

A VIKING KIRÁLYOK TÁBLÁJA

A HNEFATAFL

Lukács Nikoletta

A 20. században több kutatót lenyűgözött egy ősi skandináv táblajáték, amely *hnefatafl*ként vagy *tafl*ként szerepel a sagákban. A játék a Kr. u. 400-as évektől a 12. századig élte fénykorát, majd lassan eltűnt a köztudatból. Az elmúlt száz évben nyelvészek, történészek és régészek igyekeztek a korai írott források és a régészeti leletek alapján rekonstruálni a játék szabályait. Willard Fiske, amerikai nyelvészprofesszor és Harold J. R. Murray, brit sakk-történész gyűjtéseinek és következtetéseinek köszönhetően ma már újra játszhatunk vele hagyományos táblán vagy akár online verzióban is.

A kora középkorban a játék a vikingek révén először a mai Írország, Wales, Anglia és Finnország területére jutott el, majd onnan terjedt tovább Európa más vidékeire is.

A különböző területeken

a táblák és a szabályok kisebb változtatásaival újabb típusok alakultak ki, így elmondható, hogy a hnefatafl egy játékcsoportot, és nem csupán egyetlen játékot jelent.

Mindegyik változatot egy négyzetes táblán játszották, ahol a négyzetek száma horizontálisan és vertikálisan is megegyezik. A négyzetek mérete és színe egyforma, kivéve a középsőt, amely a király trónját jelképezi. A játék egy csatajelenetet szimulál, ami két nép között zajlik. Az egyik játékos fehér színű bábuja a tábla közepén helyezkednek el, ezeket körülveszik az ellenfél fekete színű, túlerővel rendelkező támadó csapatai. A támadók mind a négy oldalon azonos számú bábuval rendelkeznek, míg a védők oldalán 2:1 arányban vannak kevesebben. A király, akit egy nagyobb méretű bábu szimbolizál, a játék kezdetekor a tábla központi négyzetén található. A védők teljesen körbeveszik a szomszédos négyzeteken. A játék célja, hogy a király kitörhessen és elmenekülhessen a támadók elől. A támadók pedig akkor nyernek, ha elkapják a királyt, vagyis mind a négy oldalról közrefogják. Minden bábu bármennyit léphet vízszintes vagy függőleges irányba, mint a bástya a sakkban. Egy bábút akkor kapnak el, és akkor kerül le a tábláról, ha két ellenséges bábu vízszintes vagy függőleges irányban közrefogja. A király pedig akkor menekül meg, ha eljut a tábla valamelyik sarki négyzetébe. Amikor a királyt irányító játékos látja, hogy két szabad útja van, akkor *tuickut* kell mondania, ha pedig már csak egy útja van, akkor pedig *raickut*, ami lényegében meg-



Egy tafl-tábla rekonstrukciója

felel a sakk-mattnak. Az itt bemutatott alapszabály igen egyszerű, azonban a játékot a kiegyensúlyozatlan erővel rendelkező játékosok teszik izgalmassá. A hnefatafl az aszimmetrikus társasjátékok közé tartozik, vagyis a játékosoknak más a célja, és különböző esélyekkel indulnak.

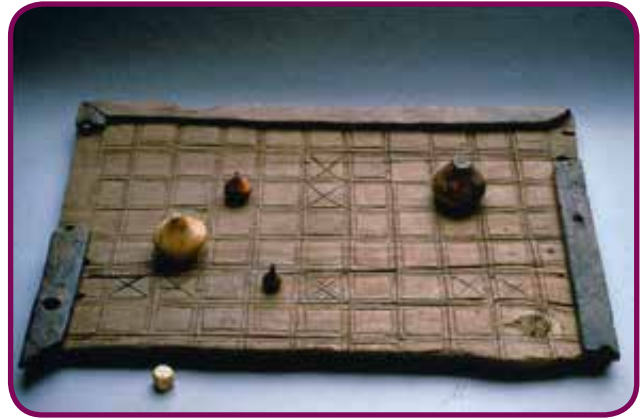
A legismertebb változata a *tablut*, aminek szabályait Carl von Linné, svéd botanikus 1732-es lappföldi útinaplójából ismerjük. Ezt a típust egy 9×9 négyzetes táblán játszották, amin a 8 fehér bábu a svédeket, a 16 sötét bábu pedig az oroszokat testesítette meg.

A játék egy másik típusa a *tawl-bwrdd*, ami Wales területén vált népszerűvé. Szabályait Robert ap Ifan 1587-es kézírata alapján Robert C. Bell játékkutató rekonstruálta. Nagyobb méretű, 11×11 négyzettel rendelkező táblán játszották 12 fehér és 24 fekete bábuval.

Az ír verzióhoz, a *brandub*hoz viszont 7×7 négyzetes táblát használtak. A játék további változatai közé tartozik a skót *Ard Rí* és a legnagyobb táblamérettel rendelkező, angolszász *alea evangelii*.

A játék eredetéről nincs pontos információ. A játékszabályok kutatása és a játékelméletek fejlődésének vizsgálata alapján a hnefatafl játékok az ismert római táblajáték, a *ludus latruncularum* elvén alapulnak. A germán népek erős kulturális befolyás alatt álltak a rómaiak fennhatósága idején, így feltételezhető, hogy a hnefatafl szabályait az említett római játékból vették át.

A táblajátékok általában fából készültek, így nem meglepő, ha napjainkra kevés maradt meg. A legkorábbi táblajáték-töredék a Kr. u. 400-as évekkel keletkezik. Dániában, a vimosei mocsárba áldozati ajándékként kerülhetett egy 18 négyzet hosszú és 1 négyzet széles táblatöredék. A tábla méretéből adódóan feltehetően *alea evangelii*t játszhattak rajta. Egy 9. századi táblatöredéket találtak egy elsüllyedt hajón Gokstadban, Norvégiában. A fából készült töredék egyik oldalára egy malomjátékot, a másik oldalára egy 13×13 négyzettel rendelkező



A trondheimi tábla



A hnefatafl terjedése

Játékosok



A viking királyok táblája – a hnefatafl

66

hnefatafl játékot vésték. Szintén két ábrával rendelkező tábla került elő a norvégiai Bergenben is. 1932-ben az írországi Ballinderryben egy művészien faragott, emberfej alakú fogantyúval ellátott 7x7 lyukkal rendelkező táblát találtak. A tábla keretén kialakított mintázat alapján a 10. századra kelteznek az ír régészek. Szintén erre az időszakra tehető egy 15x15 négyzetes fatábla, amely Coppergate-ben, Angliában került elő. Hasonló 11x11 négyzettel kialakított táblatöredék látott napvilágot Trondheimben, Norvégiában, amely a 12. században készülhetett. A játék érdekessége, hogy a középső és a négy égtáj felé mutató négyzeteket kereszttel jelölték. Az említett fatáblákon kívül előfordult, hogy kőbe vésték a mintázatot, erre jó példa a downpatricki katedrális egyik faragványja.

A táblákon kívül gyakran csak a bábuk utalnak a játék használatára. A bábukat általában üvegből, csontból, borostyánból, agyagból vagy fából készítették. Az északi országokban több száz bábuletet került elő, így nagyon nehéz megkülönböztetni, hogy azok melyik kortárs társasjátékhoz tartozhattak. A legérdekesebb játékkészlet a svédországi Björköben, egy 9. századi viking temető 750. számú sírjában hevert. Összesen 25 bábu került elő, amelyek közül 17 világoskék-zöld üvegből, 8 pedig sötétzöld opálos üvegből készült. Van egy különálló sötétzöld üvegből készült, férfifejjel ellátott darab is, ami a királyt szimbolizálhatta. Az egy extra bábu kivételével egy teljes *tablut* készletről lehet szó.

E táblajátékok a régészeti leletek mellett a korabeli írott forrásokban is megtalálhatóak. Az óízlandi sagákban és Eddákban gyakran szerepel a hnefatafl játék. Több történetben megfigyelhető, hogy a főszereplő tafl játék által teszi próbára a tudását, vagy hogy az istenek szabadidejükben vele játszanak, továbbá, hogy a gyerekeknek ugyanúgy meg kell tanulniuk hnefataflot, mint úszni. A játék a magas szellemi tudás jelképe volt a viking korban, amelyet csak a hasonló jellegű sakknak sikerült kiszorítania a köztudatból.

◇ ◇ ◇

A birikai temető 523. sírjából származó üveg bábukészlet



Gokstad - fatábla



Fa bábukészlet (Balnakeil, Skócia)



A ballinderry táblalelet