

## Daldøs – et gådefuldt gammelt brætspil

*På Thisted Museum kan man se et af de få daldøsspil, som eksisterer – et spil, som bl.a. nævnes i J. P. Jacobsens roman »Fru Marie Grubbe«. Artiklen oplyser, hvad det har været muligt at grave frem om spillet og dets historie. Forfatteren til artiklen, sognepræst Peter Michaelsen, Dronningborg, er i sin fritid spilhistoriker og har i mange år interesseret sig for daldøsspillet. Reglerne for daldøs præsenteres af Erik Østergaard, Næstved, og Anne Gaston, Præstø, som henholdsvis er formand og sekretær for foreningen »Dansk Spilhistorisk Selskab«.*

I romanen »Fru Marie Grubbe« fra 1876 forsøger forfatteren J. P. Jacobsen (1847-1885) at tegne et tidsbillede fra anden halvdel af 1600-tallet. I denne debutroman gør han sig stor umage med at skildre romanens personer og miljø på overbevisende måde. Selv om en del af handlingen foregår på herregården Tjele ca. 15 km nordøst for Viborg, lader Jacobsen nogle af bogens personer tale den dialekt, han kendte fra sin barndom i Thisted. Husholdersken Ane Jensdatter lægges f.eks. følgende ord i munden: »Ja! – I snakker! – der er måde med alting, men hyvl i grob og hamler i gras det er en lied kongkyren.« (= det er en dårlig kongekørsel at køre hju-lene i grøften og vognhamlerne itu).<sup>1</sup>

Yderligere en tradition har forfatteren lånt fra sin hjemstavn Thy, nemlig det spil, han lader to af bogens hovedpersoner spille i begyndelsen af kap. IX.

De to personer, Marie Grubbe og Ulrik Frederik Gyldenløve, var historiske personer. Hun var datter af herremanden Erik Grubbe til Tjele, mens han var en uægte søn af kong Frederik III og statholder og kommanderende general i Norge. Jacobsen fortæller, at de to blev viet den 16. december 1660. På en regnfuld septemberdag det

følgende år begynder Ulrik Frederik at kede sig, går ind i sit våbenkammer og får lyst til at rejse til Spanien. Forinden har han dog forsøgt sig med andre adspredelser:

*»Han havde havt sine hunde inde at lege med, havde forsøgt på at læse og havde spillet daldøs med Marie«.*

Det er alt, hvad der står, bortset fra en fodnote nederst på siden: *»daldøs – et brædtspil, der spilledes med brikker og terninger.«*<sup>2</sup>

Adskillige læsere har sikkert undret sig over, hvad det mon kunne være for et spil. De fleste har formodentlig bare fortsat deres læsning, men energiske personer har måske slået op i *Ordbog over det danske Sprog* for at få mere at vide. Det er dog meget begrænset, hvad ordbogen meddeler om spillet.<sup>3</sup> Ordet forekommer på bornholmsk i talemåden: *spilla daldos* = »leve over evne«, »spekulere sin ejendom væk«<sup>4</sup>, samt på jysk, hvor det kendes fra Fanø. Fra H. F. Feilbergs kilde på Fanø, (formodentlig overlærer Lauridsen, Nordby), får vi lidt flere oplysninger om spillet: *Daldøs* [dall dø's] (med tryk på sidste stavelse) spilles på »en daldøsbræt« med terninger, mellem to partier, som har forskellig mærkede småpinde i huller på brættet.<sup>5</sup>

I midten af 1920'erne gjorde overrets-sagfører Hans Billeskov Jansen (1861-1943), medlem af Thisted Museums bestyrelse, et forsøg på at finde yderligere oplysninger om J. P. Jacobsens *daldøs*.

Det lykkedes ham at finde et *daldøs*-spil, som J. P. Jacobsen må have set som dreng, og måske endda selv har spillet med. Men ikke nok med det: samtidig fandt han også den måske sidste person, som kendte spillets regler: fru Marie Katrine Bille. Resultatet af Billeskov Jansens undersøgelser blev offentliggjort i det litteraturhistoriske magasin *Danske Studier*.<sup>6</sup>

J. P. Jacobsen havde en onkel, Thomas Overgaard, i Tvorup, Vang sogn, mellem Thisted og Vesterhavet. Her kom Jens Peter ofte på besøg som dreng sammen med sine forældre og søskende, og det skete, at de også besøgte naboen, Carl Christian Madsen, forpagter på »Færgegaard«. Hans datter Marie Katrine, født i 1855, var ofte sammen med Jacobsen ved dennes besøg på gården. Hun husker ikke, at han selv spillede *daldøs*, men er sikker på, at han så spillet i brug. Det stod frit fremme til almindelig afbenyttelse i »Færgegaards« folkestue. På sine gamle dage skænkede hun spillet til Thisted Museum. J. P. Jacobsen har formodentlig medtaget *Daldøs*-spillet i sin roman, fordi han syntes, at spillets navn havde en klang af fortid.

I 1920'erne var spillet stort set ukendt i Thy; det lykkedes ikke Billeskov Jansen at opspore nogen bortset fra »Færgegaard«-børnene, der havde set spillet. Det nærmeste, han kom var hans egen nabo, en gammel smedemester. Han meddelte ham, at hans mor havde sagt, at hendes mor igen havde fortalt, at når smedens bedstefar havde spist til aften, sagde han ofte til sin kone: »Ja Mutter, vi skal vel have »en Dallepind«, før vi gå i seng«. Billeskov

Jansen nævner ikke smedens navn, men i samarbejde med Svend Sørensen fra Thisted Museum, og med hjælp fra lokalhistorikeren Verner Paulsen, Faddersbøl, og kordegn Flemming Andersen, Thisted, har jeg fundet ud af, at hans navn var Anthon Larsen, født i Thisted 1848.<sup>7</sup> Anthon Larsens *daldøs*-spillende bedsteforældre hed Peder Tæbring og Ane Nielsdatter. De blev viet i Thisted kirke i 1814.

Det ser altså ud til, at man ikke alene kendte spillet på »Færgegaard« i sidste halvdel af 1800-tallet, men også i Thisted by i første halvdel af samme århundrede.

Folketællingen i 1850 oplyser at arbejdsmand Peder Tæbring og hans hustru Ane Nielsdatter boede i Havnestræde, (brandnr. 37) og på det tidspunkt havde en alder af 71 år. Deres datter, Ane Kjerstine Pedersen, var da 31 år, og boede i Nørregade (brandnr. 141) sammen med sin 5 år ældre mand, kontorist Jens Larsen (som iflg. kirkebogen også var købmand), og deres børn, deriblandt Anthon Larsen. Vi ved ikke, om de stadig har spillet *dallepind* på den tid, og desværre heller ikke, hvor de har lært spillet at kende.

*Daldøs*-spillet i J. P. Jacobsens mindestue på Thisted Museum (fig. 1) er skåret af en gammel røgtter og fårehyrde på »Færgegaard«, Lars Kaldahl. Han forarbejdede med sin kniv brugsgenstande af strandingsgods. Det forklarer, at brættet til *Daldøs* er af mahogni, mens pindene og terningerne menes at være af teaktræ. Lars Kaldahl var født i Sennels sogn i 1812, og flyttede fra Vester Vandet sogn til Vang sogn i 1841. Mellem 1845 og 1850 er han blevet ansat på »Færgegaard«, hvor han blev resten af sine dage. Han har tjent på »Færgegaard« under Johan Ludvig Pontoppidan, J.Chr. Skibsted og baron Jørgen Rosenkrantz (sidstnævnte fra 1859 til 1895).<sup>8</sup> Carl Chr. Madsen var

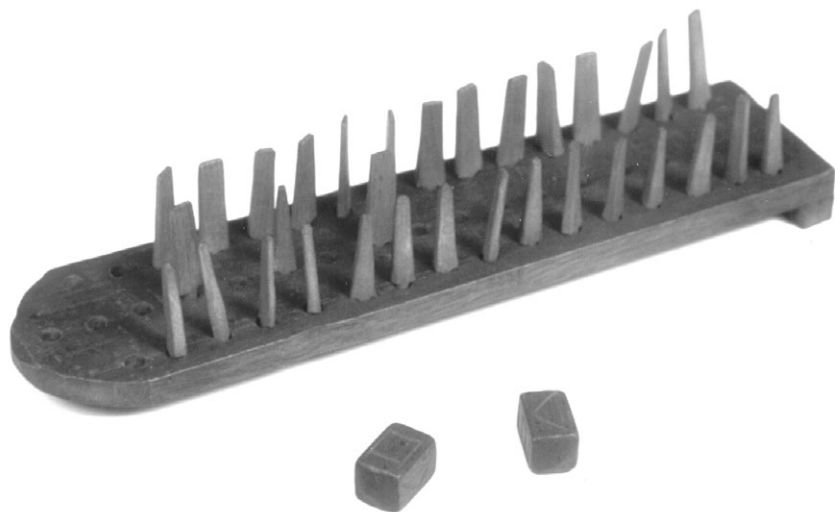


Fig. 1. Daldøs-spil fra J. P. Jacobsens mindestue på Thisted Museum. Forfatteren har utvivlsomt set dette spil, da han som dreng besøgte »Færgegaard« i Vang sogn ca. 10 km vest for Thisted. Spillet er formodentlig lavet ca. 1850-1860 af fårehyrden Lars Kaldahl (1812-1888), og skænket til Thisted Museum ca. 1927 af fru Marie Katrine Bille. (Foto: Thisted Museum).

forpagter under Rosenkrantz. Efter C. C. Madsens død i 1884 ser det ud til, at Lars Kaldahl har overtaget gårdens drift nogle få år. Ved sin død i 1888 betegnes han som »forpagter«. Daldøs-spillet har han formodentlig lavet engang i 1850erne, men vi ved intet om, hvor han kendte spillet fra.

Daldøs-spillet fra Thy er beskrevet i »Spillereglerne for Daldøs« af Erik Østergaard og Anne Gaston. Jeg kan tilføje, at pindene er 54 mm lange, hvoraf de 14 mm udgøres af en tap. De spatel-formede pinde er 12-13 mm brede for neden og 10 mm brede for oven; de tilsvarende mål for de flade obelisk-formede pinde er 9 mm og 4 mm. De to terninger måler 32 mm i længden (fra spids til spids – 3 mm i hver ende er tilspidset) og 17 mm i bredden.

Billeskov Jansen giver sine læsere et indtryk af daldøs-spillets særlige stemning: »Jeg kan«, siger han, »bevidne, at spillet er fuldt af spænding, overraskelser, sejre og

skuffelser. Den gamle frue (på Færgegaard), der endnu er en mester i at spille Daldøs, var så elskværdig at demonstrere spillet for os en dag i mit hjem. Efter adskillige sejre over forskellige af familiens medlemmer lykkedes det en af drengene at holde »mandefaldet« på fruens side på højde med sit eget, i den grad, at hver af dem tilsidst kun havde én pind tilbage. Nu gik det over stok og sten på jagt efter hinanden, og terningerne raslede på bordet som ustandselige smeld fra armbrøste. Til sidst endte det med, at fruens »kriger« måtte springe over drengens og kom til at stå inden for skudvidde, og det lykkedes ham at slå det spærrende antal og dræbe fruens kriger. Da var der flere gange forgæves kaldt til aftenbordet, og den gamle dame tørrede sit ansigt og sagde: Puh ha! Han løb mig ganske svedt!«

Endnu et daldøs-spil er bevaret. Dette spil ejedes af Mads Christian Søndergaard

(1831-1900), lærer i Flade på Mors fra 1859 til 1899.<sup>9</sup> Lærer Søndergaard fik lavet en kopi af spillet, beholdt selv kopien og gav originalen til lærer R. J. Rose i Thisted, som i 1898 skænkede den til Landbrugsmuseet i Lyngby. Spillet befinder sig i dag på Nationalmuseets afdeling i Brede (kat.nr. (7703 Landbrugsmuseet) 3806/1955). (Det er afbildet i fig. 5 og 6 i Østergaard/Gaston: »Spillereglerne for Daldøs« i dette bind).

Mads Søndergaards tredje hustru Ane Søndergaards søsterdatter, fru Kristensen, »Lynggaard«, Tødsø, skænkede i 1939 kopien af spillet til Morslands Historiske Museum, Dueholm Kloster, Nykøbing M. (kat.nr. MHM 828f). (Fig. 2)

Dette spil har det samme antal huller og pinde som spillet på Thisted Museum.

Brættet er betydelig større – 43,8 cm langt og 11,5 cm bredt – og overgår dermed ikke blot Thy-spillet, men også de

norske *daldøsa*-spil fra Jæren, hvad længden angår. De 32 pinde er 9 cm høje. De er kegleformede og halvdelen ender i en spids, mens den anden halvdel er forsynet med en kugle i toppen. Da alle brikker er fuldstændig symmetriske, har det ikke, som i Thy-spillet, været muligt at vise, at en brik var »fordallet« ved at dreje den på langs af brættet.

Vi ved ikke, hvilke terninger, man brugte i Mors-spillet. I øvrigt er originalen og kopien en smule forskellige, idet sidstnævnte er malet sort, mens originalen er brun. Kopien er desuden forsynet med en slags små »ører« i den buede ende.

*Daldøs*-spillet var sikkert lige så sjældent på Mors som i Thy. Hvis spillet havde været almindelig kendt på Mors eller i Thy omkring 1900, ville Mads Søndergaards kollega, lærer Rose, vel ikke have skænket spillet til et museum. På den anden side nævner en tredje lærer, dialektforskeren A.

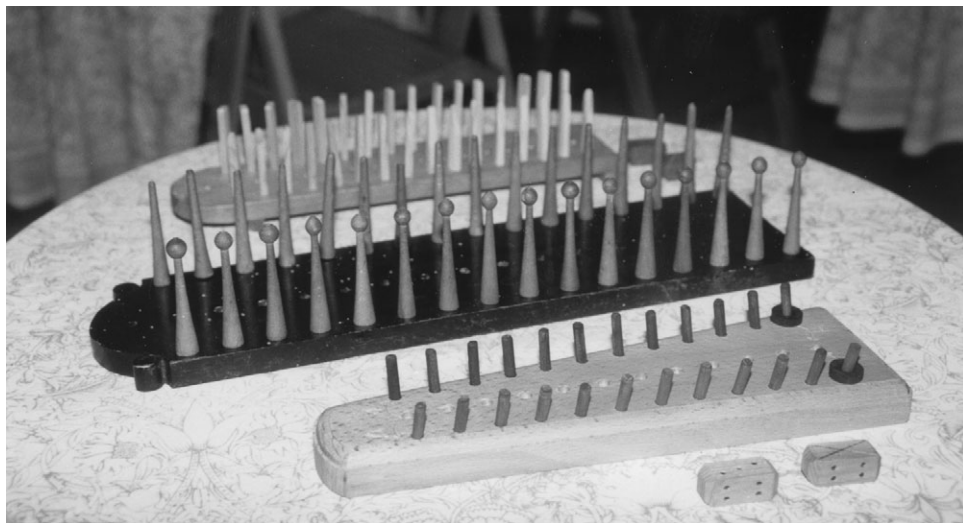


Fig. 2. Tre kopier af *daldøs(a)*-spil. I midten Morslands Historiske Museums *daldøs*-spil, som er den kopi af Mads Chr. Søndergaards spil, som ejeren selv lod lave. Mads Søndergaard var lærer i Flade 1859-1899. I forgrunden en moderne kopi af *daldøsa*-spillet, fremstillet på Jærmuseet, Kvia (design: Ola Barkved). I baggrunden Thisted Museums kopi af museets eget *daldøs*-spil. (Foto: Jørgen Michaelsen 2000).

C. Skyum fra Mors, *daldøs*-spillet i bogen *Morsingmålets Ordforråd*, Århus 1951 (s. 285).

Skyum kan meget vel have haft kendskab til *daldøs*-spillet på Morslands Historiske Museum, men har måske også kendt til andre, for os ukendte, traditioner om spillet på Mors.

Som tidligere nævnt, var der tidligt i 1800-tallet en *daldøs*-tradition i Thisted. Mads Søndergaard var født i Thisted i 1831, og kendte muligvis denne tradition fra sin fødeby. Vi ved ikke, om spillet var kendt på Mors, før han kom til Flade i 1859, men Peder Tæbring, som skal have spillet *dallepind* med sin kone i Thisted, var født i Tæbring på Mors, og kan have bragt spillet med sig derfra. Hans kone, Ane Nielsdatter, var født i Hundborg sogn, ikke langt fra »Færgegaard«.

Endelig kan det tilføjes, at Mads Chr. Søndergaard som ung skal have virket som huslærer på den store gård »Rosvang« tæt ved »Færgegaard«. I bogen *Flade sogns historie* nævner Christian Søndergaard, at Mads Søndergaard var huslærer der, før han i 1851 blev dimitteret fra Ranum Seminarium. Hans første hustru, Laurine Marie Andersen, f. på Læsø 1817, var husjomfru på »Rosvang« og hjalp ham til at læse til lærer.<sup>10</sup>

Problemet er blot, at »Rosvang« slet ikke var bygget på det tidspunkt. Gården blev først opført ca. 1863 i forbindelse med udtørringen af Sjørring Sø.<sup>11</sup> Måske er der sket en sammenblanding med en anden stor gård, (Gl.) »Rostrup« (»Raastrup«), den gård, som »Rosvang« blev udstykket fra. Folketællingerne melder dog ikke noget om at de nævnte personer skulle have boet på »Raastrup«.

Alt tyder på, at *daldøs*-spillet kun har været kendt i et begrænset område af Thy

og Mors: i havnebyen Thisted og i nogle få kystnære landsbyer inden for en radius af 10-15 km fra købstaden.

En lignende begrænset udbredelse har spillet ifølge sagens natur haft på øen Fanø. Her kendte man spillet i slutningen af 1800-tallet.

I første halvdel af 1700-tallet tog en del fanniker hyre uden for øen, ikke mindst i Holland. Med hollænderne drog de på langfart til Ost- og Vestindien og lejlighedsvis også til farvandet omkring Grønland og Svalbard, hvor de drev hvalfangst. I 1741 lykkedes det fannikerne at opnå en særstatus som strandejere med ret til strandingsgods og til at befragte og eje deres egne skibe. Der kom snart gang i byggeriet. I 1806 havde øen 170 skibe, og i 1859 var flåden vokset så meget, at Fanø havde den største i landet efter København.<sup>12</sup>

Også Thisted fik i midten af 1800-tallet, efter anlæggelsen af havnen i 1840-41, en betydelig skibsflåde. Omkring 1870 var der 65 hjemmehørende skibe, hvilket gjorde Thisted til Jyllands fjerdestørste søfartsby. Kun Fanø, Ålborg og Århus havde flere skibe. Før havnens opførelse havde man i århundreder haft handelsforbindelser med Sydnorge, den såkaldte skudehandel. J. P. Jacobsens far, Christen Jacobsen, var en af de skippere, som deltog i skudeturen til Norge.<sup>13</sup>

*Daldøs*-spillets udbredelse i kystområder med livlige handelsforbindelser til udlandet, vidner om, at spillet må være kommet her til landet ad søvejen.

Det er vanskeligt at sige, hvornår spillet er kommet til Danmark. Det er formodentlig senest sket omkring 1800, og vel snarest længe før. Ordet *daldos* kendes som nævnt også fra Bornholm. J. S. C. Espersen skriver i 1856 om ordet. »kun i talemåden *spilla daldos*«. Man må gå ud fra, at

spillet ikke længere har været i brug på hans tid (1812-1859).<sup>14</sup>

## Daldøs i Norge: Daldøsa

*Daldøs* kendes også i Norge, hvor spillet hedder *daldøsa*. I modsætning til Danmark har spillet en ubrudt tradition i Norge til denne dag. Dets udbredelse på den anden side af Skagerak passer udmærket ind i det mønster, vi kender fra Danmark: en meget sporadisk udbredelse i områder langs kysten. I Norge er spillet dog kun kendt på en enkelt egn, nemlig på Jæren i Rogaland fylke i det sydvestlige hjørne af landet. Selv her er det kun på strandgårdene langs kysten man kender til spillet, i området omkring Nærbø, Varhaug og Vigrestad i den sydlige del af Jæren.

Det danske og det norske spil spilles efter de samme regler, blot med den forskel, at man på Jæren bruger et bræt med kun 12 huller i yderrækkerne og 13 i midterterækken og følgelig kun 2 x 12 pinde. Desuden har de norske terninger et X i stedet for et A på den side, som kaldes *dal*. Pindene i de jærskke spil har også en noget anden form end de danske: de er mere ensartede end de meget forskellige pinde i de to danske *daldøs*-sæt, idet de alle har såkaldte »flag« i toppen. Disse flag er dog ofte forskellige fra gård til gård, idet der findes en række varianter at vælge imellem: en firkant, en cirkel, et hjerte eller lignende (Fig. 3).<sup>15</sup>

Spil af træ har en begrænset levetid, så der findes næppe noget spil, som er mere end ca. 200 år gammelt rundt omkring på gårdene. Alf Næsheim, som har skrevet en interessant artikel om *daldøsa*, har kendskab til 3-4 spil, som ejerne mener er omkring 150-200 år gamle.

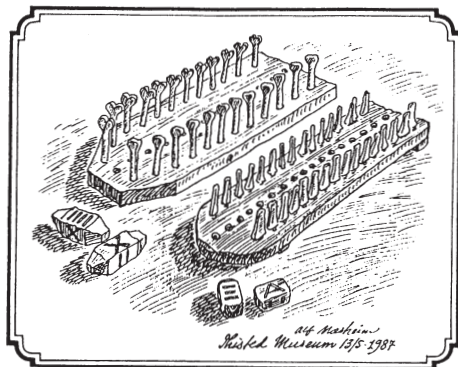


Fig. 3. Et norsk *daldøsa*-spil fra Jæren og (til højre) Thisted Museums *daldøs*-spil. Tegning: Alf Næsheim.

De jærskke spillebrætter har en mere tydelig båd-form end de danske. Skolebestyreren og museumsmanden Ola Barkved (1896-1988) skrev i 1968 en artikel om *daldøsa*, som vakte ny interesse for det gamle spil.<sup>16</sup> Kort før sin død i 1988 besøgte han sammen med Alf Næsheim gården Reiestad i Varhaug på Jæren, en strandgård fra 1700-tallet. Martin Reiestad, som var født år 1900, kunne fortælle, at i hans barndom fandtes der et ældgammelt *daldøsa*-spil oppe på loftet, som så nøjagtig ud som en båd med for- og agterstavn, ja, den var endog malet på skudesiderne. I samarbejde med Martin Reiestad har Alf Næsheim rekonstrueret det gamle båd-spil. (Fig. 4)

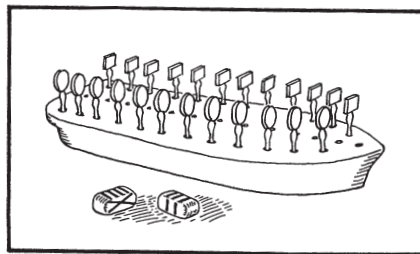


Fig. 4. Rekonstruktion af det gamle båd-spil på »Reiestad« i Hå på Jæren. Udført i samarbejde med Martin Reiestad. Tegning: Alf Næsheim.

*Daldøsa*-spillebrætterne har typisk følgende dimensioner: længde: ca. 32 cm – bredde: ca. 14 cm – tykkelse: ca. 2 cm. Pindene er ca. 6,5 cm høje.

Terningerne er oftest ca. 4 cm lange og 2,2 cm brede, med afrundede ender, talværdierne skåret ind og ofte farvet med sort farve for at de lettere skulle kunne ses i det dårlige lys fra tranlamperne, som man brugte før i tiden.

Det eneste kendte *daldøsa*-spil i museumseje befinder sig på Hå bygdemuseum, et museum, som holder til på Jærmuseet, Kvia, Nærbø. Genstanden, hvis alder er ukendt, har nr. Hå 103, og stammer fra Hå kommune. (Fig. 5)

Kolbjørn Fitje i Varhaug lavede i en årrække nøjagtige kopier af gamle *daldøsa*-spil. Jærmuseet forhandler i dag en anden, lettere moderniseret udgave af spillet, designet af Ola Barkved.

## *Daldøs(a)* og *Sáhkku*

Indtil for nylig har samerne i det nordligste Skandinavien spillet et brætspil, som på mange måder minder om *daldøs(a)*.

*Sáhkku* kan som *daldøs(a)* spores tilbage til begyndelsen af 1800-tallet, og blev første gang beskrevet i 1871 af den norske professor J. A. Friis i hans bog om samiske myter, eventyr og folkesagn.<sup>17</sup>

Spillet har været udbredt langs kysten fra Lyngen, Skjervøy og Nordreisa lidt øst for Tromsø til Pasvik/Paatsjoki, området omkring den norsk-russiske grænse. Her kaldte de russisk-ortodokse skolte-samer spillet *percc'* eller *pirtsa*. Enkelte steder lidt længere inde i landet, i Utsjoki-Inariområdet i det nordlige Finland, har man også kendt spillet, som man der gav et lignende navn: *pirccu* eller *bircu*. Dette navn

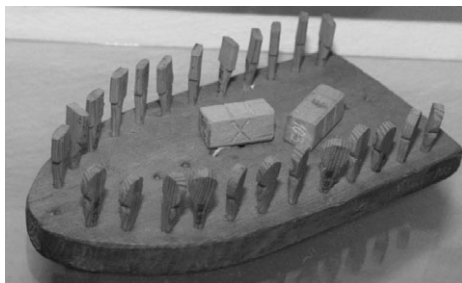


Fig. 5. Det eneste *daldøsa*-spil i museumseje (Hå 103, Hå bygdemuseum, Jærmuseet).

Foto: Jærmuseet, Kvia, Nærbø.

for spillet er dannet af ordet for terning, mens *sáhkku*, som er den almindelige betegnelse fra Lyngenfjorden til Varangerhalvøen, kommer af et enslydende ord med betydningen »bøde« eller måske snarere »offer« (spillet synes at have været forbundet med en magisk-religiøs symbolik). De største samiske befolkningsgrupper, bjerg- og skov-samer, har ikke kendt spillet.

*Sáhkku* er i dag så godt som uddødt. Spillet blev fordømt af vækkelsesprædikanten Lars Levi Læstadius' tilhængere som »Djævelens spil«. Læstadius' strenge trosretning havde stor indflydelse, ikke mindst blandt sø-samerne langs kysten, og snart holdt langt de fleste op med at spille *sáhkku*.

Enkelte steder i Nord-Troms og Finnmarken har man stadig spillet det helt op til 1950'erne. I dag er det kun ganske få mennesker, som husker spillets regler. Blandt de få er Edmund Johansen og hans kone Eli i Kunes lidt sydøst for Nordkap. Den bretonske etnolog Alan Borvo er i gang med en større undersøgelse om det gamle spil, og har for nylig beskrevet reglerne for *sáhkku*-varianten fra Kunes, sådan som Edmund Johansen husker dem fra sine yngre dage.<sup>18</sup>

Jeg skal ikke her komme nærmere ind på reglerne for de forskellige varianter af *sáhkku*.

Det interessante i denne forbindelse er lighederne mellem *daldøs(a)* og *sáhkku*.

Spillenes grundlæggende principper er de samme: brikkerne bevæger sig rundt i et nøje fastlagt kredsløb og slår så mange af modstanderens brikker af brættet som muligt ved at lande på deres felter, alt sammen bestemt af terningkast.

*Sáhkku* spilles som *daldøs(a)* på et aflangt bræt med tre rækker felter. Brikkerne stikkes dog ikke ned i huller på brættet, men er placeret på brættets felter eller linier. Det er tilladt at have flere brikker på hvert felt eller linie, i modsætning til i *daldøs(a)*, hvor der kun kan være en pind i hvert hul. Man risikerer dog i så fald at miste dem alle på én gang. I modsætning til reglerne for *daldøs(a)*, har man i *sáhkku* lov til at hoppe over sine egne brikker.

Brættet er ikke afrundet i den ene ende, som *daldøs(a)*brættet, men ens i begge ender. Brikkerne ligner heller ikke pindene fra *daldøs(a)*. Derimod minder de aflange, firesidede terninger meget om *daldøs(a)*-terningerne. Som de norske terninger fra Jæren er de forsynet med et X på den ene side, kaldet *sáhkku*, og med romertal på de øvrige tre sider. Terningesiden *sáhkku* har nøjagtig samme funktion som siden *dal* på *daldøs(a)*-terningerne, idet et sådant kast er nødvendigt for at bringe en brik i spil. I flere af de samiske varianter har denne side også samme værdi: 1, mens den i andre varianter har værdien 5. Terningernes pyramideformede ender genfinder vi i *daldøs*-spillet på Thisted Museum; de fleste *daldøsa*-terninger har derimod afrundede ender.

Den vigtigste forskel mellem de to spil er den, at det samiske spil er forsynet med

en særlig, magtfuld brik, »kongen«, som begge spillere kappes om at erobre, da den har langt friere bevægelsesmuligheder end de øvrige brikker. I visse varianter forekommer desuden to »kongesønner«, hvis rolle i spillet vi ikke kender.

En anden, mindre forskel er den, at brikkerne i de samiske spil bevæger sig imod hinanden, mens de i *daldøs(a)* følges ad i samme retning. I en enkelt samisk variant, *pirccu*-spillet fra Utsjoki, følges brikkerne dog ad.<sup>19</sup> Som i *daldøs(a)* vender de ikke tilbage til deres hjemrække – et træk, som også forekommer i *sáhkku*-varianten fra Nord-Troms.

Sidstnævnte spil er særlig interessant på grund af dets mange ligheder med især *daldøsa* fra Jæren.

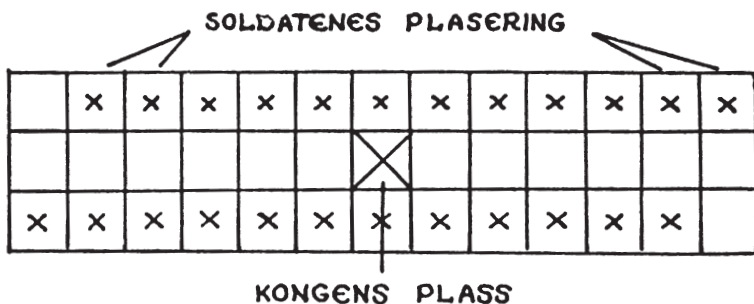
I begge spil anvendes 2 x 12 brikker og to terninger (i de øvrige *sáhkku*-varianter bruges tre terninger). Desuden symboliserer brikkerne i dette vestlige *sáhkku*-spil »soldater« som i *daldøs(a)*, hvorimod man i de østlige varianter benytter de mere fredelege symboler »mænd« og »kvinder«.<sup>20</sup> (Fig. 6)

Det er vanskeligt at afgøre, om disse ligheder skyldes, at spillene fra Jæren og Nord-Troms har udviklet sig fra en fælles »stamfader«, eller om de skyldes, at det ene spil har påvirket det andet på et senere tidspunkt.

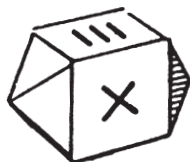
## *Daldøs(a)* og *Tâb*-kapløbsspillene fra Afrika og Asien

De nærmeste slægtninge til *daldøs(a)* og *sáhkku* synes at være en gruppe kapløbsspil fra Nordafrika og Vestasien, som man ofte har kaldt *tâb*-spillene efter det almin-





**SOLDAT**



**TERNING**



**KONGE**



**TOPPEN**

**ALLTID TILSPISSET  
PÅ TO SIDER**

**AV  
KONGEN**

Fig. 6. Diagram, som viser bræt, brikker og terning i *sáhkku*-varianten fra Nord-Troms (ill. fra Mejlund 1953).

deligste navn for spil af denne type i Mellemøsten.<sup>21</sup>

De to nordiske spil har det til fælles med samtlige spil af denne type, at spillebrikkerne ikke må flyttes, før man har gjort et bestemt terningkast. Dette kast har næsten altid værdien 1, og indgår ofte i spillets navn, hvis det da ikke simpelthen er identisk med det. (I et enkelt spil fra Algeriet, *siryu*, har dette kast, *sir*, dog værdien 5, ligesom kastet *sáhkku* i visse *sáhkku*-varianter).

Samtlige spil er aflange; nogle af spilene spilles på brætter med tre rækker som i

*daldøs(a)* og *sáhkku*, andre på brætter med fire, fem eller seks rækker felter i bredden. Antallet af brætfelter/brikker varierer endnu mere: fra seks til 24 hos hver spiller.

Spillene adskiller sig alle fra de nordiske spil på eet punkt: i stedet for de aflange terninger med fire sider benyttes kaste-pinde med kun to sider, eller, mere sjældent, såkaldte *kauri*-snegle.

Især to spil af *táb*-typen har vigtige træk til fælles med *daldøs(a)*.

Spillet *síg* er kendt i store dele af Sahara. Varianten fra Tidikelt i det centrale Algeriet spilles på et »bræt«, som har

nøjagtig det samme antal huller som det norske *daldøsa* fra Jæren: to hjemrækker med 12 huller, og een midterrække med 13. Antallet af brikker er også det samme: 2 x 12. I begge spil følges de to spilleres brikker ad og begynder i den ende af brættet, som er modsat enden med det ekstra hul i midterrækken.<sup>22</sup> Der er dog også væsentlige forskelle mellem de to spil: hullerne i *sîg* er ikke boret i et bræt af træ, men graves i ørkensandet; desuden har det ekstra hul i midterrækken en særlig funktion: når en brik havner i dette hul, er det nødvendigt at kaste en *sîga* for at den kan få lov at fortsætte til det tilstødende hul i modspillerens hjemrække. Dette hul er noget større end de øvrige. (Fig. 7)

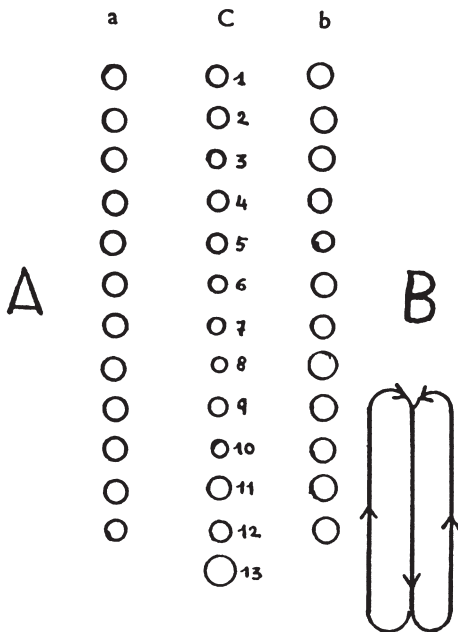


Fig. 7. Tegning af »brættet« til *sîg*-spillet fra Tidikelt, Algeriet. Antallet af huller og spilretningen er det samme som i det norske *daldøsa*-spil fra Jæren (ill. fra Pâques 1964).

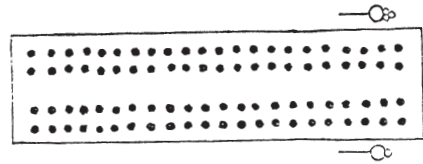


Fig. 8. Denne tegning viser brættet til *kiôz*-spillet fra Palæstina. Over brættet ses en »konge«, under brættet en »soldat« (ill. fra Hyde 1694).

Spillet *kiôz* var i slutningen af 1600-tallet populært blandt arabere i Palæstina. Brættet havde 4 x 22 huller, og brikkerne havde form som pinde eller pløkke, der blev anbragt i brættets huller. Der omtales fire »konger« i spillet, men disse havde tilsyneladende ingen særlige bevægelsesmuligheder eller kræfter i forhold til »soldaterne« i spillet. Kongerne havde tre små knopper på toppen af en lille kugle øverst på en lang stift, soldaterne kun een.<sup>23</sup> (Fig. 8)

*Tâb*-kapløbsspillenes udbredelse synes nært forbundet med Islams ekspansion. Spil af denne type kendes fra den vestafrikanske kyst (Benin, Senegal), Nordafrika, den østafrikanske kyst (Somalia), Mellempøsten, Tyrkiet, Iran, islamisk prægede egne af Indien samt den ligeledes islamisk prægede øgruppe Comorerne ved Madagaskar. *Daldøsa(a)* og *sâhkku* er tilsyneladende de eneste europæiske repræsentanter for denne spiltype.

Der eksisterer dog muligvis endnu et vidnesbyrd om et europæisk spil af *tâb*-typen.

I et engelsk middelalderhåndskrift fra anden halvdel af 1200-tallet forekommer et diagram, som muligvis viser et spil af denne art (MS 0.2.45, Trinity College Library, Cambridge). Håndskriftet stammer fra benediktinerklostret Cerne Abbey, Dorset, i det sydlige England. En af sider-

ne rummer to tegninger af skakspil med tekst, mens siden overfor afbilder tre brætspil, desværre uden tekst. (Folio 3r+ 2v) (Fig. 9)

To af de tre brætspil lader sig nemt identificere (det ene spilles stadig en del her i landet under navnet »mølle«) – de kendes også fra samtidige illustrationer (kong Alfonso X's spillebog fra 1283).<sup>24</sup>

Til venstre for de to spil vises et uidentificeret spillebræt. De 24 brikker er anbragt

på linierne, som afgrænser 2 x 11 kvadrater. Brættet har altså 3 x 12 skæringspunkter. 11 mørke og 11 lyse brikker er placeret i yderrækkerne; de to øverste skæringspunkter i begge rækker står tomme. På skæringspunktet i midterækkeren, midt imellem de to tomme skæringspunkter, er en lys brik placeret. To linier nedenunder står en mørk brik.

Det ser ud, som om spillet lige er begyndt og begge spillere har foretaget

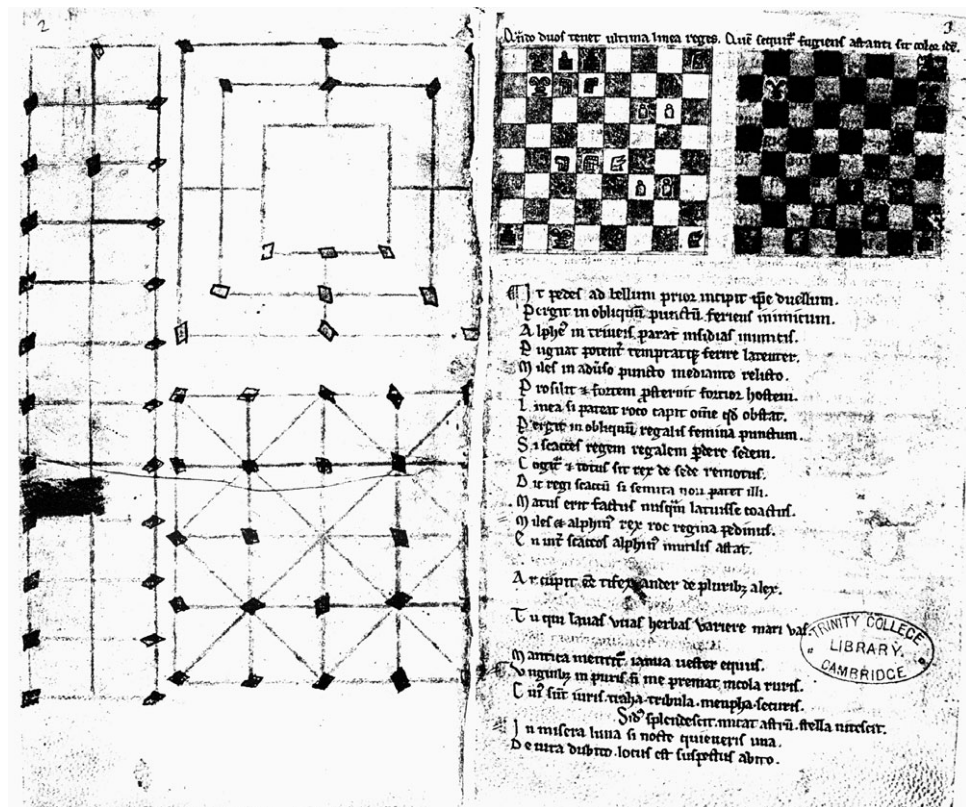


Fig. 9. Spildigram i håndskriftet MS 0.2.45 (ca.1250-1300 e.Kr.) fra Cerne Abbey, Dorset, som nu opbevares på Trinity College Library, Cambridge. Folio 3r, til højre, viser to tegninger af skakspil med tekst, folio 2v, til venstre, tre tegninger af andre brætspil uden tekst. De to kvadratiske spillebrætter lader sig nemt identificere som brætter til mølle/mitavl (alquerque de nueve) og alquerque de doze (en forgænger for dam-spillet). Det aflange bræt kan meget vel tilhøre et spil af tåb-typen. (Foto: Trinity College Library, Cambridge, med venlig tilladelse fra the Master and Fellows of Trinity College, Cambridge).

deres første træk. Spillere til venstre har bevæget sin første brik en linie til højre, ind i midterrækken, og to linier ned ad denne. Spillere til højre har bevæget sin første brik en linie til venstre, ind i midterrækken.

Det ukendte engelske middelalder-spil har samme antal brikker som *daldøsa* og *sáhkku* fra Nord-Troms. Som i *daldøs(a)* og de fleste *sáhkku*-varianter svarer antallet af brikker til antallet af huller/linier i yderrækkerne. Det er desuden tydeligt, at brikkerne i det engelske spil følges ad op ad midterrækken, som i *daldøs(a)* og i *pirccu*-spillet fra Utsjoki i det nordligste Finland.

Disse træk forekommer også i en række af de afrikanske og asiatiske *tåb*-spil.

Jeg anser det for meget sandsynligt, at det engelske spil er et tidligt medlem af denne spilfamilie.

Det ældste kendte vidnesbyrd om *tåb*-spil er næsten samtidigt med det engelske spil. Digteren Ibn Dāniyāl, som døde i 1310 e. Kr., nævner *ad-dukk* og *at-tåb* i digtet *Dîwān*.<sup>25</sup>

## *Daldøs(a)*-spillets oprindelse

Der kan næppe herske tvivl om, at *daldøs(a)*-spillet er kommet til Danmark-Norge fra et land i den islamiske verden, men det er vanskeligt at afgøre, hvornår spillet er kommet hertil og ad hvilken vej.

Spillets navn hjælper os ikke meget på vej. Ordets sidste led: *døs* betyder utvivlsomt: »to« og kommer af oldfransk *doues*.<sup>26)</sup> Trykket på sidste stavelse i *daldøs* tyder også på, at ordet stammer fra fransk. Det første led: *dal* er vanskeligere at for-

klare. Ordet kan have noget at gøre med et middelalderengelsk ord for »terning«: *daly*, som også kendes fra visse engelske dialekter.<sup>27</sup>

Disse oplysninger kunne tale for at spillet er kommet til Norden fra sydvest.

Adskillige brætspilshistorikere mener, at vikingerne kan have bragt *daldøs(a)* med sig herop fra det nordvestlige Afrika, eller måske fra det vestlige Asien ad en østlig vej, nemlig via de russiske floder.<sup>28</sup>

Der var dog også vigtige handelsforbindelser mellem Nordeuropa og islamiske lande i senere perioder. I 1600- og 1700-tallet drev islamiske folk af berberisk afstamning, i datidens Danmark benævnt *barbareskerne*, en blanding af religionskrig og sørøveri mod den kristne, europæiske skibsfart i Middelhavet og Atlanterhavet, tog mange kristne til fange og gjorde dem til slaver. Det gik bl.a. ud over søfolk fra Danmark og Norge, men også islændinge, færingere og irere blev bortført og taget med som slaver.<sup>29</sup> Måske har løskøbte slaver bragt spillet med sig tilbage til Danmark-Norge?

Som den norske tegner, grafiker og journalist Alf Næsheim udtrykker det i en artikel om *daldøsa*,<sup>30</sup> bliver gåden om spillets oprindelse næppe nogensinde løst, men denne kendsgerning udgør netop en del af charmen ved spillet for dem, der holder af det og fortsat spiller det.

Det er der stadig nogen, der gør, især i Norge, men også i Danmark spilles det af adskillige mennesker, som i sin tid købte de kopier af Thisted Museums *daldøs*-spil, som Skalk og Thisted Museum lod fremstille.<sup>31</sup> Denne produktion er desværre ophørt, men, som ovenfor nævnt, er det stadig muligt at bestille et *daldøsa*-spil hos Jærmuseet, Kvia, Nærbø i Norge.

# Spillereglerne for Daldøs<sup>1</sup>

Erik Østergaard og Anne Gaston

Spillet består af et bræt på 31 x 8 cm med 3 rækker huller. Brættet er rundt i den ene ende og fladt i den anden og skal formodentlig forestille en simpel skibsmodel. Midterrækken udgøres af 17 huller og de to yderreækker af 16 huller - se fig. 1.

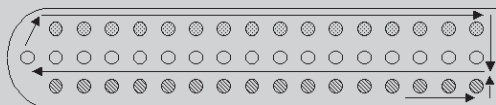


Fig. 1

Før spillet starter, placeres 32 brikker med tappe de to yderste rækker huller - 16 brikker til hver af de to spillere - se fig. 2. Midterrækkens huller er tomme. De to sæt brikker er forskelligt udskåret. Det ene sæt ligner flade obelisker, og det andet sæt ligner spatler - se fig. 3. Brikkerne drejes med den flade side på tværs af bevægelsesretningen - se fig. 2.

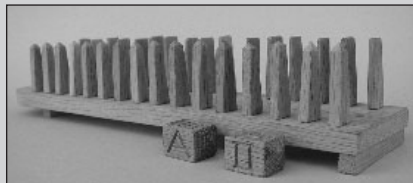


Fig. 2



Fig. 3

Der benyttes to 4-sidede terninger til at styre spillets gang. Disse har romertallene fra to til fire på tre af siderne og et »A« for tallet »1« på den fjerde. A'et kaldes for »Dallen«. Summen af to modstående sider er hhv. 4 og 6 - ikke 5. De fire sider er rektangulære, og terningernes ender er lave pyramider, der skal forhindre terningerne i at lande på andre sider end de nummererede. Begge terninger kastes efter tur af de to spillere. Hvis en spillers kast resulterer i to »Daller«, også kaldet »Dal-Dal«, får den pågældende spiller et ekstrakast. For at finde ud af, hvem af spillerne, der skal starte, kastes efter tur de to terninger. Den, der opnår det højeste resultat, begynder.

En brik er ikke i spil eller gjort aktiv, før den er blevet drejet, således at den flade side flugter med spillerretningen, og brikken rykkes et hul frem - se fig. 4. Dette hedder at »fordalle« en brik. Alle brikker skal fordalles i rækkefølge én for én fra den ene ende til den anden, før de er i spil. Ingen terningekast gælder, før der er slået i det mindste et »A«, som altså frigjør en brik og i første omgang flytter den et hul frem. En frigjort eller fordallet brik kan rykke så langt som terningerne tillader. Hvis den første spillers kast ikke resulterer i mindst en »Dal« (et »A«), kan terningernes resultat ikke udnyttes, og terningerne overgår til modspilleren.

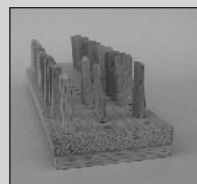


Fig. 4

En »Dal« må enten bruges til at rykke en allerede fordallet brik et hul frem, uanset hvor på brættet den står, eller til at fordalle eller frigøre den næste brik, der står for tur. Et kast

kan bruges til at flytte enten en eller to brikker; men der skal rykkes efter terningernes resultater hver for sig lige som i Backgammon. Slår man f.eks. en 3'er og en 2'er, rykker man først efter 2'eren og så efter 3'eren eller omvendt.

Fig. 1 viser bevægelsesretningen for den ene spillers brikker. Spilleren med de stribede brikker rykker fra venstre mod højre i sin hjemmerække og derefter ind i midterrækken ved den flade ende af brættet. Når en brik er kommet igennem midterrækken rykkes den ind i modstanderens hjemmerække og gennem denne. Så rykkes brikken igen ind i midterrækken og for enden af denne igen ind i modstanderens hjemmerække og så fremdeles. Brikken vender ikke tilbage til egen hjemmerække. En brik rykkes rundt, indtil den bliver slået eller spillet er slut. Den over for siddende spiller rykker sine brikker fra højre mod venstre i sin hjemmerække og derefter ind i midterrækken ligeledes ved den flade ende, og ellers følges mønstret som nævnt ovenfor.

Brikker tilhørende samme spiller må ikke hoppe over hinanden; men modstanderbrikker må gerne hoppe over hinanden. Hvis et kast gør det muligt at flytte en brik hen til et hul optaget af en modstanderbrik, slås sidstnævnte af brættet og er herefter ude af spillet. Den spiller taber, som først har mistet alle sine brikker. Når man har prøvet spillet nogle gange, kan det dog være en god ide på forhånd at aftale, at den spiller har tabt, der først kun har en brik tilbage. Slutspillet kan være en temmelig kedsommelig affære. Den overordnede strategi går naturligvis ud på altid at have en af sine brikker bag en modstanderbrik og at have en fordallet brik placeret forrest i sin hjemmerække, så man er parat til at rykke efter den næste brik, som modstanderen fører ud i midterrækken.

En brik, der rykkes gennem modstanderens hjemmerække, kan slå så mange brikker, fordallede eller ej, som terningerne giver mulighed for, og brikken kan ikke selv slås, med mindre den lander i hullet lige foran den modstanderbrik, hvis tur det er til at blive fordallet, eller med mindre den lander i et eller andet hul foran en allerede fordallet brik.

Det er muligt at spille Daldøs med brikker, hvor man ikke af deres form kan se, om de er fordallede eller ej<sup>2</sup>. Disse brikker vil ligne store Ludo-brikker – se figur 5 og 6. For at undgå uoverensstemmelser i forbindelse med, om en brik er fordallet eller ej, kan en af følgende metoder anbefales: 1) Læg en gardinering om den brik, som er den næste i rækken af brikker, der skal fordalles, 2) læg en lille kugle i hullet foran den næste brik, der skal fordalles, eller 3) læg en mønt eller en tændstik foran ovennævnte brik. Hver spiller har sin egen ring, kugle eller andet.



Fig. 5

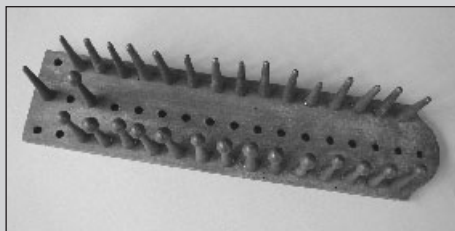


Fig. 6

<sup>1</sup> De rekonstruerede regler er baseret på artiklen »Daldøs« af H. Billeskov Jansen i »Danske Studier, 1927 pp. 97-100, men angivelsen af spillerretningen stammer fra det norske spil »Daldøsa« fra Jærmuseet, Kvia, Rogaland, Norge. Og de har igen fået reglen fra en artikel af Ola Barkved, »Eit gammalt morospel«, »Frå by og bygd i Rogaland«, Bryne 1968, pp. 108-110.

<sup>2</sup> »Daldøs« på »Morslands Historiske Museum« er et sådant spil.

## LITTERATURHENVISNINGER

- Andersen, Torben Arboe 1985. »Hyvl i grob og hamler i gras det er en lied kongkyren«, *Ord og Sag* 5, Århus: 39-50.
- Barkved, Ola 1968. »Eit gammalt morospel«, *Frå by og bygd i Rogaland*, Bryne: 108-110.
- Billeskov Jansen, Hans 1927. »Daldøs«, *Danske Studier*, Kbh.: 96-100.
- Borvo, Alan 2001. »Såhkku. The Devil's Game«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden.
- Canettieri, Paolo 1996. *Alfonso X el Sabio, Il libro dei giochi*, Bologna.
- Den arabiske Rejse. Danske forbindelser med den islamiske verden gennem 1000 år*, Forhistorisk Museum Moesgaard, Århus 1996.
- Depaulis, Thierry 2001. »Jeu de parcours du monde arabo-musulman«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden.
- Espersen, J. C. S. 1908. *Bornholmsk Ordbog*, Kbh.
- Feilberg, H. F. 1886. *Ordbog over Jyske Almuesmål I*: 174.
- Friis, J. A. 1871. *Lappisk Mythologi, Eventyr og Folkesagn I*, Christiania (Oslo): 164-167.
- Haugen, Odd Einar 1983. *Brettspel i nordisk mellomalder*, Nordisk Institutt, Bergen: 5, 8.
- Hyde, Thomas 1694. *De Tâbiludio seu ludo Tâb. De ludo Kiôz. De Ludis Orientalibus libri duo*, Oxford: II: 217-224.
- Itkonen, Toivo Immanuel 1941. »Die Spiele, Unterhaltungen und Kraftproben der Lappen«, *Journal de la Société Finno-Ougrienne*, 51,4, Helsinki: 1-133 (§ 106. Würfel. § 107-108. Die Brettspiele).
- Jacobsen, J. P. 1876. *Fru Marie Grubbe. I Samlede Skrifter I*, 1888: 133.
- Jensen, Erik Aalbæk 1987. *Livet på øerne. Langs Jyllands vestkyst*, Kbh.
- Jensen, Palle Waage 1977. *Brik- og brætspil*, Kbh.: 160-162.
- JO. *Jysk Ordbog*, A-F, Institut for Jysk Sprog- og Kulturforskning, Århus Universitet, www.jyskordbog.dk/ordbog/
- Kjær, Jette 1975. »Terningerne er kastet«, *Skalk V*, Højbjerg: 16-17.
- Larsen, Anthon 1921. »Minder fra Barndoms- og Ungdomsaarene i min Fødeby Thisted«, *Historisk Årbog for Thisted Amt*: 258-269.
- Mejlund, Yngvar 1953. »Sakko«. *By og bygd* 8, Oslo: 175-178.
- Michaelsen, Peter 1999. »Daldøs og Sakku – to gamle nordiske spil med fjerne slægtninge«, *Ord og Sag* 19, Århus: 15-28.
- Michaelsen, Peter 2001. »Daldøs. An almost forgotten dice board game«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden.
- Morencos, P. García (ed.) 1987. *Alfonso X el Sabio, Libros del Ajedrez, Dados y Tablas*, Madrid/Valencia.
- Murray, H. J. R. 1952. *A History of Board Games other than Chess*, Oxford: 94-97.
- Novrup, Svend 1976. »Det hæslæsende Daldøs«, *Politiken*, 4.1.76.
- Næsheim Alf 1990/91. »Daldøsa. Gammelt terningspill med gåtefull opprinnelse«, *Sjå Jæren*: årbok for Jærmuseet, 1990: 99-104. Også publiceret i *Ta hys – leiketradisjonar i Rogaland*, Kulturetaten i Hå, 1991: 99-104.
- Næsheim, Alf 2001. »Daldøsa. An old dice game with an obscure origin«, *Board Games Studies* 4, CNWS Leiden.
- ODS. *Ordbog over det Danske Sprog 1919-1956*, I-XXVIII: 453 + Suppl.bd. II, 1994: 1047.
- OED. *The Oxford English Dictionary*, 2<sup>nd</sup> ed., 1989, vol. IV.
- Pâques, Viviana 1964. *L'arbre cosmique dans la pensée populaire et dans la vie quotidienne du nord-ouest africain*, Paris: 90-92.
- Rosenthal, Franz 1975. *Gambling in Islam*, Leiden: 44-45.
- Skyum, A. C. 1951. *Morsingmålets Ordforråd*, Århus: 285.
- Steiger, Arnald 1941. *Alfonso el Sabio, Libros de acedrex, dados e tablas. Das Schachzabelbuch König Alfonso des Weisen*, Genève/Zürich.
- Søndergaard, Christian 1930. *Flade Sogns historie*, Nykøbing Mors: 84-85.
- Sørensen, Svend og Nielsen, Niels 1997. *At bære livet som det er – om J. P. Jacobsens liv og digtning*, Thisted: 53.
- Sørensen, Svend 1994. *Thisted Købstads Historie*. Bd. I: *Det gamle Thisted*.
- Trap, J. P. 1961. *Danmark* 5. udg. VI, 2, Thisted Amt, Kbh.
- Trap, J. P. 1965. *Danmark*. 5. udg. IX, 2, Ribe Amt, Kbh.
- Wright, Joseph (ed.) 1905. *The English Dialect Dictionary* II (D-G), Oxford, (repr. 1986).
- Østergaard, Erik Gottlieb, Gaston, Anne, og Geleff, Aage Gjøre 2001. »Daldøs – an almost forgotten board game«. Bidrag til rapport fra Board Games in Academia IV, Colloquium in Fribourg 2001.
- Østergaard, Erik G. og Gaston, Anne 2001. »Daldøs – the Rules«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden.

## NOTER

1. Se nærmere herom hos Andersen, Torben Arboe 1985: 39-50.
2. Jacobsen 1876 (1888): 133. J. P. Jacobsens liv og værker er beskrevet i Sørensen og Nielsen 1997.
3. ODS: 453. ODS Suppl.bd.: 1047.
4. Espersen 1908: 46.
5. Feilberg 1886:174.
6. Billeskov Jansen 1927: 96-100.
7. Anthon Larsen har beskrevet sine barndoms- og ungdomsminder fra Thisted i Larsen 1921: 258-269.
8. Oplysningerne om »Færggaard« stammer fra Trap 1961: 602.
9. Jeg vil gerne rette en varm tak til følgende personer for tilsendte oplysninger om *daldøs*-spil på danske museer: Svend Sørensen, Thisted Museum, Per Noe, Morslands Historiske Museum, Nykøbing M., og Mona Rasmussen, Nationalmuseet, Brede. Jeg er desuden Målfrid Grimstvedt, Jærmuseet, tak skyldig for tilsendte fotografier af *daldøsa*-spil.
10. Ifølge en kort levnedbeskrivelse i Søndergaard 1930: 84-85.
11. Tak til lokalhistorikeren Verner Poulsen, Faddersbøl, for afklaring af dette spørgsmål.
12. Trap 1965: 894ff. Jensen 1987: 49ff.
13. Se Sørensen 1994, 116ff. og 167ff.
14. Espersen 1908: 46.
15. Næsheim 1990/91: 99-104, samt Næsheim 2001. Tak til Alf Næsheim for tilsendte breve med oplysninger om *daldøsa*, og til professor emeritus F. J. Billeskov Jansen, Kbh., som etablerede denne kontakt, og desuden sendte en række oplysninger om sin far, Hans Billeskov Jansen.
16. Barkved 1968: 108-110.
17. Friis 1871: 164-167.
18. Borvo 2001.
19. Ifølge en håndskreven, illustreret note fra Eliel Lagercrantz 1928, tilhørende *pirccu*-spillet (SU: 5126:14) på Finlands Nationalmuseum, Helsinki. Tak til kurator Nina Puurunen, Helsinki, som sendte en kopi af denne note samt en række oplysninger om museets samiske spil.
20. Mejland 1953: 175-178 beskriver *sáhkku*-varianten fra sin hjemegn i Nord-Troms.
21. *Daldøs*-spillet's tilhørsforhold til denne gruppe spil blev først bemærket af Palle Waage Jensen, se Jensen 1977: 160-162. En række spil af denne type beskrives i Murray 1952: 94-97. Den første mere omfattende beskrivelse og diskussion af *táb*-kapløbsspillene er Depaulis 2001.
22. Pâques 1964: 90-92.
23. Hyde 1694; Murray 1952: 96.
24. Alfonso X's spillebog er udgivet flere gange i vor tid: Steiger 1941, Morencos 1987, Canettieri 1996.
25. Rosenthal 1975: 44-45. Ibn Dâniyâl, *Dîwân*, Ms. Istanbul Aya Sofia 4880, fol.159a.
26. ODS: 453; ODS Suppl.bd.: 1047, og JO.
27. OED, 2nd.ed. (1989), vol. IV. Wright 1905. Tak til Thierry Depaulis for henvisningerne til *dal(l)y*.
28. Vikingeteorien nævnes i Barkved 1968: 108-110 og i Haugen 1983: 5. En grundigere udformning af denne teori findes hos Østergaard, Gaston og Geleff 2001, samt hos Depaulis 2001.
29. *Den Arabiske Rejse*, Århus 1996, især 9-30 (»Vikingerne og de islamiske lande« af Else Roesdahl og Anne Kromann), samt 76-87 (»Danmark og Barbaresk-Staterne 1745-1845« af Hans Chr. Bjerg).
30. Næsheim 1990/91: 104, samt Næsheim 2001.
31. Der blev opmærksomhed om *daldøs*-spillet midt i 1970'erne, og det blev omtalt i flere artikler, se Kjær 1975: 16-17, Novrup 1976 og Jensen 1977: 160-162.