

# Haretavl – hund efter hare som brætspil

af Peter Michaelsen

*Artiklen beskriver forskellige gamle brætspil, først og fremmest spillet »haretavl« eller »hund efter hare«, som i forskellige varianter har været kendt også i Thy og Vester Hanherred i sidste halvdel af 1800-tallet, ja, måske endnu længere tilbage. Artikelforfatterens meget grundige undersøgelser viser også, at spillet med sikkerhed har været spillet i Riga i 1200-tallet, men at det sandsynligvis allerede i oldtiden har været kendt i Middelhavsområdet.*

Da jeg for en del år siden ledte efter oplysninger om spillet *daldøs* fra Thy<sup>1</sup>, stødte jeg i H. F. Feilbergs *Ordbog over jyske Almuesmål* I-IV (1886-1914), på ordet *haretavl*. Det betegnede et brætspil, som vist i dag er ukendt for de fleste. Spillet var i hvert fald ukendt for mig, og jeg søgte forgæves efter en beskrivelse af det i forskellige standardværker om spil.

En af Feilbergs kilder meddeler dog lidt flere oplysninger om spillet. I bogen *Spredte træk af Landbolivet, optegnede i Jysk Mundart*, Kbh. 1891, fortæller lektor ved Ranum Seminarium C. M. C. Kvolsgaard om livet, som det formede sig i Lild sogn i Vester Han Herred cirka 30 år tidligere. Han skildrer meget detaljeret de forskellige skikke og traditioner, som var i brug der på egnen. Også dengang knyttede der sig særlig mange traditioner til juletiden, og en af disse var, at man fordrev tiden med kortspil eller brætspil. Lillejuledag, når alle var færdige med forberedelserne til den forestående højtid, var tiden inde til at spille kort, f.eks. om en tallerkenfuld pebernødder. Kvolsgaard opregner omhyggeligt en snes forskellige kortspil, man brugte dengang. Derefter går han over til at beskrive brætspillene:

»Somme trak også tavl sådan en aften: haretavl, når tre harer skulde fange en hund, gåsetavl, når atten gæs skulle binde en ræv midt på brættet, og ellers dam og springtav

og så radtav; kunde man der i få en rendehest i gang, så at man for hvert træk kunde sige: »I min rad! jeg tager lidt for min skade«, og så tage en af den andens brikker, så kunde man være stolt karl.« (Kvolsgaard skriver teksten på den lokale dialekt, gengivet i lydskrift, og tilføjer den nævnte oversættelse til rigsdansk).<sup>2</sup>

## Fem gamle brætspil

De fem brætspil, som Kvolsgaard omtaler i det citerede afsnit: *haretavl*, *gåsetavl*, *dam*, *springtav* og *radtav*, har åbenbart nydt en vis popularitet i det vestlige Han Herred omkring 1860.

*Damspillet* er stadig kendt af de fleste danskere og vældig populært visse steder i udlandet i mange forskellige varianter. Herhjemme dukker navnet første gang op i 1634.<sup>3</sup>

*Springtav* ved vi derimod næsten intet om. Sidst i 1800-tallet kendte man det stadig i Vendsyssel, og ordet forekommer i flere danske ordbøger fra 1600-tallet til 1900-tallet.<sup>4</sup> Det har sandsynligvis drejet sig om et dam-lignende spil på et linieret bræt, en spiltype, der er kendt i store dele af verden under mange forskellige navne. Damspillet har formodentlig udviklet sig af et sådant spil engang i løbet af middelalderen.<sup>5</sup>

*Radtav* er nok bedre kendt som *mølle*. Dette spil er formodentlig mindst 4000 år

gammelt og har været spillet her i Norden siden vikingetiden.<sup>6</sup> Navnet *radtav* (udtalt *råtawl*, *rååtawl* og lign.) har især været brugt i Vendsyssel, Han Herred og Nordvestjylland. I Sydthy dominerer betegnelsen *rad(e)* – udtalt *rå(e)*, mens det i Nordthy anvendes side om side med *radtav*. Begge ord forekommer spredt i det øvrige Vestjylland. Lignende navne som *rad* og *i-rad* kendes også fra Falster og Møn.

VSO nævner at *mølle* o. 1700 herhjemme var bedre kendt som *radtav* eller *tavl*. Ældre thyboer vil muligvis også huske et andet navn for spillet, nemlig *nitavl* – i Thy udtalt *niktav*. *Nitavl* har været et almindeligt dialektnavn for spillet i store dele af Jylland, men kendes dog ikke fra Han Herred, Vendsyssel og Sønderjylland. Fra øerne har man kun spredte optegnelser om dette navn (Vestsjælland, Møn og Langeland).<sup>7</sup>

*Gåsetavl*, hvor »atten gæs skulle binde en ræv midt på brættet«, har uden tvivl været et såkaldt jagtspil. Denne spiltype kan spores tilbage til middelalderen. I det meste af Europa har man som regel spillet det på et korsformet bræt af forskellig størrelse. Ræven er ofte placeret i midten og de 13 til 30 gæs i den ene side af brættet. Det gælder om for gæssene at spærre ræven inde, så den ikke kan flyttes, og evt. om at besætte et vist antal pladser i den modsatte side af brættet. Spilleren med ræven vinder, hvis dette ikke lykkes. Gæssene må kun flyttes fremad langs linjerne, mens ræven derimod må gå både frem

og tilbage. Desuden har ræven det privilegium, at den må springe over en gås, når der er en tom plads bagved, hvorefter gåsen fjernes og er ude af spillet.<sup>8</sup>

Vi ved desværre ikke meget om, hvad man har kaldt dette spil rundt omkring i Danmark. Dialektforskeren A. C. Skyum (1880-1961) fra Erslev på Mors kendte ligeledes ordet *gåsetavl*,<sup>9</sup> men andre steder i landet har man kaldt det *ræv* og *gæs*, at trække *rævetavl* eller at trække i *gåsehøve*. Folkemindesamleren Evald Tang Kristensen (1843-1929) optegnede beskrivelser af tre forskellige varianter under disse navne med hhv. 30 gæs, 20 høns og 18 gæs som rævens modstandere.<sup>10</sup>

Sidstnævnte variant fra Gedved ved Horsens havde altså samme antal gæs som i Kvolsgaards *gåsetavl*.<sup>11</sup>

Næst efter *springtav* er *haretavl* det mindst kendte af de fem spil. Spilhistorikere som Willard Fiske og H. J. R. Murray nævner intet om et brætspil, hvor tre brikker har til opgave at fange en enlig brik.<sup>12</sup> Som vi skal se i det følgende, har en række nordiske ordbogsredaktioner dog bevaret oplysninger om spillet, undertiden endog omfattende de væsentligste spilleregler samt et diagram forestillende spillebrættet.

## Haretavl i Thy

Der findes ingen nærmere beskrivelse af, hvordan man har spillet *haretavl* i Vester Han Herred. Vi kender antallet af brikker og for-

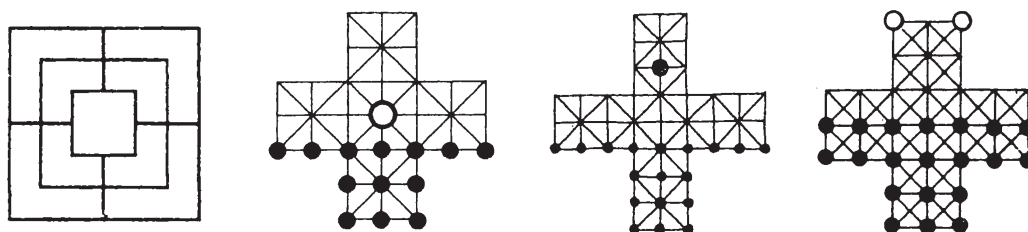


Fig. 1 a, b, c, d Møllespil/radtavl og tre varianter af gåsetavl

målet med spillet, men får ingen oplysninger om spillebrættets udseende hos Kvolsgaard.

Fra Thy kendes derimod en lidt mere detaljeret beskrivelse af spillet, som også rummer en interessant figur, der viser, hvordan spillet så ud. Læreren, arkivaren og dialektforskeren Torsten Balle (1900-1979), som boede i Torsted, foretog i årene 1948-1968 en mængde båndoptagelser, som udgør en vigtig kilde til vores viden om Torsted-dialekten og en række andre Thybomål. Af et kartotekskort hos redaktionen af *Jysk Ordbog* fremgår det, at man i Torsted spillede et brætspil ved navn *hund efter hare*. Torsten Balle bringer et diagram med udgangspositionen i spillet og forklarer, at »4 hunde skal fange en hare. Brikkerne må kun flyttes fra et kryds eller hjørne til et andet. Hundene må ikke gå baglæns. Det må haren.«

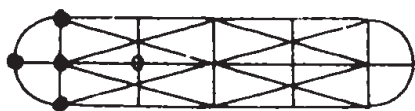


Fig.2 Hund efter hare fra Thy

Beskrivelsen viser, at der er tale om et spil af samme type som det fra Lild sogn. Dog er der i Thy-varianten en forfølger mere i forhold til brikken, som skal fanges. Det må derfor antages, at man i Lild har brugt et noget mindre bræt end det unikke Thy-bræt med 21 skæringspunkter.

## Haretavl i andre egne af Jylland

Ordet *haretavl* kendes ikke kun fra Vester Han Herred, men også fra Vendsyssel,<sup>13</sup> Mors,<sup>14</sup> Horsens-egnen (Gedved),<sup>15</sup> Ringkøbing-egnen (Holmsland)<sup>16</sup> samt Bjerringbro-egnen (Vindum) mellem Randers og Viborg.<sup>17</sup>

Det andet navn for spillet, *hund efter hare*, har vi netop stiftet bekendtskab med. Selvfølgelig om dette navn måske har været mindst lige

så udbredt som navnet *haretavl*, har jeg valgt sidstnævnte som overskrift. *Hund efter hare* betegnede nemlig også en fangeleg, som intet har med brætspillet at gøre.

Som betegnelse for brætspillet kendes ordet ikke alene fra Thy, men også fra Skt. Olai sogn i Hjørring samt det nærliggende Ugilt sogn. I *Vendsyssel Ordbog II* og *V* (Hjørring 1972 og 1986) nævner dialektforskeren Arne Espgaard (1910-2006), spillet. Han bringer i bd. V et diagram, som viser udgangsstillingen i spillet, og forklarer, at »først flytter A haren en plads frem, B flytter en hund, A flytter igen haren osv, indtil haren er fanget i en af figurens ender«. Kilden til denne beskrivelse var Niels Uggerby, født i Ugilt sogn 1898. Som spilfiguren fra Thy afviger også denne spilfigur med sine 12 spillefelter fra andre kendte figurer til *haretavl*.



Fig. 3 Hund efter hare fra Vendsyssel

Hvis reglerne skal forstås bogstaveligt, indebærer de, at haren kan fanges i begge ender af brættet, hvilket forudsætter, at hundene også kan gå baglæns.

Computeranalyser, foretaget af den svenske spilforsker Mats Winther, viser, at det i varianten fra Vendsyssel er meget let, ja trivielt for spilleren med hundene at vinde, hvis de må gå baglæns. Hvis de derimod kun må gå fremad, har spilleren med haren alt for let spil. I spillet fra Thy har de fire hunde en stor fordel i forhold til haren. Læserne kan selv afprøve de to varianter.

Problemet med alle spil, hvor en enkelt brik kæmper mod flere, er at finde den rette balance, så spillet bliver tilpas spændende. Er

det alt for let for den ene part at vinde, mister de fleste snart interessen for spillet.<sup>18</sup>

Varianterne fra Thy og Vendsyssel ser ud til at være videreudviklinger af mere enkle spil, som undertiden har en bedre balance mellem hunde og harer. Ikke mindst Thy-spillet har et meget smukt mønster, og man kan forestille sig, at de børn, der har spillet det, har lagt mere vægt på dette end på balancen i spillet.

Det kan være tilfældigt, at netop disse varianter er blevet optegnet af ordbogsredaktionerne. På baggrund af de nævnte diagrammer fra Thy og Vendsyssel er det ikke muligt at sige noget om særlige regionale varianter. Andre varianter kan sagtens have været mere udbredte i de to områder.

I et *haretavl* fra Vindum optræder også 4 hunde og 1 hare som i Torsted, men da der ikke nævnes andet, er det muligt, at spillet her har foregået på et dambræt (en velkendt variant, se nedenfor).

I et *haretavl* fra Gedved, omtalt hos Evald Tang Kristensen, nævnes ligeledes, at man har 4 hunde og 1 hare. Det tilføjes, at »de trækkes efter Stregerne fra Punkt til Punkt, og det gjælder om for Hundene at lukke Haren inde, men de må ikke springe over den.« Et upubliceret diagram i Tang Kristensens arkiv<sup>19</sup> viser et kors-formet bræt med hele 29

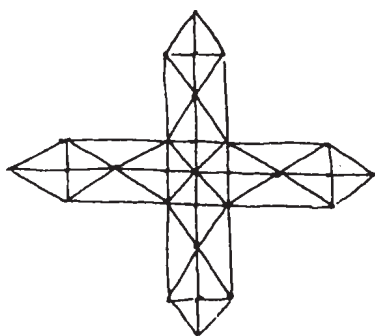


Fig.4 Det korsformede bræt fra Horsens-egnen

punkter. Reglerne er ufuldstændige, men det er nærliggende at tro, at haren ved spillets begyndelse har været placeret i centrum og de fire hunde i enden af en korsarm. Man må desuden antage, at hundene ikke har måttet flytte baglæns.

I samme arkiv findes også et diagram, som illustrerer et *hund efter hare* fra Hesselballe (formodentlig på Århus-egnen).<sup>20</sup> Her ses haren i midten af en figur med kun 9 skæringspunkter, omgivet af hunde på tre af fire sider. Det nævnes kort, at det drejer sig om at drive haren op i en af figurens spidser, så den ikke kan røre sig.

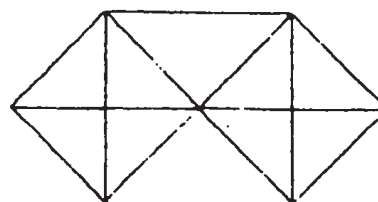


Fig. 5 – Haretavlbrættet med 9 punkter

I modsætning til de tidligere omtalte diagrammer er der her tale om et diagram, som kendes fra andre områder af Danmark samt et enkelt sted i Norge.

I Hornborg sogn ved Horsens kaldte man spillet *rævetavl* og anvendte 3 hunde og 1 ræv. Når hundene var på rad, var ræven fanget. Kombinationen af ræv og hunde kendes også fra et *rævetavl* fra Velle mellem Viborg og Århus med 1 ræv og 24 hunde.<sup>21</sup> Sidstnævnte må have været et spil af samme type som det ovennævnte *gåsetavl*.

## Haretavl på de danske øer

Fra Dærup ved Flemløse på Vestfyn kendes en kort beskrivelse af *hund efter hare*, spillet på et linieret bræt med 11 punkter.<sup>22</sup> Denne figur kendes også fra Norge, Sverige, Letland

og Frankrig, og må dermed siges at være den mest internationale.

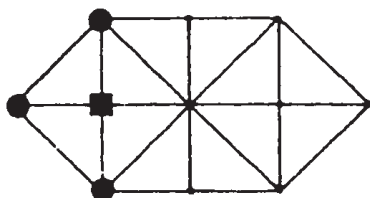


Fig. 6 Haretavlbrættet med 11 punkter

På den lille ø Birkholm i det sydfynske øhav har man også spillet *hund efter hare*, udført på en stiliseret afbildning af øen, hvor tre hunde ad afstukne veje eller strandkanten skal fange haren, der kun kan fanges på særlige lokaliteter. Det vedføjede diagram viser brættet med 9 punkter, men oplysningen om, at haren kan fanges på hele fire steder, giver bedre mening på det lidt større (11-punkters)bræt.<sup>23</sup>

I et andet fynsk *hund efter hare* fra Ørsted på Vestfyn omkring 1860, har man udvidet dette bræt til 13 punkter ved at tegne en cirkel rundt om kvadratet med 9 punkter, så der bliver fire steder langs denne cirkel, hvor haren kan spærres inde.<sup>24</sup> I praksis viser det sig dog at være umuligt for hundene at fange haren i dette diagram.

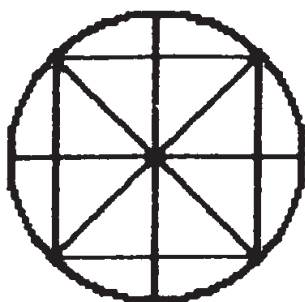


Fig. 7 Det runde bræt fra Fyn  
Også på Bornholm har man kendt spillet,

men her under navnet *haratawla*. Andre spilhed på bornholmsk *gázatawla* og *ræwatawla*, svarende til sprogbrugen i Jylland.<sup>25</sup> I J. C. S. Espersens *Bornholmsk Ordbog*, redigeret o. 1856, men først udgivet i 1908, finder man opslagsordet *haramölla* som navn »paa en sexkantet, i Triangler inddeelt Figur, som bruges i et Brætspil, der hedder: *ad trökkja harataula*.« Espersen tilføjer: »Man skriver den sædvanlig med Krid paa et Bræt eller Bord; i Stedet for Brikker bruger man gjerne Nøddeskaller, hvoraf den ene Spiller har tre, den anden kun én, som gjennes; den kaldes *harajn*, Haren.« Brættet så ud som vist i fig. 5.

Der er flere vidnesbyrd om, at man på Fyn (Brenderup) og Falster (Gundslev, Horbelev) har spillet *hund efter hare* på et dambræt.<sup>26</sup> Denne variant med fire forfølgere på 8x8 felters brættet (eller fem på 10x10-brættet) omtales i en lang række europæiske spillebøger fra midten af 1800-tallet og frem. Den første detaljerede beskrivelse på et nordisk sprog forekommer i en svensk spillebog, trykt i 1878. Her kaldes spillet *varg och får* (ulv og får) eller *mota Olle i grind*.<sup>27</sup>

## Haretavl i gamle danske spillebøger

Fire danske spillebøger fra perioden ca. 1850-1920 bringer korte beskrivelser af *hund efter hare*. Spilfiguren afviger fra bog til bog.

*Spillebog for Børn*, Kbh. 1853, viser brættet med 11 punkter. *Drengenes egen Bog*, Kbh. 1862 (og 2.udg. 1868), viser samme figur, men uden indvendige diagonaler. Desuden tilføjes det her, at spillet også kan spilles på et dambræt – det ældste kendte belæg for denne variant her i Norden. Da bogen er en oversættelse eller bearbejdelse af en engelsk *Boy's own Book*, bygger beskrivelsen muligvis på en engelsk tradition.<sup>28</sup>

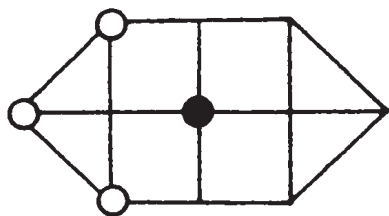


Fig. 8 Et engelsk spillebræt?

I sin *Illustreret Legebog*, Kbh. 1904, nævner Anna Erslev, efter en beskrivelse af *Ulv og Faar*, som er *haretavl* på dambrættet, at man bruger mølletegningen til *hund efter hare* med 3 hunde på de nederste punkter og 1 hare, som selv må vælge sin plads. Sidstnævnte variant nævnes ikke i andre ældre kilder, og skyldes formodentlig en misforståelse.<sup>29</sup>

I *Hjemmenes egen Legebog*, Kbh. 1921, vises figuren med 9 punkter.<sup>30</sup>

## Spillets alder i Danmark

Vi kan konkludere, at brætspillet *haretavl* har været kendt i vidt forskellige egne af landet så tidligt som omkring 1860.

Vi kender ikke den anonyme forfatter til *Spillebog for Børn* eller dennes kilder, men spillet må antages at have være rimelig kendt i 1853, siden det blev optaget i bogen.

På samme tid vælger J. C. S. Espersen (1812-1859) at omtale spillet i *Bornholmsk Ordbog*, og både Kvolsgaards erindring om dette og andre brætspil fra Lild sogn i Vester Han Herred og fynboen Mikkel Kristiansens erindring om *hyvn ætter hare* fra Ørsted sogn rækker tilbage til tiden omkring 1860.

Den ældste sikre omtale af spillet på dansk forekommer i VSO, bd.2, trykt i 1802. Her hedder det om *haretavl*, at ordet betegner »et slags Dragtav, hvor den ene spillende har kun én Brikke, den anden derimod flere, hvormed han skal søge at binde hans ene Brikke.«

Det er meget tænkeligt, at ordet *harespil* fra Mathias Moths uudgivne ordbog fra omkring 1700 refererer til samme spil.<sup>31</sup> I så fald har spillet mere end 300 år på bagen herhjemme.

## Haretavl i Sverige og Norge

Man har også spillet *haretavl* i vore nærmeste nabolande. Spillet har været kendt i den sydøstligste del af Sverige, nærmere bestemt i de tre herreder i det sydøstlige Skåne, som tilsammen kaldes Österlen.

Der findes optegnelser fra tre sogne, som alle ligger nær kysten. I Löderup spillede man *trevolpaspellet*, hvor tre hvalpe (*volpa*) skulle forsøge at spærre en tæve (*töva*) inde. Brættet var det velkendte med 11 punkter. I Brantevik kaldte man samme spil *volpaledjen*, dvs. hvalpelegen. I St. Olof kaldte man spillet *hare å hong*, dvs. hare og hund eller *rävaspel*.<sup>32</sup>

De tre kendte svenske belæg for spillet stammer alle fra et kystområde omkring Simrishamn, som altid har haft tætte kulturelle forbindelser til Bornholm. Det kan derfor ikke undre, at man har kendt det samme spil både på Bornholm og i Österlen.

Man kan sammenligne spillets sporadiske udbredelse i Sverige med terningbrætspillet *daldøsas* udbredelse i Norge. Dette spil synes kun at have været kendt i et smalt, kun 30 km langt område langs Jærens kyst i det sydvestlige Norge, fra Ognå i syd til Klepp i nord.<sup>33</sup>

I et område af Vestnorge ca. 100 km nord for Bergen kaldte man spillet *haretreise* (Eidsdal i Norddal og Sunnlyven).<sup>34</sup> I Sør-Trøndelag øst for Trondheim kaldte man spillet *jåggå hårrån (op)pi tåppin*, dvs. jage haren op i toppen (Selbu, Meråker, Skatval).<sup>35</sup> Den fyldigste beskrivelse fra Selbu fortæller, at knapperne ved spillets begyndelse var placeret i roden (*rota*), og at det gjaldt om at stænge haren inde i toppen i den modsatte ende.<sup>36</sup> I Namsskogan i Nord-Trøndelag

kaldte man spillet *stenge reven!* Her skulle tre hunde stænge ræven inde.<sup>37</sup> Spildigrammerne fra Eidsdal, Selbu og Skatval viser brættet med 11 punkter, mens diagrammet fra Namsskogan viser det lidt mindre bræt med 9 punkter.

## Haretavl i Paris: det franske militære spil

*Haretavl* er kendt i matematikerkredse som *det franske militære spil*. Den franske matematiker Édouard Lucas (1842-1891) beskrev og analyserede spillet i en artikel i tidsskriftet *La Nature* i 1887, en artikel som næsten ordret blev genoptrykt i hans posthumt udgivne bog *Récréations mathématiques* bd.3 i 1893.<sup>38</sup> Spillet skal have været meget populært i militære kredse og på café de la Régence i Paris. Lucas citerer en passage fra et militærtidsskrift, udgivet i 1886, hvor spillet anbefales som yderst nyttigt for officerer. Ifølge samme kilde skulle spillet være opfundet af en pensioneret underløjtnant, Louis Dyen, som også var ridder af æreslegionen. Det hævdes, at spillet skulle give en idé om de strategiske manøvrer, som tre kavaleribrigader må udnytte i kampen mod et militærkorps (*corps d'armée* var en særlig militær enhed, oprettet af Napoleon Bonaparte). Lucas citerer desuden fra en reklameseddel, som fulgte med Dyens spil. Heri lover Dyen, som kalder sig »opfinder« af spillet, præmier til dem, der kan besejre ham i et vist antal partier. Dog nævner Lucas i en note, at spillet ifølge Martin Gall, spilsribent på magasinet *Gil Blas*, skulle være opfundet af en anden franskmand, Constant Roy.

Der kan ikke herske tvivl om, at de to nævnte »opfindere« må have kendt spillet *haretavl* i forvejen. Det kan dog ikke have været særlig kendt, siden både Lucas og Gall tog oplysningerne for gode varer. Lucas sam-

menlignede spillet med *le jeu des chiens et du loup* (spillet med hundene og ulven), som spilledes med fem brikker mod én på dambrættet (og som også var kendt i Danmark, se ovenfor). Denne variant må altså have været væsentlig bedre kendt end varianten på det lille linierede bræt.

Brættet til det militære spil er det velkendte med 11 punkter. De tre forfølgere placeres i den ene ende med den forfulgte brik på punktet foran dem. Spilleren med den enlige brik begynder spillet. Brikken kan gå både frem og tilbage i alle retninger, mens forfølgerne kun kan gå fremad eller til siden. Forfølgerne vinder, hvis de spærrer den forfulgte inde, så denne ikke kan undslippe. Den forfulgte vinder, hvis den undslipper.

Samtlige regler forekommer i nordiske beskrivelser af *haretavl*. Reglen, som begrænser forfølgernes bevægelighed, nævnes dog kun i to af de nordiske kilder.<sup>39</sup> Tilsvarende restriktioner med hensyn til gæssenes bevægelighed i *gåsetavl* eller *ræv og gæs* kendes fra en lang række varianter af dette spil, både i Norden og resten af Europa. I disse spil som i *haretavl* tjener reglen til at skabe en bedre balance mellem de to parter, så spillet bliver mere spændende.

Også jagtspillet *gåsetavl* har haft en »militær« variant, nemlig det såkaldte *belejrings-spil* eller *asalto*, omtalt første gang på dansk i *Spillebog for Børn*, Kbh.1853.<sup>40</sup> I dette skulle 24 angribere forsøge at besætte alle 9 pladser i en indrammet korsarm, som symboliserede et fort. I fortet befandt der sig to forsvarere, som vandt, hvis det lykkedes dem at reducere antallet af angribere til 8. Reglerne var i øvrigt identiske med reglerne for *gåsetavl/ræv og gæs*. Spillet var populært i både Tyskland og Frankrig fra begyndelsen af 1800-tallet.<sup>41</sup> Det karakteristiske træk ved spillet, at et vist antal pladser skulle besættes i den ene ende af brættet, kendes også fra en anden variant

af *gåsetavl*, hvor man alternativt kunne vinde på denne måde, også selv om ræven ikke var spærret inde.<sup>42</sup>

I brætspillenes historie findes der mange eksempler på, at et ældre spil, evt. tilføjet et par små modifikationer, er blevet lanceret som et helt nyt spil. Noget sådant skete netop i Paris omtrent samtidig med fremkomsten af *det militære spil*. I 1879 lancerede Henri Issanchou sit *Jeu de Renards* (rævespil) som et helt nyt spil. Forsvarerne og angriberne fra belejringsspillet var her blevet til 2 ræve og 20 høns, fortet kaldtes et hønsehus, og man kunne som i ovennævnte variant vinde på to måder: som i *belejringsspillet* eller ved at spærre ræven inde. Issanchou søgte ivrigt at popularisere sit spil og udgav flere håndbøger om det.<sup>43</sup>

Édouard Lucas er langt fra den eneste fremtrædende matematiker, der har interesseret sig for det militære spil alias *haretavl*. I 1943 udgav den hollandske matematiker Fred Schuh (1875-1966) en bog med matematiske problemer og tidsfordriv, som udkom i engelsk oversættelse i 1968.<sup>44</sup> I denne bog leverer han bl.a. en grundig analyse af spillet *wolf and sheep* (ulv og får), som er *haretavl* på et dambræt (her med 5 får og 1 ulv på et 10x10 bræt). Desuden analyserer han det franske militære spil, som han kalder *the Soldiers' Game*, dvs. »soldaterspillet«. Reglerne er ikke helt identiske med dem hos Lucas: den forfulgte brik må placere sig frit ved spillets begyndelse og kan kun fanges på feltet i den modsatte ende af figuren, dvs. på 1 sted i stedet for 3. Schuh tilføjer endvidere en regel om, at gentagelse af træk – en position, der gentager sig 3 gange i træk – tæller som gevinst for spilleren med den forfulgte brik. Disse regler gør alle opgaven vanskeligere for forfølgerne, som dog alligevel vinder ved perfekt spil. Fred Schuh opfandt selv en forenklet udgave af soldaterspillet, som han kaldte

*game of dwarfs* eller *catch the giant!* (dværgespillet eller fang kæmpen!). Udover dette spil analyserer han også i sin bog, hvad han kalder *a modified game of dwarfs*, et modificeret dværgespil. Sidstnævnte spilles på en spilleplan med 9 punkter, identisk med fig.5.

I Fred Schuhs dværgespil er et af de 9 punkter fjernet, nemlig det punkt, som befinder sig midt imellem brættets centrale punkt og punktet i den spids, hvor forfølgerne befinder sig ved spillets begyndelse. Brikkerne kan godt bevæge sig hen over det manglende punkt, men ikke placeres på det. Schuh havde lejlighed til at demonstrere sit lille spil på 8 punktersbrættet for sin landsmand, Dr. Max Euwe, som var stormester i skak og endda verdensmester fra 1935 til 1937. Dr. Euwe brugte 15-20 minutter på at regne dværgenes korrekte træk ud i hovedet, og anbefalede spillet som meget instruktivt for begyndere i skak, som derved kunne lære noget om »opposition«, et vigtigt begreb i slutspillet.

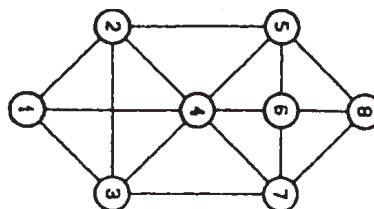


Fig.9 Fred Schuhs Dværgespil

Også matematikeren Martin Gardner (f.1914) fattede interesse for spillet, og kaldte det »et glimrende eksempel på et spil for to, der kombinerer ekstrem enkelthed med ekstraordinær strategisk subtilitet«. Han beskrev det kort i en artikel i tidsskriftet *Scientific American* fra 1963.<sup>45</sup>

I 1982 udkom bogen *Winning Ways for Your Mathematical Plays*, i hvilken en af de tre forfattere, Elwyn Berlekamp, beskrev og analyserede det franske militære spil, som



han også kaldte *Hare and Hounds* (hare og hunde).<sup>46</sup> Berlekamp placerer de tre hunde og haren i hver sin ende af figuren, og lader hundene flytte først. Dog diskuterer han også, hvem der vinder, hvis haren har en anden udgangsposition eller får lov at flytte først. Desuden præsenterer han to nye varianter af spillet, som han har opfundet ved simpelthen at forlænge det klassiske bræt, så det får henholdsvis 17 og 23 skæringspunkter eller felter. Det resulterer i et mere interessant spil, hvor haren har større chancer mod hundene. Denne idé blev foregrebet af dem, som opfandt de fire danske forstørrede varianter beskrevet ovenfor, men balancen er klart bedre i Berlekamps spil.

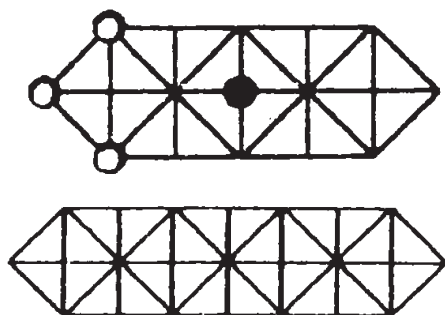


Fig. 10 a og b Elwyn Berlekamps forstørrede spilleplaner

## Haretavl i middelalderens Riga

Som vi har set, er det usandsynligt, at *haretavl* skulle være blevet opfundet i Paris i 1870'erne eller 1880'erne. På baggrund af de mange ældre nordiske vidnesbyrd om spillet må det formodes, at spillet, som en overgang var en modedille i den franske hovedstad, havde en lang tradition bag sig.

Ved udgravninger i Riga i 1974 og 1975 kom to primitive spillebrætter for dagen, hvoraf det ene er særlig interessant i denne sammenhæng. På et kældergulv under en

stenbygning fra 1200-tallet fandt man et 47 cm langt, 17 cm bredt og 2 cm tykt egetræsbræt med konturer af forskellige brætspilsvarianter indskåret på begge sider.

Stenhusene fra denne bydel stammer tidligst fra anden halvdel af 1200-tallet, og den lettiske arkæologiprofessor Andris Caune daterer på baggrund af fundomstændighederne brættet til slutningen af 1200-tallet eller begyndelsen af 1300-tallet.<sup>47</sup>

Et af de seks indridsede mønstre lader sig nemt identificere som det, der almindeligvis bruges til brætspillet *mølle*. Dog har det et stjernemønster i det midterste felt. Ved udgravninger på Store Torv i Århus i 1994 fandt man ganske tæt på domkirken en brøndplanke med samme mønster indridset.<sup>48</sup> Arkæologen Hans Skov formoder, at dette mønster skyldes, at man har sammennetegnet to spil: *mølle* og (hvad han kalder) *tretavl*. Et lignende mønster, hvor den midterste firkant dog kun krydses af to i stedet for fire linjer, forekommer i et lidt ældre møllebræt fra Riga, som dateres til begyndelsen af 1200-tallet. Århus-brættet er ligeledes fra ca. 1200.

Et andet af de seks mønstre med kun 9 skæringspunkter lader sig også nemt identificere som figuren til *tretavl* eller *trip-trap-træsko*, hvor det gælder om at få tre brikker på rad. De sidste fire mønstre, hvoraf de tre var ens med 11 skæringspunkter, og det fjerde en smule afvigende med 14, lod sig ikke uden videre identificere med mønstrene til kendte spil. Andris Caune foreslog i sin artikel fra 1993, at der var tale om lokale Riga-varianter af *tretavl* eller *Drei-Steine-Mühle*, som han kaldte det.

I efteråret 2000 gjorde jeg prof. Caune opmærksom på, at tre af de nævnte spillebrætter havde præcis samme mønster som brættet til *haretavl*. Som vi har set, kendes dette bræt både fra Fyn, Skåne, to egne af

Norge samt Paris. På baggrund af de mange nordiske eksempler kan der ikke herske tvivl om, at man så tidligt som ca. 1300 har spillet *haretavl* i Riga – i mindst to varianter, hvoraf den ene måske var en lokal opfindelse – og formodentlig under et tysk navn. Rester af keramik viser nemlig, at det må have været tyske tilflyttere, håndværkere eller handelsmænd, der har boet i huset med spillebrættet. Det lidt ældre møllebræt fra en livlandsk fiskergård vidner om, at også egnens oprindelige befolkning har begivet sig af med tidsfordriv.

I 1282 var Riga blevet medlem af Hanseforbundet. Hansaen var oprindelig en løs sammenslutning af handlende, men udviklede sig efterhånden til en stærk økonomisk union af byer i Nordtyskland og de baltiske lande. Det er nærliggende at tænke sig, at man også i de nordtyske hansestæder langs Østersøen må have kendt *haretavl*-spillet.<sup>49</sup>

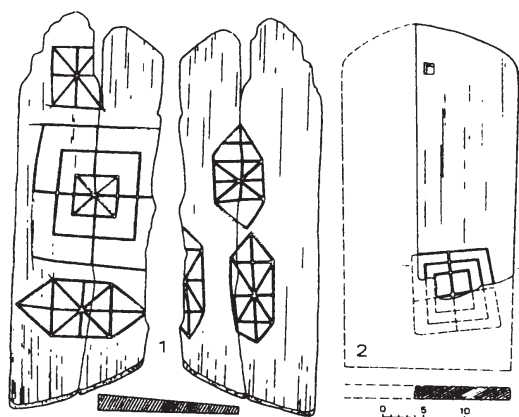


Fig. 11 Spillebrætter fra Riga o. 1300

## Beslægtede spil i Mellem- og Sydeuropa

De forskellige varianter af *haretavl* tilhører en gruppe spil, som den franske spilforsker Thierry Depaulis har kaldt »asymmetriske

blokadespil».<sup>50</sup> De fleste blokadespil er symmetriske, hvilket vil sige, at begge spillere har lige mange brikker. I de asymmetriske spil har den ene spiller kun en brik, som ikke har lov til at slå de tre til fem brikker, der forsøger at blokere den, så den ikke kan flyttes. Ved optimalt spil vinder forfølgerne altid, selvom den enlige brik forsøger at undslippe så længe som muligt.

Til denne gruppe hører også en række mellem- og sydeuropæiske spil, der har så mange fællestræk, at de kan betragtes som varianter af eet og samme spil. Dette spil minder meget om *haretavl*, men spilfigurerne er generelt væsentligt større med fra 21 til 41 skæringspunkter. Karakteristisk er desuden et mønster med en cirkel i midten, omgivet af en række halvcirkler, placeret langs randen af en ydre cirkel eller firkant.

I det norditalienske *Il Gioco dell'Orso* (bjørnespillet) forfølger tre jægere en bjørn, som de søger at indkredse, så den ikke længere kan bevæge sig. Der nævnes to forskellige udgangspositioner for brikkerne – to positioner, som også kendes fra diverse varianter af *haretavl*. Spillet er stadig i brug i Forngengo i Piemonte.<sup>51</sup>

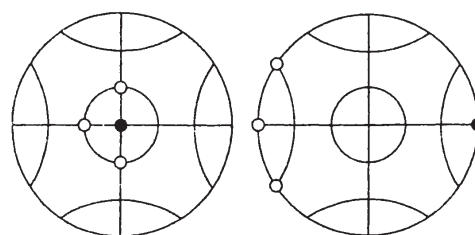


Fig. 12 a og b

I Sologne, et område af Frankrig ca. 100 km syd for Paris, spillede man i 1950'erne et lignende spil ved navn *Jeu de gendarmes et le voleur* (spillet med tyven og gendarmene).<sup>52</sup>

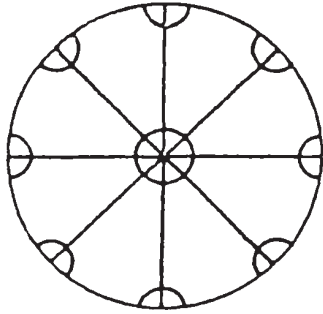


Fig. 12 c

Dr. Maria Argyriadis har i foredraget »The game of chasing the hare« beskrevet et græsk børnespil af samme type. Dette blev spillet af tre børn, hvoraf den ene styrede haren, den anden jægeren og den tredje jægerens to hunde. I denne »harejagt« var haren ved spillets begyndelse placeret i centrum, omgivet af forfølgere på tre af de fire tilstødende punkter. Spillet begyndte med, at haren flyttede til det ene ledige punkt.<sup>53</sup>

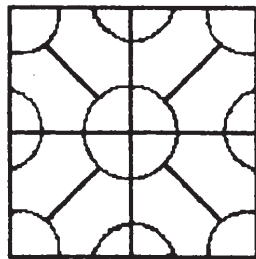


Fig. 12 d

Ved udgravninger i den schweiziske by Augst, romertidens Augusta Raurica, fandt man i 1962 fragmenter af, hvad der sandsynligvis er to spillebrætter fra 200-tallet e.Kr. Det rektangulære mønster på de to sandstensplader måler hhv. 24x40 og 23x32 cm. Mønstrene med hhv. 27 og 21 punkter minder lidt om det, der findes på en håndboldbane. Da pladerne blev fundet i nærheden af metalværksteder, kan der muligvis være tale

om en slags støbeforme. Arkæologen Ulrich Schädler vil ikke udelukke denne mulighed. Er der derimod tale om spillebrætter, mener han, at spillet må have været af samme type som bjørnespillet.<sup>54</sup>

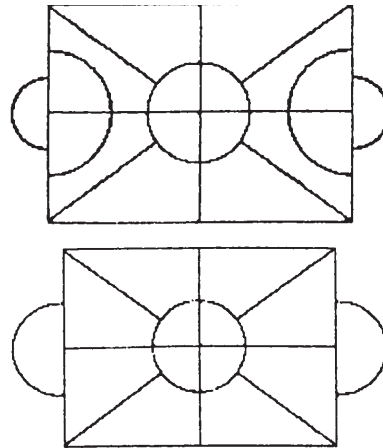


Fig. 12 e og f

I Apollon-templet i Didyma på Lilleasiens vestkyst har man fundet et fodbold-lignende mønster, som minder meget om mønstret til det italienske bjørnespil.<sup>55</sup>

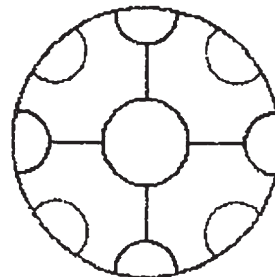


Fig. 12 g

Der er altså flere ting, der tyder på, at man allerede i oldtiden har kendt denne gruppe af spil i Middelhavsområdet.

Mønstret fra bjørnespillet har ikke alene en vid udbredelse i tid, men også i rum: et iden-

tisk mønster anvendes til to forskellige spil på den kinesiske ø Taiwan, nemlig til et krigsspil, Sz' Kwa (fire retninger), hvor hver spiller har 20 brikker, som skiftevis sættes på brættet, og til et andet krigsspil, Xi Gua Qi (vandmelon-spil), hvor de 2x6 brikker befinder sig på brættet ved spillets begyndelse. I begge spil slås brikker af brættet ved at afskære dem fra kontakten til et ledigt punkt. Sidstnævnte spil, dog med en ekstra koncentrisk cirkel i mønstret, blev lanceret i Holland i slutningen af 1800-tallet som »det nye spil Wu-Lu«. <sup>56</sup>

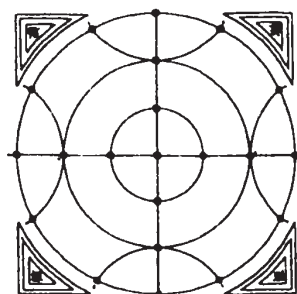


Fig. 12 h

Fig.12. a og b viser to udgangspositioner i det italienske bjørnespil, c et lignende fransk spil, d

et græsk harespil (tegning efter foto, se Argyriadis 2002), e og f to formodede romerske spillebrætter fra Schweiz, g et formodet antikt spillebræt fra Didyma, Tyrkiet, og h brættet til det kinesiske spil Wu-Lu, som kendes fra Taiwan.

Vi begyndte jagten på *haretavl* i Vester Han Herred og endte på Taiwan. Fra Norge i nord til Grækenland i syd har man i århundreder moret sig med denne form for tidsfordriv, som nu synes at være gået i glemmebogen de fleste steder. Jeg håber, at læserne har fået lyst til at afprøve nogle af de gamle spil. Hvis nogle skulle have erindringer om *haretavl* eller andre spil nævnt i denne artikel, er de meget velkomne til at kontakte forfatteren via redaktionen.

Peter Michaelsen

Født 1957. Cand.theol. et phil. fra Århus Universitet 1986. Fra 1987 sognepræst i Dronningborg-Gimming pastorat v. Randers

#### Litteraturhenvisninger

Argyriadis, Maria 1997, *To paidi mesa ston kyklo tou khronou/Childhood years*, Thessaloniki/Athen: 93-95.  
Argyriadis, M. 2002, abstract of lecture: »The game of chasing the hare«, <http://www.boardgamestudies.info/abstracts/colloquium/barcelona/mostra.cgi?abs/12.txt>

*Barneleiker fra gard og grend*, Bondebladet og Landbruksforlaget, Oslo 1983: 79.

Bell, Robert Charles 1979, *The Board Game Book*, London: 50-51.

Bell, R.C. 1988, *Games to play*, London: fig.206.

Bell, R.C. og Cornelius M. 1988, *Board games round the*

- world, Cambridge: 14-15.
- Bell, R.C. 1997, *Fun at the Lathe*, Guild of Master Craftsman Publ. Ltd., Lewes: 38-42.
- Berger, Friedrich 2003, *The merels board as a symbol*, Berger, Essen.
- Berger, F. 2004, »From circle and square to the image of the world: a possible interpretation for some petroglyphs of merels boards«, *Rock Art Research* 21(1): 11-25.
- Berlekamp, E., Conway, J. H., and Guy, Richard H. 1982/2003, *Winning Ways for Your Mathematical Plays* 1. og 2. udg., A.K. Peters Ltd., Canada: 647-665/711-729.
- Caune, Andris 1993, »Funde hochmittelalterlicher Mühlespielbretter aus der Rigaer Altstadt«. *SKMR 1, Schriften des Kulturhistorischen Museums in Rostock. Archäologie des Mittelalters und Bauforschung im Hanseraum*, Konrad Reich, Rostock: 455-460.
- Depaulis, Thierry og Gavazzi, Carlo 1999, »L'orso e i suoi fratelli«, *Rivista Biellese* anno 3, numero 4, 46-50.
- Drengenes egen Bog*, Kbh. 1862: 47-48; 2.udg. 1868: 36-38.
- Edeine, Bernard 1974, *La Sologne: contribution aux études d'ethnologie métropolitaine*, II, Paris/La Haye: 607.
- Āndrei, Walter 1988, *Spiele und Unterhaltung im alten Europa*, Werner Dausien, Hanau: 72 + 81-83.
- Erslev, Anna 1904, *Illustreret Legebog*, Kbh: 135.
- Espegaard, Arne, *Vendsysselsk Ordbog* I-VI, Hjørring 1972-2000.
- Espersen, J.C.S., *Bornholmsk Ordbog*, Kbh. 1908.
- Feilberg, H.F. *Ordbog over Jyske Almuesmål*, I-IV, 1886-1914.
- Fiske, Willard 1900, *Chess on Iceland*, Firenze.
- Fynsk Hjemstav* 8, 1937, udg. H.C. Frydendahl: 30.
- Gardner, Martin 1963, »Mathematical games. About two new and two old mathematical board games«, *Scientific American* 209 # 4 (Oct. 1963), 124-130.
- Gardner, Martin 1971, *Sixth Book of Mathematical Games from Scientific American*, W.H. Freeman, San Fransisco: 39-47.
- Gavazzi, Carlo og Luca 1997, *Giocare sulla pietra / I giochi nelle incisioni rupestri e nei graffiti di Piemonte*, Valle d'Aosta el Liguria, Priuli & Verlucca, Ivrea.
- Gotfredsen, L., *Langelandsk Ordbog*, 1972-1973, »dreje-tavle«, »nitavle«.
- Höckmann, Olaf 1996, »Brettspiele im Didymeion«, *Istanbuler Mitteilungen* 46, 252-262 og pl.44-47.
- Issanchou, Henri 1889, *Traité du Jeu des Renards*, Paris.
- Jensen, Palle Waage 1977, *Brik- og brætspil*, Kbh.: 169.
- JO. *Jysk Ordbog*, A-H, inkl. seddelsamlinger og spørge-listesamlinger, Peter Skautrup Centret for Jysk Dialektforskning, Aarhus Universitet, www.jyskordbog.dk/ordbog/
- Kalkar, Otto 1881-1907, *Ordbog over det ældre danske sprog (1300-1700)*, I-IV, Kbh.
- Knudsen, Fr. og Lüttichau H. 1921, *Hjemmenes Legebog*, Kbh.: 114.
- Kristensen, Evald Tang 1898, *Danske Børnerim, Remser og Lege*, Århus: 332-333.
- Kvolsgaard, C. M. C. 1891, *Spredte Træk af Landbolivet, optegnede i Jysk Mundart*, Kbh.: 109-110.
- Linde, Peter 1952, »Tavlebordsleg gennem tusind Aar«, *Nationaltidende*, Søndag 3.februar 1952, Kbh: 2.
- Linde, Peter 1953-54, »Tavlebordsleg gennem tusind Aar«, *Danske Museer. Aarbog for dansk kulturhistorisk museumsforening* IV, Kbh.: 99-105.
- Lucas, Édouard 1887, »Récréations scientifique. Le Jeu Militaire«, *La Nature. Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie*, 402-404, Paris.
- Lucas, Édouard 1893, *Récréations mathématiques*, Vol. III, 1893.1960, Paris: 105-116.
- Lund, Peter 1986, *Spil med bræt og brikker*, Kbh.: 27.
- Michaelsen, Peter 1998, »Somme trak også tavl – om et gammelt tidsfordriv og dets navne«, *Ord & Sag* 18, www.hum.au.dk/jysk/publikationer/ordsag18.pdf, Peter Skautrup Centret for Jysk Dialektforskning, Aarhus Universitet: 11-44.
- Michaelsen, Peter 2001 a, »Daldøs: An almost forgotten dice board game«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden University: 19-31.
- Michaelsen, Peter 2001 b, »Daldøs – et gådefuldt gammelt brætspil«, *Historisk Årbog for Thy og Vester Han Herred 2001*, Thisted: 91-106.
- Murray, H.J.R. 1952, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford.

- Norman, Albert 1878, *Ungdomens Bok. Gossarnas Lekar*, Stockholm: 162-165.
- Norsk Ordbok 2014, I-VII, 1966-2008, inkl. Setelarkivet og Trønderordboka.
- Næsheim, Alf 2001, »Daldøsa: An old dice game with an obscure origin«, *Board Games Studies* 4, CNWS, Leiden University: 9-14.
- Pinon, Roger 1968, »Le jeu de la marelle assise en Wallonie«, *Enquêtes du Musée de la Vie Wallonie*, XI, no. 129-132, Jan.-Dec. 1968 (publ.1972), Liège: 277-332.
- Rønholt, Erik, *Brætspil*, Kbh.1994: 6-7.
- Schuh, Fred 1943, *Wonderlijke Problemen; Leerzaam Tijdverdriff Door Puzzle en Spel*, Zutphen, 189-192.
- Schuh, Fred 1968, *The Master Book of Mathematical Recreations*, Dover Publ., New York: 239-244.
- Schädler, Ulrich 2002, »Bärenjagd in Augusta Raurica?«, *Augusta Raurica* 2002/1, Augst: 8-11.
- Sigsgaard, Jens og Varnild, Ib 1982, *Det legede vi med... Gammelt legetøj i Danmark*, Kbh.: 245-246.
- Skov, Hans 1997, »Tidsfordriv«, *Skalk* 1997/2, Højbjerg: 29-31.
- Skyum, A.C. 1951, *Morsingmålets Ordforråd*, Århus: 285.
- Spillebog for Børn*, Kbh. 1853: 35-36.
- Stoep, Arie van der 2005, *Draughts in relation to chess and alquerque*, ed. van der
- Stoep, Burgemeester Vlaklaan 30, 4927 AB Hooge Zwaluwe (Nederland).
- Tillhagen, Carl-Herman 1947, »Spel och dobbel«, *Det glada Sverige. Våra festor och högtider genom tiderna*, II, Stockholm: 1265-1317, især 1285-1290.
- VSO. *Videnskabernes Selskabs Ordbog* I-VIII 1793-1905, bd.II F-H 1802, Kbh.
- ØMO. *Ømålsordbogen* I-VIII, 1992-, inkl. ordbogens seddelsamlinger, Dansk Dialektforskning, Københavns Universitet.
- hos Michaelsen 1998: 38-44.
- 4 I bl.a. *Etymologicum Latinum*, Rostock 1622, se Kalkar; VSO Bd. VI, 1848; Feilberg 1886-1914 og Espegaard 1972-2000.
- 5 Michaelsen 1998: 35-38; van der Stoep 2005.
- 6 Michaelsen 1998: 12-15. Se i øvrigt om dette spil hos Linde 1952: 2 og 1953-54: 99-105; Pinon 1968: 277-322 Berger 2003 og Berger 2004: 11-25.
- 7 Michaelsen 1998: 16-26. Kilder: JO og ØMO med seddel- og spørgelistsamlinger samt Gotfredsen 1972-73. Ord som *mollespil* og *nitavl* har gamle rødder. De tilsvarende nederlandske *molenspel* og *negensticken* brugtes allerede i 1400-tallet, se van der Stoep 2005: 86.
- 8 Michaelsen 1998: 31-35.
- 9 Skyum 1951: 285.
- 10 Kristensen 1898: 332-333.
- 11 Varianten kendes også fra det sydvestlige Skåne, ifølge Folkliksarkivet i Lund, og beskrives desuden hos Bell 1979: 50-51. Varianten med 20/30 høns/gæs på det større bræt beskrives som *Dubbelt Råf-spel* i Norman 1878: 164. For yderligere eksempler, se Michaelsen 1998: 31-35.
- 12 Fiske 1905. Murray 1952.
- 13 Feilberg 1886-1914.
- 14 Skyum 1951: 285.
- 15 Kristensen 1898: 333.
- 16 Laust Røjkjær, f.1848: *Jydske ord og udtryk*, DFS 1922/70, seddelsamling til JO.
- 17 JO. Spørgelistsamling.
- 18 Mats Winther har lavet computer-versioner af flere af spillene, omtalt i denne artikel. De kan downloades på <http://hem.passagen.se/melki9/> - se under *Hare Games* og *Bear Games*. Det kræver, at man har programmet *Zillions*, som kan købes via <http://www.zillions-of-games.com/> Tak til Mats Winther for tilsendte implementationer og diagrammer.
- 19 Venligst tilsendt af Inger Spang Hansen fra Dansk Folkemindesamling.
- 20 Beskrevet hos Kristensen 1898: 332-333. Tang Kristensen samlede oplysninger om lege på forskellige højskoler, i dette tilfælde formodentlig den daværende Hesselballe Højskole ved Århus.

#### Noter

- 1 Se nærmere om dette spil hos Michaelsen 2001 a og b.
- 2 Kvolsgaard 1891: 109-110.
- 3 Kalkar 1881-1885 med henvisning til latin-dansk ordbog af S.H.Stephanius. Se i øvrigt om dette spil

- 21 Seddel- og spørgelistesamling til JO. Ordet *Rævetavl* kendes også fra Gedved, jfr. note 10, samt Humlum sogn ved Struer og Torslev sogn ved Brovst, Ø. Han Herred.
- 22 ØMO + seddelsamling til ØMO, kopier venligst tilsendt af Anette Jensen.
- 23 ØMO + seddelsamling til ØMO.
- 24 ØMO + seddelsamling. Trykt i *Fynsk Hjemstavn* 1937: 30.
- 25 Institut for Dansk Dialektforsknings bornholmske samlinger, kopier venligst tilsendt af Anette Jensen.
- 26 ØMO + seddelsamling. Det er uvist om et brætspil, *trække hare*, fra Fanebjerg på Møn, nævnt i ØMO under *hare*, har været af denne art.
- 27 Norman 1878: 164-165. Sidstnævnte er et svensk idiomatisk udtryk, ordret: »standse tyren i ledet« med betydningen: »stoppe nogen, før det går for vidt«, »tage tyren ved hornene«.
- 28 *Spillebog for Børn*: 35; *Drengenes egen Bog*: 48 (2.udg.: 37). Brættet uden diagonaler vises også i to nyere danske bøger: Jensen 1977: 169 og Rønholt 1994: 6.
- 29 Erslev 1904: 135, og dukker op igen hos Lund 1986: 27. Spillet fungerer ikke på et møllebræt.
- 30 Knudsen og Lüttichau 1921: 114.
- 31 Kalkar 1881-1907.
- 32 Kopi af oplysninger om *Dra Taul. 3 volpa-, 7 volpa-, 17 volpa-spelet* fra Löderup sogn, venligst tilsendt af Tora Wall, Folkminnessamlingen, Nordiska Museets Arkiv. Kopi af opl. om *valpleken* fra Brantevik sogn, venligst tilsendt af Ola Svensson, Dialekt- och Ortnamnsarkivet i Lund. Opl. om *dra taul. hare å hong* fra St. Olof sogn, venligst tilsendt af Göran Sjögård, Folkklivsarkivet i Lund. *Trevolpaspelet* omtales desuden hos Tillhagen 1947: 1285-1286. Han formodede, at *volpa* kom af *vulpes*, det latinske ord for ræv.
- 33 Iflg. mundtlig meddelelse fra Alf Næsheim. Se i øvrigt Næsheim 2001 og Michaelsen 2001 b.
- 34 NO 2014 – Setelarkivet.
- 35 NO 2014 – Setelarkivet – Trønderordboka.
- 36 *Barneleiker fra gard og grend*: 79.
- 37 NO 2014 – Setelarkivet – Trønderordboka.
- 38 Lucas 1887: 402-404 og Lucas 1893: 105-116.
- 39 Torsten Balles beskrivelse fra Thy samt *Drengenes egen Bog*: 47(2.udg.: 38). Reglen nævnes igen hos Jensen 1977: 169 og Rønholt 1994: 6.
- 40 *Spillebog for Børn*: 33-35.
- 41 Sigsgaard og Varnild 1982: 245ff.
- 42 Beskrevet hos Kristensen 1898: 333; Norman 1878: 164; ULMA 95:7: Rävspel fra Ångermanland 1891, Dialekt- och folkminnesarkivet, Uppsala – kopi venligst tilsendt af Birgit Eaker; se også Michaelsen 1998: 33.
- 43 Issanchou 1889. Kopi venligst tilsendt af Michel Boutin, Frankrig.
- 44 Schuh 1943, 1968: 214-244.
- 45 Gardner 1963: 124-130; Gardner 1971: 39-47.
- 46 Berlekamp, Conway og Guy 1982: 647-665=2003: 711-729.
- 47 Caune 1993: 455-460.
- 48 Skov 1997: 29-31.
- 49 Èndrei 1988: 72, 81-83 omtaler spillet som midaldreligt, nævner forskellige navne og gengiver to spilleplaner, hvoraf den ene viser den velkendte figur med 9 punkter. Desværre giver han ingen kildehenvisninger.
- 50 I forelæsning på Board Games Studies Colloquium i Firenze 1999.
- 51 Gavazzi 1997. Depaulis og Gavazzi 1999: 46-50.
- 52 Edeine 1974: 607. Depaulis og Gavazzi 1999: 46-50.
- 53 Argyriadis 2002, se også Argyriadis 1997: 93-95.
- 54 Schädler 2002: 8-11.
- 55 Se f.eks. Höckmann 1996: 251-262. Flere henvisninger hos Depaulis og Gavazzi 1999, hvor også et romersk hjulformet mønster diskuteres.
- 56 Depaulis og Gavazzi 1999; Bell 1988 fig.206; Bell og Cornelius 1988: 14-15; Bell 1997: 38-42. *Xi Gua Qi* kendes også fra andre egne af Kina, se <http://www.boardgamegeek.com/boardgame/29500> og [http://en.wikipedia.org/wiki/Watermelon\\_Chess](http://en.wikipedia.org/wiki/Watermelon_Chess), som har link til tilsvarende artikel om Sz'Kwa.