

Скандинавският „шахмат“ хнефатафл и легендата за фризийското клане

Автор: Манол Глишев

В 1732 г. шведският естестволюбец Карл Линей споменава в дневника на лапландската си експедиция, че местното население играе нещо, бегло наподобяващо шахмат. Забавлението носи латинизираното име „таблут“, тоест буквално „игра върху дъска“ и, също като шаха, е военна абстракция. Дъската е разделена на 9x9 квадрата, от които четирите ъгли и централният представляват „крепости“. Шестнадесет черни пула или „московити“, разположени в четири групи по периферията на игралното поле, обсаждат девет бели или „шведи“, първоначално разположени в центъра. Една от белите фигури е „крал“, чиято стартова позиция е в централната крепост или „тронна зала“. Играта е походова. Целта на белите е кралят да достигне до някой от ъглите, където е в безопасност. Целта на черните е да „убият“ краля. Фигурите се придвижват по права линия и само кралят има правото да преминава през центъра или да спира в ъгъл на дъската. Фигурите не могат да се прескачат помежду си. Взимането на пул

става, когато противникът го обгради от две страни. Има и още правила, над които продължават да се водят дискусии. Играта е относително лесна за усвояване и с далеч по-малко възможни комбинации от класическия шах – и въпреки численото неравновесие има известен дисбаланс в полза на белите, „обсадени“ фигури. Затова лапландците играят най-често серии от по поне две игри пред своя шведски гост. В наше време таблут е станал доста популярен и може да се играе както на



Игра на хнефатафл от шведски каменен релеф, вероятно X в

фабрично произведена дъска, така и онлайн.

Описаната от Линей лапландска игра с почти пълна сигурност произлиза от и е много близка до по-стари, средновековни игри на дъска от Северна Европа. На редица места във френските, немските и английските рицарски романи от XII-XV в. персонажите от Артуровия сюжетен цикъл играят шах – най-вероятно става дума за кръстноносно влияние в този вид текстове. „Над шах мъдруват старци белобради” и в лагера на Карл Велики според „Песен за Роланд”. В по-изолирани райони като Уелс обаче дори през XV в. героите от епоса продължават да играят не шах, а „гуидбуил” (вж. например „Сънят на Ронабуи” в „Мабиногион”). В ирландски, уелски, английски и скандинавски ръкописи от XI-XIII в. се срещат описания на още няколко различни обсадни игри върху дъска, които шахът постепенно измества като литературен детайл в описанията на придворни забавления и сюжетни мотиви (така например Пръдери, Передур или Пърсивал може да играе било уелски гуидбуил, било шахмат срещу невидим противник на вълшебна дъска - конкретната игра зависи от произхода на текста).

Игрите на дъска с пулове заемат важно място в представите на средновековните скандинавци, що се отнася до приятно прекарване на времето. В „Песен за Харалд Хубавокоси” свитата на краля не просто пие в двора му, но и го прави тогава, когато може да

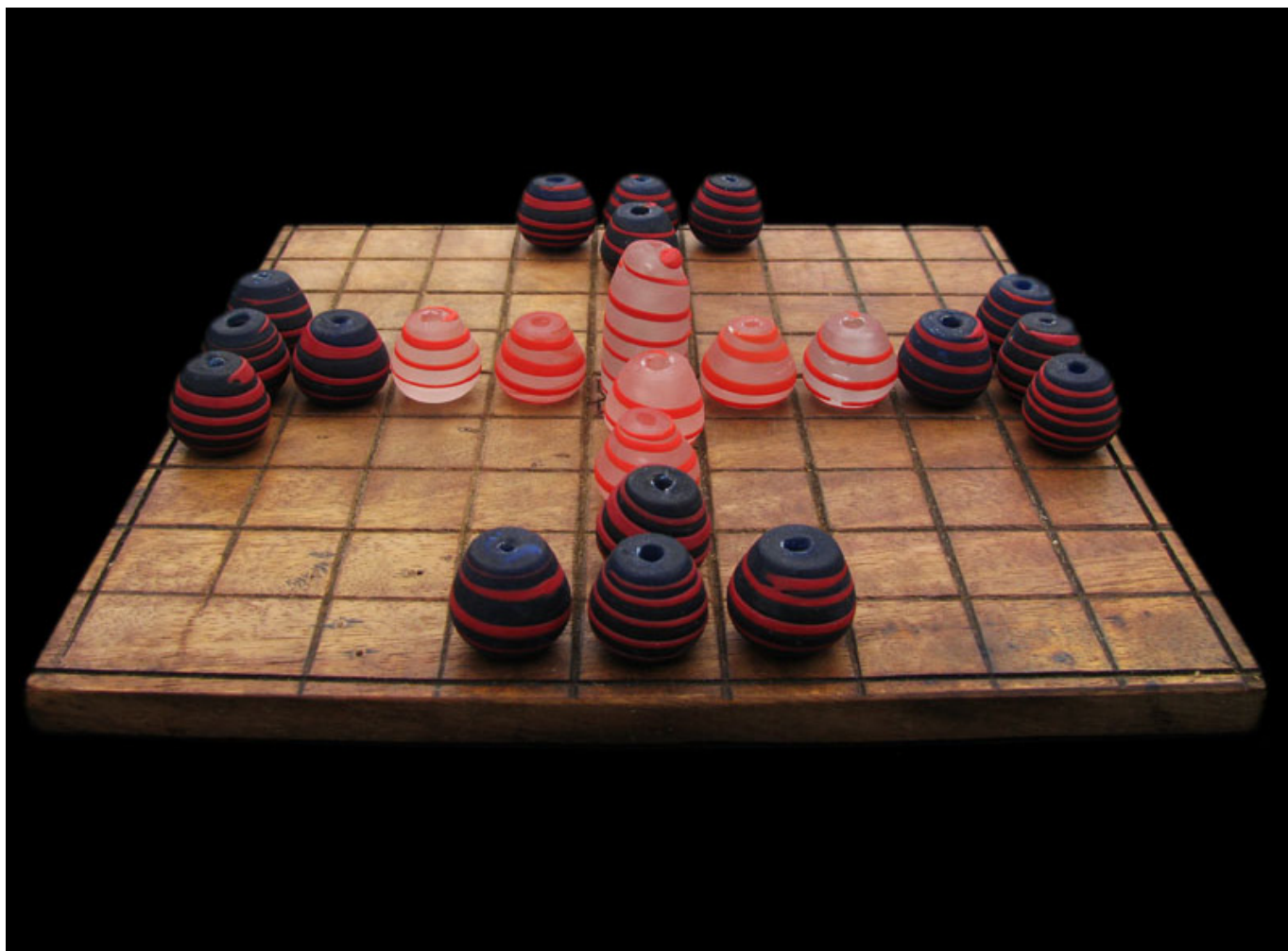
си позволи да мести фигури. Разбира се, стига кралят да не е на война. В „Пророчеството на Вьолвата” от Старата Еда самите блажени богове местят златни пулове във вълшебната крепост Асгард (а ако се върнем към по-далечния паралел между Асгард и Троя у Снори, евентуално бихме могли да търсим някаква близост дори с античното вазово изображение на Ахил и Аякс, играещи зарове).

Една от тези игри с пулове е скандинавската „хнефатафл” или буквално „кралска дъска”. Хнефатафл се играе най-често върху поле от 11x11 квадрата и целта отново е белият крал да избяга от двойно по-многобройни обсаждащи черни пулове – от централната „зала” към някоя от четирите ъглови „крепости”. Правилата, частично известни по сагови източници, позволяват да се заключи, че дисбаланс почти няма. В хнефатафл обсадените бели фигури понякога условно се наричат „датчани”, което представлява интерес. Играта е популярна в т. нар. „епоха на сагите”, тоест X-XI в., а е споменавана в извори от XIII столетие, какъвто обикновено е случаят със саговата информация. Доколкото знаем от ирландски, уелски и английски описания и миниатюри, хнефатафл доста прилича на гуидбуил, „фидхел” и на т. нар. *Aula Evangelii* – един любопитен бенедиктински опит да се придаде благочестив смисъл на забавлението в англосаксонските и англо-нормандските манастири, като се припише на играта набор от алегорични смисли. Знаем, че монашеските устава забра-

няват подобни игри (забраната се разпростира и над шаха за тамплиерите). Но нищо и никога не е пречело на добрите събрата на отец Тък усърдно да се молят над дъската, пуловете и ключовете от абатската изба. Възможно е някои от версиите на ирландския фидхел да са включвали и зарове.

Находките в предхристиянски погребения от Исландия и Норвегия относително често включват и комплекти от фигури и дъски за хнефатафл или подобни игри. Възможно е някои от дяланите фигури и миниатюрни идоли от кост и бронз (особено популярният дизайн на седнал мъж, държащ

раздвоената си брада) да са служили едновременно като изображения на божество, може би Тор, и на „крал“ в игри, подобни на хнефатафл. Сакралността на играта е демонстрирана в текстове от Старата еда, където боговете-аси играят на златна дъска, седнали на съдбовните си тронове, а след разрушаването и възстановяването на света новите богове намират същата дъска. Не е изключено на подобни игри да е придаван известен религиозен смисъл, свързан например с предсказания или магическо предизвикване на изхода от сражение - това не само е важна функция например на Один, но е и донякъде подсказано в



Съвременна игра на хнефатафл/таблут, дъска 9x9 квадрата

уелската легенда „Сънят на Ронабуи“, където рицарите на Артур надвиват тогава, когато той печели играта на гуидбуил, но губят заедно с неговите неуспешни ходове. Изчезването на дъските за игри като погребални дарове с покръстването на Скандинавия може би е свързано не само с цялостно драматичното отношение на християните към смеха, игрите и забавленията, но и с това, че игрите на дъска са по-скоро асоциирани със старите богове.

Обсадното положение на белите „датчани“ в хнефатафл позволява и един съвсем пряк литературен паралел от германското ранно Средновековие. Стихове 1063-1169 в англосаксонския епос „Беоулф“ съставляват т. нар. „Финсбургски епизод“. По сюжет той съвпада с „Финсбургския фрагмент“ – зле съхранена самостоятелна епическа поема, също на староанглийски език, от която са запазени 48 стиха. Двата текста разказват за датския вожд Хнеф, обсаден заедно с дружината си в залата на фризийския владетел Фин. Мотивът за подновяването на стара семейна вражда и битка или обсада на зала е достатъчно устойчив, за да се появи на много места, включително в „Сага за Вьолсунгите“. В случая интересно е тъкмо името на датския предводител: Хнеф, много вероятно близко до

названието на играта хнефатафл. Староанглийската дума „Hnaef“ не само означава „господар“, но е и лично име (или прозвище, титла) на легендарен персонаж. В изследването си „Finn and Hengest“ Дж. Р. Р. Толкин и Алън Блис предполагат, че сюжетът на „Финсбургския фрагмент“ и „Финсбургския епизод“, кулминиращ с гибелта на датчанина Хнеф в залата на фризите, е функционирал като епически разказ между VI и XI в. в Англия, а може би и във Фризия. Толкин и Блис наричат този разказ „Фризийското клане“.

Началните позиции на хнефатафл, самото име на играта и изричното упоменаване на обсадените бели като „датчани“ позволяват хипотезата, че играта следва незапазен скандинавски вариант на същия епически сюжет. Възможно е квазиисторическото „Фризийско клане“ от периода на adventus Saxonum и разпадането на старите племена връзки от двете страни на Северно море през V-VI в. да е оцеляло в Англия под формата на споменатите два текста, а в Скандинавия да се е превърнало в игра, която пък е претърпяла собствено развитие. И не е изключено появата на гуидбуил, фидхел и Aula Evangelii на Британските острови от X в. нататък да се дължи на вторично разпространение и тран-

БГ Наука организира научна конференция по повод 50-ти брой на сп. „Българска Наука“

БГ Наука продуцира документалният филм „На Нож!“ посветен на 100 годишнината от Балканската война.

www.1912.nauka.bg

сформация на хнефатафл под викингско влияние, при вече изгубен спомен за общия произход на скандинавската игра и староанглийските наративи. Уелците и ирландците със сигурност не са консуматори на англосаксонска литература, но попиват много от обичаите на скандинавския нашественик; датски и норвежки влияния над Британия и Ирландия бездруго са добре засвидетелствани както сред келтите, така и сред англосаксите.

Разбира се, днес е невъзможно със сигурност да бъде потвърдено или отхвърлено предположението, че легендарният датски вожд Хнеф от англосаксонската епическа традиция, е дал името си на забавната скандинавска игра. Но предвид огромния, двупосочен (и обикновено насилствен) обмен на хора, идеи, институции и материално богатство, осъществяван през Северно море във викингската епоха (IX-XI в.), не е изключено епосът и играта да са се оказали свързани по повече от един начин, а не само чрез евентуален общ произход. Не е невъзможно както рецитация на стиховете да е предшествовала и изложение на правилата на играта пред англо-

скандинавските дворове (например в Йорк), така и самата легенда да е ползвана като „обяснение” за произхода на забавлението. Поезията и игрите на дъска са част от придворната култура на викингския период и не е трудно да си ги представим комбинирани. Такава представа може да бъде единствено спекулативна, но не е лишена от основание и би могла да послужи за осветяване на сложните и задълбочени връзки между Англия и Скандинавия в момент, в който новата, феодална цивилизация, идваща откъм Франция, все още не е прекъснала съществуването на по-старата германо-скандинавска култура.

<http://hnefatafl.net/indexe.html> - линк към правилата на играта на английски език;

<http://lutanho.net/play/hnefatafl.html> - линк към игра на хнефатафл онлайн. Може да се играе и срещу компютъра, и срещу реален противник в няколко различни режима: размер на дъската 9x9 или 11x11 квадрата, при начален ход на белите или на черните, според предпочитанията.

admin@nauka.bg

НАПИШИ И ИЗПРАТИ СВОЯ СТАТИЯ!

<http://nauka.bg/forum/index.php?showtopic=16174>