

Et oldgræsk brætspil ved navn polis

af Mogens Herman Hansen

I begyndelsen af 4. bog af Platons dialog *Staten* diskuterer Sokrates og Adeimantos, hvordan deres egen ideal-polis kan klare sig over for sine ofte langt mægtigere naboer. Sokrates overbeviser Adeimantos om, at deres egne veltrænede vogtere, trods begrænsede økonomiske ressourcer, vil kunne stå mål med selv en langt større styrke fra en langt rigere polis. De vil være som hunde blandt får, og ad diplomatiets vej vil deres polis også kunne udnytte sine rivaliserende naboers begær efter hinandens rigdomme. Adeimantos giver ham ret, men indvender så:

A: - Men hvis nu de andres besiddelser samles i én polis, så risikerer man, at det bliver farligt for den polis, der ingen rigdomme har.

S: - Du er naiv, sagde jeg, hvis du tror, at ordet polis fortjener at blive brugt om noget andet samfund end det, vi bygger op.

A: - Naturligvis, sagde han.

S: - For de andre må man bruge en bredere betegnelse. For hvert af dem er mange poleis og ikke én polis, ligesom med dem, der spiller. Der er i hvert fald to poleis, som bekriger hinanden: de fattiges og de riges. Og i hver af dem er der igen mange, som man vil gå fejl af, hvis man betragter dem som en enhed, men hvis man i stedet betragter dem som en flerhed, og udleverer den ene gruppes personer, besiddelser og magtpositioner til den anden gruppe, så vil man få mange forbundsfæller og få fjender. Og så længe din polis styres med besindighed, som den netop blev indrettet, så vil den være den største, jeg mener ikke i berømmelse, men i sandhed den største, også selvom den kun kan mønstre tusinde mand. Så stor en polis vil du ikke let kunne finde, hverken blandt hellenerne eller barbarer, men du vil kunne finde mange, der tilsyneladende er store, ja mange gange større end denne.

Mit anliggende i denne artikel er at spore det spil, Sokrates omtaler i begyndelsen af sin lange replik. Platon går ud fra, at hans læsere kender det ligeså godt som Sokrates og Adeimantos, så der er ikke megen hjælp at hente i hans egen tekst. Det er der derimod hos adskillige af de leksikografer, der i romersk og byzantinsk tid skrev lærde noter og forklaringer til svære ord og vendinger hos de klassiske forfattere. Vi kan begynde med selve scholiet, dvs. den kommentar, som står i marginen i flere af vore Platonhåndskrifter:

“ At spille poleis’ er en slags brætspil. Overført bruges det som ordsprog.”
(*Scholia Platonica*, ed. G.Ch. Greene [Chicago 1938] 221).

Der er ingen grund til at betvivle scholiastens oplysning om, at det spil, Sokrates hentyder til, var et brætspil ved navn polis (Ridgeway [1896] 288; Lamer [1927]

1974). Slår man nu op i Zenobios' alfabetisk ordnede håndbog over ordsprog (fra 2. årh. e.Kr.), kan man læse følgende:

“ At spille *poleis*'. Kratinos omtaler det i [komedien] *De Bortløbne Slavinder*. '*Polis*' er en form for brætspil; og den overførte betydning synes at komme fra dem, der spiller med brikkerne. Brikkerne hedder nu 'lande' (*chorai*), men tidligere 'bystater' (*poleis*)” (*Corpus Paroemiographorum Graecorum* [Göttingen 1839] 1.147 nr. 5.67).

Kratinos var en athensk komediedigter fra generationen før Aristofanes. Hans komedie *De Bortløbne Slavinder* er gået tabt, men et par linier er bevaret i citat hos en anden leksikograf, der kommenterer *polis*-spillet, nemlig Julius Pollux. Pollux var professor i retorik i Athen i slutningen af 2. årh. e.Kr. og skrev en håndbog i attisk sprog, nærmest en slags synonymordbog med supplerende forklaringer til de sværeste ord. Hans værk er ordnet tematisk. I 9. bog omtaler han alle slags spil (§§ 94-103), herunder brætspil (§§ 98-9) og han giver i § 98 følgende beskrivelse af *polis*:

“ I spillet med mange brikker er der et bræt, som har felter (*chorai*) markeret med linier. Brættet kaldes '*polis*' og hver af brikkerne for en 'hund'. Der er to sæt brikker med hver sin farve, og spillet går ud på, at to brikker af samme farve omringer og slår en brik af modsat farve; og det spiller Kratinos på med ordene: “Du Pandions ætling, du konge over den frugtbare *polis* - du ved, hvilken *polis* vi taler om, og du kender også hunden og det *polis* spil, som man spiller”.”

Kratinos citatet er på vers (se *Poetae Comici Graeci* IV ed. Kassel & Austin [Berlin 1983] 152 fr. 61), men er her gengivet i prosa, for at opnå en nøjagtigere oversættelse. Jeg må beklage, at pointen i Kratinos' vittige udsagn er gået uigenkendeligt tabt. Men noget får vi trods alt at vide: “Pandions ætling” er Theseus, Athens mytiske konge, der var søn af Aigeus, som igen var søn af Pandion. Theseus var berømt for at have omskabt Attikas mange bystater til én bystat, nemlig Athen (Thuk. 2.15.1-2). Ligesom hos Platon spilles der altså i fragmentet af Kratinos på modsætningen mellem én *polis* og mange *poleis*. I fragmentet beskrives Athen som en frugtbar *polis*, hvilket formentlig skal opfattes ironisk, eftersom landskabet Attika var berygtet for sin ringe frugtbarhed (Thuk. 1.2.5). Den omtalte hund er formentlig en hentydning til, at brikkerne i *polis*-spillet blev kaldt for 'hunde', men der kan også ligge en sjofert gemt i udsagnet: i komedierne bruges 'hund' ofte som slang for 'penis'.

En anden længere kommentar til *polis*-spillet står hos Eustathios, som var præst og professor i retorik i Konstantinopel i 12. årh. Han skrev en serie lærde kommentarer til de klassiske forfattere. Berømt er hans fuldstændigt bevarede bindstærke kommentarer til Homers *Iliade* og *Odyssé*, og i begge værker omtaler han spillet *polis*. Det er ganske vist slet ikke nævnt hos Homer, men lærde folk forfalder ofte til lange digressioner, og Eustathios er ingen undtagelse. I *Iliadens* 23. sang vers 87-8 fortæller Homer, at Patroklos en gang under et spil *astragaloi* i hidsighed var kommet til at dræbe sin modspiller. Eustathios finder anledning til at bringe en lang forklaring af dette spil: en slags terningspil, som blev spillet med små finger- eller ankelknogler, kaldet *astragaloi*, og det bringer

ham igen til at omtale et helt andet spil, nemlig *polis* (Eust. *Il.* 4.691.11-15, van der Valk). Samme forklaring gentages endda i udvidet form i Eustathios' kommentar til *Odysseens* 1. sang vers 107, hvor vi hører, at Penelopes bejlere sad og spillede, mens de ventede på, at hun skulle beslutte sig til, hvem hun skulle gifte sig med (Eust. *Od.* 1397.44-8). Eustathios har formentlig sin viden om *polis*-spillet fra den romerske forfatter Sueton, der på græsk skrev en afhandling *Om spil hos hellenerne*. Den er kun delvist bevaret og i den nyeste udgave (ed. J. Taillardat [Paris 1967]) er Eustathios' Iliadekommentar aftrykt som fragment af Suetons skrift (66 no. 1.16).

“ En form for terningspil er endvidere *polis*, som går ud på, at man gensidigt slår de mange brikker, der ligger i felter (*chorai*) indrammet af linier på et spillebræt. De indrammede felter (*chorai*) blev i finere sprog kaldt '*poleis*', medens de brikker der spiller mod hinanden blev kaldt 'hunde' pga. deres frækhed” (Eust. *Il.* 1290.1-3).

Andre korte kommentarer findes hos Hesychios, en leksikograf, der levede i Alexandria i 5.-6. årh., hos Photios, den lærde patriarch fra 9. årh., hvis talrige skrifter også omfatter et leksikon, hos *Suda*, et byzantinsk leksikon fra 10. årh., og i en anonym ordsprogssamling, der fejlagtigt er blevet tillagt Plutarch. Notitserne lyder i oversættelse således:

Hesychios: “‘At spille *poleis*'. Et ordsprog som synes at stamme fra dem, der spiller med de brikker, der nu kaldes 'lande' (*chorai*), men dengang 'bystater' (*poleis*)” (oversat efter P.A. Hansens endnu upublicerede udgave af Hesychios' *Lexikon*, vol. 3, ¶2757).

Photios: “‘Spille *poleis*', de der nu kaldes 'lande' (*chorai*) i spillet med de tres brikker (*psephoi*)” (ed. Porson [Leipzig 1823]).

Suda: “*Polis*, en slags spil. Og ordsproget: 'Vi spiller *poleis*'” (ed. Adler [Stuttgart 1935] ¶1911).

Ps.-Plutarch: “‘Vi spiller *poleis*'. *Polis* er en form for brætspil” (*Corpus Paroemiographorum Graecorum*, ed. Leutsch & Schneidewin [Göttingen 1839] 1.323 no. 1.14).

De fleste af disse korte notitser bringer intet nyt, bortset fra Photios' oplysning om brikernes antal: Man har villet rette tallet tres (x) til syv (z), men denne rettelse er ikke blot grundløs: den er i direkte modstrid med vore andre kilder: Pollux' oplysning om at *polis* spilles med mange brikker og var meget lig et andet brætspil kaldet *diagrammos* (9.98), kombineret med Eustathios' oplysning om, at dette spil netop spillede med terninger på et bræt med 60 brikker: 30 sorte og 30 hvide (Eust. *Il.* 633.64-6).

Så vidt kilderne. Lad os nu forsøge at rekonstruere så meget som muligt af selve spillet. Hvor spillet navn nævnes, bruges ental (*polis*), aldrig flertal (*poleis*) (Poll.; Zen.; Hes.; *Suda*; Eust; Ps.-Plut). Men i ordsproget bruges der ufravigeligt flertal: Det hedder altid 'at spille bystater' (*poleis*), aldrig i ental 'at spille bystat' (*polin*) (Schol.; Zen.; Hes.; *Suda*; og Ps.-Plut.).

Polis spilles af to personer (Poll.; Eust.) på et bræt (Schol.; Poll.; Zen.; Ps.-Plut.; Eust.), der er opdelt i felter (Poll.; Phot.; Eust.) med brikker (Poll.; Zen.; Eust.) af hver sin farve (Poll.), og formentlig med 30 brikker til hver spiller (Phot.). Spillet går ud på at slå modpartens brikker ved at isolere dem og omringe dem med egne brikker (Poll.; Eust.). Trækkene foretages i forbindelse med terningkast (Eust.).

Brættet kaldes *polis* (Poll.). Felterne blev oprindeligt kaldt 'bystater' (*poleis*) (Eust.), men senere 'lande' (*chorai*) (Phot.). Brikkerne hed enten 'hunde' (*kynes*) (Poll.; Eust.), eller 'bystater' (*poleis*) (Zen.; Hes.), eller, senere, 'lande' (*chorai*) (Zen.; Hes.; Phot.). I British Museum har man nogle egyptiske terrakottabrikker udformet som hund- eller sjakalhoveder. De er formentlig fra 5. årh. f.Kr., og man har gættet på, at de kan være brikker fra et *polis*-spil (Ridgeway [1896] 289).

Hvis vi går fra spillet til den virkelighed, det afspejler, så møder vi på klassisk græsk ordet *polis* i forskellige betydninger. Den oprindelige betydning 'borg' eller 'akropolis' er forsvundet og kendes kun i stereotype formler som "Denne indskrift skal indskrives på en marmorstele og opstilles på *polis*," dvs. akropolis. Da Kratinos skrev sine komedier i 5. årh. f.Kr. og Platon sine dialoger i fjerde blev *polis* fortrinsvis brugt i tre betydninger: dels om staten og dens borgere, dels om den by, der var statens urbane centrum, og dels om det territorium, som staten kontrollerede (Hansen [1998] 17-34). *Polis*-spillet kaster et interessant lys over ordets flertydighed ved dels at betegne brættet og dets enkelte felter, altså bystaternes territorier = *chorai*, og dels spillets brikker, altså bystaterne selv og deres borgerskab, eller vel snarere deres hær; for som mange andre spil er *polis* egentlig et krigsspil, hvor den enkelte brik skal forstås som bystatens hær, der kan angribe ud af sit territorium eller omvendt blive slået og udslettet, således at fjenden erobrer territoriet. Alternativt opfattes spillet som en jagt, hvor brikkerne er hunde, der omringer og nedlægger deres bytte. Begge metaforer kan anes i Platons tekst: Lige før han omtaler *polis*-spillet, henviser han til idealstatens hær af 'vogtere' som 'årvågne hunde'. Det er da nærliggende at sammenholde dette billede med vor viden om, at brikkerne i *polis*-spillet både blev kaldt 'hunde' og 'bystater' og at ordet *polis* var en almindelig betegnelse for bystatens borgere og borgerhær (Hdt. 8.61; Thuk. 7.77.7).

Men der er flere mulige fortolkninger af *polis* som et krigsspil. Grækerne modstiller ofte to forskellige former for krig: Krigen mellem to eller flere *poleis*, som man kaldte *polemos*, og krigen i den enkelte *polis* mellem to eller flere rivaliserende grupper af borgere, som man kaldte *stasis*. Kan *polis*-spillet fortolkes som en *stasis* snarere end en *polemos*? altså som en borgerkrig ført mellem rivaliserende grupper af borgere, snarere end som en krig ført mellem rivaliserende bystater? Det er i hvert fald det, Platon gør i *Staten*. Han bruger spillets vekslen mellem ental og flertal som afsæt til at forklare, at hver *polis* er mange *poleis*, og at alle *polis*' forskellige faktioner ligger i strid med hinanden og således svækker *polis*. I Platons fortolkning er de to modspillere altså byens rige over for byens fattige, og spillets formål er at nedkæmpe den modsatte faktion og få magten i *polis*, der her er at ligne med hele brættet, som nævnt hos Pollux.

Der kan imidlertid næppe være nogen tvivl om, at Platons fortolkning af *polis*-spillet er en omfortolkning. Billedet bryder sammen, når han går videre og fortolker hver faktion som en flerhed af rivaliserende underfaktioner. I *polis*-

spillet kan der umuligt have været indbyrdes krig mellem den enkelte spillers 30 brikker. Altså skal vi ikke fortolke hans henvisning til *polis*-spillet som en egentlig allegori, som vi kan tænke videre ned i detaljen. Det er en henstrøet reference til det populære spil, hvor man mødte modsætningen: en *polis* - mange *poleis*.

En tilsvarende brug af spillet som et billede brugt i politisk teori synes vi at kunne genfinde hos Platons elev, Aristoteles, nemlig i 1. bog af *Politikken*, hvor han skriver:

“ Den, der står uden for *polis* på grund af sin natur og ikke ved skæbnens tilskikkelse er enten et slet menneske eller et overmenneske. Ligesom ham, som Homer skælder ud for at være forstødt fra broderskabet, retsfællesskabet og arnen. Når han har en sådan natur, er han også krigerisk, og for at bruge et billede fra brætspillet: han står isoleret” (Arist. *Pol.* 1253a3-7).

Skønt vi ikke kan bevise det, er det nærliggende at formode, at det er spillet *polis*, Aristoteles har i tankerne, og at den isolerede brik i spillet netop er den, der risikerer at blive omringet af modspillerens brikker og slået. Igen bruges spillet til at illustrere delen snarere end helheden: den enkelte brik er borgeren, ikke hele byens borgerskab.

Hvis vi vender os fra Platons og Aristoteles' omtale af spillet til vore oplysninger om, hvordan det blev spillet, skifter billedet fra borgerkrig (*stasis*) til krig (*polemos*). At spillet hedder *polis* i ental er ikke noget indicium for, at det kun handlede om én *polis*, som indbefattede begge modspilleres brikker. Omvendt er ordsproget 'at spille *poleis*' et meget stærkt indicium for, at kampen stod mellem flere forskellige *poleis*, og at spillets referenceramme var krigen mellem *poleis* og ikke borgerkrigen i den enkelte *polis*.

Den fjerde (og sidste) reference til *polis*-spillet i den klassiske litteratur tyder på, at det kunne opfattes som en krig mellem to *poleis*. Euripides' tragedie *De Bønfaldende* blev opført i 422. Her optræder kong Theseus som frihedens og folkestyrets forkæmper, og han har gennem mere end hundrede vers en skarp ordveksling med en herold sendt af Thebens tyran (399-510). Da Theseus fremhæver de athenske borgeres frihed og lighed, svarer herolden, at det kun giver Theben et fortrin fremfor Athen, ligesom i brætspillet, fordi hans *polis* regeres af én person, og ikke af en hob (409-12). Heroldens sammenkædning af brætspil og bystat (*pestoi* og *polis*) tyder på, at det er *polis*-spillet, han har i tankerne (Austin [1940] 266). Måske hentyder han til et parti, hvor det ene sæt brikker spilles af én person imod en gruppe personer, der sammen fører modpartens brikker og måske ikke kan enes om, hvordan brikkerne skal spilles.

Men de øvrige benævnelser, vi kender fra spillet, peger i en anden retning: Hvert felt var en *polis*, her brugt synonymt med *chora* i betydningen territorium, og hver brik var en *polis*, her brugt i betydningen en *polis*' borgerhær, der kæmper mod andre *poleis*' hære. Kampen står altså ikke kun mellem to *poleis*, men mellem to sæt af *poleis*, og referencerammen må være de store alliancer eller forbund af *poleis*, der bekrigede hinanden. *Polis*-spillets baggrund må være en storkrig som fx Den Peloponnesiske Krig, der blev ført mellem to store alliancer af *poleis*, Det Deliske Søforbund og Det Peloponnesiske Forbund, og hvor det gjaldt om at nedkæmpe modpartens *poleis* en for en.

Bag om Platon og Aristoteles kan vi altså rekonstruere konturerne af et populært spil, og et velkendt ordsprog, og finde en kilde til den græske *polis*-verden som afspejler de menige borgeres forestillingsverden og opfattelse af de forskellige aspekter, der lå i *polis*-begrebet.

Bibliografi

Austin, R.G. "Greek Board-Games," *Antiquity* 14: 257-71.

Hansen, M.H. 1998. *Polis and City-State. An Ancient Concept and its Modern Equivalent*, Acts of the Copenhagen Polis Centre 5, Det Kongelige Danske Videnskabernes Selskab, Historisk-filosofiske Meddelelser 76 (København).

Lamer, H. 1927. "Lusoria Tabula," *RE* XIII.2: 1900-2029.

Ridgeway, W. 1886. "The Game of Polis and Plato's *Rep.* 422E," *JHS* 16: 288-90.