

Artikkeli

Antiikin Rooman lautapelit

REKOTIKKA
rvtik@utu.fi
Turun yliopisto

Tiivistelmä

Antiikin Roomassa pelattiin muutamia erilaisia lautapelejä, mutta niiden säännöistä on vain vähän tietoa. Myöhempien lautapeliin pohjalta voidaan esittää lähinnä arvailuja siitä, miten muinoin on pelattu. Monet antiikin lautapeleistä esitetyt tulkinnat ovat hyvin kyseenalaisia – vain ensisijaisesti arkeologiseen ja filologiseen todistusaineistoon perustuva tulkinta voi olla uskottava.

Avainsanat: lautapelit -- historia

Ancient Roman board games

Abstract

An explanation of ancient Roman board games can be credible only when it is based on archaeological and philological evidence. We know that at least games of alinement, war-games and race-games (according to Murray's classification) were played in Rome, but we don't have much information about the rules of these games. A clear distinction should be made between true knowledge and speculation: later board games can not reveal how ancient peoples played their games. Four Roman board games are here presented with some critical remarks on previous interpretations.

Key words: board games -- history

Johdanto

Antiikin tekstien käännöksissä saattaa esiintyä tuttuja lautapeliä nimiä, kuten shakki, tammi ja backgammon. Useimmissa teksteissä pelillä ei ole kokonaisuuden kannalta juurikaan merkitystä, ja kääntäjän on helpompi käyttää tuttuja nimiä, jotka eivät vaadi lisäselityksiä, mutta edellä mainittuja pelejä ei antiikissa tunnettu. Osa antiikin lautapeleistä on kyllä säilynyt joko sellaisinaan tai hieman muuttuneina nykypäiviin saakka, ja kadonneista peleistäkin tiedetään jotain, mutta kaikkiin antiikin lautapeleihin koskeviin kysymyksiin ei ole varmoja vastauksia.

Antiikin Rooman lautapeliin sääntöjä on pyritty rekonstruoimaan olemassa olevan arkeologisen ja kirjallisen aineiston pohjalta, mutta tietojen rajallisuus johtaa siihen, että aukkoja joudutaan paikkaamaan arvailulla. Arkeologinen

aineisto ei kerro kuinka peliä on pelattu, ja samoja pelivälineitä on voitu käyttää useamman pelin pelaamiseen (nykypeleistä esim. shakki ja tammi voidaan pelata samalla pelilaudalla, tammi ja backgammonia taas samoilla pelinappuloilla). Monien tekstien tulkinnassa on omat vaikeutensa, mutta kirjalliset kuvaukset valaisevat pelien pelaamista paremmin kuin arkeologinen aineisto. Kirjallinen aineisto on kuitenkin niin niukkaa ja satunnaista, ettei sen perusteella voida rekonstruoida minkään antiikin pelin sääntöjä kokonaisuudessaan.

Joitain oletuksia antiikin lautapeliin säännöistä voidaan esittää myös sen perusteella, mitä myöhemmistä lautapeleistä tiedetään, mutta tällöin kyse ei enää ole todellisesta tiedosta, vaan enemmän tai vähemmän todennäköisistä selityksistä ja joskus pelkästä arvailusta.

Antiikin pelivälineet

Monien antiikinaikaisten temppelien portaisiin ja kauppahallien lattioihin on kaiverrettu erilaisia pelilautoja, joista toiset voidaan tunnistaa myöhemminkin pelattujen pelien pelilaudoiksi ja toiset yhdistää kirjallisten kuvausten perusteella johonkin roomalaiseen peliin, mutta läheskään kaikista pelilaudoiksi oletetuista kaiverruksista ei tiedetä ovatko ne todellakin pelilautoja (ks. Bell & Roueché 2007, 107–109). Julkisille paikoille kaiverrettujen pelilautojen lisäksi kivistä valmistettuja pelilautoja on löydetty muun muassa sotilasleireistä (Fields 2003, 53 ja 55; Mulvin & Sidebotham 2004, 604) ja katakombeista. Marmorin uusiokäyttö oli antiikissa yleistä: eräskin marmorilevy on ensin toiminut hautamuistomerkkinä, muutettu myöhemmin pelilaudaksi, ja päätynyt lopulta katakombiin sulkemaan hautakammia (Ferrua 1970, 90–92). Kivi ei varmaankaan ollut kaikista tavallisista pelilautojen valmistusmateriaali, mutta ainoat todisteet antiikin puisista pelilaudoista ovat niiden toisinaan säilyneet metalliosat: kulmavahvikkeet, saranat ja kahvat (Crummy 1992–1993, 2–4; Schädler 2007, 359–360). Ei sovi myöskään unohtaa, että pelilauta on voitu usein piirtää hiekkaan, eikä tällaisesta pelilaudasta jää jälkipolville mitään todistetta.

Pelinappuloita valmistettiin esimerkiksi keramiikasta, luusta, norsunluusta ja lasista. Missään antiikin lautapelissä ei tiedetä olleen eriarvoisia pelinappuloita, joten oikeastaan melkein mitä tahansa on voitu käyttää nappuloina, kunhan pelaajat erottivat omat nappulansa. Pelinappuloiden muodon lisäksi myös valmistusmateriaali voi kertoa, minkä pelin pelaamiseen nappulat on todennäköisesti tarkoitettu, sillä kirjallisten kuvausten perusteella voidaan tietynlaiset nappulat yhdistää tiettyihin peleihin.

Nopat valmistettiin tavallisesti luusta tai norsunluusta, mutta muitakin materiaaleja käytettiin, arvokkaimpia lienevät olleet meripihkasta ja kullasta valmistetut nopat. Petroniuksen (n. 20–66 jaa.) teoksessa *Satyricon* (33,2) Trimalchio sanoo haluavansa pelata keskenjääneen pelinsä loppuun ennen ruokailua ja pääsee näin esittelemään ylellisiä pelivälineitään: pelilauta on täppätipuuta, nopat kristallia, ja pelinappuloina hän käyttää kulta- ja hopeakolikoita.

Lautapeliin luokittelu

Peli voidaan määritellä lautapeliksi pelivälineiden perusteella: useissa lautapeleissä käytetään noppaa (ja nykyään esimerkiksi erilaisia kortteja), mutta ainoat olennaiset elementit ovat pelilauta ja -nappulat. Yksinkertaisimpien lautapeliin on sanottu perustuvan ihmisten alkukantaisiin toimintoihin: taisteluun, kilpajuoksuun ja metsästykseen (Austin 1940, 259) – se, miten ja miksi näitä toimia on alettu kuvata pelilaudan ja nappuloiden välityksellä, jää kuitenkin arvoitukseksi.

Perinteiset lautapelit voidaan jakaa seuraaviin luokkiin: rivi- ja muodostelmapelit, sotapelit, metsästyspelit, kilpajuoksupelit ja mancala-pelit (Murray 2002, 4–5). Metsästys- ja mancala-peleistä ei ole varmoja todisteita antiikin ajalta, joten ne voidaan tässä yhteydessä sivuuttaa.

Rivipeleissä pelaajat pyrkivät asettamaan pelinappulansa yhtenäiseen riviin pelilaudalla. Tunnetuin rivipeli lienee mylly. Muodostelmapeleissä nappulat pyritään vastaavasti saattamaan johonkin ennalta määrättyyn muodostelmaan, mutta tällaisia pelejä ei tiedetä pelatun antiikin aikoihin.

Sotapeliin yhteisenä piirteenä on se, että niillä voidaan nähdä olevan jonkinlainen yhteys sotimiseen (Murray 2002, 53). Shakkinnappulat vastasivat alun perin intialaisen armeijan neljää aselajia: jalkaväki (sotilaat), ratsuväki (ratsut), norsuosasto (nyk. lähetit) ja sotavaunut (nyk. tornit), joukkoja johti kuningas rinnallaan visiiri, jota nykyään vastaa kuningatar (Saarenheimo 1981, 118), ja erään legendan mukaan kiinalainen sotapeli *wéiqí* (japanilaisittain *go*) olisi saanut alkunsa siitä, että pelin avulla oli tarkoitus opettaa keisarin pojalle taktiikkaa, strategiaa ja keskittymistä (Paatero 2008, 21). Kaikkien sotapeliin, kuten vaikkapa tammien, yhteys sotimiseen ei kuitenkaan ole näin ilmeinen.

Kilpajuoksupeleissä pelaajat pyrkivät kuljettamaan nappulansa pelilaudan halki vastustajaa nopeammin. Mahdollisia siirtoja määrää jollain arvontavälineellä saatu tulos, ja matkantekoa voi lisäksi haitata nappuloiden syöminen (kuten esimerkiksi backgammonissa) tai joillain pelilaudan ruuduilla voi olla erityinen merkitys (esimerkiksi käärmeet ja tikapuut -pelissä käärme johtaa taaksepäin ja tikapuut eteenpäin).

Kuinka roomalaisia Rooman lautapelit olivat?

Antiikin Roomassa pelattujen lautapeli on arveltu olleen pääpiirteissään aiempiin lautapeleihin perustuvia. Murray (2002, 229) olettaa Egyptin ja Mesopotamian lautapeliin kulkeutuneen ajan myötä Kreikkaan, ja sieltä Roomaan, mutta mahdollisia todisteita tämän oletuksen tueksi ei ole. Egyptin ja Mesopotamian lautapeleistä tiedetään oikeastaan vain se, että ne olivat kilpajuoksupelejä – pelkkien pelivälineiden perusteella pelien säännöistä ei voida sanoa paljon muuta, joten väite, että backgammonin historia voitaisiin jäljittää 5000 vuoden taakse Mesopotamiaan (esim. Salava 1992, 5 ja Bray 2009, 19), on melkoista liioittelua. Myös tiedot kreikkalaisista lautapeleistä ovat hyvin puutteellisia, mutta Kreikasta tavataan kilpajuoksupelien lisäksi myös rivipelejä ja ainakin yksi sotapeli. Kreikasta on löydetty samanlaisia julkisille paikoille kaiverrettuja pelilautoja kuin Roomasta, mutta niitä ei ole voitu osoittaa roomalaisia vanhemmiksi, joten pelit on voitu lainata myös Roomasta Kreikkaan. Vaikka ajatus lautapeleistä on saattanut kulkeutua Egyptistä Kreikan kautta Roomaan, ovat itse pelit (tai ainakin pelilaudat) muuttuneet matkan varrella niin paljon, ettei edes antiikin kilpajuoksupelejä ole syytä pitää vain vanhempien pelien uusina versioina.

Kirjalliset lähteet

Erään Ovidiuksen (43 eaa. – n. 18 jaa.) tekstikohdan (*Tristia* 2,471–482) perusteella tiedetään, että antiikin pelejä ja niiden pelaamista käsitteleviä kirjoituksia on ollut olemassa, mutta roomalaisia pelejä käsittelevistä teoksista ei ole säilynyt meidän päiviimme edes fragmentteja. Suetoniuksen (n. 70 – n. 140) tiedetään kirjoittaneen kreikkalaisia pelejä käsittelevän teoksen, mutta siitä on säilynyt ainoastaan 1100-luvulla eläneen Johannes Tzetzesin lainaama katkelma, jonka aiheena ovat juomingeissa pelatut pelit (*Historiarum variarum Chiliades* 6,874–896) sekä lähinnä noppapeliä käsittelevä katkelma bysanttilaisessa tiivistelmässä. Kreikkalaisista peleistä saadaan tietoa myös toisella vuosisadalla eläneen Iulius Polluxin ja 400-luvulla eläneen Hesykhoksen sanakirjoista, vaikka heidän tarjoamiensa tietojen käyttökelpoisuus on hieman kyseenalainen, sillä heillä ei ole ilmeisesti aina ollut kovin selkeää kuvaa niistä vuosisatoja aiemmin pelatuista peleistä, joita he

pyrkivät selittämään (Austin 1940, 260; Kurke 1999, 252). Klassisen kauden kreikkalaiset kirjailijat, kuten Platon, Aristoteles, Euripides ja Aristofanes, viittaavat satunnaisesti lautapeleihin, mutta eivät pyri selittämään mistä pelistä milloinkin on kyse tai miten peliä pelattiin: joko lukijoiden oletettiin ymmärtävän viittaukset tai tarkempaa määrittelyä ei vain pidetty tarpeellisena. Sama pätee hyvin pitkälti myös roomalaisiin kirjailijoihin. Käytössä oleva kirjallinen aineisto koostuu lähinnä lyhyistä ja satunnaisista viittauksista.

Tärkeimpiä roomalaisten lautapeliin pelaamista selittäviä lähteitä ovat Ovidiuksen listat erilaisista peleistä (*Rakastamisen taito* 3,353–366 ja *Tristia* 2,471–484), tuntemattoman runoilijan vuonna 39 tai 40 jaa. kirjoittaman ylistysrunon *Laus Pisonis* säkeet 190–208, Agathiaan (n. 536–582) runo Itä-Roomaa vuosina 474–491 hallinneen keisari Zenonin pelaamasta pelistä (*Kreikkalainen antologia* 9,482) ja Isidoruksen (n. 570–636) kuvaus samasta tai samanlaisesta lautapeleistä (*Origines* 18,60–67).

Hieman sanastoa

Erään Martialiksen (n. 40–104) tuliaisrunon (14,17) otsikkona esiintyy pelilaudan nimitys *tabula lusoria*, mutta useimmiten käytettiin pelkästään sanaa *tabula* 'lauta', jolla ainakin myöhemmin (300-luvulta lähtien) voitiin tarkoittaa myös erästä tiettyä lautapeliä. Sanoilla *alveus* ja *alveolus* tarkoitettiin yleensä noppapeliä, ja kun sanat muissa yhteyksissä voivat merkitä myös kaukaloa, kylpyammetta ja venettä, voidaan olettaa, että tällaisessa pelilaudassa oli jonkinlaiset reunat, jotta noppaa voitiin heittää niin, ettei se putoa laudalta. Antiikin ajalta tunnetaan myös reunallisia lautapeliin pelilautoja, mutta ainoastaan yhdessä tekstissä sana *alveolus* (*Anthologia Latina* 193,1) tarkoittaa täysin varmasti lauta- eikä noppapeliin pelilautaa.

Kreikassa pelinappulaa kutsuttiin kiveksi, *pessos* (useimpien kirjailijoiden käyttämällä Attikan murteella *pettos*), latinassa taas "pikkukiveksi", *calculus* (johdettu sanasta *calx* 'kalkkikivi'). Näistä sanoista puolestaan johdettiin lautapeliä merkitsevät yleistermit, kreikaksi *pesseia* (attikalaisittain *petteia*) ja latinaksi *ludus* (tai *lusus*) *calcolorum*. Kreikan sana *pesseia* ei kuitenkaan vastaa täysin nykyistä lautapeliin käsitettä, sillä se tarkoittaa ainoastaan sellaista lautapeliä, jossa

ei käytetä noppaa. Noppaa tarkoittavasta sanasta *kybos* johdetulla termillä *kybeia* ei tarkoitettu ainoastaan noppapeliä, vaan myös sellaista lautapeliä, jossa käytetään noppaa. Latinan *ludus calculorum* esiintyy vain parissa tekstissä, joiden perusteella on mahdotonta sanoa vastaako se kreikan termiä *pesseia*, mutta kreikan terminologia on mahdollisesti vaikuttanut siihen, että eräissä roomalaisissa teksteissä noppapeli tuntuisi oikeastaan tarkoittavan lautapeliä. Terentiuksen (n. 195–159 eaa.) näytelmässä verrataan elämää nopanpeluuseen (*Adelphoe* 743–745): ”Ihmisen elämä on melkein kuin noppapeli: / jos tarvittava heitto ei osu kohdalle, / korjaat taidolla sen, mitä sattumalta heitit.” On vaikea ymmärtää, mitä noppapelissä olisi heiton jälkeen tehtävissä, mutta joissain lautapeleissä voi viisailla siirroilla korjata tilanteen. Myös Ovidius tuntuisi parissa tekstikohdassa tarkoittavan nopan pelaamisella pikemmin jotain kilpajuoksupeliä (*Rakastamisen taito* 2,203–204; 3,355–356 ja *Tristia* 2,475–476), sillä näiden säkeiden merkitys jäisi pelkän noppapelin yhteydessä täysin hämäräksi, mutta lautapelin yhteydessä palaset lokahtavat kohdilleen (Owen 1967, 253–254). Ei ole kuitenkaan syytä epäillä, että nopanpeluun olisi yleisemminkin tarkoittanut lautapelin pelaamista.

Antiikin rivipelit

Rivipelien historia ja alkuperä on pitkälti hämärän peitossa. Yksinkertaisimmat rivipelit tunnetaan jossain muodossa melkein kaikkialla maailmassa, eikä ole mitenkään varmaa, että ne kaikki periytyisivät yhdestä ja samasta lähteestä, sillä ne ovat saattaneet kehittyä eri kulttuureissa itsenäisesti (Berger 2004, 16).

Yksinkertaisimmassa rivipelissä käytetty pelilauta saadaan jakamalla neliö vaaka- ja pystyviivalla neljään yhtä suureen pienempään neliöön, jolloin viivojen leikkauspisteistä muodostuu 3 × 3 pisteen pelilauta. Kun tällaiseen pelilautaan lisätään suuremman neliön lävistäjät, saadaan kolmen miehen (eli nappulan) myllyn pelilauta. Pisteitä on edelleen 3 × 3, mutta pelissä on enemmän siirtomahdollisuuksia. Tällaisia pelilautoja on kaiverrettu useiden antiikinaikaisten rakennusten portaisiin tai lattioihin.

Vaikka rivipeleistä on huomattavasti arkeologista aineistoa, on Ovidius ainoa antiikin kirjailija, joka mainitsee rivipelin (*Rakastamisen taito* 3,365–366 ja *Tristia* 2,481–482). Ovidius esittää näissä säkeissä kolme kuvailemansa pelin olen-

naista piirrettä: pelilauta on pieni, kummallakin pelaajalla on (vain) kolme pelinappulaa ja pelaajien on tarkoitus muodostaa nappuloistaan yhtenäinen rivi. Kuvauksesta ei selviä millä nimellä roomalaiset tätä peliä kutsuivat, mutta peli on todennäköisesti kolmen miehen mylly.

Peliä on luultavasti pelattu Ovidiuksen aikoihin samoin kuin myöhemminkin. Kummallakin pelaajalla on kolme nappulaa, jotka he pyrkivät asettamaan yhdeksän pisteen pelilaudalla riviin joko pysty- tai vaakasuunnassa tai vinoittain. Pelin ensimmäisessä vaiheessa nappulan voi asettaa mihin hyvänsä pelilaudan vapaaseen pisteeseen, toisessa vaiheessa nappulan saa siirtää mihin tahansa sen viereiseen vapaaseen pisteeseen, ja kuten Ovidiuskin sanoo, voittaja on se, joka onnistuu muodostamaan nappuloistaan yhtenäisen rivin.

Roomassa tunnettiin myös muita rivipelejä – monet tunnistamattomista pelilaudoista saattavat olla jonkinlaisia versioita kolmen miehen myllystä. Näyttäisi siltä, että pelistä on haluttu kehittää kiinnostavampia ja haastavampia versioita lisäämällä pelilaudan pisteiden lukumäärää (ks. Bell & Roueché 2007, 107–108). Keskiajalla melkoisen suosittu viiden tai kuuden miehen mylly ei tietävästi ollut antiikin aikaan tunnettu – peli on yksinkertaistettu versio varsinaisesta (eli yhdeksän miehen) myllystä, jonka pelilautoja tavataan jo antiikin ajalta (Fittà 2000, 36; Berger 2004, 15), mutta pelkkien pelilautojen perusteella on mahdotonta sanoa pelasivatko roomalaiset myllyä täysin samoin kuin sitä nykyään pelataan.

Sotapeli *latrunculi*

Kreikkalaisen sotapelin nimi on lähteestä riippuen joko *polis* ’kaupunkivaltio’ tai monikossa *poleis*. Roomalaisten sotapeli oli joko sama tai hyvin samanlainen peli (Austin 1940, 264; Richmond 1994, 179), mutta nimi *latrunculi* viittaa selkeämmin sotaan, sillä se on johdettu sanasta *latro*, joka myöhemmin tarkoitti rosvoa tai ryöväriä, mutta merkitsi alun perin palkkasoturia. Sana *latrunculi* ei kuitenkaan esiinny runomuotoisissa teksteissä, sillä antiikin runomitat perustuivat pitkien ja lyhyiden tavujen vaihteluun, eikä sanaa *latrunculi* voida sen tavarakenteen johdosta käyttää useimmissa mitoissa, mutta runoilijatkin kuvaavat tätä peliä yleensä kahden armeijan välisenä sotana. Peli oli selvästi sotapeli, mutta sen säännöistä ei joidenkin perusasioiden lisäksi tiedetä paljoakaan. Esimerkiksi Seneca (n. 4

ea. – 65 jaa.) mainitsee pelin muutamia kertoja, mutta hänen tekstinsä eivät auta ymmärtämään pelin kulkua: eräässä anekdootissa sen pelaaminen toimii mielentyyneyden esimerkkinä (*Mielentyyneydestä* 14,7), mutta muutoin hän esittää pelaamisen turhanpäiväisenä ajanhaaskauksena (*De brevitae vitae* 13,1; *Kirjeet* 106,11 ja 117,30).

Ensimmäisenä peli mainitaan Varron (116–27 eaa.) teoksessa *De lingua Latina* (10,22). Viimeinen maininta pelistä löytyy *Historia Augustasta* (*quattuor tyranni* 13,2), joka lienee kirjoitettu 300-luvun loppupuolella tai 400-luvun alussa: anekdootti, jonka yhteydessä peli mainitaan, sijoittuu vuoteen 280, mutta oletettavasti peli tunnettiin vielä teoksen kirjoittamisajankohtana. Arkeologista todistusaineistoa tästä (tai jostain samanlaisella pelilaudalla pelatusta) pelistä tavataan vielä 300-luvulta (Mulvin & Sidebotham 2004, 611–613).

Varro vertaa adjektiivin taivutusmuotojen jäsentelyyn käyttämäänsä malia *latrunculin* pelilautaan: hän esittää, että sanat järjestettäisiin niin, että vaakarivit edustavat latinan kuutta sijamuotoa ja pystyivät sekä yksikön että monikon kolmea sukua, jolloin sanat muodostavat 6 × 6 ruudun taulukon. Ruutuihin jaettuja pelilautoja on löydetty eri puolilta Rooman valtakuntaa: yleisin on 8 × 8 ruudun lauta, mutta ruutujen määrä ei ilmeisesti ollut pelin kannalta mitenkään olennaista, sillä tunnetaan myös monen muun kokoisia pelilautoja väliltä 8 × 5 ja 10 × 13 ruutua (Murray 2002, 33; Schädler 2001, 10). Koska pelilautaa ei jaettu erivärisiin ruutuihin, ei voida mitenkään varmasti sanoa, siirrettiinkö nappuloita pelilaudan ruutuja vai viivoja pitkin (Richmond 1994, 168, n. 16), eivätkä nämä ole välttämättä toisensa poissulkevia vaihtoehtoja, sillä eräissä kelttien ja skandinaavien pelaamis-peleissä tiedetään käytetyn kumpaakin tapaa (Murray 2002, 55).

Pelin alkuasemaa on pyritty selvittämään ainoan siihen (mahdollisesti) viittaavan tekstikohdan perusteella: *Laus Pisoniksen* säkeissä 192–193 kuvataan pelin alkua ja mainitaan melko epämääräisesti ”pelinappuloiden vaihtelevan näppärästi avoimella pelilaudalla”. Pelin alussa pelilauta on ”avoin” jos pelinappulat asetellaan pelilaudan vastakkaisille puolille (kuten shakissa), ja avoin pelilauta (*tabula aperta*) vastaa tällöin avointa taistelukenttää (*campus apertus*). Schädler (2001, 11 ja 2007, 363–364) uskoo kuitenkin ”avoimen pelilaudan” tarkoittavan, ettei pelissä ollut alkuasemaa, mitä hän perustelee sillä, että joukkojen järjestäminen ennen varsinaista taistelua oli antiikissa tärkeä osa taktiikkaa, eikä runossa mainita, miten nappulat tulisi järjestää – hänen mukaansa pelin ensimmäisessä vaiheessa pelaajat

asettivat vuorotellen nappuloita pelilaudalle haluamiinsa ruutuihin. Näin syntyvä pelinappuloiden muodostelma ei välttämättä tuo mieleen tiukassa järjestyksessä taistelevia sotajoukkoja, ja joukot oli joka tapauksessa tapana järjestää avoimen kentän vastakkaisille puolille. Verbi *variare* ’vaihdella, muuttua’ tuntuisi myös viittaavan pikemmin pelin alussa ilmenevään tilanteiden nopeaan vaihteluun kuin pelinappuloiden taktiseen järjestämiseen, mutta täysin varmasti ei voida sanoa oliko pelissä jonkinlainen alkuasema vai ei.

Pelissä käytettyjen nappuloiden lukumäärästä ei ole mitään varmaa tietoa, mutta nappuloista käytetyt ilmaukset *mandra* (*Laus Pisonis* 203; *Martialis* 7,72,8) ja *turba* (*Laus Pisonis* 208) tuntuisivat viittaavan huomattavaan lukumäärään. Kreikassa sanalla *mandra* tarkoitettiin karja-aitausta, mutta latinassa se tarkoittaa useimmiten karjalaumaa, ja kuvaannollisesti muutakin suurta joukkoa. Pison taitoa *latrunculin* pelaajana korostetaan käyttämällä hänen vastustajalta syömistään nappuloista sanaa *turba* ’lauma; paljous, joukko’. Arkeologisissa kaivauksissa on löydetty niin vaihtelevia määriä pelinappuloita, ettei niiden perusteella voida tehdä mitään johtopäätöksiä, eikä pelinappuloita voida aina yhdistää mihinkään tiettyyn peliin. Kirjallisuudessa *latrunculiin* yhdistetään erityisesti lasiset pelinappulat, mutta muunkinlaisia nappuloita on varmasti käytetty.

Pelissä ei ollut eriarvoisia pelinappuloita: kaikki nappulat olivat samanarvoisia ja liikkuvat samalla tavalla, mutta teksteistä ei selviä miten. Diagonaalisia siirtoja (erityisesti pidempiä) vastaan puhuu ehkä se, ettei pelilautoja jaettu erivärisiin ruutuihin (Richmond 1994, 166 ja 169). Ovidiuksen mukaan nappulat liikkuvat suoraan (*Tristia* 2,477), mutta pelin toimivuuden kannalta ne eivät ole voineet liikkua ainoastaan eteenpäin, niiden on täytynyt liikkua myös sivusuunnassa, ja niiden tiedetään voineen liikkua myös taaksepäin (Ovidius, *Rakastamisen taito* 3,360 ja *Tristia* 2,479–480; *Laus Pisonis* 197–198) – niinpä nappuloiden on ehdotettu liikkuneen kuin torni shakissa (Austin 1934b, 27; Richmond 1994, 168). Se, saattoivatko nappulat liikkua kerrallaan yhden vai useamman ruudun, on yhteydessä siihen, oliko pelissä jonkinlainen nappuloiden alkuasema vai ei: jos nappulat olivat alussa pelilaudan vastakkaisilla puolilla, tuntuisi pelattavuuden kannalta toimivammalta, että ne saattoivat liikkua useamman ruudun kerrallaan. Schädlerin tulokinnassa (2001, 11) nappulat asetellaan pelin ensimmäisessä vaiheessa pelilaudalle. Toisessa vaiheessa nappula voi liikkua vain yhden ruudun kerrallaan ja hypätä yksittäisen nappulan yli jos seuraava ruutu on vapaa, mutta hänen tulkinnalleen ei

löydy kunnollisia perusteita antiikin kirjallisuudesta. Peliä verrataan lähes kaikissa teksteissä sotaan, ja tuntuisi yllättävältä, että tällainen vertaus olisi tullut kenenkään mieleen pelistä, jossa nappulat aseteltiin pelilaudalle satunnaiseen järjestykseen ja hyppivät pitkin pelilautaa toistensa yli.

Useissa teksteissä viitataan tapaan, jolla pelissä syötiin nappuloita. Nappula tuli syödyksi kun se joutui kahden vastustajan nappulan väliin. Tällainen nappuloiden syöntitapa, niin kutsuttu kaappaus (englanniksi *interception*), tunnetaan monista muistakin peleistä (Murray 2002, 10 ja 53–64), mutta *latrunculin* kohdalla asia ei ole aivan yksiselitteinen. Pelin yhteydessä käytetään myös verbejä *ligare*, *alligare* ja *obligare*, jotka tarkoittavat kiinnisittomista, kahlehtimista ja ympäröimistä. Koska näillä sanoilla nähtävästi tarkoitetaan jotain muuta kuin nappulan syömistä, ja Senecan mukaan tällainen ”saarrettu” nappula, josta hän käyttää nimeä *alligatus*, saattoi vielä pelastua (*Kirje* 117,30), vaatii asia jonkinlaista selitystä. Yhden selityksen mukaan kahden vihollisnappulan väliin joutunut nappula (*alligatus*) voidaan syödä seuraavalla siirroilla ellei se pysty siirtymään pois tästä asemasta (Coleridge 1860, xxiii–xxiv). Toisen selityksen mukaan saarrettu nappula (*alligatus*) ei voi liikkua ja voidaan syödä seuraavalla kierroksella, mutta se pelastuu jos toinen sitä uhkaavista nappuloista joutuu puolestaan kahden vihollisnappulan väliin (Schädler 2001, 11). On myös esitetty, että nappula tuli syödyksi kun se joutui kahden vastustajan nappulan väliin pysty- tai vaakasuunnassa, *alligatus* taas oli sellainen nappula, jonka kahdella sivulla (pysty- ja vaakasuunnassa, muttei samassa linjassa) oli vastustajan nappula – tällainen nappula ei pystynyt liikkumaan, mutta se vapautui tästä asemasta jos sen viereiseen ruutuun siirrettiin oma nappula (Richmond 1994, 171–172). Antiikin kirjailijoilta ei löydy kunnollista tukea millekään näistä tulkinnoista.

Vaikka pelin yksityiskohdat jäävät pääosin hämäräksi, näyttäisi pelin taktiikassa olleen toivottavaa pitää nappulat yhtenäisessä muodostelmassa, jolloin ne olivat turvassa hyökkäyksiltä. Sanan *mandra* voidaan lukumäärän lisäksi nähdä viittaavan myös nappuloiden yhtenäiseen muodostelmaan (Austin 1934b, 28). Paras esimerkki pelitaktiikasta on *Laus Pisoniksen latrunculi*-kohtauksen loppuhuipennus (säkeet 202–207), jossa esitetään vastakohta vastustajan ”katkaistun sotajoukon” ja Pison ”täysilukuisen falangin” välillä, eikä voittajasta ole epäselvyyttä. Käytännössä pelin olisi voinut voittaa ainakin syömällä kaikki paitsi yhden vastustajan nappuloista.

Duodecim scripta

Ciceron (106–43 eaa.) teoksessa *Puhujasta* (1,217) mainitaan, ettei taitoa pelata *duodecim scripta* voida lukea siviilioikeuden piiriin kuuluvaksi, vaikka oikeusoppinut Scaevola (n. 180–115 eaa.) sattuikin olemaan taitava tässä pelissä. Cicero viittaa peliin myös eräässä teoksesta *Hortensius* säilyneessä fragmentissa, mutta myöhemmin pelin nimi esiintyy ainoastaan Quintilianuksen (n. 35 – n. 100) teoksessa *Institutiones oratoriae* (11,2,38). Quintilianus kertoo Scaevolan käyneen mielessään läpi häviämänsä pelin siirto siirroilta. Pelin luonteesta nämä tekstit eivät kerro oikeastaan yhtään mitään.

Nimen *duodecim scripta* oletetaan tarkoittavan kahtatoista viivaa, mutta tämä on hyvin epävarmaa, sillä sana *scriptum* (monikossa *scripta*) tarkoittaa tavallisesti kirjoitusta ja merkitsi viivaa ainoastaan tämän pelin yhteydessä. 300-luvun alussa elänyt Nonius Marcellus selittää, että hänen lainaamassaan Ciceron fragmentissa sana *scripta* tarkoittaa nopan silmälukuja (*De compendiosa doctrina* 170,23–24). Austinin monimutkaisen ja epäuskottavan selityksen mukaan Nonius tarkoittaisi pelilaudan pisteitä (1934b, 31–33), mutta hän tuntuisi kyllä tarkoittavan suurinta mahdollista heittoa, joka voidaan saada kahta noppaa käyttäen. Vaikkei mikään Ciceron ja Quintilianuksen teksteissä viittaa kilpajuoksupeliin, ja Noniuksen selityskin saattaa olla pelkkä arvaus, pidetään *duodecim scripta* ja *tabula* yleisesti pääpiirteiltään saman kilpajuoksupelin eriaikaisina versioina (esim. Austin 1934a, 202 ja 1934b, 33). Ausoniuksen (310–395) kertomus, kuinka muuan Minervius oli luetellut *tabula*-pelin jälkeen kaikki nopanheiton tulokset ja siirrot (*Commemoratio professorum Burdigalensium* 191,25–30), pohjautuu selvästi Quintilianuksen Scaevola-anekdoottiin, mutta Quintilianus ei mainitse mitään nopanheitoista. Eräässä *Anthologia Latinan* luultavasti 500-luvun alusta peräisin olevassa runossa taas Scaevolaa kutsutaan *tabulan* pelaajaksi (193,14), mutta se, että runon kirjoittaja on korvannut *duodecim scriptan* oman aikansa suosituimmalla lautapelillä, ei välttämättä tarkoita, että näillä peleillä olisi jonkinlainen yhteys.

Ovidius mainitsee (*Rakastamisen taito* 3,363–364), että eräs peli ”on rajattu tarkasti yhtä monella viivalla (tai kirjoituksella) kuin kiitävässä vuodessa on kuukausia”, ja jos tämä tarkoittaa *duodecim scripta*, niin luku kaksitoista tuntuisi viittaavan pelilautaan eikä nopan silmälukuihin, kuten Nonius esittää. *Duodecim*

scriptaan onkin tapana yhdistää tietynlaiset pelilaudat, joissa ruutuja, eli pisteitä, merkittiin useimmiten kirjaimilla. Näissä pelilaudoissa on 3 × 12 pistettä, joten niiden tekstit ovat aina 36 kirjaimen mittaisia. Koska vaakarivit jaettiin aina 2 × 6 pisteeseen jonkinlaisella koristekuviolla, jakaantuvat tekstit useimmiten kuuteen kuusikirjaimiseen sanaan. Pelilautoja ei voida yleensä ajoittaa mitenkään tarkasti, mutta useimmat näyttäsivät olevan myöhäiseltä keisariajalta, kolmannen ja viidennen vuosisadan väliltä (Rieche 2007, 88), eli huomattavasti myöhempiä kuin kirjalliset todisteet *duodecim scriptasta*.

Isidoruksen kuvaamassa pelilaudassa (*Origines* 18,64) on 3 × 12 pistettä kuudessa osassa, vaikka peli on *tabula*, jota Agathiaan kuvauksen perusteella taas pelattiin nykyistä backgammon-pelilautaa vastaavalla 2 × 12 pisteen laudalla. Vai kertovatko Isidorus ja Agathias edes samasta pelistä? Ainoastaan luvun kaksitoista perusteella voidaan kummallakaan näistä pelilaudoista sanoa olevan mitään tekemistä *duodecim scriptan* kanssa.

Merkittävämpänä pidetään erästä Ostiasta löydettyä pelilautaa (*Corpus inscriptionum Latinarum* XIV 5317,1; Fittä 2000, 39), jossa on sanojen sijasta pelkästään seuraavat kirjainsarjat:

| | |
|-----------|-------------|
| C C C C C | B B B B B |
| A A A A A | A A A A A |
| D D D D D | E E E [E E |

Tämän pelilaudan on ajateltu paljastavan pelin kulun: nappulat aloittaisivat keskimmäisen rivin vasemmasta laidasta, kulkisivat ensin oikealle ja jatkaisivat sitten vastapäivään aakkosjärjestyksestä noudattaen, ja keskiriviä olisi merkitty vain yhdellä kirjaimella, koska ennen kuin nappulat saattoivat liikkua eteenpäin, piti kaikkien olla A-rivillä (Austin 1934b, 33–34). Loikkaus C:stä D:hen tuntuisi pelin sujuvuuden kannalta turhan sekavalta. Jos näillä pelilaudoilla oletetaan pelatun jotain backgammonia muistuttavaa kilpajuoksupeliä, olisi loogisempaa, että pelaajien nappulat olisivat kulkeneet vastakkaisiin suuntiin: toisen pelaajan nappulat suuntaan *ABCDE* ja toisen suuntaan *ADEBC* (Fittä 2000, 40). Vaikka kaikki esitykset pelin kulusta ovat pelkkää arvailua, tuntuisivat eräiden pelilautojen tekstit viittaavan kilpajuoksupeliin, esimerkiksi (*Corpus inscriptionum Latinarum* VIII 7998): *invida punct[a] / iubent felice / ludere doctum* "epäsuotuisat silmäluvut pakottavat

taitavan [pelaajan] pelaamaan taidolla" – ajatus on sama, jonka Terentius esittää verratessaan ihmisen elämää nopanpeluuseen. Näistä pelilautojen teksteistä ei kuitenkaan löydy tukea ajatukselle, että kyse olisi *duodecim scriptasta*.

Tabula

Pelilautaa tarkoittavaa yleistermin käyttö pelin nimenä saattaa kertoa pelin suosiosta – nimi on voinut ajan myötä vakiintua jos yleistermillä on useimmiten tarkoitettu tiettyä peliä. Lautapelin nimenä *tabula* tuntuisi esiintyvän ensimmäistä kertaa vasta Ausoniuksen runoudessa, vaikka viittauksia jonkinlaiseen kilpajuoksupeliin löytyy jo Terentiuksen, Ovidiuksen ja Petroniuksen teksteistä. Isidorus ja eräät muut kristityt kirjailijat käyttävät pelistä nimeä *alea*, jolla tavallisesti tarkoitettiin uhka- tai noppapeliä. On ajateltu, että sanalla *alea* voitaisiin tarkoittaa lautapeliä myös joissain aikaisemmissa teksteissä (Austin 1935, 76; Murray 2002, 31), kuten Suetoniuksen kertomuksessa Claudiuksen (10 eaa. – 54 jaa.) pelihimosta (*Roman keisarien elämäkertoja*, *Claudius* 33,2), mutta nopan tai edes pelilaudan mainitseminen tekstissä ei riitä todistamaan, että kyse olisi lautapelistä.

Isidorus käsittelee *tabulaa* teoksensa *Origines* kahdeksannentoista kirjan luvuissa 60–67. Ensin hän esittelee pelaamiseen käytetyt välineet (60–63): näihin lukeutuu pelinappuloiden ja noppien lisäksi *pyrgus*, eräänlainen torni, johon nopat heitettiin, ja jonka sisällä olevia portaita pitkin ne kierivät pöydälle tai pelilaudalle (ks. Horn 1989, 143, *Abb.* 4). Luvun 64 aiheena on pelin vertauskuvallinen merkitys: pelissä käytetyt kolme noppaa ja pelilaudan kolme riviä vastaavat kolmea ajankohtaa (nykyisyys, mennyt ja tuleva) ja pelilaudan kuusi osaa ihmisen ikäkausia (ks. *Origines* 11,2,1–8). Luvun 67 aiheena on "pelinappuloiden liike": Isidorus kertoo, että toisia pelinappuloita kutsutaan tavallisiksi (*ordinarii*), toisia epävakaiksi (*vagi*) ja niitä, joita ei voida lainkaan liikuttaa, kutsutaan liikkumattomiksi (*inciti*). Kyse ei ole erilaisista pelinappuloista, vaan niiden kulloisestakin asemasta pelilaudalla. *Ordinarii* tarkoittaa nappuloita, jotka ovat turvassa vastustajan hyökkäyksiltä (kaksi tai useampi samassa pisteessä), *vagi* ovat yksittäisiä nappuloita (backgammonissa näitä kutsutaan bloteiksi), jotka ovat alttiita vastustajan lyötäväksi, ja *inciti* ovat kumpia tahansa edellisistä, jotka ovat pelilaudalla sellaisessa asemassa, ettei niitä ole mahdollista liikuttaa joko nopan osoittaman silmäluvun tai vastustajan nap-

puloiden (*ordinari*) takia (Austin 1934a, 205 ja 1935, 79).

Agathiaan runo keisari Zenonin pelistä (*Kreikkalainen antologia* 9,482) on hyvä osoitus kilpajuoksupelien luonteesta: pelkkä taito ei ratkaise, vaan huono tuuri nopanheitossa voi koitua kenen hyvänsä kohtaloksi. Tämä runo ei ehkä riitä todistamaan, että tällainen peli olisi joskus pelattu, eikä Agathias ole ainakaan voinut olla itse tätä peliä todistamassa, mutta runosta saadaan arvokasta tietoa *tabulasta*. Saamme vahvistuksen sille, että pelissä käytettiin kolmea noppaa. Lisäksi runosta ilmenee, että kummallakin pelaajalla oli viisitoista pelinappulaa. Arkeologisen aineiston perusteella tiedetään, että pelinappuloina käytettiin lähinnä luusta, norsunluusta ja keramiikasta valmistettuja pieniä kiekkoja. Niiden toisella puolella on kuvattu esimerkiksi jumalia, Rooman keisareita tai muita tunnettuja henkilöitä, erilaisia rakennuksia, eläimiä ja kasveja (esim. Fittà 2000, 37) ja toiselle puolelle on merkitty jokin luku yhdestä viiteentoista sekä kreikkalaisin että roomalaisin numeroin. On löydetty myös täydellisiä sarjoja, joissa esiintyvät luvut 1–15 (esim. Rostovtzev 1905, 113–114). Kiekkojen lisäksi valmistettiin myös muun muassa erilaisten eläinten, hedelmien ja simpukankuoren muotoisia pelinappuloita (esim. Behrens 1940, *Taf.* 4–7). Pelinappulat erotettiin luultavasti maalaamalla ne erivärisiksi: Agathiaan runossa Zenon pelaa valkoisilla ja hänen vastustajansa mustilla nappuloilla, *Anthologia Latinassa* taas mainitaan valkoiset ja punaiset nappulat (192,2 ja 194,3), mutta antiikin pelinappuloista maali on kulunut vuosisatojen mittaan pois.

Vaikka Isidorus sanoo pelissä käytetyn kolmirivistä pelilautaa, voidaan Agathiaan kuvailema pelitilanne hahmotella 2 × 12 pisteen pelilaudalle. Agathias ilmaisee nappuloiden kulkusuunnan hieman epämääräisesti (säkeet 7–8), mutta luultavasti hän tarkoittaa, että Zenonin nappulat liikkuvat hänen käyttämiensä järjestyslukujen mukaan pienimmästä isoimpaan ja Zenonin vastustajan nappulat vastakkaiseen suuntaan. Becq de Fouquières ratkaisi ensimmäisenä Agathiaan kuvaaman pelitilanteen ja oletti, että nappuloiden kulkusuunta olisi ollut sama kuin ranskalaisessa *trictracissa* (1873, 374–375). Peliä on yhtä hyvin voitu pelata kuten backgammonia, jolloin pisteet olisi numeroitu alarivillä oikealta vasemmalle 1–12 ja ylärivillä vasemmalta oikealle 13–24 (Salava 1992, 11, kuva 1; Bray 2009, 23, *fig.* 2-1): Zenonin nappulat liikkuisivat tällöin pisteestä 1 pisteeseen 24 ja hänen vastustajansa nappulat pisteestä 24 pisteeseen 1 (Agathias numeroi pisteet päinvastoin kuin backgammonissa, jossa luvuilla ilmaistaan kuinka paljon pisteestä

on matkaa maaliin, backgammonissa siis Agathiaan kuudes piste olisi piste 19, yhdeksäs 16 ja niin edelleen).

Säkeissä 9–20 Agathias kertoo sekä Zenonin että hänen vastustajansa kaikkien nappuloiden sijainnin pelilaudalla. Zenonilla on seitsemän nappulaa kuudennessa, yksi yhdeksännessä ja kaksi kymmenennessä pisteessä. Zenonin vastustajalla on kaksi nappulaa kahdeksannessa, yhdennessätoista, kahdennessätoista, viidennessätoista, kahdeksannessatoista ja neljänneksi viimeisessä, eli 21. pisteessä sekä yksi nappula kolmannessatoista pisteessä. Zenonilla on lisäksi kaksi nappulaa pisteissä *ho summos* ja *meta summon* sekä yksi nappula pisteessä *dibos*, ja Zenonin vastustajalla on kaksi nappulaa pisteessä, josta Agathias käyttää nimeä Antigonos. Näiden pisteiden nimitysten merkitystä voidaan vain arvailla, mutta niiden sijainti pelilaudalla selviää itse runosta.

Säkeessä 25 Agathias paljastaa Zenonin nopanheiton tuloksen, joka johti siihen, että hänelle jäi siirtojen jälkeen kahdeksan blottia. Zenon heittää kakkosen, viitosen ja kuutosen. Tämä tarkoittaa, ettei hän pysty siirtämään yhtään nappulaa kuudennessa pisteestä, sillä hän ei voi siirtää nappulaa kahdeksanteen, yhden teentoista tai kahdenteentoista pisteeseen, joissa hänen vastustajallaan on kaksi nappulaa. Zenonilla oli ennen heittoa kaksi kaksia blottia, ja jotta niitä siirtojen jälkeen olisi kahdeksan, ei hän voi siirtää näitä nappuloita tai toista nappulaa näihin pisteisiin – Antigonos on näin ollen neljästoista piste, sillä muuten Zenon voisi siirtää blotin pisteestä yhdeksän tähän pisteeseen. Zenon ei voi myöskään siirtää blottia pisteestä *dibos*, ja ainoa vapaa piste, jossa tämä toteutuu, on joko viimeinen tai viimeistä edellinen piste. Sana *summos* tuntuisi vastaavan latinan sanaa *summus* 'äärimmäinen, viimeinen', mutta koska *dibos* on viimeinen tai toiseksi viimeinen piste, täytyy pisteiden *summos* ja tämän jälkeisen pisteen (*meta summon*) tarkoittaa pelaajan kotikentän ensimmäistä ja toista pistettä. Jos pelaajan piti siirtää kaikki nappulat omalle kotikentälle (kuuteen viimeiseen pisteeseen) ennen kuin hän saattoi aloittaa nappuloiden ulosheiton, kuten backgammonissa ja muissa tämän tyyllisissä peleissä, on pelaajan kotikentän ensimmäinen, eli yhdeksästoista, piste eräässä mielessä äärimmäinen (*ho summos*), ja *meta summon* on tällöin kahdeskymmenes piste. *Dibos* ei puolestaan voi olla muu kuin toiseksi viimeinen, eli 23. piste, sillä jos se olisi viimeinen piste, ei Zenonille jäisi kahdeksaa blottia kun hän siirtää pisteestä 19 pisteeseen 24. Tämä on ainoa mahdollinen nappuloiden asema, jossa Zenonille jää siirtojen jälkeen kahdeksan blottia. Ainoat mahdolliset

siirrot tässä tilanteessa ovat pisteestä 10 pisteeseen 16, pisteestä 19 pisteeseen 24 ja pisteestä 20 pisteeseen 22.

Ennen tätä epäonnista nopanheittoa tilanne oli melko tasainen. Zenonin *pip count*, eli kaikkien nappuloiden ulosheittoon tarvittavien nopan silmälukujen yhteenlaskettu summa (Salava 1992, 64 ja 78; Bray 2009, 81), on parempi, 203, kun hänen vastustajansa *pip count* on 211. Nappuloiden aseman puolesta Zenonin vastustajan tilanne on parempi, sillä Zenonilla on seitsemän nappulaa yhdessä pisteessä ja kaksi blottia. Nopanheitto kuitenkin romuttaa Zenonin pelin täysin, ja hänen vastustajansa osuu omalla vuorollaan johonkin Zenonin blottiin millä heitolla hyvänsä. Kaikista mahdollisista nopanheiton tuloksista ainoastaan tämä on täysin epäsuotuisa Zenonille (Becq de Fouquières 1873, 377–378).

Loppulause

Valitettava tosiasia on, ettei antiikin Rooman lautapeleistä tiedetä enempää. Vaikka Rooman rivipeleistä on vain vähän kirjallista aineistoa, eikä pelien sääntöjä tunneta, ei ainakaan kolmen miehen myllyn pelilaudalla ylipäänsä voida pelata kovin monella eri tavalla, joten peli on saattanut hyvinkin säilyä samanlaisena vuosisadasta toiseen.

Latrunculin yhteyttä mihinkään myöhempään peliin ei ole kyetty uskottavasti osoittamaan. Loretoni (2007, 3) ajattelee, että kun pelin hypoteettiset säännöt on määritelty objektiivisesti, niiden toimivuus ja todennäköisyys selviää vain pelaamalla – *latrunculista* on kuitenkin esitetty käytännössä saman aineiston pohjalta kaksi melko erilaista sääntörekonstruktiota (Richmond 1994 ja Schädler 2001), joten lienee parasta myöntää, ettei sen sääntöjä voida rekonstruoida mitenkään luotettavasti käytössä olevan aineiston pohjalta.

Duodecim scriptasta ei voida sanoa mitään varmaa, eikä sen yhteydestä *tabulaan* ole kunnollista näyttöä. *Tabulan* kaikkia yksityiskohtia ei tunneta, mutta pelin yleisluonteesta muodostuu kirjallisten kuvausten perusteella melko selkeä kuva. Monia samantyyllisiä pelejä pelattiin keskiajalla ja pelataan edelleen, sillä toisin kuin muinaisen Egyptin ja Mesopotamian lautapelejä, voidaan *tabulaa* pitää joidenkin edelleen pelattujen lautapelien, kuten backgammonin, todellisena esisänä.

Antiikin Roomassa on varmasti tunnettu muitakin lautapelejä, joista ei vain ole säilynyt mitään tietoa, mutta erään näkemyksen mukaan parhaat pelit jatkavat elämäänsä (ainakin jossain muodossa) aikakaudesta toiseen (Tylor 1879, 744–745).

Kirjallisuus

Austin, Roland G. (1934a). Zeno's Game of τάβλη (A. P. ix. 482). *Journal of Hellenic Studies* 54, 202–205.

— (1934b). Roman Board Games I. *Greece and Rome* 4, 24–34.

— (1935). Roman Board Games II. *Greece and Rome* 4, 76–82.

— (1940). Greek Board Games. *Antiquity* 14, 257–271.

Becq de Fouquières, Louis (1873). *Les jeux des anciens, deuxième édition*. Paris: Didier et Cie.

Behrens, Gustav (1940). Römische Lose in Tiergestalt. *Germania* 24, 20–22.

Bell, Robert C. & Charlotte M. Roueché (2007). Graeco-Roman Pavement Signs and Game Boards: A British Museum Working Typology. Teoksessa Irving Finkel (toim.): *Ancient Board Games in perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*. London: British Museum Press, 106–109.

Berger, Friedrich (2004). From Circle and Square to the Image of the World: a Possible Interpretation for Some Petroglyphs of Merels Boards. *Rock Art Research* 21, 11–25.

Bray, Chris (2009). *Backgammon For Dummies*. Chichester: Wiley.

Coleridge, Herbert (1860). On Greek and Roman Chess. Teoksessa Duncan Forbes: *The History of Chess*. London: W. H. Allen & co., Appendix B, xvii–xxxiii.

Crummy, Philip (1992–1993). Warrior Burial. *The Colchester Archaeologist* 6, 1–5.

Ferrua, Antonio (1970). Antiche iscrizioni inedite di Roma III. *Epigraphica* 32, 90–126.

Fields, Nic (2003). *Hadrian's Wall AD 122–410* (Fortress). Oxford: Osprey.

Fittà, Marco (2000). *Da Roma per gioco: giochi e giocattoli nell'antica Roma*. Milano: Electa.

Horn, Heinz G. (1989). Si per me misit, nil nisi vota feret. Ein römischer Spielturm aus Froitzheim. *Bonner Jahrbücher* 189, 139–160.

Kurke, Leslie (1999). Ancient Greek Board Games and How to Play Them. *Classical Philology* 94, 247–267.

Loretoni, Stefano (2007). Latrunculi. *Fogliaccio degli astratti* 43, 2–4.

Mulvin, Lynda & Steven E. Sidebotham (2004). Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt). *Antiquity* 78, 602–617.

Murray, Harold J. R. (2002). *History of Board Games other than Chess*. Oxford: Oxford University Press (ilm. alun perin 1952).

Owen, Sidney G. (toim.) (1967). *P. Ovidi Nasonis Tristivm liber secvndvs*. Amsterdam: A. M. Hakkert (ilm. alun perin 1924).

Paatero, Lauri (2008). *Go: mikä se on?* Helsinki: Books on Demand.

Richmond, John (1994). The *Ludus Latrunculorum* and *Laus Pisonis* 190–208. *Museum Helveticum* 51, 164–179.

Rieche, Anita (2007). Board Games and their Symbols from Roman Times to Early Christianity (saksasta käänt. Ulrich Bornemann). Teoksessa Irving Finkel (toim.): *Ancient Board Games in perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*. London: British Museum Press, 87–89.

Rostovtzev, Michel (1905). Interprétation des tessères en os avec figures, chiffres et légendes. *Revue archéologique* 1905:1, 110–124.

Saarenheimo, Eero (1981). Šakki, pelien kuningas. Teoksessa Pekka Laaksonen (toim.): *Pelit ja leikit* (Kalevalaseuran vuosikirja 61). Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura, 117–129.

Salava, Jaakko (1992). *Backgammon opiksi ja huviksi*. Helsinki: Uusityö.

Schädler, Ulrich (2001). Latrunculi, a forgotten Roman Game of Strategy reconstructed. *Abstract Games* 7, 10–11.

— (2007). The Doctor's Game – New Light on the History of Ancient Board Games. Teoksessa

Philip Crummy, Stephen Benfield, Nina Crummy, Valery Rigby & Donald Shimmin: *Stanway: an Élite Burial Site at Camulodunum* (Britannia Monograph Series 24). London: Society for the Promotion of Roman Studies, 359–375.

Tylor, Edward B. (1879). The History of Games. *Fortnightly Review* 25, 735–747.