

## 2. Analyse av de eldste brettspillene

Fra foredraget til Nikolas Axel Mellem under det Åpne NM – Fagernes 18. april 2011.

### Fylogenetisk analyse av brettspill:

Fylogenetisk analyse:

1. Klassifisering av grunntrekkene ved ulike spill
2. Felles stammor forutsetningen. Finne frem til de mest arkaiske formene
3. Progresjons forutsetningen (eksempelvis nye regler som enten forbedrer spillet, eller regler som fremstår som spesielle)
4. Sammenlikning av spillene (i en bergertabell) hvor vi ser hvilke varianter som er tettest beslektet

#### **1. Type spill**

##### **A Kappspill**

##### **B Stridspill**

B1 Motstanderens brikker

B2 Areal

B3 Motstanderens brikker og passeringsposter (Mancala)

##### **B\* Radspill**

##### **C Jaktspill**

C1 En/flere brikker som jaktes

C2 Et/flere felt som jaktes

#### **2. Flyttemåte**

A1 Alle brikker fra A til B

A2 Alle brikker samme vei/sted

A3 Brikkene går til motsatt mål

A4 Brikkene går til ulike mål (H&J)

B Brikkene går alle veier

C Ubevegelige brikker

### 3. Slagmåte

A Ingen slag/fjerning

B1 Slag/fjerning ved fortrenkning

B2 Slag/fjerning ved omringning

B3 Slag/fjerning ved hopping

B4 Sideslag

B5 En passant

**B6 Slag/fjerning ved å få brikker på rad**

### 4. Brikkestatus

A Utenfor brettet og starter

B Utenfor brettet og plasseres

C Utgangsstilling

### 5. Sjanseelement?

A Ja

B Nei

### 6. Asymmetri?

A Nei

B Ja

### 7. Flere brikketyper?

A Nei

B Kan bli/blir 2

C 2

D 3+



1. gen.	
2. gen.	
3. gen.	
4. gen.	
5. gen.	
6. gen	

	Europa		Egypt	Midt-øst.	Persia	India	Øst-Asia	
3500			Senet					
3000			Mehen	Aseb	Backgam.			
2500				Ur-spillet				
2000			Hounds & j.					
1500			Siga					
1000			9 m. Morris					
500	Petteia					Ashtapada	Weichi	Go Moku
0	Terni Lapili	Latrunculi			Nard	Pachisi	Liubo	Ge Wu
500	Tafl spill		Mancala		Chatrang	Chaupar	Nyout	Xiang qi
1000	Fox & gse.		Alquerque				Hasami sh.	
1500	Damm	Vestlig sj.					Dou s. qi	Mod. shogi

### Inndeling av brettspillene:

1. inndeling		2. inndeling	
<b>Strømspill</b>	1. dimensjonalt	<b>Kapspill</b>	Først til mål
<b>Slagmarkspill</b>	2. dimensjonalt	<b>Radspill</b>	Brikker på rad
		<b>Stridsspil</b>	Ta motstanderens brikker
		<b>Jaktspill</b>	Ta motstanderens sjef

1. inndeling	2. inndeling	Eksempel
<b>Strømspill</b>	<b>Kapspill</b>	<b>Backgammon</b>
	<b>Radspill</b>	
	<b>Stridsspil</b>	<b>Mancala</b>
	<b>Jaktspill</b>	<b>Saixi<sup>1</sup></b>
<b>Slagmarkspill</b>	<b>Kapspill</b>	<b>Skoczki<sup>2</sup></b>
	<b>Radspill</b>	<b>Go Moku</b>
	<b>Stridsspil</b>	<b>Weichi (Go)</b>
	<b>Jaktspill</b>	<b>Sjakk</b>

<sup>1</sup> Gitt at rekonstruksjonen er korrekt er jaktmomentet en av to måter å vinne partiet på.

<sup>2</sup> En type (polsk?) halma variant der det gjelder å få alle brikkene til motsatt side av brettet.

# Teorier om hvilket spill var sjakkens mor

India teori tilhengernes forslag: Ashtapada, Chaturaji og Chaupar.

Kina teori tilhengernes forslag: Liubo, Ge Wu<sup>3</sup> og Weichi (Go).

Andre forslag: Petteia (Hellas) og Latrunculi (Roma).

## Definisjon av sjakk (fraværende hos flere sjakkhistorikere):

### 1. Jaktspill forutsetningen:

**Spillet må er å ydmyke motstanderens bevegelige konge (eller konger).**

Spesifisert: Under *ydmnye* inngår flere avslutninger:

Matt

Patt

Bar konge

Kongen blir slått

Brent

### 2. Ulike hæravdelinger forutsetningen:

**Det må foreligge minst fem ulike brikketyper.**

Kongen og bønder finnes i alle sjakkvarianter. Tårn savnes i proto xq og Heian Shogi.

Springeren savnes blant annet i Chu Shogi. Elefantene og vakten forsvant fra flere sjakkspill.

Hvilket spill er tettest beslektet med den første kjente sjakkvarianten (maksimum er 17 mutasjoner)?

---

<sup>3</sup> Betegnes som Saixi av Zheng.

1	Mod. Latrunculi	Roma	50	2
2	Hnefatafl	Nord-Europa	400	4
3	Ge Wu	Kina	200 f.v.t.	5
4	Petteia	Hellas	400 f.v.t.	6
5	Liubo	Kina	400 f.v.t.	7
	Siga	Egypt	1400 f.v.t.	7
7	Mancala	Egypt	550	8
	Terni Lapili	Roma	100 f.v.t.	8
9	Weichi (Go)	Kina	550 f.v.t.	9
10	Chaupar	India	350	10
	Go Moku	Kina	400 f.v.t.	10
12	Ashtapada	India	350 f.v.t.	11
13	Nyout	Korea	300	11
14	Pachisi	India	300	11
15	Senet	Egypt	3500 f.v.t.	12
	Mehen	Egypt	3000 f.v.t.	12
	Aseb	Mesopotamia	3000 f.v.t.	12
	Proto B.Gammon	Persia	3000 f.v.t.	12
	Ur-spillet	Mesopotamia	2500 f.v.t.	12
20	Hounds & Jackals	Egypt	2160 f.v.t.	13

## Inndelingen av spillene

Senet	Kapspill
Go Moku	Radspill
Siga	Stridsspill
Latrunculi	Jaktspill

<b>Strømmsp.:</b>	Senet						
2. generasjon	Aseb	Backgam.	Mehen	Ashtapada	Ho. & jack.	Liubo	
3. generasjon	Urspillet	Mancala		Pachisi		Ge wu <sup>4</sup>	
4. generasjon				Chaupar			
<b>Slagmarksp.:</b>	Siga						
2. generasjon	Petteia				Alquerque	Weichi (Go)	Morris
3. generasjon	Hasami sh.	Latrunculi			Damm	Go Moku	Terni Lap.
4. generasjon		Tafl-spill	Sjakkspill				
5. generasjon		Fox geese	Dou sh. qi				

<sup>4</sup> Omtales som Sai Xi av Zheng. Informasjon jeg har mottatt av J L. Cazaux.

Mutasjonsanalyse i forhold til Senet:

	0 til 1
	2 til 4
	5 til 6
	7 til 8
	9 til 11
	12+

<b>Strømmsp.:</b>	Senet						
2. generasjon	Aseb	Backgam.	Mehen	Ashtapada	Ho. & jack.	Liubo	
3. generasjon	Urspillet	Mancala		Pachisi		Ge wu	
4. generasjon				Chaupar			
<b>Slagmarksp.:</b>	Siga						
2. generasjon	Petteia				Alquerque	Weichi (Go)	Morris
3. generasjon	Hasami sh.	Latrunculi			Damm	Go Moku	Terni Lap.
4. generasjon		Tafl-spill	Sjakkspill				
5. generasjon		Fox geese	Dou sh. qi				

## Mutasjonsanalyse i forhold til Siga:

	0 til 1
	2 til 4
	5 til 6
	7 til 8
	9 til 11
	12+

<b>Slagmarksp.:</b>	Siga						
2. generasjon	Petteia				Alquerque	Weichi (Go)	Morris
3. generasjon	Hasami sh.	Latrunculi			Damm	Go Moku	Terni Lap.
4. generasjon		Tafl-spill	Sjakkspill				
5. generasjon		Fox geese	Dou sh. qi				

## Popularitet:

(Tid)dødt	
Marginalt	
Populært	
Folkespill	

<b>Strømosp.:</b>	Senet						
2. generasjon	Aseb	Backgam.	Mehen	Ashtapada	Ho. & jack.	Liubo	
3. generasjon	Urspillet	Mancala		Pachisi		Ge wu	
4. generasjon				Chaupar			
<b>Slagmarksp.:</b>	Siga						
2. generasjon	Petteia				Alquerque	Weichi (Go)	Morris
3. generasjon	Hasami sh.	Latrunculi			Damm	Go Moku	Terni Lap.
4. generasjon		Tafl-spill	Sjakkspill				
5. generasjon		Fox geese	Dou sh. qi				

## Utviklingsoversikt:

Ca datoer	Spillnavn	Land	Kommentar
3500 f.v.t.	Senet	Egypt	Første brettspill. Strømspill og kappspill.
			Slag. Beskyttende felt.
3000 f.v.t.	Mehen	Egypt	Første spill med promosjon og to brikketyper?
3000 f.v.t.	Backgammon	Persia?	Det eldste nålevende spillet
1400 f.v.t.	Siga	Egypt	Første slagmark og stridspill. Må ta alle brikker bortsett fra en. Beskyttende sentralfelt.
550 f.v.t.	Weichi (Go)	Kina	Verdens mest kompliserte brettspill.
			Stammer antakelig direkte fra Siga.
400 f.v.t.	Go Moku	Kina	Verdens eldste radspill?
400 f.v.t.	Liubo	Kina	Første stridspill innen strømspill.
			Valgfri og sterk promosjonsbrikke. Jaktmoment.
400 f.v.t.	Petteia	Hellas	Stammer fra Siga, men 8x8 brett og brikkene starter på brettet.
350 f.v.t.	Ashtapada	India	Strøm og kappspill. Mor til "India gruppen".
200 f.v.t.	Ge Wu	Kina	Liubo uten sjanseelement.
50	Latrunculi	Roma	Petteia + kongebrikke. Første jaktspill!
400	Tafl-spill	Nord-Europa	"Assymetriske Latrunculi spill".
550	Mancala	Egypt	En type backgammon uten sjanseelement.
550	Chatrang	Persia	Første sjakkspill! Bar konge regel.
900	Alquerque	Arabia	Fra Siga og moren til moderne damm.
1200-tallet	Mid. Sjakk	Sør-Europa	Noen mindre endringer fra Chatrang.
1475-1580	Vestlig sjakk	Sør-Europa	Startet med Valencia og deretter spanske og italienske bidrag.

## Spillbeskrivelse:

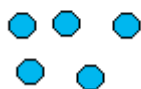
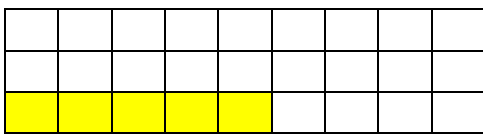
3500 f.v.t.	Senet	Egypt	Første brettspill. Strømspill og kappspill.
			Slag. Beskyttende felt.

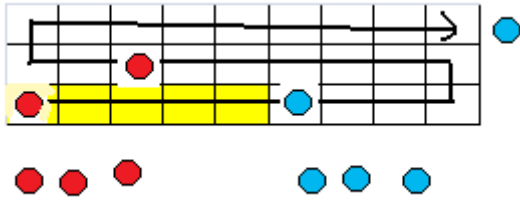




## Reglene i eldre brettspill

### Senet

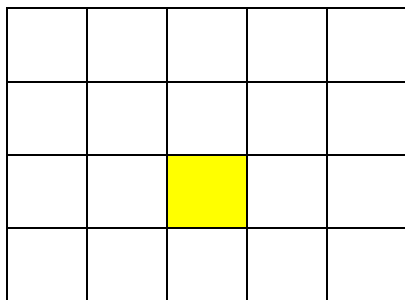


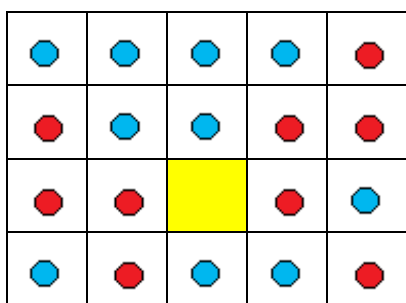
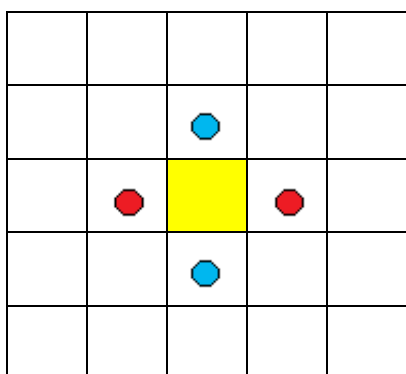
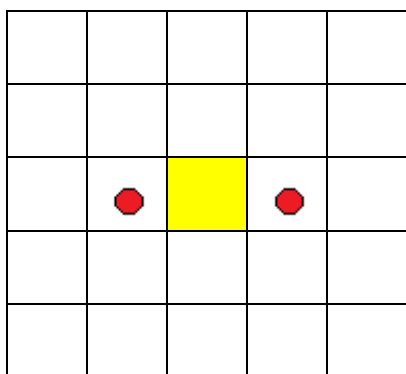


1400 f.v.t.	Siga	Egypt	Første slagmark og stridsspill. Må ta alle brikker bortsett fra en. Beskyttende sentralfelt.



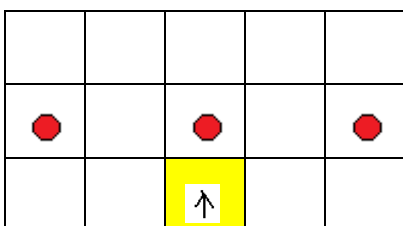
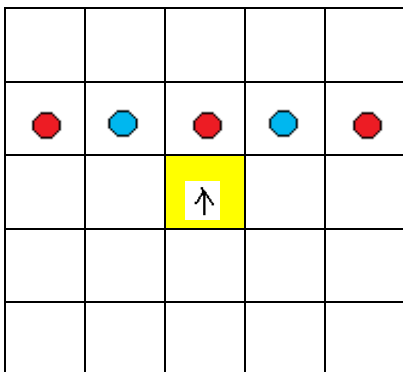
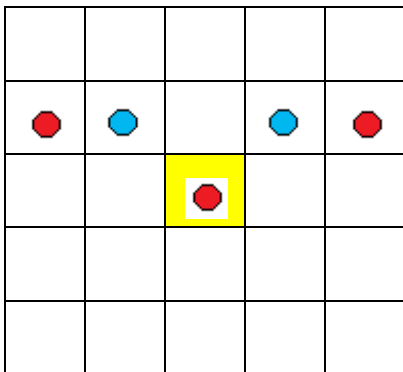
**Siga**







**Slagmetode:**




Tilbake til spillet:

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●
●	●	●	←	●
●	●	○	●	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●
●	●	●		●
●	●		●	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●

●	●	→	●	●
●	●		○	●
●	●	●	●	●

●	●	●	●	●
●	●	●	●	●
●	●		●	●
●	●			●
●	●	●	●	●

400 f.v.t.	Petteia	Hellas	Stammer fra Siga, men 8x8 brett og brikkene starter på brettet.
------------	---------	--------	---

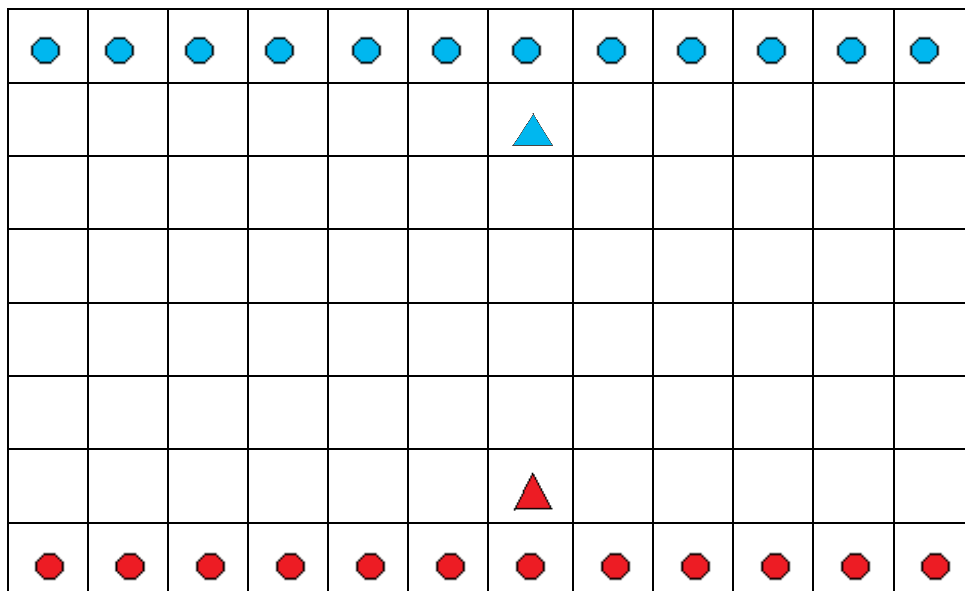
## Petteia

●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

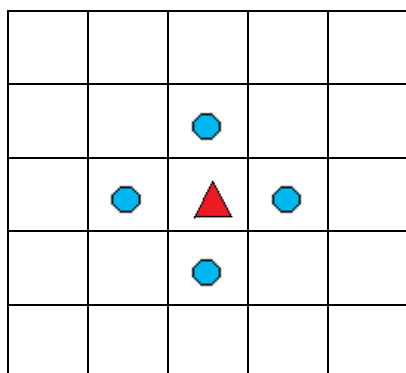
●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●	●

●	●	●	●	●	●		●	●	●	●	●
					●	⊙	●				
							↑				
●	●	●	●	●		●		●	●	●	●

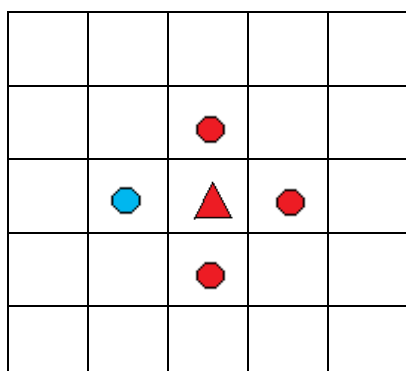
## Kowalskis versjon:



For å slå ørnen må den være omringet fra alle kanter, ifølge Kowalskis Tafl-spill inspirerte tolkning.



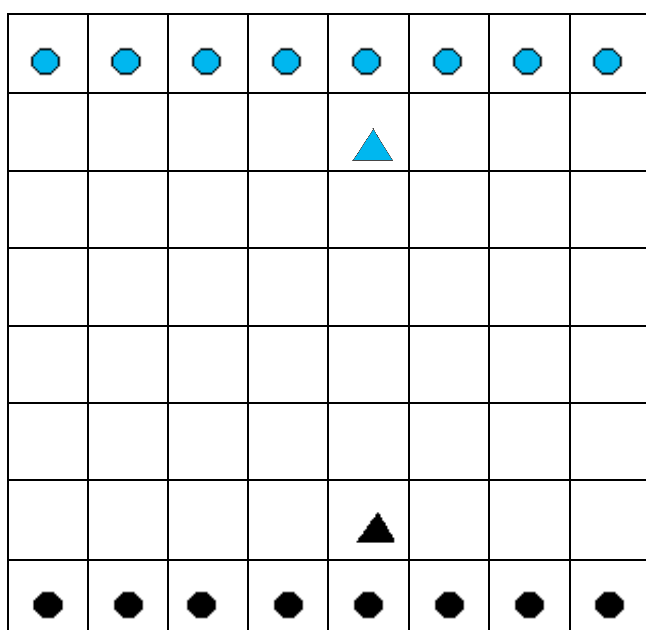
Men også





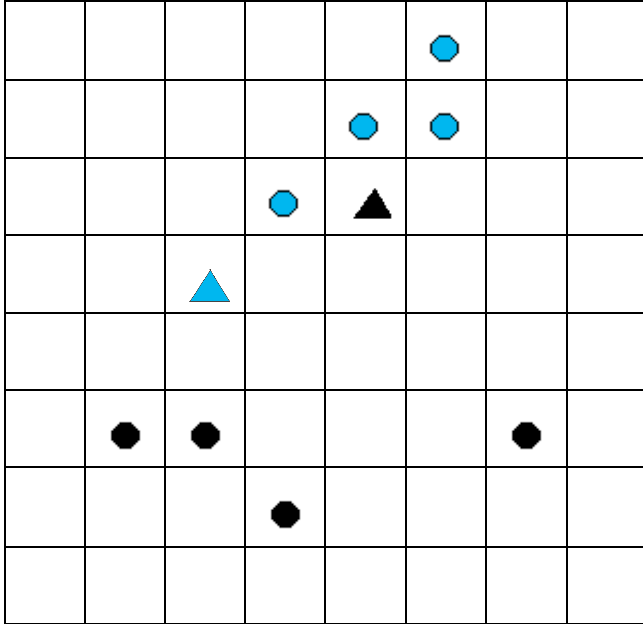
dette dreper den røde kongen.

## Coopers versjon:

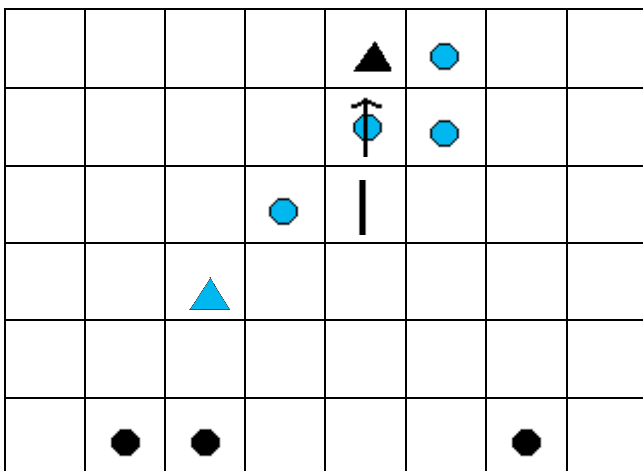


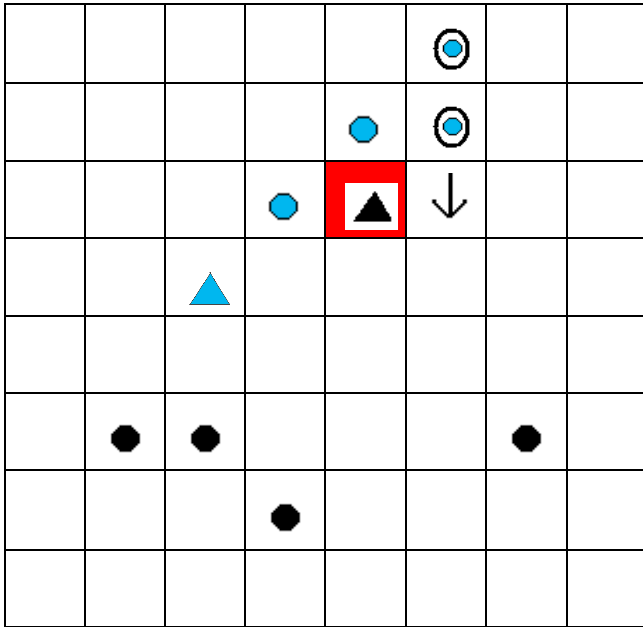
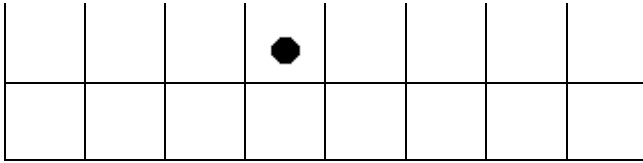
### De viktigste reglene etter Coopers rekonstruksjon:

- 1) Slagmåten er som i Petteia
- 2) Brikkene går et og et skritt ortogonalt
- 3) Målet er enten å få kongen over på motstanderens 1. rad eller slå motstanderens konge
- 4) Kongen går, slår og blir slått som soldatene
- 5) Brikkene kan hoppe over hverandre et skritt ortogonalt

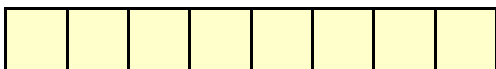
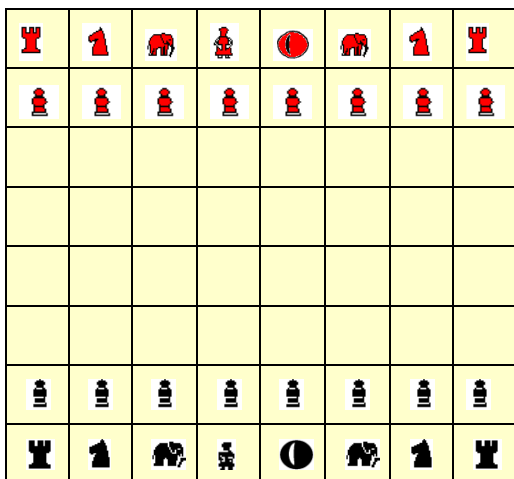


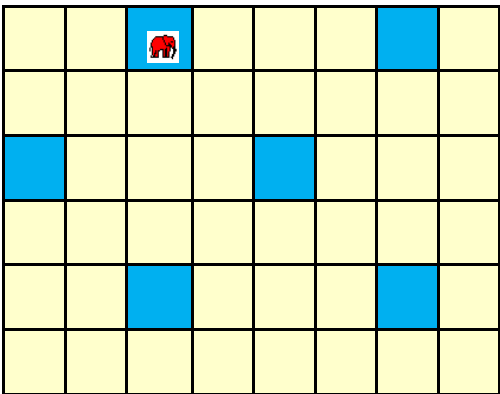
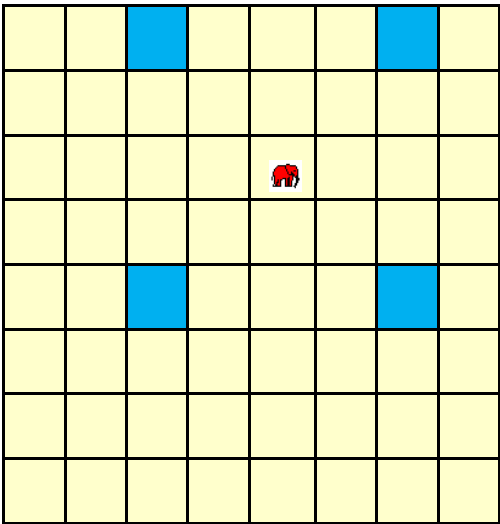
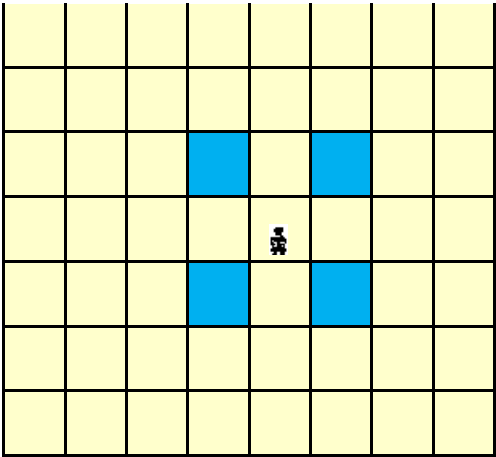
Svart trekker: svart vinner.  
 Blå trekker: blå vinner.

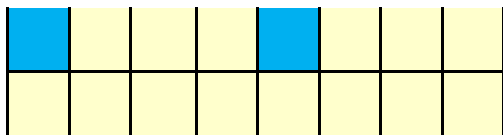




550	Chatrang	Persia	Første sjakkspill! Bar konge regel.
-----	----------	--------	-------------------------------------

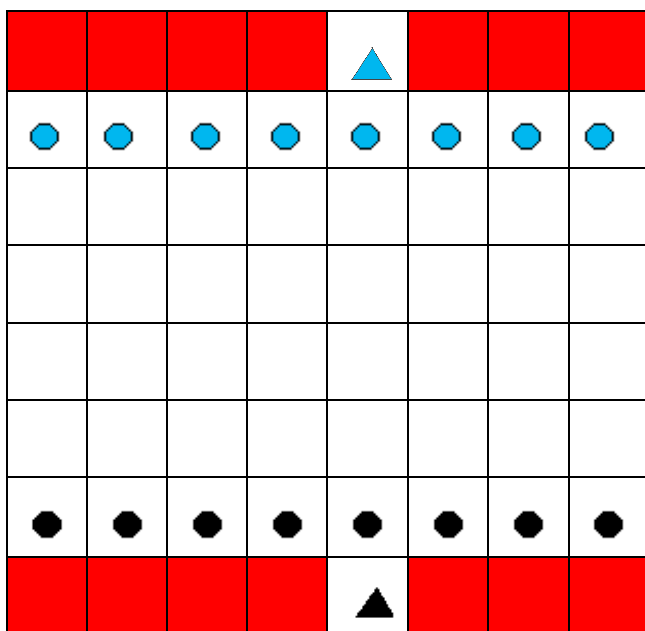






Overgang fra Latrunculi til Chatrang ifølge Cooper:

1. Kongen og soldatene bytter plass:

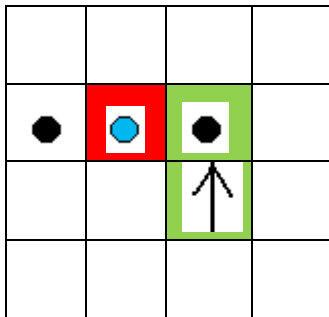


2. De tomme feltene på 1. og 8. raden blir fylt av kongevakter som blir gitt større makt enn soldatene.

3. Med brikketetthet på 50 % er det nå vanskelig å ta motstanderens brikker. Et sted i Persia eller India blir kustodiansk slag erstattet med vanlig slag.

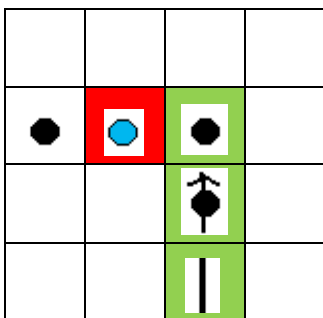
4. Chatrang brikkene blir til.

Soldatenes form er direkte inspirert fra gange og slag metoden. Hvorfor mister soldaten evnen til å gå sidelengs og bakover? Vakten går og slår diagonalt på samme måte i alle retninger.



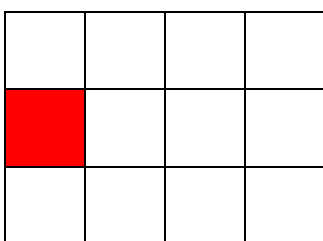
Uansett vet vi ikke hvordan bonden gikk i proto-Chatrang. Kanskje den slå bare rett frem som i de kinesiske og japanske sjakkvariantene?

Tårnet beholder gangen til soldatene fra noen Latrunculi (og Petteia) varianter. Springeren er inspirert fra det indirekte hoppeslaget.



Kongen går eksempelvis fremdeles kun ortogonalt i kinesiske sjakkvarianter.

Elefanten er vanskeligere å forstå, men hvis vi ser på diagrammet ovenfor ser vi at for at bonden på c1 skal kunne slå b3 bonden må det være en bonde på a3. Er da denne c1-a3 kombinasjonen bare en tilfeldighet?





5. Partene vant ikke lenger ved at man fikk kongen over til motstanderens siste rad. Ikke helt åpenbart at man skulle droppe den muligheten. Men spesielle felt som gir seier/remis ved at kongen kommer ditt eksisterte i:

### Tafl-spill

Bengalsk Chaturaji, og antakelig også i flere indiske Chaturaji varianter.

De arabiske Shatranj al Husun og Shatranj al Kabir.

### Brikketyper:

1. gang:	Spill	Land	Brikkens navn	Ca dato
Steppere	Siga	Egypt		1400 f.v.t.
Rekkeviddere	Petteia	Hellas		450 f.v.t.
Hoppere	Latrunculi	Roma		50
Slaghoppere	Proto xiang qi	Kina	Katapult	750
Multitrekkslagere	Dai shogi	Japan	Løve	1200
Diplomater	Qiquo	Kina	Diplomat	1200
Hoppende rekkeviddere	Timur	Arabia	Giraff	1300
Krokflyttere	Dai dai shogi	Japan	Eks. Krokflytter	1400
Hemmere	Hiashatar	Mongolia	Livvakt	1500
Slaghoppende multislagere	Taikyoku shogi	Japan	Eks. Voldelig drage	1550
Brennere	Tenjiku shogi	Japan	Ilddemon	1680

1200-tallet	Mid. sjakk	Sør-Europa	Noen mindre endringer fra Chatrang.
-------------	------------	------------	-------------------------------------

### Sjakkvarianter i middelalderens Europa rundt 1300:

	Patt: =	B. dob.	D hopp	K hopp	K hopp +	Bar K: =	Passant	KD dob.	# grense
Spansk									
Lombard (Italia)									
Fransk og engelsk									
Tysk									

1475-1580	Vestlig sjakk	Sør-Europa	Startet med Valencia og deretter spanske og italienske bidrag.
-----------	---------------	------------	--

