

# Situne Dei

Årsskrift för Sigtunaforskning och historisk arkeologi

2022

Redaktion:

Anders Söderberg  
Charlotte Hedenstierna-Jonson  
Anna Kjellström  
Magnus Källström  
Cecilia Ljung  
Johan Runer

Utgiven av Sigtuna Museum



## 88 spelpjäser och ett bräde från det tidiga Sigtuna

Rune Edberg

I förra årets utgåva av Situne Dei skrev jag lite kort om fynden av tärningar från Sigtunas vikingatid och medeltid (Edberg 2021). Till grund för artikeln låg en pågående undersökning av alla spelföremål från Sigtuna. Denna är nu avslutad och nyligen publicerad i Sigtuna Museums serie Rapporten och meddelanden (Edberg, Karlsson och Söderberg 2022). Årets artikel behandlar översiktligt den andra stora gruppen spelföremål, själva spelpjäserna. För detaljer, fyndkatalog och utförligare referenser hänvisar jag till rapporten.

Att känna igen tärningar i arkeologiska sammanhang är ingen konst. De har prickar eller ögon. Även om många skillnader i utförandet funnits under tidernas lopp är det ingen tvekan om vilket slags föremål det handlar om. Spelpjäser är mycket värre. Vad gör ett föremål till spelpjäs? Redan vid själva grävningen ställs arkeologen i fält för frågan: spelpjäs eller ej? Registrera eller sortera bort? Detta speciellt när undersökningarna, som i Sigtunas fall, gäller jordlager späckade med nedbrutet hushålls- och verkstadsavfall av alla möjliga slag.

Problemets bakgrund är givetvis att det i alla tider gått lika bra att spela bräde med figurer snidade i ädla och dyrbara material som med enklast möjliga saker som stenar, krukskärvor och musselskal. De senare kan aldrig identifieras arkeologiskt som spelpjäser. Och en sten som knackats till för att bli rund är visserligen en artefakt, men har den varit en spelpjäs? Det är omöjligt att veta. För övrigt lämnar spelplaner som ritats upp på marken heller inga spår.

Att begränsa sig till kända arkeologiska och etnografiska analogier är den enklaste och säkraste lösningen på urvalsproblemet men då utesluter man helt allt som med lite god vilja och fantasi en gång kan ha varit spelpjäser. Detta beaktades i undersökningen men ändå kom museidatabasens 238 fyndposter med beteckningar som spelpjäser och spelbrickor, efter källkritisk genomgång, att reduceras till 88 föremål.

Antalet spelpjäser visade sig i Sigtuna därmed vara uppseendeväckande litet i förhållande till antalet tärningar, 88 mot 90, i jämförelse med undersökt material i flera andra samtida medeltidsstäder. I t.ex. Trondheim var antalet spelpjäser 450 mot vilket svarade endast 20 tärningar (McLees 1990). I denna stad var den stora merparten av spelpjäserna i täljsten eller trä. I Sigtuna förekommer täljsten inte alls som hantverksråvara och träföremål har generellt bevarats mycket dåligt. Sådana förhållanden, snarare än kulturella skillnader, är den troligaste orsaken. Men att spekulera om att det var hasard mer än skicklighetsspel som gällde i Sigtuna är naturligtvis också möjligt!



Figur 1. Lökformiga spelpjäser daterade till ca 980–1000 och 1000-tal. Valrosstand. Den tredje från vänster är eventuellt av jet, gagat. Föremålens höjd, från vänster, 23, 15, 24 och 18 mm. Foto: Sigtuna museum.



Figur 2. Träföremål med 1000-talsdateringar. Föremålens höjd, från vänster, 53, 60 och 27 mm. De runda skivornas diameter är 42 respektive 45 mm. Foto: Sigtuna museum.



Figur 3. Schackpjäser av valrosstand, ca 1100–1230. Höjd, från vänster, 14, 30, 17 och 25 mm. Foto: Sigtuna museum.

Vid undersökningen framstod förändringar i spelpjäsernas formspråk över tid klart. För det första saknades pjäser av utpräglad järnålderstyp helt. För det andra var de äldsta Sigtunapjäserna, från årtiondena runt millennieskiftet 1000, av två olika slag. Dels mer eller mindre lökformade, varav sex av valrosstand (fig. 1). Dels ”gubbar” och bricker i trä. Fem sådana var bevarade (fig. 2).

I 1100-talets fyndmaterial dök det sedan upp spelpjäser som till utseende kan påminna om sentida schackpjäser, vilket är följdriktigt, eftersom det är känt att schacket kom till Norden vid denna tid (*fig. 3*). De lökformade spelpjäserna från 1000-talet saknas nu medan flata, runda spelbrickor av skilda material finns under hela medeltiden.

Unikt bland Sigtunafynden är ett föremål i valben och kopparlegering, stratigrafiskt daterat till ca 1050–1075. Detta har en genomgående ten, som har avslutats med en utstickande pigg – avkapad på fyndet (*fig. 4*). Ett snarlikt objekt är känt från Dublin. Ett äldre irländskt fynd av ett spelbräde med hål för att sticka ner piggar i har figurerat i diskussionen om piggar möjligen varit funktionella t.ex. för att kunna spela med brädet vilande på knäna eller i sjögång. Alternativt står typen istället för en särskild irländsk tradition av att förse *alla* spelpjäser med piggar (Barton-Murray m.fl. 2012: 243–247).

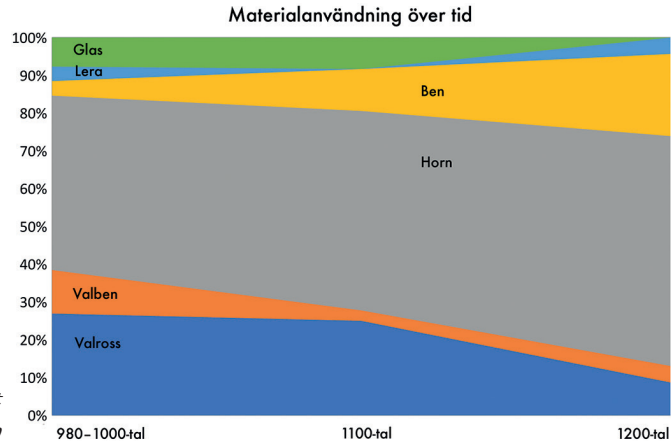
Bedömningen om vad som är en spelpjäs, eller inte är det, är knepig när gäller de relativt stora mängder avsågade älghornstaggar som vid denna tid uppträder i fyndmaterialet. Sådana har vid de olika grävningarna ömsom registrerats som spelpjäs, möjlig spelpjäs eller liknande, ömsom klumpats ihop med hantverksavfallet. I undersökningen har taggar med något slags tillskuren antydning till knopp eller andra tydliga bearbetningsspår medtagits. Taggar som är kilformigt, spetsigt tillskurna utan någon vidare bearbetning har däremot uteslutits. Detta särskilt med stöd av att en iakttagelse av Ingrid Ulbricht som vid sin genomgång av hantverksspill från Hedeby påträffade en spetsad tagg *in situ*, inslagen i en hornskovel. Hon tolkade därför sådana taggar, i synnerhet om de hade slagmärken, som kilar använda för spräckning av råmaterial. Rundade taggar ansåg hon emellertid måste tolkas på något annat sätt (Ulbricht 1978:50, Taf. 27). Att taggar av detta slag gjort tjänst som enkla spelpjäser kan visserligen inte beläggas men heller inte uteslutas.

Flitigast använda material till spelpjäser var horn, 49 %. Därefter valrosstand 18 %, ben (utom valben) 9 %, valben 8 %, trä 6 %, lera 3 % och glas 2 % (*fig. 5*).

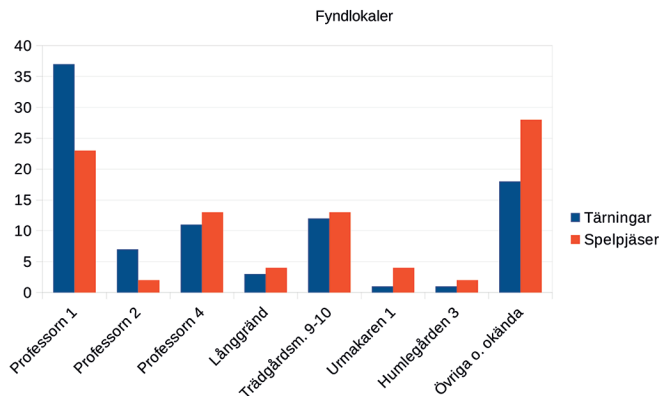


*Figur 4. Den iriska spelpjäsen med beslag i kopparlegering upptill och undertill, sammanhållna av en grov nit som fortsatt som en längre pigg undertill. Piggen har brutits av och brottytan anas nere till höger. Höjd 27 mm. Foto: Sigtuna museum.*

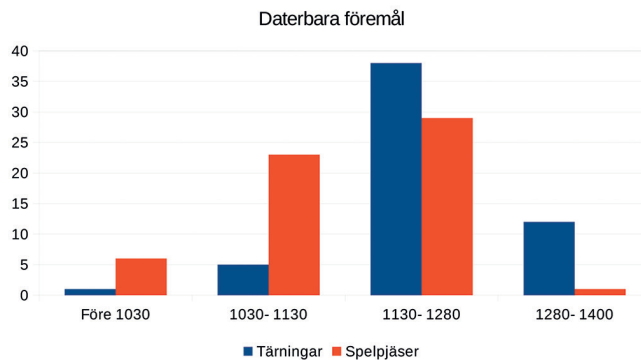
Figur 5. Valrosstand är materialet till ca 25 % av tärningarna och spelpjäserna under sent 900-tal och fram i 1100-talet. Valben förekommer från äldsta tid och fram i 1200-talet. Över tid blir enklare material, främst ben av nötkreatur och horn från älg, vanligare. Diagrammet baseras på 45 tärningar och 48 spelpjäser, sammanlagt 93 föremål, med goda stratigrafiska dateringar. Föremål av trä ingår inte.



Figur 6. Fördelningen på arkeologiska undersökningar i Sigtuna av fynden av tärningar och spelpjäser. Staplarna visar antal.



Figur 7. Av de 178 tärningarna och spelpjäserna i undersökningen har 115 goda, eller ungefärliga, stratigrafiska dateringar.



Av de 88 spelpjäserna härrör 60 från grävningar i det centrala stadsområdet mellan 1988 och 2000. Av dessa är 42 från avrapporterade eller på annat sätt nogt analyserade grävningar. Största fyndmängderna uppvisade kv. Professorn 1: 23 exemplar (Wikström m.fl. red 2021) och kv. Trädgårdsmästaren 9-10: 13 exemplar (Wikström red. 2011) (fig. 6). Det är främst tack vare dessa rapporter, med lagerdateringar och fyndsammanhang, som det varit möjligt och meningsfullt att genomföra spelföremålsundersökningen (fig. 7).



Figur 8. Spelbräde av al från kvarteret Trädgårdsmästaren 9–10, daterat till ca 1050–1075. Indelat i 11 x 11 rutor, troligen för hnefatafl. Foto: Sigtuna museum.

Vilka spel har man då spelat? Man kan förslagsvis påstå att pjäser som de lökformiga representerar det under vikingatiden populära spelet *hnefatafl* och kanske också andra brädspel, kägelformade pjäser och andra pjäser gjorda för att stå på högkant olika brädspel inklusive schack, och de runda skivformiga brickorna brädspel i allmänhet.

Ett spelbräde har bevarats. Det är gjort av botten till en tunna och har ett mönster på 11x11 rutor. Rutornas sidor är ca 25 mm. Att tolka planen som avsedd för hnefatafl ligger nära till hands. Utifrån fyndkontexten kan det dateras till ca 1050–1075 (fig. 8).

Vilka var det då som spelade? Fynden av de enkla träpjäserna och det rudimentärt utförda spelbrädet visar på vardagligt spelande i stadsmiljön. Att nya främmande spelidéer först kan ha nått överheten är möjligt men det har inte dröjt länge innan de sipprat ner till menige man och slagit rot där. Vem som vill kunde, då som nu, lära sig schack och varken detta eller något annat spel förutsatte att man förfogade över exklusiva pjäser. Spel var, också under järnålder och medeltid – precis som i dag – ett folkligt nöje. Så har det också varit i Sigtuna. Spelände ligger för övrigt i den urbana scenens natur av möten och utbyten. I en kommersiell miljö som tomterna längs Stora gatan var spelandet säkerligen också ett viktigt medel för att inleda, upprätthålla och fördjupa relationer, inte sällan med långväga gäster.

*Referenser*

- Barton-Murray, R., Johnson, C. & Riddler, I. 2012. Gaming pieces of the Viking and medieval periods. *The Archaeology of Knowth in the first and second millennia AD*. Eogan, G. (red). Excavations at Knowth, 5. Dublin.
- Edberg, R. 2021. "Korrekt" i Trondheim – udda i Sigtuna. Likheter och variationer bland medeltida speltärningar. *Situne Dei*.
- Edberg, R., Karlsson, J. & Söderberg, A. 2022. *Spelföremål från Sigtuna. En undersökning av ett vikingatida och medeltida fyndmaterial*. Meddelanden och rapporter från Sigtuna Museum, 65. Sigtuna.
- McLees, Ch. 1990. *Games people played. Gaming-pieces, boards and dice from excavations in the medieval town of Trondheim, Norway*. Trondheim.
- Ulbricht, I. 1978. *Die Geweihverarbeitung von Haithabu*. Die Ausgrabungen in Haithabu, Siebenter Band. Neumünster.
- Wikström, A. red. 2011. *Fem stadsgårdar. Arkeologisk undersökning i kv. Trädgårdsmästaren 9–10 i Sigtuna 1988–1990*. Meddelanden och rapporter från Sigtuna Museum, 52. Sigtuna.
- Wikström, A., Söderberg, A. & Roslund, M. red. 2021. *Hos herr Niklas och annat skrivkunnigt folk. Arkeologisk undersökning i kvarteret Professorn 1 i Sigtuna 1999–2000*. Meddelanden och rapporter från Sigtuna Museum, 63. Sigtuna.
- 

*Summary. 88 gaming pieces and a gaming board from early Sigtuna*

This article discusses all finds of gaming pieces from Sigtuna housed in the collections of Sigtuna Museum; a total of 88 specimens. (Dice were discussed in a previous article and are not included.) The majority come from excavations between 1988 and 2000 in the town's historical centre. Onion-shaped pieces of walrus tusk and simple wooden pieces of various shapes are the oldest, dating from the late 10th to early 11th centuries. Chess-pieces occur during the 12th century. At the same time, simple objects made of elk-antler tines also appear, of which some may and others may not be interpreted as gaming pieces. Antler was the main material employed for gaming pieces and dice (49 %), followed by walrus tusk (18 %). Only 6 % occur in wood. Wooden objects are in general poorly preserved in Sigtuna. One exception is an 11th century *hnefatafl* gaming-board, made from the base of an alder cask. No gaming pieces of steatite or other stone material were found. The pieces were probably mostly of local manufacture. The raw material of walrus tusk and whalebone originated from hunting in the North Atlantic. A gaming piece made of whalebone and copper alloy is suggested to be of Irish origin.