

Hnefatafl

Il tavoliere del re

di Lorena Cannizzaro*

*Tafl emk örr at efla,
íþróttir kannk níu,
týnik trauðla rúnum,
tíð er mér bók ok smíðir.*

*Skríða kannk á skíðum,
skýtk ok ræ'k, svát nýtir,
hvárt tveggja kannk hyggja
harpslótt ok bragþóttu.*

Jarl Rögnvaldr Kali Kolsson:
Lausavísur (Orkn.34)¹

Per più di un secolo, molti esperti di archeologia scandinava sono rimasti affascinati da un misterioso gioco da tavolo chiamato *Hnefatafl* o *Tafl*, che di frequente veniva menzionato all'interno delle saghe norrene. La sua antica reputazione di attività intellettuale equivale a quella odierna attribuita al gioco degli scacchi, e alcune fonti scritte rivelano proprio come i nobili norreni amassero vantare tra le proprie capacità quella di saper giocare a *Hnefatafl*².

I quadri di distribuzione cronologica e geografica dei ritrovamenti archeologici riconducibili al *Tafl* hanno permesso di circoscrivere cronologicamente la sua diffusione dal V al XII secolo d. C., mentre dal punto di vista geografico il gioco risulta attestato non solo in Scandinavia, ma anche nei diversi territori posti sotto l'influenza vichinga: Irlanda, Galles, Inghilterra, Islanda e Lapponia³.

Nel basso Medioevo, quando gli scacchi iniziarono ad essere introdotti in Scandinavia, il nobile gioco vichingo venne gradualmente abbandonato e da quel momento le sue regole sopravvissero solo attraverso rare fonti documentarie.

Durante la fine dell'Ottocento e i primi decenni del Novecento, periodo segnato dal ravvivato interesse verso la cultura e le lingue germaniche, l'attenzione

* Contributo riguardante l'intervento svolto dalla scrivente nel giugno 2015 per il progetto della Società Friulana di Archeologia Onlus "Giochi nell'Antichità".

¹ Testo in islandese tratto da JESCH 2006, p. 5, traduzione dall'inglese: «Io so giocare a *Tafl*, posseggo nove talenti, difficilmente dimentico le rune, conosco i libri e la metallurgia. So andare sugli sci, cacciare con l'arco e remare abbastanza bene, conosco l'arte di suonare l'arpa e di recitare poesie.»

² Cfr. GORDON 1957, p. 155; EALES 1985, p. 50.

³ Cfr. MURRAY 1913, p. 144; MURRAY 1952, pp. 55-64; MURRAY 1978, p. 56.

nei confronti di questo antico gioco accrebbe. Tra i primi studiosi che fecero riemergere il *Hnefatafl* dal suo secolare oblio, si ricorda il filologo americano Willard Fiske⁴. Questi, nel 1905, pubblicò il volume *Chess in Iceland and Icelandic Literature*, una raccolta miscellanea di fonti relative a giochi da tavolo di origine indoeuropea, al cui interno si possono ritrovare le sue prime conclusioni relative al gioco norreno:

a. il *Hneftafl* prevedeva due giocatori⁵, i quali con le proprie pedine simulavano lo scontro tra due opposti schieramenti, da un lato si avevano quindi le «dame» (difensori) e il re «*hnefi*», la pedina principale del gioco⁶, dall'altro lato gli attaccanti;

b. il nome del gioco derivava dall'unione di due termini distinti, *hnefa*, genitivo di *hnefi* - parola islandese che letteralmente significa "pugno", ma interpretabile anche come "re" - e *tafl*⁷, traducibile dall'antico norreno con "tavola", derivante dalla parola latina *tabula*, della quale mantenne il medesimo significato⁸.

Da quanto riportato da Fiske risulterebbe quindi corretto tradurre *Hnefatafl* con «tavoliere del re»⁹, e come si vedrà è proprio la pedina rappresentante il re quella attorno a cui ruota la partita.

Nonostante le corrette conclusioni di Fiske, si dovette aspettare lo storico di scacchi inglese Harold J. R. Murray per avere ulteriori chiarimenti su questo misterioso gioco. Murray, infatti, riconobbe il nesso esistente tra la descrizione del gioco lappone *Tablut*, contenuta nel diario del botanico svedese Carl von Linné (+ 1778)¹⁰ con quella del *Hnefatafl* presente nelle Saghe norrene. Lo storico ipotizzò, quindi, nella sua opera *A History of Chess* del 1913, che il *Tablut* derivasse dal *Hnefatafl*¹¹. Nel 1952 Murray pubblicò un altro volume intitolato *History of Board Games other than Chess*¹², in quest'opera lo studioso ricostruì le regole poste alla base del *Hnefatafl*, descrisse la diversa tipologia di pezzi presenti sulla scacchiera e si soffermò sulla diffusione del gioco durante l'età vichinga, dimostrando come il *Tafl* non fosse conosciuto solo in Scandinavia, ma anche nelle diverse regioni poste sotto il dominio vichingo¹³ (**Fig. 1**).

Ad interrogarsi soprattutto sull'origine del *Tafl* fu Robert Charles Bell che nel suo *Board and Table Games from many civilizations*, pubblicato nel 1960¹⁴, inserì il *Hnefatafl* nel cosiddetto «Gruppo dei *Latrunculorum*», ossia una serie di giochi da tavolo che discenderebbero dal gioco romano *Ludus Latrunculorum*¹⁵. Infatti sia il *Tafl* che il *Latrunculi* presentano delle regole in comune: le pedine potevano muoversi solo in orizzontale o

⁴ Cfr. FISKE 1905, pp. v, vii, 58, 70 e 156.

⁵ Cfr. FISKE 1905, p. 58.

⁶ Cfr. FISKE 1905, pp. 50-51.

⁷ Cfr. FISKE 1905, p. 70.

⁸ Cfr. FISKE 1905, pp. 50-51.

⁹ Cfr. CLEASBY, VIGFUSSON 1957.

¹⁰ Cfr. LINNAEUS 1811, pp. 55-58; VON LINNÉ 1913, pp. 155-156.

¹¹ Cfr. MURRAY 1913, pp. 445-446.

¹² Cfr. MURRAY 1952, pp. 55-64.

¹³ Cfr. MURRAY 1952, pp. 55-64.

¹⁴ L'opera subì ulteriori integrazioni e venne ripubblicata sia nel 1969 e nel 1979.

¹⁵ Cfr. MURRAY 1952, p. 35; BELL 1960; BELL 1988, p. 24; HELMFRID 2005, p. 7; BAYLESS 2005, pp. 9-27.

verticale per un qualsiasi numero di caselle, ma non potevano passare sopra un'altra pedina; una pedina poteva essere catturata solo se circondata su due lati da due pezzi nemici¹⁶.

Secondo la tesi di Bell, ad ideare il *Hnefatafl* furono dei guerrieri provenienti dal Nord Europa, i quali prestando servizio militare nell'esercito romano appresero il diffuso gioco del *Latrunculi*. In seguito, ritornati alle loro terre d'origine, modificarono il gioco nel Tafl, sostituendo il modello della guerra romana con quello germanico.

Il confronto incrociato di fonti e ritrovamenti ha mostrato come alcune regole del gioco cambiarono nel corso del tempo e come queste in particolare furono condizionate dall'evoluzione del numero di celle presenti sui tavolieri, tuttavia si osserva che l'idea alla base del gioco rimase la stessa per più di un millennio.

Il *Hnefatafl* si giocava, quindi, su una scacchiera suddivisa da un medesimo numero di celle orizzontali e verticali, alcune delle quali - la centrale e le quattro poste ai vertici della tavola - potevano essere contrassegnate.

Il gioco consisteva nel simulare una battaglia tra due forze ineguali, in rapporto di 2:1. Al centro della tavola si ergeva il gruppo più debole composto dal re (*hnefi*) e dai suoi difensori, attorno a questi si aveva invece una forza più numerosa che lo poneva sotto attacco. L'obiettivo dei difensori era quello di far fuggire il re permettendogli di raggiungere gli angoli o i lati della scacchiera, mentre gli attaccanti dovevano cercare di catturarlo occupando le due celle poste ai lati del re, oppure le quattro celle ad esso adiacenti nel caso occupasse ancora la cella centrale denominata "trono". Le pedine potevano muoversi

solo in verticale e orizzontale di quante celle desiderate purché libere da pezzi nemici. Per indebolire l'avversario si poteva anche procedere con la sistematica eliminazione delle diverse pedine nemiche disposte sul tavoliere, ciò era possibile solamente bloccando la pedina tra due pezzi¹⁷.

Nonostante siano state chiarite le regole poste alla base del gioco, ancora molto

¹⁶ Un ulteriore precursore del *Hnefatafl* potrebbe essere stato il gioco greco *Penthe grammai*, citato da Sofocle nel V secolo a.C. Con questo gioco, infatti, il *Hnefatafl* sembra condividere la medesima modalità di cattura dei pezzi.

¹⁷ Cfr. FORBES 1860, appendice pp. xlvii-lviii; PRITCHARD 1982, pp. 176-180; BOTERMANS 1989, pp. 119-121; LOADER, LOADER 1993, pp. 147-149; PARLETT 1999, pp. 186, 196-204; PRITCHARD 2007, pp. 16-17; RIDDLER 2007, pp. 256-262; WALKER 2013; WALKER 2014.

Fig. 1 - Diffusione del gioco *Tafl* in età vichinga.



discusso è il possibile impiego di dadi durante la partita. Infatti, sebbene in realtà le fonti scritte non ne attestino l'utilizzo, il frequente ritrovamento di dadi in osso o corno animale posti in associazione con scacchiere e pedine attribuibili al gioco del *Tafl*, permettono di ipotizzare l'esistenza di una variante del gioco che ne prevedesse l'impiego in modo da rendere la partita più complicata¹⁸.

Il Hnefatafl nelle rappresentazioni iconografiche

Rappresentazioni iconografiche di persone intente in un gioco da tavolo riconoscibile come il *Hnefatafl*, sono visibili sia su uno dei famosi corni d'oro di Gallehus (Danimarca, V secolo d.C.) (**Fig. 2**) sia sulla pietra runica di Ockelbo GS 19 (Svezia, IX-X secolo d. C.) (**Fig. 3**).

I due corni di Gallehus, rinvenuti a Tønder, Jutland settentrionale, nel 1639 e 1734, ci sono noti ormai solo attraverso antiche incisioni o riproduzioni, in quanto furono rubati e successivamente fusi nel 1802¹⁹. Entrambi, datati attraverso dei confronti di carattere stilistico al V secolo d. C.²⁰, si caratterizzano per la forma ritorta, a imitazione delle corna del bisonte nordeuropeo, e per la presenza di fasce auree lavorate a sbalzo con incisioni rappresentanti figure antropomorfe e animali. Il corno di dimensioni maggiori²¹ si differenziava per una decorazione suddivisa in sette registri sovrapposti. Su uno di questi è visibile la raffigurazione di due personaggi stanti tra i quali è rappresentato un *tafl* con delle pedine.

Una scena simile, con due persone sedute che giocano a *Hnefatafl*, è presente anche sulla pietra runica di Ockelbo GS 19²². Si tratta di una stele rientrante nel cosiddetto gruppo delle «Pietre di Sigfrido», una serie di cippi caratterizzati da incisioni raffiguranti alcuni episodi tratti dalla leggenda dell'eroe epico Sigurðr²³.

¹⁸ Cfr. TODD, pp. 117-122; p. 136; RIFLESSI DI ROMA 147, 203-204

¹⁹ Cfr. BEER 1970, p. 139; HARTNER 1972; HARTNER 1998; TODD 2004, pp. 117-120.

²⁰ Cfr. TODD, pp. 117-122; p. 136; RIFLESSI DI ROMA 1997, pp. 147, 203-204.

²¹ Cfr. RIFLESSI DI ROMA 1997, p. 147. Il corno aureo, rinvenuto intatto, pesava 3,2 kg, misurava 75,8 cm di lunghezza e l'apertura maggiore aveva un diametro di 10,4 cm.

²² Cfr. MURRAY 1913, p. 444; 4 SIMPSON 1967, p. 169.

²³ Cfr. LECHE, NYSTRÖM, WARBURG, WESTRIN 1917, pp. 461-462.

²⁴ La copia oggi esposta è stata realizzata grazie ai disegni dell'originale.

Fig. 2 - Riproduzione della rappresentazione presente su uno dei due corni d'oro di Gallehus, Danimarca, (V sec.).

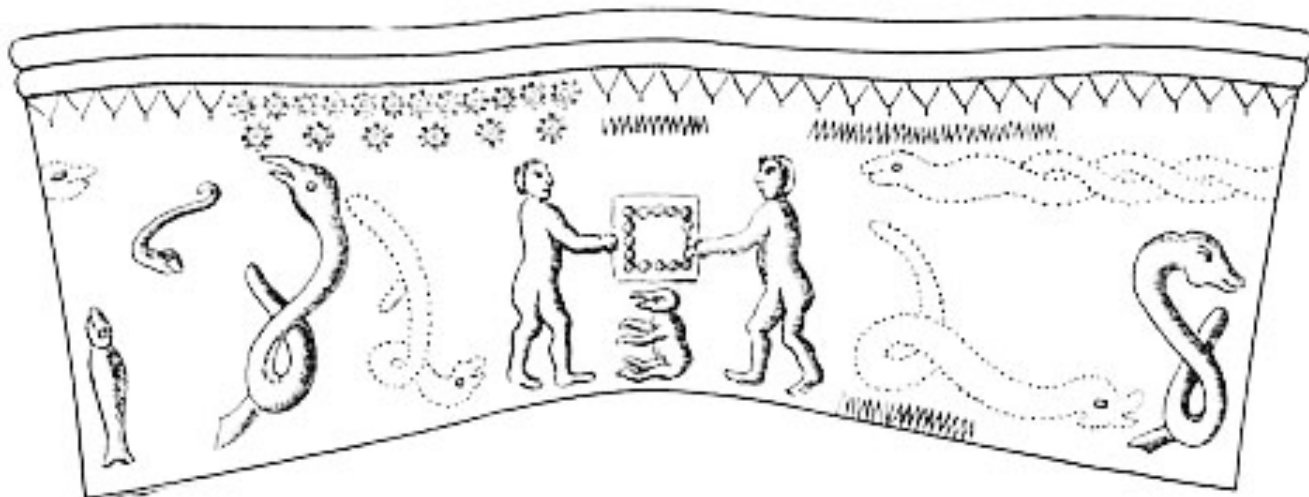




Fig. 3 - Particolare della pietra runica di Ockelbo, rappresentante uomini intenti giocare a Tafl, Ockelbo (GS 19), Gävleborg, Norrland, Svezia (VIII-IX sec.).

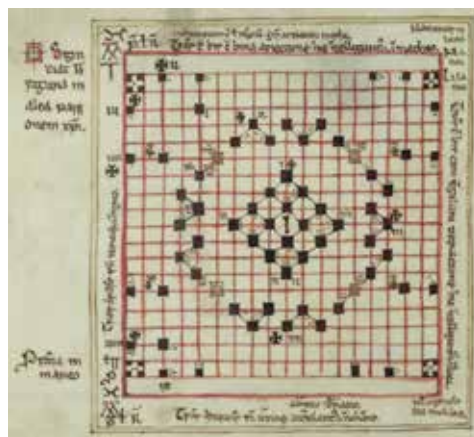


Fig. 4 - Rappresentazione dell'Alea evangelii contenuta nel Corpus Christi College di Oxford, Inghilterra (XI sec.).

L'attuale pietra runica, esposta al di fuori della chiesa di Ockelbo, è una copia dell'originale che purtroppo andò perduta nel 1904 a causa di un incendio che devastò la chiesa e il monolito in essa conservato²⁴.

Infine, un'ulteriore rappresentazione di un gioco derivante dal *Hnefatafl* è presente all'interno del manoscritto anglosassone ms. 122 (foglio 5, verso), conservato nel *Corpus Christi College* di Oxford²⁵. Si tratta nello specifico dell'*Alea evangelii*, letteralmente traducibile con il «gioco dei Vangeli»²⁶, un manoscritto in irlandese antico comunemente datato agli inizi dell'XI secolo²⁷ (**Fig. 4**). Il codice, redatto presso la corte di re Æthelstan di Inghilterra (924-939), presenta al suo interno sia la rappresentazione, sia le regole del gioco scritte da due studiosi: un anonimo Franco e Israel il Grammatico (c. 895–c. 965), uno dei maggiori studiosi dell'epoca²⁸. Il manoscritto descrive nei dettagli lo schema del gioco come fosse un'allegoria religiosa²⁹, tuttavia le regole riportate testimoniano una sua derivazione dal *Hnefatafl*. Come si evince dal testo e dall'immagine, l'*Alea evangelii* veniva giocato su una scacchiera suddivisa in 18x18 caselle che formano 19x19 intersezioni, utilizzando un totale di 73 pedine, 25 bianche (tra cui il re) e 48 nere³⁰.

Numerose saghe norrene contengono al loro interno riferimenti al gioco del *Tafl*, ma poche di queste forniscono informazioni specifiche sugli elementi che lo componevano e le sue regole.

Il *Hnefatafl* viene ricordato nelle fonti come un gioco caro agli dèi, diffuso soprattutto tra le classi sociali più elevate della società vichinga in quanto concorreva al completamento della formazione dei nobili norreni.

Riferimenti a particolari *tafl* dorati con cui giocavano gli dèi norreni sono presenti ad esempio nel poema *Völuspá* (*La profezia della veggente*)³¹, contenuto nell'*Edda poetica* di Snorri Sturluson (1179-1241).

²⁵ Cfr. ROBINSON 1923, pp. 69-71, 171-181.

²⁶ Il nome del gioco deriva dalle prime parole presenti nel testo: «*Incipit alea evangelii quam Dubinsi...*». Cfr. MURRAY 1952, p. 61; HELMFRID 2005, p. 9.

²⁷ Cfr. HELMFRID 2005, pag. 9.

²⁸ Cfr. LAPIDGE 1992.

²⁹ Cfr. OLMERT 1987, pp. 383-403. Ognuno dei quattro angoli e lati della tavola era assegnato a uno dei quattro Evangelisti, mentre i 67 pezzi derivavano dai dieci Canoni eusebiani dove ogni canone definisce un numero di pezzi corrispondente al quadrato del suo numero di colonne.

³⁰ Il disegno presente nel codice mostra numerosi errori rispetto a quanto riportato nel testo. Infatti mostra 69 pedine, mentre nel testo viene descritta la posizione di 72 pezzi escluso quello presente al centro della tavola.

³¹ Il *Völuspá* è interamente conservato nel *Codex Regius* (c. 1270) e nei manoscritti dell'*Hauksbók* (c. 1334), mentre alcune parti di esso sono citate nell'*Edda* in prosa di Snorri Sturluson (c. 1220).

Nel *Völuspá* 8 si può infatti leggere:

Teflðu í túni,
teitir váru,
vas þeim véttergis
vant ór gulli,[...] ³²

Nel cortile [gli dèi] giocavano
a Tafl;
erano ricchi:
non sentivano affatto
mancanza d'oro ³³

I versi descrivono gli dèi durante l'età dell'oro, caratterizzata da abbondanza e spensieratezza, mentre passano il loro tempo a «*tefla*», verbo islandese che può essere tradotto sia come «giocare al tavolo» oppure «giocare a scacchi».

Nel *Völuspá* 61, invece, viene descritto il momento successivo al *Ragnarök*, la battaglia finale tra le potenze della luce e dell'ordine contro quelle delle tenebre e del caos, che segna l'inizio di una nuova età dell'oro:

þar munu eptir undrsamligar
gollnar toflur í grasi finnask,
þærs í árdaga áttar hofðu ³⁴

Lì di nuovo meravigliose
le **scacchiere d'oro** si
ritroveranno nell'erba.
sono quelle che anticamente
[gli dèi] avevano posseduto ³⁵

Nel nuovo mondo, che sorgerà dalle ceneri del precedente, verranno quindi ritrovate abbandonate nell'erba le tavolette auree con cui gli dèi Asi giocavano alle origini dei tempi ³⁶. Il ritrovamento da parte degli dèi sopravvissuti delle tavole simboleggia quindi l'inizio di una nuova era, il cui cosmo ritroverà un nuovo ordine ³⁷.

Dal testo traspare il forte significato simbolico che veniva attribuito al *Tafl*, infatti la scacchiera con la sua forma quadrata era una trasfigurazione del mondo, mentre le pedine rappresentano le potenze del bene e del male che combattono tra loro per il suo dominio ³⁸. Con questo sacro gioco quindi gli dèi stabilivano la propria supremazia e imponevano quindi l'ordine sul cosmo.

Come già anticipato, le fonti scritte e i ritrovamenti archeologici di elementi riconducibili al «tavoliere del re», provenienti da sepolture di personaggi di condizione sociale elevata, mostrano come il gioco fosse diffuso particolarmente tra i nobili vichinghi. Il prestigio attribuito al saper giocare a Hnefatafl era tale da ricordarlo tra le attività tipiche dei nobili norreni.

Nel carme eddico *Rígsþula* (*Carme di Rígr*) ³⁹ vengono elencate le attività che completavano la formazione dei figli di Jarl, a sua volta figlio prediletto del dio Heimdallr:

³² Testo e traduzione del *Völuspá* 8 tratte da: <http://bifrost.it/GERMANI/Fonti/Eddapoetica-1.Voluspa.html#7>.

³³ Cfr. Polia 1983.

³⁴ Testo e traduzione del *Völuspá* 8 tratte da: <http://bifrost.it/GERMANI/Fonti/Eddapoetica-1.Voluspa.html#7>.

³⁵ Cfr. POLIA 1983.

³⁶ Cfr. HOLLANDER 1962, p. 12; CHIESA ISNARDI 2014, pp. 189 e 467.

³⁷ Cfr. DE SANTILLANA, VON DECHEND 1990. Seguendo l'interpretazione astronomica di De Santillana, lo si può interpretare come l'inizio di un nuovo ciclo cosmico che viene segnato dallo spostamento del centro di rotazione celeste a seguito della precessione degli equinozi. Le pedine dorate potrebbe quindi essere una metafora per indicare le stelle, «ritrovate» perché disposte in un nuovo ordinamento celeste.

³⁸ Cfr. CHIESA ISNARDI 2014, pp. 189 e 467.

³⁹ Il poema è conservato - in forma incompleta - nell'ultimo foglio del *Codex Wormianus*, un manoscritto del XIV secolo. Cfr. MURRAY 1978, p. 60.

42.
Burr var hinn elzti,
en Barn annat,
Ióð ok Aðal,
Arfi, Mogr,
Niðr ok Niðlungr,
- námu leika, -
Sonr ok Sveinn,
- sund ok tafl.
Kundr hét enn,
Konr var inn yngzti.

43.
Upp óxu þar
Iarli borner-
hesta tomðu
hlífar bendu,
skeyti skófu,
skelfðu aska⁴⁰.

42.
Burr fu il primo
e Barn il secondo,
Iodh e Adhal,
Arfi, Mog,
Nidh ok Nidhiung,
Son e Svein,
- si addestrarono al nuoto
e alle tavole -.
Uno si chiamava Kund,
e Kon il più giovane.

43.
Là crebbero
i figli di Iarl;
domarono cavalli,
armavano scudi,
levigavano dardi,
brandivano lance⁴¹.

Il carme è spesso interpretato come una descrizione poetica e letteraria della nascita delle tre classi sociali scandinave ad opera del dio Heimdallr. Nel testo infatti si racconta di come il dio scese su Midgardr con il nome di Rígr ed ebbe dei figli da tre coppie mortali. Da Aí e Edda, Thrœl (schiavo), un uomo robusto, instancabile lavoratore che assieme a Thír (serva) darà origine alla classe degli schiavi; da Afi e Amma generò invece Karl, un contadino, che con Snor (nuora) diverrà l'antenato degli agricoltori. Infine da Afi e Amma ebbe Jarl, il quale ottenne in moglie Erna (capace) figlia di Hersir (signore) da cui ebbe nove figli, gli antenati della classe guerriera scandinava⁴².

Nei versi presentati del *Rígsþula* viene sottolineato come tutti i figli di Jarl divennero abili guerrieri e cacciatori, sapevano nuotare e cavalcare, ma si addestravano anche al gioco del *Tafl*.

Che il saper giocare a *Hnefatafl* fosse un'importante prerogativa delle classi sociali più elevate è ribadita anche nella *Orkneyinga Saga* (*Saga degli uomini delle Orcadi*)⁴³ dove vengono riportati i nove talenti del Jarl Rögnvaldr Kali Kolsson delle Orcadi:

Tafl emk örr at efla,
íþróttir kannk níu,
týnik trauðla rúnum,
tíð er mér bók ok smíðir.
Skríða kannk á skíðum,
skýtk ok ræ'k, svát nýtir,
hvárt tveggja kannk hyggja
harpplótt ok bragþóttu⁴⁴.

Io so giocare a Tafl,
nove talenti io posseggo,
difficilmente dimentico le rune,
Conosco i libri e la metallurgia,

So andare sugli sci,
cacciare con l'arco e remare
abbastanza bene,
ciascuna delle due arti che
conosco,
suonare l'arpa e recitare
poesie.

⁴⁰ Cfr. *Rígsþula* str. 42-43, testo tratto da DRONKE 1997; GENDRE 2006, pp. 29-65.

⁴¹ Testo tratto da MASTRELLI 1982, *Ríghsthula* (*Il carme di Rig*), pp. 263-269.

⁴² Il carme può essere anche ricollegato all'emergere dell'istituto monarchico nei paesi scandinavi, un evento di età medievale che cambiò significativamente il volto e i valori un tempo alla base della società scandinava, e che darà in seguito impulso alla successiva colonizzazione dell'isola d'Islanda. Cfr. AGRATI, MAGINI 1990, pp. 60-70; BRANSTON 1991, pp. 287-289.

⁴³ La saga fu redatta, tra fine XII e inizi XIII secolo, da uno o più autori anonimi di origine islandese, i quali per la sua stesura impiegavano fonti di diversa origine, tradizioni orali, fatti storici e leggende. Il testo racconta in modo vivido le vicende, battaglie, assassini e intrighi politici legati alla conquista norvegese delle Orcadi, ma anche alla storia del regno di Norvegia.

⁴⁴ Testo in islandese tratto da JESCH 2006, p. 5. Cfr. GORDON 1957, p. 155.

Tra i diversi talenti del nobile vichingo, il primo ad essere presentato è quello di essere in grado di giocare a *Tafl*⁴⁵. Questo dimostra il rilievo attribuito alla conoscenza di questo gioco presso la nobiltà vichinga del XII secolo.

Nel *Morkinskinna*, una saga norrena scritta intorno al 1275, riguardante la storia dei re norvegesi del periodo intercorrente dal 1025 al 1157⁴⁶, viene riportata una discussione tra i sovrani Sigurðr Jónsalafari (1090-1130) e suo fratello Eysteinn (1088-1123)⁴⁷, su chi fosse il migliore tra i due. Sigurðr si descrive quindi come un uomo forte, un abile nuotatore, tuttavia suo fratello non pare impressionato dalle sue parole e controbatte (*Morkinskinna* cc. 60-81): «Io sono un uomo più capace, infatti so giocare a *Hnefatafl* meglio di te.»⁴⁸. Questo scambio di battute oltre a sottolineare nuovamente l'importanza intellettuale attribuita a questo gioco, descrive chiaramente la diversa personalità dei due fratelli e il rapporto esistente tra essi.

La condivisione del trono norvegese tra Sigurðr e Eysteinn, infatti, rese i loro rapporti alquanto tesi, tuttavia questi non sfociarono mai in un aperto conflitto. Sigurðr viene ricordato ancora oggi per aver reso importante la Norvegia sul piano internazionale, anche per via del suo impegno nelle Crociate tra il 1107 e il 1111, mentre ad Eysteinn viene riconosciuto il merito di avere accresciuto il progresso economico e culturale del paese durante il XII secolo.

Il *Hnefatafl* non era un gioco solo per uomini, anche le nobili vichinghe si cimentavano con esso, come dimostra il riferimento presente in una delle Saghe degli Islandesi, la *Gunnlaugs saga ormstunga* (*Saga di Gunnlaugr Lingua di serpente*), risalente alla fine del XIII secolo, in cui lo scaldo Gunnlaug gioca a *Tafl* con Helga Thorsteinsdatter, la nipote di Egil Skallagrimsson⁴⁹.

Jafnan skemmtu þau Helga sér at tafl ok Gunnlaugr. Lagði hvárt þeira góðan þokka til annars bráðliga, sem raunir bar á síðan. Þau váru mjök jafnaldrar⁵⁰.

Gunnlaug e Helga erano soliti giocare a *tafl* insieme, e ben presto cominciarono a sviluppare un profondo affetto l'uno per l'altra, come gli eventi dimostrarono in seguito. Erano circa della stessa età⁵¹.

Le fonti scritte oltre a testimoniare la diffusione del *Hnefatafl* presso i nobili norreni, possono presentare al loro interno anche alcuni riferimenti accidentali sulle componenti del gioco. Informazioni sul *Tafl* si trovano ad esempio nella *Friðþjófs Saga ins fraekna*, in due indovinelli contenuti nel *Hauksbók* e in una misteriosa

⁴⁵ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 11; Jesch 2006.

⁴⁶ Cfr. JÓNSSON 1932; ANDERSSON, GADE 2000. Il nome *Morkinskinna* significa letteralmente "pergamena marcia", ed era in origine il nome del manoscritto in cui la saga era stata conservata. Il libro è ora conservato nella Biblioteca Reale di Copenaghen.

⁴⁷ I due fratelli coregnarono in Norvegia dal 1103 al 1123.

⁴⁸ Cfr. JÓNSSON 1932; ANDERSSON, GADE 2000.

⁴⁹ Cfr. JONES 1961, pp. 171-217; CHIESA ISNARDI 2000.

⁵⁰ Cap. 4 tratto da: http://www.sagadb.org/gunnlaugs_saga_ormstungu.on

⁵¹ Traduzione del testo in francese da: http://www.sagadb.org/gunnlaugs_saga_ormstungu.fr

frase presente nella *Haraldskvæði*. Corrispondenze tra ritrovamenti archeologici e fonti scritte sono anche evidenti nella *Grettis Saga Ásmundarsonar* in cui si accenna all'esistenza di una particolare forma di pedina «appuntita» e nella *Króka-Refs Saga* dove viene descritto un particolare tavoliere doppio.

Nella *Friðþjófs Saga ins fraekna* viene descritto un episodio che fornisce alcune interessanti informazioni sul colore delle pedine, la strategia del gioco e cosa rappresentasse il *hnefi*. Il testo vede protagonisti il nobile Friðþjófr e il suo amico Björn, mentre sono coinvolti in una partita a *Tafl*. I due amici stanno giocando, quando irrompe nella stanza un messaggero chiamato Hilding, il quale concitatamente chiede l'aiuto di Friðþjófr per contrastare l'invasione di re Hring di Ringerike. Il nobile tuttavia sembra non curarsi della sua presenza, e con indifferenza si rivolge a Björn, per spiegargli la sua prossima mossa a *Tafl*: «Quella è l'unica area del tavoliere che non puoi difendere. E io attaccherò la tua pedina rossa, qui». In realtà con questa frase Friðþjófr risponde indirettamente al messo, confermando la propria partecipazione all'attacco contro re Hring, e spiega che per attuarlo, avrebbe approfittato del punto debole presente nella difesa del sovrano nemico. In seguito, quando Hilding sottolinea l'emergere di possibili problemi nel caso Friðþjófr non avesse preso parte all'attacco, Björn avverte l'amico che davanti a sé ha solo due possibili mosse tra cui decidere. Friðþjófr in risposta replica che in realtà la sua scelta è alquanto semplice, intende attaccare direttamente il «*hnefi*».

Le frasi ambigue pronunciate da Friðþjófr forniscono informazioni sia sulle sue scelte strategico-militari sia sul *Hnefatafl*⁵². Da quanto riportato si comprende infatti che Björn stava giocando con i difensori - in questa versione del gioco sono di colore rosso, a differenza del *Tablut* dove il re i suoi difensori sono bianchi - e Friðþjófr con gli attaccanti. La decisione del nobile di colpire il *hnefi*, cioè la pedina rappresentate il re nel gioco e simbolicamente re Hring, è un'ulteriore conferma di questo⁵³.

Ulteriori informazioni sul *Tafl* si trovano nella *Hervarar saga ok Heiðreks (Saga di Hervör)*⁵⁴, in cui vengono riportati due indovinelli che vengono posti da un personaggio di nome Gestumblindi, in realtà Óðinn sotto mentite spoglie, a re Heiðrekr. I due enigmi sono stati ritrovati all'interno di tre diversi manoscritti di epoca diversa. Il più antico di questi è il *Hauksbók (Libro di Haukr)*, un manoscritto norreno del XIV secolo, scritto da Haukr Erlendsson († 1334).

⁵² Cfr. HARRINGTON 1990, pp. 29-30.

⁵³ Per la traduzione in inglese di questo testo si rimanda a MAGNUSSON, MORRIS 1875 o Schlauch 1934, pp. 8-9

⁵⁴ Cfr. MURRAY 1978, pp. 60-61.

Il primo indovinello presente nel testo riporta:

Hverjar eru þær brúðir
er um sinn dróttin
vápnalausar vega;
enar jorpu hlífa
alla daga,
en enar fegri fara?
Heiðrekr konungr,
hyggðu at gátu⁵⁵

Chi sono le dame senza armi
che combattono intorno al loro
Signore,
i bruni/rossi⁵⁶ sempre
lo difendono
e i chiari sempre lo attaccano?
Re Heiðrekr,
risolvi il mio enigma⁵⁷.

Re Heiðrekr risolve l'indovinello rispondendo:

Góð er gáta þín, Gestumblindi,
getit er þessar. Þat er hnettafl;
inar dekkri verja hnefann, en
hvítar sækja.

Buon enigma Gestumblindi,
ora lo risolvo. È il Hnefatafl.
I pezzi scuri difendono il re,
mentre i chiari lo attaccano.

Da quanto riportato si evince quindi che i pezzi difensori sono di colore bruno/rosso, mentre gli attaccanti sono chiari/bianchi. Si tratta della medesima descrizione presente nella *Friðþjófs Saga*. Risulta tuttavia controversa l'espressione "senza armi" (*vápnalausar*) attribuita alle pedine. Non è chiaro, infatti, se il termine si riferisca alle dame, quindi ai difensori, o al re stesso. Infatti, nel testo medievale più recente, risalente al XVII secolo, l'aggettivo norreno è riportato alla forma singolare *vápnalausar*, a differenza della forma plurale presente nel *Hauksbók*⁵⁸. La forma più recente pare attribuire l'aggettivo al re, comprovando in questo modo la regola per cui un «re senza armi» non poteva prendere parte alla cattura dei pezzi nemici⁵⁹. Questa interpretazione, tuttavia, contraddice quanto riportato nel *Hauksbók*, dove chiaramente il termine è riferito ai difensori che privi di armi sono disposti intorno al loro re. È probabilmente, quindi, che il termine *vápnalausar* fosse in realtà un indizio inserito dall'autore per la risoluzione dell'enigma, questo infatti suggeriva all'ipotetico pubblico che i difensori dell'indovinello non erano in realtà dei veri e propri guerrieri armati, ma delle pedine⁶⁰.

Il secondo indovinello posto da Gestumblindi è più oscuro:

Hvat er þat dýra,
er drepr fé manna
ok er járn kringt utan;
horn hefir átta,
en höfuð ekki,
ok fylgja því margir mjök?
Heiðrekr konungr,
hyggðu at gátu⁶¹.

Qual è la bestia
tutta cinta di ferro,
che uccide le greggi?
Ha otto corna
ma non ha testa,
e corre quanto gli piace?
Re Heiðrekr,
risolvi il mio enigma⁶².

⁵⁵ Testo tratto da: http://www.heimskringla.no/wiki/Hervarar_saga_ok_Hei%C3%B0reks

⁵⁶ Nei dizionari islandesi, l'aggettivo *jarpur* è tradotto come marrone rossiccio. In molte traduzioni inglesi della Saga, i pezzi sono semplicemente descritti come marroni, traduzione che pare quindi non corretta.

⁵⁷ Traduzione dall'inglese da: <http://www.oe.eclipse.co.uk/nom/Hervor.htm>

⁵⁸ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 10

⁵⁹ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 10

⁶⁰ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 10

⁶¹ Testo tratto da: http://www.heimskringla.no/wiki/Hervarar_saga_ok_Hei%C3%B0reks

⁶² Traduzione dal testo in inglese presente in: <http://www.oe.eclipse.co.uk/nom/Hervor.htm>

Anche la risposta in questo caso risulta alquanto ambigua: «*Góð er gáta þín, Gestumblindi, getit er þeirar; þat er húnn i hnefatafl; hann heitir sem björn; hann rennr þegar er honum er kastat.*». La frase può infatti essere tradotta o con «Buon enigma Gestumblindi, ora lo risolvo. È lo húnn nell'Hnefatafl. Ha il nome di un orso e corre dov'è lanciato» oppure con «Buon enigma Gestumblindi, ora lo risolvo. È lo húnn nell'Hnefatafl. Ha il nome di un orso e scappa quando è attaccato»⁶³.

Il problema principale sta quindi nella traduzione del termine *húnn*, che può riferirsi sia a un dado sia alla pedina rappresentante il re. Secondo la prima ipotesi proposta, le «otto corna» possono rappresentare gli otto angoli del dado a sei facce, mentre il «gregge» che egli uccide può alludere ai pezzi che il giocatore perde per via del suo lancio⁶⁴. Inoltre al rimbalzare casuale del dado sul tavoliere è ricollegabile l'espressione che vede lo húnn che «... corre come egli preferisce». A supporto di questa tesi si ha anche l'associazione del termine *húnn* con «orso», la quale si spiega con il duplice significato della parola in islandese che può significare sia dado che la prole dell'orso. Più difficile è invece spiegare la connessione tra il *Hnefatafl* e i dadi⁶⁵.

Robert Charles Bell, presumendo che il gioco da tavolo gallese *tawlbwrdd* derivasse dal *Hnefatafl* scandinavo, ipotizza un originario impiego dei dadi durante la partita. La sua tesi sarebbe supportata dal termine *tawl*, la versione arcaica della parola *throw*, "lanciare". Questo lascerebbe intendere pertanto la presenza nella versione originaria del gioco, di qualcosa da lanciare, probabilmente un dado⁶⁶.

La seconda ipotesi, invece, collega il termine *húnn* alla pedina del re; in questo caso le sue "otto corna" sarebbero da interpretarsi come i suoi otto difensori. Questa teoria si ricollega alla seconda traduzione, per la quale húnn, quindi il re «... fugge quando attaccato»⁶⁷.

Il termine *húnn* al plurale (*húnum*) si trova anche in alcuni versi giunti fino a noi del *Haraldskvæði* (*Carme di Harald*), conosciuto anche come *Hrafnsmál* (*Discorso del corvo*)⁶⁸, un poema scritto nel IX secolo dal scaldo norvegese Þorbjörn Hornklofi, poeta alla corte di re Harald Bellachioma. In alcuni suoi versi si parla infatti di guerrieri che giocano con i húnns nella sala di re Harald:

Mjok eru reifðir
rógbirtingar,
þeirs í Haralds túni
húnum verpa;
[...]⁶⁹

Con molti beni sono allietati
i valorosi guerrieri
che nella sala di Harold
passano il tempo giocando
con i húnns;
[...]⁷⁰

⁶³ Cfr. HELMFRID, 2005, pp. 10-11.

⁶⁴ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 11.

⁶⁵ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 11.

⁶⁶ Cfr. BELL 1960.

⁶⁷ Cfr. HELMFRID, 2005, p. 11. L'idea che lo húnn sia il re è supportata da Murray, v. pag. 61.

⁶⁸ Si conserva solo un frammento del poema originario, il quale era incentrato sulla conversazione tra una valchiria e un corvo, i quali discutevano la vita e le gesta militari di re Harald Fairhair. Si rimanda a FAULKES 1998.

⁶⁹ Testo tratto da: http://www.heimskringla.no/wiki/Haraldskv%C3%A6%C3%B0i_%28Hrafnsm%C3%A1l%29_%28B1%29.

⁷⁰ Testo tradotto dall'inglese da: http://www.sacred-texts.com/neu/np/np11.htm#note_39

Il verso sembra suggerire che *húnn* sia il nome generico attribuito alle pedine del *Hnefatafl*, oppure il termine potrebbe alludere ai soli pezzi rappresentanti i difensori. Tuttavia, il verbo associato a *húnn* in questo caso è «*verpa*», traducibile dall'islandese con «lanciare» e non con il significato di «giocare». L'impiego di questo verbo supporterebbe quindi la tesi per la quale lo *húnn* non sarebbe altro che il dado.

Tuttavia i riferimenti letterari non hanno dato prove a supporto dell'uso dei dadi nel *Hnefatafl* e il vero significato attribuito a *húnn* rimane ancora oggi un enigma⁷¹.

Informazioni su una particolare forma di pedina munita di puntale sono invece conservate nella *Grettis Saga Ásmundarsonar*⁷². Nel testo è riportato un tragico litigio avvenuto, durante una partita di *hnefatafl*, tra Thorbjorn e la sua matrigna (v. 16):

Það var eitt sinn að Þorbjörn öngull sat að tafl. Þá gekk stjúp móðir hans hjá og sá að hann tefldi hnettafl. Það var stórt halatafl. Henni þótti hann óþrifinn og kastaði að honum nokkurum orðum en hann svarar illa. Hún greip þá upp töflina og setti halann á kinnbein Þorbirni og hljóp af í augað svo að úti lá á kinninni. Hann hljóp upp og þreif til hennar óþyrmilega svo að hún lagðist í rekkju af og af því dó hún síðan og sögðu menn að hún hefði verið ólétt. Síðan varð hann mesti óeirðarmaður. Tók hann þá við fé sínu og bjó fyrst í Viðvík⁷³.

Un giorno Thorbjorn era seduto a giocare alle "tavole", arrivò la sua matrigna e **vide che stava giocando a "hnefatafl", inseguito essi giocarono con grandi pezzi appuntiti**. Lei commentava la pigrizia di lui ed egli rispondeva astiosamente alle sue osservazioni. Così lei prese uno dei pezzi e lo colpì ferendolo alla guancia. Egli balzò in piedi e la colpì senza pietà in modo da costringerla poi a letto dove poco tempo dopo morì; dicono che lei fosse incinta in quel momento. Dopo questo lui divenne un ruffiano. Acquisita la sua eredità, andò a vivere a Vidvík⁷⁴.

Secondo Fritzner, il termine «*hali*» (presente nella frase: «[...] *hann tefldi hnettafl; þat var stórt halatafl*.») si riferirebbe proprio al puntale presente sulle pedine⁷⁵. L'esistenza quindi di un'estremità appuntita spiegherebbe come la matrigna, risentita dalle risposte del figliastro, fosse riuscita a ferire Thorbjorn alla guancia.

I ritrovamenti archeologici hanno individuato diverse tipologie di pedine per il gioco del *Hnefatafl*, la maggior parte di queste hanno una forma piatta o emisferica, più rare sono quelle che presentano un puntale o un forellino in cui doveva essere inserita una punta, forse anche metallica, che serviva per fermarle su particolari tavole munite di fori.

L'esistenza di tavolieri doppi è invece testimoniata

⁷¹ Murray afferma che vi è un altro riferimento a *húnn* nella *Greenland Lay of Atli*, che cita come "Lo *hnefi* viene spesso picchiato quando vengono presi gli *hunn*". Questa citazione tuttavia non è corretta. Il testo originale islandese (*Codex Regius*) usa la parola *qvistir* nel luogo in cui Murray ha inserito *húnn*. Rimane pertanto il dubbio che la parola *hnefi* in questo poema si riferisca davvero al re nel *Hnefatafl*.

⁷² Si tratta di una saga islandese scritta nel XIII-XIV secolo, al cui interno è raccontata la vita di Grettir Ásmundarson, un guerriero islandese che divenne un famoso fuorilegge nell'Islanda di IX-X secolo.

⁷³ Testo tratto da: http://www.sagadb.org/grettis_saga.

⁷⁴ Traduzione dal testo inglese presente in http://www.sagadb.org/grettis_saga.

⁷⁵ Cfr. FRITZNER 1886; HAUGEN 1983, pp. 1-37.

nella *Króka-Refs Saga* (*Saga di Refr l'Astuto*), una saga islandese scritta nel XIV secolo, all'interno della quale viene descritto un elaborato gioco da tavolo inviato a re Harald Hadrada e proveniente dalla Groenlandia. Esso presentava su un lato una scacchiera e dall'altro lato un tavoliere per giocare a *Hnefatafl*⁷⁶.

Nell'*Estoire des Engles* di Geoffrey Gaimar, un cronista anglo-normanno del XII secolo, viene riportato un verso che presenta un'erronea sostituzione del *Hnefatafl* con il gioco degli scacchi:

Orgar iuout a vn esches, Vn	Ordgar stava giocando a scacchi,
giu kil aprist des Daneis ⁷⁷	un gioco che aveva appreso dai
	Danesi ⁷⁸

Il passo parla di Ordgar († 971), un personaggio di una certa rilevanza nell'Inghilterra anglosassone, un aldermanno⁷⁹ intento a dilettarsi in un gioco da tavolo appreso dai Danesi. Gaimar riporta erroneamente che si tratta del gioco degli scacchi, tuttavia questa asserzione non può essere corretta in quanto gli scacchi si diffusero in Inghilterra solo a partire dall'XI-XII secolo, per poi giungere in Scandinavia. È quindi inverosimile che il gioco appreso da Ordgar dai Danesi fosse il gioco degli scacchi, è più probabile che si trattasse infatti del *Hnefatafl*. Il verso quindi mostra la sostituzione di un termine noto all'autore duecentesco, gli scacchi, al posto di un termine che risultava ormai meno familiare, il *Hnefatafl*.

Nell'*Exeter Book*⁸⁰ si trovano ancora due riferimenti al *Tafl* presentati sotto un'ottica cristiana. Il primo è nei versi 181-184 dell'*Exeter Gnomes*, in cui affrontando il tema del legame familiare che unisce due fratelli, viene riportato:

Hy twegen sceolon tæfle	I due uomini siederanno al
ymsittan, þenden him hyra	tavolo del Tafl,
torn togliðe,	fino a quando i loro problemi
forgietan þara geocran	non scivoleranno via,
gesceafta,	dimenticheranno gli eventi
habban him gomen on borde	tristi che accadono
Idle hond	si divertiranno sul tavoliere
Aemetlan geneah	Le mani pigre sono
Tæfles monnes,	abbastanza buone per l'uomo
donne teoselum weorpeð	che non ha niente da fare,
[...] ⁸¹	il giocatore, quando lancia i
	dadi.

Il secondo riferimento proviene dal *The Fortunes of Men*, versi 64-76:

Swa missenlice	meahtig dryhten
geond eorþan sceat	eallum dæleð,
scyrep ond scrifeð	ond gesceapo healdeð,
sumum eadwelan,	sumum earfeþa dæl,

⁷⁶ *Estoire des Engles*, Cap. XII: «Bárður lætur nú í haf og ferst vel. Kom hann í þær stöðvar sem hann mundi kjósa. Hann færði Haraldi konungi margan grænlenkan varning ágætan. Fer Bárður fyrir konung einn dag og mælti: "Hér er eitt tafl herra er yður sendi hinn göfgasti maður af Grænlandi er Gunnar heitir og vill ekki fé fyrir hafa heldur vinfengi yðart. Var eg með honum tvo vetur og varð mér hann góður drengur. Vill hann gjarna vera vin yðar." Það var bæði hneftafl og skáktafl.» Testo tratto da: http://www.sagadb.org/kroka-refs_saga.

⁷⁷ Cfr. BELL 1960a; SHORT 2009.

⁷⁸ Trad. dall'inglese BATESON 1895.

⁷⁹ Per aldermanno si intende un magistrato supremo delle contee britanniche dell'età compresa tra il X e l'età vichinga. Lo *ealdorman* era al comando dell'esercito della contea e dei distretti che controllava come rappresentante del Re. In origine gli *ealdorman* erano nominati dai sovrani e venivano dalle più antiche e potenti famiglie, ma in seguito furono spesso scelti tra i *comites* ¹³ dei re e molti, specie nel primo periodo vichingo, erano nuovi a questo ufficio. Il termine andò poi scomparendo gradualmente e al suo posto comparve quello vichingo di *eorl* (derivante dal norreno *Jarl*), che si trasformò poi in *earl*, che corrisponde a quello di conte, derivato dal francese *comte*, che derivava a sua volta dal latino *comes* (singolare di *comites*).

⁸⁰ Prende il nome dell'omonima cattedrale dove giunse, nel 1072, come dono del primo vescovo Leofric che lo definì un *mycel Englisc boc be gehwylcum þingum on leodwisan geworth* (un imponente libro inglese di opere poetiche), conta circa 8.000 versi e 131 fogli originali, dei quali i primi otto sono andati perduti, mentre i restanti sono stati in parte danneggiati. Compilato presumibilmente tra il 960 e il 980 nella zona sassone occidentale dell'Inghilterra, contiene brevi componimenti di carattere religioso e profano tra cui gli "Enigmi" *Riddle* ed il poemetto *Widsith*. Cfr. KRAPP, KIRK DOBBIE 1961.

⁸¹ Cfr. SHIPPEY 1976, p. 73.

sumum geogope glæd, sumum gupe blæd,
 gewealdenne wigplegan, sumum wyrp oppe scyte,
 torhtlicne tiir, sumum tæfle cræft,
 bleobordes gebregd. Sume boceras
 weorþað wisfæste. Sumum wundorgiefe
 þurh goldsmiþe gearwad weorþað;
 ful oft he gehyrdeð ond gehyrsteð wel,
 brytencyninges beorn, ond he him brad syleð
 lond to leane. He hit on lust þigeð⁸².

Così variamente, l'Eccelso Signore si occupa di tutto nei quattro angoli della terra, organizzando e assegnando, e trattenendo le sue disposizioni: per alcuni dona ricchezze, ad altri povertà, ad alcuni la gioia della giovinezza, per altri la gloria della guerra ed i suoi frutti, esercitando le attitudini militari, per alcuni un tiro o un lancio, e la brillantezza della gloria, ad altri l'abilità al *Tafl*, il gioco della tavola colorata. Alcuni sono studiosi, diventano rapidamente uomini saggi. Per altri doni meravigliosi prodotti da orafi - quando i guerrieri obbediscono al generoso buon re, questi concede ampie terre come ricompensa - ed egli li accetta cortesemente⁸³.

I versi descrivono quindi la distribuzione dei vari talenti operata da Dio nei confronti dell'umanità. Vengono quindi elargite fortune e sfortune, attitudini e capacità, tra cui quelle militari (lancio e tiro), la predisposizione al gioco del *Tafl*, il sapere erudito e l'arte orafa. Nel testo l'abilità al *Tafl* non è inserita casualmente dopo le attitudini militari, infatti, come si è visto dalle fonti presentate in precedenza, le capacità strategico-logiche richieste per giocare a *Hnefatafl* erano le stesse che dovevano essere applicate anche sul campo di battaglia. Inoltre questa abilità risultava talmente rilevante da essere interpretata come un vero e proprio dono di Dio, sottolineandone l'importanza anche in chiave cristiana.

Le fonti presentate, e come si vedrà in seguito anche i ritrovamenti archeologici, dimostrano che il *Hnefatafl* era molto popolare tra le classi sociali più elevate della Scandinavia medievale, tuttavia non chiariscono la disposizione iniziale delle pedine sul tavoliere o le regole poste alla base del gioco, e anzi alcuni riferimenti contenuti nelle Saghe contribuiscono ad alimentare ulteriormente la controversia sull'impiego di dadi durante la partita⁸⁴.

In generale si può comunque affermare che il gioco prevedesse l'impiego di una tavola quadrata suddivisa in caselle, di due gruppi di pedine in rapporto di 2:1 e di un pezzo rappresentante il re.

⁸² Testo in inglese antico da: <http://faculty.virginia.edu/OldEnglish/aspr/a3.12.html>

⁸³ Traduzione dall'inglese presente in: <http://anglosaxonpoetry.camden.rutgers.edu/the-fortunes-of-men/>

⁸⁴ Cfr. HELMFRID 2005, pp. 10-11.

Nome	Suddivisione in caselle	N° difensori	N° attaccanti	Testimonianze
Fithcheall	7x7 celle	7	12	Ballinderry
Tablut	9x9 celle	9	16	Descrizione di C. Linneo
Tawlbrydd	11x11 celle	13	24	Trondheim
Hnefatafl	13x13 celle	17	32	Toftanes Eysturoy, Gokstad
Alea Evangelli	18x18 celle	25	48	Oxon 122, Wimose, Coppergate

Tab. 1 - I più famosi giochi derivanti dal *Hnefatafl*.

I ritrovamenti archeologici riconducibili al Hnefatafl

Il *Tafl* subì un'evoluzione nel corso del tempo che portò alla creazione di nuovi giochi che in parte conservarono le sue regole di base, come il diverso rapporto di forza tra attaccanti e difensori, le modalità di cattura dei pezzi e di movimento delle pedine. Tali giochi, tuttavia, mostrano un diverso numero di caselle sulla scacchiera e di conseguenza anche di pedine. In base a questi due elementi il gioco prese nomi differenti (**Tab. 1**).

I tavolieri rinvenuti presentano generalmente una forma quadrata e potevano essere di diverso materiale come legno, pietra o più raramente osso di balena. Alcuni *tafl*, come riportato nella *Króka-Refs Saga*, avevano inoltre la caratteristica di essere reversibili, in modo da poter giocare da un lato a *Hnefatafl* e dall'altro a *Merles* (Mulino).

Esemplari di *tafl* in pietra sono stati rinvenuti soprattutto in Scozia⁸⁵ e in Irlanda⁸⁶. Si tratta in genere di lastre litiche che presentano su una delle facce una griglia incisa per il gioco del *Tafl* (**Figg. 8-9**). Di frequente l'intersezione centrale della griglia risulta segnata con un cerchio o una concavità (**Figg. 5-7 e 10**), a indicare la cella del «trono» cioè la posizione iniziale del *hnefi*, più raramente appaiono contrassegnate anche le caselle poste ai quattro angoli della tavola⁸⁷.

Dall'Irlanda del Nord proviene invece l'unico esemplare per adesso noto di tavoliere lapideo doppio. Fu rinvenuto presso la cattedrale di Downpatrick ed ora è conservato al *Down County Museum*. Su un lato presenta incisi un cerchio centrale e quattro quadrati posti uno ad ogni angolo della tavola, sull'altro lato è invece rappresentata una griglia 7x7 celle per il gioco del *Tafl* (**Fig. 10**).

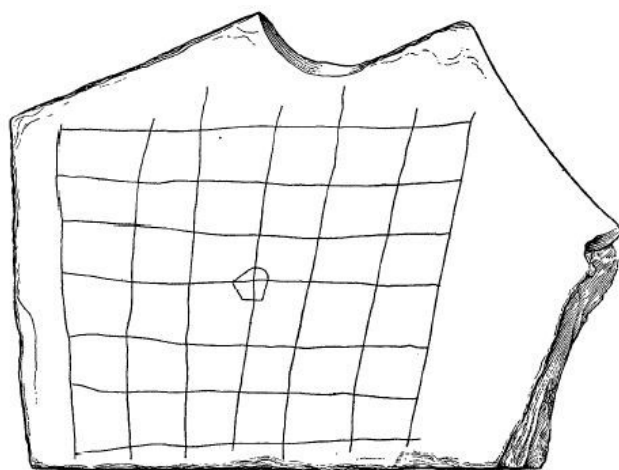
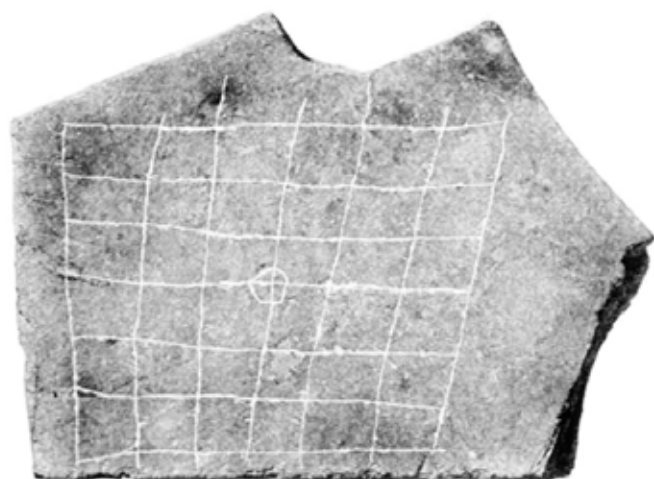
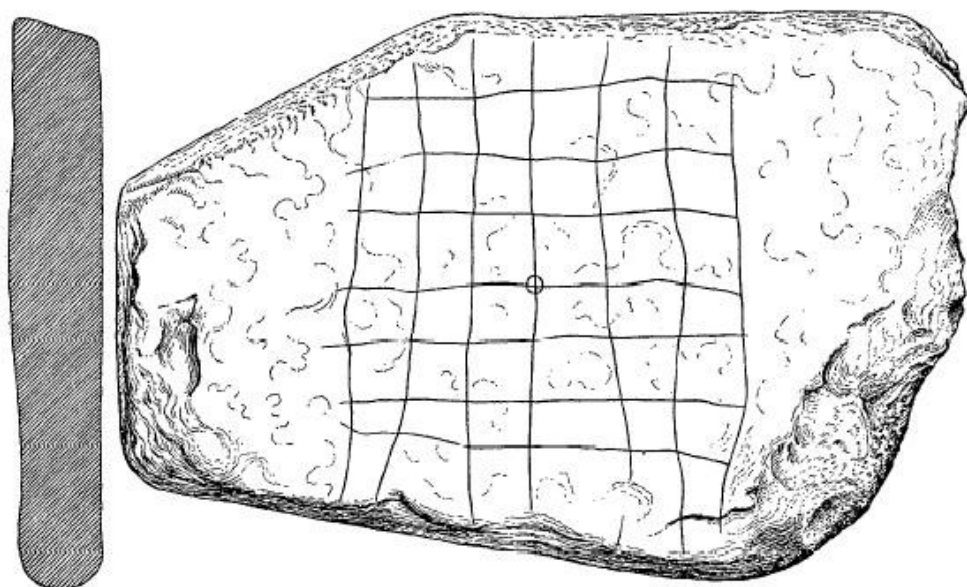
L'esistenza di *tafl* in osso di balena è testimoniata

⁸⁵ Tra i tavolieri scozzesi si ricordano quelli provenienti da Buckquoy, Howe, Jarlshof, Sanday, Whithorn e Brough of Deerness. Cfr. HAMILTON 1956; STERCKX 1973b, pp. 675-689; BELL 1980, pp. 41-42; HUNTER 1986; HUNTER 1990, pp. 175-193; BRUNDLE, LORIMER, RITCHIE 2003, pp. 95-104; CELTI, GERMANI E VICHINGHI 2007, pp. 257-261; HALL 2007, pp. 129-130.

⁸⁶ Ad oggi in Irlanda si sono rinvenuti solo due tavolieri in pietra, quello di Downpatrick e quello di Garryduff.

⁸⁷ Cfr. WILSON 1980, p. 55.

Fig. 5 - *Tafl* di Buckquoy, Scozia, pietra.



16

Fig. 6 - *Tafl* di Buckquoy, Scozia, arenaria.

Fig. 7 - *Tafl* di Buckquoy, Scozia, pietra.

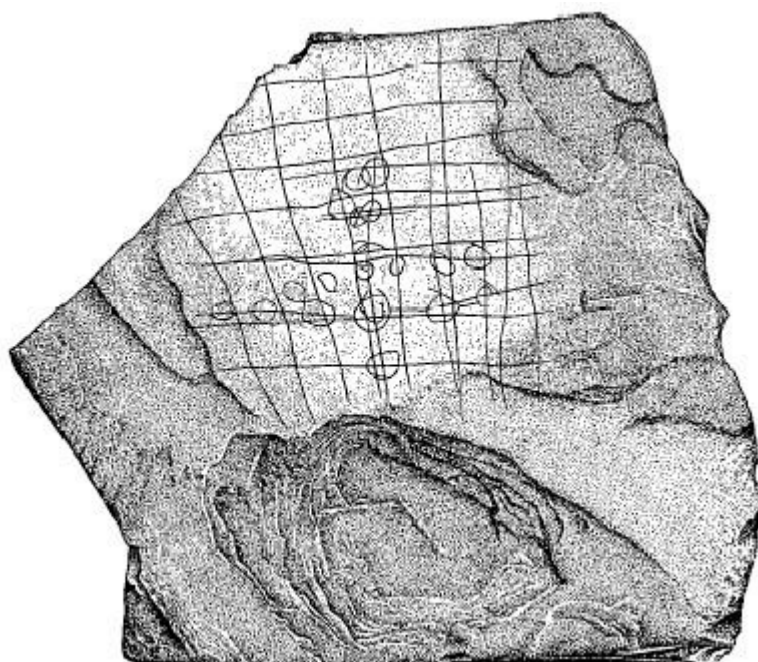


Fig. 8 - *Tafl* di Howe,
Scozia, pietra.

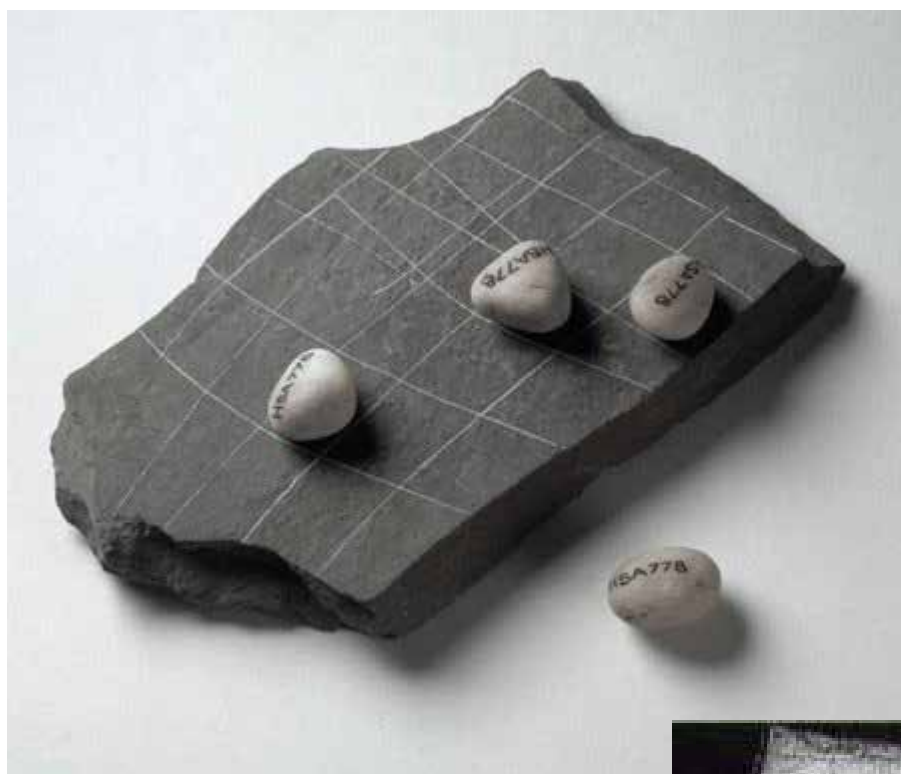
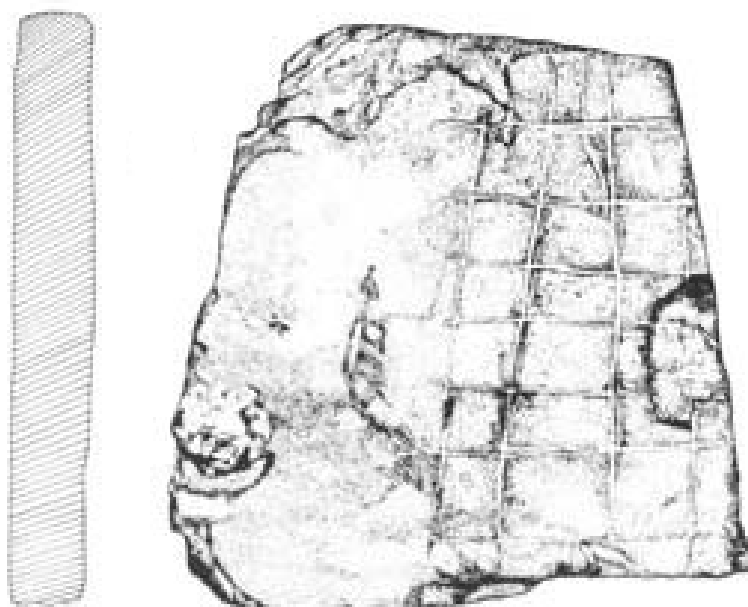
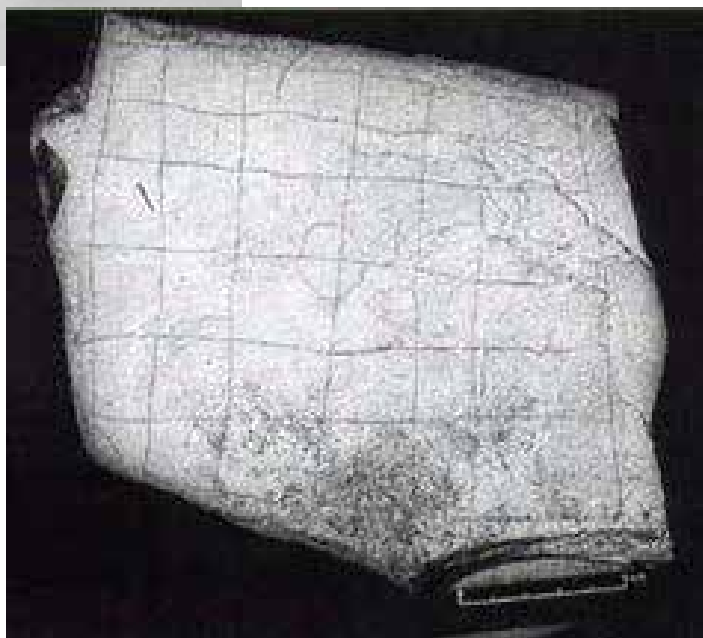


Fig. 9 - *Tafl* di Jarlshof,
Scozia, ardesia (VIII-XI sec.).

Fig. 10 - *Tafl* di Downpatrick,
Irlanda del Nord, pietra, tavoliere
doppio (IX-XIII sec.).



da un ritrovamento avvenuto in Scozia, a Brough of Birsay. Si tratta di un frammento di tavoliere, databile all'VIII-XI secolo, che presenta tre file da quattro fori ciascuna su cui un tempo venivano fissate le pedine⁸⁸ (**Fig. 11**).

Molto più numerosi risultano i rinvenimenti di *tafl* lignei, molti dei quali presentano elementi in ferro (es. Birka, Coppergate, Valsgärde). I tavolieri lignei potevano essere semplici (es. Wimose, Underhoull), doppi (es. Gokstad, Toftanes, Trondheim) e con fori per l'inserimento delle pedine (es. Ballinderry, Knockanboy, Waterford).

La più antica testimonianza di tavola lignea per il gioco del Hnefatafl è stata rinvenuta a Wimose, una delle maggiori isole danesi, in una tomba romana risalente al V secolo d. C. Si tratta nello specifico di un frammento di tavola lignea, riconducibile a un tavoliere di diciannove caselle per lato, un'*Alea Evangelii* (**Fig. 12**)⁸⁹.

I tavolieri lignei potevano presentare cornici, a volte caratterizzate da alcuni elementi in ferro come rinforzi angolari a forma di «L» e ribattini (**Figg. 13-15**), oppure delle anse mobili in metallo che potevano servire per riporre la tavola fissandola alla parete (**Fig. 16**). Esempolari di questo tipo sono stati rinvenuti in Svezia, in tre sepolture della necropoli di Birka⁹⁰, nella nave funeraria di Valsgärde 8 (**Fig. 16**), e in Inghilterra a Coppergate⁹¹ (**Fig. 15**).

Tavolieri lignei doppi provengono invece per lo più dalla Norvegia (es. Gokstad e Trondheim) e dalla Scozia (es. Toftanes Eysturoy).

Il *tafl* di Gokstad fu rinvenuto tra gli elementi di corredo presenti nella famosa nave funeraria di IX secolo rinvenuta nel 1880 nella contea di Vestfold⁹². Il tavoliere⁹³, conservato solo parzialmente, mostra da un lato i resti di una griglia 13x13 celle - di cui si conservano tredici caselle orizzontali disposte su quattro file parallele - per il gioco del *Tafl*⁹⁴, dall'altro lato delle incisioni rappresentanti tre quadrati concentrici uniti nei loro punti medi da segmenti per il gioco del *Mere/s*⁹⁵ (**Fig. 17**).

Da Trondheim proviene un tavoliere datato al XII secolo⁹⁶, del quale si conservano circa i due terzi della forma originaria. Di questa rimangono un lato integro che misura circa 65 cm e parti della sua cornice lignea. Su un lato presenta incisa una griglia di 11x11 celle, alcune delle quali sono contrassegnate con una croce, mentre sul retro si hanno delle incisioni che permettevano di impiegare la tavola per un gioco simile al backgammon⁹⁷ (**Fig. 18**).

Un caso particolare di reimpiego di *tafl* ligneo doppio è quello rinvenuto durante gli scavi di una fattoria a

⁸⁸ Il frammento di tavoliere è oggi conservato al *National Museums Scotland* (n. inv. 000-000-136-630-C). Cfr. HUNTER 1986.

⁸⁹ Cfr. MURRAY 1952, p. 58.

⁹⁰ I tavolieri sono stati rinvenuti nelle tombe 581, 624 e 886, tutte databili VIII-IX secolo. I *tafl* in origine dovevano misurare 35-40x50 cm.

⁹¹ Il *tafl* di Coppergate, databile al X secolo, si compone di tre file disposte su sedici colonne, probabilmente la tavola integra poteva essere impiegata per il gioco a 15x15 celle, altrimenti se incompleta potrebbe anche trattarsi di una tavola per giocare l'*Alea Evangelii*.

⁹² Cfr. NICOLAYSEN 1882; CHRISTENSEN, INGSTAD, MYHRE 1992; KENDRICK 1968, pp. 24-26.

⁹³ Il *tafl* è oggi conservato all'*Universitetets Oldsaksamling ad Oslo*.

⁹⁴ Cfr. MURRAY 1952, p. 58.

⁹⁵ Cfr. MURRAY 1978, p. 58.

⁹⁶ Cfr. ROESDAHL, WILSON 1992.

⁹⁷ La tavoletta è oggi conservata al *NTNU Vitenskapsmuseet* di Trondheim, e presenta come numero di inventario n. N29723/FH414.

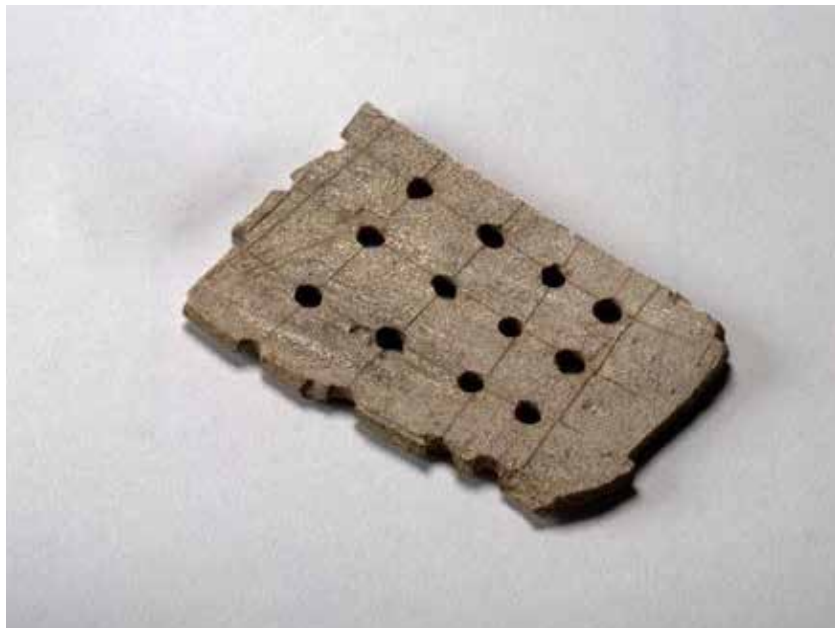


Fig. 11 - Frammento del *tafl* di Brough of Birsay Scozia, osso di balena (VIII-IX sec.).

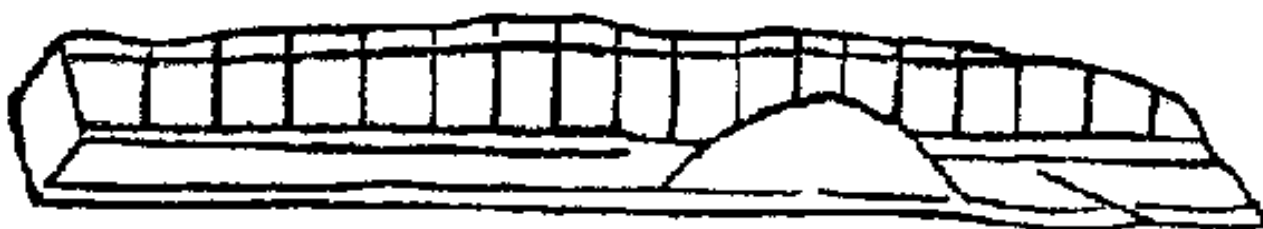


Fig. 12 - Frammento del *tafl* di Wimose, Danimarca, legno (V sec.).

19

Toftanes Eysturoy, nelle Faroes. Si tratta nello specifico di una tavola frammentaria in legno di quercia, databile al X secolo, reimpiegata in antico come vassoio o piatto, ma che in origine era un tavoliere doppio. Su un lato, infatti, presenta inciso un non precisamente identificato rettangolo, mentre sull'altro lato mostra una griglia per giocare a *Hnefatafl*. Di questa si conservano due file da sette celle ciascuna, alcune delle quali segnate con una croce ortogonale, che possono far ipotizzare si trattasse di un *tafl* 13x13 caselle⁹⁸.

Particolari tavolieri caratterizzati dalla presenza di fori per l'inserimento di pedine sono stati rinvenuti in Irlanda, precisamente a Ballinderry, Knockanboy e Waterford.

Il primo tavoliere di questa tipologia fu rinvenuto nel 1837 a Knockanboy, nel Derrykeighan in County Antrim (**Fig. 19**). Al momento del ritrovamento si conservavano circa i due terzi della tavola originaria, comprendenti un'ansa decorata con un motivo a petali e tre estremità, tuttavia risultava perduta tutta la parte centrale. Il successivo ritrovamento, avvenuto nel 1932 a Ballinderry, permise di comprendere quale doveva essere la sua forma originaria e che si trattava di un *tafl*⁹⁹.

⁹⁸ Cfr. ROESDAHL, WILSON 1992; HALL 2007, pp. 146-149. La tavoletta è oggi conservata al *National Museum of the Faroe Islands*, e presenta come numero di inventario n. 4666/1762.

⁹⁹ Purtroppo il manufatto di Knockanboy risulta oggi scomparso dalla collezione privata presso cui era conservato. Tuttavia lo stile decorativo dell'ansa permette di ipotizzare che il manufatto fosse più antico di quello rinvenuto a Ballinderry.

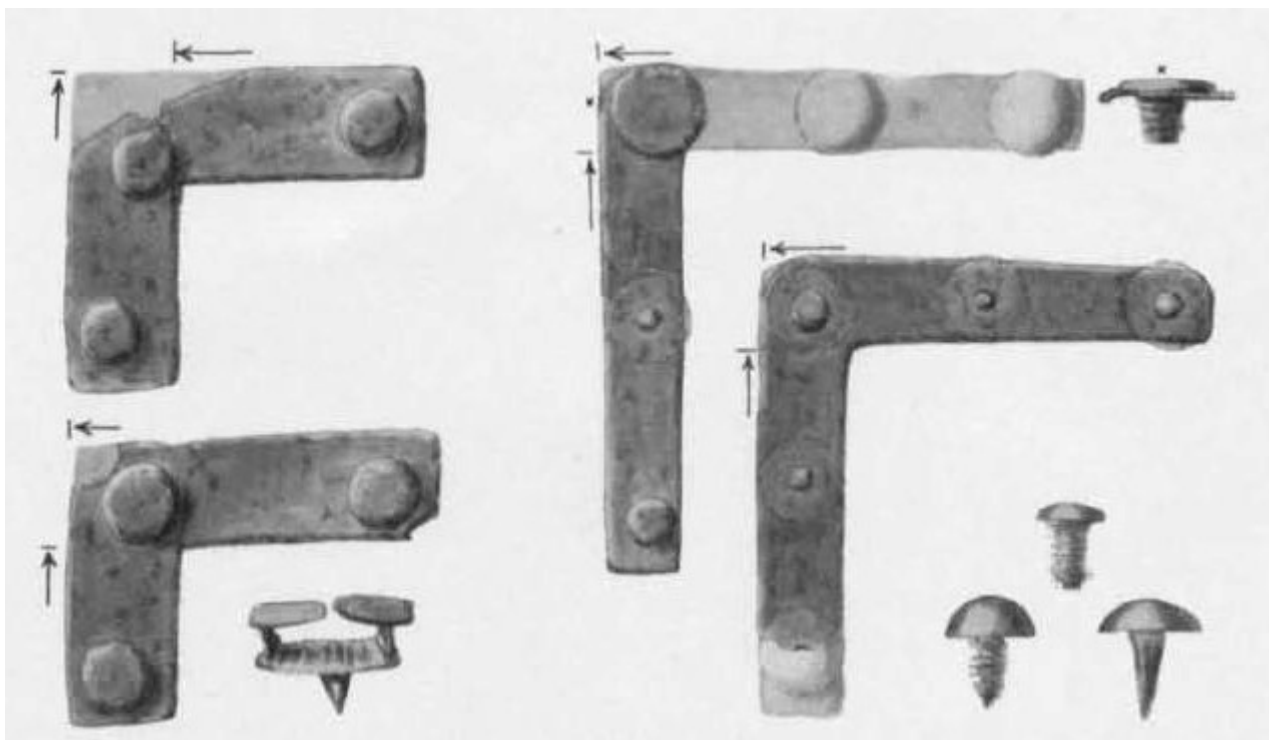


Fig. 13 - Elementi in ferro e legno provenienti dalle tt. 624 e 581 di Birka, Svezia (VIII-IX sec.).

20

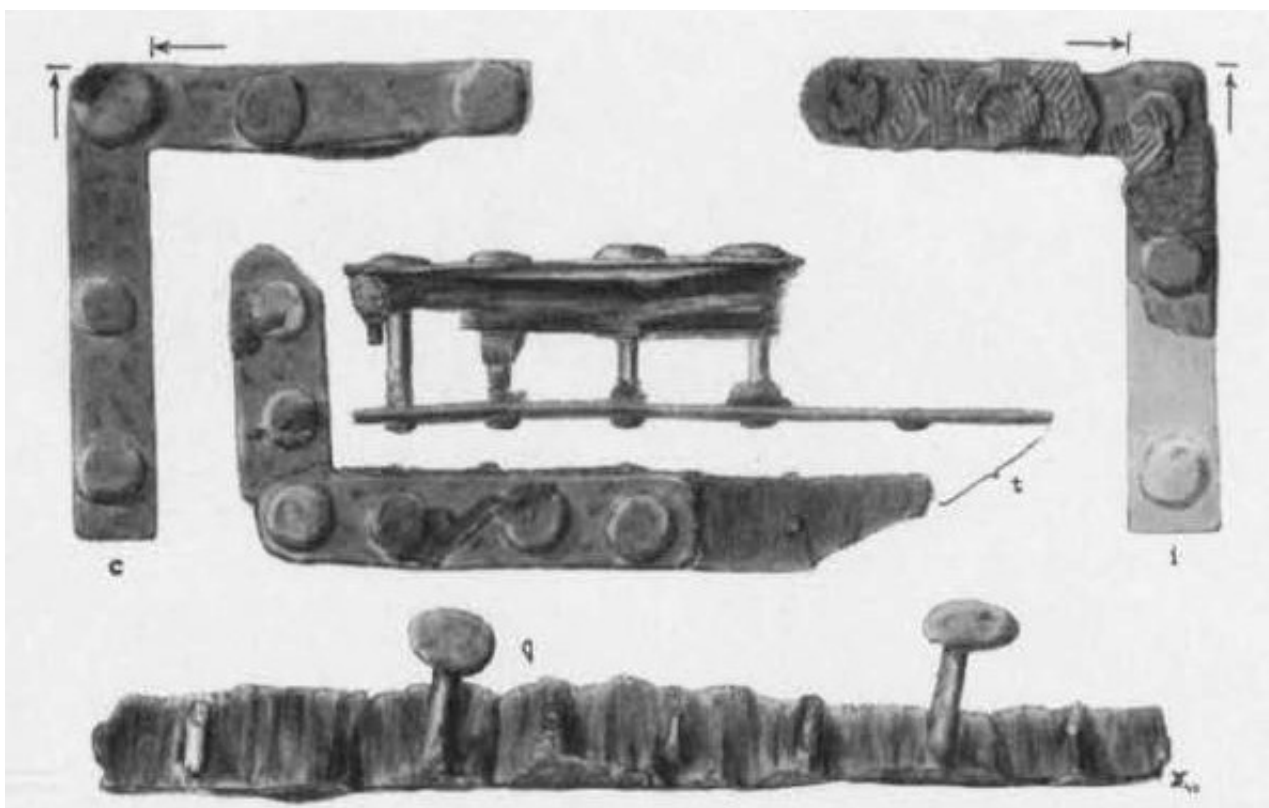


Fig. 14 - Elementi in ferro e legno provenienti dalla t. 886 di Birka, Svezia (VIII-IX sec.).

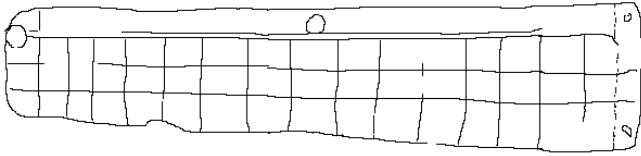


Fig. 15 - Frammento del tafl di Coppergate ,York, Inghilterra, legno e ferro (X-XI sec.).

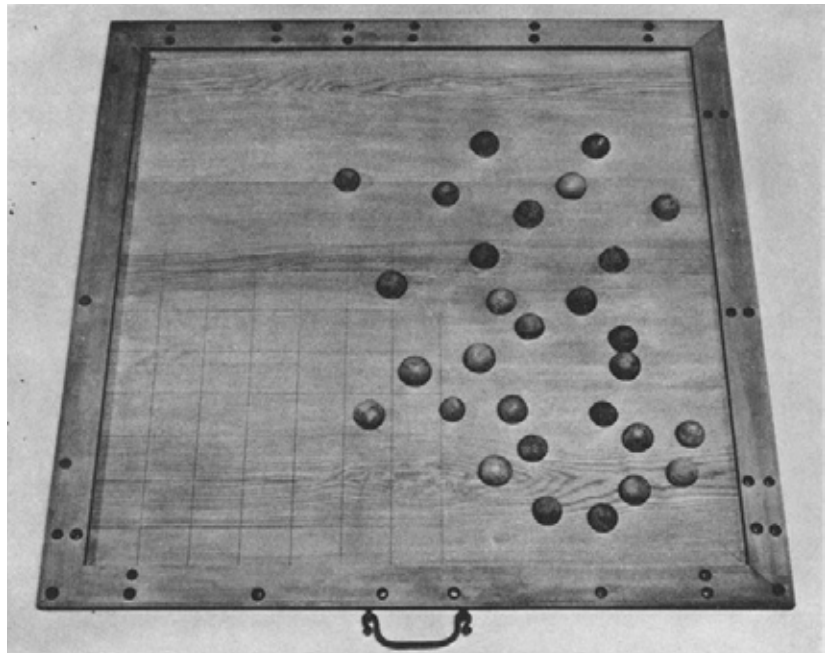


Fig. 16 - Ricostruzione del tafl di Valsgärde, Svezia, legno e ferro (VIII sec.).

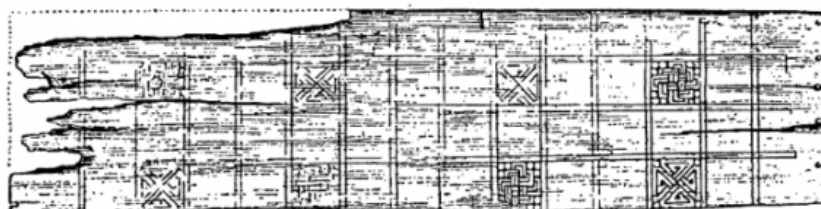
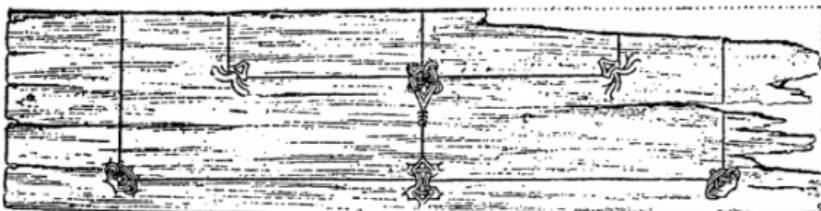


Fig. 17 - Rappresentazione del frammento del tafl di Gokstad, Norvegia, legno (IX sec.).



Fig. 18 - Frammento del *tafl* di Trondheim, Norvegia, legno (XII sec.).

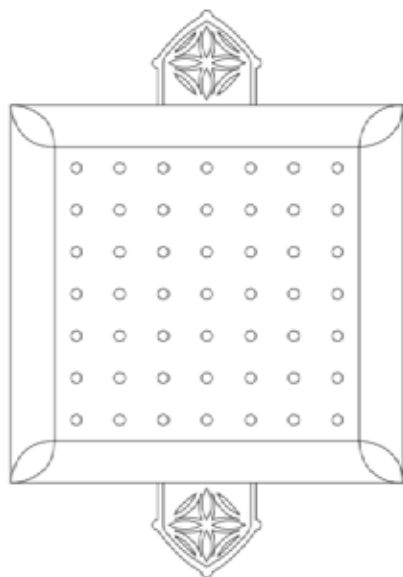


Fig. 19 - Riproduzione del *tafl* di Knockanboy, Irlanda del Nord, legno.



Fig. 20 - *Tafl* di Ballinderry, Irlanda, legno (IX-X sec.).



Fig. 21 - Frammento del *tafl* di Waterford, Irlanda, legno.

Il *tafl* di Ballinderry fu rinvenuto durante gli scavi di un'abitazione lacustre e in base all'analisi stilistica delle decorazioni presenti sul bordo è stato possibile datarlo al tardo IX secolo o primi decenni del X secolo¹⁰⁰. Il tavoliere misura 24x25 cm e presenta una cornice riccamente decorata con motivi ad intreccio da cui dipartono due testine contrapposte, incise sommariamente a delineare dei volti umani. La tavola è caratterizzata dalla presenza di quarantanove piccoli fori disposti in file di 7x7, che dovevano servire per fermare le pedine durante la partita. Sia il foro centrale che quelli disposti agli angoli sono marcati tramite delle incisioni (**Fig. 20**)¹⁰¹.

Un ulteriore frammento di tavoliere ligneo munito di ansa e forellini per l'inserimento delle pedine è stato infine rinvenuto a Waterford (**Fig. 21**). Come quello di Ballinderry presenta una cornice, tuttavia più semplice e priva di elementi decorativi, all'interno della quale si dovevano avere dei fori disposti in file di 7x7 come lascia immaginare l'unica fila di fori conservata per intero.

I ritrovamenti archeologici di pedine riconducibili a giochi da tavolo, tra cui il *Hnefatafl*, provengono soprattutto dai contesti funerari. Si tratta di pezzi più o meno lavorati, di diversa forma e materiale - da quelli di origine animale (avorio, corno, osso) a quelli in vetro, gaietto, bronzo, quarzo o preziosa ambra - che potevano essere associati o meno a dei tavolieri. È probabile che esistessero anche degli esemplari in legno tornito, purtroppo non conservati, e in pietra che tuttavia se privi di segni di lavorazione evidenti risultano difficilmente distinguibili in contesti di scavo archeologico¹⁰².

Le pedine in vetro rinvenute erano realizzate per soffiatura o tramite modellazione di pasta vitrea, e potevano avere forme diverse, da quella globulare con base appiattita a quella conica con vertice arrotondato. Le loro misure in genere variavano dai 2,3-2,6 di diametro per un'altezza di 2,5-2,7 cm. Erano prodotte impiegando vetro trasparente di colore blu, verde o marrone; alcune presentavano delle decorazioni a spirale ottenute con filamenti vitrei di colore scuro¹⁰³ o bianco¹⁰⁴, come nel caso di molti set di pezzi rinvenuti nella necropoli di Birka (**Figg. 24-25**)¹⁰⁵ e a Valsgärde (**Fig. 26**)¹⁰⁶, oppure tramite la sovrapposizione di strati di vetro opaco di diverso colore, come il gruppo di diciassette pezzi rinvenuto a Gunnarshaug in Norvegia (**Fig. 23**). Si trattava in ogni caso di manufatti di particolare pregio, le pedine in vetro erano infatti un prodotto di lusso molto costoso che potevano permettersi solamente le persone appartenenti a un livello sociale molto elevato.

¹⁰⁰ Cfr. MURRAY 1913; MURRAY 1978, p. 59; ROBINSON 1923; LEWIS 1941, pp. 185-205; MACWHITE 1946, pp. 25-35; MURRAY 1952; BELL 1960; BELL 1969; KINSELLA 1969; SIMPSON 1972, pp. 63-64; STERCKX 1973a, pp. 733-749; STERCKX 1973b, pp. 675-689; GANTZ 1981; EALES 1985; SUCKLING 1990; ROESDAHL, WILSON 1992; JONES, JONES 1993; MORGAN 1993, pp. 6-9; ESNERTOS 1994, pp. 24-32; HALL 2007, p. 23 125.

¹⁰¹ La tavoletta è oggi conservata al *National Museum of Ireland*, e presenta come numero di inventario n. 1932:6533.

¹⁰² Cfr. BELL 1960, p. 80; MURRAY 1978, p. 60; WILSON 1980, p. 55; CELTI, GERMANI E VICHINGHI 2007, pp. 257-261.

¹⁰³ Set di pedine di questa tipologia si sono rinvenute a Valsgärde (ventitré pezzi) e nelle tt. 750 (ventisei pezzi), 523 (venti pezzi) e 644 (venti pezzi) della necropoli di Birka.

¹⁰⁴ Set di pedine di questa tipologia si sono rinvenute nella t. 710 (otto pezzi) della necropoli di Birka.

¹⁰⁵ Set di pedine di questa tipologia si sono rinvenute nelle tt. 710, 750, 523 e 644 della necropoli di Birka.

¹⁰⁶ Dalla necropoli svedese di Valsgärde proviene un set di ventitré pedine da gioco. Quindici sono di vetro traslucido di colore verde-blu, decorate con una spirale in pasta vitrea nera, mentre le restanti otto sono in vetro marrone prive di decorazioni. Tutti i pezzi hanno una forma sferica con basi appiattite, e misurano 2,3-2,6 cm di diametro.

Numerosi sono stati anche i ritrovamenti di pedine realizzate con materiali di origine organica, si tratta per lo più di pezzi ricavati da osso animale, ma anche da avorio di tricheco o narvalo, e corno di ungulati o di artiodattili. Anche di questo caso si tratta di manufatti di lusso, in quanto la loro realizzazione richiedeva un'elevata maestria nella lavorazione al tornio e nella rifinitura dei particolari.

Le pedine ricavate da osso animale sono solitamente caratterizzate da una forma globulare terminante a punta con una base appiattita¹⁰⁷ (**Fig. 28**), alcune di queste presentano alla base un foro in cui probabilmente doveva andarsi ad inserire un perno non conservatisi per il loro fissaggio sul *tafl*¹⁰⁸ (**Figg. 27-29**).

Le pedine in avorio di tricheco, invece, si caratterizzano soprattutto per il colore scuro assunto con il passare del tempo. La loro forma poteva essere globulare, terminante a punta e con base appiattita come per quelle in osso, ma anche cilindrica o conica¹⁰⁹. Rientrano ad esempio in questa categoria i quarantasette pezzi rinvenuti a Nes, in Norvegia, i due pezzi torniti di forma conica, risalenti all'XI secolo, scoperti nel 1984 a Sandnaes in Groenlandia, e le due pedine rinvenute a Dublino, le quali si differenziano dagli altri pezzi per la presenza di un forellino posto alla base impiegato per l'inserimento di un possibile perno¹¹⁰.

Pedine prodotte partendo da parti di palchi di cervo lavorati al tornio sono stati rinvenuti in Svezia¹¹¹ e in Scozia. Molto particolare per via della sua forma è la pedina rinvenuta nei pressi della chiesa di Brough of Birsay, in Scozia (**Fig. 31**)¹¹². Si tratta di un pezzo prodotto al tornio, che si caratterizza per un'elegante forma globulare terminante a punta e con una base appiattita.

Le pedine realizzate con materiale di origine animale risultano quindi molto diffuse. La loro diversità di forma è indice dell'elevata abilità degli artigiani norreni nella lavorazione di questo tipo di materiale; che questa capacità fosse riconosciuta e anche molto apprezzata dai loro contemporanei è inoltre dimostrata dall'elevato numero di ritrovamenti di pezzi provenienti dalla Scandinavia ed importati nelle colonie inglesi.

Tra i materiali più preziosi con i quali si produssero le pedine di ambito vichingo si ricorda l'ambra. Manufatti di questo tipo si sono rinvenuti soprattutto nell'area del Baltico, dove questa resina era più facilmente reperibile. Numerosi set di pedine si sono quindi rinvenuti in Svezia¹¹³, Norvegia¹¹⁴, Germania¹¹⁵ e Danimarca (**Figg. 32-33**). La forma di questi pezzi era solitamente globulare con base appiattita, mentre le dimensioni solitamente rimanevano intorno ai 3,5x2,5 cm.

¹⁰⁷ Pedine di questa tipologia sono state rinvenute in Svezia, Scozia, Inghilterra ed Estonia. Per la Svezia si ricordano quelle provenienti da Vendel (tre in una nave funeraria di X sec., venti dalla t. 7250), dalla necropoli di Birka (venticinque nella t. 886, nove nella t. 917, ventotto nella t. 581, quattro dalla t. 463) e le tre da Adelsö. Per la Scozia, si ricordano la pedina in osso tornito proveniente da Drimore, quelle rinvenute nel 2011 a Deerness e le quattordici provenienti dalla sepoltura di un giovane vichingo scoperta a Balnakeil. Un pezzo unico fino ad oggi è quello rinvenuto a Woodperry, Inghilterra, che si contraddistingue per la forma cilindrica, non globulare, per le incisioni decorative sulla superficie e per la parte superiore contraddistinta da un'incisione a «V». Nel 2008-2010 a Salme, Estonia, si sono rinvenute le sepolture di una decina di uomini e di due barche databili al 750. Tra gli elementi di corredo si sono rinvenuti ben 75 pedine di forma emisferica, una delle quali decorata con delle incisioni.

¹⁰⁸ Ne sono un esempio le pedine rinvenute in Svezia, a Birka t. 624 (ventisette pezzi), in Scozia, a Birsay (un unico pezzo) e a Scar (ventidue pezzi di diverse dimensioni), e in Germania, a Hedeby.

¹⁰⁹ Come per esempio le due pedine di XI secolo rinvenute in Irlanda, a Dublino. Una delle quali si presenta come un cilindro sormontato da un cono. 24

¹¹⁰ Si tratta nello specifico di una pedina semilavorata composta da un cilindro sormontato da un cono e da una finita di forma globulare. I due pezzi sono ora conservati al Museo Nazionale d'Irlanda a Dublino.

¹¹¹ Pedine di questa tipologia si sono ritrovate ad esempio tra gli elementi di corredo di due sepolture della necropoli di Adelsö (VIII-IX sec.), nell'Uppland.

¹¹² Il pezzo è ora conservato al National Museums Scotland (Inv. 000-100-040-604-C).

¹¹³ Si ricordano le quindici pedine rinvenute nella t. 524 della necropoli di Birka, i ventitré pezzi provenienti dalla nave funeraria di IX secolo di Skamby, le tredici pedine rinvenuti a Småland e le ventitré da Östergötland. Cfr. ARBMAN 1940, pp. 160-161; RUNDKVIST, WILLIAMS 2008, pp. 69-102; WILLIAMS 2014, pp. 397-413.

¹¹⁴ I ritrovamenti norvegesi provengono tutti da contesti funerari e riguardano: le dodici pedine provenienti da Vestfold, le due da Hedmark, una da Østfold, una da Sogn og Fjordane, diciotto pedine da Rogaland.

¹¹⁵ Dalla Germania provengono le due pedine rinvenute a Hedeby. Entrambe si caratterizzano per le basi circolari appiattite, una però mostra un'estremità arrotondata, mentre l'altra è di forma cilindrica con una parte superiore conica.



Fig. 22 - Gunnarshaug, Norvegia, pedine di vetro (VIII sec.).



Fig. 23 - Birka t. 750, Björkö, Svezia, pedine di vetro (VIII-IX sec.).



Fig. 24 - Birka t. 523, Björkö, Svezia, pedine di vetro (VIII-IX sec.).



Fig. 25 - Birka t. 644, Björkö, Svezia, pedine di vetro e dadi in osso (VIII-IX sec.).



Fig. 26 - Valsgärde, Svezia, pedine di vetro (VIII sec.).



Fig. 27 - Birka t. 624, Björkö, Svezia, pedine in osso e corno di alce (VIII-IX sec.).



Fig. 28 - Uppsala, Uppland, Svezia, pedine in osso e corno animale (VI-VIII sec.).

26



Fig. 29 - Baldursheimur, Islanda, pedine in avorio di tricheco e osso animale (X sec.).



Fig. 30 - Adelsö, Björkö, Uppland, Svezia, pedine in dente di alce (VIII-XI secolo).

Rare pedine realizzate in giaietto provengono invece dall'Inghilterra. Si tratta di esemplari particolarmente decorati come nel caso del pezzo rinvenuto a Bawdsey nel 1969, datato al X secolo, che presenta tutte le facce decorate con un motivo ad intreccio (**Fig. 36**); oppure i due pezzi rinvenuti a Warrington nel 1852, uno di dimensioni maggiori decorato con elaborate incisioni e l'altro privo di decorazioni, che permettono di ipotizzare che si trattasse del pezzo del *hnefi* e di un suo difensore.

Pedine in pietra lavorata si sono rinvenute anche durante le indagini di un insediamento vichingo in Scozia, a Jarlshof, si tratta nello specifico di sedici pezzi rinvenuti associati con un frammento di tavoliere in ardesia e di una pedina di forma globulare munita di punta, tutte databili all'VIII-XI secolo¹¹⁶.

Set di pedine miste, contraddistinti per l'utilizzo di materiale diverso per la realizzazione dei pezzi, risultano anche frequenti. Ne sono un esempio quello rinvenuto a Långtora, in Svezia, databile al VIII-XI secolo, che si componeva di ventuno pedine in vetro, quattro in osso e uno in saponaria; quello di Oldenburg, in Germania, composto da trentasette pezzi (ventidue in avorio di tricheco, quattordici in osso di grandi mammiferi marini e un *hnefi* in bronzo); e quello rinvenuto nella sepoltura vichinga di Ile de Groix, in Francia, da cui provengono dodici pedine in corno animale e avorio di tricheco¹¹⁷.

Ci si interroga su come si svolgessero le partite in caso di set realizzati con la stessa tipologia di materiale, i quali dovevano rendere difficile la distinzione delle pedine dei due avversari. Questo ha fatto avanzare due ipotesi. Secondo la prima ipotesi c'era la possibilità che i set rinvenuti fossero in realtà ad uso esclusivo del possessore, per cui non si aveva la necessità di dovere distinguere gli attaccanti dai difensori; la seconda invece presuppone l'impiego di particolari pigmenti, conservatesi solo raramente sulla superficie dei pezzi, atti a distinguere le due tipologie di pedine. Ad avvalorare questa tesi si ha, ad esempio, il rinvenimento delle ventiquattro pedine in avorio di tricheco, datate al X secolo e rinvenute nel 1860 a Baldursheimur, in Islanda. Dodici di queste pedine presentano infatti i resti di un pigmento rosso¹¹⁸.

Particolare cura nella lavorazione e resa dei dettagli era dedicata soprattutto alla produzione della pedina rappresentante il re, la quale nella maggior parte dei casi rinvenuti si contraddistingueva per forma, dimensioni, per la presenza di inserti in metallo o per il diverso materiale con cui la pedina veniva realizzata. Questa presenta quindi una vasta gamma di modelli, alcuni quasi standardizzati, mentre altri risultano dei

¹¹⁶ Le pedine sono ora esposte al *National Museums Scotland* (Inv. 000-100-042-678-C e 000-100-042-675-C). Cfr. HAMILTON 1956; HALL 2007, pp. 129-130.

¹¹⁷ Cfr. HALL 2007, p. 80.

¹¹⁸ La distinzione in due gruppi composti dallo stesso numero di pedine può far ipotizzare o che il set rinvenuto fosse incompleto, oppure che queste fossero utilizzate per un gioco diverso rispetto al *Hnefatafl* che prevedeva l'impiego di forze uguali durante la partita.



Fig. 31 - Brough of Birsay, Scozia, corno di cervo (VIII-IX sec.).



Fig. 32 - Set di pedine provenienti dalla t. 524 della necropoli di Birka, Björkö, Svezia, ambra (VIII-IX sec.).



Fig. 33 - Set di pedine provenienti dalla nave funeraria di Skamby, Svezia, ambra (IX sec.).

28



Fig. 34 - Jarlshof, Scozia, pedina in pietra (VIII-IX).



Fig. 35 - Jarvis, York, Inghilterra, pedine in gaietto.



Fig. 36 - Bawdsey, Suffolk, Inghilterra, pedina in gaietto.



Fig. 37 - *Hnefi* dal set proveniente da Birka t. 750, Björkö, Svezia, vetro (VIII-IX sec.)

Fig. 38 - *Hnefi* dal set proveniente da Baldursheimur, Islanda, osso di balena (X sec.)



Fig. 39 - *Hnefi* da Roholte, Danimarca, ambra (IX-X sec.)



Fig. 40 - *Hnefi* dal set proveniente da Skamby, Svezia, ambra (IX sec.).



Fig. 41 - *Hnefi* dal set proveniente da Birka t. 624, Björkö, Svezia, osso e bronzo (VIII-IX sec.).



Fig. 42 - *Hnefi* dal set proveniente da Uppsala, Uppland, Svezia, osso e bronzo (VI-VIII sec.).

veri e propri pezzi unici.

Un elevato numero di pedine rappresentanti il *hnefi* si caratterizza per una forma antropomorfa, solitamente rappresentante un uomo seduto su un trono intento a tenersi la lunga barba. Rientrano in questa tipologia di *hnefi*: quello in avorio di tricheco rinvenuto nel 1936 a Lund, in Svezia; quello in osso di balena rinvenuto nel 1860 a Baldursheimur, Islanda, datato al X secolo (**Fig. 38**); quello in ambra da Roholte, Danimarca (**Fig. 39**); e infine quello in bronzo da Eyrarland, Islanda, risalente all'XI secolo.

Altri *hnefi* presentano, invece, una forma più astratta che tuttavia permette di contraddistinguerli dalle altre pedine del set di cui facevano parte sia per la resa dei particolari e delle decorazioni, sia per la forma o per il diverso materiale con cui erano realizzati. Ne sono un esempio i re in vetro ritrovati nelle tombe 750, 523 e 644 della necropoli di Birka, i quali si differenziano dalle altre pedine per una forma piriforme terminante con una testina sferica decorata con occhi, naso e coroncina in pasta vitrea (**Figg. 24-25, 37**); il *hnefi* in ambra proveniente da Skamby (**Fig. 40**) o ancora quello

realizzato in palco di alce, con corpo conico munito di testina sferica, proveniente dalla t. 986 di Birka.

In alcuni casi il *hnefi* poteva distinguersi dalle altre pedine per la presenza di particolari decorazioni o per l'inserzione di elementi in ferro o in bronzo. Ne sono un esempio il re in ambra rinvenuto nella t. 524 di Birka, la cui forma è simile a quella delle altre pedine, ma si distingue da queste per la presenza di una croce incisa sulla parte superiore¹¹⁹; altri re, invece mostrano un aspetto più semplice, ne sono un esempio uno dei pezzi rinvenuti nella t. 886 di Birka, piccolo e piatto che tuttavia si differenzia nella forma dalle altre pedine, o il pezzo proveniente da Westness, un piccolo cilindro cavo che si contraddistingue dalle altre ventiquattro pedine emisferiche che facevano parte dello stesso set. Pedine con inserti in metallo si sono rinvenute ad esempio a Jarlshof nello Shetland, a Trondheim, a Uppsala o a Birka nella t. 624¹²⁰. In quest'ultimo caso la pedina pur mantenendo la medesima forma emisferica degli altri pezzi si contraddistingue per una decorazione in bronzo sulla sommità (**Fig. 41-42**). Una decorazione in ferro è invece testimoniata per un *hnefi* rinvenuto a Scar nelle Isole Orcadi.

Frequenti risultano i *hnefi* realizzati con un diverso materiale in modo da distinguerli dagli altri elementi del set, come quelli già citati di Baldursheimur, quello in bronzo di Oldenburg, Germania, o quello sempre in bronzo rinvenuto nella t. 2194 ad Uppsala, Svezia.

I pezzi rappresentanti gli attaccanti e i difensori potevano essere anch'essi decorati, tuttavia sembrano mantenere una forma generalmente emisferica. Molte di questi pedine si caratterizzano per la presenza di un forellino posto sulla base appiattita. Secondo alcuni studiosi si tratterebbe del punto in cui veniva inserito un piccolo piolo che permetteva di fissare il pezzo nelle tavole munite di fori simili a quella rinvenuta a Ballinderry. Un'altra ipotesi invece permetterebbe di riconoscere in questi fori i resti del processo di produzione della pedina.

Conclusioni

Fonti iconografiche, letterarie e archeologiche dimostrano l'importanza e la diffusione del gioco del *Tafl* presso la società vichinga. I testi lo ricordano, infatti, come un gioco praticato dagli dèi per imporre l'ordine sul caos primordiale, ma anche tra le attività tipiche dei nobili norreni, che tramite esso affinavano le proprie capacità logiche e strategiche in modo da metterle poi in pratica sul campo di battaglia.

Anche dopo l'affermazione del Cristianesimo, il prestigio attribuito al saper giocare a *Hnefatafl* non

¹¹⁹ Cfr. ARBMAN 1940, pp. 160-

161.

¹²⁰ Cfr. HAMILTON 1956.

perse importanza, ma anzi venne accentuato in chiave cristiana interpretandolo come un dono di Dio.

Che si trattasse di un'attività prestigiosa tra i nobili vichinghi è evidente dai diversi ritrovamenti di tavole e pedine associate a sepolture appartenenti a personaggi di elevato *status* sociale. Si tratta per lo più di manufatti di particolare pregio, sia sotto il punto di vista del materiale impiegato per la loro realizzazione, sia per l'indiscussa abilità mostrata dagli artigiani nella loro lavorazione e resa dei particolari, che testimonierebbero ulteriormente l'elevata condizione sociale della committenza per cui venivano prodotti.

Bibliografia

- ARBMAN 1940 - H. ARBMAN, *Birka. I Die Gräber*, Uppsala 1940.
- AGRATI, MAGINI 1990 - G. AGRATI, M. L. MAGINI, *Miti e saghe vichinghi*, Milano 1990.
- ANDERSSON, GADE 2000 - T. M. ANDERSSON, K. E. GADE (a cura di), *Morkinskinna: The Earliest Icelandic Chronicle of the Norwegian Kings (1030-1157)*, Cornell 2000.
- BAYLESS 2005 - M. BAYLESS, *Alea, Tæfl, and Related Games: Vocabulary and Context, in Latin Learning and English Lore*, a cura di K. O'BRIEN O'KEEFFE e A. ORCHARD, 2 vols., vol. II, Toronto 2005.
- BATESON 1895 - M. BATESON, *Ordgar*, in *Dictionary of National Biography*, 42, London 1895.
- BEER 1970 - A. BEER, *Hartner and the Riddle of the Golden Horns*, in «Journal for the History of Astronomy», Vol. 1, 1970.
- BELL 1960a - A. BELL, *L'Estoire des Engleis by Geffrei Gaimar*, Oxford 1960.
- BELL 1960 - R.C. BELL, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Vol. I, London 1960.
- BELL 1969 - R.C. BELL, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Vol. II, London 1969.
- BELL 1979 - R.C. BELL, *Board and Table Games from Many Civilizations*, London 1979.
- BELL 1980 - R.C. BELL, *Discovering Old Board Games*, 1980.
- BELL 1988 - R.C. BELL, *Games to Play*, London 1988.
- BOTERMANS 1989 - J. BOTERMANS, *The World of Games*, New York 1989.
- BRANSTON 1991 - B. BRANSTON, *Gli dei del nord*, Milano 1991.
- BRUNDLE, LORIMER, RITCHIE 2003 - A. BRUNDLE, D.H. LORIMER, A. RITCHIE, *Buckquoy Revisited, in Sea change: Orkney and Northern Europe in the Later Iron Age AD 300-800*, a cura di J. DOWNES, A. RITCHIE, 2003.
- CELTİ, GERMANI E VICHINGHI 2007 - *Celti, germani e Vichinghi* 2007, a cura di R. GIANADDA, Giochi, Milano 2007.
- CHIESA ISNARDI 2000 - G. CHIESA ISNARDI (a cura di), *La saga di Gunnlaugr Lingua di serpente*, Alessandria 2000.
- CHIESA ISNARDI 2014 - G. CHIESA ISNARDI, *I Miti Nordici*, Milano 2014.
- CHRISTENSEN, INGSTAD, MYHRE 1992 - A.E. CHRISTENSEN, A.S. INGSTAD, B. MYHRE, *Osebergdronningens Grav*, Oslo 1992.
- CLEASBY, VIGFUSSON 1957 - R. CLEASBY, G. VIGFUSSON, *An Icelandic-English Dictionary*, Oxford 1957.
- DE SANTILLANA, VON DECHEND 1969 - G. DE SANTILLANA, H. VON DECHEND, *Hamlet's Mill*, Boston 1969.
- DE SANTILLANA, VON DECHEND 1990 - G. DE SANTILLANA, H. VON DECHEND, *Il mulino di Amleto*, Milano 1990.
- DOWNES, RITCHIE 2003 - J. DOWNES, A. RITCHIE, *Sea change: Orkney and Northern Europe in the Later Iron Age AD 300-800*, 2003.
- DRONKE 1997 - U. DRONKE, *Rígsþula*, in *The Poetic Edda. Volume II: Mythological Poems*, a cura di U. DRONKE, 1997.
- EALLES 1985 - R. EALLES, *Chess - the History of a Game*, London 1985.
- ESVNERTOS 1994 - K. ESVNERTOS, *Vidupesla, le bois de reflexion*, in «Ialon», 6, 1994.
- FAULKES 1998 - A. FAULKES (a cura di), *Edda. Skáldskaparmál*, in «Northern Studies», London 1998.
- FAULKES 2005 - A. FAULKES (a cura di), *Edda. Prologue and Gylfaginning*, in

«Northern Studies», London 2005.

FISKE 1905 - W. FISKE, *Chess in Iceland and Icelandic Literature*, Florence 1905.

FORBES 1860 - D. FORBES, *The History of Chess*, London 1860.

FRITZNER 1886 - J. FRITZNER, *Ordbog over Det gamle norske Sprog*, part I, II e III, Kristiania 1886 [1891, 1896].

GANTZ 1981 - J. GANTZ, *Early Irish Myths and Sagas*, 1981.

GENDRE 2006 - R. GENDRE, *Rígsþula / Canto di Rígr*, in *Lettura dell'Edda: poesia e prosa. Atti del VI Seminario Avanzato di Filologia Germanica* (Torino 19 - 23 settembre 2005), a cura di V. DOLCETTI CORAZZA E R. GENDRE, Alessandria 2006.

GORDON 1957 - E. V. GORDON, *A Gentleman's Accomplishments*, in *An introduction to Old Norse*, trad. C. WARD, Oxford 1957.

HALL 2007 - R. HALL, *Exploring the world of the Vikings*, London 2007.

HAMILTON 1956 - J.R.C. HAMILTON, *Excavations at Jarlshof, Shetland*, MPBW Arch Rep no 1, Edinburgh 1956.

HARRINGTON 1990 - A. HARRINGTON, *Hnefatafl: the Viking Game of Strategy*, in «Northways», 1990.

HARTNER 1972 - W. HARTNER, *Die Goldhörner von Gallehus*, In *Bild der Wissenschaft*, Stoccarda 1972, 11, 1210-1216.

HARTNER 1998 - W. HARTNER, *Die Goldhörner von Gallehus*, Stoccarda 1998.

HAUGEN 1983 - O. E. HAUGEN, *Brettspel i nordisk mellomalder*, in *Eigenproduksjon*, Bergen 1983.

HOLLANDER 1962 - L. HOLLANDER, *The Poetic Edda*, Austin 1962.

HUNTER 1986 - J.R. HUNTER, *Excavations on the Brough of Birsay*, Soc Antiq Scot Mon no 4, Edinburgh 1986.

HUNTER 1990- J.R. HUNTER, *Pool, Sanday: a case study for the Late Iron Age and Viking periods*, Ediburgh 1990. 34

HELMFRID 2005 - S. HELMFRID, *Hnefatafl: The Strategic Board Game of the Vikings*, 2005.

JESCH 2006 - J. JESCH, *The nine skills of Earl Rögnvaldr of Orkney*, Nottingham 2006.

JONES 1961 - G. JONES, *Gunnlaugs saga ormstunga*, in *Eirik the Red and Other Icelandic Sagas*, Oxford 1961. pp. 171-217.

JONES, JONES 1993 - G. JONES, T. JONES, *The Mabinogion*, London 1993.

JÓNSSON 1932 - F. JÓNSSON (a cura di), *Samfund til udgivelse af gammel nordisk litteratur*, Copenhagen 1932.

KENDRICK 1968 - T.D. KENDRICK, *A History of the Vikings*, New York 1968. pp. 24-26.

KINSELLA 1969 - T. KINSELLA, *The Tain*, Oxford 1969.

KRAPP, KIRK DOBBIE 1961 - G. P. KRAPP, E. VAN KIRK DOBBIE, *The Exeter Book. Anglo-Saxon Poetic Records*, 3, New York 1961.

LAPIDGE 1992 - M. LAPIDGE, *Israel the Grammarian in Anglo-Saxon England*, 1992.

LECHE, NYSTRÖM, WARBURG, WESTRIN 1917 - V. LECHE, J.F. NYSTRÖM, K. WARBURG, T. WESTRIN, *Nordisk familjebok. Uggleupplagan*. 25. *Sekt - Slöjskifling*, Stockholm 1917.

LEWIS 1941 - F. LEWIS, *Gwerin fristial a thawlwrdd*, in « Trans Honourable Society Cymmrodorion », 1941.

LINNAEUS 1811 - C. LINNAEUS, *Lachesis Lapponica*, a cura di J. E. Smith, London 1811.

VON LINNÉ 1913 - C. VON LINNÉ, *Iter Lapponicum*, Uppsala 1913.

LOADER, LOADER 1993 - J. LOADER, J. LOADER, *Making Board, Peg & Dice Games*,

in *Lewes: Guild of Master Craftsman Publications*, 1993.

MACWHITE 1946 - E. MACWHITE, *Ò Early Irish Board Games. Ó Iigse*, in «Journal of Irish studies», 5, 1946.

MAGNUSSON, MORRIS 1875 - E. MAGNUSSON, W. MORRIS, *Three Northern Love Stories*, 1875.

MASTRELLI 1982 - C.A. MASTRELLI, *L'Edda. Carmi Norreni. Introduzione, traduzione e commento*, Firenze 1982.

AP MORGAN 1993 - O. AP MORGAN, *A brief look at some Welsh games*, in «Camamseriad», 2, 1993.

MURRAY 1913 - H.J.R. MURRAY, *A History of Chess*, Oxford 1913.

MURRAY 1952 - H.J.R. MURRAY, *A History of Board Games other than Chess*, Oxford 1952.

MURRAY 1978 - H.J.R. MURRAY, *A History of Boardgames Other than Chess*, New York 1978.

NICOLAYSEN 1882 - N. NICOLAYSEN, *Langskibet fra Gokstad ved Sandefjord*, Kristiania 1882.

OLMERT 1987- M. OLMERT, *Game-Playing, Moral Purpose, and the Structure of "Pearl"*, in «The Chaucer Review», Vol. 21, 3, 1987.

PARLETT 1999 - D. PARLETT, *The Oxford History of Board Games*, Oxford 1999.

POLIA 1983 - M. POLIA, *La voluspà. I detti di Colei che vede. Testo norreno a fronte*, Rimini 1983.

PRITCHARD 1982 - D. PRITCHARD, *Brain Games: the World's Best Games for Two*, Harmondsworth 1982.

PRITCHARD 2007 - D. PRITCHARD, *The Family Book of Board Games*, New Lanark 2007.

RIDDLER 2007 - I. RIDDLER, *"The Pursuit of Hnefatafl", Ancient Board Games in Perspective*, London 2007. 35

RIFLESSI DI ROMA 1997 - *Riflessi di Roma. Impero Romano e Barbari del Baltico, Catalogo della Mostra, Milano, AltriMusei a Porta Romana, 1 marzo-1giugno 1997*, 1997.

RITCHIE 1977 - A. RITCHIE, *Excavation of Pictish and Viking-age farmsteads at Buckquoy, Orkney*, in «Proc Soc Antiq Scot», 108, 1976-7.

RITCHIE 2003 - G. RITCHIE, *Pictish art in Orkney*, in *Sea change: Orkney and Northern Europe in the Later Iron Age AD 300-800*, J. Downes, A. Ritchie (a cura di), 2003, pp. 117 - 126.

ROBINSON 1923 - J.A. ROBINSON, *The Times of Saint Dunstan*, Oxford 1923.

ROESDAHL, WILSON 1992 - E. ROESDAHL, D. M. WILSON, *From Viking to Crusader*, New York 1992.

RUNDKVIST, WILLIAMS 2008 - M. RUNDKVIST, H. WILLIAMS, *A Viking boat grave with gaming pieces excavated at Skamby, Östergötland, Sweden*, in «Medieval Archaeology», 52, pp. 69-102.

SCHLAUCH 1934 - M. SCHLAUCH, *The Saga of Fridthjof the Bold*, in «Medieval Narrative», New York, 1934.

SHIPPEY 1976 - T.A. SHIPPEY, *Poems of Wisdom and Learning in Old English*, Cambridge 1976.

SHORT 2009 - I. SHORT, *Geffrei Gaimar Estoire Des Engleis History of the English*, Oxford 2009.

SIMPSON 1967 - J. SIMPSON, *Everyday Life in the Viking Age*, New York 1967.

SIMPSON 1972 - W.G. SIMPSON, *A gaming-board of Ballinderry-type from Knockanboy, Derrykeighan*, in «County Antrim Ireland Miscellaneous Genealogy Records», 35, 1972.

STERCKX 1973a - C. STERCKX, *Les jeux de damier Celtiques*, in «Itudes Celtiques»,

1973.

STERCKX 1973b - C. STERCKX, *Les trois damiers de Buckquoy (Orcades)*, in «Ann. Bret.», 80, 1973.

SUCKLING 1990 - N. SUCKLING, *Fidchell - celtic chess*, in «Quintessential Games», Kent 1990.

TODD 2004 - M. TODD, *I Germani. Dalla tarda repubblica romana all'epoca carolingia*, Genova 2004.

WALKER 2013 - D.G. WALKER, *Reconstructing Hnefatafl*, Hull 2013.

WALKER 2014 - D.G. WALKER, *A Book of Historic Board Games*, Hull 2014.

WILLIAMS 2014 - H. WILLIAMS, *Memory through monuments: movement and temporality in Skamby's boat graves*, in *Med hjärta och hjärna. En vänbok till professor Elisabeth Arwill-Nordbladh*, a cura di H. Alexandersson, A. Andreeff, A. Bünz, Göteborg 2014.

WILSON 1980 - D.M. WILSON, *The Vikings and Their Origins*, New York 1980.

Fonti in rete

B. MÁNAGOÐI, *Voluspá (La Profezia della Volva)*

<http://norroenn-forn-sithr.blogspot.it/2012/09/voluspa-la-profezia-della-volva.html>

Rígsþula (Carme di Rígr)

<http://norroenn-forn-sithr.blogspot.it/2013/08/rigsula-il-mantra-di-rigr.html>

Gunnlaugs saga ormstunga (Saga di Gunnlaugr Lingua di serpente)

http://www.sagadb.org/gunnlaugs_saga_ormstungu.on

36

Friðþjófs Saga ins fraekna

http://www.heimskringla.no/wiki/Fri%C3%B0%C3%BEj%C3%B3fs_saga_ins_fr%C3%A6kna

<http://www.snerpa.is/net/forn/fridpjof.htm>

<http://www.gutenberg.org/cache/epub/8518/pg8518.html>

<http://www.gutenberg.org/cache/epub/3759/pg3759.html>

Hervarar saga ok Heiðreks (Saga di Hervör)

http://www.heimskringla.no/wiki/Hervarar_saga_ok_Hei%C3%B0reks

<http://www.oe.eclipse.co.uk/nom/Hervor.htm>

Haraldskvæði (Carme di Harald), Hrafnsmál (Discorso del corvo)

<http://www.heimskringla.no/wiki/>