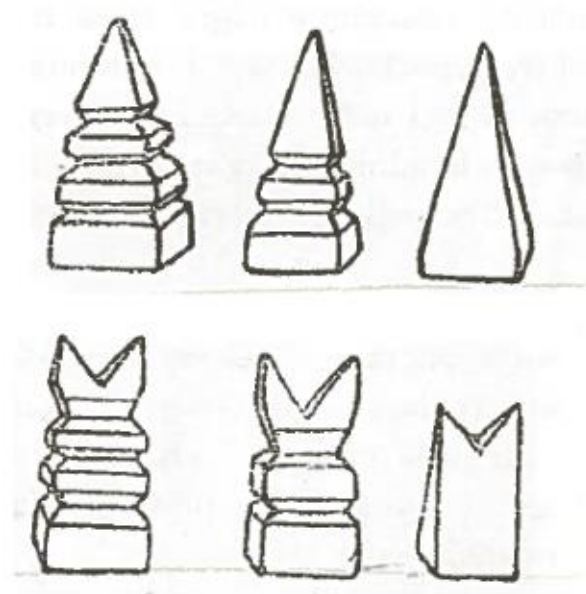


HVORDAN SPILLE

DABLO

ELLER

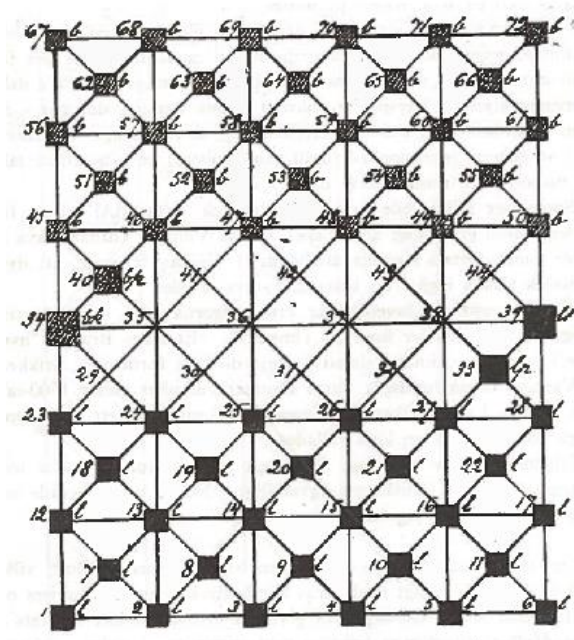
CUHKKA



Mikkel Berg-Nordlie, 2018

Spillet som på sørsamisk kalles **DABLO** og på nordsamisk **CUHKKA** har vært spilt i store deler av Sápmi. Det ble brukt i både sørsamisk, lulesamisk og nordsamisk område. Akkurat som med andre samiske brettspill har ulike steder i Sápmi gjerne hatt sin egen lokale variant av dette spillet. I dette heftet baserer vi oss på tradisjonelle spilleregler fra Frostviken og Åsele som ble skrevet ned i første halvdel av 1900-tallet.

Cuhkka / dablo er et strategispill for to personer, med regler som er svært enkle å lære. Du vil muligens dra kjensel på visse regler fra spillet *dam*. Dette er ikke uten grunn: dam og cuhkka/dablo er begge videreutviklinger av *alquerque*, et arabisk spill som spredte seg nordover i middelalderen. Det samiske spillet skiller seg først og fremst fra disse andre ved at mens dam og alquerque bare har én type brikke i spill, har det samiske spillet tre ulike typer brikker på brettet: krigere, prinser og konger.

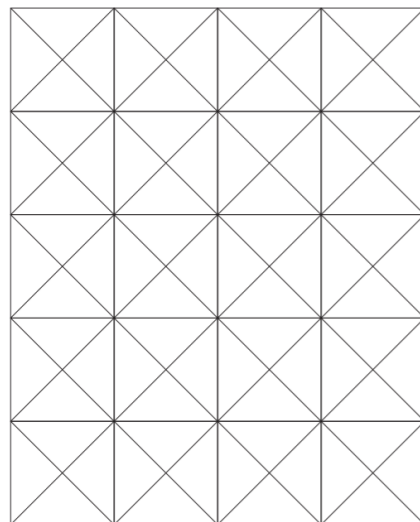


Peter Michaelsen har gjort et stort arbeid med å forske på ulike regler for dablo. Mye av informasjonen i dette heftet er hentet fra hans artikkel «Dablo – A Sámi game» (*Variant Chess* 64, August 2010). En annen viktig artikkel er Niels Keylands «Dablot preijesne och dablot duoljesne. Tvänna lappska spel från Frostviken, förklarade och avbildade» (*Etnologiska studier*, 1921). Keylands regelkilde var Anders Nilsson. Navnene «dablo» og «dablot» som fordums forskere brukte på dette spillet (og gjerne også brukte på andre samiske spill) er rett og slett samiske ord for «brettspill» (*daabloe*) og «å spille brettspill» (*daablodli*). Anders Larsen (*Om sjösamene*, 1950) bruker derimot et eget navn på dette spillet: det het i hans hjemlige Nord-Troms *cuhkka* og brettet kalte han for *cuhkkaalávdí*. For oversikt over kilder til spillets regler kan man lese Michaelsens ovennevnte artikkel. Tre av illustrasjonene i dette heftet er henta fra Keylands artikkel: på forsida ser vi en tegning av dablo-brikker, på denne sida et diagram over brett med brikker stilt opp til kamp, og på neste side et annet sett med dablo-brikker.

REGLER

Brettet

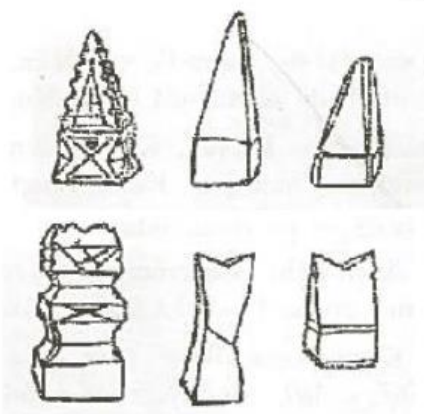
Brettet består av rader med firkanter som har kryss inni seg. Størrelsen på brettet (antall firkanter) har variert.



Brikker

Hver spiller har en hær av krigere (*dáarohke*, flertall *dáarohkkh*). Antallet varierer etter brettets størrelse. Spillerne setter disse krigerne opp på de punktene —stedene der linjene møter hverandre — som er nærmest dem selv (se neste side). I tillegg har hver spiller en brikke som kalles kongen (*gánkea*) og en som kalles prinsen (*gánkean elkie*).

Brikker på de to krigende “lagene” kan ha ulik farge — f.eks. rødfargede trebrikker vs. ufargede trebrikker, og i moderne utforming ofte svart vs. hvit. Brikkene er også ulikt utforma, slik at det ene laget har spisse brikker og de andre har kuttede eller “behornede” brikker (se også forside). På lulesamisk kalles spisse brikker *tjuppeke* og kuttede brikker *skarvjok*. De to lagene har blitt kalt for ulike ting, som svensker og russere, samer og russere, eller *aalmogh* (spisse) og *daatjh* (kuttede) —samer og ikke-samer.



Spillernes handlinger

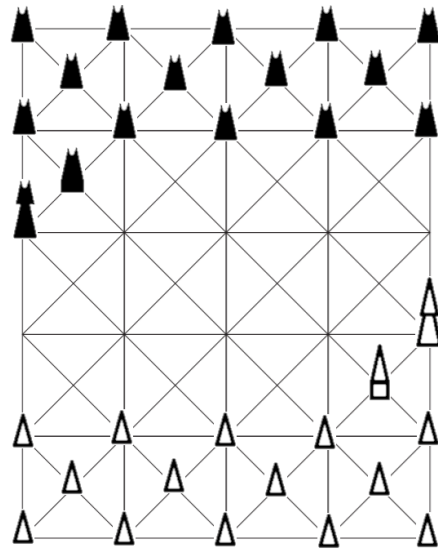
Hver spiller flytter én brikke hver gang det er deres tur.

Brikkenes bevegelser

Brikkene kan flyttes ett punkt rett fram eller på skrå fram.

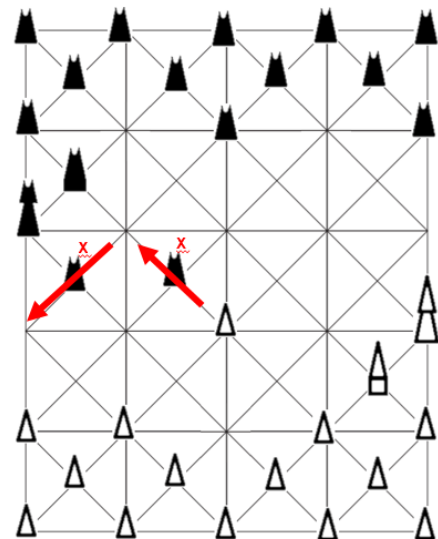
Å slå ut fiendebrikker

Hvis det er et tomt punkt bak en fiendebrikke så kan du slå ut fiendebrikken ved å hoppe over den og lande på plassen bak. Når du slår, så kan brikken din hoppe i en hvilken som helst retning. Hvis, etter å ha slått ut en fiendebrikke, din brikke står på et punkt hvor du er i posisjon til å slå ut enda en brikke, kan du fortsette å slå ut brikker ved å gjøre «seriehopp».



Ulike brikketyper

I dette spillet kan brikker kun slå ut brikker som er av samme rang som dem selv eller lavere. Krigere kan kun slå ut krigere. Prinser kan kun slå ut krigere og prinser. Konger kan slå ut alle typer brikker på brettet.



Tap og vinn

Du taper (a) hvis du mister kongen din, (b) hvis du mister alle brikkene dine, (c) hvis du ikke har lovlig trekk du kan gjøre. Den siste situasjonen kan oppstå for eksempel hvis alle brikkene dine har flytta så langt fram at de har nådd enden av brettet, eller hvis alle brikkene du har igjen er «murt inne» av fiendens brikker på en måte som gjør at ingen av dem kan verken kan flytte vanlig eller hoppe over en fiendebrikke.

Har begge spillerne kun kongen igjen, er det uavgjort.

Variasjoner

Ingen tronarving

I en variant kjent fra Dåres ble det spilt med bare konge og soldater, men ingen prins.

Folkehær

Spillet spilles uten kongelige brikker. Fra det nordsamiske området kjenner man kun til denne varianten.

Fri ferdsel

Brikkene kan gå i alle retninger, ikke bare rett fram og på skrå fram.

Tvungen utslåing

En regel som ikke er tradisjonell i dette spillet, men som noen ganger brukes i moderne spill: hvis en spiller *kan* ta en fiendebrikke så *må* spilleren gjøre dette.

Hæren fortsetter uten hærfører

Selv om en konge slås ut fortsetter spillet helt fram til en spiller har mistet alle brikkene sine eller står fast.

Konge alene betyr tap

En regel som ikke er tradisjonell, så vidt man vet, men som iblant brukes av moderne spillere: du taper hvis du kun har kongen igjen.

Duell

En tradisjonell regel for å avgjøre spillet: hvis kun to brikker er igjen på brettet så stilles disse på hver sin kant av brettet, og spillerne flytter deretter brikkene etter tur rett mot hverandre helt til den éne slår ut den andre. Spillet avgjøres dermed på slump.

Rangen avgjør spillet

En moderne regel for å avgjøre spillet: hvis spillerne kun har én brikke igjen, vinner den som har brikken av høyest rang. Er brikkene av lik rang så er det uavgjort.