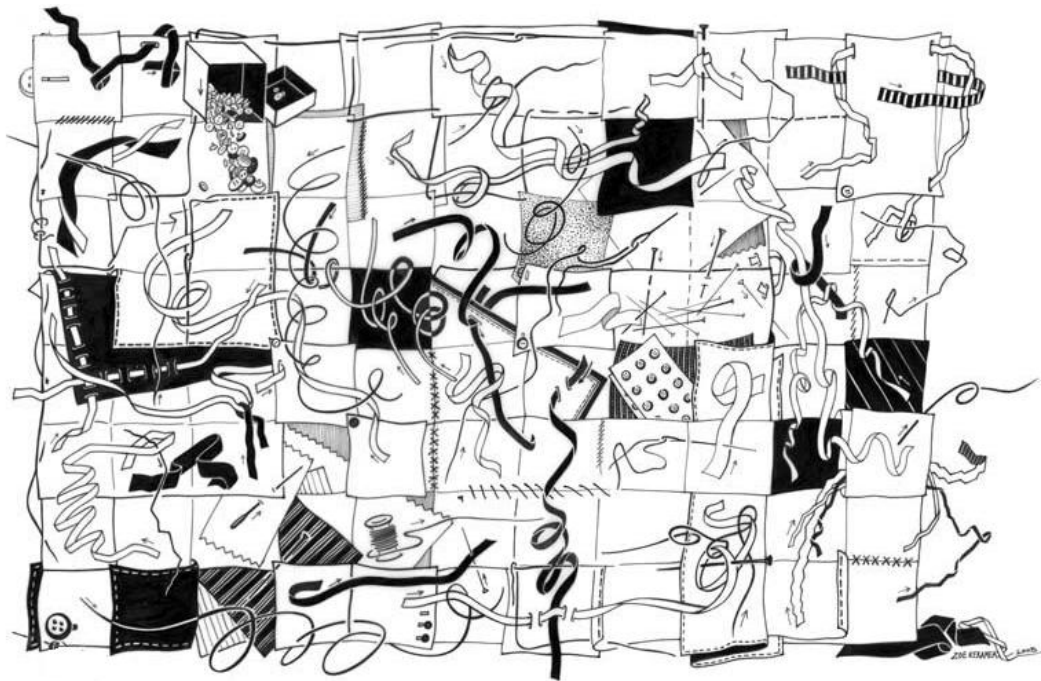


De rol van fidchell en gwyddbwyll in verhalen in de Ulster Cycle en de Mabinogion



Naam: Antoinette Kelder
Studentnummer: 0315028
Datum: 31 juli 2011

Begeleidster: dr. Ranke de Vries
Aantal woorden: 4213

INHOUDSOPGAVE

Introductie	3
Wat is er bekend over de wijze waarop fidchell en gwyddbwyll werden gespeeld?.....	4
Doel van het spel.....	5
Archeologische vondsten	8
Welke rol speelt fidchell in de structuur van verhalen in de Ulster Cycle?.....	9
Tochmarc Étaine beos – The Wooing of Étain Again	10
Mac Dá Cherda – The Adventures of Art son of Conn.....	16
Welke rol speelt Gwyddbwyll in de structuur van verhalen in de Mabinogion?	19
Peredur ap Efracw – Peredur son of Efracw.....	20
Breuddwyd Rhonabwy – The Dream of Rhonabwy	22
Conclusie	28
Bibliografie	30

INTRODUCTIE

Aanwijzingen over de spellen *fidchell* en *gwyddbwyll* zijn vaag, en incompleet. Toch ligt hier een scriptie, gewijd aan precies dit onderwerp. Het is een oud spel: verschillende bronnengegeven aan dat zowel de Ierse, Welshe en Bretonse versies van het woord (namelijk *fidchell*, *gwyddbwyll* en *guidpoill*) van hetzelfde woord zijn afgeleid. Het woord betekent in alle gevallen iets als 'hout-verstand'¹ wat aan zou kunnen geven dat het spel strategisch en intellectueel van aard was.

Omdat er zo weinig bekend is over het eigenlijke spel zal deze scriptie daar beperkt op ingaan in hoofdstuk één. Wat bij de (deels vruchteloze) verkenning van verschillende Ierse en Welshe teksten op aanwijzingen over spelregels en spelverloop wel duidelijk werd, is dat de spellen *fidchell* en *gwyddbwyll* door schrijvers wel zijn gebruikt als structuur waarop het verhaal is geschreven. De manier waarop *fidchell* en *gwyddbwyll* in verschillende verhalen als stijlelement is gebruikt wordt behandeld in de hoofdstukken twee en drie.

De hoofdvraag die in de conclusie beantwoord zal worden luidt als volgt:

Wat is de invloed van het spelen van *fidchell* en *gwyddbwyll* op de structuur van verhalen in de Ulster Cycle en de Mabinogion?

Deze vraag heb ik opgesplitst in drie deelvragen, die in afzonderlijke hoofdstukken zullen worden behandeld:

- Wat is er bekend over de wijze waarop *fidchell* en *gwyddbwyll* werd gespeeld?
- Welke rol speelt *fidchell* in de structuur van verhalen in de Ulster Cycle?
- Welke rol speelt *gwyddbwyll* in de structuur van verhalen in de Mabinogion?

Uit de bovenstaande vragen kan al afgeleid worden dat slechts een kleine selectie verhalen in overweging zijn genomen. Omdat er omwille van de beperkte omvang van een eindwerkstuk een duidelijke afbakening nodig was, heb ik ervoor gekozen om binnen de Ierse context te kijken naar verhalen die vallen onder de Ulster Cycle. Cú Chulainn wordt – als zoon van Lugh die het spel naar verluid heeft bedacht – gezien als een voortreffelijke speler. Omdat zijn wedervaren centraal staat in de Ulster Cycle heb ik deze keuze gemaakt. Verrassend genoeg

¹ Bijvoorbeeld in Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 26 en Claude Sterckx, 'Les Jeux de Damiers Celtiques', *Annales de Bretagne* 77/4 (1970) 579 – 609: 600.

zal in hoofdstuk twee blijken, dat het toch andere personages zijn bij wie *fidchell* het verloop en de structuur van het verhaal het sterkst bepaalt.

Binnen de Welshe context heb ik ervoor gekozen om de verhalen die tot de Mabinogion behoren nader te bestuderen. In twee van de elf verhalen speelt *gwyddbwyll* een belangrijke rol.

1 | WAT IS ER BEKEND OVER DE WIJZE WAAROP FIDCHELL EN GWYDDBWYLL WERDEN GESPEELD?

Over de eigenlijke speelwijze van *fidchell* bestaan veel onduidelijkheden: de tot nu toe bekende manuscripten gaan, hoewel het spel tamelijk vaak wordt genoemd, nauwelijks in op de regels ervan. Wat echter wel zeker is, is dat de doorgaanse vertaling met 'schaak' geen juiste voorstelling van het spel geeft². Het spel *fidchell* wordt enige malen genoemd in bijvoorbeeld de Ulstercyclus (zie hoofdstuk 2), waarvan het taalgebruik gedateerd is op de 8^e eeuw. Het spel schaak zoals we dat nu kennen werd in de 12^e eeuw vanuit India via Perzië in Europa geïntroduceerd; waarmee vaststaat dat *fidchell* al werd gespeeld voordat het schaakspel bekend werd³.

Nu duidelijk is dat *fidchell*, de vertaling ten spijt, niet werd gespeeld als schaak, wat zijn elementen van het spel die wel bekend zijn? Ten eerste blijkt uit de *Táin Bó Fraích* ('De runderroof van Froéach') dat het gaat om een bordspel, gespeeld met twee concurrerende teams die zich door middel van kleur van elkaar onderscheiden⁴:

« Gaibid Froéach iarum imbirt fidchille ri fer dia muintir. Ba cain ind fhidchell. Clár findruine and co cetheoraib auaib 7 uilneib óir. Caindel de lic lógmair oc fursunud dóib. Ór 7 arggat ind fhuirend bol forsin chlár ».

« Froech then begins to play fidchell with one of his men. The fidchell [set] was lovely. A board of tinned bronze with four corners of gold. A candle of a precious stone shining for them. The men on the board were of gold and silver ».

Daarnaast werd het spel gespeeld met twee teams van gelijke omvang, zoals blijkt uit de volgende passage uit *Amra Collum Cille*⁵. Daarnaast wordt het onderscheid door middel van kleur opnieuw bevestigd:

² Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 25.

³ Claude Sterckx, 'Les Jeux de Damiers Celtiques', *Annales de Bretagne* 77/4 (1970) 579 – 609.

⁴ Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 27.

⁵ Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 28.

« *Fidchell Crimthann Níad Náir, nis-beir mac bec dia lethláim. Leth a fóirni d'ór buidi, in leth aili d'findruine* ».

« *Crimthann Nia Nár's fidchell, a small boy could not lift it with one hand. Half of its men were of yellow gold, the other half of tinned bronze* ».

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel was waarschijnlijk het uitschakelen van de stenen van de tegenstander: zoveel mogelijk, of allemaal⁶. Dat maakt dat *fidchell* en *gwyddbwyll* in de categorie 'battle games' vallen.

Over de manier waarop de stenen van de tegenstander konden worden geslagen leert de onderstaande passage in 'The Son of Two Arts' (Mac Dá Cherda and Cummaine Foda) meer⁷:

« *"Maith, or Guaire, imrem fithchell". "Cindas gontar ind fir? " or Cummaine. "Ni anse, dias dub dam-sa im óinfer find duid-sei forsin n-óintí oc imchosnam na saigti thall" " Mo chubais, immorro, or Cummaine, ni cumgaim-se anaill; acht ni gonab-sa ni gonfa-so mo moindter-sa". Laa chaidshi do Guaire oca therracht ⁊ nu ruba fer dia muinte. "Segonda sein, a cleric" or Guaire* ».

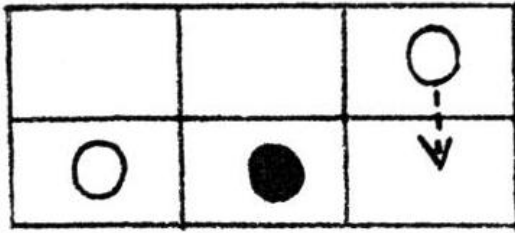
« *"Good, said Guaire, let us play chess [sic, for fidchell]". "How are the men taken? " said Cummaine. "Not difficult to say; a black pair of mine about one white man of yours on the same line (?) disputing the attack from the other side" " My conscience!, said Cummaine, I cannot do either; I shall not slay (your men), you will not slay my men". For a whole day Guaire was attacking him and he could not slay one of his men. "That is champion-like, o cleric" said Guaire* ».

Het slaan van een stuk van de tegenstander ging aldus door het insluiten van dit stuk door twee stukken van de tegengestelde partij (zie figuur 1). De tegenspeler moest wel actief worden ingesloten: een stuk kan zonder problemen tussen twee tegenstanders gezet worden (zie figuur 2).

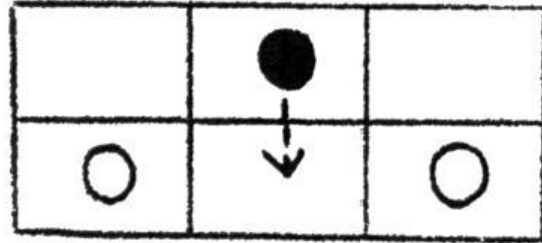
⁶ Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 28.

⁷ J.G. O'Keefe, 'Mac Dá Cherda and Cummaine Foda' *Ériu* 5 (1911) 18 – 44: 32-33.

Figuur 1: het slaan van een steen⁸



Figuur 2: probleemloze passage



Daarnaast suggereert een passage uit de tekst *Seglige Con Chulaind* 'Het ziekbed van Cú Chulainn'⁹ dat het laten optrekken van de stenen in rechte lijnen een onderdeel van de speltactiek kon zijn:

« Déca a chairptiu, cinnit glend; déca a rretha, fían fidchell ».

« Behold his chariots, they climb the valley; behold their courses, like men in fidchell ».

MacWhite¹⁰ geeft ten slotte nog aan dat het spel afwisselend door de ene, en dan door de andere speler werd gewonnen. Of dit letterlijk het geval moet zijn is de vraag; het zou het spel saai maken. Mogelijk wordt hiermee bedoeld dat de spelers bij aanvang van het spel evenveel kans hebben om te winnen, en dat de winnaar bepaald wordt door zijn kunde. Daarnaast is het ook mogelijk om het spel meer dan eens te spelen, wat in het geval van een zwaardgevecht niet zo makkelijk kan.

⁸ Bron figuur 1 en 2: Claude Sterckx, 'Les Jeux de Damiers Celtiques', *Annales de Bretagne* 77/4 (1970) 579 – 609: 608.

⁹ A.H. Leahy (eds.), *Heroic Romances of Ireland Vol I*, (Londen 1974 [1905]): 57-85.

¹⁰ Eóin MacWhite, 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35: 35.

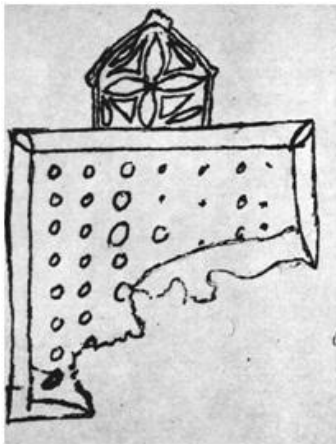
ARCHEOLOGISCHE VONDSTEN

Kort samengevat blijkt er maar weinig bekend te zijn over het spel. Er zijn echter twee archeologische vondsten gedaan die het bestaan van bordspelen in een middeleeuwse Ierse context bevestigen. De vondst van het houten Ballinderry speelbord in 1932 is het meest besproken. In eerste instantie werd het bord op basis van de ornamentatie op de opstaande rand van het bord gedateerd tussen 930 en 950, en werd gedacht dat het bord is gemaakt op het eiland Man¹¹. Het bord wordt beschreven als een kruisbestuiving tussen Keltische en Noorse kunst. In een recenter artikel¹² wordt deze datering en stijlanalyse bevestigd, maar wordt een Ierse herkomst van het bord beargumenteerd.



Figuur 3: Ballinderry speelbord

Het bord is tamelijk regelmatig geperforeerd in rijen van 7 bij 7. In afbeelding 3 is ook te zien dat de gaatjes in de hoeken en het centrale gaatje omrand zijn. Om die reden wordt niet aangenomen dat op dit bord *fidchell* werd gespeeld: Deze markeringen zouden aan kunnen geven dat dit strategisch specifieke punten zijn, waar in verband met *fidchell* geen reserveringen voor worden gemaakt (dit is wel het geval met *brandub*, waarbij de koning centraal wordt opgesteld en aangevallen vanuit de vier hoeken).



Figuur 4: Knockanboy speelbord

Daarnaast is in Knockanboy in 1837 ook een speelbord opgegraven¹³, hoewel daarvan niets dan de onderstaande afbeelding bewaard is gebleven. Al zijn op dit bord geen posities gemarkeerd, gaat het te ver om te stellen dat hierop daadwerkelijk *fidchell* is gespeeld.

¹¹ H. O'Neill Hencken et al., 'Ballinderry Crannog no.1', *Proceedings of the Royal Irish Academy* 43 (1936) 103 – 239: 177.

¹² R. Johnson, 'Ballinderry Crannog no.1: A Reinterpretation', *Proceedings of the Royal Irish Academy* 99C/2 (1999) 23 – 71: 51.

¹³ D. G. Simpson, 'A Gaming Board of Ballinderry-Type from Knockanboy, Derrykeighan, Co. Antrim', *Ulster Journal of Archaeology* 35 (1972) 73 - 74.

2 | WELKE ROL SPEELT FIDCHELL IN DE STRUCTUUR VAN VERHALEN IN DE ULSTER CYCLE?

Hoewel uit het eerste hoofdstuk is gebleken dat er anno 2011 geen duidelijk beeld is van het verloop van het spel *fidchell*, wordt er in verschillende verhalen aan gerefereerd. Vooral Cú Chulainn wordt naar voren gebracht als een uitstekende speler. Om deze reden heb ik ervoor gekozen heb de Ulster Cycle te analyseren op de rol van het spel *fidchell*. In verschillende verhalen binnen deze cyclus komen passages voor waarin *fidchell* word gespeeld, bijvoorbeeld:

1. Tochmarc Étaine beos – ‘The Wooing of Etain Again’
2. Mac Dá Cherda - ‘The Son of Two Arts’
3. Táin Bó Fraích - ‘The Cattle Raid of Fraéach’
4. Táin Bó Cúailnge I, II en III - ‘The Cattle Raid of Cooley’
5. Fled Bricrenn - ‘The Feast of Bricriu’
6. Serglige Con Culainn – ‘The Sick-bed of Cú Chulainn’.

Vooral in de eerste twee verhalen speelt *fidchell* een centrale rol in de structuur van het verhaal. In de andere verhalen wordt er maar kort gerefereerd aan het spel: het maakt bijvoorbeeld onderdeel uit van de gessa van Conchobar. Ook wordt verschillende malen verteld dat Cú Chulainn het spel vaak met zijn wagenmenner speelt, en dat hij in geval van irritatie in staat is een andere persoon te verwonden met de speelstukken. In deze gevallen blijft het echter bij een enkelvoudige anecdoten.

In de verhalen ‘The Wooing of Étain Again’ en ‘The Adventures of Art Son of Conn’ echter lijkt het spel en de uitkomsten ervan het welgevallen en verschillende acties van de hoofdpersonen te bepalen. Daarom zal ik deze verhalen, en de rol die *fidchell* erin speelt, nader bespreken.

TOCHMARC ÉTAINE BEOS – ‘THE WOOING OF ÉTAIN AGAIN’

In ‘The Wooing of Étain again’ is Midir eindelijk opnieuw op het spoor gekomen van zijn vrouw Étain, die is vervloekt door Midir’s eerste vrouw Fuamnach. Op dat moment is Étain echter getrouwd met Eochaid, de high king van Ierland.

« Fechtas n-ailli asraracht Eochaid Airem ri Teamrach la n-alaind a n-aimsir tsamrata 7 fosrocuib for tsosta na Teamrach do imchaisiu Muighi Breg. Bai fó a ile 7 fo blath cach datha. A n-imracachai n-imbé co n-acca in occláech n-ingnad forsin tsosadh inna c[h]omair. [...] Sochtais Eochaid, ar ni fidir a bith isin Temraig in aidchi riam, 7 ní foslaici an lis an trath sin.

Doluid ar inchaib Echach iar sin. Asbert Eochaid iar sin: “Fóc[h]en don ócláech nad athgemanar”. “Is ed dorocht-amair,” ar in t-ócláech. “Nit athgenamar,” ol Eochaid. “A totgénsa chedus,” ol in t-oclaech. “Cía th’ainmsíu?” ol Eochaid. “Ni hairdirc son,” ol sé, “Midir Breg Léith¹⁴” ».

« Another time on a lovely summer day Eochaid Airem king of Tara arose and climbed the terrace of Tara to gaze over Mag Breg. It was radiant with bloom of every hue. As Eochaid looked round him he saw a strange warrior on the terrace before him. [...] Eochaid was silent, for he was unaware of his being in Tara the night before, and the courts had not been opened at that hour.

Thereupon he came up to Eochaid. Then Eochaid said, “Welcome to the warrior whom we do not know.” “Tis for that we have come,” said the Warrior. “We know thee not,” said Eochaid. “I know thee, however,” replied the warrior. “What is thy name?” said Eochaid. “Not famous,” said he, “Midir of Brí Léith” ».

Midir's strategie om Étain terug te winnen is gebaseerd op het spel *fidchell* – al is op dit punt in het verhaal nog niet duidelijk dat Étain de eigenlijke aanleiding is van zijn bezoek. De partijen *fidchell* die Midir en Eochaid spelen zijn zeer bekende passages. Een eerste hint dat de bezoeker slechte bedoelingen heeft is al wel duidelijk: Midir verzwijgt hier zijn goddelijke status, en daagt Eochaid uit voor een spel *fichell*.

¹⁴ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 174.

« "Cid dotróacht?" ol Eochaid. " D'imhirt fidchilli fritsó," ol sé. "Am maithsi eim," ol Eochaid, "for fidchill." "A fromadh dún," ol Midir¹⁵ ».

« "What has brought thee?" said Eochaid. "To play chess [=fidchell] with thee," said he. "Of a truth I am good at chess," said Eochaid. "Let us make trial of it," said Midir ».

Vanaf dit moment belanden Midir en Eochaid in een directe strijd met elkaar – een van meet af aan oneerlijke. Het spel heeft een materiële inzet, waaraan de verliezer zal moeten voldoen.

« *Ecraidh Midir ind fidchill iar sin. "Imbir," ol Midir. "Ní immeór acht dí giull," ol Eochaid. "Cidh geall bias and?" ol Midir. "Cuma lium," ol Eochaid. "Rod bia limas," ol Midir, "madh tú beras mó thoceall gabar ndubglas, it é ceindbrece croderca biracha bruindlethian bolgroin coscháela combrasa faeburdha femenda urarda aignecha sostaide sogabaltai, cona caecaib n-all cruanmoithni. Tairgebat am trath teirti arna barach." Atbert Eochaid an cetna frisium. Imrid iar sin. Berar tochell Midir. Téid uad 7 beris a fidcheall lais¹⁶ ».*

« *Thereupon Midir arranges the board. "Dost thou play, ?" said Midir. "I will not play save for a stake," said Eochaid. "What shall the wager be?" said Midir. "It is all one to me," said Eochaid. "Thou shalt have from me," said Midir, "if thou win my stake, fifty dark grey steeds with dappled blood-red heads, pointed-ears, broad-chested, with distended nostrils, slender limbs, mighty, keen, huge, swift, steady, easily yoked, with their fifty enamelled reins. They shall be here at the hour of tierce to-morrow." Eochaid said the same to him. Thereupon they play. Midir's stake is taken. He goes off taking his chessboard with him ».*

In dit geval is wordt Midir verslagen – hoewel dit gezien zijn goddelijkheid waarschijnlijk onderdeel is van de strategie. De volgende dag komt hij zijn verplichtingen wel na:

« *A n-asracht Eochaid arabarach doluid for sostai na Temrach im turcabail ngréine, co n-acca a cheile choice iarsind tsosad ina arrud cheana. Ni fidir cidh dochuaid can*

¹⁵ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 174.

¹⁶ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 174.

dodeochaid, co n-acca in n-ech ndubglas cona srianaib cruanmaithne friú. "Indraic sin," ol Eochaid. "Is fiach ní dlomthar," ol Midir¹⁷ ».

« When Eochaid arose on the morrow he came on to the terrace of Tara at sunrise, and he saw his opponent close by coming towards him along the terrace. He knew not whither he had gone or whence he had come, and he saw the fifty dark grey steeds with their enamelled reins. "This is honourable," said Eochaid. "What is promised is due," said Midir ».

Zo bevestigt Midir voor Eochaid dat het vereffenen van de inzet voor hem belangrijk is. Het verhaal keert hier terug naar het vertrekpunt: het spelen van een partij *fidchell*. De rekening van het eerste spel is vereffend, en er kan met een schone lei worden voortgegaan. Midir stelt een tweede partij *fidhell* voor, en hij verhoogt de inzet van het spel al aanmerkelijk:

« "In imberumfidcheall?" ol Midir. "Maith lium," ol Eochaid, "acht ro be gell and." "Rod bia liumsa," ol Midir, ".i. torc trichem, at é casbreca foliath forglasa, co cruib eich foruib, ⁊ lothar draigin fordo talla uile. In fecht n-aili .i. claidem n-ordoirnn. In fecht n-aili .i. bó find n-oderg co laegaib findaib odergaib leó ⁊ nasc credumae for cach laeg dib. In fecht n-aile .i. molt nglas ceindderg trichenn trebennach. In fecht n-aili .i. colg ndéd. In fecht n-aile [.i.] brat breiclighach. Acht ba cach .i. dib a lá"¹⁸ ».

« "Shall we play at chess?" said Midir. "Willingly," said Eochaid, "so it be for a stake." "Thou shalt have from me," said Midir, "fifty young boars, curly-mottled, grey-bellied, blue-backed, with horses hooves to them, together with a vat of blackthorn into which they all will fit. Further, fifty gold-hilted swords, and again fifty red-eared cows with white red-eared calves and a bronze spancel on each calf. Further, fifty grey wethers with red heads, three-headed, three-horned. Further, fifty ivory-hilted swords. Further, fifty speckled cloaks, but each fifty of them on its own day" ».

Nu de inzet dusdanig hoog geworden is, stelt een ander karakter zich ter beschikking van Eochaid. Het is zijn pleegvader, die hem waarschuwt en raad geeft – al zal zijn inzicht aangaande de inzet die Eochaid van Midir moet vragen zijn pleegzoon uiteindelijk duur komen te staan:

¹⁷ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 176.

¹⁸ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 176.

« "Is beite duit menma fris, as fer mórcumachtaí dotainic. A macain, tabair decraí mora foraib fair", ol se¹⁹ ».

« He said to him "thou must take heed of him; it is a man of magic power that has come to thee, my son, lay heavy burdens on him" ».

Daarom vraagt Eochaid van zijn kant voor dit volgende spel ook een erg hoge inzet van Midir: hij stelt hem een bijna epische test van zijn krachten voor.

« Is iarum dothaet a ceili chuire 7 foruirim Eochaid fair na mórchesta urdcharca .i. dichlochad Midhi, luachair tar Tethbai, tochar tar Moin Lamraide, fid tar Bréifne²⁰ ».

« After that his opponent came to him, and Eochaid laid upon him the famous great tasks, namely to clear Meath of stones, to put rushes over Tethba, a causeway over Móin Lámraige, and a wood over Bréifne ».

Daarop volgen enkele ontwikkelingen elkaar snel op. Midir verliest en protesteert tegen deze inzet, maar Eochaid geeft aan zijn verzoek tot verlichting geen gehoor. Dit type ontwikkeling in een verhaal, waarin een hoofdpersoon geen blijk geeft van mededogen, leidt vaak zijn ongeluk in²¹. Midir stemt dan in met het uitvoeren van deze taken, maar stelt wel een voorwaarde:

« It e sin tra gealla 7 ánchesa foruirmithé and. "Romór a ndobeiri orm," ol Midir. "Ni denaim chena," ol Eochaid. "Rom bithse itghe 7 ailghes uait iarom. Nach ní rosia do cumachtaí, ni roib ben na fer and fria tech anechar co turcbail ngreine ambarach." "Dogentar," ol Eochaid²² ».

« These then are the pledges and the hardships that were imposed. "Thou layest too much upon me," said Midir. "I do not indeed," said Eochaid. "Then do thou grant me a request and a boon. As far as thou holdest sway let no man or woman be out of doors until sunrise to-morrow." "It shall be done," said Eochaid ».

¹⁹ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 176.

²⁰ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 176.

²¹ V.J. Propp, *Morphology of the Folktale*, (Austin 1968 [1928]).

²² O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 178.

Eochaid gaat dan nogmaals in de fout door dit verbod te breken. Hij stuurt zijn huismeester op verkenning van de voortgang uit:

« Erpais Eochaid iar sin a rechtaire fri deicsin ind feadma dobertatar do dénam an tochair. Luid dí in rechtairi issin. [...] Ni biad isin bith tochar bud ferr mina beithi ocá deicsin. Forfacbad de lochtai ann iarom. Iar sin doluid in rechtaire co hEochaid ⁊ adfed scela dó in morfedma atconnairc fiadai, ⁊ isbert nad roibé for fertais an betha cumachtai doroisce de²³ ».

« Then Eochaid commanded his steward to watch the effort they put forth in making the causeway. [...] There had been no better causeway in the world, had not a watch been set on them. Defects were left in them. Thereafter the steward came to Eochaid and brings tidings of the vast work he had witnessed, and he said there was not on the ridge of the world a magic power that surpassed it ».

Aldus heeft Midir zijn taak volbracht. Hier kan al geconcludeerd worden dat het om-en-om winnen van het spel, wat in hoofdstuk 1 als een eigenschap van *fidchell* werd aangegeven, niet in elk geval opgaat: Eochaid wint tweemaal achtereenvolgens. Dat Eochaid het verbod heeft verbroken blijft de godheid overigens niet onbekend, en hij is er boos om. Eochaid belooft hem dat hij hem tevreden zal stellen, en Midir accepteert dit.

Vervolgens komt het verhaal voor een derde maal terug op een beginpunt: Midir stelt opnieuw een partij *fidchell* voor. Ditmaal gaat het om een spel waarbij pas achteraf, wanneer duidelijk is wie er heeft verloren, de inzet wordt bepaald. Op dit punt wordt Eochaid door Midir in de val gelokt. Voor Eochaid, die deze derde keer wel verliest, komt de inzet die Midir eist onverwacht, en is nog hoger dan die hij in het eerdere spel vroeg :

« “In imberum fidchill?” for Midir. “Cidh geall bias ann?” ol Eochaid. “Gell adc[h]obra cechtar dá lína,” for Midir. Berar tochell nEchada an lá sin. “Rucais mó tochell,” for Eochaid. “Madh ail dam do beraind o cíanain,” ol Midir. “Ceist, cid adcobrai formsa?” for Eochaid. “Di laim im Étaín ⁊ póc dí,” ol Midir. Sochtais Eochaid la sodhain, ⁊ isbert: “Tis dia mís oniú; doberthar duit aní sin”²⁴ ».

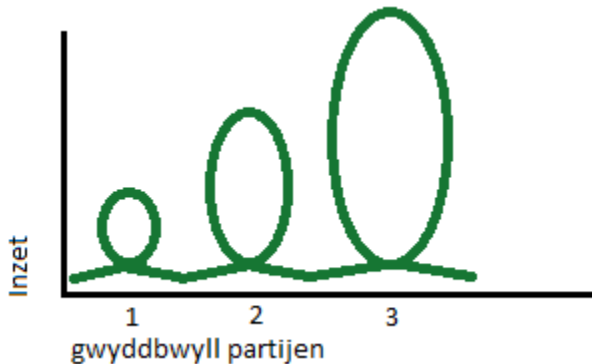
²³ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 178.

²⁴ O. Bergin en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938): 180.

« "Shall we play at chess?" said Midir. "What shall the stake be?" said Eochaid. "The stake that either of us shall wish," said Midir. That day Eochaid's stake is taken. "Thou hast taken my stake," said Eochaid. "Had I wished I could have taken it before now," said Midir. "What wouldst thou from me?" said Eochaid. "My arms around Étaín and a kiss from her," said Midir. Eochaid was silent. "Come a month from to-day and that shall be given thee" ».

Door het spel *fidchell* op deze manier in te zetten lukt het Midir om Étaín te ontvoeren naar zijn eigen slot; wanneer hij de kus van Étaín een maand later krijgt verandert hij haar en zichzelf in een zwaan en vliegt met haar weg. Deze ontwikkeling leidt tot een zoektocht door Eochaid, maar daarin speelt *fidchell* geen rol meer.

Het verhaal kan grafisch als volgt weer worden gegeven:



In ieder spel wordt de inzet verhoogd, en dit veroorzaakt een iteratieve structuur die afbreekt na het derde spel. Het element van verliezen bij het derde spel komt in veel verhalen voor.

MAC DÁ CHERDA - 'THE SON OF TWO ARTS'

In het verhaal Mac Dá Cherda - 'The Son of Two Arts' speelt *fidchell* ook een belangrijke bijrol. Conn's vrouw Ethne is overleden, en hij zoekt daarom een nieuwe vrouw aan zijn zijde. Op een dag, wanneer hij op reis is, komt hij Becuma tegen, die zojuist verbannen is uit het Land van Belofte. Dit vertelt zij hem echter niet – ze geeft zichzelf juist een valse naam – en trouwt met Conn. Haar eerste wens binnen hun huwelijk overschrijdt de grenzen van Conn direct, maar weigeren kan hij niet:

« Ocus doronsat aenta iarsin .i. Cond 7 an ingin 7 naisgis fair a ríar do denam. Ocus as i breath ruc sí gan Art do thocht a Temraig co cend mbliadna. Ocus dob' olc lesium a menma de sin .i. a mac d' indarba a hEirinn gan fochaind²⁵ ».

« And they made a union, Conn and the maiden, and she bound him to do her will. And her judgment was that Art should not come to Tara until a year was past. And his mind was vexed because of this, namely, the banishing of his son from Ireland without cause ».

Hierna gaat het stel terug naar Tara, en begint *fidchell* een rol te spelen:

« Is amhlaid robí Art annsin a Teamhraig ag imirt fichille 7 Cromdes drai Cuind ana farrad. Ocus adbert an drai, "bert indarba agad, a meic," ar sé, "7 tre bithin mhna dobeir t'athair indarbthar tú"²⁶ ».

« Art was at Tara then playing chess, and Cromdes, Conn's druid, along with him. And the druid said, "A move of banishment of thine, my son, and because of the woman thy father marries thou art being banished" ».

Deze verbanning brengt echter rampspoed over Ierland. Om de honger op te kunnen lossen wordt er een zoektocht ingezet. Een vrouw aan het hof zegt uiteindelijk echter dat deze enkel met het vertrek van Becuma van Tara opgelost kan worden.

Art komt na een jaar weer terug op Tara, en Becuma daagt hem dan uit voor een tweede spel:

²⁵ R.I. Best, 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907): 154.

²⁶ R.I. Best, 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907): 154.

« Is annsin dorala Becuma amach ar an faithche ⁊ atconn- airc sí mac Cuind ag fathimirt fithcille ar an faithche. Rob' olc le hArt a bhannamha da faigsin. " A(né) siut Art mac Cuind?" ar sí. "As é ummorro," bhar iat-so(n). "Geis dó," bhar isi, "muna imre fi[th]chill rum-sa (ar) gealltaibh." Ocus do hindisidh d' Art mac Cuind sin. Ocus tucadh fi[th]chill cuca iarsin ⁊ roimridar hi ⁊ rug Art an cétcluiche. " Cluichi so ort, a ingin," ar Art. "As edh co deimhin," bhar isi. "Ocus geis fort," ar sé, ".i. da caithe tú biadh Eirind nogo faghbha tú an fleisc miledh do bí a laim Chonrigh meic Daire a gabail for(la)mus na hEirenn ⁊ an domain mhoir nogo tugair let hí (da)mh-sa conuigi so"²⁷ ».

« Becuma chanced to be out on the green then, and she saw Conn's son playing fidchell there. It was not agreeable for Art to see his enemy. "Is that Conn's son Art ?" said she. " It is indeed," said they. " Geis to him," said she, "unless he play fidchell with me for stakes." And this was told to Art son of Conn. And a fidchell was brought to them then, and they played, and Art won the first game. "This is a game on thee, girl," said Art. " That is so," said she. " And geis on thee," said he, " if thou eat food in Ireland until thou procure the warrior's wand which Cu Roi son of Dare had in his hand when taking possession of Ireland and the great world, and fetch it to me here" ».

Zo leidt ook dit tweede spel tot een eigen queeste, die een tweede onderdeel binnen het verhaal vormt. Becuma slaagt in haar uitdaging om de 'warrior's wand' te vinden, en daagt Art bij terugkomst direct uit voor een volgende partij:

« Ocus fuaradar ann hí ⁊ rob [f]orbhailidh lesi sin. Ocus imdigh íarsin co Temhraidh ⁊ tue an fleisc d' Art ⁊ do chuir fona glun hi, ⁊ tucadh an fi[th]cill chucu ⁊ do imridar hí. Ocus dogabhsat na fir sithi a[g] goid na foirne. F(a)ighis Art sin ⁊ as ed adubert. "Atait na fir sithi a[g] goid na foirne uaind, a ingin," ar sé, " ⁊ ní tu beires an cluichi ach iad." " Is cluichi so," bhar an ingin, "ort." "Is ed co deimin," ar an macam, " ⁊ beir do breath." "Berad," bhar isi, ".i. gan biadh na hErenn do chaithemh duit nogo tuga tu let Delbcaem ingin Morgain"²⁸ ».

« And they found it there, and she rejoiced. Thereupon she set out for Tara, and she brought the wand to Art, and laid it upon his knees. The fidchell was brought to them, and they play. And the men of the sidh began to steal the pieces. Art saw that, and said, "The sidh men are stealing the pieces from us, girl; and it is not thou that art winning the

²⁷ R.I. Best, 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907): 162.

²⁸ R.I. Best, 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907): 162.

game, but they." "This is a game on thee," said the girl. "It is so indeed," said the young man; "and give thy judgment." "I will," said she; "even this, that thou shalt not eat food in Ireland until thou bring with thee Delbchaem the daughter of Morgan" ».

Dit spel verliest Art, en hij krijgt de opdracht om Delchaem de dochter van Morgan naar Tara te brengen. Belangrijk detail is dat Morgan elke potentiële minnar direct ter dood brengt; Becuma probeert Art zo definitief van Tara te verwijderen. Toch slaagt Art in zijn missie:

« Badar annsin mair ⁊ r[e]achtairegha da eis as tír, ⁊ ruc-san an ingin leis co hErinn. Ocus is é port do gabhsat ag Beind Etain. Ocus o doriachtadar an port adubairt an inghin, "Imigh-si," ar sí, "co Temhragk ⁊ abair re Bécuma ingin Eogain na fuirighedh a Temraig ach imthiged asti co hobann ⁊ corob olc in sen da fuagartar di Temraig d'fagail"²⁹ ».

« The stewards and overseers followed him from the land, and he brought the maiden with him to Ireland. And they landed at Benn Etair. When they came into port, the maiden said: Hasten to Tara, and tell to Becuma daughter of Eogan that she abide not there, but to depart at once, for it is a bad hap if she be not commanded to leave Tara" ».

Na dit derde spel, en de bijbehorende aparte verhaallijnen die hiermee werden ingezet, is het verhaal ten einde. Art beveelt Becuma om Tara te verlaten en beëindigt hiermee ook de spel&queeste cyclus.

²⁹ R.I. Best, 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907): 170.

3 | WELKE ROL SPEELT GWYDDBWYLL IN DE STRUCTUUR VAN VERHALEN IN DE MABINOGION?

Ook in verschillende Welshe verhalen komt het spelen van *fidchell* voor, al wordt het spel hier *gwyddbwyll* genoemd. Ten eerste is het spel één van de dertien schatten van het eiland Brittannië:

Gwyddbwyll Gwenddoleu (ap Ceidio): o gosodid y werin, hwynt a chw(a)rean(t) i hunain; aur oedd y klawr, ag arian oedd y gwyr.

The chessboard of Gwendollau son of Ceidio: if the pieces were set, they would play by themselves. The board was of gold, the men of silver.

Daarnaast komt het spelen van het spel *gwyddbwyll* in verschillende verhalen van de Mabinogion voor. Deze verhalenbundel omvat de meeste traditionele verhalen, waardoor ik ervoor gekozen heb om deze bundel in overweging te nemen. Het spel *gwyddbwyll* speelt in drie verhalen een rol:

1. Breuddwyd Rhonabwy – 'The Dream of Rhonabwy'
2. Peredur ap Efrawg – 'Peredur son of Efrawg'
3. Breuddwyd Maccsen Wledig – 'The Dream of Maccsen Wledig'

Breuddwyd Rhonabwy en Maccsen Wledig zijn traditionele Welshe verhalen, en Peredur is een Arthurlegende. In het laatstgenoemde verhaal speelt *gwyddbwyll* slechts een anekdotische rol; in zijn droom ziet keizer Maccsen Wledig dat Eudav son of Caradawc speelstukken voor het spel aan het maken is³⁰:

« Ac e mon colovyn e neuad y guelei gur gwynllwyt en eisted e mewn cadeir o asgwrn elephant a delw deu eryr arnei o rudeur. Breychrweu eur a oed am e vreichyeu a modrweu eur amyl am e dwy law, a gorthorch eur am e uwnwgyl, a ractal eur am e ben en knynnal y wallt, ac asaud erdrym arnaw. Claur gwydbuyll a oed rac vron a llath o eur en e law ac a dur en torri gwerin gwydbuyll o'r llath³¹ ».

³⁰ Alle engelse vertalingen zijn afkomstig uit C. Guest, *The Mabinogion* (London 1877 [1977]).

³¹ Brynley F. Roberts (eds.), *Breudwyf Maxen Wledig*, (Dublin 2005): 2-3.

« And beside a pillar in the hall, he saw a hoary-headed man, in a chair of ivory, with the figures of two eagles of ruddy gold thereon. Bracelets of gold were upon his arms, and many rings were on his hands, and a golden torque about his neck; and his hair was bound with a golden diadem. He was of powerful aspect. A chess-board of gold was before him, and a rod of gold, and a steel file in his hand. And he was carving out chess-men ».

In de andere twee verhalen motiveert het spel de structuur van het verhaal, en daarom zal ik deze beiden wat verder analyseren.

PEREDUR AP EFRAWG – “PEREDUR SON OF EFRAWG”

In ‘Peredur’ is de hoofdpersoon Peredur op weg gegaan naar het hof van Arthur, en een ridder in zijn dienst geworden. Eén van zijn zoektochten leidt hem naar het ‘Castle of Wonders’. Met aanwijzingen van een prinses vindt hij het kasteel:

« A dyfot a oruc Peredur parth ar gaer; a phorth yr gaer oed agoret; a phan doeth tu ar nevad, y drws oed agoret. Ac val y deuth ymywn, gwyddbwyll a welei yn y nevad; a phob un or dwy werin yn gware yn erbyn y gilyd. Ar un y bydei borth ef idi, a gollei y gware, ar llall a dodei awry n un wed a phe bydynt gwyr. Sef a wnaeth ynteu digyaw, a chymryt y werin yn y arfet, a thaflu y clawr yr llyn³² ».

« And Peredur proceeded towards the castle, and the gate of the Castle was open. And when he came to the hall, the door was open, and he entered. And he beheld a chess-board in the hall, and the chess-men were playing against each other, by themselves. And the side that he favoured lost the game, and thereupon the others set up a shout, as though they had been living men. And Peredur was wroth, and took the chess-men in his lap, and cast the chessboard into the lake ».

Net als bij het bord van Gwenddolau spelen de stukken hier uit zichzelf. Dit is in de verhalen in de Ulster Cycle niet het geval; hier hebben de spellen in elk geval menselijke, zichtbare spelers. Zoals ook in de Ierse verhalen het geval was, vormt de afloop van het spel aanleiding voor nieuwe acties in het verhaal. Hoewel Peredur zelf niet meespeelde, had hij zich emotioneel aan

³² J. le Roux, *Le Roman de Peredur* (Rennes 1923): 149.

de verliezende zijde verbonden. Wanneer hij het bord na afloop van het – voor hem ongunstige – spelverloop in het nabije meer gooit, wordt hem dit niet in dank afgenomen door een van de dienstmaagden. Ze stuurt hem op een queeste met specifieke voorwaarden om het geleden verlies te kunnen goedmaken:

« "Beth a holy di imi, y vorwyn du?" " Colledeu ohonot yr amherodres oe chlawr, ac ny mynnei hynny yr y amherodraeth". "Oed wed y keffit y clwar?" "Oed bei elhut y Gaer Ysbidinongyl. Mae yno wr du yn diffeithaw llawer o gyfoeth yr amherodres. A llad honno ti a gaffut y clawr. Ac ot ey ti yno, ny do y yn vyw trachefyn"³³ ».

« "What complaint hast thou against me, maiden?" said Peredur. "That thou hast occasioned unto the Empress the loss of her chessboard, which she would not have lost for all her empire. And the way in which thou mayest recover the chessboard is, to repair the Castle of Ysbidinongyl, where is a black man, who lays waste the dominions of the Empress; and if thou canst slay him, thou wilt recover the chessboard. But if thou goest there, thou wilt not return alive" ³⁴ ».

Aldus gaat Peredur op weg om het verlies dat hij heeft veroorzaakt door het bord weg te gooien te herstellen. De ridderlijke Peredur voert de gevraagde taak toch niet in zijn geheel uit, wanneer zijn slachtoffer om genade smeekt:

« Ef a deuth hyt yg Kaer Ysbidinongyl, ac a ymladawd ar gwr du. Ar gwr du a erchis nawd y Peredur: "Mi a rodaf nawd it; par vot y clawr yn y lle yd oed pan deuthum i yr neuad"³⁵ ».

« So he went to the Castle of Ysbidinongyl, and he fought with the black man. And the black man besought mercy of Peredur. "Mercy will I grant thee," said he, "on condition that thou cause the chessboard to be restored to the place where it was when I entered the hall" ».

Hierop keert Peredur terug naar het Castle of Wonders, maar wanneer hij terugkomt is het gwyddbwyll spel niet terug op zijn plaats. De enige manier om dit teweeg te brengen is door de

³³ J. le Roux, *Le Roman de Peredur* (Rennes 1923): 151.

³⁴ Dit is niet zo'n gelukkige vertaling; de hele vraagzin of er een manier is om het speelbord terug te vinden ontbreekt.

³⁵ J. le Roux, *Le Roman de Peredur* (Rennes 1923): 151.

keizerin de extra gunst te verlenen, waardoor haar landgoed voortaan veilig is van de boosaardige 'black man':

« *"Nyt yttiw y clawr y lle kyntaf y keveist. Dos trachefyna llad ef". Mynet a oruc Peredur a llad y gwr³⁶ ».*

« *"The chessboard is not in the place where thou didst find it; go back, therefore, and slay him," answered she. So Peredur went back, and slew the black man ».*

Zo is door het spel *gwyddbwyll* een onbalans ontstaan. Peredur speelde zelf niet mee, maar was wel betrokken bij een van beide zijden: net als in de Ierse verhalen moet zijn verlies vergezeld gaan van een tegenprestatie. Zo moet hij niet alleen het bord teruggeven, maar als extra 'inzet' de keizerin bevrijden van de 'black man'. Wanneer de ontstane onbalans is hersteld, herneemt het verhaal zich weer tot de hoofdlijn – Peredur was ten slotte niet op weg gegaan naar de Castle of Wonders om een partij *gwyddbwyll* te spelen, maar om een andere schuld in te lossen die hij eerder in onwetendheid had gemaakt.

BREUDDWYD RHONABWY – "THE DREAM OF RHONABWY"

In het verhaal 'The Dream of Rhonabwy' is Rhonabwy met twee metgezellen op weg om de rebellerende broer van prins Madoc te vinden. Op een nacht zoeken ze beschutting bij Heilyn the Red, maar de bedden zijn erg vies. Daarop besluit Rhonabwy op de grond te gaan slapen. Tijdens zijn slaap droomt hij over de tijd van Arthur. Hij kijkt tijdens zijn droom met verschillende gebeurtenissen mee, onder andere met een partij *gwyddbwyll* tussen Arthur en Owain ap Urien.

« *Ac eisted aoruc Arthur ar y llen, ac Owein uab Uryen ynfeuyll rac y uron. "Owein," heb Arthur, "achwary y di wydbwll"?" "Gwaryaf arglwyd," heb Owein. Adwyn orgwas coch yr wydbwyll y Arthur ac Owein; gwerin eur, a clawr aryant. Adechreu gware awnaethant³⁷ ».*

« *And Arthur sat within the carpet, and Owain the son of Urien was standing before him. "Owain," said Arthur, "wilt thou play chess?" "I will, Lord," said Owain. And the red*

³⁶ J. le Roux, *Le Roman de Peredur* (Rennes 1923): 151.

³⁷ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 212.

youth brought the chess for Arthur and Owain; golden pieces and a board of silver. And they began to play ».

Het bord dat hier wordt gebruikt is het negatief van het bord van Gwendollau: waar dat bord van goud is en de stukken van zilver, is het bord waarop Arthur en Owain spelen van zilver en zijn de stukken van goud. Ook in dit geval structureert het spel het verloop van het verhaal. Wanneer Arthur en Owain aan het spelen zijn, lijkt er een link te ontstaan met bepaalde ontwikkelingen in de strijd, waarvan een page verslag komt doen:

« Ac yna y dywawt y mackwy wrth Owein "Arglwyd, ae oth gennyat ti y mae gweiffon bychein yr amhawdyr ae uachwyeit yn kipris ac ynkathefrach yn blinaw dy vrein? Ac onyt oth gennyat, par yr amhawd eu gwahard". "Arglwyd", heb yr Owein, "ti aglywy adyweit ymackbwy os da genhyt gwahard wynt y wrth uymranos". "Guare dy chware," heb ef. Ac yna yd mackwy tu ae bebyll³⁸ ».

« Then said the youth unto Owain, "Lord, is it with thy leave that the young pages and attendants of the emperor harass and torment and worry thy Ravens? And if it be not with thy leave, cause the Emperor to forbid them." "Lord," said Owain, "thou hearest what the youth says; if it seem good to thee, forbid them from my Ravens." "Play thy game," said he. Then the youth returned to the tent ».

Wanneer dit eerste spel wordt beëindigd, beginnen Arthur en Owain een tweede partij. Ook in dit geval leidt het spelen van dit spel tot een voordeel voor Arthur op het slagveld. Het lot van de raven is na besluit van het eerste spel al wel duidelijk verslechterd:

« Ac y mackwy adywawt Owein "Ae oth anuod di y mae mackwyeit yr amherawdyr yn brathy dy vrein, ac yn llad ereill ac ynblinaw ereil? Ac od anuod gennyt, adolywc idaw y gwahard". "Arglwyd", heb Owein, "gwahard dy wyr os da gennyt". "Gware dy whare", heb yr amhawd. Ac ynayd ymchoeles y mackwy tu ae pebyll. Y guare hwnnw ateruynbwyt adechreu arall³⁹ ».

³⁸ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 213.

³⁹ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 214.

« And the youth said unto Owain, "Is it not against thy will that the attendants of the emperor harass thy Ravens, killing some and worrying others? If against thy will it be, beseech him to forbid them." "Lord," said Owain, "forbid thy men, if it seem good to thee." "Play thy game", said the emperor. And the youth returned to the tent. And that game was ended and another begun ».

Tijdens dit derde spel verslechtert de situatie voor de raven nog verder – Owain blijft aan de verliezende hand. Nagenoeg zijn gehele troep Ravens lijkt te zijn vernietigd, en hiervan krijgt hij opnieuw bericht vanaf het slagveld:

« Dyuoſ aoruc y mackwy yn llidyawc angerdawl a thuth e brwyd gantaw tu ar lle yd oed Arthur yngware ac Owein uch penny r wyddbwyll. Ac adnabot aorugant yvot ynllidyawc. Achyuarch gwell eiffos y Owein aoruc ef. Ac dywedut idaw rydaruoſ llad y brein arbennickaf onadunt. Ac ar ny las onadunt wynt a urathbwyſ ac a uriwyſ yngymeint ac nadigawn yr un o naduſ kychwynnu y hadaned un gwryſ y wrth y dayar. "Arglwyd," heb yr Owein, "gwahard dy wyr". "Gware," heb ef, "os mynny"⁴⁰ ».

« Fiercely angry, and with rapid pace, came the youth to the place where Arthur was playing at chess with Owain. And they perceived that he was wroth. And thereupon he saluted Owain, and told him that his Ravens had been killed, the chief part of them, and that such of them as were not slain were so wounded and bruised that not one of them could raise its wings a single fathom above the earth. "Lord," said Owain, "forbid thy men." "Play," said he, "if it please thee" ».

Net als in 'The Wooing of Étain Again' wordt ook in dit verhaal de inzet van elk opvolgend spel steeds hoger: er wordt nu gespeeld om een heel detachement, en Owain is aan de verliezende hand. In dit derde spel neemt Owain echter ook een eigen initiatief om het tij voor zijn Ravens te keren.

« Ac yna y dywawt Owein wrth y mackwy "dos ragot ac yn ylle y gwelych y urwydyr galettaf, dyrchaf yr yftondard yvynyd ac avynno Duw derffit. Ac yna y kerdwys y mackwy racdaw hyt y lle ydoed galettaf y urwydyr ar ybrein adyrchael yr yftondard.

⁴⁰ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 215.

Ac ual ydyrchefit y kyoudant wynteu yr awyr ynllidiawc angerdawl orawenus y ellwung gwynt yn euhadaned ac y uwrw y lludet yamunt⁴¹ ».

« Then said Owain to the youth, "Go back, and wherever thou findest the strife at the thickest, there lift up the banner, and let come what pleases Heaven." So the youth returned back to the place where the strife bore the hardest upon the Ravens, and he lifted up the banner; and as he did so they all rose up in the air, wrathful and fierce and high of spirit, clapping their wings in the wind, and shaking of the weariness that was upon them ».

Owain's interventie heeft effect, en nu lijkt het of het verloop van de strijd in de echte wereld omgekeerd ook invloed heeft op het verloop van het spel. Owain is vanaf dit punt degene die aan de winnende hand is, zoals blijkt uit het bericht van een page vanaf het slagveld:

« Y makwy agyuarchawd gwell y Arthur ac adywawt vor brein Owein yn llad y weiffon bychein ae vackweit. Ac adrych aoruc Arthur ar Owein a dywedut "gwahard dy vrein". "Arglwyd", heb yr Owein, "gware dy chware". Ac gware awnaethant. Ymchoelut tu ar vrwydyr ac nywahardwyt y brein mwy no chynt⁴² ».

« And the youth saluted Arthur, and told him that the Ravens of Owain were slaying his young men and attendants. And Arthur looked at Owain and said "Forbid thy Ravens." "Lord," answered Owain, "play thy game." And they played. And the knight returned back towards the strife, and the Ravens were not forbidden any more than before ».

Ditmaal is het aan Owain om Arthur het voortzetten van het spel op te leggen. De gevolgen van Arthur's ongeluk in het spel blijven in eerste instantie beperkt, maar door het verloop van het spel, waarin Arthur blijft verliezen, gaat het ook steeds slechter met zijn troepen in het veld. Dit weerhoudt de twee er echter niet van om na deze derde partij nog een vierde te beginnen:

« Ac chyfarch gwell aoruc y mackwy yr amhawdyr. "Arglwyd", heb ef, "neur derw llad dyuackweyt ath weiffon bychein a meibon gwyrda Ynys Prydein. Hyt nab yd hawd kynnal yr ynys honn both o hediw allan". "Owein", heb Arthur, "gwahard dy vrein".

⁴¹ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 215-6

⁴² J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 217.

“Gwware arglwyd”, heb Owain, “y gware hwnn”. Daruot awnaeth y gware hwnnw dechreu arall⁴³ ».

« And the youth saluted the emperor: “Lord,” said he, “carest thou not for the slaying of thy pages, and thy young men, and the sons of the nobles of the Island of Britain, whereby it will be difficult to defend this island from henceforward for ever?” “Owain,” said Arthur, “forbid thy Ravens.” “Play this game, Lord,” said Owain. So they finished the game and began another ».

In dit vierde spel blijft Arthur vervolgens verliezen, tot op zo'n punt dat ook zijn troepen nagenoeg zijn weggevaagd. Opnieuw komt een page uit het veld zijn Heer verzoeken om Owain zo ver te krijgen dat hij de Ravens beveelt hun aanval te staken.

« A dyuot a oruc ymarchawc yr lle ydoed Arthur adywedut daruot yr brein lad ydeulu a meibon gwyrda yr ynys hon. Ac erchi idaw peri y Owain wahard y vreïn⁴⁴ ».

« Wrathfully came the knight to the place where Arthur was, and he told him that the Ravens had slain his household and the sons of the chief men of this island, and he besought him to cause Owain to forbid them ».

Doordat nu de troepen van beide Heren sterk zijn uitgedund, is het evenwicht tussen Owain en Arthur door de vier partijen *gwyddbwyll* weer hersteld. Maar Arthur is het hoogst in rang, en in plaats van aan Owain een dergelijk bevel te smeken, is het nu Arthur's beurt om een eigen initiatief te nemen:

« Ac yna y gwafgwys Arthur y werin eur aoed ar y claws yny oedynt yndwft oll. Ac yd cherdis y owein Gwres uab Rheged goftwng ac y tagnouedwyf pob peth⁴⁵ ».

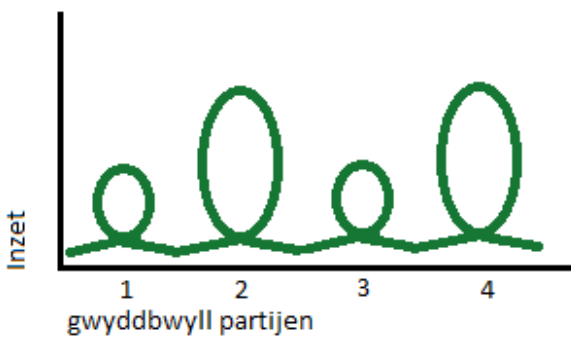
« Then Artur took the golden chessmen that were upon the board, and crushed them until they became as dust. The Owain ordered Gwres the son of Rheged to lower his banner. So it was lowered, and all was peace ».

⁴³ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 218.

⁴⁴ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 219.

⁴⁵ J. G. Evans, *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907): 220.

Opnieuw blijkt uit deze tekst dat het om-en-om winnen niet strikt noodzakelijk is: in de loop van dit verhaal lijkt eerst Arthur tweemaal te winnen, en daarna Owain twee keer. Ook in dit geval groeit de inzet van het spel bij elk opvolgend spel, zoals dat ook in 'The Wooing of Étain Again' het geval is. Hier echter stijgt de inzet maar twee keer en geen drie keer, en begint het verhaal twee keer opnieuw in plaats van drie keer – hoewel dat in de Keltische mythologische context een veelzeggender getal is. Grafisch kan de invloed van *gwyddbwyll* op het verhaal als volgt worden weergegeven:



Daarnaast speelt in dit verhaal de magische notie dat het spel *gwyddbwyll* het verloop van het treffen bepaalt, en omgekeerd. Deze magische, naar beide kanten werkende link tussen spel en werkelijkheid is een specifiek element waarmee het verhaal wordt geordend.

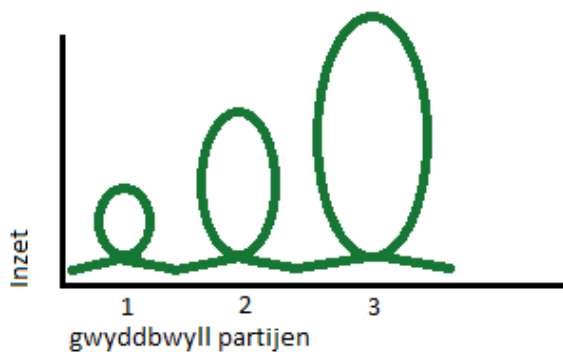
CONCLUSIE

Na de analyse van de voorgaande verhalen uit de Ulster Cycle en de Mabinogion, is nu het beantwoorden van de hoofdvraag aan de orde:

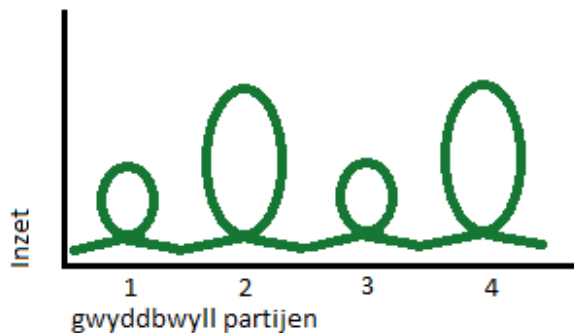
Wat is de invloed van het spelen van *fidchell* en *gwyddbwyll* op de structuur van verhalen in de Ulster Cycle en de Mabinogion?

Ten eerste worden de spellen in beide verhalenreeksen genoemd, zonder dat dit het verloop van het verhaal beïnvloedt. Dit is bijvoorbeeld het geval wanneer Maxen Wledig in zijn droom een man *gwyddbwyll*stukken ziet snijden, of wanneer van Cú Chulainn wordt gezegd dat hij het spel graag met zijn wagenmenner speelt. In deze gevallen vervullen de spellen een **anekdotische rol**.

Daarnaast kunnen zowel *fidchell* als *gwyddbwyll* een **hyperbolisch stijelement** zijn binnen een verhaal. Dit is het geval wanneer in 'Breuddwyd Rhonabwy' en in 'Tochmarc Étaine beos' de inzet per spel telkens stijgt, waardoor het verhaal spannender wordt. Zoals in de grafieken is weergegeven verlopen de structuren van de verhalen iets anders:



Tochmarc Étaine beos



Breuddwyd Rhonabwy

In 'Breuddwyd Rhonabwy' volgt na het tweede spel een omslag, terwijl de opbouw in 'Tochmarc Étaine beos' in stand blijft.

In de derde en laatste plaats is bij de analyse van de verhalen opgevallen dat *fidchell* en *gwyddbwyll* **verhaalelementen kunnen zijn die queesten inleiden** en structureren. Dit is het geval in de verhalen 'Mac Dá Cherda' en 'Peredur ap Efracw'. In deze verhalen wordt er niet, zoals

het geval is wanneer *fidchell* gebruikt wordt als hyperbolisch stijlelement, om een materiële inzet gespeeld, maar om het vinden en terugbrengen (of doden) van een door de winnaar bepaald object. Dit type stijlelement kan in zoverre gelijk lopen met de hyperbolische functie in de zin dat de moeilijkheidsgraad van de gestelde uitdaging elk spel stijgt, zoals in 'Mac Dá Cherda': van verbanning, naar een 'warrior's wand', naar een (buitengewoon goed bewaakte) jonge vrouw. In de legende 'Peredur ap Efracw' speelt deze toenemende moeilijkheidsgraad niet; hij moet een 'black man' verslaan en doden, wat voor Peredur dagelijkse kost is.

Wanneer de eigenschappen van *fidchell* en *gwyddbwyll* die in hoofdstuk één zijn beschreven worden vergeleken met de manier waarop de spellen in de verhalen terugkomen, lijkt niet alles overeen te komen. Zo gebeurt het om-en-om winnen van het spel lang niet altijd, niet met *fidchell* en niet met *gwyddbwyll*. De stelling hieromtrent van MacWhite is aldus niet letterlijk bedoeld, maar geeft aan dat beide spelers aan het begin van het spel op basis van hun vaardigheden kunnen winnen, en dat het spel meerdere malen achter elkaar gespeeld kan worden. Andere eigenschappen, zoals het uitschakelen van de stukken van de ander als doel van het spel en het één tegen één spelen, komen wel terug.

In het kader van deze scriptie is slechts een beperkte selectie verhalen geanalyseerd, maar deze eerste resultaten zouden mogelijk verder uitgebouwd kunnen worden door de focus buiten de Ulster Cycle en de Mabinogion te verbreden.

BIBLIOGRAFIE

- Bergin, O. en R.I. Best, 'Tochmarc Étaíne', *Ériu* 12 (1938) 137 – 196.
- Best, R.I., 'The Adventures of Art son of Conn, and the Courtship of Delbchaem', *Ériu* 3 (1907) 149 – 173.
- Evans, G., *The White Book Mabinogion: Welsh Tales and Romances Reproduced from the Peniarth Manuscripts* (? 1907).
- Guest, C., *The Mabinogion* (London 1877 [1977]).
- Johnson, R., 'Ballinderry Crannog no.1: A Reinterpretation', *Proceedings of the Royal Irish Academy* 99C/2 (1999) 23 – 71.
- MacWhite, E., 'Early Irish Board Games', *Éigse* 4/1 (1945) 25 – 35.
- Leahy, A.H. (eds.), *Heroic Romances of Ireland Vol I*, (Londen 1974 [1905]).
- O'Keefe, J.G., 'Mac Dá Cherda and Cummaine Foda' *Ériu* 5 (1911) 18 – 44.
- O'Neill Hencken, H. et al., 'Ballinderry Crannog no.1', *Proceedings of the Royal Irish Academy* 43 (1936) 103 – 239.
- Propp, V.J., *Morphology of the Folktale*, (Austin 1968 [1928]).
- Roberts, B. F. (eds.), *Breudwyf Maxen Wledig*, (Dublin 2005).
- Roux, J. le, *Le Roman de Peredur* (Rennes 1923).
- Simpson, D. G., 'A Gaming Board of Ballinderry-Type from Knockanboy, Derrykeighan, Co. Antrim', *Ulster Journal of Archaeology* 35 (1972) 73 - 74.
- Sterckx, C., 'Les Jeux de Damiers Celtiques', *Annales de Bretagne* 77/4 (1970) 579 – 609.