

Κατερίνα Πέτρου  
Αρχαιολόγος, ΕΦΑΑΝΑΤ

## Παιχνίδι από νεκροταφείο του αρχαίου δήμου Μυρρινούντος<sup>1</sup>

Στη μνήμη του αξέχαστου δασκάλου  
Ευάγγελου Κακαβογιάννη

Η ΠΕΡΙΟΧΗ ΜΕΡΕΝΤΑ του Δήμου Μαρκοπούλου Μεσογαίας, παραφθορά του ονόματος του αρχαίου δήμου Μυρρινούντος, ήταν γνωστή στη βιβλιογραφία μέχρι τη δεκαετία του 1990 κυρίως για τα δύο μεγάλα νεκροταφεία της. Πρόκειται για τους ταφικούς περιβόλους της κλασικής εποχής, που ανέσκαψαν οι Ν. Κοτζιάς και Ι. Παπαδημητρίου, όπου βρέθηκαν περίφημες επιτύμβιες στήλες<sup>2</sup>, οι οποίες φιλοξενούνται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Βραυρώνας (εικ. 1), και το νεκροταφείο των γεωμετρικών και αρχαϊκών χρόνων που ανέσκαψαν οι Ι. Παπαδημητρίου, Δ. Λαζαρίδης, Α. Βαβρίτσας και Ευ. Μαστροκώστας, όπου βρέθηκαν ο Κούρος της Μερέντας και η κόρη Φρασίκλεια<sup>3</sup> (εικ. 2), επιτύμβια αγάλματα που δεσπόζουν στην αίθουσα των αρχαϊκών γλυπτών του Εθνικού Αρχαιολογικού Μουσείου.

Ωστόσο, κατά τα έτη 1999-2004, στο πλαίσιο κατασκευής του Ολυμπιακού Ιππικού Κέντρου και του Νέου Ιπποδρόμου Αθηνών στην περιοχή της Μερέντας, πραγματοποιήθηκαν ανασκαφές που έφεραν στο φως νέες θέσεις, οι οποίες συμπλήρωσαν τις γνώσεις μας για την τοπογραφία και το χαρακτήρα του αρχαίου δήμου Μυρρινούντος. Έτσι, στα μεγάλα νεκροταφεία της περιοχής έρχεται να προστεθεί ένα επιπλέον, το οποίο ανάγεται χρονικά στους γεωμετρικούς, αρχαϊκούς, κλασικούς και ελληνιστικούς χρόνους<sup>4</sup> (εικ. 3). Επρόκειτο για πυκνή συστάδα 62

---

1. Θερμές ευχαριστίες στην αρχαιολόγο Δρ. Αλεξάνδρα Αλεξανδρίδου, η οποία με καθοδήγησε στα αρχαιολογικά συμπεράσματα για την ερμηνεία του αντικειμένου που αναγράφονται στην παρούσα εισήγηση.

2. Μαστροκώστας, 281-299.

3. Καλτσάς, σ. 48-49.

4. Πέτρου-Πιτσικούλης, «Γεωμετρικό Νεκροταφείο», σ. 30-31.

τάφων λαξευμένων στο μαλακό βράχο, που καταλάμβανε συνολική έκταση 200 τ.μ. και περιελάμβανε λακκοειδείς τάφους, εγχυτρισμούς και πυρές. Αξιοσημείωτο είναι το ότι οι νεότερες χρονικά ταφές επικάλυπταν σε αρκετές περιπτώσεις τις παλαιότερες, με αποτέλεσμα να τις καταργούν, γεγονός που αποδεικνύει ότι υπήρχε ανάγκη για διαρκή ταφική χρήση του ίδιου χώρου από τον 9ο έως και τον 4ο αιώνα π.Χ., ενισχύοντας την άποψη ότι πρόκειται για κοινοτικό νεκροταφείο. Σε ό, τι αφορά τη χρονική κατανομή των ταφών, 35 χρονολογούνται στη γεωμετρική εποχή, μία στην αρχαϊκή, 23 στην κλασική και 3 στους ελληνοιστικούς χρόνους<sup>5</sup>. Σήμερα θα γίνει λόγος για τη μοναδική αρχαϊκή ταφή και τα πολύ ενδιαφέροντα κτερίσματα που βρέθηκαν στο εσωτερικό της (εικ. 4).

Ο τάφος αυτός αποτελούσε δευτερογενή πυρά που εξελισσόταν σε δύο διαδοχικά επίπεδα. Τα αντικείμενα που συνόδευαν το νεκρό –ή τους νεκρούς– βρέθηκαν σπασμένα και διασκορπισμένα. Ορισμένα μόνο τμήματα των ίδιων αντικειμένων φέρουν ίχνη καύσης, που σημαίνει ότι είχαν σπάσει πριν από την τέλεση της καύσης, στο πλαίσιο ενδεχομένως ενός συγκεκριμένου τελετουργικού. Μετά τη συντήρηση της κεραμεικής που περισυνελέγη από την πυρά αυτή προέκυψαν τα εξής ευρήματα:

1. Τμήμα λεκανίδας (BE 5510) (εικ. 5) με γραπτή διακόσμηση με την τεχνική της σκιαγραφίας και εγχάρξεις για την απόδοση των λεπτομερειών. Στο κάτω μέρος του σώματος υπάρχει ακτινωτό κόσμημα. Ακολουθεί ζώνη λιονταριών καθισμένων στα πίσω πόδια, ενώ περιμετρικά του χείλους αναπτύσσεται ζώνη πτηνών. Και στις δύο ζώνες έχει γίνει χρήση παραπληρωματικών σχεδίων από σπικτούς ρόδακες.
2. Μεγάλο τμήμα μεσόμφαλης φιάλης (BE 5592) (εικ. 6) που φέρει γραπτή με την τεχνική της σκιαγραφίας και εγχάρκτη διακόσμηση. Στο κατώτερο μέρος του σώματος υπάρχει ζώνη με αντιθετικά V σχήματα, ενώ στο κυρίως σώμα ζώνη όπου διακρίνεται λιοντάρι, πτηνό (ίσως χίνα) και σκύλος. Η παράσταση κοσμεύεται με παραπληρωματικά σχέδια από ακτινωτούς εγχάρκτους ρόδακες.
3. Κεφαλή γυναικείου ειδωλίου δαιδαλικού τύπου (BE 5606) (εικ. 7) με αποκεκρωμένο το πρόσωπο. Φέρει ερυθρή βαφή στους κατακόρυφα διατεταγμένους πλοκάμους.
4. Τμήμα ειδωλίου θρηνωδού (BE 5552) (εικ. 8), που σώζει το δεξί χέρι ανασπκωμένο στο ύψος του μετώπου. Με ερυθρή βαφή αποδίδεται το κάλυμμα της κεφαλής, οι κατακόρυφα διατεταγμένοι πλόκαμοι, το ένδυμα και οι οφθαλμοί.
5. Τμήμα τελετουργικού αγγείου που ανήκει στον τύπο της κύλικας με ψηλό κωνικό πόδι ή του κρατηρίσκου (BE 5524) (εικ. 9). Φέρει γραπτή με την

5. Πέτρου-Πιτσιούλης, «Κοινοτικό νεκροταφείο γεωμετρικών, αρχαϊκών και κλασικών χρόνων», σ. 131-136.

τεχνική της σκιαγραφίας και εγχάρακτη διακόσμηση. Το πόδι κοσμεύεται από επάλληλες ζώνες πτηνών, το σώμα και το χείλος από σικτούς ακτινωτούς ρόδακες, ενώ στο χείλος έχει προσαρμοστεί προτομή γυναικείου ειδωλίου, που ακολουθεί το δαιδαλικό τύπο, με κάθετα διατεταγμένους πλοκάμους και πόλο.

6. Το εξαιρετικά όμως ιδιαίτερο εύρημα της πυράς αυτής είναι μία πλήννη τετραποδική τράπεζα (ΒΕ 5545) (εικ. 10α, β, γ) σχεδόν ακέραια, συγκολλημένη από πολλά θραύσματα, ύψους 0,18 μ., μήκους 0,26 μ. και πλάτους 0,158 μ. Φέρει γραπτή διακόσμηση με την τεχνική της σκιαγραφίας και εγχάρακτη για την απόδοση των λεπτομερειών. Στις τέσσερις κάθετες πλευρές υπάρχουν από δύο στενά ανοίγματα, που χωρίζουν την καθεμία σε τρεις διακοσμητικές επιφάνειες. Τα θέματα επαναλαμβάνονται: στις δύο μακρές πλευρές στο κέντρο απεικονίζεται σφίγγα, στα αριστερά λιοντάρι και στα δεξιά πάνθηρας με την κεφαλή κατ' ενώπιον. Στα πόδια πτηνά. Στις στενές πλευρές υπάρχει πτηνό σε κάθε επιφάνεια. Έχει γίνει χρήση ιώδους χρώματος για τον τονισμό συγκεκριμένων σημείων των ζώων, καθώς και παραπληρωματικών σχεδίων από σικτούς και ακτινωτούς εγχάρακτους ρόδακες. Στην άνω επιφάνεια της τράπεζας κατά μήκος της στενής πλευράς αναπύσσονται έντεκα παράλληλες γραμμές, οι οποίες απολήγουν και στα δυο άκρα τους σε κύκλους.

Το σπάνιο αυτό αντικείμενο αποτελεί τράπεζα επιτραπέζιου παιχνιδιού. Πρόκειται για το παιχνίδι *ε'- γραμμαί* ή *ἐπὶ πέντε γραμμῶν* ή *πεσσά πεντάγραμμο*<sup>6</sup>. Είναι το τρίτο παράδειγμα τέτοιου αντικειμένου που έχει βρεθεί ακέραιο. Το πρώτο παράλληλο βρέθηκε στον Κεραμεικό της Αθήνας<sup>7</sup> εντός ταφικού λάκκου προσφορών και αποτελείται από μία επίπεδη άνω επιφάνεια στηριζόμενη σε δύο κάθετα τοιχώματα εν είδη ποδιών. Σε καθεμιά από τις κάθετες επιφάνειες απεικονίζεται το άνω μέρος του σώματος λιονταριού στραμμένο προς τα αριστερά με το δεξί πόδι υψωμένο. Πίσω από την κεφαλή του ζώου υπάρχει εγχάρακτος ρόδακας. Η διακόσμηση είναι μελανόμορφη, ενώ οι λεπτομέρειες αποδίδονται με εγχαράξεις και με τη χρήση ερυθρού χρώματος. Στην άνω επιφάνεια φέρει πέντε γραπτές παράλληλες γραμμές, ενώ τέσσερα ειδώλια θρηνωδών ήταν τοποθετημένα στις γωνίες της. Μαζί με την τράπεζα βρέθηκε πλήνιο ζάρι. Χρονολογείται στα 580 – 570 π.Χ. και ανήκει σε αττικό εργαστήριο, ενώ οι θρηνωδοί χρονολογούνται στο 690 π.Χ. περίπου.

Το δεύτερο παράλληλο βρέθηκε στη Βάρη, στη νεκρόπολη του αρχαίου δήμου Αναργυρούντος<sup>8</sup>. Ακολουθεί την ίδια μορφή με την τράπεζα του Κεραμεικού ως προς το σχήμα. Τα κάθετα τοιχώματα κοσμούνται από άνθος λωτού με τρία πέτα-

6. Lamer, s. 1997.

7. Μπάνου-Μπουρνιάς, σ. 266-267. Kerameikos XV.1, s.7, no.17, pl. 3,1.2. Kerameikos VI,2, s. 512ff, no. 129, pl.102.

8. Καλλιπολίτη, σ. 123-124, Πίν. 53-55.

λα, το οποίο πλαισιώνεται από γεωμετρικά σχέδια. Η άνω επιφάνεια φέρει πέντε εγχάρακτες παράλληλες γραμμές που απολήγουν σε μικρές κοιλότητες, ενώ στις τέσσερις γωνίες δεσπόζουν συμπαγή ειδώλια θρνωδών. Και σε αυτή την περίπτωση βρέθηκε πηλίνο ζάρι. Χρονολογείται στη Μέση Πρωτοαττική περίοδο (660 περ. π.Χ.).

Άλλο παράδειγμα της αρχαϊκής εποχής αποτελεί θραύσμα ποδιού παρόμοιας τράπεζας από την Ακρόπολη των Αθηνών<sup>9</sup>, που βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο και απεικονίζει λιοντάρι. Ανήκει στο Αττικό εργαστήριο και χρονολογείται στα τέλη του 7ου αιώνα π.Χ.

Παρόμοιες τράπεζες παιχνιδιών έχουν βρεθεί επίσης στο Ασκληπιείο της Επιδαύρου<sup>10</sup>, οι οποίες χρονολογούνται στον 4ο αιώνα π.Χ.

Σε ό,τι αφορά την τράπεζα της Μερέντας, λόγω της έντονης διαταραχής της ταφής και της αποσπασματικής διατήρησης των ευρημάτων, δεν μπορούμε να ισχυριστούμε με ασφάλεια ότι οι δύο κεφαλές γυναικείων ειδωλίων αποτελούσαν πόνια της τράπεζας σε μορφή θρνωδών, όπως συμβαίνει στα παράλληλα από Κεραμεικό και Βάρη, στα οποία οι θρνωδοί είναι σύμφυτες με τις τράπεζες. Επίσης δεν βρέθηκε ζάρι μέσα στον τάφο. Ωστόσο ο τύπος είναι ο ίδιος, με έντεκα γραμμές στην άνω επιφάνεια αντί πέντε. Σύμφωνα με τα στυλιστικά στοιχεία της διακόσμησης ανήκει σε κορινθιακό εργαστήριο και χρονολογείται, όπως και τα υπόλοιπα ευρήματα του τάφου, στο 2ο μισό του 7ου π.Χ.<sup>11</sup>

Δυστυχώς τα στοιχεία που διαθέτουμε δεν επαρκούν για να συνθέσουμε επακριβώς τον τρόπο με τον οποίο παιζόταν το παιχνίδι *ε'- γραμμαί*. Στις φιλολογικές πηγές αναφέρονται τα εξής:

*«Ἐπειδὴ δὲ ψῆφοι μὲν εἰσὶν οἱ πεττοί, πέντε δ' ἑκάτερος τὰ παιζόντων εἶχεν ἐπὶ πέντε γραμμῶν, εἰκότως εἴρηται Σοφοκλεῖ καὶ πεσοῦν πεντάγραμμο καὶ κύβων βολαί. τῶν δὲ πέντε τῶν ἑκατέρωθεν γραμμῶν μέση τις ἦν ἱερὰ γραμμὴ· καὶ ὁ τῶν ἐκεῖθεν κινῶν πεττὸν ἐποίει παροιμίαν 'κίνει τὸν ἄφ' ἱερᾶς'»<sup>12</sup>.*

*«Ἐπὶ πέντε γραμμαῖς τὰς ψῆφους ἐτίθουν. ὧν ἡ μέση, ἱερὰ ἑκαλεῖτο ..... τοὺς δὲ πεσοὺς λέγει (ὁ τὰ περὶ ἑλληνικῆς παιδιᾶς γράψας), ψῆφους εἶναι πέντε. αἷς ἐπὶ πέντε γραμμῶν ἔπαιζον ἑκατέρωθεν, ἵνα ἕκαστος τῶν πεττευόντων ἔχη τὰς καθ' ἑαυτὸν ..... παρετείνετο δὲ φησι δι' αὐτῶν, καὶ μέση γραμμὴ. ἦν ἱερὰν ὠνόμαζον ὡς ἄνωτέρω δηλοῦται, ἐπεὶ ὁ νικώμενος ἐπ' ἐσχάτην αὐτὴν ἵεται. ὅθεν καὶ παροιμία, κινεῖν τὸν ἄφ' ἱερᾶς, λίθον δηλαδή, ἐπὶ τῶν ἀπεγνωσμένων καὶ ἐσχάτης βοθηείας δεομένων»<sup>13</sup>.*

9. Kallipolitis-Feytmans 1985.

10. Blinkenberg, s. 1-23.

11. Μπουρνιά-Σημαντώνη, 154 -155, εικ. 128, Boardman, σ. 105-108, εικ. 183.

12. Pollux (9, 97).

13. Ευστάθιος, σχολιαστής *Οδύσσειας* Α 107 (σ. 1396, 61).

Από τα παραπάνω αποσπάσματα αντλούμε τις εξής πληροφορίες: το παιχνίδι *ε΄- γραμμαί* ή *ἐπὶ πέντε γραμμῶν* ή *πεσὰ πεντάγραμμα* ήταν επιτραπέζιο. Απαραίτητος ήταν ένας ξύλινος ή πήλινος πίνακας, το πεσσευτήριο, με έντεκα παράλληλες γραμμές, πέντε πεσοί ή λίθινες ψήφοι για κάθε παίκτη, που αποτελούσαν τα πιόνια, και ένα ζάρι. Ο παίκτης κινούσε τα πιόνια στις πέντε γραμμές από την περιφέρεια προς το κέντρο, ανάλογα με τον αριθμό του ζαριού. Η έκτη γραμμή, η μεσαία δηλαδή της εκδεκάδας, αποτελούσε την *«ιερὰ γραμμή»*. Το πιόνι που βρισκόταν στην *«ιερὰ γραμμή»* δεν επιτρεπόταν να μετακινηθεί, παρά μόνον σε έσχατη περίπτωση, όπως αναφέρει ο Θεόκριτος: *«μέσην τιθέασιν οἱ παίζοντες ψῆφον ἧς οὐχ ἄπτονται»*<sup>14</sup>. Σύμφωνα με τον Ευσάθιο, ο παίκτης μόνο όταν βρισκόταν μπροστά στην απόγνωση της ήπτας αναγκαζόταν να μετακινήσει το πιόνι από τη θέση αυτή. Εξαιτίας αυτού του κανονισμού προέκυψε και η ρήση *«κινεῖν τὸν ἀφ' ἱερᾶς»*<sup>15</sup>, που σημαίνει «να κινείς το πιόνι από την ιερὰ γραμμή» και αναφέρεται σε όσους εξαιτίας της απελπισίας τους προβαίνουν στην τελειωτική κίνηση<sup>16</sup>.

Αναφορικά με τον τρόπο με τον οποίο παιζόταν το παιχνίδι αυτό, που αφορούσε ίσως παραλλαγή του, παραδίδεται στους *Νόμους* του Πλάτωνα το εξής: *«ἔχει δὲ πέντε γραμμᾶς, ὧν ἡ μέση γραμμὴ ἱερὰ ἐκαλεῖτο»*<sup>17</sup>, γίνεται δηλαδή λόγος για πίνακα με πέντε γραμμές, εκ των οποίων η μεσαία αποκαλείται *«ιερὰ»*. Το πρότυπο αυτό ακολουθούν οι τράπεζες από Βάρη και Κεραμεικό. Μάλιστα σύμφωνα με τον Karl Kübler στην έκδοση του Κεραμεικού, οι δύο αυτές τράπεζες δεν αποτελούσαν απλοποιημένα παιχνίδια, αλλά προορίζονταν για έναν παίκτη, καθώς στόχος δεν ήταν ο ανταγωνισμός<sup>18</sup>.

Υπάρχει ασάφεια σχετικά με τους στόχους του παιχνιδιού και τον ακριβή τρόπο με τον οποίο αυτό παιζόταν. Σύμφωνα με άλλη άποψη υπήρχαν και κάθετες γραμμές, που χώριζαν τον πίνακα σε τετράγωνα, με αποτέλεσμα τη δημιουργία άβακα, έτσι ώστε να έχει νόημα η μετακίνηση των πεσών με τη βοήθεια ζαριού. Σε μια τέτοια περίπτωση η απόδοση αυτών των λεπτομερειών παραλήφθηκε από την τράπεζα της Μερέντας, αλλά και από εκείνες του Κεραμεικού και της Βάρης, οι οποίες πιθανόν κατασκευάστηκαν προκειμένου να χρησιμεύσουν αποκλειστικά ως ταφικά κτερίσματα προς μίμηση αυτών που προορίζονταν για καθημερινή χρήση και ίσως σε μικρότερη κλίμακα από αυτές.

Τα παιχνίδια της αρχαιότητας έχουν ταξινομηθεί σε διάφορες κατηγορίες<sup>19</sup>. Το παιχνίδι *ε΄- γραμμαί* ή *ἐπὶ πέντε γραμμῶν* ή *πεσὰ πεντάγραμμα* ανήκει στα

14. Σχ. Θεόκριτος VI, 18.

15. Lamer, s. 1972.

16. Λάζος, σ. 464-466.

17. Σχ. Πλάτωνος *Νόμοι* VII, σ. 820C

18. Kerameikos VI,2, s. 395.

19. Λάζος, σ. 49-50. Lamer, s. 1966-1971.

επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια στρατηγικής, για τα οποία απαιτείτο πνευματική συγκέντρωση και υπολογισμός των κινήσεων βάσει συνδυασμού, με αποτέλεσμα την ενίσχυση της πνευματικής ευστροφίας μέσω της διαρκούς βελτίωσης της τακτικής και της ταχύτητας. Εξαιτίας των υψηλών απαιτήσεων, παίζονταν από ενήλικες. Οι δύο μεγάλες κατηγορίες επιτραπέζιων παιχνιδιών ήταν η *πεσσεία* και η *κυβεία*. Η *πεσσεία* αφορούσε ομάδα παιχνιδιών που παίζονταν σε πινακίδα με διαγραμμώσεις, το πεσσευτήριο, με τη χρήση πεσσών ή ψήφων. Τέτοια παιχνίδια ήταν τα πεσά πεντάγραμμα, ο διαγραμμισμός και το πόλεις ή χώρας παίζειν. Η *κυβεία* περιλάμβανε ομάδα παιχνιδιών που παίζονταν με κύβους, δηλαδή ζάρια, όπως ήταν οι πεσσοί, ο αστραγαλισμός, τα κόπα. Το παιχνίδι *έ- γραμμαί* ή *έπί πέντε γραμμών* ή *πεσά πεντάγραμμα* συνδυάζει *πεσσεία* και *κυβεία*, καθώς απαραίτητοι για την εκτέλεσή του ήταν οι πεσσοί μαζί με κύβους, γεγονός που επιβεβαιώνεται από όσα αναφέρει ο Σοφοκλής στην αποσπασματικά σωζόμενη τραγωδία του *Ναύπλιος Πυρκαεύς*: «*πεσά πεντάγραμμα και κύβων βολαί*»<sup>20</sup>.

Επινοητές των αρχαίων ελληνικών παιχνιδιών σύμφωνα με τον Ηρόδοτο υπήρξαν οι Λυδοί, αναφέροντας χαρακτηριστικά ότι εκείνοι το ισχυρίζονται, χωρίς ο ίδιος να υιοθετεί την άποψη αυτή<sup>21</sup>. Σε πολλές άλλες φιλολογικές μαρτυρίες ωστόσο αναφέρεται ότι η προέλευσή τους είναι κυρίως αρχαιοελληνική. Όπως παραδίδεται μάλιστα στα Αποσπάσματα του Γοργία, στην τραγωδία του Σοφοκλή *Ναύπλιος Πυρκαεύς*, στην *Απολογία του Σωκράτους* του Πλάτωνα, στο έργο *Οδυσσέας* του Αλκιδάμαντα του Ελεάτη, μαθητή του Γοργία, και στον Πausανία, εφευρέτης πολλών παιχνιδιών, μεταξύ αυτών της *πεσσείας* και της *κυβείας*, θεωρείται ο Παλαμίδης<sup>22</sup>, ο τραγικός ήρωας του Τρωικού Πολέμου, γιος του Ναυπλίου και της Ησιόνης. Σύμφωνα λοιπόν με τα στοιχεία που σώζονται, επρόκειτο για ένα προικισμένο άτομο, το οποίο εφνύρε τα μέτρα και τα σταθμά, τα νομίσματα, τη γραφή, τη μουσική, τις φρυκτωρίες, την πολεμική τακτική, τους πεσσούς και τους κύβους. Τα παιχνίδια αυτά τα επινόησε στην προσπάθειά του να απασχολήσει τους Αχαιούς κατά τη μακρόχρονη πολιορκία της Τροίας. Σε αμφορέα μάλιστα του Εξηκία απεικονίζεται ο Αχιλλέας και ο Αίαντας να παίζουν επιτραπέζιο παιχνίδι σε διάλειμμα της μάχης, καθώς και οι δύο φορούν την πανοπλία τους (εικ. 11). Οι αριθμοί τέσσερα και τρία που αναγράφονται μπροστά από κάθε ήρωα πιθανόν σημαίνουν το αποτέλεσμα της ζαριάς.

Όλες αυτές οι εφευρέσεις που αποδίδονται στον Παλαμίδα ίσως σχετίζονται γενικότερα με την επινοητικότητα του αρχαίου ελληνικού πνεύματος, η οποία παίρνει σάρκα και οστά στο πρόσωπο του ήρωα. Διότι, σε ό,τι αφορά τουλάχιστον τα

20. Σοφοκλής, *Ναύπλιος Πυρκαεύς*, Αποσπάσματα, 429.

21. Λάζος, σ. 49-50.

22. Ό.π., σ. 50-52.

επιτραπέζια παιχνίδια, έχουν βρεθεί αντίστοιχα που χρονολογούνται ήδη στους προϊστορικούς χρόνους στη Μεσοποταμία, την Αίγυπτο και τη Μινωική Κρήτη. Χαρακτηριστικά αναφέρονται το «βασιλικό παιχνίδι της Ουρ» (2600 π.Χ.) (εικ. 12), που βρίσκεται στο Βρετανικό Μουσείο και το «σενέτ» από τον τάφο του Αμενχοτέπ III (1390-1353 π.Χ.) στο Μουσείο του Λούβρου, τα οποία συμβολίζουν τη διάβαση της ψυχής στον Κάτω Κόσμο ή τη δοκιμασία που εκείνη υφίσταται κατά το ταξίδι αυτό. Η νίκη ενδεχομένως εξασφάλιζε τη μακαριότητα του νεκρού<sup>23</sup>. Το «Μέγα Ζατρίκιον» της Κνωσού<sup>24</sup> (1600-1500 π.Χ.) (εικ. 13), που εκτίθεται στο Αρχαιολογικό Μουσείο Ηρακλείου, κατασκευασμένο από άργυρο, ελεφαντόδοντο, ορεία κρύσταλλο, χρυσό και υαλόμαζα, αποτελούσε ένα παιχνίδι διαδρομής της ψυχής προς τον Κάτω Κόσμο. Πρόκειται βέβαια για παιχνίδια που παίζονταν με διαφορετικό τρόπο από εκείνα της *πεσσείας* και της *κυβείας*. Ωστόσο η φιλοσοφία ήταν η ίδια, γιατί αφενός επρόκειτο για παιχνίδια στρατηγικής που προϋπέθεταν τράπεζα με διαγραμμίσεις, πόνια, ζάρια, υπακοή σε κανόνες και πνευματική συγκέντρωση, αφετέρου διακρίνονταν για τη μεταφυσική και χθόνια διάστασή τους, τουλάχιστον σε ό,τι αφορούσε την παρουσία τους σε τάφους. Ενδεχομένως λοιπόν να είχε πραγματοποιηθεί δανεισμός ορισμένων στοιχείων από την Ανατολή, τα οποία τελειοποιήθηκαν ή μετασκευάστηκαν από τους Έλληνες, ώστε εκείνοι να θεωρηθούν επινοητές τους.

Τα παραδείγματα τραπεζών επιτραπέζιων παιχνιδιών του ελλαδικού χώρου που έχουν σωθεί είναι δυστυχώς λιγοστά και αντιστρόφως ανάλογα των φιλολογικών μαρτυριών, μέσω των οποίων καταδεικνύεται η ιδιαίτερη σημασία τους. Η διανοητική τους βάση έχει αναμφίβολα πολιτισμικές και κοινωνικές προεκτάσεις, καθώς δεν αποτελούσαν μόνο παιχνίδια αναψυχής, αλλά και στρατηγικής. Πεδία αναίμακτης μάχης<sup>25</sup>, που προϋπέθεταν συνδυαστική σκέψη, διανοητική ευστροφία και ταχύτητα, παρέχοντας στους παίκτες τη δυνατότητα επιλογής των κινήσεων με την ταυτόχρονη υπακοή σε κανόνες. Επομένως η νίκη ή η ήττα ήταν αποτέλεσμα όχι μόνο των ικανοτήτων ή της τύχης, αλλά και των αποφάσεων των παικτών, γεγονός που αποτελεί τη βάση της ανθρωποκεντρικής αρχαιοελληνικής διανόησης. Ο Πλάτων στους *Νόμους* διέκρινε τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού γενικότερα στη διαμόρφωση χαρακτήρα, ήθους και φυσικών δεξιοτήτων του ατόμου, καθώς και στην εκπαίδευσή του ως ικανού πολίτη. «*Μετά παιδιᾶς ἡδονῆς μανθάνειν*»<sup>26</sup>.

Έτσι στον αμφορέα του Εξηκία το παιχνίδι του Αχιλλέα με τον Αίαντα, οι οποίοι κατά τη γνώμη μου θα μπορούσαν να παίζουν *πεσσά πεντάγραμμα*, λόγω του συνδυασμού πεσσών και ζαριού, ίσως να μην αποτελεί απλώς απεικόνιση σκηνής

23. Ό.π., σ. 71.

24. Σακελλαράκης, σ. 39-40.

25. Murray, p. 25.

26. Πλάτων, *Νόμοι* (ZB 19).



ανάπαυλας από τη μάχη, αλλά στιγμή αυτοσυγκέντρωσης για κατάστρωση νέας πολεμικής τακτικής. Ίσως να είχε και μια μεταφυσική διάσταση, συμβολίζοντας τη διάθεση του ανθρώπου να αντιμετωπίσει τη μοίρα και να προκαλέσει την τύχη, καθώς η έκβαση του παιχνιδιού θα μπορούσε να προοικονομήσει και την έκβαση της μάχης σε συλλογικό επίπεδο<sup>27</sup>. Επιπλέον, ανώνυμος σχολιαστής στην Παλατινή ανθολογία αναφέρει: «Δεν θα ήταν καλύτερα, Παλαμίδα, αν προίονιζε κανείς τα οστά σου και έφτιαχνε με αυτά εργαλεία, όπως απαιτείται στην πολεμική τέχνη; Διότι τις ημέρες του πολέμου επινόησες ένα άλλο πολεμικό παιχνίδι, δηλαδή τον φιλικό πόλεμο πάνω σε ένα ξύλινο σχεδιάγραμμα»<sup>28</sup>. Κατ' επέκτασιν και η παρουσία των τραpezών της Μερέντας (εικ. 14), της Βάρης και του Κεραμεικού σε νεκροταφεία, ενδεχομένως συμβολίζουν μία αόρατη καθημερινή μάχη, την αγωνία του ανθρώπου να αναμετρηθεί με το άγνωστο, κάνοντας από τον αγώνα που διέπει την ανθρώπινη φύση: την περιπέτεια της ζωής και τη διάβαση της ψυχής στον Κάτω Κόσμο, που δεν είναι τίποτε άλλο από το αέναο παιχνίδι της ζωής με το θάνατο.

#### ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Bllinkenenberg Chr., *Epidaurische Weihgeschenke*, A.M. 23 (18980, s.1-23.  
 Boardman J., *Πρώμη Ελληνική Αγγειογραφία 11ος – 6ος αιώνας π.Χ.* (μετάφρ.-επιμ. Λ. Μπουρνιάς), Εκδόσεις Καρδαμίτσα, 2001.  
 Καλλιπολίτη Β.Γ., Ανασκαφή Τάφων Αναργυρούτσος, *ΑΔ* 18 (1963), σ.123-124.  
 Kallipolitis-Feytmans D., *BCH* 109, 1985, 35f. Abb.5-8.  
 Καλτσάς Νικ., *Εθνικό Αρχαιολογικό Μουσείο – Τα Γλυπτά*, Κατάλογος, Εκδόσεις Καπόν, Αθήνα 2001.  
 Kübler K., *Textband*, 2. Teil, Kerameikos VI,2, s.394-395.  
 Kübler K., *Tafelband*, 2. Teil, mit Fundbeschreibungen, Anhang, Verzeichnissen, Nachtrogen, Kerameikos VI,2, s.512ff, no.129, pl.102.  
 Λάζος Χρ., *Παίζοντας στο Χρόνο. Αρχαιοελληνικά και Βυζαντινά παιχνίδια*, Εκδόσεις Αίολος, Αθήνα 2002.  
 Μαστροκόστας Ευθ., «Επιστήματα εκ Μυρρινούντος», στο *Χαριστήριον εις Άναστάσιον Όρλάνδον*, Τόμος Γ', Αθήναι 1966, 281-299.  
 Μπάνου Ελ., Μπουρνιάς Λ., *Κεραμεικός*, Έκδοση Κοινωφελούς Ιδρύματος Ιωάννης Σ. Λάτσης, Αθήνα 2014.  
 Μπουρνιά-Σημαντώνη Έ., *Αρχαιολογία των Πρώμων Ελληνικών Χρόνων*, Εκδόσεις καρδαμίτσα, Αθήνα 1997.  
 Murray H.J.R., *A History of Chess*, New York, 1913.  
 Πέτρου Αικ., Σαλαβούρα Ελ., Πιτσικούλης Αντ., Σκλάβος Μ., Αργυρόπουλος Β., «Μυκηναιικοί τάφοι και κοινοτικά νεκροταφεία γεωμετρικών, αρχαϊκών και κλασικών χρόνων στη Μερέ-

27. Μπάνου-Μπουρνιάς, σ. 267.

28. Παλατινή Ανθολογία, XV, 18.



να», στο *Από τα Μεσόγεια στον Αργοσαρωνικό, Β' Εφορεία Προϊστορικών και Κλασικών Αρχαιοτήτων – Το έργο μιας δεκαετίας, 1994-2003*, Πρακτικά Συνεδρίου (επιμ. Β. Βασιλοπούλου, Σ. Κατσαρού-Τζεβελέκη), Αθήνα, 18-20 Δεκεμβρίου 2003, σ. 127-142, Έκδοση Δήμος Μαρκοπούλου Μεσογαίας 2009.

Πέτρου Αικ., Πιτσικούλης Αντ., «Γεωμετρικό Νεκροταφείο», στο *Αρχαιολογικές Έρευνες στην Μερέντα Μαρκοπούλου στον Χώρο Κατασκευής του Νέου Ιπποδρόμου και του Ολυμπιακού Ιππικού Κέντρου* (επιμ. Ό. Κακαβογιάννη), Έκδοση ΟΔΙΕ, Αθήνα 2003, σ. 30-31.

Σακελλαράκης Ι.Α., *Μουσείο Ηρακλείου*, Αθήνα, 2003.

Vierneisel-Schlörb, *Die Figürlichen Terrakotten I. Spotmykenisch bis spothellenistisch, Kerameikos XV.1*, s.7, no.17, pl.3,1.2.

Wissowa G., *Paulys – Real Encyclopadie*, XIII2, *Lamer, Lusoria Tabula*, s.1900-2029, Stuttgart, 1927.



Εικ. 1. Επιτύμβια στήλη από τους ταφικούς περιβόλους της Μερέντας, όπως εκτίθεται στον προθάλαμο του Αρχαιολογικού Μουσείου Βραυρώνας.



Εικ. 2. Οι αξιωματικοί Ευθ. Μαστροκόστας και Ευ. Κακαβογιάννης κατά την ανακάλυψη του κούρου της Μερέντας και της κόρης Φρασίκλειδας.



Εικ. 3. Άποψη του κοινοτικού νεκροταφείου των γεωμετρικών, αρχαϊκών, κλασικών και ελληνοιστικών χρόνων.



Εικ. 4. Η αρχαϊκή πυρά 4.



Εικ. 5. Τμήμα λεκανίδας (BE 5510).



Εικ. 6. Μεσόμορφη φιάλη (BE 5592).



Εικ. 7. Κεφαλή γυναικείου ειδωλίου δαιδαλικού τύπου (BE 5606).



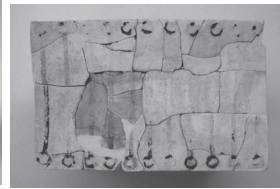
Εικ. 8. Τμήμα ειδωλίου θρηνωδού (BE 5552).



Εικ. 9. Τμήμα τελετουργικού αγγείου (BE 5524).



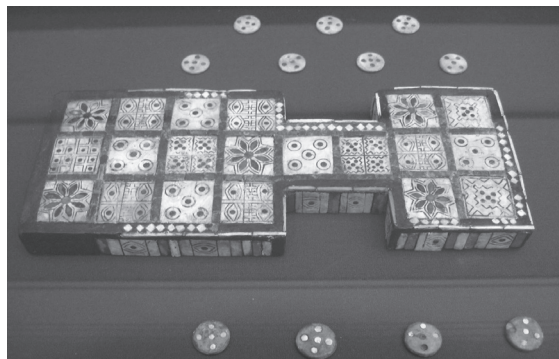
Εικ. 11. Αμφορέας του Εξηκία, όπου απεικονίζεται ο Αχιλλέας και ο Αΐαντας να παίζουν επιτραπέζιο παιχνίδι.



Εικ. 10 α-γ. Πλήννη τετραποδική τράπεζα (BE 5545), α) επιμήκης πλευρά, β) στενή πλευρά, γ) άνω επιφάνεια.



Εικ. 12. Το «βασιλικό παιχνίδι της Ουρ».



Εικ. 13. Το «Μέγα Ζατρίκιον» της Κνωσού.



Εικ. 14. Η τράπεζα της Μερέντας, όπως εκτίθεται στην Αίθουσα «Μεσογαία» του Αρχαιολογικού Μουσείου Βραυρώνας.