

Sanahistoriallisia huomioita.

11. Pelata miilua.

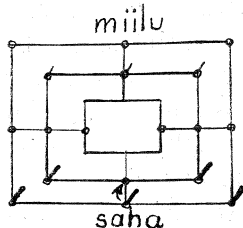
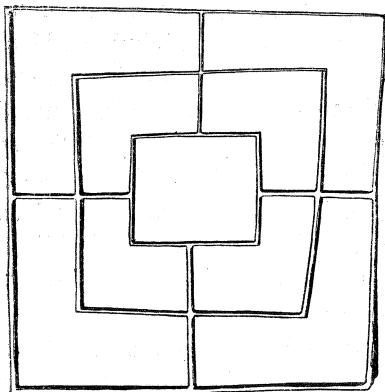
Keski-Pohjanmaalla ja Kainuussa rengit, poikaset ja joutilaat miehet ovat näihin asti aikansa kuluksi pelanneet *miilua* eli samaa lautapeliä, jota etelämpänä Suomessa kutsutaan *myllyksi*, *myllypeliksi* tai *myllymatiksi*. Nahanleikkuulautaan tms. on puukolla piirretty pelikuvio; sen muodostaa kolme sisäkkäistä neliötä, joiden sivut puolittaa kohtisuora viiru (kuva 1). Pelimerkkeinä eli *miehinä* (Nivala y.m.) käytetään teräväpäisiä puutikkuja, jotka pelattaessa pystytetään neliöiden kulmiin ja leikkauskohtiin puukontutkaimella painettuihin syvennyksiin.

Kummallakin pelaajalla on 9 miestä, toisella pitemmät, toisella lyhemmät. Arvotaan, kumpi saa alkaa. Joka voittaa aloituksen, hän saa pystyttää ensimmäisen pelimerkin; vastapeluri pystyttää seuraavan, jne. vuorotellen. Pelaajat pyrkivät saamaan kolme pelimerkkiä vierekkäin samalle suoralle, jolloin »miilu on kiinni» ja jolloin vastapelurilta saa ottaa pelimerkin pois. Kun kaikki miehet ovat pystyssä, niitä ryhdytään siirtämään nostamalla tikkua reiänväli kerrallaan. Taitava peluri osaa asettaa miehensä niin, että yhtaikaa on syntymässä kaksi miilua eli kaksi kolmen tikun riviä, jolloin vastapeluri ei voi ehkäistä toisen miilun syntymistä, vaan menettää yhden miehensä. Taitava peluri osaa myös, jos vastapeluri on vähänkään kömpelö, muodostaa *sahan* (Nivala, Ristijärvi y.m.), s.o. saa valmiin miilun rinnalle samansuuntaisen viereisen neliön nurkkiin tikut pystyyn, jolloin keskimmästä tikkua siirtämällä miilu aina sulkeutuu (ks. kuvaa). Kun kolme miestä saadaan rinnan, sanotaan esim. Nivalassa: »Miilu kiinni, mies pois!» Kun miilusta siirretään mies, sanotaan aina: »Miilu aukil»; kun vastapeluri ei voi siirtoa häiritä, siirretään mies taas seuraavalla vuorolla paikalleen ja sanotaan: »Miilu kiinni, mies pois!» Peliä jatketaan, kunnes toisella — hävinneellä — on vain kaksi pelimerkkiä jäljellä.

Kiinnitämme tässä yhteydessä huomiota lähinnä vain pelin nimeen *miilu*, joka meillä on levinneisyydeltään pohjoissuomalainen; tietoja sen esiintymisestä on Haapavedeltä, Nivalasta (SSA), Sievistä¹ ja Ristijärveltä.

¹ Suom. Kirjall. Seuran arkisto, Okkolan leikkikokoelma I 33: 269.

Myllypeli nimitys näyttää olevan yleinen kautta Suomen. Sitä on viime vuosikymmeninä lisäksi levittänyt paperikaupoista saatavissa ollut pahvinen painettu myllypelikuvio. Myös *myllymatti* on edellisen rinnalla tavallinen nimitys, vaikka sillä alkuun näyttää tarkoitetun vain hävinnyttä, kuten *matilla* šakkipelissä. Hausjärveltä on mainittu nimenä *renamylly* (Okkolan kok. I 4: 602), Yläneeltä *vesiratat* tai *myllymatti* (Reinholmin kok. 35—42: 2: 435. Kansallism.), Padasjoelta *mylly-* eli *ratipeli* (Okkolan kok. II 6: 128).



Yllä »miilu» ja »miesten» muodostama »saha». Nuoli osoittaa »miehen» liikuttelusuntaa. Vasemmalla pelikuvio »Erik XIV:n huoneen» ikkunalaudasta Turun linnasta.

Vastaava sana tavataan myös muualla Pohjoismaissa. Ruotsissa se nykyisin tiettävästi esiintyy vain Taalaissa Vämhusin pitäjässä muodossa *måla* f. Merkitys on tarkalleen sama kuin Suomessa; huomattava on, että sielläkin pelimerkkeinä käytetään lautaan pystytettäviä tikkuja. Taalain murteiden *måla* sanaa on äskettäin käsitellyt STIG BJÖRKLUND. Hän on huomauttanut, että saksan *Mühle* eli *Mühlenspiel* sanalla on tarkalleen sama merkitys kuin Vämhusin sanalla *måla* ja että saksan kirjakielen sanan murrevastine alaksaksassa on *Méle*. Nyt Björklund arvelee, että tämän sanan ovat Taalainmaahan tuoneet vämhusilaiset hiustyöntekijät-täret, jotka ovat paljon matkustelleet Pohjois-Saksassa. Äänteellisistä y.m. vaikeuksista hän selviytyy seuraavaan tapaan: »I det nordtyska området för härkullornas vandringar finner man för *Mühle* former som *Méle* f. (Nordharzer Wörterbuch) och diminutivet *Mélke* (pltd. »Kinderspiel»; Preussisches Wörterbuch). Tydiligen ha dalkullorna för det slutna tyska *e* substituerat Våhusmålets öppna *i*-ljud och alltså skapat ett ord *måla* med. bet. 'kvarnspel'. Märkas bör, att Våhusmålet saknar egentligt *e*-ljud, emedan *e* antingen diftongerats eller utvecklats till halvöppet *i*-ljud». (Svenska Landsmål 1942, H. 1—2, s. 97.)

Asia ei kuitenkaan näytä näin yksinkertaiselta. Jo se seikka, että sana on kulkeutunut Suomeen laajalle alueelle, kaataa Björklundin teorian. Meillä *miilu* sana kuuluu tuttuun keskiaikaiseen lainakerrostumaan, nimit-täin muinaisruotsin nominatiivissa *a*-, useissa muissa sijoissa *u*-loppuisista feminiineistä omaksuttujen sanojen suureen ryhmään (ks. STRENG Nuor. ruots. lainas., s. 308). Lisäksi sana tavataan Norjassa ainakin Trönde-lagissa (Trondhjemän vuonon ympäristössä) muodossa *mil*.

Onkin varmaa, että esitetyn tapaista mylly- eli miilupeliä on Pohjois-

maissa pelattu jo ainakin tuhat vuotta, ja ylikin siitä. Varma esineellinen todiste tästä on Uplannista. Siellä Årbyn kylästä pari peninkulmaa Upsalasta pohjoiseen tavattiin v. 1933 venehauta, jonka monilukuisten varusteiden joukossa on mm. jonkinlainen leikkuulauta, jonka toiselle puolelle on piirretty myllypelin tuttu kuvio. Löydön on sen kaivaja ja julkaisija HOLGER ARBMAN ajoittanut viikinkikauteen, lähinnä vuosien 850—950 välimaille (Der Årby Fund. Acta Archaeol. XI, 1940, s. 93, pelilaudasta tiedot ss. 63, 64 ja 87). Suomessa vanhin esineellinen muistomerkki lienee Turun linnan Eerik XIV:n huoneen ikkunalauteaan piirretty myllypelin kuvio (ks. kuvaa s. 191).

Pohjolaan myllypeli, kuten muutkin lautapelit, on saapunut Välimeren kulttuuripiiristä, jossa sitä vieläkin pelataan esim. Kyproksella samaan tapaan kuin meillä. Siellä sen nimi on *tres andres* 'kolme miestä'. Taitavasti keksityt, useita mahdollisuuksia sisältävät pelit ovat usein ikivanhoja ja samalla kuolemattomia, mistä johtuu, että ne myös ovat mahdollisimman kansainvälisiä. Pohjolaan myllypeli on luultavastikin saapunut useana eri aaltona. Vanhinta kerrostumaa edustanee juuri *miilu* sana pohjoismaisine vastineineen, koskapa se on levinyt kauimmaksi pohjoiseen. Sen eteläpuolella meillä on *mylly*-alue; Norjassa vastaavasti *mölle*-alue käsittää Tröndelagin eteläpuolella sijaitsevan Bergenin piirin (ARBMAN mts. 87), jotka siten tavallaan ovat Saksan Mühle-alueen äärimmäistä pohjoista reunaa.

Miilu-termin yhteyteen kuuluvana vanhana piirteenä on pidettävä myös sitä seikkaa, että samoilla alueilla, missä tämä termi on tunnettu, pelimerkkeinä käytetään puisia tikkuja eikä leikattuja tai vuoltuja matalia merkkejä eikä »kiviä» kuten etelämpänä. Nämä pelitikut antanevat vihjeen koko nimen syntyyn: Pelatessa pystytellään hoikkia puita tiettyyn piiriin keskuskuvion ympärille kuin pitkiä pilkkeitä sysimiiluun, joten vertauskuvallisen nimen saanti on ollut lähellä. *Saha* sopii myös miilun piiriin. Eri kerrostumaa sen sijaan lienee pelimerkin nimi *mies*, joka varmaan on ikivanha, koskapa se tavataan myllypelin nimessä Kyproksella saakka. Sen pohjana voisi olla jonkinlainen linnakuvitelma. *Kivet* pelimerkkien nimenä (esim. Lahden ympäristössä, Okkolan kok. I 12: 410) sopivat taas mainiosti mylly-nimeen¹. — Siten pohjoismaisen *milan* ei tarvitse olla misään tekemisissä saksan *Mühle* sanan kanssa.

¹ Pelaajat ovat todellakin kuvitelleet leikkivänsä myllyllä. Lahden tienoilla on sanottu: »Mylly kiinni, kivi pois!». Ja edellä kuvaillusta *sahasta*, joka kuuluu — ja sopii — miilun yhteyteen, siellä on käytetty nimeä *kiekkamylly*. Yläneellä sahaa on vastaavasti sanottu *ratasmyllyksi*. Yksinkertainen aukaisumahdollinen rivi on ollut *jalkamylly*. Pelattaessa on sanottu: »Ratas aukil», »Ratas kiinni» (Reinholmin kok.

Tunnettu norjalainen arkeologi JAN PETERSEN on esihistoriallisia lautapelien pelimerkkejä käsittelevässä tutkimuksessaan »Bretspillet i Norge i forhistorisk tid» (Oldtiden IV, 1914, s. 92) lopputuloksena huomauttanut: »Bretspillet er et av de eiendommeligste fænomener i vor jernalders gravgods, indkommed ved den livlige romerske paavirkning i 3dje og 4dje aarh., hjemmeutviklet i den kulturrike vestlandske folkevandringstid og blomstrende i den kraftige livssprudlende vikingetid med dens livlige forbindelser baade mot øst og vest». Tähän kuvaansopivat myös kielelliset seikat: pelien nimet ovat alkuaan lainoja myöhäislatinasta. Sieltä on peräisin lappiin saakka kulkeutunut pelilaudan nimi: muinaisyläsaks. *zabal*, keskiyläsaks. *zabel*, muinaisengl. *taefl*, muin.-skand. *tafl*, R. lapp. *tablo* (T. I. ITKONEN Die Spiele der Lappen, SUSA 51, 4, s. 114—) < lat. *tabula* 'pelilauta'; samoin sm. *tammi(peli)*, ruots. *dam(mspel)*, saks. *Damenspiel*, ransk. *dame* jne. < lat. *domina*; s. *mylly(peli)*, norj. *mölle*, saks. *Mühlen(spiel)* jne. < lat. *molina* ja sm. *miilu*, ruots. *mila* < lat. *miliarium* (HELLQUIST Sv. etym. ordb. 472). Tosin näissä sanoissa — ensimmäistä lukuunottamatta — pelinimi on sekundäärinen merkitys, mutta joka tapauksessa ne valaisevat ilmiön kulkusuuntaa.

12. Pelata rikkua.

Yhtä tuntematon kuin yllä esitetty miilu-sanan merkitys on sanakirjoillemme, on myös *rikkua* sanan merkitys tammipelin yhteydessä. Keski-Pohjanmaalla Nivalassa 64-ruutuinen tavallinen tammipelilauta on nimeltään *rikkulauta* ja sillä *pelataan rikkua*. Pelimerkit ovat *miehiä* ja niitä *siirretään* vinosti kulmittain edeten *ruutusta* toiseen ja niillä *syyvään* toisen miehiä, milloin eteen sattuvan miehen takainen ruutu on tyhjä, jonne pelimerkki syödyn miehen yli nostetaan. Pelikentän yli vastakkaiseen reunaan edennyt »mies» pääsee *tammeen* ja on sitten nimeltään *tammi*, jota voidaan sen jälkeen siirtää kuin šakkipelin juoksijaa. Pelaajasta, joka ei pääse edes tammeen saakka, vaan menettää miehensä jo sitä ennen, tulee *tammipökö* tai *tammipaavo*. — Pihlajavedellä on pelattu *rikkulautaa*, joka on samaa kuin tammipeli. Virroilla taas *rikun siirtäminen* tarkoittaa erästä harvinaista lautapeliä, jossa kolme pelimerkkiä eli *rikkua* koetetaan saada suoraan riviin. Kauhajoella *prikun siirto* tarkoittaa tammien pelaamista. Siellä hävinnyt saa nimen *tammijäärä* (Okkolan kok. I, 3: 428 ja 850 sekä I, 25: 103).

Rikku-sana, joka siis meillä tarkoittaa sekä pelimerkkiä että itse peliä,

35—42: 2: 435). Paikoin »sahan» nimi on ollut *tuplamylly* (Okkolan kok. I 4: 37, Ähtäri). — Vain Suodenniemeltä myllyalueella on tieto tikuista pelimerkkeinä (Okkolan kok. II 9: 59).

on peräisin ruotsin sanasta *bricka* 'skif- l. trissformig spelpjäs i vissa spel, ss. brädspel, domino osv.' Tässä merkityksessä se tavataan jo 1500-luvun lähteissä. Tammipelin pelimerkin nimenä se tavataankin vain vanhemmissa lähteissä (Sv. akad. ordb. V, 4209 ja 4463). Ruotsin *bricka* on puolestaan lainattu keskialasaksan sanasta *bricke* mm. 'Stein im Brettspiel' (LÜBBEN Mittelniederd. Handw. 66, HELLQUIST, s.v. *bricka*).

Kustaa Viikuna.