

# Marco Polo

## Skal vi spille historie?





# Design dit eget historiske brætspil

Du er lige blevet ansat i firmaet "**Brætspils-fabrikken**". Firmaet sælger brætspil til både det danske og internationale marked. Dit job er at udvikle et historisk brætspil - og det skal sælge godt! Derfor skal du:

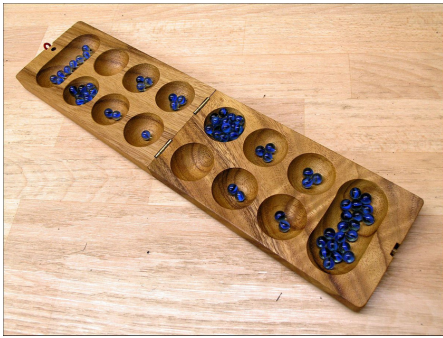
1) Udarbejde en side med baggrundstekst om den tid spillet foregår i (se eksempler på side 4 og 6).

2) Beskrive selve spillet (se eksempler side 5 og 7).

Herefter skal du præsentere både baggrundstekst og spillet for firmaets direktør (din lærer).

Eftersom du er helt ny i firmaet er der på den næste side en beskrivelse af brætspillet historie. Herefter er der tre eksempler på forskellige brætspil - både *det gode*, *det onde* og *det virkelig grusomme*! Læs disse sider grundigt inden du selv går i gang med at designe dit spil.





Kalaha er blevet spillet i mange tusind år. Forskere mener, at spillet er en videreudvikling af spillet Mancala, som sandsynligvis, er verdens ældste spil.

Selvom App Store, Playstation, Nintendo og mange flere lokker med digitale spil, er brætspil stadig populære. Der sælges årligt brætspil for mere end 250 mio. kroner, og mange hundrede nye spil udgives hvert år i Danmark. Brætspil har rundt omkring i verden været spillet i tusindvis af år. Hvilket spil, der er ældst, er usikkert, men mange peger på spillet *Mancala*. Arkæologer har i landet Jordan, i Mellemøsten, gjort fund, der viser, at spillet er mere end 8.000 år gammelt. Andre gamle spil, som du måske kender, er backgammon og skak.

Der er lavet mange forskellige slags brætspil, og på de næste sider ser du på tre vidt forskellige - *det gode, det onde og det virkelig grusomme!* Herefter skal du selv lave et brætspil.



Spillet "Gunsmoke" er fra 1958. Spillet handler om opgøret mellem cowboys og indianere. De hvide cowboys har i spillet store fordele, bl.a. kan de kun fanges (og dermed spille videre), mens indianerne dræbes. Dette betyder, at spilleren, der spiller cowboy, har en større chance for at vinde spillet. Måske ikke helt fair, men igen et bevis på, at den samtid, spillet er lavet i, påvirker regler og hensigt. Mon ikke de fleste i slutningen af 1950'erne anså de hvide som finere end indianerne...

Inden vi kommer så langt skal vi se nærmere på, hvordan den tid, et spil bliver lavet i, kan have stor betydning for selve spillet og dens regler. For at se dette tydeligt skal du en tur til USA og se på nogle spil.

Spillene "The Game of Ten Little Niggers" fra 1895 og "Snake Eyes" fra 1930 var næppe blevet udgivet i dag. Begge spil bruger - set med nutidens øjne - racistiske billeder. Prøv selv at lave en google-billedsøgning på de to spil og se illustrationerne. Selvom spillene i sig selv ikke favoriserer nogen race, kan man roligt sige, at de kan ses som et symbol på det raceadskilte USA, der fandtes på den tid. Nok var slaveriet afskaffet, men sorte havde ikke de samme borgerrettigheder som hvide. Disse brætspil viser tydeligt, hvordan det amerikanske (hvide) samfund på dette tidspunkt så ned på de farvede.

At tiden, et brætspil er lavet i, påvirker selve spillet kan i den grad ses, når vi ser nærmere på *det virkelig grusomme spil*, men lad os starte med *det gode* og lærerige spil **Marco Polo** - men hvem var han?



## Baggrunds- tekst



Da Marco Polo kom hjem beskrev han i en bog sine mange oplevelser. Denne bog læste bl.a. Columbus med stor interesse, hvilket gav ham mod på at sejle ud og lede efter søvejen til Indien. Den fandt han aldrig, men han opdagede Amerika. Det er dog en helt anden historie...



Marco Polo "lever" i bedste velgående. På Netflix kan hans eventyr i det fjerne østen ses.

**Marco Polo** blev født i 1254 i byen Venedig i Italien. På det tidspunkt var byen en af de rigeste og største handelsbyer i Europa. Han voksede op i en velhavende familie, men hans far og onkel havde han aldrig set. De var rejst mod øst, og ingen havde hørt fra dem/set dem i mange år.

I 1269 kom de begge hjem. Da var Marco 15 år gammel. I årevis havde de arbejdet for Kublai Khan. Denne Kublai Khan kan nok bedst sammenlignes med en kejser, som boede i den by, vi i dag kalder Beijing - Kinas hovedstad. Hvis man måler afstanden mellem de to byer, er der mere end 12.000 km.

Kublai Khan interesserede sig meget for andre lande og deres religion. Derfor ville han gerne, hvis Marco Polos far ville vende tilbage med 100 kristne (hvad disse helt præcis skulle bruges til, melder historien intet om). Disse kunne dog ikke skaffes, men alligevel drog faderen, hans onkel og den nu 17-årige Marco Polo afsted mod det fjerne østen. Turen var lang og farlig. Ud over røverbander, der lå på lur, skulle store sneklædte bjerge bestiges, og turen igennem Gobiørken var stegende hed.

Endelig, efter fire års rejse, nåede de tre frem til Kublai Khan. Han var en smule skuffet over, at de ikke kunne levere 100 kristne, men tilbød den unge Marco Polo job. De næste mange år rejste han rundt i Kina. Hans job var at fortælle Kublai Khan, hvad der sker rundt om i det enorme rige. Marco Polo så, hvordan man lavede den fineste silke, og hvordan man brugte pengesedler som betalingsmiddel. Dette var helt ukendt i Europa på den tid. Efter 17 år i Kina drog Marco Polo hjem. Han ankom til Venedig i 1295, iklædt slidt tøj, men med en formue i kostbare ædelstene indsyet i tøjet.

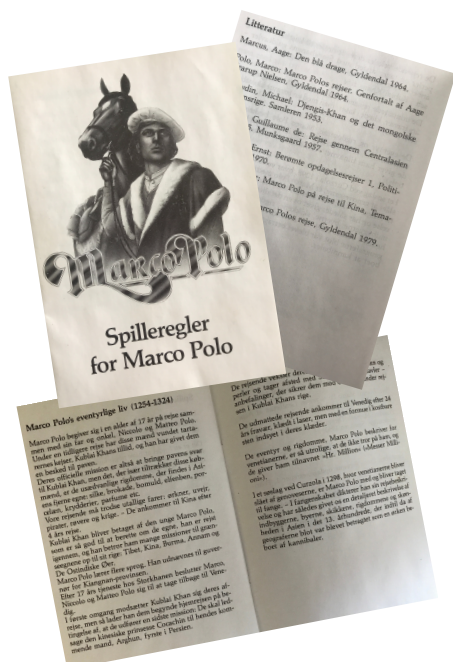


# Om spillet



Æsken til spillet Marco Polo, hvor både Kublai Khan og den unge Polo er afbilledet.

Foto: Lars A. Haakonsen



Udover selve reglerne er der i spillet også en fin lille dobbeltside, der fortæller om hans eventyrlige liv, ligesom der findes en litteraturliste, hvis man vil vide mere om ham.

Foto: Lars A. Haakonsen

Siden har mange været i tvivl om, hvorvidt han rent faktisk var i Kina. Fx fortalte han intet om Den kinesiske Mur, eller hvordan kineserne brugte pinde i stedet for kniv og gaffel. På sit dødsleje, i 1324, fik han sagt: "Jeg har kun fortalt halvdelen af, hvad jeg set og oplevet"...

## Om selve spillet Marco Polo

Spillet udkom i 1983 og følger historien meget tæt. Ved spillets start tager hver spiller fra Venedig. Det første mål er at komme til Khanbalik (det nuværende Beijing). Her venter Kublai Khan med en særlig mission til hver spiller. Denne mission er at besøge én af de andre byer i det fjerne østen. Det kunne være Lhasa i Tibet eller Kyoto i Japan. Når missionen er fuldført og byen besøgt, udleveres én af "Østens hemmeligheder". Dette kan fx være, hvordan man laver fyrværkeri.

Med denne hemmelighed går turen retur til Venedig. Man kan dog, med fordel købe forskellige varer undervejs. Silke, ædelstene, sjældne krydderier eller ligefrem en påflugt kan gøre spilleren rig og dermed sikre den endelige sejr, men pas på! Undervejs kan man, ligesom Marco Polo beskrev, møde både røvere og pirater.

2-4 deltagere kan spille spillet, som typisk varer omkring en time - i modsætning til Marco Polos årelange rejse.

Spillet er meget neutralt ift. mødet med de fremmede kulturer i Østen. De hemmeligheder, man kan få med tilbage til Europa, vidner alle om, at kineserne på nogle områder var teknologisk foran på dette tidspunkt i historien.

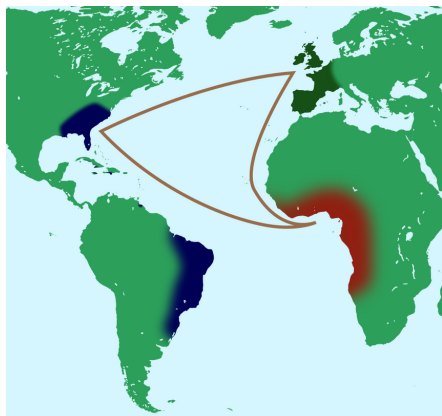
Alt i alt et meget lærerigt spil, som viser, at man sagtens kan have det sjovt og lærerigt med et brætspil.



## Baggrunds- tekst



*De tre Dansk Vestindiske Øer ligger i Det caribiske Hav. De tre øer blev efter en folkeafstemning solgt til USA i 1917. Øerne omtales i dag som Virgin Islands - De Amerikanske Jomfruøer.*



*I trekantshandel lastes skibet med varer produceret i Europa, fx geværer og krudt. Disse sælges i Afrika, og skibet laves om til et slaveskib. Herefter går turen over Atlanterhavet, hvor slaverne sælges - fx på De dansk Vestindiske Øer. Til sidst går turen hjem til Europa med sukker i lasten.*

Spillet Marco Polo er et godt eksempel på, hvordan historien kan bruges til at lave et brætspil. Et andet eksempel er spillet **Fuldrigger** (Årets Familiespil i 1987), som beskrives på næste side.

Tidsmæssigt foregår spillet i 1600-1700-tallet. Her var handlen med fjerne lande for alvor kommet i gang, ligesom koloniseringen begyndte. Mange europæiske lande lavede kolonier rundt om i verden, og Danmark var også med. I 1620'erne blev Tranquebar, et område i det nuværende Indien, dansk. Herfra kunne der sendes krydderier og andre eksotiske varer tilbage til Danmark. Også i Afrika fik Danmark et område, der blev kaldt Guldkysten. Dette blev vigtigt, da slavehandlen for alvor tog fart.

Den danske slavehandel startede, da man i 1670'erne oprettede kolonier på to ubeboede øer (St. Jan og St. Thomas) i det Caribiske Hav. Tanken var bl.a., at producere sukker, men det var først, da nabøen St. Croix blev købt af Frankrig i 1733, at der for alvor kom gang i produktionen. På disse sukkerplantager skulle man bruge slaver. Disse slaver kom fra Guldkysten, det nuværende Ghana. Her havde Danmark etableret adskillige fæstninger, hvor Fort Christiansborg var det største. Herfra solgte lokale slavehandlere mennesker, der var taget til fange i krige eller på togter, hvis formål var at røve folk fra andre stammer eller lande.

I alt transporterede europæerne cirka 12,5 mio. afrikanske slaver over Atlanterhavet mellem år 1525 og 1866. Danmarks andel af disse er omkring 111.000 slaver på 430 skibe. Dette skete i perioden 1660'erne til begyndelsen af 1800-tallet.

I 1792 forbød Danmark handlen med slaver fra Afrika, dog først med virkning fra 1803.



# Om spillet

"Fyren bag disken sagde, at Fuldrigger ikke kan købes længere, men at han kendte en, der genudgiver gamle spil som hestevæddeløbet Derby og den slags. Man havde haft **Fuldrigger** oppe at vende. Men der er jo det der med slaverne, sagde spilforhandleren"



Æsken til spillet Fuldrigger. En fuldrigger er et sejlskib med mindst tre master. I dette spil bruges skibene til handel.

Foto: Lars A. Haakonsen



I spillet kan otte forskellige varer købes og sælges, bl.a. tobak, rom - og slaver. På billedet ovenfor er et slaveskib på vej mod byen Charleston i USA, hvor lasten kan sælges for 140 dukater.

Foto: Lars A. Haakonsen

Sådan skrev journalisten Christoffer Zieler i slutningen af 2022. I artiklen tænkte han tilbage på sin barndom. Her havde han, ligesom mange andre, købt og solgt slaver!

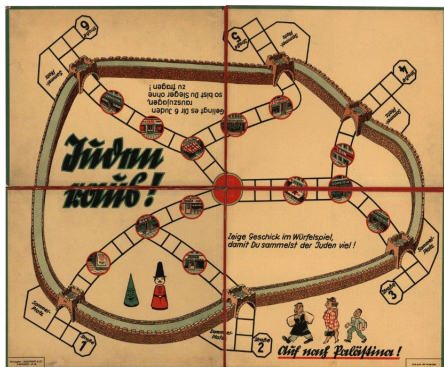
Spillet foregår i 1600-1700-tallet hvor handel med fjerne lande for alvor er begyndt. Hver spiller starter med tre skibe i en europæisk havneby, fx København, Lissabon eller London. Herefter ligger hele verden åben for handel. Man kan bl.a. sejle den lange og farlige vej til Østen, købe krydderier og silke for billige penge for herefter sælge dem dyrt i Europa, eller... Man kan blive slavehandler. I Afrika kan slaver købes. Disse kan sælges i både Nord- og Sydamerika. Herfra kan skibet fyldes op med rom eller tobak. Dette kan sælges med god fortjeneste i ens hjemhavn. Trekantshandelen er i gang igen.

"Mine børn på otte og ti reagerede med vantrø, da jeg viste dem Fuldrigger. Det kan man da ikke, sagde de begge. Den store var ligefrem chokeret. Den lille trøstede sin grundstødt forælder: "Altså, det lyder ellers som et meget sjovt spil, far... ja altså bortset fra det med slaverne".

Var Christoffer Zieler, og andre Fuldrigger-spillere, racister og ondskabsfulde i 1987? Det kan man næppe påstå, men spillet viser, hvordan tiderne og tolkningen af fortiden ændrer sig. En genudgivelse af spillet i dag vil næppe få Black Lives Matter-tilhængere til at juble, ligesom adskillige misbrugskonsulenter synes, det er mærkeligt, at børn skal købe og sælge rom og tobak.



## Baggrunds- tekst og om spillet



Ved første øjekast kunne spillet "Juden Raus" (Ud med jøderne) ligne Ludo, men. Vinderen af spillet er den, som først får fanget seks jøder. Disse skal sendes ud af Tyskland! I spille-reglerne kan man læse:

*UD MED JØDERNE!* Det up-to-date og enestående sjove festspil for voksne og børn. Fra 2 til 6 spillere kan deltage i dette usædvanligt underholdende og opdaterede familiespil.



Scan QR-koden og se, hvordan spillet så ud. Som det nævnes i indslaget, var spillet skabt for at børn skulle lære at hade jøderne.

Du har nu læst om *det gode* spil, **Marco Polo**, og - set med nutidens øjne - på *det onde* **Fuldrigger**. Nu skal vi se nærmere på *det virkelig grusomme* brætspil **Juden Raus!**

I 1933 kom Adolf Hitler til magten. To år efter blev Nürnberg-lovene indført. De forbød bl.a. jøder at gifte sig med ikke-jøder. Disse love blev strammet yderligere de efterfølgende år. Den foreløbige kulmination på forfølgelserne af jøderne i nazi-Tyskland kom 9. november 1938 - tre uger før spillet udkom. Denne november-dag er gået over i historien som *Krystalnatten*. Mange tusinde forretninger ejet af jøder, jødiske kirkegårde og mere end 200 synagoger blev smadret eller brændt af nazister denne nat, hvor også 91 jøder blev tæsket ihjel! Med nutidens øjne kan det virke grusomt, at et tysk firma, Rudolf Fabricius, få uger efter denne frygtlige nat præsenterede brætspillet "Juden Raus". Omvendt viser spillet den folkestemning, der var imod jøderne i Tyskland på denne tid, når et sådant brætspil kan blive solgt som et "*usædvanligt underholdende familiespil*".

Hvor mange "Juden Raus"-spil, der lå under de tyske juletræer i 1938, er usikkert. I indslaget på QR-koden nævnes, at det var en stor salgssucces, mens andre kilder nævner det stik modsatte. Disse kilder fremhæver, at Hitlers nazi-parti ikke brød sig om spillet, idet nazisterne mente, at spillet forsimplede hele det store spørgsmål om, hvad der skulle gøres ved jøderne.

En ting er i hvert fald sikkert. Juden Raus fortæller, hvordan det store flertal af tyskere så på jøderne i denne tid. Desuden viser det, hvordan spil kan afspejle en tids værdier og holdninger - fuldstændig som fx "Snake Eyes", "Gunsmoke" og de andre spil, du har læst og set.





**Om  
spillet**



**Baggrunds  
-  
tekst**