T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PROTOHİSTORYA VE ÖNASYA ARKEOLOJİSİ
ANABİLİM DALI

BAŞLANGICINDAN M.Ö. I. BİNİN ORTASINA KADAR OLAN DÖNEMLERDE ANADOLU OYUN TAHTALARI; ANADOLU İLE YAKINDOĞU'NUN DİĞER ÖRNEKLERİ ARASINDAKİ KARŞILAŞTIRMALAR

Yüksek Lisans Tezi

Sevgi GÜLALP

Ankara – 2008

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PROTOHİSTORYA VE ÖNASYA ARKEOLOJİSİ
ANABİLİM DALI

BAŞLANGICINDAN M.Ö. I. BİNİN ORTASINA KADAR OLAN DÖNEMLERDE ANADOLU OYUN TAHTALARI; ANADOLU İLE YAKINDOĞU'NUN DİĞER ÖRNEKLERİ ARASINDAKİ KARŞILAŞTIRMALAR

Yüksek Lisans Tezi

Sevgi GÜLALP
 # 04910111

Tez Danışmanı
Prof. Dr. Aliye ÖZTAN

Ankara – 2008

T.C.
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
PROTOHİSTORYA VE ÖNASYA ARKEOLOJİSİ
ANABİLİM DALI

BAŞLANGICINDAN M.Ö. I. BİNİN ORTASINA KADAR OLAN DÖNEMLERDE ANADOLU OYUN TAHTALARI; ANADOLU İLE YAKINDOĞU'NUN DİĞER ÖRNEKLERİ ARASINDAKİ KARŞILAŞTIRMALAR

Yüksek Lisans Tezi

Tez Danışmanı : Prof. Dr. Aliye Öztan

Tez Jürisi Üyeleri

Adı ve Soyadı	**İmzası**
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....
.....	.....

Tez Sınavı Tarihi .....

TÜRKİYE CUMHURİYETİ
ANKARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

Bu belge ile, bu tezdeki bütün bilgilerin akademik kurallara ve etik davranış ilkelerine uygun olarak toplanıp sunulduğunu beyan ederim. Bu kural ve ilkelerin gereği olarak, çalışmada bana ait olmayan tüm veri, düşünce ve sonuçları andığımı ve kaynağını gösterdiğimi ayrıca beyan ederim (01/02/2008).

Tezi Hazırlayan Öğrencinin
Adı ve Soyadı

Sevgi GÜLALP

İmzası

……

Önsöz

Bu çalışma Anadolu'nun, başlangıcından M.Ö. I. binin ortalarına kadar olan dönemlerdeki oyun tahtalarını ve oyun tahtalarıyla ilişkilendirilebilecek buluntularını kapsamakta, aynı dönem dahilindeki Yakındoğu oyun tahtalarını da genel bir çerçevede sunarak karşılaştırmalarla Anadolu oyun tahtalarının Yakındoğu'nun bütünü içerisindeki konumunu ortaya koymaktadır. Yakındoğu'nun oyun tahtaları hakkında yapılmış pek çok araştırma olduğu halde bu araştırmalarda Anadolu örnekleri çoğunlukla ihmal edilmiştir. Bu çalışmanın da, bu alandaki bir boşluğu dolduracağına inanıyorum.

Hem zamansal hem de coğrafi çerçevesi oldukça geniş olan bu konunun hazırlanması sırasında bana yol gösteren ve her aşamasında katkılarını ve yardımlarını esirgemeyen değerli hocam Sayın Prof. Dr. Aliye Öztan'a buradan teşekkürlerimi sunmak isterim.

Çalışma konusunun özgün içeriği nedeniyle hazırlık aşamasında en zorlandığım konu kaynakların temini olmuştur. Bu zorluğu aşmama yardımcı olan ve özellikle yurt içinde temin edemediğim kaynaklara erişimimi sağlayan Sayın Süleyman Demirel, Stephan Krische, Utku Özmen, M. Fazıl Paç, Teresa Reeves, Sermin Subaşı, Ekin Tokyay ve Sibel Turan'a teşekkür ederim. Ayrıca, konu ile ilgili kapsamlı kaynakçasını paylaşan Pascal Romain'e teşekkürü bir borç bilirim.

Son olarak, arkeolojiye duyduğum ilgiyi fark ederek beni Öntarih ve Önasya Arkeolojisi alanında yüksek lisansa başlamam yönünde teşvik eden değerli hocam Sayın İlknur Özgen'e teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

Önsöz i
I. Giriş 1
II. Yakındoğu'nun Oyun Levhaları, Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortalarına Kadar .. 4
II.1. Çukurluklu Taşlar 4
A. Neolitik Dönem 4
B. Eski Tunç Çağı ve Sonrası 5
II.2. 58 Delik Oyunu 8
A. Tipolojik Değerlendirmesi 10
B. Tarihçesi 16
II.3. Mehen 18
II.4. Senet 20
A. Tarihçesi 21
II.5. 20 Kare Oyunu 24
A. Tarihçesi 25
II.6. Diğer Oyun Levhaları 29
III. Anadolu'nun Oyun Levhaları, Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortalarına Kadar 33
III.1. Buluntu Yerleri ve Özellikleri 33
A. Acemhöyük 33
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 33
b) Oyun Levhaları 34
B. Boğazköy 37
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 37
b) Oyun Levhası 38
C. Gordion 40
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 40
b) Oyun Levhaları 41
D. Karkamış 42
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 42
b) Oyun Levhaları 43

E. Konya-Karahöyük 45
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 45
b) Oyun Levhası 46
F. Kültepe 46
a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları 46
b) Oyun Levhaları 48
III.2. Değerlendirmeler 49
A. 58 Delik Oyunu 49
B. Karkamış-Heykel Kaidelerindeki Çukurluklar 55
C. Dokuztaş 57
IV. Anadolu'da Oyun Levhalarıyla İlişkilendirilebilecek Diğer Buluntular 59
IV.1. Kapsamları Bilinmeyen Oyun Levhaları 59
IV.2. Olası Oyun Levhaları 60
IV.3. Küçük Buluntular 63
A. Oyun Taşları 64
B. Aşık Kemikleri 66
C. Zarlar 71
V. Oyun Levhalarına İlişkin Öneriler 73
V.1. Oyunların Kurallara İlişkin Öneriler 73
A. Dokuztaş 73
B. 58 Delik Oyunu 73
a) Oyun Alanının Özellikleri 74
b) Kural Önerileri 76
C. 20 Kare Oyunu 84
a) Levhaların Genel Özellikleri 84
b) Yazılı Kanıtlar 90
c) Kural Önerileri 93
V.2. Oyunların İşlevlerine İlişkin Öneriler 94
VI. Değerlendirme 103
VII. Sonuç 112

VIII. Kısaltmalar 115
IX. Kaynakça 116
X. Ekler Dizini 138
EKLER 139
LEVHALAR 149
ÖZET 181
ABSTRACT 182

I. Giriş

Huizinga, oyunun toplumsal işlevini değerlendirildiği çalışmasında, insan türünü "Homo Ludens" yani "oyun oynayan insan" olarak tanımlamış ve kültürün kökeninin de aslında "oyun"da aranabileceğini savunmuştur [1]. Aslında oyun, doğada yalnızca insanlara özgü değildir, diğer canlıların da oyun oynadıkları, hatta bu oyunlar aracılığıyla yaşamlarını sürdürebilmeleri için gerekli olan becerilerini geliştirdikleri gözlenmektedir. Ancak insanlarda "oyun" kültürle iç içe geçmiş, derin ve çok boyutlu bir yapı kazanmıştır.

Levhalarla oynanan oyunlar, oyun ve kültür arasındaki ilişkiyi en somut şekilde yansıtan faaliyetlerden biridir. Levha tipi oyunlar insanlığın "savaş", "yarış", "av", "düzenleme" ve "sayma" olmak üzere insanlığın beş ilkel faaliyetini temel almaktadır[2]. Günümüzdeki oyunlarla örneklendirmek gerekirse, savaş-*satranç*; yarış-*tavla*; av-*tilki ve kaz*; düzenleme-*dokuztaş*; sayma faaliyeti ise *mangala* oyunlarıyla ifade bulmuştur. Bu noktadan hareketle, levha tipi oyunlar da aslında -oyun alanını oluşturan 'levha'ları, oyunda kullanılan parçaları ve tanımlı kurallarıyla- insanlığın ortak aklının bir ürünüdür ve algılanan dünyanın bir benzetimi niteliğindedir.

Oyun tahtalarının ortaya çıkışı ve gelişimi konusunda Yakındoğu önemli bilgiler sunmaktadır. En erken örnekler Neolitik Döneme aittir. Oyun tahtalarına ilişkin daha tutarlı kanıtlar ise M.Ö. III. bin ve sonrasına aittir. Bu dönemle beraber, kuralları tanımlanmış, oldukça gelişkin bir forma kavuşmuş tahta tipi oyunların Yakındoğu halkları tarafından yaygın bir şekilde oynandığı anlaşılmaktadır.

Oyun tahtalarının arkeolojik bir buluntu olarak gün ışığına çıkarılması, hem heyecan uyandırmakta hem de içgüdüsel bir merak duygusunu tetiklemektedir. Bu nedenle Yakındoğu'nun geçmiş dönemlerine ait oyun tahtaları, özellikle tahta tipi oyunlara hobi niteliğinde ilgi duyan araştırmacılar tarafından özel bir merak konusu

[1] Huizinga, 1991, s. 13 v.d.
[2] Austin, 1940, s. 258-259 (Austin sınıflandırmasında yalnızca "savaş", "av" ve "yarış" faaliyetlerini listelemiştir); Murray, 1952, s. 4-5 (Murray, oyun levhalarına yönelik beş gruplu sınıflandırmayı geliştirmiştir. Sınıflandırmasında 'düzenleme' yerine 'konum ve hiza', 'sayma' yerine 'mangala' oyunları ifadelerini kullanmıştır); Finkel, 2007a, s. 1-2.

olmuş ve bu alanda çok çeşitli araştırmalar yapılmıştır. Yakındoğu'yu bir bütün olarak ele alıp oyun tahtalarına ilişkin döneminin tüm arkeolojik verileri birleştiren ilk çalışma ise Hoerth'in[3] 1961 tarihli yayınlanmamış tezi olmuştur.

Yakındoğu'nun erken tarihli oyun tahtalarına yönelik çok çeşitli araştırmaların bir bölümü oyun tahtalarını tür bazında, diğer bir bölümü ise coğrafi bölge bazında ele almaktadır. Özellikle Mısır, hem malzeme, hem de ikonografik ve yazılı kanıtlar açısından araştırmacılara zengin bilgiler sunmuştur. Mezopotamya, Filistin, Girit ve Kıbrıs bölgelerindeki oyun tahtalarına yönelik araştırmalar da bulunmaktadır. Ancak, Anadolu oyun tahtaları üzerine henüz kapsamlı bir çalışma gerçekleştirilmemiş, hatta herhangi bir derleme dahi yapılmamıştır. Bu tez ile Anadolu oyun tahtalarının bilimsel olarak ele alınması ve bu alandaki boşluğun doldurulması hedeflenmektedir.

Kapsam ve Yöntem:

Bu çalışma Anadolu'da başlangıcından itibaren M.Ö. I. binin ortalarına kadar olan dönemde görülen oyun tahtalarını veya oyun tahtalarıyla özdeşleştirilebilecek ve ilişkilendirilebilecek buluntuları ele almaktadır. Ancak Anadolu oyun tahtalarını Yakındoğu'nun diğer bölgelerinde görülen örneklerden soyutlayarak incelemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır; çünkü Anadolu örnekleri, oyun tahtalarının Yakındoğu'daki tarihsel gelişiminin bir halkasını oluşturmaktadır. Bu nedenle, konuya bütünsel yaklaşabilmek adına, bu zaman dilimi kapsamında Yakındoğu'da görülen oyun tahtaları genel bir çerçeve dahilinde ele alınmış, Anadolu özelinde görülen oyun tahtaları ve ilişkili buluntular ise daha detaylı bir şekilde sunulmuştur. Oyunların kuralları, işlevleri tartışılırken ve genel değerlendirmeler yapılırken, yine bütünsellik adına, Yakındoğu örneklerinden mümkün olduğu kadar yararlanılmıştır.

"Anadolu" olarak ifade edilen coğrafi kapsam Türkiye'nin siyasi sınırlarını oluşturmaktadır. Kısacası Anadolu özelinde ele alınan örnekler, aslında Türkiye'deki merkezlere ait örneklerdir. Çalışma içerisinde "Yakındoğu"nun coğrafi kapsamını ise Mezopotamya, Suriye, İran, Filistin, Mısır, Kıbrıs ve Girit oluşturmaktadır.

[3] Hoerth, 1961.

Bu çalışmada “oyun tahtaları” , çeşitli parçalar aracılığıyla üzerlerinde kuralları tanımlı oyunların oynanmasına olanak veren yüzeyler olarak düşünülmüştür. Ancak, geçmiş dönemlerden günümüze ulaşabilen “oyun tahtalarının” çoğu tahta değil, dayanıklı malzemelerden üretilmiştir. Bu nedenle, çalışmanın ileriki bölümlerinde, olası bir karışıklığı önlemek amacıyla “oyun tahtası” yerine “oyun levhası” ifadesi kullanılacaktır. Ancak, üzerlerinde oyun oynamaya yarayan yüzeylerin her zaman levha formunda da olmalarının gerekmediği, taşlara veya toprağa çizilecek çizgiler veya açılacak çukurluklarla da “oyun levhası” elde edilebileceği unutulmamalıdır.

Bu çalışmada, Yakındoğu’nun oyun levhalarına değinilirken özellikle oyunun çıkışı, gelişimi, kuralları veya işlevlerine yönelik bilgi sağlayan örneklerin dahil edilmesine özen gösterilmiştir. Anadolu’da görülen/görüldüğü düşünülen oyun türlerine dair Yakındoğu örnekleri daha kapsamlı ele alınmış, Anadolu’da görülmeyen oyun türleri ise genel bir bilgi niteliğinde sunulmuştur. Tezin temel malzemesini oyun levhası buluntuları oluşturmaktadır. Bunun yanı sıra, oyun levhalarıyla ilişkilendirilebilecek küçük buluntulara da tez içerisinde yer verilmiştir. Oyun levhalarıyla oynanan oyunların daha iyi anlaşılmasına yönelik görsel veya yazılı diğer kanıtlar da değerlendirmeye alınmıştır. Çalışmada yayınlanmış buluntular esas alınmış, ancak müze ziyaretleriyle de içerik zenginleştirilmiştir.

II. Yakındoğu'nun Oyun Levhaları, Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortalarına Kadar

II.1. Çukurluklu Taşlar

Çeşitli boydaki taşlara veya kaya parçalarına oyulmuş küçük veya büyük çukurluklara, Yakındoğu'da çok farklı kapsamlarda rastlanmaktadır. Bu tür çukurluklu taşların veya kayalara oyulmuş çukurlukların ne amaçla kullanıldığını her örnek için kesinlik içinde saptamak mümkün değildir. Genellikle, buluntu kapsamlarına göre sunu veya benzeri bir kültsel işlevle ilişkilendirilmişlerdir. Yeni araştırmalar ise, bazı çukurluklu taşların belirgin dizilimlere sahip olduklarını ortaya koymakta ve bu tür buluntuların oyun amaçlı kullanılmış olabileceklerini göstermektedir. Bu bölümde, Yakındoğu'nun çeşitli kapsamlarında ele geçirilmiş ve oyun levhası olarak kabul edilen çukurluklu taşlar özetlenmektedir.

A. Neolitik Dönem

Yakındoğu'da oyun levhalarıyla ilişkilendirilebilecek çukurluklu taşların en eski örnekleri Neolitik Döneme aittir. Bu döneme atfedilen en az on iki adet buluntu mevcuttur[4]. Filistin'deki Beidha[5] (Lev. 1:b); Sina Yarımadası'ndaki Vadi Tbeik[6] ve Mezopotamya'daki el-Known 2[7] yerleşimlerindeki buluntular Seramiksiz Neolitik B Dönemi'ne (PPNB) tarihlendirilmektedir. Filistin'de yer alan Ayn Gazal'da[8] (Lev. 1:a) Seramiksiz Neolitik C safhasında, güneybatı İran'da yer alan Chagha Sefid'de ise (Lev. 1:c) M.Ö. 5700-5400'e tarihlendirilen buluntulara rastlanmıştır[9]. Bu levhaları iki veya daha fazla grup altında değerlendirmek mümkündür. Birinci gruptaki levhalar, düzenli aralıklarla yerleştirilmiş iki sıra halindeki sığ çukurluklardan (Ayn Gazal, Beidha örnekleri); ikinci gruptaki levhalar ise üç veya daha fazla sıra halinde yerleştirilmiş, daha az düzenli ve daha derin çukurluklardan (Vadi Tbeik, Chagha Sefid) oluşmaktadır.

[4] Simpson, 2007, s. 5 v.d.
[5] Kirkbride v.d., 1966, s. 34, Şek. 8.
[6] Bar-Yosef, 1982, s. 10-11.
[7] Maréchal 1982, s. 251, Şek. 14.3.
[8] Rollefson 1992, s. 1-2, Şek. 1; Anonim, 1990.
[9] Simpson, s. 5-7.

Beidha'daki iki örnekte ve Vadi Tbeik'teki bir örnekte çukurlukların yanısıra yivler de bulunmaktadır[10].

B. Eski Tunç Çağı ve Sonrası

Levant bölgesinde Eski Tunç Çağı'na tarihlenen levhalara rastlanmaktadır. En fazla sayıdaki buluntu Arad'dan gelmektedir[11] (Lev. 2:a), burada değişik dizilime sahip levhalar olmakla beraber, en yaygın dizilimin 3x10 olduğu görülmektedir. Bab edh-Dhra'daki beş adet büyük taşın üzerinde genellikle 3x10 dizilimli çukurluklar işlenmiştir, bazı taşların üzerinde birden fazla oyun alanının bulunduğu görülmektedir[12] (Lev. 2:c). Lachish'te de çukurluklu taşlara rastlanmaktadır. Taşlardan birinde çukurluklar spiral oluşturan bir dizilime sahiptir, diğer iki örnekte ise çukurluklar paralel sıralar oluşturmaktadır[13]. Levant'ta Orta Tunç Çağı'na ait örnekler ise Har Yeroham ve Mashabei Sade'de görülür[14]. Sebbane, bu yerleşimlerde bulunan bir kenarı kırık levhalardan ikisini 3x10'luk olarak, birini ise 2x10'luk olarak tamamlamaktadır[15]. En Ziq yerleşimindeki bir örnek 2x10'luk[16], Khirbet İskander'deki bir örnek ise 3x10'luk dizilime sahiptir[17].

Vadi El-Hasa'da tespit edilen bir taş üzerinde de, paralel sıralar halinde çukurluklar bulunmaktadır. Eski Tunç Çağı'ndaki paralellerine dikkat çekilen taş, geç döneme ait bir kapsamda yer almaktadır[18], bu nedenle taşın yeniden kullanılmış olma ihtimali üzerinde durulmaktadır.

---

[10] Simpson, s. 7.
[11] Sebbane, 2001, s. 213-214; Sebbane bu makalesinde Arad'da toplam 54 adet oyun levhası (bütün ve parça halinde) bulunduğundan bahsetmektedir [Arad'ın daha güncel tarihli yayında ise, oyun levhalarının sayısı 55 olarak verilmiştir (Amiran/Ilan, 1992, s. 76)]. Levhalar yerel kireç taşı üzerine yapılan insize çizgiler ve/veya çukurluklardan oluşmaktadır. Çukurluklu levhalar, buluntuların % 60'ını oluşturmaktadır.
[12] Lee, 1982, s. 171 v.d.; Sebbane, 2001, s. 220.
[13] Tufnell, 1958, s. 71, Lev. 21:2, 3 (Bu taşlar Lachish çevresindeki mağaralarda bulunmuştur, M.Ö. IV.-III. bin buluntuları altında listelenmektedir); Swiny, 1980, s. 69; Lev. XI:3, Şek. 4:1-2.
[14] Sebbane, 2001, s. 220, 222.
[15] A.g.e.
[16] A.g.e., s. 222
[17] Richard/Boraas 1984, s. 83, Şek. 19.
[18] MacDonald, 1988, s. 284, Şek. 30 (s. 154).

Hama'da M.Ö. 2100-2000'e tarihlenen bir örnekte, 3x10'luk dizilimdeki oyun alanının hem insize çizgiler hem de çukurluklardan oluştuğu görülmektedir (Lev. 3:a). İnsize çizgilerle ızgara formu meydana getirilmiştir, çukurluklar ise oyun karelerinin ortasında yer almaktadır[19]. Biblos'ta da Orta Tunç Çağı'nın sonuna veya Geç Tunç Çağı'nın başına tarihlenen çukurluklu oyun levhalarına rastlanmaktadır[20]. Bu levhalardan birinde yalnızca 3x10'luk dizilimdeki çukurluklar bulunmakta, diğerinde ise Hama örneğine benzer şekilde, 3x10'luk dizilimdeki insize çizgilerle oluşturulmuş ızgara formu ile oyun karelerinin ortalarında yer alan çukurluklar vardır[21] (Lev. 3:b). Megiddo'da da, Orta Tunç Çağı'na ait tabakalarda çukurluklu oyun levhaları bulunmaktadır. Levhalardan birinde iki paralel sıra görülmekte, diğerinde ise merkezi bir çukurluğun çevresinde altı çukurluk bulunmaktadır[22] (Lev. 3:d).

Kıbrıs'ın çeşitli yerleşimlerinde Orta ve Geç Kıbrıs dönemlerine tarihlenen çok sayıda çukurluklu taş bulunmaktadır. Taşlarda iki belirgin dizilim öne çıkmaktadır. Bunlardan biri 3x10'luk dizilim, diğeri ise spiral görünümlü bir dizilimdir[23]. Bazı taşlar iki yüzlüdür; bir yüzlerinde 3x10'luk, diğer yüzlerinde spiralli dizilim görülmektedir[24] (Lev. 3:c).

Girit'in çukurluklu taşları, Hillbom tarafından kapsamlı olarak incelenmiştir. Tipolojik açıdan bakıldığında, değişik örneklerde çukurluklar daire (Lev. 3:d), paralel sıralar, spiral gibi dizilimler oluşturmaktadır, bazı örneklerde ise dağınık bir dizilimdedirler[25]. Çukurluklu taşların Girit'te Minos Dönemi'nin tamamı boyunca, ancak yoğunluklu olarak Orta Minos ve Geç Minos I'de görüldüğü anlaşılmaktadır[26]. En çok merdivenlerde, tiyatro alanlarında, avlularda ve sokaklara ait kaldırım taşlarında

[19] Fugmann, 1958, s. 76, 80, Şek. 103: 3A453.
[20] Swiny, 1980, s. 60.
[21] Dunand, 1954, s. 310, Şek. 340: 9734.
[22] Loud, 1948, Lev. 268:4,5.
[23] Swiny, 1976, s. 43-46, Şek. 1-5; Swiny, 1980, s. 54 v.d., Şek. 2, 3:4-6, 5, Lev. X:1,2; XI:1,2,4.
[24] A.g.e.; s. 54, 65, 71, Şek. 5.
[25] Hillbom, 2003, s. 12, Tablo 1: Hillbom çalışmasında ele aldığı tüm çukurluklu taşları altı grup altında değerlendirmiştir: A1-Merkezi bir çukurluğu olmayan, daire veya devre şeklindeki dizilim; A2-Daha büyük, merkezi bir çukurluğa sahip, daire veya devre şeklindeki dizilim; B1- Merkezi bir çukurluğu olmayan, aşağı-yukarı paralel sıralar şeklindeki dizilim; B2- Daha büyük, merkezi bir çukurluğa sahip olan, aşağı-yukarı paralel sıralar şeklindeki dizilim; C-Dağınık çukurluklar; D-Spiral dizilim.
[26] A.g.e. s. 51.

bu tür çukurluklara rastlanmaktadır[27]. Hillbom, incelediği çukurluklu taşların büyük bölümünün oyun levhası işlevine sahip oldukları sonucuna varmıştır[28].

Demir Çağı'na ait örnekler Filistin, Suriye, Kıbrıs gibi çeşitli bölgelerde görülmektedir. Gezer'de ev inşaatında kullanılan taşların bazılarında birbirini insize çizgilerle oluşturulmuş ızgara formlu oyun alanlarına (Bkz. Böl. II.6), bazılarında da küçük çukurluklara rastlanmaktadır[29]. Tell Halaf'ta da oyun amaçlı olduğu düşünülen, farklı dizilimlerdeki çukurluklu taşlar bulunmuştur[30]. Hama'da, bir kolon desteğinin üst yüzüne üç grup oluşturacak şekilde küçük çukurlukların işlenmiş olduğu görülmektedir; bu gruplardan birinin dizilimi güçlü bir şekilde 20 kare oyununu andırmaktadır[31](Bkz. Böl. II.5). Kıbrıs'ta Palaepaphos-Skales Mezarlığı'nda da genellikle 3x10'luk dizilimdeki çukurlukları olan taş levhalar ele geçirilmiştir[32].

Belirtilen çukurluklu taşların oyun levhası olarak yorumlanmalarına olanak tanıyan çeşitli kanıtlar bulunmaktadır. Arad, Gezer gibi yerleşimlerde yalnızca ızgara formuna (Lev. 2:b) veya yalnızca çukurluklara sahip olan işlenmiş taşlara benzer kapsamlarda rastlanmıştır. Hama, Biblos ve yine Arad gibi yerleşimlerde ise, hem ızgara formu hem de çukurluklar aynı taş levha üzerinde, bir arada kullanılmıştır (Lev. 3:a,b). Izgara formlu levhalarda kullanılan piyonların yuvarlanmayacak nitelikte olmaları önemlidir; piyon olarak altı düz olan taşlar, seramik parçaları vb. objeler de kullanılmış olabilir. Çukurluklu levhalarda ise böyle bir zorunluluk yoktur, yuvarlanabilecek nitelikteki küçük taşlar, tohum taneleri, çamur veya dışkı topları da piyon olarak değerlendirilebilir. Doğadaki hazır malzemelerin piyon olarak değerlendirilebileceği göz önünde bulundurulduğunda yuvarlanabilecek malzemelerin daha kolay bulunabilir oldukları görülmektedir. Bu açıdan bakıldığında, çukurluklu taşların daha pratik bir

[27] A.g.e., s. 118.
[28] A.g.e., s. 54: Hillbom, incelediği 164 çukurluklu taşın 113 tanesinin oyun amaçlı olduğu; 14 tanesinin oyun veya libasyon amaçlı olabileceği ya da her iki amaca birden hizmet edebileceği (örneğin ritüel oyunlarda kullanılıyor olabileceği); 6 tanesinin altar veya libasyon masası olduğu; 34 tanesinin ise kesin bir şekilde tanımlanamayacağı sonucuna varmıştır.
[29] Macalister, 1912, s. 301, Şek. 441:a: Macalister'a göre, ev inşaasında çalışan işçiler molaları sırasında bu taşlar üzerinde oyun oynamış olmalılardır.
[30] Hrouda, 1962, s. 52, Lev. 43:a-d.
[31] Fugmann, 1958, s. 177, Şek. 216: 6A 346.
[32] Elliot, 1983, s. 478.

oyun yüzeyi oluşturacakları görülmektedir. Oyunun niteliğinden çok, bu veya benzeri pratik gerekçelerle oyun yüzeyi olarak ızgara formunun veya çukurlukların tercih edildiğini düşünmek de mümkündür.

Belirtilen buluntuların oyun levhası olarak yorumlanmalarına olanak tanıyan daha güçlü bir kanıt ise çukurlukların dizilimlerinden gelmektedir. Özellikle Levant ve Kıbrıs'taki çukurluklu taşlarda yaygın olarak görülen 3x10'luk dizilim (Lev. 2:a,b,c; Lev. 3:c) ile Mısır'ın *Senet* oyunu (Bkz. Böl.II.4) arasında [33]; benzer şekilde Kıbrıs'ta görülen spiral dizilimle de Mısır'ın *Mehen* oyunu (Bkz. Böl. 18II.3) arasında[34] ilişki kurulmaktadır, çünkü bu dizilimler Mısır'ın bu iyi bilinen oyunlarında da görülmektedir. Izgara formu ile çukurlukların bir arada kullanıldığı Hama ve Biblos levhaları da 3x10'luk dizilime sahiptir (Lev. 3:a,b). Hama'da 20 kare oyununu andıran çukurluklu dizilim de, bu yüzeyin oyun levhası oluşturmak amacıyla oluşturulduğunu göstermektedir[35]. Kıbrıs'taki, bir yüzünde spiralli dizilimin, diğer yüzünde ise 3x10'luk dizilimin görüldüğü çukurluklu taşlar ise bu özellikleriyle bilgi vermektedir (Lev. 3:c). Swiny, Kıbrıs'ın bu iki yüzlü taşlarını Mısır'ın iki yüzlü oyun levhalarıyla özdeşleştirilmiştir (Bkz. s. 21, 27) ve bunu da buluntuların oyun levhası olduklarına işaret eden bir başka kanıt olarak değerlendirmiştir[36].

II.2. 58 Delik Oyunu

Bu oyun, dönemin Yakındoğusu için uluslararası bir niteliğe sahiptir. Mısır, Filistin, Anadolu, Suriye, İran ve Mezopotamya'da kırktan fazla buluntu ele geçirilmiştir[37]. "Köpekler ve Çakallar" veya "palmiye oyunu"[38] olarak da bilinen oyun, ilk kez Petrie tarafından Mısır'daki örnekler temel alınarak "58-Delik Oyunu" olarak

[33] Swiny, 1980: 62-65, 70-76; Sebbane, 2001: 224-225.
[34] Swiny, 1980: 65-76.
[35] Aynı yapı dahilinde (Yapı III) bulunan bir tuğla parçasının üzerinde ise, 20 kare oyunun insize çizgilerle çizilmiş olduğu görülmektedir (Fugmann, s. 179, Şek. 216: 5B 860 O16).
[36] A.g.e.: 69-72.
[37] Tüm buluntular bütün halde değildir, buluntuların çoğu oyun levhasının kırılmış bir parçasına aittir.
[38] Carnavon/Carter, 1912, s. 56 v.d.; Oyun levhasının üzerinde betimlenmiş olan palmiye ağacı ve levhaya eşlik eden çubuk biçimli piyonlarda betimlenmiş köpek ve çakal figürleri nedeniyle, oyun bu isimlerle de anılmaktadır.

adlandırılmıştır [39] . Oysa Gadd'ın [40] da belirttiği gibi deliklerin sayısı değişkenlik gösterebilmektedir[41].

Bu gruptaki oyun levhalarının şekilleri oldukça çeşitlidir. Balta, kalkan, kürek biçimli veya kabaca dikdörtgen olanları vardır, biçimlere dair verilebilecek örnekleri çoğaltmak mümkündür. Benzer şekilde, levhaların üretiminde tahta, fildişi, taş, kil dahil olmak üzere çok çeşitli malzemeler kullanılmıştır. Bazı levhaların malzemeleri ve işçilikleriyle oldukça incelikli oldukları, bazılarının ise kolaylıkla elde edilebilecek malzelelerle ve daha az özenli bir işçilikle daha mütevazı bir görünüme sahip oldukları görülmektedir. Oyunun buluntu kapsamları da oldukça çeşitlidir; mezar, saray, özel konut, tapınak gibi kapsamlarda örneklere rastlanmıştır.

Oyun alanı tüm örneklerde aşağı yukarı aynıdır; levhanın kenarları boyunca dizilmiş delikler ile (genellikle 19x2) levhanın orta bölümünde üst kenardan alt kenara doğru iki paralel sıra halinde uzanan deliklerden oluşur (genellikle 10x2 veya 11x2). Çoğu levhanan üst kenarında, orta eksen üzerinde bir delik daha bulunmaktadır (Tepe Deliği). Belirtilen deliklerin dışında, bazı levhalarda, levhanın çeşitli yerlerinde fazladan deliklerin de bulunabildiği görülmektedir[42].

Levhaların tarifini kolaylaştırmak ve belirli özellikleri ortak bir dille tanımlayabilmek amacıyla, bu çalışmada, oyuna ait delikler aşağıdaki şekilde adlandırılmıştır[43] (Lev. 4):

- Üst kenarın orta ekseni üzerine denk gelen delik Tepe Deliği (T),
- Dış kenarları izleyen delikler yukarıdan aşağıya doğru, K_1-K_{19} (Sol) ve K'_1-K'_{19} (Sağ),

[39] Petrie, 1927, s. 55.
[40] Gadd, 1934, s. 45: Gadd deliklerin 58-61 arasında değiştiğini belirtmiştir. Bu çalışmada ele alınan Konya-Karahöyük levhasıyla beraber, oyun alanını oluşturan deliklerin 55, 58-61 olabildiğini önermek mümkündür.
[41] Bu çalışma içerisinde, bu grup altında ele alınan tüm levhalar, delik sayısından bağımsız olarak "58 delik oyunu" olarak adlandırılacaktır.
[42] Bkz. Lev. 6:a, Lev. 7:a,b,c, Lev. 8:a.
[43] Bu çalışmada tarifi yapılan 58-delik oyununa ait tüm örneklerde, bu adlandırma kullanılacaktır.

- Orta sıralarda 10'ar deliğin bulunduğu durumlarda bu delikler yukarıdan aşağıya doğru, O_1-O_{10} (Sol) ve O'_1-O'_{10} (Sağ),
- Orta sıralarda 11'er deliğin bulunduğu durumlarda, en üstteki delikler O_0 (Sol) ve O'_0 (Sağ), diğerleri yukarıdan aşağıya doğru, O_1-O_{10} (Sol) ve O'_1-O'_{10} (Sağ).

Levhalarda genellikle kenar sıralardaki her beşinci deliğin[44] (K_5-K'_5, K_{10}-K'_{10}, K_{15}-K'_{15}) ve orta sıralardaki 6, 8 ve 10 No'lu deliklerin[45] (O_6-O'_6, O_8-O'_8, O_{10}-O'_{10}) diğer deliklerden ayrıştırılmalarını sağlayan bir vurguya sahip olduğu görülmektedir[46]. Benzer şekilde, Tepe deliği ve O_0/O'_0 delikleri de, genellikle vurgulanmıştır. Bu ayrıştırıcı vurgu, delikler arasında bağlantı sağlayan bir yol, rozet veya kakmalarla yapılmış bir süsleme, özel bir işaret veya büyüklük olabilmektedir.

Oyunun kuralları kesin olarak bilinmemektedir. Levhaların genel özelliklerinden bu oyunun çubuk şeklindeki piyonlarla ve zar işlevine sahip bir araçla oynanan bir çeşit yarış oyunu olduğu anlaşılmaktadır.

A. Tipolojik Değerlendirmesi

58 delik oyununa ait levhaların tipolojik değerlendirmeleri bütünsel olarak ilk kez Ellis tarafından yapılmıştır[47]. Ellis, oyun tahtalarını dört grup altında sınıflandırarak bu grupların ortak özelliklerinden bahsetmiştir. Bu çalışmada da Ellis'in

[44] Kenar sıralarındaki her 5. delikte vurgu görülmeyen örnekler de bulunmaktadır, ancak sayıları oldukça azdır.
[45] Orta sıralardaki vurgularda çeşitlilik görülebilmektedir.
[46] Çalışma içerisinde ayrıştırıcı işarete sahip olan deliklerden "vurgulu delikler" olarak, diğer deliklerden ise "sıradan delikler" olarak bahsedilecektir.
[47] Ellis/Buchanan, 1966: 192-198.

sınıflandırmaları[48] temel alınmış, ancak yeni veriler de dikkate alınarak oyun levhaları altı grup altında sınıflandırılmıştır[49].

I. Grup - Mısır Levhaları (*Bkz. Lev. 5)*[50]:

Bu grup[51] altında incelenen levhaların tamamı Mısır'a aittir. Levhalar şekil olarak Mısır'ın bakır baltalarına benzetilmiştir[52], tahtadan ve fildişinden imal edilmişlerdir. Genel olarak üst kenarları hafifçe dışbükeydir; yan kenarlar bazı örneklerde hafifçe içbükey kıvrımla alt kenarlara indikçe daralmaktadır, bazılarında ise düzdür. Alt kenar bazı örneklerde düzdür, bazı örneklerde ise yan bölümler düz olduğu halde orta bölümünde yarım daire şeklindeki bir girintiye sahiptir, bir örnekte ise düz olduğu halde orta bölümde yarım daire görünümünü veren insize bir kavis bulunmaktadır.

Levhalar vurgulu bir T deliğine sahiptir. Bazı levhalarda orta sıra 10'ar delikten (O_1-O_{10}/O'_1-O'_{10}), bazılarında ise 11'er delikten oluşmaktadır (O_0-O_{10}/ O'_0-O'_{10}). Bir örnekte ise, O_0 deliklerinin yerine bir çift göz resmedilmiştir (Lev. 5:d). K_1-K_{19}/K'_1-K'_{19} delikleri üst kenardan başlayarak yan kenarlar boyunca devam etmektedirler. Tüm levhalarda K_5/K'_5 ve K_{15}/K'_{15} No'lu delikleri küçük bir haçı andıran *nefer* işaretiyle işaretlenmiştir[53]. K_{10}/K'_{10} ile O_6/O'_6'yı ve O_8/O'_8 ile O_{10}/O'_{10}'u birbirlerine bağlayan yivler veya kavisli çizgiler mevcuttur.

Bu gruptaki levhaların çoğunluğu ayaklıdır ve çoğunda, parçaları yerleştirmek amacıyla tasarlanmış çekmecelere rastlanmaktadır. Bazı levhalarda görülen grafik öğeler (palmiye, bir çift göz) aracılığıyla, levhaların 'üst' ve 'alt' kenarlarının hangileri olduğu konusunda yorum yapmak mümkün olmuştur.

---

[48] A.g.e.: Ellis'in sınıflandırması aşağıdaki şekildedir:
I. Grup: Mısır Levhaları
II. Grup: Susa Levhaları
III. Grup: Filistin Levhaları
IV. Grup: Mezopotamya Levhaları

[49] İran, Tepe Sialk'ta bulunmuş olan I. bin levhasını (Ghirshman, s. 42-44, Şek. 4), özgün niteliğinden ötürü, genel bir kategori altında ele almak mümkün değildir; bu nedenle hariç tutulmuştur (Lev. 10:e).

[50] Ayrıca, Lev. 10:a, b'de yer alan örnekler de bu gruba aittir (Lev. 5:b = Lev. 10:b).

[51] Ellis/Buchanan, 1966: 193-195.

[52] Carnavon/Carter, 1912, s. 56.

[53] A.g.e. s. 58; Hoerth, 2007, s. 64.

II. Grup- Anadolu Levhaları:

Anadolu levhaları III. Bölüm'de detaylı olarak inceleneceği için burada ele alınmayacaktır.

III. Grup - Susa Levhaları (*Bkz. Lev. 6)*:

Bu grup altında Susa'da[54] bulunmuş olan levhalar yer almaktadır[55] (Lev. 6:a,e). Levhalar taştan imal edilmiştir. Hiçbiri bütün olarak bulunmamıştır, parçalardan üçü levhanın üst bölümüne, ikisi ise alt bölümüne aittir. Parçaların üst bölümleri yuvarlaktır. Levhaların, yukarıdan aşağıya doğru indikçe daraldıkları, tabana yaklaşınca bir köşe oluşturarak tekrar genişledikleri görülmektedir. Alt parçalarda ise iki yanı düz olan alt kenarın ortasında yarımdaire şeklindeki bir girintinin olduğu görülmektedir. Üst bölüme ait parçalardan birinde, levhanın dışbükey kenarları aşağıya inerken bir köşe yaparak iç bükey bir kıvrım oluşturmaktadır. Üst bölüme ait diğer parçalarda ise, bu tür bir köşenin olup olmadığını veya levhanın köşe oluşturmadan yuvarlak bir kıvrımla daralıp daralmadığını anlamak mümkün değildir.

Bulunan örneklerde T ve O_0/O'_0 delikleri mevcuttur ve sıradan deliklerden ayrıştırılabilir özelliğe sahiptir. Bir parça dışındaki tüm parçalarda kenar ve orta sıralardaki vurgulu delikler, sıradan deliklerden daha büyüktür. Vurgulu deliklerin sıradan deliklerle aynı büyüklükte olduğu parçada ise bu deliklerin yanlarında fazladan bir delik daha vardır (Lev. 6:b). Parçaların birinde daha, vurgulu deliklerin yanısıra O_0 deliklerinin yanında (arasında) küçük delikler bulunmaktadır (Lev. 6:a). Bu parçada ayrıca, O_6/O'_6 deliklerini birleştiren bir yive ait izler görülmektedir, ancak levha bu noktadan kırılmış olduğu için bunu kesinlik içinde söylemek mümkün değildir. Alt parçalardan birisi iki yüzlüdür, diğer yüzü 20 kare oyununa (Bkz. II.5) aittir.

Bu grup altında ele alınabilecek bir başka oyun levhası ise Yale Babil Koleksiyonun'da yer almaktadır. Ellis, buluntu kapsamı bilinmeyen bu kırık oyun levhasının en yakın paralellerinin Susa levhaları olduğunu belirterek, parçayı bu

[54] Mecquenem, 1905: 104-106, Res. 345-351.
[55] Ellis/Buchanan, 1966: 195-196.

örneklere uygun şekilde tamamlamıştır[56] (Lev. 6:f). Üst bölümü korunmuş olan levhada T ve O_0/O'_0 deliklerinin dikdörtgen bir çerçeveyle vurgulanmış oldukları görülmektedir. Ayrıca K'_{10}/O'_6 deliklerini birleştiren bir bağlantı bulunmaktadır.

IV. Grup - Filistin Levhaları (*Bkz. Lev. 7)*[57]:

Bu grup altında Filistin'de Megiddo[58] (Lev. 7:a), Gezer[59] (Lev. 7:c), Tell Gemmeh[60] ve Beth Shan'da[61] bulunmuş örnekler ve Mısır'a[62] (Lev. 7:b, 10:c) ait izole örnekler yer almaktadır. Megiddo ve Beth Shan levhaları fildişinden, Gezer levhası kilden, Tell Gemmeh levhası ise seramikten imal edilmiştir. Bu levhalarda Ellis[63] tarafından "keman biçimli"[64] olarak adlandırılan çok belirgin bir form kullanılmıştır. Levhanın bir ucunda yuvarlak bir bölüm bulunmaktadır[65], bu bölümde de delikler yer almaktadır. Ana gövdeye eklenmiş yuvarlak bölümün, levhalarınn her iki ucunda da olabileceği görülmektedir[66]. Levhanın ana gövdesi üzerinde toplam 58 delik vardır. Megiddo örnekleri (Lev. 7:a) ve Kahire Müzesi'ndeki (Lev. 7:b) örnekte, levhanın ortasında kavisli kenarlara sahip bir dikdörtgen görülmektedir. Bu örneklerde ayrıca, orta sıralardaki birinci ve onuncu delikler ile kenarlardaki her beşinci delik vurgulanmıştır[67] (O_1/O'_1, O_{10}/O'_{10}, K_5/K'_5, K_{10}/ K'_{10}, K_{15}/K'_{15}), bazı örneklerde orta

[56] A.g.e.: 198-199, Res. 5.
[57] Ayrıca, Lev. 10:c'de yer alan oyun levhası da bu gruba dahildir.
[58] Loud, 1939, s. 19, Lev. 47-50.
[59] Macalister, 1912, s. 416, Res. 501; Petrie/Brunton, 1924, Lev. xxii, 15.
[60] Petrie, 1928, s. 18, Lev. xxxix.
[61] Oren, 1973, s. 120-121, Şek. 41:37= 76:1 (7 No'lu Mezar), Şek. 45:23 = 76:10 (90 No'lu Mezar):
[62] Petrie, 1924, s. 8, Lev. xxii, 13-25. Mısır levhalarından biri Kahire Müzesi'nde, diğeri ise Louvre Müzesi'nde yer almaktadır. Levhaların buluntu kapsamları bilinmemektedir. Louvre Müzesi'ndeki örnekte oyun alanı bir 'su aygırı' figürünün sırtında yer almaktadır (Lev. 10:c) (May, 1991, s. 127) [Erken tarihli yayınlarda bu hayvan 'kurbağa' olarak tanımlanmıştır (Petrie/Brunton, 1924, s. 8; Driton, 1940, s. 194-195)].
[63] Ellis/Buchanan: 196-197.
[64] Driton ise, levhaların formu için "Hitit kalkanı" benzetmesini kullanmıştır (Driton, 1940, s. 200 v.d.).
[65] Gezer'de ve Kahire Müzesi'nde yer alan levhalarda bu yuvarlak bölüm, Megiddo levhalarıyla karşılaştırıldığında (deliklerin dizilimine göre) diğer uçtadır. Louvre Müzesi'nde bulunan su aygırı biçimli eserde ise, su aygırının başına gelen bölüm kırıktır (Lev. 10:c), eğer bu bölümün yuvarlak parçayı temsil ettiği kabul edilirse, yönünün Megiddo levhalarındaki gibi olduğu görülür.
[66] Bu gruptaki levhalarda, orta sıradaki 6. vurgulu delik referans alındığında, Gezer (Lev. 7:c) ve Mısır (Lev. 7:b) örneklerinde görülen yuvarlak bölümün, Megiddo örneklerine (Lev. 7:a) göre ters uçta olduğu görülür.
[67] Macalister, Gezer levhasındaki bazı deliklerin koyu kırmızıyla çevrelendiğinden bahsetmektedir. (Macalister, 1912, s. 416, Res. 501). Macalister'ın yayınladığı fotoğrafa ve Petrie'nin yayınladığı çizime (Petrie/Brunton, 1924, Lev. xxii, 15) bakıldığında bu deliklerin vurgulu delikler arasında olduğu

sıralardaki altıncı delikler de vurguludur (O_6/O'_6). Levhalarda, delikleri birleştiren kavisler veya çizgiler yoktur; ancak, K_{10}/K'_{10} ve O_6/O'_6 delikleri yanyana ve çok yakın olacak şekilde dizilmiştir.

V. Grup – Mezopotamya/Suriye, II. Binin İkinci Yarısı (*Bkz. Lev. 8)*:

Bu grup altında Nippur[68] (Lev. 8:b), Ur[69] (Lev. 8:a), Tell-Ailun'da[70] (Lev. 8:c) ve Assur'da[71] bulunmuş örnekler yer almaktadır[72]. Levhalar genellikle kil veya pişmiş topraktan imal edilmiştir.

Levhaların şekli değişkenlik göstermekle birlikte, kabaca dikdörtgen formunu andırmaktadırlar. Genel olarak tasarımları basittir, çok özenli bir işçiliğe sahip olmadıkları görülmektedir. Bu levhalardaki tüm vurgulu delikler (K_5/K'_5, K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15}, K_{20}/K'_{20}, O_6/O'_6, O_8/O'_8, O_{10}/O'_{10}) ayrıca T deliği, sıradan deliklerden ayrıştırabilecek bir özelliğe sahiptir. Delikleri birbirine bağlayan yivlere veya kavislere hiçbir levhada rastlanmamaktadır. Bazı levhalarda, kenar deliklerinin üst ve yan kenarları takiben alt kenarlar boyunca da sıralandıkları görülmektedir.

Ur levhasında O_1/O'_1 deliklerinin de vurgulu yapılmış olduğu görülmektedir (Lev. 8:a). Ayrıca, levhanın ortasında, orta sıranın 1. ve 2. deliklerin arasında basit görünümlü iki delik bulunmaktadır. Benzer şekilde Nippur oyun levhasında da O_1/O'_1 delikleri vurguludur ve bu deliklerin üzerinde, T deliğini alttan çevreleyecek şekilde basit görünümlü delikler bulunmaktadır (Lev. 8:b).

---

görülmektedir. Diğer vurgulu deliklerin ayırt edilebilir özellikleri ise yıpranmadan ötürü yok olmuş olmalıdır.

[68] McCown, v.d., Lev. 32: 3.

[69] Gadd, 1934, s. 46-47, Lev. VIII, b: Hoerth, paralel örneklerle yaptığı karşılaştırmalara dayanarak bu levhayı M.Ö. II. binin ikinci yarısına tarihlendirmektedir (Hoerth, 2007, s. 65-66).

[70] Moortgart-Correns, 1959: 339-345: Tell-Ailun'da kapsamı dışında bulunmuş olan bu levhayı Moortgart-Correns M.Ö. II. binin ikinci yarısına tarihlendirmekte, ancak daha erken bir tarihe de ait olabileceğini belirtmektedir. Tell Ailun'un en geç tabakası M.Ö. II. binin ikinci yarısına tarihlendirildiği için, levhanın daha geç bir döneme ait olamayacağı anlaşılmaktadır.

[71] Klengel-Brandt, 1980, s. 121, Şek. 2, Lev. XII:3: Klengal-Brandt, kapsamı bilinmeyen bu parçayı (Envanter no: VA Ass 4261) Ur örneğiyle karşılaştırarak tamamlamaktadır ve her iki levhanın da Geç Assur Dönemi'ne tarihlendirilebileceğini önermektedir. Ancak hem Ur örneğini hem de bu parçayı Nippur ve Tell-Ailun örnekleriyle karşılaştırarak daha erken bir döneme tarihlendirmek daha gerçekçi olacaktır.

[72] Mezopotamya, Diyala Bölgesi'nde bulunmuş olan, kilden yapılmış bir oyun levhasına ait küçük bir parçayı da bu grup altında değerlendirmek mümkündür (Hill v.d., 1990 içerisinde Delougaz, s. 227, Lev. 66:e).

VI. Grup - I. Bin Levhaları (*Bkz. Lev. 9)*[73]:

Bu gruptaki levhalar genel olarak Mezopotamya [74] kökenlidir (çoğu Assur'dandır), İran'a[75] (Lev. 10:d) ve Kuzey Suriye'ye[76] (Lev. 9:c) ait bir örnek de bulunmaktadır. Levhaların yapımında genel olarak taş[77] kullanılmıştır, kil ve pişmiş topraktan yapılmış örnekler de vardır. Levhaların büyük bölümü Geç Asur Dönemi'ne tarihlendirilmektedir.

Levhalar uzun ve ince bir görünüme sahiptir. T deliğinin bulunduğu kenar yuvarlak, karşıdaki kenar ise düzdür, levhaların yan kenarları da genellikle biçimlendirilmiştir. Levhaların kenarlarında çeşitli tasvirlere rastlanılabilmektedir; bazı örneklerde tasvirler düz kenar[78] üzerinde (Lev. 9:a, b), bazı örneklerde ise yan kenarlar üzerinde yer alır (Lev. 9:c). İran levhasının ise arka yüzünde tasvirlere rastlanmaktadır. Geç Asur levhalarının bir bölümünde Esarhaddon'un yazıtına rastlanmaktadır[79].

O_0 deliklerine sahip olan levhalar olduğu gibi, bu deliklerin olmadığı levhalar da vardır. Bu gruptaki levhaların görülen bir başka özellik ise, genellikle O_1/O'_1 deliklerinin vurgulu belirtilmiş olmasıdır. Bazı levhalarda O_0/O'_0 delikleri görülürken, bazılarında görülmez. Ancak O_1/O'_1 delikleri vurgulu belirtildiği levhalarda, O_0/O'_0 delikleri vurgulu değildir. Genellikle, tüm vurgulu delikler ortak biçimde, çoğunlukla da rozetlerle belirtilmiştir. Deliklerin dizilimine bakıldığında, levhaların, genellikle, rozetler aynı hizaya gelecek şekilde tasarlanmış oldukları görülür; diğer delikler ise, bu hizanın sağlanabilmesi için değişken aralıklarla yerleştirilmişlerdir. K_{15}/K'_{15} rozetinden sonra gelen delikler (K_{16}-K_{19} / K'_{16}-K'_{19}), genellikle düz kenar boyunca dizilmiştir[80] ve

[73] Ayrıca, Lev. 10:d'de yer alan oyun levhası da bu gruba dahildir.
[74] Nassouhi, 1925, 12 v.d.; Gadd, 1934, 45 v.d.; Klengel-Brandt, 1980: 119 v.d.
[75] Amiet, 1976, s. 97-98, Lev. 240.
[76] Nougrayol, 1948: 46-49: Bu levha Ras el Ain'de ele geçirilmiştir, bu nedenle "Ras el Ain" levhası olarak bilinmektedir.
[77] Mermer, steatit, konglomera, su mermeri levha yapımında kullanılmış taşlar arasındadır.
[78] Bu ifadeyle 'T' deliğinin karşısındaki kenar kastedilmektedir [Ellis, tasvirlerin yönüne bakıldığında düz kenarın üste gelmesi gerektiğini belirterek, bu yönün I. Grup'taki levhaların tersi olduğuna dikkat çekmiştir (Ellis/Buchanan, 1966, s. 198)].
[79] Gadd, 1934: 46-50.
[80] Ellis/Buchanan, 1966, s. 197-198.

K_{19}/K'_{19} delikleri ile O_{10}/O'_{10} deliklerinin birbirlerinin devamı olduğu izlenimini vermektedir.

B. Tarihçesi

58-delik oyununun en erken örneklerini Mısır, I. Grup levhaları oluşturur (Lev. 5). Bilinen en erken tarihli levha, Sedment'te[81] bulunmuştur (Lev. 5:c), IX. veya X. Hanedanlığa[82] tarihlendirilmektedir. Mısır'da bulunan diğer örnekler ise, XI. ve XII. Hanedanlıklar zamanına verilmektedir. Tüm örnekler mezarlarda bulunmuştur. Mısır'a ait, kapsamları bilinmeyen, dolayısıyla kesinlik içerisinde tarihlendirilemeyen örnekler de vardır. Tarihlendirilebilen örneklere dayanarak, Mısır'da bu oyunun Orta Krallık'tan sonra oynanmadığı söylenebilir[83]. Meyer'e göre, bu oyunun terkedilmesi, Hiksosların (yak. M.Ö. 1648-1537) hakimiyetiyle ilişkilidir[84].

Mısır dışında, kapsamı dahilinde bulunmuş en erken örneklere Anadolu'da (II. Grup) rastlanmaktadır (Bkz. Böl. III.). Assur Ticaret Kolonileri Çağı'na (M.Ö. 1945-1725) ait levhalara Kültepe, Acemhöyük, Konya-Karahöyük ve Boğazköy'de rastlanmaktadır. Anadolu'daki bu levhaların dışında, Mezopotamya kökenli olan ve Yale Koleksiyonu'nda yer alan bir levha da (Bkz. s. 12 v.d., Lev. 6:f), Buchanan[85] tarafından yan kenarları üzerinde yer alan betimlemelerin gliptik eserlerle karşılaştırılmasına dayanılarak, Eski Babil Dönemi'nin başlarına (M.Ö. 19. yy.'ın ortaları) tarihlendirilmiştir[86]. Bu durumda Mısır'ın bilinen son örnekleri ile Mezopotamya ve

[81] Petrie/Brunton, 1924, s. 7, Lev.xxi, 14; xxii, 8, 9.
[82] A.g.e. s. 5, 7; Lev. xxxix: Oyun levhasının bulunduğu mezardaki tek seramik kap, Petrie tarafından IX., X. ve Erken XI. Hanedanlığa tarihlendirilen Sedment 2-6'da görülmektedir (Ellis/Buchanan, 1966, s. 194). Levha, 'Petrie/Brunton, 1924, s. 7' ve 'Petrie, 1927, s. 55'te IX. Hanedanlığa, 'Petrie, 1928, s. 18'de ise X. Hanedanlığa atanmıştır.
[83] Mısır kökenli olan, ancak buluntu kapsamları bilinmeyen ve tipolojik olarak IV. Gruba ait olan iki levhayı ise Filistin örnekleriyle yapılacak karşılaştırmalarla Geç Tunç Çağı'na tarihlendirmek mümkündür. (Hoerth, 1961, s. 67, 69). IV. Gruba ait olan bu levhalarla, I. Grup (Mısır) levhaları arasında yaklaşık yarım asırlık bir boşluk bulunduğu göz önüne alındığında unutulmuş bir oyunun Filistin kanalıyla daha geç bir tarihte Mısır'a yeniden kazandırıldığı düşünülmelidir.
[84] Meyer, 1982, s. 58.
[85] Ellis/Buchanan, 1966. s. 199 vd.
[86] Hoerth, Buchanan'ın tarihlendirmeye ilişkin önerisini yorumlarken oyun levhalarının yan kenarlarındaki betimlemelerin M.Ö. I. bine özgü bir özellik olduğuna değinmiş, ancak Yale levhasının (Mısır'la kronolojik bağlantı kurulabilmesi açısından) Mısır'a özgü özelliklerden birini taşıdığını da belirtmiştir. Hoerth, Buchanan'ın tarihlendirmesinin Yale Levhası'nı Mısır dışındaki en erken levha haline getirdiğini

Anadolu'nun bilinen ilk örneklerinin birbirleriyle çağdaş oldukları söylenebilir. Meyer, Mısır ile Mezopotamya arasındaki ekonomik ilişkilerinin VII.-X. Hanedanlıklar ve XI. Hanedanlığın bir bölümünde (yak. M.Ö. 2155-2040), kesintiye uğradığını, II. Amememtet'in hükümdarlığında (M.Ö. 1929-1892, XII. Hanedanlık) ise bu ilişkilerin yeniden kurulduğuna dair kanıtlar olduğunu belirterek Mısır dışındaki oyun levhalarının da ilk olarak bu dönemlerde görülmesinin bu gelişmelerle tutarlı olduğunu vurgulamaktadır[87].

İran'da, Susa'da bulunan örnekler (III. Grup) ise M.Ö. 12. yy.'a tarihlendirilmektedir[88] (Lev. 6:a-e). Ancak buluntu kapsamları gereği bu tarihlendirme yeterince güvenilir değildir[89]. Ellis, Susa levhalarının, Yale levhasından hemen sonraya tarihlendirilebileceğini ve yaklaşık olarak Erken Babil Dönemi'yle çağdaş olabileceklerini savunmuştur[90].

Geç Tunç Çağı'na tarihlendirilen örnekler Filistin (IV. Grup; Lev. 7) ve Mezopotamya'da (V. Grup; Lev. 8) görülmektedir. İran'da Tepe Sialk'taki bir mezarlıkta bulunmuş olan özgün özelliklere sahip levha[91] ise (Lev. 10:e) birinci binin başlarına tarihlendirilmektedir[92]. Demir Çağı'na ait diğer örnekler İran, Kuzey Suriye ve Mezopotamya'da (VI. Grup; Lev. 9) bulunmuştur. Birinci bin levhalarının büyük çoğunluğu Mezopotamya'da bulunmuştur ve Geç Assur Dönemi'ne aittir. Esarhaddon'un (M.Ö. 681-669) yazıtına sahip olan örnekler tarihlendirme konusunda daha kesin bir bilgi vermektedir.

---

ifade etmiştir. (Hoerth, 2007, s. 64). Oysa Anadolu oyun levhaları Yale Levhası için önerilen tarihten daha erken bir döneme aittir.

[87] Meyer, 1982, s. 60.

[88] Mecquenem, s. 104-106, Şek. 345-351.

[89] Oyun levhası, Şilhak-Inşuşinak'ın (M.Ö. 12. yy.'ın üçüncü çeyreği) inşa ettiği bir tapınağın temeline ait olduğu düşünülen bir toprak yığıntısının içinde bulunmuştur. Ellis, tarihlendirmeyle ilgili sorunlar olduğuna değinerek yığıntının tapınakla olan ilişkisinin şüpheli olduğunu, aynı zamanda buradaki buluntuların da çok farklı tarihlere ait olduğunu belirtmiştir (Ellis/Buchanan 1966, s. 195).

[90] Ellis/Buchanan 1966, s. 199.

[91] Ghirshman, s. 42-44, Şek. 4.

[92] A.g.e.: Ghirshman, levhanın bulunduğu mezarlığın Sialk'ın son safhasıyla çağdaş olduğunu belirtmektedir ve yeni kültür unsurlarının görüldüğü bu safhayı M.Ö. 10. yy.'ın sonu ile 8. yy.'ın başı arasına tarihlendirmektedir (A.g.e., s. 104 v.d.).

M.Ö. 6. yy.'dan sonrasına ait tarihlendirilebilir kapsamlarda bu oyuna rastlanmamaktadır[93]. Bilinen veriler ışığında, bu oyunun yaklaşık M.Ö. 2100 civarında Mısır'da ortaya çıktığı ve oradan Anadolu, Mezopotamya, İran, Suriye ve Filistin'i kapsayacak şekilde Yakındoğu'ya yayıldığını, ufak tefek farklılıkların dışında oyunun genel formatını yaklaşık 15 yüzyıl boyunca koruyabildiği görülmektedir. Ancak bu tarihten sonra da oyunun tamamen yok olduğunu söylemek doğru olmaz. Mısır'da M.S. 2. yüzyılda Hristiyan Koptlar tarafından oynanan bir oyunda görülen özellikler güçlü bir şekilde 58 delik oyununu andırmaktadır. Çok sayıdaki delikten oluşan bir oyun levhasına ve çubuk biçimli piyonlara sahip olan bu oyunun kökeninin 58 delik oyunu anlaşılmaktadır[94].

Mısır'da kapsamı bilinen levhaların tamamı mezarlarda bulunmuştur, Mısır dışındaki bölgelerde ise levhalar, Tepe Sialk, Beth Shan (mezar buluntuları), Nippur ve bazı Geç Asur örnekleri (tapınak buluntusu) gibi istisnalar olmakla beraber, daha çok, günlük hayatla ilişkilendirilebilecek kapsamlarda bulunmuştur. Meyer'e göre bu durum, bu oyunun Mısır'ın dışına yayılımı sırasında daha dünyevi bir boyut kazanarak Önasya halkının günlük yaşamlarına girmesiyle ilişkilidir[95].

II.3. Mehen

Mısır'da, Hanedanlık Öncesi Dönemin sonları ve Erken Hanedanlık Dönemlerinden bilinen *mehen*, spiral bir oyun alanına sahiptir. Genellikle başı içeride, kuyruğu dışarıda yer alan kıvrılmış bir yılan olarak betimlenen *mhn (mehen)*, Eski Mısır dilinde 'kıvrılmak' veya 'kıvrılmış olan' anlamına gelmektedir[96].

Bilinen hiçbir *mehen* oyun levhası oyun taşlarıyla beraber bulunmamıştır. Ancak III. Hanedanlığa tarihlenen bir mezar duvarındaki mehen oyunu, taşlarıyla beraber betimlenmiştir. Bu betimlemede, mehen oyununa ait bütün bir set, altı farklı renkteki altışar bilye (toplam 36) ile üç erkek ve üç dişi olmak üzere toplam altı adet aslandan

[93] Hoerth, 2007, s. 66.
[94] Driton, 1940: 177-206.
[95] Meyer, 1982, s. 60.
[96] Kendall, 2007, s. 34.

oluşmaktadır (Lev. 11:a) [97]. *Mehen*'le ilişkilendirilebilecek oyun taşları buluntularına, Hanedanlıklar Öncesi Dönemin sonlarından itibaren çeşitli mezarlarda rastlanmıştır[98].

Günümüze, farklı boylarda, farklı tasarımlarda ve çeşitli malzemelerden yapılmış en az on altı *mehen* levhası ulaşmıştır. Bazı levhalarda yılan figürü, başı ve kuyruğuyla beraber oldukça belirgin bir şekilde işlenmişken (Lev. 12:a), bazı levhalarda spiral görüntü daha soyut bir biçimde yılanı andırmaktadır[99]. Bazı levhalarda, oyun alanını meydana getiren bölmelerin girintili çıkıntılı dikdörtgen yamuklardan oluştuğu ve olasılıkla bilye gibi yuvarlak oyun taşlarının kullanıldığı, diğer levhalarda ise bölmelerin kabartmayla veya insize çizgilerle tanımlanmış dikdörtgen yamuklardan olduğu ve olasılıkla düz tabanlı oyun taşlarının kullanıldığı anlaşılmaktadır [100]. Genel olarak, levhalarda en az 30 en fazla 140 bölme görülmektedir[101]. Bu çeşitlilik, oyunun oynanış biçimi üzerinde bölme sayısının önemli bir etkisinin olmadığını, yalnızca oyun süresinin uzun veya kısa oluşunu belirlediğini göstermektedir. Benzer şekilde oyun alanını oluşturan spirallerin saat yönü veya saat yönünün tersine göre sarmalanmış oluşları da oyunu etkilemiyor olmalıdır[102].

Mehen oyunu, çeşitli sosyal etkinliklerin veya eğlenceli aktivitelerin resmedildiği daha geniş kompozisyonların bir parçası olarak betimlenmiştir (Lev. 11:b). *Mehen* oyunu, tüm örneklerde senet oyunuyla (Bkz. Böl. II.4) beraber betimlenmiştir (oysa senet oyununun tek başına betimlendiği sahneler de bulunmaktadır)[103].

Günümüze ulaşmış *mehen* oyun levhalarının çoğunun buluntu kapsamları kesinlik içinde bilinmemekle beraber, levhaları III. Hanedanlık'tan daha geç bir döneme güvenle tarihlendirmek mümkün değildir. Ancak V. ve VI. Hanedanlık'ta da, mezar duvarlarında *mehen* tasvirlerine rastlamak mümkündür. I. Ara Dönem'den sonra

[97] Mezar, Firavun Djoser'in üst düzey görevlilerinden biri olan Hesy-Re'ye aittir.
[98] A.g.e.: 33-35
[99] Swiny, 1980, s. 69.
[100] Kendall, 2007: 35-38.
[101] Bir mezar duvarında tasvir edilmiş oyun levhasında ise 300'den fazla oyun alanına rastlanmıştır. Kendall, bu oyunu tamamlamanın çok zaman alabileceğini belirterek oyunun ölümden sonraki sonsuz yaşam için tasarlanmış olabileceğini düşünmüştür (Kendall, 2007, s. 39).
[102] A.g.e., s. 39.
[103] A.g.e.

mehen'in hala oynanıyor olduğuna ilişkin herhangi bir kanıt bulunmamaktadır. Bin yılı aşkın bir aradan sonra, XXVI. Hanedanlığa ait iki mezarda yeniden *mehen* tasvirlerine rastlanmaktadır. Ancak bu tasvirler, o dönemde oynanan bir oyunu yansıtmaktan çok, Erken Hanedanlık mezarlarından bilinen sahneleri kopyalıyor olmalıdırlar[104].

Mısır dışındaki bölgelerde, Mısır örnekleriyle birebir paralellik kurulabilecek oyun levhalarına rastlanmamıştır. Ancak, Kıbrıs'ta, M.Ö. II. binin ilk yarısına tarihlenen çukurluklu taşlarda görülen spiral dizilim güçlü bir şekilde mehen oyununu andırmaktadır[105] (Lev. 3:c). Daha erken bir döneme ait benzer bir örneğe Lachish'te de rastlanmıştır[106] (Bkz. Böl. II.1) .

II.4. Senet

Senet oyunu, Mısır kültürünün en önemli ve kalıcı öğeleri arasında yer almaktadır[107]. 3x10'luk dizilime sahip olan *senet*, adını Eski Mısır'da "geçiş, geçmek" anlamına gelen "zn.t/sn.t" kelimesinden almaktadır[108]. Mısır'da, oyun genellikle mezar duvarlarında, bazı durumlarda tapınak kabartmalarında, çeşitli papirüslerde veya seküler kapsamlarda betimlenmiştir. *Senet* oyununa, çoğunlukla mezar buluntusu olarak rastlanmaktadır. Özellikle Yeni Hanedanlık Dönemi'ne tarihlenen *senet* setleri, oyun taşları, atış çubukları ve/veya aşık kemikleriyle beraber bulunmuştur. Mısır oyun levhalarında son beş karenin, bazen de 15. karenin, işaretli olduğu görülmektedir[109].

Yakındoğu'da, Mısır dışında da 3x10'luk dizilime sahip oyun levhalarına rastlanmaktadır. Bu tür oyun levhalarının genellikle bir taşa işlenmiş çukurluklar ya da taşa veya benzer yüzeylere çizilmiş ızgara formlu çizgiler oldukları görülmektedir (Bkz. Böl. II.1 ve II.6), Mısır etkisi altındaki kutu biçimli levhalara da rastlanmıştır. 3x10'luk dizilimdeki bu oyunlar da *senet* oyunuyla ilişkilendirilmektedir. Ancak Mısır dışındaki

[104] A.g.e., s. 39, 43.
[105] Swiny, 1980: 65-72; Kendall, 2007, s. 43.
[106] Tufnell, 1958, s. 71, Lev. 21:2, 3
[107] Hagemann, 2004, s. 3.
[108] Kendall, 1978, s. 4; Piccione, 2007, s. 54.
[109] Delikler şu şekilde numaralandırılmıştır: Üst sıra soldan sağa 1-10, orta sıra sağdan sola 11-20, alt sıra soldan sağa 21-30. Bu numaralandırma, oyunun akış yönüyle uyumludur.

bölgelerde bulunmuş örneklerin hiçbirinde, Mısır örneklerinde görülen işaretli karelere rastlanmamaktadır.

A. Tarihçesi

Mısır'da *Senet*'in ilk örneklerine I. Hanedanlık Dönemi'ne ait bir mastabada[110] rastlanmaktadır[111]. Erken Hanedanlık'ta *Senet*'e ilişkin bilgiler ise, ağırlıklı olarak mezar duvarlarındaki betimlemelerden elde edilmektedir. III. Hanedanlık'a ait bir mezarda *senet* oyunu atış çubukları ve oyun taşlarıyla beraber resmedilmiştir[112] (Lev. 11:a). Erken Hanedanlık Döneminde *senet*'in oynandığı betimlemelere ise, genellikle, müzik, dans gibi günlük yaşama ilişkin eğlencelerin anlatıldığı sahnelerde rastlanmaktadır (Lev. 11:b); *senet* oyunu günlük yaşamın eğlenceli etkinlikleri arasında yer alıyor olmalıdır. Orta Hanedanlık'ta da, *senet* popülerliğini yitirmemiştir. Mezarların yanısıra, kil bir tahıl ambarı modelinin duvarında ve üç boyutlu bir gemi modelinin güvertesinde de yine iki kişi *senet* oynarken betimlenmiştir. Orta Hanedanlık Dönemi'ne tarihlenen oyun taşlarına ve *senet* oyun levhalarına da rastlanmaktadır[113]. Erken ve Orta Hanedanlık Dönemleri'nden bilinen *senet* oyunlarının, işaretli karelerinde yalnızca seküler işaretler/bezemeler kullanılmıştır, Orta Hanedanlığa ait az miktardaki örnekte ise hiçbir karede işaret yoktur[114].

Hiksosların gelişiyle beraber, Mısır'da 20 kare oyunu görülmeye başlanır (Bkz. Böl. II.5), ancak *senet* oyunu da önemini yitirmemiştir. Günümüze kadar korunan *senet* oyun levhalarının büyük bölümü Yeni Hanedanlık Dönemi'ne aittir ve çoğunluğu uzun bir dikdörtgen kutu şeklinde tasarlanmıştır[115] (Lev. 12:b,c). Genellikle levhaların bir yüzünde 20 kare, diğer yüzünde ise senet oyunu betimlenmiştir[116] . Yeni Hanedanlık

[110] Piccione, 1990b, s. 37, 382-3, 482; Piccione, 2007, s. 54.
[111] Kendall, en erken Senet örneğini, Orta Mısır'da Hanedanlıklar öncesi döneme ait bir mezarda bulunan topraktan yapılmış ayaklı oyun tahtası olarak göstermektedir (Kendall, 1978, s. 7). Ancak levhanın dizilimi 3x6 olduğu için Piccione levhayı senet olarak değerlendirmemektedir (Piccione, 1990, s. 35).
[112] Kendall, 1978, s. 8: Bu mezar, Hesy-Re'nin mezarıdır (Bkz. Dipnot: 97).
[113] A.g.e.: 7-17.
[114] Piccione, 1990b, s. 6.
[115] Mısır'da kutu tipindeki levhaların en erken örneklerine XVII. Hanedanlık'ta (II. Ara Dönem) rastlanmaktadır (Piccione, 2007, s. 55).
[116] Piccone, 2007, s. 55.

Dönemi'yle beraber senet oyunu dini bir boyut kazanmaya başlamıştır, işaretli karelerde görülen bezemeler artık dini niteliktedir[117]. Özellikle, M.Ö. 15. ve 14. yy.'lara ait senet oyunlarının işaretli karelerinin çok daha incelikli bir şekilde tasarlanarak çeşitli sembollere, hatta resimlere yer verildiği görülmektedir[118]. M.Ö. 13. yy.'ın ortalarından itibaren *senet*'in mitolojik ve dini boyutunun iyice güçlendiği anlaşılmaktadır, *senet* oyunu kişinin ölümünden sonra yeraltı dünyasına yaptığı yolculuğu temsil etmeye başlamıştır. Ölen kişi, *senet* oyununu galibiyetle tamamlayabilirse öteki dünyada mutluluk içinde olacak, ancak kaybederse kurtarılma şansını yitirerek yok olacaktır[119]. XIX. Hanedanlığa ait "Ölüler Kitabı"nda, bu yolculukla ilgili olarak *senet* oyunundan bahsedilmiştir, ayrıca kitaptaki betimlemeler arasında ölen kişinin görülmeyen bir rakiple oynadığı *senet* yer almaktadır[120]. Benzer sahnelere bu döneme ait mezar duvarlarında da rastlanılmaktadır (Lev. 12:d).

III. Ara Dönem'le beraber, *senet*'in önemini yitirdiği anlaşılmaktadır, *senet*'le ilişkilendirilebilecek az sayıdaki buluntu ise, oyunun tamamen unutulmadığını göstermektedir. Mısır'ın yeniden yabancı egemenliğinden kurtulduğu XXVI. Hanedanlık'ta ise *senet*'in tekrar ortaya çıktığı görülmektedir. Bu dönemdeki oyunlar seküler içeriklidir, mezarlarda *senet* oyununun betimlendiği duvar resimleri Erken Hanedanlık Dönemi'ne ait resimleri andırmaktadır. Mısır'ın Pers egemenliği altında olduğu dönemlerde ve Yunan-Roma Döneminde de *senet* oyununa ilişkin kanıtlara rastlanmaktadır. *Senet*'in ne zaman ortadan kaybolduğu kesinlik olarak bilinmemektedir, ancak Hristiyanlığın Mısır'da yayılışıyla beraber, bu oyunun da önemini yitirdiği anlaşılmaktadır[121].

Mısır dışında 3x10'luk dizilime sahip oyunlara en erken Levant bölgesinde rastlanmaktadır. Arad ve Bab-edh Dahra'daki Eski Tunç Çağı'na tarihlenen çukurluklu taşların yanısıra Arad'da Eski Tunç Çağı'na tarihlenen 3x10'luk dizilime sahip çok

[117] Piccione, 1990b, s. 6-7.
[118] Kendall, 1978, s. 23.
[119] A.g.e., s. 27.
[120] A.g.e., s, 29-30.
[121] A.g.e.: 34-43.

sayıda insize çizgilerle yapılmış, ızgara formuna sahip levhalar bulunmaktadır[122] (Lev. 2:a,c). Levant ve Kıbrıs'ta da daha geç dönemlere ait kapsamlarda da, 3x10'luk dizilime sahip çukurluklu taşlara rastlanmaktadır (Bkz. Böl. II.I). Biblos ve Hama'da da, 3x10'luk dizilim görülmektedir[123] (Lev. 3:a,b). Girit'te de az sayıdaki örnekte 3x10'luk dizilime rastlanmıştır[124].

Kamid-el Loz'da bulunan iki oyun levhasında Mısır etkisi görülmektedir. Geç Tunç Çağı'na tarihlendirilen levhalar Yeni Hanedanlık Dönemi'nin kutu biçimli tahtalarının formundadır, bir yüzlerinde 20 kare, diğer yüzlerinde *senet* oyunu yer almaktadır[125] (Lev. 15:f). Hazor'da Demir Çağı'na tarihlenen taş bir levhanın da bir yüzünde 20 kare oyunu (Bkz. Böl. II.5), diğer yüzünde ise 3x10'luk dizilimdeki kareler, insize çizgilerle oluşturulmuştur[126] (Lev. 16:c). Daha önce belirtildiği gibi, Mısır dışındaki bölgelerde bulunan bu örneklerin hiçbirinde, Mısır örneklerinde görülen işaretli karelere rastlanmamaktadır.

Sebbane'nin *senet* oyununun kökenine ilişkin fikirlerine değinmekte yarar vardır. Sebbane, Levant bölgesindeki görülen 3x10'luk dizilimin, Mısır'daki senet örneklerinden daha erken olduğuna, üstelik çok sayıdaki buluntuyla temsil edildiğine dikkat çekmektedir. Bu durumun üç farklı olasılıkla açıklanabileceğini düşünmüştür[127]:

- *Senet* oyunu güney Kenan'da geliştirilip Mısır'a, Eski Tunç II'de veya Eski Tunç I'de, Mısır'ın bu bölgede söz sahibi olduğu bir dönemde geçmiş olabilir. Zaman içerisinde Mısırlılar oyuna yeni işaretler ekleyip ve yeni kurallar geliştirerek *senet*'in Mısır'da bilinen geleneksel formuna kavuşmasını sağlamış olmalıdırlar.
- Oyunun Arad'da görülen erken tarihli örneklerine rağmen *senet*'in çıkış yeri Mısır olmalıdır. Mısır'da daha erken tarihli örneklerin bulunmaması ise

[122] Amiran v.d., 1978, s. 58; Lev. 22; Sebbane, 2001: 213-218, Şek. 3, 6, 7.
[123] Biblos'ta yalnızca insize çizgilerin kullanıldığı 3x10'luk bir örnek de bulunmaktadır (Dunand, 1954, s. 571, 573, Şek. 661: 13079).
[124] Hillbom, 2003: 42-45.
[125] Hachmann, 1983, s. 126-128; Meyer, 1983: 101-104.
[126] Yadin, 1960, s. 64, Lev. 78-6, 164-13.
[127] Sebbane, 2001, s. 222-225.

arkeolojik bir tesadüfle açıklanabilir. Bu durumda *senet* Kenan bölgesine, Mısır'ın bölge üzerinde etkili olduğu Eski Tunç II veya I döneminde geçmiş olmalıdır.

- Arad ve Mısır'da görülen oyunlar dizilimlerindeki benzerliklere rağmen aslında aynı oyunu temsil etmiyor olabilirler. 3x10'luk dizilim *sene*t oyunun ilksel formu niteliğinde olup Eski Tunç Çağı'nda hem Kenan'da hem de Mısır'da mevcut olmalıdır. Mısır'da zamanla bu form üzerinden, dini öğelerle de içiçe geçen çok daha karmaşık bir oyun geliştirilmiştir. Geç Tunç ve Demir Çağı dahil olmak üzere, Mısır dışındaki kapsamlarda bulunan 3x10'luk dizilimli levhaların hiçbirinde hiyeroglif işaretlerinin görülmemesinin nedeni de, bu levhaların *senet* oyununu temsil etmemeleriyle açıklanabilir. Bu durumda *senet* oyunu Mısır'da, farklı kuralları olan bir başka oyun ise diğer bölgelerde, çağdaş dönemlerde, benzer dizilimli levhalar üzerinde oynanmış olmalıdır.

II.5. 20 Kare Oyunu

20 kare oyunu, Yakındoğu'nun oyun levhaları arasında en geniş coğrafi yayılıma sahip olanlarından biridir. En az M.Ö. III. binden M.Ö. I. binin sonlarına kadar Mezopotamya, İran, Suriye, Filistin, Mısır ve Kıbrıs'ı da içeren çok geniş bir coğrafi alanda bu oyunun oynandığı görülmektedir.

20 kare oyunun orjinal adı *tau'*yla özdeşleştirilmiştir ve bazı kaynaklarda bu oyun "*tau*" veya "hırsızlar oyunu" olarak geçmektedir. Ancak, bu eşleştirmenin doğru olmadığı anlaşılmıştır, 20 kare oyununun orjinal adı bilinmemektedir[128].

Bu gruptaki levhalar malzeme ve işçilikleri ile buluntu kapsamları açısından oldukça çeşitlilik arzetmektedir. Dekoratif öğelerin ve süslemelerin baskın olduğu levhalar olduğu gibi, bir yüzey üzerine özensizce oluşturulmuş levhalar da bulunmaktadır. Buna paralel olarak fildişi, yarı kıymetli taşlar gibi dönemin itibarlı malzemelerinin kullanıldığı levhaların yanısıra, taş, kil gibi kolaylıkla elde edilebilen

[128] Pusch, 2007, s. 69 v.d.

malzemelerden imal edilmiş levhalar mevcuttur. Bu oyuna, mezar, özel konut, saray, tapınak gibi buluntu kapsamlarında rastlanmıştır.

Levhaların geniş coğrafi yayılımına ve oynandıkları uzun zaman dilimine rağmen, oyun alanındaki temel öğeler büyük değişiklik göstermemektedir. Oyun taşlarının konulacağı bölümler genellikle karelerle belirtilmektedir. M.Ö. III. bine ait levhalar, 4x3-2x1-3x2'lik bir dizilime sahipken, M.Ö. II. ve I. bine ait levhalarda 4x3-8x1'lik bir dizilim görülmektedir (Levha 13:a,b). M.Ö. III. bin levhalarındaki 3x2'lik bölümün, daha geç dönemlerde biraz farklılaştığı anlaşılmaktadır; kare sayısı korunmuş ancak, çift sıra yerine tek sıradan oluşan bir dizilim tercih edilmeye başlanmıştır. Genellikle levhaların 8, 12, 16 veya 4-4', 8, 12 ve 16 No'lu karelerinin (Numaralandırma için Bkz. Lev. 13) rozet, "X" veya başka bir işaretle geri kalan boş karelerden ayrıldıkları görülür[129]. Ancak bu tüm levhalar için geçerli değildir, bazı levhalarda ayrıştırıcı işaretler farklı karelerdedir, yalnızca tek bir karede ayrıştırıcı işaretin bulunduğu levhalar olduğu gibi, pek çok levhada ise tüm kareler boş bırakılmıştır (işaretsizdir). Genel özelliklerinden, bu oyunun iki kişiyle oynan bir yarış oyunu olduğu anlaşılmaktadır.

A. Tarihçesi

20 Kare oyununun bilinen en eski örnekleri Ur Kral Mezarları'na aittir[130], yaklaşık M.Ö. 2600'e tarihlendirilmektedir (Lev. 14:a-c). Bu levhalar, 20 kare oyununun en dikkat çekici örnekleri arasında olduğu için, oyun "Ur'un Krali Oyunu" adıyla da bilinmektedir. Üç levha bütün durumdadır, ayrıca iki levhaya ait parçalar bulunmuştur[131]. Bütün halindeki parçaların, yukarıda belirtilen, 4x3-2x1-3x2'lik dizilime sahip oldukları görülür. Levhaların kutu şeklinde oldukları, içlerine oyun taşlarının konulduğu ve kapağında oyun alanının yer aldığı anlaşılmaktadır. Levhalar, 20 kare oyununun bilinen

[129] Ur oyun levhalarında tüm karelerin bezemeli oldukları görülmektedir. Ancak, yine de rozetli kareler diğer bezemeli karelerden kolaylıkla ayırt edilebilmektedir.
[130] Woolley, 1934: 274-279
[131] Bu toplamdaki beş örneğin dışında, Woolley bir mezarda oyun taşlarının gruplanmış olarak dikkatlice yan yana dizilmiş olduğundan bahsederek, bu taşların, günümüze kadar korunamamış tahta bir oyun kutusunun içine düzenli bir şekilde yerleştirilmiş olduğu izlenimini verdiğini belirtmektedir (Woolley, 1934, s. 278-279).

en güzel örneklerini oluştururlar; tahta üzerine yumuşakça kabuğu, lapis lazuli, sedef, kırmızı ve mavi kireçtaşı gibi malzemelerle kakmalar yapılmıştır, bazı levhaların tabanlarının gümüş bir plakayla kaplanmış olduğu görülmektedir. Levhalar oldukça incelikli bir işçiliğe sahiptir, dekoratif öğeler yoğundur. Karelerde betimlenen unsurlar farklılık göstermekle beraber, bütün halinde bulunan levhaların 8, 14 ve 14' no'lu karelerinin rozet motifini taşıdığı görülür. Bazı levhalar oyun taşlarıyla beraber ele geçirilmiştir. Buradan, oyunun 7x2 adet oyun taşıyla (her oyuncuya 7 adet taş düşmektedir) ve zar işlevi gören, köşelerinde noktalar bulunan üçgen biçimli objelerle veya kenarlarında çizgiler ve içiçe geçmiş daireler bulunan atış çubuklarıyla oynandığı anlaşılmaktadır[132].

İran'daki *Şehr-i Softa* Mezarlığı'nda, Ur levhalarının en yakın paraleli bulunmuştur. M.Ö. III. binin ikinci yarısına tarihlenen safhaya[133] ait mezarlardan birinde, yine 4x3-2x1-3x2'lik dizilime sahip tahtadan bir oyun levhası, oyun parçalarıyla beraber gün ışığına çıkarılmıştır [134] (Lev. 15:a,b). Oyun alanı, yüksek kabartma tekniğiyle tahtaya oyulmuş bir yılanın kıvrılan gövdesiyle tanımlanmaktadır. Levhadaki kareler[135] herhangi bir rozete veya başka bir işarete sahip değildir[136]. Aynı mezarda tahtadan dört tane dikdörtgen zar (4 yüzlü kullanılabilir), değişik şekillerdeki 25 tahta oyun taşı ve 2 kireç taşı oyun taşı bulunmuştur (Levha 15:b)[137].

20 kare oyununun M.Ö. II. bine tarihlenen en erken örneklerine Suriye'de Mari'de rastlanmaktadır[138] (Lev. 15:c). Mari Sarayı'na ait tuğlalar üzerine çizilmiş olan beş farklı örnek mevcuttur. Tuğlalardan birinde bu oyunun yanısıra, Zimri-Lim'in adı yer almaktadır. Mari örnekleri, bilinen örnekler arasında 4x3-8x1'lik dizilime sahip olan en erken tarihli levhalardır. 8, 12 ve 16 No'lu karelerinde 'X' işareti görülmektedir. Orta

[132] Woolley, 1934, s. 278-279.
[133] Piperno/Salvatori, 1983, s. 176.
[134] A.g.e. : s. 179 v.d.
[135] Bu örnekte, oyun alanı karelerden ziyade dairelerden oluştuğu halde, levhaların tarifinde standart bir terminoloji kullanabilmek amacıyla "kare" ifadesi kullanılmıştır.
[136] Ancak, 4' No'lu karede yılanın baş ve kuyruk bölümü bulunmaktadır.
[137] A.g.e. s. 180-181, Şek. 7.
[138] Parrot, 1958, s. 12 v.d., 47, 182 v.d., 247, 275, Şek. 7, 183, 211, 293, 333.

Tunç Çağı'na tarihlenen diğer örneklere ise Filistin'de Tell Beit Mirsim[139] (Lev. 15:d), Tell el-Ajjul'da[140] ve Mısır'da rastlanmıştır. Tell Beit Mirsim levhası, piramit ve konik biçimli 5x2 adet oyun taşı (her oyuncuya 5 adet düşmektedir) ve dört yüzü işaretli, tepesi kesik piramit biçimli bir zarla beraber bulunmuştur[141] (Lev. 15:e). Bu bilgi, M.Ö. II. binde, oyunun şeklindeki ufak değişikliğin yanısıra, oyun taşlarının sayısının da azaldığına işaret etmektedir.

Mısır'da 20 kare oyunu, ilk kez XVII. Hanedanlığın (yak. M.Ö. 1650-1551) sonlarına doğru görülür. Mısır'da 20 kare oyununa ait levhalar iki yüzlüdür. Çoğunlukla tahta veya fildişinden imal edilmiş olan levhaların yanı sıra nadiren kil levhalara da rastlanmaktadır. Genellikle levhaların üst yüzlerinde 20 kare oyunu, alt yüzlerinde ise geleneksel *Senet* oyunu (Bkz. Böl.II.4) betimlenmiştir, ortalarında ise oyun parçalarını koymak için çekmeceleri vardır[142]. Levhaların çoğunlukla, rahat oynamaya imkân verecek yüksekliği sağlamak amacıyla, tahta ayaklar üzerine yerleştirildikleri görülür. Karelerdeki işaretler ise Önasya örneklerinden daha fazla çeşitlilik gösterir, 'X' ve rozetlerin işaretlerinin yanı sıra, hiyeroglif veya benzeri soyut nitelikli işaretler de kullanılmıştır. Bu oyunun Mısır'a Hiksoslar kanalıyla kazandırıldığı düşünülmektedir. XXI. Hanedanlık'la (yak. M.Ö. 1075-945) birlikte, Mısır'da bu oyuna ait tüm kanıtların ortadan kalktığı görülmektedir[143].

Geç Tunç Çağı'nda örnekler çoğalmaktadır. Mezopotamya, Filistin ve Mısır'ın yanısıra İran ve Kıbrıs'ta da 20 kare oyununa rastlanmaktadır. Mezopotamya'da Assur'da[144], Filistin'de, Beth-Shemesh[145], Gezer[146], Megiddo[147], Kamid-el Loz[148] (Lev.

[139] Albright, 1938, Lev. 37: Tahta üzerine kakılan kare fildişi parçalarının kakılmasıyla yapılmış olan bu oyun levhasının tahtası okside olmuştur, fildişi kareler ise dağınık durumda bulunmuştur. Bu karelerden 19'unun düz, birinin ise 'X' işaretli olduğu görülmektedir.
[140] Petrie, 1933, s. 7, 11, Lev. 28:25; Bu levha bütün halde değildir; levhanın 3x4'lük parçası bulunabilmiştir.
[141] Albright, 1934: s. 130 vd., Lev. XIV; Albright, 1938, s. 48, Lev. 21-b.
[142] Meyer, 1982, s. 65; Piccione, 2007, s. 55,
[143] Meyer, 1982, s. 65
[144] Harrak, 1987, s. 56-57.
[145] Grant, 1934, s. 26, Şek. 4.
[146] Macalister, 1912, s. 299 v.d., Lev. 201: 2, 4.
[147] Loud, 1939, s. 19, Lev. 47, 50, 51: Bulunan üç levhadan biri iki yüzlüdür, diğer yüzünde 58 delik oyunu bulunmaktadır (A.g.e., Lev. 47).
[148] Meyer, 1982: 53 v.d., Lev. 5:1; Hachmann, 1983, s. 126-128; Meyer, 1983: 101-104.

15:f, 16:a); İran'da Susa'da[149] (Lev. 6:e); Kıbrıs'ta ise Enkomi'de[150] bu oyunu temsil eden levhalar bulunmuştur.

Demir Çağı'na tarihlendirilen levhalar, Mezopotamya'da Assur'da[151]; Filistin'de Hazor[152], Tell-el Fara[153], Gezer[154], Tell Halaf[155]; Suriye'de Hama[156], Tell Matsuma[157]; ve Kıbrıs'ta Palaepaphos-Skales[158] gibi merkezlerde görülmektedir. Hazor levhası iki yüzlüdür (Lev. 16:c), diğer yüzünde 3x10'luk dizilime sahip bir oyun bulunmaktadır[159] (Bkz. Böl. II.4). Tell-el Fara[160] örneğinde, 4-4' No'lu karelerden 16 No'lu karelere gidildikçe rozetlerin büyüdüğü gözlenmektedir (Lev. 15:g).

20 Kare Oyununa ait levhaların standart görünümlerinin dışına çıkabildikleri de görülmektedir. Kamid-el Loz'da levhalarından biri, bir karaciğer modelini andırmaktadır, 8x1'lik bölümü düz bir çizgi yapmak yerine U-dönüşü oluşturarak kıvrılmaktadır[161] (Lev.16:a). Benzer bir kıvrılma Beth-Shemesh levhasında da görülmektedir[162] (Lev. 16:b). Tell Halaf'ta bulunmuş bir örnekte ise, 4x3'lük bölümün devamında, 8x1'lik yerine 4x2'lik bir dizilim yer almaktadır[163] (Lev. 16: d). Kapsamı bilinmeyen bir oyun

[149] Mecquenem, s. 105-106, Şek. 348: Diğer yüzünde 58-delik oyunu yer alan bu iki yüzlü oyun levhasının tarihlendirilmesine ilişkin yorumlar için Bkz. s. 17.
[150] Murray, v.d., 1970, s. 12-13, Şek. 19; Dikaios, s. 1969, s. 255-256, Lev. 128:65 =129 = 156:49, 128:66 = 156: 50.
[151] Andrae, 1909, s. 86, Şek. 79, 81.
[152] Yadin, 1960, s. 34, Lev. 78:6 = 164:13: Bu levhanın uç bölümü kırıktır, bu nedenle orta sıranın toplamda kaç kareden oluştuğu bilinmemektedir (A.g.e., s. 34). Ancak, levhanın çiziminde ufak bir hata yapıldığı anlaşılmaktadır. Fotoğrafta (A.g.e., Lev. 164:13), orta sıra boyunca 11 karenin bulunduğu görülürken, çizime 10 kare yansıtılmıştır (A.g.e., Lev. 78:6) (Hoerth, 1967, s. 40).
[153] Petrie, 1930 içerisinde Tufnell, s. 10, 11, Lev. xxxix: 188.
[154] Macalister, 1912, s. 299 v.d., Lev. 201: 3, 11.
[155] van Buren, 1937, s. 11 v.d.; Hrouda, 1962, s. 8, Lev. 7:43, s. 52, Lev. 42: e,f.
[156] Riis, 1948, s. 174-176, Şek. 218, 219; Fugmann, 1958, s. 179, Şek. 216: 5 B 860, s. 177, Şek. 216: 6 A 346 (Bu örnekte oyun alanı, taşa işlenmiş çukurluklardan oluşmaktadır, Bkz. s. 8); s. 241, Şek. 310: 8A6.
[157] Egami v.d., 1988, s. 62-66, Şek. 8, Lev. 5:h.
[158] Karageorghis, 1983, s. 182, 183, 427 v.d., Lev. 34:A.
[159] Hazor levhasının farklılık gösteren bir özelliği, 20 kare oyunlarında görülen 4x3'lük dizilimin yerine 5x3'lük bir dizilimin bulunmasıdır . Hoerth, levhanın iç tarafına en yakın olan üst ve alt sıralardaki iki karenin, oyunun başlangıç noktasını temsil eden kareler olabileceklerini önermiştir (Hoerth, 1967, s. 15-16).
[160] Petrie, 1930 içerisinde Tufnell, s. 10, 11, Lev. xxxix: 188.
[161] Meyer, 1982: 53 v.d.
[162] Grant, 1934, s. 26, Şek. 4.
[163] van Buren, 1937, s. 11 v.d; Hrouda, 1962, s. 8, Lev. 7:43.

levhasında ise (Bkz. Böl. IV.1), 8x1'lik bölümün 17 No'lu kareden itibaren dik bir açı oluşturduğu görülmektedir[164] (Lev. 25:a).

20 Kare oyununun "31" kareden oluşan farklı bir çeşidinin daha olduğu anlaşılmaktadır. Bu türevde, oyun alanı iki uçtaki 4x3'lük kareler ve bu kareler arasında bir köprü oluşturan 7x1'lik karelerden oluşmaktadır. Bu dizilim az sayıdaki örnekle temsil edilmektedir. Mısır'da, *senet* ve "31 kareli" bu oyunun bulunduğu iki yüzlü oyun levhalarına rastlanmıştır (XIX. ve XX. Hanedanlıklar)[165]. Kilden yapılmış, kapsamı bilinmeyen bir örnek ise Mezopotamya'da ele geçirilmiştir[166] (Lev. 16:e). Bu dizilime sahip bir oyun levhası "Turin Papirüs"lerinden biri üzerinde de (XX. Hanedanlık) resmedilmiştir[167].

II.6. Diğer Oyun Levhaları

Yakındoğu'da başlangıcından M.Ö. I. binin başına kadar görülen oyun levhaları sınıflandırılarak tanıtılmıştır. Bu sınıfların dışında da, Yakındoğu'da daha izole örneklerle bilinen oyun levhalarına veya işlevi kesin olarak bilinmese de oyun levhası olabileceği düşünülen buluntulara rastlanmaktadır.

Mısır, bu konuda oldukça zengin örneklere sahiptir. Oyun parçalarıyla beraber bulunmuş en eski oyun levhası Mısır'dandır, Geç Hanedanlıklar Öncesi Döneme tarihlendirilmektedir (S.D. 42)[168]. Kilden yapılmış oyun levhası 3x6'lık bir dizilime sahiptir ve ayaklıdır. Mısır'da ayrıca, Petrie'nin 42 ve Havuz Oyunu, 18 Kare Oyunu, 33 Delik Oyunu, 20 Delik Oyunu ve 10 Tuğla Oyunu olarak adlandırdığı oyun levhaları

[164] Thiele, 1984, s. 182; Kendall, 1991, Res. 141.
[165] Piccione, 1990b, s. 428, 432.
[166] Banks, 1912, s. 355 v.d.: Banks, bu levhayı Bağdat'taki bir dükkanda gördüğünden bahsetmektedir.
[167] Turin 1775 Papirüsü üzerinde 31 kare oyununun yanı sıra iki adet *senet* oyununun ve IV. Grup'a ait bir 58 delik oyunun da çizilmiş olduğu anlaşılmaktadır (Piccione, 2007, s. 61, Şek. 6.4). İlgili papirüs ilk kez Seyyfart tarafından yayınlanmıştır (Seyyfart, Gustav, Beitrage zur Kenntnis der Literatur, Kunst, Mythologie und Geschichte der Alten Aegypten, Vols II-V. J.A. Barth, 1883, Leipzig, Lev. III).
[168] Aryton/Loat, 1911, s. 30, Lev. xvii-1,4; Petrie, 1927, s. 55. Ayrıca Bkz. Dipnot 111.

bulunmuştur[169]. Tüm bu levhalar, az sayıdaki örnekle (veya tek bir örnekle) temsil edilmektedir[170].

Yakındoğu'da en erken M.Ö. II. binden itibaren görülen ve günümüzde hala oynanan oyunlar arasında 9 taş gibi 'konum ve hiza oyunları' yer almaktadır[171]. Oyun alanları çizgilerle belirtilen bu türdeki oyunların amacı, oyun taşlarını çizgilerin kesişim noktaları üzerinde aynı hizaya dizmektir. Yakındoğu'da en erken örneklerine Mısır'da M.Ö. 14. yy.'a tarihlenen Kurna Tapınağı'nın çatısına ait taşlarda (Lev. 17:a) rastlanan bu oyunların [172], özellikle Klasik Dönemlerden itibaren daha sık görüldüğü gözlenmektedir. Konum ve hiza oyunları, geçmiş dönemlerde ve günümüzde en geniş yayılıma sahip olan oyun levhaları arasındadır[173].

Yakındoğu'nun pek çok yerleşiminde, taş, kerpiç, kil gibi çok çeşitli yüzeylere birbirini yatay ve dikeyde kesen insize çizgilerle (ızgara formu) çeşitli dizilimlerde oyun alanları işlenmiştir. Arad[174] (Eski Tunç Çağı, Lev. 2:b), Hazor[175] (Orta Tunç Çağı), Gezer[176] (Demir Çağı ve Hellenistik katları), Tell Halaf[177] (Demir Çağı, 17:d) yerleşimlerinde bu tür levhaları temsil eden örneklere rastlanmıştır. Ayrıca Mari'de bir

[169] Petrie, 1927: 55-56, Lev. xlvii:175, xlviii:177.
[170] 10 Tuğla Oyunu, Hesy-Re'nin mezarına ait duvar resminden bilinmektedir (III. Hanedanlık). Oyun, *senet* ve *mehen* oyunlarının yanında temsil edilmiştir (Lev. 11:a). Kendall bu oyunun adının Eski Mısırca'da 'dayanıklılık' anlamına gelen "*mn*" olabileceğini belirtmektedir (Kendall, 2007, s. 33).
[171] Fouquiers, 1873: 384 v.d.; Murray, 1952: 37-52; Bell/Corneilus, 1991: 5 v.d.; Pennick, 1997: 162 v.d.
[172] Murray, 1952, s. 18-19, 37, Şek. 7: A-C, F: Oyun levhaları tapınağın inşasında görev alan taş ustaları tarafından çizilmiş olmalıdır.
[173] Riemschneider, paleolitik ve tarih öncesi dönemlerde Fransa, Avusturya ve Afganistan'da görülen 'Dokuztaş' çizimlerini çalışmasında yayınlamıştır (Riemschneider, 1968, s. 140, Res. 1, 2, 3). Pennick, bu örneklerin yanı sıra, tunç çağına tarihlenen bir örneğe İrlanda'da rastlandığını belirtmektedir (Pennick, 1997, s. 162). Murray, Mısır, Girit ve Roma'daki erken tarihli örneklerin yanısıra, 'konum ve hiza' oyunlarının en geç M.Ö. 500'den beri Çin'de bilindiğini, Seylan'da en geç M.S. 1. yy.'a tarihlenen örneklerin olduğunu belirtmiştir (Murray, 1952, s. 37, 44). Oyunun günümüzdeki yayılımı Avrupa'yı, Yakındoğu'yu, Asya'nın büyük bölümünü, Doğu Afrika'yı ve Batı Afrika'nın bir bölümü içermektedir, kolonistler aracılığıyla oyun Amerika ve Avustralya'ya da taşınmıştır (A.g.e.'ler).
[174] Amiran v.d., 1978, s. 58, Lev. 80:23; Sebbane, 2001: 216-220, Şek. 7:1-3. (Arad'da bulunan 3x10'luk dizilimdeki levhalar II.1. ve II.4. Bölümlerinde ele alınmıştır).
[175] Yadin, (Hazor III-IV)1989, Lev. cclx:28 = Lev. cccxxxv:5.
[176] Macalister, 1912: 299-301, Şek. 441, 442, Lev. cci: 2, 6, 8, 9, 12. (Kenarları tahrip olmuş olan Lev. cci:6'daki oyun levhasının kare sayısı bilinmemekle beraber üç sıraya sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle levhanın 3x10'luk dizilime sahip olması ihtimal dahilindedir).
[177] Hrouda, 1962, s. 52, Lev. 42: g-i. (Kenarları tahrip olmuş olan Lev. 42:i'deki oyun levhasının kare sayısı bilinmemekle beraber üç sıraya sahip olduğu görülmektedir. Bu nedenle levhanın 3x10'luk dizilime sahip olması ihtimal dahilindedir).

avluda dokuz kareyi içeren, kare şeklindeki bir oyun levhası yere işlenmiş olarak bulunmuştur[178]. Til-Barsip'te Geç Hitit kabartmalarından birine (ikincil kullanım olarak) bir oyun levhası çizilmiştir[179].

Girit'te, Knossos Sarayı'nda bulunmuş olan ve Evans tarafından oyun levhası olarak tanımlanan örnek ise M.Ö. 1700 civarına tarihlendirilmektedir[180]. Buluntu, Ur levhalarıyla karşılaştırılarak 20 kare oyunuyla ilişkilendirilmiştir[181]. Ancak levhanın sıradışı düzenlemesi nedeniyle 20 kare oyununu temsil edip etmediği konusunda bir fikir birliği yoktur, hatta buluntunun bir oyun levhası olup olmadığı konusunda bile farklı görüşler vardır[182].

Lachish[183] (Lev. 17:b), Bet-Pelet[184] ve Hama'da[185] üzerinde 3x10 delik bulunan kemik levhalara rastlanmıştır. Aroer'deki benzer bir levhada ise 4 sıra halinde toplam 42 delik bulunmaktadır (1. sıra 12 delikten, 2., 3. ve 4. sıralar 10'ar delikten oluşmaktadır)[186]. Demir Çağı'na tarihlendirilen bu buluntular takvim veya oyun levhası olarak yorumlanmaktadır. Lachish, Bet-Pelet ve Hama levhaları mezar buluntusu olarak ele geçirilmiştir.

İran, Baba Jan Tepe'de bulunan Tunç Çağı'na ait bir taş oyun levhasının kare oyun alanlarından oluşan 3x7'lik bir dizilime sahip olduğu ve bazı karelerde de 'X' işaretinin bulunduğu görülmektedir[187]. Susa'da, M.Ö. II. bine tarihlenen bir buluntu ile Elam Dönemi'nin sonlarına tarihlenen iki buluntu abaküs veya oyun levhası olarak tanımlanmıştır. Birinci buluntu kırık durumda olduğu için dizilimini belirlemek mümkün değildir. Diğer iki buluntu ise 3x12'lik ve 3x10'luk (ancak bu obje kırık olduğu için 3x12 olarak tamamlanmaktadır) dizilimlere sahiptir ve bu dizilimi meydana getiren

[178] Dalley, 1984, s. 74.
[179] Orthmann, 1971, s. 46, 536, Lev. 54:e.
[180] Evans, 1900-1901, s. 77-82, Şek. 25.
[181] Brumbaugh, 1975: 135-137. Brumbaugh makalesinde, Ur oyun levhalarını örnek alarak Knossos oyun levhasına ilişkin oyun kuralları geliştirmiştir.
[182] Hillbom, 2005: 208-209, 248-258.
[183] Tufnell, 1953, s. 196, 224, 236, 381 v.d., Lev.37:15= 55:28, Lev.37:17 =Lev.55:27, Lev.37:3=56:23, Lev.57:28.
[184] Petrie, 1930, s. 13, Lev. 480: 481.
[185] Riis, 1948, s. 178, Şek. 228: Hama buluntusu tüm değildir.
[186] Cohen, 1981, s. 131, Lev. 24:D.
[187] Goff, 1976, s. 21, Lev. VIII: a.

karelerin ortalarında birer delik bulunmaktadır[188]. Buluntu yeri bilinmeyen ve oyun levhası olarak değerlendirilen objenin de bir yüzünde dikdörtgen bir oyun alanı, diğer yüzünde ise kare ve daire görünümlü bir oyun alanı bulunmaktadır, ancak levha kırık olduğu için dizilimleri kesin olarak bilinmemektedir[189]. Megiddo'da Erken Demir Çağı'na ait bir tabakada kireç taşından 3x8'lik dizilime sahip bir oyun levhası bulunmuştur[190]. Assur'da, Geç Assur Dönemine tarihlenen bir kapsamda bulunmuş olan tuğlalardan birinde, üç sıra halinde (sırasıyla 10, 11, 10 adet) çukurlukların işlenmiş olduğu, diğerinde ise değişken aralıktaki dikey ve yatay çizgilerle ızgara formunun verilmiş olduğu görülmektedir[191].

Filistin'de Lachish[192], Tell Beit Mirsim[193], Tell-en Naşbeh[194], gibi yerleşimlerde kemikten yapılmış kabaca disk veya kürek kemiğini andıran buluntulara rastlanmıştır. Kenarları boyunca deliklerin veya küçük daire motiflerinin işlenmiş olduğu bu buluntuların işlevleri kesinlik içerisinde bilinmemektedir. Meyer, Tell-en Naşbeh'deki 31 deliğe sahip olan buluntunun bir deliği başlangıç deliği olmak üzere, 30 delikli bir oyun levhasını temsil ettiğini önermiştir[195] (Lev. 17:c). Ancak örnekler arasında, bulundurdukları delik/daire sayıları açısından bir tutarlılık bulunmamaktadır. Hübner, oyun levhalarına ilişkin çalışmasında bu buluntuları listelemekle birlikte, oyun levhası olabileceklerine kuşkuyla yaklaşmıştır[196].

[188] Mecquenem v.d., 1943, s. 44-45, Şek. 39.
[189] Meissner, 1934, s. 22, Lev. X: A70.
[190] Loud, 1948, s. 166, Lev. 268: 6: Ancak bu levha farklı bir dizilime de sahip olabilir, çünkü bütün bir levha olup olmadığı fotoğraftan anlaşılamamaktadır.
[191] Preusser, 1994, s. 21, Lev. 14b: Çukurluklu tuğlanın 'oyun amaçlı olduğu', çizgilere sahip tuğlanın ise 'olasılıkla oyun amaçlı' olduğu belirtilmektedir.
[192] Tufnell, 1953, Lev. 41:13= 63:12 (yelpaze sapı olabileceği belirtilmiştir); Lev. 41:10=63:15:
[193] Albright, 1943, s. 83, Lev. 29:15,15a = Lev. 60: 12 (yelpaze sapı olabileceği belirtilmiştir).
[194] McCown, 1947, s. 248, 302, Lev. 90:23.
[195] Meyer, 1982, s. 62.
[196] Hübner, 1991, s. 70.

III. Anadolu'nun Oyun Levhaları, Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortalarına Kadar

III.1. Buluntu Yerleri ve Özellikleri

A. Acemhöyük

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Acemhöyük Aksaray'ın 18 km. kuzeybatısındaki Yeşilova kasabasında bulunmaktadır. Kazılar 1962-1988 yılları arasında Nimet Özgüç'ün başkanlığında gerçekleşmiştir, 1989 yılından itibaren Aliye Öztan'ın başkanlığında devam etmektedir.

Anadolu'nun en büyük höyüklerinden biri olan Acemhöyük, doğu-batı doğrultusunda 700 m., kuzey-güney doğrultusunda 600 m. uzunluğundadır. Höyüğün en yüksek noktasının ova seviyesinden yüksekliği 20 m.'dir[197]. Höyüğü, "Aşağı Şehir" çevrelemektedir[198].

Eski Tunç Çağı ortalarından Assur Ticaret Kolonileri Çağı sonuna kadar iskan edilen Acemhöyük'te, bu dönemler en az 12 tabakayla temsil edilmektedir. Aşağı Şehir ise yalnızca Koloni Çağı'nda kullanılmıştır. Hem höyük hem de Aşağı Şehir Koloni Çağı sonunda tamamen terkedilmiş, yeniden yerleşim ise ancak Hellenistik ve Roma Dönemleri'nde gerçekleşmiştir. Bu döneme ait yapılara yalnızca höyüğün güneybatı bölümündeki sınırlı bir alanda rastlanmaktadır. Acemhöyük yerleşimi, Aşağı Şehir'le beraber, en geniş ve en parlak dönemini Koloni Çağı'nda, yani M.Ö. II. binin ilk çeyreğinde yaşamıştır[199].

Höyüğün Koloni Çağı'na tarihlenen dönemi dört yapı katıyla temsil edilmektedir[200]. IV. Yapı Katı sınırlı bir alanda araştırılmıştır, seramikler Kaniş Karumu III.-IV. yapı katlarıyla paraleldir[201]. III. Yapı Katı Koloni Çağı'nın en parlak dönemini

[197] Özgüç, N. 1966, s. 3; Öztan, 2004, s. 15.
[198] Özgüç, N. 1966, s. 3.
[199] A.g.e., s. 3-4.
[200] A.g.e., s. 3.
[201] A.g.e., s. 26.

temsil etmektedir, höyük ve Aşağı Şehir bu dönemde tamamen iskân edilmiştir. Bu yapı katına ait yapılar ve buluntular da Acemhöyük'ün bu dönemdeki önemini yansıtmaktadır. Bu dönemde geniş ve birkaç odalı, taş temelli kerpiç evler inşa edilmiştir[202]. Bu kata ait iki saray yapısı, Sarıkaya ve Hatipler Sarayları, höyükte ortaya çıkarılmış en büyük yapılardır ve Anadolu mimarlık tarihi açısından önemli bilgi verirler. Sarıkaya Sarayı 50, Hatipler Sarayı ise 76 odalıdır. Benzer mimari özelliklere sahip olan yapılar iki katlıdır. İnşasında taş, ağaç ve kerpiç kullanılan yapılar herhangi bir değişim veya onarım görmeden kullanılmıştır. Buluntulara göre, Hatipler Sarayı daha çok depo, Sarıkaya Sarayı ise daha çok oturma ve idari işlevleri gerçekleştirme amacıyla kullanılmıştır[203]. III. Yapı Katı yangınla sonlanmıştır.

II. Yapı Katı, III. Yapı Katına ait enkazın üzerine kurulmuştur. Evler acele ve özensiz bir şekilde inşa edilmiş, eski yapıların temelleri, duvarları yeniden kullanılmıştır. Evlerde kerpiç ve ağaç kullanılmıştır, taş temele neredeyse hiç rastlanmamaktadır. Evler küçük ve çoğu zaman tek odalıdır[204]. N. Özgüç'e göre[205] bu durum, III. Katın sonlanmasına neden olan yangın felaketinden sonra fakir düşen halkın, enkazı bile kaldırmadan, acele bir şekilde kendilerine bir sığınak inşa etme çabasını yansıtmaktadır.

En geç yapı katı olan, I. Yapı Katı, yüzeye yakınlığı nedeniyle oldukça tahrip olmuştur, ancak ortaya çıkarılan buluntuların II. Yapı Katı'nın teknik ve şekil özelliklerini devam ettirdiği görülmektedir[206].

b) Oyun Levhaları

II. Yapı Katı'nın en görkemli binalarından biri olan Sarıkaya Sarayı'nın 19. ve 20. odalarında fildişi, dağ kristali, obsidyen, altın gibi çeşitli malzemelerden vazolar, süs eşyaları ve çeşitli eserler bulunmuştur, bunların arasında iki oyun levhası da yer almaktadır[207]. Sarıkaya Sarayı'nın asıl girişinin yer aldığı UA/42 plankaresinde sarayın

[202] A.g.e., s. 8.
[203] Öztan, 1997, s. 14-15.
[204] Özgüç, N. 1966, s. 4.
[205] A.g.e.
[206] A.g.e.
[207] A.g.e., s. 15, 19-20; Özgüç N. 1977, s. 360.

revaklı kuzey avlusuna bakan dış duvarın önünde de bir oyun levhasına ait bir parça bulunmuştur[208].

Birinci oyun levhası (Ac/1) fildişinden yapılmıştır, yapının geçirdiği şiddetli yangının sonucunda, ateşin etkisiyle eğrilerek şeklini kaybetmiştir. Oyun levhası olduğu, üzerinde kısmen korunmuş olan dört irice ve üç küçük delikten anlaşılmaktadır[209] (Lev. 23:c). İrice olan deliklerin altın halkalarla çevrili olduğu görülmektedir[210].

İkinci oyun levhası (Ac/2) mavi tüften yapılmıştır ve 58-delik oyununa aittir (Lev. 18:a,b). Levha tüm değildir, levhanın dikey olarak ortadan kırılmış şekildeki sol yarısı bulunmuştur[211]. Levhanın alt bölümü de kırıktır, ancak korunmuş olan bölüm iyi durumdadır ve levhanın simetrik yapısından ötürü bütüne ilişkin bilgi vermektedir. Bu oyun levhası büyük özenle şekillendirilmiştir. Levhanın korunan yarısının genişliği 4 cm'dir, bu durumda tamamının genişliği 8 cm. olmalıdır. Alt bölümü kırık olduğu için yüksekliği hakkında kesin bilgi sahibi olmak mümkün değildir. Oyun levhası tepe deliğiyle (T) kenardaki 10. deliği de (K_{10}) kapsayacak şekilde dışbükey bir kavis oluşturmaktadır. K_{10} deliğin altından itibaren kenarın içbükey bir kavis oluşturduğu görülmektedir.

Levha üzerinde biri yarım olmak üzere iki büyük boy delik, üç orta boy delik ve biri yarım olmak üzere on yedi küçük boy delik korunmuştur, kısacası toplamda yirmi iki delik korunmuştur. Bu deliklerden on üçü levhanın dış kenarı boyunca, sekizi (tepe noktasındaki delik hariç) levhanın kırık olan iç kenarı boyunca, yarım olan tepe noktasındaki delik ise levhanın iç kenarında tam kırılma ekseninin üzerinde yer almaktadır[212].

Tepe noktasındaki delik (T deliği) ve iç kenardaki O_0 deliği büyük boy; dış kenardaki K_5, K_{10} ve iç kenardaki O_6 delikleri orta boy; diğer delikler ise (K_1-K_4, K_6-K_9, K_{11}-K_{13}; O_1-O_5, O_7) küçük boy deliktir. Büyük boy ve orta boy deliklerin iç çeperlerinin

[208] Öztan, 1991, s. 250.
[209] Özgüç, N. 1968, s. 19-20.
[210] Özgüç, T., 1986, s. 78.
[211] Özgüç, N. 1968, s. 20-21, Res. 3, Lev. 21:1.
[212] A.g.e.

altın halkalarla çevrelendiği anlaşılmaktadır, çünkü O_1 ve O_6 deliklerinde bu altın halkalar korunmuştur[213]. Levhanın korunan bölümü simetrik görüntüsüyle beraber ele alındığında, levhanın kenarları boyunca sıralanmış 26 (13x2) delik, levhanın orta bölümünde birbirine paralel olarak iki sırada yer alan 16 (8x2) delik ve tepe noktasındaki bir delikle beraber, toplam 43 delik elde edilir[214]. Bu parçanın (simetrik görüntüsüyle tamamlandığında), oyun levhasının, üst bölümünü içerecek şekilde yaklaşık üçte ikisini temsil ettiği anlaşılmaktadır. Levhanın korunamamış alt parçasında yer alması gereken K_{14}-K_{19} ve O_8-O_{10} arasındaki (9x2 adet) delikler de hesaba katıldığında, toplamda 61 delik bulunacağı görülmektedir[215].

Küçük bir parçayla temsil edilen üçüncü oyun levhası (Ac/3) tüften yapılmıştır ve Sarıkaya Sarayı'nın kuzeyinde yer alan revaklı avlu dahilinde bulunmuştur[216] (Lev. 18:c). 58 delik oyununa ait olan bu parçanın bir kenarında 5 delik (1 büyük, 4 küçük), diğer kenarında ise, biri yarım olmak üzere 3 (küçük) delik görülmektedir. Ortadaki iki paralel sırayı oluşturan deliklerden 3'ü tamdır ve büyük boydur, ikisi ise, levhanın kırılmış olan bölümüne denk gelmeleri nedeniyle yarımdır[217]. Deliklerin düzeninden, parçanın oyun levhasının alt köşesini temsil ettiği anlaşılmaktadır. Bu durumda, levhanın bir kenarında korunan 5 delik, K_{15}-K_{19} deliklerini, diğer yandaki 3 delik K'_{16}-K'_{18} deliklerini, ortalardaki delikler ise O_8-O_{10} ve O'_9-O'_{10} deliklerini temsil etmektedir. Bu parçada dikkat çeken özellik, O_9 ve O'_9[218] deliklerinin, O_{10}/O'_{10} delikleri gibi büyük yapılmış olmasıdır.

---

[213] A.g.e., s. 20, Res. 3.
[214] Yayında levha simetrik görüntüsüyle tamamlandığında toplam 47 adet deliğin elde edildiği belirtilmektedir (A.g.e., s. 21). Ancak hem parçanın fotoğrafından hem de çiziminden toplam delik sayısının 43 olması gerektiği açıktır.
[215] Özgüç, levhanın 58 delik oyununun bir örneği olduğuna değinerek levhanın toplamda 58 delik içerecek şekilde tamamlanması gerektiğini belirtmiştir (A.g.e.). Oysa, bu örnek T ve O_0 deliklerine sahip olduğu için toplamda 61 delik içerecek şekilde tamamlanmalıdır.
[216] Öztan, 1991, s. 250: Revaklı avlunun üzerinde hafif bir örtü sistemi bulunduğu, bu örtü sisteminin ise birden fazla sıra halinde dizilmiş mermer kaideli ahşap sütunlarla taşındığı anlaşılmaktadır. Levhaya ait parça, kaide parçalarının arasında bulunmuştur.
[217] A.g.e, Res. 17.
[218] O'_9 deliği levhanın kırık bölümüne denk gelmiştir, ancak hem parçanın çizimine dayanarak, hem de levhaların simetrik özelliğine güvenerek bu deliğin de O_9 gibi büyük olduğunu düşünmek yanlış olmayacaktır.

Sarıkaya ve Hatipler Sarayı'nın arasında yer alan III. Katta yangın geçirmiş olan Hizmet Binası'nda da bir oyun levhası parçası (Ac/4) bulunmuştur (Lev. 18:d). Binanın 7. odasında ele geçirilen parça kilden yapılmıştır. Kenarında 6 aynı boy deliğin olduğu görülmektedir, ayrıca delikler arasında geçiş sağladığı anlaşılan yivli bir kavis bulunmaktadır [219] . Kültepe oyun levhalarıyla (Bkz. s. 46 v.d.) yapılacak olan karşılaştırmayla bu kavisin ucunun bulunduğu deliğin K_5 veya K'_{15} No'lu delik olabileceği anlaşılmaktadır. Bu noktadan hareketle, parça üzerindeki deliklerin K_4-K_9 veya K'_{11}-K'_{16} oldukları anlaşılmaktadır.

B. Boğazköy

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Hititlerin başkenti Hattuşa, Çorum'un Boğazkale (Boğazköy) ilçesindedir. Küçük, verimli bir ovanın güney ucuna kurulu olan antik yerleşim, iki derin dere yatağının arasındaki eğimde yer alır. Surlarla çevrili şehir 180 hektarlık bir alanı kaplamaktadır.

Boğazköy, yakınındaki Yazılıkaya'yla beraber Charles Textier tarafından 1843'te keşfedilmiştir. 1893 ve 1894'te Boğazköy'ü ziyaret eden Ernest Chantre, Babil çiviyazıyla yazılmış, ancak bilinmeyen bir dile ait tabletler bulmuştur. 1901'de J.A. Knudtzon Tell el-Amarna'da bulunan iki mektubun Hint-Avrupa dil ailesine ait bir dilde yazıldığını anlamış ve kısa süre sonra bu yazının Chantre'ın bulduğu tabletlerdeki yazıya benzediği farkedilmiştir. Bu gelişme üzerine 1906 yılında Hugo Winckler ve Theodore Makridi Boğazköy'de kazı çalışmalarına başlamış ve bulunan tabletlerden yerleşimin Hititlerin başkenti Hattuşa olduğu anlaşılmıştır. 1907 yılında Winckler ve Makridi'nin çalışmalarının yanısıra başka bir alanda Otto Puchstein'nin de kazı çalışmaları olmuştur. 1911 ve 1912'de yine Winckler ve Makridi'nin kısa süreli kazıları gerçekleşmiştir. Yerleşimin stratigrafisini oluşturmaya yönelik bilimsel kazılar 1931 yılında Kurt Bittel'in başkanlığında başlamış ve 1939'a kadar devam etmiştir. İkinci Dünya Savaşı nedeniyle verilen aradan sonra, kazılar 1952 yılında yeniden başlamış ve günümüze

[219] Öztan, 2006, s. 396-397, Res. 6:a.

kadar aralıksız devam etmiştir. Bittel'den sonra, sırasıyla Peter Neve (1977-1993), Jürgen Seher (1994 - 2005) ve Andreas Schachner (2006- ...) kazı başkanlığını yürütmüştür/yürütmektedir[220].

Boğazköy'deki en erken yerleşim izi Eski Tunç Çağı'nın geç evrelerine aittir. Orta Tunç Çağı'nın başlangıcı ise, Koloni Çağı yerleşimiyle temsil edilir. Bu döneme ait yerleşim izine Aşağı Şehir 4. Tabaka'da rastlanmıştır. Yerleşim, bu dönemde Assur ve Anadolu arasındaki uluslararası ticaret ağına dahil olan bir şehir devletidir ve ilgili tabakada bulunan tabletler Karum Ib tabletleriyle çağdaştır (M.Ö. 1835-1800). Anitta Yazıtı'ndan, Anitta'nın Hattuş şehrini (Boğazköy) yıktığı bilinmektedir. Anitta'nın bu yıkımı, Ib döneminin sonlarına doğru gerçekleştirdiği düşünülmektedir; Koloni Çağı yerleşimi de bu yıkımın öncesini temsil ediyor olmalıdır. Yaklaşık yüz yıllık bir aradan sonra, M.Ö. 17. yy.'ın ikinci yarısında Hitit Kralı Hattuşa'yı kendine başkent seçmiş ve böylece Boğazköy'de Eski Hitit Dönemi başlamıştır. Bu dönemde yerleşimin yalnızca Aşağı Şehir ve Büyükkale'yle sınırlı olduğu görülmektedir. M.Ö. 14.-13. yy. arasına tarihlenen Hitit İmparatorluk Dönemi'nde Yukarı Şehir de şehrin sınırlarına dahil olmuştur. Şehir M.Ö. 1200'den kısa bir süre sonra yıkılmıştır, yerleşimin her yerinde yangın ve tahribat izlerine rastlanmaktadır. Aradaki boşluktan sonra bir sonraki yerleşime ait kalıntılara Büyükkale'de rastlanır; Büyükkale'deki Frig tabakaları M.Ö. I. bine tarihlendirilmektedir. Frig kalıntılarının üzerinde Hellenistik kalıntılar yer almaktadır, Roma Dönemi'ne ait kalıntılar ise dağınık durumdadır. Boğazköy'de Orta Çağ, Mihraplı Kaya'ya oyulmuş bir apsis ve Yukarı Şehir'deki küçük bir kiliseyle temsil edilir[221].

b) Oyun Levhası

Boğazköy'de alçı taşından imal edilmiş bir oyun levhası bulunmuştur[222]. 58 delik oyununa ait olan bu levhanın tasarımı oldukça özgündür (Lev. 19:a). Üçgen formunu

[220] Güterbock, 1997: 333-334.
[221] A.g.e.: 334-335.
[222] Bittel, 1937, s. 22-23, Lev. 14:13.

andıran levhanın üst köşesi yuvarlak hatlara, alt kenarı ise hafif bir içbükey kavise sahiptir[223].

Levhanın üst köşesinde büyük bir delik bulunmaktadır, bu delik T deliğini temsil etmektedir. Alt köşelerde de birer büyük delik vardır, ancak bu deliklerin oyun alanı dahilinde olmayıp dekoratif bir amaca hizmet ettikleri anlaşılmaktadır. Levhanın orta bölümü boyunca yukarıdan aşağıya doğru devam eden 10'ar delik (O_1-O_{10} ve O'_1-O'_{10}), kabaca paralel kabul edilebilecek iki sıra oluşturmuştur. Bu iki sıranın arasındaki açıklık levhanın üst bölümünde dar başlamakta, ortalara geldikçe hafifçe açılmakta ve tabana yaklaştıkça yeniden, hafifçe daralmaktadır. İki sıranın ortasında, levhanın orta ekseni üzerinde tabana kadar devam eden düz çizgi şeklindeki bir yiv bulunmaktadır. Kenar delikleri, T deliğinden başlayarak levhanın iki kenarı boyunca devam etmekte (K_1-K_{10} ve K'_1-K'_{10}), 11. delikten itibaren ise, alt köşelerdeki büyük delikleri (boşlukları) çevrelemektedir (K_{11}-K_{19} ve K'_{11}-K'_{19}). K_5/K'_5 ve O_8/O'_8 deliklerinin çerçeveli oldukları görülür. K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15}, O_6/O'_6 ve O_{10}/O'_{10} deliklerinin bahsedilen delikler haricinde kalan deliklerden daha büyük oldukları görülür.

Bittel[224], levhanın üst köşesinde görülen tahribat nedeniyle, buradaki delik sayısının tam olarak bilinemediğini ve alt köşelerde olduğu gibi, üst köşedeki büyük deliği çevreleyen küçük deliklerin bulunması gerektiğini belirtmiştir. Levhada görülen delikleri ise dört grupta sınıflandırmıştır: 1-Küçük deliklerle çerçevelenmiş büyük delikler; 2- küçük deliklerle çerçevelenmemiş büyük delikler; 3- daireyle çevrelenmiş küçük delikler; 4-basit küçük delikler. Bittel, oyunun bilinen diğer örneklerinde iki farklı özellikteki deliklerin görüldüğüne değinerek bu levhada bulunan dört çeşit deliğin, oyunun geliştirilmiş bir uyarlamasını yansıttığını belirtmiştir. Oysa deliklerin dizilimine ve özelliklerine dikkatlice bakıldığında, levhanın geliştirilmiş bir uyarlamayı temsil edecek bir özelliğinin olmadığı görülmektedir[225]. Bittel'in 1. grupta değerlendirdiği delikler T deliği ile köşelerdeki, dekoratif amaç taşıdığı anlaşılan deliklerdir. 2. grupta ele aldığı delikler kenarlardaki 10. ve 15. delikler ile orta sıralardaki, 6. ve 10. deliklerdir.

[223] Hoerth, levhayı 'körleşmiş ok ucu' veya 'sinek' biçimli olarak tanımlamıştır (Hoerth, 1961, s. 70).
[224] A.g.e.
[225] Hoerth de çalışmasında bu konuya değinmiştir (1961, s. 69-70).

3. grup delikleri kenar sıralardaki 5. ve orta sıralardaki 8. deliklerdir. 4. gruptaki delikler ise geriye kalan sıradan deliklerdir. Kısacası, Bittel'in 2. ve 3. grup olarak tanımladığı delikler, kenar sıralardaki her beşinci delik ve orta sıralardaki 6, 8, 10 No'lu deliklerdir. Bu delikler diğer oyun levhalarında da vurgulu belirtilmiştir.

T deliğini çevreleyen küçük deliklerin olması halinde, levha üzerinde fazladan deliklerin olacağı ve bunun oyunun temel özellikleriyle çelişeceği anlaşılmaktadır, bu nedenle Bittel'in görüşünün aksine, üst köşedeki deliği çevreleyen küçük deliklerin olmadığını düşünmek daha gerçekçi bir yaklaşımdır.

C. Gordion

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Gordion-Yassıhöyük, Ankara'ya bağlı Polatlı ilçesinde, Sakarya nehrinin doğu yakasında yer alır. Yassıhöyük'teki ilk kazılar 1900 yılında G. ve A. Körte tarafından gerçekleştirilmiştir. Antik kaynaklar, Frigya Krallığı'nın başkenti Gordion'un Sakarya Nehri'nin kıyısında yer aldığını ve Karadeniz'le Akdeniz'e eşit uzaklığa sahip bir noktada olduğunu belirtmektedir, Körte kardeşler de bu tarife uyarak, Yassıhöyük'ü Gordion olarak tanımlamışlardır. Gordion'daki ilk sistemli kazılar 1950 yılında R. S. Young'un başkanlığında başlamış ve 1973'e kadar devam etmiştir. Araştırmalar yeniden, 1988-89 yılında araştırmalar M. Voigt'in başkanlığında yeniden başlamış, kazılar ve yüzey araştırmaları gerçekleştirilmiştir. 1990-92 yıllarında W. M. Sumner tarafından arkeolojik keşif çalışmaları yapılmış, 1993-97 yılları arasında yeniden M. Voigt'in başkanlığında kazılar düzenlenmiştir. Gordion'da, bölgesel keşif çalışmaları ile eserlerin konservasyonuna ilişkin çalışmalar halen devam etmektedir[226].

Gordion yerleşimi Yassıhöyük (Sitadel Höyüğü), Küçük Höyük ve Dış Şehir olmak üzere üç ayrı alandan oluşmaktadır. 500x350 m^2 büyüklüğündeki Yassıhöyük'ün ova seviyesine göre yüksekliği 16 m.'dir, ayrıca alüvyal dolgunun altında en az 4 m. daha yerleşim kalıntısı bulunmaktadır. En erken yerleşim kalıntıları Eski Tunç Çağı'na, en geç yerleşim kalıntıları ise Orta Çağ'a aittir. Küçük Höyük, Yassıhöyük'ün güney

[226] Voigt, 1997: 426-428; "*Gordion Excavation Project*" resmi ağ alanı.

doğusundadır, bu iki höyük arasında ise Aşağı Şehir yer almaktadır. Dış şehir ise Sakarya Nehri'nin batısındadır. Aşağı Şehir ve Dış Şehir M.Ö. 700 civarında iskân edilmeye başlamıştır, Aşağı Şehir M.Ö. 3. yy.'da terkedilirken, Dış Şehir'in bazı bölümlerinde yerleşim Roma Dönemi'ne kadar devam etmiştir. Gordion'un yaklaşık 1-1,5 km. çevresinde, nehrin her iki yakasında sayısı 100'ü bulan tümülüsler yer almaktadır, büyük çoğunluğu yerleşimin doğusundadır. Boyları oldukça çeşitlilik gösteren tümülüslerin en büyüğü (Tümülüs MM) 300 m. çapında ve 50 m. yüksekliğindedir; bazı tümülüsler ise erozyon veya diğer nedenlerin de etkisiyle aşınmışlar ve seçilemeyecek kadar küçülmüşlerdir. Bunların büyük çoğunluğu yerleşimin doğusundadır[227].

Gordion en parlak dönemini, Friglerin başkenti olarak yaşamıştır. Erken Frig yerleşimi, yak. M.Ö. 950-700'e tarihlendirilmektedir. Friglerin artan politik güçleri, Gordion'daki yapılaşmaya da yansımıştır; M.Ö. 800-700 yıllarına tarihlenen surlar oldukça görkemlidir. Gordion M.Ö. 700'den kısa bir süre sonra Kimmerlerin saldırısına uğramış, Erken Frig yerleşiminin üzerine Orta Frig yerleşimi kurulmuştur (yak. M.Ö. 700-550). Büyük Kyros'un şehri M.Ö. 547'de almasıyla beraber bu etki sona ermiş ve Gordion Pers egemenliği altına girmiştir. Pers yönetiminin altında, Gordion'un politik önemini yitirdiğini, ancak ekonomik bir merkez olarak önemini korumaya devam ettiği anlaşılmaktadır. Yerleşim M.Ö. 4. yy.'ın sonlarından sonra ise hızla Hellenleşmiştir. Hellenistik yerleşimin terkedilmesinden sonra, Gordion'un bir süre iskân edilmediği, daha sonra ise Romalılar tarafından yeniden Gordium olarak kurulduğu görülmektedir. Yerleşimin Orta Çağ'da da kısa bir süreliğine iskân edildiği anlaşılmaktadır [228].

b) Oyun Levhaları

Gordion'da M.Ö. 6. yy.'a tarihlenen dokuztaş oyununa rastlanmıştır[229]. Höyüğün güney batısında yer alan Pers Dönemi'ne ait anıtsal şehir kapısı kazılırken, bu kapının hemen altında daha erken Frig şehir kapısının mevcut olduğu anlaşılmıştır. Frig şehir kapısını ortaya çıkarmak amacıyla, Pers kapısının bir bölümü kaldırılmıştır. Pers

[227] Voigt, 1997, s. 426-427; "*Gordion Excavation Project*" resmi ağ alanı.
[228] Voigt, 1997: 428-430; "*Gordion Excavation Project*" resmi ağ alanı.
[229] Young, 1955, s. 12, Lev. 6, Şek. 25.

kapısının temellerinde, Frig yapılarına ait taş blokların da yeniden kullanıldığı anlaşılmıştır. Pers kapısının avlusuna ait batı temellerinden birinde, bu tür yeniden kullanılan taş bloklardan birinin üzerinde ise bahsedilen dokuztaş oyununun çizili olduğu farkedilmiştir. Çizim, içiçe geçmiş üç kareden oluşmaktadır, karelerin kenarları ortadan dikey olarak çizgilerle kesilmektedir [230] (Lev. 22:a). Young'a[231] göre, Pers kapısını inşa eden işçiler bu oyunu, yeniden kullanılan taş bloklardan birine çizerek, molaları sırasında eğlenceli vakit geçirmeyi amaçlamışlardır; daha sonra da bu taşı kapının temelinde kullanılmışlardır.

D. Karkamış

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Fırat'ın batı yakasında, Türkiye-Suriye sınırının yanında yer alan Karkamış'ın güneyinde Suriye sınırları içerisindeki Cerablus köyü, kuzeybatısında ise Türkiye sınırları içerisindeki Karkamış köyü bulunur. Yerleşim, Cerablus adıyla, 18. yy.'dan itibaren höyüğü, duvarları ve yüzeydeki anıtlarıyla gezginlerin ilgisini çekmiştir. 1876 yılında assirolog George Smith yerleşimin Assur, Mısır ve İbrani kaynaklarından bilinen Karkamış olduğunu tespit etmiştir[232].

Karkamış arkeolojik açıdan sınırlı olarak araştırılmıştır. P. Henderson 1878-1881 arasındaki dönemde İngiliz Müzesi'ne yazıt ve heykel bulmak amacıyla ara ara kazılar düzenlemiştir. Düzenli kazılar 1911-1914 arasında sırasıyla D.G. Hogarth, Campbell Thompson ve C. Leonard Woolley'in yönetimi altında gerçekleşmiş, ancak I. Dünya Savaşı'yla beraber kesintiye uğramıştır. 1920'de Woolley yeniden kazılara başlamış, fakat çalışmalarını sürdürememiştir. Höyüğün stratejik konumu nedeniyle, bu tarihten sonra yerleşimde herhangi bir kazı çalışması gerçekleşmemiştir[233].

Yalnızca 1911-1914 yılları arasındaki kazılar arkeolojik açıdan bilgi verebilmiştir. Bu kazılar, sitadel höyüğü, dış şehir ve surları ile iç şehir ve surlarına

[230] A.g.e., s. 11-12.
[231] A.g.e., s. 12.
[232] Hawkins, 1997, s. 423.
[233] A.g.e.

odaklanmıştır. Sitadel höyüğü üzerinde kötü durumda korunmuş bir yapı dışında tutarlı mimari plan veren yapıya rastlanmamıştır. Dış şehir ve surları, belirli alanlarda gerçekleştirilen sondajlarla incelenmiştir, ancak surların gidiş yönünü tespit etmek mümkün olmamıştır. Bazı özel evler ile şehrin batı kapısı da ortaya çıkarılmıştır. İç şehirdeki kazılarda, şehrin iç duvarları incelenmiş, batı ve güney kapıları kazılmıştır. Bu duvarlar içerisinde tutarlı mimari planlara ulaşılabilen yapılara rastlanmış, yapıların yanında yalnızca ön yüzlerinde kabartmalar ve yazıtlar olan ortostatlar bulunmuştur. Bunlar, Herald Duvarı, daha sonra Kral Burcu'nun eklendiği Tören Yolu ve Kral Kapısı'dır.

Karkamış'ta kazıyla ortaya çıkarılan tüm yapılar ve anıtlar Geç Hitit Dönemi'ne aittir (M.Ö. 1000-717). Geç Hitit Dönemi'nde Karkamış, Geç Hitit şehir devletlerinin en önemlilerinden biridir. Kazı raporlarında Roma Dönemi'ne ait yapıların temelleri nedeniyle Geç Hitit tabakalarının zarar görmüş olduğundan bahsedildiği halde, yayınlarda Roma Dönemi buluntuları ele alınmamıştır. Yerinde (*in situ*) bulunan heykeller ve yazıtlar iki hanedanlığın varlığından bahsetmektedir, bu hanedanlıklar sırasıyla M.Ö. 10. ve 8. yy.'lara tarihlendirilmektedir. Yapılan kazılar, yerleşimin bilinen tarihiyle kıyaslandığında, çok sınırlı bir dönem hakkında bilgi vermiştir. Yazılı kaynaklara göre Karkamış, en az M.Ö. III. binin ortalarından itibaren M.Ö. 717'de şehrin Assurlular tarafından alınmasına kadar, dönemin tarihsel gelişmeleri içerisinde önemli bir merkez olmuştur[234].

b) Oyun Levhaları

Ussishkin tarafından, Karkamış'ta bulunmuş iki heykel kaidesinin üzerinde insan eliyle yapılmış küçük çukurluklar tespit edilmiştir[235]. Bu çukurlukların bir oyuna ait oynama yüzeyi yaratmak amacıyla yapılmış olmaları ihtimali oldukça güçlüdür.

Bu çukurluklara sahip birinci heykel kaidesi, B25 No'lu heykele aittir (Lev. 21:a,c). Tanrı Atarsuhi'yi temsil eden heykel, Kral Kapı'sının yakınlarına dikilmişti ve çift aslanlı bir kaideye sahipti. Günümüzde heykel zarar görmüş ve çoğu parçası

[234] A.g.e.: 424.
[235] Ussishkin, 1975: 95-100.

kaybolmuştur, kalan parçaları ile kaidesi ise Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ndedir[236]. Üst yüzeyi düzgünleştirilmiş olan kaidede, yüzeyden kısmen daha alçakta olan dikdörtgen bölüm heykelin yerleştirildiği alanı temsil etmektedir. Heykelin yerleştirildiği alanın önünde kalan düz yüzeye çukurluklar oyulmuştur. İlk bakıldığında dikkati çeken on bir çukurluk belirgin bir dizilime sahiptir: On tanesi bir daire oluşturmakta, on birincisi ise bu dairenin ortasında yer almaktadır. Daire kusursuz değildir ve çukurlukların arasındaki mesafeler de eşit değildir. Çukurluklar titizlikle oyulmuş oldukları halde, boyutları arasında ufak farklılıklar vardır; derinlikleri yaklaşık 1 cm'dir, çapları da 3,5 - 4 cm arasında değişmektedir. Dairenin çapı ise 22 cm'dir[237]. Bu çukurlukların arkasında ve solunda aynı dizilime sahip olan on bir çukurluk daha bulunmaktadır. Bu ikinci set çukurluklar, ilkine göre daha küçük ve sığdır, görünüm olarak kil üzerine parmakla yapılmış baskıları andırmaktadırlar. Dolayısıyla ilk bakışta dikkati çekmemekte, ancak dikkatli bakıldığında farkedilmektedirler. Çukurlukların çapları yaklaşık 1 cm, oluşturdukları dairenin çapı ise yaklaşık 10 cm'dir[238]. Belirtilen dizilime sahip çukurlukların dışında, daha büyük daireyi oluşturan çukurlukların arkasında, işlenmiş beş küçük çukurluk daha bulunmaktadır. Küçük dairenin içinde iki, büyük dairede ise bir küçük çukurluk daha görülmektedir, ancak Ussishkin'e göre çukurluklar, kasıtlı olarak işlenmemiş, taşın yüzey işlemleri sırasında yanlışlıkla oluşmuş girintilerdir[239].

İkinci heykel kaidesi ise, B53a olarak adlandırılan heykele aittir (Lev. 21:b). Çift aslanlı kaide, iç şehir kazıları sırasında *in situ* olarak bulunmuştur. Krali bir figürü veya bir tanrıyı temsil ettiği düşünülen heykel tahrip olmuştur ve parçalarının çoğu kayıptır. Kaidedeki aslanların da bazı bölümleri kırık ve kayıptır. Heykelin kalan parçaları ve kaidesi Anadolu Medeniyetleri Müzesi'ndedir[240]. Kaidenin üst yüzeyi düzdür; yüzeyde heykeli oturtmak amacıyla dikdörtgen bir yuva yapılmıştır. Yüzey üzerinde, heykelin kaideye temas ettiği anlaşılan bölümler daha kabaca işlenmiştir, açıkta kalan bölümler

[236] A.g.e., s. 96, Res. 17, 18.
[237] A.g.e., s. 97.
[238] A.g.e., s. 97.
[239] A.g.e., s. 98.
[240] A.g.e., s. 99.

ise daha özenle işlenmiş ve düzgünleştirilmiştir. Kaidenin ön bölümünde iki daire oluştucak şekilde dizilmiş olan çukurluklar bulunmaktadır. Bu daireler de, diğer kaidede olduğu gibi 10 çukurluktan meydana gelmiştir, ortalarında 11. çukurluk yer almaktadır. Karşıdan bakıldığında bu daireler kaidenin sol tarafında yer almaktadır; biri biraz daha arkada kalacak şekilde yan yana işlenmişlerdir. Çukurluklar oldukça küçüktür ve zor farkedilmektedirler. Soldaki dairenin çapı 13 cm'dir. Bu daireyi oluşturan çukurluklardan biri (en soldaki çukurluk) diğerlerinden daha büyüktür, yaklaşık 3 cm çapında ve 6 mm derinliğindedir. Soldaki daireyi oluşturan diğer çukurlukların çapı yaklaşık 1,5 cm, derinlikleri 3-5 mm'dir. Sağdaki dairenin çapı ise yaklaşık 15 cm, daireyi oluşturan çukurlukların çapları 1,5-2 cm ve derinlikleri yaklaşık 5 mm'dir. Solda, kırık olan aslanın arkasına gelen bölümde de üç veya daha fazla çukurluk yer almaktadır, ancak bunların kasıtlı olarak yapılıp yapılmadığını anlamak güçtür[241].

E. Konya-Karahöyük

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Konya'da yer alan Karahöyük'teki araştırmalar 1953 yılında Sedat Alp'in başkanlığında başlamış aralarla 1990 yılına kadar devam etmiştir.

Karahöyüğün çapı 500-800 m arasında oluğu halde, yapılan kazılar bu bölümün yalnızca şehrin akropolünü temsil ettiğini, höyüğün çevresindeki kalın alüvyal dolgunun altında da yerleşim kalıntılarının devam ettiğini ortaya koymuştur. Dolayısıyla yerleşimin gerçek büyüklüğü hakkında yorum yapmak güçtür.

Karahöyük'te yapılan araştırmalarda 27 yapı katı tespit edilmiştir. En geç yerleşimi temsil eden I. tabaka, Kültepe-Karum Ib ile çağdaştır ve M.Ö. 1750 civarına tarihlendirilmektedir. Höyüğün I.-IV. tabakaları Orta Tunç Çağı'na aittir, buluntular da Acemhöyük, Kusura, Yanarlar ve Kızılırmak bölgesindeki buluntularla paralellik göstermektedir. V.-VI. Tabakalar *intermediate* olarak adlandırılan boyalı bir seramik kültürüne sahiptir. VII.-VIII. Tabakalar Alaca Höyük Kral Mezarları ve Truva II kültürüyle çağdaştır. Karahöyük'ün tabakaları derinleştikçe sırasıyla Truva I kültürü,

[241] A.g.e. s. 99, 100. Res. 19.

Kalkolitik Can Hasan kültürü ve Neolitik Çatalhöyük kültürüyle parallelikler kurulabilecek buluntulara ulaşılmaktadır. Höyüğün yaklaşık M.Ö. 5000'den M.Ö. 1750'ye kadar iskân edilmiş olduğu görülmektedir[242].

b) Oyun Levhası

Konya-Karahöyük'te I. tabakaya ait özel bir konutta beyaz mermerden bir oyun levhası bulunmuştur[243] (Lev. 19:b). 58 delik oyununa ait olan bu levhanın üst bölümü kürek biçimlidir. Kenarlar üst bölümde hafif bir dışbükey yuvarlaklara sahiptir. Levhanın alt bölümünde ise kenarlar içbükey bir girinti yapmaktadır ve levha tabana doğru açılarak alt köşelerde sivri uçlar oluşturmaktadır. Alt kenarın çok hafif bir içbükey kavise sahip olduğu görülmektedir. Levhanın renginin, geçirdiği yangının etkisiyle koyulaştığı anlaşılmaktadır.

Levhalardaki deliklere bakıldığında, tepe deliğinin dışında (T), kenar sıralar boyunca 19'ar delik bulunduğu görülmektedir (K_1-K_{19} ve K'_1-K'_{19}). T deliği ile kenarlardaki her beşinci deliğin (K_5/K'_5, K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15}) vurgulu olduğu anlaşılmaktadır. Levhanın ortasında ise, yukarıdan aşağıya doğru iki sıra delik bulunmaktadır. Bu sıralarda deliklerin araları, levhanın genişlediği bölümlerde hafifçe açılmakta, daraldığı bölümlerde de hafifçe daralmaktadır; yine de kabaca paralel bir görünüm arz ettikleri söylenebilir. Orta sıralarda 8'er delik bulunmaktadır. O_1/O'_1, O_6/O'_6, O_7/O'_7 ve O_8/O'_8 delikleri vurgulanmıştır. Vurgulu deliklerde bulunan geniş boşluklardan, bu deliklerin kakmalarla bezenmiş olduğu anlaşılmaktadır. Bu levhadaki toplam delik sayısı 55'tir.

F. Kültepe

a) Araştırma Tarihçesi ve Tabakaları

Kültepe yerleşimi, Kayseri'nin 21 km. kuzeydoğusunda, Erciyes Dağı'nın eteklerinde yer alır. 1881 yılından beri arkeoloji dünyasınca "Kapadokya tabletleri"nin çıktığı yer olarak bilinen Kültepe'deki ilk kazı E. Chantre tarafından gerçekleştirilmiştir.

[242] Çoker, 1983, s. 154 v.d.
[243] Alp, 1978, s. 535.

Onu 1906 yılında H. Winckler ve H. Grothe'nin kısa süreli kazıları izlemiştir. 1925'te B. Hrozny, gerçekleştirdiği kazılar sırasında yerel halktan tabletlerin çıkarıldığı yeri öğrenerek kısa sürede çok sayıda tablet çıkarmıştır[244]. Kültepe'deki ilk sistemli kazılar ise 1948 yılında Tahsin Özgüç'ün başkanlığında başlamış ve 2005 yılına kadar devam etmiştir. 2006 yılından itibaren, kazılar Fikri Kulakoğlu'nun başkanlığında devam etmektedir.

Kültepe en parlak devrini M.Ö. II. binin ilk yarısında, Koloni Çağı'nda yaşamıştır. Bu dönemde Kültepe Anadolu'daki Assur Ticaret Kolonileri'nin başkenti niteliğindedir[245].

Eski adı *Kaniş*/*Neşa* olan yerleşim, *Tepe* ve *Aşağı Şehir* olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Tepe kuzey-güney doğrultusunda 550 m., doğu-batı doğrultusunda 500 m. uzunluğundadır ve yüksekliği ova seviyesine göre 21 m.'dir. Tepe'yi kuşatan Aşağı Şehir ise 2 km. çapındadır, en fazla 250 yıl boyunca iskân edilmiştir. Assur Ticaret Kolonileri'nin merkezi olan *Kaniş-Karumu*, yani Assurluların yerleşim alanı da Aşağı Şehir'de yer almaktadır ve ova seviyesine göre yüksekliği 2 m.'dir[246].

Kaniş Karumu dört yapı katıyla temsil edilmektedir, sonuncu yapı katı iki safhalıdır (Ib ve Ia). IV. ve III. Yapı katları Orta Tunç Çağı'nın başına (M.Ö. 2000-1950) tarihlendirilmektedir. II. Yapı Katı Assur Kralı I. Erişum zamanında kurulmuştur (M.Ö. 1945) ve şiddetli bir yangınla sona ermiştir (M.Ö. 1835). Yaklaşık bir nesillik bir aradan sonra kurulan Ib'yi (M.Ö. 1835-1800) kısa süren Ia evresi izlemektedir, bu evrede Assur'la ticaret ilişkilerinin kesildiği görülmektedir. II. Yapı Katı ve Ib evresi Kaniş Karumu'nun en parlak dönemini temsil etmektedirler, bulunan tabletler de bu yapı katlarına aittir[247].

Tepe yerleşiminde 18 yapı katı tespit edilmiştir. En erken yapı katı olan 18. yapı katı Eski Tunç Çağı'nın I. evresini, onu izleyen 17.-14. yapı katları Eski Tunç Çağı'nın

[244] Özgüç, T., 2005: 8-9.
[245] A.g.e., s. 5.
[246] A.g.e.: 8.
[247] A.g.e., s. 9.

II. evresini, 13.-11. yapı katları ise Eski Tunç Çağı'nın III. evresini temsil eder. 10. ve 9. yapı katları Karum IV ve III ile, 8. ve 7. yapı katları Karum II ve Ib katları, 6. yapı katı ise, Karum Ia ile çağdaştır. 5. ve 4. yapı katları Geç Hitit Dönemi'ni, 3. yapı katı Hellenistik Dönemi, 1. ve 2. yapı katları ise Roma Dönemi'ni temsil etmektedir[248].

b) Oyun Levhaları

Kültepe yerleşiminde iki adet oyun levhası bulunmuştur. Her iki oyun levhası da Karum alanında ortaya çıkarılmıştır[249] ve 58-delik oyununa aittir.

Birinci oyun levhası (Kt/1) Ib katında, Assurlu bir tüccarın evinde ele geçirilmiştir. Siyahımsı koyu gri tüften yapılan oyun levhasının uzunluğu 8.6 cm, genişliği 7.4 cm, kalınlığı ise 2,8 cm.'dir[250] (Lev. 20:a). Oyun levhasının üst bölümü kürek biçimindedir, bu bölümde kenarlar hafif bir yuvarlaklığa sahiptir ve tepe noktasında açı yaparak kesişmektedir. Levhanın alt bölümünde kenarlar içbükeydir ve uçları levhanın tabanı ile kürek biçimli bölümün köşelerine doğru sivrilmektedir. Oyun levhası simetrik bir görüntüye sahiptir. Levhanın orta bölümünde birbirine paralel iki sıra halinde tepeden tabana doğru inen iki sıra delik (O_0-O_{10}/ O'_0-O'_{10}), levhanın kenarlarında ise yine karşılıklı simetri oluşturacak şekilde dizilmiş olan delikler bulunmaktadır (K_1-K_{19}/ K'_1-K'_{19}). Tepe deliğiyle beraber levha üzerindeki delik sayısı 61'dir[251].

T deliği, kenar sıralara ait K_5/K'_5, K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15} No'lu delikler ve orta sıralara ait O_0/O'_0, O_6/O'_6, O_8/O'_8, O_{10}/O'_{10} No'lu deliklerin diğer deliklerden daha büyük oldukları ve kurşun bir çerçeveyle çevrili oldukları görülmektedir. Diğer delikler ise bu şekilde vurgulu bir özelliğe sahip değildir.[252] T. Özgüç, "kenarlardaki üçer büyük delikle orta sıradaki ikişer büyük delik birbirlerine yivli kavislerle bağlanmış" olduklarını

[248] A.g.e., s. 12.
[249] A.g.e., s. 236; Özgüç, T., 1986, s. 77.
[250] Özgüç, T., 1986, s. 77.
[251] Özgüç T., 1955, s. 58, Res. 16; 1986, s. 77, Lev. 132:7; 2005, s. 236-237.
[252] A.g.e.'ler.

belirtmektedir[253]. Bu tariften, $K_5|K_{10}$ / $K'_5|K'_{10}$ delikleri ile $K_{10}|K_{15}$ / $K'_{10}|K'_{15}$ deliklerinin, ayrıca $O_6|O'_8$ ve $O'_6|O_8$ deliklerinin birbirlerine yivli kavislerle bağlı oldukları anlaşılmaktadır.

İkinci oyun levhası (Kt/2), II. yapı katında, yine bir Assurlu tüccarın evinde/arşivinde bulunmuştur. Pişmiş topraktan imal edilmiş olan levhanın üst kenarı yuvarlak, alt kenarı düzdür, yan kenarları ise hafif bir içbükey kıvrımla tabana doğru daralmaktadır[254]. Bu levhada da T deliği ile kenarlardaki K_5/K'_5, K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15} No'lu delikler ve orta sıralara ait O_0/O'_0, O_6/O'_6, O_8/O'_8, O_{10}/O'_{10} No'lu delikler diğer deliklerden daha büyüktür. $K_5|K_{10}$ ve $K_{10}|K_{15}$ delikleri (aynı şekilde $K'_5|K'_{10}$ ve $K'_{10}|K'_{15}$) birbirlerine yivli kavislerle bağlanmıştır. Benzer şekilde orta sıralardaki $O_6|O'_8$ ve $O'_6|O_8$, çapraz oluşturacak şekilde birbirlerine yivlerle bağlanmıştır.

Kültepe'de bulunan levhalar, biçim itibariyle farklılık gösterdikleri halde, deliklerin dizilimi açısından aynı özelliklere sahiptirler.

III.2. Değerlendirmeler

A. 58 Delik Oyunu

Anadolu'da bulunan oyun levhaları arasında en fazla sayıdaki buluntu grubunu 58 delik oyununa ait levhalar oluşturmaktadır. Bu oyun, Acemhöyük'te dört, Kültepe'de iki ve Konya-Karahöyük ile Boğazköy'de birer buluntuyla temsil edilmektedir.

Oyun levhalarının buluntu yerleri ele alındığında[255] Acemhöyük örneklerinin ikisinin (Ac/1 ve Ac/2) Sarıkaya Sarayı'na ait bir odada, birinin (Ac/3) aynı sarayın avlusunda, diğerinin ise (Ac/4) resmi bir yapı niteliğindeki 'Hizmet Binası'nın odalarından birinde bulunduğu görülmektedir. Kültepe levhalarının her ikisi de, Assurlu tüccarlara ait olduğu anlaşılan özel konutlarda bulunmuştur. Benzer şekilde, Konya-Karahöyük oyun levhası da özel bir konutta bulunmuştur.

[253] Özgüç T., 1986, s. 77: Levhanın fotoğraflarından yivlerin ne şekilde olduğu anlaşılamamaktadır. Ancak Özgüç diğer oyun levhasını (Kt/2) tarif ederken "deliklerin sırası ve diziliminin (Kt/1'le) aynı" olduğunu belirtmiştir (A.g.e.). Kt/2'ye ait fotoğraflarda yivler ve bağlantı sağladıkları delikler oldukça belirgindir.
[254] A.g.e., s. 77, Lev. 132-9; Özgüç T., 2005, s. 236.
[255] Boğazköy oyun levhasının buluntu yeri belirtilmemiştir.

Levhaların imalatında kullanılan malzemelerde ve işçiliklerinde çeşitlik görülmektedir. En özenli işçilik ve en değerli malzeme kullanımı, Acemhöyük oyun levhasında (Ac/2) görülmektedir. Bu durum, levhanın buluntu yeriyle de tutarlılık arzetmektedir. Mavi tüften imal edilmiş ve vurgulu deliklerin iç çeperlerinde altın halkaların kullanılmış olduğu levha, korunan parçasından anlaşıldığı kadarıyla, oldukça renkli ve estetik bir görünüme sahiptir. Aynı odada bulunan diğer parça (Ac/1), fildişinden yapılmış, vurgulu delikler altın halkalarla belirtilmiştir. Diğer örneklerin ise tüf, alçıtaşı, mermer ve kil gibi çeşitli malzemelerden imal edilmiş oldukları görülmektedir.

Oyun levhalarını form ve dizilim açısından hem Anadolu hem de Yakındoğu'daki örneklerle karşılaştırmak Anadolu örneklerinin bütünsel boyutta irdelenmesine yardımcı olacaktır.

N. Özgüç'ün[256] de belirttiği gibi, Ac/2 oyun levhasının en yakın paralleleri III. Grup altında ele alınan örneklerdir (Bkz. s. 12 v.d.). Ac/2 oyun levhası simetrik görüntüsüyle tamamlandığında, üst bölümünün yuvarlak bir forma sahip olduğu görülmektedir. Bu, III. Grup altında ele alınan tüm levhaların ortak özelliğidir[257]. Oyun levhası, K_{10}/K'_{10} deliklerinden itibaren sivri bir köşe yaparak iç bükey bir kavis oluşturduğu görülmektedir, bu özellik Susa levhalarından birinde mevcuttur[258] (Lev. 6:a). Bu levha ile Ac/2'nin bir başka ortak özelliği ise, T ve O_0/O'_0 deliklerinin benzer şekilde tasarlanmış oluşudur. Her iki levhada da bu delikler, yuvarlak ve çerçevelidir, ayrıca diğer tüm deliklerden daha iridir. O_0/O'_0 deliklerinin T deliği ile aynı, ancak diğer tüm vurgulu deliklerden farklı olduğu tasarımlar, yalnızca bu iki levha ile Yale oyun levhasında[259] (Lev. 6:f) görülmektedir. Acemhöyük'te bulunan diğer levha parçaları ise, formları hakkında bilgi edinmemize imkân vermemektedir (Ac/1, Ac/3, Ac/4; Lev. 23:c, 18:c,d).

[256] Özgüç, N., 1968, s. 21.
[257] Susa oyun levhaları ve Yale levhası (Ellis/Buchanan, 1966: 192-193,195-196, 198-199, Şek. 2:a-e, Şek. 5, Lev. XVII:A).
[258] Mecquenem, 1905, s. 104, Şek. 345; Ellis/Buchanan, 1966, Şek. 2:a.
[259] A.g.e.: 192-193, 198-199, Şek. 5.

Kt/1 levhası (Lev. 20:a) ile Konya-Karahöyük oyun levhasının (Lev. 19:b) benzer bir formda oldukları görülür. İkisinin de üst bölümü kürek biçimlidir; K_{10}/K'_{10} deliklerinden sonra kenarlar içbükey bir kavis yaraparak önce içe doğru daralmakta[260], sonra tabana doğru açılarak sivri alt köşeler oluşturmaktadır; alt kenarları ise çok hafif bir içbükey kavise sahiptir. Bu form, Yakındoğu'nun başka bölgelerinde, bugünkü bilgilerimiz dahilinde, görülmemektedir. Bu nedenle bu formun Anadolu'ya özgü olduğunu önermek mümkündür.

Kt/2 oyun levhası (Lev. 20:b), form olarak Mısır'ın I. Grup oyun levhalarını (Bkz. s. 11 v.d.) andırmaktadır. Özellikle Deir el Bahri'de XI. Hanedanlığa tarihlendirilen oyun levhası[261] (Lev. 10:a) ile hemen hemen aynı forma sahiptir. I. Grup levhalarına özgü (Deir el Bahri levhasında da bulunan) ayaklar ve oyun parçalarını koymak amacıyla tasarlanmış çekmeceler ise Kültepe levhasında bulunmamaktadır[262].

Boğazköy oyun levhası, üçgen formu ve alt köşelerindeki iri dekoratif delikleriyle oldukça özgün bir forma sahiptir. Bu formun bir benzerine Yakındoğu'da rastlanmamaktadır. Ancak bazı yönleriyle, bu örneği, Kt/1 (Lev. 20:a) ve Konya-Karahöyük levhalarıyla (Lev. 19:b) karşılaştırmak mümkündür. Alt köşelerdeki deliklerin oyun alanı dışında kaldığı göz önünde bulundurulduğunda, oyun alanı dahilindeki deliklerin Kt/1 ve Konya-Karahöyük levhalarının formuna benzer bir şekil oluşturdukları görülür. Levhanın tabanı da, diğer iki örnek gibi, hafif bir içbükey kavise sahiptir.

Kt/1 ve Kt/2 levhalarında (Lev. 20:a,b), T deliği ve O_0/O'_0 delikleri bulunduğu için, toplam delik sayısı 61'dir. Ac/1 oyun levhasının (Lev. 18:a,b) toplam delik sayısını da, alt bölümü olmadığı halde, T ve O_0/O'_0 deliklerinin varlığına dayanarak 61 olarak tamamlamak mümkündür. Boğazköy levhasında (Lev. 18:b), T deliği vardır ancak O_0/O'_0 delikleri yoktur, bu nedenle toplam delik sayısı 59'dur. Konya Karahöyük levhası

[260] Ac/2 ve yukarıdaki paragrafta karşılaştırması yapılmış olan Susa levhasında da (Lev. 6:a), K_{10}/K'_{10} deliklerinden itibaren sivri bir köşe ve içbükey bir kavis görüldüğü halde, bu levhaların üst bölümü kürek biçimli değil, daha yuvarlak bir görünümdedir.
[261] Winlock, 1928, s. 10, Res. 10; Winlock, 1942, s. 129, Lev. 36.
[262] Mısır dışında, ayaklara sahip olan tek örnek Kuzey Suriye'de, Tell Ailun'da ele geçirilmiştir (Moortgart-Correns, 1959, s. 339 v.d.).

ise (Lev. 19:b), deliklerinin sayısı itibariyle Yakındoğu'nun tüm levhaları arasında sıradışıdır. Levhanın iki kenarı boyunca 19'ar delik dizilmiştir (K_1-K_{19}/ K'_1-K'_{19}), bu özelliği ile diğer levhalardan bir farkı yoktur. Ancak orta sıralar 8'er delikten oluşmaktadır. T deliğiyle beraber, Konya-Karahöyük levhasındaki toplam delik sayısı 55'tir. Yakındoğu'nun bütün halinde bulunmuş diğer tüm levhalarında, değişik unsurlarda görülebilen tüm çeşitliliğe rağmen, orta sıralar 10'ar veya 11'er delikten oluşmaktadır. Konya-Karahöyük levhasının bu sıradışı özelliğini, oyunun genel mantığını etkilemeyen bir çeşitlilik olarak kabul etmek mümkündür; yine de bu özellik, oyun akışının veya kurallarının anlaşılması açısından fazla bir bilgi sağlamamaktadır.

Kültepe'de bulunan levhalarda (Kt/1, Kt/2), kenar sıralardaki beşinci ve onuncu delikler ($K_5|K_{10}$, $K'_5|K'_{10}$) ile onuncu ve onbeşinci delikler arasında ($K_{10}|K_{15}$, $K'_{10}|K'_{15}$), orta sıralarda da çapraz oluşturacak şekilde 6. ve 8. delikler arasında ($O_6|O'_8$, $O'_6|O_8$), bağlantı çizgileri görülmektedir (Lev. 20:a,b). Küçük bir parça halinde korunmuş olan Ac/4 örneğinde de, kenar sırada 5 deliklik bir sıçramaya olanak tanıyan bir bağlantı vardır (Lev. 18:d) ve bu parçadaki diğer bağlantıların da Kültepe örnekleriyle aynı şekilde olduğunu düşünmek mümkündür. Belirtilen delikler arasındaki bağlantılara yalnızca Anadolu'da rastlanmaktadır, bu durum, Anadolu levhalarına özgü bir özellik olarak değerlendirilebilir. Yakındoğu'da bağlantı çizgilerinin görüldüğü diğer örnekler, Mısır- I. Grup levhaları (Bkz. s. 11 v.d., Lev. 5), Yale levhası (Bkz. s. 12, Lev. 6:f) ve Tepe Sialk (Lev. 10:e) levhasıdır. Mısır levhalarında bağlantı çizgileri levhanın standart bir özelliğidir, tüm levhalarda ($K_{10}|O_6/K'_{10}|O'_6$, $O_8|O_{10}/O'_8|O'_{10}$ delikleri arasında) görülmektedir. Yale levhasında da $K'_{10}|O'_6$ arasında bağlantı çizgileri görülmektedir. Mısır örneklerinde, levhanın iki simetrik yarısı arasında geçiş olduğuna işaret eden bağlantılar görülmemektedir. Tepe Sialk örneğinde ise bu tür bağlantılar mevcuttur; orta sıranın 8. ve 10. delikleri ($O_8|O'_{10}$, $O'_8|O_{10}$), Anadolu örnekleriyle karşılaştırılabilecek şekilde, çapraz çizgilerle bağlanmıştır. Bu levhadaki diğer bağlantı çizgileri $K_5|O_5$, $K'_5|O'_5$, $K_{10}|O_6$, $K'_{10}|O'_6$, $K_{15}|O_{10}$, $K'_{15}|O'_{10}$, $O_6|O'_6$ arasındadır. Ayrıca, Susa levhalarından birinde (Lev. 6:a) $O_6|O'_6$ deliklerini bağlayan çizgilerin olması mümkündür, ancak levhanın bu bölümden kırılmış olması nedeniyle kesinlik içinde bilinememektedir (Bkz. s. 12). Ellis, Yale levhasını tamamlarken de, $O_6|O'_6$ delikleri arasında bir bağlantı

bulunabileceğini belirtmiştir[263]. Bağlantı çizgileri oyunun akış yönünün ve kurallarının anlaşılması açısından bir takım ipuçları sunmaktadır. Özellikle Kültepe ve Tepe Sialk örneklerinde, levhanın iki simetrik yarısı arasında geçiş veren bağlantı çizgileri, oyun esnasında oyuncuların parçalarının birbirine karışabileceğine işaret eden önemli bir bilgidir.

Kt/2 levhalasında (Lev. 20:b), T deliği, orta sıralardaki O_0/O'_0, O_6/O'_6 ve O_8/O'_8 delikleri ve kenar sıralardaki her beşinci delik (K_5/K'_5, K_{10}/K'_{10}, K_{15}/K'_{15}) aynı özellikle, büyük oluşlarıyla, vurgulanmıştır. Kt/1 levhasında (Lev. 20:a) ise, Kt/2 levhasında belirtilenlerin vurgulu deliklerin yanı sıra, O_{10}/O'_{10} delikleri de vurgulanmıştır. Bu levhada da tüm vurgular aynı özellikle (iç çeperlerindeki kurşun halkalarla) belirtilmiştir.

Boğazköy levhasında (Lev. 19:a), T deliği diğer tüm deliklerden daha büyüktür. T deliğinin, diğer deliklerden farklı ve daha öne çıkacak şekilde belirtilmiş olması Mısır (I. Grup) levhalarında görülen bir özelliktir (Bkz. s. 11 v.d.). Boğazköy levhasındaki diğer vurgulu delikler, K_5/K'_5 ve O_8/O'_8 hariç, büyüklükleriyle sıradan deliklerden farklılaştırılmıştır. K_5/K'_5 ve O_8/O'_8 No'lu delikler ise birer daireyle çevrilerek farklılaştırılmıştır. Hoerth[264] bu durumu, Mısır levhalarında (I. Grup) $O_6|K_{10}$ / $O'_6|K'_{10}$ delikleri arasında görülen bağlantı çizgileriyle ilişkilendirerek açıklamıştır. Boğazköy levhasında açıkça betimlenmiş bağlantı çizgileri olmamasına rağmen, K_5/K'_5 ve O_8/O'_8 deliklerinin aynı özellikte olmalarının, bu delikler arasındaki bir geçişe işaret edebileceğini belirtmiştir. Anadolu veya başka bölgelerde, bağlantı çizgilerinin belirgin olduğu hiçbir levhada K_5 ile O_8 arasında bağlantılara rastlanmamaktadır, bu nedenle bu öneriye şüpheyle yaklaşılmalıdır. Ayrıca levhayı tasarlayan kişinin, bağlantıları belirtmek amacıyla çizgiler kullanmak yerine bu tür bir yönteme başvurması levhayı kullananlar tarafından da kafa karışıklığı yaratabileceği için, gerçekçi gözükmemektedir. Ancak, çeşitli levhalarda görülebilen bazı özelliklerin yalnızca tek bir örnekle temsil edildiği göz önünde bulundurulduğunda bu öneriyi tamamen reddetmek de mümkün değildir.

[263] Ellis/Buchanan, 1966, s. 198.
[264] Hoerth, 1961, s. 70-71.

Konya-Karahöyük levhasında (Lev. 19:b), vurgulu deliklerin kakmalarla belirtildiğine işaret eden boşluklar görülmektedir. Kakmalar düşmüş olduğu için, farklı renk veya motif kullanımıyla bu deliklerin kendi aralarında ayrıştırılmış veya ayrıştırılmamış oldukları anlaşılamamaktadır. T deliği ve kenar sıralardaki her beşinci delik, diğer Yakındoğu örneklerinde de görülen olağan vurgulu deliklerdir. Orta sıralardaki vurgulu deliklerin dizilimi ise olağan dizilimden biraz daha farklıdır. Genelde orta sıraların 6, 8, 10 deliklerinde vurgular görülürken, Konya-Karahöyük levhasında, 6, 7, ve 8 No'lu delikler vurguludur (O_6/O'_6, O_7/O'_7, O_8/O'_8). Konya-Karahöyük levhasında, orta sıranın O_1/O'_1 delikleri de vurguludur.

Küçük bir parça halindeki Ac/3 örneğinin levhanın alt bölümüne ait olduğu anlaşılmaktadır (Lev. 18:c). Bu örnekte, orta sıraların sonuncu ve sondan bir önceki delikleri büyüklükleriyle vurgulanmıştır. Yakındoğu'da, orta sıralardaki en alt deliklerin arka arkaya vurgulu olduğu, tek bütün örnek Konya-Karahöyük levhasıdır. Bu levha aynı zamanda 55 delikten oluşan tek örnektir. Ac/3 parçası tek başına değerlendirildiğinde, levhanın bütünündeki delik sayısının anlaşılması olanaklı değildir. Ancak Ac/3 oyun levhası, orta sıranın en altında arka arkaya görülen vurgulu delikleriyle Konya-Karahöyük levhasını andırmaktadır ve bu yönden bir benzerlik kurulduğunda Ac/3 levhasının da toplamda 55 delikli olma ihtimalinin bulunduğu düşünülebilir.

Anadolu levhalarında, orta sıralardaki en alt delikler ile kenar sıralardaki en alt delikler (O_{10}-K_{19} ve O'_{10}-K'_{19}), ardarda devam ettikleri izlenimini vermeyecek şekilde, birbirlerine göre aralıklı olacak şekilde yerleştirilmişlerdir. Bu özellik, I. ve III. Grup levhalarında da görülmektedir (Bkz. s. 11 v.d.). IV., V. ve VI. Grup levhalarında ise, bu delikler, devamlılık sağlayacak şekilde ard arda veya yan yana dizilmişlerdir (Bkz. s. 13 v.d.).

Acemhöyük, Konya-Karahöyük ve Kültepe bulunmuş olan tüm 58 delik oyunu levhaları Asur Ticaret Kolonileri Çağı'na tarihlendirilmektedir. Boğazköy oyun levhasının ise buluntu yerine veya tarihlendirilmesine yönelik bir bilgiye yayın içerisinde yer verilmemiştir. Hoerth, çalışmalarında Boğazköy oyun levhasının Geç

Tunç Çağı'na ait olduğunu ifade etmiştir[265]. Ancak, Anadolu'daki paralel buluntular göz önünde bulundurulduğunda, Boğazköy levhasının da Koloni Çağı'na ait olduğunu düşünmek daha doğru olacaktır. Özellikle Boğazköy levhası ile Kt/1 ve Konya-Karahöyük levhaları arasındaki biçimsel benzerlikler de bu öneriyi desteklemektedir.

B. Karkamış-Heykel Kaidelerindeki Çukurluklar

Bu çukurluklara dair cevaplanması gereken ilk soru, çukurlukların bir oyun yüzeyi yaratmak amacıyla yapılıp yapılmadığı, diğer bir deyişle, bir oyun levhası işlevini görüp görmediğidir. Çukurluklar, oldukça belli belirsiz ve neredeyse derinliksiz oldukları için, sunu veya benzeri bir amaca hizmet etmeleri mümkün gözükmemektedir. Ussishkin[266] de çukurlukların bu yönüne dikkat çekmiş ve işlevsel amaçlı bir sunu niteliğinden çok sembolik bir anlam taşıyabilecekleri önermiştir. Ancak, Yakındoğu'nun çok farklı dönemlerine tarihlenen, benzer dizilimli çukurluklarla yapılan karşılaştırmalar, Karkamış'ta görülen örneklerin de oyun levhası işlevini taşıdıklarına işaret etmektedir.

Girit'te Minos Dönemi'ne tarihlenen çukurluklu taşlar arasında, en sık görülen dizilim daire veya devre oluşturan dizilimdir[267], bu dizilimi meydana getiren çukurlukların sayısında büyük çeşitlilik görülmektedir[268]. Ancak Hilbom, bu kategoride ele aldığı taşlar arasında birden çok örnekle temsil edilen iki sabit dizilim tespit etmiştir[269]. Bunlardan biri 12 çukurluktan oluşan halka biçimli dizilimdir, bazı örneklerin merkezinde daha büyük merkezi bir çukurluk vardır, çoğunda ise yoktur. Diğeri ise 10 çukurluktan oluşan halka biçimli dizilimdir. Bu dizilimde halka, çizgiler veya çift çukurluklar aracılığıyla 5'er çukurluktan oluşan iki yarıya bölünmüş olduğu izlenimini vermektedir (Lev. 3:d). Hillbom'un 'olası oyunlar' olarak değerlendirdiği[270] bu dizilimlerin, Karkamış örnekleriyle de, farklı bölgelere ve dönemlere ait olmalarına rağmen, görsel yönden büyük benzerlikler taşıdıkları görülmektedir.

---

[265] Hoerth, 1961, Şek. 5; Hoerth, 2007, s. 65.
[266] Ussishkin, 1975, s. 102.
[267] Hillbom, 2003: 12-24. : Hillbom, A1 ve A2 Grubu çukurluklu taşların (daire/devre dizilimine sahip çukurluklu taşlar; bkz. Dipnot 25) sırasıyla %47,9 ve %19.2'lik bir oranda görüldüklerini tespit etmiştir (Hillbom, s. 14, Şek. 1).
[268] A.g.e. s. 18, Şek. 7: Çukurlukların sayısının 4-41 arasında değişebildiği belirtilmiştir.
[269] A.g.e., s. 17-19, 45-46.
[270] A.g.e.: 45-46.

Karkamış'ta görülen dizilimle karşılaştırılabilecek bir başka örnek ise Megiddo'da bulunmuştur[271]. Orta Tunç Çağı I'in sonlarına tarihlenen (M.Ö. 1800-1750) kireç taşı bir oyun levhası üzerinde altı çukurluk görülmektedir. Bunlardan beşi bir daire oluşturacak şekilde dizilmiştir, altıncı çukurluk ise dairenin ortasında yer almaktadır (Lev. 2:d).

Klasik Dönemler'de, kaldırım taşlarının veya oturma amacıyla yapılmış taşların üzerine oyun yüzeylerinin çizilmiş/yapılmış olduğu bilinmektedir. Değişik dizilimlerdeki bu oyun yüzeyleri arasında, merkezdeki bir çukurluğun çevresinde daire oluşturan 12 çukurluklu (toplam 13 çukurluk) dizilim de bulunmaktadır[272].

Çukurlukların halka veya devre oluşturacak şekilde dizilmiş oldukları oyun amaçlı levhalara/yüzeylere çok çeşitli dönemlerde ve coğrafi bölgelerde rastlanmaktadır. Bu nedenle Karkamış'taki heykel kaidelerinde görülen bu dizilimin de, oyun yüzeyi yaratmak amacıyla yapılmış olduğunu düşünmek en mantıklı yorum olacaktır. Oyunun akışına veya kurallarının neler olabileceğine ilişkin değerlendirmelerde bulunmak oldukça güçtür, ancak oyunun tek veya iki kişiyle oynandığını, piyon olarak küçük taşların, tohumların veya benzeri objelerin kullanıldığını önermek mümkündür.

Karkamış heykel kaidelerinde görülen bu çukurlukların oyun yüzeyi olduğuna işaret eden güçlü bir kanıt ise Korsabad'dan gelmektedir. M.Ö. 8. yy.'ın sonlarına tarihlenen ve bir zamanlar Korsabad'ın şehir kapısını koruyan büyük boğa heykellerinin kaidelerine 20 kare oyunun çizilmiş olduğu farkedilmiştir[273]. Finkel'e göre[274], bu çizimler kapı nöbetçileri tarafından yapılmıştır; şehrin giriş-çıkış trafiğini denetlemekle sorumlu nöbetçiler, sakin zamanlarında güzel vakit geçirmek amacıyla el altından bu oyunu oynuyor olmalıdır. Karkamış heykel kaidelerine bakıldığında, birinin bir kapı girişinde yer aldığı, diğerinin ise iç şehir içerisinde bulunduğu görülmektedir. Bu

[271] Loud, 1948, Lev. 268:4.
[272] Bell/Roueché, 2007, s. 109: Bell ve Roueché, Yunan, Roma ve Bizans Dönemlerinde rastlanılan bu tür oyun yüzeylerini tanımlayabilmek amacıyla bir sınıflandırma geliştirmişlerdir. Belirtilen dizilim, bu sınıflandırma içerisinde "H.10" koduyla tanımlanmıştır.
[273] Finkel, 1995a, s. 70: Finkel, Korsabad boğalarından ikisinin İngiliz Müzesinde, birinin Louvre Müzesi'nde olduğunu belirterek, her üç heykelde de 20 kare oyununun çizilmiş olduğunu ifade etmiştir.
[274] A.g.e.

noktalar da nöbetçilerin veya güvenlik görevlilerinin bekleyebileceği yerlerdir. Çukurlukların belli belirsiz yapılmış oldukları göz önünde bulundurulduğunda, bir oyun yüzeyini temsil etme ihtimalleri güçlenmektedir. Karkamış nöbetçileri de, oyun yüzeyini heykel kaidelerine işleyerek etrafta kimsenin olmadığı zamanlarda oyalanmak veya güzel vakit geçirmek amacıyla bu oyunu oynamış olmalıdır.

C. Dokuztaş

Dokuztaşın tarihinin oldukça eski olduğu anlaşılmaktadır. Bilinen en erken dokuztaş çizimleri Fransa, Avusturya ve Afganistan'da görülmektedir ve tarih öncesi dönemlere aittir[275]. Dokuztaşın çizimlerinin bu erken örneklerinin oyun amacından ziyade kültsel işlevleri olabileceği önerilmiştir (Bkz. s. 100 v.d.).

Gordion'da bulunan dokuztaş oyunun Yakındoğu'da bilinen en erken örneğine Mısır'da Kurna Tapınağı'nın çatısına ait taşlarda rastlanmaktadır. Kurna Tapınağı'nın çatısına ait taşlarda konum ve hiza oyunlarını temsil eden çeşitli diyagramlar[276] arasında, Gordion'da bulunan dokuztaş oyununun Yakındoğu'da bilinen en eski örneğine de rastlanmaktadır (Lev. 17:a/F). Bu örnekler, M.Ö. 14. yy.'a tarihlendirilmektedir. Yakındoğu'da ise, özellikle Klasik Dönemler'le beraber dokuztaş oyununun ve benzeri konum ve hiza oyunlarının iyice yaygınlaştığı görülmektedir[277].

Oyunun zaman içerisinde popülerliğini kaybetmediği anlaşılmaktadır, kazılarda çok çeşitli dönemlere tarihlendirilebilen oyun diyagramlarına rastlanabilmektedir. Örneğin, Gordion'da, M.Ö. 6. yy.'a tarihlendirilen en erken örneğin yanısıra, M.S. 1.-2. yy.'a tarihlendirilen bir levhaya daha rastlanmaktadır[278]. Yine Frig Bölgesi içerisindeki Amorium'da ise Geç Roma veya Bizans Dönemi'ne tarihlenen bir dokuztaş oyununa rastlanmıştır[279]. Günümüzde de, bu oyun yaygın olarak oynanmaktadır. Hatta Young, Gordion kazısında çalışan işçilerin öğle tatillerinde bu oyunu sıklıkla oynadıklarından

[275] Riemschneider, 1968, s. 140, Res. 1, 2, 3; Pennick, 1997, s. 162, Şek. 48. Ayrıca Bkz. Dipnot 173.
[276] Murray, 1952, s. 18-19.
[277] Filistin'deki örnekler için bkz. Hübner, 1991, s. 77-78.
[278] Roller, 1987, s. 70, Şek. 52, Lev. 7: Ancak bu oyunun, günümüzde dahi oynandığının altı çizilerek, levhanın Roma Dönemi'ne ait bu taş üzerine daha sonraki bir tarihte de çizilmiş olabileceği belirtilmektedir.
[279] Harrison, 1991 içerisinde Gill, s. 228

bahsetmektedir [280] . Anadolu'da dokuztaş diyagramlarının görüldüğü diğer antik merkezler arasında, Yunan ve Roma Dönemleri'ne tarihlenen örneklerle Arsani ve Efes[281], Geç Roma ve Bizans Dönemleri'ne tarihlenen örneklerle Afrodisias[282] da yer almaktadır.

[280] Young, 1955, s. 12
[281] Bell 2007, s. 98.
[282] Rouché, 2007, s. 102, 103, 105, Res. 12.2.

IV. Anadolu'da Oyun Levhalarıyla İlişkilendirilebilecek Diğer Buluntular

IV.1. Kapsamları Bilinmeyen Oyun Levhaları

Buluntu kapsamları kesinlik içerisinde bilinemeyen oyun levhaları arasında Türkiye'deki merkezlere ait oldukları/olabilecekleri ifade edilmiş örnekler de bulunmaktadır. Çalışmada boşluk kalmaması kaygısıyla bu tür örneklere de, birtakım belirsizliklere rağmen, bu bölüm altında yer verilmektedir.

VI. Grup oyun levhaları arasında belirtilmiş olan "Ras el Ain" oyun levhası (Bkz. s. 15, Dipnot 76; Lev. 9:c), Bay Hamelin tarafından, Tell Halaf yakınlarındaki Ras el Ain'den temin edilmiştir[283]. Levhayı Bay Hamelin'e veren kişi, onun "Türkiye"den getirildiğini belirtmiştir[284]. Levhanın, Türkiye'den getirilmiş olması durumunda dahi, Kuzey Suriye kültür bölgesi içinde kaldığı ve bu nedenle, hangi yerleşimden temin edildiği kesin olarak bilinmediği sürece bu bilginin fayda sağlamadığını belirtmekte yarar vardır. Levha stilistik özellikleriyle Geç Asur Dönemi'ne tarihlendirilmektedir[285].

Bazı oyun levhalarının buluntu yerlerine ilişkin farklı yayınlarda birbirleriyle çelişen ifadeler bulunmaktadır ve bu ifadelerden aslında ilgili levhaların buluntu yerlerinin kesinlik içinde bilinmediği anlaşılmaktadır. Oldukça özgün bir forma sahip olan bir 20 kare oyun levhası için bu tür bir durum söz konusudur. Levhayı özgün kılan, 8x1'lik bölümün 17 No'lu kareden itibaren dik bir açı oluşturacak şekilde yana doğru dönüyor oluşudur (Lev. 25:a)[286]. Bu yönüyle de levhayı, Kamid el-Loz (16:a), Bet-Shemesh (16:b), Tell Halaf (16:d), gibi örneklerle karşılaştırmak mümkündür. Finkel, bu levhanın M.Ö. I. bine ait olduğunu ve Sam'al kökenli olduğunu belirtmiştir[287]. Kendall ise, M.Ö. 8.-7. yy.'a tarihlendirildiği hakkında bilgi verdiği levhanın kapsamını

[283] Suriye sınırları içerisinde yer alan Ras El Ain, Türkiye sınırına da oldukça yakındır.
[284] A.g.e., s. 46.
[285] A.g.e., s. 49.
[286] Bu levhaya ait bir fotoğraf "Thiele, 1984, s. 182" ve "Kendall, 1991, Res. 141"de yayınlanmıştır.
[287] Finkel, 2007, s. 25.: Finkel, çalışmasında levhanın fotoğrafı için Thiele'nin çalışmasını referans vermiştir (Thiele, 1984, s. 182).

"Yakındoğu" olarak ifade etmiştir[288]. Thiele'nin çalışmasında ise fotoğrafına yer verilen levhanın kökenine ilişkin bir bilgi bulunmamaktadır[289]. Benzer bir çelişki, 58 delik oyununa ait bir levha için de geçerlidir (Lev. 25:c)[290]. Levhanın genel formu, kenarlarının biçimlendiriliş şekli, K_{16}- K_{19}/K'_{16}-K'_{19} deliklerinin dar kenar boyunca dizili oluşu gibi tipolojik özellikler, bu levhanın VI. Grup (Bkz. s. 15) altında değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Levha üzerinde rozetlerin bulunmaması, levhanın tamamlanmamış olduğu izlenimini vermektedir. Nitekim K_5/K'_5 ile O_1/O'_1 deliklerinin, K_{10}/K'_{10} ile O_6/O'_6 deliklerinin ve K_{15}/K'_{15} ile O_{10}/O'_{10} deliklerinin, kısacası normal koşullarda rozetlerle vurgulanan bu deliklerin - VI. Grup'taki levhaların özelliğine uygun olarak - aynı hizaya gelecek şekilde yerleştirilmiş oldukları görülmektedir. Levhada K_1 ile O_0 (ve K'_1 ile O'_0) delikleri arasında fazladan delikler yer almaktadır. Bu deliklerle beraber K_1-O_0-O'_0-O'_1 delikleri, T deliğini alttan çevreleyen bir yarım daire oluşturmaktadır. Bu oyun levhası Thiele'nin çalışmasında M.Ö. 9.-8. yy.'a ait ve Sam'al kökenli olarak sunulmuştur[291]. May'in çalışmasında ise, M.Ö. I. bine ait ve Babil kökenli olarak verilmiştir[292].

IV.2. Olası Oyun Levhaları

Yukarıda tanıtılan ve oyun levhası olarak tanımlanabilen örneklerin dışında, Anadolu'da oyun levhalarıyla özdeşleştirilebilecek başka buluntulara da rastlanmaktadır.

Hübner, Nevali Çori'de bulunmuş bir çukurluklu taşın olduğundan bahsederek bu buluntunun olası bir Neolitik oyun levhası olarak yorumlanabileceğini belirtmiştir[293].

Çatalhöyük'te, XII. tabaka öncesi kalıntıları arasında dikdörtgen biçimli bir pişmiş toprak buluntu yer almaktadır (Lev. 22:b)[294]. Buluntunun bir yüzeyi üzerine dört paralel sıra halinde dizilmiş küçük delikler bulunmaktadır. Bir sıra 12-15 arasında değişen sayıdaki delikten oluşmaktadır, sıralar ikili şekilde gruplanmıştır ve dikdörtgen

[288] Kendall, 1991, Res. 141.
[289] Thiele, 1984, s. 182.
[290] A.g.e., s. 211; May, 1991, Res. 149.
[291] Thiele, 1984, s. 182.
[292] May, 1991, Res. 149.
[293] Hübner, 1991, s. 68.
[294] Farid/Hodder, 2001, 67, Res. 9.

üzerinde diyagonal bir görüntü verecek şekilde yerleştirilmişlerdir. İki grubun ortasında, dikdörtgenin köşesine yakın bir yerde, hafif bir çukurluk bulunmaktadır. Buluntunun işlevi hakkında bir yorum yapılmamıştır[295]. Kesinlik içinde bilinemeyeceği halde, buluntunun bir oyun levhası olması ihtimal dahilindedir.

Burdur'da yer alan Hacılar yerleşimindeki, VI. tabakaya (Geç Neolitik Dönemin son tabakası, yak. M.Ö. c. 5600'de yangınla tahrip olmuştur) ait bir evde, koyu renkte perdahlanmış kil bir levhaya ait iki parçaya rastlanmıştır[296] (Lev. 23: a,b). Üstünde insize çizgilerin yer aldığı bu levha, ilk yayınlandığı zaman Mellart tarafından, "bir oyun levhası veya bir ev planının çizimi" olarak yorumlanmıştır[297]. Ancak daha ileri tarihli *Hacılar* yayınında, buluntunun oyun levhası olma ihtimali üzerinde hiç durulmamış, "insize ve hafif yükseltilmiş desenin, kapıları, fırını ve hatta bölmeleriyle bir Hacılar VI evini andırdığı" belirtilmiştir[298]. Levhanın bilinen paralellerinin olmaması nedeniyle işlevinin kesinlik içinde bilinemeyeceği ayrıca vurgulanmıştır[299].

Truva II'de düz bir yüzey üzerinde çukurlukların yer aldığı taşlara rastlanmıştır (Lev. 24:a). 'Sunu masası' olarak değerlendirilen bu buluntuların Knossos'taki paralellerinin ise Evans tarafından 'oyun levhası' olarak yorumlandığından bahsedilmiştir[300]. Truva'daki taşlar bir bariyerin inşasında yeniden kullanılmışlardır ve kırılmış oldukları izlenimini vermektedirler. Üzerlerindeki çukurluklar da dağınık durumdadır ve belirgin bir dizilim sunmamaktadır. Bu nedenle buluntuların oyun levhası olabilecekleri yönündeki bir öneriye şüpheyle yaklaşılmalıdır. Ancak, taşların (kırılmış oldukları kabul edildiğinde), kırılmadan önceki durumlarında, çukurlukların tutarlı bir dizilimde olabilecekleri ihtimalinin hiç bulunmadığını iddia etmek de gerçekçi olmayacaktır.

---

[295] A.g.e.
[296] Mellaart, 1960, s. 46, Lev. V-a,b; Mellaart, 1970, s. 164, Lev. CXVIII:a.
[297] Mellaart, 1960, s. 46: Mellaart kazı raporunda, her iki seçeneği de belirtmekle beraber, ev planı olma ihtimali üzerinde daha fazla durmuştur.
[298] Mellaart, 1970, s. 164.
[299] A.g.e.
[300] Blegen v.d., 1950, s. 157-158, Şek. 193, 194.

Boğazköy'de bulunan 3x8 dizilimli paralel sıralarlar halindeki çukurluklara sahip terrakota buluntunun da[301] oyun levhası olması ihtimal dahilindedir (Lev. 23:d). Kuşkusuz buluntunun da oyun levhası olup olmadığını kesinlik içinde bilmek mümkün değildir.

Alişar'da büyük bölümü yüzeyde, yaklaşık 20 cm'i ise gömülü olan bir taş üzerinde çukurluklara rastlanmıştır. 1,00x 0,70x 0,70 m. ebatlarındaki bu taşın bir yüzünde on altı yuvarlak çukurluk bulunmaktadır. Bunlardan on dördü, kenarlardan birine yakındır ve paralel kabul edilebilecek iki sıra halinde dizilmişlerdir[302]. Buluntunun fotoğrafına dayanarak, oyun levhası amacıyla kullanılmış olabileceğini söylemek ise güçtür. Alişar'da yüzeyin hemen altında, benzer bir çukurluklu taşa daha rastlanmıştır[303]. Ayrıca höyüğün batısında, çayın diğer yakasında yer alan bir köyde de benzer bir çukurluklu taşın olduğundan bahsedilmiştir[304]. Ancak diğer örneklerin fotoğrafları yayınlanmamış ve çukurlukların dizilimleri hakkında bilgi verilmemiştir.

Woolley, Ur kazıları sırasında bulduğu, M.Ö. 2000-750 arasına tarihlendirilen yayınlanmamış bazı buluntuları Murray'a tarif ederek benzer bir örneği Karkamış'ta da bulmuş olduğunu belirtmiştir[305]. Ur'daki tuğla biçimli örnekler 12 x 9 inç^2 (30,48 x 22,86 cm^2) büyüklüğündedir, bir yüzlerinde kabaca işlenmiş dört sıra delik bulunmaktadır. Woolley'nin hatırladığına göre, içteki iki sıra sekizer delikten, dıştaki iki sıra üçer delikten oluşmaktadır, dış sıradaki delikler levhanın orta bölümüne yakın yerleştirilmiştir. Murray'a[306] göre Ur ve Karkamış'ta rastlanılmış olan bu buluntular oyun levhalarıdır.

Tarsus, Gözlükule'de Demir Çağı'na ait bir kapsamda kemikten yapılmış bir disk bulunmuştur[307] (Lev. 24:b). Disk ortası delinmiş, düz bir kulba sahiptir, ayrıca diskin

[301] Bittel, 1937, Lev. 41:21: Swiny, bu buluntunun oyun levhası olma ihtimali üzerinde durmuştur (Swiny, 1980, s. 60-61).
[302] Osten/Schmidt, 1930, s. 131, 134, Şek. 120.
[303] A.g.e., s. 180.
[304] A.g.e., s. 131.
[305] Murray, 1952, s. 36.
[306] A.g.e.
[307] Goldman, 1963, s. 381, 386, Res. 178:36.

kenarları boyunca, toplam 27 adet içiçe geçmiş daire motifleri işlenmiştir. Goldman[308], bu buluntunun, bir piksis kapağı veya bir aynanın arkası olabileceğini önermiş, ancak diğer yüzüne metal bir diskin iliştirildiğine ilişkin kanıtlar olmadığını da belirtmiştir. Bu buluntu, Lachish ve Tell en-Naşbeh'in (Lev. 17:c) Demir Çağı'na tarihlendirilen buluntularını andırmaktadır (Bkz. s. 32). Buluntuların oyun levhası olmaları ihtimal dahilinde olduğu halde, bunu kesinlik içerisinde savunmak oldukça iddialı bir öneri olacaktır.

IV.3. Küçük Buluntular

Oyun levhalarının olduğu yerlerde, levhalara eşlik eden küçük buluntuların da olması beklenir. Oyuncuların oyundaki konumlarını belirten oyun taşları, yarış tipi oyunlarda ilerlemeyi sağlayan ve oyuna şans unsurunu katan rastgelelik araçları veya oyunların kumar için oynandığı durumlarda oyuncuların ne kadar kazanıp kaybettiklerini gösteren fişler/sayaçlar oyun levhalarını tamamlayan objelerdir.

Oyun levhalarının geçmiş dönemlerde de, günümüzde olduğu gibi, tahta veya benzeri çürüyebilir malzemelerden yapılmış olabilecekleri göz önünde bulundurulduğunda, bu tür levhaların Anadolu iklim koşullarında günümüze kadar korunmuş olma ihtimalleri oldukça düşüktür[309]. Çürüyebilir oyun levhaları günümüze kadar korunamazken levhaları tamamlayan oyun taşları veya rastgelelik araçlarının daha dayanıklı malzemelerden yapılmış ve günümüze kadar korunabilmiş olmaları olasıdır. Bu nedenle oyun levhalarının yanı sıra, oyun levhalarıyla ilişkilendirilebilecek küçük buluntuların varlığı da levha tipi oyunların oynandığına dair bir işaret olarak değerlendirilebilir.

Mısır, Mezopotamya, Filistin ve İran'da, parçalarıyla beraber bulunmuş levhalar mevcuttur. Bu oyun setlerinde görülen parçalardan fikir alınarak kazılarda ele geçebilecek bazı küçük buluntuları da oyun levhalarıyla ilişkilendirmek mümkündür, yine de bu önerilerin bir yorumdan öteye gidemeyeceğinin altını çizmekte fayda vardır.

---

[308] A.g.e., s. 381.
[309] İklimin tahtanın korunmasını olanaklı kıldığı Mısır'da, çok sayıda tahta oyun levhası bulunmuştur.

Bu bölümde, Anadolu kazılarında ele geçirilen oyun taşı olarak kullanılmış olabilecek küçük buluntular, aşık kemikleri ve zarlar ele alınacaktır.

A. Oyun Taşları

Yakındoğu'da piramit, disk, piyon, makara, silindir, yarımküre gibi çok çeşitli biçimlerde oyun taşları bulunmuştur[310]. 58 delik oyununda çubuk biçimli piyonların[311] kullanıldığı bilinmektedir (Lev. 10:b). Bunların dışında, Mısır'da, günümüzün satranç taşlarını andıran insan ve hayvan biçimli oyun taşlarına da rastlanmaktadır[312]. Oyun taşlarının malzemeleri de çeşitlilik göstermektedir. Taş, terrakota, fayans, cam, kemik, fildişi gibi çok çeşitli malzemeler kullanılmıştır[313]. İşlenerek elde edilen oyun taşlarının dışında, doğadan hazır bulunabilecek veya çok az bir işlemeyle elde edilebilecek malzemelerin de oyun taşı olarak kullanılmış olması olasıdır. Örneğin çeşitli tohumlar, küçük çakıllar veya taşlar, dışkı taneleri, yumuşakça kabukları, işlenmiş veya işlenmemiş kırık seramik parçaları vb. malzemeler de oyun taşı olarak işlev görmüş olabilir. Bu tür malzemelerin günümüze ulaşmış olması veya günümüze kadar ulaşmış olsa bile kazılarda bulunduklarında oyun taşı işlevlerinin olup olmadığının belirlenebilmesi oldukça zordur.

Kazılarda, işlevi kesinlik içinde belirlenemeyen, ancak bilinen setlerdeki oyun taşlarında görülen formları andıran küçük buluntulara rastlanabilmekdir. Kuşkusuz, tek olarak bulunmuş küçük bir buluntunun oyun levhasına ait bir parça olup olmadığını kesinlik içinde önermek hiçbir zaman mümkün değildir. Bu tür buluntular, ancak oyun levhalarıyla beraber bulunduklarında veya oyun levhası olmasa bile bütün bir set oluşturdukları izlenimini verecek şekilde birarada bulunduklarında kesin bir değerlendirmeye varmak mümkündür. Ancak yine de oyun taşı olduğu kesinlik içinde bilinen örneklerle yapılacak karşılaştırmalar veya form açısından kurulabilecek benzerliklerle küçük buluntuları oyun taşı olarak değerlendirmek mümkündür. Bu

[310] Hübner, 1991, s. 81-82; Meyer, 1982, s. 57.
[311] Carnavon/Carter, 1912, s. 56, Lev. 50.
[312] Nash, 1902: 341-348; Towry-Whyte, 1902:261-263.
[313] Hübner, 1991, s. 82.

bölümde Anadolu'da bulunmuş, kazı raporlarında veya çeşitli yayınlarda oyun taşı olarak tanımlanmış küçük buluntulara yer verilmektedir.

Anadolu'da Neolitik Dönem'den itibaren, oyun taşlarıyla ilişkilendirilen buluntulara rastlanmaktadır. Çayönü kazılarında işlenip parlatılarak piyon biçimi verilmiş 22 adet taş bulunmuştur[314]. Yaklaşık 7,5 cm yüksekliğindeki bu buluntular düz bir tabana sahiptir, bu nedenle Simpson'a göre, bu piyonlar "düz bir oyun levhasının üzerinde oynanmış olmalıdır" (Lev. 26:a.). Hacılar'ın Geç Neolitik katlarında da kilden yapılmış "oyun sayaçlarının" bulunduğunu belirtmektedir[315].

Demircihüyük'te Neolitik/Kalkolitik Döneme ait tabakalarda, seramikten kenarları dikkatlice zımparalanarak düzgünleştirilmiş disklerin bulunduğu belirtilmekte ve bunların oyun taşı olarak kullanılmış olabileceği önerilmektedir[316]. Ayrıca Eski Tunç Çağı'na tarihlendirilen kapsamlarda oyun taşı olarak yorumlanan pek çok buluntuya rastlanmıştır[317] (Lev. 26:e).

Gözlükule'de Eski Tunç II'ye tarihlenen bir kapsamda kırmızı serpentinden 1,7 cm yüksekliğinde, üç köşeli piramit biçimdeki bir buluntuya rastlanmıştır (Lev. 26:c) [318]. Goldman [319], Tell Beit Mirsim'de bulunan oyun taşlarıyla paralellik kurarak bu buluntunun da oyun taşı olarak değerlendirilebileceğini önermiştir. Benzer şekilde, Alacahöyük'te bulunmuş olan ve Eski Tunç Çağı'na tarihlenen taştan yapılmış üç köşeli piramiti de[320] oyun taşı olarak yorumlamak olanaklıdır[321] (Lev. 26:b).

Beycesultan'da Orta Tunç Çağı kapsamı dahilindeki mermerden yapılmış disk biçimli buluntunun, oyun taşı olma ihtimali üzerinde durulmuştur[322] (Lev. 26:d).

---

[314] Çambel/Braidwood, 1970, s. 55 (Three Oddities: b), s. 56; Simpson, 2007, s. 7, 8: Çambel/Braidwood'un yayınında buluntuların işlevlerinin bilinmediğinden bahsedilmektedir (s. 56). Simpson ise, buluntuları oyun taşı olarak tanımlamıştır.
[315] Mellaart, 1961, s. 46.
[316] Korfmann, 1996 içerisinde Baykal-Seeher, s. 226.
[317] A.g.e., s. 225 v.d., Lev. 108: 7-16.
[318] Goldman, 1950, s. 270, 280, Res. 422:208.
[319] A.g.e., s. 270, 280.
[320] Koşay, 1951, s. 50, Lev CX:Res. 3.
[321] Bu buluntu ilgili yayın içerisinde oyun taşı olarak yorumlanmamıştır. Ancak, belirtilen özelliği nedeniyle oyun taşı olarak da değerlendirilebileceğine inanıyorum.
[322] Melaart/Murray, 1995, s. 121, Şek. O.27: 244.

Kusura'da, Hitit Dönemi'ni temsil eden "C" evresinde [323], oyun taşlarıyla/sayaçlarıyla ilişkilendirilebilecek küçük buluntulara rastlanmıştır (Lev. 27:a) [324]. Bu ve benzer nitelikteki örneklerin terrakota, kemik ve taş gibi çeşitli malzemelerden yapılmış oldukları belirtilmektedir[325].

Korucutepe'de Geç Tunç Çağı I'e (yak. M.Ö. 1600-1400) ait kapsamlarda piyon biçimli pişmiş toprak buluntular bulunmuştur[326] (Lev. 27: b,c). Buluntulardan birinde insan yüzünü andıracak şekilde ağız ve göz yerlerinde minik çentiklerin olduğu görülmektedir[327].

Alişar Höyük'te Hitit Sonrası/Frig Dönemi'ne (M.Ö. 12. yy.-7. yy.) tarihlendirilen bir kapsamda, çöp çukuru içerisinde kabaca işlenmiş iki kireç taşı disk bulunmuştur; bu disklerin üzerinde, boynuzlu bir hayvanın insize çizgilerle tasvir edilmiş olduğu görülmektedir[328] (Lev. 27:e). Yine bu döneme tarihlendirilen buluntular arasında taştan yapılmış tokmak biçimli buluntulara rastlanmıştır (Lev. 27:d). Bittel, hem disk [329] hem de tokmak [330] biçimli buluntuların oyun taşları olabileceklerini önermiştir.

B. Aşık Kemikleri

Aşık kemikleri, tüm memelilerde rastlanılan bir kemiktir. Bu kemik, koyun, keçi gibi dört ayaklı memelilerde, arka ayağın bir parçasıyken, insan gibi iki ayaklı memelilerde topuk kemiklerinin bir parçasıdır (Lev. 28:a)[331]. Özellikle, koyun, keçi, geyik gibi hayvanların aşık kemiklerine çok eski dönemlerden beri, Yakındoğu'nun hemen hemen tüm yerleşimlerinde rastlanılabilmektedir (Aşık kemiklerinin değişik yüzlerinden görünümleri için Bkz. Lev. 28:b). Bu şaşırtıcı bir durum değildir, çünkü bu

[323] Lamb, 1936, s. 4.
[324] A.g.e., s. 30, Şek. 12: 12-14.
[325] A.g.e., s. 30.
[326] Loon, 1980, s. 134, Lev. 41:D, 42:C,F: Yayın içerisinde piyon/oyun taşı formu, insan figürinlerinin indirgenmiş hali olarak değerlendirilmiştir.
[327] A.g.e., s. 134, Lev. 42:C.
[328] Osten, 1937a içerisinde Bittel, s. 414, Şek. 475: d 1649, c 1286.
[329] A.g.e., s. 414.
[330] A.g.e., s. 427.
[331] Dandoy, 1996, s. 51-52: Ancak, ayak yapısı daha gelişkin olan memelilerde aşık kemiği simetrik bir görünüme sahip değildir (David, 1962, s. 3).

tür hayvanların kesildiği ve yenildiği her yerde, aşık kemikleri elde edilmektedir[332]. Bu yüzden bazı aşık kemiklerini yalnızca basit hayvan kalıntıları olarak değerlendirmek mümkündür. Ancak buluntu durumlarına göre, bazı aşık kemiklerinin çeşitli işlevsel amaçlarla kullanılmış oldukları anlaşılmaktadır. Örneğin işlenmiş olmaları, diğer hayvan kemikleri veya yemek artıklarından bağımsız olarak veya çok sayıda bir arada bulunmaları, mezar buluntusu olarak ele geçirilmiş olmaları[333] süslenme, oyun, kült gibi çeşitli işlevlerle özdeşleştirilmelerine olanak tanımaktadır.

Mısır'da, oyun parçalarıyla bulunan iki yüzlü 20 kare ve *senet* oyunu setlerinde, gerçek veya çeşitli malzemelerden imal edilmiş yapay aşık kemiklerinin olduğu bilinmektedir (Bkz. s. 86). Ayrıca, Babil'de bulunmuş, M.Ö. 2. yy.'a tarihlendirilen ve 20 kare oyununuyla özdeşleştirilen bir çivi yazısı metinde de ilerlemenin aşık kemikleriyle gerçekleştirildiğine dair kanıtlar mevcuttur (Bkz. s. 91). Ancak, aşık kemiklerinin varlığını oyun levhalarının da varlığına dair bir kanıt olarak değerlendirmek mümkün değildir, çünkü aşık kemiklerinin kullanım alanı oldukça geniştir. Anadolu'da, günümüzde dahi, aşık kemikleri pek çok çocuk oyununda kullanılmaktadır[334]. Klasik metinlerden de, aşık kemiklerinin çocukların vazgeçilmez bir oyuncağı olduğu, hatta okulda başarı gösteren çocuklara öğretmenlerin ödül olarak aşık kemikleri verdiği bilinmektedir[335]. Ayrıca aşık kemiklerinin, yetişkinler tarafından kumar amaçlı olarak kullanıldığı da yine klasik metinlerden[336] ve etnolojik kanıtlardan bilinmektedir. Aşık kemiklerinin bir diğer işlevi ise, kuşkusuz fal, kehanet amaçlı kullanımlarıdır; bunu da çeşitli kültsel işlevlerle ilişkilendirmek mümkündür[337]. Aşık kemiklerinin çeşitli malzemelerden yapay olarak imal ediliyor olmaları da özel bir öneme sahip olduklarına işaret etmektedir. Aşık kemiklerini, kolay tutulabilir olmaları

[332] Hübner, 1991, s. 51.
[333] Dandoy, 1996, s. 53.
[334] And, 1979, s. 56, 58-59, 62; Brewster, 1960, s. 15; Dandoy, 1996: 54-57; Shädler, 1996, s. 62: Aşık oyunu, çizgili, uzun tala, humbalı, beş taş, hıcıp, aşık-gülle gibi oyunlar bunlardan bazılarıdır.
[335] David, 1955, s. 3; David, 1962, s. 4.
[336] Bell/Corneilus, 1991, s. 71-72.
[337] David, 1962, s. 15-16; Hübner, 1991, s. 51-52, 58-59.

ve atıldıklarında birbirinden ayırt edilebilir yüzlere sahip olmaları gibi özellikleriyle, günümüzde kullandığımız zarın öncülleri olarak kabul etmek mümkündür[338].

Anadolu'da aşık kemiklerinin kullanımlarının çok yaygın olduğu ve oldukça eskiye uzandığı anlaşılmaktadır. Kullanılmaktan ötürü aşınmayla parlaklaşmış ve düzgünleşmiş aşık kemiklerinin yanı sıra bir veya birden fazla delikle delinmiş aşık kemiklerine de sıklıkla rastlanmaktadır. Bazı örneklerde ise bu deliklerin çeşitli metallerle doldurulmuş oldukları görülmektedir; aşık kemiklerinin bu şekilde ağırlaştırıldığı ve daha keskin atışlar yapmanın olanaklı olduğu anlaşılmaktadır. Bu bölümde, çeşitli yerleşimlerde ele geçirilmiş ve işlevsel bir amaca hizmet ettiği anlaşılan aşık kemiklerinden örneklere yer verilecektir.

Neolitik Dönem'den beri oyun veya çeşitli işlevler için aşık kemiklerinin kullanıldığı anlaşılmaktadır. Çatalhöyük'ün hemen hemen tüm katlarında koyun ve keçi aşık kemiklerine rastlanmaktadır ve bu kemiklerin çok kullanılmış olmaları nedeniyle aşınarak parlamış oldukları görülmektedir[339]. Hacılar'ın Geç Neolitik katlarında, çoğu evde aşık kemiği stokuna rastlamıştır[340]. Daha geç dönemlerde de aşık kemiklerinin kullanımının azalmadığı anlaşılmaktadır. Alişar'da, delinmiş veya delinmemiş aşık kemiklerine, en erken tabakalardan en geç tabakalara kadar rastlanılmaktadır[341]. Bazı aşık kemiklerinde birden fazla deliğin bulunduğu görülmektedir (Lev. 29:b). Ayrıca, Alişar'da, Hitit İmparatorluk Dönemi'nde, delikleri kurşunla doldurulmuş örneklere[342], Hitit Sonrası/Frig Dönemi'nde ise deliği demirle doldurulmuş bir örneğe[343] (Lev. 29:b) rastlanmaktadır. Alacahöyük'te Hitit Dönemi'ne tarihlenen [344] karınları delik aşık kemikleri bulunmuştur. Gözlü Kule'de Eski Tunç II'den itibaren, kullanım görmüş aşık kemiklerine ara ara rastlanmaktadır, delikli veya çok kullanılmaktan parlaklaşmış

[338] David, 1962: 9 v.d.
[339] Melaart, 1964, s. 103.
[340] Melaart, 1961, s. 46; Melaart, 1970, s. 162.
[341] Osten/Schmidt, 1930, s. 71, Res. 85: b 31, s. 275, Res. 374.; Schmidt, 1933, s. 82, Res. 129; Osten, 1937a, s. 243, Res. 276; A.g.e. içerisinde Bittel, 1937, s. 427, Res. 488.
[342] Osten, 1937a, s. 243, Res. 276: d 2645, d 2717, e 199.
[343] A.g.e. içerisinde Bittel, 1937, s. 427, Res. 488: e 999.
[344] Koşay, 1951, s. 27.

örnekler ele geçirilmiştir[345]. Beycesultan'da, Geç Tunç Çağı'na ait bir şarap dükkanında, 77 adet aşık kemiği birarada bulunmuştur[346]. Truva VIIb Katı'nda da kenarlarının düzleştirildiği anlaşılan bir örneğe rastlanmaktadır[347]. Aşık kemiklerine sıklıkla rastlanan bir başka merkez ise Gordion'dur, Geç Tunç Çağı'ndan itibaren Orta Çağ'a kadar olan tüm tabakalarda kullanım görmüş aşık kemiklerine rastlanmaktadır[348]. Hatta, aşık kemiklerinin kaplar içerisinde saklanabildiği veya evler içerisinde yığın halinde bulunabildikleri görülmüştür[349]. Erken Frig Dönemi'ne tarihlenen bir megoronda, bir kap içerisinde 494 adet aşık kemiği bulunmuştur[350]. Zincirli'de de çok sayıda aşık kemiği bulunmuştur[351]. Bazı örneklerin kenarlarının düzgünleştirildiği görülmektedir (Lev. 29:a), deliği kurşunla doldurulmuş bir örnek de bulunmuştur.

Aşık kemiklerine mezar hediyesi olarak da rastlanmaktadır. Kültepe'de Koloni Çağı mezarlarında mezar hediyesi olarak aşık kemiklerine rastlanmıştır[352]. Hatta, bir küp mezar içerisinde, ölen bireyin göğsü üzerine çok sayıda aşık kemiğinin yerleştirilmiş olduğu ve bunlardan birisinin içerisinden, dik durmasını sağlamak amacıyla, kurşun bir çubuğun geçirilmiş olduğu görülmektedir[353]. Koloni Çağı'na tarihlenen Acemhöyük, Arıbaş Mezarlığı'ndaki bazı urnelerde sayısı 2-12 arasında değişen sayıda aşık kemiklerinin olduğu görülmüştür[354]. Gordion Hitit Mezarlığı'nda da, aşık kemikleri mezar buluntusu olarak yerilerini almıştır. Hatta bazı mezarlarda, çok sayıdaki aşık kemiği (11-47 adet), mezar sahibinin göğsü üzerine yerleştirilmiş olarak bulunmuştur[355]. Gordion'da Frig Dönemi'nde aşık kemiklerinin mezar hediyesi olarak kullanımı gelenekneği devam etmiştir. Özellikle bir çocuğa ait bir tümülüste bulunan çok sayıdaki aşık kemiği dikkat çekicidir: bütün durumdaki 446 aşık kemiğinin yanı sıra birarada bulunmuş, ayrıca 60 veya daha fazla aşık kemiğine ait parçalara rastlanmıştır. Çoğu aşık

[345] Goldman, 1950, s. 311, 318, Res. 440: 116, 117, 118; Goldman, 1963, s. 381, 386.
[346] Lloyd, 1972, s. 12, Lev. VI:a.
[347] Blegen, v.d., 1958, s. 150, Res. 255: 33-131 (a,b).
[348] Dandoy, 1996, s. 53.
[349] Young, 1957, s. 327; Sams, 1994, s. 3, 4, 5, 58, 62, 97.
[350] Sams, 1994, s. 3.
[351] Walter, 1943, s. 122-123, Res. 173, Lev. 59: p, q.
[352] Özgüç, N./Özgüç, T., 1953, s. 29, 30.
[353] A.g.e., s. 30.
[354] Öztan, 1998, s. 168.
[355] Mellink, 1956, s. 43-44.

kemiğininin küçük bir deliğe sahip olduğu görülmektedir, bazı delikli aşık kemiklerinin ortasından tunç bir telin geçirilmiş olduğu anlaşılmaktadır[356]. Belirtilen örneklerin dışında Alişar'da[357], Yanarlar Mezarlığı'nda[358] ve Alalah'ta[359] da aşık kemiklerine mezar buluntusu olarak rastlanmıştır. Mellink[360], aşık kemiğinin mezar hediyesi olarak kullanılmasının geçmişten gelen bir gelenek olduğuna dikkat çekerek Anadolu'da günümüzde de aşık kemiğinin çocuk mezarlarına bırakılabildiğini vurgulamıştır.

Anadolu'da, çeşitli malzemelerden imal edilmiş taklit aşık kemiklerine de rastlanmaktadır. Geç Tunç Çağı'na tarihlenen Uluburun Batığı'nda doğal aşık kemiklerinin yanı sıra, kemiğe şekil verilerek üretilmiş aşık kemiklerinin de olduğu anlaşılmaktadır[361]. Gordion'da, M.Ö. 7. yy. civarına tarihlenen iki adet bronz aşık kemiği gün ışığına çıkarılmıştır[362]. Gözlü Kule'de Orta Demir Çağı'na ait bir kapsamda kurşundan yapılmış bir aşık kemiği bulunmuştur[363] (Lev. 29:b). Efes'te, M.Ö. 5. yy.'a tarihlenen bir dizi altın boncuğa aşık kemiği formunun verilmiş olduğu görülmektedir[364] (Lev. 29:f).

Aşık kemiklerine ilişkin görsel kanıtların en güzeline ise Karkamış'ta rastlanmaktadır. Karkamış'ta Kral Burcu'na ait duvar kabartmaları arasında yer alan bir sahnede iki kişinin yere oturmuş olarak küçük bir masa veya platform üzerinde aşık kemikleriyle oynamakta oldukları görülmektedir (yanlarında ise iki kişi topaç çevirmektedir)[365] (Lev. 30:a,b). Bu sahnenin üzerinde yer alan sahnede ise, arka arkaya duran üç kişiden ikinci ve üçüncüsünün ellerinde aşık kemiğini andıran objelerin/objenin bulunduğu görülmektedir. Kabartmanın üzerindeki yazılardan, hem oyun oynayan, hem

[356] Young, 1981, s. 30.
[357] Osten, 1937a, s. 85.
[358] Emre, 1978, s. 6 v.d.
[359] Woolley, 1955, s. 215.
[360] Mellink, 1956, s. 44.
[361] Bass, 1986, 292; Yalçın v.d., 2005, s. 626.
[362] Young, 1957, s. 327.
[363] Goldman, 1963, s. 398, Res. 181.
[364] "Boncuk: İnanç, Güç ve Güzellik Sergisi" Sergisi, İstanbul Arkeoloji Müzesi, 23 Kasım 2007-23 Nisan 2008.
[365] Ankara, Anadolu Medeniyetleri Müzesi, Env. #: 92; Hogarth, 1969, s. 29, Lev. B.7: b, B.8: b; Orthmann, 1971, s. 18, 33, 35, 135, 510, 556, Lev. 31:f, 71:f; Hawkins, 2000, s. 128-129, Lev. 31-35.

de arka arkaya duran kişilerin Kamanis'in kardeşleri olduğu anlaşılmaktadır[366]. Karkamış'ta betimlenen oyun sahnesinin, günümüzdeki aşık oyununu andırdığı görülmektedir. Bu oyun geçmiş dönemlerde de, günümüzde olduğu gibi, kumar veya eğlence amacıyla oynanıyor olmalıdır. Bu sahnede, aşık kemiklerinin herhangi bir oyun levhasına eşlik edecek şekilde kullanıldığına ilişkin bir bilgi yoktur.

C. Zarlar

Yakındoğu'da zarın tarihi oldukça eskidir. Ur'un Kral Mezarlığı'nda Kraliçe Puabi'nin oyun levhasıyla bulunan ve zar olarak yorumlanan buluntular M.Ö. 2600'e tarihlendirilmektedir. Tell Beit Mirsim[367] ve Tell el Ajjul'da[368] tepesi kesik piramit biçimli[369], bazen dört bazen beş yüzü işaretli ve genellikle kenarlarına 1-4 arasında değer[370] verilmiş zarlara rastlanmaktadır. Oyun levhası ve oyun parçalarıyla bulunan Tell Beit Mirsim örneği Orta Tunç Çağı'na tarihlendirilirken (Bkz. s. 26, Lev. 15:d,e), Tell el Ajjul'da bulunan örneklerin VII.-XVI. Hanedanlıklar arasına ait olduğu belirtilmektedir. Günümüzde kullandığımız zarı daha yakından andıran altı yüzlü kübik zarlara da oldukça erken tarihlerden itibaren çeşitli kapsamlarda rastlanmaktadır. Tell Chuera'da, bir tapınakta bulunan kilden yapılmış örnek Erken Hanedanlık III Dönemi'ne tarihlendirilmektedir[371]. Tepe Gavra'da bulunan ve Mohenjo-Daro zarlarıyla benzer biçimde numaralandırılmış olduğu görülen zar örneği[372] de M.Ö. III. binin ilk yarısına tarihlendirilmektedir[373]. Susa'da çok sayıda kübik zar bulunmuştur, en erken olanları

[366] Hawkins, 2000, s. 123-129: Kabartmalarda yer alan yazıtlardan Kamanis'in (ve kardeşlerinin), Karkamış Kralı Yariris'in oğlu oldukları düşünülmüştür, ancak Hawkins'in belirttiği gibi Yariris'in kral olduğu ve Kamanis'in onun oğlu olduğu bilgisi yeterince açık değildir (Hawkins, 1979, s. 157-162).
[367] Albright, 1930, s. 6, 9; Albright, 1933: 1-5, Lev. XIV; s. 38, 48, 49, Lev. 21:b.
[368] Petrie, 1931, s. 11, Lev. xxvii: 10, 11, 12, 13, 14, 15, 17, 16, 26.
[369] Tell el-Ajjul'daki bazı örneklerin küp görünümüne daha yakın oldukları görülmektedir (Petrie, 1931, Lev. xxvii: 15, 17).
[370] Genellikle zarların yan kenarlarına ait değerler 1-4 arasındadır, bazı zarlarda üst kenara da 1 değerinin verildiği, bazılarında ise üst kenarın boş bırakılmış olduğu görülmektedir.
[371] Moortgat-Correns, 1988, s. 160, Res. 9.
[372] Marshall, 1931, s. 551-552, Lev. CLIII: 7-10: İndus Vadisi'nde yer alan Mohenjo-Daro'da bulunan zarlarda 1-2, 3-4, ve 5-6 değerlerinin karşılıklı kenarlarda olduğu görülmektedir. Günümüz zarlarında ise, karşılıklı kenarlara ait değerlerin toplamı '7' sayısını vermektedir.
[373] Speiser, 1935, s. 82, 163-164, Lev. XXXVII: a: Tepe Gavra örneğinde, 2-3, 4-5 ve 6-1 değerleri karşılıklı kenarlardadır. Speiser, Tepe Gavra zarı ile Mohenjo-Daro zarları arasındaki benzerliklere dikkat çekerek, Tepe Gavra örneğinin Hindistan kökenli olduğunu önermiştir (A.g.e., s. 164). Zarın bulunduğu

M.Ö. III. bine tarihlendirilirken Elam Dönemi'ne tarihlendirilen örnekler de vardır[374]. Assur'da, Geç Babil Dönemi'ne tarihlenen bir tapınağın kalıntıları arasında da su mermerinden yapılmış üç küçük örnek bulunmuştur[375]. Mısır'da ise, bilinen en erken kübik zar örnekleri Yeni Hanedanlık Dönemi'ne aittir[376].

Anadolu'da ise - aşık kemiklerinin çok erken dönemlerden itibaren yaygın bir biçimde kullanılmış olmasına rağmen - zar olarak tanımlanan buluntular nispeten daha geç dönemlerde görülmektedir. Tarsus, Gözlü Kule'de Demir Çağı'na tarihlenen ve bir zar veya oyun parçası olabileceği belirtilen buluntu oldukça ilginçtir. Kemikten yapılmış bu buluntunun içi kurşunla doldurulmuştur, kenarlarında ise delme izleri vardır[377](Lev. 29:e). Günümüzdeki zarlarla özdeşleştirebileceğimiz örnekler ise ancak M.Ö. birinci binin ortalarından itibaren görülmeye başlanmıştır. Alişar'da bulunan ve Frig/Med-Pers Dönemi'ne tarihlenen üç kübik zar, merkezlerinde birer noktanın bulunduğu dairelerle 2-7 değerleri arasında numaralandırılmıştır [378] (Lev. 29: d). Zar kullanımının Yakındoğu'da Hellenistik Dönem'le beraber yaygınlaştığı anlaşılmaktadır. Anadolu'da da gün ışığına çıkarılan zarların büyük bölümü Hellenistik Dönem ve sonrasına aittir.

VI. tabaka, Erken Hanedanlık Dönemi'nin sonları ve Sargon Dönemi'nin başlarına tarihlendirilmektedir (A.g.e., s. 178-180, 183).

[374] Mecquenem v.d., 1943, s. 45-46, Şek. 40.

[375] Klengel-Brandt, 1980, s. 125-126.

[376] Hayes, 1968, s. 405.

[377] Goldman, 1963, s. 381, 385, Res. 178: 35.

[378] Schmidt, 1933, s.77, Res. 119 (Bu örneğin "Med-Pers Dönemi"ne ait olduğu belirtilmiştir); Osten, 1937b, s. 101, Res. 96: e 1000 (Bu zarlar "M.Ö. I. binin ikinci yarısına ait" olarak tanımlanmıştır): Kronolojik eşleştirme için bkz. "Osten, 1937a, içerisinde Bittel, s. 459, Şek. 513"

V. Oyun Levhalarına İlişkin Öneriler

V.1. Oyunların Kurallara İlişkin Öneriler

A. Dokuztaş

Dokuztaş oyunu levhasının M.Ö. 5. yy.'dan günümüze kadar herhangi bir değişim geçirmemiş olduğu göz önünde bulundurulduğunda, kurallarının da günümüzdeki dokuztaş oyunuyla hemen hemen aynı olduğu düşünülebilir. Bu durumda, geçmiş dönemlerde de oyuncular 9'ar adet taşlarını sırayla levhanın kesişim noktalarından birine yerleştirerek oyuna başlıyor olmalıdır. Oyunda tüm taşlar levha üzerindeki yerlerini aldıktan sonra, oyuncular sırayla taşlarını çizgiler üzerinde hareket ettirerek bir yandaki boş kesişim noktasına ilerletirler. Oyunculardan biri 3 adet taşını levha üzerinde düz bir sıra oluşturacak şekilde konumlandırabildiğinde rakibinin taşlarından birini oyundan alır (Ancak rakibinin de üç taştan oluşan sıraları varsa, bu sırayı oluşturan taşlardan birini alamaz). Levha üzerindeki taşlarının sayısı 2'ye düşen veya bloklanmış olduğu için hareket edemeyen oyuncu oyunu kaybeder[379].

B. 58 Delik Oyunu

58 Delik Oyunu'nun ne şekilde oynandığına yönelik kanıtlar yok denecek kadar azdır. Bu konuda herhangi bir yazılı belge henüz bulunmamış olduğu gibi, Mısır duvar resimlerinde de bu oyunla ilişkilendirilebilecek betimlemelere rastlanılmamıştır. Bu nedenle, kuralların yeniden canlandırılmasına yol gösteren kanıtlar yalnızca oyun levhalarının genel dizilimleri ve taşıdıkları işaretler ile tek bir örnekle temsil edilen çubuk biçimli piyonlarla sınırlıdır.

Kanıtların sınırlı olması nedeniyle, kuralları yeniden canlandırmaya çalışan araştırmacıların oldukça özgür olduklarını, bu nedenle de sınırsız öneri geliştirmenin mümkün olduğunu belirtmekte yarar vardır. Bu bölümde, çeşitli araştırmacıların geliştirdiği kurallar kısaca özetlendikten sonra bu çalışma kapsamında geliştirilmiş olan yeni kurallar, farklı bir seçenek olarak sunulacaktır.

---

[379] Bell/Corneilus, 1991, s. 8.

a) Oyun Alanının Özellikleri

Yukarıda belirtildiği gibi, oyun kurallarının canlandırılmasında levhaların sunduğu görsel bilgiler yardımcı olmaktadır. Böl. II.2 ve III'te levhalar tipolojik özellikleri, dönemleri ve bulundukları coğrafi bölgeler dahilinde tanıtılmıştır ve yeniden detaylara girilmeyecektir. Ancak oyunun kurallarının yeniden canlandırılmasında dikkate alınması gereken biçimsel özelliklerin toplu bir şekilde yeniden ele alınmasında yarar vardır:

Dizilim:

- Genellikle, levhalar 58-61 delikten oluşmaktadır[380].
- Genellikle levhaların orta ekseni üzerinde T deliği bulunmaktadır. Bu delik bazı örneklerde tüm deliklerden farklı şekilde, bazı örneklerde ise diğer vurgulu deliklerle aynı şekilde belirtilmiştir. IV. Grup levhalarında (Bkz. s. 13 v.d.) ise bu delik görülmemektedir.
- Levhaların her iki yarısında (sağ ve sol) kenarlar boyunca devam eden 19'ar delik bulunmaktadır (K_1-K_{19}/K'_1-K'_{19}).
- Genellikle levhaların orta bölümünde iki paralel sıra halinde 10 veya 11 delik yer almaktadır[381] (O_1-O_{10}/O'_1-O'_{10} veya O_0-O_{10}/O'_0-O'_{10}).
- Genellikle, kenar sıralardaki her beşinci delik vurgulu bir özelliğe sahiptir (rozet, kakma, nefer işareti, bağlantılar, ebat farkı gibi özelliklerle farklılaştırılmışlardır).
- Genellikle, orta sıralardaki 6, 8 veya 6, 8, 10 No'lu delikler (O_6/O'_6, O_8/O'_8, O_{10}/O'_{10}) ile bazı durumlarda O_0/O'_0 veya O_1/O'_1 delikleri vurgulu bir özelliğe sahiptir (rozet, kakma, bağlantılar, ebat farkı gibi özelliklerle farklılaştırılmışlardır).
- Bazı levhalarda orta sırada yer alan delikler ile kenar sıralara ait delikler birbirlerinden belirgin bir boşlukla ayrılmışlardır, bazı levhalarda ise birbirlerini

[380] Konya-Karahöyük levhası bilinen tek 55 delikli örnektir.
[381] Konya-Karahöyük levhasında ise orta sıralar 8'er delikten oluşmaktadır.

takip edecek şekilde dizilmişlerdir.

- IV. Grup levhalarında, ana gövdeye eklenmiş olan yuvarlak bir bölüm ve bu bölüm üzerinde de delikler bulunmaktadır, ancak deliklerin sayılarında bir tutarlılık yoktur (Bkz. s. 13, Lev. 7).
- Tüm örnekler simetrik bir görünüme sahiptir.

Bağlantılar:

- Mısır örneklerinde (I. Grup), $K_{10}|O_6/K'_{10}|O'_6$ ve $O_8|O_{10}/O'_8|O'_{10}$ delikleri arasında bağlantılar görülmektedir (Bkz. s. 11 v.d., Lev. 5).
- Yale Levhası'nda $K'_{10}|O'_6$ arasında bağlantı görülmektedir (Bkz. s. 12, Lev. 6:f).
- Kültepe örneklerinde, $K_5|K_{10}/K'_5|K'_{10}$, $K_{10}|K_{15}/K'_{10}|K'_{15}$ ve $O_6|O'_8/O'_6|O_8$ arasında bağlantılar görülmektedir (Lev. 20:a,b).
- Tepe Sialk örneğinde $K_5|O_5/K'_5|O'_5$ $K_{10}|O_6/K_{10}|O'_6$, ayrıca $O_6|O'_6$ ve $O_8|O'_{10}/O'_8|O_{10}$ arasında bağlantılar görülmektedir (Lev. 10:e).

Vurgular:

- Mısır örneklerinde (I. Grup), K_5/K'_5 ve K'_{15}/K'_{15} deliklerinde "nefer" işareti bulunmaktadır.
- Bazı örneklerde T deliği ile O_0/O'_0 delikleri birbirleriyle aynı şekilde, ancak diğer vurgulu deliklerden daha farklı (ve güçlü) bir şekilde vurgulanmıştır.
- Bazı örneklerde O_0/O'_0 delikleri T deliğinden farklı ancak, diğer vurgulu deliklerle aynı şekilde vurgulanmıştır.
- Bazı örneklerde O_0/O'_0 delikleri belirgin bir vurguya sahip değildir, yalnızca sıradan deliklerden biraz daha büyük yapılmışlardır.
- Bazı örneklerde tüm vurgulu delikler aynı özellikle vurgulanmıştır.

Diğer:

- Bazı levhalarda, oyunun genel rotası üzerinde olduğu izlenimini vermeyen

(örneğin orta ve kenar sıralarının arasındaki veya iki orta sıranın arasındaki alanlarda) delikler de bulunmaktadır.

- IV. Grup dahilindeki örneklerin çoğunluğunda ana gövde üzerinde 58 delik görülürken (Lev. 7:a,c), Kahire Müzesi örneğinde 60 delik görülmektedir (Lev. 7:b). Bu gruptaki levhalara özgü kavisli kenarlara sahip dikdörtgen, Megiddo örneklerinde orta sıralardaki 4, 5, 6 ve 7 No'lu delikleri, Mısır örneğinde 4, 5, 8, 7, 8 No'lu delikleri içine almaktadır.
- IV. Grup levhalarında ana gövdeye eklenmiş yuvarlak bölümün, levhanın her iki ucunda da olabileceği görülmektedir (Bkz. s. 13, Dipnot 66).

Oyun Parçaları:

Piyonlarıyla beraber gün ışığına çıkarılan tek örnek[382] Teb'deki bir mezarda bulunan oyun levhasıdır (Lev. 10:b). Oyunun, "Köpekler ve Çakallar" adıyla da anılmasını sağlayan piyonların çubuk biçimli oldukları ve 5'inde köpek, 5'inde ise çakal başlarının betimlenmiş olduğu görülmektedir[383]. Levhayla ilişkilendirilebilecek parçalarla bulunan diğer bir örnek ise Nippur'dandır (Lev. 8:b). Üç adet diskle bulunan bu levhada, disklerin "sayma araçları" olabilecekleri belirtilmiştir[384]. Disklerin bir yüzü düz, diğer yüzleri bezemelidir. Hoerth, M.S. 2. yy.'da oynanan Kopt oyununda (Bkz. s.18) zar işlevinin benzer özellikteki disklerle sağlandığına dikkat çekerek Nippur buluntusuna eşlik eden disklerin de 'zar' olabileceklerini önermiştir[385].

b) Kural Önerileri

58 Delik oyununun nasıl oynanabileceğine ilişkin çok çeşitli öneriler geliştirilmiştir. Carter, oyunun oynanış biçimini yeniden canlandırmaya çalışan ilk kişi

[382] Teb'de piyonlarıyla bulunan bu örneğin dışında, Dunn-Vaturi Susa'da oyun levhalarının bulunduğu Şilhak-Inşuşinak Tapınağı'nın temeline ait toprak yığıntısında ele geçirilen buluntuların envanterini inceleyerek bu envanterde başları maymun figürüyle betimlenmiş iki adet iğne bulunduğunu tespit etmiştir. Dunn-Vaturi bu buluntuların oyun levhalarına eşlik eden piyonlar olabileceklerini önermiştir (Dunn-Vaturi, 1999, s. 291 v.d.). Belirtilen toprak yığıntısında ele geçirilen buluntular oldukça karışıktır ve farklı dönemlere tarihlendirilmektedir (Bkz. Dipnot 89). Bu nedenle, bu eşleştirme akla yakın olduğu halde, bir yorumdan öteye gidememektedir.
[383] Carnavon/Carter, 1928, s. 58.
[384] McCown v.d., 1967, Lev. 32:3.
[385] Hoerth, 2007, s. 64.

olmuştur [386] , önerilerini ise Teb oyun levhasını (Lev. 5:b, 10:b) temel alarak oluşturmuştur. Carter'a göre oyuncuların çubuklarını O_1-O_5/O'_1-O'_5 arasına dizerek oyuna başlarlar çünkü çubukların hiçbir özellikli deliğe denk gelmeden yan yana dizilebilmelerinin tek yolu budur. Oyun alanını 'iki set halindeki 29 delik' olarak değerlendiren Carter, T deliğini "oyuncuların ortak bitiş noktası"sı olarak tanımlamıştır. Oyuncuların, çubuklarını kendi alanları içerisinde önce orta sıra boyunca yukarıdan aşağıya doğru, daha sonra kenar sıra boyunca aşağıdan yukarıya, ortak bitiş noktasına doğru ilerlettiklerini düşünmüş, zar aralığını 1-6 olarak kabul etmiştir. K_5/K'_5 ve K_{15}/K'_{15} deliklerindeki nefer işaretlerinin olumlu bir anlam taşımaları gerektiğine dikkat çekerek bu deliklerin oyuncuya bir atış hakkı daha kazandırdıklarını önermiştir. Bağlantıları ise olumsuz olarak değerlendirmiştir: K_{10}/K'_{10} deliğine gelen çubuğun bağlantı kanalıyla O_6/O'_6'ya geçerek hedefinden uzaklaşacağını kabul etmiştir (aynı durum $O_8|O_{10}$/$O'_8|O'_{10}$ bağlantıları için de geçerlidir). Carter'a göre, oyuncular çubuklarını teker teker hareket ettirirler (İlk turda O_5/O'_5'te duran çubuklar, ikinci turda O_4/O'_4'te duran çubuklar vb.). Her tur içerisinde çubuğunu hedefe ilk ulaştıran oyuncu o turun galibidir. Bir çubuğun hedefe ulaştırılabilmesi için tam sayılı bir atış gereklidir, eğer bu tam sayıdan daha yüksek sayılı bir atış yapılırsa çubuk önce hedef noktasına doğru ileriye, daha sonra ise kalan sayı miktarında geldiği yöne doğru geriye hareket ettirilir. Toplamda kim daha çok turda galip gelmişse oyunun galibi de odur[387].

Petrie, oyunun akış yönünün K_{19} deliğinden başlayarak T deliğine doğru ilerlediğini, daha sonra O_1>O_{10} yönünde aşağı, O'_{10}>O'_1 yönünde yukarı ve son olarak K'_1>K'_{19} yönünde ilerleyerek levhanın diğer alt köşesinde tamamlandığını düşünmüştür (Diğer oyuncu ise K'_{19}'dan başlayarak K_{19}'a ulaşmaya çalışacaktır)[388]. Petrie, ayrıca çubuklardaki iki farklı bezemeye (köpek ve çakal başı) dikkat çekerek bunun oyun alanı üzerinde çubukların birbirine karışabileceğinin bir göstergesi olduğunu ifade etmiştir[389]. Mısır örneklerinde (I. Grup) görülen bağlantıların ileriye veya geriye doğru yapılan bir atlamayı işaret ettiklerini belirterek, bu bağlantı çizgileri ile IV. Grup (Lev. 7)

[386] A.g.e., s. 66.
[387] Carnavon/Carter, 1928, s. 58-59.
[388] Petrie/Brunton, 1924, s. 7.
[389] A.g.e.; Petrie, 1927, s. 55.

örneklerinde, K_{10} ve O_6 deliklerin yan yana dizilmiş olmaları arasında ilişki kurmuştur[390].

Ghirshman, Tepe Sialk'ta bulduğu levhayı (Lev. 10:e) temel alarak geliştirdiği önerisinde, oyun alanını levhaların kenarları boyunca dizili olan 19x2 delik, orta sıralardaki 10x2 delik ve levhanın tepesindeki büyük delikle sınırlamıştır[391]. Levhanın tepesindeki deliği ortak bitiş noktası kabul etmiştir. Oyuncuların dörder adet çubuğu K_1-K_4 delikleri arasına yerleştirerek oyuna başladıklarını, zar veya aşık kemikleri yardımıyla ilerleme sayısının belirlendiğini belirtmiştir. Oyunun akış yönünün kenar sıralarda yukarıdan aşağıya doğru olduğunu, buradan orta sıraya geçiş yapıldığını ve akışın orta sıralarda aşağıdan yukarıya devam ettiğini düşünmüştür. Bağlantılı deliklerin bir kazanca veya kayba işaret edebileceğini ifade etmiştir. $O_6|O'_6$ deliklerini ve $O_8|O'_{10}/O'_8|O_{10}$ deliklerini birbirlerine bağlayan bağlantıların, levhanın iki yarısı arasında geçiş sağladığını, bu nedenle çubukların oyun esnasında her iki tarafta da bulunabileceğini belirtmiştir.

Driton, oyun alanının 30'ar delikten oluştuğunu düşünmüş, T deliğini 'hedef' olarak kabul etmiştir. Bazı levhalarda görülen, bazılarında da O_0/O'_0 deliklerini ise 'hareket noktaları' olarak tanımlamıştır. Oyunun akış yönü açısından Carter'la fikir birliği içerisindedir[392].

Murray, Mısır levhalarını (I. Grup) temel alarak yeniden canlandırdığı kurallarda, oyuncuların çubuklarını O_1 ve O'_1 deliklerinden[393] oyuna soktuklarını, $O_1>O_{10}>K_{19}>K_1$ yönünde ilerleyerek T deliğinde veya T deliğinden sonra levhanın öteki yarısına geçerek kenar delikler boyunca aşağı ve orta delikler boyunca yukarı ilerleyip sırasıyla O'_1 ve O_1 deliklerinde oyunu tamamladıklarını önermiştir. $O_6|K_{10}/O'_6|K'_{10}$ ve $O_8|O_{10}/O'_8|O'_{10}$ arasındaki bağlantıların ise ileri yönlü atlamalar sağladıklarını düşünmüştür. Kenarlardaki deliklerin her beşincisinde görülen özel işartetler nedeniyle, zar olarak 1-5

[390] A.g.e.
[391] Levhanın sivri uçlu alt köşesinde eğik bir biçimde açılmış olan deliğin levhayı asmak veya kullanılan zarı koymak amacıyla kullanılabileceğini belirtmiştir (Ghirsman, 1939, s. 42).
[392] Driton, 1940: 185-206.
[393] Murray'in, oyunun kurallarını açıkladığı levhada O_0 delikleri bulunmamaktadır.

aralığında değer veren dört atış çubuğunun veya benzeri bir rastgelelik aracının kullanılabileceğini önermiştir[394].

Moortgart-Correns, oyun akışına ilişkin bir yorumda bulunmamış, ancak akışın anlaşılması açısından Tepe Sialk örneğinin büyük önem taşıdığını belirtmiştir[395]. Ayrıca O_0/O'_0 deliklerinin tüm levhalarda görülmediğine dikkat çekerek, bu deliklerin "oyunun başlangıç ve bitiş kısmında bulunduklarını ve oyunun içeriden veya dışarıdan başlatılmasına olanak sağladıklarını", ancak oyun alanıyla doğrudan bağlantılı olmadıklarını ifade etmiştir[396].

Meyer, levhaların simetrik görünümlerine dikkat çekerek, T deliğinin başlangıç veya bitiş noktası olabileceğini belirtmiş ve oyun alanının 30'ar delikten oluştuğunu önermiştir. IV. Grup (Lev. 7) örneklerinde görülen yuvarlak bölümün de doğrudan oyun alanı içinde yer almadığını, oyuna başlayacak veya turunu tamamlamış çubukların buralara yerleştirilebileceğini önermiştir[397]. Çeşitli levhalarda görülen bağlantıların da, oyunculara delikler arasında sıçrama yapma imkânı sağladığını düşünmüştür. Meyer, ayrıca 58 delik oyunuyla Mısır'ın *senet* oyunun her ikisinde de 30 kare/delikten oluşan bir oyun alanı bulunduğunu belirterek bu iki oyunun kurallar açısından da benzer bir kategoride ele alınabileceğini önermiştir ve bununla ilgili kısa değerlendirmelerde bulunmuştur[398], ancak bu önerisi çok da gerçekçi gözükmemektedir.

Bell, oyunu yeniden canlandırırken T deliğini 'başlangıç noktası" olarak kabul etmiştir. Oyunun akışının $K_1>K_{19}>O_{10}>O_1$ yönünde olduğunu önererek, oyunun amacının çubukları O_1-O_5 deliklerine dizmek olduğunu düşünmüştür[399].

Oyuna ilişkin en kapsamlı kurallar Hoerth tarafından geliştirilmiştir[400]. Hoerth oyunu değerlendirirken çeşitli levhaların özelliklerini ele aldığı halde, kurallar setini

[394] Murray, 1952, s. 15.
[395] Moortgat-Corens, 1965, s. 342.
[396] A.g.e., s. 340, 343.
[397] Meyer, 1982: 56-60.
[398] A.g.e.: 56-64.
[399] Hoerth, 2007, s. 66: Bell'in yayınını inceleme şansım olmadığı için alıntıyı Hoerth'in çalışması aracılığıyla gerçekleştiriyorum (Bell, R.C., The Boardgame Book. New York, Benedite, 1983, s. 44).
[400] Hoerth, 1961: 50-60; Hoerth, 2007: 66-68. Hoerth, 1961 tarihli basılmamış tez çalışmasında oyunu değerlendirmiş ve kurallarına ilişkin öneriler geliştirmiştir. 2007 basımlı makalesinde ise, tez

Mısır (I. Grup) örneklerini dikkate alarak oluşturmuştur. Oyunun genel hatları ve akış yönü açısından Carter'ın önerilerini temel alarak levha üzerinde her oyuncunun kendisine ait olan alan içerisinde $O_1>O_{10}>K_{19}>K_1$ yönünde ilerlediğini önermiş ve T deliğini "bitiş noktası" olarak tanımlamıştır[401]. Levhaların yaklaşık yarısında görülen O_0/O_0 deliklerinin işlevsel olduklarını ancak doğrudan oyun alanı içerisinde bulunmadıkları düşünerek bu delikleri "başlangıç delikleri" olarak yorumlamıştır. Oyuncuların, levhada "başlangıç delikleri" varsa çubuklarını bu deliklere yerleştirip oyuna başladıklarını, yoksa da çubuklarını oyuna sokmadan önce ellerinde tuttuklarını önermiştir. $O_6|K_{10}$ ve $O_8|O_{10}$ arasındaki bağlantıların, oyuncuya bulunduğu konuma göre ileri veya geri bir sıçrama sağladığını düşünmüştür. K_5 ve K_{15} deliklerindeki işaretler ise oyunculara 'bir atış hakkı daha' vermektedir. Oyunda, ileri yöndeki en büyük sıçramayı O_6/O'_6 deliklerinin sağladığına dikkat çekerek, başlangıç noktasından buraya tek seferde ulaşılaşılabilmesi gerektiğini düşünmüş ve zar aralığını 1-6 olarak tanımlamıştır[402]. Çubukların bitiş noktasına ulaşabilmeleri için tam sayılı atışlara ihtiyaç duyulacağını önermiştir. Oyuncuların birer adet çubuğu kendi alanlarındaki başlangıç deliğine yerleştirerek (veya başlangıç deliği yoksa çubuğu ellerinde tutarak) oyuna başladıklarını ve sırayla zar atarak çubuklarını ilerlettiklerini önermiştir (İlk önce kimin başlayacağını belirlemek için de zar atılır). Hoerth'e göre[403] çubuklar teker teker yarışmaktadır. Çubuğunu en önce bitiş noktasına getiren oyuncu o turu kazanmış kabul edilir. Turu kazanan oyuncu yeni bir çubuğu başlangıç noktasına yerleştirir, turu kaybeden oyuncu ise hala levha üzerinde bulunan çubuğunu yeniden başlangıç noktasına çeker ve yeni turda ilk atış hakkı onun olur. Tüm çubuklarını bitiş noktasına en önce ulaştırabilen oyuncu, oyunun galibi olur.

çalışmasındaki değerlendirmeleri özetlediği ve güncellediği anlaşılmaktadır. Makalesinde önerdiği kuralların tezinde önerdiklerinden kısmen farklı olduğu görülmektedir. Hoerth'in güncel fikirlerini yansıttığı varsayımıyla, bu çalışmada yalnızca makalesinde tanımladığı kurallar tanıtılmaktadır.

[401] Hoerth, Tepe Sialk örneğinde, iki simetrik oyun alanı arasındaki karşılıklı geçişlere de değindiği halde, Teb oyun levhasının oyun alanlarının iki ayrı set halinde olduğunu güçlü bir şekilde vurguladığını belirtmiş ve oyunun kurallarını yeniden canlandırırken Tepe Sialk örneğindeki çapraz geçişleri dikkate almamıştır (Hoerth, 2007, s. 66). Hoerth'in Tepe Sialk örneğini istisnai kabul ettiği, dolayısıyla Kültepe örneklerinden haberdar olmadığı anlaşılmaktadır.

[402] Ayrıca Nippur örnekleriyle beraber bulunan bir yüzü düz, bir yüzü bezemeli disklerle de bu değer aralığının elde edilmesinin olanaklı olduğunu belirtmiştir.

[403] Hoerth, 2007, s. 68.

Oyunun nasıl oynanabileceğine ilişkin öneriler bir arada değerlendirildiğinde, bu kuralların genellikle Mısır örneklerini açıkladığı ancak diğer levhaları açıklamakta yeterli olmadığı görülmektedir. Oyunun coğrafi ve zamansal dağılımına bakıldığında genel özelliklerini büyük oranda korumuş olduğu, ancak belirli detaylar açısından da büyük bir çeşitliliğe sahip olduğu gözlenmektedir. Levhaların verdiği bilgilerde, oyunun genel formatı hakkında aşağıdaki bilgileri çıkarmak mümkündür:

- Oyun iki eşit güçteki rakibin arasında gerçekleşen bir yarış oyunudur,
- Levha üzerinde oyuncuların parçaları birbirine karışabilmektedir,
- Oyun üzerinde yer alan vurgulu delikler veya bağlantılar, o deliklere gelen oyuncular için, diğer deliklerden farklı olarak, olumlu veya olumsuz bir durumu temsil ediyor olmalıdır,
- O_0/O'_0 delikleri veya IV. Grup levhalarında (Lev. 7), ana gövdeye bağlı yuvarlak bölüm üzerinde görülen delikler doğrudan oyun alanı içinde olmamalıdır. Oyunu geliştiren, ancak oyunun yapısını değiştirmeyen bir işlevleri olmalıdır.

Oyundaki belirsizlikler ise şunlardır:

- Oyunun akış yönü,
- Parçaların başlangıçtaki yerleştiriliş biçimi,
- Oyunun hedefi,
- Oyunun olası diğer kuralları (oyuna giriş koşulları, oyuncuların birbirlerinin taşlarını kırmaları/bloklamalarına yönelik kurallar vb.)

Kısacası, oyun oldukça belirsizdir ve yazılı kanıtlar olmadan geliştirilebilecek kurallarda hiçbir sınır yoktur. Ancak bu noktada, en kapsamlı kurallar setini oluşturan Carter ve Hoerth'in önerilerinin oyunun doğasına uygun olmadığını vurgulamakta yarar görüyorum. Her iki kural önerisinde de, oyuncular piyonlarını kendi alanları içerisinde teker teker yarışmaktadır. Bu durum, oyunu beceri unsurundan soyutlayarak basit bir şans oyunu formatına sokmaktadır. Oysa levhalarla oynanan oyunları çekici kılan barındırdıkları rekabet ve belirsizliktir. Belirsizlik unsuru zar işlevine sahip araçlarla

sağlanırken rekabet unsuru zarın yanı sıra oyuncuların becerilerini sergileyebilmeleriyle sağlanmakta, hatta gerektiğinde birbirlerini alt edebilmelerini sağlayan kuralların varlığıyla pekişmektedir. 58 delik oyununun bu kadar geniş coğrafyaya yayılmış oluşu ve bu kadar uzun bir dönem boyunca popülerliğini kaybetmemiş oluşu oyunun basit bir şans oyunundan daha fazlasına sahip olduğuna işaret etmektedir. Oyunun bilinen parçalarında "köpekler"in ve "çakallar"ın betimlenmiş olması ise bir tesadüf olmamalıdır. Doğada da rekabet içerisinde bulunan bu hayvanlar, oyun içerisinde karışık durumda bulunmalı; birbirlerini kovaladıkları hatta yakalamaya çalıştıkları sıkı bir rekabeti temsil ediyor olmalıdırlar.

Oyunda, rekabet unsurunun daha belirgin olduğu alternatif bir kural setini aşağıdaki şekilde sunuyorum:

Oyun Rotası: O_1/O_1-O_5/O_5 deliklerinden O_{10}/O_{10} > K_{19}/K_{19}>K_1/K_1 yönünde ilerlenilir Hedef noktası 'T' deliğidir.

Oyun Seti:

1. Oyun Levhası (Lev. 4)
2. Her oyuncuya 5'şer veya 4'er adet çubuk biçimli piyon[404].
3. 1-5 değerlerinde atış aralığı sağlayan zar[405].

Amaç: Oyuncular, piyonlarını T noktasına ulaştırmayı hedeflemektedir. Tüm piyonlarını T noktasına ulaştırarak parkuru en önce tamamlayan oyuncu oyunu kazanır.

Oyunun Oynanması:

1. Oyuncular piyonlarını O_1-O_5 ve O'_1-O'_5 arasına dizerler (Oyun eğer 4 piyonla oynanacaksa O_1-O_4 ve O'_1/O'_4)[406].

[404] Konya-Karahöyük (Lev. 19:b),ve Tepe Sialk (Lev. 10:e) levhalarının 4'er piyonla oynanan bir türev olabilecekleri önerilebilir.
[405] Vurgulu deliklerin, kenar sıralarda her beşinci delikte görülmesi nedeniyle "5" değerinin oyundaki en yüksek atışı temsil etmesi gerektiğini düşünüyorum.
[406] Konya-Karahöyük levhasında piyonların O_2-O_5 ve O'_2/O'_5 (O_1/O'_1 delikleri ise vurguları dikkate alınarak başlangıç delikleri olarak değerlendirilebilir), Tepe Sialk levhasında O_1-O_4 ve O'_1/O'_4 delikleri arasında dizildikleri kabul edilebilir.

2. Oyuncular zar atarlar, yüksek atışı yapan oyuncu oyuna başlar.
3. Her zar atışıyla yalnızca tek bir piyon ilerletilebilir ve piyonlar yalnızca ileri yöne doğru hareket edebilir.
4. Oyuncular, piyonları rozetli/büyük ebatlı/nefer işaretli bir deliğe geldiğinde, tercih ederlerse, piyonlarını levhanın simetriğindeki ilgili deliğe taşıyabilirler (Ör. Oyuncu K_{15} deliğine gelen piyonunu, tercih ederse, K'_{15} deliğine geçirebilir).
5. Bağlantının bulunduğu bir deliğe gelen piyon bağlantı öngördüğü sıçramayı yapar. Sıçramalar ileri yönlüdür[407].
6. Aynı delikte iki piyon bulunamaz. Oyuncular birbirlerinin piyonlarını kırabilir. Piyonu kırılan oyuncu, piyonunu başlangıç yaptığı simetrik yarıya ait O_0/O'_0 deliğine getirir (bu delikler yoksa piyonunu elinde tutacaktır) ve '5' atana kadar piyonu oyuna giremez. '5' attığında piyonu oyuna girme hakkını kazanır ve piyonunu ilerletmek için yeniden zar atar. İkinci zar atışından elde ettiği değer piyonunu ilerletmesine izin vermiyorsa (Ör. oyuncunun kendi piyonu, oyuna sokmak istediği piyonunu ilerletebileceği delikte bulunuyorsa), oyuncu piyonunu oyuna sokma hakkını kaybeder ve sıra yeniden kendine geldiğinde baştan denemesi gerekir (Ancak, piyonunu ilerletebileceği delikte rakibinin piyonu buluyorsa, piyonunu oyuna sokarken rakibininkini kırabilir).
7. Piyonu kırıldığı için oyun dışında bulunan oyuncu, kendi sırası geldiğinde, diğer piyonlarını ilerletebilir, ancak kırık piyonu yeniden oyuna girene kadar rakibinin piyonlarını kıramaz.
8. Piyonların T noktasına gelebilmeleri için tam sayılı atışa ihtiyaç duyulur.
9. Oyuncular, ilerlemelerinin olanaklı olduğu durumlarda ilerlemek durumundadır. İlerlemeleri mümkün değilse, sıralarını kaybederler.

[407] Tepe Sialk levhasında O_6 deliğine gelen bir oyuncu tercihine bağlı olarak K_{10} veya O'_6 deliklerine, benzer şekilde, O'_6 deliğine gelen bir oyuncu da K'_{10} veya O_6 deliklerine geçebilir.

C. 20 Kare Oyunu

Mısır mezarlarından, 20 kare oyununun bilinenen ilk örnekleri bulunduğundan beri oyununa ilişkin kurallarının ne olabileceği merak konusu olmuş ve çeşitli öneriler geliştirilmiştir[408]. Oyun levhalarının coğrafi ve zamansal olarak geniş yayılımlarına rağmen nispeten standart bir oyun alanına sahip olmaları ve oyun parçalarına yönelik tutarlı kanıtların da bulunması oyunu yeniden canlandırmaya çalışan araştırmacıların işlerini kolaylaştırmaktadır. 20 Kare Oyununa ilişkin kanıtlar yalnızca arkeolojik buluntularla da sınırlı değildir. İlk olarak Weidner ve Bottero tarafından ayrı ayrı incelenen ve astrolojik burçlarla[409] ilişkisi belirlenen iki tableti Lansberger bir arada ele alarak tekrar incelemiş ve tabletlerin aynı zamanda bir oyunla ilişkili olduklarını ortaya koymuştur[410]. Tabletleri yeniden inceleyen Finkel ise, tabletlerde bahsi geçen oyunu "20 kare Oyunu"yla özdeşleştirmiş ve bu oyunun kurallarına ilişkin çıkarımlara varmıştır[411].

a) Levhaların Genel Özellikleri

Oyunun kurallarına girmeden önce, oyun levhalarının genel özelliklerini kısaca özetlemek doğru olacaktır:

Dizilim:

M.Ö. III. bine ait örnekler 4x3-2x1-3x2'lik dizilime sahipken, M.Ö. II. bin ve sonrasına ait örneklerde 4x3-8x1'lik bir dizilim görülmektedir (Lev. 13).

Karelerdeki Bezemeler:

Bilinen en eski örnekler olan Ur levhalarında (Lev. 14) dekoratif öğelerin oldukça yoğun kullanıldığı görülmektedir, tüm kareler bezemelere sahiptir. Ur levhalarındaki bezemeler aşağıdaki şekilde özetlenebilir:

- 8 ve 14-14' No'lu karelerde rozet motifine rastlanmaktadır,

[408] Erken tarihli önerilerden birisi için Bkz. Falkener, 1961, s. 91-101.
[409] Weidner incelediği tabletin, kura çekilerek yapılan bir çeşit falcılıkla ilişkili olduğunu önermiştir. Bu tablet, daha sonra Finkel tarafından "20 Kare Oyununun Kuralları" ile ilişkilendirilen tablettir.
[410] Weidner, 1956: 175-183; Bottéro, 1956: 17-35; Landsberger: 1960: 109-129; Finkel, 2007: 16, 17.
[411] Finkel, 1995a: 64-72; Finkel, 2007b: 16-32.

- Bir örnekte yukarıda tanımlı karelerin dışında, 4 ve 4' No'lu karelerde de rozet motifi görülmektedir,
- Diğer karelerdeki bezemeler levhalar arasında büyük çeşitlilik göstermektedir, geometrik unsurların kullanıldığı soyut betimlemelerin yanısıra, hayvan ve kutsal ağaç motiflerinin işlendiği daha naturalist betimlemelere de rastlanmaktadır,
- Levhaların bir bölümünde levhanın orta ekseni üzerinden, sağ ve soldaki karelere ait betimlemelerin simetri arz ettiği görülmektedir, ancak bu tüm levhalar için geçerli değildir.

Şehr-i Softa Mezarlığı'nda bulunan oyun levhasındaki oyun alanları, herhangi bir bezemeye sahip değildir. Ancak bu levhada, ana bezeme unsurunu kıvrılmış yılanın kendisi oluşturmaktadır. Yılanın başının 16' No'lu karede başladığı, gövdenin levha üzerinde karmaşık bir yol çizdikten sonra kuyruğunun yine 16' No'lu karede başla birleştiği görülmektedir (Lev. 15:a).

M.Ö. II. ve I. bine ait levhalarda karelerin bezemeleri daha sadedir. Çoğunlukla 4-4'/8/12/16 No'lu veya 8/12/16 No'lu karelerin rozet veya 'X' gibi ayrıştırıcı bir işarete sahip oldukları, diğer karelerin ise işaretsiz oldukları görülmektedir[412] (Lev. 15:c.d,g, Lev. 16: a,c). Bazı örneklerde tüm kareler işaretsizdir (Lev. 16:f). Mısır örneklerinde, işaretli karelerde kullanılan öğeler daha fazla çeşitlilik göstermektedir. Hiyeroglif işaretleri, haç ve pul deseni gibi soyut işaretlemelerin yanı sıra, oyun levhasının sahibinin adının veya çeşitli kısa ifadelerin de kareleri işaretlemek amacıyla kullanıldığı görülmektedir[413].

Oyun Parçaları (Oyun Taşları ve Rastgelelik Araçları):

Mısır'da, özellikle Yeni Hanedanlık Dönemi'ne ait mezarlarda ele geçirilen iki yüzlü levhalarla beraber (20 Kare ve *Senet*), oyun parçaları da ele geçirilmiştir[414]. Fildişi, fayans gibi çeşitli malzemelerden üretilmiş olan oyun taşlarının, genellikle piyon veya

[412] Tell Beit Mirsim levhasında ise yalnızca tek bir karede 'X' işaretinin olduğu anlaşılmaktadır (Lev. 15:d).
[413] Petrie, 1927, s. 55; Meyer, 1982, s. 65.
[414] Tutankhamun'un mezarında bulunan oyun levhaları ve oyun parçaların incelendiği bir çalışma için Bkz. Tait, 1982.

makara biçimini de içeren çeşitli formlarda olduğu görülmektedir. Oyuna şans unsurunu katması amacıyla atış çubukları veya aşık kemiklerinin kullanıldığı anlaşılmaktadır. Bir yüzü düz, bir yüzü dışbükey olan atış çubuklarının, 1-0 değerine sahip olduğu düşünülmektedir [415] (Lev. 12:e). Dörtlü set halinde kullanılan çubukların değerleri toplanarak ilerlenecek karelerin sayısı belirleniyor olmalıdır. Aşık kemikleri genellikle çift olarak bulunmuştur. Aşık kemiklerinin fildişi, reçine gibi çeşitli malzemelerden de üretilebildiği görülmektedir[416].

Mısır dışındaki bölgelerde parçalarıyla beraber bulunan oyun levhaları oldukça sınırlıdır. Ur levhalarına eşlik eden oyun taşlarının 7'şer adet olduğu görülmektedir (Lev. 14:a). Bazı setlerde taşlar yuvarlak, diğerlerinde karedir; oyun taşlarının, levhayla uyumlu bezemelere sahip olduğu görülmektedir, oyun taşlarının eşit değerlerde olduğu anlaşılmaktadır. Levhalardan biriyle beraber bulunmuş olan üç boyutlu üçgen biçimindeki objelerin iki kenarında noktalar vardır (Lev. 14:c). Woolley bunları zar olarak yorumlamıştır. Üzerinde insize çizgilerin bulunduğu, yumuşakça kabuğundan yapılmış çubukların atış çubukları olabileceklerini belirtmiştir[417].

Şehr-i Softa Mezarlığı'nda bulunan oyun taşları, bir setin kaç taştan oluştuğuna ilişkin bilgiyi Ur levhaları kadar belirgin bir biçimde vermemektedir. Oyun levhasıyla aynı mezarda toplam 27 adet oyun taşı ve 4 adet zar bir sepetin içerisine yerleştirilmiş olarak bulunmuştur (Lev. 15:b). Bu taşlardan 7 tanesi özdeş görünümlü olduğu halde, rakibin taşlarını temsil edecek 7 özdeş parçaya daha rastlanmamaktadır. Zarların uzun dikdörtgen prizma biçimli ve dört yüzlü olduğu görülmektedir[418].

Parçalarıyla beraber bulanan diğer bir örnek olan Tell Beit Mirsim levhası, piramit ve konik biçimli 5'er adet oyun taşıyla ve kenarları 1-4 arasında işaretlenmiş, tepesi kesik dört kenarlı piramit biçimindeki bir zarla beraber bulunmuştur[419] (Lev. 15:e). Tell el-Ajjul'da oyun levhası da iki set halindeki oyun taşları ve tepesi kesik piramit

[415] Kendall, 1978, s. 62.
[416] Tait, 1982: 38-41.
[417] Woolley, 1934, s. 279.
[418] Piperno/Salvatori, 1983, s. 179-184; Şek. 7.
[419] Albright, 1934: s. 130 vd., Lev. XIV; Albright, 1938, s. 38, 48-49, Lev. 21-b.: Zarın değerleri noktalar veya gözlerle belirtilmiştir.

biçimli bir zarla beraber bulunmuştur[420]. Kamid-el Loz'da bulunan Mısır etkisindeki iki yüzlü bir oyun levhasının da konik ve silindir/disk biçimli oyun taşlarıyla oynanmış olması olasıdır[421].

Değerlendirmeler:

Levhaların genel özellikleri dikkate alındığında, bu oyunun iki kişiyle oynanan bir çeşit yarış oyunu olduğu anlaşılmaktadır. Oyuncular, bir rastgelelik aracının (zar, aşık kemikleri, atış çubukları) yardımıyla, tanımlanmış rota üzerinde parçalarını ilerleterek en hızlı şekilde parkuru tamamlamayı (bitiş noktasına ulaşmayı veya tüm parçalarını oyun levhasının dışına çıkarmayı) amaçlıyor olmalıdır.

Levha üzerindeki bezemeler ve işaretler dikkate alındığında rozetli veya X'lı karelerin, oyun içerisinde olumlu bir işlevi olduğu düşünülmelidir. Mısır levhalarında, işaret olarak "*ankh*" gibi olumlu anlam taşıyan hiyerogliflerin kullanılmış olması da bu öneriyi desteklemektedir. Olumlu işlev, Hoerth'e [422] göre "bir atış hakkı daha", Brumbaugh, Kendall ve Finkel'e[423] göre ise "taşın rakip tarafından kırılmasına karşı korunma" avantajını taşımaktadır[424].

Ur levhalarından birinde (Lev. 14:a) görülen çeşitli bezemelere dayanarak oyunun olası kurallarına dair öneriler geliştirilmiştir. Unger, göz işaretinin bulunduğu kareleri, "kötü göz" inancıyla özdeşleştirerek, bu karelerin oyun içerisinde olumsuz bir işlevi olabileceğini düşünmüştür[425]. Brumbaugh, 5 No'lu karede bir oyun levhasının betimlediğine dikkat çekerek, başlangıç noktasının bu kare olması gerektiğini

[420] Petrie, 1933, s. 6, 7, 11. Lev. XXVIII-25-28: Bu oyun levhasının 4x3'lük bölümü korunmuştur, Petrie levhanın 20 kare oyunu olarak tamamlanabileceğini önermektedir (A.g.e., s. 11). Albright da aynı görüştedir (Albright, 1934, s. 49). Petrie oyun taşlarının sayısı hakkında bilgi vermemiştir.
[421] Bu levhanın fotoğrafında, 5 adet konik biçimli ve 4 adet silindir/disk biçimli oyun taşı da yer almaktadır. Ancak yayın içerisinde, oyun levhaları ve oyun taşları farklı başlıklar altında tanımlanmıştır ve levhalar ile taşların aynı kapsamda bulunup bulunmadıklarına ilişkin bir bilgi yoktur. Belirtilen oyun taşı formlarının dışında, yarım küre biçimli 7 parça ve konik biçimli bir parça daha oyun taşı olarak tanımlanmıştır (Hachmann, 1983, s. 120, 126-129).
[422] Hoerth, 1961, s. 17.
[423] Brumbaugh, 1975: 135-137; Kendall, 1982, s. 265; Finkel, 2007b, s. 27.
[424] Unger rozetli karelerin "şanslı kareler" olduğunu belirtmekle beraber oyun içerisindeki işlevine ilişkin bir öneride bulunmamıştır (Unger, 1928, s. 346-347). Van Buren de Unger'in bu yorumuna değinerek rozet biçimli yıldızın Tanrıça Innin'in sembolü olduğunu eklemiştir (Buren, 1937, s. 14).
[425] Unger, 1928, s. 346-347; Van Buren de Unger'in bu görüşüne katılmaktadır (Van Buren, 1937, s. 14).

önermiştir[426]. Kainlis, hem levha üzerinde hem de levhaya eşlik eden oyun taşlarını üzerinde 'beş nokta'dan oluşan bir dekorasyonun bulunduğuna dikkat çekerek, 'beş' sayısının oyun içerisinde özel bir öneme sahip olması gerektiğini belirtmiştir[427]. Woolley ise, Ur levhalarının karelerinde görülen bezemelerin, rozetler dışında, birbirleriyle uyuşmadıklarına dikkat çekerek, rozetler haricindeki karelerin oyuna ilişkin bir işlevinin olmadığını, yalnızca dekoratif bir amaca hizmet ettiklerini düşünmüştür[428]. Bizce de, Woolley'in önerisi en gerçekçi olanıdır.

Oyunun M.Ö. III. bin uyarlamasında, her oyuncuya 7'şer, M.Ö. II. bin ve sonrasındaki uyarlamasında ise her oyuncuya 5'er adet oyun taşının düştüğü anlaşılmaktadır. Oyuncuların taşlarının kendi içerisinde bir örnek olduğu, her iki tarafa eşit sayıda taş düştüğü görülmektedir. Buradan tüm oyun taşlarının aynı değerde oldukları ve rakiplerin oyuna eşit güçle başladıkları anlaşılmaktadır.

Oyunda ilerleme adımlarının hangi aralıklar dahilinde gerçekleştiğine dair kanıtlar belirsizdir. Ur levhalarıyla beraber bulunan üçgen biçimli zar ve atış çubukları, bu konuda fazla bir bilgi sunmamaktadır. Şehr-i Softa Mezarlığı'ndaki zarlar dört yüzlü oluşları nedeniyle, nispeten daha fazla bilgi vermekte, ancak oyun içerinde ilerlemenin kaç adet zarla gerçekleştiği konusunda bir fikir vermemektedir[429]. Tell Beit Mirsim oyun seti daha fazla bilgi sunmaktadır. Oyun parçaları arasında yer alan tek zarın kenarları 1-4 arasında işaretlenmiştir, dolayısıyla bu zar tek bir elde en fazla 4 kare ilerlenildiğini önermektedir[430].

---

[426] Brumbaugh. 1975, s. 136.
[427] Kainlis, 1942, s. 30.
[428] Woolley, 1934, s. 278.
[429] Şehr-i Softa Mezarlığı'nda oyun levhasıyla beraber bulunan dört adet zarın, oyun içerisinde nasıl kullanıldığını belirlemek güçtür. İlerlemenin tek bir zarla gerçekleşmesi (bu durumda oyun içerisinde ortak kullanılan tek bir zar olabilir veya her iki oyuncuya birer zar düşecek şekilde toplamda iki zar kullanılmış olabilir) veya çift zarla gerçekleşmesi (benzer şekilde, oyun içerisinde ortak kullanılan çift zar olabilir veya her iki oyuncuya ikişer zar düşecek şekilde toplamda dört zar kullanılabilir) olası ihtimaller arasındadır.
[430] Tell Beit Mirsim zarının yan kenarları 1-4 arasındaki değerlerle, üst kenarı ise 1 değeriyle işaretlenmiştir, alt kenarın boş olduğu anlaşılmaktadır. Bu zarla paralellik kurulabilecek Tell el-Ajjul örneklerinde de, kenarların genellikle 1-4 arasında işaretlendiği, üst kenarın ise ya '1' değeriyle işaretlendiği ya da boş bırakıldığı, alt kenarların ise işaretlenmediği görülmektedir (Petrie, 1933, s. 11, Lev. 28: 10-17, 26).

Mısır levhalarına genellikle iki aşık kemiği veya dört atış çubuğu eşlik etmekle beraber, ilerlemenin nasıl gerçekleştiği konusunda belirsizlikler mevcuttur[431]. Aşık kemiklerinin çift olarak mı atıldığı, yoksa oyuncuların kendi paylarına düşen tek bir aşık kemiğini mi attıkları kesinlik içerisinde bilinmemektedir[432]. Aşık kemiklerinin dört farklı biçimde düştüğü görülmektedir (Lev. 28:b). Dolayısıyla, ilerleme tek aşık kemiğiyle sağlanıyorsa dört farklı değer söz konusudur. Çift aşık kemiğinin kullanıldığı durumlarda ise, 10 farklı değer elde etmek mümkündür. Ancak, aşık kemiklerinin tüm yüzleri yerine yalnızca dar ve geniş yüzleri arasında ayrım yapılıyorsa, bu durumda çift aşık kemiği ile elde edilecek değer kombinasyonu 4'tür. Atış çubuklarının iki yüzlü olduğu göz önüne bulundurulduğunda, dört atış çubuğuyla beş olası değerin elde edilebildiği görülmektedir. Aşık kemikleri ve atış çubuklarının olası kombinasyonlarının hangi sayıya karşılık geldiği ise yine bir belirsizlik konusudur[433]. Levhalarda, işaretli karelerin 4 ve katlarındaki karelerde bulunduğu göz önüne alındığında, oyun akışı içerisinde 4 değerinin önemli olduğu ve ilerleme aralığına da bu önemin yansımış olması gerektiği düşünülebilir.

Unutulmuş bir oyunun kurallarını yeniden canlandırmanın en önemli öğesi kuşkusuz oyunun rotasını anlamaya çalışmaktır[434]. Meyer[435], Tell el-Fara levhasındaki rozetlerin 4-4' No'lu karelerden 16 No'lu kareye doğru ilerledikçe büyüdüklerine dikkat çekmiş (Lev. 15:g) ve levhanın, bu özelliğiyle, oyunun rotası hakkında önemli ipuçları

[431] Aynı dönemlere tarihlenen Mısır oyun setlerinde aşık kemikleri ve atış çubuklarının bazı durumda bir arada, ancak genellikle ayrı ayrı bulunduğu göz önüne alınınca, birbirlerinin yerine kullanılabildiklerini ve numaralandırma sistemlerinin benzer olduğunu düşünmek mantıklıdır (Piccione, 2007, s. 56).

[432] Piccione, *Senet* oyununa ilişkin çalışmasında, aşık kemikleri ve atış çubuklarının kullanımının yeniden canlandırılmasındaki belirsizlikleri değerlendirmiştir. Yeni Hanedanlık Dönemi'ne ait levhaların genellikle iki yüzlü (20 Kare ve *Senet*) olduğu göz önünde bulundurulduğunda, aynı belirsizlikler 20 Kare Oyunu için de geçerlidir. Piccione, *Senet* oyununun betimlendiği bazı sahnelerde oyuncuların ellerinde tek bir aşık kemiğini bulundurdukları, diğer bazı sahnelerde ise iki kemiğin birden atıldığına ilişkin kanıtların yansıtıldığını belirtmektedir (Piccione, 2007, s. 56).

[433] Örneğin, Piccione *Senet* oyununda 5 sayısının önemli olduğunu ifade ederek 4 atış çubuğuyla elde edilecek değerlerin 1-5 arasında yer aldığını düşünmüştür. Aşık kemiklerinin de çift kullanıldığını kabul ederek farklı kombinasyonlara 1-5 arasındaki değerleri atamıştır (Piccione, 2007, s. 56-58). Atış çubuklarının 0-4 aralığında yer alması da ihtimal dahilindedir. Aşık kemiklerinin çeşitli kombinasyonlarının hangi değerlere karşılık geldiğini kesinlik içerisinde bilmek ise olanaklı değildir ve yorumdan öteye gidememektedir.

[434] Rotanın günümüz bilgileriyle, kesinlik içinde bilinemeyeceğini vurgulamakta yarar vardır.

[435] Meyer, 1982, s. 66.

sunduğunu ifade etmiştir. Hoerth[436], Kendall[437] ve Finkel[438], levhaların genel şeklini dikkate alarak geliştirdikleri önerilerinde, oyuncuların taşlarını 1-1' No'lu karelerden başlayarak 12-12' No'lu karelere (M.Ö. III. bin levhalarında) veya 16 No'lu kareye (M.Ö. II. bin ve sonrasındaki levhalarda) doğru ilerlettiklerini düşünmüşlerdir. Bu rotaya göre, oyuncular taşlarını ilk 4 karede kendi alanlarında ilerlettikten sonra, 5 No'lu kareden itibaren ortak alana ulaşmaktadırlar. M.Ö. III. bin levhalarında ortak alan 5-11 No'lu kareleri, M.Ö. II. bin ve sonrasında ise 5-16 No'lu kareleri kapsamaktadır. Oyuna heyecan katmak amacıyla ortak alanda, oyuncuların birbirlerinin taşlarını kırarak yeniden başlangıç noktasına göndermeleri veya bloklayarak ilerlemelerini engellemeleri gibi seçenekler olasıdır[439]. M.Ö. II. bin ve sonrasındaki levhalarda, ortak alanın genişletilmiş olmasının, daha fazla rekabete olanak tanıdığı ve oyunu daha eğlenceli bir hale soktuğu görülmektedir. Kamid el-Loz (16:a) ve Beth-Shemesh (Lev. 16:b) örneklerinde, levhanın 8x1'lik bölümünün, 4x3'lük bölümün yanına doğru kıvrılmış olması, bu rotaya aykırılık oluşturacak bir durum sergilememektedir. Tell Halaf (Lev. 16:d) örneği ise, farklı dizilimleriyle, bu rotayı desteklemeyen bir görünüme sahiptir. Tell Halaf levhasında, 9 No'lu kare, 8 No'lu karenin devamı olacak şekilde düz bir şekilde ilerlemektedir, 13 No'lu kare de - levhanın çıkıntılı bölümünün yuvarlak formu nedeniyle - 12 No'lu karenin devamı olduğu izlenimini vermektedir. Ancak bu levhada, 16 No'lu kare 4 No'lu kareyle birleşmektedir, dolayısıyla 16 No'lu kareyi bu levha özelinde bir bitiş noktası olarak yorumlamak olanaklı görünmemektedir.

b) Yazılı Kanıtlar

Yukarıda bahsi geçen ve Finkel tarafından 20 Kare Oyunu'yla ilişkilendirilen tabletlerden birinde oyunun kurallarına ilişkin bilgiler yer almaktadır[440].

---

[436] Hoerth, 1961, s. 15-17: Ayrıca Hoerth, Hazor oyun levhasında (Lev. 16:c) 9 No'lu karenin yannda görülen fazla karelerin, (“58-delik Oyunu”ndaki 'başlangıç delikleri gibi) 'başlangıç kareleri' olduğunu önererek, bu karelerin varlığının oyunun rotasını desteklediğini belirtmiştir.
[437] Kendall, 1982, s. 265.
[438] Finkel, 2007b, s. 27.
[439] Kendall, 1982, s. 265.
[440] Diğer tablette ise, oyunun adı verilmekte ancak “kurallarının burada yazılamayacağı” ifade edilmektedir (Finkel, 2007b, s. 19).

Babil çivi yazısıyla yazılmış olan tablet Babil'de bulunmuştur ve M.Ö. 177-176'ya tarihlendirilmektedir[441]. Tabletin arka yüzünde, oyun taşları, zar işlevine sahip araçlar, oyun taşlarını oyuna sokabilmek için ihtiyaç duyulan atış sayısı ve oyun taşlarının işaretli karelerden birine gelmemesi ve gelememesi durumunda etkilerinin neler olduğuna dair bilgiler mevcuttur[442].

Oyun Taşları:

Tablette 5 oyun taşından bahsedilmektedir. Oyun taşları kuş isimleriyle özdeşleştirilerek "Udgal Kuşu"[443], "kuzgun", "horoz", "kartal" ve "kırlangıç" olarak adlandırılmıştır. Udgal kuşu, kuzgun, horoz ve kartal "parlayan taşlar", kırglangıç ise "tembel taş" olarak tanımlanmış[444], ayrıca tüm taşların "uçtukları" belirtilmiştir.

Zar İşlevi:

Parçaları ilerletmek amacıyla bir öküz aşık kemiği ve bir koyun aşık kemiği kullanıldığından bahsedilmektedir. Ayrıca, aşık kemikleriyle 2, 5, 6, 7 ve 10 değerlerinin elde edilebileceği belirtilmektedir.

Oyun Taşlarının Oyuna Girmesi:

Oyun taşlarının, aşık kemiğiyle elde edilen belli bir değer üzerine oyuna dahil olabildikleri anlaşılmaktadır. Bu bilginin metnin yorumlanmasıyla elde edildiğini söylemek mümkündür.

Eğer atış kemikleri "2" değerini verirse, kırlangıcın "rozetli karenin başı"na oturacağı belirtilmektedir. Diğer taşlar için, eğer atış kemikleri "5" değerini verirse *udgal* kuşunun "5. Ev"de oturacağı; "6" değerini verirse kuzgunun "6. Ev"de oturacağı; "7" değerini verirse horozun "7. Ev"de oturacağı; "10" değerini verirse kartalın "10. Ev"de oturacağı bilgisi verilmektedir[445].

---

[441] Finkel, 1995a, s. 65; Finkel, 2007b, s. 16.
[442] A.g.e.: 19-23.
[443] Tanımlanamamış olan bu kuşun "Fırtına kuşu" anlamına geldiği belirtilmiştir (Finkel, 1995a, s.66, 68; Finkel, 2007b, s. 20).
[444] Finkel, çevirinin başka şekilde de gerçekleşebileceğini belirtmektedir
[445] A.g.e., s. 20

Finkel[446], kırlangıç için tanımlanan ifadenin iki şekilde yorumlanabileceğini düşünmektedir: İstenilen sayı elde edildiğinde, (1) kırlangıç ilk rozetli kare olan 4/4' No'lu karelerden başlatılmaktadır veya (2) kırlangıç, oyuncunun tercih ettiği herhangi bir rozetli karenin bir öncesindeki kareden başlatılmaktadır (3/3', 7, 11 veya 15 No'lu kareler). Diğer taşların ise, istenilen sayı elde edildiğinde, belirtilen numaralı kareye yerleştirilerek oyuna dahil olacaklarını belirtmektedir.

Oyun taşlarının rozetli karelere gelmesi veya gelmemesi:

Oyun taşları, oyun esnasında rozetli karelere gelirse oyuncuların hayatında olumlu bir durumun gerçekleşeceği belirtilmektedir (Örneğin, bir kadının sevgisine sahip olmak, yeterince yiyecek ve biraya sahip olmak). Oyun taşları rozetli karelere gelmezse, belirtilen durumun aksinin gerçekleşeceği ifade edilmiştir (Bkz. s. 99).

Değerlendirme:

Tabletteki bilgiler, oyunun kurallarının beklediğimiz anlamda yeniden canlandırılmasını yoruma yer bırakmadan açıklayacak nitelikte değildir. Yine de, tablet oyunun kuralları ve işlevine[447] ilişkin önemli bilgiler sağlamaktadır.

Yazılı metinden elde edilen bilgiler ise bazı arkeolojik verilere ters düşmektedir. Örneğin, metinde, oyun taşları farklı isimlere sahiptir, dolayısıyla birbirlerinden ayırt edilebilecek şekilde tanımlanmış olmaları beklenmektedir. Oysa, arkeolojik veriler, aynı oyuncuya ait bütün taşların bir örnek görünümlü olduklarını ortaya koymaktadır[448]. Bir başka çelişki ise aşık kemiklerinde görülmektedir. Metinde bir öküz, bir de koyun aşık kemiğinin kullanıldığı belirtildiği halde, arkeolojik verilere göre oyun levhalarına genellikle çift sayıdaki koyun aşık kemikleri (veya koyun aşık kemiği taklit edilerek başka malzemelerden üretilmiş yapay aşık kemikleri) eşlik etmektedir[449].

[446] A.g.e.
[447] Tablet(ler) "Oyunların olası işlevleri" bölümünde yeniden ele alınacaktır.
[448] A.g.e.
[449] A.g.e., s. 21.

Tablet, oyuna ait kuralların hiçbir yoruma yer bırakmayacak şekilde yeniden canlandırılmasına olanak tanımadığı halde, verdiği ipuçlarıyla oyunun kuralları ve işlevi (Bkz. s. 98) hakkında ilk ağızdan bilgi vermektedir ve bu yönüyle benzersizdir.

c) Kural Önerileri

Levhaların genel görünümü üzerinden geliştirilebilecek olası kurallardan biri aşağıdaki şekildedir[450]:

Oyun Rotası: 1/1"den-14/14"e (M.Ö. 3. bin) veya 1/1"dan-16'ya (M.Ö. 2. bin ve sonrası)

Oyun Seti:

1. Oyun Levhası (Lev. 13)
2. Her oyuncuya 7'şer (M.Ö. III. bin) veya 5'er (M.Ö. II. bin ve sonrası) adet taş.
3. 0-4 değerlerinde atış aralığı sağlayan zar[451].

Amaç: Oyuncular, taşlarını rota üzerinde ilerleterek parkuru tamamlamayı amaçlamaktadır. Tüm taşlarını levhadan en önce çıkarabilen oyuncu galip gelir.

Oyunun Oynanması:

1. Oyuncular zar atarlar, yüksek atışı yapan oyuncu oyuna başlar.
2. Her zar atışıyla yalnızca tek bir taş ilerletilebilir ve taşlar yalnızca ileri yöne doğru hareket edebilir.
3. Oyuncular, taşları rozet üzerine geldiğinde bir atış hakkına daha sahip olmaktadır (ikinci atışla yine rozet üzerine gelirlerse yeniden bir atış hakkına sahip olurlar). İkinci atış haklarında farklı bir parçayı ilerletebilirler.

---

[450] Burada tanıtılan kurallar oyunun "İngiliz Müzesi" tarafından satışa sunular örneğinde tanımlanmış kurallardır (Finkel, 1998). Bu oyun setindeki oyun levhası Ur Kral Mezarlığı'na ait bir levhanın örneğidir (Lev. 14:a). Bu nedenle kurallar M.Ö. III. bin levhalarının şekli dikkate alınarak verilmiştir. Ancak, kuralların yeniden canlandırmasında yalnızca M.Ö. III. bin levhalarının esas alınmadığı açıktır. Dolayısıyla, bu çalışmada oyun setiyle beraber sunulan kurallar hem M.Ö. III. bin hem de M.Ö. II. ve I. birinci bin levhalarını kapsayacak şekilde sunulmuştur.

[451] Oyun setinde, 0-4 arasında değer veren atış çubukları sunulmuştur. Atış çubuğunun kullanımında Mısır örneklerinin temel alındığı anlaşılmaktadır. Ancak, kullanılan rastgelelik aracının ne olduğundan bağımsız olarak, zar aralığının 0-4 ve 1-4 gibi değerler arasında olduğunu düşünmek oldukça mantıklıdır, çünkü levhalar üzerindeki rozetler genellikle her dördüncü karede yer almaktadır.

4. Oyun taşları, oyunun istenilen aşamasında oyuna dahil edilebilir, ancak ilgili karenin boş olması gerekmektedir.
5. Her karede tek bir oyun taşı yer alabilir. Ortak oyun alanı üzerinde[452], oyuncular birbirlerinin taşlarını kırabilirler, ancak rozetli karede bulunan bir taş rakibi tarafından kırılamaz. Kırılan taş başlangıç noktasına geri döner.
6. Oyuncular, ilerlemelerinin olanaklı olduğu durumlarda ilerlemek durumundadır. İlerlemeleri mümkün değilse, sıralarını kaybederler.

Bu kurallar haricinde, Finkel, incelediği tabletten yola çıkarak çok daha karışık bir kurallar seti geliştirmiştir. 20 Kare Oyununun M.Ö. I. bindeki görülen formuna yönelik olduğu anlaşılan bu kurallar seti için Bkz. Ek 3.

V.2. Oyunların İşlevlerine İlişkin Öneriler

Huizinga [453] oyunlardaki müsabaka kavramının kutsallıkla ilişkisine şöyle açıklamıştır:

> "İnsan zihni açısından talih ve kader kavramları her zaman dinsel alana yatkındır. (…). Bir çarpışmanın başarısı, bizatihi şeylerin akışını etkiler. Her galibiyet, iyilik güçlerinin kötülük güçleri üzerindeki zaferini, bu zaferi elde eden grubun selâmetini temsil eder, yani bunları gerçekleştirir. Bu bağlam içinde saf talih oyunu; güç, beceri veya deha gerektiren oyunlar kadar kutsal bir anlama bürünebilir ve böylece tanrısal faaliyetleri ifade edebilir".

Oyun levhaları bu bağlamda değerlendirildiğinde akla gelen ilk soru, oyunların tamamen eğlence ve oyun amaçlı mı oldukları, yoksa herhangi bir dini/ruhani işlev veya kehanet işleviyle de ilişkilendirilip ilişkilendirilemeyecekleridir. Oyun levhalarının dini boyutlarının da bulunduğu kabul edildiği takdirde, levharla oynanan oyunlar gerçek dünyanın olduğu kadar kozmik dünyanın da yansımasını temsil eder hale gelmektedir. Özellikle yarış tipi oyunlarda, zar/aşık kemiği/atış çubuğu atılmasıyla oyuna katılan rastgelelik unsuru, dinsel açıdan bakıldığında kader ve "ilahi istek" kavramlarının dışa

[452] M.Ö. III. bin levhalarında 5-12 No'lu kareler, 2. bin ve sonrasındaki levhalarda 5-16 No'lu kareler, oyunun ortak alanını oluşturur.
[453] Huizinga, 1995, s. 79.

vurumunu oluşturmaktadır. Bu nedenle, oyun levhalarının da kutsal anlamlar taşıyabileceği, çeşitli kültlerle veya tanrısal öngörülerle özdeşleştirilebileceği düşüncesine fazla şaşırmamak gerekir.

Levhalarda oynanan oyunların, geçmişteki toplumlar açısından dini ve mistik boyutlarının da olabildiğine işaret eden en belirgin örnekler Mısır'ın *senet* ve *mehen* oyunlarıdır. Mısır'ın en köklü kültür öğelerinden biri olan *senet* oyunu, özellikle Yeni Hanedanlık Dönemi'yle beraber dini ve mitolojik bir boyut kazanmış ve oyun, kişinin, ölümden sonra yeraltı dünyasına yolculuğunu temsil etmeye başlamıştır. *Senet* oyununun dini niteliği belirginleştikçe, oyun alanına ait özel karelerdeki işaretlerde dini motiflerin, hatta tanrı ve tanrıça tasvirlerinin kullanılmaya başlandığı ve bu karelerdeki motiflerin çok daha özenli bir işçilikle işlendiği görülmektedir[454]. XIX. Hanedalığa tarihlenen "Ölüler Kitabı"nda senet oyunun bu yolculukla ilişkisi belirtilmiş, ayrıca ölen kişilerin hem bu kitaba ait betimlemelerde, hem de bazı mezarlara ait duvar resimlerinde (Lev. 12:d) bilinmeyen/görünmeyen bir rakibe karşı senet oynarken tasvir edilmiştir[455] (Bkz. s. 22).

Mehen oyundaki dini sembolizm ise, oyun levhasının şekliyle ifade bulmuştur. Yeni Hanedanlık Dönemi'ne ait yeraltı dünyasıyla ilişkili metinlerden, büyük bir kıvrılmış yılan biçiminde olan tanrı Mehen'in görevinin, güneş tanrısı Ra'nın gece kayığında bulunarak güneş tanrının yeraltı yolculuğunu yönlendirmek olduğu ve bu yolculukta onu kıvrımları arasına alarak her türlü kötülüğe karşı koruduğu anlaşılmaktadır[456]. I. Ara Dönem'e tarihlenen "Tabut Metinleri"nde[457] ise, tanrı Mehen'in gizemli birtakım bilgilerin odağını oluşturduğu görülmektedir. Tabut Metinleri'ndeki büyüler aracılığıyla ölen kişilerin tanrı Mehen'le bir olup Ra'nın düşmanlarını mağlup edecekleri, kendi düşmanlarına karşı zafer kazanacakları, Ra'yla beraber yeraltında güvenli bir yolculuk yaparak kendi dirilişlerini ve yeniden doğuşlarını

[454] Kendall, 1978, s. 27.
[455] A.g.e.: 28-32.
[456] Piccione, 1990a, s. 43.
[457] "Tabut Metinleri", I. Ara Dönem'de ve Orta Hanedanlık Dönemi'nin başlarında, tabutların içine yazılmış olan çeşitli büyülerdir. Bu büyülerin Piramit Metinlerinden çıktığı anlaşılmaktadır ve büyüler aracılığıyla ölen kişilerin ölümü kandırıp sonsuz hayata erişebileceklerine inanılmaktadır (Kendall, 2007, s. 41).

güvence altına alabilecekleri anlaşılmaktadır. Bu metinlerdeki anlatımlardan, Mehen'in hem Ra'yı koruduğu, hem de Ra'nın düşmanlarını sararak onları kısıtladığı anlaşılmaktadır. Yine bu metinlerde, Mehen aynı zamanda ölen kişiyi Ra'ya ulaştıran yolların bütünü olarak sunulmuştur. Bu yollar dışarıdan içeriye doğru bir spiral oluşturmakta, merkezde ise Ra bulunmaktadır[458]. Erken Hanedanlık Dönemi'ne ait *mehen* oyun levhaları ve mezar duvarlarındaki *mehen* betimlemeleri ile daha geç dönemlere ait yazılı metinlerden elde edilen tanrı Mehen tasvirleri belirgin bir biçimde örtüşmektedir. Buradan *mehen* oyununun I. Ara Dönem ve Orta Hanedanlığın başlarında, *senet*'in Yeni Hanedanlık'taki konumuna benzer şekilde, ölümden sonra yeraltı dünyasına yapılan yolculuğu temsil ettiği düşünülebilir. Şaşırtıcı olan unsur ise, I. Ara Dönem'le beraber tanrı Mehen'in yeraltı yolculuğundaki konumu belirginlik kazanırken mehen oyununa ilişkin kanıtların bir anda ortadan kaybolmasıdır[459].

58 delik ve 20 kare oyunlarına bakıldığında, bu oyunların *mehen'de* veya Yeni Hanedanlık Dönemi'ndeki *senet'te* olduğu şekilde, oyunların barındırdıkları ikonografik öğelerle çeşitli kapsamlardaki yazılı kanıtları eşleştirecek ve oyunların dini/mitolojik sembolizme sahip olduklarına işaret edecek belirgin kanıtlar yoktur. Ancak bu durum, 20 kare ve 58 delik oyunlarının kutsallık kavramından tamamen soyutlanmış olduklarını önermek için yeterli değildir; bu oyunlara ait levhalar arasında da dinsel veya mitolojik betimlemelere yer verilmiş örneklere rastlanmaktadır. Ur Kral Mezarlığı'nda bulunan 20 kare oyununa ait levhalardan ikisinde, karelerin ve oyun taşlarının bir bölümünde çeşitli bitki ve hayvan motiflerine yer verilmiştir (Lev. 14:b). Bu motifler, aslanların geyik ve keçi gibi hayvanlara saldırdıkları av sahnelerinin yanı sıra, kutsal ağaç ve yanlarında duran keçiler gibi daha barışçıl sahnelerden de oluşmaktadır[460]. Şehr-i Sokta Mezarlığı'nda bulunmuş olan oyun levhası üzerindeki yılan motifi de oldukça dikkat çekicidir (Lev. 15:a). Kıbrıs, Enkomi'de bulunan, Geç Tunç Çağı'na tarihlenen ve 20 kare oyun levhalarından birinde de, boğalar ve ağaçlardan oluşan bir tasvire ve kralın yaban hayvanlarını avladığı bir av sahnesine, diğerinde ise aslanın antilopa saldırmak

[458] Piccione, 1990a: 43-46; Kendall, 2007, s. 41-42.
[459] Kendall, 2007, s. 42.
[460] Woolley, 1934, s. 277, 278, Lev. 96, 97.

üzere olduğu sahnelere yer verildiği görülmektedir[461]. Megiddo Sarayı'nda bulunan fildişi eserler arasında yer alan iki yüzlü oyun levhasının (58 delik/20 kare) üst köşelerinde aslan (58 delik yüzü) ve keçi (20 kare yüzü) tasvirleri bulunmaktadır[462]. Yine Megiddo'da bulunan oyun taşları üzerinde keçi, rozet, karışık varlıklar gibi motiflere, bir 20 kare oyununda ise hayvan ve bitki tasvirlerinine rastlanmaktadır[463]. Louvre Müzesi'ne yer alan 20 kare oyununa ait bir levhanın yan kenarında, saldırgan durumdaki iki boğanın birbirleriyle karşı karşıya olacak şekilde tasvir edildiği, ortalarında ise sekiz yapraklı/ışınlı bir rozetin bulunduğu görülmektedir[464]. Kainlis[465], bu tasvirde boğanın Büyük-Tanrı'yı (Teşup, Adad, Hadad), rozetin ise tanrıça İnanna/İştar'ı temsil ettiğini önermiştir. Kainlis'in bu önerisinden hareketle, 20 kare ve 58 delik oyunlarında, oyun alanları içerisinde görülen rozet motiflerinin de tanrıçanın bir simgesi olduğu düşünülebilir. Bunların dışında, Geç Assur Dönemi'ne tarihlenen 58 delik oyunu levhalarının kenarlarında genellikle çeşitli tasvirlere yer verildiği görülmektedir. Bunlar çoğunlukla çeşitli hayvanlardan oluşan tasvirler (aslan, geyik, boğa; patileri, küçük veya büyük toynaklı ayakları olduğu anlaşılan hayvanlar) olmakla beraber[466]; okçular ile tanrı Ea[467]; savaş sahneleri[468]; kortej halindeki figürler, kanatlı insan figürleri; kanatlı aslan figürleri[469] gibi çeşitli tasvirlere de rastlanmaktadır. İran'da bulunmuş olan ve Demir Çağı'na tarihlenen 58 delik oyununa ait levhanın arka yüzünde de iki keçinin arasındaki kutsal ağaç motifinin, ayrıca büyük bir rozet motifinin bulunduğu görülmektedir (Lev. 10:d). Levhalarda bu tür mitolojik öğelerin kullanılmış olması, levhaların kutsallık düşüncesinden çok da uzak olmadıklarına işaret etmektedir. Ancak tüm bu bu betimlemelerin yalnızca dönemin sanatsal kaygıları çerçevesinde yapıldığı ve herhangi bir anlam yükleme amacının güdülmemiş olabileceği de ihtimal dahilindedir[470].

[461] Murray v.d., 1970, s. 12, Şek. 19; Dikaios, 1969, s. 255, Lev. 128:66, 129, 156: 49.
[462] Loud, s. 19, Lev. 47.
[463] A.g.e., s. 19, Lev. 51, 52.
[464] Kainlis, 1942: 19, 20, Lev. I.
[465] A.g.e., s. 22, 24, 26.
[466] Gadd, 1934, s. 47-49.
[467] Nassouhi, 1925, s. 19-21.
[468] Nougayrol, 1947: 46-49, Şek. 8.
[469] Gadd, 1934, s. 49, Lev. VIII: a.
[470] Romain, 1999.

20 Kare oyununun öngörü (kehanet) amacını taşıyabileceğine işaret eden arkeolojik veriler mevcuttur. Kamid el-Loz'da, bir tapınak yapısı içerisinde bulunmuş olan kilden yapılmış 20 Kare oyun levhasının, karaciğer modellerini andırdığı görülmektedir[471] (Lev. 16:a). Yakındoğu'da kabul görmüş öngörü yöntemlerinden birinin kurban edilen hayvanların iç organlarının incelenmesiyle gerçekleştirildiği bilinmektedir. Özellikle koyun karaciğerlerine bakılarak yapılan öngörüler oldukça yaygındır. Yakındoğu'da bu yöntemin, Elam'dan başlayarak Suriye, Filistin'i de içerecek şekilde, Anadolu'ya kadar uzanan bir coğrafyada uygulanmış olduğu anlaşılmaktadır[472]. Bu tür öngörüleri anlatan çiviyazılı belgelerin yanı sıra, Anadolu, Suriye ve Filistin'de öngörülerde kullanılmış olduğu anlaşılan kurban ciğerlerinin kil modellerine rastlanmaktadır[473]. Hatta bu tür modellere ait bazı örneklerde, ciğerlerde görülen bir bozukluğun olumlu/olumsuz ne şekilde yorumlanabileceğine ilişkin bilgilerin de yazıyla veya çeşitli sembollerle model üzerinde belirtilmiş olduğu görülmektedir (Alalah'ta bulunmuş benzer bir kil karaciğer modeli[474] için Bkz. Lev. 31). Bu model karaciğerler, yapılan öngörülere dair bir çeşit kayıt defteri niteliğinde olmalıdırlar[475]. Karaciğerlerin bölümlenerek incelendiği, bu bölümlerin sayısının 16-25 arasında değişebildiği görülmektedir. Ortalamada ise, bir karaciğer öngörüsü sırasında organın 20 değişik kısmının incelendiği anlaşılmaktadır[476]. Meyer[477], karaciğer öngörülerinde organın 20 bölüm halinde incelenmesiyle, karaciğer formlu oyun levhasının 20 kareli oluşu arasında sayısal bir benzerliğe dikkat çekmiş, ancak bu benzerliğin tek başına 20 kare oyunu ile karaciğer öngörülerini ilişkilendirmek için yeterli olamayacağının altını çizmiştir.

Yazılı kanıtlar da, oyun levhalarının, "oyun" haricindeki işlevlere sahip olabileceklerine işaret etmektedir. Finkel'in 20 Kare Oyunu'yla özdeşleştirdiği iki

[471] Meyer, 1982, s. 53-54, Şek. 5:1 (Hatta Meyer, bu buluntunun ilk başta bir karaciğer modeli olarak tanımlandığını belirtmektedir); Hachmann, 1983, s. 161 v.d.
[472] Meyer, 1982, s. 54; Becker, 2007, s. 13.
[473] Meyer, 1982, s. 54.
[474] Woolley, 1955, Lev. 59; A.g.e. içerisinde Gadd, 1955, s. 250 v.d.: Bu ciğer modelinin 16 parçaya bölümlenmiş olduğu görülmektedir.
[475] Meyer, 1982, s. 54.
[476] A.g.e., s. 69; Becker, 2007, s. 13.
[477] Meyer, 1982, s. 69.

tabletletten birinin arka yüzünde, bu oyunun kurallarına ilişkin ipuçlarının bulunduğundan önceki bölümlerde bahsedilmişti (Bkz. s. 90 v.d.). Kurallar arasında, oyun taşlarının rozetli karelere gelmeleri durumunda oyuncunun hangi olumlu olayların gerçekleşeceği, oyun taşlarının rozetli karelere gelmemeleri durumunda ise bu olumlu olayın tersinin gerçekleşeceği belirtilmiştir. Oyun taşlarının (Bkz. s. 91) rozetli karelere gelmeleri veya gelmemeleri aşağıdaki durumlara işaret etmektedir:

- Kırlangıç: Kadınlarla ilişkilerde başarı/başarısızlık
- *Udgal* Kuşu (Fırtına Kuşu): Yeterli yiyecek bulmak/bulamamak
- Kuzgun: Yeterli yiyecek bulmak/bulamamak
- Horoz: Yeterli miktarda iyi bira bulmak/bulamamak
- Kartal: Yeterli miktarda et bulmak/bulamamak

Bu tabletin ön yüzünde ise, astrolojik burçlar ve burçlarla ilişkili öngörü ifadelerine sahip bir şema yer almaktadır. İkinci tablette de, çeşitli öngörü ifadeleri içeren bir şema bulunmaktadır, ancak, tablet yıpranmış durumda olduğu için tüm yazılar anlaşılamamaktadır (Finkel bu şemayı, ilk tabletteki şemanın alternatif bir versiyonu olarak değerlendirmiştir). Finkel, 12 hücreden oluşan ve burçlarla ilişkili olan bu şemanın, 20 kare oyununun orta sırasındaki kareleri temsil ettiğini düşünerek bu karelere şemada yer alan ifadeleri atamıştır. Ayrıca, tabletin arka yüzünde, oyunun kurallarıyla ilişkili olarak belirtilen kazançlar/kayıplarla, ön yüzünde şemada içerisinde belirtilen öngörü ifadeleri arasındaki benzerliklere dikkat çekmiş ve bunları birbirleriyle eşleştirmiştir. Finkel'in, bu yeniden canlandırması doğru kabul edildiği takdirde, 20 kare oyununun, aynı zamanda bir çeşit "kişisel fal" ihtiyacını da karşılayabildiği görülmektedir. Finkel ayrıca, 'kırlangıç', 'kuzgun', 'horoz' ve 'kartal' olarak adlandırılmış oyun taşlarının sırasıyla 'Balık', 'Karga', 'Tavşan' ve 'Kartal' takım yıldızlarıyla [478] veya oyundaki toplam beş oyun taşının çıplak gözle kolaylıkla seçilebilen Venüs, Mars, Jüpiter, Satürn ve Merkür gezegenleriyle özdeşleştirilebileceğini düşünmüştür. Ayrıca, şemadaki 12 burç ile oyun levhasının orta

[478] 'Fırtına kuşu' tanımlanamamıştır, ancak bu kuşun da bir takım yıldızına kaşılık geldiği düşünelebilir.

sırasına ait 12 karenin gökyüzünün/cennetin 12 bölümüne karşılık geldiğini ve oyunun da göksel cisimlerin (oyun taşlarının) bu bölümler arasındaki (levhanın kareleri) hareketini temsil ettiğini önermiştir[479].

Oyun levhalarının kültsel düşüncelerin yansımaları olduğuna ilişkin başka bir öneriyi Riemschneider sunmuştur. Riemschneider, Avrupa masallarının sembolik öğelerinden biri olan 'cam dağ' ile '9 taş oyunu' ve bu oyunun barındırdığı sembolizm arasında bir bağ kurmuştur. 'Cam dağ' kavramı, masallarda üçlemelerle özdeşleşmektedir (Üç metal: altın, gümüş, bakır. Üç gökcismi: güneş, ay, yıldız). Masal kahramanlarının tırmandıkları bu 'cam dağ' yuvarlak değil, karedir ve bu yönüyle de Mısır pirametlerini veya Mezopotamya ziguratlarını andırmaktadır. Riemschneider'a göre, 'Cam dağ'ın bu özellikleri ile 9 taş oyununun oyun alanını paralellik kurmak mümkündür, çünkü 9 taş oyununda da iç içe geçmiş üç kare bulunmaktadır. Riemschneider, 9 taş oyunu çizimlerinin paleolitik ve tarih öncesi dönemlere ait örneklerinin (Bkz. Dipnot 173 ve s. 57) kayalara işlenmiş olduğuna, kaya yüzeylerinin yatay olmaması nedeniyle bu çizimlerin oyun amaçlı olamayacaklarına dikkat çekmiş ve çizimlerin kültsel anlamlar taşımaları gerektiğini belirtmiştir. Ayrıca, Alacahöyük'te ele geçirilen geyik heykeli (Lev. 25:d) ve güneş kursunda (Lev. 25:e) yer alan, 'çarpı'lar oluşturacak şekilde kesişen çizgilerin de bu oyununkine benzer bir sembolizme sahip olduklarını düşünmüştür. Bu önerisini desteklemek için, Kurna Tapınağı'ndaki konum-hiza oyunlarında görülen desenlerle bahsi geçen Alacahöyük buluntularında görülen 'kesişen çizgi' desenleri arasında parallellik kurmuş, ayrıca 'kesişen çizgi' kavramının kehanetle ilişkili oyunların önemli bir öğesi olduğunu belirtmiştir. 9 Taş oyunundaki '9' sayısının sembolizmini 'Ay'ın dokuz safhası'yla açıklamış, kareleri kesen çizgilerin ise dünyadaki dört yönü temsil ettiklerini önermiştir[480].

Oyun levhalarının dışında Yakındoğu'da ayrıca zar atmak, kura çekmek gibi, günümüzde 'şans' unsuruyla ilişkilendireceğimiz ve olasılık teorileri dahilinde değerlendireceğimiz faaliyetlerin geçmişte 'tanrısal adalet', 'tanrısal istek' ve 'tanrısal öngörü' kavramlarının somut yansımaları olarak kabul edildiğine ilişkin pek çok kanıt

[479] Finkel, 1995a: 64-71; Finkel, 2007b: 16-31.
[480] Riemschneider, 1968: 137-149.

vardır. Babil'de vasiyet bırakmadan ölen kişilerin mirası paylaştırılırken hangi mirasçının neyi alacağına karar vermek için kura yöntemine başvurulduğu bilinmektedir [481]. Çiviyazılı belgeler, taşların atılması ve düştükleri yerlere/düşüş biçimlerine göre yorumlar yapılmasıyla gerçekleşen kehanetlerin bulunduğunu göstermektedir [482]. Benzer kehanetler zarların veya aşık kemiklerinin atılmasıyla da yapılıyor olmalıdır. Başka ilginç bir kanıt ise Assurluların takvim sistemlerinde görülmektedir. Assurlular yıllara üst düzey devlet görevlilerinin adını vermektedir ve önlerindeki yıllara hangi devlet görevlisinin adının verileceğini belirlemek için bir çeşit kura yöntemine başvurmaktadırlar. Bu yöntemde, devlet görevlilerinin '*puru*'larının – üzerlerinde devlet görevlisinin adı ve bu adın seçildiği yılda Assur ülkesinin refah içinde olmasına ilişkin dualar bulunan kübik obje (Lev. 25:b) - Assur ve Adad heykellerinin önünde atıldığı ve olasılıkla '*puru*'su, Assur ve Adad heykellerine en yakın olacak şekilde düşen devlet görevlisinin adının adlandırılacak olan ilk yıla (ikinci en yakın olan kişininki bir sonraki yıla vb.) verildiği anlaşılmaktadır[483].

Oyun levhalarının ve günümüzde 'şans' olarak değerlendirdiğimiz kavramların barındırdıkları tüm bu kutsal anlamlara rağmen, oyun levhalarının geçmişteki diğer bir temel işlevi, günümüzde de olduğu gibi, 'oyun' olmalıdır. Bu sonuca varmak için arkeolojik kanıtları değerlendirmek yeterlidir. Yakındoğu'da oyun levhalarının buluntu kapsamlarına bakıldığında, tapınaklar, mezarlar gibi dini işlevlerle ilişkilendirilebilecek kapsamların yanı sıra evler, saraylar, sokaklar, açık alanlar gibi yerleşim ve yaşam alanlarında da bulunmuş oldukları görülmektedir. Seküler kapsamlarda bulunmuş olan levhalardan bazılarının oldukça özenli bir işçiliğe sahip olduğu ve dönemin prestij malzemelerinden üretilmiş olduğu görülürken (Ör. Megiddo oyun levhaları, Acemhöyük (Ac/1, Ac/2) oyun levhaları), bazılarının ise herhangi bir taşa rastgele işlenmiş oldukları görülmektedir (Ör. Arad oyun levhaları). İkonografik öğeler barındıran oyun levhaları bulunduğuna ve bu öğelerin neler olabildiğine yukarıda değinilmiştir; bütün oyun levhaları göz önünde bulundurulduğunda ise, dini/mitolojik unsurlarla

[481] Hallo, 1983, s. 20.
[482] Finkel, 1995b: 271-276; Hurowitz, 1998: 268-274.
[483] Hallo, 1983: 19-29.

ilişkilendirilebilecek bir bezemeye veya işarete sahip olmayan levhaların çoğunluğu oluşturduğu farkedilmektedir. Buluntu kapsamlarındaki çeşitlilik de göz önünde bulunduğunda levhalarla oynanan oyunların, din görevlileri veya asiller gibi yalnızca belli bir sınıf ve zümreye ait olmadığı, aksine toplumun tüm kesimleri tarafından kabul gördüğü ve sevilerek oynandığı anlaşılmaktadır.

Bu noktada levhaların 'oyun' amacına özellikle vurgu yapan örneklere değinmek yerinde olacaktır. Kurna Tapınağı'nın çatısına ait taşlarda görülen çeşitli konum ve hiza oyunları, Mari'de tuğlalara çizilmiş 20 kare oyunları (Lev. 15:c), Gordion'da şehir kapısının temel taşında görülen dokuztaş oyunu (Lev. 22:a), yapıların inşaatında emeği geçen işçilerin molalarında eğlenerek dinlenmeyi tercih ettiklerine işaret etmektedir. Korsabad şehir kapısını süsleyen boğa heykellerinin kaidelerine belli belirsiz çizilmiş 20 kare oyunu ile Karkamış heykel kaidelerine belli belirsiz işlenmiş çukurluklu oyun alanı da (Bkz. s. 42 v.d.) nöbetçilerin, nöbetlerini biraz daha zevkli kılmayı amaçladıklarını göstermektedir. Teb'de bulunan ve bir öğrencinin yazı alıştırmaları olduğu anlaşılan XVIII. Hanedanlığa tarihlendirilen bir tablette ise, yazı alıştırmalarından birinin tamamlanmamış olduğu ve metnin altında kalan boş bölüme bir *senet* oyun alanının çizilmiş olduğu görülmektedir[484]. Dersteyken veya dersine çalışırken sıkılmış olan öğrenci, bu sıkıntısını atlatabilmek için *senet* oynamaya karar vermiş olmalıdır.

[484] Kendall, 1978, s. 20, Res. 16.

VI. Değerlendirme

Yakındoğu, pek çok alanında olduğu gibi, levhalarla oynanan oyunlar açısından da son derece zengin ve köklü bir geçmişe sahiptir. Günümüz bilgileriyle Yakındoğu'da oyun levhalarının başlangıcı en az Seramiksiz Neolitik Dönem'e kadar uzanmaktadır. Bu dönemin aynı zamanda insanlığın yerleşik bir köy düzeninde yaşamaya başladığı dönem olduğu da göz önünde bulundurulduğunda, bu şaşırtıcı bir sonuç değildir. Ancak oyun levhalarına ilişkin çok daha belirgin kanıtlar Eski Tunç Çağı'yla birlikte ortaya çıkmaktadır. Bu dönemde artık oyun levhalarının günlük hayata yerleşmiş olduğu ve toplumun farklı kesimleri tarafından benimsenmiş olduğu anlaşılmaktadır. Özellikle Levant bölgesinde tespit edilmiş çok sayıdaki oyun levhası ki bu levhalarda oyun alanının çukurluklarla ve/veya insize çizgilerle oluşturulduğu görülmektedir, levha tipi oyunların gündelik hayatın vazgeçilmez bir unsuru haline gelmiş olduğunu ortaya koymaktadır. Bu türdeki levhalarda çok çeşitli dizilimler olabildiği, ancak belirgin dizilimlerin de öne çıktığı görülmektedir. Belirgin dizilimlerin (en çok 3x10'luk dizilim) öne çıkması, oyunlarda belirli bir standardın yakalanmış olduğu izlenimini vermekte, öte yandan diğer dizilimlerde görülen çeşitlilik de, oyunların tek tip olmadığına işaret etmektedir. Gündelik kapsamlarda bulunmuş, yerel malzemelerle ve özensiz bir işçilikle elde edilmiş oyun levhalarının yanı sıra, Eski Tunç Çağı'nda, özellikle mezar buluntuları olarak ele geçirilmiş oldukça gösterişli oyun levhaları da bulunmaktadır. Ur Kral Mezarlığı'nda, Şehr-i Softa Mezarlığı'nda ve Mısır mezarlarında ele geçirilmiş levhalar bunlara örnek olarak verilebilir. Bu levhalar, temsil ettikleri oyunların ilkel gelişim aşamalarını çoktan tamamlamış olduklarına işaret etmekte, oyunların tutarlı bir dizilimi ve belirgin kuralları olan olgunlaşmış bir aşamada olduklarını göstermektedir.

Yakındoğu'da oyun levhası olarak tanımlanan veya oyun levhası olabileceği önerilen pek çok buluntuya rastlanmaktadır. Ancak bunların hepsini ortak bir grup altında birleştirmek mümkün olmamaktadır. Bir grup altında değerlendirilebilen oyunlar ise, 58 delik, *mehen*, *senet* ve 20 kare oyunlarıdır. Bu oyunlardan *mehen* ve *senetin* Mısır'a özgü oldukları, hatta Mısır kültürü içerisinde dini ve mitolojik boyutlarının da bulunduğu görülmektedir. Mısır dışındaki kapsamlarda da *mehen* ve *senetle*

ilişkilendirilebilecek buluntulara rastlanmıştır. Bu buluntuların dizilimleri güçlü bir şekilde *mehen* ve *senet* oyunlarını andırdığı halde, günümüz bilgileriyle kesinlik içinde aynı kurallarla oynanan bir oyunu temsil ettiklerini önermek mümkün değildir. 58 delik ve 20 kare oyunları ise çok daha geniş bir yayılım alanına sahip olmuş ve dönemin Yakındoğusu için tartışmasız olarak uluslararası bir niteliğe kavuşmuştur.

20 Kare oyununun bilinen en erken örnekleri Ur Kral Mezarlığı'na aittir ve M.Ö. 2600 civarına tarihlendirilmektedir. En geç örneklerinin ise M.Ö. I. binin ilk yarısına ait olduğu görülmektedir. 20 kare oyunu Mezopotamya haricinde İran, Filistin, Suriye, Mısır ve Kıbrıs'ı da içerecek şekilde bir yayılım göstermiştir. 20 kare oyunu Yakındoğu halklarının gündeminde olduğu bu uzun dönem boyunca genel dizilimindeki ve oyun taşı sayısındaki ufak değişiklikler haricindeki özelliklerini büyük oranda korumuştur. 58 Delik oyununun en erken örnekleri IX. veya X. Hanedanlık Dönemi'nde Mısır'da görülmektedir (yak. M.Ö. 2134-2040), en geç örneklerini ise Geç Assur Dönemi'ne tarihlendirilen Mezopotamya örnekleri oluşturmaktadır. Bu bölgelerin dışında oyun Anadolu, Filistin, Suriye ve İran'ı da kapsayan bir dağılıma sahiptir. 58 delik oyununda zamansal ve bölgesel farkların levhaların tipolojik özelliklerine de yansımış olduğu görülmektedir. Ancak levhaların tipolojik özellikleri, oyunun Yakındoğu'daki yayılımının nasıl gerçekleştiğine veya farklılaşmaların hangi unsurlarla tetiklenmiş olabileceğine dair ipuçları verse de açık bir bilgi sunmamaktadır, hatta oyun hakkındaki bilgilerimizin aslında ne kadar sınırlı olduğunu hatırlatmaktadır.

Bu oyunlardan yalnızca 58 delik oyununun Anadolu'daki varlığı kesinlik içinde bilinmektedir. Anadolu'da 58 delik oyunu Assur Ticaret Kolonileri Çağı'na ait çeşitli merkezlerde bütün veya parça halindeki 8 örnekle temsil edilmektedir. Bunun dışında, M.Ö. I. bine ait kapsamı bilinmeyen örneklerin de Güneydoğu Anadolu Bölgesi'ne ait olma olasılığı vardır (Bkz. s. 60 v.d.). Benzer bir durum 20 kare oyunu için de geçerlidir ve kapsamı bilinmeyen bir örneğin Anadolu kökenli olabileceği belirtilmektedir (Bkz. s. 60 v.d.). 20 Kare oyunu Suriye, Mezopotamya, İran, Kıbrıs gibi Anadolu'ya komşu bölgelerde bilinmektedir. Bu nedenle, oyunun Anadolu'ya hiç ulaşmamış olması ihtimalinin oldukça düşük olduğuna inanıyorum ve gelecekteki sistemli kazılarla, en

azından Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde, bu oyuna ait örneklerin gün ışığına çıkarılacağına inanıyorum.

58 delik oyununun kronolojik dağılımına bakıldığında, Mısır'a ait bilinen en erken tarihli örneklerden sonra, bu oyun ilk kez Anadolu'da görülmektedir (Mezopotamya kökenli, ancak kapsamı bilinmeyen Yale levhasının da Anadolu örnekleriyle çağdaş olabileceğini hatırlatmakta yarar vardır). Bu oyunun Anadolu'ya doğrudan Mısır kanalıyla ulaştığı ihtimali üzerinde durulabilir, ancak Koloni Çağı'nda Orta Anadolu'nun Mezopotamya'yla olan yoğun ticari ilişkileri göz önünde bulundurulduğunda, oyunun da Anadolu'ya Mezopotamya kanalıyla giriş yapmış olması beklenmektedir. Oysa Mezopotamya'da bu oyunun kapsamı bilinen en erken örnekleri Geç Tunç Çağı'na aittir. Oyunun Anadolu'ya Mısır'dan ulaşmış olduğu varsayıldığında, bu varsayım da temelsiz kalmaktadır. Mısır'ın Mezopotamya ve Anadolu'yla kesilmiş olan ticari ilişkilerinin II. Amenemhet (yak. M.Ö. 1929-1892) döneminde yeniden kurulduğuna dair kanıtlar mevcuttur[485]. Ancak bu durumda, Anadolu'da görülen levhaların Mısır'dan ithal edilmiş olmaları ve Mısır örneklerini daha güçlü bir şekilde andırmaları beklenmelidir, oysa Anadolu örnekleri farklı bir yerel varyasyonu temsil etmektedir. Anadolu levhaları ile Mısır levhaları arasında paralellik kurulabilecek unsurlar mevcuttur. Örneğin Kt/2 levhası (Lev. 20:b), daha önce de belirtildiği gibi, form olarak Mısır'ın XI. Hanedanlığa tarihlenen Deir el Bahri (Lev. 10:a) oyun levhasını andırmaktadır (Bkz. s. 51). Ayrıca Mısır'da tüm örneklerde görülen bağlantı çizgileri, Mısır dışında sayılı örnekte bulunmaktadır ve bu örneklerden ikisi Kültepe levhalarıdır (Diğerleri ise Yale ve Tepe Sialk levhalarıdır[486]). Ancak, bu iki özellik dışında Mısır ve Anadolu oyun levhaları arasında doğrudan bağlantı kurulabilecek bir unsur yoktur. Üstelik Anadolu levhaları formları açısından değerlendirildiğinde Kt/2 dışındaki örnekler Mısır levhalarıyla herhangi bir benzerlik taşımamaktadır. Kültepe levhalarındaki bağlantı çizgilerine bakıldığında da, bu bağlantıların Mısır örneklerinden oldukça farklı oldukları görülmektedir.

[485] Meyer, 1982, s. 58, 60.
[486] Susa örneklerinden birinde de bağlantı çizgisi olma ihtimali bulunduğu, ancak bunun kesinlik içinde bilinemeyeceği ifade edilmektedir (Bkz. s. 12)

Üzerinde durulabilecek başka bir olasılık ise oyunun Mısır'dan Suriye'ye geçerek Anadolu'ya Suriye kanalıyla giriş yapmış olmasıdır. Suriye'de ele geçirilen mühür baskılarından ve diğer bazı buluntulardan, bu bölgenin XII. Hanedanlık Dönemi'nde (M.Ö. 1991-1783) 'Mısır etkisi' altında olduğu bilinmektedir[487]. Koloni Çağı'nda Orta Anadolu'nun Suriye'yle etkileşim halinde olduğu bilinmektedir; nitekim bu dönemde Anadolu'da Suriye üslubundaki mühür baskılarına rastlanmaktadır[488]. Bu varsayım doğru kabul edildiğinde, oyunun Mısır'dan Suriye'ye, Suriye'den de Anadolu'ya geçerken bazı özelliklerinin değişikliğe uğramış olduğu, ancak yine de Mısır levhalarının izlerini taşıyan bazı özelliklerin (Ör. Deir el Bahri levhasının formu, bağlantı çizgilerinin varlığı) korunabilmiş olduğu düşünülebilir. Ancak, günümüz bilgileriyle Suriye'de Anadolu örneklerinin çağdaşı olan herhangi bir 58 delik oyunu örneği bulunmamaktadır. Hatta bu oyunun Suriye'ye ait bilinen örnekleri M.Ö. I. bine aittir.

Oyunun Anadolu'ya Mezopotamya kanalıyla girmiş olabileceği önerisine geri dönüldüğünde, bu öneriyi destekleyen en güçlü kanıt Anadolu ve Mezopotamya arasındaki güçlü ticaret ağıdır. Bu iki bölge arasındaki ticari ilişkilerin Eski Tunç Çağı'nın başından itibaren gerçekleştiği bilinmektedir [489] . Ancak Assur Ticaret Kolonileri Çağı'nda, bu ticaret çok daha farklı ve sistemli bir hal almıştır. Assurlu yöneticiler Anadolu şehir devletlerinin prensleriyle yaptıkları anlaşmalarla Anadolu ile Mezopotamya arasında güvenli bir ticaret ağı oluşturarak Assurlu tüccarların Anadolu'ya gelmesini sağlamışlar, böylece ticaretin aracılarla birkaç aşamada yapılmasını engellemiş ve kârlılıklarını arttırmışlardır[490]. Bu doğrudan ticaretin bir sonucu olarak Assurlular, yazı dahil olmak üzere, kendi toplumlarına ve kültürlerine ait pek çok öğeyi de Anadolu'ya gelirken beraberlerinde getirmişlerdir. Bu durumda, Anadolu'da daha önce görülmeyen bir oyunun ilk kez Koloni Çağı'nda görülmesine getirilebilecek en doğal açıklama, bu oyunun Anadolu'ya Assurlu tüccarlar kanalıyla

[487] Smith, 1940: 13-16.
[488] Özgüç, 1977: 366-370.
[489] Mellaart, 1982, s. 16: Hatta obsidyen gibi hammaddelerin ticaretini Epipaleolitik Dönem'e kadar çekmek mümkündür.
[490] A.g.e., s. 28.

taşınmış olmasıdır. Ancak yukarıda da belirtildiği gibi, Mezopotamya'nın bilinen kapsamlarında, Anadolu örnekleriyle paralellik kurulmasına olanak tanıyan erken tarihli levhalara rastlanmamaktadır. Bu durumda Yale levhası özel bir öneme kavuşmaktadır, çünkü Ellis ve Buchanan'a[491] göre bu levha Eski Babil Dönemi'ne tarihlendirilebilir niteliktedir ve bu durumda levha, Anadolu örneklerinin çağdaşı olmaktadır. Yale levhasının küçük bir parçasının bulunmuş olması tam bir karşılaştırma yapmaya olanak tanımamaktadır, ancak levhanın en çarpıcı özelliği form itibariyle Mısır örneklerinden farklı olduğu halde, K'_{10}/O'_6 delikleri arasındaki bağlantı çizgileriyle Mısır örneklerini andırmasıdır. Tek bir örnek üzerinden yorum yapmak yanlış olduğu halde, Yale levhasının, dolayısıyla Yale levhasının ait olduğu düşünülebilecek "Eski Babil Dönemi-Mezopotamya" oyun levhalarının Mısır ve Anadolu örnekleri arasındaki ara bir formu temsil ettiği düşünülebilir.

Ellis, Yale levhasının en yakın paralellerinin Susa levhaları (III. Grup) olduğunu belirtmiş (Lev. 6:a-e), bu nedenle Yale levhasını Susa levhalarına uygun şekilde tamamlamıştır (Lev. 6:f)[492]. Ayrıca, Susa levhalarının Şilhak-Inşuşinak'ın tapınağının yapım tarihi olan M.Ö. 12. yy. yerine daha erken bir tarihe ait olabileceğine değinmiştir. Bu noktada, Sarıkaya Sarayı'nda bulunmuş olan Ac/2 oyun levhası çok önemli bir bilgi sunmaktadır. N. Özgüç'ün de belirttiği gibi, bu levha tipolojik olarak Susa levhalarıyla aynı gruba aittir [493] (Bkz. s. 50). Ac/2 oyun levhasının buluntu kapsamı tarihlendirilmesine yönelik bir şüphe bırakmayacak niteliktedir. Bu nedenle, Susa levhalarının da Ellis'in önermiş olduğu gibi M.Ö. 12. yy. yerine daha erken bir döneme ait olabileceği ve Erken Babil Dönemi'ne kadar çekilebileceği görüşü güçlü bir şekilde desteklenmektedir. Bu durumda, Anadolu'nun doğusunda da, en az Anadolu örnekleri kadar eski olan 58 delik oyunu levhalarının bulunabileceği anlaşılmaktadır.

Son olarak T. Özgüç'ün, 58 delik oyununun Anadolu'ya girişine ilişkin önerilerine yer vermekte yarar vardır. T. Özgüç[494], bu oyunun Anadolu'ya Koloni

[491] Ellis/Buchanan, 1966, s. 199 v.d.
[492] A.g.e., s. 195 v.d., Şek. 2: Ellis'in sınıflandırmasında Susa levhaları "II. Grup" u oluşturmaktadır.
[493] Özgüç, N. 1968, s. 21.
[494] Özgüç, T.; 1986, s. 78.

Çağı'nda Assurlu tüccarlar kanalıyla giriş yaptığını önermiş ve bu bağlamda, Kültepe levhalarının Assurlu tüccarların konutlarında bulunmuş olmalarının bir tesadüf olmadığını ifade etmiştir. T. Özgüç, Acemhöyük'te, Sarıkaya Sarayı'nda bulunmuş gösterişli oyun levhalarının ise, yerli prensler ve aristokratların o dönemde Assurlu tüccarlar ile sıkı ilişkiler içinde olmaları ve Assur-Babil modasına uymaya çalışmalarıyla açıklamıştır[495].

Yakındoğu'nun geçmiş dönemlerine ait oyun levhaları incelenirken cevap aranan sorulardan biri de bu levhalarda oynanan oyunların kurallarının neler olabileceğidir. Kurallar yeniden canlandırılırken oyunlarla ilişkili her türlü bilgiye ulaşılması ve bu bilgilerin göz önünde bulundurularak kuralların geliştirilmesi önemlidir. Bu açıdan Yakındoğu levhaları arasında en şanslı olanı *senet* olmuştur. Mısır kültüründeki önemli yeri ve bu yerini uzun yıllar boyunca koruyabilmiş olması nedeniyle hem fiziksel malzeme olarak hem de ikonografik ve yazılı kanıtlar açısından önemli bilgiler sunmuştur[496]. Üstelik Kuzey Afrika'nın bedevileri tarafından kum üzerinde oynanan *tab* adlı oyunun da *senetle* ilişkili olabileceği tespit edilmiştir[497]. Benzer şekilde bedevilerin kuma spiral bir oyun alanı çizerek oynadıkları bir oyunun da *mehenle* benzerlikler taşıdığı anlaşılmış ve *mehenin* kuralları yeniden canlandırılırken bu oyunun kurallarının temel alınabileceği anlaşılmıştır[498]. 20 Kare ve 58 delik oyunu için olanaklar daha sınırlıdır. 20 Kare oyunuyla ilişkilendirilen yazılı kanıtlar bulunduğu halde bu kanıtlar oyunun yeniden canlandırılmasını olanaklı kılacak açıklıkta değildir. 58 delik oyununa ilişkin kanıtlar ise yok denecek kadar azdır, bu nedenle geliştirilebilecek kurallarda hiçbir sınır olmadığı gibi tüm öneriler de tartışmaya açık olacaktır.

Levhalarla oynanan oyunların işlevleri değerlendirildiğinde, kanıtlar bu oyunların hem kutsal anlamlar barındırabildikleri ve tanrısal istek, tanrısal öngörü gibi kavramlarla ilişkilendirilebildiklerine; hem de 'oyun' yönlerinin baskın olup eğlenmek, güzel vakit geçirmek ihtiyacını karşılayabildiklerine işaret etmektedir. Bu noktada, çok

[495] A.g.e.
[496] Senet oyunun yeniden canlandırılmış kuralları için Bkz. Kendall, 1978, s. 59 v.d.
[497] Sebbane, 2001, s. 225; Kendall, 1978, s. 43.
[498] Kendall, 2007, s. 43-44.

çeşitli toplumların oyunlarını incelemiş olan etnolog Stewart Culin'in 19. yüzyılın sonlarında yaptığı bir tespite yer vermekte fayda vardır[499]:

> "Uygar toplumların oyunlarıyla ilkel toplumların oyunları karşılaştırıldığında, aralarında büyük benzerliklerin bulunduğu fark edilir. Aralarındaki temel fark ise oyunlar uygar toplumlar için eğlence veya vakit geçirme amacıyken, ilkel toplumlar için büyük ölçüde kutsal ve kehanetle ilişkili bir doğaya sahiptir. Bu durum, modern oyunların kökenlerinin de kutsallıkla ve kehanetle ilişkili olduğunu önermektedir; bu teori, oyun kartlarıyla fal bakılması gibi geleneklerle de teyit edilmektedir."

Aslında, oyunun kehanet ve kutsallıkla ilişkisi David'in[500] de ifade ettiği gibi "tavuk-yumurta" ilişkisine benzemektedir. Oyunun kehanet boyutunun mu yoksa eğlence boyutunun mu önce orta çıktığını kesinlik içinde bilmek mümkün değildir. Anlaşıldığı kadarıyla, oyunlar her iki boyutu birden içlerinde barındırabilmekte ve zaman içinde bu boyutlardan biri diğerine göre daha baskın konuma geçebilmektedir. Örneğin *senet* oyununda görülen bezemelerin Erken ve Orta Hanedanlık'a tarihlendirilen örneklerde seküler nitelikte olduğu, Yeni Hanedanlık'a tarihlendirilen örneklerde ise dini nitelikte olduğu görülmektedir[501]. Ancak *senet* Yeni Hanedanlık Dönemi'nden sonra, zamanla dini boyutunu kaybetmiş, yeniden seküler niteliği öne çıkan bir oyun haline gelmiştir[502]. Yakındoğu oyun levhalarına ilişkin kanıtlar bütünsel olarak değerlendirildiğinde, aynı tipteki bir oyunun aynı dönemde hem dini hem de seküler anlamlar barındırabildiğine işaret eden bulgular vardır (Ör. IV. Grup 58 delik oyununa ait örnekler Megiddo'da saray kompleksi içerisinde bulunurken, Beth-Shan'da mezarlık buluntusu olarak ele geçirilmiştir). Benzer bir durum günümüz için de geçerlidir; örneğin aşık kemikleriyle ve Culin'in belirttiği gibi iskambil kağıtlarıyla, hem çeşitli oyunlar oynanabilmekte, hem de fal bakılabilmektedir[503]. Sonuç olarak, geçmişteki Yakındoğu toplumları için de, levhalarla oynanan oyunlar eş zamanlı olarak, hem

[499] Finkel, 1995a, s. 64: Culin'in eserini inceleme olanağım olmamıştır (Culin,S. 1895, Korean Games with Notes on the Corresponding Games of China and Japan. University of Philadelphia.)
[500] David, 1962, s. 13.
[501] Piccione, 1990b, s. 6-7.
[502] Kendall, 1978, s. 34 v.d.
[503] Örneğin günümüzde Anadolu'da genç kızlar evlenmeyi düşündükleri kısmetlerinin kendilerine uygun olup olmadığını anlayabilmek amacıyla aşık kemiklerine başvurabilmektedir (And, 1979, s. 59).

eğlenceyi ve hem de kehaneti kapsayan ikili bir işleve sahip olmuş olmalıdır. Bu konuya getirilebilecek başka bir yorum ise, geçmişteki insanlar için dini ve seküler ayrımının günümüzde olduğu kadar keskin çizgilerle birbirinden ayrılmamış olduğudur[504]. Bu durumda, oyun levhalarının geçmişteki işlevlerini değerlendirirken günümüzün algılarından sıyrılarak bu kavramların birbirleriyle örtüşebilir bir yapıda olabileceklerini de kabul etmemiz gerekir. Anadolu özelinde bakıldığında ise, Anadolu oyun levhaları grubunu oluşturan 58 delik oyunu örneklerinin tamamının gündelik hayatla ilişkilendirilebilecek kapsamlara ait olduğu görülmektedir. Ayrıca bu levhalar dini öğelerle ilişkilendirilebilecek bezemelere de sahip değildir. Bu nedenle Anadolu'da 58 delik oyununun temel işlevi oyuncuların güzel vakit geçirmelerini sağlamak olmalıdır.

Anadolu'da ele alınan dönem dahilinde, 58 delik oyunu dışındaki oyunlara ait kanıtların neredeyse yok denecek kadar az olduğu anlaşılmaktadır. Karkamış heykel kaidelerinde görülen çukurluklar küçük taşlarla veya tohumlarla oynanabilen pratik bir oyunu; Gordion'da görülen ve Med-Pers Dönemi'ne tarihlenen dokuztaş çizimi de Helenistik Dönem'le birlikte Anadolu'da iyice yaygınlaşacak ve günümüze kadar kaybolmadan oynanacak bir oyunun Anadolu'daki en erken örneğini temsil etmektedir. Aslında, Anadolu oyun levhalarına ilişkin kanıtların bu örneklerle sınırlı olması beklenmemektedir. Anadolu'ya komşu bölgelerde oyun işleviyle özdeşleştirilen çok sayıda çukurluklu taşlara veya insize çizgilerle oluşturulmuş oyun yüzeylerine rastlanmaktadır (Bkz. Böl. II.1 ve II.6). Anadolu'da da, en azından benzer özelliklere sahip gösterişsiz, ancak oyun işleviyle ilişkilendirilebilecek nitelikteki buluntular olmalıdır. Bu buluntuların görünürde olmaması ise, henüz gün ışığına çıkarılmamış olmaları veya önemsiz bulunarak kazı raporlarına dahil edilmemiş olmalarıyla açıklanabilir. Nitekim Kıbrıs'ın çukurluklu taşları başlangıçta sunu masaları (*kernoi*) olarak tanımlanmış[505], Bab edh-Dahra'daki çukurluklu taşların ise başlangıçta Eski Tunç Çağı'na ait oldukları anlaşılamamış ve çukurlukları bedevilerin yakın dönemlerde oyun amacıyla taşlara işlemiş oldukları düşünülmüştür[506]. Benzer şekilde Arad oyun

[504] Piccione, 1990b, s. 380.
[505] Swiny, 1976: 43-56; Swiny, 1980, s. 54.
[506] Lee, 1982, s. 171.

levhalarına kazı sonuçlarını aktaran erken tarihli yayınlarda yeterince önem verilmemiş, bu tür buluntular kazıların başlangıcından beri elde ediliyor olduğu halde, ancak çok daha güncel tarihli yayınlarda[507] "oyun levhaları" olarak tanımlanarak yayınlanmışlardır.

Yakındoğu'nun geçmiş dönemlerine ait oyun levhaları araştırılırken unutulmaması gereken en önemli unsur ise, bu levhalardan çoğunun günümüze ulaşamamış olduğudur. Mısır'ın kuru iklimi dışında, Yakındoğu'da tahtadan yapılmış örneklerin günümüze kadar korunabilmiş olma şansı yok denecek kadar azdır. Oysa geçmiş dönemlerde de tahta günümüzde olduğu gibi hafif, kolay bulunabilir ve kolay işlenebilir oluşu gibi pek çok nedenle oyun levhalarının yapımında ilk tercih edilen malzemelerden biri olmalıdır. Nitekim Mısır'da bulunmuş olan pek çok örnekte ve İran'da Şehr-i Softa Mezarlığı'nda bulunmuş 20 kare oyununda (Lev.15:a) ana malzeme olarak tahtanın kullanılmış olduğu görülmektedir. Ur Kral Mezarlığı'na ve Tell Beit Mirsim'e ait örneklerde ise fildişi, yumuşakça kabuğu, kireçtaşı gibi çeşitli malzemelerin tahta bir levha üzerine kakılmış olduğu anlaşılmaktadır (Bkz. s. 25 v.d.). Günümüze bu levhaların tahtaları değil, tahtalara kakılmış olan diğer malzemeleri ulaşabilmiştir. Tahta dışında, oyun levhalarının kumaşlar üzerine de işlenmiş olabilecekleri düşünülebilir. En kolay elde edilebilecek oyun yüzeyini ise toprağa çabucak çizilecek bir çizim veya açılacak küçük çukurluklar oluşturacaktır. Günümüzde olduğu gibi [508], geçmişteki toplumların da bu yöntemle sayısız oyun oynamış olabilecekleri göz ardı edilmemelidir.

[507] Sebbane, 1990: 233-238; Amiran v.d., 1992, s. 76-77; Sebbane, 2001:213-230.
[508] Örneğin Güneydoğu Anadolu'da mangala tipi oyunlar levha üzerinde oynanırken, Anadolu'nun diğer bölgelerinde yere açılan küçük çukurluklar aracılığıyla bu oyunların oynandığı gözlemlenmektedir (And, 1979, s. 52 -53; Tokuz, 2005: 32-33)

VII. Sonuç

Oyun levhaları, günümüzde olduğu gibi, geçmişteki insanların da hayatlarında önemli bir yere sahip olmuşlardır. Özellikle Yakındoğu'nun eski oyun levhaları üzerine yapılan çalışmalar, bu tip oyunların kökenlerinin ne kadar eski dönemlere kadar uzandığını ve insanlığın kültürel gelişimine paralel olarak belirgin kurallara, hatta anlamlara sahip oyun levhalarının geliştirilmiş olduğunu ortaya koymaktadır.

Yakındoğu'da oyun levhalarına ilişkin pek çok kanıtın olduğu söylenebilir. Buna rağmen bu kanıtlar, oyunların ilk ortaya çıkışı, gelişimi, yayılımı, kuralları, toplumdaki konumları gibi sorulara kesin cevaplar arandığında oldukça yetersiz kalabilmekte, araştırmacılara ancak birtakım ipuçları sunabilmektedir. Bu da, Yakındoğu'nun eski oyun levhaları hakkındaki bilgilerimizin aslında ne kadar sınırlı olduğuna işaret etmektedir. Göz ardı edilmemesi gereken unsur, günümüze ulaşabilen kanıtların, oyun levhalarının Yakındoğu'daki gerçek boyutunu yansıtmadığı, yalnızca küçük bir bölümünü temsil etmekte olduğudur. Oyun levhalarının yapımında çok çeşitli malzemeler kullanabildiği halde, günümüze yalnızca dayanıklı malzemelerden üretilmiş olan örnekler ulaşabilmiştir. Bu nedenle, oyun levhalarına ilişkin bu sorulara cevaplar ararken, aslında elimizdeki kanıtların da bütünün yalnızca bir örneklemi niteliğinde olduğunu ve pek çok ara örneğin de günümüze ulaşma şansının olamayabileceği unutulmamalıdır.

Anadolu, 58 delik oyununun kronolojik dağılımı konusunda çok önemli bilgiler sunmaktadır. Ancak, bugüne kadar bu oyunu ele alan çalışmalarda Anadolu örnekleri hep göz ardı edilmiştir. Bunun temel nedeni, 58 delik oyununa yönelik çalışmaların bugüne kadar yabancı araştırmacılar tarafından yapılmış olması ve bu araştırmacıların da, Boğazköy levhası dışındaki Anadolu örneklerinden haberdar olmamalarından kaynaklanmaktadır. Oyunun kronolojik dağılımı ele alındığında, oyunun Mısır'daki IX-XII. Hanedanlığa tarihlendirilen erken tarihli örneklerinden sonra, Anadolu hariç tutulduğunda, tarihlendirilebilir kapsamlardaki örneklere yeniden Geç Tunç Çağı'nda rastlanmaktadır ve bu kronolojik boşluğu açıklamak kolay olmamaktadır. Oysa

stratigrafileri kesin [509] olan Anadolu örnekleri Koloni Çağı'na aittir ve 58 delik oyunlarının Mısır'da kaybolmalarından sonra Anadolu'da ortaya çıkmaları arasında kronolojik bir boşluk bulunmadığı gözlenmektedir. Ancak, Mısır ile Anadolu arasındaki fiziksel uzaklık göz önüne alındığında, levhaların Mısır'dan Anadolu'ya nasıl ulaşmış olabileceği sorusu gündeme gelmektedir. Bu durumda da, yine Anadolu örnekleriyle yapılacak karşılaştırmalar Yale levhası gibi Mezopotamya kökenli ancak kapsamı bilinmeyen veya Susa levhaları gibi kesinlik içinde tarihlendirilemeyen kapsamlarda bulunmuş olan örneklerin de Ellis ve Buchanan'ın[510] önermiş olduğu gibi Erken Babil Dönemi'ne kadar çekilebileceğini teyit etmektedir. Bu nedenle 58 delik oyununun Anadolu'nun doğusunda da erken tarihlerden itibaren bilindiği ve Anadolu'ya Koloni Çağı'nda Mezopotamya veya Suriye kanalıyla ulaşmış olduğu anlaşılmaktadır. Anadolu levhaları, taşıdıkları özgün özellikleriyle de oyunun daha iyi anlaşılmasına katkı sağlamaktadır. Örneğin çapraz bağlantı çizgilerinin varlığı, oyunun kurallarına yönelik önemli bir bilgi sunmakta ve oyun esnasında oyuncuların piyonlarını yalnızca kendi oyun alanları dahilinde ilerlettikleri ve piyonların birbirlerine karışmadığı düşüncesinin geçerliliğini yitirmesine neden olmaktadır.

Anadolu, 58 delik dışındaki oyun levhası buluntuları açısından oldukça sınırlı bir döküme sahiptir. Örneğin Yakındoğu'da 58 delik oyunundan çok daha fazla örnekle temsil edilen üstelik oldukça geniş bir yayılım alanına sahip olan 20 kare oyununun Anadolu'da bulunduğuna dair kanıtlar, kapsamı kesinlik içinde bilinmeyen özgün biçimli bir levhayla sınırlıdır. Oysa bu oyun Anadolu'ya komşu bölgelerde, özellikle Geç Tunç Çağı ve Demir Çağı'na ait kapsamlarda çok sayıdaki örnekle temsil edilmektedir. Bu nedenle, bu oyunun Anadolu'da henüz bulunmamış oluşu arkeolojik bir tesadüf olarak değerlendirilmelidir. 20 Kare oyunun yanı sıra, Anadolu'ya komşu bölgelerde, oyun yüzeylerinin çukurluklar veya insize çizgilerle oluşturulmuş olduğu çok çeşitli levha örnekleri görülmektedir. Çukurluklarla oluşturulmuş bir oyun alanı Karkamış heykel kaidelerinde temsil edilmektedir. Bu nedenle, Anadolu'da da aslında

[509] Boğazköy levhasının buluntu kapsamı yayın içerisinde açık bir şekilde belirtilmemiştir, ancak diğer örnekler tartışmasız bir şekilde Kültepe/Karum II ve Ib katlarıyla çağdaştır.
[510] Ellis/Buchanan, 1966, s. 199 v.d.

bu tür oyun yüzeylerinin bulunduğu ancak, şu ana kadar fark edilmemiş veya önem verilmemiş olmaları nedeniyle yayınlanmamış olduklarını düşünmek en gerçekçi açıklama olacaktır.

Levhalarla oynanan oyunların günümüz insanları için neler ifade ettiğini irdeleyecek olursak, öncelikle bu tür oyunların oldukça cezbedici olduklarını ve hemen hemen herkesin oynamaktan çok keyif aldığı en az bir levha tipi oyunun bulunduğunu görebiliriz. Oyuncuların becerilerini ve/veya şanslarını yarıştırdığı levha oyunları, belki de içgüdüsel olarak, oyuncuları, hatta izleyenleri bile içine çeker. Levhalarla oynanan oyunları sosyal bir kurum olarak değerlendirmek de mümkündür; oyunu düzenleyen kuralların yanı sıra, oyun esnasında uyulması gereken davranış kuralları da vardır. Bu tip oyunlar aynı zamanda bir iletişim aracıdır. Yabancı ülkelerden, birbirlerinin dilini hiç anlamayan kişiler bile sevdikleri bir oyunun başında saatlerce keyifli vakit geçirebilirler. Bütün bu özellikleriyle levhalarla oynanan oyunlar evrenseldir ve birleştirici, bütünleştirici bir niteliğe sahiptir. Yakındoğu'nun eski oyun levhaları incelendiğinde, günümüz için geçerli olan bu durumun geçmişteki Yakındoğu halkları için de aynı şekilde geçerli olduğu anlaşılmaktadır. Hatta bu eski oyun levhalarını araştırmak, onlarla oynamış toplumlar için taşıdıkları anlamları yeniden canlandırmaya çalışmak bizleri, aradaki yüzlerce asırlık boşluğa rağmen, geçmişteki Yakındoğu halklarıyla da birleştirmekte ve bütünleştirmektedir.

VIII. Kısaltmalar

AASOR	: The Annual of the American Schools of Oriental Research
AfO	: Archiv für Orientforschung
AJA	: American Journal of Archaeology
BA	: Biblical Archaeologist
BAOM	: Bulletin of the Ancient Orient Museum
BASOR	: Bulletin of the American Schools of Oriental Research
IEJ	: Israel Exploration Journal
JAOS	: Journal of American Oriental Society
JNES	: Journal of Near Eastern Studies
LAAA	: Liverpool Annals of Archaelogy and Anthropology
RAAO	: Revue d'Assyriologie et Archéologie Orientale
OIP	: Oriental Institute Publications
TAPS	: Transactions of the American Philosophical Society
TTK	: Türk Tarih Kurumu
TTKY	: Türk Tarih Kurumu Yayınları
WVDOG	: Wissenschaftliche Veröffentlichungen der Deutschen Orient-Gesellschaft
YKY	: Yapı Kredi Yayınları
yy.	: Yüzyıl
ZA	: Zeitschrift für Assyriologie und vorderasiatische Archäologie

IX. Kaynakça

Albright, W.F.

1933: "A Set of Egyptian Playing Pieces and Dice From Palestine". Mizraim 1, s. 130-134.

1938: "The Excavation of Tell Beit Mirsim, Volume II, The Bronze Age". AASOR 17, New Haven.

1930: "The Third Campaign at Tell Beit Mirsim". BASOR 39, s. 1-10.

1941-1943: "The Excavation of Tell Beit Mirsim. Vol. III: The Iron Age". AASOR 21.

Alp, Sedat

1978: "Haberler 6-Konya Karahöyüğünde 1977 Çalışmalar". Belleten XLII/167, s. 535.

Amiet, Pierre

1976: Les Antiquités Du Luristan. Paris.

Amiran, Ruth

1978: Early Arad, The Chalcolithic Settlement and Early Bronze Age City I, First-Fifth Seasons of Excavations, 1962-1966. The Israel Exploration Society, Jerusalem.

Amiran, Ruth, Ornit Ilan

1992: Arad eine 5000 Jahre alte Stadt in der Wüste Negev, Israel. Karl Wachholtz Verlag Neumünster, Hamburg.

Anati, Emmanuel

1959: "Excavations at the cemetery of Tell Abu Hawam". ATIQOT 2, s. 89-102.

1963: Palestine Before Hebrews. London.

And, Metin

1979: "Some Notes and Aspects of Turkish Folk Games". The Journal of American Folklore 92, s. 44-64.

Andrae, W.

1984 : Der Anu-Adad-Tempel in Assur. WVDOG 10, Leipzig

Anonim

1990: “Playing Board Games in the Stone Age, "Geographica"”. National Geographic Magazine 177(2).

Aruz, Joan, Roland Wallenfels

2003: Art of The First Cities, The Third Millenium B.C. From the Mediterranean to the Indus. Metropolitan Museum of Art, Yale University Press, Haven/London.

Aryton, E. R., W.L.S. Loat

1911: Pre-Dynastic Cemetery at El-Mahasna. Egypt Exploration Society, London.

Austin, R.G.

1940: “Greek Board Games”. Antiquity 14, s. 257-78.

Austin, R.G.

1935: “Roman Board Games II”. Greece & Rome 4, s. 76-82.

Avedon, Elliott M., Brian Sutton-Smith

1971: The Study of Games. John Wiley & Sons, Inc., New York.

Banks, E. J.

1912: Bismya; or the Lost City of Adab. G.P. Putnam’s Sons, New York.

Bar-Yosef, Ofer

1982: “Pre-pottery Neolithic sites in Southern Sinai”. BA 45, s. 9-12.

Bass, George F.

1986: “A Bronze Age Shipwreck at Ulu Burun (Kaş): 1984 Campaign”. AJA 90, s. 269-296.

1996: Shipwrecks In The Bodrum Museum of Underwater Archaeology. Bodrum Sualtı Arkeolojisi Müzesi, Ankara.

Bass, George F. v.d,

1967: “Cape Gelidonya: A Bronze Age Shipwreck”. TAPS 57, s. 1-177.

Becker, Andrea

2007: “The Royal Game of Ur”. Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 11-15.

Bell, Robbie, Michael Cornelius

1991 : Board Games Round the World. Cambridge University Press.

Bittel, K.

1937: Bogazköy. Die kleinefunde der Grabungen, vol I, 1906-12. Funde Hethitischer Zeit. WVDOG 60, Leipzig.

Blegen, Carl W., v.d.

1958: Troy, Volume IV, Part I: Text, Part II: Plates. Princeton University Press, New Jersey.

Bliss, Frederich Jones, R.A. Stewart Macalister

1902: Excavations In Palestine, During the Years 1898-1900. Palestine Exploration Fund, London.

Bolton, H. Carrington

1890: “Seegà, an Egyptian Game”. The Journal of American Folklore 3, s. 132-134.

Bottéro, Jean (avec un note de Pierre Hamelin)

1956: “Deux Curiosités Assyriologiques”. Syria 33, s. 17-75

Brewster, P.G.

1957: “The Earliest History of Games: some comments”. Acta Orientalia 23, s. 33-41.

1960: “A Sampling of Games From Turkey”. East and West n.s. XI, I., s. 15-19.

Brumbaugh, Robert. S

1972: “The Knossos Game Board”. American Journal of Archaeology 79, s. 135-137.

Buchholz, Hans-Günter

1981: “Schalensteine in Griechenland, Anatolien und Zypren”. H. Lorenz (ed.) Studien zur Bronzezeit. Festschrift für Wilhelm Albert von Brunn, Mainz, s. 63-94.

Buren, E. Douglas Van

1937: "A Gaming-Board From Tall Halaf". Iraq 4, s. 11-15.

Caillois, Roger

2001: Man and the Sacred. University of Illinois Press, Urbana & Chicago.

Carnavon, G., H. Carter

1912: Five Years Exploration at Thebes. London.

Cohen, R.

1980: "Aroer, 1980". IEJ 31, s. 131-132.

Çambel, Halet, Robert J. Braidwood

1970: "An Early Farming Village In Turkey". Scientific American 222/3, s. 51-57.

Çoker, Fahri

1983: Türk Tarih Kurumu, Kuruluş Amacı ve Çalışmaları. TTKY XVII: 48, Ankara.

Culin, Stewart

1893: "Exhibit of Games in the Columbian Exposition". The Journal of American Folklore 6, s. 205-227.

Dales, George F.

1968: "Of Dice and Men". JAOS 88, s. 14-23.

Dalley, Stephanie

1984: Mari and Karana. Longman, Great Britain.

Dandoy, Jeremiah

1996: "Astragali, the Ubiquitous Gaming Pieces". Expedition 38, s. 51-58.

David, F.N.

1955: "Studies in the History and Probability of Statistics I. Dicing and Gaming (A Note on the History of Probability)". Biometrika 42, s. 1-15.

1962: Games, Gods and Gambling; the Origins and History of Probability and Statistical Ideas From the Earliest Times to the Newtonian Era. Hafner Publishing Company, New York.

Decker, Wolfgang

1992: Sports and Games of Ancient Egypt. Yale University Press, New Haven & London.

Dikaios, Porphyrios

1969: Enkomi Excavations 1948-1958, Vol I: The Architectural Remains, The Tombs, Vol IIIa: Plates 1-239. Verlag Phillip von Zabern, Mainz am Rhein.

Driton, Étienne

1940: "Un Ancien Jeu Copte". Bulletin de la Societe d'Archéologie Copte 6, s. 177-206.

Dunand, Maurice

1954: Fouilles De Byblos 1933-1938 Text I. Paris.

1958: Fouilles De Byblos 1933-1938 Text II. Paris.

Dunn-Vaturi, A.E.

1999: "À Propos d'un Nouveau Jeu de L'Iran Ancien". Iran. Questions et connaissances Vol. I. La Period Ancienne = Chaiers de Studia Iranica 25, s. 289-96.

Ebert, Max

1928: "Spiel und Spielzug" Reallexion der Vorgeschichte 12, s. 342-349, Verlag Walter de Gruyter&Co., Berlin.

Ellis, Richard S., Briggs Buchanan

1966: "An Old Babylonian Gameboard with Sculptured Decoration". JNES 25, s. 192-201.

Emery, Walter Bryan

1984: Archaic Egypt. Penguin, Harmondsworth.

Emre, Kutlu

1978: Yanarlar. Afyon Yöresinde Bir Hitit Mezarlığı. TTKY, VI:22, Ankara.

Engami, Namio, Shigeo Wakita, Keiko Ishida

1988-89: "Tell Matsuma - A Preliminary Report of the Excavations in Idlib, Syria, 1986-1988". BAOM 10, s. 47-75.

Evans, Sir Arthur

1900-1: "The Palace of Knossos". The Annual of the British School at Athens VII, s. 1-120.

Falkener, Edward

1961 (1. Basım: 1892): Games Ancient and Oriental and How to Play Them. Dover Publications Inc., New York.

Farid, Shahina, Ian Hodder

2001: "Çatalhöyük 1999". 22. Kazı Sonuçları Toplantısı (22-26 Mayıs 2000 İzmir), s. 63-72.

Finkel, Irving L.

1984/1985: "Necromancy in Ancient Mesopotamia". AfO 29/30, s. 1-17.

1995a: "Board Games and Fortune Telling: A Case From Antiquity New Approaches to Board Game Research: Asian Origins And Future Perspectives". Alexander J. De Voogt (ed.), International Institute for Asian Studies, Working Papers Series 3, Leiden, s. 64-72.

1995b: "In Black and White: Remarks on the Assur Psephomancy Ritual". ZA 85, s. 271-276.

1998: Ancient Board Games. Welcome Rain, New York.

2007a: "Board Games in Perspective". Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 1-4.

2007b: "On the Rules for the Royal Game of Ur". Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 16-32.

Fittà, Marco

1998: Spiele und Spielzeug in der Antike. Theiss, Stuttgart.

Fouqieres, Becq de

1873: Les jeux des anciennes. Librairie Academique, Paris.

Fugmann, E.

1958: Hama, Fouilles et Recherches 1931-1938, L'Architecture des Periodes Pre-Hellenistiques. Fondation Carlsberg, Kopenhag.

Gadd, C.J.

1934: "An Egyptian Game In Assyria". Iraq 1, s. 45-50.

1944: "Babylonian Chess". Iraq 8, s. 66-72.

Ghirshman, R.

1938: Fouilles De Sialk Pres de Kashnan 1933, 1934, 1937 Volume I. Librairie Orientaliste Paul Geuthner, Paris.

1939: Fouilles De Sialk Pres de Kashnan 1933, 1934, 1937 Volume II. Librairie Orientaliste Paul Geuthner, Paris.

Goff, Clare

1976: "Excavations at Bābā Jān: The Bronze Age Occupation". Iran XIV.

Goldman, Hetty

1950: Excavations at Gözlü Kule Tarsus, Volume II. From the Neolithic through the Bronze Age. Princeton University Press, New Jersey.

Goldman, Hetty (ed.)

1960: Excavations at Gözlü Kule Tarsus, Volume III. The Iron Age. Princeton University Press. New Jersey.

***Gordion Excavation Project* Resmi Ağ Alanı:**

Anasayfa: < http://home.att.net/~gordion/ >, Ağ alanı yöneticisi: R.C. Henrinson, (Erişim: Kasım 2007).

Grant, Elihu

1934: Rumeileh being Ain Shems Excavations, Part III. Biblical and Kindred Studies No. 5, J.J. Little & Ives Co., Haverford.

Gunter, Ann C.

1981: The Gordion Excavations, 1950-1973 Final Reports Vol III The Bronze Age. The University Museum, Philadelphia.

Güterbock, Hans G.

1997: "Boğazköy". Meyers, Eric M. (ed.), The Oxford Encyclopedia of Archaeology in the Near East, Vol I, Oxford University Press, New York, s. 333-335.

Hachmann, Rolf (ed.)

1983: Frühe Phöniker im Libanon. 20 Jahre deutsche Ausgrabungen in Kāmid el-Lōz, Mainz.

Hageman, Rhonda K.

2004-05: "Senet, The Game of Passing". The Ostracon 16, s. 3-7.

Hallo, William W.

1983: "The First Purim". BA 46, s. 19-29.

Harrak, A.

1987: "Another specimen of an Assyrian Game". AfO 34., s. 56-57.

Harrison, R.M.

1991: "Amorium Excavations 1990: The Third Preliminary Report". Anatolian Studies 41, s. 215-229.

Hauptmann, H., v.d.

1967: "Recent Archaeological Research in Turkey". Anatolian Studies 17, s. 25-36.

Hawkins, John David

1979: "Some Historical Problems of the Hieroglyphic Luwian Inscriptions". Anatolian Studies 29, s. 153-167.

1997: "Carchemish". Meyers, Eric M. (ed.), The Oxford Encyclopedia of Archaeology in the Near East, Vol I, Oxford University Press, New York, s. 423-424.

2000: Corpus of Hieroglyphic Luwian Inscriptions, Vol I, Inscriptions of the Iron Age. Walter de Gruyter, Berlin.

Hayes, William C.

1968: The Scepter of Egypt, Part I: From The Earliest Times to the End of the Middle Kingdom. The Metropolitan Museum of Art, (İlk Basım: 1953).

1968: The Scepter of Egypt, Part II: The Hyksos Period and the New Kingdom (1675-1080 B.C.). The Metropolitan Museum of Art, (1. Basım: 1959).

Hill, Harold D., Thorkild Jacobsen, Pinhas Delougaz

1990: Old Babylonian Public Buildings in the Diyala Region. OIP Vol. 98, The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago.

Hillbom, Niklas

2003: "For Games or For Gods? An Investigation of Minoan Cup-Holes". Studies In Mediterranean Archaeology, Vol. 132 (Yeniden Basım: Hillbom, Niklas, Minoan Games and Game Boards, Lund, s. 45-193).

2005: Minoan Games and Game Boards. Media-Tryck, Lund.

Hoerth, Jr., Alfred Joseph

1961: Gameboards in the Ancient Near East. Chicago Universitesi, Chicago (yayınlanmamış tez çalışması).

2007: "The Game of Hounds and Jackals". Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 64-68.

Hogarth, David G.

1969 (1. Basım: 1914): Carchemish Part I, Introduction. The Trustees of the British Museum.

Hrouda, Barthel

1962: Tell Halaf IV: Die Kleinfunde Aus Historischer Zeit . Walter de Grayter&Co., Berlin.

Huizinga, Johan

1995: Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Ayrıntı, İstanbul.

Hurowitz, Victor Avigdor

1998: "Review: True Light on the Urim and Thummim". The Jewish Quarterly Review 8, s. 263-274.

Hübner, Ulrich

1992: Spiele und Spielzeug im Antiken Palastina. Orbis Biblicus et Orientalis 121, Freiburg.

Jasim, Sabah Abboud, Joan Oates

1986: "Early Tokens and Tablets in Mesopotamia: new informations from Tell Abada and Tell Brak". World Archaeology 17, s. 348-366.

Kainlis, Andrée De

1942: "Un Jeu Assyrien Du Musée Du Louvre". RAAO 39, s. 19-34.

Kantor, Helene J.

1947: “The Aegean and the Orient in the Second Millennium B.C.”. AJA 51.

Karageorhis, Vassos

1983: Palaepaphos-Skales, An Iron Age Cemetery In Cyprus. Universitatsverlag Konstanz GMBH, Konstanz.

Kendall, Timothy

1978: Passing through the Netherworld. The Meaning and Play of Senet, an Ancient Egyptian Funerary Game. Kirk Game Company Inc., Belmont.

1982: “Games”. Egypt's Golden Age: The Art of Living in the New Kingdom 1558-1085 B.C. Exhibition Catalogue Museum of Fine Arts, Boston, s. 263-272.

1991: “Le Jeux de "Vingt Cases"”. May, R. (ed.), Jouer dans l’antiquité : Musée d’archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992. Marseille, s. 148-152.

1991: “Règles du Jeu”. May, R. (ed.), Jouer dans l’antiquité : Musée d’archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992. Marseille, s. 160.

2007: “Mehen, The Ancient Egyptian Game of the Serpent”. Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 33-45.

Kenyon, K.M., T.A. Holland

1982: Excavations at Jericho, Vol. 4, The Pottery Type Series and Other Finds. British School of Archaeology in Jerusalem, London.

Kirkbride, Diana

1966: “Five Seasons at the Pre-Pottery Neolithic Village of Beidha in Jordan”. Palestine Exploration Quarterly 98, s. 8-72.

Klengel-Brandt, Evelyn

1980: “Spielbretter und Würfel aus Assur”. Altorientalische Forschungen 7, s.119-126.

Kohler, Ellen

1995: The Gordion Excavations, 1950-1973 Final Reports Vol II The Lesser Phyrgian Tumuli Part 1: The Inhumations. The University Museum, Philadelphia.

Korfmann, Manfred (ed.)

1996: Demircihüyük Die Ergebnisse Der Ausgrabungen 1975-1978. Band IV Die Kleinfunde. Verlag Philipp Von Zabern, Mainz am Rhein.

Koşay, Hamit Zübeyr

1951: Alaca Höyük Kazısı 1937-1939'deki Çalışmalara ve Keşiflere Ait İlk Rapor. TTKY, Ankara.

Kowalski, Wladyslaw Jan

2003: "Eski Yunan'dan Çin'e Antik Çağ Oyunları". P Dünya Sanatı Dergisi 31, "Oyun ve Sanat", s.7-28.

Köcher, Franz, A.L. Oppenheim

1957-58: "The Old Babylonian Omen Text VAT 7525". AfO 18.

Körte, Gustav, Alfred Körte

1904: Ergebnisse Der Ausgrabung im Jahre 1900. Druck und Verlag Von Georg Reimer, Berlin.

Lamb, Winifred

1938: "Excavations at Kusura near Afyon Karahisar". Archaeologia 86 (1936), s. 217-273.

Landsberger, B.

1960: "Einige Unerkannt Gebliebene oder verkannte Nomia des Akkadischen". Wiener Zeitschrift für die Kunde des Morgenlandes 56, s. 109-12.

Lee, John R.

1982: "Early Bronze Age Game Stones From Bab Edh-Dhra, Jordan". Levant 14, s. 171-174.

Leonard, Marie Ryan

1973: "Braizers in the Bodrum Museum". AJA 77, s. 19-25.

Loon, Maurits N. Van

1980: Korucutepe Volume 3. Studies in Ancient Civilization. North-Holland Publishing Company, Netherlands.

Loud, Gordon

1939: Megiddo Ivories. OIP Vol. 52, Chicago Press, Chicago.

1948: Megiddo II. Seasons of 1935-39. Text & Plates. OIP Vol. 62, Chicago Press, Chicago.

Lovett, E., v.d.

1901: "The Ancient and Modern Game of Astragals". Folklore 12, s. 280-293.

Lloyd, Seton

1972: Beycesultan, Volume III, Part I, Late Bronze Age Architecture. The British Institute of Archaeology at Ankara, London.

Lloyd, Seton, James Mellaart

1955: "Beycesultan Excavations: First Preliminary Report". Anatolian Studies 5, s. 39-42.

Macalister, R.A.S.

1912: The Excavation of Gezer, Volume II. John Murray, London.

1912: The Excavation of Gezer, Volume III. John Murray, London.

1925: A Century of Excavation in Palestine. The Religious Tract Society, London.

Mackay, Ernest

1925: Report on the Excavation of the "A" Cemetery at Kish, Mesopotamia Vol. I. No. I. Field Museum of Natural History, Chicago.

1931: Report on Excavations at Jemdet Nasr, Iraq, Vol. 1, No: 3. Field Museum of Natural History, Chicago.

1931: "Further links between Sind, Sumer and Elsewhere". Antiquity 5, s. 459-473.

MacDonald, Burton

1988: The Wadi el Hasa Archaeological Survey 1979-1983 West Central Jordan. Wilfrid Laurier University Press, Waterloo, Ontario.

Maréchal, Claudine

1982: "Vaisselles Blanches Du Proche-Orient: El Kowm (Syrie) et l'usage du plâtre au néolithique". Cahiers de L'Euphrate 3.

Marin, G.

1942: "An Ancestor of the Game of 'Ludo'". MAN 42, s. 114-115/s. 116-117.

Marshall, John

1931: Mohenjo-Daro and the Indus Civilization. Arthur Probsthain, London.

May, Roland

1991a: “Le Jeu de "58 Trous"”. May, R. (ed.), Jouer dans l’antiquité : Musée d’archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992. Marseille, s. 156-159.

May, Roland (ed.)

1991b: Jouer dans l’antiquité : Musée d’archéologie méditerranéenne, Centre de la vieille charité, 22 novembre 1991-16 février 1992. Marseille.

McCown, Chester Charlton

1947: Tell En-Naşbeh I, Archaeological and Historical Results. The Palestine Institute of Pacific School of Religion & American Schools of Oriental Research, Berkeley & New Haven.

McCown, Donald E., Richard C. Haines, Donald P. Hansen

1967: Nippur I, Temple of Enlil, Scribal Quarter and Soundings. OIP, Vol. 78, University of Chicago Press, Chicago.

Mecquenem, R. De

1905 : “Offrandes de Fondation du Temple de Chouchinak”, J. de Morgan v.d. "Rechérches Archéologiques. Tome II. Mémoirs en Délégation en Perse" Tome VII, Paris.

Mecquenem, R. de, G. Contenau , R. Pfister, N. Belaiw

1943: Archaéologie Susienne. Memoires de la Mission Archéologique en Iran. Tome XXIX, Presses Universitaires de France, Paris.

Meissner, Bruno

1934: Die Babylonischen Kleinplastiken. J.C. Hinrichs'sche Buchhandlug, Leipzig.

Mellaart, James

1961: “Excavations at Hacılar: Fourth Preliminary Report, 1960”. Anatolian Studies 11, s. 39-75.

1964: “Excavations at Çatal Hüyük, 1963, Third Preliminary Report”. Anatolian Studies 14, s. 39-119.

1970: Excavations at Hacılar 1&2. Edinburgh University Press, Edinburgh.

1982: “Archaeological Evidence for Trade and Trade Routes Between Syria and Mesopotamia and Anatolia During the Early and The Beginning of the Middle Bronze Age”. Studi Eblati V, s. 15-32.

Mellaart, James, Ann Murray

1995: Beycesultan, Volume III, Part II: Late Bronze Age and Phrygian Pottery and Middle and Late Bronze Age Small Objects. The British Institute of Archaeology at Ankara, London.

Mellink, Machteld J.

1956: A Hittite Cemetery at Gordion. The University Museum, Philadelphia.

Mertzenfeld, D. de

1954: Inventaire Commenté des Ivories Phéniciens et Apparèntes Découverts dans le Proche-Orient. Paris.

Meyer, Jan-Waalke

1982: “ Lebermodell Oder Spielbrett”. Hachmann, Rolf, Kamid El-Loz 1971-74, Rudolf Habelt Verlag GMBH, Bonn, s.53-79.

1983: “Spielbretter aus Kāmid el-Lōz”. Hachmann, Rolf (ed.), Frühe Phöniker im Libanon. 20 Jahre deutsche Ausgrabungen in Kāmid el-Lōz, Mainz.

Moortgart-Correns, Ursula

1959: "Ein Spelbrett vom Tell Ailun“. Festschrift Johannes Friedrich zum 65. Geburtstag. Carl Winer Universtatsverlag, Heidelberg, s. 339-345.

1988: “Ausgraubungsbericht, Tell Chuėra”. AfO 35, s. 153-163.

Murray, A.S., A.H. Smith, H.B. Walters

1970: Excavations In Cyprus. University Press, Oxford.

Murray, H.J.R.

1952: A History of Board Games Other Than Chess. Oxford University at the Clarendon Press.

Nash, W. L.

1902: "Ancient Egyptian Draughts-Boards and Draughts-Men". Proceedings of the Society of Biblical Archaeology 24, s. 341-348.

Nassouhi, Essad

1925: "Un Curieux Monument Néo-Assyrien en Marbe Rouge Veiné". RAAO 22, s. 17-22.

Needler, Winifred

1953: "A Thirty Square Draught-Board in the Royal Ontario Museum". The Journal of Egyptian Archaeology 39, s. 60-75.

Nougayrol J.

1947: "Textes et Document Figures". RAOO 41, s. 23-53.

Oren, Eliezer D.

1973: The Northern Cemetery of Beth Shan. E.J. Brill, Leiden.

Orthmann, Winfried

1971: Untersuchungen zur Späthethitischen Kunst, Rudolf Habelt Verlag, Bonn.

Osten, Henning Von Der

1937a: The Alishar Hüyük Season of 1930-32 - Part 2. OIP Vol. 29, The University of Chicago Press, Chicago.

1937b: The Alishar Hüyük Season of 1930-32 - Part 3. OIP Vol. 30, The University of Chicago Press, Chicago.

Osten, Henning Von Der, Erich F. Schmidt

1930: The Alishar Hüyük Season of 1927 - Part 1. OIP Vol. 7, The University of Chicago Press, Chicago.

Özgüç, Nimet

1968: "Acemhöyük Kazıları". Anadolu 10 (1966), s. 9-28.

1977: "Acemhöyük Saraylarında Bulunmuş Olan Mühür Baskıları". Belleten XLI, s. 357-381.

Özgüç, Nimet, Tahsin Özgüç

1953: Türk Tarih Kurumu Tarafından Yapılan Kültepe Kazısı Raporu 1949/ Ausgrabungen in Kültepe 1949. TTKY, V:12, Ankara.

Özgüç, Tahsin

1955: “Kültepe Hafriyatı 1954 Ib Katı Eserleri/Excavations at Kültepe 1954, Finds on Level Ib”. Belleten XIX, no: 73, s. 55-63/s. 64-72.

1986: Kültepe-Kaniş II. TTKY, V:41, Ankara.

2005: Kültepe Kaniş/Neşa. YKY, İstanbul.

Öztan, Aliye

1991: “1989 Yılı Acemhöyük Kazıları“. XII. Kazı Sonuçları Toplantısı I. Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara

1997: "Acemhöyük". Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi 1. Cilt, Yapı Endüstri Merkezi Yayınları, İstanbul, s. 14-15.

1998: “Preliminary Report on the Arıbaş Cemetery at Acemhöyük”. Bulletin of the Middle Eastern Culture Center in Japan X, s. 167-175.

2004: “Acemhöyük”. ArkeoAtlas 3, s.15.

2006: “2004 Yılı Acemhöyük Kazıları”. XXVII. Kazı Sonuçları Toplantısı I, T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları, Ankara, s. 392-402.

Parrot, André

1958: Mission Archéologique de Mari. Volume II. Le Palais. Librairie Orientaliste Paul Geuthner, Paris.

Pennick, Nigel

1997: Secret Games of the Gods, Ancient Ritual Systems in Board Games. Samuel Weiser Inc., York Beach.

Petrie, F. W. M.

1890: Kahun, Guraob, and Hawara. Trubner & Co., London.

1927: Objects of Daily Use. British School of Archaeology in Egypt, London.

1928: Gerar. British School of Archaeology in Egypt, London.

1930: Beth-Pelet I (Tell Fara). British School of Archaeology in Egypt, London.

1933: Ancient Gaza III. British School of Archaeology in Egypt, London.

Petrie, W.M.F, Guy Brunton

1924: Sedment. British School of Archaeology in Egypt, London.

Piccione, Peter

1990a: “Mehen, Mysteries, and Resurrection from the Coiled Serpent”. Journal of the American Research Center in Egypt 27, s. 43-53.

1990b: The Historical Development of the Game of Senet and Its Significance For Egyptian Religion. Chicago Universitesi, Chicago (yayınlanmamış tez çalışması).

2007: “The Egyptian Game of Senet and the Migration of the Soul”. Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 54-63.

Piperno, M., S. Salvatori

1983: “Recent Results and New Perspectives from the Research at the Graveyard of Shar-i Sokhta, Sistan, Iran”. Annali 43.

Preusser, Conrad

1994: Die Wohnhäuser In Assur. Gebr Mann Verlag, Berlin.

Pritchard, James B

1969: The Ancient Near East In Pictures, Relating to the Old Testament. Princeton University Press, New Jersey.

Pusch, Edgar B.

2007: “The Egyptian 'Game of Twenty Squares', Is It Related to 'Marbles' and the Game of the Snake”. Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 69-86.

Richard, Suzanne, Roger S. Boraas, Donald Wimmer

1984: “Preliminary Report of the 1981-82 Seasons of the Expedition to Khirbet Iskander and Its Vicinitiy”. BASOR 254, s. 63-67.

Ridgeway, William

1896: “The Game of Polis and Plato's Rep. 422 E.”. The Journal of Hellenic Studies XVI, s. 288-290.

Riemschneider, Margarete

1968: “Glasberg und Mühlebrett”. Symbolon 6, s. 137-149.

Riis, P. J.

1948: Hama, Fouilles et Recherches 1931-1938, Les Cimetiers a Crémation. Fondation Carlsberg, Kopenhag.

Roberts, John M., Malcom J. Arth, Robert R. Bush

1959: "Games in Culture". American Anthropologist 61 s. 597-605.

Rollefson, Gary O.

1992: "A Neolithic Game Board From Ain Ghazal, Jordan". BASOR 286, s. 1-5.

Roller, Lynn E.

1987: Gordion Special Studies I: Nonverbal Graffiti, Dipinti, and Stamps. The University Museum, Philadelphia.

Rowe, John Howland

1966: "Diffusionism and Archaeology". American Antiquity 31, s. 334-337.

Romain, Pascal

1999: "Divination and Recreation in Ancient Near Eastern Board Games" Anasayfa: <http://www.chocolatey.com/pascal>, Ağ Alanı Yöneticisi: Pascal Romain, (Erişim: Kasım 2007).

2000: "Les Représentations des Jeux des Pions Dans les Proche-Orient Ancien et Leur Signification". Board Game Studies 3. [*Elektronik kopya için*- Anasayfa: <http://www.chocolatey.com/pascal>, Ağ Alanı Yöneticisi: Pascal Romain, (Erişim: Kasım 2007)].

Sachs, A.

1952: "Babylonian Horoscopes". Journal of Cuneiform Studies 6, s. 49-75.

Sams, G.K.

1994: The Gordion Excavations, 1950-1973 Final Reports Vol IV The Early Phyrigian Pottery. The University Museum, Philadelphia.

Schmidt, Erich F.

1932: The Alishar Hüyük Season of 1928-29 - Part 1. OIP Vol. 19, The University of Chicago Press, Chicago.

1933: The Alishar Hüyük Season of 1928-29 - Part 2. OIP Vol. 20, The University of Chicago Press Chicago.

Scott, Nora

1973: “The Daily Life of the Ancient Egyptians”. The Metropolitan Museum of Art Bulletin 31, s. 123-170.

Sebbane, Michael

1990: “EB and MB I Board Games In Canaan and the Origin of the Egyptian Senet Game”. Eretz-Israel XXI (Ruth Amiran Volume), s. 223-238 (İbranice), s. 109 (İngilizce Özet).

2001: “Board Games From Canaan in the Early and Intermediate Bronze Ages and the Origin of the Senet Game”. Tel-Aviv 28, s. 213-230.

Shädler, Ulrich

1996: “Spielen Mit Astragalen”. Archäologische Anzeiger 1996, s. 61-7.

Shore, A. F.

1963: “A "serpent-board" from Egypt”. British Museum Quarterly 26, s. 88-91.

Simpson, St John

2007: “Homo Ludens, The Earliest Board Games in the Near East”. Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 5-10.

Smith, Sydney

1940: Alalakh and Chronology. Luzac and Company, London.

Speiser, E.A.

1935: Excavation at Tepe Gawra, Volume I. University of Pennsylvania Press, Philadelphia.

Starr, Richard F. S.

1937: Nuzi Vol II-Plates & Planes (Report on the Excavations at Yorgan Tepa Near Kirkuk, Iraq, 1927-1931). Harward University Press, Cambridge.

1939: Nuzi Vol I-Text (Report on the Excavations at Yorgan Tepa Near Kirkuk, Iraq, 1927-1931). Harward University Press, Cambridge.

Stol, Marten

1995: “Private Life in Ancient Mesopotamia”. Sasson, Jack M. (ed.), Civilizations of the Ancient Near East Volume I, New York, s. 485-501.

Strommenger, Eva

1980: Habura Kabira Eine Stadt 5000 Jahren. Verlag Phillips von Zabern, Mainz.

Swiny S.

1976: "Stone "Offering Tables" From Episkopi Phaneromeni". Report of the Department of Antiquities Cyprus, s. 43-56.

1980: "Bronze Age Gaming Stones From Cyprus". Report of the Department of Antiquities Cyprus, s. 54-78.

Tait, W. J.

1982: Game-Boxes And Accessories From The Tomb of Tutankhamun. Griffith Institute, Oxford.

2007: "Were There Gamesters in Pharaonic Egypt". Finkel, Irving L. (ed.), Ancient Board Games in Perspective, The British Museum Press, London, s. 46-53.

Thiele, Rüdiger

1984: Das Grosse Spielvergnügen. Heinrich Hugendubel Verlag, Leipzig.

Thompson, R. Campbell, M.E.L. Mallowan

1933: "The British Museum Excavations at Ninevah, 1931-32". LAAA 20, s.71-186.

Tokuz, Gonca

2005: "Mangala Oyunu". Ayıntap 3, s. 32-36.

Towry-Whyte, E.

1902: "Types of Ancient Egyptian Draughts-Men". Proceedings of the Society of Biblical Archaeology, s. 261-263.

Tufnell, Olga

1953: Lachish III (Tell Ed-Duweir), The Iron Age. Oxford University Press, London.

1958: Lachish IV (Tell Ed-Duweir), The Bronze Age. Oxford University Press, London.

Tylor, E. B.

1879: “On the game of Patolli in Ancient Mexico and its Probably Asiatic Origin”. Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland 8, s. 116-131.

1880: “Remarks on the Geographical Distribution of games”. Journal of the royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland 9, s. 23-30

Ussishkin, David

1975: “Hollows, "Cup-Marks", and Hittite Stone Monuments”. Anatolian Studies 25, s. 85-105.

Voigt, M. Voigt

1997: “Gordion”. Meyers, Eric M. (ed.), The Oxford Encyclopedia of Archaeology in the Near East, Vol II, Oxford University Press, New York, s. 427-431.

Walter, Andrae

1943: Die Kleinfunde von Sendschirli. Verlag von Walter de Gruyter & Co, Berlin.

Weidner, Ernst

1956: “Ein Losbuch in Keilschrifht Aus der Seleukidenzeit”. Syria 33, s. 175-183.

Wiedemann, Alfred

1897: “Das Brettspiel Bei Den Alten Aegyptern“. Actes Du Dixième Congrès International Des Orientalistes, Session de Genève, 1894. E.J. Brill, Leiden, s. 37-61.

Winlock, H. R.

1928: “The Egyptian Expedition, 1925-1927: The Museum's Excavation at Thebes”. Bulletin of the Metropolitan Museum, Section II, s.10.

1942: Excavation at Deir el-Bahri. The Macmillian Company, New York.

Woolley, C. Leonard

1932: “Excavations at Ur, 1931-2”. Antiquaries Journal 12, s. 355-392.

1934: Ur Excavations Volume II. The Royal Cemetery, London.

1946: Ur, the first Phase. The King Penguin Books, London & New York.

1955: Alalakh: An Account of the Exavations at Tell Atchana in the Hatay 1937-1949. Society of Antiquaries, Oxford.

1962: Ur Excavations, Vol IX: The Neo-Babylonian and Persian Periods. London.

Yadin, Yiagel, v.d.

1958: Hazor I. Magness Press, Jerusalem.

1960: Hazor II. Magness Press, Jerusalem.

1961: Hazor III-IV. Magness Press, Jerusalem.

Yalçın, Ünsal, Cemal Pulak, Rainer Slotta

2005: Das Schiff von Uluburun Welthandel vor 3000 Jahren, Katalog der Ausstellung des Deutsches Bergbau-Museum Bochum vom 15 Juli 2005 bis 16 Juli 2006, Bochum.

Young, R.S.

1955: "Gordion: Preliminary Report 1953". AJA 59, s. 1-18.

1957: "Gordion 1956: Preliminary Report". AJA 61, s. 319-331.

1981: The Gordion Excavations Final Reports Vol I Three Great Early Tumuli. The University Museum, Philadelphia.

X. Ekler Dizini

Ek-1: Anadolu Oyun Levhaları-58 Delik Oyunu Katalog

Ek-2: Anadolu Oyun Levhaları- Diğer Oyunlar Katalog

Ek-3: 20 Kare Oyunu Kuralları

Ek-4: Levhalar Listesi

EKLER

	58 DELİK OYUNU							
Oyun Levhası	**Malzeme**	**Özellikler**			**Buluntu Yeri**	**Dönem**	**Fotoğraf/ Cizim**	**Yayınlandığı Yer**
		Korunan Delikler	**Top. Delik Sayısı**	**Bağlantılar**				
Acemhöyük - Ac/1	Fildişi. Vurgulu deliklerin iç çeperlerinde altın halkalar	Kısmen korunmuş 4 büyük, 3 küçük delik	?	?	III. Yapı Katı-Sarıkaya Sarayı- 19 ve 20 No'lu Odalar	Koloni Çağı-Karum II Dönemi	Lev. 23:c	Özgüç, N. 1968, s. 19-20. Özgüç N. 1977, s. 360. Özgüç, T., 1986, s. 77-78, Lev. 62: 2a-b.
Acemhöyük - Ac/2	Mavi tüf. Vurgulu deliklerin iç çeperlerinde altın halkalar	T, K_1-K_{13}, O_1-O_7	61	-	III. Yapı Katı-Sarıkaya Sarayı- 19 ve 20 No'lu Odalar	Koloni Çağı-Karum II Dönemi	Lev. 18:a,b	Özgüç, N. 1968, s. 20-21, Res. 3, Lev. 21:1. Özgüç N. 1977, s. 360. Özgüç, T., 1986, s. 77-78, Lev. 132:8.
Acemhöyük - Ac/3	Tüf	K_{15}-K_{19}, K'_{16}-K'_{18}, O_8-O_{10}, O'_9-O'_{10} (veya O_7-O_9, O'_8-O'_9, Bkz. s. 54)	?	-	III. Yapı Katı-Sarıkaya Sarayı-Kuzey Avlu (UA/42)	Koloni Çağı-Karum II Dönemi	Lev. 18:c	Öztan, 1991, s. 250, Res. 17.
Acemhöyük - Ac/4	Kil	K_4-K_9 veya K'_{11}-K'_{16}	?	K_5-K_{10} veya K'_{10}-K'_{15}	III. Yapı Katı-Hizmet Binası, 7 No'lu Oda	Koloni Çağı-Karum II Dönemi	Lev. 17:d	Öztan, 2006, s. 396-397, Res. 6:a.
Boğazköy	Alçı taşı	Tamamı	59 + 2 Dekoratif Delik	-	?	?	Lev. 19:a	Bittel, 1937, s. 22-23, Lev. 14:13.

EK-1

Oyun Levhası	Malzeme	Özellikler			Buluntu Yeri	Dönem	Fotoğraf/ Cizim	Yayınlandığı Yer
		Korunan Delikler	Top. Delik Sayısı	Bağlantılar				
Konya-Karahöyük	Beyaz mermer	Tamamı	55	-	I. Tabaka-Özel Konut	Koloni Çağı-Karum Ib Dönemi	Lev. 19:b	Alp, 1978, s. 535.
Kültepe-Kt/1	Koyu gri tüf. Vurgulu deliklerin iç çeperlerinde kurşun halkalar	Tamamı	61	$K_5\|K_{10}$/ $K'_5\|K'_{10}$, $K_{10}\|K_{15}$/ $K'_{10}\|K'_{15}$, $O_6\|O'_8$ /$O'_6\|O_8$	Karum Ib-Assurlu bir tüccarın evi	Koloni Çağı-Karum Ib Dönemi	Lev. 20:a	Özgüç, T., 1954, b, 58, Res. 16. Özgüç, T., 1986, s. 77-78, Lev. 132:7. Özgüç, T., 2005, s. 236-237.
Kültepe-Kt/2	Pişmiş toprak	Tamamı	61	$K_5\|K_{10}/K'_5\|K'_{10}$, $K_{10}\|K_{15}$ / $K'_{10}\|K'_{15}$, $O_6\|O'_8$ /$O'_6\|O_8$	Karum II-Assurlu bir tüccarın evi/arşivi	Koloni Çağı-Karum II Dönemi	Lev. 20:b	Özgüç, T., 1986, s. 77-78, Lev. 132:9. Özgüç, T., 2005, s. 236.

DİĞER					
Oyun Levhası	**Özellikler**	**Buluntu Yeri**	**Dönem**	**Fotoğraf/ Cizim**	**Yayınlandığı Yer**
Gordion-Dokuztaş	Pers kapısının avlusuna ait bir temel taşı üzerine insize çizgilerle kabaca çizilmiştir	Pers Kapısı	M.Ö. 6. yy. (Pers Dönemi)	Lev. 22:a	Young, 1955, s. 12, Lev. 6, Şek. 25.
Karkamış-B25 Heykel Kaidesi Çukurluklar	Heykel kaidesinin üzerinde insan eliyle yapılmış küçük çukurluklar- 2 Belirgin Dairesel Dizilim (10 çukurluktan oluşan daire, merkezde 11. çukurluk)	Kral Kapısı Yakınları (Heykelin konumu)	Geç Hitit Dönemi (M.Ö. 1000-717)	Lev. 21:a, c	Ussishkin, 1975, s. 96-97, Şek. 17, 18.
Karkamış-B53a Heykel Kaidesi Çukurluklar	Heykel kaidesinin üzerinde insan eliyle yapılmış küçük çukurluklar- 2 Belirgin Dairesel Dizilim (10 çukurluktan oluşan daire, merkezde 11. çukurluk)	İç Şehir (Heykelin Konumu)	Geç Hitit Dönemi (M.Ö. 1000-717)	Lev. 21:b	Ussishkin, 1975, s. 99-100, Şek. 19.

EK-3

Finkel'in incelediği tabletten yola çıkarak geliştirdiği kurallarla, 20 Kare oyununu (M.Ö. I. binde görülen şekliyle) aşağıdaki şekilde :

Oyun Rotası: 1/1"dan-16'ya (Lev. 13:a)

Oyun Seti:

1. Oyun levhası (Lev. 13:a).
2. Her oyuncuya 5'er adet taş. Setteki taşlar, kırlangıç, fırtına kuşu, kuzgun ve kartalı temsil edecek şekilde ayırt edilebilir olmalıdır.
3. 1-4 arasında numaralandırılmış 1 adet dört yüzlü zar.
4. İkişer yüzü "evet" ve "hayır" olarak işaretlenmiş, 1 adet dört yüzlü zar.
5. Her oyuncuya 25 adet fiş

Amaç: Oyuncular gerekli atışları gerçekleştirerek tüm taşlarını oyuna sokmayı ve oyun taşlarını rota üzerinde ilerleterek parkuru tamamlamayı amaçlamaktadır. Rakibin taşları, mümkün olduğunda, kırılarak oyun dışı bırakılmaktadır. En fazla sayıdaki fişi toplayabilmek için, oyun taşları mümkün oldukça rozetli karelere getirilmektedir.

Oyunun Oynanması:

1. Her iki oyuncu, havuza on adet fiş koyar. Numaralı zar atılır, daha yüksek atışı yapan oyuncu "beyaz" taşları alarak oyuna başlar.
2. Oyuncular dönüşümlü olarak zar atarak taşlarını oyuna sokmaya çalışırlar. 2 atışıyla "kırlangıç" oyuna dahil olur. Taş oyuna ilk kez girerken, rozetli 4/4' karelerine yerleştirilecektir, (rakip tarafından kırıldığında) oyuna yeniden girerken oyuncunun tercihi doğrultusunda herhangi bir rozetli karenin bir öncesindeki kareye yerleştirilecektir. "Fırtına kuşu", "kuzgun", "horoz" ve "kartal" taşlarının oyuna girebilmesi için sırasıyla, 5, 6, 7, 8 atışlarına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu atışları elde etmek için önce numaralı zar atılır ve 1, 2, 3, 4 sayılarından biri elde edilir. Daha sonra "evet/hayır" zarı atılır. Eğer "evet" yüzü gelirse, ilk zarın değerleri şu şekilde dönüştürülür: 1=5, 2=6, 3=7, 4=10. Bu

[1] Finkel, 2007b, s. 27.

şekilde ilgili parçalar sırasıyla 5, 6, 7, 10 No'lu karelere yerleştirilerek oyuna girebilir. Eğer “hayır” yüzü gelirse taşlar oyuna dahil olamaz.

3. Taşlar levhaya uygun sıraya göre dahil edilmelidir. Oyuncunun, levha üzerindeki taşlarını ilerletebilmesi için tüm taşlarının oyuna dahil olmasını beklemesi gerekmez. Oyuncu, oyuna dahil olan taşını bir sonraki elde ilerletirse, taşını rakibinin başlangıç atışını yapması durumuna karşı korumuş olur (rakip ilgili başlangıç atışını yaptığı durumda kendi taşını aynı kareye yerleştirerek burada bulunan taşı kıracaktır).
4. Taşlar levha üzerinde ilerletilirken numaralı zar kullanılır. Oyuncular, “evet/hayır” zarına da başvurabilirler. Oyuncunun tercihine bağlı olarak kullanılacak bu zarda “evet” yüzü gelirse, numaralı zarla elde edilen değer ikiye katlanır, “hayır” yüzü gelirse oyuncu taşını ilerletme şansını kaybeder. Taşlar, oyun içerisinde rozetli karelere geldiğinde oyun taşının değerine göre havuzdan fiş kazanılır (Örn: Kırlangıç için 3; fırtına kuşu, kuzgun ve horoz için 4; kartal için 5).
5. Alan olduğu sürece oyun taşları ilerletilmelidir. Oyun taşı, herhangi bir rozetli kareye gelmeden üzerinden geçerse (taşın rozetli kareye gelmesi için gerekli olan sayıdan daha yüksek bir sayı atıldığında bu durum gerçekleşir) taşın değeri kadar fiş kaybedilir (havuza konulur).
6. Oyuncular, (rakibin taşının bulunduğu bir kareye taşlarını getirerek) birbirlerinin taşlarını kırabilirler. Kırılan oyun taşı başlangıç noktasına döner, oyuna yeniden katılabilmesi için gerekli başlangıç atışlarına ihtiyaç duyulur.
7. Rozetli kareler üzerinde bulunan taşlar kırılamaz. Aynı oyuncuya ait iki taş aynı karelerde yer alabilir ve kırılmaya karşı beraber korunabilir.
8. Taşların (oyunu tamamlamak üzere) levhayı terkedebilmeleri için tam sayılı atışlara ihtiyaç duyulur.
9. Galip gelen oyuncu kaybeden oyuncuya, oyun dışına çıkaramadığı (oyun parkurunu tamamlayamamış) her taş için, bir ceza (para/fiş cezası) verebilir.

EK-4

		LEVHALAR LİSTESİ	YAYINLANDIĞI YER
1	a)	Ayn Gazal Oyun Levhası	Rollefson, 1991, Res. 1.
	b)	Beidha Oyun Levhaları	Kirkbride, 1966, Şek. 8
	c)	Chagha Sefid Oyun Levhası	Simpson, 2007, Res. 1.4
2	a)	Arad-Oyun Levhaları	Amiran, v.d., 1992, Res. 74
	b)	Arad- Oyun Levhası	Sebbane, 2001, Res. 3
	c)	Bab edh-Dhra Oyun Yüzeyleri	Lee, 1982, Lev. 14:B
	d)	Megiddo Oyun Levhası	Loud, Lev. 268:4
3	a)	Hama Oyun Levhası	Fugmann, 1958, Şek. 103: 3A453
	b)	Biblos Oyun Levhası	Dunand, 1954, Şek. 340: 9734.
	c)	Kıbrıs- İki Yüzlü Oyun Levhaları	Swiny, Şek. 5:1.
	d)	Girit- Oyun Yüzeyi	Hillbom, 2003, Şek. 10.
4	a)	58 Delik Oyunu	Murray, 1952, Şek.3'ten alınan çizim ihtiyaçlar doğrultusunda değiştirilmiştir
5	b)	Kahun Oyun Levhası	Petrie/Brunton, 1924, Lev. 22:10.
	c)	Teb Oyun Levhası	A.g.e., Lev. 22: 11.
	d)	Sedment Oyun Levhası	A.g.e., Lev. 22:8.
	e)	Kahire Müzesi Oyun Levhası	A.g.e., Lev. 21:13.
6	a)	Susa Oyun Levhası	Ellis/Buchanan, 1966, Şek. 2:A
	b)	Susa Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 3:A
	c)	Susa Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 4:A
	d)	Susa Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 5:A
	e)	Susa İki Yüzlü Oyun Levhası	Meyer, 1982, Şek. 8:2.
	f)	Yale Oyun Levhası	Ellis/Buchanan, 1966, Lev. 17:A, Şek. 5.
7	a)	Megiddo Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 3.
	b)	Kahire Müzesi Oyun Levhası	Petrie/Brunton,1924, Lev. 21:13.
	c)	Gezer Oyun Levhası	A.g.e., Lev. 21: 15.
8	a)	Ur Oyun Levhası (V. Grup)	Gadd, 1934, Lev. 8:b.
	b)	Nippur Oyun Levhası ve Diskler	McCown, v.d., 1967, Lev. 32:3.
	c)	Tell Ailun Oyun Levhası	Moortgat-Correns, 1959, Şek. 1.
9	a)	Ur Oyun Levhası (VI. Grup)	Ellis/Buchanan, 1966, Şek. 4.
	b)	Sippar-Tamamlanmamış Oyun Levhası	Gadd, 1934, Lev. 8:a.
	c)	Ras el-Ain Oyun Levhası	Nougrayol, 1947, Şek. 8.
	d)	Assur Oyun Levhası	Klengel-Brandt, 1980, Çizim 1, Lev. 13: 1.
10	a)	Deir el-Bahri Oyun Levhası	Winlock, 1928, Şek. 10.
	b)	Teb Oyun Levhası	May, 1991b, Res. 148.
	c)	Louvre Müzesi Oyun Levhası	A.g.e., Res. 156.
	d)	Luristan Oyun Levhası	Amiet, 1976, Res. 240.
	e)	Tepe Sialk Oyun Levhası	Ghirshman, 1939, Şek. 4.

		LEVHALAR LİSTESİ	YAYINLANDIĞI YER
11	a)	Hesy-Re'nin Mezarında Betimlenmiş Oyun Levhaları (Sakkara)	Emery, 1984, Şek. 150.
	b)	Kaemankh'ın Mezarına Ait Bir Duvar Resmi (Giza)	Kendall, 2007, Şek. 4.18.
12	a)	Mehen	A.g.e., Şek. 4.9.
	b)	Senet – Tutankamun'un Mezarından	Hagemann, 2004-05, Şek. 4
	c)	Senet	Kendall, 1978, Arka Kapak
	d)	Kraliçe Nofretari'nin Mezar Duvarından (XIX. Hanedanlık)	Hagemann, 2004-05, Şek. 5
	e)	Atış Çubukları	Kendall, 1978, Res. 33
13	a)	M.Ö. III. Bin'de 20 Kare Oyunu	
	b)	M.Ö. II. ve I. Bin'de 20 Kare Oyunu	
14	a)	Ur 20 Kare Oyunu	Aruz/Wallenfels, 2003, Tomb 101, 53 a,b.
	b)	Ur 20 Kare Oyunu	Woolley, 1934, Lev. 95.
	c)	Ur 20 Kare Oyunu	Becker, 2007, Şek. 2.5.
15	a)	Şehr-i Softa Oyun Levhası	Piperno/Salvatori, 1983, Şek. 6
	b)	Şehr-i Softa Oyun Parçaları	A.g.e., Şek. 7.
	c)	Mari Oyun Levhaları	Parrot, 1958, Şek. 291.
	d)	Tell Beit Mirsim Oyun Levhası	Albright, 1938, Lev. 37:a
	e)	Tell Beit Mirsim Oyun Parçaları	A.g.e., Lev. 21:b
	f)	Kamid el-Loz Oyun Levhası	Hachmann, 1983, s. 126.
	g)	Tell el-Fara Oyun Levhası	Meyer, 1982, Şek. 9:5.
16	a)	Kamid el-Loz-Karaciğer Biçimli Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 5:1.
	b)	Beth-Shemesh Oyun Levhası	A.g.e., Şek. 5:2.
	c)	Hazor İki Yüzlü Oyun Levhası	Yadin, v.d., 1960, Lev. 78:6.
	d)	Tell Halaf Oyun Levhası (20 Kare)	van Buren, 1937, Şek. 1.
	e)	Mezopotamya-31 Kare Oyunu	Meyer, 1982, Şek. 9:2.
17	a)	Kurna Tapınağı-Konum ve Hiza Oyunları	Murray, 1952, Şek. 7.
	b)	Lachish-Takvim veya Oyun Levhası	Tufnell, 1953, Lev. 37:3.
	c)	Tell en-Naşbeh- Kemik Buluntu	McCown, 1947, Lev. 90: 23
	d)	Tell Halaf- Oyun Levhası (İnsize Çizgiler)	Hrouda, 1962, Lev. 42:h
18	a)	Ac/2 Oyun Levhası- Fotoğraf	Özgüç, N., 1968, Lev. 21:1.
	b)	Ac/2 Oyun Levhası- Çizim	A.g.e, 1968, Res. 3.,
	c)	Ac/3 Oyun Levhası	Öztan, 1991, Res. 17.
	d)	Ac/4 Oyun Levhası	Prof. Dr. Aliye Öztan'ın arşivinden
19	a)	Boğazköy Oyun Levhası	Bittel,1937, Lev. 14:13.
	b)	Konya-Karahöyük Oyun Levhası	Konya Müzesi'nde vitrin arkasından çekilmiştir[*]

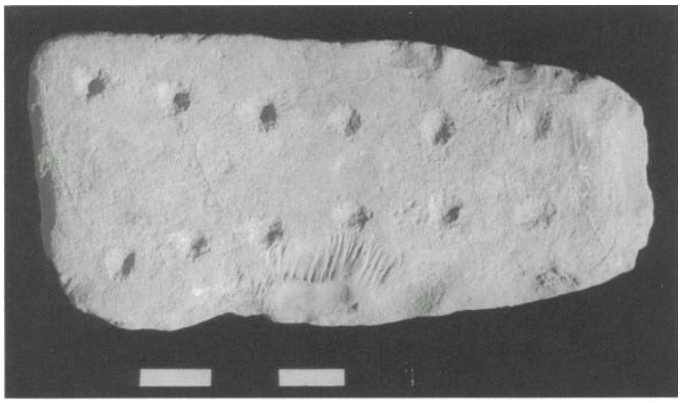
[*] Sayın Sercan Ertaş ve Seçkin Atabaş'a teşekkür ederim.

		LEVHALAR LİSTESİ	YAYINLANDIĞI YER
20	a)	Kt/1 Oyun Levhası	Özgüç, T., 2005, s. 237.
	b)	Kt/2 Oyun Levhası	A.g.e., 2005, s. 236.
21	a)	Karkamış B25 No'lu Heykel Kaidesi-Çizim	Ussishkin, 1975, Şek. 17.
	b)	Karkamış B53a No'lu Heykel Kaidesi-Çizim	A.g.e., Şek. 19.
	c)	Karkamış B25 No'lu Heykel Kaidesi-Fotoğraf	A.g.e., Şek. 18.
22	a)	Gordion-Dokuztaş Oyunu	Young, 1955, Lev. 6: 25.
	b)	Çatalhöyük- Pişmiş Toprak Buluntu	Farid/Hodder, 2001, Res. 9.
23	a)	Hacılar- İnsize Plaka-1	Mellart, 1961, Lev. 5:a.
	b)	Hacılar- İnsize Plaka-2	A.g.e., Lev. 5:b.
	c)	Ac/1 Oyun Levhası	Özgüç, T., 1986, Lev. 62: 2a-b
	d)	Boğazköy- Kil buluntu	Bittel,1937, Lev. 41:21.
24	a)	Truva II- Sunu Masaları (?)	Blegen v.d., 1950, Şek. 193, 194.
	b)	Gözlü Kule- Disk Biçimli Kemik Buluntu	Goldman v.d., 1963, Res. 178:36.
25	a)	Zincirli/Sam'al (?) Oyun Levhası	May, 1991b, Res. 143.
	b)	Puru	Hallo, 1983, s. 18.
	c)	Zincirli/Sam'al (?) veya Babil (?) Oyun Levhası	Thiele, 1984, s. 211.
	d)	Alacahöyük-Geyik Heykeli	Riemschneider, 1968, Res. 4.
	e)	Alacahöyük- Güneş Kursu	A.g.e., Res. 5.
26	a)	Çayönü- Oyun Taşı	Çambel/Braidwood, 1970, s. 55.
	b)	Alacahöyük- Oyun Taşı	Koşay, 1951, Lev. 110:3.
	c)	Gözlükule- Oyun Taşı	Goldman v.d., 1950, Res. 422:208.
	d)	Demircihüyük- Oyun Taşları	Seeher/Obladen-Kauder, Lev. 108: 7-16.
27	a)	Kusura- Oyun Taşları	Lamb, 1936, Şek. 12: 12-14.
	b)	Korucutepe- Oyun Taşı	Loon, 1980, Lev. 42:C.
	c)	Korucutepe- Oyun Taşı	A.g.e., Lev. 42:F.
	d)	Alişar- Oyun Taşları	Osten, 1937a, Res. 487: e2115, e2166, e727, e601.
	e)	Alişar- Oyun Taşları	A.g.e., Res. 475: d1649, c 1286.
28	a)	Toynaklı Hayvanlarda ve İnsanlarda Aşık Kemiği	Dandoy, 1996, Şek.3:A,B.
	b)	Aşık Kemiklerinin Farklı Yüzlerinin Görünümü	Dandoy, 1996, Şek.2:A-D.

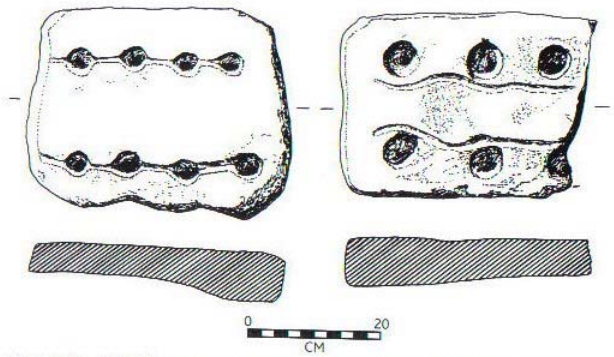
		LEVHALAR LİSTESİ	YAYINLANDIĞI YER
29	a)	Zincirli- Düzleştirilmiş Aşık Kemikleri (2)	Walter, 1943, Lev. 59:p, q.
	b)	Gözlü Kule- Kurşun Aşık Kemiği	Goldman v.d., 1963, Res. 181:1
	c)	Gözlü Kule- Delikli (4) ve Demirle Doldurulmuş (1) Aşık Kemikleri	Osten, 1937a, Res. 488.
	d)	Alişar- Zar	Osten, 1937b, Res. 96: e 1000
	e)	Gözlü Kule- Zar veya Oyun Parçası	Goldman v.d., 1963, Res. 178:35
	f)	Efes- Aşık Kemiği Formunda Altın Kolye Taneleri	İstanbul Arkeoloji Müzesi'nde çekilmiştir (Boncuk: Güç, İnanç, Güzellik Sergisi)
30	a)	Karkamış- Ortostat	Hogarth, 1969, Lev. B.8:b
	b)	Karkamış- Ortostat	A.g.e., Lev. B.7:b
31		Alalah Kil Karaciğer Modeli	Woolley, 1955, Lev. 59.

LEVHALAR

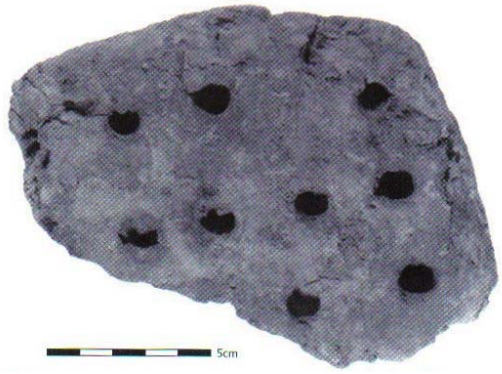
LEVHA 1



a) Ayn Gazal Oyun Levhası

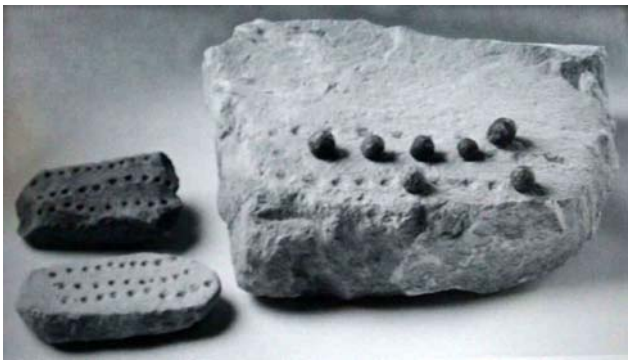


b) Beidha Oyun Levhaları



c) Chagha Sefid Oyun Levhası

LEVHA 2



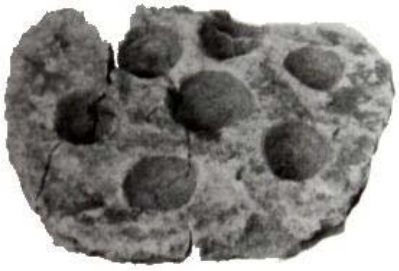
a) Arad-Oyun Levhaları



b) Arad- Oyun Levhası

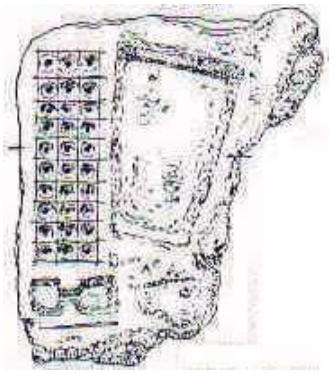


c) Bab edh-Dhra

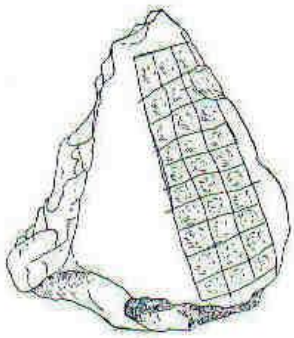


d) Megiddo Oyun Levhası

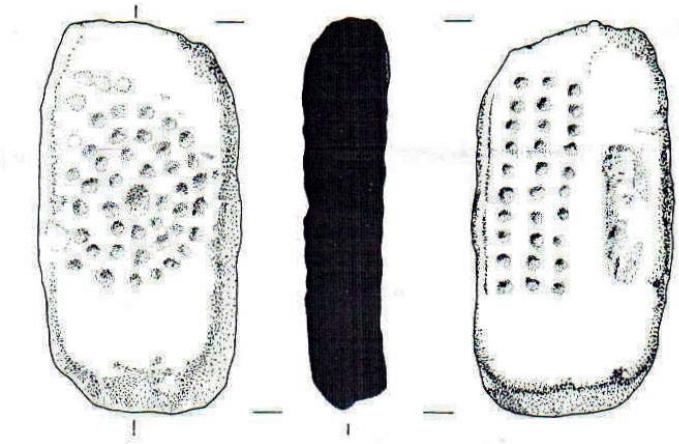
LEVHA 3



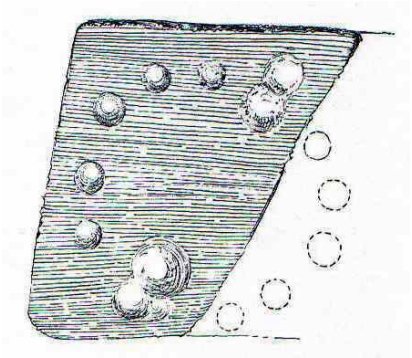
a) Hama



b) Biblos

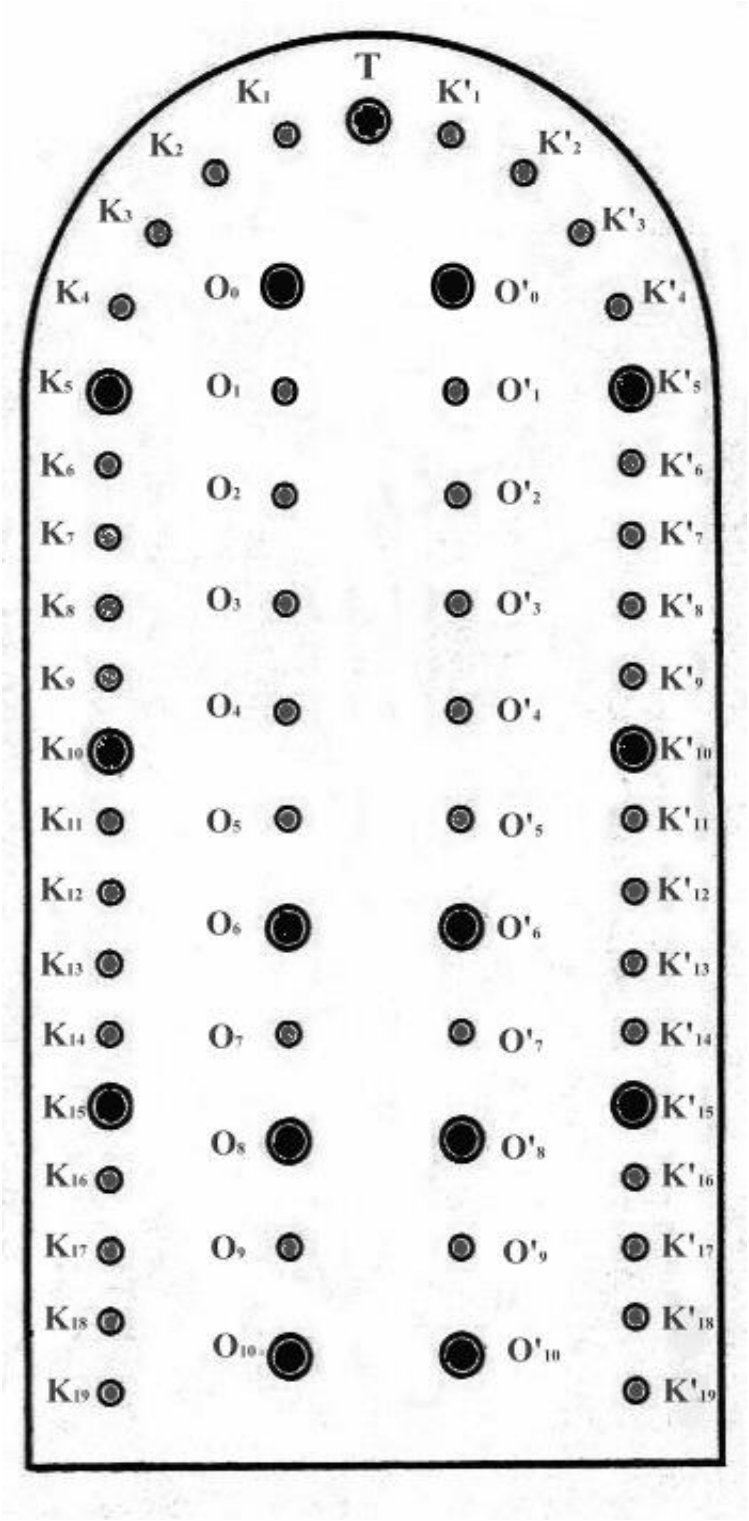


c) Kıbrıs- İki Yüzlü Oyun Levhaları

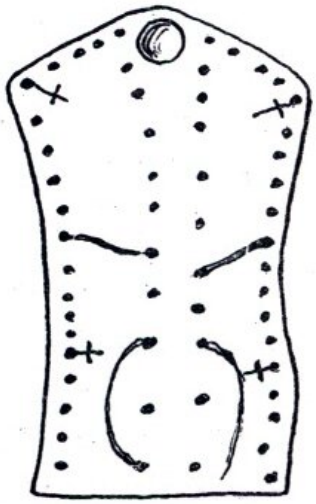


d) Girit

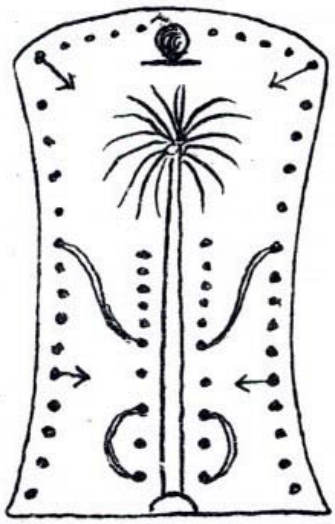
LEVHA 4


T
K1
K'1
K2
K'2
K3
K'3
K4
O0
O'0
K'4
K5
O1
O'1
K'5
K6
O2
O'2
K'6
K7
K'7
K8
O3
O'3
K'8
K9
O4
O'4
K'9
K10
K'10
K11
O5
O'5
K'11
K12
O6
O'6
K'12
K13
K'13
K14
O7
O'7
K'14
K15
O8
O'8
K'15
K16
K'16
K17
O9
O'9
K'17
K18
O10
O'10
K'18
K19
K'19

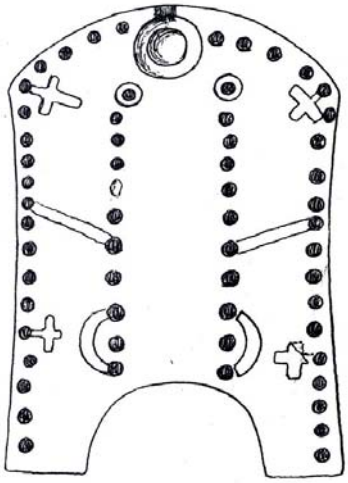
LEVHA 5



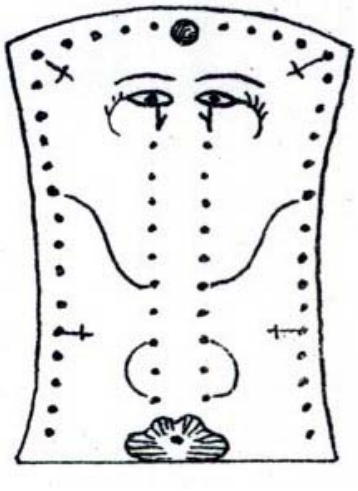
a) Kahun Oyun Levhası



b) Teb Oyun Levhası

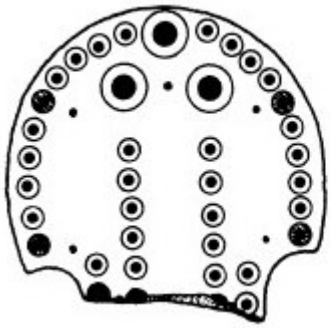


c) Sedment Oyun Levhası

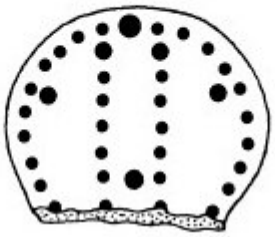


d) Kahire Müzesi Oyun Levhası

LEVHA 6



a) Susa Oyun Lev.



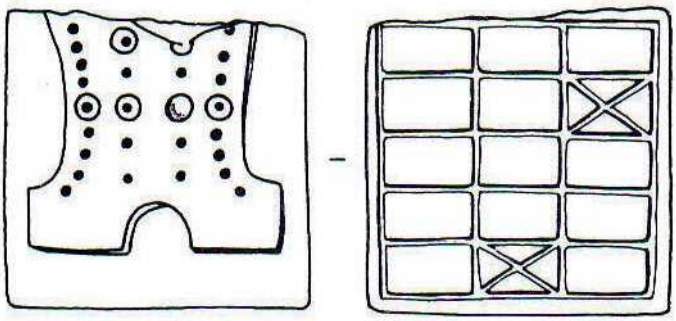
b) Susa Oyun Lev.



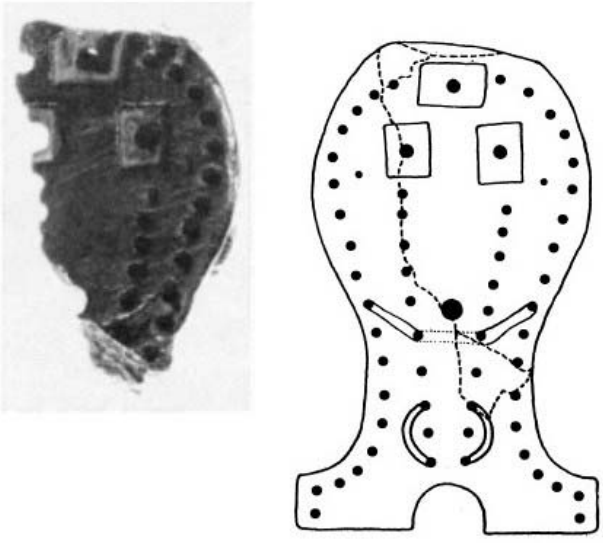
c) Susa Oyun Lev.



d) Susa Oyun Lev.

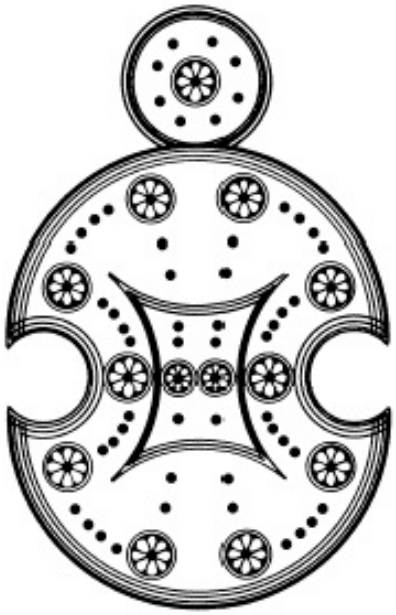


e) Susa İki Yüzlü Oyun Lev.

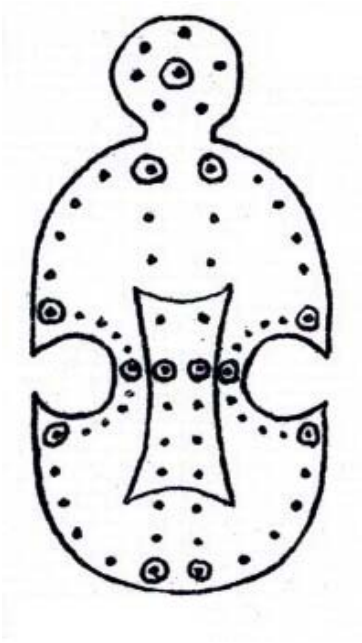


f) Yale Oyun Levhası

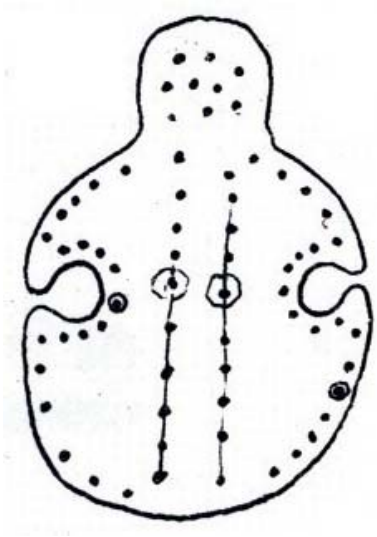
LEVHA 7



a) Megiddo Oyun Levhası

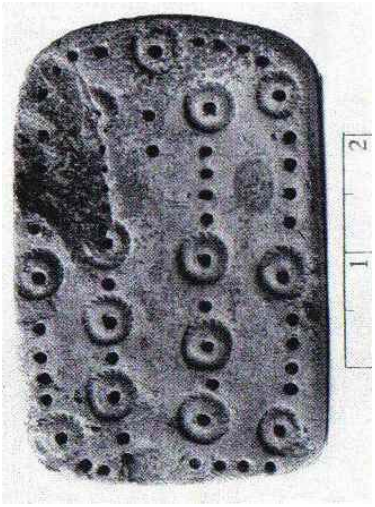


b) Kahire Müzesi Oyun Levhası

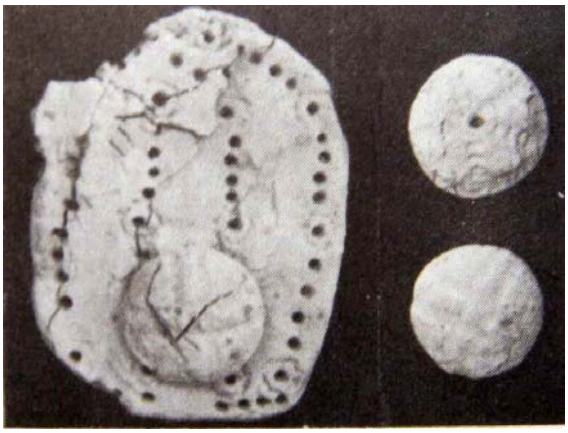


c) Gezer Oyun Levhası

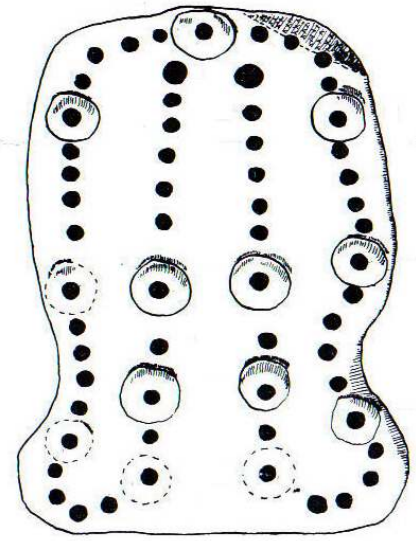
LEVHA 8



a) Ur Oyun Levhası

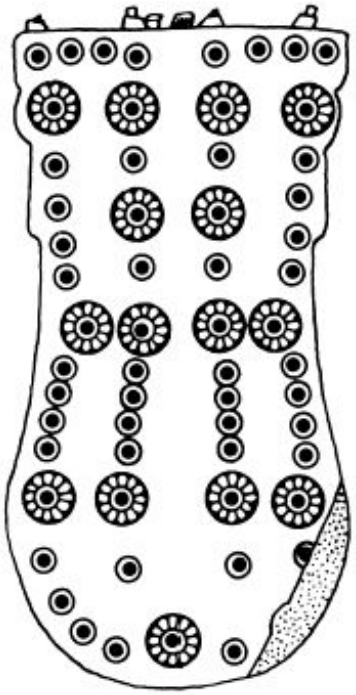


b) Nippur Oyun Levhası ve Diskler



c) Tell Ailun Oyun Levhası

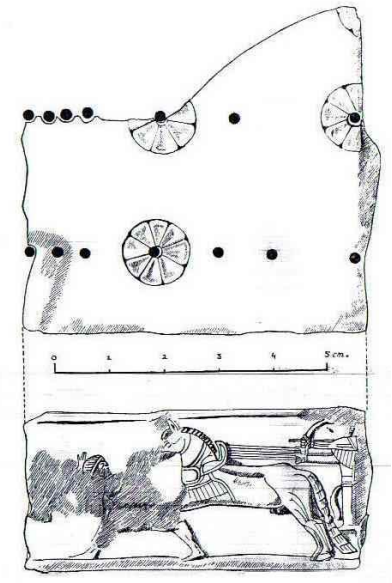
LEVHA 9



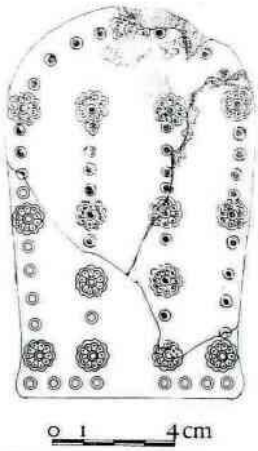
a) Ur

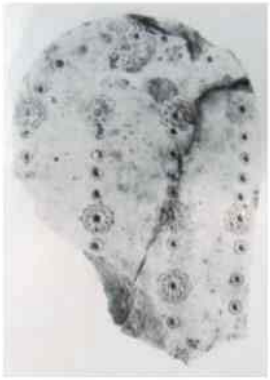


b) Sippar-Tamamlanmamış Oyun Levhası



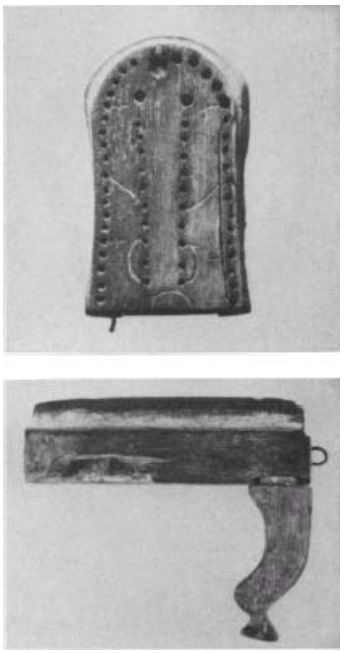
c) Ras el-Ain





d) Assur

LEVHA 10



a) Deir el-Bahri Oyun Levhası



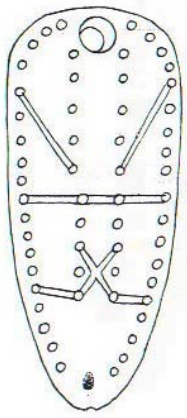
b) Teb Oyun Levhası



c) Louvre Müzesi Oyun Levhası

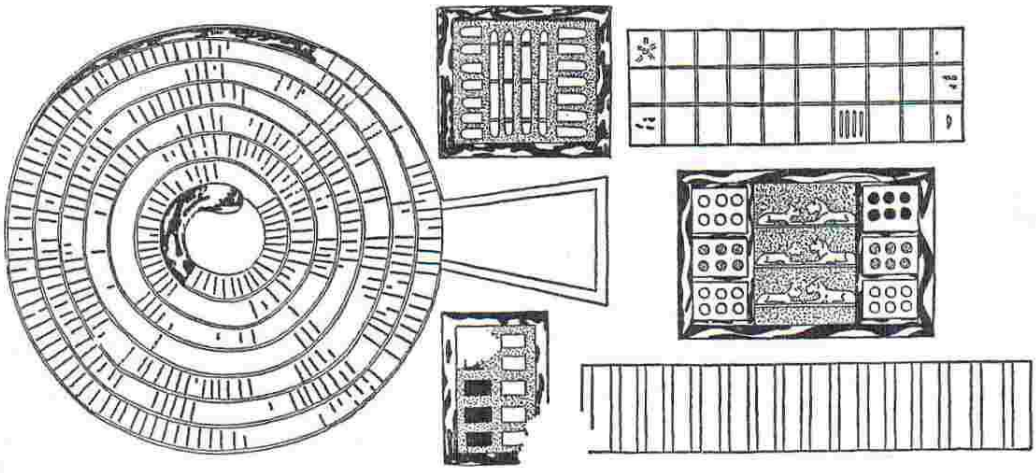


d) Luristan Oyun Levhası

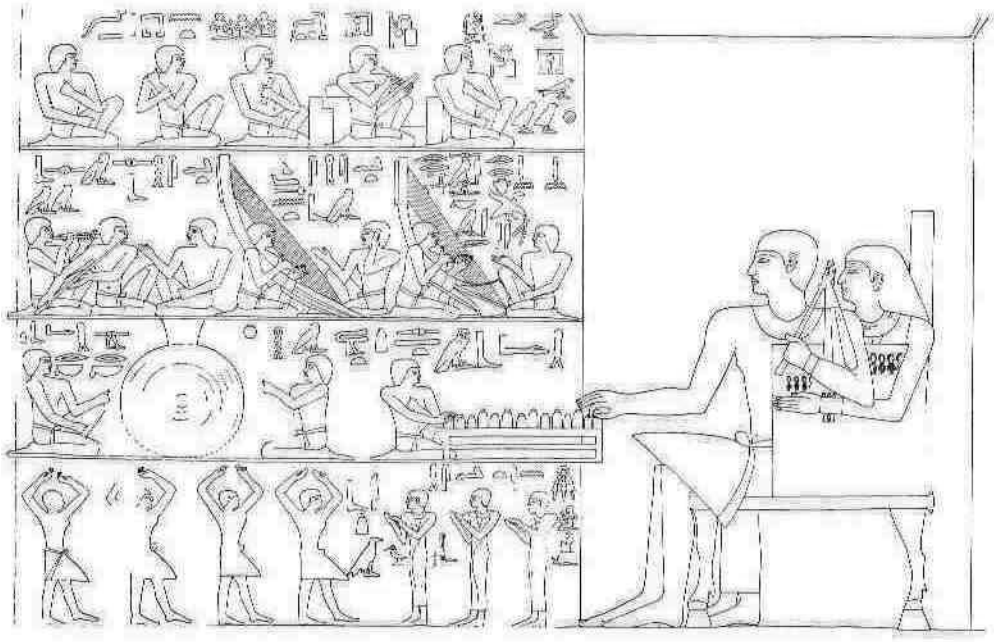


e) Tepe Sialk Oyun Levhası

LEVHA 11



a) Hesy-Re'nin Mezarında Betimlenmiş Oyun Levhaları (Sakkara)



b) Kaemankh'ın Mezarına Ait Bir Duvar Resmi (Giza)

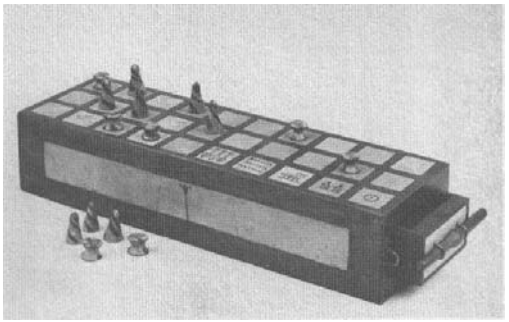
LEVHA 12



a) Mehen



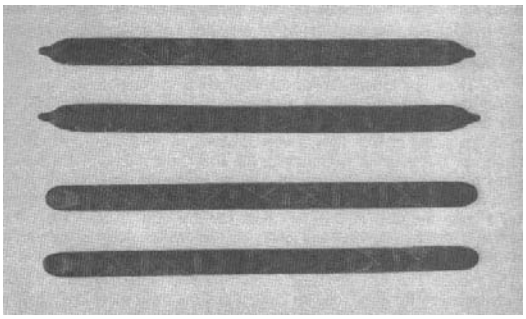
b) Senet – Tutankamun'un Mezarından



c) Senet

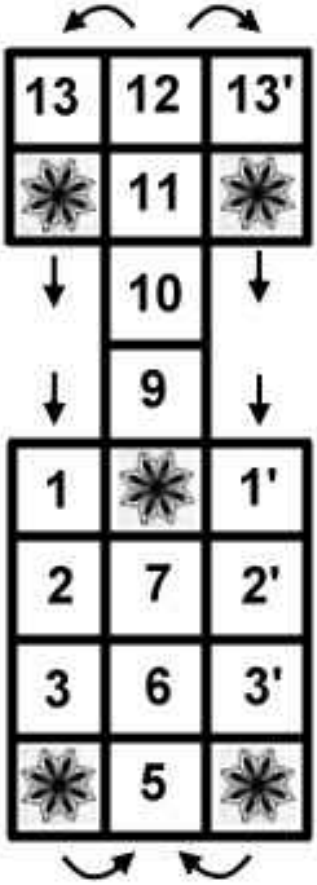


d) Kraliçe Nofretari'nin Mezar Duvarından
(XIX. Hanedanlık)

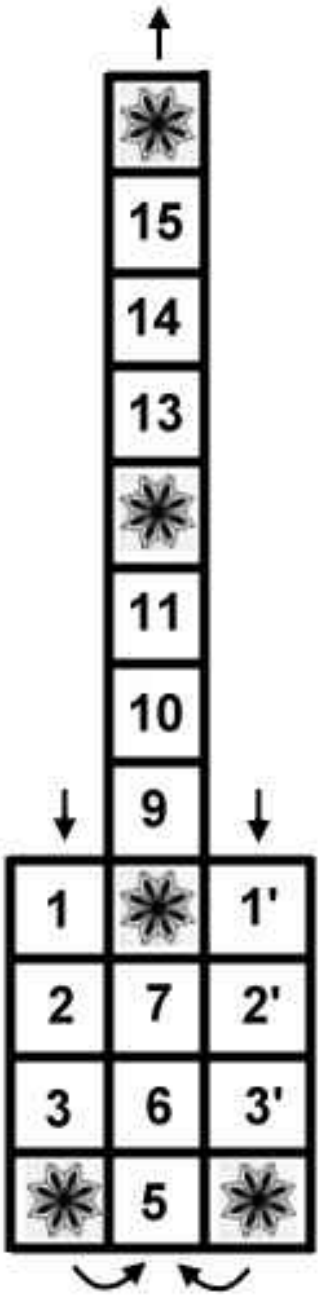


e) Atış Çubukları

LEVHA 13

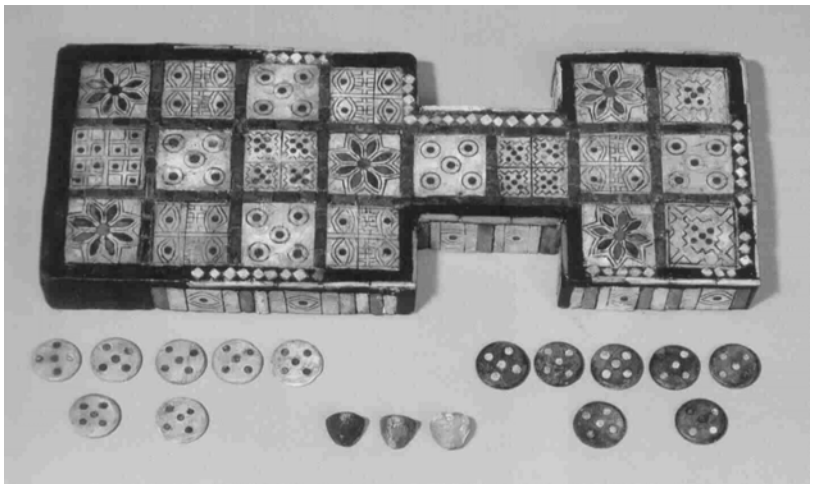


a) M.Ö. III. Bin'de 20 Kare Oyunu

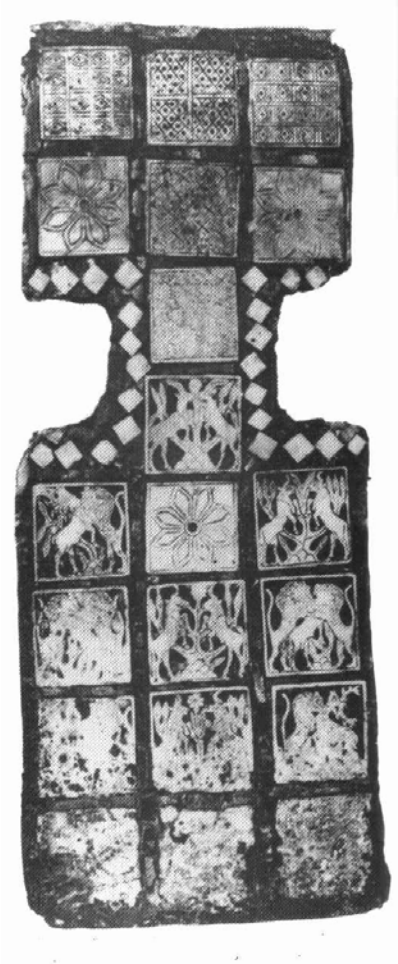


b) M.Ö. II. ve I. Bin'de 20 Kare Oyunu

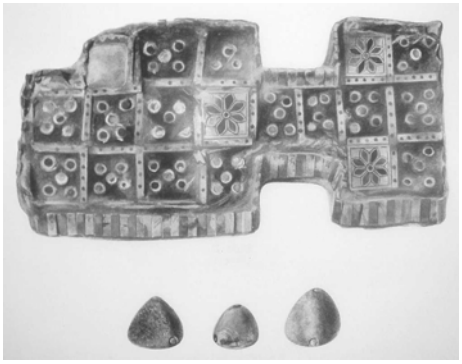
LEVHA 14



a) Ur

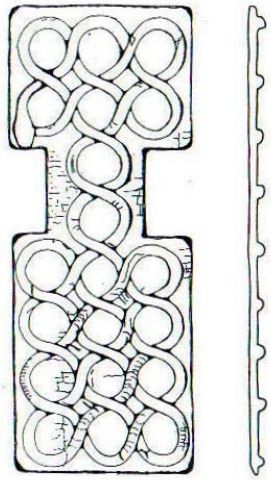


b) Ur

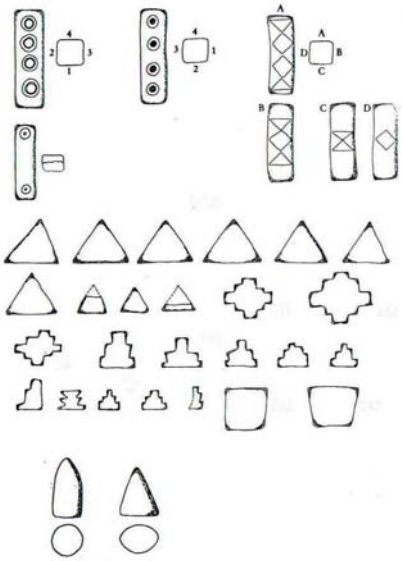


c) Ur

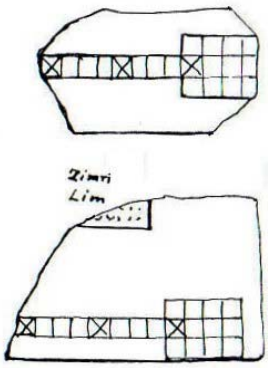
LEVHA 15



a) Şehr-i Softa Oyun Levhası



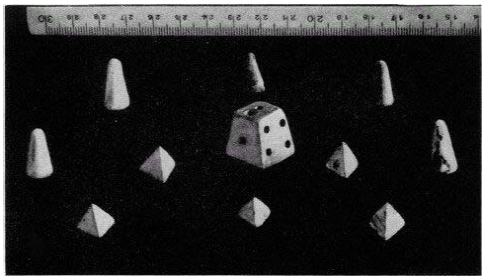
b) Şehr-i Softa Oyun Parçaları



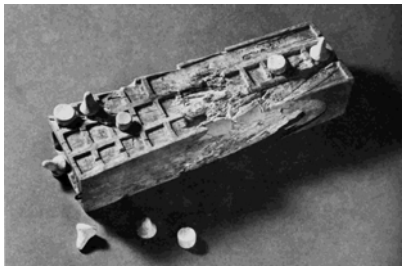
c) Mari



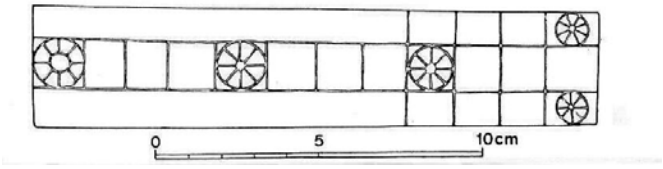
d) Tell Beit Mirsim Oyun Levhası



e) Tell Beit Mirsim Oyun Parçaları

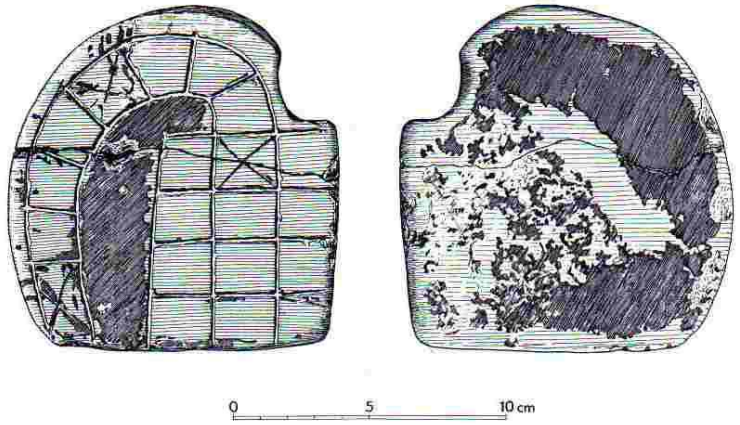


f) Kamid el-Loz

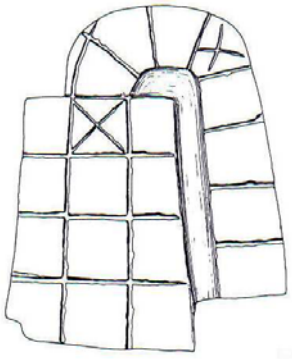


g) Tell el-Fara

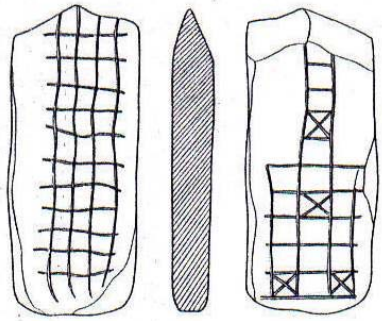
LEVHA 16



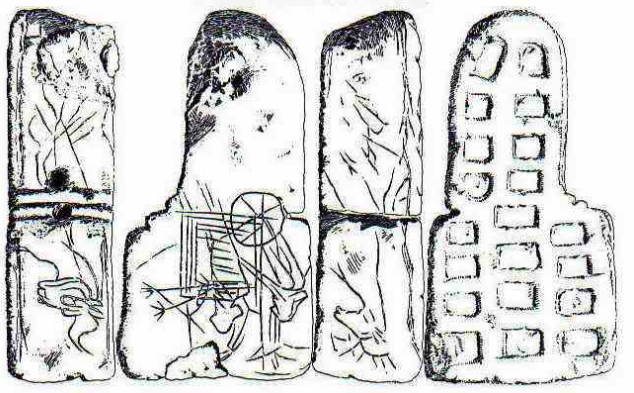
a) Kamid el-Loz



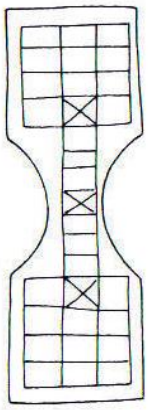
b) Beth-Shemesh



c) Hazor

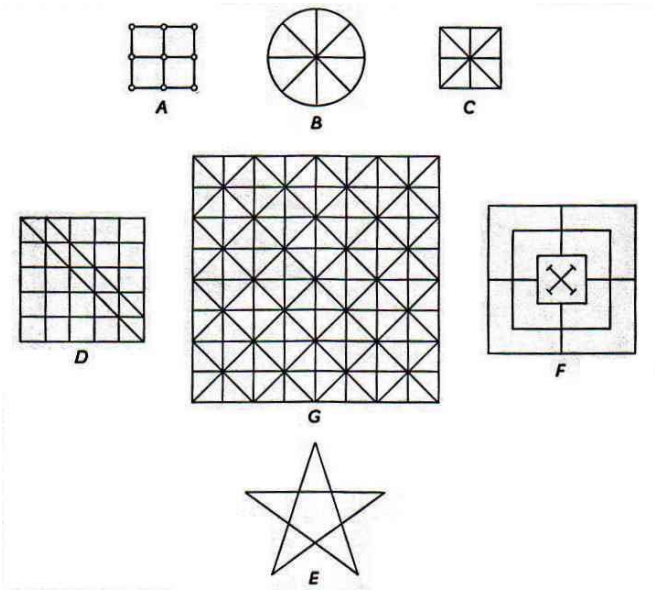


d) Tell Halaf

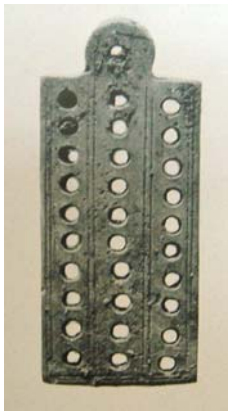


e) Mezopotamya

LEVHA 17



a) Kurna Tapınağı



b) Lachish



c) Tell en-Naşbeh

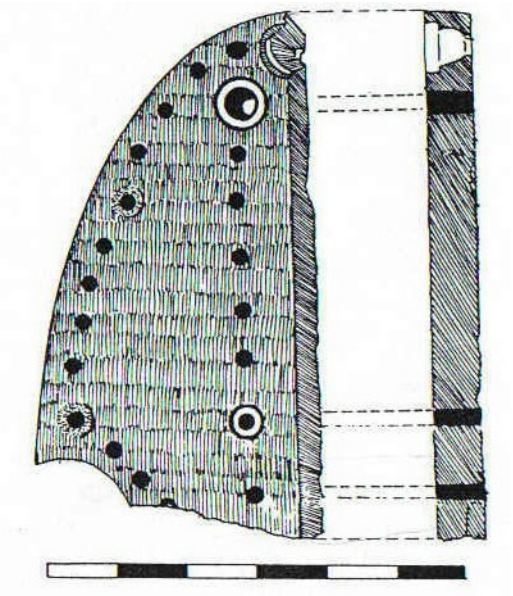


d) Tell Halaf

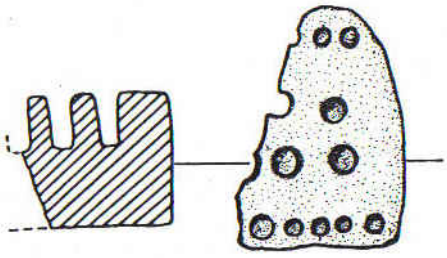
LEVHA 18



a) Ac/2 Oyun Levhası



b) Ac/2 Oyun Levhası



c) Ac/3 Oyun Levhası



d) Ac/4 Oyun Levhası

LEVHA 19



a) Boğazköy Oyun Levhası

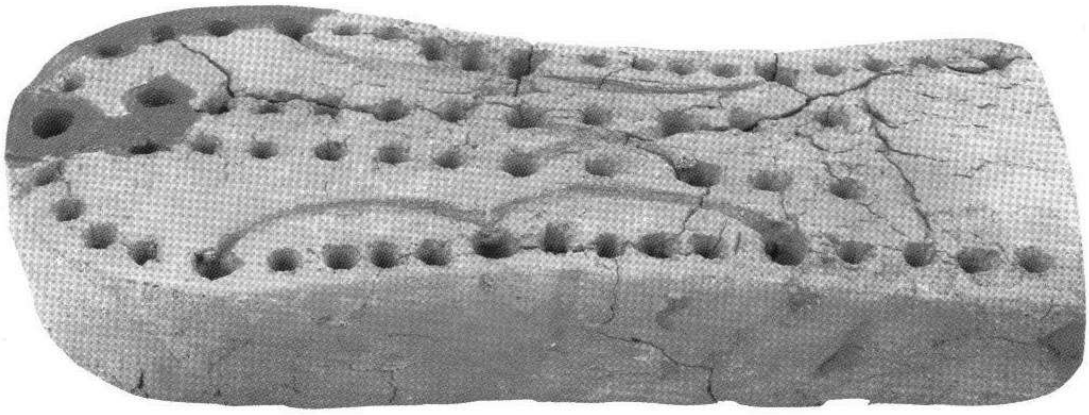


b) Konya-Karahöyük Oyun Levhası

LEVHA 20

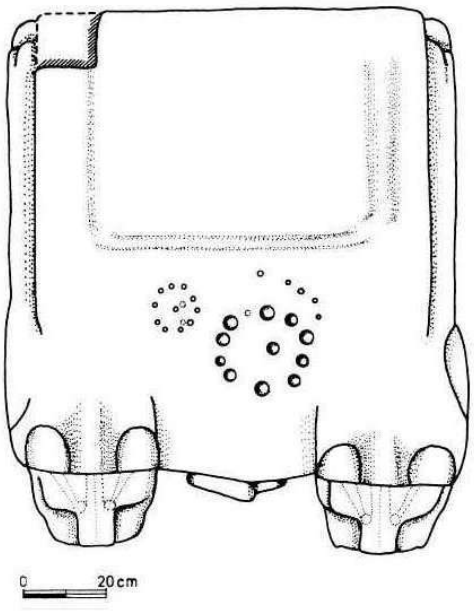


a) Kt/1 Oyun Levhası

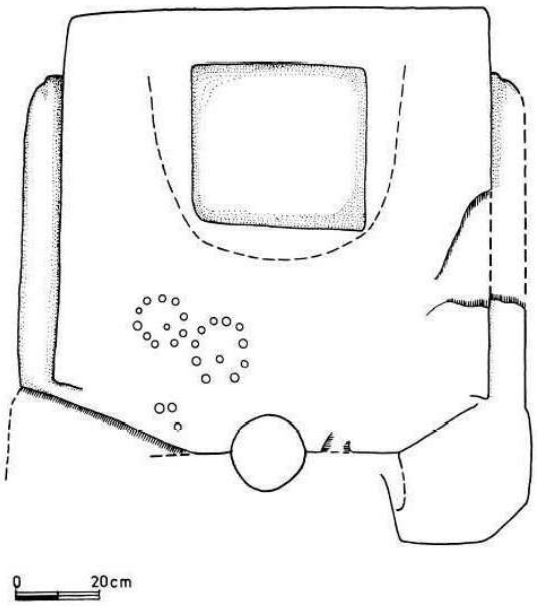


b) Kt/2 Oyun Levhası

LEVHA 21



a) Karkamış B25 No'lu Heykel Kaidesi



b) Karkamış B53a No'lu Heykel Kaidesi

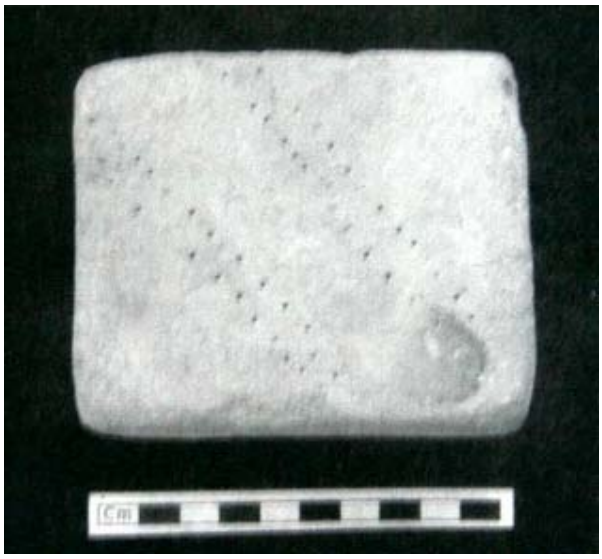


c) Karkamış B25 No'lu Heykel Kaidesi

LEVHA 22

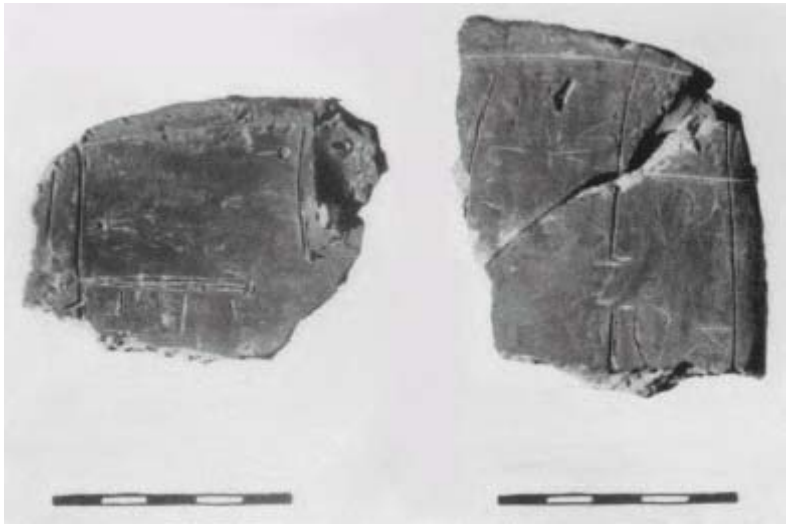


a) Gordion-Dokuztaş Oyunu

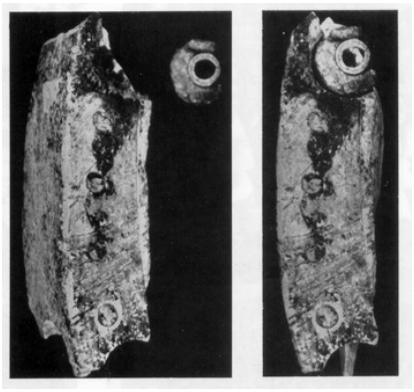


b) Çatalhöyük- Pişmiş Toprak Buluntu

LEVHA 23



a) Hacılar- İnsize Plaka-1 b) Hacılar- İnsize Plaka-2

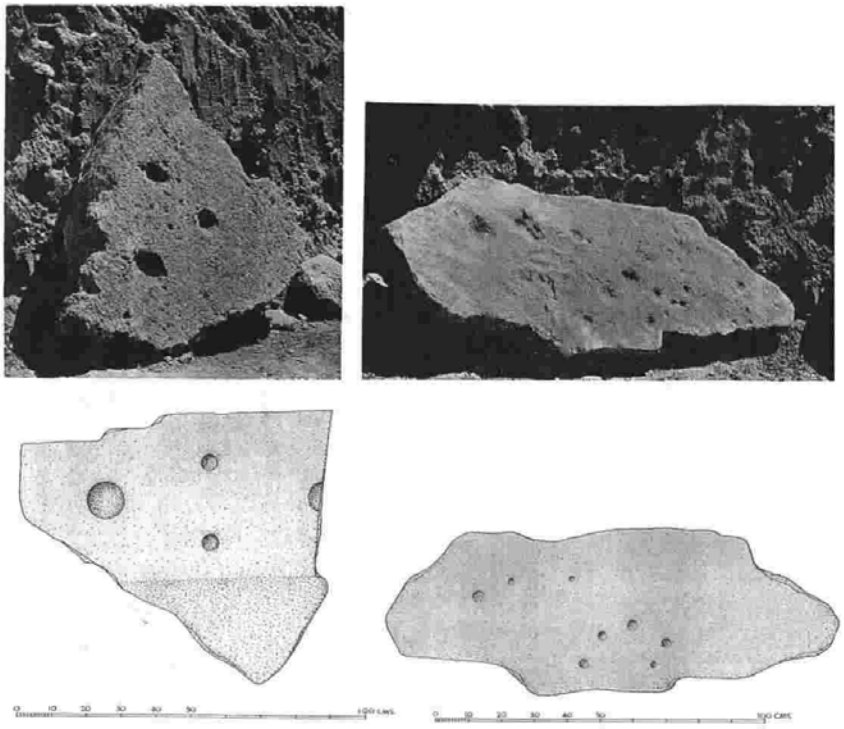


c) Ac/1 Oyun Levhası

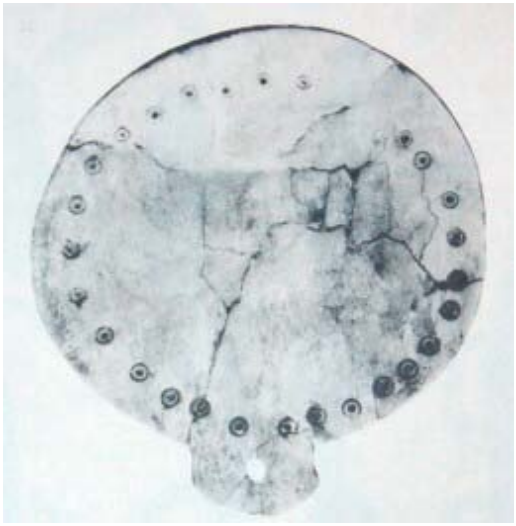


d) Boğazköy- Kil buluntu

LEVHA 24

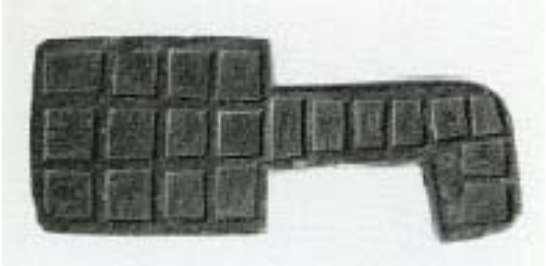


a) Truva II- Sunu Masaları (?)

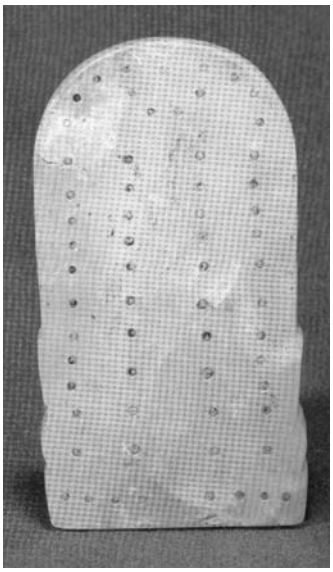


b) Gözlü Kule- Disk Biçimli Kemik Buluntu

LEVHA 25



a) Zincirli/Sam'al (?) Oyun Levhası



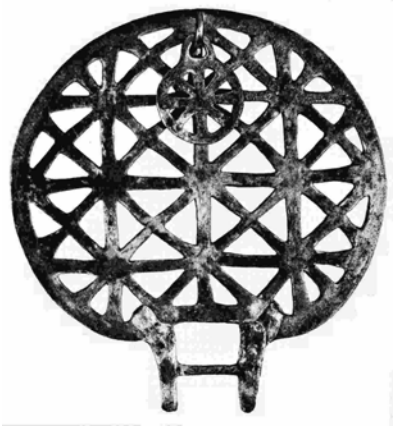
c) Zincirli/Sam'al (?) veya Babil (?) Oyun Levhası



b) Puru

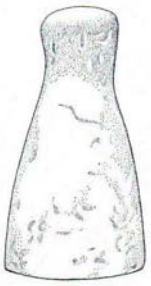


d) Alacahöyük

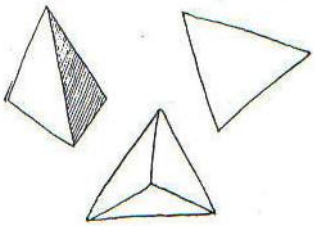


e) Alacahöyük

LEVHA 26



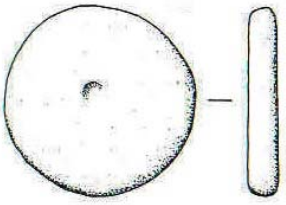
a) Çayönü



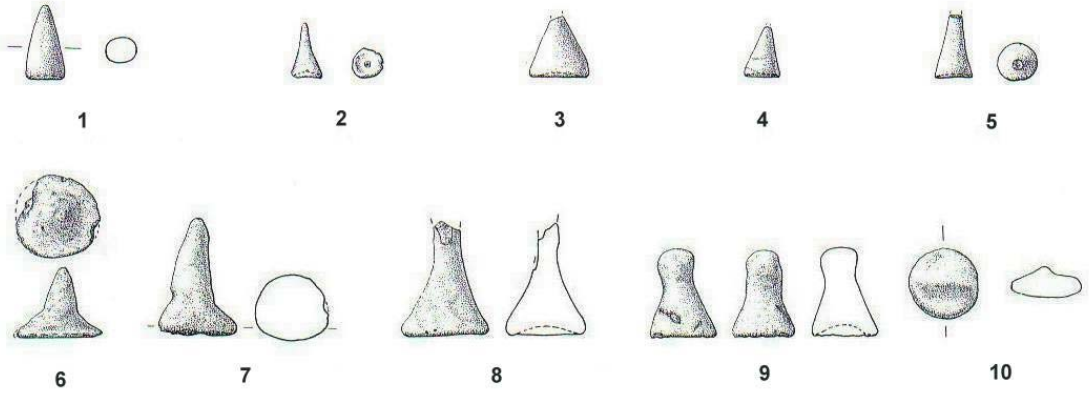
b) Alacahöyük



c) Gözlükule



d) Beycesultan

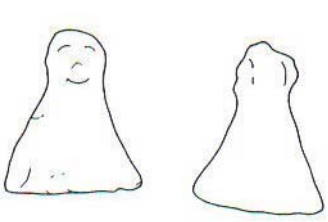


e) Demircihüyük

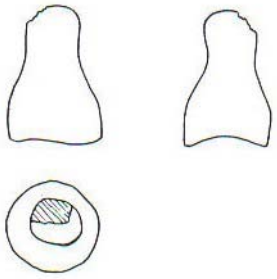
LEVHA 27



a) Kusura



b) Korucutepe



c) Korucutepe

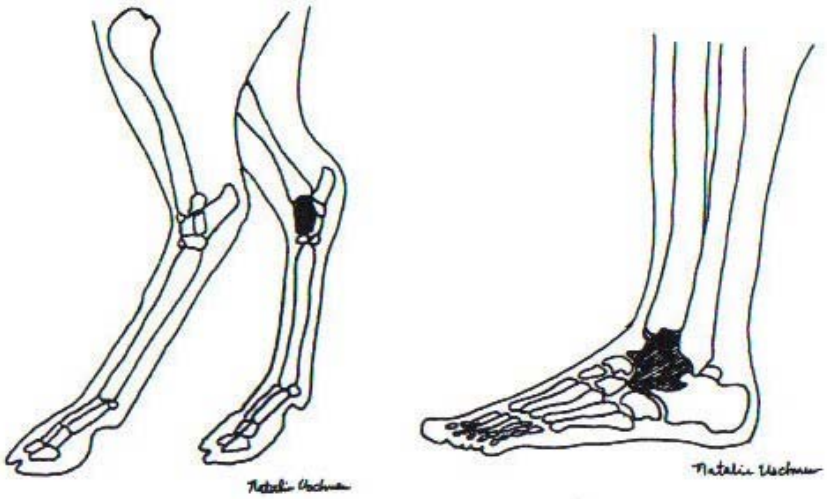


d) Alişar

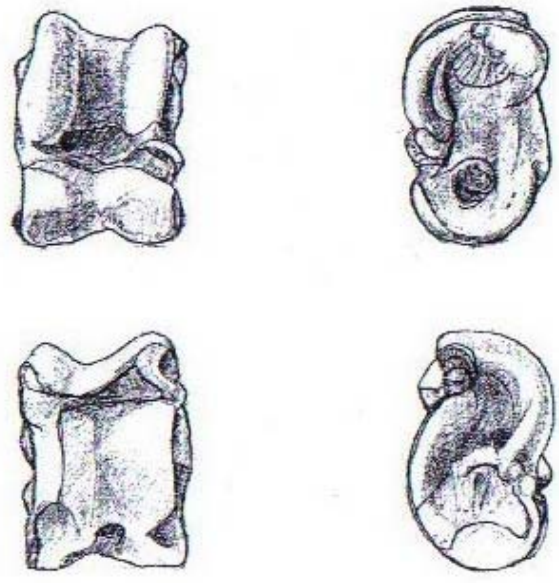


e) Alişar

LEVHA 28

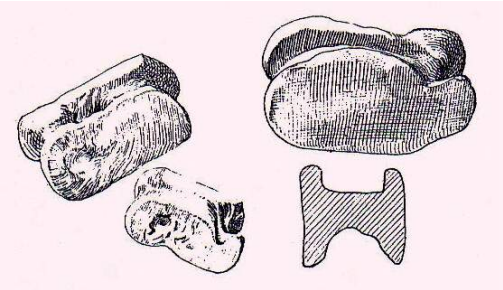


a) Toynaklı Hayvanlarda ve İnsanlarda Aşık Kemiği



b) Aşık Kemiklerinin Farklı Yüzlerinin Görünümü

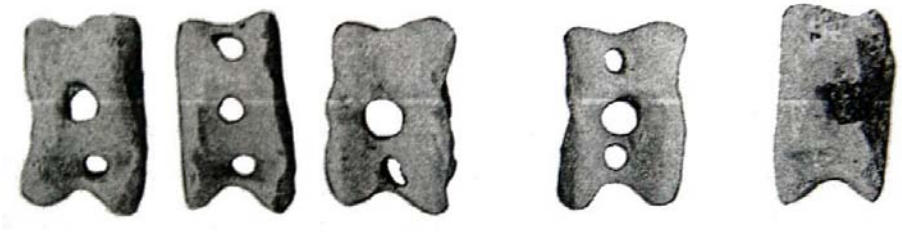
LEVHA 29



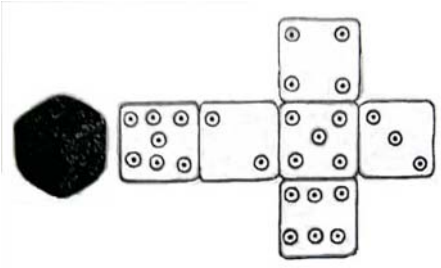
a) Zincirli- Düzleştirilmiş Aşık Kemikleri (2)



b) Gözlü Kule



c) Gözlü Kule- Delikli (4) ve Demirle Doldurulmuş (1) Aşık Kemikleri



d) Alişar



e) Gözlü Kule



f) Efes

LEVHA 30

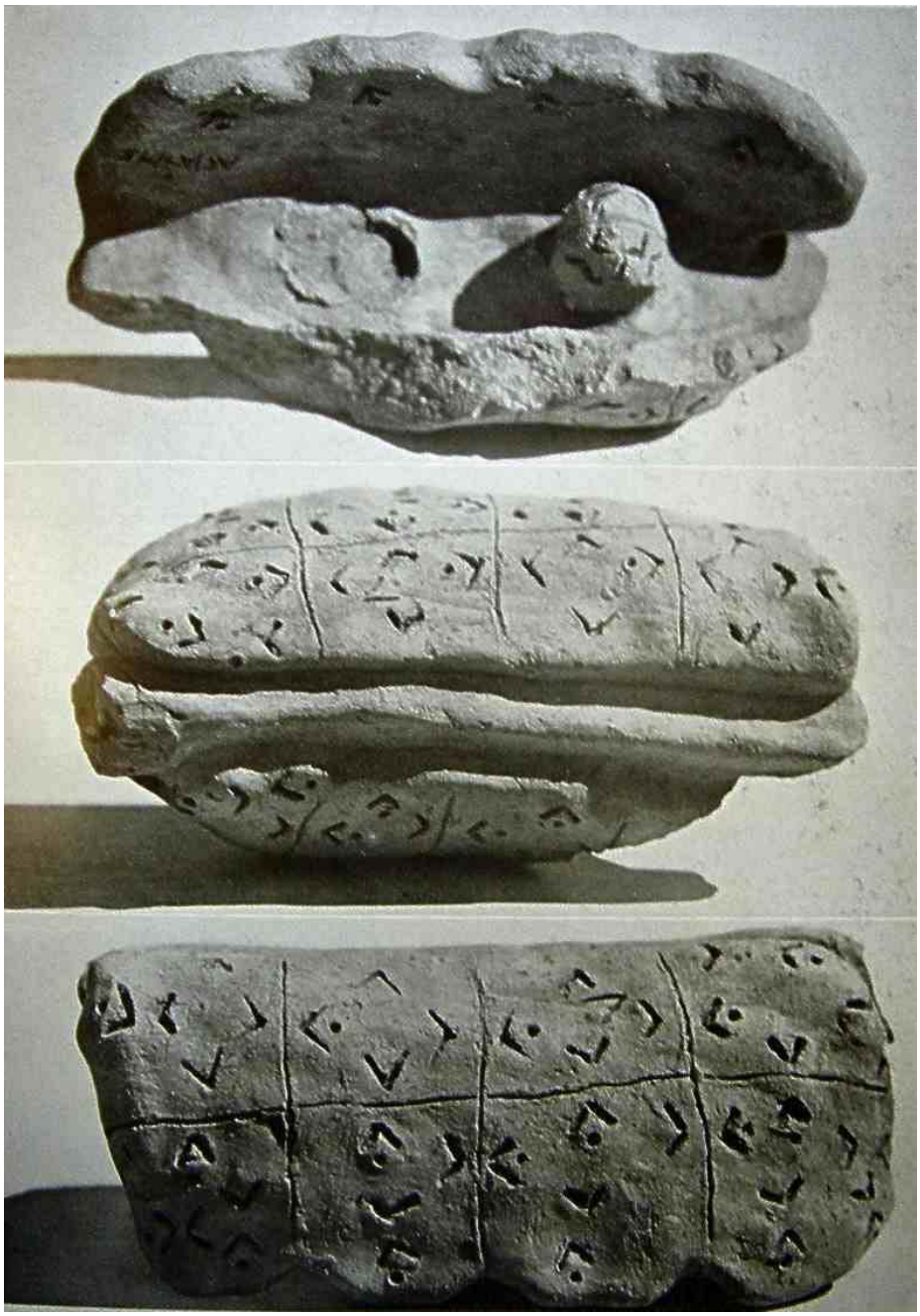


a) Karkamış



b) Karkamış

LEVHA 31



Alalah Kil Karaciğer Modeli

Gülalp, Sevgi, Başlangıcından M.Ö. I. Binin Ortasına Kadar Olan Dönemlerde Anadolu Oyun Tahtaları; Anadolu ile Yakındoğu'nun Diğer Örnekleri Arasındaki Karşılaştırmalar, Yüksek Lisans Tezi, Danışman: Prof. Dr. Aliye Öztan, 190 s.

ÖZET

Bu çalışma Anadolu'da başlangıcından itibaren M.Ö. I. binin ortalarına kadar olan dönemlerde görülen oyun tahtaları ile oyun tahtalarıyla özdeşleştirilebilecek ve ilişkilendirilebilecek buluntuları ele almaktadır. Ancak, Anadolu oyun tahtalarını Yakındoğu'nun diğer bölgelerinde görülen örneklerden soyutlayarak incelemek doğru bir yaklaşım olmayacaktır; çünkü Anadolu örnekleri, oyun tahtalarının Yakındoğu'daki tarihsel gelişiminin bir halkasını oluşturmaktadır. Bu nedenle, konuya bütünsel yaklaşabilmek adına, bu zaman dilimi kapsamında Yakındoğu'da görülen oyun tahtaları genel bir çerçeve dahilinde ele alınmış, Anadolu özelinde görülen oyun tahtaları ve ilişkili buluntular ise ayrıntılarıyla sunulmuştur. Çalışma kapsamında oyun tahtalarının geçmiş dönemlerdeki olası işlevleri irdelenmiş, bu tahtalarla oynanan oyunların kurallarına ilişkin öneriler irdelenmiş ve yeni öneriler geliştirilmiştir.

Gülalp, Sevgi, The Game Boards of Anatolia from the Beginning Until the End of the First Half of the 1st Millennium B.C.; Comparisions Between the Examples of Anatolia and the Other Examples of Near East, Master's Thesis, Advisor: Prof. Dr. Aliye Öztan, 190 p.

ABSTRACT

This study presents the game boards and game board related materials of Anatolia from the beginning until the end of the first half of the 1st millenium B.C.. It would not be possible to draw conclusions about Anatolian game boards without covering the contemporary Near Eastern examples, as Anatolian game boards are subset of the Near Eastern game boards and their historical development. Therefore, with the concern of covering the topic in a holistic approach, this study includes the game boards of Near East in a broad sense, while it elaborates the Anatolian examples throughly. Within the context of this study, the possible functions of game boards in ancient times are discussed, suggestions for the possible rules of play are examined and new suggestions are proposed.