



Yıldırım, Nazlı, “Sinope’den bir Duodecim Scriptorum Tablası”, *Karadeniz Arařtırmaları Enstitüsü Dergisi*, 6/9, ss. 1-8.  
DOI: 10.31765/karen.683954

### SİNOPE’DEN BİR DUODECIM SCRIPTORUM TABLASI\*

Nazlı YILDIRIM\*\*

\* Arařtırma Makalesi / *Research Article*

Bu makale etik kurul izni ve/veya yasal/özel izin alınmasını gerektirmektedir. / *This article does not require ethical committee permission and/or legal/special permission.*

\*\* Dr. Öğr. Üyesi,  
Sinop Üniversitesi, Fen-Edebiyat  
Fakültesi, Arkeoloji Bölümü,  
Sinop/TÜRKİYE

✉ nazliyildirim@sinop.edu.tr

ORCID : 0000-0002-2924-5111

**Anahtar Kelimeler:** Karadeniz, Paphlagonia, Sinope, Antik Dönem Oyunları, Duodecim Scriptorum

**Keywords:** Black Sea, Paphlagonia, Sinope, Ancient Games, Duodecim Scriptorum

**Öz:** Bu çalışmada Sinope kenti içerisinde tespit edilmiş olan bir oyun tablası incelenmiştir. Kentin sur duvarı üzerinde devşirme olarak kullanılmış olan bu tabla, Roma Dönemi’nde oldukça sevilen ve pek çok kentte örneği tespit edilen Duodecim Scriptorum oyununa aittir. Tablada oyun taşlarının yerleştirildiği ana bölüm üç sıradan oluşmaktadır. Her bir sıranın içerisinde kareler şeklinde biçimlendirilmiş olan on iki oyun hanesi bulunmaktadır. Oyun sıraları iki yanda altışar hane olmak üzere bir ayırma işareti ile tam ortadan ikiye ayrılmıştır. Ayırma işareti olarak birinci ve üçüncü sıralarda çarpı (x), ikinci sırada artı (+) motifi kullanılmıştır. Sinope sur duvarı üzerinde kullanılmış olan bu oyun tablası olasılıkla büyük boyutları ve masif yapısı nedeniyle Selçuklu Dönemi’nde sur duvarlarının yenilenmesi ve onarımları sırasında devşirme malzeme olarak tercih edilmiştir. Hanelerin ve ayırma işaretlerinin düzenlenişine göre tipolojik olarak hiçbir oyun tablası ile bire bir benzeşmeyen Sinope duodecim scriptorum tablasında, dönemin yaygın motiflerinin farklı şekilde tasarlanarak kullanıldığını ve bu anlamda özgün bir örnek olduğunu düşünmek mümkündür.

### A DUODECIM SCRIPTORUM BOARD FROM SINOPE

**Abstract:** In this study, a game board determined in Sinope has been examined. This board, which was used as a spolia on the city wall of the city, belongs to the Duodecim Scriptorum game, which was very popular in the Roman Period and whose examples were found in many cities. The main section where game pieces are placed on the board consists of three rows. There are twelve game places, which are shaped as squares within each row. Each row is divided into two in the middle, with a separation sign. In the first and third rows, the cross (x) sign is used as the separation sign, and the plus (+) motif in the second row. The game board was probably used as a spolia during the renewal and repairs of the city wall seen

**Geliş Tarihi / Received Date:** 03.02.2020

**Kabul Tarihi / Accepted Date:** 18.05.2020

in the Seljuk Period due to its large size and massive structure. Sinope duodecim scriptorum table is not exactly like any game table according to the arrangement of the game places and separation signs. It is possible to think that the common motifs of the period were designed and used differently and, in this sense, it was an original example.

### Giriş

Sinope Karadeniz'in en kuzey noktasında, anakarayla ileri doğru genişleyen Boztepe Yarımadası arasındaki dar bir kıstakta yer alan önemli bir Paphlagonia kentidir. Coğrafi olarak doğal bir limana sahip olan kent, bu sayede antik dönemde Karadeniz'in en önemli ticaret limanı olarak faaliyet göstermiştir. Deniz ticaretindeki önemi nedeniyle bu kent Klasik, Hellenistik, Roma, Bizans, Selçuklu, Beylikler ve Osmanlı Dönemleri'ni içine alan, geniş bir tarihi süreç içerisinde kesintisiz olarak yerleşim görmüştür.<sup>1</sup>

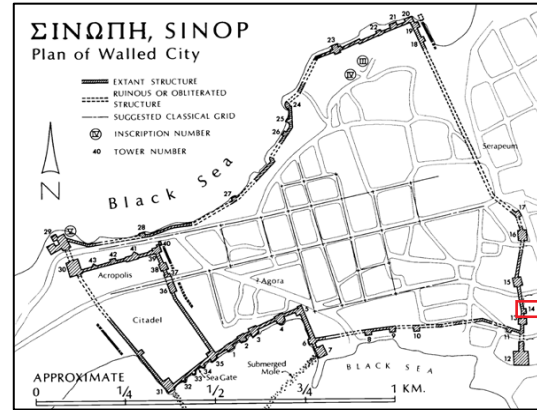
Bu çalışmada Sinope'de tespit edilmiş olan antik bir oyun tablası incelenmiştir. Kentin sur duvarı üzerinde devşirme olarak kullanılmış olan bu tabla, Roma Dönemi'nde oldukça sevilen ve pek çok kentte tabla örneği tespit edilen duodecim scriptorum oyununa aittir. Çalışma içerisinde tablanın tanımlaması yapılmış ve benzer örnekler ışığında sahip olduğu tipolojik özellikler ayrıntılı olarak değerlendirmeye alınmıştır.

### Tanımlama

Konumuzu oluşturan antik oyun tablası, Sinope sur duvarı üzerinde devşirme malzeme olarak kullanılmıştır.



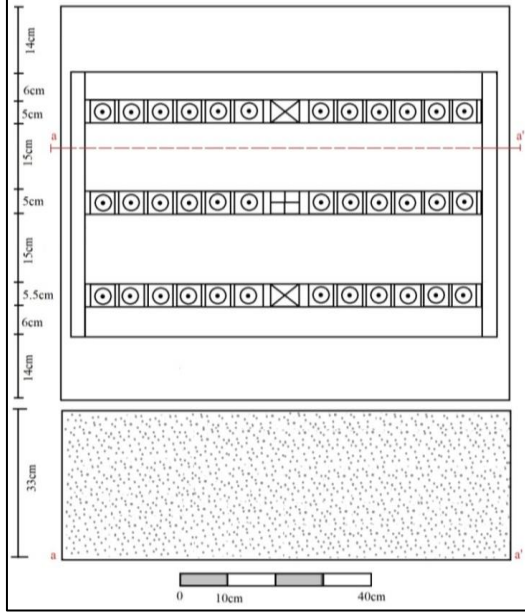
Resim 1. Sinope Duodecim Scriptorum Tablası, Buluntu Yeri



Resim 2. Sinope Duodecim Scriptorum Tablası Buluntu Yeri (Bryer ve Winfield, 1985: 88)

<sup>1</sup> Kent konusunda ayrıntılı bilgi için bkz.: Akurgal ve Budde, 1956; Erzen, 1956: 69-72; Boysal, 1959: 23-29; Barat, 2012: 25-64.

Mermerden yapılmış olan bu tabla, 94 cm uzunluğunda, 85.5 cm genişliğinde ve 33 cm yüksekliğindedir.



**Resim 3.** Sinope Duodecim Scriptorum Tablası

Yan ve alt yüzeyleri kabaca murçlanmış olan tablanın üst yüzeyi özenlice işlenerek, perdahlanmıştır. Tablanın özellikle sol bölümü günümüzde oldukça aşınmış durumdadır.



**Resim 4.** Sinope Duodecim Scriptorum Tablası

Oyun tablası tipolojik olarak üç sıralı, on iki haneli tabla tipolojisi arasında yer almaktadır (3 x 12). Oyun taşlarının yerleştirildiği ana bölüm 5 cm yüksekliğindeki üç

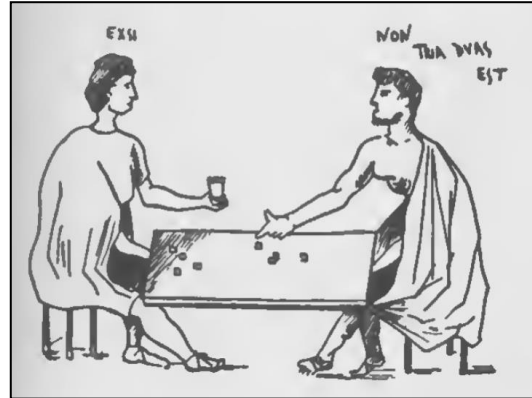
sıradan oluşmaktadır. Paralel olarak yerleştirilmiş her bir sıranın içerisinde genişlikleri 5 - 5.5 cm arasında değişen ve kareler şeklinde biçimlendirilmiş olan on iki oyun hanesi bulunmaktadır. Kare oyun hanelerinin tümü, daireler ve bu dairelerin tam merkezinde nokta şeklinde bir oygu ile bezenmiştir. Üç oyun sırası, her iki yandan 3 cm genişliğindeki bir çerçeve ile sınırlanmıştır.

Aralarında 15 cm ölçüsünde boşluklar bırakılmış olan her oyun sırası, iki yanda altışar hane olmak üzere bir ayırma işareti ile tam ortadan ikiye ayrılmıştır. Ayırma işareti olarak birinci ve üçüncü sıralarda çarpı (x), ikinci sırada artı (+) motifi kullanılmıştır.

Sinope sur duvarı üzerinde devşirme malzeme olarak kullanılmış olan, üç sıralı ve on iki haneli bu tablanın benzer örnekler ışığında antik dönem duodecim scriptorum oyununa ait olduğu anlaşılmaktadır.

### Antik Dönemde Duodecim Scriptorum Oyunu

Roma Dönemi'nin en sevilen tabla oyunlarından biri olan duodecim scriptorum, Latince "on iki nokta oyunu" ya da "on iki işaret oyunu" anlamına gelmektedir. Oyun, tabla ya da oyun masasına karşılıklı olarak oturan iki kişinin on beşer taş ve üç zar ile oynadığı, şansa dayalı bir yarış oyunudur.<sup>2</sup>



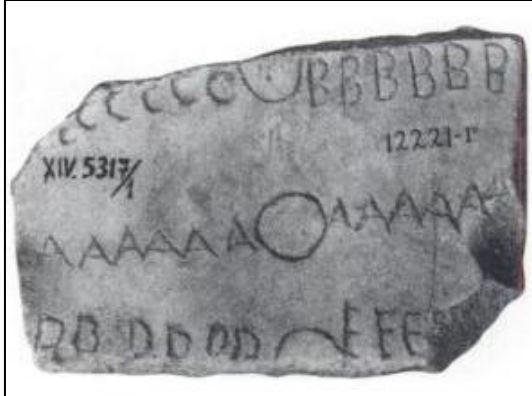
**Resim 5.** Duodecim Scriptorum Oynayan Oyuncular (Bell, 1969: Fig. 28)

<sup>2</sup> Duodecim scriptorum oyunu konusunda ayrıntılı bilgi için bkz.: Austin, 1934: 30-34; Bell, 1969: 30-34;

Schädler, 1995: 73-81; Arslan, 2007: 36-40; Selvi-Bener, 2013: 53-67.

Oyuna oynayan iki oyuncunun taşları/pulları renk (örneğin siyah ve beyaz) ya da bezeme (örneğin çizgili ve çizgisiz) yoluyla birbirinden ayrılmaktadır. Yunanca *πεσσοί*=pessoi, Latince *latrunculi* olarak adlandırılan oyun taşlarının yapımında pişmiş toprak, ahşap, kemik, cam ya da değerli taş malzeme kullanılmıştır.<sup>3</sup> Yunanca *κύβοσ*=kybos, Latince *tessera* olarak adlandırılan oyun taşları ise genel olarak altı yüzü bulunan ve her yüzünde birden altıya kadar sayıları barındıran küp şeklindeki objelerdir.<sup>4</sup>

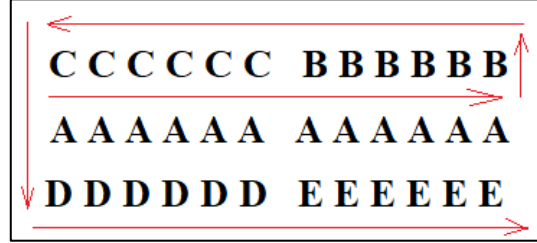
Oyunun amacı olasılıkla bütün taşları tablanın dışına, rakibinden önce taşmaktır. Oyuncuların hamleleri ve oyunun nasıl oynandığı konusunda kesin bir bilgi olmasa da bu konuda en çok kabul edilen düşünce, Ostia'da bulunmuş olan ve oyunu yeni öğrenenler için kuralları açıklamak üzere hazırlanmış olduğu düşünülen antik bir oyun tablasına dayanmaktadır.<sup>5</sup>



**Resim 6.** Duodecim Scriptorum Tablası Ostia (Selvi-Bener, 2013: Res. 64)

Tabla üzerinde, oyuncuların takip etmesi gereken hareket yönleri "A" harfinden başlayarak "E" harfine doğru işaret edilmiştir. Bu tablaya göre her iki oyuncu orta sıradan

oyuna başlamalı ve atılan üç zarın değerine göre taşlarını hareket ettirerek ilerlemelidir.



**Resim 7.** Duodecim Scriptorum Oyunu Hareket Yönleri

Oyun taşlarının tümünü toplayan ilk oyuncu, oyunu kazanmış sayılmaktadır.<sup>6</sup>

Başkent Roma, İtalya, Anadolu ve Kuzey Afrika gibi Roma İmparatorluğu'nun hüküm sürdüğü geniş bir coğrafya içerisinde, uzun yüzyıllar boyunca çok sevilerek oynandığı anlaşılan bu oyuna ait pek çok tabla örneği günümüze ulaşmış durumdadır.<sup>7</sup> Konumuzla ilgili olarak örneğin Anadolu'da Ephesos,<sup>8</sup> Aphrodisias,<sup>9</sup> Sagalassos,<sup>10</sup> Kibyra,<sup>11</sup> Perge<sup>12</sup> ve Side<sup>13</sup> gibi kentlerde, Roma İmparatorluk Dönemi'ne tarihlendirilen çok sayıda duodecim scriptorum tablası bulunmuştur.<sup>14</sup>

Bu popüler oyun genellikle taş bloklar ya da ahşap üzerine çizilerek özel olarak yapılmış oyun masaları üzerinde oynanmaktadır;<sup>15</sup> ancak hamam, agora, sütunlu cadde ya da stoa gibi insan trafiğinin yoğun olduğu antik dönem kamu yapılarının stylobatları üzerine kazılarak, pratik bir biçimde oluşturulan yer tablaları da bulunmaktadır. İnsan trafiğinin yoğun olduğu antik yapıların stylobatlarına çizilerek oynanan şans oyunları, insanların bir araya gelerek sosyalleşmesinin en eğlenceli yollarından biridir.<sup>16</sup>

<sup>3</sup> Oyunlarda, pişmiş toprak seramik parçalarının kabaca şekillendirilmesiyle oluşturulan oyun taşlarının yanı sıra çok farklı şekillerde özel olarak hazırlanmış taşların kullanıldığı da bilinmektedir. Kurke, 1999: 262-263 Fig. 1; Selvi-Bener, 2013: 71-82.

<sup>4</sup> St. Clair, 1996: 370-371 Dipnot 6 Res. 9; Selvi-Bener, 2013: 82-91.

<sup>5</sup> Austin, 1934: 33; Selvi-Bener, 2013: 54.

<sup>6</sup> Austin, 1934: 33; Selvi-Bener, 2013: 54-55.

<sup>7</sup> Schädler, 1995: 81.

<sup>8</sup> Schädler, 1995: 74.

<sup>9</sup> Roueché, 2007: 100-105.

<sup>10</sup> Talloen, 2018: 102-104 Fig. 2.

<sup>11</sup> Demirer, 2015: 744-745 Res. 1-2.

<sup>12</sup> Selvi-Bener, 2008: 175 Kat. no. 20 Res. 68; 179 Kat. no. 22 Res. 79; 180 Kat. no. 23 Res. 84; 181 Kat. no. 24 Res. 85A-B; 182 Kat. no. 25 Res. 86-87; 183 Kat. no. 26 Res. 88.

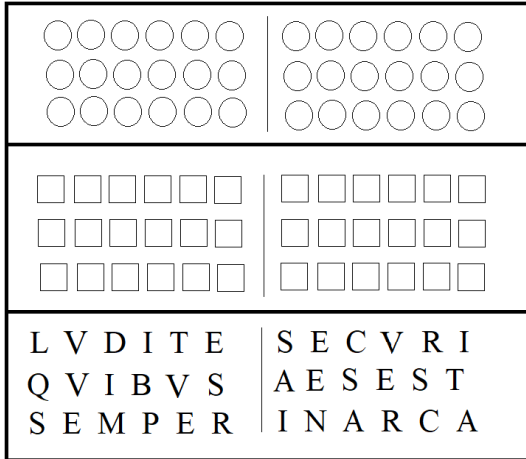
<sup>13</sup> Selvi-Bener, 2008: 178 Kat. no. 21 Res. 77.

<sup>14</sup> Schädler, 1995: 74-81.

<sup>15</sup> Selvi-Bener, 2013: 91-93.

<sup>16</sup> Selvi-Bener, 2013: 192-195.

Tablaların tümü her biri üzerinde on iki hane nin bulunduğu üç sıradan oluşmaktadır ve bu sıralar iki yanda altışar hane olmak üzere tam ortada yer alan bir işaret ile birbirinden ayrılmaktadır. Ele geçen çok sayıda ki tabla örneğinde ortak bir şablonun kullanılmadığı; sıralar üzerindeki hanelerin ve bunları ortadan ayıran işaretlerin çok çeşitli olduğu anlaşılmaktadır.<sup>17</sup> Örneğin oyun haneleri için daireler, kareler, çapraz ya da artı işaretleri, yapraklar, harfler, monogramlar, hilaller ve hatta erotik semboller gibi birbirinden farklı işaret ve motifler kullanılmıştır;<sup>18</sup> ancak haneleri daireler, kareler ya da harfler kullanılarak oluşturulan tablaların oldukça sık karşılaşılan tipler arasında olduğunu söylemek mümkündür.<sup>19</sup>



**Resim 8.** Daire, Kare ve Harflerden Oluşturulan Tabla Şemaları

Örneğin Aphrodisias'tan bir oyun tablasında oyun haneleri daire şeklinde; Perge'den bir örnekte<sup>20</sup> ise bitişik kareler şeklinde oluşturulmuştur.



**Resim 9.** Duodecim Scriptorum Tablası, Aphrodisias /M.S. Geç 2.-3. Yüzyıl  
<https://www.flickr.com/photos/wneuhsel/7471668214/>



**Resim 10.** Duodecim Scriptorum Tablası Perge/Geç Roma (?) (Selvi-Bener, 2013: Res. 88)

Oyun hanelerinin harflerden oluşturduğu oyun tablaları da en sık karşılaşılan örneklerden biridir. Bu tip tablalarda otuz altı oyun hanesi, birer harfe dönüştürülerek eğlence, şans ya da askerlikle ilgili söz, tekerleme ve deyişler oluşturulmuştur.<sup>21</sup> Örneğin LVDITE SECVRI QVIBVS AESEST SEMPER INARCA, "Kesen doluyorsa, korkusuz oyna" anlamına gelmektedir (Fig. 8).<sup>22</sup>

Tablalarda ortak bir şablonun kullanılmaması, oyun tablalarını kesin olarak tarihlendirmeyi de oldukça zorlaştırmaktadır. M.S. 2. ve 3. yüzyıllarda yaygın olarak oynandığı anlaşılan bu popüler oyunun, ele geçen örnekler ışığında özellikle Anadolu

tablaların farklı bir oyuna ait olabileceği düşünülmektedir. Austin, 1932: 32; Aslan, 2007: 39; Selvi-Bener, 2013: 58-59.

<sup>22</sup> Schamber, 2009: 44 Appendix B, No. 6.

<sup>17</sup> Selvi-Bener, 2013: 55-66.

<sup>18</sup> Bell, 1969: 31.

<sup>19</sup> Selvi-Bener, 2013: 53-67.

<sup>20</sup> Selvi-Bener, 2013: 183 Kat. no. 26 Res. 88.

<sup>21</sup> Roma İmparatorluğu'nda şans oyunlarının kumar olarak görülmesi nedeniyle, oyuncuların oyunu gizlemek için bu tür uygulamalara başvurduğu ya da bu tür

kentlerinde M. S. 5. ve 6. yüzyıllarda hala oynanmaya devam ettiğini söylemek mümkündür.<sup>23</sup>

### Değerlendirme ve Sonuç

Sinope sur duvarı üzerinde devşirme olarak kullanılmış olan bu oyun tablası olasılıkla büyük boyutları ve masif yapısı nedeniyle devşirme malzeme olarak tercih edilmiştir.<sup>24</sup> Var olan arkeolojik veriler, kentin kale ve surlarının en erken evresinin Hellenistik Dönem'e ait olduğuna işaret etmektedir.<sup>25</sup> Bu tarihten itibaren Bizans ve Selçuklu Dönemleri'nde kentin sur duvarları pek çok ekleme ve onarım görmüştür. Kentin 1214 yılında Selçuklu İmparatorluğu'nun egemenliğine girmesiyle birlikte kale içerisinde bir iç kale eklenmiş; bu iç kalenin inşasında çoğunlukla Hellenistik, Roma ve Bizans Dönemleri'ne ait mimari elemanlar devşirme malzeme olarak kullanılmıştır.<sup>26</sup> Bu oyun tablası da olasılıkla oyunun tamamen unutulmuş olduğu ve halk için hiçbir anlam ifade etmediği Selçuklu Dönemi'nde devşirme malzeme olarak kullanılmıştır.

Daire ve nokta şeklinde bir oygu ile bezenmiş, bitişik olmayan karelerden oluşturulan ve ayırma işareti olarak çarpı ve artı motifleri kullanılan Sinope duodecim scriptorum tablası, bugüne kadar tespit edilmiş olan hiçbir tabla örneği ile bire bir benzeşmemektedir. Oyun hanelerinin düzenleniş biçimi konusunda yapılmış olan ana sınıflandırmalar<sup>27</sup> içerisinde yer alan,

oyun yerlerinin bitişik olmayan karelerden oluştuğu 6, 7, 8, 16, 18 ve 19 nolu tiplerle<sup>28</sup> genel bir benzerlik söz konusu olsa da hem üst hem de alttan düz çizgilerle sınırlandırılmış, daireler ve bu dairelerin tam merkezinde nokta şeklinde bir oygu ile bezenmiş olan Sinope örneği tüm bu örneklerden farklılaşmaktadır. Ayırma işareti olarak kare içerisinde çarpı (x) motifinin kullanıldığı Ephesos ya da Abu Shaar<sup>29</sup> gibi tabla örneklerinde de oyun hanelerinin genel düzenleniş biçimleri Sinope örneğinden farklıdır.



**Resim 11.** Duodecim Scriptorum Tablası, Ephesos /Geç Roma, <https://locusludi.ch/inside-ephesus/>

<sup>23</sup> Selvi-Bener, 2013: 67.

<sup>24</sup> Oyun tablalarının duvarlarda ya da taban döşemelerinde devşirme malzeme olarak kullanılması sık karşılaşılan bir uygulamadır. Örneğin Perge'de geç dönemde inşa edilmiş bir kilise duvarında duodecim scriptorum tablası devşirme malzeme olarak kullanılmıştır. Bkz.: Abbasoğlu ve Özdizbay, 2008: 490; Selvi-Bener, 2013: 65 Res. 86-87. Kibyra'da tespit edilmiş olan iki duodecim scriptorum tablası taban döşemelerinde devşirme olarak kullanılmıştır. Bkz.: Demirer, 2015: 744-745

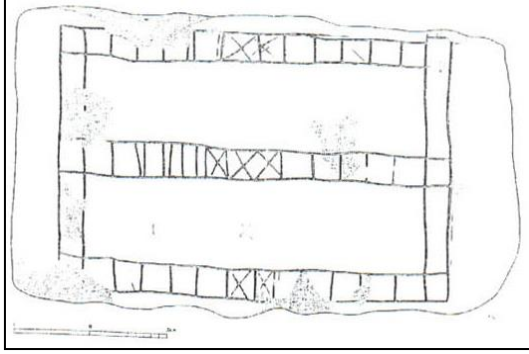
<sup>25</sup> Kentin batı yönünde yer alan surlar olasılıkla Hellenistik Dönem'e aittir. Bu yönde yer alan sur duvarlarında *emplekton örgü tekniği* kullanılmıştır. Redford, 2014: 24-39

<sup>26</sup> Kentin kale ve sur duvarları konusunda geniş bilgi için bkz.: Bryer ve Winfield, 1985: 76-79 Fig. 4-14; Redford, 2014: 27-61.

<sup>27</sup> Roma Dönemi tablalarında oyun hanelerinin düzenleniş biçimi konusunda yapılmış olan en kapsamlı çalışma *British Museum Tamamlanmamış Tabla Tipolojisi*'dir (Bell ve Roueché, 2007: 109). Selvi-Bener, bu tipoloji içerisinde yer alan on bir tabla tipine, dokuz yeni tip daha ekleyerek sınıflandırmayı genişletmiştir. Selvi-Bener, 2013: 55-67.

<sup>28</sup> Selvi-Bener, 2013: 207-218.

<sup>29</sup> Mısır/Abu Shaar'da M. S. 309-310 yıllarında kurulan bir Roma kalesinde ele geçen bu tabla, birinci ve üçüncü sıralarda iki; ikinci sırada üç ayırma işareti kullanılmış olmasıyla olasılıkla farklı kuralları olan bir duodecim scriptorum oyununa aittir. Bkz.: Mulvin ve Sidebotham, 2004: 609-611; Selvi-Bener, 2013: 59-60 Res. 72.



**Resim 12.** Duodecim Scriptorum Tablası, Abu Shaar /M. S. 4. Yüzyıl (Selvi-Bener, 2013: Res. 72)

Hanelerin ve ayırma işaretlerinin düzenlenişine göre tipolojik olarak hiçbir oyun tablası ile benzeşmeyen Sinope duodecim scriptorum tablasında, dönemin yaygın motiflerinin farklı şekilde tasarlanarak kullanıldığını ve bu anlamda özgün bir örnek olduğunu düşünmek mümkündür.

Sinope'nin günümüze kadar kesintisiz olarak yerleşim görmesi ve var olan antik malzemelerin özellikle Bizans ve Selçuklu Dönemleri'nde devşirme olarak kullanılması nedeniyle kentin antik dokusu ya da halkın günlük yaşantısı konusunda bilgilerimiz sınırlıdır. Tespit edilmiş olan bu tabla, Roma Dönemi'nde Sinope halkının gündelik yaşantısı hakkında küçük de olsa bir ipucu vermesi bakımından oldukça önemlidir. Roma Dönemi boyunca hem başkent Roma'da hem de Anadolu ya da Kuzey Afrika gibi eyaletlerin büyük ve önemli kentlerinde, halkın bir araya gelerek vakit geçirmek ve eğlenmek amacı ile oynamış olduğu çok sevilen duodecim scriptorum oyununun, nispeten uzak bir coğrafyada yer alan Karadeniz Bölgesi'nde de bilinerek oynandığını ve dönemin popüler oyunlarının bölge halkının günlük yaşantısında diğer bölgelerle paralel olarak yer aldığını kanıtlamaktadır. Söz konusu oyun tablası şimdilik bölgede tespit edilmiş tek örnek olması bakımından da oldukça önemlidir.

Tablanın devşirme olarak kullanılması ve benzer bir karşılaştırma örneğinin bulun-

mayışı tarihlendirilmesini oldukça zorlaştırırsa da Anadolu örneklerinin çoğunlukla M. S. 5. ve 6. yüzyıla tarihlendirildiği<sup>30</sup> göz önüne alındığında Sinope duodecim scriptorum tablasını da Geç Roma Dönemi'ne tarihlendirmek mümkün görünmektedir.

#### KAYNAKÇA

Akurgal, Ekrem ve Budde, Ludwig, (1956), *Vorläufiger Bericht Über die Ausgrabungen in Sinope*, Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.

Arslan, Aytuğ, (2007), "Roma Halkının Sevdiği Bir Oyun: Duodecim Scripta", *Selçuk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Edebiyat Dergisi*, 17, 33-43.

Austin, Roland G., (1934), "Roman Board Games. I", *Greece & Rome*, 4/10, 24-34.

Abbasoğlu, Haluk ve Özdişbay, Aşkın, (2008), "Perge Kazı ve Onarım Çalışmaları 2007 Yılı Raporu", *KST*, 30/ II, 483-502.

Barat, Claire, (2012), "La ville de Sinope, reflexions historiques et archeologiques", *Sinope. The Results of Fifteen Years of Research Proceedings of the International Symposium, 7-9 May 2009*, (Ed. Dominique Kassab Tezgör), Leiden: Brill, 25-64.

Bell, Robert C., (1969), *Board and Table Games from Many Civilizations I*. London: Oxford University Press.

Boysal, Yusuf, (1959), "Sinop'un En Eski Buluntuları ve Kolonizasyonu Hakkında", *TAD*, VIII/2, 23-29.

Bell, Robert C. ve Roueché, Charlotte, (2007), "Graeco-Roman Pavement Signs and Game Boards, A British Museum Working Typology", *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium*, (Ed. I. L. Finkel), Londra: The British Museum Press, 106-109.

Selvi-Bener, Salkım, (2013), *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*, İstanbul: Kitap Yayınevi.

<sup>30</sup> Selvi-Bener, 2008: 177-183 Kat. no. 20-26; Selvi-Bener, 2013: 67.

- Selvi-Bener, Salkım, (2008), *Eski Yunan ve Roma'da Oyun ve Oyuncaklar*, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bryer, Antony ve Winfield, David, (1985), *The Byzantine Monuments and Topography of the Pontos*, Washington: Dumbarton Oaks.
- Erzen, Afif, (1956), "Sinop Kazısı 1953 Yılı Çalışmaları", *TAD*, VI/1, 69-72.
- Demirer, Ünal, (2015), "Kibyra Kazılarında Bulunan İki Adet Duodecim Scripta Tablası", *I. Teke Yöresi Sempozyumu Bildiriler Kitabı*, (Ed. Şevkiye Kazan Nas), Antalya: Asude Ofset Matbaa Hizmetleri 741-748.
- Kurke, Leslie, (1999), "Ancient Greek Board Games and How to Play Them", *Classical Philology*, 94/ 3, 247-267.
- Mulvin Lynda ve Sidebotham, Steven E., (2004), "Roman Game Boards from Abu Sha'ar (Red Sea Coast, Egypt)", *Antiquity*, 78/301, 602-617.
- Redford, Scott, (2014), *İktidar İmgeleri. Sinop İçkalesindeki 1215 Tarihli Selçuklu Yazıtları*, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Roueché, Charlotte, (2007), "Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias", *Ancient Board Games in Perspective: Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions*, (Ed. I. L. Finkel), London: The British Museum Press, 100-105.
- Schädler, Ulrich, (1995), "XII Scripta, Alea, Tabula: new evidence for the Roman history of Backgammon", *New Approaches to Board Games Research: Asian origins and future perspective. International Institute for Asian Studies*, (Ed. Alexander J. de Voogt), Leiden: IAS, 73-98.
- Schamber, Peter, (2009), *XII Scripta: Compilation, Analysis and Interpretation*, Senior Thesis, DePauw: DePauw University.
- St. Clair, Archer, (1996), "Evidence for Late Antique Bone and Ivory Carving on the Northeast Slope of the Palatine: The Palatine East Excavation", *Dumbarton Oaks Papers*, 50, 369-374.
- Talloon, Peter, (2018), "Rolling the dice: Public game boards from Sagalassos", *HEROM*, 7/1-2, 97-132.