

„Felietyony na długie, zimowe wieczory” – odcinek 6

Kości zostały rzucone...

Skoro ostatecznie odcinki naszych felietonów związały się z aktualnymi datami, to może jeszcze dziś spróbujmy pozostać w kręgu wydarzeń historycznych z początków stycznia i skojarzeń jakie niosą odnośnie gier.

Jak zapisał Swetoniusz, przy przekraczaniu płytkiej rzeki Rubikon, 10 stycznia 49 r. p.n. e. Juliusz Cezar użył greckiego sformułowania *Anerrhiphtō kybos*, znanego z tekstu sztuki ateńskiego autora Menandra, co odnosiło się do podrzucenia kostki do gry, dosłownie: „kostka niech będzie (pod)rzucona”. W łacińskiej wersji to: *Alea iacta est*, a więc właśnie „kość została rzucona” i chodzi tu o liczbę pojedynczą choć do powszechnego słownictwa przeszło to określenie jako „kości”. Dlaczego Cezar posłużył się takim porównaniem? Było to symboliczne przekroczenie granicy decyzji, od której nie ma odwrotu. Gajusz Juliusz Cezar rozpoczynał w ten sposób wojnę, która zmieniła losy Rzymu. Kostka została wprawiona w ruch - gra rozpoczęta i nie da się jej cofnąć.

Z licznych tekstów autorów łacińskich, takich jak Plutarch, Swetoniusz i Seneka, wiemy, z jak wielkim oddaniem poświęcali się grze w *alea* (terminem tym określano wszystkie gry z użyciem kości) władcy cesarstwa rzymskiego. Cesarz Klaudiusz zafascynowany kośćmi napisał specjalny traktat o ich użytkowaniu (niezachowany do naszych czasów), a także – nie mogąc się obyć bez ulubionego zajęcia w podróży, zaprojektował stolik ze specjalnym brzegiem, umożliwiającą rozgrywki na wyjazdach (tzw. *alveus*). Grom poświęcano wiele czasu nie tylko w antycznych społecznościach Morza Śródziemnego. Historyk rzymski Tacyt w swym dziele *Germania* (I w. n.e.) ukazał niezwykle znaczenie przypisywane przez ludy germańskie rozgrywkom, w których używano kości. Wygrana lub przegrana były to sprawy najwyższego honoru i można było pożegnać się z życiem przy nietrafnych wyborach. Z dwóch niezależnych relacji Prokopiusza z Cezarei, greckiego historyka z VI w., oraz Pawła Diakona, benedyktyńskiego mnicha, żyjącego w VIII w., dowiadujemy się, że Rodulf – przywódca Herulów – podczas decydującej walki z Longobardami (508 r.) w grze poszukiwał odpowiedzi na pytanie o losy bitwy. Zatem kości były bardzo powszechne i wiązały się z utożsamianiem zdarzeń losowych, czyli rzutów kośćmi, z manifestacją woli bogów – sprzyjania bądź utraty zaufania sił wyższych.

W noworocznym felietonie opowiedzieliśmy o rozgrywkach astragalami. Były one pierwowzorami przyszłych kostek sześciennych. Proces stopniowego wygładzania, szlifowania

i przycinania wypukłości doprowadził prawdopodobnie do powstania prostokątnych kształtów, które ostatecznie przybrały postać stosunkowo regularnego bloku, na którym zaznaczano ilości oczek (od 1 do 6).

W okresie średniowiecza kostki sześciennie to najbardziej popularne zabytki znajdowane na stanowiskach, choć jednocześnie to najbardziej zwalczane i potępiane atrybuty rozgrywek. W rozgrywkach kościanych widziano wyjątkowo „czcze” zajęcia utożsamiane jedynie z pustą rozrywką i skłaniające do popadania w burzliwe konflikty. Na przełomie XI i XII w. ruski dziejopis Nestor w *Powieści lat minionych* skarżył się na masowe „igrzyska”, podczas gdy cerkwie stoją puste. W XII w. św. Bernard z Clairvaux zalecał templariuszom, aby wystrzegali się gry w kości, a angielski teolog i filozof Aleksander Neckman pod koniec tego stulecia nazwał kości grą nieuczciwą. Sobór IV laterański w 1215 r. zabronił duchownym nie tylko takiej gry, ale wręcz przebywania w towarzystwie osób grających w kości. Pół wieku później w Budzie zwrócono uwagę również na konieczność pozbycia się kostek z probostw, a także nieuczestniczenia duchownych w karczemnych rozgrywkach. W XV w. klerycy archidiecezji gnieźnieńskiej musieli się liczyć z poważnymi restrykcjami pieniężnymi, a nawet więzieniem, za grę w kości. Zupełny brak tolerancji dla tej formy rozrywki wykazał Ludwik IX Święty, który w roku 1254 wydał zakaz prowadzenia takich rozgrywek. Jego dziad, Filip August, ograniczył się jedynie do karania śmiercią tych, którzy przeklinali podczas gry.

Warto też wspomnieć, że uznaje się, że same kostki mogły być użytkowane nie tylko w grach ale również w formie przyborów stosowanych do losowania podczas podejmowania decyzji, wykorzystywano je do znalezienia arbitra w sporze, lub rozstrzygnięcia sporu. W Kolonii zgodnie z przekazami pisanymi rzuty kośćmi służyły do dystrybucji wina, a w wielu niemieckich i szwajcarskich miastach cło było obliczane w sześciennych kostkach.

Niewątpliwie jednak podczas badań archeologicznych jednym z najczęstszych znalezisk związanych z grami są wszelkiego rodzaju kostki, przy czym najmniejsze mają ścianki o długości 0,5 cm, największe są czterokrotnie dłuższe. Kostki do gry najczęściej produkowano z kości śródrezcza lub śródstopia bydła, najpierw odcinając górne i dolne części stawowe, a następnie pozostałe środkowe partie stopniowo zmniejszono o połowę i dzielono na ćwiartki w celu przygotowania pożądanego półproduktu. Sposób ten potwierdzony jest już na stanowiskach rzymskich. Przemysł kostkarski był bardzo rozpowszechniony szczególnie w XIV i XV w. na co wskazują np. frankfurckie źródła pisane. Podają one, że we Frankfurcie używano około 10 000 kości rocznie.

Najstarsze tego typu zabytki w średniowiecznej Polsce, spotykane są na Śląsku i pochodzą z końca IX-pocz. X w. W średniowieczu znano dwa systemy znakowania punktów na kostkach. Podstawowy i najbardziej powszechnie stosowany zakładał nanoszenie na przeciwległe ścianki punktów dopełniających się do liczby 7 (6+1; 2+5; 4+3), drugi był bardziej skomplikowany z numeracją dopełniająca się wg schematu: 11 x 7 x 3 (6+5; 4+3; 2+1). Z licznych przekazów pisanych wiadomo, że nieuczciwi gracze chętnie posługiwali się fałszowanymi kostkami. Z Wrocławia znany jest egzemplarz wyposażony w dwie ścianki oznaczone czterema oczkami (brak trójki). Taką samą kostkę – jednoznacznie wskazującą na oszustwo – widzimy na tryptyku Hieronima Boscha *Ogród rozkoszy ziemskich – Piekło* (ok. 1450-1490). Z jednej strony rozwijano różne metody oszukiwania w celu osiągnięcia korzystnych wyników rzutów kośćmi, z drugiej strony starano się penalizować takie zachowania. Wśród sposobów na nieuczciwe wykonywanie kości spotyka się: 1. Najczęstszy sposób - kostka ma boki o różnych rozmiarach co dawało większą szansę do upadania na boki szersze; 2. Kostki mogą mieć zastrzone lub spłaszczone krawędzie, co pozwalało dłużej toczyć się; 3. Można było wypełnić kostkę sześcienną ciężkim materiałem, takim jak rtęć lub ołów w pobliżu numeru znajdującego się na pożądanym boku. Sposób ten pochodzi jeszcze ze starożytności - Grecy opracowali wariant wypełnienia oczek ciężkim materiałem zamiast farby. 4. Można było także wykorzystać właściwości poroża bądź kości sytuując mniej korzystne oznaczenia ścianek na bokach o lżejszej strukturze *spongiozy*, a bardziej pożądane w rejonach substancji zbitiej. Chęć wpływania na intratne wygrane była zapewne pokusą zarówno świeckich, jak i duchownych. W 1496 r. w wieluńskim sądzie kapitulnym odbyła się rozprawa przeciwko proboszczowi i rektorowi tamtejszej szkoły Mateuszowi z Bolesławca. Ksiądz nie tylko, wbrew zakazom, grał całą noc w gospodzie w kości, ale co gorsza grał nieuczciwie kostkami z podwójną liczbą ścianek o pięciu i trzech oczkach. Próby podrabiania przyborów do gry sugerują również, że każdy z graczy miał własny komplet przyborów, tym bardziej że w dużych skupiskach miejskich działali zawodowi kosterzy utrzymujący się z tego procederu. Widzimy ich na obrazie Petera Bruegla Starszego *Walka karnawału z postem* (1559). Duchowni podejmowali próby ograniczenia niebezpiecznej, hazardowej gry w kości. Przykładem takiego działania może być spektakularna akcja niszczenia narzędzi służących odciąganiu wiernych od szlachetnych zajęć, podjęta przez franciszkanina Jana Kapistrana, za którego namową w 1453 r. w Krakowie spalono na stosie kości do gry, szachy, warcabnice i wszelkie tego typu przybory. W jaki sposób można było oszukiwać dowiadujemy się z manuskryptu omawianego w poprzednim felietonie - Alfonsa X Mądrego w *Libro de los dados...* z 1283 roku, gdzie znajduje się informacja, że za nieuczciwe uważa się używanie kości o nierównych ściankach (np.

podpiłowywanych) bo większe było prawdopodobieństwo wyrzucenia spodziewanego wyniku. Aby się uchronić gracze dobierali sobie osobę postronną, której zadaniem było wyłącznie rzucanie kośćmi aby podejrzenie nieuczciwości nie padało na któregoś z graczy.

Na terenie Polski upowszechniła się terminologia dotycząca rzutów pochodząca z języka niemieckiego ewentualnie z łączenia nazw niemiecko-czeskich: es/as – jeden punkt, tuz/dus – dwa punkty, dryja – trzy punkty, kwater/kwader – cztery punkty, cynk/cynek – pięć punktów, zez/zyz – sześć punktów. Wielu badaczy wskazuje na to, że prowadzono rozgrywki z grupy *tabula* (czyli gier tablicowych) również z użyciem kości, wyznaczających poszczególne ruchy pionów.

Do miłośników gry w kości należeli również władcy, którzy nie stronili od toczenia bojów o wielkie stawki. Mistrz Wincenty Kadłubek przytoczył bardzo ciekawą opowieść, w której zilustrowaniu wspaniałomyślności księcia Kazimierza Sprawiedliwego posłużył właśnie incydent związany z grą: *Ktoś zaprosił tego księcia do pojedynku w kości [...]. W środku leży stawka na zwycięstwo: ogromna ilość srebra. Chwieje się czas jakiś los walki i waha. [A gracz] ów w strachu wzdycha i drży, cały oszołomiony pośród nadziei i obawy, całkiem oddech wstrzymawszy, aż wreszcie ostatni rzut rozstrzyga los pojedynku i wyrokuje o zwycięstwie księcia. Wtedy gracz uniesiony jakimś szaleńczym gniewem podnosi pięść, z rozmachem uderza księcia w twarz – i pod osłoną nocy wymknąwszy się z rąk krzyczących wokół niego ludzi rzuca się do ucieczki”. Księżę jednak nie szuka zemsty, przebacza porywczemu Janowi (tak nazywał się szlachcic stający do pojedynku), a z fatalnej gry wyciąga naukę: „Nauczył mnie bowiem, abym pamiętał, że dla księcia niebezpieczne jest wdawać się w gry, jeszcze niebezpieczniej nawet w najmniejszych sprawach zdawać się na łaskę niepewnego losu. Przezornie bowiem powinni władcy władać, nie ślepych trafem.*

Wielkie zamiłowanie do gry w kości, a w konsekwencji częste naruszanie porządku, musiało być poważnym problemem prawnym, gdyż w XIV w. król Kazimierz Wielki w swych statutach jednoznacznie zabronił gry uprawianej dla zysku, pozwalając jednocześnie na takie formy ich użytkowania, które miały służyć umilaniu wolnego czasu.

Tak oto odkrycia kości, które zgodnie ze źródłami historycznymi masowo potępiającymi ich stosowanie, powinny być rzadkością wśród znalezisk archeologicznych, dowodzą, że zakazy przegrywały z powszechną miłością do rozgrywek i emocji jakie te niepozorne, drobniotkie przedmioty dostarczały amatorom wszelkich gier.