



MAGIA GRY

sztuka rywalizacji



The Magic of the Game – the art of the contest

Poznań 2012

Wystawa
MAGIA GRY – sztuka rywalizacji
prezentowa w Muzeum Archeologicznym w Poznaniu
kwiecień - sierpień 2012 r.

Kurator: *Agnieszka Stempin*

Współpraca merytoryczna: *Kateriny Zisopulu-Bleja, Zbigniew Bartkowiak*

Fotografie: *Kateriny Zisopulu-Bleja*

Publikacja towarzysząca ekspozycji:

Redaktor naczelny wydawnictw muzealnych: *Marzena Szmyt*

Redaktor: *Agnieszka Stempin*

Autorzy tekstów:

Piotr Adamczyk (Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Elblągu),

*Andrzej Ćwiek (Instytut Prahistorii Uniwersytetu A. Mickiewicza w Poznaniu,
Muzeum Archeologiczne w Poznaniu),*

Zbigniew Bartkowiak, Agnieszka Stempin, Małgorzata Żukowska (Muzeum Archeologiczne w Poznaniu).

Fotografie: *Kateriny Zisopulu-Bleja*

Rysunki: *Jolenta Kędelska*

Wykorzystano również zdjęcia z archiwów:

*Biblioteki Kórnickiej, British Museum, Muzeum Narodowego w Poznaniu,
Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie*

Tłumaczenia: *Zofia Ziółkowska*

Redakcja językowa i korekta: *Mieczysława Makarowicz*

Opracowanie graficzne: *Paweł Bleja*

Wydawca: *Muzeum Archeologiczne w Poznaniu*

Patroni medialni:



ISBN 978-83-60109-23-6

spis treści

Magia gry – sztuka rywalizacji

str. 5

Astragalusy – czyli dlaczego gramy sześciennymi kostkami?

str. 17

Kości

str. 27

Gry planszowe – *tabula*

str. 41

I. Okres wpływów rzymskich *str. 42*

II. *Tabula* średniowieczne i nowożytne *str. 49*

Gry skandynawskie

str. 65

Szachy – geneza gry i europejskie początki

str. 73

Piłki, kule, kręgle

str. 89

Karty

str. 103

Gra w gąskę

str. 109

Gry w heraldyce, detalach dekoracyjnych oraz sztuce na terenie Polski

str. 113

Gry nie z tego świata

str. 125

Spis ilustracji

str. 134





ilustracja 1

MAGIA GRY – sztuka rywalizacji

Agnieszka Stempin

[...] Grali na bloniu w taflii i byli szczęśliwi [...]

Saga Snori Sturlusona opowiadająca o „niebie” Wikingów

Czy współczesny człowiek wyobraża sobie niebo jako wielkie boisko? Czy marzymy, aby po trudach życia, w krainie wiecznego szczęścia spędzać czas na rozmaitych grach?

Choć stosunek naszych przodków do przeróżnych rozgrywek zmieniał się, należy przyznać, że szczególnie w najstarszych okresach ich powstawania traktowane były z niezwykłą powagą.

Sport i rywalizacja towarzyszyły ludzkości od zarania jej dziejów; dziś, w sposób szczególny, dziedziny te dostarczają okazji do odpoczynku, stanowią doskonałe hobby i sposób spędzania wolnego czasu. Świadczą także o współnocie ludzi skupionych wokół wzajemnych fascynacji bez względu na wiek czy kolor skóry. Wystawa *Magia gry – sztuka rywalizacji* zaprezentowana została przez Muzeum Archeologiczne w Poznaniu w czasie, kiedy cała Europa przygotowywała się do wielkiego sportowego święta – Euro 2012, a Polsce przypadła rola gospodarza tych wydarzeń. Pasja piłkarska zjednoczyła wielu entuzjastów tej dyscypliny i na długi czas zawładnęła gorącymi dyskusjami, wielomiesięcznymi treningami i spekulacjami dotyczącymi wyników zmagania. Nadzieje na ciekawe widowisko skoncentrowały się wokół idei rozgrywek. Obserwując te przygotowania, nie sposób uniknąć porównań z przeszłością. Jakie znaczenie przypisywano grom, kto je kreował, kto grał, jakie przedmioty tworzone z myślą o rozgrywkach i czy zawsze służyły tylko rozrywce? Słowo gra stało się pierwiastkiem łączącym tegoroczne zmagania piłkarskie i ukazane na wystawie dawne aktywności, widziane z szeroko pojętej perspektywy historycznej. Myślą przewodnią ekspozycji jest nakreślenie idei, jakie towarzyszyły powstawaniu gier, i przedstawienie stosunku człowieka do różnych form rywali-



Chés le Gras Libraire Grande Salle du Palais à L. Couronné à Paris

ilustracja 2



ilustracja 3

zacji, a także zmian, jakie w tej materii możemy obserwować na przestrzeni wieków. Szczególnie ciekawe wydaje się zwrócenie uwagi zwiedzających na wielkie znaczenie przypisywane rywalizacji przez społeczności starożytne i średniowieczne, dla których gry miały zasadnicze znaczenie jako narzędzia oswojania rzeczywistości, ukazując stosunek człowieka do losu, czasu i przestrzeni społecznej. Ekspozycja *Magia gry – sztuka rywalizacji* prezentuje człowieka jako *homo ludens* – istotę, która z gry uczyniła coś więcej niż tylko zabawę i rozrywkę, wplatając ją w sferę kulturową jako jej cenny i twórczy element.

Zaprezentowanie zgromadzonych na wystawie eksponatów było możliwe dzięki współpracy i życzliwości pracowników wielu placówek naukowych i muzealnych. Swoich zbiorów użyczyły: Biblioteka Kórnicka, Muzeum Narodowe w Poznaniu, Państwowe Muzeum Archeologiczne w Warszawie, Muzeum Archeologiczne w Gdańsku, Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Elblągu, Muzeum

Warmii i Mazur w Olsztynie, Muzeum Archidiecezjalne w Przemyślu, Muzeum Okręgowe w Sandomierzu, Muzeum w Międzyrzeczu, Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie, Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu, Muzeum im. Leona Wyczółkowskiego w Bydgoszcy, Muzeum Archeologiczne we Wrocławiu, Instytut Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego, Instytut Archeologii i Etnologii PAN Oddziały: we Wrocławiu, w Poznaniu, Instytut Prahistorii Uniwersytetu Adama Mickiewicza w Poznaniu, Muzeum Podlaskie w Białymstoku, Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Głogowie, Muzeum Okręgowe Ziemi Kaliskiej, Muzeum Archeologiczne i Etnograficzne w Łodzi, Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie.

Na ekspozycji prezentujemy również przedmioty pochodzące z kolekcji prywatnych, użyczone przez: Piotra Adamczyka, Jarosława Jaskulaka, Zbigniewa Rorata, Jarosława Sińczuka, Michała Łukomskiego.

Wszystkim składamy serdeczne podziękowania.

Co pozostało z dawnych gier?

W sposób szczególny pragniemy zwrócić uwagę zwiedzających na problematykę indywidualnego stosunku człowieka do gry – szczególnie takiej, w której można było samodzielnie się sprawdzić, jednocześnie napawającej dumą z powodu odnoszonych na tym polu zwycięstw i skłaniającej do utożsamiania się z całą gamą przynależnych jej atrybutów. Główny ciężar zainteresowania daną tematyką skupiono na grach, które jeszcze do niedawna nosiły miano „domowych lub prywatnych”, choć emocje im towarzyszące – jak wynika z wielu przekazów – były nie mniejsze niż dzisiejsze ekscytacje na boiskach. Realizację wystawy oparto zatem na zabytkach, które w sposób bezpośredni lub pośredni wskazują na znaczenie gier w różnych dziedzinach życia oraz na ich obecność zarówno w radosnych chwilach, jak i bardzo tragicznych losach. Dzięki przedstawieniom zawartym na eksponatach, ich symbolice i zasadom stosowanym w rozgrywkach zamierzaliśmy ukazać nie tylko ciekawe formy spędzenia wolnego czasu z przeszłości, ale przede wszystkim sferę aktywności, dzięki której, w ubiegłych wiekach, poznawano wiele ważnych elementów kulturowych, religijnych oraz dotyczących problematyki społecznej.

Zgromadzone przedmioty, sklasyfikowane jako rekwizyty służące do gier, to w znakomitej większości zabytki archeologiczne pochodzące z badań prowadzonych na terenie Polski. Najstarsze z nich swą metryką sięgają okresu wpływów rzymskich, czyli pierwszych stuleci naszej ery, największa jest natomiast kolekcja eksponatów przynależna do epoki średniowiecza oraz czasów nowożytnych. Niewątpliwie wszystkie te przedmioty były świadkami emocjonujących chwil w życiu anonimowych bohaterów tej wystawy – właścicieli zgromadzonych tu przyborów. To o ich pasji do rozgrywek opowiadają różne kategorie kości, astragale, żetony do *tabula* – czyli gier rozgrywanych na desce, kolorowe kamienie, plakietki domina oraz wykonane z wielu surowców kulki, kręgle,

ilustracja 4



a także zaskakujące swym bogactwem figury szachowe. Rekwizyty te same w sobie stanowią często kopalnię wiedzy nie tylko o rozgrywkach, ale także o wielu treściach tłumaczonych za ich pośrednictwem.

Z pojęciem gry wiążą się także przedstawienia na detalach dekoracyjnych, a więc kafle, zdobione dawniej bryły pieców, z wyobrażeniami herbowymi inspirowanymi grą w kości lub szachy (il. 96A), a także zawierające symbolikę związaną z przedstawieniami tablic do gry (kolekcja Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie) czy ukazujące sceny dworskie z kartami w tle (eksponaty Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu) (il. 93). Ciekawy przejaw zainteresowania grą w *tric tracka*, odkryty w Elblągu, stanowi drewniany, ekskluzywny talerz z misternym rysunkiem bójki graczy w bardzo sugestywnej pozie targania się za włosy, pochodzący z XV w. (il. 92) Dwa wieki później jest rzeźbiona deska do potrójnych gier: *tric tracka*, szachów i warcabów. (Muzeum Sztuk Użytkowych w Poznaniu – oddział Muzeum Narodowego)(il. 89).

Na wystawie nie mogło również zabraknąć bardzo bogatej sfery ikonograficznej, w której tematem głównym bądź natchnieniem była gra. Jednym z najciekawszych przedstawień tej problematyki w zbiorach polskich (Fundacja im. Raczyńskich przy Muzeum Narodowym w Poznaniu)

jest *Gra w szachy* pędzla Sofonisby Anguissoli z 1555 r. (il. 98) Do bardzo osobistej rangi urastają symbole gier związane z przynależnością rodową, uwidocznione na portretach trumiennych, których przykłady zamieściliśmy na ekspozycji (zbiory Muzeum w Międzyrzeczu i Muzeum Archidiecezjalnego w Przemyślu). (il. 90, 98)

Wyjątkowym zabytkiem jest stół szachowy z figurami obrazującymi starcie wojsk polskich i carskich wykonany



ilustracja 5

w 1930 r. przez artystę z **Przemysła** będący własnością Muzeum Archidiecezjalnego w Przemysłu. (il. 91)

W Bibliotece Kórnickiej znajduje się unikatowa kolekcja książek, zgromadzona w XIX w. przez teoretyka szachów, pisarza, a jednocześnie znawcę historii królewskiej gry Tassila von Heydebrandta und der Lasa (1818-1899). Ponad dwa i pół tysiąca woluminów to stare i nowe druki oraz rękopisy, traktujące o historii, sztuce i dorobku kulturowym, jaki poprzez wieki został zbudowany wokół idei różnych gier. Większość kolekcji należy do absolutnych rarytasów bibliofilskich, z tym większą przyjemnością prezentujemy więc 20 wybranych egzemplarzy udostępnionych na wystawę dzięki uprzejmości Polskiej Akademii Nauk sprawującej opiekę nad zbiorami. (il. 88)

Na wystawie, której towarzyszą takie okoliczności, jak mistrzostwa futbolowe, nie mogło zabraknąć piłki. Jednak zabytki tego rodzaju bardzo trudno odkryć podczas badań archeologicznych, głównie z powodu nietrwałości materiału, z którego przed stuleciami wykonywano takie przedmioty. Szyte z gałganków lub ścinków skóry, intensywnie użytkowane, nie przetrwały do naszych czasów. Mimo to dzięki fragmentarycznie zachowanym, unikatowym egzemplarzom oraz przedstawieniom ikonograficznym stworzyliśmy kopie tego typu zabytku. Jednak sama forma licznym kule i kulek – będących poprzedniczkami i dalekimi krewnymi piłki znalazła swoją reprezentację w zespole przedstawionym na ekspozycji (kolekcja Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu). (il. 73) Jedną z najstarszych piłek w kolekcjach muzealnych, pochodzącą z lat 30. XX w., użyczyło na wystawę Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie. (il. 80)

Aby przybliżyć widzom powszechność kreowania różnych systemów gier, w ramach ekspozycji wydzielono przestrzeń, gdzie można obejrzeć rozgrywki z tak egzotycznych stron świata, jak starożytny Babilon, Egipt, Indie czy państwo Majów, a także samodzielnie rozegrać partię kręgli wykonanych według wzorów średniowiecznych.

ilustracja 6





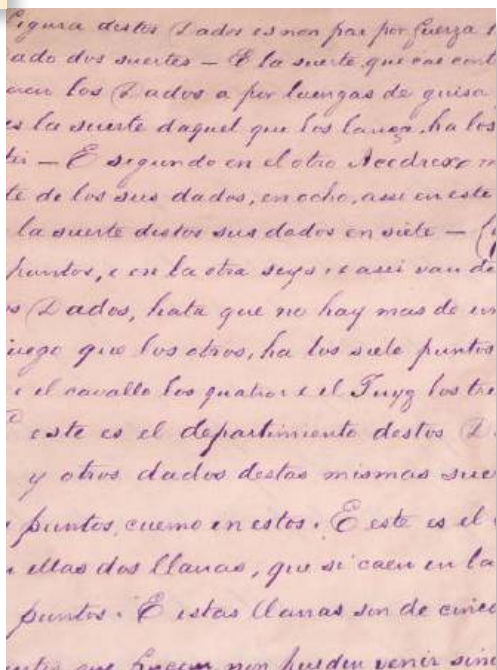
Gra – cudowny wynalazek, piekielna pokusa czy wola bogów?

Chęć rywalizacji, sprawdzania swoich możliwości i stawiania wyzwań w postaci tworzonych gier nie ma jednej ojczyzny, nie dotyczy konkretnego czasu powstawania, ani nie jest tożsama z określonymi społecznościami. Trudno też doszukać się jednolitego podłoża, na którym budowano zasady rozgrywek. Gry powstawały na wszystkich kontynentach, na różnych etapach rozwoju istniejących tam społeczeństw. Ich pojawienie się nie wynikało zazwyczaj wyłącznie z dążenia do strukturalizowania wolnego czasu. Większość z nich jest również efektem starań podejmowanych w celu stworzenia najbardziej przejrzystego i odpowiadającego określonym warunkom egzystencji systemu obrazowania rzeczywistości. Tworzone były jako narzędzie pomocne w zapamiętywaniu i opisywaniu ważnych kwestii, nierzadko stanowiąc nierozłączną część sfery *sacrum* i wyobrażeń mitologicznych danej grupy. Kryją w sobie specyficzny kod kulturowy, zawarty w regułach stosowanych podczas rozgrywek oraz w używanych przyborach. Są wspaniałym przewodnikiem po świecie dawnej wyobraźni, pozwalają wnikać w sposób patrzenia na rzeczywistość. Gry pozostawały zazwyczaj w obszarze zainteresowań elit intelektualnych, stając się częścią szeroko pojętej edukacji, współtworząc postulowany wzorzec wykształcenia. Rozległe kontakty międzyludzkie powodowały, że rozgrywki upowszechniały się, dzięki czemu ewoluowały – czasami tracąc swój charakter, częściej jednak wzbogacając pierwotne podłoże nowymi elementami.

Gry, podobnie jak bohaterowie i wielkie czyny, mają też własne legendy. Liczne podania nie zawsze są zgodne co do ich początków. Antyczni Grecy, będący bezsprzecznie liderami wynajdywania sposobów na umilenie sobie wolnego czasu, pozostawili kilka ciekawych wyjaśnień tej problematyki. Według Pauzania – podróżnika i geografę z II w., podobnie jak większość znaczących wynalazków, także gry stworzono w okolicach Troi, gdzie znudzony wieloletnim



ilustracja 8



ilustracja 9

obleganiem bastionu Priama Palamedes zaproponował towarzyszom urozmaicenie oczekiwania poprzez wymyślanie różnych rozgrywek. Kolejni autorzy i miłośnicy rywalizacji dokładali do tej legendy własne hipotezy, lokując w Troi już konkretne gry, takie jak np. szachy (Jacub de Cessolis, XIII w.).

Na zupełnie inny aspekt uprawiania gier zwrócił uwagę Herodot, sugerując, że dzięki nim zapomina się o przykrościach i smutkach codzienności. Jego zdaniem, ich wynalzcami byli Lidyjczycy, którzy poddani ciężkim doświadczeniom wielkiego głodu, łagodzili cierpienia, prowadząc szlachetną rywalizację.

Do rangi swoistego *sacrum* urastały gry w społecznościach skandynawskich. Bogata mitologia tych ludów zawiera opowieści o bogach (Asach) nie tylko grających o losy świata złotymi figurami na złotej tablicy, ale także wyposażających protoplastów ludzkiego rodu w umiejętność prowadzenia rozgrywek. Gra jest

tu boskim atrybutem, który – nie bez powodu – otrzymują przyszli władcy.

Tematyką gier zajmowano się bardzo poważnie, dość wspomnieć, że największe dzieła traktujące o kategoriach, zasadach i sposobie toczenia rozgrywek pisali antyczni i średniowieczni władcy, tacy jak cesarz Klaudiusz czy król Kastylii i Leonu Alfons X Mądry. Powstały w 1283 r. na zlecenie tego ostatniego monarchy, zbiór pt. *Libros de ajedrez, davos y tablas* (*Księga o grach w szachy, kości i tabula*), jest jedną z najpiękniejszych średniowiecznych pozycji zawierających opisy znanych wówczas gier z bogatą stroną ikonograficzną. Niezwykle ciekawie przedstawiono również podział i hierarchię rozgrywek. Legenda opowiada o królu indyjskim, który poprosił mędrców o wyjaśnienie, co w życiu człowieka jest najcenniejsze. Doradcy nie byli zgodni i każdy z nich w innej materii upatrywał powodzenia. Pierwszy uznał za gwarancję szczęścia intelekt, drugi sprzyjający los, a trzeci połączenie tych dwóch elementów. Król nakazał sporządzenie gier, które zobrazują podane przez mędrców odpowiedzi. I tak powstały szachy jako gra czysto intelektualna, kości zależne wyłącznie od kaprysu fortuny oraz *tabula*, czyli gry tablicowe, w których zasadnicze znaczenie miały zarówno spryt, jak

i los. (il. 8) W tych najstarszych pracach podkreślano filozoficzny wymiar gospodarowania wolnym czasem, dbania o kondycję fizyczną i umysłową oraz wartość budowania relacji z innymi. Gra nie była zatem celem sama w sobie, ale tworzyła przestrzeń do wielopoziomowego wzrastania, sprzyjała dyskusjom i inspirowała do poszukiwań nowych rozwiązań.

Jak każde pasjonujące zajęcie, gry wzbudzały również emocje, a te nie zawsze są dobrymi doradcami. Tak więc, kiedy dostrzeżono targające ich miłośnikami namiętności, wielu mentorów przestrzegało przed pokusą nadmiernego angażowania się w rozgrywki, czasami wręcz wydając zakazy ich uprawiania (il. 5). Próby ograniczania swobody w tym zakresie podejmowano zarówno w starożytności, średniowieczu jak i czasach nowożytnych. Szczególnie potępiane były te gry, których wynik miał ściśle uwarunkowania losowe – czyli z użyciem kości. One to generowały największe konflikty, a w okresie średniowiecza negatywne postrzeżenie gier wzmocniła pamięć o rozstrzygnięciu przez żołnierzy rzymskich, losów szaty Chrystusa za pomocą gry w kości. Moralny konflikt pomiędzy poczuciem wartości gry, a ludzką ułomnością znalazł swoje odzwierciedlenie w sztuce. Szczególnie istotne znaczenie miały te dzieła, które przeznaczone były do powszechnego podziwiania, pełniąc tym samym funkcje edukacyjne. Wspaniałym przykładem stanowi tematyka przedstawiona na posadzce kościoła San Savino z Piacenzy. Mozaika podłogowa zdobiąca chór świątyni, pochodząca z drugiej połowy XII w., ukazuje świat ziemski i cechy warunkujące panujący w nim ład. W centralnej części widzimy personifikację roku – tronującą postać Annusa, który trzyma symbole słońca i księżyca. W lewym, dolnym rogu umieszczono scenę gry w szachy, sugerującą, że mamy do czynienia ze spokojnym, rozważnym zajęciem. Tuż nad nią widnieje obraz postaci królewskiej z napisem REX i osoby podającej władcy księgę zatytułowaną LEX IUDEX. Prawą stronę mozaiki podzielono również na dwie części, z których dolna przedstawia graczy w kości, a górna konflikt zbrojny. W ten sposób gry zostały włączone w system ukazujący etyczne postawy, obrazowania dekalogu, dzięki alegorii *Discordie* (niezgody) oraz *Concordie* (zgody i braterstwa), czyli odwiecznej walki pomiędzy cnotami i wadami.



ilustracja 10

W dawnych źródłach możemy odnaleźć również ślady uprawiania dyscypliny, która dziś jest jedną z najbardziej emocjonujących form rywalizacji – piłki nożnej. Wiemy na pewno, że zabawy, w których jej używano, istniały w bardzo odległych czasach, choć formę obecną przybrała stosunkowo niedawno (XVIII w.) Rozgrywki przy użyciu piłki toczyli starożytni Grecy i Rzymianie, w ramy etykiety dworskiej włączyli ją Japończycy, a mistyczny charakter nadali jej Majowie. Kształt kuli fascynował miłośników gier również na naszych terenach. Wykonywano je w różnych wielkościach i ze zróżnicowanych surowców, to właśnie one były poprzedniczkami dzisiejszych zmagani na boiskach. Formy sferyczne stanowiły natchnienie myślicieli, artystów i filozofów śledzących rozgrywki i porównujących je do ludzkiego losu, szukających inspiracji w wyrażaniu symboliki złudnych uciech i przemijania (il. 75). W wieku XVII od nazwy piłki – kształtu przypominającego bańkę mydlaną, został utworzony osobny termin *homo bulla*. Kule używano na różnorodne sposoby, których część jeszcze dziś wciąż jest znana: w grze w kręgle, bule, kolorowe kulki, a także zapomnianą już dziś odmianę małych kręgli z paliczków zwierzęcych. Liczne odkrycia archeologiczne, źródła pisane oraz ikonografia dają nam pewność, że pod względem zamiłowania do piłkarskich rozgrywek nasze czasy nie stanowią żadnego wyjątku, choć zarówno przybory do gier, jak i reguły rozgrywek ulegały zmianom.

Część zaprezentowanych na wystawie przedmiotów, używano w rozgrywkach, które apogeum swej świetności osiągnęły dawno temu, wiele zostało zapomnianych i nie można w wiarygodny sposób odtworzyć dziś ich reguł, są jednak i takie, które kiedyś nie rokowały zbyt wielkich szans na popularność, a jednak obecnie stanowią główne źródło sportowych emocji. Możemy także śmiało powiedzieć, że pomimo zmienności czasów i rekwizytów pasja rywalizacji, fascynacja własnymi możliwościami sprawdzania się w grach, jest tym elementem, który niewątpliwie łączy nas z przeszłością i daje pewność, że przyszłość, w tej materii, nas nie zawiedzie



ilustracja 11

Introduction

The word *GAME* has become a factor linking this year's football combat and old activities shown at the exhibition seen at a broad historical perspective. The motif was a presentation of ideas that lay at the origins of games and man's approach to various types of contests, and the relevant changes that can be observed over the centuries.

The exhibition *The Magic of the Game – the art of the contest* presents man as a *Homo ludens* – a creature that turned a game into something more than a mere pastime, making it a valuable and creative element of the cultural sphere.

The exhibition bases on artefacts which both directly and indirectly indicate the impact of games on different fields of life. Through images intrinsic in the exhibits, their symbolism and the rules accompanying the games we wanted to show not just the fascinating forms of spending leisure time but above all the field of activity through which man used to learn about many important cultural, religious and social issues. The collected objects, classified as props for playing games, are mostly archaeological artefacts found during research carried out in Poland – all categories of dice, astragals, *tabula* chips – that is, games played on a board, coloured stones, domino tokens, small balls and bowls made of various materials, and chess pieces. The oldest have certificates reaching back to the Roman times. The largest part of the collection contains mediaeval and modern exhibits. The notion of the game is also present in decorative elements such as: the 15th and 17th cent. oven tiles, a decorative wooden plate or an inlaid table for three separate games from the 17th/18th cent., a 1555 painting by Sofonisba Anguissola *The game of chess*. Symbols of games connected with family affiliations were put in the coffin portraits. A chess table, made in Przemyśl in 1930, and presenting the combat between Polish and Russian tsarist armies, is an exceptional artefact. The subject of games has also its own interesting and abundant literature. The Biblioteka Kórnicka houses a unique set of books collected in the 19th cent. by a theoretician of chess, a man of letters and a connoisseur of the royal game, Tassil von Heydebrandt und der Lass (1818-1899). Balls are among the most elusive objects to find. Stitched together from pieces of cloth or leather snips, intensively used, they have not survived to our times. Yet the form itself – numerous balls and small balls, predecessors of the foot ball – is well represented in the collection. One of the oldest balls preserved in museums – dating to the 30s of the 20th cent. – has been lent by the Muzeum Sportu i Turystyki in Warsaw.



ASTRAGALUSY – czyli dlaczego gramy sześciennymi kostkami?

Agnieszka Stempin

Astragale to kości kłykciowo-skokowe owiec lub kóz (w małych rozmiarach do ok. 3 cm) lub bydła (okazy ok. 6 cm). Nazwa została zaczerpnięta z greki (*astragalos*, *astragaloi*), gdzie określano tak jedną z najstarszych form rozgrywek, która dała początek powszechnie znanej grze w kości.

W środowisku śródziemnomorskim astragale znajdowane na różnych stanowiskach w przekroju czasowym, począwszy od neolitu. Zazwyczaj stanowią jeden z wielu elementów szeroko pojętej przestrzeni użytkowej – odkrywa się je w rozmaitych obiektach, domostwach oraz warsztatach. Często również należą do wyposażenia grobów, co sugeruje, że ich znaczenie wkraczało w sferę sakralną. Trudno jednoznacznie diagnozować, jaką stanowiły wartość dla ich posiadaczy i czy istotnie w tym najstarszym okresie możemy już mówić o początkach gier przy ich użyciu. Prawdopodobnie przez tę samą osobę mogły być wykorzystywane w wieloraki sposób. Dzięki badaniom tra-seologicznym wiemy, że na wielu okazach zaobserwowano powstałe w trakcie ich użytkowania ślady. Często wynikały one ze stosowania astragali jako doskonałych narzędzi pracy w produkcji tkanin, np. do wyczesywania lnu lub wełny, jak również w procesie powstawania ceramiki jako gładziki (w ten sposób wykorzystywano je jeszcze w średniowieczu). Nierozstrzygnięte pozostaje, co w przypadku astragalusów było funkcją pierwotną, a co wtórną. Pewność mamy co do tego, że pojawiają się wraz z udomowieniem zwierząt, kiedy to człowiek uzyskał nie tylko stały dostęp do mięsa, ale również kości zwierzęcych – doskonałego surowca. Znajomość ich właściwości dała impuls do wykorzystania w codziennych pracach gospodarczych, rozwoju wyobrażeń i idei, w których znalazły zastosowanie.

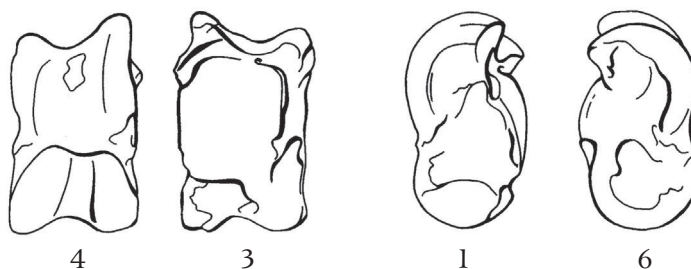


ilustracja 13

Znacznie więcej możemy powiedzieć, jak wyglądały rozgrywki przy użyciu tych przyborów w starożytnej Grecji. Tu dysponujemy przede wszystkim bogatą ikonografią, która w połączeniu z odkrytymi egzemplarzami stwarza większe możliwości interpretacji. Na wielu okazach widoczne są ślady celowego ścierania, piłowania i szlifowania określonych ścianek, które niewątpliwie zaliczyć należy do zabiegów uprawdopodobniających zwycięskie rzuty. Poszczególne płaszczyzny, bowiem miały bardzo istotne znaczenie – każda z nich była inaczej punktowana. (il. 14) Cały system zliczania opierał się na dopełnianiu do siódemki przeciwległych ścianek. Dwa najszersze boki (jeden wypukły, drugi wklęsły) wyposażono w notacje 4 i 3, zaś wąskie i płaskie odpowiednio 6 i 1. Najmniejsze powierzchnie, na które upadek był praktycznie niemożliwy, nie miały swoich numerów – dziś w tych miejscach na kostkach widnieją oznaczenia 5 i 2. Siódemka miała bardzo istotne znaczenie w wielu systemach kulturowych, w których obserwacje kosmosu były podstawą budowania wierzeń i wyobrażeń o otaczającym świecie. Siedem obserwowalnych planet rządziło wyobraźnią społeczeństw starożytnych.

Gry astragalami były niezwykle popularne wśród wszystkich grup społecznych, niezależne od płci. Jedną z najprostszych form były rozgrywki odbywające się w obrębie okręgu wytyczonego na ziemi. W tym przypadku rzuty astragalem sprawdzały celność gracza. Inny rodzaj zabawy przypominał dzisiejsze „ence-pence” – w dłoni ukrywano kilka sztuk, a przeciwnik musiał zgadnąć, czy ich liczba jest parzysta czy nie (tzw. para-nie para). Szczególne upodobania do ćwiczenia zręczności wykazywały kobiety i dzieci w grze zwanej *pentalitha* (czyli pięć kamieni). Podrzucano w górę pięć astragali, a następnie należało je wszystkie złapać. (il. 13)

Prostym systemem gry było sumowanie walorów, które wypadały na poszczególnych kościach, natomiast bardziej skomplikowane dotyczyły różnych układów powstających podczas rzutów. Z 35 kombinacji, jakie były możliwe, wiele nosiło specyficzne nazwy, takie jak *Eurypides*, *Aleksander* czy *Dareios*. Najbardziej z wszystkich pożądane było uzyskanie na każdej wyrzuconej kości innej



ilustracja 14

notacji (1, 3, 4, 6) określane jako *Afrodyta* (w okresie rzymskim *Wenus*). Uznawano, że jest wyjątkowe (choć nie była to najwyższa suma punktów), i widziano w nim proroctwo powodzenia w podjętych przedsięwzięciach. Z kolei za najbardziej pechową kombinację uważano rzut samych jedynek. Takie zestawienie nosiło nazwę *Pies* i nie wróżyło niczego dobrego.

Popularność tego typu zawodów – na przestrzeni wieków – potwierdzają liczne malowidła, rzeźby, a także wyobrażenia na monetach zarówno greckich, jak i rzymskich. Na szczególną uwagę zasługują miniaturowe naczynka greckie tzw. *ascos*, (ok. 400 BC). Stosowane były do przechowywania produktów luksusowych używanych w małych ilościach, takich jak olejki, perfumy lub przyprawy. Ta forma ceramiki związana jest ze znaczeniem astragalusów – traktowanych jako symbol powodzenia i szczęścia (il. 19). Brązowe, szklane, kamienne, gliniane, a nawet złote amulety, wykonane w kształcie astragali, służyły jako wota składane na ołtarzach (np. w świątyni Zeusa).

Analogiczne do greckich rozgrywek prowadzili Rzymianie, nazywający astragalusy – *talus*, *tali*, a wszelkie gry z użyciem kości – *alea*. Wówczas do gier wprowadzono także innowacje, a jedną z nich było zastosowanie podłużnych kostek z zaznaczoną numeracją oczek (*tessera*, *tesserae*). W pewnym sensie powielały one ideę wartości przypisywa-

ilustracja 15





ilustracja 17



ilustracja 16

nych określonym ściankom astragali, przy czym kształt kostek z czasem coraz bardziej zaczyna przypominać figury geometryczne. Nie wiadomo, gdzie wymyślono nowy wygląd kostek. Podobne formy znano na terenie Indii dużo wcześniej, zanim zaczęli używać ich Rzymianie. Zestawy kilku astragali współwystępujących z prostopadłościennymi kostkami (najczęściej trzema) są pierwszymi pewnymi dowodami odbywania się gier, jakie można odnaleźć na ziemiach polskich. Zarejestrowano je na stanowiskach w Gozdowie (Muzeum Archeologiczno-Etnograficzne w Łodzi) (il. 16) oraz Lizawicach (Muzeum Archeologiczne we Wrocławiu) (il. 17), a także Młodzikowie (Muzeum Archeologiczne w Poznaniu; (il. 18). Zaprezentowane na wystawie eksponaty pochodzą z cmentarzysk kultury przeworskiej, a odkryto je w grobach pochowanych tam mężczyzn lub dzieci. Reprezentują wszystkie etapy rozwoju tej kultury zarówno we wczesnym, jak i młodszym – późnym okresie wpływów rzymskich. Bardzo często – tak jak w przypadku zaprezentowanego grobu nr 132a z Młodzikowa (pow. średzki) – przedmioty związane z grą znajdowały się w kontekście bogatego wyposażenia sugerującego wysoki status społeczny spoczywającego tu mężczyzny. Pełne zestawy przyborów służących do rozgrywek – odkrywane na nekropolach – powinny dawać dobre podstawy interpretacyjne co do reguł gry. Niestety, w obrządku kremacji, stosowanym w owym czasie, spaleniu ulegały szczątki ludzi, a wyposażenie składane do grobów podlegało częściowemu zniszczeniu.

Nie mamy zatem pewności, czy wszystkie odkryte przybory stanowią w istocie pełne oprzyrządowanie graczy, czy są jedynie symbolicznymi resztkami.

W okresie średniowiecza w Europie znano już wiele gier, które powstawały zarówno na bazie wzorców rzymskich, jak i przy wykorzystaniu lokalnych pomysłów. Astragalusy jednak nie straciły swojego znaczenia, wciąż były najczęściej używane do umilania wolnych chwil. Ślady ich użytkowania znane są doskonale z wielu stanowisk, zaprezentowanych na wystawie: Wrocławia, Poznania, Elbląga, Kruszwicy (il. 12). Nie ma jednak wątpliwości, że odkrywane egzemplarze to „najtańsze” przybory używane w rozgrywkach. Bez wątplenia do akcesoriów tego typu możemy zaliczyć eksponaty mające specjalne przygotowanie, którego celem było osiągnięcie lepszego wyniku w rzutach. Rolę taką odgrywały przewiercone na wylot otwory w centralnej partii astragalusa (często nawet kilka), zalewane zazwyczaj ółowiem. Ten zabieg miał na celu stabilizację kości i wpływał na częstsze upadanie jej w określony sposób, co oczywiście zwiększało szansę na zwycięstwo w grze. Niektórzy autorzy zwracają również uwagę na fakt, że otwory – o ile nie miały ółowianego wypełnienia – mogły służyć do łączenia kości (sznurkiem bądź rzemykiem), aby zabezpieczyć je przed zaginięciem. Takie zabiegi dawały również możliwość noszenia astragali jako zawieszek – amuletów. Wiara w ich magiczną moc wzmacniana częstymi sukcesami w grze i bliskością takiego talizmanu dawała pewność, że los będzie sprzyjał jego posiadaczowi. Jeden z zabytków odkryty we Wrocławiu (zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego), spełniał prawdopodobnie taką właśnie funkcję (il. 15).

Ciekawie przedstawia się konfrontacja wyobrażeń prezentujących grę astragalusami z terenów Grecji oraz podobnych zajęć uwiecznionych na obrazie Petera Bruegla Starszego pt. *Zabawy dziecięce*. Malarz przedstawił na nim kobietę grającą kośćmi zwierzęcymi w ujęciu znanym również z wyobrażeń antycznych, co potwierdza, że znajomość zasad gry astragalami nie zanikała. Na atrakcyjność tego typu rozgrywek zwracają uwagę również źródła etnograficzne. Ludy pasterskie dzisiejszej Mongolii wciąż prowadzą zmagania przy użyciu astragali, przy czym znaczenie samych kości rozciąga się tam na sferę religijno-ekonomiczną, stanowiąc nie tylko źródło bogatych wierzeń, ale również symbol wymiany handlowej. Natomiast na Węgrzech wciąż popularna jest gra „tika”, polegająca na prostym rzucie kilkoma sztukami tych kości i wygranej łączonej z największą liczbą złapanych.

Astragalusy stanowią doskonały przykład wszechstronnego wykorzystania różnych dostępnych w naturze materiałów oraz nieograniczonej pomysłowości ludzkiej w ich zastosowaniu.

Zabytki prezentowane na wystawie:

Astragale – okres wpływów rzymskich:

1. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 50 mm, szerokość 42 mm. Ścianki boczne z wyraźnymi śladami szlifowania i gładzenia. Lizawice, stan. 1. Wczesny okres wpływów rzymskich (B2b). *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
2. Zespół 8 astragali (kości skokowe owiec lub kóz) o wymiarach od 17-23 mm długości oraz 4 kości (od 12-33 mm) podłużnych z numeracją wykonaną cyrklem na dłuższych bokach. Tylko jedna kostka zachowana w całości, ilości oczek na jej ściankach przeciwnych to: 6 i 4 oraz bok pusty, a z drugiej strony 3 punkty. Lizawice, stan. 1, wczesny okres wpływów rzymskich (B2b). *(zbiory Muzeum Archeologiczne we Wrocławiu)*
3. Astragalus z wywierconym otworem (kości skokowe owcy lub kozy). Długość 25 mm, szerokość 15 mm. Inowrocław, stan. 59, osada kultury przeworskiej, wczesny okres wpływów rzymskich. *(zbiory Muzeum im. Jana Kasprówiczaw Inowrocławiu)*
4. Zespół 5 astragali (kości skokowe owcy lub kozy) z kostką prostopadłościenną podłużną. Wymiary astragali: długości od 20-23 mm i szerokości od 11-14 mm. Kostka do gry – fragment długości 23 mm. Ornament oczkowy (wykonany cyrklem) na trzech ściankach po: 3, 2 i 1 oczku. Gozdów, stan. 1. Cmentarzysko kultury przeworskiej, okres wpływów rzymskich. *(zbiory Muzeum Archeologiczno-Etnograficznego w Łodzi)*
5. Zespół 17 astragali (kości skokowe owcy lub kozy o długości 16-33 mm) oraz 3 kostek podłużnych zachowanych we fragmentach (długości 34-48-56 mm). Numeracja na kościach wykonana oczkami cyrkla, na dłuższych ściankach, punktacja po 1-2-3 oczka. Młodzikowo, stan. 1, cmentarzysko kultury przeworskiej, okres wpływów rzymskich. *(zbiory Muzeum Archeologicznego w Poznaniu)*

Astragale - średniowiecze

6. Amulet wykonany z astragalusa (kość skokowa bydła lub konia). Długość 35 mm. Wrocław Ostrów Tumski, ul. Kanonia, średniowiecze *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
7. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa owcy lub kozy). Długość 25 mm, szerokość 12 mm. Wrocław Ostrów Tumski, średniowiecze. *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
8. Astragalus (kość skokowa owcy lub kozy) z otworem. Długość 40 mm, szerokość 22 mm. Wrocław Ostrów Tumski, ul. Kanonia, średniowiecze. *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
9. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 53 mm, szerokość 33 mm. Wrocław Ostrów Tumski, średniowiecze. *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
10. Astragalus (kość skokowa owcy lub kozy). Długość 40 mm, szerokość 19 mm. Ścianki boczne z wyraźnymi śladami szlifowania i gładzenia. Wrocław Ostrów Tumski, pl. Kościelny, średniowiecze. *(zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego)*
11. Astragalus z wywierconymi czterema otworami przecinającymi się pod kątem prostym (kość skokowa owcy lub kozy). Długość 28 mm, szerokość 16 mm. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. *(zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie)*
12. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa owcy lub kozy). Długość 30 mm, szerokość 19 mm. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. *(zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie)*
13. 2 Astragalusy (kości skokowe owcy lub kozy). Długość 24 i 25 mm, szerokość 16 i 14 mm. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. *(zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie)*
14. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 54 mm, szerokość 35 mm. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. *(zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie)*
15. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 54 mm, szerokość 35 mm. Kruszwica stan. 4, średniowiecze. *(zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu)*

16. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 48 mm, szerokość 30 mm. Kruszwica stan. 2, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
17. Astragalus z wywierconym otworem (kość skokowa bydła). Długość 59 mm, szerokość 32 mm. Ślady przygotowywania powierzchni szerszej szlifowaniem. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. (*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)

Piony palczkowe używane do kręgli

18. Pion kościany (kość metapodialna bydła z otworem w podstawie), wysokość 48 mm, podstawa 23x26 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska/Plac Uniwersytecki, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
19. Pion kościany (kość metapodialna bydła z otworem w podstawie), wysokość 50 mm, podstawa 23x24 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
20. Pion kościany (kość metapodialna bydła z otworem w podstawie), wysokość 47 mm, podstawa 23x25 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska/Plac Uniwersytecki, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
21. Pion kościany z 4 otworami wypełnionymi ołowiem. (kość metapodialna bydła), wysokość 47 mm, podstawa 20x23 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
22. Pion kościany (kość metapodialna bydła z otworem w podstawie i na ścianie), wysokość 35 mm, podstawa 13x15 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska/Plac Uniwersytecki, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
23. Pion kościany (kość metapodialna bydła z otworem w podstawie), wysokość 42 mm, podstawa 20x20 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska/Plac Uniwersytecki, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
24. Pion kościany z 9-ciu otworami (kość metapodialna bydła), wysokość 50 mm, podstawa 20x25 mm. Wrocław, Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
25. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 54 mm, podstawa 25x28 mm. Gdańsk, późne średniowiecze/okres nowożytny. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
26. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 55 mm, podstawa 35x30 mm. Liczne nacięcia i linie ryte na powierzchni eksponatu. Gdańsk, późne średniowiecze/okres nowożytny. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
27. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 54 mm, podstawa 25x30 mm. Gdańsk. Późne średniowiecze/okres nowożytny. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
28. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 50 mm, podstawa 25x29 mm. Gdańsk, późne średniowiecze/okres nowożytny. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
29. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 50 mm, podstawa 23x22 mm. Inowrocław, stan. 19, późne średniowiecze. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
30. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 51 mm, podstawa 25x20 mm. Inowrocław, stan. 19, późne średniowiecze. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
31. Pion kościany (kość metapodialna bydła, z otworem zalany ołowiem w podstawie), wysokość 53 mm, podstawa 23x22 mm. Inowrocław, stan. 19, późne średniowiecze. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
32. Pion kościany (kość metapodialna owcy lub kozy, z otworami w podstawie i na wierzchołku), wysokość 28 mm, postawa 15x14 mm. Kruszwica, stan. 4, późne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN Oddział w Poznaniu*)



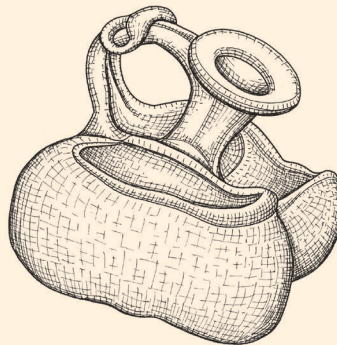
Astragals

Astragals are knucklebones (*talus*) of sheep or goats (small-sized up to ca 3cm) or cattle (specimens sized ca 6cm). The name derives from Greece (astragalos, astragaloi) where it was used to denote one of the oldest games that would give rise to the commonly known dicing.

Games using artragals were known and widely popular in ancient Greece. Astragals were the cheapest means, with no special working required, and so a very common pastime. This is borne out by large iconography. Astragals were also very popular in Rome.

The astragal finds from the 1st cent. A.D. connected with the Przeworsk culture are the first certain signs of games being played in the Polish territories. All objects presented in the exhibition come from the Przeworsk culture graves and mostly appeared together with long cuboidal bones with pipped faces.

In the Middle Ages the popularity of the game goes on unabated – astragals are the most frequent finds connected with games, even though the diversity of various available games has much increased. Knucklebones of sheep, goats and cattle are used. Some of them carry characteristic apertures with some still containing lead filling. They were identified with good fortune and divination, and sometimes were used as amulets. The attractiveness of such games is richly supported by ethnographic sources. The pastoral peoples of today's Mongolia continue to play games using astragals, with the meaning of the dice covering the religious and economic areas of life, both a source of beliefs and a symbol of trade exchange.



ilustracja 19



ilustracja 20

Bibliografia:

1. J. Andrzejowski, *Nadkole 2A. Cementary of the Przeworsk Culture in Eastern Poland*. Kraków 1998
2. M.T. Brio, *Catalogi Musei Nationalis Hungarici*. Series Archaeologica. II. The Bone Objects of the Roman Collection. Budapest 1994
3. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości w średniowiecznej Polsce jako element europejskiej kultury rycerskiej*, „Rocznik Polskiego Towarzystwa Heraldycznego” nowej serii t. VI (XVII) s. 3-14.
4. A. Dymaczewski *Cmentarzysko z okresu rzymskiego w Młodzikowie, pow. Środa*. „Fontes Archaeologici Posnaniensis”, t. VIII-IX, s. 289-291.
5. M. Fitta, *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart 1998, s. 14-18, 120-122
6. Z. Hendel, S. Moździoch, *Odkrycia, badania – Lizawice woj. Wrocław*. „Silesia Antiqua”, t. XXIII, 1981, s. 306-311.
7. I. Kabzińska-Stawarz, *Games of Mongolian Shepherds*, Warszawa 1991, s. 17-28.
8. M.G. Kanowski, *The Antiquities Collection*, catalogue, Department of Classics and Ancient History, The University of Queensland, St. Lucia, 1978, 38.
9. G. Łaczek, *Gry w starożytności*, „Alma Mater” – miesięcznik UJ, wydanie specjalne 2008, nr 99.
10. J. Rogatko, *O niektórych kategoriach wyrobów kościanych i rogowych w obrębie kultury przeworskiej*, [w:] *Kultura przeworska*, t. I, Lublin 1994, s. 343-361.
11. W. Siciński, *Via Archaeologica Lodziensis*, t. III: *Ratownicze badania archeologiczne na stanowisku 1 w Gozdowie, pow. Zgierz, woj., łódzkie (trasa autostrady A-1)*, Łódź 2010, s. 43, 79-81, 173, 184.
12. S. Vitezovic, *The Neolithic Bone Industry from Drenovac, Serbia*, [w:] *Written in Bones. Studies on technological and social contexts of past fauna skeletal Remains*, (red.) J. Baron, B. Kufel-Diakowska, Wrocław 2011, s. 117-135.

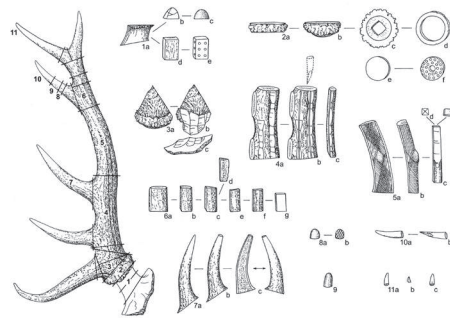
Kości

Agnieszka Stempin

Życie ludzkie jest jak gra w kości. Jeśli nam się nie dostała do rąk ta kość, którą chcemy, trzeba się starać jak najlepiej wyzyskać tę, która nam była przez los sądzona

Terencjusz II w. p.n.e.

Kości sześciennie z numeracją oczek 1-6 są pochodną starożytnych gier zwanych astragalusami, których zbliżony do kubicznego kształt w ostateczności ewoluował w znaną obecnie formę. Czas tych zmian jest niezwykle trudny do uchwycenia, zważywszy, że do dziś istnieją regiony, w których astragale wciąż są popularną rozrywką, a w niektórych okresach współwystępowały z kośćmi podłużnymi i sześciennymi nawet w ramach jednego rodzaju gry. System numeracji boków, dopełniający się na naprzeciwległych ściankach do siódemki, utrzymywał się również w Rzymie, gdzie rozrywki kośćmi stały się jedną z najpopularniejszych rozrywek. Podłużne kości, spotykane najczęściej w grobach z okresu rzymskiego, mają kształt wydłużonych prostopadłościanów, a oczka umieszczone są jedynie na dłuższych ściankach. Identyczne kostki spotyka się na wielu stanowiskach w Azji – głównie w Indiach. Jaką drogą przenikała znajomość tego typu przedmiotów i gdzie pojawiła się idea ich tworzenia, nie sposób dziś jednoznacznie określić. Ich funkcja dyskutowana jest od dłuższego czasu, w wielu pracach jednak zwraca się uwagę na fakt, że musiały być stosowane w praktykach wróżebnych, a także w prorokowaniu, często kolidując z przyjętą formułą religijną. Już w starożytności bowiem wydawano zakazy ich używania. W okresie Republiki można było oficjalnie używać kości do gry wyłącznie w czasie Saturnaliów. Restrykcje nie były chyba jednak zbyt dotkliwe, gdyż rozrywki spopularyzowały się niezwykle, osiągając apogeum rozwoju w trakcie trwania Imperium. 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 stół



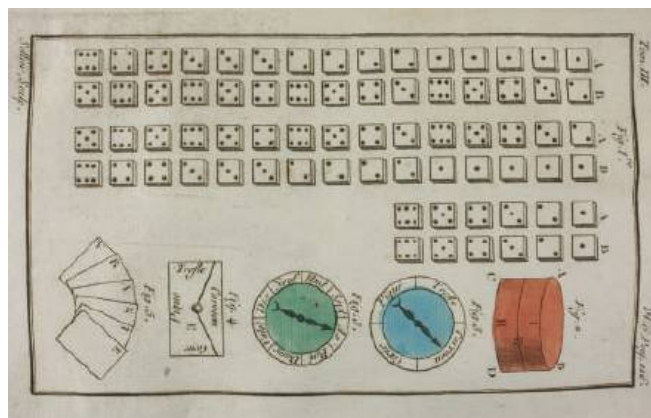
ilustracja 21



ze specjalnym brzegiem, umożliwiającą rozgrywki na wyjazdach (tzw. *alveus*). Rzymianie rozpowszechnili grę w kości na terenie Bizancjum na tyle skutecznie, że znalazła się ona w kodeksie Justyniana Wielkiego, podlegając zakazom, jakim objęto hazard.

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. Trudno powiedzieć, czy autor znał i rozumiał reguły gier, z pewnością jednak jego ciekawość wzbudziła niezwykle powaga, z jaką traktowano same zawody. Wynik był sprawą honorową i nigdy nie podlegał dyskusji, a wyrokom fortuny poddawano się, nawet jeśli wymagało to zrezygnowania z wolności. W VI w. gra nadal miała ogromne znaczenie w strefie kultury północnogermańskiej. 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) w grze poszukiwał odpowiedzi na pytanie o losy bitwy. Dziś zabawianie się dowódcy wojsk grą planszową podczas prowadzenia batalii, uznalibyśmy za niedopuszczalne lekceważenie obowiązków. Wówczas jednak było to zapewne wynikiem utożsamiania zdarzeń losowych, czyli rzutów kośćmi, z manifestacją woli bogów i sprzyjania bądź utraty zaufania sił wyższych. Nieszczęsny Rodulf poprzez grę chciał wpłynąć na losy starcia – sprawdzić, czy szala zwycięstwa zostanie przez bogów skierowana na jego stronę. Aowie sami kierują sprawami ludzkimi, kreują życie na ziemi według reguł gry, ta zaś jest nie tyle zabawą, ile mikroświatem – swoistą przestrzenią stworzoną w celu zobrazowania toczących się wydarzeń. Językoznawcy zwracają uwagę na etymologię słownictwa związanego z grą. *Play* – zarówno w anglosaskiej wersji *plegan*, jak i pochodzącej ze staro-górno-niemieckiego *pflegan* – znaczy nie tyle zabawę, ile los i obietnicę.

W okresie średniowiecza gry z użyciem kości wciąż były bardzo popularne, ale oficjalny stosunek do nich zmieniał się i trzeba przyznać, że w większości przekazów zaznacza się wyraźnie negatywny ich obraz. Były wielokrotnie potępiane, począwszy od syno-



ilustracja 23



ilustracja 24

du w Elwirze (305). W przypadku kości pewne znaczenie miało skojarzenie z kontekstem biblijnym: „Podzielili między siebie szaty, a los rzucili o suknię” (J 19,23). Utożsamiano więc wyniki rzutów kośćmi z przebiegiem ukrzyżowania, próbowano zniechęcić do gry poprzez porównania liczby wyrzuconych pól z ranami zadanymi Chrystusowi. 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. Pół wieku później w Budzie zwrócono uwagę również na konieczność pozbycia się kostek z probostw, a także nieuczestniczenia 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 przez utopienie tych, którzy przeklinali podczas gry.



ilustracja 25

Najczęściej zabraniano gry hazardowej, w której tracono zarówno fortuny, jak i rozsądek. Trudno stwierdzić, czy zakazy były traktowane poważnie i na ile spełniały swoje zadanie, faktem jest jednak, że podczas badań archeologicznych jednym z najczęstszych znalezisk związanych z grami są wszelkiego rodzaju kostki. Wykonywano je z kości długich ssaków oraz poroża jeleniowatych (il. 21, 31), niezwykle sporadycznie spotykane są egzemplarze sporządzone z kości słoniowej (il. 28, 29). Ich rozmiary są bardzo zróżnicowane: najmniejsze mają ścianki o długości 0,5 cm, największe są czterokrotnie dłuższe (il. 7). Zdobnictwo – będące jednocześnie oznaczeniem wartości ścianek – wykonywano wiertłem lub cyrklem o różnej średnicy. Narzędzia te pozostawiały oczko w formie pojedynczego kółka bądź zwielokrotnionych okręgów. Najstarsze tego typu zabytki spotykane są na Śląsku i pochodzą z końca IX-początku X w. Górnej cezurę nie sposób ustalić, jako że gry z użyciem kości sześciennych, a także wielobocznych, do dziś nie straciły na popularności. Jednoznaczne ustalenie rodzaju rozgrywek uprawianych przy użyciu konkretnych egzemplarzy jest w zasadzie niemożliwe, jako że służyły one do bardzo wielu kategorii gier i zapewne ich wykorzystanie było wielorakie. Znane były gry, w których używano wyłącznie kilku kostek sześciennych (podobnie jak dzisiaj; il. 24, 27). Można było również grać na punkty i wówczas o zwycięstwie decydowała suma wyrzuconych oczek (np. kastylijskie gry „triga”, „azar”, „marlota”, „guirgiesca” podane w trakta-



ilustracja 26

tablicowych) również z użyciem kości, wyznaczających poszczególne ruchy pionów (il. 3). Kostki sześciennie często zwracają uwagę nierównymi ściankami, co oczywiście miało wpływ na częstotliwość wypadania określonych wartości (il. 22). Trudno powiedzieć, czy wszyscy uczestnicy takiej gry zdawali sobie sprawę z tego, że można w ten sposób manipulować szansą lepszych rzutów. 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). Chęć wpływania na intratne wygrane była zapewne pokusą zarówno świeckich, jak i duchownych. W 1496 r. w wieloosobnym 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, zapewne hazardowej gry w kości. Przykładem takiego działania może być spektakularna akcja niszczenia narzędzi służących odciąganiu wiernych od szlacheckich 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 (il. 11).

cie Alfonsa X Mądryego). Prowadzono także rozgrywki pokerowe, podczas których na dwóch lub trzech kościach należało wyrzucić tę samą liczbę oczek. W dziele króla Kastylii ten typ reprezentują gry „rifa” i „para z asem”.

Na terenie Polski upowszechniła się terminologia dotycząca rzutów pochodząca z języka niemieckiego, lub 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

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”. Książę 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. Przewornie bowiem powinni władcy władać, nie ślepych trafem”.

Wielkie zamięłowanie 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.



ilustracja 27



ilustracja 28



Zabytki prezentowane na wystawie:

1. Kostka o kształcie zbliżonym do sześcianu, wykonana z poroża jelenia, ścianki o długości od 10 do 14 mm. Numeracja w systemie dopełniającym się do siódemek. Oczka wykonane cyrklem. Opole Ostrówek, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
2. Kostka sześcienna, wykonana z poroża jelenia, ścianki o długości 5 mm. Numeracja w systemie dopełniającym się do siódemek. Oczka wykonane nakłuciami. Opole Ostrówek, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
3. Kostka sześcienna, wykonana z kości piszczelowej konia, ścianki o długości 8 mm. Wartości na ściankach przeciwległych dopełniają się wg systemu: 3x7x11. Oczka wykonane cyrklem. Opole Ostrówek, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
4. Kostka sześcienna, wykonana z kości słoniowej, ścianki długość 15 mm. System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Na każdej ścianie duży ryty okrąg, zawierający wewnątrz oczka w formie zwielokrotnionych kółek, wykonanych cyrklem. Wrocław Ostrów Tumski, Pałac Biskupi, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
5. Kostka sześcienna, długość 7 mm, o ściankach wklęsłych (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka w formie drobnych nakłuc. Wrocław Ostrów Tumski, Pałac Biskupi, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
6. Kostka kształtem zbliżona do sześcianu, o ściankach długości 7 i 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: boki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska/Plac Uniwersytecki, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
7. Kostka sześcienna, długości ścianek 8 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
8. Kostka sześcienna, o długości ścianek 7 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem o bardzo małej średnicy. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
9. Kostka sześcienna, ścianki lekko zakłębione o długości 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
10. Kostka sześcienna, o długości ścianek 10 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
11. Kostka sześcienna, o długości ścianek 5 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem o bardzo małej średnicy. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
12. Kostka sześcienna, o długości ścianek 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
13. Kostka sześcienna, o długości ścianek 11 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.). (*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
14. Kostka sześcienna, o długości ścianek 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do wartości 11, 7, 3. Oczka wykonane płytkimi nakłuciami. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.). (*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
15. Kostka sześcienna, o długości ścianek 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane płytkimi nakłuciami. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.). (*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
16. Kostka sześcienna, o długości ścianek 10 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do wartości 11, 7, 3. Oczka wykonane cyrklem. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.). (*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
17. Kostka sześcienna, o długości ścianek 8 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają



- się do siódemki. Oczka wykonane cyrklem. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.).
(*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
18. Kostka sześcienna, o długości ścianek 7 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane płytkimi nakłuciami. Międzyrzecz – gród, stan. 1, średniowiecze (XIV w.).
(*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
 19. Kostka sześciokątna, o ściankach prostokątnych o wymiarach: 10x20 mm (poroże lub kość). Wewnątrz otwór do osadzenia trzpienia (nie zachowanego). System numeracji ścianek od 1 do 6 (w kolejności 1, 4, 2, 6, 3, 5). Oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Międzyrzecz – miasto, ul. Spokojna/Świerczewskiego, późne średniowiecze.
(*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
 20. Kostka sześcienna, o długości ścianek 6 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane płytkimi odciskami cyrkla. Kalisz Stare Miasto, stan. 2, średniowiecze (XII-XIII w.).
(*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN w Warszawie*)
 21. 2 kostki sześciennie, ołowiane wykonane z kul karabinowych. Wymiary: ścianki 11 mm i 14 mm (nierówne). Pole bitwy wojsk napoleońskich, Lwówek pod Poznaniem, XIX w. (*zbiory prywatne Jarosław Sińczuk*)
 22. 2 kostki ołowiane – bączki żydowskie, wymiary: pierwsza – ścianka 8 mm, druga – 4 mm, XIX-XX w.
(*zbiory prywatne Zbigniew Rorat*)
 23. Kostka sześcienna, o długości ścianek 8 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki. Oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Gniew – Stare Miasto, stan. 2, średniowiecze.
(*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
 24. Kostka sześcienna, o długości ścianek 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, charakterystyczne silnie wklęsłe boki. Oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Gniew – Stare Miasto, stan. 2, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
 25. Kostka sześcienna. Długość ścianki 8 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane cyrklem. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
 26. Kostka sześciokątna, o wymiarach: wysokości ścianek 16 mm. i szerokości od 8 do 12 mm, kościana, ścianki prostokątne, niejednolitych pod względem szerokości. Wewnątrz otwór do osadzenia trzpienia (nie zachowanego). System numeracji ścianek od 1 do 6 (w kolejności 1, 3, 5, 6, 4, 2). Oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Bydgoszcz, późne średniowiecze. (*zbiory Muzeum im. Leona Wyczółkowskiego w Bydgoszczy*)
 27. Kostka sześcienna. Długość ścianki 8 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane cyrklem. Inowrocław, stan. 125, średniowiecze.
(*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
 28. Kostka sześcienna. Długość ścianki 9 mm (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane płytkimi nakłuciami. Bardo, średniowiecze.
(*zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu*)
 29. Kostka sześcienna, poroże. Długość ścianki 6 mm. System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane nakłuciami. Kruszwica stan. 2, wczesne średniowiecze.
(*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
 30. Kostka sześcienna, ścianki długości 7-8 mm, nierówne, wykonana zporoża. System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane drobnymi nakłuciami. Kruszwica stan. 4, średniowiecze.
(*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
 31. Kostka sześcienna. Ścianki długości 8-10 mm, lekko wklęsłe, bardzo nierówne (poroże lub kość). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane głębokimi nakłuciami. Kruszwica stan. 2, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
 32. Kostka sześcienna, wapienna. Ścianki długości 20 mm, oznaczone symbolami: SŻ; LS; NH; NE; NG; symbol klepsydry. Wrocław Plac Wolności, okres nowożytny. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Głogowie*)
 33. Plakietka domina, z dwoma polami: jednym pustym i jednym z ośmioma oczkami. Długość 40 mm, szerokość 20 mm. Inowrocław, stan. 22, okres nowożytny. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
 34. Kostka sześcienna, długość ścianki 20 mm, wykonana z kości słoniowej (?). System numeracji: ścianki naprzeciwległe dopełniają się do siódemki, oczka wykonane głębokimi nakłuciami, widoczne są ślady barwienia oczek (zielone, żółtawe i czerwone wypełnienia), dwa boki kostki (ilości 3 i 4 oczka) wyjmowane. Miejscowość nieznaną, średniowiecze/nowożytność. (*zbiory prywatne, Jarosław Jaskulak*)

Dice

Six-sided dice developed from the old astragal form whose cubic shapes suggested such evolution. All types of dice belong to the most frequent game-linked finds during archaeological excavations. They were made of long mammal bones and deer antlers, very rarely of ivory. One such ivory specimen in the exhibition comes from Ostrów Tumski in Wrocław. The sizes differ considerably, with the smallest ones having faces 0.5 cm long, and the longest four times as much. Decorative elements – simultaneously a denotation of the faces' value – were made with a drill or compasses of different diameters. The tools left a depression of single or multiple circles. The oldest artefacts of this kind appear in Śląsk and date to the end of the 9th – the beginning of the 10th cent. Such six-sided or polyhedral dice are still being used today. In the period of the Roman influences in Poland there first appear long dice – cuboidal with numbered faces (up to 7) and during the Middle Ages 6-faceted dice that have kept their shape until today. The terminology concerning rolls, derived from German or combinations of German and Czech words, became wide spread: *es/as* – one point, *tuz/duz* – two points, *dryja* – three points, *kwater/kwader* – four points, *cynk/cynek* – five points, *zez/zyz* – six points. Playing dice was often condemned and forbidden in the Middle Ages, Poland included. On the other hand, there are numerous examples of the use of various dice games by all social classes. Dice were undoubtedly the most popular prop used in games.



ilustracja 31



ilustracja 32

Bibliografia

1. J. Banaszekiewicz, *Rodulf, król Herulów, który grał* (Paweł Diakon, *Hist Long.*, I.20), [w:] *E scientia et amicitia, studia poświęcone profesorowi Edwardowi Potkowskiemu. W sześćdziesięciopięciolate urodzin i czterdziestolecie pracy naukowej*, (red.) E. Drzewiecki, Warszawa-Pułtusk 1999, s. 23-31.
2. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, London 1979, s. 125-144.
3. T. Borkowski, *Rozrywka – zabawki i drobna plastyka figuralna*, [w:] *Wratislavia Antiqua 1, ze studiów nad życiem codziennym w średniowiecznym mieście. Parcele przy ulicy Więziennej 10-11 we Wrocławiu*, (red.) C. Buśko, J. Piekalski, Wrocław 1999, s. 187-201.
4. T. Borkowski, *Gry i zabawy w średniowiecznym mieście na Śląsku*, [w:] *Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto*, Wrocław 1995, s. 99-105.
5. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości w średniowiecznej Polsce jako element europejskiej kultury rycerskiej*, „Rocznik Polskiego Towarzystwa Heraldycznego Nowej Serii” t. VI (XVII), s. 3-13.
6. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin-Polonia” vol. LVIII, Sectio F 2003, s. 25-33.
7. R. Bubczyk, *Rex ludens ad tabulam – gry na szachownicy a rzeczywistość*, [w:] *Średniowiecze w rozjaśnianiu*, (red.) Krzysztof Skupiński, Warszawa 2010, s. 51-61.
8. J. Drabina, *Życie codzienne w miastach śląskich XIV I XV w.*, Opole 1991.
9. Mistrz Wincenty Kadłubek, *Kronika Polska*, (tłum.) Brygida Kürbis, Wrocław 1996, s. 190
10. *Kroniki staroruskie*, (przeł.) E. Goranin, F. Sielicki, H. Suszko, Warszawa 1987.
11. D. Piwowarczyk, *Obyczaj rycerski w Polsce późnośredniowiecznej (XIV-XV w.)*, Warszawa 2000, s. 157-163.
12. L.P. Słupecki, *Wyrocznie i wróżby pogańskich Skandynawów: studium do dziejów idei przeznaczenia u ludów indoeuropejskich*, Warszawa 1998
12. *Statuty Kazimierza Wielkiego*, [w:] *Starodawne prawa polskiego pomniki*, seria II, dział I, t. II, (oprac.) L. Łysiak, S. Roman, Wrocław 1958, art. 79.



Gry planszowe – *tabula*

Piotr Adamczyk

Człowiek uwielbiał bawić się od niepamiętnych czasów. Dawno też zauważył, że towarzystwo innych pozwala czerpać większą radość z zabawy. Życie w epokach nieznających uroku telewizji kablowej, cyfrowych obrazków, internetu i komputerów dawało ludziom okazję do umilania sobie wolnego czasu w sposób nie mniej ciekawy niż dziś. Każdy z ulgą witał sposobność oderwania się – choć na chwilę – od swej codziennej rzeczywistości i możliwość oddania się zabawie, grze, ryzyku, zwłaszcza gdy w rachubę wchodziły pieniądze, kobiety, majątki, które można było wygrać bądź przegrać...

Podczas dawnych rozgrywek budziły się demony – byli tacy, których gry zgubiły, byli i tacy, którzy z ich uprawiania uczynili sposób na życie, oszukując i wygraną stawiając ponad wszystko. Jednak ani strach, ani ogólne potępienie, z jakim spotykały się gry hazardowe na przestrzeni wieków, nie odstręczały chętnych. Płonęły stosy (il. 11), wymierzano kary chłosty, więzienia, wygnania, itp., a mimo to grali niewolnicy, panowie, cesarze, królowie, chłopci, grali młodzi oraz starzy, grali mężczyźni oraz kobiety. Tak jak obecnie – bo jak się okazuje, bardzo się nie różnimy od naszych przodków.

Wszystkie gry z cyklu określanego wspólną nazwą *tabula* (termin ten występuje wielokrotnie w przekazach pisanych) charakteryzowały się tym, że rozgrywane były na specjalnie zaprojektowanych tablicach. Dziś nazywane są mianem planszowych. Ich różnorodność w świecie antycznym i średniowiecznym była tak wielka, że nie sposób obecnie podać wiarygodnej liczby ich wariantów – niewykluczone też, że wiele regionów charakteryzowało się własną specyfiką w tym zakresie. Z jednej strony takie bogactwo jest świadectwem wyobraźni ówczesnych graczy, jednak dzisiejszym badaczom tej problematyki nastęrcza poważne problemy. Zaprezentowane poniżej opisy gier są efektem kilkuletnich poszukiwań, studiów i doświadczeń autora, sukcesywnie rozszerzanych poprzez zgłębianie tajników gier skandynawskich, planszowych, karcianych i kościanych. Nie wszystkie – a wręcz tylko nieliczne – dawne gry mają dokładną charakterystykę reguł, jakie kiedyś stosowano. Dysponujemy najczęściej szczątkowymi informacjami lub też problematycznymi sformułowaniami, które dają zaburzony obraz. Zebrane w niniejszym artykule wiadomości o wybranych, dawnych grach planszowych należy traktować jako propozycje niewyczerpujące możliwości interpretacyjnych i niezamykające dyskusji nad zasadami, według których je tworzone.

I. Okres wpływów rzymskich

Ludus latrunculorum

Różne znaleziska pionków z okresu wpływów rzymskich, z terenów Polski (prezentowane na wystawie eksponaty z Łęgu Piekarskiego, Ceceli, Grochów Starych), dają sposobność do zastanowienia nad rozrywkami klas wyższych mieszkających tu wówczas społeczeństw. Zapewne same bierki, a być może plansze (niestety, do tej pory nie odnaleziono bodajże ani fragmentu), docierały tutaj w ramach wymiany handlowej jako podarunki dla władców/wodzów, prawdopodobnie były elementem wpływów kulturowych Rzymu, jakim ulegały w różnym stopniu społeczeństwa z *Barbaricum*. Trudność identyfikacji konkretnych znalezisk z daną grą powoduje, że pewność mamy tylko co do faktu, że wraz z infiltracją obcych wzorców pojawiały się również dotychczas nieznane formy zachowań – rozgrywki losowe. Stąd też możemy jedynie przypuszczać, jakiego rodzaju gry rzymskie funkcjonowały w pierwszych wiekach naszej ery na terenach Polski. Kolejnym pytaniem, jakie należałoby postawić, jest kwestia zasad. Niewątpliwie mogły one nie tylko ulegać zmianom, ale i mieć rozmaite formy na różnych terenach. Poniżej przedstawiamy „standardową” odmianę gry w *ludus latrunculorum* oraz – jako jedną z propozycji – grę ze Stanway¹.

Nazwa gry, *ludus latrunculorum*, spotykana również często w skróconej formie jako *latrunculi*, w dosłownym tłumaczeniu oznacza „małych rozbójników” lub „małych żołnierzy”.

Była to prawdopodobnie jedna z najpopularniejszych gier planszowych w starożytnym Rzymie. Najstarszą wzmiankę o grze spotykamy w I w. p.n.e. Niestety, nie zachowały się kompletne jej zasady. Odnajdowane plansze również niewiele wyjaśniają, jako że mają rozmaite wymiary. Stąd też wśród badaczy można spotkać odmienne teorie dotyczące ustawienia początkowego, ruchów czy też zasad bicia. Plansze znane z odkryć archeologicznych, przypisywane tejże grze, mają wymiary: 7 × 7 (Chesters), 7 × 8 (Chesters, Corbridge), 8 × 8 (Chedworth, Exeter, Basilica Julia w Rzymie. Parthenon w Atenach), 9 × 9 (Mainz), 10 × 10, 10 × 9 (Dover, Chesters), 10 × 13, 12 × 9, 12 × 8 pól. Zatem ich różnorodność jest ogromna. Można też przyjąć, że wykorzystywano dowolną planszę. Podczas badań prowadzonych nad wybrzeżem Morza Czerwonego w miejscowości Abu Sha'ar, w Egipcie (Uniwersytet Delaware USA) odkryto m.in. pozostałości fortu rzymskiego (od

¹ Mimo kontrowersji, jakie budzi zaliczenie jej do *ludus latrunculorum*. Można się również spotkać z tezami o rodzimym – celtyckim pochodzeniu gry. Autor postanowił ją zaprezentować ze względu na jej atrakcyjność sprawdzoną wielokrotnie podczas różnych imprez historycznych.

309 r. do końca IV w. n.e.). W miejscu tym odkryto wyjątkowo liczne tablice do różnych gier (w sumie 20 sztuk do *ludus duodecim scriptorum*, *młynka 3* czy *mancali*). W forcie Petavonium, Zamorra, w Hiszpanii, zarejestrowano 20 fragmentów plansz do *ludus latruncolorum* i aż 470 pionów. Podobne znaleziska spotyka się również na terenie Wielkiej Brytanii: w Chesters Fort (część Muru Hadriana), w Stanway, odkryto też kamienną planszę z Richborough w hrabstwie Kent.

Propozycje wariantów zasad gry, przytaczane według różnych autorów:

1. Wariant wg U. Schädlera

- Gracze uzgadniają między sobą liczbę pionków – co najmniej 16, a nie więcej niż 24 przypadające na gracza. Dobrym rozwiązaniem jest, aby pionki miały dwie różne strony.
- Gracze na zmianę umieszczają pionki na planszy w dowolnym wolnym miejscu. Według Izzydora z Sewilli pionki zwane były „vagi”. W tej fazie gry nie ma zbijania pionków.
- Po wyłożeniu wszystkich pionków gracze na zmianę poruszają pionkami po planszy po liniach prostych (w pionie i poziomie) na wolne pole obok. Izydor zwie pionki „ordinarii”. Pionek może przeskoczyć pojedynczą bierkę przeciwnika, o ile pole za nim jest wolne – możliwe jest wykonanie kilku skoków.
- Jeżeli pionek przeciwnika zostanie złapany pomiędzy dwa pionki gracza (w pionie lub poziomie), pionek ten zostaje zablokowany i nie może się poruszać. Pionek ten zwie się „alligatus” lub, według Izzydora, „incitus”. Pionek ten, aby był odróżniany od pozostałych, należy odwrócić na drugą stronę.
- W następnej turze, zamiast ruchu pionkiem, gracz może zdjąć złapany pionek przeciwnika w wypadku, gdy jego dwa otaczające pionki nie są zablokowane. W wypadku gdy przeciwnik zablokuje jeden z blokujących pionków gracza, złapany pionek we wcześniejszej turze zostaje uwolniony – znowu staje się „ordinarii”.
- Gracz może zająć pole pomiędzy pionkami przeciwnika jedynie w wypadku, kiedy ruchem może zablokować, któryś z tych dwóch pionków.
- Gracz, któremu zostanie jeden pionek, przegrywa.

2. Wariant B. Latrunculi – Stanway. Plansza 12 × 8 pól.

Znalezisko z tzw. „grobu doktora”, datowanego na 40-50 r. n.e., a więc prawie sam początek stałej obecności rzymskiej w Brytanii. Prawdopodobnie jest to plansza do gry w *ludus latruncolorum*. Co ciekawe, zachowała się plansza (okucia brzegów, łączniki dwóch połówek planszy) oraz ustawienie pionków – w jednej linii każdy z graczy miał po 12 pionków zwykłych oraz jeden pion wodza.

- Każdy z graczy ustawia w pierwszej linii 12 swoich pionów oraz w dowolnym miejscu drugiej linii pion wodza.
- Poruszanie się – można poruszać się o dowolną liczbę pól w pionie lub w poziomie. Pion wodza może dodatkowo przeskoczyć jeden pion przeciwnika.
- Bicie – aby zbić pion przeciwnika, należy go otoczyć z dwóch stron (w pionie lub poziomie).
- Postawienie swojego pionu między dwa piony przeciwnika nie powoduje jego utraty. Wygrywa ten z zawodników, który zbije wszystkie piony przeciwnika.
- Wódz – zasady do wyboru według wariantu A lub jest to zwykły dodatkowy 13 pionek.

Ludus duodecim scriptorum

Gra ta należy do najstarszych form tego typu i – co ciekawe – z niewielkimi zmianami przetrwała do dziś. Jej rodowód sięga czasów starożytnych, gdzie funkcjonowała jako *ludus duodecim scriptorum*, a obecna wersja nosi nazwę *backgammon*. Trudno ocenić, czy na terenie dzisiejszej Polski w okresie wpływów rzymskich znano rozgrywkę tego typu. Gra pojawia się w republikańskim Rzy-



mie, grano w nią również za czasów cesarstwa. Do dziś zachowało się sporo plansz lub ich fragmentów, głównie kamiennych, z terenów Anglii, Egiptu, Turcji, Rzymu i Hiszpanii. Jedno z ciekawszych znalezisk tego typu, czyli plansza z Holt, jest datowana na 125 r. n.e. Najśłynniejsza tablica znajduje się w Muzeum w Efezie, a w ostatnich latach znaleziono trzy inne w rzymskim forcie Abu Sha'ar w Egipcie. Sporo ciekawych okazów pochodzi z Afrodyzji. O grze wspomina Owidiusz w swojej *Sztuce kochania* (1-8 r. n.e.). Historię gry spisał cesarz Klaudiusz w 50 r. n.e., niestety, nie zachował się żaden egzemplarz tego dzieła. W I w. n.e. zmniejszono liczbę rzędów pól z trzech do dwóch i pojawiła się odmiana o nazwie tabula, XII *scripta* (czasami określana jako *alea*).

Gra miała charakter hazardowy, przegrywano w nią ogromne sumy, i to zarówno w czasach republikańskich, jak i w cesarstwie. Rozgrywki tego typu potwierdzone są w różnych rejonach świata antycznego do VII w. n.e., zarówno przez źródła ikonograficzne (ścienne malowidło z Panjikant niedaleko Samarkandy), jak i pisane (wspomina o nich Izydor z Sewilli).

Zachowało się wiele różnych typów plansz, np. plansze z sentencjami, takim jak (w wolnym tłumaczeniu):

VICTOR	VINCAS
NABIGE	SFELIX
SALBUS	REDEAS

(Wygraj zwycięsko, odbądź udaną podróż i powróć do domu bezpiecznie)

VINCER	EFATUM
SENSUS	DOCUIT
TABULA	LUDERE

(Doświadczenie uczy, jak grać na planszy, a przeznaczenie, jak wygrywać)

ABEMUS	INCENA
PULLUM	PISCEM
PERNAM	PAONEM

(Mamy na obiad: kurczaka, rybę, szynkę i pawia)

PARTHI	OCCISI
BRITTO	VICTUS

LUDITE	ROMANI
--------	--------

(Partowie pokonani, Brytowie zwyciężeni, bawcie się Rzymianie!)

VENARI	LAVARI
LUDERE	RIDERE
OCCEST	VIVERE

(Polować, kapać się, grać i śmiać się – to się nazywa życie!)

LEVATE	DALOCU
LUDERE	NE SCIS
IDIOTA	RECEDE

(Wstań i odejdz, nie wygrasz idioto, wyjdź!)

CIRCUS	PLENUS
CLAMOR	INGENS
IANUAE	TENERE

(Cyrk jest pełen, ogromny jazgot, bramy są wydęte)



ilustracja 35

Propozycje zasad

Nazwa jest różnie interpretowana. Jedna z wersji określa ją jako grę 12 pól, inna grę 12 oczek/znaków. W pierwszym wypadku oznacza liczbę pól w jednym rzędzie, natomiast w drugim (interpretacja bardziej prawdopodobna) nazwa pochodzi od maksymalnej liczby oczek, jaką można wyrzucić dwiema kostkami.

Każdy z graczy dysponuje 15 pionkami. Do gry używa się trzech lub dwóch kości.

Ruchy następują po wyrzuceniu kości. Na przykład: wyrzucenie 5 i 4 1 3 daje następujące możliwości ruchu:

- ruch jednym pionkiem o 12 oczek do przodu (5+4+3)
- ruch dwoma pionami (różne warianty) – np. jeden rusza się o 5 oczek, drugi o 4+3.
- ruch trzema pionami, każdy o liczbę pól z jednej z kości.

Wyrzucony dublet lub tryplet nie dają żadnych dodatkowych korzyści – traktuje się jak 2 lub 3 oddzielne liczby.

Ruchy należy wykonywać za każdym razem oddzielnie. Gdy okaże się, że posunięcie jest zablokowane przez pionek przeciwnika stojący na danym polu, gracz traci kolejkę, a jego pionek wraca poza planszę.

Celem gry jest oczywiście doprowadzenie swoich pionków do bazy, czyli przejście planszy przed przeciwnikiem.

Jeżeli na polu stoi tylko jeden pionek oznacza to, że nie jest chroniony i może zostać zdjęty przez przeciwnika (zdjęcie – gdy gracz stawia swój pionek na pole z jednym pionkiem przeciwnika). W wypadku gdy na jednym polu znajduje się więcej pionków przeciwnik nie może zdjąć żadnego z pionków ani też umieścić na polu swojego.

Na jednym polu nie może się znajdować nie więcej niż pięć pionków.

Pionek zdjęty przez przeciwnika uważa się za zбитy i ponownie musi on rozpoczynać grę.

Każdy z graczy musi w pierwszej kolejności umieścić wszystkie swoje pionki na swojej części planszy (gracze siadają po przeciwnych stronach planszy). Dopiero po umieszczeniu ostatniego pionka na swojej linii 12 pól można rozpocząć przechodzenie do końca planszy.

Usuwanie pionków

Aby rozpocząć usuwanie pionków z planszy, należy umieścić wszystkie na planszy – w ostatniej ćwiartce (tj. pierwszej przeciwnika). I tak, aby usunąć pionek z pola trzeciego od końca planszy, trzeba wyrzucić liczbę 3 lub większą.

Wygrywa ten, kto pierwszy usunie wszystkie swoje pionki.



ilustracja 36



Zabytki prezentowane na wystawie:

OKRES WPŁYWÓW RZYMSKICH:

1. Okrągły pion (połowa), o średnicy 20 mm. Barwa srebrno-niebieska z licznymi ciemnymi żyłkami. Matowy. Klenica, stan. 3, okres wpływów rzymskich. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
2. 22 pionów szklane wykonane w technice *millefiori*, barwy zielonej o średnicy 22-25 mm. Grochy Stare, stan. 1, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)
3. Okrągły pion do gry, z kamienia koloru czarnego, średnicy 15 mm. Wrocław – Widawa, stan. 17, okres wpływów rzymskich. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
4. Krążek wykonany z gliny, średnica 11 mm, grubość 2 mm, brak zdobienia. Międzyrzecz, stan. 8, okres wpływów rzymskich. (*zbiory Muzeum w Międzyrzeczu*)
5. Owalny pion szklany koloru niebieskiego, wymiary: 10x14 mm. Weklice stan. 7 (cmentarz gocki), okres wpływów rzymskich. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
6. Zespół grobowy: Łęg Piekarski, cmentarzysko kultury przeworskiej, koniec I, pocz. II w. n.e. (*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
 - 2 okucia rogu do picia, brąz, wysokość 41 mm
 - Zapinka srebrna, długość 44 mm
 - Nożyce brązowe, długość 138 mm.
 - Rondel brązowy, cynowany, średnica wylewu 210 mm, wysokość 130 mm
 - Rondelek brązowy, cynowany z rączką, długość 252 mm, wysokość 58 mm
 - Sprzączka do pasa, brąz i srebro, długość 78 mm
 - 4 kościane lub rogowe, podłużne kostki do gry z oznaczeniami oczek wykonanymi cyrklem. Długości: 24; 25; 40; 40 mm.
 - Szklane żetony do gry: średnice od 17 – 22 mm: 3 zielone; 3 granatowe; 4 czarne; 5 żółtych jaśniejszych; 5 żółtych ciemnych; 10 białych.
7. 4 okrągłe, kamienne pionów do gry, barwy jasnej, średnice 18-20 mm. Cecele, kurhan V, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)
8. 6 pionów do gry, okrągłe wykonane z gliny, średnice 15-20 mm. Cecele kurhan V, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)
9. Okrągły pion do gry, bursztyn, średnica 16 mm. Cecele kurhan V, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)
10. Okrągły pion do gry, szklany (czarny), średnica 13 mm. Cecele kurhan V, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)
11. 41 kościanych, okrągłych, pionów, średnice: 13-25 mm. Cecele kurhan V, kultura wielbarska, II w. n.e. (*zbiory Muzeum Podlaskie w Białymstoku*)



II Tabula średniowieczne i nowożytnie

Gry tabula uwzględnione w manuskrypcie *Księga o grach w szachy, kości i tabula* Alfonsa X Mądrego, króla Kastylii i Leonu spisanej w latach 1251-1282.

Na terenie średniowiecznej Polski odkrywanych jest wiele pionów, które używane były w różnego rodzaju grach z cyklu *tabula*. Jest bardzo prawdopodobne, że poza szachami, w których figury mają ściśle przypisany wygląd, inne gry nie wymagały specjalnie przyjętych form, a tym samym mogły być wykorzystywane według pomysłu i woli graczy. Dlatego też nie sposób dziś odpowiedzieć na pytanie, do jakich konkretnie gier były używane poszczególne odkrywane bierki. Znanych jest wiele wariantów rozgrywek, w których przedmioty te mogły służyć jako pionki. Z *Księgi o grach w szachy, kości i tabula* Alfonsa X Mądrego, będącej nieocenionym źródłem wiedzy o rodzajach i zasadach rozgrywek, wybrano pięć najbardziej popularnych w tym okresie form, o których z największą dozą prawdopodobieństwa można przypuszczać, że były znane na naszych ziemiach i uprawiane za pomocą prezentowanych eksponatów.

Alquerque

Alquerque jest uznawana za przodka dzisiejszych warcabów, a jej najstarszy średniowieczny opis, zarówno planszy, jak i zasad, znamy dzięki Alfonsowi X Mądemu. Gra wywodzi się najprawdopodobniej z krajów arabskich, gdzie znana była ok. X w. (967 r., Abu Faraj i jego traktat *Kitab al-Aghani*) pod nazwą *Quirq*. Wczesne wizerunki, które można próbować powiązać z planszą do tej gry, znajdują się w Gruzji, na stanowisku Metschamor, w osadzie o bogatej stratygrafii - zamieszkałej w okresie III tys. p.n.e-VII w. p.n.e. oraz między IX a XIII w. n.e. Na stanowiskach o wielowiekowej ciągłości osadniczej często występują problemy z prawidłowym datowaniem materiałów budowlanych (a na takich najczęściej występują rytę



ilustracja 39

plansz), gdyż były one wtórnie wykorzystywane przez następujące po sobie pokolenia. Stąd wiele nieporozumień w literaturze tematu. (np. w Kurnie w Egipcie – plansze do *alquerque*, oraz w przypadku planszy z fasady kościoła św. Piotra w Cherasco – Włochy)². Jako ciekawostkę możemy również podać, że odkryto plansze do *alquerque* w Samarkandzie, wyrzyta na marmurowym tronie stojącym na dziedzińcu kompleksu mauzoleum Shah-i-Zinda. Na terenie Polski nie odnaleziono dotychczas plansz do tego rodzaju rozgrywek, dlatego też trudno jednoznacznie stwierdzić, czy odkrywane pionki świadczą o znajomości tej gry. Wizerunek bardzo zbliżony do układu pól używanego w *alquerque* znajduje się na kaflu z Gniezna (zbiory Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie) jednak jego interpretacja pozostaje otwarta.

„Oto gra Alquerque z 12 pionkami, która jest grana ze wszystkimi pionkami.

[...] A jest ona grana w ten sposób: na planszy musi znajdować się 25 miejsc, gdzie można będzie umieszczać pionki, których ma być 24. I umieszczają [gracze] 12 [pionków] jednego kolorów po jednej stronie [planszy], a pozostałych 12 po drugiej [stronie planszy] w wolnym szeregu. I jedno miejsce na środku pozostaje puste, aby umożliwić grę. A ten, kto zaczyna grę, znajduje się w niekorzystnej sytuacji, ponieważ zmuszony jest zagrać w to puste miejsce.

A kolejny gracz rusza swój pionek na wolne miejsce które opuścił pierwszy pionek, i zbija go. I tak gracz zbija pionek drugiego gracza poprzez przeskoczenie nad nim z miejsca na miejsce zgodnie z liniami na planszy i ponad tyloma pionkami, ile może zbijać w ten sposób. A następny gracz postępuje tak samo.

A ten co gra pierwszy, zawsze rusza pierwszy, starając się zbijać jakieś pionki przeciwnika. A drugi gracz broni się przed atakami z powodu zrozumienia ruchów, które stara się wykonać, aby chronić jak najlepiej swoje pionki. A jeden gracz robi to samo, co jego oponent planuje zrobić mu, i dlatego jest w niekorzystnej sytuacji ten, kto gra pierwszy. A ten co chroni złe swoje pionki i traci je szybciej, przegrywa. A jeżeli dwaj gracze wiedzą jak grać, mogą obaj zremisować. I to jest młynek, pionki, i to jak umieszczone są one na swoich miejscach.”

Alfons X Mądry, 1283 r. [wg tłumaczenia Schädler, Calvo 2009]



ilustracja 40

Osacz królika

Jest to gra, w którą można grać, używając planszy do *alquerque*. Jej zasady z XIII w. spisał Alfons X, król Kastylii i Leonu w Księdze gier (księga spiswana w latach 1251-1282). Poniżej podajemy zapis z 1282 r. w wolnym tłumaczeniu.

²Fasada pochodzi z XII/XIII w., jednak do jej budowy użyto materiałów pochodzących m.in. zarówno z rozbiórki antycznych obiektów, jak i zamku oraz kościoła w Manzano [Schädler, Calvo 2009, s. 300; Chiesa].

„Gra zwąca się «Osacz królika», w którą gra się na planszy alquerque 12.

To jest inna gra grana także na planszy alquerque 12 i zwana «Grą w osaczenie królika». Gra się w następujący sposób: weź jeden pionek i postaw go na środku planszy, potem weź 12 pionków innego koloru lub 11, lub 10 w zależności od ustaleń graczy.

A graj w ten sposób: Pojedynczy pionek rusza pierwszy, a po nim inni, ilekolwiek ich jest, starają się go złapać. A pojedynczy pionek sam jest bezpieczny od zbitcia, jako że nie mogą go zbić, a jedynie starać się go zapędzić w taki punkt, z którego nie będzie się mógł ruszyć.

A może on zbić wielu przeciwników, jako że może przeskakiwać ponad nimi. A jeżeli zbił jednego przeciwnika (jeżeli zaczynało się grę z 10), nie mogą go już złapać. Ale jeżeli zaczęli w 12, przez złapanie jednego pozostaje 11 i mogą go złapać, gdzie chcą. Mogą to samo zrobić w 10, jeżeli wie gracz, jak grać dobrze. Ale jeżeli 1 z 10 jest zbity, 9 pozostałych nie ma możliwości złapania tego jednego pionka, wtedy oni przegrywają.

Młynek 3

Jest to jedna ze starszych gier planszowych, o której informacje spotykamy w kręgu kultury europejskiej w starożytności – wspominał ją już Owidiusz (43 r. p.n.e. – 18 r. n.e.). Jak w większości wcześniej opisanych przypadków, gra znana była w Kastylii czasów Alfonsa X Mądrego, któremu zawdzięczamy szczegółowy opis. W Chinach natomiast pojawia się prawdopodobnie w czasach Konfucjusza, w Indiach odnaleźć ją można m.in. ruinach miasta Vijayanagara (1336-1565) w miejscu zwanym Hampi. W okresie średniowiecza znanych jest wiele wiązanych z młynkiem znalezisk z terenu Europy łacińskiej (Norwich, Canterbury, Gloucester, Salisbury, Westminster, Peel), sporo znalezisk odnotowano na terenach Hiszpanii i Portugalii.



ilustracja 41

Zasady

- Gra ta przypomina kółko i krzyżyk i przeznaczona jest dla dwóch osób. Do gry używa się najmniejszej planszy do młynka.
- Każdy z graczy dysponuje trzema pionkami (3 jasnymi i 3 ciemnymi).
- Gracze na zmianę wykładają swoje pionki w punktach przecięć linii.
- Wygrywa ten z graczy, który pierwszy ułoży 3 pionki w linii (młynek).
- Po wyłożeniu wszystkich pionków na planszę, gracze mogą zdecydować, czy grają dalej według zasad z „dużego” młynka, to jest przesuwają pionki na zmianę w celu ułożenia młynka.

Młynek 9

Jest to gra zaliczana do gier typu *row games* (np. kółko i krzyżyk, *go*, *shisima*). Na świecie można ją spotkać pod takimi nazwami jak *Morris*, *Mühle* (Niemcy), *mill*, *mérelles* (Francja), *morels* (Hiszpania), *mølle* (Norwegia). Jedna z teorii wywodzi nazwę gry od francuskiego słowa *merel*, co oznacza monetę. Angielska nazwa – *morris* często uważana jest za nieudolne naśladownictwo terminu francuskiego. Jest to jedna z bardziej popularnych gier epoki średniowiecza w Europie: plansze do gier lub ich elementy znajduje się m.in. w pochówkach wikingów (na słynnym okręcie z Gokstad, wyryte w kamieniu w kościołach – Norwich, Dover, opactwo w Furness, opactwo w Westminster, Canterbury, Salisbury czy Barhobble w Wigtownshire, na zamkach: np. w Cola, Rodrigo y Tomar, Dublinie). Bardzo charakterystyczne były rozgrywki tego typu w średniowiecznych więzieniach, np. w Het Sten³. Sama zaś gra ma korzenie znacznie starsze, sięgające prawdopodobnie starożytności w Europie, ale i spotykana jest w innych regionach świata (np. na Cejlonie I w. n.e.).

Zasady

Każdy z graczy w prezentowanej odmianie gry posiada dziewięć pionów. Gracze na zmianę umieszczają swoje pionki na 24 polach znajdujących się na planszy. Celem gry jest ułożenie trzech swoich pionów w jednej linii – takie ułożenie daje możliwość zdjęcia jednego z pionów przeciwnika z planszy. Ułożenie trzech pionów w jednej linii zwane jest młynkiem. Po wyłożeniu wszystkich pionów na planszę (I faza) gracze przechodzą do II fazy gry, kiedy to na zmianę poruszają pionami znajdującymi się na planszy – pion można przesunąć po linii na pierwsze wolne pole obok swojej bierki. Grę wygrywa ten, kto doprowadzi do tego, że:

- a) przeciwnikowi pozostały tylko dwa pionki, lub
- b) zablokował możliwość ruchów przeciwnika.

Uwaga!

- Nie wolno zdejmować pionka przeciwnika, który jest już w młynku.

Młynek 9 z kośćmi

Jak już wspomniano, tworzenie odmian i uatrakcyjnianie gier – nawet tych o bardzo dawnym rodowodzie – było niezwykle popularne w okresie średniowiecza. Taką też sytuację spotykamy w przypadku wielu wariantów młynka, kilka z nich (między innymi właśnie z użyciem kości) podaje sam Alfons X w XIII w.: „A jest również inna gra młynek grana z 18 pionkami – dziewięcioma jednego koloru i dziewięcioma innego. I jest grana zarówno z, jak i bez kości jak szachy”. Podobne możliwości zauważa się w powstałym we Francji w latach 1222-1268 utworze *De Wetula*.

³ Siedemnaście plansz kamiennych, w głównej mierze do młynka 9, jeden fragment planszy do gry w przodka gry *backgammon*, 345 kości do gry, duże ilości pionków drewnianych, skórzanych i ceramicznych.

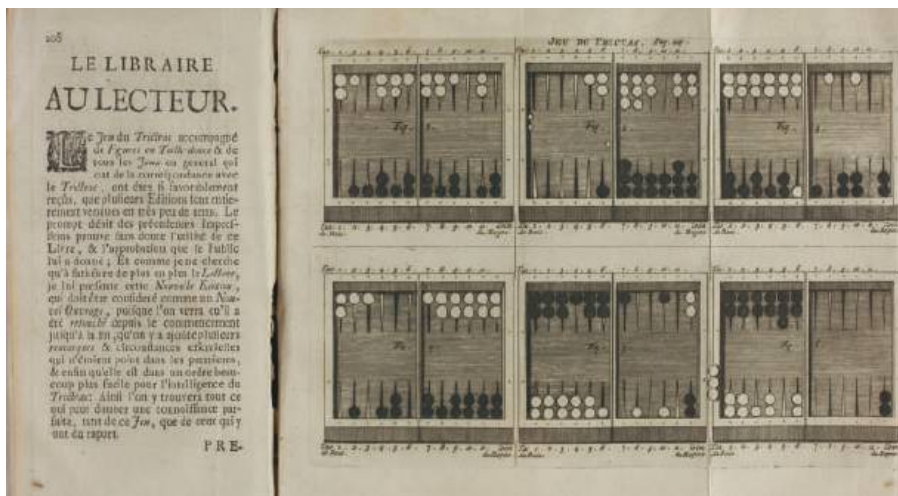
Prawidłowe odcyfrowanie zasad tejże gry nie jest tak proste, jak by można sądzić na podstawie zachowanych opisów. Wielu badaczy twierdzi, że użycie kości następować mogło tylko w I fazie gry. Jedną z najbardziej trafnych interpretacji tekstu Alfonsa X Mądrego zaproponował U. Schädler.

Zasady rozgrywki: Każdy z graczy posiada dziewięć pionków, które podczas pierwszej fazy gry na zmianę umieszczają na planszy. Podczas tej fazy nie jest dozwolone uformowanie „młynka”, to znaczy trzech pionków w linii. Po wyłożeniu wszystkich pionków rozpoczyna się II etap gry. W tym etapie gracze przesuwają swoje pionki na najbliższe wolne miejsca znajdujące się na linii. Gracz, którego jest kolej ruchu, może dokonać rzutu trzema kostkami. Jeżeli wyrzuci 6-5-4, 6-3-3, 5-2-2 lub 4-1-1, może przemieścić swój pionek w dowolne miejsce planszy, o ile efektem tak wykonanego ruchu jest ułożenie młynka. Przy wszelkich innych kombinacjach może wykonać tylko zwyczajny ruch pionkiem. Pionek przeciwnika zdejmuje się w wypadku ułożenia trzech własnych pionków w linii, zarówno w wyniku zwyczajnego ruchu, jak i ułożenia pionków w młynek za pomocą kości.

Prezentowana wersja młynka 9 prawdopodobnie najbardziej pasuje do znaleziska z Danii, na terenie osady Århus (Aros). Plansza została wryta na desce pokładu łodzi skandynawskiej (wybudowanej ok. 1180), a prawdopodobnie po destrukcji statku, powtórnie użyta do budowy studni (ok. 1215). Wykorzystując tylko sam środek planszy, można również grać w grę *młynek 3*.

Warianty późniejsze: *tric track, backgammon*

Jest to dalsza ewolucja gier z cyklu omawianych poprzednio gier rzymskich. Do grupy jej bezpośrednich przodków zaliczyć możemy w kolejności chronologicznej: *ludus duodecim scripta, tabula*,



ilustracja 42





ilustracja 44



ilustracja 45

nard, alea, tables oraz wiele wariantów modernizowanych zarówno w Europie, jak i Azji. Były to rozgrywki wyrastające na wspólnym podłożu, a ich atrakcyjność sprawiała, że powstawało wiele odmian, których nie sposób analizować tu szczegółowo⁴.

Choć sama nazwa pojawia się dopiero w XVII w., duża grupa gier podanych w słynnym dziele Alfonsa X Mądrego sugeruje bardzo zbliżone formy rozgrywek, które w późniejszym okresie ewoluowały w znany do dziś *backgammon*: Do rozgrywek o wspólnym podłożu możemy zaliczyć następujące gry: *tablas, quinze tablas, doze canes, doblet, fallas, seis, dos e as, emperador, medio emperador, pareja de entrada, cab e quinal, todas tablas, laquet, buffa corteza, buffa de baldram, reencontrat*.

Zbliżony termin (*baggammon*) pojawia się w korespondencji Jamesa Howella z 1635 r., gdzie autor porównuje ją z grą *irish*, uznając tą ostatnią za bardziej interesującą.

⁴ Informacje o historii gry o nazwie *backgammon* zamieszczone poniżej oparte są na wystąpieniu dr. U. Schädler pt. *From Trictrac to Backgammon. Enlightenment, revolution, the rise of the bourgeoisie and their impact on the culture of play around 1800* wygłoszonym na *Board Game Studies Colloquium XII* w Jerozolimie w dniach 22-25 kwietnia 2009 r. Materiały z konferencji nie zostały jeszcze opublikowane, stąd też podstawą niniejszego opracowania są w znacznej mierze notatki własne i konsultacje z autorem wystąpienia.



ilustracja 46



ilustracja 47

Po raz pierwszy ustawienie pionków początkowe oraz zasady, jakie znamy dzisiaj, pojawiają się w 1743 r. w dziele Edmondo Hoyle'a, zatytułowanym *Short Treatise on the Game of Backgammon*. Następnie w 1822 r. N. Guiton używa tej nazwy i prezentuje plansze do rozgrywek ze współczesnym ustawieniem, a co ciekawe, według rysunków zamieszczonych w wydawnictwie jest to nadal plansza do wcześniej już znanego jako gra francuska *tric tracka*. Sama gra *backgammon* jawi się tu jako jej wariant. Francuski *tric track* według informacji zaprezentowanych przez Schädlera polegał na zdobywaniu punktów, które oznaczało się za pomocą specjalnych znaczników umieszczanych w zagłębieniach dookoła planszy. Dodatkowo w *tric tracku* w wersji francuskiej nie zdejmowało się pionków z planszy. Francuzi też uważali, że rozgrywki w *backgammon* są za szybkie i za mało skomplikowane, by można było uważać je za prawdziwą grę.

Od XVII w. gra o nazwie *backgammon* powoli zdobywa uznanie – początkowo w Niemczech (znana pod nazwą *puff*), w Hiszpanii jako *tablas reales*, w Szkocji jako *gammon*, we Francji *trictrac* czy we Włoszech jako *tavole reale*.



ilustracja 48



ilustracja 49

***Tric track* – informacje podstawowe**

Gra powstała we Francji na przełomie XV/XVI w., gdzie znana była pod dwoma wariantami, takimi jak *le petit trictrac* oraz *le grand trictrac*. Jej schyłek wiązany jest z I połowie XIX wieku, kiedy to większą popularność zdobywał *backgammon*.

Każdy z graczy posiada 15 pionków nierozstawianych na planszy (spotyka się też wariant z ustawieniem wszystkich 15 pionków na polu pierwszym każdego gracza) oraz dwie kości do gry.

Nie można zbijać pionków przeciwnika, a gracze skupieni są wyłącznie na swoich polach.

Gra polega na zdobyciu jak największej liczby punktów – a te przyznawane są za różne zagrania lub konfiguracje pionów na planszy. Grę zaczyna ten, kto wyrzuci większą liczbę oczek.

Plansza różni się od planszy do *backgammona* – przy każdym polu w obrębie planszy jest umieszczone zagłębienie, dziurka, na oznaczanie punktacji (po 12 na każdy dłuższy bok planszy + w niektórych wariantach po 2 lub 3 na bokach krótszych)



Zabytki prezentowane na wystawie:

TABULA ŚREDNIOWIECZNE I NOWOŻYTNE

12. Pionek stożkowaty, wykonany z wierzchołkowej partii poroża. Wymiary: podstawa 14x11 mm; wysokość 23 mm
Brak zdobienia. Opole –Ostrówek, X-XI w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
13. Pionek w kształcie piramidki z otworem pośrodku, kwadratowa podstawa o wymiarach: 23 mm. Wzdłuż ścianek i wokół otworu ornament oczkowy wykonany cyrklem. Wrocław – Ostrów Tumski, XIII-XIV w.
(*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
14. Kolisty, płaski żeton z otworem pośrodku, o średnicy 23 mm i grubości 3 mm. Zdobienie nakłuwanymi, ostro zakończonymi wgłębieniami z lekko zarysowanymi liniami rytymi tworzącymi motywy „gwiazd”. Tarnów Jezierski, stan. 7, XIV-XV w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
15. Kościany pionek w kształcie piramidki, kwadratowa podstawa o boku długości 20 mm. Wierzchołek zdobiony pojedynczym oczkiem wykonanym cyrklem. Wrocław – Ostrów Tumski, średniowiecze.
(*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
16. Pionek drewniany okrągły, brak zdobienia, średnica 24 mm. Wrocław Ostrów Tumski, ul. Kanonia, średniowiecze.
(*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
17. Krążek wykonany z poroża, brak zdobienia, średnica 40 mm, grubość 3 mm. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
18. Krążek wykonany z drewna, brak zdobienia, średnica 32 mm, grubość 7 mm. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
19. Krążek wykonany z drewna, z otworem pośrodku. Średnica 35 mm, grubość 2 mm. Wrocław Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
20. Kościany pionek w kształcie piramidki, kwadratowa podstawa o boku długości 23 mm. Wierzchołek zdobiony pojedynczym oczkiem wykonanym cyrklem. Na każdej ścianie po jednym oczku. Wrocław – Stare Miasto, ul. Szewska, średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
21. Kościany krążek, owalny o średnicy 37-40 mm, grubości 5 mm. Zdobiony wokół brzegu serią kółek wykonanych cyrklem. Pośrodku pojedyncze kółko. Na powierzchni słabo widoczne (stare) kreski tworzące układy krzyżyków i „strzałek”. Drohiczyn, średniowiecze XII-XIII w. (*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
22. Kościany krążek (kopia) z otworem pośrodku, o średnicy 35 mm, grubości 5 mm. Czersk, średniowiecze XII w.
(*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
23. Kościany krążek (kopia) z otworem pośrodku, o średnicy 41 mm, grubości 5 mm. Zdobiony czterema koncentrycznymi liniami rytymi. Czersk, średniowiecze XII w.
(*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
24. Kościany krążek (kopia) z otworem pośrodku, o średnicy 41 mm, grubości 4 mm. Zdobiony czterema koncentrycznymi liniami rytymi. Czersk, średniowiecze XII w.
(*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
25. Pion okrągły wykonany z kości słoniowej (kopia), o średnicy 47 mm, grubości 10 mm. Bogato ornamentowany biegnącą dookoła bordiurą roślinną oraz płaskorzeźbą stylizowanego ptaka. Czersk, średniowiecze XII w.
(*zbiory Państwowego Muzeum Archeologicznego w Warszawie*)
26. Krążek wykonany z drewna, średnica 35 mm, grubość 8 mm, z otworem pośrodku i serią koncentrycznych linii rytym, toczony. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
27. Krążek wykonany z drewna, z serią koncentrycznych linii rytym, toczony. Średnica 33 mm, grubość 8 mm. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)

28. Krążek wykonany z drewna, z seria koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 33 mm, grubość 8 mm. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
29. Krążek wykonany z drewna, z otworem pośrodku i z serią koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 26 mm, grubość 8 mm. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
30. Krążek wykonany z drewna, z otworem pośrodku i z serią koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 28 mm, grubość 8 mm. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
31. Krążek wykonany z drewna, z serią koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 33 mm, grubość 11 mm. Gdańsk, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
32. Krążek kościany, z otworem pośrodku i z serią koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 47 mm, grubość 7 mm. Gdańsk, średniowiecze/nowożytność. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
33. Krążek kościany, z dwoma szerokimi i głębokimi dookólnymi rowkami, toczony. Średnica 43 mm, grubość 7 mm. Na powierzchni bocznej pionka powielony motyw głębokich żłobień. Gdańsk, średniowiecze/nowożytność. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
34. Krążek kościany, z serią koncentrycznych linii rytych, toczony. Średnica 31 mm, grubość 3 mm. Gdańsk, średniowiecze/nowożytność. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
35. 3 kościane, okrągłe, toczone piony. Średnice: 20; 21; 30 mm. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu*)
36. Kościany pionek w kształcie piramidki, kwadratowa podstawa o boku długości 23 mm. Wierzchołek zdobiony pojedynczym oczkiem wykonanym cyrklem. Na każdej ścianie zaznaczona pojedyncza linia ryta. Bardo, średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu*)
37. Kościany pionek w kształcie piramidki, kwadratowa podstawa o boku długości 31 mm. Na każdej ścianie zaznaczone trzy oczka wykonane cyrklem. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu*)
38. Krążek wykonany z poroża, brak zdobienia, średnica 37 mm, grubość 6 mm. Poznań, Ostrów Tumski, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu, depozyt Muzeum Archeologicznego w Poznaniu*)
39. Krążek wykonany z poroża, średnica 37 mm, grubość 7 mm, na obwodzie 7 koncentrycznych, podwójnych oczek wykonanych cyrklem. Poznań, Ostrów Tumski, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu, depozyt Muzeum Archeologicznego w Poznaniu*)
40. Krążek wykonany z poroża, średnica 35 mm, grubość 7 mm, na obwodzie 6 koncentrycznych, podwójnych oczek wykonanych cyrklem. Poznań, Ostrów Tumski, wczesne średniowiecze. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu, depozyt Muzeum Archeologicznego w Poznaniu*)
41. Pionek wykonany z poroża, ośmiościenny – fasetowany, z otworem w podstawie. Wymiary: wysokość 41 mm, średnica podstawy elipsowata 15-18 mm. Łąd, średniowiecze (XIII w.). (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Poznaniu*)
42. Krążek drewniany, średnica 50 mm, Ornament rytych linii, z jednej strony tworzących koło z czterema kreskami przecinającymi się pośrodku, z drugiej koło z krzyżem dzielącym je na ćwiartki i nieregularnymi liniami wewnątrz. Gniezno, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Poznaniu*)
43. Pion szklany okrągły, o średnicy 20 mm. Dźwierzchno, stan. 1, osada, wczesne średniowiecze (1100-1250). (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
44. Pion wykonany z poroża, średnica 54 mm, grubość 3 mm, bogato zdobiony motywami dwóch linii równoległych wypełnionych licznymi nakłuciami. Występują one na obwodzie żetonu oraz zbiegając się w otworze wywierconym pośrodku. Kruszwica, stan. 4, XII-XIII w. (*zbiory instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
45. Krążek kościany, średnica 28 mm. Na powierzchni delikatnie wryty wizerunek rycerza w charakterystycznym hełmie typu morion. Wrocław – Plac Wolności, XVI-XVII w. (*zbiory Muzeum Archeologicznego – Historycznego w Głogowie*)

Tabula

All games covered by the common name *Tabula* (tables), a term often found in written sources, were characteristically played on specially designed tables, or boards. Known since antiquity, many developed in Rome and continued into the Middle Ages and a few have survived to our times. Today we call them board games. Their diversity in ancient and mediaeval times was so huge that it is impossible to give a realistic number of their variants, and it can be reasonable assumed that many regions had their local variations. The present information about selected old board games is to be treated as suggestions that do not exhaust all possible interpretations. Roman games are shown: *Ludus Latrunculorum*, *Ludus duodecim scriptorum* and games played in the Middle Ages: *Alquerque*, *Trick-Track*, *Backgammon* and *Corner the hare*. Checkers, or pawns presented at the exhibition were used during the Roman period and come from the Przeworsk and Wielbarsk cultures sites, mainly from cemeteries and burial mounds. In the Middle Ages there appear a large variety of instruments used during board games. The artefacts come from the biggest fortified settlements of the early mediaeval Poland: Wrocław, Poznań, Gdańsk, Gniezno, Inowrocław.



ilustracja 51

Bibliografia

1. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, volume 1. New York City 1979, s. 30-48, 84-87, 91-95.
2. R.C. Bell, *The Boardgame Book*, London 1979.
3. R.C. Bell, C.M. Roueché, *Greco-Roman pavement signs and board games: A British Museum working typology* [w:] *Ancient Board Games in perspective. Materials from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*, (red.) I. Finkel, London 2007, s. 106-109.
4. M. Berd, *Pompeii: The Life of a Roman Town*, London 2010, s. 251-275.
5. J. Botermans, *The Book of Games. Strategy, Tactics & History*, New York – London 2007, s. 7-18, 55-68, 199-210, 287-298, 557-568.
6. V.S. Carretero, *El ludus Latruncularum un juego de estrategia practicado por los equites del Ala II Flavia*, “Boletin del Seminario de Estudios de Arte y Arqueología” T. 64, Valladolid 1998, s. 117-140.
7. H. Clarke, S. Dent, R. Johnston, *Dublinia. The Story of Medieval Dublin*, Dublin 2002, s. 105.
8. A.M. Cubbon, *Merels Boards* [w:] *Excavations on St. Patrick’s Isle, Peel, Isle of Man, 1982-88: prehistoric, Viking, medieval, and later*, (red.) D. Freke, E.P. Allison, Centre for Manx Studies monographs, t. 2, Liverpool 2002, 276-281.
9. O.A.W. Dilke, *The “Circus Plenus” gaming board and it’s background: ludis, ludi and patronage*, “The Antiquaries Journal” March 1996 Vol. 76, London 1996, s. 231-234.
10. E. Falkner, *Games ancient and oriental and how to play them*, London – New York 1892, s. 37-62, 252-256.
11. N. Guiton, *Traité complet du Jeu de Trictrac*, Paris 1822.
12. M. Hall, K. Forsyth, *Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland*, “Antiquity”, T. 85 Nr. 330, London 2011, s. 1325-1338.
13. E. Hoyle, *Short Treatise on the Game of Backgammon*, London 1743.
14. J. Howel, *Epistolæ Ho-Eliaenæ: familiar letters domestick and foreign, divided into four books: partly historical, political, philosophical: upon emergent occasions*, London 1668, s. 378.
15. H. Jones, *Hoyle’s games improved: being practical treatises on the following fashionable games, viz. whist, quadrille, piquet, chess, back-gammon, billiards, cricket, tennis, quinze, hazard, and lansquenet. In which are also contained the method of betting ... Including the laws of the several games*, Revised and corrected / by Thomas Jones, Esq, London 1779.
16. L. Mulvin, S.E. Sidebotham, *Roman Game Boards from Abu Sha’ar (Red Sea Coast, Egypt)*, “Antiquity” T. 78, Nr 301, September 2004, London 2004, s. 602-617.
17. H.J.R. Murray, *A History of Bard Games Other Than Chess*, New York 1952, s. 29-50, 84-87, 113-129.
18. D. Parlett, *The Oxford History of Board Games*, New York 1999.
19. N. Purcell, *Literate games: Roman urban society and the game of alea* [w:] *Studies in Ancient Greek and Roman Society*, (red.) Robin Osborne, Cambridge 2004, s. 177-205.
20. A. Repplier, *Epistolæ Ho-Eliaenæ: the familiar letters of James Howell*, Tom. II, Boston-New York 1907, s. 288.
21. Ch. Roueché, *Late Roman and Byzantine Game Boards at Aphrodisias* [w:] *Ancient Board Games in perspective. Materials from the 1990 British Museum colloquium, with additional contributions*, (red.) I. Finkel, London 2007, s. 100-105.
22. U. Schädler, *Medieval Nine-Men’s Morris with dice* [w:] *Board Game Studies*, t. 3, Leiden 2000, s. 112-116.

23. U. Schädler, *Latrunculi. A forgotten Roman game of strategy reconstructed*, "Abstract Games", Issue 7, Vancouver 2001, s. 10-11.
24. U. Schädler, *The doctor's game – new light on the history of ancient board games*, [w:] *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, (red.) P. Crummy, S. Benfield, N. Crummy, V. Rigby, D. Shimmin, British Monograph Series, t. 24, London 2007, s. 359-375.
25. U. Schädler, R. Calvo, *Alfons X. „der Weise“*. *Das Buch der Spiele, Ludographie – Spiel und Spiele*, Band I, Wien-Berlin 2009
26. Y. Shimizu, S. Miyahara, *Game Boards in the Longmen Caves and the Game of Fang* [w:] *Board Game Studies*, t. 5, Leiden 2002, s. 25-38.
27. A. van der Stoep, *A History of Draughts*, Rockanje 1984
28. R. Vasantha, *Board games from the city of Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: a survey and a study* [w:] *Board Game Studies*, t. 6, Leiden 2003, s. 25-36.

Netografia

Dostęp: 2012.03.09

Board Games in Pre-islamic Persia

<http://www.iranicaonline.org/articles/board-games-in-pre-islamic-persia#>

Chiesa



ilustracja 52



Gry skandynawskie

Piotr Adamczyk

Istnieją różne warianty gier planszowych zaliczanych do typu *tafl*. Ważną rzeczą jest ściśle zdefiniowanie terminu, jakim będziemy się tutaj posługiwać. Jako gry typu *tafl* określać będziemy wszelkie skandynawskie gry planszowe, do których wykorzystywane są zazwyczaj kwadratowe plansze o równej liczbie pól w pionie i w poziomie. W każdej grze o rodowodzie skandynawskim/germańskim lub pozostającej pod ich wpływem możemy zaobserwować pewne prawidłowości w zakresie zasad:

- a) istnieje jeden pion, który pełni funkcję wodza/drapieżnika i należy tylko do jednego z grających,
- b) siły obu graczy nie są równe,
- c) zadaniem gracza niedysponującego figurą wodza/drapieżnika jest zawsze „pojmanie” tej bierki przeciwnika.

Warto tu zaznaczyć, że w pełni ukształtowane skandynawskie (wikińskie) gry mają rodowód sięgający VI w. n.e. Nie są jednak w pełni „autorskim” projektem stworzonym w tym kręgu kulturowym. Pewne zasady zostały zapożyczone ze świata rzymskiego, a początki gier typu *tafl* obecnie przesuwają się w okolice roku 400 n.e. i wiążą z plemionami germańskimi. Na poparcie tej tezy z pewnością można użyć argumentu o pewnym zakresie zasad przejętych z *Ludus Latruncolorum*, a plansza z Wimose może być zarówno protoplastą rodziny gier potocznie zwanych dzisiaj *hnefatafl*, jak i fragmentem planszy do *Ludus Latruncolorum*. Badania językoznawcze wykazały, że słowo *tafl* pochodzi od łacińskiego *tabula*, oznaczającego między innymi planszę do gry, a sama gra niewątpliwie powstawała pod wpływem wymiany handlowej, w ramach której do plemion germańskich i do samej Skandynawii docierały zaczęły gry *Ludus Latruncolorum*. Do listy zawierającej ich wykaz nie włączamy tych, które również miały słowo *tafl* w swojej nazwie, ale stanowiły proste określenie nowych gier, takich jak szachy (*skak-tafl*) czy przodek dzisiejszego backgammona – *tabula (kvatru-tafl*, pojawia się ok. XI w. jako zapożyczenie z kręgów kultury francuskiej, gdzie jedna z popularniejszych odmian tej gry nosiła miano *Quatre*).

Znaleziska plansz lub ich fragmentów zazwyczaj mają nieparzystą liczbę pól zarówno w pionie, jak i poziomie (7 × 7 czy 13 × 13). Cała rodzina gier typu *tafl* należy do gier wojennych. W walce (na planszy) uczestniczą dwie armie, ale ich siły nie są takie same.

Poniżej prezentujemy tabelaryczne zestawienie znanych plansz do gier typu *tafl* (pełnych i niepełnych).

Tabela 1. Klasyfikacja gier typu *tafl*, oprac. P. Adamczyk

Typ planszy	Wymiar	Inne uwagi
<i>tafl</i> 1	pola: 7 × 7	grana na polach: Ballinderry, Kilmartin in Argyll, Knokanboy, Waterford
<i>tafl</i> 1b	linie: 7 × 7 (pola 6 × 6)	grana na przecięciach linii: Birsay, Buckquoy, Dwonpatrick, Howe in Stromness
<i>tafl</i> 2	pola: 9 × 9	
<i>tafl</i> 2b	pola: 9 × 9	plansza z Jarshlof, Szetlandy
<i>tafl</i> 3	pola: 11 × 11	
<i>tafl</i> 3b	pola: 11 × 11	plansza z Trondheim
<i>tafl</i> 4	pola: 13 × 13	plansza z Gokstad
<i>tafl</i> 4b	pola: 13 × 13	plansze z: Stora Förvar, Toftanes Eysturoy, Tyskebryggen
<i>tafl</i> 5	pola: 15 × 15	plansza z Coppergate
<i>tafl</i> 6	pola: 18 × 18	plansza z Wimose
<i>tafl</i> 7	linie: 19 × 19	Alea Evangelii, CCC Oxford MS. 122
Plansze niepełne		Garryduff I, Roestown, Sandwick I, Unst – Underhull, Dun Chonailaich
Okucia metalowe plansz		Birka, Ladeby, Valsgårde 6, Valsgårde 8

Pierwszym badaczem zarówno samych tablic, jak i przekazów zawartych w sagach, był Willard Friske. Podjął on próbę rozszyfrowania zasad tajemniczych gier *tafl*, które to studia zakończyły się jedynie stwierdzeniem, że gra jest przeznaczona dla dwóch osób i że istnieje w niej figura *hnefi* będąca w dyspozycji tylko jednego z partnerów. O nierozwiązywalności problemu pisał w publikacji *Chess in Ireland*. Gra zatem wciąż pozostawała tajemnicą. Dopiero wydana po raz pierwszy w 1913 r. książka *A History of Chess* Murraya wiąże tę grę z opisaną w XVIII w. lapońską grą o nazwie *tablet*. Znana była w epoce wikińskiej, o czym może świadczyć np. zagadka z *Sagi o królu Heidreku*, mówiąca o ośmiu obrońcach, *horn hefir átta*.

Wykopaliska archeologiczne prowadzone w latach 30. XX w. w Irlandii, w Ballinderry, przyniosły archeologiczny dowód istnienia planszy wyposażonej w system pól 7 × 7.

Znaleziska plansz oraz pionów do tego typu planszy z terenów Irlandii (np. Dublin, Downpatrick) każą, na obecnym stanie badań, mówić nie o wikińskiej, a rodzimej, irlandzkiej grze planszowej. Na tablicy 7 × 7 rozgrywano również grę irlandzką, a właściwie celtycką, o nazwie *fidchell* [*hnefatafl*], która ma wspólnego przodka z walijskim *Gw^ˆyddbwyll* czy bretońskim *guidpull*. Badania

naukowe dowodzą, że mimo różnic wszystkie one wywodzą się z jednego, ogólnoceltyckiego wyrażenia **widu-kw eillòà = *widu-drewno + kw eillòà* ‘rozumieć’, co można przetłumaczyć jako grę rozgrywaną na drewnianej planszy, wymagającą zdolności/umiejętności. *Fidchell*, jako gra tradycyjna i mająca specjalny status, była nadal grywana w okresie wpływów skandynawskich, kiedy to na arenę wpływa *hnefatafl*.

Warto też zaprezentować walijską grę *tawl-bwrdd*. Jej zasady zostały opisane w manuskrypcie Roberta ap Ifan z roku 1587. Nazwę wywodzi się bezpośrednio od skandynawskiego *tafl* i *taflborð*.

Nic nie wskazuje na to, aby podczas rozgrywek w *tafl* używano kości. W starszej literaturze proponowano wariant, w którym do wygrania wystarczyło doprowadzenie króla jedynie na któreś boczne pole planszy. Jak pokazuje praktyka i wiele głosów krytycznych, zasada ta dawałaby znacznie większe szanse obrońcom (czyli graczowi posiadającemu figurę *hnefi*). Świadczyłoby to o złej koncepcji gry, a tym samym przekreślało prawdopodobieństwo tej propozycji. Ponadto jest to mocno kontrowersyjne tłumaczenie zasad rozgrywek, jako że odkrywane plansze nie mają żadnych specjalnych znaczników na rogach, mówiących o tym, że tylko tam może uciec król. Trudno stwierdzić jak długo były popularne gry tego typu, znane są dowody na jej znajomość z XIII w.

Interesującym źródłem do badań nad skandynawskimi grami planszowymi jest również manuskrypt znany jako CCC Oxford MS. 122, pochodzący z końca X w. Jedna z jego kart zawiera rysunek planszy wraz z rozrysowanym rozstawieniem początkowym pionów. Co ciekawe, zasady nie zostały opisane, a sama plansza jest dosyć spora (18 × 18 pól, gdy piony umieszczane są na przecięciach linii, lub 19 × 19 pól, gdy pionki stawiamy w ich centrum). Nie wiemy, jak ten typ gry był nazywany w dawnych czasach. Dzisiejsza nazwa *alea evangelii* – utworzona została od pierwszych słów

ilustracja 54



Propozycja zasad do gry hnefatafl

- W grze bierze udział dwóch graczy. Gracze losują, który z nich zostanie atakującym, a który obrońcą. Grę rozpoczyna atakujący.
- Obrońca dysponuje pionami umieszczonymi wokół władcy (króla, wodza) na środku planszy.
- Plansze: $9 \times 9 - 8$ obrońców + wódz vs. 16 atakujących (tablut, tafl 2)
 $11 \times 11 - 12$ obrońców + wódz vs. 24 atakujących (tawl-bwrdd, tafl 3, tafl 3b)
 $13 \times 13 - 16$ obrońców + wódz vs. 32 atakujących (tafl 4).
Również: tafl 5 i tafl 7.
- Pole środkowe oraz cztery pola narożne są dostępne tylko dla wodza. Wódz może powrócić na pole centralne. Zwykle pionki mogą przejść przez pole centralne tylko w wypadku, gdy nie ma tam wodza.
- Pola narożne działają na zasadzie pionków, tj. w wypadku np. gdy atakujący postawi swój pionek obok pola narożnego i obrońca dostawi swój – pionek atakującego jest zбитy, zdejmowany z planszy. Ta sama zasada obowiązuje również w odniesieniu do sytuacji odwrotnej, tj. gdy obok pola narożnego ustawiony jest pionek obrońcy.
- Pole centralne również działa na zasadzie pionka dla obydwu stron, ale jedynie w wypadku, gdy jest puste, tj. nie znajduje się na nim pion wodza.
- Pionki i wódz poruszają się o dowolną liczbę pól w pionie lub w poziomie.
- **Cele gry: obrońca:** aby zwyciężyć, musi doprowadzić pionek wodza do któregoś z czterech narożnych pól, **atakujący:** aby wygrać, musi pojmać wodza.
- **Zbicie pionka.** Zbicie pionka przeciwnika następuje poprzez otoczenie go z dwóch stron (w pionie lub w poziomie) dwoma własnymi pionkami. Wódz bierze udział w zbijaniu pionków.
- **Zbicie wodza.** Tak samo jak w przypadku zwykłego pionka. Jedyna różnica polega na tym, że aby go pojmać/zbić w wypadku, gdy znajduje się on na polu centralnym, trzeba otoczyć go z czterech stron. W wypadku wodza nie działają zasady zbijania, gdy stoi on obok pola centralnego lub obok pola narożnego. W wypadku gdy pionek wodza stoi tuż obok pola centralnego, aby dokonać jego pojmania/zbicia, konieczne jest otoczenie go z trzech pozostałych stron.
- Dozwolone jest postawienie swojego pionka pomiędzy już dwa stojące pionki przeciwnika. W takim wypadku pionek jest bezpieczny, nie jest zbijany.



ilustracja 55

manuskryptu. Według opisu występują 72 piony *viri* i 1 *primarius vir* na środku planszy. *Primarius vir* należy w tym wypadku łączyć z pionem *hneft*, czyli królem/wodzem.

Odkrywane plansze są dowodem na wielką różnorodność gier w świecie skandynawskim. Dodatkowe trudności sprawiają liczne znaleziska pionków do gier planszowych. Odkrywane zarówno w osadach, zwłaszcza w nawiązaniu do reprezentowanych tam rzemiosł, jak i w grobach w charakterze darów, nie dają się przyporządkować konkretnej grze *tafl* (np. w słynne zestawy pionków znalezionych w grobach w Birce). Bardzo możliwe, że gracze posiadali ogólny zestaw pionków, używanych w zależności od potrzeb w różnych typach gier. Prawdopodobnie przeciwnicy każdorazowo ustalali, w jaką odmianę, na jakiej tablicy i którym z posiadanych zestawów bierek będą między sobą rywalizować. Prostota i uniwersalność takich rozwiązań świadczyłaby o dużej elastyczności, z jaką podchodzono do tematu gier, i jednocześnie o wielkiej wyobraźni ludzi tworzących poszczególne warianty. Tymi samymi pionami można było grywać w różne odmiany *młynka* lub *alquerque*, a także w gry typu *tafl*. W przypadku takiej interpretacji zrozumiałe stają się znaleziska kości do gry w ramach odkrywanych przyborów – stanowiłyby wówczas „uzupełnienie” rozrywkowego wyposażenia.

Zabytki zaprezentowane na wystawie:

1. Pionek bursztynowy (barwy żółtej, nie prześwitujący), do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 18 mm, szerokość podstawy 14 mm. Kształt nieregularny, płaska okrągła podstawa, rozszerzająca się ku górze. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
2. Pionek bursztynowy (barwy żółtej, nie prześwitujący), do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 20 mm, średnica podstawy 19 mm. Kształt regularny, płaska okrągła podstawa, rozszerzająca się ku górze, zakończony półokrągło. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
3. Pionek bursztynowy (barwy brązowo-pomarańczowa, nie prześwitujący), do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 20 mm, szerokość podstawy 25 mm. Kształt półkuli. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
4. Pionek bursztynowy (barwy ciemnożółtej, nie prześwitujący), do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 17 mm, średnica podstawy 17 mm. Kształt wycinka walca. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
5. Pionek rogowy, do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 20 mm, szerokość podstawy 25 mm. Kształt półkuli. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
6. Figura sporządzona z zęba zwierzęcego, do gry *hnefatafl*. Wymiary: wysokość 23 mm, szerokość podstawy 23 mm. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
7. Pionek królewski/berło (do gry w *hnefatafl*), wykonany z brązu. Wymiary: wysokość 37 mm, średnica podstawy 24 mm. Kształt wydłużonej kopuły, ścianki fasetowane, podstawa zaopatrzona w wąski wałek symulujący sznur. Truso, emporium wikińskie, wczesne średniowiecze. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*)
8. 2 pionki wykonane z kręgów zwierzęcych, zaopatrzone w otwory. Średnice 24-25 mm, wysokości: 11-13 mm. Kruszwica stan. 4, XI-XII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)

Scandinavian games

Often called by a common name *Tafl*, Scandinavian games were for a long time mistaken for chess. Their rules are also based on strategic thinking, but their origin is different, dating back to the Germanic tribes of the 6th cent., though some borrowings from Roman games can be noticed. In Polish territories there appear pawns connected with *hnefatafl*, discovered on sites with attested Scandinavian presence. Of particular interest are early mediaeval finds from the Viking emporium – the famous Turso settlement. The pawns are made of amber, animal teeth and antlers.



Bibliografia

1. P. Adamczyk, *Gry typu Tafl – próba klasyfikacji i propozycje zasad gry*, "Elbląskie Studia Muzealne", T. 2, Elbląg 2011, s. 148-183.
2. M. Bayless, *Alea, Taefl and related games. Vocabulary and context*, [w:] *Latin learning and English lore: studies in Anglo-Saxon literature for Michale Lapdige*, t. 2, (red.) K. O'Brien, O. Keeffe, A. Orchard, Toronto 2005, s. 9-27.
3. R.C. Bell, *Tafl Games*, [w:] *Games & Puzzles*, Vol. 38, London 1975, s. 11.
4. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, volume 1. New York City 1979, s. 77-81.
5. W. Friske, *Chess in Ireland and Icelandic Literature*, Florence 1905.
6. M. Hall, K. Forsyth, *Roman rules? The introduction of board games to Britain and Ireland*, "Antiquity" T. 85 Nr. 330, London 2011, s. 1325-1338.
7. H. Hencken, *A gaming board of the Viking age*, "Acta Archeologica" Vol. 4, Copenhagen 1933, s. 85-104.
8. H. Hencken, *Ballinderry crannóg no. 1*, "Proceedings of the Royal Irish Academy" t. 43C 1936, s. 103-239.
9. R. Johnson, *Ballinderry crannóg no. 1: a reinterpretation*, "Proceedings of the Royal Irish Academy", t. 99C, 1999, s. 23-71.
10. C. von Linné, *Iter Lapponicum*, Uppsala 1913, s. 155-156.
11. H.J.R. Murray, *A History of Bard Games Other Than Chess*, New York 1952, s. 55-64.
12. M. Rundkvist, H. Williams, *A Viking Boat Grave with Amber Gaming Pieces Excavated at Skamby, Östergötland, Sweden*, „Medieval Archaeology” Vol. 52, London 2008, s. 69-102.
13. A. Sanvito, *Das Rätsel des Kelten-Spiels* [w:] *Board Game Studies*, t. 5, Leiden 2002, s. 9-24.
14. D. Selling, *Svenska Spelbräden från Vikingatid*, "Fornvännen" Vol. 35 1940, s. 134-144.
15. U. Schädler, *The doctor's game – new light on the history of ancient board games*, [w:] *Stanway: An Elite Burial Site at Camulodunum*, (red.) P. Crummy, S. Benfield, N. Crummy, V. Rigby, D. Shimmin, British Monograph Series, t. 24, London 2007, s. 359-375.
16. W. G. Simpson, *A gaming board of the Ballinderry type from Knockanboy, Derrykeighan, Co. Antrim*, "Ulster Journal of Archaeology" t. 35 1972, s. 63-64.

Netografia

Dostęp: 2012.03.12

Hnefatafl An Experimental Reconstruction [on line]
<http://www.treheima.ca/viking/tafl.htm>



ilustracja 56

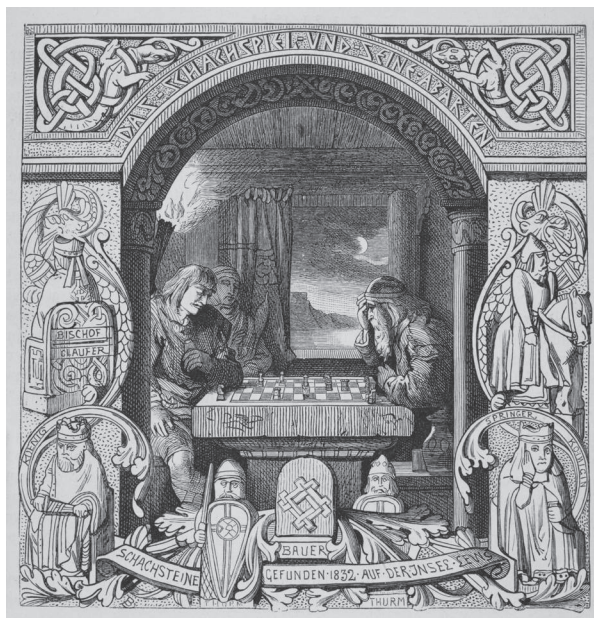


Szachy – geneza gry i europejskie początki

Agnieszka Stempin

Szachy przedstawiają wszelką władzę i cały świat [...]

W XIII w. włoski dominikanin Jakub de Cessolis, w swym – bardzo wówczas popularnym dziele – *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludo scacchorum* (Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy) jako powód powstania tej gry podał „konieczność unikania grzesznego nieróbstwa i smutku, jakie ono powoduje” oraz ważkość skierowania swoich poczynań na myślenie, „zapominając skutków rzeczy poznawalnych zmysłowo i faktów namacalnych [...], wynaleziono grę pełną różnych i niezliczonych pomysłów”. Według legendy podanej przez Cessolissa odkrycie królewskiej gry, nastąpiło za czasów panowania syna Nabuchodonozora II, króla babilońskiego. Odznaczał się on „najgorszą głupotą, gdyż upominających go zabijał i nienawidził ganiących”. Jak się okazało, lekarstwem uzdrawiającym z pychy stały się szachy, stworzone przez filozofa, które niezwykle zainteresowały gnuśnego króla i zmusiły do przyjęcia pozycji słuchającego i uczącego się. Możliwość bowiem zwycięstwa musiał uzależnić od współpracy wszystkich figur. W owym czasie sama gra była już mocno zakorzeniona na kontynencie europejskim, sukcesywnie umacniała swoją pozycję wśród rozmaitych rozgrywek od trzech stuleci. Wcześniej jednak, wraz z wieloma pokoleniami swoich miłośników, przewędrowała ogromne obszary Azji, od Indii po północne wybrzeża Afryki, aby wraz z podbojem arabskim dotrzeć na południe starego kontynentu.



ilustracja 58

Geneza szachów stała się ulubionym tematem legend hinduskich, perskich i arabskich, jednak wiarygodne informacje o ich początkach podają dopiero źródła VI w. Wiemy, że najbardziej prawdopodobną ojczyzną tej gry były Indie, gdzie – jak wynika z badań językoznawczych – terminy oznaczające ich dalekich krewnych pojawiły się już na przełomie I i II w. Słowo *czaturanga* stosowano w armii hinduskiej na oznaczenie czterech formacji: piechoty, jeźdźców konnych, rydwanów i jednostek korzystających ze słoni bojowych. *Astapada* to dosłownie „osiem nóg” – gra pościgowa, znana już w II w., rozgrywana na desce składającej się z 64 pól. Historia obu słów spotyka się w szachach, które wykształciły się na podłożu rozgrywek prowadzonych w pierwszych wiekach naszej ery, zapożyczając zarówno tablicę, jak i formy figur z wcześniejszej tradycji. Gra, czyli to, co dla współczesnego człowieka stanowi rozrywkę, w wielu starożytnych społecznościach – np. w kulturze hinduskiej – była częścią obrzędów i religijnych rytuałów, a jej wykorzystanie nazwalibyśmy dziś wróżebnym

czy magicznym. Już sama szachownica jest ściśle związana z symboliką systemu ósemkowego (liczba pól – 64), charakterystycznego dla terenów azjatyckich. Wielu badaczy przychyliła się do teorii, mówiącej o tym, że pierwotna *czaturanga* była doskonale skonstruowanym schematem wojennej rzeczywistości, w której figury stanowiły odpowiedniki formacji wojskowych, a ich siła bojowa na szachownicy odzwierciedlała rzeczywistą moc taktyczną analogicznych jednostek. W tej najstarszej wersji stały naprzeciw siebie prawdopodobnie cztery armie, dysponujące identycznymi bierkami, z najważniejszą wśród nich: władcy – szacha, następnie wezyra, czyli dowódcy wojsk. Obie figury wyobrażano jako mężczyzn usadowionych na specjalnych tronach, dźwiganych przez słonie. Obok nich znajdowali się wojownicy walczący na słońiach bojowych, następnie konni, skraj szachownicy okupowany był przez wojsko toczące boje na rydwanach zaprzężonych w konie. Pionki zaś wyobrażały piechotę. Poszczególne ruchy były ograniczone do mniejszej niż dziś liczby pól, istnieje również duże prawdopodobieństwo, że wówczas ich kolejność ustalano poprzez rzuty kośćmi.



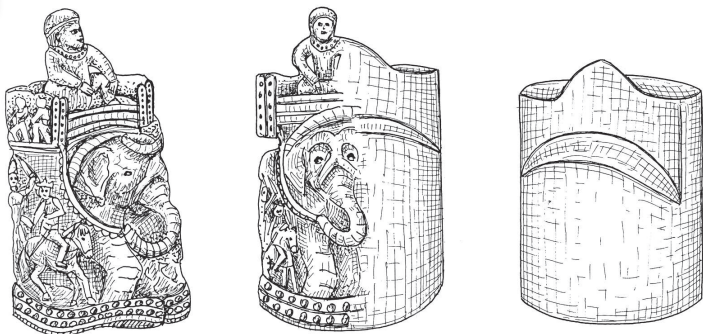
ilustracja 59

Już w VI w. szachy były znane na terenie Persji (jako *chatrang*), gdzie powstał dydaktyczny traktat *Kalila wa Dimna*, będący zbiorem instrukcji, z których czerpać należało podczas wychowywania przyszłego władcy. Szachy zajęły jedno z czołowych miejsc w postulowanym tu systemie edukacji. Utwór ten znany był również w Europie za pośrednictwem VIII-wiecznego tłumaczenia arabskiego, ubarwionego osobistymi dygresjami autora – Abdullaha ibn al-Mugaffa. Część badaczy uznaje, że to właśnie Persom należy przypisać przeformowanie gry na starcie dwuosobowe.



ilustracja 60

Nowy – bardzo twórczy rozdział historii szachów – zapoczątkowali muzułmanie, do których gra trafiła dzięki Persom ok. połowy VII w. n.e. i przybrała nazwę *shatranj*. W przypadku społeczności arabskich adaptacja tej nowinki nie przysła jednak łatwo, a to głównie ze względu na formy stosowanych w grze figur. Dotychczas bowiem wyobrażano je w sposób realistyczny. Przepięknie rzeźbieni w kości słoniowej władcy na słońiach, woźnice powożący rydwanami, wojownicy konni – wszystkie te postaci szachowego spektaklu zaprojektowane były tak, aby oddać szczegóły wyglądu ludzi i zwierząt oraz towarzyszących im sprzętów. Święta księga *Koranu* nie zakazuje, co prawda, uprawiania szachów (zapewne ze względu na to, że nie były znane Mahometowi), zabrania się jednak realistycznego przedstawiania wszelkich form ożywionej rzeczywistości. Zatem adaptacja gry przez świat arabski uzależniona była od zmodernizowania jej tak, aby nie występował konflikt z wyznawanymi zasadami. Figury przybrały formy abstrakcyjne, a warstwę znaczeniową ukryto pod postacią geometrycznych symboli. Król, w wersji persko-indyjskiej to mężczyzna siedzący na słońiu – teraz stał się kulistym wybrzuszeniem górującym nad walcem z symbolicznie wyciętym korpusem zwierzęcia. Hetman wyglądał identycznie, miał jednak nieco mniejsze rozmiary, a w niektórych przypadkach pozbawiony był wieńczącej kulki. Analogicznie, rycerz konny zmienił się we fragment stożka z pojedynczym występem imitującym koński łeb (lub jak wolą inni – jeźdźca). Słonie bojowe reprezentowała podobna forma różniąca się tylko tym, że występy były dwa – jak



ilustracja 61

chotę. Surowcami do produkcji ekskluzywnych zestawów były najczęściej kość słoniowa i kryształ górski, a powierzchnia figur podlegała bogatemu zdobieniu. Jakość ruchów poszczególnych figur nie jest sprawą przypadkową, każda z nich ma ściśle określoną wartość, dokładnie dobraną do realnej siły odpowiadającej jej jednostki wojskowej. Jeżeli posługiwanie się kośćmi w grze szachowej w poprzednich społeczeństwach było rzeczywiście standardem, to Arabowie zrezygnowali z tego dodatku zafascynowani bogactwem możliwości kombinacyjnych, otwierając drogę zmaganiom czyściej intelektualnym. Już na przełomie IX i X w. powstają pierwsze kolekcje problemów szachowych (*mansubat*), ubarwiane licznymi legendami z ciekawym tłem romantycznym. Jedną z najbardziej znanych opowieści jest historia księżnej Dilaram, żony zapalczego szachisty, który po przegraniu całego majątku w ostatniej partii zastawia los swej ukochanej. Widząc nieuchronną katastrofę, kobieta śledzi posunięcia męża i w obliczu zbliżającej się przegranej inteligentnie podpowiada mu kombinację ruchów, dzięki którym ratuje sytuację. Pierwsi znani z nazwiska szachiści to właśnie muzułmanie żyjący w X w. al-Suli i al-Lajlaj. Uniwersalność gry sprawiła, że szachy włączono do kanonu zachowań dworskich dynastii Abbasydów (VIII-XIII w.). Zmagania szachowe będą od tam tak samo popularne wśród mężczyzn, jak i kobiet arabskich z wyższych sfer, tym samym stając się częstym orężem podbojów nie tylko wojennych, ale też miłosnych.

Szachy w tej formie, w jakiej dotarły do Europy po ekspansji arabskiej, posiadały skomplikowane zasady i niezrozumiałe kształty bierek. Być może tym należy tłumaczyć niezbyt szybką adaptację nowinek orientalnej rozrywki, gdyż – przynajmniej teoretycznie – wraz z podbojem arabskim miały one okazję spopularyzować się tutaj od VIII w., a tak wczesnych śladów używania tej gry przez Europejczyków nie odkryto. Pierwszy pewny dowód znajomości szachów w świecie chrześcijańskim pochodzi z roku 990 i jest to 98-wersowy poemat *Versus de Schachis*. Obecnie przechowywany jest

ły słoniowe. Ostatnia figura (w dzisiejszej terminologii wieża), wówczas wóz bojowy-rydwan, wpisana została w kształt prostopadłościanu z (początkowo) asymetrycznym, trójkątnym wcięciem w górnej partii – prezentującym wewnątrz rydwanu. Wszystkie pionki miały kształt ściętego i górą zaokrąglonego stożka, w warstwie znaczeniowej zaś były pie-

w klasztorze Einsiedeln w Szwajcarii. Od momentu jednak, kiedy zostały dostrzeżone, stały się swoistą „gąbką” wchłaniającą specyfikę określonych społeczności, dość swobodnie stosowaną do osiągnięcia konkretnego celu. Dysponowały znacznie bardziej rozbudowanym aparatem pojęciowym niż znane dotychczas rozrywki. Dawało to nieograniczone możliwości interpretacyjne i stwarzało duże pole do popisu dla konstruowania nowych modeli wizualizacji otaczającego świata, według nakreślonego przez wielkich filozofów chrześcijańskich Alberta Wielkiego i Tomasza z Akwinu schematów zapamiętywania ważnych treści poprzez stosowne symbole i porównania. Europa łacińska nadała grze w szachy, a tym samym figurom w niej występującym, nową jakość. Nakreśliła szachami zasady, jakie powinny rządzić idealnym społeczeństwem. Wizja ta ukazuje doskonale zrozumienie równowagi panującej na szachownicy, wzajemnych zależności i konsekwencji postępowania prowadzącej do sukcesu – zarówno w grze, jak i w kreowaniu życia społecznego. Do terminologii szachowej wprowadza się nowe określenia: miejsce wezyra, czyli królewskiego doradcy, zajmuje pierwszy raz kobieta – królowa, niezbędny element przy próbie ukazania społeczeństwa. Kolejną innowacją jest zastąpienie figury wojowników na słońcu bojowym (czyli obecnego gońca) duchownym, równie ważną postacią realiów feudalnych. Z czasem ginie, nieużywany przez wojska europejskie rydwan, a jego miejsce zajmuje wieża – istotny element średnio-wiecznego krajobrazu. Najlepszy przykład odwzorowania tych innowacji w figurach można odnaleźć wśród bierek odkrytych pod koniec XIX w. u wybrzeży szkockiej wyspy Lewis. (il. 1) Wykonane prawdopodobnie w norweskiej pracowni, w Trondheim, zawierają pierwsze wyobrażenia biskupów, którzy zastąpili słońce bojowe. Zmianie uległy również figury wozów-rydwanów. W ich miejscu stanęli skandynawscy besserkerowie. Do dziś są one dumnie nazywane skarbem, a w powszechnej świadomości utrwalonych dzięki filmowej ada-

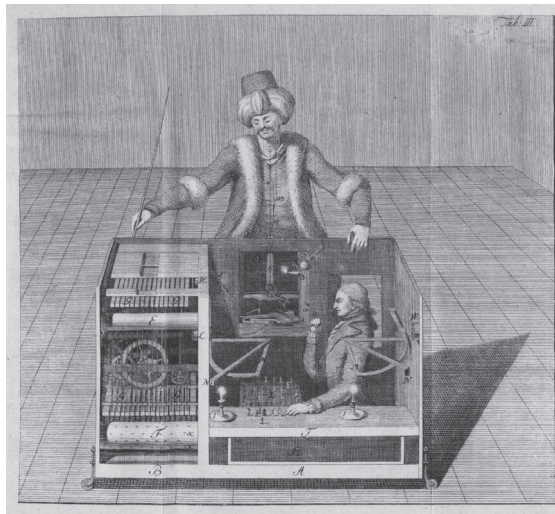


ilustracja 62



ilustracja 63

ptacji powieści J. K. Rowling *Harry Potter i Kamień filozoficzny*. Szachy jawią się jako wyobrażenie społeczeństwa średniowiecznego w sferze terminologii i form bierek, zasady gry natomiast doskonale nadawały się do tego, aby stworzyć wzorzec życiowego postępowania. Szachami nakreślono obraz idealnego społeczeństwa, wykorzystano je jako *exemplum* majestatu i ciężaru władzy oraz konieczności współpracy różnych poziomów społecznych w celu uzyskania dobrobytu. Z czasem także formy arabskie coraz bardziej ewoluowały w kierunku przedstawień realistycznych, choć w tradycji szachowej do XV w. pozostały same kształty, zapewne ze względu na prostotę ich produkcji. Ciekawie rysują się natomiast sposoby ich wykorzystania. Ogólny zarys geometryczny utożsamiany z formą arabską pozostaje jedynie tłem dla całej gamy narracji biblijnej lub rycerskiej. Tworzone w ten sposób modele były wzorcami edukacyjnymi w najbardziej współczesnym rozumieniu tego słowa, a podstawą rozumienia szachowego „kodu” kulturowego literatura średniowieczna. W szachy grał Tristan z Izoldą, król Artur oraz według tradycji francuskich *chanson de geste* Karol Wielki (który w rzeczywistości nigdy nie miał okazji poznać tej gry). W dziele *De disciplina clericalis* Petrus Alfonsi, wzorując się na traktatach perskich i arabskich, kreśląc schemat nauczania, wyraźnie rozgranicza formy aktywności młodego człowieka. Jest czas na przedmioty teoretyczne z zakresu siedmiu sztuk wyzwolonych oraz pora kształtowania zdolności praktycznych. I to właśnie w tej ostatniej grupie znajdują się gry, wśród nich zaś najczęściej wymieniane są szachy. Towarzyszy im cała gama przeróżnych zręczności, które – z dzisiejszego punktu widzenia – zaliczylibyśmy do sfery rozrywki czy kultury, nie dostrzegając w nich możliwości zdobycia jakichś ściśle określonych kompetencji. Obok znajomości szachów wymienia się: jazdę konną, pływanie, posługiwanie się łukiem, polowanie z sokołem, walkę wręcz oraz pisanie wierszy. W rzeczywistości średniowiecznej, aby zagospodarować wolny czas (którego rycerstwo miało w nadmiarze), podejmowano takie aktywności, które kształciły umysł, pamięć, a także wrażliwość. Gry na szachownicy pozwalały przenieść trening walki, przewidywania zagrożeń i pracy nad odpowiednią strategią, z bezpośredniego pola straci bitewnych do zacisza komnat dworskich. Co więcej, szachy nadawały się doskonale jako element kształcenia



ilustracja 64

również dam, a przez to sprzyjały przyjemnej, rodzinnej atmosferze lub dworskim romansom. W jaki sposób w praktyce wprowadzano zasady samej gry i odkrywano mnogość wariantów, najlepiej obrazuje dzieło pod tytułem *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstałe z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądryego w 1283 r. Jest ono zbiorem problemów szachowych wzorowanych na arabskich manuskryptach, powieliła zarówno tamtejsze reguły, jak i terminologię. Bogata ikonografia ukazuje przedstawicieli różnych stanów i narodowości, rozwiązujących podane zagadnienia. Manuskrypt ten do dziś może być traktowany z powodzeniem jako źródło zadań szachowych. Dotychczas zaprezentowane motywy szachowe, stosowane w edukacji średniowiecznych warstw skupionych wokół władzy, dotyczyły – jak już wspomniano – Europy łacińskiej. Wschodnie rejony kontynentu przejęły zasady, terminologię oraz abstrakcyjność przedstawień figur bez większych modyfikacji. Droga przenikania gry na Ruś Kijowską wiodła przez Państwo Chazarów. Dzięki temu szachy zachowały charakter orientalny przede wszystkim w warstwie ideologicznej – zmiany w formie przedstawień na realistyczne kształty figur były już tylko naturalną konsekwencją braku zakazów takich wyobrażeń w sferze religijnej. Doskonale problem ten obrazuje terminologia szachowa stosowana do dnia dzisiejszego, będąca odbiciem średniowiecznego etapu rozprzestrzeniania się tej gry na starym kontynencie. W Europie Wschodniej szachy wciąż obrazują wojnę i jej realia. Dlatego też nie ma w nich miejsca dla kobiety. Podobnie jak w pierwowzorze orientalnym,

ilustracja 65



wciąż na szachownicy stoi *fierz*, czyli hetman, a nie dama-królowa. Na terenie Rusi omawiana gra miała również zupełnie inny charakter. Liczba i jakość znalezisk pozwala stwierdzić, że gra w szachy spopularyzowała się na każdym poziomie drabiny społecznej, od XIII w. była już powszechnie znana. W przypadku stanowisk wiązanych z rycerstwem zachodnim znaleziska figur szachowych są zazwyczaj rzadkością – spotykane sporadycznie i jako pojedyncze okazy. Przykłady kilkunastu, nawet kilkudziesięciu bierek z każdej warstwy osadniczej, znane są natomiast z Nowogrodu, a najwięcej z nich pochodzi z XV w., gdzie w każdej z 10 rozkopanych chat zarejestrowano figury szachowe. Gra w szachy nie należała tu do sfery zainteresowań wyłącznie elitarnych grup społecznych, a ich znajomość nie stanowiła o identyfikacji stanu. Odmienny charakter gry odcisnął również piętno na przedstawieniach figuralnych i przekazie w nich zawartym. Dotyczy to przede wszystkim terenów, na których te dwa nurty spotykały się i przenikały podczas wzajemnych kontaktów gospodarczych i kulturowych. Obszar Polski wydaje się w tym przypadku bardzo istotny. Źródła historyczne dokumentujące tutejszą znajomość gry w szachy pojawiają się bardzo późno, dopiero w XIV w. i nie dają jednoznacznych odpowiedzi na, pojawiające się podczas badania tej problematyki, pytania. Prawdziwą zagadką pozostaje wciąż jedno z najbardziej spektakularnych odkryć europejskich figur szachowych dokonane na terenie Polski. Prawie pełen komplet szachów (brakuje trzech pionków) o podróżnym charakterze odkopano na terenie osady targowej, w pobliżu kościoła św. Jakuba w Sandomierzu. (il. 67) Wystąpiły w jamie, w narożniku chaty półziemiankowej, datowanej na połowę XII w., którą trudno wiązać z miejscem przebywania elit. Najczęściej znalezisko kojarzone jest ze szlakiem handlowym łączącym Kijów z terenami Europy Zachodniej. Figury wykonane z poroża jelenia bardzo wiernie oddają idee towarzyszące zestawom produkowanym w konwencji arabskiej, jednocześnie mają wiele elementów analogicznych do bierek spotykanych na terenie XI-XII-wiecznej Europy łacińskiej. W jaki sposób dotarły do Sandomierza, kto był ich użytkownikiem i dlaczego znalazły się w niepozornej chacie – pozostaje wciąż tajemnicą. Z terenu Polski znanych jest wiele pojedynczych znalezisk, najstarsze pochodzą z Wrocławia (il. 64) i tu umiejętność prowadzenia rozgrywek szachowych prawdopodobnie



ilustracja 66



ma najtrwalsze tradycje. Szachownica stanowi element XII-wiecznych herbów księstwa legnicko-wrocławskiego, legnicko-brzeskiego oraz dekorację herbów domu Piastów śląskich. Bardzo ciekawe figury odkryto w warstwach pochodzących z XII/XIII do XIV w. w Kruszwicy, gdzie wiązane są z przebywaniem na tym obszarze rzemieślników z Rusi. (il. 62 i 63) Pięknie wyrzeźbione w stylu arabskim są postaci króla i wezyra pochodzące z XIII-wiecznego Inowrocławia (il. 57). We wcześniejszej literaturze wszelkie odkrycia przyborów związanych z grami mylnie przypisywano szachom – stąd częste informacje o najstarszym horyzoncie szachowym na wybrzeżu Polski. Figury pochodzące z IX-wiecznych warstw Szczecina należały jednak do gry *hnefatafl* (opisanej powyżej), która wywodzi się ze skandynawskiej strefy kulturowej. Na Pomorzu szachy pojawiły się nie wcześniej niż pod koniec XI w., a na wystawie reprezentuje je znalezisko z Gniewu. (il. 69) W badaniach nad przenikaniem rozmaitych idei związanych z grami istotną sprawą jest określenie użytkowników odnajdywanych przyborów. Jednoznaczne stwierdzenie zaadaptowania rozgrywek w określonych społecznościach jest możliwe jedynie w przypadku istnienia źródeł pisanych dokumentujących taką aktywność bądź odkrycia miejscowego warsztatu wytwarzającego figury. Konieczne jest zatem udowodnienie produkcji, a tym samym zapotrzebowania na dane przybory. Znalezisko niedokończony figurki konika szachowego, z pracowni kościano-rogowej zlokalizowanej na XIII-wiecznym grodzisku w Miliczu, potwierdza, że gra w szachy była w owym czasie dobrze znana tamtejszej ludności Śląska. (il. 68)

Chyba nic nie kojarzy się bardziej z szachami niż czarno-biała przestrzeń. Taka opozycja barw jest również spadkiem po średniowiecznym widzeniu kolorów, przypisywanej im symbolice. W indyjskiej i muzułmańskiej wersji gry rywalizowały ze sobą czerwień i czerń, które nie były dla Europy barwami przeciwstawnymi. W czasie kiedy szachy zaczynały wkraczać na stary kontynent, na wyobraźnię człowieka średniowiecza najbardziej oddziaływały biel i czerwień. Tego typu



ilustracja 68

kontrast będzie królował w szachach do połowy XIII w., czyli do momentu, kiedy czerń – dotychczasowy kolor diabła, śmierci i grzechu – doczekała się rehabilitacji, stając się symbolem pokory i wstrzemięźliwości. Odtąd biel i czerń zaczną dominować w wizualizacjach przeciwstawieństw. Na znajdowanych podczas wykopalisk figurach szachowych czasami odnaleźć można ślady ich barwienia, częściej jednak nic nie wskazuje na to, że miały one różne barwy. Musimy pamiętać, że wyraziste rozróżnienie naprzemiennych pól szachownicy i stosowanych w grze przyborów zaczęło postrzegać jako konieczność dopiero od końca średniowiecza. Najstarsze szachownice i bierki nie były kolorowane, grano na pokratkowanej 64-polowej powierzchni bierkami, które rozpoznawane były przez właścicieli albo różniły się jedynie elementami zdobniczymi. Szachy sandomierskie są w tym przypadku doskonałym przykładem, gdyż figury odróżniały się jedynie głębszym i wyraźniejszym reliefem na jednym, a płytkim i mniej czytelnym na drugim zestawie. (il. 67)

Średniowieczna historia szachów stanowi również przestrozę – jak wiele gier, także i one stwarzały niebezpieczeństwo popadania w hazard. Odzew na takie postawy był zawsze jednakowy: wydawanie zakazów gry oraz obarczanie jej winą za brak kontroli człowieka nad własnymi namiętnościami. Czasami, szczególnie w środowiskach duchowieństwa średniowiecznego, krytyka była druzgocąca, a potępie nie jednoznaczne. (il. 11)

Jednak w każdym społeczeństwie od początku pojawienia się na arenie dziejowej szachy miały gorących pasjonatów, rozumiejących głębię i drzemiące w nich możliwości. Garry Kasparow, powiedział: „szachy uczyniły ze mnie zawodowego wojownika”. Są one bowiem elementem wychowania, który organizuje życie wokół walki, umiejętności wygrywania i przegrywania, nakreślenia wzorów zachowań, w których poszukuje się sposobów najkorzystniejszego rozwiązywania konfliktów. Poprzez zmiany, jakim podlegały, stają się także cennym źródłem historycznym i archeologicznym, dając możliwość śledzenia wielu ulotnych aspektów dawnej rzeczywistości. Dzięki licznym źródłom pisanim oraz odnalezionym figurom gra w szachy dostarczyła cennych informacji nie tylko o kulturze materialnej, ale również o możliwościach intelektualnych i życiu duchowym tych odległych czasów.



ilustracja 69

Zabytki prezentowane na wystawie:

1. Wieża szachowa w stylu arabskim, wykonana z drewna, podstawa prostokątna 17x40 mm, wysokość 42 mm. Figura zdobiona liniami rytymi podkreślającymi kształt w górnej części i trzema równoległymi, dzielącymi ją w pionie, średniowiecze (XIII w.) (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
2. Konik szachowy wykonany w stylu figuratywnym, z poroża jelenia. Podstawa owalna 11x14 mm, wysokość 43 mm. Figura niedokończona, pochodzi z pracowni rogowniczej. Milicz, stan. 1, średniowiecze (XIII w.) (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział we Wrocławiu*)
3. Konik szachowy, wykonany z poroża jelenia. Podstawa owalna o wymiarach 30x23 mm, wysokość 57 mm. Styl arabski, z wyraźnymi elementami figuratywnymi (modelowanie grzywy). Wrocław Ostrów Tumski, ul. Kanonia, wczesne średniowiecze (XII w.) (*zbiory Instytutu Archeologii Uniwersytetu Wrocławskiego*)
4. 11 figur szachowych odkrytych na Zamku w Inowłodziu. Wszystkie bierki przepalone w wyniku pożaru, XVI w. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Etnograficznego w Łodzi*)
5. Konik szachowy, wykonany z kości, stylizowana głowa konia ze schematycznie zaznaczoną grzywą, rzeźbionymi uszami i oczami wykonanymi odciskiem cyrkla. Wzdłuż figury zaakcentowano w postaci linii rytych lejce. Gniew – Stare Miasto, stan. 2, średniowiecze, koniec XIII w. (*zbiory Muzeum Archeologicznego w Gdańsku*)
6. Król szachowy, wykonany z poroża, przedstawienie w wersji abstrakcyjnej – arabskiej. Wysokość 50 mm, średnica 40 mm. Figura bogato zdobiona nacięciami tworzącymi skomplikowany motyw zębów wilczych i krzyży maltańskich. Inowrocław, stan. 125, średniowiecze XIII w. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
7. Hetman szachowy, wykonany z poroża, przedstawienie w wersji abstrakcyjnej – arabskiej. Wysokość 46 mm, średnica 34 mm. Figura bogato zdobiona od tyłu, nacięciami tworzącymi trójkąt biegnący przez całą wysokość bierki, wypełniony motywami linii rytych i wilczych zębów. Podstawa obwiedziona motywem łączących się ze sobą oczek wykonanych dużą średnicą cyrkla. Mniejsze oczka tworzące zwisające „grona” stanowią element powielany na całej figurze. Inowrocław, stan. 125, średniowiecze 2 poł. XIII w. (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
8. Moneta srebrna, która wystąpiła razem z figurami szachowymi. Brakteat Przemysła Otokara II (1267-1278). Średnica 17 mm. Inowrocław stan. 125 (*zbiory Muzeum im. Jana Kasprowicza w Inowrocławiu*)
9. Pion szachowy, kamienny – toczone, barwy czarnej. Wysokość zachowana 30 mm, średnica podstawy 16 mm. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), XVI-XVII w. (*zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu*)
10. Wieża szachowa, wykonana z poroża, przedstawienie w wersji abstrakcyjnej – arabskiej (fragment zachowany w połowie). Wysokość 37 mm, szerokość podstawy 18 mm. Figura wykonana bardzo starannie przy użyciu piłki i noża, na powierzchni głównej nieregularne okłady oczek sporządzonych przy użyciu cyrkla, na ścianie bocznej ornament krzyża równoramiennego utworzonego przez oczka cyrkla. Kruszwica stan. 4, XII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
11. Pionek rogowy. Wysokość 21 mm, średnica podstawy 18 mm. Kształt ściętego stożka. Wierzchołek obwiedziony linią rytą, z której zwisają trzy festony zakończone frędzlami. Figura wykonana bardzo starannie przy użyciu piłki i noża, Kruszwica stan. 4, 2 poł. XII w./ 1 poł. XIII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
12. Pionek rogowy. Wysokość 24 mm, średnica podstawy 17 mm. Kształt ściętego stożka z zaokrąglonym wierzchołkiem. Wykonany przy użyciu piłki i noża, brak zdobienia. Kruszwica stan. 4, 2 poł. XII w./ 1 poł. XIII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
13. Pionek rogowy. Wysokość 19 mm, średnica podstawy 16 mm. Kształt ściętego stożka. Wierzchołek obwiedziony dwiema liniami rytymi, u podstawy trzy takie sam linie. Figura wykonana bardzo starannie, wyświecona. Kruszwica stan. 4, XII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
14. Pionek rogowy (fragment), toczone. Wysokość 16 mm, średnica podstawy 16 mm. Kształt zwielokrotnianych, łączących się, obróconych stożków. Liczne linie ryte na obwodzie figury. Kruszwica stan. 5, XV-XVI w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu*)
15. 2 zestawy do gry w szachy wykonane z poroża jelenia (brak 3 pionków). Wysokości: wieże (4 szt.) 19-20 mm; oba króle 23 mm; oba hetmany 17 mm; 4 gońce (słonie) 16-18 mm; 4 koniki 16-21 mm; pionki jednego zestawu 17-19 mm; pionki zestawu drugiego 13-19 mm. Zdobienia liniami rytymi i oczkami cyrkla o średnicy 2,5 mm (delikatnie w pierwszym zestawie, głębiej z drugim). Jeden konik jest odmienny wykonany w innej technice, a do zdobienia użyto cyrkla o średnicy 1,5 mm. Sandomierz, Wzgórze św. Jakuba, XII w. (*zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, depozyt Muzeum Okręgowego w Sandomierzu*)
16. Wieża szachowa (?), ciemnobrązowa, drewniana, toczone. Wysokość 40 mm, średnica 21 mm. Wrocław – Plac Wolności, XVI-XVII w. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Głogowie*)
17. Figura szachowa (lub pion), jasnobrązowa, drewniana, toczone. Wysokość 52 mm, średnica 22 mm. Wrocław – Plac Wolności, XVI-XVII w. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Głogowie*)

Chess

The first written mentions of chess playing in Polish territories appear in the 14th cent. Archaeological research however, shows that chess was known in southern Poland at the end of the 11th cent., earliest on Ostrów Tumski in Wrocław. The most famous chess find was the discovery in a humble hut of a trading settlement in Sandomierz of an almost complete set (with three pawns missing) made of antlers in Arabic style. The find is dated to the 12th cent. Another interesting object is a knight from a Milicz bone workshop, which was discarded in a waste pit as a failed product. The figurine and its context confirm the production of chess pieces in the area in mid-13th cent., and by the same token the demand and knowledge of the game. Most artefacts are made of antlers or bones, with the predominant abstract Arabic motif as beautifully exemplified by the 13th cent. pieces from Inowrocław. The checkers from Kruszwica (the 12th-14th cent.) are of foreign origin and linked to the presence of craftsmen from Rus.



ilustracja 70

Bibliografia:

1. J. Augustyniak, *Zamek w Inowłodziu*, Łódź 1992, s. 83 n.
2. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości w średniowiecznej Polsce jako element europejskiej kultury rycerskiej*, „Rocznik Polskiego Towarzystwa Heraldycznego” nowej serii t. VI (XVII), Warszawa 2003, s. 3-14.
3. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce*, „Annales universitatis Mariae Curie-Skłodowska Lublin Polonia” t. LVIII, Sectio F, 2003, s. 122-147.
4. A. Buko, *Początki Sandomierza*, Warszawa 1998, s. 72.
5. D. Caldwell, M. Hall, C. Wilkinson, *The Lewis Hoard of Gaming Pieces: A Re-examination of their Context, Meanings, Discovery and Manufacture*. “Medieval Archaeology”, nr 53, 2009, s. 155-203 (49)
6. E. Choińska-Bohdan, *Gniew w świetle badań archeologicznych*, Gdańsk 1994, s. 25.
7. E. Cnotliwy, *Wczesnośredniowieczne przedmioty z poroża i kości z Kruszewicy na Kujawach*, „Studia Archeologiczne” t. XXXI (red.) K. Wachowskiego, Wrocław 1999, s. 153-211.
8. R. Eales, *Chess. The History of a Game*, Glasgow 1985.
9. E. Gąssowska, *Wczesnośredniowieczne szachy z Sandomierza*, „Archeologia Polski”, 1964, t. IX, z. 1, s. 148-169.
10. E. Gąssowska, *W sprawie datowania wczesnośredniowiecznych szachów znalezionych w Sandomierzu*, „Archeologia Polski” 1970, t. XV, s. 549-554.
11. J. Giżycki, *Z szachami przez wieki i kraje*, Warszawa 1984.
12. B. Hojdis, *Liber super ludum scacorum... – Jakuba de Cessolis pojęcia upostaciowane*, [w:] *O współlistnieniu słów i obrazów w kulturze polskiego średniowiecza*, Gniezno-Poznań 2000, s.70-110.
13. K. Jaworski, *Wyroby z kości i poroża w kulturze wczesnośredniowiecznego Ostrowa Tumskiego we Wrocławiu*, Wrocław-Warszawa 1990, s. 41-46.
14. M. Kaganiec, *Heraldyka Piastów śląskich 1146-1707*, Katowice 1992, s. 69 n.
15. A. Karłowska-Kamzowa, *Spółczesność średniowieczna na szachownicy życia. Studium ikonograficzne*, Poznań 2000.
16. J. Kozłowski, M. Woźniak, *Trzynastowieczne figury szachowe, znalezione w Inowrocławiu. Ziemia Kujawska* t. XX, Inowrocław – Włocławek 2007.
17. J. Kozłowski, M. Woźniak, *Średniowieczne figury szachowe znalezione w Inowrocławiu, stan. 125*, „Wielkopolskie Sprawozdania Archeologiczne”, t. VIII, 2008 s. 113-117.
18. I.M. Linder, *Szachmaty na Rusi*, Moskwa 1975
19. H. Murray, *A History of Chess*, Oxford 1913.
20. M. Pastoureau, *Średniowieczna gra symboli*, Warszawa 2006.
20. M. Yalom, *Birth of the Chess Queen*. New York 2005





Piłki, kule, kręgle

Agnieszka Stempin

Spółeczeństwa starożytne wykorzystywały piłkarskie rozgrywki w swoich zachowaniach kulturowych. Piłka kojarzona była z symboliką wschodów i zachodów Słońca – jego wędrówki po nieboskłonie i strachu przed zaburzeniem tego gwarantującego stabilizację porządku świata. Jednocześnie wykonanie nieskomplikowanej piłki było jednym z najprostszych sposobów zorganizowania zabawy i aktywnego spędzenia czasu. Dzięki wymyślanym przy jej użyciu sportom ćwiczano sprawność i utrzymywano wysoki poziom kondycji fizycznej.

W świecie azjatyckim gra piłką była niezwykle popularna już w III w. p.n.e. w czasach dynastii Han. Rozgrywki noszące miano *cuju* pochłaniały czas głównie wojownikom armii chińskiej, stanowiąc tam element codziennych ćwiczeń. Podobną grę – biorąc pod uwagę reguły – wzorowaną prawdopodobnie na chińskim poprzedniku, znano w Japonii, gdzie istnieje pod nazwą *kenari* (znana VIII-XII w.). Była to ceremonialna gra dworska cechująca się wielką powagą, a udział w niej stanowił nobilitację. Nazwa oznacza dosłownie „piłka kopana”. Nie można było w nią ani wygrać, ani przegrać, a podstawową zasadę stanowiło utrzymanie piłki *mari* jak najdłużej w powietrzu przez 5-8-osobową drużynę. Boisko wyznaczał kwadratowy plac o boku około 15 m, gdzie wierzchołki obsadzone były symbolicznymi drzewami: wiśnią, klonem, wierzbą i sosną. Gra, pomimo braku aspektu rywalizacji, budziła również wielkie emocje wśród kibiców i wymagała dużej sprawności fizycznej uczestników.

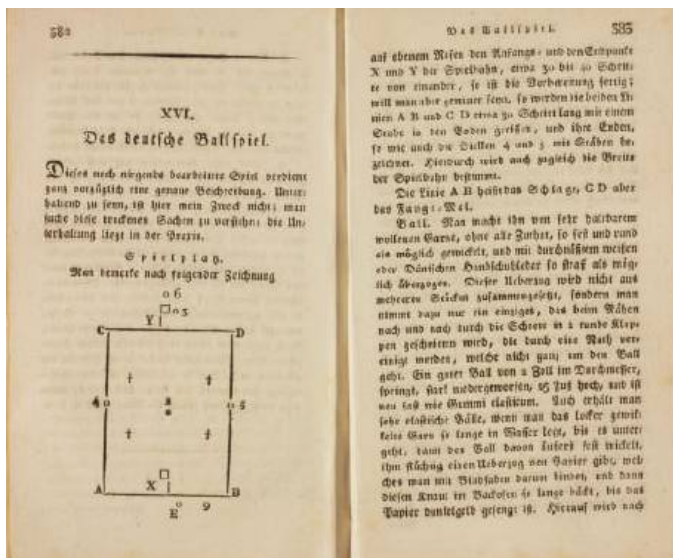


ilustracja 72



W kulturze środkowoamerykańskich Majów grze w piłkę powierzano nie tylko losy pojedynczych ludzi, ale także całych miast. Na boiskach, których kształt przypominał litery T lub I, wysokie ściany zawierały kamienne obręcze, a celem graczy było przerzucenie przez nie ciężkiej (ok. 3 kg) i dużej (ok. 30 cm) kauczukowej piłki. Same reguły nie są dokładnie znane, wiadomo natomiast, że główną częścią ciała biorącą udział w rozgrywkach były biodra, a ze względu na możliwość kontuzji używano specjalnych ochraniaczy. Piłka służyła Majom jako rekwizyt obrazujący stałą konfrontację dnia i nocy, pór suchych i deszczowych, światła i ciemności, a nade wszystko życia i śmierci. Sama gra stanowiła symboliczny sposób na rozwiązanie tych konfliktów. Piłka była dla Majów atrybutem bogów. Dziś niezrozumiałe, kojarzone z okrucieństwem rytuały, których częścią były ofiary składane z ludzi-niewolników, stanowiły dla tej kultury niezbędny łącznik ze światem mitów i przodków, a sama śmierć związana była ze zmartwychwstaniem i odnową życia, na kształt codziennej wędrówki Słońca. Gra piłką stanowiła dla Majów istotny symbol ciągłości i niezmienności świata.

O dużej popularności piłki przekonują greckie źródła pisane. Pollux w II w. n.e. pisze o grze *episkuros* – jednej z najczęściej grywanych na tych terenach przez dwie drużyny rozstawione na czerech liniach i używających lekkiej, ale dużej piłki. W trakcie rozgrywek można było korzystać zarówno rąk, jak i nóg, a samą rywalizację autor określa jako piłkę bitewną. Sposoby, jakich chwyтали się gracze, były bardzo zbliżone do dzisiejszych metod, wystarczy przytoczyć określone wówczas jako *phaininda*, markowanie rzutów do jednego gracza, a podawanie do zupełnie innego. Jednak gra w piłkę nigdy nie stała się dyscypliną stricte sportową dla Greków i nie weszła w skład zawodów olimpijskich. Miała za zadanie przede wszystkim ćwiczenie kondycji, gracji i wdrażanie młodych chłopców do działania w grupie. Homer, opisując podróż powrotną Odyseusza do Itaki, wspomina tancerkę z Korkiry Agallis, która uwodzi herosa tańcem będącym pewnego rodzaju zawodami piłkarskimi. Taką interpretację owego tańca w *Odysei* – porównanego do znanej w Grecji gry *episkuros* – podaje Eusthatius, biskup Tes-



ilustracja 74



salonik w XII w. Jedną z najbardziej popularnych gier starożytnego Rzymu były rozgrywki określane jako *harpastum*, zbliżone w zasadach do współczesnego rugby. Rozgrywki takie nie odbywały się jednak na popularnych rzymskich arenach. Stosowane były przez legionistów cesarskich jako trening sprawnościowy w ramach ćwiczeń w czasie pokoju, ale też wypraw wojennych, głównie na terenie obozów wojskowych. Gra utożsamiana była z wojną i tak też postrzegana przez biorące w niej udział dwie drużyny. W rozgrywkach specjalizowali się głównie 16-17-letni młodzieńcy. Dopuszczalne było używanie zarówno rąk, jak i nóg. Jeden z najsłynniejszych lekarzy starożytności Galen (Claudius Galenus 129-199 r. n.e.) polecał grę w piłkę jako najlepsze ćwiczenie całego ciała, służące zdrowiu. Sama piłka szyta była ze skóry, wypchanej szmatami lub wełną. Boisko miało nieco mniejsze rozmiary niż dzisiejsze tego typu obiekty. Była to bardzo dynamiczna gra (jej celem



ilustracja 76



było odebranie piłki przeciwnikowi), często podkreśla się dopuszczalność w jej trakcie brutalnych rozwiązań. Cztery linie, na których rozstawieni byli zawodnicy, zwane: *astati*, *belitti*, *treari* i *principi*, przekształciły się z czasem w doskonale znane dziś: obronę, atak, pomoc i bramkarza. Rzymianie upowszechnili zamiłowanie do takiej formy aktywności w całej kontrolowanej przez siebie Europie i – podobnie jak w przypadku gier planszowych – zaszczepili zamiłowanie do rywalizacji na podbitych terenach. Najbardziej chłonne i kreatywne pod względem piłkarskich rozgrywek okazały się tereny Brytanii, gdzie istniały już miejscowe formy tego typu aktywności. W IX-wiecznej *Historii Britonum* wspomniana jest – przy okazji omawiania wypadków sprzed najazdu normańskiego – gra w piłkę, którą odbijają chłopcy. Na tych terenach bardzo popularna stała się tradycyjna zabawa ludowa, polegająca na odbijaniu piłki bez specjalnych zasad, za to z wielkim zaangażowaniem. Jedną z najbardziej znanych form – uznawaną za bezpośredniego prekursora futbolu i rugby – jest dokładnie opisana przez Georga Owena w 1603 r. (*Description of Penbrockshire*) gra o nazwie *cnapan*, której rozgrywki odbywały się podczas świąt i ważnych uroczystości (Bożego Narodzenia, Nowego Roku itp.). Angażowała całe dzielnice i regiony rywalizujące pomiędzy sobą. Z terenu Anglii pochodzi również najstarsza (XV w.) dotychczas znaleziona piłka wykonana ze skóry świńskiej, a odkryta na zamku w Sterling. Francuskie rozgrywki piłkarskie mają również udokumentowany średniowieczny rodowód, wikingińskie sagi (*Egils saga* r. 40) wzmiankują o grze w piłkę o nazwie *knattleikr*, w którą grano za pomocą kijów.

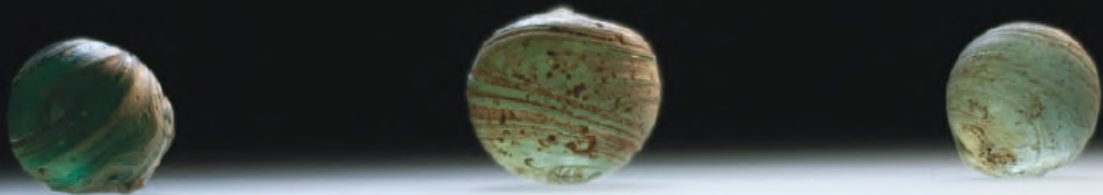
Podczas prac wykopaliskowych prowadzonych na terenie Polski zarejestrowano pojedyncze egzemplarze piłek (Elbląg, Gdańsk) o późnośredniowiecznym rodowodzie, trudno jednak ocenić, jakie rozgrywki były przy ich użyciu prowadzone. Z XV-wiecznego Elbląga znana jest mała, skórzana piłeczka, zszyta z dwóch identycznych połówek, znaleziona w tej samej warstwie co drewniany kij, który – jak się przypuszcza – służył w odmianie hokeja lub golfa. Najczęstszymi odkryciami są liczne kulki wykonane z różnorodnych surowców. Najstarsze pochodzą z Opola, Wrocławia i Legnicy, datowane są na 2 połowę X w., wykonane z drewna dębowego, brzozy, topoli i sosny. Średnice tych znalezisk mieszczą się w granicach 2-9 cm. Kulki wykonywano również z innych surowców, szczególną popularnością cieszyły się okazy kamienne (il. 30) (wapienne, granitowe, sporządzone z piaskowca oraz różnych odmian łupków), których zbiór liczący ponad 1000 egzemplarzy pochodzi ze Śląska (Wrocław, il. 73). Z samego Wrocławia znanych jest ponad 200 kulek wykonanych z gliny o kremowej, ceglastej lub żółtawej powierzchni. Najciekawsze wydają się kulki wykonane ze szkła, które dzięki pięknej barwie, często różnej kolorystyce i możliwej do określenia technologii wykonania, mają także walor estetyczny. Kolekcje z Wrocławia, Poznania i Kruszwicy przyciągają



uwagę także z tego względu (il. 71, 78). Gry, w których występowały te przybory, miały rozmaite zasady. Na obrazie Petera Bruegla Starszego pt. *Zabawy dziecięce* odnaleźć możemy cztery różne sposoby wykorzystania kul (choć trudno określić użyty surowiec). Chłopcy zgromadzeni nad wykopanymi w tym celu dołkami starają się umiejętnie umieścić w nich kulkę, dziewczęta rzucają kulami do ustawionych z tych samych przyborów piramidek lub celują w kulki przeciwników, inni bawią się w toczenie kul. Grano także w specyficzny rodzaj kręgli, do których używano kostek zwierzęcych (paliczków bydła obciążanych ołowiem) ustawianych pod murem i zbijanych rzucanymi (a nie turlanymi) kulami (il. 74). Czas poświęcany na tego typu zabawy płynął zapewne szybciej i nieraz zapominano o swoich powinnościach. Dlatego XVI-wieczny kronikarz z Getyngi, Lubecus, wspomina dwóch graczy w kule, zaniedbujących obowiązki, których dosięgła straszna kara: zostali śmiertelnie rażeni piorunem z kościelnej wieży. Kulami w średniowieczu zabawiali się zarówno dorośli, jak i dzieci; chociaż często interpretowane są jako zabawy ubogich warstw, potwierdzono, że interesowały się nimi kręgi dworskie i mieszczańskie. Doskonałym przykładem posłużyć może program ikonograficzny kapiteli kolumn malborskiego zamku, gdzie zaprezentowano wiele rozrywek wyższych sfer – w tym także gry w kule. Mistrz Wincenty Kadłubek użył metafory gry w piłkę do zobrazowania opisywanego konfliktu pomiędzy królem perskim Dariuszem a Aleksandrem Wielkim. Ciekawy jest dwojaki sposób pojmowania piłki w ujęciu przedstawionym przez kronikarza: „Gdy Aleksander gwałtownie pragnął wojny z Dariuszem, ten posyła mu [...] piłkę, «abyś się bawił, bo jeszcze chłopcem jesteś [...]», Aleksander zaś odpowiada: «przesłane podarki tłumaczą sobie zupełnie inaczej: Krągłość piłki obiecuje mi panowanie nad światem»”.

Forma kuli fascynowała od wieków wiele pokoleń filozofów i myślicieli – geometryczne kształty pociągały jako atrakcyjne symbole proporcji, piękna i artyzmu. Jednocześnie, śledząc historię przedstawień sferycznych, zauważa się ciekawą przemianę znaczeniową w postrzeganiu kuli. Poczynając od porównań ze Słońcem i doskonałością, a skończywszy na zobrazowaniu idei marności świata i przemijania. Piłka – buła, pojawia się jako symbol wanitatywny w sztuce XVI-XVII w. (il. 75). Pusta piłka, wypełniona powietrzem stała się zobrazowaniem nicości i pychy świata. Sama gra kulą nawiązuje wówczas do zwodniczych uciech, chęci władzy i sprzyjania oszustwom.

Poza użytkowaniem czysto zabawowym, kulki – na co zwraca uwagę wielu badaczy – mogły mieć również zastosowanie w poszukiwaniu minerałów jako część wahadełka. Bardzo możliwe, że niektóre z nich używane były również jako pociski w procy, a także w jednym z gatunków kuszy – tzw. arabeli.





ilustracja 80

Zabytki prezentowane na wystawie:

1. 22 kulki ceramiczne. średnice od 12-15 mm. Inowrocław ul. Wałowa. Rejon zamieszkały przez społeczność żydowską, XIX w. (zbiory Muzeum im. Jana Kasprówicza w Inowrocławiu)
2. 3 kulki szklane (szkło sodowe), barwy zielonkawej, średnice: 11; 12; 15 mm. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
3. 7 kulek ceramicznych, różnokolorowych, średnice od 15-20 mm. Zdobienie w postaci linii malowanych (krzyżujących się, gwieżdzistych), barwnych plam lub jednokolorowe. Na powierzchni wyraźne ślady zwielokrotnionych linii pozostaw stałych pod czas toczenia. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
4. Drewniana kula do kręgli, średnica 130 mm. Na obwodzie kuli bieżą dwie płytkie, krzyżujące się pod kątem prostym linie ryte. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
5. Drewniana kula do kręgli, średnica 100 mm. Na obwodzie kuli bieżą dwie płytkie, krzyżujące się pod kątem prostym linie ryte. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
6. 2 kule kamienne, barwy jasnej, średnice 60 i 80 mm. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
7. 3 kulki szklane (2 ze szkła zielonego, 1 brązowego), o średnicach: 12-15 mm. Kruszwica stan. 2, późne średniowiecze. (zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu)
8. 2 kulki szklane (matowe ciemne), średnice 17-19 mm. Kruszwica stan. 4, późne średniowiecze. (zbiory Instytutu Archeologii i Etnologii PAN, Oddział w Poznaniu)
9. 900 kulek kamiennych i ceramicznych, o średnicach 10-34 mm. Wrocław – Plac Dominikański (wypełnisko fosy), średniowiecze i okres nowożytny. (zbiory Muzeum Archeologicznego we Wrocławiu)
10. Piłka do gry w koszykówkę, skóra, średnica 300 mm, ok. 1930 r. (zbiory Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie)

Ball games

Production of a ball was one of the simplest ways of organising pastime and leisure activities. Ball-related sports help develop fitness and maintain a high level of physical culture. Ancient societies used ball games in their cultural performance as well. Ball games were popular in China, Japan, among the central American Mayas. European competitions were started by the Greeks who introduced the ball to keep up the soldiers' physical condition. In the same way ball games were used by the Romans and the Britons of the Barbaricum, where the modern rules of the game evolved. Excavations in Poland yielded single ball specimens (Elbląg, Gdańsk) of late mediaeval provenance, but it is difficult to decide the character of the game they were used for. The most numerous finds are small balls made of various materials. The oldest ones, from Opole, Wrocław and Legnica, date to the 2nd half of the 10th cent. and are made of oak, birch, poplar and pine wood. Their diameters vary from 2 to 9 cm. They were also produced from other materials, stone and glass in particular.



ilustracja 81

Bibliografia:

1. O. Antowska-Gorączniak, *O rozrywkach Poznaniaków wieków średnich. Zabawki i przedmioty do gier z Ostrowa Tumskiego*, „Kronika Miasta Poznania”, z. 1, Poznań 2003, s. 72-85.
2. O. Antowska-Gorączniak, *Zabawki i instrumenty muzyczne z najnowszych badań na Ostrowie Tumskim w Poznaniu (stan. 9 i 10)*, [w:] *Poznań we wczesnym średniowieczu*, t. V, Poznań 2005, s. 201-213.
3. Biuletyn Informacyjny, „Gry i zabawy japońskie”, Ambasada Japonii w Polsce, czerwiec 2010, .
4. T. Borkowski, *Gry i zabawy w średniowiecznym mieście na Śląsku. Ślady materialne*, [w:] *Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto*, Wrocław 1995, s. 100-105.
5. T. Collins, J. Martin, *Encyclopedia of traditional British rural sports*, New York 2005, s. 60, 275.
6. S. Craig, *Sports and Games of Ancients*, Greenwood, 2002.
7. D.F. Elmer, *The Ball Game Episkyros*, „Classical Philology” 103 (4), s. 414-422.
8. B. Filarska, *Szkła starożytne*, t. II, Warszawa 1962.
9. M. Gaida, *Rytualna gra w piłkę u Majów*, [w:] *Moda Majów. Elita i dwór. Jaina 600-900 p.n.e.*, Warszawa 2010, s. 25-30.
10. J. Grant (red.), *Sport in the Making of Celtic Cultures*, London 1999, s. 55
11. H.A. Harris, *Sport in Greece and Rome*, London 1972.
12. J. Kaźmierczyk, *Sprawozdanie z badań wykopaliskowych na zamku Troszku, pow. Gliwice*. „Archeologia Śląska”, t. II, 1959, s. 219.
13. J. Kaźmierczyk, *Kamień w kulturze Ostrowa Tumskiego we Wrocławiu w wiekach X-XIII*, Wrocław 1990, s. 196.
14. N.M. Kennel, *The Gymnasium of virtue. Education and culture in ancient Sparta*, The University of North Carolina Press 1995, s. 86-89.
15. Ł. Kunicka-Okulicz, *Wczesnośredniowieczne zabawki i gry z Gdańska*, [w:] J. Kamińska, *Gdańsk wczesnośredniowieczny*, t. I, s. 107-141.
16. M. Marcinkowski, *Zabawki dzieci elbląskich. Prezentacja zbioru z badań wykopaliskowych*, [w:] D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska, *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, Poznań 2010, s. 55-67.
17. Mistrz Wincenty Kadłubek, *Kronika Polska*, (przeł.) B. Kürbis, Wrocław 1996, s. 59.
18. J. Olczak, *Nowe materiały do dziejów użytkowania szkła na ziemiach polskich (cz. 3)*, „Acta Universitatis Nicolai Copernici” t. XXVII, Archeologia szkła 8, 1999, s. 3-52.
19. B. Purc-Stępnia, *Kula jako symbol vanitas. Z kręgu badań nad malarstwem XVII w.*, Gdańsk 2004, s. 116.

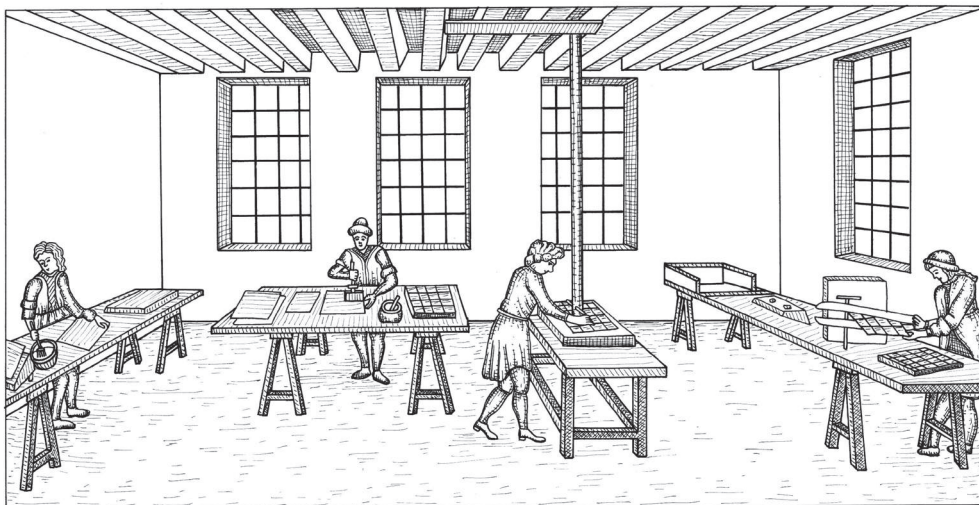




Karty

Zbigniew Bartkowiak, Agnieszka Stempin

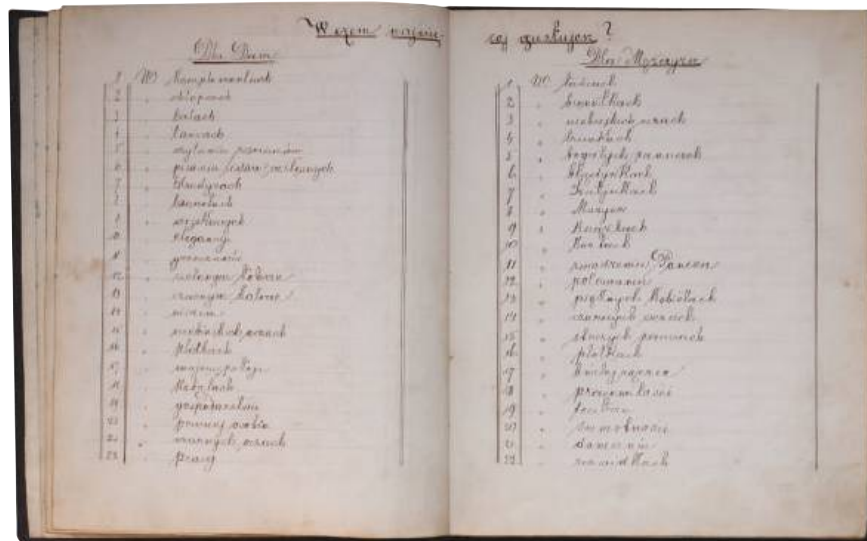
Większość badaczy zakłada, że karty do gry są wynalazkiem chińskim i do Europy dotarły dzięki kontaktom handlowym głównie za sprawą Arabów, nie wcześniej jednak niż w XIV w. W latach 1451-1453 anonimowy niemiecki artysta – zwany umownie *Mistrzem kart do gry* – wykonał w technice miedziorytu serię kart, z których około 100 znajduje się w zbiorach bibliotek i muzeów: w Paryżu, Dreźnie, Wiedniu, Londynie, Berlinie i Norymberdze. Prawdopodobnie zostały one sporządzone jako kopie wykonanych w latach 30. na zamówienie kręgów dworskich, malowanych ręcznie kart do gry. W pierwowzorze (z którego pozostała do dziś tylko jedna karta z motywem kwiatowym znajdująca się w Bibliotece Paryskiej) stanowiły serie pięciu „kolorów”, na które składały się „figury” i „liczby”. Jednak sposób ich prezentacji był zgoła odmienny od dzisiejszego. W celu zobrazowania liczb posłużono się wizerunkami dzikich ludzi, drapieżnych zwierząt (lwów i niedźwiedzi), jeleni, jednorogców, ptaków (czapli i gołębic) oraz kwiatów (róż, fiołków alpejskich i orlików). Na jednej karcie umieszczano od dwóch do dziewięciu przedstawień. Wśród figur znane są przedstawienia dam i królów. Stylistykę dzieł *Mistrza kart do gry* bardzo szybko zaczęto traktować



ilustracja 83

jako szablon powielany w wielu przedsięwzięciach artystycznych epoki, stał się więc inspiracją dobień manuskryptów, elementów dekoracyjnych i płaskorzeźb.

Najstarsze karty do gry z terenu Polski pochodzą z końca XV w. z Krakowa i są dziełem Hanusza z Bolesławca. Na początku XV w. franciszkanin Thomas Murner – wykładowca na Uniwersytecie Krakowskim – opracował ciekawy sposób nauczania studentów podstaw logiki i matematyki. Poprzez pamięciowe skojarzenia i schematy symboli astronomicznych, zawarte na specjalnie zaprojektowanych kartach do gry, tłumaczył zawłości filozoficzne. Jego metoda odniosła sukces, a w roku 1507 została opublikowana na uczelni jagiellońskiej pod nazwą *Logica memorativa*. Ciekawe jest niewątpliwie, że pół wieku wcześniej w 1456 r. na tym samym uniwersytecie wydano zakaz gry w karty (*De Ludorum Abstinentia*), który jest jednocześnie pierwszą wzmianką pisaną na temat znajomości kart na naszych ziemiach. Docierały tu głównie oznaczenia kart według kolorów niemieckich (talie 36-32 kart), ukazujące klasy społeczeństwa feudalnego: piki – szlachtę, kiery – kler, karo – kupców, trefle – chłopów. Gra w karty w XVII w. musiała być już bardzo popularną rozrywką dworską, gdyż sceny o takiej tematyce odnajdujemy na kafkach zdobiących piece z tego okresu. Na wystawie prezentujemy kafel wypełniający z pieca elbląskiego, na którym dworzaniek zabawia



ilustracja 84

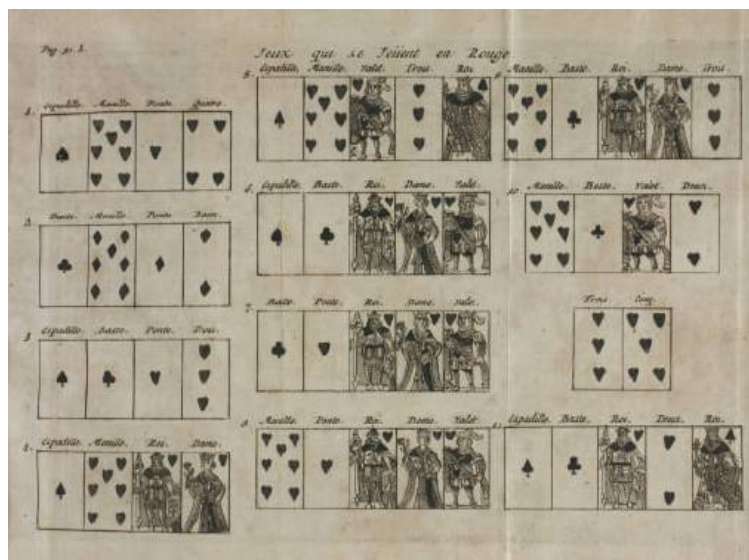


ilustracja 85

rozmową układającą konstrukcje karciane damę (zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego Elblągu; *il. 93*). Karty – jak żadna inna gra – nadawały się świetnie do tworzenia nowatorskiej symboliki – i tak już od XVIII w. powstają serie historyczne, geograficzne, a nawet biblijne itp. Najpowszechniej znane były talie francuskie, które do dzisiejszego dnia niewiele się zmieniły. W 1839 r. Józef Ignacy Kraszewski narzekał na uciążliwą modę gry w wista, przyrównując ją do epidemii cholery. W XIX w. specyfiką polską stała się gra w mariasza, a na salonach zaczęły królować pasjanse i wróżby będące często formą flirtu towarzyskiego. Taki właśnie charakter ma zeszyt z wróżbami Pawła Siemaszki z 1869 r., wypożyczony na prezentowaną wystawę przez Muzeum Warmii i Mazur w Olsztynie (*il. 83*). Zabawa, którą wypełniała czas młodzież bawiąca się za pośrednictwem owego zeszytu, miała na celu wywrócenie przyszłości – głównie matrymonialnej – i sprawdzenie, co w tej dziedzinie zaplanował los. Gracze skupieni wokół stolika, siedzący na zmianę – dziewczęta i chłopcy – odpowiadali na pytania zapisane w notesie, według osobnych kategorii „żeńskich” i „męskich”.

Po zadaniu pytania należało podać liczbę, którą wyszukiwano wśród 22 wariantów odpowiedzi. W ten sposób można było poznać cechy swojego charakteru, a także przymioty i wady przyszłego współmałżonka, ulubione zajęcia, preferowany wygląd, a nawet marzenia i miejsce zamieszkania. Dziś zeszyt ten stanowi ciekawe źródło obyczajowości XIX-wiecznej i wskazuje na bardzo jasno zarysowane oczekiwania i system wartości, jaki preferowano w zależności od płci. Zgodnie z zaprezentowanymi kategoriami kobiety dążyły do zamążpójścia, a najgorszą wróżbą było staropanieństwo. Dla mężczyzn natomiast miarą życiowego spełnienia było osiągnięcie sukcesu.

Wraz z wybuchem I wojny światowej rząd niemiecki wycofywał z obiegu monety złote i srebrne, aby zapewnić zakupy surowców niezbędnych do przestawienia gospodarki na produkcję wojenną. Efektem tego był szybki brak pieniądza kruszcowego i konieczność rekompensowania znikającej gotówki. Sięgano wówczas do bardzo oryginalnych pomysłów produkując pieniądze z dostępnych materiałów. Taki charakter posiadają bony wydane w sierpniu 1914 roku w majątku Łopiszewo. Talie kart gry pocięto, opatrzone stemplem z nazwą miejscowości i ręcznie wypisano nominały. Wydano je w nominałach 50 fenigów, 1, 3 i 5 marek a więc w całym zakresie w którym emitowano monety srebrne — nie były więc to najniższe nominały. Po opanowaniu perturbacji pieniężnych bony te szybko zostały wykupione przez emitenta i trafiły do rąk kolekcjonerów.



ilustracja 86

Cards

Most scholars assume that cards were a Chinese invention which reached Europe through trading contacts, mainly Arabic, though not earlier than the 14th cent. The oldest playing cards in Polish territories come from the close of the 15th cent. (Kraków) and were produced by Hanusz of Bolesławiec. The cards were mainly marked after the German suits (packs of 36-32 cards) depicting the social classes of the feudal society: spades - the gentry, hearts – the clergy, diamonds – merchants, clubs – peasants. In the 17th cent. playing cards must have been a very popular court game, as testified by card-playing scenes decorating oven tiles of the period. In the exhibition we present a tile from an Elbląg oven in which a courtier converses with a lady building a card construction. The exhibition shows volumes from the 19th cent. collection of Tassil von Heydebrandt und der Lass, which include 18th cent. rules of card playing. Polish specificity in the 19th cent. was the game of Mariasz, while solitaires and card reading and divination often became a form of social flirting, as shown by the 1869 booklet of divinations by Paweł Siemaszko, on loan from the Muzeum Warmii i Mazur in Olsztyn.



Zabytki prezentowane na wystawie:

1. Zeszyt do wróżb Pawła Siemaszki, 1869 r. (*zbiory Muzeum Warmii i Mazur w Olsztynie*)
2. Bony – pieniądze zastępcze wykonane z kart do gry. 50 fen. „pik”, 1 marka „trefl”, 1 marka „pik”, 1914 r. Łopiszewo (*zbiory prywatne Zbigniew Długi*)
3. Żetony z wizerunkami królów, porcelana ręcznie malowana, 2 poł. XIX w. Stosowane w grach karcianych. (*zbiory prywatne Michał Łukomski*)
4. Kafel licowy, szkliwiony z malowaną dekoracją przedstawiający scenę dworską z kartami. XVII-XVIII w. (*zbiory Muzeum Archeologiczno-Historyczne w Elblągu*)

Bibliografia

1. K. Jackowska, *Flirt towarzyski i inne zabawy salonowe w świetle XIX wiecznej książki wróżb Pawła Siemaszki, „Rocznik Olsztyński”* t. XVIII, Muzeum Warmii i Mazur w Olsztynie 2009 r., s. 291-305.
2. B. Lang, *Magic in history. Manuscripts of Learned Magic in the Medieval Libraries of Central Europe*, Budapest 2008, s. 227.
3. B. Miodońska, *Motywy Mistrza Kart do Gry i jego kopisty w krakowskich rękopisach iluminowanych około połowy XV w.*, „Biuletyn Historii Sztuki”, Rok XXXIX, Warszawa 1977, nr 1, s. 19-30.

Netografia

<http://www.spielkartenmuseum.de/> Dostęp: 26.03.2012 r.



Gra w gąskę

(The Game of Goose,
Jeu de l'Oie, Gioco dell'Oca)

Piotr Adamczyk

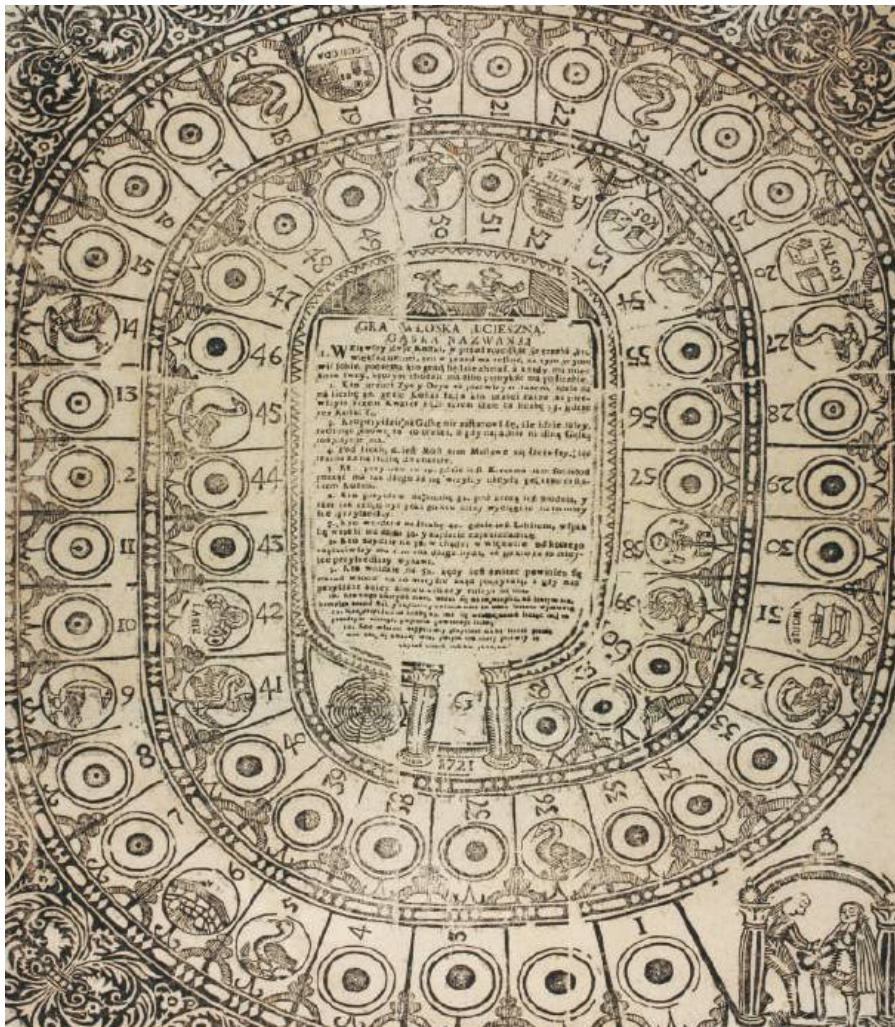
Jest to jedna z najbardziej popularnych gier planszowych w dziejach Europy. Setki jej odmian i wariantów krążyło po wszystkich krajach. Istniały zarówno wersje „dziecięce”, jak i dworskie, filozoficzne, matematyczne, historyczne, podróżnicze, przygodowe, śmieszne, ośmieszające, pouczające. Jednym słowem – wszelkie możliwe warianty, jakie tylko można było wymyślić.

Gra powstała w XVI w. we Włoszech, a konkretnie po raz pierwszy pojawiła się we Florencji, w okresie panowania Francesco dei Medici (1574-1587) [Seville 2008, s. 428]. Władca ten wysłał egzemplarz gry do króla Hiszpanii, Filipa II. Gra dotarła do Anglii 10 czerwca 1597 r., gdzie John Wolfe dokonał rejestracji „the newe and most pleasant game of the Goose” w Stationer’s Register [Seville 2009, s. 4]. Mimo znaczenia, jakie starano się jej nadać – pochodzenie „królewskie” – gra stała się niezmiernie popularna, co wynikało zarówno z prostoty zasad, jak i dostępności, ponieważ gry drukowane były o wiele tańsze niż wersje drewniane. Wpisała się też w historię hazardu, jako że zdarzało się, iż grano w nią w tawernach dla pieniędzy, przynajmniej od XVII w. [Seville 2009, s. 4]. Francuskim wynalazkiem z XVII w. są też pierwsze „wyścigowe” gry edukacyjne, tworzone na podstawie właśnie gąski, a najstarszą znaną wersją tego typu jest *Jeu Chronologique* z 1638 r. [Seville 2009, s. 7]. Duża popularność gry spowodowała, że zaczęły się pojawiać edukacyjne warianty do nauki geografii, sztuki wojny, dobrego wychowania, heraldyki. Do Anglii moda na edukacyjne warianty gąski dociera mniej więcej 100 lat później – najstarsza gra pochodzi z 1759 r. Gra stawiała się z biegiem czasu bardziej wysublimowana, bawiono się w nią w odpowiednio dobranym towarzystwie, aż w XX w. zaczęto ją uważać za grę dziecięcą. Gra w gąskę wykorzystywana była do różnych celów, nie tylko rozrywkowych i edukacyjnych, zaprzęgano ją również do szeroko rozumianej propagandy. W latach 30. XX w. nazistowskie Niemcy rozpoczęły kampanię „Kampf dem Kohlenklau” (Zwalcz złodzieja węgla). Występująca postać złodzieja była niezwykle często ukazywana w celach propagandowych – w gazetach, na plakatach, w filmach, ulotkach i... w niezwykle popularnej grze planszowej *Jagd auf Kohlenklau*, wydanej w tym czasie. Jej niezwykła popularność spowodowała, że w szczytowym okresie popularności, ok. 1944 r. krążyły 4 000 000 egzemplarzy!

W Polsce trudno dokładnie wyśledzić jej początki. Na pewno znana była już w XVII w., zwłaszcza pod koniec panowania Jana III Sobieskiego. Wzmiankę o tej grze znajdziemy w pamiętniku Kazimierza Sarneckiego:

„Die 19 Novembris [1693]

[...] w wieczór król jm. trochę weselszy i nie taką miał alteracją jako z rana. Z jmp. posłem francuskim dyskursem zabawiał się. Królewicowie ichm. gąskę grali przy królu jm. z królowna jm. i inszymi jmciami” [Sarnecki 1958, s. 61].



ilustracja 88

Patrząc na upowszechnianie się tej gry – Włochy – Hiszpania – Francja – Anglia, można przypuszczać, że do Polski dotarła za pośrednictwem francuskim (dworzanie Ludwika Marii) lub włoskim.

Game of the Goose

One of the most popular board games in the history of Europe. Its variants included versions for children as well as court, philosophical, mathematical, historical, travellers', adventurers', ridiculing and instructive sub-types. The play evolved in Italy in the 16th cent.; the exhibition shows its 17th cent. version from the collections of the Biblioteka Kórnicka.



Bibliografia

1. R.C. Bell, *The Boardgame Book*, London 1979, s. 140-142
2. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, volume 1., New York 1979, s. 14-16.
3. J. Botermans, *The Book of Games. Strategy, Tactics & History*, New York – London 2007, s. 141-152.
4. H.J.R. Murray, *A History of Board Games Other Than Chess*, Oxford 1952, s. 142-143.
5. K. Sarnecki, *Pamiętniki z czasów Jana Sobieskiego: dziennik i relacje z lat 1691-1696*, (oprac.) Janusz Woliński, Wrocław 1958, s. 61.
6. A. Seville, *Tradition and Variation in the Game of Goose*, [w:] *Board Games in Academia III: an interdisciplinary approach*, (red.) N. Neuwahl, Florence 1999, s.163-174.
7. A. Seville, *The geographical Jeux de l'Oie of Europe* [w:] *Belgeo*, t. 3-4, Bruxelles 2008, s. 427-442.
8. A. Seville, *The Sociable Game of the Goose* [w:] *Proceedings of Board Game Studies Colloquium XI*, (red.) Jorge Nuno Silva, Lisboa 2009, s. 3-17.



ilustracja 89

SSAS
R LES
CHECS

Gry w heraldyce, detalach dekoracyjnych oraz sztuce na terenie Polski

Agnieszka Stempin

Gry w okresie średniowiecza stały się elementem kultury rycerskiej i dołączyły do kanonu cech gwarantujących identyfikację ze stanem. Już autorzy XII-wiecznych dzieł zalecali rycerstwu uprawianie szachów i kości, aby zappełnić w sposób pozytywny czas i ćwiczyć umysł. Ich wykorzystanie przekroczyło jednak wyłącznie sferę rozrywki i stało się elementem różnych dziedzin życia w wielu krajach. Na terenie Anglii stół służący do obrachunków skarbowych XII-wiecznego dworu królewskiego miał zarówno nazwę, jak i kształt szachownicy (*exchequer*). Legenda – choć pozbawiona prawdopodobieństwa – przypisuje znalezienie się w herbie Chorwacji kwadratowych, dwubarwnych pól, rozegraniu w X w. partii szachów pomiędzy dożą weneckim a władcą słowiańskim. Stawką miało być posiadanie miast dalmatyńskich, co w wyniku gry przypadło właśnie Chorwatom, a przypieczętowano szachowym rysunkiem w herbie. Możliwość toczenia zaciętych bitew w komnatach dworskich, na 64-półowym placu boju lub za pomocą takich rekwizytów jak kości, rozpaliała wyobraźnię i emocje także naszych przodków. Triumfatorów takich zmagani otaczano pełnym szacunkiem i podziwem, o ich zwycięstwach opowiadano legendy, a atrybuty gier utrwalano w heraldyce. Wśród 274 herbów rycerskich z terenu Polski, funkcjonujących do XV w., trzy mają konotacje związane z grami. Dryja jest to staropolskie określenie trzech oczek na kostce do gry, a zarazem nazwa herbu wyposażonego w pole czerwone ze stykającą się po skosie trójką srebrnych rombów, stanowiących symbol takiego właśnie rzutu w grze w kości. Najstarsze przedstawienie tego herbu znane jest z pieczęci kasztelana starogardzkiego Janusza, datowanej na rok



ilustracja 90

1352, nieco późniejszy jest jego wizerunek na fryzie heraldycznym z kaplicy św. Jakuba w klasztorze cysterskim w Łądzie nad Wartą. W źródłach pisanych pojawia się pod koniec XIV w. Na wystawie prezentujemy XV-wieczny kafel wypełniający, z pieca odkrytego w Gnieźnie, z wyobrażeniem herbu Dryja (il. 96). Późnogotyckie piece, które w programie ikonograficznym miały większość kafli z motywami heraldycznymi, w literaturze określane są mianem „pieców typu rycerskiego”. Stanowią one manifestację zaangażowania patriotycznego i chęć pokazania odpowiedzialności rodowej za sprawy państwowe. W jednej bryle pieca współistnieją w ramach cyklu z przedstawieniami ogólnopañstwowymi lub regionalnymi, a także z tematyką religijną i mitologiczną, prezentując właściciela rezydencji jako człowieka światłego, niejednokrotnie zdradzając również jego sympatie polityczne. Z Gniezna, ale z innego pieca, pochodzi kolejny kafel gotycki, na którym przedstawiono herb Roch-Pierzchała. W czerwonym polu widnieje srebrna figura rocha – czyli wieży szachowej. W 1333 r. w *Annales* Jana Długosza został odnotowany Klemens herbu Pierzchała, posiadający za godło „marszałka szachowego – Rocha”. Kacper Niesiecki podaje następujące wytłumaczenie pojawienia się tej figury w heraldyce: „książę [...] Mazowiecki, w obozie wojennymi interesami zatrudniony, Pierzchałę rycerza w szachy ze sobą dla rozerwania melancholji wyciągnął, gdzie gdy mu Pierzchała Szachmat dał Rochem, książę mu tegoż sanego Rocha w herbie nadał i w dobra opatrzył”. Bartosz Paprocki uważa, że wydarzenie decydujące o powstaniu herbu miało miejsce podczas bitwy stoczonej z Litwinami i Jadźwingami w 1238 r. i wiąże się z komesem Rościśławem Pierzchałą, dowódcą wojsk Konrada Mazowieckiego. Na wystawie zaprezentowano również kafel renesansowy z wyobrażeniem herbu Pierzchała, mający bogatą symbolikę w alegorycznym ujęciu personifikacji szczęścia i rozumu.

W kulturze XVII-XVIII-wiecznej Rzeczypospolitej Obojga Narodów szczególnie istotne znaczenie – specyficzne dla kultury polskiej – miały portrety trumienne o funkcji egzekwialno-memoratywnej. Były niezbędnym elementem bogatych ceremoniałów pogrzebowych epoki baroku. Zmarłego przedstawiano zawsze jako osobę żyjącą, w reprezentacyjnej pozie, ukazywany był na szarym lub czarnym tle przypominającym o pokucie i przejściu do nicości. Bardzo często umieszczano tam również symbole herbowe, stanowiące dumę i włączające osobę portretowaną w ciągłość znakomitego rodu. Na wystawie prezentujemy kopię portretu trumiennego Stanisława Żaboklickiego, łowczego kamienieckiego (Kamieniec Podolski), zmarłego w 1690 r., pieczętującego się herbem Roch, którego znak widnieje na portrecie będącym własnością Muzeum Archidiecezjalnego w Przemyślu. (il. 90)

Kolejnym herbem o szachowych konotacjach jest znak Wczelitów. Barwna legenda herbowa opowiada o rycerzu śląskim Hołubie, który wiedziony chęcią przygody trafia do królestwa Maurów i staje do pojedynku szachowego z tamtejszą księżniczką – uznawaną za mistrzynię w grze. Bartosz Paprocki w 1578 r. tak o tej potyczce pisze:

*„Przyszedł rycerz na pałac, by sławy przymnożył,
Ufając szczęściu swemu najmniej się nie trwożył
Spyta panny przy wszystkich a o cóż grać chcemy
Albo co za pociechę w zysku odniesiemy?*

[...]

*Powiedziała mu panna: „Tą tablicą piękną,
Ten co przegra, ma wziąć w łeb, aż się kości złękną”
Stoją dworzanie kołem, król pośrodku siedzi,
Patrzy kogo fortuna łaskawie nawiedzi.
Rycerz nic nie rozpacza, ufa szczęściu swemu,
W czym się zaraz łaskawie okazało jemu.
Wygrał. A ona zawstydzona panna siadła,
On jej dał w łeb tablicą, tak aż się przepadła.
Pochwaliwszy rycerza król z śmiałości jego,
Darował znamienicie, tak jako zacnego.
A za herb osobliwie, dał tę szachownicę*

Kasper Niesiecki nadanie herbu Wczele wiąże z czasami Bolesława Krzywoustego. Jednak według aktualnej wiedzy możemy stwierdzić, że legenda herbowa Wczeliców nie jest polskiej proweniencji, a pojawia się na terenie Śląska dzięki kontaktom z Miśnią (gdzie znana była już w XIII w.). Najbardziej prawdopodobnym miejscem jej powstania była – XII-wieczna Francja. Najstarszy



ilustracja 91



Armia rosyjska

ilustracja 92

wizerunek herbowy na naszych ziemiach, datowany na 1368 r., widnieje na pieczęci starosty sieradzkiego Czemy z Włósciejowic.

Herb *Wczele* ma szachowane pola, a w klejnocie popiersie czarnej dziewczyny, przedstawianej nago z przewiazaną głową. W Muzeum w Międzyrzeczu, posiadającym imponującą kolekcję portretów trumiennych z powiatu międzyrzeckiego i okolic Sulechowa, znajdują się również wizerunki przedstawicieli rodów pieczętujących się herbem *Wczele*. Na wystawie zaprezentowano kopię obrazu pośmiertnego Jana Jerzego Prittwitza zmarłego w 1706 r. i pochodzącego z rodziny prote stanckiej. (il. 98) Dodatkowo do portretu należy również miedziana blacha herbowa z trybowanym, posrebrzanym wizerunkiem samego herbu. (il. 96) Ten sam rodzaj przedstawienia widnieje na bla-



Armia polska

sze herbowej sporządzonej do portretu trumiennego Beaty Heleny Unrug. Na ekspozycji możemy zobaczyć omawiany kartusz w kolorze.

Jednym z najbardziej znanych Wczeliców był bohater sienkiewiczowskiej *Trylogii* – Jan Zagłoba, który o sobie tak opowiadał: „Jan Zagłoba herbu Wczele, co każdy snadno poznać może choćby po onej dziurze, którą w czele kula rozbójnicka mi zrobiła; gdym się do Ziemi Świętej za grzechy młodości ofiarował”.

W XVI w. gry pojawiały się często w sztuce w charakterze symbolicznym bądź nobilitującym bohaterów przedstawień. Taką też rolę odgrywają na obrazie *Gra w szachy* (1555), pędzla Sofinisy Anguissoli. Autorka dzieła, Włoszka, była pierwszą malarką doby Renesansu, cieszącą się



ilustracja 93

powszechnym uznaniem i międzynarodowym autorytetem jako portrecistka, wymieniana obok takich sław jak Tycjan czy van Dyck. Obraz, będący własnością oraz jednym z najcenniejszych i najbardziej znanych obiektów Fundacji im. Raczyńskich przy Muzeum Narodowym w Poznaniu, przedstawia siostry artystki Lucię, Minerwę i Europę podczas rozgrywanej partii. Uwagę przyciąga zarówno ustawienie bierek, jak i układ samej szachownicy – w obu przypadkach nieprawidłowe. Trudno powiedzieć, czy był to zamierzony zabieg autorki, wnoszący treści symboliczne, czy szachy stanowią tu jedynie rekwizyt – będący atrybutem zamożnych rodów. (il. 6)

Uprawiane gry były również ulubionym motywem zdobniczym w przypadku detali architektonicznych i dekoracyjnych w wielu okresach. W krużgankach malborskiego zamku tematykę zwieńczenia kolumn powstałych w końcu XIV w. w czterech przypadkach poświęcono różnym grom. Swoje miejsce znalazły tu dwa rodzaje rozgrywek, w których używano kuli – być może kręgle i piłka – a na kolejnych przedstawiono zmagania z grupy *tabula* – najprawdopodobniej trick-tracka i szachy lub warcaby. (il. 97)

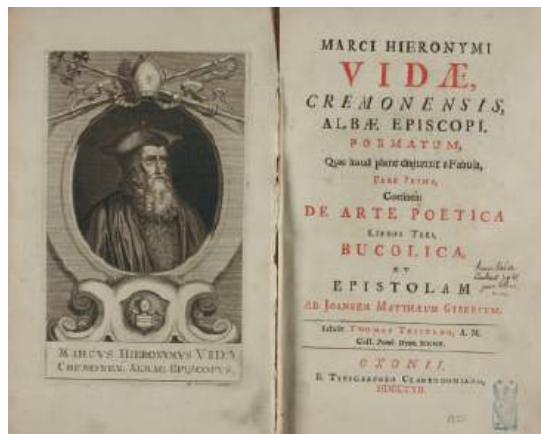
Wspomniane już wyżej dekoracje pieców zawierają często przedstawienia, które mogą być interpretowane jako wizualizacje tablic do gry. W bogatej kolekcji kafli gotyckich, zgromadzonej przez Muzeum Początków Państwa Polskiego w Gnieźnie, znalazły się dwa egzemplarze, których zdobienia przypominają charakterystyczne układy desek do znanych i popularnych w średniowieczu gier: *młynka* (Gniezno, stan. 22, z pieca nr IV, datowanego na XV w.) oraz *allerque* (Jankowo Dolne, stan. 21, z 2 ćwierci XV w.). Jakkolwiek nie znając całości bryły pieca, trudno jednoznacznie rozstrzygnąć, czy kafle te istotnie związane są z przedstawieniami gier cyklu *tabula*, to warto w tym miejscu wspomnieć, że u południowych sąsiadów Polski, w tym samym okresie, niezwykle wręcz popularnością cieszyło się plastyczne odwzorowywanie tematyki gier zarówno na freskach zdobią-



ilustracja 94



ilustracja 95



ilustracja 96

cych rezydencje, jak i na piecach znajdujących się w ich wnętrzach. Wizje graczy podczas kłótni oraz układy linii symbolicznie wyznaczających pola do różnych gier tablicowych występują tam w kontekście upominania przed zgubnymi skutkami życia wbrew zasadom dekalogu. Z pewnością tu należy szukać pierwowzorów tematyki ukazanej na ekskluzywnym talerzu drewnianym pochodzącym z Elbląga, datowanym na XV w. (zbiory Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu). W centralnej części naczynia, widzimy dwóch mężczyzn, grających w *tric tracka*. Podobnie jak postaci z kaffli czeskich, zobrazowani są tu jako ludzie tracący kontrolę nad sobą – pogrążeni w konflikcie targają się za włosy i wygrażają pięściami. Zdobienie biegnące na owalu talerza stanowią bogato ornamentowane koliste pionki, stosowane w tej grze, sugerujące, że mamy do czynienia z luksusowym wyrobem. (il. 92)

Do przedmiotów ekskluzywnych należała również kasetka do gry *BRETTSPIEL*, będąca własnością Muzeum Sztuk Użytkowych – Oddziału Muzeum Narodowego w Poznaniu. Wykonana została w słynnym warsztacie produkującym tego typu meble, w czeskim Chebie (znanym też pod niemiecką nazwą Eger) najprawdopodobniej w 2 połowie XVII w. lub na początku XVIII w. przez czołowych artystów tej pracowni Johana Karla bądź Johana Nicolasa Haberstumpfów. Skrzynia jest rozkładana i służy do trzech rodzajów gier: wewnątrz przeznaczono do gry w *tric tracka*, a zewnętrzna szachownica używana była do szachów lub warcabów. Pola wykonane

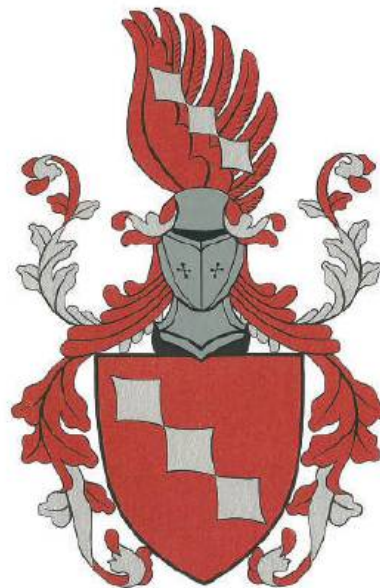
w technice różnobarwnej intarsji reliefowej, przedstawiają kwiaty i są wyróżnikiem wspomnianego ośrodka. Skrzynia zdobiona jest w części zewnętrznej personifikacjami cnót. Piony będące na wyposażeniu skrzyni nie zachowały się. (il. 89)

XIX wiek był czasem niezwyklej fascynacji grami, szczególnie szachami. Powstające wówczas prace teoretyczne i próby rozwikłania drzemiących w nich możliwości zaowocowały bardzo bogatą literaturą tego czasu i wieloma znakomitościami wśród osób poświęcających się tej tematyce. Jednym z nich – należącym do największych osobowości szachowych był żyjący w Osiecznej nieopodal Leszna, Tassil von Heydebrandt und der Lasa (1818-1899). Zgromadzony przez niego księgozbiór jest obecnie w posiadaniu Biblioteki Kórnickiej (ponad 2500 woluminów) i uważany jest za jedną z najcenniejszych kolekcji poświęconych problematyce szachów oraz różnego rodzaju gier na świecie. (il. 88) W ostatnich latach dodatkowo wzbogacona została o dorobek literacki i bogate zbiory Jerzego Giżyckiego, zmarłego w 2009 roku, znanego erudyty w dziedzinie kultury i historii szachów.

Na wystawie zaprezentowano 20 pozycji pochodzących z tych zbiorów. Większość z nich stanowi unikatowe egzemplarze, jak choćby poemat Hieronima Vidya (il. 95), *Księga o szachach* Gustava Selenusa (il. 88) czy bezcenne rękopisy z XIX-wiecznymi analizami partii średniowiecznych. W Zbiorach Kórnickich znajduje się również jedyny egzemplarz *Szachów* Jana Kochanowskiego.



ilustracja 97



ilustracja 98

Games in heraldry and art

Among the 274 coats of arms in Poland which functioned until the 15th cent. three carry game connotations. *Dryja* is an Old Polish word for three pips on a die and at the same time the name of a coat of arms showing a red field with three obliquely arranged silver rhombs symbolizing such a roll in the game of dice. Late Gothic ovens, which in their iconographic scheme had most tiles carrying heraldic motifs, are called knight-type ovens. In the exhibition we present tiles with pictures of the *Dryja*, *Wczele* and *Pierzchła* coats of arms (with chess images). The latter were also presented in the coffin portraits of Stanisław Żaboklicki and representatives of the Priwitz family. These oven decorations sometimes include images that could be interpreted as visualisations of boards (tables) for playing. Games are frequent in the 16th cent. art as elements of symbolism or elevation of their characters. They perform the same role in the 1555 painting *The game of chess* by Sofonisba Anguissola. Games were a favourite ornamental motif in architectural and decorative details in many periods. The 14th cent. columns of the Malbork castle gallery have four of the finials presenting various games. Another specimen of craftsmanship is an exclusive wooden plate from Elbląg dated to the 15th cent. In its central part we can see two men playing trick-track. A unique table (board) with inlaid planes made in the Eger workshop (Cheb) in mid-17th cent. served for playing trick-track as well as chess. The Biblioteka Kórnicka contains an outstanding collection of books collected in the 19th cent. by Tassil von Heydebrandt und der Lass (1818-1899), a writer and theoretician of chess. Old and modern prints and manuscripts discuss the history, art and cultural achievements that grew around various games over the centuries. We present 20 specimens at the exhibition.



ilustracja 99

Bibliografia:

1. R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości w średniowiecznej Polsce jako element europejskiej kultury rycerskiej*, „Rocznik Polskiego Towarzystwa Heraldycznego”, nowej serii, t. VI (XVII), Warszawa 2003, s. 3-14.
2. J. Dziubkova, *Vanitas. Portret trumienny na tle sarmackich obyczajów pogrzebowych*. Muzeum Narodowe w Poznaniu 1996-1997, s. 132; 178; 252.
3. R. Grygiel, *Piece kaflowe typu rycerskiego wyrazem programu ideowego rezydencji późnośredniowiecznej i nowożytnej na terenie Wielkopolski*. [w:] *Rezydencje w średniowieczu i czasach nowożytnych*, (red.) E. Opaliński, T. Wiślicz, Warszawa 2001, s. 219-250
4. H. und B. Holländer *Schach Partie durch Zeiten Und Welten*, Hamburg 2005, s. 106-112
5. T. Janiak, *Kaflę gotyckie ze zbiorów Muzeum początków Państwa Polskiego w Gnieźnie*, Gniezno 2003, s. 55, 64, 78, 95, 107.
6. L. Kajzer, *Herby na kaflach z zamku w Ujeździe, czyli o zagadnieniu „Herbarzy ceramicznych”*, „Kwartalnik Historii Kultury Materialnej” LV 1/2007, s. 85-90
7. K. Niesiecki, *Herbarz polski*, t. IX, Lipsk 1982, s. 258-260.
8. B. Paprocki, *Gniazdo cnoty*, Kraków 1578, s. 704-705.
9. D. Pizzagalli, *Sofonisba. Pierwsza dama malarstwa*, Poznań 2005.
10. J. Patorska (red.), *Portrety trumiennie, tablice inskrypcyjne i herbowe. Katalog zbiorów*, Muzeum w Międzyrzeczu 1996, s. 31-33, 60.
11. J. Richterová, *Středověké kachle – Mittelalterliche Kachel*, Praha 1982, tab. 58,1.
12. H. Sienkiewicz, *Ogniem i mieczem*, t. I, rozdz. II, Warszawa 1969, s. 22
13. M. Smolakowi, *K ikonografii zobrazenia Bitka dvoch mužov (hráčov)*, „Archaeologia historica” 36/2011/2, Brno 2011, s. 573-581.
14. J. Szymański, *Herbarz średniowiecznego rycerstwa polskiego*, Warszawa 1993, s. 117-119; 220-221; 285-286.
15. J. Wiesiołowski, *Hołub z Bordeaux herbu Wczele*, Rocznik Polskiego Towarzystwa Heraldycznego, nowej serii, t. I, 1993, s. 13-23.



ilustracja 100




Gry nie z tego świata

Gry planszowe w starożytnym Egipcie

Andrzej Ćwiek

Egipcjanie znali wiele gier planszowych, które nie tylko dostarczały rozrywki w życiu codziennym, ale miały także istotne znaczenie symboliczne.

Najpopularniejszą grą, której geneza sięga okresu predynastycznego, było *senet* („Przejście”) . Rozgrywało ją dwóch graczy na planszy, zawierającej 30 kwadratowych pól (zwanymi *peru*, czyli „domy”), rozmieszczonych w trzech rzędach po 10. Każdy z graczy miał tyle samo (zwykle) pionów, różniących się kształtem lub kolorem. Zwycięstwo dawało przejście przez wszystkie pola wszystkimi pionami. Niektóre pola oznaczone były jako szczęśliwe lub pechowe, podobnie jak pola typu „przesuwasz się trzy pola do przodu” lub „tracisz jedną kolejkę” w grach nowożytnych. *Senet* bywa często niewłaściwie określane jako „egipskie warcaby”. W rzeczywistości była to gra, którą można porównać z naszym „Chińczykiem” („Człowieku nie irytuj się”). *Senet* przypuszczalnie wywodziło się od innej gry pościgowej zwanej *men* („trwanie”). Znak hieroglificzny o wartości fonetycznej *men* wyobraża podzieloną na pola planszę do gry, widoczną z góry, z ustawionymi na jej krawędzi pionami, widocznymi z boku. Zestawy do gry w *senet* były luksusowymi przedmiotami. W grobowcu Tutanchamona odkryto kilka takich zestawów. Jeden z nich był niewielkim stolikiem wykonanym z hebanu i kości słoniowej, o nogach w kształcie lwich łap, z planszą na górnej powierzchni i z szufladką na piony.

Odkryto wiele przedstawień ludzi grających w *senet*, zarówno w grobowcach, jak i np. w apartamentach królewskich w świątyni w Medinet Habu (Ramzes III ukazany jest podczas gry z damami ze swego haremu). Przypuszczalnie od początku przypisywano *senet* znaczenie symboliczne, wiążąc je z drogą do życia wiecznego, a także – być może – z cyklem podróży słońca. Liczba 30 mogła odzwierciedlać liczbę dni w miesiącu. W okresie Nowego Państwa w grobowcach pojawiła się nowa wersja przedstawień, będących winietami Rozdziału 17. *Księgi umarłych*. Zmarły ukazany był jako siedzący samotnie przed stolikiem z *senet*, grający z „niewidzialnym przeciwnikiem”. Jak się wyda-


je, wyrażało to ideę symbolicznej gry o życie wieczne (dobre „przejście” w zaświaty). Nasuwa to skojarzenie z Rycerzem grającym w szachy ze Śmiercią w filmie I. Bergmanna *Siódma pieczęć*.

Po osiągnięciu szczęśliwego żywota wiecznego *senet* mógł być środkiem komunikacji z bliskimi, zgodnie z tym, co mówią o zmarłym teksty sarkofagów:

Niech gra w *senet* z tymi co są na ziemi.

Jego głos będzie słyszany, choć on sam nie będzie widziany.


Jak się wydaje, podobną grą, przypuszczalnie pochodzenia azjatyckiego, było „dwadzieścia pól”, znane od XVII dynastii. Plansza zawierała 20 pól (z 12 polami w centralnym rzędzie i czterema polami w rzędach bocznych), zaś każdy z graczy miał po pięć pionów. Dokładne zasady rozrywek nie są znane, chociaż przypuszczalnie znacząca jest nazwa, która mogła się odnosić do tej gry, mianowicie *czau*, co można przetłumaczyć jako „złodziej”. Niekiedy zestawy do gier zawierały pudełko z planszą do *senet* na jednej powierzchni i planszą do „dwudziestu pól” na drugiej.


Równie starą jak *senet* grą był  *mehen* („wąż”, dosł. ‘zwinięty’, od słowa *mehen* ‘zwijać się’). Wykonana z kamienia lub fajansu plansza wyobrażała ciało węża, zwinięte w spiralę (z głową w centrum), podzielone na pola, przez które należało przejść, przekładając kulki-pionki. Liczba pól mogła sięgać 500, choć zazwyczaj było ich 70-90. *Mehen* było imieniem węża otaczającego barkę boga słońca Ra, ochraniającego ją podczas nocnej podróży w świecie podziemnym. Określany był tak także *uroboros* (wąż połykający własny ogon), symbol nieskończoności, wiecznego odradzania się.

Od okresu Średniego Państwa zaświadczona jest gra zwana umownie „58 pól”, w której poruszano się, wtykając w otwory na planszy (dekorowanej przedstawieniem palmy) cienkie patyczki zdobione głowami psów i szakali (po pięć dla każdego z graczy).



ilustracja 102

Pionki do gier, zwane *iba* („tancerz”) mogły przypominać pionki szachowe  lub małe szpulki, ale niekiedy miały specyficzne kształty. Piony do *senet* mogły mieć formę związanych, klęczących jeńców lub bywały zdobione głową boga Besa. Znane są pionki z okresu I dynastii w kształcie wieży obronnej, przypominające szachową wieżę. Z Okresu Wczesnodynastycznego pochodzą także pionki w formie leżących zwierząt (np. lwów), służące być może do gry

typu „psy i szakale”. W grobowcu kanclerza Hemaka w Sakkarze (I dynastia) odkryto niewielkie kamienne dyski z otworami w środku, zdobione reliefowymi przedstawieniami psów ścigających antylopy, służące do nieznanej gry. Jako pionki w grach (np. w „węża”) stosowane były czasem kamienne, gliniane lub fajansowe kulki (eg.  czau), które mogły być też wykorzystywane do prostych gier zręcznościowych.

Egipcjanie nie znali sześciennych kości, używali natomiast, podobnie jak inne ludy starożytne, astragali (przedmiotów o charakterystycznym kształcie, naśladującym kości tylnych nóg owcy lub kozy). Stosowali także zestaw czterech specyficznych patyczków, długości 20-30 cm, zwanych *dżebau*, „palce”. Miały one jedną stronę ciemną i wypukłą, zaś drugą jasną i płaską. Po rzuceniu patyczków dana kombinacja wskazywała, o ile pól należy się przesunąć.



Bibliografia

1. T. Kendall, *Passing through Netherworld. The meaning and play of senet, an ancient Egyptian funerary game*, Boston 1978.
2. T. Kendall, „Games”, [w:] E. Brovarski, S.K. Doll, R.E. Freed, *Egypt's Golden Age*, Boston 1982, p. 263-372.
3. P.A. Piccione, *Mehen, Mysteries, and Resurrection from the Coiled Serpent*, „Journal of the American Research Center in Egypt” vol. XXVII (1990), p. 43-52.
4. P.A. Piccione, *Gaming with the Gods. The Game of Senet and Ancient Egyptian Religious Beliefs*, [w:] <http://piccionep.people.cofc.edu/senetcontents.html>. Dostęp: 26.03.2012 r.
5. E.B. Pusch, *Das Senet Brettspiel im alten Ägypten*, Berlin 1979.
6. W.J. Tait, *Game boxes and accessories from the tomb of Tutankhamun*, Oxford 1982.

Gra królewska z Ur

Małgorzata Żukowska

Od III tysiąclecia przed Chrystusem we wschodniej części basenu Morza Śródziemnego gry cieszyły się niezwykłą popularnością, czego dowodzą liczne przykłady plansz odnalezionych podczas badań archeologicznych. Znaczna ich część wywodziła się z Egiptu i rozprzestrzeniała się, obejmując cały Bliski Wschód. Co prawda, większość gier znanych w Mezopotamii, stanowiących rozrywkę nie tylko dla elit, ale także dla zwykłych ludzi, pochodziła z Egiptu i rozgrywana była z małymi odstępstwami od oryginalnych reguł, jednakże jedna z najstarszych gier świata została wymyślona przez mieszkańców Mezopotamii. Jest to tzw. gra królewska z Ur, znana także pod egipską nazwą jako gra dwudziestu pól.



ilustracja 103

W 1922 r. sir Leonard Woolley rozpoczął badania w Ur, sumeryjskim mieście w południowym Iraku, będącym jednym z ważniejszych ośrodków we wczesnej historii Mezopotamii. W ciągu 12 lat prac wykopaliskowych odsłonięto dzielnice mieszkalne, liczne świątynie oraz dokonano odkrycia nekropolii królewskiej. Wśród misternie wykonanych, drogocennych znalezisk z grobów królewskich, które należą do najwspanialszych przykładów sztuki sumeryjskiej, znajdowały się różnorodne plansze do gry (3 kompletnie zachowane i fragmenty kilku innych). Wyróżniały się wśród nich plansze składające się z odpowiednio rozmieszczonych kwadratowych pól.

Wykonaną z drewna planszę formowało 20 kwadratów zaaranżowanych w dwóch sekcjach (trzy rzędy po cztery pola i trzy rzędy po dwa pola), połączonych dwoma polami będącymi rodzajem przejścia. Wydrążona w środku plansza stanowiła równocześnie pudełko do przechowywania pionków (7 białych i 7 czarnych) oraz czworościennych kości. Zdobily ją kosztowne materiały, których część sprowadzano z odległych rejonów, jak np. *lapis lazuli* z terenów Afganistanu. Dwie plansze dekorowane były niewielkimi okrągłymi, czerwonymi i niebieskimi okrągłymi płytkami umieszczonymi po pięć w każdym z kwadratów, które zatopiono w bitumie, lub wyobrażeniami zwierząt. Łączyły je pola ozdobione rozetkami. Najlepiej zachowana plansza, datowana na ok. 2600-2400 r. p.n.e., mierzyła 11 cm szerokości, 30,1 cm długości i 2,4 cm wysokości. W całości inkrustowały ją plakietki z muszli wypełnione *lapis lazuli* i czerwonym wapieniem. Część pól dekorowały rozetki, „oczy” oraz różnorodnie rozmieszczone kropki. Kwadraty rozdzielone były paskami *lapis lazuli*. Przez lata reguły gry nie były znane. Wszelkie próby ich rekonstrukcji opierały się na domniemaniach inspirowanych rozmieszczeniem pól. Jednakże na początku lat 80. minionego wieku natrafiano na tabliczkę z pismem klinowym datowaną na 177-176 r. p.n.e., rzucającą nowe światło na grę królewską z Ur. Na odwrocie tabliczki znajdował się wzór przypominający kwadraty gry planszowej, natomiast właściwy tekst dotyczący gry traktował zarówno o jej zasadach, jak i wyjaśniał znaczenie poszczególnych pól, na których stawiano pionki. Niektóre z nich przynosiły szczęście. Rozgrywający mógł np. stać się „potężny jak lew” lub otrzymać „doskonałe piwo”. Jak wynika z tekstu, dwóch graczy brało udział w wyścigu z jednego końca planszy na drugi, poruszając się po odpowiedniej ścieżce. By rozpocząć grę, należało odpowiednio rzucić kością (lub kośćmi, jedną wykonaną z kości owcy, drugą wołu). Kwadraty dekorowane rozetkami były polami szczęśliwymi i umożliwiały następny ruch. Zwycięzcą zostawał ten z przeciwników, który jako pierwszy usunął wszystkie swoje pionki z planszy (wg tabliczki 5 pionków, w wersji z Ur 7). Tekst zapisany przez babilońskiego skrybę dotyczy gry zmodyfikowanej w stosunku do oryginału z Ur. Wskazuje on przy tym na podwójny charakter gry: służyła ona do zakładów, jak również do przepowiadania przyszłości.

Ur jako wysoce rozwinięty ośrodek niewątpliwie oddziaływało na rozległe tereny. Przykłady gry królewskiej z Ur odnaleziono nie tylko na terenie Mezopotamii, ale całego wschodniego basenu Morza Śródziemnego wraz z Egiptem. Niezwykle interesujące wydaje się, że pojawiły się one także w Indiach, w wariantach mezopotamskim, gdzie wśród kobiet społeczności żydowskiej cieszą się popularnością po dziś dzień. Jest to wyraźne wskazanie, że podobnie jak idee, tak i gry przekraczały granice terytorialne oraz łamały bariery społeczne. O tym, że na przestrzeni wieków gra królewska z Ur uległa demokratyzacji, świadczą m.in. plansze wryte w blokach kamiennych w Tell Halaf oraz przykłady gry w glinie z Kamid el-Loz, jak również odnalezione w Chorsabadzie *graffito* liczące 2700 lat, wryte na bramie wejściowej do pałacu. Wyobraża ono planszę do gry, którą być może wykorzystywali żołnierze pełniący służbę, by umilić sobie czas.

Czy współcześnie moglibyśmy zainteresować się grą sprzed 4600 lat? Wydaje się, że tak. Wskazują na to wspomniane dowody z Indii, jednak, co bardziej znamienne, zainteresowała nawet mistrzów szachowych. Garry Kasparov, otrzymawszy kopię gry królewskiej z Ur, spędził cały weekend z równie utalentowanym konkurentem na rozgrywkach w jedną z najstarszych gier.



Bibliografia

1. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, Revised edition, two volumes bound as one, Dover Publications, New York 1979.
2. P. Bieliński, P. Taracha, *Board games in the eastern Mediterranean. Some aspects of cultural interrelations*, [w:] *Studia Aegae et Balcanica in honorem Lodovicae Press*, Warszawa 1992, s. 41-52.
3. R.S. Brumbaugh, *The Knossos Game Board*, "American Journal of Archaeology", vol. LXXXIX, 1975, no. 2, s. 135-137.
4. I. Finkel, *Games: Discover and Play Five Famous Ancient Games*, British Museum Press, London 1995.
5. I. Finkel, *La tablette règles du jeu royal d'Ur*, [w:] *Jouer dans l'Antiquité, Réunion des Musées Nationaux*, Marseilles 1992.
6. W. Green, *Big Game Hunter*
7. P. Romain, *Les représentations des jeux de pions dans le Proche-Orient ancien et leur signification*, [w:] *Board Games Studies*, vol. III, 2000.
8. L. Woolley, *Ur: The First Phases*, London 1946.

Netografia

http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1815747_1815707_1815665,00.html Dostęp: 26.03.2012 r.

Piotr Adamczyk

Jedną z bardziej popularnych gier – funkcjonującą w większości domów na całym świecie – jest *Chińczyk* (zwany inaczej *Człowieku nie irtuj się*, często też spotykany pod nazwą *Ludo*). Jako niemalże „obowiązkowy” element w krajobrazie dzieciństwa, obok warcabów i szachów, gra stała się synonimem rozrywek dla najmłodszych. Jednak w pierwowzorze, nadal praktykowanym w wielu regionach Azji, ma ona dużo bardziej skomplikowany charakter i wymaga zastosowania wyrafinowanej strategii (w przeciwieństwie do wersji dostępnej powszechnie w Polsce).

Gra wywodzi się z terenów Indii, gdzie najstarsze jej wyobrażenia pochodzą ze świątyń: Mallikarjuna w Pattadakal oraz w Jyotirlinga gudi w Aihole. Obie budowle powstały w okresie panowania dynastii Chalukyan, pierwsza z nich datowana jest na ok. 695-720 r. n.e., natomiast druga, na 720-740 r. n.e. [Game Pandit – Pachisi¹].

Pachisi, której nazwa kojarzona jest z liczbą 25 (największą, o jaką można się poruszyć w trakcie gry z użyciem muszelek kauri) bądź hinduskim określeniem pionka, rozgrywana jest na planszy w kształcie krzyża, podzielonej na pola.

Każde z ramion planszy składa się z trzech rzędów po osiem pól. Całość planszy liczy 96 pól. Osiem z nich ma specjalne znaczniki, zazwyczaj krzyże – są to pola bezpieczne (pionka na nim stojącego nie można zbić). Na środku planszy znajduje się duży kwadrat, zwany *Mukti Sthala*, będący zarazem polem startowym i metą dla graczy.

Jest to klasyczny wariant gry przeznaczony dla dwóch do czterech graczy (przy czwórce rywalizujących, każdy z nich posiada 4 pionki). Grać można indywidualnie lub parami. W tym drugim wypadku gracze siedzący naprzeciw siebie są partnerami – wygrywają lub przegrywają razem. Każdy z nich rozpoczyna grę z pola środkowego i na nim musi ją zakończyć. Pionki wyruszają z pola centralnego przez środkową linię „swojego ramienia” planszy. Potem dookoła planszy (oczywiście z pominięciem środkowych linii ramion) z powrotem do pola centralnego. Aby pionek zakończył grę, konieczne jest wyrzucenie brakującej do skończenia gry liczby (nie można wyrzucić np. 6, gdy do wejścia na pole centralne są tylko 3 pola). W takim wypadku albo poruszamy się innym pionkiem, albo tracimy kolejkę.

Grę można rozgrywać przy użyciu kości sześciennych bądź muszelek kauri – odgrywających taką samą rolę.

¹ Strona internetowa założona przez badaczkę m.in. gier indyjskich panią prof. R. Vasantha. Autor miał okazję poznać panią profesor podczas Board Games Studies Colloquium XI w Lizbonie, gdzie otrzymał od niej prezentowaną na wystawie grę z rodziny Mancala.



Games

“out of this world”

In order to make the viewer more aware of the universal nature of the development of different systems of games the exhibition has a separate section with presentations of games contests from such faraway regions of the world as ancient Babylon (the game from Ur), Egypt (Senet) and ancient India (Pasishi).



Bibliografia

1. R.C. Bell, *Board and Table Games from Many Civilizations*, vol. 1. New York City 1979, s. 9-12.
2. J. Botermans, *The Book of Games. Strategy, Tactics & History*, New York – London 2007, s. 187-198.
3. W.N. Brown, *The Indian Games of Pachisi, Chaupar, and Chausar* [w:] *Expedition*, T. 6, Nr 3 Spring, Philadelphia 1964, s. 32-35.
4. E. Falkner, *Games ancient and oriental and how to play them*, London – New York 1892, s. 257-264.
5. H.J.R. Murray, *A History of Bard Games Other Than Chess*, New York 1952, s. 132-140.
6. R. Vasantha, *Board games from the city of Vijayanagara (Hampi), 1336-1565: a survey and a study* [w:] *Board Game Studies*, t. 6, Leiden 2003, s. 25-36.
7. R. Vasantha, *Maharaja's games and puzzles*, Mysore 2006, s. 33-44.

Netografia

Dostęp: 2012.03.09
Game Pandit – Pachisi
<http://www.gamepandit.com/games/pachisi.html>

Spis ilustracji

- Ilustracja 1. Figury szachowe odkryte w XIX w. na szkockiej wyspie Lewis (XII w.) kopia
- Ilustracja 2. Academie universelle des jeux, cantenant les regles des jeux de cartes permis, du Trictrac, des Echecs, de la Palume, du mail, du Billard [...], A Paris, 1718, Biblioteka Kórnicka Sz. 198 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 3. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Gra w kości wielopłaszczyznowe, Fol. 84v [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 269
- Ilustracja 4. Opis zabytków: strona 97, nr 7, 8.
- Ilustracja 5. Schwytzer Chronica 1554, *Niszczenie gier*, [wg] Manfred Gläser *Daz kint spilete und was fro Spielen vom Mittelalter bis heute*, Lübeck 1995 s. 107
- Ilustracja 6. Sofonosba Anguissola, *Gra w szachy*, 1555. Kolekcja Fundacji Raczyńskich przy Muzeum Narodowym w Poznaniu. (zdjęcie pochodzi z archiwum Muzeum Narodowego w Poznaniu)
- Ilustracja 7. Kości i żetony do tabula, opis zabytków: strona 35, nr 10, 11 (kostki) oraz strona 59, nr 13, 20 (żetony).
- Ilustracja 8. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Trzech mędrców prezentujących królowi gry: kości, tabula i szachy, Fol.2v [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 25
- Ilustracja 9. Analiza problemów szachowych z *Księgi o grach w szachy, kości i tabula*, Króla Alfonsa X Mądrego, rękopis. Chapais, *Essais analytiques sur le Aschecs avec figures par Mr Chapais*, nagociant a Paris, ok. 1750, Biblioteka Kórnicka Sz 35 M (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 10. Strona tytułowa: *Kunst Die Welt erlaubt mitzunehmen in der verschedenen. Arten der Spiele [...]* Nürnberg, 1769, Biblioteka Kórnicka, Sz 1416 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 11. Hans leonhard Schaufelein, *Ognisko próżności*. Vita Johannis Capistrani. Sermones eiusdem (Edente Bernhardino confessore monasterii Mariemay). Joannes Miller, 1519, Austriacka Biblioteka Narodowa
- Ilustracja 12. Astragalus, opis zabytku: strona 22, nr 14
- Ilustracja 13. Malowidło monochromatyczne, Herkulanum, Gra astragalami *pentelitha*. Neapol Museo Nazionale [wg] A. Maiuri *La peinture-Romane Geneva 1953*
- Ilustracja 14. System punktacji ścianek, stosowany w grze astragalami.
- Ilustracja 15. Opis zabytku: strona 22, nr 6
- Ilustracja 16. Opis zabytków: strona 22, nr 4
- Ilustracja 17. Opis zabytków: strona 22, nr 2
- Ilustracja 18. Opis zabytków: strona 22, nr 5
- Ilustracja 19. Naczynie w kształcie astragalusa, typu *Ascus*, na luksusowe produkty. Ok. 400 BC, Milns Antiquities Museum
- Ilustracja 20. Opis zabytków: strona 23, nr 18-24
- Ilustracja 21. Etapy produkcji pionów i kości do gry z poroża, [wg] J. Ulbricht *Die Geweihverarbeitung In Haithabu*, Neumünster 1978, ryc. 3
- Ilustracja 22. Opis zabytków: strona 37, nr 23, 24, 25
- Ilustracja 23. Opis gier z użyciem kości i kart do gry. Guyot *Nouvelles recreations physiques et mathematiques [...]*, Paris 1800, Biblioteka Kórnicka, Sz 213 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 24. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Jeden z wariantów gier kośćmi, Fol. 66r [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 192
- Ilustracja 25. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Produkcja kości do gry, Fol. 65v [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 192
- Ilustracja 26. Miedzioryt – gra domino. Georgens Jan Daniel, *Illustriertes Allgemeines Familien-Spielbuch [...]* Leipzig u. Berlin 1882. Biblioteka Kórnicka Sz. 2425 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 27. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Kościana gra Triga, Fol. 67r [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 194
- Ilustracja 28. Opis zabytku: strona 37, nr 34
- Ilustracja 29. Opis zabytku: strona 35, nr 4
- Ilustracja 30. Opis zabytku: strona 37, nr 32
- Ilustracja 31. Opis zabytku: strona 37, nr 19

- Ilustracja 32. Opis zabytku: strona 37, nr 33
- Ilustracja 33. Opis zabytku: strona 47, nr 5
- Ilustracja 34. Opis zabytku: strona 47, nr 6
- Ilustracja 35. Przykładowe rozstawienie szklanych pionów na tablicy do gry, z Neudorf-Bornstein, kurhan 7. Wystawa Schloss Gottorf Castle, Schleswig.
- Ilustracja 36. Opis zabytku: strona 47, nr 2
- Ilustracja 37. Opis zabytku: strona 47, nr 8
- Ilustracja 38. Opis zabytku: strona 59, nr 25
- Ilustracja 39. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Alquerque, Fol. 91v [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 292
- Ilustracja 40. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Warsztat produkujący deski do tabula Fol. 73r [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s.222
- Ilustracja 41. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Mlynek, Fol. 93r [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 295
- Ilustracja 42. Zasady gry TricTraca, Academie La plus nouvelle Academie universelle des jeux, ou divertissemens [...] Amsterdam, 1728, Biblioteka Kórnicka Sz. 1016 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 43. Opis zabytków: strona 59-60, nr 25-34
- Ilustracja 44. Opis zabytku: strona 59, nr 42
- Ilustracja 45. Opis zabytku: strona 60, nr 45
- Ilustracja 46. Opis zabytku: strona 59, nr 13
- Ilustracja 47. Opis zabytku: strona 59, nr 14
- Ilustracja 48. Opis zabytku: strona 59, nr 21
- Ilustracja 49. Opis zabytków: strona 60, nr 38, 39, 40
- Ilustracja 50. Opis zabytku: strona 60, nr 44
- Ilustracja 51. Academie La plus nouvelle Academie universelle des jeux, ou divertissemens [...] Amsterdam, 1728, Biblioteka Kórnicka Sz. 1016 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 52. Opis zabytków: strona 47, nr 11
- Ilustracja 53. Opis zabytków: strona 69, nr 1-3, 5, 7
- Ilustracja 54. Opis zabytków: strona 69, nr 1-4
- Ilustracja 55. Opis zabytków: strona 69, nr 8
- Ilustracja 56. Opis zabytku: strona 69, nr 6
- Ilustracja 57. Opis zabytków: strona 83, nr 6, 7
- Ilustracja 58. Rycina wykonana okazji 50-tej rocznicy odkrycia figur szachowych na wyspie Lewis. Jan Daniel Georgens, Illustriertes Allgemeines Familien Spelbuch, Leipzig 1882, Biblioteka Kórnicka Sz. 2425 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 59. Strona tytułowa, Selenus Gustavus, *Das Schach oder Königs – Spiel [...] In vier unterschiedene Bücher [...] iesem ist zu ende angefügēt ein sehr altes Spiel genarndt Rytmo-Machia*. Leipzig, 1616 Biblioteka Kórnicka Sz. 3014 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 60. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądrego w 1283 r. Warsztat produkujący deski i figury szachowe, [wg] U. Schädler, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, Das Buch der Spiele, Berlin 2009, s. 67
- Ilustracja 61. Schemat przedstawiający zmianę kształtów figur szachowych z przedstawięń realistycznych w wersji perskiej na abs trakcyjne w formach arabskich.
- Ilustracja 62. Opis zabytku: strona 83, nr 10
- Ilustracja 63. „Mechaniczny Turek” – maszyna do gry w szachy. Ebert, Johann Jacob Nachricht von dem berühmte Schachspieler und der Sprachmaschine des Herrn von Kempelen, Leipzig 1785, Biblioteka Kórnicka Sz. 1242 A, (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 64. Opis zabytków: strona 83, nr 1, 3
- Ilustracja 65. Opis zabytków: strona 83, nr 4
- Ilustracja 66. Opis zabytku: strona 83, nr 11-13
- Ilustracja 67. Opis zabytku: strona 83, nr 15

- Ilustracja 68. Opis zabytku: strona 83, nr 2
- Ilustracja 69. Opis zabytku: strona 83, nr 5
- Ilustracja 70. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*, powstała z inspiracji króla Kastylii i Leonu, Alfonsa X Mądryego w 1283 r. Problem 42, Fol. 31v, [wg] U. Schädl, R. Calvo, Alfons X. „der Grose”, *Das Buch der Spiele*, Berlin 2009, s. 129
- Ilustracja 71. Opis zabytków: strona 97, nr 2
- Ilustracja 72. Franz von Brügge, koniec XV w. Bójka przy kręglach, [wg] Manfred Gläser *Daz kint spilete und was fro Spielen vom Mitte lalter bis heute*, Lübeck 1995 s.
- Ilustracja 73. Opis zabytków: strona 97, nr 9
- Ilustracja 73A. Abenstein, G. W. von, *Neuester Spielalmanach für Karten, Schach, Brett, Billard, Regel- und Ball Spieler zum Selsb-stununterrichte [...]* von [...]. Berlin, 1820. Biblioteka Kórnicka Sz. 1013. (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 74. Opis zabytków: strona 23, nr 25-27
- Ilustracja 75. Pieter van Heyden wg Pietera Breughla Starszego, *Festyn Błaznów*, po 1570 [wg] B. Purc-Stepniak, *Kula jako symbol vanitas*, Gdańsk 2004, ryc. 53
- Ilustracja 76. Opis zabytków: strona 97, nr 6
- Ilustracja 77. Opis zabytków: strona 97, nr 4,5
- Ilustracja 78. Opis zabytków: strona 97, nr 2
- Ilustracja 79. Detal architektoniczny, *Grający w piłkę*, katedra w Gloucester, ok. 1350
- Ilustracja 80. Opis zabytku: strona 97, nr 10 (zdjęcie pochodzi z archiwum Muzeum Sportu i Turystyki w Warszawie)
- Ilustracja 81. Jan Daniel Georgens, *Illustriertes Allgemeines Familien Spelbuch*, Leipzig 1882, Biblioteka Kórnicka Sz. 2425 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 82. Warsztat produkujący karty do gry wg *Encyclopedie des Arts et Métiers off Duhamel de Mousseau*. Paris 1761-1788
- Ilustracja 83. Opis zabytku: strona 105, nr 1
- Ilustracja 84. Opis zabytku: strona 105, nr 3
- Ilustracja 85. *Academie La plus nouvelle Academie universelle des jeux ou divertissemens innocens*. [...] Amsterdam, 1728, Biblioteka Kórnicka Sz 1016 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 86. Gra *Gaska*, (zbiory Biblioteki Kórnickiej) C VIII 1546.
- Ilustracja 87. Fragment ryciny przedstawiający grę pościgową. *Academie La plus nouvelle Academie universelle des jeux ou divertissemens innocens*. [...] Amsterdam, 1728, Biblioteka Kórnicka Sz 1016 A
- Ilustracja 88. Selenus Gustavus, *Das Schach oder Königs – Spiel [...]* In vier unterschiedene Bücher [...] iesem ist zu ende angefüget ein sehr altes Spiel genannt Rytmo-Machia. Leipzig, 1616 Biblioteka Kórnicka Sz. 3014 A
- Ilustracja 89. Opis zabytku: strona 118.
- Ilustracja 90. Opis zabytku: strona 112.
- Ilustracja 91. Stolik do gry w szachy, intarsjowany. Artysta przemyski Pan Paško. Przemysł ok. 1930, (zbiory Muzeum Archidiecezjalnego w Przemysłu)
- Ilustracja 92. Opis zabytku: strona 118.
- Ilustracja 93. Opis zabytku: strona 105, nr 4.
- Ilustracja 94. Tentzel, Wilhelm Ernst, *Curieuse Bibliothec, oder Fortsetzung der Monatlichen Unterredungen einiger guten Freunde von allerhand Büchern und andern annehmlichen Geschichten, allen Liebhabern der Curiositäten [...]* von Anno 1689 bis 1698 [...] Frankfurt und Leipzig, 1704, Biblioteka Kórnicka Sz. 10055 (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 95. Vida Marco Girolamo, [...] *Poematum, quae haud plane disjuncta a Fabula [...]* edidit Thomas Tristram [...] Oxonii, 1722. Biblioteka Kórnicka Sz. 2508 A (zdjęcie pochodzi z archiwum Biblioteki Kórnickiej)
- Ilustracja 96. Opis zabytków: strona 112-114.
- Ilustracja 96A. Opis zabytku: strona 112
- Ilustracja 97. Opis zabytku: strona 117.
- Ilustracja 98. Opis zabytku: strona 114.
- Ilustracja 99. Królowa Nefertari grająca w *senet*. Grobowiec Nefertari, Dolina Królowych, XIII w p.n.e. (zdjęcie A. Ćwiek)
- Ilustracja 100. **Andrzej**
- Ilustracja 101. Gra królewska odkryta w Ur, południowy Irak (zdjęcie pochodzi z archiwum British Museum)
- Ilustracja 102. Gra Pachisi/chopad, Indie.