

Univerzita Karlova v Praze

Filozofická fakulta

Ústav pro pravěk a ranou dobu dějinnou

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Josef Čechura

Hry v životě středověkého člověka

Pokus o rekonstrukci způsobů trávení volného času ve středověku
na příkladu archeologických nálezů pozůstatků deskových her.

Games and Toys in the Medieval Everyday Life

An Attempt to Restore the Ways of Spending the Free Time in the Middle
Ages on the Example of Archaeological Finds of Board Games.

historické vědy

pravěká a raně středověká archeologie

vedoucí práce: prof. PhDr. Jan Klápště, CSc.

2008

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci vykonal samostatně s využitím uvedených pramenů a literatury.

V Praze dne: 10.8. 2008

Josef Čechura

Poděkování patří doc. PhDr. Janu Klápšovi, CSc. za vedení práce a konzultace dále pak prof. PhDr. Jiřímu Slámovi, CSc. a doc. PhDr. Zdeňku Smetánkovi Csc. za cenné připomínky a společnosti Archaia o.s., NPÚ Praha, Archaia Praha o.p.s. a Archaia Brno o.p.s. za poskytnutí materiálu a dokumentačních kreseb.

Obsah:

1. Úvod	5
1.1. záměr práce	5
1.2. vymezení pojmů	6
1.3. dějiny bádání	6
1.4. prameny	8
2. Volný čas	10
2.1. děti	10
2.1.1. dětské hry a hračky	17
2.2. volný čas a křesťanství	20
2.3. možnosti trávení volného času ve středověku	21
3. Hry	26
4. Z historie her	32
4.1. nejstarší počátky	32
4.2. antický svět	34
4.3. severní Evropa	35
4.4. středověk	37
4.5. druhy her	40
4.5. české země	51
4.6. kachle s motivem hráčů	53
5. Hráči a jejich protihráči	56
6. Hrací pomůcky	59
6.1. hrací plány (desky)	61
6.2. figurky	65
6.3. hrací kameny	67
6.4. hrací kostky	69
6.5. hrací kůstky (astragaly)	73
6.6. koule (kuličky)	73
6.7. hrací karty	74
6.8. problém žetonů	76
7. Náměstí Republiky	77
8. Možnosti archeologie	95
8.1. meze archeologického poznání a interdisciplinární bádání	95
8.2. obtížná rekonstrukce středověké skutečnosti	96
9. Závěr	97
10. Souhrn, Summary	98
11. Literatura	104
Obrazová příloha	112

1. Úvod

1.1. Záměr práce

Práce se zabývá problematikou trávení volného času ve středověku, a to zejména na základě archeologických nálezů pozůstatků deskových her. Přes tyto nálezy, ale i přes další prameny se snaží propracovat až k jednotlivým věkovým a sociálním skupinám středověku a popsat část jejich života, kterou trávili aktivitami nesměřujícími přímo k uspokojení nejzákladnějších potřeb. Základem práce jsou archeologické nálezy hracích pomůcek, tak jak byly publikovány v našem i zahraničním odborném tisku a zejména nálezy získané při výzkumu na Náměstí Republiky v Praze. Při hodnocení jednotlivých nálezů a jejich zasazování do širšího kontextu bylo použito zkušeností z české i cizojazyčné literatury a také zkušeností vlastních získaných prací na středověkých archeologických výzkumech a několikaletým studiem předkládané problematiky.

Mimo základního seznámení s problematikou trávení volného času a dalšími souvisejícími tématy je hlavním námětem této práce svět středověkých her a hráčů a jejich okolí. Část práce je věnována také problematice dětství, které je dnes chápáno téměř jako synonymum volného času a her. Některé archeologické nálezy související s hrami a zábavami na dětství přímo ukazují. Pomocníkem je zde i poměrně velké množství ikonografických pramenů z raného novověku.

Práce je předkládána na Ústavu pro pravěk a ranou dobu dějinnou FF UK v Praze, a tak je samozřejmé, že při zpracování dané problematiky musí být použito v první řadě metod archeologických. Bohužel archeologie středověku dosud nepokročila natolik, aby se bylo možno spolehnout pouze na ně. Objasnění některých otázek, kterými se tato práce zabývá vyžaduje zastoupení dalších oborů, zejména historiografie. Použití písemných pramenů a historické literatury vytváří vhodný základ, do kterého je možno dosazovat zlomky mozaiky získané archeologickým výzkumem, kterým naopak zase písemné prameny získávají tolik potřebnou verifikaci.

Tato práce pravděpodobně nevyřeší - a ani nemá ambice řešit - žádný ze základních problémů současné medievistiky. Může ale přispět k lepšímu poznání některých aspektů středověké skutečnosti, které zůstávají skryty letnému pohledu, ale i důkladnému bádání tzv. velké historie, které však ve výsledku mohly mít a měly svůj vliv na utváření středověké každodennosti a v některých případech i ovlivňovat běh dějin.

Možnost zpracovat soubor hracích pomůcek z rozsáhlého výzkumu na Náměstí Republiky v Praze přináší poprvé¹ příležitost zkoumat nálezy z historického centra získané z natolik rozsáhlé souvislé plochy, že zahrnuje současně veřejné prostory, obytné stavby i jejich zázemí. Na této skutečnosti neubírá ani fakt, že většina nálezů pochází z doby před založením Nového Města pražského.

Práce je koncipována jako souvislý narativní text s doplňkovými poznámkami pod čarou. Ilustrace jsou součástí textu, ale některé obrázky bylo výhodnější umístit na konec svazku jako obrazové přílohy. Výjimku tvoří mapky, tabulky a popisy v kapitole věnované Náměstí Republiky v Praze, kde byly z důvodu snadnějšího vyhledávání shromážděny všechny relevantní materiály na jednom místě.

1.2. Vymezení pojmů

Pro účely této práce se rozumí:

- Hrací deska – mobilní hrací plán, nejčastěji umístěný na dřevěném podkladu.
- Hrací kámen – předmět používaný ke hře kladením na hrací plán, nebo desku.
- Hrací plán – schéma hrací plochy.
- Žeton – drobný předmět mincovitého tvaru sloužící k početním operacím (početní žeton).
 - hrací kámen, na kterém je vyznačena odpovídající hodnota, jakou ve hře představuje

1.3. dějiny bádání

Bádání v oblasti her má poměrně dlouhou tradici. Nicméně historikové a další odborníci, kteří se věnovali této problematice nesledovali význam trávení volného času v minulosti, ale zajímala je pouze historie a původ jednotlivých her bez toho aby se snažili zasadit jednotlivá fakta do širších kontextů.

¹ V nedávné době proběhl také rozsáhlý výzkum v historickém centru Opavy, při kterém bylo objeveno značné množství hracích kostek. Uvažuje se o přítomnosti výrobní dílny – „domu kostkáře“. (*ústní sdělení*). Bohužel dosud chybí jakákoliv publikace těchto nálezů. Nicméně na přítomnost výrobní dílny ukazuje spíše přítomnost výrobního odpadu a nepovedených výrobků, než nálezy hotových kostek. Nelze ovšem vyloučit náhlý zánik. Publikace nálezových okolností tyto otázky jistě objasní.

Nejstarší badatelé hledali historické záznamy o jednotlivých druzích her a řadili je do obsáhlých prací, ze kterých je dodnes citováno. Prvním badatelem, který se takto zapsal do obecného podvědomí byl R.C. Bell, s jehož pracemi částečně polemizoval mladší H.J.R. Murray. Tito dva autoři ovlivnili prakticky celou další tvorbu v této oblasti a dodnes se téměř nevyskytuje práce věnovaná hrám, která by necitovala některou z jejich prací.

Poměrně malá skupina věnující se tomuto do nedávné doby ještě „podezřelému“ tématu nevytvořila nikdy mezinárodně komunikující skupinu. Tak si lze vysvětlit neustálé opakování některých starších názorů bez toho, aby bylo zmíněno novější řešení těchto problémů. Velká část autorů se také nevěnuje této problematice jako hlavnímu předmětu svého zájmu a to je asi také důvod, proč jim unikají některé nové, ale i starší práce významné pro další výzkum.

Podhoubí pro vznik moderních prací zabývajících se volným časem a speciálně hrami vzniklo až ve dvacátém století v souvislosti s francouzskou školou Annales s její *Nouvelle historie* a skupinou historiků z okruhu Jacquese le Goffa. V Německu se o podobná témata zasloužila o něco později vzniklá *Sozialgeschichte (historische Sozialwissenschaft)* a také historická antropologie. Nicméně hry, anebo obecně volný čas, jsou i nadále zpracovávány spíše vzácně. Z poslední doby lze jmenovat i u nás dostupnou knihu Jeana Verdona *Volný čas ve středověku (Les loisirs au Moyen Age)*, kterou v roce 2003 vydalo nakladatelství Vyšehrad. Kniha přináší asi první komplexní pohled na volný čas ve středověku dostupný v češtině. Nevýhodou této práce je však paradoxně její francouzský původ. Autoři ze země, která má tak obrovskou základnu středověkých pramenů, totiž nemusejí sahat, a také to často nedělají, i k pramenům mimofrancouzským. Vznikají tak práce, které zejména na geograficky vzdálenějších teritoriích mají pouze omezenou možnost aplikace. Z u nás dostupné zahraniční literatury lze jmenovat historickou monografii Waltera Endreie a Lázsló Zolnaye (1986).

Archeologické publikace na toto téma jsou ještě vzácnější. Začínají se sice objevovat poměrně brzy, ale teprve na konci dvacátého století se přestávají omezovat na popis jednotlivých nalezených artefaktů a začínají syntetizovat. Velkou zásluhu na tomto trendu má německá, především saská archeologie. Větší publikace se dočkaly některé významnější nálezy hracích pomůcek v knize Antje Kluge-Pinskerové (1991). Tato publikace se ovšem zaměřuje spíše na historickou a popisnou stránku nálezů.

V českých zemích lze ze starších autorů zmínit pouze Čenka Zírta (1863-1932), který svým zaměřením na některé historické jevy v mnohém předběhl následný světový vývoj,

nicméně ve své době si mohl stěžovat spíše na nepochopení, jak hlavního proudu české historiografie reprezentované tehdy profesorem Gollem, tak i většiny posluchačů (*Marek 1991, 177*). Docent (od r. 1891), později mimořádný profesor (1901) kulturních dějin Zíbrt, který nebyl Gollovým žákem, sice mohl přednášet své názory na půdě Karlovy univerzity, nikdy zde však nezískal širší zázemí. Celý svůj život neúnavně publikoval a seznam jeho prací čítá mnoho set položek. Dvě z jeho monografií (*1888 a 1889*) jsou věnovány hrám. Obě tyto práce mají dodnes svou hodnotu. Zejména práce s prameny nemá dodnes v české literatuře obdobu.



Obr.č. 1.
prof. Čeněk Zíbrt
Zdroj:
[www.dejiny.nln.cz/
Zibrt](http://www.dejiny.nln.cz/Zibrt)

V současné době není téma her v české literatuře příliš frekventované. Kromě Věry Olivové, která však sleduje hry obecně, tedy i včetně sportu a dalších aktivit, a to nejen ve středověku, je jediným vážným badatelem na tomto poli pedagog Miloš Zapletal, jehož knihy o deskových hrách byly i jednou z prvních inspirací této práce.

Archeologická literatura je k tématu her ve středověku ještě skoupější. S výjimkou prací Julie Richterové (*1983*) a Zdeňka Hazlbauera (*1992*) nebylo toto téma podrobněji nikde rozebíráno. Z poslední doby je třeba jmenovat krátký článek Jiřího Boudy a Jiřího Orny (*2005*), který však co do velikosti, či informační hodnoty za předchozími dvěma výrazně zaostává. Na druhou stranu bylo během posledních let publikováno značné množství nálezů hracích pomůcek; většinou však pouze jako součást větších celků, bez hlubšího zaujetí problematikou her.

V souvislosti se zkoumáním výrobní technologie a zpracování kostí a parohu objevují se zmínky o hracích pomůčkách i v pracích Viléma Hrubého, Jaroslava Kavána a Michala Slivky.

1.4. Prameny

Prameny k poznání středověkých her můžeme rozdělit na písemné, hmotné a ikonografické. Svůj nezastupitelný význam mají také prameny etnografické. Nejdůležitější pro historické bádání jsou prameny písemné, které nás mohou informovat nejen o existenci hry, ale i o jejích pravidlech a hráčích, případně o sociálních dopadech. Písemné zprávy mohou přinášet historii her, včetně legendy o jejich vzniku. Prameny písemné povahy však

nemusi být jen díla zabývající se hrami. Neocenitelnou pomůckou badatele jsou i různá nařízení, světská, nebo církevní, která hru zakazují a popisují její škodlivé dopady. Zejména v dílech středověkých mravokárců lze nalézt nejednu zmínku o škodlivosti her, a to zejména her hazardních. Dalším pramenem pak mohou být dokumenty o vyšetřování jednotlivých hráčů, nebo jejich skupin a také soudní akta.

S písemnými prameny souvisí i prameny ikonografické. Na jejich základě lze korigovat nepřesnosti vzniklé nesprávnou interpretací textu (pokud slouží jako ilustrace), a nebo jen poznávat realie středověkých her. Ikonografické prameny mají svou vlastní vypovídací hodnotu a jistě neslouží jen jako doplněk a korekce pramenů písemných. Umožňují i správnou identifikaci archeologického nálezu.

Hmotné prameny bohužel nejsou schopny vypovědět nic konkrétního o pravidlech her. Mohou však dokumentovat jejich rozšíření, vypovídat o reálné, neidealizované podobě hracích pomůcek a v neposlední řadě přinášejí informace o technologii výroby a použitých materiálech. Jejich výhodou je, že mohou daleko předstihnout první písemné informace. Nevýhodou je naproti tomu problém dochování jednotlivých druhů materiálů, takže celková situace může být oproti středověké realitě značně zkreslená. Tato výhrada by se však dala vztáhnout i na předchozí dva druhy pramenů.

Etnografie nám na základě svých výzkumných metod může přinést poznání středověkých her, tak jak se zachovaly do současné doby, nebo do doby nedávné. Přenášení těchto poznatků přímo na středověkou skutečnost však v sobě skrývá řadu úskalí a rizik, které mohou výsledný obraz značně zkreslit. Proto je třeba aplikovat etnografické poznatky s krajní opatrností a vědomím všech rizik, které tyto metody přinášejí.

Každý vědní obor má vypracovaný systém kritiky vlastních pramenů. Problém nastává, když specialista v jednom oboru nekriticky přejímá výsledky výzkumů oborů jiných a aplikuje je do vlastní práce. Proto spíše než přesahy vlastního oboru by se měla rozvíjet spolupráce mezi jednotlivými odborníky různých oborů.

2. Volný čas

Volný čas, *loisir* (Fr.), *dosug, svobodnoje vemja* (Ru.), *Freizeit, Musse* (Něm.), *leisure, disponible time* (Angl.), by se dal definovat jako ta část dne, týdne, či roku ve které člověk nemusí konat své povinnosti, či nutnosti, ale může vykonávat činnost podle vlastní volby a zálib (*Selucky 1966, 9*). Volný čas tvořil od dávných dob předmět úvah filozofů a myslitelů. Pozornost mu věnoval už Aristoteles, který navrhoval zasvětit ho vědě, umění a především filozofii. Plutarchos označoval volný čas za míru lidského štěstí a Diderot dokonce za nejdůležitější část lidského života.

Je problematické stanovit míru volného času u jednotlivých společenských skupin ve středověku. Je však téměř nesporné, že největší svobodu v dispozici se svým časem měly privilegované vrstvy a z nich pak nejvíce šlechta, která, pokud nebrala podíl na výkonu státní moci formou zemských úřadů, či nebyla nadměrně zaměstnána správou vlastního majetku, disponovala svým časem v podstatě úplně volně. Ostatní vrstvy společnosti mohly disponovat svým časem v závislosti na svém majetku, povinnostech a míře osobní svobody. Nejméně volného času pak měly asi osoby služebné, které musely být v každou denní dobu takřkajíc „k dispozici“.

Přestože tato práce je primárně zaměřena na trávení volného času u dospělých osob, všimne si následující kapitola také světa dětí, zacházení s nimi a v neposlední řadě dětských her.

2.1. Děti

V současné době lze chápat dětství v podstatě jako synonymum volného času. Otázkou je, zda tomu tak bylo vždy. Názory jednotlivých badatelů na dětství ve středověku se mohou značně rozcházet. Původní pohled na dítě, jako na trpěného člena domácnosti, který nejenže je neužitečný k pracovní činnosti, ale mohl by být i nebezpečný, pozvolna střídá umírněnější, který předpokládá u středověkých rodičů podobný vztah k jejich potomkovi, na jaký jsme zvyklí i v naší době.

Je velmi problematické postihnout problematiku dětství a dospívání ve středověku. Nedostatek pramenů, jak historických, tak archeologických znesnadňuje bádání v tomto směru. To možná zčásti vysvětluje, proč se problému dětství věnovala dosud tak malá pozornost a proč se touto problematikou zabývá tak málo autorů. Tento trend však

v poslední době ustupuje a dětství se věnuje ve své práci stále více odborníků, kteří vyhledávají dosud nezpracované prameny a zčásti i nově interpretují prameny starší a pomáhají tak k vyvracení staršího názoru, podle kterého bylo dítě pouze trpěným členem společnosti.

Archeologie dokáže najít a popsat předměty spojené s dětstvím. Jejich vypovídací hodnota je však omezená, a tak musí při formulaci svých závěrů přihlížet k pracím historiků, sociologů a kulturních antropologů, kteří se snaží proniknout ke kořenu věci svými vlastními metodami. Do budoucna bude však potřebná spolupráce vědců všech zúčastněných oborů k tomu, aby se podařilo co nejvíce podkrýt pravdu o středověkém dětství, jeho vnímání a prožívání.

Životní období se podle jednotlivých autorů různila. Udávalo se jich 3, 4, 5, nebo 6, ale i 7 nebo 12. Encyklopedie *Le Grand Propriétaire de toutes choses* z roku 1556 jich uvádí sedm. To mělo význam z hlediska tehdejšího chápání světa. Sedm bylo známých planet a člověk se tak dostával do astrologických souvislostí. Pro tuto kapitolu jsou důležitá první dvě, resp. tři období.

Prvním věkem je dětství, v němž se prořezávají zuby, a tento věk začíná, když se dítě narodí, a trvá do 7 let, a v tomto věku to, co se narodí, je nazýváno nemluvnětem, což znamená tolik, jako nemluvící, protože v tomto věku neumí dobře mluvit nebo dokonale tvořit slova, protože jeho zuby ještě nejsou dobře urovnané nebo pevně zakořeněny.

Po dětství přichází druhý věk, nazývaný pueritia /chlapectví/, a toto jméno mu bylo dáno proto, že v tomto věku je člověk podobný ještě zřítelnici v oku, a tento věk trvá do 14 let.

Potom následuje třetí věk, nazývaný dospíváním, který končí v jednadvaceti letech, ale podle jiných trvá až do 28 a může trvat až do 30 nebo 35 let. Tento věk je nazýván dospívání, protože osoba je dost velká, aby plodila děti. V tomto věku jsou údy pružné a schopné růstu i nabývání síly a energie z přírodního tepla. A protože osoba dorůstá v tomto věku do výšky, určené jí přírodou (Ariés 1969, 9).

V Českých zemích se užívalo starého zvyku určovat dospělost ohledáním pohlavních znaků. Ke konci středověku však sílí odpor proti této praxi a například Viktorín Kornel ze Všehrd ji již odmítá jako nedůstojnou. Kniha Tovačovská² potom stanovuje hranice

² Kniha Tovačovská vznikla v letech 1482 – 1490. Jedná se o jednu z prvních knih šlechtického práva. Jejím autorem byl významný moravský politik a státník Ctibor Tovačovský z Cimburka. Kniha nabyla faktické

zletilosti u příslušníků panského stavu muži 16, dívky 14 let. U stavu rytířského muži 17, dívky 15 let a u poddaných 18 a 16 let. Teprve v roce 1549 byla v Čechách stanovena obecná hranice dospělosti pro šlechtice 20, měšťany 18 pro dívky pak obecně 15 let. V právu zemském i městském však nabývala dívka zletilosti provdáním (*Malý a kol. 1997, 103*).

Až do 12. století neznalo středověké umění dětství nebo se je nepokusilo znázorňovat. Phillip Ariés (1969) říká: „*Lze jen těžko předpokládat, že toto přehlížení bylo zaviněno nezpůsobilostí nebo neschopností. Pravděpodobnější se zdá, že pro dětství nebylo ve středověkém světě místa.*“ Umělecká díla té doby ukazují způsob, jakým umělci zobrazovali dětská těla. Často je uváděna scéna z evangelií, ve které Ježíš žádá, aby nechali malé děti přijít k němu. Miniaturista však obklopil Ježíše bytostmi, které zřetelně představují osm mužů, bez jakékoliv charakteristiky dětství.³ Prostě jen vypočetl dospělé osoby v menším měřítku. Kolem 13. století lze nalézt několik typů dětí, které se zdají poněkud bližší novodobému pojetí dětství. Především je to anděl, znázorněný v podobě velmi mladého muže, mladého adolescenta (*Ariés 1969,10*).

Další typ dítěte se měl stát modelem a předchůdcem všech malých dětí v historii umění: dítě Ježíš. Z počátku je Ježíš stejně jako ostatní děti jen dospělý ve zmenšeném měřítku. Vývoj k realističtějšímu a sentimentálnějšímu znázornění dětství lze v malířství nalézt již na miniatuře z druhé poloviny 12. století. Tyto případy však zůstávaly ojedinělé. Idea dětství zůstala omezena na dítě Ježíše až do 14. století, kdy ji rozšířilo a rozvinulo italské umění. Nicméně i zde se objevuje názor, že podivná, často neobratná znázornění dětského Ježíše pramení spíše z malířova ostychu při zobrazování takového tématu.

Třetí typ dítěte se objevuje v gotice. Jedná se o nahé dítě. Dítě Ježíš bylo jen zřídka kdy znázorňováno bez šatů. Častěji, stejně tak jako jiné děti jeho věku bylo zahalováno do plenek nebo oblečeno do košilky či šatů. Nebývalo obnaženo až do konce středověku.

Dítě se tedy, jak je z uvedeného zřejmé, vyskytovalo na středověkých obrazech již od 13. století, ale nikdy se neobjevil jeho portrét, tj. portrét skutečného dítěte, jaké bylo

váhy zákona a byla používána až do roku 1535, kdy bylo vydáno Zemské zřízení Markrabství moravského. Název knihy souvisí s jejím vznikem na zámku v Tovačově (*Malý a kol. 1997, 84*).

³ Zde se nabízí možnost, že středověcí malíři, kteří se rozhodli zobrazovat děti, prostě neměli odpovídající školení k jejich zobrazování. Minoritní úloha dětství ve středověké společnosti mohla být vyjádřena také absencí malířova vzdělání v tomto směru. Konečně, realistické zobrazení dětských postav je otázkou hlubokého novověku.

v určitém, konkrétním okamžiku svého života. První portréty dětí se objevují až od 15. století. Ve středověku nikdo nepomýšlel na to, aby uchoval obraz dítěte, jestliže dítě buď dorostlo do dospělosti, nebo zemřelo v časném dětství. V prvním případě bylo dětství prostě nevýznamným obdobím, na něž nebylo třeba uchovávat žádnou památku. V druhém případě (v případě zemřelého dítěte) se mělo zato, že tahle malá věc, která zmizela tak brzy ze života, nestála za zapamatování: bylo příliš mnoho dětí, jejichž přežití bylo problematické. Obecně se pociťovalo, a to do velmi pozdní doby, že člověk má více dětí, aby si jich aspoň několik málo zachoval (*Ariés 1969, 15*).

Demografické schéma středověké Anglie ukazuje na příkladu šesti dětí, že jedno zemře již jako nemluvňáčko, druhé v dětském věku, třetí se může dožít 35 – 40 let. Další dvě mají šanci dožít se věku 45 – 60 let. Pouze jedno dítě překročí hranici 60-ti let.

Rozbory hrobů z anglických středověkých pohřebišť dokládají, že 1/3 pohřbených dětí zemřela v prvním roce života (*Macek 1998, 223*).

Přes doklady o problematickém vztahu k dětem mělo dítě i v těch nejprostších rodinách připraveny hračky, byť jen velice skromné. O postupném vzrůstu zájmu o děti svědčí i nálezy kolébek, které se počaly rozšiřovat od 13. století (*Smetánka 2003, 86-87*).

Dnešní názor, že každé dítě již obsahuje lidskou osobnost, byl středověku neznámý. Příliš mnoho dětí umíralo. Tato idea se měla objevit mnohem později. Nový zájem o portrét naznačoval, že se děti vynořovaly z anonymity, v níž je udržovala jejich nepatrná šance na přežití. Je pozoruhodným faktem, že v onom období demografického plýtvání vůbec někdo pocítil přání zachytit a udržet podobu dítěte, které dále žilo, nebo dítěte, které zemřelo. Zejména portrét zemřelého dítěte dokazuje, že dítě nebylo už obecně pokládáno za nevyhnutelnou ztrátu.

Děti, které byly na obtíž, byly často zabíjeny, i když byly tehdejší společností chráněny hrozbou brutálního trestu, jakým byla infanticida postihována. Jakmile bylo dítě schopno žít bez trvalé péče matky, kojné nebo chůvy, patřilo ke společnosti dospělých. S dítětem, které bylo ještě příliš křehké, než aby se účastnilo života dospělých, se prostě nepočítalo. Ani v žádném dokumentu, vztahujícím se k rozchodu manželů nenalezneme zmínku o dětech a jejich osudu.

Naprostá lhostejnost, kterou vykazoval středověk až do 13. století vůči zvláštním charakteristikám dětství, se netýká jen světa obrazů. Oděv z tohoto období ukazuje, do jaké míry bylo dětství v podmínkách skutečného života odlišováno od dospělosti. Jakmile dítě

opustilo svůj povijan – pruh látky, který byl ovíjen těsně kolem jeho těla v nejtěplejším věku – bylo oblékáno právě tak jako ostatní lidé jeho společenské třídy.

Bod obratu nastal až v průběhu 17. století. Tehdy dítě přestalo být oblékáno jako dospělý a ve vyšších společenských třídách se začínají objevovat dětské šaty. Tím se dětství dostalo potvrzení jako sociální skupině, která je odlišena od světa dospělých i vlastním oděvem. Doklady tohoto trendu lze nalézt na stále hojnějších dětských portrétech. Dětské oblečení, odlišné od oděvu dospělých, se týkalo více chlapců než dívek. Idea dětství se vztahovala nejprve na chlapce, zatímco dívky setrvaly mnohem déle v tradičním způsobu života, který je mísil s dospělými.

S přihlédnutím k dokladům, které nám poskytuje oblečení, lze dojít k závěru, že odlišení dětí od dospělých se po dlouhou dobu omezovalo pouze na chlapce. Je jisté, že k této změně mohlo dojít pouze ve středostavovských nebo aristokratických rodinách. Děti z nižších tříd, nosily dlouho do novověku stejné šaty jako dospělí.

Skutečnost, že idea dětství byla ve středověku velmi problematičtá, neznamená, že by děti byly zanedbávány, že by se jich rodiče, či opatrovatelé zříkali nebo jimi pohrdali. Idea dětství nemůže být zaměňována s láskou k dětem. Péče o děti je přirozená a vyskytuje se téměř u všech vyšších živočichů.

Některé důkazy o údajné lhostejnosti k dětem a jejich osudu lze vykládat také jinak. Často uváděné zápisy rodinných kronik, které úmrtí dítěte přejdou jednou lapidární poznámkou, však jako důkaz nemohou stačit. Podobně jsou zde totiž pojednávány v podstatě všechny události z pisatelova života a jeho okolí (*Heers 2006, 82*).

Dětství v českých zemích pomohlo objevit husitství. Husitská zásada podávání svátosti oltářní dětem, která byla v utrakvistické církvi zachovávána až do 16. století, souvisí se snahou o zvýšení dětské důstojnosti a podněcováním jejich iniciativy (*Macek 1998, 224*).

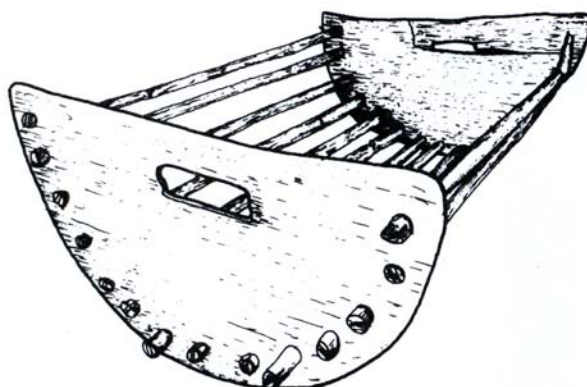
Z českých zemích nemáme středověké doklady pro nalezince. Naproti tomu italská města stavěla speciální budovy pro pohozené děti již od 11. století. 14. a 15. století zná už podobná zařízení na mnoha místech západní Evropy. Například florentská instituce *Spedale degli Innocenti* proslula nejen příkladnou péčí, ale i monumentální budovou. Špitální řád Duchy Svatého založený v roce 1170 Guyem z Montpellier zahrnoval mužské i ženské kláštery a jeho příslušníci skládali slib péče o nemocné a zejména o opuštěné a ohrožené děti. Špitál Duchy svatého v Besançonu založený Janem z Montferrandu roku 1207 měl zase, kromě jiného, jako hlavní náplň péči o těhotné ženy a opuštěné děti (*Heers*

2006, 83). Pařížský špitál *Hôtel Dieu* soustavně pečoval o 50 – 70 dětí nalezených na ulici nebo zanechaných zde porodivšími matkami. Špitál najímal pro novorozence kojné a zajišťoval i umělou výživu.

Pokud dítě přežilo první roky života, nastoupila otázka jeho výchovy. Ať už byl vztah k dětem jakýkoliv, lze u všech sociálních vrstev pozorovat převládající snahu včlenit dítě co nejdříve do prostředí dospělých a jejich činností. Dítěte si u nás začalo více všímat až měšťanské prostředí od 14. stol. a tento zájem se postupně přenášel i k dalším vrstvám společnosti. Ve výchově a pozornosti byly děti odlišovány, nejen podle pohlaví, ale také podle sociálního statusu. U dítěte panovníka odpovídala jeho životní dráha hlavní funkci, kterou mělo manželství jeho rodičů, a tou bylo zachování rodu a majetku. Veškerá rodová práva přecházela vždy na jednoho potomka. Řády posloupnosti mohly být v různých zemích různé, všem však bylo společné privilegování mužského potomstva. Druhorozené a mladší děti bývaly odsunovány do pozadí, aby neohrožily primát nejstaršího. Jistou výjimku v tomto trendu tvoří čeští a moravští Přemyslovci se svým (často i nedodržovaným) stařešinským řádem Břetislava I., který přiznával nástupnická práva vždy nejstaršímu z celé široké rodiny.

Výchova panovníkových dětí se svěřovala preceptorům a guvernankám. Děti žily mnohdy ve strachu o svůj život a bývaly proti své vůli nuceny k formálním manželstvím. Postavení se výrazně lišilo případ od případu, záleželo také na tom, jakou pozici si dokázala udržet jejich matka. V menším měřítku obdobou dítěte panovnického bylo dítě šlechtické. Výrazně byla odlišena výchova a vzdělání podle pohlaví. Poměry se vyvíjely a zvláště po křižáckých výpravách došlo ke kultivaci poměrů, zlepšilo se poněkud postavení žen, které se teď mohly výrazněji věnovat společenskému životu.

Měšťanské dítě bylo od malička vedeno ke vnímání a posléze i zapojení do výrobního procesu, v němž se uplatňoval jeho otec. V rodinách řemeslníků to bylo úzké sepětí s prostředím dílen. Již malí chlapi byli tímto způsobem vtahováni do tajů toho kterého řemesla nebo jiné městské profese, takže se řada řemesel



Obr.č. 2
Dětská kolébka z Čáslavi nám. Jana Žižky.
Zdroj: *Frolík – Hazlbauer – Charvát – Šumberová - Tomášek 1999, 145.*

dědila z generace na generaci. Chlapec tak měl možnost vyučit se řemeslu, věnovat se obchodu, pokud byl nadaný jít studovat.

Poddanské dítě bylo od útlého dětství zapojováno do práce na hospodářství, jeho životní perspektivy byly nepatrné. Dědické právo k usedlostem bylo u nás dlouho neurčité, v raném středověku nebylo zaručeno vůbec. Později s příchodem kolonizace a emfyteutického práva již ano. Vnitřní svět poddanské vesnice se ale dále diferencoval a velmi záleželo na tom, ke které skupině venkovského obyvatelstva dítě patřilo (*Nesládková 1996*).

V české historiografii bylo toto téma dlouho opomíjeno a objevilo se teprve v pracích věnovaných husitství. Absence dětí v písemných pramenech znesnadňuje historikům jejich bádání a tak lze říci, že velká část tíhy poznání leží právě na archeologii. Zejména dětská každodennost je i přes interpretační obtíže nejsnáze sledována právě archeologií.

Výpověď archeologie o vztahu k dětem a k jejich sociálnímu statusu lze pro raný středověk najít zejména na pohřebištích. Povaha archeologických pramenů bohužel neumožňuje poznat problematiku dětství vcelku a jsme odkázáni na poznání těch okolností, které našly své vyjádření v akcích přímo s dětmi spojenými. O životě dětí ve středověku nás tak nejlépe informuje jejich smrt a věci s ní související (*Smetánka 2003, 85*).

V české středověké archeologii upozorňuje na dětské pohřby a jejich specifika až Jan Eisner (*1966, 381 a násl.*). Podnětné v tomto ohledu byly studie Zdeňka Smetánky uveřejněné v devadesátých letech v tisku a souborně publikované v roce 2003.

Obecně lze o dětských hrobech říci, že se jejich počet v průběhu středověku neustále zvyšuje. Zatímco na nejstarších pohřebištích prakticky chybí (o zacházení s dětskými ostatky mohou napovídat i dětské nepietní pohřby v sídlištních objektech), pro mladohradištní období je již jejich podíl na pohřebištích přiměřený k hrobům ostatním. Nejčastějším hrobovým přídatkem v dětských hrobech jsou stejně jako v ženských esovité záušnice. Už od nejstarších dob lze na některých pohřebištích sledovat stále výraznější vydělování dětských pohřbů.

Výjimečnost některých dětí mohla dokazovat i velikost hrobové jámy, která, zejména ve starších obdobích, nemusela korespondovat s velikostí pohřbeného. Poukazuje se i na souvislost mezi velikostí hrobové jámy a výbavou. Pro mladší období nacházíme již hrobové jámy přiměřené velikosti dítěte (*Effenberková 2000, 18 a násl.*)

Řadu dětí, zřejmě z vyšší společenské třídy vybavili pozůstalí předměty, které vzhledem k jejich použití nemohly být jiné než právě symbolické a vyjadřovaly tak jisté společenské postavení, kterému se tito jedinci těšili již ve velmi raném věku. Do této kategorie spadají „bojovnické“ pohřby chlapců na velkomoravských pohřebištích, nebo tzv. „hroby s noži“, či velmi známý hrob šestiletého chlapce z katedrály v Kolíně nad Rýnem (např. *Klápště 2005, 25*).

2.1.1. Dětské hry a hračky

Co se týče dětských her Ariés (1967) píše, že zprvu byly stejné hry společné všem věkovým třídám. Dále upozorňuje, že v Anglii, podobně jako ve Francii těchto her nejprve zanechali dospělí z vyšších tříd. I nadále však byly pěstovány dospělými z jak dospělými z nižších, tak dětmi z vyšších tříd. Hry se během tohoto vývoje postupně přetvářely a pěstovány dětmi z nižších příček společenského žebříčku mohly se již značně lišit od původní zábavy nobility.

Vzhledem k postavení dítěte ve středověké společnosti byla zábava jednou z mála oblastí, kde se dítě mohlo aktivně zúčastnit her dospělých. Většina zábav a zvykových rituálů byla provozována dospělými společně s dětmi.

Dětský čas byl však rozvržen jinak a děti, které již odrostly kojení a byly ještě příliš malé na to, aby se zúčastňovaly domácích prací, byly odkázány samy na sebe a své vlastní hry.

Výchovné působení rodičů bývalo v této době velmi omezené. Z písemných a ikonografických pramenů máme doloženo množství pohybových her. Kromě toho mívaly děti k dispozici také hračky. Odlišnou mentalitu středověkého člověka dokládá také skutečnost, že pannou nebyla panenka - dítě, ale panna – žena. Tato okolnost by mohla také naznačovat, že nebyl zvláště vyčleněn a chápán dětský svět, dítě bylo chápáno, jako malý dospělý - v odívání, zobrazování v umění i v nakládání s ním (*Nesládková 1996, 161*). Nicméně i vzhledem k současným typům her si myslím, že právě tento argument není příliš průkazný. Na



Obr.č. 3
Děti hrající si s astragaly. Výřez z Obrazu dětských her vlámského malíře Petra Bruegela staršího.
Zdroj: www.wiz.pl

jarmarcích a tržištích se prodávaly sériově vyráběné keramické panny i jiné figurky. Bylo také známo a používáno dětské miniaturní nádobíčko. V pozdním středověku pořizovali majetní rodiče svým potomkům také dětský nábytek.

Jinak se pro děti dají předpokládat takové hry, jaké hráli (a někde dosud hrají) jejich vrstevníci i v dobách pozdějších. Z her, které tvoří těžiště této práce, se patrně jednalo o hry s kuličkami a s astragaly, jak dokládá obraz Petra Bruegela st. Pro svou jednoduchost a snadnou výrobu by se daly ještě předpokládat hry typu mlýn a mlýnek. Ostatní hry, pro svou relativní složitost a nákladnost, patřily spíše do světa dospělých. Výjimku tvořily děti a mládež z nejvyšších vrstev, pro které např. šachy a vrhcáby tvořily součást výchovy.

Při výzkumech středověkých měst nejsou výjimkou nálezy dětských hraček. Nicméně vzhledem k možnosti dochování organických materiálů je jejich podíl jistě mnohem menší, než bylo jejich původní zastoupení.

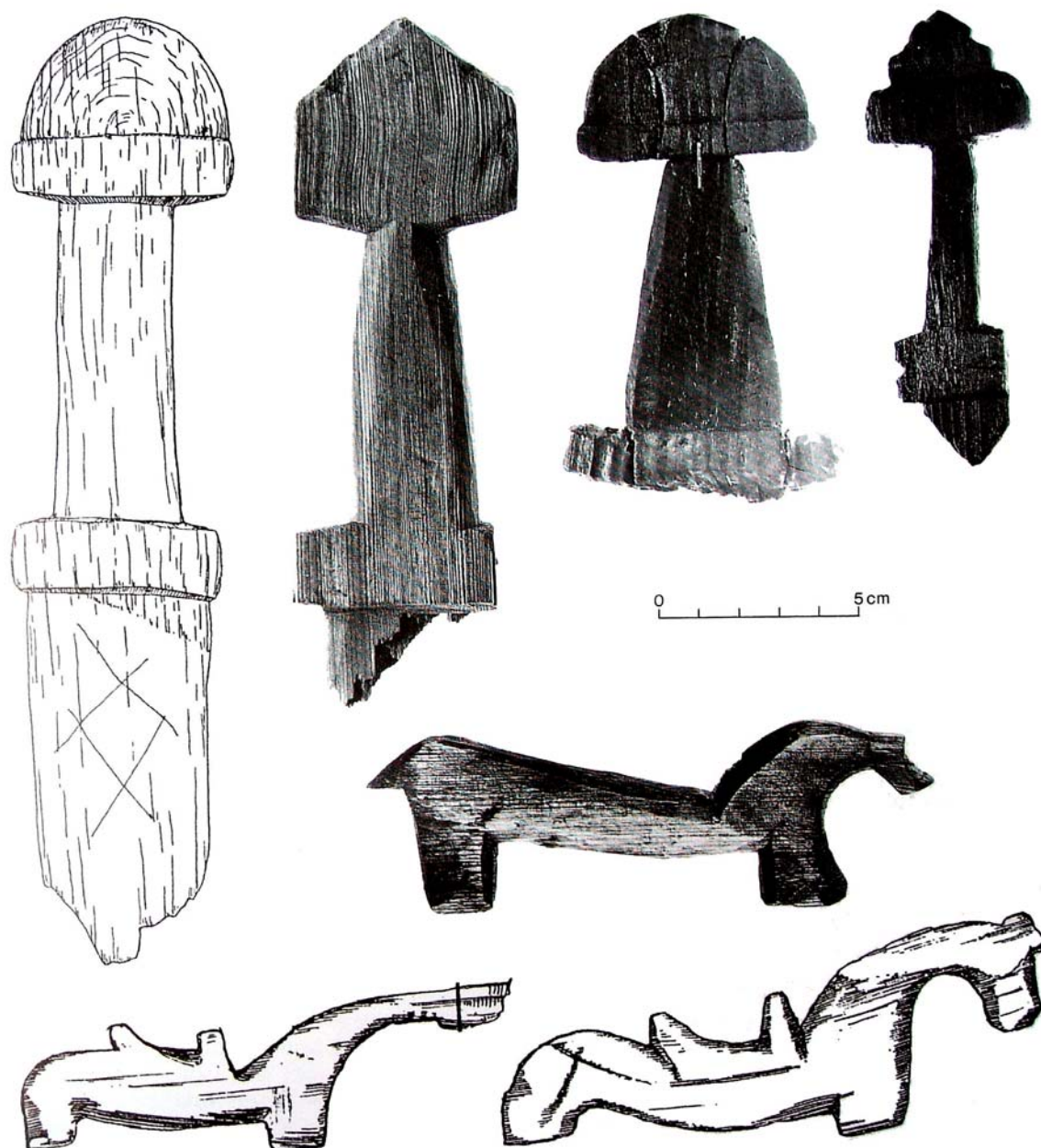


Obr.č. 4
Dřevěná káča 14. –15. stol. dub
délka 7,2 max. prům.4,2 cm
prostředkem po celé délce kovová
osa
Plzeň čp. 6 Náměstí Republiky 5
Záchranný výzkum ZČM 1982
Orna 2001.

Jednou z nejstarších dětských hraček byly tzv. chrastítka, nebo chřestítka. Jedná se o keramické duté nástroje vyplněné kuličkami, nebo kaménky. Mohlo sloužit jako hračka pro nejmenší, ale také jako hudební nástroj, či magická pomůcka. Nálezy těchto předmětů známe ve středověku pouze z oblasti severních Čech (Effenberková 2000, 39).

U dalších předmětů považovaných za dětské hračky jako je miniaturní nádobí, panenky i některé další figurální plastiky je většinou velmi obtížné rozpoznat jejich skutečnou funkci. Jako dětské nádobí jsou interpretovány například exponáty z muzea v Čáslavi (Frolík 1999, 48-9, kat.č.271-6).

V posledních několika desetiletích probíhá průzkum sklepů a podzemí středověké Plzně. Z těchto výzkumů se podařilo nashromáždit neobyčejnou kolekci dřevěných předmětů, z nichž některé můžeme považovat za dětské hračky, nebo jejich součásti (Orna 2001). Tak byly nalezeny dřevěné koule, kolečka, písťalka i její polotovar a zejména dřevěná káča, která se dá považovat za dětskou hračku téměř s jistotou.



Obr. č. 5

Díky příznivým podmínkám se našlo v Novgorodu velké množství zachovalých dřevěných předmětů. Mezi nimi i dětské hračky. Zde modely mečů a koní.

Zdroj: *Rybina 2001*, 217, obr. 14.

2.2. Volný čas a křesťanství

Křesťanství přineslo kromě specifického počítání času i názor na jeho trávení. Středověký člověk měl jistě více volného času než současný. Hlavním důvodem byl charakter práce, z níž většinu nebylo možno vykonávat při tehdejších umělém osvětlení. Toto omezení práce však představovalo i výrazné omezení rozmanitosti možností trávení volného času. Většina obyvatelstva byla zaměstnaná v zemědělství, kde se postup a intenzita prací řídily pravidelnými cykly, které, zejména v zimních měsících, nebyly příliš náročné. Lidé mohli trávit volný čas různými způsoby, z nichž většina bude popsána, nebo alespoň zmíněná v dalších kapitolách.

Z písemných pramenů ovšem vyplývá, že ne všechny způsoby byly tehdejší společenskou - tedy křesťanskou - morálkou tolerovány. Doporučované trávení volného času rozjímáním a studiem náboženské literatury naráželo u většiny obyvatelstva na naprostý nedostatek předpokladů. Ať už to byla dostupnost literatury, negramotnost, a nebo i chuť věnovat se takovým činnostem. Zejména venkovské obyvatelstvo dlouho do středověku vnímalo a prožívalo křesťanské náboženství jinak než to odpovídalo učení církevních otců.

I jeden z původních výrazů pro trávení volného času – *kratochvílení* nabylo postupem středověku negativního významu. Od původně obecného výrazu je stále používanější jako výraz pro soulož. V tomto významu se objevuje např. v díle Hynka z Poděbrad. Termín *kratochvílnice* pak označuje ženu nevalné pověsti (Macek 1994, 183).

2.3. Možnosti trávení volného času ve středověku

Existovalo mnoho způsobů, jak středověký člověk mohl trávit svůj volný čas. Za průvodce nám může posloužit například kniha Jeana Verdona (2003). Již pouhé nahlédnutí do obsahu této knihy před námi otevírá široké spektrum středověkých zábav a kratochvílí. Podle francouzského autora se mohli věnovat lovu, rybolovu, sokolnictví, cvičení, turnajům, kostkám, šachům i dalším hrám. Mohli navštěvovat hostiny, divadla, vysedávat v tavernách, nebo si užívat společnost prodejných dívek. Provozovat hudbu, nebo tanec a navštěvovat lidové slavnosti.

Jednotlivá témata jsou v knize poměrně podrobně zpracována a podrobný výklad o každém z nich značně přesahuje rámec této práce. Dále si proto povšimneme pouze těch

z nich, které mohly zanechat nemovitou archeologickou stopu, nebo přímo souvisely s hraním těch her, na které je zaměřena tato práce. Pro naše prostředí na konci středověku jsou informativní také knihy Josefa Macka (1994, 183-209 a 1998, 268-292).

Krčma

Krčmy měly špatnou pověst jako jedno z míst, kde se nejčastěji provozovaly hazardní hry. Slovo „krčma“ je staroslovanského původu a její počátky lze vysledovat již v raném středověku. Podle prvních pramenů náležely krčmy knížeti (Richterová 1999, 111). Jejich místo bylo zejména na tržištích. Krčmy nefungovaly jen jako pohostinství, ale sloužily zároveň jako celnice a směnárny. Soustřeďovaly se okolo nich také provozy zajišťující služby a vybavení procházejícím zákazníkům.

Později ve 13. století v souvislosti s dalšími politickými změnami dochází i ke změně funkce krčmy. Krčmy se pronajímají a postupně nabývají podoby tak, jak je známe z pozdějších období. Vesnické krčmy si stále ještě podržely něco z charakteru předchozích období. Bývaly umístěny poblíž kostela, kde se odehrával veřejný život (Petráň 1985, 390 a 405) a tvořily přirozené centrum vesnice, kde probíhala shromáždění, uzavíraly se zde obchody a prováděla směna. V 15. až 17. století byl nejčastější typ venkovské krčmy poddanská usedlost se specializovaným provozem. Městské krčmy se pak již rozdělovaly na nálevny, hospody s ubytováním a zájezdní hospody (Richterová 199, 111).

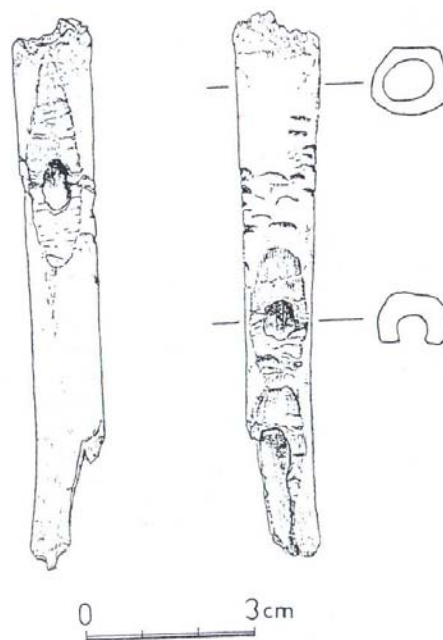


Obr.č. 6
Násilný konec hazardní hry. Dřvořez ke knize
Sebastiana Branta: *Lod' bláznů* 1493.
Zdroj: Endrey – Zolnay 1986, 53, obr. 38 upraveno

Terčem kritiky se krčmy stávaly jako místa, kde se nejsnáze provozovaly věci odporující tehdejší oficiální morálce. Jendou z těchto neřestí bylo také provozování hazardních her, kterým propadali kromě poddaných i osoby s kněžským svěcením, jak o tom svědčí četné zmínky ve vizitačním protokolu Pavla z Janovic (*Hlaváček-Hledíková 1973*). Přes tuto kritiku se církev stávala majitelem i provozovatelem některých krčem.

Hudba a tanec

Další možností, jak trávit volný čas, byla hudba a tanec. Obě tyto činnosti mohly být užívány aktivně i pasivně. Provozování hudby a tance však nemuselo vždy znamenat volný čas, pro část populace představovaly možnost výdělku, a tedy práci. Ani pasivní poslech hudby nemusel ještě znamenat volný čas, pokud byl součástí bohoslužby, či jiné duchovní činnosti. Slavnosti spojené s hudbou a tancem tvořily podstatnou a jistě oblíbenou náplň volného času u všech světských společenských tříd a navzdory pravidlům i u části duchovenstva. Soukromé provozování hudby v domácnostech se rozšiřuje až koncem středověku, aby v novověku dosáhlo značné popularity, zejména mezi měšťanstvem. Na rozhraní laické a církevní hudby jsou vystoupení provozovaná tzv. literátskými bratrstvy, pro které byly v některých utrakvistických kostelech zřizovány speciální tribuny.



Obr.č. 7
Fragment kostěné píšťalky, nalezený při
záchranném archeologickém výzkumu v Praze
Valdštejském náměstí
Zdroj: Čiháková 1998, 79, obr 5

Protože hudba a její provozování je archeologicky doložitelné, věnujme teď nálezům pozůstatků hudebních nástrojů poněkud větší pozornost. Celkem nevýznamná pramenná základna způsobila na dlouhou dobu nezájem archeologů o tuto část jejich oboru. Podněty k výzkumu pak přicházely zejména z řad hudebních vědců - muzikologů. Muzikologové jsou však tady v mnohém odkázáni právě na archeologii. Od šedesátých let se postupně ustálilo označení tohoto druhu bádání jako paleoorganologie.

Prameny pro zkoumání v paleoorganologii se podobají těm, které máme k dispozici i při výzkumu her. Jsou to zejména archeologické nálezy hudebních nástrojů, či jejich pozůstatků a prameny ikonografické. Nejrůznější zobrazení hudebních nástrojů jako ilustrací a miniatur v rukou nejrůznějších postav jistě převyšuje písemné zmínky. Oslabené prameny písemné však při tomto druhu výzkumu může nahradit experimentální archeologie. Jak již bylo řečeno, nejdůležitější prameny jsou především samotné nálezy hudebních nástrojů. Ty mohou být vyrobeny z jakéhokoliv materiálu, ale nejčastěji se nachází nástroje dřevěné, kostěné, dále kovové, kamenné, keramické, užívalo se i kůží, rostlin a zvířecích orgánů. Určitý problém představuje stupeň dochování jednotlivých nástrojů a z toho vycházející možnost rekonstrukce původní podoby a případně i zvuku. Dle způsobu rozeznění lze nástroje rozdělit na samoznělé, membránofony, aerofony (dechové nástroje) a na chordofony, což jsou nástroje strunové. Nejčastěji se nacházejí samozřejmě nástroje vyrobené z trvanlivých materiálů.

Hudební nástroje vyráběli lidé už od pravěku. Známé jsou například nálezy mladopaleolitických kostěných píšťal z Dolních Věstonic. V jeskyni Pekárna byla nalezena příčná flétna se třemi otvory. Pro eneolit se předpokládá velký vývoj membránofonů. Vyráběly se zajiště z rozličných materiálů, dochovaly se však pouze ty keramické. V době bronzové můžeme zaznamenat též velký rozvoj keramických chřestítek. S vynálezem bronzu bylo možno pokročit ve výrobě nástrojů dále. Nový kov vyvolal rozmach rohů a trubek, z nichž neznámější jsou severské lury. Známe je z rytin na skalách i z přímých nálezů. Bývají až 2,5 m dlouhé, mají esovité prohnutá těla a trumpetovité rozevření ozvučnice. Dále mezi nástroje z



Obr. č. 8
 Pasionál abatyše Kunhuty
 1312
 Zdroj: *Wocel 1860 obr. 5/9*

nového materiálu patřily rolničky a zvonky a klade se sem také počátek rozvoje strunových nástrojů. Postupem času lze zaznamenat stále větší rozvoj u nástrojů strunných – užívány byly různé druhy lyr a harf. Zajímavé nálezy pocházejí z mladšího germánského období. Dvě lyry patřily k inventáři alamanských hrobů ze 6. století v Oberflachtu ve Würtensbersku, mladší podobná dřevěná lyra pochází z 8. století z Kolína nad Rýnem. Další nástroj – harfa byl nalezen v královském hrobu ze 7. století, který byl objeven pod mohylou v Sutton Hoo v Anglii. Podobný hudební nástroj byl také nalezen ve zhruba současné královské hrobce v Prittlewelu (*Holland 2005*). I u Slovanů se můžeme setkat s širokou paletou hudebních a zvukových nástrojů. Nejčastější jsou opět nálezy kostěné, zejména píšťalky, jichž lze rozeznat několik druhů. Byly nalezeny např. ve Spytihněvi, Nových Hvězdlicích, Brnu-Obřanech, Strážovicích a Starém Městě. Větší množství nálezů pochází také z Polska. Objevují se i větší píšťaly upravené z jeleního parohu, které byly nalezeny např. ve Znojmě či Brně-Lišni (*Hrubý 1957*). Vzácné nálezy originálních nástrojů pocházejí z Novgorodu, kde byly nalezené strunné nástroje – tzv. gusle. Nejstarší pochází z 11. století. Podobný nástroj se našel i v Gdaňsku z 12. století. Nálezy dřevěných i kostěných píšťalek nejsou výjimkou i na výzkumech vrcholně středověkých lokalit. Dřevěné známe např. z Plzně (*Orna 2001*), kostěné pak z Prahy (), či Mstěnic (*Nekuda 1985, 106*).

Při rekonstrukci tónů pravěkých a středověkých nástrojů v experimentální archeologii se zpočátku používalo originálů jednotlivých nástrojů. Tato praxe byla později opuštěna z důvodu křehkosti původních materiálů. Užití kopií nástrojů, které mohou být svým zvukem dokonce věrnější, než některé původní nástroje.

Na rozdíl od hudby, na niž lze usuzovat z archeologických nálezů nezanechal tanec žádnou hmotnou stopu. Na jeho existenci už od dob nejstarších lze usuzovat z etnografických pozorování, z novější doby existují důkazy v podobě ikonografických a písemných pramenů. Zejména 17. století přineslo nebývalé bohatství ikonografického materiálu týkajícího se tance, a to zejména tance prostých lidí při venkovských oslavách. Také tento námět zpracoval nám známý autor obrazu dětských her Petr Bruegel starší.

Lázně

Jednalo se o důležitá zařízení se zdravotním posláním, vznikající v Evropě již v 11. století. U nás v době kolonizace náležely k výsadám udíleným vrchností městským

lokátorům. Postupně přecházely do majetku obcí, které je pronajímaly lazebníkům nebo je dávaly za plat do dědičného držení. Později existovaly i v plném vlastnictví lazebníka, vedle lázní klášterních. Byly jednak obyčejné, kde se návštěvníci myli ve studené vodě, jednak parní, ve kterých se pára získávala rozpálenými železy nebo kameny a vytápěné horkým vzduchem.

Až do konce 15.století používali lázně muži společně s ženami, což vedlo k bujným, místy nemravným společenským zábavám. Proto v následujícím období byly ženy oddělovány spíše symbolicky nízkou dřevěnou stěnou. V parní lázni polehávali hosté na lavicích při zdech a holič jim prováděl masáž těla. Jiní seděli v okrouhlých dřevěných kádích nebo kamenných vanách s teplou vodou, zakrytých prkny, aby se horko co nejdéle udrželo. Při koupání nebo po něm podával lazebník a jeho čeleď hostům pití a jídlo. Po lázni následovalo opláchnutí ve studené vodě. K lázním náleželi také holiči, lazebníci, topiči, lazebnice, hlídačky šatů. S lázněmi vznikaly ve městech problémy hygienické, epidemiologické i mravnostní. Měly zakázáno vypouštět vodu na ulice, pro její nedostatek v nich bývala velmi špatná hygiena. V dobách epidemií se zavíraly. Bývaly zpočátku dřevěné, později kamenné, stávaly poblíž řek a potoků (Nesládková 1996, 74).

Obr.č. 9
Mniši a lazebnice, Jenský kodex,
Iluminovaný rukopis náboženského
obsahu, zaměřený proti církevní hierarchii.
Vznikl v letech 1490-1510 na základě
starších předloh, pocházejících ještě z doby
Husovy, byl psán česky a latinsky. Většina
miniatur je dílem Jeníčka Zmilelého z
Písku. Původně uložen v Jeně, roku 1951
byl německou vládou předán
Československu. V současné době je
uložen v muzeu v Hradci Králové.
Zdroj:
www.obrazar.com/obrazar/physica.phtml



3. Hry

Hra je podle definice občanského práva jedním ze smluvních typů závazkového práva. Spočívá v tom, že jedna strana slibuje druhé, popř. obě strany si slibují navzájem plnění závislé na výsledku hry. Hra se hraje podle určitých pravidel pro ní stanovených, popř. všeobecně známých. Hra je druhem sázky. Hraní hazardních her není u nás postižitelné ani jako přestupek, některé cizí trestní zákony takovou hru postihují. Důvodem je, že hra může mít ráz *hospodářsky zhoubný nebo vůbec se přičít mravnosti*. Je však trestně odpovědný, kdo provozuje peněžní nebo jinou podobnou hru nebo sázku, jejíž pravidla nezaručují rovné možnosti výhry všem účastníkům (OZ, § 845, 846)

Tato současná zákonná ustanovení postihují základní formy omezení her platné i ve středověku, kdy ovšem křesťanská morálka byla ke hrám všeho druhu daleko méně shovívavá. Ani šachy, považované za nejušlechtlejší variantu her nenalezly milost v očích všech středověkých mravokárců. Zvláštní místo v bádání o hrách zaujímá tzv. teorie her,⁴ která se vyvinula pravděpodobně ze snahy matematicky objasnit princip hry a zajistit si tak výhodu před méně informovaným protihráčem.

⁴ Hazardní hry daly vzniknout i vědní disciplíně nazvané teorie her, která svým významem daleko přesáhla oblast svého vzniku. Dnes má za sebou několikasetletý vývoj a perspektiva jejího užití se neustále rozšiřuje.

Teorie her přichází ke slovu při rozhodování, kdy výsledek závisí ještě i na rozhodnutí nějaké další inteligentní bytosti a jejím hlavním úkolem je objasnit, co lze považovat za optimální rozhodnutí v situacích, kdy dochází ke střetnutí zájmů rozhodujících subjektů nebo institucí.

Velmi zjednodušeně by se dalo říct, že náplní teorie her je analýza co nejširšího spektra rozhodovacích situací. Nejedná se přitom jen o to, čemu jsme zvyklí říkat "hra", ale především o konflikty mezi obchodními společnostmi, vojenskými jednotkami, účastníky souboje, národy, politiky, politickými stranami, nebo samci v říji, biologickými druhy, motoristy, uživateli počítačové sítě, věřiteli, atp. Aby mohla být vytvořena jednotná teorie, nazývají se všechny tyto situace "hrami" a jejich účastníci "hráči". Každá "hra" je tak definována svými hráči, pravidly (pořadím rozhodování hráčů, možnými rozhodnutími ve všech krocích, stupněm informovanosti při rozhodování), vlivem rozhodnutí na výsledek a preferencemi jednotlivých výsledků u jednotlivých hráčů. Cílem uvedené analýzy je jednak popis daných konfliktních situací a pochopení chování jednotlivých účastníků. Další a pro praxi mnohem zajímavější přínos je podat "hráčům" návod, jakou mají zvolit strategii (ne vždy je možné určit „nejlepší“ strategii; teorie her však alespoň poradí strategii „lepší“).

Určitě se nejedná o teorii, která by byla všemocná a poskytla řešení v každé situaci, avšak rozhodně nejde ani o teorii bezvýznamnou či okrajovou - spektrum oborů, kde nachází uplatnění, je neobyčejně široké. V některých disciplínách je teorie her již tradiční nedílnou a nepostradatelnou součástí aparátu (zejména v ekonomii a vojenství), v jiných se postupně prosazuje.

K popisu jednotlivých konfliktních situací se používá techniky matematického modelování. Další možnosti využití teorie her: obchod, finance, vojenství, telekomunikace, doprava, pojišťovnictví, etika, právo, politologie, zemědělství, životní prostředí, biologie, medicína, psychologie, sociologie, počítačové systémy a sport.

Literatura k teorii her například: Mañas, M. 1991: Teorie her a její aplikace, Praha.

Mañas, M. 1974: Teorie her a optimální rozhodování, Praha.

Morris, P. 1994: Introduction to Game Theory, New York

Je jasné, že tyto definice her jsou již velmi restriktivní a vyhovující záměrům této práce. Pojem hra je ale daleko širší a tato práce se dotýká jen jedné jeho části, a to části nikoliv největší a zdaleka ne nejdůležitější. Klasik výzkumu her a jejich vlivu na lidskou kulturu Johan Huizinga (1872-1945) uvedl do literatury pojem *homo ludens*. *Homo ludens* (lat. hrající si člověk) je pojem popisující člověka, jenž rozvíjí své schopnosti a možnosti prostřednictvím hry. Objevuje své schopnosti a sám se skrze ně vyvíjí. Jeho hravost je založena na svobodě rozhodování a jednání a předpokládá vlastní myšlení. Vyvíjí se také prostřednictvím zkušeností, které připojuje k těm, jež již získal.

Hra je činnost jednoho či více lidí, která nemusí mít konkrétní smysl, ale přitom má za cíl radost či relaxaci. Hry se hrají především pro zábavu, ale mohou také sloužit například ke vzdělávání.

Herní činnost nepatří obvykle svou povahou k pracovnímu nasazení člověka, ale k volno-časovým aktivitám. Touha po hře je v člověku, a zvláště dítěti, vyvolávána zvědavostí a elánem. Vývojová psychologie považuje hru za hlavní hnací sílu hledání sebe sama v raném dětství a při pozdější socializaci člověka, zvláště při seznamování. Člověk začíná poznávat, prozkoumávat a reflektovat svět nejprve v dětské hře. Hodnotu hry spatřovali již starověcí filozofové (např. Platón).

Nizozemský kulturní antropolog Johan Huizinga ve svém stěžejním díle *Homo ludens* (Huizinga 2000) hru definuje takto: *Podle formy tedy můžeme hrou souhrnně nazvat svobodné jednání, které je míněno „...jen tak“ a stojí mimo obyčejný život, ale které přesto může hráče plně zaujmout, k němuž se dále nepřipíná žádný materiální zájem a jímž se nedosahuje žádného užitku, které se uskutečňuje ve zvlášť určeném čase a ve zvlášť určeném prostoru, probíhá řádně podle určitých pravidel a vyvolává v život společenské skupiny, které se rády obklopují tajemstvím, nebo se vymaňují z obyčejného světa tím, že se přestrojí za jiné* (Huizinga 2000, 24 – 25).

V *Homo ludens* nacházím ještě jinou definici, méně komplexní, ale zato méně limitující: *Hra je dobrovolná činnost, která je vykonávána uvnitř pevně stanovených časových a prostorových hranic, podle dobrovolně přijatých, ale bezpodmínečně závazných pravidel, která má svůj cíl v sobě samé a je doprovázena pocitem napětí a radosti a vědomím „jiného bytí“, než je „všední život“* (Huizinga 2000, 44 – 45).

Huizinga si v každém případě zaslouží trvalé uznání za to, že mistrovsky analyzoval řadu základních vlastností hry a poukázal na její důležitou roli v samotném rozvoji

civilizace. Jeho záměrem bylo, na jedné straně opatřit přesnou definici podstaty hry, na straně druhé se pokusil objasnit onu stránku hry, která je přítomna jako oživující element ve všech základních kulturních projevech, v umění, filozofii, v poezii i v právních procedurách a dokonce v některých aspektech rytířské války (Caillois 1998, 25).

Hazardní hry, kde rozhoduje náhoda a které jsou zároveň hrami o peníze v Huizingově díle prakticky nefigurují.

Roger Caillois stanovuje pro hru tyto podmínky:

1) svobodná, hráč k ní nemůže být nucen, aniž by hra okamžitě přišla o svou povahu přitažlivé a radostné zábavy

2) vydělená z každodenního života, vepsaná do přesných a předem daných časoprostorových mezí

3) nejistá, jejíž průběh ani výsledek nemůže být předběžně určen, v níž je hráči a jeho iniciativě a invenci nezbytně ponechán určitý prostor

4) neproduktivní, jež nevytváří ani hodnoty ani majetek, ani žádné nové prvky, a která s výjimkou cirkulace majetku uvnitř kruhu hráčů vyúsťuje v situaci identickou jako byla na počátku hry

5) podřízená pravidlům, podléhající konvencím, které pozastaví po dobu hry působnost běžných zákonů a zavedou během trvání hry zákony nové, které jedině ve hře platí

6) fiktivní, doprovázená specifickým vědomím alternativní reality nebo neskrývané iluze ve vztahu k běžnému životu (Caillois 1998, 31 – 32).

Vyjmenované vlastnosti hry se týkají čistě formy. O obsahu her nic nevyovídají.

Hra musí být definována jako svobodná a dobrovolná aktivita, zdroj radosti a zábavy. Hra, ke které bychom byli nuceni, by okamžitě přestala být hrou, stala by se donucením, galejemi, kterým bychom se snažili rychle uniknout. Povinná nebo i jenom doporučená hra by ztratila jeden ze svých základních rysů, totiž spontánnost. Hráč se oddává hře spontánně a zcela dobrovolně a má vždy naprostou volnost od hry odstoupit a oddat se místo ní mlčení, zamyšlení, zahálčivé samotě nebo nějaké plodné aktivitě. Odtud plyne definice hry, jakou nabízí Valéry: to ve hře právě... nuda může uvolnit, co horlivost spoutala. Jedině v mezích hry mají hráči chuť hrát a hrají, ať je hra jakkoli vyčerpává, jakkoli pohlcuje, s úmyslem se rozptýlit a prchnout před starostmi, to znamená, odchýlit se

od všedního života. Nadto a především však musí mít volnost odejít ze hry kdykoli se jim zlíbí; a prohlásit: „...už nehraju“ (Caillois 1998, 28).

Pokusem o takovou klasifikaci je Cailloisovo třídění her. V synchronické horizontální linii rozděluje hry podle čtyř primárních principů: agón, alea, ilinx a mimicy (Caillois 1998).

Agonální hry (z řeckého: agón = zápas) se zakládají na principu zápasu, boje, soupeření, soutěže. Jejich smyslem je dosažení vítězství na základě úsilí, obratnosti a vůle. Vítězství je podmíněno schopnostmi a úsilím hráče, jeho obratností, silou, vůlí a chytrostí. Lze sem zařadit sportovní hry od atletických zápasů ke kopané a hokeji včetně šachů.

Aleatorické hry (z latinského: alea = hra v kostky) se zakládají na principu náhody a štěstí, kde je výhra dána náhodou. Výsledky hry nelze ovlivnit úsilím a vůlí. Patří sem rozpočítávání, házení mincí, hry s kostkami, karetní hry, sázky, loterie, ruleta. Také hádání budoucnosti, pokud si udržuje hrový charakter a nestává se profesionálním věštěním. Kombinatorický moment převažuje u běžných karetních her a u bridže je již tak náročný, že je ho vedle šachů možno řadit spíše mezi agonální hry.

U vertigonálních her (z latinského: vertigo = závrať, synonymum řeckého: ilinx) je základním smyslem vychýlení z rovnováhy a dosažení pocitu fyzické závratě. Patří sem pohybové hry se skoky a pády, honění a houpání s celou škálou jarmarečních zábav, jako jsou kolotoče, a nebo sporty jako lyžování, horolezectví a provazolezectví.

Konečně u mimetických her (z řeckého: mimesis = zobrazení, nápodoba) je principem hra s fantazií, nápodobou, předstíráním, předváděním. Jejich vlastním smyslem je duplikace reality, zdvojování mezi skutečností a zdáním. Patří sem hry s panenkami, loutkou či s vojáčky i kombinovanější hry se soubory hraček, přestrojování, maskování a hraní rolí.

Jiným pokusem o klasifikaci her a hraček je jejich dělení podle symbolického významu, vytvořená Jeanem-Marie Lhótem. Podává také čtyřčlennou klasifikaci, přičemž ale odmítá Cailloisovo dělení, ve kterém nevidí pokus o odkaz k vnitřnímu smyslu jednotlivých her, ale spíše vnější fyzikalistické energetické principy. Drží se prostorových a časových určení, které promítá na vztah mezi formami a figurami hry. Rozlišuje společenské hry, hry s hračkami, hry s osudem, a tabulové, respektive prostorové hry, v nichž provádí ještě další členění do čtyř skupin. Ve společenských hrách jsou figury formovány ve hře. Splývá tu řada vertigonálních her s agonálními. Lhôte je dělí na hry

tělesné, iluzivní, imitační a intelektové. Spojovacím článkem je radost vyvolaná tím, že jsou hráči pohromadě (Borecký 2005, 92).

V hrách s hračkami lze nalézt zase vedle mimetických her určité pohybové nebo zvukové hry, kterým Lhóte připisuje symbolický význam. U hraček splývá forma hry s fixní figurou. Patří sem například hry s panenkami, ale také hry s obručí či míčem nebo s pouštěním draka, houpačkou a řehtačkou, v nichž autor vidí symboly světa nebo liturgický či rituální základ. Společný rys těchto her definuje Lhóte jako kouzlo předmětů.

U osudových her je forma hry pohyblivou figurou. Přes rozličná klasifikační východiska se částečně kryjí s Cailloisovými aleatorickými hrami. Lhóte je dělí na psycho-aleatorické (karetní hry), divinační (vrhcáby), hry obratnosti (biliár) a intelektově-aleatorické (bridž). Jako společný rys jim přisuzuje jakousi formu snu či snění.

Konečně prostorové hry mají buď stolní, nebo exteriérový charakter. Figury hry jsou formovány v prostoru. Patří sem převážně hry agonálního typu (závody, fotbal, box, šach, loto, domino). Lhóte je zahrnuje pod symbolickou kategorií řádu světa (Borecký 2005).

V některých případech se hry nehrají pouze pro radost ze hry, nebo pro pocit vítězství, ale hraje se o nějakou sázku. Každý účastník, který se chce hry zúčastnit, musí složit nějaký vklad - sázku. Tento vklad si po skončení hry podle nějakého klíče rozdělují vítězové.

Obvykle platí, že čím má hra jednodušší pravidla a čím je výhra závislejší na náhodě (tzn. málo nebo vůbec se neuplatňuje schopnost, fantazie a kreativita hráče), tím častěji se hra hraje o sázku. Protože hra, která je založena na náhodě, poskytuje sama o sobě hráčům velmi malé uspokojení, je třeba uspokojení nebo adrenalin vytvářet jiným způsobem.

Záliba v hazardních hrách přetrvává s neobyčejnou životností dokonce i v průmyslové civilizaci, založené na úctě k práci. Hazardní hry totiž nabízejí přesně protikladné prostředky k získání peněz; jde o "fascinaci možností získat ve velkém, bez námahy a rázem". Odtud plyne svůdnost loterií, kasin, dostihových či fotbalových sázkových kanceláří. Místo trpělivé námahy, která vynáší málo, ale jistě, nabízí hazard přelud okamžitě nabytého jmění, náhle získaného volného času, hojnosti a přepychu. Pro většinu lidí, kteří těžce pracují, aniž přitom příliš zvětší blahobyt svých blízkých, se šance na velkou výhru jeví jako jediná možnost dostat se z někdy ponižujících či ubohých životních podmínek. Hra je výsměchem práci a konkurenční nabídkou, která může, alespoň v

určitých případech, nabyt natolik velkou důležitostí, že předurčí zčásti životní styl celé společnosti (Caillois 1998, 161).

Pojem her má význam také v některých matematických teoriích (teorie her), které vděčí za svůj vznik právě hazardu. Tyto teorie jsou schopny popsat nejen společenské hry, ale také modelovat některé jevy z oblastí ekonomie, psychologie, sociologie a dalších oborů.

Hrám z různých pohledů věnovali pozornost také klasické sociologie Herbert Mead, spjatý s tzv. Chicagskou školou a zakladatel fenomenologické sociologie Edwin Goffman. Tento Američan, autor studií o hrách, uvedl do sociologie pojem dramaturgická koncepce světa. Fenomenologická sociologie se rovněž věnovala studiu každodennosti.

Křesťanská teologie spojuje s hrou svobodu člověka a Boha. Stvoření světa Bohem lze pojímat jako hru, neboť k tomuto „počináním“ Bůh není ničím nucen a nepotřebuje jej, avšak přesto není beze smyslu a tvoří člověka svobodně. Některé mýty a církevní autoři popisují stvoření jako božskou hru, hudbu či tanec.

Antropologie také upozornila na vztah mezi přirozenou sexuální rolí a druhy her, které hrají příslušníci každého z obou pohlaví. Hudba, společné skandování a tleskání - to je často součástí her, které hrají ženy. Naproti tomu muži velmi často hrají hry, které vyžadují větší fyzickou sílu a ve kterých dochází k fyzickému kontaktu hráčů. „Mužské hry“ jsou obvykle postaveny tak, že je vždy jasný vítěz a jasný poražený, zatímco hry žen mají tuto vlastnost potlačenou. Vítěz zde není tak důležitý.

4. Z historie her

4.1. Nejstarší počátky

Počátky stolních her sahají hluboko do minulosti. Pravděpodobně mnohem dále, než mohou sahat jakékoliv písemné záznamy. Jediným prostředkem k jejich poznání pak zůstává archeologie. Ale i archeologie má poznávací možnosti omezené a je schopná hry identifikovat pouze tam, kde již existují specializované herní pomůcky, tj. kameny, plány apod.

Tyto pomůcky zase přepokládají již poměrně dlouhý vývoj a pevná pravidla. Dá se tedy usuzovat, že původ některých her je mnohem starší, než mohou přímo doložit jednotlivé archeologické nálezy. Pravděpodobně nejstarší nálezy pocházejí ze starověkého Egypta, Sumeru, Číny a Indie.

Z doby přibližně 4000 př.n.l. pocházejí nálezy z průzkumu pohřebiště na lokalitě El Mahasma. V jednom z hrobů bylo, kromě jiných předmětů denní potřeby, nalezeno dvacet kuželovitých hracích kamenů (11 velkých, 9 malých) a hrací deska s 21 čtvercovými poli. Jedná se pravděpodobně o nejstarší dochovanou desku pro stolní hry vůbec. Má se jednat o hru „senet“, od které někteří badatelé odvozovali původ řady novodobých her. Deska je dnes uložena v bruselském muzeu. Z toho, že deska ležela vedle předmětů denní potřeby lze dovodit, že patřila k věcem známým a rozšířeným (*Zapletal 1991, 9*).

Nálezy hracích pomůcek jsou známy také z nálezů už od staré říše v Egyptských hrobkách a pyramidách. Různé hrací desky z hlíny, kamene, dřeva, nebo fajánse jsou dochovány ve značném množství. Někdy je hrací deska součástí skříňky, ve které jsou uloženy hrací kameny, případně další náčiní.

Nejčastěji se vyskytující hrací deska obsahuje 3×10 čtvercových hracích polí. Je známa ve vyobrazeních ze Staré říše, a od Střední říše až do pozdní doby je známa i z nálezů. Tato hra se nazývala *znt* (*senet*). Na druhé straně hrací desky na senet se od hyksóského období občas nachází další hra zvaná *tzw* s dvaceti hracími poli ve třech řadách (4×12×4). Její původ se hledá v západní Asii. Vzácně se vyskytují hrací desky i s jinými počty hracích polí. 3×6 z předdynastické doby, 2×13 z časně dynastické doby, 2×6 s nápisem na okraji *ntrwj nfr*, 3×11 s kulatými hracími poli a 6×7 z římského období.

K těmto hrám byly používány hrací kameny vyrobené ze dřeva, kosti, kamene i fajánse. Podle nalezených vyobrazení mohl být jejich počet rozdílný. Většinou se jednalo o tzv. poziční hry pro dva hráče. Kameny byly po hrací desce posouvány na základě hodů kostkami (astragaly, nebo různými hranoly, klasická kostka se šesti body je známá až z pozdního období). Kostky byly vyrobeny z různých materiálů včetně kovů.

Převážně pro starou říši je doložena tzv. hadí hra, provozovaná na kulaté hrací desce připomínající svinutého hada. Pravděpodobně ve střední říši má svůj původ hra, jejíž hrací deska je charakteristická 29 + jednou větší dírou ve dvou řadách.

Z období X. – XII. dynastie pochází neznámá desková hra, pro kterou je charakteristická deska s řadami otvorů. Shodné nálezy pocházejí i z tehdejšího Sumeru, Asýrie a z území Řecka. V této souvislosti se hovoří o hře psi a šakali, nebo jen povšechně o „hře s padesáti osmi dírkami“.



Obr.č. 10
Královna Nefertari hraje deskovou hru Senet.
Zdroj: www.fortunecity.com/victorian/lion/193/Senet

Vyobrazení v hrobech ukazují skoro vždy desku o 3×10-ti polích, výjimečně

s padesáti hracími poli. U hry obvykle vidíme dva hráče, ale v nové říši se lze setkat i s vyobrazením pouze jednoho hráče (*Helck – Eberhard 1984, 854 a násl.*).

V hrobu egyptské královny Hatšepsowet (1489-1467 př.n.l.) byla nalezena hrací skříňka z tmavého dřeva, která obsahuje dva různé hrací plány na obou stranách víka. Ze starověkého Egypta známe hry také z nástěnných maleb v chrámech, na pohřebištích i v obytných domech. Na výjevech se pravidelně objevují partie deskových her i s hráči.

Staří Egyptané připisovali hrám také esoterický význam. Byly srovnávány s cestou duše do záhrobního světa.

V roce 1920 odkryl Sir Leonard Wooley královskou hrobku v Uru. Mimo jiného zde objevil také dvě hrací desky spolu s další herní výbavou. Hra je nyní uložena v Londýnském muzeu a je známa jako *Královská hra z Uru*. Byla datována do doby 2500 př.n.l., tj. do doby první urské dynastie. Hrála se se dvěma sadami kamenů (černé a bílé) a třemi kostkami ve tvaru pyramidy.

4.2. Antický svět

Podle antických a později středověkých představ byly stolní hry vymyšleny při obléhání Tróje. Starověcí Řekové a Římané znali snad kromě šachu všechny hry, které tvoří zárodek našich her moderních.

Antický svět, který - přes nepatrné zmínky antických autorů - byl hrám také velmi nakloněn, jak o tom svědčí četné nálezy hracích pomůcek. V antickém Řecku se hojně hrálo s astragaly, od primitivních her až po hry složitější, kdy byla na stěně astragalu již vyznačena číselná hodnota. Důkazem těchto her je mimo četných nálezů astragalů i velké množství dochovaných vyobrazení hráčů. Hrála se také hra podobná dnešní dámě (*petteja*, *pesso*, *polis*).

Z období římské říše máme dokladů her již o něco více. Některé hry hrané římským lidem se staly přímými předchůdci her středověkých. O tom, že Římané hráli rádi a často, svědčí rytiny hracích plánů v mramorové podlaze Parthenónu, nebo Iuliiny baziliky. Fresky s motivem her se dochovaly také např. v Pompejích. Římané znali široké spektrum



Obr.č. 11

Hra s astragaly na keramice terra sigillata.
Zdroj: www.kzu.ch/fach-as-aktuell-1999-terrsigi/images.ts-tsvindonissa02.JPG

stolních her. Hrály se například hry: *Tali* a *Tropa* (hry s astragaly, zvané také někdy řecky *astragalos*), *ludus duodecim scriptorum* a *tabulae* (předchůdci pozdějších vrhcábů), *terni lapilli* a konečně patrně nejpopulárnější římská hra *ludus latrunculii* nazývaná později také římské šachy. Jednalo se o hru natolik populární, že i při zákazu her mohla být veřejně hrána na veřejnosti, protože šlo o hru „dovednosti a strategie“. Pravidla těchto her se nedochovala a tak se v dnešní době stávají námětem pro rekonstrukci.

Známou a oblíbenou byla hra s kostkami (*tesserae*) současného typu se šesti oky. Kostky se míchaly v podlouhlé uvnitř rýhované nádobě (*pyrgus*, *turricula*, *orca*, apod.) a vyklápěly na desku (*tabula aleatoria*) o přesných rozměrech s vyvýšenými hranami. Principem hry bylo dosáhnout co nejvyššího součtu bodů. Z uvedeného je zřejmé, že se jednalo o hru s velmi rychlým spádem, a protože často sváděla k vysokým sázkám vykazovala jasné znaky hazardu. Ten byl v Římské říši potírán, např. censorským ediktem z roku 115. Navzdory zákazům se však hrálo dále, většinou tajně. Později, když hře propadli i někteří císařové, začala se opět provozovat zcela veřejně (*Kvapil 1893*, 45).

Hra byla natolik běžnou součástí římského života, že inspirovala dokonce básníka Ovidia, který o hře několikrát píše ve svém díle *Umění milovati*.

4.3. Severní Evropa

Hraní her je zde dáváno do souvislosti s vyjadřováním společenského statusu.

Pohřeb ve Welwyn Garden City v Herfordshiru, datovaný na konec prvního století, se zdá tuto teorii potvrzovat. Sada dvaceti čtyř hracích kamenů vyrobených z barevného skla představuje velmi vzácné importy. Další zajímavý nález představuje pohřeb pod chrámkem v Lullingstone (Kent), kde byly v podzemní kryptě nalezeny dvě rakve. V jedné z nich pak byly nalezeny zuhelnatělé zbytky hrací desky s bronzovým obložením a sada třiceti hracích kamenů vyrobených z bílého a hnědého skla.

Ve Skandinávii se začínají hrací pomůcky objevovat v pohřbech od doby železné. Jejich nálezy dotvrzují význam her ve skandinávské společnosti.

Z doby římské pochází hrob odkrytý v Avaldsnes v západním Norsku, který patří k nejbohatším nálezům z tohoto období. V množství bohatých hrobových přídavek bylo nalezeno také třicet jedna velkých skleněných hracích kamenů. Z Německa z téže doby známe podobné nálezy. V hrobě 3, 1926 z Leuny bylo nalezeno 59 hracích kamenů z toho 30 bílých a 29 tmavých. Podobné jsou nálezy z mužských hrobeů v Eemersleben s 25-27 bílými a 26-27 tmavými kameny. 58 hracích kamenů bylo nalezeno také v hrobě v Heiligenhafenu v Holštýnsku (*Schulz 1953*, 63).

Předměty určené ke hře se vyskytují také v některých pohřbech na člunech z doby vendelské a vikingské. Například pohřebiště ve Valsgärde (centrální Švédsko) datované do

tohoto období poskytuje opět doklady vyššího sociálního statusu hráčů. Kostěné hrací pomůcky byly nalezeny v hrobech č. 6, 7 a 8 datovaných do doby vendelské a v hrobě č. 1 náležejícímu době vikingské. Skleněné hrací kameny byly nalezeny v hrobě č. 3 datovaném taktéž do doby vikingské (*Whittaker 2002*, 105). Znamé jsou také nálezy z Vendelu, Tuny (zde se uvažuje o importech z Porýní) a z Birky.

Birka v centrálním Švédsku u jezera Mälaren představovala ve své době nejdůležitější obchodní centrum ve Skandinávii. Její bohatství je doloženo i na řadě pohřbů. Zejména hrob 524 s patnácti jantarovými a hrob 624 s dvaceti sedmi kostěnými hracími kameny. Nejznámější je patrně nález sady skleněných šachových figur.



Obr.č. 12
Šachové figurky skleněné – Birka.
Zdroj: *Graham-Campbell 1998*, 86.

Přestože nálezy hracích pomůcek jsou takřka výhradně záležitostí mužských hrobů, hrob 523 obsahující kromě šperků a dalších přídavků i skleněné hrací kameny, byl jednoznačně identifikován jako ženský (*Whittaker 2002*, 108).

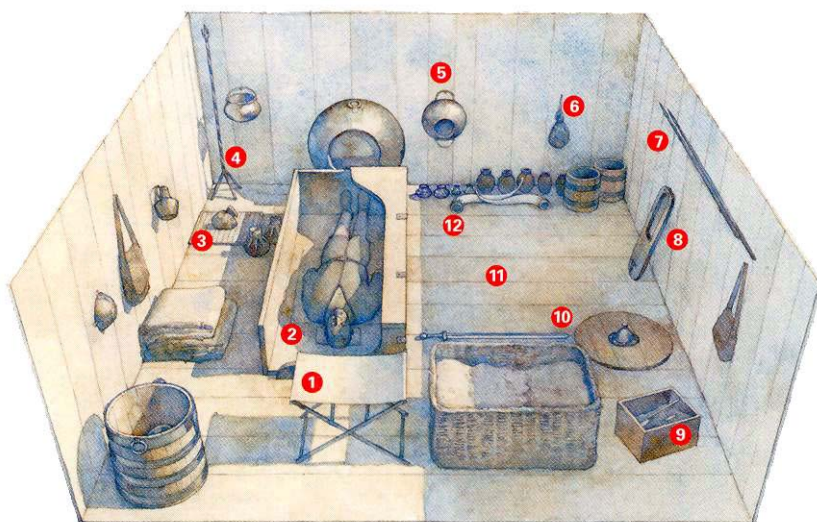
Zachovalá hrací deska i s jedním kostěným hracím kamenem pochází také z lodního pohřbu v Gokstadu v jihovýchodním Norsku.

V souvislosti s publikací výzkumů z pohřebiště ve Spong Hill (Norfolk) datovaného do krátkého období 540 – 600 n.l. se znovu objevila diskuse o souvislosti společenského postavení, válečnictví a deskových her (Ravn 2000). Na tomto pohřebišti řada hrobů vykazovala nálezy, které se zdají načrtnutou souvislost podporovat.

Ravn (2000) navrhuje považovat deskové hry (zasvěcené spolu s koňmi nejvyššímu bohu Odinovi) za symbol válečnických a vůdcovských schopností.

Občasné (minimální) nálezy hracích pomůcek v ženských hrobech by se potom daly vykládat jako obecný symbol sociálního statusu, ve který se deskové hry v hrobech postupně proměnily (*Whittaker 2002*, 108).

Svým způsobem unikátní nález se podařil v Prittlewellu (hr. Essex, Anglie). Při záchranném výzkumu zapříčiněném stavbou silnice se podařilo objevit zachovalý hrob ze 7. stol n. l. Inventář hrobové komory byl díky zvenčí pronikajícímu písku zachován v téměř neporušeném stavu. S velkou mírou pravděpodobnosti se jednalo o krále Seberta, který jako první z východosaských vládců přijal křesťanství. Hrobka, přibližně současná s nálezy v Sutton Hoo, vykazuje známky předkřesťanského i křesťanského pohřebního ritu. Kromě tradičních předmětů a vybavení ho na druhý břeh doprovodil i pár pozlacených



Obr.č. 13
Královská hrobka
z Prittlewellu patřící
pravděpodobně
východosaskému králi
Sebertovi.
Zdroj: *Holland 2005*, 7.

- | | |
|--|---|
| 1 přenosná kovová sklápěcí stolička | 7 dvě kovová kopí |
| 2 zbytky dřevěné rakve a zlaté předměty | 8 zbytky dřevěné lyry |
| 3 57 figurek na stolní hru | 9 stříbrná lžička s rytinou v dřevěné krabici |
| 4 kovový stojan, zřejmě na prapor či svíce | 10 kovový meč a části štítu ze dřeva a kovu |
| 5 bronzová mísa z východního Středomoří | 11 úlomky zvířecích zubů |
| 6 pozlacené poháry na pití | 12 rohy s měděným a zlatým kováním |

křížů, skleněná nádoba s motivem světce a také stříbrná lžička s vyrytým křížkem. Pro nás je důležitá ta část výbavy, která souvisí s volným časem. Kromě dřevěné lyry obsahoval hrob také soubor 57 figurek, resp. kamenů pro neznámou deskovou hru. (*Holland 2005*, 4-6)

4.4. Středověk

Unikátním archeologickým pramenem, který umožňuje poznání dobové každodennosti ve větší míře než ostatní, je středověký Novgorod. Díky příznivým podmínkám se zde zachovalo nebývalé množství předmětů z organických materiálů a zejména ze dřeva. Tyto nálezy obsahují i předměty související s hrami. V průběhu dlouholetého výzkumu bylo objeveno přes 130 šachových figur a mezi nimi i jedna kompletní sada obsahující všechny nám dnes známé figury. Navzdory houževnatě udržované tradici o znalosti šachu v Novgorodu už v průběhu devátého, nejpозději desátého století nebylo možno ani jeden

nález datovat před druhou polovinu století třináctého. Na rozdíl od běžných figur vykazují novgorodské nálezy větší míru abstraktnosti, kdy jednotlivé kusy jen vzdáleně připomínají postavy, které symbolizují. Jistou příbuznost vyazuje nález z Polské Sandoměře. Symetrické soustružené figury, jak je známe ze západní Evropy, se objevují až v průběhu patnáctého století (*Rybina 2001, 215*).

O historii jednotlivých her je pojednáno v příslušných kapitolách. Nicméně je třeba říci, že absencí hrobových nálezů jsme oproti předchozímu období ochuzeni o cenný pramen, který umožňoval - alespoň částečně – poznat hry v jejich celistvosti. S příchodem vrcholného středověku jsme odkázáni na nálezy hracích pomůcek zachovaných více či méně náhodně a spíše ztracených, než záměrně uložených. V tomto období lze také sledovat vývoj jednotlivých her a stabilizaci pravidel prakticky do podoby, jakou můžeme nalézt i dnes. To platí zejména o šachu.

Koncem středověku se v Evropě stávají běžnou věcí také hrací karty, vlastní dříve spíše arabskému světu, a které rozvoj papírnictví a tiskařské techniky učinil obecně dostupnými i v severnějších částech Evropy.

Libros de acedrex

Alfons X. zvaný Moudrý, král Kastilie a Leónu (bratranec českého krále Přemysla Otakara II) se narodil v roce 1221 a na trůn nastoupil roku 1252. Roku 1257 byl zvolen králem římským. Úspěšně válčil s Maury a rozšířil na jejich úkor své území. Méně úspěšný byl však v boji s domácí opozicí. Roku 1282 byl vlastním synem zbaven trůnu a zemřel v exilu v Seville 4.4.1284.

Byl považován za nejmoudřejšího panovníka své doby. Roku 1254 založil univerzitu v Salamance. Stál také u zrodu významných děl jako například tzv. Alfonsinské astronomické tabule, zákoníku *Fuero real*, *Espejo des todos Derechos* (zrcadlo všech práv), ale zejména zákoníku, který byl plánován jako platné právo pro celou⁵ římskou říši – *Ley de las Siete Partidas* (Sedmidílný zákon).

Pro tuto práci je však nejdůležitější jeho dílo věnované hrám. Kniha o hrách, celým názvem *Los libros de acedrex dados e tablas* byla dokončena roku 1283, rok před Alfonsovou smrtí. Jedná se o rukopis sestavený z 98 listů o rozměrech 39,5 x 28,5 cm

⁵ V letech 1257 – 1273 byl Alfons X. římským císařem. Protikrál Richarda Cornwallského (1257 – 1273)

svázaných v ovčí kůži. Po nezbytném úvodu, který přináší také legendy vázané k některým hrám následuje část věnovaná šachu (Fol. 1 – 64).

Další část, „kniha kostek“, je věnována hrám, kde rozhoduje náhoda v podobě vržených kostek. Další kapitoly patří vrhcábům, různým variantám šachu a *alquerque*. Poslední část knihy je věnována astronomické hře *Escaques*, která je inspirována Ptolemaiovou a Aristotelovou koncepcí vesmíru. Rukopis je v současné době chován v knihovně v Escorialu (Španělsko) pod signaturou j.T6. Je to první kniha věnovaná hrám.



Obr. č. 14

Král Alfons X. diktuje knihu her. *Libros de Acedrex*.

Zdroj: <http://games.rengeekcentral.com>

Další kniha, kterou je nutné zmínit, je *De ludo scachorum* dominikánského mnicha *Jacoba de Cessolis* sepsaná někdy okolo roku 1300. Jedná se vlastně o cyklus kázání, kde jsou vztahy ve společnosti vysvětlovány na příkladu šachové hry. Přes svůj zřetelně moralizující záměr vysvětluje také podrobně šachová pravidla tak, jak byla známa na přelomu 13. a 14. století, a stala se tak cenným pramenem poznání historie šachové hry. O popularitě této knihy svědčí to, že ještě během 14. století byla původní latinská verze

přeložena do katalánštiny, vlámštiny, angličtiny, francouzštiny, němčiny a italštiny. Ovlivnila mimo jiné i tvorbu českého myslitele Tomáše Štítného, jehož kniha *O šašiech* je Jacobovým dílem přímo inspirována.

4.5. Druhy her

Ve středověku, stejně jako v předchozích i následujících obdobích, bylo jistě známo a hráno velké množství her. Některé z nich se dochovaly až do dnešních časů, jiné postupně zanikly a byly zapomenuty. Dnes je již obtížné rekonstruovat jejich pravidla i podobu. Je více než pravděpodobné, že velká část her v historii lidstva vymizela, aniž by zanechala jakoukoliv stopu. O některých hrách nás můžou poučit psané prameny, u jiných jsme odkázáni pouze na archeologii. Obrovské množství her, i když jen podle názvu zachoval ve svém románu Francois Rabelais (1962). Dnes se lze jen s jistou mírou pravděpodobnosti dohadovat, ke kterému druhu her jednotlivé názvy patří, nicméně úvod nás přesvědčuje, že velká část z nich by patřila do rámce této práce.

Následující kapitoly se pokusí přiblížit ty nejznámější ze středověkých her, tak jak se vyvinuly ze svých předchůdců, dochovaly se nám v písemných a ikonografických pramenech a zejména v archeologických nálezech.



Obr.č. 15

Šachové figury a hrací kameny z hradu Baldenstein u Gammertingen.

Zdroj: <http://www.landschaftsmuseum.de/seiten/Lexikon/Spiele-2htm>

Gargantuovy hry

Pak, louskaje docela těžkopádně kus děkovné modlitby, myl si ruce čerstvým vínem, čistil si zuby vepřovou nožičkou a rozmlouval vesele se svými lidmi. Potom se prostřelo zeleně a rozkládalo se mnoho karet, mnoho kostek a ještě více šachovnic. Tu hrával:

barvičku,
ramšla,
valát,
rabáka,
trumfy,
špendlíky,
do sta,
trnovou,
přebíjenou,
žebráka,
přes deset,
jedenadvacet,
páry a dardy,
třístovku,
alager,
berana,
dudáka,
volanou,
šístku,
černého Petra,
lancknechta,
kuku,
taháka,
vybíjenou,
mariáš,
čtyrlístku,
hádanou,
půjčku s oplátkou,
dardu,
s mušli do jamky,
taroky,
filky,
neusmát se,
soud s oslem,
vočko,
figury,
honéry,
alla mora,
šachy,
sedláčky,
mlejnek,
na máslička,
blankartu,
na pána,

ve tři kostky,
kámen,
na honičku,
černý, bílý,
renetu,
sbaraglino,
vrhcáby,
pole,
skákovou dámu,
nepoddám se,
branou,
dámu,
na bubáka,
na hledanou,
házení k noži,
ke klíči,
do kolečka,
sudá, lichá,
orel, hlava,
lapanou,
drápky,
kuličky,
kroket,
pantoflovou,
na hastrmana,
na prstýnky,
přetahovačku,
koule cíl,
na straky,
růžky,
zabíjačky,
na zloděje,
hoří,
na sedanou,
se slepičí pomádou,
s dřevákem,
vem na vidle,
na sránka,
kmoře, pytel!
s pytlíčkem,
na škatule,
s fíky marseilleskými,
mač,
jednika,

na davida,
sbíračky,
na ptáčníka,
s vovískem,
na čaroděje,
na schovávačku,
čert a anděl,
nebe, peklo,
na falešného sedláka,
malá, velká,
na hrbáčka,
svatý, vylez!
štípanou,
stát na hlavě,
na panimandu,
trojtanec,
na kola,
svini,
bříško na bříško,
válet sudy,
s proutky,
k čáře,
chytanou,
foukej,
kuželky,
jeden hod,
siamskou,
s ptáčkem,
na bodačku,
mákní si,
kdo dýl,
krátké hody,
v kostky,
o mušle,
do hrnce,
kam já chci,
s vrtidlem,
přebíranou,
na hrady,
koulenu,
valbisku,
šukanou,
s dřeváky,
káču,

tahanou,
 na strašidla,
 lapačku,
 do lodičky,
 kopanou,
 zametej,
 klanění sv. Kosmovi,
 na babku,
 zelená platí,
 Pánbu zdravičko,
 udělat bránu,
 na husary,
 kokeš,
 hlavu mezi nohy,
 dej hůl!
 na houpačku,
 na šlehanou,
 na lapanou,
 na peška,
 dej dál!
 devátá ruka,
 kdo je?
 na provaze,
 na hloupého Honzu,
 do terče,
 na bžunkačku,
 na slepou bábu,
 na vandrovní,

do stružky,
 s klackem,
 s drakem,
 zavadilku,
 s hůlkami,
 na loterii,
 podstrkávanou,
 na kadecoun,
 jak leží,
 na kulhačku,
 na smrtku,
 lízni ho,
 umyj ho,
 na síto,
 vovísek,
 na loupežnou,
 s větrníkem,
 na pikanou,
 otoč se,
 na vránu,
 na čárky,
 zabijačky,
 hlavou dolů,
 na kohouty,
 na myšku,
 na mrtvého,
 přitlač,
 holub letí,

kdo dřív,
 hop přes oheň,
 kdo skočí výš,
 odraz!
 na skrývačku,
 oberte ho,
 na káňata,
 pojd' blíž,
 ťululum,
 až bude,
 na loupežníky,
 vytloukačku,
 křížkování,
 kdo se trefí,
 na dráby,
 kroužky,
 s pálkou,
 kdo víc,
 s navlékačkou,
 na královnu,
 na ptáky,
 na skákačku,
 do terče,
 husa spí,
 fidli, fidli,
 štípanou hubičku,
 na kopance,
 na šňupky.

Když se hodně prohrálo, probloumalo, protrávil a promrhlo, sluše se trochu pit; to bylo jedenáct korbelů na jednoho...⁶



Obr. č. 16

Hrací kostky,
 kuličky a dřevěné
 káči z hrobu
 v Kostnici a
 z jímky
 Augustiniánského
 kláštera ve
 Freiburgu po roce
 1278.
 Zdroj:
 www.landschafts
 museum.de

⁶ Citováno podle: Rabelais, F. 1962: Gargantua a Pantagruel. Kniha první až třetí. Praha. Překlad Jihočeská Theléma. Francouzský originál: Les Ouvres Complètes de Francois Rabelais. Redakce Abel Lefranc a Jean Plattard. Stránky 81-84.

Šach

Vznik šachu je při současném stavu bádání kladen do Indie 6. století našeho letopočtu. Hra se původně jmenovala *čaturanga* (Zapletal 1991, 20). První zastávkou na cestě do Evropy se stala Persie, kam se hra dostala v průběhu 7. století. Zde došlo k několika změnám, pro další vývoj je nejdůležitější záměna hlavní figury. Rádžu v perském pojetí nahradil Šáh (šach), po kterém nakonec celá hra dostává jméno. To se ale stalo až v průběhu dalšího vývoje; samotná Persie zná pouze *čatrang*. V 8. století je hra již přestována v Egyptě a Maroku pod názvem *šatranž*. Spolu s arabskými výboji se šach dostal i do Evropy. Někde na této cestě taky proběhla změna v podobě hracího plánu – z původně jednobarevné desky se stala šachovnice dnešního typu. V průběhu let a míst se také měnily figury. Z původní loď se stal válečný vůz, z vozu později věž. Dnešní figura dámy se vyvinula z perského „ferse“ (rádce). K ustálení pravidel a figur tak, jak je známe dnes, došlo někdy okolo roku 1500 (Zapletal 1991, 20).

Jednou z prvních šachových her v Evropě měla být sada umělecky zpracovaných figurek a šachovnice, která se zmiňuje v souvislosti s dary bagdádského chálifa Hárúna al Rašída Karlu Velikému. Francké prameny nás sice informují o franckém poselstvu ke kalifu Hárúnu al Rašídovi v roce 797, ke kterému patřili frankové Sigismund a Lantfied a žid Izák. Nicméně když se o čtyři roky později vrátil zpět pouze Izák spolu se dvěma arabskými vyslanci a jedním slonem naloženým dary, prameny se nezmiňují o tom zda mezi nimi byla i šachová hra (Kluge-Pinsker 1991, 14). Tzv. hra Karla Velikého pochází z jižní Itálie z konce 11. století (Mehl 1999, 196).

Nejstarší písemná zmínka o šachu na západě pochází z Katalánska z počátku 11. století. Hrabě Urgel Ermengaud I. odkazuje své šachové figury kostelu Saint Gilles. Oblibě šachu nasvědčuje také to, že téměř dvě třetiny obsahu knihy o hrách *Libros de Acedrex* naplňuje právě šach a šachové problémy. V 11. století je šach znám, mimo Španělska, i z Francie,



Itálie, Německa a Anglii. Ještě dříve byla hra známa v Byzanci.⁷

Obr.č. 17
Hráči šachu. Z rukopisu z benediktinského kláštera v Beuron 1220.
Zdroj: <http://xoomer.alice.it/cserica/scacchi>

⁷ Anna Komnenovna (1083-1048), dcera Alexa Komnena se zmiňuje o zvyku svého otce hrát v noci šachy. Některé indicie by mohly napovídat, že byzantská říše převzala hru přímo z Persie (Zibrt 1888, 6).

V neposlední řadě je třeba jmenovat také archeologické nálezy. Jsou známy z celé Evropy, od britských ostrovů až po Kyjev (o tom podrobněji v kapitole 8.1.).

Jedenácté století přineslo šach i do Českých zemí. Zmiňuje se o něm latinská veršovaná vojtěšská legenda, která však byla sepsána až se stoletým odstupem od událostí v ní popsaných. Další zmínka je v souvislosti s jednáním českého krále Vratislava II. s Viprechtem Grojčským, kterému dává darem za jeho posílení českého kontingentu při tažení Jindřicha IV. do Itálie v roce 1081, šachovnici vykládanou zlatem a figurky vyřezané z křišťálu a slonoviny. V Čechách, podobně jako v ostatní Evropě, byla však šachová hra po dlouhou dobu vyhrazena pouze privilegovaným vrstvám tehdejší společnosti, o čemž svědčí i nálezy pocházející většinou ze sídel elity. Zmínky o šachu shrnul pro české prostředí Čeněk Zíbrt (1888). První české pojednání o šachu však pochází až ze 14. století a jeho autorem je Tomáš Štítný ze Štítného. Jistou demokratizaci hry a její průnik i mezi nižší vrstvy obyvatelstva dokládá zákaz šachu strážným na hradbách a u bran v Chebu z roku 1507 (Macek 1998, 276)

Vrhcáby

Vrhcáby, *tric-trac*, *backgammon*, *nard*, *tocadille*, *mughrabieh*, atd. To všechno jsou názvy jedné z nejoblíbenějších her ve středověku a novověku. Zatímco v některých evropských zemích, zejména v Anglii a na Balkáně, je hra populární dodnes, z Čech v průběhu novověku prakticky vymizela.

Pro hru se používala zpravidla dvojdílná hrací deska se čtyřicetimi špicemi, odpovídajícím počtem hracích kamenů a dvěma, či třemi kostkami.

Středověká hra vrhcáby se s největší pravděpodobností vyvinuly z antické hry, jež se v Římském prostředí nazývala *tabulae* (Zapletal 1991, 145), nebo *ludus duodecim scriptorum* (Kluge-Pinsker 1991, 55). *Tabulae* byl také jeden z názvů, pod kterým znal tuto hru evropský středověk. Odborníci předpokládají, že předchůdci této hry se dostali do Evropy z Egypta, nebo

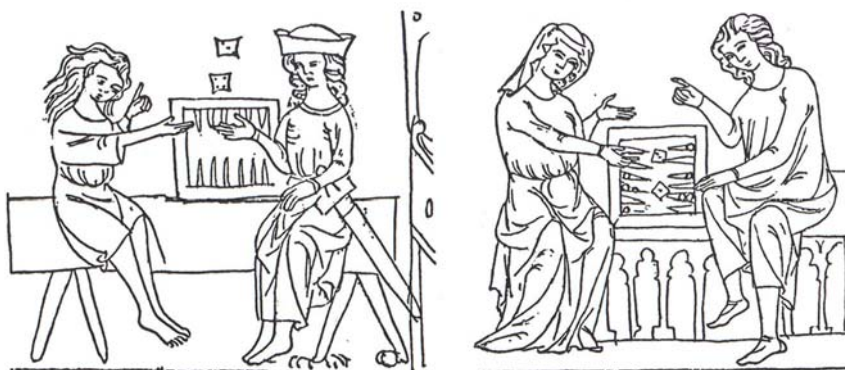


Obr.č. 18
Vrhcábnyce: Benátky okolo roku 1380
Kunsthistorischesmuseum Wien
Zdroj: www.khm.at

z Hindustánu prostřednictvím fénických mořeplavců (Hazlbauer 1992, 426). Hra byla v antickém světě velmi populární a propadali jí i římsí císaři, kteří v ní byli schopni prohrát neuvěřitelné částky. Za rozšíření hry mimo antický svět pak mohou zejména vojenské výboje římského impéria (Symonovič 1964, 363). Jiní autoři považují za pravděpodobnější, že se hra do Evropy dostala díky stykům s arabským světem na pyrenejském poloostrově a na Sicílii, a také díky křížovým výpravám (Endrei – Zolnay 1988, 46).

Značnou pozornost věnuje vrhcábům také kniha her Alfonse X. Hře je věnována třetí kniha (fol. 72 - 80) a je zde uvedeno šestnáct variant této hry: *Las quinze tablas*, *Los doze canes o doze hermanos*, *Doblet*, *Fallas*, *Seys dos e as*, *Emperador*, *Barata*, *El medio imperador*, *Pareja de entrada*, *Cab e quinal*, *Todas tablas* (nejpodobnější dnešnímu backgammonu), *Laquet*, *La buffa cortesa*, *La buffa de baldrac*, a *Los Romanos reencontrat* (Musser 2001).

Nejstarší bezpečný doklad z Českých zemí pochází z rukopisu *Liber Depictus*, a i přes popis, podle kterého se jedná o hru v kostky, lze na obrázku rozeznat klasickou vrhcábnici (Hazlbauer 1992, 423).



Obr.č. 19
Liber depictus - rukopis
okolo roku 1350.
Pochází pravděpodobně
z Českého Krumlova a je
datován před rok 1350;
je uložen ve Vídni.
Fol. 109: legenda o Marii
a fol. 106: Maria a hráč.
Zdroj: Hazlbauer 1992,
424, obr.3.

Vrcholu obliby dosáhly vrhcáby v českých zemích v 15. a 16. století, kdy lze již hovořit o poměrně bohaté základně literárních pramenů, jejichž shrnutí podává Čeněk Zíbrt (Zíbrt 1889).

Hra byla oblíbena mezi šlechtou, měšťanstvem i duchovenstvem, jak o tom svědčí celá řada zákazů a nařízení, kterými se zákonodárci - většinou marně - pokoušeli o krocení hráčských vášní podřízených osob. Vrchcábům se připisoval i podobný propedeutický význam jako šachu, a tak se můžeme dočíst i o jejich využití při výchově mladých šlechticů.

Mlýn a mlýnek

Mlýn je jednou z nejstarších her. První plány této hry se nacházejí již ve starém Egyptě na střeše chrámu v thébské Kúrně, kde je patrně vyryli dělníci pracující na stavbě. Stavba chrámu je datována do 14. století př.n.l. Další zprávy pocházejí z antického světa.

Pro svou jednoduchost a snadnou dostupnost byla hra oblíbena po celý středověk a hraje se dodnes. Rytina hracího plánu pro mlýn je známá z mnoha míst Evropy a přes některé názory (*Rybakov 1957*) je považována za doklad rozšíření této hry. U nás známe hrací desky z Prahy – Staroměstského náměstí (*Richterová 1983*, 210 a 211), Prahy-Butovic (*Mašek 1970*, 276) a Libice (*Justová 1995*, 670 a 730).

Hra mlýn by neměla být zaměňována s jinou hrou zvanou mlýnek, známou i z Alfonsova kodexu. Jedná se o velmi jednoduchou hru, v níž je velmi snadné zvítězit, pokud odhalíme správnou strategii. Hra byla známa antickému světu i starověké Číně. V anglosaském světě je dodnes populární pod názvem *tic-tack-toe*. Její jednoduchost ji záhy odsoudila do pozice dětské hry, jak ji zmiňuje i Mark Twain ve svých Dobrodružstvích Huckleberryho Finna (*Zapletal 1991*, 120).



Obr. č. 20

Oblíbenosti hry v mlýn nasvědčuje i rytina hracího plánu – „mlýnkovnice“ na stole z Frýdlantského zámku pocházející z 1. poloviny 17. století.

Výstava Valdštejn a jeho doba. Praha. Foto: Martin Vyšohlíd

Dáma

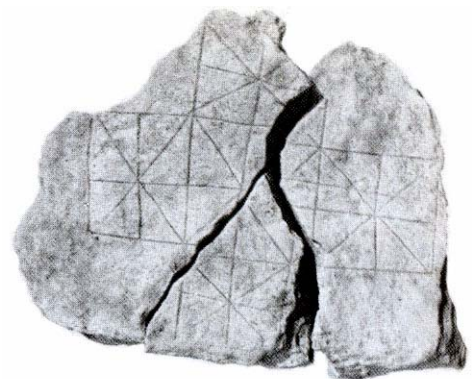
Vznik dámy se datuje do 13. stolení. Stalo se tak pravděpodobně na jihu Francie. Jejího předchůdce lze hledat jak v šachu – použití šachovnice, tak zejména ve hře zvané *alquerque*, viz výše, ze které zase pocházejí pravidla pro pohyb kamenů. (*Alquerque* se hrál na plánu připomínajícím spíše hru mlýnek.

Některé prameny kladou vznik dámy do starého Egypta. Podle těchto názorů byl přímým předchůdcem dámy starověký *senet*. Souvislost zde však nelze prokázat. Další zmínky pocházejí z antického Řecka, kde se hrála hra dnešní dámě velmi podobná. Říkalo se jí *petteja*, *pestoi* nebo *polis*⁸.

První knihy se dáma dočkala roku 1547 a sepsal jí Antonio Torquemanda pod názvem „*El ingenio o juego de marro, de punta o damas*“. Do dnešní doby se nezachoval žádný exemplář. Za zmínku stojí také kniha Petra Malleta „*Le Jeu de Dames*“ vydaná ve Francii roku 1668. Do Čech se dáma dostala poměrně pozdě – uvažuje se o 2. polovině 16. století v souvislosti se vzrůstem kontaktů a přílivem španělské kultury.

Ovčinec

Ovčinec je hra rozšířená téměř po celém světě. Je známa také jako „na vlka“, nebo „vlk a psi“. V Anglii se hrála (a hraje) pod názvem „liška a husy“. Varianta této hry je známá dokonce i od severoamerických indiánů kmene Krí (*Zapletal 1991, 83*). Nejstarší doklad pochází z Anglie, kde byla hrací deska objevena v hrobě datovaném do 12. století. Ve středověku se předpokládá značná obliba této hry. Dokladem této obliby mohou být i nalezené hrací plány, např. rytina v kostelní lavici v katedrále v Gloucesteru (*Zapletal 1991, 84*), nebo kachel se sbírek Muzea hl. m. Prahy (*Richterová 1983, 216*).



Obr.č. 21
Rytina hracího plánu pro hru ovčinec.
Kámen 16. století. Historické muzeum
Budapešť.
Zdroj Endrey-Zolnay 1986, 82, obr. 56

⁸ Egyptský Senet a řecká Petteja jsou v různých pramenech považovány střídavě za předchůdce snad všech deskových her kromě šachu.

Hnefatafl (Hnefa-tafl)

Hnefatafl je jednou z nejstarších evropských deskových her. Část hrací desky byla objevena v Dánsku a datována nejpozději do 4. stol. (*Zapletal 1991*). Je tedy starší než šach.

Další doklad pochází z irského Ballindery, kde byla nalezena dřevěná deska datovaná do přelomu 9. a 10. století. Jsou známy i nálezy z Orknejí. Letmé zmínky o této hře přinášejí také některé ságy. Existuje několik pokusů o rekonstrukci pravidel (*Gabriel 1988*, 233 a násl.).

Občas se poukazuje na podobnost k římské hře *ludus latrumculorum*. Rozšíření šachové hry vedlo již v 11. století k zatlačování Hnefataflu do pozadí. Poslední zmínky o něm pocházejí ze 14. století z Walesu a z 18. století z Laponska (v roce 1732 si o něm učinil do deníku poznámku slavný švédský botanik Linnaeus).



Obr.č. 22
Dva hráči u některé z variant taflu. Švédsko.
Zdroj: *Graham-Campbell 1998*, 65.

Hry s kostkami



Obr.č. 23
Hráči kostek u stolku. *Schachzabelbuch*
1479 Konstanz.
Zdroj: www.aeiou.at

Historie nezanechala velké množství zmínek o hrách s kostkami, spíše pak o jejich následcích. Nicméně z množství nálezů se dá soudit, že se jednalo o jedny z nejoblíbenějších a nejrozšířenějších her.

Kostky mohly být používány jako hrací pomůcky pro složitější hry hrané na deskách (vrhcáby, *alquerque*), kdy počet ok určených kostkami určoval pohyb po hrací desce, nebo mohly představovat hru samostatnou, kdy o vítězi

rozhodovaly pouze jednotlivé vrhy.

V zásadě lze hry s kostkami rozdělit podle toho, zda je cílem hry získat maximální počet bodů, či zda je žádoucí speciální kombinace ok na jednotlivých kostkách. Dalším kritériem pro členění pak je, zda první bod nějak ovlivní počet, či kombinaci ok (očí) požadovanou ve hře následující. Kostky jako jednoduchá hra s velkým spádem získaly velkou řadu příznivců, zejména mezi hazardními hráči. Proto se staly velmi rychle předmětem kritiky a církevních i civilních zákazů.

Například v patnáctém článku zřízení cechu sladovnického z roku 1456 čteme:*tovaryši služební, aby svých hospodářů poslušni byli, tůlanie, kostek, her a jiných neřaduov nechali...* (AČ XIV, 467-470, citováno podle Richterová 1983, 202). Označení kostkář – hráč bylo uváděno v odsuzujícím tónu jako synonymum pro opilce (Richterová 1983, 201).

Hry s kostkami znal již starověk, jak o tom svědčí často citovaný výrok „*alea iacta est*“. Pro středověk podává výčet her kniha o hrách Alfonse X. Moudrého, která ve své druhé části (fol. 65-71) přináší přehled tehdejších her s kostkami. Jedná se o hry : *Mayores, Triga* (tři varianty) *Azar, Reazar, Marlota, Riffa, Par con As, Panquist, Medio-Azar, Azar-Pujado a Guirguesca*. Lze jen těžko posuzovat zda se jedná o hry, které byly známy a hrány i v Českých zemích.

Hry s kůstkami (astragaly)

Dnes je obtížné usuzovat na způsob hry s astragaly, i když hry, které se dochovaly do současnosti svou jednoduchostí nevylučují, že byly známy a hrány i v dobách dřívějších. Jeden ze způsobů hry s astragaly (*tali*) popisuje Antonín Kvapil (1893). Hra probíhala se čtyřmi kůstkami, z nichž každá měla bodově označené čtyři delší strany, a to hodnotami 1, 6, 3 a 4. při hře samé rozhodoval o vítězi počet dosažených bodů. Nešlo zde však o klasický součet, ale o různé kombinace vržených stran, které byly také různě bodovány. Nejzdařilejší (a tedy nejlépe bodovaný vrh) se nazýval *Venus*, nebo také *iactus venerus* a hráč ho dosáhl kombinací, při které každá z vržených kůstek ukazovala jinou hodnotu. Nejnižší vrh pak nesl jméno *canis* a znamenal hodnotu 1 na všech kůstkách. Z dalších názvů pak například jmenujme *Stesichoros* (8 bodů), nebo *Euripides* (40 bodů). Celkem bylo pojmenováno na třicet pět kombinací.

Karty

Původ karetní hry je nejčasněji hledán na arabském poloostrově, (i když nechybí názor, že původ je třeba hledat v Indii, kde vznikla jako obdoba speciální šachové hry pro čtyři hráče), odkud byla do Evropy přinesena prostřednictvím Saracénů. O Saracénech jako původcích karetní hry se zmiňuje kronika viterbská, a také v inventáři vévody Orleánského z roku 1408 je zapsána karetní hra jako „*unes cartes sarrasines*“. Dá se tedy říci, že se karty dostaly do Evropy stejnou cestou jako papír, který je nezbytnou podmínkou kartářské produkce (Hájková 1997, 113)⁹. Arabové karty nazývali *naibe*. Tento výraz se dodnes udržel ve Španělsku. Slovo *naibe* znamená v egyptské arabštině vysokou vojenskou hodnost, jakousi obdobu evropského maršála. Dá se tedy usoudit, že karetní hra původně symbolizovala (stejně jako velká část dalších her) střet armád.

V průběhu svého šíření se samozřejmě měnil vzhled a význam jednotlivých karet. K původním figurálním kartám se přidaly karty početní a objevila se dáma. Od počátku se rozlišovaly karty pro každodenní běžné použití a karty luxusní, které se již ve své době stávaly sběratelským artiklem.

S prvními písemnými zmínkami o kartách se lze v západní Evropě setkat v poslední třetině 14. století. Za nejstarší záznam je obecně považován výnos florentské městské rady datovaný k 23. březnu 1377. Ze stejného roku by také měla pocházet zmínka Johanna von Rheinfelden, dominikána z Freiburgu, týkající se Basileje. Hazardní karetní hry měly přímou odezvu v častých zákazech a dokonce i ve veřejném pálení hracích karet.

Na zajímavou okolnost v souvislosti se zákazem karetních her upozorňuje Michaela Hájková (Hájková 1997, 119 a násl.). Jedná se o rukopis III. G 16 pražské Národní knihovny a sice fol. 98 z tohoto rukopisu který



Obr.č. 24
Hrací karty. Vídeň okolo r. 1455.
Zdroj: www.khm.at

⁹ Výroba papíru je známa z arabského poloostrova již z 8. století, odkud se dostala do Itálie. V Německu je první papírenský mlýn doložen k roku 1390. Běžně užívanou surovinou se papír stal během 14. a 15. století. Již dříve se však používal papír importovaný.

začíná slovy: „*Statuta brevia Arnesti Archiepiscopis Pragensis*“, kde jsou kněží nabádáni k vystříhání se různých činností, skutků, a mimo jiné slibuje přísný trest všem „*taxillorum alearum cartarumque lusores*“. Tento výnos datovaný na den blahoslaveného Lukáše evangelisty roku 1353 by tedy měl být nejstarší Evropskou zmínkou o kartách. Měl, kdyby se nejednalo o opis z 15. století. Celý edikt je opsán dosti nedbale a existuje podezření, že písař celý záznam aktualizoval. K problému se vyjadřuje také Josef Macek (*Macek 1997, 195*). Otázka tedy zůstává neuzavřena.

V jagellonských Čechách svědčí o oblíbenosti karetních her záznamy o dovozu tisíců karet po cestě mezi Lincem a Českými Budějovicemi (*Macek 1994, 195*). V průběhu 15. století se objevují karty tištěné.

Současné označení karetního hráče jako karbaníka neodpovídá úplně středověké skutečnosti. Jako karban byla ve středověku označovaná speciální loterie, jakási tombola provozovaná specialisty, tzv. karbaníky. Celá loterie měla velmi špatnou pověst a její provozovatelé, kteří za objednané ceny často jaksi zapomněli zaplatit, se museli zachraňovat útekem před podvedenými věřiteli (*Winter 1925, 457 a násl.*).

4.5. České země

Během záchranného výzkumu společnosti Archaia, prováděném v roce 1998 na polykulturní lokalitě v Kněževsi, došlo k nálezům šestnácti zvířecích kostí, které všechny nesou společné znaky antropogenního působení.

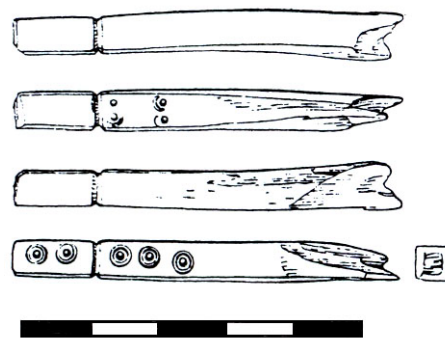
Všechny tyto nálezy byly určeny jako hlezení kosti tura domácího (dvě pravé, čtrnáct levých). Tyto kosti byly bez výjimky ohlazené a obroušené na hřbetní straně. Některé z nich byly opatřeny nepravidelnými zářezy a vyjimečně umělými důlky.

Nálezy pocházejí z celkem třinácti objektů, přičemž pouze v jednom případě se našly čtyři kusy v jednom objektu; v ostatních dvanácti po jednom (*Smejtek 2006, 391*).

Objekty jsou běžné knovízské sídlištní jámy, ve většině případů obilnice, sloužící sekundárně jako odpadní jámy. Podle nálezových okolností lze tyto kůstky datovat poměrně bezpečně do Ha A – Ha A2/B1. Jednou z možností výkladu je určení těchto nálezů jako hracích kamenů neznámé hry, případně jako astragalů.

Dvě podobné kůstky s nepravidelnými zářezy byly nalezeny také v Jinočanech (PZ). Odtud také pochází mřížkou zdobená hlezení kůstka prasete domácího. Nálezy patří rovněž knovízské kultuře. Z prostředí kultury doby bronzové pochází i nález podobného typu z Radčic (PS) objevený při záchranném výzkumu z roku 1982.

Další hrací pomůcky lze bezpečně identifikovat až pro dobu laténskou. Nejznámější z nich jsou hrací kostky. Nejedná se ovšem ještě o kostky současného typu, ale o jakési kvádříky na čtvercové podstavě. Čtyři delší strany bývají označeny zpravidla oky v hodnotách tři až šest. Nacházejí se, jak na oppidech, tak i ve vesnickém prostředí. Při výzkumu na katastru obce Drnholec (Břeclav) byla zjištěna i dílna na jejich výrobu, jak autoři článku (*Čižmář – Jelínková 1985*) vyvozují z nálezů rozpracovaných polotovarů.



Obr.č. 25
Nálezy polotovarů z Drnholce, okr. Břeclav napovídají přítomnost výrobní dílny.
Zdroj: *Čižmář – Jelínková 1985, 23*

Vyjimečně se lze setkat i s hrobovým nálezem. U nás měl jeden takový pocházet z pohřebiště u Dobšic na Poděbradsku. Do současnosti se však nezachoval ani nález, ani jeho dokumentace (*Waldhauser 1999, 75*).

Čtyři hodnoty hrací kostky jsou dávány do souvislosti se čtyřmi různými hodnotami mince ražené na našem území. To je však názor poměrně problematický, vzhledem k územnímu i časovému rozšíření těchto pomůcek. Kostky mohly být používány nejen k prostému vrhání, ale i ke hrám na principu domina¹⁰ a v neposlední řadě i jako divinační pomůcky.

Z keltského prostředí neznáme klasické hrací kameny, jak je nacházíme v antice, či středověku. Jejich funkci však mohly simulovat kameny obyčejné, nebo zatím neidentifikované nálezy z Bezkova (ZN), Jaroměřic nad Rokytnou (TR), Klentnice (BV), Křenovic (PR), Němčan (VY) a Plumova (PV) (*Meduna 1980, tab. 1, 40, 55, 56, 63,65, 100 a 106*). Jde o hliněné, vzácně kamenné kotouče velikosti 4 – 8 cm. Jejich podoba a tvar umožňuje zmíněnou interpretaci. Přímou z lokality v La Tène a vůbec z území na dotyku s Římskou říší známe už klasické (římské) kostky dnešního typu.

¹⁰ Proti této teorii vystoupil už J.L. Pič, který argumentoval nestejnými rozměry jednotlivých kostek.

Středověké nálezy hracích pomůcek známe z většiny výzkumů ve městech, řidčeji ze sídel nobility a velmi vzácně z venkovského prostředí. O některých z těchto nálezů a jejich souvislostech bude podrobněji pojednáno v samostatných oddílech.

Jednou ze středověkých specifíků jsou komorové kamnové kachle zdobené na vnější straně motivem hráčů. Nejedná se sice přímo o hrací pomůcky, ale nalézáme zde cenný ikonografický pramen poznání některých aspektů středověkých her. Z písemných pramenů se nám opět nejčastěji dochovaly nejrůznější zákazy a tresty. První takovéto zmínky známe ze statut horních měst Jihlavy a Německého Brodu z poloviny 13. století (Zíbrt 1889, 42 a 73).

4.6. Kachle s motivem hráčů (a her)

Své vyjádření našla hra také v uměleckém ztvárnění na českých kamnových kachlích z 15. století. Jedná se opravdu o českou zvláštnost. Kachle s motivem hráčů a her známe pouze z Čech a vzácně z Moravy. Kachel chovaný v berlínském Kunstgewerbemuseu pocházel s největší pravděpodobností rovněž z českého území. Nejbližší příbuzné motivy kamnových kachlů známe pak až ze 16. století ze Švýcarska a Tyrolska a ze 17. století z Ruska. (Hazlbauer 1992, 436).

Na kachle s motivem hráčů upozornil již ve druhé polovině 19. století B. Matějka v Památkách archeologických (1898/1899). Neuvádí zde však ani bližší popis ani lokalitu, kde byly nalezeny. Zmiňuje se pouze, že se jedná o „hráče, někdy se rvoucí“.

Ve vyobrazení na kachlích se jedná v zásadě o čtyři typy her:

vrhcáby (tric-trac, lurč, backgammon, atd.), obyčejnou hru v kostky, hru ovčinec („na vlka“, „vlk a psi“, „liška a husy“, apod.) a šach. Zatímco hra vrhcáby je zastoupena celou škálou různých nálezů z mnoha lokalit, pro další dvě máme zatím k dispozici pouze po jednom kachli.



Obr.č. 26 – 29
Eskalace konfliktu při hře na čelních stěnách komorových kachlů. odshora: Lipnice-hrad, Brno-město, Zvoleněves, Lichnice-hrad. Zdroj: Pavlík-Vitanovský 2004, obr. č 629, 631, 633 a 642.

U kachlů s hráči vrhcábů se jedná o motiv dvou, výjimečně v jednom případě snad i čtyř hráčů. Ti buď pokojně sedí u hry, nebo mezi nimi právě probíhá konflikt, který graduje až k použití zbraní. Pravidelnou součástí výjevu je hrací stůl, na něm položená hrací deska, několik žetonů a dvě, nebo tři kostky. Nepominutelnou rekvizitou většiny výjevů je také korbel, a to buď stojící, nebo převrhnutý.

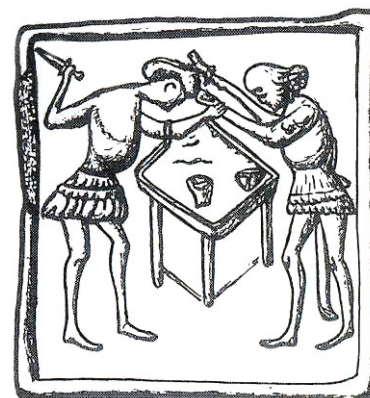
Pokojně hrající hráči tvoří v kolekci výjevů naprostou menšinu. Jedná se vlastně pouze o jeden kachel pocházející z hradu Lipnice. Na ostatních zobrazeních je již vidět spor v různém stupni eskalace. Pouze na kachli z Brna se jedná o rvačku pouhými rukama, kde se postavy drží jednou rukou za vlasy a druhou pravděpodobně rozdávají rány. Další kachle již nabízejí pohled na boj za použití zbraní. Oblíbené je opět držení za vlasy, avšak druhá ruka je již ozbrojena různými druhy chladných zbraní. Na jednom z kachlů je vidět i zásah do soupeřovy hlavy. Tento zlomek pochází z hradu Lichnice a je zajímavý také tím, že postava vítězího hráče drží svou zbraň (dýku) v pravé ruce, a ne jako na všech ostatních vyobrazeních, kdy postava vlevo je pravák, zatímco jeho soupeř na opačné straně drží svou zbraň, snad z důvodů kompozice, vždy v levé.

Součástí agresivního výjevu je, teď již převržená, konvice ležící na zemi. Na kachli z Opočna pak leží na zemi i dvě hrací kostky a na kachli z Lichnice talíř. Na zlomku z Kutné Hory se nám pak naskýtá pohled na úplně zpřeházený inventář místnosti (*Pavlík-Vitanovský 2004*, 89, 248-250).

Za zmínku stojí také zlomek kachle z Polné, kde sice nelze rozeznat žádné zbraně, ale lze z něho snad dovodit účast čtyř hráčů. To by snad mohlo souviset se zmínkou u Erasma Rotterdamského, který udává, že hráč si mohl - pokud nebyl fyzicky schopen hry - za sebe najmout náhradníka k vrhání kostek.

Další motiv, „hra v kostky“, je zastoupen pouze jediným exemplářem. Kachel byl nalezen v Brně a zobrazuje rvačku dvou mužů nad stolem, na kterém lze při troše dobré vůle najít kalíšek na vrhání kostek. Jiná interpretace tohoto motivu je: „Rvačka v krčmě“.

U hry ovčinec se jedná opět o jediný kachel nalezený tentokrát v Praze. Kromě hracího plánu obsahuje výjev ještě dva kulaté hrací kameny a motiv jelena a ptáka.



Obr. č. 30
Rvačka v krčmě. Kachel, Brno-
město.
Zdroj: *Pavlík-Vitanovský 2004*,
obr. č. 643

V současné době téměř zapomenutý je kachel ze sbírek brněnského muzea publikovaný Ludmilou Hálovou-Jahodovou (1955). Nacházíme na něm vyobrazení lišky a vlka sedících naproti sobě nad šachovnicí. Pod jejich nohama něco, co by se dalo nazvat figurkami. Na šachovnici sedí pták. Kachel je datován do 1. pol. 15. století. Bylo by jistě zajímavé pokusit se dohledat bajku, kterou tento reliéf zobrazuje.

V literatuře se vyskytlo několik teorií o významu těchto motivů, z nichž zatím poslední (a při současné úrovni poznání nejakceptovatelnější) je teorie Zdeňka Hazlbauera, který ve zobrazování vrhcábníků a jejich konfliktů, tedy dvou činností církví naprosto zavrhaných, vidí neustálé připomínání a varování uživatelů kamen před světskými hříchy.

Hazlbauer uvádí k roku 1985 přes 120 exemplářů pocházejících z více než třiceti lokalit v Čechách a na Moravě (1992, 421).



Obr.č. 31
Kachel zobrazující vlka, lišku, šachovnici a ptáka. pálená hlína s grafitem a tuhou. 1. pol. 15. stol.
Muzeum města Brna, i.č. 867
Zdroj: Hálová-Jahodová 1955

5. Hráči a jejich protihráči

Osoby zabývající se hraním pocházely s největší pravděpodobností ze všech vrstev tehdejší společnosti. Některé formy her nebyly považovány za škodlivé, jiné ano. Do ranku her škodlivých a někdy vyloženě zakazovaných patřili i hry tvořící hlavní náplň této práce. Jedním z hlavních důvodů zákazů byl hazard, kterému propadali lidé napříč celou středověkou společností.



Obr.č. 32

Ilustrace ke knize F. Petrarcy: *Trostspiegel*. Dřevoryt H. Weiditze. Rok 1593. Dílo spojuje některé deskové hry s určitými stavy. Tak šlechtě jsou určeny šachy, měšťanstvu vrhcáby a prostému lidu hra mlýn. Na rytině můžeme vidět honosně oblečené šlechtice u partie šachu, poněkud střízlivěji oblečené měšťany nad vrhcábnicí a v pozadí je vidět partii mlýnu, nad kterou sedí místo venkovanů pár opic. Tak zřejmě nahlížel rytec na prostý lid.

Zdroj: Hazlbauer 1992, 433, obr 16.

Do rozporu se státní mocí, která si kladla za jeden z hlavních cílů udržení stability společnosti, přicházely zejména hry hazardní, které, pokud by se vymkly kontrole, hrozily nedozírnými následky. Z prostoru středověké Evropy tak známe celou řadu panovnických nařízení, které hazardní hru zakazují a striktně penalizují. V našem prostoru jsou asi nejznámější zákazy obsažené v nikdy nevydaném zákoníku *Maiestas Carolina* a vyjádřené v článkách XXX. *De prohibito lusu taxillorum* a XXXI. *Quomodo admittatur ludus taxilorum* (Archiv Český 1844), nebo nařízení Karla IV, které zapovídá hraní her v čase vánočním. Pověřuje v něm pražského arcibiskupa Arnošta z Pardubic, aby stíhal provinilce jakéhokoliv stavu duchovními tresty, včetně exkomunikace. K dalším aktivitám pražského arcibiskupa patří zřízení funkce tzv. korektorů, jejichž úkolem bylo provádět dohled nad nižšími kleriky. Tito úředníci stíhali kleriky za různé přestupky, včetně hraní v kostky (Hazlbauer, 1992, 434).

Provozování her nepřála ani dominantní katolická církev, která měla vlastní představy o smysluplném trávení volného času. Vždyť i staročeský termín „prázdniiti“ měl v sobě obsažen

odsuzující příděch. Zejména záporný vztah lze sledovat u kostek, které byly nebezpečné hlavně rychlým spádem hry a obecnou dostupností pro všechny druhy hráčů. Před masivním příchodem karet do našeho prostoru (tedy asi do konce 15. století) tvořily naprostou většinu zakazovaných her. Přibližně od tohoto období můžeme hráče v kostky najít také na zobrazeních ukřižování, jak tímto způsobem losují o Kristovu pozůstalost. Tato ikonografie zajisté nepřispěla k větší oblíbenosti hracích pomůcek mezi církevními kruhy. Vizitační protokol pražského arcijáhna Pavla z Janovic naproti tomu ukazuje, jak řada kněží pražské diecéze přesto hazardním hrám propadla a provozovala je zcela veřejně (*Hlaváček – Hledíková 1973*).

Jak již bylo řečeno, katolická církev měla svou představu o trávení volného času a hazardní hry se s ní neslučovaly. Nicméně lze v pramenech nalézt celou řadu kněží, kteří si tyto regule vykládali dosti volně (*Hlaváček – Hledíková 1973*).

Významným pramenem je zápis vizitace pražského arcijáhna Pavla z Janovic (*Hlaváček – Hledíková 1973*), kde se mimo jiné můžeme dočíst, že farář Mauritius *lusit taxillos cum nobilibus* (*Hlaváček – Hledíková 1973*, 271), nebo že Popovický plebán Bernard je *lusor taxillorum et bibulus magnus* (*Hlaváček – Hledíková 1973*, 293). O jaké částky při hře šlo napovídá zmínka o dalším faráři, který: *in villa Dawel perludit od Hermanum de Trnowa nobilem XXVI grossos* (*Hlaváček – Hledíková 1973*, 320). Ještě divočejší hra se musela odehrávat v Rakovníku, kde se farář jménem Cratinus povedlo *...tres equos cum curru delusit...* (*Hlaváček – Hledíková 1973*, 365). Tyto prohřešky kněží byly trestány vysokými pokutami a na potrestaných byly také vynuceny sliby, že podobného života zanechají.

Z uvedeného celkem jasně vyplývá, že hazardní hry byly mezi kněžími velmi rozšířeny. A nešlo vždy jen o hry, např. farář od sv. Klimenta na Poříčí, kromě toho, že *visitat tabernas et taxillos ludat* také *habet concubinam* (*Hlaváček – Hledíková 1973*, 57).

Pověstnými v oblasti boje proti hazardu se staly některé akce františkánských mnichů a zejména kazatele Jana Kapistrána, později prohlášeného za svatého, při nichž docházelo k hromadnému pálení hracích pomůcek. Charismatický kazatel Kapistrán na své pouti Evropou nejen bojoval proti tureckému nebezpečí, ale napadal také mimo jiné hry a hráče jako neslučitelné s katolickým křesťanstvím.

Největšími odpůrci her se ale stali kritici společenských a církevních poměrů v době předhusitské, proti hrám vystupovali německý kazatel Konrád Waldhauser a na něj navazující

Milíč z Kroměříže. Největším kritikem společenských poměrů předhusitské doby se ale stává Jan Hus. Proti hrám, zejména karetním, vystupuje i „filozof samouk“ Petr Chelčický.

Utrakvistická církev má ke hrám ještě zamítavější postoj než církev katolická. Přes všechny snahy obou církví se však plný úspěch nikdy nedostavil. Přesto je však na Čechách vidět vliv reformace a husitských válek.



Obr. č. 33

Jan Kapistrán nechává veřejně pálit hrací pomůcky. Dřevoryt H.L. Schäufleina; 1519.

Zdroj: *Endrev – Zolnav* 1986, 6, obr. 1.

Zajímavý je pak postoj zemského sněmu, který se sešel v Praze roku 1498. Sněm zakazuje hry poddaným, zatímco pro urozené je povoluje.

O hazardních hrách ve městech a celkem marném snažení je vymýtiti svědčí neustále se opakující zákazy. Nepomohlo ani neustálé zvyšování pokut a hrozby veřejnými pracemi (*Macek* 1998, 278). Někdy se hrálo až o astronomické sázky, tak se podařilo jistému smolaři okolo roku 1500 v Kolíně prohrát částku 50 kop českých grošů.

Na rozdíl od zákazů nelze ve středověku nikdy mluvit o jednoznačné propagaci her. S výjimkou Alfonsovy encyklopedie nenajdeme mezi středověkou literaturou dílo věnované hrám. Jediná hra, která našla milost v očích tehdejších autorů, byl šach. Remešský dominikán Jacobus de Cessolis vysvětloval na příkladu šachu fungování feudální společnosti. Český autor Tomáš Štíttný snad inspirovaný Jacobem věnoval šachu jedno ze svých děl.

Prvním myslitelem, který začal oceňovat význam hry v životě člověka byl Jan Ámos Komenský, který svou prací poskytl základy pro moderní pojetí hry psychologíí a pedagogikou. Některé hry našly místo i v jeho encyklopedii *Orbis sensualium pictus* (viz obrazová příloha).

6. Hrací pomůcky

Výroba

Absolutní většina všech exemplářů nálezů hracích pomůcek je zhotovena z kosti, případně parohu. Nálezy z jiných materiálů jsou velmi vzácné (viz dále). Bohužel dnes již nelze určit, jakou roli hrálo při výrobě dřevo. Výrobním postupem kostěných a parohových předmětů se zabývala celá řada odborníků. U nás zejména Jaroslav Kaván (1958 a 1980) a Vilém Hrubý (1957).

Před vlastní výrobou bylo třeba používaný materiál změkčit tak, aby se zamezilo jeho štípání a usnadnilo se opracování. Za tímto účelem se mohlo používat několik postupů. Nejčastější bylo delší vaření ve vodě, nebo v louhu. Experimentálně bylo také zjištěno, že lepší výsledky než louh má rozmačkaný šťovík. Při přípravě parohoviny je vaření v kyselém prostředí rizikové, neboť hrozí nebezpečí trvalého změkčení při překročení míry kyselosti. Naproti tomu vaření ve vodě po dobu 7 – 11 hodin vede ke změkčení dostatečnému pro žádoucí opracování, avšak bez trvalých následků.

Po prvotním zpracování, při kterém se surovina měkčila a zbavovala tuků, bylo provedeno další opracování. Tato část postupu se nejspíše shodovala s postupem při opracování dřeva. Žádoucího polotovaru bylo dosahováno odsekáváním, řezáním, pilováním, či hoblováním. Používaly se také primitivní typy svěráku a soustruhu (Kaván 1980, 280).

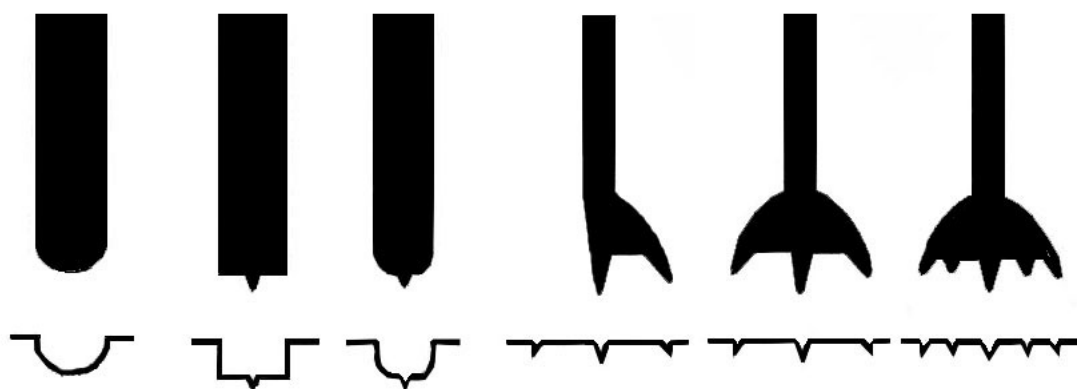
Proces výroby hracích kostek lze částečně rekonstruovat podle nálezů polotovarů, nepovedených kusů a z ikonografického materiálu. Důkazy naznačují, že původní surovina byla opracována do podoby kvádrů o čtvercovém profilu, z něhož se v závislosti na jeho délce mohl pravděpodobně pomocí pilky postupně odříznout určitý počet krychlových kostek. Poté následovala povrchová úprava hlazením a leštěním. V této fázi výrobního procesu se také rozhodovalo, zda finální výrobek bude běžná hrací kostka s rovnými stěnami, či poněkud náročnější exemplář se stranami prohnutými (tzv. hvězdovitá). Teprve po vyhlazení povrchu mohlo následovat vrtání jednotlivých bodů. Opačným postupem by mohlo dojít k jejich částečnému setření a tím ke snížení možnosti odečítat vržené hodnoty.

Dosavadní nálezy zatím nedovolují spekulovat o existenci šablony pro vrtání bodů na jednotlivých stranách kostky. Rozteče otvorů si u jednotlivých nálezů neodpovídají. Nicméně dosud nebyl publikován žádný výzkum středověké dílny, která by tyto artefakty produkovala a rovněž počet nálezů ještě nedovoluje solidnější statistické zpracování.

Výjimku by mohl tvořit soubor z románské studny na Pražském hradě (viz dále), ale ani tyto kostky, snad pocházející od stejného výrobce, nevykazují dostatek společných znaků.

Po vývrtu mohly být jednotlivé body obtaženy kružidlem, primitivním nástrojem s pevným poloměrem a s rydlem umístěným na oběžném rameni. Prohnuté stěny některých kostek naznačují také použití řezbářského dláta.

V případě hracích kamenů je výzdoba často složitější. Kruhové kameny prozrazují opracování na soustruhu a někdy i značně složité ornamenty i bohatší sadu rydel. U jehlanovitých kamenů, zdobených, kromě různých závrťů i lineárními řezy, lze kromě vrtáku a kružidla předpokládat i použití pilky, nebo speciálního nože. Vyobrazení některých nástrojů z řezbářských dílen přináší J. Kaván (1980, 289 obr. 4).

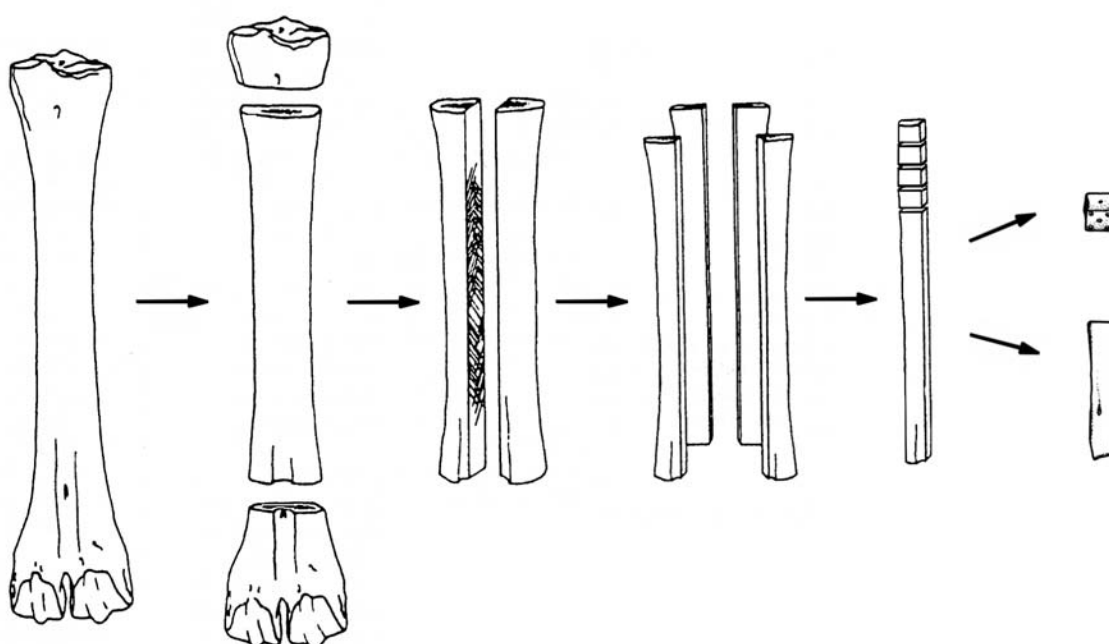


Obr.č. 34
Některé typy vrtáků a kružidel používané v řezbářských a soustružnických dílnách k opracování kostěných polotovárů.

Výroba kostěných a parohových hracích pomůcek se ve městech stala náplní práce specializovaných řemeslníků – soustružníků. Některé prameny sice uvádějí jednotlivé specializace, jako jsou kostkáři (*taxillatores*, *taxillos parantes*), šachovníci a vrhcábníci (Tomek 1871, 375 a 381), nicméně je velmi nepravděpodobné, že by existovaly jako samostatné profese. Jedná se spíše o převládající specializaci (Richterová 1983, 220). Naproti tomu z Paříže známe ze 13. století specializované kostkáře, kteří vyráběli své zboží ze dřeva, rohu, kostí a slonoviny. Při výrobě byli omezeni řadou striktních nařízení, které měly zabránit falešné hře. Pokud nebyla pravidla dodržována, vystavovali se riziku pokuty a zničení zboží (Verdon 2003, 157). Z písemných dokladů známe objednávky pro hlavní hernu ve Frankfurtu nad Mohanem, která pro rok 1432 mimořádně činila dvakrát 8000 kusů, vždy před dvěma nejdůležitějšími trhy. Průměrná roční spotřeba hracích kostek z širšího období okolo

přelomu 14. a 15. století se pak odhaduje na nejméně 10 000 kusů (Erath 2002, 281). Tyto obrovské počty by jistě existenci specializované kostkářské živnosti ospravedlnily.

Michal Slivka (1983, 399) uvádí na podkladě práce Zikmunda Wintra (1906), že výroba kostek probíhala v Praze pouze v židovském prostředí. Tento názor považujeme za nepravděpodobný, vytvořený pouze na základě dvou písemných pramenů. (Winter 1906, 560). Na umístění výroby hracích kostek v Praze může ukazovat i název ulice Kostečná (dříve Kostková a U Kostkářů) na Starém městě pražském, jejíž název je od výroby těchto hracích pomůcek přímo odvozen (Lašťovka – Ledvinka a kol. 1997, 360).



Obr.č. 35
Postup výroby hracích kostek
Zdroj: Čechura – Vyšohlíd 2008, v tisku, autor Martin Vyšohlíd

6.1. Hrací plány (desky)

Nezbytnou podmínkou pro hraní deskové hry je hrací plán; podklad, který určuje možné tahy a ohraničuje herní pole. Podklad nemusí být vždy ve formě desky. Pro některé hry postačí i několik čar rytých v zemi, dřevě, či nakreslených na kameni. To je také asi jeden z důvodů, proč se hrací plány téměř nevyskytují v archeologických nálezích. V případě

dřevěných hracích desek je ve hře také malá (z hlediska archeologie) trvanlivost materiálu použitého k výrobě.

Patrně nejznámější hrací deskou je šachovnice. Používá se ke hře šachu, případně dámy. Její vzhled a tvar je od středověku prakticky neměnný. Jedná se o 64 polí poskládaných po osmi do stejného počtu řad. Pole jsou střídavě barevně odlišena (tzv. šachování).

Šachovnice byly vyráběny ze dřeva a dosahovaly někdy značných rozměrů, jak o tom může svědčit zmínka *Wolframa von Eschenbach* (2000, 147), jehož hrdina použil tuto hrací desku jako štít při nenadálé potyčce. Zároveň je tato zmínka důkazem toho, že šachová hra tvořila už v 1. polovině 13. století poměrně běžnou součást výbavy domácnosti privilegovaných vrstev.

Motiv šachovnice ovlivnil i podobu některých erbů. U nás je sice poměrně vzácný, ale v okolní Evropě byl vcelku častým jevem (např. polské *wczele*).

Archeologický nález středověké šachovnice není z našeho území znám. I v sousedních zemích je o nálezy tohoto typu nouze, neboť literatura o nich prakticky mlčí. Výjimku tvoří snad jen nález z pevnosti Diósgyőr, kde byly nalezeny fragmenty šachovnice ve vrstvě datované do 15. století (*Petényi 1994, 53*).

Další deskou používanou středověkými hráči byl plán pro hru vrhcáby, tzv. vrhcábnice. Jedná se o desku rozdělenou na dva díly. Na některých vyobrazeních lze rozeznat, že se jedná o vnitřní stranu jakési skříňky. V novějších provedeních se pak vskutku jednalo o krabici, ve které byly uchovávány hrací kameny a šachové figurky. Po vyjmutí obsahu se krabice rozložila a na vnitřní straně byl hrací plán pro vrhcáby, zatímco vnější stranu pokrývala šachovnice. Jak bylo již řečeno, hrací plocha byla rozdělena na dvě části. V každé z těchto částí se nacházelo dvanáct špicí ležících naproti sobě po šesti. Desky mohly být buď prostě malované, nebo – zejména z důvodu vyšší životnosti - vykládané jiným materiálem, zejména kostí.



Obr.č. 36
Šachovnice jako erbovní znamení.
Znak Bořků Dohalských z Dohalic.
Podle erbovní pověsti zpsané
Bartolomějem Paprockým z Hlohohol ho
zakladatel rodu získal vítězstvím
v šachu nad *mouřenínskou* princeznou.
Ta je vyobrazena v klenotu.
Šachovnice se vyskytuje také ve znaku
Bořků z Miletínka, Kaplířů, pánů
z Janovic a Klenové.
Zdroj: *Janáček – Louda 1988, 80*

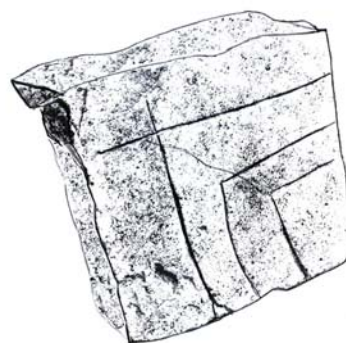
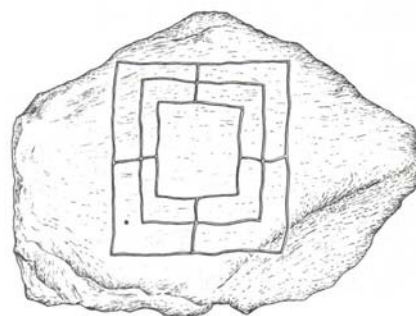
V Saint-Denis u Paříže, kde probíhá soustavný archeologický výzkum středověkého osídlení už od konce 70. let 20. století, byly objeveny fragmenty nejméně tří hracích desek. Jedna z nich, nalezená v roce 1987, si zaslouží zvláštní pozornost. Pozůstatky hrací desky byly objeveny v řemeslnické čtvrti v odpadní jámě spolu s keramikou, kterou lze datovat do 12. století. Archeologové objevili kromě kostěných částí také stopy po dřevěných prkénkách, které by, složeny k sobě, dávaly hrací desku o šířce 460 mm. K nálezu náleží kompletně zoxidovaný kovový předmět, který nebyl přesně určen. Co se týče kostěných nálezů jedná se o 33 destiček o tloušťce 2 – 4 mm, pocházejících z obložení a 23 špic z herní plochy. Rozměry jednotlivých špic kolísají jen nepatrně: od 145 do 147 mm délky a od 18 do 25 mm šířky. Na špicích lze také rozeznat dva druhy motivů (Kluge-Pinsker 1997, 58 a násl.). Viz obrazová příloha.

Dalším významným nálezem je do kamene (vápencové destičky) rytá vrhcábnice pocházející z nálezů na hradě Castle Acre v Norfolku, která však patří kvalitou provedení mezi ty méně pečlivé.

Pro naše prostředí je nejčastěji citován nález vrhcábnic z jímky augustiniánského kláštera ve Freiburgu (Hazlbauer 1992, 426). Jedná se o dva hrací plány ze dřeva, vykládané opět dřevem. Jedna z her, pečlivěji

provedená, nese známky uměleckého zpracování. Byla zasazena do rámu z tvrdého dřeva a vykládána nějakým druhem vzácného tmavého dřeva. Druhá z desek nemá tak pečlivou úpravu, ale jsou na ní patrné známky častého používání, které si dokonce vyžádalo obnovu některých špic (Kluge-Pinsker 1997, 62).

Další druh hracího plánu je plán pro hru mlýn, tzv. „mlýnkovnice“. Z pojednávaných plánů je to patrně ten nejjednodušší. Předpokládá se, že se jednalo o nejrozšířenější deskovou hru vůbec. Důvodem je její jednoduchost a snadná dostupnost pro příslušníky kterékoliv vrstvy tehdejší společnosti. Do kamenů ryté



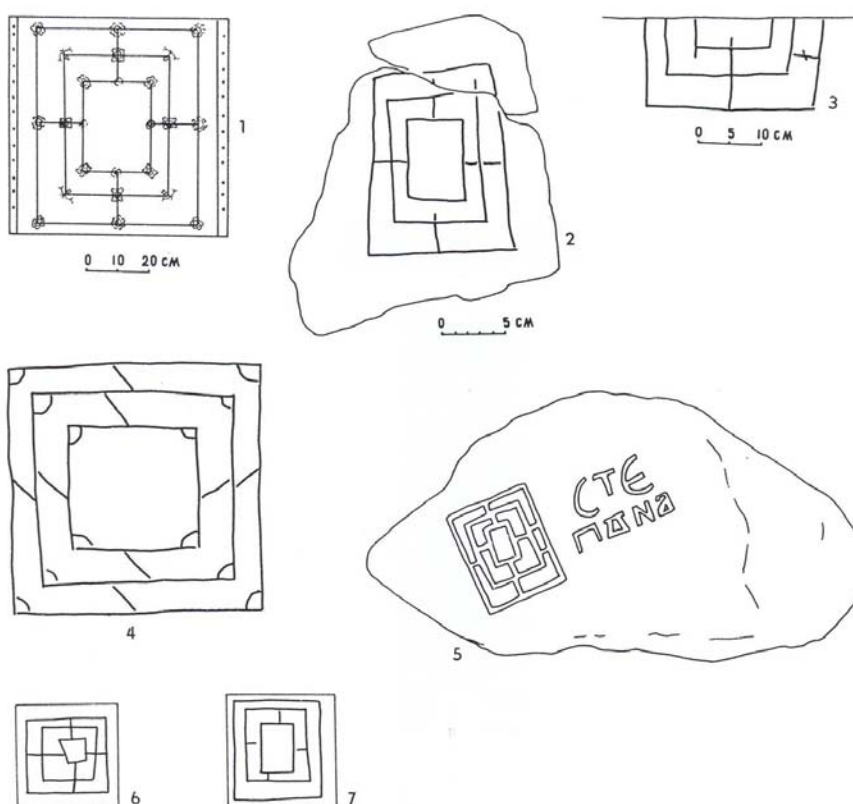
Obr. č. 37 - 39
Hrací desky nalezené na našem území. Odshora: Praha – Staroměstské náměstí, Praha – Butovice, Libice nad Cidlinou. Zdroj: Richterová 1983, 210, obr 10, Mašek 1970, 276 a Justová 1990, 670.

„mlýnkovnice“ se nacházejí po celé Evropě od Britských ostrovů až po Ukrajinu. Stručný souhrn této problematiky podávají autorky Poljaková a Fechnerová ve svém krátkém článku o hře mlýn na staré Rusi (*Poljakova – Fechner 1973*). V něm se částečně rozcházejí s míněním B.A. Rybakova, který své stati o staroruských architektech považuje některé z rytin uváděných oběma autorkami za půdorysy staveb (*Rybakov 1957*, 88 a násl.).

Všechny tři do kamene ryté hrací plány nalezené v Čechách, a to v Praze na Staroměstském náměstí (*Richterová 1983*, 210 a 211), v Praze-Butovicích (*Mašek 1970*, 276), a na Libici (*Justová 1990*, 670 a 730) představují s největší pravděpodobností právě základ pro hru mlýn.

Z dalších her, jejichž plány se dochovaly do dnešní doby, lze jmenovat ovčinec a *hnefatafl*. Pro ovčinec nalzáme doklad na středověkém kachli z Prahy.

Desku pro hru *hnefatafl* známe poměrně přesně ze známého nálezu v irském Ballindery. Na hrací desce jsou nápadné díry v každém ze 7x7 hracích polí. Ty měly sloužit k tomu, aby nedocházelo ke zmatkům vlivem houpání a otřesů při hře na lodi. Podobné úpravy jsou známy i na šachovnicích.



Obr.č. 40
Některé nálezy rytin hracích plánů pro hru mlýn.
1. Gokstadt
2. Tamanský poloostrov
3. Stará Ladoga
4. Novgorod
5. Stará Rjazaň
6. a 7. Sarkel – Bílá věž
Zdroj: *Poljakova – Fechner 1973*, 442, obr. 2.

6.2. Figurky

Figurky používané k deskovým hrám lze rozdělit do dvou základních kategorií. Do první můžeme zařadit figurky ke hrám vyžadujícím (tolerujícím) všechny figurky stejného tvaru, např. pro hru dáma, vrhcáby či mlýnek. Takto pojaté hrací pomůcky do jisté míry splývají s hracími kameny pojednanými dále. Zajímavou variantou tohoto druhu figurek je použití stojících astragalů jako figurek k deskové hře.

Druhá skupina vyžaduje pro hru figurky o různých tvarech, a to buď pouze dva druhy (Hnefatafl), nebo až šest různých druhů v každé barvě pro šach.

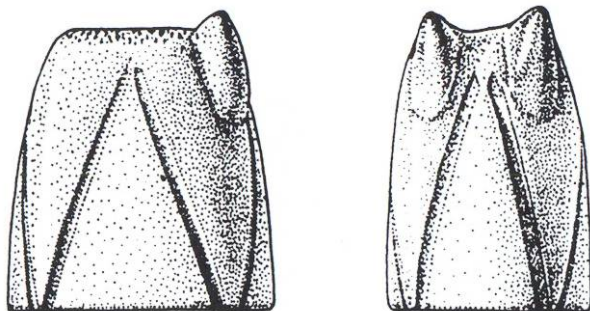
Z této druhé skupiny jsou pak nejzajímavější právě figury k šachové hře. Severská hra Hnefatafl není zatím ještě na takovém stupni poznání, aby bylo možno zobecňovat poznatky o figurkách (nebo kamenech?) použitých v této hře.

Šachové figurky byly vyráběny z nejrůznějších materiálů – z mrožoviny, slonoviny, ale nejčastěji z kosti a z parohu. Svým způsobem unikát je figurka jezdce pocházející z Pyrenejí, chovaná dnes v Hamburku. Je celá vyrobena (vybroušena) z horského křišťálu. Okolnosti nálezů nejsou známy.

Figury se pohybují v širokém spektru kvality a pečlivost zpracování od naprosto stylizovaných jako jsou např. nálezy z Curychu (*Kluge-Pinsker 1991, 112*) či Eptingenu (*Kluge-Pinsker 1991, 117*) ve Švýcarsku nebo zajímavé figury z Isle – Aumont (*Kluge-Pinsker 1991, 128*), přes sadu figur z Noyonu (*Kluge-Pinsker 1991, 124 – 125*), až 2 naprosto detailně a pečlivě zpracované figury, jako jsou král z Langenbogenu (*Kluge-Pinsker 1991, 134 – 135*) z parohu nebo kosti, či sada figur ze skotského ostrova Lewis (z mrožoviny). Svým způsobem unikátní



Obr.č. 41
Šachová figura
Praha – Hrad
Zdroj: *Frolík –
Smetánka 1997*



Obr.č. 42
Zürich, Münsterhof; Pěšec, kost.
Zdroj: *Kluge-Pinsker 1991, 112, obr. 12A*

jsou figurky nalezené při výzkumu v Novgorodě, které svými různými tvary a způsoby výroby dokládají osídlení města různými etniky.

Z českých zemí jsou dosud známy tři nálezy šachových figurek, a to z Pražského hradu, z hradu Týřova a z Kutné Hory. Podrobnější publikace se dočkala pouze figurka z Kutné Hory. Představuje jezdce na koni v rytířské zbroji. Jedná se o dutou figurku ze stříbrného plechu vysokou 64 mm. Nohy koně jsou snad z důvodů větší stability a pevnosti pravděpodobně lité. Díky tomu jsou k sobě spojeny letováním. Nálitky vzniklé na noze koně svědčí o dvoudílné formě a mohly by snad dokládat i sériovou výrobu. Figurka byla snad nalezena spolu s keramikou datovatelnou do 12. až 13. století při stavbě staré kutnohorské nemocnice poblíž kostela sv. Bartoloměje v blízkosti městských hradeb (*Denkstein 1982, 17*). Nález figurky v městském prostředí by mohl dokládat postupné pronikání královské hry mezi vrstvy bohatého měšťanstva.



Obr.č. 43
Šachové figury z Novgorodu 13. – 14. stol.
Zdroj: *Rybina 2001, 216, obr. 13*

6.3. Hrací kameny

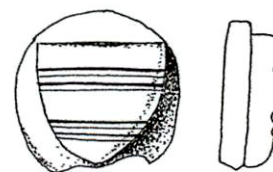
Hrací kameny se vykytují již od samého počátku deskových her. Hráli s nimi vládcové v Uru, i egyptští panovníci, znalo je starověké Řecko i Řím.

A právě Římská říše patrně sloužila jako prostředník, jehož prostřednictvím hra pronikla dále do Evropy¹¹. V Čechách je známe z nálezů datovaných do doby římské. Jsou součástí hrobové výbavy (Branišovice, Dobřichov-Pičhora), nebo se nacházejí na sídlištích. (Mušov, Vážany nad Litavou). Sloužily s největší pravděpodobností ke hře, neboť se nacházejí ve dvou variacích – světlé a tmavé. V některých germánských hrobech tehdejšího barbarika (ne na našem území) se našly také pozůstatky po šachovnicovitých hracích deskách.

Pro Slovanské prostředí jsou typické nálezy hracích kotoučů na hradištích (Staré Zámky, Mikulčice, Libušín, Budeč). Nejstarší nálezy lze datovat do 2. poloviny 6. a 1. poloviny 7. století. Pocházejí s předvelkomoravského sídliště v Mikulčicích. Jedná se o šestilaločné hrací kameny ozdobené rytými kroužky. Jim příbuzný je další mikulčický kámen s osmi laloky po obvodu (Kaván 1975, 439). Další nálezy pocházejí z vrstev datovaných do 9. století. Ke známým a často zobrazovaným Mikulčickým nálezům patří kotouč s motivem lučištníka a zápasem kozorožce s krokodýlem na opačné straně.

Jako zajímavou analogii k mikulčickým nálezům uvádí Kaván nález téměř kompletní hry z Bulharské Preslavi, datované na přelom 9. a 10. století (Kaván 1975, 439). Nálezy hracích kotoučů nejsou výjimkou na lokalitách z období celého středověku. Z Pražského hradu známe nález datovaný do 15. století.

Převážná část hracích kamenů je zdobena buď nerůznějšími kombinacemi kroužků o různé velikosti, nebo šesticípou kružidlem rytou hvězdici vepsanou do kruhu, případně kombinací těchto motivů. Motivy kružnic a kroužků nemají takové analogie, aby bylo možné hledání geneze jejich ornamentiky. Solární motiv (rytá hvězdice), byl používán i na jiných předmětech a jako dekorační prvek v monumentální architektuře. Nejstarší doložené použití tohoto motivu je na



Obr.č. 44
Unikátní hrací kámen
s erbem. Anenské náměstí
1133/1. Praha.
Zdroj: Nálezová zpráva
PÚPP 6/95.

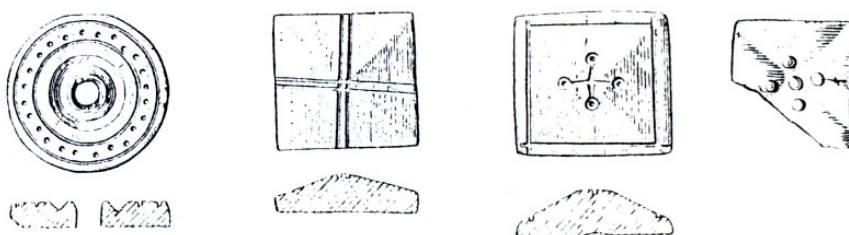
¹¹ Vilém Hrubý (Hrubý 1954,172) považuje za hrací kámen i knoflík s mykénským ornamentem z Věteřova na Moravě ze starší doby bronzové. Jako hrací kameny měly sloužit i úseče kloubních hlavice zvířecích femurů. Tyto artefakty opatřené provrtem jsou známy např. z Wolyně a z Hvězdova.

punských náhrobních stélách v Tunisu, datovaných do 1.-2. století našeho letopočtu. Motiv v lidovém podání známe ještě z 19. století, kdy jím byly zdobeny malované fasády dřevěných domů na Českokubsku (Kaván 1975, 443). Motiv můžeme také nalézt na jihočeských stavbách Jakuba Bursy.

Dokonce egyptský původ hledá pro parohový terčík (hrací kámen ?) nalezený v hrobě č. 251 u třetího kostela v Mikulčicích Petr Charvát. Motiv tvoří lučištník v pokleku, s lukem připraveným ke střelbě. Druhá strana zobrazuje dvě zvířata: ještěrovitého tvora s dlouhou zubatou tlamou (krokodýla ?) a čtvernožce s ocasem, rohy a ptačí tlamou s dlouhým zobákem (Charvát 1986, 5 a násl.). Tato teorie je ale značně problematická.

Mimo běžných hracích kotoučů existují také provedení luxusní, ze vzácných materiálů a se složitou figurální výzdobou. Problém těchto exkluzivních nálezů je ten, že se žádný kus nepodobá dalšímu a je potom problém rekonstruovat, jak vlastně hráči bezpečně a rychle rozeznali své hrací kameny. Pouze nálezy z hradu Baldenstein u Gammertingen nesou stopy barvy, která snad mohla sloužit k jejich rozlišení (Kluge-Pinsker 1991, 77). V knize her Alfonse X. lze na většině vyobrazení rozlišit různobarevné kameny.

Co se týče rozlišení kamenů jednotlivých hráčů, zajímavá je zmínka v knize *Schach und Trictrac*. Autorka píše: „Kamenný reliéf (konec 11. století) v Toulouse (Musée destugustins) ukazuje následující scénu s deskovou hrou. Dva hráči sedí proti sobě u hracího stolu. Na vyobrazení je hrací plocha zvednutá a dá se rozpoznat, že, jak je pro tabulae typické, je rozdělena na dvě poloviny. Hrací kameny- kulaté pro levého, hranaté pro pravého hráče-leží v řadách urovnané na hrací desce a vyplňují zcela její spodnější polovinu. (Kluge-Pinsker 1991, 56)¹².



Obr.č. 45
Hrací kameny
z lokality Hradištko u
Davle, poloha
Sekanka.
Zdroj: Richter 1982,
189-190, obr. 137.

Tím jsme se dostali k problematice žetonů čtyřúhelníkových. Ty se nacházejí v našich zemích od období vrcholného středověku, a zdá se, že vytlačují do té doby obvyklé kameny kruhové. Jedná se obvykle o kostěné předměty tvaru komolého jehlanu na čtvercové, či

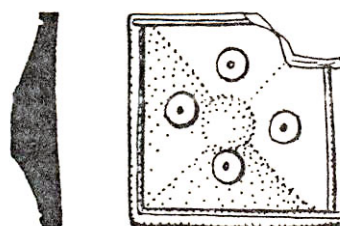
¹² Se vši úctou k závěrům doktory Kluge-Pinskerové, měl jsem k dispozici pouze nekvalitní fotografii zmíněného reliéfu a opravdu jsem nebyl schopen rozlišit kulaté kameny od hranatých.

obdélníkové podstavě. Tento typ známe z celé řady lokalit. Namátkou Sekanka-Hradištko u Davle (Richter 1982, 189), Most (Klápště 2002, 323) či Stará Boleslav (Boháčová 2003, 257). Bývají pravidelně zdobeny kruhovými očky, nebo důlky v různém uspořádání, což by mohlo souviset s jejich různým významem při hře, nebo s rozlišením kamenů jednotlivých hráčů. Toto tvrzení nejde však zatím doložit. Vyskytl se také žeton s motivem kříže na vrcholu (obr. 45).

Co se týče materiálu nejčastěji jsou nalézány hrací kameny z kosti a parohu, dále ze skla, kamene, dokonce z jantaru a výjimečně i ze slonoviny, mrožoviny a křišťálu.

Skleněné žetony nalézané na lokalitách černjachovské kultury zdá se nesloužily pouze ke hře, ale i k počítání a k hlasování a ztotožňují je s latinskými *calculi* (Symonovič 1964, 309).

Problém s nálezy středověkých hracích kamenů v českých zemích je ten, že se nacházejí většinou pouze jednotlivě a prakticky žádný exemplář není shodný s dalším. To vyvolává otázku o podobě tehdejších her. Pro náš středověk již nejsou typické hrobové nálezy celých kolekcí hracích kamenů, a tak není jasné, zda se v jednotlivých případech jedná o pozůstatky téže hry, a nebo je každý z kamenů samostatným solitérem.



Obr. č. 46
Jehlanovitý hrací kámen ze Staré Boleslavi. Přemístěná vrstva.
Zdroj: Boháčová 2005, 257, obr. 14/12.

6.4. Hrací kostky

Předchůdce hracích kostek z nejrůznějších materiálů (kost, keramika, fayanse, ale i drahé kovy) můžeme vysledovat už ve starověkém Egyptě. Jednalo se o hranoly různé velikosti a proměnlivém počtu stran. Není doloženo zda se používaly také samostatně. Prameny dokládají pouze jejich použití jako činitele náhody (boží přízně) při hraní stolních her, z nichž nejznámější je tzv. senet.

Za původce pozdějších hracích kostek lze považovat tzv. astragaly, nejčastěji záprstní kůstky ovcí, koz, nebo i jiných hospodářských zvířat. Postupným ohlazováním, sbrušováním a seřezáváním výčnělků bylo pravděpodobně dosaženo pravoúhlých tvarů. Tyto kostky se nakonec ustálily na poměrně pravidelném kvádru, přičemž hodnotami byly označovány pouze čtyři delší strany. Podobné hrací kostky známe i z nálezů v ČR. Zejména z oppida ve Stradonicích (Píč 1903, 84 a násl.), nebo z lokality Němčice nad Hanou (Čižmár 2006, 266) a

některých dalších pro dobu laténskou. Výzkum v nížinném sídlišti v Drnholci (okr. Břeclav) přinesl dokonce několik polotovarů tohoto typu hracích kostek v různém stupni rozpracovanosti, které naznačují přítomnost výrobní dílny (Čižmář – Jelínková 1985).

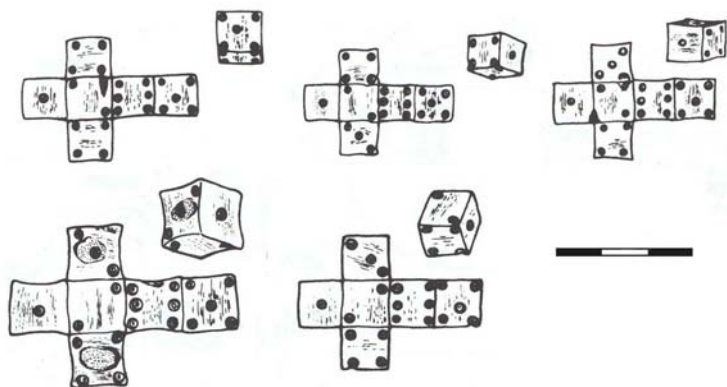
Z novější doby známe kostky tohoto typu z doby římské z Hoštic (okr. Praha – východ), kde byla rovněž odkryta celá dílna na výrobky tohoto typu (Motyková 1974). Hráčskou vášeň u Keltů a zejména Germánů popisují i antičtí autoři, např. Tacitus (*Germania* 24).

Kostka, tak jak ji známe dnes, se objevuje poprvé v prostředí Římské říše v období okolo zlomu letopočtu. Postupně vytlačuje ostatní typy a v období vrcholného středověku již zaujímá, v několika svých mírně odlišných variantách, zcela výlučné postavení. Zajímavý problém představuje způsob rozšíření jednotlivých her dále na sever mimo římské hranice. Touto problematikou se zabýval v šedesátých letech minulého století ruský badatel Symonovič (1964). Toto téma nicméně není dodnes komplexně zpracováno.

Pro období vrcholného středověku známe nálezy hracích kostek zejména z měst a z prostředí nobility. To může být zapříčiněno nejen současným stavem výzkumu, ale i použitím různých, někdy snad nepříliš trvanlivých materiálů a v neposlední řadě také odlišným životním stylem vyššího společenského prostředí a venkova.

Zatím nejstarší nalezená kostka na našem území pochází z lokality Znojmo-Hrad a byla datována do 11. – 13. stol. (Hrubý 1957, 172), ale ze sousedního Slezska z Dobromierze pochází nález poškozené hrací kostky z 2. pol. 9. – 10. stol. (Borkowski 1995, 101).

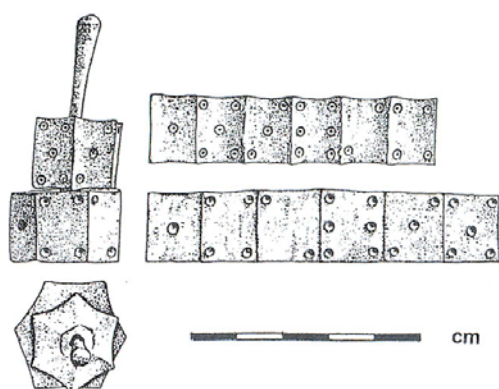
Nejstarší pražské kostky známe ze zásypu románské studny poblíž Bílé věže v jihozápadním rohu III. nádvoří. Ivan Borkovský (1969, 64-65) zde mimo jiné objevil i pět krychlových hracích kostek různé velikosti s body rytými kružidlem. Na základě dalšího materiálu byl nález datován do 2. pol. 12. – 1. pol. 13. stol. Nicméně novější zjištění nasvědčují, že toto datování bude třeba posunout blíže k dnešku. Ze staroměstského Ungeltu pak pochází nález poměrně spolehlivě datovaný do 2. pol. 13. stol. (Richterová 1983, 207)



Obr.č. 47
Hrací kostky nalezené Ivanem Borkovským v zásypu tzv. románské studně na Pražském hradě.
Zdroj: Richterová 1983, 206, obr. 4

Na základě doposud publikovaných nálezů můžeme z hlediska morfologie těchto hracích kostek sledovat dva základní typy. V první řadě běžnou pravoúhlu, v podstatě ve tvaru, který se používá i v současnosti. Tento tvar je i historicky původnější. Dalším tvarem je tzv. hvězdicovitý. Takto tvarovaná kostka je typická prakticky pouze pro středověk. Vlastní tvar spočívá v tom, že jednotlivé stěny kostky jsou konkávně zahlobené směrem ke středu. Kostka pak vytváří jakousi (víceméně) pravidelnou hvězdičku.

Vyskytují se ovšem i tvary hybridní, které nesou vlastnosti prvního i druhého základního typu, a tak můžeme mezi středověkými nálezy objevit i kostky se zahlobenými dvěma, nebo čtyřmi stranami.



Obr. 48
Hrací pomůcka z Bratislavy, Františkánské náměstí 6. Pozoruhodné je různé řazení hodnot na jednotlivých kostkách.
Zdroj: Hoššo – Lesák – Resutík 2002, obr. 7/1

Otázkou zůstává, co tvůrci hvězdicového a hybridních tvarů sledovali. Z hlediska plynulosti hry, tj. vrhání kostkou a odečítání bodů, se jedná spíše o krok zpět. Možným řešením je snaha výrobce o pravidelnost tvaru hrací kostky, při nedokonalém (nepravoúhlém) polotovaru. Nedokonalý pohyb po ploše může také naznačovat používání nádoby pro míchání kostek (kalíšku).

Počty ok na jednotlivých stranách moderní kostky byly od počátku 1 – 6 bodů. Nejčastěji je však ve středověkých nálezech zastoupen tzv. typ 7 (nebo 7-7-7), což je součet čísel na protilehlých stranách kostky. Známe ještě typ 11-7-3, ten je však poměrně vzácný. Jeho omezený výskyt, jak tvrdí Tomáš Borkowski lze zaznamenat do 14. století dále pokračuje jen systém 7 (1995, 100). Otázkou dalšího výzkumu je, nakolik můžeme poznatek z Wrocławu aplikovat na pražskou situaci.

Drtivou většinu nalezených hracích kostek tvoří výrobky z kosti. Mimoto známe i velmi vzácné kostky hliněné, a to z Nesvetic (okr. Most), což je zatím jediná publikovaná hrací kostka nalezená v hrobě (Brych 1989, 314 a 315/10), a z Plzně nalezená v zásypu hradební uličky (Bouda – Orna 2005, 219). Pískovcovou hrací kostku s nezvyklým



Obr. č. 49
Unikátní hliněná kostka z hrobového zásypu z Nesvetic (Most).
Zdroj: Brych 1989, 315, obr. 4/10

způsobem značení z hradu Hlavačova publikoval T. Durdík (2004, 58 a 75). Z Mušova (okr. Břeclav) známe výjimečně i jednu kostku železnou (*Borský – Černoušková – Konečný 1998*, 41). Mušovskou kostku je třeba považovat za votivní, související s kultem svatého Leonarda (Linharta). Nález sám pochází, spolu s jinými železnými předměty, z kostela tohoto zasvěcení. Z Wroclawi pak pochází hrací kostka vyrobená dokonce ze slonoviny (*Borkowski 1995*, 101). Z našeho území bohužel nejsou známy nálezy dřevěných hracích kostek tak, jak se v polotovarech zachovaly v Německu (*Müller 1996*, 159, tab 30).

V roce 1943 byla hloubena nouzová vodní jímka před Husovým pomníkem na Staroměstském náměstí v Praze. Výkop dosáhl hloubky pěti metrů a poskytl tak možnost seznámení s průřezem středověkých vrstev. Celá práce probíhala ve značné časové tísní, a tak nemohlo být bezesbytku využito příležitosti, kterou by za normálních okolností takováto lokalita mohla poskytnout (*Liška 1949*, 9). Mezi celou řadou středověkých nálezů se podařilo objevit i několik takových, které mají význam pro tuto práci. Jedná se o hrací plán pro hru mlýnek vyrytý do opukového kamene a dvaadvacet kostěných hracích kostek s částečně hvězdicovitého tvaru s body vyznačenými jednoduchými vývrty. Celý soubor byl datován do 15. století (*Liška 1949*, 17 a *Richterová 1983*, 208 a násl.). Tabulka nalezených kostek: viz obrazová příloha.



Obr.č. 50
Výroba hracích kostek. *Libros de acedrex* fol. 65 v, výřez.
Zdroj: *Musser-Golladay bez vročení*, 15.

6.5. Hrací kůstky (astragaly)

Jedná se o výčnělek kloubu mezi kostí lýtkovou a holení. Ovčí a kozí astragaly se používaly jako hrací pomůcka až do novověku. Používaly se také k předpovídání budoucnosti. Jejich průkazné určení v archeologických nálezech je problematické, není – li kůstka dále upravována.

Identifikace je usnadněná, pokud byly na astragalu provedeny zásahy, podle kterých lze usoudit na jeho hrací funkci. Jedná se především o ohlazení, vyleštění, přibroušení do ploch nebo dokonce i o vývrty sloužící patrně k nalití olova (*Kaván 1957, 170*). Z Řecka pochází astragaly zdobené malbami. Na plochých stěnách některých astragalů se lze setkat i s vyznačením hodnoty.

Vyskytují se od antického Řecka až do současné doby, kdy jsou (např. ve Francii) vyráběny se syntetických materiálů. Astragaly byly dokonce nalezeny v žárových hrobech popelnicových polí v Rakousku či v žárovém hrobě středodunajské mohylové kultury u Tvořihráze na Moravě (*Kaván 1957, 170*).

Hra s astragaly byla rozšířena i mezi Slovy v českých zemích, jak o tom svědčí nálezy u Starého Města a dalších míst (*Kaván 1957, 170*).

Obliba her s těmito pomůckami přetrvala po celý středověk (i když se postupně staly zábavou zejména dětskou, jak o tom svědčí obraz Petra Breugela) a její dozvuky lze najít i v současnosti, např. ve Francii, kde je dodnes oblíbená hra s plastickou náhražkou těchto hracích pomůcek.

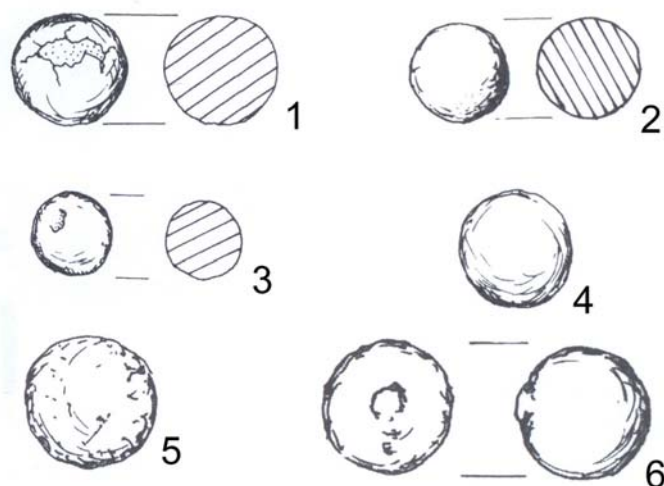
6.6. Koule (kuličky)

Kuličky (něm. *Murmeln*, či *Klickern/Kluckern*) patří k poměrně častým nálezům na středověkých výzkumech. Materiál pro zhotovení těchto hracích pomůcek se pohybuje v širokém spektru od dřeva přes hlínu, kámen až po sklo. Co se týče dřeva, uvádí se dub, bříza, borovice a topol. Materiál pro kamenné kuličky zase poskytl vápenec, granit, kvarcitový pískovec, křemenec a břidlice (*Borkowski 1995, 99*). Kuličky mohly být opatřeny malovaným dekorem, nebo glazurou. Jejich průměr kolísá u kamenných od 1,8-2,6 cm, u hliněných se dají rozměry rozdělit do tří kategorií – 1,5 cm, 3,5 - 4,1 cm, a okolo 7,5 cm. Dřevěné koule se pak pohybují v rozmezí od dvou do devíti centimetrů (*Borkowski 1995, 99 a 100*).

Kuličky byly hrou dětí i dospělých. Již pro 14. století je doložen „důlek“ (Bláha 1999, 625). Kuličky se hrály i hazardně o peníze. Ne všechny koule a kuličky sloužily ke hrám. Kamenné a keramické koule mohly být používány jako náboje do praku, či samostřilu. Jako střeliva se používalo i koulí železných a olověných.

S nejstaršími kuličkami nalezenými v našem prostoru se můžeme setkat v Ostrówku v Opolí. Tamější nález byl datován do první čtvrtiny 11. století. Z Moravy známe soubor 21 kuliček z Olomouce. Jsou vyrobeny z jemné kaolínové hlíny a jejich rozměry kolísají od 1,5 cm – 1,8 cm. Byly nalezeny na Mořickém náměstí ve vrstvě datované do doby okolo roku 1500.

Nejedná se však o vynález středověký. Již z antického Řecka pocházejí zmínky o dětských hrách podobných kuličkám, při kterých však byly používány ořechy (Löwe-Stoll 2005, 152).



Obr. č. 51

Kuličky z fondu muzea v Čáslavi

1. kulička, keramika, prům. 17 mm. 16. stol.

2. kulička, kámen, prům. 15 mm. 15. stol.

3. kulička, keramika, prům. 14 mm. 16. stol.

4. kulička, keramika, prům. 13 mm. 15. stol.

5. kulička, keramika, prům. 17 mm. 16. stol.

6. kulička, sklo, prům. 17 mm. 16. stol.

Všechny nálezy získány výzkumem ÚAPPŠČ 1992. Čáslav-nám. Jana Žižky

Zdroj: Frolík – Hazlbauer – Charvát – Šumberová - Tomášek 1999,49

6.7. Hrací karty

Hrací karty byly vyráběny z papíru, který byl tradičně slepován z několika vrstev, aby se docílilo vyšší trvanlivosti a také neprůhlednosti karet. Původní ruční malbu vystřídal během 15. století tisk. Tisklo se z měděných desek a výroba hracích karet tak byla i příležitostí pro rytce mědi. Vznikají karty exkluzivní, umělecky hodnotné určené náročným zákazníkům, ale v největší míře se výroba orientuje na masovou produkci.

Co se týče motivů; z karet se postupně ztrácí původní militantní prvek, přetrvává již jen na některých typech karet ve značně schematizované podobě. Z dalších motivů lze uvést ještě lovecké, žertovné a erotické.

Revers karet zůstával původně nepotištěný. Záhy se však ukázala nepraktičnost tohoto řešení: karty se špinily a umožňovaly snadné značení pro falešnou hru (*Hájková 1995, 107*). Od 16. století lze již sledovat reversy potištěné. Jednalo se o variace nejrůznějších geometrických a heraldických motivů, jako byly čtyřlísty, lilie, apod. Na konci 16. století se jako úprava zadních stran hracích karet začíná uplatňovat mramorování.

V archivech se dodnes dochovalo poměrně velké množství hracích karet, a to jak ve formě jednotlivých karet, či jejich sad, tak i ve formě celých nerozdělených archů.

U archeologických nálezů už situace tak příznivá není. Nálezy hracích karet tvoří naprostou výjimku. Trvanlivost materiálu použitého k výrobě karet prakticky vylučuje dlouhou životnost v prostředích zkoumaných archeologickými prostředky.

Z českých zemí lze uvést snad jen nálezy Ivana Borkovského z výzkumu Černé věže na Pražském hradě (*Borkovský 1959*). Výzkum probíhal od roku 1956 a v jeho průběhu byly, mimo jiné, nalezeny také tři hrací karty o rozměrech 88 x 66 mm v různém stupni dochování.

V této souvislosti lze zmínit ještě jeden nález z Pražského hradu. Pochází rovněž z Černé věže a byl učiněn stavebními dělníky během rozsáhlých úprav v roce 1872. Bylo zde nalezeno 41 hracích karet datovaných do rozmezí 1606 – 1616 (*Beneš 1874, 637*), z nichž se do dnešní doby dochovalo 39. Karty jsou uloženy v archivu Pražského hradu.



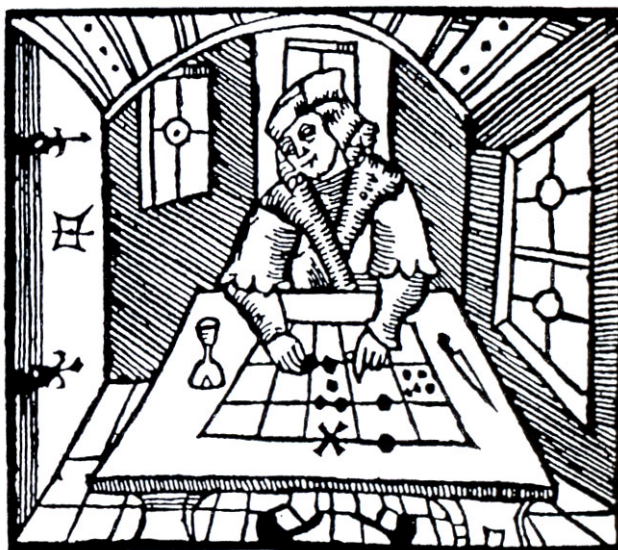
Obr.č. 52

Hrací karta nalezená při výzkumu pražského hradu pod vedením Ivana Borkovského v Černé věži po r. 1956.

Zdroj: *Hájková 1997, 194, tab. III.*

6.8. Problém žetonů

Mimo své klasické herní funkce mohly předměty vzhledem podobné hracím kamenům sloužit i k jiným činnostem. Jedním z nich je počítání složitějších matematických úkonů na počítadle zvaném ve středověku *abacus*, či *calculus*. Z novověku známe pro tyto operace přímo ražené tzv. početní peníze; ražby podobné mincím. Možnost používání kamenů jako početních pomůcek připouští i ruský badatel Symonovič (1963) který svůj článek přímo nazývá *Igralno-sčetnyje žetony...* (Richterová 1983, 215).



Obr.č. 53

K počítání na abaku nemusely sloužit jen tzv. početní peníze, ale je možnost, že i část předmětů dnes považovaných za hrací kameny. Jede účel ale nemusel vylučovat druhý.

Zdroj: Petrář – Radoměřský 2001, 23

7. Náměstí Republiky

V sezónách 2003 - 2006 proběhla terénní fáze předstihového archeologického výzkumu v areálu bývalých kasáren Jiřího z Poděbrad na Náměstí Republiky na Novém Městě pražském. Jeden z největších terénních odkryvů v městském prostředí přinesl nejen obrovské množství zajímavých archeologických situací, ale také velmi vysoký počet nálezů movitých. Jedním z druhů nálezů, ve středověkých archeologických situacích poměrně obvyklým, byly také drobné předměty z kosti určené ke hrám. Právě z tohoto materiálu byla naprostá většina nalézáných artefaktů vyráběna a tvoří tak základ většiny našich znalostí o hmotné kultuře středověku v oblasti her, zábavy a hazardu.

Archeologický výzkum v areálu bývalých kasáren Jiřího z Poděbrad představoval plochu více než 1,5 ha uceleného prostoru v historickém jádru města při hranici se Starým Městem pražským o mocnosti historického nadloží od 1,5 do 5 m. Tento fakt si vyžádal spolupráci čtyř archeologických institucí (Archaia, o.s.; Archaia Praha o.p.s.; Archaia Brno o.p.s.; Národní památkový ústav, územní odborné pracoviště v hl. m. Praze) a především jednotný postup nejen v samotné terénní fázi výzkumu, ale také v průběhu následného zpracování všech získaných dat. Byl zvolen plošný archeologický odkryv v systému sítě čtverců 4x4 metry s orientací respektující jižní hranici zkoumané plochy. Jednotlivé čtverce (sondy) byly označeny průsečíkem abecední osy (od jihu k severu) a číselné osy (od východu k západu). Čtverce byly zkoumány šachovnicovou metodou bez kontrolních bloků (s výjimkou plochy NPÚ) a veškeré řezy byly kresebně dokumentovány. Archeologickými metodami byla odkryta veškerá plocha výzkumu. Předmětem výzkumu se staly jak plochy vlastní středověké zástavby, tak hospodářské zázemí těchto domů, tj. výrobních, skladovacích a odpadních objektů ve středních a zadních traktech jejich parcel. Třetí výraznou plochu výzkumu reprezentoval odkryv části veřejného prostranství samotného Náměstí Republiky

Zde je na místě zdůraznit, že výzkum stále prochází fází základního zpracování do podoby nálezové zprávy a proto výčet zde prezentovaných artefaktů, nemusí být nutně konečný.

Plocha Náměstí Republiky nebyla v průběhu středověku náměstím v pravém slova smyslu. Jednalo se spíše o křižovátku důležitých komunikací a pro námi sledované období také o volný nezastavěný prostor před staroměstským opevněním. Po zániku výrobních aktivit a románské zástavby v souvislosti s výstavbou hradeb před polovinou 13. století, docházelo

postupně v průběhu jeho druhé poloviny ke snaze zpevnit část prostranství štěty. Odkryv mnoha úrovní štětových úprav povrchů především v linii severozápad-jihovýchod zachytil také vyjeté koleje vozů, které svědčí o živém provozu v těchto místech. Západní část odkryté plochy veřejného prostranství byla protnuta příležitostnou vodotečí a byla také místem kumulace odpadu pravděpodobně pocházejícího z čištění hradního příkopu.

Nálezy kostěných předmětů pocházely z tohoto odpadního souvrství, z vrstev nečistot mezi jednotlivými štěty a také ze štětů samotných. Naprostá většina nálezů z plochy veřejného prostranství (32 ks) byla datována do 2. poloviny 13. století a představuje tak časově poměrně homogenní nálezový celek. Nejstarší exemplář (hrací kostka B42-031) byl nalezen ve svrchních partiích půdního horizontu, které byly datovány do 1. pol. 13. století. Jeden předmět byl datován do širšího intervalu od 2. poloviny 13. do 1. poloviny 14. století a zbylé tři nálezy byly datovány do průběhu 15. až 16. století.

Nálezové okolnosti předmětů ze zbylé části plochy (31 ks) i jejich datace představovaly výrazně pestřejší spektrum. Datace předmětů na základě stratigrafických souvislostí a keramického materiálu zahrnovala interval od 12. do 19. století (v posledním případě se však bezpochyby jednalo o intruzi staršího předmětu do mladší situace). Nálezové situace reprezentovaly nejen běžná souvrství nečistot a vyrovnávek povrchů v zadních částech parcel, ale také výplně jímek a cisteren, zásypy zánikového horizontu dřevozemních domů a výplně různých objektů. Základ nálezového fondu tvořily předměty spadající do období 14. – 16. století (19 ks), tedy do období rozkvětu zdejšího osídlení po stavebním hiátu souvisejícím s budováním staroměstského opevnění a před výstavbou kapucínského kláštera v 17. století.

V prostoru plochy ARP 1 (Archaiia, o.s.) byla zachycena tři místa s výraznou akumulací kostěného odpadu po výrobní činnosti, přičemž jednotlivé nálezy, jejich skladba i doba jejich archeologizace se lišily. V ploše sondy N38 (stratigrafické jednotky N38-017 – N38-019) bylo odkryto celkem 200 fragmentů destiček kostí velkých kopytníků (pravděpodobně metapodií tura domácího) s vyraženými kruhovými otvory (odpad po výrobě knoflíků/korálků), pět kusů odříznutých distálních konců metatarsů tura domácího a několik dalších fragmentů kostí stejného druhu. Souvrství ze kterého byly nálezy vyzvednuty tvořily vrstvy písčitého jílu a zahliněných písků s příměsí opukové drti a reprezentovalo vrstvy nečistot v ploše veřejného prostranství v těsném sousedství zástavby východní uliční fronty domů. Souvrství bylo datováno nejspíše do 15. století. Druhá kumulace, zachycená v sondě Q30 (s.j. Q30-062), představovala především metapodia tura domácího a několik dalších fragmentů kostí se stopami odseknutí. Celkem 128 proximálních a distálních částí metapodií

tura zastupovalo 50 fragmentů metacarpů (23 proximálních a 27 distálních fragmentů) a 78 fragmentů metatarsů (36 proximálních a 42 distálních fragmentů). Zjištěný minimální počet jedinců byl totožný u metacarpů i metatarsů a představoval 11 dospělých (adultních) jedinců samců, 1 subadultního jedince a 10 (respektive 11) juvenilních jedinců. U obou typů kostí byl analogický také způsob odříznutí pilovitým nástrojem. Proximální část byla odříznuta zhruba v $\frac{1}{4}$ kosti a distální část byla oddělena ve $\frac{3}{4}$ kosti. Zbývající část kosti mezi těmito zásahy tak byla použita pro další výrobu kostěných artefaktů, které však v tomto nálezovém celku nebyly zachyceny. Nálezy byly součástí výplně na dně jímky Q30-037. Tento zásyp byl tvořen zahliněným pískem a datován do 2. poloviny 17. století. Třetím místem s nalezeným větším množstvím výrobního odpadu byla sonda U30. Celkem 75 fragmentů výrobního odpadu a výrobků představovalo poměrně různorodou škálu. Spolu s početnými nestejně ořezanými metapodií tura (23 ks), bylo nalezeno také větší množství drobných odřezků ve formě kvádrů z blíže neurčeného savce (29 ks). V nálezech bylo zastoupeno také 9 drobných fragmentů jeleních parohů a další kosti tura (lopatky, pažní kosti, rohové výběžky). Vrstva do které nálezy příslušely (středně ulehá písčité hlína s příměsí četných uhlíků a drobných zlomků mazanice) byla interpretována jako deponie z vyklizeného spáleniště sousedního domu, který zanikl požárem v závěrečné třetině 16. století.

Při letmém pohledu na zobrazení distribuce jednotlivých artefaktů v prostoru výzkumu, zcela jistě zaujme výrazná koncentrace těchto nálezů při západním okraji zkoumané plochy - tedy v místě historického i současného veřejného prostranství. Plných 54 % předmětů (37 ks) je tak soustředěno do pouhých 13 % zkoumané plochy. Tento fakt jistě není příliš překvapivý - české středověké město znalo tři centra - kostel, krčmu a ulici (veřejné prostranství). Právě to byla místa komunikace, výměny informací, setkávání a také her, zábavy a hazardu (*Čechura – Vyšohlíd 2008*, v tisku).

Hrací kostky

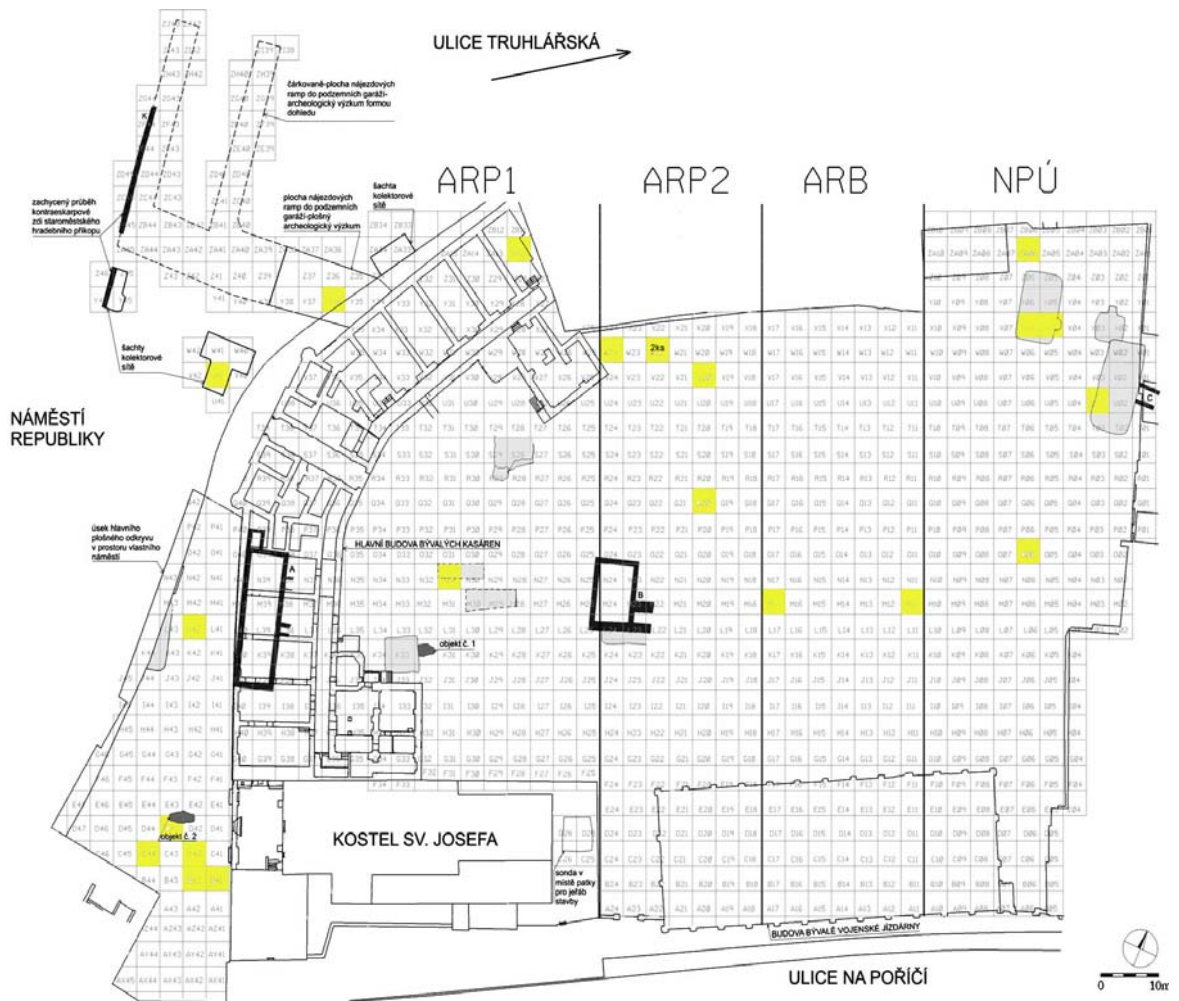
Soubor hracích kostek z náměstí Republiky v Praze tvoří celkem dvacet tři exemplářů, z nichž jeden je výrazněji poškozen (C 44-001) a jeden polotovar (W 22-006). Dvacet jedna kostek (91,3%) má klasické značení - systém 7-7-7. Pouze jeden nález (4,35%) je značen systémem 11-7-3 (Q 20-038). U jednoho exempláře (4,35%) nejde systém značení určit. Všechny jsou vyrobeny z kosti. Tvar je buď přísně pravoúhlý (60,87%), nebo hybridní (39,13%) vykazující různé stupně tvaru hvězdovitěho. Čistý hvězdovitý tvar chybí. Body

na jednotlivých stranách kostek jsou tvořeny buď jednoduchými závrtky (60,87%), nebo navíc obtáčeny nástrojem na principu kružidla (39,13%). Rozměry jednotlivých kostek kolísají v rozmezí 5,8 (nejkratší strana nejmenší kostky) – 16,6 (nejdelší strana největší kostky). Ačkoliv se některé kostky velmi blíží krychlovitému tvaru, není mezi nimi ani jedna, rozměry jejíchž stran by byly naprosto identické. Vrstvy s jednotlivými nálezy byly datovány od 12. do 1. pol. 17. stol., přičemž většina nálezů spadá do 2. pol. 13. stol. V případě kostky z vrstvy O 06-049 by se mohlo jednat o nejstarší dosud nalezenou pražskou hrací kostku. V případě ZA 12-013 datované do 19. století se pravděpodobně jedná o druhotné uložení. Její tvar - blížící se hvězdicovitému - prozrazuje středověký původ.

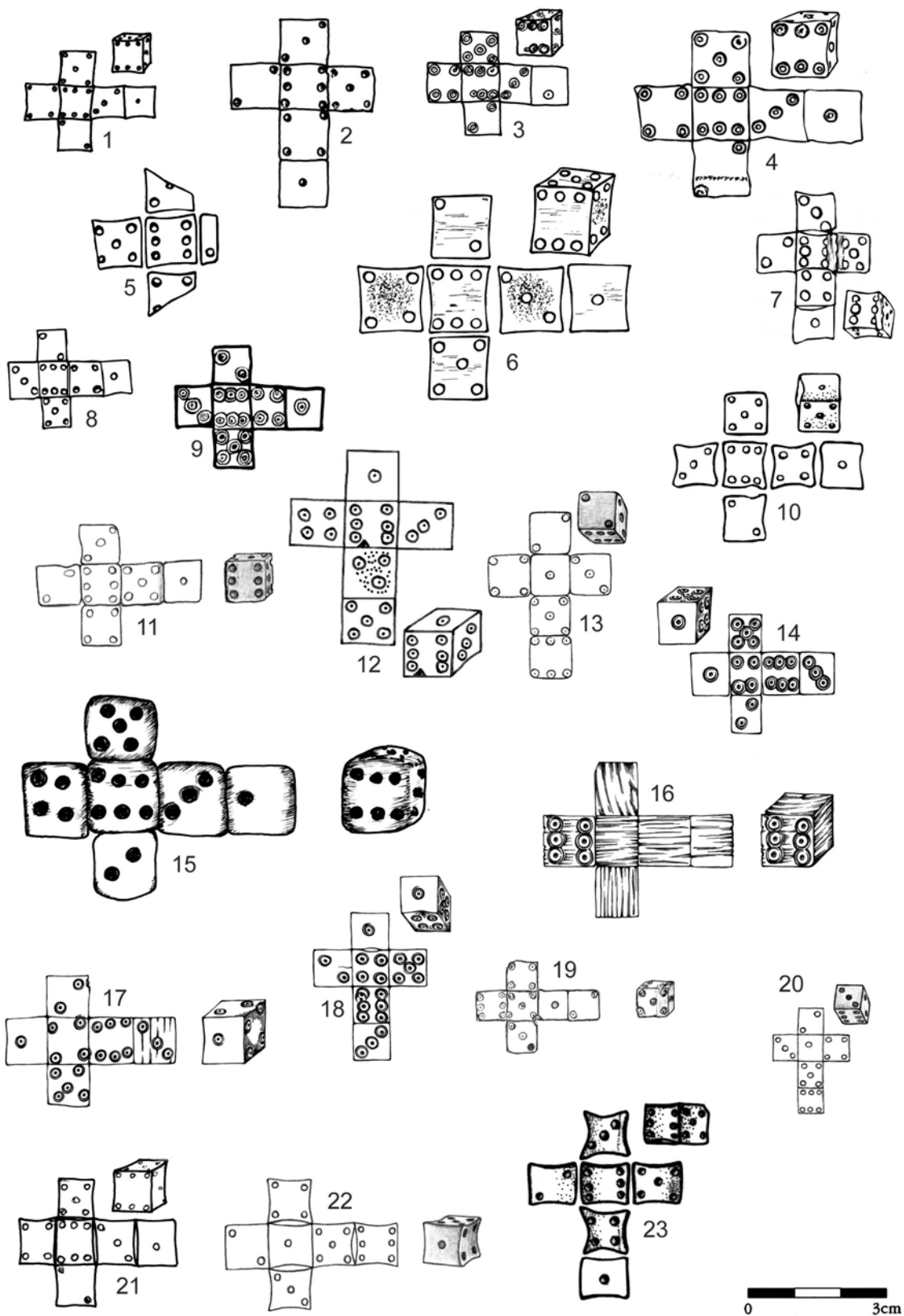
Dvě z kostek s vrtanými body se vymykají průměru. U Y 36-012 jsou vývrty natolik mělké, že jsou dnes již částečně neznatelné, naproti tomu u V 41-006 je nacházíme natolik hluboké a rozměrné, že by mohly naznačovat původní výplň. Na Q 20-038 je na straně 2 umístěn jeden asymetrický bod navíc, může se jednat buď o výrobní vadu, nebo o pokus o podvod. Tato kostka byla datována na přelom 12. a 13. století, a kromě toho, že je jednou z nejstarších nalezených, nevymyká se z pozorování Tomáše Borkowského (1995, 100) o vymizení tohoto typu během 14. století.

typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	rozměry	popis	tabulka
hrací kostka	ko	B41-008	2/13	Archaia-Praha	6,7 - 6,8 - 6,4	7, běžná, prohnuté stěny	I/1
hrací kostka	ko	B42-022	2/13-1/14	Archaia-Praha	10,1 - 10,2 - 9,8	7, běžná, body značené jednoduchými vývrty, lehce poškozený povrch	I/2
hrací kostka	ko	B42-031	2/13	Archaia-Praha	6,9 - 7,7 - 7,8	7, jemná prasklina po obvodu 6-3-1-4	I/3
hrací kostka	ko	C42-019	13	Archaia-Praha	11,3 - poškozeno - 11,4	7, nepatrně hvězdovitá, body výrazné, ryté kružidlem, poškozená	I/4
hrací kostka	ko	C44-001	2/13	Archaia-Praha	10,4x10,1 (strana 6)	7, zlomek hrací kostky, původně asi hvězdicového tvaru, celá pouze strana 6, ostatní poškozené, nebo chybí	I/5
hrací kostka	ko	D43-016	2/13	Archaia-Praha	13,6 - 12,8 - 12,3	7, strany 3 a 4 prohnuté	I/6
hrací kostka	ko	L42-036	2/13	Archaia-Praha	7,4 - 7,5 - 7	lehce hvězdovitá, body vrtané, poškozená strana 5-6	I/7
hrací kostka	ko	M11-2156	2/16-1/17	Archaia-Brno	7 - 7,2 - 6,6	7, běžná, body jednoduché, vrtané, zabíhají do rohů	I/8
hrací kostka	ko	M17-2186	13/14-1/14	Archaia-Brno	9,2 - 9,3 - 8,3	7, běžná, body ryté kružidlem	I/9

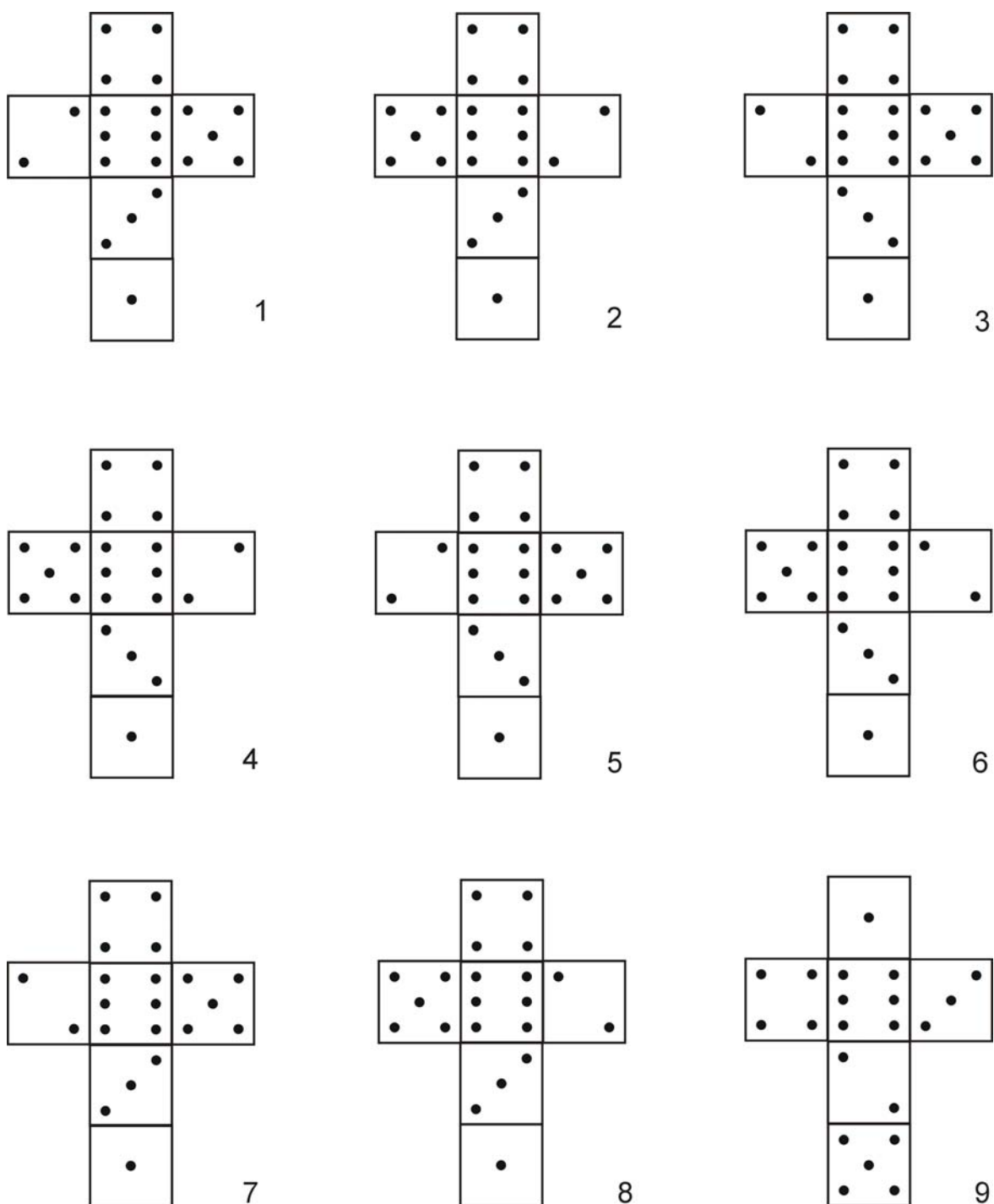
typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	rozměry	popis	tabulka
hrací kostka	ko	N31-020	2/13	Archaia-Praha	8,1 - 7,7 - 7,9	7, hvězdicovitý tvar, lehce poškozená hrana 6-2, jednoduché vývrty	I/10
hrací kostka	ko	O06-049	12. - 13.	NPÚ Praha	9,2 - 8,9 - 9	7, běžná, body značené jednoduchými vývrty, strana 2 lehce poškozená u vývrtnu	I/11
hrací kostka	ko	Q20-038	2/12-12/13	Archaia-Praha	10,5 - 11,6 - 11,8	strany 1-2, 3-4, 5-6, body ryté kružidlem, strana 2 - jeden asymetricky umístěný bod navíc	I/12
hrací kostka	ko	U03-035	13. - 14.	NPÚ Praha	9,4 - 9 - 9,1	7, běžná, body značené jednoduchými vývrty	I/13
hrací kostka	ko	V20-123	2/15-15/13	Archaia-Praha	7,6 - 8,2 - 8,3	7, běžná, body ryté kružidlem	I/14
hrací kostka	ko	V41-006		Archaia-Praha	15,5 - 16,5 - 16,2	7, popraskaná, zakulacená, hluboké vývrty - původně pravděpodobně obsahovaly barevnou výplň	I/15
hrací kostka	ko	W22-006	16	Archaia-Praha	9,3 - 11,2 - 11	polotovar značena pouze strana 6, body ryty kružidlem	I/16
hrací kostka	ko	W22-013	1/16	Archaia-Praha	9,5 - 10,4 - 9,6	7, nepravidelné umístění bodů na stěnách, bod ryty kružidlem	I/17
hrací kostka	ko	W24-014	16	Archaia-Praha	7,6 - 9,3 - 8,3	7, body ryty kružidlem	I/18
hrací kostka	ko	X05-032	13. - 14.	NPÚ Praha	7,1 - 6,9 - 6,7	7, běžná, oka ryta kružidlem	I/19
hrací kostka	ko	X06-117	14. - 15.	NPÚ Praha	6 - 6 - 5,8	7, běžná, body značené jednoduchými vývrty	I/20
hrací kostka	ko	Y36-012	15-16	Archaia-Praha	8,6 - 9 - 8,2	7, částečně hvězdicovitá, body vrtány mělce - část neznatelná	I/21
hrací kostka	ko	ZA06-017	13. - 14.	NPÚ Praha	8,7 - 8,7 - 8,4	7, hvězdicovitá, body značené jednoduchými vývrty, poškozená strana 6	I/22
hrací kostka	ko	ZA12-013	19	Archaia-Praha	8 - 7,5 - 7,5	7, hvězdicovitý tvar. Body jednoduchými vývrty	I/23



Obr.č. 54
 Distribuce nálezů hracích kostek na zkoumané ploše. Praha - Náměstí Republiky.



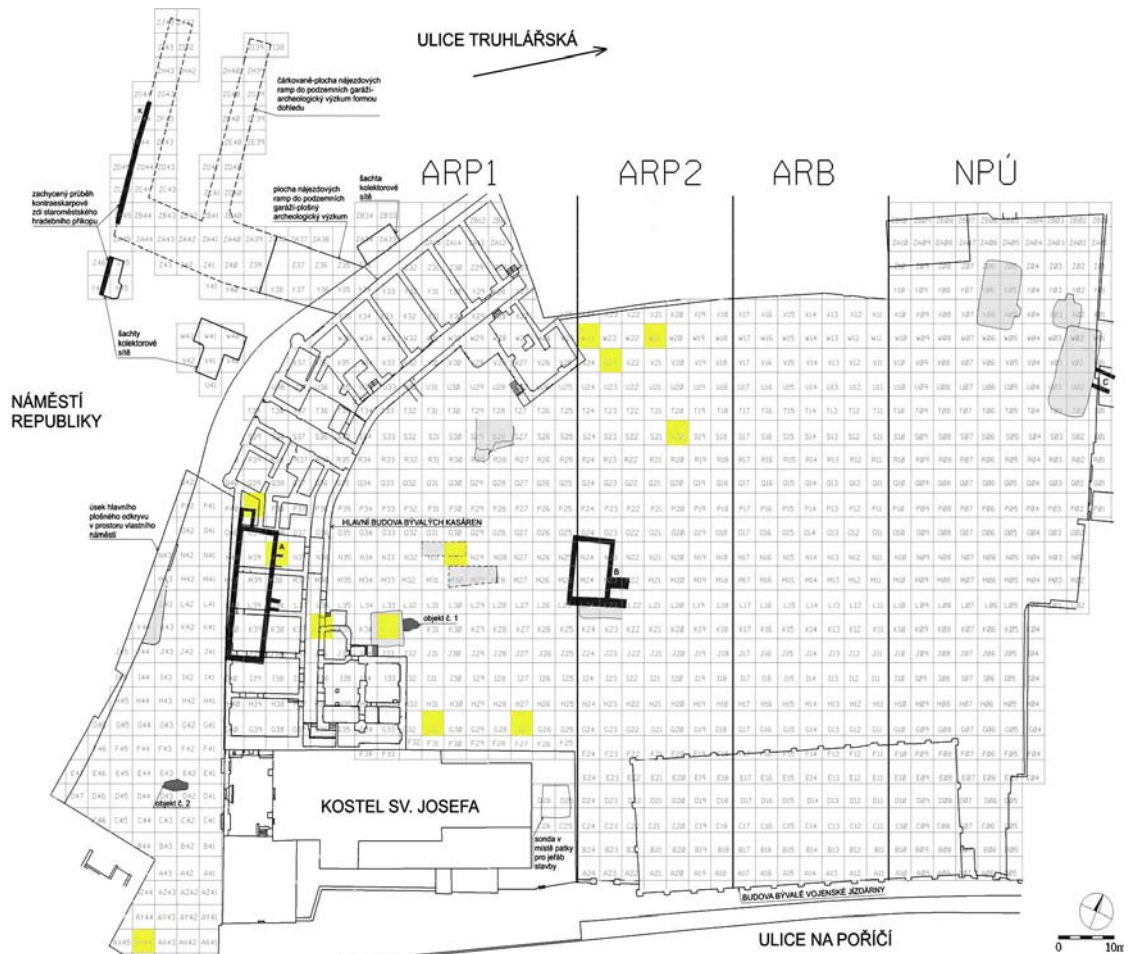
Tabulka I.
 Soubor hracích kostek z Náměstí Republiky v Praze. Kresby: L. Jechová, I. Skokanová, S. Svatošová,
 J. Čechura.



Tabulka II.

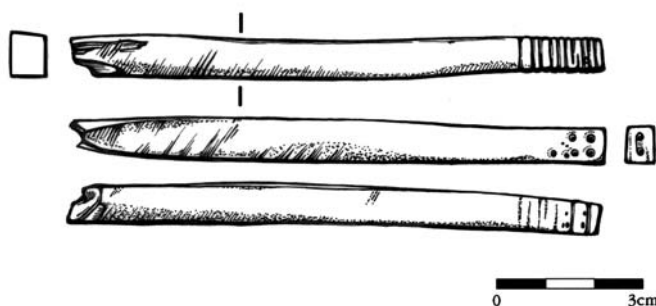
Tabulka zjištěných kombinací ok na kostkách získaných výzkumem na Náměstí Republiky v Praze.

1. C44-001, M11-2156, M17-2186, V20-123, W24-014, X05-032, Y36-012; 2. B42-022, D43-016, O06-049, W22-013, ZA12-013; 3. B42-031, C42-019, V41-006; 4. L42-036, N31-020; 5. B41-008 6. ZA06-017; 7. U03-035; 8. X06-117; 9. Q20-083.



Obr. č. 55
 Distribuce kostěných hranolků, v některých případech snad polotovárů k výrobě hracích kostek. Údaje pouze z plochy ARP 1 a ARP 2.

Mezi nálezy figurují také kostěné hranolky o různých rozměrech, které bývají považovány za odpad při výrobě hracích kostek (*Borkowski – Gierczak 1995*). S vyšší mírou jistoty to lze říct však pouze o G 31-016, na kterém jsou patrné stopy závrťů, víceméně ve tvaru, který by byl na hrací kostce akceptovatelný. Bohužel v době zpracování nálezů byly k dispozici artefakty pouze z ploch Archaia o.s.



Obr.č. 56
 G31-016 kostěný hranolek sloužící s vysokou mírou pravděpodobnosti jako polotovar při výrobě hracích kostek. Může se také jednat o výrobní odpad z této činnosti.
 Kresba: I. Skokanová
 Zdroj: Čechura – Vyšehled 2008

Hrací kameny

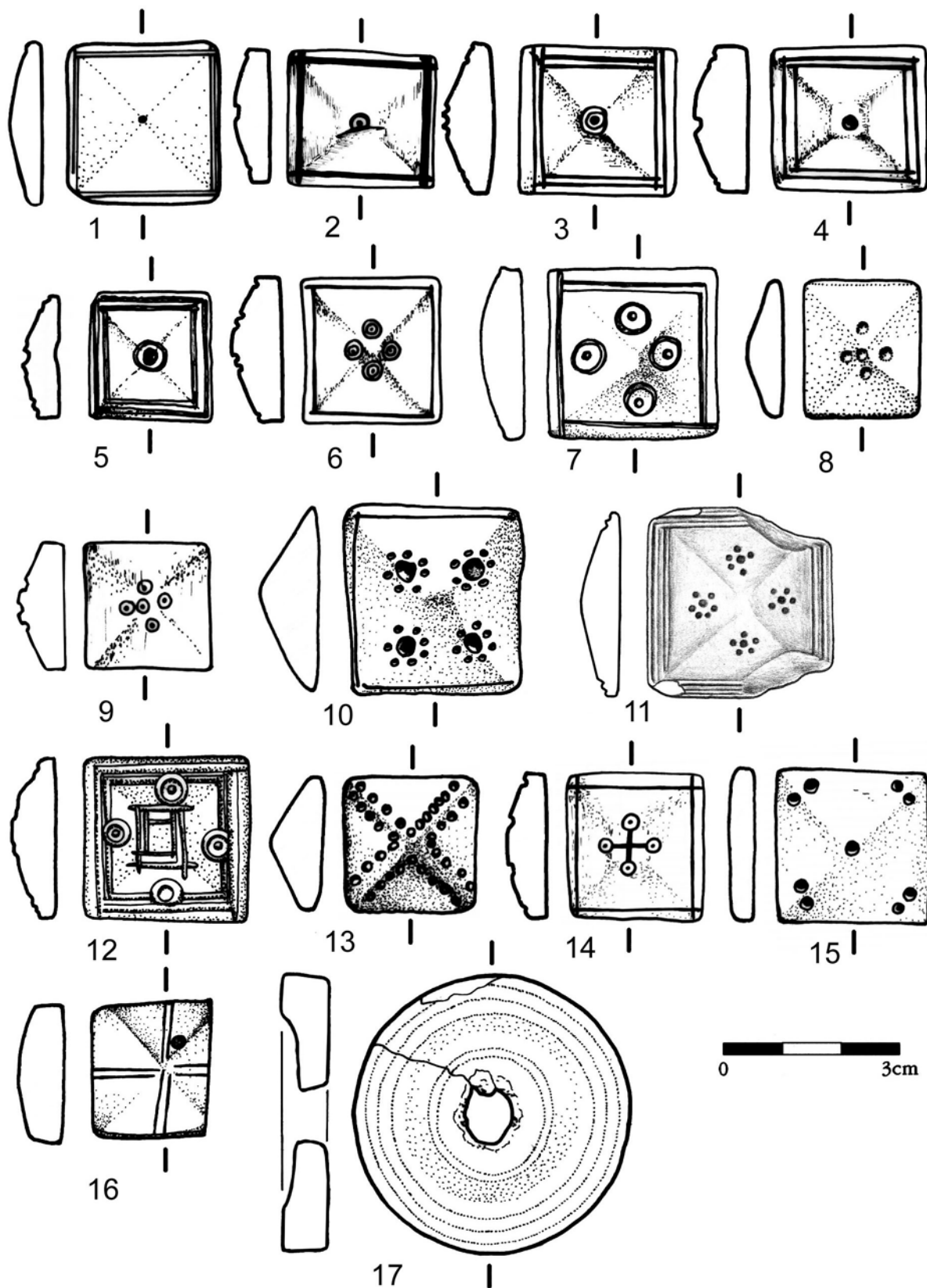
V případě Náměstí Republiky v Praze zacházíme se souborem šestadvaceti skutečných, či domnělých hracích kamenů. Šestnáct z nich je klasických středověkých jehlanovitého tvaru na cca. čtvercové podstavě, dva kotoučovitě, jeden malý neznačený kotouček a šest víceméně ohlazených destiček, z nichž některé jsou označeny lineárními vrypy. Jehlanovité kameny jsou až na jednu výjimku (P 07-007 – 15.stol.) datovány do druhé poloviny třináctého století a korespondují tak s nálezy z Hradištka-Sekanky (*Richter 1982*, 189-190), které v souboru z Náměstí Republiky všechny (tři) našly své analogie. Nejstarší datace však náleží kotoučovému hracímu kameni z vrstvy K 33-026, která byla položena do 1. pol. 13. stol. Také tento kotouč našel svůj přibližný protějšek v jediném nálezů tohoto typu z Hradištka.

V případě hracích kamenů ve tvaru jehlanu je jejich určení v podstatě nepochybné. Jiná už je situace u artefaktů kotoučových, zejména pokud jsou uprostřed provrtány, a i kostěné destičky lze za hrací pomůcky označit jen s jistou výhradou.

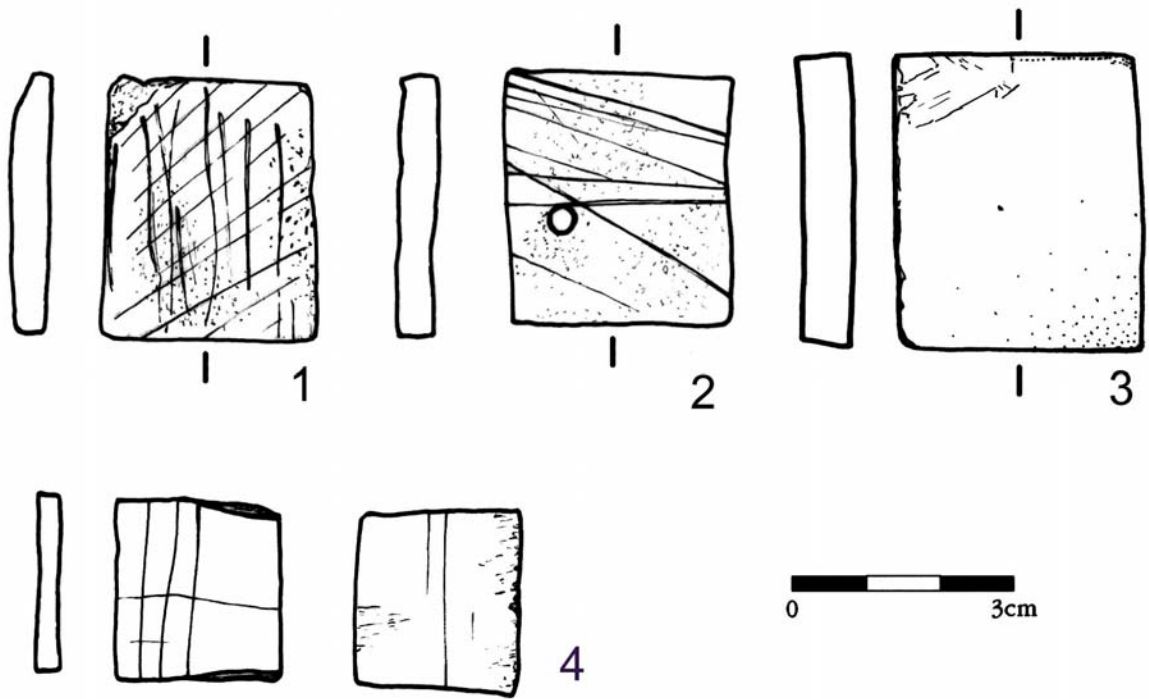
typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	rozměry	popis	tabulka
hrací kámen	ko	B43-016	2/13	Archaia-Praha	23x20,5 a 18,7 v 7,8	částečně dochovaný hrací kámen jehlanovitého tvaru, původně na čtvercové podstavě, značený křížem ze dvou rytých linek dělící jednotlivé stěny, jeden asymetrický vývrt o prům. cca. 2mm	III/16
hrací kámen	ko	C44-022	2/13	Archaia-Praha	25,7x25,3 v 5,3	lehce jehlanovitý hrací kámen na čtvercové podstavě, značený devíti závrtý-jedenpřímo ve vrcholu, dalších osm symetricky v rozích po jednom na každé straně jednotlivých hran	III/15
hrací kámen	ko	D43-004	2/13	Archaia-Praha	31,x30,2 v 9,2	lehce poškozený hrací kámen jehlanovitého tvaru, po obvodu ze tří stran značen rytou linkou, na každé ze čtyř hran jednotlivých stěn větší vývrt obklopený menšími	III/10
hrací kámen	ko	F41-023	2/13	Archaia-Praha	24,2x22,5 v 6	jehlanovitý hrací kámen na cca. čtvercové podstavě, po obvodu jednoduchý vryp, na každé ze stran pod vrcholem vpich s kružnicí, kružnice spojené jednoduchými vrypy do tvaru kříže	III/14

typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	rozměry	popis	tabulka
hrací kámen	ko	G38-020	2/13	Archaia-Praha	27x25,8 v 5,7	jehlanovitý hrací kámen na cca. čtvercové podstavě, po obvodu jednoduchý vryp, ve vrcholu závrt	III/1
hrací kámen	ko	H43-028	2/13	Archaia-Praha	22x21,5 v 6,8	hrací kámen na přibližně čtvercové podstavě, pět vpichů z kružnicí, jeden na vrcholu a poblíž vrcholu na každé straně po jednom	III/9
hrací kámen	ko	I37-015/a	2/14-1/15	Archaia-Praha	47,6x20,5; v 10,5 delší strany	částečně opracovaný	
hrací kámen	ko	I37-015/b	2/14-1/15	Archaia-Praha	47,1x24 v 10	částečně ohlazený kostěný špalíček	
hrací kámen	ko	I37-015/c	2/14-1/15	Archaia-Praha	41,2x35; v 5,3 delší strany	ohlazená kostěná destička, z jedné strany vrypy	
hrací kámen	ko	I38-018/a	2/14-15	Archaia-Praha	34,3x31,3 v 5,2	obdélníková kostěná destička, částečně ohlazená, značená lineárními vrypy po obou stranách	IV/1
hrací kámen	ko	I38-018/b	2/14-15	Archaia-Praha	35,3x26,5 v 5,8-4,1	lichoběžníková destička po obou stranách ohlazená	IV/2
hrací kámen	ko	I38-024	2/15-15	Archaia-Praha	40x33 v 7	lehce lichoběžníková kostěná destička z jedné strany hladká, z druhé neopracovaná	IV/3
hrací kámen	ko	K33-026	1/13	Archaia-Praha	46,6 v 8,2	kruhový hrací kámen s otvorem uprostřed, po obvodu tři ryté kružnice, střed kotoučku zahluobený, prasklina	III/17
hrací kámen	ko	K35-020	2/13	Archaia-Praha	22,5x22,2; v 7,7	jehlanovitý hrací kámen na čtvercové podstavě, na vrcholu větší vývrt, hrany lemovány menšími vývrty	III/13
hrací kámen	ko	K41-021	2/13	Archaia-Praha	25,8x24,6 v 8,2	jehlanovitý hrací kámen na čtvercové podstavě, lemován po obvodu dvěma řadami vrypů, na vrcholu vývrt s kružnicí	III/3
hrací kámen	ko	L19_000		Archaia-Praha	14x4,3	drobný parohový kotouček; nezdobený, neznačený	
hrací kámen	ka	L31-014		Archaia-Praha	37,2-38,3x8,7	kotouč, nezdobený, neznačený	
hrací kámen	ko	L42-056	2/13	Archaia-Praha	24,8x22,6 v 6,2	jehlanovitý hrací kámen na cca. čtvercovém půdorysu, po obvodu lemován rytou linkou, ve vrcholu vpich s kružnicí, poškození - mělký vryp u vrcholu	III/2

typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	rozměry	popis	tabulka
hrací kámen	ko	M15-2151	12-13/14	Archaia-Brno	21,4x20,3; v 7,1	hrací kámen jehlanovitého tvaru na cca. čtvercovépodstavě, vrcholek značen vývrtem obtočeným kružnicí, po obvodu dvojitý lineární vryp, v základně výrazný žlábek	III/5
hrací kámen	ko	M41-029	2/13	Archaia-Praha	25,7x24,2 v 9	jehlanovitý hrací kámen na cca. čtvercovém půdorysu, po obvodu lemován dvěma řadami linek, ve vrcholu vývrt	III/4
hrací kámen	ko	M41-030	2/13	Archaia-Praha	24,2x22,9 v 7	jehlanovitý hrací kámen na cca. čtvercovém půdorysu, po obvodu lemován jednoduchým vrypem, na každé ze stěn pod vrcholem vpich s kružnicí	III/6
hrací kámen	ko	N22-059		Archaia-Praha	42 v 7	kruhový hrací kámen s terčovitou kresbou, středový vpich a dvě kružnice, po obvodu zdoben klikátkou	
hrací kámen	ko	P07-007	15.	NPÚ Praha	31,6x31; v 7,3	jehlanovitý hrací kámen na čtvercovém půdorysu, zdobený na stranách čtyřmi většími vývrty, které obklopují menší, strany ohraničené dvojitým lineárním vrypem	III/11
hrací kámen	ko	P41-019	2/13	Archaia-Praha	24,4x22,1 v 2,8	kostěná destička, nezdobená, neznačená	IV/4
hrací kámen	ko	R39-012	15	Archaia-Praha	28,6x28,4; v 6	jehlanovitý hrací kámen na čtvercovém půdorysu, na každé ze čtyř stran po jednom bodu kružidlem	III/7
hrací kámen	ko	U30-066	13	Archaia-Praha	28x28 v 7,8	jehlanovitý hrací kámen na čtvercové podstavě, dvojitý vryp po obvodu i kolem vrcholu, čtyři kružidlem ryté kroužky symetricky uprostřed jednotlivých stěn	III/12
hrací kámen	ko	ZA14-059	2/13	Archaia-Praha	22,9x19,5; v 5,9	hrací kámen jehlanovitého tvaru na obdélníkové podstavě, označený celkem pěti vývrty do tvaru kříže. Jeden uprostřed a po jednom na každé straně	III/8



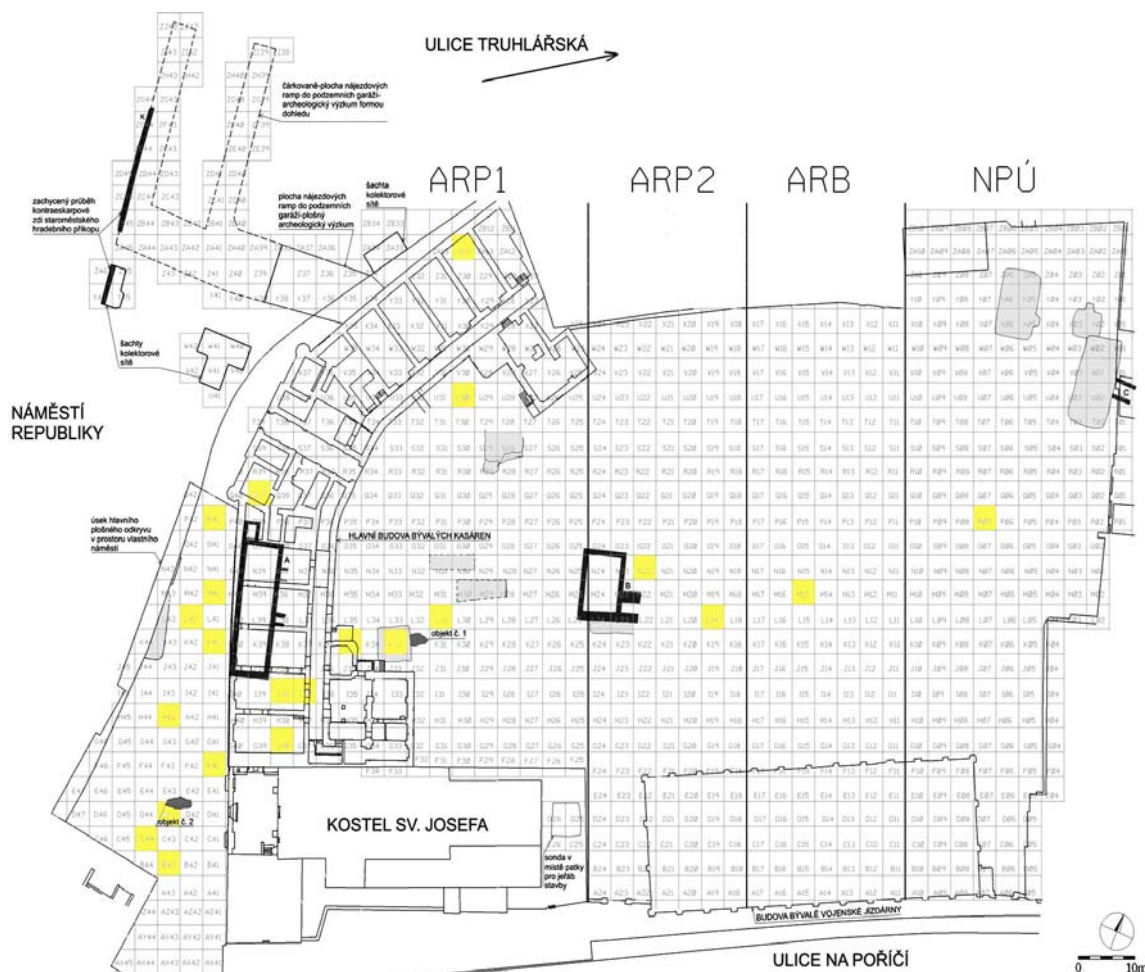
Tabulka III.
 Hrací kameny z Náměstí republiky v Praze.
 Kresby: J. Jechová, S. Svatošová



Tabulka IV.
Kostěné destičky, snad hrací kameny z Náměstí Republiky v Praze.
Kresby: L. Jechová



Obr.č. 57
Hrací kameny, které nebyly kresleny. Praha – Náměstí Republiky
1. L31-014, 2. L19-000, 3. N22-059



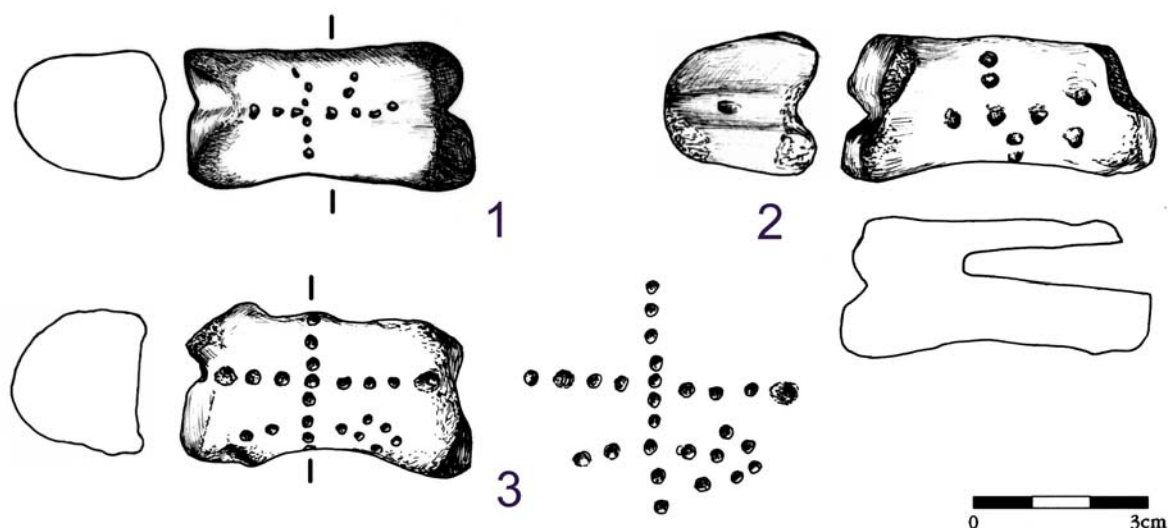
Obr. č. 58
Distribuce hracích kamenů. Praha - Náměstí Republiky

Astragaly

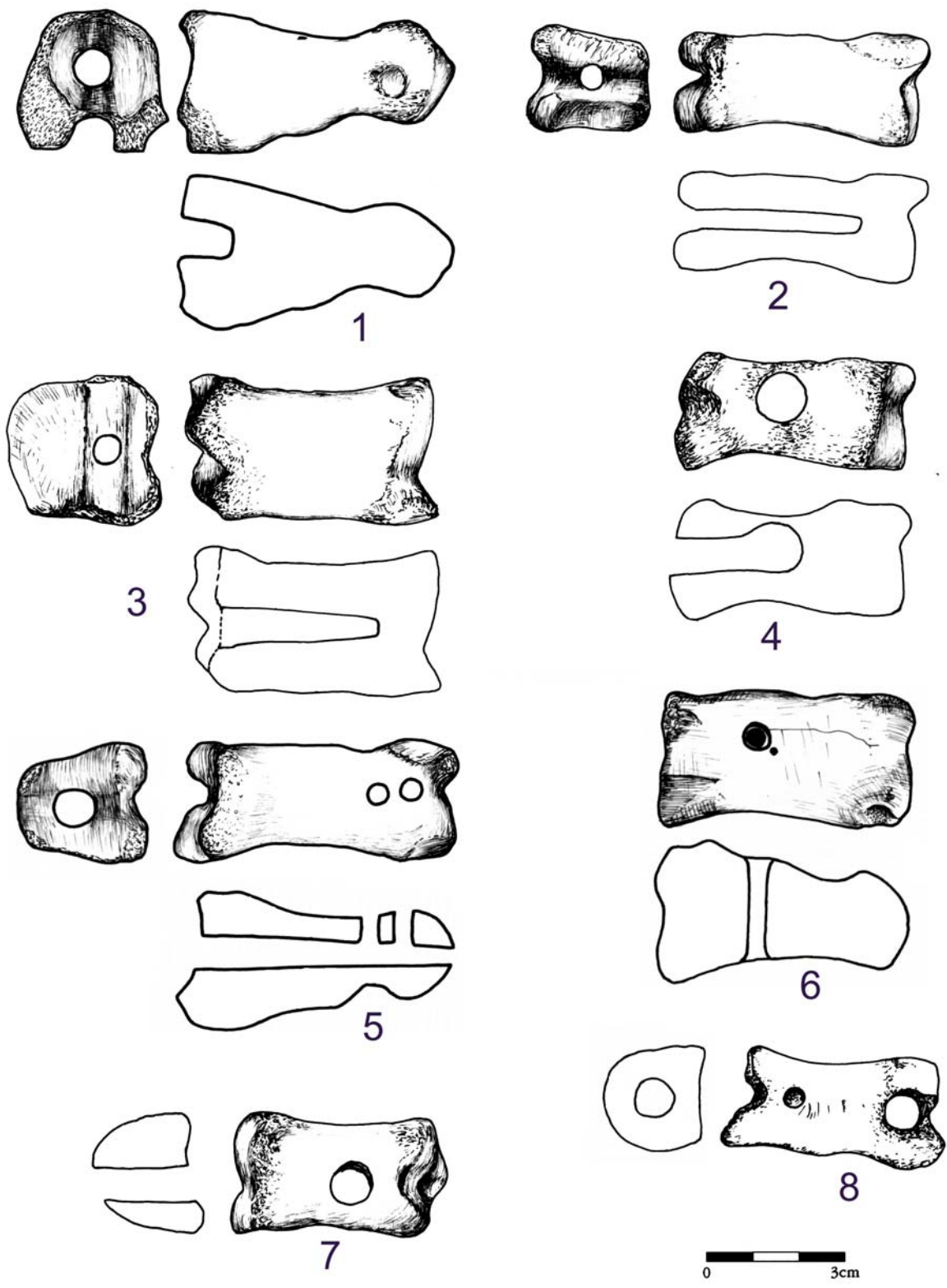
V nálezech z Náměstí Republiky bylo rozpoznáno celkem čtrnáct artefaktů, které by se daly označit jako astragaly. Opět zde ale pracujeme pouze z nálezy z ARP 1 a 2. Počet nemusí být definitivní. Zpracování souborů stále probíhá. Dvanáct z nich bylo datováno do 2. pol. 13. století, další dva potom na přelom 14. a 15. století (L 33-016) a do 15. století (V 29-022). Velikost všech nálezů se pohybuje okolo 5 cm. Pouze u tří z nich nacházíme vnější značení mělkými závrtky, které s vysokou pravděpodobností naznačují jejich používání ke hrám. Další úpravy jsou nejrůznější podélné či příčné otvory nebo závrtky. Ty mohou naznačovat umístění zátěže, která měla dodat hrací kůstce větší stabilitu. Nejrůznější úpravy ovšem nemusí svědčit o jejich používání ke hrám. Je třeba si uvědomit, že ve středověku zastávala kost částečně

místo, které v našich časech patří plastům, a tak lze některé nálezy spojit i s nejrůznějšími olivkami, rukojetmi, či jiným využitím. Jako příklad lze uvést tzv. bručák (*brummelknochen*), kdy provrtanou kostí procházel zkroucený motouz a tahem za oba konce bylo možno kůstku roztočit; aby vydávala bručivý zvuk (*Heege 2002, 320*).

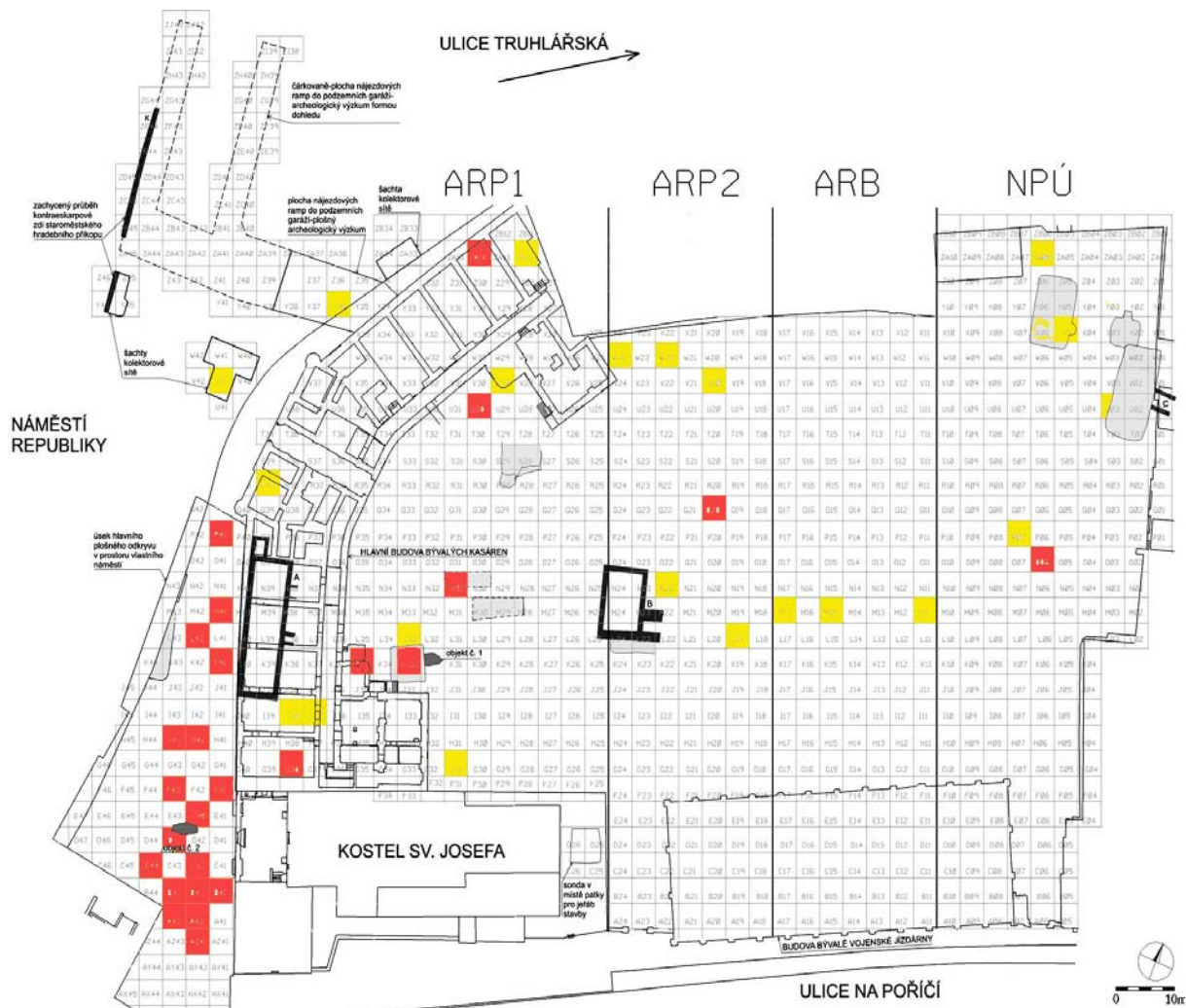
typ	materiál	stratigrafická jednotka	datace	místo uložení	tabulka
astragal	ko	A42-010	2/13	Archaia-Praha	VI/1
astragal	ko	A43-018	2/13	Archaia-Praha	VI/2
astragal	ko	AZ42-030	2/13	Archaia-Praha	VI/3
astragal	ko	E42-015/a	2/13	Archaia-Praha	V/2
astragal	ko	E42-015/b	2/13	Archaia-Praha	VI/4
astragal	ko	F43-019	2/13	Archaia-Praha	V/1
astragal	ko	H42-017	2/13	Archaia-Praha	V/3
astragal	ko	I41-018	2/13	Archaia-Praha	
astragal	ko	J41-010	2/13	Archaia-Praha	
astragal	ko	J44-104	2/13	Archaia-Praha	
astragal	ko	K41-017	2/13	Archaia-Praha	VI/5
astragal	ko	L33-016	2/14-1/15	Archaia-Praha	VI/6
astragal	ko	L42-043	2/13	Archaia-Praha	VI/7
astragal	ko	V29-022	2/13	Archaia-Praha	VI/8



Tabulka V
Zdobené hrací kůstky – astragaly z Náměstí Republiky v Praze
Kresba: L. Jechová



Tabulka VI.
 Hrací kůstky – astragaly z Náměstí Republiky v Praze.
 Kresby: J. Jechová



Obr.č. 59
 Praha – Náměstí Republiky
 Celková distribuce hracích pomůček na zkoumané ploše. Červeně nálezy datované do konce 13. století.

Nálezy hracích pomůček z Náměstí Republiky jistě přispěly k poznání minulosti středověkého města. Výzkumem byla získána dosud největší pražská kolekce hracích pomůček. Nicméně ani tento nebývalý počet nestačí k tomu, aby byly vysloveny nějaké statistické závěry. Koncentrace kostěného výrobního odpadu by sice mohla naznačovat přítomnost dílny, ale polotovary a odpady od výroby hracích kostek je natolik malé a rozptýlené množství, že neumožňuje podobné konstrukce.

8. Možnosti archeologie

8.1. Meze archeologického poznání a interdisciplinární bádání

Současná archeologie středověku je u nás dnes zaměřená zejména na záchranné a předstihové výzkumy a nemá většinou čas zabývat se okrajovými tématy, mezi které výzkum her stále ještě patří. Jistou váhavost a opatrnost, s jakou někteří odborníci přistupují k těmto tématům, lze vysvětlit také tím, že archeologie zatím nedisponuje prostředky, kterými by mohlo být dosaženo uceleného pohledu na tuto marginální tematiku.

Pohled na středověké hry očima archeologie je pohled na stovky nálezů hracích kostek, kamenů, desek, kuliček a figurek, které však mohou o hře samé vypovědět jen velmi málo. Neříkají nic o pravidlech, ani (až na výjimky) o sociálním postavení hráčů.

Archeologie je schopná dokumentovat rozšíření a dobu archeologizace jednotlivých artefaktů. Na tomto základě pak může uvažovat o prostředí ve kterém byly používány. Podle koncentrace odpadů a nepovedených kusů usuzovat na výrobní dílny, nebo podle hotových pomůcek usuzovat na místa koncentrace hráčů. Pro širší pochopení a porozumění středověké skutečnosti je ale třeba spolupráce dalších vědních oborů. Pro archeologii středověku je v tomto druhu bádání pravděpodobně nejpřínosnější spolupráce s historiografií, která dokáže vhodně doplnit archeologické poznatky studiem písemných pramenů. Za příznivých okolností je schopna vytvořit rámec, do kterého mohou archeologické nálezy přesně (nebo méně přesně) zapadnout a vytvořit tak co nejvěrnější obraz historické skutečnosti. Jindy může posloužit pro zpřesnění nálezové situace, nebo přímo k určení místa výzkumu.

Dalším oborem, který pomáhá archeologii středověku v mnohdy nesnadných interpretacích, jsou dějiny umění. A nejedná se jen o popis umělecky vyvedených nálezů. Pro výzkum her má význam zejména ikonografie. Ta umožňuje správnou identifikaci některých artefaktů, které by bez studia dobových vyobrazení zůstaly sporné. Z dobových obrazů a ilustrací lze za příznivých okolností také vyčíst, které hrací pomůcky tvořily sady, a které byly používány samostatně. V neposlední řadě lze také správnou interpretací zjistit, jaký význam měla hra pro dobovou společnost a její členy.

Archeologie může pro vlastní interpretace využívat i dalších vědních oborů. Nabízí se například etnologie, kulturologie (resp. kulturní antropologie), psychologie, nebo sociologie. Nezastupitelnou úlohu má také spolupráce s přírodními vědami a za jistých okolností i

s některými odvětvími fyziky. Tyto obory však nejsou pro předmět našeho zkoumání (tj. výzkum her) tak důležité jako předchozí dva.

8.2. Obtížná rekonstrukce středověké skutečnosti

Středověk je z našeho pohledu už velmi vzdálený, intelektuálně absurdní a duchovně nepochopitelný (Petoia 1992, 6).

Cílem archeologie, ať už samotné, nebo ve spolupráci s dalšími obory, je dobrat se co možná nejpřesnější představě o životě ve středověku se všemi jeho detaily. Tohoto cíle se snaží dosáhnout jak pomocí vlastních metod, tak i spoluprací s dalšími vědními obory. Problém však představuje konečná verifikace. I pokud by se nám podařilo dobrat se úplné pravdy, nemůžeme si své závěry ověřit, a tak i případná pravda musí zůstat jen pouhou hypotézou.

Výzkum středověkých her z hlediska archeologie přináší mnoho interpretačních nesnází a nejistot. Lze například hromadný nález hracích kostek ve Vodičkově ulici v Praze datovaný na počátek 15. století dávat do souvislosti s počátky husitství a jeho snahy o očištění Prahy od *zlořaduov*? A nebo proč zdobené hrací kameny nenesou stopy otěru po pohybech po hrací desce? Proč archeologický výzkum na tak obrovské ploše, jakou bylo Náměstí Republiky v Praze nezachytil dva stejné hrací kameny, když na středověkých vyobrazeních se pravidelně nacházejí celé sady? A pokud už hrací kameny stejné nebyly, jak středověký hráč poznal snadno a rychle své vlastní, například při jistě chatrném osvětlení v tehdejší krčmě? Tyto a další otázky ještě čekají na své vyřešení. Vzhledem k současnému stavu poznání čeká odborníky ještě hodně práce, při archeologických výzkumech, interpretaci nálezových situací a rozboru nalezených artefaktů. Jedním malým krůčkem, který posune poznání o malý kousek dopředu, by chtěla být i tato práce.

9. Závěr

Výzkum volného času ve středověku je rozsáhlé téma a jeho výzkum je teprve v počátcích. Hry a hrací pomůcky představují jen malou část celkové problematiky, i když z hlediska archeologie jednu z nejvděčnějších. Archeologické bádání v této problematice je teprve na začátku a nemá zatím dostatečnou materiální, ani teoretickou základnu pro závěry obecnějšího charakteru.

Nicméně je tato oblast jednou z těch, které vzbuzují zájem široké veřejnosti a tvoří tak jeden z možných můstků pro komunikaci mezi archeologií a laiky. Autor této práce byl například požádán o vypracování textu z prehistorie a historie her pro firmu zabývající se školením krupiéřů. Zájem o hrací pomůcky dokládají také časté otázky brigádníků na archeologických výzkumech při nálezů některého ze sledovaných artefaktů, či zájem *nearcheologických* přátel. Také poměrně častá publikace nálezů

v denním tisku, i když většinou jen v okurkové sezóně, svědčí o zájmu široké veřejnosti o tuto problematiku.

Tato práce by ráda přispěla k poznání volného času ve středověku, zejména prostřednictvím her. Pokusila se o poměrně široký záběr, což se mohlo negativně odrazit na některých detailech. I přes hektickou atmosféru a časovou tíseň, ve které vznikala bude snad přínosem pro další výzkum této jistě zajímavé problematiky. Nálezy hracích pomůcek budou jistě i v budoucnosti vzbuzovat zájem odborníků i laické veřejnosti, a tak se bude toto zajímavé odvětví dále rozvíjet.



Obr.č. 60

Zájem veřejnosti potvrzuje i častá publikace archeologických nálezů v denním tisku.

Zdroj: deník Metro 18.2.2005, str. 8.

10. Souhrn

Hry a hrací pomůcky v každodenním životě středověkého člověka

Předkládaná práce se zabývá volným časem ve středověku. Protože toto téma je velmi široké, soustředí se především na hry. Z her si pak vybírá takové, které zanechávají jasnou stopu v podobě archeologických nálezů.

Po celkovém pohledu na problematiku volného času ve středověku, se na chvíli zastavuje u her z antropologického a sociologického hlediska, aby se nakonec zaměřila na vybrané středověké hry. Sleduje jejich vývoj od nejstarších počátků až ke konci středověku a výjimečně i dále. Práce se zabývá také jednotlivými druhy hracích pomůcek, se kterými se lze potkat na archeologických výzkumech a v muzejních expozicích.

Diplomová práce je rozdělena do jedenácti kapitol s obrazovou přílohou.

V prvních devíti kapitolách je rozebírána problematika, kterou se tato práce zabývá. Hned po obsahu začíná vysvětlením záměru práce, důvodem vzniku a naznačením obsahu a hlavní myšlenky. Následuje vymezení některých pojmů, které by mohly mít v běžném jazyce poněkud pozměněný význam. Dále jsou zde zhodnoceny jednotlivé druhy pramenů, které mohou být použity pro bádání. Jsou to prameny hmotné (archeologické), písemné, ikonografické a etnografické. U každého z pramenů je uveden stručný nástin jeho významu a přínosu pro tuto práci. Další oddíl se věnuje přímo volnému času. Největší podkapitola je věnována dětství, které může být dnes chápáno téměř jako synonymum volného času. Je zde rozebírána problematika dětství ve středověku podle názorů různých autorů. Starší názory o velmi špatném postavení středověkých dětí jsou konfrontovány s novými, které jim připisují přece jen významnější úlohu. Přes sociální postavení dítěte, vyjádřené zejména ve starších obdobích jeho pohřbem, se dostává k archeologickým nálezům dětských hraček.

Práce si krátce všímá vztahu mezi volným časem a středověkou křesťanskou morálkou, která velké části zábav dávala punc hříchu. Následuje krátká kapitola o způsobu trávení volného času ve středověku, respektive o možnostech jeho trávení. Větší pozornost je věnována pouze činnostem, které mají přímou souvislost se záměrem této práce.

Kapitola „Vývoj her“ sleduje počátky her (zejména stolních) od nejstarších nálezů v Egyptě a na Předním Východě, přes antické Řecko a Řím až do středověké Evropy. Je zde

zmíněna asi nejznámější hra starověkého Egypta – senet – a dále hry antické, z nichž některé byly přímými předchůdci her středověkých.

Ve středověku si všímá širokého spektra her, které středověk znal a jejichž pozůstatky známe z archeologických nalezišť. Jako průvodce nám poslouží kniha *Libros de Acedrex* kastilského krále Alfonsa Moudrého. V množství her mají své čestné místo zejména šachy, kterým věnoval své pojednání remešský dominikán Jacobus de Cessolis.

Pro časté nálezy hracích kostek má své privilegované postavení i tato hra. Jednalo se patrně o nejrozšířenější hru ve středověku. Dále jsou zde probrány vrhcáby, dáma, mlýn a mlýnek a také hrací karty, které svou oblibou začaly na konci středověku vytlačovat hrací kostky z jejich pozice. Krátký oddíl se zabývá problematikou kamnových kachlů, na jejichž čelní stěně jsou zobrazeni hráči. Jedná se o fenomén, který se vyskytuje pouze v Čechách v 15. století.

„Hráči a jejich protihráči“ je název kapitoly, ve které je pozornost soustředěna na jednotlivé sociální skupiny, z nichž hráči pocházeli nebo ke kterým se hlásili. Pozornost je věnována také odpůrcům her, ať už státní moci, kazatelům nebo laickým mravokárcům. Větší prostor je věnován úryvkům z historického pramenu o vizitační cestě pražského arcijáhena Pavla z Janovic, který dává nahlédnout mezi hráče, kteří se rekrutovali z církevních kruhů.

V kapitole „Hrací pomůcky“ se čtenář seznámí se všemi druhy nálezů, o kterých se lze důvodně domnívat, že sloužily k provozování her. Čestné místo v této skupině patří hracím deskám, šachovým figurkám a hracím kamenům, jsou zde však zmíněny i hrací karty, kuličky a hrací kůstky – astragaly.

Další (sedmá) kapitola je věnována asi největšímu přínosu této práce - nálezům hracích pomůcek získaných archeologickým výzkumem na Náměstí Republiky v Praze. Tento čtyři roky trvající terénní výzkum přinesl nebývale velkou kolekci hracích kostek, kamenů a astragalů. Většina těchto předmětů byla datována do druhé poloviny 13. století, tedy před vznik Nového Města pražského. Současné Náměstí Republiky nebylo však ani ve středověku po založení Nového Města náměstím v pravém slova smyslu. Jednalo se spíše o důležitou křižovatku cest a veřejné prostranství.

Následující kapitola svým názvem „Možnosti archeologie“ napovídá, co je předmětem jejího obsahu. Je to zamyšlení nad možnostmi archeologie při studiu takového tématu. Rozebírá, nakolik je nutná spolupráce se specialisty jiných oborů a jaký přínos může zajistit

archeologie sama. Zamýšlí se také nad tím, do jaké míry je za současného stavu poznání možné věrohodně rekonstruovat středověkou skutečnost.

Závěr patří zhodnocení práce, zamyšlení nad jejím přínosem a tím, nakolik může být užitečná pro další bádání. Na základě těchto úvah obsahuje i krátkou zmínku o vztahu archeologie a veřejnosti.

Po resumé v českém a anglickém jazyce následuje seznam literatury a pramenů. Práce je zakončena obrazovou přílohou, ve které jsou umístěny ilustrace, které se do textu buď nevešly, nebo s ním neměly přímou souvislost, ale jsou důležité pro celkový přínos práce.

Summary

Games and Toys in Medieval Everyday Life

The presented dissertation deals with the free time in the Middle Ages. Because this topic is very broad, it focuses particularly on games. From games it chooses those ones that leave a clear trace in the form of archaeological finds.

After the overall view on the problem of free time in the Middle Ages the thesis turns to the anthropological and sociological aspects of games and finally it focuses on selected medieval games. It follows their development from the origins to the end of the Middle Ages and in some cases even further.

It also pays attention to particular types of gaming pieces and gaming equipment, which we can find during the archaeological excavations and, as well, in the museum collections.

The dissertation is divided into eleven chapters with a picture supplement.

The first nine chapters analyse the issues of this dissertation. The content is followed by explanation of the aims of this thesis, the reasons for its elaborating and foreshadowing the main idea. Next segment is dedicated to the specification of terms that can have a little different meaning in the common spoken language.

Then, different kinds of historical sources that can be used for the research are evaluated. There are material (archaeological), written, iconographical and ethnographical sources. For each type of source there is a brief outline of its meaning and benefits for this dissertation.

Next chapter deals with the free time. The largest segment is dedicated to childhood, which can nowadays be seen almost as synonym of the free time. The issue of childhood in the Middle Ages is discussed from the different points of view based on work of various authors and the older opinions on the status of medieval children, which was generally considered as very bad, are confronted with the newer ones that accredit a better and more important rank to them.

Social status of the child, expressed especially during the early periods by its burial, brings us to the archaeological finds of children's toys.

The dissertation also notes the relation between the free time and the medieval Christian morality, which gave a countermark of sin to most of the pastimes.

A short chapter that comes next is concerned with the ways of spending the free time in the Middle Ages, or with the possibilities how to spend it. A closer attention is paid only to the activities that have a direct relation with the aims of this dissertation.

The chapter called “The Development of Games” follows the origins of games (particularly board games) from the oldest finds from Egypt and the Near East, over the ancient Greece and Rome up to the medieval Europe. The most well-known game of the old Egypt – senet – is mentioned here as well as the ancient games, from which many were the direct ancestors of the medieval games. The dissertation then observes the wide range of games known in the medieval world; their relics and traces we find at the archaeological sites. *Libros de Acedrex*, a book of the Castilian king Alfonso the Wise, can serve us as a guide. The head position among the large number of games has the game of chess. A Dominican Jacobus de Cessolis wrote a discourse dedicated to this game.

Because of the frequent finds of dice, this game has a privileged position too. It was probably the most widespread game in the Middle Ages. Furthermore, backgammon, dame, nine man’s morris and tic-tack-toe are presented and, as well, the playing cards that began to take the position of dice at the end of the Middle Ages.

A short section deals with the issue of the stove tiles with the motif of players on their front side. It is a phenomenon, which appears only in Bohemia in the 15th century.

“Players and Their Opponents” is a title of the chapter, which focuses on the social groups, from which the players came from or to which they belonged. Attention is paid also to the adversaries of games, as concerns the state power, preachers or lay mentors. Larger space is devoted to the fragments of the historical source on the visitation journey of the Prague archdeacon Pavel of Janovice, who lets us glimpse into the world of players coming from the catholic Church circles.

In the chapter named “Gaming Equipment” all kinds of finds are presented that can be with confidence identified as objects once used for playing games. Head place within this category rank game boards, chess figures and counters. Playing cards, marbles and astragals are mentioned here as well.

The next (seventh) chapter is dedicated to the finds of gaming pieces and gaming equipment that were unearthed during the archaeological excavation at the Republic Square in Prague – the probably greatest benefit of this dissertation. This field research, which was going on for four years, brought an unprecedented collection of dice, stones and astragals.

Most of these objects were dated to the second half of the 13th century, that means to the time before the foundation of the New Prague Town. The Republic Square as we know it today wasn't literally a square even in the Middle Ages, thus after the foundation of the New Town. It was much more an important junction and a public place.

The title of the following chapter – “Chances of Archaeology” – gives away the subject of its content. It is a contemplation on the chances and possibilities of medieval archaeology to study such topic. It analyses the possible benefits of archaeological research in itself and the necessity of cooperation with experts in other scientific branches. It also takes a think about how much the authentic medieval reality can be restored considering the current state of research.

The conclusion deals with the evaluation of the dissertation, contemplation on its benefits and on its utility for further research. Based on these thoughts, it contains also a short allusion to the relation between archaeology and the general public.

The summary is followed by the list of literature and sources. The dissertation is ended by a picture supplement with pictures that either didn't fit into the text because of their size or didn't have a direct relation to the text, but still they are important for the topic.

11. Literatura

- 1913: Alfonso el Sabio Libros de Acedrex. Lipsko. Digitalizace: <http://games.rengeekcentral.com>
- Ariés, P. 1969:* Sociální historie dětství. Praha.
- Ariés, P. 1975:* Geschichte der Kindheit. München
- Barthel, H.J. – Stecher, H. – Timpel, W. 1979:* Eine mittelalterliche Produktionsstätte für Knochenspielfwürfel. Alt-Thüringen XVI. (137 – 171)
- Bartosiewicz, L. 1999:* A systematic review of astragalus finds from archeological sites. In: Walday, A.: Pannonia and beyond. Studies in Honour of László Barkóczi. Anateus 24. Budapest. (37 - 44)
- Beneš, F.X. 1871-73:* Černá věž na hradě pražském. PA IX. (568-575)
- Beneš, F.X. 1874:* Staré karty z roku 1565, 1606, 1779. PA IX. (637-642)
- Beresford, G. 1987:* Goltho: the development of an early medieval manor c 850 - 1150. Archaeological report no 4.
- Bláha, J. 1999:* Svatomořická škola. In: Od gotiky k renesanci, výtvarná kultura Moravy a Slezska 1400 - 1550. III. Olomoucko. Olomouc. (616 - 629)
- Boháčová, I. (ed.) 2003:* Stará Boleslav. Přemyslovský hrad v raném středověku. MA 5. Praha.
- Borecký, V. 2005:* Imaginace, hra a komika. Praha.
- Borkowski, T. - Gierczak, P. 1995:* W kwestii produkcji różanców i kości do gry w późnośredniowiecznym Wrocławiu. Kwartalnik Historii Kultury Materialnej, nr 2, (221 - 227)
- Borkowski, T. 1997:* Zle gry. In: Wieda i zycie.
- Borkowski, T. 1995:* Gry i zabawy w średniowiecznym mieście na ślasku. Ślady materialne. In: Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto. Wrocław. (99-105)
- Borský, P. - Černoušková, D. - Konečný, L.J. 1998:* Kostel sv. Leonarda v Mušově. Průzkumy památek II/1998. (21-46)
- Bouda, J. - Orma, J. 2005:* Alea iacta est. In: Sborník ZČM v Plzni. Plzeň. (217 - 221)
- Brych, V. 1989:* Nesvětica, zaniklá středověká ves na Mostecku. AH 14. (311-318)

- Burian, J. 1988:* Kostřaňské výrobky v nálezech z hradu Tepence a Dolanské Kartouzy (1340-1925). In: Rodná země. Muzejní a vlastivědná společnost v Brně. Brno. (305-308).
- Burian, V. 1971:* Výzkum hradu Tepence (obec Jívová) roku 1970 (okr. Olomouc). PV 1970. (65 - 68)
- Caiollis, R. 1998:* Hry a lidé. Praha.
- Coufalík, J. 1975:* Nálezy na hradě Cimburku u Koryčan (Okr. Kroměříž). PV 1974. (68 - 69)
- Čižmář, M. - Jelínková, D. 1985:* Doklad výroby laténských hracích kostek z Drnholce, okr. Břeclav. AR XXXVII. (21-26)
- Čižmář, M. - Kolníková, E. 2006:* Němčice - obchodní a industriální centrum doby laténské na Moravě. AR LVIII. (261-283)
- Čižmářová, J. 2004:* Encyklopedie Keltů na Moravě a ve Slezsku. Praha.
- Denkstein, V. 1982:* Raně gotická stříbrná šachová figurka z Kutné Hory. ČNM - řada historická 151/1-2. Praha.
- Droberjář, E. 2002:* Encyklopedie římské a germánské archeologie v Čechách a na Moravě. Praha.
- Dülmen, R. 1998:* Kultura a každodenní život v raném novověku (16. - 18. Století). Díl I. . Praha.
- Dülmen, R. 2002:* Historická antropologie. Praha.
- Durdík, T. 1976:* Nálezy z hradu Týřova I. Katalog starších sbírek. ZČSSA XVII. Praha.
- Durdík, T. 2002:* Ilustrovaná encyklopedie českých hradů. Praha.
- Durdík, T. 2004:* Nálezy z hradů přechodného typu. CBF I.
- Effenberková, Petra 2000:* Středověké dítě a jeho svět v zrcadle archeologických pramenů (archeologicko-historická studie), Diplomová práce FF UK Praha.
- Endrei, W. - Zolnay, L. 1988:* Spiele und Unterhaltungen in alten Europa. Hanau.
- Erath, M. 2002:* Die Entwicklung eines spezialisierten Handwerks: Mittelalterliche Knochenschnitzer in Europa. Medieval Europe Basel. Vol. 1. (278-283)
- Flodrová - Loskotová, J. 1995:* Výrobky brněnských řemeslníků ve 14. Století. AH 20. (551 - 561)
- Frolík, J. - Sigl, J. 1998:* Chrudim v pravěku a středověku. Chrudim.
- Frolík, J. - Hazlbauer, Z. - Charvát, P. - Šumberová, R. - Tomášek, M. 1999:* Čáslav, místo pro život. Čáslav.

- Frolíková - Kaliszová, D. 2002: Parohový hrací kotouček. Slovácko XLIV. Uherské Hradiště.*
- Gabriel, I. 1988: Hof- und Skralkultur sowie Gebrauchs- und Handelsgut im Spiegel der Kleinfunde von Starigrad/Oldenburg. In: Bericht der Römisch - germanischen kommission. Band 69. (103 - 291)*
- Gassowska, E. 1964: Wczesnośredniowieczne szachy z Szandomierza. Arch. Polski 9. (148-169)*
- Gižycki, J. 1975: Šachy všech dob a zemí. Praha.*
- Hálová-Jahodová, C. 1955: Umění a život zapomenutých řemesel. Praha.*
- Hazlbauer, Z. 1992: Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů. AH 17. (421-445)*
- Heege, A. (Hrsg.) 2002: Einbeck im Mittelalter. Eine archäologisch-historische Spurensuche (Studien zur Eibecker Geschichte, Bd. 17). Oldenburg.*
- Heers, J. 2006: Svátky bláznů a karnevaly. Praha.*
- Hejna, A. 1967: Archeologický výzkum a počátky sídlištního vývoje Chebu a Chebska. PA LVIII. Praha.*
- Helck, W. – Eberhard, O. 1984: Lexikon der Ägyptologie. Bd. 5.: Pyramidenbau-Steingefäße. Wiesbaden.*
- Hlaváček, I. - Hledíková, L. 1973: Protocollum visitationis archidiaconatus Pragensis annis 1379 - 1382 per Paulum de Janovicz archidiaconum Pragensem factae. Praha.*
- Hoffmann, V. 1996: Alleray kurtzweil – Mittelalterliche und frühneuzeitliche Spielzeugfunde zur Sachsen. Arbeits- und Forschungsberichte zur Sächsischen Bodenkmalpflege 38. (127 – 200)*
- Hollandová, J.S. 2005: Spojení kultur. Saská hrobka pro křesťanského krále. In: National Geographic 3/2005. (4-6)*
- Honl, I. 1947: Z minulosti karetní hry v Čechách. Praha.*
- Hoššo, J. - Lesák, B. - Resutík, B. 2002: Nálezový soubor z odpadové jamy patricijského domu na Františkánském náměstí č. 6 v Bratislavě. AH 27. Brno.*
- Hrubý, V. 1957: Slovanské kostěné předměty a jejich výroba na Moravě. PA XLVIII. Praha. (118-217)*
- Huizinga, J. 2000: Homo ludens. Praha.*
- Huml, V. 1977: Sídla nižší šlechty na Jistebnicku (okr. Tábor). AH 2. (stránky)*
- Charvát, P. 1986: Velká Morava a koptský Egypt. PA LXXVII. Praha.(5 - 17)*
- Janáček, J. – Louda, J. 1988: České erby. Praha*

- Jastrzębski, A. 1999:* Produkcja rogownicza na wrocławskim rynku w 2. Poł. XIII. i w XIV wieku. *Medievalia archaeologica* 1. (89–99)
- Jastrzębski, A. 2004:* Wybrane aspekty życia codziennego w średniowiecznym Wrocławiu na podstawie wyrobów kościannych i rogowych. *Wratislavia Antiqua* 6 (Wrocław na przełomie średniowiecza i czasów nowożytnych). (245-268)
- Jaworsky, K. 1995:* Wytwórczość kościannych i rogowych przedmiotów w późnośredniowiecznym Wrocławiu. In: *Kultura średniowiecznego Śląska i Czech*. Miasto. Wrocław. (145-154)
- Justová, J. 1990:* Archeologický výzkum na předhradí slovanského hradiště v Libici nad Cidlinou a v jeho zázemí v letech 1985-1990. (Předběžná zpráva). *AR XLII*. (661-673, 723-731)
- Kaván, J. 1958:* O zpracování a výzdobě kostí u západních Slovanů v době hradištní. *VPS II*. (253 - 284)
- Kaván, J. 1964:* Problematika datování a funkce některých výrobků z kosti a parohu u Slovanů na základě nálezy na hradišti Sekance u Davle. *VPS V*. (217 - 250)
- Kaván, J. 1975:* Hrací kámen z Libice nad Cidlinou. *PA LXVI*. (438 - 449)
- Kaván, J. 1980:* Technologie zpracování kamenné a kostěné suroviny. *AR XXXII*. Praha. (280 - 305)
- Kavánová, B. 1995:* Knochen- und Geweihindustrie in Mikulčice. In: Daim, F. - Poláček, L. (eds.): *Studien zum Burgwal von Mikulčice I*. Brno. (113 - 378)
- Klápště, J. (ed.) 2002:* Archeologie středověkého domu v Mostě (čp. 226). *MA 4*. Praha - Most.
- Kluge-Pinsker, A. 1991:* Schach und Trictrac, Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in salischer Zeit. *Römisch - Germanisches Zentralmuseum. Monographien Bd. 30*. Sigmaringen.
- Korzuchina, G.F. 1963:* Iz istorii igr na rusi. *SA 4*. (85-102)
- Lašřovka - Ledvinka a kol. 1997:* Pražský uličník. Praha
- Le Goff, J. - Schnitt, J.C.:* Encyklopedie středověku. Praha
- Le Goff, J. (ed.) 1996:* Středověký člověk a jeho svět. Praha
- Lutovský, M. 2001:* Encyklopedie slovanské archeologie v Čechách na Moravě a ve Slezsku. Praha.
- Macek, J. 1994:* Jagelonský věk v Českých zemích (1471-1526) 2. Šlechta. Praha.
- Macek, J. 1998:* Jagelonský věk v Českých zemích (1471-1526) 3. Města. Praha.
- Macek, J. 1999:* Jagelonský věk v Českých zemích (1471-1526) 4. Venkovský lid. Praha.

- MacGregor, A. 1985: Bone, Antler, Ivory and Horn. The Technology of Skeletal Materials since the Roman Period.*
- Mašek, A. 1970: Nové poznatky z výzkumu na hradišti v Praze - Butovicích. AR XXII. (272-285).*
- Matějka, B. 1898/1899: Kamna z poloviny 15. Století s vyobrazením husitských bojovníků a jejich vozů. PA XVIII.(259-264)*
- Měchurová, Z. 1990: Projevy duchovní kultury ve hmotných památkách na Moravě a ve Slezsku. AH 15. (311-320).*
- Měřínský, Z. 1985: Záchranný archeologický výzkum na hradě Rokštejn, k.ú. Brtnice (okr. Jihlava). PV 1983.*
- Millarová, S. 1978: Psychologie hry. Praha.*
- Motyková, K. 1974: Sídelní objekt s doklady výroby hracích kostek z doby římské u Hoštic. AR XXVI. Praha. (504 - 519)*
- Müller, R.A. 2000: Vom Adelsspiel zum Bürgervergnügen. Archiv für Kulturgeschichte 82*
- Müller, U. 1996: Holzfunde aus Freiburg-Augustinereremitenkloster und Konstanz. Herstellung und Funktion einer Materialgruppe aus dem späten Mittelalter. Stuttgart.*
- Musser, S. 2001: The Book of Games. University of Arizona. Tuscon.*
- Musser-Golladay, S. bez vrocení: Alfonso X' Book of Games.*
- Musser-Golladay, S. 2007: Los libros de acedrex dados e tablas: Historical, Artistic and Metaphysical Dimension of Alonso X's Book of Games (A Disertation Submitted to the Faculty of the Department of Spanish and Portuguese in the Graduate College The University of Arizona). Tuscon.*
- Nekuda, V - Reichertová, K. 1968: Středověká keramika v Čechách a na Moravě.*
- Nekuda, V. 1985: Mstěnice. Zaniklá středověká ves. Brno.*
- Němec, I. - Horálek, J. a kol . 1986: Dědictví řeči. Praha.*
- Nesládková, L. 1996: Významový slovník k vybraným oblastem středověkých dějin kultury v českých zemích. Ostrava.*
- Norska-Gulkowa, M. 1985: Wyroby z rogu i kosci z wczesnośredniowiecznego grodu - miasta na Ostrówku w Opolu. Opolski Rocznik Muzealny 8. Opol. (221 - 308)*
- Novotný, B. 1970: Nález ze zaniklého hradu Tepence. In: Přehled výzkumů 1968. Brno. (60 - 68)*
- Novotný, V. 1913: České dějiny I/2. Praha.*

- Nový, R. - Sláma, J. - Zachová, J. 1987: Slavníkovci ve středověkém písemnictví. Praha.*
- Orna, J. 2001: Nálezy středověkých dřevěných předmětů v Plzni. Katalog. CD-Rom. Plzeň.*
- Pavlík, Č. - Vitanovský, M. 2004: Encyklopedie kachlů v Čechách, na Moravě a ve Slezsku. Praha.*
- Petényi, S. 1994: Games and toys in medieval and early modern Hungary. Krems.*
- Petoia, E. 1992: Mýty a legendy středověku. Praha.*
- Petráň, J. (ed.) 1985: Dějiny hmotné kultury I/1. Praha.*
- Píč, J. L. 1903: Čechy na úsvitě dějin. Svazek 2. Hradiště u Stradonic jako historické Marobudum. Praha.*
- Poljakova, G.F. – Fechner, A. 1973: Igra v melnicu v drevnoj Rusi. SIA 21/2. (441-444)*
- Poulik, J. 1975: Mikulčice. Sídlo a pevnost knížat velkomoravských.*
- Prokop, J. - Desort, P. - Střelka, J. 2005: Homo ludens. Minulost stolních her v Čechách. Praha.*
- Rabelais, F. 1962: Gargantua a Pantagruel. Kniha první až třetí. Praha.*
- Richter, M. 1982: Hradištko u Davle, městečko ostrovského kláštera. Praha.*
- Richterová, J. 1983: Pražské středověké hrací kostky a kameny. AP 4. Praha.*
- Richterová, J. 1999: Venkovské krčmy v okolí Prahy na přelomu středověku a raného novověku. AH 24. Brno. (111 - 124)*
- Rulewicz, M. 1958: Wczesnośredniowieczne zabawki i przedmioty do gier z Pomorza Zachodniego. Materiały Zachodnio-Pomorskie 4.*
- Rybakov, B.A. 1957: Architekturnaja matematika drevneruskich zodčich. SA 1. (83-112)*
- Rybina, R.A. 2001: Die Funde als Spiegel des Lebens. Alltag im mittelalterlichen Novgorod. In: Novgorod, das mittelalterliche Zentrum und sein Umland im Norden Rußlands.*
- Selucký, J. 1966: Člověk a jeho volný čas. Praha*
- Schmidt-Thome, P. 1984: Archäologische Befunde zur Entsorgung mittelalterlicher Städte an Beispiel Freiburg. Archäologische Informationen 7. (125-245)*
- Schulz, W. 1953: Leuna. Ein germanischer Bestattungsplatz der spätrömischen Kaiserzeit. Berlin.*
- Sklenář, K. 2000: Kostěné artefakty. Praha.*
- Sláma, J. 1977: Poznámky k problému historického významu některých raně středověkých hradišť ve středních Čechách. AR XXIX. Praha.*

- Slivka, M. 1983:* Výrobky z kosti a parohu na Slovensku z obdobia stredoveku. AH 8. Brno. (327-345)
- Slivka, M. 1984:* Parohová a kostená produkcia na Slovensku v období feudalizmu. SIA 32. Nitra.
- Smejtek, L. 2006:* Kostěné "kameny" neznámé mladobronzové deskové hry, nebo "kultovní předměty"? Archeologie ve středních Čechách 10. (391-415)
- Smetánka, Z. 1968:* Technologie výroby českých kachlů od počátku 14. Stol. do poč. 16. Stol. PA LIX. (543 - 578)
- Smetánka, Z. 1969:* K morfologii českých středověkých kachlů. PA LX. (228 - 262)
- Smetánka, Z. 2003:* Archeologické etudy. Osmnáct kapitol o poznávání středověku. Praha.
- Symonovič, I.A. 1964:* Igralno-sčetynye žetony na pamjatnikach černjachovskoj kultury. SA 3. (307-312)
- Šmahel, F. 1990:* Archeologické doklady středověké duchovní kultury. AH 15.(295-310).
- Šmahel, F. 2002:* Mezi středověkem a renesancí. Praha.
- Tomek, V.W. 1871:* Dějepis města Prahy, II. Praha.
- Tymonová, M. - Kalábek, M. 1998:* Dosavadní výsledky archeologického výzkumu lokality Tepenec na katastru obce Jívové, okr. Olomouc. In: Střední Morava 6. (89 - 94)
- Unger, J. 1976:* Problémy výzkumů opevněných sídel drobných feudálů na Moravě. AR XXVIII. (56 - 63)
- Unger, J. 1985:* Hmotná kultura středověké šlechty v archeologických pramenech na Moravě. AH 10.
- Unger, J. 1999:* Život na lelekovickém hradě ve 14. Století. Brno.
- Váňa, Z. - Kabát, J. 1971:* Libušín. Výsledky výzkumu časně středověkého hradiště v letech 1949 - 1952, 1956 a 1966. PA 62. Praha (str.197 - 213).
- Váňa, Z. 1973:* Přemyslovský Libušín. Historie a pověst ve světle archeologického výzkumu. Praha.
- Váňa, Z. 1995:* Přemyslovská Budeč. Archeologický výzkum hradiště v letech 1972 - 1986. Praha.
- Verdon, J. 2003:* Volný čas ve středověku. Praha.
- Wachowsky, K. - Witkowski, J. 2005:* Henryk IV Prawy - homo oeconomicus czy homo ludens? In: Slask w czasach Henryka IV. Prawego. Wratislavia Antiqua 8, Wrocław.
- Winter, Z. 1906:* Z dějin a řemesel a obchodu v Čechách v XIV. a v XV. Století. Praha

- Winter, Z. 1925: Z městských živností. Praha.*
- Wittaker, H. 2002: Game-Boards and Gamig-Pieces in the Northern European Iron Age. (103-112)*
- Wocel, J.E. 1860: Miniatury pasionálu abatyše Kunhuty. PA IV (97-108)*
- Zapletal, M. 1968: Pokladnice her. Praha.*
- Zapletal, M. 1995: Velká kniha deskových her. Praha.*
- Zibrť, Č. 1888: Dějiny hry šachové v Čechách. Praha.*
- Zibrť, Č. 1889: Z her a zábav staročeských. Velké Meziříčí.*
- Zibrť, Č. 1950: Veselé chvíle v životě lidu českého. Praha.*

Seznam použitých zkratk:

AH	...	Archaeologia Historica
AR	...	Archeologické rozhledy
CBF	...	Castelloologica Bohemica Fontes
ČNM	...	Časopis národního muzea
MA	...	Medievalia archaeologica
PA	...	Památky archeologické
SA	...	Sovětská archeologie
SIA	...	Slovenská archeológia
VPS	...	Vznik a počátky Slovanů
VVM	...	Vlastivědný věstník moravský
ZČSSA	...	Zprávy Československé archeologické společnosti při ČSAV

Obrazová příloha

MORAVSKÁ BIBLIOTÉKA.

Rediguje: FR. DLOUHÝ.

Dílo XXXVIII.

Z her a zábav staročeských.

Příspěvky

ke kulturním dějinám českým.

Napsal

Dr. Čeněk Zibrť.

Část I.



VE VELKÉM MEZIRÍČÍ.
Nakladatelství J. F. ŠAŠKA vdovy, knihkupectví.
1889.

Titulní stránka stěžejní práce Čenka Zibrta věnované hrám



Pieter Bruegel st. Obraz dětských her



Král Alfons X. diktuje Knihu her. Libros de Acedrex fol. 1.r.
Zdroj: Musser-Golladay bez vročení

Na následující stránce: Codex Mannese fol. 21 a 520

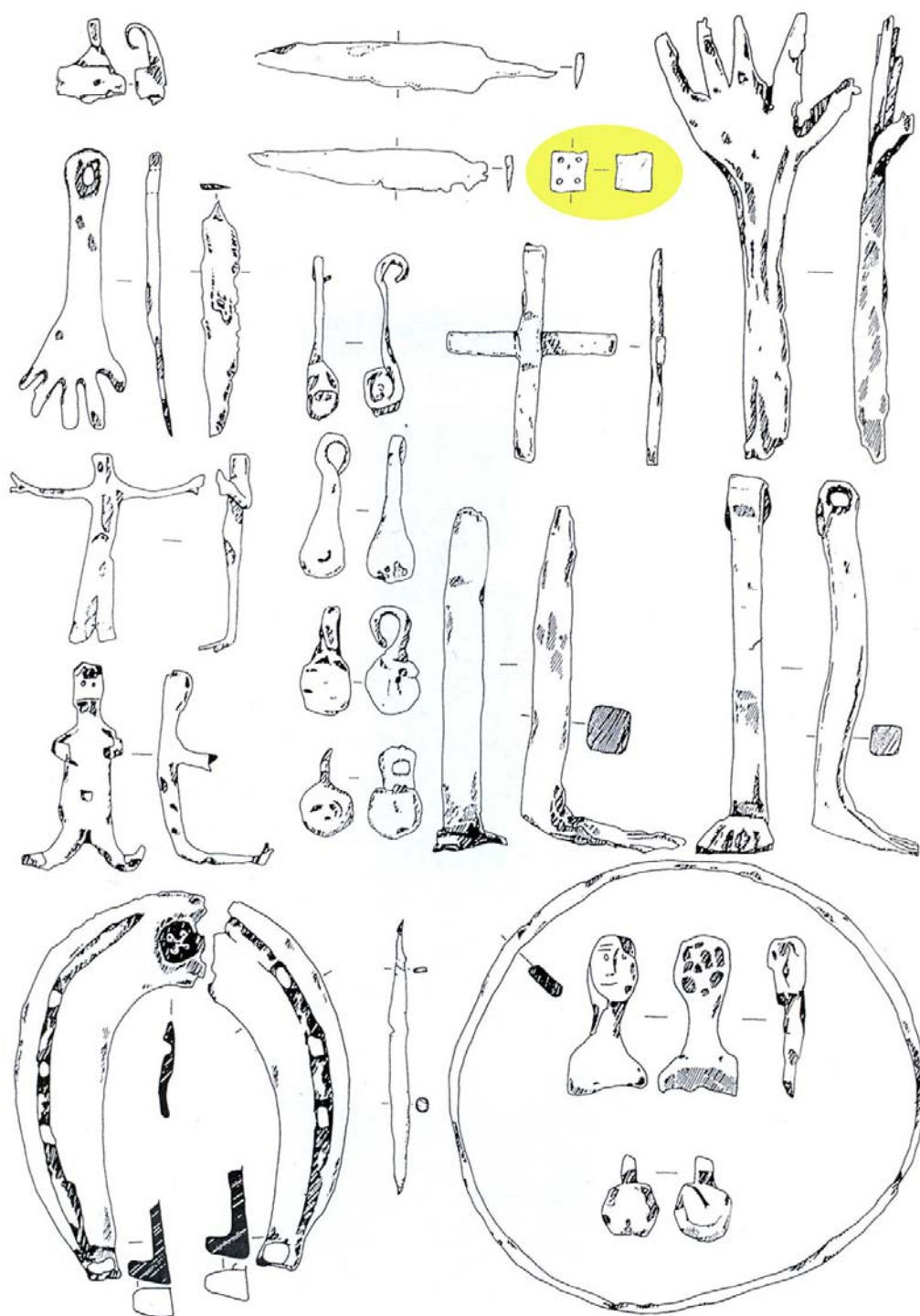




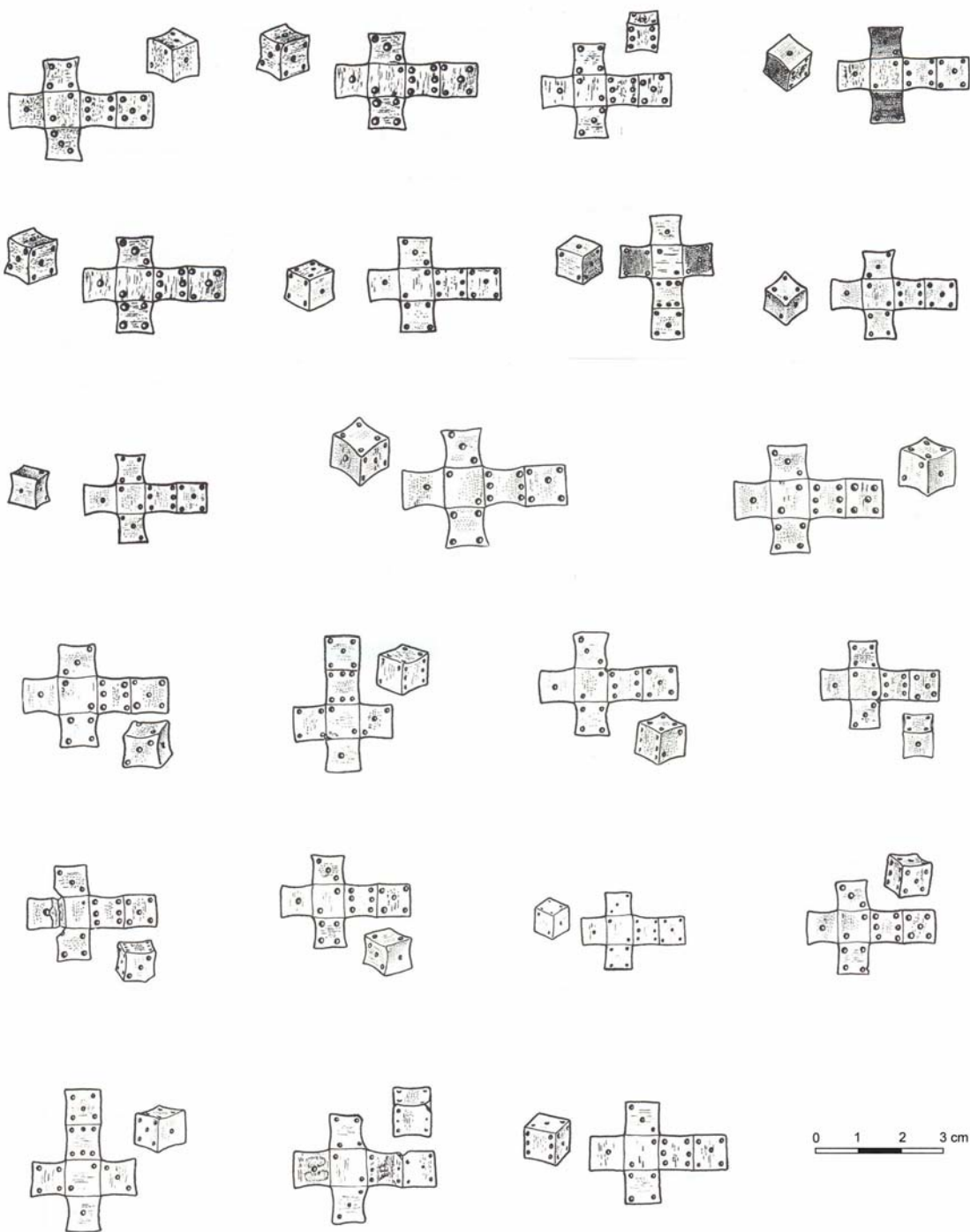
Komorový kachel z Prahy na čelní stěně vyobrazen hrací plán pro hru ovčinec a dva hrací kameny.



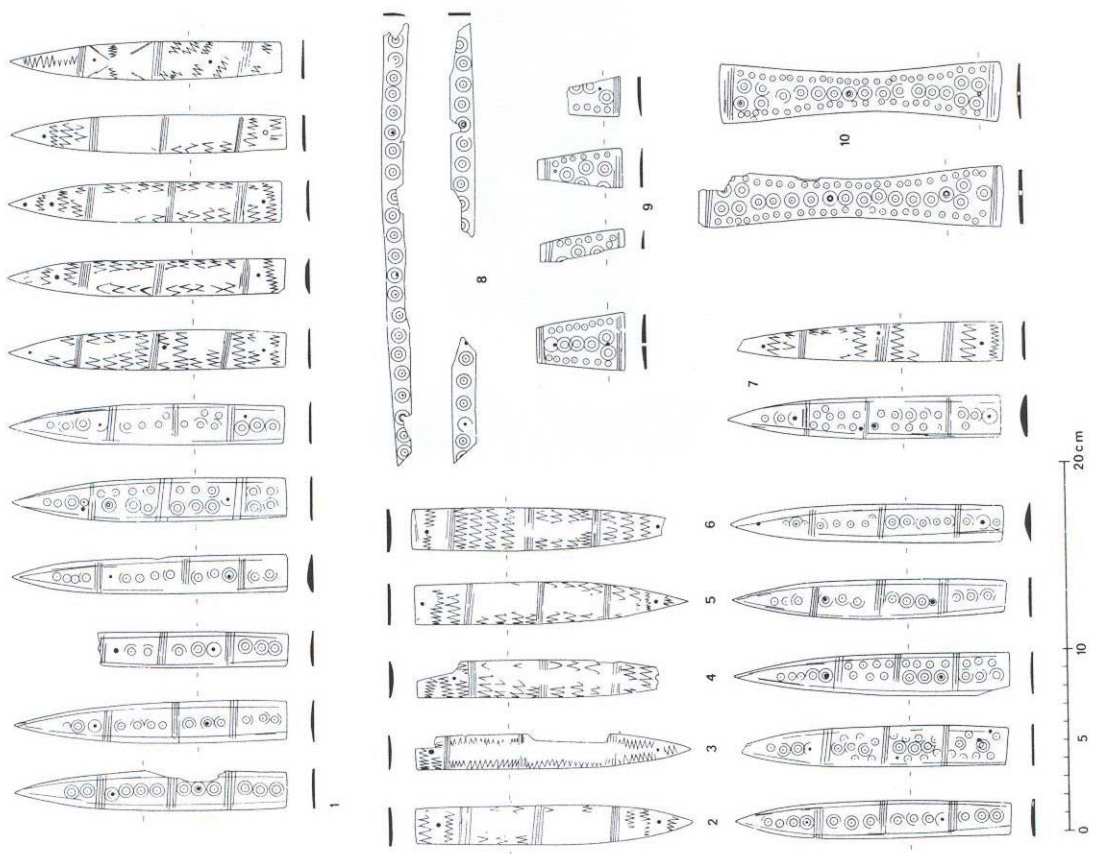
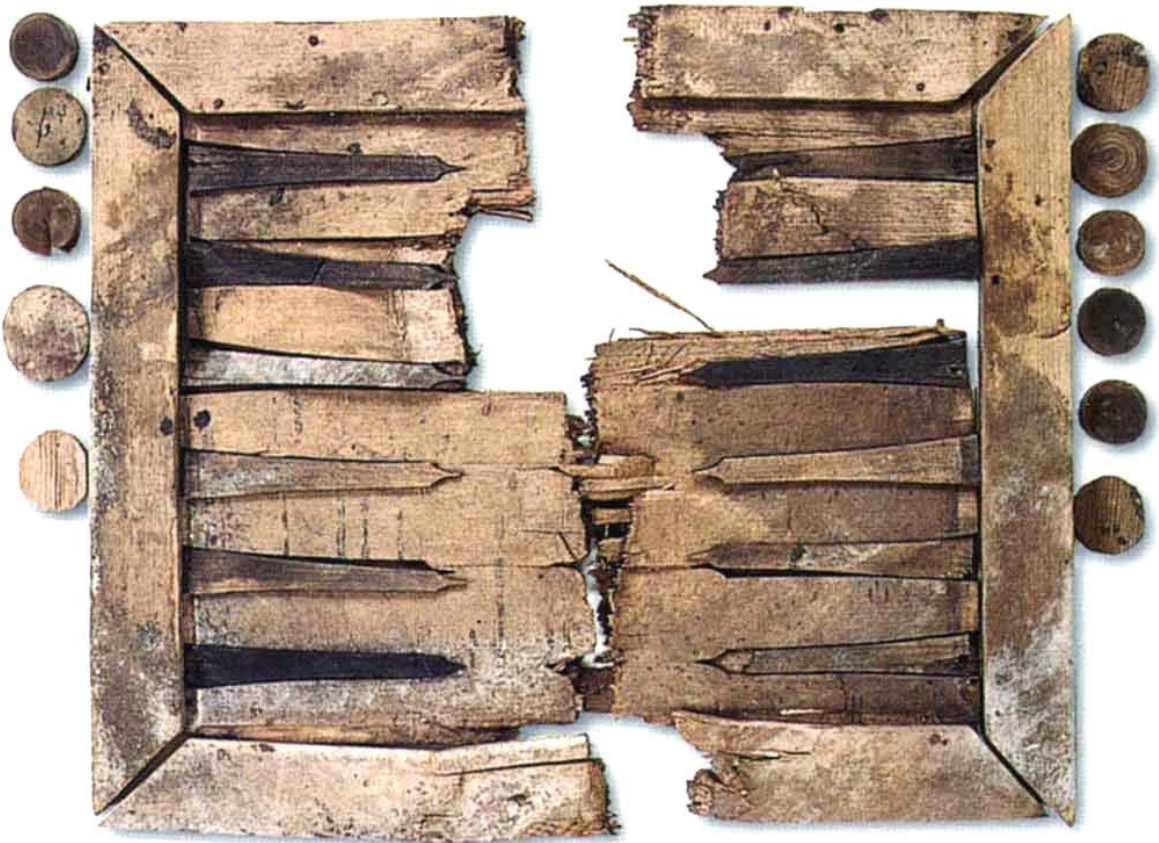
Hrací kámen. Libice.



Nálezy železných votivních předmětů v kostele sv. Leonarda (Linharta) v Mušově obsahovaly také jednu hrací kostku. Lze se jen dohadovat jaký byl důvod uložení právě tohoto předmětu.



Soubor hracích kostek z Prahy staroměstského náměstí. Záchranný výzkum 1943.





Hrací deska z irského Balinderry snad pro hru Hefatafl.

Na předchozí straně:

Nahoře: pozůstatky hrací desky pro hru vrhcáby z kláštera St. Denis u Paříže.

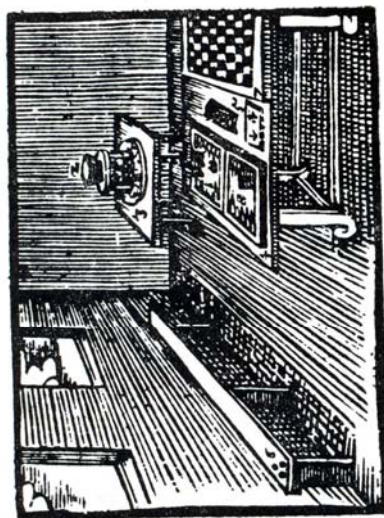
Dole: pozůstatky hrací desky pro hru vrhcáby jímky z augustiniánského kláštera ve Freiburgu

Na následující straně:

Jan Ámos Komenský: Orbis sensualium pictus – dvojstrana věnovaná hrám.

CXXXV.

Ludus Aleæ. Das Würfelspiel.



A' Koczkajáték (Ostábla-játék.)
Bra Kocsek.

Tessera

<i>Tessera (alis) 1</i> Iudicium, vel <i>plafobolindam</i> ; palim mitimus illas per <i>fracturam</i> 2 in <i>labellum</i> ; 3 <i>numera notam</i> ; id est, est Iudex m. II. <i>fortitudo</i> <i>aleatorum</i> . <i>Sors & Alea</i> Iudicium <i>aleatoris</i> In <i>alveo aleatorio</i> , 4 & <i>ob artem iustitiam</i> , 5 <i>Alacum</i> Iudicium in <i>alea</i> , 6 <i>ab iolis ars</i> regum. Ingenuissimus Iudex est. Iudex m. II. <i>Larum- culorum</i> , 7 quod <i>uoluit</i> <i>duo exercitum</i> <i>prælio</i> conflagant	mit dem Würfel spielen wir/ entweder der geringen Augen/ oder mit weissen sie durch den Tischre 2 auf ein Brett/ 3 so mit Zahlen bezeichnen/ und dieses ist ein Glück-Spiel der Spiel-Tuben. Es ist Glück und Kunst spielt man mit den Steinen im Spiel-Brett/ 4 und mit der Karte. 5 Es ist Glück, Steinen spielen wir auf der Tischre, Tafel (Spiel) 6 da alleis die Kunst regiert. Das steinstück Spiel ist/ das Spielspiel/ 7 in welchem gleichsam zwei Heere, Heere gegen einander streiten.	<i>A' Koczkával</i> 1 jádzunk, vagy <i>leg-ább szemérvé</i> ; (a ki leg-ábbet vét) avagy vettyük azokat <i>ádjákon</i> tázal 2 valami táblára, 3 a mely táblával meg vagyunk egyezve ; és ez <i>szemérvén forgó (álla)</i> <i>játékjok</i> a <i>koczkáknak</i> . <i>Szeremével és Mór- szíjjel</i> jádzanak <i>raszatos sakkal</i> az <i>ostáblán</i> , 4 és <i>jádzó-kártyákkal</i> , 5 Verb-kövekkel jádzunk a' <i>vető-táblán</i> , 6 az hol csak maga (esu- pán) a' <i>meztársaság</i> uralkodik. A' leg-több gondal játék, a' <i>vető-(esata)-játék</i> , 7 a' <i>mellyben mint egy</i> két <i>Heere</i> egy-mással meg- <i>ütköz-</i> nak (harcolnak.)	<i>Kocskam</i> / 1 bráme anebo/ o <i>vice Očí</i> / anebo <i>ge puffedine</i> <i>prez Trichsat</i> / 2 <i>na Tablicu</i> / 3 počty <i>nažnacenu</i> ; a to <i>gejt</i> <i>bra štejt</i> / <i>Kocškárim</i> (brátim) <i>Štejtím</i> o <i>Kunštím</i> bráme w <i>Wrchaby</i> na <i>Wrchabnicy</i> / 4 a w <i>Barry</i> . 5 W <i>Bamene</i> bráme na <i>Wrchabnim stole</i> 6 <i>šdejto samy Kunšt</i> (<i>wedomost</i> .) panuge. <i>Negymisnegys</i> bra <i>gejt</i> w <i>šlachy</i> (<i>wrchabne</i>) 7 w <i>Pietreg galoby</i> <i>dwe Wogysa</i> proti <i>šobe</i> <i>tdžnas</i> .
---	--	--	--

Curfus

Man 2