

**Univerzita Karlova v Praze**

Filozofická fakulta

Ústav pro pravěk a ranou dobu dějinnou

## **BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

Josef Čechura

**Hry a hrací pomůcky**

Příspěvek ke studiu volného času ve středověku

historické vědy

pravěká a raně středověká archeologie

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

2006

Knihovna Ústav a ranou dobu de:	12
Sign.	12
Inv.č.	Ph 33/1004



\*2551139849\*

**Filozofická fakulta  
Univerzity Karlovy v Praze**

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

15. 8. 2006 *P. Štúr*

Poděkování patří doc. PhDr. Janu Klápšovi, CSc. za vedení práce a konzultace a prof. PhDr. Jiřímu Slámovi, CSc., který ve mně vzbudil zájem o středověké hry a poskytl mi první rady, které mi pomohly zorientovat se v této oblasti středověké kultury.

## **Obsah:**

### **1. Úvod**

- 1.1. Záměr práce
- 1.2. Vymezení pojmů

### **2. Homo ludens, aneb hra z pohledu některých autorů a vědních oborů**

- 2.1 Teorie her

### **3. Prameny**

- 3.1 Středověké kamnové kachle s motivem her a hráčů

### **4. Historický vývoj**

### **5. Středověké hry**

- 5.1. Šach
- 5.2. Vrhcáby
- 5.3. Mlýn a mlýnek
- 5.4. Dáma
- 5.5. Ovčinec
- 5.6. Hnefatafl
- 5.7. Hry s kostkami
- 5.8. Hry s kartami

### **6. Hra a její místo ve středověké kultuře**

- 6.1. Volný čas ve středověku
- 6.2. Hry ve šlechtickém, městském a venkovském prostředí
- 6.3. Dětství a dospívání ve středověku, dětské hry
- 6.4. Krčmy
- 6.5. Hazard
- 6.6. Propagátoři her a mravokárci, postoj církve

### **7. Archeologie a hry**

### **8. Hrací pomůcky**

- 8.1. Figurky
- 8.2. Hrací kameny (žetony)
- 8.3. Hrací kostky
- 8.4. Astragaly (hrací kůstky)
- 8.5. Hrací karty
- 8.6. Kuličky
- 8.7. Hrací plány (hrací desky)

### **9. Čechy a Evropa – srovnání**

### **10. Závěr**

### **11. Literatura**

## **1. Úvod**

Hry tvoří nedílnou součást života člověka. Provázejí člověka prakticky po celou dobu jeho existence. Přitom se nejedná o jev bytostně lidský. Hrají si i zvířata a z tohoto hlediska by se jevila dokonce starší než kultura. Tento aspekt hry rozvinul zejména kulturní antropolog Johan Huizinga. Jeho dílo *Homo ludens* je dodnes často citováno, i když někteří Huizingovi následovníci je již považují z velké části za překonané.

Ať už je původ hry jakýkoliv zůstává faktem že hra provází člověka celou jeho historií a právě člověk ji dokázal rozvinout do nepřehledného množství druhů a variant.

Jedním z odvětví, které vykrystalizovaly během tisíciletého vývoje, jsou i deskové hry, které tvoří hlavní náplň této práce.

Pro badatele v historických a společenských vědách je výzkum her jednou ze součástí celkového výzkumu poznání člověka a jeho kultury, a to jak v minulosti, tak i v současnosti.

Česká literatura je dosud velmi chudá na práce věnované deskovým hrám. Po průkopnických pracích Zíbrtových (*Zíbrt 1888 a 1889*) a několika článcích v různých periodikách jsou to do dnešní doby pouze knihy Miloše Zapletala, které však nesledují prioritně aspekt historický ani archeologický, ale jsou určeny nejširší čtenářské obci.

### **1.1. Záměr práce**

Práce si klade za cíl přispět k výzkumu středověké kultury studiem nejvýznamnějších deskových her a hracích pomůcek s nimi spojených. Kromě toho si všímá i některých dalších tematicky příbuzných her. Společným rysem jsou v tomto případě nálezy artefaktů, které se dají (které by se daly) přiřadit k některé z těchto her.

Je zde pojednáno o jednotlivých typech hracích pomůcek, jejich použití a nálezech. Nedílnou součástí práce je také exkurz do života středověkého člověka a jeho volného času. Nechybí ani kapitola o vývoji her od nejstarších dob až po novověk.

V archeologické části se práce zabývá nálezy hracích pomůcek na lokalitách v České republice i v celé Evropě. Jsou zde pojednány nálezové situace i možnosti dochování jednotlivých artefaktů. Shrnutím vybraných poznatků některých našich i zahraničních autorů a souborem literatury chce pomoci i některým dalším začínajícím badatelům v této oblasti středověké archeologie.

## 1.2. Vymezení pojmů

V této práci budou používány některé pojmy, které mohou mít v obecném, nebo i odborném jazyce poněkud jiný význam, nebo je jejich význam nepřiliš jasný, či víceznačný.

Pokud se v této práci vyskytne výraz *hra* jedná se, mimo kapitoly 1., 1.1, 2 a 2.1. kde je použit v širším smyslu, vždy o některou z her, kterým je věnována tato práce.

Hrací kámen – žeton: v naší literatuře se tyto pojmy používají jako synonymum. Jedná se o artefakt s pevného materiálu, který vyjadřuje hráčův pohyb po hrací desce. V této práci je dána přednost výrazu hrací kámen, protože výraz žeton již může naznačovat užší specifikaci použití daného artefaktu.

Hrací plán – hrací deska: základna používaná při hře. Tvoří její základ a slouží jako podklad pro figurky či hrací kameny, kterým determinuje možnosti pohybu. Považují termín hrací plán za nadřazený termínu hrací deska, protože ne každý hrací plán je vyryt do materiálu, který by se dal označit jako deska.

Vrhcáby: lze se setkat s (nesprávným) vztahem pojmu vrhcáby na všechny hry s použitím kostek, případně pouze na vlastní kostky. V této práci se pojmem vrhcáby rozumí desková hra za použití hrací desky, hracích kamenů a hracích kostek, tak jak je popsána v kapitole 5.2.

## **2. Homo ludens, aneb hra z pohledu některých autorů a vědních oborů**

*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 můžou 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 (Callois 1998, 25).

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

Roger Callois 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 (*Callois 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 doporučovaná 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 (*Callois 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 je 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 závratí. 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 spíš 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. Lhóte 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.

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 není tak důležitý.

Historikové se začali o hry zajímat teprve nedávno v souvislosti se vzrůstem zájmu o každodenní život středověkého člověka. velká zásluha v této oblasti náleží zejména škole *Annales* a skupině historiků shromážděné kolem Jacquese le Goffa.

## 2.1. Teorie her<sup>1</sup>

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 (to je důležité v případech, kdy má "hra" příliš komplikovaná pravidla a kdy v ní figuruje příliš mnoho 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").

---

<sup>1</sup> 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.

že se sice nejedná o teorii, která by byla všemocná a poskytla řešení v každé situaci, avšak rozhodně se nejedná 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.

### **3. Prameny**

Prameny k poznání středověkých her můžeme rozdělit na písemné, hmotné a ikonografické. Stěžejní význam mají prameny písemné, které nás mohou informovat nejen o existenci hry, ale i o jejich pravidlech a hráčích. Písemné zprávy mohou přinášet historii her, včetně legendy o jejich vzniku. Prameny písemné povahy však nejsou jen díla zabývající se hrami. Neocenitelnou pomůckou badatele jsou i různá nařízení, která hru zakazují a popisují její škodlivé dopady. Dalším pramenem pak mohou být dokumenty o vyšetřování jednotlivých hráčů, nebo 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 reálie středověkých her.

Hmotné prameny bohužel nejsou schopny vypovědět nic konkrétního o pravidlech her. Mohou však dokumentovat její 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 celá situace může být oproti středověké realitě značně zkreslená. Tato výhrada by se však dala vztáhnout i na předchozí dva druhy pramenů.

### 3.1. Středověké kamnové kachle s motivem her a hráčů

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. (Häzlbauer 1992, 436).

Na kachle s motivem hráčů upozornil již ve druhé polovině 19. století B. Matějka v Památkách archeologických (Matějka 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 tři typy her: vrhcáby (tric-trac, lurč, backgammon, atd.), obyčejnou hru v kostky a hru ovčinec („na vlka“, „vlk a psi“, „liška a husy“, apod.). Zatímco hra vrhcáby je zastoupena celou škálou různých nálezů z mnoha lokalit, pro další dvě máme zatím k dispozici pouze po jednom kachli.

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.

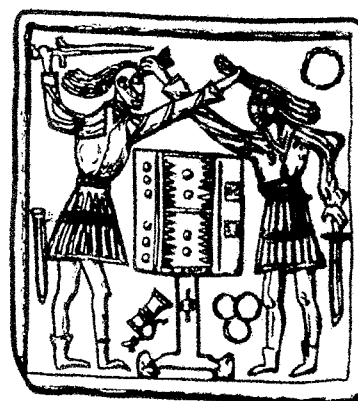
Pokojně hrající hráči tvoří v kolekci výjevů naprostou menšinu. Jedná se vlastně pouze o jeden kachel pocházející z hradu Lipnice. Na ostatních zobrazeních je již vidět spor v různém stupni eskalace. Pouze na kachli z Brna se jedná o



Obr. 1: Sedící hráči vrhcábů. Lipnice – hrad. Kol. r. 1500.



Obr. 2: Peroucí se hráči vrhcábů. Brno – město. 15. stol.



Obr. 3: Peroucí se hráči vrhcábů se zbraněmi. Zvoleněves – obec. 15. stol.

rvačku pouhýma 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.

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

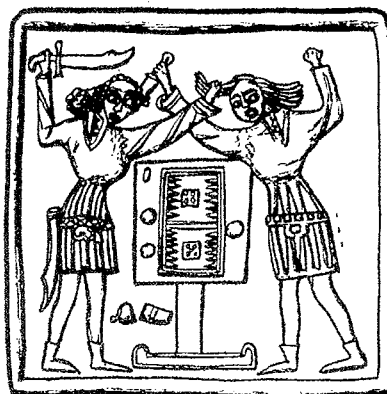
Erasma Rotterdamského (*Erasmus Rotterdamský 1985, 62*), který udává, že hráč si mohl (pokud nebyl fyzicky schopen hry) za sebe najmout náhradníka k vrhání kostek.

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. 4: Peroucí se hráči vrhcábů se zbraněmi. Radyně – hrad. 15. stol.*



*Obr. 5: Peroucí se hráči vrhcábů se zbraněmi. Lichnice – hrad. 15. stol.*



*Obr. 6: Peroucí se hráči v kostky se zbraněmi. Brno – město. 2. pol. 15. stol.*

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

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

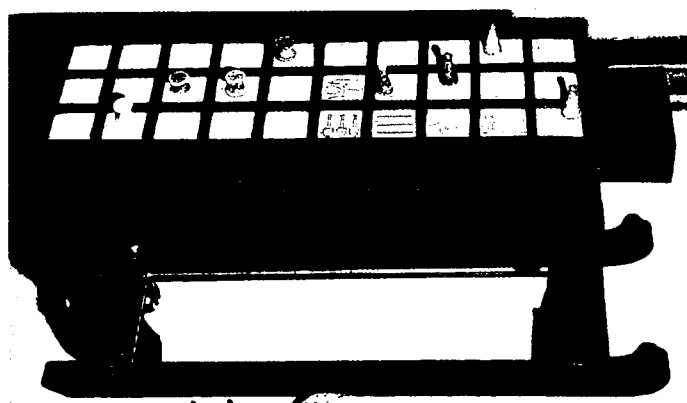
#### **4. Historický vývoj**

Počátky stolních her sahají hluboko do minulosti. Pravděpodobně mnohem dále, než mohou sahat jakékoliv písemné záznamy. Jediným prostředkem k jich 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 nálezy.

Nejstarší nálezy pocházejí ze starověkého Sumeru (nálezy srovnatelné pocházejí i z území dnešní Číny a Indie). V královském paláci v Uru byla nalezena již značně sofistikovaná a umělecky vyvedená hra (Zapletal 1991, 9).

Z doby cca 4000 př.n.l. pocházejí nálezy z průzkumu pohřebiště a lokality 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



Obr. 7: Tutanchamonův hrací stůl. Eben, slonovina. 18. dynastie.

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 předmětu denní potřeby lze dovodit, že patřila k věcem známým a rozšířeným).

Nálezy hracích pomůcek jsou známy také z nálezů v Egyptských hrobkách a pyramidách.

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

V hrobu egyptské královny Hatšepsovet (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.

Fresky s motivem her se dochovaly také např. v Pompejích. Tím jsme se posunuli do antického světa, 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 astragal 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*, *pestoi*, *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.

Římané znali široké spektrum stolních her. Hrály se například hry: *Tali* a *Tropa* (hry s astragaly, zvané také někdy řecky *astragalos*), *tesserae* (hra s kostkami dnešního typu), *ludus duodecim scriptorum* a *tabulae* (předchůdci pozdějších vrhcábů), *terni lapilli* a konečně patrně nejpůvodnější 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.

Hra byla běžnou součástí římského života inspirovala dokonce básníka Ovidia. Ve svém díle *Umění milovati* několikrát píše o hře:

" Také je deska, jež vtipně se v tolik políček dělí, kolik měsíců má kvapivě plynoucí rok, malá destička pojme tři kaménky na obou koncích, vítězí ten, kdo sdruží všechny tři kamínky své. "

"S ostychem maličkost radím, ať jmenovat umí vrh kůtků dívka a ví, co značíš, vržená kostko, v té hře: hned ať se třikrát hází, hned přemýšlí, kdy as je vhodné k někomu chytře se přidat, koho zas vybízet v boj. Bděle ať hraje, ne hloupě, když o kořist válečnou běží, při níž je kamínek její dvojicí nepřátel jat a kde zajatý voják i bez družky bojuje dále, zatímco odpůrce často začatou cestou jde zpět". (Umění milovati, str. 318, překlad R. Mertlík, citováno podle Zapletal 1995, 10)

Středověk převzal některé antické hry a dále je rozvíjel. Vývoj jednotlivých her je pojednán ve speciálních kapitolách. Nelze však pominout jednu osobu, jejíž počin výrazně zasáhl do vývoje her a který dodnes tvoří obrovský zdroj poznání pro badatele v tomto oboru.

Alfons X. zvaný moudrý, král Kastilie a Leónu se narodil v roce 1221 a na trůn nastoupil roku 1252. 1257 byl zvolen králem římským. Úspěšně válčil s maury a rozšířil na jejich úkor své území. Méně úspěšný byl v boji s domácí opozicí. Roku 1282 byl vlastním synem zbaven trůnu, zemřel v exilu v Seville 4.4.1284.

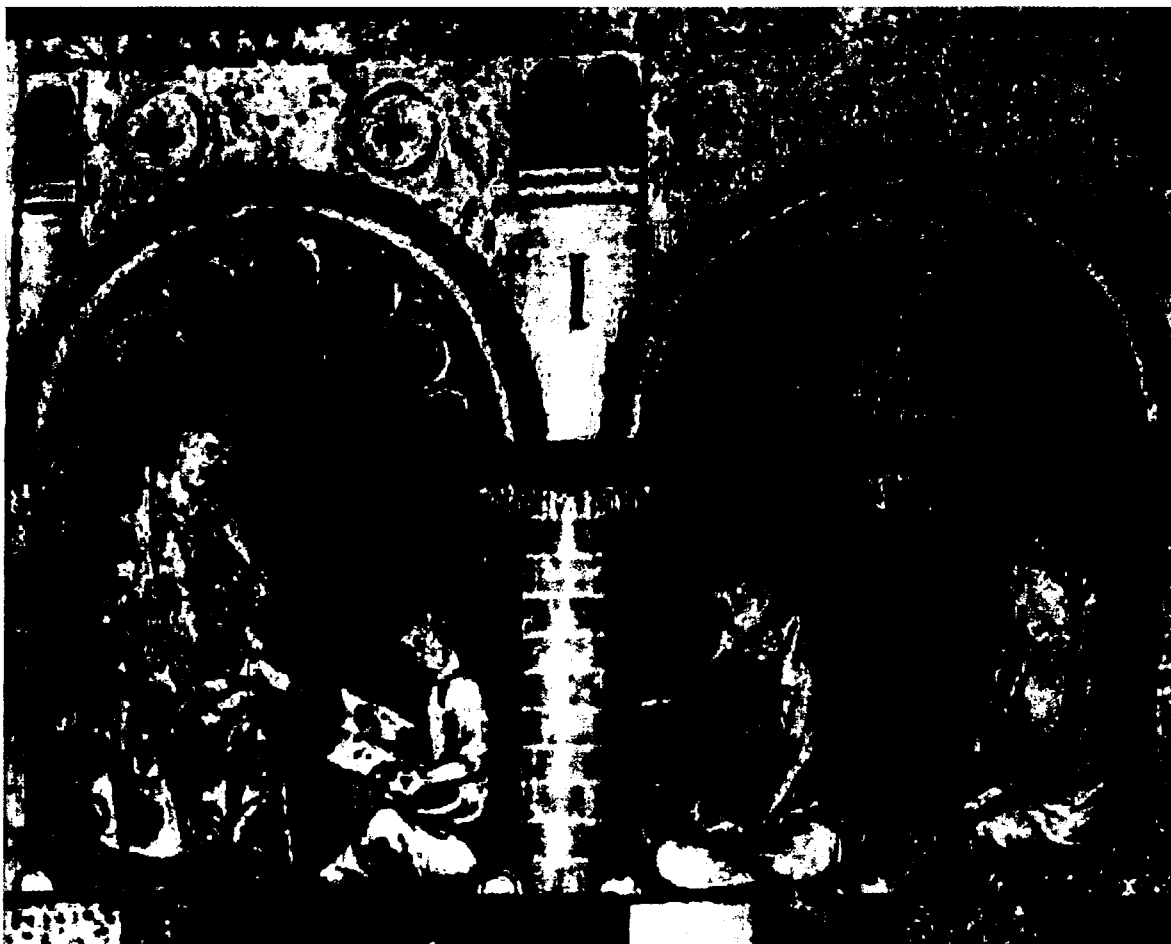
Byl považován za nejmoudřejšího panovníka své doby. Roku 1254 založil univerzitu v Salamance. Stál také u zrodu významných děl jako tzv. Alfonsinské astronomické tabule, zákoník *Fuero real*, *Espejo des todos Derechos* (zrcadlo všech práv), ale zejména zákoník, který byl plánován jako platné právo pro 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 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 inspirovaná 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. 9: Alfons X. diktuje knihu her. *Libros de Acedrex*, Fol. 71R.

Další kniha, kterou je nutné zmínit, je *De ludo scachorum* od *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, vlámsštiny, angličtiny francouzštiny němčiny a italštiny. Ovlivnila mimo jiné i tvorbu českého myslitele Tomáše Štítného.

V 15. století se stávají běžnou věcí také hrací karty, které rozvoj papírnictví a tiskařské techniky učinil obecně dostupnými.

## 5. Středověké hry

### 5.1. Šach

Vznik šachu je při současném stavu bádání kladen do Indie šestého 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 sedmého 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 osmém století je hra již pěstována 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 lodě 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 byla sada umělecky zpracovaných figurek a šachovnice, která se zmiňuje v souvislosti s dary bagdádského chálifa Hárúna al Rašída Karlu Velikému<sup>2</sup>. Oblibě šachu nasvědčuje také to, že téměř dvě třetiny obsahu knihy o hrách *Libres 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.<sup>3</sup>

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

---

<sup>2</sup> Antje Kluge-Pinskerová píše, že 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 se 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).

<sup>3</sup> Anna Komnenovna (1083-1048), dcera byzantského císaře Alexa Komnena vypráví, že otec hrával v noci šachy. Některé indicie by mohly napovídat, že byzantská říše převzala hru přímo z Persie (Zibrt 1888, 6).

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 (viz 8.1.). Zmínky o šachu shrnul pro české prostředí Čeněk Zíbrt (*Zíbrt 1888*).

První české pojednání o šachu však pochází až ze 14. století a jeho autorem je Tomáš Štítný ze Štítného.

## 5.2. 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 dvojdielná hrací deska se čtyřicetšesti špicemi, odpovídajícím počtem hracích kamenů a dvěma, či třemi kostkami.

Středověké 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 dostaly do Evropy z Egypta, nebo z Hindustánu



Obr. 10: Hra vrhcáby. Loutrelský žaltář. Rok 1499.

prostřednictvím fénických mořeplavců (*Hazlbauer 1992, 426*). Hra byla v antickém světě velmi populární a propadali jí i římscí 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*<sup>4</sup>, a i přes popisek, podle kterého se jedná o hru v kostky, lze na obrázku rozeznat klasickou vrhcábnici (*Hazlbauer 1992, 423*).

Vrcholu obliby dosáhla 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 jak 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.

### 5.3. Mlýn a mlýnek

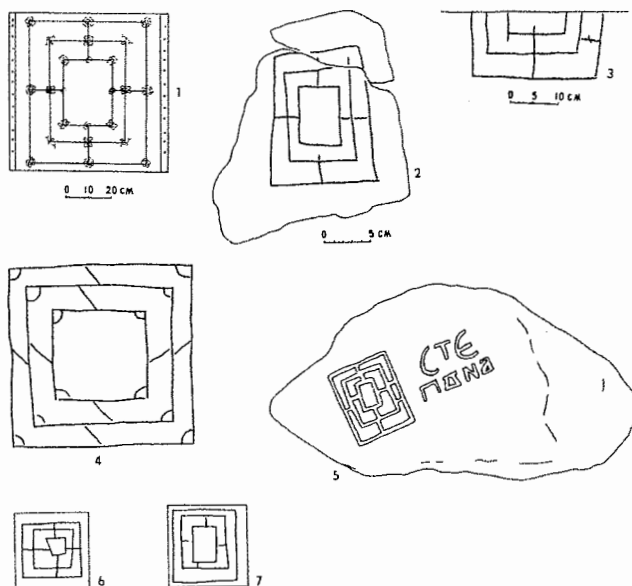
Mlýn je jednou z nejstarších her. První plány této hry se nacházejí již ve starém Egyptě (*Murray*) na střeše chrámu v thébské Kúrně, kde je patrně vyryli dělníci pracující na stavbě. Stavba chrámu je datována do 14. století př.n.l. Další zprávy pocházejí z antického světa.

---

<sup>4</sup> pochází pravděpodobně z Českého Krumlova a je datován před rok 1350; je uložen ve Vídni.

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<sup>5</sup> ji záhy odsoudila do pozice dětské hry, jak ji zmiňuje i Mark Twain ve svých Dobrodružstvích Huckleberryho Finna (Zapletal 1991, 120).



Obr. 11: Různé druhy hracích plánů pro hru mlýn.

#### 5.4. Dáma

Vznik dámy se datuje do 13. stolení. Stalo se tak pravděpodobně na jihu Francie. Jejím 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).

<sup>5</sup> jednoduchost mlýnku je jen zdánlivá. Charles Sanders Pierce věnoval rozboru této hry sedmáct stránek své nikdy nevydané učebnice *Elementy matematiky*. V současné době se mlýnek někdy používá k výuce některých matematických témat, jako jsou průniky množin, rotační a zrcadlová symetrie nebo vícerozměrný euklidovský prostor (Zapletal 1991, 120).

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*.

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 2. polovině 16. století v souvislosti se vzrůstem kontaktů a přílivem španělské kultury.

### **5.5. 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 Kří (*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*).

### **5.6. 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 nalezen dřevěná deska datovaná do přelomu 9. a 10. století. Jsou známi 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 Latrunculorum*. Rozšíření šachové hry vedlo již v 11. století k zatlačování Hnefataflu do pozadí. Poslední zmínky o



něm pocházejí ze 14. stolení z Walesu a z 18. století z Laponska (v roce 1732 si o něm učinil do deníku poznámku slavný švédský botanik Linnaeus).

### 5.7. Hry s kostkami

Historie nezanechala mnoho zmínek o hrách s kostkami, i když z mnoha nálezů se dá soudit, že se jednalo o jedny z nejoblíbenějších a nejrozšířenějších.

Kostky se používaly jako hrací pomůcky pro složitější hry hrané na deskách (vrhcáby, *alquerque*), kdy počet ok určených kostkami určoval pohyb po hrací desce, nebo představovaly hru samostatnou.

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 *Guirguiesca*.

Lze jen těžko posuzovat zda se jedná o hry, které byly známy a hrány i v Českých zemích.

## 5.8. Karetní hry

Původ karetní hry je nejčasněji hledá 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)<sup>6</sup>. 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) střed 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 datován 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 začíná slovy: „*Statuta brevia Arnesti Archiepiscopis Pragensis*“, kde jsou kněží nabádáni k vystíhání 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.

---

<sup>6</sup> 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.

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.

## **6. Hra a její místo ve středověké kultuře**

### **6.1. Volný čas ve středověku**

Jako volný čas lze označit dobu (časový úsek), s níž může osoba volně disponovat. Volný čas tedy neznamena dobu, po kterou se nepracuje, ale dobu po kterou člověka neváží žádné další povinnosti.

V dnešní době, kdy se čas rozdělit do nepatrných úseků, jsme patrně mnohem citlivější k jeho vnímání. Čas středověkého člověka určovalo především slunce a potom modlitby mnichů a kleriků - matutinum, laudy, prima, tercie, nona a nešpory.

Množství volného času se u jednotlivých sociálních skupin různilo. Nejvíce volného času měly samozřejmě privilegované vrstvy společnosti. Šlechtic měl jistě více volného času, než obyvatel města, či rolník, jehož volný čas se řídil cyklem zemědělských prací. Patrně nejméně volného času měla „čeled“ a „služebnictvo“, čili osoby, které musely být neustále „k dispozici“.

Co se tedy dalo ve středověku s volným časem dělat? Člověk mohl odpočívat – staročeský výraz prázdniiti, kromě označení pro zahálku znamenal i odpočinek, nebo se mohl bavit. Tehdejší svět nabízel poměrně velké množství různých zábav i pro osoby nepriviligované, natož pak pro lidi na vyšších stupních společenského žebříčku.

Zabavit se (krátit chvíli) bylo ve středověku možno mnoha různými způsoby. Samotný pojem kratochvíle znamenal kromě zábavy v nejobecnějším slova smyslu i soulož. Slovo „Kratochvílnice“ označuje ženu, která je ochotna za úplaty „kratochvíliti“. (*Macek 1994, 183*).

S jistou výhradou lze přijmout tvrzení Jeana Verdone : „*Co se týče oblasti sociální, je nutné odlišit to, co bylo vlastní lidu, od toho, co bylo příznačné pro aristokracii. Zdá se, že*

*kontrast mezi kulturou lidovou a kulturou elit neexistoval. Jednalo se spíše o jedinou kulturu, ovšem s mnoha nuancemi. Lidová kultura se podobala kultuře elit, jen s tím rozdílem, že se o několik desetiletí, nebo dokonce staletí opožďovala“ (Verdon 2003, 11).*

Čím se tedy mohl středověký člověk bavit?

V první řadě to byly zábavy, které přinášel rytmus roku; nejrůznější svátky sebou přinášely specifické oslavy v podobě různých rejů, hostin a jiných zábav. Lidé si dokázali i náboženské svátky okořenit různými hrami a slavnostmi s hudbou.

Typicky šlechtickou zábavou byl turnaj, nebo kolba. Tyto zábavy přes svou povahu hry ryze aristokratické jistě sloužil jako zdroj vyražení pro měšťany i venkovany, kteří ho mohli sledovat pouze z pozic diváků.

Další šlechtickou zábavou byl lov, který sloužil nejen k ukrácení volného času, a získávání potravy, ale byl i důležitým prvkem výchovy mladého šlechtice, který zde získával dovednosti potřebné pro válku. V době míru sloužily lovy šlechtě nejen jako společenská událost, ale i jako prostředek k udržení kondice.

Četba jako zábava se mezi šlechtou prosazovala jen zvolna, ale jak se pozvolna zvyšovala úroveň gramotnosti, přestala být výsadou církevních kruhů a pronikala stále více i do ostatních vrstev společnosti.

U měšťáckého stavu se v zábavě zřetelně projevuje snaha napodobit svými volnočasovými aktivitami šlechtu. Projevuje se to zejména při typicky měšťácké zábavě, jako byla střelba ku ptáku označovaná měšťany jako rytířská kratochvíle. V průběhu 15. století začala ve městech dokonce vznikat střelecká bratrstva, která pořádala své střelecké slavnosti.

Lovu se měšťané mohli věnovat jen na svých pozemcích a nepožívali při něm žádná privilegia.

Ze šlechtických kruhů pronikla do měst během 16. století i hra v kuželky.

Z dalších zábav pěstovaných ve městech je třeba jmenovat především tanec, pak míčové hry a od 15. století se k nám začíná z Německa šířit i domácí pěstování hudby.

Venkovské zábavy se řídily zejména zemědělským cyklem a církevním kalendářem. dožínky, posvícení, nebo náboženské poutě byly vytržením z každodenní všednosti, které umožňovaly lidem styk s širším okolím a byly také příležitostí k rozšíření někdy dosti

omezeného rozhledu středověkého rolníka. Vyražení celé komunitě přinášely také občasné svatby.

Zábavy, které byly společné všem vrstvám společnosti představují služby sexuální povahy. Lehké ženy nebyly výsadou velmožských dvorů a městských aglomerací, a objevovaly se i ve venkovském prostředí (Macek 1999, 94).

Společné všem vrstvám byly také hry, kterým je věnována tato práce. Zatímco u šlechty lze předpokládat prakticky všechny z uvedených her, je ve městech a na venkově situace složitější. Šlechtické hry jsou sice podle možností promptně přebírány městským stavem, ale na venkov pronikají jen pomalu a některé tam nezdolají nikdy.

## 6.2. Hry ve šlechtickém, městském a venkovském prostředí

V roce 1593 vyšla v Augsburgu kniha zvaná *Trostspiegel*. Jedná se o překlad Petrarcova díla, ve kterém spojuje některé deskové hry s určitými stavy. Tak šlechtě jsou určeny šachy, měšťanstvu vrhcáby a prostému lidu hra mlýn. Stať doprovází také ilustrace H. Weiditze, kde 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 asi nahlížel rytec na prostý lid.

Šlechtickou doménou byl tedy šach, zpočátku pěstován pouze v nejvyšších vrstvách postupně pronikal i mezi šlechtu nižší. Znalost šachové hry se stala jednou ze sedmi ušlechtilých vlastností, které patřily k nezbytnosti



Obr. 12: Ilustrace ke knize *Trostspiegel*. Dřevoryt H. Weiditze. Rok 1593.

rytířské výchovy (*Denkstein 1982, 27*). Hra v šach nebyla jen zábavou pro dva hráče, ale partie se mohly stát i společenskou událostí.

Postupem času proniká hra v šach i mezi bohaté měšťanské vrstvy, ale nákladná pořizovací cena a značná časová náročnost potřebná k osvojení pravidel i ke hře samé ji předurčuje k zábavě elity tehdejší společnosti.

Přestože vrhcáby byly Petrarcovou vyhrazeny měšťanskému stavu, hrály se stále i mezi šlechtici, jak dokládají gotické kamnové kachle v kap. 3.1. Zdá se, že se jim připisoval podobný propedeutický účel jako šachu (*Macek 1994, 197*). Hře vrhcáby holdoval, kromě jiných her také český král Vladislav Jagellonský, který si dal vyrobit hrací desku v kutnohorské mincovně (*Macek 1992, 194*).

Ve druhé polovině 15. století nastal v českých zemích nebyvalý rozkvět karetní hry a je velice pravděpodobné, že byla pěstována českými šlechtici, stejně jako jejich evropskými kolegy. O značné oblibě vypovídají soudní alba i soukromá korespondence (*Macek 1994, 196*). Šlechta nenechala stranou ani tak prostou a obecnou hru, jako byly kostky.

Hry měšťanského stavu se prakticky neliší od her šlechtických. Ve městě lze najít celé široké spektrum stolních her jako na sídlech feudálů. Rozdíl tkví pouze ve zpoždění, s jakými hry do měst pronikaly. A tak v 15. století již měšťané mohou propadat všem hrám, které šlechtu baví již několik století.

Na venkov si oblíba společenských stolních her razila svoji cestu velmi zvolna. Nákladnost stolních her, menší anonymita, přísnější dohled církve a také méně volného času; to byly jistě důvody, které masovému rozšíření her bránily. Z pojednávaných her se dá předpokládat hra mlýn, jejíž pořizovací náklady jsou prakticky nulové. Bohužel také jen výjimečně zanechají archeologickou stopu. Archeologické nálezy nedokládají ani hru v kostky. Během 16. století pronikají na venkov hrací karty (*Macek 1999, 66*).

### **6.3. Dětství a dospívání ve středověku, dětské hry**

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.

Archeologie dokáže najít a popsat předměty spojené s dětstvím. Jejich vypovídací hodnota je však omezená, a tak musí 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.

V encyklopedii *Le Grand Propriétaire de toutes choses* z roku 1556 se lze dočíst o jednotlivých životních obdobích člověka. Encyklopedie 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 urovnány nebo pevně zakořeněny.*

*Po dětství přichází druhý věk, nazývaný pueritia /chlapectví/, a toto jméno mu bylo dáno proto, že v tomto věku je člověk podoben 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.*

V Čechách starého zvyku určovat dospělost ohledáním pohlavních znaků. Ke konci středověku však sílí odpor proti této praxi, například Všehrd ji již odmítá jako nedůsojnu. Kniha Tovačovská<sup>7</sup> potom stanovuje hranice 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

---

<sup>7</sup> Kniha Tovačovská (1482 – 1490)-jedna z prvních knih šlechtického práva. Jejím autorem byl významný moravský politik a státník Ctibor Tovačovský z Cimburka. Kniha nabyla faktické 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*).

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 znázornovat. Lze jen těžko předpokládat, že toto přehlížení bylo zaviněno nezpůsobilostí nebo neschopností. Pravděpodobnější se zdá, že pro dětství nebylo ve středověkém světě místa. Miniatura z 12. století ukazuje deformaci, které umělec té doby podrobil dětská těla. Předmětem tohoto díla je scéna z evangelií, ve které Ježíš žádá, aby nechali malé děti přijít k němu. Miniaturista však seskupil okolo Ježíše bytosti, které zřetelně představují osm mužů, bez jakékoliv charakteristiky dětství. Prostě je jen vypodobnil dospělé osoby v menším měřítku. Ve francouzské miniatuře z konce 11. století jsou tři děti, vzkříšené sv. Mikulášem, také redukovány do menších rozměrů než dospělí, bez jakéhokoliv jiného rozdílu ve výrazu nebo v rysech. Malíř šel dokonce tak daleko, že neváhal dát nahému tělu dítěte muskulaturu dospělého. V žaltáři z konce 12. nebo z počátku 13. století má Izmael krátce po narození břišní a hrudní svalstvo dospělého muže.

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.

Druhý 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 rozšířilo a rozvinulo italské umění.

Třetí typ dítěte se objevuje v gotice. Jedná se o nahé dítě. Dítě Ježíš bylo jen zřídka znázornováno 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.

Počátky námětu anděla svatého dětství a jejich následující ikonografický vývoj sahají až do 13. století. Dítě tedy, jak je z uvedeného zřejmé, se vyskytovalo na středověkých obrazech již od 13. století, ale nikdy se neobjevil jeho portrét, tj. portrét skutečného dítěte, jaké bylo v určitém, konkrétním okamžiku svého života; portrét dítěte se objevuje až od 15. století.



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 - totiž 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 pocíťovalo - a tenhle pocit přetrvával hodně dlouho - 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 nemluvně, 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.

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*).

Nikdo si nemyslel, jako si myslíme dnes, že každé dítě již obsahuje lidskou osobnost. Příliš mnoho jich umíralo, tato idea se měla objev 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.

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 nejtělejší věku - bylo oblékáno právě tak jako ostatní lidé jeho společenské třídy. .

V 17. století však přestalo být dítě oblékáno jako dospělý, alespoň pokud šlo o dítě dobrého původu, ať už ze šlechtické rodiny nebo ze střední třídy. To je podstatný bod obratu. Od té doby dostalo odění, vyhrazené jeho věkové skupině, které je odlišilo od

dospělých. Můžeme to vidět na první pohled na kterémkoliv z četných dětských portrétů namalovaných na počátku 17. století.

Dětské oblečení, odlišné od oděvu dospělých se týkal 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.

Jestliže obrátíme svou pozornost k dokladům, které nám poskytuje oblečení, dojdeme k závěru, že odlišení dětí od dospělých se po dlouhou dobu omezovalo pouze na chlapce. Je jisté, že k tomu došlo pouze ve středostavovských nebo aristokratických rodinách. Děti z nižších tříd, nosily dále stejné šaty jako dospělí.

Ve středověké společnosti neexistovala idea dětství: to neznamená, že by děti byly zanedbávány, že by se jich zřikali nebo jimi pohrdali. Ideu dětství nemůže být zaměňována s láskou k dětem.



*Obr. 13: Petr Breugel st. Obraz dětských her.*

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.

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. 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.

Co se týče dětských her Ariés píše, že zprvu byly stejné hry společné všem věkovým tříd. Dále upozorňuje, že v Anglii vyšší třídy nezanechaly starých her v takové míře skupinám a všem společenským třídám a že od těchto her upustili nejprve dospělí z vyšších tříd. Tyto pak hry přežívaly jak mezi dospělými nižších tříd, tak i mezi dětmi z vyšších, jako ve Francii, ale úplně je přetvořily.

*Je důležité poznamenat, že stará společenství her zaniklo v jedné a téže době mezi dětmi a dospělými, jakož i mezi nižší a střední třídou. Tato časová shoda umožňuje nám už postřehnout souvislost mezi ideou dětství a ideou společenské třídy (Ariés 1969, 20).*

Jinak se pro děti dají předpokládat takové hry, jaké hráli (a někde dosud hrají) jejich vrstevníci i v dobách pozdějších. Ze zde pojednaných her se patrně jednalo o kuličky a astragaly, jak dokládá obraz Petra Breugela. Pro svou jednoduchost a snadnou výrobu by se daly ještě předpokládat hry mlýn a mlýnek



Obr. 14: Petr Breugel st. Obraz dětských her – výřez..

#### 6.4. 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 se odehrával veřejný život, probíhaly 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).

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 sávala majitelem i provozovatelem některých krčem.

## 6.5. Hazard

Hazardní hry byly rozšířeny napříč celou středověkou společností, a to u osob obojího pohlaví. Svědčí o tom i úprava her v zákoníku *Maiestas Carolina*. Z prosince 1357 pochází nařízení Karla IV, které napovídá zapovídá hraní her v čase vánočním; pověřuje v něm pražského arcibiskupa Arnošta z Pardubic, aby stíhla provinilce jakéhokoliv stavu duchovním 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)

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 faráři 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).

O hazardních hrách ve městech a celkem marné snažení je vymýtí 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.

## 6.6. Propagátoři her a mravokárci, postoj církve

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



Obr. 15: Albrecht Dürer: Ďábel s hrací kostkou. Dřevořez. Tisk Konrad Kacherhofen. Lipsko 1487.

feudální společnosti. Český autor Tomáš Štítný snad inspirovaný Jacobem věnoval šachu jedno ze svých děl.

Proti hrám a zejména proti hazardu bojovala také katolická církev, jak o tom svědčí četná nařízení i některé akce františkánských mnichů, kteří organizovali hromadné pálení hracích pomůcek. Pověstným v této oblasti se stal zejména Jan Kapistrán, později prohlášený za svatého. Charismatický kazatel na své pouti Evropou nejen bojoval proti tureckému nebezpečí, ale napadal také mimo jiné hry a hráče jako neslučitelné s katolickým křesťanstvím.



Obr. 16: Jan Kapistrán nechává spálit karty, vrhcáby a další hry. Dřevoryt. H. L. Schanflein.

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).

O snahách světské vrchnosti regulovat hazardní hru svědčí asi nejlépe zákoník *Maiestas Carolina*, ve kterém se Karel IV. pokusil zabránit největším škodám, které by mohly při nekontrolované hře nastat.

Největšími kritiky 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.



Obr. 17: Ďáblové svádějí dva muže ke hraní vrhcábů a opilství. *Biblia pauperum*. 70. léta 15. stol.

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.

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

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

## **7. Archeologie a hry**

Hrací pomůcky nalézané na některých archeologických lokalitách tvoří jeden z dokladů středověké duchovní kultury. Archeologie jejich nálezy, popisem a výkladem přispívá k poznání kultury a duševního života středověkého člověka.

Hrací pomůcky jsou na středověkých výzkumech nalézány zpravidla náhodně a jednotlivě. Pravděpodobně by se dalo mluvit o jejich ztrátě původními majiteli. Nejčastěji jsou nálezy hracích pomůcek hlášeny ze sídel středověké nobility. Nicméně v souvislosti se stavebním ruchem ve městech a naprostým nedostatkem badatelských výzkumů na šlechtických sídlech se dá předpokládat, že se situace změní a brzy převáží nálezy z městských aglomerací<sup>8</sup>. Problémem však zůstává publikace nálezů, která je v případě hracích pomůcek více než nedostatečná.

Možnosti dochování hracích pomůcek jsou značně rozdílné. Zatímco hrací kostky a kameny, vyrobené z kosti, parohu, nebo jiného trvanlivého materiálu mají velice dobrou šanci přežít v zemi několik století a nebezpečí jim hrozí zejména ze strany stavebních strojů, nebo nepozorných brigádníků, další součásti her již takové štěstí nemají. Hrací desky, vyrobené většinou ze dřeva lze identifikovat (pokud vůbec) pouze podle trvanlivějších součástí obložení, nebo jen podle nepatrných a snadno přehlédnutelných stop dřeva. Dřevo jako materiál k výrobě se dá předpokládat i u jiných hracích pomůcek, jako jsou hrací kameny nebo figurky. Snadná dostupnost a opracovatelnost tohoto materiálu ho

---

<sup>8</sup> měl jsem možnost navštívit několik archeologických výzkumů v současné Praze a měl jsem možnost vidět značné množství nalezených, ale bohužel dosud nepublikovaných hracích pomůcek. Jednalo se o hrací kostky i kameny, ale i o astragaly.

přímo předurčuje ke hrám nižších a méně zámožných sociálních skupin. Bohužel je téměř nemožné dokázat ho archeologickými metodami.

### 8.1 Figurky

Figurky používané k deskovým hrám lze rozdělit do dvou základních kategorií. Do první můžeme zařadit figurky ke hrám vyžadujícím všechny figurky stejného tvaru, např. pro hru dáma, vrhcáby či mlýnek. Takto pojaté hrací pomůcky do jisté míry splývají s hracími kameny (žetony) pojednanými v kapitole (8.2). Zajímavou variantou tohoto druhu figurek je použití stojících astragalů jako figurek k deskové hře.



*Obr. 18: Šachové figurky z ostrova Lewis.*

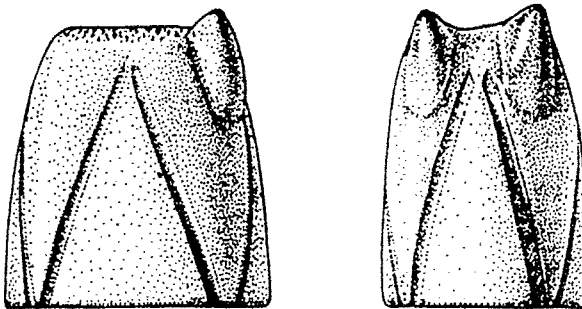
Druhá ze skupiny vyžaduje pro hru figurky o různých tvarech, a to buď pouze dva druhy (Hneftafl), nebo až šest různých druhů v každé barvě v šachu.

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

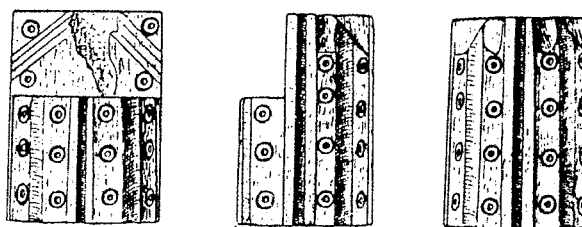


Šachové figurky byly vyráběny z nejrůznějších materiálů – z mrožoviny, slonoviny, ale nejčastěji z kostí a z parohu. Svým způsobem unikát je figurka jezdce pocházející z Pyrenejí, chovaná dnes v Hamburku. Je celá vyrobena (vybroušena) z horského křišťálu. Okolnosti nálezů nejsou známy.

Figury se pohybují v širokém spektru kvality a pečlivost zpracování od naprosto stylizovaných jako jsou např. nález 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).



Obr. 19: Šachová figura – pěšák. Zurich. 12. stol.



Obr. 20: Šachová figura - král či dáma. Isle-Aumont. 11. stol.

Z českých zemí jsou známy tři nálezů šachových figurek z Pražského hradu, z 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.

## 8.2. Hrací kameny (žetony)

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 Evropy<sup>9</sup>. V Čechách je známe z nálezů datovaných do doby římské. Jsou součástí hrobové výbavy (Branišovice, Dobřichov-Piňhora), 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 Slované 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



Obr. 21: Hrací kámen z Libice. 10. stol.

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.

<sup>9</sup> Vilém Hrubý (Hrubý 1954,172) považuje hrací kámen i knoflík s mykénským ornamentem z Věteřova na Moravě ze starší doby bronzové. Jako hrací kameny měly sloužit i úseče kloubních hlavic zvířecích femurů. Tyto artefakty opatřené provrtem jsou známy např. z Wolyně a z Hvězdova.

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 s období celého středověku. Z Pražského hradu známe nález datovaný do 15. století.

Převážná část hracích kamenů je zdobena buď různými 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 punských náhrobních stěnách 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*).

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.*).

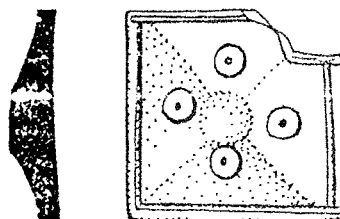
Mimo běžných hracích kotoučů existují také provedení luxusní, se vzácných materiálů a se složitou figurální výzdobou. Problém těchto exkluzivních nálezů je ten, že se žádný kus nepodobá dalšímu a je potom problém rekonstruovat, jak vlastně hráči bezpečně a rychle rozeznali své hrací kameny. Pouze nálezy 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, je zajímavá zmínka v knize Antje Kluge-Pinskerové *Schach und Trietrac*. Autorka píše : „*Kamenný reliéf (konec 11. století) v Toulouse (Musée des Augustins) 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 tabulace 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*)<sup>10</sup>.

---

<sup>10</sup> 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.

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 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.

Co se týče materiálu nalezly se hrací kameny z kamene, kosti, parohu, dokonce z jantaru a výjimečně i ze slonoviny mrožoviny a křišťálu.

*Obr. 22: Čtyřúhelníkový hrací kámen. Stará Boleslav.*

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.

### 8.3 Hrací kostky

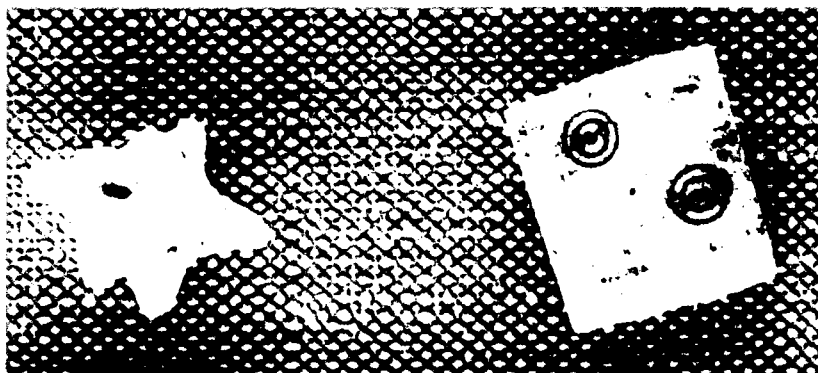
Středověké hrací kostky se vyvinuly ze svých starověkých předchůdců, snad postupným obroušováním astagalu. Nejstarší tvary hracích kostek, ve kterých by již bylo možno najít zárodky předchozích tvarů, pocházejí již z nálezů na keltských oppidech. Zatímco u nás se klasický tvar kostky objevuje až ve středověku, v prostředí římské říše je znám již od dob daleko dřívějších.



*Obr. 23: Výroba hracích kostek. Libros de Acedrex. Fol. 65V.*

Ve středověku se již i na našem území objevuje tvar hrací kostky tak, jak je známe dnes, tj. krychlový, a to ve dvou základních variantách. nejstarší nálezy na našem území pochází ze znojenského hradu z vrstev datovaných do 11. – 13. století (*Kaván 1957, 172*). Kostka

mohla mít stěny buď rovné, nebo prohnuté. Příkladem stěn prohnutých, téměř až ad absurdum je hrací kostka pocházející z hradu Landštejna, která svým tvarem připomíná již spíše hvězdicí.



*Obr. 24: Hvězdicovitá hrací kostka z hradu Landštejna.*

Kostky se vyráběly z vhodných zvířecích kostí, nejprve do podoby jakýchsi špalíčků, které však nemusely vždy sloužit pouze k následné výrobě kostek. Do požadovaného tvaru se polotovar upravil nožem, pilkou nebo pořizem. U kostek s prohnutými stěnami bylo pak zapotřebí speciálního nástroje, pravděpodobně dláta (*Richerová 1983, 212*). Poté bylo nutné kostku ohladit a vyleštit. K tomu sloužila různá hladidla a pilníky (*Hrubý 1957, 192*). Následovalo vyznačení číselné hodnoty, a to buď v podobě kroužku s bodovým středem (terčík), nebo soustředným kroužkem s dvojitou kružnicí (očko).

Co se týče systému umístování bodů na kostce, dominují dva základní způsoby. První, pravděpodobně starší, popsán jako 11, 7 a 3, neboť tolik bodů dávají součty protilehlých stěn (5 a 6, 4 a 3, 1 a 2). Další způsob tzv. 7, 7, 7, kdy součet protilehlých stran je vždy stejný (3 a 4, 2 a 5, 1 a 6) se udržel na hracích kostkách dodnes (*Borkowski 1995*, 100).

Kostky nemusely být vyrobeny vždy jen z kosti. Dochovaly se také kostky keramické a dokonce jedna železná, z kostela sv. Linharta v Mušově. Kostka z pískovce pochází z hradu Hlavačov. Dá se předpokládat také výroby kostek ze dřeva, která je doložena z Německa (*Bouda-Orna 2005*, 217). Z Katedrální ulice ve Wroclavi pochází kostka vyrobená ze slonoviny (*Borkowski 1995*, 101).

Hrací kostky byly zábavou širokého sociálního spektra. Jejich nálezy pocházejí ze sídel nobility i s měst. Venkovské prostředí jejich nálezy téměř nezná, ale není vyloučena výroba a hra s kostkami z méně trvanlivého materiálu.

Z nalezeného archeologického materiálu jsou patrné i pokusy o falšování kostek, tzv. očkaření.

#### **8.4. 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 Tvoříhráze 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.



Obr. 25: Petr Breugel st. Obraz dětských her – výřez.

### 8.5. 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; 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.

## 8.6. Kuličky

Kuličky (*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



Obr. 26: Zelený spodek z Černé věže. Kolorovaný dřevořez. Poslední třetina 16. stol.



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 hram. Kamenné a keramické koule mohly být používány jako náboje do praku, či samostřílu. 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 za antického Řecka pocházejí zmínky o dětských hrách podobných kuličkám, při kterých však byly používány ořechy (*Löwe-Stoll 2005, 152*).

### **8.7. Hrací plány (hrací 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 nálezech. V případě dřevěných hracích desek je ve hře také malá (z hlediska archeologie) trvanlivost materiálu použitého k výrobě.



Obr. 27: Výroba hracích desek. *Libros de Acedrex*. Fol. 73R.

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, jehož hrdina použil tuto hrací desku jako štít při nenadálé potyčce. Zároveň je tato zmínka důkazem toho, že šachová hra tvořila v 1. polovině 13. století pravděpodobně poměrně běžnou součást výbavy domácnosti privilegovaných vrstev:

*...snesla shûry*

*též převelikou šachovnici,*

*zbraň pro Gawana, na bočnici*

*byl železný kruh přikován;*

*i chopil se ho náš ctný pán,  
čtyřhranný štít mu umožnil  
hrát šachy vskutku ze všech sil...*

*(Wolfram von Eschenbach 2000, 147, 408)*

Motiv šachovnice ovlivnil i podobu některých erbů. U nás se sice prakticky nevyskytuje, ale v okolní Evropě byl poměrně častým jevem (např. polské wcezele).

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. Vyjimku tvoří snad jen nález z pevnosti Diósgyőr, kde byly nalezeny fragmenty šachovnice ve vrstvě datované do 15. století (Petényi 1994, 53).

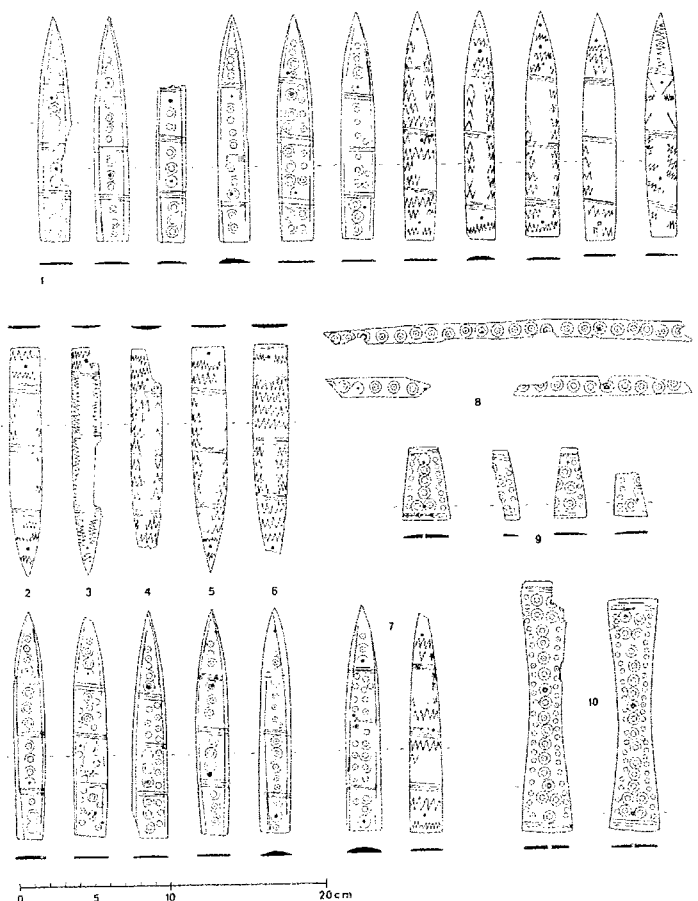
Další deskou používanou středověkými hráči byl plán pro hru vrhcáby, tzv. vrhcábniče. Jedná se o desku rozdělenou na dva díly. Na některých vyobrazeních lze rozeznat, že se jedná o vnitřní stranu jakési skříňky. V novějších provedeních se pak vskutku jednalo o krabici ve které byly uchovávány hrací kameny 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



Obr. 28: Otto. IV. hraje šachy s dámouCodex  
Mannese.Miniatura č. 6.

částí se nacházelo dvanáct špic ležících naproti sobě po šesti. Desky mohly být, buď prostě malované, nebo – zejména z důvodu vyšší životnosti - vykládané jiným materiálem, zejména kostí.

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



Obr. 29: Pozůstatky hrací desky pro hru vrhcáby. St. Dennis u Paříže. 11. stol.

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.).

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.

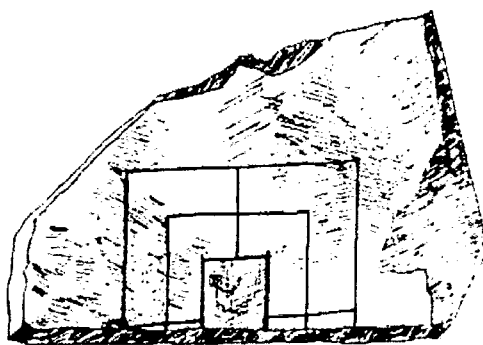
Pro naše prostředí je nejčastěji citován nález vrhcábnic z jímky augustiniánského kláštera ve Freiburgu (Hazlbauer 1992, 426). Jedná se o dva hrací plány ze dřeva, vykládané opět dřevem. Jedna z her, pečlivěji provedená nese známky uměleckého

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*).

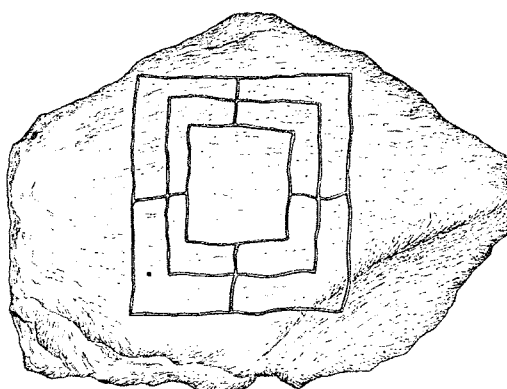
Další druh hracího plánu je plán pro hru mlýn, tzv. „mlýnkovnice“. Z pojednávaných plánů je to patrně ten nejjednodušší. Předpokládá se, že se jednalo o nejrozšířenější deskovou hru vůbec. Důvodem je její jednoduchost a snadná dostupnost pro příslušníky kterékoliv vrstvy tehdejší společnosti. Do kamenů ryté „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 (*Poljaková – Fechnerová 1973*).

V něm se částečně rozcházejí s míněním B.A.Rybakova, který se své stati o staroruských architektech považuje některé z rytin uváděných oběma autorkami za půdorysy staveb (*Rybakov 1957, 88 a násl.*).

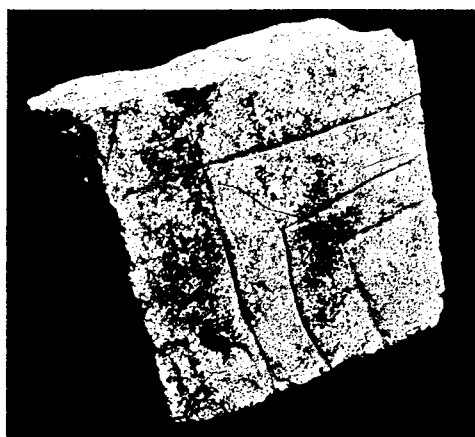
Všechny tři do kamene ryté hrací plány nalezené v Čechách, a to v Praze na staroměstském náměstí (*Richterová 1983, 210 a 211*), v Praze-Butovicích (*Mašek 1970, 276*), a na Libici (*Justová 1995, 670 a 730*) představují s největší pravděpodobností právě základ pro hru mlýn.



*Obr. 30: Fragment hrací desky pro hru mlýn. Hradiště Praha – Butovice.*



*Obr. 31: Hrací deska pro hru mlýn. Praha – Staroměstské náměstí.*

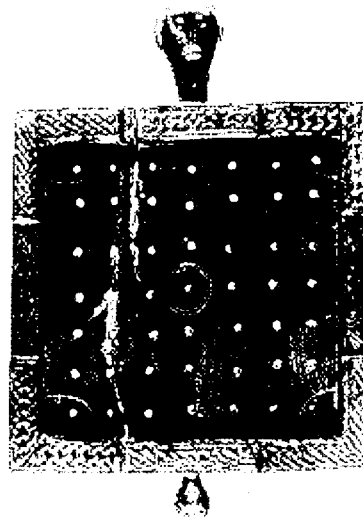


*Obr. 32: Fragment hrací desky pro hru mlýn. Libice.*

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

Desku pro hru *hnefatafl* známe poměrně přesně ze známého nálezu v irském Balinderry. 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.

Poslední z hracích plánů je ovčinec známý v našem prostředí zejména z v Praze nalezeného kachle z 1. poloviny 15. století.



*Obr. 33: Hrací deska pro hru Hnefatafl. Balenderi. Irsko.*

## **9. Čechy a Evropa**

Ve srovnání s Francouzi, Angličany, nebo balkánci nejsou češi příliš hravý národ. Snad za to může husitská minulost a z ní vycházející přísná kritika všeho co se týká volné zábavy. V Archeologických nálezech z České republiky nejsou hrací pomůcky úplnou vzácností. Byly jich již nalezeny stovky. Bohužel publikace těchto nálezů značně zaostává.

Srovnání nálezového fondu i stavu výzkumu v Čechách a v Evropě je krajně obtížné, ne-li nemožné. Situaci ztěžuje i problematická dostupnost některých zahraničních periodik, a tak jsme při studiu zahraničních hracích pomůcek odkázáni jen na sporadické zmínky v dílech věnovaných jiným tématům. Výjimkou jsou odborné články přímo zaměřené na naše téma. Ještě vzácnější jsou monografie, které však také musí pracovat s roztržitým nálezovým fondem. Dá se předpokládat, že i v evropských zemích značně zaostává publikace nových nálezů. Faktem však zůstává, že v našich zemích jsou výjimečné nálezy umělecky provedených hracích pomůcek, tak jak je známe z některých nalezišť západní Evropy.

## **10. Závěr**

Tato práce si kladla za cíl seznámit s hrami, s jejichž pozůstatky se lze setkat na středověkých archeologických výzkumech.

Výzkum středověkých her je téma nesmírně široké a vyžaduje odborníky z různých oborů. Z tohoto důvodu nemůže tato práce přinést více, než jen základní seznámení s problematikou. Nicméně v české literatuře komplexní práce podobného zaměření zatím chybí. Pokud tato práce přispěje k rozvoji poznání tak rozsáhlého tématu, jakým středověké hry bezpochyby jsou, pak splnila svůj účel.

## Literatura:

- Archiv český 1844. Díl III. Praha.
- Ariés, P. 1969:* Sociální historie dětství. Praha.
- Ariés, P. 1975:* Geschichte der Kindheit. München
- Bachtin, M. M. 1975:* Francois Rabelais a lidová kultura středověku. Praha
- Bakala, J. 2002:* Moravskoslezské pomezí v dějinách 13. Věku. Brno.
- 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. 1970:* Zjišťovací výzkum na hradě Šternberku a některé problémy keramiky vrcholného středověku na jihozápadní Moravě, Příloha VVM XXII/3, 5 – 56.
- 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.
- Borkovský, I. 1969:* Pražský hrad v době přemyslovských knížat. Praha.
- 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 Ślaska i Czech. Miasto, Wrocław, 99-105.
- Bouda, J. - Orna, J. 2005:* Alea iacta est. In: Sborník ZČM v Plzni, Plzeň, 217 – 221.
- Brych, V. 1989:* Nesvětice, zaniklá středověká ves na Mostecku, AH 14, 311-318.
- Burian, J. 1988:* Kostřařské 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.
- 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.
- Dolenský, A. 1909:* Staročeské hrací karty, Český lid 18, 305-306.
- Droberjár, E. 2002:* Encyklopedie římské a germánské archeologie v Čechách a na Moravě. Praha.
- Durdík, T. 1976:* Nálezy z hradu Týřova I. Katalog starších sbírek. ZČSSA XVII. Praha.
- Durdík, T. 2002:* Ilustrovaná encyklopedie českých hradů. Praha.
- Endrei, W. - Zolnay, L. 1988:* Spiele und Unterhaltungen in alten Europa. Hanau.
- Erasmus Rotterdamský 1996:* Chvála bláznivosti. Praha.
- Flodrová-Loskotová, J. 1995:* Výrobky brněnských řemeslníků ve 14. Století, AH 20, 551-561.
- Frolík, J. - Sigl, J. 1998:* Chrudim v pravěku a středověku - obrázky každodenního života. Chrudim.
- Frolíková-Kaliszová, D. 2002:* Parohový hrací kotouček, Slovácko XLIV.



- Gabriel, I. 1988:* Hof- und Skrankultur sowie Gebrauchs- und Handelsgut im Spiegel der Kleinfunde von Starigrad/Oldenburger. In: Bericht der Römisch-germanischen Kommission. Band 69, 103 – 291.
- Gassowska, E. 1964:* Wczesnośredniowieczne szachy z Sandomierza, Arch. Polski 9, 148-169.
- Gižycki, J. 1975:* Šachy všech dob a zemí. Praha.
- Goš, V. - Karel, J. 1991:* Šachové figurky z Hrádku v Rýmařově (okr. Bruntál). In: Vlastivědný věstník moravský 43/4, 474-476.
- Goš, V. - Karel, J. 1992:* Vzácný nález astragálu v Rýmařově, Infornační zpravodaj ČAS, pobočka severní Morava, Květen 1992, 54-56.
- Hájková, M. 1997:* Homo ludens pragensis. Příspěvek k dějinám karetní hry v pozdně středověkých a raně novověkých Čechách, AR XLIX, 106-123, 194-196.
- Hazlbauer, Z. 1992:* Středověká hra vrhcáby ve světle dobových pramenů, AH 17, 421-445.
- Hazlbauer, Z. 2001:* Kachlový poklad z hradu Lipnice, AR LIII, 400-401.
- Hejna, A. 1967:* Archeologický výzkum a počátky sídlištního vývoje Chebu a Chebska, PA LVIII, 169-271.
- Hlaváček, I. - Hledíková, L. 1973:* Protocollum visitationis archidiaconatus Pragensis annis 1379 - 1382 per Paulum de Janovicz archidiaconum Pragensem factae. Praha.
- Hollandová, J.S. 2005:* Spojení kultur. Saská hrobka pro křesťanského krále, National Geographic 3/2005, 5-7.
- Hoško, J. - Lesák, B. - Resutík, B. 2002:* Nálezový soubor z odpadovej jamy patricijského domu na Františkánském náměstí č. 6 v Bratislave, AH 27, 607-620.
- Hrubý, V. 1957:* Slovanské kostěné předměty a jejich výroba na Moravě, PA XLVIII, 118-217.
- Huizinga, J. 2000:* Homo ludens. Praha.
- Huml, V. 1977:* Sídla nižší šlechty na Jistebnicku (okr. Tábor), AH 2, 6-7.
- Charvát, P. 1986:* Velká Morava a koptský Egypt. PA LXXVII, 5 – 17.
- Chytil, Z. 1961:* Stolní společenské hry. Praha.
- Jastrzębski, A. 1995:* Produkcja rogownicza na wrocławskim rynku w 2. Poł. XIII. i w XIV wieku.
- Jastrzębski, A. 1995:* Wybrane aspekty życia codziennego w średniowiecznym Wrocławiu na podstawie wyrobów kościannych i rogowych. Wrocław.
- Jaworsky, K. 1995:* Wytwórczość kościannych i rogowych przedmiotów w późnośredniowiecznym Wrocławiu. In: Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto, Wrocław, 145-154.
- 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 na 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.*
- Mehl, J. M. 1999: Hra. In: Le Goff, J. - Schnitt, J.C. (eds.), Encyklopedie středověku. Praha.*
- Le Goff, J. (ed.) 1996: Středověký člověk a jeho svět. Praha*
- Löwe, G. – Stoll, H. A. 1999: ABC Antiky. Praha.*
- Lutovský, M. 2001: Encyklopedie slovanské archeologie v Čechách na Moravě a ve Slezsku. Praha.*
- Macek, J. 1992: Jagelonský věk v Českých zemích (1471-1526) 1. Hospodářská základna a královská moc. 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. - Mainman, A.J. - Rogers, A.S.H. 1999: Craft, Industry and everyday Life: Bone, Antler, Ivory and Horn from Anglo-Scandinavian and Medieval York. The Archaeology of York, Volume 17: The Small Finds. York.*
- Malý, K. a kol. 1997: Dějiny českého a československého práva do roku 1945. Praha.*
- 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. 1989: Projevy duchovní kultury ve hmotných památkách na Moravě a ve Slezsku, AH 15, 311-321.*
- Měřínský, Z. - Plaček, M. 1989: Rokštejn - středověký hrad na Jihlavsku (jeho dějiny, stavební vývoj a výsledky archeologického výzkumu 1981-1989). Brno - Brtnice.*
- 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: Sídlní objekt s doklady výroby hracích kostek z doby římské u Hoštic, AR XXVI, 504 – 519.*
- Müller, R.A. 2000: Vom Adelsspiel zum Bürgervergnügen. Archiv für Kulturgeschichte 82.*
- Musser, S.M. 2001: Los libros de acedrex dados e tablas by Alfonso X, el Sabio. University of Arizona.*
- Nekuda, V - Reichertová, K. 1968: Středověká keramika v Čechách a na Moravě.*
- Nekuda, V. 1972: Středověká ves Mstěnice, VVM XXIV, 12 – 45.*
- 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, 221 – 308.*

- Novotný, B. 1970: Nálezy 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.
- 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.
- Petráň, J. (ed.) 1985: Dějiny hmotné kultury I/1. Praha.
- Poulik, J. 1975: Mikulčice. Sídlo a pevnost knížat velkomoravských. Praha.
- Prokop, J. - Desort, P. - Štřelka, J. 2005: Homo ludens. Minulost stolních her v Čechách. Praha.
- Richter, M. 1982: Hradištko u Davle, městečko ostrovského kláštera. Praha.
- Richterová, J. 1983: Pražské středověké hrací kostky a kameny, AP 4, 201-223.
- Richterová, J. 1999: Venkovské krčmy v okolí Prahy na přelomu středověku a raného novověku, AH 24, 111 – 124.
- Rybakov, B.A. 1957: Architekturnaja matematika drevneruskich zodčich, SA 1, 83-112.
- Sklenář, K. 2000: Kostěné artefakty. Praha.
- Sláma, J. 1977: Poznámky k problému historického významu některých raně středověkých hradišť ve středních Čechách, AR XXIX, 60 – 79.
- Slivka, M. 1983: Výrobky z kosti a parohu na Slovensku z obdobia stredoveku, AH 8, 327-346.
- Slivka, M. 1984: Parohová a kostená produkcia na Slovensku v období feudalizmu, SIA 32, 377-429.
- 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-sčetynje žetony na pamjatnikach černjachovskoj kultury, SA 3, 307-312.
- Šikulová, V. 1971: Pokračování záchranných akcí v areálu středověké Opavy. Přehled výzkumů 1970, Brno, 69-74.
- Šmahel, F. 1990: Archeologické doklady středověké duchovní kultury, AH 15, 295-310.
- Tymonová, M. - Kalábek, M. 1998: Dosavadní výsledky archeologického výzkumu lokality Tepenec na katastru obce Jívové, okr. Olomouc. In: Střední Morava 6, Olomouc, 89 – 94.
- Unger, J. 1974: Zjišťovací výzkum na hrádku "Kulatý kopec" u Žabčic (okr. Brno-venkov). Přehled výzkumů 1973, Brno, 81-82.
- Unger, J. 1976: Problémy výzkumů opevněných sídel drobných feudálů na Moravě, AR XXVIII, 56 – 63.
- Unger, J. 1984: Středověké votivní předměty z Mušova. Mikulov.
- Unger, J. 1985: Hmotná kultura středověké šlechty v archeologických pramenech na Moravě, AH 10, 323-329.
- Unger, J. 1997: Kostěné artefakty a jejich výroba na hradě v Lelekovicích, Pravěk NŘ 7, 417-423.
- Unger, J. 1999: Život na lelekovickém hradě ve 14. Století. Brno.
- Vallašek, A. 1972: Výsledky výzkumu Academie Istropolitany v Bratislavě, AR XXIV, 148-154.
- Váňa, Z. - Kabát, J. 1971: Libušín. Výsledky výzkumu časně středověkého hradiště v letech 1949 - 1952, 1956 a 1966, PA LXII, 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.*
- Verner, M. a kol. 1997: Ilustrovaná encyklopedie starého Egypta. 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. 1909: Řemeslnictvo a živnosti šestnáctého věku v Čechách. Praha.*
- Wolfram von Eschenbach 2000: Parzival. Praha.*
- Zapletal, M. 1968: Pokladnice her. Praha.*
- Zapletal, M. 1991: Velká kniha deskových her. Praha.*
- Zíbrt, Č. 1888: Dějiny hry šachové v Čechách. Praha.*
- Zíbrt, Č. 1889: Z her a zábav staročeských. Velké Meziříčí.*

#### Seznam použitých zkratk:

AH – Archaeologia Historica

AR – Archeologické rozhledy

ČNM – Časopis národního muzea

MA – Medievalia archaeologica

PA – Památky archeologické

SA – Sovětská archeologie

SlA – Slovenská archeológia

VPS – Vznik a počátky Slovanů

VVM – Vlastivědný věstník moravský

ZČSSA – Zprávy Československé archeologické společnosti při ČSAV