

UNIVERZITA KARLOVA

Filozofická fakulta

Ústav pro klasickou archeologii

# BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

Nikola Filipová

**Římské stolní a deskové hry v archeologickém kontextu**

Roman Board and Table Games in Archaeological Context

Praha 2017

Vedoucí práce: PhDr. Pavel Titz, Ph.D.

*Na tomto místě bych ráda poděkovala PhDr. Pavlu Titzovi, Ph.D., za jeho cenné rady a ochotu při psaní bakalářské práce. Dále bych chtěla poděkovat všem kolegům za poskytnutí těžko dostupných materiálů, bez nichž by se tato práce neobešla, a v neposlední řadě také přátelům za jejich trpělivost po dobu mého studia.*

*Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci na téma Římské stolní a deskové hry v archeologickém kontextu vypracovala samostatně, že jsem řádně citovala všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.*

*V Praze, dne 17. 5. 2017*

.....

*Nikola Filipová*

**Klíčová slova:**

Deskové hry, *latrunculi*, *duodecim scripta*, *tabula*, *alea*, kostky, hazard, Řím, pozdní antika

**Key words:**

Board games, *latrunculi*, *duodecim scripta*, *tabula*, *alea*, dice, gambling, Rome, late antiquity

## **Abstrakt**

Tato práce se zabývá problematikou stolních a deskových her jakožto nedílnou součástí každodenního života lidí v římské společnosti. Hry byly určeny pro všechny věkové kategorie bez rozdílu majetkových tříd. Tyto aktivity často doprovázel hazard, což bylo kritizováno mnoha římskými autory a zároveň omezováno zákony. Pozornost v této práci je věnována především oblíbeným hrám *latrunculi* a *duodecim scripta* s ohledem na jejich archeologický kontext. Jejím cílem je porovnat hmotnou kulturu s literárními a ikonografickými prameny a vymezit časové období existence určitých herních fenoménů.

## **Abstract**

This thesis deals with the topic of board and table games as an important aspect of everyday life in the roman society. Games were meant for people of all age and social classes. These activities were often connected with gambling which was criticised by many roman authors and also regulated by laws. The main focus of this thesis is on favourite games *latrunculi* and *duodecim scripta* with regard on their archaeological context. Its aim is to compare material culture with literary sources and iconographic evidence and to define time periods of concrete game phenomena.

## Obsah

Úvod.....	7
1. Definice stolních a deskových her .....	9
2. Stolní a deskové hry na počátku starověku .....	10
3. Historie studia římských her .....	13
4. Římské literární prameny .....	15
5. Vybrané typy římských stolních a deskových her .....	17
5.1. <i>Ludus latruncularum</i> .....	17
5.1.1. Pravidla <i>latrunculi</i> .....	19
5.2. <i>Ludus duodecim scripta</i> .....	22
5.2.1. Pravidla <i>XII scripta</i> .....	23
5.3. <i>Tabula (Alea)</i> .....	25
6. Hrací desky a jejich vzhled .....	28
6.1. Materiály .....	31
6.2. Dekorace desek <i>XII scripta</i> .....	33
6.3. Latinské nápisy na <i>XII scripta</i> .....	35
7. Hrací kameny .....	43
7.1. Alexandrijské hrací kameny .....	45
8. Hrací kostky .....	46
8.1. Materiály a výroba kostěných hracích kostek .....	46
8.2. <i>Fritillus</i> .....	47
8.3. <i>Pyrgus</i> .....	48
9. Vyobrazení stolních a deskových her v římském umění .....	52
10. <i>Leges de aleatoribus</i> .....	66
11. Hráči na císařském trůně .....	67
Závěr .....	69
Antické prameny.....	72
Seznam použité literatury .....	73
Seznam ilustrací.....	77

## Úvod

Jako se u většiny deskových her začíná na startovním poli, tak je třeba se i ve studiu římských her odebrat na začátek do doby římské a ještě dále do minulosti k jejich kořenům a odtamtud se krok za krokem posouvat po pomyslném herním plánu, který lze nazvat systematickým bádáním. Nezbytnou přílohou každé hry je také návod, díky němuž je možné proniknout do hry ještě před jejím započítím. Tato práce proto obsahuje kapitoly na teoretické úrovni, bez nichž by nebylo možné proniknout do problematiky jednotlivých her a pochopit je v rámci historie, mezilidských vztahů a jejich archeologického kontextu.

Římský básník Ovidius napsal, že hry mají ve zvyku mrhat drahocenným časem.<sup>1</sup> Tento „zabiják času“ byl oblíbenou aktivitou všech generací bez rozdílu majetkové třídy. Zatímco děti ve hrách spatřovaly zábavu, pro dospělé jedince představovaly jedinečnou příležitost jak nabyt velké jmění bez pořádné práce nebo v opačném případě jak přijít o veškerý majetek. Tento aspekt úzce spojený s hazardem vrhá na deskové hry negativní světlo již od starověku. V průběhu staletí bylo vydáno několik zákonů ve snaze regulovat míru provozovaného hazardu, ale četnost herních plánek vyrytých na veřejných místech, jako jsou *fora*, vypovídá o tom, že Římané byli národem vášnivých hráčů. Právě tyto herní plánky, stojící doslova ve stínu architektonických staveb, bývají archeology často přehlíženy nebo považovány za pouhá graffiti. Deskové hry by neměly být podceňovány, protože v sobě skrývají mnoho informací o životě římských lidí nejen v soukromí ale i na veřejnosti, zejména pak o jejich pohybu.

Bakalářská práce má za cíl uchopit deskové hry jako nedílnou součást každodenního života lidí v rámci římské společnosti a vymezit časový horizont provozování vybraných typů her. První kapitola nastíní definici stolních a deskových her, která má všeobecnou platnost a dá se aplikovat na hry jakéhokoli časového období. Druhá kapitola se věnuje stolním a deskovým hrám z počátku starověku, které měly vliv na pozdější římské či řecké hry. Antické literární prameny, knihy, vědecké články a studie, které jsou zásadní pro bližší poznání římských her, jsou představeny ve třetí a čtvrté kapitole. Dalším z cílů předložené práce je určit metodou porovnání informací získaných z literárních pramenů s archeologickým materiálem, do jaké míry si odpovídají. Pátá kapitola se zaměří na římské hry *latrunculi*, *duodecim scripta*, *tabula* a pokusí se objasnit nesrovnalosti na poli rozcházejících se

---

<sup>1</sup> Ovidius, *Tristia*, II.470.

vědeckých teorií. Konkrétně se zaměří na dlouholeté pokusy o rekonstrukci herních pravidel a objasnění zdánlivě odlišných ale přesto v určitých ohledech zaměnitelných pojmů *alea* a *tabula*. V kapitolách 6–8 bude pozornost věnována i archeologickému materiálu, konkrétně hracím kostkám, kamenům a deskám nejen z hlediska jejich podoby a tvaru, ale i výroby a materiálu. Hmotné nálezy budou zároveň aplikovány na určité herní fenomény v průběhu celé práce. Devátá kapitola představí stolní a deskové hry v římském umění a zároveň se zaměří na poměr množství vyobrazených mužů, žen a dětí. V neposlední řadě bude pozornost věnována i jednotlivým senátním či císařským usnesením, která měla regulovat míru provozování hazardu v Římě.



## 1. Definice stolních a deskových her

Problematika definování společenských her je sama o sobě komplexní záležitostí, proto název této bakalářské práce obsahuje pojmy „stolní“ a „deskové“ hry. Důvodem je, že ani jeden pojem jednoznačně nespecifikuje všechny druhy zamýšlených her. První označení se dá chápat jako nadřazené hrám deskovým, které se od ostatních odlišují tím, že se odehrávají na speciálním herním plánu (např. *tali x latrunculi*). Oba tyto termíny zároveň mohou stát na stejné úrovni, protože desková hra se dá realizovat nejen na samostatné desce, ale i na stole. Starověké řecké a římské herní plánky byly ale vyryty i do dlažby. Tato skutečnost je z čistě teoretického hlediska neřadí ani do jedné z vyjmenovaných kategorií, a přesto tyto hry svou podstatou spadají do kategorie stolních a deskových her.

Starověké hry se dělí na hry strategické, při nichž je třeba zapojit logické uvažování, a závodní<sup>2</sup>, jejichž cílem je dostat se do cíle dříve než soupeř. Třetí skupinu tvoří hry poziční, které mají za cíl vytvoření konkrétní sestavy. Není vyloučeno, že se tyto kategorie prolínají, protože i v některých závodních či pozičních hrách je třeba využít správné strategie. Dalším kritériem rozdělení her je náhoda, která v podobě vržených kostek předurčuje pohyb kamenů po hrací ploše. Naproti tomu stojí hry, v nichž o tazích nerozhodují kostky, ale samostatné uvažování hráče a jeho schopnost rozhodovat.<sup>3</sup>

Hry byly vynalezeny nejen pro krácení dlouhých chvil, jak se na první pohled může zdát, ale také pro rozvoj strategického a logického uvažování. Hráči všech věkových a společenských kategorií tak mají skvělou příležitost si v malém měřítku na hrací ploše vyzkoušet nespočet bitevních úskoků a taktik bez vážnějších následků. Důležitou funkcí deskových her je komunikace. Tyto aktivity zajišťují komunikaci mezi dvěma a více lidmi, čímž vyvolávají pocit sounáležitosti a začlenění do kolektivu, což je důležité zejména pro děti a rozvoj jejich vlastní identity. Zároveň se seznamují se skutečností, že člověk v životě může nejen vyhrát, ale i prohrát, a v následku toho si osvojují jistý druh sebeovládání.<sup>4</sup> Zatímco v dnešní době si k deskovým hrám sedají převážně přátelé, v antickém Římě se u hry mohli setkat dva naprosto neznámí lidé. Spousta herních plánek se totiž nacházela na veřejných místech, zejména na *forech*, kudy denně procházely davy lidí a kde jsou dodnes zachovány.

---

<sup>2</sup> Některé publikace uvádějí označení závodivé hry.

<sup>3</sup> V anglickém jazyce *games of chance and skill*.

<sup>4</sup> ZAPLETAL 1991, 7; WIDURA 2015, 55.

## 2. Stolní a deskové hry na počátku starověku

Stolní a deskové hry jsou starší než písmo a lidské dějiny. Nejstarší dochované hry z královských hrobek města Ur nebo v Egyptě jsou totiž tak propracované, že bezesporu musely nejprve projít dlouholetým vývojem. Důkazem toho jsou i neolitické nálezy záprstních kůstek zvířat, astragalů, které představují vývojový předstupeň klasických šestistěnných vrhacích kostek. Přítomnost astragalů v různých kontextech jak soukromé tak veřejné sféry vypovídá o široké škále jejich využití. Kůstky pocházející z hrobů nebo lidských obydlí jsou považovány za jakýsi herní praprostředek, který měl v sobě zároveň nadpřirozenou moc. Lidé věřili, že za kostkami, které pomocí náhody určují postup hráče po herním poli, stojí neviditelná ruka osudu.<sup>5</sup> Z toho důvodu se astragaly staly součástí i věšteckých praktik. V Řeckém prostředí byly hry s astragaly obzvláště oblíbené, o čemž svědčí množství jejich variant. Některé byly založeny na principu házení jednotlivých kůstek do předem vytyčeného místa, což připomíná klasické cvrnkání kuliček, zatímco při jiných (např. *penthelitha*) se kůstky jednou rukou vyhazovaly do vzduchu a úkolem bylo jich na svrchní stranu dlaně pochyťat co nejvíce. V Římě byly tyto hry známy jako *ludi talorum* (z lat. *talus* = astragalus). Vývojovým mezistupněm mezi astragaly a šestistěnnými kostkami byly zploštělé kostěné tyčinky nebo dřívka, jejichž ploché strany byly označeny příslušnou hodnotou. Dvě až tři tyčinky se rozhodily po stole ve stylu mikáda a vržené hodnoty se sčítaly.<sup>6</sup>

Na základě archeologických nálezů lze spolehlivě říci, že deskové hry znaly na počátku starověku nejen kultury Středomořské oblasti, ale i Předního východu a Asie. První herní plánky byly črtány do země nebo písku a jako hrací kameny se používaly oblázky. Postupem času byl písek nahrazen pevným materiálem a oblázky uměle vytvořenými hracími kameny či figurkami, čímž vznikly první deskové hry. Zřejmě nejstarší hrou byla egyptská hra *mehen*, o níž první zmínky pochází z 1. pol. 3. tisíciletí př. n. l.<sup>7</sup> Hrací deska má podobu hada stočeného do spirály, který představuje egyptského boha Mehen, hada ochraňujícího boha slunce Ra před zlem. Konkrétní spojitost této hry a ochranného božstva je nejasná. Vedle *mehenu* stojí i zmínka o hře *senet*, ale vzhledem k různorodosti značení polí na jednotlivých deskách *mehenu*, se předpokládá, že je starší. *Senet*, rozložený na 3 x 10 čtvercových polí, pochází zejména z hrobových kontextů, protože byl spojován s cestou na posmrtný život. Tato hra se objevuje jak samostatně, tak na herních skříňkách, které z druhé

<sup>5</sup> HOLMGREN 2004, 214.

<sup>6</sup> Z angl. „*casting/throwing sticks*“. CRIST – DUNN-WATURI – DE VOOGT 2016.

<sup>7</sup> Hrobka prince Rahotepa v Médúm, 4. dynastie. CRIST – DUNN-WATURI – DE VOOGT 2016.

strany nesou plán jiné hry, jejíž jméno se nedochovalo, a tak je podle rozvržení herního plánu označována jako „hra dvaceti polí“. Podobný vzhled a zřejmě i pravidla měla „královská hra z Uru“, která dostala jméno podle nálezu v královské hrobce, protože její původní jméno je taktéž neznámé. Zřejmě se jedná o variantu stejné hry, oblíbenou na Blízkém východě po celá dvě tisíciletí, ne-li jejího historického předchůdce. Herní plán této hry obsahuje dvacet čtvercových polí rozdělených do dvou skupin. Nápadná je dekorace polí, kterou tvoří pěvně umístěné rozety, stylizované oči a skupiny pěti bodů v různých uskupeních (obr. 1):



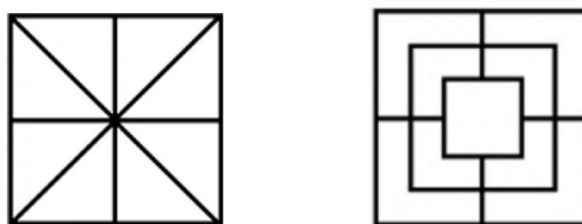
Obr. 1: Dřevěná „královská hra z Uru“ s kameny z plochých mušlí, 2600-2400 př. n. l. (British Museum, muz. č. 120834).

Spolu s touto královskou hrou byly nalezeny i netradiční čtyřstěnné kostky pyramidálního tvaru. Jinou starověkou hrou s nedochovaným jménem a pravidly jsou „šakali a psi“, o jejichž oblíbenosti vypovídá množství nálezů v Egyptě, Sumeru, Asýrii a Řecku. Často bývá také označována jako „hra padesáti osmi děr“, protože její desky v sobě mají zpravidla padesát osm otvorů na zapichování kuliček se stylizovanými zvířecími hlavami.<sup>8</sup> Herní skříňky byly zcela výjimečným vynálezem, neboť kromě herního plánu na svrchní (někdy i spodní) straně obsahovaly zásuvku na uložení hracích figurek, kamenů a páru vrhacích kostek (nebo astragalů) nebo tyčinek. Mezi palácovými společnostmi starověku představovaly slonovinové a fajánsové herní skříňky luxusní zboží, ale u řeckých a římských deskových her se s tímto fenoménem nesetkáme.

Latinský název *terni lapilli* označuje jednu z nejdéle hraných nejjednodušších her lidstva. Její přesný původ a stáří jsou neznámé, avšak nejstarší dochovaný herní plán této hry pochází ze 14. stol. př. n. l. z thébské Kúrný v Egyptě. Na střeše zdejšího chrámu se

<sup>8</sup> ZAPLETAL 1991, 9.

dochovalo několik vyrytých deskových her, se kterými dávní stavitelé trávili svůj volný čas.<sup>9</sup> Římské označení *terni lapilli* („troje kamínky“) je odvozeno od počtu hracích kamenů, které jsou zapotřebí k jednodušší variantě této poziční hry (obr. 2). Každý hráč měl k dispozici tři kameny, které nejprve jeden po druhém kladl po okraji herního plánu. Pomocí tahů vedených pouze po vytyčených drahách měl hráč za úkol k sobě přiřadit všechny tři své kameny a v tom samém zároveň bránit soupeři.<sup>10</sup> Tato hra se hraje po celém světě dodnes, u nás pod označením „mlýnek“. Její o něco těžší varianta „mlýn“ ke hře potřebuje kamenů devět. Existují i varianty, kterým stačí kamenů šest, nebo oblíbené varianty s kruhovou základnou.



Obr. 2: Základní herní plán mlýnku (vlevo) a mlýnu (vpravo)  
(podle Bell 1960, 92, 93)

Na tomto místě je důležité i zmínit mankalové hry, které představují velkou rodinu her založených na principu přenášení kamenů. Základem mankalových her je několik řad (obvykle dvě nebo tři) vyhloubených důlků. Každý hráč má hrstku hracích kamínků nebo kuliček, které pak po jednom roznáší z jednoho důlku do druhého a na konci řady shromažďuje kamínky ve své tzv. „pokladnici“. Místo a datum vzniku těchto her je nejasné. Předpokládá se, že kořeny mankalové herní větve sahají až do Afriky, kde dodnes setrvaly jako oblíbená kratochvíle. Za nejstarší dochovaný herní plán se pokládá nález z římského tábora Abu Sha'ar, který vznikl na počátku 4. stol. na egyptském pobřeží Rudého moře.<sup>11</sup>

<sup>9</sup> ZAPLETAL 1991, 121. AUSTIN 1935, 79–80.

<sup>10</sup> „Malá destička pojme tři kaménky na každé straně: tady pak zvítězí ten, k sobě kdo přiřadí své.“ (Překl. I. Bureš) Ovidius, *Ars Amatoria*, III.365–366.

<sup>11</sup> WIDURA 2015, 120.

### 3. Historie studia římských her

Počátky vědeckého studia římských deskových her jsou úzce spojeny s literárními prameny a filologickým pohledem na dané téma. Klasičtí filologové 17. a 18. stol. se ve svých publikacích opírali pouze o antické a raně křesťanské spisy. Mezi ně patří Thomas Hyde, který je autorem dvou svazků o orientálních deskových hrách. Ve druhém svazku pod názvem *Historia Nerdiludii* pojednává o podobě nejen orientálních ale i římských her, objasňuje jejich původ, udává výčet různých materiálů a pramenů a v neposlední řadě je uvádí do souvislostí s hrami sousedními nebo dokonce příbuznými.<sup>12</sup> Na počátku bádání v oblasti deskových her byl větší zájem spíše o epigrafický než o archeologický materiál, tudíž nebyl na jeho existenci brán velký ohled. V raných vědeckých publikacích proto velmi často chybí řádná dokumentace jednotlivých nálezů hracích desek nebo kamenů. U některých to vzhledem k jejich sekundárnímu využití v jiném kontextu není možné, jiné byly jednoduše přehlíženy. Z toho důvodu je téměř nemožné sestavit kompletní typologii nebo vůbec chronologii jednotlivých herních fenoménů.

S přibývajícím množstvím nově objevených hracích desek od druhé poloviny 19. stol. začali badatelé jako např. Louis Becq de Fouquieres<sup>13</sup> nebo architekt a zároveň klasický archeolog Edward Falkener<sup>14</sup> sahat po hmotných nálezech. Tehdy měly ale primárně sloužit pouze jako poklad k hypotézám založeným na interpretaci římských her v porovnání se zdánlivě příbuznými moderními hrami. Až italský archeolog a topograf Rodolfo Lanciani začal jako jeden z prvních vnímat souvislosti mezi nálezy a odkazy v literárních pramenech. Jeho tým totiž během výkopových prací na Foru Romanu odhalil několik desítek vyrytých herních plánů a nápisů.<sup>15</sup> Od počátku 20. stol. zacházejí vědecké publikace stejně jak s prameny, tak s materiálem, díky čemuž se R. G. Austinovi podařilo ve 30. letech definovat hru *XII scripta* a zařadit ji do větve her vrhcábového typu. Dalším významným badatelem v této oblasti byl historik a specialista přes šachy H. J. R. Murray.<sup>16</sup> Pouze nepatrné množství těchto prací se věnuje deskovým hrám v rámci širšího kontextu, jakým je například *forum*.

S rostoucím zájmem o každodenní život v antickém světě začalo vycházet více článků o římských hrách, v nichž autoři prezentují své vlastní hypotézy o pravidlech jednotlivých her, jejich historii či etymologii, a porovnávají je se svými kolegy. Nové poznatky v této oblasti jich ale přinesl pouze malý zlomek. Zde výrazně vybočuje profesor Purcell, který je

---

<sup>12</sup> HYDE 1694.

<sup>13</sup> BECQ DE FOUQUIERES 1873.

<sup>14</sup> FALKENER 1892.

<sup>15</sup> LANCIANI 1892, 7–105.

<sup>16</sup> AUSTIN 1934A, 24–34; AUSTIN 1934B, 202 – 205; AUSTIN 1935, 76–82.

zastáncem názoru, že pojem *alea* se vztahoval na všechny stolní a deskové hry bez rozdílu, zatímco jiní pod ním vidí pouze hazardní hry s kostkami.<sup>17</sup> Za zmínku stojí i Ulrich Schädler, archeolog v současnosti působící ve Švýcarském muzeu her, jehož články o různých typech (nejen) římských stolních a deskových her byly přínosným zdrojem k této práci stejně tak jako nedávný výzkum pozůstatků herních plánů v rámci studie pohybu lidí a využití prostoru na Foru Romanu vedený Francescem Trifilem.<sup>18</sup> Zajímavý náhled na hru *duodecim scripta* poskytuje i práce Petera Schambera, v níž se autor pokusil nashromáždit co největší množství nalezených hracích desek s latinskými nápisy.<sup>19</sup> Původnímu kontextu a okolnostem nálezů se bohužel nevěnuje.

---

<sup>17</sup> PURCELL 1995, 3–37.

<sup>18</sup> SCHÄDLER 1994, 47–67; SCHÄDLER 1995, 73–98; SCHÄDLER 1996, 61–73; SCHÄDLER 1998, 10–25; SCHÄDLER 2007, 359–375; TRIFILO 2011, 312–331.

<sup>19</sup> SCHAMBER 2009.

#### 4. Římské literární prameny

V literárních pramenech se nachází množství odkazů na hry u římských básníků z různých období. Některé tvoří stručné dvouveršové zmínky o tom, jaké typy herních figur vystupovaly v určitých hrách. Jiné obsahují nedostačující popis hry, včetně barevného rozlišení herních kamenů, bitevních formací nebo i úskočných manévrů. Zlomek zrekonstruovaných pravidel je proto pouhým odhadem badatelů. Tato kapitola obsahuje výčet latinských literárních pramenů důležitých pro studium římských stolních a deskových her *ludus latrunculorum*, *duodecim scripta*, *tabula a terni lapilli*. Pro lepší utřídění jsou literární prameny v této kapitole rozděleny na dvě skupiny, z nichž první se zabývá hrami spíše z teoretického hlediska a druhá je zdrojem informací o využití různých druhů materiálu. Detailní rozbor jednotlivých pasáží bude následovat v přímé aplikaci na vybrané typy her. Ikonografickým zdrojům se věnuje desátá kapitola v rámci vyobrazení deskových her v umění.

Do kategorie pramenů, které se převážně zaměřují na popis herních principů, patří dílo císaře Claudia, Isidora ze Sevilly a stručné zmínky u dalších osobností římské literární sféry. Nejstarším dochovaným dílem, pocházejícím z 1. pol. 1. stol., které poskytuje neobyčejný náhled na hru *ludus latrunculorum*, je Chvalo zpěv na Pisona (lat. *Laus Pisonis*).<sup>20</sup> Doposud není znám ani autor tohoto spisu ani člen rodu Pisonů, o kterém se v rozsahu přes dvě stě veršů píše. Pravděpodobně se jedná o G. Calpurnia Pisona, který byl podle antických autorů vášnivým hráčem právě popisované hry. Pro studium her jsou důležité pouze verše 190 – 208. Na žádném z nich sice není přímé označení *latrunculus*, avšak militární zabarvení celého úseku prozrazuje, že se jedná o „hru vojáčků“ neboli „loupežníků“.

Historik Suetonius ve svých Životopisech dvanácti císařů píše, že Claudius jakožto horlivý hráč hazardních her sepsal pojednání o hře v kostky.<sup>21</sup> Tento spis s názvem „O umění hry v kostky“ (lat. *De arte aleae*) měl pravděpodobně sloužit jako herní příručka, ale z neznámých důvodů se nedochoval. Vzhledem k problematice pojmu *alea* je možné, že se Claudiovo dílo zaměřovalo na všechny hazardní hry. Suetonius ve svém podrobném díle mimo jiné naráží i na herní závislosti jednotlivých římských císařů, které jsou rozvedeny v jedenácté kapitole této práce.

Raně středověký učenec Isidor ze Sevilly sestavil encyklopedické dílo Etymologie (lat. *Etymologiarum libri viginti*), v němž vysvětluje původ a význam vybraných slov.<sup>22</sup> Je

---

<sup>20</sup> *Laus Pisonis*, 190–208.

<sup>21</sup> Suet., *De vita caesarum*, V.33.

<sup>22</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.60–69.

v něm obsažen i detailní popis hry s názvem *tabula* včetně objasnění jejího původu, výčtu potřebných herních prostředků a jejich užití a dodatku o zákazu hraní hazardních her zákonem. Isidor se pravděpodobně v 7. stol. s římskými hrami osobně nesetkal, protože v té době byly už téměř zapomenuté. Jelikož je ani jeho současníci patrně neznali, pro své encyklopedické dílo čerpal informace ze svědectví jiných autorů.

Vedle pasáží přímo zaměřených na konkrétní hry se v římské literatuře vyskytují i nepatrné zmínky o hrách všeobecně nebo o známých hazardních hrách tehdejší doby. Básník Ovidius ve svém díle *Umění milovat* věnoval celé čtyři verše hře *terni lapilli*. Na tomto místě je třeba zmínit i gramatika Varrona, který v *Lingua latina* objasňuje původ slova *latro*, od něhož je odvozen název *ludus latruncolorum* a který je zároveň doložen v Plautových komediích.<sup>23</sup>

Druhou skupinu literárních pramenů tvoří takové, které odkazují přímo na určité typy herních prostředků. Pro vědce nejen z oboru archeologie jsou tato svědectví důležitá, protože ne všechny materiály, ze kterých byly hrací desky a figury vyrobeny, přežily nebo vůbec odolaly náporu času, přírodních podmínek a lidských zásahů. Mimo rytiny herních plánů byla většina hracích desek v antice buď z kamene, nebo ze dřeva. V románu *Satyrikon*, jehož autorství se přisuzuje Petroniovi, je zmínka o desce z keře řečíku terebintového. Kromě terebintové hrací desky jsou ve stejném úseku zmíněny i kostky z krystalu (nebo podobného nerostu, který svými optickými vlastnostmi krystal připomíná) a skutečnost, že namísto hracích figurek, žetonů nebo kamenů byly využívány i mince.<sup>24</sup> Obdobně i Martialis ve svých *Epigramech* zanechal hned několik veršů o herních prostředcích. Konkrétně se jedná o poslední dvě knihy XIII a XIV, které obsahují nápisy nebo krátké popisy dárečků a výslužek, v nichž jsou zahrnuty i doklady o existenci hrací desky a kostek ze slonoviny.<sup>25</sup> Navíc se zde zmiňuje o věžičce s vnitřním systémem přepážek, která byla velmi užitečným nástrojem k míchání kostek. Tento nástroj se v antických pramenech skrývá pod několika jmény. Martialis pro něj ve své čtvrté a předposlední knize použil dvě různá označení.<sup>26</sup> U tohoto básníka se můžeme dočíst i o rozdílu mezi *tesserae* a *tali* nebo o tom, že mládež místo kostek hrávala s obyčejnými oříšky, což je zvyk, který se udržel dalších tisíc let.<sup>27</sup>

---

<sup>23</sup> Varro, *De lingua latina*, VII.52.

<sup>24</sup> Petronius, *Satyricon*, XXXIII.

<sup>25</sup> Martialis, *Epigrammata*, XIII.1; XIV.1; XIV.12–18.

<sup>26</sup> Detailní popis této „věžičky“ a jejích variant se nachází v kapitolách 8.2 a 8.3.

<sup>27</sup> LANCIANI 1892, 100.



## 5. Vybrané typy římských stolních a deskových her

Římskou stolní hrou se rozumí taková hra, která je čistě římským vynálezem nebo je odvozena od jiné starověké hry, ale má vlastní upravená pravidla a vzhled. Dále se k nim dají zařadit i hry, které sice vznikly v jiných oblastech Středomoří, ale díky své oblíbenosti a jednoduchosti byly hrány po celém antickém světě, Říma nevyjímaje. Zatímco řecké hry zůstaly v Řecku, původem římské hry putovaly po celém impériu spolu s legiemi a obchodníky. Nálezy pochází převážně z militárních a urbánních kontextů. Importy hracích desek a skleněných kamenů, pocházející z období pozdního principátu, jsou nalézány i jako součást výbavy hrobů na hranicích s germánskými kmeny. Jedná se buď o cenné dary anebo o imitaci určitých aspektů římského života místních elit.<sup>28</sup> V této kapitole jsou představeny převážně římské hry, jejichž hrací plánky a desky vykazují největší četnost na římských lokalitách – *latrunculi* a *duodecim scripta*.

### 5.1. *Ludus latrunculorum*

Oblíbenou hrou byla pro Římany bezpochyby *ludus latrunculorum*, zkráceně známá též jako *latrunculi*, jejíž název se odvozuje od latinského slova *latro*, což může znamenat voják, žoldák nebo loupežník<sup>29</sup>. Tato hra se proto obvykle překládá jako „hra vojáků“ nebo „loupežníků“. Již název napovídá, že se jedná o strategickou bitevní hru, jejíž militární zabarvení je zjevné i z antických literárních pramenů, především z Chvalozpěvu na Pisona, opěrného bodu při studiu této hry. Ačkoli zde není výslovně zmíněn název *latrunculi*, všichni badatelé do jednoho se na základě popisu nejen hry jako takové, ale i různých principů pohybu kamenů shodují, že se skutečně jedná o „vojáčky“.<sup>30</sup> Kromě *Laus Pisonis* se nepatrné odkazy na *latrunculi* nacházejí i u gramatika Varrona, Ovidia nebo Martiala.<sup>31</sup>

Ačkoli první zmínky o této hře pochází z 1. stol. př. n. l., *latrunculi* vychází ze starší řecké a egyptské herní tradice, založené na principu připomínajícím dámu. Za předchůdce „vojáčky“ se považuje druh egyptské hry, pravděpodobně vyobrazené na papyru z 13. – 12. stol. př. n. l.<sup>32</sup> Scéna zachycuje lva a antilopu (obr. 3), jak sedí naproti sobě a na stole mezi nimi je rozložená hra s tvarově odlišnými kameny. Každému náleží pět figurek, přičemž lev drží ve své levé tlapě záhadný předmět, který podle názoru většiny badatelů představuje pytlík

<sup>28</sup> WIDURA 2015, 154.

<sup>29</sup> Římský gramatik Varro vysvětluje původ slova takto: Žoldáci (*latrones*) jsou nazváni podle boku (*latus*), protože byli po boku krále a měli u boku meč; později byli nazváni *stipatores* „tělesní strážci“, podle doprovázení (*stipatio*). Byli najímáni za žold a tomu se řecky říká *latron*. Na základě toho někteří staří básníci někdy nazývají jménem *latrones* vojáky, protože stejně jako vojáci mají meč, anebo protože se skrývají (*latere*), aby napadali ze zálohy. Varro, *De lingua latina*, VII.52.

<sup>30</sup> RICHMOND 1994, 166.

<sup>31</sup> Ovidius, *Ars Amatoria*, III.357; Varro, *De lingua latina*, X.22.

<sup>32</sup> AUSTIN 1934A, 26.

na figurky. Tuto teorii potvrzuje i nález herní sady v núbijském Qustulu, který vedle hrací desky *XII scripta* a dvou sad kamenů obsahoval i zbytky koženého váčku.<sup>33</sup> Ačkoli se jedná o zcela jinou hru, není vyloučeno, že hráči už tehdy uchovávali své krací kameny a figurky ve speciálním váčku bez ohledu na typ hry. Z řeckých her se *latrunculi* nejvíce podobá hra s názvem *πεττεία*, konkrétně jedna její verze, v níž hráči neposouvali své kameny a figurky po liniích, nýbrž skrze prostor mezi nimi, tedy po polích, jak je známe např. z moderních šachů.<sup>34</sup> Dalším společným znakem je technika zajetí soupeřova kamene, dochovaná v několika antických literárních pramenech. Novinkou u *latrunculi* oproti východním hrám je zřejmě odlišná, ale doposud neobjasněná funkce jednotlivých figurek.



Obr. 3: Papyrus z Dér el-Medíny se satirickým výjevem (British Museum, muz. č. EA10016,1)

Hrací plocha u *latrunculi* byla rozdělena několika vzájemně na sebe kolmými čarami tak, aby tvořila pravidelné šachovnicové rozdělení do polí. Jejich počet se téměř s každým nálezem liší. V různých koutech římského světa bylo nalezeno množství hracích desek, z nichž většina je rozvržena v 8 x 8 polí, jako například herní plán o velikosti 40 x 43 cm vyrytý na schodech *Basilica Iulia* na Foru Romanu (obr. 4).<sup>35</sup> Střešní taška nalezená v Mohuči nad Rýnem nese už 9 x 9 polí.<sup>36</sup> Pravidelnost rozložení hrací plochy potvrzuje gramatik Varro, jenž ve své latinské gramatice přirovnává pravidelnost *latrunculi* k pravidelnému skloňování trojvýchodného adjektiva *albus*.<sup>37</sup> Toto přirovnání se ale spíše hodí ke hře *duodecim scripta*, jejíž herní plocha je rozdělena do 6 x 3 x 2 polí. Ikonografické prameny zaznamenávají i nepravidelný počet polí, což může být následkem autorovy práce v rámci omezených možností při využití prostoru a techniky. Vyloučena není ani existence různých variant této hry nebo možnost, že bylo možné *latrunculi* přizpůsobit různě velké ploše, stejně

<sup>33</sup> EMERY 1948, 46.

<sup>34</sup> AUSTIN 1934A.

<sup>35</sup> RICHMOND 1994, 166.

<sup>36</sup> SCHÄDLER 1994, 50.

<sup>37</sup> Varro, *De lingua latina*, X.2.20.

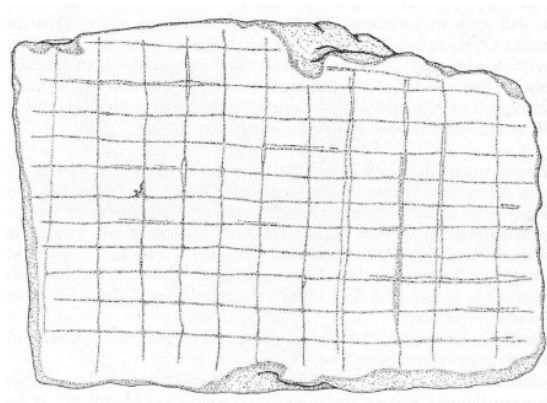
jako se vojáci v bitvě museli přizpůsobit okolnímu terénu. Již ve starověku představovaly deskové hry metaforu pro skutečné bitvy. Příkladem nepravidelnosti rozložení hracího pole je deska nalezená v anglickém Corbridge, která má 8 x 7 polí, břidlicová střešní taška z počátku 4. stol. pouze 8 x 6 a vápencová deska z Doveru o rozměrech 39 x 28,5 cm má 10 x 9 (obr. 5).<sup>38</sup>

### 5.1.1. Pravidla *latrunculi*

V dochovaných antických literárních pramenech se nenachází ucelený návod k žádné z římských deskových her. Při rekonstrukci jejich pravidel se badatelé zprvu opírali jen o stručné odkazy u básníků nebo historiků a hledali paralely u dobových her sousedních států nebo u her moderních. Toto vedlo k chybnému odvozování pravidel římských her od her řeckých a egyptských pouze na základě jejich zdánlivé podobnosti. Až v 19. stol. začali vědci opírat své teorie o hmotné nálezy hracích desek, jak bylo řečeno ve čtvrté kapitole. Hlavním



Obr. 4: Herní plán *latrunculi* na schodech Baziliky Iulie (podle Schädler 1994, 49)



Obr. 5: Nákres vápencového bloku s plánkem *latrunculi* z Doveru (podle Schädler 1994, 51)

zdrojem pro rekonstrukci pravidel *latrunculi* je Chvalozpěv na Pisona. Verše 190 – 208 obsahují popis nejmenované hry se silným militárním zabarvením. Vyskytují se v něm slova jako vojsko, válka, falanga aj. Na základě důkladného rozboru textu bylo dokázáno, že se jedná o *latrunculi*. Richmond, jenž provedl lingvistický rozbor celé pasáže, se domnívá, že

<sup>38</sup> SCHÄDLER 1994, 50.

absence názvu hry v textu je ryze poetickou záležitostí, protože celé slovo by nezapadalo do metrického systému daktylského verše.<sup>39</sup> Celé znění daného úseku v překladu je následující:

Nebo když znaví tě činnosti tíha, a přece snad nechceš 190  
trávit v zahálce čas, ty se hrou dovednou začneš:  
na volných polích hracího stolu se s důmyslem mění  
poloha kamenů, skleněným se svádějí vojskem války,  
takže se černí na bílé váží a na černé bílí.  
Cizí kameny před tebou prchnou, však ty-li je vedeš, 195  
necouvne žádný, a soku, sám ztracen už, působí ztráty.  
Na tisíc způsobů voj tvůj se bije: ten v útěku ještě  
útočícího strhuje s sebou; ten z úkrytu v týlu  
přišel, kde v záloze číhal; ten směle se do bitvy vmísí,  
obelstí nepřítel, jenž měl ho už za jistou kořist. 200  
Povážlivě stát zůstane jiný – už jakoby spoután  
k sobě připoutá dva; ten veden je k vyššímu cíli:  
sevřený pěšáků útvar má prorazit nápořem rychlým,  
strhnout tak násep a zpusťošit hradby, jež byly jím kryty.  
Zatím cos poničil nepřátel voje, ač nastává nyní 205  
nejprudší boj, ty sám jdeš k vítězství s falangou, která  
zůstala celá či přišla v těch srážkách jen o málo mužů,  
v obou rukou ti zvoní dav zajatých kamenů.

(Překl. J. Nechutová)

Na rozdíl od většiny deskových her se „vojáčky“ hráli bez kostek. Tento fakt pomohl vyvrátit původní teorie o tom, že Isidor ve svých Etymologiích popisoval principy *latrunculi*.<sup>40</sup> Počáteční rozmístění jednotlivých vojáků není známo, ale s jistotou lze říci, že hra byla určena pro dva hráče, jejichž vojska byla barevně rozlišená. Počet hracích kamenů pravděpodobně nebyl konstantní, protože se s každým dalším nálezem liší stejně jako počet hracích polí na jednotlivých deskách. Zprvu se předpokládalo, že se v rámci sady kamenů jednoho hráče vyskytovalo hned několik barev, které určovaly funkce jednotlivých figurek. Archeologické nálezy tuto hypotézu vyvrátily, neboť ve většině kontextů byly pohromadě nalezeny pouze dvě kontrastní barvy. Nejběžnější barevnou kombinaci tvořila obdobně jako v moderních hrách bílá a černá, občas nahrazena červenou nebo modrou.<sup>41</sup> Navíc specifické funkce jednotlivých figurek, které by připomínaly moderní šachy, nejsou v písemných pramenech přímo popsány. Chvalozpěv na Pisona a jiné zdroje se shodují na některých tažných principech. Jak je psáno ve verši 198 („ten z úkrytu v týlu přišel“), bylo možné se

<sup>39</sup> RICHMOND 1994, 165–166.

<sup>40</sup> AUSTIN 1935, 76.

<sup>41</sup> HOLLIGER 1983, 6.

pohybovat pomocí dlouhých tahů, které ale musely být v jedné horizontální nebo vertikální linii a v cestě nesměl stát žádný jiný kámen. O jeden verš výše je zmíněna možnost provedení tahu zpět („ten v útěku ještě útočícího strhuje s sebou“), přičemž bylo možné zajmout soupeřův kámen. Techniku lapení, nastíněnou ve verších 201-202, i tahy zpět lépe zaznamenal Ovidius:<sup>42</sup>

(...)

pozorně a ne hloupě ať při hře si válečné vede,  
při níž kamínek vlastní cizími dvěma je jat,  
bojovník beze své družky jsa v úzkých když bojuje dále,  
a když odpůrce často začatou cestou jde zpět.

(Překl. I. Bureš)

Pokud byl kámen jedné barvy obklíčen nepřítelem ze dvou stran v jedné řadě, byl na místě zajat.<sup>43</sup> Hráči zřejmě vyřazené vojáčky odkládali stranou vedle hrací plochy, pokud bylo místo, nebo je drželi v dlani (*Laus Pisonis*, 208). Dalším místem pro vyřazené kameny mohl být nějaký kožený nebo plátěný váček podobný tomu, který je vyobrazen na egyptském papyru, kde lev s antilopou hrají hru, jak již bylo zmíněno výše. V neposlední řadě je třeba zmínit cíl hry, jímž bylo proniknout soupeřovým opevněním, dobýt jeho pevnost a tím získat titul *imperator*.<sup>44</sup> O přibližné podobě takového vítězství stejně jako o konkrétních dovolených tazích se dá prozatím jen polemizovat.

---

<sup>42</sup> Ovidius, *Ars Amatoria*, III.357–360.

<sup>43</sup> Tento způsob lapení byl podle Murraye stejný pro staroseverskou hru *hnefatafl*, která ale připomíná spíše lov než bitvu. Další paralela by se dala najít ve velšské hře *tawlbwrđ*. Obě tyto hry odvozují svůj název od latinského slova *tabula*, což naznačuje, že tyto hry vznikly v souvislosti s římskou hrou. AUSTIN 1934A, 28.

<sup>44</sup> AUSTIN 1934A, 26.

## 5.2. *Ludus duodecim scripta*

Valná většina nálezů hracích desek z římského období náleží k *ludus duodecim scripta*, hře často označované také jako *duodecim scriptorum* nebo zkráceně jen *XII scripta*. Na počátku vědeckého bádání se předpokládalo, že doslovný překlad z latiny zní „hra dvanácti linií“ nebo jen „dvanáct čar“, protože *scriptum* znamená čáru nebo to, co jest psáno.<sup>45</sup> Toto tvrzení bylo vyvráceno v souvislosti s dílem římského gramatika 4. a 5. stol. Nonia Marcella. Jeho rozsáhlé dílo, v němž vysvětluje různé pojmy z období republiky, zaznamenává *scripta* jako *puncta tesserarum*, tedy body na kostkách.<sup>46</sup> Hrací kostky nenesly nutně vždy jen body, ale mohly být značeny i římskými číslicemi. Obdobně mohlo být i pole hracích desek značeno jak vyhloubenými důlky, tak i geometrickými tvary, písmeny nebo florálními motivy. Kromě nástěnných maleb neexistuje hmotný důkaz toho, že by hrací deska tohoto typu byla rozdělena dvanácti rovnými čarami na jednotlivé úseky. Všechny nesou pouze tři řady dvanácti znaků nebo symbolů, které jsou navíc uprostřed rozděleny třemi většími středovými obrazci, tedy každá řada jedním. Ačkoli je celkový počet symbolů třicet šest (6 x 2 x 3) a žádné rovné linie se na deskách neobjevují, nejvhodnější překlad názvu hry zní: „hra dvanácti znaků“. Množství dochovaného materiálu a jeho rozšíření po celém římském světě svědčí o velké oblíbenosti této hry, kterou potvrzují i písemné antické prameny již z období republiky. Ke konci dominátu hmotných nálezů hracích desek ubývá a v pramenech není o *duodecim scripta* žádná zmínka. Namísto toho raně křesťanští učenci jako např. Isidor ze Sevilly popisují hru s názvem *alea*, která je díky své podobnosti s *duodecim scripta* považována buď za její obdobu, nebo její další vývojový stupeň a zároveň předstupeň moderních vrhcábů.

Isidor dal prvnímu heslu svých Etymologií nadpis *De tabula*, což je většinou překládáno jako „O hrací desce“ nebo jen „Hrací deska“.<sup>47</sup> Dále následuje: „*alea, to je desková hra*“, detailní popis deskové hry a hracích prostředků, kterých při ní bylo zapotřebí. Na základě popisu pohybu jednotlivých kamenů a jejich názvů se zprvu předpokládalo, že se jedná o hru *latrunculi*. Spousta badatelů si tehdy neuvědomovala, že hra vojáčků není v žádných pramenech spojena s kostkami. Celkové rozvržení herní plochy v Isidorově popisu odpovídá nálezům *duodecim scripta*, u nichž byly kostky nezbytným prvkem. Je tedy možné, že *alea* mohlo být původně označení pro jakoukoli hru v kostky, které v pozdní antice

<sup>45</sup> V osmém vydání latinsko-českého slovníku (Pražák, Novotný, Sedláček) z roku 1936 je chybně uvedeno, že *ludus XII scriptorum* je hra s kaménky na šachovnici o 24 polích.

<sup>46</sup> AUSTIN 1934A.

<sup>47</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.60.

nahradilo dlouhý název *ludus duodecim scripta*.<sup>48</sup> Ztracené dílo císaře Claudia *De arte aleae* tedy mohlo obsahovat podrobnou studii buď o této hře, čistě o umění vrhání kostek, anebo o všech deskových hrách s kostkami. Pokud se v Isidorově popisu skutečně jedná o *duodecim scripta*, tak to byla hra určená pro dva hráče, jež se neobešla bez hrací plochy, kostek a dvou sad kamenů. Tuto hru doprovázelo číslo tři, jehož spojitost se životem a přírodními zákony měla pro Římany velký význam:

(...) třemi kostkami hrají kvůli třem časovým obdobím, totiž přítomnosti, minulosti a budoucnosti, poněvadž nestojí na místě, ale ubíhají. Rovněž dokazují, že samotné dráhy na hrací desce jsou rozděleny do šesti polí podle věků lidského života a do tří řad podle tří časových období<sup>49</sup>.

(Překl. D. Korte)

Tři řady polí, navíc rozděleny do šesti úseků podle lidského věku, mají představovat časová období. Obdobně představují minulost, přítomnost a budoucnost i tři kostky, protože čas doslova ubíhá, stejně jako kostky po hrací desce, které zároveň výslednou hodnotou hodu uvádějí do pohybu kameny. Žádný archeologický nález však nepotvrzuje Isidorovu výpověď přímo. Nález hry v nubijském Qustulu obsahoval kromě dvou sad patnácti hracích kamenů pět hracích kostek a zbytky koženého váčku na jejich uchování.<sup>50</sup> Tento nezvyklý počet směřuje k několika závěrům. Podle jedné teorie oba hráči sdíleli tři kostky a v případě ztráty jedné z nich měly zbylé dvě sloužit jako náhradní. Druhá teorie naznačuje, že každý hráč měl během hry k dispozici vlastní sadu hracích kostek, avšak v případě Qustulského nálezu byla jedna z kostek ztracena. Tuto verzi podporuje fakt, že při moderní hře vrhcábů každý hráč operuje s vlastní sadou kostek. Schamber vyslovil ještě třetí teorii, že se hra mohla ovládat všemi pěti kostkami.<sup>51</sup> Toto tvrzení ale nepodporuje žádný literární ani archeologický pramen. Jisté je, že v určitém časovém horizontu došlo ke zvýšení počtu kostek ze dvou na tři.<sup>52</sup>

### 5.2.1. Pravidla *XII scripta*

Vzhledem k absenci návodů k římským deskovým hrám vychází veškeré pokusy o rekonstrukci pravidel *duodecim scripta* z principů moderních vrhcábů, které jsou stejné pro všechny příbuzné hry. Hra císaře Zenona, popsaná Agathiem, se totiž ukázala mít stejný princip pohybu a blokace kamenů.<sup>53</sup> Při aplikaci těchto stejných pravidel na *XII scripta* bylo

---

<sup>48</sup> Viz kapitola 5.3.

<sup>49</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.64.

<sup>50</sup> EMERY 1948, 46.

<sup>51</sup> SCHAMBER 2009, 16–20.

<sup>52</sup> Schädler tento horizont vymezuje 3. a 5. stol. n. l. SCHÄDLER 2007, 364.

<sup>53</sup> AUSTIN 1934B; SCHÄDLER 1995, 96; SCHAMBER 2009, 22–24.

s pomocí literárních pramenů potvrzeno, že se skutečně jedná o jejich historického předchůdce.

Každý hráč měl ke hře k dispozici patnáct hracích kamenů mimo hrací desku a jeho cílem bylo všechny přepravit po vytyčené cestě na druhý konec herního pole. Dlouho bylo předmětem vědeckých diskusí, jaká strana desky značila počátek dráhy a která její konec. Tuto otázku zodpověděl až unikátní objev hrací desky v římském přístavu Ostii (obr. 22).<sup>54</sup> Na rozdíl od ostatních dochovaných exemplářů *duodecim scripta*, jejichž políčka jsou tvořena geometrickými tvary nebo latinskými slovy, jsou jednotlivé dráhy této desky vytyčeny počátečními písmeny abecedy. Vzhledem k jednoduchosti svého rozvržení je vědci považována za hrací plán pro začátečníky.



Obr. 6: Nákres desky *XII scripta* z katakomb sv. Lorenze (podle Schädler 1995, 87, Fig. 6i)

Prostřední řada značená dvanácti písmeny A naznačuje, že oba hráči museli své kameny nejprve umístit právě na středovou linii. Není zcela jisté, zda je tam kladli náhodně nebo pomocí speciálního hodu kostek, který by připomínal známé „nasazování“ při hodu šestky v naší hře Člověče, nezlob se. Teprve se všemi patnácti kameny v první polovině hrací plochy mohl hráč pokračovat a dále posouvat kameny po obvodu hracího pole ve stejném pořadí, v jakém jdou za sebou písmena v abecedě. Jejich postup dokazují i *Poetae latini minores*, podle nichž doslova „utíkají po stejné dráze“.<sup>55</sup>

Rozdělení prostřední řady na dvě identické poloviny avšak poukazuje i na možnost, že každému hráči připadla vlastní startovní dráha. Tuto teorii podporují i další nálezy. Hrací deska nalezená v římských katakombách svatého Lorenze obsahuje prvních šest po sobě jdoucích písmen abecedy, která se v každém úseku opakují (obr. 6). Obdobně i deska z numidského města Madaurus nebo deska nalezená u Via Alessandrina obsahují všech dvacet čtyři písmen dobové římské abecedy (každá s drobnými odchylkami).<sup>56</sup> U těchto

<sup>54</sup> CIL XIV 5317; AUSTIN 1934A; SCHAMBER 2009, 24.

<sup>55</sup> *Poetae latini minores*, XLIII.372.

<sup>56</sup> Přesné místo nálezu desky při Via Alessandrina není specifikováno. SCHAMBER 2009, 23; SCHÄDLER 1995, 86.



exemplářů není oproti ostijské desce jistá výchozí startovní pozice. Není ani vyloučeno, že by tyto desky představovaly pouze lokální fenomény v technice hraní.

Postup kamenů určovala čísla na třech vržených šestistěnných kostkách. Padlé hodnoty bylo možné mezi sebou libovolně sčítat. Jedním kamenem se tak například dalo postoupit o dvě sečtené hodnoty a druhým o třetí. Jinou možností bylo sečíst všechny hodnoty dohromady a to vždy pod podmínkou, že na každém poli odpovídajícím vrženému číslu muselo být prázdné místo nebo kámen stejné barvy, aby tudy mohl hráč projít.

Princip pohybu hracích kamenů, který je typický pro moderní vrhcábý a hru císaře Zena, popisuje i Isidor. Jeho popis se nápadně podobá hře *latrunculi*, zmíněné ve Chvalozpěvu na Pisona, ale většina badatelů se shoduje na tom, že se jedná o *duodecim scripta*.<sup>57</sup> Podle Isidorova záznamu ve hře figurovaly tři druhy kamenů, jimž dali Římané označení *ordinarii*, *vagi* a *inciti*. *Ordinarii* jsou kameny, které se podle českého překladu pohybují pravidelně. Lepší interpretaci latinského *ordine* však nabízí „v řadě“, protože u vrhcábů je možné najednou přemístit více kamenů, které na hrací desce stojí v zástupu. Druhý typ představují *vagi*, jež se pohybují volně nebo také roztroušeně. Tyto kameny jsou v neustálém ohrožení, protože cestují o samotě. Pokud stojí *vagus* o samotě, soupeř ho může při vstupu na to stejné pole zajmout. Dva a více kamenů na stejném poli se již nazývají *ordinarii*. Poslední skupinu tvoří *inciti*, kteří jsou nějakým způsobem blokováni a nemohou se pohnout z místa.<sup>58</sup> Ze žádného zdroje není jisté, zda toto označení platilo pouze pro zablokovaný samostatně stojící kámen nebo i celou jejich skupinu.

Stejně jako hra začínala se všemi kameny mimo hrací plochu, tak také mimo ní i končila. Než hráč mohl začít přepravovat své kameny do cíle, musely být všechny umístěné v posledním úseku dráhy. Zhruba takto mohla na základě rekonstrukce vypadat obecná pravidla pro *duodecim scripta*, která se později přenesla i na hru *alea (tabula)* a s drobnými úpravami se v průběhu staletí udržela až do moderní doby.

### 5.3. *Tabula (Alea)*

O *alea* se dá uvažovat jako o samostatné hře, která se vyvinula z *duodecim scripta* a posléze ji zcela nahradila. K jejímu vytvoření došlo odstraněním buď prostřední, nebo krajní řady znaků. Tento nový fenomén se do Říma dostal v rozmezí 3. a 4. stol. a postupně vytlačil *duodecim scripta*. Výjimku tvoří provincie, v nichž se hrací desky se třemi řadami znaků vyskytovaly ještě na konci 4. století. Kromě chybějící celé řady je princip a pravidla této hry

<sup>57</sup> AUSTIN 1935, 76.

<sup>58</sup> „(...) proto se také chudí lidé, jimž už nezbyvá žádná naděje na zlepšení osobních poměrů, nazývají nehybní.“ Isidor, *Etymologie*, XVIII.67 (Překl. D. Korte).

stejný jako u jejího předchůdce. Pominutí části hrací plochy je pozorovatelné již u druhotného využití použitých hracích desek na zakrytí *loculi* v římských katakombách, přičemž desky musely být kvůli svým rozměrům mnohdy upraveny. Schädler se domnívá, že k vypuštění jedné řady došlo ve východní nelatinské části římské říše, protože většina tamních nálezů desek je značena čtverci nebo jinými motivy.<sup>59</sup> Zdá se logické a jednodušší vypustit celou jednu řadu abstraktních znaků než latinských písmen, která tvoří věty. Na tomto místě bych si dovolila vyslovit teorii, že mohla být vypuštěna právě prostřední řada znaků, která podle rekonstrukcí představovala výchozí bod hry. Hráči by tak ušetřili čas tím, že by své kameny nemuseli do hry nejprve nasazovat, ale rovnou by postupovali do prvního úseku. Vyloučena není ani možnost, která počítá se startovním rozmístěním kamenů na hrací ploše jako u moderních vrhcábů. V takovém případě je možné, že už tehdy hráči postupovali po hrací desce proti sobě a ne stejným směrem.

Byzantský historik 6. stol. Agathias Scholasticus z Myriny zaznamenal bezvýhodnou herní situaci, v níž se ocitl císař východořímské říše Zeno, když hrál hru se dvěma řadami znaků ale s názvem *tabula*.<sup>60</sup> Na tomto místě je třeba si uvědomit skutečnost, že i deskové hry během staletí měnily nejen svůj vzhled ale i jména. Nadpisem *de tabula* mohl Isidor, který působil o necelé století později než Agathias, myslet nejen jakousi hrací desku ale také konkrétní hru. V čistě hypotetické situaci by se chystal popsat hru, jež byla v jeho době známá jako *tabula*, dříve jako *alea*, a kterou staří Římané znali jako *duodecim scripta*. Tuto teorii komplikuje fakt, že se jedná o dvě různé (pravděpodobně příbuzné) hry. Na druhou stranu mohl popsat hru *tabula*, o které se zmiňuje Agathias, ale vzhledem k povaze jednotlivých úseků celé pasáže, se mu omylem podařilo z antických zdrojů načerpat od každé hry trochu, protože tomu sám dobře neporozuměl.

Otázkou nadále zůstává, do jaké míry se u slov *tabula* a *alea* zachoval jejich původní význam.<sup>61</sup> *Alea* dříve označovalo pouze kostku (také *tessera*) nebo vůbec jakoukoli stolní či deskovou hru s kostkami a posun významu k jedné konkrétní hře musel na základě záznamů v literárních pramenech a archeologických pozůstatků nastat až v pozdní antice. Svědectví mnoha římských spisovatelů napříč stoletími využívá pojmu *alea* jako všeobecného označení pro hazard a nahlíží na něj jako demoralizující prostředek, který přispívá k úpadku římské společnosti.<sup>62</sup> Isidor jako jediný zaznamenává, že umění hry v kostky dostalo své jméno

---

<sup>59</sup> SCHÄDLER 1995, 95.

<sup>60</sup> AUSTIN 1934B; SCHÄDLER 1995, 96; SCHAMBER 2009, 14–16, 22–24.

<sup>61</sup> AUSTIN 1935, 76–77; SCHÄDLER 1995, 82–85.

<sup>62</sup> N. Purcell je zastáncem této teorie. PURCELL 1995, 3–37.

během trojské války podle svého vynálezce, řeckého vojáka jménem Alea.<sup>63</sup> Pohomérská tradice ale považuje za vynálezce syna eubojského krále, poradce Řeků v trojské válce Palaméda, kterému se kromě vynalezení hry v kostky připisuje i objev hláskové soustavy nebo systému měř a vah.<sup>64</sup>

*Tabula* vychází z řeckého *τάβλη*, tedy původně desková hra nebo hrací deska, které se v různých variantách dodnes používá jako označení pro vrhcáby v některých oblastech východního středomoří. Pokud význam tohoto slova pro Isidora znamenal totéž, co pro Římány o staletí dříve, dal by se nadpis prvního úseku přeložit jako „o deskových hrách“ a ne „o hrací desce“. Zároveň není vyloučeno, že by se význam slova *alea* nepřenesl z pouhého prostředku na konkrétní hru, jako se stalo u slova *tabula*.

---

<sup>63</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.60.

<sup>64</sup> SVOBODA 1974, 448.

## 6. Hrací desky a jejich vzhled

Vzhledem k zákonům omezujícím hazardní hry na veřejnosti se často mylně předpokládá, že se hraní všech deskových her v Římě provozovalo pouze v uzavřených prostorách *tavernae*, *popinae* nebo *cauponae*.<sup>65</sup> Studie herních plánů toto tvrzení částečně vyvracejí, neboť nejvíce jich bylo nalezeno na veřejně dostupných místech. Provozování hazardu na veřejnosti bylo legálně dovoleno pouze během Saturnálií, a proto je zde třeba připomenout, že ne všechny deskové hry spadaly do kategorie hazardních her. Hry, ve kterých bylo zapotřebí více promyšlené strategie, bylo možné hrát kdykoli a kdekoli, jako např. *latrunculi* nebo *terni lapilli*, protože cvičily lidskou mysl a nijak výrazně neohrožovaly morálku.<sup>66</sup> Na druhé straně stály hry, v nichž náhoda hrála větší roli než strategické uvažování. To představovalo problém pro společnost, která sázela na jednotlivé body na kostkách a tím si pohrávala se svým majetkem. Právě tyto hry jako *duodecim scripta* bylo nutné veřejně omezit.

Četnost dochovaných vyrytých herních plánek a jejich rozmístění v rámci prostoru na římských *forech* vypovídá o celkové oblíbenosti her. V každém shluku hracích plánek se vyskytuje více druhů her při sobě. Na dlažbě severovýchodního vstupu do Věže větrů na římské agoře v Athénách se v těsné blízkosti nachází jedna hra o kruhové základně a tři *duodecim scripta* se čtverci jako hracími políčky (obr. 7). Tyto rytiny se nedají datovat dále než do poloviny 1. stol., kdy byla věž postavena.<sup>67</sup> Na jiných lokalitách jsou vedle nich i *latrunculi* nebo mankalové hry.<sup>68</sup> Umístění deskových her na veřejných místech je důkazem komunikace, kterou měly hry zajišťovat mezi lidmi.<sup>69</sup> Není náhodou, že i úředníci využívali dobře viditelných ploch pro svou politickou propagandu. Rytiny na většině lokalit dodržují stejný úzus umístění her na dobře viditelných místech, která jsou zároveň velmi frekventovaná. Největší koncentrace her v srdci římské říše na Foru Romanu je přímo v *porticu* a na schodech Baziliky Iulie (obr. 8) a jejím nejbližším okolí, konkrétně při Via Sacra, kde neustále proudily davy lidí. Na stranách, které byly lemované obchůdky, je počet dochovaných her výrazně nižší. Na severozápadní straně chybí úplně. Otázkou zůstává, zda tam vůbec nějaké hry byly vyryté nebo zda pouze podlely času. Studie her na *foru* navíc prokázala, že se jedná o hry, které se zakládají na dovednostech, nikoli o hry hazardní.

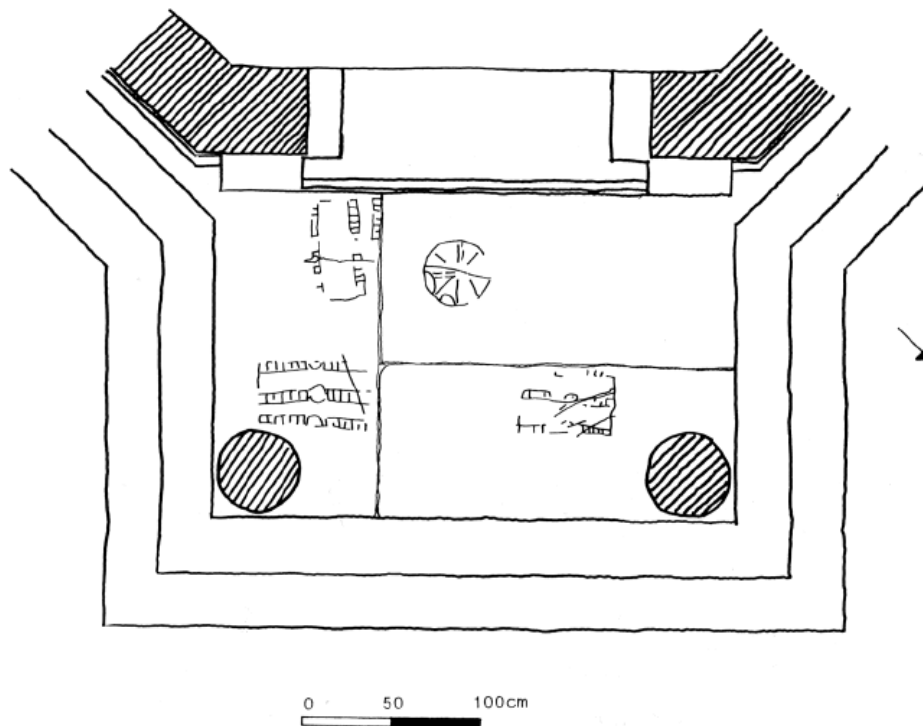
<sup>65</sup> TRIFILO 2011, 319, 325–326.

<sup>66</sup> Iustinianus, *Digesta*, XI.5.

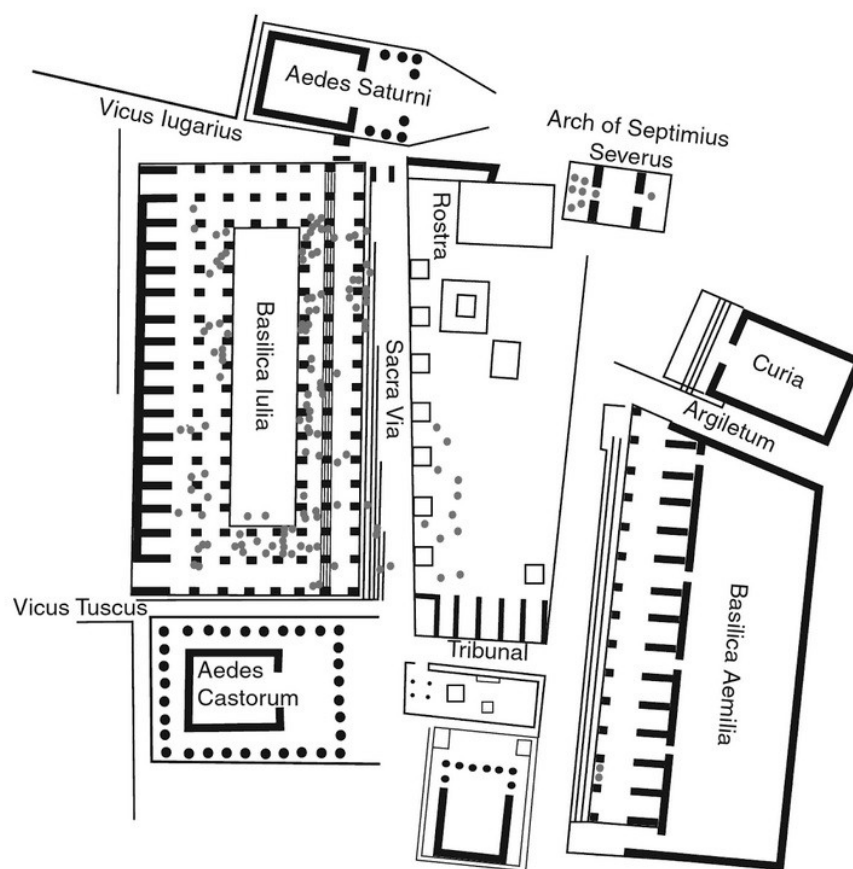
<sup>67</sup> SCHÄDLER 1995, 75.

<sup>68</sup> Mankalové hry se hrají na principu přenášení většího množství kamínků v některých afrických zemích i v dnešní době. Herní plán obvykle sestává ze dvou nebo čtyř řad důlků, přičemž po stranách jsou dva větší, představující jakousi „pokladnici“ pro kameny, které došly do „domečku“. ZAPLETAL 1991, 165.

<sup>69</sup> TRIFILO 2011, 329.



Obr. 7: Herní plány vyřezané do severovýchodní dlažby Věže Větrů v Athénách (podle Schädler 1995, 75, Fig. 1)



Obr. 8: Mapa s vytyčenými místy nálezů deskových her na Foru Romanu (podle Trifilo 2011, 316, Fig. 13.2)

Ve vojenském prostředí nejsou hry neobvyklým jevem. V římském vojenském táboře Abu Sha'ar bylo nalezeno celkem dvacet hracích desek *in situ* nebo v jejich druhotném využití jako stavební materiál. Tento tábor vznikl na počátku 4. stol. v rámci snahy obnovit *limes* na východě říše. Podle pramenů v něm sídlila legie *Ala Nova Maximiana*. Vedle nejstaršího dokladu existence mankalových her, z této lokality pocházejí i ryté herní plány *latrunculi* nebo *duodecim scripta*, jejichž největší koncentrace pochází z tzv. „herní místnosti“.<sup>70</sup> Naproti tomu nálezy hracích prostředků z Vindonissy obsahují pouze kameny a kostky, datovatelné do různých vrstev místního osídlení.

Kromě zprostředkování interakce mezi hráči, zajišťovaly hry i komunikaci mezi deskou a hráčem pomocí nápisů. Mnohé rytiny *duodecim scripta* obsahují namísto geometrických znaků značících jednotlivá políčka slova, která přímo promlouvají k hráčům.<sup>71</sup> Kromě nich se mimo hrací plochu jako takovou vyskytují i krátké imperativní vzkazy. Hra vyrytá na *foru* v severoafrickém městě Timgad (obr. 9.) pomocí vedlejší inskripce napomíná hráče (nebo zřejmě přihlížející, kteří se ne vždy zdržovali hlasitých projevů), aby během hry mlčeli.<sup>72</sup> Podobně jako v Římě je i na zdejším *foru* a v přilehlé bazilice vedle sebe hned několik různých deskových her. Tyto se nachází na dobře viditelných místech v bezprostřední blízkosti hlavních vstupů, kde byla velká koncentrace lidí.<sup>73</sup>



Obr. 9: Hra *XII scripta* na *foru* ve městě Timgad

Herní plány římských her bývají pravoúhlé, ale v jejich bezprostřední blízkosti se vyskytují i hry o kruhových základnách. Ty jsou několika kolmicemi nebo přímkami rozděleny na stejně velké části a představují buď variantu hry *terni lapilli* nebo náleží

<sup>70</sup> WIDURA 2015, 96–97.

<sup>71</sup> IHM 1890; SCHAMBER 2009, 44–51, APP.B.

<sup>72</sup> CIL VIII, 17938.

<sup>73</sup> TRIFILO 2011, 313–315.

k jiné venkovní hře. Členění šachovnicové hrací plochy *latrunculi* do polí bývá v poměru  $n \times n$  nebo  $n \times n + 1$ . Jak již bylo zmíněno v kapitole 5.1, oblíbené bylo rozvržení  $8 \times 8$ ,  $7 \times 7$  nebo  $8 \times 7$  polí. Velké odchylky v ikonografickém znázornění představovaly buď lokální fenomén anebo práci autora v omezeném prostoru. Poměr počtu polí není vždy přímo úměrný délce stran desky, neboť ta závisí na způsobu vyhotovení desky, zatímco desky *duodecim scripta* v rámci možností dodržují poměr 2 : 3. Herní plánky nahrubo vyryté do dlažby doslova od ruky mívají různě velká jednotlivá políčka, zatímco desky profesionálních výrobců dosahují mnohem vyšší kvality. Existence řemeslných dílen nebo jejich odvětví zaměřených na výrobu hracích desek v Římě zatím nebyla potvrzena. Většina desek *latrunculi* pochází z římské Británie, kam se dostaly spolu s římskými legiemi. Naproti tomu desky pocházející z řecké oblasti spíše než k římské hře náleží ke starší řecké hře *παιτεία*, která představuje její vývojový předstupeň.<sup>74</sup>

## 6.1. Materiály

Běžným materiálem pro výrobu desek bylo dřevo a kámen. Jediný známý odkaz na dřevěné hrací desky v písemných pramenech nacházíme u Petronia, který zmiňuje tzv. *tabula terebinthina*.<sup>75</sup> Jedná se o desku ze dřeva řečičku terebintového, což je nízký strom volně rostoucí v oblasti Středozemního moře. Konkrétní informace o využití tohoto nebo jiných druhů dřeva k výrobě herních potřeb v antických pramenech chybí. Ve 30. letech minulého století byla v hrobce č. 8 v Qustulu objevena pozdně římská hrací deska vyrobená z jednoho kusu dřeva s rámovaným okrajem, který byl v rozích zpevněn stříbrnými svorkami. Jednotlivá políčka jsou zde vykládána slonovinovými destičkami, ale druh dřeva použitý na základní desku není blíže specifikován. Netradičním prvkem na tomto předmětu je stříbrné držadlo připevněné k delší straně desky, aby se dala snadno přenášet (obr. 10).<sup>76</sup> V Egyptě byly oblíbenou záležitostí i oboustranné desky, které našly využití pro více druhů her a uchytily se až do dnešní doby.

Zatímco dřevo snadno podléhá času a vlivu přírodních podmínek, hry vyryté v kameni a mramoru jsou trvale zachované v dlažbě nebo na schodech veřejných budov, kde jsou často přehlíženy. Tyto plánky, jak již bylo zmíněno výše, se zpravidla nacházejí na frekventovaných dobře viditelných veřejných místech. Jen na Foru Romanu se jich nachází přes sto.<sup>77</sup> Přesné stáří těchto rytin se nedá s jistotou určit, pokud v sobě neobsahují přibližnou

---

<sup>74</sup> SCHÄDLER 2007, 361.

<sup>75</sup> Petronius, *Satyricon*, XXXIII.

<sup>76</sup> EMERY 1948, 46.

<sup>77</sup> LANCIANI 1892, 99.

historickou informaci jako vítězné nápisy na deskách *duodecim scripta*. V takovém případě je možné vymezit pouze časový horizont vzniku dané herní desky nebo plánku. Obdobně lze s jistotou konstatovat, že hry nejsou starší než budova, do jejichž schodů nebo dlažby byly vyryty.



Obr. 10: Dřevěná deska *XII scripta* vykládaná slonovinovými destičkami, Qustul

Vedle samostatných dřevěných desek, které oproti mramorovým tvoří nepatrný zlomek všech nálezů, se dochovaly ještě desky vyrobené z pískovce nebo vápence. Tyto pocházejí zejména z provincií. Poblíž anglického Exeteru byla nalezena břidlicová střešní taška pocházející z počátku 4. století o rozměrech 18 x 22 cm s vyrytým plánkem *latrunculi*.<sup>78</sup> Vzhledem k předem dané velikosti tašky byla hrací plocha upravena na nepravidelný počet 8 x 6 polí. Bohatší vrstvy obyvatel se mohly těšit například z desek slonovinových nebo vykládaných dražšími materiály.

Spousta samostatných mramorových desek *duodecim scripta* se dochovala díky jejich sekundárnímu využití v římských katakombách, kde sloužily jako uzávěry *loculi*.<sup>79</sup> Z některých se kvůli nezbytné úpravě rozměrů staly fragmenty již ve starověku, čímž byla ztracena jejich původní podoba, která se v případě desek *duodecim scripta* s nápisy dá jen stěží zrekonstruovat. V opačném případě mohl být na výrobu hrací desky použit materiál z jiných staveb nebo druhá strana náhrobního kamene. V Richborough byly nalezeny fragmenty hrací desky, která byla vyrobena z kusu původního triumfálního oblouku z konce 1. století.<sup>80</sup>

<sup>78</sup> SCHÄDLER 1994, 50.

<sup>79</sup> Nejvíce desek pochází z Kallixtových katakomb. DE ROSSI 1877; SCHÄDLER 1995, 80.

<sup>80</sup> SCHÄDLER 1994, 50.



## 6.2. Dekorace desek *XII scripta*

Celkový počet dochovaných hracích desek *XII scripta* se odhaduje na 200, z nichž některé jsou tvořeny pouhými fragmenty.<sup>81</sup> Ačkoli jsou všechny tyto desky stejné v rozvržení hrací plochy, tvar a podoba jejich hracích polí se s každým nálezem liší. Není pravidlem, že by jedna hra byla značena pouze jedním typem dekoračních prvků. Dochované jsou totiž i desky, jejichž prostřední řada se výrazně odlišuje od ostatních. Podle zobrazených symbolů se dají hrací políčka rozdělit do čtyř skupin. První skupinu tvoří tvary geometrické, z nichž byly oblíbené prázdné čtverce, krátké vertikální linie nebo vyhloubené důlky (Obr. 11). Průměrná hloubka vyrytých symbolů se pohybuje okolo 2 – 3 mm.



Obr. 11: Geometrické tvary jako hrací políčka na deskách *XII scripta*, (zleva) Efesos, Karthágo a Řím (podle Schädler 1995, 79, Fig. 5b; 93, Fig. 11b; De Rossi 1877, 391)

Pro skupinu florálních motivů je typické vyobrazení břechťanových listů (Obr. 12). Pozoruhodná je deska, na níž je chybně zobrazena stopka na opačném (tedy přirozeně nesprávném, obr. 13) konci listu, jinde zcela chybí a připomínají srdce.<sup>82</sup> Na některých fragmentech směřují špičky listů do středu, na jiných ven z hrací plochy nebo střídavě ukazují do všech směrů. Třetí skupinou dekoračních prvků jsou například stylizované jednoduché uzlíky (angl. *nods*, obr. 12)<sup>83</sup> nebo páry závitků (*pairs of scrolls*, obr. 13), které jsou k sobě natočeny zavinutými stranami.<sup>84</sup> V neposlední řadě mohou být jednotlivá pole nahrazena písmeny řecké abecedy nebo latinky.<sup>85</sup> Písmena, stojící buď samostatně anebo ve čtvercích, tvoří v odpovídajícím počtu polí slova, která dále tvoří věty nebo krátké promluvy. Latinským nápisům na hracích deskách se věnuje kapitola 6.3. Zatímco se desky s nápisy vyskytují převážně v římském prostředí, v Řecku byly oblíbenější hry s abstraktními motivy. Právě u nich mohlo podle Schädlera dojít k prvotnímu vypuštění celé řady znaků, což vedlo k vytvoření dalšího vývojového stupně hry.<sup>86</sup>

Důležitým prvkem na deskách této závodní hry jsou i středové symboly. Jejich pravý význam nebyl doposud zcela objasněn. Někteří badatelé se domnívají, že jsou pouhou dekorací, která viditelně rozděluje hrací desku na dvě téměř identické poloviny. Jiní přišli

<sup>81</sup> WIDURA 2015, 116.

<sup>82</sup> TRIFILO 2011, 320, FIG.13.3.

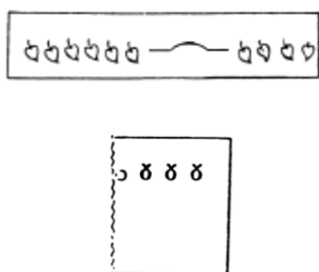
<sup>83</sup> DE ROSSI 1877, 376.

<sup>84</sup> SCHÄDLER 1995, 80–81.

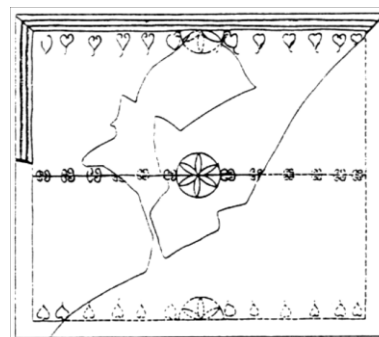
<sup>85</sup> AUSTIN 1934A, 24; DE ROSSI 1877, 383; IHM 1890; LANCIANI 1892; SCHÄDLER 1995, 81; SCHAMBER 2009.

<sup>86</sup> SCHÄDLER 1995, 95.

s nepodloženými teoriemi o odkládání hracích kamenů. Osobně se přikláním k možnosti využití volného prostoru, kdy na středovém symbolu mohla být umístěna *turricula*, která sloužila ke zcela náhodnému vrhu kostek (viz kapitoly 8.2 a 8.3). Pokud hráli lidé hru na schodech baziliky, měli na kostky a odkládání vyřazených kamenů prostor kolem sebe. U přenosných samostatných desek, které byly hrány doslova na kolenou, jak je patrné na některých ikonografických vyobrazeních her, okolní prostor nebyl. Vyřazené kameny mohou být drženy v ruce nebo v jakémsi váčku, ale kostky potřebují plochu. Ta se příhodně nachází na jinak nevyužitých plochách středových znaků nebo mezi celými řadami, čehož využívají i moderní vrhcáby. Zde je důležité podotknout, že ne všechny plochy uprostřed hrací desky jsou pro tyto účely dostatečně velké.



**Obr. 12:** Břečťanové lístky a uzlíky na deskách *XII scripta* z římských katakomb (podle De Rossi 1877, 374, 376)



**Obr. 13:** Hrací deska *XII scripta* z Holtu (podle Schädler 1995, 88, Fig. 7a)

Středové znaky mívají podobu šesticípé rozety (obr. 13) nebo stylizovaného kříže uzavřeného v jedné nebo ve dvou soustředných kružnicích. Kromě nich mohou na deskách být i jednoduché kříže v kruhu, ve čtverci, kosočtverci anebo samostatně vyryté mezi hracími políčky jako na hracím plánu z Efesu, který nevytváří žádný prostor pro potenciální odklad kamenů nebo vrhání kostek v centrální části desky (obr. 11). Motiv rozet se objevuje na deskových hrách a hracích skříňkách od 3. tisíciletí př. n. l. jako symbol Innany, sumerské bohyně plodnosti a války.<sup>87</sup> Již tehdy lidé považovali deskové hry jako druh boje, který byl na deskách vyobrazen buď jako bitva lidí nebo souboj šelem.

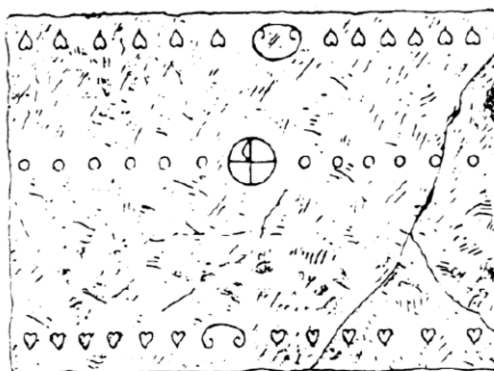
Středové znaky na okrajích desek bývají na rozdíl od centrálních poloviční, mnohdy zcela odlišné. Deska z Ostie (obr. 22) má prázdný kruh stejně tak i některé fragmenty her z Kalixtových katakomb, jejichž kraje jsou rozděleny zakřivenými liniemi.<sup>88</sup> Zatímco krajové

<sup>87</sup> Tradiční symbol Innany byla osmicípá rozeta nebo hvězda, zatímco na římských hrách jsou převážně rozety šesticípé. DUNN-VATURI 2014.

<sup>88</sup> DE ROSSI 1877, 170, 383.

řady znaků na desce z Karthága dělí zavinující se linie (obr. 14), centrálním znakem je podle Schädlera christogram.<sup>89</sup> Mohlo by se také jednat o staurogram, symbol svatého kříže, vyskytující se v křesťanském prostředí od 4. stol. Od toho se odvozuje i předpokládaná doba vzniku desky, která spadá do stejného století.

Výše zmíněný herní plánec vyrytý na *foru* ve městě Timgad má s největší pravděpodobností namísto středového znaku zvířecí hlavu (obr. 9). Vzhledem k poškození centrální části plochy desky a míře zjednodušení zobrazené hlavy nelze s jistotou určit druh zvířete. Snad se jedná o stylizovanou oslí hlavu. Obdobně zde nelze rozpoznat středové symboly v krajních řadách. Tato konkrétní hra je navíc ze tří stran ohraničena klikaticími se liniemi, mezi nimiž se nachází dvě vedlejší inskripce a pět prázdných okének obdélníkového tvaru. Je možné, že v tomto případě byl pro kameny, které zrovna neúčinkovaly ve hře, vyhrazen právě tento prostor.



Obr. 14: Deska *XII scripta* z Karthága (podle Schädler 1995, 88, Fig. 7b)

### 6.3. Latinské nápisy na *XII scripta*

Ze všech dochovaných hracích desek této hry zhruba polovina nese v odpovídajícím počtu znaků latinský text. Tyto desky reflektují život v římském prostředí, zejména vojenské úspěchy, *circus* nebo každodenní záležitosti. Jejich účelem bylo kromě zajištění komunikace mezi lidmi i předání zprávy v podobě krátkých přísloví nebo varování. Schamber se pokusil nashromáždit co nejvíce známých desek *duodecim scripta* a ve své práci je rozdělil do kategorií podle druhů nápisů, které nastínil již Max Ihm.<sup>90</sup> V jeho tabulce jsou zahrnuty i stručné texty stejného charakteru, avšak dochované např. na *turricule* na vrhání kostek nebo v samotných verších dvanácti méně známých básníků v souborném díle *Anthologia latina*.<sup>91</sup>

<sup>89</sup> SCHÄDLER 1995, 80.

<sup>90</sup> IHM 1890; SCHAMBER 2009, 44–51, APP.B.

<sup>91</sup> Každý z *poetae latini minores* napsal po jednom verši, který svou strukturou odpovídá nápisům na *XII scripta*. Tyto verše jsou nadepsané *De ratione tabulae singuli versus senis verbis et litteris*, tedy Jednotlivé verše o šesti slovech a šesti

Tato podkapitola obsahuje výčet kategorií latinských nápisů. Jednotlivé fenomény jsou předvedeny na příkladech desek, které se dochovaly buď celé, anebo jejichž nápisy lze zcela zrekonstruovat. Jako zdroj informací a ilustrací posloužily práce odkazující na starší studie nápisů na herních deskách A. Ferruy, které se mi nepodařilo sehnat.

### Výsměšné nápisy

Celkem jedna třetina nashromážděných nápisů se vyznačuje shazováním nebo výsměšnými narážkami na adresu (většinou poraženého) hráče. Typickým rysem této skupiny je opakování slov: *SURGERE* (zvedni se), *LEVARE* (povstaň), *RECEDE* (odejdi), *NESCIS LUDERE* (neumíš hrát) a *VICTUS* (poražený). Hrací desky tohoto typu se přímo vysmívají hráči kvůli jeho neschopnosti hrát a vyzývají jej, aby na své místo pustil někoho zkušenějšího: *DA-LUSO RI-LOCU* (dej místo hráči). Tyto narážky se neobejdou ani bez oslovení *IDIOTA* (neznalče).<sup>92</sup> To vyvolává dojem, že u této hry nebylo primárním cílem vyhrát peníze, nýbrž poměřit své síly se stejně zkušeným hráčem. Otázkou zůstává, zda takové texty měly nezkušené hráče odradit nebo je naopak vyprovokovat k tomu, aby hru pojali jako výzvu a té se postavili čelem. Dále, jestli funkce textu měla být aplikována na stav před hrou nebo až na její výsledek. Naproti tomu existují i desky, které nabádají lidi, aby si zahráli s přáteli jen tak pro zábavu a tím zlepšili své dovednosti. Vesměs všechny příklady s přáteli jsou pozitivně naladěné a vůbec neodkazují na peníze, což ale nevylučuje možnou soutěživost účastníků.

#### **Obr. č. 15:**

**Materiál:** mramor

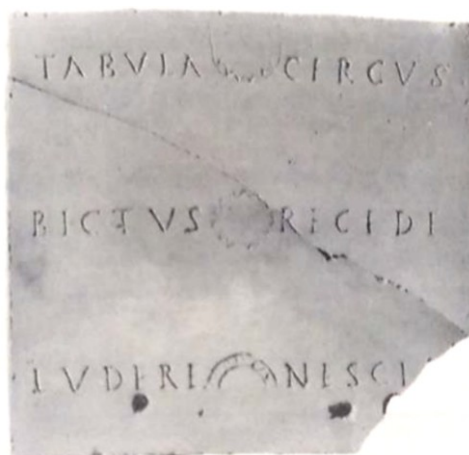
**Místo nálezů:** Katakomby Priscilly, Řím

**Datace:** 2. – 5. stol.

**Rozměry:** 70 x 70 cm

**Nápis:** *TABULA CIRCUS*  
*BICTUS RECEDE*  
*LUDERE NESCI[S]*

**Překlad:** Hra je *circus*,  
ty, jenžs prohrál, odejdi,  
hrát neumíš!



písmenech o tom, jak se má správně hrát *tabula*. Vzhledem k okolnostem přenosu významu slova *tabula* a rozdělení na šest slov po šesti písmenech, je bezpečné říci, že jedná o *duodecim scripta*. Doba činnosti těchto básníků se obvykle datuje do 4. nebo 5. stol., avšak o jejich životě není mnoho známo.

<sup>92</sup> Idiota – z řeckého ἰδιώτης, pův. soukromník, znalec, opak zkušeného odborníka.

**Středový symbol:** prázdný kruh

**Umístění:** Katakomby Domitilly

**Zdroj:** Petrivelli 2015, 69, cat. 22.

**Obr. č. 16:**

**Materiál:** mramor

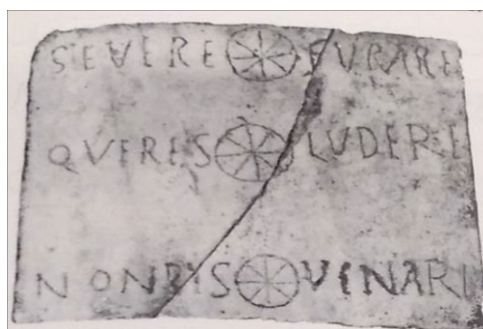
**Místo nálezů:** Katakomby sv. Tekly, Řím

**Datace:** ? - 3. stol.

**Rozměry:** 46 x 62 x 2,5 cm

**Nápis:**  
*SEVERE FURARE*  
*QUERES LUDERE*  
*NONBIS VENARI*

**Překlad:** Vážně<sup>93</sup> kradeš!  
Máš přece hrát  
a ne lovit!



**Středový symbol:** kruh rozdělený liniemi do osmi výsečí

**Umístění:** Katakomby sv. Tekly

**Zdroj:** Petrivelli 2015, 90, cat. 40.

### Hra jako circus

*Duodecim scripta* je definována jako závodní hra, při níž bylo cílem objet hrací plochu dříve než soupeř. Okolo hráčů obvykle stál dav diváků, který s nadšením podporoval svého favorita, což se mnohdy neobešlo bez hazardu. Podobnou situaci bylo možné vidět i při závodech v *circu*, kde lidé sázeli na své oblíbené závodníky. Tuto skutečnost si uvědomovali i Římané, protože od určitého časového bodu v historii k němu začali deskovou hru přirovnávat. Atmosféru podobnou *circu* proto imitují i texty na deskách, v nichž se opakují slovní spojení *CIRCUS PLENUS* (plný *circus*) a *CLAMOR INGENS/MAGNUS* (velký křik).

**Obr. č. 17:**

**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** Porta Portese, Řím

**Rozměry:** 82,5 x 36,8 cm

<sup>93</sup> *Severe* by také mohlo představovat oslovení muže jménem Severus.

**Nápis:** CIRCUS PLENUS  
CLAMOR INGENS  
IANVAE TE[-----]

**Překlad:** Plný *circus*,  
velký křik,  
dveře (...).



**Středový symbol:** šesticípá rozeta v kruhu

**Umístění:** British Museum (muz. č. 1892,0121.1)

**Zdroj:** British Museum

### Obr. č. 18:

**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** Campo Verano, Řím

**Datace:** pol. 4. stol.

**Rozměry:** 43,5 x 29 cm

**Nápis:** [CIRCUS] PLENUS  
CLAMOR MANNUS  
[E]UCENI VINCAS

**Překlad:** Plný *circus*,  
velký křik,  
kéž vyhraješ, Eugene!



**Středový symbol:** prázdný kruh

**Umístění:** Basilica di San Lorenzo

**Zdroj:** Petrivelli 2015, 62, cat. 16.

### Oslavné nápisy

Slovy *VELOCI LUSORI DICITE LAUDES* (chvalte rychlého hráče) se vyznačuje několik desek nalezených převážně v římských katakombách, které spadají do skupiny pochvalných nebo oslavných nápisů (z lat. *laudo*, angl. *applause*). Mezi nimi se objevují i konjunktivní tvary slovesa *vincere*, dodávající hráčům odvalu – *SEMPER VINCAS* (kéž vždy vyhraješ). Výrazným prvkem této skupiny je použití staršího tvaru *BELOCI* namísto *VELOCI*. Tento jazykový jev se vyskytuje v různých slovech i na jiných deskách.

### Nápisy s přírodní tematikou

Méně početná skupina desek, jejíž nálezy spadají zejména do oblasti Říma a Neapole, se vyznačuje přírodními motivy. Zde převládá ptačí tematika, konkrétně opakující se slovní spojení *MERULA CANTAT* (kos zpívá), *TURDUS STUPET* (drozd trne/žasne) a *AUCEPS CAPTAT* (ptáčník chytá). Odkazy na ptactvo zde působí jako metafora pro hru jako takovou. Zpívající ptáci představují dav přihlížejících, kteří nahlas podporují nebo případně i sází na svého favorita. Trnouchý drozd je znehybněný hráč, jehož kámen stojí o samotě a nemůže utéci svému soupeři, ptáčnickovi, který se ho právě chystá zajmout. Jiný nápis na hrací desce místo o ptácích hovoří o chytání ryb na Baiském břehu.

#### **.Obr. č. 19:**

**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** Řím

**Datace:** poč. 4. stol.

**Rozměry:** 52 x 80 x 9 cm

**Nápis:** *[AUCEPS CAPTAT]*  
*MERULU [CANTAT]*  
*TURDUS STUPET*

**Překlad:** Ptáčník chytá,  
kos zpívá,  
drozd trne.



**Středový symbol:** zřejmě kříž v kruhu

**Umístění:** Museo Nazionale romano alle Terme di Diocleziano

**Zdroj:** Petrivelli 2015, 86, cat. 37.

### Nápisy náboženského charakteru

Mezi náboženské nápisy na deskách patří ty, které oslovují nadlidské bytosti jako například Fortunu, Apollona nebo Kastora a Pollydeuka. Vedle nich se vyskytují i texty promlouvající přímo ke Kristovi nebo s odkazem na otce a syna svaté trojice. Sem zařadil Schamber i hrací desku nalezenou na římské lokalitě Thuburbo Maius nedaleko Karthága. Její text se od ostatních liší tím, že autor (podle obsahu zřejmě voják) nepromlouvá k žádnému božstvu, nýbrž přímo ke své vlasti:

**Obr. č. 20:**

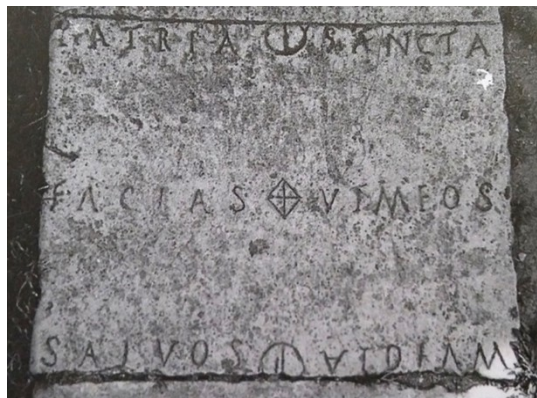
**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** Thuburbo Maius

**Datace:** 2. – 4. stol.

**Nápis:** *PATRIA SANCTA*  
*FACIAS UT MEOS*  
*SALVOS VIDEAM*

**Překlad:** Posvátná vlasti,  
dej, ať své  
lidi uvidím naživu!



**Středový symbol:** proškrtnutý kosočtverec, krajové symboly rozpůlené kruhy

**Zdroj:** Widura 2015, 117, Abb. 37.

**Vítězné nápisy**

Sedm vítězných nápisů zaznamenává porážku nepřátelských kmenů nebo národů. Pomineme-li archeologický kontext nálezů, je díky této informaci možné vymezit časový úsek, ve kterém byla daná hra vyrobena. Pokud říká *PARTHI OCCISI*, je pravděpodobné, že vznikla po některé porážce Parthů. K upřesnění časového horizontu mohou sloužit informace na dalším řádku. Většinou jsou ale výpovědi na deskách obecného rázu a datace v takových případech není možná. Po porážce jednoho nebo více nepřátel obvykle následuje *ITALIA* nebo *LATINA GAUDES* (raduj se Itálie/národe Latinů). Všechny dochované vítězné nápisy na deskách v závěru vyzývají římský lid ke hraní imperativní formulí *LUDITE ROMANI* (hrajte Římané). V jiné variantě jsou vyzýváni ke hraní (*LUDANT*) nebo je již zajištěno jejich bezpečí (*SECURI*).

**Obr. č. 21:**

**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** katakomby Marca a Marcellina, Řím

**Datace:** 3. – 4. stol.<sup>94</sup>

**Rozměry:** 64 x 90 cm

**Nápis:** *PARTHI OCCISI*  
*BRITT[O] VICTUS*



<sup>94</sup> Tato konkrétní deska zřejmě odkazuje na vítězství Galeria nad Parthy a Constantia nad Brity v roce 296. HORN 1989, 158.



*LUDIT[E R]OMANI*

**Překlad:** Parthové padli,  
Britové jsou poraženi,  
hrajte, Římané!

**Středový symbol:** chybí, krajový symbol tvoří zakřivená linie

**Zdroj:** Petrivelli 2015, 46, cat. 2.

### Desky pro začátečníky

Klíčovým slovem „ostatní“ označil Schamber hrací desky, které svým obsahem nespádají do žádné z vyjmenovaných kategorií. Na tomto místě si dovoluji vyjádřit svůj nesouhlas s jeho rozhodnutím. Desky s nápisy *VENARI LAVARI RIDERE LUDERE OCCEST VIVERE* (lovit, mýt se, smát se, hrát, to jest žít!) se podle mého názoru dají zařadit do skupiny říkadelských, jelikož jejich obsah má všeobecnou platnost. Na druhou stranu bych zde ponechala desky s jednoduchým značením, jejichž pole jsou značena po sobě jdoucími písmeny abecedy, ale skupinu namísto „ostatní“ definovala jako desky určené jako pomůcka pro začátečníky. Značení tohoto druhu jsou velmi důležitým zdrojem k pochopení principu celé hry (viz kap. 5.2.1). Nejznámějším zástupcem této skupiny je výše zmíněná hrací deska z Ostie s opakujícími se pěti počátečními písmeny abecedy v šesti řadách. Na jiných jde o prvních šest nebo všechna písmena abecedy popořadě (*ABCDEF*).

#### **Obr. č. 22:**

**Materiál:** mramor

**Místo nálezů:** Ostia

**Datace:** neznámá

**Rozměry:** nespecifikovány

**Nápis:** *CCCCC BBBBB*  
*AAAAA AAAAA*  
*DDDDD EEEEE*



**Středový symbol:** prázdný kruh

**Umístění:** Museo Archeologico di Ostia

**Zdroj:** Austin 1934a, 33; Petrivelli 2015, 94, cat. 44.

## Přísloví a rčení

Poslední skupinu nápisů tvoří přísloví a krátké vzkazy, které čerpají ze životních zkušeností a mohou v sobě skrývat varování před případnou ztrátou majetku při prohře a naopak. Tyto promluvy stejně jako u výsměšných nápisů oslovují hráče (případně diváka) přímo nebo jej indikativně seznamují se situací, která má všeobecnou platnost.

Na tomto místě je důležité připomenout, že žádná z výše zmíněných skupin se nedá definovat jednoznačně. Důvodem je častý přesah obsahu textu z jedné kategorie do druhé. Za společné mají slovo *ludus* (hra), které se na deskách opakuje nejčastěji v odvozeninách v podobě *ludere* (hrát) a *lusor* (hráč). Dalším společným znakem pro velké množství nápisů jsou drobné odchylky, které se projevují častou záměnou písmen B za V ve slovech *VELOCI*, *NABIGE* nebo C za G u *EUCENI*. Vzhledem ke skutečnosti, že se tyto odchylky vyskytují na deskách ze všech koutů římského světa, je třeba vyloučit možnost lokálního fenoménu. Obdobně je nelze zařadit ani do přesného časového horizontu, protože u spousty desek byl ztracen jejich původní kontext. Přesto přetrvává možnost, že autor dané desky zaznamenal výpověď přesně tak, jak ji slyšel. Písmena na deskách dále mohou být proházena (*BICUTS – VICTUS*), což může být výsledkem autorovy nedbalosti nebo neznalosti jazyka. V rámci zasazení do předem daného schématu šest slov o šesti písmenech je častým jevem výskyt více slov v jednom úseku (*SI-TIBI*) nebo přímý přesah delšího slova z jednoho řádku do druhého (*DA-LUSO RI-LOCU*).

## 7. Hrací kameny

Římané označovali hrací kameny latinským slovem *calculi*,<sup>95</sup> jindy podle charakteru deskové hry i *milites* nebo *latrones*. Již na egyptských vyobrazeních je patrná existence několika druhů hracích prostředků. Zatímco na lokalitách převládají nálezy kamenů a žetonů, vzácnější byly figurky v podobě stylizovaných zvířecích těl. Uměle vytvořené hrací kameny mají kruhový základ, ale jejich velikost ani tvar nejsou konstantní. Průměr základny nálezů z Vindonissy, jejichž celkový počet činí přes 800 jednotek kamenů, se pohybuje v rozmezí 9 – 25 mm. Tloušťka tamních skleněných kamenů, které jsou zaoblené a vytažené do výšky, bývá 6 – 7 mm. Naopak zploštělé kostěné bývají pouze 1 – 4,5 mm silné.<sup>96</sup>

Odkazy na skleněné hrací kameny se vyskytují v mnoha antických literárních pramenech a archeologické nálezy pouze potvrzují jejich oblíbenost.<sup>97</sup> O jejich výrobě se ale prameny nezmiňují. Anton Kisa se domnívá, že byly vedlejším produktem sklářské výroby, kdy tekuté sklo bylo odkapáváno na mramorovou nebo jinou hladkou podložku a posléze zdobeno rozetovým vzorem.<sup>98</sup> Průměrná váha skleněných kamenů se pohybuje okolo 2,5 g a závisí na mnoha faktorech, jako jsou vzduchové bubliny nebo příměsi kovových prvků.<sup>99</sup> Z toho důvodu jsou žluté neprůsvitné kameny těžší než ostatní, protože obsahují uměle vytvořený pigment tzv. neapolskou žlut, složeninu antimonu a olova. Kromě malého procenta žlutých kamenů se v Římě vyskytovaly ještě tyrkysové, avšak nejrozšířenější byla barva bílá. Z tmavých odstínů, které doplňovaly sadu pro dva hráče, převažuje černá barva, dále modrá a zelená. Kameny jsou zpravidla jednobarevné, zřídka pruhované, mramorované nebo kropenaté. U početnějších nálezů se vyskytuje více barev najednou, které jsou zastoupeny v nerovnoměrném množství. Například ve flavijském hrobu ve Winchesteru se nacházelo 12 kamenů bílých, 4 černé a 2 modré. Oproti tomu jeden z největších depotů hracích kamenů pochází z Perugie a obsahoval 816 skleněných kamenů bílé, modré a žluté barvy.<sup>100</sup> Zřídka se pohromadě vyskytují kompletní sady pouze dvou barev kamenů, jako bylo při vzácném nálezu patnácti slonovinových a patnácti ebenových kamenů v Qustulu.<sup>101</sup>

Kosti a rohovina mají mezi hracími kameny menší zastoupení než kameny skleněné. Jejich velikost závisí na druhu kosti, ze které byly vyřezány. Menší průměr mají kameny v podobě tenkých plátků, u nichž byl řez veden napříč dlouhou kostí. Jinou možností bylo

<sup>95</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.62.

<sup>96</sup> HOLLIGER 1983, 5.

<sup>97</sup> Ovidius, *Ars Amatoria*, II.207; *Laus Pisonis*, 193.

<sup>98</sup> KISA 1908, 141.

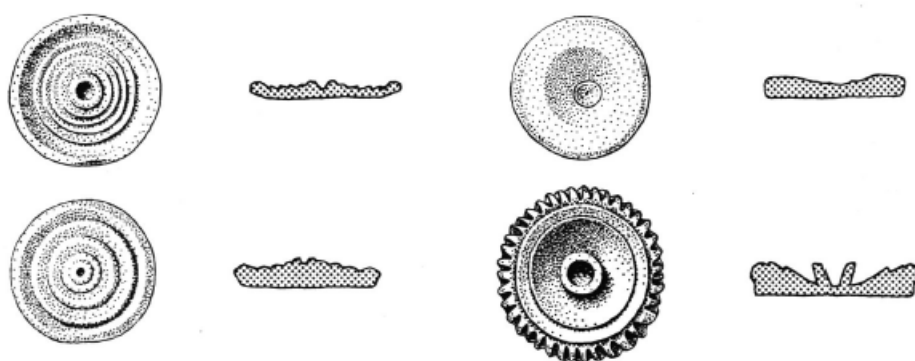
<sup>99</sup> HOLLIGER 1983, 5–7.

<sup>100</sup> HOLLIGER 1983, 13.

<sup>101</sup> EMERY 1948, 46.

z dlouhých kostí podélně vyřezat dlouhé plátky a z nich odřezat jednotlivé kameny. Místy je na kostěných kamenech rozpoznatelná okostice, ale jinak je povrch z obou stran opracovaný do hladka. Kromě dlouhých kostí byly zpracovávány i záprstní kůstky velkých užitkových zvířat, které našly uplatnění i při výrobě hracích kostek. Vedle skla a kostí byly nalezeny i hrací kameny keramické nebo vzácnější ze slonoviny či ebenového dřeva. Bohatší vrstvy obyvatel si mohly dovolit nahradit kameny zlatými či stříbrnými mincemi, zatímco méně nároční hráči si vystačili s obyčejnými oblázky.

Běžným dekoračním prvkem na plochých hracích kamenech jsou vyryté koncentrické drážky, které mohou v profilu vytvářet schůdky nebo různě nakloněné plošky, klesající buď do středu anebo směrem ven (obr. 23). Centrálním prvkem bývají vyhloubené důlky s vytaženým okrajem, které v případě, že jsou osamocené bez další dekorace, připomínají pokličku. Okraje kamenů mohou být zdobené jemným vroubkováním. Malé procento kostěných hracích kamenů je označeno inskripcemi. Jejich bližší specifikace a zároveň interpretace je obtížná, protože mnohdy nelze v daných rytinách najít žádný systém. Rozpoznatelné shluky písmen mohou mít význam vlastnických značek: *MAN*, *TISSO*, *FLORI* aj. Můžeme se setkat i se stylizovanými větvemi, konkrétně palmovou větévkou, která se vyskytuje i na deskách spolu se zkratkou PF – *palma felix/feliciter*. Kameny s tímto motivem mohly představovat šťastný kámen přinášející svému majiteli vítězství.<sup>102</sup> Jiné inskripce mohou představovat římské číslice a tak značit hodnotu hracího kamene, pokud to bylo v dané deskové hře třeba.

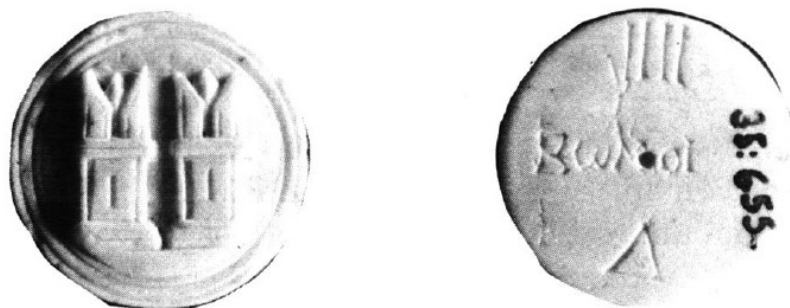


Obr. 23: Kostěné hrací kameny z depotu ve Vindonisse (podle Holliger 1983, 8, Abb. 2)

<sup>102</sup> HOLLIGER 1983, 7–11.

## 7.1. Alexandrijské hrací kameny

Označení alexandrijské kameny nese množství hracích kamenů, jejichž výrobním centrem byla Alexandrie. Tato skupina se vyznačuje specifickou oboustrannou výzdobou kamenů a dvojjazyčným označením. Na svrchní straně se nachází stylizované vyobrazení (zřejmě alexandrijských) staveb, pamětihodností nebo různých starověkých božstev s odpovídajícími atributy. S těmito obrazy jsou úzce spojena řecká slova na zadní straně, která jsou navíc doprovázena číslicemi od 1 do 15.<sup>103</sup> V horní části zadní strany kamene je daná hodnota zapsaná římskou číslicí, zatímco ve spodní části číslicí řeckou. Zřejmě se nejedná o hodnotu kamene jako takového ale pouze sériové číslo kamene v určité sadě. Toto číslování odpovídá předpokládanému počtu patnácti kamenů pro jednoho hráče ve hře *duodecim scripta* (viz kapitola 5.2.1). Skupina alexandrijských hracích kamenů se datuje do konce vlády Ptolemaiovců a počátku římské nadvlády, tedy přibližně do rozmezí let 45 př. n. l – 68 n. l. Nelze s jistotou určit, zda byly tyto kameny míněny pro jednu specifickou deskovou hru, ale jejich značení v přesném rozmezí patnácti čísel naznačuje, že by primárně mohly náležet ke hře *duodecim scripta*, jež byla oblíbenou kratochvílí nejen v samotném Římě, ale i v jeho provinciích. Většina alexandrijských kamenů byla nalezena právě v Alexandrii a jejím blízkém okolí, dále v Pompejích, a oblastech severního a východního Středomoří. Ojedinelý nález tohoto typu hracího kamene severně od Alp pochází z Vindonissy (obr. 24). Tento kus ze slonoviny o průměru 2,85 cm má na svrchní straně dvě stavby připomínající oltáře. Druhá strana nese dvojjazyčnou číslici 4 a řecký nápis *βωμοί* (oltáře).<sup>104</sup>



Obr. 24: Alexandrijský hrací kámen z Vindonissy. Přední a zadní strana. (podle Holliger 1983, 11, Abb. 4)

<sup>103</sup> AUSTIN 1935, 81.

<sup>104</sup> HOLLIGER 1983, 11.

## 8. Hrací kostky

Historicky první kostky byly čtyřstěnné a měly podobu buď malých tyčinek, vyrobených ze dřeva a dlouhých kostí zvířat, nebo zvířecích záprstních kůstek (*astragaly, tali*). Jejich strany byly očíslovány a kombinace padlých hodnot dostaly jména podle římských bohů, lidí či zvířat. Jednička znamenala „psa“, nejnižší a zároveň nešťastnou hodnotu, šestka se nazývala „stařec“ a nejpříznivější kombinace hodnot byla „Venuše“ – 1, 3, 4 a 5.<sup>105</sup> Oblíbené byly kostky polyedrické nebo atypického tvaru v podobě skrčených stylizovaných lidských postav, ale nejrozšířenější byly kostky kvadratické. Tradiční šestistěnná kostka, jaká se používá v klasických deskových hrách i v dnešní době, měla díky svému tvaru latinské označení *tessera* anebo *alea*. Jak již bylo zmíněno výše, význam pojmu *alea* se postupem času přenesl z jedné kostky na celou skupinu hazardních deskových her, v nichž právě kostky hrály hlavní roli. Římské kostky již znají kanonické rozložení hodnot, kdy součet hodnot na dvou protilehlých stěnách dává celkový počet sedm. I zde existují výjimky, např. hodnoty na kostce z Nennigu nad Moselou nemají ve svém rozložení žádný systém. Tato kostka je navíc se svými 11 cm<sup>3</sup> jednou z největších dochovaných. Průměrná velikost nálezů se pohybuje mezi 1 – 1,5 cm<sup>3</sup>. Existují i kostky menších rozměrů, z nichž nejmenší s celými 0,5 cm<sup>3</sup> pochází spolu se zbytky neurčité dřevěné hrací desky z hrobu z počátku 3. stol. z německého Sontheimu na řece Brenz.<sup>106</sup>

### 8.1. Materiály a výroba kostěných hracích kostek

Literární prameny neposkytují o výrobě hracích kostek žádné informace. Zato lze s jistotou říci, že byly součástí řemeslné produkce, ačkoli nebylo těžké vyrobit si vlastní. V katakombách Domitilly v Římě byl totiž odkryt hrob výrobce hracích kostek (*artifex artis tessellariae lusoriae*).<sup>107</sup> Běžným materiálem pro výrobu hracích kostek byly kosti užitkových zvířat. Dále se v archeologických kontextech nachází i kostky z paroží, bronzu, olova nebo i vzácných kovů – Petronius ve svém románu *Satyrikon* zmiňuje kostky z kamene, který svými optickými vlastnostmi připomíná krystal (viz kapitola 4). Na základě metod experimentální archeologie a důkladného pozorování nálezů, je možné rozlišit několik možných postupů výroby kostěných kvadratických kostek:<sup>108</sup>

1) Z jednoho kusu - kostka byla vyřezána z plné části zvířecí kosti. Oblíbené byly klouby

<sup>105</sup> Isidor, *Etymologie*, XVIII.64.

<sup>106</sup> HRNČIARIK 2002, 138.

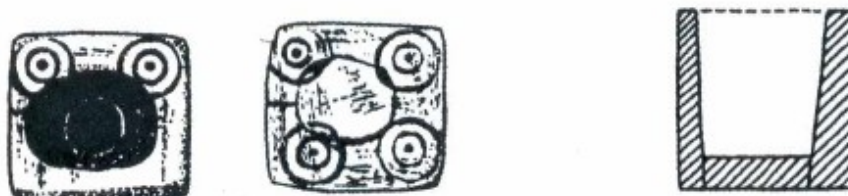
<sup>107</sup> SAALFELD 1883, 73.

<sup>108</sup> HRNČIARIK 2002, 137.

a záprstní kosti větších užitkových zvířat. Ty byly posléze odstraněním zakulacených částí a následnými vyhlazovacími technikami zpracovány do kvadratické formy.

2) Z duté kosti s výplní – základní tvar kostky byl vyříznut z duté dlouhé kosti a vnitřek posléze vyplněn částmi jiných kostí tak, že na některých nálezech je přechod mezi dutou kostí a výplní stěží rozpoznatelný.

3) Z kostěných destiček – kostka byla sestavena ze šesti různě velkých kostěných plátků.



Obr. 25: Kostka z duté kosti s výplní zdobená koncentrickými kruhy, Vindonissa (podle Hrnčiarik 2002, 2, Abb. 1c)

Je pravděpodobné, že kost jako surový materiál musela být nejprve změkčena, aby se tak předešlo jejímu štěpení nebo lámaní během samotného zpracování. Do vytvarovaných a opracovaných kostek byly posléze vyryty spirály či koncentrické kruhy v počtu odpovídajícím hodnotě dané strany. Vzhledem k přesnému a nepřerušovanému vedení jednotlivých kružnic na mnoha nálezech se předpokládá užití specializovaných rydel a kružidel. Alternativu ve značení představují slova, která počtem písmen odpovídají hodnotě dané strany (*EST* = 3, *ORTI* = 4). Jak již bylo zmíněno, součet protilehlých stran dával obvykle číslo sedm.

## 8.2. *Fritillus*

Klasickou pomůckou k míchání kostek byl v antickém Římě *fritillus*, předmět cylindrického tvaru, který v podstatě dnes známe jako vrhací pohárek nebo kalíšek na kostky.<sup>109</sup> Jeden z hlavních důvodů jeho zavedení bylo podvádění, které bylo na denním pořádku a jemuž bylo třeba předejít. Lanciani ve svém článku píše, že se mu do rukou dostala neronovská mince, která byla rozpůlena a následně na jedné straně zatěžkána, aby svému majiteli zajistila vítězství ve hře *capita aut navim* (u nás „panna nebo orel“).<sup>110</sup> Na základě tohoto objevu přišel s teorií, že horliví hráči mohli podobným způsobem upravovat i hrací kostky. Toho bylo možné dosáhnout zatěžkáním olovem nebo jiným kovem té strany kostky,

<sup>109</sup> Horatius zaznamenal označení *phimus*. Horatius, *Sermones*, II.7.17.

<sup>110</sup> Řekové tuto hru hráli s mušlemi. LANCIANI 1892, 100–103.

kteřá nesla nejnižší hodnotu. Ta při vrhu dopadla na hrací desku a na vrchu zůstala nejvyšší hodnota. Na první pohled efektivní způsob, jak si zajistit vítězství, na druhý, ne vždy se hráčům povedlo hodit kostky tak, aby zatěžkaná strana hrála v jejich prospěch.

### 8.3. *Pyrgus*

Novým římským nástrojem, který měl zabránit pletichaření s kostkami, byl upravený *fritillus*, vyobrazený na kopiích Philocalova kalendáře roku 354 (obr. 26).<sup>111</sup> Konkrétně se jedná o ilustrované zobrazení měsíce prosince, v němž jako v jediném bylo dovoleno hrát hazardní hry. Vedle něho se nachází dvě hrací kostky, z čehož se dá přepokládat, že již ve 4. století si lidé vystačili se dvěma místo se třemi kostkami. K této změně zřejmě došlo v důsledku postupného přechodu hrací plochy z *XII scripta* na *tabula* a několik století trvalo, než se nadobro uchytila. Zde je třeba připomenout, že císař Zeno v 5. století hrál ještě se třemi kostkami. Díky své formě v podobě čtyřstěnné věže dostal tento předmět označení *turricula* nebo *pyrgus* (z řec. πύργος).<sup>112</sup> Na vrcholu „věžičky“ byl otvor, do kterého se házely kostky. Ty posléze padaly přes systém vnitřních přepážek, čímž se promíchaly, a ve spodní části věže vypadly stylizovaným vyústěním – většinou po miniaturních schůdkkách nebo nakloněné rovině – ven (obr. 27).

Nejstarší písemný záznam o tomto předmětu pochází z 2. pol. 1. stol. od Martiala<sup>113</sup>, avšak archeologické nálezy včetně ikonografických zobrazení pochází až ze 4. stol. a to pouze z římských provincií. Z dosavadních nálezů jsou pouze dva zachovány úplně, zbytek tvoří fragmenty. Historicky první nález *pyrgu* byl učiněn v Qustulu, kde byl součástí pohřební výbavy spolu s hrou *duodecim scripta* (obr. 28). Fragmenty dřevěného *pyrgu* o výšce 16 cm se stříbrnými komponenty se nacházely spolu s kameny a zbytky koženého váčku přímo pod



Obr. 26: Ilustrace měsíce prosince k Philocalovu kalendáři roku 354

<sup>111</sup> SCHÄDLER 1995, 80; HORN 1989, 151, Abb.15.

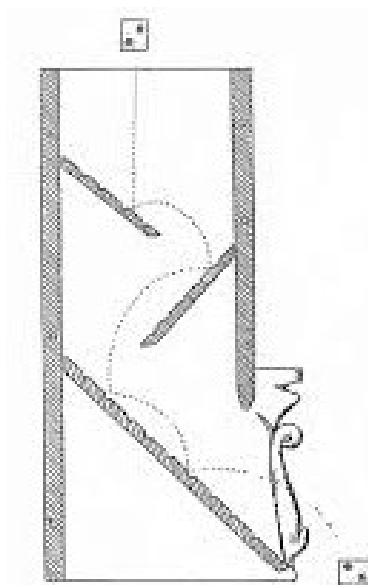
<sup>112</sup> Isidor uvádí druhou možnost původu slova *pyrgus* od slovesa *pergere* (vrhat). Isidor, *Etymologie*, XVIII.61.

<sup>113</sup> Martialis, *Epigrammata*, XIV.16.



hrací deskou.<sup>114</sup> Rekonstrukce později odhalila jeho původní podobu, avšak z dostupných zdrojů a zastaralých fotografií není možné kompletně popsat jeho výzdobu. Nápadným motivem je půlměsíc při svrchním okraji přední strany, po jehož stranách jsou dva kruhové otvory. Dále je patrné dekorativní vyústění ve spodní části věže, v podobě dvou stylizovaných delfínů po obou stranách.

Druhým nálezem je 22,5 cm vysoký a 9,5 cm široký měděný *pyrgus* nalezený v římské *villa rustica* blízko německého Froitzheimu.<sup>115</sup> Podobně jako předchozí má i tento vyústění lemované dvěma stylizovanými delfíny směřujícími hlavou dolů. Patrné jsou jejich velké oči a zvýraznění šupin a ploutví (obr. 30). Nad vyústěním se nachází tři úzké otvory na zavěšení zvonečků, které zazvonily pokaždé, když kostky vypadly ven. Rohy „věžičky“ pak byly zdobeny bronzovými borovicovými šiškami. Dvě z nich o délce 5 a 5,7 cm včetně jednoho poškozeného zvonečku (obr. 29) byly nalezeny v bezprostřední blízkosti *turriculy*. Na přední straně se nachází vítězný nápis: *PICTOS VICTOS HOSTIS DELETA LUDITE SECURI* (Piktové jsou poraženi, nepřítel vyhlazen, hrajte v bezpečí). Nápadně podobné rozvržení nápisu (šest slov o šesti písmenech) jako u *duodecim scripta* potvrzuje teorie, že *pyrgus* obecně náležel k tomuto typu hry.



Obr. 27: Schéma vnitřních přepážek qustulského *pyrgu* (podle Horn 1989, 152, Abb.16)



Obr. 28: *Pyrgus* z královské hrobky v Qustulu (podle Emery 1948, Plate 32b)

<sup>114</sup> EMERY 1948, 46.

<sup>115</sup> SCHÄDLER 1995, 80–81; HORN 1989, 139–160.

Není ovšem vyloučeno, že by tato „věžička“ byla přítomna i u jiných her s kostkami. Velikost písmen se pohybuje v rozmezí 1,5 – 1,8 cm. Díky konkrétní historické informaci o porážce Piktů obsažené v nápisu je možné vymezit časový úsek vzniku tohoto předmětu. Předpokládá se, že tento konkrétní *pyrgus* odkazuje na úspěchy císaře Constance z let 342 – 343 anebo na Valentiniánovu kampaň proti Piktům z let 368 – 369. Tuto dataci podporuje i ostatní výzdoba stěn *pyrgu*, vyhotovená v tzv. *opus interrasile*.<sup>116</sup> Těsně pod horním okrajem zbylých třech stran se nachází druhý méně patrný nápis: *UTERE FELIX VIVAS* (užívej a šťastně žij).

Další známý *pyrgus*, jehož pravá podstata byla objasněna teprve před deseti lety R. Cobbettem, pochází z anglické lokality Richborough.<sup>117</sup> Jediné, co se z něho dochovalo, jsou fragmenty kostěných plátů, které byly pravděpodobně přibity na základní dřevěnou konstrukci věžičky. Tyto fragmenty byly nalezeny v příkopu vně západních hradeb římské pevnosti z konce 3. století a jsou dekorovány mělce vyrytými rozetami, které jej nepochybně spojují se hrou *duodecim scripta*, jelikož rozety byly pro hrací desky této hry oblíbeným motivem, jak bylo zmíněno v kapitole 6.2.



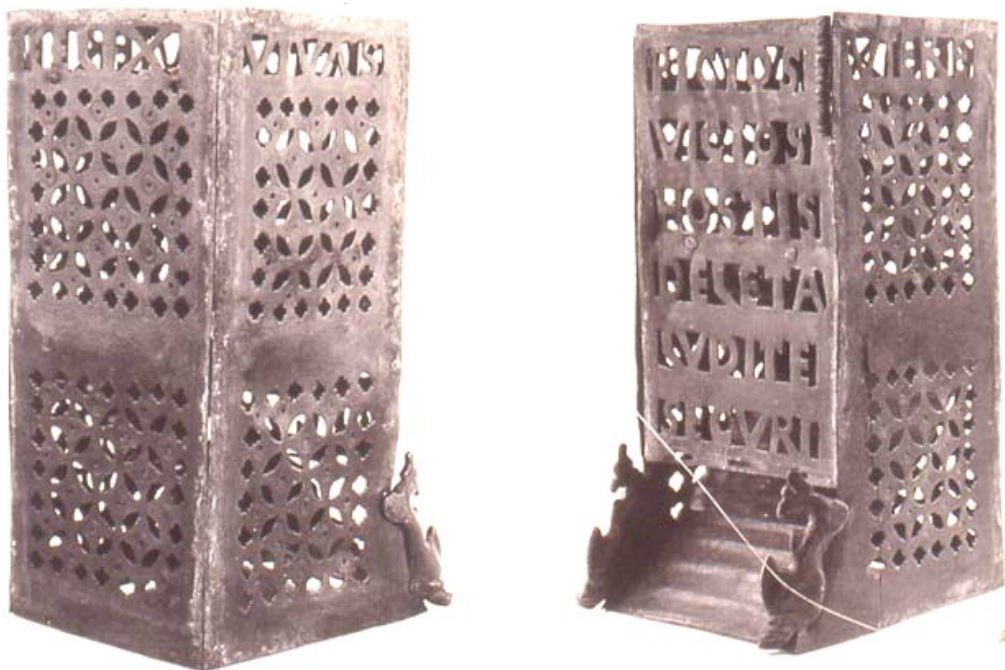
Obr. 29: Bronzové šišky a zvoneček (podle Horn 1989, 144, Abb.5)

<sup>116</sup> *Opus interrasile* je výzdobný styl založený na prolamování dekoračních prvků do kovu. Tato technika byla typická pro šperkařství pozdně římské doby. HORN 1989, 159.

<sup>117</sup> COBBETT 2008, 219.



Obr. 30: Delfini u vyústění *pyrgu* z Froitzheimu (podle Horn 1989, 149, Abb.3a-b)



Obr. 31: Měděný *pyrgus* z Froitzheimu (podle Horn 1989, 142, Abb.3; 143, Abb.4)

## 9. Vyobrazení stolních a deskových her v římském umění

Tato kapitola obsahuje známá ikonografická vyobrazení římských stolních a deskových her nashromážděná z dostupných zdrojů. U některých příkladů nelze vzhledem k míře poškození materiálu určit konkrétní typ vyobrazené hry. Jejich celkový počet je obdobně malý jako počet literárních pramenů. Čistě římské hry jsou vyobrazené na několika nástěnných malbách, které pocházejí z hospodského prostředí. V *tavernae* či *cauponae* římských měst zdobily stěny jednotlivých místností jako součást dekoračních pásů zachycujících scény z každodenního hospodského života. Fresky bývají doplněny textem, volně umístěným nad hlavami aktérů, čímž vytvářejí jakési nástěnné „komiksy“. U některých výjevů lze předpokládat, že na sebe chronologicky navazují, jiné stojí zcela samostatně. Podle Clarka tento druh tzv. *arte plebea* vznikl na přání majitele daného podniku, aby tím zpříjemnil pobyt svým hostům a pobavil je groteskností vyobrazených situací.<sup>118</sup>

Hospodské nástěnné malby a mozaiky pocházející z římských provincií zachycují jako hráče deskových her pouze muže. Ženy jsou vyobrazeny pouze v souvislosti s astragaly, které byly spojovány s bohyní Afrodíté či Venuší. Vzhledem k jejich věšteckému využití mladé dívky házely astragaly, aby tak vložily svůj život do rukou náhody a zjistily svůj osud. Na astragaly se pohlíželo jako na nevinnou dětskou hru, zatímco *duodecim scripta* či bitevní hry typu *latrunculi* byly určeny pro muže jakožto zkušené válečníky a strategy. Literární prameny se o ženách v souvislosti s hazardními hrami nevyjadřují.

Stolní a deskové hry v plastice zastupuje skupina dětí a mladých dívek s astragaly. Kromě sochy chlapce, který se zahryzává do končetiny svého protihráče, jenž se nedochoval, jsou všechno ostatní dívky. Dvě mladé ženy, které jsou zřejmě zároveň i nymfami, a dívka v útlém věku jsou zachyceny ve stejné poloze. Všechny tři sedí na zemi a opírají se o levou ruku, zatímco pravou mají nataženou v gestu, které naznačuje, že ze své dlaně vypustily nějaký předmět. U nejmladší z nich jsou jako u jediné dochované astragaly. Na základě podobnosti těchto postav se předpokládá, že původně byly astragaly součástí i soch mladých nymf, které byly nalezeny v Sallustiových zahradách.<sup>119</sup>

---

<sup>118</sup> CLARKE 1998/8, 28.

<sup>119</sup> HARTSWICK 2008, 116.

**Obr. 32: Bronzové zrcadlo z Praeneste**

**Materiál:** bronz

**Místo nálezu:** Praeneste (Palestrina)

**Datace:** 3. – 2. stol. př. n. l.

**Rozměry:** délka 30,3 cm; průměr 10,16 cm

**Hra:** *XII scripta*

**Nápis:** *OPEINOD DEVINCAM TED* = Myslím, že jsem tě porazil/a

**Popis:** Muž a žena sedí u hry *duodecim scripta*. Hrací deska, značená dvanácti rovnoběžnými čarami, je rozložená na stolku před nimi. Nalevo od mladíkovy hlavy je nápis *OPEINOD*, který pokračuje z dívčiny pravé strany slovy *DEVINCAM TED*. Původcem této věty je zřejmě muž, jehož levá ruka je pozvednuta ve vysvětlujícím gestu a jeho oči jsou upřené na společnici, zatímco dívčina hlava je lehce sklopená při pohledu na prohranou partii.

**Umístění:** British Museum (muz. č. 1898,0716.4)

**Zdroj:** British Museum – Collection Search



**Obr. 33:**     **Nástěnná malba z Caupona Salvius**

**Místo nálezu:** Caupona Salvius, Pompeje

**Datace:**       62 – 79 n. l.

**Rozměry:**     cca 50 cm<sup>2</sup>

**Hra:**           nelze určit (zřejmě *XII scripta*)

**Nápis:**         *EXSI* = Vyhrál jsem; *NON TRIA DUAS EST* = Nejsou to tři ale dvě

**Popis:**         Nástěnná malba ve 4. pompejském stylu je součástí souvislého pásu, na kterém jsou vyobrazeny čtyři scény z hospodského života. Třetí scéna zachycuje dva muže, kteří sedí naproti sobě na stoličkách a na kolenou mají položenou hrací desku. Muž vlevo drží v pozdvihnuté levici *fritillus* a nad jeho hlavou je latinské slovo *EXSI*, obvykle překládané jako „vyhrál jsem.“ Vzhledem k předpokládané povaze hry jako *XII scripta*, při níž bylo cílem dostat z hrací desky všechny své kameny, by se toto slovo dalo doslova přeložit také jako „vyšel jsem“. Druhý muž prstem pravé ruky ukazuje na hrací plochu a upozorňuje svého soupeře na jeho nepozornost slovy *NON TRIA DUAS EST*, tedy ve smyslu „nehodil jsi tři ale dva“. Předpokládá se, že tato scéna pokračuje ve čtvrtém obraze, kde se dva muži perou a třetí muž (zřejmě majitel podniku nebo pověřený otrok) je napomíná, aby šli ven, pokud se chtějí bít. Vzhledem ke špatnému stavu této fresky nelze s jistotou určit, zda se jedná o hráče z předchozího výjevu nebo samostatné stojící obraz.

**Umístění:** Museo Archeologico Nazionale di Napoli

**Zdroj:** CLARKE 1988/9, 33.



**Obr. 34:**     **Nástěnná malba z Pompejí, 4 muži u hry**

**Místo nálezů:** *osteria* u Via di Mercurio, Pompeje

**Datace:**       1. stol. n. l.

**Rozměry:**     neznámé

**Hra:**           nelze určit (zřejmě *duodecim scripta*)

**Popis:**        Jedna ze třinácti fresek zadní místnosti *osteria*, které zachycují hospodské scény. V centru dění jsou dva muži, kteří hrají hru na stole mezi nimi. Muž vpravo postává, zatímco jeho soupeř vlevo je usazen na stoličce. Obě ruce má pozvednuté, ale předměty, které drží, nelze specifikovat. Mohlo by se jednat o *fritillus*, váček na kameny anebo nápoj. Na pozadí stojí další dva muži, kteří celé hře přihlížejí a zřejmě sázejí na vítěze.

**Umístění:** *in situ*

**Zdroj:** VROMA – Image Archive



**Obr. 35:**     **Létó, Niobé a Leukippovny**

**Materiál:**     mramor

**Místo nálezu:** Herculaneum

**Datace:**       1. stol. n. l.

**Hra:**            *astragaloi/tali*

**Nápis:**         ΝΙΟΒΗ, ΛΗΤΩ, ΑΓΛΑΙΗ, ΦΟΙΒΗ, ΙΛΕΑΙΡΑ (jména vyobrazených postav);  
ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΑΘΗΝΑΙΟΣ ΕΓΡΑΦΕΝ (jméno malíře)

**Popis:**         Malba na mramoru zachycuje královnu Niobé, jak je postrkována Foibé vpřed, zřejmě aby se omluvila bohyni Létó. Ve spodní části výjevu si Agláia a Hilaira hrají s astragaly.<sup>120</sup> V levé horní části obrazu je podpis malíře Alexandra z Athén.

**Umístění:** Museo Archeologico Nazionale di Napoli

**Zdroj:** VROMA – Image archive



<sup>120</sup> Konkrétně se jedná o vyobrazení astragalové hry zvané *penthelitha*, při níž bylo úkolem jednou rukou do vzduchu vyhodit astragaly a co nejvíce jich pochytat na svrchní stranu té samé ruky.



**Obr. 36: Freska Médey**

**Místo nálezu:** peristyl domu Dioskurů, Pompeje

**Datace:** 62 – 79 n. l.

**Hra:** *astragaloi/tali*

**Popis:** Freska ve 4. pompejském stylu vyobrazuje Médeu před vraždou svých synů. V jejích očích se zračí smutek nad budoucím činem a v levé ruce třímá krátký meč, zatímco nic netušící chlapci si hrají s astragaly. V pozadí stojí jejich učitel. Námět je přejatý z fresky Timomacha Byzantského.

**Umístění:** Museo Archeologico Nazionale di Napoli

**Zdroj:** Museo Archeologico Nazionale di Napoli



**Obr. 37:**     **Mozaika z Thysdru**

**Místo nálezu:** Thysdrus (El Djem), Tunis

**Datace:**       2. – 3. stol. n. l.

**Rozměry:**     67 x 62 cm

**Hra:**           *XII scripta*

**Popis:**       Výjev zachycuje tři sedící muže (muž uprostřed zřejmě stojí, protože u jeho nohou není vidět žádné sedátko), kteří mají na kolenou položenou hrací desku. Na desce jsou rozpoznatelné kameny v odstínech modré a zelené barvy. Mezi kameny se nachází i kostky, ukazující hodnotu šest a tři. Na základě vyobrazení kamenů ve společnosti kostek lze spolehlivě říci, že se jedná o hru *duodecim scripta*.

**Umístění:** Bardo National Museum, Tunis

**Zdroj:** HORN 1989, 148; KAMMOUN 2015, Fig. 2



**Obr. 38:**     **Mozaika z Karthága**

**Místo nálezu:** římská villa, Karthágo

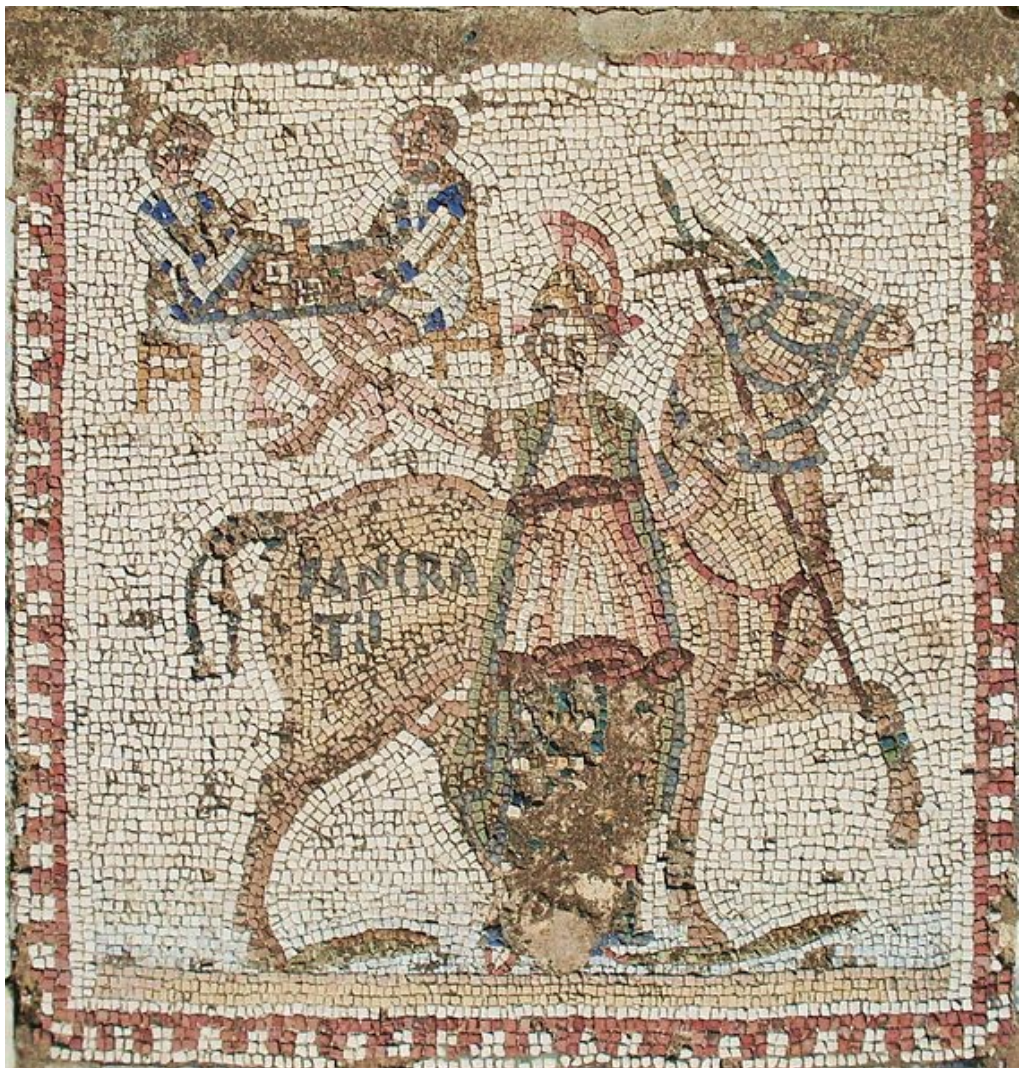
**Datace:**       2. pol. 3. stol. n. l.

**Hra:**           *XII scripta/tabula*

**Popis:**        Centrální motivem mozaiky je závodní kůň s jezdcem. Na pozadí v levém horním rohu se nachází dva hráči odění v bílo-modrých tunikách. Oba sedí na stoličkách a na kolenou mají herní desku s rozloženými kameny bílé a černé barvy. Uprostřed desky je patrná *turricula/pyrgus* a dvě hrací kostky.

**Umístění:** *in situ*

**Zdroj:** HORN 1989, 148; KAMMOUN 2015, Fig. 4.



### **Obr. 39 – 41: Lovecká mozaika Megalopsychia**

**Místo nálezu:** Daphne u Antiochie nad Orontem

**Datace:** 450 – 469

**Hra:** *XII scripta/tabula*

**Popis:** Centrálním motivem mozaiky o rozměrech 7 x 7,20 m je medailon s hlavou Megalopsychie, ztělesnění velkorysosti. Okolo ní jsou volně roztroušeni lovci s divokými zvířaty v krajině. Lov lemuje pás výjevů z každodenního života lidí, z nichž dva zachycují muže u hry. Oba výjevy mají stejnou kompozici. Dva muži sedí naproti sobě na stoličkách, uprostřed je hrací deska s rozloženými kameny a *turriculou*. Nahrbený muž vlevo je zachycen z profilu, zatímco jeho protihráč je zachycen z tří čtvrtěčního pohledu zřepedu. Jediný rozdíl mezi oběma scénami je, že zatímco na jedné hráč vlevo zdvihá prst pravé ruky a druhý se chystá hodit své kostky do *turriculy*, na druhé jsou jejich činnosti prohozeny.

**Umístění:** Antakya Archaeological Museum

**Zdroj:** HORN 1989, 148; Yakto mosaic Photo Gallery by Dick Osseman



**Obr. 42:**     Dívky s astragalů

**Materiál:**    terakota

**Místo nálezu:** Capua

**Datace:**       330 – 300 př. n. l.

**Rozměry:**     výška 21 cm; šířka 24,4 cm; hloubka 12,5 cm

**Hra:**           *astragaloi/tali*

**Popis:**        Terakotová skupina představuje dvě dívky, které klečí naproti sobě a v rukou drží několik *astragaloi*. Obě postavy jsou vyrobeny z několika samostatně vypracovaných částí spojených ještě před výpalem. Každá má vespod čep, který pasuje do otvoru v kvadratické podstavě, postavy se tak dají snadno vyjmout. Dívce vlevo chybí pravá ruka od zápěstí. Místy pozorovatelná původní polychromie.

**Umístění:** British Museum (muz. č. 1867,0510.1)

**Zdroj:** British Museum - Collection Search



**Obr. 43:**     **Nymfa hrající astragaly č.1**

**Materiál:**     mramor

**Místo nálezu:** Zahrady Sallustiovy, Řím

**Datace:**       1. – 2. stol.

**Rozměry:**     výška 63,5 cm

**Hra:**           *astragaloi/tali*

**Popis:**       Dívka s odhaleným ňadrem je podle luku ležícího pod její levou rukou tradičně identifikována jako nymfa bohyně Artemis/Diany. Její pravá ruka je nastavena, jako by právě vypustila nějaký předmět, avšak ten zcela chybí. Nalezená spolu s druhou sochou nymfy ve stejné poloze. Winckelmann obě sochy interpretoval jako dívky s astragaly.

**Umístění:** British Museum (muz. č. 1805,0703.13)

**Zdroj:** British Museum – Collection Search



**Obr. 44:**     **Nymfa hrající astragalů č.2**

**Materiál:**     mramor

**Místo nálezů:** Zahrady Sallustiovy, Řím

**Datace:**       1. – 2. stol.

**Rozměry:**     výška 68,5 cm; šířka 70 cm;

**Hra:**           *astragaloi/tali*

**Popis:**       Dívka pravděpodobně představuje nymfu bohyně Artemis/Diany. Pod levou rukou, o kterou se zároveň opírá, má položený luk a levá je nastavena obdobně jako u nymfy č. 1. Nymfa byla původně identifikována Winckelmannem jako dívka s astragalem, ale ten chybí.

**Umístění:** Wallmodenova sbírka (Göttingen)

**Zdroj:** HARTSWICK 2004, 117, Fig.3.25



**Obr. 45:**     **Dívka s astragalů**

**Materiál:**     mramor

**Místo nálezu:** Caelius, Řím

**Datace:**       2. stol.

**Hra:**           *astragaloi/tali*

**Popis:**       Římská kopie helénistického díla představuje dívku v útlém věku, která sedí na zemi. Pravá ruka je zobrazena po hodu astragalu, zatímco pod levou rukou, o kterou se opírá, má schované zbylé kůstky. Její vlasy jsou stažené do pevného účesu, zatímco tunika jí spadá z levého ramene ve stejném stylu jako u vyobrazení výše zmíněných nymf.

**Umístění:** Pergamon Museum (Staatlichen Museen zu Berlin)

**Zdroj:** VROMA – Image Archive





**Obr. 46:**     **Tzv. Kanibal**

**Materiál:**     mramor

**Místo nálezu:** Titovy lázně, Řím

**Datace:**       cca 1. stol.

**Rozměry:**     výška 68,6 cm; šířka 90 cm

**Hra:**           *astragaloi/tali*

**Popis:**        Sedící chlapec zakusující se do končetiny svého protivníka dal název této soše „kanibal“. Původně součást skupiny mramorových soch dvou chlapců zápasících u hry *astragaloi/tali*, které se nachází u chlapcových nohou. Zřejmě římská kopie helénistického sousoší zřejmě podle Polykleita, které podle Plinia stávalo právě v Titových lázních.

**Umístění:** British Museum (muz. č. 1805,0703.7)

**Zdroj:** British Museum – Collection Search



## 10. *Leges de aleatoribus*

První pokusy o regulaci míry provozovaného hazardu v podobě zákonů o hazardních hrách (*leges de aleatoribus*) se objevily již za republiky. Jednu z nejstarších narážek na ně nacházíme na počátku 2. stol. př. n. l. u Plauta, který ve své komedii *Miles gloriosus* označuje hru v kostky za nezákonnou.<sup>121</sup> O přesné podobě těchto senátních usnesení omezujících hraní deskových her víme jen to, že bylo dovoleno sázet pouze na takové aktivity, které posilovaly nebo zlepšovaly dovednosti a ducha. Lidé se tedy mohli svobodně bez omezení věnovat sportovním anebo takovým deskovým hrám, u kterých nebylo za potřebí hracích kostek, neboť převážně na jejich hodnoty se sázelo. Jména těchto zákonů zaznamenal východořímský císař Justinián v souboru spisů antických právníků pod názvem *Digesta*. Nejstarší z nich, *Lex Titia de aleatoribus*, pravděpodobně pochází z 2. stol. př. n. l. Mladší *Lex Cornelia* z roku 81 př. n. l. je zřejmě jedním ze Sullových zákonů a poslední *Lex Publicia* pochází z rozmezí let 75 – 50 př. n. l.

Historik Suetonius poukazuje na skutečnost, že hraní hazardních her bylo zakázáno již v době Augustově, avšak s výjimkou období Saturnálií.<sup>122</sup> Dluhy, které vznikly během těchto slavností, nebyly vymahatelné, ale za jiných okolností bylo možné někoho žalovat za okradení ve hře. Toto ustanovení se týkalo hráčů jako přímých účastníků hry, zatímco člověk, jenž při takové hře přijímal sázky, na žalobu neměl žádný nárok. Pokud byl ve hře poražen otrok, jeho pán měl právo na vítězi vymáhat ztracenou částku jakožto jeho vlastní majetek, s nímž bylo bez jeho vědomí naloženo. Trestné bylo nejen porušení zákona o hraní na veřejnosti ale i použití násilí během hry, za což bylo považováno i přinucení někoho ke hře nebo udržení u ní v případě opakující se prohry. Trestem za porušení mohlo být uvržení do dolů, veřejné vězení anebo pokuta ve výši čtyřnásobku vsazené částky. V rámci hostin bylo možné bezstarostně hrát o jídlo na stole. Ačkoli císař Justinián považoval umění deskových her za starobylou záležitost, uvědomoval si, jak přispívá k úpadku lidské morálky. V roce 529 proto zakázal jakékoli hraní hazardních her nejen na veřejnosti ale i v soukromí.<sup>123</sup>

---

<sup>121</sup> Plautus, *Miles Gloriosus*, II.2.9.

<sup>122</sup> Suetonius, *De vita caesarum*, II.71.

<sup>123</sup> Iust, *Digesta*, XI.5; Iust. *Codex* III.43.

## 11. Hráči na císařském trůně

Provozování hazardních her bylo v Římě několikrát omezeno zákonem, ale málokoho to odradilo od hraní, samotné císaře nevyjímaje. Nejvíce informací o císařských zálibách v deskových hrách se nachází v Suetoniových Životopisech dvanácti císařů. Jsou to stručné poznámky, které odhalují zájmy jednotlivých panovníků a poukazují na fakt, že to byli lidé s vášní pro stolní hry stejně velkou, jakou měli všichni ostatní. Ne každý císař ale uměl hrát se vší ctností podle pravidel a z jejich paláců se tak stávala hráčská doupata.

Augustus byl údajně jeden z mála čestných císařů, protože hrával poctivě a čistě pro potěšení až do svého stáří.<sup>124</sup> Ačkoli ho to jeví v lepším světle, měl ve zvyku hrát nejen během Saturnálií, ale i během jiných svátků a všedních dnů. Častokrát úmyslně prohrál, aby tak projevil svou velkorysost vůči svým hostům a přátelům. Peníze po nich posléze nevymáhal. Svým přátelům spoluhodovníkům měl ve zvyku posílat určitý obnos pro případ, že by se jim chtělo zakusit štěstí ve hře. Stejnou částku v hodnotě dvě stě padesát denárů poslal i své dceři Julii, což sám napsal v jednom ze svých dopisů. V jiném se zmínil, že s přáteli upravili pravidla kostek tak, že když někdo hodil „psa“ nebo „šestku“, musel přidat do banku za každou kostku po denáru. Pokud někomu padla „Venuše“, dostal všechny peníze. Tyto drobné úpravy měly sloužit ke zpestření celé hry. Velmi vášnivým hráčem byl i císař Claudius.<sup>125</sup> Jeho oblíbenou zálibou byly kostky, kvůli kterým nechal upravit svůj vůz a hrací desku tak, aby při hře na cestách nevznikl na hrací desce zmatek. O kostkách dokonce napsal pojednání *De arte aleae* (O umění hry v kostky), ale to se nedochovalo. I přesto se dá předpokládat, že obsahovalo důležité informace nejen o hře v kostky samotné, ale poskytlo by náhled i na hry příbuzné.

Caligula při hře často podváděl a mnohdy se přestal ovládat. Stalo se, že uprostřed hry nechal zatknout dva náhodně kolem jdoucí jezdce a na místě s okamžitou platností zabavil jejich veškerý majetek.<sup>126</sup> Nero údajně sázel rovných čtyři sta sesterciů na jeden bod na kostce. Protože měl rád koně, tak jako figurky používal kvadrigy vyřezané ze slonoviny, což bylo luxusní zboží, které si nemohl dovolit úplně každý.<sup>127</sup> V neposlední řadě i Commodus propadl hazardu natolik, že na něj dolehla finanční tíseň. Aby zpět nabyl ztracené peníze, naplánoval fiktivní diplomatickou návštěvu Afriky a zažádal o finanční podporu. Jakmile ale od státu obdržel peníze na cestu, všechny je promrhal v dalších hrách.<sup>128</sup>

---

<sup>124</sup> Suet., *De vita caesarum*, II.71.

<sup>125</sup> Suet., *De vita caesarum*, V.33.

<sup>126</sup> Suet., *De vita caesarum*, IV.41.

<sup>127</sup> Suet., *De vita caesarum*, VI.22.

<sup>128</sup> LANCIANI 1892, 104.

Císaři nebyli jediní představitelé státu, kteří rádi riskovali. Patřili mezi ně i přední politikové nebo jiní významní muži jak třeba P. Mucius Scaevola nebo Lucius Verus, o němž se tvrdí, že byl jedním z největších hráčů Říma. G. Calpurnius Piso, politik 1. stol. př. n. l., byl údajně mistrem ve hře *latrunculi* a svým uměním se stavěl na obdiv, když chodíval hrát na veřejnost.<sup>129</sup> Není vyloučeno, že Chvalozpěv na Pisona byl určen právě jemu. Licinius Denticula, člověk odsouzený za hazard a následně zproštěný viny svým spoluhráčem M. Antoniem, podle Ciceronových slov neváhal hrát ani na *foru*.<sup>130</sup>

---

<sup>129</sup> Lanciani 1892, 102–104.

<sup>130</sup> Cicero, *Philippicae*, II.56.

## Závěr

Hlavním cílem této práce bylo pojmout deskové hry jako nedílnou součást každodenního života lidí v římské společnosti, uvést je do souvislostí v rámci archeologického kontextu a pokusit se vymezit časový horizont existence jednotlivých her a jejich fenoménů. K tomuto cíli bylo možné dojít cestou aplikace informací z antických literárních pramenů na hmotný materiál. Nejstarší zmínka o hře *latrunculi* pochází z 1. stol. př. n. l., z čehož vyplývá, že byla hrána již za republiky. Nálezy jejích desek a herních plánů dokládají existenci této hry ještě ve 4. stol., zejména v evropských provinciích, kde se později *latrunculi* sloučili s místními hrami a umožnily tak vzniknout dalším vývojovým větvím. V případě *duodecim scripta* je první archeologický doklad existence starší než odkazy v literárních pramenech. Bronzové zrcadlo z Praeneste, které beze sporu zachycuje pár u této konkrétní hry, se obvykle datuje do rozmezí 3. a 2. stol. př. n. l. Počet nálezů vyrytých herních plánek nebo desek *duodecim scripta* s nástupem principátu stoupá, ale tato původní verze hry byla od 3. stol. postupně vytlačována novým fenoménem, kterému stačily pouze dvě řady polí. K této změně, tedy vypuštění celé řady znaků, došlo pravděpodobně ve východní nelatinské části impéria v Řecku a Malé Asii, kde byly oblíbeným motivem na deskách geometrické tvary, zatímco na západě byly oblíbené desky s nápisy, jejichž písmena zastupovala jednotlivá hrací políčka. Výjimku tvořily provincie, kde se původní hra vyráběla ještě ve 4. stol. Nová a zároveň jednodušší verze *duodecim scripta*, zřejmě pod názvem *tabula*, zcela vytlačila původní hru a umožnila tak vznik moderním vrhcábům. Důkazem pozdní výroby hracích desek *XII scripta* jsou i nálezy „věžiček“, které nejenže pochází pouze z provincií, ale zároveň se datují do poloviny 4. stol. Výjimku tvoří fragmenty dřevěného *pyrgu* z Richborough, pocházející zřejmě z konce 3. stol.

Další úkolem, který si tato práce vytyčila, bylo porovnat množství literárních pramenů s hmotnými nálezy konkrétních her a určit, do jaké míry si odpovídají. Ovidiův popis hry *terni lapilli* zcela odpovídá hře „mlýnek“ s tisíciletou tradicí. Nejen že herní plánky k této hře jsou nacházeny po celém starověkém světě, Řím nevyjímaje, ale nezměněná pravidla této hry se zachovala až do moderní doby. Přirovnání pravidelného skloňování latinského trojvýchodného adjektiva *albus* gramatika Varrona k pravidelnosti herní plochy bitevní hry s vojáků se hodí spíše na *duodecim scripta* než na *latrunculi*. Obdobně Isidorův popis hry *tabula* je zavádějící, neboť on sám se s původními římskými hrami pravděpodobně vůbec nesešel, s výjimkou hry, která se vyvinula z *XII scripta* po vypuštění celé jedné řady znaků. Ačkoli Isidor působí jako nespolehlivý zdroj v rámci konkrétních her, jeho popis hracích kamenů a vrhacích pohárků v podobě věžičky spolehlivě odpovídá nálezům z Qustulu či

Froitzheimu. Stejně tak i materiály hmotných nálezů potvrzují výpovědi antických literárních pramenů.

Nálezy her a hracích prostředků v provinciích a za hranicemi impéria svědčí o celkové oblíbenosti římských deskových her. Hry putovaly nejen díky legiím, ale i obchodu jako luxusní zboží či v podobě darů, jejichž úkolem bylo napodobit římskou kulturu u místních elit. Nejvíce vyrytých herních plánek se nachází na veřejných místech jak na *forech*, tak i ve vojenských táborech. Jejich výskyt doslova v centru dění dokazuje předpoklad zajištění komunikace mezi lidmi a že ti svůj volný čas trávili právě na veřejnosti. Oproti tomu nálezy her ze soukromých kontextů jsou ojedinělé. Předpokládá se, že pokud se deskové hry vyskytovaly v domácnostech, tak byly dřevěné a podlehly náporu času. Zároveň není vyloučena možnost, že by mramorové desky sekundárně využité v římských katakombách nebyly původně součástí majetku bohatších rodin.

V desáté kapitole bylo představeno nepatrné, ale zároveň co největší množství dochovaných ikonografických zobrazení her v římském umění. Důležitým poznatkem je, že ve středomořských provinciích jsou hry vyobrazeny pouze na mozaikách, zatímco uvnitř římské říše na Apeninském poloostrově se nachází v podobě nástěnných maleb. Zde je důležité podotknout, že všechny výše jmenované fresky pocházejí z vesuvských lokalit. Tato kapitola zároveň přiblížila vztah mužů a žen ke stolním a deskovým hrám. Zatímco literární prameny o této problematice mlčí, nástěnné malby z *tavernae* a mozaiky jasně ukazují, že deskové hry byly určeny výhradně pro muže. Všechny scény zachycují nejméně dva muže uprostřed rozehrané partie. Předpoklad, že římské hry spojené s hazardem nebyly pro ženy, nepřímo potvrzuje i nápis na desce *duodecim scripta*, skrze nějž deska výslovně přeje modrému hráči. Obdobně byla strategická bitevní hra *latrunculi* určena především pro zkušené muže – vojáky, aby si procvičovali nejrůznější bitevní taktiky a strategie. Není náhodou, že více herních plánů této hry pochází právě z provincií, kam se hry dostávaly spolu s legiemi. Pokud ženy hrály tento druh her, tak zřejmě v uzavřených prostorech soukromých domů, což římscí umělci nepovažovali za důležité. Výjimku tvoří scéna vyobrazená na zrcadle z Praeneste, na níž se hry účastní i žena. Mezi tímto zrcadlem a freskami je nejméně dvě stě let rozdíl, což je dost dlouhá doba, během které se mohlo postavení žen vůči deskovým hrám změnit. (V porovnání se staršími egyptskými hrami je třeba uvést, že již královna Nefertari byla zobrazena při hře *senet*, ale hra *mehen* byla spojována pouze s muži.) Dokonce i pohled na deskové hry se během republiky změnil. Kde nejprve představovaly pěstování logického myšlení a strategie, tam později lidé viděli jen hazard a pokles lidské morálky. Ženy nebyly z ikonografického vyobrazení her vypuštěny úplně. Oblíbeným tématem bylo zobrazování

děti a mladých dívek s astragaly či s oříšky. Astragaly, jakožto hra starší než samotný Řím, byly považovány za nevinnou hru určenou pro děti a mládež, která nekazila lidskou morálku tím, že by se během ní hrálo o peníze a docházelo ke ztrátám na majetku. Mladé svobodné dívky jsou do souvislosti s těmito hrami dávány kvůli spojitosti kústek s dávnými věšteckými praktikami. Stejně jako u kostek, vrh astragalů je řízen náhodou, které dívky svěřovaly svůj osud do rukou, aby zjistily svou budoucnost.

Tak jako hrací kameny postoupí ve hře do cíle, tak i tato práce dospěla k tomu svému, ačkoli s jinými výsledky, než které byly očekávány. Zatímco většina otázek byla úspěšně zodpovězena, předpokladem vzniku této práce bylo sestavení katalogu všech nálezů herních desek, což je úkol obtížný a vzhledem k omezené přístupnosti některých zdrojů zcela neproveditelný. Celkové množství dochovaných desek a herních plánek *duodecim scripta* je odhadováno nad dvě stě, přičemž přibližně polovina je charakteristická latinskými nápisy. Z hlediska geografického lze do určité míry rozřadit jednotlivé fenomény ve značení hracích polí, ale z hlediska chronologického to není možné. Množství hracích desek bylo nalezeno mimo svůj původní kontext, buď jako druhotně využitý stavební materiál nebo jako uzávěry *loculi* v římských katakombách, přičemž desky musely být mnohdy kvůli svým rozměrům oříznuty a tím ztratily svou původní podobu. Dalším faktorem, který znemožňuje sestavení kompletní typologie, jsou rané vědecké publikace nerespektující herní desky a vyryté plánky jako hodnotný materiál.

## **Antické prameny**

Anonymus: *Chvalozpěv na Pisona*. Překl. J. Nechutová. In: *Lucanus – Farsalské pole*. Antická knihovna 33. Praha 1976.

Iust. = Flavius Pitrus Sabbatius Iustinianus: *Codex Iustiniani*. Editor: P. Krueger. In: *Codex Iustinianus*. Berlin 1877.

Iust. = Flavius Pitrus Sabbatius Iustinianus: *Digesta*. Fontes Iuris Romani. Editor: M. Skřejpek. In: *Digesta seu pandectae/Digesta neboli pandekty*. Praha 2015.

Isidor ze Sevilly: *Etymologiarum libri viginti*. Překl. D. Korte. In: *Etymologie VIII*. Praha 2002.

Ovidius, *A. A.* = Publius Ovidius Naso: *Ars Amatoria*. Překl. I. Bureš. In: *Umění milovat*. Praha 2006.

Ovidius, *Tristia* = Publius Ovidius Naso: *Žalozpěvy*. Překl. R. Mertlík. In: *Verše z vyhnanství*. Antická knihovna 53. Praha 1985.

Petronius = Gaius Petronius Arbiter: *Satirikon*. Překl. R. Hošek, K. Hrdina, F. Stiebitz. Antická knihovna 9. Praha 1971.

*Poetae latini minores*. Bibliotheca Teubneriana. Editor: Emil Baehrens. Svazek III. Leipzig 1881.

Suetonius = Gaius Suetonius Tranquillus: *Životopisy dvanácti císařů*. Překl. B. Ryba – J. Nechutová. Antická knihovna 24. Praha 1974.

Varro = Marcus Terentius Varro Reatinus. *De lingua latina V-VII*. Překl. L. Pultrová. Praha 2015.

### **Online zdroje antických pramenů:**

The Latin Library. Dostupné online: <<http://www.thelatinlibrary.com/index.html>>



## Seznam použité literatury

- ADAM, A. 1826: *Roman Antiquities: An Account on the Manners and Customs of the Romans*. New York.
- AUSTIN, R. G. 1934: Roman Board Games I. *Greece and Rome IV*, 10, 24–34.
- AUSTIN, R. G. 1934: Zeno's game of τάβλη. *The Journal of Hellenic Studies* 54, 202–205.
- AUSTIN, R. G. 1935: Roman Board Games II. *Greece and Rome IV*, 11, 76–82.
- BECQ de FOUQUIÈRES, L. 1873: *Les Jeux des Anciens*. Paris.
- BELL, R. C. 1960: *Board and Table Games from Many Civilizations*. London.
- BELL, R. C. – ROUECHÉ, C. M. 2007: Graeco – Roman pavement signs and gameboards: a British Museum working typology. In: FINKEL, I. L. (ed.): *Ancient board games in perspective*. Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London, 106–109.
- CLARKE, J. R. 1988/9: Look who's laughing: Humor in tavern painting as index of class and acculturation. *Memoirs of the American Academy in Rome* 43, 27–48.
- CRIST, W. – DUNN-VATURI, A.-E. – De VOOGT, A. 2016: *Ancient Egyptians at Play. Board Games Across Borders*. London.
- COBBETT, R. E. 2008: A Dice Tower from Richborough. *Britannia* 39, 219–236.
- De ROSSI, G. B. 1877: *La Roma sotterranea cristiana*. Roma.
- EMERY, W. B. 1948: *Nubian Treasure. An Account of the Discoveries at Ballana and Qustul*. London.
- FALKENER, E. 1892: *Games Ancient and Oriental and How to Play Them*. London.
- GUHL, E. K. 1896: *The Life of the Greeks and Romans, Described from Antique Monuments*. New York.
- HARTSWICK, K. J. 2004: *The Gardens of Sallust: A Changing Landscape*. Austin.

- HOLMGREN, R. 2004: „Money on the hoof”. The astragalus bone – religion, gaming and primitive money. In: Frizell, B. S. (ed.): *PECUS. Man and animal in antiquity*. Proceedings of the conference at the Swedish Institute in Rome, September 9–12, 2002. Rome, 212–220.
- HOLLIGER, C. – C. 1983: Römische Spielsteine und Brettspiele. *Gesellschaft Pro Vindonissa*, 5–24.
- HORN, H. G. 1989: Si per me misit, nil nisi vota feret. Ein römischer Spierlturm aus Froitzheim. *Bonner Jahrbucher* 189, 139–160.
- HRNČIARIK, E. 2002: Alea iacta est. *Anodos. Studies of the Ancient World*, 137–141.
- HYDE, T. 1694: *Historia nerdiludii, hoc est dicere, trunculorum..* Oxford.
- IHM, M. 1890: Römische Spieltafeln. *Bonner Studien. Aufsätze aus der Altertumswissenschaft Reinhard Kekulé gewidmet*. 223–239.
- KISA, A. 1908: *Das Glas in Altertume*. Leipzig.
- LAMER, H. 1926: Lusoria tabula. *Paulys Real-Encyclopädie XIII*. Stuttgart, 1900.
- LANCIANI, R. 1892: Gambling and Cheating in Ancient Rome. *North American Review* 155, 7–105.
- MAU, A.: *Pompeii its life and art*. Překl. KELSEY, F. W. 1899. London.
- MURRAY, H. J. R. 1952: *History of Board Games other than Chess*. Oxford.
- PETRIVELLI, V. 2014/2015: *Tabulae lusoriae a Roma*. Una ricostruzione dell’ attività ludica presso i Romani. Roma.
- PURCELL, N. 1990: Inscribed Imperial Roman Gaming-boards. In: FINKEL, I. L. (ed.): *Ancient board games in perspective*. Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London, 90–97.
- PURCELL, N. 1995: Literate Games: Roman Urban Society and the Game of Alea. *Past and Present* 147. 3 – 37.
- RICHMOND, J. 1994: The ludus latrunculorum and Laus Pisonis. *Museum Helveticum* 54, 164–178.

- ROUECHÉ, C. 2007: Late Roman and Byzantine game boards at Aphrodisias. In: FINKEL, I. L. (ed.): *Ancient board games in perspective*. Papers from the 1990 British Museum colloquium with additional contributions. London, 100–105.
- SAALFELD, G. A. E. A. 1883: *Der Hellenismus in Latium*. Kulturgeschichtliche Beiträge zur Beurteilung des klassischen Altertums an der Hand der Sprachwissenschaft. Wolfenbüttel.
- SCHÄDLER, U. 1994: Latrunculi. Ein verlorenes strategisches Brettspiel der Römer. *Homo ludens. Der spielende Mensch* 4, 47–67.
- SCHÄDLER, U. 1995: XII Scripta, Alea, Tabula – New Evidence for the Roman History of Backgammon. In: De VOOGT, A. J. (ed.): *New approaches to board games research: Asian origins and future perspectives*. Leiden, 73–98.
- SCHÄDLER, U. 1996: Spielen mit Astragalen. *Archäologischer Anzeiger* 1, 61–73.
- SCHÄDLER, U. 1998: Mancala in Roman Asia Minor. *Journal of Board games studies*, 10–25.
- SCHÄDLER, U. 2007. The doctor’s game – new light on the history of ancient board Games.” In: CRUMMY, P. et al.: *Stanway: an elite burial site at Camulodunum*. London, 359–375.
- SCHÄDLER, U. 2013: Games, Greek and Roman. In: BAGNALL, R. S. et al.: *The Encyclopedia of Ancient History*. Chichester, 2841–2844.
- SCHAMBER, P. 2009: *XII SCRIPTA: Compilation, Analysis and Interpretation*. Greencastle.
- SCHNEIDER, K. 1924: Latrunculorum ludus. *Paulys Real-Encyclopädie XII*. Stuttgart, 980.
- SVOBODA, L. 1974: *Encyklopedie Antiky*. Praha.
- TRIFILO, F. 2011: Movement, Gaming and the Use of Space in the Forum. In: LAURENCE, R. – NEWSOME, D. J. (eds.): *Rome, Ostia, Pompeii: Movement and Space*. Oxford, 312–331.
- WIDURA, A. 2015: SpielRäume. Kulturhistorische Studien zum Brettspiel in archäologischen Kontexten. *Bochumer Forschungen zur Ur- und Frühgeschichtlichen Archäologie* 7. Rahden (Westf.).
- ZAPLETAL, M. 1991: *Velká kniha deskových her*. Praha.

### **Online články a zdroje**

DUNN-VATURI, A.-E. 2014: *Twenty Squares: An Ancient Board Game*. Dostupné online: <<http://www.metmuseum.org/exhibitions/listings/2014/assyrria-to-iberia/blog/posts/twenty-squares>> (navštíveno 19/04/2017).

KAMMOUN, Z. 2015: *Les jeux de ‘dés’ chez les romains en Tunisie*. Dostupné online: <<http://zaherkammoun.com/2015/10/14/les-jeux-de-des-chez-les-romains-en-tunisie/>> (navštíveno 08/052017).

PEARSE, R. 2006: *The Chronography of 354 AD. Part 6: the calendar of Philocalus*. Dostupné online: <[http://www.tertullian.org/fathers/chronography\\_of\\_354\\_06\\_calendar.htm](http://www.tertullian.org/fathers/chronography_of_354_06_calendar.htm)> (navštíveno 16/02/2017).

### **Zdroje obrázků**

The British Museum – Collection search. Dostupné online: <[http://www.britishmuseum.org/research/collection\\_online/search.aspx](http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/search.aspx)>

A Virtual Community for Teaching and Learning Classics – VROMA Image Archive. Dostupné online: <[http://www.vroma.org/images/image\\_search.html](http://www.vroma.org/images/image_search.html)>

Frescoes - Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Dostupné online: <<http://www.museoarcheologiconapoli.it/en/room-and-sections-of-the-exhibition/frescoes/>> (navštíveno 13/04/2017)

Yakto mosaic Photo Gallery by Dick Osseman at pbase.com. Dostupné online: <<http://www.pbase.com/dosseman/yakto>> (navštíveno 12/04/2017).

Skyruk's Photostream: Дуодецим и Felix Sex - Блог Дмитрия Скирюка. Dostupné online: <<http://skyruk.livejournal.com/photo/album/7725/>> (navštíveno 14/04/2017).

## Seznam ilustrací

- Obr. 1:** Dřevěná “královská hra z Uru” s kameny z plochých mušlí, 2600-2400 př. n. l. (British Museum, muz. č. 120834).
- Obr. 2:** Základní herní plán mlýnku a mlýnu (podle Bell 1960, 92, 93).
- Obr. 3:** Papyrus z Der el-Mediny se satirickým výjevem (British Museum, muz. č. EA10016,1).
- Obr. 4:** Herní plán *latrunculi* na schodech Baziliky Iulie (podle Schädler 1994, 49).
- Obr. 5:** Nákres vápencového bloku s plátkem *latrunculi* z Doveru (podle Schädler 1994, 51).
- Obr. 6:** Nákres desky *XII scripta* z katakomb sv. Lorenza (podle Schädler 1995, 87, Fig. 6i).
- Obr. 7:** Herní plány vyryté do severovýchodní dlažby Věže Větrů v Athénách (podle Schädler 1995, 75, Fig. 1).
- Obr. 8:** Mapa s vytyčenými místy nálezů deskových her na Foru Romanu (podle Trifilo 2011, 316, Fig. 13.2).
- Obr. 9:** Hra *XII scripta* na *foru* ve městě Timgad (Dostupné online: <<http://skyruk.livejournal.com/209779.html>>; navštíveno 14/04/2017).
- Obr. 10:** Dřevěná deska *XII scripta* vykládaná slonovinovými destičkami, Qustul. (Dostupné online: <<http://skyruk.livejournal.com/209779.html>>; navštíveno 14/04/2017).
- Obr. 11:** Geometrické tvary jako hrací políčka na deskách *XII scripta*, (zleva) Efesos, Karthágo a Řím (podle Schädler 1995, 79, Fig. 5b; 93, Fig. 11b; De Rossi 1877, 391).
- Obr. 12:** Břečťanové lístky a uzlíky na deskách *XII scripta* z římských katakomb (podle De Rossi 1877 374, 376).
- Obr. 13:** Hrací deska *XII sripta* z Holtu (podle Schädler 1995, 88, Fig. 7a).
- Obr. 14:** Deska *XII scripta* z Karthága (podle Schädler 1995, 88, Fig. 7b).
- Obr. 15:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Petrivelli 2015, 69, cat. 22).
- Obr. 16:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Petrivelli 2015, 90, cat. 40).
- Obr. 17:** Deska *XII scripta* s nápisem (British Museum, muz. č. 1892,0121.1).
- Obr. 18:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Petrivelli 2015, 62, cat. 16).
- Obr. 19:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Petrivelli 2015, 86, cat. 37).
- Obr. 20:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Widura 2015, 117, Abb. 37).
- Obr. 21:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Petrivelli 2015, 46, cat. 2).
- Obr. 22:** Deska *XII scripta* s nápisem (podle Austin 1934a, 33; Petrivelli 2015, 94, cat. 44).
- Obr. 23:** Kostěné krací kameny z depotu ve Vindonisse (podle Holliger 1983, 8, Abb. 2).
- Obr. 24:** Alexandrijský hrací kámen z Vindonissy. Přední a zadní strana. (podle Holliger 1983, 11, Abb. 4).
- Obr. 25:** Kostka z duté kosti s výplní zdobená koncentrickými kruhy, Vindonissa. (podle Hrnčiarik 2002, 2, Abb. 1c).
- Obr. 26:** Ilustrace měsíce prosince k Philocalovu kalendáři roku 354 (podle Horn 1989, 151, Abb. 15).
- Obr. 27:** Schéma vnitřních přepážek qustulského *pyrgu* (podle Horn 1989, 152, Abb.16).
- Obr. 28:** *Pyrgus* z královské hrobky v Qustulu (podle Emery 1948, Plate 32b).
- Obr. 29:** Bronzové šišky a zvoneček (podle Horn 1989, 144, Abb.5).
- Obr. 30:** Delfini u vyústění *pyrgu* z Froitzheimu (podle Horn 1989, 149, Abb.3a-b).
- Obr. 31:** Měďěný *pyrgus* z Froitzheimu (podle Horn 1989, 142, Abb.3; 143, Abb.4).

- Obr. 32:** Bronzové zrcadlo z Praeneste (British Museum, muz. č. 1898,0716.4).
- Obr. 33:** Nástěnná malba z Caupona Salvius (podle Clarke 1988/9, 33).
- Obr. 34:** Nástěnná malba z Pompejí, 4 muži u hry (Dostupné online: <<https://www.pompeiiinpictures.com/pompeiiinpictures/R6/6%2010%2001%20p2.htm>>; navštíveno 13/04/2017).
- Obr. 35:** Létó, Niobé a Leukippovny (Dostupné online: <[http://www.vroma.org/images/mcmanus\\_images/index14.html](http://www.vroma.org/images/mcmanus_images/index14.html)>; navštíveno 13/04/2017).
- Obr. 36:** Freska Médey. (Dostupné online: <<http://www.museoarcheologiconapoli.it/en/room-and-sections-of-the-exhibition/frescoes/>>; navštíveno 13/04/2017).
- Obr. 37:** Mozaika z Thysdru. (Dostupné online: <<http://zaherkammoun.com/2015/10/14/les-jeux-de-des-chez-les-romains-en-tunisie/>>; navštíveno 08/052017).
- Obr. 38:** Mozaika z Karthága (Dostupné online: <<http://zaherkammoun.com/2015/10/14/les-jeux-de-des-chez-les-romains-en-tunisie/>>; navštíveno 08/052017).
- Obr. 39:** Lovecká mozaika Megalopsychia (Dostupné online: <<http://www.pbase.com/dosseman/yakto>>; navštíveno 12/04/2017).
- Obr. 40:** Detail lovecké mozaiky Megalopsychia (Dostupné online: <<http://www.pbase.com/dosseman/yakto>>; navštíveno 12/04/2017).
- Obr. 41:** Detail lovecké mozaiky Megalopsychia (Dostupné online: <<http://www.pbase.com/dosseman/yakto>>; navštíveno 12/04/2017).
- Obr. 42:** Dívky s astragaly (British Museum, muz. č. 1867,0510.1).
- Obr. 43:** Nymfa hrající astragaly č. 1 (British Museum, muz. č. 1805,0703.13).
- Obr. 44:** Nymfa hrající astragaly č. 2 (podle Hartswick 2004, 117, Fig.3.25).
- Obr. 45:** Dívka s astragaly (Dostupné online: <[http://www.vroma.org/images/raia\\_images/index4.html](http://www.vroma.org/images/raia_images/index4.html)>; navštíveno 14/04/2017).
- Obr. 46:** Tzv. kanibal (British Museum, muz. č. 1805,0703.7).