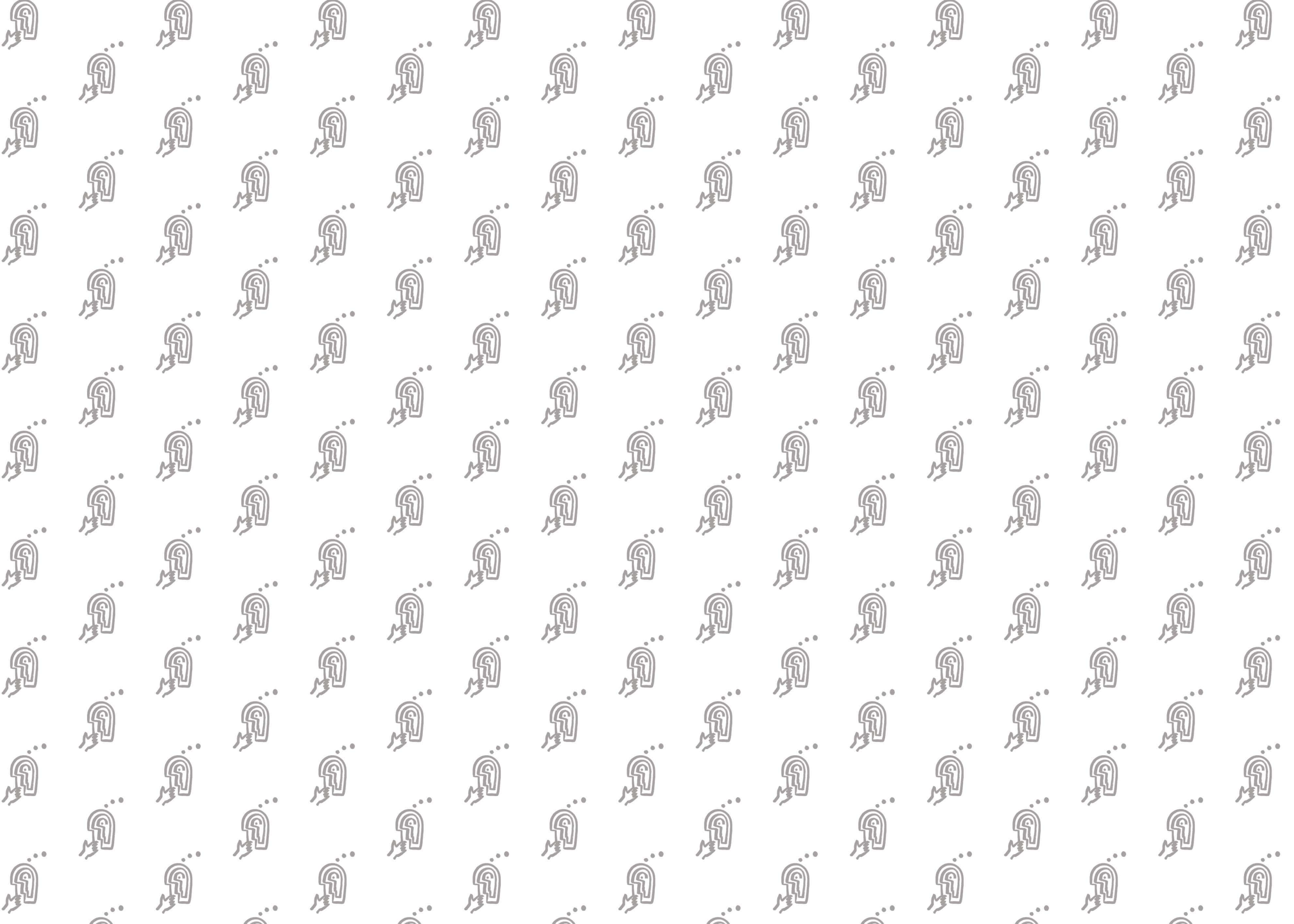


Remigiusz Kopoczek

Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu śląskiego
KATOWICE 2013



Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



NR 3127

Remigiusz Kopoczek

Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych



WYDAWNICTWO
UNIwersytetu ŚLĄSKIEGO
KATOWICE 2013

Redaktor serii: Sztuka i Dydaktyka
Tadeusz Rus

Recenzent
Daniel Kadłubiec

Spis treści

Wstęp • 7 •

U podstaw pojęć „zabawa” i „gra”. Uwagi ogólne • 9 •

Wprowadzenie • 9 •

Ludyzm jako zjawisko historyczne • 10 •

Gry i zabawy w kulturze ludowej. Przykłady z folkloru polskiego • 12 •

Z problematyki klasyfikacji gier i zabaw • 14 •

Gry planszowe • 21 •

Uwagi wstępne • 21 •

Pachisi i jej warianty • 22 •

Tryktrak i gry tryktrakowe • 27 •

Gry spiralne • 33 •

Młynek • 37 •

Go • 42 •

Gry oblężnicze • 45 •

Mankala • 49 •

Szachy i ich odmiany • 52 •

Warcaby • 67 •

Inne gry planszowe z wykorzystaniem szachownicy i warcabnicy • 73 •

Pozostałe gry planszowe • 82 •

Domino oraz inne układanki • 85 •

Karty i gry karciane • 89 •

Historia • 89 •

Gry karciane • 96 •

Systematyka gier według Nikołaja Rozalijewa • 99 •

Pasjanse • 104 •

Gry hazardowe • 107 •

Kości • 108 •

Poker • 109 •

Ruletka • 111 •

Inne gry hazardowe • 113 •

Zakończenie • 115 •

Bibliografia • 117 •

Summary • 119 •

Zusammenfassung • 119 •

Wstęp

Niniejsza książka stanowi w pewnym sensie kompendium wiedzy na temat gier wchodzących w sferę ludzkich zachowań, które określamy pojęciem zabawa. Celem pracy jest zatem zorientowanie Czytelnika w meandrach i różnorodności gier tradycyjnych, które funkcjonowały i w różnej postaci funkcjonują do dziś, które umilały oraz umilają czas wolny dawnego i współczesnego człowieka.

O grach powstało wiele książek o różnym charakterze. Są książki instruujące, jak należy grać w konkretną grę, są i takie, w których autorzy starają się wykazać ambicjami naukowymi, analizując i badając gruntownie istotę powstania i funkcjonowania poszczególnych gier w danym kontekście historycznym i społecznym. Jedno jest istotne: wszyscy w grach starają się dostrzec ważny składnik życia i zachowania człowieka w określonych uwarunkowaniach kulturowych danej epoki. W opracowaniu niniejszym staram się nakreślić historię najbardziej reprezentatywnych gier. Refleksje o nich zawarłem w pięciu rozdziałach. W pierwszym z nich koncentruję się na pojęciach „zabawa” i „gra”. Te dwa określenia w języku polskim (także w innych językach) traktuje się często zamiennie, stąd łatwo o niejasności, zwłaszcza wówczas, gdy grę w postaci przedmiotu lub czynności chcemy postrzegać jako zjawisko ludyczne, funkcjonujące w kulturze w określonym czasie historycznym i określonej przestrzeni geograficznej. Kolejne rozdziały poświęcone są poszczególnym grom. Kolejno omówiłem: gry planszowe, domino oraz inne układanki, karty i gry karciane, wreszcie, na koniec, gry hazardowe. W pracy nie uwzględniłem gier dziecięcych, które współcześnie są bardzo rozpowszechnione i zdominowały świat zabaw dzieci od wieku najmłodszego do młodzieńczego. Są to bowiem zabawy – gry adresowane do dzieci w konkretnym celu, mogą spełniać zatem różne funkcje, na przykład poznawczą (edukacyjną),

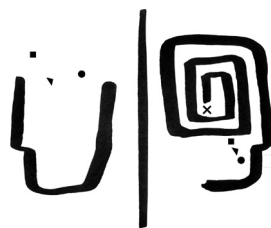
wychowawczą itp.¹ W minionych wiekach z takimi grami o fabule dziecięcej raczej się nie spotykamy, a jeżeli już, pełniły one funkcje gier rodzinnych i były konstruowane w myśl zasad gier przeznaczonych powszechnie dla dorosłych. Przykładem może być gra gęś. To wcale nie oznacza, że gry dla dziecka były niedostępne. Wręcz odwrotnie, dzieci *gros* zabaw, w tym także gry przez naśladownictwo, przejmowały od dorosłych, a więc wnikały w tradycje świata dorosłych i zarazem stały się jej nosicielami, a później przekazicielami tych tradycji. Powiem więcej: już w średniowieczu w sferach wyższych chłopiec od siódmego roku życia w toku kształcenia pod okiem opiekuna musiał – obok nauki jazdy konno, strzelania z łuku – w ramach nabierania ogłady towarzyskiej zapoznawać się z grami w szachy i warcaby. Tę powinność wypełniać musiały później córki rycerzy, ucząc się gry w szachy i inne gry planszowe².

¹ Gry dziecięce współcześnie rozpowszechniają się szczególnie w postaci środków medialnych; liczba tych gier stale wzrasta. Jest to zjawisko bardzo dynamiczne, które należy szczególnie śledzić, a zarazem obszar, który wymaga gruntownych badań naukowych zwłaszcza w wymiarze wieloaspektowym (interdyscyplinarnym).

² R. BUBCZYK: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005, s. 40–41, 45.

U podstaw pojęć „zabawa” i „gra”

Uwagi ogólne



Wprowadzenie

Na wstępie można zadać pytanie: dlaczego w tytule rozdziału zaznaczyłem, że będę się starał pisać równocześnie o zabawach i grach? Po prostu wynika to ze specyfiki i zarazem z bliskości tych zjawisk kulturowych, wśród których granice owych pojęć są bardzo mgliste i często zmienne. Zresztą w niektórych językach pojęcia zabawy i gry mają znaczenie tożsame. Przykładem może być język niemiecki, gdzie *Spiel* oznacza zarówno grę, jak i zabawę, podobnie desygnaty te w języku francuskim przyjmują nazwę *jeu*. Także w języku polskim potocznie nie zawsze precyzyjnie się wyrażamy, uważając nieraz słów „gra” i „zabawa” jako pojęć synonimicznych¹. Należy więc postawić pytanie: w jaki sposób te dwa pojęcia się definiują?

Na pewno zabawa to element kultury w różnej postaci i formie, w którym dostrzegamy aktywność człowieka przez całe jego życie. Po prostu wszyscy lubimy się bawić, i to zarówno dzieci, jak i dorośli. Za twórcę pierwszej teorii zabaw uważa się ojca „przedszkoli” (*Kindergarten*), Friedricha Froebela (1772–1852). Był to niemiecki pedagog, teoretyk i czołowy kreator wychowania przedszkolnego o orientacji humanistycznej. Pisał o zabawie jako o formie najwyższego stopnia rozwoju dziecka, które w tej aktywności ukazuje swoje wnętrze, a także przeżycia. W późniejszym czasie pojawiły się jednak różne teorie zabaw, traktujące je jako pozbywanie się przez dzieci i dorosłych nadmiaru energii, kształtowanie umysłu, umiejętności działania, poznanie stosunków społecznych, sprzyjanie powstawaniu pozytywnych stanów uczuciowych, rozładowywanie napięć emocjonalnych.

¹ Pojęcie „gra” w języku polskim ma znaczenie wielorakie. Por. *Słownik języka polskiego*. Stąd też w niniejszej pracy stosowałem będę w zależności od kontekstu nazwę „gra i zabawa”, mając na myśli obie grupy działań, lub „gra” albo „zabawa”, gdy chodzi o jedną z grup.

Holenderski uczony Johan Huizinga (1872–1945), historyk, eseista i językoznawca, autor często cytowanej książki *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, zalicza zabawy do jednego z możliwych źródeł kultury i stwierdza, iż zabawa jest dobrowolną czynnością, względnie zajęciem, dokonywanym w pewnych ustalonych granicach czasu i przestrzeni według dobrowolnie przyjętych, lecz bezwarunkowo obowiązujących reguł, jest celem sama w sobie, towarzyszy jej uczucie napięcia i radości oraz świadomość „odmienności” od „zwyčajnego” życia². Widzimy w tym twierdzeniu pewną istotną spójność, a może nawet tożsamość pojęć „zabawa” i „gra”. Z polskich uczonych w tym miejscu należy wspomnieć Wincentego Okonia (1914–2011), pedagoga, specjalistę w zakresie dydaktyki i pedeutologii, który w pracy *Zabawa a rzeczywistość* zabawę traktuje jako działalność wykonywaną dla przyjemności i jest to, według autora, kontakt z rzeczywistością w różnych okresach życia człowieka, zapewniający równowagę i harmonię pomiędzy człowiekiem a jego światem³.

Jak zatem należy rozumieć samo pojęcie „gra”? Gra to czynność o ustalonych, skodyfikowanych zasadach, w której udział bierze zwykle kilka osób (rzadziej jedna). Każdą grę charakteryzuje także cel rozgrywki, który może być różny, choć zazwyczaj dotyczy bycia w czymś lepszym od konkurentów. Gry możemy podzielić na kategorie. Wyróżniamy więc gry, w których dominuje czynnik fizyczny człowieka, a więc różnego rodzaju gry sportowe (także zabawy ruchowe, zwłaszcza dziecięce), umysłowe i losowe. Obok tych wszystkich rodzajów (kategorii), których jest na świecie niezliczona ilość, od kilkunastu lat błyskawicznie rozwijają się gry funkcjonujące w wirtualnej rzeczywistości, czyli gry komputerowe.

Ludyzm jako zjawisko historyczne

Generalnie można przyjąć, że gry i zabawy mają związek z kulturą ludyczną i jest to zjawisko, które można zaobserwować już w świecie zwierząt, a od prawników występuje u człowieka, i jest ono w różnych, wręcz niezliczonych postaciach żywe we współczesności.

Patrząc zatem przez pryzmat historii na najdawniejsze gry oraz zabawy i wiążące się z nimi zawody w postaci konkurencji, sięgamy informacji dotyczącej archaicznej kultury. Takie przykłady możemy zaczerp-

² J. HUIZINGA: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1967, s. 48–49.

³ W. OKOŃ: *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa 1987.

nać ze Starego Testamentu, gdzie w Drugiej Księdze Samuelowej Abner mówi do Joaba: „A może wystąpią młodzieńcy i dadzą nam pokaz walki” (2Sm 2,14). Taki pokaz był niczym innym jak walką na śmierć i życie. O rzucaniu losów wspomina się w Biblii. Za przykład niech posłuży rzucanie losów w celu wybrania między dwoma kozłami ofiarnymi. Wzmianka o tym znajduje się w Księdze Kapłańskiej. Jozue rzucał losy w celu przydzielenia ziemi różnym plemionom. Nehemiasz robił podobnie, by zdecydować, kto będzie mieszkał w granicach miasta Jeruzalem, a kto poza nimi. W Nowym Testamencie w Ewangelii św. Marka czytamy: „Potem go ukrzyżowali, rozdzielili Jego szaty, rzucając o nie losy” (Mk 15,24). Apostołowie czynili to samo, gdy mieli wyznaczyć następcę Judasza. Spotyka się również źródła literackie wspominające o różnych grach, na przykład oszczepniczych. Opisy takich gier są fragmentaryczne, wręcz szczątkowe.

Gry wspólne w zasadniczych swych regułach mają charakter antytetyczny. Przeważnie odbywają się pomiędzy dwiema grupami. Chociaż nie jest to zasada, gdyż są zabawy wspólne, będące rodzajem gry, w których nie ma współzawodniczenia, lecz po prostu wspólne, wzajemne uzupełnianie się we współdziałaniu. W grze, obok ogólnych cech zabaw, istnieje napięcie i niepewność. Nieustannie rodzi się pytanie: czy uda się wygrać? Zresztą z tym pytaniem mamy do czynienia już w takich zachowaniach zabawowych, jak stawianie sobie pasjansa, rozwiązywanie krzyżówki. Parę słów należy wspomnieć także o pojęciu wygranej w grze. Jak pisze Huizinga: „Wygrywanie to okazywanie własnej przewagi w wyniku danej gry i wskutek tego wyniku wygrywa się więcej, niż samą tylko grę. Wygrywa się uznanie, zyskuje się zaszczyt, a zaszczyt ten i uznanie w sposób bezpośredni przynoszą korzyść całej grupie, do której wygrywający należy”⁴.

Można zatem stwierdzić, że sukces głównego bohatera lub bohaterów przenosi się na grupę społeczną, daje poczucie chwały zwycięstwa, triumfu. Trwałymi skutkami zwycięstwa są cześć, prestiż. W walce chodziło o to, żeby być pierwszym pod względem siły lub zręczności. Z pomocą sił własnego ciała, a także broni, sprytu, rozumu, a nawet przy użyciu zwykłej pięści, niejednokrotnie podstęp i oszustwa starano się osiągnąć laury niepokonanego⁵. Wspomnieć należy również ważny fakt, iż w społeczeństwie archaicznym każdy sukces związany z zawodami, a w szczególności z igrzyskami o charakterze sakralnym, łączył się z przekonaniem, że właśnie dzięki niemu uzyskuje się błogosławieństwo i łaski dla całej społeczności. Zarazem był to triumf

⁴ J. HUIZINGA: *Homo ludens...*, s. 79.

⁵ Ibidem, s. 81.

dobrych mocy nad siłami zła, co zapewniało powodzenie grupy, która wywalczyła zwycięstwo.

Przyjmując myśl Huizingi, można postawić podstawową tezę, iż idea współzawodnictwa leżała u podstaw życia społecznego od najdawniejszych czasów, i przez to głównie związana jest z naszymi wyobrażeniami o kulturze hellenńskiej. Jakub Burckhardt (1818–1897), szwajcarski historyk literatury i kultury, utworzył nawet słowo „agonalny” na określenie jednej z cech kultury greckiej⁶. Ten termin później przejął historyk Victor Ehrenberg (1891–1976), gdy mówił o przedstawicielach wszelkiego rodzaju sukcesów w igrzyskach. Stąd też prawda jest taka, że z chwilą nastania wielkich, całą Helladę jednoczących igrzysk w Olimpii, na Istmie, w Delfach i Nemei współzawodnictwo stało się pasją życiową Greków⁷.

Gry i zabawy w kulturze ludowej

Przykłady z folkloru polskiego

Spójrzmy jeszcze na gry i zabawy przez pryzmat źródeł folklorystycznych. Najczęściej dotyczą one folkloru dziecięcego, gdyż w kręgu kultury najmłodszych obserwujemy do dziś ich największą zachowawczość. Chociaż analizując gry w aspekcie historycznym, dostrzegamy istotną i ważną dla kultury zmienność, i to głównie funkcjonalną. Otóż zabawy dziecięce często pochodzą od gier osób dorosłych. Ponadto dodać należy, że na specyfikę i charakter gier, i to zarówno dzieci, jak i ludzi starszych, w dużym stopniu wpływ miało środowisko lokalne. Na przykład: na początku na ziemiach polskich mieliśmy do czynienia ze zunifikowaną kulturą, często jednak będącą pod wpływem zjawisk dyfuzyjnych. Z chwilą, gdy powstawały miasta (XIII/XIV wiek), pojawiła się kultura mieszczańska, dosyć hermetyczna w stosunku do audiosfery środowiska wiejskiego. Tak samo w zamkach i pałacach magnackich chętnie sięgano do kosmopolitycznych nowinek zagranicznych. W tej specyfice rozwijały się interesujące nas gry. Zresztą o popularności zabaw i gier w Polsce wśród różnych stanów daje informacje Łukasz Gołębiowski, który we wstępie do swej pracy pisał następująco: „[...] zabawa jest celem gry najprostszej, najlichszej i najwyszukańszej, tysiąc kombinacji za sobą pociągającej. Szuka jej zarówno wiek dziecinny, średni i podeszły, nie

⁶ Agon – w starożytnej Grecji zawody rozgrywane w różnych dziedzinach (sport, poezja, muzyka, teatr) w ramach świąt religijnych.

⁷ Cyt. za: R. BUBCZYK: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005, s. 109–111.

odrzuca późna starość nawet; po trudach i pracy rozrywa się nią w swobodniejszej chwili kmiotek, mieszczanin, kupiec, szlachcic, pan możny”⁸. Jerzy Cieślowski w pracy *Wielka zabawa*⁹ daje kilka przykładów dawnych gier i zabaw. Jedną z nich jest znana w Polsce gra-zabawa dziecięca *Jaworowi ludzie*, która pochodzi z Włoch, gdzie notowana była w roku 1328; w Europie ma około 150 wariantów, znana jest również we wschodniej Afryce, na Madagaskarze i wśród plemion nowogwinejskich. Zabawa ta jest niewątpliwie reliktem obyczajowym, w którym uczestniczyli dorośli, a z biegiem lat stała się ulubioną grą dziecięcą. Oto przykład polski, wariant śpiewany na Śląsku:

Jawor, jawor, jaworowi ludzie!
Co wy tu robicie?
Budujemy mosty dla pana starosty.
Wszystkie dzieci przepuszczamy,
Tylko jedne zatrzymamy¹⁰.

Wariant tej pieśni grany i śpiewany na Wołyniu ma tekst następujący:

Jawor, jawor, jaworowi ludy!
Szczu wy tam robyły?
Mosy poprawlały.
Dla koho ti mosty?
Dla pana starosty.
Wsich ludej wypuskajem,
a odnoho zistawlałem¹¹.

Najstarsze przekazy polskich zabaw i gier dziecięcych znajdujemy w kronice Kadłubka, który pisał: „Zwyczajem dzieci jest grać w cet i lizkę i na długim jeździć kiju”¹². Gry są wspomniane również przez Mikołaja Reja, Jana Kochanowskiego, Marcina Bielskiego, Łukasza Górnickiego, a przede wszystkim w *Dziela*ch Oskara Kolberga.

⁸ Ł. GOŁĘBIEWSKI: *Gry i zabawy różnych stanów, lub niektórych tylko prowincjach*. Warszawa 1831, s. 5.

⁹ J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobrażenia dziecka. Wiersze dla dzieci*. Wrocław 1985, s. 17.

¹⁰ Tekst ze zbiorów własnych autora. Pełny scenariusz wariantu tej gry zawarty jest w książce Jadwigi GORZECZOWSKIEJ i Marii KACZURBINY: *Mało nas, mało nas*. Warszawa 1978, s. 65–66.

¹¹ Cyt. za: J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa...*, s. 20.

¹² Cyt. za: Z. GŁOGER: *Encyklopedia staropolska*. T. 2. Warszawa 1901, s. 218.

Istotną cechą folkloru dziecięcego jest jego znaczna powszechność oraz tendencja do dynamicznych zmian zarówno w sferze tekstowej, jak i w obrębie realiów gry. J. Cieślowski daje przykład gry znanej u nas do dziś jako ślepa babka lub ciuciubabka, popularnej niemal w całej Europie od czasów starożytnej Grecji i Rzymu. Grecy nazwali ją *myinda* ('spizowa mucha'), Niemcy – *Blindekuh* ('ślepa krowa'), Rosjanie – *żmurki* lub *gulioczki*. Takie przykłady w folklorystyce można by niewątpliwie mnożyć. Niestety, jak do tej pory nie ma na ten temat prac syntezujących. Czynione próby badań źródłowych dają nadzieję, że folklorystyka w przyszłości, szczególnie na gruncie międzynarodowym, podobnie jak obecnie bajka ludowa, pozwoli na bardziej szczegółową analizę. Można przypuszczać, iż dynamiczny rozwój współczesnych gier komputerowych, zwłaszcza opartych na rozwijającej się nowej nauce, jaką jest ludologia, da podstawy do bardziej szerokiego i szczegółowego spojrzenia na to niewątpliwie zupełnie nowe zjawisko kulturowe, rozwijane i tworzone w świecie współczesnych mediów¹³.

Z problematyki klasyfikacji gier i zabaw

Spójrzmy zatem, jakie są obecnie tendencje, a raczej próby klasyfikowania gier i zabaw. Wspominany już J. Cieślowski w swojej książce wyróżnia dwa rodzaje systematyk: podział historyczny i podział wychowawczy. Przykładem klasyfikacji historycznej może być praca Fryderyka Queyrata pt. *Gry i zabawy dziecięce. Studium nad wyobraźnią twórczą*, wydana w Warszawie w 1905 roku. Jej autor zastosował podział gier i zabaw na dziedziczne, naśladowcze oraz oparte na wyobraźni. Jest to podział nie do końca klarowny, gdyż na przykład trudno jest rozróżnić w wielu przypadkach gry naśladowcze od dziedzicznych. Zabawę w wojnę

¹³ Ludologia (ang. *game studies*) – termin ludologia zaproponował w 1999 r. badacz Gonzalo Frasca, na podstawie tytułu słynnej książki *Homo ludens* Johana Huizingi. Słowo „ludologia” zawiera elementy łaciny (łac. *ludus* – zabawa, rozrywka) i greki (gr. *logos*). Jest to jedna z dziedzin humanistyki, która zajmuje się badaniem gier z różnych perspektyw, m.in. ekonomii, estetyki, socjologii, psychologii, kulturoznawstwa. Ludologia w znacznym stopniu powiązana jest z badaniem gier wideo, które w XX w. osiągnęły znaczny stopień rozwoju i złożoności, a w swojej formie stały się fakiem kulturowym o podobnej roli, jaką posiadają telewizja, kino i literatura. Przez analogię można porównać ludologię do takich dziedzin, jak teatrologia, filmoznawstwo, literaturoznawstwo itp. Badania ludologiczne prowadzone są m.in. w Europie Zachodniej, USA i Japonii, a polskich ludologów zrzesza Polskie Towarzystwo Badania Gier. Wikipedia, hasło: *Ludologia*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Ludologia (10.12.2013).

trudno odróżnić choćby od zabaw opartych na umiejętności strzelania z łuku czy procy, pozyskanych od minionych pokoleń. Bogatsza jest klasyfikacja, w której występuje czynnik wychowawczy. W tej klasyfikacji ważny jest element kształcący i wychowujący nakreślony przez osoby dorosłe. W tych zabawach i grach chodzi o kształtowanie w dziecku cech i postaw ludzi dorosłych. Przykładem tego typu klasyfikacji gier może być praca Konrada Langeego: *Die künstlerische Erziehung der deutschen Jugend* (1893), której autor dzieli gry na ruchowe, kształtujące zmysły, artystyczne oraz sprzyjające rozwojowi myślenia abstrakcyjnego. Ciekawą koncepcję klasyfikacji gier zastosował Karol Groos w pracy *Die Spiele der Menschen* (1899). Podzielił zabawy i gry na te, które rozwijają zmysły (dotyku, wzroku, słuchu), oraz na zabawy ruchu oraz zabawy kształtujące wyższe zdolności duchowe. Wybrane przykłady klasyfikacji dla nas mają już bardziej wymiar historyczny, ukazują stan pojmowania czynnika wychowawczego i edukacyjnego na przełomie XIX i XX wieku¹⁴.

Także w polskiej literaturze pedagogicznej wskazać można sporo prac poświęconych zabawom i grom przeznaczonym dla dzieci. Są to przede wszystkim propozycje edukacyjne zajęć przedszkolnych i szkolnych. Z okresu międzywojennego wymienić można między innymi cenną pracę Eugeniusza Piaseckiego *Zabawy i gry ludowe dzieci i młodzieży* wydaną w 1916 roku. W podobnej konwencji Jadwiga Gorzechowska i Maria Kaczurbina wydały w 1986 roku książkę przeznaczoną dla nauczycieli *Mało nas, mało nas. Polskie dziecięce zabawy ludowe*. W pracy tej znajdujemy dziecięce wyliczanki, monologi, dialogi, przyspiewki, a nade wszystko różnego rodzaju zabawy ogólnopolskie i regionalne.

Z opracowań teoretycznych opublikowanych w powojennej rzeczywistości wymienić należy pracę dotyczącą problematyki gier i zabaw francuskiego intelektualisty, krytyka literackiego, socjologa i filozofa Rogera Caillois (1913–1978), znanego jako autora sześciu fundamentalnych reguł gier i zabaw:

- gracze spotykają się dobrowolnie;
- zabawa jest nieproduktywna;
- zabawa jest „wydarzeniem” ograniczonym miejscem i czasem;
- zabawa stanowi proces określony regułami;
- w trakcie zabawy człowiek żyje w rzeczywistości fikcyjnej;
- zabawa to proces otwarty, a jego koniec jest niepewny¹⁵.

Widzimy więc, że jest to podejście do gier od strony socjologiczno-antropologicznej. Swoje uwagi na ten temat Caillois szerzej przedstawił w wydanej w roku 1958 w Paryżu książce pt. *Les Jeux et les hommes*:

¹⁴ J. CIEŚLIKOWSKI: *Wielka zabawa...*, s. 8–9.

¹⁵ R. CAILLOIS: *Gry i ludzie*. Warszawa 1997, s. 20.

le masque et le vertige, przetłumaczonej na język polski przez Annę Tatarkiewicz i Marię Zurowską i opublikowanej w Warszawie w 1997 roku pt. *Gry i ludzie*. W obszernym skrócie tekst Caillois ukazał się także jako oddzielne studium w pracy zbiorowej pod redakcją Leszka Kolankiewicza *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów* (Warszawa 2005).

Roger Caillois w swej pracy zwrócił uwagę na niezwykle bogactwo gier i zabaw; nawet początkowo powątpiewał w to, czy da się znaleźć klucz do zasady podziału i rozdzielić gry oraz zabawy (przypominam, że w języku francuskim te dwa pojęcia kryją się pod jednym określeniem: *les jeux*). Rozważywszy różne możliwości, zaproponował podział na cztery zasadnicze grupy, zależnie od tego, czy w danych grach i zabawach przeważa element współzawodnictwa, przypadku, naśladownictwa czy oszołomienia. Określił je następującymi pojęciami: *agón*, *alea*, *mimicry* i *ilinks*. Jest to zatem podział uniwersalny, obejmujący wszelakie gry w najszerszym tego słowa znaczeniu, a więc gry, w których decyduje wysiłek fizyczny, intelektualny, czy też po prostu sprzyjający lub niesprzyjający los.

Oto podstawowe założenia klasyfikacji gier i zabaw według Rogera Caillois¹⁶.

Agón. „Cała grupa gier i zabaw ma charakter zawodów, to znaczy walki w warunkach sztucznie stworzonej równości szans pozwalającej antagonistom zmierzyć się w sytuacji idealnej, dzięki której zyskana przewaga jest wymierna i niepodważalna. W każdym wypadku współzawodnictwa chodzi więc o jakąś cechę (szybkość, wytrwałość, siłę i pamięć, zręczność, pomysłowość) przejawiającą się w ściśle określonych granicach bez żadnej pomocy z zewnątrz, tak że zwycięzca jawi się jako najlepszy w danej kategorii wyczynowej. [...] Istota gry polega na tym, że każdy współzawodnik chce dowieść swej przewagi w danej dziedzinie. Dlatego właśnie uprawianie *agón* zakłada napiętą uwagę, odpowiedni trening, maksymalny wysiłek i wolę walki, wymaga zdyscyplinowania i wytrwałości. [...]”

Alea. „Słowo to po łacinie określa grę w kości. Caillois zapożycza je tutaj w celu oznaczenia wszelkich gier polegających – przeciwnie aniżeli *agón* – na decyzji, która nie zależy od gracza i na którą nie ma on najmniejszego wpływu, tak iż chodzi tu o zwycięstwo nie nad przeciwnikiem, lecz nad losem. [...] Klasyczny przykład tej kategorii gier stanowi gra w kości, ruletka, gra w orła i reszkę, loteria itp. [...] *Alea* ujawnia, kogo los darzy swą łaską. [...]”

¹⁶ Niniejsza klasyfikacja jest obszernym skrótem tekstu Rogera Caillois zatytułowanego *Gry i ludzie*, zamieszczonego w: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa 2005, s. 161–174.

Mimicry. „Wszelka gra czy zabawa zakłada czasowe przyjęcie, jeśli nie iluzji, to w każdym razie świata zamkniętego, umownego i do pewnego stopnia fikcyjnego. Gra czy zabawa polegać może nie na jakimś działaniu lub poddaniu się losowi w środowisku stworzonym przez wyobraźnię, lecz na tym, że człowiek sam staje się postacią wyimaginowaną. [...] wówczas jednostka udaje, iż wierzy, jakoby była kimś innym, pozwala to sobie wmówić lub usiłuje wmówić otoczeniu. Zapomina o własnej osobowości, wyzbywa się jej, maskuje ją, by udawać kogoś innego. [...] Dziecko naśladuje przede wszystkim starszych [...]. Dziewczynka bawi się w mamusię, w gosposię, w praczkę, chłopiec udaje żołnierza, policjanta, pirata albo rozkłada ręce i, wydając odpowiednie dźwięki, udaje samolot. Ale zachowania się tego typu *mimicry* wykraczają poza dzieciństwo w wiek dojrzały. [...] *Mimicry* to nieustanna inwencja. [...]”

Ílinks. „Do ostatniej kategorii należą gry i zabawy polegające na dążeniu do oszołomienia; mamy tu do czynienia z próbą chwilowego unicestwienia stabilności odbioru i narzucenia świadomości swoistego upojnego lęku. Niezależnie od typu *ílinks* chodzi o to, by uczestnik osiągnął swego rodzaju spazm, trans lub upojenie, wobec których rzeczywistość nagle traci swe prawa. [...] Każde dziecko, kręcąc się w kółko, potrafi osiągnąć stan zachwiania równowagi i zaćmienia świadomości. Nie ulega kwestii, że dzieci czynią to dla zabawy i że znajdują w tym swoistą przyjemność. Na tym polega zabawa w baka, gdy dziecko możliwie szybko okręca się na pięcie. [...] Podobne skutki można wywołać za pomocą różnorodnych zachowań: akrobacji na trapezie, upadania lub wyrzucania w przestrzeń, szybkiego kręcenia się, ślizgania, dużej prędkości, przyśpieszonego ruchu po prostej lub kombinowania tego ruchu z obrotami. Odpowiednio do tego występuje również swego rodzaju duchowy zawrót głowy, uniesienie ogarniające nagle uczestnika zabawy. Oszołomienie tego typu często idzie w parze z tłumionym zazwyczaj zamięłowaniem do nieładu i niszczenia. [...] Ludzie dorośli – po dziecięcych zabawach w baka, w młynek, po karuzeli i huśtawce – mają do dyspozycji przede wszystkim upijanie się oraz liczne tańce, począwszy od salonowego, zdradzieckiego wiru walca, aż po najrozmaitsze rodzaje gwałtownego, gorączkowego, konwulsyjnego miotania się. Podobnej przyjemności dostarcza upojenie wywołane znaczną szybkością, jakiej doświadcza się na przykład podczas jazdy na motocyklu albo w otwartym samochodzie. Trzeba było wymyślić całe potężne maszyny, które sensacjom tego rodzaju potrafiłyby nadać intensywność i gwałtowność potrzebne do wprawiania dorosłych w pożądaną stan. Trudno się więc dziwić, że w wielu wypadkach dopiero epoka przemysłowa nadała zachowaniom tego

typu charakter zabawy czy gry. [...] Chcąc objąć różne rodzaje tego uniesienia, które idzie w parze z jakimś zamętem bądź ograniczeniem, bądź też psychicznym, proponuję słowo *ílinks*, co po grecku znaczy 'wir wodny'; od tego właśnie określenia pochodzi w tym samym języku słowo »zawrót głowy« (*ílingos*)”.

Obok Rogera Caillois wspomnieć należy innych wybitnych znawców i pasjonatów gier, którzy starali się je uporządkować i sklasyfikować, kierując się głównie przedmiotem (rekwizytem) i zasadami gry. Między innymi był to Robert Charles Bell (1917–2002), autor wielu książek na temat gier planszowych. Bell odegrał znaczącą rolę w popularyzacji tradycyjnych gier. Francuski profesor Joseph Boyer zajmował się głównie szachami, napisał trzy książki traktujące o szachach oraz ich wariantach. Harold James Ruthven Murray (1868–1955) był angielskim pedagogiem, inspektorem szkół, wsławił się jako wybitny historyk szachów. Jako pierwszy opublikował teorię, wedle której szachy wywodzą się z Indii. Z polskich znawców gier taką systematykę obecnie stosuje w swoich publikacjach Lech Pijanowski¹⁷.

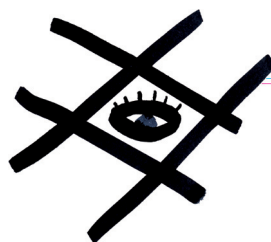
Wśród miłośników i koneserów przeróżnych dawnych i nowszych gier wyraźnie ujawnia się chęć sklasyfikowania i usystematyzowania wszelkich gier. Jest to oczywiście, na obecnym etapie badań, rzecz niemożliwa, gdyż przeróżne i przebogate są rodzaje i funkcje gier. Ponadto w świecie gier, w grach zarówno historycznych, jak i współcześnie istniejących, dostrzegamy przeogromną dynamikę zachodzących zmian wynikających z rozwoju technicznego i społecznego. Wraz z postępem cywilizacyjnym, rozwojem ekonomicznym, technicznym i w szeroko pojętym świecie kulturowym (w tym obyczajowym) pojawiają się nowe sytuacje i konteksty kulturowe inspirujące do opracowywania coraz to nowszej bogatej fabuły i tematyki tych form zabaw i spędzania wolnego czasu, jakie stanowią wszelkiego rodzaju gry i towarzyszące im zachowania ludyczne. Wystarczy przeanalizować publikacje na temat rodzaju gier, jak również oferty firm produkujących i dystrybuujących przeróżne rodzaje gier. Znajdujemy: gry dla graczy zaawansowanych, gry rodzinne, dla dzieci, relaksujące. Są gry z różnych stron świata i gry odzwierciedlające lokalny koloryt życia codziennego. Wyróżnić możemy także grupę gier o charakterze całkowicie rozrywkowym, niezależnych od hazardowych. W sklepach mających w swojej ofercie gry spotkać można następującą ich systematykę: planszowe, karciane, dla dzieci (edukacyjne, przygodowe, quizy i loteryjki), łamigłówki, dla dorosłych, hazardowe, puzzle, jednoosobowe, bez użycia planszy, rozgrywane na

¹⁷ Por. L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier*. Warszawa 1973; także *Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006.

kartce papieru. Także świat współczesnych mediów kreuje już podział na następujące gatunki gier wideo: rekreacyjne, logiczne, platformowe, zręcznościowe, przygodowe, akcji, sportowe, wyścigi, fabularne, bitewne, wojenne, hazardowe, karciane, strategiczne, symulacyjne, survival, horror, edukacyjne i erotyczne¹⁸. Podziały te, rzecz oczywista, dalekie są od refleksji naukowej, mają charakter wyłącznie informacyjno-porządkujący.

¹⁸ Opracowano na podstawie Wikipedii, hasło: *Gra*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Gra (10.12.2013).

Gry planszowe



Uwagi wstępne

Tego, kiedy i jak powstawały gry planszowe, nie wiemy i pewnie nigdy się nie dowiemy. Wiemy, że istniało ich wiele i były różnorodne, co wiązało się z rozwojem ludzkości, jej kulturą, a przede wszystkim postępem cywilizacji. Na pewno jedne powstawały, inne były zapomniane w mrokach historii. Na podstawie badań archeologicznych możemy jedynie – niektóre z nich – rekonstruować, a następnie wnioskować o tym, jakie gry planszowe istniały, w jakich środowiskach ówczesnych społeczeństw funkcjonowały. Nie mamy natomiast wiedzy o istocie, a przede wszystkim zasadach ówczesnych gier. Nie były opisywane, gdyż gry zaistniały wśród ludzi wcześniej niż pojawiło się pismo. Wiemy natomiast, że gry te rodziły się na obszarach, na których tworzyła się najstarsza cywilizacja, a więc w dolnym biegu Nilu, na żyznych ziemiach sumeryjskich, nad Eufratem i Tygrysem oraz w Indiach i Chinach. Potem wraz z żywiołowym rozprzestrzenianiem się ludności na kontynentach, czyli z dyfuzyjnym rozwojem kultury, gry rozwijały się głównie jako przekaz międzypokoleniowy, jawiły się również jako wykwit lokalnej kultury. Powstawały zatem nowe, bogate formy i postacie gier. Historycy wymieniają nawet „ogniska” gier; były to: Grecja, Rzym, Skandynawia, świat arabski po Mahomecie, a także kontynent amerykański. Najwięcej dyskusji naukowych dotyczy zwłaszcza gier występujących na obszarze Ameryki, gdzie mogły one być efektem rozwoju rodzimej kultury, jak również wynikać ze zjawiska europeizacji tego kontynentu.

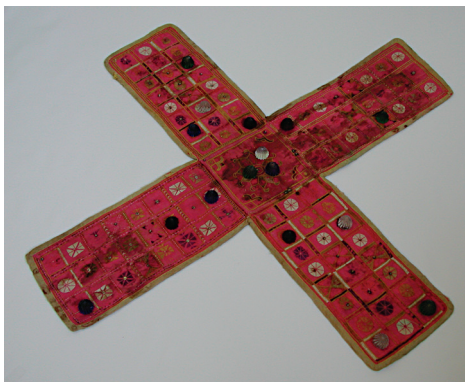
Przyjmijmy za Huizingę, „że gra jest starsza od kultury”, a więc jest po części zachowaniem świata ożywionego; gry stały u początku wszelkich elementów, systemów i procesów kultury. Przykładowo gry losowe zwykle kojarzyły się, jak sama nazwa sugeruje, z nieprzewidywalnością losu i jego wpływem na wszelkie zachowania i postępowania człowieka. Stawały się składnikiem ówczesnych zachowań rytualnych,

magicznych i wierzeniowych, a więc funkcjonowały w systemie wartości ówczesnych religii. Z kolei gry strategiczne są ilustracją, względnie pozawerbalną egzemplifikacją, a może nawet instrukcją wszelkich zachowań o charakterze wojennym.

Tego rodzaju praktyki nabierały stopniowo cech gier-zabaw o wyraźnie zorganizowanych zasadach i regułach, czyli pewnych prawidłowościach kształtujących ludzkie zachowania. Zresztą relikty tych oraz innych podobnych praktyk zauważamy i we współczesności, obserwując u człowieka chęć poznania swej przyszłości poprzez różnorodne wróżby.

Pachisi i jej warianty

Prezentację gier planszowych zacznę od tych, które w swej formie i podobnych zasadach zawładnęły niemalże całym światem. Są to gry, których plansze oparte są na planie krzyża. Znak ten antropologowie uważają za jeden z najstarszych symboli ludzkości, znany w większości starożytnych religii. Niemal w każdym zakątku Ziemi odkryto przedmioty związane z tym znakiem. Zazwyczaj łączono go z jakąś



Rys. 1. Indyjskie *pachisi* z XIX wieku ze zbiorów Szwajcarskiego Muzeum Gier

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: [http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pachisi_\(India_-_19th_century\).png](http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pachisi_(India_-_19th_century).png) (10.12.2013).

formą kultu, sił magii i przyrody. Krzyż był też używany jako element herbu. Właśnie na planie krzyża ukształtowała się ludowa hinduska gra o nazwie *pachisi* zwana też *chausar*, znana na tym obszarze już od VII wieku. Od razu trzeba dodać, że do dziś większość gier towarzyskich Europy opiera się na *pachisi*. Liczne warianty tej gry znane są także szeroko w Azji (*pasit* – Birma, *sonaru* – Cejlon, *lon doat* – Laos, *nyout* – Korea, *sokkattan* – naród Tamilów, *pachis* lub *pichas* – Iran).

Spore zainteresowanie wśród badaczy tych gier wzbudza podobna gra w Meksyku na obszarach panowania Majów i Azteków zwana tam *patolli*, której geneza do tej pory nie jest jasna.



Rys. 2. Plansza do *pachisi* na dziedzińcu pałacu Fatehpur Sikri (Indie)

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:PachisiCourt200802112-1.jpg> (10.12.2013).

„Pierwszą wzmiankę o grze *pachisi* w Europie odnaleziono w dziele Thomasa Hyde’a, z roku 1694, pod tytułem *De ludis orientalibus*, co pozwala przypuszczać, iż została ona przywieziona z Indii do Europy przez angielskich podróżników, którzy często wspominali, że *pachisi* cieszyła się w Indiach, szczególnie na dworach dynastii Wielkich Mogołów (1526–1858), niesłychanym wprost uznaniem. Ówczesni cesarze niejednokrotnie rozkazywali, aby wykonywano na dziedzińcach ich pałaców ogromne plansze tej gry z marmuru; rozgrywano na nich partie, posługując się żywymi figurami”¹.

W Europie na obszarze języka angielskiego gra ta znana jest przede wszystkim jako *ludo* (nawę tę opatentowano w Wielkiej Brytanii w 1896 roku). Od roku 1918 na obszarze języka niemieckiego i w wielu innych krajach Europy gra znana jest głównie jako *Człowieku, nie irytuj się*, a w Polsce jako *chińczyk*, chociaż ten rodzaj gry w ogóle w Chinach nie jest znany².

„Plansza do *pachisi* w kształcie czteroramiennego krzyża wykonana jest [...] z haftowanego materiału. Na każdym ramieniu znajdują się 3 rzędy pól. Dwanaście pól na końcu każdego ramienia (po 4 w każdym rzędzie) to tzw. zamek, gdzie zbijanie pionków przeciwnika jest niedozwolone. Pole środkowe, zwane *Charkoni*, jest pozycją startową i celem wszystkich pionków. Każdy z graczy posiada 4 pionki w jednym kolorze: czarne, zielone, czerwone lub żółte. Za pomocą sześciu (czasem

¹ Cyt. za: E. GLONNEGGER: *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*. Warszawa 1997, s. 10.

² *Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006, s. 168.

siedmiu) muszelek porcelanek określa się, o ile pól można poruszyć pionek. Rzucając muszelki, sprawdzamy, ile upadło płaską stroną do góry”³:

Muszle	Liczba pól
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6 i dodatkowa kolejka
1	10 i dodatkowa kolejka
0	25 i dodatkowa kolejka

Pachisi – zasady gry

W tradycyjnym *pachisi* do wyznaczenia pierwszego gracza służy wynik rzutu muszelkami. Najwyższa wyrzucona liczba punktów wyznacza gracza, który rozpoczyna grę. Po wyznaczeniu pierwszego gracza kolejni znajdują się zawsze po jego prawej stronie.

Pierwszy pionek każdego gracza wyprowadzany jest z *charkoni* na planszę dowolnym wynikiem rzutu muszelek. Kolejne pionki mogą być wprowadzane jedynie w wyniku rzutu premiowego, czyli gdy wypadnie 6, 10 lub 25. W takim przypadku graczowi przysługuje również dodatkowy rzut muszelkami. Każdy gracz może umieścić na planszy dowolną liczbę swoich pionków, jednak rzut muszelkami uprawnia go do wykonania ruchu tylko jednym z nich. W sytuacji, gdy rzut może być dla gracza niekorzystny, ma on prawo do rezygnacji z kolejki. W trakcie gry pionki jednego gracza mogą znajdować się na jednym polu. W sytuacji, gdy pole przeciwnika zajęte jest przez jego pionek lub pionki, gracz, który wykonuje ruch, może je zbić, jeżeli wykonywany ruch kończy się na polu zajętym przez przeciwnika. Po zбиciu pionki na powrót wracają do *charkoni* i muszą być ponownie wprowadzone do gry rzutem premiowym. Pionki znajdujące się na polach nazywanych zamkiem są chronione przed zбиciem. Gracz, który dokonał zбиicia, uzyskuje dodatkową kolejkę.

Aby zwyciężyć w *pachisi*, należy przeprowadzić wszystkie cztery pionki z *charkoni* przez środkowy rząd pól, a następnie przesuwac pionki wokół planszy ruchem przeciwnym do ruchu wskazówek zegara

³ Opis planszy zaczerpnięty z Wikipedii, hasło: *Pachisi*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Pachisi (10.12.2013).

i wprowadzić je ponownie do *charkoni*. Ograniczeniem przy wprowadzaniu pionków do *charkoni* jest konieczność wyrzucenia dokładnie takiej liczby muszelek, jak liczba pól, których brakuje do celu. Ponieważ liczba pól dzieląca zamek od *charkoni* może wynosić dokładnie 25, to częstą strategią jest umieszczanie pionka w zamku do czasu wyrzucenia rzutu premiowego równego 25 punktom, co pozwala na wprowadzenie pionka od razu do *charkoni*.

Odmiany gry *pachisi*

Jak już wspomniano, pojawiało się wiele odmian gry *pachisi*. Z europejskich odmian można wymienić gry niemieckie z XIX wieku o nazwach: *Śpiesz się powoli*, *Droga do schroniska*, *Z rozważą do celu*, *Zawsze do przodu*, a początkiem XX wieku *Człowieku, nie irytuj się*. W innych krajach *pachisi* przyjmowało różne nazwy. W Anglii: *Ludo*, *India*, we Francji z przełomu XIX i XX wieku: *Jeu de Dada*, *Petits chevaux*, we Włoszech: *Chi va piano va sano!*, *Non t'arrabbiare*, w Hiszpanii: *Parchis*. Wymienione gry najczęściej różnią się od siebie długością drogi, czyli liczbą pól na planszy. Na przykład oryginalna *pachisi* ma 68 pól i 7 pól startowych, natomiast w europejskiej wersji *Nikt mi nie podskoczy* są tylko 32 pola gry i 3 pola docelowe.



Rys. 3. Gra *patolli* obserwowana przez boga Macuilxochitla – Codex Magliabechiano, s. 60

ŹRÓDŁO: J. Willard Marriott Library, The University of Utah.

Na większą uwagę zasługuje aztecka gra *patolli*, której zasady i plansza są niezwykle podobne do gry *pachisi*. Przyjmuje się, że nazwa pochodzi z języka nahuatl i oznacza słowo 'grać'⁴. W czasach prekolumbijskich *patolli* cieszyła się dużą popularnością, a w wyniku najazdu państwa azteckiego przez konkwistadorów została całkowicie zapomniana. Jedyne informacje pisane na temat tej gry pochodzą z dzieł: *Historia universal*

⁴ Wikipedia, hasło: *Patolli*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Patolli (10.12.2013).

de nuova España Bernardina de Sahaguna z 1545 roku oraz *Antiquillas e historia de los mejocanos* Diega Durana z 1560 roku⁵.

Poza Aztekami, grę *patolli* znali również z pewnością Majowie. W Palenque w Świątyni Inskrypcji Majów archeolog meksykański Alberto Rujas odnalazł planszę do tej gry. Podobna gra znana była także Indianom Kiowa w Oklahomie. Ta ostatnia wykazuje ponadto duże podobieństwo do koreańskiej gry *nyout*, co doprowadziło do sformułowania tezy o zasiedleniu Ameryk z obszaru Azji. Jej autorem był angielski antropolog E.B. Taylor. Teza ta do dziś jest elementem sporów między antropologami a historykami⁶.



Rys. 4. Plansza do gry *nyout*

ŹRÓDŁO: goddesschess.blogspot.com. Pozyskano z: <http://goddesschess.blogspot.com/2010/12/pachisi-patolli-parcheesi.html> (10.12.2013).

Wspomniana *nyout*, *yut* to gra pochodząca z Korei. Na temat czasu jej powstania zdania są podzielone. Znany amerykański etnograf Stewart Culin (1858–1929) uważał, że podobieństwo w grach może wskazywać na kontakty między kulturami na całym świecie.

Podobnie zresztą twierdzili Robert Bell (1917–2002), autor wielu książek na temat gier planszowych, oraz Gianpaolo Dossena (1930–2009), czołowy ekspert w dziedzinie gier. Bell i Dossena uważali, że gra *nyout*, inaczej zwana *yut*, była znana już w 1122 roku p.n.e. Tym samym byłaby pierwowzorem wielu innych gier planszowych, w tym również *patolli*, *pachisi*, a nawet szachów. Z tą hipotezą absolutnie nie zgadzał się Harold James Ruthven Murray (1868–1955), angielski historyk szachów, który uważał, że te związki są absolutnie niemożliwe. I rzeczywiście do dziś nie natrafiono na żadne dawne źródła, a najstarsze odnalezione ślady pochodzą z XIX wieku. Według Culina, na sędziwy wiek gry *nyout* wskazują powiązania ze starymi chińskimi grami wróżebnymi. *Nyuot* jest grą losową, wykorzystywaną chętnie do celów hazardowych. Plansza składa się z okrągłego lub kwadratowego toru zewnętrznego i środkowego

⁵ Ibidem. Por. także: *Gry świata...*, s. 164–165.

⁶ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 18–20; także: *Gry świata...*, s. 165.

w kształcie krzyża. Właśnie takie plansze są charakterystyczne dla gier pochodzących z Meksyku i Gwatemali z lat 700 do 900 n.e. z terytoriów zamieszkiwanych wówczas przez Majów i Azteków. Sposób poruszania figur na planszy jest taki sam w *nyout*, *patolli* i *pachisi*. Figury przesuwają się o taką liczbę pól, jaką uzyskuje się za pomocą rzutu sztabkami, kośćmi lub muszelkami. Identyczny w tych grach jest też sposób zbijania figur na planszy⁷.

Tryktrak i gry tryktrakowe

Gry tryktrakowe to grupa gier, w których stosuje się specjalne plansze. Obecnie najpopularniejszą i najbardziej znaną, a zarazem jedną z najstarszych jest *backgammon*. Nazwa ta została wymieniona po raz pierwszy w roku 1645 w Anglii. W roku 1960 w USA zaczął się swego rodzaju renesans tej gry. Jednakże pierwsze ślady tryktraka odnajdujemy w grobowcach królewskich z Ur w Mezopotamii, pochodzących z około 2300 roku p.n.e. Znalezione go w wielu grobowcach wszystkich dynastii



Rys. 5. Hrabia Goeli grający w tryktraka
Źródło: Codex Manesse (I połowa XIV wieku), s. 262.
Biblioteka Uniwersyteku w Heidelbergu.

⁷ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 14–22.

starożytnego Egiptu. Przykładem może być grobowiec Tutenchamona z około 1350 roku p.n.e. Wtedy gra ta nazywała się *senet* lub *senat*⁸.



Rys. 6. Nefertari grająca w *senet* – malowidło ściennie z komory grobowej

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maler_der_Grabkammer_der_Nefertari_003.jpg (10.12.2013).

Według Homera, w *senet* grali żołnierze oblegający Troję, a około 200 lat p.n.e. – Rzymianie. Nazywali ją *Grą w dwanaście linii*. Około 100 roku pojawiła się kolejna odmiana senetu, po łacinie zwana *ludus duodecim scriptorum*. Późniejsze jej odmiany nosiły określenia *alea* albo *tabula*.

Od około 300 roku n.e. gra *senet* była znana i popularna w całym świecie arabskim. Później rozpowszechniła się w Chinach, Japonii, Syjamie i Korei. Według zachowanych zapisów, grywali w nią Cezar, August, Kaligula, Neron i Dioklecjan. W pochodzącej z XIII wieku *Księdze gier* hiszpańskiego króla Alfonsa X również odnajdujemy wzmianki o tej grze. Polecał ją nawet Marcin Luter (1483–1546). We Francji nazywano ją tryktrak lub *jacquet* i była ulubioną grą Ludwika XIV. Około 1700 roku znano ją w Niemczech pod nazwą *odwracanie*, później *puff*; ta ostatnia nazwa występowała także w Polsce, gdzie spotkać można było również określenie *gryszfort*. Warto zaznaczyć, że tryktrak jest do dziś ludową grą Gruzinów (*nardy*) oraz Ormian, Arabów i Turków⁹.



Rys. 7. Kamienna plansza z około II wieku n.e. do gry w *ludus duodecim scriptorum* odnaleziona w okolicach rynku w antycznym mieście Aphrodisias

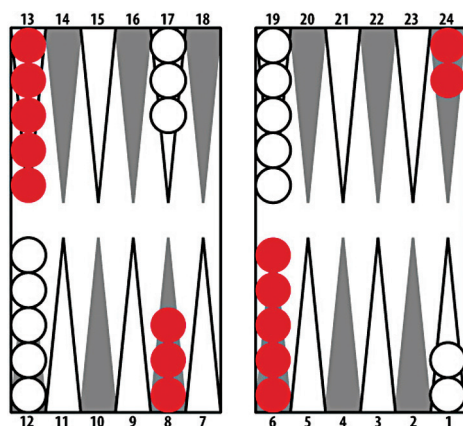
ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Roman_Game_of_12_Lines_Board_-_Aphrodisias.jpg (10.12.2013).

⁸ Ibidem, s. 26.

⁹ Gry świata..., s. 32–39; E. GLONNEGER: *Leksykon...*, s. 26–29.

Tryktrak (*backgammon*) – zasady gry

Gra rozgrywana jest na planszy składającej się z 24 trójkątnych podłużnych pól określanych jako linie. W grze bierze udział dwóch graczy i każdy z nich dysponuje 15 pionami; jeden gracz ma pionów w kolorze białym, drugi – w czerwonym. Początkowe ustawienie pionów na planszy przedstawiono na rys. 8.

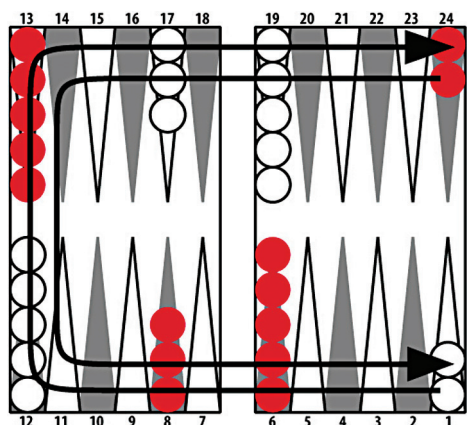


Rys. 8. Początkowe ustawienie pionów na planszy tryktraka (*backgammona*)

Linie z numerami od 1 do 6 określane są w grze jako „dom czerwonych”, z kolei linie od 19 do 24 nazywane są „domem białych”. Obszar na prawo za domem to tzw. podwórze (niejednokrotnie jest to krawędź planszy). Gra ma na celu doprowadzenie wszystkich własnych pionów do domu, czyli pionów czerwone muszą znaleźć się na liniach od 1 do 6, a pionów białe na liniach od 19 do 24, a następnie wyprowadzenie ich na dwór. Gracz, który wyprowadzi wszystkie pionów jako pierwszy, wygrywa.

Piony mogą być przesuwane w ściśle określonych kierunkach. Piony białe mogą być przesuwane jedynie zgodnie z ruchem wskazówek zegara, a pionów czerwone mogą poruszać się w kierunku przeciwnym. Kierunek ruchu przedstawia rys. 9.

Do określenia liczby linii, jaką może pokonać pionek, wykorzystuje się rzut dwóch kostek. W pierwszej kolejności wykorzystuje się oczka, jakie wypadły na pierwszej kostce, a następnie – na drugiej. W przypadku, gdy wypadnie taka sama liczba oczek na obu kostkach, gracz wykonuje cztery posunięcia zamiast dwóch, innymi słowy wykorzystuje podwójną liczbę oczek. Poszczególne ruchy pionkami można wykonywać dowolnie wybranym pionem, który może przeskakiwać linie zajęte przez inne pionów. Jednak ruch kończący posunięcie pionka może być zakończony tylko w trzech wypadkach: gdy linia nie jest zajęta przez żaden pion, linia jest

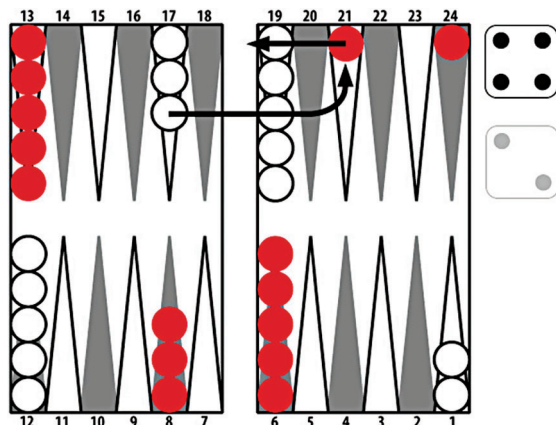


Rys. 9. Kierunek przesuwania pionów

zajęta przez piony tego samego koloru lub linię zajmuje tylko jeden pion przeciwnika. W tym ostatnim przypadku pion przeciwnika zostaje zbity. Pionów nie można przesuwac na pola zajęte przez dwa piony lub więcej pionów przeciwnika. To ograniczenie powoduje, że w przypadku, gdy gracz nie może wykonać przesunięcia piona o liczbę oczek z pierwszej kostki, dokonuje przesunięcia o liczbę oczek z drugiej kostki. W przypadku, gdy może wykonać ruch tylko jednym pionem, to wybiera się kostkę z większą liczbą oczek. W sytuacji, gdy gracz nie może wykonać żadnego ruchu, traci kolejkę na rzecz przeciwnika.

Jak już wspomniano, w przypadku, gdy ruch kończy się na linii zajmowanej przez pojedynczy pion przeciwnika, dochodzi do jego zbitcia. W takiej sytuacji zbity pion przenoszony jest na bandę rozdzielającą dwie połowy planszy. Omawianą sytuację przedstawia rys. 10, na którym gracz grający białymi pionami bije pion czerwony.

Gracz posiadający zbite piony musi w pierwszej kolejności wprowadzić je ponownie do gry, aby móc kontynuować rozgrywkę. W tym

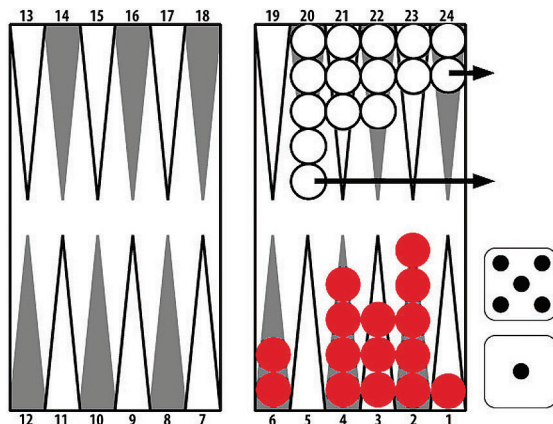


Rys. 10. Bicie pionów

celu należy wykonać rzut kostkami i ustawić pion na linii w domu przeciwnika odległej od podwórza o liczbę oczek na kostce. Wykorzystując sytuację przedstawioną na rys. 10, gracz posługujący się pionami czerwonymi po wyrzucaniu na przykład liczby oczek na jednej kostce równej trzy ustawi pion czerwony na linii o numerze 22. Podczas wprowadzania pionów do domu przeciwnika stosuje się te same zasady jak przy wykonywaniu ruchu, czyli pion może zostać postawiony na linii wolnej, zajmowanej przez własne piony lub zajmowanej przez pion przeciwnika. W tym ostatnim przypadku dochodzi do zbitcia. Punkty z drugiej kostki mogą być wykorzystane do ruchu dowolnym pionem. W sytuacji, gdy pola w domu przeciwnika są zajęte, i nie ma możliwości postawienia na nich pionów zbitych, gracz traci kolejkę. Stosuje się tu te same zasady co przy przesuwaniu pionów.

Do zakończenia gry niezbędne jest wyprowadzenie wszystkich swoich pionów na tzw. dwór. Można tego dokonać dopiero wtedy, gdy wszystkie piony znajdują się w domu gracza. Do domu wprowadzane są te piony, które znajdują się na liniach oddalonych o dokładnie taką liczbę linii, jaką wskazuje liczba oczek na wyrzuconych kostkach. Na rys. 11 widać, jak gracz grający pionami białymi po wyrzuceniu liczby oczek wynoszącej 1 i 5 wprowadza do domu piony znajdujące się na liniach 20 i 24.

Rys. 11. Wprowadzanie pionów na dwór



Jeżeli po wyrzuceniu kostek na liniach odpowiadających liczbie oczek nie znajduje się żaden pion, to gracz musi wykonać ruch pionem znajdującym się na dalszej linii. W przypadku, gdy nie posiada już takich pionów, to wprowadza piony z ostatniej linii, na której posiada jakieś piony. Wprowadzanie pionów do domu nie jest obowiązkowe i gracz może w zamian przesuwąć swoje piony na linie znajdujące się bliżej domu.

Gra w tryktraka rozgrywana jest również w formie meczy, czyli serii rozgrywek. Każda wygrana partia oznacza uzyskanie jednego punktu. Gdy rozgrywka kończy się wprowadzeniem wszystkich pionów do domu w sytuacji, gdy przeciwnik nie zdoła prowadzić żadnego swojego pionu, punktowana jest potrójnie. Podczas meczy wykorzystywana jest często tzw. kostka dublująca. Jej użycie przez gracza oznacza chęć grania o podwójną stawkę. Przyjęcie warunków przez przeciwnika oznacza grę na zaproponowanych warunkach, ich odrzucenie zaś automatyczną przegraną przeciwnika. Kostkę dublującą może zaproponować gracz wykonujący ruch lub dowolny uczestnik rozgrywki na jej początku. Podbijanie stawki rozpoczyna się od wartości 1, a wartość można podbić maksymalnie sześciokrotnie, uzyskując odpowiednio: 1, 2, 4, 8, 16, 32 i 64. Podczas rozgrywki stosuje się również tzw. zasadę Crowforda (niemożliwe jest wówczas podwajanie stawki w pierwszej grze meczu, w której wygrana wynosiła zaledwie jeden punkt, czyli jeden z graczy wprowadził do domu 15, a przegrany 14 pionów¹⁰).

Rodzaje gier tryktrakowych

Obok wspomnianych odmian gier tryktrakowych w literaturze przedmiotu opisywane są inne ich rodzaje, które moglibyśmy nazwać wariantami narodowymi. Czas ich powstawania jest zróżnicowany. Spotyka się gry o bogatej historii, jak również takie, których czas powstania nie jest odległy.

Nard, *nardshir* to powstała w Persji odmiana tryktraka, czyli *backgammona*. Najstarsze wiadomości o tej grze znaleziono w babilońskim *Talmudzie* z około 300 roku p.n.e. W VIII wieku n.e. próbowano, zresztą nieskutecznie, zabronić tej gry, odwołując się do Koranu. Interesująca jest ludowa interpretacja konstrukcji gry. „Plansza oznacza rok, a każda połowa – 12 miesięcy. Wszystkie 24 pola uważano za godziny doby. Natomiast 30 kamieni symbolizowało 30 dni miesiąca. W grze stosowano 2 kości, które oznaczały dzień i noc, a suma punktów po przeciwnych stronach kości do gry dawała liczbę 7, co odpowiadało 7 dniom tygodnia. Symbolika ta znana była już Grekom w Cesarstwie Bizantyjskim. Rozpowszechniła się z Persji po całą Centralną Azję¹¹.

Podobne do tryktraka gry, lecz o innych nazwach, a także o nieco zmienionych zasadach, jak już wspomniano, spotyka się w Niemczech – *puff*, we Francji – tryktrak, *jacquet*, *revertier* (nazwa pochodzenia ho-

¹⁰ Źródło: www.kurnik.pl/tryktrak/zasady.phtml (10.12.2013). Por. także E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 26–30.

¹¹ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 30.

Rys. 12. Współczesna gra *nardshir* z Libanu

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bg_board_L.jpg (10.12.2013).



lenderskiego), w USA – *acey deucey*, w Rosji – *puff* rosyjski, w Holandii – *puff* holenderski, w Grecji – *plakato*, na Środkowym Wschodzie – *gioul*, w Islandii – *dublety*, w Korei – *ssang ryouk*, w Japonii – *sunor*, *sugor*, w Chinach – *swan-liu*, *t'shu-p'u*¹².

Gry spiralne

W kulturze i świadomości ludzkiej kształt spirali zawsze wzbudzał wyobrażenia magiczne, a nawet mityczne. Kształt jej uważano za symbol nieśmiertelności, nieskończoności czasu. Jedna z najstarszych znanych gier spiralnych – jak podaje E. Glonnegger – znajduje się w British Museum w Londynie, pochodzi ze starożytnego Egiptu, gdzie powstała około 2800 lat temu. „Jest to okrągła plansza wykonana z wapienia w kształcie węża zwiniętego w spiralę. We wgłębienia podczas gry wkładano marmurowe kulki. Były to figurki przedstawiające królów od I do VI dynastii”¹³.



Rys. 13. Gra spiralna z okresu III dynastii, Fitzwilliams Museum, Oxford

ŹRÓDŁO: Gertjan Verheyden, Wordpress.com. Pozyskano z: <http://gertjanverheyden.wordpress.com/2013/03/30/mehen/> (10.12.2013).

¹² Ibidem, s. 35–37.

¹³ Ibidem, s. 38.

Wąż ze swoją przebogatą symboliką w wierzeniach ludu, bardzo często w postaci spiralnej, tworzy grę lub zdobi plansze gier. Jedną z najstarszych spirali węzowych jest opublikowana około 1690 roku przez Johna Garretta w Anglii gra o nazwie: *The royal pass-tyme of cupid or the new and most pleasant game of the snake*. Plansza jej jest zwinięta w spiralę węża i ma typową dla tego rodzaju gier spiralnych liczbę pól – 63¹⁴.

Gra w gęsi – zasady

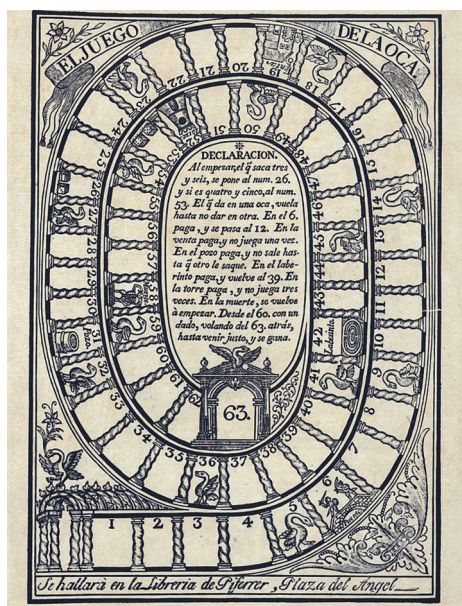
Najbardziej znaną przez stulecia była gra spiralna w gęsi. Szczególnie powszechna była we Włoszech, Francji, w Anglii, Niemczech, a także w Polsce. Gęś, podobnie jak wspomniany wąż, miała również bogatą symbolikę starożytnego Egiptu. Symbolizowała egipskiego boga Ziemi Geba i tebańską boginię bogactwa Amun. Rozpowszechniła się szczególnie po wynalezieniu druku. Charakterystyczne jest to, że większość gier w gęś oparta jest na spirali z 63 polami. Ma to związek z prastarą symboliką liczb. W starożytności uważano bowiem, iż każdy siódmy i dziewiąty rok w życiu człowieka jest ważny, a przy tym groźny. Sześćdziesiąty trzeci rok życia uważa się za najbardziej niebezpieczny, ponieważ liczba 63 to iloczyn liczb 7 i 9. Według Juliusza Cezara, każdy rok powyżej tej granicy powinno się traktować jako podarunek od bogów.

Gra w gęsi podobna jest do innych planszowych gier spiralnych, w których dużą rolę odgrywają elementy mistyczne, astrologiczne, religijne, historyczne itp. W spirali dopatrywano się odbicia ludzkiego życia, które wystawione jest na niebezpieczeństwa, szczęśliwe i nieszczęśliwe zdarzenia i w końcu śmierć. Interesujące jest to, że w każdej wersji tej gry – niezależnie od tego, kiedy i gdzie powstała – zawsze natrafiamy po drodze na te same wypadki. Pola, które na każdej planszy mają specjalne znaczenie, to:

- 6 – „most” – idź do pola nr 12;
- 19 – „karczma” – tracisz kolejkę;
- 31 – „studnia” – kto stanie na tym polu, musi czekać na następnego gracza i dopiero wtedy może ruszyć dalej;
- 42 – „kolczaste krzaki” – wracasz na pole nr 39;
- 52 – „więzienie” – kto stanie na tym polu, musi czekać na następnego gracza i dopiero wtedy może ruszyć dalej;
- 58 – „śmierć” – wracasz na początek;
- 63 – „koniec” – kto tu dotarł jako pierwszy, wygrywa.

¹⁴ Ibidem, s. 40.

Gra w gęsi jest fabularną grą planszową o 63 polach, toczy się przy użyciu pionów i kości. Celem gry jest szybsze niż przeciwnicy przejście na koniec planszy zgodnie z regułami gry. By to osiągnąć, trzeba omijać „pechowe” pola, specjalnie oznaczone, a starać się stawiać pion na polach „szczęśliwych”, najczęściej oznaczonych figurką gęsi. Szczegółowe reguły określające utratę kolejki rzutu, cofnięcie się lub przejście do przodu o określoną liczbę pól, rozpoczęcie gry od początku i inne były zmienne. Umieszczano je bezpośrednio na planszy (pośrodku) lub też w dołączanej do planszy książeczce. Regułą było zawsze dwanaście.



Rys. 14. Gra gęsi z drukarni Juana Francisco Piferrera z Barcelony, XIX wiek

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:El_juego_de_la_Oca_-_Juan_Francisco_Piferrer_-_Barcelona.jpg (10.12.2013).

Najstarszą planszą do gry w gęś zachowaną w Polsce jest plansza z roku 1721 znajdująca się w zbiorach Biblioteki Jagiellońskiej. Kolejne plansze pojawiły się dopiero w XIX wieku. Jedną z najbardziej znanych plansz do gry jest wariant opracowany przez lwowskich księgarzy: Seyfartha i Czajkowskiego, w roku 1909. Plansza nazywała się *Piast, zabawa historyczna podług Assarmota* i przedstawiała dzieje Polski od czasów legendarnych władców Lecha, Kraka i Popiela, aż po Królestwo Kongresowe. Gra *Piast* doczekała się współcześnie reprintu.

W okresie międzywojennym Marian Walentynowicz opracował planszę po nazwą *Awantury arabskie*¹⁵. Wspomnieć należy również, iż

¹⁵ Ibidem, s. 38–46; *Gry świata...*, s. 208–219.

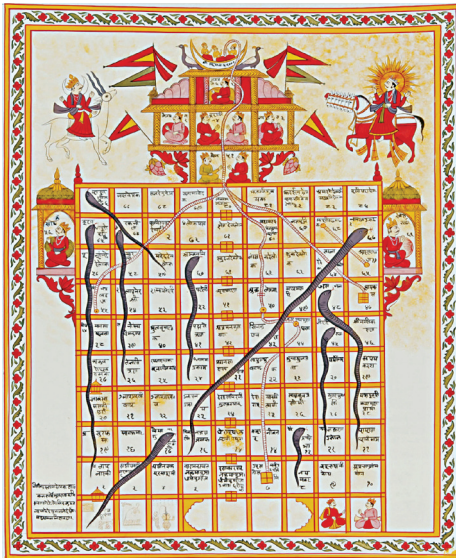


Rys. 15. Gra *Piast* z rysunkami S. Dębickiego, J. Kossaka i L. Winterowskiego, wykonana w Zakładzie Graficznym „Promień”. Lwów, 1904

ŹRÓDŁO: Ossolineum. Pozyskano z: http://www2.oss.wroc.pl/old/pd/nowe_druki.html

w Niemczech gra gęs przyjęła nazwę *affenspiel* (dosłownie: *małpia gra*). Pojawiały się także gry spiralne o charakterze moralizatorskim, pouczającym, na przykład *Podróż do wieczności*, *Węże i drabiny* znana pierwotnie w Indiach pod nazwą *moksha patamu*, mająca charakter religijny.

Gry spiralne bywały także wykorzystywane do hazardu. Na koncepcji spirali i jej pól opierają się takie gry hazardowe, jak *Tramwaj*, *Wyścigi rowerowe*, *Wyścigi samochodowe*, *Zając i jeź*.



Rys. 16. Gra *moksha patamu* wykonana na płótnie, Indie, XIX wiek

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Snakes_and_Ladders.jpg (10.12.2013).

Młynek

Młynek to jedna z najprostszych i prawdopodobnie najstarszych gier, które od prawieków towarzyszą ludzkości. Najstarsze ślady tej gry znajdujemy w pochówkach z epoki brązu w Irlandii i pochodzą z około 2000 roku p.n.e. Znajdujemy je także w starożytnym Egipcie i Grecji, w wielu miejscach Imperium Rzymskiego. Grę tę znali również Chińczycy 500 lat p.n.e., mieszkańcy kontynentu afrykańskiego oraz Ameryki, gdzie grali w nią Indianie¹⁶.



Rys. 17. Rycina przedstawiająca grę w młynek

ŹRÓDŁO: Libro de los Juegos, Hiszpania, 1283. Pożyczono z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nine_Men's_Morris_with_dice_in_Libro_de_los_juegos.jpg (10.12.2013).

Można zatem przypuszczać, że gra ta zawładnęła niemalże całym światem i do dziś jest popularna wśród młodszych i starszych graczy. W ciągu wieków gra w młynek przyjmowała różne nazwy. W Europie używano też określenia wynikającego z liczby używanych pionów (*Dziewięć razy*, *Dziewięciu ludzi Morrisa*) lub sposobu ich ustawienia przy zakończeniu gry (*Trzy w rzędzie*, *Ustawić trzy*). W młynek gra się na specjalnej planszy 18 pionami (9 białymi i 9 czarnymi)¹⁷.



Rys. 18. Plansza do gry w młynek znajdująca się w Beamish Museum w północnej Anglii

ŹRÓDŁO: <http://clevermove.tumblr.com/post/61614321459/mediumaeum-nine-mens-morris-has-been-around> (10.12.2013).

¹⁶ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 162; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier*. Warszawa 1973, s. 26–27.

¹⁷ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 162; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 26–27.

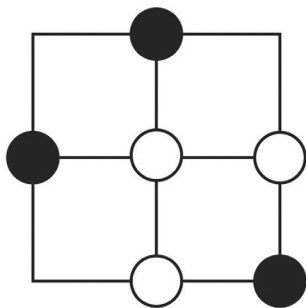
Zasady gry

Młynek jest grą dwuosobową, w której każdy z graczy dysponuje 9 pionami. Grę rozpoczyna gracz wyłoniony w drodze losowania. Podczas partii gracze ustawiają swoje pionki na przemian w miejscu przecięcia linii na planszy. Jeżeli któryś z graczy zdoła ułożyć 3 pionki w linii (tzw. młynek), to może zdjąć z planszy dowolny jeden pion przeciwnika. Po ustawieniu wszystkich pionów na planszy gracze przesuwają na zmianę pionki po liniach od jednego punktu przecięcia do kolejnego. W sytuacji, gdy graczowi pozostaną jedynie 3 pionki, może on przesuwać je na dowolne wolne przecięcie linii. Gra kończy się w momencie, gdy jeden z graczy zostanie z 2 pionami, nie może wykonać żadnego ruchu z powodu blokady swoich pionów lub też gdy dochodzi do remisu. Przez remis należy rozumieć sytuację, w której obaj gracze trzykrotnie powtórzą taką samą sekwencję ruchów lub żaden z graczy nie utworzy młynka po określonej liczbie ruchów (najczęściej 40 lub 50)¹⁸.

Odmiany gry młynek¹⁹

Istnieje wiele odmian tej gry. Warto wymienić kilka z nich.

Młynek arabski zwany też jako mały młynek lub *Tic, tac, toe*. Plansza to kwadratowe pole podzielone na 4 małe kwadraty, przez co powstaje 9 punktów przecięcia. Grający używają 2 kompletów pionów po 3 pionki.

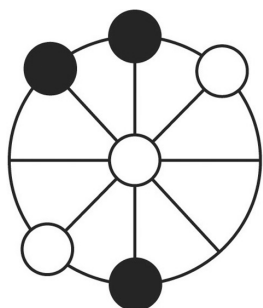


Rys. 19. Młynek arabski

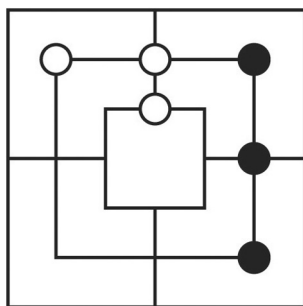
Młynek kołowy jest bardzo starą formą gry, popularną tam, gdzie stacjonowały rzymskie legiony. Gracze używają 2 kompletów pionów po 3 pionki.

¹⁸ L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 28.

¹⁹ Wykaz gier w młynka zaczerpnięty z: E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 164–171.



Rys. 20. Młynek kołowy

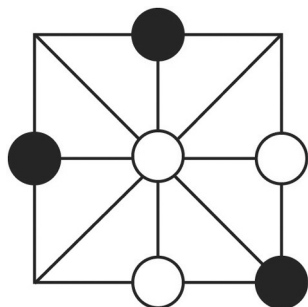


Rys. 21. Młynek potrójny

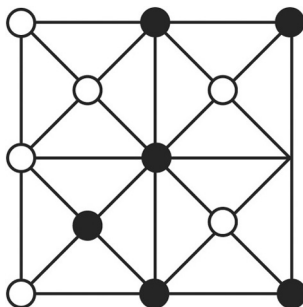
W **młynku potrójnym** gracze używają 2 kompletów pionów po 3 pionów.

Achi, młynek afrykański – każdy z graczy ma 4 pionów.

Duży młynek afrykański – na planszy znajduje się 13 punktów. Każdy z graczy otrzymuje po 6 pionów.

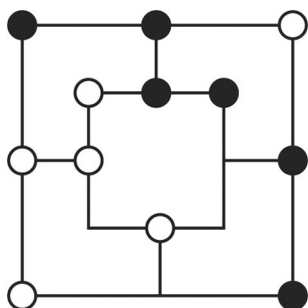


Rys. 22. Młynek afrykański

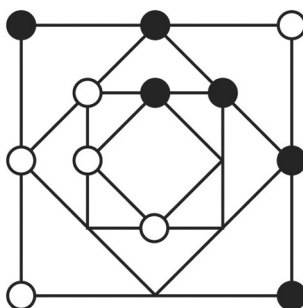


Rys. 23. Duży młynek afrykański

Stary młynek szóstkowy był jedną z ulubionych gier średniowiecznych Włoch, Francji i Anglii. Dziś grywa się jeszcze w tę odmianę młynka w Afryce Zachodniej. Każdy z graczy ma w tej grze do dyspozycji 6 pionów.



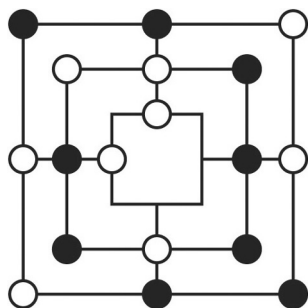
Rys. 24. Stary młynek szóstkowy



Rys. 25. Nowy młynek szóstkowy

W **nowy młynek szóstkowy** gra się tak samo jak w stary młynek, natomiast używa się innej planszy.

Młynek dziewiątkowy to najbardziej rozpowszechniona odmiana młynka. Gracze dysponują 2 kompletami pionów po 9 pionów dla każdego z graczy.



Rys. 26. Młynek dziewiątkowy

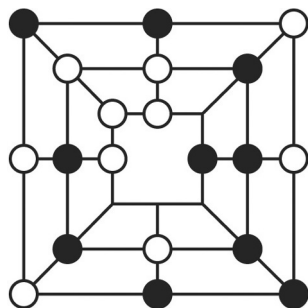
W **młynku skoczków** używa się 2 kompletów pionów po 9 pionów. Zamiast ruchów wykonuje się skoki o 2 pola do przodu i 1 pole w bok. Własne piony oraz przeciwnika mogą być przeskakiwane.

W **młynku szachowym** piony poruszają się niczym wieże w szachach, to znaczy po liniach prostych tak daleko, jak daleko znajdują się puste pola. Używa się 2 kompletów po 9 pionów.

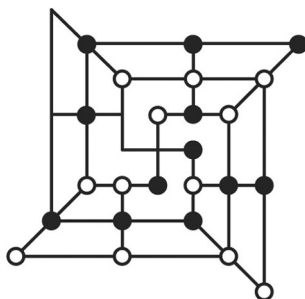
Zwyczajny młynek dziesiętkowy – zasada gry taka sama jak w młynku dziewiątkowym. Gracze dysponują kompletami po 10 pionów.

Plansza do gry w **ormiański młynek dziesiętkowy** ma dodatkowe linie po przekątnej, więc istnieje więcej możliwości utworzenia młynka. W grze używa się 2 kompletów pionów po 10 pionów dla każdego gracza.

W grze w **młynek rombowy** gracze mają po 12 pionów.



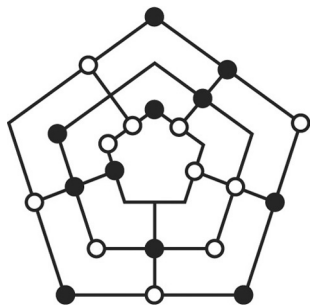
Rys. 27. Ormiański młynek dziesiętkowy



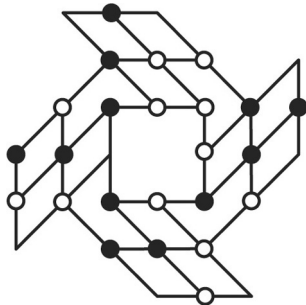
Rys. 28. Młynek rombowy

W **młynek pięciokątny** gra się na planszy pięciokątnej. Używa się 2 kompletów po 11 pionów.

Do gry w **młynek słoneczny** używana jest specjalna plansza. Grający używają 2 kompletów pionów po 12 pionów.



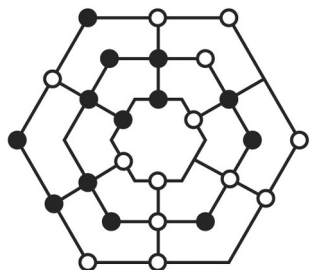
Rys. 29. Młynek pięciokątny



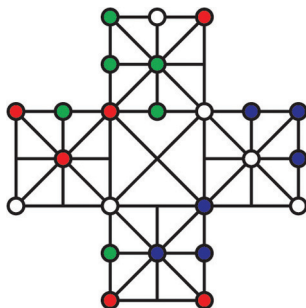
Rys. 30. Młynek słoneczny

Młynek sześciokątny lub **plastrowy** – gra się 2 kompletami po 13 pionów. W grze mogą uczestniczyć 3 osoby, ale wówczas każdy z graczy dysponuje 9 pionami.

Duży młynek dla 4 graczy to gra tocząca się na planszy w kształcie krzyża, mającej 32 punkty przecięcia. Każdy z graczy otrzymuje po 6 pionów.



Rys. 31. Młynek sześciokątny

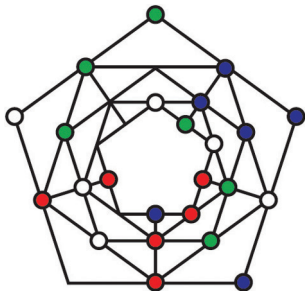


Rys. 32. Duży młynek dla 4 graczy

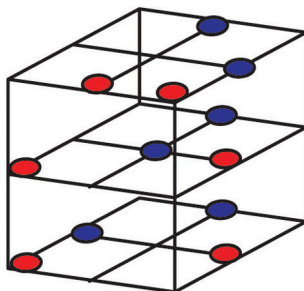
Młynek pentagonalny jest autorstwa A. Wagnera-Poltrocka i został zaprezentowany po raz pierwszy w 1959 roku pod nazwą *Każdy to potrafi*. Liczba graczy od 2 do 5. Gdy w młynek gra 2 graczy, każdy otrzymuje po 12 pionów. Gdy uczestniczy w niej 3 graczy, wówczas każdy dysponuje 8 pionami. W przypadku 4 uczestników, każdy bierze po 6 pionów, a gdy gra 5 graczy, wtedy każdy ma do dyspozycji 5 pionów.

Młynek sześcienny. Liczba graczy: 2 osoby lub 2 pary jako strony. Grający używają 2 kompletów po 18 lub 4 po 9 kulek z nacięciami. Stojak

do gry tworzy kilka wbudowanych w siebie i połączonych kulkami sześciątów. Otrzymujemy w ten sposób siatkę 48 linii i 60 punktów gry.



Rys. 33. Młynek pentagonalny



Rys. 34. Młynek sześcienny

Młynek przestrzenny to gra dla 2 osób. Zamiast planszy mamy stojak składający się z 3 poziomów. Gracze dysponują 2 kompletami po 9 pionów. Stojak ma 27 punktów rozmieszczonych w płaszczyznach poziomych i pionowych.

Go

Go uważa się za jedną z najstarszych i najpopularniejszych gier planszowych świata. Powstała w latach 2500–2300 p.n.e. Rodowód gry jest chiński, gdzie gra zwana była *wei-ki*. Odmiana *go* występuje także w Korei, gdzie funkcjonuje pod nazwą *pa-tok*. Podczas gdy w chińskim *wei-ki* do gry wykorzystuje się planszę z papieru, w koreańskiej *pa-tok* grywa się na drewnianej planszy z zagłębieniami na piony.



Rys. 35. Kobieta grająca w *go*. Chiny, około 744 roku

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Anonymous-Astana_Graves_Wei_Qi_Player.jpg (10.12.2013).

Na podstawie różnych danych przyjmuje się, że pierwotna forma gry, która jest podstawą współczesnego *go*, powstała około 700 roku p.n.e. Natomiast opisy gry w formie książkowej miały się pojawić dopiero za czasów dynastii Tang (od 618 do 906 roku n.e.). W tym czasie prawdopodobnie przez Koreę gra dotarła do Japonii, gdzie uzyskala nazwę *go*. Pierwotnie była grą zastrzeżoną tylko dla warstw wyższych – samurajów, arystokratów i kapłanów. W ciągu stuleci była popierana i promowana przez dwór cesarski. Traktowano ją nawet jako sztukę. Kto nie umiał grać w *go*, uchodził za człowieka źle wychowanego lub prostaka. W Japonii *go* stała się grą narodową, łączącą w sobie dyscypliny nauki, sztuki i sportu²⁰.



Rys. 36. Gra w *go*, Korea, 1920 rok

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Korean_Game_from_the_Carpenter_Collection_ca_1910-1920.jpg (10.12.2013).

Go – zasady gry

Go jest grą strategiczną przeznaczoną dla 2 graczy, w której należy maksymalnie wykorzystać intuicję, a także umiejętność kombinowania, zdolność dokonywania oceny taktycznej i planowania taktyki. Planszę do gry w *go* stanowi kratownica składająca się z 19 linii pionowych i 19 linii poziomych, posiadająca 361 punktów przecięcia. Grający czarnymi, który zawsze zaczyna pierwszy, otrzymuje 181 czarnych pionów, a jego przeciwnik 180 białych²¹. Dla początkujących proponowana jest plansza o mniejszej liczbie linii, edukację rozpoczyna się od planszy 9 × 9, kolejno zwiększając liczbę do 11 × 11, 13 × 13 itd. Celem gry jest otoczenie własnymi kamieniami jak największego obszaru na planszy. Grę zawsze rozpoczyna gracz dysponujący czarnymi kamieniami, które raz położone, nie mogą zmienić pozycji, jedynie zabicie umożliwia ich usunięcie. Kamienie układane są na przecięciach linii. Wokół każdego kamienia

²⁰ Ibidem, s. 132–135; *Gry świata...*, s. 94–95.

²¹ Niektórzy autorzy opisu podają, że obaj gracze dysponują taką samą liczbą pionów – po 180.

mogą występować tzw. oddechy – czyli puste sąsiednie przecięcia linii. Kamień stojący w rogu ma 2 „oddechy”, na brzegu planszy – 3, a w pozostałych miejscach – 4 „oddechy”. Kamienie tego samego koloru stojące obok siebie i połączone liniami prostymi tworzą „łańcuch”, który ma wspólne „oddechy” – można je zbić wszystkie razem albo nie zbijać żadnego; stojące obok siebie kamienie przeciwnego koloru zabierają sobie nawzajem po jednym „oddechu”; kamień (lub „łańcuch”), któremu przeciwnik zabierze ostatni „oddech”, zostaje zbity i zdjęty z planszy. W celu uniknięcia nieskończonych cykli taka sama pozycja na planszy nie może zostać powtórzona (tzw. reguła Superko)²².

Immanentną cechą *go* jest możliwość gry z wyrównaniem, co pozwala słabszym graczom na rywalizację z silniejszymi: słabszy gracz (grający czarnymi) ustawia przed pierwszym ruchem przeciwnika liczbę kamieni wynikającą z różnicy siły gry (*handicap*).

Mimo prostoty reguł umożliwiających naukę gry nawet małym dzieciom, *go* jest grą bardzo trudną, przynajmniej dla komputerów – najlepsze osiągają siłę średniej klasy amatora. Dlatego w grze w *go* za pośrednictwem Internetu prawdopodobieństwo, że przeciwnik będzie korzystał z podpowiedzi komputera, jest minimalne.

Odmiany gry w *go* i ich zasady

Go bang to odmiana gry zwana czasem „zepsutą piątką”. Szczególnie popularna jest w krajach anglosaskich i na terenie Belgii już od lat osiemdziesiątych XIX wieku. Swoje źródła ma w tradycyjnych ludowych grach chińskich i japońskich. Plansza w kształcie kwadratu podzielona jest 19 liniami pionowymi i poziomymi, których przecięcia w liczbie 361 pozwalają na rozgrywkę 360 pionami (po 180 pionów białych i czarnych). Grę rozpoczyna gracz grający pionami czarnymi, ustawiając pionek na dowolnym przecięciu linii. Poszczególne ruchy gracze wykonują na przemian, ustawiając na planszy swój pion. Nie można wykonywać żadnych ruchów pionami, a jedynie dokładać nowe. Grę wygrywa ten gracz, który jako pierwszy ustawi w jednej linii, pionowej, poziomej lub skośnej 5 pionów²³.

Ni nuki jest odmianą gry w *go bang*, w której dodana została dodatkowa reguła umożliwiająca bicie pionów przeciwnika²⁴.

²² Na podstawie: <http://wiki.go.art.pl/regu%C5%82y-go/podstawowe-regu%C5%82y-go> (25.07.2013).

²³ *Gry świata...*, s. 273–274.

²⁴ *Ibidem*, s. 274.

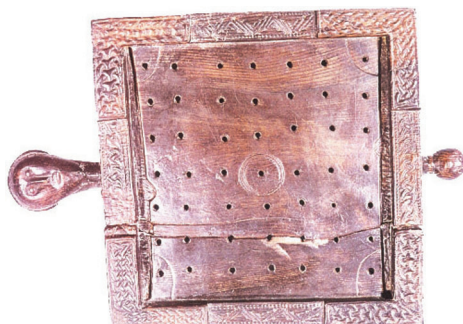
Gry oblężnicze

Fabula gier sięga zamierzchłych czasów, gdy ludzie byli zmuszeni nieustannie bronić się przed prześladowcami i agresorami. Budowali ogrodzenia, mury, wieże i bramy w obawie przed napastnikami. Ponieważ obrońców zwykle było mniej niż atakujących, w obronie sięgano do różnych środków zaradczych, aby zrównoważyć siłę przeciwnika. Z historii wiemy o dramatycznych oblężeniach i obronach, stąd też nic dziwnego, że takie wydarzenia i doświadczenia miały wpływ na losy państw i narodów. Ważne wydarzenia stawały się później tematem gier planszowych. Najstarsze wzmianki o tego rodzaju grach pochodzą z Islandii z około 1300 roku n.e. i wymienia się grę w lisa, która z biegiem czasu rozwinęła się w wiele wariantów i rozpowszechniła na obszarze Europy. Gry te rozgrywano głównie na planszy w kształcie krzyża.

Niezależnie od wspomnianych gier, podobne ukazały się w różnych częściach Indii, w Tybecie, Syjamie, Birmie, na Sri Lance i w Malezji. U źródeł tego typu gier leżała zasada: „dobrze wyszkolona mniejszość walczyła przeciw większości”²⁵.

Lis i gęsi

Lis i gęsi to ludowa gra o rodowodzie wikińskim, znana od XIV wieku i wywodząca się z gry pod nazwą *halatafl* (nazwa gry w wolnym tłumaczeniu: 'kłuta, dziurawa plansza'). W późniejszym czasie zdobyła również popularność w Wielkiej Brytanii i całej Europie. Podobne gry znane są także w Azji, czego przykładem jest japońska *yasa-sukari*²⁶.



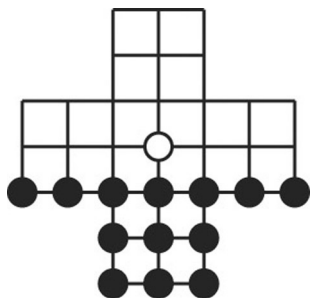
Rys. 37. Plansza do *halatafla* znaleziona w miejscowości Ballinderry w irlandzkim hrabstwie West Meath

ŹRÓDŁO: www.hnefatafl.net. Pozyskano z: <http://www.hnefatafl.net/englisch/eHalatafl.html> (10.12.2013).

²⁵ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 188.

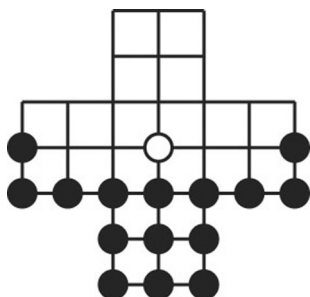
²⁶ *Gry świata...*, s. 47.

Gra rozgrywana jest na planszy o 33 polach znajdujących się na przecięciach linii w kształcie krzyża: wszystkie jego podstawy mają po 3 przecięcia długości. Do gry potrzeba 13 pionów czarnych, tzw. gęsi, i 1 piona białego, tzw. lisa. Lis stoi zawsze na środku planszy. Gęsi ustawia się zaś na polach, które nie znajdują się na wysokości pola lisa, lecz naprzeciw niego.

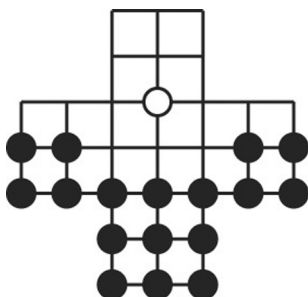


Rys. 38. Standardowy układ pionów na planszy gry *Lis i gęsi*

Grę rozpoczyna gracz dysponujący gęsiami. Gracze wykonują przeciwnie ruchy swoimi pionkami, przekładając je na wolne sąsiednie połączone przecięcia. Lis bije gęś przez przeskoczenie gęsi. Może też w jednym ruchu zbić więcej niż jedną gęś, jeśli za kolejno bitymi gęsiami znajdują się wolne pola (bicie nie jest obowiązkowe). Po zbiciu gęsi nie wracają już na planszę. Lis nie może zostać zbity. Gracz grający gęsiami wygrywa, gdy otoczy (unieruchomi) lisa. Gracz grający lisem wygrywa, gdy zbije taką liczbę gęsi, iż nie grozi mu zablokowanie. Przyjmuje się, że wystarczające do wygranej jest zbicie ośmiu gęsi, jednak najlepiej jest kontynuować grę do chwili zbicia przez lista wszystkich gęsi. Istnieją także odmiany tej gry, w których używa się innego ustawienia początkowego i innej liczby gęsi (15 lub 17)²⁷.



Rys. 39. Plansza z 15 pionami gęsi

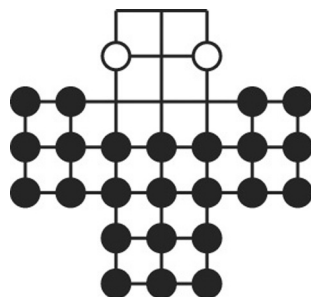


Rys. 40. Plansza z 17 pionami gęsi

²⁷ Ibidem, s. 47–48.

Wielka forteca

Jednym z najbardziej znanych wariantów gry w gęsi jest tzw. *Wielka forteca* znana czasem jako *Obleżenie*. Gra ta powstała w XIX wieku. Zmiana nazwy była podyktowana innymi określeniami pionków. Zamiast gęsi i lisa byli żołnierze, którzy bronili twierdzy lub ją atakowali. Jest to gra przeznaczona dla 2 graczy, którzy dysponują specjalną planszą oraz 24 pionami żołnierzy i 2 pionami obrońców. Plansza została ukształtowana na planie krzyża. W jednym z ramion umiejscowiono fortecę, którą oblegano, forteca mogła być broniona przez 2 obrońców, którym wolno było się poruszać w dowolnych kierunkach i bić piony przeciwnika. Pozostałe wolne punkty zajmują piony żołnierzy, którzy mogą się poruszać jedynie do przodu i nie mogą bić pionów obrońcy. Celem gry jest umieszczenie w twierdzy 9 żołnierzy lub zabicie przez obrońcę 15 pionów przeciwnika. W rozbudowanej odmianie tej gry twierdza składa się z 17 punktów obsadzonych przez 3 obrońców, przeciw którym stoi 50 napastników²⁸.



Rys. 41. Wariant gry pod nazwą twierdza

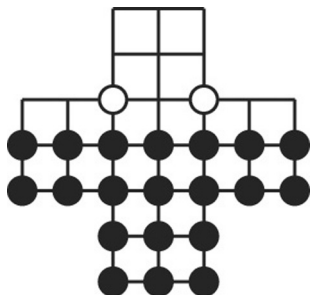
Niedźwiedzie i psy

Kolejna odmiana gry, nosząca nazwę *Niedźwiedzie i psy*, przewiduje użycie 2 pionków przeciw 20–24. W Islandii znany jest również wariant tej gry *freys-tafl*. Zachowane są wszystkie zasady, zmienia się jedynie układ linii na planszy. 2 niedźwiedzie bronią swojej jaskini (jedno z ramion krzyża o 9 punktach przecięcia), natomiast 24 psy zajmują pozostałe punkty planszy.

Niedźwiedzie poruszają się, skaczą i dokonują zbić we wszystkich kierunkach. W tej grze obowiązuje przymus bicia. Psom również wolno się przemieszczać we wszystkich kierunkach, ale nie mogą skakać ani

²⁸ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 190.

dokonywać zbić. Niedźwiedzie wygrywają, kiedy uda im się zbić 16 pionów – psów. Psy wygrywają, gdy uda się im zatrzymać niedźwiedzie²⁹.



Rys. 42. Wariant gry pod nazwą *Niedźwiedzie i psy*

Na podobnej zasadzie opiera się wiele gier, w których plansze stanowią linie przecięć, na przecięciach ustawia się pionki. Natomiast kształty plansz są różne. Przykładowe nazwy gier to:

- turniej – gra bardzo podobna do gier *Lis i gęsi* oraz *Oblężenie*;
- *Oblężenie piramidy* – plansza w kształcie trójkąta, używa się 3 pionów jako obrońców i 27 napastników;
- rebelia – gra w Chinach nazywana *snap luk kon tsu tseunng kwan*; treścią gry jest bunt, jaki przeciw generałowi podnosi 16 żołnierzy; na planszy znajduje się 1 pion generała oraz 16 pionów żołnierzy;
- *Lampart i krowy* – gra szeroko rozpowszechniona w południowej Azji; używa się 2 pionów – lampartów, i 24 pionów – krów;
- *kungser* – gra podobna do *Lamparta i krów*; znana w Tybecie i na Sumatrze³⁰.

Samotnik

Gra polega na zbijaniu pionków; przeskakuje się nad pionkami tak, by na końcu został tylko jeden, tzw. samotnik. *Samotnik* powstał prawdopodobnie w XVII wieku we Francji. Pierwsza znana rycina wykonana została w 1697 roku przez Claude'a-Auguste'a Bereya. Pierwotnie plansza do gry w samotnika składała się z 37 pól (wersja klasyczna). Pierwsze wzmianki o wersji z 33 polami (wersja współczesna), bardziej popularnej, pojawiają się w 1779 roku. Gra cieszyła się swego czasu sporą popularnością, o czym może świadczyć fakt opublikowania o niej pracy przez wybitnego matematyka i filozofa Wilhelma Leibniza. Zaznaczyć

²⁹ Ibidem, s. 191.

³⁰ Szczegółowe opisy można znaleźć w pracy E. GLONNEGGER: *Leksykon...*

jednak należy, iż gra może mieć różne formy, na przykład plansza angielska dokładnie odpowiada rozkładowi krzyża z *Oblężenia* z 33 punktami, plansza francuska przypomina gwiazdę i ma 37 punktów, a plansza kwadratowa – 41 punktów. W grze pionki ustawia się na wszystkich polach z wyjątkiem środkowego, które pozostaje wolne. Następnie piony, jeden po drugim, są zbijane przez przeskoczenie w kierunku pionowym lub poziomym. Nigdy nie wolno zbijać pionów ukośnie. Na końcu pozostaje tylko jeden pion, który powinien znajdować się na środku pola. Gra jest przeznaczona dla 1 gracza, chociaż mogą również grać 2 osoby³¹.

Mankala

Grę mankala, znaną w Polsce pod nazwą *Wari*, można uznać za jedną z najstarszych gier na świecie. Grupa gier typu „policz i zabij” liczy kilkaset rodzajów i znana jest niemal od 7000 lat. Zakłada się, że tereny, na których powstały tego typu gry, to rozległy obszar Azji i Afryki i powszechnie przypisuje się początki tych gier starożytnym cywilizacjom Egiptu i Babilonu. Fakt ten potwierdzają znaleziska archeologiczne. Przykładem mogą być odkrycia w starożytnym mieście Palmira, w którym odnaleziono zostały bloki skalne z wyżłobionymi otworami, bardzo przypominające plansze do gry mankala. Na podobne znaleziska można się natknąć również w egipskiej świątyni Karnak i skałach starożytnych Aten, a inne przykłady rozsiane są na terenie niemal całej Azji i Afryki³². Można przypuszczać, że popularność gry wynikała z szerokich kontaktów handlowych, jakie łączyły oba kontynenty. Ekspansja gry w Europie zatrzymała się na terenach Grecji, a na obszar Karaibów i obu Ameryk gra dotarła wraz z afrykańskimi niewolnikami³³.

Jak wspomniano wcześniej, istnieje wiele rodzajów gier mankala różniących się od siebie liczbami rzędów i liczbami otworów w rzędzie. Do najbardziej popularnych należy odmiana gry znana pod nazwą *oware*; odmiana ta charakteryzuje się układem dwóch rzędów po sześć otworów każdy. Jednak współcześnie można spotkać również gry z siedmioma dołkami w rzędzie, jak również większą liczbą rzędów. W niektórych planszach można zaobserwować dodatkowe większe dołki, nazywane

³¹ Ibidem, s. 196–197.

³² A. DE VOOGT: *Mancala players et Palmyra*. „Antiquity” 2010, no. 326 (84), s. 1055–1066.

³³ Ph. TOWNSEND: *African Mankala in Anthropological Perspective*. „Current Anthropology” 1979, no. 20 (4), s. 794–796.



Rys. 43. Różne rodzaje mankali. Zbiory Muzeum w La Tour-de-Peilz

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Spielemuseum-Vitrine-Mancala.jpg> (10.12.2013).

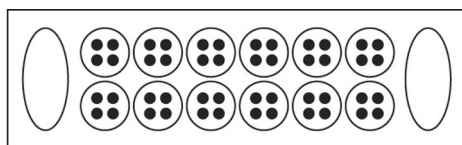
„domami”, które służą do odkładania zbitych pionków podczas gry. Kolejną cechą różniącą poszczególne odmiany gry mankala są zasady rozgrywki, co powoduje, że gra ta funkcjonuje współcześnie, na całym świecie, pod wieloma nazwami w różnych odmianach plansz. Szacuje się, że liczba odmian może sięgać nawet tysiąca. Również nazwy gry są bardzo różnorodne. Najbardziej znany układ planszy: 2 rzędy i 6 pól, występuje jako: *oware*, *awale*, *awele*, *awari*, *wari*, *warri*, a często jako 2×6 . Odmiany gry mankala, z różnymi liczbami pól, rzędów i różnymi zasadami gry, nazywane są w bardzo różny sposób, na przykład: *chunca* (Filipiny), *omweso* (Uganda), *ayo* (Burkina Faso), *kalaha* (USA), *congkak* (Malezja), *sungka* (Indonezja), *bao* (Malawi), *adi* (Nigeria). Jednak, jak już wspomniano, do najbardziej rozpowszechnionej wersji gier typu mankala należy układ 2 rzędów po 6 dołków nazywany *oware* lub *kalaha*. Szczegółne znaczenie ma nazwa *oware*, która swój rodowód ma w Ghanie, gdyż została uznana przez międzynarodowy związek The Oware Society za obowiązującą podczas dorocznych mistrzostw świata, a w samej Ghanie nazwą tą określa się kilka odmian tej gry³⁴. Gra ta popularna jest wśród wszelkich grup wiekowych, również dzieci, ze względu na jej walory edukacyjne. Prym w tej grze wiodą gracze z Ghany, Barbadosu i Jamajki, jednak nie brakuje mistrzów z krajów europejskich. Stałe zainteresowanie grą powoduje, że rośnie liczba turniejów i wersji gier on-line.

Zasady gry

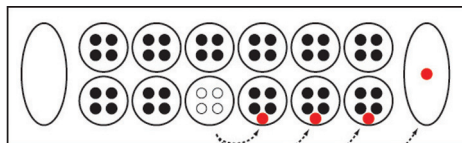
Celem gry jest zebranie we własnym domu jak największej liczby kamieni. Plansze (rys. 44–46) ukazują: początek gry, pierwszy ruch oraz bicie.

³⁴ L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 167–168.

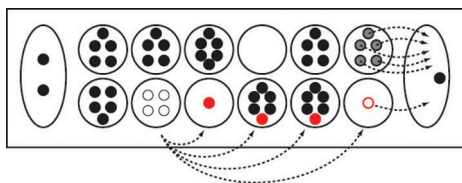
Rys. 44. Mankala – początek gry



Rys. 45. Mankala – pierwszy ruch



Rys. 46. Mankala – bicie



Plansza, a w zasadzie tabliczka, do gry mankala zawiera 12 mniejszych i 2 większe dołki, które nazywane są domami. Każdy z graczy dysponuje 6 dołkami, które ma przed sobą, i domem znajdującym się po jego prawej stronie. W dołkach znajdują się po 4 kamienie, co w sumie daje 48 kamieni. Początkowo kamienie nie należą do żadnego z graczy. Ruch gracza polega na wyjęciu z dołka wszystkich znajdujących się w nim kamieni i poukładaniu po jednym w kolejnych dołkach, bez pomijania domu i dołków przeciwnika (rys. 45 i 46). Jeżeli liczba kamieni w dołku jest na tyle duża, że powoduje to pełne okrążenie planszy, to pomijany jest dołek startowy. Zakończenie układania kamieni we własnym domu umożliwia kontynuowanie kolejki. W przeciwnym wypadku kolejka należy do przeciwnika. Zakończenie układania kamieni we własnym pustym dołku powoduje zabicie kamieni przeciwnika znajdujących się po przeciwnej stronie i umieszczenie ich we własnym domu. Jeżeli w dołku przeciwnika nie ma kamieni, to nie dochodzi do zbijania. Celem gry jest opróżnienie wszystkich własnych dołków, co powoduje przejście pozostałych kamieni przeciwnika znajdujących się w jego dołkach; wygrywa ten zawodnik, który zebrał więcej kamieni³⁵.

³⁵ Źródło: www.mankala.pl.

Szachy i ich odmiany

Szachy zaliczane są do gier planszowych. Wywodzą się prawdopodobnie z Indii, gdzie znane były pod nazwą *čaturanga*, *szaturanga*. W V wieku n.e. pojawiły się w Persji pod nazwą *czatrang*, a w VII wieku przejęli tę grę Arabowie, nieco zmieniając zasady i nazwę na *szantranż*. W tym też czasie powstały odmiany szachów, czyli warianty wschodnioazjatyckie, a więc szachy chińskie, koreańskie, japońskie, birmańskie, malajskie³⁶. Od VIII wieku szachy znane są w Europie, gdzie gra przybrała ostateczny kształt. Początkowo grano w Hiszpanii i Portugalii oraz na Sycylii, skąd szachy rozpowszechniły się na cały kontynent europejski³⁷. W szachy podobno grano już na dworze Karola Wielkiego. Samuel Orgelbrand w swojej *Encyklopedii*³⁸ zaznacza, że upowszechnienie w Europie szachów nastąpiło głównie za sprawą wypraw krzyżowych. W wiekach IX–XI szachy były znane w Niemczech i Skandynawii, a w XI wieku dotarły do Polski prawdopodobnie wieloma szlakami: z Czech, od strony morskich portów handlowych i od Rusi Kijowskiej; do Rosji bowiem szachy przedostały się już wcześniej, około VIII–IX wieku, i to bezpośrednio ze Wschodu³⁹. W XIII wieku szachy stały się rozpowszechnioną rozrywką. Wówczas szachownica przybrała obecny wygląd (wcześniej była jednobarwna). W tym czasie, jak pisze ceniony współczesny znawca tej problematyki Lech Pijanowski w swoim *Przewodniku gier*⁴⁰, ukazała się pierwsza książka o tematyce szachowej: zbiór zadań i problemów gry, znany pod tytułem *Bonus Socius* (1286), opracowany prawdopodobnie przez Alonza, króla Kastylii⁴¹.

A oto jak ustalały się reguły gry: w XV wieku ustaliły się nazwy i niezmiennie zasady ruchu bierok oraz wprowadzono roszadę, rozszerzono zasięg ruchów gońców oraz zwiększono siłę królowej (hetmana), z jednego ruchu na skos do dowolnej liczby ruchów we wszystkich kierunkach. W XVI wieku wprowadzono bicie piona w przelocie, a także przemianę pionów – reguły gry ostatecznie przybrały formę dzisiejszą. Pierwszy podręcznik gry w szachy według nowych zasad opracował

³⁶ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy od A do Z*. T. 1: A–M. Warszawa 1986, s. 352.

³⁷ *Wielka encyklopedia PWN*. T. 26. Warszawa 2005, s. 351–352; *Gry świata...*, s. 220.

³⁸ S. ORGELBRAND: *Encyklopedia powszechna*. T. 21. Warszawa 1878, s. 216–217.

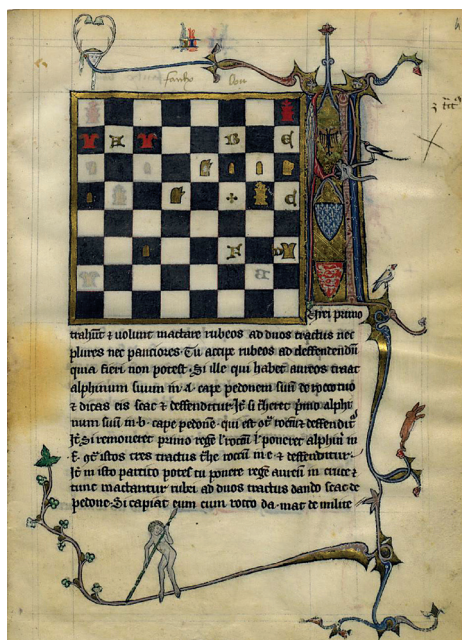
³⁹ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 352–353.

⁴⁰ L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 60.

⁴¹ Manuskrypt zbioru znajduje się w Bibliotece Narodowej we Florencji. Według innych badań, *Bonus Socius* jest najwcześniejszym znanym zbiorem problemów szachowych, został napisany w XIII wieku, prawdopodobnie około 1266 roku, przez Nicolasa de Nicolai z Lombardii. Por. W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 104, hasło: „*Bonus Socius*”.

Rys. 47. Strona z dzieła *Bonus Socius* przedstawiająca problem szachowy

ŹRÓDŁO: Bibliothèque nationale de France. Pozyskano z: <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b6000238t/f1.planchecontact> (10.12.2013).



w 1497 roku Juan Ramírez de Lucena (około 1465–1530), który wówczas był czołowym hiszpańskim szachistą⁴². Kilkanaście lat później, w 1512 roku portugalski szachista Pedro Damiano (ur. około 1480, zm. 1544) opublikował w podręczniku *Questo libro de imparare a scachi et de le partite* zmienione przepisy gry, teorię debiutów oraz wskazówki gry pozycyjnej⁴³. Wysoko ceniony podręcznik do gry w szachy opracował włoski mistrz Alessandro Salvio (ur. około 1570 roku w Neapolu, zm. około 1640), znany głównie jako autor książek o tematyce szachowej. W 1604 roku w Neapolu wydał drukiem *Trattato dell'inventione et arte liberale del gioco di scacchi*, pierwszy wyczerpujący traktat o szachach, wznowiony w 1634 roku⁴⁴.

Szachy w wiekach XVI–XVII stały się w Europie na tyle rozpowszechnioną rozrywką, iż zaczęto organizować popularne imprezy publiczne, zwłaszcza w Hiszpanii i we Włoszech, a później we Francji. Jednym z najlepszych szachistów tej doby był Francuz François-André Danican Philidor (ur. 1 września 1726, zm. 31 sierpnia 1795). Był nie tylko wybitnym szachistą, lecz także kompozytorem. W 1749 roku Philidor wydał swoją najsławniejszą książkę *L'analyse des Echecs* [Analiza gry w szachy], która zrewolucjonizowała pojmowanie gry szachowej. Książka

⁴² W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 540–541, hasło: *Lucena Juan Ramirez de*.

⁴³ Ibidem, s. 188, hasło: *Damiano*.

⁴⁴ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy od A do Z*. T. 2: N–Z. Warszawa 1987, s. 1076, hasło: *Salvio Alessandro*.



Rys. 48. *Libro del Ajedrez*. Autor: Ruy López de Segura (1561 rok)

ŹRÓDŁO: Ajedrez 32. Pozyskano z: <http://www.ajedrez32.com/los-libros-de-ajedrez-que-todo-buen-ajedrecista-deberia-tener/> (10.12.2013).

doczekała się ponad stu wydań, w tym czterech w roku pierwszej publikacji. Philidor krytycznie zanalizował tzw. włoską szkołę gry w szachy, wskazał podstawowe jej słabości i zwrócił uwagę na istotne elementy gry, które do tej pory były niedoceniane. Po raz pierwszy poddał analizie partię szachów jako całość, wyciągając wnioski o charakterze strategicznym. Najbardziej znana idea Philidora zawiera się w znanym powiedzeniu „piony są duszą gry”, które podkreśla wagę prawidłowej gry pionami we wszystkich fazach partii. Autor wprowadził takie pojęcia, jak blokada i pozycyjne poświęcenie⁴⁵.

Gra w szachy, zwana dawniej *sakami*, jak podaje Zygmunt Gloger, znana była w Polsce już w wiekach średnich. O popularności szachów niech świadczy fakt, że szachownice pojawiały się w heraldyce, na przykład jeden z dawnych herbów polskich Wczele – Wszczele przedstawiał na tarczy herbowej szachownicę ośmiorzędową po 8 pól w każdym rzędzie. W polskiej heraldyce przykładów zamieszczenia szachownicy jako tła znaku jest więcej. Na przykład herbem województwa kaliskiego była niegdyś sama tylko szachownica, później na niej osadzono głowę żubra. O popularności szachów świadczą także badania archeologiczne. Szczególnie cennym znaleziskiem są tzw. szachy sandomierskie, odkryte w 1962 roku, a datowane na XI lub XII wiek. Znaleziono 29 bierok wykonanych z kości, formą naśladujących szachy arabskie⁴⁶.

Grę w szachy opisywano w literaturze. Jan Kochanowski napisał poemat *Szachy* wydany w 1566 roku. Oto fragment poematu:

Stanęli przeciw sobie dwa Królowie,
Korona złota na każdego głowie.
Tamże zarazem wedle boku żony –
Ta swego z lewej, owa z prawej strony.

⁴⁵ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 2, s. 878–880, hasło: *Philidor François André Danican*.

⁴⁶ Ibidem, s. 1080–1081, hasło: „*Sandomierskie szachy*”.

Pop jeden słuŝa Królowej spowiedzi,
a drugi sobie wedle Króla siedzi.
Po nich rycerze na koniach we zbroi,
Kaŝdy z nich pewnie swego się nie boi⁴⁷.

Szachy mają swe miejsce takŝe w polskich przysłowiach: „Szachem padać”, „Albo szach, albo mat”, lub teŝ: „I w szachach przyjaciela poznać”. Inną ciekawostką jest fakt, iŝ według poznańskiej ustawy cechowej z roku 1732, kaŝdy chcący zostać majstrem tokarskim musiał wykonać figury szachowe. Szczególnie ceniono figury przedstawiające postacie historyczne, na przykład króla Jana III Sobieskiego, hetmana Stanisława Jana Jabłonowskiego, czy teŝ tureckiego wodza Kara Mustafę. Pierwszy w Polsce podręcznik gry w szachy pt. *Nauka o szachach, obszernie w polskim języku przełożona z ksiąg Damiana Portugalczyka z uwagami Rui Lopeza, Hiszpana* opracował w latach 1602–1610 Jan Ostroróg. Praca ta nie została opublikowana, a manuskrypt będący w zbiorach Biblioteki Kasińskich w Warszawie spłonął w czasie powstania warszawskiego⁴⁸. Dopiero w latach 1835–1844 wyszły dwie edycje książki Kazimierza Krupskiego *Strategika szachowa: czyli, Praktyczny sposób doskonalenia się w grze szachow*⁴⁹. Wraz z popularyzacją szachów powiększała się ilość publikacji z nimi związanych. Opisywano w nich wyniki analiz, rozważania teoretyczne bądź rozegrane partie. Nie brakowało teŝ opisów stoczonych pojedynków szachowych. Popularyzacja szachów spowodowała konieczność wydawania stałych periodyków. Pierwszym polskim czasopismem o tematyce szachowej był „Tygodnik Szachowy”, który ukazywał się w latach 1898–1899⁵⁰. W Polsce powojennej od 1947 roku wydawany był miesięcznik „Szachy”, jedyne polskie czasopismo poświęcone szachom⁵¹. Po II wojnie światowej pojawiło się około 30 książek o tematyce związanej z szachami. Szachy zaczęto równieŝ traktować jak dyscyplinę sportową. Pierwszy międzynarodowy turniej szachowy odbył się w Londynie w 1850 roku. Zwycięzcą tego turnieju został Adolf Anderssen⁵². Z kolei w roku 1886 pierwszym oficjalnym mistrzem świata w szachach został Wilhelm Steinitz⁵³. Do II wojny światowej mecze o mistrzostwo świata odbywały się na zasadzie dobrowolnego wyboru przeciwnika przez aktualnego mistrza. W dniu 24 lipca 1924

⁴⁷ Z. GŁOGER: *Encyklopedia staropolska ilustrowana*. T. 4. Warszawa 1958, s. 300.

⁴⁸ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 2, s. 850, hasło: *Ostroróg Jan*.

⁴⁹ Ibidem, T. 1, s. 481, hasło: *Krupski Kazimierz*.

⁵⁰ Ibidem, T. 2, s. 1281, hasło: „*Tygodnik Szachowy*”.

⁵¹ Ibidem, s. 1184, hasło: *Szachy*.

⁵² Ibidem, T. 1, s. 34, hasło: *Anderssen Adolf*.

⁵³ Ibidem, T. 2, s. 1149, hasło: *Steinitz Wilhelm*.

roku w Paryżu powstała Międzynarodowa Federacja Szachowa pod nazwą *Fédération Internationale des Échecs*, w skrócie FIDE⁵⁴. Federacja ta zrzesza narodowe związki szachowe z całego świata, w tym Polski Związek Szachowy, który został założony w 1926 roku⁵⁵. Mottem FIDE jest: „*Gens una sumus*”, co oznacza: „Jesteśmy jedną rodziną”.

Zasady gry⁵⁶

Na przestrzeni wieków zasady gry w szachy ulegały zmianom. Dlatego też na XXIII Kongresie Międzynarodowego Związku Szachowego w Sztokholmie w 1952 roku zostały uchwalone i przyjęte podstawowe zasady gry w szachy. Zasady te z kolei zostały nowelizowane i zatwierdzone na Kongresie FIDE w Grazu w 1984, z późniejszymi zmianami w latach 1988, 1992 i 1993. Przepisy zostały skodyfikowane w 10 artykułach o następujących tytułach: art. 1. *Szachownica i jej układ*, art. 2. *Bierki*, art. 3. *Wykonywanie posunięć*, art. 4. *Ogólne pojęcie posunięcia*, art. 5. *Ruchy bierek*, art. 6. *Zakończenie posunięcia*, art. 7. *Dotknięcie bierka*, art. 8. *Nieprawidłowe pozycje*, art. 9. *Szach*, art. 10. *Partia zakończona*. Tak sprecyzowane zasady stara się opisać w języku polskim wybitny znawca gier Lech Pijanowski. Oto pełny tekst zasad:

„Gra w szachy odbywa się na kwadratowej desce szachownicy, która składa się z 64 kwadratowych pól równej wielkości, na przemian jasnych i ciemnych. Szachownicę stawia się między graczami w ten sposób, by pole narożne z prawej strony każdego gracza było białe. Na początku gry każdy z graczy ma do dyspozycji po 16 bierek, czyli figur i pionów jasnych lub ciemnych. Bierkami są: król, hetman (zwany też damą), 2 gońce (które nazywane są także laufkami), 2 skoczki (czyli konie) oraz 8 pionów.

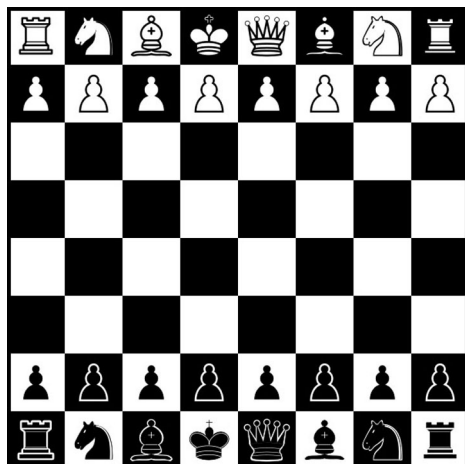
Gracz posiadający bierki białe rozpoczyna grę. Obydwaj gracze grają na zmianę, wykonując za każdym razem po jednym posunięciu. Z wyjątkiem roszady posunięciem nazywamy przemieszczenie bierki z jednego pola na drugie, wolne lub zajęte jedynie przez bierkę przeciwnika. Żadna bierka oprócz skoczka oraz wieży w czasie wykonywania roszady nie może przeskoczyć pola zajętego przez inną bierkę. Bierka postawiona na polu zajęтым przez przeciwnika bije postawioną tam bierkę, która powinna być natychmiast usunięta z szachownicy przez gracza dokonującego bicia (wyjątkiem jest bicie w przelocie). Król przenosi się ze

⁵⁴ Ibidem, T. 1, s. 592, hasło: *Międzynarodowa Federacja Szachowa*.

⁵⁵ Ibidem, T. 2, s. 930, hasło: *Polski Związek Szachowy*.

⁵⁶ Zasady gry zostały zacytowane według pracy: L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 63–65; *Gry świata...*, s. 221–222.

Rys. 49. Plansza szachownicy z ustawionymi bierkami



swego pola na jedno z pól sąsiednich niezagrożone przez żadną bierkę obcą (zasada ta nie dotyczy roszady). Roszadą nazywamy równoczesne przesunięcie króla i wieży wykonane ściśle w następujący sposób: król opuszcza swoje początkowe miejsce i na tej samej linii poziomej zajmuje pierwsze lub drugie najbliższe pole tego samego koloru, po czym wieża, w której kierunku posunął się król, przeskakuje go i staje na polu, przeskoczonym przez króla. Jeżeli król już uprzednio wykonał jakieś posunięcie, wówczas roszady nie można wykonać z żadnej strony. Nie można również wykonać roszady w kierunku tej wieży, która już wykonała posunięcie. Roszada jest uniemożliwiona chwilowo, jeśli początkowe pole króla albo pole, które król powinien przeskoczyć lub które powinien zająć, jest zagrożone przez bierkę obcą. Roszada jest uniemożliwiona chwilowo także wtedy, gdy pomiędzy królem a wieżą, w której kierunku król powinien się przesunąć, stoją jakieś bierki.

Hetman porusza się o dowolną liczbę wolnych pól wzdłuż linii poziomych, pionowych lub przekątnych, na których się znajduje. Wieża porusza się o dowolną liczbę wolnych pól wzdłuż linii poziomych lub pionowych, na których się znajduje. Goniec porusza się dowolną liczbę pól wzdłuż przekątnych, na których się znajduje. Ruch skoczka składa się z dwu różnych skoków. Najpierw skoczek wykonuje skok o jedno pole po linii poziomej lub pionowej, następnie, oddalając się stale od swego pola wyjściowego, wykonuje drugi skok o jedno pole po przekątnej. Pionek przesuwa się tylko w przód. Wyjawszy przypadek bicia, pionek przesuwa się z pola początkowego o jedno lub dwa pola po linii pionowej, w następnych posunięciach – o jedno pole po tej samej linii. W przypadku bicia pionek przesuwa się na pole leżące bezpośrednio przed nim po przekątnej. Pionek, który został przesunięty z pola początkowego o 2 pola i przeskoczył przy tym pole zagrożone przez pionki

przeciwnika, może być bity przez ten pionek, lecz jedynie w posunięciu następującym bezpośrednio po tym ruchu, tak jak gdyby przesunął się tylko o jedno pole. Bicie takie nazywa się biciem w przelocie.

Każdy pionek, który osiągnie ostatnią linię poziomą (linię przemiany), winien być w tym samym posunięciu zamieniony na hetmana, wieżę, gońca lub skoczkę tego samego koloru – według uznania grającego, bez względu na to, jakie bierki znajdują się jeszcze na szachownicy. Taka zamiana pionka nazywa się dorabianiem figury. Działanie nowo dorobionej figury jest natychmiastowe.

Król znajduje się pod szachem, gdy pole, na którym stoi, jest zagrożone przez bierkę przeciwnika. Mówi się wtedy, że dana bierka szachuje króla. Przed szachem należy bronić się w posunięciu następującym bezpośrednio po szachu. Jeśli obrona przed szachem jest niemożliwa, wówczas następuje mat. Bierka zasłaniająca własnego króla przed szachem może ze swej strony dać szacha królowi przeciwnika.

Partię wygrywa ten gracz, który dał mat królowi przeciwnika. Partia jest nierozegrana, gdy król gracza, który ma wykonać ruch, nie znajduje się pod szachem, gracz nie może wykonać żadnego posunięcia. Mówi się wtedy, że nastąpił pat. Partia jest nierozegrana na żądanie jednego z graczy w wypadku, gdy ta sama pozycja wszystkich bierek na szachownicy pojawia się po raz trzeci i ten sam gracz ma wykonać ruch. Nierozegrana jest także wtedy, gdy gracz mający ruch wykaże, że obie strony wykonały co najmniej po 50 posunięć bez bicia bierki i bez posunięcia pionka⁵⁷.

Odmiany szachów

Omówione wcześniej szachy tradycyjne, w swojej formie bardzo skodyfikowane, nie są jedyną formą szachów. Istnieje duża ilość wariantów tej gry, które zostały szczegółowo opisane między innymi w pracach Lecha i Wojciecha Pijanowskich. Dalej prezentowane są odmiany szachów będące ich ewolucją lub też powstałe na bazie gier narodowych.

Szachy marsylskie. We Francji popularnością cieszą się tak zwane szachy marsylskie. Zasady gry są takie same jak w opisanych szachach „klasycznych”. Różnica polega na tym, że gracze wykonują kolejno nie po jednym ruchu, lecz po dwa. Szachować króla można jedynie w drugim posunięciu⁵⁸.

⁵⁷ L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 63–65.

⁵⁸ *Gry świata...*, s. 223; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 66; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 571, hasło: *marsylskie szachy*.

Szachy bez szachów. Różnica między tą grą a szachami tradycyjnymi polega na tym, że nie wolno szachować króla przeciwnika, jeżeli ma on możliwość obrony. Zaszachowanie króla musi się jednocześnie skończyć matem⁵⁹.

Szachy kościane. Szachy kościane są połączeniem gry losowej ze strategiczną. Ogólne zasady gry są podobne do zasad w szachach klasycznych. Jednakże tu używa się kości. Każde posunięcie bierki poprzedzone jest rzutem kością. Liczba wyrzuconych oczek decyduje o ruchu. I tak, 6 to ruch wieżą, 5 – koniem, 4 – gońcem, 3 – hetmanem, 2 i 1 daje wybór graczowi: ruch pionem lub królem. Zaszachowany król broni się przez odejście, jednakże wpierw musi nastąpić rzut kością⁶⁰.

Rozbójnik. Rozbójnik zwany jest także wybijkanką. Sposób ustawienia bierki oraz ich ruchów na szachownicy jest taki sam jak w szachach. Jak pisze Pijanowski: „Celem gry jest pozbycie się wszystkich bierki przez podstawienie ich do bicia przeciwnikowi. Bicie jest obowiązkowe. Jeśli w momencie wykonania ruchu gracz ma do wyboru więcej niż jedną możliwość bicia, wybiera jedną z nich. Król nie jest figurą uprzywilejowaną. Po zбиciu króla gra toczy się dalej. Pion, który dochodzi do pola przemiany, musi być zamieniony na hetmana”⁶¹.

Maharadża i sepoje. Jest to dosyć osobliwa gra. Występują w niej bierki czarne ułożone na szachownicy w tradycyjny sposób. Po stronie białej gracz dysponuje tylko jedną bierką zwaną maharadżą, którą ustawia na dowolnym wolnym polu szachownicy. Maharadży przysługuje możliwość poruszania się po planszy jak hetmanowi i koniowi. Grę rozpoczyna maharadża. Celem gry jest danie mata czarnemu królowi lub też zablokowanie maharadży⁶².

Szachy czteroosobowe szczególnie znane były w XIX wieku. Gra toczyła się na szachownicy o 160 polach. W grze uczestniczyły 4 osoby, 2 przeciwko 2, czyli białe bierki przeciwko czarnym. Ustawienie bierki ilustruje rys. 50. Na dole schematu znajdują się bierki pierwszego białego gracza, po lewej znajduje się drugi biały gracz, na górze znajduje się pierwszy czarny gracz, natomiast po prawej miejsce zajmuje drugi czarny gracz. Gracze wykonują kolejno po jednym ruchu. Rozpoczyna pierwszy biały, kolejny ruch ma pierwszy czarny i tak dalej. Figury zamiatowane schodzą z szachownicy. Gra ta cechuje się dużą nieprzewidywalnością. Zachodzi możliwość ataku „trzech na jednego”⁶³.

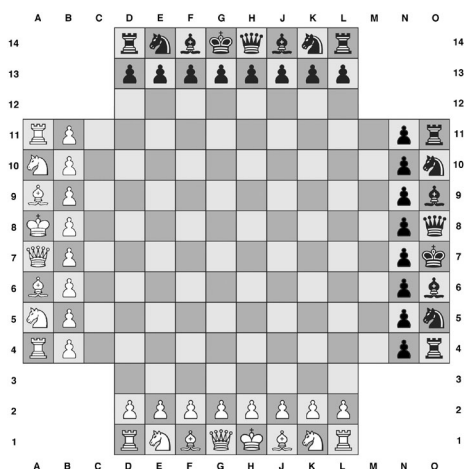
⁵⁹ *Gry świata...*, s. 223; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 66.

⁶⁰ *Gry świata...*, s. 223; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 66.

⁶¹ *Gry świata...*, s. 224; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 67.

⁶² *Gry świata...*, s. 224; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 67.

⁶³ *Gry świata...*, s. 224; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 68–69; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 183–186, hasło: czteroosobowe szachy.



Rys. 50. Szachy dla 4 osób

Szachy bitewne. Gra ta przeznaczona jest dla 2 graczy. Zasady ruchu i gry są identyczne jak w szachach klasycznych. Różnica zachodzi w sposobie ustawiania bierek. L. i W. Pijanowscy sposób ustawienia bierek przedstawiają następująco: „Przed rozpoczęciem gry na połowie szachownicy stawia się ekran, który przesłania dwu grającym połowę szachownicy należącą do przeciwnika. Następnie każdy z grających na swojej połowie szachownicy ustawia swoje bierki w dowolny sposób, ograniczony tylko następującymi zasadami:

- wszystkie bierki muszą stać na pierwszych trzech rzędach pół szachownicy,
- w każdej kolumnie musi stać jeden pion,
- pionów nie wolno ustawiać na krańcowym, pierwszym rzędzie pół szachownicy,
- gońce muszą stać na dwóch polach odmiennej barwy (jednym białym, jednym czarnym)”⁶⁴.

Kriegsspiel – niemiecka gra wojenna. Twórcą tej gry był Henry Michael Temple, który opracował ten wariant pod koniec XIX wieku. Jest to gra skierowana do 3 osób, w której 2 osoby mają swoje własne szachownice i widzą na nich jedynie swoje bierki. Dostęp do obu układów bierek na szachownicy ma jedynie trzecia osoba, zwana arbitrem, który na swojej szachownicy odtwarza aktualne ustawienie. Zasady gry są identyczne jak w szachach tradycyjnych, a celem jest zamatanie króla przeciwnika. Gdy jeden z graczy wykona ruch, arbiter przekazuje informację przeciwnikowi. Gdy któryś z graczy chce wykonać ruch niemożliwy, arbiter oznajmia „ruch niemożliwy”.

⁶⁴ Gry świata..., s. 225; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 70; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 87, hasło: *bitewne szachy*.

W każdym momencie gry gracz może zapytać o możliwość zbitcia bierki przeciwnika, a do roli arbitra należy stwierdzenie, czy ruch ten jest możliwy do wykonania. Po zbitciu arbiter informuje o tym fakcie, nie podając szczegółów. W razie szacha arbiter podaje informację o rzędzie i kolumnie szachownicy⁶⁵.

Courier. Gra dwuosobowa strategiczna, na zwiększonej szachownicy (8 × 12 pól) z nieco innym zestawieniem bierek (24 białe i 24 czarne) o innych zasadach ruchu, szczególnie popularna w Niemczech, od XII wieku, uprawiana także w innych krajach Europy aż do wieku XVIII, potem zapomniana⁶⁶.

Szachy minimalne. Grę w szachy minimalne przeprowadza się na szachownicy dwudziestopięciopolowej. Stąd nazwa gry. Jest to wariant szachów opracowany w 1962 roku przez angielskiego matematyka Martina Gardnera. Gra się białymi i czarnymi tradycyjnymi birkami. Każdy z graczy ma do dyspozycji 5 pionów oraz po jednej figurze. Zasady ruchu oraz gry są identyczne jak w szachach o 64 polach. Jest to gra strategiczno-losowa dla 2 osób⁶⁷.

Szachy japońskie. Szachy japońskie to gra, która pochodzi z wcześniejszych form, najprawdopodobniej chińskich. Gra jest znana w Japonii od XII wieku pod nazwą *siogi* lub *szogi*. Jest to gra strategiczna dwuosobowa, rozgrywana na kwadratowej planszy 9 × 9 jednakowych pól. Figury obu graczy biorące udział w grze wyglądają jednakowo, a różni je tylko kierunek, w którym są zwrócone (do góry lub na dół)⁶⁸. Początkowe ustawienie figur na planszy przedstawiono na rys. 51.



Rys. 51. Plansza szachów japońskich

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shogi_Ban_Koma.jpg (10.12.2013).

⁶⁵ Gry świata..., s. 225; LECH PIJANOWSKI: Przewodnik gier..., s. 70–71; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: Szachy..., T. 2, s. 1322, hasło: wojenna gra.

⁶⁶ Gry świata..., s. 226; L. PIJANOWSKI: Przewodnik gier..., s. 72–73; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: Szachy..., T. 1, s. 488, hasło: kurierska gra.

⁶⁷ Gry świata..., s. 227; L. PIJANOWSKI: Przewodnik gier..., s. 74–75; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: Szachy..., T. 1, s. 624, hasło: mini-szachy.

⁶⁸ Gry świata..., s. 228; L. PIJANOWSKI: Przewodnik gier..., s. 75; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: Szachy..., T. 1, s. 388–390, hasło: japońskie szachy.

Figury biorące udział w grze wraz z ruchami, jakie mogą wykonywać, są następujące:

	Król – porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku po prostych lub po skosie.
	Pion – porusza się o jedno pole do przodu po liniach prostych.
	Konik – przeskakuje o jedno pole w bok po prostej, a następnie o dwa do przodu i jako jedyny może przeskakiwać inne figury.
	Srebrny generał – porusza się o jedno pole do przodu po prostej lub skosie lub też o jedno pole do tyłu po skosie.
	Złoty generał – porusza się o jedno pole w dowolnym kierunku po prostej lub o jedno pole do przodu po skosie.
	Lanca – porusza się o dowolną liczbę pól do przodu po prostej i nie może przeskakiwać innych figur.
	Wieża – porusza się o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku po prostej i nie może przeskakiwać innych figur.



Goniec – porusza się o dowolną liczbę pól w dowolnym kierunku po ukosie i nie może przeskakiwać innych figur.

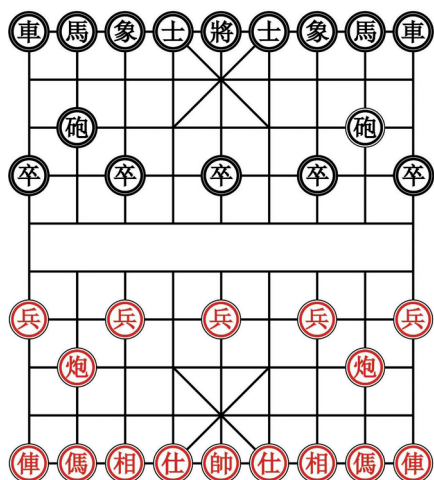
Na planszy trzy środkowe wiersze to tzw. strefa promocji. Każda z figur poza królem i złotym generałem zaraz po wykonaniu ruchu, którego początkowe lub końcowe pole znajduje się w strefie promocji, może zostać promowana. Przez promocję należy rozumieć zamianę jednej figury na wyższą. Promocja nie jest obowiązkowa. Figury, które zostały promowane, oznaczane są kolorem czerwonym i mogą poruszać się zgodnie z ruchem złotego generała. Ta reguła nie dotyczy gońca i wieży, które po promocji mogą poruszać się o jedno pole po prostej (goniec) lub o jedno po skosie (wieża). Ruch figury na pole zajmowane przez przeciwnika powoduje jej zabicie. Gracz, który dokonał zbicia, przejmuje figurę i może wprowadzić ją na planszę jako swoją. Wiąże się to z utratą kolejki. Układ figur na planszy przedstawia rys. 51.

Celem gry jest doprowadzenie do takiej sytuacji, w której król przeciwnika będzie zamiatowany. Gracz, który doprowadzi do mata, wygrywa. Jeśli sytuacja na planszy łącznie z figurami posiadanymi w niewoli i kolejką na wykonanie ruchu przez danego gracza powtórzy się po raz czwarty, wówczas następuje remis. Wyjątek stanowi przypadek, kiedy powtórzenie nastąpi z powodu ciągłego dawania szacha przez któregoś z graczy – ten gracz wtedy przegrywa⁶⁹.

Szachy chińskie. Szachy chińskie znane są w swojej ojczyźnie od IX wieku i noszą nazwę *siang ki* lub *xiang-qi*. Gra ta jest uprawiana do dzisiaj. Jest to gra strategiczna dwuosobowa. Każdy z graczy posiada po 16 bierek (1 cesarz – generał), 2 mandarynów, 2 słonie, 2 armaty, 2 konie, 2 rydwany (wozy bojowe) i 5 żołnierzy (pionów). Gra rozgrywana jest na planszy o 64 polach, która pośrodku podzielona jest ciemnym pasem (Rzeką Żółtą), a każda część posiada 32 pola. Oprócz rzeki oddzielającej oba wrogie królestwa, po obu stronach znajdują się twierdze, których nie mogą opuścić generałowie i mandaryni. W przeciwieństwie do szachów, bierki nie są stawiane na polach planszy, lecz na punktach przecięcia

⁶⁹ Gry świata..., s. 228; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 75–78; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 388–390, hasło: *japońskie szachy*.

linii. Celem gry jest danie mata nieprzyjacielskiemu generałowi lub jego pojmanie⁷⁰.



Rys. 52. Szachy chińskie

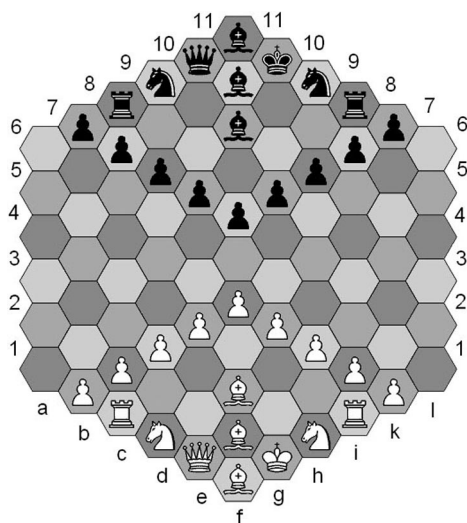
Szachy heksagonalne. Szachy heksagonalne są dwuosobową grą o charakterze strategicznym. Charakterystyczna w tej grze jest plansza przypominająca plaster miodu. Ma kształt sześciokątny; na planszy znajdują się również sześciokątne pola. Grę tę wynalazł w 1929 roku H.D. Baskerville, później ulepszył ją rosyjski geolog I. Szafran. Rozwój tej gry nastąpił po II wojnie światowej, kiedy to Polak Władysław Gliški udoskonalił tę grę, a następnie spopularyzował ją w wielu krajach europejskich, a także w Kanadzie, Stanach Zjednoczonych, a nawet w Nowej Zelandii. Szachy Gliškiego przyjęły nawet nazwę „szachów polskich”. Wzrastająca popularność tej gry spowodowała, że w 1980 roku została utworzona Międzynarodowa Federacja Szachów Heksagonalnych. Szachownica heksagonalna składa się z 91 sześciokątnych pól w trzech kolorach: jasnym, ciemnym i brązowym. W grze tej używa się takich samych bierok jak w klasycznych szachach, z tym, że grający otrzymują dodatkowo po 1 gońcu i pionku w każdym kolorze. W sumie każdy grający posiada 1 króla, 1 hetmana, 2 wieże, 2 skoczki, 3 gońce i 9 pionów. Sposób ustawienia początkowego przedstawia rys. 53.

Istotą gry jest zamiatowanie króla strony przeciwnej lub osłabienie przeciwnika do tego stopnia, aby był zmuszony poddać się. Grę rozpo-

⁷⁰ Gry świata..., s. 229–230; L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier...*, s. 78–81; W. LITMANOWICZ, J. GRZYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 153–154, hasło: *chińskie szachy*.

Rys. 53. Szachy heksagonalne polskie. Początkowe ustawienie bierek

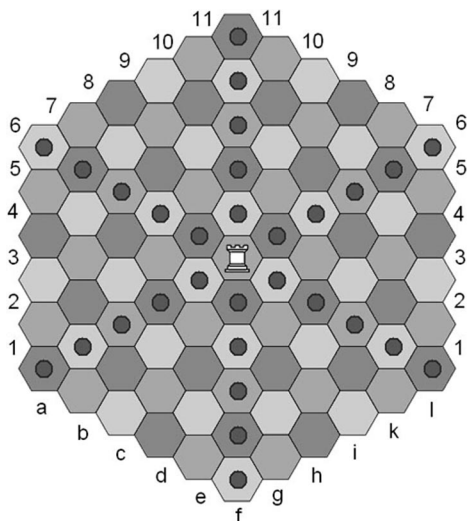
ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Hexagonal_chess.svg (10.12.2013).



czyna się losowaniem, rozpoczyna biała strona. A oto zasady ruchu na szachownicy:

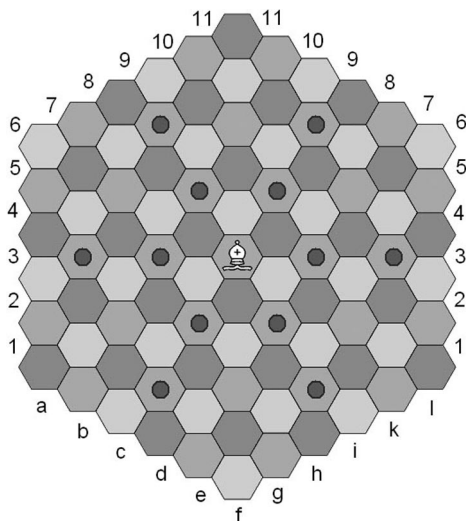
Wieża porusza się o dowolną ilość pól w 6 kierunkach wyznaczonych przez pola przylegające do siebie bokami.

Goniec – porusza się w 6 kierunkach po liniach prostych (skośnych). Bicie gońcem następuje przez zastąpienie.



Rys. 54. Szachy heksagonalne – ruch wieży

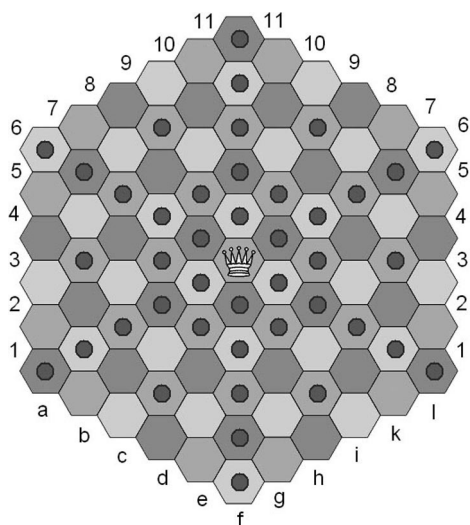
ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_rook.png (10.12.2013).



Rys. 55. Szachy heksagonalne – ruch gońca

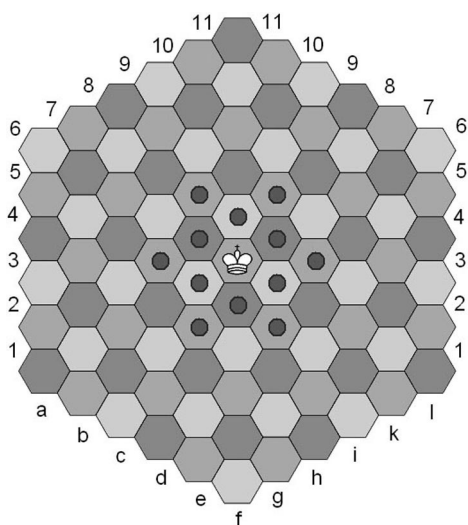
ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_bishop.png (10.12.2013).

Hetman, podobnie jak w tradycyjnych szachach, ma dużą swobodę ruchu. Może się poruszać dowolnie w 12 kierunkach. Podlega tym samym zasadom ruchu i bicia co wieża i goniec.



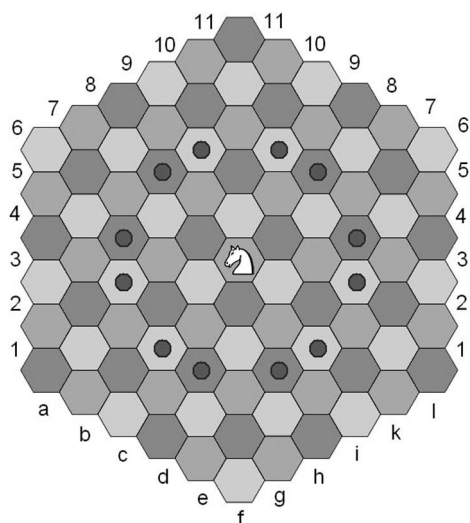
Rys. 56. Szachy heksagonalne – ruch hetmana

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_queen.png (10.12.2013).



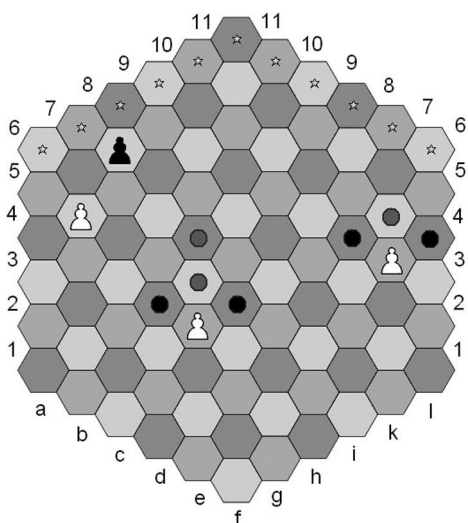
Rys. 57. Szachy heksagonalne – ruch króla

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_king.png (10.12.2013).



Rys. 58. Szachy heksagonalne – ruch skoczka

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_knight.png (10.12.2013).



Rys. 59. Szachy heksagonalne – ruch piona

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Glinski_chess_pawn.png (10.12.2013).

Król ma ograniczone ruchy i może się poruszać o jedno pole we wszystkich 12 kierunkach. W grze heksagonalnej nie ma roszady.

Skoczek jest figurą, która ma prawo przeskakiwać ponad figurami (bierkami). Przesuwa się o jedno pole, tak jakby był gońcem, i o dwa pola, jakby był wieżą.

Pion przesuwana się o jedno pole wzdłuż kolumny pól. Przy pierwszym ruchu można go przesunąć o dwa pola. Biję ukośnie figurę będącą na przylegającym polu. Po zbitiu pion wchodzi na pole zajmowane przez zbitą figurę. Gdy wejdzie na skrajne pole leżące po stronie przeciwnika, zamienia się piona na dowolną inną figurę⁷¹.

Warcaby

Warcaby są tradycyjną grą strategiczną, która znana jest niemal na całym świecie pod różnymi nazwami i wariantami. Przypuszczalnie powstały około XII wieku na obszarze dzisiejszej południowej Francji i Hiszpanii. Trzeba jednak zaznaczyć, że historia warcabów jest znacznie bogatsza. Gra przyjmowała różne nazwy, w języku łacińskim znana była jako *ludus dominarum*, we Francji *fierges* ('pieszki'), w bardzo wielu krajach Europy, także w Polsce, była zwana grą w damę lub damkę. Plansza do gry w warcaby składa się z szachownicy po 8 pól w pionie i poziomie. Gracze mają do dyspozycji 24 piony w dwóch kolorach po 12 dla każdego gracza⁷².

Jedna z hipotez zakłada, że miejscem powstania warcabów mógł być starożytny Egipt, w którym około 3000 roku p.n.e grano w opisywaną wcześniej grę *senet* (patrz rozdział dotyczący gry w tryktraka). W wierzeniach starożytnych twórcą tej gry miał być bóg mądrości Tot. Innym prapoczątkiem warcabów mogła być gra *petteia* ('kamyki'), która według mitologii greckiej została wynaleziona podczas oblężenia Troi przez Palamedesa. Z kolei rzymianie przekształcili *petteię* w grę w rozbójników – *latrunculi*⁷³. Najprawdopodobniej gra toczyła się na planszy 8 na 8 pól. Każdy gracz posiadał po 16 pionów, które mogły poruszać się w każdą stronę o dowolną liczbę pól. Bicie następowało po pojmaniu (czyli przez dostawienie swojego piona do piona przeciwnika w taki sposób, aby z drugiej strony piona wrogiego stał inny nasz pion). Grano do zbitia

⁷¹ Gry świata..., s. 231; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 341–343, hasło: *heksagonalne szachy*.

⁷² Gry świata..., s. 237–238.

⁷³ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 144.

wszystkich pionów. Niektórzy twierdzą, że plansza mogła mieć inny wymiar, na przykład 8×12 lub 7×8 ⁷⁴.



Rys. 60. Amfora Eksekiasa z przedstawieniem Achillesa i Ajaksa grających w *petteia* podczas wojny trojańskiej (ok. 530–525 p.n.e., Muzea Watykańskie)

ŹRÓDŁO: wikia.com. Pozyskano z: [http://mancala.wikia.com/wiki/William_Julius_Champion_Jr._\(critical_views\)](http://mancala.wikia.com/wiki/William_Julius_Champion_Jr._(critical_views)) (10.12.2013).

Tak jak wspomniano, miejscem narodzin współczesnej odmiany warcabów jest Hiszpania, w której znano grę *alquerque*. Prawdopodobnie warcaby pochodzą od arabskiej gry *el-quirkat*, która nazywana była przez saharyjskich Arabów *zammar* lub *damma*. Gra ta znana była już przed 100 rokiem n.e. Pierwsze zachowane książki o warcabach zostały wydane w dzisiejszej Hiszpanii, a pierwszą publikacją na temat warcabów była wydana w języku hiszpańskim w 1547 roku w Walencji *El Ingenio o juego de marro, de punta o damas*, której autorem był Antonio de Torquemada. Z kolei najstarszy znany traktat na temat gry w warcaby *Libro del Juegos de las Damas, vulgarmente llamado el Marro* autorstwa Pedra Ruiza Montery znajduje się w Bibliotece Narodowej w Madrycie i został opublikowany w 1591 roku⁷⁵.



Rys. 61. Mężczyźni grający w *alquerque*. *Libro de los juegos* (1283)

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nine_Men's_Morris_with_dice_in_Libro_de_los_juegos.jpg (10.12.2013).

Istnieje wiele różnic w regułach gry, stworzono odmiany narodowe, jak warcaby hiszpańskie, włoskie, tureckie, starofrancuskie, angielskie,

⁷⁴ Ibidem; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 505, hasło: *latrunculi*.

⁷⁵ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 144; por. także Wikipedia, hasło: *warcaby*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Warcaby (10.12.2013).

holenderskie, amerykańskie, rosyjskie. Wynalezione około 1723 roku we Francji warcaby stupolowe otrzymały nazwę polskich.

Zasady gry

Warcaby rozgrywane są na szachownicy (8 × 8) i używa się w nich 12 białych oraz 12 czarnych bierek. Grę rozpoczyna kolor biały. Gracze prowadzą ruchy na przemian. Piony przesuwają się o jedno pole do przodu po przekątnej, czyli na ukos. Istotą gry jest bicie pionów przeciwnika, które następuje po przeskoczeniu nad pionem bitym na następne wolne pole po przekątnej. Biję się zarówno do przodu, jak i do tyłu. W jednym kierunku można bić większą liczbę pionów, jeżeli pomiędzy nimi znajdują się puste pola. Bicie w warcabach jest obowiązkowe. Pion, któremu udało się dotrzeć do ostatniej linii przeciwnika, staje się damą. Dama może się poruszać po ukosie, do przodu i do tyłu, po dowolnej liczbie wolnych pól. Gra kończy się zablokowaniem pionów przeciwnika lub gdy przeciwnik straci wszystkie swoje piony⁷⁶.

Odmiany warcabów

Obok omówionych zasad gry w warcabach klasycznych istnieje kilka odmian rozgrywki.

Warcaby amerykańskie są odmianą warcabów i zaistniały w Chicago. Różnice w zasadach gry są następujące: „piony nie biją do tyłu, lecz tylko do przodu; damka nie posuwa się o dowolną liczbę pól w każdą stronę, lecz tylko o jedno pole do przodu lub do tyłu; ma także prawo bić do tyłu”⁷⁷.

Wybijanka – to alternatywny wariant gry w warcaby. Od standardowej wersji gry różni się tym, że wygrywa ten gracz, który jako pierwszy pozbędzie się wszystkich swoich pionów. Gra popularna w Anglii, Niemczech, we Francji, a także w Rosji⁷⁸.

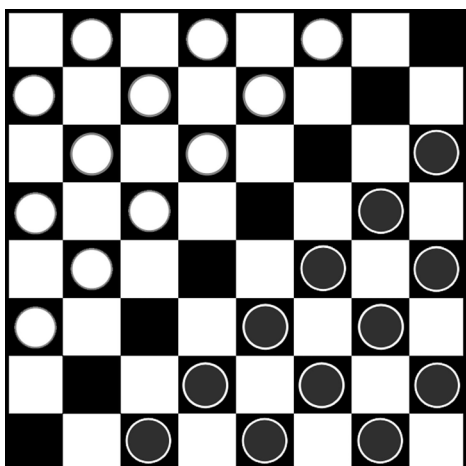
Warcaby ukośne to lekko przewrotna wariacja na temat zwykłych warcabów, polegająca na podmienieniu punktów perspektywy planszy. Otóż gracze nie rozstawiają pionków wzdłuż swoich boków szachownicy, a skupiają je w swoim narożniku⁷⁹. Pionki ustawia się według układu zaprezentowanego na rys. 62.

⁷⁶ *Gry świata...*, s. 237–238.

⁷⁷ *Ibidem*, s. 238.

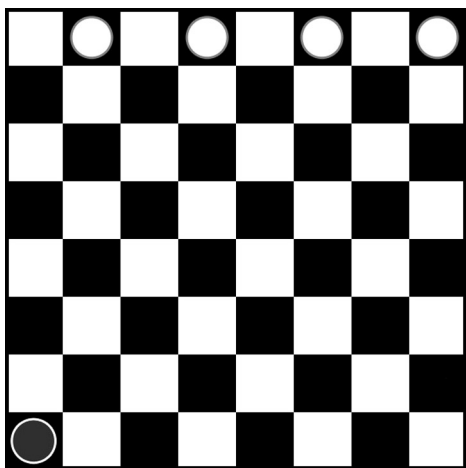
⁷⁸ *Ibidem*.

⁷⁹ *Ibidem*.



Rys. 62. Warcaby ukośne – ustawienie początkowe

Wilk i owce. *Wilk i owce* jest to gra o typie warcabowym. Zaliczamy ją do gier strategicznych dwuosobowych. Gra się na klasycznej szachownicy. W tej grze jeden z graczy ma tylko pojedynczy pion, zwany wilkiem. Drugi gracz posiada 4 piony w innym kolorze, czyli owce. Owce obsadzają pierwszy rząd, wilk zaś zajmuje dowolne miejsce po przeciwnej stronie szachownicy. Owce mogą się poruszać po przekątnej tylko do przodu. Wilk może się poruszać w ten sam sposób zarówno do przodu, jak i do tyłu. Celem owiec jest zablokowanie wilka, natomiast celem wilka jest przedostanie się do pierwszego rzędu pól szachownicy⁸⁰.

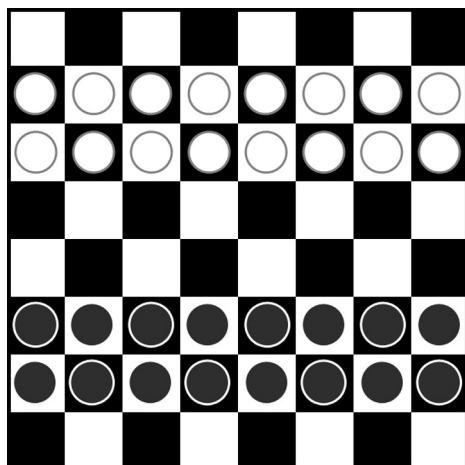


Rys. 63. *Wilk i owce* – ustawienie początkowe

Warcaby tureckie. Warcaby tureckie różnią się od klasycznych warcabów układem i ruchem pionów. Początkowe ustawienie pionów na

⁸⁰ Ibidem, s. 239.

planszy wygląda tak, jak przedstawiono na rys. 64. Poruszanie się i bicie pionami i damkami jest zupełnie inne aniżeli w tradycyjnych warcabach, poruszają się bowiem nie po ukosie, ale po liniach prostych; piony o jedno pole do przodu lub na bok, damki – o dowolną liczbę pól pionowo lub poziomo. Zbijane figury zdejmowane są z planszy od razu, co może otwierać możliwość zbitia większej liczby figur w tym samym ruchu. Zabronione jest wykonywanie zwrotów⁸¹.

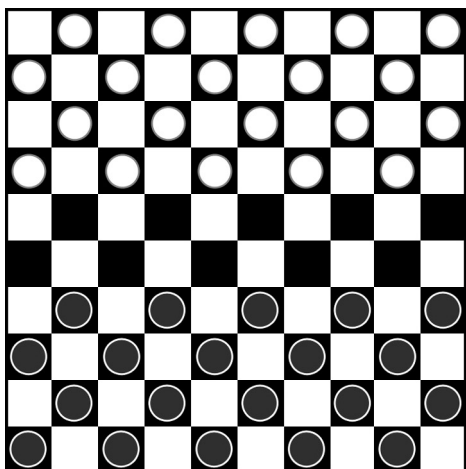


Rys. 64. Warcaby tureckie – ustawienie początkowe

Warcaby polskie, znane też jako warcaby stupolowe lub międzynarodowe, powstały we Francji w pierwszej połowie XVIII wieku. Warcaby polskie są znaną w świecie dyscypliną sportową. Od warcabów standardowych warcaby polskie różni zwiększony rozmiar planszy z 64 do 100 pól. Gra toczy się na ciemnych polach planszy o rozmiarze 10 × 10 pól. Każdy gracz rozpoczyna grę z 20 pionkami swojego koloru. Warcabnicę (planszę) pomiędzy grającymi umieszcza się w taki sposób, by grający białymi pionkami w lewym dolnym rogu posiadał ciemne pole. Pionki ustawione są na ciemniejszych polach w taki sposób, aby dwa środkowe rzędy planszy były wolne. Pierwszy ruch wykonuje grający pionkami białymi, po czym gracze wykonują na zmianę kolejne ruchy. Celem gry jest zbitie wszystkich pionków przeciwnika lub uniemożliwienie przeciwnikowi wykonania ruchu (brak wolnych pól do ruchu). Jeśli żaden z graczy nie jest w stanie tego osiągnąć (każdy z graczy wykona po 15 ruchów damkami bez zmniejszania liczby pionków pozostających na planszy), wówczas następuje remis. Pionki mogą poruszać się o jedno pole do przodu po przekątnej (na ukos) na wolne pola. Bicie pionkiem

⁸¹ Ibidem.

następuje przez przeskoczenie sąsiedniego pionka (lub damki) przeciwnika na pole znajdujące się tuż za nim po przekątnej (pole to musi być wolne). Zbite pionki są usuwane z planszy po zakończeniu ruchu. Pionki mogą bić zarówno do przodu, jak i do tyłu. W jednym ruchu wolno wykonać więcej niż jeden skok tym samym pionkiem, przeskakując przez kolejne pionki (damki) przeciwnika. Pionek, który dojdzie do ostatniego rzędu planszy, staje się damką, przy czym jeśli znajdzie się tam w wyniku bicia i będzie mógł wykonać kolejne bicie (do tyłu), wówczas będzie musiał je wykonać i nie staje się wtedy damką (pozostaje pionkiem). Kiedy pionek staje się damką, kolejny ruch przypada przeciwnikowi. Damki mogą poruszać się w jednym ruchu o dowolną liczbę wolnych pól do przodu lub do tyłu po przekątnej, zatrzymując się na wolnych polach. Bicie damką jest możliwe z dowolnej odległości po linii przekątnej i następuje przez przeskoczenie bierki (pionka lub damki) przeciwnika, za którą musi znajdować się co najmniej jedno wolne pole. Damka przeskakuje na dowolne z tych pól i może kontynuować bicie (na tej samej lub prostopadłej linii). Bicia są obowiązkowe. Kiedy istnieje kilka możliwych bić, gracz musi wykonać maksymalne (tzn. takie, w których zbije największą liczbę pionów lub damek przeciwnika). Jeżeli gracz ma dwie lub więcej możliwości bicia takiej samej liczby bierek (pionków, damek lub pionków i damek) przeciwnika, wówczas może wybrać jedną z nich. Podczas bicia nie można przeskakiwać więcej aniżeli jeden raz przez tę samą bierkę. Bierki usuwa się z planszy po wykonaniu bicia⁸².



Rys. 65. Warcaby polskie – ustawienie początkowe

⁸² R. FREY, J. PĘKSA: *Warcaby stupolowe czyli powrót damy*. Warszawa 1978, *passim*; *Gry świata...*, s. 240.

Inne gry planszowe z wykorzystaniem szachownicy i warcabnicy

Lech Pijanowski w *Przewodniku gier* oraz w *Grach świata. Encyklopedii*, wydanej wraz z synem Wojciechem Pijanowskim, podaje wiele przykładów gier, w których planszą jest szachownica lub wariant szachownicy. Oto skrótowy opis jednych z najciekawszych gier tego typu.

Pstryczki

W grze wykorzystywana jest szachownica oraz po 8 pionków białych i czarnych. Gracze pstrykają w swoje pionki w kierunku przeciwnika, starając się zbić jego pionki z szachownicy. Grę można podzielić na cztery etapy, w których zwiększa się liczbę pionków i modyfikuje ustawienia⁸³.

Wybitka

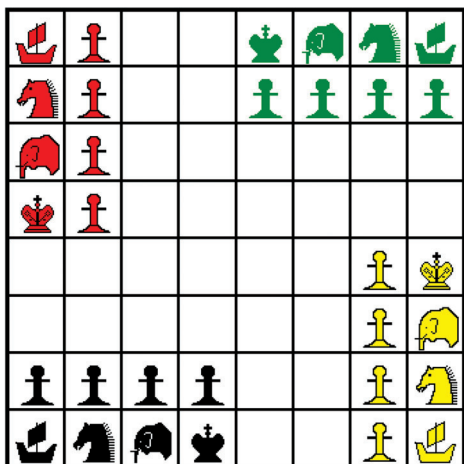
Do gry w wybitkę wykorzystywana jest plansza warcabów, czyli kwadratowa plansza 8 × 8 pól. Gracze dysponują zestawami po 12 pionków w kolorze białym lub czarnym. Celem gry jest jak najszybsze pozbycie się własnych pionków. W tym celu gracze mogą przesuwając swoje pionki o jedno pole w przód i muszą bić pionki przeciwnika. Gdy pionek znajdzie się po stronie przeciwnej planszy, zostaje zamieniony na damkę, która może poruszać się w dowolnym kierunku po liniach prostych i skośnych. Wygrywa ten z graczy, który szybciej straci swoje pionki⁸⁴.

Szaturanga (czaturanga)

Jest to jedna z najstarszych gier hinduskich, której protoplastą była gra o nazwie *ashtapada* (*asztapada*) i powstała na obszarze Indii ponad 1000 lat temu. Gra ta była elementem rytuału namaszczenia króla. W grze wykorzystywana jest plansza kratownicowa i 32 bierki po 8 dla każdego z graczy. W skład zestawu bierek dla każdego z graczy wchodzi radża, słoń, koń, okręt oraz 4 piony, a każdy z zestawów oznaczony jest jednym z czterech kolorów: czarnym, zielonym, czerwonym lub żółtym. Dodatkowy element w grze stanowi kostka, dzięki której wyznaczana

⁸³ *Gry świata...*, s. 241–241.

⁸⁴ *Ibidem*, s. 243.

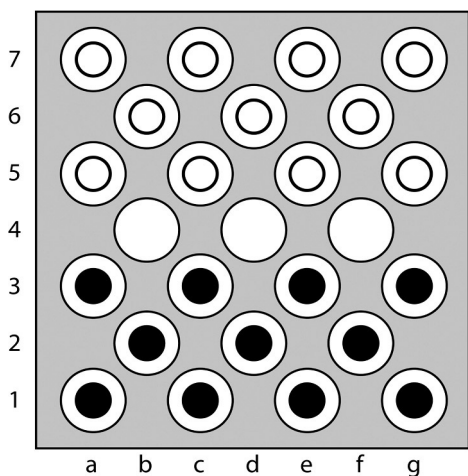


Rys. 66. Szaturanga – ustawienie początkowe

jest możliwość ruchu. W grze biorą udział 4 osoby grające w parach. Przyjęło się, że bierki czarne i zielone grają przeciwko bierkom czerwonym i żółtym. Po wylosowaniu rozpoczynającego grę kolejni gracze następują po sobie zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Celem gry jest zabicie wszystkich bierok przeciwnikom⁸⁵.

Laska (lasca)

Gra w laskę została opracowana przez matematyka i filozofa, a także mistrza szachowego dr Emanuela Laskera (stąd nazwa laska) w la-



Rys. 67. Laska – ustawienie początkowe

⁸⁵ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 217–218; W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 1, s. 171–172, hasło: czaturanga.

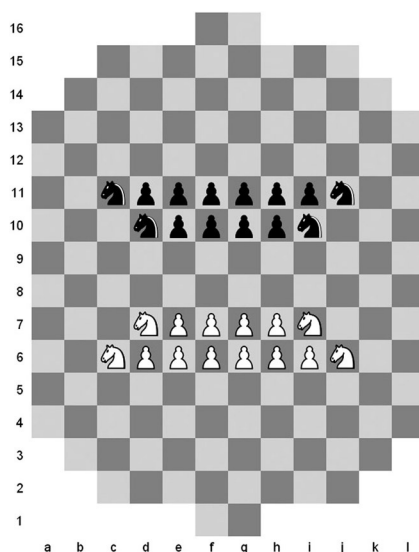
tach dwudziestych ubiegłego wieku. Znaczną popularność uzyskała w Niemczech, Holandii i na obszarze USA. W grze tej wykorzystywana jest specjalna plansza z okrągłymi polami na których ustawiane są 22 piony po 11 dla każdego z graczy. Grę wygrywa osoba, która przejmie lub unieruchomi wszystkie piony przeciwnika⁸⁶.

Tricolor

Tricolor jest wariantem wcześniej opisywanej gry w laskę. Dysponuje zmodyfikowaną planszą i minimalnie zmienionymi zasadami gry. Specjalna plansza zawiera pola w trzech kolorach: czarnym, białym i czerwonym (stąd nazwa *tricolor*). W grze bierze udział 36 pionów (18 białych i 18 czarnych). Na szachownicy znajduje się 61 pól. W trakcie gry piony mogą przekształcać się w wieże. Wygrywa ten, któremu uda się zbić wszystkie piony jednego z graczy lub zbić część pionów i pochwycić pozostałe. Gra strategiczna, dwuosobowa. Występuje także *tricolor* dla 3 graczy⁸⁷.

Rycerstwo

Gra została po raz pierwszy zaprezentowana w roku 1888 przez amerykańskiego producenta gier Georga S. Parkera. W latach później-



Rys. 68. Rycerstwo – ustawienie początkowe

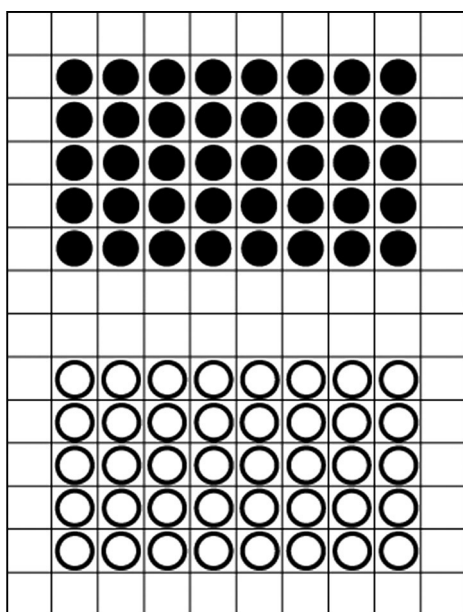
⁸⁶ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 160; *Gry świata...*, s. 247.

⁸⁷ *Gry świata...*, s. 248–249.

szych nazywano ją również *Camelot*. Jest to gra dwuosobowa o charakterze strategicznym, w której wykorzystywana jest specjalna plansza i 40 bierek po 20 dla każdego z graczy. W skład bierek wchodzi 4 oficerów oraz 16 żołnierzy. Na planszy znajdują się 4 pola (po 2 dla każdej strony), które nazywane są miastami. Celem każdego z graczy jest obrona własnego miasta i zajęcie miasta przeciwnika przez umieszczenie w nim 2 dowolnych bierek⁸⁸.

Hawar

Grę hawar opracował Adam Borzym z Chorzowa w 1968 roku. Jest to połączenie kilku rodzajów gier planszowych, dawnych i współczesnych, głównie halmy i warcabów (stąd nazwa hawar). Do gry służy specjalna plansza kratownicowa 10 × 14 pól oraz 70 pionów po 35 dla każdego z graczy. Celem gry jest zabicie piona przeciwnika oznaczonego jako wódz⁸⁹.



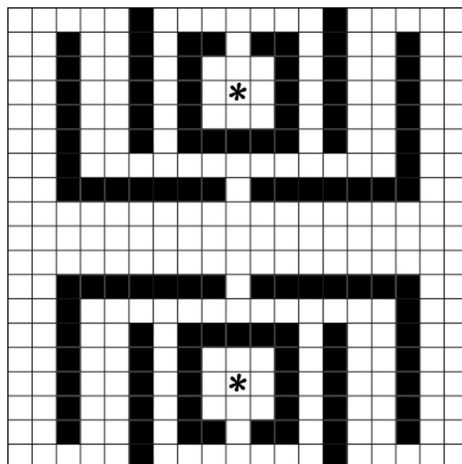
Rys. 69. Hawar – ustawienie początkowe

⁸⁸ W. LITMANOWICZ, J. GIŻYCKI: *Szachy...*, T. 2, s. 1067; *Gry świata...*, s. 249–250.

⁸⁹ *Gry świata...*, s. 251.

Grody

Grody są ludową grą znaną w Czechach. Do gry wykorzystywana jest specjalna plansza z oznaczonymi murami (pola czarne) i 2 rynkami oznaczonymi gwiazdką. W grze wykorzystywanych jest 16 pionów, po 8



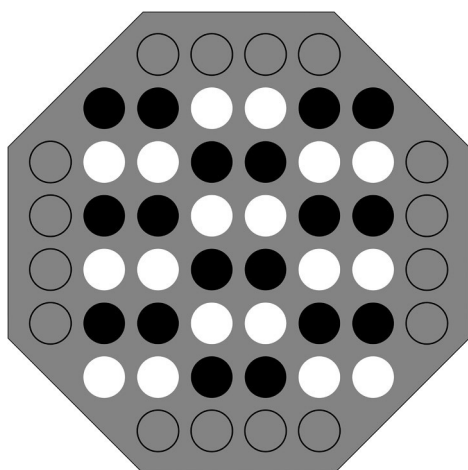
Rys. 70. Plansza do gry grody

dla każdego z graczy. Celem gry jest zajęcie rynku przeciwnika lub zabicie wszystkich jego pionów. Gracze mogą poruszać się dowolną liczbę pól białych w liniach pionowych i poziomych. Piony mogą się również znajdować na murach, jednak w tym wypadku wejście i zejście z murów może odbyć się jedynie pojedynczym ruchem⁹⁰.

Focus

Jedna z bardziej popularnych gier współczesnych autorstwa Amerykanina Sidneya Sacksona. Do gry niezbędna jest plansza, której kształt powstaje w wyniku odjęcia czterech pól narożników z klasycznej szachownicy. W grze wykorzystywanych jest 36 pionów po 18 dla każdego z graczy. Ruchy pionami mogą odbywać się tylko w pionie i poziomie. Gracz może ustawić pion na polu pustym lub polu zajęętym przez inny pion. W tym ostatnim przypadku powstaje wieża, która przeskakuje maksymalnie o tyle pól, z ilu pionów się składa. Wieżę może poruszać gracz, którego pion jest na samej górze. Wieża może składać się maksymalnie z 5 pionów. Piony dodatkowe są usuwane. Celem gry jest

⁹⁰ Ibidem, s. 252.

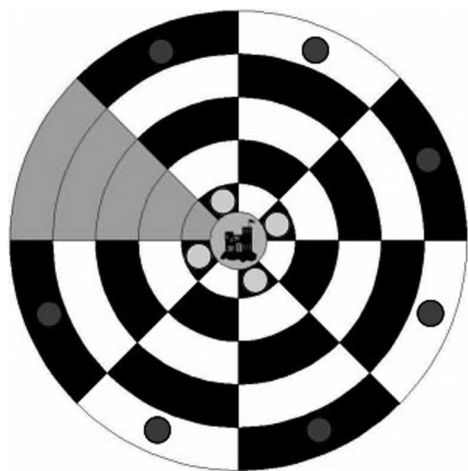


Rys. 71. Gra *focus* – ustawienie początkowe

zbić wszystkich pionów przeciwnika lub uniemożliwienie mu ruchu. Istnieje również wersja dla 4 graczy⁹¹.

Ringo

Jest to tradycyjna ludowa gra niemiecka, znana również współcześnie. Do gry służy specjalna plansza (rys. 72) oraz 11 pionów (4 białe i 7 czarnych). Grę rozpoczyna gracz grający czarnymi pionami. Obaj gracze mają różny cel gry. W przypadku gracza grającego białymi pionami wystarczy zbić 6 pionów lub zablokować grającego czarnymi, a w przypadku grającego czarnymi pionami należy wejść co najmniej 2 pionami



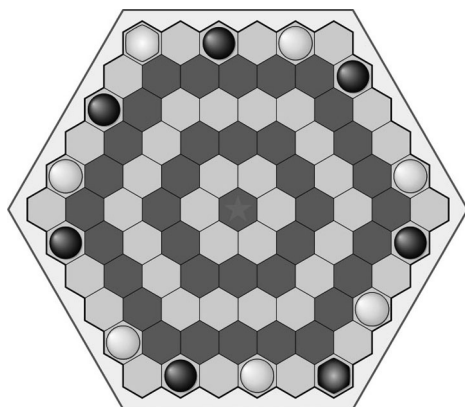
Rys. 72. Gra *ringo* – ustawienie początkowe

⁹¹ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 161; *Gry świata...*, s. 253.

w centralne pole planszy. Piony czarne mogą być przesuwane na boki lub do środka planszy. Bicie pionów białych może odbywać się w dowolnym kierunku z wyjątkiem ruchów po skosie. Możliwe jest bicie więcej niż jednego piona. Piony białe przesuwane są w dowolnym kierunku. Piony znajdujące się w szarym sektorze planszy nie mogą być zbite⁹².

Agon

Jest to współczesna gra, w której wykorzystywana jest specjalna plansza i 14 pionów, po 7 dla każdego z graczy, w kolorze białym i czarnym. Dodatkowo jeden z pionów danego koloru może być oznaczony jako król. Celem gry jest ustawienie własnych pionów w centrum planszy. Grę rozpoczyna grający białymi pionami. Gracze wykonują ruchy na przemian, przesuwając piony po obwodzie sześciokąta lub do jego środka. Nie jest możliwe wykonywanie ruchów w kierunku na zewnątrz



Rys. 73. Agon – ustawienie początkowe

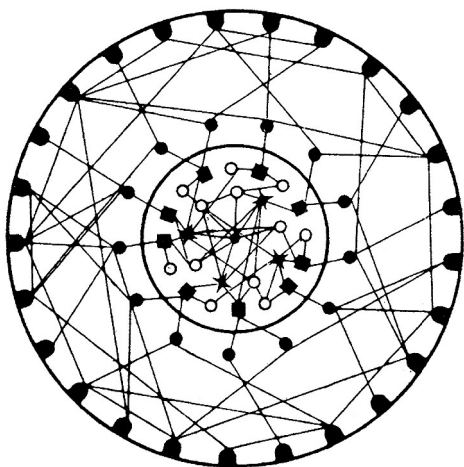
planszy – cofanie się. Do bicia pionów przeciwnika dochodzi przez tzw. pojmanie. W tym celu należy ustawić własne piony w taki sposób, aby obejmowały pion przeciwnika z 2 stron. Po zbiciu pion przeciwnika należy umieścić ponownie na planszy w dowolnym miejscu. Tego typu atak można przeprowadzać na 2 piony przeciwnika, lecz zdejmowany jest tylko jeden z nich⁹³.

⁹² *Gry świata...*, s. 257.

⁹³ *Ibidem*, s. 258.

Barbakan

Barbakan jest ludową grą pochodzącą z Hiszpanii, jednak znaną również w innych krajach, między innymi w Niemczech. W grze wykorzystuje się specjalną planszę, w której centralnym punkcie znajduje się koło z tzw. barbakaniem. W grze może brać udział od 2 do 6 graczy, którzy dysponują 24 pionami dzielonymi po równo w zależności od liczby grających. Pierwszy etap gry polega na ustawianiu pionów na planszy, a po wyczerpaniu puli pionów można je przesuwać. Ruchy wykonywane są po wykreślonych liniach od punktu do punktu na planszy. W grze nie występuje bicie pionów, a celem gry jest zajęcie barbakanu wszystkimi swoimi pionami⁹⁴.



Rys. 74. Plansza do gry barbakan

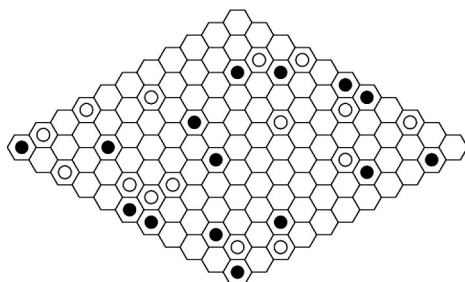
Hex

Hex jest współczesną grą, która została opracowana w 1942 roku przez duńskiego poetę i inżyniera Pieta Heina. Występuje również pod nazwą *polygon*. W grze biorą udział 2 gracze, którzy posługują się specjalną planszą w kształcie plastra miodu i 122 pionami czarnymi i białymi dzielonymi po 61 dla każdego z graczy. Gracze na zmianę układają swoje pionki na planszy w taki sposób, aby połączyły łańcuchem przeciwległe brzości planszy. Wygrywa ten z graczy, któremu uda się utworzyć łańcuch jako pierwszemu⁹⁵.

⁹⁴ E. GLÖNNEGER: *Leksykon...*, s. 217; *Gry świata...*, s. 258–259.

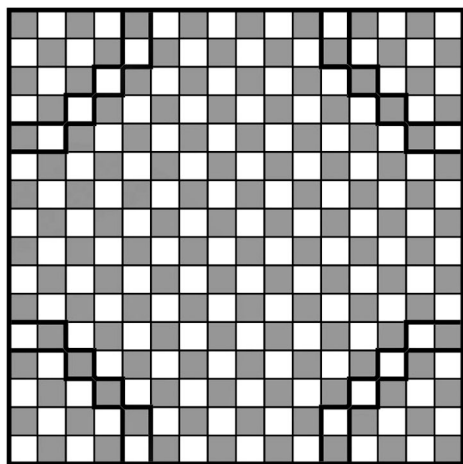
⁹⁵ *Gry świata...*, s. 262.

Rys. 75. Hex – przykładowe rozmieszczenie pionów



Halma

Gra halma została opracowana przez Amerykanina George'a Howarda Monksa w 1883 roku. Rozgrywana jest na planszy 16×16 pól. W grze mogą brać udział 2 lub 4 osoby, które posługują się pionkami umieszczonymi w narożniku planszy. Podczas gry pionki mogą poru-



Rys. 76. Halma – plansza do gry

zać się w dowolnych kierunkach o jedno pole lub przeskakiwać jeden pion przeciwnika w kierunku wykonywanego przeskoku. W trakcie gry nie dokonuje się bicia pionów przeciwnika. Celem gry jest jak najszybsze przeprowadzenie swoich pionów do narożnika znajdującego się po przekątnej szachownicy⁹⁶.

⁹⁶ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 200; *Gry świata...*, s. 263.

Pozostałe gry planszowe

Oprócz skrótowo przedstawionych gier planszowych, w pracach o grach wymienia się jeszcze następujące⁹⁷:

Jeźdźcy – tradycyjna gra rosyjska zwana „wsadniki”, uprawiana także współcześnie. Gra strategiczna dla 2 graczy. Plansza specjalna.

Ghana – gra współczesna opracowana w 1964 roku przez Arthura i Walda Amberstone’ów z Nowego Jorku. Gra strategiczna dla 2 osób. Plansza – kratownica 8×8 .

Mosty – tradycyjna czeska gra ludowa (nazywana tam „Křižem-kražem”), znana również w USA pod nazwą „Gale” (od nazwiska profesora matematyki Gale’a, który wylansował tę grę). Gra strategiczna, dwuosobowa. Plansza specjalna.

Plumi – gra współczesna, uprawiana szczególnie w Niemczech, znana także w innych krajach Europy. Gra strategiczna, czteroosobowa. Plansza specjalna.

Salta – gra opracowana w 1899 roku przez hamburskiego muzyka Karla Büttgenbacha, zdobyła znaczną popularność w Niemczech w pierwszych latach XX wieku. Przed I wojną światową *salta* stała się znana w wielu krajach Europy, potem zapomniana. Gra strategiczna, dwuosobowa. Plansza specjalna o 100 polach (50 ciemnych i 50 jasnych).

Kratkownica – gra współczesna, opracowana w 1965 roku przez amerykańskiego matematyka Stephena Barra. Gra strategiczna, dwuosobowa. Specjalna plansza (kratownica 8×8).

Skoczki – współczesna gra, szczególnie popularna w USA, także w innych krajach anglosaskich. Gra strategiczna, dwuosobowa. Specjalna plansza, kratownica 6×11 .

Tiko – gra współczesna, opracowana w 1955 roku przez amerykańskiego znawcę gier Johna Scarne’a. Znana jest w USA i niektórych krajach Ameryki Łacińskiej. Gra strategiczna, dwuosobowa. Specjalna kratownica 5×5 .

Kono – ludowa gra koreańska, znana tam także jako *neipat kono*. Gra strategiczna, dwuosobowa. Plansza specjalna (kratownica 3×3).

Kręgle szachowe – gra ludowa, szczególnie popularna w Skandynawii i w Niemczech, skąd się wywodzi. Gra strategiczna, dwuosobowa. Plansza podobna do szachownicy.

Reversi – gra tradycyjna, znana od końca XVIII wieku, szczególnie chętnie uprawiana w połowie XIX wieku w całej Europie. Do dzisiaj *rever-*

⁹⁷ Por. prace *Gry świata...*, *passim*; E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, *passim*; W. LITMANOWICZ, J. GRZYCKI: *Szachy...*, T. 1 i 2.

si znane jest na Węgrzech. Gra strategiczna, dwuosobowa. Szachownica jednobarwna.

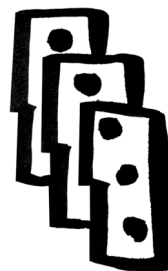
Tablut – dawna ludowa gra Lapończyków, opisana po raz pierwszy przez szwedzkiego botanika i zoologa Karola Linneusza w 1732 roku. Gra strategiczna, dwuosobowa. Specjalna plansza.

Hnefatafl – tradycyjna strategiczna skandynawska i saksońska gra planszowa (specjalna plansza) dla 2 osób, znana już w 400 roku n.e. *Hnefatafl* w średniowieczu nazwano *alea evangelii*, wiążąc symbolicznie kształt i rozmiary planszy oraz liczbę pionów z Nowym Testamentem; w Walii gra zwała się *tawlbwrdd*.

Ultima – gra współczesna, opracowana w 1963 roku przez amerykańskiego znawcę i autora gier Roberta Abbotta. Gra planszowa (tradycyjna szachownica) strategiczna, dwuosobowa.

Gry planszowe, pomimo swej niebywałej historii i nieraz długowieczności, inspirują współczesnych twórców gier, w których pojawia się najczęściej współczesna fabuła; są także odbiciem realiów życia świata współczesnego. Spotyka się więc takie gry, jak: *Wyścigi samochodowe*, *Gra o milion*, *Lokomotywa*, *Wojna morska*, *Monopol*, *Spółki naftowe*, *Giełda*.

Domino oraz inne układanki



Przypuszcza się, że znane nam współcześnie *domino* ma swoje początki w Chinach w XII wieku za panowania dynastii Song i znane było pod nazwą *kwap tai*, co oznaczało ‘tabliczki kościane’. Jednak najstarszą grą, która przypominała w formie domino, była gra znaleziona w komorze grobowej faraona Tutenchamona z XVIII dynastii, żyjącego w latach 1333–1323 p.n.e. Również w starożytności, na terenie dzisiejszej Grecji i Bliskiego Wschodu, znane były gry o podobnych zasadach.

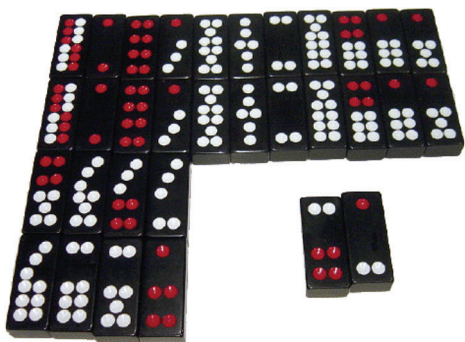


Rys. 77. Zestaw do gry w domino. Anglia, około 1800 roku. Museum of Childhood, MISC. 80-1963. Londyn, Wielka Brytania

ŹRÓDŁO: Museum of Childhood. Pozyskano z: <http://www.museumofchildhood.org.uk/collections/games/dominoes/> (10.12.2013).

Gra pojawiła się w Europie pod koniec XIII wieku, przywiózł ją z podróży do Chin Marco Polo. Jednak rozpowszechniła się dopiero w XVIII stuleciu. W tym okresie umiejętność gry w domino przeszła z Włoch do Francji, później do Anglii, a dzisiaj różne formy tej gry znane są na całym świecie¹.

¹ Opis według: *Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006, s. 438–451; Wikipedia, hasło: *Domino*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Domino (10.12.2013).



Rys. 78. Chińskie domino

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:ChineseDominoes.jpg> (10.12.2013).

Domino jest grą, w której wykorzystywane są płytki określone jako kamienie. Każda z płytek podzielona jest na 2 pola o określonej liczbie oczek, podobnie jak w kostce do gry. Najbardziej popularna wersja składa się z 28 kamieni z wszystkimi kombinacjami liczb od 0 (tzw. mydło) do 6. Dostępne są również komplety o innej liczbie oczek, najczęściej 9, 12, 15 lub 18. Kamienie, na których obu polach liczba oczek jest taka sama, to tzw. dublety. W grze w tzw. domino zwykle może brać udział od 2 do 4 osób, które spośród siebie losują rozpoczynającego grę. Losowane są kamienie, wcześniej odwrócone oczkami do blatu stołu i wymieszane. Najwyższa liczba oczek wskazuje zwycięzcę losowania, który rozpoczyna grę. Na początku gry każdy z graczy otrzymuje po 7 kamieni, które układane są w taki sposób, aby przeciwnicy nie widzieli liczby oczek. Kamienie, które nie zostały rozdysponowane wśród graczy, stanowią tzw. talon. Grę rozpoczyna zwycięzca losowania, układając na stole pierwszy kamień, rozpoczynający tzw. łańcuch. Kolejni gracze dokładają po jednym kamieniu do łańcucha w taki sposób, aby liczba oczek stykających się pól była jednakowa. Jeżeli gracz nie posiada kamienia, który mógłby dołożyć do łańcucha, to dobiera kolejne kamienie z talonu, tak długo, aż trafi na właściwy. W przypadku, gdy talon został wyczerpany i żaden kamień nie mógłby być dopasowany, gracz traci kolejkę. Grę wygrywa gracz, który jako pierwszy wyłoży wszystkie kamienie lub zamknie łańcuch w pętlę, czyli dobierze kamień, który pasuje z obu stron do końców łańcucha. Gra może być rozgrywana w partiach, w których po każdej z rozgrywek notowane są punkty, jakie pozostały u poszczególnych graczy. Partię kończy uzyskanie wcześniej ustalonego wyniku².

Oprócz omówionego domina zwykłego istnieje wiele odmian tej gry, na przykład błyskawica, domino ślepe, *bergen*, domino piątkowe,

² E. GLONNEGGER: *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*. Warszawa 1997, s. 79.

domino trójkowe, *muggins*, *sewastopol*, *matador*, *Czterdzieści dwa*, *bingo*, domino chińskie³.

Na podstawie zasad domina zaczęto tworzyć nowe koncepcje tej gry. Stąd pojawiło się domino obrazkowe, w którym zamiast oczek na kamieniach były inne znaki (obrazki, kolory, symbole). Do tej samej grupy gier możemy zaliczyć: *pentomino*, *trimono*, bardzo oryginalny *madżong* wywodzący się z Dalekiego Wschodu, *remik*, *cartino*, a także wszelakiego rodzaju układanki mozaikowe. Z tych ostatnich wymienić można *tangram*, *puzzle*, *Pamięć*, *Kraina baśni* itp.⁴

³ *Gry świata...*, s. 439–446; E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 84.

⁴ E. GLONNEGGER: *Leksykon...*, s. 85–91.

Karty i gry karciane



Historia

O pochodzeniu kart oraz ich historii wiemy niewiele. Są na ten temat różne teorie. Jedni uważają, że ojczyzną kart jest Korea, inni twierdzą, że kolebką kart są Indie, jeszcze inni wskazują na Chiny. I rzeczywiście karty do gry najprawdopodobniej wywodzą się z Chin, gdzie były znane już przed X wiekiem. Przypuszcza się, że powstały na skutek przeniesienia na papier notacji używanej w czasie gry w kości; twierdzi się również, że karty wywodzą się z chińskich papierowych pieniędzy, a nawet, że w najstarszych grach używano prawdziwych banknotów¹. Egzemplarz chińskiej karty, uważany za najstarszy, znaleziono w 1905 roku w chińskim Turkiestanie. Karta ta, będąca odpowiednikiem „Czerwonego kwiatu” ze współczesnej talii chińskiej, pochodzi prawdopodobnie z XI wieku. Ma kształt prostokąta o proporcjach 3 : 1, wyrysowaną postać



Rys. 79. Chińska karta do gry o wymiarach 9,5 na 3,5 cm z około 1400 roku, dynastia Ming; karta odnaleziona opodal Turpanu

ŹRÓDŁO: J. NEEDHAM: *Paper and Printing*. In: *Science and Civilization in China*. Vol. 5. Part 1. Taipei 1986.

¹ V. OMASTA: *Pasjanse. Stare i nowe gry*. Warszawa 1987, s. 5.

człowieka i jest obwiedziona grubą kreską. U dołu i u góry karty zapisane jest nazwisko wytwórcy.

Na kontynencie europejskim, drogą przez kraje arabskie, karty pojawiły się około XIV wieku. Były wykonywane ręcznie, kunsztownie malowane przez mistrzów miniatury, zdobione filigranem gotyckich ornamentów na małych tekturkach. W połowie XV wieku zaczęto odbijać je w drewnianych formach i tak wykonane metodą stempelkową ręcznie zabarwiano. Karty spopularyzowane i rozpowszechnione zostały po wynalezieniu druku przez Johanna Gutenberga, który w 1448 roku założył w Moguncji drukarnię.



Rys. 80. Królowa z talii grawerowanej przez anonimowego miedziorytnika, tzw. mistrza kart do gry, który przypuszczalnie współpracował z Gutenbergiem². Karta została wydrukowana przez Kupferstichkabinett w Dreźnie około 1440 roku

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: [http://commons.wi.kimedia.org/wiki/File:Wildleute_Dame_\(Meister_der_Spielkarten\).jpg](http://commons.wi.kimedia.org/wiki/File:Wildleute_Dame_(Meister_der_Spielkarten).jpg), (10.12.2013).

Gra w karty szybko i szeroko rozpowszechniła się w Europie Zachodniej. W karty grali przedstawiciele niemal wszystkich stanów, stały się elementem uprawiania hazardu. Weszły wyraźnie w ówczesną obyczajowość. Zjawiskiem tym zaniepokoił się Kościół, który już w 1329 roku, za czasów papieża Jana XXII, na synodzie w Würzburgu wydał zakaz uprawiania hazardu, w tym między innymi gry w karty. Podobnie, nieco później, bo w 1379 roku, św. Bernard ze Sieny nałożył klątwę na karcarzy, zwłaszcza na braci zakonnych, za to, że zamiast pamiętać o zakonnej regule, czas poświęcali namietnościom towarzyszącym grze karcianej. W Europie zapanował prawdziwy szal gry karcianej. Tak duża popularność tej gry spowodowała, że już w XVI wieku zaczęto pobierać podatki od wyrobu kart. Pudełka z kartami musiały mieć akcyzę, a ważniejsza karta, najczęściej as, oznakowana była znakiem wytwórcy. We

² H. LEHMANN-HAUPT: *Gutenberg and the Master of the Playing Cards*. Yale 1966, *passim*.

Włoszech i w Hiszpanii karty całe wieki zachowywały swój wizerunek, natomiast najstarsze zachowane europejskie karty pochodzą z Francji. Oryginalna talia liczyła 52 karty i występowała w 4 kolorach: monety, puchary, miecze i młotki do polo. Figurami były: król, gubernator oraz zastępca gubernatora. W pozostałych krajach europejskich ich miejsce zajął dwór królewski: król, rycerz na koniu i paź. Ten układ pozostał niezmieniony do dzisiaj na kartach włoskich, hiszpańskich, szwajcarskich i niemieckich. Natomiast w kartach francuskich, a za nimi polskich, rycerza na koniu zastąpiła królowa – dama. Natomiast z kart niemieckich przejęliśmy nazwy kolorów: czerwień, wino, dzwonek i żołądz³.



Rys. 81. Ręcznie malowane karty ze Stuttgartu z około 1430 roku

ŹRÓDŁO: The World of Playing Cards. Pozyskano z: <http://www.wopc.co.uk/germany/stuttgart.html> (10.12.2013).

Karty w Polsce rozpowszechniły się w XV wieku. Był to wpływ łaciny i kultury włoskiego obszaru językowego; po przyjęciu chrztu bowiem Polska włączona została do grona państw chrześcijańskich⁴. Rozpoczęły się ożywione kontakty intelektualne z uczelniami włoskimi. Coraz częściej młodzi szlachcice po ukończeniu studiów krakowskich wyjeżdżali kontynuować naukę na uniwersytetach w Bolonii i Padwie. Te związki polsko-włoskie zacieśniły się na początku XVI wieku, głównie za sprawą małżeństwa polskiego króla Zygmunta Starego z Boną Sforzą (1524 rok), która przyczyniła się do rozwoju włoskiego renesansu

³ Por. W. KOPALIŃSKI: *Słownik mitów i tradycji kultury*. Warszawa 1991, s. 468–469; hasło: *Karty*; Wikipedia, hasło: *Gry karciane*. Tryb dostępu: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Karty> (10.12.2013).

⁴ Zygmunt Gloger twierdzi, że karciarstwo do Polski dotarło z Niemiec, jak również, że zostało wynalezione w zachodniej Europie. Jest to oczywisty błąd wynikający być może stąd, że karty jako przedmiot po wynalezieniu druku były rzeczywiście drukowane w Niemczech. Por. Z. GLOGER: *Encyklopedia staropolska ilustrowana*. T. 3. Warszawa 1958, s. 18–20.

w Polsce. Podobnie rzecz się miała z Marią Ludwiką Gonzagą, żoną króla Władysława IV (1645 rok) i Jana Kazimierza (1649 rok), która z kolei odegrała wielką rolę w propagowaniu w Polsce francuszczyzny w języku, obyczaju i stroju. Język francuski i kultura francuska fascynowały polską elitę kulturalną (dwa wieki później Francja udzieliła schronienia około 5 tysiącom rodaków po upadku powstania listopadowego w 1830 roku). Wpływy zachodnie spowodowały, że w gry karciane zaczęto grać na polskich dworach, grała szlachta, młodzież uniwersytetu, grał kler, grali zakonnicy, a później mieszczenie i plebs⁵.

Można z całą pewnością stwierdzić, że karty do gry były znane w Polsce już XV wieku, gdyż pierwsza wzmianka o zjawisku gry w karty pochodzi z roku 1456, a zamieszczona została w artykule *De ludorum abstinentia* wydany w Krakowie. W tekście tym zabrania się gry w karty na Uniwersytecie Krakowskim. Natomiast prawie pół wieku później, bo w roku 1500, na tym samym uniwersytecie karty stały się pomocą dydaktyczną za sprawą Thomasa Murnera. Ten niemiecki filozof i franciszkanin wykorzystywał do nauki logiki i matematyki zestaw kart, a postępy studentów, dzięki tej metodzie, były spektakularne. Do tego stopnia, jak żartobliwie opisuje to Andrzej Hamerliński-Dzierożyński, że „nawet ostatnie tępaki robiły zadziwiające postępy”. Metoda musiała okazać się bardzo skuteczna, gdyż w roku 1507 Thomas Murner opublikował dzieło *Logica memorativa*, w którym wykorzystywał ilustracje używanych przez siebie kart⁶.



Rys. 82. Trzy karty z talii Thomasa Murnera. 1507 rok

Źródło: The World of Playing Cards. Pozyskano z: <http://www.wopc.co.uk/germany/murner.html> (10.12.2013).

⁵ A. HAMERLIŃSKI-DZIEROŻYŃSKI: *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szuflerskich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*. Kraków 1976, s. 17–18.

⁶ Ibidem, s. 18.

Pierwsze wytworzone na ziemiach polskich karty do gry pochodzą z roku 1499 i są autorstwa Hanusza z Bolesławca. Natomiast pierwszym wytwórcą, który zaczął oznaczać karty swoim nazwiskiem, był Marcin Skorupka w 1595 roku. Cały wiek XVI był świadkiem dynamicznego rozwoju warsztatów wytwarzających karty do gry. Główne ośrodki mieściły się w Krakowie, Poznaniu i we Wrocławiu. Przyjęło się nazywać tego typu rzemieślników kartownikami lub też z niemiecka *Kartenmacher*, *Kartenmaler*. Funkcjonowały również nazwy zaczerpnięte z łaciny: *cartarius* lub *chartarius*⁷.



Rys. 83. Tuz winny (as serce), Marcin Skorupka, 1595 rok

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tuz_win_SKORUPKA_1595.jpg (10.12.2013).

W wieku XVII najczęściej wytwarzane w Polsce były 36- lub 32-kartowe talie z niemieckimi oznaczeniami. Dopiero wiek XVIII przyniósł w Polsce modę na oznaczenia francuskie, jednak można też było spotkać karty z oznaczeniami włoskimi, którymi grano między innymi w grę *trappola*. Koniec wieku XVII i wiek XVIII to okres powstawania znanych wytwórni kart, do których należały między innymi:

- Wytwórnia Kart Śmiałowskiego w Wilnie, która powstała już w roku 1695;
- Wytwórnia Kart Tyzenhauza w Horodnicy obok Grodna;
- Fabryka Kart Ludwika Platera w Krasławiu nad Dźwiną;
- Wytwórnia Kart Burgona w Krakowie;
- Wytwórnia Kart Rafałowicza w Warszawie (od 1791 roku Spółka Willink & Rafałowicz);
- Fabryka Kart Gotti & Baumann w Warszawie;
- Fabryka Kart Kraiowa DuPorta w Warszawie (działała w latach 1780–1820)⁸.

⁷ S. CYFERT: *Krótką historia polskich kart do gry*. Pozyskano z: <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte1.html> (10.12.2013).

⁸ Ibidem.

Podczas zaborów produkowano karty funkcjonujące na obszarach poszczególnych zaborców. A więc wzory austro-węgierskie, pruskie i rosyjskie. W obiegu były również karty według wzoru polskiego, jednak talie tego typu były coraz mniej popularne. W tym czasie pojawiły się również karty o różnej tematyce, na przykład historycznej, biblijnej czy patriotycznej⁹.



Rys. 84. Karty polskie, XVI wiek

ŹRÓDŁO: Ł. GOŁĘBIOWSKI: *Gry i zabawy*. Warszawa 1831. Pozyskano z: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Karty_polskie_XVI.jpg (10.12.2013).



Rys. 85. Karty zodiakowe z drugiej połowy XVIII wieku z Fabryki DuPorta

ŹRÓDŁO: „Przemysł, Rzemiosło, Sztuka” 1922, R. 2, nr 4, s. 27.



Rys. 86. Karty z początku XIX wieku z włoskimi oznaczeniami kolorów z Fabryki DuPorta w Warszawie

ŹRÓDŁO: „Przemysł, Rzemiosło, Sztuka” 1924, R. 4, nr 3, s. 43.

⁹ Ibidem.

Okres międzywojenny to czas, w którym najpopularniejszym wzorem kart był wzór nadreński (rys. 87). Jednak wytwórnice kart nie ograniczały się tylko do tego wzoru i produkowane były karty o wzorach wiedeńskim, rokoko, ludowe itp. Na terenie Śląska popularność gry skat powodowała, że dużym zainteresowaniem cieszyły się karty o wzorze pruskim przeznaczonym do tej gry. Najbardziej znane fabryki tego okresu to:

- Karpalit S.A. we Lwowie;
- Krakowska Fabryka Kart Do Gry Sp. z o.o., powstała w 1926 roku;
- Pierwsza Krajowa Fabryka Kart Do Gry Aleksander Łapin w Grodnie;
- Śląska Fabryka Kart Do Gry Leopold Nowak w Chorzowie¹⁰.



Rys. 87. Karty wzoru nadreńskiego produkcji firmy Karpalit S.A., Lwów, 1931 rok

ŹRÓDŁO: S. CYFERT: *Krótką historią polskich kart do gry*. Pozyskano z: <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte1.html> (14.12.2013).



Rys. 88. Karty wzoru rokoko produkcji Krakowskiej Fabryki Kart Do Gry, około 1936 roku

ŹRÓDŁO: S. CYFERT: *Krótką historią polskich kart do gry*. Pozyskano z: <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte1.html> (14.12.2013).

¹⁰ Ibidem.



Rys. 89. Przeznaczone do gry w skata karty wzoru pruskiego produkcji Śląskiej Fabryki Kart Do Gry Leopolda Nowaka w Chorzowie, 1932 rok

ŹRÓDŁO: S. CYFERT: *Krótką historią polskich kart do gry*. Pozyskano z: <http://www.altacarta.com/polski/research/polandkurzeGeschichte1.html> (14.12.2013).

Gry karciane

Już w średniowieczu na polskich dworach grano w gry karciane, także w szachy, kości, warcaby. Gry karciane funkcjonowały więc w sferach intelektualnych, a więc tam, gdzie dysponowano odpowiednią ilością wolnego czasu. Można także przypuszczać, że gry w karty szybko przyjęły się w środowisku miejskim, i to dzięki kontaktom handlowym, kulturowym oraz rodzinnym mieszczan. Szczególnym zainteresowaniem zaczęły się cieszyć z chwilą, gdy na miejscu – w Polsce – karty poczęto wytwarzać. Wówczas rozpowszechniły się wśród innych grup społecznych¹¹.



Rys. 90. Lucas van Leyden (1494–1533): *Grający w karty*

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Lucas_van_Leyden_-_Card_Players_-_WGA12923.jpg (10.12.2013).

¹¹ L. KORCZAK: *Wieki średnie. W: Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. CHWAŁBA. Warszawa 2008, s. 72–73.

Szczególny rozwój gier karcianych nastąpił w czasach nowożytnych, a więc w wiekach XVI–XVIII. Wielkim zainteresowaniem cieszyły się gry hazardowe. Grze oddawali się im przedstawiciele wszystkich stanów i zawodów, i to niezależnie od wieku, a nawet płci. O swoistym zwyczaju grania w karty wśród Żydów krakowskich wspominają źródła historyczne. Tej grupie społecznej wolno było grać w karty tylko podczas święta Machabeuszów, Szałasów, Chanuki, w wolne dni Paschy i podczas czuwania przy położnicy. Nałogowe karcarki odwiedzały każdej nocy inną położnicę, by pod pretekstem czuwania oddawać się grze. Nie zawsze grano o pieniądze, czasem grano dla fantów lub też po prostu dla przyjemności. W osobliwy sposób traktowano przegranych na Siczy kozackiej (zwycięzca targał przegranych za włosy tyle razy, ile zdobył punktów)¹². Na grę hazardową baczną uwagę zwracał bystry dokumentator polskiej kultury, ksiądz, pamiętnikarz i badacz historii Jędrzej Kitowicz, który w swej pracy *Opis obyczajów za panowania Augusta III* dał pierwszą próbę syntetycznego ujęcia obyczajowości epoki saskiej w Polsce. Wspomina z nazwy poszczególne gry karciane często o proveniencji paryskiej, szczególnie lubiane u nas, na przykład rusa, tryszaka, faraona, kwindecza; gry te urozmaicały życie, bale i inne spotkania towarzyskie szlachty polskiej¹³. Również w XIX wieku popularną formą spędzania czasu była gra w karty. Na stolikach karcianych królowały przywiezione z Paryża bezik i wist. Popularność wista była tak duża, że wpłynęła na obyczaje towarzyskie. Między innymi ubolewał nad tym Józef Ignacy Kraszewski, który pisał: „Wist, jak niedawno cholera, jest u nas w powietrzu. Idź dokąd chcesz, w małym domku, czy pałacu, pierwsza rzecz, z którą gospodarz cię spotyka, to pięć kart, które ci tka pod nos z zapytaniem – wszakże będziesz grał?”¹⁴. Ukuto nawet przysłowie: „Z głupim w karty, z mądrym w żarty”, inne: „Kto grywa w karty, ma grzbiet i łeb obdarty”¹⁵.

W dwudziestoleciu międzywojennym niepodzielnie panował brydż. Grę tę uprawiali nie tylko mężczyźni, lecz także kobiety. Była to gra, która umilała czas, a zarazem pasjonowała bliskie sobie osoby. Natomiast hazardowe gry o pieniądze odbywały się poza domem, w miejscach o wątpliwej reputacji. Niektóre grupy społeczne nakłaniały do wstrzeżności w stosowaniu tego rodzaju praktyk¹⁶.

¹² M. FERENC: *Czasy nowożytne. Gry towarzyskie i hazardowe*. W: *Obyczaje w Polsce...*, s. 171.

¹³ J. KITOWICZ: *Opis obyczajów za panowania Augusta III*. Warszawa 1985, s. 297–299.

¹⁴ D. KAŁWA: *Polska doby rozbiorów i międzywojenna*. W: *Obyczaje w Polsce...*, s. 290.

¹⁵ Por. Z. GŁOGER: *Encyklopedia staropolska ilustrowana*. T. 4. Warszawa 1958, s. 19–20.

¹⁶ D. KAŁWA: *Polska doby rozbiorów i międzywojenna...*, s. 290.

W życiu towarzyskim w okresie powojennym wśród inteligencji nadal częstą rozrywką był brydż. Gra ta przed 1956 rokiem była potępiana jako „salonowa” i utożsamiana z rozrywką kapitalistów. W latach sześćdziesiątych ubiegłego wieku doczekała się pełnej nobilitacji. W tym czasie w środowiskach robotniczych bardziej popularne od brydża były prostsze gry karciane, jak oczko, sześćdziesiąt sześć czy tysiąc¹⁷.



Rys. 91. Kadr z filmu *Wielki Szu*, reż. S. CHĘCIŃSKI. Polska 1982

W konkluzji spostrzeżeń dotyczących gier karcianych warto przytoczyć książkę Andrzeja Hamerlińskiego-Dzierożyńskiego zatytułowaną *O kartach, karciarzach, grach pocziwowych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*, opublikowaną przez Wydawnictwo Literackie w Krakowie w 1976 roku. Autor, opierając się na dostępnych źródłach pisanych, śledzi obyczajowość karcianą w Polsce. W zakończeniu pracy stara się sporządzić indeks gier karcianych znanych w Polsce od czasów najdawniejszych do połowy XIX stulecia. Przeprowadza nawet próbę ich klasyfikacji, dzieląc gry na koncepcyjne, hazardowe i rozrywkowe, tym samym przywołuje tu jak gdyby aspekt funkcjonalny gier¹⁸. Ten podział w praktyce nie do końca jest precyzyjny, gdyż, jak sam Hamerliński-Dzierożyński zauważa, nie wszystkie gry można jednoznacznie zaklasyfikować. Dlatego też właściwszy byłby podział na 6 grup: gry hazardowe, rozrywkowe, koncepcyjne, koncepcyjno-rozrywkowe, rozrywkowo-hazardowe oraz inne (niejasno opisane w źródłach). Zliczając wszystkie nazwy gier karcianych, do których dotarł autor, zamykają się one liczbą 152. Najwięcej jest gier hazardowych (57), w dalszej kolejności gier rozrywkowych (28), koncepcyjnych (21), koncepcyjno-rozrywkowych (15), rozrywkowo-hazardowych (11) oraz innych (10). Hamerliński-Dzierożyński dostrzega jednak, że występują gry, które noszą więcej nazw, względnie nazwy te mają różne pisownie, na

¹⁷ T. CZEKAŁSKI: *Czasy współczesne*. W: *Obyczaje w Polsce...*, s. 384.

¹⁸ A. HAMERLIŃSKI-DZIEROŻYŃSKI: *O kartach...*, s. 377–392.

przykład gra hazardowa makao występuje pod następującymi nazwami: macao, maczek, *baccara*, *baccarat*, *bakarat*.

W Polsce, jak dowodzi autor książki *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich...*, szczególnym zainteresowaniem cieszył się hazard, gdyż faktycznie odniesienie do niego pojawiło się aż w 68 nazwach gier; na dalszym miejscu znajdują się gry rozrywkowe i koncepcyjne. To zestawienie może niewątpliwie świadczyć o preferencjach, a nawet gustach karcianych mieszkańców naszych ziem w minionych wiekach¹⁹.

Systematyka gier według Nikołaja Rozalijewa

Współcześnie w przewodnikach wymienia się różnorodne rodzaje gier w karty, dokonuje się też ich klasyfikacji. Na przykład Nikołaj Rozalijew podaje opisy poszczególnych gier, stosując następującą systematykę²⁰:

a) gry z całego świata:

- duren' zwyczajny – gra przeznaczona dla 2–7 osób, talia 36 kart;
- duren' kombinowany – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- duren' przekazywany – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- duren' chiński – gra dla 2–4 osób, talia 36 kart;
- damka – gra dla 2–4 osób, talia 36 kart;
- *Wierzysz – nie wierzysz* – gra dla 2–7 osób, talia 36 kart;
- *Swój atu* – gra dla 3–4 osób, talia 36 kart;
- duren' odlotowy – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- *Pień* – brak informacji;
- duren' polowy – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- duren' intrygant – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- trzy karty – gra dla 2–10 osób, talia 36 kart;
- oko – gra dla 6 osób, talia 24 kart (od 9 po asa włącznie);
- trzydzieści jeden – gra dla 2–9 osób, talia 32 kart;
- trzy kołki – gra dla 2 do 9 osób, talia 32 kart;
- biznesmen – gra dla 3 osób, talia 20 kart;
- poker – gra dla maksymalnie 10 osób, talia 54 bądź 108 kart;
- oczko – gra dla dowolnej liczby osób, talia 36 kart;
- dwadzieścia jeden – gra dla dowolnej liczby osób, talia 104 kart;

¹⁹ Ibidem, *passim*.

²⁰ N. ROZALIJEW: *Gry w karty*. [b.m.w.] [Wydawnictwo Karuzela] 2009.

- bakkaro – gra dla dowolnej liczby osób, talia 52 kart;
- bakkara – gra dla dowolnej liczby osób, talia 104 kart;
- makao I – gra dla dowolnej liczby osób, talia 104 kart;
- makao II – gra dla dowolnej liczby osób, talia 104 kart;
- deo – gra dla 2–5 osób, talia 52 kart;
- bezik – gra dla 4 osób; gra się 6 taliami składającymi się z kart od asa do dziewiątek włącznie;
- reluda – gra dla dowolnej liczby osób; na każdych 3 graczy potrzebna jest talia 52 kart wraz z 3 jokerami: 2 czarnymi i 1 czerwonym;
- dziewiątka – gra dla 3–4 osób, talia 36 kart;
- gapa – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- świnka – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- remik – gra dla 2–5 osób, talia 36 kart;
- faraon – gra dla 2–5 osób, talia 36 kart;
- wrona – gra dla 4 osób, talia 32 kart;
- muszka – gra dla 3–6 osób, talia 36 kart;
- kolor – liczba graczy nieograniczona, dowolna talia kart;
- *Czy mi wierzysz?* – liczba graczy nieograniczona, dowolna talia kart;
- *Uwierz (I)!* – liczba graczy nieograniczona, dowolna talia kart;
- *Uwierz (II)!* – liczba graczy nieograniczona, dowolna talia kart;

b) gry zaawansowane:

- skat I – gra dla 2–4 osób, talia 36 kart;
- skat II – gra dla 2–6 osób, talia 54 kart;
- funken – gra dla 2–4 osób, talia 54 kart;
- kankan – gra dla 2–4 osób, talia 108 kart;
- kanaste I – gra dla 2–5 osób, talia 110 kart (2 talie po 52 karty z 3 jokerami w każdej);
- kanaste II – gra dla 2–5 osób, talia 110 kart (2 talie po 52 karty z 3 jokerami w każdej);
- wilk – gra dla dowolnej liczby osób, 2 talie przetasowane razem – talie 52 kart;
- *Wilk w ciemno* – gra dla dowolnej liczby osób, 2 talie po 52 karty;
- Wu-El-Ka – gra dla dowolnej liczby osób, 2 przetasowane talie po 52 karty;
- stukałka z golcem – gra przeznaczona dla 4–7 osób, talia 36 lub 52 kart;
- stukałka z dodatkiem – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 36 lub 52 kart;
- stukałka z trenem – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 lub 52 kart;
- frap I – gra przeznaczona dla 2–12 osób, potrzebna jest talia 32 kart (dla 2–4 graczy), 36 kart (dla 5–6 graczy) oraz 52 kart (dla 7–12 graczy);
- frap II – gra przeznaczona dla 2–12 osób, talie jak we frapie I;
- brysk – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 32 lub 36 kart;

- spekulant – gra przeznaczona maksymalnie dla 10 osób, talia 36 kart;
 - koral – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 26 kart;
 - muszka I – gra dla 3–6 osób, dla 3–4 graczy – talia 32 kart, dla 4–6 – talia 52 kart;
 - muszka II – liczba graczy i rodzaje talii jak w muszce I;
 - pajac – gra dla 3–6 osób, talia 52 kart;
 - rams – gra dla 3–7 osób, talia 52 kart;
 - kwant I – gra dla 2–5 osób, talia 36 kart;
 - kwant II – gra dla 2–5 osób, talia 36 kart;
 - plus – gra dla 2–6 osób, talia 36 kart;
 - kleopatra – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 kart;
 - skarbonka – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 32 kart;
 - matem – gra przeznaczona dla 3 osób, talia 48 kart (gra się bez dwójek);
 - EIK-a – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 36 kart;
 - firma I – gra przeznaczona dla 2–6 osób; talię wybiera się w zależności od liczby graczy, dla 2 to będzie talia 32 kart, dla 3 i 4 – 36 kart, dla 5 – talia 30 kart (talia bez 2 siódemek), natomiast dla 6 osób – talia 36 kart;
 - firma II – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 36 kart;
 - dżokej – gra przeznaczona dla 3 osób, do talii 32 kart należy dodać szóstkę trefl – w ten sposób gra się talią 33 kart;
- c) brydż – gra dla 4 osób grających w 2 walczących z sobą parach; zwyczajowo w brydża gra się 2 taliami (52 kartami), zmieniając je pomiędzy rozdaniem;
- d) gry na weekend:
- bessa – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 kart;
 - besska – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 36 kart;
 - kozak I – gra przeznaczona dla 4 osób, grających z sobą w 2 parach, talia 32 kart;
 - kozak II – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 24 kart (z talii 36 kart należy wyjąć siódemki, ósemki i dziewiątki);
 - kozak III – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 32 kart;
 - duszek – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 36 kart;
 - klin – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 24 kart;
 - kominek – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 24 kart;
 - duży mariaż – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 32 kart;
 - tysiąc jeden – gra przeznaczona dla 3–4 osób, talia 24 kart;
 - tysiąc – gra przeznaczona dla 3–4 osób, talia 24 kart;
 - wyścig – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 24 kart;
 - bańka – gra przeznaczona dla 3–4 osób, talia 24 kart;
 - klon – gra przeznaczona dla 3–4 osób, talia 24 kart;

- skopa – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 52 kart;
 - montana – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 52 kart;
 - froles – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 36 kart;
 - babka – gra przeznaczona dla 4 osób, 2 talie po 52 karty;
 - gąg zwykły – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 33 kart;
 - belta I – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 64 kart;
 - belta II – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 64 kart;
 - belta III – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 174 bądź 214 kart;
 - fant – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 40 kart (bez ósemek, dziesiątek i dziesiątek);
 - tekar – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 32 kart;
 - dukat – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 32 kart;
 - dorożka – gra przeznaczona dla 2 osób, talia 32 kart;
- e) gry relaksujące:
- dureń – motas – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 36 kart;
 - propea I – gra przeznaczona dla 3–5 osób, talia 36 kart;
 - propea II – gra przeznaczona dla 3–6 osób, talia 52 kart;
 - lipis I – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 kart;
 - lipis II – talię wybiera się według liczby graczy;
 - sznap – gra przeznaczona dla 2–9 osób, talia 52 kart;
 - sznap II – gra przeznaczona dla 2–8 osób, talia 52 kart;
 - warkocz I – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 49 kart;
 - warkocz II – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 52 kart;
 - tok, tak, tuk – gra przeznaczona dla 5–10 osób, talia 52 kart;
 - toners – gra przeznaczona dla od 2 do 15 osób, talia 52 kart;
 - świnki – dowolna liczba graczy, talia 36 lub 52 kart w zależności od liczby graczy;
 - makao – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, talia 52 kart;
 - dwadzieścia jeden – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, 2 talie po 52 karty, razem 104 karty;
 - bresta – gra dla maksymalnie 8 osób, talia 32 kart;
 - breland – gra przeznaczona dla 2–12 osób, wielkość talii zależna od liczby grających osób;
 - franek – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 24 kart;
 - jolka – gra dla 2 i więcej osób, wielkość talii zależna od liczby grających;
 - handelek – gra dla 3–10 osób, talia 52 kart;
 - fala – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 52 kart;
 - piętnastka – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 52 kart;
- f) gry rodzinne:
- estate – gra dla 2 osób, talia 52 kart;
 - szczęśliwa siódemka – gra przeznaczona dla 2–5 osób, talia 36 kart;

- koniczynka – gra przeznaczona dla 2 lub 4 osób, talia 36 kart;
- *reversis* – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 48 kart (z talii 52 kart wyjąmuje się dziesiątki);
- tyszot – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 52 kart;
- tyszotka – gra przeznaczona dla 3–4 osób, talia 52 kart;
- *Mariaż w czwórkę* – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 36 kart;
- trzy listki – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 28 kart (od asa po ósemki w czterech kolorach);
- szyna – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- dureń nabierany – gra przeznaczona dla 2–6 osób, talia 36 kart;
- dureń kompletny – gra przeznaczona dla 3–6 osób, talia 36 kart;
- młynarze – gra przeznaczona dla 2–4 osób, talia 36 kart;
- parada – liczba grających nieograniczona, potrzebne są 2 talie po 52 karty w każdej;
- cyganka – w grze może brać udział 4 i więcej osób, talia 52 kart;
- diabelskie koło – liczba grających nieograniczona, talia 52 kart;
- walek – liczba grających nieograniczona, talia 52 kart;
- żanet – liczba grających dowolna; potrzebne są 2 talie po 52 karty;
- osły – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 32 kart;
- fawor – liczba grających dowolna, talia 52 kart;
- sztos – liczba grających dowolna, potrzebne są 2 talie po 52 karty;
- soket – gra przeznaczona jest dla 2–8 osób; w przypadku 2 graczy potrzebna jest talia złożona z 16 kart (po 4 karty w każdym kolorze), w przypadku 3 graczy – z 20 kart, 4 graczy – 28, 5 graczy – 32, 6 graczy – 40 kart, 7 graczy – 44 kart, w przypadku 8 graczy – z 52 kart;
- imperium – gra przeznaczona jest dla 2–3 graczy; przy 2 graczach używa się talii złożonej z 32 kart, przy 3 – z 36 kart;
- tybet – gra przeznaczona dla 4 osób grających w 2 parach, talia 40 kart;
- sastato – gra przeznaczona dla 2–10 osób, talia 36 kart;

g) gry najprostsze:

- lotek – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, używa się 2 talii po 52 karty w każdej;
- domek – gra przeznaczona jest dla dzieci w wieku 5–9 lat; do gry używa się dowolnej talii kart;
- dobierany – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, w grze potrzebna jest dowolna talia kart;
- kotka – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, grać można dowolną liczbą kart, należy wyjąć wszystkie damy, oprócz damy pik;
- fafona – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, talia 36 lub 52 kart;
- osiołek – gra przeznaczona dla co najmniej 2 osób, talia 52 kart;
- kogucik – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, talia 36 kart;

- śmieszna gra – gra przeznaczona dla nieograniczonej liczby osób, talia 52 kart;
- siemanko – gra przeznaczona dla nieograniczonej liczby osób, dowolna talia kart;
- korek – gra przeznaczona dla co najmniej 3 osób, talia dowolna;
- guru – gra dla dowolnej grupy osób, talia dowolna;
- nosek – gra przeznaczona dla 2 osób, talia dowolna;
- fajtlapa – gra przeznaczona dla dowolnej grupy osób, talia dowolna;
- piruet – gra przeznaczona dla 2 osób, talia dowolna;
- cudak – gra przeznaczona dla 4–6 osób, talia 36 kart;
- król – gra przeznaczona dla 4 osób, talia 36 kart;
- gwiazda – gra przeznaczona dla 6–12 osób; używa się 2 oddzielnych talii liczących po 52 karty;
- pajac – gra przeznaczona dla dowolnej liczby osób, talia 52 kart;
- karambol – gra przeznaczona dla 2–10 osób, talia 36 kart;
- bzdurka – gra przeznaczona jest dla 3–4 osób, talia 36 kart;
- krętacze – gra dla dowolnej liczby osób, talia 52 kart;
- szmergiel – gra przeznaczona dla 2–8 osób, talia dowolna;
- loteria – gra dla minimum 6 osób, talia 104 kart.

Pasjanse

Pasjans jest to popularna jednoosobowa gra karciana, która rozgrywana może być 1 lub 2 taliami kart. Celem gry jest uporządkowanie układu kart zgodnie z regułami przyjętymi dla danego rodzaju pasjansa²¹. Pasjans powstał w siedemnastowiecznej Francji i był głównie rozrywką arystokracji. Na początku XIX wieku podczas wojen napoleońskich pasjans rozprzestrzenił się na całą Europę, stał się popularny także w Polsce. W dzisiejszych czasach dzięki Internetowi pasjans stał się bardzo popularny i dlatego wielu ludzi, pragnących miło spędzić czas, chętnie sięga po rozrywkę tego typu²².

Nazwa wywodzi się od słowa francuskiego *patience* oznaczającego ‘cierpliwość’. Inna nazwa to *solitaire*, co – także z języka francuskiego – znaczy ‘samotny’, ‘samotnik’, dlatego też tę grę zwano często samotnikiem, co miało podkreślać, iż przeznaczona jest dla jednej

²¹ W. KOPALIŃSKI: *Słownik mitów i tradycji kultury...*, s. 839; hasło: *pasjans*.

²² *Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006, s. 395–396.

Rys. 93. Aktor Lupino Lane układa pasjansa w filmie *Fool's Luck*. Fot. Bettmann/Corbis

ŹRÓDŁO: Corbis.



osoby, a rozwinęła się z dawnego zwyczaju wróżenia z kart. Pasjans był też grą towarzyszącą więźniom politycznym rewolucyjnej Francji. Stopniowa popularność tej rozrywki spowodowała, że pasjansem zainteresowały się także osoby z innych kręgów społecznych. Już w roku 1784 Lady Adelajda Cadogan opracowała jedną z najstarszych poświęconych temu tematowi książek, wydaną w Londynie. Oryginalny tytuł tej książki brzmi *Illustrated Games of Patience*, co można przetłumaczyć jako *[Ilustrowane gry-pasjanse]*²³. Był to obszerny przewodnik zawierający bardzo praktyczne i przydatne informacje dla miłośników tej gry. W literaturze światowej do początków XX wieku można było znaleźć wiele wzmianek o pasjansach. Popularyzacja tej gry odbywała się niejednokrotnie w osobliwy sposób. Lech Pijanowski wspomina, że „szczegółowe instrukcje pasjansowe umieszczał w swoich listach do matki Juliusz Słowacki”²⁴.

Z czasem zaistniało wiele setek pasjansów, a ich nazwy i układy rozpowszechniały się drogą przekazu ustnego. Taki sposób przekazu, w którym tradycja stała się nosicielką i przekazicielką zasad gry, nabierał cech kulturowych o wyraźnych znamionach folklorystycznych. Oznacza to, że niepisane reguły zjawiska kulturowego przeradzały się w wariantowość, co dostrzegamy chociażby w nazewnictwie pasjansów, na przykład walenty, republikanin, kogut w kojcu, kotylion, kongres, szlachta, kasztelanowa, pasjans konstytucyjny. Wiele takich samych pasjansów nosiło różne nazwy i odwrotnie, pod tą samą nazwą występowały różnego rodzaju pasjanse. Ta wielość pasjansów została sklasyfikowana według liczby talii kart. Wyszczególnia się więc: pasjanse z jednej talii kart oraz pasjanse z dwu talii kart²⁵.

Celem gry pasjansowej jest ułożenie, według określonego klucza, wszystkich kart w ciągu malejącym lub rosnącym, albo też po prostu przekładanie kart według ściśle ustalonych reguł w celu tworzenia

²³ Ibidem, s. 395.

²⁴ L. PIJANOWSKI: *Przewodnik gier*. Warszawa 1973, s. 466.

²⁵ *Gry świata...*, s. 395–396.

z nich różnych układów. Stawianie pasjansa uważane jest także za rodzaj wróżby, zatem stawiając go, szukamy odpowiedzi „tak” lub „nie”. Główna zasada pasjansa to zmaganie się z prawdopodobieństwem i korzystanie z własnej spostrzegawczości i perfekcyjnej pamięci wzrokowej.

Jak już wspomniano, istnieje wiele rozkładów pasjansów, ale trzy z nich są godne polecenia zarówno początkującym, jak i bardziej zaawansowanym „układaczom”.

Sposób pierwszy: potrzebujemy talii z 52 kartami, którą przekładamy raz. Rysunkami do góry rozkładamy 8 kart i sprawdzamy, czy pośród nich znajduje się para kart o następujących po sobie wartościach. Nie zwracamy przy tym uwagi na kolor. Jeśli znajdziemy taką parę, wówczas możemy ją zakryć 2 kolejnymi kartami z naszej talii. Gdy już wszystkie karty znajdują się na stole, nasz pasjans wyszedł, czyli los jest nam przychylny – odpowiedź na ewentualnie zadane pytanie brzmi „tak”.

Drugim sposobem jest pasjans o nazwie „pary”. Potrzebujemy talii złożonej z 52 kart i zaczynamy tak samo, jak w sposobie poprzednim. Talię przekładamy raz i rozkładamy zakryte karty – po 4 w każdym rzędzie, aż rozłożymy całą talię. Odkrywamy górne karty i szukamy, czy znajdują się wśród nich figurowe pary. Jeśli tak, to zbieramy je i odkrywamy te karty, które leżały pod nimi. Pasjans nam wyjdzie, jeśli uda się nam zebrać wszystkie karty.

W trzecim, najbardziej popularnym pasjansie, talię kart rozkładamy w 7 rzędach, a wszystkie karty muszą być zakryte. Następnie w 6, 5, itd. Odkrywamy karty będące na samym dole rzędów. Celem gry jest zebranie w 4 grupach kart zgodnie z ich hierarchią. Karty muszą być ułożone kolorami na przemian, zaczynając od asa, następnie schodząc od dwójki do króla²⁶. Pamiętajmy, że można przekładać jedną kartę lub kilka jednocześnie, zachowując zasadę tego samego koloru na tym samym kolorze. Jeśli uda nam się ułożyć 4 grupy kolorów, wówczas pasjans nam wyszedł.

²⁶ Por. V. OMASTA: *Pasjanse..., passim*.



Jak już wielokrotnie wspominałem, gry mają bezpośredni związek z zabawami. Chociaż utarło się powiedzenie, że każda gra jest swego rodzaju zabawą, natomiast odwrotnie – zabawa nie zawsze musi być grą – to ostatnie stwierdzenie stanowiło zawsze głęboki kontekst kulturowy. Gry rodziły się nie tylko jako wynik talentu człowieka, lecz także jako efekt jego świadomości kształtowanej przez środowisko kulturowe, w tym przede wszystkim wierzenia – religię, magię, a nawet rytuały. Na gry oraz ich powszechność wpływ na pewno miały stosunki społeczne i polityczne panujące w danej egzystencjalnej przestrzeni człowieka. Tak więc można przypuszczać, że najpierw istniał magiczny amulet, który później stał się planszą do gry w młynek. Podobnie rzucane kości służyły do wróżenia, później stały się przedmiotem do gry, w której czynnik losowy odgrywał istotną funkcję. W grach strategicznych mamy do czynienia z polem walki, na którym przeciwnicy chcą pokonać wrogów. Właśnie walka z przeciwnikiem lub własnym losem stała się elementem gry, wzajemnej rywalizacji, zabawy – czyli sposobem spędzania wolnego czasu. Z czasem gry zaczęły stanowić relaksującą rozrywkę rozładowującą napięcie i zdejmującą ciężar trosk dnia codziennego. Ale czy tylko rozładowującą napięcie? Gry stawały się także sposobem łatwego pozyskiwania korzyści finansowych i majątkowych, stanowiły bowiem element hazardu. Już samo pochodzenie słowa „hazard” wskazuje na jego powiązanie z grami. Słowo to wywodzi się od słowa *az-zahr*, co w języku arabskim oznacza grę w kości lub kość do gry. Z kolei dosłowne tłumaczenie tego słowa z języka angielskiego oznacza ‘niebezpieczeństwo’ lub ‘ryzyko’. Należy przypuszczać, że ze zjawiskiem hazardu mamy do czynienia we wszystkich kulturach i cywilizacjach starożytnych. Grano o wartościowe przedmioty, niewolników czy całe majątki. O tego typu praktykach wspomniano w starożytnym

Egipcie, Chinach; w Biblii napomyka się o grze rzymskich legionistów, którzy rzucali losy o szaty Chrystusa. Współcześnie hazard jest regulowany przepisami oraz traktowany jako jedno ze źródeł dochodów publicznych¹.

Trudno wskazać, które gry należy zaliczyć do hazardowych, gdyż każda z nich według umowy grających może stanowić element hazardu. Jednakże część gier, które z założenia nie były traktowane jako rozrywka, lecz stanowiły sposób na wygranę określonych sum pieniędzy, okładano zakazami zarówno świeckimi, jak i kościelnymi. Przykładem takiej gry w minionych wiekach może być tryktrak, popularny i lubiany niemalże we wszystkich kręgach społecznych. Gra ta już za czasów rzymskich w Kościele była zabroniona. Świadczy o tym zapis w kanonie 79. synodu w hiszpańskiej Elwirze z 305 roku, który stanowił: „Jeśli któryś z wiernych odważy się grać w kości za pieniądze, to jest w tabula, należy od niego odstąpić”². Jeszcze ostrzejszy zakaz znajdujemy w kodeksie Justyniana (533 rok), który wręcz zabraniał księżom grać w tryktraka, nie tylko na pieniądze³. Hazardowi służyła także gra w gęsi. Jak pisze E. Glonnegger: „Prawie zawsze grywano w nią o pieniądze; stawka mogła być w niektórych przypadkach bardzo duża. O wysokości stawek oraz kar, które należało zapłacić [...], zdecydowano jeszcze przed rozpoczęciem gry. Pierwszy z graczy, który zakończył grę, zabierał całą pulę”⁴. Obecnie gry hazardowe to przede wszystkim gra w kości, poker, a także ruletka i jej odmiany.

Kości

Kości są uznawane za najstarszą hazardową grę świata, znaną już w czasach pierwotnych. Najstarsze zachowane kostki pochodzą z Egiptu sprzed około 4000 lat. Były grą, której namiętnie oddawali się cesarze rzymscy. Cesarz Klaudiusz (10 p.n.e–54 n.e.) napisał nawet podręcznik dla grających w kości.

Kości są popularną grą dla 2–4 osób, w której gracze turlają 5 typowymi sześciennymi kostkami, by uzyskać określone układy oczek,

¹ Wikipedia, hasło: *Hazard*. Pozyskano z: pl.wikipedia.org/wiki/Hazard (10.12.2013).

² R. BUBCZYK: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005, s. 107.

³ Ibidem.

⁴ E. GLONNEGGER: *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*. Warszawa 1997, s. 45.

Rys. 94. Gra w kości – rzymski fresk z Osteria della Via di Mercurio w Pompejach

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Pompeii_-_Osteria_della_Via_di_Mercurio_-_Dice_Players.jpg (10.12.2013).



za które otrzymuje się punkty. Celem gry jest uzyskanie jak największej liczby punktów. Istnieje również wiele innych wariantów gry w kości, między innymi: *centrenial*, *craps*, *dix mille*, *everest*, *generał*, *hearts*, jacht, kościany poker, oszust, *Padł trupem*, poker indiański, pula asów, świnia, trzydzieści sześć, *Wspomóż bliźniego*, *Zamknij pudełko*. Wbrew pozorom, nie jest to gra zależna tylko od szczęścia – liczy się w niej raczej umiejętność kalkulacji i oceny prawdopodobieństwa⁵.

Poker

Pierwszą wzmiankę o pokerze można znaleźć u Jonathana H. Greena w 1834 roku. Był to pisarz i działacz amerykański, który w młodości oddawał się hazardowi, a reguły gry poznał, przebywając w więzieniu⁶. Po uwolnieniu z objęć hazardu wydał kilka książek dotyczących gier, a także przyczynił się do zakazu nielegalnego hazardu w kilku stanach USA. Green opisuje grę w pokera jako grę popularną wśród załóg i pasażerów parostatków pływających wzdłuż Missisipi. W grze jej wykorzystywano talię 20 kart od dziesiątek do asów, a gracze otrzymywali po 5 kart⁷. Jednak część badaczy wskazuje źródło pochodzenia gry poker w znacznie bardziej odległych czasach. Rodowodu tej gry doszukują się w grach chińskich z 900 roku, w starożytnej perskiej grze *as nas* czy niezwykle popularnej na obszarze Indii grze *ganjifa*. Szczególnie ta ostatnia może przypominać grę w pokera, ponieważ wykorzystuje się w niej 96-elementową talię okrągłych lub prostokątnych kart, a reguły

⁵ B. WHITER: *Księga gier*. Warszawa 2008, s. 265–284.

⁶ Na podstawie: <http://www.cardschat.com/poker/history/> (10.12.2013).

⁷ Na podstawie: <http://www.netpokerinfo.com/pl/historia-pokera/> (10.12.2013).



Rys. 95. Perskie karty do gry *ganjifa*

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:مفجنگ.jpg> (10.12.2013).

opierają się na podobnej zasadzie jak poker, czyli należy zebrać sekwencję odpowiednich kart stanowiących pewien układ⁸.

Grę w pokera rozwijano przez lata, dodając kolejne karty do talii, tworząc nowe układy i warianty gry. W 1872 roku zasady gry w pokera dobieranego zostały ogłoszone przez ambasadora USA w Wielkiej Brytanii. W roku 1880 powstał wariant pokera o nazwie *texas hold'em*,



Rys. 96. Paul Cézanne: *Karcjarze [Gracze]*. 1893

ŹRÓDŁO: Wikimedia. Pozyskano z: http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Paul_Cézanne_222.jpg (10.12.2013).

który uważany jest obecnie za najbardziej popularny. O fenomenie i popularności gry w Stanach Zjednoczonych świadczyć może fakt, że w 1896 roku rozpoczęto wydawanie periodyku o nazwie „Poker Chips”, który poświęcony był tylko i wyłącznie tej grze. Współczesne odmiany tej gry można śmiało uważać za jedno z najbardziej popularnych gier karcianych

⁸ Na podstawie: <http://en.wikipedia.org/wiki/Ganjif> (10.12.2013).

na świecie. Przyczyna leży w nieskomplikowanych zasadach, ale także emocjach i umiejętnościach blefowania wśród graczy. Na całym świecie organizowane są turnieje, a do jednych z najbardziej znanych należy impreza World Series of Poker, w której bierze udział nawet kilka tysięcy graczy, a główna nagroda sięga wielu milionów dolarów⁹.

Grę w pokera rozgrywa się talią 52 kart. Głównym celem gry jest wygranie pieniędzy o jakie grają pokerzyści. W wersji sportowej pieniądze zastąpiono żetonami. Poker występuje w wielu odmianach jednak do najbardziej popularnych należą trzy: *5 Card Draw*, *7 Card Stud* i *Texas Hold'em*. Ogólną zasadą wszystkich rodzajów jest konieczność skompletowania jak najlepszego układu kart lub stosując blef spowodowanie poddania gry¹⁰.

Ruletka

Ruletka zaliczana jest do tzw. gier cylindrycznych, często – nie bez powodu – nazywana bywa królową gier kasynowych. Przez całe lata zasady gry w ruletkę nie uległy większym zmianom. Gdy tylko gra pojawiała się w jakimś państwie – wywoływała spore poruszenie. Nazwa ruletki pochodzi od francuskiego słowa *rulet*, które oznacza ‘małe koło’. Powstanie ruletki datuje się na rok 1645 i przypisywane jest francuskiemu matematykowi Blaise’owi Pascalowi. Od tego czasu gra zyskiwała na popularności, a w XVIII wieku trafiła do Ameryki. Wokół powstania gry narosło wiele legend; twierdzono, że pochodzi ona od gry rzymskich legionistów grających na kołach przewróconych wozów czy przypisywano jej autorstwo Chińczykom. Ta gra hazardowa zyskiwała na popularności i z czasem napotykała znaczne obostrzenia prawne niejednokrotnie zakazujące lub reglamentujące do niej dostęp. Przyczyną były częste bankructwa grających. Działanie mechanizmu ruletki, jak i obowiązujących reguł udoskonalone zostało przez braci Blanc, którzy między innymi otworzyli pierwsze publiczne kasyno w Monaco. Modyfikacje te doprowadziły do oskarżenia jednego z braci o pakt z diabłem. Dowodem na to miał być wynik 666 będący sumą liczb znajdujących się na kole ruletki (od 0 do 36). Ta forma koła ruletki obowiązuje do dnia dzisiejszego. Jedynie w amerykańskiej wersji dodano pole o numerze 00¹¹.

⁹ Wikipedia, hasło: *Poker*. Pozyskano z: <http://pl.wikipedia.org/wiki/Poker> (10.12.2013).

¹⁰ B. WHITER: *Księga gier...*, s. 171–177.

¹¹ Na podstawie: <http://www.ruletka.pl/historia-ruletki/>; <http://www.ruletka.com.pl/historia-ruletki.html> (10.12.2013).



Rys. 97. Gra w ruletkę w Bad Homburg, XIX wiek

Źródło: <http://rollthebonesbook.com/post/48364943883/this-period-image-shows-roulette-play-at-bad> (10.12.2013).

Koło ruletki podzielone jest na jednakowe zagłębienia znajdujące się na jego krawędzi. Liczba pól wynosi 37 (lub 38 w wersji amerykańskiej), pola oznaczone są cyframi i kolorami, czerwonym lub czarnym. Pola o numerze 0 lub 00 oznaczone są najczęściej kolorem zielonym. Do dyspozycji graczy pozostaje również stół, na którym znajdują się pola ponumerowane od 0 do 36, jak również dodatkowe obszary pozwalające obstawiać numery parzyste lub nieparzyste, pola czarne lub czerwone, zakresy liczb (na przykład od 1 do 12). Gracze mogą umieszczać żetony na dowolnym fragmencie stołu, wskazując na liczby, które obstawiają. Mogą to być zarówno pojedyncze liczby, jak i 2 lub 4 pola na stole (na przykład liczby 1, 2, 4, 5) lub też całe zakresy liczb.

Ruletka jest grą, w której gracze grają przeciwko krupierowi, czyli osobie zarządzającej bankiem. Grę rozpoczyna krupier, który wzywa graczy do obstawiania pól na stole za pomocą żetonów o określonym nominale. Następnie po zakręceniu koła ruletki upuszcza na nie kulkę ruchem przeciwnym do obrotu koła ruletki i czeka aż do całkowitego jego zatrzymania. Wynik, jaki wskaże kulka, decyduje o wygranej lub przegranej graczy. W zależności od ryzyka, jakie podjął gracz, ewentualna wygrana jest wielokrotnością stawki, o jaką grał. Żetony, które obstawiały pola przegrane, trafiają do banku krupiera. Często w celu podniesienia emocji graczy krupier umożliwia zmianę decyzji w trakcie kręcenia koła ruletki. Jednak po ogłoszeniu zamknięcia zakładów wszelkie zmiany są już niemożliwe.

Ilość pól wynosząca łącznie 37 i wysokość nagród wynosząca maksymalnie 36-krotność stawki powoduje, że największą szansę na wygraną zawsze ma kasyno. Jednak w historii tej gry zdarzały się spektakularne wygrane. Wynikały one często z umiejętności zaobserwowania pewnej regularności w działaniu mechanizmu ruletki lub też z niebywałego szczęścia. Przykładem może być Ashley Ravel, który cały swój majątek w wysokości 135 tys. dolarów postawił na kolor czerwony i wygrał. Z kolei Joseph Jagger, grając w ruletkę, rozbił bank w słynnym kasynie w Monte Carlo. Do dzisiaj nie jest jasne, czy był to niebywały zbieg okoliczności czy wyjątkowa umiejętność rozpoznania regularności w działaniu ruletki. Znaną postacią był również Tomas Garcia, który zasłynął nie tylko rozbiciem banku w Monte Carlo, lecz także tym, że wygrywał olbrzymie sumy w Baden-Baden, Hamburgu i innych kasynach. Ten ostatni przypadek budzi największe kontrowersje i do dzisiaj pozostaje zagadką¹².

Inne gry hazardowe

Obecnie popularne są gry maszynowe, znajdujące się w każdym kasynie rzeczywistym i internetowym. Wiele osób liczy na dużą wygraną, grając w przeróżne gry maszynowe, w których wygrana zależy głównie od szczęścia i losu. Nim zacznie się zabawę w tego typu gry, na przykład w jednorękiego bandytę, trzeba opracować strategię i twardo się jej trzymać. Niestety prawda jest taka, że nie istnieje żaden złoty środek, który pomoże nam oszukać i pokonać kasyno mające w swojej ofercie właśnie gry maszynowe. Działalność hazardowa jest ściśle regulowana przepisami w niemal każdym kraju. W Polsce gry hazardowe reguluje ustawa z dnia 19 listopada 2009 roku. Określa ona wykaz gier hazardowych, jak i miejsca i warunki prowadzenia działalności z nimi związanej. Do ustawowego katalogu gier zaliczanych do hazardu należą:

- gry liczbowe;
- loterie pieniężne;
- gra telebingo;
- loterie fantowe;
- gry cylindryczne (na przykład ruletka);
- gry w karty: *blackjack*, *poker*, *baccarat*;
- gry w kości;

¹² Na podstawie: www.ruletka.edu.pl, <http://www.ruletka.pl/historia-ruletki/> (10.12.2013).

- gra bingo pieniężne;
- gra bingo fantowe;
- loterie promocyjne;
- loterie audiotekstowe;
- zakłady wzajemne polegające na odgadywaniu wyników sportowego współzawodnictwa ludzi lub zwierząt (totalizator);
- zakłady wzajemne polegające na odgadywaniu zaistnienia różnych zdarzeń (bukmacherstwo);
- gry na automatach.

Zakończenie

Dokonany przegląd gier miał na celu zorientowanie się w bogactwie i mnogości tych przejawów kultury, które od wieków, a może nawet prawników, towarzyszą ludzkości. Na podstawie literatury przedmiotu dokonano wyboru gier funkcjonujących we współczesnym świecie. Zastosowany w pracy podział gier (uporządkowany rozdziałami) jest jedynie pomocniczy w niniejszym opracowaniu. Najdłuższą historię mają te gry, w których przedmiotem są kości (może chodzi o zabawę, czy też wróżbę). Już samym rzucaniem kośćmi rzucało się swoiste wyzwanie losowi, który mógł być łaskawy, lub też zapowiadać kłopoty czy też inne niepowodzenia, a może nawet nieprzychylność bóstw. Takie gry sięgają odległych czasów: 2500 lat p.n.e. Kości używano także w pierwszych grach planszowych. Przykładem mogą być gry spiralne wywodzące się ze starożytnego Egiptu, a także tryktrak pochodzący z Mezopotamii z około 2300 lat p.n.e. Gry te, niewątpliwie archetypiczne dla wielu późniejszych gier, coraz bardziej przypominały gry: strategiczno-losowe (przykładem może być *pachisi* wywodzące się z Indii, gra ta później w różnych wariantach zawładnęła niemal całym światem). Wśród gier strategicznych najstarszym typem jest chińskie *go* sięgające 2300 lat p.n.e., a także popularny przez całe wieki młynek wywodzący się prawdopodobnie z Irlandii. Gry te, których genezą była walka z przeciwnikiem i które wymagały od gracza przyjęcia strategii pokonywania wroga lub obrony przed nim, stały się najpowszechniejsze i najpopularniejsze w świecie, toteż do współczesnych czasów są inspiracją w tworzeniu nowych – mocno wydumanych układów strategicznych na planszy.

Oddzielne zagadnienie w świecie gier stanowią karty, które są nieco „młodsze” od gier planszowych; karty mają proveniencję wschodnią. Twierdzi się, że pochodzą z Indii lub Chin, a ich początki należy łączyć z grą w kości. Karty znane były już przed X wiekiem n.e.

Oddzielnym zjawiskiem związanym z grami jest problem hazardu. Hazard prawdopodobnie towarzyszył grom od ich zarania. Była to kwestia umowy i rywalizacji pomiędzy grającymi. Hazard mógł zatem dotyczyć wszystkich rodzajów gier, gry hazardowe były piętnowane przez instytucje kościelne i państwowe. Do dnia dzisiejszego dostęp do gier hazardowych jest limitowany przez państwo. We współczesnych kasynach dominuje karciany poker i ruletka zaliczana do gier cylindrycznych.

Na zakończenie powróćmy do klasyfikacji zabaw, którą proponuje Roger Caillois. Gry, jak przyjęliśmy na wstępie pracy, to nic innego, jak forma zabawy, czyli czynności, które w istotny sposób dopełniają świat kultury człowieka na przestrzeni całych wieków, i to niezależnie od statusu społecznego i położenia geograficznego. Podstawą klasyfikacji Caillois są cztery kategorie: *agón*, *alea*, *mimicry* i *ilinks*. Spójrzmy zatem, jak świat gier mieści się w systemie francuskiego naukowca.

Agón to grupa gier, w której doskonale mieszczą się wszystkie te, które mają charakter zawodów, w warunkach sztucznie stworzonych szans, a więc będą to wszystkie gry o charakterze strategicznym. Gry z tej grupy są najliczniejsze.

Alea, co po łacinie znaczy 'gra w kości', obejmuje te gry, w których czynnik losu determinuje osiągnięte wyniki. I tu mieszczą się gry spiralne. Wyłania się jednak pokaźna grupa gier, w których zachodzi zależność pomiędzy *agón* a *alea*. Myślenie strategiczne gracza jest w tych grach wspomagane przez los lub odwrotnie, przez los utrudniane.

Mimicry i *ilinks* mają swe odzwierciedlenie w warstwie psychicznej gracza, czyli określają, w jaki sposób gracz może się identyfikować z postaciami gry, na przykład w ruletce dochodzić do stanu oszołomienia. Uważam, że *mimicry* i *ilinks* na pewno znajdują swe potwierdzenie w grach funkcjonujących w przestrzeni wirtualnej. To już jednak odrębny temat, dotyczący gier współczesnych.

Bibliografia

- BUBCZYK R.: *Szachy i rycerze. O grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późnego średniowiecza*. Lublin 2005.
- CAILLOIS R.: *Gry i ludzie*. W: *Antropologia widowisk. Zagadnienia i wybór tekstów*. Warszawa 2005.
- CIEŚLIKOWSKI J.: *Wielka zabawa. Folklor dziecięcy. Wyobrażenia dziecka. Wiersze dla dzieci*. Wrocław 1985.
- CYFERT S.: *Krótką historią polskich kart do gry*. Pozyskano: <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte1.html> (cz. 1); <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte2.html> (cz. 2); <http://www.altacarta.com/polski/research/poland-kurzeGeschichte3.html> (cz. 3) (12.11.2013).
- CZEKAŁSKI T.: *Czasy współczesne*. W: *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. CHWAŁBA. Warszawa 2008.
- FERENC M.: *Czasy nowożytności. Gry towarzyskie i hazardowe*. W: *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. CHWAŁBA. Warszawa 2008.
- FREY R., PĘKSA J.: *Warcaby stupolowe czyli powrót damy*. Warszawa 1978.
- GŁOGER Z.: *Encyklopedia staropolska ilustrowana*. T. 2–4. Warszawa 1958.
- GLONNEGGER E.: *Leksykon gier planszowych. Geneza, zasady i historia*. Warszawa 1997.
- GOŁĘBIEWSKI Ł.: *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym, lub niektórych tylko prowincjach*. Warszawa 1831.
- Gry świata. Encyklopedia*. Według Lecha i Wojciecha PIJANOWSKICH. Warszawa 2006.
- HAMERLIŃSKI-DZIEROŻYŃSKI A.: *O kartach, karciarzach, grach pocztowych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*. Kraków 1976.
- HUIZINGA J.: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*. Warszawa 1967.
- KAŁWA D.: *Polska doby rozbiorów i międzywojenna*. W: *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. CHWAŁBA. Warszawa 2008.
- KITOWICZ J.: *Opis obyczajów za panowania Augusta III*. Warszawa 1985.

- KORCZAK L.: *Wieki średnie. W: Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*. Red. A. CHWAŁBA. Warszawa 2008.
- LITMANOWICZ W., GIŻYCKI J.: *Szachy od A do Z. T. 1: A–M*. Warszawa 1986.
- LITMANOWICZ W., GIŻYCKI J.: *Szachy od A do Z. T. 2: N–Z*. Warszawa 1987.
- OKOŃ W.: *Zabawa a rzeczywistość*. Warszawa 1987.
- OMASTA V.: *Pasjanse. Stare i nowe gry*. Warszawa 1987.
- ORGELBRAND S.: *Encyklopedia powszechna*. T. 11 i 21. Warszawa 1878.
- PIJANOWSKI L.: *Przewodnik gier*. Warszawa 1973.
- ROZALIJEW N.: *Gry w karty*. [b.m.w.] [Wydawnictwo „Karuzela”] 2009.
- Wielka encyklopedia PWN*. T. 26. Warszawa 2005.
- WIĘZIOŃ R.: *Wokół naczelnej zasady funkcjonalnej w zachowaniach ludyecznych. „Zabawy i Zabawki. Kwartalnik poświęcony zagadnieniu ludyizmu i ludyeczności”* [red. R. KANTOR] [Kielce] 1997, nr 3.

Netografia

www.kurnik.pl
www.ruletka.edu.pl

Remigiusz Kopoczek

Introduction to the knowledge of traditional games

S u m m a r y

This book is in a sense a compendium of knowledge about the games falling within the realm of human behaviour, which we define as the concept of fun. The aim of the work is orienting a reader in the intricacies and diversity of traditional games that existed and still exist today, that has beguiled the time of the old and the modern man.

Remigiusz Kopoczek

Die traditionellen Spiele – eine einföhrung

Z u s a m m e n f a s s u n g

Dieses Buch ist ein Kompendium des Wissens ueber die wichtigsten Brett- und Kartenspiele, welche einen untrennbaren Teil des natuerlichen menschlichen Spielverhaltens bilden. Der Leser soll die traditionellen Spiele in ihrer ganzen Verschiedenheit und Vielfalt kennenlernen – Spiele, die seit der fruehesten Zeit dem Menschen eine Freude und ein angenehmer Zeitvertrieb waren.

Projekt okładki i elementów graficznych
Sebastian Kubica

Redakcja techniczna
Małgorzata Pleśniar

Korekta
Magdalena Starzyk

Łamanie
Edward Wilk

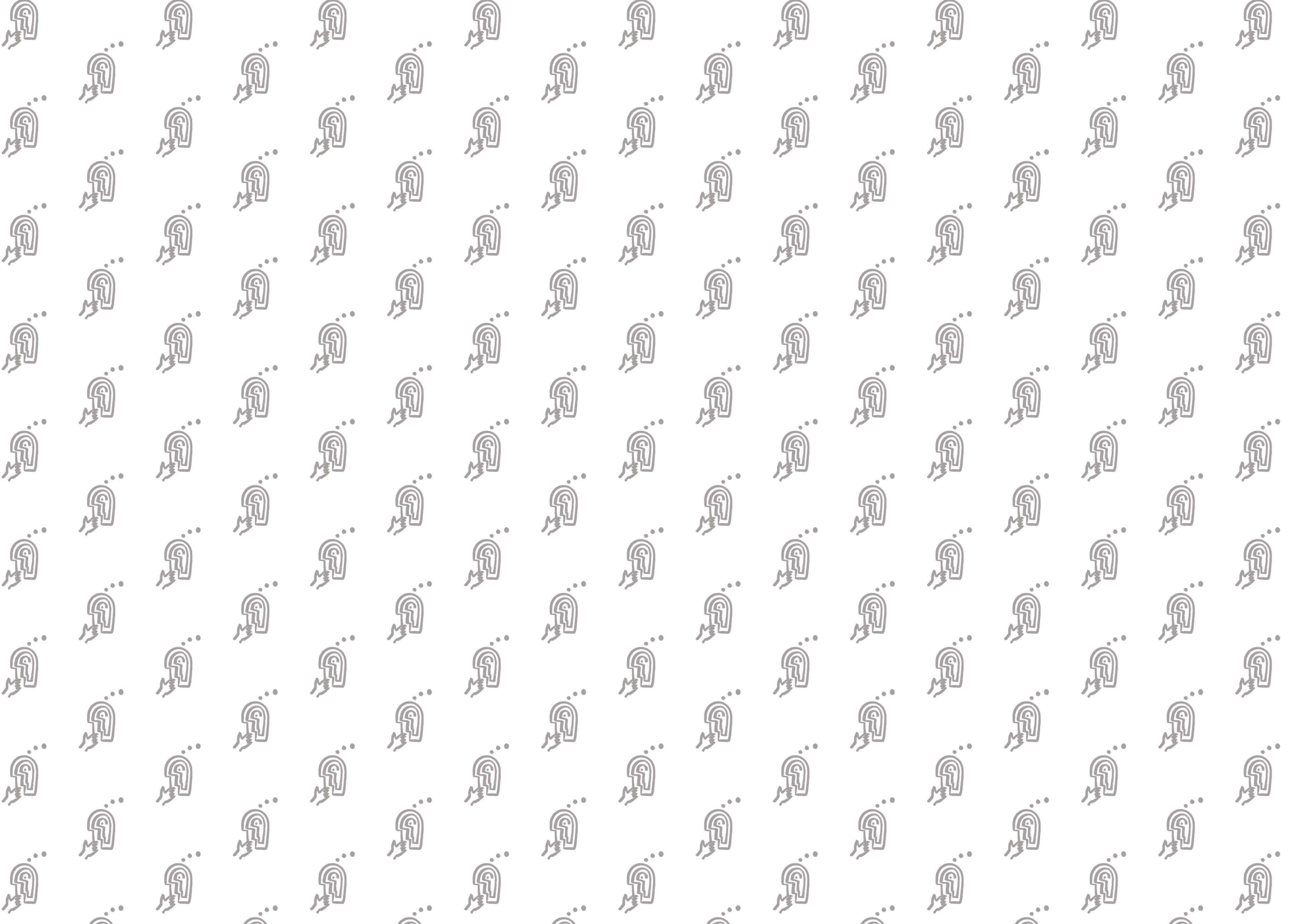
Copyright © 2013 by
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
Wszelkie prawa zastrzeżone

ISSN 0208-6336
ISBN 978-83-226-2250-6

Wydawca
Wydawnictwo Uniwersytetu Śląskiego
ul. Bankowa 12B, 40-007 Katowice
www.wydawnictwo.us.edu.pl
e-mail: wydawus@us.edu.pl

Wydanie I. Ark. druk. 7,5. Ark. wyd. 9,5.
Papier offset. 100 g
Cena 28 zł (+ VAT)

Druk i oprawa: PPHU TOTEM s.c.
M. Rejnowski, J. Zamiara
ul. Jacewska 89, 88-100 Inowrocław



Więcej o książce



CENA 28 ZŁ	ISSN 0208-6336
(+ VAT)	ISBN 978-83-226-2250-6