

Gospodarowanie wolnym czasem. Zamek

Agnieszka Stempin

Formy rozrywek elitarnych na podstawie znalezisk z surowca kościanego i poroża

...wielu bowiem zwykło przy zbytnim nadmiarze szczęścia oddawać się nieróbstwu (...) I dlatego trzeba by zapat do próżniactwa przemieniał się w czyn.

Jakub de Cessolis, ok. 1300

Potrzeba „czasu wolnego”, „zabawy” jest elementem kulturowym, który charakteryzuje wszystkie poziomy społeczeństwa, bez względu na chronologię i jego stratyfikację. Badacze tej problematyki zwracają uwagę, że rejestrowanie obecności takiej przestrzeni, może być miernikiem ograniczeń czasowych oraz poczucia indywidualnego i zbiorowego wartościowania czasu stosowanych w danym społeczeństwie (HALL 2007, s. 1). Jednak definiowanie i uznanie roli ludzkich zachowań dążących do strukturalizacji czasu wolnego, opisywana i rozumiana jest przez różnych badaczy odmiennie. Najczęściej przywołuje się badania historyka, który rozpoczął naukową refleksję nad tą problematyką – Johana Huizingi. Wywodził on kulturę z zabawy, twierdząc wręcz, że ta ostatnia jest jej czynnikiem sprawczym (HUIZINGA 1985, s. 17). Zabawa, zgodnie z tą interpretacją, jawi się jako forma macierzysta w stosunku do kultury, a ważnym aspektem wskazanym przez autora, jest jej bezinteresowność (tamże, s. 21). Z kolei etnografowie zwracają uwagę na czynnik związany z pierwotnymi kultami i rytuałami, wyrażanymi w takich formach jak taniec, śpiew, wróżby przy pomocy rozmaitych przyborów, które z czasem ewoluowały w kierunku zachowań ludycznych (KABZIŃSKA-STAWARZ 1991, 2018). Zatem można uznać, że ludzka potrzeba aktywności pozautylitarnej, związana niewątpliwie z emanacją myślenia abstrakcyjnego, znajdowała ujście w różnych formach, które w dość ogólny sposób zwykło się określać mianem „zabawy” czy „rekreacji”.

Nie dziwi zatem, że również zasadniczy trójpodział średniowiecznego społeczeństwa na tych co się modlą (*oratores*), tych co bronią i walczą (*bellatores*) i świata ludzi pracy (*laboratores*) warunkował rozmaite możliwości wydzielania przestrzeni relaksu oraz tego co się na nią składało. Odmiennie wyglądała ona w poszczególnych stanach, a przede wszystkim różnie kształtowało się to, ile czasu można było rozrywce poświęcić i jaki charakter przyjmowała. Zachowywanie się w nieprzystający do swojej pozycji sposób było napiętnowane,

co możemy śledzić między innymi na drzeworycie z 1539 r. odnoszącym się do dzieła *Trostspiegel in glück und unglück* Francesco Petrarki, gdzie zaprezentowano różne stany grające w przynależne im gry: rycerstwu szachy, mieszczaństwu tryktraka, a chłopstwu młynek. Przy czym tych ostatnich przedstawiono jako małpy (ryc. 11c), co interpretowane jest jako satyra na kopiowanie wyższych klas (HALL 2001: 175, SAWICKI 2014, s. 73).

Uproszczeniem problemu spędzania wolnego czasu, wydaje się częste sprowadzanie go, szczególnie w kwestii rozrywek warstw wyższych, do pytania: jak zagospodarowywano nudę i jak z nią sobie radzono? Takie stwierdzenie wydaje się projekcją współczesnego myślenia, gdyż samo pojęcie „nudy” pojawia się dopiero w XVIII w. W okresach wcześniejszych używano terminu *acedia* o konotacjach negatywnych, będącego synonimem „wybrakowania”, czasu „pustego”. Brak szlachetnego zajęcia budził pytania o sens istnienia, znaczenia pustki i źródła wszelkiego zła oraz tracenia cennego, danego nam przez Boga życia. W *Boskiej komedii*, Dante tych, którzy ulegają tzw. kwasowi (*acedia*), umieszcza w VII przedsionku Pieła. Przebywają oni w głębokim trzęsawisku bulgoczącym pieśń o karach za okropny nastrój, któremu ulegali (SVENDSEN 2005, s. 51; PLESKACZYŃSKA 2016, s. 22-23). Jakub de Cessolis – genueński dominikanin autor jednego z najbardziej poczytnych dzieł średniowiecznej Europy *Traktatu o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy*, tak pisał o przyczynie wynalezienia królewskiej gry:

Drugą przyczyną tego wynalazku była chęć uniknięcia próżniactwa o czym powiadał Seneka do Licyniusza. „Próżnowanie bez nauki oznacza śmierć i pogrzebanie żywego człowieka (...) Wynalazca tej gry wynalazł ją by ukazać uniknięcie nieróbstwa i smutku spowodowanego nieróbstwem. A ponieważ przez tę rozrywkę unika się beczynności i smutku, przeto Kserses czyli Filometor (mędrzec - przyp. autorki) wynalazł tę grę (KARŁOWSKA-KAMZOWA 2000, s. 146-147).

Zatem czas bez „zajęcia” był czasem szkodliwym. Miniatury średniowieczne tętnią życiem i ruchem, bohaterowie scen dworskich nie są beczynni i nigdy nie próżnują. Każdy moment należało mądrze wykorzystać. Nawet to, co dziś utożsamiamy z rozrywką, rozważano w kontekście zajęcia zasługującego na miano godnego i pochwalanego czy potępianego jako czczone i nie przynoszące człowiekowi pożytku. To szlachetne wypełnianie czasu w niektórych aspektach mogło się pokrywać z zajęciem uniwersalnym, nie związanym

ze stratyfikacją społeczną wręcz kojarzonym z pewnego rodzaju produkcją jak przędzenie czy haftowanie. Mogło też wkraczać w rejony zastrzeżone wyłącznie dla elity. W obszernym kodeksie prawa hiszpańskiego znanym jako *Las Siete partidas*, Alfons X, el Sabio [Mądry], król Kastylii i Leónu (1252-1284), aspirujący do tronu Świętego Cesarstwa Rzymskiego, starał się uregulować wszystkie aspekty życia swoich poddanych. W tym monumentalnym dziele omówił również znaczenie rozrywek, a wśród nich: polowania, pieśni i muzyki, szachów i tryktraka oraz literatury, jako odpowiednich form rekreacji dla władców i możnych (FAJARDO-ACOSTA 2015, s. 489). Zatem jednym ze szlacheckich zajęć, szczególnie na zamkach było z pewnością czytanie książek. W przypadku zabytków wydzielonych z kruszwickiej warowni, wskazano na trzy fragmenty okuć o bliżej nieustalonej chronologii (XV-XVI w.), interpretując je jako detale opraw książek grodzkich i wiążąc z tutejszym Archiwum (DZIEDUSZYCKI, MACIEJEWSKI, MAŁACHOWICZ 2014, s. 26 i P. Pawlak, *Mieszkańcy zamku i materialne wyznaczniki ich obecności*, w niniejszym tomie). Nie znajdujemy też potwierdzenia jakiegokolwiek aktywności związanej ze znajomością innej lektury w materiale kostnym z Kruszwicy ale domyślać się należy, że w różnym czasie dostępne na zamku były książki o charakterze modlitewników czy może popularne w średniowieczu romanse. O stopniowo wzrastającej roli umiejętności czytania i pisania (długo rozdzielnie traktowanych) możemy domniemywać na podstawie źródeł pisanych. Widzimy to w prologu do *Kroniki Kosmasa*, kierowanym do proboszcza kościoła mielnickiego Sewera: ...szukałem bowiem co przyjemnego, co rozrywkę dającego Tobie bym ofiarował, ale nic tak godnego śmiechu nie znalazłem jak moje dziełko (KOSMASA KRONIKA CZECHÓW 2012, s. 51). Thietmar zapewnia w swej kronice, że: *Gdy ją pilnie czytać będziesz, wnet znikną Twe troski, przenosząc ją ponad zabawę i inne czcze sprawy* (THIETMAR 2002: ks.I, 3, 4). Wincenty Kadłubek nie uważa natomiast aby czytanie jego dzieła było przywilejem każdego: ...na koniec wypraszam sobie u wszystkich aby nie każdemu pozwalano nas osądzać, lecz tylko tym, których zaleca wytworny umysł lub wybitna ogłada... (cytaty za KOŚCIELAK 2016, s. 28, 30). Od XIII w. zauważa się przełom w kulturze piśmiennej i sukcesywne zastępowanie kultury oralnej piśmienną. Posiadanie książek, umiejętność czytania i pisania zostały wyzwolone ze sfery sacrum, wchodząc w zakres elementarnych umiejętności, nielicznej początkowo, lecz rosnącej szybko liczebnie grupy świeckich (RATAJCZAK 2009, s. 8-10, 19) i choć materiały z kruszwickiego zamku nie ujawniły niczego, co wiązać należałoby z szeroko rozumianą literaturą, to na pewno w okresie średniowiecznej świetności tej twierdzy wielu jej mieszkańców tak właśnie umilało sobie wolne chwile. Pamiętać musimy, że warownia kruszwicka padła ofiarą najpierw szwedzkiej grabieży, a ostateczny jej koniec 18 czerwca 1657 roku przypięczętowało wysadzenie zamku, czego niewątpliwą konsekwencją jest tak nieznaczna ilość przedmiotów przetrwałych te kataklizmy. W czasach kaziemierzowskich i późnym średniowieczu z pewnością znane były dobrze w kręgach książęcych wątki legend



Ryc. 1. Gry planszowe (szachy) w literaturze średniowiecznej. *Roman de Lancelot* (BnF, 112, f. 239), Tristan i Izolda na statku podczas partii szachów wypijają napój miłosny, ok. 1470, domena publiczna: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tristan_et_Yseut_buivant_le_philtre_d%27amour.jpg (dostęp 12.07.2019)

Fig. 1. Board games (chess) in medieval literature. *Roman de Lancelot* (BnF, 112, f. 239), Tristan and Isolde on a ship drink a love potion during a game of chess, around 1470

arturiańskich, można przypuszczać, że szczególnym zainteresowaniem cieszył się cykl poświęcony Lancelotowi (ryc. 1). O jego popularności przekonuje wiele przesłanek, szczególnie obecność jednej z najlepiej zachowanych w Europie dekoracji malarskich wielkiej sali wieży mieszkalnej w Siedlęcinie (WITKOWSKI 2001), a także motywy z romansów rycerskich Chrétiena de Troyes na tzw. skrzyńeczce królowej Jadwigi (zbiory katedry Królewskiej na Wawelu), czy choćby nawiązania heraldyczne i ikonograficzne wizerunków księcia Przemysła I (WIESIOŁOWSKI 1995, s. 123-135; GÓRCZYK 2010). Niewątpliwie jednymi z najbardziej elitarnych rozrywek na dworach były turnieje i polowania. Jan z Czarnkowa, kronikarz i podkanclerzy koronny, relacjonuje królewskie polowanie w swojej kronice: *Roku Pańskiego 1370, dnia ósmego miesiąca września, który był dniem Narodzenia Najświętszej Maryi Panny, (...) król Kazimierz bawił na dworze Przedbórz, (...) chciał, jak to było*

w jego zwyczaju, iść na łowy na jelenie. Gdy już wóz jego królewski był przygotowany i król chciał wsiadać do niego, niektórzy z wiernych radzili mu, aby w ten dzień jechania na łowy zaniechał. Zgadając się na to król zamierzał już być pozostać, atoli któryś niecnota podszepnął mu parę słów o jakiejś - jak podobnie do prawdy sądzą - zabawie, wskutek czego król, nie zważając na rozsądną radę, wsiadł na wóz i pośpieszył do lasu na łowy. Tam, nazajutrz, goniąc jelenia, gdy się koń pod nim przewrócił, spadł z niego i otrzymał niemałą ranę w lewą goleń.

W polowaniach wykorzystywano różnego rodzaju wabiki i gwizdki wykonywane zazwyczaj z kości zwierzęcych, a zatem były to proste urządzenie dźwiękowe, dzięki którym otrzymywano tony zbliżone do odgłosów zwierząt leśnych lub ptactwa. Przedmioty tego typu nie wykazują szczególnych zmian typologicznych przez setki lat przede wszystkim ze względu na charakter czynności jakiej były przeznaczone - uzyskaniu odpowiedniego tonu i głośności brzmienia. Stanowiły one podczas polowań element sygnalizacyjny lub wabiący zwierzyńnię, służyły do komunikacji pomiędzy grupami myśliwych (HEISE 1992, s. 287-291; JABŁOŃSKA 2000, s. 111). Na stanowisku 2 w Kruszwicy odkryto tylko jeden zabytek, który można określić jako potencjalny półprodukt gwizdka zarejestrowany w 1974 roku w wykopie IIc, w-wie 5a (po poł. XIV w.) - ryc. 2a. Ponadto wśród zabytków, na których wykonywano proste melodie bądź różne dźwięki naśladowcze, wydzielono 4 piszczałki (nr inw. 395; 594; 4014 i 2840 - ryc. 2 b-e). Dwie z nich znalezione w wykopie nr I, są datowane na 3 ćwiartkę XII w. i nie odróżniają się od egzemplarzy ze stanowisk 4 i 5. Można zatem wnioskować, że wszystkie te instrumenty wykorzystywane były raczej przez mieszkańców pobliskiego grodu w okresie jego funkcjonowania. Z wykopu I pochodzi także destrukcyjny półprodukt fletu kościanego (nr inw. 3600) z wyciętym otworem, prawdopodobnie tonalnym i naciętymi, a nie dokończonymi otworami poniżej. Choć w tym przypadku nie możemy stwierdzić chronologii znaleziska, to wydaje się, że należy ono do horyzontu starszego analogicznie z powyżej omówionymi instrumentami muzycznymi (ryc. 2f).

Wiadomo również, że wzorem rycerstwa łacińskiego ksiądz piastowscy urządzali „igrzyska, tańce i turnieje” (WITKOWSKI 2010, s. 3-17, tam szczegółowa literatura), znajdujące swoje odwzorowanie również w sztuce jak choćby w dekoracji krzyża z diademów książęcych ze Skarbca Katedralnego w Krakowie z 2 ćw. XIII w. (DOWIAT 1985, s. 452, ryc. 535) a archeologicznymi pozostałościami po tego typu aktywnościach są fragmenty diademów turniejowych w największej liczbie pochodzących ze Śląska (Wrocław), oraz najnowsze odkrycia z rynku poznańskiego (SAWICKI 2014, s. 23-26; ZISOPULU-BLEJA 2021, s. 35-56),

Mówiąc o spędzaniu czasu wolnego w średnio-wieczu, nie sposób pominąć całej gamy aktywności związanych z tańcem i śpiewem, w których uczestniczyli zarówno mężczyźni jak i kobiety. Przykłady takie znajdujemy w wielu europejskich utworach literackich jak np. we francuskim poemacie *Powieść o Róży* gdzie większość uwagi poświęcono tańcom i śpiewom oraz



Ryc. 2. Instrumenty muzyczne, Kruszwica stan. 2: a - fragment półproduktu gwizdka kościanego, nr inw 3450, z widoczną powierzchnią formowania otworu głębokim cięciem (pow. 16x); b-e - fragmenty piszczałek kościanych, nr inw: b - 2/395, c - 2/594, d - 2/4014, e - 2/2840; f - fragment fletu kościanego, nr inw. 2/3600. Fot. A. Stempin

Fig. 2. Musical instruments, Kruszwica site 2: a - fragment of a semi-finished bone whistle with a visible surface where a hole was formed with a deep cut (magnification 16x), inv. no. 3450; b-e - fragments of bone pipes, inv. no.: b - 2/395, c - 2/594, d - 2/4014, e - 2/2840; f - fragment of a bone flute, nr inw. 2/3600. Photo: A. Stempin

wszelkim grom, jakie towarzyszyły życiu dworskiemu (SKIENDZIUL, ŚLICZYŃSKA 2016, s. 70). Ten element zabawy na zamku, w literaturze arturiańskiej, przybiera wręcz ekstremalny charakter w postaci tzw. uwięzienia w zaklętym kręgu tańca i gier, ogrodu rozkoszy, krainy wiecznej szczęśliwości (GORECKA-KALITA 2001, s. 216-217; FILIPIAK 2004, s. 45-58). Dwory polskie nie ustępowały zapewne w organizowanych choćby podczas uroczystości czy uczt zabawom, a na muzykę składał się śpiew solowy i zbiorowy, z akompaniamentem lub bez, albo melodie czysto instrumentalne. Okres XIII i XIV w. to czas wykształcania się rodzimej kultury muzycznej stającej się wówczas ciekawym połączeniem estetyki chrześcijańskiej głównie Europy Łacińskiej z muzycznym gustem i tradycjami obrzędowości słowiańskiej (JABŁOŃSKA 2000, s. 111-113). Na najstarsze ślady utrzymywania stałego zespołu muzy-

ków w otoczeniu książęcym, wskazuje już Gall Anonim relacjonując spotkanie Bolesława Krzywoustego z powracającym z wygnania w 1112 roku Zbigniewem, a w drugiej połowie tego stulecia zgodnie z przekazem Wincentego Kadłubka Kazimierz Sprawiedliwy: ... przygrywając na organach lub śpiewem wtórując chórowi, wczuwał się w słodycz niebańskiej harmonii. Książęta poznawszy Władysława Odonic i jego syn Przemysła I byli miłośnikami śpiewu i mecenasami nadwornych ioculatorów, a na dworach polskich znana była rycerska liryka miłosna czy podania biblijne, czego dowodem może być przedstawienie tympanonu kościoła trzebnickiego z wyobrażeniem króla Dawida przygrywającego na lirze Betsabe (DOWIAT 1985, s. 451; JABŁOŃSKA 2000, s. 114-117) (ryc. 34i w artykule autorki - *Gospodarowanie wolnym czasem. Gród*). Janko z Czarnkowa wspomina o rozrywkach praktykowanych na dworze krakowskim przez Elżbietę, siostrę króla Kazimierza Wielkiego ...kiedy królowa, przebywając ze swym dworem na zamku krakowskim, zabawiata się widokiem tańców i innych uciech ludzkich, które w obecności swej wyprawiać kazała... (KRONIKA JANKA Z CZARNKOWA, rozdział 29). Sposoby na umilanie takich elitarnych spotkań znajdujemy w bogatej ikonografii średniowiecznej bardzo wcześnie. Już w *Ewangeliarzu Kruszwickim* (f. 61v) z 2. poł. XII w. widzimy ucztę, której towarzyszą występy akrobatów, a żonglerzy posługujący się naczyniami obracanymi na kijach, zdobią marginesy mszałów (DOWIAT 1985, s. 457, ryc. 541 i ryc. 543). Poszukiwanie uatrakcyjniania spędzanego na ucztach czasu nie omijało nawet zamków zakonnych o czym przekonujemy się w stosunku do twierdzy malborskiej gdzie ...puzonów i fletów głośne granie poprzedzało każde danie (RADOCH 2016, s. 89). Nie ulega zatem wątpliwości, że i zamek kruszwicki był miejscem gdzie rozbrzmiewała muzyka, taniec i śpiew, gdzie pojawiały się nowinki z odległych krain, choć w analizowanym materiale nie można wskazać żadnych artefaktów, które mogłyby przybliżyć nas do poznania charakteru używanych w trakcie tych zabaw instrumentów. Wszystkie fragmenty piszczałek czy półprodukt fletu odkryte na stan, 2 chronologicznie odpowiadają okresom poprzedzającym wybudowanie zamku. Funkcjonowanie murowanej rezydencji w Kruszwicy potwierdzone jest dopiero w *Kronice Janka z Czarnkowa* w 1367 roku, który informuje o jej wzniesieniu w latach 1350-55, jako fundatora wskazując Kazimierza Wielkiego. Wcześniej znajdowała się tu już kasztelania i gródek, aż do spalenia grodu w 1271 roku. W 1. poł. XIV w. był tu najpierw zamek drewniany, który przechodzi epizod krzyżacki ale już w 1340 roku panuje w Kruszwicy Kazimierz Wielki. Poza królem Kazimierzem, zamek kruszwicki gościł wielu władców: królową Elżbietę Łokietkównę, Władysława Jagiełłę i Kazimierza Jagiellończyka (DZIEDUSZYCKI, MACIEJEWSKI, MAŁACHOWICZ 2014, s. 22-23). Kto zatem będąc rezydentem kruszwickiego zamku mógł wprowadzać zwyczaje ekskluzywnych zabaw i nowinki dotyczące spędzania wolnego czasu? Najsłynniejszym starostą zamku kruszwickiego był Zawisza Czarny herbu Sulima, sprawujący swój urząd w latach 1414-1428. Możemy przypuszczać, że znał on dobrze

rozrywki rycerskie, co do których na pewno nieobce mu były turnieje oraz gra w szachy. Ta ostanta była niezwykle popularna na węgierskim dworze Zygmunta Luksemburczyka gdzie Zawisza prawdopodobnie odebrał gruntowne wykształcenie rycerskie ...domorośle atoli rycerstwo musiało przebyć jakąś szkołę za granicami kraju, aby uzyskać patent od zachodniej Europy, aby wyuczyć się wszystkich zewnętrznych znamion, które odszczególniały ówczesnych kolegów zachodnich, z kolei zaś sam Zygmunt gromadził na dwór swój węgierski właśnie najsmielszych i najbieglejszych w swym rzemiośle rycerzy ze wszech stron świata. Niechętny Polsce, zwabił przecież polskich rycerzy przepychem jakim otaczał swój dwór, romantycznymi wyprawami i turniejami (cytat za: MOŻEJKO, SZYBKOWSKI, ŚLIWIŃSKI 2003, s. 50). Jak często Zawisza Czarny przebywał w Kruszwicy trudno powiedzieć, wiadomo o jego pobycie w sierpniu 1425 roku choć prawdopodobnie nie był tu częstym gościem (MOŻEJKO, SZYBKOWSKI, ŚLIWIŃSKI 2003, s. 94, 107). Czas zabaw wystawnych miał miejsce niewątpliwie w momentach odwiedzania zamku przez króla Kazimierza Wielkiego, którego fundacją była warownia. Jak podaje Leszek Kajzer, król odwiedzając poszczególne prowincje, miasta i wsie, zatrzymywał się również w Kruszwicy, a jego aktywność w podróżowaniu po kraju była znaczna (KAJZER 1999, s. 95).

Poza uroczystościami jakie odbywały się na zamku, a które bywały niewątpliwie źródłem różnego rodzaju atrakcji i nowinek światowych, codzienne życie elit wypełniano aktywnościami, które nie mogły być postrzegane jako próżnowanie. Służyła temu mnogość rozmaitych form gier planszowych tzw. tabula, a że rozrywki takie stosowano na dworach od bardzo dawna mogą świadczyć przekazy z X wieku odnoszące się do zwyczajów praktykowanych w otoczeniu młodego cesarza Ottona III (BANASZKIEWICZ 2000, s. 375-386). Gry odgrywały złożoną rolę, będąc z jednej strony częścią dworskiej codzienności, a z drugiej drogą ucieczki i wyrwania graczy z monotonii, szczególnie w miesiącach zimowych. Dawały przestrzeń wyobraźni, emocjom i zawołowanej lub zupełnie otwartej rywalizacji, a dla miłości dworskiej były wręcz idealną przestrzenią spotkań kochanków i polem do coraz to nowych romansów (BUBCZYK 2009a, s. 86-111). Pomimo silnego zakorzenienia rozgrywek w strukturach elitarnych, nie wszystkie gry miały jednolity status. Kości niosły ze sobą niebezpieczeństwo zatracenia granic i nie panowania nad własnymi emocjami (BUBCZYK 2003a, s. 3-13; 2009a, s. 157-174; 2009b, s. 31-53; HALL 2011, s. 157), co prowadziło do utraty majątków, a w konsekwencji wielu nieszczęść. Ogólnie jednak należy przyznać, że wszelkie gry w okresie średniowiecza cechuje wyjątkowa popularność obserwowana w wielu sferach i zakresach ówczesnej rzeczywistości, co stanowi fenomen na przestrzeni dziejów¹. Dlatego też, zjawisko to powinno wzbudzać naturalne zainteresowanie

¹ Współczesny rozwój zainteresowań grami planszowymi jest w pewnym stopniu porównywalny, choć niewątpliwie zdominowany został obecnie przez zbudowany wokół tej tematyki biznes.

nauk historycznych. Gry, ich klasyfikacje, warianty, a także strategia rozgrywek, bardzo często uznawane były za zajęcie poważne, szukano w nich odpowiedzi na różne nurtujące intelektualistów pytania, o czym możemy się przekonać na podstawie dzieł pisanych przez, lub na zamówienie władców jak księga Alfonsa X Mądrego z 1283 r. pt. *Libros de ajedrez, davos y tablas* (*Księga o grach w szachy, kości i tabula*) (ryc. 6 i 14). Jest to wzorowany na arabskich traktach naukowych zbiór ówczesnej wiedzy o praktykowanych w XIII w. grach (GOLLADAY 2003; 2007; SCHADLER, CALVO 2009). Podział i hierarchia rozgrywek zostały zaprezentowane tak, aby umiejętnie naprowadzić czytelnika na zrozumienie ich sensu i wartości. Według legendy, gry stają się instrumentem obrazującym tajemnicę szczęścia i życiowej pomyślności. Mędrzy nie byli zgodni w swoich wypowiedziach, które miały pomóc królowi w wyborze dogi życiowej. Każdy z nich w innej materii upatrywał powodzenia stawiając na intelekt, sprzyjający los lub połączenie tych dwóch elementów. Król nakazał sporządzenie gier, które zobrazują podane przez starców odpowiedzi. I tak powstały szachy, jako gra czysto intelektualna, kości zależne wyłącznie od kaprysu fortuny oraz tabula, czyli gry tablicowe, w których zasadnicze znaczenie miały zarówno błyskotliwe pomysły, jak i los (ryc. 6a). Współcześnie, podobnie postrzega się tę problematykę definiując za brytyjskim, dwudziestowiecznym badaczem H.J.R. Murrayem kategorie „gier wojennych” i „myśliwskich” (MURRAY 1952, s. 4-5). Można powiedzieć, że manuskrypt Alfonsa X Mądrego jest almanachem pomysłów średniowiecza na kreatywne spędzanie wolnego czasu w kręgach elitarnych (SCHADLER, CALVO 2009).

Jak bardzo metafora gry była obecna w świadomości średniowiecznej, pokazuje jej odzwierciedlenie w sztuce przeznaczonej do powszechnego odbioru, a więc takiej, której zadaniem było utrwalanie wzorców zachowania i kształtowanie moralnych postaw. Doskonałym przykładem jest mozaika posadzkowa kościoła San Savino z Piacenzy, z drugiej połowy XII w. Jej tematyka ukazuje warunki ładu w świecie ziemskim. Do zobrazowania etycznych postaw, cnót i wad: Discordie (niezgody) oraz Concordie (zgody i braterstwa), użyto alegorii znanych i popularnych wówczas gier: szachów odzwierciedlających szlachetną rywalizację w obliczu obowiązujących praw (ukazano je wraz z królewskim wizerunkiem i księgą prawa) oraz gry w kości jako symbolu konfliktu zbrojnego (SMOLÁKOVÁ 2011, s. 573-581). Obraz gry w kości jako zajęcia ludzi porywczych i nie panujących nad własnymi emocjami, upowszechnił się w różnych przedstawieniach średniowiecznych. Prezentowano go na kaflach w strukturze pieców, a także w sztuce użytkowej (SMOLÁKOVÁ 2011, s. 573-581). Nie powstrzymywało to jednak zapalonych hazardzistów, a to rodziło liczne zakazy i krytykę szczególnie ze strony kościoła (BUBCZYK 2009a, s. 195n; 2018b, s. 159-165). Z drugiej strony, badania archeologiczne zarówno średniowiecznych miast jak i zamków wykazują wśród przyborów do gier głównie kostki sześciennie i ich starsze odmiany – tzw. astragale. Zatem zamiłowanie do gry w kości w formie ludycznej

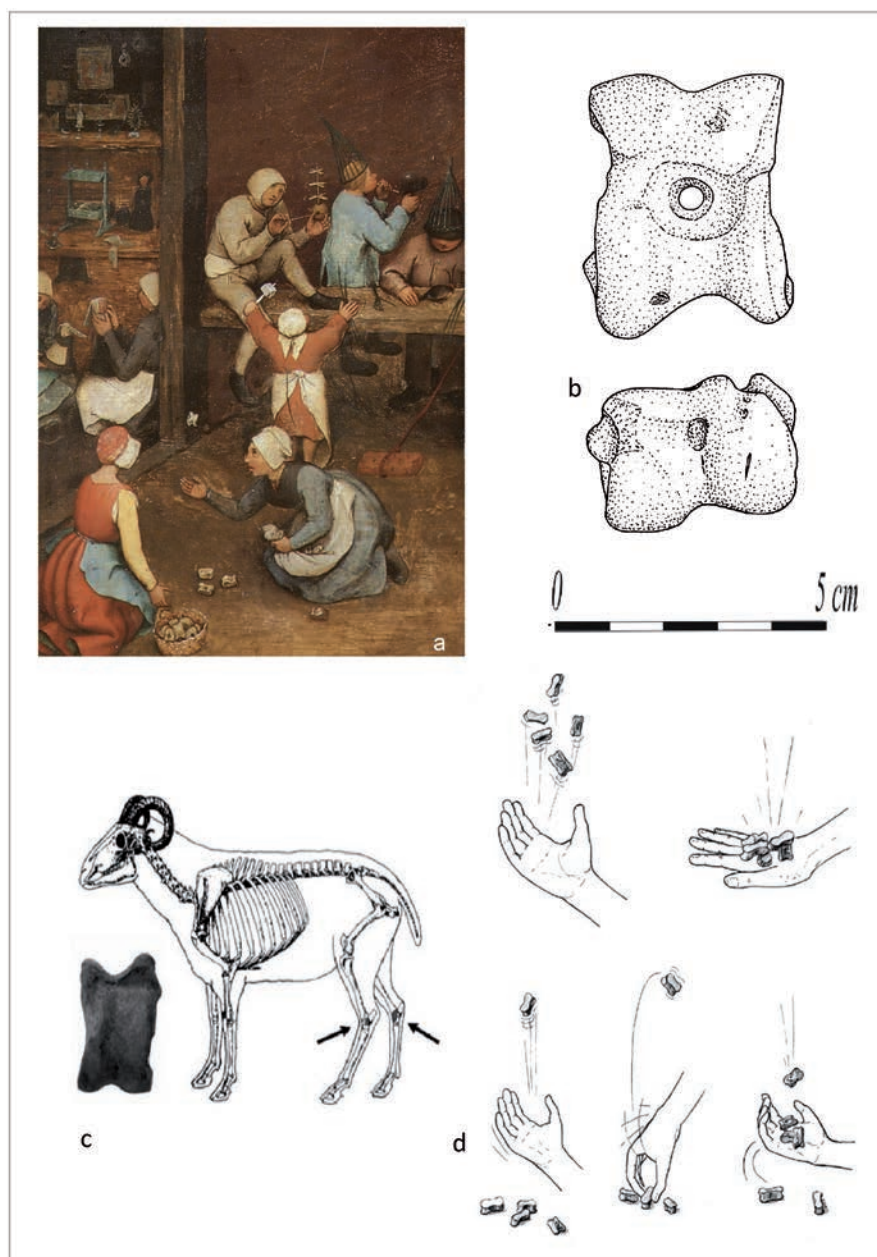
rozrywki, wymykało się odgórnym rozporządzeniom i niezależnie od nich stwarzało coraz to nowe przestrzenie pasjonatom gier.

W ikonografii późniejszego średniowiecza, bardzo często spotykane są przedstawienia kości do gry lub prostych gier pościgowych w typie młynek (*merelles*) jako rozrywki chłopów i biedaków, w przeciwieństwie do tryktraka jako gry miejskiego bogacza oraz szachów domeny elit arystokratycznych i kościelnych (HALL 2001, s. 173-178). Dwie ostatnie formy rozgrywek oferowały rozbudowany kompleks pojęciowy, zarówno w znaczeniu taktyki jak i przyborów. Nie stanowiły celu stricte rozrywkowego, ale tworzyły przestrzeń intelektualną, albo sprzyjały planom uwodzicielskim (BUBCZYK 2009a, s. 157-174; 2018a, s. 130-143). Jak bardzo różnie od ludzi średniowiecza postrzegamy dziś gry, przekonują nas utwory, w których pojawiają się one w zaskakujących, nie tylko rozrywkowych kontekstach. Przykładem różnic pomiędzy współczesnym, a dawnym pojmowaniem czasu poświęcanego pracy i odpoczynkowi jest utwór Petrusa Alfonsiego, nadwornego lekarza Henryka I – króla Anglii, z przełomu XI i XII w. *De disciplina Clericalis*. Dzieło to, wśród obowiązków edukacyjnych adepta sztuki rycerskiej wymienia: jazdę konną, pływanie, posługiwanie się łukiem i polowanie z sokołem oraz grę w szachy i pisanie wierszy (BUBCZYK 2009a, s. 33). Z dzisiejszej perspektywy wszystkie te aktywności zaliczylibyśmy do sfery relaksu, w przeciwieństwie do rzeczywistości średniowiecznej, gdzie codzienność elit wymagała utrzymywania kondycji zapewniającej sprawność na polu walki i tę intelektualną. Wszystkie powyższe ćwiczenia temu właśnie służyły, nawet jeśli wykonywano je bez poczucia uciążliwości obowiązku i sprawiały przyjemność.

Astragale

Historia użytkowanych w grach kości skokowych zwierząt tzw. astragali (ryc. 3c), zawarta została w artykule poświęconym sposobom spędzania czasu wolnego na kruszwickim grodzie, (*Gospodarowanie wolnym czasem. Gród*). Jednak znajomość tego typu zabaw nie zanika w późniejszym okresie, czego dowodem może być zdobiona kostka odkryta na kruszwickim Wzgórzu Zamkowym, w południowej partii grodu, w 1960 roku (ryc. 3b; 4). W wykopie II, w warstwie oznaczonej nr 6c, zarejestrowano jeden astragal (nr inw. 1014) wykonany z kości skokowej bydła². Zaopatrzony został w otwór w partii centralnej, dość starannie, równomiernie wykonany (z dwóch stron wycięty nożem na wylot), w środku osi dogłowo-doogonowej (o średnicy 6,7 mm). Przedmiot ten, datowany jest na XIII – 1 poł. XIV w. Jest to jedyny okaz z badań kruszwickich, posiadający naniesione znaczniki w postaci nawierconych punktów (w bloczku bocznym od strony dogłowej wywiercony otwór o śr. 3,3 mm

² Analiza archeozoologiczna prof. dr hab. Daniela Makowieckiego



Ryc. 3. Astragale: a – fragment obrazu Petera Bruegl’a Starszego pt. *Zabawy dziecięce* (zbiory: Muzeum Historii Sztuki w Wiedniu, domena publiczna), <http://www.bl.uk/onlinegallery/ttp/golf/accessible/pages19and20.html#content> (dostęp: 13.07.2021); b – astragal, Kruszwica, stan. 2, nr inw. 1014, rys. J. Kędelska; c – lokalizacja kości skokowej (ssaki: owce, kozy, świnie, bydło i jeleniowate) wg AFFANI 2008: 88, ryc. 1; d – gra pentaltha (wg BŁAŻEVIČIUS 2011, s. 89, ryc. 99)

Fig. 3. Astragali: a – fragment of a painting by Peter Bruegel the Elder *Children's games*, (collection: Kunsthistorisches Museum in Vienna), b – astragalus, Kruszwica, site 2, inv. no. 1014, drawing by J. Kędelska; c – location of the talus (mammals: sheep, goats, pigs, cattle and deer) according to AFFANI 2008: 88, fig. 1; d – game of pentaltha (according to BŁAŻEVIČIUS 2011, p. 89, fig. 99)

i gł. około 6 mm i trzy po przeciwległej stronie) – ryc. 4. Przedmiot ten, uwzględnił w swoim opracowaniu Eugeniusz Cnotliwy, jednak nie odnotowano wówczas owego znakowania, uznając prawdopodobnie poniżej przedstawione ślady za przypadkowe (CNOTLIWY 1999: 187). Od strony wklęsłej, na prawym garbie znajduje się jeden, dość głęboki i stosunkowo duży dołek (ryc. 4a). Po przeciwnej stronie tego samego garbu nawiercono trzy punkty, jeden pod drugim (ryc. 4b). Są one znacznie delikatniejsze. Oznaczenia na astragalach uznawane są za potwierdzenie ich użytkowania w grach. Przedmiot posiada dość liczne odpryski powierzchni spowodowane prawdopodobnie obijaniem podczas upadków na twarde podłoże. Można zatem przypuszczać, że był on rzucony. Jedna z bocznych ścianek została wyrównana i lekko zeszlifowana – być może ta powierzchnia upadku podczas gry była bardziej pożądana (ryc. 4c).

Astragale na stanowiskach średniowiecznych są częstymi znaleziskami, natomiast znaczone w różnorodny sposób egzemplarze są stosunkowo nieliczne.

Z okresu IX-XI wieku pochodzi zbiór ponad 90 sztuk kości skokowych jelenia odkrytych w różnych kontekstach osady w serbskiej miejscowości Kostol, dekorowanych kombinacjami linii rytych umieszczanych na wypukłej powierzchni astragali. Ponieważ nie posiadają one otworów, uznano, że bardziej prawdopodobnym tłumaczeniem ich funkcji, jest rola wróżebna (MANOJLOVIĆ-NIKOLIĆ 2016, s. 204-206). Z terenu Polski natomiast znany jest duży zbiór paliczków bydłych z gliwickiego Rynku (ryc. 5a), zdobionych (znaczonych?) licznymi nakłuciami (KONCZEWSKA 2011, s. 86-87; 2012: 72-73). Gnieźnieński egzemplarz (ryc. 5e) jest natomiast ornamentowany ząbkowatymi nacięciami na krawędziach i wyróżnia się wyjątkową jak na ten typ przyborów do gier, estetyką (SAWICKI 2016, s. 178-180, ryc. 4)³. Rozbudowane wzory kropkowo-kresko-

³ Wydaje się jednak, że na dwóch innych egzemplarzach z badań wojennych z Gniezna również można zaobserwować nakłucia poja



Ryc. 4. Astragal ze stan. 2 w Kruszwicy, nr inw. 1014: a – strona grzbietowa z zaznaczonym jednym wgłębieniem; b – strona podeszwową z trzema wgłębieniami; c – strona grzbietowa i środkowa. Fot. A. Stempin

Fig. 4. Astragalus from site 2 in Kruszwica, inv. no. 1014: a – dorsal side with one indentation marked; b – plantar side with three indentations; c – dorsal and middle sides. Photo: A. Stempin

we posiadają kości palczkowe z zatopionym ołowiem z Tallina (ryc. 5b) pochodzące z okresu późnego średniowiecza i nowożytnego (LUK 2016, s. 183; GOMUŁKA 2018, s. 1025). Najbardziej zbliżone do kruszwickiego, okazy astragali z naniesionymi punktami, odkryto w Kijowie w warstwach z X-XIII w. (ryc. 5d). Marina Sergeeva, która opracowała ten zbiór, zwraca uwagę, że wiele sztuk charakteryzuje się nanoszonymi na różnych powierzchniach znakami, które były wykonywane nożem lub sztyłem prawdopodobnie przez samych użytkowników, wskazując nie tylko dorosłych ale przede wszystkim dzieci (SERGEEVA 2010, s. 99; ryc. 46, 3-4). Na cmentarzu z X w. na Wzgórzu Starokijowskim, astragale w ilości 157 sztuk (wśród nich zaopatrzone w oznaczenia) odkryto w grobie 6-7 letniego dziecka, a inne w kolejnym pochówku gdzie spoczywała cała rodzina. Część jest zdobiona w analogiczny do kruszwickiego egzemplarza sposób (SERGEEVA 2010, s. 100). Jednak większość okazów pochodzi z przestrzeni wczesnego miasta, z obiektów mieszkalnych, gospodarskich, a nawet z okolicy kościoła i datowane są pomiędzy X a XIII wiekiem (SERGEEVA 2010, s. 217, tabl. 46, 3-7). Ze względu na datowanie, uznać należy, że kruszwicki astragal pochodzi z okresu powstawania zamku kruszwickiego albo jego starszych niż murowane faz użytkowych. Sam fakt pospolitej formy nie stoi w sprzeczności z elitarnym charakterem zamku, choć często tak właśnie jest to postrzegane (SAWICKI 2016,

s. 178). Być może, pojawienie się w tym miejscu astragala należałoby wiązać nie tyle z rezydentami warowni co z ludnością służebną, która wolne chwile umilała sobie popularną rozrywką. Materiał kostny, w tym okresie i również kontekście, był łatwy do zdobycia a być może wręcz stanowił kłopotliwe pozostałości po uboju i konsumpcji. Widzimy tego typu czynności, urozmaicające codzienność obejścia na obrazie Petera Bruegla Starszego pt. *Zabawy dziecięce* (ryc. 3a) Jednocześnie należy podkreślić, że odkrycia astragali na zamkach nie są niczym wyjątkowym. Choć badania takich kompleksów zazwyczaj koncentrują się na ich elitarnych mieszkańcach, to jednak była to przestrzeń pracy różnych grup społecznych, w tym rzemieślników i szeroko rozumianej służby. Znanych było co najmniej kilka gier wykorzystujących astragale, zarówno dla dzieci jak i dorosłych, ale szczególnie popularna była ta o nazwie *pentalitha* (łac.). Jej zasady były dość proste: pięć kości trzymany w garści należało wyrzucić w górę nagłym ruchem ręki i szybko złapać na ze-



Ryc. 5. Astragale z naniesionymi systemami oznaczeń: a – Rynek gliwicki, wg Konczewska 2011: 86; b – Tallin, wg GOMUŁKA 2018: 1025; c – fragment ilustracji Simona Beinga z publikacji: *The Golf Book* (British Library MS Add, 24098, fol. 27v, 1520-1530) za KONCZEWSKA 2011: 88, ryc. 74; d – Kijów, wg SERGEEVA 2010: 99, ryc. 46, 3-4; e – Gniezno, wg SAWICKI 2016: 186, ryc. 10.6.

Fig. 5. Astragali with added marking systems, a – Rynek in Gliwice (according to KONCZEWSKA 2011: 86); b – Tallinn (according to GOMUŁKA 2018, p. 1025); c – fragment of an illustration by Simon Being (from *The Golf Book*. British Library MS Add, 24098, fol. 27v, 1520-1530, per KONCZEWSKA 2011: 88, fig. 74); d – Kyiv (according to SERGEEVA 2010 p. 99, fig. 46, 3-4); e – Gniezno (according to SAWICKI 2016: 186, fig. 10.6)

wiąjące się na bocznych wybrzuszeniach ścianek (po 4 i 5 punktów) (SAWICKI 2016, ryc. 2 i 3)

wnętrzną powierzchnię dłoni. Jeśli gracz nie złapał jednej lub więcej kości, musiał je podnieść z ziemi palcami, ale tak aby kości leżące u góry nie spadły (ryc. 3d) (BLAŽEVIČIUS 2011, s. 89). Kość i poroże w pospolicich wyrobach, jak również przybory do prostych gier typu astragale odkrywano zarówno na wschód od granic polskich w Pałacu Wielkich Książąt Litewskich (BLAŽEVIČIUS 2008, s. 60-104; 2011, s. 88-91; LUIK, PILIČIAUSKIENĖ, BLAŽEVIČIUS 2019 s. 192) jaki i na zamkach francuskich np. w Mayenne (GRANDET, GORET 2012, s. 76).

Kości sześciennie

Astragale, to pierwowzory kształtu przyszłych kostek sześciennych, gdzie ścianki na które upadek był niemożliwy, po ostatecznym spiłowaniu do kubicznej formy uzyskały swoją numerację. Autorzy łacińscy – Plutarch, Swetoniusz i Seneka, poświęcili kościom wiele uwagi, stąd wiemy jak wśród władców cesarstwa rzymskiego była popularna aktywność określana jako *alea* (terminem tym określano wszystkie gry z użyciem kości). Obrazy gier pojawiają się w dwóch najważniejszych starożytnych pracach na temat zarządzania – *Republika* Platona i *Polityka* Arystotelesa. Obaj filozofowie wykorzystali trudną do zidentyfikowania grę tablicową jako metaforę, wyjaśniającą interakcje polityczne. Arystoteles porównał człowieka bez polis do wyizolowanego (a zatem bezbronno) pionka w grze. Sokrates w ujęciu Platona wykorzystuje obrazy gry do wyjaśnienia skomplikowanego krajobrazu politycznego miast-państw (MILLIMAN 2012, s. 66). Fascynacja rozgrywkami prowadziła również do powstawania specjalistycznych traktatów, a nawet projektowania przez cesarzy mebli służących do sprawniejszego odbywania gry (HALL 2011, s. 146; STEMPIN 2012a, s. 12). Rzuty kośćmi i otrzymany wyniki stanowiły zagadkę i w antyku poświęcano im wiele uwagi. Historyk rzymski Tacyt w swym dziele *Germania* (z I w. n.e.) ukazał niezwykle znaczenie przypisywane przez ludy germańskie rozgrywkom, w których używano kości (BUBCZYK 2009a, s. 67). Z dwóch niezależnych relacji Prokopiusza z Cezarei, greckiego historyka z VI w., oraz Pawła Diakona, benedyktyńskiego mnicha, żyjącego w VIII w., dowiadujemy się, że Rodulf, przywódca Herulów, podczas decydującej walki z Longobardami (w 508 r.), w grze poszukiwał odpowiedzi na pytanie o losy bitwy (BANASZKIEWICZ 1999, s. 23-31; BUBCZYK 2009a, s. 71). Było to zapewne wynikiem utożsamiania zdarzeń losowych, czyli rzutów kośćmi, z manifestacją woli bogów – sprzyjania bądź utraty zaufania sił wyższych. Językoznawcy zwracają uwagę na etymologię słownictwa wiążanego z grą. *Play* – zarówno w anglosaskiej wersji *plegan*, jak i pochodzącej ze staro-górno-niemieckiego *pflagan* – znaczy nie tyle zabawę, ile los i obietnicę (BUBCZYK 2009a, s. 67-68).

W okresie średniowiecza gry z użyciem kości przestają być dobrze postrzegane, a genezy zła które jest przez nie powodowane, dopatruje się w skojarzeniu z kontekstem biblijnym. Wyniki rzutów kośćmi wiązano z historią ukrzyżowania, porównywano ilości wy-

rzucanych pól z ranami zadanymi Chrystusowi (patrz rozdział dotyczący gier uprawianych na grodzie kruszwickim w niniejszym tomie). Ale nie tylko, widziano w nich przede wszystkim źródło braku kontroli człowieka nad własnymi namiętnościami. Ten aspekt konieczności panowania nad emocjami i dostrzegania powagi i znaczenia gier, zarówno dla władcy, jak i dla jego poddanych, podjęty zostało przez wspomnianego już Alfonsa X Mądrego, zwłaszcza w *Los Libros De Acedrex Dados e Tablas* gdzie twierdzi się, że gry dostarczają *toda manera de alegria* (wszelkiego rodzaju radości) ale muszą podlegać kontroli rozumu. Prezentując tam znane wówczas gry z rozlicznymi wariantami, dokonano regulacji zachowań w ich trakcie, wskazując na zagrożenia i konieczność podporządkowania rozgrywek kodyfikacji prawnej. Na jednej z początkowych miniatur widzimy tłoczących się z lewej strony ludzi obszarpanych, brudnych trzymających kości do gry, symbolizujących osoby niskiego stanu, którzy pilnie potrzebują ochrony przed własnymi „demonami” (ryc. 6d). To władca (siedzący pośrodku i dyktujący prawa), posiada ważne zadanie wprowadzenia porządku w ich życie. Prawa dotyczące gier regulują i kontrolują chciwość i bezbronną głupotę, zilustrowaną na licznych miniaturach (ryc. 6c-f) ukazujących pochłoniętych namiętnością, nagich hazardzistów (FAJARDO-ACOSTA 2015, s. 493 i n.). Nie dziwi zatem, że regulacje prawne w różnych miejscach i czasie odnosiły się do gier w kości, które jak wynika z badań archeologicznych cieszyły się niesłabnącą popularnością aż do czasu kiedy wyparte zostały przez karty do gry. Według badaczy czeskich, produkcja kostek w miastach skupiona była wyłącznie w dzielnicach żydowskich, co potwierdzono między innymi w Pradze. Od XIV w. dokumentowane jest to również nazewnictwem ulic tej dzielnicy jak „Kostková”, „U Kostkářů” (ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 726). Wydaje się jednak, że obserwacja ta może dotyczyć lokalnych zwyczajów gdyż np. w Konstancji kostki w XIII i XIV w. były wykonywane w tych samych warsztatach co sznury modlitewne tzw. pateroster, a wspólne warsztaty zanikają dopiero w XV w. (ERATH 1996, s. 104). Poza tym, hazard był potępiany w judaizmie podobnie jak w innych religiach, trudno zatem łączyć taką produkcję wyłącznie z dopuszczalnością zachowań ludycznych w sferze wierzeń. Raczej należałoby widzieć w tym zajęciu pragmatyzm wytwarzania produktów, na które pomimo zakazów był duży popyt. W rozgrywkach kościanych widziano niebezpieczeństwo „czczego” zajęcia utożsamianego jedynie z pustą rozrywką i skłaniającego do popadania w burzliwe konflikty. Kościół, szczególnie w najstarszym okresie, a więc już u schyłku starożytności widział w grach przy użyciu kości duże zagrożenie etyczne. Synod w Elwirze w r. 305, zabronił gry na pieniądze, a biskup Izidor z Sewilli potępiał je kategorycznie (BUBCZYK 2003b, s. 27). W XII w. św. Bernard z Clairvaux zalecał templariuszom, aby wystrzegali się gry w kości, a angielski teolog i filozof Aleksander Neckman pod koniec tego stulecia nazwał kości grą nieuczciwą. Sobór IV laterański w 1215 r. zabronił duchownym nie tylko takiej gry, ale wręcz przebywania w towa-



Ryc. 6. Manuskrypt *Libro de açedrex, dados e tablas*, Alfonsa X Mądryego, króla Kastylii i Leonu z ok. 1283 r. (San Lorenzo, Eskorial. Bibliotheca del Monasterio); a – gry przedstawiane władcy przez mędrców: szachy, kości i back gammon (fol. 2v, fragment wg SANTOS, RUIZ 2007: 186); b – produkcja kostek do gry (fol. 65v, wg CONTADINI 1995: 130, ryc. 39); c – gra w kości (fol. 68v, fragment wg SANTOS, RUIZ 2007: 205); d – król nadający prawa dotyczące gier w kości w trosce o ludzi popadających w hazard, (fol. 65r, wg FAJARDO-ACOSTA 2015: 493, ryc. 1); e – gra w kości „triga” (fol. 66, fragment wg <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>, s. 16); f – gra „azar” (hazard) (fol. 67v, ilustracja przedstawia ludzi którzy stracili wszystko podczas gry w kości (również ubrania) wg <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>, s. 17. (dostęp: 12.07.2019)

Fig. 6. Manuscript *Libro de açedrex, dados e tablas*, by Alphonsus X the Wise, King of Castile and Leon from around 1283 (San Lorenzo, Escorial. Bibliotheca del Monasterio): a – games presented to the ruler by the sages: chess, dice and back gammon (fragment according to SANTOS, RUIZ 2007: 186); b – dice production (according to CONTADINI 1995: 130, fig. 39); c – game of dice (fragment according to SANTOS, RUIZ 2007: 205); d – king appointing laws on games of dice for the sake of people who gamble, (according to FAJARDO-ACOSTA 2015: 493, fig. 1); e – “triga” dice game f – game of “azar” (gambling); the illustration shows people who lost everything while playing dice, including their clothes

rzystwie osób grających w kości. Pół wieku później w Budzie zwrócono uwagę również na konieczność pozbycia się kostek z probostw, a także nieuczestniczenia duchownych w karczemnych rozgrywkach. W XV w. klerycy archidiecezji gnieźnieńskiej musieli się liczyć z poważnymi restrykcjami pieniężnymi, a nawet więzieniem za grę w kości. Zupełny brak tolerancji dla tej formy rozrywki wykazał Ludwik IX Święty, który w roku 1254 wydał zakaz prowadzenia takich rozgrywek (BUBCZYK 2003a, s. 25-33).

Warto też wspomnieć, o możliwości użytkowania kostek sześciennych nie tylko w grach ale również w formie przyborów stosowanych do losowania podczas podejmowania decyzji. Wykorzystywano je także w formie arbitra do rozstrzygania sporów. W Kolonii, zgodnie z przekazami pisanyymi, rzuty kośćmi służyły do dystrybucji wina, a w wielu niemieckich i szwajcarskich miastach, cło było obliczane w sześciennych kostkach (ERATH 1996, s. 164).

Niezależnie od podejmowanych prób ukrócenia wszelkich hazardowych procedurów, jednym z najczęstszych znalezisk archeologicznych wiązanych z grami są wszelkiego rodzaju kostki. Ich wielkość jest zróżnicowana przy czym najmniejsze mają ścianki o długości 0,5 cm, największe są czterokrotnie dłuższe. Badania, jakie przeprowadzono ostatnio na materiale niderlandzkim, dowodzą, że kości z czasów rzymskich były zazwyczaj duże i asymetryczne, z układem oczek naprzeciwległe dopełniającym się do siódemki, natomiast dominujący styl nanoszonych punktów to dwa koncentryczne okręgi. Podobne wnioski, dotyczące formy odcisku cyrkla nasuwają się po analizie materiału rejestrowanego na terenie Polski w tym samym czasie (SZPONDOWSKI 2017, s. 325-351). Średniowieczne kości, do połowy XV w. były mniejsze i bardziej symetryczne, rzadko stosowano podwójne oczka z jednym środkiem, częściej lokowano na nich punkty odciskane pojedynczym cyrklem lub matrycą bez wyraźnego środka. Po połowie XV w. zauważa się tendencję do zwiększania rozmiarów kości, mają też bardziej symetryczny kształt, z prostymi kropkami. W obu ostatnich okresach dominuje na ściankach system siódemkowy, chociaż w starszym spotyka się też alternatywne układy. Najwcześniejsze kostki pochodzące z Europy zachodniej, charakteryzują się dużą zmiennością technologiczną, co tłumaczy się wytwórczością w lokalnych warsztatach, a wręcz w systemie przydomowym. Jeszcze przed 1100 rokiem, można zaobserwować transformację, która doprowadziła do znacznego zmniejszenia wymiarów, dużej standaryzacji oraz uproszczenia matrycy kropek. W późnym średniowieczu, kości na wielu obszarach były wytwarzane w warsztatach specjalizujących się w masowej produkcji i posiadających dostęp do specjalistycznych narzędzi i materiałów. Z czasem zmianie ulega także samo postrzeganie rzutów kośćmi i dostrzeganie w osiągniętych wynikach działania nie tajemniczych sił losu, ale przypadku (JELMER, EERKENS, DE VOOGT 2017, s. 172).

Najstarsze okazy średniowiecznych kostek sześciennych odkryte na terenie Polski pochodzą ze Śląska i datowane są na koniec IX – pocz. X w. W okresie tym, znano dwa systemy znakowania punktów na kostkach. Podstawowy i najbardziej powszechnie stosowany zakładał nanoszenie na przeciwległe ścianki punktów dopełniających się do liczby 7 (6+1; 2+5; 4+3), drugi był bardziej skomplikowany, a numeracja dopełniała się wg schematu: 11 x 7 x 3 (6+5; 4+3; 2+1). Jednak ten ostatni sposób jest bardzo rzadki – ze Śląska znane są tylko 3 takie kostki, a w samym Wrocławiu odkryto jedną na placu Nowy Targ (BORKOWSKI 1995, s. 100-101; GOMUŁKA 2018, s. 1029). Kostka wrocławska, jako że wyraźnie wyróżnia się starannością wykonania ale też kształtem prostopadłościennym (nie sześciennym), uznana została za wyrób ekskluzywny ale też pozwalający na manipulowanie rzutami i osiąganymi ilościami punktów (GOMUŁKA 2018, s. 1029). Z licznych przekazów pisanych wiadomo, że nieuczciwi gracze chętnie posługiwali się fałszowanymi kostkami. Z Wrocławia znany jest egzemplarz wyposażony

w dwie ścianki oznaczone czterema oczkami (brak trójki). Taką samą kostkę – jednoznacznie wskazującą na oszustwo – widzimy na tryptyku Hieronima Boscha *Ogród rozkoszy ziemskich – Piekło* (ok. 1450-1490). Próby „pomagania szczęściu” wykazują kostki, w których manipulowano kształtem i rozmiarem ścianek, co oczywiście miało wpływ na częstotliwość wypadania określonych wartości. W jaki sposób można było oszukiwać, dowiadujemy się ze wspomnianego już manuskryptu Alfonsa X Mądrego z 1283 roku, gdzie znajduje się informacja, że za nieuczciwe uważa się używanie kości o nierównych ściankach (np. podpiłowywanych) bo większe było prawdopodobieństwo wyrzucenia spodziewanego wyniku. Aby się uchronić, gracze dobierali sobie osobę postronną, której zadaniem było wyłącznie rzucanie kośćmi aby podejrzenie nieuczciwości nie padało na kogoś z graczy (GOLLADAY 2007, s. 570). Z jednej strony rozwijano różne metody oszukiwania podczas rzutów kośćmi, z drugiej, starano się penalizować takie zachowania W 1268 roku Étienne Boileau, prepozyt Paryża zebrał i uregulował wszystkie tamtejsze zawody. Pomimo tego, że było to zaledwie kilkanaście lat po tym, jak Ludwik Święty ogłosił zakaz gier hazardowych, to znaleźli się tam producenci kostek do gry, obok rzemieślników pracujących w drewnie, kości, rogu i kości słoniowej. To dowodzi pewnej niezależności w ówczesnych zwyczajach i ilustruje wolę władz, aby kontrolować produkcję, której się zapewne powstrzymać nie dało. Przepisy te, jednak narzucają warunki uczciwej pracy – nie wolno im było robić kości ołowianych, oszukiwać w znakowaniu ilości oczek oraz wytwarzania egzemplarzy potartych magnelem. Wykonawcy fałszywych produktów, podlegali karze grzywny, a kości palono (MÉRIGOT 2012, s. 8). Wśród sposobów na nieuczciwe wykonywanie kości spotyka się:

- kostka może mieć boki o różnych rozmiarach, co dawało okazję do częstszego upadania na szersze płaszczyzny;

- kostka mogła mieć jedno zastrzone a inne spłaszczone krawędzie, co pozwalało toczyć się po tych drugich a zatrzymywać na ostrych;

- czasami wypełniano kostkę sześcienną ciężkim materiałem, takim jak rtęć lub ołów w pobliżu numeru znajdującego się na pożądanym boku. Sposób ten pochodzi jeszcze ze starożytności - Grecy opracowali wariant wypełnienia oczek ciężkim materiałem zamiast farby.

- można było także wykorzystać właściwości poroża bądź kości sytuując mniej korzystne oznaczenia ścianek na bokach o lżejszej strukturze spongiozy, a bardziej pożądaną w rejonach substancji zbitiej (ERATH 1996, s. 166).

Chęć wpływania na intratne wygrane była zapewne pokusą zarówno świeckich, jak i duchownych. W 1496 r. w wieluńskim sądzie kapitulnym odbyła się rozprawa przeciwko proboszczowi i rektorowi tamtejszej szkoły Mateuszowi z Bolesławca. Ksiądz nie tylko, wbrew zakazom, grał całą noc w gospodzie w kości, ale co gorsza grał nieuczciwie przyborami z podwójną liczbą ścianek o pięciu i trzech oczkach (BUBCZYK 2003a, s. 32). Próby podrabiania przyborów do gry

sugerują również, że każdy z graczy miał zazwyczaj własny komplet przyborów, tym bardziej, że w dużych skupiskach miejskich działali zawodowi koste-rzy utrzymujący się z tego procederu. Widzimy ich na obrazie Petera Bruegla Starszego *Walka karnawału z postem* (1559) – ryc. 10b. Spektakularne próby niszczenia wszelkich narzędzi służących hazardowi podejmowali charyzmatyczni duchowni jak np. dominikanin Savonarola, ale również z terenu Polski znamy przykłady akcji publicznego „palenia próżności” podjęte przez franciszkanina Jana Kapistrana, za którego namową w 1453 r. w Krakowie spalono na stosie kości do gry, szachy, warcabnice i wszelkie tego typu przybory (BORKOWSKI 1999, s. 201, ryc. 24).

Na terenie Polski upowszechniła się terminologia dotycząca kości pochodząca z języka niemieckiego ewentualnie z łączenia nazw niemiecko-czeskich: es/as – jeden punkt, tuz/dus – dwa punkty, dryja – trzy punkty, kwater/kwader – cztery punkty, cynk/cynek – pięć punktów, zez/zyz – sześć punktów (STEMPIN 2012a, s. 32).

Kości stały się doskonałym rekwizytem w konstruowaniu przeróżnych egzemplów. Wincenty Kadłubek używa je w tych wątkach swojej kroniki, które jak przekonuje Robert Bubczyk: *...należy rozpatrywać w kontekście atmosfery intelektualnego fermentu w okresie tzw. renesansu XII w. Dzieło krakowskiego kronikarza było (...) typowym produktem epoki, silnie powiązane z ówczesnymi koncepcjami władzy idealnej, tworzonymi w ramach osobnego gatunku pisarstwa, literatury określanej mianem *spécula principis*, czyli *zwierciadła władców** (BUBCZYK 2009b, s. 38). Mistrz w swej *Kronice*, chcąc zilustrować wspaniałomyślność księcia Kazimierza Sprawiedliwego pisze: *Ktoś zaprosił tego księcia do pojedynku w kości (...). W środku leży stawka na zwycięstwo: ogromna ilość srebra. Chwieje się czas jakiś los walki i waha. [A gracz] ów w strachu wzdycha i drży, cały oszołomiony pośród nadziei i obawy, całkiem oddech wstrzymawszy, aż wreszcie ostatni rzut rozstrzyga los pojedynku i wyrokuje o zwycięstwie księcia. Wtedy gracz uniesiony jakimś szaleńczym gniewem podnosi pięść, z rozmachem uderza księcia w twarz – i pod osłoną nocy wymknąwszy się z rąk krzyczących wokół niego ludzi rzuca się do ucieczki. Książę jednak nie szuka zemsty, przebacza porywczemu Janowi (tak nazywał się szlachcic stający do pojedynku), a z fatalnej gry wyciąga naukę: *Nauczył mnie bowiem, abym pamiętał, że dla księcia niebezpieczne jest wdawać się w gry, jeszcze niebezpieczniej nawet w najmniejszych sprawach zdawać się na łaskę niepewnego losu. Przejornie bowiem powinni władcy władać, nie ślepym trafem* (MISTRZ WINCENTY KADŁUBEK 1996, s. 190). Wybór gry w kości do stworzenia wizerunku władcy reprezentującego wszystkie wymagane cnoty nie był tu przypadkowy. Kości bowiem to atrybut ślepej Fortuny, a władca idealny winien wystrzegać się w swym postępowaniu i decyzjach, kierowaniem zmiennością losu. Jak się wskazuje inspiracją Mistrza Wincentego były dzieła Boecjusza oraz Jana z Salisburyskiego wówczas bardzo popularne w kręgach intelektualistów (BUBCZYK 2009b, s. 44, tam dalsza literatura).*

Wielkie zamięrowanie do gry w kości, a w konsekwencji częste naruszanie porządku, musiało być po-

ważnym problemem prawnym również w XIV w., gdyż król Kazimierz Wielki w swych statutach jednoznacznie zabronił gry uprawianej dla zysku, pozwalając jednocześnie na takie formy ich użytkowania, które miały służyć umilaniu wolnego czasu (STATUTY KAZIMIERZA WIELKIEGO 1958, art. 79; BUBCZYK 2003a, s. 11; 2009, s. 106). Gra w kości była z jednej strony niebezpiecznym hazardowym zajęciem, z drugiej jednak, ci którzy wygrywali (często fortuny) budzili podziw i zazdrość. O spektakularnych zwycięstwach opowiadano legendy, a atrybuty gier utrwalano w heraldyce. Wśród 274 herbów rycerskich z terenu Polski, funkcjonujących do XV w., trzy mają konotacje związane z grami, a jeden konkretnie z grą w kości. Jest to herb „Dryja”, co oznacza staropolskie określenie trzech oczek na kostce do gry. Herb ma pole czerwone ze stykającą się po skosie trójką srebrnych rombów, stanowiących symbol takiego właśnie rzutu w grze w kości. Najstarsze jego przedstawienie znane jest z pieczęci kasztelana starogardzkiego Janusza, datowanej na rok 1352, nieco późniejszy jest jego wizerunek na fryzie heraldycznym z kaplicy św. Jakuba w klasztorze cysterskim w Łądzie nad Wartą, a w źródłach pisanych pojawia się pod koniec XIV w. (BUBCZYK 2003a, s. 12).

W źródłach pisanych znajdujemy wiele szczegółowych odniesień do konkretnych gier, w których używano kości rzucając (zazwyczaj trzema) i zliczając ilości punktów. Kostki były również używane jako narzędzia do gier w bardziej złożonych grach planszowych, w których liczba wyrzuconych oczek determinowała ruch bierki na planszy do gry. Odmiany średniowiecznych tabula z użyciem kości to między innymi: *Mayores*, *Triga*, *Azar*, *Reazar*, *Marlota*, *Riffa*, *Parcon As*, *Panquist*, *Medio-Azar*, *Azar-Pujadoa Guirguiesca* (ČECHURA 2006, s. 24; ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 739; SCHADLER, CALVO 2009, s. 191-220). Choć dziś tak już się nie praktykuje, to w średniowieczu znana była jeszcze odmiana gry w szachy z użyciem kości (uznawana często za ich pierwotną formę). Ruchy figur losowano czyli nie była to wówczas gra czysto losowa. Jednak ten sposób uprawiania szachów był raczej marginalny i potępiany jako hazardowy (SCHETELICH 2018, s. 57-59).

Kostki do gry najczęściej produkowano z kości śród-ręcza lub śródstopia bydła, najpierw odcinając górne i dolne części stawowe (patrz ryc. 8b w tomie *Gród – Gospodarowanie wolnym czasem. Gród*), a następnie pozostałe środkowe partie stopniowo zmniejszono o połowę i dzielono na ćwiartki w celu przygotowania pożądanego półproduktu (ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 724). Sposób ten, potwierdzony jest już na stanowiskach rzymskich (KOVÁČ 2016, s. 158, ryc. 8). Większość zatem kostek, będzie miała proste ścianki – są to tzw. kostki sześciennie. Zdarzają się również takie, których ścianki były wklęsłe, określane często mianem sześciannów gwiaździstych (ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 725), których produkcja wymagała znacznie większych umiejętności od rzemieślnika. Kształt ten wiązał się prawdopodobnie z chęcią nadania im oryginalnego wyglądu, choć powody takiego modelowania nie zostały satysfakcjonująco wyjaśnione. Odnotować nale-

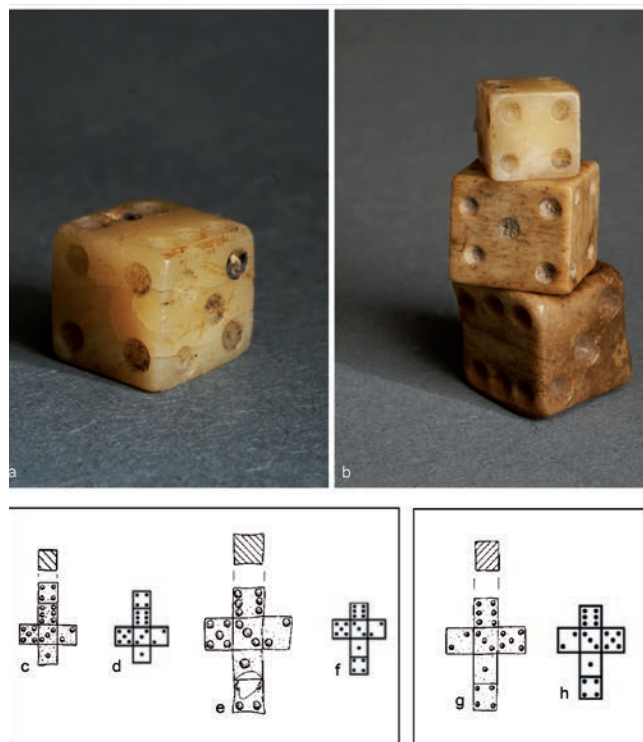
ży, że spotykane są duże ilości tego typu przedmiotów, na różnych stanowiskach europejskich, co może świadczyć o przyjętej i popularnej wówczas manierze stosowanej przez wykonawców, choć jak zaobserwowano, zwyczaj ten charakterystyczny jest dla okresu XIII i XIV w., zanikając w następnym stuleciu wraz z wytwarzaniem kostek na masową skalę (ERATH 1996, s. 104). W literaturze, podkreśla się wydzielenie specjalistów w produkcji elementów gier, takich jak kostkarze, szachownicy czy warcabnicy (ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 725; GOMUŁKA 2018, s. 1029). Przemysł kostkarski był bardzo rozpowszechniony szczególnie w XIV i XV w. na co wskazują np. frankfurckie źródła pisane. Podają one, że we Frankfurcie między 1379 a 1432 rokiem, używano około 10 000 kości rocznie. W 1430 r. zakupiono tam 16 400 kości w ciągu jednego roku. Kostki na tak masową skalę były wytwarzane prawdopodobnie w Spirze, (być może również w innych miejscach parano się produkcją hurtową). Ciekawe jest natomiast to, że pomimo intensywnych badań wykopaliskowych ani w Spirze ani we Frankfurcie nie zarejestrowano większych ilości tego typu znalezisk (ERATH 1996, s. 106).

Kości kruszwickie

Wszystkie odkryte w Kruszwicy egzemplarze kostek sześciennych, łącząc należy z okresem funkcjonowania zamku i szeroko rozumianą obsadą tej warowni.

Pierwsza kostka o numerze inw. 2832, pochodząca ze stanowiska nr 4 (wykop XXXII, w-wa 3e – po poł. XIV w., badania: 1962 r.) – ryc. 7b, g; 8b i choć jest to przestrzeń wiązana z północną częścią grodu, to chronologia wskazuje, że użytkowanie tego przedmiotu przypada na czas powstawania kruszwickiego zamku lub budowli funkcjonującej tam wcześniej. Kostka o wymiarach: dł. ścianek 8,9-8-7,7 mm i bardzo drobnych oczkach o średnicy 1 mm, posiada ścianki proste i system numeracji uzupełniający się do siódemki na przeciwległych bokach. Na wszystkich powierzchniach widoczne są ślady cięcia nożem. Zgodnie z analizą archeozoologiczną wykonana została z kości dużego ssaka. Oczka nanoszono przy pomocy cyrkla o negatywie prostopadłym z płytkim bolcem pośrodku (ryc. 9b-2). Układ oczek wskazuje, że nie posługiwano się tu matrycą z zestawem odcisków (hipotezę taką zaproponowali badacze czescy ČECHURA, VYŠOHLÍD 2008, s. 725), tylko każde oczko wytwarzano indywidualnie, podobnie jak na ilustracji z XIII-wiecznego, hiszpańskiego manuskryptu (ryc. 6b).

Kolejny egzemplarz o nieustalonej chronologii, pochodzący z warstw przemieszanych odkryto na stanowisku nr 2 (wykop Ib, w-wa O I/1, badania 1974 r.) Sześcienna kostka do gry o nr inw. 2689 (ryc. 7b, e; 8a; 9c-3), wykonana została z kości długiej dużego ssaka. Posiada wszystkie ścianki mniej lub bardziej wklęsłe, a na jednej z nich widoczne są pozostałości substancji gąbczastej. Poszczególne boki są mocno wyświecone i mają wymiary: 9/8,8/9,2 mm. Naniesiono na nie system numeracji oczkowej (1,5 mm średnicy) uzupełniający się do siódemki po przeciwnych stronach przedmiotu.

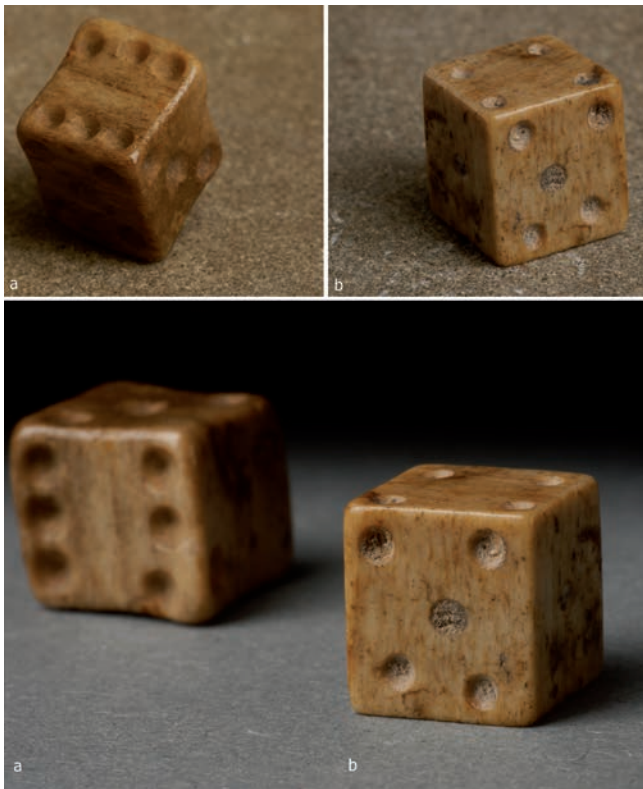


Ryc. 7. Kostki sześciennie: a-c – Kruszwica, stan. 2, kostka z kości słoniowej, nr inw. 1748; b – wszystkie kostki sześciennie z Kruszwicy; d, f, h – Wrocław, pl. Nowy Targ (wg. GOMUŁKA 2018, s. 1028, ryc. 970); e – Kruszwica stan. 2, nr inw. 2689; g – Kruszwica stan. 4, nr inw. 2832. Fot. K. Zisopulu-Bleja, rys. J. Kędelska

Fig. 7. Cube dice: a-c – Kruszwica, site 2, ivory die, inv. no. 1748; b – all cube dice from Kruszwica; d, f, h – Wrocław, pl. Nowy Targ (according to GOMUŁKA 2018, p. 1028, fig. 970); e – Kruszwica site 2, inv. no. 2689; g – Kruszwica site 4, inv. no. 2832. Photo by K. Zisopulu-Bleja, drawing by J. Kędelska

Ostatnia kostka (nr inw. 1748), pochodząca ze stanowiska nr 2, odkryta została w 1973 roku w wykopie II, warstwie 3c wiązanej z poziomami nowożytnymi. Jest to najbardziej ekskluzywny przedmiot ze względu na surowiec, gdyż wykonano ją z kości słoniowej. Jest też najmniejszą kostką o wymiarach: 6,2/6,5/6,3 mm (ryc. 7a-c; 9a-1).

W przypadku kostek sześciennych istotną kwestią jest system numeracji ścianek. Kostki kruszwickie we wszystkich trzech egzemplarzach zostały wykonane wg wzoru boków dopełniających się naprzeciwgle do liczby siedem (7-7-7, tzn. 1:6, 2:5, 3:4). Najczęściej wskazuje się, że taki sposób oznaczeń zaczyna się popularyzować na przełomie XI i XII w. natomiast jego rozpowszechnienie nastąpiło w 2 poł. XIII w. (BORKOWSKI 1995, s. 100). Zgodnie z wynikami analizy materiału wrocławskiego uznano, że podczas znakowania ścianek wagę przykładano jedynie do zachowania systemu siódemkowego na przeciwległych bokach, natomiast układ punktów był często dowolny (GOMUŁKA 2018, s. 1027) – ryc. 7c-h. Inny system oznaczeń posiadają kostki z okresu średniowiecza, znalezione na południowym wybrzeżu Bałtyku od Lubeki po Tallin. Tu przeważa system: 3-7-11, tzn. 1:2; 3:4; 5:6, który został użyty na 81% zebranych w zbiorze kostek, podczas gdy tzw. system siódemkowy zaledwie na 14% (ROMANOWICZ 2016, s. 265-266).



Ryc. 8. Kostki sześciennie: a - Kruszwica stan. 2, nr inw. 2689;
b - Kruszwica stan. 4, nr inw. 2832. Fot. K. Zisopulu-Bleja

Fig. 8. Cube dice: a - Kruszwica site 2, inv. no. 2689;
b - Kruszwica site 4, inv. no. 2832. Photo: K. Zisopulu-Bleja

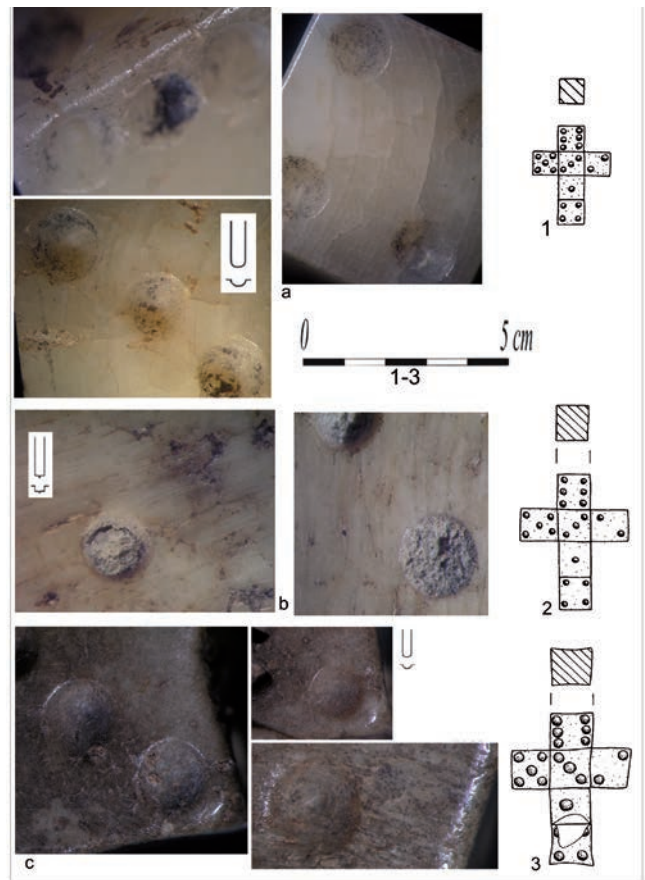
Wśród okazów kruszwickich znajdujemy przykłady posiadające analogie we wrocławskich znaleziskach (ryc. 7c-h), których większość jest datowana na XIII-XIV w. Jedyny egzemplarz z Kruszwicy, który posiada określoną chronologię, odkryty został w warstwie z 2 poł. XIV w. Natomiast reszta kostek nie jest dobrze datowana, można jednak przypuszczać, że nie zostały wyprodukowane wcześniej niż w XIII-XIV w.

Tabela 1. Wymiary kostek kruszwickich

Table 1. Dimensions of cubic dice from Kruszwica

| Wymiary ścianek w mm | | | średnica oczka | nr stan. |
|----------------------|-----------|----------|----------------|----------|
| długość | szerokość | wysokość | | |
| 8,9 | 8 | 7,7 | 1 | stan. 4 |
| 9 | 7 | 7 | 1,5 | stan. 2 |
| 6,5 | 6,3 | 6,2 | 1 | stan. 2 |

Kostki ze stan. 2 można uznać za egzemplarze ekskluzywne, przede wszystkim ze względu na surowiec jednej z nich (kość słoniową) oraz wklęsłe ścianki drugiej. Jak już wspomniano kostki takie były droższe, wymagały większej wiedzy i można je uznać za „modele specjalne” modne szczególnie w wąskim przedziale czasowym między XIII a XIV w. Ich zastosowanie możemy śledzić również w ikonografii, jak np. na kartach *Codeksu Manesse* (ERATH 1996, s. 77) - ryc. 10a.



Ryc. 9. Kostki sześciennie: a, 1 - Kruszwica stan. 2, nr inw. 1748, (powiększenie 20x); b, 2 - Kruszwica stan. 4, nr inw. 2832, (powiększenie 16x); c, 3 - Kruszwica stan. 2, nr inw. 2689 (powiększenie 16x). Rys. J. Kędelska, fot. A. Stempin

Fig. 9. Cube dice: a, 1 - Kruszwica site 2, inv. no. 1748 (magnification 20x); b, 2 - Kruszwica site 4, inv. no. 2832 (magnification 16x); c, 3 - Kruszwica site 2, inv. no. 2689 (magnification 16x). Drawing by J. Kędelska, photo by A. Stempin

Do wniosku takiego może skłonić również próba rozjaśniania ścianek kostek lub ich przyciemniania. Pierwszy efekt można było osiągnąć poprzez pracochłonny proces dodatkowego odtłuszczenia kości poprzez gotowanie wiele godzin w czystym, stałym roztworze potażu i następnie przemywaniu bieżącą wodą dwa do trzech tygodni. Z kolei przyciemnianie boków osiągało się poprzez obróbkę cieplną - przetrzymywanie w ogniu (kości czernieją w temp. 200°C, stały głęboki ciemnobrązowy kolor uzyskuje się pod wpływem długotrwałego nagrzewania), (ERATH 1996, s. 70). Wydaje się również, że kostka nr 1748 wykonana z kości słoniowej, nosi ślady czarnej substancji wewnątrz oczek. Praktyki takie stosowano już w czasach rzymskich używając w tym celu czarnej farby, w której skład wchodził wosk zabarwiony pyłem węglowym. Podobne czynności potwierdzono również na wielu stanowiskach np. w Konstancji (ERATH 1996, s. 71).



Ryc. 10. Wyobrażenia kości do gry: a – *Codex Manesse*, Zurych 1305-1340, gra w trick-tracka kostkami o wklęsłych ściankach (Universitätsbibliothek Heidelberg, f. 262v), domena publiczna. https://commons.wikimedia.org/wiki/Codex_Manesse (dostęp 13.07.2019);
b – Pieter Brueghel Starszy, *Walka karnawału z postem* 1559 r. (fragment), domena publiczna https://pl.wikipedia.org/wiki/Walka_karnawa%C5%82u_z_postem (dostęp 13.07.2019 r.)

Fig. 10. Images of dice games: a – game of trick-track with concave-sided dice (*Codex Manesse*, Zurich 1305-1340, Universitätsbibliothek Heidelberg, f. 262v); b – Pieter Brueghel the Elder, *The fight between carnival and lent* 1559 (fragment)

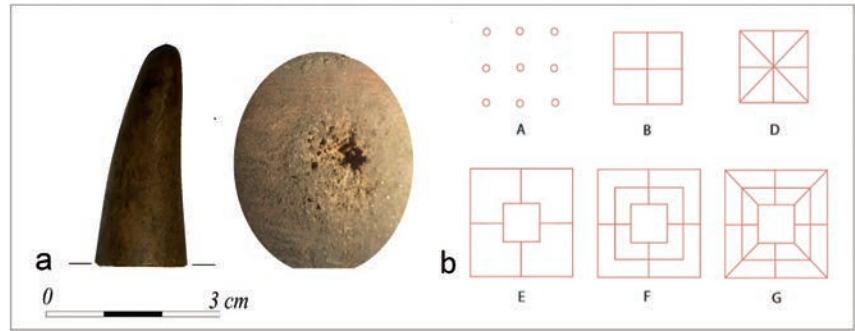
Tabula pościgowe (młynek, alquerque)

W okresie pokoju, a także w zimowe wieczory, kiedy nie było możliwości organizowania np. turniejów rycerskich, ich namiastką były zapewne strategiczne

gry tablicowe (BELL 1979; BUBCZYK 2009a, s. 86-111). Wielość rozgrywek planszowych, a także różny stopień ich skomplikowania oraz to, że nie wymagają one wysiłku fizycznego, sprawił, że bez względu na wiek, płeć, status majątkowy czy wykształcenie wszyscy mogli z nich korzystać. Dla elit natomiast, ze względu na intelektualny charakter niektórych gier, były one ulubioną rozrywką już od starożytności. Swetoniusz wspomina uzależnienie cesarza Klaudiusza od toczenia rozgrywek do tego stopnia, że nie wybierał się w podróż bez specjalnego stolika przymocowanego do powozu, umożliwiającego grę w trakcie jazdy (HALL 2011, s. 146). Przez większą część okresu średniowiecza używanie gier planszowych było formalnym aspektem niektórych zajęć dydaktycznych. Kultura dworska Europy łacińskiej, już od końca XII w., kładła duży nacisk na ćwiczenie ich mistrzostwa w kręgach arystokratycznych (EALES 1986:18-33; BUBCZYK 2005, s. Hall 2011; 2014, s. 39-57). W sadze Orkneyinga hrabia Rognvald z Orkney wymienia tabula jako pierwszą z dziewięciu umiejętności potrzebnych osobie wysoko urodzonej (CALDWELL, HALL, WILKINSON 2009, s. 177), a wspomniana już *De Disciplina Clericalis* Petrusa Alfonsiego (ok. 1100-1125) wymienia szachy jako jedną z siedmiu umiejętności, które powinien zdobyć dobry rycerz (BUBCZYK 2005, s. 38; 2009, s. 53). Co więcej, na przykład szkockie wczesnośredniowieczne szkoły przyklasztorne, w których główne nauki pobierali chłopcy, nauczały jak (i dlaczego) grać w gry planszowe, czego dowodzą tamtejsze znaleziska ćwiczebnych plansz do gry np. do młynka czy alquerque (HALL 2012, s. 30-34).

Gry tablicowe w średniowieczu stały się jednym z ważnych wyznaczników stanowych, a w okresie powstawania i funkcjonowania zamku kruszwickiego stanowiły już istotny komponent etosu rycerskiego. Biegłość w grach uznawano za wyznacznik pozycji społecznej, motywując ich użytkowanie jako sposób na pożyteczne spędzanie czasu. Dominikanin Jakub de Cessolis, pisze: *...wielu bowiem zwykło przy zbytym nadmiarze szczęścia oddawać się nieróbstwu (...). I dlatego trzeba by zapał do próżniactwa przemienił się w czyn* (KARŁOWSKA-KAMZOWA 2000, s. 147). Średniowieczne tabula, wzorem pierwowzorów gier, nie traciły ważnego aspektu edukacyjnego, a więc można stwierdzić, że nie tylko rywalizacja była celem gry. Zostały dostrzeżone jako doskonałe narzędzie wykorzystywane w sferach poznawczych i to właśnie dzięki nim wprowadzano wiele programów moralizatorskich bazujących na filozofii Ojców Kościoła – Alberta Wielkiego i Tomasza z Akwinu. Zalecano bowiem, aby w celu zapamiętywania trudnych pojęć i treści wykorzystywać symbole i porównania. Najlepiej nadawały się do tego szachy i tryktrak, stąd niewątpliwie wypływa ich zawrotna średniowieczna kariera (BUBCZYK 2009a, s. 148).

Rys historyczny oraz podział typologiczny gier typu tabula zawarto w artykule poświęconym grom w części dotyczącej grodu kruszwickiego. Na stanowisku nr 2 natomiast zarejestrowano jeden przedmiot, który mógł spełniać rolę pionka w popularnej grze tablicowej znanej do dziś jako młynek lub podobnej kon-



Ryc. 11. Gry tablicowe: a – Kruszwica stan. 2, nr inw. 1093, pionek z końcówki poroża; b – kombinacje układu pól w grach typu merrel (młynek) wg GRANDET, GORET 2012: 34, ryc. 20; c – drzeworyt Hansa Weiditz'a do utworu Petrarcki *Trostspiegel in glück und unglück*, 1536 (wg ČECHURA 2006: 28, ryc. 12).

Fig. 11. Board games: a – pawn made from an antler tip, Kruszwica site 2, inv. no. 1093; b – field setup combinations in games such as merrelles (according to GRANDET, GORET 2012: 34, fig. 20); c – Hans Weiditz's relief to a piece by Petrarch *Trostspiegel in glück und unglück*, 1536 (according to ČECHURA 2006: 28, fig. 12)



strukcji alquerque. Ta ostania pochodzi z Arabii gdzie znana była pod nazwą „qirq”, „qirqa” i łączona jest nie tyle z konkretnymi regułami co z rodziną gier rozgrywanych na planszach o rozrysowaniu różnych kombinacji połączonych ze sobą i krzyżujących się linii. Maurowie przetransponowali ten termin do Hiszpanii, a w Kastylii zaczął być używany jako alquerque (MÉRIGOT, JONQUAY 2012, s. 34). Jest to zatem pierwsza z zaproponowanych w opracowaniu kategorii gier tabula, o bierkach tzw. niecharakterystycznych i mogących służyć w wielu odmianach rozgrywek. Młynek jest natomiast jedną ze starszych gier, pojawiających się już w starożytności. Znaleźiska plansz, można spotkać od Wysp Brytyjskich aż po obszar Rusi Kijowskiej (PELA 1999, s. 23-39; RAKOCZY 2015, s. 252; ROMANOWICZ 2016, s. 115-119). Jednym z najbardziej znanych zabytków z okresu wczesnego średniowiecza są – drewniana tablica z grobu w Gokstad (Norwegia) z IX w. ale również ze słowiańskiego grodu w Libicach – GRANDET-GORET 2012, s. 34-39). Tablice do młynka wyryte na kamiennych elementach kościołów i klasztorów są różnie interpretowane, głównie jako pola ryte tam przez nudzących się wiernych lub uczących się mnichów. Nie brak też interpretacji poszukujących głębszych przyczyn w zabiegach apotropaicznych, jakie w miejscach świętych skutecznie były poprzez znaki gier (HALL 2012, s. 30-33). Średniowieczne warianty różnią się kształtem tablic i zarysowanymi pól, a tym samym ilością bierek (ryc. 11b). W rozmaitych odmianach młynka użytkowano od 3 do 9 bierek na jednego gracza, którego rolą było ustawienie trzech sztuk w rzędzie (pionowo, poziomo lub po przekątnej na przecięciach linii diagramu

(ryc. 14). Gra była nazywana *linea* w klasycznej łacinie, *merelli* lub *ludus merellorum* w średniowiecznej Europie. Najbardziej spektakularnym wizerunkiem tabula z wczesnego średniowiecza jest przykład z Akwizgranu gdzie boczna płyta tzw. tronu Karola Wielkiego posiada wyryty plan pól gry w młynek (ryc. 13a).

Ze względu na brak charakterystycznych kształtów czy nomenklatury używanych w tej grze bierek, przyjmuje się, że mogły do niej służyć w zasadzie wszystkie przedmioty kojarzące się z pionkami. Tym



Ryc. 12. Kruszwica stan. 2, nr inw. 1093, pionek z końcówki poroża. Fot. K. Zisopulu-Bleja

Fig. 12. Kruszwica site 2, inv. no. 1093, pawn made from an antler tip. Photo: K. Zisopulu-Bleja



Ryc. 13. Gry typu młynek: a – Akwizgran, tzw. kamienny tron Karola Wielkiego z płytą na której widnieje wyryta plansza do gry, fot. A. Stempin; b – kafel z wyobrażeniem planszy do gry w młynek i głową diabła w centralnej części, Gniezno, koniec XV w. wg JANIĄK 2003: 95, il. 188, c – kafel z planszą do gry w alquerque, Jankowo Dolne, stan. 12, wg JANIĄK 2003: 107, ryc. 236.

Fig. 13. Games like merelles: a – Aachen, the so-called the stone throne of Charlemagne with a panel on which a game board is engraved, photo by A. Stempin; b – tile with the image of merelles board and head of the devil in the central part, Gniezno, end of the 15th century. (according to JANIĄK 2003: 95, fig. 188), c – tile with alquerque game board, Jankowo Dolne, site 12 (according to JANIĄK 2003: 107, fig. 236)

samym, jednoznaczne przyporządkowanie określonej bierki do gry młynek, jest zazwyczaj hipotetyczne. Natomiast o znajomości takich rozgrywek informują nas nieliczne pozostałości wczesnośredniowiecznych plansz do tej gry z terenu Polski. Od lat 60-tych XX wieku znane były 2 tablice z grodziska Zamczysko w Podegrodziu niedaleko Nowego Sącza (WOŹNIAK 1964, s. 57-61). Druga plansza do młynka została odkryta podczas badań Zamku Królewskiego w Warszawie i datowano ją na 1 poł. XVII w. (RAKOCZY 2015, s. 254). Obecnie należy przyznać z dużym prawdopodobieństwem, że wiele wyobrażeń tablic do tych gier czeka na odkrycie jako dotychczas niezidentyfikowane. Tablica typu F (ryc. 11b) wyryta na drewnianym talerzu, znana jest z Wrocławia Ostrowa Tumskiego (RAKOCZY 2015, s. 249-260), inną wydobyto na placu Nowy Targ z tego samego miasta. Na 2 połowę XIII wieku datowana jest aplikacja bądź odznaka cynowa, która na jednej stronie posiada przedstawienie połówki planszy do gry w tryktraka, na drugiej tablicę do młynka (SAWICKI 2014 s. 71, ryc. 56a; RAKOCZY 2015, s. 256). Znane są też

wyobrażenia takich planszy umieszczone na kaflach (ryc. 13b, c), (JANIĄK 2003, s. 95, ryc. 188; 2007, s. 17-35), gdzie możemy zaobserwować nie tylko dokładny rysunek pół gry ale również moralizatorskie przesłanie, gdyż w centrum planszy umieszczono głowę diabła. Można zatem przypuszczać, że cały program ikonograficzny pieca odnosił się do zgubnych skutków różnych grzesznych czynności, w tym hazardu, choć nie można wykluczyć innych interpretacji, jak choćby zaklinalnia zła, czy działań apotropaicznych. Co istotne - na niewielkim ułamku płytki licowej kafla kruszwickiego również znajduje się wyobrażenie planszy do młynka, a więc przynajmniej w przestrzeni symbolicznej znajomość takiej gry na zamku jest potwierdzona (K. Zisopulu-Bleja, *Systemy grzewcze zamku kruszwickiego w tym tomie*, ryc. 7.1). Wszelkie przedstawienia gier, konfrontowane z nieujarzmionymi emocjami zyskały największą popularność w Czechach (SMOLAKOWA 2011, s. 573-581). W zbiorach polskich motyw tzw. „bójki dwóch mężczyzn podczas gry” znany jest z ekskluzywnego talerza drewnianego z Elbląga (STEMPIN 2012b, s. 118, ryc. 93; NAWROLSKA, WACHOWSKI, WITKOWSKI 2013, s. 285-293)

Wśród znalezisk ze stanowiska 2 w Kruszwicy jako potencjalny pionek zinterpretowano fragment poroża, oznaczony nr inw. 1093 (ryc. 11a, 12). Przedmiot posiada stożkowaty kształt i mógł spełniać rolę pionka



Ryc. 14. Gry typu młynek i alquerque: manuskrypt *Libro de açedrex, dados e tablas*, Alfonsa X Madrego, króla Kastylii i Leonu z ok. 1283 r. (San Lorenzo, Eskurial. Bibliotheca del Monasterio),

a – gra alquerque,
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Alquerque_in_Libro_de_los_juegos.jpg
 (dostęp 10.07.2019);
 b – odmiana gry młynek z kośćmi (fol. 92v)
 wg <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>, s. 58;
 c – odmiana określana jako „tic-tac-toe”
 wg <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames.pdf>, s. 59 (dostęp: 08.09.2019)

Fig. 14. Games like merelles and alquerque, manuscript *Libro de açedrex, dados e tablas*, Alphonsus X the Wise, King of Castile and Leon, around 1283 (San Lorenzo, Escorial. Bibliotheca del Monasterio)

do jakiejś gry tablicowej. Jest znaleziskiem luźnym (z powierzchni), przez co nie można określić jego chronologii. Stanowi półprodukt lub skończony pionek, wykonany poprzez odcięcie odnogi korony poroża (porostka). Na podstawie widoczne są ślady piłowania, a w jej centralnej części spongioza. Przedmiot ma wysokość 37,4 mm i średnicę u podstawy lekko elipsowatą: 16x14,2 mm. Ze względu na brak możliwości datowania tego znaleziska, a także na fakt, że gry tabula rozpowszechnione były w szerokim przedziale chronologicznym, omawiana bierka mogła być częścią kompletu do gry zarówno w okresie funkcjonowania tu ośrodka grodowego jak i późniejszej warowni kazimierzowskiej.

Szachy – gra piękna i godna uwagi⁴

Badacz kultury średniowiecza Daniel O'Sullivan, stwierdził: Sześćdziesiąt cztery kwadraty. Trzydzieści dwie bierki. Dwie armie, każda prowadzona przez jednego króla. Szachy sprowadzają się do tych prostych parametrów, a jednak w kulturze średniowiecznej były – i pozostają do dziś – zdolne do wyrażania tak dużej części ludzkiego umysłu. (O'SULLIVAN 2012, s. 13). Odkrycie w Kruszwicy późnośredniowiecznej bierki szachowej, związanej z okresem funkcjonowania tu zamku dowodzi, że mieszkańcom tej warowni nie obca była królewska gra. Szachy zawsze miały znacznie wyższy status kulturowy niż większość innych gier (planszowych), służąc na wiele sposobów jako odzwierciedlenie kultury, edukacji, inteligencji, umiejętności politycznych, cnót czy wad. Hipotez na temat miejsca i okoliczności ich powstania jest wiele, najczęściej jednak uznaje się, że gra jest pochodną jakiś wcześniejszych form wywodzących się bezpośrednio z technik wróżenia czy lokalnych rytuałów⁵. Jej zbieżność terminologiczna i formalna z VI-wiecznym hinduskim systemem jednostek militarnych sugeruje, że szachy mogły służyć do ćwiczeń wojskowych z wykorzystaniem miniaturowych figurek ustawianych na planszy symulującej obszar pola bitwy. Część badaczy wskazuje natomiast na wczesne hinduskie systemy edukacyjne, służące do rozwiązywania zadań matematycznych przy użyciu 64 kwadratowych pól (MARK 2007, s. 139). Niezależnie od przyjętej interpretacji należy uznać, że funkcja rekreacyjna szachów jest kwestią wtórną w stosunku do pierwotnych założeń jakie legły u podstaw ich powstania. Kolejne fazy rozwoju gry, a także społeczności, do których trafiały np. w roli ekskluzywnych darów, ugruntowywały intelektualny charakter rozgrywek i ich elitarnie postrzeganie. Szachy w kulturze średniowiecza

stanowiły dwa podstawowe kryteria oceny partnera w rozgrywkach – były testem wyobraźni oraz testem inteligencji. Słynny XIII-wieczny arabski biograf – ibn Khallikan wskazuje wręcz nadprzyrodzony charakter jaki nadawano szachom. W opisie legendarnego ich powstania podaje bowiem: *Kiedy Sissa wynalazł szachy i przedstawił je królowi Shiramowi, ten ostatni był pełen zdumienia i radości. Nakazał, aby gra była przechowywana w świątyniach i uważał ją za najlepszą rzecz, jaką znał: jako naukę sztuki wojennej, chwałę religii i świata oraz podstawę wszelkiej sprawiedliwości.* W jednej z wersji *Pieśni o Rolandzie* (ok. 1170), zawarto znamiennej scenę przybycia emisariuszy muzułmańskich na dwór Karola Wielkiego, gdzie spotykają go „nieprzeciętnie piękniego” w zamyśleniu nad szachownicą. Zatem i inni władcy czy dowódcy, wzorem Karola Wielkiego ćwiczyć winni swoje umiejętności dyplomatyczne, strategiczne i wojskowe podczas gry w szachy, a przede wszystkim szczyć się ich znajomością (CLASSEN 2012, s. 29). Rycerstwo europejskie, a w ślad za nim rodzime, bardzo szybko rozpoczęło eksponowanie szachownicy w heraldyce, ale co ciekawe nadużywanie tego wizerunku np. tylko do celów architektonicznych lub bez znajomości całego spektrum wartości jaki reprezentuje gra w szachy, czy przez osoby stanu duchownego, nie było dobrze widziane (BUBCZYK 2003b, s. 26; CLASSEN 2012, s. 33). Na dworach średniowiecznych zainteresowanie szachami przybierało bardzo różnorodną formę. Można było toczyć same rozgrywki ale również tworzyć atmosferę dysputy i rozważań na temat zasadności posunięć bez bezpośredniego uczestnictwa (ryc. 16d). Miniatury średniowieczne obfitują w obserwatorów partii, a niejednokrotnie to właśnie „kibice” odgrywają główną rolę dostrzegając posunięcia, które umknęły uwadze samych graczy. Nierzadko talent szachowy w ten właśnie sposób ujawniają kobiety, jak choćby słynna Dilaram czy wzorowana na niej księżniczka Anna – bohaterka *Szachów* Jana Kochanowskiego (ŠEVČENKO 1967, s. 354)⁶. Pamiętać jednak należy, że jeśli temperament i emocje zaczynały górować, wówczas szachownica stawała się orężem zapalczywych graczy, a dostojna gra traciła swą powagę (ryc. 15c). Nade wszystko, szachy pełniły rolę umownej przestrzeni spotkań. W taki sposób nadawały się idealnie do wszelkich miłosnych intryg jako, że są polem wielkich napięć, konfliktów i strategii uwodzenia, które ukształtowały średniowieczną sztukę miłości (BUBCZYK 2009a, s. 157-174; 2018a, s. 130-134). Powszechne odniesienia do szachów w średniowiecznej literaturze potwierdzają jej istotne znaczenie kulturowe dla ogółu dworskiego życia, a jej status edukacyjny wiązano z bogatą symboliką tej

⁴ Dedykacja poświęcona szachom z dzieła: *Les Eschéz d'Amours* (O'SULLIVAN 2012, s. 1)

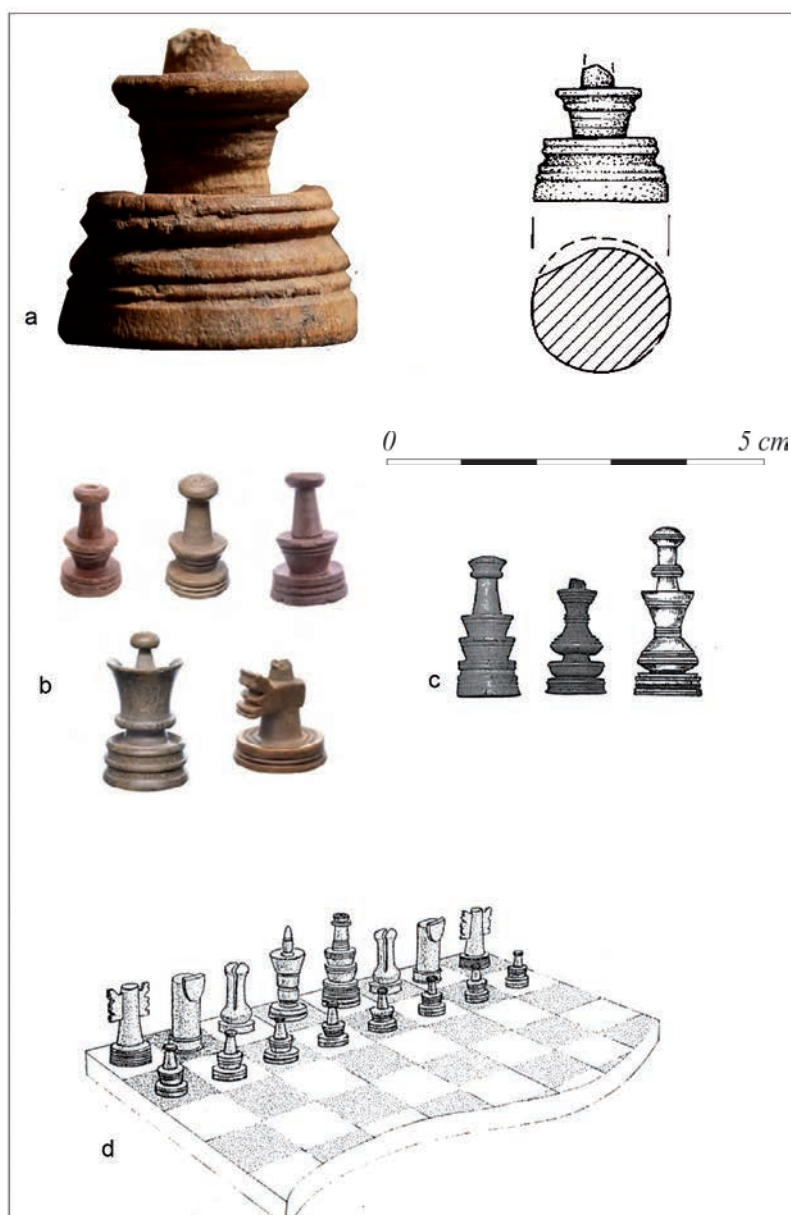
⁵ Szerzej problematyka etapów rozwoju gry w szachy została omówiona w artykule poświęconym sposobom spędzania czasu wolnego na kruszwickim grodzie w niniejszym tomie. W obecnych rozważaniach uwaga zostanie skupiona na elitarnych aspektach gry, które wiążą się z jej obecnością na kruszwickim zamku.

⁶ Mansuba muzułmańska o słynnej Dilaram znana była w Europie od XII w. (pierwszy raz w 1140 r.) i cieszyła się ogromną popularnością. Opowiada o jednej z wielu żon kalifa, której los zastawił on w trakcie gry w szachy. Ona widząc nieuchronną przegraną ukochanego ale jednocześnie będąc świętną szachistką wykrzyknęła „poświęć wieżę, oszczędź mnie” i uratowała sytuację (MURRAY 1913, s. 311). Jan Kochanowski w swoim poemacie *Szachy* zastosował ten sam pomysł, wprowadzając w toczącej się partii interwencję inteligentnej panny (ŠEVČENKO 1967, s. 354; STEMPIN 2020, s. 41).



Ryc. 15. Gra w szachy w sztuce: a – król i królowa podczas partii szachów w ogrodzie, *Das Schachzabelbuch*, XV w. (f.5v, Add, MS, 11616. British Library, London),
 domena publiczna: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:King_and_queen_playing_chess_-_Das_Schachzabelbuch_\(15th_C\)_.f.5v_-_BL_Add_MS_11616.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:King_and_queen_playing_chess_-_Das_Schachzabelbuch_(15th_C)_.f.5v_-_BL_Add_MS_11616.jpg) (dostęp 17.10.2019);
 b – figury szachowe w heraldyce: kafel renesansowy z wyobrażeniem herbu Pierzchała (Roch-wieża szachowa), mający bogatą symbolikę w alegorycznym ujęciu personifikacji szczęścia i rozumu, zbiory MPPP w Gnieźnie, fot. K. Zisopulu-Bleja; herb Wczele, fragment obrazu pośmiertnego Jana Jerzego Prittwitza zmarłego w 1706 r., zbiory: Muzeum w Międzyrzeczu, fot. K. Zisopulu-Bleja; c – Renaud de Montauban, Brugia (BnF ms.5073, f. 15);
<http://expositions.bnf.fr/jeux/grand/024.htm> (dostęp 15.07.2019);
 d – Kruszwica stan. 5, figura szachowa ze śladami toczenia i użytkowania w postaci silnie wyświeconej powierzchni (powiększenie 10x).
 Fot. A. Stempin

Fig. 15. Game of chess in art: a – king and queen during a game of chess in the garden (*Das Schachzabelbuch*, 15th century f.5v, Add, MS, 11616. British Library, London); b – chess pieces in heraldry: Renaissance tile with the image of the Pierzchała coat of arms (Roch-chess rook), with rich symbolism in the allegorical approach to the personification of happiness and reason (collection: MPPP in Gniezno, photo by K. Zisopulu-Bleja); Wczele coat of arms, fragment of a posthumous painting by Jan Jerzy Prittwitz, who died in 1706 (collection of the Museum in Międzyrzecz, photo by K. Zisopulu-Bleja); c – Renaud de Montauban, Bruges (BnF ms.5073, f. 15); d – Kruszwica site 5, a chess piece with traces of rolling and use visible as a heavily shiny surface (magnification 10x). Photo: A. Stempin



Ryc. 17. Figury nurtu tzw. nowej wschodniej abstrakcji: a - Kruszwica stan. 5 pionek (?) z poroża z badań 1963 roku (bez nr inwentarza), fot. K. Zisopulu-Bleja, rys. J. Kędelska; b - Wilno, Zamek Wielkich Książąt Litewskich, figury i pionki szachowe, wg. LUIK, PILIČIAUSKIENĖ, BLAŽEVIČIUS 2018: 197, ryc. 8.4; c - Troki, figury króli XV w., wg BLAŽEVIČIUS 2008: 79, ryc 15d; d - rozstawienie bierek tzw. nurtu nowej wschodniej abstrakcji, na Litwie spotykanych pomiędzy XIII a XVI w., wg BLAŽEVIČIUS 2008: 82

Fig. 17. Figures of the so-called new eastern abstraction trend: a - Kruszwica site 5, pawn (?), photo by K. Zisopulu-Bleja, drawing by J. Kędelska; b - Vilnius, Castle of the Grand Dukes of Lithuania, chess pieces and pawns, (according to LUIK, PILIČIAUSKIENĖ, BLAŽEVIČIUS 2018: 197, fig. 8.4); c - Trakai, figures of kings from the 15th century (according to BLAŽEVIČIUS 2008: 79, fig 15d); d - placing the pieces of the so-called the new eastern abstract trend, encountered in Lithuania between the 13th and 16th centuries. (according to BLAŽEVIČIUS 2008: 82)

2002; CORDEZ 2007, s. 115-136; BUBCZYK 2009a). Natomiast inne stany, szczególnie w rozwiniętym średniowieczu i później bogate mieszczaństwo, aspirując do zachowań elitarnych bardzo szybko adaptowały grę w swoich kręgach. Znamienne, że wspomniane już wielokrotnie, jedno z najbardziej poczytnych dzieł średniowiecza - *De moribus hominum et de officiis nobilium super ludo scaccorum*, genueńskiego dominikana Jakuba de Cessolisa z roku ok. 1300, przeznaczone było do pomocy w konstruowaniu kazań dla współbraci, których głównym obszarem działalności były przecież dynamicznie rozwijające się miasta. Wyrazem tych przemian stała się sztuka - na średniowiecznych obrazach widzimy głównie władców i elity dworskie rozgrywające partie szachowe (ryc. 15a, 16a), renesansowe dzieła przedstawiają coraz częściej możliwe rody mieszczań nobiletujących swe pochodzenie poprzez szachy (ryc. 16b).

W łacińskich źródłach pisanych, pierwsze sformułowania dotyczące szachów pojawiają się w szwajcarskim klasztorze Einsiedeln, w tzw. Einsiedeln manuscript (sygn. 319, 365), z którego karty nr 94 i 95

zawierają fragmenty poematu *Versus scaschis*, obecnie przechowywane w tamtejszej Stiftsbibliothek (GAMER 1954, s. 734-750). Jest to najstarszy, datowany na ok. 990-997 r. tekst źródłowy mówiący o szachach w Europie łacińskiej, świadczący o tym, że gra musiała być znana już od dłuższego czasu i nie była nowinką. Ważną kwestią jest użyta w poemacie terminologia odnosząca się do figur, dość istotnie zmodyfikowana w stosunku do arabskiego słownictwa. Świadczy to niewątpliwie o tym, że w czasie kiedy dzieło było pisane musiała już wówczas nastąpić przemiana w europejskim postrzeganiu gry i przedstawieniu jej w opozycji do gier losowych (YALOM 2005). Wiedzy o początkach znajomości szachów dostarczają nam również dokumenty z terenu Hiszpanii, szczególnie popularne tam w 1 ćw. XI w. testamenty, w których dokonywano donacji drogocennych kompletów szachowych na rzecz klasztorów (GAMER 1954, s. 738; BUBCZYK 2009a, s. 116; STEMPIN 2019, s. 8-21). W Europie północnej najwcześniej wzmiankowane są szachy jako dar prefekta Grenlandii - Gunnera, dla króla norweskiego Haraldha Haardraada (1040-1067) (GOLDSCHMIDT, 1926, s. IV.7;

Gamer 1954, s. 739). Na terenie Cesarstwa Niemieckiego znajomość gry w szachy pojawia się po raz pierwszy w poemacie Ruodlieb (MS. Clm. 19486), spisany ok. 1070 roku w klasztorze Tergernsee przez anonimowego mnicha (MURRAY 1913, s. 411, 415, 475; GAMER 1954, s. 740). Pod koniec XI wieku szachy znane są także w Czechach i odnotowane zostały w anoniowej legendzie *Quatuor immensi*, opowiadającej męczeństwa św. Wojciecha (IWAŃCZAK 2001, s. 454-455). Pierwsze świadectwo pisane popularności rozgrywek w Italii pochodzi z dokumentu z 1061 lub 1062 r., tam jednak widzimy od samego początku bardzo ambiwalentne postawy wobec szachów (BUBCZYK 2009a, s. 204-205). Z drugiej strony, to właśnie Półwysep Apeniński jest obszarem z największym nagromadzeniem śladów średniowiecznego zamiłowania do gry w szachy (STEMPIN 2019, s. 17, ryc. 10). Europa Wschodnia nie posiada tak wczesnych przekazów, pierwsze wzmianki o królewskiej grze w polskich źródłach pisanych pojawiają się dopiero w pierwszej połowie XIV w. Jan Długosz, podczas omawiania wypadków 1333 r. wspomina herb Roch (na czerwonym polu wieża szachowa) – *Był zaś Klemens rodem Polak, herbu Pierzchała, co ma za godło marszałka szachowego, inaczej rocha.* (BUBCZYK, 2003a, s. 9). Należy jednak zaznaczyć, że zarówno w Europie łacińskiej jak i Wschodniej znacznie wcześniejszą niż piśmiennictwo znajomość królewskiej gry wskazują źródła archeologiczne. W Polsce najstarsze ślady znalezisk szachowych rejestruje się w 1 poł. XI w. we Wrocławiu (STEMPIN 2018, s. 61-83). Zatem, choć nie dysponujemy przekazami pisanyymi, to można powiedzieć, że z pewnością średniowieczne elity polskie praktykowały szachy już w najstarszym okresie adaptacji tej gry w Europie. Szachy należą do najbardziej skomplikowanych gier z kategorii tablicowych, na co wpływ ma zróżnicowany system figur, a ich ustawienie na desce do gry jest ściśle sformalizowane podobnie jak ruchy. W średniowieczu stosowano dwa podstawowe sposoby przedstawiania figur szachowych: abstrakcyjny zwany też arabskim lub figuratywny będący realistyczną minirzeźbą (ryc. 16c). Każda z bierek posiada ścisły związek z funkcją przyporządkowaną na szachownicy (STEMPIN 2020: 20).

Z badań na stan. 4 wiemy, że szachy znane były na grodzie kruszwickim już w XII w. Ich pojawienie się nie było tam incydentalne, a za bardzo symptomatyczne należy uznać zarejestrowanie bierek należących do 4 zestawów szachowych pochodzących mniej więcej ze stosunkowo krótkiego odcinka czasu. Analogiczne sytuacje spotyka się czasami w rezydencjach zachodnioeuropejskich, jak np. na zamkach francuskich Chateaufort czy Mayenne (GRANDET, GORET 2012, s. 102-103). Na stanowiskach z terenu Polski bierki w większych ilościach pochodzące z różnych zestawów (a więc z osobnych kompletów) znane są z Wrocławia i Gniezna (JAWORSKI 1990, SAWICKI 2016, s. 170-236; STEMPIN 2018, s. 61-73). Natomiast okres od XII do XIV w. wyjątkowo obfituje w znaleziska figur szachowych na wschód od Polski (KOLCZIN, JANIN, JAMSZCZIKOV 1985, s. 33-34). Bierka ze stanowiska 5 w Kruszwicy, tzw. przygródka będącego bezpośrednim zapleczem zamku ka-



Ryc. 18. Figury szachowe nurtu tzw. nowej wschodniej abstrakcji:
a – figury szachowe odkryte na zamku w Inowłodzu, początek XVI w.; b – Kruszwica stan. 5 pionek (?) z poroża z badań 1963 roku (bez nr inwentarza). Fot. K. Zisopulu-Bleja

Fig. 18. Chess figures of the so-called new eastern abstraction trend,
a – chess figures discovered at the castle in Inowódz, beginning of the 16th century; b – Kruszwica site 5, pawn (?) made from antlers.
Photo: K. Zisopulu-Bleja

zimierzowskiego (DZIEDUSZYCKI MACIEJEWSKI, MAŁACHOWICZ 2014, s. 46), wykonana została z trzonu tyki poroża i pochodzi z okresu późnośredniowiecznego lub nawet początków renesansu (ryc. 17a; 18b). Jest uszkodzona, a jej zachowane wymiary to: 17,2/16,7/15,2 mm. Szachy dotarły do Europy w postaci arabskich bierek i reguła, a więc w formach geometrycznych pozbawionych realistycznych kształtów, wykonywanych ręcznie przy użyciu prostych narzędzi takich jak dłuto, nóż, rylec, piłka itp oraz zdobionych zazwyczaj kombinacjami ornamentów tworzonych przy pomocy cyrkli i linii rytych (CONTADINI 1995; STEMPIN 2012b, s. 72-87; 2019, s. 8-12). Jednak w okresie, z którego pochodzi wiązana z zamkiem kruszwickim figura, kształty przybiorów stosowanych w grze uległy znacznym przeobrażeniom w stosunku do orientalnych pierwowzorów⁷.

⁷ Opis przemian, jakim podlegały figury abstrakcyjne zawarto w tomie w artykule poświęconym zabytkom szachowym z grodu kruszwickiego.

Nadal możemy mówić o abstrakcyjnej formie jednak sam wygląd zmienił się. Wiązało się to z systematycznym wprowadzaniem na szeroką skalę tokarek, których zastosowanie wymuszało określony wygląd produkowanego przedmiotu. Przede wszystkim stały się one bardzo symetryczne, smukłe i złożone z kilku warstw okręgów o różnych średnicach (ryc. 17b-d; 18a). W przypadku dysponowania tylko jedną figurą bądź jej fragmentem, jak w analizowanym okazy kruszwickim, precyzyjne określenie rodzaju bierki jest trudne, a często niemożliwe bez wglądu w cały komplet. Bierka kruszwicka odkryta została w 1963 roku podczas badań prowadzonych przez Romana Jakimowicza i nie zachowały się żadne dane, które pozwoliłyby na jej precyzyjne datowanie. Ma dość charakterystyczną, toczoną podstawę (ryc. 15d), z której wyłania się kontynuacja formy, niestety w tym miejscu ułamanej. Mogła ona wyglądać bardzo różnorodnie. Można założyć, że prawdopodobnie był to pionek, istnieje jednak ewentualność bardziej rozbudowanej partii górnej. Nie ma możliwości określenia charakteru tej bierki. Figury tego nurtu tworzyły, jak już wspomniano, zbiór bardzo zbliżonych form, wynikających z wypracowania kształtu podczas pracy tokarki. (ryc. 17b-d). Wprowadzenie na masową skalę toczenia zrewolucjonizowało kształty szachów. Otrzymywane figury posiadały zazwyczaj okrągłe żłobkowane podstawy (tak jak okaz kruszwicki) i górne elementy będące efektem zwielokrotniania cylindrycznych kształtów w różnych średnicach. Zarówno na terenie Europy łacińskiej jak i wschodniej tendencje były podobne i wykazywały pewną zbieżność, na co miały wpływ zapewne kontakty i popularność gry. Zestawy strefy łacińskiej, wykonane w technice toczenia widzimy np. na ilustracji w popularnym XV-wiecznym rękopisie Renaut z Montauban z Brugii (ok. 1462-1470, BNF ms 5073 res. F-15) (ryc. 15c), gdzie przedstawiona jest scena bójki podczas gry w szachy⁸. Wydaje się jednak, że znacznie bliższe analogie można wskazać w dość charakterystycznej i stosowanej często na terenie Rusi, manierze określanej tam jako tzw. nowa wschodnia abstrakcja (ryc. 16c; 17). Należy uznać, że użyta w przypadku najmłodszej figury kruszwickiej konwencja, sugeruje taką właśnie klasyfikację tej bierki i kierunek inspiracji bądź wręcz wytwórczość wschodnią. Analogiczne pionki zostały odkryte na stanowiskach w Drysvjatach i Nowogródki, a także na Wzgórzu Zamkowym w Grodnie, datowane tam na XIV w. (MEDVEDEVA 2018, s. 127, ryc. 8.9 i 8.10) oraz w Trokach i w Wilnie na Zamku Wielkich Książąt Litewskich, datowane tam na XIV-XV w. (LUIK, PILIČIAUSKIENE, BŁAŻEVIČIUS 2018, s. 197, ryc. 8.4; BŁAŻEVIČIUS 2008, s.82; 2011). Figura kruszwicka przypomina również okazy publikowane przez Izaaka Lindera i interpretowane przez niego jako króle (LINDER 1975, s. 120, ryc. 1 a, b, v, r).

⁸ Renaut de Montauban z cyklu *Chanson de geste* opowiada historię, w której gra w szachy staje się podłożem konfliktu pomiędzy tytułowym Renauldem a bratankiem Karola Wielkiego. W trakcie kłótni krewny cesarza zostaje zabity, co rodzi kolejne intrygi i przygody.

Na terenie Polski, z podobnego nurtu wytwórczego pochodzą pojedyncze egzemplarze: goniec i pionek z Krakowa z Ogrodu Profesorskiego oraz goniec z klasztoru Dominikanów, z 2 poł. XV w.⁹ Ponadto, znana jest jedna bierka z kościoła Dominikanów z Poznania o podobnej chronologii¹⁰. Większa seria figur należących do manieri tzw. nowej wschodniej abstrakcji, pochodzi z badań na zamku w Inowłodziu, gdzie zostały odkryte w pomieszczeniu nr V, któremu przypisuje się znaczenie reprezentacyjne (ryc. 18a). Podobnie jak w przypadku zamku kruszwickiego, tamtejsza twierdza zawdzięcza wzniesienie Kazimierzowi Wielkiemu, a upadek najazdowi szwedzkiemu (AUGUSTYNIAK 1992, s. 60, 83, ryc. 55). Inowłodzkie szachy spłonęły w trakcie pożaru jaki strawił warownię w 1515 roku i dlatego, choć wykonane są z poroża (podobnie jak bierka z Kruszwicy), to mają charakterystyczną białą barwę z czarnymi (zwęglonymi) fragmentami. Można datować ich powstanie i użytkowanie na przełom XV/XVI w. Biorąc pod uwagę fakt, że wszystkie z opisanych analogii, znajdujących na terenie Polski, datowane są najwcześniej na XV do XVI w., tak również należy wskazać prawdopodobną chronologię omawianego zabytku z Kruszwicy.

W opracowaniach poświęconych średniowiecznym grom, szczególnie tym wymagającym intelektualnego przygotowania jak szachy czy back-gammon, najczęściej pojawia się przeświadczenie, że stanowiły one rozrywkę dorosłych dworzan, książąt czy rycerstwa. Tymczasem z przeglądu źródeł zachodnioeuropejskich wynika, że w XIV i XV w. jakkolwiek były one domeną elit to szczególną wagę przywiązywano do nauki rozgrywek dzieci z wyższych sfer i to zarówno chłopców jak i dziewcząt. Gry planszowe były od wczesnego średniowiecza częścią edukacji (ryc. 16d) i elementem wspólnym łączącym dzieciństwo z dorosłością (HALL 2014, s. 50). Fakt ten, warty odnotowania, zwraca uwagę na bardzo ważny aspekt, który jest niezwykle trudny do uchwycenia w badaniach archeologicznych i przez to często pomijany – obecność dzieci. Wydaje się, że wiele zagadnień szczególnie dotyczących zabaw i uprawianych na zamku gier wymyka się możliwości opisania w studium archeologicznym i pozostaje nam konkluzja, że odnotowane powyżej artefakty służyć mogły na wiele sposobów również najmłodszym mieszkańcom kruszwickiej warowni, a pomysłowość dziecięca potrafiła zagospodarować do celów dobrej zabawy także przedmioty codziennego użytku.

⁹ Dziękuję dr. Dariuszowi Niemcowi z UJ, za podzielenie się informacją z własnych badań prowadzonych w Ogrodzie Profesorskim oraz klasztorze dominikanów.

¹⁰ Zdjęcie z Archiwum Fotograficznym Muzeum Archeologicznego w Poznaniu.

Podsumowanie

Na obraz problematyki zagospodarowywania przez mieszkańców zamku kruszwickiego czasu wolnego, niewątpliwy wpływ wywarł nie tylko fakt zupełnego zniszczenia tej warowni ale, jak można przypuszczać, przede wszystkim wcześniejsze wyrobienie wszelkich cennych przedmiotów. Oporządzenie służące relaksowi klas wyższych, zazwyczaj miało status ekskluzywnego i jako takie przechodziło w zapisach testamentowych lub po prostu stanowiło wieloletnie wyposażenie rezydencji. Z pewnością więc stawało się naturalnym łupem najeźdźców. Wydaje się, że zmiennym symbolem dramatu jaki rozegrał się latem 1657 roku jest mikroskopijna wręcz bo posiadająca ścianki o boku ok. sześciu milimetrów, sześcienna kostka do gry, która ocalała zapewne właśnie dzięki swojej wielkości. Surowiec, z którego ją wykonano – kość słoniowa wskazuje na elitarny charakter jej użytkowników. Można przypuszczać, że służyła do gier z cyklu tabula analogicznych do tych, jakie zgromadzone są choćby w kolekcji wawelskiej (KUSINA, KUSINA 2018, s. 220-227). Warto też zwrócić uwagę na fakt, że choć zbiór przedmiotów łączonych z rozrywką jest na stanowisku 2 bardzo ograniczony, to właśnie kostki do gry są tu reprezentowane relatywnie wyjątkowo licznie. Można rzec, że wraz ze znacznym atragalem, pojedyncze fragmenty pionka i figury szachowej, trzy kostki sześciennie oraz wizerunek planszy do gry z kafla zdobiącego piec w pomieszczeniach zamkowych, są szczerką informacją jaka przetrwała po zapewne bogatym życiu kulturalnym i chwilach relaksu, jakim oddawali się w różnym czasie władarze kruszwickiej warowni. Świadczy to również o wzorcach jakimi się kierowano, gdyż od przełomu XI i XII w. to właśnie gry planszowe wśród elit europejskich, stanowiły model zacnego spędzania czasu, a sztuka ta należała do kanonu wychowania rycerskiego i możnowładczego obok takich aktywności jak: jazda konna, strzelanie z łuku czy polowania z sokołem (BUBCZYK 2009, s. 19-50). Dlatego też i rodzimi książęta wraz z rycerstwem, jak przekonuje już Gall Anonim odnosząc się do czasów Bolesława Krzywoustego, starali się te standardy wprowadzać. Chłopcy szlacheckich rodów „zabawiali się psami i ptakami”, zaprawili w łowach (DOWIAT 1972, s. 80-86; TETERYCZ-PUZIO 2011, s. 271-272), a jak dowodzą znaleziska archeologiczne, w zaciszu rezydencjalnych komnat, toczyli boje strategiczne podczas gier tabula. Różnorodność przyborów służących tym aktywnościom rejestrowana już w okresie funkcjonowania tu grodu kruszwickiego wskazuje na biegiłość w znanych wówczas rozgrywkach i późniejszą ich popularność niesłabnącą również na tutejszym zamku.

W zaprezentowanym materiale analizowano jedynie te artefakty, które wykonane były z kości i poroża, co oczywiście ograniczało spektrum ukazanych praktyk związanych z rozrywką i spędzaniem czasu wolnego. Przedmioty te najczęściej znajdowały swoich użytkowników wśród ludności uboższej – i tutaj należy wskazać przede wszystkim znaleziska pojedyn-

czych piszczałek, czy fragment kościanego fleta oraz zbiór łyżew i płóz kościanych¹¹ analogiczny do bogatej kolekcji takich przedmiotów z okresu funkcjonowania ośrodka grodowego.

Leisure time management. Kruszwica castle

Creating an sketch of the forms of leisure time activity at the castle in Kruszwica from the perspective of bone and antler-based archaeological finds is a difficult task indeed. The degree of deterioration of the Kruszwica fortress, preceded by the pillaging of the castle during the Swedish Deluge presents a challenge. The functioning of a brick residence was not confirmed until 1367, when information regarding the building's construction from 1350 and 1355 and its funder Casimir the Great was provided. In addition to King Casimir, Kruszwica castle welcomed many a monarch, including Elizabeth of Poland (Elżbieta Łokietkówna), Władysław II Jagiełło and Casimir IV Jagiellon (Kazimierz Jagiellończyk) (DZIEDUSZYCKI, MACIEJEWSKI, MAŁACHOWICZ 2014: 22-23). The ultimate destruction of the castle happened in 1657, when it was blown up by the Swedes.

The first part of the article presents a general outline of potential forms of recreation which were typical for seats of princes and magnates in the period in question. The authors note that in regards to certain activities, determining whether they were a form of relaxation or a noble pastime is quite problematic. Entertainment for the elites was usually associated with activities requiring an education, such as reading and writing or hunting, tournaments and banquets. We can be rather sure that gatherings with music and dance filled the rooms of the Kruszwica castle many a time. Unfortunately, aside from one artifact - a bone whistle, which could have been used during hunting outings, for example, identifying any other artifacts which could help to more broadly interpret such behaviours is a challenge. As far as other artifacts registered at Site no. 2 and in later phases at Sites no. 4 and 5 are concerned, researchers identified a few categories. The first category are games, including so-called astragali. Familiarity with these types of games has been evidenced in earlier periods at the Kruszwica stronghold, while the artifact discovered on the Castle Hill in 1960 in trench II, was dated to the 13th century/1st half of the 14th century. We should acknowledge that it originates from the period of formation of the Kruszwica Castle or from operation phases prior to brick construction. The decoration of the piece is a distinctive feature in this case.

¹¹ Łyżwy i płozy kościane ze stanowiska 2, zostały umieszczone w opracowaniu dotyczącym kruszwickiego grodu w niniejszym tomie.

The next group of artifacts are cube-shaped game dice. Games which used such dice were marked as a gambling activity and thus prohibited. However, the amount of cube dice discovered at archaeological sites prove that these games were extremely popular nevertheless. Three such finds are associated with the period of operation of the Kruszwica fortress; all the pieces can be considered high quality in terms of their aesthetics, while the raw material of one of them (ivory) classifies it as costly and exclusive. The height of the walls of the dice range from 6.2 to 8.9 mm. Only one piece has a well-documented chronology after the mid-14th century, while the remaining finds can be considered as products made no sooner than the late 13th century or the 1st half of the 14th century. All the pieces have a typical system of dots with which the sums of opposite walls always equal seven. Cube dice were used individually in games, but could also be used as an accessory to indicate sequence and scope in games like *tabula*.

One object was registered at Site no. 2 which could be used as a game piece for the popular board game known today as "nine men's morris" (unfortunately, this is a stray find). A drawing of the board for the game on one of the stove tiles in Kruszwica increases the probability that the inhabitants of the castle were familiar with "nine men's morris". Chess was surely present as an elite game; in this context, we can note a turned figurine (pawn? king?) made from an antler fragment uncovered at Site no. 5 originating from the period of operation of the Kruszwica Castle. By analogy, we can consider this artifact was probably made during the period from the end of the 14th century to the 16th century. We know of similar finds from this period in Poland; they belong to the stylistic trend referred to as the new eastern abstraction, while the similarity in form of the Kruszwica piece to the collection discovered at the castle in Inowłódz dated to the period from the 1st half of the 16th century until 1515 (fire in the castle) is certainly worth noting.

The final category of artifacts described in the study are ice skates and sledge skids; in most cases, the period of use of these objects was estimated to be the end of the 13th century, the entire 14th century as well as modern times. A large share of these materials does not have a well-documented stratigraphic position, yet on a stylistic level the objects do not differ from earlier pieces recorded in mass quantities in layers associated with the operation of the stronghold.

The small collection of bone artifacts presented certainly does not encompass the entire spectrum of leisure-time activities associated with the day-to-day life of the inhabitants of the feature during its 300 years of operation. It does however provide evidence as to the high degree of destruction of the Kruszwica fortress which no doubt had a decisive effect on the deficiency of preserved archaeological sources.