

**JUSTYNA EWA BIAŁOWĄS**

UNIwersytet KAZIMIERZA WIELKIEGO W BYDGOSZCZY  
WYDZIAŁ HISTORYCZNY  
E-MAIL: JUSTYNABIALOWAS90@GMAIL.COM

DATA ZGŁOSZENIA: 18.01.2019  
DATA PRZYJĘCIA DO DRUKU: 15.06.2019

---

## **Gry i zabawy w średniowiecznym mieście polskim**

### **STRESZCZENIE**

Niniejszy artykuł ukazuje sposoby spędzania czasu wolnego w średniowiecznym mieście polskim, to znaczy oddawania się rozrywce w formie gier i zabaw. Artykuł skupia się szczególnie na grach. Głównym zajęciem mieszczan była praca, ale znajdowali też wiele sposobów na odpoczynek. Najbardziej popularnymi grami w średniowieczu były kości, szachy, karty i warcaby. Grano w nie w karczmach i łaźniach. Dorośli organizowali także turnieje, konkursy strzeleckie i wyścigi konne. Gry postrzegano jako hazard. Duchowni uważali, że pochodzą one od diabła, i starali się je ograniczyć. W wiekach średnich Kościół i władze wydawały liczne zakazy gier.

### **SŁOWA KLUCZOWE**

szachy, karty, gry, kości, karczma

### **Wstęp**

W średniowieczu głównym zajęciem mieszkańców miast była praca. Każdy mieszczanin znajdował jednak czas na rozrywkę, w tym gry i zabawy, które były wytchnieniem od trudów dnia codziennego. Zwłaszcza święta dawały możliwość odpoczynku. Sposobów na urozmaicenie wolnego czasu w średniowieczu było wiele. Oddawano się zabawom, tańczono, śpiewano, uczestniczono w polowaniach, uroczystościach, uctach, weselach, chrzcinach, pogrzebach. Oglądano przedstawienia,

turnieje rycerskie, pogrzeby królewskie, koronacje. Brano udział w pochodach, procesjach, paradach, festynach, jarmarkach, karnawałach, zawodach, wyścigach konnych, turniejach strzeleckich. Taniec i śpiew często towarzyszyły podczas prac<sup>1</sup>. Formą rozrywki były również egzekucje publiczne. Mieszkańcy miast polskich w wiekach średnich grali w gry – głównie w kości, karty, szachy i warcaby. Grano w karczmach i łaźniach, gdzie spędzano czas przy trunkach. W gry grali przedstawiciele wszystkich warstw społeczeństwa<sup>2</sup>. Przedmiotem niniejszego artykułu są gry i zabawy średniowiecznych mieszczan polskich.

## Miejsca rozrywki

Miejscem codziennego wypoczynku były łaźnie. Spotykali się w nich przedstawiciele wszystkich warstw społecznych. Z łaźni korzystano przez cały rok. Kobiety i mężczyźni zażywali kąpeli osobno<sup>3</sup>. Termin łaźnia (*balneo*) pojawił się w dokumentach: Władysława Łokietka z 1299 roku<sup>4</sup>, biskupa wrocławskiego Macieja Pałuki z 8 IX 1339 roku<sup>5</sup>, książąt mazowieckich z 17 VIII 1469 roku<sup>6</sup> i króla Zygmunta I z 14 IV 1509 roku<sup>7</sup>. 16 I 1551 roku Zygmunt August wyraził zgodę na budowę łaźni publicznej pod zamkiem poznańskim<sup>8</sup>. 24 III 1553 roku król zezwolił, by władze Poznania wybudowały lub odkupiły łaźnię publiczną<sup>9</sup>. łaźnie zostały wymienione przez Nestora: „Widziałem łaźnie drewniane, i rozpalą je do czerwona, i rozbiorą się, i będąc nadzy oblewają się ługiem garbarskim, i biorą na się witki młode, i biją się sami, i do tego biją siebie, że złączą ledwo żywi, i obleją się wodą zimną i tak ożyją”<sup>10</sup>. Nestor wspomniał o łaźniach, opisując zemstę księżnej Olgi na Drewlanach, których zamknięto i podpalono właśnie w łaźni<sup>11</sup>.

<sup>1</sup> J. Heers, *Święta głupców i karnawały*, tłum. G. Majcher, Warszawa 1995, s. 14–32, 43–52, 65–67, 152–185.

<sup>2</sup> S. Wilkins, *Sports and Games of Medieval Cultures*, London 2002, s. 97–117; P. Romanowicz, *Zabawa w średniowiecznym mieście. Studium archeologiczne z miast południowego Bałtyku*, Szczecin 2016, s. 237–249; F. Gies, J. Gies, *Życie w średniowiecznym mieście*, tłum. J. Janik, Kraków 2018, s. 301–302, 354–358.

<sup>3</sup> M. Kromer, *Polska czyli o położeniu, ludności, obyczajach, urzędach i sprawach publicznych Królestwa Polskiego księgi dwie*, tłum. S. Kazikowski, Olsztyn 1984, s. 65.

<sup>4</sup> W. Długokęcki, *Tczew w okresie pomorskim (1260–1308)*, [w:] *Historia Tczewa*, red. W. Długokęcki, Tczew 1998, s. 40.

<sup>5</sup> Archiwum Diecezjalne we Włocławku, kop. 3, sygn. 613, k. 260–261.

<sup>6</sup> *Przywileje królewskiego miasta stołecznego Warszawy 1376–1772*, wyd. T. Wierzbowski, Warszawa 1913, nr 14, s. 18–19.

<sup>7</sup> *Przywileje miasta Poznania XIII–XVIII w.*, wyd. W. Maisel, Poznań 1994, nr 83, s. 94–95.

<sup>8</sup> Ibidem, nr 126, s. 139–140.

<sup>9</sup> Ibidem, nr 133, s. 148.

<sup>10</sup> *Powieść minionych lat*, tłum. F. Sielicki, Wrocław–Warszawa–Kraków 1999, s. 7–8.

<sup>11</sup> Ibidem, s. 45.

W miejscu tym odbywały się spotkania towarzyskie i ucztę z muzyką<sup>12</sup>. W Krakowie w XIV wieku funkcjonowało 11 łaźni<sup>13</sup>.

Centrum średniowiecznej rozrywki była karczma<sup>14</sup>. Karczmy odnotowano w bulli gnieźnieńskiej z 1136 roku i w *Kronice oliwskiej*<sup>15</sup>. W dokumencie z 1498 roku odnotowano tabernę<sup>16</sup>. We Wrocławiu w średniowieczu były 304 karczmy. W karczmie mieszczanie grali w kości, karty, odbywały się tu wróżby. Dominikanie z Wrocławia porównywali gry do diabłów – uznali, że gry szkodzą, a w karczmach szerzy się rozpusta i hazard<sup>17</sup>. Biskup krakowski Nanker w statutach z 1320 roku zakazał duchownym chodzić do karczmy<sup>18</sup>. W statutach z 1331 roku biskup krakowski Jan Grot określił kary dla graczy<sup>19</sup>.

Mieszczanie zabawę rozpoczynali po zmroku. Wieczór wyznaczał dźwięk dzwonu, zamknięcie bram lub pora gaszenia świateł<sup>20</sup>. Grano dla zabawy, ale chodziło też o pozyskanie pieniędzy lub o wykonanie usług w zamian za wygraną. Przykładowo gry w średniowiecznej Anglii dzielono na: domowe, na wolnym powietrzu, zręcznościowe, wymagające wysiłku intelektualnego i losowe. W pierwszej grupie były gry planszowe, na przykład szachy i tabuła, powszechne

<sup>12</sup> A. Jelicz, *Życie codzienne w średniowiecznym Krakowie (XIII–XV w.)*, Warszawa 1966, s. 73.

<sup>13</sup> A. Brückner, *Łaźnia*, [w:] *Encyklopedia staropolska* (dalej: ES), t. I, Warszawa 1939, s. 804.

<sup>14</sup> J. Burszta, *Wieś i karczma. Rola karczmy z życia wsi pańszczyźnianej*, Warszawa 1950, s. 24–32; T. Chrzanowski, *Karczmy i zajazdy polskie*, Warszawa 1958, s. 4; J. Karczevska, „W karczmie nie masz pana” – staropolska karczma jako centrum rozrywki, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, Słupsk 2017, s. 191–199.

<sup>15</sup> *Bulla protekcyjna dla arcybiskupstwa gnieźnieńskiego z 1136 r.*, [w:] W. Wydra, W. R. Rzepka, *Chrestomatia staropolska teksty do 1543 r.*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1984, s. 17–22; *Kronika oliwska, źródło do dziejów Pomorza Wschodniego z poł. XIV w.*, tłum. D. Pietkiewicz, Malbork 2008, s. 89.

<sup>16</sup> Biblioteka im. Ossolińskich we Wrocławiu, rkps 5209/II, k. 123v–126v.

<sup>17</sup> J. Gilewska-Dubis, *Życie codzienne mieszczan wrocławskich w dobie średniowiecza*, Wrocław 2000, s. 76, 168–172; J. Karczevska, *Zakazana rozrywka. Hazard w Polsce na podstawie średniowiecznych zapisów sądowych*, [w:] *Klio viae et invia, Opuscula Marco Cetwiński dedicata*, red. A. Odrzywolska-Kidawa, Warszawa 2010, s. 473.

<sup>18</sup> *Statuta Nankeri Episcopi Cracoviensis Anno 1320*, [w:] *Starodawne Prawa Polskiego Pomniki*, t. IV, wyd. A. Z. Helcl, M. Bobrzyński, Kraków 1875, s. 17; *Najstarsze statuty synodalne krakowskie biskupa Nankera z 2 X 1320 r.*, wyd. J. Fijałek, Kraków 1915, s. 33–34; J. Fijałek, *Życie i obyczaje kleru w Polsce średniowiecznej na tle ustawodawstwa synodalnego*, Kraków 1997, s. 33–35.

<sup>19</sup> *Statuta Joannis IV Grot Episcopi Cracoviensis Anno 1331*, [w:] *Starodawne Prawa Polskiego Pomniki*, t. IV, wyd. A. Z. Helcl, M. Bobrzyński, Kraków 1875, s. 36–37; R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, Sectio F, Historia” 2003, t. 58, s. 29.

<sup>20</sup> J. Gilewska-Dubis, op. cit., s. 512–513.

w XII wieku<sup>21</sup>. Tabula (tryktrak) to zestaw nieskomplikowanych gier rozgrywanych na planszy przy wykorzystaniu 30 pionków i 2 kości. Wedle zasad należało obejść planszę pionkami. Była to zwalczana gra hazardowa<sup>22</sup>.

### Najpopularniejsze gry średniowieczne

Najpopularniejszą grą w średniowiecznym mieście były kości. Gra miała być przywilejem wyłącznie mężczyźn. W wiekach średnich nastąpiła jej profesjonalizacja, pojawili się zawodowi gracze. Wraz z nimi przybywało oszustów, którzy znali sztuczki i używali fałszywych kości. Stosowano także specjalne nazwy dla kostek i ich płaszczyzn<sup>23</sup>. Krakowskim mieszczanom, w tym pracującym w warsztatach, zakazano uprawiania hazardu w postaci gry w kości i patrzenia na grających. Zabroniono grania w domach, udostępniania lokalu do gry oraz nakazano ślubowania o powstrzymaniu się od gier. Surowe kary miały odstraszać od gry – na przykład bogaci płacili wysokie grzywny. Krakowska rada miejska za grę w kości lub gałki ustaliła grzywnę powyżej 1 wiardunku<sup>24</sup>. Zakazywano grać na kredyt lub na nieruchomości<sup>25</sup>. Za złamanie zakazu gry mieszczanom groziło więzienie, wygnanie, wyświecenie, wieża, chłosta lub utrata obywatelstwa. Bezwzględnie karano osoby, które po raz kolejny dopuściły się gry. Za fałszerstwo wyganiano z miasta na wieki, na przykład na 100 lat i 1 dzień. W przypadku rzemieślników, jeśli doszło do przegrania ubrania, karano obu graczy, zaś mistrz nie mógł grać z czeladzią<sup>26</sup>. Mieszczanie uważali, że gra w kości to sposób na wypełnienie czasu wolnego, który tylko przy okazji zapewniał zysk<sup>27</sup>.

W Gdańsku do gry w kości służyły przedmioty wykonane z bursztynu, kości lub rogu, przypominające sześcian lub prostopadłościan. Na ściankach widniała

<sup>21</sup> N. Orme, *Education and Recreation*, [w:] *Gentry Culture in Late-Medieval England*, eds. R. Radulescu, A. Truelove, New York 2005, s. 63–83; R. Bubczyk, *Szachy i rycerze o grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późniejszego średniowiecza*, Lublin 2005, s. 15–20.

<sup>22</sup> A. Stempin, *Figury szachowe – przybory średniowiecznej gry edukacyjnej*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. D. Żołądź-Strzelczyk, K. Kabacińska, Poznań 2010, s. 45, przypis 7; P. Romanowicz, op. cit., s. 193–196; P. Adamczyk, *Gry planszowe – tabula*, [w:] *Magia gry – sztuka rywalizacji*, red. A. Stempin, Poznań 2012, s. 41–63, [za:] P. Romanowicz, op. cit., s. 305.

<sup>23</sup> J. Gilewska-Dubis, op. cit., s. 520; A. Stempin, *Kości*, [w:] *Magia gry...*, op. cit., s. 27–39, [za:] P. Romanowicz, op. cit., s. 335.

<sup>24</sup> M. Starzyński, *Krakowska rada miejska w średniowieczu*, Kraków 2010, s. 108; P. Romanowicz, op. cit., s. 201–206.

<sup>25</sup> A. Brückner, *Gra w kostki*, [w:] *ES*, t. I, Warszawa 1939, s. 382.

<sup>26</sup> A. Jelicz, op. cit., s. 117, 158; J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 474.

<sup>27</sup> B. Geremek, *Człowiek i zabawa: kultura ludyczna*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej XIV–XV w.*, red. B. Geremek, Warszawa 1997, s. 521.

liczba oczek od 1 do 6. Pierwsze kości gdańskie pochodziły z drugiej połowy XII wieku<sup>28</sup>. Kostki do gry wykonywano także z kości zwierzęcych obciążanych ołowiem<sup>29</sup>. W Czekanowie odkryto 20 astragali, czyli baranich kostek ze śródstopia, być może służących do zabawy w różne odmiany gry w kości<sup>30</sup>. W Szczecinie odkryto sześcienną kostkę do gry z wywierconymi punktami wykonaną z materiału podobnego do bursztynu, pochodzącą zapewne z XII wieku<sup>31</sup>. W Inowrocławiu znaleziono kościaną kostkę do gry z sześcioma polami<sup>32</sup>. Na Śląsku odkryto ok. 40 kości do gry z kości i poroża, datowanych od IX wieku do późnego średniowiecza. Na terenie miast południowego Bałtyku odkryto kostki z poroża, kości, bursztynu i szkła z XIII–XV wieku<sup>33</sup>. Aleksander Brückner uznał, że gra w kości była popularna w XVI wieku. W trakcie gry dopuszczano się oszustw, na przykład woskowania stołu czy wypełniania kostek rtęcią<sup>34</sup>.

Wincenty Kadłubek odnotował, że Kazimierz Sprawiedliwy został zaproszony do gry w kości, w której stawką była duża suma srebra<sup>35</sup>. W kości grał wielki książę litewski Witold<sup>36</sup>. Były one znane również wśród duchownych, którzy grali w karczmach o pieniądze. Statuty synodów zakazywały duchownym uczęszczania do karczem, picia trunków i grania w kości. By oduczyć księży gry, palono kostki. W kazaniach potępiano grę w kości, którą porównywano do mszy diabelskiej – sam rzut kostką uważano za grzech<sup>37</sup>. Według statutów biskupa Jana Grota duchowni mogli grać dla rozrywki, nie dla zysku<sup>38</sup>. Zdaniem ks. Jana Fijałka Kościół zakazywał gry z jednym wyjątkiem – pozwalano grać dla ćwiczenia i spędzania wolnego czasu. Karano za grę hazardową i patrzenie na grających dla zysku. Duchownych wyższych święceń karano za grę, pozbawiano urzędów i godności, na pozostałych nakładano klątwy. W rozporządzeniu kapituły płockiej

<sup>28</sup> Ł. Kunicka-Okuliczowa, *Wczesnośredniowieczne zabawki i gry z Gdańska*, [w:] *Prace archeologiczne Gdańsk Wczesnośredniowieczny*, t. I, red. J. Kamińska, Gdańsk 1959, s. 134, 141.

<sup>29</sup> B. Geremek, *Człowiek i czas: jedność kultury średniowiecznej*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej X–XIII w.*, red. J. Dowiat, Warszawa 1985, s. 459.

<sup>30</sup> M. Miśkiewicz, *Życie codzienne mieszkańców ziem polskich we wczesnym średniowieczu*, Warszawa 2010, s. 225.

<sup>31</sup> M. Rulewicz, *Wczesnośredniowieczne gry w ośrodkach miejskich na Pomorzu*, „Z otchłani wieków” 1961, t. 27, z. 1, s. 18.

<sup>32</sup> J. Kozłowski, M. Woźniak, *Trzynastowieczne figury szachowe znalezione w Inowrocławiu*, „Ziemia Kujawska” 2007, t. 20, s. 134.

<sup>33</sup> T. Borkowski, op. cit., s. 100–102; P. Romanowicz, op. cit., s. 112–114.

<sup>34</sup> A. Brückner, *Gra w kostki*, op. cit., s. 382–383.

<sup>35</sup> Magistri Vincentii dicti Kadłubek, *Chronica polonorum*, [w:] MPH n.s., t. XI, wyd. M. Plezia, Kraków 1994, s. 138–144.

<sup>36</sup> J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 473.

<sup>37</sup> B. Geremek, *Człowiek i zabawa...*, op. cit., s. 520; J. Heers, op. cit., s. 29–30.

<sup>38</sup> *Statuta Joannis...*, op. cit., s. 36–37.

z 4 II 1443 roku zakazano grać w kostki w karczmie<sup>39</sup>. W XII wieku św. Bernard zakazał zakonowi templariuszy gry w kości i szachy. Aleksander Neckam nazwał kości nieuczciwą, a szachy próżną grą. Piętnowanie gier przez duchownych miało miejsce w Anglii, Czechach i Irlandii<sup>40</sup>. Największą wrogość duchownych budziła gra dla hazardu. Sobór laterański IV w 1215 roku zakazał gry w kości i patrzenia na grających. W Polsce grający w szachy i kości dla pieniędzy nie otrzymywali komunii świętej. W 1279 roku podczas synodu w Budzie zakazem objęto posiadanie kostek do gry. W dokumencie z 14 IX 1279 roku stwierdzono: „Ad aleas et taxillos non ludant, nec huiusmodi ludis intersint”<sup>41</sup>. W 1398 roku w Płocku uznano, że można grać, lecz tylko dla rozrywki<sup>42</sup>. W XV wieku zakazywano gry w karty i kości oraz karano za niestosowanie się do zaleceń, między innymi za kontaktowanie się z graczami<sup>43</sup>. Skoro pojawiło się tyle zakazów gry dla duchowieństwa, powszechne wśród kleru stały się także kary. Robert Bubczyk przytoczył przykłady duchownych karanych za grę, między innymi księdza, który oszukiwał w trakcie gry<sup>44</sup>.

Inną rozrywką mieszczan średniowiecznych były karty. Zasady gier karcianych przybyły z Niemiec i Czech pod koniec XIV<sup>45</sup> lub w XV wieku<sup>46</sup>. Zdaniem Starego Gracza (Stanisław Koziętulski?) karty cieszyły się zainteresowaniem w miastach, w których znajdowali się Niemcy. Wedle niego zaraza słabo rozpowszechniła się w Polsce, zyskując popularność w XVI wieku<sup>47</sup>. Tymczasem badacze umiejscowili karty w XV wieku, co potwierdzają źródła<sup>48</sup>. Początkowo

<sup>39</sup> *Acta capitulorum cracoviensis et plocensis selecta (1438–1523; 1438–1525)*, [w:] *Archiwum Komisji Historycznej*, t. VI, wyd. B. Ulanowski, Kraków 1891, nr 343, s. 90; J. Fijałek, op. cit., s. 35–41.

<sup>40</sup> W. Iwańczak, *Jak grano w szachy w średniowiecznych Czechach?*, [w:] *Ludzie, Kościół, wierzenia. Studia z dziejów kultury i społeczeństwa Europy Środkowej (średniowiecze – wczesna epoka nowożytna)*, red. W. Iwańczak, S. K. Kuczyński, Warszawa 2001, s. 460–461; P. Romanowicz, op. cit., s. 190–191.

<sup>41</sup> *Kodeks Dyplomatyczny Wielkopolski*, t. I, Poznań 1877, nr 487; R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości...*, op. cit., s. 26–29.

<sup>42</sup> *II. Statuty synodu dyecezyjnego odbytego w Płocku w r. 1398, potwierdzone i uzupełnione w r. 1423*, [w:] B. Ulanowski, *O pracach przygotowawczych do historii prawa kanonicznego w Polsce*, Kraków 1887, s. 61–62.

<sup>43</sup> W. Abraham, *Najdawniejsze statuty synodalne archidiecezji gnieźnieńskiej*, Kraków 1920, s. 26.

<sup>44</sup> R. Bubczyk, *Gry w szachy i kości...*, op. cit., s. 31–32.

<sup>45</sup> L. Korczak, *Wiek średnie*, [w:] *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*, red. A. Chwalba, Warszawa 2004, s. 73.

<sup>46</sup> J. Fijałek, op. cit., s. 42–43; A. Brückner, *Karty*, [w:] ES, t. I, Warszawa 1939, s. 559.

<sup>47</sup> *Gry w karty dawniejsze i nowe, dokładne sposoby ich prowadzenia, poprzedzone krótką historią kart. Ułożył Stary Gracz*, Warszawa 1888, Zielonogórska Biblioteka Cyfrowa, [online] <http://zbc.uz.zgora.pl/dlibra/doccontent?id=19431&from=FBC> [dostęp: 14.02.2015], s. 9–10.

<sup>48</sup> A. Hamerliński-Dzierożyński, *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z XV–XIX w.*, Kraków 1976, s. 8.

były one grą wyższych sfer, lecz szybko zakorzeniły się wśród wszystkich warstw społeczeństwa, przenikając do karczem, piwiarni i szkół<sup>49</sup>. Przy produkcji kart tworzone własne zdobnictwo, co wykorzystywano do oszukiwania<sup>50</sup>.

Karty przywieźli do Polski dyplomaci, kupcy i studenci. Kraków był pierwszym miastem, gdzie w nie grano – na przełomie XIV/XV wieku kartownicy wytwarzali tu karty<sup>51</sup>. W XVI wieku zawód kartownika był bardzo rozpowszechniony. Karty pojawiły się w Poznaniu, gdzie grano za pieniądze koło kościoła, w karczmie. W Gdańsku grano w porcie, w warsztatach, na ulicach. Była to także rozrywka dworu. Zapalonymi karciarzami byli Zygmunt Stary, książę Kazimierz cieszyński czy Henryk Walezy. We flusa grali między innymi dworzanie, studenci, cechy, król Zygmunt. Statuty cechowe zabraniały uczniom gry w karty i zastawiania ubrań. Ludzie o nierównej pozycji społecznej nie mogli grać ze sobą. Rozrywce tej oddawali się także duchowni. W XVI wieku pojawiło się wiele gier karcianych, na przykład turma, rusz, fluks, cztery listy. Renesansowe karty różniły się od dzisiejszych. Być może było ich po dziewięć z każdego koloru – żołądź, wino, czerwień i dzwonki; figury prezentowano w całej postaci. Początkiem talii były tuzy z oznaczeniem koloru, potem król (lub wyżnik, niżnik), rycerze, damy, giermkowie. Podczas gry stosowano różne karciane zwroty<sup>52</sup>.

W karczmach popularne były kręgle, kulki, bierki, gałki, warcaby i szachy. Były to gry hazardowe, podejmowane dla zysku<sup>53</sup>. Drewniane, kamienne, szklane, ołowiane i gliniane kule do gry odkryto na Śląsku i datowano je na X–XV wiek. Kule z Ostrowa Tumskiego we Wrocławiu być może służyły do gry w kolory<sup>54</sup>. W średniowieczu grano w kamienie wykonywane z bursztynu, rogu lub kości<sup>55</sup>. W miastach południowego Bałtyku odkryto: murmelki (datowane od IX wieku), kule, kręgle (do gry służyły kościane kręgle, kule lub inne przedmioty), astragale (służyły do gry podobnej do kręgli, gier zręcznościowych i hazardowych), pionki (drewniane, kamienne, kościane, gliniane). Odnaleziono plansze do gry w: młynka (drewniane z XIV wieku), alquerque (był to albo wariant młynka, albo przodek warcabów; plansze były drewniane i ceglane, pochodziły z XIII–XV wieku;

<sup>49</sup> S. Konarska-Zimnicka, *Taniec w Polsce średniowiecznej. Świadectwo źródeł pisanych*, Kraków–Kielce 2009, s. 134; J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 477.

<sup>50</sup> L. Korczak, op. cit., s. 73.

<sup>51</sup> A. Brückner, *Karty*, op. cit., s. 559. Jego zdaniem karty w Polsce tworzone w XVI wieku.

<sup>52</sup> A. Hamerliński-Dzierożyński, op. cit., s. 8–24, 30–36, 379–398.

<sup>53</sup> S. Konarska-Zimnicka, op. cit., s. 134; W. Łoziński, *Życie polskie w dawnych wiekach*, Kraków 1978, s. 209; J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 473–478; eadem, *„W karczmie nie masz pana”...*, op. cit., s. 195.

<sup>54</sup> T. Borkowski, *Gry i zabawy w średniowiecznym mieście na Śląsku. Ślady materialne*, [w:] *Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto*, red. K. Wachowski, Wrocław 1995, s. 99–100.

<sup>55</sup> M. Miśkiewicz, op. cit., s. 225.

do gry potrzebne były kości i 24 pionki), szachy (drewniane i gliniane z XIV–XV wieku), warcaby i tryktraka (drewniane z XIII wieku). W Elblągu odkryto kij do gry z XV wieku oraz pionek z XIII wieku. Gra murmelkami, czyli kulkami glinianymi, kamiennymi i szklanymi, była również grą hazardową<sup>56</sup>.

Warcaby prawdopodobnie były znane w starożytnym Egipcie, Grecji i Rzymie. Na przełomie XI/XII wieku we Francji przybrały znaną dziś formę. Być może powstały z połączenia szachów z młynkiem. Do gry potrzebna była plansza i 24 pionki<sup>57</sup>. Reguły rozgrywki w Polsce ukształtowano w XVI wieku<sup>58</sup>. Warcaby cieszyły się popularnością w Gdańsku, gdzie znaleziono krążki z drewna lub rogu, pochodzące z początku XIII wieku. Z pierwszej połowy XIII wieku pochodził krążek kościany. Ze średniowiecza – krążek rogowy; na jego boku widoczny był ornament ciągły, na który składały się koncentryczne kółka i plecionki<sup>59</sup>. Średniowieczne pionki do gry w warcaby odkryto w Elblągu<sup>60</sup>. Były one znane na Pomorzu za sprawą znalezisk ze Szczecina, Wolina. Przedmioty półkolisty, płaskie lub stożkowate z kości, rogu, drewna, gliny lub kory sosnowej stanowiły akcesoria do gry w warcaby. Na drugą połowę XIII wieku datowano krążek gliniany z sześcioma otworami. Z pierwszej połowy X wieku pochodził krążek z kory sosnowej znaleziony w Kołobrzegu<sup>61</sup>, a z X–XIV wieku ze Śląska – kilka bierek do gry w szachy, warcaby i tryktraka. W warcaby grano na szachownicy o 64 polach<sup>62</sup>.

Szachy zostały opisane w traktacie Jakuba de Cessolis znanym we Wrocławiu w XV wieku<sup>63</sup> oraz w tak zwanym manuskrypcie Alfonsa Mądrego z 1283 roku pt. *Księga o grach w szachy, kości i tabula*<sup>64</sup>. Zdaniem Jakuba de Cessolis wynalezione w starożytności szachy przedstawiały Babilon i miały 64 pola na wzór miasta. Figurami byli: król, królowa, sędzia, rycerze, wikariusze króla (roch) oraz pionki (rolnik, kowal, tkacz, sukiennik, notariusz, kupiec, bankier, lekarze, aptekarze, cyrulicy, karczmarze i prowadzący zajazdy, strażnicy miejscy, włóczędzy, wesołkowie, gońce, rozrzutnicy)<sup>65</sup>. Jakub porównał pionki do przedstawicieli

<sup>56</sup> P. Romanowicz, op. cit., s. 63–66, 92–123, 172–183, 200–201.

<sup>57</sup> J. Giżycki, *Z szachami przez wieki i kraje*, Warszawa 1984, s. 59; W. Litmanowicz, J. Giżycki, *Szachy od A do Z*, t. 2, Warszawa 1987, s. 1306; P. Romanowicz, op. cit., s. 192–193.

<sup>58</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 59.

<sup>59</sup> Ł. Kunicka-Okuliczowa, op. cit., s. 135.

<sup>60</sup> P. Adamczyk, *Pionki do gier planszowych w zbiorach Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*, „Elbląskie Studia Muzealne” 2009, t. 1, s. 81–85.

<sup>61</sup> M. Rulewicz, op. cit., s. 18, 22–23.

<sup>62</sup> A. Brückner, *Warcaby*, [w:] ES, t. II, Warszawa 1939, s. 844; T. Borkowski, op. cit., s. 102.

<sup>63</sup> Jakub de Cessolis, *Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy*, [w:] A. Karłowska-Kamzowa, *Spółczesność średniowieczna na szachownicy życia, studium ikonograficzne*, tłum. T. Jurek, E. Skibiński, Poznań 2000, s. 141–176; A. Stempin, *Figury szachowe...*, op. cit., s. 47–48.

<sup>64</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 22–24; A. Stempin, *Figury szachowe...*, op. cit., s. 50.

<sup>65</sup> Jakub de Cessolis, op. cit., s. 144–161.



grup zawodowych i stanów społecznych. W opisie zawarł tylko jedną kobiecą postać, tj. królową. Była to praca moralizatorska dla duchownych<sup>66</sup>. O szachach pisał również Tomasz Śtiteny, który porównał figury szachowe do czeskich grup społecznych, bazując na pracy Jakuba. Śtiteny wymienił króla, królową, rycerza, wieżę i pionki, czyli 8 wybranych zawodów (rolnik, kowal lub cieśla, pisarz ziemski, kupiec, aptekarz, karczmarz, strażnik miejski, nicponie)<sup>67</sup>.

Szachy powstały około VI wieku w Indiach<sup>68</sup>. Zasady gry zawarto w kodeksie florenckim z lat 1250–1275<sup>69</sup>. W X wieku szachy pojawiły się w Niemczech i Czechach, w X–XI wieku w Skandynawii i Anglii. W Europie po raz pierwszy na szachownicy pojawiła się królowa i wieża, zaś pionki odwzorowały obraz społeczeństwa<sup>70</sup>. Na Starym Kontynencie szachy rozpowszechniły się w XI wieku<sup>71</sup>. Do Polski przybyły z Czech<sup>72</sup> lub z Rusi Kijowskiej<sup>73</sup>. Jerzy Giżycki dodał, że szachy przywieźli do Polski rycerze wracający z wypraw krzyżowych w XII wieku. Źródła potwierdziły obecność szachów w Polsce w XIII wieku, jednak były one znane wcześniej. Dzisiejsze szachy uformowane zostały na przełomie XV/XVI wieku. Znajomość gry początkowo przypisywano tylko wyższym warstwom społeczeństwa. Uważano, iż była to gra rycerska, intelektualna, skomplikowana i niedostępna dla niższych stanów. Szachy były elementem edukacji, sposobem na nauczanie strategii i taktyki walki, co może wskazywać, iż była to rozrywka dworu<sup>74</sup>. Jednak znaleziska

<sup>66</sup> A. Karłowska-Kamzowa, *Spółeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia. Studium ikonograficzne*, Poznań 2000, s. 9.

<sup>67</sup> W. Iwańczak, *Tomasza Śtitenego traktat o szachach*, [w:] *Scriptura custos memorie, prace historyczne*, red. D. Zydorek, Poznań 2001, s. 626–632.

<sup>68</sup> H. J. R. Murray, *History of Chess*, Oxford 2013 [1913], part II; J. Giżycki, op. cit., s. 11; W. Litmanowicz, J. Giżycki, *Szachy od A do Z*, t. 1, Warszawa 1986, s. 352; A. Stępin, *Koń czy rycerz – jaką figurę szachową odkryto na wczesnośredniowiecznym grodzisku w Miliczu?*, [w:] *Milicz. Clavis Regni Poloniae. Gród na pograniczu*, red. J. Kolenda, Wrocław 2008, s. 79–81; eadem, *Czy we wczesnym średniowieczu na południowym wybrzeżu Bałtyku grano w szachy?*, [w:] *Kultura ludów Morza Bałtyckiego*, t. I: *Starożytność i średniowiecze, Mare Integrans, Studia na dziejami wybrzeży Morza Bałtyckiego, Materiały z III Międzynarodowej Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego Wolin 20-22 VII 2007*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń 2008, s. 197; eadem, *Figury szachowe...*, op. cit., s. 41–51; eadem, *Szachy – geneza gry i europejskie początki*, [w:] *Magia gry...*, op. cit., s. 73–87, [za:] P. Romanowicz, op. cit., s. 335. Stępin szeroko opisała początki i ewolucję gry.

<sup>69</sup> A. Karłowska-Kamzowa, op. cit., s. 5–7.

<sup>70</sup> R. Bubczyk, *Szachy i rycerze...*, op. cit., s. 16–28; J. Kozłowski, M. Woźniak, op. cit., s. 132; A. Stępin, *Koń czy rycerz...*, op. cit., s. 80–91; eadem, *Figury szachowe...*, op. cit., s. 46.

<sup>71</sup> W. Iwańczak, *Jak grano w szachy...*, op. cit., s. 453; P. Romanowicz, op. cit., s. 185–191.

<sup>72</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 16–20, 35.

<sup>73</sup> W. Litmanowicz, J. Giżycki, *Szachy od A do Z*, t. 1, op. cit., s. 353.

<sup>74</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 29, 51; A. Karłowska-Kamzowa, op. cit., s. 6; W. Iwańczak, *Jak grano w szachy...*, op. cit., s. 458; A. Stępin, *Figury szachowe...*, op. cit., s. 43–52; P. Romanowicz, op. cit., s. 188–189.

z okresu średniowiecza zaprzeczają tej tezie. Szachy rozprzestrzeniły się w miastach i na wsiach, od połowy XIV wieku grali w nie studenci i ludzie z niższych sfer. Potwierdzał to synod kaliski z 1420 roku, który zabronił zakonnikom oddawać się tej rozrywce<sup>75</sup>. Szachy dołączyły do gier piętnowanych, gdyż grano za pieniądze<sup>76</sup>. W 1355 roku zakazano gry w szachy w klasztorach, a w 1398 roku zabroniono grać klerykom świeckim. Synod diecezjalny w Płocku w 1398 roku dopuszczał gry, jeżeli podejmowano je dla rozrywki lub by umilić sobie wieczór<sup>77</sup>. Szachy spotkały się z krytyką nie tylko w Polsce<sup>78</sup>.

Z XI lub XIII wieku pochodzą znalezione w Sandomierzu figurki szachowe<sup>79</sup>. Prawie pełny komplet do gry w szachy z Sandomierza pochodził z XI–XII wieku<sup>80</sup> i składały się na niego król, hetman, wieża, skoczek, goniec i pionek<sup>81</sup>. Figurki szachowe z Pomorza datowano na X–XIII wiek<sup>82</sup>. Figurki odkryte w Szczecinie pochodziły z IX wieku, a krakowskie z XI wieku. W Inowrocławiu odkryto dwie figurki, króla i królową, pochodzące zapewne z XIII wieku. W Kruszwicy odnaleziono z kolei wieżę szachową z XII wieku, a w pierwszej połowie tego samego stulecia we Wrocławiu odkryto figurkę skoczka. Do gry w szachy mógł służyć tzw. idol, figurka odkryta w Opolu, pochodząca z połowy XI wieku, oraz XII-wieczna figurka z Krakowa<sup>83</sup>. W Miliczu odnaleziono konika szachowego z XII–XIII wieku, a w Gniewie kościanego konika z XIII/XIV wieku<sup>84</sup>. Z XIII–XVI wieku pochodzą drewniane i kościane bierki szachowe odkryte na terenie miast południowego Bałtyku, tj. pion, skoczki, wieża, król/hetman (królowa) i goniec. Szachownice były jednobarwne, w połowie XIII wieku jako kontrast do bieli pojawiła się czerń. Bierki wykonano z rogu, kości, poroża, bursztynu i drewna<sup>85</sup>. Trzy figury szachowe odkryto w Gdańsku i Szczecinie. Dwie bogato zdobione figury ze Szczecina znaleziono na podgrodzium w ubogiej ziemi, co wskazuje na dostępność gry wśród niższych warstw społecznych<sup>86</sup>. Z Gdańska pochodziła figurka drewniana<sup>87</sup>. Szachy na terenach pomorskich wykonywano z kości słoniowej, rogu i drewna; przedstawiały postacie

<sup>75</sup> L. Korczak, op. cit., s. 72–73; P. Romanowicz, op. cit., s. 188–189.

<sup>76</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 22; B. Geremek, *Człowiek i zabawa...*, op. cit., s. 518–520.

<sup>77</sup> J. Fijałek, op. cit., s. 43–44; J. Kozłowski, M. Woźniak, op. cit., s. 133.

<sup>78</sup> R. Bubczyk, *Szachy i rycerze...*, op. cit., s. 48–53.

<sup>79</sup> B. Geremek, *Człowiek i czas...*, op. cit., s. 459.

<sup>80</sup> J. Kozłowski, M. Woźniak, op. cit., s. 130.

<sup>81</sup> B. Geremek, *Człowiek i czas...*, op. cit., s. 455.

<sup>82</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 32–33.

<sup>83</sup> J. Kozłowski, M. Woźniak, op. cit., s. 128–132.

<sup>84</sup> A. Stempin, *Koń czy rycerz...*, op. cit., s. 77–79, 84.

<sup>85</sup> M. Miśkiewicz, op. cit., s. 225; P. Romanowicz, op. cit., s. 107–112, 186–187.

<sup>86</sup> M. Rulewicz, op. cit., s. 18; M. Dembińska, *Rozrywka*, [w:] *Historia kultury materialnej Polski w zarysie*, t. I: od VII do XII w., red. M. Dembińska, Z. Podwińska, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk 1978, s. 314–315.

<sup>87</sup> Ł. Kunicka-Okuliczowa, op. cit., s. 135.

ludzkie i zwierzęta. Przedmioty służące do gry znajdowano w grobach, na przykład w Wolinie odkryto kilka półkolistych krążków z otworami na słupek<sup>88</sup>. Szachy były elementem edukacji i rozrywki wśród rycerzy średniowiecznej Anglii – rozwijały myśl strategiczną i intelekt. Córki rycerskie w Anglii grały w szachy i *tabula*. W szachy grali Władysław Jagiełło, Kazimierz Jagiellończyk i Zygmunt Stary. Rosnąca popularność tej gry spowodowała, iż wytworzył się rodzaj rzemieślnika, który zajmował się tworzeniem akcesoriów<sup>89</sup>. Miłośnikiem gry w szachy był Janko z Czarnkowa. Co ciekawe, na szachownicy umieszczano herby polskie<sup>90</sup>.

## Inne rodzaje gier

Kolejną znaną w średniowieczu grą był młynek. Do prowadzenia rozgrywki potrzebna była plansza i 18 pionków<sup>91</sup>. W podgrodziu pod Nowym Sączem znaleziono otoczką kamiennego z X–XII wieku, na którym widniał bliżej nieokreślony rysunek, być może zarys planszy, służący zapewne do gry w młynka lub młyńca<sup>92</sup>. Do nieznaney gry służył przedmiot drewniany znaleziony w Kołobrzegu, pochodzący z drugiej połowy X wieku, który przedstawiał coś na kształt klepsydry<sup>93</sup>.

Dorośli oddawali się zabawie poprzez gry zawierające elementy współzawodnictwa, tj. turnieje, zawody strzeleckie i wyścigi konne<sup>94</sup>. Wrocławskie zawody strzeleckie organizowane były przez bractwa kurkowe jako ćwiczenia przed walką i stanowiły okazję do zabawy dla mieszczan. Towarzyszyły im uczyty, muzyka, festyny, pochody zawodników i różne zmagania. Zawodnicy strzelali z broni lub łuku do umieszczonego na żerdzi srebrnego ptaka, tzw. kura. Strzał w piersi kurka oznaczał wygraną, a zwycięzcę nazywano królem kurkowym. Nagrodą był puchar ze srebra oraz zwolnienie z podatków i ceł na cały rok. Pozostali zawodnicy, którzy trafili w inną część kurka, otrzymywali jej wyobrażenie na cynowym półmisku. Każdy mieszczanin, który przybył na zabawę, mógł poćwiczyć strzeleckie umiejętności, zagrać w kręgle lub na loterii. Obie gry stanowiły element średniowiecznego hazardu, gdyż grano za pieniądze. Zawody trwały od trzech dni do tygodnia<sup>95</sup>. W wiekach średnich urządzano konkursy łucznicze. Były one rozrywką dla niższych warstw społeczeństwa<sup>96</sup>.

<sup>88</sup> M. Rulewicz, op. cit., s. 20–23.

<sup>89</sup> R. Bubczyk, *Szachy i rycerze...*, op. cit., s. 16–28, 44–48, 71–94; A. Stempin, *Koń czy rycerz...*, op. cit., s. 86.

<sup>90</sup> J. Giżycki, op. cit., s. 30–31; R. Bubczyk, *Gry w szachy...*, op. cit., s. 29–30.

<sup>91</sup> P. Romanowicz, op. cit., s. 196–199.

<sup>92</sup> M. Dembińska, op. cit., s. 316; W. Łoziński, op. cit., s. 209; M. Miśkiewicz, op. cit., s. 225.

<sup>93</sup> M. Rulewicz, op. cit., s. 24.

<sup>94</sup> S. Konarska-Zimmnicka, op. cit., s. 31.

<sup>95</sup> A. Brückner, *Kur, kurek, bractwo kurkowe*, [w:] ES, t. I, Warszawa 1939, s. 747–748; J. Gilewska-Dubis, op. cit., s. 139, 145.

<sup>96</sup> B. Geremek, *Człowiek i zabawa...*, op. cit., s. 516.

Wyścigi konne we Wrocławiu organizowano zazwyczaj 14 września. Dzień przed grą zawodnicy zbierali się przed ratuszem, gdzie oznaczano czoła koni czerwonym woskiem. Nagrodą dla zwycięzcy był ustrojony wół, za drugie miejsce – broń, za trzecie – prosiak. Zmagania kończył pochód pod dom zwycięzcy. Wyścigi konne we Wrocławiu organizowano także w Zielone Świątki. Zwycięzcę nazywano królem, a ostatni na mecie otrzymywał tytuł rochwisty. Zmagania były przeznaczone dla młodych chłopców<sup>97</sup>.

Gra sukienników zwana *zbieraniem jaj* rozpoczynała się po Wielkanocy. Danego dnia córka jednego ze starszych członków cechu wieszała wianek. W grze udział brali *marszałek*, *biegacz* i *zbieracz*. *Biegacz* musiał strącić wianek i złapać go w locie, *marszałek* rozkładał 30 ugotowanych jaj co dziesięć kroków, a *zbieracz* musiał je zebrać, zanim *biegacz* wrócił z kościoła św. Elżbiety, dokąd biegł po strąceniu wianka. Nagrodą dla zwycięzcy była trzydniowa zabawa z właścicielką wianka. We Wrocławiu w 1517 roku została uregulowana prawnie średniowieczna loteria. Była to publiczna gra hazardowa ustanowiona w celu powiększenia dochodów miasta. Jej odmiana klasyczna polegała na losowaniu ponumerowanych biletów, które wymieniano na nagrody rzeczowe (tzw. loteria fantowa). Loteria liczbowa polegała na typowaniu zwycięskich numerów<sup>98</sup>. W wiekach średnich na ziemiach polskich jako formę rozrywki uprawiano walki zwierząt, najczęściej kogutów. W Europie oglądano walczące niedźwiedzie, byki czy psy. Być może walki kogutów odbywały się w miastach, gdyż miały towarzyszyć zabawom żaków<sup>99</sup>.

## Ciekawostki o grach

Ciekawe wydaje się, jak w karczmie pozyskiwano partnera do gry. Najprostszym sposobem było zajęcie wolnego miejsca obok wybranej osoby – odmowa była traktowana jako zniewaga<sup>100</sup>. W wiekach średnich pojawiła się krytyka gier hazardowych. Duchowieństwo starało się zwalczać gry już w IV wieku, a działania te przybrały na sile w XII–XIII wieku. Wśród zakazanych gier były między innymi kości, *tabula*, szachy, gry losowe dla zysku. Zabraniano także przybywania w obecności grających. W Polsce Kościół odniósł się krytycznie do gier hazardowych, co nasiliło się w XV wieku. Grający klerycy byli narażeni na kary finansowe, więzienie, ekskomunikę, oddalenie od dochodów i urzędu. Kara dotyczyła duchownych, którzy przebywali w karczmie w celu pijaństwa i gry w kości. Kościół kształtował mentalność ludzi, co skutkowało niechęcią i gniewem społeczeństwa

<sup>97</sup> J. Gilewska-Dubis, op. cit., s. 176, 195.

<sup>98</sup> Ibidem, s. 146–147, 182.

<sup>99</sup> L. Korczak, op. cit., s. 72.

<sup>100</sup> H. Zaremska, *Miejsca spotkań kultury masowej: karczmy i łaźnie*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej XIV–XV w.*, red. B. Geremek, Warszawa 1997, s. 245.

wobec gry hazardowej. Wpływ duchownych był widoczny w miastach, które karały hazardzistów na przykład za grę w nocy. Gry w szachy i *tabula* były popularne pomimo zakazów<sup>101</sup>.

„Statut wiślicki” Kazimierza Wielkiego poruszył kwestię *igrania w kostki*. Wedle statutu karczma była miejscem podejrzanym, a ojcowie osób grających w kości i przegrywających mienie nie musieli odpowiadać swym majątkiem. Zakazy gry w kości odnosiły się do szlachty, która nie na zakład, ale o gotowe pieniądze grać mogła. Statut stwierdzał, iż gdyby syn nieoddzielony od ojca i braci stracił rzeczy przez grę, przedmioty te na jego część dziedzictwa przyłączone były. Ganiono grę dla zysku, natomiast zezwalano grać dla rozrywki lub ćwiczenia umysłu<sup>102</sup>.

Jacques Heers wymienił gry wojenne, pelotę, zbrojne przejście, bąka i tryktraka. Mieszczanie bawili się na zawodach sportowych, turniejach na osłach, wyścigach zwierząt, walkach dla parodii, gonitwach byków, konkursach poezji i śpiewu. W Europie także zwalczano gry. W 1254 roku Ludwik Świąty zakazał gry w kości, szachy i tryktraka. We Florencji od 1490 do 1498 roku palono karty i kości. W Niemczech w 1454 roku spalono kilka tysięcy plansz i szachownic do tryktraka, karty i 40 tys. kości<sup>103</sup>.

## Zakończenie

Podsumowując, rozrywka stale towarzyszyła mieszkańcom miast polskich w wiekach średnich. Kościół starał się ograniczyć dostęp do gier i zabaw, uznając je za hazard. Stosowano różnego rodzaju zakazy, by odstraszyć od „diabelnej” aktywności. Choć zakazywano gry, nawet duchowni oddawali się tego typu rozrywkom. Mieszkańcy miast grali najczęściej w karczmach, choć spotykano się także w łaźniach. W wiekach średnich najczęściej grano w kości, karty, szachy, warcaby. Szczególnie ceniono szachy jako sposób na naukę strategii. Grano również w kręgle, młynek, kulki, bierki, gałki, brano udział w zawodach, konkursach, turniejach. Czyniono to dla rozrywki, ale korzyści z rozgrywek często miały postać materialną. Znaleźiska archeologiczne potwierdzają obecność gier wśród wszystkich warstw społeczeństwa. Ich rozpowszechnienie się było przyczyną pojawienia się oszustów, między innymi podrabiających karty. Dzięki licznym

<sup>101</sup> R. Bubczyk, *Szachy i rycerze...*, op. cit., s. 86, 105–117; J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 474.

<sup>102</sup> *Statuta polskie króla Kazimierza w Wiślicy złożone*, wyd. K. W. Wójcicki, Warszawa 1847, Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa, [online] <http://www.wbc.poznan.pl/dlibra/docmetadata?id=1367&from=publication> [dostęp: 14.02.2015], s. 35–36, 42; H. Zaremska, op. cit., s. 248.

<sup>103</sup> J. Heers, op. cit., s. 66–67, 153–159, 181–188; J. Karczewska, *Zakazana rozrywka...*, op. cit., s. 474; P. Romanowicz, op. cit., s. 184–191.

rozgrywkom wykształciły się także zawody, na przykład specjaliści tworzący karty. Zabawa i gry towarzyszyły mieszkańcom miast polskich po zmroku. Temat średniowiecznych gier miejskich nie został wyczerpany i wymaga dalszych badań, na przykład poszerzenia o księgi miejskie, dzieła literackie, kroniki czy dokumenty. Interesujące wydaje się zbadanie malowideł, monet, pieczęci, herbów. Na ich podstawie można by zobrazować gry średniowiecznego miasta. Być może zachowały się na nich wizerunki grających. Warto także poznać gry, w które grano w innych średniowiecznych krajach. Temat gier średniowiecznego miasta polskiego jest rozwojowy i wymaga dalszego badania.

## GAMES AND PLAYS IN THE MEDIEVAL POLISH CITY

### ABSTRACT

The subjects of research in this article are games in medieval polish cities. The purpose of this article is show how people relaxed in the middle ages in cities. The study focuses on games in the medieval polish cities. The main purpose in cities was work. People had different ways to spend free time. Games in the middle ages have seen as a gamble. Monks and priests thought that game comes from the devil. Games were present in taverns, baths. The most common games in medieval were cards, chess and checkers. Adults played games with elements of competition for example tournaments, shooting competition or horse racing. In the middle ages authorities and church forbade game.

### KEYWORDS

Chess, Cards, Games, Medieval, Tavern

### BIBLIOGRAFIA

#### ŹRÓDŁA RĘKOPIŚMIENNE

1. Archiwum Diecezjalne we Włocławku, kop. 613.
2. Biblioteka im. Ossolińskich we Wrocławiu, rkps 5209/II.

#### ŹRÓDŁA DRUKOWANE

1. *Acta capitulorum cracoviensis et plocensis selecta (1438–1523; 1438–1525)*, [w:] *Archiwum Komisji Historycznej*, t. VI, wyd. B. Ulanowski, Kraków 1891, s. 1–295.
2. *Bulla protekcyjna dla arcybiskupstwa gnieźnieńskiego z 1136 r.*, [w:] W. Wydra, W. R. Rzepka, *Chrestomatia staropolska teksty do 1543 r.*, Wrocław–Warszawa–Kraków–Gdańsk–Łódź 1984, s. 17–22.
3. de Cessolis Jakub, *Traktat o obyczajach i powinnościach szlachty na podstawie gry w szachy*, [w:] A. Karłowska-Kamzowa, *Społeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia, studium ikonograficzne*, tłum. T. Jurek, E. Skibiński, Poznań 2000, s. 141–176.

4. *Gry w karty dawniejsze i nowe, dokładne sposoby ich prowadzenia, poprzedzone krótką historią kart. Ułożył Stary Gracz*, Warszawa 1888, Zielonogórska Biblioteka Cyfrowa, [online] <http://zbc.uz.zgora.pl/dlibra/doccontent?id=19431&from=FBC> [dostęp: 14.02.2015].
5. *Kodeks Dyplomatyczny Wielkopolski*, t. I, Poznań 1877.
6. Kromer M., *Polska czyli o położeniu, ludności, obyczajach, urzędach i sprawach publicznych Królestwa Polskiego księgi dwie*, tłum. S. Kazikowski, Olsztyn 1984.
7. *Kronika oliwska, źródło do dziejów Pomorza Wschodniego z poł. XIV w.*, tłum. D. Pietkiewicz, Malbork 2008.
8. *Magistri Vincentii dicti Kadłubek, Chronica polonorum*, [w:] MPH n.s., t. XI, wyd. M. Plezia, Kraków 1994.
9. *Najstarsze statuty synodalne krakowskie biskupa Nankera z 2 X 1320 r.*, wyd. J. Fijałek, Kraków 1915.
10. *Powieść minionych lat*, tłum. F. Sielicki, Wrocław–Warszawa–Kraków 1999.
11. *Przywileje królewskiego miasta stołecznego Warszawy 1376–1772*, wyd. T. Wierzbowski, Warszawa 1913.
12. *Przywileje miasta Poznania XIII–XVIII w.*, wyd. W. Maisel, Poznań 1994.
13. *Statuta Joannis IV Grot Episcopi Cracoviensis Anno 1331*, [w:] *Starodawne Prawa Polskiego Pomniki*, t. IV, wyd. A. Z. Helcl, M. Bobrzyński, Kraków 1875, s. 33–44.
14. *Statuta Nankeri Episcopi Cracoviensis Anno 1320*, [w:] *Starodawne Prawa Polskiego Pomniki*, t. IV, wyd. A. Z. Helcl, M. Bobrzyński, Kraków 1875, s. 3–32.
15. *Statuta polskie króla Kazimierza w Wiślicy złożone*, wyd. K. W. Wójcicki, Warszawa 1847, Wielkopolska Biblioteka Cyfrowa, [online] <http://www.wbc.poznan.pl/dlibra/docmetadata?id=1367&from=publication> [dostęp: 14.02.2015].
16. *II. Statuty synodu dyecezyjnego odbytego w Płocku w r. 1398, potwierdzone i uzupełnione w r. 1423*, [w:] B. Ulanowski, *O pracach przygotowawczych do historii prawa kanonicznego w Polsce*, Kraków 1887, s. 42–84.

#### LITERATURA

1. Abraham W., *Najdawniejsze statuty synodalne archidiecezji gnieźnieńskiej*, Kraków 1920.
2. Adamczyk P., *Pionki do gier planszowych w zbiorach Muzeum Archeologiczno-Historycznego w Elblągu*, „Elbląskie Studia Muzealne” 2009, t. 1, s. 81–85.
3. Borkowski T., *Gry i zabawy w średniowiecznym mieście na Śląsku. Ślady materialne*, [w:] *Kultura średniowiecznego Śląska i Czech. Miasto*, red. K. Wachowski, Wrocław 1995, s. 99–105.
4. Brückner A., *Gra w kostki*, [w:] *Encyklopedia staropolska* [ES], t. I, Warszawa 1939, s. 382–383.
5. Brückner A., *Karty*, [w:] ES, t. I, Warszawa 1939, s. 559–561.
6. Brückner A., *Kur, kurek, bractwo kurkowe*, [w:] ES, t. I, Warszawa 1939, s. 745–748.
7. Brückner A., *Łażnia*, [w:] ES, t. I, Warszawa 1939, s. 804–806.
8. Brückner A., *Warcaby*, [w:] ES, t. II, Warszawa 1939, s. 843–844.
9. Bubczyk R., *Gry w szachy i kości jako rozrywki duchowieństwa w średniowiecznej Polsce*, „Annales Universitatis Mariae Curie-Skłodowska, Sectio F, Historia” 2003, t. 58, s. 25–33.
10. Bubczyk R., *Szachy i rycerze o grach planszowych w angielskiej kulturze wyższej późniejszego średniowiecza*, Lublin 2005.
11. Burszta J., *Wieś i karczma. Rola karczmy z życia wsi pańszczyźnianej*, Warszawa 1950.
12. Chrzanowski T., *Karczmy i zajazdy polskie*, Warszawa 1958.

13. Dembińska M., *Rozrywka*, [w:] *Historia kultury materialnej Polski w zarysie*, t. I: od VII do XII w., red. M. Dembińska, Z. Podwińska, Wrocław-Warszawa-Kraków-Gdańsk 1978, s. 309–319.
14. Długokęcki W., *Tczew w okresie pomorskim (1260–1308)*, [w:] *Historia Tczewa*, red. W. Długokęcki, Tczew 1998, s. 34–42.
15. Fijałek J., *Życie i obyczaje kleru w Polsce średniowiecznej na tle ustawodawstwa synodalnego*, Kraków 1997.
16. Geremek B., *Człowiek i czas: jedność kultury średniowiecznej*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej X–XIII w.*, red. J. Dowiat, Warszawa 1985, s. 432–482.
17. Geremek B., *Człowiek i zabawa: kultura ludyczna*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej XIV–XV w.*, red. B. Geremek, Warszawa 1997, s. 511–532.
18. Gies F., Gies J., *Życie w średniowiecznym mieście*, tłum. J. Janik, Kraków 2018.
19. Gilewska-Dubis J., *Życie codzienne mieszczan wrocławskich w dobie średniowiecza*, Wrocław 2000.
20. Giżycki J., *Z szachami przez wieki i kraje*, Warszawa 1984.
21. Hamerliński–Dzierzoyński A., *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z XV–XIX w.*, Kraków 1976.
22. Heers J., *Święta głupców i karnawały*, tłum. G. Majcher, Warszawa 1995.
23. Iwańczak W., *Jak grano w szachy w średniowiecznych Czechach?*, [w:] *Ludzie, Kościół, wierzenia. Studia z dziejów kultury i społeczeństwa Europy Środkowej (średniowiecze – wczesna epoka nowożytna)*, red. W. Iwańczak, S. K. Kuczyński, Warszawa 2001, s. 453–462.
24. Iwańczak W., *Tomasza Štitnego traktat o szachach*, [w:] *Scriptura custos memorie, prace historyczne*, red. D. Zydorek, Poznań 2001, s. 623–634.
25. Jelicz A., *Życie codzienne w średniowiecznym Krakowie (XIII–XV w.)*, Warszawa 1966.
26. Karczewska J., „*W karczmie nie masz pana*” – *staropolska karczma jako centrum rozrywki*, [w:] *Homo ludens. Zabawy i rozrywki na co dzień i od święta w dziejach krajów Europy Środkowej i ich sąsiadów*, red. A. Teterycz-Puzio, W. Bejda, Słupsk 2017, s. 191–199.
27. Karczewska J., *Zakazana rozrywka. Hazard w Polsce na podstawie średniowiecznych zapisek sądowych*, [w:] *Klio viae et invia, Opuscula Marco Cetwiński dedicata*, red. A. Odrzywolska-Kidawa, Warszawa 2010, s. 473–479.
28. Karłowska-Kamzowa A., *Społeczeństwo średniowieczne na szachownicy życia. Studium ikonograficzne*, Poznań 2000.
29. Konarska-Zimnicka S., *Taniec w Polsce średniowiecznej. Świadectwo źródeł pisanych*, Kraków–Kielce 2009.
30. Korczak L., *Wiek średni*, [w:] *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*, red. A. Chwalba, Warszawa 2004, s. 23–114.
31. Kozłowski J., Woźniak M., *Trzynastowieczne figury szachowe znalezione w Inowrocławiu, „Ziemia Kujawska” 2007, t. 20, s. 127–136.*
32. Kunicka-Okuliczowa Ł., *Wczesnośredniowieczne zabawki i gry z Gdańska*, [w:] *Prace archeologiczne Gdańsk Wczesnośredniowieczny*, t. I, red. J. Kamińska, Gdańsk 1959, s. 107–142.
33. Litmanowicz W., Giżycki J., *Szachy od A do Z*, t. 1, Warszawa 1986.
34. Litmanowicz W., Giżycki J., *Szachy od A do Z*, t. 2, Warszawa 1987.
35. Łoziński W., *Życie polskie w dawnych wiekach*, Kraków 1978.
36. Miśkiewicz M., *Życie codzienne mieszkańców ziem polskich we wczesnym średniowieczu*, Warszawa 2010.



37. Murray H. J. R., *History of Chess*, Oxford 2013.
38. Orme N., *Education and Recreation*, [w:] *Gentry Culture in Late-Medieval England*, eds. R. Radulescu, A. Truelove, New York 2005, s. 63–83.
39. Romanowicz P., *Zabawa w średniowiecznym mieście. Studium archeologiczne z miast południowego Bałtyku*, Szczecin 2016.
40. Rulewicz M., *Wczesnośredniowieczne gry w ośrodkach miejskich na Pomorzu*, „Z otchłani wieków” 1961, t. 27, z. 1, s. 18–24.
41. Starzyński M., *Krakowska rada miejska w średniowieczu*, Kraków 2010.
42. Stempin A., *Czy we wczesnym średniowieczu na południowym wybrzeżu Bałtyku grano w szachy?*, [w:] *Kultura ludów Morza Bałtyckiego*, t. I: *Starożytność i średniowiecze, Mare Integrans, Studia na dziejami wybrzeży Morza Bałtyckiego, Materiały z III Międzynarodowej Sesji Naukowej Dziejów Ludów Morza Bałtyckiego Wolin 20-22 VII 2007*, red. M. Bogacki, M. Franz, Z. Pilarczyk, Toruń 2008, s. 195–209.
43. Stempin A., *Figury szachowe – przybory średniowiecznej gry edukacyjnej*, [w:] *Dawne i współczesne zabawki dziecięce*, red. D. Żołędź-Strzelczyk, K. Kabacińska, Poznań 2010, s. 41–53.
44. Stempin A., *Koń czy rycerz – jaką figurę szachową odkryto na wczesnośredniowiecznym grodzisku w Miliczu?*, [w:] *Milicz. Clavis Regni Poloniae. Gród na pograniczu*, red. J. Kollenda, Wrocław 2008, s. 77–88.
45. Wilkins S., *Sports and Games of Medieval Cultures*, London 2002.
46. Zaremska H., *Miejsca spotkań kultury masowej: karczmy i łaźnie*, [w:] *Kultura Polski średniowiecznej XIV–XV w.*, red. B. Geremek, Warszawa 1997, s. 239–255.