

GRY PLANSZOWE I TYPU *ALEA* W ŻYCIU CODZIENNYM STAROŻYTNYCH
RZYMIAN W OKRESIE CESARSTWA. TERMINOLOGIA I PRÓBA REKONSTRUKCJI
ZASAD GRY

KINGA STANEK

ABSTRACT (*Board games and Alea type games in everyday life of Imperial Rome: terminology and rules of the game*): The article discusses the Latin terminology on games and ways of spending free time from the 1st century B.C. to the turn of the 6th and 7th century A.D. An analysis of terms and iconographic evidence serves as the basis for an attempt at the reconstruction of the rules of games such as *duodecim scripta*, *ludus latruncularum* and *alea*.

Kultura starożytnego Rzymu, wyrosła na dziedzictwie kultury hellenistycznej, Egiptu i części antycznego Wschodu, miała w dużej mierze charakter ludyczny. Związek ten, pomiędzy kulturą a zabawą, czytelny jest już w samym znaczeniu semantycznym rzymskiego słowa *ludus* – *ludere*, które w języku łacińskim określało całą dziedzinę ludyzmu, czyli wszelkie czynności związane z grą i zabawą. Pod pojęciami *ludus*, *ludere* rozumiano w starożytnym Rzymie zabawę dziecięcą, zabawy z okazji świąt, zawody sportowe, przedstawienia sceniczne i gry hazardowe, a także odpoczynek. Pochodne od niego pojęcie *lusus* określało z kolei grę¹. Ponadto w języku łacińskim sakralne igrzyska nazywane były słowem *ludi* – czyli zabawą².

Warto też przypomnieć, że cesarze rzymscy za swój obowiązek uważali zapewnienie rozrywki swojemu ludowi. Rozrywkę tę zapewniali poprzez organizowanie przedstawień w różnych ośrodkach religijnych i świeckich: na forum, w teatrach, amfiteatrach, naumachiach i na stadionach. Organizowano je z okazji licznych świąt obchodzonych w *Imperium Romanum*, na przykład z okazji świąt: *Lupercalia*, *Parilia*, *Cerealia*, *Vinalia*, *Vestalia*, *Matralia*, *Volcanalia* czy *Saturnalia*. Święta te były bardzo liczne i razem z pozostałymi zabawami (*ludi*) zajmowały co najmniej 182 dni w każdym roku. Z kolei od czasów Augusta rozrywki stały się ważnym narzędziem polityki wewnętrznej cesarzy rzymskich³.

Poza przedstawieniami w *Imperium Romanum* organizowane były również widowiska cyrkowe (*circenses*) takie jak wyścigi konne czy pokazy akrobacji. Zaznaczyć przy tym należy, że wyścigi traktowane były jako jeden z rodzajów gier hazardowych, w których dokonywano zakładów na pieniądze. Poza dniami, w których organizowane były zabawy z okazji wyżej

¹ Huizinga 1967, 59; zob. też Väterlein 1976, 3.

² Huizinga 1967, 113.

³ Carcopino 1966, 232–234, 240; Väterlein 1976, 54.

wymienionych świąt i widowiska, Rzymianie korzystali z prywatnych form rozrywki takich jak: spacery, gry, ćwiczenia fizyczne czy kąpiele w termach. Często też podczas spacerów grano również w różnego rodzaju gry planszowe oraz gry z użyciem kości, kulek czy orzechów. Grano także w gry niewymagające żadnych akcesoriów⁴.

Gry towarzyskie w starożytnym Rzymie w okresie Cesarstwa można podzielić na dwa rodzaje:

- gry o charakterze hazardowym,
- gry wyłącznie o charakterze rozrywkowym (towarzyskim), w które grano dla zabawy a nie dla chęci uzyskania zysku.

Do większości tych gier, niezależnie od ich charakteru, używano różnorodnego asortymentu przyborów, którym nadawano niejednokrotnie kilka równoważnych sobie nazw, zależnych często od nazwy gry, w którą grano (por. Tabela 1).

Tabela 1. Zestawienie nazw gier i przyborów do nich

	nazwa gry	Rodzaje przyborów do gry					
		kamyk/zeton do gry/pionki	kostka do gry	astragal	plansza/tablica do gry	kubek do mieszania kości	piłka do gry
Pojęcia w języku łacińskim	gry o charakterze hazardowym						
	typu alea alveus cum tesseris lusorium	–	alea tessera numerus iacula	Alea talus	alveus	frittilus phimus turricula pygrus turris	–
	navia aut capita	–	–	–	–	–	–
	gry o charakterze mieszanym – hazardowym lub towarzyskim						
	par – impar	–	–	–	–	–	–
	duodecim scripta	crystallina tessera calculus	tessera	–	tabula (terebinthina)	frittilus turricula turris	–
	nuces	nuces	–	–	–	–	–
	gry o charakterze towarzyskim						
	ludus latruncularum tabula lusoria	calculus calculus vagus calculus ordinarius calculus incitus vitreus miles vitreus latro miles latro bellator lapillus latrunculus cales mandra	–	–	tabula tabula latruncularia lusoria tabula	–	–
	micatio mora	–	–	–	–	–	–
ternis	?	–	–	tabella (lapillis)	–	–	

⁴ Carcopino 1966, 242–244, 252, 283, 286–289.

	pila pila prasina	–	–	–	–	–	pila
--	----------------------	---	---	---	---	---	------

Symbol „–” w poszczególnej rubryce oznacza, że dany przybór nie był używany w tego rodzaju grze, zaś symbol „?” , że prawdopodobnie w grze tej używano tego rodzaju przyboru do gry, jednakże nie udało się ustalić jego łacińskiej nazwy.

Do gier typowo hazardowych, zakazanych prawnie poza okresem Saturnaliów⁵, zaliczano gry typu *alea*, w które grano przy użyciu sześciennych kości lub astragali, czyli kostek skokowych kozy lub owcy, oraz kubka i specjalnego stołu bądź planszy. Do tej samej kategorii gier należały także gry *navia aut capita* i *par – impar*, przy czym ta ostatnia mogła być traktowana również jako gra towarzyska. Grami typowo rozrywkowymi były *micatio*, wszelkiego rodzaju odmiany *ludus latruncolorum* i *tabula lusoria* oraz gra w orzechy (*nuces*). Gry typu *tabulae lusoriae* były tak popularne, że tablice do nich wydzielano bezpośrednio na ziemi rysując kreski na piasku lub ryjąc je na stopniach i posadzkach budowli (np. pod arkadami *Basilica Iulia* czy na *Forum Romanum* w Rzymie). Z kolei do obu kategorii gier zaliczano *duodecim scripta*, które oprócz charakteru typowej rozrywki mogło przybierać także formę hazardową, gdyż o powodzeniu w grze decydował, poza umiejętnościami graczy, również przypadek (los). W *Imperium Romanum* w gry hazardowe grano głównie w oberżach (*cauponae*) i szynkach (*popinae, thermopolia*), które często oprócz wyszynku oferowały na zapleczkach sale do gry w kości. Warto przy tym pamiętać, że według prawa rzymskiego karani byli wyłącznie gracze (*aleatores*), a nie właściciele pomieszczeń, w których odbywała się gra hazardowa lub dokonywano zakładów na pieniądze⁶.

Dla czasów antycznych znanych jest wiele źródeł pisanych i ikonograficznych, z których możemy czerpać wiadomości o wyżej wymienionych starożytnych rozrywkach. O powszechności gier u starożytnych Rzymian świadczą liczne satyry i poematy poświęcone ogólnie pojętemu tematowi rozrywek. W tego typu utworach literackich nie tylko

⁵ Hazard był zakazany w Rzymie, ale mimo to uprawiano go często i przegrywano w ten sposób duże sumy pieniędzy (Hartmann 1893, 1357-1359; Lamer 1927, 1900-2029). Na przykład według prawa rzymskiego właściciel karczmy, w której uprawiano hazard nie mógł domagać się, wedle których suma zakładów nie mogła być wyższa niż równowartość jednego solidu. W przeciwnym przypadku stronom zakładu groziła kara konfiskaty domu, w którym toczyła się rozgrywka (*Cod. Just.* I 4.25; I 4.34.1, III 43odszkodowania za szkody poniesione w wyniku bójki wszczętej z powodu nieporozumień w grze (Carcopino 1949, 392–393; Carcopino 1966, 241). Poza okresem świątecznym gra na pieniądze była w Rzymie surowo zakazana i jednocześnie karana. Jedynie w okresie Saturnaliów można było robić zakłady pieniężne w grach takich jak *alea*, *duodecim scripta*, *mora* i innych im pokrewnych (Cic. *de Orat.* I 217; Ov. *Tr.* II 472; Mart. IV 14,7–13; V 30,7–8; V 84; XI 6,1–5; Isid. *Etym.* XVIII 68; Lamer 1927, 1900–2029). Za panowania Justyniana wprowadzono dodatkowe przepisy, wedle których suma zakładów nie mogła być wyższa niż równowartość jednego solidu. W przeciwnym przypadku stronom zakładu groziła kara konfiskaty domu, w którym toczyła się rozgrywka (*Cod. Just.* I 4,25; I 4,34,1; III 43,1; Hartmann 1893, 1357-1359).

⁶ Carcopino 1949, 287–289, 390, 392; Carcopino 1966, 286, 288; Jurewicz, Winniczuk 1968, 150; Väterlein 1976, 54; Friedrich 2000, 88; Winniczuk 2006, 369, 371–372.

wymieniano nazwy (rodzaje) gier, ale także prezentowano zasady niektórych z nich⁷. Na przykład w *Satyrykach* Petroniusz Arbiter wymienił trzy rodzaje gier: *pila prasina*⁸, *duodecim scripta*⁹ i *mora*¹⁰. Z *Listów moralnych do Lucyliusza* Seneki wiemy natomiast, że taktyka gry *ludus latrunculorum* polegała między innymi na dokładnie przemyślanych ruchach żetonów. Wiemy też, że niektóre z nich można było blokować tak, że nie mogły już wykonać żadnego ruchu więcej¹¹. *Ludus latrunculorum* musiał być grą bardzo powszechną, gdyż wzmiankowali go też i inni starożytni (np. Warron, Kalpurniusz Pizon, Pliniusz Młodszy, Pliniusz Starszy, Marcjalis, Owidiusz, autor *Historia Augusta*)¹². Wydaje się, że równie popularna była również gra *duodecim scripta*, która jednak dosyć często przybierała charakter hazardowy, mimo że wymagano w niej od graczy decyzji o ruchu żetonów do przodu lub do tyłu planszy¹³.

Niedocenianym dotychczas źródłem informacji o starożytnych grach są przede wszystkim satyry Marcjalisa¹⁴, z których dowiadujemy się, że najczęściej grano w okresie Saturnaliów, czyli w okresie przypadającym mniej więcej na trzeci tydzień grudnia, choć nie stroniono od tych uciech także i po tym święcie¹⁵. O tym, że poza świątecznym okresem Saturnaliów gry hazardowe były surowo zabronione, autorzy antyczni wspominali już w II w. p.n.e. (Plaut) i I w. p.n.e. (np. Cyceon)¹⁶, jak i dużo później – na przełomie VI i VII w. n.e. (np. Izydor)¹⁷. W II w. p.n.e. obowiązywała w Rzymie specjalna ustawa – *lex alearia* – zabraniająca uprawiania gier hazardowych¹⁸, zaś w I w. n.e. obowiązywało już kilka takich ustaw, o czym znajdujemy wzmianki w utworach Horacego¹⁹. W literaturze prawniczej nazwy tych ustaw brzmią: *lex Titia*, *lex Publicia* i *lex Cornelia*²⁰. Z kolei w 529 r. n.e. cesarz Justynian wydał kolejny przepis, który zabraniał hazardu²¹. O tym, że te zakazy, niezależnie od okresu w jakim obowiązywały, były nagminnie łamane, mówią nam *Żywoty cesarów*. W dziele tym Swetoniusz przytacza między innymi te chwile z życia władców, w których

⁷ Lafaye 1900b, 1403–1405; Lamer 1927, 1900–2029.

⁸ Petr. 27,1–3.

⁹ Petr. 33,1–3.

¹⁰ Petr. 44,7.

¹¹ Sen. *Ep.* 106,11; 117,30; zob. Lafaye, 1900a, 992–995; Lafaye, 1900b, 1403–1405; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029.

¹² Plin., *Ep.* VII 24,5; zob. Lafaye 1900a, 992–995; Schneider 1924, 979–984.

¹³ Quint. *Inst.* XI 2,38; zob. Bauchhenß 1976, 457–459.

¹⁴ Mart. IV 14,7–13, V 30,7–8, VII 72,1; VII 72,6–8; XI 6,1–5, XIV 1.

¹⁵ Mart. V 84,27; Humbert 1877, 179–180, Saglio 1896, 1341–1342.

¹⁶ Cic. *de Orat.* I 217.

¹⁷ Isid. *Etym.* XVIII 68; XVIII 64.

¹⁸ Kuryłowicz 1994, 84.

¹⁹ Hor., *Carm.* III 24,58 *vetita legibus alea*.

²⁰ Kuryłowicz 1994, 84.

²¹ Kuryłowicz 1994, 85.

oddawali się oni grze typu *alea*²². Z pracy tej wiemy, że August grywał często, nie zważając na obowiązujące prawo, a przed rozpoczęciem gry miał zwyczaj obdarowywać swoich współgraczy pieniędzmi, które z łatwością odzyskiwał podczas rozgrywki z powrotem. Przekaz ten jest wartościowy również z tego względu, że dzięki niemu wiemy, iż każdy z rzutów kośćmi w grze typu *alea* miał swoją odrębną, charakteryzującą go nazwę. I tak na przykład: *canis* oznaczał rzut najgorszy, zaś *Veneram iactus* – najlepszy²³. W kolejnych rozdziałach Swetoniusz wspomina, że równie chętnie grali też cesarze: Klaudiusz, Neron, Witeliusz i Domicjan. Klaudiusz był nawet tak zapamiętałym graczem, że kazał sobie wykonać specjalną deskę do gry, tak skonstruowaną, aby kości nie zsuwały się z niej i nie mieszały podczas podróży. Napisał on także, niezachowane do naszych czasów, dzieło o sztuce gry w kości²⁴. O tym, że cesarze rzymscy grali chętnie i często, wspominali też i inni autorzy (np. Tacyt, autor *Historia Augusta*), u których czytamy, że w *alea* grali Neron²⁵, Werus, Kommodus, Dydiusz i Prokulus²⁶. Z kolei dokładny opis kar i zakazów dotyczących różnego rodzaju gier i hazardów znajdujemy w *Kodeksie Justyniana*²⁷. Zaś o wcześniej wydawanych sankcjach (I w. n.e.) wiemy między innymi z przekazu Cycerona, opisującego proces karny jaki wytoczono Licyniuszowi Denticuli z powodu gry w kości²⁸.

W zniszczonych przez wybuch Wezuwiusza rzymskich miastach Pompejach i Herkulanum zachowały się malowidła ściennie i graffiti odnoszące się do tematyki gier. Na ścianie tawerny Salwiusza w Pompejach odkryto fresk przedstawiający scenę gry²⁹. Na malowidle tym dwóch mężczyzn gra w *duodecim scripta* lub *alea*³⁰. Powyżej nich widoczny jest napis: EXSI (sic!) – NON TRIA DUAS EST³¹ (który oznacza: „Wyszedłem [zakończyłem grę] – to nie trzy, lecz dwa [wyrzuciłeś]”). Mężczyźni ci trzymają przed sobą na kolanach prostokątną planszę z ustawionymi na niej żetonami. Jeden z nich ma w ręku kubek, w którym miesza kości, aby za chwilę wyrzucić je na planszę. Scena ta jest początkiem większej całości. Na ścianie obok znajduje się kontynuacja fresku: ci sami

²² Jako *alea* należy rozumieć wszelkiego rodzaju gry hazardowe z użyciem kości.

²³ Suet. *Aug.* 71.

²⁴ Suet. *Cl.* 33,39; Suet. *Vit.* 4; Suet. *Dom.* 21; Suet. *Nero* 30; zob. Humbert 1877, 179–180; Saglio 1896, 1341–1342; Lafaye 1918b, 28–31; Schneider 1924, 979–984; Bauchhenß 1976, 457–459.

²⁵ Tac. *An.* XIII 15. Analizując przekazy antyczne uwzględniono także i tę wzmiankę. Wydaje się jednak, że Tacyt nie pisał w tym miejscu bezpośrednio o grze w kości, ale ogólnie o jakiejś bliżej nieokreślonej grze. Łacińskie słowa: *ludicrum* i *lusus* oznaczają tylko ogólnie: gry, zabawy.

²⁶ *HA Verus* 4,6; 5,7; 10,8; *HA Commod.* 2,8; 9,1; *HA Did.* 9,1; *HA Proculus* 13,2; zob. Lafaye 1918a, 12–13; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029.

²⁷ *Cod. Just.* I 4,25; I 4,34,1; III 43.

²⁸ Kuryłowicz 1994, 86.

²⁹ Rieche 1984, 45, fig. 17; Grant 1986, 226–227, fig. 138.

³⁰ Grę tę zidentyfikowano na podstawie kształtu planszy, oraz jednoczesnego używania przez graczy żetonów i kostek do gry.

³¹ *CIL* IV 3494e–f.

mężczyźni są tym razem bliscy bójkę, co powoduje interwencję właściciela, który wyrzuca ich z tawerny. Scenie tej towarzyszy kolejny komentarz: NOXSI (sic!) A ME TRIA ECO (sic!) FVI – OR(O) TE FELLATOR ECO (sic!) FVI – ITIS FORAS RIXSATIS (sic!)³² (który można przetłumaczyć następująco: „Oszuście, dla mnie [wypadło] trzy, ja byłem [zwycięzcą]– Błagam cię, lachociągu, ja byłem [zwycięzcą] - Jeśli chcecie się bić, wyjdźcie na dwór”³³). Prawdopodobnie przedstawienie to miało być przestroga dla zbyt krewkich graczy, aby nie wszczynali bójkę z powodu niepowodzenia w grze. Z tej samej tawerny znane jest też drugie przedstawienie³⁴. Na fresku przedstawiono dwóch grających mężczyzn, którzy również trzymają między sobą kwadratową planszę z ustawionymi na niej żetonami. Dodatkowo jeden z graczy trzyma w jednej ręce kubek z kośćmi, zaś w drugiej prawdopodobnie naczynie z winem. Obaj są tak zapamiętani w grze, podobnie jak ich stojący towarzysz, że nie zwracają uwagi na złodzieja, który okrada ich z pieniędzy. Wydaje się, że malowidło to również przedstawiało grę *duodecim scripta*.

Ze ścian innych domów pompejańskich znane są także liczne graffiti dotyczące gier. Jedno z nich głosi przechwałkę: „w Nucerii wygrałem w kości 855 denarów – nie oszukuję”³⁵. Na innym, pochodzącym ze ściany domu gry przy *via Stabiana*, znajdujemy imiona kobiet oraz daty, sumy i wysokości odsetek od długów zaciągniętych przez nie podczas gry³⁶. Z kolei z Domu Dioskurów pochodzi fresk, na którym przedstawiono dwójkę dzieci bawiących się astragalami rozrzuconymi na kwadratowym stoliku³⁷.

Również w Herkulanum odkryto malowidła przedstawiające gry z użyciem astragali. Na jednym z odkrytych tam fresków, sygnowanym przez Aleksandrosa z Aten, wyobrażono pięć kobiet grających tego typu kostkami. Na malowidle widzimy scenę, w której jedna z nich wyrzuca kostki do góry, a następnie stara się je złapać na wierzch rozpostartej dłoni. Astragale, których nie złapała, upadają na ziemię pomiędzy inne kobiety³⁸.

Pozostałe przedstawienia gier znane są ze: steli, płaskorzeźb, rzeźb i wytworów drobnej plastyki, z których większość datowana jest na I w. n.e. Najbardziej znana scena gry została wyobrażona na kamieniu nagrobnym znalezionym we współczesnym Trewirze³⁹. Na

³² *CIL* IV 3494g–i; Pijanowski 1969, 100–101; Giżycki i Górny 1976, 70; Rieche 1984, 45, fig. 17; Grant 1986, 226–227, fig. 138; Fittà 1998, 118, fig. 205.

³³ Tłumaczenie inskrypcji przez M. Beard (2010), w przekładzie (z ang.) N. Radomskiego: „Ty bydlaku, miałem trójkę, wygrałem – To ja wygrałem sukinsynu – Jeśli chcecie się bić, wyjdźcie na zewnątrz” (Beard 2010, 273).

³⁴ Giżycki i Górny 1976, 71; Grant 1979, 51; Fittà 1998, 108–109, fig. 185.

³⁵ *CIL* IV 2119 = *GraffPomp* 508.

³⁶ Grant 1986, 227.

³⁷ Fittà 1998, 15, fig. 14.

³⁸ Grant 1986, 166, 177.

³⁹ Steiner 1939, tabl. 19:1–2; Rieche 1984, 50, fig. 22; May 1992, 176, fig. 172.

przedstawieniu tym widzimy dwóch mężczyzn, którzy trzymają między sobą, na kolanach, kwadratową planszę do gry, na której wyobrażono okrągłe żetony ustawione w ośmiu rzędach tak, że przed każdym z graczy stoją po cztery z nich. Grającym towarzyszy trzeci mężczyzna, z zaciekawieniem śledząc ich rozgrywkę. Kształt użytej planszy oraz ustawienie żetonów sugerują, że scena przedstawia grę *ludus latrunculorum*. Podobna scena znana jest z kamiennej urny przechowywanej obecnie w Kunsthistorisches Museum w Wiedniu⁴⁰. Na urnie tej wyobrażono dwóch mężczyzn siedzących na stołkach, którzy pomiędzy kolanami mają ustawioną kwadratową planszę do gry okrągłymi żetonami. Za graczami wyobrażono jeszcze trzeciego mężczyznę, który przygląda się rozgrywce i jednocześnie notuje coś na tabliczce. Wydaje się, że również i to przedstawienie można identyfikować z grą typu *ludus latrunculorum*.

Gra *ludus latrunculorum* wyobrażona jest także na płaskorzeźbie przechowywanej w Musée Crozatier w Le Puy⁴¹. W przedstawionej tu scenie dwa amory grają okrągłymi żetonami na kwadratowej planszy, a dwa inne wydają się przypatrywać grze i doradzać kolejne ruchy.

Na tarczce lampy, znajdującej się w zbiorach Römisch-Germanisches Museum w Kolonii, przedstawiono grę *ludus latrunculorum*⁴². W wyobrażonej scenie dwoje graczy – kobieta i mężczyzna – siedzi naprzeciw siebie na krzesłach, a pomiędzy nimi, na podręcznym stoliku, stoi kwadratowa plansza do gry z okrągłymi żetonami. Przedstawiona tu tablica ma wyraźnie wydzielone kwadratowe pola.

Na odwrocie zwierciadła przechowywanego obecnie w British Museum w Londynie⁴³ wyobrażono grających między sobą: kobietę i mężczyznę. O rodzaju gry, w którą grają, świadczy wyraźny podział planszy na dwanaście równoległych linii, wzdłuż których gracze przesuwają żetony. Na podstawie tych danych można stwierdzić, że na zwierciadle udokumentowano partię gry w *duodecim scripta*.

Na wytworach sztuki wyobrażano oprócz gier także same przybory do nich. Najczęściej tego typu przedstawienia ozdabiały elementy biżuterii. Czasami na ozdobach umieszczano całe sceny związane z grami. Na przykład na owalnym ametyście (oczku pierścionka?)⁴⁴ wyobrażono grę *ludus latrunculorum*. Na kamieniu tym widzimy czterech mężczyzn, którzy grają okrągłymi żetonami ustawionymi na kwadratowej planszy o

⁴⁰ Urna ta datowana na I w. n. e, pochodzi z północnej Italii, jednak konkretne miejsce jej pochodzenia jest obecnie nieznane (Rieche 1984, 62, fig. 40).

⁴¹ Rieche 1984, 63, fig. 41; May 1992, 176, fig. 173.

⁴² Rieche 1984, 48, fig. 20; May 1992, 175, fig. 171.

⁴³ May 1992, 179, fig. 174.

⁴⁴ Lafaye 1900a, 992–995, fig. 4368.

kwadratowych polach. Z kolei na innej gemmie wyobrażone zostały dwa amory grające astragalami⁴⁵, zaś w oczku bursztynowego pierścionka wyrzeźbiono dwie szczęśliwe kostki do gry⁴⁶.

Na innych zabytkach wyobrażono sceny gry z astragalami lub typowe gry dziecięce. Ze Staatliche Museen w Berlinie znana jest rzeźba dziewczyny bawiącej się astragalami⁴⁷. Zaś na misie typu *terra sigillata*, przechowywanej w zbiorach Vindonissa-Museum w Brugg, wyobrażono dwie młode dziewczyny⁴⁸, które siedzą naprzeciw siebie na stołkach i bawią się wyrzucanymi wspólnie pomiędzy siebie astragalami.

Z kamiennego sarkofagu, przechowywanego w Luwrze, znane jest z kolei przedstawienie dzieci bawiących się piłkami i kulkami⁴⁹. Na płaskorzeźbie tej trzy dziewczynki podrzucają piłki do góry, a czterech chłopców turla kulki po ziemi.

W języku łacińskim poszczególne słowa, w zależności od kontekstu, w jakim je użyto, miały bardzo zróżnicowane znaczenie. Często też to samo pojęcie określało bardzo różniące się od siebie przedmioty czy czynności. Na przykład łacińskie słowo *tessera* oznaczało zarówno kostkę do gry, jak i niewielki prostopadłościenny kamyczek mozaikowy. Termin ten stosowano również na określenie ołowianych plomb handlowych oraz różnego rodzaju urzędowych pieczęci i znaków⁵⁰. Tym niemniej w niniejszym artykule skupiono się głównie na terminach antycznych i ich znaczeniu związanym z tematyką gier i rozrywek (por. Tabela 1).

W wielu starożytnych źródłach pisanych zamieszczono wzmianki dotyczące gier lub przyborów do nich (por. Tabela 2). Najstarszym tego typu przykładem są mowy Cyncerona⁵¹. Następne wzmianki o grach zawiera *O języku łacińskim* Warrona, z którego w późniejszych okresach korzystali inni autorzy antyczni⁵². Korzystał z niego zapewne Marcjalis tworząc swoje *Epigramy*, w którym znalazło się kilka utworów poświęconych wyłącznie problematyce gier⁵³. O tym, że Marcjalis korzystał z dzieła Warrona świadczy fakt, że w jednym z epigramów poeta odwołuje się do niego⁵⁴.

⁴⁵ Rieche 1984, 43, fig. 11.

⁴⁶ Rieche 1984, 47, fig. 16.

⁴⁷ Rieche 1984, 41, fig. 8.

⁴⁸ Rieche 1984, 42, fig. 9.

⁴⁹ Durand 1992, 98–99, fig. 83.

⁵⁰ Lafaye 1918c, 125–136.

⁵¹ Humbert 1877, 179–180; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459.

⁵² Lafaye 1900a, 992–995; Lafaye 1900b, 1403–1405; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029.

⁵³ Humbert 1877, 179–180; Saglio 1896, 1341–1342; Lafaye 1900a, 992–995; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye 1918a, 12–13; Lafaye 1918b, 28–31; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459.

⁵⁴ Mart.V 30,7–8.

Gry planszowe i typu *alea* w życiu codziennym starożytnych Rzymian

Analizując przekazy antyczne można stwierdzić, że najpełniej definicje przyborów do gry podaje najmłodsze tego typu dzieło, jakim jest pochodzące z VI/VII w. n.e. *Etymologii ksiąg 20* autorstwa Izydora z Sewilli⁵⁵.

Tabela 2. Zestawienie autorów antycznych i opisanych przez nich nazw gier i przyborów do nich

Okres życia autora	Autor	Tytuł dzieła	Rodzaj gry	Przybory do gry	Nazwy rzutów kośćmi
106–43 p.n.e.	Cycon – <i>Marcus Tullius Cicero</i>	<i>O mówcy (De oratore)</i> I 217	<i>pila duodecim scripta</i>	–	–
116–27/26 p.n.e.	Warron – <i>Marcus Terentius Varro</i>	<i>O języku łacińskim (De lingua latina)</i> VII 52; X 22	<i>latrunculi</i>	<i>tabula latrunculus</i>	–
65 p.n.e.–8 n.e.	Horacy – <i>Quintus Horatius Flaccus</i>	<i>Satyry (Sermones)</i> II 3,71–175; II 7,15–20 <i>Pieśni (Carmina)</i> III 24,54–62	<i>nuces</i> –	<i>nuces talus phimus</i> <i>alea</i>	– –
43 p.n.e. – ok. 18 n.e.	Owidiusz – <i>Publius Ovidius Naso</i>	<i>Sztuka kochania (Ars amandi)</i> II 198–208; III 353–384 <i>Żale (Tristia)</i> II 460–462; II 471–484	<i>latrunculi</i> <i>alea ternis</i>	<i>numerus talus vitreus miles calculus tessera bellator pila tabula talus tessera numerus miles calculus</i>	<i>canis</i> <i>Canis</i>
Prokonsul za czasów Nerona (54–68 n.e.), data urodzenia nieznana, zmarł w 66 r. n.e.	Petroniusz Arbitr – <i>Petronius Caius</i> lub <i>Titus</i> zwany <i>Arbitr</i>	<i>Satyryki (Satyricon libri)</i> 27,1–3; 33,1–3; 44,7	<i>pila prasina micatio</i>	<i>pila crystallina tessera tabula terebinthina calculi</i>	–
ok. 5 p.n.e.–65 n.e.	Seneka – <i>Lucius Annaeus Seneca</i>	<i>Listy moralne do Lucylusza (Epistulae morales ad Lucilium)</i> CVI 11; CXVII 30	<i>latrunculi</i>	<i>tabula latruncularia calculus</i>	–
ok. 35–95 n.e.	Kwintylijan – <i>Marcus Fabius Quintilianus</i>	<i>Kształcenie mówcy (Institutio oratoria)</i> XII XI 2,38; XI 3,58	<i>duodecim scripta</i>	<i>calculus talus</i>	–
czasy Nerona (54–68 n.e.)	<i>Titus Calpurnius Siculus</i> (?)	<i>Pochwała Pizona (Laus Pisonis)</i> , 173–196	–	<i>tabula calculus vitreus miles</i>	–
23/24–79 n.e.	Pliniusz Starszy – <i>Caius Plinius Secundus</i>	<i>Historia Naturalna (Historia naturalis)</i> VIII 54[80]; XXXVII 13[XXXVII 2(6), 13]	–	<i>abacus alveus tessera</i>	–

⁵⁵ Lafaye 1900a, 992–995; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye 1918c, 125–136; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459.

40–102 n.e.	Marcjalis – <i>Marcus Valerius Martialis</i>	<i>Epigramy (Epigrammaton libri)</i> II 48,1–3; IV 14,7–13; IV 66,15–18; V 30,7–8; V 84; VII 72, 1; VII 72,6–8; XI 6,1–5; XII 40,3; XIII 1,5–8; XIV 1; XIV 14; XIV 15; XIV 16; XIV 17; XIV 18 (20 Schn.); XIV 19 (18 Schn.)	<i>alea nuces pila tabula lusoria</i>	<i>tabula calculus frittilus talus tessera nuces vitreus latro mandra turricula miles</i>	<i>Canis</i>
62–ok.114 n.e.	Pliniusz Młodszy – <i>Caius Plinius Caecilius Secundus</i>	<i>Listy (Epistulae)</i> VII 24,5	<i>Lusus calculorum</i>	–	–
55/56–ok.120 n.e.	Tacyt – <i>Publius Cornelius Tacitus</i>	<i>Roczniki (Annales)</i> XIII 15 <i>Germania</i> 24,2	– <i>alea</i>	<i>alea</i> <i>alea</i>	– –
ok. 70–160 n.e.	Swetoniusz – <i>Caius Suetonius Tranquillus</i>	<i>Żywoty cesarów (De vita Caesarum)</i> Aug. 71; Cl. 33,39; Vit. 4; Dom.21; Nero 30;	<i>alea par impar</i>	<i>talus alveus alea</i>	<i>canis senis Veneram iactus</i>
III/IV w. n.e.	–	<i>Historia Augusta</i> Verus 4,6.; Verus 5,7.; Verus 10,8.; Commod. 2,8; Commod. 9,1.; Did. 9,1; Proculus 13,2	<i>Alea latrunculus</i>	<i>alea tessera latrunculus</i>	–
529–534 n.e.	–	<i>Kodeks Justyniana (Codex Iustinianus)</i> I 4,25; I 4,34,1; III 43	<i>Aleae lusus talia ludentes</i>	<i>tessera talus</i>	–
ok. 560–638 n.e.	Izydor z Sewilli – <i>Isidorus Hispalensis</i>	<i>Etymologiae (Etymologii ksiąg)</i> 20) IX 1,6; XI 1,111; XVIII 60-68	<i>alea</i>	<i>Duodecim tabula scriptae talus tabula pygrus calculus tessera turris calculus ordinarius calculus vagus calculus incitus</i>	<i>unio [binio] trinio quaternio [quinio] senio canis = unio suppus = trinio planus = quaternio</i>

Symbol „–” w poszczególnej rubryce oznacza, że autor nie wymienił tego typu danych.

Najwcześniejsze, jak już wspomniano wyżej, przywołanie tematyki gier znajduje się w jednym z pism retorycznych Cycerona – *O mówcy* – w którym autor wymienił dwie gry: *pila* i *duodecim scripta*, które służyły w opisanej przez niego sytuacji tylko rozrywce. Cyceron radzi zajmować się taką sztuką, do której zaliczał też gry, która umożliwia pokazanie się z jak najlepszej strony. Przy okazji wspomniął też, że takie rozrywki były dozwolone Rzymianom przez prawo⁵⁶.

Kolejne, równie wczesne, wzmianki o grach i przyborach do nich pochodzą z dzieła *O języku łacińskim* Warrona. Autor przedstawił w tym utworze układ żetonów, jaki

⁵⁶ Cic. *de Orat.* I 217; Bauchhenß 1976, 457–459.

powinien znajdować się na tablicy do gry popularnej wśród żołnierzy⁵⁷. Rozkład pól na planszy był dla niego przykładem, według którego powinny być poprawnie układane formy gramatyczne przy deklinacjach⁵⁸. Warron porównuje w tym miejscu układ pól na tablicy do gry z układem odmiany słowa *albus*. Zarówno pola na tablicy, jak i odmieniane wyrazy rozłożone są w ten sam sposób, czyli po sześć elementów umieszczonych w sześciu równoległych rzędach. W innym miejscu autor podał definicję i etymologię słowa *latro* (rozbójnik, żołnierz)⁵⁹ oraz poinformował, że wcześniej na określenie osoby, która wykonywała taki zawód, używano terminu *miles*⁶⁰. Georges Lafaye⁶¹, Karl Schneider⁶² i Hans Lamer⁶³ podają, że oba te słowa były w owych czasach używane także na określenie żetonów do gry, jakimi grali żołnierze.

W *Satyrach* Horacego, pochodzących z okresu pomiędzy 41 a 30 r. p.n.e., znajdujemy terminy, które były używane w tym czasie dla określenia innych przyborów do gry. Na podstawie tych utworów⁶⁴ wiadomo, że kubek do mieszania kości określano wówczas terminem *phimus*⁶⁵, astragale – słowem *talus*⁶⁶, a grę w kości – słowem *alea*⁶⁷.

Znacznie większą liczbę określeń poszczególnych przyborów do gry znajdujemy w poematach Owidiusza poświęconych sposobom uwodzenia (*Sztuka kochania*) oraz tęsknocie za ojczyzną (*Żale* – pisane na wygnaniu). Poeta w swoich dziełach wymienił różne rodzaje gier, które można zidentyfikować z *ludus latruncolorum*⁶⁸, *duodecim scripta*⁶⁹, *ternis*⁷⁰ i

⁵⁷ Z fragmentu tego nie wynika, czy Warron miał na myśli grę *ludus latruncolorum* potocznie zwaną też *latrunculi*, czy też grę, w którą grali żołnierze, czyli w języku łacińskim *latrunculi*. Wydaje się, że autor opisał tu tę drugą możliwość, czyli tablicę do gry w jaką (najczęściej) grywali żołnierze. Z przedstawionego układu i liczby pól utworzonych na podstawie podanego przez Warrona słowa *albus* można przypuszczać, że rozpatrywano tu raczej tablicę do gry w *duodecim scripta*. Nie można jednak wykluczyć, że względu na symetryczny układ pól, że opisana przez Warrona tablica mogła być wykorzystywana do gry *ludus latruncolorum*. Również część badaczy sądzi, że Warron przedstawił w tym fragmencie grę *ludus latruncolorum* (*latrunculi*). Jednocześnie zauważyli oni rozbieżność między rzeczywistą liczbą pól i ich rozkładem na planszy do tej gry, a opisem podanym przez Warrona (zob. Lamer 1927, 1900–2029).

⁵⁸ Var. L. X 22.

⁵⁹ Łacińskie słowo *latro*, *-onis* w głównym znaczeniu oznaczało najemników lub rozbójników/rabusiów, z którymi identyfikowani byli również i żołnierze rzymscy, którzy organizowali „prywatne” wyprawy rabunkowe, czyli trudnili się rabunkiem. Prawdopodobnie Warron, na podstawie obserwacji zjawiska degradacji postawy moralnej żołnierzy (widocznej w organizowaniu wypraw rabunkowych), powiązał termin *latro*, *-onis* z wcześniej używanym słowem *miles*, *-itis*.

⁶⁰ Var. L. VII 52.

⁶¹ Lafaye 1900b, 1403–1405.

⁶² Schneider 1924, 979–984.

⁶³ Lamer 1927, 1900–2029.

⁶⁴ Saglio 1896, 1341–1342; Lafaye 1918a, 12–13.

⁶⁵ Hor. S. II 7,17.

⁶⁶ Hor. S. II 3,171; II 7,17.

⁶⁷ Hor. Carm., III 24,58.

⁶⁸ Ov. Ars II 207–208; III 357–360; Ov. Tr. II 477–480.

⁶⁹ Ov. Ars III 363–364.

⁷⁰ Ov. Ars III 365–366; Ov. Tr. II 481–482.

*alea*⁷¹. W tą ostatnią z gier grano według niego albo astragalami⁷², albo sześciennymi kostkami – *tesserae*⁷³. Owidiusz na określenie sześciennej kostki do gry używał dwóch terminów: *numerus*⁷⁴ i bardziej popularnego *tessera*⁷⁵. Również na określenie żetonu⁷⁶ do gry znajdujemy u niego kilka różnych nazw: *calculus*⁷⁷, *vitreus miles*⁷⁸, *bellator*⁷⁹, *lapillus*⁸⁰ czy *miles*⁸¹. Z jego poematów wiemy też, że najgorszy (najmniej punktowany) rzut w kości nazywany był *canis* (piesek)⁸².

Z *Satyryków* Petroniusza wynika, że w grę *duodecim scripta* można było grać na tablicy z drzewa sosny nadmorskiej (*tabula terebinthina*)⁸³, używając do tego kryształowych kostek (*crystallina tessera*) oraz srebrnych i złotych monet, zamiast dwukolorowego – czarno-białego – zestawu żetonów⁸⁴. Petroniusz opisuje też grę w *pila*, do której używano ciemnozielonych piłek. Piłki te rzucano tak, aby upadły wewnątrz okręgu narysowanego na ziemi. W zależności od miejsca upadku piłki graczom naliczano punkty za poszczególne rzuty⁸⁵. Satyryk w swoim dziele wymienia także grę *mora*⁸⁶.

Innym pochodzącym z tego okresu dziełem jest *Pochwała Pizona*, w którym również wymieniono grę w piłkę oraz grę *ludus latrunculorum*⁸⁷. Autor zaznaczył, że przy grze w *pila* bardzo ważna jest sprawność ruchowa, aby móc ją odbić zanim upadnie na ziemię. Z przekazu tego wynika, że Rzymianie znali co najmniej dwa rodzaje gry w piłkę: jeden – który opisał Petroniusz⁸⁸ – i drugi – przedstawiony w wyżej wymienionym dziele⁸⁹.

Na podstawie *Pochwały Pizona* można sądzić, że gra *ludus latrunculorum* była grą o charakterze rozrywkowym. Grano w nią za pomocą dwukolorowego – białoczarne – zestawu szklanych żetonów rozstawionych na planszy. Każdy z graczy miał

⁷¹ Ov. *Tr.* II 471.

⁷² Ov. *Ars* II 205, III 353; Ov. *Tr.* II 460–462; II 473.

⁷³ Ov. *Ars* II 203, III 354–355; Ov. *Tr.* II 475.

⁷⁴ Ov. *Ars* II 203, III 355.

⁷⁵ Ov. *Ars* III 354; Ov. *Tr.* II 475.

⁷⁶ Humbert 1877, 179–180; Lafaye 1900a, 992–99; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye 1918a, 12–13; Lafaye 1918b, 28–31; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459.

⁷⁷ Ov. *Ars* II 207, III 358; Ov. *Tr.* II 478.

⁷⁸ Ov. *Ars* II 208.

⁷⁹ Ov. *Ars* III 359.

⁸⁰ Ov. *Ars* III 365; Ov. *Tr.* II 481.

⁸¹ Ov. *Tr.* II 477.

⁸² Ov. *Ars* II 206; Ov. *Tr.* II 474.

⁸³ Drzewem terebintowym nazywana jest pistacja terpentynowa (łac. *Pistacia terebinthus* L.).

⁸⁴ Petr. 33,1–3; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lamer 1927, 1900–2029.

⁸⁵ Petr. 27,1–3.

⁸⁶ Petr. 44,7.

⁸⁷ *Laus Pis.* 173–196.

⁸⁸ Petr. 27,1–3.

⁸⁹ Wydaje się, że pierwszy rodzaj gry w piłkę można porównać do współcześnie znanej gry w bile (*boullé*), zaś drugi – do gry w siatkówkę lub kartofla (w obu przypadkach gra polega na odbijaniu piłki i nie dopuszczeniu do tego, aby upadła ona na ziemię).

żetony w innym kolorze, a celem samej gry było zablokowanie ruchów przeciwnikowi. Żetony przeciwnika można było blokować lub zbijać (zabierać z planszy). Każdy z graczy mógł też przesuwać swoje żetony w przód lub tył. Na podstawie opisu gry można sądzić, że przed rozpoczęciem rozgrywki gracze dowolnie rozstawiali swoje żetony na planszy⁹⁰.

Według *Historii naturalnej* Pliniusza Starszego tablica do gry w kości, zwana przez niego *alveus cum tesseris lusorium*, mogła być wykonana z kamienia. Największa znana wówczas kamienna tablica do tej gry miała szerokość trzech stóp i długość czterech⁹¹ oraz składała się z dwóch części⁹². Opis tej tablicy przytoczył Pliniusz Starszy za aktami tryumfalnymi spisany przez Pompejusza, w których opisano łupy zdobyte w Azji i Poncie za konsulatu Marka Pizona (*Marcus Calpurnius Piso Pupius*) i Marka Messali (*Marcus Valerius Maximus Messala*) w roku 263 p.n.e.⁹³.

Niedocenianym dotychczas źródłem informacji o starożytnych grach są satyry Marcjalisa. Z jego krótkich utworów poetyckich dowiadujemy się między innymi jak wyglądały i z jakich materiałów były wykonywane poszczególne przybory do gry. Wiadomo stąd, że Rzymianie do gier planszowych używali tablic, które mogły być dwustronne. Zazwyczaj z jednej strony znajdował się na nich podział do gry *duodecim scripta*, a z drugiej do *ludus latrunculorum*. W pierwszą z tych gier grali przy pomocy żetonów i kostek, do drugiej używali wyłącznie żetonów⁹⁴. *Ludus latrunculorum* była raczej grą strategiczną, w której w zależności od umiejętności i taktyki przyjętej przez zawodników wygrywał ten, kto lepiej poprowadził swoje żetony podczas partii⁹⁵. Marcjalis zauważył, że grą hazardową mogła być również, popularna wśród całego społeczeństwa rzymskiego, gra w orzechy (*nuces*), która niekiedy nawet u dzieci przybierała charakter hazardowy⁹⁶. Z satyr dowiadujemy się także, że do gry w kości używano również astragali wykonanych z kości słoniowej na wzór naturalnych kostek, zaś najlepszy (najwyżej punktowany) rzut, wykonany niezależnie od rodzaju użytych kości, miał miejsce wtedy, gdy każda z nich upadła na inny kształt ścianki⁹⁷. Wiadomo też, że w *aleae* grano zarówno astragalami, jak i sześciennymi kostkami zwanymi

⁹⁰ *Laus Pis.* 173–196.

⁹¹ Gdyby miary rzymskie przeliczyć na współczesne miernictwo, rzeczona tablica miałaby 0,89 m szerokości i 1,18 m długości (zob. Hultsch 1862, s. 75).

⁹² *Plin. Nat.* XXXVII 13.

⁹³ E.S. 1877, 219; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye, 1918a, 12–13; Lamer 1927, 1900–2029.

⁹⁴ *Mart.* XIV 17.

⁹⁵ *Mart.* XIV 18.

⁹⁶ *Mart.* XIV 19.

⁹⁷ *Mart.* XIV 14.

*tesserae*⁹⁸.

Aby zapobiec oszustwom podczas mieszania kostek w rękach, używano do tej czynności specjalnych urządzeń. Miały one kształt wieżyczek, do których wrzucano kostki. W tego typu przyrządach (pojemnikach) kostki mieszały się samoistnie staczając się po stopniach umieszczonych wewnątrz wieżyczki. Ten rodzaj przyboru do gry zwany był przez starożytnych Rzymian *turricula*⁹⁹.

Jedynym dziełem starożytnym w pełni definiującym nazwy przyborów do gry jest *Etymologii ksiąg 20* Izydora z Sewilli. Analizując podane w nim określenia trzeba pamiętać, że odnosiły się one do czasów w jakich żył Izydor, czyli do przełomu VI i VII w. n.e. Prawdopodobnie terminy te były używane także już w czasach wcześniejszych. Świadczyć może o tym przywoływane przez autora, prawie siedem wieków starsze, dzieło Warrona. Według Izydora *calculi* to wypukłe lub płaskie krążki albo niewielkie kamyczki¹⁰⁰. Poruszane one mogły być na planszy w zależności od rodzaju; i tak *calculi vagi* miały ruchy dowolne, a *calculi ordinarii* – ściśle określone. Izydor wyróżnił też *calculi inciti*, czyli takie żetony, które wskutek gry były zablokowane i nie można ich było poruszać po planszy¹⁰¹. Równie dokładnie co żetony do gry opisane zostały sześcienne kostki. *Tesserae* nazywane były takie kostki, które miały ze wszystkich stron ścianki kwadratowe. Niekiedy też ścianki *tesserae* nazywano *iacula*, czyli rzut¹⁰². Na każdej ścianie oznaczony był inny rzut (punktacja): *unio*, [*binio*]¹⁰³, *trinio*, *quaternio*, [*quinio*], *senio*. Izydor podał też, że dawniej na niektóre z tych rzutów używano innych nazw, to znaczy *unio* zwano *canis*, *trinio* – *suppum*, a *quaternio* – *planum*¹⁰⁴. Autor informuje również o tym, iż doświadczeni gracze potrafili tak przygotowywać kości, że upadały one na oczekiwane przez nich ścianki. Najbardziej pożądanym i najwyższym liczoną był rzut *senio*. Najgorszy był zaś rzut *canis*, za który liczono tylko jeden punkt¹⁰⁵. W grę tę grano też astragalami, które Izydor określał terminem *tali*. Według niego astragale to nic innego jak wklęsło-wypukłe kostki skokowe stawu przy stopie¹⁰⁶. Nazwą *pygrus* Izydor określał rodzaj naczynia przypominającego swym wyglądem

⁹⁸ Mart. XIV 15; Humbert 1877, 179–180; Lafaye 1900a, 992–995; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye 1918a, 12–13; Lafaye 1918b, 28–31; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029.

⁹⁹ Mart. XIV 16; Saglio 1896, 1341–1342.

¹⁰⁰ Isid. *Etym.* XVIII 62.

¹⁰¹ Isid. *Etym.* XVIII 67.

¹⁰² Isid. *Etym.* XVIII 63.

¹⁰³ Nazwy w nawiasach kwadratowych zostały dodane przez W. M. Lindsay – redaktora wydania *Etymologiae* w serii *Scriptorum Classicorum Bibliotheca Oxonensis*, z którego korzystano przy niniejszych badaniach.

¹⁰⁴ Isid. *Etym.* XVIII 65.

¹⁰⁵ Isid. *Etym.* XVIII 66.

¹⁰⁶ Isid. *Etym.* XI 1,111.

wieżyczkę, przez którą gracze przepuszczali kości¹⁰⁷. Jako jeden z niewielu podał on również, że w kości (*aleae*) grano na specjalnie przygotowanej do tego celu tablicy, która znana była już od czasów wojny trojańskiej, kiedy to według niego wynalezioną tę grę¹⁰⁸.

Na podstawie zreferowanych powyżej przekazów antycznych można przypuszczać, że najczęściej żetony do gry określano słowem *calculi*. Pojęcie to było w użyciu, przynajmniej w literaturze, od połowy I w. n.e. aż do VII w. n.e. Równie długotrwałą i popularną nazwą literacką stosowaną na określenie tego typu przedmiotów był wyraz *miles*. Był on w użyciu już dużo wcześniej, przed I w. p.n.e., i wykorzystywano go do I w. n.e. Pozostałe określenia: *vitreus miles*, *bellator*, *mandra*, *vitreus latro*, *latrones*, *lapillus* zostały użyte tylko jednorazowo przez konkretnych autorów antycznych.

Jedynie sześciennie kostki i astragale nazywano konsekwentnie w literaturze terminami *tesserae* i *tali*. Jeden tylko autor antyczny – Owidiusz – użył w swoich dziełach pojęcia *numerus* na określenie sześciennej kostki do gry.

Na określenie kubka do mieszania kości używano w starożytności czterech terminów: *phimus* (popularny w literaturze w połowie I w. n.e.), *frittilus* i *turricula* albo *turris* (używane od końca I w. n.e. do VII w. n.e.) oraz *pygrus* (zaczepnięty z języka greckiego i wzmiankowany wyłącznie w pracy Izydora z przełomu VI i VII w. n.e.).

Tablicę do gry określano najczęściej terminem *tabula*, który był wzbogacany, w zależności od rodzaju gry, w bardziej szczegółowe określenia np. *tabula latrunculoria*¹⁰⁹. Sporadycznie używano też w I w. n.e., określenia *alveus*¹¹⁰.

Także jeden wspólny termin miały w starożytności wszystkie rodzaje gier hazardowych z użyciem kości, które nazywano *alea*. Znaczenie tego terminu było niezmiennione od I w. p.n.e. aż po VII w. n.e.¹¹¹.

Wśród wykorzystywanych współcześnie terminów łacińskich występują też takie, których pierwowzorem były słowa greckie. Rzymianie przejęli niektóre terminy greckie wraz z przyswajaniem części greckich obyczajów, w tym niektórych gier¹¹². W świecie rzymskim, jak wynika ze źródeł pisanych, używano czasem terminów greckich i łacińskich na określenie gier. Rzymianie wzbogacili niewątpliwie ich repertuar, tworząc nowe lub dodając kolejne warianty do znanych już gier greckich. Z tego powodu terminologia

¹⁰⁷ Isid. *Etym.* XVIII 61.

¹⁰⁸ Isid. *Etym.* XVIII 60; Lafaye 1900a, 992–995; Lafaye 1900b, 1403–1405; Lafaye 1918c, 125–136; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459.

¹⁰⁹ Sen. *Ep.* 117,30.

¹¹⁰ E.S. 1877, 219.

¹¹¹ Humbert 1877, 179–180.

¹¹² Gaudet 1877, 475; Pottier 1892, 124; Lafaye 1908, 381; G.L. 1908, 423; Daremberg 1908, 542.

łacińska jest bogatsza i lepiej oddaje antyczny stan rzeczy, co z kolei powoduje to, że jest ona stosowana częściej przez współczesnych badaczy. Czasami stosowane były zamiennie dwie nazwy: grecka i rzymska.

Przedstawione wyżej źródła literackie i ikonograficzne dla terenu *Imperium Romanum* potwierdzają, że gry były obecne w życiu codziennym Rzymian. Na ich podstawie można też spróbować odtworzyć niektóre zasady rządzące poszczególnymi grami. Wydaje się jednak, że przedstawienia ikonograficzne traktować należy tylko jako materiał pomocniczy przy analizowaniu przekazów pisanych. Na podstawie obu typów antycznych źródeł podjęto próbę odtworzenia reguł, jakimi rządziły się gry *duodecim scripta*, *ludus latruncolorum* i *alea*.

Jedną z popularnych rzymskich gier planszowych była gra *duodecim scripta*. Do gry tej używano jednocześnie sześciennych kostek (*tesserae*), żetonów (*calculi*) i prostokątnej planszy do gry (*tabula*)¹¹³. Czasami do mieszania kości używano kubka (*frittilus*) lub specjalnie skonstruowanej do tego celu wieżyczki (*turricula*)¹¹⁴. Na komplet przyborów w prostszej odmianie składało się po dwanaście żetonów w dwóch różnych kolorach, dwie kostki, kubek i tablica do gry. W bardziej skomplikowanych wersjach *duodecim scripta* używano od trzech do pięciu kostek i trzydziestu żetonów w dwóch różnych kolorach¹¹⁵. Tablica do gry *duodecim scripta* miała wydzielonych trzydzieści sześć pól, które umieszczone były w trzech równoległych do siebie rzędach¹¹⁶. W każdym rzędzie było po dwanaście pól rozdzielonych od siebie w części środkowej pustym polem lub innego rodzaju oznaczeniem¹¹⁷. Wiadomo też, że niektóre z pól wyznaczonych na planszy miały charakterystyczne tylko dla nich nazwy. Na przykład pole czternaste nazywano *antigonus*, dwudzieste trzecie – *divus*, a dziewiętnaste – *summus*, ale tylko wówczas, gdy gracz za pierwszym ruchem ustawił na nim swój żeton. Taka sytuacja mogła wystąpić tylko wtedy, gdy w grze używano jednocześnie trzech kostek. *Tesserae* te musiały być w tym przypadku wyrzucone w ten sposób, aby każda z nich upadła tak, że wskazywała liczbę sześć. Wyrzucenie na trzech kostkach takiej liczby powodowało, że gracz mógł przesunąć swój żeton o osiemnaście pól, czyli o liczbę równą sumie punktów wyrzuconych na wszystkich kostkach¹¹⁸. Celem gry było przesunięcie *calculi* wzdłuż pól wyznaczonych na planszy. Partię wygrywał ten z graczy, który jako pierwszy przeprowadził przez tablicę wszystkie swoje

¹¹³ Plin. *Nat.* XXXVII 13; zob. Väterlein 1976, 59.

¹¹⁴ Petr. 33,1–3; Mart. XIV 16.

¹¹⁵ Mau 1905, 1794–1796; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459; Rieche 1984, 22–23.

¹¹⁶ Quint. *Inst.* XI 2,38; zob. Väterlein 1976, 56

¹¹⁷ Ov. *Ars* III 379–384; Väterlein 1976, 55; Friedrich 2000, 91–93.

¹¹⁸ Mau 1905, 1794–1796; Bauchhenß 1976, 457–459.

żetony¹¹⁹. Żetony można było, w zależności od rzutu kostki, przesuwac do przodu (*calculum dare, promovere*) lub cofac (*calculum reducere*) na poszczególne pola planszy¹²⁰. Przed rozpoczęciem gry dwóch graczy rozkładało swoje żetony na tak zwanych pozycjach oczekujących, umieszczonych w środkowym rzędzie planszy (rząd 0 na ryc. 1).

Żetony podczas gry mogły być przesuwane tylko po zewnętrznych rzędach planszy (rzędy utworzone z pól 1–24). Każdy z graczy prowadził swoje żetony na planszy w przeciwnym kierunku (Ryc. 1). Jeden z nich ruszał zawsze z prawego górnego rogu planszy (pole 1) i dążył do prawego dolnego pola (pole 24). W tym samym czasie drugi gracz przeprowadzał swoje żetony z lewego dolnego pola planszy (pole 13) do lewego górnego pola planszy (pole 12)¹²¹. Ruchy wszystkich *calculi* wyznaczane były przez liczbę punktów wyrzuconych jednocześnie na obu kostkach. Gracze, w zależności od potrzeby, mogli się poruszać jednym albo dwoma żetonami. Za każdym razem gracz mógł wybrać, czy poruszać się jednym żetonem o liczbę pól równą sumie wyrzuconych oczek, czy dwoma różnymi *calculi* o liczbę pól równą liczbie oczek uzyskanych na każdej z kostek¹²². Na przykład: wyrzucono odpowiednio na jednej kostce 2, a na drugiej 3 punkty. Można zatem było przesunąć jeden żeton o 5 pól ($2 + 3 = 5$) lub dwa różne żetony odpowiednio o 2 i 3 pola. Natomiast jeśli na obydwu kostkach wypadła taka sama liczba, to rzut ten można było powtórzyć. *Calculi* można było stawiać na pustych polach lub tam, gdzie były już żetony w tym samym kolorze (żetony tego samego gracza). Natomiast jeśli na danym polu znajdował się już pojedynczy *calculus* przeciwnika, to można go było usunąć przesuwając go do pola wyjściowego (Ryc. 2). Z kolei gdy na danym polu było więcej takich żetonów, to pole takie było już zajęte i nie można już było postawić na nim kamyka w innym kolorze (Ryc. 3)¹²³.

Powyższe prawdopodobne zasady gry w *duodecim scripta* można było odtworzyć między innymi na podstawie planszy do gry odkrytej w Ostii¹²⁴, która interpretowana jest jako plansza szkoleniowa, na której uczyli się grać początkujący gracze¹²⁵. Pola na tej kamiennej planszy zostały wyznaczone przez litery alfabetu łacińskiego, które wryto w następującym układzie:

CCCCC BBBB
AAAAA AAAAA
DDDDDD EEEEE

¹¹⁹ Mau 1905, 1794–1796; Lamer 1927, 1900–2029.

¹²⁰ Quint. *Inst.* XI 2,38.

¹²¹ Mau 1905, 1794–1796; Bauchhenß 1976, 457–459.

¹²² Mau 1905, 1794–1796; Väterlein 1976, 57; Friedrich 2000, 83–84.

¹²³ Mau 1905, 1794–1796; Lamer 1927, 1900–2029; Bauchhenß 1976, 457–459; Väterlein 1976, 57.

¹²⁴ *CIL* XIV 5317.

¹²⁵ Winniczuk 2006, 370.

Układ pól na tej planszy odpowiada rozkładowi sześciu sześcioliterowych wyrazów, jaki jest typowy dla plansz używanych w grze *duodecim scripta*¹²⁶.

W zaawansowanej wersji *duodecim scripta* grano 30 żetonami (po 15 sztuk dla każdego gracza) i trzema kostkami¹²⁷. Gra ta jest podobna do greckiej gry *grammai* oraz do znanych współcześnie gier *backgammon*, *tricktrak* czy *puff*¹²⁸.

Inną powszechną grą rzymską był *ludus latrunculorum*, zwany również *latrunculi* oraz jego prostsza odmiana – *tabula lusoria*. Do gry *ludus latrunculorum* używano wyłącznie dwukolorowego zestawu żetonów i planszy¹²⁹. Każdy z graczy potrzebował piętnaście lub trzydzieści żetonów w jednym kolorze. Żetony te nazywano różnymi nazwami: *bellator*, *calculus*, *cales*, *latro*, *latrunculus* lub *mandra*, sporadycznie używano zaś terminu *miles*. Plansze do tej gry były w większości symetryczne¹³⁰ i miały wydzielone 8 na 8, 9 na 9 lub w sporadycznych przypadkach 7 na 8 czy 11 na 14 pól¹³¹. Dokładnych reguł tej gry nie znamy, ale wiadomo, że wśród żetonów wyróżniano dwa rodzaje. Jedne z nich mogły się poruszać dowolnie po planszy – w każdym kierunku, za każdym razem tylko o jedno pole (Ryc. 4). Żetony takie zwano *calculi vagi*. Drugi rodzaj żetonów – *calculi ordinarii* – miał już ściśle ograniczone kierunki ruchów. *Calculi* tego typu mogły być poruszane również w przód lub tył, ale tylko o pojedyncze pole (Ryc. 5)¹³². Przypuszcza się, że oba rodzaje żetonów były rozróżniane przez graczy ze względu na charakterystyczny dla nich kształt lub kolor. Nazwę *calculi ordinarii* przypisuje się zazwyczaj płasko-wypukłym żetonom, zaś nazwę *calculi vagi* – płaskim z obu stron krążkom. Żetony te mogły być też specjalnie znaczone, aby gracze bez trudu je rozróżniali¹³³.

Można przypuszczać, że komplet żetonów dla jednego gracza miał 15 żetonów w jednym kolorze, na który składały się 7 *calculi ordinarii*, 8 *calculi vagi* i 1 *bellator*, wydzielony spośród *calculi vagi*. Żeton zwany *bellator* można było przesuwać w każdym kierunku o jedno pole lub od razu na drugi koniec planszy¹³⁴.

¹²⁶ Winniczuk 2006, 369–370.

¹²⁷ Väterlein 1976, 76.

¹²⁸ Pijanowski 1969, 98–99; Väterlein 1976, 56; Rieche 1984, 22–23; Glonnegger 1997, 30; Fittà 1998, 171–176; Friedrich 2000, 82.

¹²⁹ Mart. II 48,1–3; XIV 17; XIV 18(20 Schn); Ov. Tr. II 477.

¹³⁰ Var. L. X 22; np. plansza znaleziona w *valetudinarium* w *Novae* (współczesne Stäklen w Bułgarii), wryta na spodniej stronie ołtarza Asklepiosa (Archiwum Ośrodka Badań nad Antykiem Europy Południowo-Wschodniej Uniwersytetu Warszawskiego, nr inw. 316/96).

¹³¹ Hurschmann 1999, 1181–1182.

¹³² Mart. VII 72,1, 6–8; Isid. Etym. XVIII 67; zob. Jurewicz i Winniczuk 1968, 151.

¹³³ Schneider 1924, 979–984.

¹³⁴ Fittà 1998, 168–170.

Wiadomo też, że podczas gry można było zbijać¹³⁵ lub blokować (unieruchamiać) żetony przeciwnika (Ryc. 6)¹³⁶. Takie unieruchomione *calculi* nazywano zazwyczaj *ligatus*, *obligatus* lub *alligatus*¹³⁷. Rozgrywkę wygrywał ten z graczy, któremu udało się zniszczyć lub uniemożliwić ruchy wszystkich żetonów przeciwnika¹³⁸. Zwycięzcę w tej grze nazywano często *imperator*¹³⁹. Wydaje się, że była to gra wyłącznie umysłowa, w której o wygranej decydowały tylko i wyłącznie szybkie myślenie i przemyślna taktyka¹⁴⁰.

Prostsza odmiana gry *ludus latruncolorum* – *tabula lusoria* – była tak popularna, że tablice do niej ryto wprost na placach i ulicach rzymskich miast. Jej zasady były bardzo proste i zbliżone do reguł współczesnej gry w warcaby¹⁴¹.

Alea, nazywana też grą w kości, była jedną z najstarszych gier hazardowych. Do gry tej używano wszelkiego rodzaju kostek lub orzechów albo muszli¹⁴². Celem gry było uzyskanie jak największej liczby punktów. Punkty te zdobywano wyrzucając na płaską powierzchnię zmieszane uprzednio kostki, orzechy lub muszle. W przypadku skorupki orzechów i muszli liczono ile z nich upadło na wypukłą, a ile na płaską stronę. Bardziej skomplikowana była gra z użyciem kości.

W *alea* grano zwykłymi sześciennymi kostkami do gry lub astragalami¹⁴³. Do gry używano zazwyczaj jednocześnie trzech kostek, drewnianej tablicy i kubka¹⁴⁴. Kostki przed wyrzuceniem na planszę mieszano w kubku¹⁴⁵. Następnie liczono punkty, jakie wypadły na kostkach. W przypadku astragali, inaczej niż w sześciennych kostkach, punktowana była ta powierzchnia, na której stała kostka. W wyniku tej reguły punktowane były tylko cztery dłuższe boki (Ryc. 7). Punktacja przedstawiała się następująco: strona płasko-wypukła miała sześć punktów, wypukła – cztery, wklęsła – trzy, a gładka – jeden¹⁴⁶. Znane były też specjalnie punktowane kombinacje kostek¹⁴⁷: rzut Wenery – gdy każda z kostek upadła na inną stronę oraz rzut psa zwany też *senio*¹⁴⁸ – gdy wszystkie astragale upadły na tą samą

¹³⁵ Ov. *Ars* II 207–208; III 359–371.

¹³⁶ Mart. XIV 17; Ov. *Tr.* II 478–480.

¹³⁷ Ov. *Ars* III 358–359; Ov. *Tr.* II 477; Mart. XIV 17; Lafaye 1900a, 992–995; Schneider 1924, 979–984; Lamer 1927, 1900–2029.

¹³⁸ Łęga 1956, 54.

¹³⁹ *HA Proculus* 13,2; zob. Hirschmann 1999, 1181–1182; Väterlein 1976, 58–59.

¹⁴⁰ Sen. *Ep.* 117,30; Plin. *Ep.* VII 24,5; Mart. XII 40,3; XIV 18(20 Schn).

¹⁴¹ Carcopino 1949, 391; Carcopino 1966, 240–241.

¹⁴² Mart. IV 66,15–18; V 84; XIV 19 (18 Schn); Hor. *S.* II 3,171–175; Hor. *Carm.* III 24,54–62.

¹⁴³ Mart. XIV 15; Ov. *Ars* III 353–354; Ov. *Tr.* II 471–476.

¹⁴⁴ Suet. *Cl.* 33; Isid. *Etym.* XVIII 60; zob. Jacobi 1897, 538.

¹⁴⁵ Mart. IV 14,7–13; XI 6,1–5; XIII 1,5–8; XIV 1; XIV 16; Hor. *S.* II 7,15–20; Isid. *Etym.* XVIII 61.

¹⁴⁶ Gaudet 1877, 475; Lafaye 1918b, 28–31; Lamer 1927, 1900–2029; Krüger 1982, 155; Rogatko 1992, 85; Hudeczek, Kainz, Preiniger 1993a, 8; Hudeczek, Kainz, Preiniger 1993b, 1.

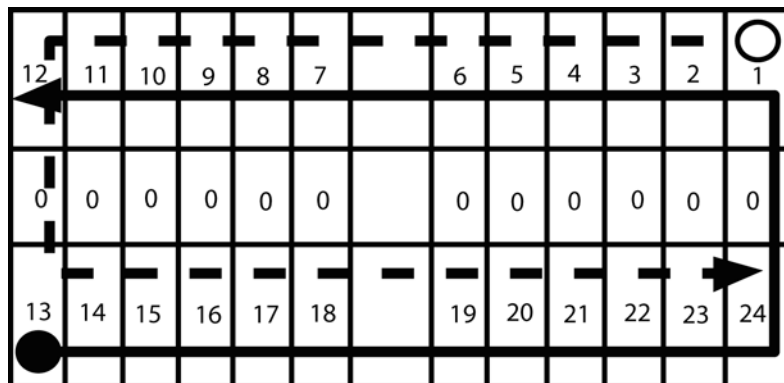
¹⁴⁷ Ov. *Ars* III 353–358; Ov. *Tr.* II 471–476.

¹⁴⁸ Suet. *Aug.* 71; Mart. XIII 1,5–8; XIV 14; Ov. *Ars* II 198–206; Isid. *Etym.* XVIII 66.

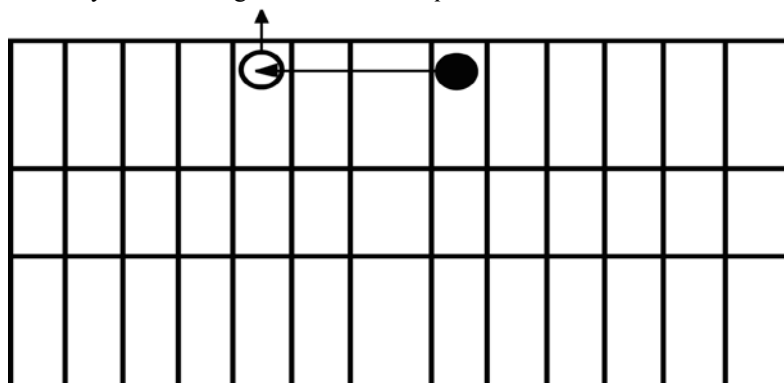
stronę. Nie wiadomo natomiast ile rzutów było wykonywanych podczas jednej partii *alea*.

Ryciny:

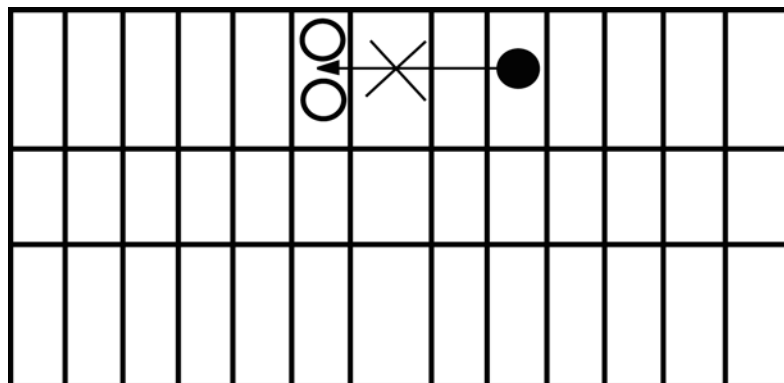
1. Ruchy żetonów w grze *duodecim scripta*



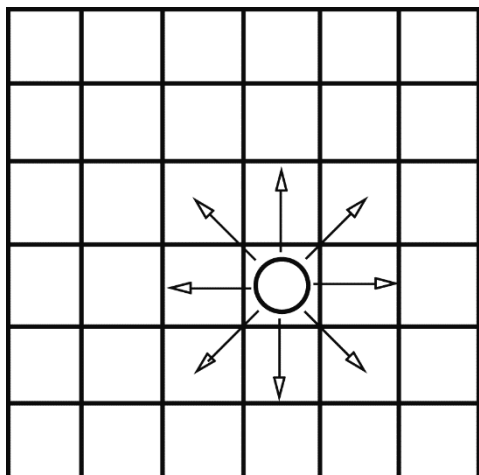
2. Ruchy żetonów w grze *duodecim scripta*



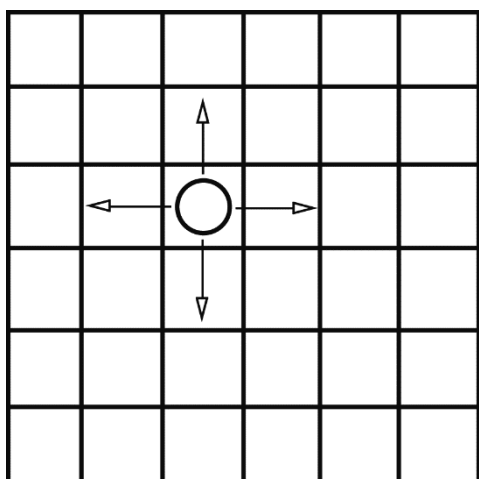
3. Ruchy żetonów w grze *duodecim scripta*



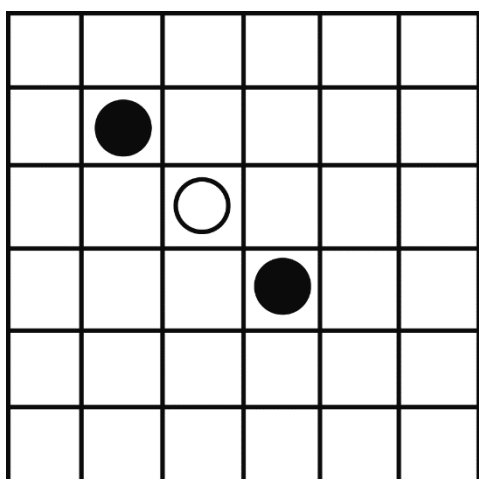
4. Ruchy *calculi ordinarii* w grze *ludus latruncolorum*



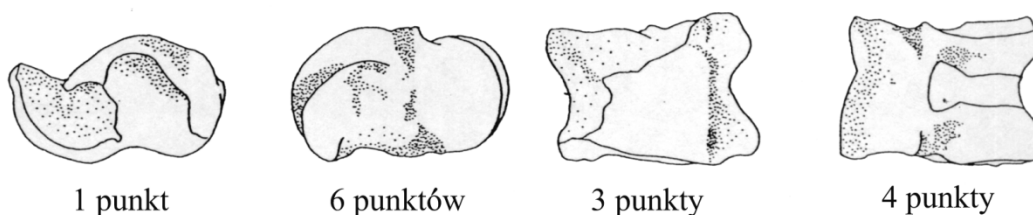
5. Ruchy *calculi vagi* w grze *ludus latruncolorum*



6. Zablokowany żeton do gry tzw. *calculus obligatus* w grze *ludus latruncolorum*



7. Punktacja astragali w grze typu *alea*



Bibliografia:

- Bauchhenß G., 1976: *Brettspiel*, [w:] *Reallexikon der Germanischen Altertumskunde*, III:3/4, Berlin–New York, 457–459.
- Beard M., 2010: *Pompeje. Życie rzymskiego miasta*, Poznań 2010.
- Carcopino J., 1949: *Das Alltagsleben im Alten Rom zur Blütezeit des Kaisertums*, Innsbruck–Wien.
- Carcopino J., 1966: *Życie codzienne w Rzymie w okresie rozkwitu Cesarstwa*, Warszawa.
- Daremborg Ch., 1908: *Poleis*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, IV:2, Paris, 542
- Durand A., 1992: *Les jeux de balle*, [w:] *Jouer dans L'Antiquité, Musée d'Archéologie Méditerranéenne – entre de la Cieille Chanité 22 november 1991 – 16 février 1992*, Marseille, 92–99.
- Fittà M. 1998: *Spiele und Spielzeug in der Antike. Unterhaltung und Vergnügen im Altertum*, Stuttgart.
- Friedrich A., 2000: *Das Symposium der XII Sapientes. Kommentar und Verfasserfrage*, Berlin.
- Gaudet J., 1877: *Astragalus*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, I:1, Paris, 475.
- Giżycki J., Górny A., 1976: *Fortuna kolem się toczy*, Warszawa.
- Glönnegger E., 1997: *Leksykon gier planszowych*, Warszawa.
- Grant M., 1979: *The art and life of Pompeii and Herculaneum*, New York.
- Grant M., 1986: *Miasta Wezuwiusza. Pompeje i Herculaneum*, Warszawa.
- Hartmann M., 1893: *Alea*, [w:] *Paulys Realencyklopädie der Classischen Altertumswissenschaft*, I:1, Stuttgart, 1357-1359.
- Hudeczek E., Kainz I., Preiniger J. (red.), 1993a: *Spiel mit, Penelope! Spiele und Spielzeug der Antike. Katalog zur Ausstellung vom 3.12.1993 – 9.1.1994 im Ecksaal des Joanneums*,

Graz.

Hudeczek E., Kainz I., Preiniger J. (red.), 1993b: *Spiel mit, Penelope! Spiele und Spielzeug der Antike. Spielblätter*, Graz.

Huizinga J., 1967: *Homo ludens. Zabawa jako źródło kultury*, Warszawa.

Hultsch F., 1862: *Griechische und römische Metrologie*, Berlin.

Humbert G., 1877: *Alea*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, I:1, Paris, 179–180.

Hirschmann R., 1999: *Latruncolorum ludus*, [w:] *Der neue Pauly Encyklopädie der Antike*, VI, Stuttgart–Weimar, 1181–1182.

Jacobi L., 1897: *Das Römerkastell Saalburg bei Homburg vor der Höhe*, Homburg vor der Höhe.

Jurewicz O., Winniczuk L., 1968: *Starożytni Grecy i Rzymianie w życiu prywatnym i państwowym*, Warszawa.

Kuryłowicz M., 1994: *Prawo i obyczaje w starożytnym Rzymie*, Lublin.

Krüger T., 1982: *Das Brett- und Würfelspiel der Spätlaténezeit und römischen Kaiserzeit in freien Germanien*, *Neue Ausgrabungen und Forschungen in Niedersachsen* 15, 135–324.

G.L., 1908: *Petteia*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, IV:2, Paris, 423

Lafaye G., 1900a: *Latrunculi*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, III:2, Paris, 992–995.

Lafaye G., 1900b: *Lusoria tabula*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, III:2, Paris, 1403–1405.

Lafaye G., 1908: *Pentegrammai*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, IV:1, Paris, 381.

Lafaye G., 1918a: *Tabula*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, V, Paris, 12–13.

Lafaye G., 1918b: *Talus*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, V, Paris, 28–31.

Lafaye G., 1918c: *Tessera*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, V, Paris, 125–136.

Lamer H., 1927: *Lusoria tabula*, [w:] *Paulys Realencyklopädie der Classischen Altertumswissenschaft*, XIII:2, Stuttgart, 1900–2029.

Łęga W., *Handel między państwem rzymskim a Pomorzem nadwiślańskim od I w. przed n. e. do VI w. n. e.*, *Przegląd Archeologiczny* 10, 5–58.

Mau A., 1905: s. v. *Duodecim scripta*, [w:] *Paulys Realencyklopädie der Classischen*

Altertumswissenschaft, V:1, Stuttgart, 1794–1796.

May R., 1992: *Les jeux de table romains*, [w:] *Jouer dans L' Antiquité, Musée d' Archéologie Méditerranéenne – entre de la Cieille Chanité 22 november 1991 – 16 février 1992*, Marseille, 174–184.

Pijanowski L., 1969: *Podróże w krainie gier*, Warszawa.

Pottier E., 1892: *Diagramismos*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, II:1, Paris, II:1, 124.

Rieche A., 1984: *Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele*, Aalen.

E.S., 1877: *Alveus*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, I:1, Paris, 219.

Saglio E., 1896: *Frittilus*, [w:] *Dictionnaire des antiquités Grecques et Romaines*, II:2, Paris, 1341–1342.

Schneider K., 1924: *Latruncolorum*, [w:] *Paulys Realencyklopädie der Classischen Altertumswissenschaft*, XII:1, Stuttgart, 979–984.

Steiner P., 1939: *Römischen Brettspiel und Spielgerät aus Trier*, SJ 9, 34–44, tabl. 19–22.

Väterlein J., 1976: *Roma ludens. Kinder und Erwachsenen beim Spiel im Antiken Rom*, Amsterdam.

Winniczuk L., 2006: *Ludzie, zwyczaje i obyczaje starożytnej Grecji i Rzymu*, Warszawa.