

Zuzanna Krótki  
(Uniwersytet Śląski, Katowice)

## NAZWY GIER KARCIANYCH W DOBIE ŚREDNIOPOLSKIEJ

Przedmiotem artykułu jest analiza dawnych szesnasto-, siedemnasto- oraz osiemnastowiecznych nazw gier karcianych – ich genezy oraz znaczenia. Zebrany ze wszystkich dostępnych źródeł leksykograficznych materiał poszerzony został o opisy poszczególnych gier, wyekscerpowane z dawnych (osiemnasto- i dziewiętnastowiecznych) tekstów. Ułamki te traktuję jednak wyłącznie jako swego rodzaju uzupełnienie prowadzonej refleksji.

### I. KARTY W POLSCE – KRÓTKA HISTORIA GIER

Początek gier karcianych sięga XIII stulecia. Powszechnie uważa się, że karty przywieźli do Europy Romowie, którzy znacznie wcześniej podejrzeli, jak Hindusi grali w tabliczki z kości słoniowej z malowanymi figurkami [Wytrawny Gracz 2012, 6–7].

Jak dowiadujemy się z dostępnych źródeł historycznych, do połowy XV wieku karty wykonywane były ręcznie, dlatego tylko najbogatsi mogli sobie pozwolić na posiadanie talii kart, przepięknie zdobionych filigranem gotyckich ornamentów. W momencie gdy rysunek zaczęto odbijać z drewnianej folii (było to pod koniec XV stulecia), doszło do popularyzacji gier karcianych, które wreszcie dotarły również do Polski [Hamerliński-Dzierożyński 1976, 7–23].

Niektórzy badacze sądzą, że gry te pojawiły się na naszym rodzimym gruncie za sprawą niemieckich<sup>1</sup> bakałarzy, scholarów lub uniwersyteckich obieżyświatów, wszak to właśnie z kręgu krakowskiej *Almae Matris* pochodzi pierwsza wzmianka o kartach. Jest to zwięzły zakaz ich używania w murach akademii, który zawarty został w artykule *De lordorum abstinentia*, ogłoszonym w 1456 roku [Hamerliński-Dzierożyński 1976, 8]. Warto jednak zaznaczyć, że w piętnastowiecznych tekstach leksem *karty* pełnił jedynie funkcję glosy [np. „Karty orthoganum” ca 1500 Erz 28, SStp; „Karty *vigra pastoris*” 1437, SStp], nie można zatem ani od-

---

<sup>1</sup> Świadczą o tym wizerunki postaci umieszczonych na kartach, por. Gołębiowski 1831, 40–42; Kopoczek 2013, 89.

tworzyć reguł poszczególnych gier, ani nawet zbadać, w jakich okolicznościach grano w karty.

Zauważyc również można, że jeszcze w XVI wieku o działalności karciarzy pisano niewiele. Pewne informacje pojawiły się w dziełach takich twórców, jak np.: Mikołaj Rej, Łukasz Górnicki, Jan Kochanowski czy Sebastian Klonowic. Zaliczano wówczas karty do tzw. gier salonowych (podobnie do szachów czy warcabów), czyli zabaw organizowanych w kręgach intelektualnych, rzadziej natomiast do pola rozrywek hazardowych:

A to masz kostki prawdziwe, także karty sprawiedliwe [Biel. Kron. F2 v, F3 (SXVI)]. Szachy, karty z kimkolwiek graj [Fal. Zioł. V 53 (SXVI)]. Czemu by też kto nie wniósł owego obyczaju, iż szlachta zacna, polerując rozumy swoje wynajduje na biesiadzie gry rozumne, i tych: w których się nierówno większa pociecha i pożytek znajduje, a niżli w karciech [Gór. Dworz. B 8v, M4, Rej Zwierc. 16 v (SXVI)].

Za pioniera gier karcianych uznaje się Zygmunta Starego. Ponoć za jego sprawą (oraz oczywiście jego żony – królowej Bony) docierały do Polski coraz to nowsze rodzaje zabaw z wykorzystaniem kart [Hamerliński-Dzierożyński 1976, 10]. Niestety zarejestrowano niewiele ich nazw.

O wiele więcej poświęcono natomiast w tym czasie stałym połączeniom wyrazowym z elementem *karty*, typu: *igrane karty* 'karty do gry', *w karty ogolić (podgolić)* 'przegrać' (np. „I zda mi się nie wskurał na tej krotochwili, bom tak baczył, że różna w karty ogolili” [Pudł. Pr. 13, 34, SXVI]), *w karty utracić (stracić)* 'przegrać' (np. „Czego mnie na mnie nie wstyd bom pocziwie stracił, nie w karty, ani kostki” [Czah. Tr IV C3, SXVI]), *kartą przerzucić* 'przegrać' („*Proterviam fecit proverbium*. Utracił wszystko, przelał wszystko przez gardziel, albo kostką, albo kartą przerzucił” [Mącz. 327, SXVI]) oraz *karty fałszować* (np. „I ten zezna, że pospolicie grą kartami wiele wygrywał fałszując karty” [Lib. Mal 1552, 169, SXVI]).

Gdy zestawiamy teksty szesnastowieczne z materiałem późniejszym – siedemnasto- i osiemnastowiecznym, uderzająca jest dysproporcja pomiędzy liczbą poświadczeń, w których *gra w karty* rozpatrywana jest w kategoriach rozrywek intelektualnych, a w których hazardowych. W XVI wieku zdarzały się co prawda użycia, gdy *karty* wiązano z grą o pewne sumy pieniężne, jednak takich fragmentów w porównaniu z późniejszym okresem było naprawdę niewiele. Z dostępnych źródeł historycznych dowiadujemy się również, że u progu doby średniopolskiej bardzo często grano dla fantów lub po prostu dla przyjemności. Na Siczy kozackiej zwyczajem było z kolei to, że zwycięzca mógł targać przegranego za włosy tyle razy, ile zdobył punktów [Chwalba et al. 2005, 171].

Sytuacja zmienia się w XVII wieku, kiedy to głównym celem gier karcianych stają się pieniądze [Gloger: *karty*], np. „Na jedną kartę więcej stawia pieniędzy niż na cały rok ma intraty” [Teat. 52 8, 33 (SL)]; „Z tej sumki wiele zmarnował, a w karteczki resztę przegrał” [Zab. 5, 57 (SL)].

Nie powinno zatem dziwić to, że od połowy doby średniopolskiej *karty* zyskują cały szereg negatywnych konotacji. Pojawiają się nawet przysłow-

wia, ganiące oddawanie się grom karcianym, np. „Kto grywa w karty ma grzbiet i łeb obdarty” [Żegl. Ad. 116 (SL)] czy „Z głupim w karty, z mądrym w żarty” [Rys. Ad. 81 (SL)]. Ani cytowane wyżej wyimki, ani ogólna, powiększająca się z biegiem lat niechęć duchownych względem kart nie odwiodła Polaków od trawienia czasu na grach karcianych, stanowiących skądinąd bardzo istotny element dawnego życia towarzyskiego [Piotrowicz 2014].

Od XVIII wieku leksem *karty* zaczyna wchodzić w struktury frazeologiczne, odnoszące się do rzeczywistości pozajęzykowej dalekiej grom karcianym. Przykładowo, notowany po raz pierwszy w SL zwrot *dobrze w karty wejrzeć* oznacza ‘pilnować czyichś kroków’, poświadczone w SWil wyrażenie *murowana karta* charakteryzuje szczęście, a ujęty po raz pierwszy w SD frazeologizm *gra w otwarte karty* znaczy ‘jawne informowanie kogoś o swoich zamiarach’.

## II. MIEJSCE GIER KARCIANYCH W KATEGORII GRA

O licznych, zapomnianych już grach karcianych pisał Jędrzej Kitowicz w dziele zatytułowanym: *Opis obyczajów za panowania Augusta III Sasa*, np.:

(...) dawne gry jako to: pikieta, chapanka, kupiec, były żmudne i deliberacji długich potrzebujące, dlatego tym, co lubili prędką ekspedycją cudzych pieniędzy nie smakowały. (...). Wymyślano grę rusa, potem tryszaka, do których nie trzeba było długich deliberacji, bo cała rzecz zawisła na szczęściu [Kitowicz 2005, 360].

Objasniając zasady poszczególnych gier, podzielił J. Kitowicz gry karciane na dwa rodzaje: 1. te, w których istotną rolę odgrywa intelekt oraz 2. te, które zależą tylko od szczęścia graczy. Wydaje się, że powyższy podział jest zbyt arbitralny, wszak nawet w pierwszej spośród przywołanych kategorii wygrana bez pomyslności losu nie jest możliwa.

Nieco inną klasyfikację gier, włączającą gry karciane do jednego pola, zaproponował z kolei Roger Callois. Badacz wydzielił cztery klasy (rodzaje) gier, tj.: 1. *agon* – rozgrywki będące walką fizyczną (sport) lub współzawodnictwem w kwestii dowolnej kwalifikacji intelektualnej (krzyżówki, konkursy); 2. *alea* – gry losowe toto, loteria, karty; 3. *mimicry* – naśladowanie, oglądanie, udawanie spektakli oraz 4. *ilinx* – poszukiwanie ekstazy, oszołomienia, rozkosznej utraty samokontroli [Callois 2001, 12–13].

Według Bogusława Sułkowskiego tak zdecydowane włączenie kart do jednego pola – *alea* nie jest uzasadnione. Socjolog zauważył, że:

kiedy myśli się o kartach, trzeba by mówić już o jakimś pograniczu sfery agonistycznej i gier losowych. Karty stawiają wprawdzie wszystkich graczy w sytuacji wyrównanego współzawodnictwa, jednakże jest to równość także wobec kaprysów i niesprawiedliwości losu [Sułkowski 1984, 225].

Mając na uwadze trudności, rodzące się podczas próby wskazania miejsca nazwom gier karcianych w kategorii GRA,<sup>2</sup> w prowadzonych analizach zrezygnowałam z porządkowania materiału zgodnie z klasyfikacją opracowaną przez R. Callois. Nie przyjąłam także popularnej typologii gier karcianych Nikolaja Rozalijewa,<sup>3</sup> gdyż podział ten w odniesieniu do dawnego piśmiennictwa, na podstawie którego nie zawsze można orzekać o funkcji danej gry, w moim odczuciu jest zbyt „ryzykowny”. Materiał porządkowałam zatem, opierając się na pradawnych obrazach, implikowanych przez poszczególne jednostki leksykalne.

### III. NAZWY GIER KARCIANYCH

Mimo że już w staropolszczyźnie pojawiły się wzmianki o kartach, pierwsze, nieliczne nazwy gier karcianych poświadczone zostały dopiero w XVI wieku. Przyczyną tego zjawiska było zapewne niesłabnące zainteresowanie kośćmi. Użytkownicy polszczyzny doby staro- i średniopolskiej bardzo dobrze znali wszystkie figury geometryczne odbite na kostkach, rozumieli zasady poszczególnych rozgrywek, potrafili także obliczyć swoje możliwości podczas kolejnych partii, np. „Spytałem ja Oka, co to za figury są. Odpowie mi Oka są to: esy, dryje, quadry, cynki, zezy i inne figury” [OrzOuin H 4 v (SXVI)].

Karty w tym czasie stanowiły swego rodzaju *novum*, niektórzy patrzyli na nie podejrzliwie, inni wprost przeciwnie: pragnęli zgłębić wszystkie tajniki popularnych na dworze Zygmunta I Starego rozgrywek.

#### 1. Nazwy przywołujące obraz rzeki

**1.1.** Bardzo znaną grą karcianą, w którą grywał również król Zygmunt Stary, był *flus*. Nazwa ta wywodzi się z języka łacińskiego, w którym rzeczownik *fluxus*, pochodny od czasownika *fluere* ‘płynąć’, oznaczał ‘rzekę’ [SBr]. Jednostka ta na grunt polski dotarła za sprawą języka niemieckiego, gdzie *der Fluss* określał zarówno potok, jak i grę [SBr]. Dlaczego grę karcianą skojarzono z rzeką? By móc odpowiedzieć na to pytanie, należy przywołać reguły wspomnianej gry. Na podstawie dawnych, szesnastowiecznych fragmentów wywnioskować bowiem można, że flusa wygrywała ta osoba, która, wyciągając po cztery karty, uzyskiwała cały ciąg tego samego koloru lub karete (cztery karty tej samej wartości), co zapewne skojarzone zostało z potokiem, np.:

<sup>2</sup> Pojęciem GRA zajmowali się m.in. A. Piotrowicz [1994, 2004, 2006] oraz B. Nowowiejski [2013].

<sup>3</sup> Badacz podzielił gry karciane na: a) gry z całego świata, b) gry zaawansowane, c) brydż, d) gry na weekend, e) gry relaksujące, f) gry rodzinne, g) gry najprostsze [Rozalijew 2009, 2–7].

Tenże krol Zygmunt grając flusa, iż mu przysły dwa krola, powiedział, że ma trzy krole: kiedy go pytali, a trzeci gdzie? A tom ja powiada, trzeci: i wziął grę [Koch. Frag. 10 (SXVI)].

A każdemu się tak zda by miał bujać wiecznie, a jako na trzy tuzy, tak każe bezpiecznie. Alić pan resztu przegrał, alić go już niosa, bo miała cztery krole ona pani z kosa. Flus źle ze śmiercią grać [Rej. Zwierc. 270 (SXVI)].

**1.2.** Polskim odpowiednikiem nazwy *flus* (a zarazem jej synonimem) był leksem *trysza* (też *tryszak*, *tryszaczek*), odnotowany również po raz pierwszy w XVI wieku, np. „Po wieczerzy poszliśmy na tryszaczka” [Teat. 28, 91 (SL)]; „Do modlitwy ani jej popędzisz, a ta paneczka, trysetka, tryszaczek, kwindecz z byle gachami ni w dzień, ni w nocy nie przykrzy dobrodziejce” [Teat. 24 b., 7 (SL)]. Wyraz ten najprawdopodobniej utworzony został na podstawie dźwiękonaśladowczego *trysk* ‘wodotrysk’, pochodnego od *tryskać* [SBr]. Obie jednostki przywoływały zatem ten sam stereotypowy obraz – rwącej rzeki.

**1.3.** Zaskoczenie budzić jedynie może to, że w niektórych szesnasto-, siedemnasto- i osiemnastowiecznych fragmentach funkcję równoznacznika badanych nazw pełnił leksem *straszak*. Struktura słowotwórcza tego wyrazu nie implikowała bowiem ani wizerunku wodospadu, ani potoku, tylko całkiem inny portret – czegoś, co wywołuje przerażenie. Najprawdopodobniej analizowana nazwa zrodziła się w sposób przypadkowy, na skutek skojarzenia *traszaka* z podobnie brzmiącym *straszakiem*, por. np. „Traszak czyli straszak” [Mon. 76, 726 (SL)].

## 2. Jednostki nawiązujące do nazw osobowych

**2.1.** Równie głęboko swymi korzeniami sięga typowo polska gra [Gołębiowski 1831, 44], zwana *kupcem*. Pisał już o niej Ignacy Krasicki w *Panu Podstolim*, wyraźnie zaznaczając, że popularny jeszcze w XVII wieku *kupiec*, w kolejnym stuleciu powoli wychodzi z mody:

Stare nasze polskie gry wychodzą z mody. Walety, damy, wypędziły niżników i wyżników. Z tem wszystkim mnie to bolesno, iż się i w małych rzeczach od toru ojców naszych oddalamy. Tak dobra „chapanka,” jak trysseta, a nasz miły „kupiec” w dowcipnie kombinowanych rachunkach swoich mnie zawsze bawi [Krasicki 1860, 232].

Aby wyjaśnić motywację nazwy *kupiec*, należy wpieryw zreferować reguły tej gry. Z dostępnych źródeł historycznych wyczytać można, że zabawa ta była dość skomplikowana, a mówiąc słowami Jędrzeja Kitowicza, „żmudna i deliberacyjni długiej potrzebująca” [2005, 360].

Podczas gry używano 52 kart, z których każda miała inną wartość punktową. Rozdawał je tzw. *bankier*, który, po złożeniu kart, zadawał następujące pytania: „A czy nie ma tam kupca?”; „A zkad przybywa i po jaki towar?”; „A czy kupuje za gotówkę czy na zamian?” [Kozietulski 1888, 36]. Jeśli padła odpowiedź „za gotówkę”, oznaczało to, że gracz żąda karty z talonu, oddając jednocześnie niechcianą kartę, za którą musi „zapłacić”

bankierowi jeden punkt. Druga możliwość zakładała, że tzw. kupiec zamieni swoją kartę z graczem siedzącym po jego prawej stronie – wylosuje jedną spośród jego kart, ale za ten ruch „nie płaci”. „W ten sposób każdy z graczy po kolei prowadzi handel, aż się wszyscy zadowolą” [Koziętulski 1888, 36].

Omawiania gra została skojarzona z transakcją handlową, dlatego też nazwano ją *kupcem*. Co ciekawe, mimo że już Ignacy Krasicki uznał „naszego miłego kupca” za grę tracącą popularność, informacje o tej zabawie odnotowane zostały zarówno w SWil, jak i w SW, także w SD.

**2.2.** Wielu poświadczeń doczekała się również nazwa innej, typowo polskiej gry [Gołębiowski 1831, 44] – *kasztelan* (Trotz stosuje leksem *ka-stol*, SXVII). Zabawa ta była dość prosta – jedna osoba rozdawała wszystkie karty, następnie poszczególni gracze wyrzucali na środek stołu kartę o najniższej wartości, którą kolejni gracze podbijali kartą o wartości wyższej (ten ruch to podwódka).

Zaskakujące wydaje się jednak to, że miano tzw. *kasztelana* otrzymywała ta osoba, która przegrała, to znaczy nie udało jej się pozbyć wszystkich kart, np.:

Dwaj towarzysze wyzywali się w warcaby o kasztelnia, jak grają pospolicie, aż jeden z nich, o swojej doskonałości w tej mierze siła trzymając, pocznie się chęłpic, mówić drugiemu, że ty mię żadną miarą nie uczynisz kasztelanem [Dwor. B4 (SL)].  
On też trudno mówi, z błazna pana i z głupiego uczynić kasztelana [Dwor. B4 (SL)].

Jak się wydaje, w dobie średniopolskiej stanowisko kasztelana nie cieszyło się zbyt dużym poważaniem i pewnie dlatego leksem *kasztelan* zyskał cały szereg negatywnych konotacji. Wiązano go z osobą leniwą, naiwną, lekkomyślną, nieraz bezwzględna, ale przede wszystkim z osobą głupią. Ostatni z wymienionych przymiotów wydaje się najistotniejszy, bowiem stał się bazą dla innej nazwy omawianej gry, tj. *gap*'.

U podstaw tej jednostki leży niemiecki przymiotnik *haup* 'głupi' [SBr]. Co ciekawe, ten, odnotowany po raz pierwszy w SL, leksem, już w XIX wieku pojawiał się częściej od nazwy *kasztelan*, por. *gap*' 'gra w karty, którą także kasztelanem zową' [SWil]. Obecnie dla scharakteryzowania gry w kasztelana używa się nazwy *dureń*.

**2.3.** Prymarnie nazwą osobową była również nazwa gry zwanej *faraonem*. Od staropolszczyzny wyraz *faraon* zawierał wachlarz ujemnych znaczeń. Wiązano go bowiem z okrutnym, mściwym władcą, za panowania którego Mojżesz wywiódł Żydów z niewoli (np. „Jako Pan możnie Żydy wywiódł, a Faraon, iż się uznać nie chciał, zatonął marnie ze wszystkim wojskiem swym” [Lub. Ps. s. marg. ddd4, SXVI]) lub z bezlitosnym królem Egiptu, który wziął do haremu Sarę – żonę Abrahama (np. „Bog trafił faraona plagami wielkimi, i dom jego dla Sarai – żony Abramowej [Bib. Radz. Gen. 12/17, SXVI]). Nie powinno zatem dziwić to, że na bazie wymienionych sensów rozwinęły się znaczenia przenośne, tj. 'diabeł' (np. „Jakiego Faraona a snadź nie faraona ale srogiego kata czarta

sprzeciwnika swego ustawicznie nad sobą masz” [Rej. Pos. 153, SXVI]) oraz ‘zły człowiek’ („Sumienie, gromy kupca (...) twarde ma faraon serce” [Rej. Kup. g4, SXVI]).

Sensy te przyczyniły się z kolei do nazwania niemieckiej gry *lancknecht* – *faraonem* (por. „Farao gra, jedna z pierwszych gier azardowych” [SL]). Ponieważ zabawa ta „pochłonęła siłę fortun, wiele też karier świetnie rozpoczętych zwichnęła” [Kozietulski 1888, 150], niekiedy nawet „dyjabełkiem ją zwano” [Kozietulski 1888, 150]. O ogromnej popularności oraz oczywiście o niebezpieczeństwie tej rozrywki pisał m.in. Jędrzej Kitowicz:

tak się wszystkim podobała, iż ją na wszystkie kompanie, assamble, bale, reduty i same nawet królewskie pokoje przyjęło. Zrobił się z tej gry wielom stopień do fortuny, wielom do upadku, gdy w professyą szulerów przedtem wzgardzoną i tylko między małym ludem zachowane mającą; za pojawieniem gry faraona weszli ludzie dystyngwowani, a nawet najwięksi panowie stali się szulerami, ogrywając jedni drugich, nie tylko z gotowych pieniędzy, ale nawet z nieruchomości substancyi, z dóbr, z klejnotów i całej fortuny. Kiedy na jedną kartę wolno było stawić i tysiąc czerwonych złotych i sto tysięcy, i przez jedną noc można było miernie majątnemu, lub synowi i szlachcica wyprawionemu do dworu, albo do palestry ograć się do koszuli [2005, 361].

Gra w faraona była niezwykle kusząca, powodowała bowiem złudzenie, że w każdej chwili dobra passa graczy może ulec diametralnej zmianie. Działo się tak dlatego, że reguły tej zabawy nie dla wszystkich były oczywiste. Przykładowo jeden z elementów faraona – *parol* oznaczał, że w momencie gdy gracz wygra jedną stawkę, dostaje dwa razy więcej. Jeśli jednak zrezygnuje z tego przywileju i postawi na tzw. *trant lewa*, znaczyło to, że z chwilą wygrania kolejnej partii otrzyma piętnaście razy więcej, gdy natomiast przegra, tyle samo musi zapłacić zwycięzcy [Kozietulski 1888, 151]. Warto również zaznaczyć, że podczas tej zabawy szulerzy mieli szerokie pole manewru, zręcznie układali karty, nieraz naginali reguły gry.

**2.4.** W analizowanym polu sytuuje się również leksem *pikieta*.<sup>4</sup> Wyraz ten u początków swej historii oznaczał wyłącznie ‘poczet żołnierzy, złożony z 50 osób’ [SL]. Na pierwszy rzut oka można by wiązać przywołaną nazwę ze wspomnianą już grą w *lancknecht* (leksem *Lancknecht* oznaczał bowiem prymarnie ‘żołnierza zaciężnego piechoty niemieckiej XV i XVI w., uzbrojonego w piki, halabardy, miecze i rusznice’, SWO). Tymczasem jednostki *pikieta* ‘oddział wojskowy’ i *pikieta* ‘gra karciana’ były homonimami. Druga z wymienionych nazw, stanowiąca przedmiot prowadzonej refleksji, powstała od francuskiego wyrazu *piquet*, który z kolei utworzony został od nazwiska pomysłodawcy i teoretyka omawianej gry, tj. Charles Picqueta [Chatto 1901, 329].

<sup>4</sup> Jak się wydaje, omawiana gra była szczególnie popularna w XVII i XVIII wieku. Pierwsza wzmianka o niej pojawiła się w wierszu zatytułowanym *Pikieta niestatecznej fortuny gra* [zob. Gloger 1974: *karty*].

Zasady gry w pikietę były dość przejrzyste: rozgrywkę rozpoczynał przeciwnik rozdającego, o wzięciu lewy decydowało starszeństwo kart, wygrywała natomiast ta osoba, która „dorzucając do koloru” zdobyła 10 punktów, tj. zgromadziła 10 lew [Chatto 1901, 329].

**2.5.** Na granicy analizowanej kategorii sytuuje się gra w mariasza. *Mariasz* to również pożyczka z języka francuskiego, gdzie *mariage* oznacza ‘małżeństwo’ [SWO]. Nie była to zatem nazwa osobowa w pełnym tego słowa znaczeniu, jednak sędzę, że najlepiej poddać ją analizie właśnie w tym miejscu, konotowała ona bowiem parę – męża i żonę.

Nie budzi również większego zaskoczenia to, że celem gry w maria-sza było pozbycie się właśnie par kart – wyżnika z niżnikiem, czyli króla z damą, damy z waletem itp. Wygrywała ta osoba, która w ciągu jednej gry złączyła wszystkie mariasze.

### 3. Nazwy implikujące odgłos tasowania kart

Wśród najstarszych, szesnastowiecznych nazw gier karcianych sytuuje się leksem *rusz* (np. „Nuż jakie dziś gry nastaly z których ginie koszt niemały. Dziwne fluksy, turmy, rusze aż drugi na stole kłusze” [Rej. Rozpr. G 4 v, SXVI]), którego etymonem było najprawdopodobniej niemieckie *verbum rauschen* ‘szumieć’ [SBr]. Zapewne od tegoż czasownika utworzony został nieco później rzeczownik *Rausch* ‘upojenie, zamroczenie, ekstaza (głównie na skutek wypicia nadmiaru napojów alkoholowych)’. Niemniej, jak sugeruje Aleksander Brückner, podstawą polskiej nazwy *rusz* był czasownik, przywołujący szum tasowanych kart (tj. *rauschen*) [SBr]. Nieco później badany leksem pod wpływem dialektu mazowieckiego przybrał formę *rus* [SBr] i właśnie w takiej postaci odnotowany został w SL i w SWil.

Mimo że analizowana jednostka doczekała się wielu poświadczeń (wymienia ją nawet Jędrzej Kitowicz, np. „Kto miał w rusa trzy karty starsze albo maścisz” [Kitowicz 2005: 361]), niewiele wiemy o jej regułach, bowiem użycia te są mało sugestywne.

### 4. Nazwy przywołujące obrazy zagarniania czegoś

Leksem *chapanka* utworzono na bazie czasownika *chapać* ‘porywać, chwycić coś’ [SBr, SBań], odnotowanego w XVIII wieku. Prymarnie *chapanką* nazywano ‘porwanie, grabież’ [SL]. Zdarzały się jednak użycia, w których badany wyraz odnoszono do ‘zagarniania pokarmu ze stołu’, np.:

Najwięcej się takowej diety dostawało pannom, gdzie wraz z dworzanami do stołu siadały, te bowiem, jako z natury nieśmiałe i do chapanki niesprawne, zawsze ostatnie do półmiska bywały, chyba że która miała swego dobrodzieja, który o niej i o sobie pamiętał [Kitowicz 2005, 254].



Przywołana wyżej treść jest dość istotna. Na skutek skojarzenia szybkiego „porywania” jedzenia ze stołu z dawną, francuską grą, zwaną *reversis*, polegającą na szybkim zabieraniu kart, zrodziło się nowe znaczenie *chapanki* ‘gra w karty’ (np. „(...) gracz mający silną kartę może się pokusić o zabranie wszystkich wziętek, co jeszcze mu się udaje, zowie się chapanką” [Gołębiowski 1831, 42]). Polski odpowiednik francuskiej nazwy zyskał ogromną popularność. Warto również zaznaczyć, że gra *reversis* dotarła do Polski pod koniec XVII wieku, jednak dopiero na początku kolejnego stulecia cieszyła się powodzeniem. W tym też czasie użytkownicy języka polskiego mieli do wyboru nazwę francuską lub polską. Wybrali tę drugą, gdyż była ona zarówno prostsza w wymowie, jak i bardziej zrozumiała. Świadczą o tym liczne cytaty ujęte w SL i SWil, np. „Kiedy trwała chapanka między kartownicy, bił kinał z parcerolą tuze i wyżniki” [Zab. 14, 364 (SL)].

## 5. Nazwy implikujące liczbę punktów, gwarantująca zwycięstwo

**5.1.** W nawiązaniu do liczby punktów, dających graczowi zwycięstwo, powstała, zapomniana już nazwa gry – *kwindecz*. Jej źródłem jest łaciński liczebnik *quindecim* ‘piętnaście’ [SLS], tyle właśnie oczek (ni mniej, ni więcej) musiał zdobyć zwycięzca:

Kwindecz zawisł na dobraniu się 15 ok; przybierając co raz więcej kart do ręki po jednej, i w nadzieję wygranej, stawiając coraz więcej pieniędzy, aż do wielkich sum osobliwie w zapale gry, a gdy nad 15 ok, większą kartę dostał, przegrywał, czego obawiając się, przestawał na mniejszej liczbie [Gołębiowski 1831, 52].

Opisywaną wyżej grę zaliczano do tych rozrywek hazardowych, w których stawka była nieraz bardzo wysoka, np. „Połowę pieniędzy wziął faraon z kwindeczą resztą rzemieślnicy” [Kras. Doś. 63, SL].

**5.2.** Na podobnej zasadzie utworzono nazwy *weintin* oraz *wentuń* (por. np. „Gry w karty: chapanka, trysetka, tryszaczek, farao, kwindecz, weintin” [Teat 24b, SL]). Jednostki te wygenerowane zostały na skutek scalenia francuskiego liczebnika *vingt-et-un*, oznaczającego ‘dwadzieścia jeden’. Suma tyłu punktów gwarantowała bowiem wygraną, natomiast „dobierający wyżej nad dwadzieścia jeden oczek przegrywa czyli robi krewę, karty natychmiast zrzuca i stawkę płaci” [Kozietulski 1888, 145].

## 6. Nazwy implikujące bicz lub uderzenie biczem

**6.1.** Jedną z nazw, sytuujących się w analizowanym polu, był leksem *ćwik*, zarejestrowany w XVIII wieku. Szukając motywacji tej jednostki, można się spotykać z bardzo podobnym problemem jak w wypadku wyrazu *pikieta*. *Ćwik* (również *cwik*) w piętnasto- i szesnastowiecznej polszczyźnie oznaczał bowiem zarówno ‘ptaszka tresowanego, do wabienia głosem’ [SBań, SSStp, SXVI], jak i ‘ćwiczonego, doświadczonego człowieka, często weterana’ [SXVI]. Według polskich etymologów [SBań, SSław, SBr]

badany wyraz nie był polisemiczny, wprost przeciwnie – należy tutaj mówić o dwóch osobnych jednostkach, wywodzących się od wspólnego etymonu – średnio-wysoko-niemieckiego *zwicken* ‘szczypać, dręczyć, chłostać, katować’ [SBAń, SSław, SBr]. Ów czasownik przyczynił się do powstania na gruncie polskim rzeczownika *zwik* ‘szczygieł’ oraz *verbum* *ćwiczyć*. Aleksandr Brückner, Franciszek Sławski oraz Andrzej Bańkowski sądzą, że nazwa tresowanego ptaka (*ćwik* 1.) utworzona została w wyniku skrócenia formacji *zwik* ‘szczygieł’ [SBAń, SBr], natomiast wyraz, charakteryzujący doświadczonego człowieka (*ćwik* 2.) uznać należy za derywat od czasownika *ćwiczyć* [SBAń]. Co ciekawe, według wspomnianych już etymologów analizowane wyżej leksemy nie stanowiły podstawy osiemnastowiecznej nazwy gry karcianej – *ćwik*.

Ich zdaniem jednostka ta wygenerowana została bezpośrednio od niemieckiego *Zwick* oznaczającego prymarnie ‘świśnięcie batem’ [SBr, SBAń, SSław], sekundarnie zaś ‘grę karcianą’. Sens metaforyczny zrodził się na skutek analogii do, jak się wydaje, bardzo brutalnych reguł gry w ćwika. Łukasz Gołębiowski określił zabawę tę jako „najazardowniejszą i najmniejbezpieczniejszą grę” [Gołębiowski 1831, 52], natomiast Stanisław Kozietułski, zaznaczył, iż:

Płatki w tej grze mnożą się niesłychanie, trudno bowiem o grę tak pewną, żeby ćwikujący i dwóch pomagających, wzięli każdy, co do nich należy, tembardziej, iż w ćwiku nie ma renonsu, a na każdą kartę zabiją kozerą w razie nieposiadania tej maści, należy młodszą kozerę odrzucić. (...) W ogóle gra ta jest bardzo hazardowa, bez żadnych prawideł i ściślejszych kombinacyj, osobom prowadzącym grę dla zabawy, ale nie dla zysku, ćwika wcale nie polecamy [Kozietułski 1888, 28].

**6.2.** W tej samej kategorii zawiera się nazwa *bicz*, charakteryzująca „grę prostych ludzi w karty” [SL]. Podczas jej trwania karty rozdawano po równo pomiędzy wszystkich graczy, z tym że przed rozdaniem każdy grający wyznaczał sobie kozerę. Określano ją *biczem*, stąd być może wzięła się analizowana nazwa. Zabawa polegała na próbie zbiccia kart rywala, wyższą kartą.

Stanisław Kozietułski upatruje jednak innej motywacji jednostki *bicz*. Jego zdaniem wspomniana gra należała do ulubionych rozrywek „furmanów na dyszlu”, dlatego właśnie dla jej scharakteryzowania zastosowano leksem *bicz* lub (rzadziej) *wózek* [Kozietułski 1888, 30]. Druga z wymienionych nazw nie została poświadczona w SL w znaczeniu ‘gra w karty’.

## 7. Nazwy gier implikujące wygląd postaci widocznych na kartach

**7.1.** Bardzo lubianą (szczególnie przez Henryka Rzewuskiego), osiemnastowieczną grą był *druźbart*. Wyraz *druźbart* to pożyczka z języka niemieckiego, w którym rzeczownik *Drosselbart* oznaczał ‘brodę drozdową’ [SBr]. Najważniejszą kartą podczas tej gry był bowiem król czerwieny, zwany *druźbartem*, noszący długą brodę. Niektórzy badacze upatrują

jednak nieco innej motywacji tej nazwy – w rysunkach wykonywanych na papierze przeciwnika. Podczas opisywanej zabawy zespoły dwuosobowe, w momencie gdy zyskiwały przewagę, mogły narysować karykaturę rywala z rogami, okularami, ogonem, brodą itp. [Kozietulski 1888, 32–33]. W moim jednak odczuciu bardziej prawdopodobna jest pierwsza spośród wskazanych ścieżek genezy tej jednostki.

**7.2.** Od nazwy figury karcianej pochodzi również *gra w pamfila* ('pewna gra w karty', SL). Najważniejszą kartą podczas tej zabawy była pamfila, czyli walet treflowy, który „zabija wszystkie bez wątpienia kozy” [Kozietulski 1888, 39].

Za podstawę wyrazu *pamfila* bierze się z kolei leksem *Palfilia*, stanowiący nazwę 'starożytnej krainy, położonej w południowej Azji Mniejszej'. Postać pojawiająca się na wspomnianej karcie była wyobrażeniem mieszkańca rejonów półwyspu znajdującego się pomiędzy Morzem Czarnym a Śródziemnym, toteż kartę, na której widniał walet, nazwano *pamfilą*, por. „Wyźnika żołédnego zwiemy pamfilem' [SL].

## 8. Jednostki nawiązujące do nazw miejsc

Jednostki, które będą analizowane w niniejszym polu, odnoszą się najczęściej do stereotypowych obrazów miejsc, w których doznawano kary lub cierpienia fizycznego.

**8.1.** Wśród nich na plan pierwszy wysuwa się gra w stos – będąca „nieodrodnym synem faraona, a jeszcze więcej od swego rodzica przedstawia okazyi do malwersacyi i oszustwa” [Kozietulski 1888, 153]. Motywacja nazwy *stos* jest dość oczywista, leksem ten od staropolszczyzny implikuje przeciwieństwo 'kres', 'śmierć', 'cierpienie' (por. np. „Na stosie moje utrapienie zakończyć” [Teatr. 18 18 c, 15, SL]), innymi słowy to, czego doznać można, przegrywając w tej, jakże ryzykownej, grze hazardowej.

**8.2.** Bardzo podobny obraz implikuje określenie innej, równie niebezpiecznej zabawy, tzw. *gry w turmy*. Etymonem tej jednostki jest łaciński rzeczownik pochodzenia etruskiego – *turris* 'wieża' [SBr]. Na gruncie polskim zyskał on postać *turma* i oznaczał 'więzienie'. Można by przypuszczać, że znana od XVI wieku gra (np. „Nuż jakie dziś gry nastaly z których ginie koszt niemały. Dziwne fluksy, turmy, rusze aż drugi na stole klusze” [Rej. Rozpr. G 4 v, SXVI]), w której stawka była dość wysoka, nazwana została *grą w turmy*, bowiem jeśli gracz nie był w stanie wypłacić należności wierzycielowi, zamykany bywał w więzieniu [Wytrawny Gracz 2012, 160]. Uważam jednak taki pogląd za wątpliwy, bowiem w XVI wieku karty nie były jeszcze grą hazardową.

**8.3.** Nazwą miejscową był również leksem *makao*. Początkowo charakteryzował on tylko rejon wschodniego wybrzeża Chin. W XVI wieku Portugalczycy założyli tam stałą osadę, a pod koniec tego stulecia powstał w Makao senat pod ścisłą kontrolą chińskich władz. W XVII wieku

rozpętała się natomiast wojna o Makao, w której brali udział Portugalczycy, Chińczycy oraz Holendrzy. O zmaganiach tych było głośno w całej ówczesnej Europie, dlatego być może nazwę dawnej gry hazardowej *rouge ou noire* Francuzi zmienili na *makao* [King van Rensselaer 1912, 312].

Na gruncie polskim pierwsza wzmianka o grze w makao zarejestrowana została w XVIII wieku („Nie za długo w makao pójdziemy, każ więc Francuzowi nagotować karty” [Teat. 48, b, 40, SL]), z tym że, jak sądzę, wyraz *makao* był dość niezrozumiały dla ówczesnych użytkowników polszczyzny. Utworzyli oni zatem derywat hipokorystyczny – *maczek* [SBr].

Główną zasadą gry w makao było porównanie własnych kart z kartą leżącą na stole. Jeśli gracz miał kartę odpowiadającą kolorem lub figurą karcie leżącej na stole, mógł wyłożyć ją (zakrywając kartę leżącą na wierzchu). Wygrywała ta osoba, która jako pierwsza pozbyła się wszystkich kart.

\*\*\*

Analizy zebranego materiału wskazały na bogactwo, formalną i semantyczną różnorodność, a co za tym idzie, atrakcyjność poznawczą nazw gier karcianych, funkcjonujących w dawnej polszczyźnie. Jak się okazało, charakter i kształt badanego słownictwa bardzo silnie uzależniony był od obcego podłoża – były to głównie wpływy francuskie i niemieckie. Fakt ten nie dziwi, wszak gry karciane stanowiły *novum* w dobie średniopolskiej. Na uwagę zasługuje jednak inna kwestia, mianowicie to, jak Polacy radzili sobie z adaptacją tych, jakże nieraz trudnych w wymowie, nazw.

Okazało się, że w większości użytkownicy polszczyzny XVI, XVII i XVIII wieku zastępowali jednostki obcego pochodzenia rodzimymi nazwami. Jeśli było to możliwe, stosowali wyrazy przywołujące podobne obrazy do leksemów obcego pochodzenia, np. łaciński *fluxus* zastąpiono *tryszakiem* lub *tryskiem*. Zdarzały się również sytuacje, gdy niektóre słowoformy wypierane były przez jednostki rodzime o całkiem innym znaczeniu, przykładowo miejsca nazwy *lancknecht* nie zajął wyraz *pikieta*, tylko *faraon*, leksem *reversis* natomiast zastąpiono *chapanką*.

Najciekawsze wydają się jednak językowe hybrydy typu – *wentuń*, *druźbart*, *mariasz* oraz oczywiście *maczek*. Obecność tych jednostek wskazuje na ogromną kreatywność użytkowników dawnej polszczyzny, jak również świadczy o tym, jak istotna była dla nich czystość języka ojczystego.

### Wykaz skrótów

- SBań – A. Bańkowski, *Etymologiczny słownik języka polskiego*, t. I–II, Warszawa 2000.
- SBor – W. Boryś, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Kraków 2005.
- SBr – A. Brückner, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, Warszawa 1927.
- SD – W. Doroszewski (red.), *Słownik języka polskiego*, t. I–XI, Warszawa 1958–1969.
- SL – S.B. Linde, *Słownik języka polskiego*, Warszawa 1807–1814.
- SŁS – M. Plezia (red.), *Słownik łaciny średniowiecznej w Polsce*, Warszawa 1975–1977.
- SSław – F. Sławski, *Słownik etymologiczny języka polskiego*, t. I–V, Kraków 1952–1982.
- SStp – S. Urbańczyk (red.), *Słownik staropolski*, Warszawa–Wrocław–Kraków 1966–2000.
- SWil – M. Orgelbrand (red.), *Słownik języka polskiego*, t. I–II, Wilno 1861.
- SWO – W. Kopaliński, *Słownik wyrazów obcych i zwrotów obcojęzycznych*, Łódź 2007.
- SXVI – M.R. Mayenowa (red.), *Słownik polszczyzny XVI wieku*, Wrocław–Warszawa–Kraków 1966.
- SXVII – M. Bańko, I. Bobrowski, A. Karpiński, M. Karpluk, J. Puzynina, W.R. Rzepka, K. Siekierska (red.), *Elektroniczny słownik XVII i pierwszej połowy XVIII wieku*, 1999–2014, <http://sxvii.pl/> [dostęp: 6.12.2015].
- USJP – S. Dubisz (red. nauk), *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Warszawa 2003.

### Bibliografia

- R. Callois, 2001, *Man, play and games*, Chicago.
- W.A. Chatto, 1901, *Origin and history playing cards*, London.
- A. Chwalba, T. Czekalski, M. Ferenc, D. Kałwa, L. Korczak, 2005, *Obyczaje w Polsce. Od średniowiecza do czasów współczesnych*, Białystok.
- Z. Głoger, 1974, *Encyklopedia staropolska ilustrowana*, Warszawa.
- Ł. Gołębiowski, 1831, *Gry i zabawy różnych stanów w kraju całym lub w niektórych tylko prowincjach*, Warszawa.
- A. Hamerliński-Dzierożyński, 1976, *O kartach, karciarzach, grach pocziwych i grach szulerskich. Szkice obyczajowe z wieków XV–XIX*, Kraków.
- J. King van Rensselaer, 1912, *Prophetical, educational and paying cards*, London.
- J. Kitowicz, 2005, *Opis obyczajów za panowania Augusta III Sasa*, Gdańsk.
- I. Krasicki, 1860, *Pan Podstoli*, Kraków.
- R. Kopoczek, 2013, *Wstęp do wiedzy o grach tradycyjnych*, Katowice.
- S. Kozietulski (Stary Gracz), 1888, *Gry w karty. Dawniejsze i nowe. Dokładne sposoby ich prowadzenia. Krótka historia kart*, Warszawa.
- B. Nowowiejski, 2013, *O nazwach rozrywek umysłowych w polszczyźnie*, „Białostockie Archiwum Językowe” nr 13, s. 227–252.
- A. Piotrowicz, 1994, *Nazwy gier i zabaw we współczesnej polszczyźnie* [w:] Z. Zagórski (red.), *Język a współczesne społeczeństwo polskie*, Poznań, s. 49–55.

- A. Piotrowicz, 2004, *Słownictwo i frazeologia życia towarzyskiego w polskiej leksykografii XX wieku*, Poznań.
- A. Piotrowicz, 2006, *Nazwy zabawek i zabaw dziecięcych w słownikach języka polskiego z XX wieku*, „Poradnik Językowy” z. 4, s. 27–44.
- A. Piotrowicz, 2014, *Życie towarzyskie*, Poznań.
- N. Rozalijew, 2009, *Gry w karty*, Warszawa.
- B. Sułkowski, 1984, *Zabawa. Studium socjologiczne*, Warszawa.
- Wytrawny Gracz, 2012, *Gry w karty polskie i obce*, Kraków.

### ***Names of card games in the Middle Polish period***

#### Summary

This paper analyses Middle Polish names of card games. This field, which was a novelty in the sixteenth-century Polish language, developed extremely fast, which was greatly influenced by foreign languages: German and French. This research was commenced in order to answer the question how Old Polish dealt with the excessive number of units of foreign origin, how its users strove to adapt the lexis.

It turned out that Poles often replaced foreign names of card games with Polish ones in the old times. They chose units implying analogous images with respect to foreign lexemes, if possible. Occasionally, they would also form language hybrids, that is contaminations of foreign and Polish words.

The prevalent method in this sketch is the analysis of the contexts where the words from the CARD GAMES semantic field were present. The semantic value of a word in a given period was inferred from the certifications of its usage in the dictionaries recording Old Polish. The discussions were enriched also by later, nineteenth-century, descriptions of card games the names of which were recorded in the Middle Polish period.

Trans. Monika Czarnecka