Povijest igraćih karata i njihovo korištenje u hrvatskim zemljama

Mrkoci, Slavko

Doctoral thesis / Disertacija

2012

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Department of Croatian Studies / Sveučilište u Zagrebu, Hrvatski studiji**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:111:580624

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-29**

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI
UNIVERSITY OF ZAGREB
CENTER FOR CROATIAN STUDIES

Repository / Repozitorij:

Repository of University of Zagreb, Centre for Croatian Studies

dabar
DIGITALNI AKADEMSKI ARHIVI I REPOZITORIJI

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI

Slavko Mrkoci

POVIJEST IGRAĆIH KARATA I NJIHOVO KORIŠTENJE U HRVATSKIM ZEMLJAMA

DOKTORSKI RAD

Zagreb, 2012.



UNIVERSITY OF ZAGREB
CROATIAN STUDIES

Slavko Mrkoci

THE HISTORY OF PLAYING CARDS AND THEIR USAGE IN CROATIAN COUNTRIES

DOCTORAL THESIS

Zagreb, 2012.

SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
HRVATSKI STUDIJI

Slavko Mrkoci

POVIJEST IGRAĆIH KARATA I NJIHOVO KORIŠTENJE U HRVATSKIM ZEMLJAMA

DOKTORSKI RAD

Mentor:
Prof. dr. sc. Mijo Korade

Zagreb, 2012.

ZAHVALA

Poticaj za istraživanje dijela društvenih igara naziva kartanje dali su mi moji športski prijatelji. Na našim duljim putovanjima na utakmice rugbyja tratili smo vrijeme pretežno igrajući vrlo popularnu i pristupačnu društvenu kartašku igru bela. Njihova znatiželja od kuda je porijeklo belota (skraćeno bela) rezultirala je zamolbom da prionem amaterskom istraživanju te igre. Ulazeći uslijed znatiželje istraživača u to područje otkrivam jedan do tad slabo opisani svijet igraćih karata i njihove upotrebe. Tijekom vremena ta saznanja su se širila te sam ih pretočio u knjigu „Mala povijest kartanja".

Profesor dr. sc. Mirko Valentić dobio je u ruke moju knjigu i savjetovao me, kako je to i spomenuto u uvodu, da znanstveno pristupim istraživanju kartanja, tj. korištenju igraćih karata kao alata jednog vrlo širokog područja društvenih igara u nas Hrvata. Stoga ga smatram „krivcem" jer me uputio u to područje koje mi je postalo nezamjenjivim hobijem u umirovljeničkim danima i zato mu veliko hvala.

Na koncu velika hvala mom velikom suradniku i osloncu u kriznim momentima istraživanja, mojoj dragoj supruzi Ani. Njezino poznavanje mađarskog jezika omogućilo mi je korištenje Kartyalexikona, za mene jedinog takvog djela u svijetu.

Slavko Mrkoci

SAŽETAK

U velikoj skupini igara koje se odvijaju na „stolu“ istaknuto mjesto zauzimaju igre u kojima se koriste igraće karte. To područje do sada nije sistematski istraživano. Tokom istraživanja za ovu radnju pokazalo se da su tu uključene dvije zasebne teme (igraće karte i korištenje tih igraćih karata), a koje čine jednu cjelinu. Obje teme podijeljene su na nekoliko grupa (proricanje, hazard, društvene igre, igre za djecu i mladež) prema svrsi i kronologiji javljanja. Posebnu grupu čine igraće karte koje služe kao pomoćno sredstvo u edukaciji.

Za istraživanje strukture igraćih karata i pripadajućeg snopa poslužila mi je vlastita opremljena kolekcija jedinstvena na ovom području. Uz strukturu igraćih karata i snopova istražene su postojeće teorije o postanku igraćih karata s naglaskom na „egipatsku“ teoriju. Ujedno je detaljno istražena proizvodnja igraćih karata u nas od XVIII. stoljeća do danas.

Posebna tema odnosi se na korištenje igraćih karata svih oblika u hrvatskim zemljama. Utjecaj dviju civilizatorskih krugova (mediteranski i srednjoeuropski). Odrazio se na igraće karte i njihovo korištenje. U mediteranskom području dominantna je uloga Dubrovačke Republike, a u srednjoeuropskom Zagreba. Ta dva utjecaja polako se zbližavaju od vladavine Habsburgovaca na našem području.

Budući da se korištenje igraćih karata pretežno odvija u slobodnom vremenu, a naročito u dokolici, istraživanje sam proširio koristeći meni dostupne metode sociološke obrade, i to putem sociološke deskripcije, sociološkog otkrića i sociološkog objašnjenja. Neupitno je da svi oblici korištenja igraćih karata okupljaju ljude i značajan su sociološki fenomen.

Tijekom predmetnog istraživanja nametnulo mi se desetak ključnih riječi kao što su: proricanje, hazard, društvene igre, zabava, kartanje, kartaška boja, lice i naličje igraće karte, snop te papir.

ABSTRACT

Card playing games occupy a significant segment of a rather large group of „table" games. It is an area that as of yet has not been a subject to a systematic study. Two separate topics (playing cards and their use) came into focus during the research for this study as parts of the same issue in question. Both topics are divided into several groups (cartomancy, gambling, social games, games for children and the young) according to their purpose and the chronology of their appearance. A separate group form playing cards used as auxiliary tools in education.

For the purpose of researching the structure of playing cards and the associated decks I used my own extensive and quite unique collection. Beside researching the structure of playing cards and decks, the existing theories on the genesis of playing cards, with regard to the „Egyptian theory", were also taken into view. This included a detailed research of the manufacturing of playing cards on the Croatian territory from the 17th century to present day.

A separate topic was the use of various playing cards on the Croatian territory. Two civilization circles (Mediterranean and Middle European) clearly reflected on playing cards and their use. The Mediterranean area was dominated by the influence of the Dubrovnik Republic, while Zagreb dominated the Middle European parts. The two influences began to merge with the rule of the Habsburg dynasty on our territory.

Since playing cards mostly occurs during free time, especially during leisure, I widened the research using the available sociological methodology such as: sociological description, sociological discovery and sociological interpretation. Without a doubt, it is obvious that people group together for playing cards and as such it presents a sociological phenomenon.

Researching the subject matter I have encountered a dozen key words, such as: cartomancy, gambling, social games, fun, playing cards, card suits, back and front of playing cards, decks and cardboard.

SADRŽAJ

ZAHVALA 4
SAŽETAK 5
ABSTRACT 6
UVOD 9
1. POVIJEST IGRAĆIH KARATA 11
1.1 PODRIJETLO IGRAĆIH KARATA 11
1.2. POVIJESNI ZAPIS O IGRAĆIM KARTAMA 16
1.3. PROIZVODNJA IGRAĆIH KARATA U NAS 20
2. IGRAĆE KARTE 33
2.1. IZGLED IGRAĆIH KARATA 36
2.2. KARTAŠKA BOJA 38
2.3. LICE IGRAĆE KARTE 43
2.4. NALIČJE IGRAĆIH KARATA 51
2.5. VRSTE I SADRŽAJ SNOPOVA IGRAĆIH KARATA 52
2.5.1 IGRAĆE KARTE ZA SLIJEPE I SLABOVIDNE OSOBE 58
2.5.2. IGRAĆE KARTE ZA PRORICANJE 59
2.6. PRISTOJBE NA PROIZVODNJU IGRAĆIH KARATA 63
3. OBLICI KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA 65
3.1. PRORICANJE 67
3.2. HAZARD 69
3.3. DRUŠTVENE IGRE 76
3.4. IGRE ZA DJECU I MLADEŽ 82
4. POVIJEST KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA 83
4.1. HAZARDNE IGRE U STATUTIMA GRADOVA S KARTAŠKOM TEMATIKOM 87
4.2. STATUTI MANJIH PRIOBALNIH GRADOVA I OTOČKIH KOMUNA 94
4.3. KARTAŠI I HAZARDERI "OSVAJAJU" DUBROVNIK 94
4.4. POVIJESNI ZAPISI O KARTANJU I HAZARDU U OSTALIM PRIOBALNIM GRADOVIMA 104

4.5. POVIJESNI ZAPISI O KARTANJU I HAZARDU IZ KONTINENTALNE HRVATSKE 108
4.6. KARTAŠKE ASOCIJACIJE 117
4.7. SVEĆENICI, KARTANJE I HAZARD 122
4.8. PRORICANJE 125
4.9. RAČUNALNE IGRICE 126
5. SOCIOLOGIJA KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA 128
6. ZAKLJUČAK 138
7. LITERATURA 141
7.1. IZVORI 141
7.2. OBJAVLJENI IZVORI 142
8. KRATICE 149
9. ŽIVOTOPIS AUTORA 150

UVOD

Povijest ljudskog roda i povijest igara od pamtivijeka su neraskidivo povezane. Baština što nam je ostaviše drevni narodi Afrike i Azije, kulture Egipta, Indije, Perzije i drugi narodi svjedoče o toj povezanosti. Stanovnici dviju najstarijih europskih civilizacija Grci i Rimljani dobar su dio života posvećivali svakovrsnim igrama. Često citirani rimski satiričar Decim Junije Jurenam (60.-140.) s prezirom je uputio Rimljanima riječi Panem et circenses (Kruha i igara), aludirajući na njihovu zainteresiranost samo za hranu i razonodu. I ne htijući, Decimo je izrekao veliku životnu istinu. Čovjeku su u životu doista jednako potrebni i hrana i igra. Hranu čovjek namiče radom, koji je osnova svake civilizacije, a igre su osnova kulture naroda. U XX. stoljeću svoja istraživanja posvećuju igrama dva najpoznatija istraživača i teoretičara Johan Huizing, djelo *„Homo Ludens"* (izašlo 1938. godine) i Roger Callois, djelo *"Maske i znanost"* (izašlo 1959. godine) Od njih potječu prve definicije i kvalifikacije igara, čime su udarili temelje proučavanju tog fenomena čovjekova života.

Nedugo po izlasku moje publicističke knjige *„Mala povijest kartanja"* (Zagreb, 1998.) u kojoj sam iznjedrio sva moja dotadašnje saznanja o kartanju, prof. dr. sc. Mirko Valentić savjetovao mi je da pristupim naučnom istraživanju kartanja u Hrvata. Pretpostavljam da je razlog bio taj što do tada nitko kod nas nije tom području posvetio dužnu pažnju. Zainteresiran pristupio sam tom istraživanju uz to što je to bio i "pionirski" pothvat. Tijekom rada nametnula mi se i metodologija istraživanja koja je obećavala uspješni rezultat rada. Počinje se iznalaženjem povijesnih tragova, svih oblika koje podvrgavam naučnom vrednovanju. Prilikom vrednovanja više od polovice tragova ne zadovoljavaju potrebnim dokumentima. Zadovoljavajući tragovi obrade vode u povijesne izvore. Obradom povijesnih izvora dobivao sam historiografske činjenice i mogućnosti izlaganja svoga rada.

Tijekom istraživanja područja kartanja pokazalo se da je to preuzak predmet istraživanja i da ga treba proširiti s igraćim kartama s kojima čini cjelinu. Same karte kao sredstvo za igru preširoki su pojam jer postoji cijeli niz karata, kao npr.: dopisnice, zemljopisne karte, posjetnice, igraće karte itd. Ubrzo sam shvatio da je pojam kartanja preuzak i tako se moj predmet istraživanja proširio od kartanja kao zabavu na hazard igraće karte te proricanje, igre za djecu i mladež itd.

Zbog opširnosti područja bilo je nemoguće obuhvatiti gotovo cijeli svijet. Zato sam svoja istraživanja morao ograničiti isključivo na hrvatske zemlje. Postepenim uvođenjem novih istraživačkih područja došao sam do metodologije koja je iznjedrila sveobuhvatno područje pozornosti i odredila naslov moje doktorske disertacije koji glasi:

POVIJEST IGRAĆIH KARATA I NJIHOVO
KORIŠTENJE U HRVATSKIM ZEMLJAMA

Rukopis koji slijedi plod je višegodišnjeg istraživanja. Nažalost, do sada se, osim prigodnog i fragmentiranog istraživanja, nitko nije sustavno pozabavio istraživanjem ovoga dijela naše kulture. Da bih mogao ostvariti istraživanja, posebno prvog dijela ovog rada, morao sam utemeljiti vlastitu kolekciju igraćih karata s našeg područja kakva dosada nisu postojale u nas. Danas je to kolekcija sa zavidnim brojem snopova igraćih karata, jedina u našoj zemlji.

Tijekom istraživanja nailazio sam na mnoge prepreke, koje sam uspio prebroditi zahvaljujući svojim prijateljima, znancima, slučajnim poznanicima i svojoj supruzi prevoditeljici.

1. POVIJEST IGRAĆIH KARATA

1.1. PODRIJETLO IGRAĆIH KARATA

Kada i gdje su nastale igraće karte, nije moguće točno odrediti jer o tome ne postoje pouzdani pisani niti drugi materijalni tragovi. Nepostojanje pouzdanih dokumenata nadomjestilo se raznim teorijama o postanku igraćih karata.

INDIJSKA teorija o postanku igraćih karata polazi od toga da su nastale usporedno s postankom chatranga prašah. Chatrang se igrao na 64 polja (8 x 8) na kojem je postavljeno 4 puta po 8 oslikanih pločica u četiri različite boje (crvena, zelena, žuta i crna). U svakoj grupi (prema boji) pločice su oslikane i predstavljaju: kralja, slona, konja, čamac i četiri vojnika. Pločice su na početku igre bile u četiri kuta svete indijske ploče ašpada (imala je spomenuta 64 polja), koja se osim za igru koristila i za proricanje. Pločice su u suvremeno doba zamijenjene kartonom od papirusa i s ploče uzete u ruku te su formirale snop od 32 sličice, tj. igraće karte. Snop se koristio za proricanje i od njega su se razvile *ciganske igraće karte*. Njihova struktura, četiri *dvorske karte* (kralj, slon, konj i čamac) te četiri ostale karte sliči današnjoj strukturi igraćih karata. A i boje - crvena, zelena, žuta i crna - upotrebljavaju se u današnjim kartaškim bojama.[1]

I danas u Indiji postoje posebni snopovi okruglih igraćih karata, koji se razlikuju prema broju upotrijebljenih kartaških boja. Osam kartaških boja ima mogulski snop, deset boja ima dasavatarh snop, a dvanaest kartaških boja ima ramayama snop. U svakoj boji ima 12 igraćih karata (dvije dvorske i 10 numeričkih ganifa).[2]

KINESKA teorija o postanku igraćih karata zasniva se na nekoliko zapisa. Tako se u Totovoj *Povijesti Liao dinastije,* napisanog u XIV. stoljeću, spominje da je car Mu-Tsung valjda na staroj 969. godine nove ere, igrao igru igraćim kartama.[3] Također, u knjizi anegdota *Knei tjen lu,* koju je u XI. stoljeću napisao povjesničar On-Yang Hsin, spominju se igraće karte kojima su se služili u doba dinastije Tang (618. - 900. godine). To je doba kada se već u Kini naveliko proizvodi papir (od 105. god.), što se držalo velikom tajnom.[4] C. P. Hargrave spominje Stewarta Culina, koji se smatra autoritetom u području kineskih igraćih karata. Culin iznosi da su preteče kineskih igraćih karata korejske igraće karte sa slikama strijela. Te su karte služile za proricanje, a strijele su bile okrenute u četiri pravca. U Kini je tijekom povijesti postojalo nekoliko tipova igraćih karata: domino igraće karte, novčane igraće karte i šahovske igraće karte. Danas prevladavaju europske igraće karte francuske kartaške boje.[5]

Postoji i nekoliko *EUROPSKIH* teorija o postanku igraćih karata, npr., templarska ili le-

1 Banu MAHIR Memlûk iskambilleri Istanbul 1980, 41.

2 Catherine PERRY HARGRAVE, *A history of playing cards*, New York 2000, 20-30.

3 Josip ILIĆ - DEREVEN, *As našeg popodneva* (2), *Oko*, 8.-22. rujna 1988., Zagreb 1988.

4 Isto.

5 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards*, 6-19.

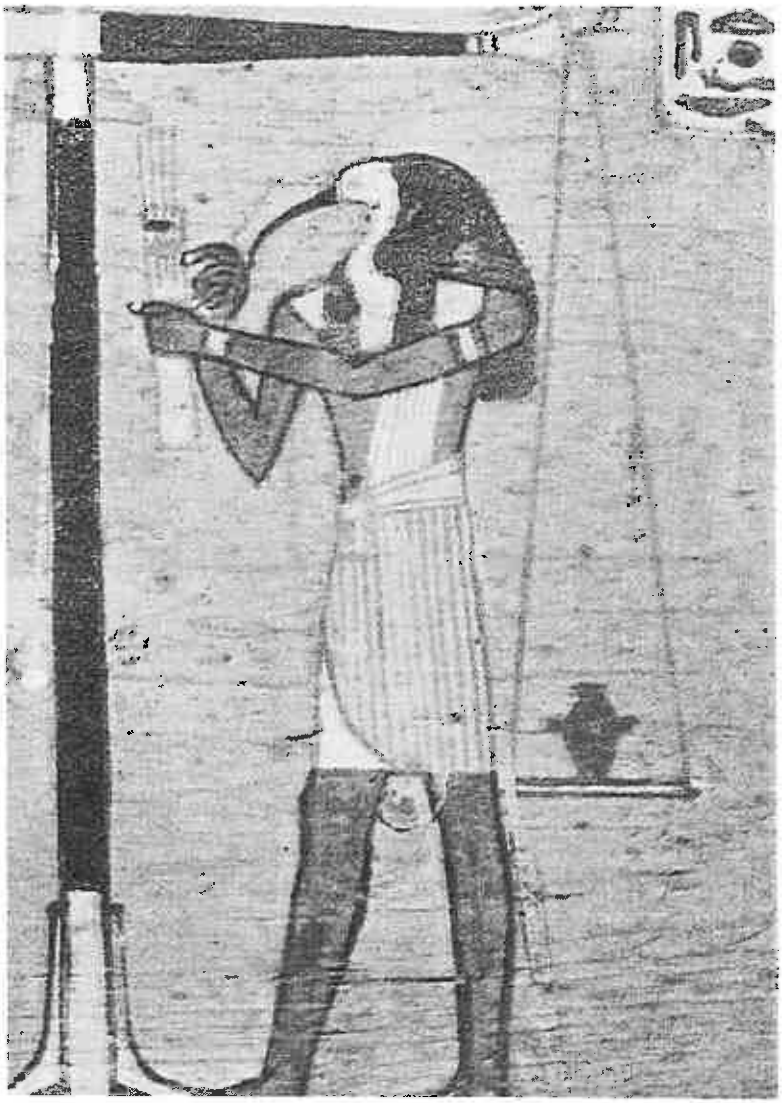
genda o Odeti. Legenda o Odeti sadrži priču o Karlu VI. Ludom (1368.-1422.), francuskom kralju. Kada je Karlo počeo osjećati znakove napadaja ludila, u njega se zaljubila djevojka dobra srca imenom Odeta. Da mu ublaži strahovite krize, pronalazila je razne igre. Doznala je da u arapskim zemljama postoje igre s obojenim sličicama na kartonima pomoću kojih se mogu raditi razne zanimljive kombinacije. Pronašla je slikara koji je izradio slične sličice i formirao snop igraćih karata. Kralj se zabavljao i umirivao igrama te mogao čak i pratiti kombinacije. Za blagotvorni utjecaj karata na kralja bila je navodno čula neka vračara i pomogla Odeti da razonodi kralja.[6]

Sve te teorije imaju svoje manjkavosti da bi mogle biti izvor današnjih igraćih karata. Chatrangu, indijskom prašahu (vidi: prije opisana), pripisuje se da je osnov u šahu, a ne igraćim kartama. Transformacija šahovskih pločica (prije figura) u igraće karte može biti eventualna prethodnica ciganskim kartama. Stare vrste igraćih pločica (domin, novčane, šahovske) i sami Kinezi su zamijenili u europskim igraćim kartama (francuska kartaška boja) jer njihove nisu bile upotrebljive. Legenda o Odeti (osnov francuske teorije o postanku igraćih karata) ne može biti izvorom europskih igraćih karata jer je vrijeme njihovog nastajanja skoro dva stoljeća u zaostatku od prvog zapisa o igraćim kartama u Europi (Kotorski zapis). Čini se da je najvjerodostojnija *EGIPATSKA TEORIJA,* koju je iznio francuski povjesničar egiptolog Court de Gebelin. On je svoju teoriju iznio da bi protumačio podrijetlo tarot igraćih karata.[7] Kasnije je teoriju dopunio pariški brijač i vlasuljar Alliette Effeill (1750.-1810.), također veliki zaljubljenik u tarot. Od njega potječe podatak da je u Egiptu 2500 godina prije Krista bila poznata proizvodnja papirusa, a lijepljenjem tih listova i proizvodnja kartona. Taj je materijal bio dovoljno tanak, ali i dovoljno krut da bi zadržao dani oblik.[8] U to doba u Egiptu je bilo u upotrebi slikovno pismo, bila je poznata tehnologija izrade boja i izrađivali su se kistovi. Sve je bilo spremno za lijepe i raznobojne sličice na kartonu. Jedan od važnih čimbenika u tom kontekstu bila je vladajuća kasta na čelu s faraonom. Delta Nila privlačila je ljude jer im je davala dovoljno hrane - riječne naplavine bile su osnova bogate poljoprivrede. To je omogućilo da delta postane kolijevka istočnjačke civilizacije. Ta je civilizacija imala politeističku religiju, no postojale su naznake vrhovnog boga. U pretpovijesnom dobu svako selo, svaka oblast, pokrajina i grad imali su posebnog boga, a neki od tih bogova poštovani su i u dinastičkim vremenima. Sada su bili zajednički za sve Egipćane i sačinjavali su zajednicu bogova. Ta ideja prenosila se s pokoljenja na pokoljenje dok se nije iskristalizirala, u doba kada je Egipat bio na vrhuncu moći, u Knjigu mrtvih. Za tvorca egipatske teorije o postanku igraćih karata A. C. de Gebelina osobito zanimljiv bio je bog Thoth. U početku je prikazivan kao pavijan s povećom glavom i poštovan zbog mudrosti, inteligencije i lukavstva.

6 Dragutin SINOVIĆ, Tomislav GOVORIĆ, Seudain TURSIĆ, *Horusov magični tarot*, Beograd 1989, 17.

7 Antoine Court de GEBELIN, *Le Monde Primat,* tom VIII, Paris 1791.

8 David V. BARRETT, *Tarot*, Zagreb 1996., 111.



Slika 1. Bog Thot, zidna freska iz piramide Veronica Ions, Egipatska mitologija, Zagreb 1985. 78.

Kasnije su ga prikazivali kao pticu Ibis, atributi su se namnožili i postao je bog pisma, znanosti, matematike itd. Bio je zapisničar na posljednjim sudovima i zapisivao je put u zagrobnom životu faraona. Zapisi su bili na kartonu sličnom kartama. Važno mjesto do faraona zadržavalo je svećenstvo, koje je imalo povlasticu proricanja. Proricanje zagrobnog života bila je povlastica u početku samo za faraona, a osnova proricanja bila je politeistička religija.[9] (Slika 1).

Te su karte bile listovi *Knjige mudrosti;* imala je četrdesetak listova i služila je svećenicima za proricanje. Pravo proricanja budućnosti, pak, bilo je rezervirano za sam vrh vladajuće kaste, no s vremenom se proširilo i na puk. Dakle, 2500 godina prije Krista Egipćani imaju:

9 E. A. WALLIS BUDGE, *Egipatska religija.* Egipatski bogovi, Split 2005. 74-91.

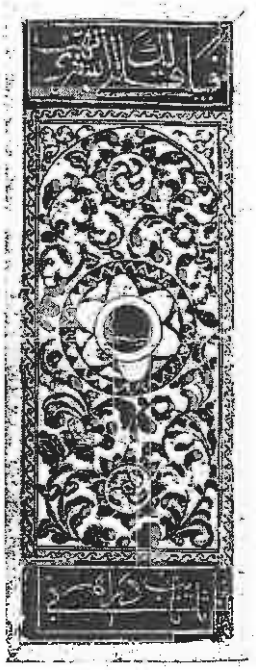
1. Materijal – papirus i poznaju tehnologiju izrade kartona.
2. Iz kartona izrađuju četverokutne karte koje se mogu držati u ruci.
3. Na te karte slikovnim pismom crtaju sličice.
4. U to vrijeme postoje dokona vladajuća kasta i moćno svećenstvo.
5. Postoji bog Thot, božji pisar.
6. Kultura se uvelike oslanja na proricanje.

Budući da je sve to dovoljno da se formira snop igraćih prakarata koje služe za proricanje, može se zaključiti da je egipatska teorija o postanku igraćih karata najvjerodostojnija.

Mezopotamija je bila drugo središte istočnjačke kulture, nazvano talionicom staroga svijeta. Ta čudesno bogata dolina između i oko dviju rijeka Eufrata i Tigrisa bila je meta mnogih naroda. Povijest Mezopotamije nije drugo nego povijest beskrajnih ratova. Najprije su došli Sumerani, narod koji je živio u brdima. Njih su doskora prevladali Akađani, jedno od brojnih plemena arapske pustinje. Tisuću godina kasnije Akađani su morali popustiti pred Amoričanima, koji su sagradili Babilon i osnovali "babilonsko carstvo" (Hamurabi) te najbolje upravljaju državom staroga svijeta. Zatim su došli Asirci i zavladali tim područjem, razorivši Hamurabijev Babilon. Kaldejci, također semitskog podrijetla, ponovo su obnovili Babilon, koji je postao najvažnijim gradom onog doba. Šestotinjak godina prije Krista u Mezopotamiju su provalila divlja plemena perzijskih pastira. Dvije stotine godina poslije pokorio ih je Aleksandar Veliki. Onda su došli Rimljani, pa nakon njih Turci itd. Svijet Egipćana, Babilonaca, Asiraca, Feničana polagano nestaje i tim područjem zavladava indoeuropska rasa, koja je zavladala i Indijom. Miješanje naroda na tom području ostavilo je veliku kulturnu baštinu i civilizaciju. Između ostalog, Indijci su donijeli svoj prašah, a Egipćani svoje karte za proricanje. Struktura šahovskih figura u potpunosti je prenesena na igraće karte: kralj, kraljica, konjanik, kula (As) i pješaci (numeričke igraće karte). Uz to formirana je islamsko-arapska kartaška boja, koja je kasnije prenesena u Europu[10]. Tim područjem nekada velikog Perzijskog carstva prešli su i Mameluci na putu za Egipat. Oni sa sobom nose igraće karte. Jedan od tih snopova igraćih karata islamsko-arapskog tipa čuva se u carigradskom muzeju pod naslovom Mamelučki snop igraćih karata.

10 Hendrik van LOON, *Povijest čovječanstva*, Minerva, Zagreb, 1937., 30-45.

MAMELUČKI SNOP IGRAĆIH KARATA



Slika 2. Igraća karta iz memlučkog snopa. Bana Mahir Memluk iskambilleri Topkapi Sary muzesi, Istambul 1939, 40.

Mameluci, arapsko pleme s obala Crnog mora, služili su kao plaćenička vojska koja je pomogla egipatskom vladaru Ejubidinu (vladao od 1169. do 1250.) poraziti križarsku vojsku u Petom križarskom ratu. Nakon pobjede u tom ratu Mameluci su ostali u Egiptu i s vremenom postali njegovi vladari. Za svoje hazardne igre upotrebljavali su već formiran snop arapsko-islamske kartaške boje. Nastavak takvog snopa čuva se u istambulskom muzeju Topkapi Saray, u knjižnici, pod brojem YY 1066. Tu je pohranjeno 48 igraćih karata ručne izrade pod nazivom *mamelučke igraće karte,* oslikane u XV. stoljeću.[11] (Slika 2.) Za istraživanje i promociju tih igraćih karata zaslužni su L. A. Mayer, R. Ettinghausen i O. Kurz te M. Dummett. U Mayerovoj publikaciji, koja je izašla 1939. godine, spominje se pet grupa, prema kartaškim bojama u tom snopu.[12] U kasnijem proučavanju M. Dummetta i K. Abu-Deeba[13] taj se snop smatra izravnim nastavkom arapsko-islamskog snopa iz prijašnjih stoljeća. Perzijski ili islamsko-arapski snop brojio je 52 igraće karte razvrstane u četiri kartaške boje naziva: luman (kupa), distem (dinar), say (mač) i čergan (štap). Grupa svake kartaške boje imala je 13 karata, i to 10 numeričkih (od prvog naziva kralj-as do desetog obilježja) i 3 dvorske karte. Dvorske igraće karte predstavljaju živa bića i to: saray-melik (kralj), naib i melik (kraljica – dama) te naib (dečko). Karte su duguljaste, formata 24,5 x 8,5 cm i veće od starih islamskih igraćih karata.[14]

11 B. MAHIR, *Memluk iskambilleri,* 40.

12 isto 40.

13 isto 40.

14 isto 41.

1.2. POVIJESNI ZAPISI O IGRAĆIM KARTAMA

Starije arapsko-islamske igraće karte iz XI. stoljeća čuvaju se u kolekciji Edmunda de Ungera u Londonu (četiri igraće karte) i jedna u Muzeju Benaki u Ateni. Premalo ih je da se dobije predodžba o arapsko-islamskim snopovima igraćih karata.[15] Premda postoje još neke pojedinačne igraće karte iz tih snopova, sve to dokazuje da su arapsko-islamske karte povezane sa Sredozemljem jer i talijanski i španjolski snopovi imaju istu strukturu i kartaške boje. Postojala su dvoja "ulazna vrata" ulaska arapsko-islamskih igraćih karata u Europu. Koncem VIII. stoljeća Arapi (Saraceni) prodirali su na jug Španjolske i tu osnovali Cordobski Kalifat, koji je trajao sve do konca XV. stoljeća.[16] U knjizi Alfonza X. Mudrog (španjolskog kralja) nalazi se minijatura na kojoj je prikazano donošenje poklona kralju, i to tri igre: jedna je šah, druga su kocke, a treća bi mogla prikazivati igraće karte koje su se raširile i na ostali dio Španjolske. Europljani su u XI. stoljeću kopnenim putem odlazili na hodočašće u Aziju radi posjeta Isusovom grobu, no stizali su samo do Male Azije gdje su ih zarobljavali Arapi. S tih se putovanja tako reći nitko nije vraćao.[17] Prema tome, kopneni putovi nisu mogla biti ulazna vrata za igraće karte. Za nas je najinteresantniji „Put svile" koji je povezivao Kinu s Venecijom i to pomorski dio od Carigrada do Venecije koji je išao uz našu obalu. Kopneni dio puta prolazio je Mezopotamijom i tu su se trgovci susretali sa igraćim kartama. Put svile odvijao se sve do konca srednjeg vijeka, tj. do pada Carigrada.[18] Mornari, a i trgovci zaustavljali su se u našim lukama Jadranskog mora i sa sobom donosili igraće karte. Europski snopovi igraćih karata razvili su se iz talijanskih i španjolskih snopova, koji su oslikani početkom XIV. stoljeća. Glavni krivci za naglo širenje igraćih karata bili su trgovci, pomorci i hodočasnici. Hodočasnici, ti turisti srednjega vijeka, prokrstarili su cijelom Europom idući od jednog do drugog samostana ili konačišta. Novac za takav život namicali su na razne načine, a nerijetko hazardom. Najpraktičnije sredstvo za hazard bile su igraće karte. Prvi dokaz o korištenju igraćih karata za hazardne igre na Sredozemlju potječu iz XII. stoljeća. U Kotor, jednu od luka na pomorskom putu, Istočno Sredozemlje - Venecija, mornari su donijeli igraće karte. Budući da su se igraće karte u to vrijeme izrađivale (slikale) ručno, bile su rijetke i skupe. U dokumentu iz 1197. godine, koji su donijeli kotorski suci, a čuva se u Petrogradu, govori se o hazardu. Hazardiralo se pomoću vrlo vrijednih sredstava, tj. pribora. U dokumentu se govori da se pribor za hazard ne smije posuđivati uz zalog predmeta od zlata ili srebra, nego samo uz gotov novac. Ostali pribor za hazard, npr. kocke i slično, bio je mnogo manje vrijedan pa se i nije posuđivao, a naročito ne za gotovinu. U slučaju

15 Isto 41.

16 Španija, *Enciklopedija leksikografskog zavoda* sv. 6 Zagreb 1969, 264-265.

17 Norman FOSTER. *Hodočasnici u Jeruzalem tamo (više nikad) natrag*, Zagreb 1986, 113-114.

18 Program izložbe PUT SVILE, Zagreb IX. 1996 - I. 1997.

povrede odredbe o posudbi kazne su u novcu bile velike (tri bizantska zlatnika). Sve je to razumljivo ima li se na umu da su u to doba igraće karte izrađivali slikari; zato im je vrijednost bila velika i bile su rijetkost u odnosu na kocku koja se zanatsko proizvodila.[19]

Igraće karte srednjega vijeka na tlu današnje Hrvatske nisu sačuvane. Nešto ima u Istri; prvi tragovi u nas datiraju iz druge polovice XV. stoljeća. Naime, kada je slikar Vincent iz Kastva oslikao 1474. godine unutrašnjost crkvice sv. Marije na Škrlina kraj Berma, za predložak freske *Poklonjenje kraljeva* uzeo je tri igraće karte jer kraljevi nose simbole talijanskih kartaških boja – kalež (kupu), denar i mač.[20]

Do konca XVIII. stoljeća u nas nije zabilježen niti jedan proizvođač igraćih karata. No, postoji nekoliko dokumenata o kupnji ili donosu karata iz Europe, pretežito iz Italije. U Hrvatskom državnom arhivu u Zagrebu čuva se probni otisak igraćih karata s kraja XVI. st. List je nađen prigodom restauriranja jedne njemačke knjige iz 1596., a služio je kao umetak u koricama.[21] Cvito Fisković spominje da je općina grada Korčule 1. svibnja 1614. godine za zabavu kneza Petra Marzolessa kupila igraće karte koje su knezu kratile vrijeme tijekom službenih obilazaka otoka.[22]

Za adaptaciju dvorca u Ozlju (1743.-1753.) grof Franjo Perlas pozvao je zidare iz Italije, a oni su sa sobom ponijeli igraće karte. Četiri karte iz tog snopa zazidane su u nadvoj i nađene su pri ponovnoj adaptaciji 1929. godine. Istraživač Josip Ilić-Dreven tvrdi da su te karte lombardijske ručne izrade i da su proizvedene u Trstu između 1740. i 1753.[23]

Iz podataka o pomorskom prometu u tršćanskoj luci 1759. i 1760. godine vidimo da je kapetan Giovanni Pozzath iz luke Gorra (jadranska obala sjeverne Italije) u studenom 1759. dopremio *una cassa carte da giocco* (jedan sanduk igraćih karata). Isti je kapetan svibnja 1760. dopremio *una pacchetto carta da giocca* (jedan svežanj igraćih karata). Kapetan Micheil Lengo, također iz luke Gorra, dopremio je u Trst lipnja 1760. godine *una cassa carte da giocco* (jedan sanduk igraćih karata). Zatim je kapetan Alessandro Fradera iz talijanske riječne luke Ferrase dopremio u Trst prosinca 1760. godine *una cassette carte di giocco*. Sve te uvezene igraće karte, kojih je bilo podosta, raspačavale su se po našoj obali Jadrana.[24] Nije samo Trst bilo mjesto gdje su se kupovale igraće karte, nego i Venecija i Senigalij. Poznati splitski ka-

19 Dušan SINDIK, *O političkim i društvenim prilikama u Kotoru krajem XII. vijeka*, vlastito izdanje, Beograd 1994., 17.

20 Istarske freske. Predgovor: Branko Fučić, slike 54. i 55. Zagreb 1963., 24. i 25.

21 HDA, Zagreb, Grafička zbirka – razno. Igraće karte br. 3030.

22 Cvito FISKOVIĆ. Korčulanski običaji, svečanosti i zabave XVIII. stoljeća, *Mogućnosti*, br. 2-3, 265., Split 1977.

23 Josip ILIĆ-DREVEN, Ozaljske igraće karte, *Arhivski vjesnik*, god. 36 (1993.) Zagreb 1993., 171-180.

24 Ferdo GESTRIN i Darja MIHELIČ, Tržaški pomorski promet 1759/60, *Viri za zgodovinu Slovencev*, knjiga 12/1990., Ljubljana 1990. 79.



Slika 3. Oglasni letak iz 1890. god. knjižara L. Hartman (Kugli i Deutsch) Zagreb

vanar Garanjin nabavio je 1767. u Veneciji šest balina igraćih karata. U isto vrijeme u kući ljekarnika Franje Ugolinija zabilježeno je da posjeduje tri balina novih igraćih karata i deset snopova (*mazza*) stranih igraćih karata.[25]

Taj uvoz igraćih karata nastavio se do dana današnjega. U autorovoj zbirci, u kojoj se nalaze igraće karte koje su isključivo bile na našem tržištu, registrirano je oko pedeset inozemnih proizvođača, pretežito iz Europe. Najpoznatiji su Ferdinand Piatnik i sinovi iz Beča i Budimpešte, VSS (VASS) i Schmidt iz Njemačke te Grimaud iz Francuske. U Italiji najpoznatiji proizvođači su Modiani iz Trsta i Dal Negro iz Trevisa. Iz Mađarske je u novije doba poznato četvero ujedinjenih proizvođača. Na našem tržištu znaju se naći i pojedini proizvođači iz SAD-a (The N.S. Playing Cards Co. iz Cincinnatija i Daughety iz New Yorka). U posljednje vrijeme tržište preplavljuju jeftine igraće karte iz Kine (Kang Fu) i sl.

Dozvolom kr. financijskog ravnateljstva u Zagrebu od 28. prosinca 1890. broj 66578 ustrojili smo skladište igraćih karata, objavljuje knjižara L. Hartman (Kugli i Deutsch). Uz to je priložen i cjenik (slika 3). Sličan cjenik tiskan je u reviji *Dom i svijet* iz 1910. 469., ali sada kao *Tvorničko skladište igraćih karata* (Slika 4.) istog vlasnika. Prema slikama karata koje ilustriraju oglas može

25 Danica BOŽIĆ-BUZANČIĆ, Privatni i društveni život Splita u osamnaestom stoljeću, *Hazardne igre i kavane*, Zagreb 1982., 160-163.



Slika 4. Tvorničko skladište igraćih karata oglas u verziji "Dom i svijet" Zagreb 1910, 469.

se zaključiti da ih je proizvodila bečka tvrtka Piatnik. Prema oglasu knjižara Hartmana iz 1890. godine na skladištu su bili sljedeći snopovi igraćih karata: „magjarske za mariaš sa 32 lista u četiri verzije; piket-preverence, karte sa 32 lista; wist, karte sa 52 lista; wist, karte za patience sa 52 lista, tarok karte sa 42 lista, tarok karte sa 54 lista te lakirane karte koje se mogu prati i čistiti (magjarske, piket, wist i oba tarotha)". U oglasu iz 1910. godine asortiman je proširen talijanskim kartama (*tressette*) s 40 listova, kartama za gatanje i kartama za kućanice (Gotlsch-Karten). Te posljednje bile su karte kojima su se služili stanovnici njemačke nacionalnosti za društvene igre po kućama. Snop je sadržavao oko 90 listova, a pravila igre bila su različita. Budući da su naše tržište opskrbljivala uglavnom dva proizvođača iz inozemstva, valja reći nešto i o njima.

PIATNIK

Tvrtka Piatnik opskrbljivala je pretežno sjevernu Hrvatsku. Osnivač poduzeća bio je Ferdinand Piatnik (1819.-1885.), rođen u Pešti, koji je izradu igraćih karata učio kod Jozsefa Gravatsa, a nakon toga kod A. Mosera, tiskara i bojadisara karata (tvrtka osnovana 1824. godine). Po smrti A. Mosera Piatnik je 1843. oženio njegovu udovicu i u naslijeđenoj radionici pod svojim imenom počeo proizvoditi igraće karte. S djecom iz drugog braka Adolfom (1857.-1930.) i Ferdinandom ml. (1859.-1949.) proširio je tvrtku i posjedovao je tri tvornice (Ferdinand Piatnik i sinovi u Beču

te poduzeća Nandor Piatnik i sinovi u Budimpešti i Ferdinand Piatnik i sinovi u Pragu). Poduzeća u Budimpešti i Pragu prestaju raditi 1945. godine, no obnovljena su 1970. godine.[26]

MODIANO

Modiano je bio glavni dobavljač za priobalni dio Hrvatske. Saul D. Modiano osnovao je tvornicu igraćih karata 1873. godine u Trstu. Tvornica djeluje do danas i bila je kooperant naše tvornice GPC. Godine 1920. proširila se na proizvodnju u Rijeci, gdje je tiskala igraće karte s mađarskim obilježjima. Pripajanjem Rijeke Italiji proizvodnja prestaje.[27]

1.3. PROIZVODNJA IGRAĆIH KARATA U NAS

Prvi izrađivači igraćih karata u Europi, kako je rečeno, bili su slikari. Ručna proizvodnja je bila razmjerno skupa i takvi su snopovi igraćih karata bili unikatni i neujednačeni. Među najpoznatije rukom izrađene igraće karte ubrajaju se karte iz 1392. za potrebe francuskog kralja Karla VI. To je snop tarok igraćih karata, koje je oslikao slikar Jacquemin Gringonneur. Takav način izrade karata nije mogao zadovoljiti sve veću potražnju za tim artiklom.[28] Početkom XVI. stoljeća Meckenen i Schlöngauer u Njemačkoj počinju proizvoditi igraće karte u zanatskoj radionici.[29] U toj su proizvodnji sudjelovala dva obrtnika - *Formschneider,* koji je izrađivao oblik (pečat), i *Kartenmacher,* koji je otiskivao, lijepio kartone, bojio i obrezivao karte. (Slika 5)[30]



Slika 5. Manufaktura igraćih karata iz 1500. godine. Kartyalexikon, Akademiai Kiada Budapest 1996, 300.

26 KARTYALEXIKON, Budimpesta, 1993. 317-318.

27 Isto, 287.

28 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards* 31.

29 *Isto,* 94 i 95.

30 Marijana SCHNEIDER, *Dvorane zagrebačke karte*, Muzej grada Zagreba, Zagreb 1986. 206.

Taj se obrtnički način proizvodnje igraćih karata zadržao do početka XIX. stoljeća unatoč tome što se od sredine XVIII. stoljeća pojavljuju prve tvornice igraćih karata koje se služe tiskom, a kasnije i litografijom. To je vrijeme kada se karte izrađuju pomoću bakroreznih ili nadoreznih ploča na kojima su označeni rubovi za rezanje.[31] Ujedno se tiska poleđina igraćih karata musiranjem; lice igraćih karata bojalo se kroz kartonske šablone u kojima su konture isijecane željeznim loherom. Na kraju su se karte rezale posebnim škarama s jednim krakom po otisnutim crtama. Kasnije se u proizvodnju igraćih karata uvode nove tiskarske tehnike, npr. offset, koji se zadržao do danas.[32]

Prvi zapisi o proizvodnji igraćih karata u nas pojavljuju se u izvještaju Zagrebačke županije iz godine 1772. koji se dostavljao kraljevskom vijeću. U izvještaju se spominje *in area V capitali zagrebense, in clase cartifoliorum confectoria Magistrum...1* (u klasi izrađivača karata majstor...1).[33] Odnosi li se to na Petera Kiepacla ili Franju Rudolfa, ne može se zaključiti.[34] No i Pavle Solarić, koji koncem XVIII. stoljeća obilazi i Zagreb, u svojem zemljopisnom uratku[35] pod Europa-Mađarska spominje da u Zagrebu postoji *jedna zanatska (rukodelnija) izrada igraćih karata.* Početkom XIX. stoljeća iz Češke se u Zagreb doselio Matija Havliček, koji je po zanimanju bio *confector cartifoli* (izrađivač igraćih karata) i koji je pravo građanstva dobio 1810. godine;[36] građanstvo mu je dano uz naplatu takse od 12 forinti. Posao proizvodnje igraćih karata kupio je od spomenutoga Petra Kiepacha. Na žalost, nijedan primjerak karata koje su proizvedene u njegovoj radionici nije sačuvan. Havliček je 1829. duševno obolio i 28. travnja iste godine počinio samoubojstvo. Tada prestaje i njegova proizvodnja igraćih karata i nastaje kraće zatišje u proizvodnji igraćih karata u Zagrebu i Hrvatskoj. Godine 1835. iz Bremena dolazi Emil Hirschfeld,[37] koji kupuje knjižaru i tvornicu igraćih karata od Franje Rudolfa. U *Ilirskim narodnim novinama* 1841. daje sljedeći oglas:

S ovim uzimam sebi čast preponizno objaviti da sam ja ovdi u mjestu fabriku za karte podigao. Budući da ja s moje strane nikakvih troškov štedio nisam, da sva potrebita za proizvodnju kartah u najvećoj savršenosti podignem, zato smijem laskati sebi da se glede oglasa ovoga a svakom drugom fabrikom natjecati mogu.

---

31 Italija, ručna izrada – proizvođač nepoznat, XVIII st. Lombardijske, 52, T, 9,8 x 4,6 cm. Konture otisnute i obrezane, zatim obojene; ornamentika i lijepljenje 3 (1). K. Mr. 1. (Primjedba: Najstarije karte u kolekciji.)

32 CIGANSKE, Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1925-30. Karte za proricanje 32, 8,9 x 5,8 cm slika s natpisom, prazno 3. K. Mr. 10. (Primjedba: *CASTNIK* /srpsko-jugo vojska/)

33 Ivan ULČNIK, Ivan HAVLIČEK, *Revija društva Zagrebčana*, Zagreb, 1941., br. 3, 32.

34 Isto. 32

35 Pavle SOLARIĆ, *Novo graždansko zemljopisanije*, Venecija 1804. 445.

36 I. ULIČNIK, Revija društva Zagrebčana, 32.

37 M. SCHNEIDER, Dvorane zagrebačke karte 207.

Sada se već dobi naznačene vrste gotove i u pridanu cenu mogu se dobiti. Tarok, nemački, i time bakrorezne karte izit će meseca lipnja (Juna) u koje vreme razaslat ćemo i obširni popis cena zajedno s izgledom, na sve ovdašnje i izvanjske prijatelje u trgovini, koji će pri većem naručku i razmernu proviziju dobiti.

U Zagrebu mjeseca svibnja (Maja) 1841.

Milan Hirschfeld

Oglas je izašao dva puta, u broju 40. i 41. Ilirskih Narodnih Novina 1841. godine.

Ujedno Hirschfeld daje *popis cena* za whist i piquet igraće karte.[38] No, posao mu nije donosio dobitak koji je očekivao i 1842. godine s alatom za izradu igraćih karata seli u Graz. O tomu njegovu neuspjehu imamo podatke i iz drugih izvora. Imbro Ignjatijević Tkalac u uspomenama iz Hrvatske opisuje susret s knjižarom Hirschfeldom, koji je, piše Tkalec, u kratko vrijeme stekao lijep imetak. No to mu nije bilo dovoljno pa je u Zagrebu osnovao *tvornicu karata za igranje*. No prodaja nije odgovarala njegovim očekivanjima pa je tvornicu preselio u Graz, gdje je došao u sukob s nadležnima i završio u zatvoru.[39] U Hirschfeldevoj je tvornici tri godine kao poslovođa radio Josip Bäck (Pešta, 1816. – Zagreb, 6. XII. 1868.), koji se nakon zatvaranja



Spielkartenfabrik

des

JOSEPH BÄCK

in Karlſtadt.

(Werſtadt Schranke Nr. 403.)

empfiehlt ſich beſtens mit allen Sorten ordinärer, mittelfeiner und feinſter Gattungen Spielkarten, als: Whiſt, Piquet, Tarok und teutſche Karten, zu den billigſten Preiſen, und in Betreff der Qualität von keiner anderen Fabrik übertroffen.

Muſterblätter und Preis-Courants werden auf Verlangen aus der Fabrik zugeſchikt.

Bei Beſtellungen wird mit aller Aufmerkſamkeit geſehen werden, dieſelben zur größten Zufriedenheit und auf das Schleunigſte zu befordern. Wiederverkäufer erhalten eine angemeſſene Proviſion.

Auch ſind in obiger Fabrik für Apotheker und Zukerbäker ganz weiße und auch gefärbte Kartenblätter, für Schuhmacher Kartenſpäne ſehr billig zu bekommen.

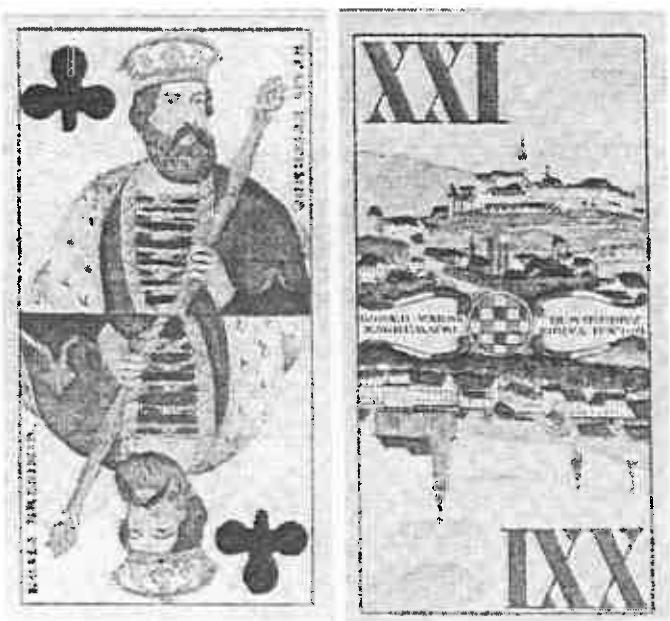
Die Niederlage befindet ſich in Hrn. Prettner's Buchhandlung. (3)

Slika 6. Tvornica igraćih karata Joseph Bäck, Der Pilger Karlovac 1846. oglas u brojevima 2. do 20.

38 ILIRSKE NARODNE NOVINE 1841., br 40, 160, *POPIS CENAH*, Zagreb 1841.

39 Imbro IGNJATIJEVIĆ TKALC, *Uspomene iz mladosti u Hrvatskoj*, dio I., Beograd 1925.

tvornice seli u Karlovac.[40] U predgrađu 1844. otvara vlastitu tvornicu igraćih karata. (Slika 6.) U lokalnom listu oglašava svoju *Spielkartenfabrik* i navodi da proizvodi sljedeće igraće karte: za whist, piquet, tarok i njemačke karte. Oglas se pojavio osam puta.[41] Svoju proizvodnju J. Bäck oglašava i u zagrebačkim novinama, dodajući da proizvodi i fine damske pasijans karte i prodaje ih po 1 krunu i 12 filira.[42] Čini se da mu u Karlovcu posao s igraćim kartama nije cvjetao i seli u Zagreb. Zagrebačkim stanovnikom postaje 7. kolovoza 1846. te ponovo otvara vlastitu tvornicu u Dugoj ulici 969 (kasnije 33), koja počinje raditi početkom 1847.[43] godine. (Slika 7.) Nekako u to doba trgovac brašnom Ferdinand Fellner na adresi Pod kaptolskim vratima 79 počinje proizvoditi igraće karte;[44] tvrtku oglašava 10. rujna 1844. kao *Spielkartenfabrik.* Proizvodi igraće karte za: tarok, whist, piquet te njemačke karte (mađarice).[45] Između tih dvaju zagrebačkih proizvođača igraćih karata razvija se 1847. godine velika konkurencija. O proizvodnji Josipa Bäcka u lokalnom listu u rubrici *Glasonoša* – zagrebačka vijest od 11. svibnja piše se sve najljepše. Spominju se njegove igraće karte s narodnim slikama. Članak završava rečenicom *Pohvala zaslužuje jer pervi narodne ove karte pravi u Zagrebu (Dugoj ulici) Josip Bäck tvornik kartah i prodaje ih u vrlo priličnu cijenu.*[46] No odmah 22. svibnja javlja se Feri-



Slika 7. Igraće karte iz snopa "Narodne karte za tarok" Josip Bäck Zagreb 1847.

40 Emil HIRSCHFELD, *Hrvatski biografski leksikon*, sv. I. Zagreb 1983., 318.

41 Spielkartenfabrik, Josep BÄCK, *Der Pilger*, br. 2-20, Karlovac 1844.

42 Josip BÄCK *Intelligenzblatt zur Agramer Politischen Zeitung*, 20 rujna 1847., 370

43 Josip BÄCK *Hrvatski bibliografski leksikon*, sv. I, 318.

44 Ivan ULIČNIK, *Naši stari zagrebački privrednici* (Ferdinand Fellner), Zagreb 1936., 174-181.

45 Ferdinand FELLNER oglas o osnutku tvornice igraćih karata *Intelligenzblatt zur Agramer Politischen Zeitung* br. 75 Zagreb 10. rujna 1844., 366.

46 NDHS 1847., br. 40, 159. od 11. V.

nand Fellner (*tvornica kartah na Kaptolu*) i preporučuje svoje *narodne karte za whist*[47] s vedutama Zagreba, Varaždina, Kalnika, Dunjevca, Mirovne kuće i biskupskog grada. On tvrdi da su to *perve narodne karte za whist*. Ni mjesec dana kasnije javlja se Josip Bäck i opisuje svoje narodne karte za whist i piquet pod nazivom *Dvorane zagrebačke karte* s vedutama Krapine, Kalnika, Okića, Medvedgrada, Šestina, Jurjevesi, biskupskog grada itd. Ujedno se okomljuje na g. *F. F.*, koji tvrdi da je on izradio prve narodne karte, što nije istina i mora to proglasiti za *očevidnu omrazu*.[48] Na žalost, nijedan primjerak igraćih karata proizveden u Zagrebu i Karlovcu nije sačuvan. Jedino postoji slika triju karata iz snopa tarota na oglasu iz 1844. (slika 6.)

Prema navodima povjesničarke Perry Hargrave u popisu njemačkih igraćih karata iz kolekcije američke kompanije igraćih karata spominje Fellnerove iz Zagreba, igraće karte 12 listova. No tu je navedena pogrešna godina – 1830. Što je naime nemoguće jer je F. Fellner izdao prve igraće karte 1844. godine.[49] Ujedno Josip Ilić-Dereven u već spominjanom članku *As našeg popodneva* prilaže sliku omota tih karata koji se čuva u istoj kolekciji.

Najstarije igraće karte proizvedene u Hrvatskoj, a sačuvane, proizveo je Josip Bäck 1847. Kultnim igraćim kartama tog preporodnog doba smatraju se *NARODNE KARTE ZA TAROK*, koje su pogrešno nazivane *Dvorane zagrebačke karte*.[50] U oglasu u kojem reklamiraju taj snop igraćih karata stoji: *zatim najnovije i perve Narodne karte za tarok sa slikam i okolicah dalmatinskih, hrvatskih i slavonskih nakitjene narodnim grbovima i bojama ovih kraljevinah. Sve ove karte tim više preporučuje jer mu se vidi da zaslužuje obću pohvalu obćinstva ne samo radi njihove verline nego i radi slikah na izbor i u obće radi sve ubave naprave. Josip Bäck vlasnik tvornice narodnih kartah u Dugoj ulici br. 971.*[51] Spomenute karte odražavale su situaciju toga doba. Snop se sastojao od 54 igraće karate, a služio je za igru tarok (austrijskog tipa). Brojčanih igraćih karata bilo je 16, dvorskih također 16 (u svakoj boji kralj, dama, vitez i dečko). Kraljevi su bili Krešimir, Držislav, car Dušan i knez Lazar, a dame, dečki i vitezovi oslikani su prema predlošcima kostima s praizvedbe opere *Ljubav i zloba*. Kara dečko nosi u rukama zastavu s ilirskih grbom i natpisom *sloga od boga*. Na herc dečku je natpis *Izdate po Josipu Bäcku u Zagrebu*. Adutska dvadeset i jedna karta u sredini nosi grb Hrvatske, Dalmacije i Slavonije. Na tim su kartama 42 vedete prizora iz tih područja. Na igraćoj karti s brojem II. nalaze se uz grb

47 NDHS 1847., br 42, 168.

48 NDHS 1847., br. 49, 196.

49 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards* 156.

50 *Dvorane zagrebačke karte*, Hrvatska. Josip Bäck – Zagreb 1847. Whist, 52, F, 8,3 x 5,4 cm, asevi s vedutama (4 x 2), zrakaste zvjezdice HPM/PMH 31872.

51 NDHS 1848., br. 28, 30.

Slavonije vedete Biograda (Beograda) i Manastira Iločkog. Na naličju se nalaze *Ilirski grbovi.*[52]

Ni Josip Bäck niti Ferdinand Fellner nisu mogli živjeti od proizvodnje igraćih karata. Josip Bäck je zbog slabog poslovanja zakupio kavanu u gradskoj streljani i kasnije se prihvaćao različitih poslova, no zapadao je u sve veće financijske poteškoće. Imao je nezakonitog sina Josipa Bäcka ml., a svjedok njegova podrijetla bio je Fellner.[53] Očito, zavada oko proizvodnje igraćih karata nije ostavila dubljih tragova. Fellneru je glavni izvor prihoda bila trgovina brašnom. Godine 1843. oženio se Julijanom, kćerkom Matije Lorcha. Julijana Fellner bila je gorljiv pristaša narodnog pokreta i sudjelovala je u mnogim demonstracijama. Zbog toga je Fellner imao nevolja s *C. K. Policijskom Direkcijom*. Umro je u 65. godini, a iz oporuke se vidi da je i on bio pravi domoljub.[54]

Na prvoj Dalmatinsko-hrvatsko-slavonskoj izložbi u Zagrebu 1864. Fellner je izložio igraće karte.[55]

Toj dvojici bardova hrvatske proizvodnje igraćih karata pridružuje se Dragutin Carl Albrecht (Gera, 1824. – Zagreb, 1887.) Kada se 1847. doselio u Varaždin, zaposlio se u litografiji i tiskari Platzer. Oženio se Platzerovom kćerkom Anom i u miraz dobio litografiju. To postrojenje litografije seli u Zagreb, gdje počinje raditi 1851. Godine 1853. godine osniva novu litografiju i tiskaru. U toj litografiji proizvodi i igraće karte, koje na žalost nisu sačuvane. Godine 1858. prodao ju je Hühnu. Tiskaru Albrecht vrlo vješto vodio sve do smrti.[56]

Julius Hühn (Gera, 1830. – Zagreb, 1896.) doselio se u Zagreb 1835. godine i zaposlio se kod Dragutina Albrechta u litografiji. Kako je rečeno, kupuje litografiju i u njoj tiska razglednice (prvi u Zagrebu), posjetnice, prigodne obavijesti i igraće karte.[57] Jedne njegove igraće karte za tarok pohranjene su u Hrvatskom povijesnom muzeju u Zagrebu. Na igraćoj karti *srce as* piše *Kralj. zemaljska ovlaštena tvornica karata za igru Julius Hühn.*[58] Nakon njegove smrti prestaje litografija s radom. Hühnovom smrću (1896.) završava stoljeće *romantike* u proizvodnji igraćih karata u Hrvatskoj.

Mirko Breyer (1836-1946) je antikvar i kulturno književni povjesničar, esejist i između ostalog član PEN kluba. Imao je u Zagrebu knjižaru i antikvarnicu. U mjesečniku *Hrvatski bibliofil*

52 NARODNE KARTE ZA TAROK, Hrvatska. Josip Bäck – Zagreb, 1848. Tarok, 54, F, 10 x 5,4 cm, 21 x 2 vedute Ilirski grbiči. HPM/PMH 1306a.

53 Josip BÄCK *Hrvatski biografski leksikon*, sv. I Zagreb, 1983. 318.

54 Ivan ULIČNIK, Ferdinand Fellner, 174-181.

55 PRVA IZLOŽBA DALMATINSKO-HRVATSKO-SLAVONSKA, Zagreb 1864. MGZ, z 421.

56 Rudolf HORVAT, *Povijest industrije u hrvatskim zemljama*, Tiskarska industrija, Zagreb 1994., 418-419.

57 *Hrvatski biografski leksikon*, svezak 5, Zagreb 2002. 777.

58 Julius HÜHN, Zagreb 1884. Tarok, 54 (53) F, 11,3 x 6,5 cm, As – srce „Kralj. zemaljska ovlaštena tvornica karata za igru Jul. Hühn. As – karo orao s grbovima Hr. Sl. i Dal. Karirano, žig takse 60 k. 3. HPM/PMH 5343.

opisuje da je prigodom boravka u Monahovu (Münchenu) u Bavarskom narodnom muzeju vidio u zbirci stranih igraćih karata igraće karte sa slikama hrvatskih vojnika (Trenkovih pandura) iz sedmogodišnjeg rata (1756.–1763.). Te karte, koje naziva *francuske igraće karte,* izradio je Joh. Christoph Albrecht, kaligraf iz Nürnberga. (Slika 8.) U snopu su 52 karte, prvih 28 imaju motive spomenutih vojnika, npr: slavonski vojnik, vojnici bubnjari, vojnik koji pleše, običan vojnik, vojnici u obrani, vojnici u jurišu, zadovoljni Hrvat, pijani vojnik, slavonski nespretnjaković, vojnici Marquetenderin, svećenik vojnika, Varaždinci koji marširaju, vojnik iz Karlovca koji svira frulu, vojnik koji se oprašta (sa ženom), naoružani Morlah (Vlah), časnik iz Karlovca, dočasnik iz Karlovca, pješak iz Karlovca, varaždinski časnik, najmlađi pješački časnik iz Karlovca, Hrvat sa svojom ženom.[59] Te igraće karte nisu nikada korištene na našem teritoriju i prema tome načelno ne spadaju u predmet ove disertacije. No interesantne su po tome što su strani proizvođači igraćih karata koristili slike odora naših vojnika kao predloške za igraće karte.



Slika 8. Igraće karte s likovima Trenkovih pandura, Mirko Brayer, Hrvatski Bibliofil 2 i 3 Zagreb 1905.

U Ljubljani je 1910. godine osnovana *Prva slovanska tovarma igralnih kart* (Prva slovenska tvornica igraćih karata) kapitalom trgovaca Frana Čeboklina i Nikolaja Novakovića. Po propasti Austro-ugarske 1918. tvornica je pod istim imenom radila do 1921. godine. Ulaskom kapitala *Hrvatske trgovinske banke Zagreb* i nekih austrijskih banaka osniva se *Prva jugoslovenska tvornica igraćih karata* u Ljubljani. Tvornica 1924. godine ostvaruje gubitak, pa je 1925. proglašen stečaj, koji okončava 1928. godine[60]. U toj tvornici 1916. tiskan snop *Smrekarjev tarok,* koji je osmislio slikar i grafičar Hinko Smrekar. Snop ima 54 igraće karte u slovenskoj kartaškoj boji (štit, vrh strijele, lipov list i držak mača). Na adutskim kartama, uz motive iz Slovenije, Galicije, Poljske, Moravske, Češke, Slovačke, Rusije, Ukrajine, Kosova, Srbije, Bosne i Bugarske, nalaze se i motivi iz Hrvatske. Ti se motivi nalaze na licima devet karata. Karta IVa, šestinski

59 Mirko BREYER, *Stare igraće karte s hrvatskim tipovima, Hrvatski bibliofil,* br. 2 i 3, Zagreb, 1905.

60 Peter VODOPIVEC, *Prva slovanska tovarna igralnih kart v Ljubljani in policija,* publikacija Smrekarjev tarok, Ljubljana 1992., 45-49.

klobuci iz okolice Zagreba; karta VIa, Moreški ples s Korčule; karta Xa, sinjska alka; karta XIb, kolo iz okolice Zagreba; karta XIIIb, biranje seskog kralja iz Dalmacije; karta XVIIIb, guslar iz Bosne i Hercegovine; karta XIXb, berba grožđa u zapadnoj Hrvatskoj i karta bez broja Gajdaš, iz Panonije. Na naličju su ilirski grbići. Na štit asu je žig plaćene pristojbe 1916. godine u iznosu 60 f[61]. Već 17. kolovoza iste godine u slovenskim je novinama izašla naredba o zabrani raspačavanja igraćih karata – slava primorska i slovanski tarok – misli se ne Smrekarjev tarok jer navodno slabi borbeni moral zbog panslavenske ideje. Zabrana je skinuta 7. siječnja 1918. godine.

Hinko Smrekar (1883. - 1942.) poznati slovenski umjetnik, bio je najveći slovenski karikaturist, satiričar i angažirani likovni stvaralac svoje generacije. Izdvajao se svojim britkim i inteligentnim humorom. Vrijeme rada Hinka Smrekara bilo je vrijeme početka novog slovenskog političkog gibanja neke vrste moderniziranog oblika sveslavenstva (panslavenstva). Začetnici panslavenstva bili su Mladočehi koncem XIX. i početkom XX. stoljeća. Oni su bili protivnici narastajućeg pritiska njemačkog nacionalizma u Habsburškoj Monarhiji. Njihova ideja je međusobno povezivanje slavenskog u Austro-Ugarskoj te traženje reforma i jačeg povezivanja s Rusijom, a ne Njemačkom. Sve te ideje sviđale su se Smrekaru, ali ne vlastima pa nije ni čudo što je "Smrekarjov tarok" bio propagandno opasan i zabranjivan.[62]



Slika 9. Najfinejše umivalne kavarniške tarok karte. Prva Jugoslavenska tovarna igralnih kart, Ljubljana 1921. god.

61 SMREKARJEV TAROK, Slovenija. Prva Slovenska tovarna igralnih kart, D.Z.O.Z. Ljubljana 1916, Tarok, 54, Sl. (slovenska – štit, vrh koplja, držak mača, list). 12,1 x 7 cm, dio aseva su slike iz Hrvatske (I, IV, VI, Xa, Xb, XIII, XVI, XIX , XXI). As – štit VARSTVENA ZNAMKA – okrugla, i žig takse, Ilirski grbići, okrugli K.K. 60, 5. K. Mr. 6 (Reprint).

62 Miliček KOMELJ, *Življenje in delo Hinka Smrekarja*, Ljubljana 1992., 3.

U istoj tvornici, sada pod imenom *Prva jugoslovenska tovarna igralnih kart,* (Slika 9.) izdane su *Najfinejše umivalne kavarniške tarok karte*. Motivi s adutske igraće karte preslikani su s tarok karta iz 1915. koje je proizveo Piatnik. Na igraćoj karti oznake IIa nalazi se hrvatski grb u sklopu jugoslavenskog grba i natpis *Le v jedinstvu naša budućnost* (Naša budućnost je u jedinstvu.)[63]

U to doba (1920.) Janko Dujak (1869.–1925.), vlasnik tiskare, knjigovežnice i knjižare u Sisku, tiska svoje karte pitalice *Ljubavno proročište*.Služile su za društvene igre i nisu bile naročito kvalitetne.[64]

Polovicom tridesetih godina XX. stoljeća nepoznati proizvođač tiskao je igraće karte u promidžbene svrhe. Manjih su dimenzija, izrađene na običnom kartonu i predstavljaju snop mađarice. Godina proizvodnje tih igraćih karata određena je prema navedenom telefonskom broju (90-22), koja je korištena oko 1934. godine, a reklamira se vafel desert specijaliteta ADRIA – Antun Vidić Zagreb[65]. Tu je i piquet snop iz 1938. kao čestitka za 1939. i ujedno reklama za cipele *Macan* trgovine Frković i drug iz Zagreba. Igraće karte su manje i izrađene na običnom kartonu.[66]

Zanimljiv je pasijans snop od 54 igraće karte nazvan *Boby pasijans,* koji je tiskan na prijelazu 1945. u 1946. godinu. (Slika 10.) Snalažljivi nepoznati proizvođač, da se umili novoj vlasti, umjesto srce asa tiskao je crvenu petokraku kao oznaku asa.[67]

Nakon Drugog svjetskog rata vlasti u našoj državi ideološki su bile povezane s ideologijom Sovjetskog Saveza pa se kartanje svih oblika smatralo buržujskom tvorevinom. U skladu s tom ideologijom zabranjeni su bridž klubovi, kao i ostali vidovi kartanja. Razilaženjem sa Sovjetskim Savezom 1948. godine odmah se promijenila ideologija i odnos prema kartanju. No, taj se stav polagano mijenja i zatišje u proizvodnji igraćih karata traje do 1956., kada trgovačko poduzeće Papir iz Zagreba slavi desetogodišnjicu svog postojanja. U prigodnoj kutiji poklanja

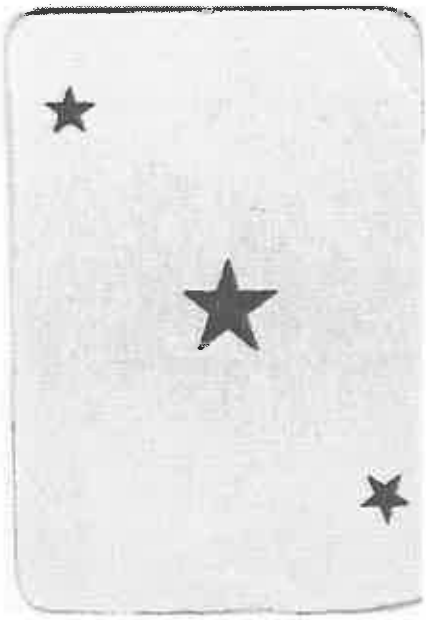
63 NAJFINEJŠE UMIVALNE KAVARNIŠKE TAROK KARTE, Prva jugoslovenska tovarna igralnih kart D.Z.O.Z., Ljubljana 1921. Tarok, 54, F, 12,1 x 7,6 cm, as – srce VARSTVENA ZNAMKA, okrugli znak taksen okrugli žig, ornamentika okrugli žig – glavna carinarnica Ljubljana, 5. K. Mr. 7.

64 LJUBAVNO PROROČIŠTE, Hrvatska. Janko Dujak – Sisak 1920. pitalice 31 (1 pitanje + 30 odgovora) 7,1 x 4,8 cm, tekst pitalica ili odgovora br. 1-30 prazno, 4. K. Mr. 8. Kutija s nazivom i tumačenje pravila.

65 ANTON VIDIĆ ZAGREB, Hrvatska, proizvođač nepoznat 1934-36, mađarice 32, Nj, 6,9 x 4,7 cm. Reklamna karta – dopisano bundeva 7. Vidic – Adria – Zagreb, 3. K.Mr. 80.

66 MACAN, Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1938, ?, 33 (32+1) F, 5,5 x 3,6 cm. Reklama PIK, KARO, TREF – AS s reklamom *Kupujte MACAN cipele*, HERC-AS trokut s mačkom u čizmama i adresom; Cipele MACAN, trokut i FRKOVIC DRUG, 5. 33-ci karta – Sretna Nova godina 1939. želi Vam MACAN sa adresom, K. Mr. 18

67 BOBY PASIJANS, Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1945-46. Canasta 54 (52 + 2) F, 5,3 x 3,5 cm. Srce as – umjesto srca crvena petokraka dvoje kartaša na karo polju, 3. K. Mr. 11.



Slika 10. Baby pasijans, nepoznati izdavač Zagreb 1945-1946. god.

svojim poslovnim partnerima piquet snop sovjetske proizvodnje.[68] Karte snopa kanasta istog podrijetla koristi u reklame svrhe. Grafika – Zrenjanin, na čijoj se kutiji reklamira i tvornica cigareta Rovinj i veletrgovina papirom Papir iz Zagreba.[69]

U DDR-u su 1970. godine proizvedene za hrvatsko tržište igraće karte za djecu od četvrte godine naviše. Izradila ih je Tvornica karata Altenburg za potrebe Učila – Poessneck iz Zagreba. I proizvođač Piatnik iz Beča proizvodi igraće karte za naše tržište.[70]

Skupina ciganskih igraćih karata za proricanje, npr. karte tiskane na više jezika, među kojima je i hrvatski, od 1950.[71] do godine 1995.[72] Povodom devetstogodišnjice (1094.–1994.) grada Zagreba Piatnik izdaje *Spomen karte,* po dva whist snopa u kompletu, a na poleđini igraćih karata nalaze se slike spomenika banu J. Jelačiću s istoimenog trga i slika zagrebačke katedrale.[73]

---

68 PAPIR – ZAGREB, Rusija 53 (G2) 1955. 32, F 8,9 x 6,2 cm, here-as aurora su tri tornja i 53, riža 3. Karte se nalaze u kutiji s natpisom 1946-1956 (simbol Papira). Deset godina rada poduzeća PAPIR – ZAGREB. K. Mr. 19.

69 GRAFIKA – G.P. Zrenjanin, karte kao 19 (nema karata u kutiji, proizvedeno 1955. KUTIJA s reklamama) (između ostalih) PAPIR-ZAGREB, Pušite Rovinjske CIGARETE, K. Mr. 20. Primjedba: Dodane karte, kao 19 samo 56 (52+4), svarno 47 (43+4).

70 Ovdje sam kod kuće. DRNJ – za Hrvatsku, tvornica karata, Altenburg – Naklada za učila Poessneck. 1970. dječja – za djecu od 4 godine 25, životinje i oznaka para – Petar karta Pauk, Miševi 4. K. Mr. 72

71 Austrija, Piatnik, 1950. Karte za proricanje 32, 8,8 x 5,6 cm. Slika s natpisom na 6 jezika (hrvatski, mađarski, češki, njemački, francuski, talijanski) ornamentika 5. K. Mr. 23. Primjedba: Casnik.

72 Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1995 Karte za proricanje po Leonardi, 36, 8,8 x 5,7 cm. Slika s natpisom, znakovi zodijaka (razbacani), 5. K. Mr. 27. Primjedba: Časnik.

73 ZAGREB 1094.–1994. Whist, 52 x 2 = 104, F, 8,8 x 5,8 cm sa simbolima jačine k. 52 spomenik bana Jelačića, 52 katedrala, 5. K. Mr. 51.

Ti proizvođači iz SSSR-a, DDR-a i Austrije pokušali su nadomjestiti izostanak ozbiljne proizvodnje igraćih karata u nas. Prve korake u tom smislu učinio je Ivica Šajnić, tiskar iz Brestovja – Sv. Nedelja kraj Zagreba. On je 1989. u suradnji s talijanskim proizvođačem Modianijem iz Trsta počeo proizvoditi igraće karte. Te godine osniva GPC (Grafoprint Playing Cards u sastavu trgovačkog poduzeća Grafika – grafoprint d.o.o.).[74] (Slika 11.) Kasnije prestaje suradnja sa Modianijem i tvrtka postaje vrlo respektabilan proizvođač igraćih karata. Lepeza proizvoda je vrlo široka – od klasičnih igraćih karata u sve tri kartaške boje (njemačke, francuske i talijanske) do dječjih karata. Najpoznatije su njegove mađarice igraće karte za belot koje ujedno služe kao promidžbene karte za različite svrhe.[75] Uz GPC pojedinačno su se pojavljivali i drugi proizvođači (uglavnom tiskare) igraćih karata. Slikarica Zdenka Sertić već 1980. godine oslikala je snop 32 igraće karte s namjerom promocije hrvatske kartaške boje.[76] Godine 1992. pojavljuje se proizvođač Alfa iz Zagreba s dječjim igraćim kartama *Šegrt Hlapić*.[77] Tu je i zagrebačka Školska knjiga s didaktičkim kartama *KIKERIKE A BE CE DEUTSCH* za pomoć u učenju njemačkog jezika.[78] Tiskara Markulin iz Hrašća izdaje *Hrvatske karte za belot* sa slikama iz hrvatske povijesti[79]. Proizvođač HORUS izdaje igraće karte za proricanje pod nazivom Horusov tarot.[80] Set od dva kanasta snopa s hrvatskim obilježjima izdaje 1995. godine MDM computer design Mladen Darikel[81]. Nepoznati proizvođač izdaje kanasta snop *CROVATIAE* s grbovima hrvatskih pokrajina te slikama kraljeva i vitezova iz naše povijesti.[82] Klasične igraće karte u pojedinačnoj proizvodnji nastale od početka devedesetih godina XX. stoljeća nastojale su izraziti povećan nacionalni naboj – igraće karte odražavale su stanje u društvu novonastale slobodne države Hrvatske.

74 GPC Grafika-grafoprint, Grafoprint Playing Cards, BRESTOVJE, Podreber 3a, utemeljeno 1989.

75 IGRAĆE KARTE ZA BELOT, Hrvatska. GPC, 2005. Mađarice, 32, Nj. 9,9 x 6,3 cm. Oznake kartaške boje s hrvatskim nazivom karte, mreža 5. K. Mr. 55. Napomena: Na kutiji je oznaka *Croatian Quality.*

76 32 igraće karte, Hrvatska, Zdenka Sertić, 1980. Hr (grozd, riba, klas, ruda) 10,7 x 6,9 cm, hrvatske slike, GPC, 5. K. Mr. 12. 35 (32 + 3 well karte) piquet.

77 Dječje karte ŠEGRT HLAPIĆ, Hrvatska. Alfa, Zagreb 1992. Dječje igraće karte 24 (12 x 2) 9 x 6 cm, opis sličica, vitica s kružnicama, oznake para, vitica s kružnicama, 5. K. Mr. 92. Napomena: u kolekciji, naličje je reklama za Podravku.

78 KIKERIKE A BE CEE DEUTSCH, Hrvatska. Školska knjiga, Zagreb, 1992. Dječje karte 48, 10,9 x 7,4 cm. Slika s nazivom i opisom na njemačkom jeziku. Žuta ploha s nazivom snopa i izdavača. 5. K. Mr. 93. Upute na njemačkom jeziku.

79 HRVATSKE KARTE ZA BELOT, Hrvatska tiskara Markulin, Hrašće 1992. Mađarice 32, Nj. 10,7 x 6,7 cm. Slike iz hrvatske povijesti, šahovnica (2 kom) s 4 grba, regija i pleter. 5. K. Mr. 13

80 HORUSOV TAROT, Hrvatska Horus, 1995. Tarot 78 (22 + 16 + 40) T 11,8 x 6,4 cm. 22 velike arkane slika s natpisom, brojem i znakom zodijaka. Dvorske – kralj, kraljica, vitez i pub. Numeričke – broj simbola i razne oznake. Mreža 5. K. Mr. 30.

81 RAMMY – BRIDGE – CANASTA, Hrvatska. MDM, 1995. Remi x 2, 56 (52 + 4 jok) x 2 = 112 F dodana s hrvatskim obilježjima, 8,7 x 6,2 cm. Dvorske – hrvatski živalj. Pleter s dva zmaja u crvenoj (56) i plavoj (56) boji, 5. K. Mr. 50.

82 CROVATIAE, Hrvatska, proizvođač nepoznat 1996. Remi 54 (52 + 2 jokera) F, 8,7 x 6,3 cm. Grbovi 4 hrvatske pokrajine J (dečki) i K (kraljevi) povijesne ličnosti. Hrvatski grb i CROVATIAE, 5. K. Mr. 49.

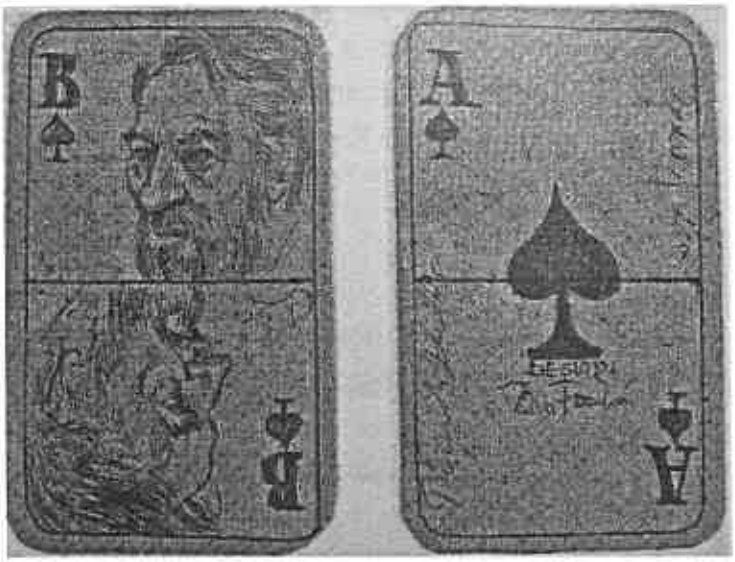


Slika 11. Znak hrvatskog proizvođača igraćih karata GPC Sveta Nedelja 1989. god.

Potkraj dvadesetog stoljeća, u izvanrednim prilikama, način proizvodnje vraća se na prvotni, tj. slikarsko-crtački. Mogli bismo zaključiti da je u tom trenutku zatvoren krug proizvodnje igraćih karata. Tijekom Domovinskog rata u srpskim koncentracijskim logorima bilo je zatočeno približno devet tisuća hrvatskih branitelja, a njihov se broj osobito povećao nakon pada Vukovara potkraj 1991. godine. Najozloglašeniji logori bili su u Stajčevu, Nišu, Begejcima, a i najveći u Sremskoj Mitrovici. Zarobljenici koji su preživjeli strahote logora oslobođeni su razmjenama do rujna 1992. godine.

Tijekom boravka u logorima zarobljenici su ručno izrađivali razne predmete za osobnu upotrebu (sandale, ukrase za garderobu itd.) i zabavu (kocke, šahovske ploče i figure te igraće karte). Neki od tih predmeta potajice su prigodom razmjena iznošeni iz logora. Neki su ostali kao drage uspomene kod bivših logoraša, a neki su ustupljeni Vojnom muzeju Domovinskog rata. Sada se ti predmeti vraćaju u Vukovarski muzej. Neki od njih pobudili su veliko zanimanje na Europskoj izložbi predmeta zatvorenika, koja je održana 1996. godine u San Poltenu u Austriji. Za nas su najzanimljivije igraće karte izrađene na ambalaži prehrambenih proizvoda (kutije od keksa, konzerve i sl.). Od desetak snopova likovno je najvredniji izradio logoraš – vukovarski branitelj akademski slikar Tomislav Fazekaš. Uz oznake jačine i kartaške boje, na njima je dvjestotinjak potpisa logoraša. Na igraćoj karti pik 13 (pik dečko) je portret i popis Borisa Erdeljija, zagrebačkog filmskog djelatnika. On je 18. travnja 1992. godine kao zapovjednik izviđačkog voda poginuo na bojišnici. Igraće karte čuva njegova obitelj kao *svetu* uspomenu

na svog Borisa. Boris Erdelji po nacionalnosti Rusin, nadimka Židov, bio je glavni animator zabave u srpskom zarobljeničkom logoru u Sremskoj Mitrovici (Srbija)[83] (Slika 12). Na kraju



Slika 12. Logoraške igraće karte iz zarobljeničkog logora Vukovaraca, Sremska Mitrovica, izrada ak. sl. Tomislav Fazekaš 1991. god.

se vraćamo u 1936. godinu, kada gospodin Josip A. Ledicki savjetuje da se u kavanama za razonodu ponude igraće karte. U priručniku za unapređenje ugostiteljske struke uz razne teme, npr. Rad i funkcija osoblja u ugostiteljstvu, Jela, Pića, Blagajnička knjiga, Dopisivanje - postoji i tema Igraće karte na dvanaestak stranica. Pod naslovom „Kako se čuvaju karte za igru od kvara" pisac navodi:

Karte su kavanama kao sredstvo samog pogona od iste ako ne još i od veće potrebe nego li i same novine, jer veliki broj gostiju posjećuje kavane radi zabave kartanjem. Kada uvažimo današnju visoku (god. 1936.) nabavnu cijenu igraćih karata... potrebno je da se sačuvanju tih karata posveti naročita pažnja.

U nastavku pisac daje upute za pranje karata.[84]

Umjesto zaključka naveo bih citat iz knjige Čovjek i hazard, koja je prevedena na mnoge jezike i služi maltene kao Biblija hazarda citat slijedi:

... karte stoljećima služe umijeću promicanja ili bacanja karata – od šale ili zbilje – a osamljenom čovjeku pružaju ugodnu razonodu raznovrsnim igrama pasijansa. „Bez obzira na to služe li karte priprostom puku u gostionicama prijateljskim partnerima u kućnoj osami, posjetiteljima klubova ili kasina, igraju li gosti ekskluzivnih salona kartama jednostavne ili komplicirane igre na sreću da bi se zabavili ili zaradili novac" pišu Gizycki i Gorny u svojoj knjizi *Čovjek i hazard,* karte su pridobile široki krug pristaša i ljubitelja."[85]

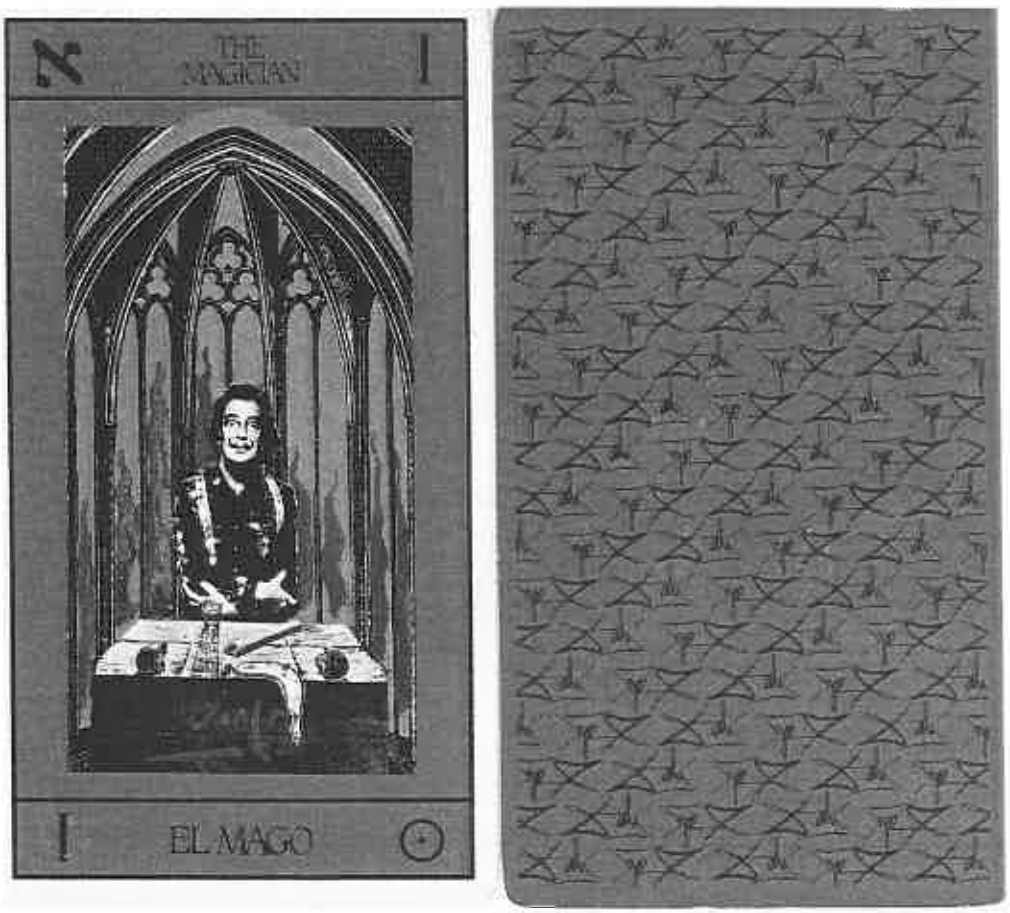
83 Slavko Krešo MRKOCI, *Mala povijest kartanja.* Logoraške karte. Zagreb 1998., 81-82.

84 Josip A. LEDICKI, *Ugostiteljski priručnik,* Zagreb 1936., 170-183.

85 Jerzy GIZYCKI, Andrzej GORNY, *Čovjek i hazard,* Zagreb 1973. 283.

2. IGRAĆE KARTE

Kao što je već istaknuto, moje spoznaje o strukturi igraćih karata stečene su pretežno iz osobne kolekcije. Tu vrijednu kolekciju nazvao sam *Kolekcija igraćih karata obitelji Mrkoci* (dalje: K. Mr.). Kolekcija broji preko 400 snopova igraćih karata. Više od stotinu stručno je obrađeno prema *Opisu igraćih karata* koji sam sastavio i koji sadrži 14 podataka o svakom snopu. Kolekcija se odnosi isključivo na igraće karte koje su proizvedene u hrvatskim zemljama ili nabavljene na hrvatskom tržištu. Više od 90% kolekcije čine snopovi karata proizvedeni prije prve polovice XX. stoljeća. Dio snopova proizvedenih poslije prve polovice XX. odnosi se na hrvatsku proizvodnju, odnosno na snopove od posebnog značaja. U potonje se ubrajaju npr. *Najljepše igraće karte XX. stoljeća*, koje je dizajnirao Salvador Dali. (Slika 13.) Snop okruglih igraćih karata s Barbadosa, Piatnikove karte uz 900. godišnjicu grada Zagreba te CIA-ine karte kao tjeralice ratnih zločinaca u Iraku.



Slika 13. Tarot igraće karte, lice i naličje, dizajnirao slikar Salvador Dali, Barcelona 1984. god.

U toj sakupljačkoj grani bio sam i ostao pionir. Premda sam u povodu izlaska knjige *Mala povijest kartanja* na njezinom predstavljanju govorio o svojoj kolekciji i pozivao na suradnju,

te premda sam se pri kupnji igraćih karata na raznim specijaliziranim sajmovima starina i od pojedinaca uvijek propitivao postoji li još koji kolekcionar, nisam dobio niti jednu potvrdnu informaciju pa mogu s pravom tvrditi da je moja kolekcija igraćih karata jedinstvena u Hrvatskoj.

Da bih mogao identificirati svaki snop igraćih karata, tijekom istraživanja došao sam do atributa pomoću kojih se u potpunosti određuje snop igraće karte. Atribute sam sistematizirao u *stručni opis igraćih karata*:

1. Naziv snopa (obično se nalazi na omotu).
2. Zemlja proizvodnje.
3. Proizvođač (kratki naziv).
4. Godina proizvodnje (po mogućnosti prva).
5. Vrsta snopa (naziv koji se upotrebljavao u nas).
6. Broj karata u originalnom snopu.
7. Broj karata u snopu kolekcije (ako manjka koja igraća karta).
8. Kartaška boja.
9. Dimenzija igraće karte.
10. Lice igraće karte (pojedina obilježja).
11. Naličje igraće karte.
12. Pečat takse plaćene za snop.
13. Stanje postojećeg snopa u kolekciji.
    ocjena 5. Neupotrijebljeni snop.
    ocjena 4. Upotrebljavan, u odličnom stanju.
    ocjena 3. Upotrebljavan, u dobrom stanju.
    ocjena 2. Upotrebljavan, u lošem stanju.
    ocjena 1. Oštećene igraće karte ili nedostaje pojedina.
14. Naziv pohrane gdje se nalaze (kolekcija, muzej, arhiv).**

Osim spomenutih atributa mogu se navesti još neki, koje je ili teško odrediti ili nisu od bitne važnosti, npr. vrsta papira, obrada papira (lakirani, plastificirani, obični, rubovi pozlaćeni itd.) Jedan od važnijih atributa jest omot, no on se ošteti pri stavljanju karata u upotrebu. Kutija traje dulje, a omot se uništi.

U *Kolekciji igraćih karata obitelji Mrkoci* nalazi se pedesetak snopova proizvođača sa svih kontinenata. Uz domaćeg proizvođača GPC (Grafika – grafoprint) najviše je snopova proizvođača *Piatnika* (Austrija) i *Modian* (Italija).

Atribut br. 13. uključuje vlastitu ocjenu. Ocjena kolekcionara ide od 1-5 s obzirom na kvalitetu snopa.

Stručni opis igraćih karata sličan je opisu kojim se služi pojedine kolekcije igraćih karata u svijetu.

U svijetu ima poznatih kolekcija igraćih karata. Najpoznatija se nalazi u sklopu nacionalne knjižnice Britanskog muzeja u Londonu. U Europi su poznate također kolekcije u muzejima Dresdena, Münchena, Nürnberga i Beča. U Americi se najpoznatije kolekcije nalaze u Nacionalnom muzeju u Washingtonu te pri kompaniji za izradu igraćih karata u Cincinnatiju[86]. Zanimljivo je da se u toj kolekciji nalaze i igraće karte koje je izradio Ferdinand Fellner u Zagrebu, a kao godina izrade navedena je 1830.[87] Proizvođač F. Fellner, rođen u Temišvaru 1818. godine, dakako da nije mogao u svojoj dvanaestoj godini proizvoditi igraće karte. To pokazuje da i velike kolekcije mogu imati pogrešne atribucije.[88] (Slika 14.)



Slika 14. Omot snopa igraćih karata, izdavač Ferdinand Fellner Zagreb 1844. god. Muzej igraćih karata, Cincinati SAD.

Kod privatnih kolekcionara najpoznatija kolekcija igraćih karata vlasništvo je španjolskoga kralja. Kolekcija se sastoji od oko 3300 snopova sa oko 59000 igraćih karata pretežno izrađenih do 1900. god.[89]

Nešto starih igraćih karata pohranjeno je u nas u Hrvatskom povijesnom muzeju u Zagrebu i Muzeju grada Zagreba.

Klasifikacija vlastite zbirke igraćih karata još nije osmišljena jer je to vrlo mala količina snopova igraćih karata. Za sada snopovi nose brojeve (na pr. KM 30) prema redoslijedu identifikacije. Budući da postoji namjera obogaćivanja kolekcije, neminovno će biti u dogledno vrijeme prihvaćena jedinstvena klasifikacija, i to po modelu koji odgovara manjim zbirkama.

Jedna od najvećih trgovačkih kuća igraćih karata MGM, koja se bavi kupnjom, prodajom, davanjem savjeta, izdavačkom djelatnošću u svojim katalozima koji su do nedavno izlazili svaki mjesec, prihvatili su klasifikaciju koja odgovara većini kolekcionara.

Klasifikacija za obične snopove igraćih karata je sljedeća: država proizvođača, proizvođač,

86 C. P. HARGRAVE, *A History of Playing Cards* (popis snopova igraćih karata prema zemljama podrijetla).

87 *Isto,* 156.

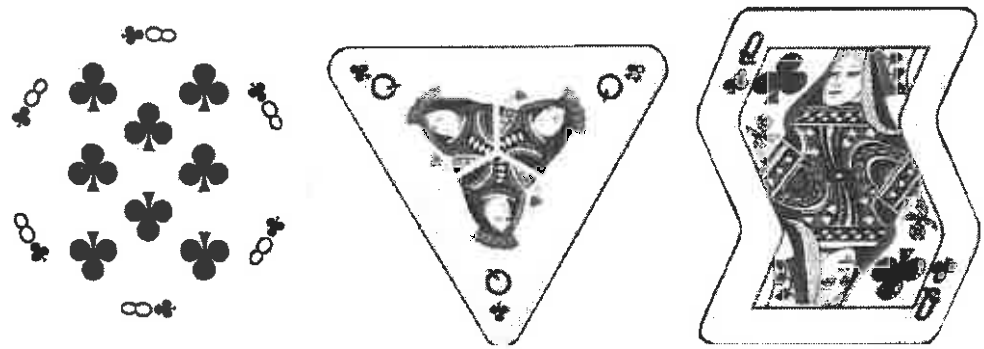
88 Ivan ULIČNIK, *Naši stari zagrebački privrednici* (Ferdinand Fellner), ZAGREB, Revija društva Zagrebčana, Zagreb 1936., 174-181.

89 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards*, (zbroj stranica)

vrsta snopa, kartaška boja, godina izrade, broj karata u snopu. Slična klasifikacija primjenjuje se kod snopova posebne namjene, npr. dječje igraće karte, didaktičke, za proricanje i ostalo.

2.1. IZGLED IGRAĆIH KARATA

Prema obliku igraće su karte pretežito četverokutne; u nekih naroda (Indija, Burma) okrugle[90], u rijetkim slučajevima i trokutaste. (Slika 15.) Materijal od kojega su se karte izrađivale mijenjao se tijekom povijesti. Za prve (prakarte) pretpostavlja se da su bile izrađene od papirusa i izrađivane su u starom Egiptu. Za karte izrađene u Perziji pretpostavlja se da su bile oslikane na pergamentu. Izumom izrade papira dobiven je konačno najbolji materijal za izradu igraćih karata. S tim materi-



Slika 15. Neobični oblici igraćih karata Slavko Krešo Mrkoci. Mala povijest karata, Zagreb 1998. 104.

jalom i prelaskom s oslikavanja na obrtničku, a kasnije i strojnu tiskarsku proizvodnju postavljen je temelj za neviđeni razvoj igraćih karata.

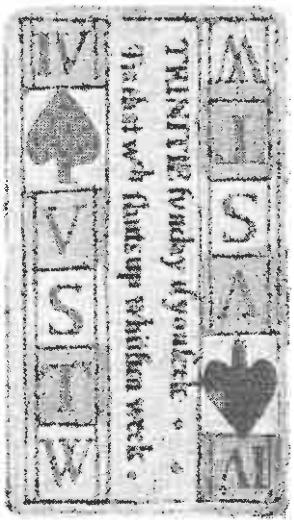
Igraća karta ima lice i naličje. Na licu su zabilježeni svi osnovni podaci karakteristični za pojedinu igraču kartu određenog snopa. Tu je naznačena kartaška boja ili druga oznaka. Kod numeričkih karata (od 1 do 10) na neki je način brojem označena jačina igraće karte. Kod broja 1, to nije numerička oznaka nego slovo A ili (u švedskih proizvođača) slovo E. Kod dvorskih (kralj, dama, vitez i dečko) uz sliku se u kutovima nalazi i slovo karakteristično za pojedine zemlje proizvodnje. Primjerice:

ZEMLJA	IGRAĆA KARTA	FR_{KB}	NJ KB	IT KB	ŠP KB	NAPOMENA Kartaška boja
RUSIJA	AS	T				
	KRALJ	K				
	DAMA	A				
	DEČKO	B				
ENGLESKA	AS	A				
	KRALJ	K				

90 ROUND PLAYING CARDS, Barbados 1990. Remi – okrugla 53 (52+1 joker) F. 7,6 cm. Petokrako obilježje Barbadosa s kartom otoka i mornarom, 5. K.Mr. 40.

ZEMLJA	IGRAĆA KARTA	FR_{KB}	NJ KB	IT KB	ŠP KB	NAPOMENA Kartaška boja
	DAMA	Q				
	DEČKO	J				
POLJSKA	AS	A				
	KRALJ	K				
	DAMA	R				
	DEČKO	J				
MAĐARSKA	AS					
	KRALJ					
	DAMA					GORNJAK
	DEČKO					DOLJNJAK
BELGIJA	AS	A				
	KRALJ	K				
	DAMA	Q				
	DEČKO	J				
NJEMAČKA	AS		A			
	KRALJ		K			
	DAMA		D			
	DEČKO		B			
KINA	AS	A				
	KRALJ	K				
	DAMA	Q				
	DEČKO	J				
ŠVEDSKA	AS	E				
	KRALJ	K				
	DAMA	D				
	DEČKO	Kn				
ŠPANIJA	AS				1	
	KRALJ				13	
	DAMA				12	
	DEČKO				11	
ITALIJA	AS	A		1		AS
	KRALJ	K		13		RE
	DAMA	Q		12		CAVAL
	DEČKO	J		11		FANTE
FRANCUSKA	AS	I				
	KRALJ	R				
	DAMA	D				
	DEČKO	V				
ČEŠKA	AS	A				
	KRALJ	K				
	DAMA	Q				
	DEČKO	J				

Radi jednostavnije izrade (slikanje ili zanatska proizvodnja) lice igraće karte bilo je u povijesti jednosložno. Igraće karte jednosložnog lica ujedno su bile nespretne jer su se trebale okretati da slika ne bude okrenuta. Prve dvosložne karte bile su podijeljene po okomici



Slika 16. Dvosložne igraće karte podjela po okomici iz 1656. god. Catherina Perry Hargrave. A history of playing cards, New York 2000, 160.

(Slika 16.) – *The scholer's practical cards* (London 1656.)[91] Zatim se javlja podjela po kosini 1692. u francuskih proizvođača[92]. Horizontalna podjela lica dvorskih igraćih karata javlja se nešto kasnije, u XVIII. stoljeću.[93] Horizontalna podjela lica igraćih karata nastaje kod adutskih karata tarok snopa. Primjer njemačke tarok karte iz XVIII stoljeća.[94]

I veličina igraće karte se mijenjala. U doba egipatskih faraona igraća karta za proricanje bila je visoka oko 25 cm (dužina podlaktice) i široka 10 cm (širina šake). Mamelučke igraće karte bile su dimenzija 24,5 x 8,5 cm. Kasnije dimenzije igraćih karata kreću se oko 10 x 6 cm za njemačku proizvodnju, 8 x 6 cm za francusku proizvodnju i oko 10 x 4,5 cm za talijansku proizvodnju.

2.2. KARTAŠKA BOJA

Osnovni atribut igraće karte jest oznaka pripadnosti kartaškoj boji. Osnovni broj figura u jednoj kartaškoj boji jest četiri (4); ima manjih varijacija od 5 figura, pa do igraćih karata bez pripadnosti kartaškoj boji. Kartaška boja koja je došla u Europu bila je *islamsko-arapska,* s 4 figure, iako ima mišljenja da je bilo 5 figura.

U knjizi *Čovjek i njegovi simboli* Carl Gustav Jung navodi četiri temeljna tipa sredstava pomoću kojih se svijest postavlja prema iskustvu. *Senzacija* (osjetilna zamjedba) kaže nam da

91 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards*, druga strana umetka između 160. i 161.

92 Isto, stražnje korice, prednja strana.

93 Italija, ručna izrada, autor nepoznat, XVIII st. Lombardijske 52, 48, T, 9,8 x 4,6 cm; konture otisnute i obrezane zatim obojene; ornamentika i lijepljene 3(1) U K.Mr (K.Mr. 1) su to najstarije karte.

94 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards*, umetak između 124. i 125.

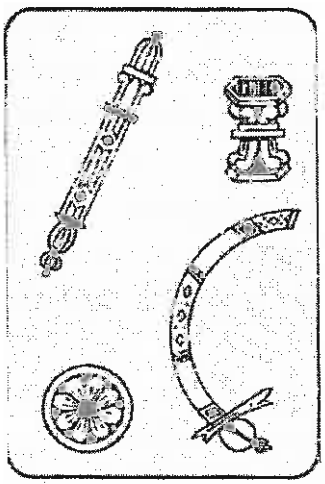
nešto postoji; *mišljenje* nam govori što je to; *osjećaj* nam kaže je li to ugodno ili nije, a *intuicija* odakle to dolazi i kamo ide.[95]

Čitatelj treba shvatiti da su ta četiri mjerila za tipove ljudskog ponašanja upravo četiri stajališta među mnogim drugima, kao što su moć volje, temperament, imaginacija, pamćenje i tako dalje. U starom Egiptu nalazimo kao religijske simbole skupine četiriju životinja. Kršćanstvo ima četiri evanđelja, Navaho Indijanci poznaju četiri strane svijeta.

I prašah se igrao s četiri grupe figura, posložene na četiri kuta. Chatrang ploče (8 x 8 polja).[96] Pa i kartaška se boja temelji na četiri figure. U arapsko-islamskoj kartaškoj boji, koja je preteča ostalim europskim kartaškim bojama, bile su u osnovi 4 figure, i to: TUMAN (kupa ili hokal), DIRHEM (novčić ili denar), SEYF (mač) i ČEIGAN (palica ili štap).[97] Budući da su ulazna vrata igraćih karata u Europu išla kroz Italiju i Španjolsku, te su dvije zemlje zadržale slične znakove u kartaškim bojama. Razlika je u samo jednom znaku: Italija je zadržala štap, a Španjolska je umjesto štapa uvela buzdovan.

Talijanska kartaška boja

Nastala je pojednostavljenjem znakova islamsko-arapske kartaške boje i svoj konačni oblik poprimila koncem XIII. stoljeća. Četiri znaka su COPPE (pehar), SPADE (mač), DENARI (novac) i BASTONI (štap). (Slika 17.)



Slika 17. Talijanska kartaška boja, Slavko Krešo Mrkoci. Mala povijest kartanja, Zagreb 1998, 97.

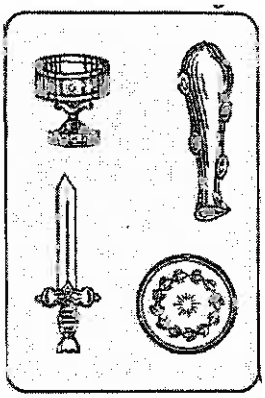
Španjolska kartaška boja

Kako smo naveli, ima ishodište u znakovima arapsko-islamske kartaške boje. Pojednostavljenjem do početka XIV. stoljeća nastali su sljedeći znakovi: COPAS (pehar), ESPADAS (mač), ORAS (novac) i BASTOS (buzdovan – štap). (Slika 18.)

95 Carl Gustav JUNG *Čovjek i njegovi simboli,* Zagreb, 1974., 61.

96 Roswin FINKENZELLER, Wilhelm ZIEHR i Emil M. BUHRER, *Šachy*, Prag 1998., 14

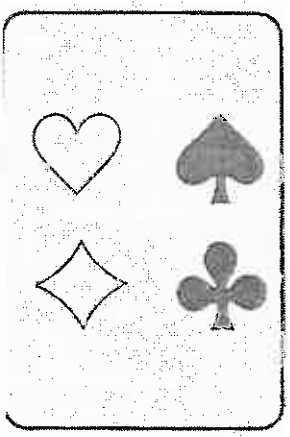
97 B. MALIH, *Memluk iskambilleri,* 41



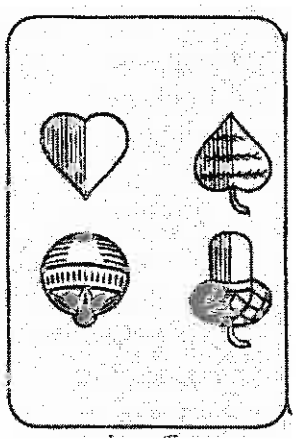
Slika 18. Španjolska kartaška boja, Slavko Krešo Mrkoci. Mala povijest kartanja, Zagreb 1998, 97.

Francuska kartaška boja

Današnji oblik znakova u dvije boje (crvenoj i crnoj) ustalio se u XV. stoljeću. Crveni znakovi su COEUR (srce) i CARREAN (karo), a u crnoj su boji TREFTE (tref) i PIGUE (pik). (Slika 19.)



Slika 19. Francuska kartaška boja, Slavko Krešo Mrkoci, Mala povijest kartanja 1998, 97.



Slika 20. Njemačka kartaška boja, Slavko Krešo Mrkoci, Mala povijest kartanja 1998, 97.

Njemačka kartaška boja

Isprva je to bila kartaška boja lova: sokol, pas, jelen i lisica ili vepar, lisica, ptica i lovac. Tijekom XVI. stoljeća prihvaćeno je znakovlje koje i danas karakterizira njihovu kartašku boju: HERZ (srce), LAMB (list, može i Grün – zelen, GRAS, trava), KÜRBIS (bundeva) i EICHEL (žir). (Slika 20.)

Hrvatska kartaška boja

Da ne bismo zaostali za europskim kartašima, akademska slikarica Zdenka Sertić (1899.-1986.) dizajnirala je 1980. znakove naše kartaške boje. Kao znakove prihvatila je hrvatska dobra GROZD, UGLJEN, KLAS ŽITA, RIBA. Na žalost, ta kartaška boja nije usvojena. (Slika 21.)[98]

98 Zdenka SERTIĆ, *Hrvatska kartaška boja*, LPC, Zagreb 1980. 32 igraće karte, Hrvatska, Zdenka Sertić 1980. Hr (grozd, riba, klas, ruda) 10,7 x 6,9 cm, Kartaške slike, LPC 5, KMR 12, 35 (32 + 3 well karte) piquet.



Slika 21. Hrvatska kartaška boja, prijedlog slikarice Zdenka Sertić Zagreb, 1980.

Transformacija znakova kartaških boja

Jasna Horvat u članku *O igralnih kartah* iznijela je vrlo zanimljivu transformaciju znakova iz jedne kartaške boje u drugu, kao i značenje pojedinog znaka.

U talijanskoj i španjolskoj kartaškoj boji štap (baštoni) potječe od štapa za udaranje ili igru sličnu polu. Štap je u islamsko-arapskoj boji bio od bambusa. Mač (spade) simbolizira ratnika, pehar (coppe) upotrebljava se kao simbol gostoljubivosti, novac (denari) označava arapski zlatnik koji je bio u upotrebi u Egiptu do polovice XV. stoljeća.

U Francuskoj je također bilo raznih varijacija, ali su se ustalili znakovi u dvije boje. Crni znak tref nastao je iz štapa, a dobio je oblik trolisne djeteline i simbolizira seljačku nastambu. Drugi crni znak, pik, nastao je iz strelice, a predstavljen je vrhom strelice i simbolizira viteštvo ili snagu. Crveni znak srce nastao je iz pehara i simbol je crkve. A drugi crveni znak, karo, transformirao se iz novca (denari) i predstavlja namete npr. poreze.

U njemačkoj kartaškoj boji, nakon napuštanja lovačkih kartaških boja, nastala je kartaška boja koja pokriva uže područje Njemačke, Austrije i Mađarske, za razliku od Francuske, koja je internacionalna. Iz štapa razvio se plod hrasta; žir predstavlja viteštvo, tj. borbu za pravdu. Umjesto mača prihvaćen je zeleni list, koji predstavlja poljoprivredu. Znak srca transformirao se iz pehara i simbolizira duhovnost i vjeru. I četvrti znak, kružnica (bundeva), nastao je iz novčića i predstavlja obrt i trgovinu. Ujedno, Nijemci smatraju da ta četiri znaka predstavljaju četiri kreposti njemačkog naroda: pravičnost, snagu, vjeru i humanost.[99]

99 Igraće karte „SMREKARJEV TAROK". Prilog u: Jasna Horvat, *O igralnih kartah*, Ljubljana 1992. 58-59

Odstupanja od četiri znaka

Jedan od prvih proučavatelja mamelučkih igraćih karata ustanovio je da postoji pet grupa znakova. Četiri imaju ime (tuman, dirhem, sey i čargan), a peta je grupa bez imena. Na taj zaključak potaknula ga je činjenica da je predmetni snop sastavljen od dvaju različitih snopova.[100]

Kod talijanskih igraćih karata susrećemo već u XIV. stoljeću snop po imenu TAROK. Najpoznatiji je snop *VISCONTI – SFOR ZA TAROK*, koji je 1415. godine izradio slikar Marziano da Tartona za Filippa Maria Viscontija, kneza grada Milana. (Slika 22.) Uz 56 igraće karte grupirane u 4 talijanske kartaške boje dodana je grupa od 22 igraće karte nazvane andutske, s imenima. Kasnije su te igraće karte nosile rimske brojeve od I do XXI; dvadeset druga igraća karta bez broja predstavljala je "ludu".

Poznati snop igraćih karata UNO, koji je dizajniran 1971., a služi za američku obiteljsku kartašku igru koja se internacionalizirala, ima 108 igraćih karata s 5 boja (žuta, zelena, crvena, plava i crna).[101] (Slika 23.)

Talijanski proizvođač Modiani iz Trsta, da pojednostavi francusku kartašku boju sa 4 znaka za kartaške igre grupe *kanasta,* igraće je karte označio samo pomoću dva znaka: crnom i crvenom kružnicom.[102]

Cijeli niz igraćih karata, koje služe za igru djeci[103] i mladeži[104], za proricanje (i to ciganski tip[105]) bez kartaških su boja s raznoraznim oznakama ili tekstom. Možda bi bilo zanimljivo spomenuti da je njemački proizvođač VSSA iz Melenburga na svaku igraču kartu snopa iz 1927. stavio znakovlje francuske i njemačke kartaške boje.[106]

U grupu igraćih karata s pet znakova kartaške boje svrstava se i snop TAROT, koji služi za proricanje. Snop se sastoji od VELIKIH ARKANA (22 igraće karte) i MALIH ARKANA (56 karata). Ukupno 78 igraćih karata. U nas je nekoliko proizvođača izdalo te snopove, koji se razlikuju prema dizajnu lica. Zanimljiv je snop koji je izdao naš specijalizirani proizvođač igraćih karata, GPC grafika-grafoprint d.o.o. iz Zagreba. Lica su jednosložna, sa slikama koje

---

100 B. MAHIR, Memluk iskambilleri, 42

101 UNO, Njemačka AMIGO Spiel + Freizeit GmbH 1986. dječji, 108 nema 8,7 x 5,6 cm u pet boja (žuta, zelena, crvena, plava i crna) oznake u brojevima od 0-9 te ostalih pet (5) raznih oznaka, crno za UNO, K. Mr. 99

102 DVIJE KARTAŠKE BOJE. Italija, Modiani s.p.a., Trieste, 2002. Remi, 54 (52+2 jokera), 2 kartaške boje – crna i crvena kružnica. 8,7 x 5,8 cm, oznaka boje i jačina karte, ornamenti s dva natpisa Canasta Modiano. K. Mr. 42.

103 MAGARAC. Hrvatska, GPC, 1998., Dječji 33 (32+1) životinje 9,2 x 6,2 cm karikature životinja 4 puta na pastelnoj boji. Magarac, AAA sa zvjezdicama. K.Mr. 75

104 MAGIC FIFTH DAWH NUTS AND BOLTS DECK, SAD, WIZARDS 2004. Trading cards 61 8,8 x 6,3 cm slike iz prahistorije s opisom (oznaka jačine karte). Elipsa s MAGIC. K.Mr. 95

105 Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1995. Karte za proricanje po Lenormandi, 36, 8,8 x 5,7 cm. Slika s natpisom, znakovi zodiaka (razbacani). K. Mr. 27. Primjedba: Časnik.

106 MGM, Münzgalerie München Handelsgesellschaft mbH i Co mjesečnik VII 10/84, München 1984. 13



Slika 22. Igraća karta iz tarok snopa "Viskonti Sforca" ručni rad iz 1430. god. Muzej u Milanu.



Slika 23. Igraća karta iz snopa UNO. Amigo Spielt+Freizert Gmbh 1986.

odražavaju značenje pojedine igraće karte, a kod malih arkana i znak kartaške boje (4 – talijanske). Velike arkane kao peta kartaška boja svrstane su od rimskog broja I do XXI i 0. Na jednosložnom licu je slika simbola s brojem i nazivom na hrvatskom i njemačkom. U malim arkanama dvorske karte (16) imaju sliku osobe i njezin naziv (kralj, kraljica, vitez i paž) na hrvatskom i njemačkom jeziku.

Numeričke karte u talijanskoj kartaškoj boji imaju rimski broj i isti broj znakovlja. Snop je identificiran u mojoj kolekciji pod brojem K. Mr. 32.

2.3. LICE IGRAĆE KARTE

Najvažniji dio igraće karte je njezino lice ili prednja strana. Tu se nalazi većina atributa koji određuju identitet pojedinog snopa igraćih karata. Na licu se nalaze oznake jačine (dvorske ili numeričke) igraće karte, zatim pripadnost kartaškoj boji, slikovni prikaz dvorskih karata, oznaka brojem ili slovom, oznake proizvođača i eventualno žig o plaćanju takse ili poreza. Ta su svojstva karakteristična za svaku kartašku boju, pa i proizvodnju. Prema tome, lice igraće karte razlikuje se od jedne kartaške boje do druge, od jednog do drugog proizvođača. Obuhvatiti sve te karakteristike svih proizvođača gotovo je nemoguće jer igraće karte s područja hrvatskih zemalja, na kojima se temelji moja kolekcija, samo je manji dio svijeta igraćih karata.

Talijanske igraće karte, koje naš puk naziva *trieštine,* za boljeg se poznavaoca razlikuju prema teritoriju (a time i proizvođaču) gdje su proizvedene. Tako imamo: bergamske, bolonjske, brešćanske[107], tretinske, trščanske, venecijanske, lombardijske itd. Kod nas proizvođač GPC iz Zagrebačke županije proizvodi i TRIESTINE. Dvorske igraće karte su dvosložne i u sredini lica imaju na talijanskom jeziku podatak o jačini igraće karte i pripadnosti kartaškoj boji (npr. cavalo ili coppe). Numeričke karte su jednosložne i uz znakove boje igraćih karata u lijevom kutu stoji arapski broj koji govori koliko ima znakova. As ili broj 1 posebno je dizajniran i ima opise na talijanskom jeziku; kod Asa dinari također je naziv proizvođača.[108]

Do 1780. godine i Francuzi su imali različita lica igraćih karata, i to prema teritoriju gdje su se proizvodile. Tipovi slika (atributa) bili su npr. lotaringijski, provansalski, lionski, londonski, pariški itd. Navedene godine uplela se državna vlast i dopustila je u Francuskoj samo proizvodnju pariškog tipa igraćih karata.[109] No, francuska se kartaška boja internacionalizirala i danas prevladava, pa imamo npr: belgijski, berlinski, bečki, danski, hamburški, švedski, turski, američki itd tip. Pariški tip, koji proizvodi Grimaud, (Slika 24.) vrlo su jednostavne. Dvorske igraće karte imaju kosi prerez s oznakom jačine (R, D, V) i jasnim slikama pripadnosti kartaškoj boji. Numeričke karte su jednostavne, sa znakovima i brojem znakova. Na tref asu je oznaka proizvođača.[110]

Za njemačko je jezično područje karakteristično da se snop igraćih karata naziva *MUŠKI.* Razlog je to što na licu karata nema slike i oznake dame nego dvije muške figure - i to *gornjak* i *doljnjak.* U igri gornjak dobiva vrijednost dame. Kao i kod ostalih kartaških boja snopovi su standardni i nestandardni (politički, društveni, karikaturni, odnosno, aktualni u propagandne svrhe).

Standardne dvorske igraće karte imaju dvosložno lice po sredini, a *asevi* imaju slike iz četiri godišnja doba s njihovim nazivima. Kod domaćeg proizvođača, ipak, gornjak i doljnjak usprkos muškoj figuri nose nazive *dama* i *dečko.*[111] A u njemačkoj, mađarskoj ili austrijskoj proizvodnji dvorske igraće karte (gornjak i doljnjak) imaju imena i prezimena vitezova. Npr., igraća karta žir gornjak posvećena je Wilhelmu Tellu. Numeričke igraće karte (osim aseva) također su dvosložne i broj znakova kartaške boje označen je rimskim brojem.[112]

Iako igraće karte s hrvatskim kartaškim bojama, kako smo spomenuli, nisu saživjele kod

---

107 BRESCIANE. Italija, Teodomino Dal Negro – Trevisio, 2000., Trapolo – brescino 52, T 8,9 x 4,3 cm. Dvorska slika jednosmjerna. K. Mr. 35

108 TRIESTINE. Hrvatska, GPC, 2004, triestine, 40, 9,8 x 5,3 cm. Dvorske slika s natpisom na talijanskom i arapski broj. Numeričke arapski broj i simbol broj. Mrežasto s dva znaka. K. Mr. 34.

109 KARTYA LEXIKON Budimpešta 1993., 116-118.

110 Francuska, Grimcaud-Paris, 1990., kanasta 55 (52+3 jokera) 8,9 x 5,8 cm oznake jačine i kartaška boja, znak restauracije Ma x imis, K.Mr. 101.

111 IGRAĆE KARTE ZA BELOT. Hrvatska, GPC 2003., za mađarice 32, Nj. 11,0 x 7,0 cm. Oznake kartaške boje s hrvatskim nazivom karte, mreža. K. Mr. 54.

112 KAFFEEHANDS DOPPEL-DEUTSCHE. Austrija, Piatnik 1980., mađarice 32, Nj. 11,9 x 7,7 cm oznakejačine i kartaške boje, s time da asevi imaju naziv godišnjeg doba, karirano 3. K. Mr. 102.



Slika 24. Igraća karta iz snopa proizvođača Grimaud Pariz 1990. god. kolekcija igraćih karata Mrkoci 101.

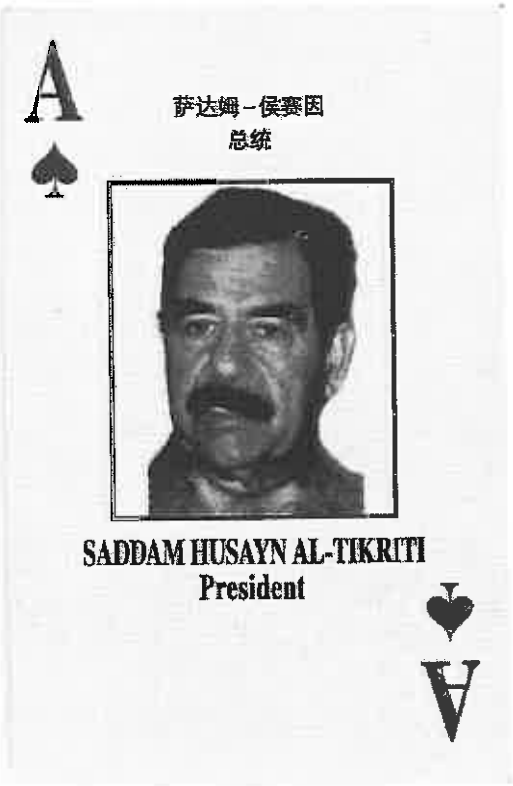
naših kartaša, lice im je vrlo zanimljivo. Ono je dvostrano podijeljeno horizontalno. Kod dvorskih karata postoje KONJANIK (umjesto uobičajenog kralja) te SNAHA (umjesto dame) i DJED (umjesto dečka). Slike dvorskih karata prikazuju nošnje i radove svojstvene određenom lokalitetu (Sjeverna Hrvatska, Bosna, Slavonija i Dalmacija). Opis osobe je na narječju pojedinog kraja (npr. deda, djed, dedek i dida). Kod konjanika su to: barjaktar, konjanik, pandur i alkar. Kod numeričkih igraćih karata 1 ili as prikazuje slikom koja predstavlja glavno zanimanje stanovnika tih krajeva (vinogradar, rudar, ratar i ribar) te u desnom kutu grb pokrajine. Kod numeričkih je igraćih karata uz arapski broj u svakom kutu ta količina znakovlja kartaške boje, a uz crtu koja dijeli lice po horizontali prikazan je u malom rad koji odgovara tom znaku.[113]

U toj su grupi igraćih karata s četiri znaka kartaške boje zanimljive karte TJERALICE, koje je izdala američka obavještajna agencija CIA. (Slika 25.) Karte su poslužile za progon eventualnih političkih zločinaca u Iraku nakon svrgavanja Sadama Huseina. Lice svake karte u lijevom kutu ima oznake jačine i pripadnosti kartaškoj boji (francuska) te sliku zločinca s njegovim imenom i funkcijom u bivšem Iraku. Asevi predstavljaju četiri najtraženija zločinca, a lik Sadama Huseina je na pik asu.[114]

Casino igraće karte radi svoje posebne namjene imaju dvije vrste lica. Igraće karte Veliki indeks, tj. velike oznake, imaju u gornjem lijevom kutu veliku oznaku jačine i kartaške boje, a

113 32 igraće karte. Hrvatska, Zdenka Sertić, 1980. Hr (grozd, riba, klas, ruda) 10,7 x 6,9 cm, hrvatske slike. GPC 5, K. Mr. 12. 35 (32+3 well karte) piquet.

114 INTELLIGENCE AGENCY OF USA, CIA, 2002., Remi 54 (52+2) F. Slika osobe koju se progoni, arapski i latinica, ime i funkcija te oznaka jakosti karte, moderni dizajn. K. Mr. 43

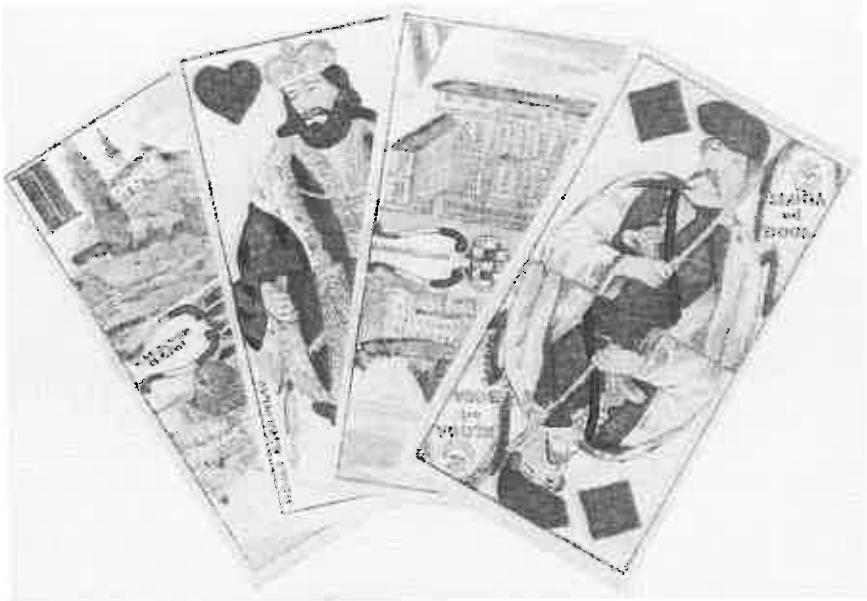


Slika 25. Igraća karta iz snopa „Tjeralice" izdala CIA za potrebe NATO-ovih vojnika u Iraku, 2002. god.

u sredini manju sliku dvosložne igraće karte. Igraće karte Mali indeks, tj. male oznake, uobičajena su lica u francuskoj kartaškoj boji. U mojoj su kolekciji zavedene pod brojem K. Mr. 97 i K. Mr. 98.

U grupi igraćih karata s pet znakova u kartaškoj boji glavni predstavnici su snopovi TAROK i TAROT.

Snop igraćih karata TAROK sastoji se dijela snopa *aduta* (22) i osnovnog proširenog snopa od 56 igraćih karata (16 dvorskih i 40 numeričkih) u talijanskoj ili francuskoj kartaškoj boji. Lice adutskog dijela snopa pretežno predstavlja slike prema nazivu snopa. Naš najpoznatiji tarok snop su *Narodne karte za tarok* izrađene 1847. godine u Zagrebu. (Slika 26.) Lica aduta (21) su dvosložna po horizontali, s time da su na polovicama karte različite vedute krajeva, a u sredini igraće karte stoji grb pokrajine kojoj pripada veduta (Hrvatska, Slavonija ili Dalmacija). U lijevom gornjem kutu je rimski broj (od I do XXI). Npr., na igračoj karti koja nosi broj XXI nalaze se vedute *Gornji varoš zagrebački* i *Doljnji varoš zagrebački* (tako su vedute i potpisane), a u sredini igraće karte nalazi se grb Hrvatske (šahovnica). Zanimljivo je lice igraće karte broj II, koja prema grbu pripada Slavoniji i na kojoj su vedute Samostan Iločki i Biograd (Beograd). Lice adutske igraće karte bez broja je također dvosložno i na objema polovicama nalazi se lik harlekina. Budući da je to austrijski tarok snop, ostalih igraćih karata ima 32 (16 dvorskih i 16 numeričkih) s francuskim znakovima kartaške boje. Likovi na dvorskim kartama (dečko i



Slika 26. Igraće karte iz snopa „Narodne karte za tarok", izdao Josip Bück, Zagreb 1847. god.

dama) uzeti su iz opere *Ljubav i zloba* i lik viteza (konjanik) predstavlja hrvatskog konjanika (na konju s mačem). No likovi kraljeva ne odražavaju samo hrvatsku pripadnost jer su uz kralja Držislava i kralja Krešimira prikazani i car Lazar i knez Dušan s opisima na latinici i ćirilici. To je bio utjecaj hrvatskog narodnog preporoda.[115] Pripremna faza započela je 1790. godine, a sam hrvatski preporodni pokret proveden je pod imenom Ilirskog pokreta, a započeo je 1835. godine. Pokret je nastojao svoju ideju proširiti na slovenski i srpski nacionalni prostor, pri čemu su ponajviše željeli uspostaviti veze sa Srbima u Vojvodini kao dijelu Habsburške Monarhije, no završila je neuspjehom.[116] Valja spomenuti da karo dečko tog spomenutog snopa drži zastavu Iliraca (mjesec i zvjezda) te naziv *SLOGA od BOGA*. Numeričke igraće karte u crvenoj boji (srce i karo) imaju veličine 1, 2, 3 i 4, a u crnoj boji (pik i tref) 7, 8, 9 i 10. Na igraćoj karti srce dečko upisano je: *Izdate po Josipu Bäcku u Zagrebu.*

Nepoznati proizvođač izdao je za hrvatsko govorno područje *Stari tarot iz Marseillea*, replika iz 1748. godine, koju je tiskao Grimaud 1930. godine. Sastoji se od 78 igraćih karata, a budući da služi za proricanje, većina ima na licu i natpise. Lica velike arkane pri vrhu imaju

115 NARODNE KARTE ZA TAROK, Hrvatska, Josip Bäck – Zagreb,1848. Tarok, 54 F 10 x 5,4 cm, 21 x 2 vedete, Ilirski grbići, HPM/PMH 1306a.

116 Nikša STANČIĆ *Hrvatski narodni preporod* 1790–1848., Zagreb, 1953., 2.

rimski broj od I do XXI i jednu bez broja, ukupno 22 igraće karte. U okviru je slika koja simbolizira tu igraću kartu, a na dnu naziv slike. Slike i pripadajući nazivi su sljedeći: čarobnjak, svećenica, carica, car, papa, zaljubljeni, kola, pravda, pustinjak, kotač, sreća, snaga, obješeni, bezimena karta, umjetnost, vrag, božja kuća, zvijezda, mjesec, sunce, suđenje, svijet i luda. Dio snopa *Dvorske igraće karte* obilježen je talijanskom kartaškom bojom i naziva se (na dnu slike) kalež, štap, mač i novčić; jakosti su: kralj, kraljica, vitez i paž, prikazani slikom i tekstom. Te su slike jednosložne, za razliku od numeričkih koje su dvosložne, osim igraće karte vrijednosti 1 ili as, koja je jednosložna. Uz količinu znakova nalazi se u sredini lica rimski broj znakova.[117]

Postoji velika grupa igraćih karata bez kartaških boja. U njih se ubrajaju igraće karte: uno, kvartete, ciganske za proricanje, dječje, hrvatski vladari itd.

Lice uno igraćih karata postoji u pet boja (crvenoj, zelenoj, plavoj, žutoj i crnoj). U sva četiri kuta nalaze se brojevi i pojedini znakovi koji označavaju upotrebnu vrijednost igraće karte. U sredini lica nalazi se bijela površina s upisanom oznakom koja odgovara znakovima iz kutova.[118]

Igraće karte *kvartete* mogu biti za odrasle i za djecu. *Kvartete za odrasle* vezane su uz ličnosti koje povezuje isto zanimanje ili koje drugo obilježje (npr., pisci igrokaza). Lica četiriju igraćih karata povezana su s određenim piscem (npr., William Shakespeare). Lica igraćih karata su jednosložna i u gornjem lijevom kutu je portret pisca. Na prvoj igračoj karti je portret u boji, a ispod njega podaci o piscu i naslovi njegova tri glavna djela. Na poleđini karte, uz manji portret pisca, nalaze se slike iz njegovih glavnih djela. U našem snopu su to *Hamlet*, *Julije Cezar* i *San ivanjske noći,* s podacima ispod slike s time da je podatak (naziv) predmetne slike crven. U snopu je obrađeno devet pisaca.[119] *Dječje kvartet* igraće karte vezane su uz dječje priče ili životinje. U našem slučaju četiri igraće karte povezuje lik Disneyevih crtanih filmova – lik Paje Patka u određenim situacijama. U naslovu četiriju povezanih karata jest arapski broj s a, b, c, d i mjestom događanja. Slike prikazuju događaj vezan uz to mjesto i Pajin komentar. Ispod slike su

117 STARI TAROT IZ MARSEILLEA, Hrvatska, proizvođač nepoznat, oko 2000, tarot 78 (22+16+40) 12,3 x 6,5 cm, 22 velike arkane. Slika s natpisom i rimskim brojem 16 dvorskih (kralj, kraljica, vitez, paž), 40 numeričkih, rimski broj i broj simbola, pleter 5. K. Mr. 33.

118 UNO, Njemačka AMIGO Spiel+Freizeit GmbH 1986, dječji, 108 nema, 8,7 x 5,6 cm. U pet boja (žuta, zelena, crvena, plava i crna) oznaka u brojevima 0-9 te ostalih pet raznih oznaka, crno s uno. K. Mr. 99.

119 DIHTER – QUARTET, Austrija, Piatnik, 1965. quarteta, pisci, 36 (9 x 4), 10,9 x 6,9 cm. U ovalu slika pisca i događaj iz romana s tekstom i godinama, krilati konj, 5. K. Mr. 39.

svi opisi događanja, s time da je opis koji pripada slici u crvenom. Lica igraćih karata obrađuju osam događanja.[120]

Ciganske karte za proricanje vezane su uz najpoznatiju francusku proročicu Lenormand (1772.-1843.) koja je uvela snop od 36 karata s posebnim izgledom lica. Karte su jednosložne. U gornjem lijevom kutu je arapski broj u kružnici, a u desnom gornjem kutu simbol proizvođača u kružnici. Između kružnica je tekst proročanstva koji je vezan uz sliku karte.[121] Lica ostalih ciganskih karata razlikuju se od proizvođača do proizvođača. Na hrvatskom tržištu u početku su se nalazile ciganske karte stranih proizvođača. Već krajem XVIII. stoljeća strani se proizvođači nalaze na našem tržištu. Lica tih karata tiskana su ili oslikana rukom. Ispod slike je naziv na sedam jezika, ali ne i na hrvatskom.[122] Tijekom XX. stoljeća i veliki austrijski proizvođač Piatnik proizvodi, počevši od 1925., ciganske karte i s opisom slike na hrvatskom jeziku, uz ostala četiri. Nazivi se nalaze ispod slike simbola proročanstva.[123] Prvi hrvatski nepoznati proizvođač istog tipa snopa javlja se potkraj XX. stoljeća[124]

Dječje igraće karte imaju dvojaku namjenu, kao zabavne ili didaktičke. Najpoznatije zabavne igraće karte je iz djetinjstva znan Crni Petar u raznim varijantama. Dvije po dvije igraće karte u lijevom gornjem kutu imaju određeni znak koji je povezan s velikom slikom. Posebna (jedina) igraća karta je *Petar*, koji likom predstavlja crnog mačka. Do kraja XX. stoljeća, osim gore navedenih, dječje igraće karte proizvodile su se u inozemstvu, tj. u DDR-u i za *Učila Poessneck*, namijenjene djeci od četiri godine naviše. Lice karte u lijevom gornjem kutu ima znak neke životinje, a u desnom gornjem kutu njihov naziv. Slika predstavlja spomenutu životinju u prirodi. Posebna (jedna) igraća karta ima lik *Pauka* i pod slikom naziv

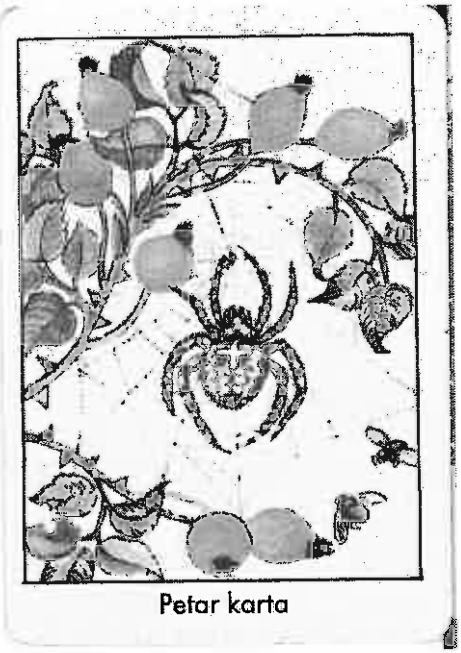
120 PAJO PATAK, Austrija, Piatnik, 2003. dječji kvartet, 32, 10 x 6,6 cm. U lijevom gornjem kutu arapski broj sa slovom (a, b, c, d). U nastavku ime teritorija te slika Patka i komentar i pod a ili b, c, d napomena na hrvatskom jeziku, plava s natpisima PIATNIK, 5. K. Mr. 103.

121 Francuska B. D., potkraj XIX. stoljeća. Karte za proricanje po Leonardi – orginalni sastav, 36, 8,5 x 5,3 cm. Slika s 4 opisa npr., broj u kružnici i simbol proizvođača, ornament sa B. D. 3 K. Mr. 29.

122 AUFSCHLAGKARTEN, Austrija Dind i Berlog von G. Fric. Konac XVIII. st., karte za proricanje 52, 8,2 x 5,2 cm. Slika s nazivom na 7 jezika (njemački, češki, mađarski, poljski, talijanski, francuski, engleski). Plavi križići s točkicama. 5. K. Mr. 21.

123 Austrija, Piatnik, 1925., karte za proricanje 32, 8,8 x 5,6 cm. Slika s nazivom na 5 jezika (mađarski, češki, hrvatski, njemački, talijanski), tepih 3. K. Mr. 22. (Primjedba: *Častnik*)

124 Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1995. Karte za proricanje po Leonardi, 36, 8,8 x 5,7 cm. Slika sa natpisom, znakovi zodiaka razbacani 5. K.Mr. 27. (Primjedba: Časnik.)



Slika 27. "Petar karta" iz dječjeg igraćeg snopa, izrada Altenburg DDR za učila Poessneck iz Zagreba 1970.

Petar karta.[125] (Slika 27.) Na prijelazu iz XX. u XXI. stoljeće javlja se u toj vrsti zabavnih dječjih igraćih karata i naš proizvođač GPC, ali ne kao snop *Crni Petar* nego za naše područje simboliziran *Magarac*. (Slika 28.) Lice dviju karata predstavlja karikirana životinja u akciji, a posebna je karta lik magarca koji se smije.[126] Isti proizvođač proizvodi i dječje igraće karte didaktičke namjene. U *Veseloj matematici* lice ima arapski i rimski broj (mali)[127]. Snop dječjih igraćih karata za učenje njemačkog jezika izdala je Školska knjiga iz Zagreba. Lice dvije i dvije karte ima određenu riječ na njemačkom jeziku. Slika sa slikovnim opisom predstavlja riječ na vrhu igraće karte.[128]

Snopovi igraćih karata za mladež imaju lice na kojem je crtež neke *fantastične tematike.*[129] Postoji cijela grupa igraćih karata koje su posebno dizajnirane za igre osmišljene različito od

125 SR Njemačka – za Hrvatsku, tvornica karata Altenburg – Naklada za učila Poessneck, 1970. Dječja – za djecu od 4 godine. 25 životinja, 9,9 x 7,0 cm. Crteži životinja i oznaka para – Petar karta Pauk, Miševi 4. K. Mr. 72.

126 MAGARAC. Hrvatska, GPC, 1998. Dječji 33 (32+1) životinje 9,2 x 6,2 cm, karikature životinja 4 puta na pastelnoj boji. Magarac, AAA sa zvjezdicama. 5. K. Mr. 75.

127 VESELA MATEMATIKA, Hrvatska, Grafika-Grafoprint, 2002. Dječje didaktičke igre 168, 7,5 x 5 cm. Arapski i rimski brojevi u 10 boja s figuricama crvena točka i tekst RED POINT. 5 K. Mr. 96. U kutiji se nalaze pravila igre.

128 KIKERIKE A BE CE DEUTSCH. Hrvatska, Školska knjiga – Zagreb 1992. Dječje karte, 48, 10,9 x 7,4 cm. Slika s nazivom i opisom na njemačkom jeziku. Žuta ploha s nazivom snopa i izdavača. 5 K. Mr. 93. Upute na njemačkom jeziku.

129 MAGIC FIFTH DAWN STAMPED DECK, SAD. WIZARDS, 2004. Trading cards, 61. 0, 8,8 x 6,3 cm. Slike iz prethistorije s opisom, Elipsa s upisom MAGIC, 5. K. Mr. 77.



Slika 28. "Magarac" iz dječjeg igraćeg snopa izdao GPC Sveta Nedelja 1998.

uobičajenih igara. Takav snop igraćih karata su *Hrvatski vladari*[130]. Lice svake igraće karte u lijevom gornjem kutu ima arapskim brojem označene godine vladanja prikazanog hrvatskog vladara. U desnom gornjem kutu su oznake: rimski brojevi, arapski brojevi, slova glagoljice te prazan krug u boji. S lijeve strane slike kao i na dnu nalazi se ime vladara i kronološki broj (arapski) razdoblja vladanja. Lice je jednosložno.

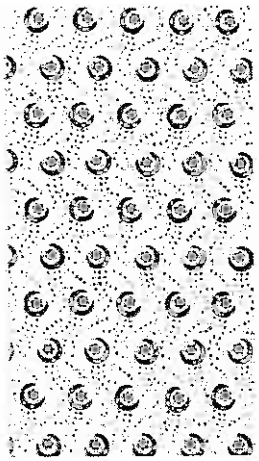
2.4. NALIČJE IGRAĆIH KARATA

U doba kada su igraće karte izrađivali slikari može se pretpostaviti da ni snopovi, a niti lica nisu bila ujednačena, a kamoli naličja. Razvojem igara uz ujednačenost snopova i lica, važno je bilo da i naličja budu što ujednačenija. Veliki poznavaoci kartanja znali su uočiti i najmanje detalje na naličju, što im je davalo određenu prednost u igri. Izradom igraćih karata u zanatskim radionicama, a naročito tiskarskom tehnikom, ta se ujednačenost sve više postizala. Za naličja karata upotrebljavani su: mreža, ornament, tepih, kara, razni likovi, promidžbene oznake, prigodni dizajn i hrvatska specijalnost, *Ilirski grbići*. (Slika 29.) Ilirske grbiće prvi je upotrijebio 1847. godine Josip Bäck,[131] a kasnije i veliki proizvođač Piatnik, nešto izmijenjene[132].

130 HRVATSKI VLADARI. Hrvatska, Naklada Jurčić. i Vjekoslav Boban, Zagreb 2000.. 86 (85+1 joker), 8,9 x 6,0 cm, slika hrvatskih vladara od Višeslava do Stjepana. Puno ime vladara i oznaka (tri vrste), pleter, 5. K. Mr. 38. Priložena pravile igre.

131 NARODNE KARTE ZA TAROK, Hrvatska, Josip Bäck – Zagreb 1848. Tarok, 54, F 10 x 5,4 cm, 21 x 2 vedete Ilirski grbići. HPM/PMH 1306a..

132 TELL KARTE, Austrija, Piatnik, 1900. Mađarice 32, Nj. 10,2 x 6,3 cm, oznaka kartaške boje – bundeva VII – pečat plaćene takse 60M. Ilirski grbovi 3. K. Mr. 53.



Slika 29. "Ilirski grbiči" naličje igraće karte iz snopa „Narodne karte za tarok" Josip Bück 1848. HPH/PMH 1306. g.

2.5. VRSTE I SADRŽAJ SNOPOVA IGRAĆIH KARATA

Određeni broj igraćih karata istih obilježja na svom licu i naličju sačinjava cjelovit snop. Snopovi se izrađuju u nakladama, ovisno o upotrebljivosti, zanimljivosti ili prigodno. Na omotu snopa eventualno se nalazi i naziv snopa, npr. *ZAGREB 1094.-1994.*[133] (Slika 30.) U pravilu se ta ambalaža pri upotrebi prva uništi. Jedna od rijetkih starih omotnica igraćih karata, ona Ferdinanda Fellnera, čuva se u muzeju igraćih karata u Cincinnatiju. (Slika 14. na str. 31)

Islamsko-arapski snop (nije više u upotrebi, a nazvan prema kartaškoj boji), koji se oformio među arapskim narodima srednje Azije, a čiji je izravni nastavak mamelučki snop, bio je i preteča europskih snopova.[134] Sumnja, koju je iznio prvi proučavatelj mamelučkog snopa G. A. Majer da snop ima 5 znakova kartaške boje, možda je i opravdana jer je prvi snop na teritoriju Europe (Italija) bio s 5 znakova.[135] Prema tome, prvi je europski snop bio tarok. Snop se sastoji od tri dijela i aduta, dvorskih i numeričkih igraćih karata. Adutski dio sačinjavaju 22 igraće karte, od kojih 21 ima u pravilu rimski broj (od I do XXI) i igraču kartu bez broja – ludu. Dvorske karte označene su s 4 znaka talijanske, a kasnije i francuske kartaške boje. U svakom znaku nalaze se četiri igraće karte koje slikom označavaju jačinu. Te su četiri karte: kralj, dama, vitez i dečko. Numerički dio snopa ima u svakom znaku deset igraćih karata od jedne do deset oznaka. Igraća karta s oznakom 1 naziva se as, i ujedno je najjača karta. Kada zbrojimo sva tri dijela, dobivamo 78 (22+16+40)

133 ZAGREB 1094.-1994., Austrija, Piatnik 1994. Whist 52 x 2 = 104, F, 8,8 x 5,8 cm sa simbolima jačine k. 52 spomenik banu Jelačiću, 52 katedrala 5. K. Mr. 51.

134 MEMLUČKE KARTE, Egipat, Mameluci, XV., stoljeće, Trapalo, 52, 48. Islamsko-arapska 24,5 x 8,5 cm. Jačina karte i pripadnost kartaškoj boji s opisima gore i dolje arapskim pismom. Debljina karata 1,5-1,7 mm. Upotrijebljene boje ružičasta, indigoplava, zelena, plava, žutozlatna, 1. MUZEJ TOPKAPI, ISTANBUL Š.Š. 1066.

135 B. MAHIR Memluk iskambillari 43



Slika 30. "Zagreb 1094-1994" kutija igraćih karata, Piatnik Beč 1994. u čast 900-godišnjice grada Zagreba.

igraćih karata koje predstavljaju osnovni tarok snop.[136] Kasnije dolazi do raznih varijacija tarok snopa. Najmanji tarok snop sadrži 42 igraće karte i 22 aduta i 16 dvorskih u svakom znaku igraće karte. Dvorske i numeričke karte su u francuskoj boji. Numeričkih karata ima četiri, i to as u crvenoj boji (pik i tref), a desetku u crnoj boji.[137] Srednji po broju igraćih karata je tarok snop 54. Sadržaj tog snopa sačinjavaju 22 adutske igraće karte, 16 dvorskih i 16 numeričkih igraćih karata. Numeričkih ima po 4 u svakoj kartaškoj boji, i to as, dvojka, trica i četvorka u crvenoj boji (srce i karo) te sedmica, osmica, devetka i desetka u crnoj boji (pik i tref)[138]. Tarok snopovi razlikuju se prema boji numeričkih karata. Tarok snop od 78 igraćih karata naziva se i latinski snop, a onaj sa 54 igraće karte austrijski snop. Najviše spominjani tarok snop je *Visconti tarots*, koji je 1415. godine izradio slikar Marziona da Tartona za milanskog kneza Filippa Mariju Viscontija s umjetnički vrijednim slikama adutskih igraćih karata.[139]

Najpoznatiji tarok snop hrvatske produkcije tiskao je 1847. vlasnik tvornice igraćih karata

136 JEU DE TAROT, Francuska, proizvođač nepoznat, 1985. Tarok 78 (22+16+40) F, 11,3 x 5,9 cm. Aduti (21+1) – slike iz života s arapskim brojem od 1-21. Dvorske slike dvorana sa slovom i pripadajućom k. bojom. Numeričke – rimski broj i k. boja. Mreža, 5. K. Mr. 44.

137 SZERENCSE FELI, Madarska, Piatnik – Budimpešta, 1900. Tarok, 42, F, 12,8 x 7,3 cm. Aduti (21+1) – slike iz života, rimskim brojem; Dvorske – slika dvorana s k. bojom. Numeričke s k. bojom, Mreža 4. K. Mr. 46.

138 INDUSTRIE UND GLÜCK, Austrija, Piatnik, 1925. Tarok 54 (22+16+16) F, 13,6 x 7,8 cm. Aduti (21+1), slike iz života i rimski broj. Dvorske – slika dvorana i pripadajuća k. boja. Numeričke - simboli k. boje. Ornament sa *Piatnik Wien* 4. K. Mr. 45.

139 C. P. HARGRAVE, *A history of playing cards,*, str. 225. i 226.

Josip Bäck iz Zagreba. Bilo je to doba buđenja nacionalne svijesti Hrvata i snop se zvao *Narodne karte za tarok.* Igraće karte[140] su u francuskoj kartaškoj boji, a tarok je austrijskog tipa, tj., snop sadrži 54 igraće karte. U pretisku, koji je izdala *Edicija mala* 1980., nazivaju se *Dvorane zagrebačke karte,* što je prenesena atribucija koju je prvi put upotrijebila Marijana Schneider u svom separatu o tim kartama.[141]

Odbacivanjem adutskog dijela tarok snopa u Italiji se u XVI. stoljeću formira trappolo mac (mac je dalmatinski naziv za snop). Taj je snop sačinjavalo 56 igraćih karata, 16 dvorskih i 40 numeričkih.[142] Kasnije su doživjele različite transformacije da bi se ustalile u snopu od 40 igraćih karata koje se u nas naziva *triestine.*[143] Dobri poznavaoci igraćih karata znaju da se taj snop naziva prema području gdje se proizvodi, a razlikuju se prema slikama na licu karata. Tako postoje, kako smo spomenuli, slike bergamske, bolonjske, breščanske, venecijanske, tršćanske itd.[144] Budući da su se igraće karte u priobalnom području uvozile iz Trsta, sve ih nazivamo *triestine.* Snop ima od 40 igraćih karata, a u svakoj ih kartaškoj boji ima po 10. Dvorskih je karata tri, i to: dečko (fank vrijednosti 11) konjanik (caval vrijednosti 12) i kralj (Re vrijednosti 13). Numeričke karte su vrijednosti 1 (as), 2, 3, 4, 5, 6, i 7.[145] U svojoj kolekciji posjedujem i *veliki mac* (veliki snop) pod nazivom *Bresciane,* izrađen u Trevisu. Snop broji 52 igraće karte koje su uže i slike na licu se u mnogome razlikuju od gore spomenutih *triestina.* Breščine sadrže 12 dvorskih igraćih karata, u svakoj boji po 3 (dečko, konjanik i kralj) i numeričkih 40, u svakoj kartaškoj boji po 10 (od 1, as, do 10).[146]

U francuskoj kartaškoj boji, koja je najrasprostranjenija u Europi pa i u svijetu, imamo i najviše vrsta snopova. Osnovni snop je *whist,* koji broji 52 igraće karte. Taj se naziv prvi put u nas spominje 1841. godine u *Popisu cenah* knjižara Milana Hirsfelda iz Zagreba. (Slika 31.) On spominje da su to *Francuske karte od 52 lista* i naziva ih *Fine narodne Whist.* Snop od 52 igraće karte sadrži u „dvorskom dijelu" po tri (kralj, dama, dečko) u svakoj kartaškoj boji (ukupno 12 igraćih karata)[147] i u numeričkom dijelu po deset (od 1 do 10) igraćih karata u svakoj kartaškoj boji (ukupno 40 igraćih karata). Reduciranjem broja igraćih karata na 32 dobiva se snop pod

140 NDHS 1848., br 28. oglasi.

141 M. SCHNEIDER, *Dvorane zagrebačke karte*, Zagreb 1986., 205.

142 Austrija, Piatnik, 1880. Frapolo – triestine, 40, 39 T 10,3 x 4,6 cm. Oznake jačine (dvorske – kralj, vitez i dečko) i boje. K. Slika boga Markura sa štitom (Ferd. Piatnik e Figli) 3. K. Mr. 78. Primjedba: bez dame.

143 TRIESTINE, Hrvatska, GPC, 2004.Triestina 40, T 9,8 x 5,3 cm. Dvorske slike s natpisom na talijanskom arapski broj. Numeričke-arapski broj i simbol boje. Mrežasto s dva znaka 5. K. Mr. 34.

144 KÁRTYALEXIKON, Budimpešta 1993., 34.

145 Ferdo GESTRIN i Darja MIHELIČ, *Tržaški pomorski promet* 1756/60. Viri za zgodovinu Slovencev, kniga 12/1990., Ljubljana 1990., 79.

146 BRESCIANE, Italija, Teodomino Dal Negro – Treviso 2000., Trapolo – breščino 52 T, 8,9 x 4,3 cm. Dvorska slika jednosmjerna. Numeričke dvosmjerne. Simboli, uokvirena mreža sa stolom u sredini. 5. K. Mr. 35.

147 Popis cenah, Ilirske narodne novine, 1841., 40, 160.



POPIS CĚNAH

NOVE KARTANE,

od

MILANA HIRSFELDA,

knjižara u Zagrebu.

računajuć u srebernom novcu.

Nr.	Franczeze karte od 52 lista.	po tuce fr.	po tuce kr.	po igru kr.
2	Fine narodne Whist, *moussirane*	1	8	6
2	dto. dto. *mramorovane*	1	8	6
3	Osobito fine dto. *moussirane*	1	20	7
	Franczeze karte od 32 lista.			
1	Srednje fin. Piquet, *crveno-mram.*	»	45	4
2	Fine dto. dto.	»	56	5
2	dto. dto. *moussirane*	1	»	5

Slika 31. „Popis cenah nove kartane" knjižara Milan Hirsfeld. Zagreb, Ilirske novine 1841. broj 40 iz 1841. 40 i broj 41. 168.

nazivom *piquet,* također u nas prvi put spomenut 1841. godine. Sadržaj snopa od 32 igraće karte doživio je redukciju samo u numeričkom dijelu snopa, i to na 1 (as), 7, 8, 9 i 10, ukupno 20 igraćih karata te 12 dvorskih igraćih karata.[148]

Još je veća redukcija kod *šnaps* snopa, koji broji ukupno 20 igraćih karata, i to u svakoj kartaškoj boji po 5 igraćih karata (kralj, dama, dečko, as i desetka). Taj snop se pojavio početkom XX. stoljeća i pretežito služi za *"kočijašku igru šnaps"*, koja se igrala uglavnom po gostionicama.[149]

Dodavanjem *whist* snopu određenog broja *jokera* (od jednog do četiri) te spajanjem dvaju tako formiranih snopova dobivamo *remi* snop – ukupno 106 do 112 igraćih karata. Dodana igraća karta *joker* potječe od 0 (nula) oznake adutskog djela tarok snopa. Naličja kod remi snopa razlikuju se u boji, npr. 56 – crveni tepih i 56 – plavi tepih. Broj jokera ovisi o vrsti igre kojoj je namijenjen snop.[150] Snopovi igraćih karata koji se koriste za hazardne igre u casinu zovu se *casino*. Postoje casino snopovi *veliki indeks*[151] i *mali indeks,*[152] a razlikuju se po obliku lica. Snop se sastoji od osnovnog snopa (52 igraće karte) i 2 jokera, ukupno 54 karte.

Od snopova karata koje nose znakove njemačke kartaške boje vrlo se malo vrsta koristi u nas. Od osnovnog snopa od 52 karte u XIX. stoljeću odbacivanjem numeričkih igraćih karata

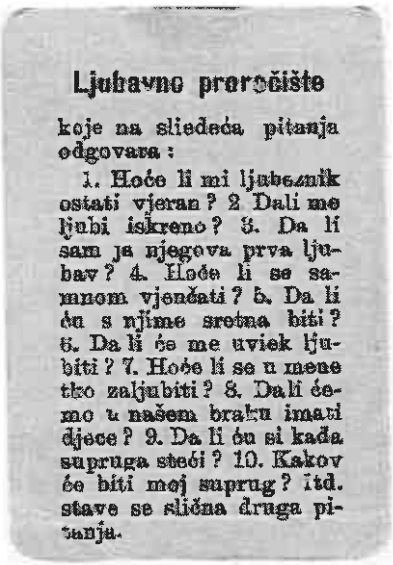
148 Popis cenah, Ilirske narodne novine, 1841., 41, 160.

149 Austrija, Aug. Denk & Co. Gmbh. 1920/21. Šnaps 20 F. 10,2 x 6,8 cm. Dvorske karte uokrivene, jačine karte i kartaška boja, mreža okrugla, pečat takse 2. K (1920/21) 4. K. Mr. 61.

150 Remi, Bridge, Canasta, Hrvatska, GPC, 2005. Kanasta 112 (2 x 56 (52+4 joker)) F 8,8 x 6,3 cm. Kod dvorskih karata u kutovima oznake K, Q i J, a kod numeričkih A, 2, 3, 4... do 10 i oznaka kartaške boje. Slika je dvosložna. Tepih u plavoj i crvenoj boji, 5. K. Mr. 106.

151 CASINO veliki indeks. BELGIJA – Carta mundi – za potrebe Hrvatske lutrije 2000. – Remi 54 (52+2 jokera) F. 7,8 x 4,4 cm u lijevom kutu velika oznaka jačine i kartaške boje, slika jačine karte, mreža s Casino Hrvatska lutrija, 5. K. Mr. 97.

152 CASINO mali indeks. BELGIJA – Carta mundi - za potrebe Hrvatske lutrije, 2000. - Remi 54 (52+2 jokera) F. 7,8 x 4,4 cm u lijevom kutu mala oznaka jačine i kartaške boje, slika jačine karte, mreža s Casino Hrvatska lutrija, 5. K. Mr. 98.



Ljubavno proročište

koje na sliedeća pitanja odgovara:

1. Hoće li mi ljubeznik ostati vjeran? 2. Dali me ljubi iskreno? 3. Da li sam ja njegova prva ljubav? 4. Hoće li se samnom vjenčati? 5. Da li ću s njime sretna biti? 6. Da li će me uviek ljubiti? 7. Hoće li se u mene tko zaljubiti? 8. Dali ćemo u našem braku imati djece? 9. Da li ću si kada supruga steći? 10. Kakov će biti moj suprug? itd. stave se slična druga pitanja.

Slika 32. Igraća karta iz snopa „Ljubavno proročište" Janko Dujak iz Siska 1920. god.

vrijednosti 2, 3, 4 i 5 dobio se reducirani snop *Bavaria* sa 36 igraćih karata. Taj se snop vrlo malo koristi u nas.[153] Odbacivanjem i numeričke karte jakosti 6 dolazi se do snopa koji broji 32 igraće karte. On sadrži u svakom znaku osam karata, i to K, D, d, 1 (as) 7, 8, 9 i 10. Taj snop se izvorno u europskim zemljama naziva *Tell karte* po igračoj karti *žir gornjak,* koja na slici predstavlja *Wilhelm Tella* (ili mađarski *Tell Vilma*).[154] U Hrvatskoj je pod nazivom *Igraće karte za belot* poznati proizvođač GPC izdavao igraće karte na kojima tref gornjak ima sliku Wilhelm Tella, ali natpis *Dama tref.* U nas se taj snop igraćih karata naziva *mađarice.*[155]

Od igraćih karata s oznakama kartaške boje potrebno je spomenuti zbog njihove posebnosti i snopove *pasijans*, koji služe za pojedinačnu zabavu. To su u pravilu karte manjeg formata, oko 6 x 4 cm, vrste snopa *whist* (52). Mogu biti jedan snop ili dva snopa (104 igraće karte) u kombinaciji, ovisno o vrsti zabave.[156]

Velika grupa snopova igraćih karata koje su bez znakova europskih kartaških boja služi za zabavu igračima od 4 do 100 godina. Ta je grupa snopova toliko raznorodna da ih se i ne može sve spomenuti. Počnimo sa snopom pitalica i odgovora. Između ostalih snopova u nas je *sisački svaštar* Janko Dujak izdao 1920. godine snop pod nazivom *Ljubavno proročište*. (Slika 32.) Snop se sastoji od 31 igraće karte, a na jednoj igračoj karti ispisano je deset pitanja vezanih za ljubavne

153 SCHAFKOPF TAROCK, Njemačka. F. X . Schmid, 2000. Bavarski snop 36, Nj. Jačina i pripadnost kartaškoj boji – dvosložne. Tepih s krunama i grbovima, 5. K. Mr. 90.

154 Mađarska, Piatnik – Budapest, 1930. Mađarice, 32, Nj. 11,1 x 6,8 cm. Oznaka jačine i kartaške boje, žir gornjak – Tell Vilmes. Tepih s *Piatnik Mandor es fiai*, 3. K. Mr. 108.

155 IGRAĆE KARTE ZA BELOT, Hrvatska, GPC, 2005. mađarice, 32, Nj. 9,9 x 6,3 cm. Oznake kartaške boje s hrvatskim nazivom karte, mreža 5. K. Mr. 55. Primjedba: Na kutiji je oznaka *Croatian Quality*

156 SALON – PATIENCE – N°185, Njemačka, Vereingte Strulsunder Spielkarten – Fabriken A.G. 1920 Pasians 52 F. 6,5 x 4,3 cm. Asevi, slike njem. gradova. As – srce, okrugli pečat Vajmarske republike 50 Pf. 3, K. Mr. 64.

jade. Ostalih 30 karata su odgovori od broja 1 do 30 pod nazivom *Proročištvo br.*.. Izdavač na omotu snopa to naziva „veoma zabavnom igrom".[157]

U srednjoj Europi vrlo raširena zabava je *kvartet*. Snop kvartet vezan je uz neki događaj, osobe, vrstu umjetničkih djela itd. U nas se ta vrsta zabave vrlo malo koristila, i to pretežno u salonima bogatih građanskih obitelji. To zaključujem po tome što sam kroz tih 15 godina, kako sakupljam različite snopove igraćih karata, na našem tržištu našao samo dva snopa kvarteta austrijske proizvodnje. Tu nezainteresiranost za kvartete pokazuje i naš jedini stalni proizvođač igraćih karata GPC jer ih nije uvrstio u svoj proizvodni program koji je formiran prema zahtjevu hrvatskog tržišta te robe. U mojoj kolekciji se nalazi snop pod nazivom *Dihter quartet,* koji se osniva na dramskim piscima i njihovim djelima (po tri). Snop se sastoji od devet kvarteta (po 4 igraće karte), i to: William Shakespeare, Franz Grillparzer, Don Pedro Calderon de la Barca, Friedrich Schiller, Henrik Ibsen, Johan Wolfgang Goethe, Carlo Goldoni, Lav Nikolajevič Tolstoj i J. B. P. Molière.[158] Kvartete susrećemo i među snopovima za djecu. Spomenimo snop *Kombi-angebot,*koji se sastoji od 32 igraće karte u osam grupa. Grupe kvartete povezane su s djeci poznatim pojmovima ili životinjama (npr., jedrilica, papirnati rupčić, kist, sanjke, ruksak, karta, riba i mišić).[159]

U srednjoj su Europi prilično raširene uno igraće karte, koje su došle iz SAD-a i sada se i u nas sve više šire. Pretežno se upotrebljavaju za kućnu zabavu obitelji. Snop se sastoji od 108 igraćih karata, a nalaze se u crnoj, crvenoj, plavoj, žutoj i zelenoj boji. Struktura jednako obojenih igraćih karata sastoji se od po dvije s oznakom rimskih brojeva od 1 do 9 te jedne s oznakom 0, te šest igraćih karata čije oznake usmjeravaju igru. Dakle, u četiri boje ukupno je 100 karata. Preostalih 8 u crnoj boji imaju sumu dva znaka, koji također služe za usmjeravanje igre.[160]

Veliku grupu igraćih karata predstavljaju snopovi koji služe za zabavu djeci i mladeži. Snopovi igraćih karata spomenutog *Crnog Petra* imaju sličnu strukturu. Dvije po dvije igraće karte imaju istu oznaku (od 2 x 10 do 2 x 20), uz jednu samostalnu po kojoj se igra zove npr., *Crni Petar* ili *Švarc Petar*, te Magarac, Majmun, Šegrt Hlapić itd. Ta igraća karta predstavlja gubitnika.[161] Osim dječjih karata koje služe za zabavu, postoji i čitav niz drugih, koje služe u didaktičke svrhe (npr. za učenje stranih jezika, povijesti ili matematike). Tako za pomoć pri

157 LJUBAVNO PROROČIŠTE, Hrvatska, Janko Dujak – Sisak, 1920., Pitalice 31 (1 pitanje + 30 odgovora), 7,1 x 4,8 cm, tekst pitalica ili odgovora br. 1-30, prazno 4. K. Mr. 8. Kutija s nazivom i tumačenje pravila igre.

158 DIHTER QUARTET, Austrija, Piatnik, 1965., Quarteta pisci 36 (9 x 4) 10,9 x 6,9 cm. U ovalu slika pisca, događaj iz romana s tekstom i godinama, krilati konj, 5. K. Mr. 39.

159 KOMBI-ANEGBOT, Austrija, Piatnik, 1970., Kuschelbär – Quartete – dječje, 32 (8 x 4) medvedići 9,9 x 7,6 cm. Karikature medvjedića oznaka četvorne broj a-d, tekst. Plava, medvjedići, 3. K.Mr. 74

160 UNO, Njemačka, AMIGO Spiel+Freizzit GmbH, 1986. Dječji 108, nema, 8,7 x 5,6 cm. U pet boja (žuta, zelena, crvena, plava i crna), oznaka u brojevima 0-9 te ostalih pet (5) raznih oznaka, crno s uno, 3. K. Mr. 99.

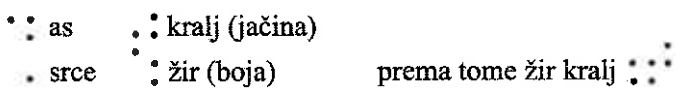
161 MAGARAC, GPC, 1998., Dječji 33 (32+1) životinje 9,2 x 6,2 cm, karikature životinja 4 puta na pastelnoj boji. Magarac, AAA sa zvjezdicama. 5. K. Mr. 75.

učenju matematike može poslužiti snop *Vesela matematika*. Snop sadrži 168 igraćih karata s oznakama (brojevi) u deset različitih boja, iz matematičke operacije *Jedan puta jedan*. Uz arapski broj (dominantan), na igračoj je karti otisnut i isti arapski broj te neki predmet u količini tog broja. U zelenoj boji je trideset igraćih karata, pa u crvenoj 27 i tako se u svakoj daljnjoj boji (svjetloplava, boja ciklame, narančasta, ljubičasta, svjetlozelena, plava, ružičasta) i u tamnoplavoj 3 igraće karte.[162]

Snopovi igraćih karata za mladež su znatno složeniji i za njih postoje i natjecanja. Ti snopovi nose nazive *Pokemon, The Cards od the Divis, Magic, Star Wars, Hary Potter* itd. Snop za igru mora imati najmanje 60 igraćih karata, a gornja granica nije određena. Ona ovisi o posjedovanju igraćih karata i njihovu odabiru pojedinog igraća. Igraće karte na licu imaju tematsku sliku, naziv, sposobnost te broj koji označava jačinu, vitalnost i vezu. U mojoj kolekciji nalazi se snop *Magic,* koji se sastoji od 61 karte. Svaka karta posjeduje *manu* (magičnu energiju). Prema oznakama na igračoj karti postoji: crna mana, plava mana, zelena mana, crvena mana i bijela mana. Igraće karte su u dvije osnovne boje, zelenoj i narančastoj, a svaka mana ima na igračoj karti svoj znak (pet vrsta znakova). Osnovne slike predstavljaju neki fantastičan prizor.[163] Sudionik u igri ili natjecanju mora dobro poznavati svaku nijansu u oznakama igraće karte želi li biti uspješan.

2.5.1. IGRAĆE KARTE ZA SLIJEPE I SLABOVIDNE OSOBE

Podloga za igraće karte za slijepe i slabovidne osobe su obične igraće karte, u našem slučaju *Mađarice* (32 igraće karte) mađarskog podrijetla, opisane Brailleovim pismom. U lijevom gornjem kutu probušene su oznake koje u tom pismu označavaju jačinu karte i kartašku boju. Na pr.



Karte se nabavljaju putem Društva za slijepe i slabovidne osobe, a glavni dobavljač je MAXI – AIDS iz V. Britanije.[164]

162 VESELA MATEMATIKA, Hrvatska, Grafika-Grafoprint 2002., dječje didaktičke igre 168, 7,5 x 5 cm. Arapski i rimski brojevi u 10 boja s figuricama, crvena točka i tekst RED POINT. 5. K. Mr. 96. U kutiji su pravila igre.

163 MAGIC – FIFTH DAWN STAMPEDE DECK, SAD. WZARDS, 2004. Trading cards, 61, 0, 8,8 x 6,3 cm. Slike iz prethistorije s opisom. Elipsa sa MAGIC, 5. K.Mr. 77.

164 IGRAĆE KARTE ZA SLIJEPE I SLABOVIDNE OSOBE, Njemačka, MAXI AIDS 2003., Mađarica, 32 Brailleovo pismo. 10 x 6 cm. Podloga mađarske karte u oba lijeva kuta Brailleovim pismom, oznaka jačine karte i kartaška boja, ornament 5. K. Mr. 94.

2.5.2. IGRAĆE KARTE ZA PRORICANJE

Potreba i želja za proricanjem budućnosti stara je vjerojatno koliko i čovjekova predodžba o vremenu. Vrlo revni u proricanju budućnosti, a time i zagrobnog života, bili su stari Egipćani, isprva samo faraoni, a kasnije i puk. Snaga njihova svećenstva počivala je upravo u tome što su prisvojili pravo proricanja. Veliki francuski egiptolog Antoine Court de Gebelin (1725.-1784.) bio je opčinjen staroegipatskom civilizacijom, a time i zagonetkom proricanja. U djelu *Le Monde primitif analysé avec le monde moderne* opisuje egipatsku mitologiju i snagu proricanja. U to doba (XVIII. st.) izrađuje i prve igraće karte tarota. Osnovu za njih našao je u *knjizi mudrosti* boga Totha[165]. Njegov naum nastavio je pariški brijač i vlasuljar Alliette, koji je tvrdio da njegove igraće karte za proricanje imaju orginalne egipatske oznake i nazvao ih je *Knjigom Thota* ili TAROT. Sam naziv dolazi od francuskog naziva *Tar* (put) i Roi (vladar), *put vladara.*[166] Aleister Crowley (1875.-1949.) kao član *Zlatne zore* pripremio je predavanje o tarotu posvećeno tim kartama. On je iznio posve novo tumačenje, zbog kojeg je došlo do njegova razlaza s redom Zlatne zore. U Londonu je upoznao slikaricu Friedu Harric i s njome izradio posve nove igraće karte pod nazivom *Thot Tarot.* Te karte imaju istu osnovu u 78 igraćih karata svrstanih u segmente: velike arkane - 22 igraće karte, 16 dvorskih, 40 malih arkana.[167] Mnogo kasnije izdavači su prihvatili sistem i opise njegovog tarota. Tako je i naš najpoznatiji proizvođač GPC izdao igraće karte za proricanje pod nazivom *TAROT.* U dijelu snopa velike arkane, karte slikom, brojevima i riječima predstavljaju sljedeće likove i pojmove: I. Čarobnjak, II. Velika svećenica, III. Carica, IV. Car, V. Vrhovni svećenik, VI. Ljubavnici, VII. Kočija, VIII. Snaga, IX. Pustinjak, X. Kolo sreće, XI. Pravda, XII. Obješeni čovjek, XIII. Smrt, XIV. Umjerenost, XV. Vrag, XVI. Kula, XVII. Zvijezda, XVIII. Mjesec, XIX. Sunce, (Slika 33.) XX. Sud, XXI. Svijet, 0. Luda. Dva snopa dvorske karte u kartaškim bojama štapova, kaleža, mačeva i novčića imaju jačine kralj, kraljica, vitez i paž. Dio snopa male arkane u sve četiri kartaške boje ima numeričke karte od I (as) do X[168]. Kad usporedimo *Stari Tarot iz Marseilla* i Crowleyev *Thot Tarot,* zaključujemo da imaju mnogo sličnosti.

(U zagrebačkoj trgovini *Nova arka,* koja se specijalizirala za prodaju pomoćnih sredstava za proricanje, ima pedesetak različitih snopova tarot igraćih karata. Najpoznatiji i ujedno najprodavaniji su snopovi: Basic, Crystal/Deva, Old English, Afrikan, Thot, Honisor, Adman, Master Tario, Egipatski, Gabelin, Marseljski itd.)

---

165 Antoine Court de GEBELIN, *Le monde primit*, sv. VIII, Pariz 1791.

166 David V. BARRETT, *Tarot*, Zagreb 1996., 11.

167 Ranko BLAŽEKOVIĆ, *Thot tarot Aleistera Crowleya,* Zagreb 1995., 7-11.

168 TAROT, Hrvatska, GPC 2004., Tarot, 78 (22+16+40) T 10,9 x 7,0 cm. 22 velike arkane slike s natpisom na 2 jezika (hrvatskom. i engleskom) i rimski broj. 16 dvorskih: kralj, kraljica, vitez i paž. 40 numeričkih: rimski broj i broj simbola, tamna s malim biljezima u kutu, 5. K. Mr. 32.



Slika 33. Igraća karta XIX Sunce iz tarot snopa GPC 2004.

Postoji legenda o nekom časniku imenom Ir, dobro upućenom u karte, koji se zaljubio, ali nije imao hrabrosti izjaviti dami ljubav. Učinio je to pomoću karata i njihova proročanstva. Ta se legenda odnosi na poseban skup snopova za proricanje pod nazivom *ciganske*. Ciganske karte proricateljke koristile su se i prije pojave tarota, još u XVII. stoljeću. No, svaka je proročica imala svoj sistem igraćih karata.[169] Učenica poznate pariške proročice madame Gibertnel, slavna Marie Ane Adeldide Lenormand (1772.-1847.), upotrebljavala je snopove 36, 46, 52 igraćih karata da bi se na kraju usredotočila na 36[170] i dala svakoj igraćoj karti simboličan naziv kako slijedi.

	karta	**broj**	**slika**
TREF	As	25	prsten
	K	6	oblaci
	D	7	zmija
	B	11	štap
	10	15	medvjed
	9	14	lisica
	8	21	planine

169 Dragan ŠIMONOVIĆ, Tomislav GAVRIĆ, Sendain TURSIĆ, *Horusov magični tarot,* Beograd 1986., 18.

170 Kártyalexikon, Budimpešta 1993. 265.

	7	23	miš
	6	36	križ
PIK	A	29	dama
	K	30	ljiljan
	D	9	buket cvijeća
	B	13	dijete
	10	3	brod
	9	35	udica
	8	20	vrt
	7	27	pismo
	6	19	toranj
HERC	A	28	gospodin
	K	4	kuća
	D	17	roda
	B	24	srce
	10	18	pas
	9	1	konjanik
	8	32	mjesec
	7	5	drvo
	6	16	zvijezde
KARA	A	31	sunce
	K	34	ribe
	D	22	put
	B	10	kosa (kosac)
	10	26	knjiga
	9	8	lijes
	8	33	ključ
	7	12	ptice
	6	2	djetelina

Te *Male Lenormand karte* nastavile su se izdavati[171] sve do današnjih dana. No i tu su se pojavljivale razne varijacije ciganskih karata za proricanje. Jedan od velikih izdavača bio je Piatnik, koji ih je proizvodio i za naše područje, pa su nazivi ispod slika bili i na našem jeziku. Zanimljivo je pratiti igraću kartu *časnik,* kako se prema godini proizvodnje snopa transformirala ta riječ.

171 Francuska, B. D., potkraj XIX. st. Karte za proricanje po Lenormandi – originalni sastav, 36, 8,5 x 5,3 cm. Slika s 4 opisa na francuskom, broj u kružnici i simbol proizvođača, ornament s B. D. 3. K. Mr. 29.

Snop proizveden 1925. (pet jezika) - Častnik[172]

Snop proizveden 1950. (šest jezika) - Casnik[173]

Snop proizveden 1970. (četiri jezika) - Časnik[174] (Slika 34.)

Snop proizveden 1989. (šest jezika) - Oficir[175]

Za te varijacije pisanja riječi „Časnik", koje imaju isto značenje, kod proizvođača tih igraćih karata objašnjenje ne postoji. Moguće je da su se proizvođači htjeli dodvoriti kupcima radi uspješnije prodaje. Jesu li pogodili varijantu za određeno vrijeme, i to je pitanje.

Snop koji je proizveden 1995. godine (nepoznati hrvatski proizvođač) samo je na našem jeziku imao za tu igraću kartu naziv *Časnik*. Uz taj snop dane su i upute što predstavlja pojedina igraća karta. Tako pod *Časnik* za udane i oženjene, tumačenje je sljedeće: Pobjeda nad neprijateljem. Dobar prijatelj ili zaštitnik. Doživjet ćete počast. Tumačenje odgovora ovisi o položaju ostalih karata.[176]



Slika 34. Igraća karta „Časnik" iz snopa za proricanje. Nepoznati proizvođač iz Zagreba, 1970.

172 Austrija, Piatnik, 1925. Karte za proricanje, 32, 8,8 x 5,6 cm. Slika s nazivom na 5 jezika (mađarski, češki, hrvatski, njemački, talijanski), tepih 3. K. Mr. 22. (Primjedba: *Častnik.*)

173 Austrija, Piatnik, 1950., Karte za proricanje, 32, 8,8 x 5,6 cm. Slika s natpisom na 6 jezika (hrvatski, mađarski, češki, njemački, francuski, talijanski), ornamentika, 5. K.Mr. 23. (Primjedba: *Casnik.*)

174 MALI LENORMAND, Austrija, Piatnik, 1970. Karte za proricanje po Lenormandi 36, 8,8 x 5,6 cm. Slika s natpisom na 4 jezika (njemački, hrvatski, francuski, talijanski), znakovi zodijaka, 5. K. Mr. 24. (Primjedba: *Časnik*)

175 ZIGEUNER WAHRSAGE-KARTEN, Austrija, Piatnik, 1989. Karte za proricanje po Lenormandi /PITATI JE LI OVO U REDU/, 36, 8,9 x 5,8 cm. Slika s natpisom na 6 jezikea (njemački, francuski, hrvatski, engleski, talijanski, mađarski), znakovi zodijaka, 5. K. Mr. 25. (Primjedba: *Oficir*)

176 Hrvatska, proizvođač nepoznat, 1995. Karte za proricanje po Lenormandi, 36, 8,8 x 5,7 cm. Slika s natpisom, znakovi zodijaka (razbacani), 5. K. Mr. 27. (Primjedba: *Časnik*)

2.6. PRISTOJBE NA PROIZVODNJU IGRAĆIH KARATA

Sve veća potražnja za igraćim kartama nagnala je pojedinačne izradioce (slikare) na primjenu zanatske proizvodnje, a poslije izuma tiskarskog stroja na industrijsku, tj. masovnu proizvodnju. Europske države takvu potrošnju, a time i proizvodnju, iskorištavaju za povećanje svojih prihoda. Uvodi se plaćanje pristojbe (takse) na svaki proizvedeni snop igraćih karata koji odlazi u prodaju. Jedna od igraćih karata (pretežno as) pečatira se pečatom na kojem je oznaka državne blagajne i visina takse. U Engleskoj se od XV. stoljeća više puta zabranjivao uvoz igraćih karata da se zaštiti domaća proizvodnja, a 1628. uvodi se plaćanje pristojbe na vlastitu proizvodnju.[177]

Tijekom XVIII. stoljeća sve europske zemlje uvode plaćanje pristojbe na proizvodnju igraćih karata. U Austro-Ugarskoj car Karlo III. određuje 2. rujna 1716. patentom poseban porez (pristojba) na proizvodnju papira, kože, pergamenta, igraćih karata i pudera za kosu. Uveden je žig (pečat) za svaki snop karata, a pristojba je iznosila 3 krajcara. Korištenje nežigosanih karata kažnjavalo se oštrom kaznom, čak smrtnom.[178] Od 1740. godine prikupljanje pristojbe davalo se u zakup. Tako je pravo prikupljanja za teritorij Trsta i Rijeke dobio Joseph Barbarigo,[179] a 1750. za Istru (austrijsko primorje) Joseph Zengraft.

Carica Marija Terezija 3. veljače 1762. donosi patent (odredbu) da pristojba za lakirane igraće karte iznosi 7 krajcara, a za nelakirane 2 krajcara.

Ta visina pristojbe odnosila se samo na proizvođače iz Austrije i Češke.[180] Za ostale zemlje, pa tako i Hrvatsku, pristojba je iznosila 10 krajcara.[181] Car Franjo Josip I. uvodi 1881. tri vrste pristojba (15, 30 i 60 krajcara), ovisno o snopu igraćih karata. Te su pristojbe na snazi do 1900. godine[182], kada se uvode pristojbe u filirima i to 30, 60 i 120. Za naša područja te su pristojbe vrijedile do konca 1918. godine (ukinuće Austro-Ugarske).[183] Osnivanjem Kraljevine SHS uvodi se pečatiranje igraćih karata koje se distribuiraju na njenom području. Za početak

177 *Kàrtyalexikon*, Budapest 1993., 187.

178 AS, Stan I/79, škatla 124.

179 Darja MIHELIČ, *Hazard*, Koper 1993., 39.

180 AS vic I/97a škatla 172.

181 Hrvatska, Ferdinand Fellner, Zagreb, 1868. Pasijans, 52 x 2, F, 6,5 x 4,4 cm, na 7 srce ovalni žig F. Fellner in Agram i žig takse, male figurice ovalni 19k, 3. HPM/PMH 26350 i kutija s dva kožnata pretinca.

182 Hrvatska, Julius Hühn, Zagreb. 1884. Tarok, 54 (53) F, 11,3 x 6,5 cm. As – srce „Kralj. zemaljska ovlaštena tvornica karata za igru Jul. Hühn, As – karo – orao s grbovima Hr. Sl. i Dal. Karirano, žig takse 60 k. 3. HPM/PMH 5343.

183 Mađarska, Piatnik 1906. Pasijans, 2 x 52=104, F, 7,5 x 4,6 cm. Oznaka boje i jačine karte (srce, dečko, naziv proizvođača), dvosložne koso. Ptice plavo i crveno. Pečat mađarske takse 30 f, 3. K. Mr. 83.

je služio gumeni pečat (s indigo bojom) bez oznake visine takse.[184] Godine 1921. počinje raditi *Prva jugoslovenska tovarna igralnih kart d.z.o.z.* u Ljubljani i snopovi njenih igraćih karata obilježavaju se gumenim žigom *Glavna carinarnica Lubljana,* još uvijek bez visine pristojbe. Pretpostavlja se da je iznosila 50 dinara.[185]

Uspostavom banovina u Kraljevini Jugoslaviji ubiranje pristojbe na igraće karte postaje pravo bana i banske blagajne. Iznos takse (pristojbe) bio je 50 dinara.[186] U razdoblju između 1716. i 1918. godine (202 godine) Austro-Ugarska je pristojba za snopove igraćih karata mijenjana svega tri puta. To pokazuje da su pristojbe bile vrlo postojane. To mi dopušta da u Jugoslaviji od 1920. do 1941. godine (21 god.) zaključim kako je taksa iz 1921. godine u iznosu od 50 dinara bila konstantna za to razdoblje. Čak i u prve dvije godine NDH iznosila je 50 kuna. Kako je tijekom II. svjetskog rata vladala visoka inflacija kune, uz pristojbu na pečatu (50 kuna) (Slika 35.), taksirali su se snopovi igraćih karata dodatnim taksama putem biljega na omotu (200 kuna).[187] Nakon završetka Drugog svjetskog rata kartanje se smatra porokom te dugo vremena nema distribucije igraćih karata pa dakle nisu uvedene ni pristojbe na njih.



Slika 35. Omotnica igraćih karata "Kaffeehaus-Pikett" Ferdo Piatnik i sin Beč 1943. takseni žig NDH iz 1944.

184 PATENTE WHIST №240. Austrija, Piatnik, 1920. Remi 2 x 53 (52+1 joker) 106, F, 6,8 x 4,4 cm. Oznaka jačine i boje karte – dvorski, moda baroka ornamenti – cvijeće crveno i plavo, okrugli Carina kraljevine Srba, Hrvata i Slovenaca i grb na herc asu, 4. Napomena: u kutijama. K. Mr. 100.

185 NAJFINEJŠE UMIVALNE KAVARNIŠKE TAROK KARTE. Jugoslavija, Prva jugoslavenska tovarna igralnih karta d.z.o.z. u Ljubljani 1921, Tarok, 54, F, 12,1 x 7,6 cm As – srce VARSTVENA ZNAMKA okrugli znak, takseni okrugli žig. Ornamentika okrugli žig – glavna carinarnica Ljubljana, 5. K. Mr. 7.

186 Austrija, Fred. Piatnik i sinovi, AG, Beč. 1933. Remi, 53 (52+1j) F, 9,2 x 6 cm. Srce-as grb proizvođača (konjanik) žig – Ban Savske banovine Zagreb, Banovinska blagajna, žig, plaćeno 50 din. takse 1933. II. Ornamenti, 5. K. Mr. 16.

187 KAFFEEHAUS – PIKETT, Austrija, Piatnik, 1944. Piquet, 32, F, 10,6 x 7,0 cm. Dvorske uokvirene, jačina karte i kartaška boja mreža, okrugli pečat s grbovima NDH 50 kuna – na omotu 2 biljega po 100 kuna = 200 kuna, 5. K. Mr. Primjedba: velika inflacija, zato biljezi. K. Mr. 63.

3. OBLICI KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA

Kada kartama za igru ili igraćim kartama dodamo upute ili pravila, igra može početi. U *Hrvatskom enciklopedijskom rječniku* pod *igra* između ostalog stoji: „Oblik rekreacije koja ima kao jedini cilj da se osoba koja joj se predaje zabavi" ali i „takva ili slična djelatnost podvrgnuta nekom sustavu pravila koja uvjetuje poraz ili pobjedu, gubitak ili dobitak (igra šaha, kocke karata)". Pod *društvena igra* stoji: „Razonoda, zabava za dvije ili više osobe. (Slika 36.)

Povijest ljudskog roda i povijest igara neraskidivo su povezane. Baština drevnih naroda Afrike, Azije i Amerike te kulturna dobra Egipta, Indije, Perzije i drugih zemalja protkana je igrama. Dvije najstarije europske civilizacije, grčka i rimska, dobar su dio vremena posvećivale različitim igrama, od atletskih natjecanja do igara za razbibrigu obitelji. Jedna od najpoznatijih uzrečica *Panem et circenses* (kruha i igara), koju je autor Decim Junije Juvenan (60.-140. godine) s prezirom izgovorio, bila je upućena dekadentnim Rimljanima. I ne želeći, rimski pjesnik izrekao je veliku životnu istinu kako mu u životu igre predstavljaju istu važnost kao hrana. Uostalom, temelj kulture počinju na igrama.

Početkom XX. stoljeća nizozemski povjesničar kulture Johan Hiuzinga (1872.–1945.) uvodi uz nazive *homo sapiens* i *homo faber i* naziv *homo ludens* – čovjek koji se igra. Huizinga daje poznatu definiciju igre:

„Igra je dobrovoljna radnja ili djelatnost koja se odvija unutar utvrđenih vremenskih ili prostornih granica prema dobrovoljno prihvaćenim, ali i beziznimno obvezujućim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj, a prati je osjećaj napetosti i radosti te svijest da je igra nešto drugo nego *običan život.*"[188]

Roger Caillois u eseju *Igre i ljudi* daje klasikaciju igara i temeljem toga određuje njihov značaj. Intenzitet igara prema njegovoj kvalifikaciji raste od *padije,* što označava spontani izljev radosti, do *ludusa,* kada je igra ograničena strogim pravilima. Sloboda igre raste od *agona,* tj.



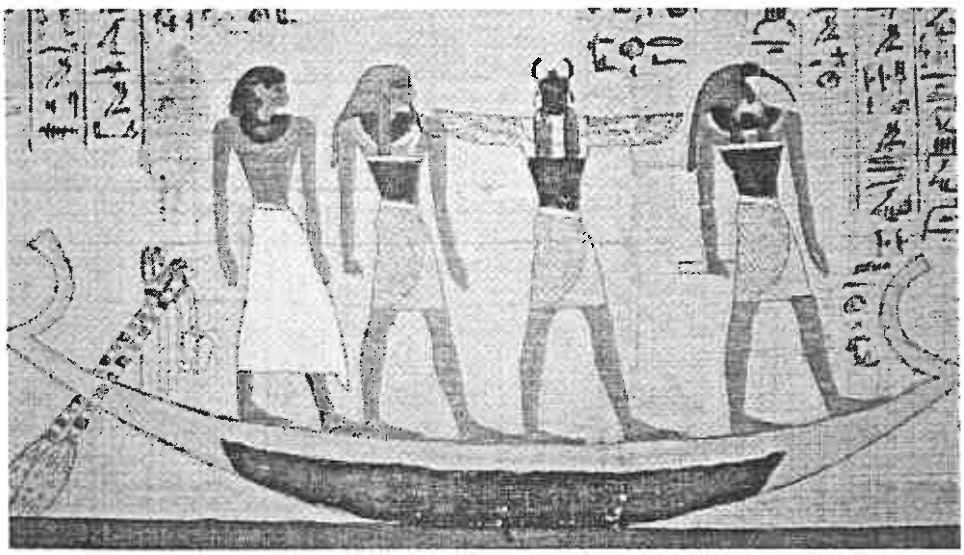
Slika 36. "Zlatna igra" obiteljsko kartanje crtež iz 1472. god. Berend Mihaly Kartyalexikon Budimpesta 1993. 93.

188 Johan HUIZINGA, *Homo ludens*, Zagreb 1970., 71.

natjecanja, do *ilinks*, tj. vrtoglavice. Nas ovdje zanima kako je klasificirao igre igraćim kartama. Kao predstavnika tih igara uzeo je bridž, koji je ujedno vrhunski predstavnik kartaških igara. Bridž se nalazi na samom vrhu ograničenosti pravilima, čak više od šaha.[189] U nas je bridž zbog svoje kvalitete primljen u obitelj športskih igara; športski savez bridž društava član je Hrvatskog olimpijskog odbora.

Korištenje igraćih karata je bogato igrama i zabavama. Krenemo li od egipatske teorije o postanku igraćih karata, one su u prapočetku isključivo služile visokim svećenicima za proricanje zagrobnog života faraona. (Slika 37.) Susret šaha, kocke, domina i karata za proricanje u Perziji je rezultirao osmišljavanjem korištenja tih karata za igru. Pretpostavlja se da su svoje prste imali u tome pobjednički vojnici koji su svoj plijen pokušali uvećati igrom na sreću, tj. hazardom. Prelazak s hazardnih igara na društvene igre nije bilo dug. Razliku između hazardnih i društvenih igara u mnogim je slučajevima činilo materijalno dobro ili novac. Dapače, sve društvene igre pomoću igraćih karata mogu uz novac postati igre na sreću. Ako sistematiziramo igre korištenjem igraćih karata, možemo ih svrstati u tri skupine: proricanje, hazard i društvene igre.

Dodamo li tome i pojedinačne zabave (npr. pasijans) obuhvatili smo cijelo područje korištenja igraćih karata. Kronologiju nastajanja pojedine vrste korištenja primijenit ćemo u razmatranju oblika korištenja igraćih karata.



Slika 37. Sunčana barka na kojoj bog Thot vozi faraona u zagrobni život. Veronica Jons, Egipatska mitologija Opatija 1985. 104.

189 Roger CAILLOIS, *Maske i znanost*, poglavlje «Igre i ljudi», Beograd 1979., 30, 82.

3.1. PRORICANJE

Korištenje neke vrste karata za proricanje u Egiptu polagano je s razine povlastice svećenstva silazilo među puk. Propadanjem egipatskog carstva i miješanjem naroda, ulogu proricatelja preuzimaju cigani, nomadsko pleme podrijetlom iz Indije koji sebe naziva Romima. Nomadski način života prisiljavao ih je da se dovijaju kako bi namaknuli sredstva za život.[190] Tako su i različito modificirane igraće karte bile jedno od sredstava za proricanje. Iz svoje su se pradomovine raselili počevši u XIII. stoljeću po jugoistočnoj Aziji i Europi. Početkom XV. st. nalazimo ih po cijeloj Europi gdje se bave i proricanjem iz karata. Vještinu gatanja preuzimaju od Cigana drugi narodi. Gatanje je našlo plodno tlo u Francuskoj u XVIII. i XIX. stoljeću.[191] Poznata gatara Marija Ambriga prorekla je kralju Luju XIV. ishod bitke kod Denena godine 1712.[192] Madam Gilbertnel gatala je Napoleonu I. Madam Gilbertnel bila je učiteljica najpoznatijoj gatari Marie-Anne Lenormaud, koja je usvojila snop od 36 igraćih karata za gatanje.

U nas se gatanje pomoću igraćih karata počelo razvijati koncem XIX. stoljeća. Igraće karte za tu namjenu donosile su se iz Austrije. Taj način proricanja sudbine uzeo je maha, pa tako u cjeniku *Igraćih karata* knjižare Stjepan Kugli u Zagrebu s početka XX. nalazimo „Karte za gatanje" (Aufschlagkarten). Nude se dvije vrste, karte za gatanje na pet jezika (br. 1) i karte za gatanje po Lenormandi (br. 2 i 3)[193]. U drugoj polovici XX. stoljeća u nas se intenzivira proricanje pomoću tarot karata ili kratko *tarot.*[194] Proricanje sudbine naziva tarot potječe iz staroegipatske i židovske kabale. (Slika 38.) Francuski teolog i povjesničar Antoine Court de Gebelin istraživao je među ostalim i podrijetlo proricanja u starom Egiptu i zaključio da potječe od boga Thota (Hermes), boga pisma i učenja. U djelu *Le Monde primitif analyse avec le monde moderne* daje osnove tarot proricanja, a teoriju je dopunio u knjizi *Le Jeu de Tarrots,* koja je izašla 1781.[195] Svi kasniji tekstovi o tarotu služili su se Gebelinovim natuknicama i tezama. Jean Francois Alliett (XVIII. stoljeće), profesor matematike kojega su protivnici zvali *Effeilla ili način da se ostvarimo putem igre karata,* dao je pravila tarota. On je detaljno razradio značenje slika, brojeva i imena karata u raznim odnosima položenim na stol. Polazeći od Gebelinovih proizvoljnih pretpostavki napisao je knjigu *Tarot* (1783.)[196] Nakon Allietta mnogi su nastavili razrađivati njegove postavke o tarotu.

190 "Cigani" *Enciklopedija Leksikografskog zavoda,* Zagreb 1966., 611.

191 Oskar KLJUČEC, *Igre i vještine s kartama,* Zagreb 1936., 54.

192 D. SIMOVIĆ, T. GAVRIĆ, S. TURSIĆ, *Horusov magični trokut,* 19. i 20.

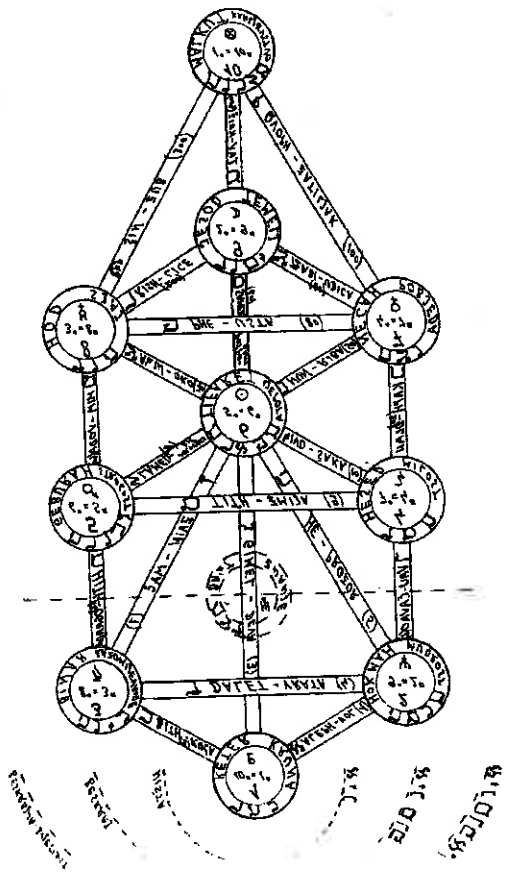
193 AUFSCHLAGEKARTEN, Austrija. Druid i Berlog, tom G. Fric. Konac XVIII. st., karte za proricanje 52, 8,2 x 5,2 cm. Slika s nazivom na 7 jezika (njemački, češki, mađarski, poljski, talijanski, francuski, engleski). Plavi križići s točkicama, 5. K. Mr. 21

194 *Dom i svijet,* Zagreb 1910., 469.

195 *Kartyalexicon,* Budimpešta 1993., 72.

196 Diego MELDI, *Tarot,* str., Split 2002., 61., 62.

Najistaknutiji su bili Eliphaus Levi, koji je smatrao da je tarot neka vrsta svete i okultne abecede, te da je u toj igri ključ tumačenja kabale, te Gerard Encausse, koji je razvio Levijevu tezu dolazeći do potpune asimilacije 22 velike arkane i odgovarajućih hebrejskih slova.* Nakon niza autora, koje nećemo posebno prikazivati, Alester Crowley (1877.-1947.) tvrdi da su kabalistički dodaci tarot kartama najbliži magičnim tajnama. On je napravio ključeve za *stazu* drva života i učinio je pristupačnom svima. Parafrazirajući ga, možemo reći da tajna koja može biti otkrivena nije tajna. Crowleyu se kasnije priključila supruga sir Percyja Harrisa. Crowley i Harrisonovi bili su poslovni partneri, koji su zajedno došli do *Thot tarota* u razdoblju od 1938. do 1942. Crowleyeva je namjera bila da Thot tarot služi kao magični atlas i kao vodič do univerzuma u novom eonu Horusa. Zapisao je: „Za mene je ovaj rad na tarotu enciklopedija čitave zbiljske okultne filozofije." Knjigu koju je napisao s Harisonom koja je izašla 1944. godine u samo 200 primjeraka, smatra klasičnom knjigom – priručnikom koji će određivati neprekidan smjer mističke i magijske misli za sljedeće dvije tisuće godina.[197] Ukupan broj igraćih karata tarota koji se koristio iznosio je velikih arkana 22 i malih arkana 56, ukupno 78 karata.



Slika 38. „Drvo života" osnova židovske kabale. Aleister Crowley Thot tarot, Zagreb 1995, 20.

197 Ranko BLAŽEKOVIĆ, *Thoth tarot Aleistera Crowleya*, Zagreb 1995., 15-17.

Kabala je sustav židovskog misticizma, židovske ezoteričke doktrine. Kao sustav religiozne filozofije ili teofizije imala je izuzetan utjecaj na mnoge mislioce. Osnovni temelji Kabale, moderne točke gledišta, ne počiva na njezinim mističnim špekulacijama, već na Drvu života.

Drvo života sastoji se od deset serifota (kružnica) i dvadeset dvije staze. Sustav korespondencije te razvrstavanje i grupiranje ideja korišteno je kao osnova dizajna 78 karata Thoth tarot snopa.[198]

Kada danas otvorimo bilo koje novine s „malim oglasnikom", naći ćemo desetke oglasa za proricanje sudbine pomoću tarot igraćih karata. Svi nuditelji usluga, bez obzira na to koriste li iste ili različite karte tarota, imaju svoj način i stil rada. U trgovini *Nova Arka* u Zagrebu na policama se nalazi pedesetak izdanja o primjeni tarota. No, smatra se da postoje dva načina približavanja tarotu: jedan izravan, jednostavan, intuitivan, otvoren svima, a drugi skriven, složen, okultni, otvoren malobrojnima.

3.2. HAZARD

Svako korištenje igraćih karata u svrhu igranja u kojoj sudionik može biti pobjednik ili gubitnik, a uključuje materijalno dobro ili novac jest hazard ili igra na sreću. Što to čovjeka privlači hazardu? Na to su nam dali odgovor njemački znanstvenici Gerhard Meyer i njegove kolege iz Instituta za psihološka i kognitivna istraživanja pri Sveučilištu u Bremenu. Na temelju istraživanja zaključili su da hazard može izazvati jednaku ovisnost kao alkohol i droga te da izaziva tjelesne simptome, ubrzani rad srca i lučenje hormona adrenalina koji potiče uzbuđenost. Istraživači su pratili ponašanje i reakciju na stres desetorice igrača slučajno odabranih u kasinu. Svi oni su sudjelovali u partiji *blackjacka* koja se igrala za novac i u drugoj kartaškoj igri, u kojoj nije bilo novčanog uloga. Istraživači su pratili bilo uz pomoć monitora te uzeli uzorke sline kako bi načinili hormonalnu analizu. U igri za novac bilo je bilo mnogo brže, a i razina hormona je bila puno viša, na razini lučenja kod skoka padobranom. Rezultate istraživanja objavili su u svjetski priznatom znanstvenom časopisu *Biological Psychiatry*[199]. Time je čini se, dobiveno i opravdanje i objašnjenje za sve nedaće, a i upornost igrača na sreću. No, svako korištenje igraćih karata u svrhu igre ne mora biti hazard, ali u dijelu tih igara novac mora biti u igri (ili žetoni, kao u casinu). Takvo korištenje igraćih karata predstavlja tamnu stranu kartanja, a ujedno je glavni razlog zašto se munjevito širilo u prošlosti. (Slika 39.) Prvi spomen o

198 Isto, 15-17.

199 Gerhard MAYER i drugi, *Casino gambling increases heart rate salivary contisol in regular gamblers,* Biological psyhiatry 1., XL., 2000., 48.

korištenju igraćih karata u tu svrhu u nas datira s kraja XII. stoljeća (Kotor),[200] a i gotovo svi kasniji podaci o kartanju (korištenju igraćih karata u svrhu igre) odnose se na hazard. On je ušao čak u statute pojedinih gradova i patente careva.

U XIV. stoljeću navodi se čak *Naši – vaši,* vrsta hazardne igre koja se igrala u Zagrebu.[201]

Bila je to igra koja je ovisila isključivo o sreći i igrala se s dva istovjetna snopa igraćih karata (whist, piquet ili mađarice). Iz jednog snopa izdvojile bi se vrijednosti karata. Npr., kod mađarice: sedmica, osmica, devetka, desetka, doljnjak, gornjak, kralj i as bez obzira na kartašku



Slika 39. "Hazard na visokoj nozi" sudjeluju vladari iz Srednje Europe XX. stoljeća
Catherine Perry Hargrave, A history of playing cards. New York 2000, 46.

boju. Igraće karte su se poslagale na stolu licem nagore. Na te su karte igrači polagali uloge u novcu. Drugi snop karata imao je u ruci *bankir.* Iz tog snopa redom je izdvajao jednu igraću kartu na desnu stranu, a jednu na lijevu. Ako se karta odložena na lijevu stranu poklapala s kartom na stolu na kojoj je stavljen novac, *bankir* je morao istu svotu isplatiti igraču. Ako se poklapalo desno odložena karta, igračev ulog uzimao je *bankir.* Inače, igra je slavenskog podrijetla.[202]

200 Dušan SINDIK, *O političkim i društvenim prilikama u Kotoru krajem XII vijeka,* Kotor 1997, 17.

201 R. HORVAT, *Prošlost grada Zagreba,* 36.

202 *Kartyalexikon,* faraon, 103.

Igra je sličila kasnijoj igri *faron* ili *pharon*. (Slika 40). U gostionici *Kod Gabreka* na Krvavom mostu u prvoj sobi visjela ja oveća ploča na kojoj je bila naredba izdana koncem XVIII. stoljeća po slavnom magistratu grada na Gričkih Goricah, koja glasi: *Daje se na znanje vsim i svakomu da su po carskoj naredbi strogo propovedane i u privatnih hižah i na javnih mestih vsake fele igre na peneze poglavito: Pharaon, Bassete, Ales, Passadilce, Lausonenet, Quindici, Trenta, Quaranta, Rauschen, Feurbeln, Starschac, Sincere, Brennten, Molin, Wallacho, Macao, Mezzo, Duodici, Vingttrim i vse druge kojegode imena.*[203] Neke od tih igara polagano su nestajale s kartaških stolova, a zamjenjivale su ih druge igre hrvatskih naziva dok su se neke preselile na stolove kasina. Među hazardnim igrama hrvatskog imena ističu se *kupčići* ili *kupčanje* isključivo igra na sreću, *corum, 66,* pa *21 (crni džek)* te *poker*. No, znaju se u igrama na sreću koristiti i druge kartaške igre koje imaju pretežnu ulogu društvene zabave. Najpoznatija je među njima *belot* sa svojim



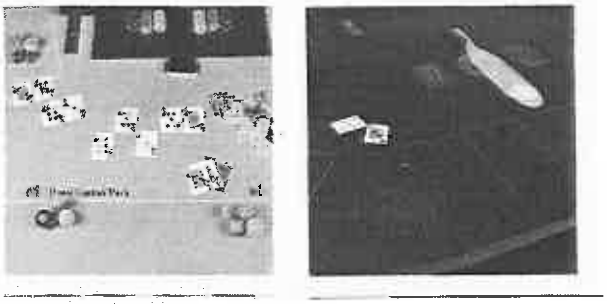
Slika 40. „Seljačka krčma" slikar David Teniers (1610-1690) Strazburski muzej. J. Gizycki - A. Gornya, Čovjek i hazard, Zagreb 1973. 202.

turnirima. *Kupčići* ili *kupčanje* vrlo je jednostavna igra u kojoj najveću ulogu igra sreća (a koristi se *piquet* snop igraćih karata). U njoj može sudjelovati više igrača, od kojih jedan drži *bankir* (voditelj igre), koji snop igraćih karata podijeli na kupove, licem okrenute nadolje. Broj kupova je proizvoljan i ovisi o broju igrača koji sudjeluju. Ostali igrači polažu uloge na pojedine kupove, s time da jedan ostaje nepokriven i pripada voditelju igre (bankiru). Nakon pokrića kupova bankir okreće svoj kup da se vidi vrijednost donje igraće karte. Nakon toga se okreću kupovi ostalih igrača. Onaj koji ima jaču donju igraću kartu od bankirove uzima novac s kupa (u istom iznosu kao bankirov), a onaj koji ima vrijednosno manju igraću kartu gubi svoj iznos, uzima ga bankir.[204]

Lorrem je igra koja se sastoji od nekoliko podigara, npr. a) bez štiha, b) bez srce sedmice i kralja, c) slijepo bez štiha, d) bez 4 dečka ili doljnjaka te kao završna e) lorum.* Prema vrsti

203 Josip Eugen TOMIĆ, *Za kralja – za dom*, Zagreb 1895., 93-94.

204 Oskar KLJUČEC, *Igre i vještine s kartama*, Zagreb 1934, 7.



Slika 41. Casino stol za hazard. Igor Međugorac priručnik za igraće 2002. 21.

podigre ili se za dobiveni štih uplaćuje određeni iznos u bank ili se isplaćuje. U završnoj podigri igrač koji prvi sakupi lorum (igraće karte redom: dečko, dama, kralj as, sedmica, osmica itd.) uzima sav preostali novac iz banke.[205]

66 (šezdesetšest) ili *šnaps* (koristi se šnaps snop igraćih karata) jest igra uz rakiju. Igra se smatra vrlo jednostavnom i zato je pogrdno nazivaju kočijaškom igrom. No nije tako jer se spretnošću sreća može uvelike neutralizirati. Svaki sudionik počinje s upisanih 9 bodova na svojoj listi. Cilj igre je u svakom miješanju kao prvi postići 66 poena (zbroj vrijednosti igraćih karata u posjedu). U odnosu na broj poena ostalih igrača otpisuju se 3, 2 ili 1 bod. Pobjednik igre je onaj koji prvi otpiše svojih 9 bodova. Ostali sudionici dužni su mu isplatiti novac prema prethodnom dogovoru.[206]

Poker je simbolna hazardna igra u kojoj se koristi whist snop. Prema zapisima, prvi put se spominje 1834. godine kada je kockar Jonathan H. Green opisao pravila igre. U to doba pretežito se igrala po salonima plovećih *casina* na Mississipiju. U igri se uglavnom koristi whist snop karata. Budući da postoji mnogo podvrsta te igre, u nekima se odstupa od osnovnog snopa povećanjem ili smanjenjem broja karata. Cilj igre je na razne načine uz licitažu putem uloga novca ili žetona u *bank* dobiti što višu vrijednost u svojih pet karata ili putem licitiranja izbaciti iz igre ostale sudionike. Pobjednik prisvaja *bank*. Vrijednost lista u ruci igrača od najjače prema slabijom jest: kraljevska skala, skala u boji, poker (najjači je aseva), full, boja, skala (različitih boja), tris, dva para, par. Pokeri se dijele na zamjenske ili zatvorene u kojima se može mijenjati određeni broj igraćih karata te nezamjenski ili otvoreni. Zatvoreni pokeri nazivaju se još i "klasični" i pretežno se igraju u društvu poznanika, kod njih se izrađuju strategije, tj. blefiranje. Otvoreni poker je brza hazardna igra, a pretežno se igra u igračnicama (kasinima). U igrama sudjeluje do deset igrača i novčani ulozi u obliku žetona znaju biti veliki.[207]

Prethodno smo spomenuli neke od hazardnih igara na sreću koje se igraju u neregistriranim

205 *Isto,* 8.

206 Josip ILIĆ-DREVEN, *Izbor igara s kartama*, Zagreb 1980., 16

207 Isto, 69-70.

prostorima (kod kuće, u javnim prostorijama klubova ili ugostiteljskim objektima, u prirodi itd.). Igre na sreću igraćim kartama koje se igraju u za to registriranim prostorima (casino) sastavni su dio raznolikih mogućnosti hazardiranja. U tim igrama je uz strogo razvijena pravila *bankir* casino, a igru vodi ovlašteni *krupje* namještenik casina. Igra se isključivo pomoću žetona, koji se kupuju na blagajni casina. Broj igara je manji i ovisi o casinu. (Slika 41.)

Chemin de fer U igri se koristi šest snopova casino – 52 igraće karte. Cilj igre je da se s dvije ili tri igraće karte postigne da zbroj izvučenih karata bude 9 ili približno 9. Igraće karte brojimo tako da aseve brojimo kao 1, dvorske igraće karte kao 0, a ostale numeričke prema nominiranoj vrijednosti. Igra se prema prilično složenim pravilima, a pri isplati casino zadržava postotak dobitka (u pravilu 5%).[208]

Mini punto banco. U igri se koristi šest snopova casino – 52 igraće karte, koje se drže u kutiji (spremniku). Igra je također poznata pod imenom *baccart.* Cilj igre je predvidjeti koje će polje punto (igrača) ili banco (casina) s dvije ili tri karte postići sumu 9 odnosno približan broj. Ulozi koji igraju na poljima punto ili banco isplaćuju se prema pravilu 1 : 1. Pravila izvlačenja igraćih karata određuju se prema posebnoj tablici.[209]

Midi punto banco. Brza i zabavna igra, koja je zbog jednostavnosti primjerena za pripremu na zahtjevniju igru. Cilj je s dvije ili tri igraće karte približiti se broju 9. Igra se sa 6 snopova casino – 52 igraće karte (ukupno 312). Neriješeni rezultat (npr., 9 : 9) plaća se u odnosu 8 : 1.[210]

Usto postoje i ostaole vrste pokera kao na pr.: Seven card stud poker, Texas hold em poker, Omaha hold em poker, Hitov progresivni daw poker. Kod svih oblika pokera koristi se canasta snop igraćih karata, s time da u jednoj igri sudjeluju dva do najviše devet igrača. Vrijednost je kombinacija kao i u običnom pokeru. Razlike su u dobivanju igraćih karata i isplatama dobitka. Kod Hitovog progresivnog daw pokera omjer uloga i isplata određuje se prema tablicama koje se primjenjuju ovisno o tome je li igrač mijenjao dobivene karte ili nije (Slika 42).

Black jack ili, u našem hazardnom žargonu, *anjc,* također se pojavljuje u nekoliko oblika. Na primjer: black jack, progresivni black jack, double black jack, one deck black jack i black jack swith. U tim igrama koristi se casino snop igraćih karata, a igraju se kao i sve igre igraćim kartama u casinu na posebnim za to izrađenim stolovima. Cilj je uvijek postići vrijednost igraćih karata u iznosu 21. Razlika je između navedenih pokera u tijeku igre i odnosu uloga i isplate dobitka. Postoje i vrlo stroga pravila poništenja igre u slučaju kada: diler zaboravi izdvojiti prvu igraću kartu i igrači još nisu vidjeli svoju igraću kartu; diler zaboravi dati sebi drugu igraću kartu; kada se ustanovi da je snop igraćih karata nedostatan (nema ih 52) itd.[211]

Let it ride je posebna igra u kojoj igrač teži boljoj kombinaciji i pokušava je sastaviti pomoću svojih i dilerovih igraćih karata. U igri se koristi casino snop igraćih karata. Tablica is-

208 Igor MEDJUGORAC, *Priručnik za igrače,* Nova Gorica 2002., 20.-23.

209 *Isto,* 24-27.

210 *Isto,* 28-29.

211 *Isto,* 42-48.



Slika 42. „Varalice" Michelangelo Merisi Cavaraggio (1565.-1609.) galerija Sciarn Rim. J. Grzycki - A. Gornya, Čovjek i hazard, Zagreb 1973, 369.

plate dobitka prema ulogu kreće se od 1 : 1 kod para desetka i više pa do 1000 : 1 kod kraljevske skale.[212]

VARANJE uz poznavanje igre i naklonost sreće često puta ne osiguravaju dobitak za kojim teže hazarderi. Često puta u ostvarenju svog cilja pribjegavanju različitim oblicima varanja. Već u XV. stoljeću u Dubrovniku zaključuju da se događaji vezani s hazardom u kartaškim igrama, počinju pretvarati u kriminal (prijevare, tučnjave, krađe itd). To je navelo dubrovačke vlasti na zaključak da takvi slučajevi nisu samo hazard nego i kriminal.

No, vratimo se u XX. stoljeće gdje je hazard često povezan s kriminalom kroz razne oblike varanja.Tako krivični zakonik Kraljevine Jugoslavije, koji je vrijedio i na teritoriju Hrvatske, u članku 36 navodi: „Tko se u vidu zanata bavi kockom (hazardom igraćim kartama), kaznit će se novčanom kaznom do 20000 dinara. Tko se pri hazardu posluži lažima igraćim kartama ili bilo kakvom prijevarom radi ostvarivanja dobiti, kaznit će se novčano i kaznom zatvora do pet (5) godina." Kako vidimo, varalice pri hazardu očekuje vrlo visoka kazna.

Dragoslav M. Zuzić urednik stručnog dijela časopisa „Kriminalna biblioteka", u broju XII. od 16 srpnja 1939. godine, strana 283., u svom komentaru uz navedeni članak krivičnog zakonika navodi: „Definiciju hazarda predmetni zakon ne daje, ali se iz prirode krivičnih radnji dolazi do

212 *Isto,* 50-51

zaključka da je hazard igra koja teži k novčanoj ili kojoj drugoj koristi čiji ishod ovisi samo od nedozvoljenih radnja. Prema tome, hazardna igra na sreću razlikuje se od oklade, ona se sastoji od pobjede jednog od dva mišljenja o istoj stvari. Stvarni ili događaji u kojoj je zagovarala točno mišljenje dobiva novčanu ili kakvu drugu korist.

Hazard kao „zanat" postaje kad on igraču služi kao glavni izvor sredstava za život. Iz tog razloga igrač-hazarder ne preže pred nedopustivim radnjama kako bi ostvario dobitak. Te nedopustive radnje igraćim kartama nazivaju se „lažne karte", a odnosi se na igraće karte čija su svojstva i skrivene oznake poznate samo jednom igraču koji time stječe određenu prednost u ostvarivanju dobitka u odnosu na drugog ili druge učesnike predmetne igre. Uz to moram spomenuti, da se u više slučajeva hazarder - varalica svjesno - elegancijom, skupim autima te spominjanjem veza s uglednim ljudima, itd. želi kod protivnika ostaviti dobar dojam. No ipak, kao primarno u varanju ostaju usvojeni nedokučivi trikovi. Tih trikova ima više, no najpoznatiji su: makiluž transport porte, saučesnici, miješanje, salata, lažni kup i pilaž. Mislim da bi bilo usputno ukratko objasniti pojedina varanja (slika 40).

Mizilaž je cinkanje i označavanje igraćih karata, što se vrši na različite načine. Na primjer, igraće karte se na vrhu s oštrim nožem zarežu, tako da pojedine karte koje varalica pamti imaju grublje ivice, a ostale igraće karte glatku ivicu! Igraće karte mogu biti označene pomoću igle. Igla se zagrije i utisne u bijeli vosak, a zatim se igraća karta na određenom mjestu lagano samo ubode. Vosak koji je bio na vršku igle zatvori pri vrhu tako da se ona ne vidi već samo pomoću pipanja tog mjesta osjeti. Često se poleđina pojedinih igraćih karata posebnim praškom načini ravnijom poleđinom od ostalih igraćih karata. To je dovoljno da varalice razlikuju karte koje želi. Postoji način da se za vrijeme pojedine igraće karte označuju voskom. Transport ili pakiranje igraćih karata ima za cilj da se igre pojedine igraće karte odstrane iz snopa ili dodaju u snop. Karte koje služe varanju stavljaju se u razne dijelove odjeće. Budući da su označene, igraće se karte tek tijekom igre zamijene sa stvarnim i time varalica stječe prednost. Za taj trik potrebna je dugogodišnja praksa.

Saučesnici su osobe koje ne sudjeluju u predmetnoj igri. No, oni mogu pojedinim dogovorenim znacima, poput cigarete držeći je na posebnim mjestima u ustima, dimom cigarete, igrajući se nekim predmetom itd. utjecati na igru.

Miješanje salate naziva se lažno miješanje. Igrač varalica miješa snop igraćih karata tako da uvijek zna koja je po redu igraća karta koja ga zanima. Lažni kup se naziva trik kojim se sprječava pravilno predizanje snopa namještenih igraćih karata. To se postiže na razne načine, a najpoznatije je ubacivanje u snop igraću kartu, koja je nešto lošija od ostalih. Filaz je trik kod koga se partneru u pojedinim igrama namješta da vuče kartu koja njemu u igri ne odgovara.

Čak i kod igranja bridža u natjecateljskim turnirima pojedini su učesnici bez obzira na stroga pravila koristili razno znakovlje da svoga partnera upozore na razvoj licitaže. Kada se to otkrije, varalica se strogo kažnjava te mu se oduzimaju svi do tada postignuti rezultati.[213]

213 Rodoljub MALENČIĆ, Prevare u kartama, Kriminalna biblioteka, broj 8, Beograd 16.VI.1939.283, 284.

3.3. DRUŠTVENE IGRE

Igre u kojima se kao pomoćno sredstvo igranja koriste igraće karte i nisu uključena materijalna dobra (pretežno novac) nazivamo *društvene igre*. Kako smo rekli, sve igre u kojima se koriste igraće karte mogu služiti u svrhu hazarda, ali one koje služe u svrhu zabave su brojnije i šire se koriste. To što u povijesti ima o njima razmjerno malo zapisa, može se objasniti time što nisu bili predmet sporova i zabrana kao hazardne igre. Društvene igre se ne zabranjuju, dapače još se i potiču jer, među ostalim, održavaju vitalnost mentalnih funkcija, kako tvrdi prof. dr. sc. Vida Demarin[214].

U nas se korištenje igraćih karata kao sredstva za zabavu prvi put navodi u već spomenutoj odluci Gradskog vjeća Korčule iz 1614. godine. Prema toj se odluci knezu kupuju igraće karte kako bi se mogao zabavljati pri obilasku otoka.[215] Danas društvene igre u kojima se koriste igraće karte susrećemo posvuda, od obiteljskih domova do društvenih prostorija i otvorenog prostora. Nerijetko putnici na duljim putovanjima prekraćuju vrijeme društvenim igrama ili planinari nakon duljeg hodanja tijekom odmora *zaigraju na karte*. Dapače, pojedine društvene igre u kojima se koriste igraće karte predmet su raznih turnira, prvenstava, pa i Olimpijade (bridž).

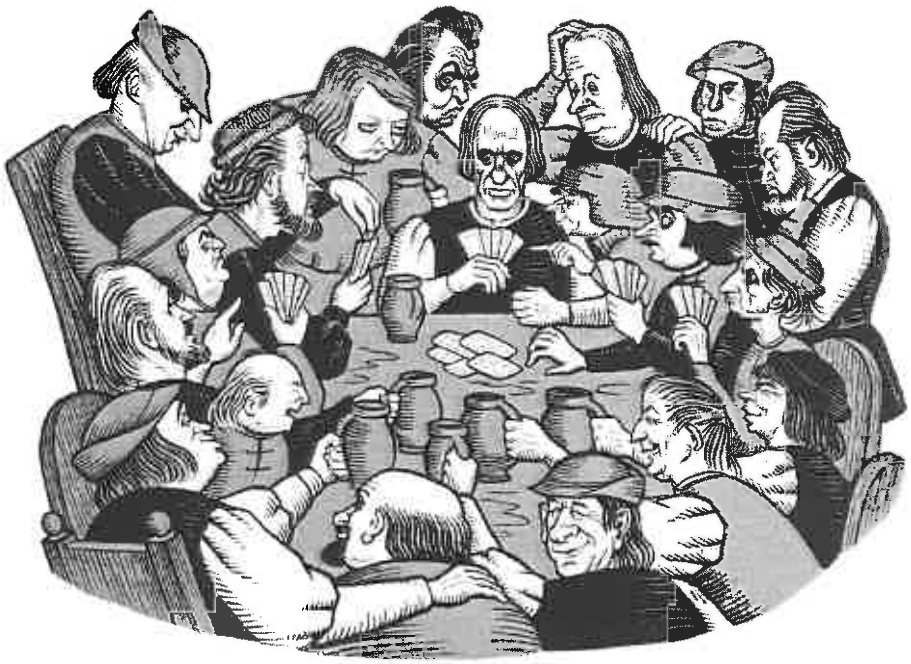
Na internetskom portalu www.pogota.com/alpha.html možemo naći *abecedni popis kartaških igara*[216] u kojem je navedeno više od šest stotina osnovnih igara u kojima se koriste igraće karte. Uz naziv igre naveden je i broj mogućih sudionika. Tako su, primjerice, pod slovom p navedena četiri osnovna oblika preferansa, među kojima i *Preference* Croatian, (3 players). Dakle, i mi imamo svoju izvornu igru igraćim kartama, koju nazivamo i Mali preferans. Razlika između Malog preferansa i običnog (opisan u kasnijem tekstu) je u tom što je on jednostavniji. Kartaške boje su poredane pik(1), tref (2), herc(4), nema licitaže betl a sanac vrijedi 5. Kada se naglasi igra, onda svaka licitaža vrijedi za jedan poen više (od 2 do 6). Ujedno postoji mogućnost kontriranja. Neke su manje razlike u praćenju i padu, ali sve ostalo je isto kao u običnom preferansu.

Kako i zabavne igre igraćim kartama mogu izazivati nesuglasice, pokušao ih je spriječiti Franjo Valčić svojim Pravilima komerskih igara na karte, gdje u predgovoru između ostalog navodi: „Kod nas kao i u većini država u Europi narod mnogo igra razne zabavne igre na karte u privatnim društvima i klubovima, no najviše u kavanama i gostionicama. To je bio jedan od oblika širenja građanskog života. (Slika 43.) Pa i ako su to zabavne igre, to se vrlo često

214 Vida DEMARIN, *Mozak koji traje*, Zagreb 2004., 18.

215 Cvito FISKOVIĆ, Korčulanski običaji, svečanosti i zabave u XVIII. st., *Mogućnosti*, br. 2-3, Split 1977., 265.

216 ALPHABET INDEX OF CARDS GAMES.



Slika 43. Stari Zagrebčani, poznatiji građani iz osamdesetih godina XX. stoljeća ak. slikar Vjekoslav Besić, Slavko Krešo Mrkoci, Mala povijest kartanja 1998. 70.

događa da među igračima dolazi do razmirica pa i do težih razračunavanja i nelijepo je tome što (naročito kod nas) vrlo malo imade igrača koji poznaju ta pravila igre koju igraju. Iz tih razloga počeo sam već prije više godina proučavati pravila onih zabavnih igara koje se kod nas najviše igraju..."

U daljnjem tekstu priručnika pisac iznosi, prvi put u nas, pravila za sljedeće igre igraćim kartama: piquet u 22 točke, pa šnapsl (66) u 14 točaka, preferanca u 16 točaka, alsos u 10 točaka, te tartl ili darda u 27 točaka. Te dvije igre preteče su današnjeg belota. Dalje se spominju pravila za žandara u 12 točaka, tarok u 15 točaka, remi u 15 točaka i bridge – remi u 10 točaka.[217]

Neke od tih igara igraju se i danas, ali prema donekle izmijenjenim pravilima. Najviše se igraju različite nijanse igre koje su proistekle iz pravila alšoša i tartl ili darde, pod imenom belot.

BELOT se igra u mnogo varijanti i najraširenija je igra igraćim kartama u nas. Za igranje se u pravilu koristi snop mađarica (32 igraće karte), a rijetko bavarija (36 igraće karte). Igrač koji preuzima igru određuje adutsku kartašku boju. Vrijednost karata u adutskoj boji je sljedeća: as (A) 11, desetka (10) 10, kralj (K) 4, gornjak (G) 3, doljnjak (D) 20, devetka (9) 15, a ostale su igraće karte bez vrijednosti. U neadutskim kartaškim bojama vrijednost karata je ista, osim što doljnjak vrijedi 2, a devetka nula. Posjedovanje određenih kombinacija igraćih karata u ruci

217 Franjo VALČIĆ, *Pravila komersnih igara na karte*, Osijek 1920., 3 i 4.

nagrađuje se dodatnim bodovima. Najviše se nagrađuju četiri doljnjaka čija kombinacija vrijede 200 bodova. Cilj igre je postići što više bodova, a tzv. preuzimač igre mora skupiti više od ostalih sudionika u igri. Ako ne skupi, gubi svoje bodove. Pobjednik je onaj koji skupi 501, 701 ili 1001 bod, što ovisi o broju sudionika u igri. Igra je vrlo dinamična, a nijanse pravila dogovaraju se unaprijed.[218] U nas se igra tridesetak varijanti belota. Najneobičnije su varijante belot u dvoje, belot u troje, belot u četvoro te kalaberjas za dva ili tri igrača. Zatim se igra darda i kaloners te otvoreni belot, licitirajući belot te mađarski belot itd. Belot se počeo igrati nekako u isto vrijeme u Nizozemskoj i Mađarskoj, i to kod Židova koji su trgovali dragim kamenjem. Kao datum rođenja belota u današnjem obliku može se uzeti polovica XIX. stoljeća. Mađarska kartaška enciklopedija (već spominjani KARTYALEXIKON) spominje neke slične igre koje su se igrale već u XVIII. stoljeću. Kod nas se belot počeo igrati na prelazu iz XIX. u XX. stoljeće.[219]

TAROK je do konca XIX. stoljeća u nas bio vrlo popularan. Danas se igra vrlo rijetko, što se može zaključiti po tome što ne postoji potražnja za tarot snopom igraćih karata, a niti ga proizvođači proizvode. U igri sudjeluju u pravilu četiri igrača, a u nekim varijacijama (strahoman) dva igrača ili (tapp) tri igrača. Igra je arapskog podrijetla, a u Europi ju je utemeljio Talijan Francesco Castrocani Fibbio i zatim se proširila po Francuskoj i cijelom kontinentu. U nas se tarok počeo igrati polovicom XVIII. stoljeća, i to igraćim kartama u francuskoj kartaškoj boji. U igri je uglavnom sudjelovao srednji sloj (pravnici, profesori, političari, svećenici, umjetnici itd.). Sve karte koje sudjeluju u igri imaju bodovnu vrijednost od 1 do 5 (paqat mond i luda). Osnovne vrste tarok igre su *tapen* i *point tarok*. Tarok se igra s snopovima od 54 do 78 igraćih karata. Broj karata velike arkane (od X do XXI uz dodatak O jokera) su aduti, koji su u svim varijantama taroka konstantni. U igri sudjeluju tri igrača, s time da je uvijek jedan igrač sam (solo) protiv druga dva igrača. Karte u igri imaju različite vrijednosti u bodovima, i to od 1 do 5. Cilj igre je osvojiti što više bodova, a završava kada jedan od igrača prijeđe 36 bodova. Ako to postigne, upisuje se osnovna vrijednost igre, ako padne (ne dostigne 36 bodova), protivnici si upisuju od 3 do 8 bodova, a on ništa. Rangiranje vrijednosti igraćih karata drugačije je u crvenim kartaškim bojama nego u crnim. U taroku s manje od 78 igraćih karata crvene i crne kartaške boje nemaju iste brojčane igraće karte pa se i postiže različit broj bodova.[220]

REMI je obiteljska igra koja se sastoji od triju grupa igara: remi igre, džin remi igre i kanaste. Igre su nastale sredinom XIX. stoljeća u SAD-u iz poker igara koje su se igrale za piće (rum). Procvat doživljavaju tijekom prve polovice XX. stoljeća. Dok se većina igara igraćim kartama temelji na uzimanju štihova (skup igraćih karata jednog bacanja), u ovim se igrama karte slažu

218 Slavko Krešo MRKOCI, *Mala povijest kartanja*, Belot, Zagreb 1998, 7-24.

219 Isto 3-6.

220 Josip Ilić-DEREVEN, *Najljepše kartaške igre*, Knjiga 2 Tarok, Zagreb 1986, 115-123.

prema određenim pravilima i izlažu na stol. Pobjednik u jednoj igri jest onaj koji sve svoje karte izloži na stol. A pobjednik u ukupnoj igri je onaj koji postigne određeni broj bodova, (npr., 5001). Za igru se koristi jedan ili dva, a rijetko više *remi* (52+jokeri) snopova igraćih karata.[221]

U grupi remi – igra nalaze se igre: obični remi, kaluki, dvostruki remi, kuc-kuc remi, kontinentalni remi, kontakt remi, pengingai, ramino itd. Vrijednost igraćih karata polazi od najniže, 1 za asa i slijede dvojka, trojka sve do desetke, pa dečko, dama i kralj. Igraće karte se izlažu na stol u nizu rastuće vrijednosti od najmanje tri igraće karte naviše. Joker u nizu zamjenjuje svaku igraću kartu. U igri mogu sudjelovati dva ili više igrača. U početku se igračima podijeli određeni broj igraćih karata koje drže u ruci. Tijekom igre igrači podižu po jednu kartu kupa nepodijeljenih igraćih karata i odbacuju nepotrebnu igraću kartu na mrtvi kup. Mrtvi kup se može podignuti s najmanje dvije igraće karte, koje s gornjom čine vrijednosti niz. Igra se zatvara kada jedan od sudionika izloži sve svoje igraće karte iz ruke i za to dobiva nagradne bodove. Ostali igrači odbijaju zbroj vrijednosti nizova igraćih karata od vrijednosti izloženih na stol.[222]

U grupu džin – remi ulaze igre: standardni džin – remi, holivudski džin, kapeteni, partnerski džin, oklahoma džin itd. Džin – remi igre su najpopularnije igre iz obitelji remi, a najviše se igraju u SAD-u. Pretežito se igraju u dvoje, a koristi se jedan whist snop (52) igraćih karata. Kasnije, tijekom igre, može se koristiti i drugi whist snop. Cilj je igre složiti nizove igraćih karata po vrijednosti od tri naviše. Karte se do kraja igre izlažu licem okrenutim prema dolje. Nepotrebne igraće karte odlažu se kao mrtve na kup licem okrenutim prema gore. Ta grupa igara nije u nas poznata.[223]

Grupa kanasta pripada najmlađoj vrsti igara iz obitelji remi. Potječu iz Urugvaja, a razvile su se u Argentini. Sada se igraju po cijelom svijetu, a popularne su i u nas. U tu grupu ulaze: obična kanasta, urugvajska, braziljska, čileanska, kubanska, holivudska, tajlandska kanasta te samba itd. Karakterično je za tu grupu da se nizovi ne slažu prema vrijednosti nego od iste vrijednosti karata. Vrijednost karata počinje od 7, 6, 5 i 4 koje vrijede 5 bodova, a kralj, dama, dečko, 10, 9 i 8 vrijede 10 bodova. Dvojke i as vrijede 20 bodova, a joker 50. Crvena trojka (3) vrijedi 100 bodova i nije u nizu, a crna trojka (3) donosi igraču kaznu od 100 bodova ako se po završetku igre nalazi u njegovoj ruci. Joker zamjenjuje igraće karte u nizu i može ih biti maksimalno 3. Za priznavanje završetka igre potrebno je izložiti niz od sedam igraćih karata.[224]

TALIJANSKE IGRE zovu se po igraćim kartama talijanske kartaške boje, tj. snopu triestina (40 igraćih karata). U tu skupinu u nas ulaze igre: briškula, trešeta, calabresella, primera,

221 Isto Knjiga 1. Obitelj Remi igre, Zagreb 1985, 29.

222 *Isto*, 30-35.

223 *Isto*, 39-57.

224 *Isto*, 58-67.

skopa itd. Vrlo su dinamične i bučne jer se u igri koriste različite *note* (znakovi za dogovor o taktici igre). Cilj je skupiti što više štihova, a štih uzima igrač koji izloži po vrijednosti jaču igraću kartu. Postoje i nagradne kombinacije (*akuze*), koje donose dodatne bodove. Svaki štih donosi određeni broj bodova, a pobjednički je par onaj koji u igrama osvoji više bodova.[225]

Talijanske igre koje se igraju igraćim kartama "talijanske kartaške boje" naročito su popularne na našim obalnim područjima. Pretežno se igraju igre "briškula i trešeta". Igra se pretežno subotom i nedjeljom u mjesnim gostionicama, ponekad se održavaju turniri ili natjecanja između kvartova, naselja i gradova. Igre su vrlo brzo prenesene iz Italije čim su se tamo pojavile.

TABLONETI (i tablonet za dvoje i tablonet za troje) igraju se s whist snopom igraćih karata. Vrsti tabloneta određuje broj igrača. Igraće karte imaju svoju brojčanu vrijednost, počevši od kralja (14 bodova) do asa (1 ili 11 bodova). Dio karata igrač drži u ruci, dio je na stolu licem okrenutim na gore, a ostatak je postrance u kupu licem okrenutim prema dolje. S igraćim kartama iz ruke mogu se uzimati iste vrijednosti igraće karte sa stola. Svaka karta u posjedu igrača donosi bodove prema svojoj vrijednosti. Pobjednik igre je onaj koji upisuje više bodova. Skup igara igra se do određenog broja ukupnih bodova, npr., 101 bod. Igra vuče svoje korijene iz Rusije početkom XX. stoljeća.

PREFERANS se smatra nešto ozbiljnijom igrom, po mogućnosti bez promatrača (*kibica*). U pravilu ga igraju tri igrača s piquet (32) snopom igraćih karata. U nekim varijantama preferans igraju dva ili četiri igrača. Svaki igrač nakon miješanja dobije deset igraćih karata u ruku, što je ukupno 30 podijeljenih karata. Ostale dvije se odlože sa strane, licem prema dolje. Nakon podjele igraćih karata pristupa se licitiranju koja će kartaška boja (pik 2, karo 3, srce 4, tref 5) biti adutska ili će se igrati igra bez aduta ili nosioc ne smije postići niti jedan štih. Cilj igre, u adutskoj i neadutskoj varijanti, jest da nositelj postigne najmanje 6 štihova za prolaz, a ostalim sudionicima – pratiteljima najmanje po 2 štiha. Rezultat igre se upisuje za uspjeh u broju štihova i njihovoj vrijednosti. Pobjednik je onaj čiji dostignuti negativni iznos pokriva zbroj iznosa drugih igrača.[226]

Riječ preferans dolazi iz francuskog jezika (Preference) i znači prednost. Spominje se i pod imenom "sans". Sam naziv igre govori nam da je nastala u Francuskoj otprilike prije 200 godina. Igra se vrlo brzo raširila većim dijelom srednje i sjeverne Europe. Preferans je pretežno obiteljska igra koja se igra u salonima, a k nama je došla prije otprilike 150 godina.

Pri tom nabrajanju korištenja igraćih karata u svrhu društvenih igara stigli smo do *kralja* kartaških igara. BRIDŽ se nalazi na kartaškom Olimpu. Počeci te igre sežu u XVI. stoljeće,

225 *Isto*, 111-118.

226 *Isto*, 93-102.

gdje se u kućama bogatih engleskih obitelji igrao pod imenom whist. Taj naziv dolazi od *pist,* to jest, tražimo tišinu. Koncem XIX. stoljeća transformira se u *bridge* (engl. most), tj. *whist bridge,* u kojem je djelitelj imao pravo odrediti adutsku boju. Početkom XX. st. pojavio se *auction bridge,* koji je uveo u igru licitaciju (aukciju) za adutsku boju. Konačno, 1926. godine, pojavio se *contract bridge* (ugovoreni most). Time je njegov put završio, a porast zanimanja za kontrakt bridž diljem svijeta smatra se iznimnim društvenim fenomenom. S obzirom na složenost igre, uvidjelo se da se on može učiti i širiti samo putem pisanog teksta. Tridesetih godina XX. stoljeća Ely Culbertson izdaje knjigu *The Golden Book* (Zlatna knjiga), koja postaje *Biblija* kontrakt bridža. Stotine tisuća igrača s iskustvom u toj igri ne mogu zamisliti bilo kakav napredak u igri bez knjige. Postoji i tzv. *zagrebačka škola licitacije*, kojoj su temelj udarili D. Kolman i A. Zepić polovicom prošlog stoljeća i koju je kasnije s mnogo uspjeha razvijao Juraj Tomljenović. Glavna značajka tog sistema je otvaranje s *otvorom* 2 tref. Bridž postaje sve popularniji pa se turniri održavaju čak na razini prvenstva svijeta i Olimpijskih igara. Pravila igre, kako smo već spomenuli, vrlo su složena, primjena se uči i nekoliko godina. U igri sudjeluju 4 igrača, simbolično povezana mostom (*bridge*) preko stola, tj. igraju dvojica protiv dvojice. Igra se s whist (52) snopom igraćih karata. U novije vrijeme turniri se igraju dirigiranom podjelom igraćih karata pa je utjecaj sreće posve isključen. Bridž je timska igra i od igrača zahtijeva mnoge sposobnosti i znanja. Iz tih je razloga potkraj XX. st. u mnogim zemljama (SAD, Švedska, Norveška, Danska, Island, Francuska, čak i Kina) uveden kao nastavni predmet. Uz kontrakt bridž igraju se i jednostavnije varijante, npr.: whist, solo whist, whist iz džungle, kontrakt whist, aukcijski bridž.[227]

PASIJANS je igra koju u pravilu igra samo jedna osoba pa je više smatramo zabavom nego igrom. Pasijans igara ima vrlo mnogo, zacijelo više od stotinu. Najpoznatije su: mali Napoleon, šahovski pasijans, pasijans L, pasijans 9x9, poker pasijans, pasijans 15, lepeza u dvoje itd. Zabava se sastoji u tome da sudionik svojom vještinom i srećom prema pravilima izabrane varijante posloži na stol sve igraće karte whist ili dvostrukog whist snopa, a vezuje se obično za osobe treće životne dobi.

Pasijansi su onoliko lijepi, izazovni i zabavni koliko to sam čovjek - igrač želi. Ponekad ga ponesu, oduševe, obraduju ili rastuže, ali igrača nikad ne ostave ravnodušnog, praznog i bez emocija. Onoliko koliko se sam igrač unese i s njim saživi, toliko će mu pasijans uzvratiti. Neki od pasijansa lijepo nas zabavljaju. Neki nam služe kao sredstvo za proricanje. No svima nam služe za opuštanje ili relaksaciju.

Smatra se da se prvi pasijans pojavio krajem XVIII. ili početkom XIX. stoljeća, najvjerojatnije u središnjoj Europi pa i kod nas.

227 Zlatko ŠAŠEK, *Bridž*, Beograd 1980., 3-21.

Mnogi su pasijansi lijepa vježba koncentracije i logičkog razmišljanja. Pasijans ima također veliku moralnu vrijednost. Ako mu se pravilno pristupi, on zahtijeva veliku samodisciplinu, pri čemu igrač mora sam biti pošten prema sebi.

Pasijansi su onoliko lijepi, izazovni i zabavni koliko to sam čovjek želi. Ponekad ga ponesu, oduševe, obraduju ili rastuže ali čovjeka igrača nikad ne ostave ravnodušnog praznog i bez emocija.Onoliko koliko se sam igrač unese i snjime suživi toliko će mu pasijans uzvratiti!

Neki od pasijansa toliko lijepo zabavljaju, neki nam služe kao sredstvo za proricanje. No svi nas opuštaju ili relaksiraju[228].

3.4. IGRE ZA DJECU I MLADEŽ

Igre za djecu i mladež su posebna grupa igara u kojima se ne koriste konvencionalne igraće karte nego posebne prilagođene dobi i namjeri. Igre za djecu su vrlo jednostavne i dijele se na zabavne i didaktične. U zabavnim igrama dominira Crni Petar u svim mogućim varijantama. Na primjer, naš GPC je umjesto Crnog Petra uveo u igru magarca. Igra se sastoji u tome da se spajaju dvije igraće karte istih oznaka i odlažu. Nakon što se odlože sve parne igraće karate, u ruci jednog igrača ostaje ta neparna igraća karta, magarac. Taj igrač je gubitnik.[229] Didaktičke igre imaju svrhu kroz igru na jednostavan način približiti neki od predmeta buduće školske obuke. Obično su to matematika i strani jezici. Sama igra mora biti jednostavna tako da se sva pozornost usredotoči na gradivo koje se obrađuje. Igre za mladež znatno su složenije, a pojavile su se 1998. godine (igrica *Game Boy)*. S vremenom se ta vrsta *trading card games* dalje razvijala te je osmišljeno pet osnovnih igara. Prema vrstama snopova igraćih karata te igre nose nazive: *Pokemon, The Lord of the rings, Magic, Star Wars* i *Harry Potter*. (Slika 44.) Osvrnut ću se na igru Pokemon, koju je osmislio Saloski Tajiri. U nekoliko mjeseci igra se raširila po



Slika 44. Igraća karta „lekcija" iz snopa „Harry Potter", osnovna pravila L. M. Informatika d.o.o. 2001., 1.

228 Pavle KIČEVAC *101 pasijans*, autor Beograd 1997.

229 Iz vlastitog dječjeg iskustva

cijelom svijetu, pa i u nas, a održavaju se i turniri u toj igri. Pokemoni su misteriozna stvorenja koja se mogu obučavati za natjecanje protiv drugih Pokemona. Cilj je dokazati da ste najveći trener Pokemona i ujedno pobjednik turnira. Dr. sc. Gordana Buljan-Plander (dječji psiholog i psihoterapeut) smatra da je kod Pokemona pozitivno to što potiče djecu (mladež) na druženje, razvija kod njih socijalnu i natjecateljsku komponentu. Pokemon može izazvati eventualnu ovisnost, no uz roditeljski nadzor, vjerojatnost ovisnosti je mala.[230]

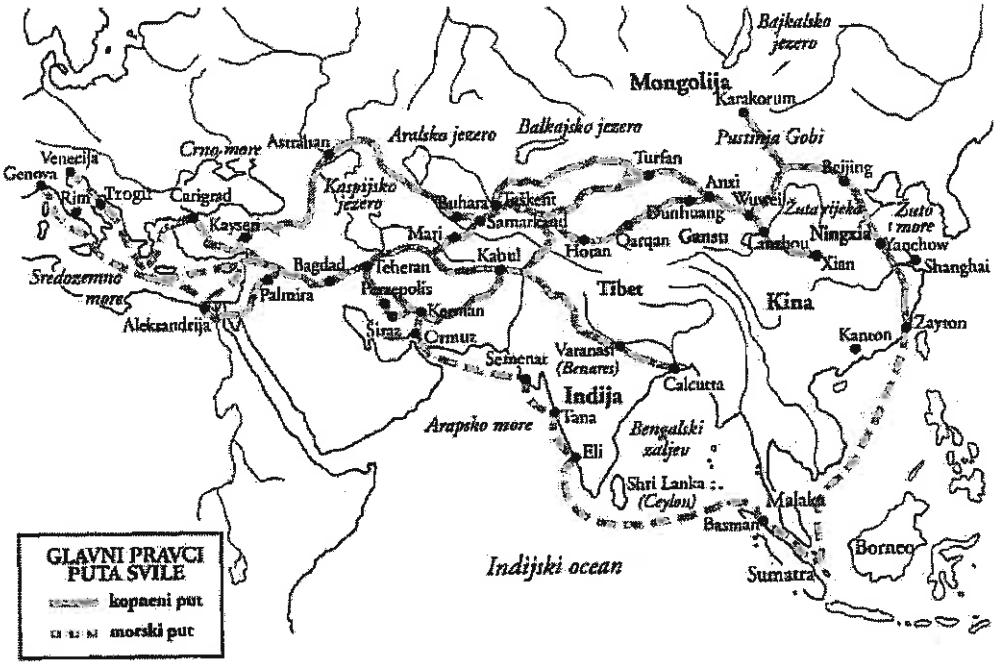
Razvoj računala nije poštedio ni onaj dio čovjekova života koji je bio rezerviran za zabavu. Programiraju se različite igre, na koje se troši dobar dio slobodnog vremena, pa tako i kartaške. Slikovite kartonske kvadrate sada zamjenjuju sličice na ekranu. Manje više sve zanimljivije igre igraćim kartama dobivaju programe za računalo. Igra (nadmetanje barem dvojice) postaje zabava (individualizira se) i nestaje jedna od karakterističnih i nezaobilaznih dimenzija – druženje. Igrač se ne druži sa suigračem, protivnik mu je zaslon računala. Je li to početak kraja klasičnih igraćih karata, ne može se sa sigurnošću odgovoriti. No, igra na ekranu ulazi polagano u sferu klasičnog igranja igraćim kartama. Tako se kvalifikacija za *poker festivale* postiže rezultatima u igranju pokera na računalu.

4. POVIJEST KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA

Hazard i društvene igre, oblici korištenja igraćih karata kroz povijest, nazivali su se *kartanje*. U daljnjem ću se izlaganju usredotočiti na ta dva oblika i skraćeno ih nazivati *kartanje*.

Izum izrade papira može se smatrati jednim od najvećih otkrića u povijesti ljudskog roda koji je dao nov zamah mnogim čovjekovim aktivnostima. Mali segment odnosi se i na njegovu upotrebu za izradu igraćih karata. Igraće karte na papiru mogu se jednostavno proizvoditi i vrlo su praktične. Stoga i nije čudno da je izrada igraćih karata išla putem usvajanja proizvodnje papira nakon što ona prestaje biti strogo čuvana tajna Kineza. Taj put iz srednje Azije došao je i do južnih obala Sredozemnog mora. Prelazak preko mora bio je potaknut trgovinom (poznati Put svile) (Slika 45.) ili osvajačkim ratovima (križarske vojne). Jednom i drugom bio je krajnji cilj steći bogatstvo. A gdje postoji bogatstvo u novcu, ondje se javlja i potreba za novom preraspodjelom. Najlakši, ali i najrizičniji put povećanja bogatstva bio je hazard. Igraće karte bile su najzanimljivije sredstvo hazarda. Uz sreću bilo je potrebno znanje i dobra doza lukavstva. Sve to utjecalo je na naglu disperziju tih igara, koje ću jednostavnosti radi nazivati *kartanjem*.

230 *Nedjeljni Vjesnik*, 9. prosinca 2001., Zagreb 2001., 32.



Slika 45. „Put svile", glavni trgovački put Azija-Europa. Slavko Krešo Mrkoci, Mala povijest kartanja, Zagreb 1998., 57.

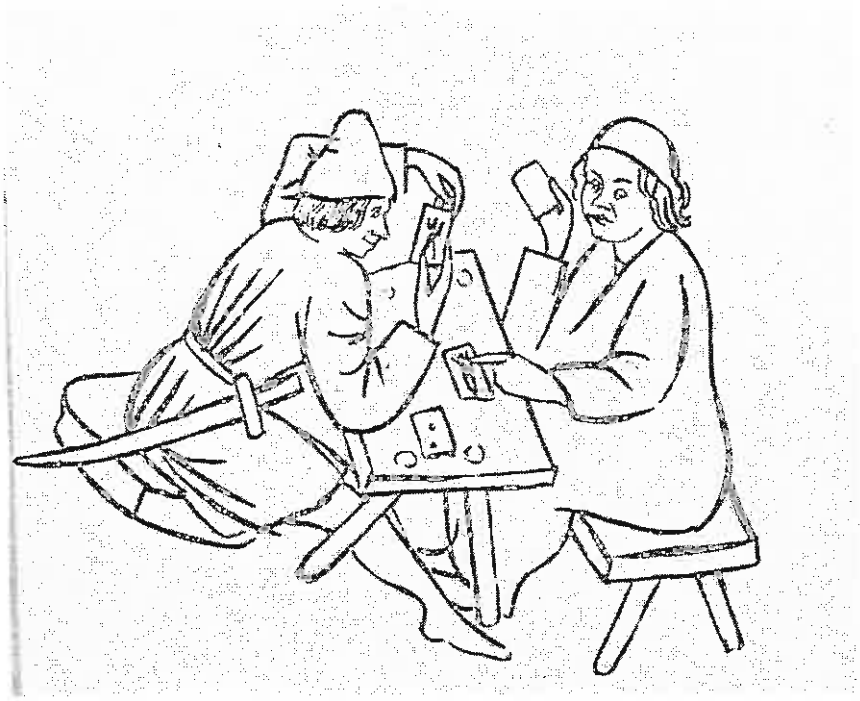
Mornari, trgovci, vojnici i hodočasnici često su sa sobom nosili igraće karte. Većinu posla širenja kartanja Europom obavili su hodočasnici. Od XI. stoljeća velike skupine ljudi (čak do dvadeset tisuća putnika) kretale su se iz raznih krajeva Europe prema poznatim svetištima.[231] U literaturi se navodi da je u to doba odjednom na putu bilo oko 30 posto ukupnog stanovništva Europe.[232] Motiv putovanja bio je oprost od grijeha, no ne treba zanemariti ni potragu za pustolovinom, zabavom, opijanje vinom i kušanje dobre hrane. Smještaj tih „srednjovjekovnih turista" bilo je u prihvatilištima po samostanima, na čemu je crkva dobro zarađivala. Mnogi od njih, da bi mogli snositi troškove, našli su izlaz u hazardu. Glavna okupljališta ili ciljevi hodočasnika bili su Santiago de Compostela – crkva sv. Josipa (sjeverna Španjolska), Venecija (odlazak u svetu zemlju), Rim (centar Rimokatoličke crkve) te Assisi, rodno mjesto Franje Asiškog (prolaz kroz crkvu sv. Franje donosio je oprost od grijeha). Za potrebe hodočasnika već 1356. godine John Manderilli izdaje prvi vodič *Putovanja,* u kojem navodi gdje se sve u Europi može dobro zabaviti.[233] (Slika 46.)

No ta putovanja nisu mogla ne imati i svoju tamnu stranu - hazard i poroke koji ga prate. Budući da su poteškoće izazvane tim porocima ostale zapisane, hazard nam daje dokumentirane podatke za povijest kartanja, dok se vrlo mala, gotovo zanemarujuća, dokumentacija

231 Norman FOSTER, *Hodočasnici,* Zagreb 1986., 5-11.

232 *Isto,* 93.

233 *Isto,* 109-181, 194.



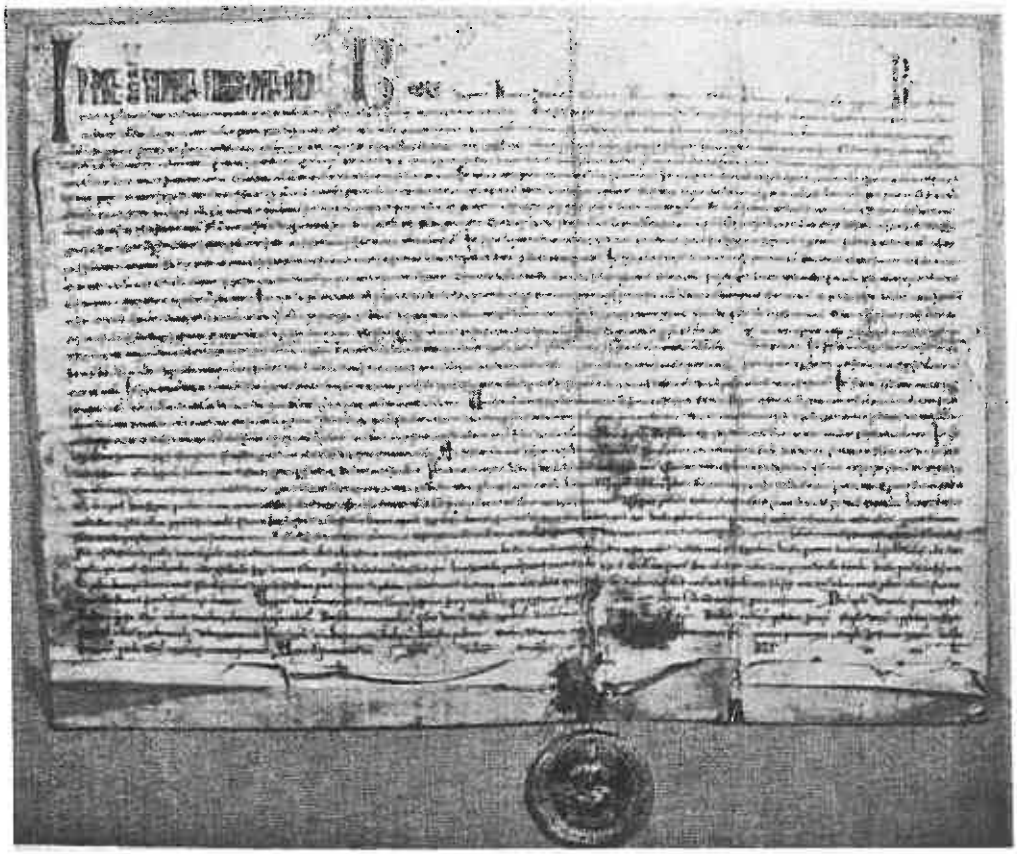
Slika 46. Hodočasnici hazardiraju u prihvatilištu prema freski Janeza Ljubljanskog u Crnogrobu slikar M. Tisarja. Darja Mihelić, Viri za zgodovinu Slovencev, Ljubljana 1986, 33.

odnosi na društvene igre. Snaga hazarda bila je tolika da je ulazio u najraznovrsnije dokumente gradova pa i država.

Povijesna vrela s područja današnje Hrvatske svjedoče o prakticiranju hodočašćenja hrvatskih vjernika. U razdoblju druge polovice XII. stoljeća religiozna putovanja s hrvatskog prostora u europska hodočasnička središta su učestalija. No, uz hodočašćenje radi pokore ili izlječenja neki vjernici postaju "vagabundi". Zagrebački biskup Augustin Kažotić 1260. godine upozorava na razne opačine koje su činili hodočasnici na proštenjima gdje su se pojedinci opijali i tukli (možda hazardirali). Odlazak u hodočašća zahtijeva i znatna novčana sredstva. Hodočasnici iz Hrvatske posjećivali su Rim, Jeruzalem, Santijago de Compostela i niz drugih hodočasničkih središta diljem Europe i u nas (najpoznatije Ilok). Oni su potjecali iz svih društvenih slojeva. Nema sumnje da su hodočašća, uz trgovinu, bila jedan od najdjelotvornijih oblika komuniciranja te razmjene ideja i znanja između Hrvata i drugih europskih naroda te su znatno pridonijeli ukomponiranju hrvatskih prostora u srednjovjekovnu civilizaciju.[234]

Ulaskom ugarskih vladara uz teritorij Hrvatske države dolazi do procvata povećanja ranosrednjevjekovnih hrvatskih gradova te njihova gospodarskoga napretka. Na početku XII. stoljeća ugarski kralj Koloman dolazi na hrvatsko prijestolje. Krunjenje je obavljeno u

234 Zoran LADIĆ, *Na putu od santosa: hrvatska hodočašća u prošlosti*, Hrvatska revija br. 4, 2004. Zagreb 2004., 78-86.



Slika 47. „Zlatna bula", Gradec-a iz XIII stoljeća Bela IV. reprint.

Biogradu 1102. godine. Nekoliko godina kasnije (1107.) Koloman je s jakom vojskom osvojio brojne dalmatinske gradove (Zadar, Šibenik, Trogir i Split) te otoke Rab, Cres i Krk. Prisilio je dalmatinske gradove na nagodbu uz najbolje uvjete. Gradovi su dobili opsežne privilegije po kojima im je zagarantirana unutarnja autonomija. Nova mletačka vlast tijekom XIII. stoljeća ne koči razvoj gradova koji je tekao ujednačenim tokom. Gradovi su dobivali svoje statute počevši od Korčule 1214. god. pa sve do Dubrovnika, Splita, Trogira itd.

Razvoj gradova u dalmatinskom kopnenom zaleđu i Slavoniji tekao je ponešto drugačije. Razdoblje vladavine Arpadovića i Anžuvinaca obilježeno je usponom tzv. slobodnih kraljevskih gradova. Prostor uže Hrvatske tijekom XIII. stoljeća većinom je dijeljen velikašima putem kraljevskih darovnica. Tako rascjepkan teritorij na pojedine kneževine u rukama plemića te napuštanje seniorsko-vazalnih ugovora prisilit će ugarsko-hrvatske vladare da već od XIII. stoljeća u srednjovjekovnoj Slavoniji započmu uzdizanjem pojedinih gradskih zajednica na status slobodnih kraljevskih gradova. Te povlastice od strane kralja Bele IV. dobio je Gradec, (Slika 47), pa Križevci itd.[235]

235 Gordan RAVANČIĆ, Grad u hrvatskom srednjevjekovlju, *Hrvatska revija* 5/2., (2005).

Koliko je hazard bio prisutan u životu primorskih gradova, potvrđuje i to što je našao svoje mjesto u statutima gotovo svih priobalnih gradova.

4.1. HAZARDNE IGRE U STATUTIMA GRADOVA

Pravnopovijesna vrijednost statuta primorskih komuna jest u tome što su njihovi sastavljači u njih unijeli neka pravila starohrvatskog prava te elemente nekih drugih pravnih sustava (poglavito mletačkog) i najprihvatljivija rješenja rimskog prava.[236] Kronološki prvi statut bio je Korčulanski (1214. godine). Postoje zapisi da je postojao, iako nije sačuvan no, bio je osnova za izradu statuta 1265. godine. U tom statutu ne postoje odredbe koje se odnose na hazard, a uvedene su tek dopunom tog statuta, tj. njegovom reformacijom iz 1404. godine koju je donijelo 14. studenog Veliko vijeće grada i otoka. Odluka *Cap. LXII. Ludentum* (glava 62. O Igračima) glasi:

„Isto tako 14 studenog u punom i Velikom vijeću grada i otoka Korčule u kojem su bila 54 vijećnika (a) nitko se od njih nije protivio, zaključeno je da se nitko ne usudi ili drzne igrati neku igru za novac, osim na komunalnom trgu, odnosno dvaju gradskih vrata javno (a) ne skrovito, (pod pretnjom) kazne od 12 groša za svakog (prekršitelja) od koje (novčane) kazne neka polovica pripada Komuni a druga (polovica) prijavitelju. A ako taj ne bi imao odakle platiti neka se javno na konju išiba na trgu."

U vrijeme donošenja te odluke naveliko je bilo poznato hazardiranje pomoću igraćih karata, tj. kartanjem. Iz odluke proizlazi da su taj porok gradski vijećnici htjeli imati pod kakvo-takvom kontrolom jer se dopušta igrati javno i na najprometnijim mjestima (glavni trg i gradska vrata). Kazna je bila vrlo visoka (12 groša), no ujedno se stimuliraju dojavljivači prekršaja jer dobivaju pola kazne (6 groša).[237]

Statut grada Dubrovnika iz 1272. godine bio je uzorak (predložak) za izradu statuta drugih dalmatinskih gradova. Iz statuta se vidi da su se Dubrovčani već u XIII. stoljeću suočili s hazardom, to jest s problemima koje je donosilo posuđivanje novca hazarderima.[238] Taj su problem riješili čak odredbom u tom statutu. Glava VI. članak XV. glasi:

> „Tko dade pozajmicu nekom koji igra na kocke ili druge igre (karte) u zalog ili bez zaloga neka plati dva perpera globe i neka dužniku vrati zalog bez ikakva novca."[239]

236 Marin BERKET, "Statut srednjovjekovnih dalmatinskih gradova i njihova općepovijesna i civilizacijska vrijednost" *"Mogućnosti"* 7/9 1977., Split 1977., 1619.

237 *Korčulanski statut*, glava 62., Korčula, Split 1987., 201, 202, 430.

238 *Statut grada Dubrovnika*, glava VI. čl. XV., Historijski arhiv Dubrovnika, Dubrovnik 1990., 178, 394.

239 *Isto*, 178, 394.

Zdenka Janeković–Römer u tekstu *Post tertiam campanam* spominje da je omiljena zabava Dubrovčana u večernjim i noćnim satima bila kartanje. Novac uložen u kartanje bio je uzrok čestih svađa i obračuna. Kartaške su strasti navodile pojedince na krađu, a nedopuštanje sudjelovanja smatralo se velikom uvredom. Strast za kartanjem bila je tako velika da se novac posuđivao gdje god se mogao, ali je povrat posuđenih sredstava često izazivao teške sporove.[240] Da se to spriječi, u Statut grada iz 1272. ušla je odredba u knjizi VI., glava XV., koja glasi:

„Kada netko pozajmljuje novac igračima. Tko dade pozajmicu nekom koji igra na kocke ili druge igre (kartanje) u zalog ili bez zaloga neka plati dva perpera globe i neka dužniku vrati zalog bez ikakva novca."[241]

Ta odluka Dubrovačkog statuta često se nalazila u statutima koji su kasnije pisani.

Povjesničar Gordan Ravančić kaže za dubrovačke krčme da se u njih ne zalazi samo radi pića i jela, nego da se u njima i zabavljalo. Uz ugodne razgovore i slušanje frulaša igralo se kockom i igraćim kartama. Te igre bile su pretežno hazardne.[242] Slično se događalo u krčmama ostalih priobalnih gradova. Budući da je prema zapisima Tome Arhiđakona Split prvi priznao kralja Kolomana, grad se mogao i dalje služiti svojim pravnim normama. Svi dobri običaji su zapisani i bili su osnova Splitskog statuta, koji je donesen 1312. godine. U knjizi III. glavi V. tog statuta, stoji između ostalog:

„... Isto tako ako se za trajanja braka muž počne ponašati i rasipavati svoju imovinu bilo u igrama na sreću (kartanju-hazardu) bilo posjećujući krčme ili na drugi način rasipavao imovinu..."

...žena može zahtijevati povrat miraza koji je donjela u brak i to po hitnom postupku.[243] U IV. knjizi, glavi 75. istog statuta, *O hazardnim igrama,* stoji:

„Isto tako određeno je i navedeno da se nitko u gradu i na području Splita ne usudi igrati na hazardne igre kockom ili drugu igru na sreću, osim na karte i na uobičajene igra karata."[244]

Kazna za taj prekršaj bila je velika, čak do 100 solida. Isto tako, kažnjavale su se osobe u čijim se prostorijama igralo. Uz to, tužitelj je dobivao polovicu globe, a dobitnik u igri morao je vratiti gubitniku. Prema tome, u Splitu se razlikovalo kartanje za novac (hazard) i kartanje za zabavu.

240 Zdenka JANEKOVIĆ-ROMER, Post tertiam campanam, *Otium*, sv. 1., Zagreb 1993., 7 i 8.

241 *Statut grada Dubrovnika*, Historijski arhiv Dubrovnika, Dubrovnik 1990., 130., 178.

242 Gordan RAVANČIĆ, Život kršćana u kasnosrednjovjekovnom Dubrovniku, Magistarski rad, Zagreb 1999., 75.

243 *Statut grada Splita*, knjiga III., glava V., Split 1988., 466-467.

244 *Isto*, knjiga IV., 672-675.

Statut grada Trogira donesen je nedugo poslije statuta Splita. Statut Trogira iz godine 1322., u drugoj knjizi - Statutarne odredbe o zločinima glava 29. - o kažnjavanju onih koji kartaju određuje:

„Dopuštamo i hoćemo da svatko smije slobodno nekažnjivo igrati na trgu i oko komunalnog trga u Trogiru svaku igru kartama koju bude htio. Međutim izvan trga u nekom drugom dijelu grada ili prigrađa neka se nitko ne usudi igrati ni na kakvu igru kartama u koju bi se ulagao novac, stvari ili zalozi koji se mogu unovčiti. A onaj koji postupi suprotno neka plati komuni globu od četrdeset solida za svaki prekršaj (naravno) i onda ako se bude radilo o stvarima i zalozima koji se mogu unovčiti. A ako to netko prijavi neka dobije polovicu (naplaćene globe) i neka ostane u tajnosti... Onaj pak koji bude htio igrati na karte za kamenčiće ili neke druge kartaške igre za hranu i piće smije (slobodno) igrati u bilo kojem dijelu (grada) bez kazne."[245] (Slika 48.)

Prema opisu u statutu kartalo se - hazardiralo - za novac, stvari, zalog koji se dade unovčiti za kamenčiće, hranu i piće. Kartanje za novac, stvari i zalog smatralo se hazardnom igrom i smjelo se kartati samo na glavnom trgu (vjerojatno je neki oblik nadzora postojao), a za zabavu moglo se kartati na kamenčiće te za hranu i piće. Takva igra mogla se igrati po cijelom gradu. Znalci Trogirani razlikovali su kartanje kao hazard i kao zabavu.

Statut grada Šibenika pisan je *perom,* ovjeren po Josipu Matthiassu, kancelaru općine, i pečaćen prema ovlastima kneza i kapetana grada. Statut je pisan koncem XIV. stoljeća, a dopune koje se odnose na hazardne igre (a time i kartanje) pisane su 1402. godine.[246]

U šestoj knjizi reformacije (dopuna) nalazimo odredbu o hazardnoj igri i o onima koji pusuđuju novac.

„Poglavlje 61.

Također je odlučeno i nanovo napisano od većeg dijela rečenog Generalnog vijeća neka se sada i u buduće svi oni koji daju bez zaloga neku svotu novaca za hazardnu igru (također kartanje) ne saslušaju za taj dug u bilo kojoj krivnji ili sudu grada Šibenika, a neka im se i ne prizna bilo kakvo pravo za taj dug koji su dali za rečenu hazardnu igru.

Oni koji uz zalog daju zajam u hazardnoj igri, dužni su zalog vratiti.

Poglavlje 62.

Također, ako jedan igrač u rečenoj hazardnoj igri dade kojem igraču zajam uz

245 *Statut grada Trogira,* knjiga II., glava 29. 65, 82, 83.

246 VOLUMEN STATUTORUM LEGUM ET REFORMATIONUM CIVITATIS SIBENICI, Apud Nicolaum Morettum, Venetiis 1608.



Slika 48. Kartanje u krčmama, Elzaški drvorez iz 1505. god. prema crtežu Gruninegera, Berend Mihaly, Kartyaleksikon Budimpešta 1993. 319.

zalog, tada takav igrač ima i mora vratiti taj zalog bez ikakve naplate ili plaćanja kojima je (taj zalog) pripadao ili su ti (zalozi) pripadali. Onaj igrač, koji uz rečeni zalog kao gore, ima korist, mora Šibenskoj općini platiti kaznu pet libara (malih) denara za svaki put kada je dao zajam."[247]

247 *Knjiga statuta, zakona i reformacija grada Šibenika*, knjiga šesta, glava XXIV. Apud Nicolaum Morettum, Venecija 1608. Ibidem, glava CLI., Šibenik 1982.

Čini se da su u Šibeniku problemi oko kartanja i drugih hazardnih igara nastali onda kada je jedan od igrača ostao bez novca. Posudba novca za daljnju igru sa zalogom i bez zaloga izazivala je probleme pa se pokušalo spriječiti kažnjavanjem zajmodavatelja. Nakon što zajmoprimac vrati zajam s dogovorenim profitom, zajmodavac mu mora vratiti zalog, a kao kaznu u gradsku blagajnu dužan je platiti pet libra.

U proklamaciji šibenskog kneza Ferdinanda Che de Pesaro donosi se u članu 11. slijedeća odluka o zabrani hazardiranja:

„Isto tako, neka se nitko ne usudi igrati kartaške igre na području grada Šibenika ni u krugu izvan Šibenika, osim po zakonima komune, preko dana ili noći pod kaznom od 40 novčića za bilo kojeg pučanina koji bude igrao po danu i za bilo kojeg plemića 5 malih funti (libri). Ako netko pak i bude igrao za novac preko noći, kazna se udvostručuje ovisno o okolnostima igranja. Ne smije se izdavati smještaj u kući ili gostionici radi kartanja kao ni dozvoliti igranje preko dana ili noći pod kaznom od 10 malih funti za bilo koji prijestup preko dana a bilo koji ponovni ili preko noći 20 malih funti, od čega polovina pripada komuni a ostalo tužitelju."[248]

U statutu grada Zadra od 1421. nalazi se nekoliko članaka druge i treće knjige koji se odnose na hazardne igre, a time i na kartanje. Mora da je u to doba (XIV. i XV. stoljeće) kartanje, pa i ostali hazard, bilo uvelike prihvaćeno među stanovnicima tog lučkog grada. U članku 3. druge knjige govori se o dugovima koji su proistekli iz hazardnih igara te ih se smatra *nedozvoljenom i nečasnom obavezom*. Članak 6. iste knjige odredio je da zapisi koji se odnose na dugove iz hazardnih igara tršćanskih građana nemaju vrijednost javnopravne isprave. Zapisi se u sporu ne priznaju. Članak 79. treće knjige određuju u kojem se djelu grada poslije podne može kockati i kartati za novac, naime samo na glavnom trgu. U ostalim dijelovima grada smjelo se kartati, ali bez uloga novca i stvari, već uz žetone. Noću se smjelo kartati i za novac i stvari, ali samo ako igrači nisu bili zaposleni u gradskog općini. Prema tome, općinski službenici nisu se smjeli odavati tom poroku.[249]

Statut grada Kotora dopunjavan je odlukama koje su prihvaćene u Vijeću grada, pa je tako o hazardnim igrama odluka donesena 1421. kao indikacija XIV. i glasi:

„O igračima hazardnih igara održavanih u kućama ili u krčmama

Glava V.

1421. Indikcija XIV. posljednji dan mjeseca svibnja. Veliko i opće Vijeće grada Kotora na zvuk zvona okupljeno prema običaju u uobičajnoj dvorani Velikog

248 Danko ZELIĆ, *Proclamationes Šibenskog kneza Fantina de Pesaro*, član 11., Zagreb 2008., 176.

249 *Statut Zadra*, knjiga treća, poglavlje I., glava 5., Zadar 1997., 249 i 257.

vijeća. U kojem Vijeću je bilo 78 vijećnika odlučeno je od strane 52 vijećnika bez obzira na nađenih 26 kuglica u zelenoj škrinjici za ne. Da od sada ubuduće nitko ne smije igrati u potkrovljima i na drugim tajnim mjestima hazardne igre, gdje se stvari gube i dobivaju, već (samo) su kockama i javne poštene igre a ne potajno, danju, pod lođom i na tri trga. A tko bi igrao na Božićne praznike rečenu hazardnu igru plaća pet perpera, čija polovina je tužitelja, a ostatak Općini. Isto tako, da krčmari plaćaju kaznu od deset perpera svaki puta kada su u prekršaju."[250]

Iz te odluke razabiremo da postoje i "poštene" hazardne igre koje se mogu igrati na javnim mjestima. Hazardne igre koje se igraju na skrivenim mjestima često se pretvore u "nepoštene" jer u njima sudjeluju varalice, pa često među sudionicima izbijaju sukobi.

Statut grada Kopra, koji je napisan 1429. godine a pohranjen je u Povijesnom arhivu Rijeke (oznaka K-3), sadrži odluku o kartanju koja glasi:

«O igračima igre kartama i njihovim kaznama

Glava XLI.

Određujemo i naređujemo da se nitko ne pridržava igre kartama niti da dozvoli igru kartama u svojoj kući ili u krčmi pod kaznom od tri mala libra za svaki prekršaj i više i manje prema nahođenju gospodina gradonačelnika ili suca. A oni koji igraju na bilo kojem drugom mjestu u gradu tri libre, kako građanin tako i stranci i najamnici pješaci i konjanici. Manji je prekršaj (tri male libre) ako se karta u vlastitoj kući ili krčmi nego na javnom mjestu (tri libre). Pod tu kaznu potpadaju svi građani stranci i vojnici plaćenici bilo pješaci ili konjanici.»[251]

Statutom grada Pule, koji je prihvaćen 1431. godine, u jednom članu (15.) govori se o hazardnim igrama. Prema tom članu zabranjuje se kartanje na javnim mjestima, a kazna je 40 soldi. Ako se karta noću, kazna je 100 solda. Kaznu plaća i domaćin koji je ugostio kartaše. Ako se igrača više puta ulovi u zabranjenom kartanju, bit će izložen na stupu srama glavnoga trga. Te odredbe slične su odredbama starijeg statuta Splita (1312.) Iz toga možemo zaključiti da je u tom pogledu postojala suradnja među našim priobalnim gradovima.[252]

Statut grada Zadra počinje se pisati tijekom XIII. stoljeća, a završen je polovicom XIV. stoljeća. Vrlo je malo tih rukopisa sačuvano. Jedan primjerak čuva se u knjižnici samostana Male braće u Dubrovniku. Statut se sastoji od četiri knjige, a dopune (reklamacije) - njih 160 - dodane su do 1563. godine. Konačno je statut (četiri knjige sa sto šezdeset reklamacija) tiskan

250 *Statuta et legis civitatis catharii*, Odluke vijeća grada, glava V. Apud Rubealum Meiettum, Venecija 1616.

251 *Statut koperskega komuna*, glava XLI. Rovinj 1993., 30.

252 B. Dott. BENUSSI, *Statuto del comune de Pola*, članak 15., Venecija 1911., 274. i 275.

u Veneciji (Mlecima) 1564. godine. U statutu se samo jedna odredba odnosi na hazardne igre. Nalazi se u Knjizi trećoj, naslov I., glava 5:

Glava 5.

Kazna za onoga tko je posudio neki novac kojemu slugi, odnosno, sluškinji uz zalog i koji je s njima igrao.

> Određujemo i naređujemo ovo: nijedan zadarski građanin ni tuđinac ne smije pozajmljivati nekome slugi ili sluškinji bilo kakvu novčanu svotu uz neki zalog i neka se ne usudi s njima ni igrati za neki zalog odnosno i bez zaloga ukoliko bi se u toj igri gubio kakav novac i tko to prekrši neka izgubi sve što im je pozajmio ili u igri s njima dobio i k tome neka Zadarskoj općini na ime kazne plati četrdeset solada malih mletačkih denara."[253]

Posebno se zabranjuje posudba novca u hazardnim igrama slugama. Ta odredba proširuje se na strance kao i sluškinje. Te odluke nalazimo samo u zadarskim statutima.

Statut otoka Krka donesen je 1388. godine. Kao statut otočnih komuna u kojima je pozornost stanovništva bila usredotočena na osnove gospodarstva (podjela zemlje, poljoprivreda, stočarstvo, ribolov, plovidba itd.), nije imao odredbe o hazardnim igrama, tj. kartanju. Između 1513. i 1517. godine donesen je dodatak (reformacija) postojećem statutu pod nazivom Zakon od priseżnih koji je propisivao providur otoka Žan Moro. Kasnije, 1526. godine, taj dodatak prepisao je pop Grgur Zašković s karti *bunbazina* na karti *pergamine* na glagoljici. Ujedno se taj statut naziva Vrbnički statut. Na str. 31 pod točkama 5, 6 i 14, stoji:

„5 ili ki bi čaval, ki bi i

6 gral na karti ili zara.

14 lbr 50 biti kasan za oticaja."[254]

Malo sa zakašnjenjem u odnosu na ostale veće priobalne gradove, hazard (a time i kartanje) postoje porok i na otoku, a kazna za prekršaj je prilično visoka.

U izradi svojih statuta primorski gradovi nisu surađivali, pa su i pojedini pravni problemi različito tretirani. Nas su zanimale odluke vezane za hazard, koje su različito razrješavane, posebno u pogledu mjesta gdje se smiju ili ne smiju igrati.

4.2. STATUTI MANJIH PRIOBALNIH GRADOVA I OTOČNIH KOMUNA

253 *Statut Zadra*, Isto., knjiga treća, poglavlje I. glava 5., sl. 249. i 251.

254 *Statut otoka Krka, Zakon od priseżnih*, Sankt Peterburg 1879., 31.

U statutima i reformacijama kao osnovnim dokumentima komunalne uprave većih priobalnih gradova kao što su Korčula, Dubrovnik, Split, Trogir, Šibenik, Trst, Kotor, Kopar, Pula i Zadar nalazili smo razne odredbe vezane za hazardne igre, pa stoga i za kartanje. To nam govori da su stanovnici tih gradova bili relativno bogati, da su se bavili gospodarstvom (trgovina, brodarstvo, zanati, bankarstvo i ugostiteljstvo itd.) i da su imali slobodnog vremena za zabavu te da su nužno posegnuli i za hazardnim igrama. Mali priobalni gradovi i otočke komune kao što su Budva, Poljica, Senj, Skradin, Vinodol, Brač, Hvar, Lastovo, Mljet, Pag i Rab, također su donosili statute i reformacije, ali u njima nije bilo odredaba vezanih uz hazardne igre. To samo pokazuje da je to stanovništvo, koje se pretežito bavilo poljoprivredom, ribarstvom i stočarstvom, bilo siromašno i da nije imalo slobodnog vremena za hazardne igre.[255]

4.3. KARTAŠI HAZARDERI „OSVAJAJU" DUBROVNIK

Priobalni gradovi, pa tako i Dubrovnik, bili su opasani zidinama koje su stanovnike gradova štitile od stalnih sukoba između Bizanta, Mlečana, Ugarske te pljačkaških pohoda gusara s mora, a i stanovništva iz unutrašnjosti. (Slika 49). Gradovi postupno postaju sve napučeniji, a prostor je i dalje omeđen, ulice su uske (osim dubrovačkog Straduna), zgrade sve više (katovi), pa se problem pokušava rješavati nezaštićenim prigradskim naseljima. Dubrovačka Republika je zahvaljujući umjesnoj diplomaciji osigurala kakvu-takvu političku samostalnost te uspješnu trgovinu (sa svojim zaleđem i talijanskim gradovima). Sve je to utjecalo na komunalnu uređenost grada. Do XV. stoljeća javne površine bile su prljave, pune smeća i nečistoće, pa se na njima nije moglo igrati. Kartaši su tražili relativno zaštićeno mjesto, pa su se poveli za trgovcima i zauzimali prostor u crkvama. Crkve u Dubrovniku bile su u vlasništvu grada. Crkva Gospe Velike (Svete Marije) ujedno je bila katedrala, a podignuta je krajem X. stoljeća kad je Dubrovnik postao sjedištem nadbiskupije. Katedrala je vlasništvo grada i za nju brine gradska uprava. Ostale crkve bile su u vlasništvu grada, ali na skrbi katoličkih redova (benediktinaca, dominikanaca, franjevaca i isusovaca), koji su se o njima brinuli. Katedrala je bila najveća crkva, dugačka 30 metara, a široka 16 m, s tri lođe i tri apside, i kao takva bila je najpogodnija za kartaše.[256] Tome je pogodovalo to što je bila na skrbi grada pa je uprava 1306. donijela u Malom vijeću sljedeću odluku:

„Isto tako određeno je bilo da nitko ne smije igrati u crkvi gospe Velike niti prodavati dinje

255 Rudolf STROHAL *Statuti primorskih gradova i općina*, Zagreb 1911.

256 Roberi HARRIS, *Povijest Dubrovnika*, Vjerski život, Zagreb 2006., 221-244.

niti kakvo voće sa kaznom jednog perpera."[257]

Tom odredbom ozakonjuje se da prostor crkve mora služiti u vjerske svrhe i da ne smije biti okupljalište hazardera i tržnica voćem.

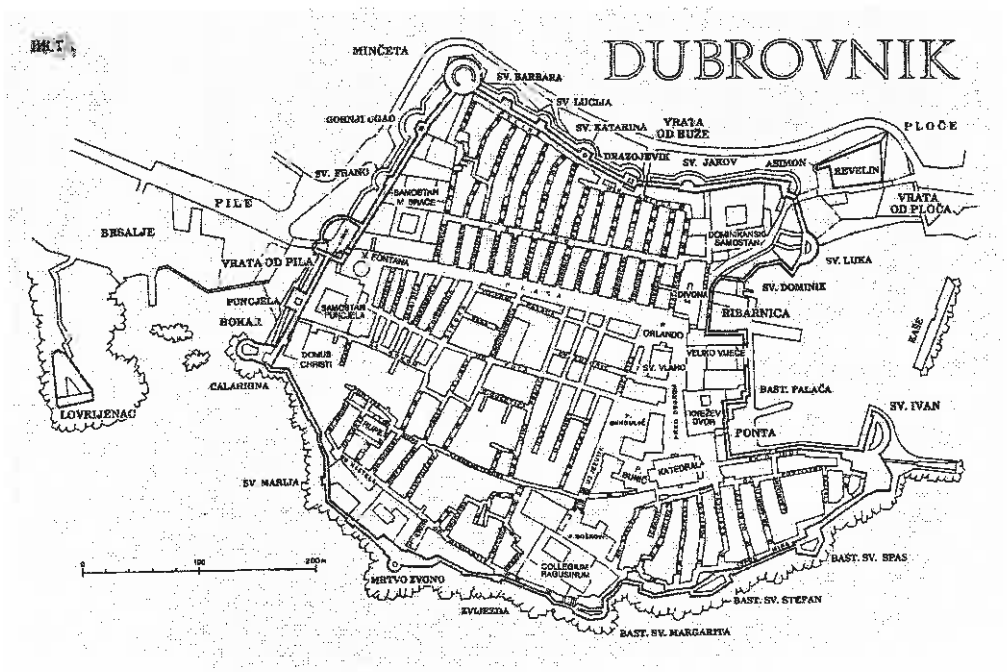
Kazna od jednog perpera nije bila učinkovita. Hazarderi su se i dalje zadržavali u crkvi Gospe Velike i ne samo to, nego i u prostorima drugih crkava. Nedugo nakon prve zabrane, već 20. ožujka 1312. donosi se dopuna (reformacija) jer su hazarderi "zauzeli" i druge manje crkve u gradu iako su njima upravljali katolički redovi koji su stalno brinuli o svojim crkvama.

„Petar općinski glasnik na nalog gospodina kneza javno objavljuje na uobičajenim mjestima da niti jedna osoba ne smije igrati nikakvu igru sa novcima u crkvi Gospe Velike niti u drugim crkvama u Dubrovniku pod kaznom od pet perpera za svakog i za svaki puta. Tužitelj ima polovinu ako se njegova tužba iznađe vjerodostojna." (To se odnosilo i na igre igraćim kartama).[258]

Prema tome, odluka iz 1306. godine uspjela je iz crkve potjerati trgovce, ali ne i hazardere. Novom odredbom zabrana se proširuje na sve crkve, kazna se znatno povisuje i uvodi se stimulacija za tužitelja. Čini se da su te nove pooštrene mjere donijele određene rezultate pa hazarderi traže drugo mjesto za igranje. Najpogodnija je gradska loža i trg, no to smeta gradsku upravu te 27. srpnja 1384. Veliko vijeće donosi sljedeću odluku:

Glava 55.

Neka se ne karta u loži ili na trgu godine od rođenja gospodina tisuću



Slika 49. Stari Dubrovnik. Duška Živanović Dubrovačke kuće i palače Beograd 2000. 56.

257 MR Tomus I. JAZU, Zagreb 1897., 4.

258 MR Tomus V., JAZU, Zagreb 1897., 106.

tristoosamdeset-četvrte dana 27. srpnja u Velikom vijeću sakupljenom na zvuk zvona, kako bi običaj, u kojem Vijeću je bilo 65 vijećnika, bilo je odlučeno i utvrđeno od strane pedeset i jednog (51-og) vijećnika da nitko ne smije igrati igraćim kartama u loži niti na trgu pod kaznom od dvadeset perpera."[259]

U toj se odluci prvi put pojedinačno spominje kartanje, tj. igre igraćim kartama (*ludere ad ludum cartorum*), a ne zbirno kao hazardne igre (igre za novac). A da odluka bude što snažnija, povećava se kazna za pet puta (s 5 na 25 perpera). Zanimljivo je da ni svi vijećnici nisu glasovali za odluku (ne zna se razlog), već njih 78 posto. Čini se da se Dubrovčani baš i nisu bojali te odluke Velikog vijeća, pa je Malo vijeće 1439. godine zaključilo:

„Zabranjeno je igrati hazardne igre kartama (taxillorum) u loži."[260] Godine 1453. uprava grada zaštićuje crkvu Gospe Velike (Svete Marije) na Pilama, izvan Gradskih zidina koja je u vlasništvu franjevaca i oni vode brigu o njoj, od hazardera, ali sada rigoroznijom kaznom. Odluka Maloga vijeća glasi:

> Odlučeno da nitko ne smije igrati na Pilama, u crkvi Gospe Velike, kod Franjevaca pod kaznom da bude (zatvoren) tri dana u kuli za svaki puta.[261]

Tom odredbom se prvi put uvodi zatvorska kazna za prijestup igranja hazardnih igara (i kartanja).

Kartaška se strast proširila cijelim Dubrovnikom, pa Malo vijeće, da to na neki način suzbije, donosi 6. veljače 1454. novu odluku:

> „Odlučeno je da se objavi kako nitko ne smije igrati na kamenčiće (Pilla – hazardna igra), a niti na karte u gradu Dubrovniku pod kaznom od pet perpera za svaki put."[262]

Kazna nije bila naročito stroga, ali se odnosilo na zabranu kartanja na svim mjestima u gradu.

Budući da je kartanje u crkvi Gospe Velike bilo strogo zabranjeno, kartaši su se počeli okupljati oko crkve kako bi se zabrana ukinula. Malo vijeće na zahtjev franjevaca 16. travnja 1456. godine donosi sljedeću odluku.

> „Odlučeno da se javno oglasi kako nitko ne smije igrati na Pilama oko Crkve Gospe Velike pod kaznom (zatvora) od tri dana gore u kuli zatvorenih vrata za svaki puta."[263]

U Dubrovniku je služenje zatvora u kuli imalo dva oblika. Jedan je bio slobodniji i zatvorenici su se mogli družiti, a drugi stroži, „iza zatvorenih vrata," gdje zatvorenici nisu smjeli izlaziti iz

259 *Liber viridis*, gl. 71., Beograd 1984., 80.

260 Consilium minus, vol. 8., fol 105. Državni arhiv Dubrovnika (DAD).

261 Consilius minus, vol. 13., fol 122. DAD.

262 Consilius minus, vol 13., fol. 185. DAD.

263 Consilius minus, vol. 14., fol. 97. DAD.

ćelija.[264] Nela Lonza u doktorskoj disertaciji govori o XVIII. stoljeću, ali ta se praksa odnosila i na prijašnja vremena. Ona, naime, zaključuje da premda je bilo i samica „(iza zatvorenih vrata)", većinom je u istoj prostoriji bilo više ljudi. Uznički su dani tako brže prolazili u društvu i razgovoru, a vrijeme se znalo kratiti i kartanjem.[265] To se može zaključiti iz pritužbe jednog zatvorenika da ga je drugi prijevarom pobijedio na kartama te potražuje dug u novcu i robi.

Iako su se odluke Malog vijeća odnosile na sve građane, neki su se obzirom na svoj položaj smatrali povlaštenim. Iz tog razloga Malo vijeće 18. VI. 1456. donosi odluku koja se odnosi na sve građane bez obzira na rang i na sva mjesta, bila to javna ili privatna igra kartama hazardne igre. Uz to se zauzima stav gradske uprave u slučajevima posudbe novca za hazard. Odluka glasi:

"A onaj koji bi igrao i izgubio može prinuditi na povrat (novca) onoga koji je pobijedio, ako bi za tri dana obavijestio gospodina kneza i ako bi pomoću onoga koga poziva pred gospodina kneza skladno dokazati o gotovom novcu onog pobjednika. Vlasnik kuće ili radnje, u kojoj bi se potvrdila igra, ima biti u zatvoru dva mjeseca."[266]

U toj odluci prvi put se spominje povrat izgubljenog novca na kartama i način povrata tako izgubljenog novca.

No, kartaši uspijevaju nalaziti nove prostore gdje mogu mirno hazardirati. Da se spriječi to *osvajanje* dijelova Dubrovnika, Malo vijeće 20. IV. 1456.donosi odluku:

> „Odlučeno je da se javno oglasi da nitko ne smije igrati bilo koju kartašku igru u Loži, niti u Sponzi, niti u velikom ili malom arsenalu pod kaznom da bude osam dana u donjem zatvoru (tamnici samnici) za svaki prekršaj."[267]

Iz te odluke se vidi da su hazarderi počeli *osvajati* i prostore od vitalne važnosti za obranu Dubrovnika, Veliki i Mali arsenal.

Dvadesetak godina poslije Malo vijeće se opet moralo pozabaviti hazarderima u Arsenalu. Dana 8. kolovoza 1479. donosi pooštrenu odluku:

„Odlučeno je da se javno objavi kako nitko ne smije igrati u Arsenalu igre na ploči niti šah niti karte niti kocku niti koju drugu igru, pod kaznom da bude 15 dana u zatvoru za svaki puta. A čuvar arsenala koji ne tuži, biti će otpušten. Ova se osuda donosi po kratkom postupku."[268]

Kazna se proširuje i na čuvara arsenala ako uredno ne obavlja svoju dužnost. Kazna se donosi po brzom postupku i rigorozna je jer čuvar ostaje bez posla.

Nemili događaji, koji su u vezi s hazardom u kartaškim igrama, počinju se pretvarati u

---

264 Nela LONZA, *Kazneni sustav Dubrovačke republike u XVIII. stoljeću.* Doktorska disertacija, Zagreb 1995., 326.

265 *Isto,* 327.

266 Consilius minus, vol. 14, fol. 115. DAD.

267 Consilius minus, vol. 14, fol. 116. DAD.

268 Consilius minus, vol. 21, fol. 80. DAD.

kriminal (prijevare, tučnjave, krađe itd). Na to odgovara Malo vijeće i donosi odluku o preformuliranju prijestupa. Odluka je donesena 6. kolovoza 1481. i glasi:

„Odlučeno je da se daje na znanje kako se igre kartama ne podrazumijevaju samo kao hazardne igre, već se podrazumijevaju kao igre prevare, a ispitivanjem igra kartama pripada sucima kriminala prema starim običajima."[269]

To je vrlo važna odluka jer se hazardna igra pomoću karata kvalificira kao kriminalna radnja.

Čuvanje vratiju grada bila je povlastica vlastele, a za vrijeme obavljanja te dužnosti zabavljali su se raznim igrama pa i kartanjem. Gradski oci smatrali su takvo ponašanje nedoličnim pa Malo vijeće 15. travnja 1482. god. donosi sljedeću odluku:

„Odlučeno je da čuvari vratiju (vlastela) oni osobno ne smiju igrati s kockom, pločom ili kartama na rečenim vratima i upravo tako da se nikome ne dozvoli to igranje pod kaznom od 5 perpera za svaki put kada prekrše i tu odluku."[270]

To se nije odnosilo na hazardne igre već na zabavu, a i u njoj su sudjelovali pripadnici vlastele, pa je kazna simbolična.

Vrata grada bila su dvostruka, pa je između njih postojao prostor koji su i ostali pučani koristili za igre. Ti su skupovi ometali promet u gradu i iz njega. S tim u vezi donosi Malo vijeće 8. listopada 1493. godine odluku:

„Odlučeno je da se javno objavi kako nitko ne smije igrati na kocku, ploču niti sa kartama unutar dviju vrata na mostu, niti u samim vratima mosta pod kaznom 5 perpera za svaki prekršaj i za svaki puta."[271]

Uz tu odluku zapisano je kako je rečenog dana M. Dobalović, vraćajući se s nalogom gospodina kneza i Maloga vijeća, objavio gornju odluku na vratima mosta.

Dubrovački trgovac vlastelin Sir Kristifor Jo de Caboga bio je poznat po *slobodnom životu* a u svojem je ljetnikovcu priređivao «nečasna okupljanja». To se nije sviđalo ostaloj vlasteli, koja ga je smatrala poročnim građaninom, pa njihov zahtjev Malo vijeće 17. veljače 1504. donosi odluku o njegovu kažnjavanju:

„Ser Kristifor Jo de Caboga biti će kažnjen sa 25 perpera i mjesec dana zatvora u jednom od zatvora za svaki puta ako bi se ustvrdilo da Ser Kristifor izvodi u svojoj kući prihvat kojih god vlastelina i drugih naših građanina, koji bi došli u rečenu kuću radi igranja i drugih vrsta čuda koja nisu cijenjena."[272]

Prvi put se u odluci Malog vijeća određuju dvije vrste kazne, i novčana i zatvorska. Kazna

269 Consilius minus, vol. 21., fol. 241. DAD.

270 Consilius minus, vol. 22., fol. 15. DAD.

271 Consilius minus, vol. 24., fol. 289. DAD.

272 Consilius minus, vol. 28., fol. 11. DAD.

je bila oštra, no ona u novcu nije za njega bila visoka jer je Caboga bio bogat trgovac.

Sve dotadašnje odluke Malog vijeća koje su se temeljile na statutu grada iz 1272.godine nisu urodile plodom, a i grad je pogodila kuga koja je nanijela golemu štetu. Misleći da je to rezultat božjega gnjeva zbog poroka koji vladaju u gradu, Vijeće umoljenih donosi uredbu protiv poroka na osnovi zakona protiv sodomije (*Ordo contra sodomitas*) od 6. svibnja 1474. godine. Uredba se odnosi na dva poroka, od kojih je jedan kartanje. Ta preformulacija kartanja iz lakšeg poroka u teži (sodomi) daje pravo Malom vijeću da propisuje teže kazne za prijestupe vezane za kartanje, od 19. siječnja 1534. godine.[273]

Nakon te odluke prvi put se izjednačuju vlastela i pučani. Svi stanovnici Dubrovačke Republike, kad se radi o poroku vezanom za kartanje, izjednačuju se i kazna je za sve jednaka. Dana 29. travnja 1534. donosi Malo vijeće sljedeću odluku:

„Odlučeno je da se kazni svaki od naše vlastele ili pučana bilo kojega postojećeg ranga i položaja koji bi se ubuduće opet našao igrajući karte negdje u kuli našeg dvora ili u sobi i službenom mjestu bilo gdje u našem dvoru, što bi bilo čvrsto utvrđeno, kaznio bi se sa 25 perpera svaki puta kada se ga nađe da se karta u dvoru."[274]

Tom odlukom se ujedno izjednačuju u pravima i dužnostima barem pri kartanju svi stanovnici grada.

Hazardne igre kartama i kockama proširile su se po cijelom području Dubrovačke Republike te Malo vijeće 29. siječnja 1556., kako bi to spriječilo, donosi odluku.

"Odlučeno je da se objavi u loži da nitko ne smije igrati igre s kartama i kockama (hazardne) u našem gradu u Stonu kao i u bilo kojem mjestu naše jurisdikcije. Kazna je 100 dukata i tri mjeseca zatvora. Tužitelj, ako je dokazana istinitost tužbe, dobio bi polovicu novčane kazne."[275]

Dotadašnje kazne nisu donijele ploda, pa se i pribjegava oštrim i teškim kaznama, a ujedno se nagrađuje tužitelj.

Istoga dana (29. I. 1556.) kazna se proširuje na otpuštanje iz službe. Ta dopuna glasi:

„Glasnici i drugi sluge dvora kao i plaćenici Opštine ne smiju igrati i drugo čineći otpuštaju se iz njihove službe i neka budu podložni bilo kojoj drugoj kazni koju protiv njih ustanovi gospodin knez i Vijeće."[276]

Prema toj odluci, osim otpuštanja iz službe gospodin knez i Malo vijeće mogu bez posebne odluke dopuniti kaznu.

Kartanje i kockanje po krčmama i drugim kućama nije se posebno zabranjivalo, no bu-

273 Branislav NEDELJKOVIĆ, *Liber croceus*, cap. 78. Beograd 1997.

274 Consilius minus, vol. 37., fol. 98. DAD.

275 Consilius minus, vol. 13., fol. 185. DAD.

276 Consilius minus, vol. 44., fol. 84. DAD.

janje tog poroka prisililo je Malo vijeće da zabranu proširi i na te prostore. Malo vijeće 15. siječnja 1561. donosi odluku da svaki vijećnik može odmah bez sudskog postupka izreći kaznu počiniteljima. Odluka glasi:

„Odlučeno je da se zabrani održavanje u krčmama ili kakvim god kućama ili kockanje ili kakve god vrste kartanja sa kaznama zajedno zabranjenih drugim propisima. I tako vlasnik krčme ili kuće u kojoj bi se dokazano uobičavalo kockanje ili kartanje podleže kazni, a koju svaki vijećnik može staviti u mali kovčeg. Ova odluka ima se objaviti u gradskoj Loži."[277]

Hazarderi se kažnjavaju prema odlukama iz prijašnjih godina, no pooštrava se kazna vlasnicima prostorija gdje se karta i kocka, a visinu kazne određuje po svom nahođenju svaki vijećnik. Novac od kazne pohranjuje se u gradsku blagajnu.

Kockari i kartaši znali su se prekomjerno opustiti te *uznemirivati i opskurne riječi* upućivati ženama i djevojkama koje su prolazile. To je potaknulo Malo vijeće da 1. lipnja 1568. donese sljedeću odluku.

„Odlučeno je da se naredi i naloži da nadalje nitko ne smije niti da pomisli igrati se igraćim kartama ili druga, kako u vratima tako i ispred ili van Pila i plaća pod kaznom od dvadeset perpera za svaki puta plaćajući za prekršaj našoj Opštini, a oni koji sede u rečenim vratima od Pila i od Ploča po rečenom kaznom ne smiju uznemirivati niti kakve opskurne riječi upućivati ženama i djevojkama koje su u prolazu. A zatim velika vrata od Ploča, koja su u zoni prvih vrata, moraju se zatvoriti kako manje budu pristupna većem broju igrača, kao i drugim osobama i da se poštuju zakonom određeni razlozi i pogodbe."[278]

Zabranjuje se i svaka pomisao na kartanje i kažnjava se novčanom kaznom.

Kartanje za novac sa strancima i Židovima smatralo se kaznenim djelom i potpadalo je pod zakon o sodomiji, tj. kažnjavalo se vrlo oštro. To proizlazi iz odluke Malog vijeća donijete 13. prosinca 1570. koja glasi:

„Odlučeno je da se naloži svim našim podanicima, pod kaznom od dvijestotine dukata za svakog i svaki puta, da ne smiju niti pomisliti igrati igraćim kartama, kockama ili neku drugu igru gdje dolazi novac, s kojim god strancima ili Jevrejima, a tužitelj prekršaja dobije četvrtinu rečene kazne i biti će držan u tajnosti ovom odlukom."[279]

Naglašeno je da se identitet tužitelja drži u tajnosti, nešto slično kao danas zaštićeni svjedok, dakle riječ je o praksi koja se primjenjuje u Dubrovniku već u XVI. stoljeću. I nagrada tužitelju se s polovice smanjuje na četvrtinu jer je kazna vrlo visoka.

Gradska loža i kartanje u njoj bila je stalan problem koji se nije mogao riješiti visokim

277 Consilius minus, vol. 46., fol. 67. DAD.

278 Consilius minus, vol. 49., fol. 1. DAD.

279 Consilius minus, vol. 50., fol. 17. DAD.

kaznama. Zato se prostor zakrčio vojnim sanducima pa kartaši nisu imali gdje igrati. To je učinjeno temeljem odluke Maloga vijeća od 7. kolovoza 1571. koja glasi:

„Odlučeno je zabraniti nikome igrati u loži sa kaznom sto zlatnih dukata za svakog. Nastojnici čuvari imaju dignuti ploče (stolove) koji postoje u loži i na njihovo mjesto postaviti vojničke škrinje koje su vani rečene pokrivene lože."[280]

Ta odluka pokazuje da se „*osvajanje*" Dubrovnika od strane hazardera-kartaša jednostavno nije moglo zaustaviti visokim kaznama. Hazarderi su postali neuništiva *vojska* u nadiranju.

Za noćna okupljanja radi zabave, tj. igre smatra se da su kvarenje dobrih običaja stanovnika grada. Novi način života polagano nagriza patrijarhalnu sredinu te se pokušava zaustaviti nadiranje novog vremena. Jedan takav pokušaj proizlazi iz odluke Malog vijeća od 27. veljače 1584. godine:

„Odlučeno je narediti svima pojedinim vlasnicima kuća i radnji u kojima se običava činiti okupljanje noću da pod kaznom od sto dukata (za svakog od njih i za svaki puta) kada se prekrši. Ne smiju niti se ne osude, poslije ove odluke činiti rečena okupljanja niti dopustiti koristiti te kuće i radnje za noć radi igre, zbog ćaškanja i radi dokolice, jer rečeno okupljanje korumpira dobre običaje, ono su najgori primjeri u našem gradu."[281]

Arsenal kao skladište opreme, naoružanja i streljiva za obranu grada bio je dobro čuvan prostor pogodan za kartaše. No, gradske su vlasti u tomu vidjele veliku opasnost za gradski mir i zato još jedanput zabranjuju kartanje u arsenalu i propisuju visoke kazne za prekršitelje. Novu odluku o tome Malo je vijeće donijelo 17. kolovoza 1601. godine:

„Odlučeno je postarati se u Arsenalu da nitko ne smije igrati pod kaznom od sto zlatnih (mletačkih) dukata za svaki prekršaj i za svaki puta."[282]

Svoju posljednju odluku o zabrani hazardnih igara, a time i igranja igraćim kartama za novac Malo vijeće donijelo je na svojoj sjednici 10. prosinca 1644. godine. Odluka se odnosi na gradske zidine, ponos obrane grada, a glasi:

„Odlučeno je zabraniti igre kako se kaže sa kartama i sa kockama u gradskim utvrdama, tako da ako protivno sadašnjim zabranama igra, bio on bilo kojega ranga i položaja i za svaki put kada prekrši pod kaznom od sto perpera, a ostale kazne ostavljaju se presudi Malog vijeća."[283]

Dvadesetak sjednica tog vijeća tijekom dvjestotinjak godina (1439.–1644.) imalo je na dnevnome redu pokušaje sprečavanja hazardera (pa i kartaša) da zavladaju svim prostorima u Gradu i na području Dubrovačke republike. Igralo se po crkvama, ulicama, trgovima, u gradskoj loži,

280 Consilius minus, vol. 50., fol. 100. DAD.

281 Consilius minus, vol. 57., fol. 77. DAD.

282 Consilius minus, vol. 65., fol. 232. DAD.

283 Consilius minus, vol. 78., fol. 40. DAD.

Sponzi, dvorskim vratima, na Pilama, Pločama te u arsenalu, po gradskim zidinama, krčmama, radnjama, privatnim kućama i izvan teritorija Grada. Sprečavalo ih se visokim novčanim kaznama, pa i zatvorom. Teško je reći tko je u tome pobijedio. U svakom slučaju, Dubrovačke Republike i njenih propisa više nema, a kartaši su ostali.

U Dubrovniku su hazarderi pretežito bili mladi plemići i bogati građani. Nisu prezali ni pred kojim činom kad bi se gubici popeli na više od stotinu zlatnih dukata. Nisu se libili potajno iz svojih kuća iznositi dragocjeno prstenje, lančiće, srebrne pladnjeve i slično. Mladi hazarder Pavao Lukarević spremao se tako na putovanje u Italiju ili čak Španjolsku ili Francusku 18. veljače 1527. godine dobio je dozvolu za odlazak. Kako je stari običaj Dubrovčana bio da prije odlaska na daleki put sastave oporuku, iz Lukarevićeve oporuke vidimo da ostavlja milostinju svim crkvama, svim samostanima i svim bolnicama. Uz to je pošteno zapisao i ovo:

„Jer sam u igri nalazio veliku nasladu kao i moji vršnjaci i mladež koja nije mnogo zaposlena i jer ne bih htio umrijeti s ovim teretom, a ni šutke opteretiti svog nasljednika nedopuštenim dobicima, objavljujem sve što sam zgradio na kocki treba po mojoj smrti vratiti bivšim vlasnicima. Tu je bilo različitog zlatnog nakita čak i prsten s kamenjem vezan u zlato, sa grbom familije Menčetić."[284]

Lukarić daje točan popis od koga je što dobio, a kao svoju igraču družinu spominje 11 svojih vršnjaka plemića i četvoricu bogatih građana. Nakon njegove smrti, prije tridesete godine života, njegovi su nasljednici ispunili odredbe njegove oporuke. U oporuci je posebno napomenuo kako je njegova hazarderska sreća bila poštena, bez ikakve prevare.

Lukarićevo poštenje bilo je rijetkost. Češće je kartanje za novac izazivalo svađe pa i tučnjave, koje su završavale tužbama knezu. Dana 16. studenog 1423. godine on počinje rješavati spor kako slijedi:

„Bozijeko Kučerac pred plemenitim i mudrim gospodinom knezom, Ser Martolom de Zriena, tuži Budeča krčmara gospođe Franuše Klamoević da ga je toga dana u dvoru kuće rečene gospode Franuše rečeni optuženi udario u glavu naime s jednim željeznim štapom sa prelomom i velikim krvarenjem. Svjedoci: Juraš Marko drvodjela i Vlatko Kraljević. Juraš rečeni pred plemenitim i mudrim gospodinom knezom i zakletim sucima Ser Mario Petri de Zriena i Ser Marino de Gradi zaklet i ispitan o rečenoj tužbi rekao je kako zna, naime da je mjesto i vrijeme sadržano u rečenoj tužbi vidio i bio prisutan kada se rečeni Bozijeko tužitelj igrao kartama s Vlatkom, svjedokom rečenim i imao je izvanredni dobitak a rečeni Budeć je stavio svoj novac na rečenog Vlatka koji je rečeni Bozijeko dobio i koji je htio uzeti novac, onda mu je to rečeni Budeč branio. Rečeni Bozijeko mu je rekao: zašto ti braniš novac kada sam pobijedio. A Budeč ga je udario s

284 Zdravko ŠUNDRICA, Šetnja kroz Arhiv I. Kockari u starom Dubrovniku, *Dubrovnik*, br. 1, Dubrovnik 1975., 79. i 80

jednim željezom okovanim štapom u grudi, a zatim drugim udarcem u glavu, sa krvarenjem. I drugo nije znao da reče.

Vlatko rečeni svjedok rekao je o mjestu i vrijemenu kada je rečeni optuženi udario rečenog tužitelja s željeznim štapom tri puta naime dva puta u grudi i jedanput po glavi sa krvarenjem. I rekao je da toliko zna.

Po nalogu gospodina kneza i sudaca precrtano na dan 29. siječnja 1424. god."[285]

Nužno je spomenuti jedan od vrlo važnih dokumenata dubrovačke vlasti, *Dubrovački carinski statut* iz godine 1277. U uvodu Statuta kaže se:

„Mi Marko Justinijani dubrovački knez želeći se dužnim marom i budnom brigom na korist općeg dobra pobrinuti za odredbe carinarnice, koje su velikim dijelom objavili knezovi naši preteče u različitim tumačenjima bijahu tako nejasne većim djelovima proturječne, a u nekim pa čak i više od njih manjkave tako da je u više prilika kako među sucima tako i među carinicima dolazilo do prepiranja te su se u mnogim slučajevima njihove odluke i presude razilazile odlučismo Božjim dopuštenjem da se pojedinačno i odvojeno skupe u jednu knjižnicu da bi i sudske odluke bile jednodušne da carinici oko utjerivanja općih prihoda ne bi dvoumili nego bi se radije mogli i trebali oko općinskih prihoda uspješnije i korisnije uporno brinuti."[286]

Iz tog uvoda carinskom zakonu vidjelo se da su odluke dograđivane, da je dolazilo do neujednačenosti i suprotnosti, pa su se te manjkavosti pokušale otkloniti tim zakonom. Nas zanima 42. točka spomenutoga statuta, koja se odnosi na radnu disciplinu u prostorijama carinarnice, tj. zabranu kartanja za vrijeme rada. To poglavlje glasi:

„Isto tako određujemo kako nitko ne smije u kući carinarnice igrati kakvu god igru kartama ili pločama niti kakvu drugu igru. A tko prekrši svaki plaća gradsku globu od jednog perpera svaki puta kada učini prekršaj. Carinarnici i pisari zakletvom imaju otkriti gospodinu knezu sve hazardere u carinarnici onoga dana kada igraju i tako rečeni carinarnici kao i drugi koji optužuju imaju polovinu globe. Objavio na uobičajenim mjestima gradski glasnik kako je običaj."[287]

Dubrovačka vlast 6. svibnja 1413. donosi nove carinske propise, čime je Carinski statut iz 1272. godine prestao važiti, premda su neke odredbe i dalje zadržane. Među njima je i 42. točka, koja se odnosi na kartanje u prostorijama carine. Novi zakon iz 1413. kao i sve važeće odredbe iz carinskog statuta 1272. prestaju važiti 1664., kada se počinje primjenjivati francuski carinski sustav.[288]

Kazne koje je svojim odlukama odmjeravalo Malo vijeće i kazna iz *Carinskog statuta*

285 L.M. 50-1, vol. 5., fol. 351. DAD

286 Dubrovnik i dubrovački carinski statut iz 1272. godine, u Željko Domino, *Obljetnica*, Dubrovnik 1972., 6.

287 Mihalj PETROVIĆ, *Statuta doane civitatis Ragusii*, Beograd 1936., 418, 419.

288 Dr. Kosta VOJNOVIĆ, *Carinski sustav Dubrovačke republike*, Zagreb 1896., 7.

plaćale su se u valuti koja se koristila u Dubrovačkoj republici *"dubrovački novac"*[289]

4.4. POVIJESNI ZAPISI O KARTANJU (HAZARDU) U OSTALIM PRIOBALNIM GRADOVIMA

Naši su priobalni gradovi po svojim zemljopisnim, povijesnim, gospodarskim, kulturnim, populacijskim i političkim obilježjima pripadali mediteranskom civilizacijskom krugu. Među njima se isticao grad Dubrovnik sa svojim razvijenim gospodarstvom te političkom samostalnošću kao centar Dubrovačke Republike. To mu je omogućilo da ima uređeni komunalni sustav o kojem su nam ostali mnogi zapisi, a u njima nalazimo i dokumente o hazardnim igrama i kartanju. No, kartalo se i u ostalim gradovima priobalja pod utjecajem Dubrovnika i Italije. S obzirom na njihov položaj i vječna politička previranja od njih nam nije ostalo mnogo dokumenata o problemima vezanim uz hazardne igre. Po bogatstvu u kartanju Dubrovniku je najbliži Split, koji od XVII. stoljeća nakon slabljenja dubrovačkog gospodarstva postupno preuzima prvenstvo među dalmatinskim gradovima.

Svjetonazor koji je sa sobom donijela renesansa u Italiji prodro je i u Dalmaciju. Dalmatinci koji su studirali u Italiji i Talijani koji su dolazili u Dalmaciju, pa tako i u Split, donijeli su u svoje gradove dobre i loše strane renesanse. Najvećom manom splitskog plemićkog društva početkom XVI. stoljeća smatralo se igranje kartama, i to igara na sreću. Pojedini plemići zakartali su sve svoje prihode i tako ostali bez ičega.[290] Najveći splitski književnik Marko Marulić pokušao ih je svojim pisanjem odvratiti od poroka. Među plemićima se po obijesti isticao Jakov Tartalja Nikolin, pa je 1518. godine od strane splitskog kneza i kapetana Franje Celsia kažnjen sa 50 dukata globe. Po zamolbi kazna mu je smanjena na 25 dukata. Nabrajajući mane mladeži, Marulić kaže:

A druzi su već uzvesli,
Vijaju se gizdajući,
Da vas dan bi rukom tresli
Sideć tere žarama.[291]

Splitske vlasti izdaju 1531. godine službenu uputu splitskom knezu koji hazardne igre smije dopustiti igračima u gradskoj *loggi* i u javnim lokalima. Uvjet je ne igrati na više od 10 libara. Tko prekrši naredbu, mora vratiti dobitak i još platiti 100 dukata globe.[292]

289 *Isto*, 66. i 67.

290 *Isto*, Knjiga II., *Utjecaj talijanske renesanse na Splićane*, Split 1961., 64 i 65.

291 Grga NOVAK *Povijest Splita* knjiga I. Utjecaj taljanske renesanse na Splićane, Split 1961., 64 i 65.

292 *Isto*, 403.

U XVII. stoljeću središte kartanja, svađa, vrijeđanja i drugih zala bili su Lazareti, u kome su došljaci iz okolice čekali ukrcaj na brod ili robu s broda.[293]

Kad nisu bili zaposleni, vrijeme su kratili hazardnim igrama nadajući se lakoj zaradi. Godine 1612. naredbom je zabranjeno kartanje i kockanje u Lazaretu jer su te igre izazivale zlo.[294] Viški plemić konte Alriso Geniceo u svojim memoarima piše kako je kod dr. Krševića više vremena trošio na kartanje i vođenje ljubavi nego na usavršavanja u struci. Kartaški partneri su mu bili dr. Tommasco i prior Lazareta konte Della Decima. Poznati splitski pjesnik Jerolim Karanjin (1641.–1714.) u svom spjevu kaže:

Druzi Bogu odrejeno
po dućanih brime troju
men karbah gdi smušeno
svoe na karte zaigraju
ali su? himbe, kletve, psosti
da se i mač gredu kosti.[295]

U svojoj *duhovnoj oporuci* naročito se okomio na hazard kartanjem riječima:

„Izbjegavajte loša društva koja kvare omladinu, izbjegavajte igre, naročito kartanje koje predstavlja najveću opasnost radi pretjeranih gubitaka. To je igra najčešća i najrašireniji, a treba je izbjegavati i zbog gubitka dragocjenog vremena, što ga možemo bolje i korisnije upotrebiti."[296]

Naročito je zanimljivo što nam pjesnik Kavanjanin daje podatak kako su u Splitu, pa i cijeloj Dalmaciji najrašireniji hazardne igre igraćim kartama *na stolu.* Kartanje je najpogodnije za hazardiranje jer je uz sreću potrebno nešto znanja i velika doza rizika. Te osobine kartanja stvaraju osjećaj da je svatko kovač svoje sreće.

O prvoj kavani u Europi piše lirski putopisac Ibrahim Pečerija i tvrdi da je u Bosni, tj. Sarajevu 1592. godine bio u lijepo uređenoj kavani. Prva kavana u Zapadnoj Europi otvorena je u Veneciji 1640. godine. U Splitu prva je kavana otvorena 1772. godine. U kavanama je bio posebno odijeljen prostor za igračnicu, gdje se pretežito kartalo. Prvi *casino*, prostor gdje se isključivo igralo na sreću, otvoren je u Splitu tek početkom XIX. stoljeća. Prije casina u Splitu su postojale ugodne gostionice, gdje se pripremala jeftina hrana i igrale hazardne igre.[297] U Splitu, kao i u Veneciji i cijeloj Dalmaciji, a naročito u Dubrovniku igrale su se kartaške igre, npr. sans voir, bassetta, fersette i pogotovo omiljeni faraon. Drugi ugovor po starosti u nas i

293 *Isto*, 403.

294 *Isto*, 455.

295 Danica BOŽIĆ-BUZANČIĆ *Privatni i društveni život Splita u XVIII. st.*, Zagreb, 1982., 161-162.

296 *Isto*, 162.

297 *Isto*, 163.

jedan od prvih u Europi u kojem se spominje kartanje sačinjen je u Trogiru 4. veljače 1272. godine, a odnosi se na ugovor o službi između gospodina Valentina Petra i Gungnarda s kojima se složio i Gugnardov otac Radin. Ugovor traje dvije godine, s time da sluga dobiva sve što mu je potrebno za život. Razlog za razvrgnuće ugovora može biti sljedeći: „A ako rečeni Gungnardo bude igrao hazardne igre ili druge igre s igraćim kartama ili nannare ili bi ubrao ili varao ili bi pobjegao a ne bi izvršavao naloge gospodina Valentina, dopušteno je rečenom gospodinu Valentinu da ga uhvati i išiba s umjerenošću i da ga drži u svojoj službi četiri godine za rečene dvije godine..."[298]

Koncem XVIII. stoljeća jedino je Zadar (oko 1775.) imao na dalmatinskoj obali *casino* koji je bio namijenjen za razgovor i igru.[299]

U Hvaru je supruga gradskog kneza Ballija priredila 1779. za poklade organiziranu zabavu u njegovom dvoru. Zabava je bila humanitarna; trebalo je omogućiti siromašnim plemkinjama da namaknu nešto sredstava. Taj dodatak mogle su ostvariti igranjem "na karte" s bogatim plemkinjama. Bio je to do tada prvi dokument o kartanju u humanitarne svrhe.[300]

U Rijeci postoji legenda o tome kako je Petar Lončarević kartao s dvojicom prijatelja ispred crkve svetog Vida, gdje se nalazilo raspelo. Petar nije imao sreće u igraćim kartama i izgubio je poveću svotu. Okomio se na raspelo, misleći da mu ono donosi nesreću. Uzeo je kamen sa zemlje i bacio ga u lijevu stranu raspela, našto je iz drevnog sveca potekla krv. Zemlja se otvorila i progutala Lončarevića, a na površini je ostala samo ruka kojom je bacio kamen. Guverner Rijeke baron Rauber odredio je da se ruka javno spali, a u spomen na događaj koji se odigrao 1227. godine naredio je da se izradi mjedena ruka i postavi ispred raspela.[301]

Na temelju te legende, koja se stoljećima prepričava, u Riječki statut iz 1530. godine ušla je u glavi III., točka 25, sljedeća odredba:

„... Ako pak tko u preziru ili srdžbi baci kakvo smeće ili zemlju, blato ili kamen ili drvo prema kipu ili slici Boga ili njegove Majke ima se kazniti sa 100 libra. A ako ne plati neka mu se odsječe ruka kojom je sagrešio. A ako je rečeni kip ili sliku oštetio neka se osudi povrh rečene kazne i na popravak iste."

U Statutu se nalazi i vrlo zanimljiva i opširna odredba o igračima hazardnih igara:

„Naređeno je da nijednoj osobi, bez obzira na stalež i položaj kako građaninu tako i strancu ne bude dozvoljeno igrati na bilo kakvom mjestu grada Rijeke ili distrikta, javno ili potajno kakvu igru na kocke, karte ili igru carrigiolne pod kaznom 40 soldina, koja se ima nametnuti

298 Miho BARADA *Trogirski spomenici*, dio I. svezak I., Spis 64., Zagreb 1948., 304.

299 Danica BOŽIĆ-BUZANČIĆ *Privatni i društveni život Splita u XVIII. stoljeću*, 162.

300 Cvito FISKOVIĆ, Glazba, kazalište i ostale zabave u Hvaru XVIII. st., Dani hrvatskog kazališta, Čakavski sabor, Split 1978., 45.

301 Prof. Zdenka JANEKOVIĆ-RÖMER, ustupljena privatna zabilješka.

temeljem čina izuzevši (igre) za jestvine za koje neka je svakom dozvoljeno igrati, dogod ne prelazi svotu od 10 soldina malih za svakog igrača. I svaki smije igrati za rečene stvari najviše do tri puta kako danju i noću i ne više. I ako se dogodi da kod igranja netko izvara ili prevati nekoga, neka se kazni sa kaznom od 5 libra i na vraćanje svega onoga i cijelog za što se obogatio onom koji je izgubio ili je prevaren. Ipak neka je dozvoljeno kako u gradu Rijeci, tako i u distriktu radi zabave igrati igru kockama ili igru kartama, tj. ronfa, triumfa ili slične igre, izuzevši igru bassete ako igrač ne pređe svotu od 4 soldina malih za svako stavljanje i tako da svemu ne smiju igrati i za svote libara 6 malih za svakog igrača i svaku dozvoljenu igru i za svaki dan toliko i za noć toliko i ako tkogod protivno uradi neka se kazni kaznom od libara za svakog i svaki puta i svatko može optužiti i neka mu se vjeruje s prisegom i jednim svjedokom i neka ima trećinu kazne. I ovaj propis neka se primjenjuje kako obzirom na muške tako i obzirom na žene, koje protivno urade kao gore i neka se osude muževi za žene rečenom kaznom. I ako suigrač tuži suigrača da je protivno uradio kao gore, neka se takav tužitelj ne kazni nikakvom kaznom. I ako tkogod drži igrače u kući radi neke dobiti, neka se kazni kaznom od libara. I svatko može optužiti i neka ima trećinu kazne i neka se drži u tajnosti."[302]

Za razliku od statuta grada, koji su imali kratke i jasne odredbe, ova je odredba iznimno opširna vjerojatno zato što je donesena vrlo kasno (XVI. stoljeće), kada je već bilo poznato mnogo više nijansi hazardnih igara. Odredbe statuta zanimljive su također zato što odražavaju društveno stanje u onodobnoj Rijeci. Hazardiralo se i danju i noću, ali su se kartaške igre smatrale većim (bassete), a neke manjim porokom. Uz to očito je da ne vlada blagostanje jer se dopušta hrana (do količine jednog obroka) kao moneta u hazardu. Postoji ravnopravnost žena i muškaraca u odmjeravanju kazne, ali ne i pri plaćanju jer muž mora platiti kaznu za ženu. I najviše se kažnjavaju oni koji izdaju prostorije za hazard *na crno*.

Navedimo još zapis iz Pirana iz 1343. godine u kojem C. de Franceschi u četvrtoj priči spominje da je piranski notar Kast de Zaneto nekoliko godina prije pristao svojim čamcem punim jabukama uz mol u luci. Nakon toga je otišao u gostionicu i smješten je u Sorbijevoj kući. Ondje je sreo Dominika, koji je u kartaškoj igri s Almerikom bio pobjednik te mu je Almeriko ostao dužan 25 libri. Domenik je zamolio notara da sastavi dokument po kome mu je Almeriko dužan. No, notar Nast mu je odgovorio kako dobro zna da on ne može sastaviti taj dokument, i vratio se svom čamcu. No Domenik i Almeriko su i dalje nastavili kartati pa je dug narastao na 50 libri, pa su sami načinili zapis o tom dugu. Dominik ga je kasnije pokazao notaru, koji mu je rekao da zapis nije ispravan jer da nema datuma kada je dug nastao i do kada se mora platiti. Tako je Dominik ostao bez svoje *zarade*.[303]

302 Željko BARTULOVIĆ, Crkva i statut grada Rijeke od godine 1530., *Sveti Vid*, Zbornik Statut grada Rijeke od godine 1530. III. knjiga, čl. 50. Rijeka, 1995.

303 C. de FRANCESCHI, CHARTULARIUM PIRANENSE RACCALTA DI DOCUMENTI MEDIEVALI DI PIRANO II. *Atti e memoriadella società Istriana di archeologia e storia*, partia 47. Pula 1935.-37.

4.5. POVIJESNI ZAPISI O KARTANJU (HAZARDU) IZ KONTINENTALNE HRVATSKE

Dominantno kulturno i gospodarsko središte kontinentalne Hrvatske bio je Gradec (Zagreb), koji tijekom XVIII. i XIX. stoljeća postaje središte trgovačkih putova između Ugarske i Jadrana te prema Zapadu. U XVI. i XVII. stoljeću na dobrom dijelu Hrvatske vlada ratno stanje (Turci).[304] Koncem XVIII. st. (nakon požara u Varaždinu) upravne funkcije definitivno sele u Zagreb, koji postaje najvažniji grad sjeverne Hrvatske i čitavog hrvatskog područja.[305]

O problemima vezanim uz kartanje imamo podatke već u XIV. stoljeću. Taj podatak ne može se dokumentirati, no o tome je pisao povjesničar i arhivar Zagreba dr. Rudolf Horvat,[306] koji je radio u Državnom arhivu Zagreba. Tu mu je bila dostupna građa iz srednjovjekovnog Zagreba. Na žalost, u svojoj knjizi „Prošlost grada Zagreba" nije naveo podatak o dokumentu. Igra koju je spomenuo već je naprijed opisana Naši-Vaši. Prvi dokumenti o kartanju u Zagrebu pojavljuju se početkom XV. stoljeća, točnije 1413. godine u vezi s uzdarom (obrtnikom) Martinom, nepopravljivim kartašom. Bio je uhvaćen u kartanju po gostionicama pa ga je sud osudio na izgon iz grada. To je bila vrlo oštra kazna. Stoga je uputio molbu, koju su podržale mnoge duhovne, gradske vlasti, i na kraju mu je oprošteno.[307] Još teža sudbina zbog učestalosti kartanja mogla je zadesiti 1444. godine Matiju zvanog Buhweth, koji je ponovno uhvaćen u hazardiranju kartama. Gradska vlast zaprijetila mu je: ako ga ponovno uhvate u kartanju ili krađi, izgubit će ruku. Čini se da je prijetnja imala učinka jer nema podataka da je prijetnja ostvarena.[308] Sličnu prijetnju uputile su gradske vlasti i nekom Valentu godine 1448., koji je na kartanju izgubio odijelo. I njemu su zaprijetili da će ostati bez ruke.[309] No, gradske vlasti postupno popuštaju u svojem odnosu prema igrama na sreću. Do tada nedopuštene zarade u hazardu priznaju se u sudskom sporu. Naime, 1456. godine pravnik Juraj Luka dobio je zaradu, ali Ladislav nije htio platiti kartaški dug. Njihove kolege u gradskom magistratu donese presudu u korist Jurja Luke, s time da mu Ladislav mora platiti dvije trećine zarađene svote, a trećinu će podijeliti sudac i jurat (odvjetnik). Stariji suci, međutim, nisu bili zadovoljni presudom.

Krivcima su smatrali obojicu jer su kartali čitavu Veliku subotu do pola noći na Uskrs, a to je protivno časti općine i treba im uzeti cijeli iznos, ne tek trećinu. Takav prijedlog upućen je „gospodi kneginji Katarini, našoj milostivoj gospodarici" za konačnu i pravednu presudu u toj

304 Ivo GOLDSTEIN, *Hrvatska povijest*, Zagreb 2003., 77, 78, 108, 140.

305 Franjo BUNTAK, *Povijest Zagreba*, Zagreb 2003., 442.

306 Rudolf HORVAT, *Prošlost grada Zagreba*, Zagreb 1942., 36.

307 MCZ, Sabrao I. K. Tkalčić, Zagreb 1900., 11.

308 *Isto*, 403.

309 *Isto*, 455.

parnici. Milostiva gospodarica prihvatila je sugestiju i kartaši su ostali bez novaca.[310]

Tijekom 1572. godine hrvatske trupe pod vodstvom kneza Krste Frankopana došle su do Varaždina. Očekujući odluku o tome treba li najprije osvojiti tvrđavu ili prijeći Dravu, Ivan Banffy, Ivan Taky i Franjo Batthyany zabavljali su se kartanjem. „A mi mlađi stajali smo oko njih... prasnu s tvrđave otprilike u vrijeme rečeno dvije bombarde (granate), nešto kasnije prasne i treća granata. Nedugo zatim dotrči knežev paž i javi da je kneza pogodila granata. Kartaši odbacili karte i svi istrčimo iz šatora i krenemo ka knezu koji je bio smrtno ranjen."[311]

Ivančevićevom zborniku s kraja XV. stoljeća, koji se čuva u crkvi sv. Franje Ksaverskoga u Zagrebu, u traktatu o sedam smrtnih grijeha stoji:

"Ko pače čini i mnogo zla igran'e taule i zari i govore tačedi i plelezi i zli nauci..."

Zbornik je još u rukopisu i u tijeku je njegova obrada, no jasno je da se smrtnim grijehom smatraju i hazardne igre.[312]

Popustljivost svjetovnih vlasti prema hazardnim igrama pogodovala je njihovom sve većem širenju, time i problemima. Tijekom XVII. stoljeća prelaze se granice dopustivog te 3. ožujka 1697. godine Leopold I., hrvatsko-ugarski kralj, donosi svoj *Patent* kojim zabranjuje i igranje bassette, trentaquarta i faraona, ozloglašenih kartaško-hazardnih igara. Kazna za prekršaj iznosi 300 kruna, s time da tužitelj dobiva 100, a 200 odlazi u kraljevsku blagajnu.[313]

No ni različita udruženja nisu blagonaklono gledala na sve veći zamah kartanja. Tako šoštarski ceh u Gradecu 1660. godine donosi *Regule šoštarskog deticera* (Pravila djetića-šegrta gradečkog postolarskog ceha). U njemu se određuje kako se djetić mora ponašati i što ne smije. Djetić ne smije hodati bos i gologlav. Ne smije izlaziti na ulicu neuredan. Ne smije hodati s nepoštenim ženama, s njima razgovarati i plesati. Ne smije odlaziti i ostati dužan. Ne smije s oružjem dolaziti kući ni k ocu meštru. Šoštarski majstori nastojali su svoje šegrte usmjeriti u životu na pravi put pa im prema tome zabranjuju i kartanje.[314]

Budući da su se hazardne igre i dalje igrale usprkos zabrani kralja Leopolda I., potrebno je bilo ponoviti zabranu pa je to učinio kralj Karlo III. 1717. godine. No, ni ponovljena zabrana nije urodila plodom, a igre na sreću igraćim kartama sve više su se prakticirale po sajmovima. Svako središte imalo je organizirane sajmove jer se tu odvijala razmjena dobara i skupljali su se ljudi raznih profila. Tu su bili seljaci, građani trgovci i skitnice. Trgovci i skitnice koji su se

310 *Isto*, VII. 113, 28/1; VII.,114., 28/2.

311 Henry THODE, *Frankopanov prsten,* Matica hrvatska Rijeka, 1992.,161.

312 Ivančevićev zbornik, *Traktat o sedam smrtnih grijeha*, Rukopis se čuva u crkvi svetog Franje Ksaverskog u Zagrebu, 57.

313 PATENT LEOPOLDA I. od 9. III. 1697. ZALJ, Reg. I/49, list 23.

314 Marija ŠERCER, Cehovska pravila gradečkih i kaptolskih djetića (kalfi) 17. stoljeća, *Zagrebački Gradec 1242.-1850.*, 161.

selili od sajma do sajma bili su propagatori hazardnih igara, koje su im bile lagan izvor zarade, ali su izazivale svađe pa i tučnjave. Posebnim patentom kralj Karlo III. 1722. godine zabranio je hazardne kartaške igre *reimbrechten* i *brehten.*[315]

Kada je kraljica Marija Terezija stupila na prijestolje, u državi se osjetio prosvjetiteljski duh. Bila je protiv hazardnih igara i događaja oko njih pa je 1744. godine upozorila na štetu koju donose hazardne igre i osnažila ukaz Leopolda I. iz 1697. godine. Tijekom svoje vladavine kraljica Marija Terezija izdala je nekoliko ukaza koji su bili upereni protiv hazardnih igara igraćim kartama. Dana 20. studenog 1765. izdala je u Beču patent kojim se kartaške igre zabranjuju u cijelom carstvu i kraljevstvu (faraon, bassette, ferbel, rausch, freschach itd.). Kazna za prekršitelje bila je 600 dukata, i to 500 dukata za tužitelja i 100 dukata za mjesnu blagajnu. Ujedno, gostioničar će biti kažnjen s 300 dukata. Kraljica je tom odlukom pokušala preko bogato nagrađenog tužitelja suzbiti izrazito hazardne igre.[316] Na dulji rok patent nije polučio uspjeh. Gjuro Repirs Gradischanin napisao je *Pridikae Nediljne pravovirnim karstjanim osobito hasnovitae tlaesene, u Pešti* godine 1762., pod naslovom *Svakome po mallo ili predike nediljne.* Između ostalih savjeta stoji:

„Ne imadu druge brige nego po vazdan z kocki iharti sitnice iztivati, govoreči se prikladnima. Hodi brate da malo z karti sitnice iztiramo da nam sobu ne opopune."

Propovjedniku se daje naputak da mora razotkriti one koji druge sebi slične pozivaju da kartama istjeraju dosadu. Postojali su, dakle, pojedinci koje su drugi navodili na kartanje i to se postupanje osuđuje.[317]

U drugoj polovici XVIII. stoljeća po gradovima srednje Europe počele su nicati kavane. Tako je godine 1771. gospodin Franjo Porupeta dobio dozvolu da u Zagrebu otvori kavanu, ali mu je prema njegovom mišljenju određeno nepovoljno vrijeme rada. Stoga ponovno 26. kolovoza 1771. moli da ga se primi u građanstvo i dopusti otvaranje kavane s radnim vremenom barem do 12 sati, s time da se u vrijeme blagdana u kavani neće kartati.[318]

Emil Laszowski, prazmaj brloško-ozaljske družbe Braće hrvatskog zmaja, arhivar i povjesničar, u svojoj knjizi *Stari i novi Zagreb* opisuje zlu kob Ivana Ettingera, tumača istočnih jezika i njegova *kućnog zmaja.* Iz zapisa doznajemo da je Ettinger bio vrlo dobar i miran čovjek i zbog toga u gradu vrlo omiljen. Mnogo se družio s gradskim sucem Josipom Hochnemerom, Gjurom Igerčićem, gradskim senatorom, Karlom Levačićem, ašešorom kraljevskog suda, i drugima. Rado je dolazio u njihove kuće i ondje provodio vrijeme u kartanju i razgovoru. Svi su ga

315 PATENT KARLA III., 3. ožujka 1722., Zemaljski arhiv Ljubljane,. Reg I/49 213.

316 PATENT MARIJE TEREZIJE, 20. studenog 1765. Arhiv Slovenije VIC I/131, škatla 251

317 Gjuro RAPICS GRADISCHANIN, *Svakome po mallo iliti predikae nediljne.* Pešta 1762., 287.

318 DAH, Akvizicija br. 195

vrlo poštovali, ali mu je supruga otežavala život. Ettinger je to teško podnosio pa je otišao od kuće i nije se neko vrijeme vratio. No, žena mu je i dalje prijetila pa je zatražio zaštitu i pomoć od magistrata. Istraga i suđenje obavljeno je 18. i 20. ožujka 1772. godine i kada je gospođa Ettinger oštro ukorena.[319] Koncem 1774. godine (24. XII.) braća Ladislav i Ljudevit Erdödy prodali su samoborski stari grad, mjesto Samobor, sve pripadajuće posjede, rudokop bakra s pripadajućim objektima i opremom u Rudama te izvađeni bakar Krištoferu Erdödyju za 210000 forinti. Krištofer je putovao po Italiji i ušao u društvo velike gospode. U Genovi je kartao i izgubio sav svoj novac, i još se zadužio kod grofa Josipa Lamellija. Vjerovnici su više puta tražili povrat duga, no kako Krištofer nije imao novca, potužili su se kraljici Mariji Tereziji. Pismom iz 1777. godine kraljica im je odobrila ovrhu nad njegovim posjedima u Samoboru s pravom korištenja na 32 godine. Kartaški dugovi Krištofera Erdödyja bili su zacijelo veliki kad je samoborski Grad otišao na bubanj. Stari je grad nakon toga nekoliko puta mijenjao vlasnika, da bi na kraju početkom XX. stoljeća zbog kartaških dugova jedan povijesni grad postao ruševina.[320] No, nije u to doba problem bilo kartanje u kućama, nego sve učestalije hazardiranje na javnim mjestima i po gostionicama. Da se to spriječi, kralj Josip II. 1. svibnja 1784. godine izdao je patent kojim se zabranjuje igranje hazardnih igara igraćim kartama. Ta je njegova zabrana brzo prenijeta u sve krajeve njegova carstva i kraljevstva.[321] O tome govori događaj u Zagrebu, u gostionici *Kod Gabreka* pri Krvavom mostu trećeg dana sv. Stjepana (13. VIII.) 1784. godine. U prvoj sobi gostionice visjela je ploča s naredbom izdanom po slavnom magistratu „grada na Gričkih goricah."

Naredba glasi: „Daje se na znanje vsim i vsakomu da se po carskoj naredbi strogo priepovedene i v privatnih hižah na javnih mestih vsaka igre na peneze poglavito: Pharaon, Bassete, Alea, Passadici, Rauschen, Faeibeln, Straschac, Sincere, Molbzwaclt, Brennten, Molin, Wallacho, Maccao, Mezzo, Duedeci, Vingtun i vse druge kojegoder imena igre. Kdo prestupi ovu naredbu bude imal platiti muletam od 300 zlatneh." Uz gradski pečat stajao je vlastoručni potpis gradskog suca Nikole Babočaja.[322] Neke od spomenutih igara i danas su poznate, npr. faraon, bassete, passedix, trente et quaranta, ferbl, macao, huzzoneoyes (vingttan). U Zagrebu (na Gradecu) 1788. godine utemeljeno je *Streljačko društvo,* koje u svojim pravilima dopušta u prostorijama društva organizirati zabave, ples i razne društvene igre.[323]

Jedan od najpoznatijih igrokaza na kajkavskom dijalektu je komedija Tituša Brezovačkog

319 Emilij LASZOWSKI, *Stari i novi Zagreb*, Zagreb 1925., 102.

320 Vjekoslav NORŠIĆ, *Samoborski grad,*Anin dol, Samobor 1992., 128-129.

321 MAJSKI PATENT KRALJA JOSIPA II. 1. svibnja 1784. AS GUB I 1784.-1786.

322 Josip EUGEN TOMIĆ, *Za kralja – za dom,* dio drugi, Zagreb 1895., 93 i 94.

323 Agneza SZABO, *Hrvatske središnje preporodne institucije na zagrebačkom Gradecu i njihov utjecaj na modernizaciju u razdoblju 1835-1848.*, Zagrebački Gradec 1242.-1850., 395.

Matija Grabancijaš Dijak. Djelo je tiskano 18. siječnja 1804. godine nakon cenzuriranja u tiskari *Josifa Karola Kotche,* a igrokaz je izveden 1808. godine u Zagrebu u plemićkom konkviktu. Glavni lik komedije je Matijas Grabancijaš dijak, koji asocira na svog dalekog srednjoeuropskog pretka Fausta. Matijaš je svršio trinaestu školu u kojoj je štošta naučio o natprirodnim pojavama. Radnja se događa u Zagrebu, gdje Matijaš susreće gradsku elitu koju izvrgava smijehu. U drugom činu se predstavlja kao bogat trgovac stokom iz Banata, koji se s novcem vraća iz Trsta. U gostionicama susreće zagrebačku *elitu* koja ga usprkos carskoj zabrani, namami na kartašku igru *holbzwoelf.* Vrlo brzo njih četvorica izgube 550 forinti. Kad su izgubili sav novac, on ih ismije i naruči im vino u koje ubaci *bijeli prah.* Od tog praha jedan dobije magareću glavu, drugi svinjsku, treći velik nos, a četvrti postane crnac.[324]

Dakle, komedija među ostalim poručuje kako su hazardne igre pogubne za ljude gladne lagane zarade, što je bila dobra pouka u doba nastajanja modernog doba i društvenih odnosa koje je ono donijelo.

Ta se preobrazba društva nastavlja liberalizacijom. Već 1. siječnja 1827. godine u Zagrebu se otvara prvi *casino.* Magistrat je izdao dopuštenje Karlu Rosenschonu, Ludvigu Phillipu i Franzu Standuanu da u zgradi tzv. Amadeovog kazališta otvore casino u kojem su se Zagrepčani mogli posve slobodno, usprkos zabrani Josipa II., odavati hazardnim igrama i igraćim kartama.[325]

Sredinom XIX. stoljeća kao novogodišnja čestitka izlazio je *Kalendar zagrebačke tiskare* knjižara Franje Zubana. U kalendaru su se jednostavnim i naivnim stihovima kritizirali običaji modne ludosti, odnosi sluga i gospodara, književnici Gajeva kruga. U kalendaru za 1845. godinu izašla je pjesmica rugalica, u kojoj među ostalim stoji:

Id'mo nazad u kavane
Da vidimo preštimane,
I ostale gospodine
Domovine lipe sine,
Pri karticah kak sediju,
Lepo vreme kak tratiju.[326]

U to vrijeme nacionalni naboj u Hrvata bio je u usponu. Svaka kritika da nešto nepriliči mladeži koja se osjeća hrvatskom bila je oštra kritika. U to vrijeme nisu samo hazardne igre bile na meti kritike, nego i društvene kartaške igre ako se nisu igrale na za to primjerenom mjestu. Ilirac Ljudevit Vukotinović u povodu završetka izgradnje Narodnog doma i određivanja njegove namjere piše u članku „Nešto o narodnom domu" sljedeće:

---

324 Tittuss BREZOVATSKY, *Mathias Grabantzias diak vu trojem dogodu izpelyan,* Zagreb 1804., 53.

325 OKO, 22. rujna 1988., str. 28, članak 6. Josip Dereven, Prvi zagrebački kazino.

326 Olga MARUŠEVSKI, "Stare zagrebačke kavane", *KAJ,* Zagreb, br. 11-12, 1977., 43-53.

„... Kuću imamo, sad valja smisliti kako da se koristno upotrebi. Čujem da se mnogi o kazinu razgovaraju to je jako lepo kazino imati gdje će se ljudi billarda, Wista ili preferanca igrati, cigarete pušiti, po koje novine čitati, soire ili balore držati... ali jesu li to tako plemeniti poslovi da bi se za njih pervo mesto u narodnom domu upotrebiti moralo?... Kazino je jako mestnoga (lokalnog) nipošto pako sveopće narodnoga. Narodni dom je sveti dom u njemu je mjesto za muze."

U pravilima *Dvorane zagrebačke,* kako se zvalo društvo koje je upravljalo domom, stajala je mogućnost igranja zabavnih igara.[327]

Vatroslav Lisinski zarađivao je novac za oskudan život davanjem poduke iz glasovira. Često je pohodio i Banovu kuću, željan da se u nečijem domu ugrije. Ban, čije je kajkavsko ime prije bilo Banek, službovao je kao varoški fiškal i tim poslom stekao lijepi dohodak i dobar glas. Vrata njegova stana bila su uvijek otvorena. Čim bi se „preštimana i prečasna gospoda" sastala, rasklopio bi se stol i pokrio zelenim suknom, a domaćin bi donio tarok karte. Ilirci su se time ponosili tvrdeći da je malo naroda koji imaju tako lijepe karte. Na tvrdom omotu bilo je otisnuto *Osobito fine narodne karte za tarok sa slikama od hrvatskih slavonskih i dalmatinskih Gradovah i okolicah napravljene i izdane po Josipu Bäcku u Zagrebu.*

Tijekom kartanja došle bi na stol i whist karte, pa i one za „preference" te bi se zametnula živahna igra. Kartalo se iz navade i radi razonode, nikada radi dobitka. Vrlo rijetko bi zamijenili groše *šajna* srebrom, a domaćica bi pred svakog igrača postavila izbrušene čaše s domaćim bukovačkim vinom.

Dakle, sredinom XIX. stoljeća, u doba buđenja nacionalne svijesti, sve što je bilo hrvatsko bilo je svetinja, pa tako i igraće karte izrađene u Zagrebu s našim nacionalnim motivima.[328]

Civilni policajac Aleksandar Wagner 20. srpnja 1860. godine prijavljuje vlasnika gostionice *Fortine* gospodina Breita zbog kartanja noću kod njega. Kartali su pl. Bornovečki Gjurković, pravnik Lenac, trgovac Sertić i sam vlasnik gostionice Breit. Wagner je prigodom uviđaja zaplijenio igraće karte i novac, 1 forintu i 50 novčića. Nakon prijave slijedila je propisana kazna. Policija je uz prijavu imala pravo oduzeti igraće karte i novac koji se tog časa nalazio u igri. Za te ovlasti nije postojala naredba, nego su ih redarstvene vlasti samostalno uvele.[329] U već spomenutim oglasima iz 1890. i 1910. (knjižare L. Hartman) može se zaključiti da je ponuda igraćih karata iz uvoza bila raznovrsna i obilata. Ujedno se iz tih oglasa vidi da su se kod nas u to vrijeme igrale sljedeće kartaške igre: marijaš, piket, preverence, wist, tarok, tresette i pasijans. Mnoge od tih ponuđenih igraćih karata mogle su se prati, što dokazuje da su bile dobro

327 Ljudevit VUKOTINOVIĆ, *Nešto o Narodnom domu, NDHS 1846.*, br. 38.

328 Antonija KASSOVITZ – CVIJIĆ, *Vatroslav Lisinski u kolu Ilira*, Zbirka, Zagreb 1912., 251 i 252.

329 DAZ Zrinka Ivana Uličnika br. 867, slovo K, Kartanje 6686 -1860.

čuvane jer su bile skupe - čak 2,75 krune.

Franjo Valčić u svojoj brošuri *Pravila kamerskih igara na karte* u predgovoru među ostalim kaže:

„Kod nas kao i u većini država u Europi, narod mnogo igra razne zabavne igre na karte u privatnim društvima i klubovima, no najviše u kavanama i gostionicama.

Pa i ako su to zabavne igre, to se vrlo često događa da među igračima dolazi do razmirica pa i do težih razračunavanja, što je naročito neugodno i neljepo, a razlog je u tome što (naročito kod nas) vrlo malo imade igrača, koji poznaju ta Pravila igre koju igraju (ma i godinama) jer oni su postali kroz to vrijeme rutinirani igrači, ali samo u sistemu-načinu dočim za sama pravila te igre nisu se ili vrlo rijetko interesirali...

Iz tih razloga počeo sam već prije više godina proučavati pravila onih zabavnih igara koje se kod nas najviše igraju."

U brošuri su obrađena pravila piqueta, šnapsla, preferansa, alšoša, dardla, žandara, taroka, remija i bridge remija.[330]

Moramo zahvaliti autoru što je upozorio na potrebu pisanih pravila kartaških igara jer time svatko sa svakim tko poznaje pravila može igrati. Ujedno nas je upoznao s grupom zabavnih (a ne hazardnih) kartaških igara koje su se početkom XX. stoljeća igrale u nas.

Josip Ledecki u svom *Ugostiteljskom priručniku* navodi da je zabrana hazardnih igara koja je stupila na snagu 1784. (Patentom kralja Josipa II.) vrijedila do raspada Austro-Ugarske 1918. Između 1918. i 1924. godine, u vrijeme transformacije država na tlu Hrvatske, stanje je bilo nedefinirano. Kartanje se ograničavalo monopolom, tj. taksama (50 din) na svaki uvezeni snop.[331] Društvene igre igraćim kartama (komerske igre) dopuštene su od 1925. u javnim lokalima „Točarskim zakonom" (Zakon o ugostiteljskim radnjama.) Godine 1926. Oskar Ključec izdaje, u nakladi knjižare St. Kugli, svoj naputak: *Igre i vještine s kartama,* gdje se daju upute za dječje igre (npr.:Crni Pero, Vatra, Kupići, Forum, Mali durak, Veliki durak itd.).[332]

Tridesetih godina XX. stoljeća u nas se sve više igra zabavna kartaška igra bridge pa se pojavljuje se potreba za uputama i pravilima. Godine 1932. kapetan Petar I. Lučić izdaje u privatnoj nakladi BRIDGE-LEHRBUCH. No potreba za uputama popularnih zabavnih kartaških igara dolazi sve više do izražaja. Ponukan tom potrebom dr. Julija Perc izdaje knjigu *Kako se igra moderan internacionalan kontrakt bridž i preferanc sans i tarok.* Dakle, to su prve upute za igranje preferansa i taroka u nas. Osim tih triju igara igraju se još: piquet, tartl, alšoš, žandar, šnapsl, moderna igra rummy (remi) i bridge rummy (vrsta remija) piquet. Upute za te komerske

330 Franjo VALČIĆ, *Pravila komerskih igara na karte*, Osijek 1920., 3, 4.

331 Austrija Piatnik 1925. canasta 54 F, okrugli pečat: taksa 50 din 1924. K. Mr. 60.

332 Josip LEDICKI, Točarinski Zakon, članak 1, točka 6, 1925. godine.

igre dao je u svom priručniku za ugostitelje 1936. Josip A. Ledicki. Uz te igre spominje se i komerska igra kasino, manje poznata igra igraćim kartama koja se nije održala. Konobar često dolazi u situaciju da ga gosti mole za tumačenje pravila pojedinih komerskih igara, pa se zato daju navedene upute s pravilima. Zanimljivo je njegovo tumačenje razlike između komerskih i hazardnih igara: razlika ne leži u visini svote za koju se igra, što je općenito mišljenje, već u tome da kod hazardne igre nema nikakva znanja i proračuna, već jedino odlučuje sreća.

Kako su igraće karte bile relativno skupe, daju se upute o njihovu održavanju *Kako se čuvaju karte za igru od kvara.*[333]

Na političkoj sceni nastaje vrlo turbulentno vrijeme 27. ožujka 1941. godine u Beogradu grupa probritanskih oficira organizirala je državni puč. Petar II. proglašen je punoljetnim i preuzima kraljevske prerogative. Njemačka i njeni saveznici to tumače kao direktan izazov Hitleru. 6. travnja počinje napad na Jugoslaviju. Time započinje Drugi svjetski rat na našem području.[334]

Početkom Drugog svjetskog rada i formiranjem NDH vlast se okomila na kartanje u točionicama alkoholnih pića te je 14. srpnja 1941. Ministarstvo unutarnjih poslova u Zagrebu izdalo naredbu u kojoj stoji:

„Igranje bilo kakove igre za novac u prostorijama gdje se toči piće zabranjuje se.

U mjestima (selima) izvan sjedišta kotarske oblasti, u koliko to nisu priznata izletišta, ljetovališta, oporavilišta, kupališta ili uopće putničarska mjesta, zabranjuje se u točionicama alkoholnih pića igranje karata uopće.

Prekršaji ove naredbe kaznit će se novčanom kaznom do 1500 dinara, a za slučaj neutjerivosti zatvorom do 30 dana.

Kao i vlasnik točionice koji dopušta zabranjeno kartanje ili bilo kakvu igru za novac kaznit će se dvostrukom kaznom."[335]

Kao što je gornja naredba izdana u Zagrebu, a odnosila se na cijeli teritorij države, tako su i *Ratni članci,* izdani u Zagrebu, vrijedili za cijeli sustav domobranstva. U uvodu te knjižice stoji:

„Svrha je ratnim člancima da se domobran upozna s najvažnijim i najbitnijim propisima domobranskog kaznenog zakona i općeg kaznenog zakona, prema tome imadu, obavezatna moć i one odredbe ovih zakona koje nisu uvrštene u ratne članke."

U članku 35. o kartanju se kaže:

---

333 Josip A. LEDICKI, *Ugostiteljski priručnik. Igraće karte,* Zagreb 1936., 170-183.

334 Ivo GOLDSTEIN, *Hrvatska povijest,* str. 267-281.

335 NDH, Ministarstvo unutrašnjih poslova. Broj 16234 Pr MUP 1941. U Zagrebu dne 14. srpnja 1941. Ministarstvo unutarnjih poslova, dr. Andrija Artuković.

„1. Tko se karta zbog zarade, ima se kazniti globom od 20.000 kuna, a u ponovljenom slučaju i strogim zatvorom do godinu dana i gubitkom častnih prava.

Isto se tako kažnjava i onaj tko navodi narod na kartanje.Tko se inače na javnom mjestu karta za novac, kažnjava se globom."[336]

No, u ratnim prilikama te odredbe nisu mogle zaživjeti i kartanje, a naročito hazard, postaje jedna od najomiljenijih zabava.

Ponašanje nove vlasti izazvalo je zahlađenje i razočaranje kao odgovor na progone dijela stanovništva. Već 1941. dizani su snažni ustanci. Politička vlast na oslobođenim teritorijima objašnjavala je kako je kartanje buržujska tvorevina pa se prešutno zabranjuje. Po završetku Drugog svjetskog rada osnovana je FNR Jugoslavija, a vodstvo države bilo je u rukama komunističke partije koja nije dopuštala kartanje. No u privatnim se skupovima u domovima karta. Usvajaju se neke nove igre kao kanasta[337], belot i tablanet.[338] Potreba za izdavanjem priručnika o kartaškim igrama pokazuje da prešutna zabrana polagano popušta i da se u društvima sve više karta. U tome prednjače umirovljenici u parkovima i domovima te športaši na putovanjima. U to doba u našu zemlju dolaze poslovni ljudi i prvi turisti. Hoteli najviše klase proširuju svoje usluge, pa tako Esplanada u Zagrebu i Vila Rozalija u Opatiji otvaraju kasina, u početku samo za strance. U kasinima se, uz ostale, hazardne igre igraju igraćim kartama. Danas kasina postoje, osim u Zagrebu, i u hotelima Ambasador (Opatija), Adriatik (Opatija), Kvarner (Opatija), Dalmacija (Split), Rabac (Rabac), Parentium (Poreč), Excselsior (Dubrovnik) i drugi. Posljednjih pet godina (u XXI. stoljeću) i državno poduzeće Hrvatska lutrija otvorilo je sedam kasina (dva u Zagrebu te po jedan u Varaždinu, Rijeci, Čakovcu, Vinkovcima i Slavonskom Brodu. Otvaranje kasina pokazuje da državne vlasti dopuštaju hazard, ali ga žele imati pod financijskom kontrolom.

4.6. KARTAŠKE ASOCIJACIJE

U kartaškom nadmetanju, gdje se igralo za novac (hazardiranje), rezultat je bio dobitak ili gubitak novca. Kod kartanja, koje je isključivo služilo zabavi, bilježio se trenutačni rezultat. Rezultat koji je odražavao znanje i veću snagu igrača mogao se postići jedino ako su se igrači kartaške igre udružili. Udruženi su mogli *izbaciti titulu najboljega,* čemu su svi težili.

---

336 Ministarstvo Hrvatskog Domobranstva, Ratni članci. Članak XXXV (35) o kartanju, Zagreb 1942.

337 Oto Eugen ALMAŠI, *Nova kartaška igra,* Športska štampa Zagreb, Zagreb 1955.

338 ZABAVNE IGRE, Športska štampa Zagreb, Zagreb 1967., 12 i 13.

Primjerice, u Krapini je potkraj XIX. i početkom XX. stoljeća bila vrlo popularna kartaška igra marijaš. Naziv potječe od zvanja u igri koje se ostvaruje držanjem u ruci kralja i dame iste kartaške boje (francuski *mariage*, vjenčanje).

Radi kartaškog druženja marijaš ugledni građani Krapine osnovali su potkraj XIX. stoljeća *Građanski marijaški kartaški klub*. (Slika 50.) Članovi su se družili u igri, i to u prostorijama Starog grada, u kavanama ili gostionicama. Dana 14. veljače 1907. godine slavio se rođendan *starosta* (čelnika) društva Valentina Berca. Tom prigodom uručena mu je *Spomenica* s potpisima tridesetak članova. Zanimljiv je bio sastav društva – pretežno su to bili trgovci, obrtnici (klobučar, pekar, grafičar, krojač, bačvar itd.) te gostioničar, bilježnik i načelnik grada. Uglavnom je bio zastupljen srednji stalež, koji je imao vremena i za zabavu. Spomenica je vrlo zanimljivo osmišljena, u duhu igraćih karata.[339]

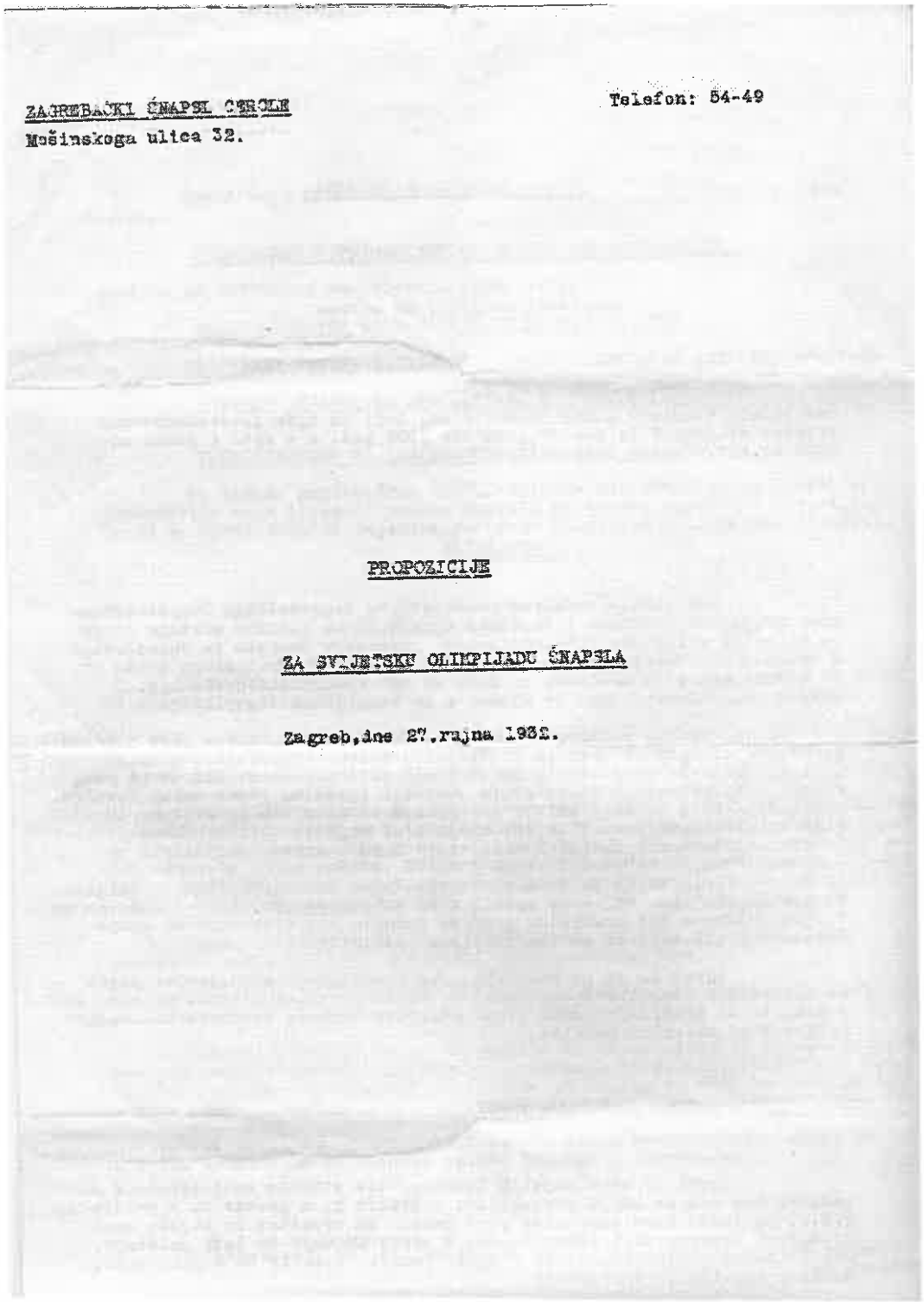
Na poziv svjetske *The National Shnapsl association of New York Zagrebački Šnapsl cercle* pokušao je održati 27. rujna 1932. godine prvenstvo Jugoslavije i kvalifikacije za sv-



Slika 50. Spomenica kluba „Marijaš" iz Krapine 1907. god. original.

jetske olimpijske igre dana 26. prosinca 1932. u svim glavnim gradovima u isto vrijeme. Za to natjecanje izdane su posebne *Propozicije*.Na turniru u Zagrebu stjecale su se titule *Majstor-šampion za Jugoslaviju za godinu 1932*. Igrač koji bi zauzeo zadnje mjesto na turniru dobivao bi naziv „Šnajder"- *Šnajder šampion za Jugoslaviju za god. 1932*. Kotizacija za članove *Šnapsl-cercla* bila je 20 dinara, a za nečlanove 500 dinara. Je li održan taj kvalifikacijski turnir, nije

339 Građanski kartaški marijaški klub, Spomenica gosp. Valentinu Bercu, Krapina, 14. veljače 1907.



ZAGREBAČKI ŠNAPSL CERCLE
Mošinskoga ulica 32.

Telefon: 54-49

PROPOZICIJE

ZA SVJETSKU OLIMPIJADU ŠNAPSLA

Zagreb, dne 27. rujna 1932.

Slika 51. Propozicije za svjetsku Olimpijadu u šnapslu Zagrebački šnapsl cercle Zagreb 27. rujna 1932. original.

mi poznato, no to govori o želji za uzdizanjem kartaške zabave na višu natjecateljsku razinu.[340] (Slika 51.)

Koliko su te dvije asocijacije bile lokalnog, a možda i malo naivnog karaktera, toliko se kartaškoj igri bridgeu mora priznati ozbiljnost i svjetski doseg. Početkom XX. stoljeća dolazi do masovnog osnivanja bridge klubova u svijetu u kojima se igrala i gajila ta kartaška misaona igra, igra koja je prema R. Cailloisu nadmašila čak i šahovsku igru. Ni Hrvatska nije zaostajala pa je u Zagrebu 1934. godine osnovan *Zagrebački bridge klub,* koji je već 1935. sudjelovao na europskom prvenstvu. Nakon toga nižu se veliki uspjesi kluba.

Njegovi članovi u sastavu reprezentacije Jugoslavije osvajaju na svjetskom prvenstvu 1937. godine treće mjesto, a 1939. godine na europskom prvenstvu drugo mjesto. Nakon Drugog svjetskog rata, pod utjecajem ondašnje ideologije, bridge je smatran *aristokratsko-buržujskom* igrom i zabranjivan je. Tek 1960. godine u Zagrebu osniva se *Športski bridž klub*, a zatim klubovi niču u Karlovcu, (Slika 52.) Puli, Rabu, Rijeci, Splitu, Samoboru itd. Godine 1960. održane su u Torinu Prve olimpijske igre u bridgeu. Od sedamdesetih godina 20. stoljeća igrači hrvatskih bridge klubova sudjeluju u sastavu jugoslavenske reprezentacije na europskim prvenstvima i Olimpijadi. *Hrvatski bridž savez* osnovan je 1991. godine. Tada reprezentacija Hrvatske u bridžu sudjeluje na Olimpijadi, od 1992. godine nadalje u muškoj i ženskoj konkurenciji. Na europskom prvenstvu, koje se održava svake godine, muškarci i žene sudjeluju od 1993. godine, a mješovita reprezentacija od 1994. Podaci su dobiveni na internetskim stranicama www.worldbridge.org i www.eurobridge.org. Međunarodni olimpijski komitet priznao je 1995. bridge kao olimpijski sport.[341] Nedugo poslije toga i Hrvatski je savez primljen u Hrvatski olimpijski odbor kao ravnopravan ostalim športovima. Danas je bridge u mnogim zemljama (SAD, Švedska, Norveška, Danska, Island, Francuska, Velika Britanija, Kina i dr.) nastavni predmet, a UNESCO priprema preporuku o njegovu uvođenju u sve škole. Danas se tom športskom igrom bavi više od 100 milijuna ljudi. U Hrvatski bridge savez učlanjeno je 18 klubova s više od 500 aktivnih članova koji redovito nastupaju na službenim natjecanjima. Registrirani klubovi postoje u Dubrovniku, Karlovcu, Opatiji, Puli, Rabu, Ravnoj gori, Rijeci, Samoboru, Sisku, Vukovaru, Zadru i Zagrebu. Redovno se održavaju službena natjecanja u konkurencijama i momčadski. (I. liga i 4 skupine, II. liga, kao i kup i mješoviti timovi, parska prvenstva – open juniori žene, mješoviti parovi.)[342]

Razvoj interneta iznimno odgovara toj igri. Već niz godina djeluju uspješni internet klubovi

340 PROPOZICIJE ZA SVJETSKU OLIMPIJADU ŠNAPSLA, ZAGREBAČKI ŠNAPSL CERCLE, Mašinskoga ul. 32. U Zagrebu 27. rujna 1932., kapetan igre Vilko Kamler.

341 Zlatko ŠASEK, *Bridž*, Beograd 1980, 5, 6.

342 Zlatko ŠASEK, *Bridge početnica,* Zagreb 2007., 1.



KARLOVAC

BRIDGE TURNIR U KAVANI NEBODER

KARLOVAC – Danas u kavani »Neboder« Sportski bridge klub Karlovac u 17 sati organizira božićni turnir na kojem se očekuje nastup desetak karlovačkih parova. U subotu je devet karlovačkih parova gostovalo na božićnom turniru u Zagrebu. Među devedeset parova najbolje plasirani bili su Boljkovac i Pavičić koji su zauzeli 9. mjesto i time osvojili nagradni pehar.

Z. Fr.

Slika 52. Oglas za „Bridge turnir" u Karlovcu, Karlovački list 1998.

na kojima se mogu igrati slobodne partije, ali i turniri s velikim brojem sudionika. Svaki od tih klubova posjeduje kutak za početnike, gdje mogu učiti ili pak igrati u društvu sebi ravnih.

Najpopularniji online bridge klubovi su:

Bridge Base Online (www.bridgebase.com)

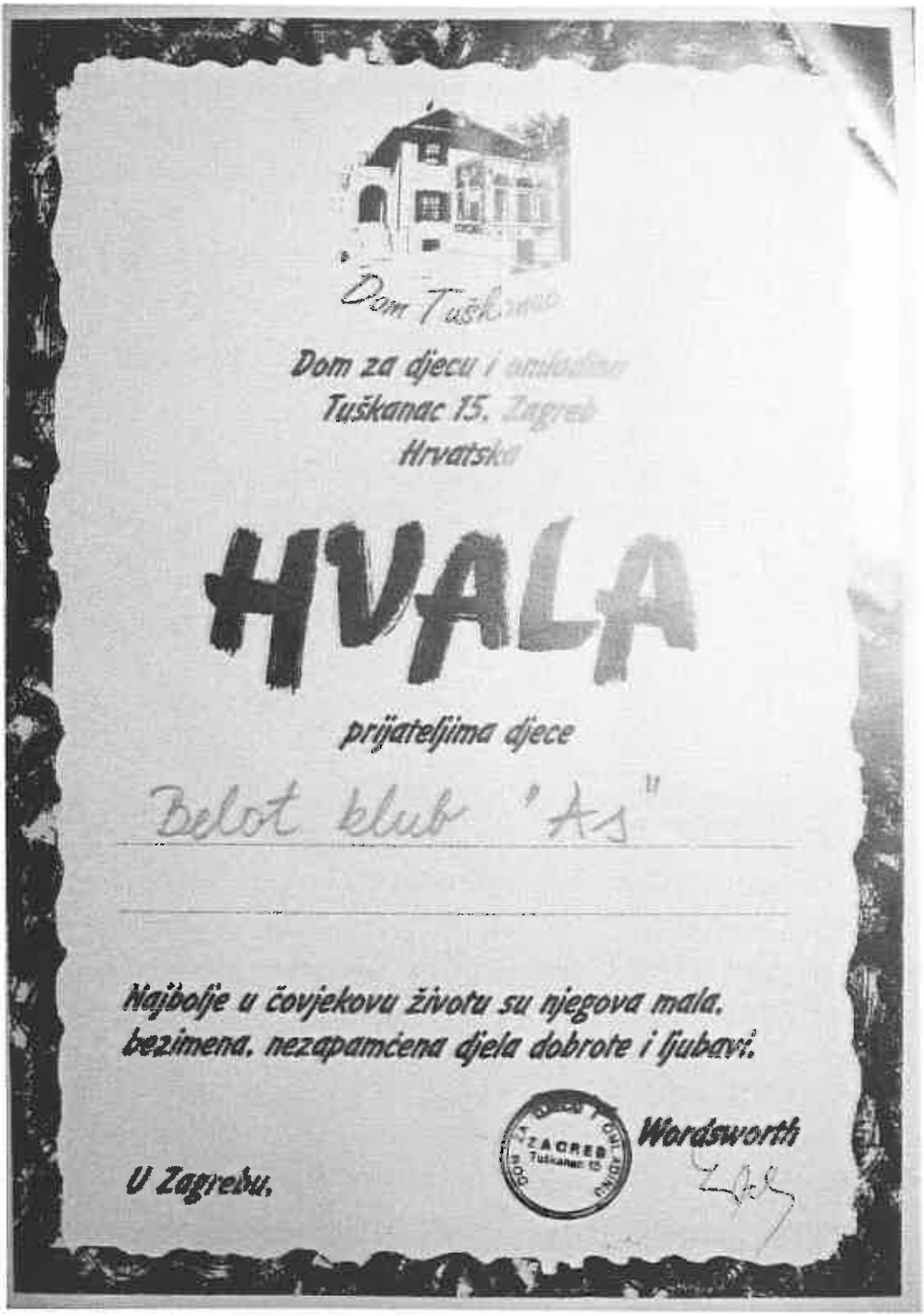
OK Bridge (www.okbridge.com)

Topbridge (www.topbridge.com)

Internet Gaming Zone (zone.man.com)[343]

Dinamična i lako prihvatljiva igra igaćim kartama belot ili bela okupljala je sve više poklonika. Od legendarnog „Novogodišnjeg 1991./92. god." u zarobljeničkom logoru u Sremskoj Mitrovici turnirsko okupljanje igrača sve je češće. Turniri su isprva bili u organizaciji pojedinih ugostiteljskih objekata, da bi kasnije prerasli u javno objavljivane turnire s bogatim nagradama. Pobjednički par Jesenskog turnira 1996. godine putovao je za nagradu na svjetsko nogometno prvenstvo u Francusku. Sa Zimskog turnira (veljača/ožujak 1997.), koji je ujedno bio otvoreno prvenstvo Zagreba, sav prihod bio je namijenjen obnovi kuće Aleksandra Drabine, vukovarskog branitelja. Svi ti turniri potaknuli su zaljubljenike u belu da u Zagrebu osnuju klub. Rješenjem Gradskog ureda za opću upravu Grada Zagreba od 23. listopada 1997. godine registriran je „Belot klub As". Nedugo nakon toga organiziran je Jesenski turnir 1996. godine s pisanim propozicijama. Prema potrebi klub 1998. godine izdaje prva pravila „belota u četvero", koja su dopunjena s pravilima za službena natjecanja. Klub okuplja članstvo i organizira turnire čiji prihod ide u dobrotvorne svrhe (slika 53). Pomažu se domovi za nezbrinutu djecu u Zagrebu i Karlovcu. Zbog pomanjkanja prostorija klub prestaje raditi 2006. godine, ali njegov rad nas-

343 Neven ELEZOVIĆ, *Naučite bridž za deset dana,* Zagreb 2004., 216 i 217.



Slika 53. Zahvala „Doma Tuškanac" belot klubu „As" Zagreb, 1999. g. original.

tavlja „Belot klub Velebit" iz Zagreba, koji i dalje organizira turnire.

Tijekom 1984. god., točnije 19.05.1984 osnovan je za zabavu u Samoboru „Sportski preferans klub". U nas je do sada osnovano 5 klubova u raznim gradovima. Samoborski klub djeluje i u Zagrebu, a ima oko 150 članova. Klub organizira dva puta mjesečno turnire, u 2010. godini organizirano je 26 turnira i prvenstvo Hrvatske. Natjecanje se održava po poznatim pravilima preferansa, a igra se prema dirigiranom MICHELL BUTLER sistemu.Taj sistem omogućuje da do izražaja dolazi poznavanje igre, a ne sreća. Zato su i natjecanja interesantna.

Koncem 2009. pokušalo se osnovati Hrvatski poker savez s jednim poker klubom. No ta akcija nije urodila plodom, pa su se pokeraši organizirali u Casino klubovima. Pobjednici tri turnira igraju završni za određene novčane nagrade. Kvalificiranje na međunarodne turnire postiže se na turnirima putem interneta, a završni turnir igra se „u life". Nagrade na tim turnirima su prilično visoke kao i kotizacija za pravo sudjelovanja. Naš poznati pokeraš Branimir Brunović 2007. godine na završnom turniru „Festival pokera"u Beču osvojio je pozamašnu svotu novaca. Taj i ostali osvojeni turniri omogućili su mu da postane profesionalni promotor (ambasador) pokera u nas.

4.7. SVEĆENICI, KARTANJE I HAZARD

Budući da je svećeničkom staležu dužnost boriti se za duhovnu čistoću naroda i odstranjivanje svih poroka iz njegova *stada,* u svojim su propovijedima svećenici naglašavali pogibeljnost hazardnih igara. No, znalo se dogoditi da se i sami prepuste toj zabavi.

Zagrebački biskup Augustin Kažotić (stolovao od 1303. do 1322.) u svojim pismima okomljuje se na proštenja na kojima se ljudi odaju raznim porocima. Piju i pjevaju razne nepoćudne pjesme, plešu vragometne plesove i igraju hazardne igre (kocka i karte) u kojima gube sav novac.[344]

Na otočiću usred velikog Mljetskog jezera nalazi se još i danas velebna građevina benediktinskog samostana. Benediktinci, koji su u njemu stolovali tijekom XIII. i XIV. stoljeća, odlazili su na otok i ondje se zabavljali sa seljacima i katkada se seljankama. Zabave su pratili pijančevanje, kartanje i tučnjave. U kartanju su redovito seljacima odnosili novac. Seljaci su se potužili kardinalu Anselmu, koji je 24. siječnja 1326. godine uputio pismo opatu mljetskom da dovede u red redovnike dubrovačke koji su bili na njegovom otoku. Upozorenje kardinala Anselma smirilo je svećenike.[345]

344 Ivan K. TKALČIĆ, Povijesni spomenici grada Zagreba, svezak I., uvodni dio, (Augustin Kožotić) Zagreb 1898. CV.

345 Codex Diplomaticus regni Croatiae et Slavoniae, Svezak IX, 274. i 275.

Na II. vrbničkom misalu, koji je pisan od 1463. do 1506. godine na latinskom, pod brojem 285[b] nalaze se odredbe nadpopa Frana Datule koje je izdao u ime krčkog biskupa Natala na latinskom jeziku prigodom posjeta svećenicima Vrbnika. Uz svaku odredbu je sa strane na hrvatskom jeziku dopisan izvod iz kazne. Pisano glagoljicom, stoji:

ki bi na harti igral libar 12.

Iz misala je teško zaključiti odnosi li se to na sve stanovnike Vrbnika ili samo na svećenike, no u oba slučaja odnosi se svakako i na njih.[346]

Potkraj XV. stoljeća Broz Kolonić prepisao je glagoljicom za nekog Leonarda knjigu koja je imala dvije rasprave. U prvoj raspravi, koja nosi naziv *Korizme propovijedi,* spominje *životne zakone*. Tako dio drugog zakona glasi:

„Drugi zakon est od dobrote da se imaš naučiti koga godi arta ali meštrie ka jest dostoina i korisna dobroti sega svita, i govorim ti da esu mnozi, arti, ki nisu dostojni i esu proti dobroti općenskoj sega svita kako zari i karte i puške..."

Igraće su karte, a vjerojatno se misli na njihovo korištenje za hazard, protivne dobroti i treba ih se kloniti.

U drugoj raspravi, *Rasprava o sedam smrtnih grijeha,* u glavi petoj, 10 *rashod* piše:

„Deseta rashod lakomie est zla igra zara i škaha i škrimane vsih igar, otkuda človik ne igra ne veće za repost pinez ili za ima vrimena dobit. Vse zale igre a navlašćeno ot zara i ot tavula esu bremene pravdor za mnozi gresi ki mih stide."[347]

Dopuštaju se igre koje služe za zabavu, ali su zabranjene one u kojima se igra za novac jer povlače za sobom mnogo zla.

Splitski nadbiskup Bernardin Zane zabranjuje svećenicima i klericima javno igrati bilo kakve igre. Njegov nasljednik nadbiskup Andrija 1535. godine u svojoj zabrani zabranjuje svećenicima uz već spomenute turnire (igre) da javno među sobom ili sa svjetovnjacima kockaju, kartaju, igraju šah, loptaju se i igraju druge „nepoštene igre". To znači da su sve hazardne igre bile nepoštene jer se igralo za velike uloge. Iz te zabrane proizlazi da svećenicima nije bilo zabranjeno kartati među sobom, i to ne na javnome mjestu.[348]

Ivan Polanco napisao je na latinskom, a Šimun Budinić preveo na hrvatski uputstvo za ispovjednike pod nazivom *Ispravak za esei ispovidnici,* koja ja izašla u Zadru 1636. U poglav-

346 II. VRBNIČKI MISAL – ki bi harti igral - libar 12 (kazna), Hrvatska glagoljska bibliografija, I. dio Opis rukopisa, JAZU, Zagreb 1911., 285b.

347 KOLONIĆEV zbornik, *Korizme pripovjedi*, str. 30. Rasprava o sedam smrtnih grijeha, Hrvatski glagoljaški rukopisi od god. 1486. knjiga 12., Zagreb 1892., 241-242.

348 Danica BOŽIĆ-BUZANČIĆ, *Privatni i društveni život Splita u XVIII. stoljeću*, Hazardne igre i kavane, Zagreb 1982., 150-163.

lju *Chaozi Prochlestra Nasahragneni* u paragrafu 66. spominje one koji čine sramotu koristeći *harte ozloglasene*. To se odnosi na igraće karte koje se koriste za hazardne igre. Do tada se ne susreće za te karte epitet „ozloglašene."[349]

Zagrebački biskup Maksimilijan Vrhovac (Karlovac 1752. – Zagreb 1827.) bio je ne samo jedna od najzanimljivijih, nego i najistaknutijih i intelektualno najjačih ličnosti preporodne Hrvatske. Otvorio je i biskupsku tiskaru. Predvodio je hrvatske zastupnike u Hrvatsko-ugarskom saboru. U jednom dijelu života (između 1801. i 1825. godine) vodio je i dnevnik. Taj dnevnik (u tri knjige) pohranjen je u Nadbiskupskom arhivu u Zagrebu. Prva knjiga, koja obuhvaća razdoblje između 1801. i 1809. godine, objelodanjena je 1987. godine. U njoj se često susreće riječ *kartanje*. Iz dnevnika vidimo i s kojim je osobama kartao, a tu su bile vodeće ličnosti ondašnjeg društva, na primjer: državni savjetnik, đakovački biskup, upravitelj Kranjske i Gorice, zemaljski upravitelj, zagrebački veliki župan, predsjednik sudbenog stola, supruga direktora škola, hrvatski banovi i njihove supruge, palatin nadvojvoda i drugi. Dakle, zabrana hazarda patentom Hrvatsko-ugarskog kralja Josipa II. od 1. V. 1782. godine (Prvomajski patent) prema naprijed navedenom, nije bila poštivana u "visokom društvu". "Kartao je u Zagrebu, Požunu, Beču i drugdje gdje se zateklo odgovarajuće društvo. Prve zabilješke o kartanju pojavljuju se u siječnju 1801. godine. Godine 1806. prvi put su zabilježeni financijski podaci, između ostalog i izgubljeno na kartanju (pet zapisa) - 135 forinti. Je li mu to bila nesretna kartaška godina ili je i inače slabo kartao, ne znamo, ali nigdje nije zabilježen *dobitak na kartanju*. (Iznos od 135 forinti može se usporediti s podatkom da je za šivanje kućnog kaputa platio 4 forinte.) Godine 1807. na stranicama 239. i 241. pisao je podatke svaki put kad je kartao, i to od siječnja do rujna. U tom razdoblju dobio je 3391 forintu i 60 krajcara, a izgubio 4049 forinti - negativan saldo od 707 forinti i 40 krajcara. Ni 1807. ga kartaška sreća nije pratila.[350]

Gotovo stotinu godina kasnije u *Katoličkom listu* od 1. kolovoza 1941. godine u rubrici „Crkvene vijesti" objavljena je naredba Nezavisne Države Hrvatske Ministarstvu unutrašnjih poslova broj 16234. Pr M.U.P 1941 u Zagrebu dne 14. srpnja 1941. Ondje između ostalog stoji:

- Igranje bilo kakove igre za novac u prostorima gdje se toči piće zabranjuje se.
- U mjestima (selima) izvan sjedišta kotarske oblasti, ukoliko to nisu priznata izletišta, ljetovališta, oporavilišta, kupališta ili uopće putničarska mjesta, zabranjuje se u točionicama alkoholnih pića igranje karata uopće.

Kazne za te prekršaje dosezale su i 30 dana zatvora i zabrana točenja pića.

Naredbu je potpisao ministar unutrašnjih poslova dr. Andrija Artuković.

---

349 Juan POLANCO, ISPRAVNICI ZA EREI ISPOVIDNIICI I ZA PRENESEN S LATINSCHEGA IAZIKA U SLOVIGNSCHII ISPRAVNIKA, prevedeno po popu Scymunu Budineu Zadraninu, odjeljak 66. Rim 1582., 176.

350 Maksimilijan VRHOVEC, *Dnevnik*, svezak 1, Zagreb 1987., 239-241.

Odmah ispod te naredbe priloženo je priopćenje br. 9329 u kojem se nalaže sljedeće:

„Gornje se dvije naredbe (jedna je gore spomenuta) priopćuju svim župnim uredima tima da se iste kroz tri naredne nedljenje iza sv. mise puku pročitaju i protumače. Radi se o tome da se u hrvatskom narodu a osobito među mladeži dokinu stari ukorijenjeni poroci. Zadaća je crkve da u tome plemenitom poslu crkva pruža pomoć državnoj vlasti koja hoće u Nezavisnoj Državi Hrvatskoj imati narod zdrav i plemenit.

U Zagrebu dne. 1. kolovoza 1941.

Dr. Franjo Salis-Seevis v.r., posvećeni biskup, generalni vikar."[351]

Crkva je tim činom pokušala putem svećenstva pripomoći novoj vlasti u borbi protiv poroka.

4.8. PRORICANJE

Povijest proricanja od prapovijesti, preko šifriranih zapisa na kartama voditelja faraona u zagrobni život i proricatelja (cigana) na sajmovima i po kućama, do proricanja državnika i oglasa u sredstvima informiranja u suvremeno doba prošla je dug put. Budući da su proricanja često obavijena tajnom, i njihova je povijest malo poznata jer su zapisi vrlo šturi.

Saznanja o proricanju putem igraćih karata dobivamo pretežito praćenjem razvoja igraćih karata koje su se rabile u tu svrhu. Pojavom igraćih karata u staroj Perziji miješale su se njezine tri namjene: proricanje, hazard i zabava. Kako smo prije rekli, sve su se vrste igraćih karata mogle upotrijebiti za proricanje, a razvila se i posebna vrsta, takozvane ciganske karte. Prvi koji je u to pokušao uvesti red i dati čvrstu osnovu za proricanje bio je u XVIII. stoljeću francuski egiptolog Court de Gebelin, koji je utemeljio Tarot snop igraćih karata.[352] Nešto kasnije gospođa Lenormand je sistematizirala i ciganski snop igraćih karata. Ta dva snopa dala su kultne proricateljske igraće karte.[353] Na naše područje su stigle vrlo kasno početkom XX. stoljeća, i to vrlo sramežljivo. Pravi procvat proricanja nastaje u nas potkraj prošlog stoljeća, kada se na našem tržištu našla bogata prijevodna ili izvorna literatura o tarotu. Najpoznatija djela iz tog područja su: *Tarot* Davida V. Barretta[354], *Horusov magični tarot* grupe autora[355], pa *Thot tarot* Aleistera Crowleya[356] te nedavno izašla opsežna knjiga sa snopom karata Vesne

351 *Katolički list*, 31/1941., Zagreb, 1. kolovoza 1941., dr. Franjo Salis-Seevis v.r. posvećeni biskup, generalni vikar, 366 i 367.

352 David V. BARRETT, *Tarot*, Zagreb 1996., 11.

353 D. SIMOVIĆ, T. GAVRIĆ i S. TURSIĆ, *Horusov magični tarot*, 37.

354 D. V. BARRETT, *Tarot*, 12

355 AS vic I/97a škatla 172.

356 Aleister CROWLEY, *Thot tarot*, Zagreb 1995., 6-12.

Burcsa *Tarot kao profesija*. Autorica tog najopsežnijeg djela izvorne literature o proricanju tarotom u povijesnom djelu pobrkala je tarot s tarokom i odvela ga u XIV. stoljeće. Kako i sam naslov govori, tarotu kao profesiji to se uistinu i dogodilo.[357] Svaki *mali oglasnik* dnevnih pa i tjednih listova vrvi oglasima ovakvih naslova: *Tarot No 1, Majstori tarota, Ključ budućnosti u Vašim je rukama, Čuveni tarot, 0-24 Tarot, Astro Max, Duhovni zov, Proricanje poznate vidovnjakinje, Tajna života, Tarot ugodni razgovori...* To dokazuje da je tarot nekima postao profesija, i to vrlo unosna.

4.9. RAČUNALNE IGRICE

U prvoj polovici XX. stoljeća pojavila su se elektronička računala, strojevi koji su zauzimali cijele dvorane s posebnom klimom, a unos podataka obavljao se putem bušenih kartica. Prvi zametci igrica nastaju već tada. Razvojem osobnih računala tijekom sedamdesetih godina dobiveno je idealno sredstvo za razvoj igrica na računalu.

Kartaške igre, igrice koje se osnivaju na pojedinim kartaškim igrama, doživljavaju nagli razvoj tijekom devedesetih godina prošlog stoljeća. U početku su bile putem oznaka (slova i brojeva), a kasnije su se razvile grafičke (preslikama lica i naličja igraćih karata). Igrice su bile namijenjene pojedincima, no pojavile su se i igrice za dva ili više igrača i to s pojavom interneta (umrežene igre). Osim kartaških igrica masovno su se koristile ratne igrice temeljene na stvarnim ili imaginarnim bitkama, pa športske, npr. nogomet, košarka, hokej na ledu. No, korisnici tih računalnih igrica ne mogu se nazvati kartašima, ratnicima ili nogometašima, košarkašima itd. – oni ostaju samo korisnici računalnih igara. No, ni tu se ne može povući stroga granica jer se sudionici europskih i svjetskih poker turnira, primjerice, kvalificiraju putem rješavanja igrica na računalu.

Jesu li kartaške računalne igre – igre ili *nešto drugo?* Za kartaške igre kažemo da su to igre u kojima se koriste igraće karte. Pod igraćim kartama razumijevamo kartaške (pretežito) geometrijske plohe (kvadrati, trokuti, kružnice) koje imaju svoje lice, naličje i sve tri dimenzije (visinu, širinu i debljinu) pogodne za držanje u ruci. Sličice sa zaslona računala ne zadovoljavaju te uvjete. Veliki teoretičar igara Johan Huizinga postavio je definiciju igara u kojoj kaže i ovo:

„Igre su dobrovoljna radnja ili djelatnost koja se odvija unutar utvrđenih vremenskih ili prostornih granica, prema dobrovoljno prihvaćenim pravilima, kojoj je cilj u njoj samoj..."

Huizinga napominje i da su *„...predmet moderne teorije igara konfliktne situacije."* Što je

357 Vesna BURESA, *Tarot kao profesija*, Zagreb 2006., 2-4

to konfliktna situacija? To je situacija u kojoj se križaju, sukobljavaju, suprotstavljaju interesi dviju ili više strana, djelomično ili potpuno. Ni to računalne igrice ne zadovoljavaju jer se suprotstavlja jedna (ili više osoba) programiranom računalu. Ipak, budući da postaju sve više masovna zabava, a mogu biti i natjecateljske, možemo ih smatrati igrama. Novi Johan Huizinga morat će jednoga dana dopuniti definiciju o igrama, a novi Roger Caillois proširiti kvalifikaciju igara.

5. SOCIOLOGIJA KORIŠTENJA IGRAĆIH KARATA

Izreka „Reci mi što radiš u slobodnom vremenu pa ću ti reći tko si" danas više nije samo metafora koja ističe važnost jednog dijela čovjekovog svakodnevnog života. Ta izrijeka postaje geslom u sociologiji slobodnog vremena, a time nas vodi i k značajnom sociološkom pitanju o korištenju igraćih karata. Suvremeni odnosi u modernom društvu ukazuju kako se ono može promatrati i kao civilizaciju dokolice, a novije sociološke rasprave nerijetko naglašavaju da se nasuprot prijašnjoj apsolutnoj dominaciji svijeta rada danas sve više u životu čovjeka i zajednice učvršćuje supremacija ere slobodnog vremena.[358] Na to upućuje obilje društvenih činjenica koje ukazuju kako slobodno vrijeme sve više postaje važan dio integracije pojedinca u društvo, ali i njegovog psiho-fizičkog razvoja. Ima različitih tumačenja pojma slobodnog vremena (psihološkog, estetskog, filozofskog itd.), no mi ga ovdje promatramo u kontekstu sociološkog gledišta koje smatra kako je to ono vrijeme koje je oslobođeno od organiziranog rada. Dakle, vrijeme kada se čovjek odmara i zabavlja na način koji mu je pogodan ili koji je izabrao. Ono što je bitno naglasiti prilikom ovog razmatranja jest to da nas zanima onaj sadržaj u slobodnom vremenu čovjeka koji je rezultat njegovog, čovjekovog, slobodnog izbora. Dakle, i kartanja jer pri tome čovjek ne može biti tek pasivno poistovjećen s nekim obrascem ili društvenom ulogom. Sociološka deskripcija upotrebe igraćih karta tako se ponajprije odnosi na područje razumijevanje čovjeka i njegove sredine koje putem korištenja igraćih karata doživljavaju određene individualne i društvene promjene unutar šireg društvenog konteksta. U tom pogledu ova je pojava ponajprije društvenog karaktera kakav postoji shodno relacijama i interakciji s globalnim, ali i lokalnim društvenim uvjetima te shodno karakteru modernog potrošačkog društva. Uporište tome daje i dr. Tena Martinić koja smatra da se u analizi slobodnog vremena suvremenog masovnog (potrošačkog) društva isto ne može promatrati kao neka nepromjenjiva prirodna datost, već kao promjenjiva historijska i kulturna kategorija.[359]

Za naše istraživanje, zbog nedostatka drugih mogućnosti, uzeli smo u obzir dvije sociološke metode:

- Životne pripovijesti, povijesne i komparativne analize.
- Intervjui.

Razlog tome je to da istraživanje obavlja samo jedan istraživač, a isto tako važno je naglasiti i nepostojanje predmetne literature te ograničenost vremena izvedbe. Područje sociološkog istraživanja određeno je isto tako i opsegom ove doktorske disertacije, a to je korištenje igraćih karata u hrvatskim zemljama tijekom povijesti. Te aktivnosti se odvijaju u slobodnom vremenu

358 Simo ELAKOVIĆ, *Sociologija slobodnog vremena i turizma*, Beograd 1989. VII.

359 Tena MARTINIĆ, *Slobodno vrijeme i suvremeno društvo*; Josip ŽUPANOV *Rad i slobodno vrijeme*, Zagreb 1977. 1.

unutar mikrosociologije. Izabrane su i moguće metode istraživanja. Uzimajući sve to u obzir, dobili smo teme za sociološka istraživanja koje su nam dostupne u društvenim znanostima. Za svaku sociološku obradu potrebno je obaviti:

1. sociološku deskripciju
2. sociološko otkriće
3. sociološko objašnjenje.[360]

Sociološka deskripcija

Istraživanja koja su objavljena u ovom radu upućuju da je pojam KARTANJE preuzak i nije pogodan za ono što u potpunosti odgovara tipičnom društvenom obrascu i ponašanju kada je u pitanju ova vrsta aktivne upotrebe slobodnog vremena. Zato smatramo da je termin: „Korištenje igraćih karata" za razumijevanje onoga o čemu se radi daleko pogodniji. Osim toga, uporište tome daje specifičnost fenomena koji se istražuje budući da se isti društveno pronalazi u više zasebnih oblika, od kojih je kartanje tek jedan dio slobodnog vremena koje je s istim u vezi. Korištenje igraćih karata dijeli se na:

- PRORICANJE u kome se prelamaju raznovrsni dijakroni fenomeni religioznosti i ističe pitanje individualnog spasenja/sudbine kao oblik popularnog sujevjerja. Istodobno je to zabava, ali pokušaj odgovora na alijenaciju, u društvenom kontekstu često i način uvida ili rješenja glede pronalaska bračnog druga, nestale osobe ili tek pitanje osobnog odnosa prema sebi gdje društvene probleme treba petrificirati shodno diviniziranim obrascima i predrasudama.[361]
- HAZARD kao moguće rizično prikupljanje dopunskih sredstava za život kojem siromašni slojevi ili ljudi u doba krize pristupaju iz očajanja, kao fetišizam koji može poprimiti asocijalna i neprihvatljiva svojstva, a manje je zabava u dokolici iako je ne isključuje. Isto tako i kao dio slobodnog vremena ponašanja rubnih društvenih grupa.
- PASIJANS zabava bez društvenog kontakta u kojem individua u slobodno vrijem koristi karte kako bi se igrala sama sa sobom i tako nadomjestila nedostatak društvenih sadržaja ili pak tim putem postala zanimljiva za neke moguće društvene sadržaje.
- KARTANJE kao opća društvena zabava ili igra u dokolici.
- DJEČJE i MLADENAČKE igre u kojima se koriste karte, a što predstavlja široko područje moderne zabave adolescenske fascinacije svijetom odraslih. Istodobno, ovdje je riječ i o vrlo

360 Isto, 20.

361 Marijan GRAKALIĆ, *Duhovnosti novog doba*, Zagreb 1995., 42. i dalje.

popularnim obrascima moderne industrije zabave koja producira na tisuće igara s kartama, najčešće napravljenima po filmskim mega-hitovima (Lord of the Rings, Star Wars itd.).

- DIDAKTIČKA pomagala kao karte najčešće su slovarice i brojalice za djecu te igre s geografskim ili povijesnim temama koje imaju pedagoško-zabavnu funkciju.

Tih šest oblika korištenja igraćih karata odvija se u aktivnom dijelu kalendarskog dana iz koga je isključen organizirani rad. Naime, unutar dana razlikujemo dvije temeljne sociološke kategorije; vrijeme proizvodnje (organizirani rad) i vrijeme potrošnje (slobodno vrijeme). Naravno, sociološki gledano uvijek je u pitanju i relativno povećanje rezervi slobodnog vremena, ne tek nekog društva, već članova tog istog društva. Korištenje igraćih karata je ustvari u jednom paradoksalnom položaju u odnosu na to pitanje jer ono ne predstavlja tek pasivan odmor ili razonodu, a već su karakteristični oblici zabave u uvjetima suvremene podjele rada i utjecaja masovne kulture. Prvenstveno se ta diferencija vidi u odnosu prema elektronskim medijima (radio, film, televizija) gdje se unatoč produženoj osjetilnosti ljudskih funkcija, koje su tim putem opće dostupne, ne pretpostavlja stvarnu uključenost gledatelja, odnosno, konzumenata u igru, a što je u našem slučaju - kartanju - presudno. Tako, iako su igre s kartama dio svjetskog masovnog oblika razonode, one pretpostavljaju aktivno učestvovanje u zabavi koje je dostupno svim društvenim slojevima, grupama, nacionalnostima i uzrastima. Igra u velikoj mjeri utječe i na emocionalni i intelektualni život pojedinca, određuje njegov stav prema svijetu, ali može i ozbiljno ugroziti čovjekovu individualnost.[362] Ta specifičnost koju ovdje napominjemo bitna je zato što za razliku od pasivne zabave kojoj je cilj psiho-fizičko opuštanje, igra s kartama uvijek pretpostavlja slijeđenje određenih pravila. Igre s kartama također imaju svaka svoj cilj, odnosno ispunjenje ili rezultat, pobjedu koju treba doseći. Prisjetimo se kako je Sigmund Freud smatrao da djeca kroz igru upoznaju zbilju i da je ona oduvijek povezana s maštom i vizijom svijeta. Naravno da već gore opisana struktura igara s kartama ukazuje na raznovrsnu aktivnost i područja koja se tu pojavljuju, no s očitim naglaskom na to kako se u modernom svijetu specijaliziranog rada zanimanje za njih zasniva na potrebi da se uspostavi i individualna i društvena ravnoteža pojedinca. Ona koja mu je ustvari izmaknuta zbog prirode načina opstanka. Dakako, ono što u smislu socijalne psihologije postoji kao potka u fenomenu kojim se bavimo jeste činjenica da igra oslobađa čovjeka od agresivnosti, dok nam pak natjecateljski duh igre omogućuje da na društveno prihvatljiv način ostvarimo vlastiti instinkt za odmor i opuštanje. Igre s kartama imaju ponekad i svojstvo hobija. Zasigurno kao takve imaju za svakoga i subjektivnu vrijednost. No,

362 Ana UGRINA, *Slobodno vrijeme i mladi*, u: http://infoz.ffzg.hr/afric/MetodeII.

kako su ove igre interaktivne, onda one posjeduju i objektivnu vrijednost. Naime, važne su još nekome pa se ne radi više tek o individualnoj rekreaciji, već, kako naglašava sociolog Friedman, i o zadovoljstvu, vremenu ili strasti koja se dijeli s nekim drugim.[363]

Posebno je u sociološkom pogledu značajno napomenuti kako igre s kartama i kao hobi, ali i kao didaktičke igre, a koje se koriste u procesu obrazovanja, mogu omogućiti djelotvornije u stjecanju znanja kao i slobodnije odnose prema drugim ljudima. Tu su igre s kartama sredstvo pomoću kojega se izražava osobna sposobnost pojedinca, gdje mu je istodobno omogućena i dinamika i opredjeljenje za neku od vrijednosti, ali i rad, odnosno, zabava u grupi. Igra kod čovjeka ovdje ne potencira uvriježeni strah od neuspjeha karakterističan za obrazovni sustav (kod starijih radni proces), pa zato predstavlja praktičnu pomoć da se nadvlada i poboljšaju ne samo individualna svojstva oslobođenja od pritiska, već stekne i iskustvo samostalnog donošenja odluka. Posebno je važno naglasiti da se tu susreću i isprepliću društvena, psihološka, didaktička i pedagoška funkcija takvih igara s kartama i da bi za cjelokupnu deskripciju trebalo u budućnosti napraviti jedno multidisciplinarno istraživanje koje sada nedostaje. Značajno je da se takve igre mogu igrati i u obitelji, dakle u vremenu lišenom bilo kakvih obaveza u kojem se osobe prepuštaju slobodnom izboru ovisno o volji, dakle, dokolici.[364] Sve to ukazuje na složenu sociološku strukturu igra s kartama kao i na socijalnu dinamiku koja obuhvaća društvene i individualne aktivnosti i u slobodno vrijeme, u dokolici, ali i prilikom učenja koje je unatoč tome što ima zbog toga drugačije odlike ipak i radno vrijeme. Uz to, igre s kartama često stvaraju svoje posebne grupe, naročito kada se radi o samom kartanju koje, prateći pravila jedne ili više kartaških igara, dijele određeno slobodno vrijeme, poruke, zapažanja i životni prostor.

Sociološka otkrića

Hrvatske zemlje ulaze u kasno srednjovjekovlje kada se igraće karte u njima udomljuju pod utjecajem dva civilizacijska kruga, onog mediteranskog i drugog, srednjoeuropskog. Priobalni dio sa zaleđem pripadao je Mediteranu, a srednji i sjeverozapadni Srednjoj Europi. Okolnosti tih pripadnosti unatoč općem feudalnom uređenju karakteriziraju cjelokupni život stanovništva, koji je određen posebnim komunalnim ustrojima te gradskim i agrarnim aglomeracijama. U mediteranskom dijelu komunalni ustroj zasnivao se na statutima, tj. ustavima gradova ili komuna, dok je u kontinentalnom dijelu najčešći oblik gradskog života temeljen na kraljevim povlasticama. Statuti su pisani često po mletačkim i drugim talijanskim ili domaćim statutarnim uzorima. U njima nalazimo društvene odredbe od posebne važnosti za naše istraživanje jer se istima reguliraju gradske zabrane vezane uz hazard i kartanje. Dočim u kontinentalnom

363 Ratko BOŽOVIĆ: *Iskušenja slobodnog vremena*, Mladost, Beograd, 1979., 47.

364 Tena MARTINIĆ, *Slobodno vrijeme i suvremeno društvo*, Zagreb 1977., 4.

djelu, gdje su prava gradova određena kraljevim privilegijama (bulama), sustav represalija nije izričito organiziran, a posebno ne glede hazarda i igranja na karte.

U mediteranskim gradovima toga doba kao što su Korčula, Dubrovnik, Trogir, Šibenik, Kotar, Trst, Pula, Zadar, živjeli su uz plemiće i bogate trgovce mali obrtnici, magistri i službenici, radnici, zaposlenici, sluge i žene.[365] Jedan dio stanovništva raspolagao je slobodnim vremenom, pa i dokolicom. Uglavnom se dopuštalo zabavljati se igraćim kartama u zatvorenom prostoru (krčmama), ali i nekim mjestima grada, najčešće na glavnom trgu. Hazard se tada uglavnom zabranjivao. No, ako je bio dozvoljavan, moglo se igrati uglavnom na gradskom trgu, i to zato što je tako bila omogućena javna kontrola. Kao kažnjivo djelo smatralo se posuđivanje novca hazarderima. Plemići, uglavnom mladi i bogati trgovci, hazardirali su, odnosno, zabavljali u svojim palačama ili ljetnikovcima. Ženski dio stanovništva u gradovima pretežno je bio zauzet radovima u domaćinstvu i odgojem djece. Vrijeme dokolice kod supruga siromašnijeg stanovništva nije ni postojalo, no bogatije supruge u vrijeme dokolice znale su organizirati zabave humanitarnog karaktera pa i kartanje.

Statuti otočnih zajednica kao i manjih priobalnih gradova kao što su Brač, Hvar, Lastovo, Mljet, Pag, te Budva, Poljice, Senj, Skradin, Vinodol i dr. odnosili su se pretežno na probleme u ograničavanju vremena za igru. Stanovništvo se tu pretežno bavilo poljoprivredom i ribarstvom. Uslijed napornog rada nisu imali niti vremena ni dokolice, a time ni mogućnosti za kartanje. Ustavi - statuti tih zajednica nisu rješavali probleme hazardera i kartaša.

Početkom XVI. stoljeća budi se i u nas renesansa koja donosi opći razvoj znanosti, kulture i filozofije koja nasuprot prije prevladavajućoj općenitosti i autoritativnosti skolastičkog srednjeg vijeka nastoji rehabilitirati pojedinca i ujedno ozakoniti njegovo pravo na osobne slobode.[366] Te osobne slobode imale su utjecaj na strukturu korištenja slobodnog vremena. Različite zabrane hazarda polagano nestaju, ali se zato javljaju devijacije, tj. sve se više sudionici u hazardu sukobljavaju oko dobitka. To se najbolje vidi u Dubrovniku gdje Malo vijeće Republike vremenom donosi sve više zabrana hazarda, i uz to sve veće kazne. Istodobno, i u kontinentalnom dijelu Hrvatske sukobi hazardera postaju sve češći, što je vidljivo po građi sudskih arhiva. To nam pokazuje da se u renesansi više no prije uočava devijacija korištenja slobodnog vremena prema hazardiranju. Razlog tomu je zasigurno i utjecaj reformacije te duboko potkopana crkvena slika svijeta što dovodi do toga da se ljudski položaj u društvu sve više sekularizira.[367] Tako se već tijekom XVII. stoljeća praksa sudske popustljivosti pokazuje neodgovarajućom jer su kažnjavani

365 G. RAVANČIĆ, *Život u krčmama u kasnom srednjevjekovnom Dubrovniku*, magistarski rad, 77-79.

366 „Renesansa", Enciklopedija leksikografskog zavoda, 5. svezak, Zagreb 1969., 439.

367 Egon FRIEDELL, *Kultura novog vremena*, I. Zagreb 1940., 141

samo oni slučajevi u kojima je bilo sukoba. Osjećajući kako su pređene granice dopustivosti, habsburška vlast (Leopold I.), tada donosi Patent kojim zabranjuje pojedine hazardne igre, dok se pak prekršitelji kažnjavaju visokim novčanim kaznama.

Već tada igraće karte preuzimaju vodeću ulogu u hazardu. Razlog leži u tome što kod kocke glavninu igre čini sreća i vjerovanje u predodžbe o slijepim silama, a kod igre kartama potrebno je ne samo određeno znanje i vještina, već je čovjek sada shodno sekulariziranim vjerskim predodžbama okrenut većem povjerenju u sebe i u svoje snage, a ne u zazivanje nestvarnih predodžbi koje bi mu podarile dobitak pogotkom nekog sretnog broja. Tako se epohalna promjena slike svijeta zbiva u cijelom povijesnom totalitetu, pa čak i u hazardu gdje sada čovjek postaje upućen na sebe i svoje društvene, a ne metafizičke mogućnosti. Hazardira se pretežno u gostionicama ili privatnim kućama. No, kartanje i kao zabava dobiva sve više maha u društvu. Kartanje u obiteljima i vrijeme dokolice postaje smislom društvenog okupljanja i zabave članova istog staleža u privatnim kućama. Ipak, bujanje hazarda postalo je nezadrživo usprkos novom patentu Karla III. i Marije Terezije. Tijekom XVIII. stoljeća počinju se u Europi i kod nas pojavljivati kavane gdje je dozvoljeno kartanje. Ubrzo počinju nicati i casina gdje je dozvoljen hazard. Sve to pokazuje da korištenje igraćih karata u hazardu i zabavi postaje nezaobilazni dio slobodnog vremena pa i dokolice.

Polovicom XIX. stoljeća igraće karte zbog svoje popularnosti bivaju ponegdje redizajnirane kako bi simbolički korespondirale s buđenjem nacionalne svijesti u Europi i kod nas, što potvrđuje društvenu privlačnost njihovog statusa, odnosno, slojeva koji su kartali. Tako se događa da, usprkos tome što kartanje sve više sudjeluje u dokolici, prodavači igraćih karata koji nisu imali neku dopunsku aktivnost vrlo brzo uslijed nedovoljne potražnje karata prestaju s proizvodnjom. To pokazuje da se kartanje kao zabava u dokolici uobičajilo u višim ili srednjim slojevima ondašnjeg društva. Kartanje kao zabava u dokolici obitelji ili određenog sloja društva polagano postaje i pitanje društvenog stila, odnosno, prestiža. Tijekom XX. stoljeća, kada se i u širim slojevima steklo više slobodnog vremena, počinju se javljati i hobistički klubovi pojedinih kartaških igara čije je članstvo iz različitih slojeva društva, a povezuje ih natjecateljski duh i vrijeme dokolice. Polovicom stoljeća formiraju se bridg klubovi, kartaške igre koja sve više poprima obilježja športa, te je svojedobno od strane Međunarodnog olimpijskog komiteta bridge uvršten među olimpijske športove. Neupitno je da društvena uloga igara s kartama slijedi razvoj cijelog društva i njegovih mogućnosti. Tako se u drugoj polovici dvadesetog stoljeća pojavljuje računalo kao tehnička pomoć u radu. Njegovim razvojem ono postaje jednim od neizbježnih sustava komunikacije u društvu kojim se može prihvatljivo povezati s drugima, čak i iz vlastite sobe. Time je dokolica dobila nezamjenjiv instrument. Pojavljuju se raznorazne „igrice" za računala, a vrlo brzo kartaške igre postaju predmetom

tih programa. To donosi novu dimenziju zamjene igraćih karata sa slikom na ekranu računala. Dokolica prisvaja sve veći dio slobodnog vremena. Korištenje igraćih karata, odnosno, „slaganje" pasijansa na monitoru ili igranje on-line bele samo potvrđuju našu pretpostavku da se igre kartama uspješno prilagođuju društvenim i tehnološkim promjenama. Zanimljivo je kako načini te vrste korištenja igraćih karata nisu bile predmet nekog povijesnog ili sociološkog zapisa.

Proricanje se po svojoj prirodi korištenja igraćih karata u pravilu odvijalo najmanje između dvije osobe u slobodnom vremenu. Davatelju usluga to je dopunsko pribavljanje sredstava a primaocu zabava u dokolici koja mu određuje životni put ako vjeruje u to. Do masovnog korištenja telefona ta aktivnost obavljala se u intimnom krugu i nije bila na isti način reklamirana. U zadnjim desetljećima brojne tiskovine sa Malim oglasnikom svjedoče o društvenom zanimanju za taj aspekt društvene igre koja povezuje sujevjerje i zabavu. Razvojem televizije proricanje dolazi na male ekrane. Pojedine televizijske kuće tim emisijama nameću dio sredstava za život i, dakako, potvrđuju da su igre kartama dio aktivnog sadržaja upotrebe slobodnog vremena. Ipak, Internet postaje sve prestižniji medij za igre s kartama i hazard. O tome svjedoči fenomen ''ambasadora" internetskog pokera u nas, gospodina Branimira Banovića, pobjednik poker festivala u 2007. godini, koji je cijeli bio odigran putem Interneta on-line. Stavljanjem pokera na internetski portal ta je igra dobila veliki zamah. Samo u jednoj godini pojavilo se preko 1500 novih igrača. Za igru „u živo" tako sada nisu formirani poker klubovi nego otvoreni turniri. Uz kotizaciju što organiziraju poznata casina kao što su: Cezar, Golden sun, Hrvatska lutrija i drugi. Aspekt kojeg otvaraju nove tehnologije i mediji još nije dovoljno sociološki sagledan u kritičkoj literaturi koja se bavi društvenim pitanjima slobodnog vremena, ali je nesumnjivo da omogućuje šire društveno povezivanje i doticanje pojedinaca i grupa u prije nezamislivim relacijama. Istodobno, njihovom se pojavom mijenja i okruženje i način provođenja slobodnog vremena pa je pojedinac često „virtualno" društven, ali osamljen u svojoj kući.

Sociološka objašnjenja

Sociološki aspekt korištenja igraćih karata, i to za hazardiranje i zabavu, usko je vezan, kako smo to već pokazali, uz sociologiju slobodnog vremena te uz sociološku strukturu stanovništva.

Na kraju srednjeg vijeka mijenja se slika svijeta u kojoj dominira afirmacija svetosti kao ideala zajednice, pa u skladu s promjenom materijalne osnove društva dolazi do reformiranja kršćanske etike koja slijedi duh kapitalizma. U tim procesima čovjek vjernik stječe predodžbe da veličanjem rada koji omogućuje veća bogatstva biva miliji Bogu (Weber).[368] Tu se stvara

368 Simo ELAKOVIĆ, *Sociologija slobodnog vremena i turizma,* Beograd 1988., 11.

drugačiji tip individualnosti koji slijedi utilitarnu logiku i racionalizam novog vremena, a time hazard i igre s kartama također postaju izuzete iz odredbi i dogmi srednjovjekovnog uređenja društva. Prijašnje odredbe u statutima primorskih gradova da je korištenje igraćih karata (kartanje) dopušteno, a hazard kao rizično stjecanje sredstava bila devijantna ovisnost koja je zabranjivana, postaje neodrživo. Mlado renesansno građanstvo ne samo da želi naslijediti slobodnovremenske blagodati i razviti mogućnosti slobodnijeg mišljenja i obrazovanja, već se njegova svestrana emancipacija očituje i u zabavi. O tome nam svjedoče patenti kojima se u početku hazard kažnjava ne zbog hazarda, već zbog nasilja (sukoba) koji se događa među pojedincima željnih lake zarade. Potom s industrijskom revolucijom ideologija rada poprima zastrašujuće razmjere. Tako dokolica, slobodno vrijeme i zabava postaju predmetom uživanja novih klasa. Dok „kapital slavi", radnik postaje jedna vrsta modernog roba.[369] Tek kada je radni dan sveden na 8 sati, otvara se u takvim društvima širi prostor za radničku klasu i uopće šire slojeve društva za povećanjem slobodnog vremena i zabave. Tako se dokolica tada upotpunjuje raznim sadržajima, pa i kartanjem, sportom, turizmom, hobijem, dopunskom naobrazbom itd.

Tijekom XX. stoljeća naše stanovništvo prolazi kroz tri rata (dva svjetska i jedan domovinski) za čijih su trajanja, kao i neposredno kasnije poremećeni odnosi rada i slobodnog vremena. No kartanje se u XX. stoljeću potvrdilo kao društveno popularna ispuna vremena dokolice, naročito među srednjom klasom, studentima, športašima, turistima itd. Kartanje i njegova devijacija – hazard sve više napušta obiteljske domove i seli se u javne prostore, kavane, klubove, casina, transportna sredstva pa i na otvorene prostore. Čovjek uistinu postaje homo ludens. Informatička era, koja započinje s uvođenjem telefona u kuće, pa televizijom i nošenjem telefona (mobitela) u džepu i posebno osobnim računalima, samo proširuje i učvršćuje tu konstataciju.

Posve je neupitno da kartanje okuplja ljude, pa kada bi se moglo izvršiti jedno opsežno istraživanje, ono bi sigurno predstavljalo vodeću vrstu zabave u vrijeme dokolice bez obzira na medij u kojem se zbiva.

Smatram potrebnim osvrnuti se na dva tragična događaja koji su imali sretan završetak, ali su meni potvrdili da je moje iskazivanje jednog uskog i na prvi pogled nevažnog segmenta društvenog zbivanja bilo opravdano. Prvi događaj odvijao se u nedavnoj prošlosti i u našoj neposrednoj blizini u kojemu su upravo naši ljudi bili aktivni sudionici. Drugi događaj odvijao se ove (2010.) godine na drugom kraju svijeta, koji je bio toliko medijski popraćen da je o njemu svatko znao sve.

369 Isto, 11.

Prvi događaj odnosi se na živote branitelja Vukovara, koji su nakon pada obrane bili zatočeni u srpskim logorima. Život u tim logorima bio je fizički i psihički jako težak. Oskudan smještaj, slaba prehrana, svakodnevno psihičko i fizičko maltretiranje pojedinaca, neizvjesnost kraja itd. Da bi koliko toliko zadržali zdravi duh i visoki moral, logoraši su izrađivali razna sredstva za igre, među kojima i igraće karte za kartanje kao nenadoknadivu zabavu. O tome sam već pisao u radu „Mala povijest kartanja", Zagreb 1998.

Drugi događaj dogodio se u dalekom Čileu gdje je 5. kolovoza 2010. godine, uslijed rudarske nesreće na dubini od 500 metara, pod zemljom ostalo zarobljeno 33 rudara. Nakon dva dana probijena je uska rupa do njih. Prvo su im u kapsulama poslani voda, pa hrana i lijekovi. Možda je glavni problem bio kako ostati mentalno zdrav te kako upotpuniti vrijeme, da se ne bi suočili s teškim psihološkim problemima. Jedan dio svog prisilnog utočišta rudari su pretvorili u casino jer su im po naputku NASA-e dostavili igraće karte za kartanje. Nakon pedesetak dana zatočeništva rudari su zdravi (fizički i psihički) izašli na površinu. Ta dva događaja potvrđuju da je moje istraživanje o kartama bilo ispravno i korisno za društvo.



„Kartaši", ak. slikar Miljenko Stančić, ulje 1957., Galerija M. Stančića u Varaždinu.

6. ZAKLJUČAK

U velikoj skupini igara koje se odvijaju *na stolu* istaknuto mjesto zauzimaju igre igraćim kartama. Te igre svrstavamo pod širi pojam *kartanje,* premda je pravilnije govoriti o *korištenju igraćih karata.* Kako bih mogao istraživati povijest kartanja u nas, prvenstveno sam morao početi s istraživanjem sredstava za te igre - *igraćih karata.* O postanku igraćih karata općenito nailazio sam na niz teorija, manje ili više vjerodostojnih. Najvjerodostojnijom smatram *egipatsku,* kojoj je temelje postavio francuski povjesničar, egiptolog iz XVIII. stoljeća Court de Gebelin, koji je nastojao otkriti povijest tarota, kojeg su neki kritičari nazvali *Vražjom slikovnicom.* Istražujući tu povijest, otišao je u doba prvih faraona kada su Egipćani već poznavali izradu papirusa kao i kartona, najprikladnijeg materijala za izradu pločica koje su se mogle držati u ruci. Neke od zidnih slikarija prikazuju boga Thota kako drži u ruci kartu, oblikovani komad kartona sa šifrom faraonova puta u zagrobni život.

Većina igara iz te skupine „igara na stolu" u prapočetku je služila za proricanje sudbine. Osnova današnjem šahu bila je sveta ploča *ašpad* sa 64 polja (8 x 8), kocka još kao dio kosti itd. Sva je ta sredstva - karte, kocka, ploča ašpad i figurice - netko morao oživjeti, dodajući im pravila. Njih su uveli ratnici, koji su u stankama između bitaka morali pronaći zabavu koja ih je podsjećala na bitke. Te igre ujedno su im služile za *preraspodjelu* ugrabljenog plijena. Sjetimo se posljednjeg dana u životu Isusa Krista: „i baciše kocku da podijele haljine njegove." Tako je iz proricanja nastao hazard. Ta povijesna zadaća dodijeljena je Perzijancima, koji su od rijeke Inda do Nila zatekli dobra mnogih civilizacija koja su prenijeli u svoj *kotao* u središtu te države i ispremiješali ih. Ako su izmislili igru šaha, u početku s četiri vojske, moguće je da su slične igre smislili s papirusovim pločicama. Šah i igre igraćim kartama imaju isto ishodište, pa dakle i mnogo zajedničkog. Dapače, u sistematizaciji igara velikog proučavatelja tog fenomena Rogera Cailloisa šah i igre igraćim kartama nalaze se jedne do drugih. Onamo kamo nisu mogli doći ratnici, prodirali su trgovci. Oni su povezivali istok sa zapadom, sjever s jugom. Kinu su povezali s Europom, *Putem svile.* Bio je to put kojim su tekla mnoga dobra, pa i razna znanja, na primjer proizvodnja papira, sredstva idealna za izradu igraćih karata. Izrada papira, ta velika kineska tajna, a s njime i oslikavanje igraćih karata, stigla je i na obale Sredozemnog mora. Put iz Konstantinopola k središtu ondašnje europske trgovine Venecije, odvijao se morskim putem, uglavnom uz našu obalu. Stoga ne čudi da se prvi zapisi o igraćim kartama u Europi nalaze i na našem tlu. Trgovci i mornari, a i ratnici iz križarskih vojni igraće su karte upotrebljavali pretežito u svrhu hazarda. Na minijaturi Alfonsa X. Mudrog igraće su karte okarakterizirane kao sredstva za igru mudrosti i sreće.

Korištenje igraćih karata u svrhu hazarda vrlo brzo dobiva žig poroka, pa je podlijegalo raznim zabranama. Te su se zabrane unosile u statute pojedinih gradova. Za naglo širenje kar-

tanja (hazarda) Europom zaslužni su također i hodočasnici, koji su svojim putevima *oprosta grijeha* povezali sve krajeve starog kontinenta. Širenje kartanja, prvenstveno hazarda, zahtijevalo je i veću količinu igraćih karata. Od slikanja prelazi se na manufakturnu izradu, a središte proizvodnje postaju Srednja Europa i talijanski gradovi. Iz tih centara i naše se područje opskrbljuje igraćim kartama sve do danas. Povremena i mala proizvodnja u nas nije mogla zadovoljiti potrebe kartaša pa se zato ta roba uvozila. Igraće karte postaju unosna trgovačka roba, koju države svrstavaju pod svoj monopol i nameću joj poreze.

Renesansa skida s kartanja epitet zla, a izum tiskarskog stroja daje nove mogućnosti za proizvodnju karata. Skidanje okova s hazarda početkom novog vijeka vrlo brzo se pokazuje pogubnim. Potiče krađe, svađe, fizičke sukobe, pa i osiromašenje pojedinih sudionika. Društvo putem raznih zakona ponovo uvodi zabrane, no hazard je neuništiv i bolje ga je umjesto zabrane staviti pod nadzor. Otvaraju se *casina*. Nacionalna svijest jest i sazrijevanje svijesti o vlastitoj prošlosti i sadašnjosti. Proizvođači igraćih karata koriste te sadržaje na kartama kako bi ih bolje i lakše prodavali. U nas se izrađuju *narodne igraće karte* koje potiču nacionalnu svijest i pokazuju ljepotu naše domovine.

Uloga igraćih karata i njihovo korištenje bilo je vrlo raznovrsno, negativno, ali i pozitivno. Pozitivna uloga ogleda se u konstruktivnom provođenju slobodnog vremena. Kada bismo izračunali kojoj vrsti kulture čovječanstvo posvećuje najviše vremena, bile bi to igre, a među njima bi dominantno mjesto zauzelo kartanje. Kartanje je dio svakodnevice. Možda mu upravo zato nismo posvećivali veću pažnju i istražili njegovu genezu.

Danas smo svjedoci nezadrživog ulaska elektroničkih računala u sva područja ljudskoga života. Zaslon računala zamijenio je *stol,* a *žmigajuće* sličice igraće karte. Suparnik u igri postao je stroj, a užitak držanja igraćih karata (od papira ili sličnog materijala) u ruci zamijenile su tipke.

Ovaj rad sačinjen je na temelju ponajprije vlastitih istraživanja kao i razmjerno siromašne domaće i svjetske literature. Vođen je tezom da je povijest ljudskog roda cjelina koja se sastoji kako od „događajne" povijesti, tako i od tzv. „male" povijesti čovjekova svakidašnjeg života, kojoj su posljednjih desetljeća veliku pozornost posvetili teoretičri «nove historije». Smatramo stoga da je tema kartaških igara legitiman predmet povijesnog istraživanja, onako kako su predstavnicima „nove historije" u francuskoj historiografiji od 1970-ih nadalje bile legitimne teme povijesti svakidašnjeg života u srednjem vijeku, povijesti odijevanja, liječenja, prehrane, ukrašavanja, stanovanja i slično.

Sociološka deskripcija upotrebe igraćih karata najprije se odnosi na područje razumijevanja čovjeka i njegove sredine, koje putem korištenja igraćih karata doživljavaju određene individualne i društvene promjene unutar društvenog kodeksa. Upotreba igraćih karata dio je slobodnog vremena, a naročito dokolice.

Kao što je u uvodu najavljeno, tijekom razrade dane su u pojedinim poglavljima osnovne smjernice za istraživanje igraćih karata i njihovog korištenja u Hrvata tijekom povijesti. Pokušao sam iznjedriti metodologiju istraživanja i dati prikaz tog fenomena naše kulture. Budući da se do moga rada nitko nije naučno i sveobuhvatno upustio u istraživanje tog područja ili učinio neke neminovne predradnje, valjalo je krenuti od iskona. Započeo sam osnivanje kolekcije snopova igraćih karata s našeg područja. Paralelno se nametnula potreba za osmišljavanjem sistematizacije svakog pojedinog snopa na temelju karakteristika sadržaja tog snopa. Sistematizacija snopova ujedno je bila i osnova za izradu klasifikacije snopova igraćih karata od običnog (whist, pigue, kanasta) do snopa za djecu i mladež (crni Petar, magarac, Pokemon itd.). Ujedno se mogla pratiti kronologija izrade igraćih karata. Omogućeno je grupiranje igraćih karata. Sistematizacijom igraćih karata otvoren je put prema hazardnim igrama s igraćim kartama, zabavnim igrama, igrama za djecu i mladež te za proricanje. S tim u vezi pokušao sam proniknuti u povijesni tijek nastajanja i razvitka tih igara.

Posve je neupitno da korištenje igraćih karata i danas okuplja ljude. Kada bi se moglo izvršiti jedno opsežno istraživanje, ono bi sigurno predstavljalo vodeću vrstu zabave u slobodnom vremenu, a naročito u dokolici bez obzira na medij u kome se zbiva.

Smatram da sam svojim pionirskim radom dao čvrstu osnovu za daljnje istraživanje tog fenomena kulture u nas. Možda sam dao i dovoljan poticaj drugim sredinama da krenu u istraživanje tog dijela svoje kulture.

7. LITERATURA

7.1. NEOBJAVLJENI IZVORI

1. Arhiv Slovenije, Stan I/79, šk. 124, Ljubljana
2. Arhiv Slovenije, Vic I/97a, šk. 172, Ljubljana
3. Arhiv Slovenije, Gub I/178, Ljubljana
4. Državni arhiv Dubrovnik, Liber de maleficis, 50-1 ml 5 fol 35, Dubrovnik
5. Državni arhiv Dubrovnik, Consilius minus, Dubrovnik

vol 8.	fol. 150
13	122
13	185
14	97
14	115
14	116
21	80
21	241
22	15
24	289
28	11
37	98
44	84
44	84
46	67
49	1
50	17
50	100
57	77
61	84
65	232
78	40

6. Državni arhiv Hrvatske, Grafička Zbirka – razno, br. 3030, Zagreb
7. Državni arhiv Zagreb, Akvizicija br. 195, Zagreb
8. HPM/PMH 5343
9. Ivančevićev Zbornik (rukopis se čuva u crkvi svetog Franje Ksaverskog u Zagrebu)
10. Kolekcija igraćih karata obitelji Mrkoci (K. Mr.)

K. Mr.	1	Manufaktura XVIII st.

6 Smrekarjev tarok 1916

7 Tarok Prva Jugoslavenska tovarna igralnih kart 1921.

8 Ljubavno proročište 1920.

10 Ciganske 1725-1920

11 Boby pasians 1945/46

12 Hrvatske kartaške boje 1980.

16 Remi Piatnik 1933.

18 Macan – reklamne 1938.

19 Papir – Zagreb reklamne 1955.

20 Grafika G. P. 1955.

21 Anfschlagkarten XVIII st.

22 Ciganske Piatnik 1925.

23 Ciganske Piatnik 1950.

24 Mali Lenormand Piatnik 1970.

25 Zigenner wahrsage karten Piatnik 1989.

27 Hrvatski Lenormand 1995.

29 B. D. francuski XIX. st.

30 Horusov tarot 1995.

32 Tarot, GPC 2004.

33 Stari tarot iz Marseillea 2000.

34 Triestine GPC 2004.

35 Bresciane Dal Negro 2000.

38 Hrvatski vladari, Juričić d.o.o. 2000.

39 Dihler – Quartett, Piatnik 1965.

41 TDK, Piatnik 2000.

43 Tjeralica CIA-SAD, 2002.

44 Jen de tarot, fran. 1985.

45 Industrie und glück, 1925.

46 Szerencse feli, Piatnik, 1900.

49 Croatiae Remi, 1996.

51 Zagreb 1094.-1994., Piatnik 1994.

53 Tell karte mađarice, 1900.

54 Igraće karte za belot, GPC 2003.

55 Igraće karte za belot, GPC 2005.

61 Šnaps Ang. Denik, 1920./21.

63 Kaffeehaus pikett, Piatnik 1949.

64 Salon patience N°185, VSSF 1920.

72 Ovdje sam kod kuće, DRNJ 1970.

74 Kombi – angebot, Piatnik 1970.

75 Magarac, GPC 1998.

77 Magic – stamede deck, SAD 2004.

78 Frapolo – triestine, Piatnik 1880.

79 Ladies – tarok N°162, Piatnik 1914.

83 Pasiaust – mađarski, Piatnik 1906.

90 Schafkopl tarok, F. X. Schmid 2000.

92 Šegrt Hlapić, Alfa, Zagreb 1992.

93 Kikerike a be ce Deutch, 1992.

94 Igraće karte za slijepe, 2003.

95 Magic bolfs deck, SAD 2004.

96 Vesela matematika, Grafika 2002.

97 Casino veliki index, Belgija 2000.

98 Casino mali index, Belgija 2000.

99 UNO Amigo, Njemačka 1986.

100 Patience whist N°240, Piatnik 1920

101 Kanasta, Grimaud 1990.

102 Kaffeehaus dopll-Deutsch, 1980.

103 Paško patak, Piatnik 2003.

106 Remi-bridge-kanasta, GPC 2000.

108 Mađarice, Piatnik, Budimpešta 1930.

11. Povijesni muzej Hrvatske, inventarski br. 1306 Zagreb
12. Zgodovinski arhiv Ljubljane, Reg. I/49 I 23, Ljubljana
13. Zgodovinski arhiv Ljubljane, Reg. I/49 I 105, Ljubljana
14. Zgodovinski arhiv Ljubljane, Reg. I/49 I 213, Ljubljana
15. Zgodovinski arhiv Ljubljane, Reg. I/93 I 470, Ljubljana

7.2. OBJAVLJENI IZVORI

1. Alfons X. MUDRI, *Cronica general*, Madrid 1283.
2. Arhivski Vjesnik, godina 36, Hrvatski državni arhiv, Zagreb 1993.
3. Miho BARADA, *Trogirski spomenici*: I., II. i III. svezak, JAZU Zagreb, 1948.

4. Željko BARTULOVIĆ, *Statut grada Rijeke od godine* 1530, Zbornik Sveti Vid, izdavački centar Rijeka, Rijeka 1995.
5. Benio ZSOLDOS, *A játékkártya és története*, Gondolat Budapest, Budimpešta 1980.
6. Vidi 46.
7. Mirko BREYER, *Stare igraće karte s hrvatskim tipovima*, Hrvatski bibliofil, *br. 2 i 3, srpanj 1905.*, Zagreb 1905.
8. Codex diplomaticus regni croatiae dalmatiae et Slavoniae, sv. IX., Sabrao i uredio Tadija Smičiklas, *Dionička tiskara* Zagreb, 1911.
9. *Der Pilger*, 1842.-1848.
10. *Dubrovnik*, časopis za književnost i znanost. Matica hrvatske, Dubrovnik 1955.
11. *Enciklopedija leksikografskog zavoda*, JAZU, Zagreb 1966-1969.
12. *Enciklopedija likovne umjetnosti*, JAZU, Zagreb 1959-1966.
13. Finkenzeller ROSWIN, Ziehr W. ROSWIN, E. M. BUHRER, *Šachy*, Nakladatelsvi Slovart Praha, Prag 1998., 14.
14. Cvito FISKOVIĆ, Korčulanski običaji, svečanosti i zabave XVIII st., *Mogućnosti*, br. 2-3, Split 1977.
15. FRANCESCHI de C., *Charularium piranense raccolta dei documenti medievali di Pirano II*, u nizu: Atti e memoria della Società istriana di Archeologia e Storria patria 47, Parenzo-Pula 1935-37.
16. Knjiga za nepismene, *Istarska Danica, kalendar za 1953.*, Istarsko književno društvo sv. Ćirila i Metodija, Pazin 1952.
17. Branko FUČIĆ, *Vincent iz Kastva*, Kršćanska sadašnjost, Zagreb 1992.
18. Ferdo GESTIN i Darija MIHELIČ, Trzaški pomorski promet 1759/60, *Viri za zgodovim Slovencem*, knj. 12/1990., JAZU.

31.a Marijan GRAKALIĆ *Duhovnost novog doba*, Arkadija, Zagreb 1995.

19. Zlatko HERKOV, *Statut grada Rijeke*, knjiga III., Edit, Rijeka 2001.
20. Jasna HORVAT, *O igralnih kartah, Založba mladinske knjige*, Ljubljana 1992.
21. Hrvatski povjesni muzej / Povjesni muzej Hrvatske, Inventarski broj 1306a.
22. *Hrvatski biografski leksikon*, Jugoslavenski leksikografski zavod, Zagreb 1983.
23. Josip ILIĆ DREVEN, *Ozaljske igraće karte, Arhivski vjesnik, god. 36.*, Zagreb 1993.
24. *Ilirske narodne novine*, Popis cenah br. 40, Zagreb 1841.
25. *Intelligenzblatt zür agramer politischen zeitung*, br. 75 i 76, Zagreb 1844.
26. Zdenka-Römer JANEKOVIĆ, *Post tertam campanam, Otium* sv. 1, Povijesno društvo Otivm, Zagreb 1993.
27. *Kartylexikon*, Akademiai Kiada Budapest (vidi 7)
28. Oskar KLJUČEC, *Igre i vještine s kartama, Tiskara sl. Kugli*, Zagreb, 1936.

29. Knjiga statuta, zakona i reformacije grada Šibenika, Gradska skupština, Šibenik 1992.
30. Kolonićev zbornik, Hrvatski glagoljaški malopisi od god. 1486., knjiga 12, JAZU, Zagreb 1892.
31. Korčulanski statut, JAZU, Zagreb – Korčula – Split 1987.
32. Emilij LASZOWSKI, *Stari i novi Zagreb*, Braća hrvatskog zmaja, Zagreb 1925.
33. Liber Crocens (žuta knjiga), od 1-10. XII. 1460. do 26. I. 1803. Uredio Branislav M. Nedeljković, SANU, Beograd 1997.
34. Liber Viridas (zelena knjiga) četiri zbornika, uredio Branislav M. Nedeljković, završava sa 27. XI. 1460. SANU, Beograd 1984.
35. Ivan LUČIĆ, *Prilog vezama Dubrovnika i Gradeca / Zagreb u srednjem vijeku, Zagrebački gradec 1242.-1850.*, Skupština grada Zagreba, Zagreb 1994.
36. Banu MAHIR, *Memluk iskambilleri, Totkapi Saray muzesi, Kütüphanesi*, Istanbul 1996.
37. Lujo MARGETIĆ, *Koperski statut*, Kopar – Rovinj 1993.
38. Igor MEDJUGORAC, *Priručnik za igrače*, HIT d.d., Nova Gorica 2002.
39. Diego MELDINI, *Tarot. Povijest – simbolizam igara*, Marjan tisak, Split 2002.
40. Monumenta civitas Zagabriae, sv. VI., str. 11, Brzotisak K. Albrechta, Zagreb 1900.
41. Monumenta spectantia historiam slavorum meridionazium, Commissiones et relationes venetae, str. 226, sv. 3., uredio Simeon Ljubičić, JAZU, Zagreb 1880.
42. Našli stare karte za igranje (veliki bioristo), *Hrvatske novine*, 2.II. 2001., Željezno.
43. Grga NOVAK, *Povijest Splita, knjiga I. Matica hrvatska*, Split 1957; knjiga II: MH, Split 1961; III: MH, Split 1965.
44. *Novine Dalmatinsko Hrvatske i Slavonske*, br. 40, 42, 49. i 28 br. 28, 1848., Izdavač dr. Ljudevit Gaj, Zagreb.
45. *Put svile*, Edicija uz izložbu, Muzej Mimara, Zagreb 1996.
46. Marijana SCHNEIDER, *Dvorane zagrebačke karte, Muzej grada Zagreba*, Zagreb 1986. Separat.
47. Dušan SINDIK, *O političkim i društvenim prilikama u Kotoru krajem XII. vijeka*, vlastito izdanje, Kotor 1997.
48. Statut grada Dubrovnika (iz 1272.), *Historijski arhiv Dubrovnika*, Dubrovnik 1990.
49. Statut grada Splita, knjiga I., II., III. i IV, *Književni krug Split*, Split 1988.
50. Statut grada Trogira, *Književni krug Split*, Split 1988.
51. Statut grada Splita, priredio i preveo Antun Cvitanić, *Književni krug Split*, Split 1998.
52. Statut koprskega komuna iz leta 1423. s dodatkom do leta 1668., priredio Lujo Margetić, Pokrajinski arhiv, Kopar-Rovinj 1993.
53. STATUTA DOANE CIVITATIS RAGUSII, SANU, Beograd 1936.
54. Statuta et leges civitatis cathari apuo rubealum meiettum, Veneti 1616.

55. Bernardo B. BENUSSI, *Statuto del comune di pola, atti e memorie della società istriana di archeologia e storia patria* 27, Venetis 1911.
56. Statut ostorva Krka, donesen 1382., Zakon od priseżnik, Tiskara V. Balasevc, Sanktpeterburg 1878.
57. M. SZONIBATHELY, *Statuti di trieste del* 1421. *Archeograto Triestino*, br. 48, Trst 1935.
58. Ivan Krstitelj TKALČIĆ, *Monumenta civitas zagabria*, brzotisak K. Albrechta, Zagreb 1900.
59. Josip Eugen TOMIĆ, *Za kralja za dom, dio drugi (ŽRTVE ZABLUDE)*, Matica hrvatska u Zagrebu 1895.
60. Zlatko ŠAŠEK, *Bridge početnica*, vlastita naklada, Zagreb 2007.
61. Ivan ULČNIK, Ivan HAVLIČEK, Revija društvo Zagrebčana, br. 3., Zagreb 1941.
62. Ivan ULČNIK, Naši stari zagrebački privrednici - Ferdinand Fellner, *Revija društvo Zagrebčana*, br. 3., Zagreb 1936.
63. Franjo VALČIĆ, *Pravila komerskih igara na karte*, Frankova tiskara Osijek, Osijek 1920.
64. Volumen statutorum legum et reformatiorum civitatit sibenici, *Apud Nicolaum* Morettum, Venecija 1608.
65. II. Vrbnički misal, *Hrvatska glagoljska bibliografija, I. dio*, JAZU, Zagreb 1911.
66. Ljudevit VUKOTINOVIĆ, *Nešto o narodnom domu*, NDHS, br. 38, Zagreb 1846.

7.3 LITERAUTRA

1. David V. BARETT V, *Tarot*, Znak, Zagreb 1996.
2. Danica BOŽIĆ-BUZANČIĆ, *Privatni i društveni život Splita u osamnaestom stoljeću*, Školska knjiga, Zagreb 1982.
3. Tito BREZOVAČKI, *Matijaš Grabancijaš Dijak*, Sysprint Zagreb, 1996.
4. Vesna BURCSA, *Tarot kao profesija*, Vlastita naklada, Zagreb 2006.
5. Roger CAILLOIS, *Maske i znanost*, Nolit, Beograd 1979.
6. Aleister CROWLEY, *Thot tarot*, Nova arka, Zagreb 1995.
7. Simo ELAKOVIĆ, *Sociologija slobodnog vremena i turizma*, Suvremena administracija, Beograd 1987.
8. Dragutin FELETER i drugi, *Gradec – Grič, Kartanje na starom Griču*, Hrvatski zemljopis IV., Zagreb 1999.
9. Cvito FISKOVIĆ, Glazba, kazalište i ostale zabave u Hvaru XVIII st., *Dani hrvatskog kazališta, Čakavski sabor,* Split 1978.
10. Neven ELEZOVIĆ, *Naučite bridž za deset dana*, Element Zagreb 2004.

11. Branko FUČIĆ, *Smrt i prolaznost*, Riječki list, 15. III. 1953. Rijeka 1953.
12. Court de Antonio GEBELIN, *Povijest starog vijeka*, sv. VIII., Pariz 1781.
13. I. GIZYCKI, A. GORNY, *Čovjek i hazard*, *Prosvjeta*, Zagreb 1973.
14. Rudolf HORVAT, *Prošlost grada Zagreba*, Kulturno historijsko društvo *Hrvatski rodoljub*, Zagreb 1942.
15. Rudolf HORVAT, *Povijest trgovine, obrta i industrije u Hrvatskoj*, AGM, Zagreb 1994.
16. Imbro IGNJATOVIĆ-TKALEC, *Uspomene iz mladosti u Hrvatskoj*, *Srpska književna zadruga*, Beograd 1925.
17. Johan HUIZINGA, *Homo ludens, Matica hrvatska*, Zagreb 1970.
18. Josip ILIĆ DREVEN, *50 trikova sa kartama,* Sportska tribina, Zagreb 1980.
19. Josip ILIĆ DREVEN, *Najljepše kartaške igre*, knjiga 1, Sportska štampa, Zagreb 1985.
20. Josip ILIĆ DREVEN, *Najljepše kartaške igre*, knjiga 2, Sportska tribina, Zagreb 1986.
21. Zdenka JANEKOVIĆ, *Dubrovačko plemstvo u XX.* st., doktorska disertacija, Zagreb 1997.
22. C. G. JUNG, *Čovjek i njegovi simboli,* Mladost, Zagreb 1987.
23. Nada KLAIĆ, *Zagreb u srednjem vijeku*, *Sveučilišna naklada Liber*, Zagreb 1982.
24. Antonija KOSOVITZ CVIJIĆ, *Vatroslav Lisinski u kolu ilira, Hrvatski štamparski zavod,* Zagreb 1912.
25. Ivan KREGAR i drugi, *Uvod u sociologiju*, Pravni fakultet sveučilišta u Zagrebu, Zagreb 2006.
26. Josip A. LEDICKI, *Ugostiteljski priručnik*, Kako se čuvaju karte za igru od kvara, *štamparija Grafika* Zagreb, Zagreb 1936.
27. Nella LONZA, *Kazneni sustav dubrovačke republike u XVIII. stoljeću*, doktorska disertacija, Zagreb 1995.
28. Nella LONZA, *Knežev dvor u 18. stoljeću Otium* sv. 2. 1994, Zagreb 1994.
29. Tena MARTINIĆ, *Slobodno vrijeme suvremeno društvo*, Informator, Zagreb 1977.
30. Olga MARUŠEVSKI, *Stare Zagrebačke Kavane, "Kaj"*, br. 11 i 12, Zagreb 1977.
31. A. L. MAŠIĆ, *Društvene igre*, Grafički zavod Zagreb, Zagreb 1955.
32. Darija MIHELIČ, *Hazard, Zgodovinsko društvo za južno Primorski*, Koper 1993.
33. Slavko Krešo MRKOCI, *Mala povijest kartanja*, vlastita naklada, Zagreb 1998.
34. Vjekoslav NORŠIĆ, *Samobor – grad, Anindol,* Samobor 1992.
35. Catherine Perry HARGRAVE, *A history of playing cards, Dover Publications*, New York 2000.
36. Gina PRISCHEL, *Opća povijest umjetnosti*, Mladost, Zagreb 1994.
37. *Putevi zagrebačke trgovine u srednjem vijeku, prilog XVI.*, Zagrebački Gradec 1242-1850, Skupština grada Zagreba, Zagreb 1994.

38. Gjuro RAPICS GRADSCHANIN, *Svakomu po malo iliti predike nediljne,* Purgerska Ilacsiozza, Pešta 1762.
39. Tomislav RAUKAR, *Hrvatsko srednjevjekovje, Školska knjiga* – Zavod za hrvatsku povijest Filozofskog fakulteta, Zagreb 1997.
40. Goran RAVANČIĆ, *Život u krčmama u kasnosrednjovjekovlju u Dubrovniku,* Magistarski rad, Zagreb 1999.
41. Pavle SOLARIĆ, *Novograždansko zemljeopisanije, Pane Feodoslava,* Venecija 1804.
42. Gjuro SZABO, *Stari Zagreb*, Spektar Znanje, Zagreb 1997.
43. Marija ŠERCER, *Cehovska pravila gradečkih i kaptolskih djetića (kalfa) u 17. stoljeću, Zagrebački gradec* 1242. – 1850., Skupština grada Zagreba, Zagreb 1994.
44. Zdravko ŠUNDRICA, Šetnja kroz arhiv i kockari u starom Dubrovniku, *Dubrovnik* br. 1, Dubrovnik 1973.
45. Henry THODE, *Frankopanov prsten, Matica hrvatska,* Tiskara Rijeka, Rijeka 1992.
46. Imbro TKALEC IGNJATOVIĆ, *Uspomene iz mladosti u hrvatskoj*, dio I., str. 143, *Srpska književna zadruga,* Beograd 1925.
47. Petar VODOPIVEC, *Prva slovenska tovarna igralnih kart v Ljubljani in policija,* Smrekarjev tarok, Založba mladinska knjiga, Ljubljana 1992.
48. Maksimilian VRHOVEC, *Dnevnik, svezak I,* Kršćanska sadašnjost, Sveučilišna naklada Liber, Zagreb 1987.
49. Duška ŽIVANOVIĆ, *Dubrovačke kuće i polače, SANU,* Beograd 2000.
50. Ivan ŽUGIĆ, *Sociologija sporta*, Fakultet za fizičku kulturu, Zagreb 2005.

8. KRATICE

A	As – dvorska igraća karta
AS	Arhiv Slovenije
CDCDS	Codex diplomaticus regni Croatiae, Dalmatiae et Slavoniae
D	Dama – dvorska igraća karta
d	Dečko – dvorska igraća karta
DAD	Državni arhiv u Dubrovniku
HDA	Hrvatski Državni arhiv
HPM	Hrvatski povijestni muzej
DAZ	Državni arhiv u Zagrebu
K	Kralj – dvorska igraća karta
LM	Liber de malefuciis
MCZ	Monumenta civitatis Zagabrieae
MGZ	Muzej grada Zagreba
MR	Monumenta Ragusina
NDHS	Novine Dalmatinsko Horvatske i Slavonske
PMH	Povijesni muzej Hrvatske
TS	Trogirski spomenici
V	Vitez – dvorska igraća karta

9. ŽIVOTOPIS AUTORA

Slavko Mrkoci rođen je u Zagrebu 1932. godine gdje je polazio osnovnu i srednju školu. Diplomirao je na Ekonomskom i Građevinskom fakultetu, a magistrirao iz područja organizacije poduzeća (ekološka istraživanja).

Dio radnog vremena proveo je na istraživačkim projektima. Radi visoke invalidnosti umirovljen je 1984. godine. Od svoje petnaste godine aktivno se bavio sportom gdje je postigao status vrhunskog sportaša. Početkom domovinskog rata uključio se kao vanjski suradnik u Upravi za strateška istraživanja MORH-a gdje je radio 3 godine.

Napisao je knjigu „Mala povijest kartanja" te pravila kartaške igre Belot. Bio je glavni urednik monografija „Četrdeset godina HARK-a" i „Trideset godina ZVRK-a". Bio je suradnik Hrvatske enciklopedije zagrebačkog leksikona te revije Olimp.

Svoju strast za kolekcionarstvom usmjerio je na pretežno stare igraće karte. Prikupio je oko petstotinjak snopova te je po opsegu to jedinstvena kolekcija u nas. Određeni broj snopova starih karata izlagao je u Zagrebu (Etnografski muzej), Karlovcu (Gradska knjižnica) i Velikoj Gorici (Kulturni centar).