

Kártyajátékok a középkorban



Scholler III szakdolgozat

Írta: Hergát Rudolf

2023

Bevezetés

Manapság a világ minden pontján ismert a francia kártya, és aligha van valaki a világon, aki legalább egy kártyajátékot ne ismerne. Hogy pontosan hány kártyajáték létezik, azt szinte lehetetlen megmondani, hiszen még az ismert játékoknak is alakultak ki területenként eltérő szabályai, amik végül önálló játékká nőttek ki magukat. De, vannak játékok, amik egymástól függetlenül alakultak ki, mégis majdhogynem teljesen egyformák. Például Magyarországon nem olyan régen még az ulti volt az egyik legnépszerűbb kártyajáték, aminek a szabályzata és a menete majdnem teljesen megegyezik a német „Skat” nevű kártyajátékkal. Mivel a skat jóval régebben alakult ki, - és a történelem során nem egyszer fordult elő, hogy valamit a német kultúrából vettünk kölcsön - joggal gondolhatnánk, hogy az ulti a skat ihlette. Pedig valójában az ulti a skattól teljesen függetlenül, másik kártyajátékokból fejlődött ki. Persze feltehetően volt közös ősök.

A kártyával játszható játéktípusok egy elég széles skálán mozognak, vannak nagyon egyszerűek, és kifejezetten összetettek, illetve szerencsén és ügyességen alapuló játékok is. Többek közt ennek köszönheti az elterjedését, hiszen minden korosztály és társadalmi réteg számára akad megfelelő játék, és az árának köszönhetően talán egy pakli kártyánál nem létezik elérhetőbb társasjáték. Arról nem is beszélve, hogy a játékokon kívül jóslásra vagy bűvésztükkökre is alkalmas. Marie Anne Lenormand jósnő például még Bonaparte Napóleonnak is jósolt, és ehhez francia kártyát használt (igaz egy saját változatot, ahol a kártyákra a szokásos jelöléseken kívül egyéb számmissztikai és asztrológiai szimbólumokat rajzolt). És Rodolfo sem a kártya rendeltetésszerű használatával tett szert hírnévre. Ezen felül vannak olyan kártyák, amiket nem kifejezetten játékokra szántak, inkább csak szuvenirnek, vagy gyűjtői darabnak készültek.

Ma Magyarországon a legtöbb ember kétféle paklit ismer, a francia kártyát és a magyar kártyát, de ez már így is eggyel több, mint amiről a legtöbb Európán kívüli ember hallott. Európán belül viszont minden régióban kétféle kártyát ismernek, az egyik az adott területen hagyományosan használt pakli, a másik pedig a nemzetközileg elfogadott francia. Ezek a kártyaváltozatok a középkorban alakultak ki, és bár a középkori ember is szeretett kártyázni, számukra egy pakli kártya megszerzése, és egy kártyaparti megszervezése nem volt annyira egyszerű mint mondjuk a mai ember számára.

A kártya eredete, és megjelenése Európában

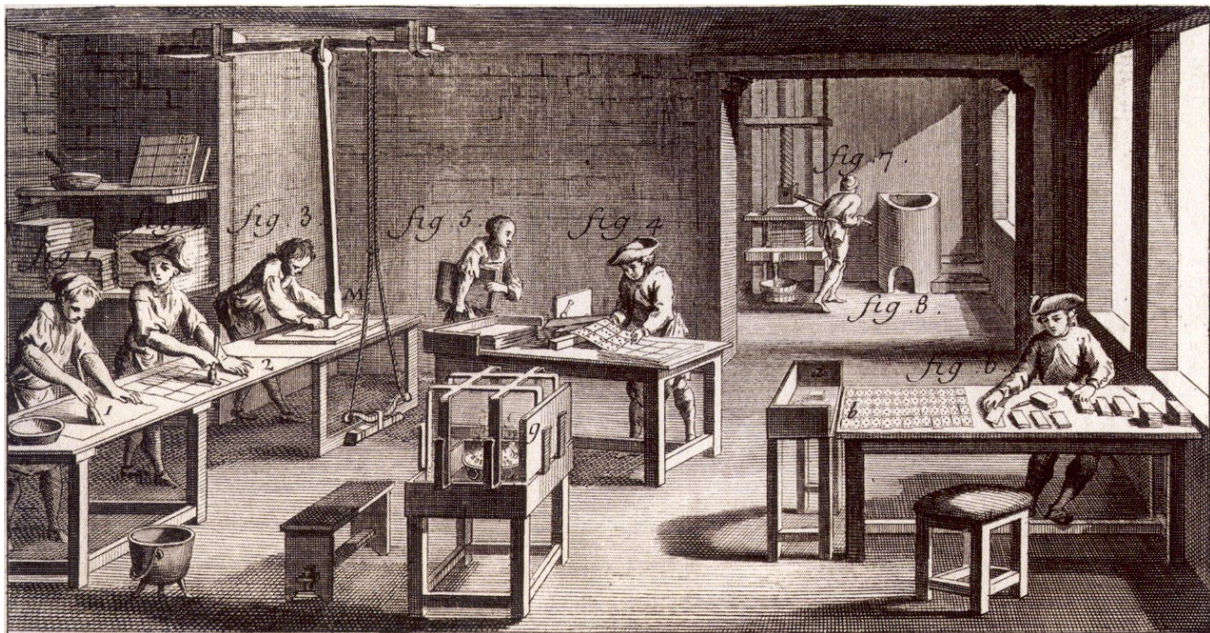
A kártyajátékok először Kínában jelentek meg a Tang dinasztia idejében, a IX. században. Ezek a kártyajátékok többnyire alkoholfogyasztáshoz voltak kötve, és színek, számok vagy figurák helyett utasítások voltak rajtuk az ivós játékkal kapcsolatban. A négy eltérő színbe tartozó számokkal vagy figurákkal jelölt kártyák csak jóval később alakultak ki. Azt feltételezik, hogy ekkorra a kártyák már egyszerre szolgáltak a játék elemeként, illetve a játék tétjeként is, mint fizető eszközök. Nagyjából a XI. századra ért el Kínából a Közel-Keletre a játékkártya. A kínai verzióban a négy szín mindegyike egy pénzegységet szimbolizált, viszont az arab világban valószínűleg fordítási hibákból fakadóan a négy színből kettő megváltozott, és pénz helyett „kehely” illetve „pálca” formában jelentek meg.



Európába a spanyolokon keresztül jutott be a kártya a Közel-Keletről. Hogy pontosan mikor, arról nincsenek feljegyzések, de feltehetően valamikor a XIV. század elején jelenhetett meg. Erre abból lehet következtetni, hogy 1367-ben már törvényben tiltottak bizonyos kártyajátékokat. Eleinte a kártya különlegességnek számított, egyáltalán nem volt olcsó, és elsősorban dísz tárgyként vásárolták azok, akik ezt megengedhették maguknak. Később persze, amikor megnőtt a kártyákra a kereslet, és nagyobb számban gyártották azokat, minden társadalmi réteg számára elérhetővé váltak.

A kártyák gyártásának módjai

Eleinte a kártyapaklikat egyenként festették meg, iniciálé szerű részletességgel, sok színnel. Ebből kifolyólag nem volt olcsó mulatság egy pakli kártya megvásárlása. De ahogy nőtt a kereslet a kártyákra, gyorsabb és olcsóbb metódusokat dolgoztak ki a kártyagyártásra. A legolcsóbb megoldás az volt, hogy a kártyák mintázatát fa lapokba vésték, és ezeket a véseteket tintával bekenve pecsételték rá papírra a kártyán szereplő ábra körvonalait. Az így meglévő körvonalakat pedig stencilek segítségével színezték ki. Persze a kártyák még így sem számítottak olcsónak, de már a legtöbb ember számára elérhetővé váltak.



Eleinte a kártyák hátulja teljesen üres volt, ennek viszont hamar rájöttek a hátulütőjére. A fehér papíron nagyon könnyen keletkeznek foltok, és akár véletlenül is megjelölődhetnek a kártyák, ami csaláshoz vezet. Az ilyen módon „megrongálódott” paklit egyébként nem dobták ki, hanem visszavitték a gyártóhoz javításra. Hogy ezt a problémát kiküszöböljék, a lapok hátuljára négyzetekből, csillagokból, vagy egyéb egyszerű alakzatokból álló mintákat rajzoltak.

A kártyák színei, képi világa

A kártyákon többnyire olyasmiket ábrázoltak, amik az akkori ember számára mindennapos volt. Az alacsonyabb értékű, számmal ellátott kártyákon a számok mellett, vagy népmesékből származó jelenetek, vagy az egyszerű emberek mindennapjaiban előforduló életképek jelentek meg, míg a magasabb rangú „neves” kártyákon királyok, vagy egyéb magasabb rangú karakterek szerepeltek. Persze ezek nem voltak egységesek, mert ugye a népmesék és a szokások is tartományonként változnak, ahogy a tisztségek is, és ezen kívül a különböző társadalmi rétegben élő emberek mindennapjai is elég eltérőek voltak.



Ma a mindenki által ismert francia kártya színei a kör, káró, treff és a pikk. A kör egyértelműen egy szívet ábrázol, a káró egy rombuszt, a treff egy fát, míg a pikk pedig egy ásót. Európában a kártya a spanyolokon keresztül jutott be, és elsőként a spanyol és olasz ajkú területeken terjedt el. Az ő kártyáiknál a négy szín a kehely, érme, buzogány és a kard voltak. Ezek eléggé átalakultak, mire a francia kártya mai formája megszületett. Ahogy már említettem, a kártyák díszítése nem volt egységes, tartományról tartományra, - sőt – mesterről mesterre változott, de végül két eltérő, mégis egymás lapjainak teljesen megfeleltethető rendszer alakult ki Európában. Az egyik a latin volt, a másik pedig a német. A latin kártya értelemszerűen a latin nyelveket beszélők közt volt használatban, míg Európa többi része a német kártyát használta. A német kártya színei a szív, csengettyű, makk és a levél voltak. Ezek egyébként ebben a sorrendben megfeleltethetőek a latin kártya színeinek. Persze hogy a kehelyből hogyan lett szív, vagy a kardból levél, azt csak azok tudják, akik annak idején félrehallották, félre fordították ezeket, vagy nem ismerték fel a rajzot.

Francia				
Német				
Olasz				
Spanyol				
Svájci				

Mivel a két pakliból a német volt az elterjedtebb, így azt fogom részletezni, de mint már írtam, lényegi eltérés nincs a kettő között. Egy pakliban négy szín van, és a négy színhez három figura (alsó, felső, király), a „kétszem” (a 2-es lapból alakult át, későbbiekben tévesen „ászként” emlegetjük, pedig az ász az 1-es lapból lett volna, ha ebből a pakliból ki nem vették volna), és számok (3-tól 10-ig) tartoznak. Ez annyira nincs messze a francia kártyától.

Kártyajátékok, és a Karnöffel szabályai

Ahogy terjedt a kártya városról városra, úgy alakultak ki újabb és újabb játékok, amiknek a bonyolultsága - az akkor ismert egyéb játékok viszonylatában – a legegyszerűbb kockajátékoktól egészen a sakkig terjedt. Mivel a legtöbb kártyajátékban magas a szerencsefaktor, így a kártyát hamar szerencsejátékká nyilvánították és betiltották, sőt, az egyház arra biztatta a kártyapakli tulajdonosokat, hogy égessék el kártyáikat, mert az a szerencsejáték eszköze, ami mint tudjuk az ördög műve. Szerencsére az első tiltások ellenére a törvényhozók is belátták, hogy bár valóban alkalmas szerencsejátékra a kártya, azért egyéb játékokat is lehet vele játszani, így a tiltások már nem kollektíven az összes kártyajátékra vonatkoztak. Persze a legtöbb játékról nem maradt feljegyzés, de a legnépszerűbbeknek legalább a neve fennmaradt, ha a szabályaik nem is, vagy csak részlegesen. A legrégebbi néven nevezett kártyajáték a Karnöffel. Erről 1426-ban egy Nördlingen városában hozott

rendeletben olvashatunk, ahol ezt a játékot engedélyezik egy évente megrendezett fesztiválon. Ez a játék bár már sokat veszített népszerűségéből, sok helyen még a mai napig játsszák. Sajnos a szabályok csak részlegesen maradtak fenn, viszont a svájci Kaiserspiel segítségével rekonstruálták a játékot.



A Karnöffel szabályai:

A Karnöffelben a szerencse szerepe meglehetősen alacsony, bár jelen van. A játékot két „csapat” játssza, így páros számú játékosra van hozzá szükség. A játékosok száma lehet 2, 4, 6 vagy 8.

A játék kezdete:

Hogy a játékosok közül ki melyik csapatban van, azt kártyahúzással döntenek el. Minden játékos húz egy lapot, és a húzott lapokat érték szerint sorba állítva középen elfelezik, és az „alacsony lapot” húzók lesznek egy csapatban a „magas lapot” húzók ellen. Az első osztó az lesz, aki a legkisebb lapot húzta. A lapok értéke ilyenkor csökkenő sorrendben: király, felső, alsó, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Két azonos értékű lap esetén a színük dönti el az értéküket. A színek értékei csökkenő sorrendben: zöld, makk, piros, tők. Tehát a zöld király erősebb lap a tők királynál.

A játék célja:

A csapatok megbeszélik, hogy hány pontig megy a játék. A végső pontszám mindig egy 10-el osztható számnak kell lennie, plusz 1. Általában ez a pontszám 101. Az a csapat nyer, amelyik hamarabb eléri a 101 pontot. Egy leosztás alapvetően 4 pontot ér, de a csapatok erre rá licitálhatnak, és hármasával emelhetik az adott kör értékét. A kört az a csapat nyeri, amelyik az öt hívásból hármat megnyer.

Az osztás:

Az osztó az óramutató járásával megegyező irányban osztja le a lapokat, és az osztótól balra ülő játékos a kezdő. Először minden játékos képpel felfelé fordítva kap egy kártyát. A legkisebb értékű kártya színe lesz az adu. Az osztó ezután leoszt még egy lapot képpel felfelé a tőle balra ülő kezdőnek, és a következő játékosnak. Ekkor az osztótól balra ülő játékosnak lehetősége van emelni a tétet (4-ről 7-re), és ezt a döntését megvitathatja a csapatával. Ekkor a kezdő mellett ülő játékos dönthet úgy, hogy tartja a tétet, emelheti azt, vagy feladhatja. (Amennyiben feladja, a kezdő játékos csapata nyer 4 pontot, és új leosztás kezdődik). Utána további két játékos is kap egy-egy lapot képpel felfelé, és újra lehetőség van emelni a tétet. Ekkor már minden játékosnál két lap van, képpel felfelé. Ezek után az osztó már kettesével, és képpel lefelé osztja a kártyákat, és ahogy korábban is, két osztásonként van lehetőség a tét emelésére. Ezt követően még egy kört lemegy két lefelé fordított lappal. Tehát összegezve: az első és a második körben a játékosok egy lapot kapnak képpel felfelé, a harmadik és negyedik körben két lapot kapnak, képpel lefelé. Csapaton belül egymásnak megmutathatják a képpel lefelé fordított lapjaikat is.

A játék menete:

Az osztótól balra ülő játékos kezd. Letesz egy lapot az asztal közepére (az adu szín 7-es kártyáján kívül bármit), és a többieknek meg kell próbálniuk egy ennél magasabb értékű lappal ütni az ő lapját. Aki a legmagasabb értékű lapot teszi le, az veszi fel az asztról az összes lapot, és a következő körben ő teszi le a „legyőzendő” lapot. A csapatok egyébként játék közben már nem mutathatják meg egymásnak a lapjaikat, de továbbra is kommunikálhatnak. Illetve 6 vagy 8 játékos esetén mind a két csapat választhat „csapatkapitányt”, akinek osztáskor minden csapattag megmutatja a lapjait, és ő javasolhatja, hogy melyik csapattag mit lépjen, de ezt hangosan, a másik csapat számára is jól hallható módon kell tennie.



A lapok értéke:

A lapok értéke játék közben kicsit megváltozik a korábban leírtakhoz képest. A legtöbb játékban az adu szín mindig üt minden más színt. Itt ez nem teljesen így van, és valójában nem is hívják „adunak”, csak „kiválasztott” színnek a játék elején aduként emlegetett színt. A kiválasztott szín esetében a lapok értékei a következőképpen alakulnak:

- Alsó: mindent üt, a neve Karnöffel (lányéksérv).
- 6: Minden nem adut üt, a neve Pope (pápa).
- 2: Minden nem adut üt, a neve Kaiser (császár).
- 3: Minden nem adut üt, kivéve a királyokat.
- 4: Minden nem adut üt, kivéve a királyokat és felsőket
- 5: Minden nem adut üt, kivéve a királyokat, felsőket és alsókat
- Király: Nem számít adunak.
- Felső: Nem számít adunak.
- 10: Nem számít adunak.
- 9: Nem számít adunak.
- 8: Nem számít adunak.
- 7: Ha ezt teszi le elsőnek aki épp jön, akkor csak a Karnöffel üti, egyébként minden esetben veszít. A neve Teufel (ördög).

Korábban írtam, hogy az adu 7-essel nem szabad kezdeni, most meg azt írtam, hogy csak úgy nyerhet, ha ezzel kezdenek. Ezt úgy kell érteni, hogy aki az adott leosztásban kezd, az nem játszhatja ki elsőnek ezt a lapot, de a kör további részében már bármikor használható.

A játék vége:

A játék végén, (tehát ha az egyik fél elérte a megbeszélte pontszámot) a vesztes kifizeti az előre megbeszélte tétet. Ha a vesztes csapat az előre megbeszélte pontszám kevesebb mint felét teljesítette, akkor a megbeszélte tét kétszeresét kell megfizetnie. Ha a vesztes csapat egyetlen pontot sem nyert, akkor a tét háromszorosa jár a győztesnek.

A játék szabályaiban felfedezhető, hogy az akkori világ működését szimbolizálja. A császár a királyok fölött áll, a pápa a császár fölött és az ördög csak akkor veszélyes, ha mi magunk hívjuk, máskülönben tehetetlen. Viszont a lányéksérv bárkit ledönt, legyen az király, császár, pápa, vagy maga az ördög. Ez a játék egyébként nem számított szerencsejátéknak, hiszen a leosztott lapok egy részét mindenki láthatja, és a partnerrel való összedolgozás többet ér a jó lapjárásnál, viszont inkább az alsóbb társadalmi osztályok közt volt népszerű.

A kártyák mai formája

A középkorban használt kártyák előállítására díszítettségük és színességük miatt az akkori nyomda technikával nem volt egyszerű feladat, de egyre nagyobb és nagyobb volt az igény a kártyákra, így alakult ki a ma világszerte elterjedt, jóval letisztultabb képi világú francia kártya. Az egyszerűbb formák és a kevesebb szín lehetővé tette, hogy költséghatékonyabban és gyorsabban tudják gyártani a kártyákat. De ettől függetlenül minden ország megőrizte a saját kártyáját is. Az olaszok a mai napig használják az olasz kártyákat, ahogy a spanyolok a spanyol kártyákat. Svájcban is megmaradt a saját paklijuk, és a berlini faltól keletre minden országban fellelhető a német kártya valamelyik változata. (Németországban tartományonként más-más mintával, és komoly konfliktus forrás lehet „rossz paklit” vinni egy kártyapartira.)



Magyarországon is megvan a saját kártyánk, a magyar kártya. A magyar kártya a német kártyának az a változata, ahol svájci figurák vannak a lapokon ábrázolva. De akkor mitől magyar? Régebben csak Tell kártyaként volt emlegetve. Schneider József pesti kártyafestő alkotta meg ezt a paklit 1836-ban. Ekkor még nem 32, hanem 36 lapos volt (6-tól fölfelé voltak a lapok), és hamar népszerű lett a tükrözött karakterek miatt, mert így bárhogy tarthatta a lapokat a játékos, mindig fölfelé néztek. A Tell Vilmos című színdarab ihlette a kártyák mintázatát. A színdarabban a svájci szabadságharcosok legyőzik a Habsburgokat, és a Habsburgokat legyőző svájci hősök megjelenítése a kártyán egyfajta burkolt vélemény nyilvánítás volt. Az 1848-as szabadságharc után be is tiltották a Tell kártyát, nem volt szabad se forgalmazni, se birtokolni. A Piatnik azonban 1865-ben újra gyártani kezdte a Tell kártyákat, viszont ekkor már Magyar kártya néven. Szóval bár első ránézésre a magyar kártya nem sokban tér el a többi német kártyától, a története mégis különlegessé teszi.

Források:

<https://www.wopc.co.uk/the-history-of-playing-cards/#productionHeading>

https://en.wikipedia.org/wiki/Playing_card

<https://www.grapevinebirmingham.com/most-popular-medieval-card-games-from-centuries-past/>

https://hu.wikipedia.org/wiki/K%C3%A1rtyaj%C3%A1t%C3%A9k#A_k%C3%A1rtyaj%C3%A1t%C3%A9kok_fajt%C3%A1i

<https://medium.com/@kvetchingyenta/napoleon-s-psychic-f1b11d4abce>

https://hu.wikipedia.org/wiki/Marie_Anne_Lenormand

https://hu.wikipedia.org/wiki/Magyar_k%C3%A1rtya

<https://www.parlettgames.uk/histocs/karnoeffel.html>