

CZ

NIEK  NEUWAHL

LUDIX

Pravidla hry



Piatnik

Hra v kostky s římskými čísly
pro 2-6 hráčů a hráčů od 10 let
od Nieka Neuwahla
ve spolupráci se Schweizer Spielmuseum
in La Tour-de-Peilz
Piatnik hra č. 633898
© 2014 Piatnik, Wien

Obsah:

4 speciální kostky se stranami L-X-X-V-I-I
pravidla hry

dále budete potřebovat papír a tužku.

Cíl hry:

Cílem hry je jako první získat 300 bodů.

Průběh hry:

-  Kdo řekne nejrychleji „Alea iacta est“ (kostky jsou vrženy), začíná hru.
-  Hráč, který je na řadě, hodí všemi čtyřmi kostkami najednou. Z hozených kostek musí sestavit platné římské číslo. Toto číslo udává jím dosažený počet bodů.
-  Nyní má dvě možnosti:
 1. Může přestat, zapsat si počet bodů a kostky předat spoluhráči po jeho levé ruce.

2. Může házet dál. V tomto případě znovu hodí čtyřmi kostkami, sestaví římské číslo a přičte si novou hodnotu k počtu bodů dosažených v prvním hodu. Opět se může rozhodnout, zda chce přestat nebo házet dál.

Dokud hází platná římská čísla, může pokračovat a zvyšovat si tak počet bodů. Ale pozor: hodí-li kombinaci čísel, ze které nelze sestavit římské číslo (šance je přibližně 1:4), ztratí všechny body získané v tomto kole. Pak je na řadě další hráč.

 V následujících 14 platných hodech lze získat nejvíce bodů:

VIII = 8

XIII = 13

XVII = 17

XXII = 22

XXVI = 26

XXXI = 31

XXXV = 35



LIII = 53

LVII = 57

LXII = 62

LXVI = 66

LXXI = 71

LXXV = 75

LXXX = 80

S některými zde uvedenými kombinacemi lze vytvořit i další římské číslice, ale získáte tím méně bodů. Například: XXIX = 29 nebo lepší XXXI = 31



21 neplatných hodů je:

IIII (správně: IV), VVII (správně: XII), VIVI (správně: XVI), VVVV (správně: XX), XVVI (správně: XXI), XVVV (správně: XXV), XXVV (správně: XXX), XXXX (správně: XL), LVVI (správně: LXI), LVVV (správně: LXV), LXVV (správně: LXX), LLII (správně: CII), LLVI (správně: CVI), LLVV (správně: CX), LLXI (správně: CXI), LLXV (správně: CXV), LLXX (správně: CXX), LLLI (správně: CLI), LLLV (správně: CLV), LLLX (správně: CLX), LLLL (správně: CC).

Příklad:

Julie je na tahu a hodí I-I-X-X. Z kostek sestaví XXII = 22 bodů. Protože se jí to zdá málo, hází znovu a hodí L-V-X-I. Z toho vznikne LXVI = 66 bodů (XLIV by bylo také možné, je to ale pouze číslo 44); celkem tedy získává 88 bodů. Rozhodne se, že nebude dále riskovat a připíše si 88 bodů.

Dalším hráčem na řadě je Marek, ten hodí I-X-V-I. Z toho vznikne XVII = 17 bodů. Pokračuje a hodí LVVI - má smůlu. Neexistuje římské číslo, v němž by se dvakrát vyskytovala V. V tomto kole tedy Marek nezískal žádné body a předá kostky dalšímu hráči.

Konec hry:

Hra končí, jakmile jeden z hráčů získá 300 bodů nebo více. Kolo se dohraje do konce a vyhrává ten, kdo získá nejvyšší počet bodů.



Hra v kostky ve starém Římě



Házet dřevým kalíškem, z kterého kostky neustále vypadávaly na podlahu a musely se stále namáhavě sbírat, byla téměř Sisypfovská práce: tento trest si vymyslel Seneca pro pobyt císaře Nera v podsvětí. Nero (císař vládnoucí v letech 41 - 54 po Kristu) byl totiž známý svojí zálibou ve hře v kostky. Slavný filozof a vychovatel Seneca ale evidentně něco nepochopil nebo nechtěl pochopit: Nero hrál totiž v kostky často a rád, napsal i knihu s názvem „O umění hry v kostky“. V ní chtěl vědychtivý císař samozřejmě přijít věci na kloub. A pokud chcete například vědět, zda při házení kostek

padají nějaká čísla častěji (což je ostatně při házení dvěma kostkami skutečně pravda a což také vedlo ke vzniku napínavé hry jako je Craps), lze to zjistit buďto matematicky nebo právě mnoha pokusy. Nero si asi právě proto, jak jsme se dozvěděli od římského životopisce Suetonia, nechal do svého cestovního vozu zabudovat stoleček na házení kostek, který se neotřásal. Mohl tak na cestách smysluplně využít čas k získávání nových poznatků. Císařova kniha o kostkách se bohužel nedochovala, můžeme ale předpokládat, že obsahovala zajímavé postřehy o kostkách a několik náročných pravidel hry. Nerovi, který zavedl další písmena do latinské abecedy, by se

dalo dokonce přičíst, že sám vynalezl zcela nová herní pravidla.



Tato ztráta je o to větší, že nevíme prakticky nic o pravidlech, podle nichž se hrálo v římské době. A to i když se z antických písemných zdrojů a mnoha archeologických nálezů kostek dozvídáme, že hra v kostky byla u Římanů (a pravděpodobně i u Římanek) velmi oblíbená. Římský básník Publius Ovidius Naso (43 p.n.l. - 17 nebo 18 p.n.l.) každopádně doporučuje, že se při hře v kostky a jiných hrách dobře flirtuje. Přitom prozrazuje, že se hrálo třemi kostkami, že je třeba se vyvarovat „zpropadených psů“,

to jest jedniček, a že se patrně sázelo na jednotlivé hody. Jiní antičtí autoři to potvrzují: již řecký filozof Platón (428/427 – 348/347 před n.l.) psal, že při házení kostek záleží na štěstí „zda přitom hodíme šestku nebo tři jedničky“ a v římském lexikonu Julia Polluxe (2. století po našem letopočtu) stojí, že sázku vyhrál ten, kdo házel lépe než jeho spoluhráči, přičemž tři jedničky byly nejnižším a tři šestky nejvyšším číslem.



Při archeologických vykopávkách na antických římských sídlištích a hřbitovech se našlo mnoho kostek. Většinou jsou vyrobeny z kostí dolních končetin, velmi

dobře zpracovatelného materiálu, z něhož bylo možné snadno vyřezat kostky. Větší kostky se vyráběly z dutých kostí: tyto kostky jsou uvnitř duté a ze dvou stran jsou uzavřené kostěným plátkem. Na římských kostkách jsou oči, vyryté v kruhu kolem jednoho bodu, které jsou většinou umístěny stejně, jako na dnešních kostkách. Součet bodů na protilehlých stranách je vždy 7. Číslo 1 je proti 6, 2 proti 5 a 3 proti 4. Toto rozložení se během římské doby prosadilo jako standard v Evropě. Do té doby se používaly i jiné systémy rozložení, a na Blízkém východě to tak zůstalo dodnes. Existují i kostky s písmeny místo očí, římské číslice se však na antických hracích kostkách nevyskytovaly.

Existuje i mnoho římských kostek, které kupodivu nejsou opravdu krychlové, ale mají spíše protažený tvar. Vznikají tak čtyři strany s většími obdélníkovými plochami a dvě strany s menšími čtvercovými plochami, takže kostky byly podobnější germánským čtyřstranným podlouhlým kostkám. Protože se takováto kostka kutálí po podélných stranách lépe než po horní a dolní straně, padají čtyři obdélníkové strany častěji. To, že oči u těchto kostek jsou většinou rozloženy tak, že 1, 2, 5 a 6 jsou na velkých stranách, zatímco 3 a 4 jsou na malých, jistě není náhoda. Tak se mění šance ve prospěch vysokých a nízkých výsledků (i v Indii mají čtyřstranné tyčinkové kostky zpravidla pouze 1, 2, 5 a 6).

Přístup Římanů ke kostkám byl rozporuplný. Hra v kostky, především o peníze, byla na jedné straně velmi oblíbená a hojně se hrála v krčmách, ale i na ulici. Na druhé straně, alespoň za časů císaře Augusta, byla na veřejnosti kromě oslav Saturnálií zakázána. Na jedné straně totiž byla považována za návykovou nebo ruinující, na druhé straně se považovala za ztrátu času. Římský státník a filozof Cicero, současník Julia Césara, v hazardních hrách jako je hra v kostky spatřoval „touhu po výhře, pověry nebo omyl“ a litoval, že vládne „slepá hra a náhoda, nikoli rozum a přemýšlení“. A ještě o 600 let později napsal biskup Isidor Sevilský, že při hře v kostky neustále existují podvody,

spory a poškozují se věci. Skutečnost, že tento názor měl jasnou základnu, ukazuje nástěnný obraz z taverny v Pompejích. Hádají se zde dva hráči o výši výsledku hodu („Ne trojka, dvojka padla“) a dostávají se tak blízko k sobě, že je hostinský slovy „Když se chcete hádat, tak jděte ven!“ vyhodí z lokálu. A přesto: kostkám byli nakloněni i křesťanští Římané a požádali dokonce o pomoc Ježíše Krista.

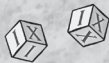


Římské psané číslice

Matematicky vyjádřeno, jsou římské číslice přirozená čísla v systému součtů a odečítání do základního čísla 10 za pomoci

pomocného čísla 5. Co to znamená? Existují čísla pro 1, 10, 100 atd. a čísla 5, 50, 500 atd.

Znaky	I	V	X	L	C	D	M	D̄	↯
Hodnota	1	5	10	50	100	500	1000	5000	10000



Znaky vyjadřující čísllice, které byly původně vyřezávaným písmem, se v průběhu římské antiky staly latinskými písmeny. I, V a X jsou nejstarší římská čísla. Jedničky se píší jako jednoduché kolmé čáry. V symbolizující číslo 5 není nic jiného než polovina písmene X (a sice horní polovina). Znak pro nulu neexistuje.

Jak se s těmito znaky napíše 4 nebo 17 anebo 129? Zcela jednoduše. Číselné znaky se počínaje nejvyšší hodnotou přidávají zleva doprava tak dlouho, dokud jejich součet nebude nejbližší vyšší číslo, pro které lze použít vlastní čísllici. Například číslo 5 se nepíše jako IIII, ale písmenem V. Stejně

znaky se tedy mohou opakovat maximálně čtyřikrát. Ještě přehlednější je způsob psaní substrakcí - odečítáním, který umožňuje nepsat více než tři stejné znaky vedle sebe. Tento způsob psaní byl velmi rozšířen již v Římské říši. Místo toho, aby se znaky psaly čtyřikrát, odečte se jeden z nejbližší nejvyšší hodnoty tak, že se doleva před vyšší znak (V, L, D nebo M) napíše I, X nebo C (např. IX místo VIII pro 9).



Příklady:

$$I = 1$$

$$II = 2 \text{ (tj. } 1 + 1 \text{)}$$

$$III = 3 \text{ (tj. } 1 + 1 + 1 \text{)}$$

$$IV = 4 \text{ (tj. } -1 + 5 \text{)}$$

$$VI = 6 \text{ (tj. } 5 + 1 \text{)}$$

$$IX = 9 \text{ (tj. } -1 + 10 \text{)}$$

$$XVII = 17 \text{ (tj. } 10 + 5 + 1 + 1 \text{)}$$

$$XXXIV = 34 \text{ (tj. } 10 + 10 + 10 + (-1 + 5) \text{)}$$

$$XLIX = 49 \text{ (tj. } (-10 + 50) + (-1 + 10) \text{)}$$

$$LXXXV = 85 \text{ (tj.: } 50 + 10 + 10 + 10 + 5 \text{)}$$

$$CDXLIV = 444 \text{ (tj.: } (-100 + 500) + (-10 + 50) + (-1 + 5) \text{)}$$

$$DCXXIX = 629 \text{ (tj. } 500 + 100 + 10 + 10 + (-1 + 10) \text{)}$$

$$MCMLVIII = 1958$$

$$MMXIV = 2014$$

Znaky pro základní čísla 5 (V), 50 (L) a 500 (D) se v libovolném čísle vyskytují jen jednou, neboť jejich dvojnásobek je již další vyšší mocnina deseti, pro kterou existuje vlastní znak.

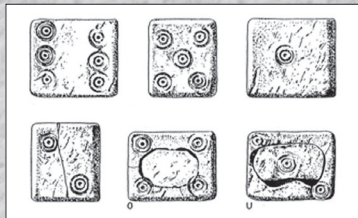
$2 \times 5 = 10$ (X), $2 \times 50 = 100$ (C) a $2 \times 500 = 1000$ (M).

Kvůli této nevhodnosti k písemnému počítání byly římské číslice ve Střední Evropě v průběhu středověku nahrazeny indicko-arabským číselným systémem, který se zakládá na desetinném systému, řádovém systému a používání nuly.

Římské číslice se ale někde používají ještě dnes: hodiny mají často římské číslice.

Panovnice a panovníci stejného jména jsou přesně určováni římským číslem (například „Ludvík XIV.“, nebo „Alžběta II.“). Římskými písmeny jsou rovněž někdy číslovány strany předmluvy v knize. A v titulcích holywoodských filmů je římskými číslicemi často napsán rok vzniku filmu (např. MCMLXXV pro rok 1975).

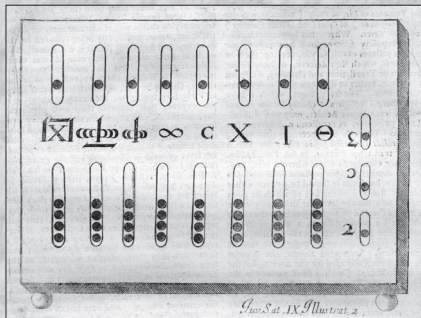




Římské kostky z kostí, z Vindonissy
(Švýcarsko) (z E. Schmid, *Kostěnné hrací
kostky z Vindonissy, ročenka společnosti
Pro Vindonissa 1978 (1980)*)



Scéna s hráči z Pompejí, Salviola taverna,
Regio VI, Insula XIV, 35 a 36 (podle Emila
Presuhn, „Pompeje. Nejnovější vykopávky
z let 1874-1881“, Weigel, Lipsko, 1882.



Římský abakus v: Barten Holiday, Decimus Junius Juvenalis and Aulus Persius Flaccus translated and illustrated, as well with sculpture as notes, Oxford 1673



Ciferník hodin s římskými číslicemi



*Vnější hradní brána
vídeňského Hofburgu*

Foto: Andrew Bossi.



*3 karty z rakouských taroků, na
kterých jsou trumfy označeny
římskými číslicemi*

Vymyslete si další hry s těmito „římskými“ kostkami. Pošlete své návrhy firmě Piatnik (e-mailem na adresu info@piatnik.cz nebo poštou na adresu Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, Praha 6 160 00, nebo švýcarskému muzeu hraček (mailem na adresu info@museedujeu.ch nebo poštou na adresu Schweizer Spielmuseum, Rue du Château 11, CH-1814 La Tour-de-Peilz). Nejoriginálnější hry uveřejníme na naší internetové stránce.



Upozornění! Nevhodné pro děti do 36 měsíců.
Obsahuje malé části, které mohou být spolknuty.
Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu.



Pokud máte ke hře „Ludix“ otázky nebo připomínky,
napište nám prosím:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6,
info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

www.piatnik.com