



Pedagogická
fakulta
Faculty
of Education

Jihočeská univerzita
v Českých Budějovicích
University of South Bohemia
in České Budějovice

JIHOČESKÁ UNIVERZITA V ČESKÝCH BUDĚJOVICÍCH
PEDAGOGICKÁ FAKULTA
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Bakalářská práce

Hrací karty

Playing cards

Iveta Holcová

Vedoucí bakalářské práce: Dr. Dominika Sládková, M. A.

České Budějovice 2016

Prohlášení:

Prohlašuji, že svoji bakalářskou práci jsem vypracovala samostatně pouze s použitím pramenů a literatury uvedených v seznamu citované literatury.

Prohlašuji, že v souladu s § 47b zákona č. 111/1998 Sb. v platném znění souhlasím se zveřejněním své bakalářské práce, a to v nezkrácené podobě Pedagogickou fakultou elektronickou cestou ve veřejně přístupné části databáze STAG provozované Jihočeskou univerzitou v Českých Budějovicích na jejich internetových stránkách, a to se zachováním mého autorského práva k odevzdanému textu této kvalifikační práce. Souhlasím dále s tím, aby toutéž elektronickou cestou byly v souladu s uvedeným ustanovením zákona č. 111/1998 Sb. zveřejněny posudky školitele a oponentů práce i záznam o průběhu a výsledky obhajoby kvalifikační práce. Rovněž souhlasím s porovnáním textu mé kvalifikační práce s databází kvalifikačních prací Theses.cz provozovanou Národním registrem vysokoškolských kvalifikačních prací a systémem na odhalování plagiátů.

V Českých Budějovicích dne 28. 4. 2016

.....

podpis studenta

Poděkování:

Děkuji své vedoucí bakalářské práce Dr. Dominice Sládkové, M. A. za vedení, rady, trpělivost, pochopení, odborné konzultace a pomoc při sestavování této práce.

Anotace

Bakalářská práce je prací teoreticko-praktickou. Její teoretická část je věnována stručnému a obecnému představení karet z hlediska jejich historie, vývoje, typů a symbolů. Obsahuje i stručné znění nejznámějších karetních her. Dále je zde rozebrán teoretický postup použité techniky - hlubotisku. V části praktické je detailně popsán návrh a průběh realizace vlastní a originální podoby karet. Výsledkem této části je 7 tisků karetních listů od každého symbolu zhotovených technikou kolorované grafiky.

Klíčová slova

Hrací karty, karetní hry, karetní symboly, hráči, mědiryt.

HOLCOVÁ, I. *Hrací karty*. České Budějovice, 2016. Bakalářská práce. Jihočeská univerzita v Českých Budějovicích. Pedagogická fakulta. Katedra výtvarné výchovy. Vedoucí práce Dr. Dominika Sládková, M. A.

Abstract

The bachelor thesis is composed of a theoretical and a practical part. Its theoretical part speaks of a brief and general introduction of playing cards in a historical and symbolic perspective. A brief description of the most common card games is also included. Moreover there is a presentation of a theoretical process of a used technique – the intaglio. The practical part closely describes a design and a process of making an original cards. As a result there are seven prints of playing cards, which were created by hand-colouring.

Keywords

Playing cards, card games, players, copperplate engraving.

OBSAH

Úvod	8
I. Teoretická část.....	10
1 Historie hracích karet.....	11
1.1 Historie hracích karet v Evropě	12
1.2 Historie hracích karet v Čechách	12
1.3 Staré symboly a barvy	14
1.4 Historická terminologie	15
2 Typy karet	16
3 Vývoj úpravy karet	17
4 Výroba karet.....	18
5 Karty jako součást kultury	20
5.1 Pověry o kartách.....	21
6 O kartách obecně	22
6.1 Základní pravidla	22
6.2 Základní pojmy.....	23
6.3 Hráči	24
6.4 Karetní symboly	25
6.5 Osoby vyobrazené na kartách	26
7 Karetní hry	28
7.1 Klasifikace karetních her	28
7.2 Pravidla některých karetních her	30
7.3 Dětské karetní hry.....	34
7.4 Karty jako didaktická pomůcka	34
7.5 Speciální typy karet.....	35
7.6 Tarotové karty	37
8 Technika výroby karet – mědiryt	38

8.1 Historie mědirytu	38
8.2 Technika výroby	39
8.3 Měditiskařský lis	40
8.4 Mědirytecká rydla	40
8.5 Tisková forma	41
8.6 Tiskové barvy.....	42
8.7 Tiskové papíry	43
II. Praktická část	44
9 Technika výroby vlastních karet	45
9.1 Mědiryt	45
9.2 Tisk	46
9.3 Kolorování	46
Závěr	47
Seznam použitých zdrojů	49
Seznam příloh	51
Zdroje příloh	68

Úvod

Karty a člověk jsou spolu neodmyslitelně spjati již po několik století. V karetní hře není překážkou věk, vzdělání, národnost ani společenské postavení. Hraje se napříč všemi generacemi, od nejmenších dětí až po staré a zkušené karbaníky.

V teoretické části práce je cílem představit karty z hlediska jejich historie a vývoje a přiblížit tak hráčům změny jejich podoby od středověku až po současnost. Podstatou části praktické je návrh a výroba karet vlastních. Karty by mohly posloužit například jako didaktický nástroj a tato část může být návodem nejen pro pedagogy, jak si vyrobit karty vlastní.

Teoretická část práce je rozčleněna do 8 navazujících kapitol. Stěžejní témata, která by měla odpovědět na stanovené otázky, jsou obsažena v prvních čtyřech kapitolách. První kapitola je věnována vzniku a obecné historii karet na evropském a českém území. V kapitole druhé jsou karty rozděleny do 4 obecně známých karetních typů - francouzských, italských, španělských a německých karet. Třetí kapitola se zabývá vývojem podoby karetních listů a na tu poté navazuje kapitola čtvrtá, ve které je popsán způsob jejich výroby. Další kapitola se věnuje tomu, jak karty ovlivnily lidský život skrze kulturu a umění. Karty se objevily v nejednom literárním a hudebním díle a zvláště oblíbené byly u výtvarníků, jelikož jim při hře poskytovaly modely zadarmo. V šesté kapitole jsou zmíněna obecná karetní fakta, jako například základní pravidla a pojmy, karetní symboly a slavné osoby, jež jsou na kartách nejčastěji zobrazeny. Sedmá kapitola představuje stručná pravidla nejznámějších a nejoblíbenějších her určených jak pro dospělé, tak pro děti. V poslední kapitole teoretické části je popsána technika výroby, která byla při realizaci použita a již byly karty zhotovovány už ve středověku.

Praktická část má jednu hlavní kapitolu, rozdělenou do podkapitol věnující se samotnému výrobnímu procesu od počátečních návrhů, rytí, tisku až po výsledné kolorování. Vzhledem k velkému počtu karetních listů byla zpracována pouze karta krále. Námětem mých karet je královská koruna, která má symbolizovat královu moc a důstojnost. Výsledkem této části je 30 tisků, 7 karet od každého symbolu a 2 karty zadní strany.

Předem bych chtěla poděkovat autorům, kteří se tímto tématem zabývali a z jejichž publikací jsem měla možnost čerpat. Zvláště bych chtěla vyzdvihnout

knihy Vojtěcha Omasty a Slavomíra Ravika, které mi poskytly mnoho potřebných informací. Dále Petru Voitovi, jehož obsáhlé dílo bylo důležitým zdrojem zejména historických informací. A nemohu opomenout knihu Tomáše Svobody a jeho kolegů, ze které jsem se dozvěděla pravidla spousty zajímavých karetních her.

I. Teoretická část

1 Historie hracích karet

O původu hracích karet existuje spousta domněnek. Čeněk Zíbert ve své knize uvádí: „První zmínka o kartách je doložena již z období antiky. Karty měl údajně vynalézt bůh Mercurius, jehož obrazem bývaly původně zdobený. Křesťané opovrhovali pohanskými kartami, a proto malovali na lístky krále, královnu a podobně. Další domněnka tvrdí, že karty vymyslel voják Palamedes při obléhání města Troje. Filozof Chilon prý zase poradil svým hladovým a chudým vrstevníkům, aby hráli karty, že na hlad zapomenou.“¹

Petr Voit tvrdí: „Karty jsou pravděpodobně nejstarší výrobky z papíru a jedno z prvních zboží šířených masově deskotiskem. Vznikly ve východní Asii asi počátkem 12. století. Přes Persii (Írán) se rozšířily na západoasijská teritoria a odtud během křižáckých výprav do Evropy. V Itálii a Francii poznali ručně malované karty z dovozu zřejmě už na přelomu 13. a 14. století, nejpozději však roku 1375. Záhy je tento kulturní fenomén importován i do zemí severně od Alp (již 1391 zakázány např. v Augsburgu).“²

Jiný zdroj uvádí, že karty přinesli z Indie toulaví cikáni, kteří je používali pro vykládání budoucnosti. Další místo odhadovaného vzniku je Egypt a odtud se prý hra rozšířila do Arabie a dalších východních zemí a posléze i do Evropy.³

„Jeden z nejstarších dokladů karetní hry v Evropě pochází ze začátku 14. století. Potvrzuje to doklad ze Španělska, kdy Alfons XI., vládce kastilský, založil roku 1332 řád červené stužky, který zakazoval rytířům hrát kostky nebo karty. V téže době byly karty rozšířeny i v Itálii, odtud se dostaly do jižního Německa a až posléze do Francie.“⁴

Roku 1321 biskup Würzburský zakazuje duchovním vedle jiných her také karty. Tato hra byla v té době velmi rozšířená a neblaze proslulá. Nejstarším dokladem karetní hry ve Francii je zápis v účtech královské pokladny za vlády Karla VI. z roku 1392. V něm je zaznamenáno, že malíř Jacquemin Gringonneur obdržel 65 sous za zhotovení karet zdobených zlatem a pestrými barvami, které měly pobavit nemocného krále.⁵

¹ ZÍBERT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Ve Velkém Meziříčí: J. F. Šašek, 1856, 5, 286 s. Moravská bibliotéka., str. 206

² VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 374

³ [Srov.] ZÍBERT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Ve Velkém Meziříčí: J. F. Šašek, 1856, 5, 286 s. Moravská bibliotéka., str. 207

⁴ [Srov.] Tamtéž, str. 208

⁵ [Srov.] Tamtéž, str. 208

1. 1 Historie hracích karet v Evropě

Nejvýznamnější událostí pro rozšíření karet se stal vynález knihtisku. Johannes Gensfleisch, zvaný Gutenberg začal roku 1448 novou éru nejen tisku knih, ale i jiných papírových výrobků (např. hracích karet). Z tohoto vynálezu těžilo celé Německo, a proto se německé hrací karty prodávaly po celé Evropě. Němci upravili jejich vzhled a přizpůsobili je středoevropským podmínkám. Místo původních holí, mečů, pohárů a mincí se na německých kartách objevují kule, žaludy, listy a srdce.⁶

Další, kdo se zasloužil o rozšíření karet, byli Francouzi. Ti zjednodušili vzhled karet natolik, že nebylo pro jejich výrobu třeba mnoho malířského umění. Hole, mince, meče a poháry nahradily piky, káry, srdce a kříže. Pro výrobu karet stačily dvě barvy, a to červená pro srdce a káry a černá pro piky a kříže.⁷

Díky Francouzům se karty dostaly přes kanál La Manche do Anglie, kam je během třicetileté války přinesli vojáci. V Anglii byla karetní hra zakázaná a přísně trestaná. Díky četnosti trestů za hraní karet se může datovat největší rozkvět této hry do alžbětinské éry (1558 – 1603).⁸

1.2 Historie hracích karet v Čechách

V Čechách byly karty nazývány staročeským výrazem „*knížky čtyř králů*“. Předpokládalo se, že se na naše území dostaly v 15. století díky obchodním stykům se sousedním Německem. Tento předpoklad však vyvrací dokument o zákazu přechovávání hráčů kostek a karet, který vydal arcibiskup Arnošt již v roce 1353. Roku 1413 byla hra zařazena jako neslušná a neřádná i mezi vojáky. Církev brojila proti hráčům tím, že je přidala na seznam těch, kteří nesmějí přistoupit ke stolu Páně. Na začátku 15. století byly karty oblíbené jak u prostého lidu, tak u královského dvora. Na sněmu roku 1498 byl šlechtou vydán zákaz hry v kostky a karty, který platil pouze pro poddané. Ten, kdo byl přistižen, zaplatil svému pánu 1 kopy českých grošů a zákaz platil i pro cizince.⁹

V 16. století byla karetní hra v plném rozkvětu (viz obr. 1). Hra se těšila velké oblibě napříč společenskými vrstvami. Šlechta našla v kartách příjemnou

⁶ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., str. 20

⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 21

⁸ [Srov.] Tamtéž, str. 22

⁹ [Srov.] ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Ve Velkém Meziříčí: J. F. Šašek, 1856, 5, 286 s. Moravská bibliotéka., str. 210-3

zábavu a hrála nejčastěji v neděli místo pobožnosti. Měšťané, řemeslníci i venkované hráli zpravidla v hospodě. Zde také často docházelo kvůli kartám k hospodským rvačkám. Hráli i žebráci, kteří většinou prohráli vše, co vyžebřali.¹⁰

Kromě hráčů karty využívali i kejklíři a ti, kteří z nich vykládali budoucnost. Karty nabízely různé druhy her a zábav a stejně jako při hře je šlo všelijak kombinovat i při vykládání budoucnosti. Čtyři barvy a karetní znaky jsou samy o sobě symbolické. „Každá barva má několik figurek, jichž vzájemný poměr mezi sebou a poměr s kartami jinými vzbuzuje symbolické výklady. Vedle toho jsou tu čísla šťastná, nebo nešťastná, buď barvy veselé, jež přináší zdar, nebo barvy nepříznivé, jež znamená pohromu. Touto pestrostí a tudy hojnou možností prorockých výkladů zastínily karty všechny jiné hadačské nástroje.“

„K hádání budoucnosti užívali karet nejvíce cikáni. Již roku 1416 „vláčili se po české zemi a lidi mámili“. Od začátku 16. století opakují se stesky na cikány často a zejména se jim vytýká, že jsou čarodějníci, že všetečně hádají budoucnost.“¹¹

Zpočátku byly karty cizího původu, na naše území se dostaly z Německa a tomu odpovídal i jejich vzhled. Jak bylo tehdejším zvykem, byli na nich vyobrazeni svatí, například sv. Václav, Vojtěch a Vít. Samotná výroba se v Čechách datuje až od poloviny 16. století. Nejstarší nalezené karty jsou z roku 1565. Byly nepodlepené a ještě nerozřezané na desce „Smolné knihy pardubické“. Je jich 32 kusů, jsou tištěny dřevotiskem a letopočet se nachází na žaludovém touši (dnes eso). Druhé karty, z roku 1566, byly objeveny ve věži sv. Štěpána v Praze a pocházejí z Chebu. Další sada karet byla nalezena roku 1872 v Černé věži na Hradčanech. Je tvořena ze dvou her, z roku 1606 a 1615, a je kolorována fermežovou barvou. Na kulovém spodku je z druhé strany vytištěno Prag, na kulovém touši znak města Prahy a červená devítka má monogram kartáře „Johannes Fletzel“. I přesto, že byly vyráběny na našem území, tak je stále zhotovovali cizinci.¹²

Za nejstarší karetní staročeskou hru se považuje „flus“. Tato hra přišla do Čech nejspíše v druhé polovině 15. století. Flusem je označována řada všech karet jedné barvy po sobě jdoucích. Jiný název pro „flus“ je „strašák“ (v níž jeden druhého straší a kdo odstraší, ten bere). Čechové krom „flusu“ hrávali

¹⁰ [Srov.] ZIBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Ve Velkém Meziříčí: J. F. Šašek, 1856, 5, 286 s. Moravská bibliotéka., str. 213

¹¹ [Srov.] Tamtéž, str. 225-7

¹² [Srov.] Tamtéž, str. 214-5

„španělskou hru“ neboli „trumf“ (Triumphspiel, Triumphus Hispanicus). Další hra, kterou se staří Češi bavili, se jmenuje „lancknecht“. Byla zakázána patentem z roku 1746.¹³

Z karetní hry, která byla mezi Staročechy velmi oblíbená, vznikla řada úsloví, která se dodnes používají: „hledí mu do karet“, „zmate mu karty“, „bere od karet i od světla“, „dátí barvu“ apod.¹⁴

1.3 Staré symboly a barvy

Důkazem arabského vlivu na vznik prvních evropských karet jsou pro Evropany dva nezvyklé názvy - italské „naibi“ a španělské „naypes“. Jde o slova pocházející vysloveně z arabsko-hebrejské terminologie. Pokud srovnáme saracénské a první evropské karty, můžeme podle toho vysvětlit význam prvních evropských karetních symbolů - mečů, holí, denárů a pohárů (viz obr. 3). Výklad těchto symbolů na základě evropských kulturních tradic činil do značné míry potíže, avšak tento problém neplatí pro výklad arabský.¹⁵

„V Evropě by měly hole sotva nějaký symbolický smysl. Zahledíme-li se však zpět do minulosti arabského světa, vzpomeneme-li na tresty holí uštěďřované i v pohádkách „Tisíce a jedné noci“, nabydou najednou „hole“ v kartách na srozumitelnosti. Mohou se dokonce stát symbolem panovnickovy spravedlnosti“.¹⁶

„Meče na starých evropských kartách bývaly zpravidla zahnuté – ale takovouto zbraň nebojovala v oněch časech žádná evropská armáda. Šlo totiž výlučně o zbraň saracénskou. Smysl této karetní barvy asi byl ten, že meče vyjadřovaly panovnickovu ozbrojenou moc, anebo prostě jen mocenskou pozici vládce.“¹⁷

„Třetí barvou se stávají na evropských kartách „denari“. Evropský denár byl ovšem nejnižší stříbrná mince – avšak peníze zobrazené na karetních listech byly zlaté. V této souvislosti nás může zajímat skutečnost, že arabský denár ražený v letech 695 až 1347 byla mince zlatá. Od roku 1347 se pak místo arabského denáru objevuje jako platidlo drachma. A tak tedy tento obrázek

¹³ [Srov.] ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Ve Velkém Meziříčí: J. F. Šašek, 1856, 5, 286 s. Moravská bibliotéka., str. 216-9

¹⁴ [Srov.] Tamtéž, str. 223-4

¹⁵ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., str. 10

¹⁶ OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., str. 10

¹⁷ Tamtéž, str. 10

nejstarších evropských her (snad symbol panovnickovy štědrosti) může zároveň posloužit i při časovém zařazení saracénské karetní hry.¹⁸

„Čtvrtou a poslední barvu symbolizují na starých evropských kartách poháry. Jejich barva je rudá, třebaže nádoby panovnických dvorů Evropy bývalo na přelomu gotiky a renesance vždy zlaté. Na tuto záhadu odpovídá korán: muslimové totiž nesměli vyrábět své nádoby ani ze zlata, ba dokonce ani ze stříbra. Dělali je tedy ze skla. V Sýrii vyráběli dokonce skleněné poháry zdobené barevnými, často rudými emaily. Nebo prostě zhotovovali své poháry rovnou z rudého skla, barveného kysličníky mědi.“¹⁹

1.4 Historická terminologie

Evropské a arabské karty mají mnoho společných znaků. Kromě výše zmíněných příbuzných termínů „naibi“ a „naypes“ existuje další nespočet důkazů, které tuto příbuznost potvrzují. V arabském slovníku ze 14. a 15. století můžeme narazit na slova „chartae“, „charticellae“ anebo „cartae“ a je patrné, že z těchto termínů bezesporu vznikl evropský název pro tuto hru.²⁰

Termínem „charta“ byl označován původně zdobený papír z papyru, který se postupně začal užívat i v komunitě hráčů této společenské zábavy. V letech 1276 a 1390, kdy 1276 byl zbudován první mlýn na výrobu papíru v Itálii a 1390 v Německu, se pro papír a karty stále užíval stejný termín. Z tohoto faktu lze usoudit, že výroba karet byla úzce spjata s výrobou papíru. V tomto období se začíná také objevovat termín „triumphi“. Je tedy zřejmé, že nejdéle od této doby se u karet začaly rozlišovat různé varianty této hry.²¹

¹⁸ OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., str. 10

¹⁹ Tamtéž, str. 10

²⁰ [Srov.] Tamtéž, str. 11-12

²¹ [Srov.] Tamtéž, str. 11-12

2 Typy karet

„Tradiční západní hrací karty jsou vyrobeny z obdélníkových vrstev papíru nebo tenkého kartonu a společně tvoří plochý a polotuhý materiál. Karty mají jednotný tvar i velikost a jsou velké tak, aby mohly být drženy pohromadě v jedné ruce. Přední část karty je odlišná od karet protihráče a její zadní část je buď prázdná, nebo je na ní společný vzor pro všechny karty. Rohy karet jsou zpravidla mírně zaoblené, aby při hře nedocházelo k jejich třepení. Od 2. poloviny 20. století se na karty přidává plastový povlak, který odolává jejich opotřebení, nebo se vyrábějí karty celoplastové.“²²

Petr Voit ve své knize uvádí: „Dle kanonizovaných obrazových schémat (emblémů neboli barev) na líci listů (aversu) rozeznáváme italský, španělský, německý a francouzský typ hracích karet. Čtyřmi základními emblémy italského typu jsou baštony (hole), meče (špády), poháry (kopy) a denáry (mince). Španělský typ má namísto zkřížených baštonů (holí) krátký sukovitý kyj a střed denárů (mincí) je tvořen obrázkem „slunéčka“. Německý typ, zdomácnělý též v Čechách, je odlišný. Baštonům odpovídají žaludy, mečům listy (čili zelené), pohárům srdce (červené) a denárům kulovitý knoflík z obleků. Francouzský typ je založen na variaci geometrických tvarů (kříže, piky, srdce a kára).“²³

„Emblémy mohou být na listu umístěny jen z horní strany (karty jednohlavé), anebo nahoře i dole zrcadlově obráceně (dvouhlavé). Rub karet (revers) zůstal až do konce 15. století většinou bílý a jen výjimečně byl již ve 30. letech polepován jednobarevně natíraným papírem. Později se z estetických důvodů i kvůli zašpinění, zaměňování a značení potiskoval drobným geometrickým ornamentem anebo polepoval. Od konce 16. století tak sloužil papír škrabový, v závěru 18. století přichází papír katunový („bodový“ vzor nastupuje na přelomu 18. a 19. století, „vídeňský blesk“ s lomeným čárovým vzorem asi 1880, dnes klasické diagonální kárování se užívá od konce 19. století).“²⁴

²² PARLETT, David. Playing card. *Encyclopædia Britannica* [online]. 2014 [cit. 2016-03-07]

²³ VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 374

²⁴ Tamtéž, str. 374

3 Vývoj úpravy karet

P. Voit se o výrobě karet domnívá: „Výrobu karet technikou deskotisku lze ve střední Evropě předpokládat již počátkem 15. století. Dle společenské objednávky se vyráběly luxusní, výtvarně bohaté karty i karty levné. Obrazová složka zůstávala omezena jen na bohaté variace základních emblémů (italský typ), anebo přesáhla až k mistrovské miniatuře (zejména německý typ). Zdrobnělé výjevy odrážely náboženskou atmosféru, politické události i život ve městech a šlechtických sídlech a dokonce vycházely vstříc didaktickým potřebám při výchově dětí. Ručně malované i deskotiskové kolorované karty hojně těžily z raně renesanční knižní ilustrace (namísto emblémů jsou přebírány erby a znaky, zvířata a hon apod.).“²⁵

Naopak málo známou skutečností je, že se štočky karet čas od času otiskovaly jako textové ilustrace i do knížek lidového čtení (Hellmut Rosenfeld 1980). Z finančních důvodů usilovali o příležitostné objednávky kartářů i známí výtvarníci, např. Virgil Solis st. (zvířecí motivy užití v Norimberku asi 1540), Martin Engelbrecht (vojenské motivy, GENEVE 1744), Daniel Mikolaj Chodowiecki (ilustrace z almanachů, Norimberk po 1784), Mikoláš Aleš (motivы z českých dějin, Praha 1893). Jedna z prvních monografií o hracích kartách vyšla z pera Johanna Gottloba Immanuela Breitkopfa pod názvem „*Versuch den Ursprung der Spielkarten zu erforschen*“ (Leipzig 1801).²⁶

²⁵ VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 374

²⁶ Tamtéž, str. 374

4 Výroba karet

„Původcem štočků byl dřevořezáč. Kartář (lat. Cartfiex, něm. Kartenmacher) otiskoval konturové dřevořezy na archy kartonu, slepeného ze šesti papírových vrstev. Vedle dřevořezu již v 15. století sloužil také kovoryt a mědiryt (např. hornorýnský Mistr Hracích karet, viz obr. 2). Následné kolorování líce kartonu, které zlepšovalo funkčnost karet a zvyšovalo jejich prodejnost, obstarával specialista (něm. Kartenmaler či Briefmaler). Barvy se nanášely buď rukou volně, anebo pomocí šablony. Teprve po této úpravě byly archy rozřezány a jednotlivé karty řazeny do sérií. Nerozřezané zásoby kolorovaných i nekolorovaných archů končily často jako makulatura knižních vazeb, v nichž se při restaurování čas od času mohou objevit dodnes.“²⁷

„Výroba karet byla závislá jak na vývoji technologie knihtisku a papírenství, tak na poptávce, která rostla zpravidla v období výročních trhů. Poněvadž šlo o poměrně lukrativní živnost, státní aparáty všech zemí zatěžovaly cizí import vysokými dovozními cly (u nás od 1664). Na druhé straně však na výrobce už počátkem 18. století nepříjemně dolehlo až padesáti procentní zdanění v podobě karetního kolku (nejsou-li karty datovány jinak, letopočet uvedený na kolkovém razítku se považuje také za datum výroby). Do manuálně provozovaného řemesla vstoupila průmyslová revoluce až během 2. poloviny 19. století (strojově hlazené kartóny, knihařská řezačka, barevná litografie).“²⁸

Výroba hracích karet započala v Čechách jistě již v 15. století, ale výroba, která je zaznamenána v pramenech datuje zrod tohoto řemesla na počátek 16. století. Zikmund Winter uvádí v období 1526 - 1620 šest karetních výrobců na území tehdejší Prahy. Z konce 16. století je známa kartářská dílna Georga Forsera, která sídlila v Českém Krumlově. Bratr Georga Hans byl známým výrobcem karet ve Vídni. Za největšího a nejznámějšího výrobce za habsburské monarchie je považován Ferdinand Piatnik (1819 - 1885), jehož firma sídlící ve Vídni, založena roku 1843 a existující dodnes, byla rozšířena díky technickému pokroku do všech hlavních měst monarchie. Jediný, kdo mohl v té době

²⁷VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 374

²⁸Tamtéž, str. 374

Piatnikovi v Praze konkurovat, byl Václav Severa (1802 - 1875) a Jan Ritter (*1842).²⁹

²⁹ [Srov.] VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 375-376

5 Karty jako součást kultury

Karty jsou nedílnou součástí naší kultury a jedná se bezesporu o jednu z nepopulárnějších společenských her. Ročně se jich po celém světě prodá více jak sto milionů her. Podle knihy rekordů vytvořili největší sadu karet Španělé, a to o rozměrech 32 x 44,5 cm, naopak nejmenší byly vyrobeny v Americe o velikosti 7 x 10 mm. V evropském kontextu nás provázejí minimálně šest století.³⁰

Není divu, že je s touto hrou spjato mnoho známých jmen. Mezi nejslavnější panovníky, kteří karty hráli, patřil francouzský král Slunce Ludvík XIV. a jeho syn. Švédský král Gustav Adolf hrál karty i v pokročilém věku 91 let. Této hře holdoval i německý filozof Immanuel Kant, básník Johann Wolfgang Goethe, německý stratég Helmut von Moltke nebo skladatel Richard Strauss. O Richardu Straussovi se traduje, že jeho vášeň v hraní karet byla natolik velká, že s ním na jeho koncertní turné jezdili i jeho karetní partneři. Dlouhou chvíli si měl údajně o přestávkách krátit mícháním karet.³¹

Karty se staly tématem nejednoho uměleckého díla. Například Alexandr Sergejevič Puškin ztvárnil karetní hru faraóna v literární podobě Pikové dámy. Petr Iljič Čajkovskij zase toto dílo zhudebnil. Karty můžeme zahlédnout i v opeře Carmen od Georgese Bizeta. Karty jsou spjaty i se jmény známých malířů, kteří ztvárnili karetní hry osobitým výtvarným projevem. Samotný Pablo Picasso je autorem rubové strany jedné hry. Mezi další výtvarníky, jež se tímto tématem zabývali, patřil Paul Cézanne (viz obr. 4, obr. 5), Otto Dix (viz obr. 6), Emil Filla (viz obr. 7, obr. 8), Antonín Procházka (viz obr. 9) a další.³²

Nesmíme zapomenout i na skutečnost, že se některé výrazy, používané při hraní karet, dostaly i do naší lingvistické výbavy jako je např.: „hraji s otevřenými kartami“, „mám v rukou všechny trumfy“, „žolík v rukávu“ a tak dále.³³

³⁰ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, 474 s., str. 8

³¹ [Srov.] Tamtéž, str. 8

³² [Srov.] Tamtéž, str. 8

³³ [Srov.] Tamtéž, str. 8

5.1 Pověry o kartách

V souvislosti s karetní hrou existoval i nespočet pověr, kterým hráči bezhlavě věřili. Štěstí měly prý karbaníkům zajistit vypůjčené peníze, ale prý se stačilo jen otřít o prasečí koryto. Důležité bylo i rozsazení hráčů u stolu, proto si někteří sedali na židli obkročmo s opěradlem otočeným ke stolu. Existovala i poněkud drastičtější doporučení. Například schovat v kapse useknutý palec zloděje, sebrat z popraviště kapky krve nebo získat srdce netopýra a přivázat si jej červenou nití na kabát. Pravděpodobně nejhorší radou bylo ukousnout krtkovi levou přední nohu a nosit ji stále při sobě. Pověrám věřili i vojáci. Tradovalo se, že karta, kterou mají schovanou v kapse uniformy, přitahuje vystřelené kulky. Proto byla bojiště některých válek pokryta roztrhanými kartami. Tím také utrpěly dějiny karetní hry, protože byly zničeny některé vzácné karetní kusy.³⁴

³⁴ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., 2. díl, str. 114-115

6 O kartách obecně

„Karty pomáhají zlepšit mnoho schopností a dovedností. Karetní hry procvičují hráče v logickém myšlení, uspořádávání, odůvodňování, vyvozování, vymýšlení strategií a řešení problémů. Stejně schopnosti se uplatňují i v mnoha oborech lidské činnosti. Karty také procvičují koncentraci a jemnou motoriku. V neposlední řadě jsou hráči karet více sociabilní než ti, kdo karty nehrají.“³⁵

Nespornou výhodou karet je jejich velikost a nízká hmotnost, vejdou se do kapsy a skvěle se hodí k zahrnutí dlouhé chvíle na cestách. Dalším přínosem pro člověka je i to, že karty vytváří a upevňují lidské vztahy. Z karetní hry lze snadno vyčíst tajemství o osobnosti hráče, jeho přednosti, slabiny a skrytá zákoutí jeho psychiky. Jsou tedy i měřítkem lidské nátury.³⁶

6. 1 Základní pravidla

Rozsazení hráčů při hře je buď libovolné, nebo může být stanoveno samotnými kartami. Každý z hráčů si po řadě vezme jednu kartu. Místo u stolu si nejprve vybírá ten, kdo má nejvyšší kartu, poté hráč s druhým nejvyšším listem apod. Hráč s nejvyšší kartou se nazývá „rozdávající“, hráč sedící po jeho levici „**předák**“ (forhond) a kolega po pravici „**zadák**“. Čtvrtý hráč, sedící proti hlavnímu hráči, se označuje jako „**prostřední hráč**“. „**Snímání či přeložení**“ náleží zpravidla „zadákovi“. Ten vezme do ruky horní část zamíchaného balíčku karet, které jsou při snímání otočeny rubem vzhůru.³⁷

Karty se rozdávají zleva doprava ve směru hodinových ručiček. Směr se dodržuje i při samotné hře. Další stupeň karetní hry je „**dražba**“. Účastníci hry oznamují podle systému stanoveného v pravidlech závazky na získání určitého počtu zdvihů. Ten hráč, který nabídne nejvyšší závazek, se stává hlavním hráčem a vynáší. V průběhu sehrávky se hlavní hráč snaží uhrát alespoň stanovený závazek a protihráči se mu v tom snaží zabránit.³⁸

³⁵ GOLICK, Margie. *50 karetních her pro bystré hlavy: pro děti ve věku od 6 let, mládež i dospělé*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005., str. 11

³⁶ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, 474 s., str. 465

³⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 12

³⁸ [Srov.] Tamtéž, str. 12

6. 2 Základní pojmy

Ke karetní hře je potřeba znát několik elementárních pojmů. Velmi důležité je i jejich respektování při sehrávce. Jedním takovým pojmem je „**talón**“, jinak nazývaný také skat či kmen. Obvykle je tvořen z přebytečných karet, které nebyly při hře rozdány. Účastník hry, který převzal nejvyšší závazek, má zpravidla právo tyto karty převzít a nahradit karty slabé hodnoty kartami cennějšími.³⁹

Další pojem společný pro většinu karetních her je „**trumpf**“. Trumfovou se stává ta barva, která je všemi svými listy nadřazena všem kartám ostatním. Její výběr je buď ponechán náhodě (je určena např. vrchní kartou v balíčku), nebo ji volí hlavní hráč – zpravidla vybírá tu, která se mu v ruce vyskytuje nejčastěji.⁴⁰

„**Ctění barvy**“ je většinou určeno pravidly – jedná se o povinnost položit na nesenou barvu kartu téže barvy. Jestliže byly vyneseny srdcové karty, musí ostatní hráči pokládat kartu stejné barvy. Kromě přiznávání jde v kartách i přebíjet. V tomto případě musí hráč na nesený list položit kartu nejen stejné barvy, ale současně i vyšší hodnoty.⁴¹

„**Zdvih**“, nesprávně označovaný také štych, je průběžné skóre hry. Každý člen sehrávky vynesou po řadě jednu kartu a ten hráč, který přebíjel nejvyšším trumfem, zdvih vyhrává. Stejný hráč poté vynáší jako první k novému zdvihu. Důležitým pravidlem každé poctivé hry je, že karta, která je jednou položená, se nesmí vzít zpět.⁴²

Poslední fází karetní hry je počítání dosažených výsledků. Pravidla většinou stanoví, že pokud hlavní hráč neuhraje svůj závazek, je pokutován dvojnásobkem svého základního vkladu.⁴³

Margie Golick ve své knize uvádí přehled 70 karetních pojmů, které je nezbytné ke karetní hře znát. Mezi ty, které ještě nebyly zmíněny, patří např. „**divoká karta**“, což je ta karta, která může nabýt jakékoliv hodnoty, která se hráči právě hodí. „**Lícem dolů**“ znamená, že položené karty od sebe nemůžeme rozeznat, vidíme pouze rubovou stranu, která má jednotnou podobu pro všechny karty. Opakem je „**lícem vzhůru**“, kdy lze rozeznat barvu i hodnotu jednotlivých karet. „**Pass**“ pojmenovává situaci, kdy hráč v určitém kole stojí, odmítá kartu

³⁹ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, 474 s., str. 12-13

⁴⁰ [Srov.] Tamtéž, str. 12-13

⁴¹ [Srov.] Tamtéž, str. 12-13

⁴² [Srov.] Tamtéž, str. 12-13

⁴³ [Srov.] Tamtéž, str. 12-13

nebo nezvyšuje sázku. Pojem „**poker face**“ označuje neutrální výraz hráče, kdy z jeho obličeje nelze zjistit nic o kartách, které právě drží. „**Postupka**“ neboli run jsou tři či více karet, jejichž hodnoty jdou přímo za sebou. „**Solitér**“ je hra určená pro jednoho hráče. Pro placení při hře se používá „**symbolické platidlo**“, což je žeton nebo malý předmět, který se používá místo mincí. „**Vynesená karta**“ je ten karetní list, který byl prvně položen či zahrán. „**Zůstat na svém**“ znamená nepřijímat žádné další karty.⁴⁴

6.3 Hráči

Pozice hráčů při hře může být rovnoprávná či nerovnoprávná. Dále mohou hrát sami či v týmu dvou nebo více hráčů. Pevně stanovené týmy obvykle určují pravidla konkrétních her (např. Mariáš pro čtyři hráče). V nerovnoprávné pozici jsou hráči zpravidla u hazardních her, kde má výhradní pozici bankéř a ostatní hráči hrají proti němu.⁴⁵

Vojtěch Omasta ve své knize „Velká kniha karetních her“ rozlišuje tři typy hráčů: „**Romantici**, zpravidla dobrodušnější natury, vyhrávají na pohled ztracené hry právě tím, že neuvěřitelně riskují. Svým stylem boje nahánějí hrůzu soupeřům tak, že ti zpanikaří a odevzdávají jednu desítku za druhou. Prohru nesou s pohrdavým úsměvem a s hlavou vzhůru.“⁴⁶

„**Racionalisté** hrají jen to, co mají ve své ruce, kartu spoluhráče neberou v úvahu, ani když tento také něco litoval. Svoji přeopatrností zbabrají jinak pohlednou kartu udivujícím způsobem. Jsou nepoučitelní v tom, že mariáš je a zůstane hrou, ne strohým početním úkonem.“⁴⁷

„**Harcovníci** jsou rozvášní a spolehliví hráči, kteří se nedají jen tak strhnout k rozhodnutím, kterých by později museli litovat.“⁴⁸

⁴⁴ [Srov.] GOLICK, Margie. *50 karetních her pro bystré hlavy: pro děti ve věku od 6 let, mládež i dospělá*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005., str. 113-18

⁴⁵ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002.

⁴⁶ OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, 474 s., str. 465-6

⁴⁷ Tamtéž, str. 465-6

⁴⁸ Tamtéž, str. 465-6

6.4 Karetní symboly

Čtyři karetní symboly jsou základními znaky, kterými jsou označeny evropské karty a které určují jejich náležitost k té či oné barvě. Jejich finální pojetí bylo v Evropě stanoveno pravděpodobně už okolo roku 1500. Symboly italských a španělských karet pocházejí ze stejného kulturního okruhu a jediným rozdílem jsou drobné odlišnosti v jejich kresebném ztvárnění. Meče na španělských kartách se oproti italským mečům narovnaly a ze španělských holí se staly pravděpodobně kyje. Poháry a mince zůstaly u obou dvou typů karet téměř beze změny. V kresbě italských výrobců jsou symboly mečů a holí protkány s číselnými hodnotami, kdežto výrobci ze Španělska ztvárňují počty holí a mečů kresbou jednodušší.⁴⁹

Symboly německých karet, vzniklé v roce 1460, se v určitých prvcích podobají španělskému i italskému typu karet. Žaludy svou kresbou výrazně odpovídají mečům a kule jsou podobné italských mincím zvaným „danari“. Symboly zelených lze také odvozovat ze španělského a italského typu. Kyje, které jsou na starých italsko-španělských kartách, mají na sobě i drobné zelené lístky. Srdce vyobrazené na německých kartách je osobitým přínosem výhradně německých kartářů.⁵⁰

Francouzské piketové ztvárnění vzniklo zhruba ve stejné době jako ztvárnění německé. Koncept francouzských karet byl ale zjednodušen k nepoznání. Symbol srdce je stejný jak v německé, tak ve francouzské hře. Nesymetrické kresby piků, byly francouzskými kartáři přetvořeny do piků symetrických. Pestrobarevné žaludy jsou ve francouzských kartách jednobarevné, symetrické a nesou znak listu jetele. Kule jsou zgeometrizovány do znaku kára.⁵¹

Mnozí historici se snažili vyložit smysl ztvárnění všech zmíněných symbolů. V archivních pramenech se však nedochovala žádná informace, z které by bylo jasné, jaké vize měli středověcí kartáři při jejich výrobě na mysli. I přesto, že není z čeho čerpat, se historici v interpretaci symbolů shodují.⁵²

Meče na italsko-španělských kartách představovaly v Evropě právo a spravedlnost, mince měly symbolizovat dobročinnost, poháry nesly význam víry a hole se spojují se statečností. Protivníci karet naopak tvrdí, že meče a hole

⁴⁹ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., 2. díl, str. 110

⁵⁰ [Srov.] Tamtéž, str. 111

⁵¹ [Srov.] Tamtéž, str. 111

⁵² [Srov.] Tamtéž, str. 112

jsou symbolem krutosti, mince symbolem marnotratnosti a poháry se vážou k opilství.⁵³

U německých karet mají srdce představovat symbol církve a církevního stavu. Kule ztělesňovaly v dobách gotiky častou a velmi oblíbenou ozdobu na oděvech šlechty. Historikové proto soudí, že se tento módní doplněk stal symbolem celého stavu. Žaludy reprezentují dar přírody a berou se jako znak rolnictva. Listy měly ztělesňovat měšťanský stav či svobodné obyvatelstvo té doby.⁵⁴

Srdcové listy u francouzských karet jsou taktéž spojeny s církví, vírou a duchovenstvem. Symbol káry může připomínat hrot šípu nebo dlažební kostky a má představovat vojenský stav nebo měšťanstvo. Lístek jetele, stejně jako žaludy, zastupuje rolnictvo. Piky, které připomínají kopí, symbolizují rytířstvo a šlechtu obecně.⁵⁵

6.5 Osoby vyobrazené na kartách

Motiv známých postav zobrazených na kartách se objevuje už od 15. století. Velkým předělem pro jejich zobrazování se stal rok 1701, kdy francouzský státní kontrolor rozčlenil celou Francii na jednotlivé územní celky, přičemž každá z oblastí musela užívat stejné předlohy. Od té doby se jednotlivé karty lišily jen minimálně.⁵⁶

Srdcový král a jeho podoba se v průběhu času několikrát změnil. Byl zobrazován jako David, Alexandr Veliký, Julius Caesar nebo Šalamoun. Nakonec se výrobci karet dohodli na jednotné podobě karty, na které je vyobrazen Karel Veliký (768-814), francký král a císař říše římské. **Kárového krále** představuje válečník, dobyvatel a zákonodárce římského státu - Gaius Julius Caesar (100 - 44 př. n. l.). Je znám díky svým tažením proti Galům, vítězstvím římských legií v severní Africe, Hispanii a Egyptě. Caesar se objevil i v karetní hře v díle samotného Shakespeara. **Pikový král** je znázorněn jako nejznámější židovský král David, který zvítězil nad obrem Goliášem. Tato karta by měla symbolizovat židovské impérium. **Křížový král** je vylíčen jako makedonský král a dobyvatel Alexandr Veliký (336 - 323 př. n. l.). Karta má označovat porážky Peršanů,

⁵³ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., 2. díl, str. 112

⁵⁴ [Srov.] Tamtéž, str. 112

⁵⁵ [Srov.] Tamtéž, str. 112

⁵⁶ [Srov.] Tamtéž, str. 106

obsazení Egypta, nebo založení přístavu Alexandrie. V historii se na této kartě objevil i jiný známý vojevůdce - Hannibal.⁵⁷

Srdcová dáma se dá interpretovat hned několika způsoby. Údajně mělo jít o Juditu Bavorskou, snachu Karla Velikého a druhou manželku Ludvíka I. Kolují o ní zvěsti, že byla velkou intrikánkou a nevyhnula se ani nevěře, za což ji její manžel z královského dvora vyhnal. Druhá verze praví, že srdcová dáma je Judita známá z Bible, která měla zavraždit vojevůdce Holoferna, aby zachránila Izrael. Podle legendy měla z místa činu utéci s Holofernovou hlavou. Kromě již dvou zmíněných se na kartách příležitostně objevovala i krásná Helena, Roxana anebo i královna Alžběta. Na kartě **kárové dámy** bývá vyobrazena Rachel, půvabná dcera biblického Labana, pro kterou se Jakub trmácel sedm let. Jakub se do Rachel zamiloval a přijal službu na dalších sedm dlouhých let. Laban mu ale nabídl svou starší dceru Leah. Občas se na kartě objevovala i Lukrécie, Semiramis, Medea, Venuše či další bájně postavy. **Piková dáma** je ztvárněna jako Pallas, řecká bohyně moudrosti a války, učitelka orby a dárkyně olivového stromu. **Křížovou dámou** byla Argine. Někteří autoři soudí, že jméno Argine je přesmyčka slova regina, což v překladu z latiny znamená královna. Karta měla pravděpodobně symbolizovat Marii z Anjou. Ta si roku 1413 vzala Karla VII., budoucího francouzského krále. Pravděpodobnější je však myšlenka, že se kartáři v osobě Argine tajně posmívali milenkám francouzského krále.⁵⁸

Srdcový kluk, neboli La Hire, vlastním jménem Etienne Vignoles, je jedním z nejvýznamnějších kluků zobrazených na kartách. Spojení jeho osoby s kartami vzniklo na základě legendy, která praví, že právě on pomohl Francii stanovit symboly piketové hry. **Druhý kluk**, tedy **kárový**, se nazývá Hektor. Historici ovšem do této doby nemají jasno, o kterého Hektora se vlastně jedná. Někdy se mluví o Hectoru de Galard, kapitánovi gardy Karla VII. a Ludvíka XI. Karetní historici se ale spíše domnívají, že jde o Hektora trojského, tedy Priamova syna. Třetí výklad této karty ukazuje na Hektora de Maris, údajně nejlepšího rytíře světa. **Pikovým klukem** je Hogier, jeden z 12 členů legendární družiny Karla Velikého, údajně bratranec samotného císaře.⁵⁹

⁵⁷ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., 2. díl., 107

⁵⁸ [Srov.] Tamtéž str. 106

⁵⁹ [Srov.] Tamtéž, str. 107

7 Karetní hry

„Karetní hra je ritualizovaný boj, utkání, vzájemné měření, zápas, ke kterému se užívá karet podle předem dohodnutých pravidel. Karetní hru tedy charakterizují pravidla, která určují počet hráčů, případně jejich vztah, druh karet a způsob, jakým hráči ve hře s kartami nakládají a jakým se rozhoduje o vítězi a poraženém, tedy na základě jakého dosaženého či nedosaženého cíle je určen vítěz či poražený, a způsob, jakým jsou vítězství či porážka zhodnoceny, ať již penězi či jiným měřítkem.“⁶⁰

7.1 Klasifikace karetních her

Nové karetní hry vznikají většinou míšením karetních her již vzniklých. Existuje mnoho skupin her, které se ještě dále dělí na podskupiny.⁶¹

Zdvihové hry: typickým znakem těchto her je, že každý z hráčů vynesel na stůl po jedné kartě. Karty vnesené podle určitého pravidla bere jeden hráč a poté vynáší do dalšího zdvihu. Hry lze dále rozčlenit do skupin podle způsobu braní zdvihu a dalších pravidel na Klasické zdvihové hry, Skupina Böhmischer Schneider, Skupina Gurka, Skupina Sedma, Skupina Truco, Skupina Přebíjená, Skupina Gandjifa. Cílem u této skupiny her může být získat co nejvíce nebo naopak co nejméně karet, určitý počet karet, nebo jen určité karty apod.⁶²

Přebíjecí hry jsou hrány tak, že hráči dokola odkládají karty se snahou přebít předchozí kartu vnesením vyšší karty stejné barvy, nebo někdy i trumfem. V případě, že někdo nemůže kartu přebít, musí stát, brát určitý počet či dokonce všechny vnesené karty. Cílem je zbavit se co nejdříve karet, nebo vzít co nejvíce karet, pokud žádný hráč nemůže přebít.⁶³

U **Sčítacích her** hráči dokola odkládají jednu kartu na odkládací balíček na stole a bodové hodnoty odložených karet se sčítají. Dosažení či překročení

⁶⁰ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002., str. 26

⁶¹ [Srov.] Tamtéž, str. 27

⁶² [Srov.] Tamtéž, str. 27

⁶³ [Srov.] Tamtéž, str. 28

bodové hodnoty se hodnotí body kladně a někdy i záporně. Cílem je získat co nejvíce, ale někdy i co nejméně bodů.⁶⁴

Záměrem hráčů u **Příkládacích her** je co nejdříve se zbavit karet, a to tím způsobem, že je přikládají ke kartám již na stole ležícím na základě shody barvy nebo hodnoty. Patří sem hry ze Skupin Domino, Švindl nebo Prší.⁶⁵

Pro valnou většinu **Klasických hazardních her** je typické, že hráči vyhrávají vklad díky hodnotnějšímu karetnímu listu. Součástí těchto her nebývá sehrávka, pokud sem nepočítáme výměnu karet (např. Poker). Hodnota karetního listu je dána součtem bodových hodnot karet, které hráč drží v ruce, nebo i hodnotou jiné karty. U her typu Pokeru rozhoduje pouze karetní kombinace. Můžeme je dělit na Skupinu Oko, Poker a Trente et Un.⁶⁶

Vykládací hry s výměnou bývají určeny většinou pro děti. Principem hry je výměna karet mezi hráči a snaha získat všechny karty stejné hodnoty nebo barvy. Do této skupiny patří například hry Černý Petr a Kvarteto.⁶⁷

Pro **Rybářské hry** je typické, že hráči berou karty ze stolu podle toho, zda bodová hodnota (nebo součet) odpovídá hodnotě karty, s níž právě hrají. Jejich záměrem je získat zpravidla co největší počet karet, popřípadě získat jen některé karty, nebo být bodově ohodnocen za určité karetní kombinace.⁶⁸

Ruletové hry jsou založené na stejném základě jako ruleta. Hráči při nich sázejí na některou z karetních hodnot, barvu či na konkrétní kartu. V případě, že bankéř otočí kartu, na jejíž hodnotu, barvu, nebo konkrétní kartu bylo vsazeno, sázející vyhrává.⁶⁹

⁶⁴ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 28

⁶⁵ [Srov.] Tamtéž, str. 28

⁶⁶ [Srov.] Tamtéž, str. 28

⁶⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 29

⁶⁸ [Srov.] Tamtéž, str. 27

⁶⁹ [Srov.] Tamtéž, str. 28

7. 2 Pravidla některých karetních her

Mariáš pochází nejpravděpodobněji z Německa, důkazem jeho původu je německá terminologie (např. betl či durch). Dalším dokladem je i výskyt u německé menšiny žijící v Rumunsku. Navíc je zaznamenán v rakouských a německých pramenech. Název je odvozen od německé hry Mariage, která pochází z počátku 18. století. Rozdíl mezi jednotlivými hrami je zjednodušení bodových hodnot karet (E=10b, 10=10b a cílem hry je uhrát nejnižším trumfem poslední zdvih. Tento prvek je převzat z Taroků).⁷⁰

Mariáš lze považovat za nejrozšířenější a nejoblíbenější karetní hru v Čechách, na Slovensku a v Maďarsku. Naopak v Německu a Rakousku téměř upadl v zapomnění. Existuje několik variant této hry, např. lízaný, volený, křížový, licitovaný, čtyřka, na počítači apod.⁷¹

Mariáš je nejčastěji hrán klasickými jednohlavými mariášovými kartami německého typu. Jsou pojmenovány podle barev, které je tvoří - červené, zelené, kule a žaludy. Nejvíce je ohodnocena červená barva označovaná jako trumf. U francouzského typu karet jsou kule změněny na káry, zelené na piky, žaludy na kříže a červené zůstávají stejné.⁷²

Počet karet je 32 a jejich hodnoty jsou seřazeny vzestupně. Nejnižší karta je sedmička, jinak zvaná „sedma“, následuje osmička, zvaná „osma“. Tyto karty společně s devítkou jsou označovány jako „plívy“, „plinery“ nebo „honery“ a samy o sobě nemají žádnou hodnotu. Druhá nejvyšší karta je desítka. Následují figury „spodek“, jinak zvaný také „kopša“, „filek“ zvaný též „svršek“ a „král“ zvaný „kódl“. Samostatně bodově ohodnoceny jsou pouze desítka a „eso“, a to 10 body. Nejdůležitější kombinace ve hře je mariáš tvořený králem a dámou. Každá taková dvojice je totiž ohodnocena dvaceti body, je-li mariáš (též zvaný manželský pár nebo svatba) trumfový, je bodový zisk dvojnásobný.⁷³

Lízaný mariáš je zřejmě nejjednodušší, ale zároveň nejméně zajímavou variantu této hry. Profesionální karbaníci volí tuto hru jen ve výjimečných případech a to tehdy, pokud jim schází třetí hráč. Je hrán především mládeží, ale i u ní postupně jeho popularita upadá.⁷⁴

⁷⁰ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 133

⁷¹ [Srov.] Tamtéž, str. 133

⁷² [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 356-7

⁷³ [Srov.] Tamtéž, str. 356-7

⁷⁴ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 133

Volený mariáš se v dnešní době hraje zhruba na stejném principu jako v období 19. století. Rozdíl ve hře té doby a dnes je v tom, že dříve volil předák z deseti karet a sedma měla totožnou hodnotu jako stovka. Existují důkazy, že se hrál nejen u nás, ale i na Slovensku, Maďarsku a patrně i v Rakousku.⁷⁵

Křížový mariáš již dnes pravděpodobně není hrán. Tato verze se hrála obdobným způsobem jako Čtyřka s tím, že hráči sedící křížem naproti sobě hráli spolu. Z toho nejspíše vznikl jeho název.⁷⁶

Licitovaný mariáš je hrán od začátku 20. století. Vznikl na základě převzetí licitace do Voleného mariáše a zavedení hry „dvě sedmy“ ze hry Špády nebo Maxl. Hraje se zpravidla v Čechách. Na Moravě a Slovensku jeho obliba klesá. Prorazil i na závodní úrovni a jsou pořádány pravidelné soutěže a mistrovství v této hře.⁷⁷

Další variantou mariáše je **Čtyřka**. Tato podoba hry se hraje už od 19. století. Mnohdy bývá nazývána jako Křížový mariáš, ale ten se hrál původně jinak. Je populární převážně v Čechách, méně na Moravě a podobná modifikace hry se dochovala i u Čechů a Němců žijících v Banátu. Pořádají se v ní turnaje, leč její oblíbenost není tak velká jako u Voleného či Licitovaného mariáše.⁷⁸

Taroky se řadí mezi nejstarší známé zdvihové hry. Jejich původ se datuje do 20. let 15. století. Vznikly v Itálii a odtud se šířily do dalších zemí Evropy, vyjma Velké Británie, Řecka a Španělska. Do 18. století se hrálo italskými kartami, které byly doplněny sadou dvaceti dvou tarokových listů. Poté se postupně prosadily tarokové karty s francouzskými barvami.⁷⁹

Dříve se taroky u nás hrály ve třech a od 19. století je běžná forma pro čtyři hráče. Hra je velmi oblíbená na Moravě, kde existuje celá řada jejích lokálních variant. V Čechách se s nimi setkáváme velmi zřídka. Cílem hry je

⁷⁵ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 135

⁷⁶ [Srov.] Tamtéž, str. 143

⁷⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 138

⁷⁸ [Srov.] Tamtéž, str. 140

⁷⁹ [Srov.] Tamtéž, str. 94

získat v licitacích určené hře co nejvíce bodů za bodové hodnoty uhraných karet, za hlášky a případně za splnění dalších vedlejších závazků.⁸⁰

Žolíky se hrají s dvěma sadami francouzských karet po 52 listech plus 4 žolíci ve 2 až 4 hráčích. Snahou hráče je vytvořit co nejrychleji trojici („tercku“) nebo postupku nejméně ze tří karet, tak aby splnil bodový limit k vyložení. K vyloženým skupinám pak během hry přikládá karty, které má v ruce. Tak z trojice vznikají čtveřice („kvarty“) a z postupek celé hodnotové řady. Vyhrává ten hráč, který v těchto kombinacích vyložených volně na stole odehraje všechny své karty. Hra buď končí a počítají se trestné body podle počtu karet u zbývajících hráčů nebo se dohrává do posledního hráče.⁸¹

Prší je nejčastěji hráno ve 2 až 6 hráčích se sadou německých karet. Hra se na našem území objevila asi před 50 lety a do dnešní doby patří mezi nejoblíbenější. Na začátku hry je každému hráči rozdáno 5 karet. Jedna karta se otočí a zbytek tvoří talon. Cílem hry je se co nejdříve zbavit karet, které má hráč v ruce.⁸²

Počet hráčů u hry **Sedma** je pevně stanoven na 2 nebo 4 hráče. Hraje se s balíčkem 32 karet, nejsilnějšími kartami jsou sedmy, které přebíjejí jakoukoliv kartu. Ve hře nezáleží na barvě karet ani na jejich číselné hodnotě. Výjimkou oproti jiným karetním hrám je to, že vyšší karta se proti nižší nijak neuplatní. Přebíjet se mohou nanejvýš karty stejné hodnoty. Jediné karty, které mají bodové ohodnocení, jsou desítky a esa. Cílem hry je získat co nejvíce zdvihů obsahujících již zmíněné karty a také získání posledního zdvihu ve hře.⁸³

Bridž je moderní hra, která má patrně kořeny ve starších hrách jako je whist, boston nebo plafond. Podle některých historiků má bridž souvislost se starým ruským slovem birič, což je ruská obdoba whistu. Oblíbenost této hry dokazuje i fakt, že ve druhé polovině 20. století ji hrálo více než 50 milionů lidí. Nejčastěji se hraje s dvěma balíčky po 52 kartách, které se míchají a rozdávají střídavě. Pořadí karet je od dvojky až po eso a mezi tzv. „honéry“ patří eso, král, dáma a

⁸⁰ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002., str. 94

⁸¹ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 256

⁸² [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 242

⁸³ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 98-99

kluk. Barvy jsou v pořadí piky, srdce (drahé barvy), káry, kříže (levné barvy). Trumfová barva je proměnlivá. Záměrem hry je dosažení co nejvyššího počtu za vyhranou partii a rabr (druhou partii).⁸⁴

Poker je hra s dlouhou tradicí. Odborníci odhadují, že vznikl podle všeho ve Spojených státech, kde ve 20. století dostal svou dnešní a konečnou podobu. Základním druhem této hry je tzv. „draw poker“, od kterého je vytvořena řada dalších variant. Hraje se zpravidla ve 4, ale možný je i větší počet hráčů (např. 8). Karty se používají whistové nebo pokerové o počtu 52 listů. Pořadí barev je seřazeno od nejnižší po nejvyšší - kříže, kára, srdce, piky. Účelem hry je vybudovat jednu z hojných karetních kombinací, které rozhodují o zisku a ztrátě. V pokeru nerozhoduje jenom kvalita karty, do hry lze zapojit i psychologickou stránku. Můžeme předstírat vysokou hodnotu svého listu, mást protivníky hranou sebejistotou apod.⁸⁵

Ve hře **Švindl** je hráčova úspěšnost založena na jeho schopnostech blafovat, tzn. podvádět a uvádět v omyl protihráče. Hráči dokola odkládají na stůl zakryté karty a musí se tvářit, že mají karty určité barvy či hodnoty. Protivník se může o pravdivosti ujistit, ale v případě, že karty odpovídají, bere všechny odložené listy. Hraje se s 32 kartami německého typu ve dvou až šesti lidech. Cílem je se co nejrychleji zbavit všech karet.⁸⁶

Preferans je nejspíše francouzského původu a dnes pomalu upadá v zapomnění. Hraje se s 32 piketovými listy. Název vychází z francouzského slova „preference“, což stejně jako v češtině znamená přednost. Hra je totiž založena na přednosti jednotlivých barev. Nejvyšší hodnotu mají srdcové listy, následují listy kárové, třetí jsou piky a posledními listy jsou kříže. Cílem hry je dosažení nejvyššího počtu zdvihů. Hráč může dosáhnout maximálně deseti zdvihů.⁸⁷

⁸⁴ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 252

⁸⁵ [Srov.] Tamtéž, str. 58-59

⁸⁶ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 239

⁸⁷ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 282

7.3 Dětské karetní hry

Černý Petr je velmi oblíbená hra hraná po celé Evropě. Hraje se se speciálními dětskými kartami s obvyklým počtem 32 kusů, ale lze využít i normálních karetních listů. Hrát by měli přinejmenším 2 hráči, ale čím větší je jejich počet, tím je hra zajímavější.⁸⁸

Hra **Vole padni** je typická pro období prázdnin a školních výletů. Záměrem hráčů je co nejrychleji získat všechny karty jedné barvy a položit je na stůl. Mohou ji hrát 3 - 4 hráči a hraje se s 32 kartami německého typu. Pokud jsou hráči jenom 3, musí se jedna barva vyřadit.⁸⁹

7.4 Karty jako didaktická pomůcka

Karet jako prostředku výchovy využíval již v roce 1643 kardinál Mazarin, vychovatel Ludvíka XIV. Vymyslel pro něj sadu karetních her s pedagogickým podtextem a využil tak v praxi zásadu „škola hrou“. Tématem těchto karet byla historie vlastního rodu, antické báje a pověsti či geografie.⁹⁰

V dnešní době karet ve vzdělávání využívá např. Jorge López Puga. Tento španělský profesor používá karty při hodinách pravděpodobnosti. Ve svém článku uvádí příklad, kdy náhodný student rozdělí balíček francouzských karet na dvě hromádky a jednu z nich rozdělí ještě jednou. Profesor poté z první hromádky sejme první kartu a dá ji dospod. Dále vezme ze stejného balíčku vždy po jedné kartě a dá je na ostatní hromádky. Totéž opakuje u všech hromádek, u druhé dá dospod dvě karty a tři opět rozdělí na zbylé hromádky apod. Cílem jeho pokusu je zjistit pravděpodobnost esa ve vrchní části prvního balíčku.⁹¹

Jinou didaktickou pomůckou, vytvořenou švýcarským hudebním pedagogem Markusem Cslovjescskem, je hra nazvaná „Creafon“. Je tvořena ze 48 kožených hracích karet a šesti umělohmotných plektrů. V kartách jsou vyraženy

⁸⁸ [Srov.] OMASTA, Vojtěch a Slavomír RAVIK. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000, str. 78

⁸⁹ [Srov.] SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, c2002. str. 282

⁹⁰ [Srov.] OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. Praha, 1969., 2. díl, str. 112

⁹¹ [Srov.] López Puga, Jorge. "Using playing cards to differentiate probability interpretations." *Teaching Statistics* 36.3 (2014): 76-78.

rýhy a při přejíždění plektrů přes povrch karet vydávají různé zvuky. Cílem hry je motivovat hráče k spontánním objevům a experimentování.⁹²

Karty mohou posloužit i k rozvoji předmatematické a matematické gramotnosti u dětí předškolního věku. Příkladem předškolního vzdělávání pomocí karet může být hra, při níž děti dostanou karty s obrázky zvířat (např. kočka, pes, myš) a karty představující polštářky (např. puntíkový, kostičkovaný, pruhovaný). Dítě skládá uspořádané dvojice zvíře ;- polštářek pomocí získaných informací a logického uspořádání mezi nimi. Př.: *Pes nespí na pruhovaném polštáři. Kočka spí na kostičkovaném. Na kterém spí myš?*⁹³

„Zlatá čtyřka“ je karetní hra, jež se využívá pro zpestření výuky chemie na středních školách. Hraje se s libovolným počtem karet, který se odvíjí podle počtu hráčů. Hra má fixní počet kol a při každém kole je hráči kladena otázka, při správné odpovědi získá 2 a více karet. Na kartách se objevují chemické sloučeniny či známé osobnosti a úkolem hráčů je nasbírat co největší počet karet, které mají mezi sebou souvislost.⁹⁴

7.5 Speciální typy karet

Speciálním typem jsou karty zaměřené na různou tematiku. Například karty s obrázky zahraničních destinací, karty s vtipy, zvířecí a květinové karty, karty s filmovými hvězdami, letadly, známými uměleckými díly nebo karty s tematikou zdravého životního stylu. Není výjimkou, že si karetní listy nechávají vyrábět některé firmy s jejich reklamními slogany s cílem vlastní prezentace (viz obr. 10, obr. 11). Margie Golick ve své knize uvádí jako příklad svého otce, který si jakožto majitel obuvnické firmy nechal vyrobit karty obsahující celý katalog jeho bot včetně jejich ceny. O karetní hru nejsou

⁹² [Srov.] JIŘIČKOVÁ, Jiřina. Švýcarská inspirace creafon aneb k možnostem kreativního uchopení poslechových činností. In: Sborník příspěvků z konference českých a slovenských doktorandů a pedagogů hudebního vzdělávání v Praze v roce 2011. p. 157.

⁹³ [Srov.] MALINOVÁ, Dagmar; LATISLAVOVÁ, Ivana. Rozvíjení předmatematické a matematické gramotnosti u dětí v přípravné třídě. Předškolní vzdělávání v pedagogických, psychologických a sociálních souvislostech, 117.

⁹⁴ [Srov.] ŠMEJKAL, Petr; ŠMEJKALOVÁ, Michaela. Nové hry pro zpestření výuky chemie na SŠ. New games on chemistry for more attractive chemistry education.

ochuzeni ani lidé s handicapem. Existují i speciální karty pro nevidomé s Braillovým písmem.⁹⁵

⁹⁵ [Srov.] GOLICK, Margie. *50 karetních her pro bystré hlavy: pro děti ve věku od 6 let, mládež i dospělí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005., str. 10

7.6 Tarotové karty

Původ tarotových karet je pravděpodobně neznámý. Existuje několik teorií, které tvrdí, že pocházejí z Egypta. Jiní se naopak přiklání k myšlence, že by karty mohly být indického původu, protože se některé symboly odpovídají atributům indických božstev. V roce 1299 jsou poprvé tyto karty nazvány starým názvem „Naibi“, a to v díle „Trattato del governo della familia di Pipozzo di Sandro“.⁹⁶

Nynější pojmenování vychází z označení „Tarocchino“, „Tarocco“ nebo „Tarocchi“, které se už dříve vyskytlo v Itálii a má souvislost s řekou Taro, vedlejšího přítok Pádu. Jiní si pod názvem hry představují magickou kombinaci čtyř písmen, jako na tajemný původ této hry, např. věta: „ROTA TARO HORAT TORA ATOR“, jejímž autorem je americký okultista Paul Forster Case. Tuto větu lze volně přeložit jako: „Kolo Tarotu věští zákon Hathory“.⁹⁷

⁹⁶ [Srov.] BANZHAF, Hajo. *Základní kniha o Tarotu: Velká i Malá arkána: Cesta a další vykládací metody*. Praha: Pragma, 1994, str. 11

⁹⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 12

8 Technika výroby karet – mědiryt

8.1 Historie mědirytu

Technika mědirytu je společně s dřevořezem jedna z nejstarších tiskových technik. Její vznik se datuje již před 1. polovinou 15. století, kdy středověcí zlatníci zatírali černou barvu do ryteckých děl a ručně je otiskovali na papír. Tím získávali kontrolní náhled jinak zvaný také niello. Na rozdíl od dřevořezu je mědiryt technika tisku z hloubky, kdežto technika dřevořezu patří k tisku z výšky.⁹⁸

Rodištěm evropského mědirytu se stala v 1. polovině 15. století Itálie. V roce 1452 měl údajně florentský zlatník Tommaso Finiguerra vytvořit nejstarší jednolistový mědiryt Korunování Panny Marie. Původ ryté volné grafiky však spadá pravděpodobně hlouběji do 15. století. Z velmi rychle učícího se Německa údajně pochází asi nejstarší datovaný mědiryt Bičování Krista vytvořený v roce 1446. Mezi německé anonymy, kteří se této technice věnovali již kolem poloviny století, patřili hornorýnský Mistr Hracích karet, jeho následovník Mistr norimberských Pašijí, dolnorýnský Mistr ES, dolnorýnský Mistr Alegorie ženské moci nebo rakouský Mistr Kalvárie. Za prvního umělce, který již nebyl anonymní, se považuje Martin Schongauer. Na něj poté navázal Albrecht Dürer, Daniel Hopfer st., Hubert Goltzius a další.⁹⁹

Již v 16. století rytci úzce spolupracovali s kreslíři předloh a rytectví tak bylo na rozhraní mezi řemeslnou reprodukcí a uměním. Spodní okraj tiskové formy byl určen signaturám, kde nalevo uváděl své jméno malíř a kreslíř a vpravo rytec případně vydavatel. V 17. – 18. století se stávají módními knihy, které vznikly čistě díky mědirytu a nazývají se chalkografy (z řec. chalkos = měď a grafó = píši). Zpravidla šlo o modlitební a příležitostné knihy s individuální luxusní vazbou.¹⁰⁰

⁹⁸ [Srov.] VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 574

⁹⁹ [Srov.] Tamtéž, str. 575

¹⁰⁰ [Srov.] Tamtéž, str. 574

8.2 Technika výroby

Rytec používá vyhlazenou desku z mědi o maximální tloušťce 3 mm, která má šikmo zbroušenou fazetu. Na desku lehce překreslí liniovou kresbu z předem navržené předlohy, kterou vyrývá speciálními rydly. Stínů a celkové modelace kresby dosahuje křížovými šrafurami. Křížovou šrafurou vzniká nejrozšířenější liniový neboli čárový mědiryt. Vbíjením různých tvarů (hvězdiček, koleček, kroužků či křížků) vzniká tzv. puncovaný mědiryt. Vbíjením bodů prostřednictvím těžkých ocelových jehel a speciálního lehkého kladívka vzniká tzv. tečkovaný mědiryt. Modelace kresby je u obou technik naznačena shlukem vbitých punců a bodů. Při opracování měděné desky vzniká po stranách vrypu grátek, který se seškrabuje, jelikož by nežádoucím způsobem zachycoval barvu.¹⁰¹

„Do prohlubní nahřáté desky je vetřena hustá a nelepivá černá měditiskařská barva (přebytečnou je nutno odstranit). Tisková forma, pokrytá navlhčeným měkkým, kvalitním papírem a textilním krytem, se za velkého tlaku otiskuje v ručním měditiskařském lisu. Potištěný papír nese stopy po fazetě a vtlačení do prohlubní v desce získává jemný, hmatem zjiřitelný reliéf. Každý nový otisk vyžaduje opětovné načernění formy. Neustálé nanášení a zvláště pak odstraňování přebytečné barvy však zároveň snižuje kvalitu rytiny a životnost desky vůbec.“¹⁰²

Celkové množství z jedné formy záviselo na mělkosti vrypů, avšak zřídka podle některých historiků umění překročilo počet 4 000 otisků. Vyššího počtu tisků lze dosáhnout opětovným vyrytím vyčerpaných míst, anebo opatřením repliky. K vytvrzení či rozmnožení měděných desek se od 30. let 19. století používala galvanoplastika. Polychromovaná podoba černého mědirytu se realizovala pomocí ručního kolorování, které zhotovovali specializované dílny, čtenáři ilustrovaných knih nebo majitelé grafických listů. Světelných a barevných efektů se docílilo také kombinováním s jinými technikami, např. s šerosvitovým dřevořezem, anebo mezzotintou. Na rozdíl od dřevořezu byl mědiryt pro ilustrátory o mnoho jemnější a preciznější technikou, při které mohli umělci postihnout kresebnou přesnost, vzdušnost, světlo, stín a hloubku prostoru. Využívali ji především v portrétní tvorbě a vědecké ilustraci. Nevýhodou tisku z hloubky byly zejména vyšší náklady. Tato technika se

¹⁰¹ [Srov.] VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 576

¹⁰² [Srov.] Tamtéž, str. 576

neobešla bez velkého počtu kreslířů, rytců a měditiskařského závodu s velkotlakým lisem.¹⁰³

8.3 Měditiskařský lis

„Je zařízení k rozmnožování grafických listů tiskem z hloubky. Nosným prvkem byly dvě několika příčnými břevny spojené bytelné postranice, vyrůstající z pevného a vyztuženého fundamentu. Na středním břevnu byl mezi oběma postranicemi asi v polovině jejich výšky namontován prostorný stůl, zpevněný rohovými sloupky zapuštěnými do podstavce. Nad stolem byl mezi postranicemi zasazen těžký kovový válec. Vzdálenost válce od stolu upravovaly šrouby, jimiž se ovlivňoval tiskový tlak. Válec uvádělo do pohybu velké boční kolo s hvězdicovými loukotěmi.“¹⁰⁴

„V 19. století, kdy dřevěná konstrukce ustoupila kovovým prvkům, se používaly již dva masivní ocelové válce umístěné nad sebou vprostřed dvoudílného stolu, přičemž hnací kolo (hvězdice, klika) bylo spojeno ozubeným soukolím s válcem spodním. Pro otisk drobnějších grafických listů sloužily zmenšené lisy stolní. Postup práce byl vždy stejný. Tisková forma se zatřenou barvou se položila na stůl (případně podložena ještě deskou ocelovou), překryla navlhčeným a málo klíženým papírem a měkkou plstí. Otáčením bočního kola projela pod válcem (mezi válci). Velkým tlakem byl zvlhlý papír přitíštěn k formě, z níž převzal fazetu, a vytlačen do vryté či vyleptané kresby, odkud přijal barvu. Poté se opatrně sejmul a rozvěšený na šňůrách vysušil.“¹⁰⁵

8.4 Mědirytecká rydla

„Rydla jsou vyrobena z kvalitní dobře kalené oceli. Čepel dlouhá asi 12 cm a silná asi 0,5 cm, je usazena do dřevěného držátka hříbkovitého tvaru s jednou stranou seříznutou. Na konci čepele je šikmo zbroušená rycí ploška, tzv. štítek, zabraňující přílišnému vniknutí rycí špičky do kovu. Rydla jsou několikerého tvaru - některá mají průřez trojúhelníkovitý, jiná čtvercový, kosočtvercový

¹⁰³ VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006, 1350 s., [160] s. obr. příl. Bibliotheca Strahoviensis., str. 576

¹⁰⁴ Tamtéž, str. 537

¹⁰⁵ Tamtéž, str. 537

s různě velkými úhly, nebo oválný. Každý tvar je určen pro jinou sílu a charakter vrypu. Některá rydla, tzv. *šavlovitá*, jsou prohnuta směrem vzhůru, jiná, tzv. *stužková*, mohou vyrývat současně několik paralelních linií, neboť mají několik hrotů, oddělených žlábků. Měď klade rydlu značný odpor, proto je třeba udržovat vysokou řeznou ostrost rydel obtahováním na jemné brousku.¹⁰⁶

„Rydlo držíme při práci tak, že čepel svíráme mezi palcem a ukazováčkem, přičemž držátko pevně spočívá uprostřed dlaně. Hrot rydla nemá přesahovat ruku o více než 2 cm, jinak se nese snadno ovládá. Seříznutá část držátka je při rytí těsně u desky a čepel je tedy téměř rovnoběžně s deskou.“¹⁰⁷

„Rytí začínáme prováděním hlavních obrysových linií. Postupujeme-li podle fixované pauzy, smyjeme ji pak z povrchu desky. Nejdříve pracujeme kosočtvercovým rydlem s tenkou stopou vrypu, a teprve postupně ji rozšiřujeme. Buď ryjeme ve stejném směru ještě jednou za většího tlaku na rydlo, případně je poněkud nakloníme, nebo rozšíříme vryp v opačném směru rydlem širším. Charakteru mědirytu odpovídá nejvíce paralelní běh modelujících linií, které vybíhají ve světlech do ztracena řadami bodů, ve stínech se prohlubují a rozšiřují, případně jsou překryty šrafurou vedenou v jiném úhlu. Typickým znakem ryté čáry je její ostrý začátek, rozšíření a zase ostrý konec.“¹⁰⁸

„Zeslabování vyrytých čar a korektury vadných míst provádíme vyškrabováním tříhrannou škrabkou ve směru linií a vyhlazením ocelovým hladítkem. Pokud jsme byli nuceni škrabat příliš do hloubky, snažíme se vyklepat desku zezadu do roviny a vyhlazená místa znovu přerýt.“¹⁰⁹

8.5 Tisková forma

„Tisková forma znamená takový hmotný objekt, v němž je některým grafickým způsobem (řezáním, rytím, leptáním vykrýváním apod.) zpracována výtvarná představa tak, že jsou vymezeny tiskové elementy, tj. místa, jež po nanesení barvy tisknou. Tisková forma může být provedena z nejrůznějšího materiálu, jako např. ze dřeva, linolea, kamene, kovu, gumy, skla, textilie, umělé hmoty atd.“¹¹⁰

¹⁰⁶ KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. 2. vyd. Praha: Aventinum, 1994. Umělcova dílna, str. 72

¹⁰⁷ Tamtéž, str. 70-72

¹⁰⁸ Tamtéž, str. 70-72

¹⁰⁹ Tamtéž, str. 70-72

¹¹⁰ Tamtéž, str. 12

„Každý jednotlivý otisk z téže formy se většinou poněkud liší od ostatních – ruční nanášení barvy a ruční tisk ani nemohou naprostou shodu zaručit. U některých technik (např. hlubotiskových) může být charakter jednotlivých otisků i při stejné tiskové desce značně odlišný. Je to jeden z důvodů, proč každý z nich má hodnotu originálu.“¹¹¹

„Ke konci 19. století se otisky začaly signovat vlastnoručním podpisem pod otištěnou kresbou. Stejným způsobem označujeme tisky i dnes, a to obyčejnou tužkou. Do pravého spodního rohu, těsně pod kresbu, dáváme podpis a datum vzniku, do levého rohu píšeme zlomek, jenž má v čitateli pořadové číslo výtisku a ve jmenovateli celkovou výši nákladu. Někdy sem připojujeme i název listu, označení použité techniky, číslo stavu, údaj, zda jde o autorský tisk apod. Je-li list součástí grafického cyklu, je třeba vyznačit též jeho název a pořadí listu v něm.“¹¹²

8.6 Tiskové barvy

„Výroba barev pro grafickou práci probíhá homogenizací – mechanickým mísením práškových pigmentů nebo barviv s příslušnými přísadami a několikanásobným třením těstovité směsi.“¹¹³

„Anorganické barvy, čili pigmenty minerálního původu, rozdělujeme na přírodní (sieny, umbry, okry, zelená zem), nebo umělé (modrá milori, ultramarín, chromová žluť, chromoxidová zeleň). Organické barvy jsou barviva přírodního původu (košenila, indigo), nebo barviva syntetická (dehtová, anilínová).“¹¹⁴

„Černé tiskařské barvy jsou vyráběny ze sazí, získávaných spalováním různých surovin za nedostatečného přístupu vzduchu. Pražením rozemletých kostí (kostní čern, též slonová nebo pařížská), výlisků druhu vinné révy (révová nebo frankfurtská čern), odpadu korku (korková čern), ovocných jader (jádrová čern) byly získávány původně vysoce kvalitní, koncentrované stálé černě teplého odstínu, vhodné zejména pro měditisk. Dnešní výroba získává saze oxidací acetylénu nebo destilací zemního plynu (nejjemnější plynové saze jsou zv. Carbon black). Nabízí široký sortiment speciálních tiskařských černí,

¹¹¹ KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. 2. vyd. Praha: Aventinum, 1994. Umělcova dílna, str. 12

¹¹² Tamtéž, str. 16-17

¹¹³ Tamtéž, str. 16-17

¹¹⁴ Tamtéž, str. 16-17

vlastnostmi přizpůsobenými různým tiskovým technikám (čern měditiskařská, křídlová, pérová, tzv. ilustrační, tampónová, přetisková apod.)“¹¹⁵

„K úpravě konzistence, tj. hustoty tiskové barvy, používáme ředidla vyráběná z vysýchavého čistého lněného oleje (fermeže různé hustoty) nebo z nevysýchavého oleje minerálního. Potřebujeme-li urychlit zasychání vytištěné barvy, přidáme některé z prstovitých nebo tekutých sušidel (sloučeniny kobaltu, manganu a olova).“¹¹⁶

8.7 Tiskové papíry

Výroba papíru se datuje pravděpodobně již od roku 105 n. l. Za původce jeho výroby je považován Tsai-Lun, čínský císařský hodnostář. Z Číny se poté papír dostal do Korey a Japonska. Základním materiálem pro jeho výrobu byly odpady z výroby hedvábí nebo dlouhá vlákna některých rostlin (moruše, konopí, bambus apod.). Díky arabským výbojům a křižáckým výpravám se papír dostal až do západních zemí. Mezi 12. - 14. stoletím byl rozšířen ze Španělska, Itálie, Francie, Německa do celé Evropy. Staré hadry z konopí, lnu a bavlny byly vyprány v louhu, rozvařeny a rozemlety na jemnou kaši, které se říkalo papírové mléko. To se nabíralo do čtverhranných drátěných sít různé hustoty a potřásáním se zbavovalo nadbytečné vody a rovnoměrně se rozložilo. Poté bylo vyklopeno na podložku z plsti, kde byla lisováním několika listů na sobě odstraněna zbývající voda. Vyhlazené a rozvěšené listy se poté dosušovaly. V 18. století byla výroba zmechanizována a v polovině 19. století se začal používat např. dřevní zbrus a poté i celulóza z obilné slámy, čímž jeho produkce rostla, ale kvalita papíru se snížila.¹¹⁷

„Grafické papíry se vyrábějí v různých druzích a jakostních třídách: ruční papír (ručně čerpaný); měditiskový kartón, velin (hadrový strojově čerpaný); ceninový papír; pravý a imitovaný (Simili) Japan; bezdřevé papíry pro knihtisk, hlubotisk, kamenotisk, ofset apod. Různým vzájemným poměrem jednotlivých pololátek se dnes dosahuje žádoucích vlastností určitého druhu papíru. Nejvyšší jsou speciální papíry pro tisk rytin a leptů, jež nemají vůbec obsahovat dřevní zbrus a celulózu.“¹¹⁸

¹¹⁵ KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. 2. vyd. Praha: Aventinum, 1994. Umělcova dílna, str. 16-17

¹¹⁶ Tamtéž, str. 19

¹¹⁷ [Srov.] Tamtéž, str. 19

¹¹⁸ Tamtéž, str. 19

II. Praktická část

9 Technika výroby vlastních karet

Tato část bakalářské práce je již mým individuálním výsledkem. Jsou zde popsány návrhy, které předcházely vlastní práci i celý průběh jejich realizace. Mou snahou bylo vytvořit své vlastní mariášové karty německého typu. Vzhledem k velkému počtu karetních listů jsem si vybrala ke zpracování pouze 4 krále. Ne zvolila jsem jejich klasickou podobu, tzn. osobu s korunou, žezlem a jablkem, ale jenom královskou korunu. Korunu jsem vybrala proto, že je neodlučitelně spjata s pozicí krále a je znakem jeho moci a důstojnosti. Mým cílem bylo i dát prostor fantazii a myšlení hráče, aby se musel nejprve zamyslet nad tím, jakou kartu vlastně drží. Dalším rozdílem oproti klasickým německým kartám je umístění symbolů. Symboly u mých karet jsou situovány, namísto drahých kamenů, přímo do korun.

Zadní stranu karet jsem ponechala v obvyklé neutrální podobě tak, aby hráče při hře nijak nerušil a nerozptyloval. Místo běžného kárování jsem však vytvořila vlastní vzor 3D krychlí. Opět bylo mým záměrem zaujmout představivost hráče, protože každý může v tomto vzoru vidět něco jiného. Velikost karet zůstala stejná jako u většiny běžných listů, tedy cca 6 x 9,7 cm.

Samotné výrobě předcházely návrhy korun ve zvětšené podobě a poté návrhy o velikosti karetního listu. Vytvořila jsem 2 skici, jednu se všemi korunami stejnými (viz obr. 12) a druhou, na které je každá koruna jiná (viz obr. 13). Pro větší přehlednost a ucelenost karet jsem však vybrala jednotnou podobu (viz obr. 14).

9.1 Mědiryt

Pro výrobu vlastních karet jsem použila techniku, kterou byly, spolu s dřevořezem, karty vyráběny již v historii. Nejprve jsem si na měděný plech, o velikosti cca 20 x 50 cm a tloušťce cca 1 mm (viz obr. 15) rozvrhla rozmístění karet velikých 6 x 9,7 cm. Poté jsem plech rozstříhala nůžkami na plech na jednotlivé karty a šikmo zbrousila jejich fazetu. Povrch karty jsem vyleštila leštícím kotoučem do hladka (viz obr. 16).

Po vyleštění jsem si tužkou lehce načrtla jednotlivé koruny. K rytí jsem použila suchou jehlu. Hlavní linie jsem vyryla hlouběji a stíny jsem vytvořila

křížovou šrafurou. Nakonec jsem matrici zbavila nežádoucího grátku a očistila petrolejem.

9.2 Tisk

Tiskla jsem na ruční papír, který jsem si den předem nařezala na požadovanou velikost a namočila do vody. Na očištěnou matrici jsem nanesla rozmíchanou tiskařskou barvu, poté ji zatřela organtýnovou látkou a následně ji rukou s trochou sádry vytřela. Na desku lisu jsem položila několik obyčejných papírů a na ně matrice pokryté barvou. Poté jsem na karty položila ruční papíry, které jsem předtím dobře prosušila. To vše jsem překryla filcem a projela lisem. Od každé karty (kromě rubové strany) je 7 výsledných tisků. Po tisku jsem ještě nechala karty dosušit na vzduchu a zatěžkala je (viz obr. 17, 18, 19, 20, 21).

9.3 Kolorování

Poslední fází této části práce bylo kolorování. K tomu jsem použila sadu anilínových barev. Ze 7 tisků jsem nechala 1 v originální podobě. Při kolorování jsem vycházela z běžných karetních barev.

Závěr

V úvodu práce bylo vytyčeno několik cílů. Mojí snahou bylo v teoretické části představit vývoj karet od jejich zrodu až po současnost. Informace, které obsahuje, by měly čtenáře přimět k tomu, aby se zamyslel nad tím, co všechno předcházelo nynější podobě karet. Karty totiž neměly vždy lehký osud. I přes spoustu zákazů, které měly vést k regulaci hazardu, karty přežily a díky tomu se jimi dnes můžeme bavit i my. To nejdůležitější o nich, tedy historii, typy karet jejich výrobu a vývoj jsem shrnula v prvních čtyřech kapitolách. Tyto kapitoly by měly na stanovené cíle odpovědět a utvořit čtenáři o kartách jasnou představu, že při hraní nedrží v ruce jen barevný papír, ale kus evropského dědictví a historie. Další kapitoly jsou souhrnem toho nejzajímavějšího, čím nás karty již po šest století tak baví a fascinují a měly by čtenářům a hráčům rozšířit jejich „karetní obzory“.

V praktické části jsem si kladla za cíl vytvořit vlastní ručně vyrobené karty a projít si tak celým procesem, který předcházela dnešnímu způsobu výroby karet. Své vlastní karty jsem vytvořila technikou mědirytu, vytiskla na ručním lisu a následně kolorovala anilínovými barvami. Nezpracovávala jsem všech 32 mariášových karetních listů, ale pouze kartu krále. Tu jsem však pojala jinak, než klasicky a výsledkem mé práce je 7 tisků originálních karet s královskou korunou od každého symbolu a 2 tisky zadní strany karet. Dalším záměrem této práce bylo vytvořit návod, jak postupovat při výrobě vlastních a originálních karet od prvních návrhů až po výsledné kolorování. Tuto část lze nalézt v praktické části, ve které je detailně popsán celý postup mé práce. Praktickou část doplňuje obrazová příloha, kde se nacházejí návrhy, rytiny a finální kolorované tisky. Tento návod výroby je určen pro každého, kdo chce mít vlastní a osobitě zpracované karty, ale využít by ho mohli zejména učitelé. Karty totiž neslouží jen ke klasickému hraní a zpříjemnění volného času, ale osvědčily se i jako výborná didaktická pomůcka při výuce jakéhokoliv předmětu. Využívají se kupříkladu ke zpestření výuky chemie na středních školách, jako pomůcka při výkladu logiky v předškolním věku nebo při hodinách hudební výchovy na školách základních.

Do budoucna je mým záměrem vytvořit celou sadu mariášových karet sloužících k plnohodnotné hře. Zajímavou možností by bylo popsat a zrealizovat i jiné metody jejich výroby jako například technikou dřevořezu či linorytu.

Zvolením vhodného tématu, vzoru či struktury, je možno zaměřit se přímo na určitou cílovou skupinu hráčů. Kromě vytvoření originálních karet pro konkrétní hráče by bylo zajímavé vymyslet a vytvořit svou vlastní karetní hru.

Seznam použitých zdrojů

BANZHAF, Hajo. *Základní kniha o Tarotu: Velká i Malá arkána: Cesta a další vykládací metody*. Praha: Pragma, 1994. ISBN 80-85213-56-7.

GOLICK, Margie. *50 karetních her pro bystré hlavy: pro děti ve věku od 6 let, mládež i dospělí*. Vyd. 1. Praha: Portál, 2005. ISBN 80-7178-987-9.

JIŘIČKOVÁ, Jiřina. Švýcarská inspirace creafon aneb k možnostem kreativního uchopení poslechových činností. In: *Sborník příspěvků z konference českých a slovenských doktorandů a pedagogů hudebního vzdělávání v Praze v roce 2011*. ISBN: 978-80-7290-519-5

KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. 2. vyd. Praha: Aventinum, 1994. Umělcova dílna. ISBN 80-7151-638-8.

LÓPEZ PUGA, Jorge. *Using playing cards to differentiate probability interpretations. Teaching Statistics* [online]. 2014, 36(3), 76-78 [cit. 2016-03-07]. DOI: 10.1111/test.12055. ISSN 0141982X.

MALINOVÁ, D., LATISLAVOVÁ, I. *Rozvíjení předmatematické a matematické gramotnosti u dětí v přípravné třídě*. In: *Předškolní vzdělávání v pedagogických, psychologických a sociálních souvislostech*, 2011. ISBN 978-80-904927-1-4.

OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. 1. díl. Praha, 1969.

OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. 2. díl. Praha, 1969.

OMASTA, V., RAVIK, S. *Velká kniha karetních her*. 1. vyd. Praha: Regia, 2000. ISBN 80-86367-00-2.

PARLETT, David. *Playing card. Encyclopædia Britannica* [online]. 2014 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/topic/playing-card>

PIJANOWSKI, L., PIJANOWSKI, W. *Encyklopedie světových her*. Praha: Universum, 2008. ISBN 978-80-242-2225-7.

SVOBODA, Tomáš. *Oficiální pravidla karetních her*. 1. vyd. Praha: Eminent, 2002. ISBN 80-7281-116-9.

ŠMEJKAL, P., ŠMEJKALOVÁ, M. *Nové hry pro zpestření výuky chemie na SŠ. New games on chemistry for more attractive chemistry education*. In: *Alternativní metody výuky*. 7. ročník mezinárodní konference Alternativní metody výuky [online]. 2009 [cit. 2016-04-10]. ISBN 978-80-7041-515-3. Dostupné z: http://chemistrynetwork.pixel-online.org/data/SUE_db/doc/55_Smejkal_Pr%C3%ADspevok.pdf

VOIT, Petr. *Encyklopedie knihy: starší knihtisk a příbuzné obory mezi polovinou 15. a počátkem 19. století*. 1. vyd. Praha: Libri ve spolupráci s Královskou kanonií premonstrátů na Strahově, 2006. Bibliotheca Strahoviensis. ISBN 80-7277-312-7.

ZÍBRT, Čeněk. *Z her a zábav staročeských: příspěvky ke kulturním dějinám českým*. Velké Meziříčí: J. F. Šašek, 1889. Moravská bibliotéka.

Seznam příloh

Přílohy I.	Obrazový materiál k teoretické části.....	45
Přílohy II.	Fotodokumentace projektové části.....	52

Přílohy I. - Obrazový materiál k teoretické části























Obr. 1 - Žaludské eso z nejstarší hry z r. 1506



Obr. 2 - Mistr hracích karet, Král

Evolution of suitmarks

	international (French, English)	German	Swiss	Spanish	Italian
suitmarks	 clover, clubs	 acorns	 acorns	 swords	 swords
	 pikes, spades	 leaves	 escutcheons	 clubs	 batons
	 hearts	 hearts	 roses	 cups	 cups
	 tiles, diamonds	 bells	 bells	 coins	 coins

© 2006 Encyclopædia Britannica, Inc.

Obr. 3 - Karetní symboly



Obr. 4 – Paul Cézanne, Hráči karet



Obr. 5 – Paul Cézanne, Hráči karet



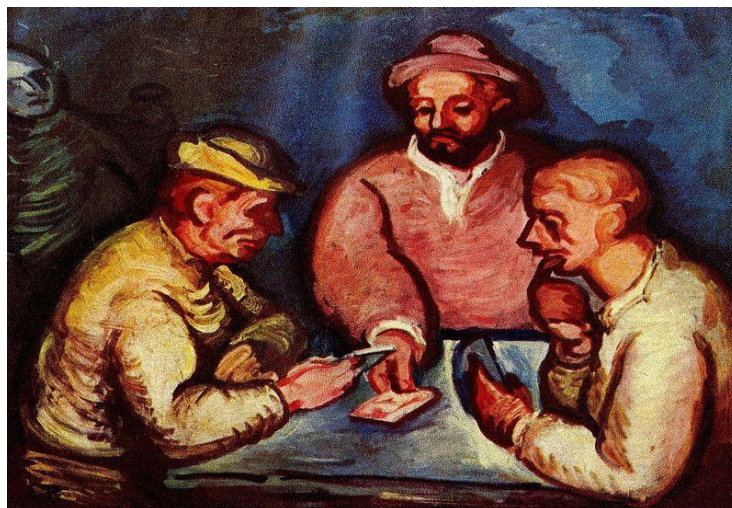
Obr. 6 – Otto Dix, The Skat players



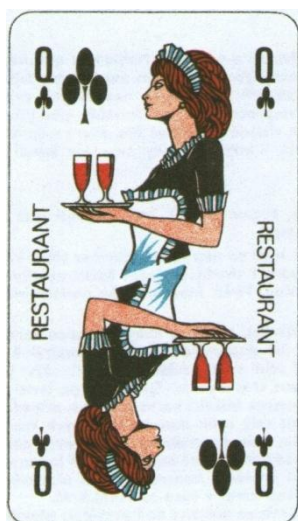
Obr. 7 – Emil Filla, Červené eso



Obr. 8 – Emil Filla, Hráči karet



Obr. 9 – Antonín Procházka, Hráči karet



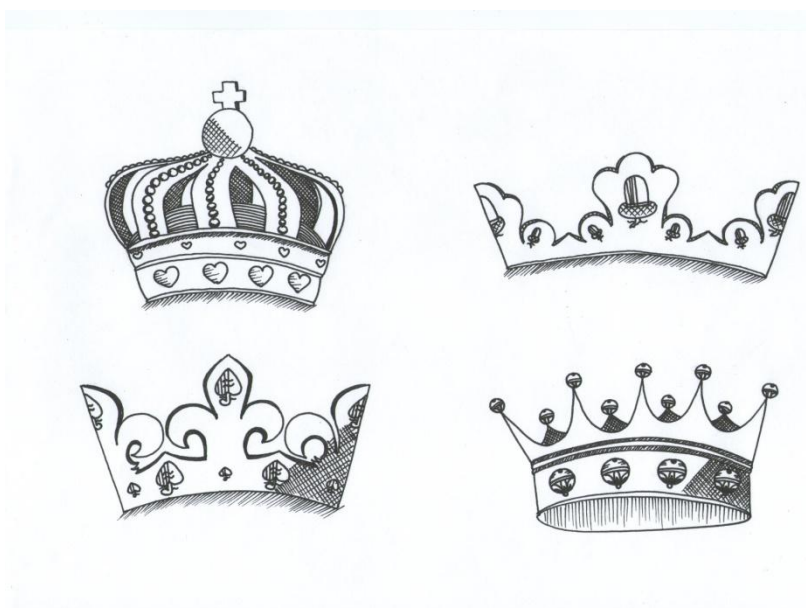
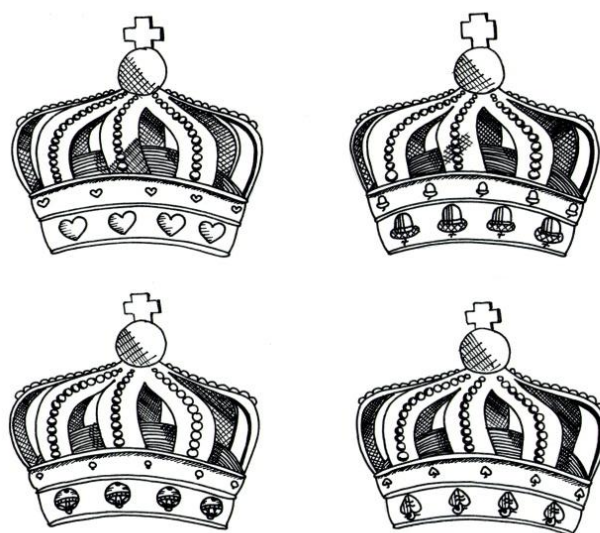
Obr. 10 - Křížová dáma z reklamních karet Interhotelu Praha



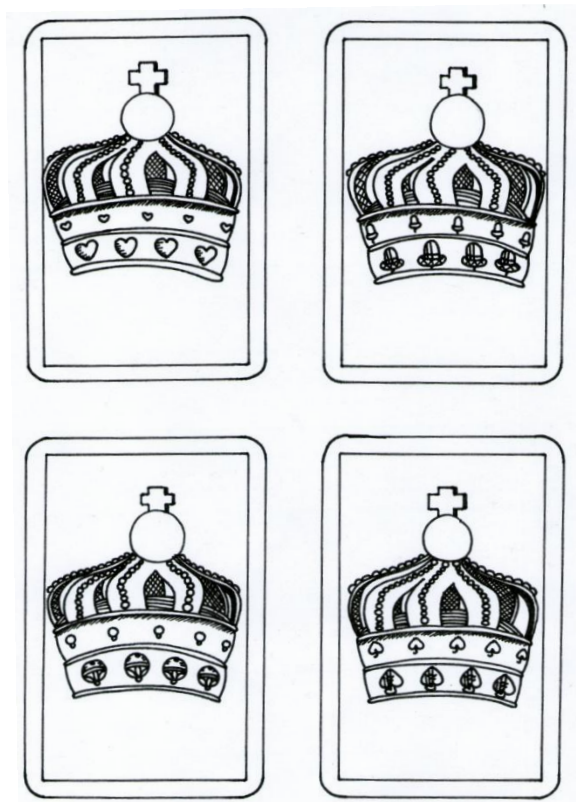
Obr. 11 - Joker z reklamních karet Zetoru Brno

Přílohy II. - Fotodokumentace projektové části

Obr. 12- Návrh 1



Obr. 13 - Návrh 2



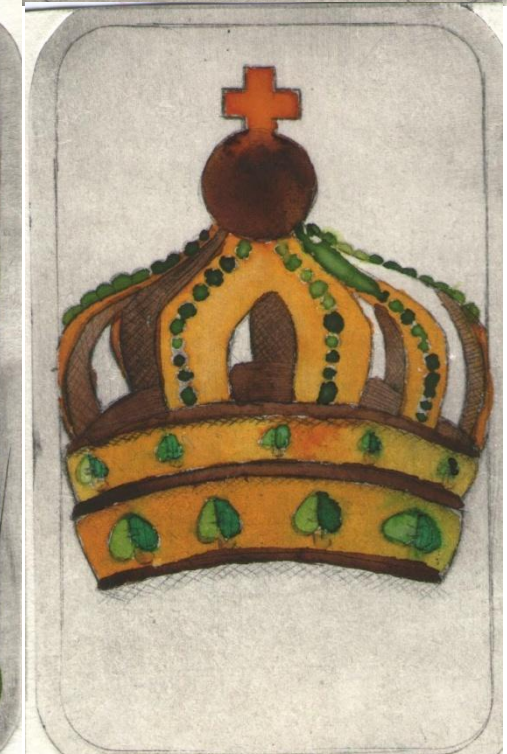
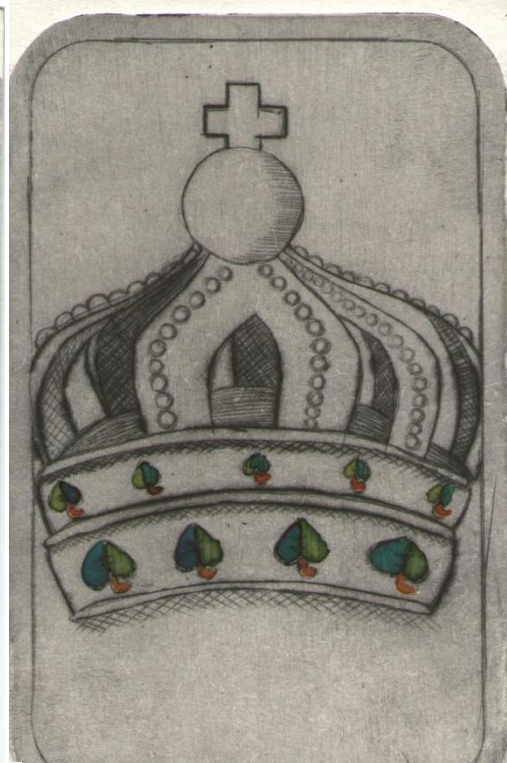
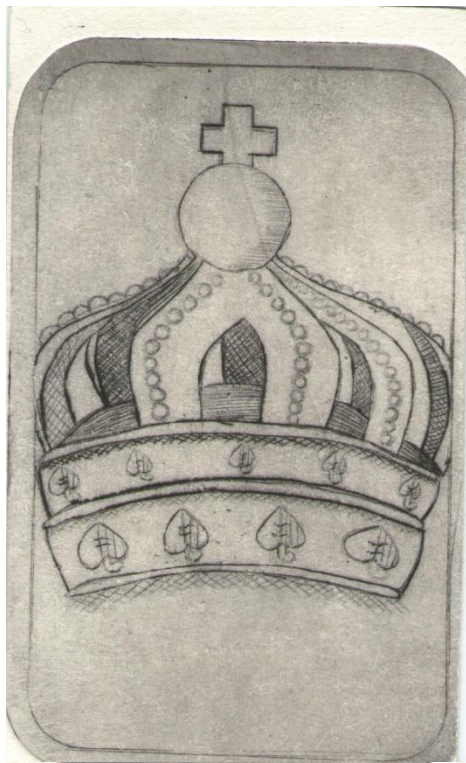
Obr. 14 – Návrh 3



Obr. 15 – Měděný plech

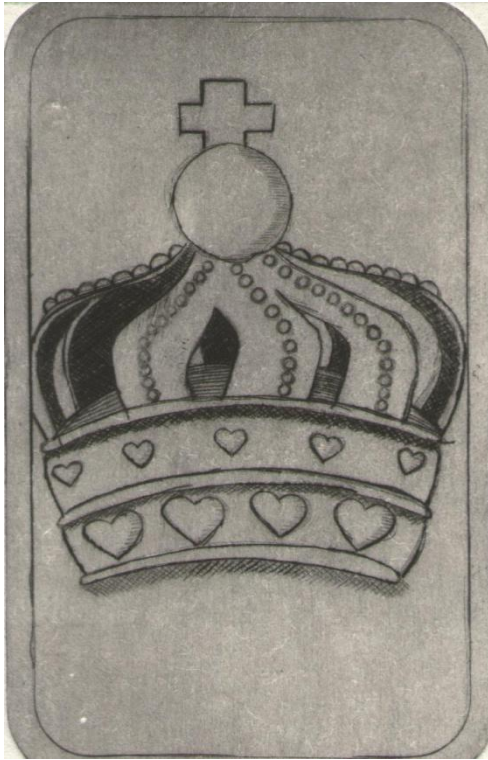


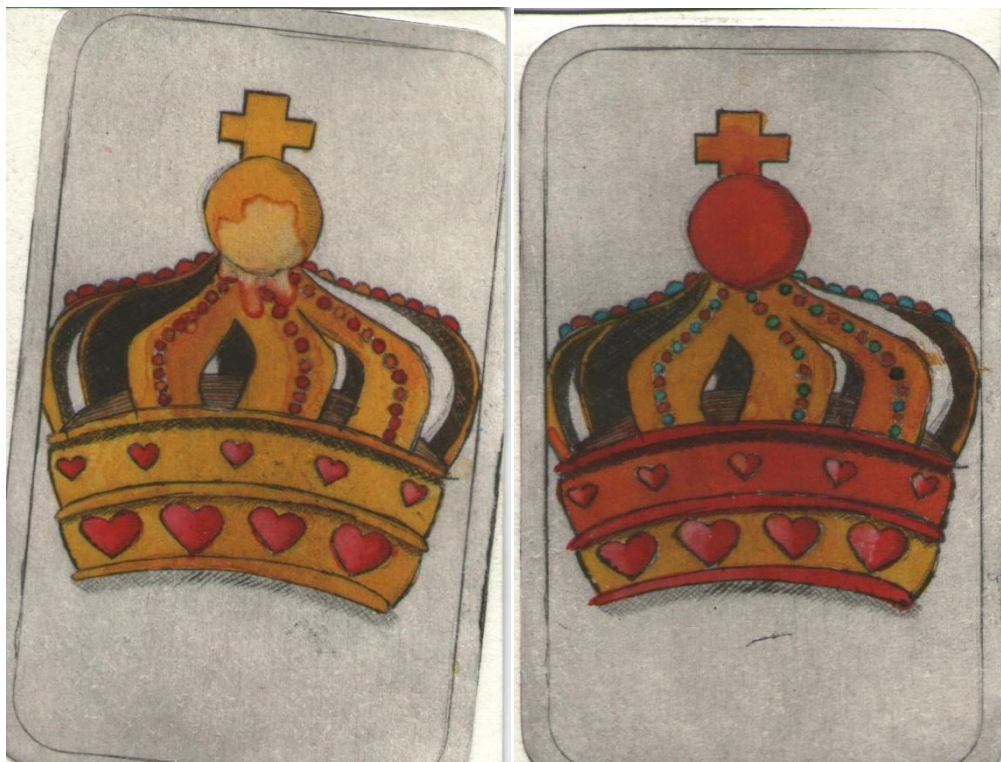
Obr. 16 – Nastříhaný plech



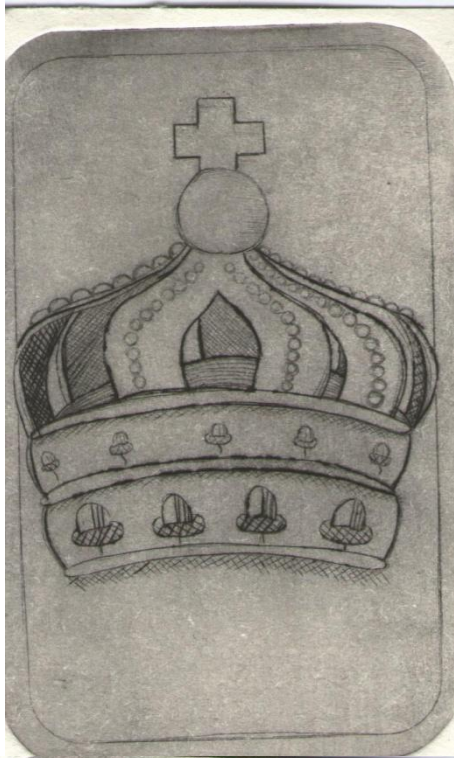


Obr. 17 – Tisky, Zelené listy



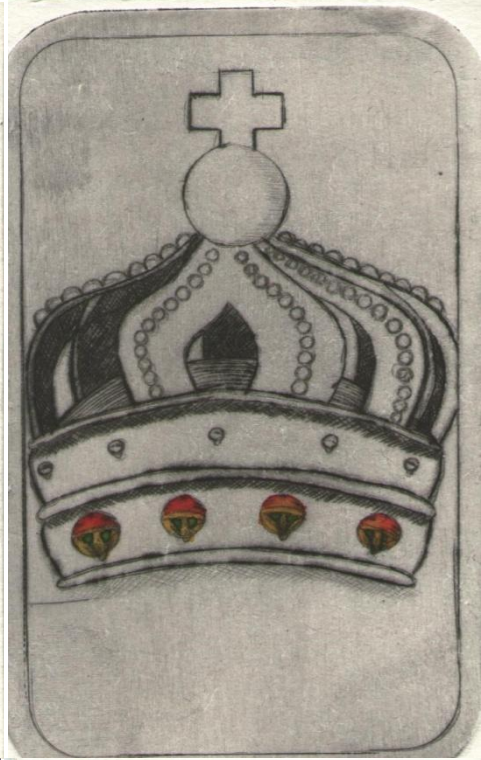
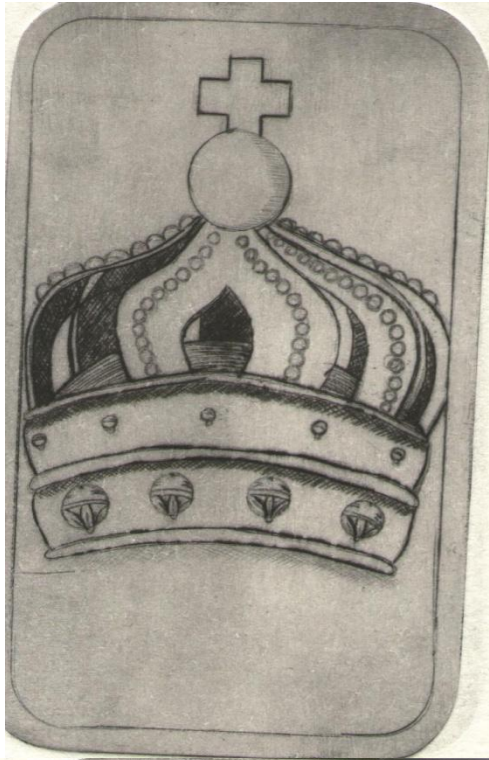


Obr. 18 - Tisky, Srdce



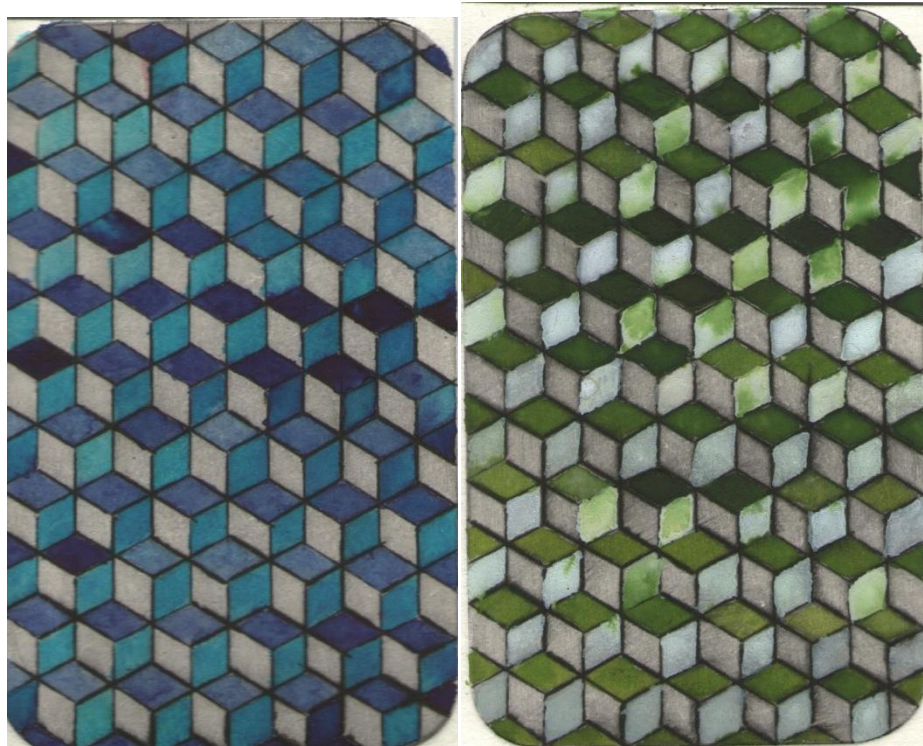


Obr. 19 – Tisky, Žaludové listy





Obr. 20 – Tisky, Kule



Obr. 21 – Zadní strana (revers)

Zdroje příloh

Obr. 1

OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. 2. díl. Praha, 1969, str. 11.

Obr. 2

KREJČA, Aleš. *Grafické techniky*. 2. vyd. Praha: Aventinum, 1994. Umělcova dílna. ISBN 80-7151-638-8. str. 67.

Obr. 3

PARLETT, David. *Playing card*. *Encyclopædia Britannica* [online]. 2014 [cit. 2016-03-07]. Dostupné z: <http://www.britannica.com/topic/playing-card>

Obr. 4

Siblík, Jiří. *Paul Cézanne : Zeichnungen und Aquarelle*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1971, str. 38.

Obr. 5

Siblík, Jiří. *Paul Cézanne : Zeichnungen und Aquarelle*. Vyd. 1. Praha: Odeon, 1971, str. 39.

Obr. 6

Dix, Otto. *The skat players*, [online], [2016-04-10]. Dostupné z: <http://www.ottodix.org/catalog-paintings/>

Obr. 7

LAHODA, V., FILLA, E. *Emil Filla*. Praha: Academia, 2007. ISBN 8020015388. str. 83.

Obr. 8

LAHODA, V., FILLA, E. *Emil Filla*. Praha: Academia, 2007. ISBN 8020015388. str. 550.

Obr. 9

HLUŠIČKA, J., MACHARÁČKOVÁ, M., SLAVÍČEK L. (eds.). *Antonín Procházka, 1882-1945: the Brno City Museum the Moravian Gallery in Brno 6 June - 29 September 2002, the Municipal House, Prague 11 December 2002 22 March 2003*. 1st ed. Brno: City Museum, 2002. ISBN 80-86339-17-3. str. 41.

Obr. 10

OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. 2. díl. Praha, 1969, str. 125

Obr. 11

OMASTA, V., RAVIK, S. *Hráči - karty - karetní hry*. 2. díl. Praha, 1969, str. 127

Obr. 12-21

Iveta Holcová