

TAROT SYMBOLŮ



FRANTIŠEK KRUML

TAROT SYMBOLŮ

FRANTIŠEK KRUML

Copyright © František Kruml, 2024

ISBN 978-80-7511-787-8

ISBN 978-80-7511-788-5 (pdf)

Úvod

Lidé se od pradávna snažili poznat svoji budoucnost prostřednictvím nejrozmanitějších věšteckých neboli divinačních metod. Naši předkové vyvinuli řadu rozmanitých, někdy i dosti bizarních věšteckých praktik. Věštilo se z letu a křiku ptáků, z vnitřností zvířat, ze snů a z různých znamení, např. z tvaru či z účinku blesku, z ohně apod. Oblíbeným způsobem věštění bylo upřené zírání do krystalů, v nichž byly spatřovány scény z minulosti, přítomnosti i budoucnosti – jistou obdobou této praktiky bylo zírání do magických zrcadel. Věšteckým okem se hledělo též do vodní hladiny, do rozlitého inkoustu nebo do sedliny černé kávy. Oblíbené bylo i čtení z dlaně neboli „hádání z ruky“ (chiromantie). Známé byly i jiné věstecké metody: např. ve starém Řecku existovali vedle ptakopravců, játropravců (věstců z vnitřností zvířat), snopravců (vykladačů snů) a rukopravců i vzhledopravci a vykladači z tváře, divopravci, sýropravci, sítopravci, kostkopravci (věstci z hracích kostek) a také hvězdopravci neboli astrologové.

Snad nevýznamnější metodou věštění starého světa byla astrologie – věštění z hvězd (či vůbec z úkazů na nebi). K pokročilým technikám věštění patřilo v dobách antiky také předpovídání budoucnosti podle mystické symboliky písmen a čísel, z něhož se vyvinula středověká kabala, z níž pak vznikla také dnešní západní numerologie. Oblíbené bylo i věštění z losů, tahání a výklad destiček s napsanými věštbami z osudí (připomínající známé pouťové tahání „planet“). K oblíbeným způsobům věštění se připojilo i věštění z karet (kartomantie).

Vedle výše uvedených věšteckých způsobů existovala ještě celá řada lidových věšteckých metod. V 16. století bylo zaznamenáno více než sto rozmanitých způsobů věštění. Většina starých věšteckých praktik a zvyků upadla už dávno v zapomnění. Některé z nich ale přetrvaly až do dnešních dnů a těší se stále rostoucí popularitě. Přetrval také zájem o věštbu. Také dnes se značná část světové populace řídí podle předpovědí moderních věstců. A stejně jako před staletími i dnes vyhledávají věstecké služby nejen prostí lidé, ale i významné osobnosti a mocní tohoto světa. Z věšteckých praktik, jež přetrvaly až do současnosti, se těší stále oblibě především astrologie, numerologie a kartomantie. Z výše uvedené trojice věšteckých praktik je velmi

populární kartomantie neboli věštění z karet. Přední místo v tomto oboru zaujímá věštění z tarotových karet, platící pro svou starobylost a tajuplnost, a také pro spojení s astrologií a kabalou, za jakýsi „královský“ druh kartomantie. Práce s tarotem, známá také jako *taromantie* nebo *tarologie*, je předmětem této knihy.

Věštění čili „divinace“ (z lat. *divinatio*) bývá definováno jako předpovídání budoucnosti nebo zjišťování pravdy na základě magických praktik, prováděných nejčastěji s pomocí různých věšteckých nástrojů. Jedním z těchto nástrojů jsou i tarotové karty. Práce s nimi, označovaná rovněž jako vykládání z tarotových karet, však slouží nejen k věštění, tj. k nahlížení do budoucnosti, ale i ke zkoumání minulosti a přítomnosti, k objasňování specifických problémů, k získávání rad a doporučení, k meditaci, k duchovnímu rozvoji.

Tato kniha se zabývá historií tarotu, teoriemi o jeho původu a možnostmi jeho užití. Popisuje tradiční významy tarotových karet, jejich spojení s řeckou mytologií, s klasickou symbolikou čísel, s astrologickými a kabalistickými hodnotami, i jejich moderní interpretace. Je v ní popsána technika vykládání a řada výkladových metod. Určena je především těm, kdo s tarotem teprve začínají. Uvádí kritéria, podle nichž si začínající vykladač/ka může vybrat z bohaté nabídky tarotových souborů svůj osobní balíček. Zabývá se i vykládáním z vlastnoručně vyrobených karet; uvádí návody na výrobu jednoduchých symbolických karet podle tradičních tarotových symbolů a ideogramů.

Kniha může sloužit jako průvodce klasickým i moderním tarotem. Lze ji používat jako učebnici, s jejíž pomocí se můžete naučit vykládat z tarotových karet nejen pro sebe, ale pro i druhé. Může sloužit jako manuál pro osobní či domácí věštění, jako věštecká kniha, s níž je možné pracovat i bez předchozí teoretické průpravy, nebo jako věšební příručka pro pokročilé. Obsahuje popis tarotových karet, jejich základní a obecné významy a interpretace v důležitých oblastech života. Podrobně probírá, jak tyto karty používat, jak postupovat při jejich vykládání a čtení.

ČÁST PRVNÍ

VĚŠTĚNÍ Z TAROTOVÝCH KARET

Věštění

Věštění neboli „divinace“ (z lat. *divinatio*) je označení pro předpovídání budoucnosti na základě různých magických praktik, jež se souhrnně nazývají „mantiky“ (z řec. *manteiá* = věštba). S horlivostí se lidé starých časů věnovali věštění především ve staré Mezopotámii, platicí za kolébku lidské civilizace, kde se bez věštby, tj. bez dotazu na úspěch či nezdar nějaké činnosti, nezačínalo nic významnějšího.

Název Mezopotámie – odvozený z řeckého *mezopotamis* = Meziříčí – označuje oblast mezi řekami Eufratem a Tigridem zahrnující kdysi Babylónii na jihu a Asýrii na severu; označuje geografické prostředí starověkých civilizací Sumerů, jejichž původ bývá kladen do Indie, semitských Akkadů, Babylóňanů a Asyřanů. (Jde o území, na kterém se v roce 1922 utvořil stát Irák – území Mezopotámie v dnešní době odpovídá zhruba území Iráku, severovýchodní Sýrie, jihovýchodního Turecka a jihozápadního Íránu.)

Starověkou Mezopotámii lze rozdělit na několik oblastí: na kulturně nejstarší jih, nazývaný Sumer, kde ve 3. tisíciletí př. n. l. vyrostla sumerská kultura; na oblast mezopotamského středu nazvanou Akkad, podle stejnojmenného města, vybudovaného kolem roku 2350 př. n. l. při Eufratu, jejímž střediskem se později stal Babylón (ležící také při Eufratu, ale jižněji), podle něhož se někdy celá Mezopotámie nazývá Babylónií; severně od Akkadu, při řece Tigridu, ležela Asýrie, jejímž centrem bylo ve starší době město Assur; severozápadní oblast Mezopotámie byla osídlena Amorejci. K etnickým skupinám tvořícím obyvatelstvo starověké Mezopotámie patřili též Chaldejci, usazení v jižní Mezopotámii, kteří v 7. stol. př. n. l. ovládli Babylónskou říši a vytvořili tzv. chaldejskou říši (612–539 př. n. l.). Po ní následovala perská doba (539–331 př. n. l.), poslední velká doba starověké Mezopotámie. Ještě v římské době se Mezopotamci označovali jako Chaldejci. Těšili se význačnému postavení mezi „mágy“ (z perského *magos* = kněz), přicházejícími z východu do Říma. Pro Římany byli Chaldejci především „věstci z oblohy“, tedy astrologové.

Věštění bylo v Mezopotámii významnou oblastí kultu. Téměř všechno kněžstvo pěstovalo zároveň vedle jiných úkolů i věštění. Pro některé

skupiny bylo věštění dokonce hlavním úkolem. Věštěním se zabývali i někteří králové. Věšebných praktik byla celá řada. Jednou z forem bylo věštění z letu a křiku ptáků, později oblíbené v Římě – kde bylo známé pod názvem *augiria* nebo *auspicia*. Mezopotamci znali rovněž věštění z vnitřností zvířat – známé v Římě pod názvem *extispicium* (z latinského *exta* = vnitřnosti + *specto* = prohlížím), které prováděli věštcí zvaní *haruspikové* (*haruspices*). Oblíbené bylo v Mezopotámii věštění z jater neboli *hepatoskopie* (z řec. *hepar* = játra a lat. *scopeo* = ohledávám). V Mezopotámii byla známá také *lekanomantie* (z řec. *lekané* = mísa) – která se konala tak, že se lil olej do vody (či naopak voda do oleje); věstec poté sledoval tvary a pohyby vzniklých kapek, bublin nebo obrazců na hladině; ze vzniklých útvarů, které měly své názvy – např. bublina se nazývala *šulmu*, kruh byl *šaršarru* – se pak usuzovalo na budoucnost; tak například dva kruhy – malý a velký – předpovídaly narození chlapce. Praktikovalo se rovněž věštění podle písku házeného na hladkou plochu; jednalo se o metodu známou jako *geomantie*, jejímž pozůstatkem je podle názoru některých odborníků na mantiku dnešní věštění z kávové sedliny.

Mezi hlavní věšebné způsoby patřilo v Mezopotámii také věštění ze snů, odborně nazývané *oniromantie* (z řec. *onar* nebo *oneiron* = sen). Sen byl velmi běžným způsobem, jak poznat boží vůli. V případě, že bůh seslal ve snu přímé pokyny, byl sen jasný a nebylo ho tudíž třeba vykládat. Často byl ale sen jen jakýmsi náznakem či podobenstvím – tedy něčím, co potřebovalo výklad (zachovaly se záznamy takových věšebných snů; řada odkazů na věšebné sny je v asyrských análech; existovaly již i seznamy ustálených výkladů snů, tedy snáře). Snové věštění bylo oblíbené i ve starém Řecku. Proslulá byla v tomto oboru věštírna Asklépiova chrámu v Epidauru v Argolidě. Věštby u Řeků se však neomezovaly pouze na snové věštění. Známe bylo i *ptakopravectví* (řec. *oiónomanteiá*, z *oiónos* = pták), vykládání osudu z letu nebo hlasu věštních ptáků. Věštilo se ze zobání posvátných kuřat, z pohybu hadů, z běhu a hlasu určitých zvířat (vlků, lišek nebo koní). Věštilo se také ze všech zvláštních jevů a úkazů – významnou předpověď mohlo značit dokonce i to, že se dva tahouni ve spřežení současně vykáleli.

Populární bylo věštění z obětních zvířat (řec. *hieroskopíá*, z *hieron* = obětní zvíře + *skopeo* = ohledávám): na budoucnost se v tomto přípa-

dě usuzovalo z chování obětních zvířat před zabitím a po něm, dále pak z jejich vnitřností – zkoumala se především játra, zvláštní pozornost byla věnována také slezině, plicím a srdci; při pálení oběti se věštilo z oltářního ohně a dýmu. Keltové věštili i z lidských obětí, z chování obětovaných lidí: vrazili obětovanému jedinci nůž pod bránci a poté z toho, jak po bodnutí padl, ze škubání jeho údů i z toho, jak z jeho rány prýštila krev, pak rozeznávali budoucnost.

U starých Řeků a Římanů se budoucnost předpovídala rovněž podle různých znamení, jimiž měli bohové zjevovat své záměry. Věštilo se z tvaru nebo z účinku blesku. V Dódóně, v nejstarší věštírně řeckého světa, naslouchali kněží šepotu Diova posvátného dubu, naslouchalo se hlasům bronzových kotlů rozezvučených větrem nebo též zurčení posvátného potoka. Věšebnou praktikou bylo pozorování úkazů při vhození nějakého předmětu do posvátného pramene. Hledělo se také do vodní hladiny (což je věšebná praktika známá jako hydromantie). V Delfách, nejproslulejší věštírně starověku (kde se též praktikovalo věštění z dýmu a popela obětních zvířat), sestavovali kněží věštby ze slov, jež ze sebe v extázi vyrážely Apollónovy kněžky zvané Pýthie, sedící na trojnožce nad propastí, z níž vystupovaly omamné výpary. Významné byly i věštby, které Apollón ohlašoval ústy jiných svých kněžek, zvaných Sibyly. Některé věštírny se zabývaly vyvoláváním duchů zemřelých neboli nekromantií (řec. *nekromanteiá*, z *nekros* = mrtvý), vyvoláváním duší z podsvětí – dovoláváním se mrtvých, aby vydali věštbu, tj. aby dali odpovědi na otázky týkající se budoucích událostí. Touto věšebnou praktikou byla proslulá zejména věštírna v Cumách u Avernského jezera.

Ve starém Řecku se praktikovala i chiromantika (z řec. *cheir* = ruka), čtení budoucnosti z tvaru dlaně, z čar na dlani, z dlaňových rýh. Tato věšdecká metoda byla založena na víře, že osud člověka je vepsán do jeho dlaně, podobně jako je jeho osud napsán ve hvězdách. Někdy se proto chiromantie označovala jako *astrologia terrestris*, tj. pozemská astrologie. Zvláštní kapitolu a vyšší úroveň věštění pak představovalo zkoumání vůle bohů z pozorování nebeských těles neboli věštění z hvězd (astrologie). Termín „astrologie“ – složený z řeckých slov *astrón* (hvězda) a *logos* („slovo, výklad, nauka“) – je překládán jako „hvězdopravectví“ nebo „věštění z hvězd“. Astrologie – pokládána ve starém světě za nejvyšší a nejdůležitější vědu a umění – bývala

označována i jako astromantie, z řec. *astrón* = hvězda + *manteiá* = věštba. Vycházela z předpokladu, že nebeská tělesa působí na život člověka a že povahové vlastnosti a osud člověka určuje postavení a vzájemný poměr nebeských těles ve chvíli jeho zrození.

V Řecku se astrologie jako ustálený obor začala rozvíjet od poloviny 4. století př. n. l. Byla provozována hlavně v helénistickém Egyptě – odkud koncem 2. stol. př. n. l. začala pronikat také do Říma. Řekové, kteří převzali astrologii z Mezopotámie od babylónských Chaldejců, pro ni užívali označení „chaldejské umění“. V Mezopotámii byla tato nauka praktikována jako ustálená metoda věštění již kolem roku 700 př. n. l. Vznik astrologie (patrně nejstarší a nejrozšířenější divinační metody vůbec) je kladen do doby záhadného národa Sumerů, tj. mezi roky 3000–2340 př. n. l.

Mezopotamská astrologie byla založena na víře, že hvězdy působí na život člověka a předurčují jeho osud, že osud je předznamenán pohyby nebeských těles. Hvězdy platily za „písmo nebes“ a jejich pohyby za obraz jednání a vůle bohů, projevující se konjunkcemi a opozicemi, objevováním a mizením planet, zatměními Slunce a Měsíce atd. Staří Mezopotamci znali již princip sestavování individuálních horoskopů, známý ze středověké a dnešní astrologie, vycházející z předpokladu, že povahové vlastnosti a osud jedince předurčuje poloha a vzájemný poměr nebeských těles, hvězd a zvláště planet, v okamžiku zrození – nejstarší dochovaný individuální horoskop s postavením nebeských těles pro okamžik zrození klienta pochází z roku 409 př. n. l.

V mezopotamské astrologii hrála významnou úlohu také čísla a jejich symbolika. (Astrologie měla své ochranné božstvo, bohyni jménem Nisaba, která byla též bohyní poznání, vědy, písma a čísel.) Již staří Mezopotamci se zabývali mystickými významy čísel, přisuzovali jim symbolické a magické hodnoty, pozitivní a negativní významy, dělili je na šťastná a nešťastná, spojovali je s fenomény času, s osudy říší a jejich panovníků a také s osudy obyčejných smrtelníků. S pomocí čísel se nahlíželo do budoucnosti. Čísla byla spojována i se samotnými bohy (každému z božstev mezopotamského panteonu bylo přiřazeno nějaké číslo). Věštění z čísel znali nejen staří Mezopotamci. Pěstovalo se i ve staré Indii a Číně, znali ho i staří Egypťané, dále ho rozvíjeli Řekové a Římané. V antickém Řecku patřilo před-

povídání budoucnosti podle čísel k pokročilým technikám věštění. Tato metoda, kterou pěstovali zejména pýthagorovci a novoplatónikové, dosáhla svého vrcholu ve středověké židovské kabale, ze které se vyvinula i dnešní západní numerologie. (Ve středověku se mystickou symbolikou a magií čísel zabývali především židovští kabalisté. Byla to právě kabala, která po svém „vzkříšení“ francouzskými hermetiky 19. století dala vzniknout i moderní západní numerologii.)

Název „numerologie“, z latinského *numerus* (počet, číslo) a řeckého *logos* (nauka), napovídá, že jde o nauku o číslech, přesněji o vlivu čísel na povahu a osud člověka. Dříve byla tato nauka označována také názvy „aritmantia“ či „arithmomantia“, výrazy složenými z řeckých slov *arithmós* (číslo) a *manteiá* (věštba). Bývá proto definována také jako „nauka o věštění z čísel“. Numerologie (kterou lze označit také jako „číslopravectví“) má podobnou náplň jako astrologie. Při svých výpočtech se ale neopírá pouze o datum narození. Pracuje rovněž se jmény – s číselnými hodnotami jmen –, která se podle určitého klíče převádějí na čísla. Z data narození a z číselných hodnot jmen se vypočítávají tzv. „osobní čísla“, podle nichž se pak usuzuje na povahu a osud daného jedince. Osobní čísla, a další numerologické hodnoty, se interpretují podle tradiční symboliky čísel. Slouží ještě k celé řadě dalších výpočtů. Numerologické výpočty a hodnoty se používají i při vykládání tarotových karet, s nimiž se spojují i kabalistické a astrologické hodnoty.

S věštěním z karet je spojována ještě jedna starobylá metoda věštění, a sice vykládání budoucnosti z losů. Věštění z losů, známé pod řeckým označením kleromantie – z řeckého *kléromanteiá*, tj. z *kléros* = los + *manteiá* = věštba) – bylo další formou věštění ve staré Mezopotámii, kde se věštilo z tzv. „tabulek osudu“. Věštění z losů bylo běžné též u starých Řeků a Římanů. V literatuře a diskusích o kartářství se často setkáváme s výrazem „losování“. Tak např. u způsobů výkladů karet se popisuje, jak karty „losovat“; probírá se, zda „losovat“ pravou nebo levou rukou, zda je vhodné „losovat“ poslepu atd. Existují i způsoby výkladů, jejichž názvy odkazují na „losování“, např. metoda zvaná „Cikánský los“. Při výkladech se „losuje“ tzv. „tažením“ karet, které provádí kartář/ka, klient/ka, tazatel/ka či jiná osoba. Používají se také jiné způsoby losování, např. losování z „tabulek náhody“, které často nahrazují i „fyzické karty“. Osoba např.

zapíchne do tabulky náhody poslepu tužku a vylosuje tak odkaz na odpovídající kartu. K losování se používají i generátory náhodných čísel, mobilní aplikace a stránky na Internetu. Tyto metody připomínají staré losování z osudí, věštění metáním kostek atd. Na následujících stránkách se blíže seznámíme se starým věštěním budoucnosti z losů, ze kterého se patrně vyvinulo i dnes tolik oblíbené věštění z karet. Může nám to pomoci vytvořit si představu o vzniku kartářství a také o původu tarotových karet.

Věštění z losů

Jak již bylo uvedeno, věštění z losů bylo praktikováno nejen ve staré Mezopotámii, ale i u starých Řeků a Římanů. V Preaneste, v Chrámu bohyně Fortuny, v jediné původní římské věštírně, a rovněž v Etrurii v Caere se pěstovalo tzv. „sortilegium“ (z lat. *sors* = los, osud + *legó* = vybírám, vytahuji), tj. věštění z losů, které se nazývaly *sortes*. Šlo o dřevěné či kovové destičky, nebo také pruty, opatřené tajemnými výroky a znaky. Losy se zamíchaly v osudí, odkud je pak vytahovalo k tomu určené dítě. Z textu takto taženého losu byla poté klientovi vyložena budoucnost.

Výraz *sortes* odkazuje i na věštění bez „fyzických“ losů. Na sklonku antiky, v pozdní době císařské, se začalo používat k věštění též veršů z Homérových a Vergiliových básní – šlo o věštby známé jako *sortes Homericæ, Vergilianæ* – věštby podle Homéra, Vergilia. Kdo chtěl najít poučení o budoucnosti, otevřel náhodně svazek Homérových či Vergiliových básní a z verše, na který padl jeho zrak nejdříve, se pak pokoušel vyčíst prorocký smysl, svoji budoucnost. V takto namátkou vybraném textu se pátralo po věštbě, po předpovědi osudu. Tak např. historik Lampridius uvádí (*Historia Augusta, Alexander Severus* 14,5), že verše vylosované z Vergilia předpověděly Alexandru Severovi, že se stane císařem.

Výraz *sors*, značící „los, životní úděl, osud“, označoval též „losovací kamének“, „losovací kostku“. Např. u Horatia čteme: *nec regna vini sortiere talis*, tj. *ani hodnost krále při víně nebudeš losovat kostkami*. Při věštění se používaly předměty mající více stran, např. kosti nebo mušle, na jejichž stranách byly vyryty nebo namalovány různé znaky a symboly. Používaly se také předměty mající tvar dnešních hracích kostek.

Věštění pomocí tahání nebo vrhání (metání) losů znaly i jiné národy. Tak např. kněží starých Germánů používali k věštění hůlky, na nichž byly vyryty symbolické a magické znaky. Historik Tacitus popisuje (v X. kapitole *Germanie*) metodu věštění z losů, kterou praktikovaly germánské kmeny s pomocí dřevěných losů. Při tomto způsobu se ze stromu nesoucího právě ovoce odřízla větev. Ta se poté rozřezala na

malé kousky, které se opatřily různými znaky. Takto zhotovené losy se pak náhodně vrhaly na bílé plátno. Poté kněz kmene (pokud byla věštba veřejná) nebo otec rodiny (byla-li věštba soukromá, domácí) začal vzývat bohy; pak s očima obrácenýma k nebi vybral postupně z rozhozených dřívěk tři kousky, jejichž význam interpretoval podle znaků, jimiž byla dřívka předtím opatřena. V 9. století byla prakticky stejná metoda používána i na území dnešní Skandinávie, kde se losy opatřovaly runami, literami starogermánského písma.

Ve funkci losů se uplatňovaly též šípy. Šlo o tzv. „šípové orákulum“ či „věštění z šípů“ odborně nazývané belomantie (z řec. *belos* = šíp + *manteiá* = věštba). Existovalo několik způsobů práce se šípy: např. jedna metoda spočívala v házení šípů na zem či do vzduchu, přičemž výklad se prováděl podle jejich vzájemných pozic při dopadu; když se šípy nedotýkaly, byla odpověď na danou otázku kladná, v případě, že se křížily, byla odpověď záporná. Šípy se také vystřelovaly: tak se např. vzaly tři šípy, dva se označily symboly (nebo nápisy) značícími „bůh mi to nařizuje“ a „bůh mi to zakazuje“, třetí šíp nebyl označen, ten znamenal, že bůh odmítá dát na položenou otázku odpověď; šíp, který doletěl nejdále, oznamoval rozhodnutí boha stran dané otázky.

Věštění z šípů se praktikovalo ve starém Řecku, praktikovali ho také Asyřané a Babylóňané. Tento způsob věštění uvádí i bible: v knize Ezechiel (21,21) čteme (podle *Bible, Písmo svaté Starého a Nového zákona, Ekumenický překlad*, Praha 1979): *Babylónský král se zastaví na křižovatce, na rozcestí obou cest, aby si vyžádal věštbu. Bude potřásat šípy, bude se doptávat domácích bůžků a nahlížet do jater.* (Místo „potřásat šípy“ uvádí *Bible svatá podle posledního vydání kralického z roku 1613* slova „vyčistí střely“.) Šípy používali k věštění i Izraelci. V bibli se nachází popis šípového orákula v knize První Samuelova (kapitola 20, verše 20, 35–39), kde čteme, že pro účely věštby Jónatan, syn prvního izraelského krále Saula, používá tři šípy: *Já vystřelím vedle něho tři šípy, jako bych je vypustil na nějaký terč* (1 S 20,20).

Jiná metoda fungovala obdobně – ovšem bez vystřelování šípů: šípy, označené různými znaky, se jednoduše zamíchaly v toulci, nošeném většinou na zádech, odkud se poté namátkou vytáhl šíp s odpovědí. Podobnou metodu praktikovali v předislámské době též Arabové.

Ve svatyni Kaaba v Mekce stávala nádoba obsahující dva šípy bez hrotů a per. Na jednom bylo vyznačeno nařízení, na druhém zákaz. Někdy se používal ještě třetí šíp, který byl prázdný; ten znamenal, že božstvo odmítá poskytnout odpověď. Když se např. chtěl někdo božstva dotázat, zda má či nemá podniknout nějakou cestu, zda se má oženit apod., vytáhl jeden ze strážců Kaaby z nádoby náhodně jeden šíp, oznamující vůli božstva týkající se dané otázky. Uvedený způsob věštění připomíná věštění z holí (či z prutů), známé pod označením rābdomantie (z řec. *rābdos* = hůl, prut + *manteiá* = věštba). Něco podobného je zmíněno též v bibli, kde v knize Ozeáš stojí: *Můj lid se doptává svého dřeva, jeho hůlka mu předpovídá ...* (Oz 4,12).

V bibli je uvedeno také věštění s pomocí losu nazvaného *púr*. Čteme o něm ve starozákonní knize Ester. Kniha vypráví o tom, jak židovka Ester – která se stala královnou v Perské říši – s pomocí svého strýce Mordekaje zachránila svůj národ v perském exilu před záhubou, před pogromem, který naplánoval královský první ministr Haman. Příběh Ester a Mordekaje se odehrává na dvoře perského krále v Súzách za panování Xerxa (485–465 př. n. l.), jenž v biblickém textu vystupuje pod jménem Achašveroš, v kralickém překladu jako Ahasvér. (Podle jiného podání to byl až Artaxerxes I. Longimanus (465–424 př. n. l.). Králův první ministr Haman byl řazen po bok Amálekovců, zavilých nepřátel Izraele. Nenáviděl Mordekaje, který před ním neklekal a též se mu odmítal klanět. Haman začal židy u krále hanit. Posléze docílil vydání dekretu o vyvraždění židů v celé Achašverošově říši. Haman také podstoupil rozsáhlé losování, které datum je pro to nejvhodnější (Est 3,7): *V prvním měsíci, to je v měsíci nisanu, v dvanáctém roce vlády krále Achašveróše vrhali před Hamanem púr, to znamená los, pro jednotlivé dny až měsíce až po dvanáctý, to je měsíc adar*. Podle losu padlo vhodné datum na měsíc adar (podle tradice na 13. adar, tj. 13. březen). Mordekaj se o tom dozvěděl a vydal se varovat Ester, že perským židům hrozí záhuba. Protože se s pogromem čekalo na den určený losem, mohlo mezitím dojít k událostem, jež vše změnila a umožnily nakonec Hamanův plán na záhubu židů zmařit.

Záchranu perských židů před Hamanovými úklady připomíná dodnes židovský svátek *purím*, jehož součástí je též veřejné předčítání knihy Ester. Název svátku připomíná Hamanovo metání losů, kterými chtěl určit nejvhodnější den pro záhubu perských židů. Název *purím* značí



Purum

hebrejsky „losy“. Pochází z akkadského výrazu *purum*, což znamená „kostky“. Tyto kostky mívaly podobu dnešních hracích kostek (např. tvar krychle) se stěnami označenými různými symboly. Předpokládá se, že byly při věštění vytrásány z nějaké nádoby. Dochovala se např. hliněná kostka s klínovým písmem z doby panování asyrského krále Salmanassara III. (858–824 př. n. l.). Výraz *puru* je spojován rovněž se sumerským slovem *bur*, označujícím „tabulku“ nebo též „mísu“.

V bibli se dočítáme také o tom, že Hospodin oznamoval židovským kněžím svá rozhodnutí skrze posvátné losy *urím* a *tumím*. Poprvé se s nimi setkáváme ve Starém zákoně v 2. knize Mojžíšově – v knize Exodus – v textu popisujícím kněžské roucho určené pro Mojžíšova bratra Árona, který byl vysvěcen za velekněze nad izraelským lidem. Součástí tohoto kněžského roucha byl rovněž *umně utkaný náprsník Božích rozhodnutí* (Ex 28,15), do něhož měl Mojžíš vložit losy *urím* a *tumím* (Ex 28,30). Tyto věštecké nástroje mohl původně používat jen izraelský velekněz. Později, někdy kolem roku 1000 př. n. l., kdy byla založena škola proroků, mohl tyto losy používat i prorok (hebr. *nabí*, tj. „vidoucí“ (řečtina užila pro slovo *nabí* termín *profétés*, který označoval toho, kdo předpovídá budoucnost).

O tom, že „náprsník Božích rozhodnutí“ (nebo též „náprsník soudu“) sloužil k ukládání posvátných losů *urím* a *tumím*, nás informuje také 3. kniha Mojžíšova, Leviticus: *Pak vyzval Mojžíš Árona a jeho syny, aby předstoupili, a omyl je vodou. Přehodil mu suknici a přepásal ho šerpou, oblékl mu řízu, vložil na něj nárameník a přepásal ho tkaným pásem nárameníku; opásal ho jím. Navlékl mu také náprsník a do náprsníku dal posvátné losy urím a tumím* (Lv 8, 68). Ve 4. knize Mojžíšově (v knize Numeri) jsou v pasáži, která ohlašuje Mojžíšovu smrt a ustanovení nového vůdce izraelského lidu, kterým se měl stát Jozue, zmíněny jen losy *urím* (Nu 27, 18–21). V 5. knize Mojžíšově (v knize Deuteronomium 33,8) jsou opět zmíněny losy *urím* i *tumím*; zmiňují je rovněž knihy Ezdráš (2,63) a Nehemjáš (7,56). Losy *urím* bez losů *tumím* jsou zmíněny ještě v První Samuelově (1 S 28,6), kde čteme: *I doptával se Saul Hospodina, ale Hospodin mu neodpovídal ani skrze sny ani skrze urím ani skrze proroky*.

O tom, jak se s losy *urím* a *tumím* přesně pracovalo, se nedochovaly podrobné zprávy. Zdá se, že většinou zodpovídaly jen jednu otázku,



Náprsník Božích rozhodnutí

a to jednoduchou odpovědí „ano“ či „ne“; možná zodpovídaly i celé sekvence otázek tohoto typu. Sloužily rovněž jako nástroj k vyhledávání a usvědčování hříšníků: např. v případě Saulova syna Jónatana, který bezděky přestoupil Saulův příkaz o postu, načež byl postižen *losem* a označen jako viník (1 S 14,37–43). Losy tedy nesloužily jen jako nástroj k rozhodování konkrétní otázky – s typem odpovědi „ano“ či „ne“ –, ale i jako nástroj „Božího soudu“, dávající odpovědi „vinen“ či „nevinen“. *Urím* měl značit „vinen“, *tumím* „nevinen“. (Výraz *urím* se odvozuje od hebrejského slova *arrim*, tj. „odsouzený“ nebo „prokletý“; výraz *tumím* z hebrejského souhláskového kořene *t-m-m*, značícího „bez poskvrny“, „nevinný“.)

Existuje ale i názor, že losy *urím* a *tumím* poskytovaly komplexnější odpovědi. Naznačuje to např. pasáž z knihy První Samuelova, v níž se popisuje volba Saula za krále. Saul byl označen *losem* a prohlášen shromážděným lidem za krále; protože nebyl právě k nalezení, tázali se Hospodina dále: *Přijde sem ještě ten muž?* A Hospodin řekl: *Hle, skrývá se mezi zbrojí* (1 S 10,22). Navozuje to představu sestavování slov z tažených losů opatřených písmeny. Druhou pasáží naznačující možnost komplexnějších odpovědí získávaných z losů *urím* a *tumím* je text z Druhé Samuelovy, který popisuje vítězství krále Davida nad Pelištejci. David se během bojů doptával skrze losy Hospodina, který řídil jeho boje. Kromě jednoslovných odpovědí typu „ano/ne“ dostal David jednou na otázku stran tažení proti Pelištejcům i komplexnější odpověď. Když Pelištejci přitáhli k dolině Refájců, dotázal se David opět Hospodina a on tentokrát odpověděl: *Netáhni. Obejdi je zezadu a napadni je směrem od balzámovníků. Jakmile uslyšíš v korunách balzámovníků šelest kroků, tehdy si pospěš, neboť tehdy vyjde před tebou Hospodin a pobije tábor Pelištejců* (2 S 5,23n).

Mezi odborníky panují dohady nejen o používání losů *urím* a *tumím*, ale i o jejich podobě. Kniha Nehemjáš (7,65) napovídá, že v době po návratu židů z babylónského zajetí do Judska, který nastal po ediktu perského krále Kýra z roku 538 př. n. l. dovolujícím židům návrat do vlasti, se tyto losy už nepoužívaly. Podle několika zdrojů z Talmudu lze usuzovat také na to, že tyto losy byly ztraceny již před babylónským zajetím, tj. před rokem 587 př. n. l. Bible nás neinformuje o tom, jak losy vypadaly. Dočítáme se pouze to, že k jejich ukládání sloužil *umně utkaný náprsník Božích rozhodnutí* (Ex 28,15). Existují názory,

že šlo o jakousi losovací brašnu či kapsu, ze které se tahaly losy, a že tyto losy byly – vzhledem k tomu, že se náprsník podobal kapse či brašně – patrně předměty malé a ploché, že to mohly být dřevěné či kostěné tabulky. Někteří talmudisté spojují věštby z losů *urím* a *tumím* i s dvaadvaceti písmeny hebrejské abecedy, která se při věštění spojovala do skupin tvořících slova nebo i celé věty.

Existuje též názor, že biblické výrazy *urím* a *tumím*, přesněji podoby jejich singulárů *ur* a *tumm*, jsou spojeny s babylónskými výrazy *urtu* (věštba) a *tamitu* (nařízení), označujícími tabulky, které nosil na hrudi babylónský bůh Marduk, známý jako „pán osudu“. Byly to tzv. „tabulky osudu“, hrající hlavní roli při tzv. „novoročí“ (sumersky *ud-zag-mu*, tj. „den počátku roku“), které bylo nejvýznamnější ze všech výročních slavností. Nejdůležitějším úkonem při slavnosti novoročí bylo „losování“, kterým se určoval běh událostí v nastávajícím roce. V Babylóně, kde se konaly nejvelkolepější novoroční slavnosti, byli „pány losů“ – a tudíž i pány osudů – bohové Marduk, nejdůležitější z národních bohů Mezopotámie, a jeho syn Nabu.

Tabulky osudu vlastnil rovněž bůh země Enlil, kdysi nejvýznamnější sumerský bůh, pán shromáždění bohů a též pán losů – tedy ten, kdo určoval osud. Enlila nahradil v pozdější době Marduk, jehož otcem byl bůh moudrosti a zaklínání Enki. I Marduk, který se stal národním bohem Babylónie, byl pánem losů a tím zároveň i pánem osudu. Pánem losů byl i Mardukův syn Nabu – národní bůh chaldejské říše. Řecký tvar jeho jména Nébo koresponduje s podobou jména, jak je uvedena také v bibli (Iz 46,1). Původní tvar Nabuova jména zněl Nabium (což připomíná hebrejský výraz *nebi'im*, tj. „proroci“). Jméno Nabu značí buďto „ten, kdo povolává“, anebo „ten, kdo září“ (nejspíš na základě ztotožnění Nabua s planetou Merkurem). Zatímco Marduk byl hlavním bohem Babylónu, střediskem Nabuova kultu bylo město Borsippa, kde měl chrám, zvaný É-zi-da („Dům stálý“), a sedmistupňovou chrámovou věž (zikkuratu), zvanou É-ur-imin-an-ki („Dům sedmi vůdců nebe a země“ – těmito vůdci bylo sedm astrologických planet, jimž byly jednotlivé stupně věže zasvěceny; planetami byla nebeská tělesa Slunce, Měsíc, Merkur, Venuše, Mars, Jupiter a Saturn).

Nabuovou ženou byla bohyně Tašmetum (Porozumění), jejíž jméno nejspíš souviselo s povahou Nabua, který byl bohem písma a patro-

nem písařů a tím i bohem moudrosti. Mezi jeho emblémy patřil především kalamář – nazývaný *qan-tupi*, tj. „vláha tabulky“; dalším emblémem bylo rydlo, nástroj k psaní klínopisu. Jako pisatel tabulek osudu a tím také určovatel všeho dění se Nabu stal nejvýznamnějším bohem celého panteonu. V novobabylónské době měl velký význam v rituálu – především v nejdůležitější babylónské slavnosti novoročí, kdy putoval z Borsippy do Babylónu a tam byl v chrámě usazen na „pódiu osudu“, kde určoval losováním běh událostí v novém roce. Nabu byl „pán tabulek“ a „tvůrce písma“, čímž se stával také pánem osudu, který byl určován novoročními tabulkami.

Na tabulkách osudu – z nichž možná byly odvozeny též biblické losy *urím* a *tumím* – byl zachycen lidský úděl (akkadsky *šimtu*, sumersky *nam*). Šlo o hliněné tabulky, které byly opatřeny klínopisným textem popisujícím „úděl“, „los“ člověka. Akkadské označení tabulek osudu *tup šimatu* je složeno z výrazů *tup* (tabulka) a *šimatu* (osud). *Šimatu* odkazuje na *šimtu*, tj. na úděl, který dostal člověk od bohů. Obsahuje vše zlé i dobré, co člověka potká. (Výraz *šimtu* souvisí s akkadským slovesem *šamu*, tj. „určit“, „ustanovit“.) Sumersky se tabulky osudu označovaly výrazem *dub-nam-tar*. Výraz *nam-tar* souvisí se jménem mezopotamského boha Namtara, zosobněného osudu či údělu, jehož jméno značí sumersky „to, co je odříznuto“ čili „úděl“. Bůh Namtar byl považován za jednoho ze synů boha Enlila, který rovněž vlastnil tabulky osudu, a byl proto i určovatelem osudu. Jak již bylo uvedeno výše, z mezopotamských tabulek osudu byly snad odvozeny biblické losy *urím* a *tumím*. Tabulky osudu se mohly stát inspirací pro věštění z losů i u jiných národů, např. u starých Řeků a Římanů, kteří věstili s pomocí dřevěných nebo kovových losů.

Různé způsoby věštění pomocí losování byly známy i ve staré Číně. Nejrozšířenější metodou, která zároveň platila za nejspolehlivější, bylo dotazování se na věštbu s pomocí 50 stébel rostliny *š'*, řebříčku sibiřského, nebo také, ve zjednodušené proceduře, s pomocí tří mincí. S pomocí stébel řebříčku či vrháním mincí se sestavovaly nepřerušované a přerušované čáry *trigramů* (skupin tvořených třemi čarami), z jejichž párů se následně získávaly *hexagramy* (skupiny šesti čar). Párováním osmi trigramů se dalo získat 64 hexagramů zastupujících 64 věšteb či proroctví, k jejichž výkladům sloužila kniha *I-t'ing*, neboli *Kniha proměn*. V současnosti se hexagramy získávají nejčastěji



Trigramy

s pomocí tří mincí. Jeden hod mincemi označuje, podle hodnot padlých stran mincí, hodnotu jedné čáry hexagramu. Šest hodů vytváří hexagram, jehož význam se vyhledá v příslušném textu I-ťingu.

I-ťing, doslova *Kniha proměn*, je klasickým textem starověké čínské tradice věštby z konce dynastie Jin a počátku dynastie Čou. Nejstarší části knihy pocházejí asi z 12.–11. stol. př. n. l. Její základní kostru tvoří osm trigramů (*pa-kua*) – složených z kombinací přerušovaných a nepřerušovaných čar (ze spojení vždy dvou trigramů bylo vytvořeno 64 hexagramů). Kniha je založena na představě dvou polárních sil *jin* a *jang*, jež svou aktivitou stvořily veškerenstvo. V klíčovém textu knihy jsou popisy trigramů a jednotlivých hexagramů a jejich čar. Ty odrážejí dění na nebesích a na zemi. Tyto procesy jsou popsány jako kosmické či sociální situace. K základnímu textu jsou připojeny ještě komentáře (*I-čuan*), označované též jako Velký komentář (*Ta-čuan*), tzv. Deset křídel (*Š'-i*), které obsahují vysvětlení k hlavnímu oddílu I-ťingu.

I-ťing nesloužila pouze jako věštecká příručka. Byla považována i za filozofické dílo, za knihu vědomostí, za dílo státní filozofie. Původně ale byla nejspíš používána jen jako věštecká příručka. Jako věštecká kniha byla používána už od dynastie Čou. K věštění ji používal např. císař Čin š'-chung-ti (I-ťing přežila jako jediné filozofické dílo jeho pálení knih v roce 213 př. n. l.). V té době ji k věštění používali také „mágové“ (*fang-š'*), předchůdci taoistických učenců a kněží (*tao-š'*), kteří sehráli zásadní úlohu při vzniku religiózního taoismu (*tao-ťiao*). Mágové se zabývali i astrologií, geomantií atd. Používali i talismany (*fu-lu*): magické pásky papíru, kousky kovu či bambusu nesoucí linie podobající se čínským znakům, jež měly zadržovat demony a chránit před nemocemi.

Z I-ťingu věstili též zástupci Školy jin-jang (*jin-jang-ťia*), filozofické školy, jejíž teorie najdeme v komentářích k I-ťingu, v Deseti křídlech (*Š'-i*). Učení této školy bylo založeno na osmi trigramech I-ťingu, jež odpovídají různým přírodním jevům atd. V pojetí Školy jin-jang stojí za vznikem vesmíru sjednocení jinu a jangu – ženského a mužského principu. Škola se také snažila vysvětlovat tajemství vesmíru, země a nebe, teorií čísel – nebi (jangu) přiřadila lichá čísla 1, 3, 5, 7, 9 a zemi (jinu) sudá čísla 2, 4, 6, 8, 10, jež se měla vzájemně doplňovat.



Talisman fu-lu

Čísla sloužila rovněž k uvedení jinu a jangu ve spojení s pěti prvky (*wu-sing*). Při věštění se o I-ťing opírali i kněží školy zvané Cesta pravé jednoty (*Čeng-i-tao*), taoistické školy, jež ve své náboženské praxi používala také talismany (*fu-lu*), praktikovala spiritismus aj.

V době vlády dynastie Sung (960–1279) byl obsah výroků klíčového textu I-ťingu zredukován do dvaatřiceti veršů, které se používaly pro jednoduché věštění s pomocí pěti mincí. Tyto verše obsahují – stejně jako popisy 64 hexagramů I-ťingu – věštby nebo proroctví týkající se různých aspektů lidského života. Odpovídají též na konkrétní otázky. Na konkrétní otázky byly v počátcích tohoto způsobu věštění dávány odpovědi pouze „ano“ či „ne“, zastoupené nepřerušovanou linií jang (–) nebo přerušovanou linií jin (- -). Z těchto jednoduchých linií pak vznikly trigramy a hexagramy. Za dynastie Sung zažívaly velký rozkvět i další způsoby věštění, např. věštění podle symbolů a čísel, které se rozvinulo již za dynastie Chan (206 př. n. l. až 220 n. l.).

Věštění podle I-ťingu je dodnes rozšířené v celé Východní Asii. Jako nástroj věštění se *Kniha proměn* používá také na Západě, kde vešla ve známost v první polovině 18. století, kdy ji do latiny přeložil francouzský jezuita Jean-Baptiste Régis (překlad se objevil r. 1830 v Německu). V roce 1923 přeložil německý misionář a sinolog Richard Wilhelm (1873–1930) I-ťing do němčiny. Jeho dnes už klasický překlad zpřístupnil I-ťing evropským čtenářům. V současnosti již existuje celá řada publikací o I-ťingu. Tyto knihy obsahují návody na sestavování osmi trigramů (*pa-kua*) s pomocí mincí a rovněž tabulky na vyhledání odkazů na hexagramy a popisy hexagramů a jejich čar. S pomocí mincí se nejprve sestavují dolní a horní trigramy; v tabulce trigramů se pak v průsečíku dolního a horního trigramu vyhledá číslo odkazující na příslušný hexagram. V tabulce sloupec vlevo zastupuje dolní trigramy a horní řada horní trigramy. Průsečík je místo, kde se oba trigramy setkávají a kde se nachází číslo příslušného hexagramu, který vytvářejí. V knize se pak nalistuje příslušná stránka s výkladem daného hexagramu. Jedná se o věštění bez „fyzických“ losů, o věštbu podle textů, jež se losují s pomocí mincí a prostřednictvím tabulky se následně vyhledávají ve věštecké knize.

Obdobu metody používané při losování hexagramů lze použít též při věštění z karet. Jedná se o metodu věštění bez „fyzických“ karet, při

které se např. s pomocí hracích kostek a tabulky s čísly odkazujícími na karty získávají odkazy na karty daného karetního souboru, jejichž významy se poté vyhledávají v textu příslušné věštecké knihy. Tyto metody připomínají věštby podle Homéra a Vergilia (věštby z veršů Homérových nebo Vergiliových básní), při nichž se náhodně otevřel svazek Homérových nebo Vergiliových básní a z verše, na který padl zrak nejdříve, se ten, kdo chtěl najít poučení o budoucnosti, pokoušel vyčíst, co ho čeká; v takto namátkou vybraném textu se pátralo po věštbě, po předpovědi osudu. Stejným způsobem se ve středověku používala k věštění i bible.

Stará Čína ovšem znala i věštění z „fyzických“ losů. Fyzickými losy ve staré Číně byly např. tyčinky *Kau Chim*, ploché hůlky z bambusu s písemnými znaky. Hůlky se vytrásaly z dlouhé bambusové nádoby ve tvaru trubice. Nádobu obsahovala obvykle 100 hůlek. Protřepáním nádoby se vždy jedna hůlka z nádoby uvolnila. Znaky na vylosované hůlce značily věštbu. Tato metoda, pocházející z období dynastie Jin (265–420), připomíná výše uvedenou belomantii čili „věštbu z šípů“, při níž se z toulce namátkou vytahoval šíp s odpovědí. Ve staré Číně se věštilo i z karet, které rovněž představují „fyzické“ losy – v tomto případě papírové. Původ karet se většinou klade právě do staré Číny. Obojí se spojuje se dvěma čínskými vynálezy, a sice s vynalezením papíru a dřevotisku.

Věštění z karet

Věštění (nebo též vykládání) z karet se odborně nazývá *kartomantie*. Je známé též jako *chartomantie*, z lat. *charta* = „papyrový list, papír“ (též „kniha“) a řec. *manteiá* = „věštba“. Kartomantii lze tedy označit jako věštění z papírových listů. Papír tak, jak je nám známý dnes, byl vynalezen v Číně kolem roku 105 n. l., za vlády dynastie Chan (206 př. n. l. – 220 n. l.). K jeho výrobě se používaly nejrůznější suroviny: konopí, stromová kůra nebo bambusové výhonky, hedvábné či lněné hadry. Papír postupně vytlačil dříve nejběžnější psací materiál, jímž byly úzké dřevěné nebo bambusové destičky.

Ve 4. století byl v Číně vynalezen tisk na papír. Šlo o dřevoryt, o tisk z dřevěného tiskového bloku, z dřevěných tiskových štočků. Písemné znaky byly nejprve načrtnuty na tenký papír, který se poté přilepil na dřevěnou desku tak, aby se do ní dal vyryt zrcadlově převrácený text. Otisk se provedl nanesením tuše na desku a přiložením papíru, který se následně přejížděl suchým štětcem. Tisk z dřevěných desek se stal v Číně nejběžnějším způsobem výroby knih. Dalším vynálezem staré Číny, který souvisel s tiskem z dřevěných štočků, byly papírové peníze. První papírové peníze byly vyvinuty v průběhu 7. století – za dynastie Tchang (618–907). K dalšímu vývoji papírových peněz pak došlo v 11. století za dynastie Sung (960–1279).

Existuje teorie, že první papírové peníze se používaly rovněž k hraní hazardních her. Protože však používání papírových peněz pro účely hraní bylo nepohodlné a riskantní, byly postupně nahrazeny „herními penězi“, tzv. „peněžními kartami“. Patrně první odkaz na karetní hru v Číně pochází z 9. století, z období dynastie Tchang (618–907), kdy je zmiňována tzv. „listová hra“. Z období dynastie Sung (960–1279) pochází zmínka o deskové hře, při níž hráči používali potištěné hrací listy a hrací kostky. Z 10. století pochází zmínka o listech, s nimiž se hrála obdoba domina, šlo o tzv. „dominové karty“, z nichž se později vyvinula hra domino tak, jak ji známe dnes. Existovaly též „šachové karty“ (*chu-ma-p'ao*), představující figury z čínských šachů. Má se též za to, že čínské hrací karty začaly patrně již brzy po svém vzniku sloužit i k předpovídání budoucnosti.



Čínská hrací karta (c. 1400)

Z karetních her vznikaly také deskové hry, hry s kameny či figurami. Tak např. z výše zmíněných „dominových karet“ vznikly kameny (či kostky) *domina* – sada hracích kamenů s kombinacemi čísel nebo různých symbolů –, které pro svůj původ platí za „vzdálené příbuzné karet“. Z jiné čínské karetní hry, připomínající hru s kartami *rummy*, vznikla v 19. století hra *madžong* (*mahjong* nebo také *majiang*), hra s obdélníkovými hracími kameny – s „kartami“ ze dřeva, z bambusu, ze slonoviny či z jiných materiálů –, které se používaly ke hře nebo také k věštbě.

První čínské karty se nepodobaly kartám, jak je známe dnes – nepoužívaly se v sadách, v nichž má každý karetní list svoji barvu, hodnotu atd. Sady karet mající uspořádání listů připomínající dnešní hrací karty, se začaly v Číně používat až ve 13. století. Za dynastie Ming (1368–1644) vznikla karetní hra *Madiao* (*ma diao* nebo též *ma tiu* či *ma tiao*), známá i pod označením „papírový tygr“. Uvádí se, že hra vznikla už za dynastie Jüan (1271–1368). Šlo o karty ze skupiny „peněžních karet“, o 38 karet rozdělených do čtyř barev (tři barvy po devíti kartách a jedna barva s jedenácti kartami). Jednou z barev byly mince, druhou řetězce (mincí) – interpretované také jako hole –, třetí byly myriády (desetitisíce), čtvrtou desítky myriád.

Hrací karty byly známy také v Persii, kde se pro ně užívalo označení *ganjifeh*. První slabika výrazu *ganjifeh* („ganj“) se spojuje s perským výrazem *ganj*, který značí „poklad“. Existuje teorie, podle které další dvě slabiky slova *ganjifeh* byly možná odvozeny z čínského *chi-p'ai*, výrazu znamenajícího „hrací karty“, nebo z čínského výrazu *che-pae*, označujícího „papírový list“. Podle jiné teorie je první slabika výrazu *ganjifeh* odvozena z výrazu *han*, tj. „čínský“, a perské slovo *ganjifeh* tedy pochází z čínského výrazu *han-chi-pa'i*, tj. „čínské hrací karty“. Existuje hypotéza, podle které se čínské „peněžní karty“ rozšířily do Persie, kde byly přizpůsobeny perské kultuře. Byly rovněž rozšířeny o další karty – k původní čínské sadě čítající 38 karet byly přidány tři nové hodnoty – desítky a dvorní karty místokrále a krále –, čímž vznikl soubor čítající 48 karet, který se označuje jako *ur-ganjifeh*.

Z Persie se karty typu *ur-ganjifeh* rozšířily také do islámského světa, kde z nich vznikly tzv. „mamlúcké karty“, známé také pod arabským označením *kanjifah*. Mamlúci byli původně elitní islámští bojovníci,

vojenští otroci (arabský výraz *mamlúk* se překládá jako „otrok“). Šlo o Euroasijce zajaté v bojích nebo koupené v dětském věku na trzích s otroky. Ve 13. století se stali vládnoucí vrstvou v Egyptě, v Sýrii, v Iránu a rovněž v některých částech Indie. Vytvořili vlastní dynastii Bahriů. V letech 1250–1517 řídili státní útvar známý jako Mamlúcký sultanát – arabsky Sultanat al-Mamalik –, jehož hlavním městem byla Káhira. Obyvatelstvo Mamlúckého sultanátu tvořili kromě Mamlúků rovněž Koptové, Arabové, Syřané a Židé. K hlavním jazykům patřila arabština a kypčacko-kumánština. Mamlúci, kteří byli euroasijského původu (jednalo se většinou o turkické Kypčaky z oblasti severně od Černého moře), se snažili odlišit od většinové populace, které vládli, a dávali si proto turecká jména a hovořili spolu tureckým dialektem.

Mamlúcké karty *kanjifah* vznikly úpravou perských karet, známých jako *ur-ganjifeh*: souboru 48 karet rozdělených na čtyři barvy po 12 kartách, přičemž každou barvu tvořilo 10 číselných karet a dvě karty dvorní – místokrál a král. Inovací mamlúckých karet *kanjifah* bylo zavedení další dvorní karty, tzv. druhého místokrále, ke každé barvě. Vznikla tak sada 52 karet složených ze čtyř barev, jimiž byly mince, hole, poháry a meče (což jsou názvy barev používané též v dnešních sadách tarotových karet). Barvy mamlúckých karet *kanjifah* odkazují na čínské „peněžní karty“, z nichž se vyvinuly karty *ur-ganjifeh*. Tak např. hole vznikly patrně z tzv. „řetězců“ (mincí) již zmíněné čínské hry *Madioa*. Na tuto hru odkazuje také barva poháry, kterou turkičtí Kypčakové označovali výrazem *tumen*, což v turkičtině značí velké či nesčíslné množství. Slovo *tumen* označovalo také množství „deset tisíc“, což bylo i označení pro jednotky, do nichž turkičtí Kypčakové (a také Mongolové) organizovali své kmeny a armády. Výraz *tumen*, známý také v mongolštině, připomíná barvu „myriády“ (desetitisíce) ze hry *Madioa*. Symbol poháru vznikl patrně převrácením čínského znaku pro myriádu, který v obrácené pozici připomíná zjednodušené zobrazení poháru (karty myriád nesly na sobě také znaky související s vodou). Desítkám myriád hry *Madioa* pak odpovídala v mamlúcké sadě karet barva meče.

Výše popsané barvy odkazují rovněž na teorii o jejich indickém původu, která poukazuje na to, že hlavní hinduistická božstva jsou zobrazována s předměty, jež nápadně připomínají symboly pohárů, mečů, holí a mincí. Často bývá v této souvislosti uváděna ikonografická

reprezentace boha Šivy známá jako Ardhanaríšvara, androgynní či hermafroditní božstvo, jež představuje spojení boha Šivy a jeho choti Šaktí. Šiva, v sanskrtu doslova „dobrotivý, přátelský“, třetí bůh „hinduistické svaté trojice“ (vedle Brahmy a Višnu), bývá často zobrazován ve spojení se svou manželkou Šaktí. Tento obraz představuje syntézu mužského a ženského principu. Ta je vyjádřena též v podobě božstva majícího označení Ardhanaríšvara (ze slov *ardha* = polovina, *narí* = žena a *išvara* = pán), což se překládá jako „Pán poloviční žena“ či „Pán, který je napůl žena“. Toto božstvo, označované též jako Ardhanarí („Poloviční žena“), je zobrazováno jako napůl mužská a napůl ženská postava – s jednou polovinou těla mužskou, s druhou polovinou těla ženskou. Postava má čtyři ruce (větší počet rukou platí za znak božství), v nichž drží pohár, dýku, disk a hůl. Se čtyřmi pažemi jsou zobrazováni i druzí dva bohové hinduistické svaté trojice (*Trimúrti*), Brahma a Višnu. Brahma, zastupující tvůrčí aspekt trojice (je stvořitelem vesmíru), je tradičně zobrazován se čtyřmi tvářemi a čtyřmi pažemi, v nichž drží symboly vědění a stvoření: v jedné ruce drží posvátné texty Véd, ve druhé růženec, ve třetí naběračku na živění ohně, ve čtvrté nádobu na vodu. Višnu (představující udržovatele života) je zobrazován jako krásný mladík se čtyřmi pažemi – v rukách drží lasturu, kyj (hůl), disk a lotosový květ. Také Šiva, třetí bůh hinduistické trojice (představující ničitele), je zobrazován se čtyřma rukama, v nichž mívá pohár, disk, růženec a sekeru. Podobnosti a shody atributů uvedených indických božstev se symboly čtyř barev mamlúckých karet *kanjifah* vedly k domněnce, že oblastí vzniku symbolů těchto karet byla Indie.

Dochovalo se jen málo raných mamlúckých karet *kanjifah*. Nejstarší jsou čtyři fragmenty, jejichž vznik se klade do 13. století, do počátku mamlúcké éry. Téměř kompletní sada mamlúckých karet podobného vzhledu jako výše zmíněné čtyři fragmenty byla objevena roku 1939 v muzeu paláce Topkapi v Istanbulu. Tento soubor, označovaný také jako „Topkapi pack“, je datován do 15. století. Vznikl ze tří souborů, patrně ve snaze nahradit chybějící karty původního balíčku. Ten čítal původně 52 karet rozdělených do čtyř barev, jimiž byly mince, hole, poháry a meče, přičemž každá barva měla deset číselných karet a tři karty dvorní. Tři dvorní karty se arabsky nazývaly *malik* (král), *na'ib malik* (místokrál nebo zástupce krále) a *thání na'ib* (druhý zástupce). Dvorní karty nejsou figurální – nenesou zobrazení osob (patrně kvůli

náboženským nařízením sunitského islámu, zakazujícím zobrazování osob). Vyznačují se však kaligrafickými nápisy na bohatě zdobeném pozadí, označujícími hodnoty karet, abstraktními vzory atd. Na kartě nazvané „král mečů“ je v pravém horním rohu uvedeno také arabské označení těchto karet „Kanjifah“. Mamlúcké karty *kanjifah* se ve 14. století rozšířily z Egypta do Španělska a Itálie, kde se staly inspirací pro vznik starých evropských hracích karet, k nimž patřily i tarotové karty.

Karty *kanjifah* byly známy rovněž v Indii, a sice pod názvem *ganjifa* (gandžifa). Do Indie je přinesli pravděpodobně v 16. století Mughalové (Mogulové), dobyvatelé turkomongolského původu ze Střední Asie, kteří vytvořili známou Mughalskou říši (také Mogulskou říši, nebo říši Velkých Mughalů či Mogulů), v letech 1526 až 1858 turkický státní útvar na území Indie. První zmínku o kartách *ganjifa* v Indii zanechal zakladatel Mughalské říše Bábur (1483–1531), známý rovněž jako Zahíruddín Muhammad, který ve svých pamětech *Báburnáma* (Báburovy paměti) uvádí v roce 1527, že nechal poslat šáhu Hassanovi balíček karet *ganjifa*.

Tyto karty se u mughalských vládců těšily velké oblibě. Pro dvůr byly vyráběny luxusní sady ze vzácných materiálů, např. ze slonoviny vykládané drahými kameny. Hra se rozšířila i mezi prostými lidmi, pro něž se vytvářely laciné karty, např. z palmových listů, ze dřeva, z vyztužených látek. Vznikaly různé typy ručně malovaných souborů, lišících se počtem, velikostí i tvarem karet. Jejich styl závisel na umělcích, kteří je vytvářeli. Mughalské karty byly později přizpůsobeny i hinduistické kultuře. Symboly a motivy pro indické karty byly čerpány z hinduistické mytologie. Například známá sada *Dašavatára Gandžífa*, vytvořená v 17. století, byla založena na deseti *avatárech* (inkarnacích) boha Višnu. Tento soubor tvořilo deset barev, kterým odpovídalo deset Višnuových avatárů. Výraz *avatár*, také *avatára* (doslova „sestoupení“), označuje inkarnaci božského vědomí na zemi. Podle hinduistické tradice inkarnuje pouze bůh Višnu, uvádějí se tyto inkarnace: 1. *Matsja* (ryba); 2. *Kúrma* (želva); 3. *Varáha* (kanec); 4. *Narasinha* (člověk-lev); 5. *Vámana* (trpaslík); 6. *Parašuráma* (Ráma se sekerou); 7. *Ráma* (hrdina eposu *Rámájana*); 8. *Kršna*; 9. *Buddha*; 10. *Kalki*. Poslední avatár *Kalki* (doslova „Bílý kůň“) je teprve očekáván; má k němu dojít až na samém konci *kalijugy*.

(„železného věku“), kdy se Višnu zjeví na bílém koni s obnaženým mečem, aby zničil všechno zlé a znovu nastolil *dharmu* („velký řád“). Karty sady *Dašavatára Gandžífa*, přiřazené jednotlivým avatárům, nesly různé symboly, např. sekery (*Parašuráma*), luk a šípy (*Ráma*), disky (*Kršna*), lastury (*Buddha*), meče (*Kalki*). Zvláštností indických karet byl i jejich tvar. Na rozdíl od čínských, perských, mamlúckých a mughalských karet, které byly vždy obdélníkové, měly indické karty kruhový tvar.

Z hinduistické mytologie čerpaly i jiné sady indických hracích karet. Tak například karetní hra *Rámájana* byla založena na mytologii boha Rámy, přesněji na eposu *Rámájana* (Příběh života Rámovy), který líčí osudy prince Rámy, sedmé inkarnace boha Višnu. Šlo o hru mající 144 listů rozdělených do 12 barev, z nichž každá měla 10 karet číselných a dvě karty obrazové; nejvyšší kartou každé barvy byl vždy Ráma. Některé indické sady hracích karet obsahují směsici mytologických a astrologických prvků. Typickým příkladem takové sady je hra *Čámundéšvarí*, v níž figuruje 16 mytologických postav, přičemž hodnoty dvanácti číselných karet vycházejí z pořadí dvanácti znamení zvěrokruhu. Řada her měla na kartách zobrazeny válečné motivy, např. kresby vojáků, koní, slonů. Takové motivy byly uvedeny i na obrazových (dvorních) kartách hry *Pánč Pándava* (Pět Pánduovců), vycházející z vyprávění o válce pěti Pánduových princů, potomků krále Pándua, proti Kuruovcům, kterou podrobně líčí *Mahábhárata* (Velký epos potomků Bharatových) – vedle *Rámájany* druhý monumentální hrdinský epos hinduistické literatury. Ve hře *Pánč Pándava* jsou na kartách, sloužících jako trumfy, kresby jezdců na koních, slonů, pěšáků, vozů, nosítek a paláců. Přestože se některé z uvedených obrazových motivů a symbolů (například koně, vozy, disky a meče) nápadně podobají kresbám a symbolům na evropských kartách, vyvíjely se indické karty nezávisle na svých evropských protějšcích, s nimiž mají společný pouze zdroj, z něhož vznikaly, a to mamlúcké karty *kanjifah*.

Mamlúcké hrací karty dopravili do Evropy nejspíše muslimští vojáci a obchodníci, jimž se říkalo *saracéni*. Má se za to, že název *saracén* byl odvozen z řeckého slova *sarakenoi*, což bylo řecké pojmenování divokého arabského kmene Saraků. Název se pak měl ve středověku rozšířit i do latiny, přičemž postupně do svého významu zahrnul také



Hermés

další arabské kmeny. Pojem „saracén“ sloužil ve středověké západní Evropě k označení muslimů – Arabů a Turků a dalších muslimských etnik –, především pak arabských a tureckých vojáků.

Mamlúcké hrací karty začaly pronikat na evropský kontinent patrně přes Španělsko a Itálii. V Itálii byly známy pod označením *naibi*, ve Španělsku se jim říkalo *naipes*. Zápisy v kronice italského městečka Viterbo uvádějí, že v roce 1379 přinesl do Viterba karetní hru saracén jménem Hayl (*fu recato in Viterbo il gioco delle carte da un saracino chiamato Hayl*), že tato karetní hra pochází od saracénů, kteří ji mezi sebou nazývají *nayb* (*il gioco delle carte, che venne de sarcinia e chiamasi tra loro nayb*). Výrazy „*nayb*“ a „*naibi*“ odkazují na dvě dvorní karty mamlúckého souboru karet, na karty *na'ib malik* (místokrál nebo zástupce krále) a *thání na'ib* (druhý zástupce). Jedná se o karty, které byly v pozdějších hracích kartách nahrazeny kartami „svršek“ a „spodek“.

Původ názvu *naibi* se někdy odvozuje také od slov *nabi* nebo *nabiun*, která v arabštině značí „prorok“. Stejný význam má výraz *nabi* (nebo *nabí*) rovněž v hebrejštině. Ve Starém zákoně jsou proroci spojováni s předpovídáním budoucnosti a také s věštěním za pomoci losů *urím* a *tumím*. Tyto losy bývají spojovány s babylónskými tabulkami osudu, jejichž pánem byl také národní bůh novobabylónské říše Nabu, jehož původní jméno mělo tvar Nabium, což připomíná arabská slova *nabi* a *nabiun* (prorok) a hebrejský výraz *nebi'im* (proroci). Bůh Nabu byl ve staré Mezopotámii ztotožněn s planetou Merkurem. Ta připomíná staroitalského boha Merkura, jenž býval často zobrazován na starých evropských kartách. Na Merkura, jehož kult vznikl v 5. stol. př. n. l., přenesli Římané vlastnosti řeckého boha Herma. Hermés, syn Dia a bohyně Máie, byl poslem bohů – zvláště pak poslem Dia. Byl však hlavně bohem obchodu a zisku, ale i lsti, vychytralosti a pletich. Byl jedním z nejjobratnějších bohů. Vynalezl řadu pro lidstvo užitečných věcí (např. míry a váhy pro obchodníky) a učil lidi různým uměním, kromě jiného též aritmetice, geometrii a astrologii. Hermés se vyznal také ve věšteckém umění, kterému se naučil na radu boha Apollóna (jenž byl kromě jiného i bohem věštby) u Thrií, věštkyň sídlících na hoře Parnáossos (zasvěcené Apollónovi), pod jejímž úpatím ležely Delfy s věštírnou, která byla Apollónovým sídlem. Šlo o nejslavnější věštírnu, jejíž výrok byl nejvyšším příkazem,

protože bez dotazu v ní se v Řecku nic důležitého nestalo. Ze spojení věšteckého umění boha Herma, boha Merkura (na kterého byly Římany přeneseny Hermovy vlastnosti), pána losů Nabua (ztotožňovaného s planetou Merkurem), Nabuova původního jména Nabium, připomínajícího výrazy *nebi'im* (proroci), *nabiun* nebo *nabi* (prorok) a označení hracích karet *naibi*, vznikla domněnka, že výraz *naibi* mohl být také pojmem pro věštění a že karty *naibi* sloužily nejen ke hře, ale i k věštění.

Domněnku, že karty *naibi* byly užívány též k věštění, by bylo možné potvrdit pouze nálezem nějakých důkazů, např. dobových návodů na věštění z karet. Takové důkazy však nejsou k dispozici. Zato existuje celá řada dokladů o rychlém šíření hracích karet po celé Evropě ve 2. polovině 14. století. Často jde o doklady, které se vztahují k zákazům karetních her. K dokladům tohoto druhu patří např. vyhláška radních města Florencie z roku 1377, zakazující pod hrozbou přísných trestů hru v karty.

Z roku 1377 pochází také zajímavé pojednání o hracích kartách od dominikánského mnicha a spisovatele Johannese z Rheinfeldenu, jež obsahuje nejstarší známý podrobný popis středověkých hracích karet ve střední Evropě. Dílo s názvem *De moribus et disciplina humanae conversationis id est ludus cartularum*, známé též pod názvem *Ludus cartularum moralisatus*, obsahuje podrobný popis karetního souboru o 52 listech rozdělených do čtyř barev, do čtyř sad majících 10 karet číselných a trojici karet dvorních, přičemž dvorními kartami jsou tzv. „maršálové“ (nebo také „svršek“ a „spodek“) a „král“. Uvedeny jsou také dvorní karty s názvy „dáma“ nebo „královna“. Autor popisuje nejen karetní soubor, ale i pravidla hry. Karetní hru vysvětluje jako alegorii společnosti. Inspirací se mu stal traktát *Liber de moribus hominum et officiis nobilium ac popularium super ludo scacchorum*, který sepsal někdy před rokem 1330 italský dominikán Jacobus de Cessolis. Jde o jednu z prvních knih o šachové hře v Evropě. Autor ve své „šachové knize“ pojednává nejen o původu šachové hry, o jejích pravidlech atd., ale i o šachové hře jako o alegorii společnosti. Šachovnice je alegorií města Babylónu, šachové figurky představují obyvatele města a jeho společenské vrstvy nebo stavy: stav šlechty (např. král), duchovenstva a lidu poddaného (pěšci), přičemž figurkám zastupujícím poddané jsou přiřazena různá povolání (kovář,

lékař atd.). Autor používá šachovou hru, ve které je dosažení cíle závislé na spolupráci jednotlivých figur, jako alegorii pro středověkou společnost, v níž by měly jednotlivé vrstvy a stavy spolupracovat jako šachové figurky: poddaný lid má plnit své povinnosti vůči šlechtě a duchovenstvu, ale i naopak, stavy šlechty a duchovenstva mají zase plnit své povinnosti k poddaným. Z uvedené „šachové alegorie“ Jakuba z Cessol vyšel jeho řádový bratr Johannes z Rheinfeldenu při svém popisu karetní hry: karty podle něj popisují stav světa, lze jich použít jako prostředku k porozumění světu, k jeho vysvětlení, a také k popisu lidského chování či mezilidských vztahů; autor se také věnuje popisům číselných karet, k nimž přiřazuje různá povolání, odvozuje z karetní hry též morální pokyny pro šlechtu, poddané atd. Spojování karet se čtyřmi stavy středověké společnosti atd. je známé také v dnešních tarotových kartách, kde jsou tyto vztahy používány k účelům věštění, ke zkoumání mezilidských vztahů atd.

Johannes z Rheinfeldenu napsal svůj traktát o kartách v době, kdy se začínaly množit zákazy karetních her. Po roce 1377, kdy radní města Florencie zakázali karetní hru, vydala takové zákazy i města Řezno, Kostnice (1378) a Norimberk (1380), následovala francouzská města Marseille (1381) a Lille (1382), přidala se též další města v Německu a ve Francii (Frankfurkt, Paříž atd.). Žádné zákazy či výnosy, ba ani přísné tresty však zálibu v karetní hře nepotlačily. Karty se vyráběly a šířily stále dál po celé Evropě. Dokumentovány jsou nejen v Itálii, ve Francii a v Německu, ale i ve Španělsku a Švýcarsku. Množily se tajné výroby karet, kartářské dílny. Karetní vášni propadali i mocní tehdejšího světa. Tak se např. dochovaly prameny hovořící o tom, že v letech 1392 a 1393 vytvořil malíř miniatur Jacquemin Gringonneur pro francouzského krále Karla VI. (1368–1422), zvaného také Šílený (francouzsky *le Fou* či *le Fol*), tři sady hracích karet. Tyto sady karet se naneštěstí nedochovaly. Dochovaly se ale karty Karla VI. z 1. poloviny 15. století, rovněž spojované se jménem Gringonneur; označované dnes jako „Karty Karla VI.“ nebo také jako „Gringonneur“.

Na sklonku 14. století došlo v Evropě ke změně vzhledu původních mamlúckých dvorních karet. Ty byly upraveny tak, aby odpovídaly evropským poměrům. Původní karty „král“ a dva „maršálové“ (kteří odpovídají „svršku“ a „spodku“ v německých a švýcarských hracích kartách) byly v italských a španělských sadách nahrazeny systémem

„král“, „rytíř“ a „pěšák“ (*fante* či *sota*). V Anglii byla nejnižší dvorní karta nazývána slovem „knave“, označujícím původně dítě mužského pohlaví (srov. s německým „Knabe“, tj. „chlapec“ či „kluk“). V roce 1377 se v karetních sadách začala objevovat karta „královna“, jež se umísťovala pod „krále“. V 15. století již byly běžné karetní soubory o 56 kartách, soubory se systémem 4×14 karet, mající v každé sadě barev (mincí, holí, pohárů a mečů) čtyři figurální dvorní karty, karty „král“, „královna“, „rytíř“ a „kluk“ (*knave*). „Kluk“, představující též „prince“ (syna „krále“ a „královny“), dostal později označení „páže“.

Toto uspořádání mají i tzv. „malá arkána“ tarotových karet. Jedná se o 56 tzv. „nižších“ tarotových karet, rozdělených do čtyř barev (hole, poháry, meče, mince) po 14 kartách majících posloupnost eso (místo číselné karty 1), číselné karty 2 až 10 a čtyři dvorní karty páže, rytíř, královna a král. Součástí sady tarotových karet jsou také tzv. „velká arkána“, 22 obrazových trumfů, jejichž názvy jsou Mág (také Kejklíč nebo Kouzelník), Papežka (či Velekněžka), Císařovna, Císař, Papež (či Velekněz), Zamilovaní (Milenci), Vůz, Spravedlnost, Poustevník, Kolo štěstí (Kolo osudu), Síla, Viselec, Smrt, Mírnost (či Střídmost), Ďábel, Věž (Zřícení chrámu), Hvězdy, Měsíc, Slunce, Soud (Poslední soud), Blázen a Svět.

Tarotové karty

Karetní soubory mající sadu 22 trumfů a 56 nižších karet připomínají již zmíně *Karty Karla VI.* (známé také pod označením *Gringonneur*). Z tohoto souboru, vytvořeného patrně v první polovině 15. století, se zachovalo 17 karet (které jsou dnes uloženy v pařížské Bibliothèque Nationale). Jde o sadu karet, kterou prý obstarala pro rozptýlení krále jeho oblíbená milenka Odette de Champdivers (asi 1390 – asi 1425), známá také jako Oudine či OdINETTE (u dvora označovaná jako *petite reine*, tj. „malá královna“), již se přičítá uvedení hracích karet tohoto typu do Francie. *Karty Karla VI.* představují kolorované – inkoustem a temperou malované – karty severoitalského typu, vytvořené patrně v Benátkách, ve Ferrare nebo v Bologni. Dochovaný neúplný balíček obsahuje 16 trumfů (chybí 6 trumfů: Mág, Papežka, Císařovna, Kolo štěstí, Dábel a Hvězda). Z nižších karet se zachovala jen jedna karta, a sice „páže mečů“ (*Valet d'Épées*).

Další dochované karty výše uvedeného italského typu představuje asi 15 nekompletních sad, pocházejících z druhé poloviny 15. století. Tři nejznámější jsou *Pierpont Morgan Bergamo* (též *Colleoni-Baglioni*), vytvořená kolem roku 1451, *Brera Brambilla*, pocházející asi z roku 1463, a *Visconti di Modrone* (známější spíše jako *Cary-Yale* – podle místa, kde je uložena), datovaná do roku 1466 (existuje též názor, že tato sada byla vytvořena dříve, nejspíš mezi roky 1442 a 1447). Tyto karetní soubory se nazývaly *carte da trionfi* (karty vítězství), sada 22 vyšších karet se označovala výrazem *trionfi*, ze kterého vznikl výraz *trumfy*, používalo se též označení *triumphi* (z latinského *triumphus* = vítězství), hře s kartami *trionfi* se latinsky říkalo *ludus triumphorum* (hra vítězství). Později se tyto karty nazývaly *tarocchi*, *tarocchino* či *tarocco*, německy se nazývaly *tarock*, v rétorománštině (již hovořili Rétorománi ve švýcarských Alpách) se nazývaly *troccas*. Tyto názvy se vztahovaly i na sadu 22 trumfů – italské označení *tarocchi* značilo také „trumfy“. Výraz *tarocchi* se odvozuje též od slova *taroch*, které bylo na přelomu 15. a 16. století synonymem pro „pošetilost“. Nový název pro karetní soubory, známé původně jen jako *trionfi*, se poprvé objevil v roce 1502 v podobě *taroch*. Ve Francii a ve francouzském jazykovém prostředí dostaly tyto karty název *tarot*. Není ovšem jisté, má-li toto pojmenování stejné kořeny jako slova *taroch* a *taroch*.



Blázen
Karty Karla VI. (Gringonneur)

Některé z výše uvedených souborů nesou dnes názvy obsahující jak označení *tarocchi*, tak i *tarot*, např. soubor *Brera Brambilla* je označován jako *Brera Brambilla Tarocchi* nebo *Brera Brambilla Tarot*. Společné názvy pro oněch asi patnáct dochovaných neúplných sad karet, nazývaných původně *trionfi*, jsou *Visconti-Sforza Tarocchi* či *Visconti-Sforza Tarot*. Původ slova *tarot* je ale stále nejistý. Stejně nejistý je i původ řady dvaadvaceti tarotových trumfů, označovaných dnes jako „velká arkána“ neboli „velká tajemství“.

Za autora výše uvedené trojice karetních souborů je pokládán italský malíř a miniaturista Bonifacio Bembo. Především je mu připisována sada *Pierpont Morgan Bergamo* (známá též jako *Colleoni-Baglioni*), která je jednou z nejkompletnějších sad. Symbolismus tohoto malíře byl silně ovlivněn novoplatonismem, pozdně antickým filozofickým směrem 3. až 4. stol. n. l. Filozofové tohoto směru, kteří navázali na odkaz raných a pozdních pythagorovců, pěstovali kromě jiného také symboliku písmen a čísel. Ta dnes hraje významnou roli i při věštění z tarotových karet. Symboliku spojenou s antikou měl rovněž soubor nedochovaných karet tarotového typu s postavami řeckých božstev, který v první polovině 15. století vytvořil italský malíř a iluminátor Michelino da Besozzo. Karetní sada nazývaná *Minchiate*, užívaná ve Florencii, zase obsahovala – vedle tradičních tarotových motivů – též symboly čtyř živlů a astrologické symboly. Také symbolika spojená s řeckými božstvy, živly a astrologickými hodnotami hraje dnes při věštění z tarotových karet důležitou roli.

Původním účelem tarotových karet však bylo hraní her. Z doby před rokem 1425 se dochovalo několik zběžných a neurčitých vysvětlení a popisů pravidel pro hry s kartami tarotového typu. První podrobný popis pravidel francouzské varianty tarotových karet pochází z roku 1637. Zájem o karetní hry byl velký. I přes přísné zákazy se šířily po celé Evropě. Vznikaly různé druhy karetních her a rovněž regionální varianty tarotových karet. V roce 1453 vynalezl Johann Gutenberg technologii mechanického knihtisku. V důsledku rozšíření knihtisku došlo nejen k masové produkci knih a tím k přelomu ve vývoji šíření informací, ale i k masovému šíření a k dalšímu vývoji karetních her. Vynález knihtisku byl důležitým impulsem pro výrobu papíru. A výroba papírové hmoty měla zase úzkou návaznost na šíření karetních her v Evropě. Odkaz na těsné spojení hracích karet a papíru lze najít



Svět
Cary-Yale Visconti Tarocchi

už u samého označení „karta“, které bylo odvozeno ze středověkých slov *chartae* a *cartae* nebo *charticelae*, pojmů původně používaných k označení psacího papíru vyrobeného z papyru. Později byly názvy *chartae*, *cartae* a *charticelae* přeneseny i na hrací karty, které se vyráběly v arších papíru.

Rozvoj knihtisku v Německu předurčil tuto zemi k masové produkci karetních her – a k jejich dalšímu vývoji. Karty se rychle šířily nejen v Německu, ale i v dalších zemích. Němci vbrzku zaplavili karetními sadami celou Evropu. Záhy si také přizpůsobili karetní barvy – místo pohárů, mečů, mincí a holí se na jejich kartách objevily barvy známé jako srdce, listy (zelené), kule (rolničky) a žaludy. Podle německých barev jsou dnes tyto karty známé jako „karty německého typu“. Tyto karetní sady jsou dnes typické pro střední Evropu: používají se nejen v Německu, ale i v Rakousku a Maďarsku, na Slovensku, v Polsku, v Česku, místně i v některých dalších zemích. V Česku se tyto karty zpravidla označují jako „mariášky“ či „mariášové karty“. K úpravám barev docházelo i jinde, tak např. ve Švýcarsku nahradila barvu srdce barva „růže“, barvu listy barva „štitý“. Ve Francii, v další zemi, která se výrazně zapsala do historie vývoje karetních her, nahradily italské a německé barvy symboly či barvy srdce (*cours*), piky (*piques*), kára (*carreaux*) a kříže (*trefles*), čímž vznikl „piketový typ karet“. Na jihu Evropy – v Itálii, ve Španělsku a v Portugalsku – se udržela původní italská symbolika barev, tj. poháry, meče, mince a hole. Používají se rovněž původní názvy barev. Italská symbolika se udržela dodnes též na tarotových kartách, které se dnes používají především jako nástroj sloužící k předpovídání budoucnosti, jako věštecké karty.

Věštění s pomocí hracích karet bylo poprvé zaznamenáno roku 1540. Konkrétně šlo o benátskou karetní hru *Trappola* (Past), o karetní hru tarotového typu s italským systémem barev, která vznikla na počátku 16. století. Její pravidla poprvé popsal italský polyhistor a spisovatel Gerolamo Cardano (1501–1576) v knize o hazardních hrách *Liber de Ludo Aleae* z roku 1564. Tyto karty se později rozšířily především ve střední Evropě – v Německu byla tato karetní hra známá pod názvem *Hundertspiel*, v Čechách, kde byla oblíbená především na jihu Čech, byla známá jako *Trapulka* nebo *Bulka*. Karetní hra *Trappola* měla 36 listů v italských barvách *coppe* (kopy; poháry), *spade* (špády; meče), *denari* (denáry; mince) a *bastoni* (baštony; hole). V každé barvě byly



Jean-Baptiste Alliette (Eteilla)

karty seřazeny od nejvyšší hodnoty po nižší takto: eso, král, kaval (jezdec; rytíř), kluk (jack) a číselné karty 10, 9, 8, 7 a 2. Pod různými názvy, a též v různých formách, přežívala tato hra až do poloviny 20. století. Naposledy byla vyrobena v roce 1944 v Praze. V Česku se ve formě *Bulky* hraje dodnes s kartami německého typu, s mariášovými kartami (s číselnými kartami 7 až 10), které se dnes rovněž používají k předpovídání osudu.

Nejstarší doklady o používání tarotových karet jako nástroje věštění pocházejí z jednoho anonymního rukopisu z doby kolem roku 1750, v němž jsou popsány základní věstecké významy karet sady *Tarocco Bolognese*. Tato sada s očíslovanými trumfy, jež významně ovlivnila vývoj podobných karetních souborů (*Tarocco Siciliano* a *Minchiate*), je pokládána za první tarotovou sadu, která byla používána nejen ke hře, ale i k věštění. Z věsteckých významů těchto karet údajně čerpal Jean-Baptiste Alliette (1738–1791), známější pod pseudonymem Etteilla, francouzský okultista a velký popularizátor věštění z karet.

V roce 1770 vydal Jean-Baptiste Alliette svou první knihu o věštění z karet. Kniha s názvem *Etteilla, ou la manière de se récréer avec un jeu de cartes* (Etteilla, aneb způsob, jak se pobavit s balíčkem karet), obsahovala popis metody věštění z piketových karet: ze sady 32 hracích karet s francouzskými barvami (srdce, piky, kára, kříže), s číselnými kartami 7, 8, 9 a 10, s figurálními čili dvorními kartami kluk, královna a král – označovanými dnes písmeny J (jack = kluk; spodek), Q (queen = královna; dáma, svršek) a K (king = král), a s kartou A (ace = eso) v každé barvě –, k nimž byla přiřazena ještě speciální karta „Etteilla“. V předmluvě svého díla autor uvádí, že do jím popisovaného systému věštění ho zasvětil jeden Ital z Piemontu, který se jmenoval Alexis.

V letech 1783–1784 publikoval Etteilla dílo s názvem *Manière de se récréer avec le jeu de cartes nommées Tarot* (Způsob, jak se pobavit s balíčkem karet zvaných Tarot), v němž podrobně popisuje metodu věštění s pomocí tarotových karet, s níž prý byl seznámen již v roce 1751. Ve své knize vysvětluje techniku čtení tarotových karet, uvádí teorii o jejich egyptském původu (o jejich spojení se staroegyptskou moudrostí, o tarotu jako o tzv. „Thovtově knize“, o knize egyptského