

INSTITUT ZA NOVEJŠO ZGODOVINO

K

9427/3



319930624

COBISS •



A ANNALES

DARJA MIHELIČ
HAZARD



ISBN 961-6033-00-X

Igra spremlja človeško kulturo in civilizacijo od najstarejših časov do danes. Tako kot povsod po svetu so se tudi pri nas "včeraj" in "danes" odvijale razburljive igre otrok in odraslih in ob njih igre na srečo, katerih zvesta spremljevalca sta bila riziko in hazard. Kljub zakonskim prepovedim je število privrženцев iger na srečo (kock, kart) v Evropi in pri nas raslo. Pojavljale so se nove igre: državna loterija in tombola kot družabni dogodek. Igre na srečo so se v teku stoletij nepretrgoma odvijale na prostem, v kavarnah, kazinih in igralnicah. Igre na srečo so ukrojile marsikatero človeško usodo. Zgodovinarica Darja Mihelič je uspela iztrgati pozabi vrsto zanimivih izsekov iz vsakdanjega življenja, ki govorijo o tem, kako so naši predniki kockali, kartali in igrali domino, šah in biljard, kako so si prizadevali kavarno spremeniti v kazino, kako so izdelovali igralne karte in z njimi trgovali itd. Raziskava Darje Mihelič je hazard, njegovo neustavljivo privlačnost, sladka presenečenja in grenka razočaranja, prvič na Slovenskem v tako temeljiti in obsežni obliki umestila v naš prostor.

Jasna Horvat

Il gioco ha accompagnato la cultura e la civilizzazione dell'uomo dai tempi più antichi fino ad oggi. Così come in molte parti del mondo, anche da noi, sia ieri che oggi, bambini ed adulti inventano giochi sempre nuovi ed interessanti, tra i quali quelli che si basano sulla fortuna, accompagnati sempre dal rischio e dall'azzardo. Nonostante divieti di legge, il numero degli adepti di questi giochi (dadi e carte) è in costante aumento, sia in Slovenia che nel resto d'Europa. Hanno fatto intanto la loro comparsa anche altri tipi di gioco come la lotteria nazionale e la tombola, quale momenti di socializzazione. Il gioco nei corso dei secoli si è sempre sviluppato all'aperto, nei caffè, nelle sale da gioco e nei casinò. Il gioco ha influito spesso anche sui destini. La storica Darja Mihelič ha rispolverato tutta una serie di interessanti spaccati di vita quotidiana che

DARJA MIHELIČ

HAZARD



KNJIŽNICA ANNALES

3

Zgodovinsko društvo za južno Primorsko

Società storica del Litorale

KOPER/CAPODISTRIA 1993

9427



N 21 -12- 1993 / 624

DARJA MIHELIČ: HAZARD

Knjižnica Annales 3

Urednik/Redattore/Redakteur: Darko Darovec

Recenzent/Recensore/Rezensent: Jasna Horvat

Lektor/Lettore: Vesna Gomezel

Prevajalci/Traduttori/Übersetzer: Tullio Vianello (it./It.), Birgit Volčanšek-Babič (nem./ted./Deutsch), Mirko Zorman (angl./ingl./Engl.)

Oblikovalec/Progetto grafico/Layout und Grafik: Dušan Podgornik

Stavek/Compositione/Satz: France Mihelič

Izdajatelj/Editore/Herausgeber: Zgodovinsko društvo za južno Primorsko/Società storica del Litorale/Historischer Verein für das Südküstenland

Za izdajatelja/Per l'editore/für den Herausgeber: Salvator Žitko

Tisk/Stampa/Druck: Dan, Ljubljana, 1993

Naklada/Tiratura/Auflage: 1500 izvodov/copie/Exemplare

Finančno podprla/Supporto finanziario/Finanzielle Unterstützung: HIT Casinò Nova Gorica, Casinò Portorož/Portorose

Slika na naslovnici: Almanach, Veselo omizje, 1670/Foto di copertina:

Almanach, Allegra tavolata, 1670/Photo auf dem Buchdeckel: Almanach, Eine fröhliche Runde, 1670

CIP - Kataložni zapis o publikaciji

Narodna in univerzitetna knjižnica, Ljubljana

794.9

MIHELIČ, Darja

Hazard / Darja Mihelič ; [prevajalci, traduttori, Übersetzer Tullio Vianello (it.), Birgit Volčanšek-Babič (nem.), Mirko Zorman (angl.)]. – Koper = Capodistria : Zgodovinsko društvo za južno Primorsko, 1993. – (Knjižnica Annales ; 3)

ISBN 961-6033-00-X

35208960

VSEBINA / INDICE / INHALT

SLADKO-GRENKA

SLAST HAZARDA

nekoč in danes

5

IL GUSTO DOLCE ED AMARO

DELL'AZZARDO

dall'Antichità ai tempi moderni

59

HASARD –

BITTERSÜßE LEIDENSCHAFT

gestern und heute

115

DODATEK / APPENDICE /

ANHANG

197

SLADKO-GRENKA SLAST HAZARDA
nekoč in danes

VSEBINA

PREDGOVOR	7
IGRA – SPLOŠNO	9
Definicija	9
Dejavniki	9
Vrste	10
Otroške igre	10
Igre odraslih	11
IGRE NA SREČO – SPLOŠNO	15
Značilnosti	15
Osnovna pojma “riziko” in “hazard”	16
Igre na srečo v preteklosti	17
Prazgodovina	17
Stari vek	19
Srednji vek	24
SLOVENSKI PROSTOR	25
Igra v severnoistrskem Primorju	25
Srednji vek	25
Igra v notranjosti slovenskega prostora	32
V srednjem ...	32
... in novem veku	32
Doba absolutizma (od srede 18. do srede 19. stoletja)	36
Čas od 1848 do 1918	46
Po prvi svetovni vojni	48
Po drugi svetovni vojni	48

PREDGOVOR

Igra izpolnjuje veseli in razposajeni del človeškega življenja, ki pa je bistven za človekovo psihično in fizično počutje, za njegovo socializacijo in za njegov umski razvoj.

Hazard je posebna vrsta igre, ki zaradi naključnosti in nepredvidljivosti izida predstavlja avanturo, vsebuje neustavljivo privlačnost, sladka presenečenja in grenka razočaranja.

Igre kot loto, ekspresna loterija, športna napoved, srečke rednih in izrednih kol, razna žrebanja v reklamne namene, dandanes "3 x 3", "podarim-dobim", so v našem vsakdanjiku že nekaj samo po sebi umevnega.

Drugače pa je s poklicnimi igralnicami, kjer gojijo "posebne" igre na srečo. O naših igralnicah se je še pred kratkim le sramežljivo šušljalo. Njihovo poslovanje ni uživalo posebnega javnega ugleda, čeprav so se njihovi dohodki pogosto vlagali v družbi koristne objekte. Tudi tisti, ki so za to poklicani (npr. turistični delavci), vedo povedati o igralnicah komaj kaj več kot: kje se nahajajo, katere igre se v njih igrajo, kakšna je najnižja vloga za igro in kdaj so odprte. Zato sem z zadovoljstvom sprejela pobudo portoroškega Casinöja in v dodatek k objavi vključila tudi navodila za nekatere igre, ki se igrajo v slovenskih igralnicah in ki so standardne tudi v evropskih. Besedila za igre sem skušala prevesti v jezik "laikov", ki igralnic niso vajeni. Pomagala sem si z igralniškimi prospekti in nekaterimi splošnejšimi priročniki. V nemajhno pomoč so mi bili nasveti ljubeznivega osebja ljubljanske in portoroške igralnice, besedilo pa je pregledal in marsikje smiselno dopolnil slovenski izvedenec za igre gospod Jože Lesnik.

Sedanja podoba iger na srečo pa seveda ni nastala čez noč. Njene korenine so stare skoraj toliko kot človeška civilizacija. Različne civilizacije in kulture so v igre vnašale svoje elemente. Ko pa se je igra nekje udomačila, so jo sooblikovali tudi okolje in tamkajšnji prebivalci.

O igri in hazardu je bilo napisanega že veliko – in hkrati malo. Ta dva pojma odpirata na stotine vprašanj, od konkretnih do filozofskih, in imata prav toliko različnih obrazov. Nekatere od njih bomo skušali v nadaljevanju osvetliti.

Raziskava, ki sem jo deloma pripravila v delovnem času na Zgodovinskem inštitutu Milka Kosa ZRC SAZU, bi bila skromnejša, če mi pri njej ne bi s podatki in idejami pomagali znanci in kolegi, od zgodovinarjev, prek arheologov, etnologov do muzealcev in arhivistov ter celo prijateljev "kar tako". Levji del pri tehnični izvedbi oblikovanja besedila je opravil gospod France Mihelič mlajši. Vsem, ki so mi bili v pomoč, se iskreno zahvaljujem.

Ljubljana, februar 1993

Darja Mihelič

IGRA – SPLOŠNO

Definicija

Igra je prostovoljno opravilo ali dejavnost, ki se odvija v določenih časovnih in prostorskih okvirih po prostovoljno sprejetih, brezizjemno obveznih pravilih; njen cilj je v njej sami; spremlja jo občutek napetosti in radosti ter zavest, da je igra nekaj drugega kot običajno življenje, ki ga označujeta racionalnost in delo.

Igra kot dejavnost za razvedrilo, zabavo ter razvijanje zdrave gibčnosti telesa in duha je prvobitna, ljudem (a tudi živalim) prirojena, "lastna" in zato znana od vekomaj. Od nekdanj do danes se ji ljudje predajajo ne glede na starost in spol. Vse človeške dejavnosti so prepletene z igro, ki je v človeškem življenju nepogrešljiva.¹

Dejavniki

V igri običajno aktivno sodelujeta dva ali več **igralcev**. Možna je tudi igra posameznika z bolj ali manj zapletenim pripomočkom (sistemom, strojem), kjer dovolj veliko število neznank, ki so za izid odločilne, vpliva na nepredvidljivost le-tega. Bistvo igre je, da ena stran (igralec) dobiva, medtem ko druga – logično – izgublja.

Igralci v igri neredko uporabljajo **pripomoček**: to je lahko oblika izražanja (glas, gib), lahko pa je to predmet: žoga, žogica, lopar, krogla, kolobar itd., pri namiznih igrah pa igralna deska s ploščicami in figurami (sl. 1, str. 10, sl. 19, str. 120, sl. 29, str. 173), kocke, domine, karte ipd.

Igre se odvijajo po določenih **pravilih**: ta so lahko rezultat uveljavljene prakse ali zapisa, lahko pa tudi trenutnega, bolj ali manj priložnostnega dogovora.

Smisel igre in **motiv** zanjo sta v razvedrilu, ki ga nudi aktivnost sama po sebi, v osebnem zadoščenju zmagovalca, pogosto pa tudi v (bolj ali manj profesionalnem) zaslužku.

¹ Nekaj literature o teh vprašanjih: J. Huizinga, 1956; J.-O. Grandjouan, 1969; J. Gizycki – A. Gorny, (prev. B. Verbič,) 1972; N. Kuret, 1942.



Sl./Fig./Abb. 1: Igra na plošči, relief na nagrobniku iz Trierja iz druge polovice 2. stoletja našega štetja / Gioco sul tavolo, rilievo su pietra tombale di Trier della seconda metà del II secolo d. C. / Brettspiel, Relief auf einem Grabmal aus Trier aus der zweiten Hälfte des 2. Jahrhunderts n. Chr.

Vrste

Otroške igre

Danes ...

Že otroci se znajo brez posebnih navodil odraslih zaposliti v igri: z igračami različnih oblik urijo prstke, z rokami, lopatkami in kanglicami se zamotijo v peskovniku. Igrajo se vsakdanje življenje s košaricami, z vozički, "Barbikami" ipd. Take igre vplivajo na okretnost in socializacijo otroka. Ročno spretnost (zlasti otrok) razvijajo igre "kamenčkanje", "frnikolanje", "palčkanje", "bolhcanje", "fucanje". Telesno motoriko spodbujajo razne igre, ki vključujejo tek (lovljenje, "kdo se boji črnega moža?", "slepe miši", "gnilo jajce", skrivanje, "ravbarji in žandarji" ipd.). Osnovnih gimnastičnih veščin se otrok privadi pri igrah, kot so skakanje "čez kozo", vožnja "karjole", "metanje hlebčkov", "koza klamf", "zemljo krasti", "ristanc", vrtenje "hula-hup", preskakovanje kolebnice, "gumitwist" itd., pa igre z žogo ("o-e", "petelinček", "med dvema ognjema" itd.). Govorno spretnost spodbujajo igre kot "gospod kap'cinar kap'co 'zgubil, kdor jo najde, naj jo da nazaj!". Urjenje uma in abstraktnega

dojemanja omogočajo igre "iskanje izgubljenega predmeta", "uganjevanje oseb", pantomima. Za otroke pa so prirejene tudi posamezne igre, ki imajo hazardni značaj: nekatere igre s kartami (npr. "Črni Peter"), igre z uporabo kocke (kot "Človek, ne jezi se!" ipd.).

... in včeraj

Upodobitve in ohranjeni pripomočki že za stari vek predstavljajo otroške igre, ki so se v deloma spremenjenih oblikah ohranile v kasnejši, če ne celo v današnji čas. Videti je, da je bila med otroki zelo priljubljena igra z orehi, ki od daleč spominja na sodobno kegljanje. Vsak otrok je v igro vložil štiri orehe, od katerih je tri razporedil spodaj, četrtega pa na vrh. Igralec je zakotalil peti oreh proti kupčkom orehov soigralcev in jih skušal podreti. Pripadli so mu vsi orehi soigralcev, ki se jih je dotaknil njegov oreh (sl. 2, str. 12, sl. 11, str. 65).

Sodobnemu "kamenčkanju" je bila sorodna igra s petimi koščicami, ki je že tedaj privlačila predvsem dekleta (sl. 34, str. 178). Koščice (*astragali*) pa so bile za otroke tudi ustrezna igrača, ki jim je omogočila posnemanje priljubljenih iger odraslih – kockanja. Soigralca sta hkrati metala koščico-kocko. Tisti, katerega koščica je obležala tako, da je pokazala vrednejšo stran, je priigral tudi soigralčevo koščico.²

Kako malo so se otroške igre spreminjale skozi čas, je razvidno iz slike "Otroške igre" P. Bruegla iz 1560, ki jo hrani Kunsthistorisches Museum na Dunaju. Na njej so poleg vrste ostalih iger upodobljeni tako igra z orehi, z obročem kot tudi sodobno skakanje "čez kozo" (sl. 35, str. 179, sl. 32, str. 176, sl. 31, str. 175, sl. 33, str. 177).

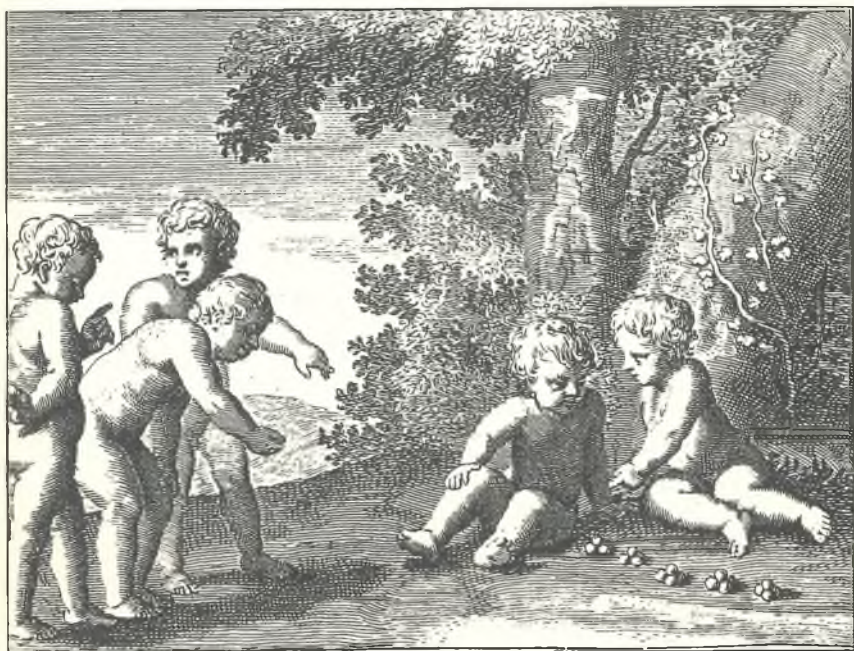
Igre odraslih

Danes ...

Igre starejših, odrasle(ejš)ih oseb so lahko namenjene le razvedrilu, vendar so običajno umsko in telesno zahtevnejše od otroških. Pri njih gre pogosto za športno-tekmovalni tip kosaanja igralcev v telesni vzdržljivosti in okretnosti, v hitrosti gibanja in drugih (tudi umskih) sposobnostih.

Od športnih tekmovanj neprofesionalcev v fizičnih zmogljivostih in spretnostih so si najbolj zveneče ime nadele olimpijske igre, ki z imenom opozarjajo na svoje poslanstvo, to je obuditi duh antične Grčije. Številna

² A. Rieche, 1984, 10-15.



Sl./Fig./Abb. 2: Otroci pri igri z orehi / Bambini al gioco con noci / Kinder beim Nüssespiel, J. Stella, Les Jeux et Plaisirs de l'Enfance, Paris 1657, Nr. 15

so tudi športna tekmovanja profesionalnih športnikov, ki jim igra-tekma omogoča materialno eksistenco.

Duh igre vsebujejo tudi besedni dvoboji, pa tekmovanja v demonstraciji umskih sposobnosti. Sem sodijo različni kvizi, šahovski dvoboji in turnirji, turnirji v bridgeu ipd.

Za vse te igre v glavnem velja, da "vaja dela mojstra", zmagovalec v njih je običajno sposobnejši, spretnejši, bolj izkušeni tekmovalec.

V cerkvenem obredu se ohranja kulturni značaj igre. Njen slovesni značaj prihaja dandanes do izraza ob podelitvah spričeval in diplom, zlasti pa častnih naslovov, odlikovanj, lent ipd.

V gledališču, na plesu, ob karnevalu pa se igra razkriva v bolj razposajeni, posvetni obliki.

... in včeraj

Panem et circenses! – Kruha in iger! je zahtevalo rimsko ljudstvo od svojih vladarjev. Igra mu je torej pomenila toliko kot vsakdanji kruh. Prvotni pomen igre kot svečanega (kultnega) obreda se je pri teh "igrah" izgubil v profanih krvavih amfiteatrskih bojih, na katere še dandanes spominja španska bikoborba. Borbeni tip igre je bil znan tudi v kasnejših stoletjih v obliki viteških turnirjev in dvobojev.

Paralela sodobnim kvizom kot demonstraciji hitrega uma je včasih bilo npr. zastavljanje uganek. To je bilo pri Slovencih na Kranjskem stara in priljubljena družabna igra. M. Pohlin pravi za starejši in za svoj čas v predgovoru v "*Kratkočasne uganke inu čudne kunšte iz bele šole*": *Al uganke goridajati, inu kunshtne, umetne rezhy shpogati je she tudi na Kraynskemu ena stara navada ... Toku se she tudi per sedanezh zhaseh namest klafanja, ali opravlanja per poshteneh ludeh gody.*³

Tekmovanje v razumskih sposobnostih posameznikov je že pred časom doseglo (in obdržalo) vrh v "kraljevski igri" – šahu. Ta razširjena igra je ena najstarejših. Pojavila se je nekako v 1. stoletju pred našim štetjem v Indiji kot posebna igra na deski. Na prelomu 5. v 6. stoletje ga je že poznal Iran, v 7. stoletju Arabija. Kalif Harun al Rašid je konec 8. stoletja podaril frankovskemu vladarju Karlu Velikemu šah iz slonove kosti. V 9. stoletju so Arabci prenesli šah v Španijo, od tam pa se je širil po Evropi (sl. 20, str. 124, sl. 36, str. 180, sl. 37, str. 181).

³ M. Pohlin, 1788, 5-6.

Slovesno obliko pa je igra ohranila v srednjeveških in kasnejših obredih podeljevanja fevdov in plemiških naslovov, kakor tudi pri cerkvenih obredih.

IGRE NA SREČO – SPLOŠNO

Nesreča v igri – sreča v ljubezni.

Značilnosti

Tip igre z zvenečim imenom **igra na srečo** nedvomno predstavlja poseben način razvedrila (če temu smemo tako reči).

Čeprav znanje, veščina in izkušnost pri marsikateri od teh iger niso zanemarljivi, pa ima pri igri na srečo – kot pove že njeno ime – odločujoč pomen sreča, to je **naključje**, in ne prirojeno ali pridobljeno znanje in spretnost. Značilnost naključja je, da se primeri nenadejano, slučajno. Naključja nas čakajo na vsakem koraku: to so nepričakovana in nenačrtovana srečanja z znanci, nekdo nam pred nosom kupi zadnjo vstopnico za kino, zelo naključna pa je tudi točnost naših vremenskih napovedi ...

V igri na srečo naključje omogoči – za enega od partnerjev – ugoden izid. Tega navadno predstavlja zadetek oziroma dobitek (v blagu ali denarju). Uspeha v taki igri ni mogoče predvideti ali napovedati vnaprej. Srečnemu naključju za eno stran v igri seveda ustreza nesrečno naključje za drugo: za to, drugo stran je izid igre neugoden.

Srečni ali ugodni izid igre na srečo se navadno izraža v materialnem dobitku zmagovalca. Seveda "brez nič ni nič". Srečni dobitki ne padajo kar z neba, ampak je treba zanje tudi nekaj žrtvovati (vložiti) – seveda ob tveganju, da bo vloga izgubljena in da bo dobitek izostal oziroma pripadel nasprotni strani. Pri igri na srečo sicer nasprotne strani v igri enako tvegajo (vložijo enak delež), enaka so tudi njihova začetna upanja na uspeh, izid igre pa ni enak. Ugodni in neugodni izid igre na srečo se merita v pozitivni oziroma negativni razliki seštevka dobitka in izgube. Posameznikov se v taki igri neredko drži sreča ali smola.

Privlačnost iger na srečo ima več plati.

– Igra na eni strani priteguje igralce, kadar je verjetnost ugodnega izida velika. Igra, pri kateri je verjetnost zmage za obe sodelujoči strani uravnovešena (razne stave, kot je npr. metanje kovanca "glava-grb", igra "par-dispar", "polno-prazno", tudi *mora*), vloga pa razumna, bo hitro privabila ljudi tekmovalno-pustolovskega duha.

– Po drugi strani pa so v praksi zelo razširjene in priljubljene igre, pri katerih je ugodni izid za igralca redek ali celo izjemen (npr. loto, ekspresna loterija, športna napoved, srečke rednih in izrednih kol, razna žrebanja v reklamne namene, dandanes “3 x 3”, “podarim–dobim” – ta igra pa po utemeljitvah poznavalcev ni tipična igra na srečo, saj je do dobitka upravičen le tisti, ki pravilno odgovori na zastavljena vprašanja na kartici). Te igre običajno pritegujejo igralce s spodbudo, ki jo predstavlja (sicer minimalna) možnost fantastično visokega dobitka ob razmeroma majhni vlogi (z veliko možnostjo izgube). V šali lahko primerjamo možnost zadetka na naši loteriji z možnostjo, da nekoga zadene strela ...

– Tretji tip, igro z visokim tveganjem (vlogo) in visokim dobitkom, pa srečamo v motivu narodne pripovedke, ko pogumni mladenič tvega lastno glavo, nasprotna stran (kralj) pa roko svoje hčere in pol kraljestva. Izid pravljice je za mladeniča pravljичno srečen. Taka igra dandanes v praksi redko najde paralelo, v preteklosti pa nanjo spominjajo “božje sodbe”, ki so odločitev prepuščale naravi, dvoboju ipd.

Igre na srečo nimajo prav dosti skupnega s treznim razmišljanjem. Tveganje ob možnem dobitku je za marsikoga neustavljivi izziv. **Strastna predanost** tem igram je pri zasvojenosti močnejša od še tako silne emocije, skoraj jo je moč primerjati z odvisnostjo od droge. Sodelovanje v igrah na srečo si v prvi vrsti lahko privoščijo tisti, ki imajo dovolj pod palcem. Na videz nezdržljivo z logiko pa je, da je bleščeča privlačnost iger na srečo neustavljiva zlasti v časih gospodarskih kriz. V igre na srečo se tedaj vključujejo ljudje, ki so na pragu revščine, v lov za srečo pa so pripravljeni vložiti poslednji prihranek. Zdi se, da smo priča podobnemu pojavu tudi pri sodobnih krizah nekdanjih (real)socialističnih držav ...

Osnovna pojma “riziko” in “hazard”

Tveganje ob igrah na srečo označuje beseda **hazard**. Pomensko je različna od besede **riziko**, ki označuje bolj ali manj drzno poslovno tveganje. Ljudski pregovor “Kdor riskira, profitira!” kaže na poslovno pravilo, ki pride do veljave ob dovolj velikem številu (preudarnih) tveganj in je zato postalo življenjska resnica. Nikoli pa ne bo postalo taka (pregovorna ali drugačna) resnica npr. reklo: “Kdor hazardira, profitira!” Naključnost srečnega izida je namreč pri hazardu neodvisna od števila poskusov (razen kadar človek niti enkrat ne preizkusi svoje sreče).

Obe obliki tveganja, riziko in hazard, pa vendar imata svojo stično točko. Taka mešana oblika je npr. zavarovanje, ki ima tudi že srednjeveške korenine. Igralec je tu zavarovalničar, ki preskuša svojo srečo z nasprotnikom – naključjem. “Preudarno” poslovanje zavarovalničarja je v pravilni oceni verjetnosti nesrečnega naključja. Zavarovalničar v poslu, ki ga sklene z zavarovancem, išče dobiček in prevzema negotovost naključja, zavarovanec pa se z zavarovalnim dogovorom iznebi negotovosti in si zagotovi varnost. V bistvu sklepata zavarovalničar in zavarovanec stavo.

Stava zavarovalničarja se (pri zavarovalni premiji, ki znaša 1,8 %) glasi:

- “Stavim 180 : 1, da se tvoja jadrnica letos letos ne bo potopila”, stava zavarovanca pa:
- “Stavim 1 : 180, da se bo moja jadrnica letos potopila”.

Eno in drugo tveganje, riziko in hazard, bosta še naprej uspevala in pestrila naše življenje. Pač pa bo na tem mestu – za razliko od ekonomskih študij, ki se posvečajo poslovnemu tveganju – govora o hazardu.

Igre na srečo v preteklosti

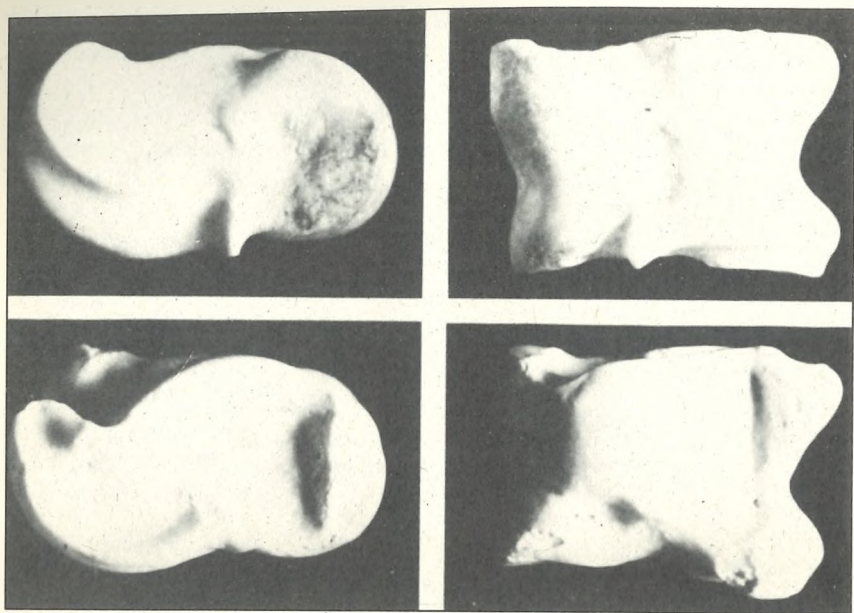
Prazgodovina

Koščica, kocka, trs

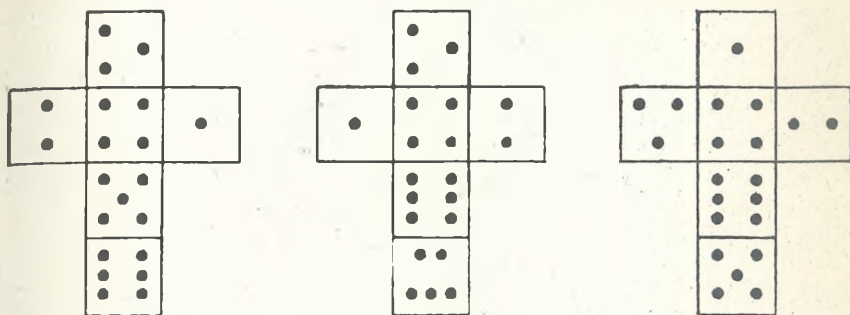
Igre, pri katerih določi zmagovalca naključje, so stare skoraj kot človeška civilizacija. Izzivalo jih je zanimanje za rednost določenega pojava, v katerem so se tu in tam pojavljale nepravilnosti. Ljudje so skušali tako nepravilnost oziroma dogodek na razne načine predvideti oziroma napovedati. Med prvimi pripomočki so se v ta “kultni” namen uporabljale nartne koščice nekaterih živali. Mogoče jih je bilo kotaliti, porivati, prevračati, zavrteti. Možno jih je bilo tudi obdelati: zgladiti, izvotliti, obtežiti ipd. (sl. 3, str. 18).

Koščice so uporabljali v različnih civilizacijah že pred 7000 leti. Čim starejše so, tem težja je opredelitev, kakšnemu namenu so služile. Nedvomno pa so koščice kot pripomoček v igri predstavljale prednika kocke. Problem je, da se prehodne oblike niso ohranile – prve kocke namreč niso bile koščene, ampak glinene ali iz mehkega kamna.

Najstarejši najdbi koščic sta iz Anatolije. Kar 25 do 30 stoletij so starejše od prvih kock sumerske civilizacije in tistih iz doline Inda iz razdobja od 2700 do 2550 pred našim štetjem. Sumerske kocke so imele pravilno obliko. Ploskve na njih so bile označene s pikami in so bile ra-



Sl./Fig./Abb. 3: Nartna koščica ovce / Ossicino di tarso ovino /
Knöchelchen vom Sprunggelenk des Schafes



Sl./Fig./Abb. 4: Shema kocke iz doline Inda / Schema di dado della Valle dell'Indo / Schema eines Würfels aus dem Industal

zlično razporejene. V dolini Inda so našli tudi podolgovate kocke-kvadre z različnimi znaki na štirih večjih ploskvah (sl. 4, str. 19, sl. 12, str. 73).

V Egiptu faraonov je bila od začetka 3. tisočletja znana igra *tab* s štirimi trsi (sl. 21, str. 129). V Tutankamonovem grobu (14. stoletje pred našim štetjem) so odkrili dva trsa in koščice iz slonovine. Kocke so se v Egiptu razširile šele konec 7. stoletja pred našim štetjem.⁴

Stari vek

Žreb, stava, koščica, kocka, "praloterija"

Prepustitev odločitve sreči je bilo znano tudi v homerskem obdobju: Iliada omenja, da je izmed devetih ahajskih prvakov žreb izbral Ajasa, da se je pomeril s Hektorjem. Vsak od devetih prostovoljcev je označil svoj žreb in ga vrgel v Agamemnonov šlem. Nestor ga je stresel in izžrebal Hektorjevega nasprotnika. Tudi zaporedje nasprotnikov v eni od športnih tekem, ki so sledile Patroklovemu pogrebu, se je določilo z žrebom. Ob konjski dirki, ki je bila tudi ob tej priložnosti, pa je Idomeneus, ki je navijal za drugega konja, izzivalno predlagal Ajasu stavo o zmagovalcu. Od iger na srečo omenja Iliada tudi kockanje. Ahilov prijatelj Patroklos je prišel kot mlad fant k Ahilu na dom, potem ko je – sicer nehote – v jezi ob igri

⁴ J.-O. Grandjean, 1969.

s kockami ubil človeka ...⁵

Več upodobitev na vazah prikazuje Ahila in Ajasa pri namizni igri. Ena od najlepših je na amfori iz razdobja od 530 do 525 iz Vulcija (sl. 30, str. 174). Na nekaterih upodobitvah je videti, da imata igralca na plošči pred seboj kroglice. Verjetno sta jih pomikala naprej glede na vrednost meta kocke (sl. 13, str. 74, sl. 22, str. 130).

Tudi Euripidove (5. stoletje pred našim štetjem) drame omenjajo kockanje pred pohodom na Trojo in v času trojanske vojne. Euripidov sodobnik Sofokles pa poroča, da je bilo kockanje "izumljeno" v Troji.

S kockanjem naj bi si po Odiseji krajšali čas tudi nadležni snubači Odisejeve žene Penelope.⁶

Po grškem izročilu naj bi bilo torej kockanje v navadi že v obdobju trojanske vojne. Tako izročilo pa more dokumentirati to dejavnost šele za čas, ko se je oblikovala sijajna epska grška tradicija, to je za okrog 700 pred našim štetjem. Če pa je bila ta igra v tem času že uveljavljena in razširjena, to omogoča zaključek o nekoliko zgodnejšem pojavu te razvade.

Herodot v svoji Zgodovini grško-perzijskih vojn, napisani v 5. stoletju pred našim štetjem, omenja, da je egipčanski faraon Rhampsinitos (gre za Ramsesa III.) odšel živ v Had in tam vso noč kockal z Demetro (to je Isido) ter zdaj dobival, zdaj izgubljal.⁷

Tudi indijski ep Mahabharata iz razdobja od 4. stoletja pred našim štetjem do 4. stoletja našega štetja, govori o usodnem kockarskem dvoboju med dvema družinama.

Arheologija je preskrbela zelo konkretne materialne dokaze o kockanju na "stari celini". V Atenah je ohranjena kocka iz razdobja med koncem 7. stoletja in letom 570 pred našim štetjem.

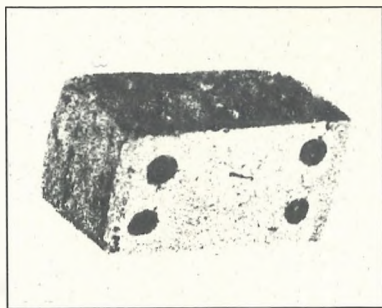
Poznolatske kocke so arheologi izkopali na področju zahodne Evrope, pa tudi Češke in Avstrije. Najstarejša kocka z naših tal je iz Slatine v Rožni dolini, razstavljena 1991 v Celju na arheološki razstavi Kelti na Celjskem. Te kocke so imele obliko kvadra s štirimi uporabnimi ploskvami, na katerih so običajno po metu obstale. Vsaka od štirih večjih ploskev je imela svojo vrednost, ki je bila označena s pikami: tri, štiri, pet in šest (sl. 5, str. 21, sl. 14, str. 76, sl. 23, str. 132, sl. 24, str. 133).

Tudi Rimljani so radi kockali. Pri tem so uporabljali kocke (*tali*) iz

⁵ Homer, (prev. A. Sovrè,) 1950, VII, 171-192, XXIII, 85-88, 485, 861.

⁶ Lexicon iconographicum mythologiae classicae I/1, 1981, 96-98.

⁷ Herodot, (prev. A. Sovrè,) 1953, II, 122.



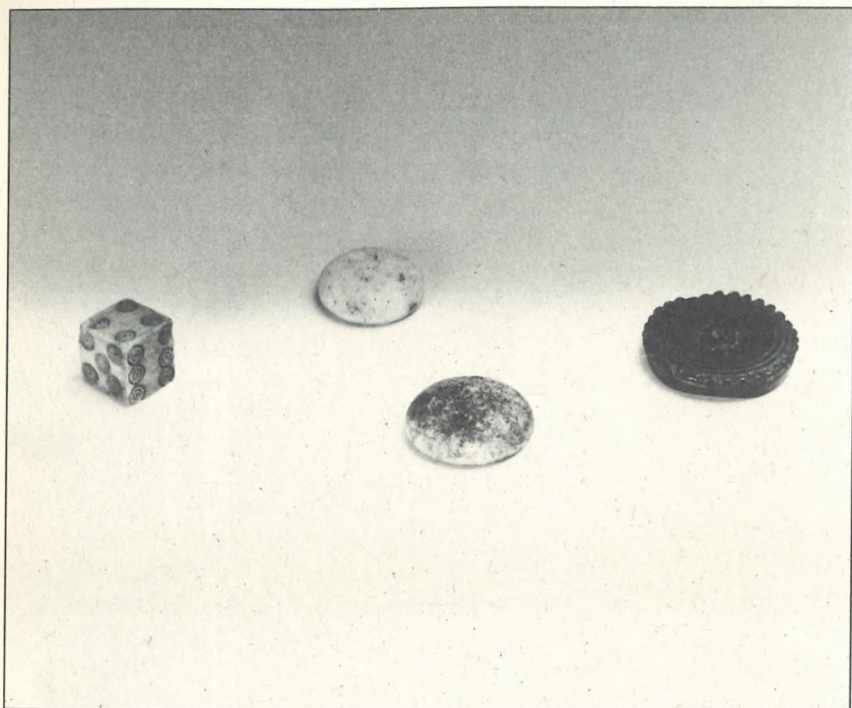
Sl./Fig./Abb. 5: Igralna koščena kocka iz nahajališča Slatina v Rožni dolini, verjetno 2. stoletje pred našim štetjem / Dado di gioco da osso trovato negli scavi di Slatina nella Rožna dolina, probabilmente II secolo a. C. / Beinerner Spielwürfel, Fundort Slatina in Rožna dolina, vermutlich 2. Jahrhundert v. Chr.

naravnih koščic telet, drobnice, antilop ali umetno izdelane iz (slonove) kosti, kovine, kamna, stekla. Lahko so bile precej nepravilnih oblik, običajno pa so bile podolgovate, kvadraste. Njihove večje ploskve so bile ovrednotene z eno, tremi, štirimi in šestimi pikami. Igralo se je s štirimi kockami hkrati, tako da je bilo možnih 35 različnih kombinacij. Bistvena je bila različna vrednost določenih kombinacij. Največ je štela kombinacija, ko je vsaka kocka kazala drugo lice. Imenovala se je *Venus* ali *tractus Venerius*.

Druga vrsta kock so bile *tesserae*, ki so bile podobne današnjim, njihove stranice so bile bolj ali manj enako dolge, ploskve pa približno kvadrataste in enako velike. Običajno so bile iz (slonove) kosti. Imele so po šest uporabnih ploskev, označenih s pikami. Pike na njih so bile razvrščene tako, da je bil seštevek pik na nasprotnih straneh sedem. Take kocke so arheologi našli tudi pri izkopavanju stare Emone (sl. 6, str. 22).⁸

Šest uporabnih ploskev pri *tesserah* je seveda dopuščalo večje število kombinacij kot štiri ploskve pri *talih*. *Tesserae* so se metale po dve (21 možnih kombinacij) ali tri (56 možnih kombinacij) hkrati. Igralci so kocke metali na igralno mizico z roko (iz dlani ali s hrbta roke), s pomočjo posebne posodice ali pa iz majhnega stolpiča (sl. 15, str. 77), kar naj bi zagotavljalo korektno igro. V želji, da bi se met posrečil, so igralci ob

⁸ S. Petrù, 1972, 24-25, t. 13: 1, 2, omenja pri grobu 21 emonsko kocko iz srede 1. stoletja našega štetja.



Sl./Fig./Abb. 6: Emonske najdbe: igralna kocka ter kamenčka in ploščica za igro na deski, kocka in ploščica sta iz 4. stoletja našega štetja, kamenčka iz 1. do 2. stoletja našega štetja / Scavi di Emona: dado da gioco nonchè pietrine e piastrine per il gioco sul tavolo, il dado e la piastrina sono del IV secolo d. C., le pietrine del I o II secolo d. C. / Funde in Emona: Spielwürfel sowie zwei Steinchen und ein Plättchen für ein Brettspiel, Würfel und Plättchen aus dem 4. Jahrhundert n. Chr., die beiden Steinchen aus dem 1. bis 2. Jahrhundert n. Chr.

metanju kock klicali imena božanstev ali svojih oboževank.

S kockanjem je bil najbolj obseden rimski cesar Klavdij. Igralno mizo je imel celo v svojem vozu, napisal pa je tudi priročnik o igrah na srečo. Igra je služila za razvedrilo gosposke. Rimska zakonodaja je igranje na srečo prepovedovala, razen med Saturnovim praznikom (po 17. decembru). Dolgovi iz igre so bili neveljavni, upnik iz igre ni mogel s pravnimi sredstvi prisiliti dolžnika, da bi mu plačal, pač pa je imel dolžnik pravico, da je že plačano vsoto sodno terjal nazaj.⁹

Uveljavljeno uporabo žrebanja omenja tudi Janezov evangelij iz okrog 100 našega štetja: Ko so vojaki Jezusa križali, so vzeli njegova oblačila in jih razdelili na štiri dele, vsakemu po en del in suknjo. Suknja pa je bila brez šiva, od vrha iz cela tkana. Dejali so med seboj: Nikar je ne parajmo, ampak žrebajmo zanjo, čigava bo.¹⁰ Na kasnejših uprizoritvah tega dogodka ponazarja žreb kocka. Kocka je s tem postala simbol Kristusovega trpljenja in je kot taka našla prostor na številnih likovnih upodobitvah (sl. 25, str. 135).

Na praznik saturnalij pri Rimljanih se veže tudi neka vrsta **praloterije**. Med prisotne so naključno, zastonj delili tablice, ki so predstavljale nakazila za darila, ali pa žrebe, ki so omogočali zadetke. To naj bi razveseljevalo prisotne in poživljalo praznik.

Cesar Avgust je v 1. stoletju našega štetja igro popestril: darila pri njegovih loterijah so bila včasih smešne malenkosti. Udeleženci so pri igri že sodelovali z denarnimi vložki, vendar pa niso vsi zadeli daril.

Pri igrah, ki so bile prirejene v čast večnosti cesarstva, je Neron oblikoval javno loterijo: vsak dan je dal med ljudstvo razdeliti 1000 igralnih "vstopnic", zadetki pa so bili vredni premoženje.

Cesar Elagabal je v tretjem stoletju igro približal današnji. Pol zadelkov je bilo koristnih in dragocenih, pol pa smešnih in brezvrednih. Ta igra je imela predvsem zabavni in ne pridobitniški značaj.¹¹

⁹ U. E. Paoli, 1963 (9. izdaja), 308-311.

¹⁰ Janezov evangelij 19, 23-24, Jezusova blagovest, Prevod evangelijev po grškem izvirniku ekumenske znanstvenokritične izdaje The Greek New Testament, 1979; Das Evangelium nach Johannes 19, 23-24, Die Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1977.

¹¹ Nuovo dizionario universale tecnologico o di arti e mestieri e della economia industriale e commerciante 33, 1843, 110-112.

Srednji vek

Kocka, karte, meisir

Prihod novih barbarskih ljudstev in propad zahodnorimskega cesarstva sta verjetno tovrstno zabavo močno omejila. V srednjeveški Evropi se je **kockanje** vnovič uveljavilo, na novo pa je sem prek Sicilije oziroma Italije prodrlo **kvartopirstvo**, ki je orientalnega izvora, morda izvira celo s Kitajskega. Prenašalci tovrstne "kulture" so bili trgovci in udeleženci v križarskih vojnah.

Arabsko poreklo besede hazard kaže, da se je epidemija hazardiranja širila od prekanjenih Arabcev. Pri Arabcih je bilo torej hazardiranje znano, čeprav je njihov (zgodnjesrednjeveški) koran obsojal hazardno igro *meisir*.

Beseda hazard, ki se je udomačila v Evropi, pa je pomenila igro s kockami. V 12. stoletju je prešla v francosko jezikovno rabo v pomenu srečni met, naključje.¹²

Igra v Carmina burana popotnih pesnikov

Praksa hazardiranja (kockanja in kvartanja) za denar se je kaj kmalu razpasla po "stari celini". Omenjajo jo pesmi srednjeveških vagantov, potujočih klerikov in študentov, ki so opevali ljubezen, pijačo in igro. Poleg boga vina *Bakha* so častili tudi boga kockanja *Decija*. Predstavniki vagantov *Archipoeta* poje, da mu posledice neuspele igre, v kateri je zaigral celo svojo obleko, dajejo navdih za kovanje stihov:

*Secundo redarguor
eciam de ludo,*

*Sed cum ludus corpore
me dimittit nudo,*

*Frigidus exterius
mentis estu sudo,*

*Tunc versus et carmina
meliora cudo.*¹³

¹² F. Kluge, 1957 (17. izdaja).

¹³ Weib, Wein und Würfelspiel, Vagantenlieder, 1969, 10, 146-164; "V drugo me gajajo zaradi igre; ko pa ostanem v igri gol in mi je od zunaj mraz, od znotraj pa je moj duh razgret, tedaj kujem najboljše verze in pesmi."

SLOVENSKI PROSTOR

Igra v severnoistrskem Primorju

Srednji vek

Zakon ...

Hazardiranje so v srednjem veku poznali v trgovskih mestih onstran Jadrana, pa tudi istrska obmorska mesta niso bila odporna proti njemu.

Zakon v primorskih mestih znotraj ali na robu slovenskega prostora je hazardiranje prepovedoval ali omejeval glede kraja, časa (podnevi – ponoči), glede aktivne (igralec) in pasivne (opazovalec) udeležbe pri igri, glede regularnosti uporabljenih pripomočkov (kock), glede vlog v igri (maksimirane vsote, za katere so smeli igrati, uporaba žetonov), glede neveljavnosti zadolžnic iz igre. Tovrstne omejitve kockarske prakse srečujemo v statutih vseh mest severozahodne Istre.

Tržaški statut¹⁴ omenja hazard v različnih zvezah. 3. člen druge knjige statuta postavlja dolžniško razmerje iz hazardne igre v isto vrsto z drugimi "nedovoljenimi in nečastnimi obligacijami". 16. člen iste knjige določa, da zapis iz hazardne igre tržaških podanikov nima javne vere oziroma javnopravne veljave. 55. in 57. člen iste knjige obravnavata imetje zakoncev: moževi dolgovi iz igre se ne obravnavajo kot skupni dolg obeli zakoncev (očitno ni bilo v navadi, da bi igrale tudi žene – op. a.). 79. člen tretje knjige statuta opredeljuje tržaško območje, znotraj katerega je bilo dovoljeno podnevi kockati tako za denar kot za stvari le na določenem prostoru – mestnem trgu. Podnevi in ponoči pa je vsak smel dominati za denar in stvari. Povsod in vedno je bila tudi dovoljena tako igra s kockami (*alea*) kot tudi igra s kockami (*taxillus*) za posebne kovance (žetone/?) – *scotus*. Tisti, ki niso opravljali nadzorne službe v tržaškem mestu, so smeli na tržaškem območju podnevi kockati za denar in stvari, ponoči (ker: *Noč ima svojo moč?* – op. a.) pa jim je bilo to prepovedano. Nočna prepoved kockanja za denar je veljala tudi za tiste, ki so opravljali nadzorno službo. Na Tržaškem je bilo prepovedano vzdrževati na domu kockarnico, kjer bi ponoči igrali za denar; le dominantje ni bilo kaznivo.

¹⁴ M. de Szombathely, Archeografo Triestino 48, 1935.

Tudi imetnik prenočišča (*hospitium*) na Tržaškem ni smel v prenočišču ne podnevi ne ponoči dovoljevati kockanja za denar. Če bi kdo plačal, ko je v igri izgubil, naj bi to dobil od zmagovalca v igri nazaj. Če ta dobitka ni mogel povrniti, je odgovarjal za izgubo gostilničar, pri čemer se je o količini izgube verjelo oškodovančevi prisegi. Prepovedi niso veljale za prenočišče v "Bergamu".

Tržaški statut je prepovedoval posojanje in zastavljanje v zvezi s kockanjem. Tako zastavo je bilo treba vrniti. Kockanje ni moglo imeti za posledico pravde, pa tudi zapisi o dolgovih iz igre so bili neveljavni. Prepovedano je bilo podtakniti v igro lažne kocke ali igrati z njimi. Odločitev o pristnosti kock je bila v pristojnosti sodišča. Če obsojeni ni mogel plačati kazni, so ga prebičali.

Koprski statut¹⁵ obravnava kockanje v 41. členu prve knjige. Člen prepoveduje, da bi kdorkoli vzdrževal ali dovoljeval kockanje doma ali v gostilni. Z denarno globo naj bi bil kaznovan tisti, ki bi v mestu kockal, pa naj bi šlo za meščana, tujca, vojaškega plačanca – pešca ali konjenika. Tožitelju naj bi se verjelo na besedo, pripadla pa naj bi mu celo tretjina izterjane globe. Denarna globa naj bi zadela tudi tiste, ki bi igralcem nudili prostor ali pa bi igro samo opazovali.

Izolski statut¹⁶ omenja igre na srečo v 51. in 52. členu prve knjige. Prvi navedeni člen prepoveduje nadaljevanje hazardne ali kakšne druge igre s kockami nad vsoto 5 soldov. Očitno je hazard pomenil poseben tip igre s kockami. Kockanje samo po sebi v Izoli torej ni bilo prepovedano. Statut je le določal najvišje dopuščeno tveganje oziroma vlogo (5 soldov) v igri. 52. člen statuta pa predpisuje, da iz igre ne smejo izhajati pisani ali nezapisani dolgovi in zastave.

Kockanje obravnava tudi **piranski statut**.¹⁷ 38. člen osme knjige statuta iz 1307 prepoveduje hazardno kockanje v gostilni, prodajalni ali na domu. Dovoljena je bila le igra *ad tabulas*, *ad tabellas*. Dolg iz igre ni bil veljaven in notar ni smel zapisati zadolžnice iz igre (o tem je govora tudi v 37. in 39. členu iste knjige statuta).

1367 sta bila dodana dva popravka k statutu na temo kockanja: prepovedano je bilo kockati s tujci, pa tudi samo opazovati tujce pri igri. V

¹⁵ (A. Barbadicus:) Statuta Iustinopolis metropolis Istriae, 1668.

¹⁶ L. Morteani, Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 4, 1888, 349-421; *ibid.*, 5, 1889, 155-193.

¹⁷ M. Pahor – J. Šumrada, Viri za zgodovino Slovencev 10, 1987, 602-609.

zvezi s prepovedjo opazovanja kockanja se posebej omenjajo nedoletni fantje. Izrečno je bilo prepovedano kockati ponoči po tretjem zvonjenju do jutranjega zvonjenja. Kockanje je bilo prepovedano sprejeti pod streho doma, v vinski kleti, trgovini, krčmi ali drugje. Posebej je bilo prepovedano kockanje v cerkvah in kockanje s prirejenimi kockami, to je s kockami z napačnimi pikami, z obteženimi, zaobljenimi ali drugače goljufivimi kockami. Tudi razpečavanje takih kock je bilo prepovedano. – Lov za srečo, ki že sam po sebi ni bil dovoljen, je očitno včasih prekoračil tudi mejo korektne igre. Oblast, ki se je do igre sicer že opredelila s prepovedjo, je skušala posredovati tudi na tej pollegalni sceni, s čimer je posredno pristala na obstoječi položaj.

Statut iz 1384 povzema opisana popravka (iz 1367) k statutu v 24. in 25. členu osme knjige. 26. člen iste knjige prepoveduje, da bi Pirančani kockali med seboj. Pravde iz igre so bile neveljavne, zadolžnice iz igre notar ni smel zapisati.

Pozitivna zakonodaja s ponavljanjem prepovedi (ob eventualnem višanju kazni za prekršek) pa nedvomno dokazuje obstoječo drugačno prakso.

... in praksa ...

Zakon je bil torej eno – praksa pa drugo. Poslovne dogovore so pogosto spremljali zapisi, v katerih se je eden od partnerjev – ki se je očitno težko upiral skušnjavi hazarda – obvezoval, da ne bo sodeloval v igri s kockami.

Porok za dolg za plačilo vina se je januarja 1285 zavezal glavnemu dolžniku, da eno leto niti sam niti kot družabnik ne bo kockal za vsoto nad 8 denaričev. Kazen ob vsakem prekršku bi znašala 5 liber, namenjenih glavnemu dolžniku.¹⁸

Kockanju so se za čas trajanja zaposlitve večkrat odpovedovali posli, ki so se udinjali pri delodajalcih.¹⁹

Med tistimi, ki so se pismeno odpovedovali kockanju (in popivanju v gostilnah), pogosto srečujemo Slované. Mar smemo iz tega povzeti kak zaključek o njihovih razvadah?

– Avgusta 1286 se je Mečena Sclavo, oskrbnik drobnice v živinorejski družbi (*socida*), pod kaznijo 8 liber zavezal lastniku drobnice, da v času trajanja družbe ne bo niti sam niti po posredniku (!) kockal in da ne bo

¹⁸ D. Mihelič, Viri za zgodovino Slovencev 9, 1986, št. 57.

¹⁹ Npr. Piranski arhiv, Vicedomska knjiga 2a, list 79, zapis iz 1330, 13. decembra; ibid., list 87, zapis iz 1330, 27. decembra.

imel niti sam niti nihče drug v njegovem imenu deleža ali družabništva v igri.²⁰ (Možnosti in načini sodelovanja pri igrah na srečo so bili očitno kaj pestri!)

– Oktobra 1304 se je Ianis Sclavo udinjal za leto dni pri poljedelskih opravilih in se zavezal delodajalcu, da v tem času ne bo igral in popival v piranskih gostilnah, pod kaznijo 5 soldov grošev (to je 8 liber).²¹

– Po očetovem imenu sodeč, je bil verjetno Slovan tudi Marin, sin Ivana (!) iz Žminja. Novembra 1334 je sprejel v oskrbo drobnico s pogojem, da ne bo kockal.²²

... neke davne nedelje

Posebej zgovoren za kockarsko prakso je piranski zapis iz 1343. leta.²³ Pri njem gre za zanimiv in živ opis vsakdanjega utripa življenja piranskega mesta, določene njegove komične plati. To je eno redkih besedil iz piranskega arhiva, ki v živahni pripovedi vključuje tudi preme govore. Za njegovo razumevanje je posebej pomembno, da piranski statut (kot tudi drugi istrski statuti) dolga iz hazarda ni priznaval in da je bila zadolžitev iz igre neveljavna.

Čas dogajanja je bil začetek poletja, 22. junija 1343; mesto dogajanja je bil podij na stopnišču piranske komunalne palače. Ta je stala ob osrednjem piranskem trgu, ki je obdajal nekdanje notranje pristanišče oziroma mandrač v mestni četrti "Campo". (V drugi polovici 19. stoletja so komunalno palačo podrli, notranje pristanišče pa zasuli in na njegovem mestu uredili tako imenovani Tartinijev trg, sl. 44, str. 188).

Piranski podestat in štirje mestni sodniki so razsojali v pravdi zaradi nekaj let starega dolga. Tožiteljico, Izolanko Bono, ženo Dominika Poča, je zastopal notar Facij. Od Pirančana Almerika Garofola je v Boninem imenu terjal plačilo 47 liber po zadolžnici, ki jo je zapisal notar Lapo Sklavona (za ponazoritev: pri tedanjih cenah vina bi s to vsoto lahko kupili okrog 30 hektolitrov vina). Almerik se je odločil in s pomočjo prič tudi uspel dokazati, da je bila omenjena zadolžnica plod igre na srečo – namreč kockanja. To je bil tudi razlog, da je tožiteljica Bona po zaslišanju prič svojo tožbo umaknila. Dolžnika Almerika je to spodbudilo, da je prosil

²⁰ D. Mihelič, *Viri za zgodovino Slovencev* 9, 1986, št. 474.

²¹ Piranski arhiv, Notarska knjiga 13, list 21.

²² Piranski arhiv, Vicedomska knjiga 4b, list 162 verso (v nadaljevanju v).

²³ C. de Franceschi, *Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria* 47, 1935–1937, št. 165.

podestata, naj da pričevanja zapisati v javnopravno veljavno obliko, kar naj bi za vekomaj preprečilo Bonine "neupravičene" zahteve. Podestat je prošnji ugodil in dal naslednjega dne zapisati izpovedi osmih prič o dogodku izpred štirih let. Pripoved predstavljam poenostavljeno.

Prva priča Janez Peroni je pred sodnim zborom izpovedal, da je bil pred kakimi tremi ali štirimi leti v Sorbijeви vinski kleti. Almerik in Dominik Poço sta tam kockala za denar. Dominik je priigral nekaj denarja – priča ni vedela povedati, koliko – dolžnik Almerik pa je lastnoročno napisal zadolžnico v višini 50 liber. Soigralcu je zagotovil:

– "Če boš priigral 50 liber, ti bom izročil tale lastnoročni zapis." (*Si tu lucrabis mihi libras quinquaginta, ego dabo tibi istud scriptum de manu mea.*)

Kockarja sta zatem zapustila prizorišče v krčmi in se napotila k cerkvi Sv. Petra, ki še danes stoji na Tartinijevem trgu (sl. 45, str. 189). Tam sta igro nadaljevala; Almerikov dolg je narasel na 50 liber, zato je Dominiku izročil svojo zadolžnico. Priča je tudi slišala govorice, da je Almerik Dominikovi ženi Boni poravnal 3 libre od tega dolga, za ostalo vsoto pa ji je dal pri notarju izstaviti pravo zadolžnico.

Dve naslednji izpovedi (drugo in tretjo) izpustimo in si oglejmo, kaj si je o dogajanjih zapomnila četrta priča, zvedavi piranski notar Kast de Zaneto. Povedal je, da so morda minila štiri leta, odkar je s čolnom, polnim jabolk, pristal ob pomolu v piranskem pristanišču. Od tam je zavil – kam le! – v gostilno, ki je bila tedaj v Sorbijevi hiši. Tam ga je Dominik (igralec, ki je v igri zmagoval) nagovoril z besedami:

– "Kast, sestavi listino, da mi Almerik dolguje 25 liber! Almerik je dejal, da hoče dobiti od mene ta denar, ki ga je zaigral z menoj." (*Caste, cape unam cartam, quod Almericus ser Garofoli debet mihi dare libras vigintiquinque parvorum; et Almericus dixit ipse bene vult ipsas a me, quod ipse est mihi bene eas lucratus.*)

Kast ju je zavrnil:

– "Saj vendar dobro vesta, da zadolžnice iz igre ne bi napisal!" (*Vos bene scitis, quod ego non facerem cartam de ludo!*)

Po tem razgovoru se je vrnil k svojemu čolnu. Tam se je očitno kar nekaj časa zadržal. Ko sta Dominik in Almerik pri Sv. Petru nadaljevala igro, je bil namreč spet med zijali, saj mu je tam Dominik pokazal zadolžnico, ki jo je sestavil Almerik, in ga podrezal:

– “Kast, poglej no, če je tale zapis v redu!” (*Caste, vide, si istud scriptum stat bene!*)

Kast je izjavil, da ni, ker v njem nista bila navedena rok za vračilo dolga in leto dogajanja. Almerik je po navodilu te priče popravil zapis, v katerem je pisalo, da dolguje Dominiku 50 liber.

Miklavž Rubeo je kot peti izpovedal, da je bil pred kakimi štirimi leti pri Sv. Petru, kjer sta Almerik in Dominik kockala. Dominik je priigral 50 liber, Almerik pa mu je napisal zadolžnico. Na vprašanje, če ve, kaj se je s pisanjem dogajalo dalje, je izjavil, da ne ve nič gotovega; kot priča pa je bil navzoč, ko je k tedanjemu podestatu Marku Dandulu godrnjaje prišel gospod Balsemin in dejal:

– “Sramota, da je Almerik raztrgal zapis, s katerim ga je ona ženska terjala za dolg!” (*Istud est turpe, quod Almericus ser Garofoli laniavit unum scriptum, cum quo ista mulier petebat sibi denarios in ipso scripto contentos!*)

Ko je to slišal, je bil podestat ogorčen; kako se je v zadevi odločil, pa je priča pozabila. Dejala je, da krožijo govorice, da je Almerik zaradi tega uničenega zapisa dal Boni izdelati novo zadolžnico.

Ričet je kot šesta priča vedel povedati, da se je po Piranu govorilo, kako je Almerik strgal zapis, s katerim ga je Bona terjala za denar. Tako dejanje pa je bilo kaznivo. Ričet je Bono in Almerika pomiril. Almerik naj bi Boni plačal nekaj denarja, priča pa je pozabila, koliko in na kakšno vsoto se je glasil zapis.

Sedmi zaslišani v zadevi, Janez Bonifacija, je povedal, da je bil pred kakimi štirimi leti v družbi z Valterjem, ki je tarnal:

– “Moj brat Almerik je zaigral 50 liber, uničil me je!” (*Almericus meus frater luxit libras quinquaginta, ipse me destruxit!*)

Janez mu je tedaj svetoval:

– “Pojdiva in ju (namreč igralca – op. a.) spraviva med seboj!” (*Eamus et acordamus ipsos!*)

Dominika sta našla in Janez mu je rekel:

– “Dominik, hočem, da se sporazumeš z Almerikom!” (*Dominice, ego volo, quod tu te acordes cum Almerico!*)

Dominik pa mu je oholo odvrnil:

– “Nočem drugega sporazuma kot – plačaj mi!” (*Ego nolo aliud concordium quam – solvi mihi!* – sl. 7, str. 31) Almerik mu je končno lastnoročno napisal zadolžnico, ki jo je Dominik sprejel. (Ta trditev priče se

*ripe jst du. dicit ego nolo qd ne acordes cu Almerico. r ille dicit
du. ego nolo aliud concordium qd solui mihi.*

Sl./Fig./Abb. 7: *Et ipse Iohanes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" – Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!"* (In ta, Janez, je rekel: "Dominik, hočem, da se sporazumeš z Almerikom!" – In oni, Dominik, je rekel: "Nočem drugega sporazuma kot – plačaj mi!")

ne ujema z drugimi pričevanji, ki omenjajo, da je Almerik Dominiku izročil zadolžnico neposredno po zadolžitvi v igri – op. a.) Čez nekaj časa pa je Dominikova žena Bona prišla v Piran terjat denar od Almerika. Almerik je trdil, da gre za dolg iz igre in ni hotel plačati. Še več: dokument je v besu uničil. S tem dejanjem pa je hudo prekršil veljavne predpise. Mengolin Henrika mu je tedaj zagrozil, da ga bo za to dejanje prijavil podestatu. Almerik je prestrašen plačal Boni 3 libre za uničeni zapis in ji dal pri notarju izstaviti javnopravno veljavno zadolžnico za ostalih 47 liber.

Notar Lapo Sklavona je kot zadnji – osmi – pričal, da je bil pred kakimi tremi leti na trgu z Valterjem in da sta slišala, da je Dominik priigral od Almerika 50 liber. Krožile so govorice, da je Almerik za ta denar izročil Dominiku lastnoročno napisano zadolžnico. Čez čas je Dominikova žena Bona prišla terjat denar od Almerika in ta je končno pri omenjeni priči dal za Bono izdelati zadolžnico v višini 47 liber, ker je Bona sama izjavila, da ji je 3 libre že plačal.

Pričevanja so nedvoumno dokazala, da je bila Almerikova zadolžnica rezultat igre na srečo. Po določenih statuta je bila zato neveljavna. Razsodba podestata in sodnikov je Almerikov dolg razveljavila. Tako se je torej končala Almerikova štiriletna travma, ki se je začela v Sorbijevi vinski kleti kot predhodnici portoroškega Casinoja. Igralska strast, smola v igri in nepremišljena jeza (ki je bila vzrok, da je uničil svoj prvotni lastnoročni zapis o dolgu iz igre) sta Almeriku naprtila na grbo vztrajno terjavko Bono, ki pa je konec koncev po Almeriku naklonjeni odločitvi podestata in sodnikov v pravdi vendarle potegnila krajši konec.

Igra v notranjosti slovenskega prostora

V srednjem ...

Praksa

Hazardiranje in kvartanje pa ni bilo priljubljeno le v Primorju. Kockarska in kvartopirska strast je z Orienta prek Italije prodrla tudi v notranjost slovenskega prostora. Bila je razširjena med najrazličnejšimi sloji ljudi (sl. 27, str. 146, sl. 38, str. 182).

Eno najstarejših omemb igre v slovenski notranjosti srečamo v ptujskem statutu (1376).²⁴ 122. člen omenja igro meščanskih hlapcev. Take mu hlapcu ni smel zaradi dolga v igri nihče odvzeti oblačila, da ne bi zato zamudil službe pri svojem gospodarju.

Cerkvena navodila, ki prepovedujejo hazarderska razvedrila ob določenih dneh, jasno kažejo, kako široko se je razmahnila taka praksa med ljudmi in to ne le med svetnimi, ampak tudi med duhovščino.

Cerkveni nauki in predpisi

Freska "Sv. Nedelja" iz okrog 1460, ki na zunanji strani cerkvice v Crngrobu opozarja na prepovedana nedeljska opravila, predstavlja tudi dva zagnana kvartopirca pri igri s "hudičevimi pildki" (sl. 8, str. 33).

Kvartanje je bilo prepovedano tudi v soboto zvečer, ko naj bi se verniki pripravljali za nedeljsko mašo, na veliki teden in med božičnimi prazniki, zlasti strogo pa je bilo prepovedano kvartati v cerkvi.

Da bi ustavil hazarderski razvrat kranjske duhovščine je v začetku leta 1499 oglejski patriarh Grimani izdal ukaz, da duhovniki ne smejo igrati hazarda ne s kartami ne s kockami in sploh uobene igre, ki jo prepovedujejo sveti kanoni. Nikoli naj ne igrajo z laiki za denar, niti javno niti na skrivaj. Ne hodijo naj na javne plese ali v maskare, ne nosijo naj krink ... Nihče naj ne je in ne pije v gostilni, razen če je na potovanju ...²⁵

... in novem veku

Uveljavljena praksa

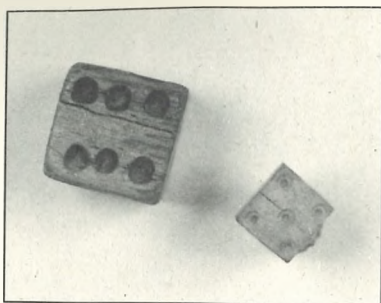
Igranje na srečo se je razširilo kot požar (sl. 39, str. 183, sl. na naslovnici). Igro na srečo omenja celo slovenska ljudska pesem iz 17. stoletja.

²⁴ F. Bischoff, 1887, 37.

²⁵ J. Mal, 1957, 39, 106-108; A. Koblar, Izvestja Muzejskega društva za Kranjsko 3, 1893, 63-64.



Sl./Fig./Abb. 8: Kvartopirca (risba M. Tršarja po freski kroga Janeza Ljubljanskega v Crngrobu) / Giocatori di carte (disegno di M. Tršar dall'affresco del circolo di Janez da Ljubljana a Crngrob) / Zwei Kartenspieler (Zeichnung von M. Tršar nach der Freske der Kreis des Johannes von Laibach in Crnogrob)



Sl./Fig./Abb. 9: Kocki z Ljubljanskega gradu / Dadi del castello di Ljubljana / Spielwürfel von der Burg zu Ljubljana

*Štirje fanti špilajo
Za 'no mlado deklico,*

*Prišu je en stari mož:
"Dekle, ti pa moja boš,*

"

"Vargu še bom jes enkrat."

Trofu je ta prvokrat,

²⁶

Kranjska metropola Ljubljana je precej zgodaj okusila slast iger na srečo. Mestni očetje so npr. 18. februarja 1541 naročili mestnemu sodniku, naj strogo pazi na družbo, ki se zbira pri neki Platernici, se tam prepira in igra ...

Najdbe treh kock, ki so jih arheologi izkopali na ljubljanskem gradu (sl. 9, str. 34), so zgovoren dokaz o tem, kako so si krajšali čas grajski gospodje.

Ljubljančani so kvartali, kockali, igrali domino, šah in biljard (sl. 17, str. 90) v gostilnah in kavarnah. Prvi kavarnarji (*Caffè-Sieder*) so bili Italijani. Sprva niso točili alkoholnih pijač, ampak so nudili le kavo in slaščice, ki so jih pripravljali sami. Prvega kavarnarja srečamo v Ljubljani 1712. To je bil Dominik Moralla, po poreklu iz Milana.

Cesarsko-kraljevska *Kasse Deputation* je 10. septembra 1779 oddala

²⁶ K. Štrekelj, 1895–1898, 910, inačice 911–914.

kavarnarju Primušu Luschina za tri leta (od Sv. Mihaela – to je 29. septembra – 1779 do istega datuma 1782) v zakup pravice, da nudi ljubljanskim damicam in gospodičem družabno razvedrilo. V pritličju stavbe deželnega gledališča ali tako imenovanem *Casinu* je dobil v najem kavarno in nasproti stoječo prodajalno vključno s pripadajočo kletjo in kuhinjo, v prvem nadstropju pa dve igralni sobi ter dohod do njiju. Sobi sta bili opremljeni s šestimi igralnimi mizicami iz orehovine, z dvanajstimi stoli iz orehovine, ki so bili prevlečeni s črnim usnjem in s sedmimi klopmi, ki so bile tudi oblečene v črno usnje. Zakupnik je imel v stavbi deželnega gledališča pri prireditvah *Opern, Komediën, Accademiën* in drugih veselica, npr. pri javnih plesih v tej stavbi, ali kjer so jih pač običajno prirejali, izključno pravico nuditi gostom *Confecturn, Rinfreschi, Caffée, Chokolade* in igralne mize, vse vrhunske kakovosti. Ni smel dopuščati poneverb in slabih navad. Skrbel naj bi za čistočo gledališke stavbe in vzdrževal v dobrem stanju stanovanje. Za zakupnino je bil letno dolžan 160 goldinarjev, plačljivih vnaprej v polletnih obrokih, dovoljenje za igranje biljarda pa ga je stalo še dodatnih 140 goldinarjev. Če ne bi poravnal plačila, bi bil dogovor avtomatično razveljavljen. Obe stranki sta imeli pravico pol leta pred iztekom troletnega roka preklicati dogovor. Če tega nista storili, se je pogodba avtomatično podaljšala še za nadaljnja tri leta. Dogovor je spremljala klavzula splošne deželne obveze za škodo na Kranjskem (*der allgemeine Landschaden Bund in Krain*). Vsaka od obeh strank je prejela svoj izvod zapisa dogovora.

Konec stoletja je bilo v Ljubljani pet kavnarn. Z načrtom, da bi po zgledu drugih mest skupaj s kavarno uredila kazino, sta se 1800 ukvarjala kavarnarja Dominik Fuga in Franc Colloredo. Deželni vladi in magistratu je ugajala misel o kazinu, kjer bi ugledni gostje (zlasti uradništvo in oficirji) brali časopise in se zabavali z dovoljenimi igrami. Magistratu pa se ni zdelo primerno, da bi imel kazino kavarnar; v ta namen naj bi se ustanovila družba, ki bi s prispevki članov zbrala sredstva in zagotovila vzdrževanje podjetja. Pomislek zoper kavarno s kazinom je bil tudi, da so nekatere od številnih kavnarn že sedaj nekonkurenčne in slabo obiskane. Oblast kavnarnam ni zaupala, ker se je v njih zapravljalo. Branje, ki je bilo v njih na razpolago, je bilo omejeno le na dovoljene časopise.²⁷

²⁷ Zgodovinski arhiv Ljubljana (v nadaljevanju ZALj), Cod. I/4, list 15; Cod. I/58, listi 248v, 254-254v; Arhiv Slovenije (v nadaljevanju AS), Višja gledališka direkcija 2, škatla 1; V. Valenčič, Publikacije zgodovinskega arhiva Ljubljana, Razprave 4, 1977, 107, 113.

Doba absolutizma (od srede 18. do srede 19. stoletja)

Predpisi o igrah na srečo

Hazardska strast je bila usodna za marsikaterega "zasvojenca" ne glede na njegovo (gosposko, meščansko, podložniško) poreklo. Marsikoga je spravila na beraško palico. Zato so si vladarji prizadevali pristriči krila hazardski praksi. Skušali so preprečiti previsoke stave in (brezuspešno) prepovedovali določene igre.

Nemški cesar **Leopold I.**, ki je vladal tudi slovenskim deželam, je 26. junija 1686 izdal policijski red. V njem je prepovedoval zapravljive navade, med njimi tudi "visoko" igro – gre seveda za igro za visoke vsote. Hazardske igre je prepovedal tudi dobrih deset let kasneje (9. marca 1697) na Dunaju.

Cesar **Karel VI.** je 27. februarja 1717 naslovil na kranjskega vicedoma v Ljubljano pismo, kjer je omenil, da je že njegov predhodnik prepovedal igre za visoke vsote, zlasti pa *Bassette*, *Trenta*, *quaranta* in podobno. Zdaj pa mu je (Karlu VI.) prišlo na ušesa, da se spet širi prepovedana igra, zlasti na Štajerskem. Zato je ponovno predpisal kazen za igralce in za gostitelja, pri katerem se je igralo. 10. marca 1722 je izdal odlok proti potepuškim krošnjarjem z dišavami, žavbami, trakovi in drugimi kramarijami, ki so igrali *Riembstehen*, *Gluockshaeffen*, *Brenten* in kocke. Take ljudi naj bi prijeli skupaj z njihovo robo, jih preiskali in izročili deželskemu sodišču.

Očetove ukrepe je nadaljevala tudi avstrijska cesarica **Marija Terezija**. V odloku, izdanem 27. julija 1744 v Gradcu, je opozarjala, kakšno zlo, škodo in breme povzročajo že od nekdaj prepovedane igre, ki ne upropaščajo le premožnih staroplemiških družin in rodov, ampak ogrožajo tudi telo, življenje, dušo in zveličanje. Zato je ponovila in obnovila ukaz, ki ga je 9. marca 1697 na Dunaju izdal cesar Leopold: pod strogo kaznijo je zapovedala popolno vzdržnost pri igrah *Bassette*, *Trentaquaranta* in drugih podobnih igrah, pri igrah za visoke vsote, pri domačih in zakotnih igrah, s kartami ali na drug način.

V strogi prepovedi hazardnih iger, izdani 27. februarja 1758 v Ljubljani, so poimensko našteje prepovedane igre: *Faraon*, *Bassette*, vsako kockanje, *passa Dieci*, *Landesknecht*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Farbeln*, *Treschack sincere*, *Brenten*, *Molina* ipd. Globa za prekršek v višini 500 ducatov naj bi se razdelila med "špiclja" (100 ducatov) in blagajno za reveže. 1765 so bile hazardne igre prepovedane v Ljubljani (21. oktobra) in s cesaričinim patentom na Dunaju (29. novembra). Za Ljubljano so

bile prepovedane igre ponovno poimensko navedene z manjšimi odstopanji od patenta iz 1758, opaznejša je le razlika pri igrah *Quindici* (!), *Trenta*, *Quaranta*. Kazen za igralca in za tistega, pod katerega streho se je igralo, pa je znašala 300 dukatov, od katerih je tretjina pripadla denunciantu.

Hazardu se je zoperstavil tudi cesar Jožef II. V prvomajskem patentu 1784 je ugotavljal, da zakoni, ki prepovedujejo hazardne igre, razglasaajo koristno skrb za preprečevanje propada tako posameznikov kot celih družin, ki jih je uničila igra za visoke vsote denarja.

Pridobitniki so skušali zakone zaobiti in so "iznašli" igri *Maccao* in *Wallacho*, ki sta se igrali za visoke vsote in sta bili praktično enako škodljivi kot že prepovedane hazardne igre. Vladarju se je zdelo potrebno (vnovič) ponoviti prepoved za vse hazardne igre, mednje pa je uvrstil tudi obe zgoraj omenjeni igri na srečo: *Pharaon*, *Bassete*, *Wuerfel*, *Passadieci*, *Lansquenet*, *Quindici*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Faerbeln*, *Strashak sincere*, *Brennten*, *Molina*, *Walacho*, *Maccao*, *Halbzwölf* ali *Mezzo duodeci*, *Vingt un* in druge take igre pod kakršnimkoli že imenom bi se pojavile. Kršitelj (igralec in tisti, ki je igri nudil zatičišče) je bil kaznovan z globo 300 dukatov. Tretjina te vsote je pripadla ovaduhu, katerega ime je bilo zamolčano. Če je prekršek prijavil eden od igralcev, je bil oproščen plačila za prekršek, k temu pa mu je pripadla še nagrada. Tistega, ki je bil pri igri slabe sreče, je tak odlok gotovo spodbujal k svojevrstnemu maščevanju nad soigralci ...

Notranjeavstrijski gubernij v Gradcu je 30. novembra 1785 prepovedal previsoke stave pri igrah, ki so bile sicer dovoljene, npr. pri kegljanju. Prepoved hazardnega kegljanja je ponovil 23. oktobra 1790.

Kar nekaj novih ali na novo poimenovanih družabnih iger pa je sprožilo (bolj ali manj upravičen) sum, da gre pri njih za hazard. Konec maja in v začetku junija 1785 je bila predmet tovrstnih pomislekov igra s kockami *à la Venée*: posebej še ni bila prepovedana v nobenem odloku, kocke, ki so se uporabljale pri njej, so bile primerne le za to igro in jih ni bilo izrecno prepovedano prodajati. V okrožnici notranjeavstrijske vlade v Gradcu z dne 12. decembra 1787 je bila kot hazardna prepovedana igra *Wirbisch*, v tisti z dne 10. aprila 1789 pa *Haeufel-Spiel* ali *Haeufeln*. Poleti 1787 je na deželi postala zelo priljubljena *Fuzath-Spiel*. Bila je razlog, da se je župnik v Šentvidu pri Ljubljani pritožil nad podložniki, ki so s to igro za denar pretiravali. Ohranjena sta dva opisa igre (datirana z 29. junijem in s 4. do 7. julijem 1787), ki jo predstavljam malce poenostavljeno.

Igralci položijo na tla okrogel klobuk s potlačenim izbočenim delom in od njega odmerijo razdaljo 5 ali 6 korakov. S te razdalje nato eden za drugim mečejo kovance v vboklino na klobuku. Prvi je igralec, katerega kovanec obleži sredi ali najbližje vdolbine vtisnjenega klobuka. Drugi igralci se v nadaljevanju igre razporedijo glede na oddaljenost svojih kovancev od središča klobuka. Zdaj zberejo vse kovance in jih naložijo v vboklino klobuka vse obrnjene navzgor bodisi z glavo ali z grbom. Najboljši igralec od prej ima kot prvi pravico, da vtisnjeno vdolbino klobuka z enim sunkom od spodaj urno zravna. Kovanci zletijo v zrak in tisti, ki padejo na obratno stran, kot so bili položeni, pripadejo igralcu. Po zaporedju iz prve igre sledi isti postopek za vse ostale igralce, dokler je še kaj denarja, potem pa se igra začne znova.

Posebne prepovedi igranja na srečo so zadevale služinčad. Dunajski predpis z dne 25. februarja 1775 je dopolnil patent o igri iz 1766, ki je prepovedoval zakotne igre ter igre za denar in stave, češ da prepoved zadeva igro služinčadi, zlasti v gostilnah. Dovoljene pa so bile regularne vrtnice igre kot npr. kegljanje, a tudi pri njem se je bilo treba izogibati visokih stav. Pač pa je bilo dovoljeno igrati za napitek. Ob prekršku je služinčadi grozila telesna kazen, gostilničarju pa globa; v primeru, da je ni mogel plačati, ga je doletela telesna kazen. Če se je gostilničar trikrat prekršil in nudil gostoljubje hazardni igri, je izgubil pravico do opravljanja poklica. 24. februarja 1787 je bila ta prepoved ponovljena v Gradcu. Jožef II. tudi v svojem odloku o služinčadi in njihovih delodajalcih, datiranem s 1. decembrom 1787, ni pozabil na hazarderske razvade poslov. Mestni in policijski uradniki naj bi zlasti ob nedeljah in praznikih tu in tam osebno ali posredno nadzorovali gostilne in točilnice ter kaznovali kršilce prepovedi hazardiranja. Služinčad se očitno ni izogibala gostilnam in igram na srečo.²⁸

Praksa – izdelava igralnih kart ...

Številčnost in ponavljanje prepovedi hazardiranja kaže na cvetočo nasprotno prakso.

Neučinkovitost prepovedi hazardiranja pa dokazuje tudi dejavnost izdelave in trgovanje z igralnimi kartami.

²⁸ ZALj, Reg. I/49, listi 23, 146, 153-4, 163, 186, 213, 228; AS, Vic. I/97a, škatla 172; Vic. I/131, škatla 251, 252; Gub. I/1784-1786, Gub. II/1787-1794; Patenti 1781-1800, škatla 5.

Izdelovanje kart je bilo v Nemčiji že v prvi polovici 14. stoletja tako razširjeno, da so se izdelovalci združevali v bratovščine, da bi zaščitili svoje monopolne pravice. Po izdelavi igralnih kart so že zgodaj zaslovela južnonemška mesta, zlasti Augsburg in Ulm.

Karte so izdelovali tudi v notranjeavstrijskih dednih deželah. Prvega "domačega" poklicnega slikarja kart – *Kartenmaler* v ljubljanskih davčnih popisih srečamo 1724. To je bil Johann Georg Ferner (Ferner).

Čeprav je na eni strani želela zaustaviti hazard, pa si država na drugi strani ni mogla kaj, da ne bi skušala iz razvade svojih ljudi tudi kaj iztržiti. Tako je Karel VI. z odlokom, datiranim z 2. septembrom 1716 (Gradec), vpeljal poseben davek ne le na papir, kožo in pergament, ampak tudi na karte in puder za lase. Uvedel je poseben žig za papir. Za žigosanje vsake pole je bilo treba plačati 3 krajcarje. Tudi za žigosanje vsakega kompleta kart je davek znašal 3 krajcarje, ki jih je bilo treba plačati deželno knežjim mitninskim uradom. Ponarejanje se je kaznovalo s smrtjo ali drugo telesno kaznijo.

Od 1740 se je ta davek oddajal v zakup na javni licitaciji. Za del notranjeavstrijskih dežel ga je 18. maja 1743 dobil v zakup za tri leta dvorni upravitelj Peter Antoni Rinner, zastopnik samostana Žiče. V tem razdobju je ta dohodek v Goriško-Gradiški grofiji, v glavarstvih Trst in Reka ter pripadajočih krajih užival Joseph Barbarigo, *Notario publico* in *Causidico* v Gorici. Za Kranjsko je 30. oktobra 1750 dobil ta davek v zakup Frantz Anton iz Kranja, medtem ko ga je imel za grofiji Goriška-Gradiška, Pazin, glavarstvo Tolmin in Bovec, za Kastav in Avstrijsko Primorje v tem času v zakupu Joseph Zengraff.

Marija Terezija se je posebej posvetila kartam v ukazu, izdanem 3. februarja 1762 na Dunaju. Ugotavljala je, da v Avstriji veljavno pečatenje kart, ki naj bi preprečevalo izdelavo kart na črno, ne zadostuje. Po češkem vzoru je zato predpisala obvezno dodatno označevanje kart: komorni ali bančni uradnik v kraju, kjer je živel slikar kart, naj bi eno od kart v igri označil s posebnim žigom. Pri piketu je bila posebej zaznamovana rdeča sedmica. Pristojbina za tako žigosanje je znašala:

- za fine klejene in polklejene karte *Tarock*, *Piquet*, *Trapelier* in za polklejene nemške karte za vsako igro po 7 krajcarjev;
- za neklejene nemške karte, za karte *Trapelier*, *Labet* in za tako imenovane "kmečke" karte po 2 krajcarja za igro;
- za tuje karte, izdelane izven čeških in avstrijskih dednih dežel, po 10 krajcarjev za igro.

Karte se niso smele podražiti za več, kot je znašala pristojbina. Za karte, ki so bile poslone iz avstrijskih dednih dežel, se je pristojbina za žigosanje vrnila.

Na Dunaju je bilo centralno skladišče za karte. Cena za prodajo kart na drobno je bila:

- za tarok karte 40 krajcarjev,
- za fino klejene karte 15 krajcarjev,
- za polklejene karte 9 krajcarjev,
- za neklejene karte 6 krajcarjev,
- za "kmečke" karte 4 krajcarje.

Poslej so morali tudi slikarji kart opazno zaznamovati eno od kart s posebnim znakom ali s svojim imenom.

Dobrega četrto stoletja kasneje (30. januarja 1788) je na Dunaju izdal podoben odlok o žigosanju kart tudi Jožef II.

V Ljubljani je bilo 24. oktobra 1768 izdano obvestilo, da ne sme od 1. januarja 1769 noben slikar kart pod kaznijo 10 tolarjev izdelati kart, še manj pa jih prodati, ne da bi na eni karti v igri razločno naznačil svoje ime ali drugo razpoznavno znamenje. To že kaže na način stanovskega nadzora nad slikarji kart.

V Ljubljani je bil – sodeč po omembi z dne 19. februarja 1798 – v drugi polovici devetdesetih let 18. stoletja tudi sedež ceha slikarjev kart za avstrijske dedne dežele, vendar pa je Kranjska tedaj premogla le enega slikarja kart.²⁹

Čeprav je domača izdelava kart v notranjeavstrijskih deželah očitno cvetela, pa je bilo to tržišče odprto tudi za tuje izdelke, namreč za uvožene karte.

Med tovorom, ki so ga v letih 1759 in 1760 vozile ladje v svobodno pristanišče Trst, srečujemo tudi karte italijanske izdelave. Ker je Trst pomenil stičišče trgovskih tokov s kopna in morja, je blago, ki je prispelo prek morja, gotovo nadaljevala pot naprej v notranjost in zadovoljevalo tudi potrebe notranjeavstrijskih dežel.

V petih znanih primerih tovrstnega tovara ga je prevažalo plovilo tipa *pielego*, pelig, ki se je v omenjenih letih v prometu s Trstom najpogosteje uporabljalo. Dvakrat je prišlo iz Ferrare, trikrat iz Ferrari bližnjega italijanskega pristanišča Gorro; plulo je po dvakrat pod avstrijsko in beneško,

²⁹ AS, Stan. I/79, škatla 124; Stan. I/557, škatla 834; Patenti 1731–1747, škatla 2, 1781–1800, škatla 5; ZALj, Cod. XVII/105; Reg. I/93, listi 470–474.

enkrat pa pod papeško zastavo. Dvakrat je bil lastnik (*patron*) plovila Giovanni Pozzatti; njegovo plovilo je plulo enkrat pod avstrijsko (iz Ferrare), drugič pod papeško zastavo (iz Gorra). Enkrat je bil lastnik plovila, ki je pod beneško zastavo priplulo iz Gorra, Giovanni Franzoso (kljub enakemu imenu bi bila trditev, da gre za isto osebo, verjetno preveč smela), enkrat je bil lastnik "avstrijskega" plovila – ki je prispelo iz Gorra – Michiel Lengo, v zadnjem primeru pa je bilo plovilo spet beneško, prispelo je iz Ferrare, njegov lastnik pa je bil Alessandro Gradera. Poreklo kart kaže, da je bila v Ferrari znana izdelovalnica kart. Skupaj je bilo v omenjenih primerih dobavljenih v Trst: 1 *cassa*, 3 *cassette* in 1 *pacchetto* igralnih kart (*carte da gioc/c/o*).³⁰

Koliko kvartaških omizij na naših tleh se je oskrbelo s kartami domače, koliko s kartami severne (nemške) izdelave in koliko s kartami iz ladijskih tovorov, ki so bili dopremljeni v Trst, ni znano (sl. 40, str. 184, sl. 41, str. 185, sl. 42, str. 186, sl. 43, str. 187).

... in prodor novih iger na srečo

Najbolj nazoren dokaz, da človeškim slabostim – tokrat igralnim strastem – zakon ni prišel do živega, pa je pojavljanje novih razvedril, ki so imela značilnosti hazarda.

Loterija rimskega tipa se je v Evropi v skromnem obsegu obdržala tudi v srednjem veku, razcvetela pa se je v novem. Francoski vladar Ludvik XIV. je baje v Franciji 1685 obnovil običaj starih rimskih loterij. Bleščečo loterijo je priredil ob poroki ene svojih hčera. Njeni spremljevalci so vlekli žreb za najdragocenejše izdelke pariških obrtnikov.

Prava loterija pa se je po stari celini širila iz Italije. Tip številčne loterije izvira iz Genove. Pri dopolnjevanju velikega sveta so od 90-ih vsakič razrešili pet članov sveta. To je bil povod, da so ljudje stavili na posamezne kandidate. Imena kandidatov je kasneje zamenjalo 90 števil. Tako se je izoblikoval loto, ki ga je v Genovi okrog 1620 vpeljala država.

Razširil se je po vsej Italiji, od tod v 17. stoletju v Francijo, okrog srede 18. stoletja pa tudi drugam: 1752 na Dunaj, 1754 v Prago.³¹

³⁰ F. Gestrin – D. Mihelič, *Viri za zgodovino Slovencev* 12, 1990, št. 53, 313, 669, 691, 1123.

³¹ *Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens* V, 1932–1933, 1425–1431; J. Gizycki – A. Gorny, (prev. B. Verbič,) 1972.

Države so se že kmalu po sredi 17. stoletja začele polaščati te špekulativne in donosne igre. Loterija je marsikje postala državni vir dohodka. Loterije so pogosto organizirali v humanitarne namene. Igralna strast, ki je srednje premožne sloje neredko upropastila, je po sredi 19. stoletja botrovala prepovedim loterije.

V stari Avstriji je država izključno pravico oziroma privilegij za prirejanje genovske loterije oddajala v zakup. Od 4. decembra 1761 do 31. marca 1770 je zakupil to pravico Ottavio, grof di Cataldo. Njegovim prireditvam so konkurirali srečolovi s tobačnicami in galanterijo, zato jih je Marija Terezija (31. marca 1769) prepovedala.

S patentom 17. marca 1770 sta si privilegij za genovsko loterijo pridobila Andre Baratta in njegova družba. V nemških in ogrskih deželah naj v tem času ne bi bilo drugih loterij in srečolovov. Izvzeti so bili srečolovi *Silberglueckshafen*, ki so se prirejali v glavnih mestih ob semanjih dneh, dunajska *Porcellainlotterie*, enako pa tudi cesarska *großere Lotterie*. Vladar je smel prirejati loterije na področjih, kjer Baratta ni imel loterijskega privilegija. Podložniki niso smeli igrati pri tujih loterijah. Da bi preprečili goljufanje, naj bi se na Dunaju ali v drugih krajih ustanovila posebna tiskarna, ki bi tiskala izključno stvari za loterijo. O poslovanju loterije je bilo treba voditi knjige. Njeno dejavnost so budno spremljali posebni nadzorniki. Arhiv z vlečnimi lističi vsakokratne prireditve je bil zaklenjen z dvema ključavnicama, ključ od ene pa je hranil vladarjev uradnik. Loterija je bila zasnovana tudi v dobrodelni namen; na seznamu vlečnih števil so bila vpisana imena poštenih, revnih deklet. Tistim petim, katerih imena so bila na izžrebanih petih številkah, je pripadlo po 30 goldinarjev. Za kavcijo je moral Baratta vplačati v dunajsko *Banco-haupt-casso* 300 000 goldinarjev, banka pa je jamčila za izplačilo dobitkov.

Baratta je 30. decembra 1777 podaljšal zakup privilegija do 31. marca 1786. Tokrat je moral za kavcijo vplačati 500 000 goldinarjev v dunajsko banko. Namesto prispevka za poštena, revna dekleta pa je bil poslej dolžan poravnnavati letni pavšal, namenjen pobožnim ustanovam. Odlok o podaljšanju zakupa poleg splošnega navodila o poslovanju omenja tudi pravila igre za genovsko loterijo:

- Od 90-ih števil se žreba pet števil;
- če je na izžrebano številko stavil le en igralec, dobi 14-krat toliko, kot je stavil;
 - če je zadel tudi zaporedje, kdaj po vrsti bo izvlečena njegova številka, dobi 67-kratno vloženo vsoto;
 - če pri napovedi zaporedja zgreši, ne dobi ničesar, razen če je hkrati stavil na številko tudi navadno: v tem primeru mu pripade 14-kratna vloga;
 - če je stavil na dve številki (*ambo*) in sta obe izžrebani, dobi 240-kratno vlogo;
 - če je od ambe izžrebana le ena številka, ne dobi ničesar, razen če je hkrati na številki stavil tudi navadno; če pa je stavil tako in zadel obe številki, mu pripada izplačilo za ambo in za vsako posamezno od obeh izžrebanih števil;
 - če stavi na tri številke (*terno*), mu – če ima srečo – pripade 4 800-krat toliko, kot je stavil; hkrati lahko stavi še na tri ambe in če zadene, dobi izplačano vse; pri vplačilu 1 goldinarja za ternu in po 1 goldinarja za vsako od treh amb, bi zadetek znašal 5 520 goldinarjev;
 - če zadene vseh pet števil in je stavil 10 goldinarjev za 10 tern in 10 goldinarjev za 10 amb, mu pripade 50 400 goldinarjev.

Jožef II. pa je očitno presodil, da bi bilo dobro dohodek od genovske loterije vrniti v neposredno državno okrilje. Ko se je Baratti iztekal zakup, je cesar 21. oktobra 1787 na Dunaju odločil, da bo prepustil nadaljevanje genovske loterije posebni komorni direkciji na Dunaju, ki naj bi vodila loterijo za račun državne blagajne.

V Ljubljani se je loterija kmalu udomačila. Septembra 1772 se omeњajo žrebanja, ki so bila v veliki dvorani deželnega dvorca, to pa je bilo – kje drugje kot v veliki dvorani sedanje Slovenske akademije znanosti in umetnosti, kjer se dandanes odvijajo slovesne prireditve in skupščine akademikov! V osemdesetih letih 18. stoletja so deželni dvorec prezidavali in mesečni obred vlečenja loterije se je začasno preselil v ljubljanski rotovž. Občasna sovpadanja žrebanja in sej ter zaslíšanj na magistratu so bila za uslužbence magistrata nevzdržna. Njihova prošnja, naj se loterija vrne v deželni dvorec, je bila uslišana z utemeljitvijo, da je to žrebanje v korist deželnemu pravu in naj zato dežela tudi prevzame breme, da se to dogaja v njeni stavbi.

V osemdesetih letih 18. stoletja si je loterija našla tudi ugledne poslovne prostore. Od pomladi 1781 do začetka 1788 je komora za 215

goldinarjev letno vzela za loterijo v najem prostore v hiši barona von Erberga. Šlo je za 10 sob, za 5 obokanih prostorov, hlev, obokano garažo za voz, klet pod velikimi stopnicami in podstrešje. Ko je ta zakup potekel, so se zaradi ukinitve samostanov pokazale nove namestitvene možnosti. Med tremi možnimi lokacijami loterije je po daljšem oklevanju izbor padel na stiški dvorec (ki je kasneje gostil ljubljansko pedagoško akademijo, sedaj pa ljubljansko glasbeno akademijo), kjer je direkcija loterije maja 1788 pridobila prvo nadstropje. Problem pa je bil z zgornjim nadstropjem, kjer je bilo vojaško stanovanje in ga ni bilo mogoče izprazniti. Zato se je sedež loterije čez tri leta (jeseni 1791) ponovno preselil, ko ji je okrožni glavar odstopil svoje lepo stanovanje.

Marija Terezija je objavila tudi povsem konkretna navodila o poteku privilegirane cesarsko-kraljevske velike loterije (*grosse Lotterie*) v patentu, izdanem 29. marca 1770 na Dunaju. Vse listke za udeležbo so stresli v kolo sreče, vse listke za "polne" in "prazne" zadetke pa v drugo kolo sreče ali v ustrezno posodo (sod). Listke je bilo treba dobro premešati (kolo večkrat zavrteti, sod pa pred žrebanjem postaviti na glavo). Pod budnim nadzorom dveh komisarjev sta žrebala dva revna fantiča iz sirotišnice. Na eni strani je prvi fant vlekel iz bobna številke žrebcev, na drugi pa drugi fant listke za "polne" in "prazne" zadetke: te je odprl, izklical in pokazal komisarju, da jih je preveril in beležil. Od dobitkov se je smelo odtegniti 12% za stroške in pobožne ustanove. Patent je bil opremljen tudi s tabelaričnim prikazom izračuna loterije (sl. 28, str. 160), ki ga predstavljam poslovenjenega.

Tudi velike loterije vladarica ni pridržala zase. Kot je razvidno iz zapisa z dne 25. maja 1770, je imel od 1. aprila 1770 do 31. marca 1778 pravico za prirejanje te loterije v nemških in madžarskih dednih deželah Abraham Wezer.³²

Loterija se je razvila tudi v družabnejši obliki kot javna ali družinska igra z italijanskim imenom *tombola*. Pri njej se žrebajo številke od 1 do 90, igralci pa sodelujejo z listki, na katerih je vpisanih več števil. O zadetku – ki pa ni denaren, ampak materialen – odloča ujemanje zapisanih števil z izžrebanimi. Tombola je začela svoj zmagoviti pohod v 18. stoletju (sl. 10, str. 47).

³² AS, Stan. I/79, škatla 126; Gub. II/1787-1794.

Načrt

število nagrad	vrednost nagrade v goldinarjih	seštevek nagrad enakih vrednosti v goldinarjih
1	50 000	50 000
1	30 000	30 000
1	20 000	20 000
1	15 000	15 000
1	10 000	10 000
1	6 000	6 000
2	4 000	8 000
10	1 000	10 000
12	500	6 000
20	300	6 000
40	200	8 000
110	100	11 000
800	75	60 000
1 000	60	60 000
2 000	znaša skupaj goldinarjev	300 000

Obračun

Dohodek

6 000 lističev po 50 goldinarjev znaša 300 000 goldinarjev

Izdatek

2 000 dobitkov znaša 300 000 goldinarjev

Ker od 6 000 zadane 2 000 lističev, prideta na polni zadetek natanko dva prazna.

Sistematična zakonodaja in igre na srečo

Cesar **Jožef II.** se v svojem splošnem zakonu o zločinih in njihovem kaznovanju iz 1787 hazardnih iger ni dotaknil.

Kazenski zakonik cesarja **Franca II.** iz 1803 je omenjal igre med raznovrstnimi goljufigjami v zvezi z uporabo ponarejenih kock in kart pri igri (kvartanje in kockanje je torej predstavljalo legalno obliko razvedrila). Zakonik je predpisoval tudi kazen za prepovedano igro. Tako igralec kot gostitelj igre naj bi plačala po 900 goldinarjev kazni, od katere naj bi

tretjina pripadla prijavitelju. Če ne bi imel denarja, bi krivca doletel strog zapor od enega do treh mesecev. Po izidu zakonika so bile igre na srečo predmet dodatnih uredb in dekreta. Priročnik za sodnike, advokate in pravosodne uslužbence je v dvajsetih letih 19. stoletja konkretno opredeljeval prepovedane hazardne igre. Mednje je prišteval *Billardkegelspiel*, *Biribis* ter *Labetspiel* oziroma *Zwicken*.

Zlasti zgovoren je glede prve omenjene igre: Ta, že nekaj časa običajna igra, pri kateri je dobitok ali izguba odvisna le od naključnega teka krogle, ki jo sproži vzmet ali stroj, ne glede na spretnost igralca, ima lastnosti splošno prepovedanih hazardnih iger. Zato se uvršča in kaznuje po ustreznem členu zakonika o težkih policijskih prestopkih, ki obravnavajo prepovedane igre ...³³

Čas od 1848 do 1918

Zakon ...

Avstrijsko kazensko pravo za to razdobje ni odstopalo od starejšega: grozilo je s kaznijo za igranje vseh hazardnih iger na srečo ter tistih, ki so jih prepovedovali posebni predpisi. Kazni niso zadele le igralcev, ampak tudi tiste, ki so dali na razpolago prostor za to dejavnost. Denarna kazen, od katere je denunciantu pripadla tretjina, je bila za tuje prestopnike poostrena z dodatno kaznijo izгона iz države. To pravo je obravnavalo tudi goljufije s ponarejenimi kockami in kartami.³⁴

... in praksa

V Portorožu se je še pred prvo svetovno vojno osnovalo društvo *Casino des Etrangers*. V overovljenem prepisu njegovega statuta z dne 13. junija 1913 – hrani ga piranski arhiv – beremo, da je bil njegov namen pospeševati družabno občevarje med člani ter prispevati k vzpodbujanju kopališkega življenja v tem zdraviliškem kraju. Ta namen naj bi dosegli z vzdrževanjem stalnega društvenega lokala, kjer bi bila članom zagotovljena možnost vsakodnevnega shajanja in kjer bi lahko igrali družabne in druge po zakonu dovoljene igre. Za uresničitev namena naj bi kazino

³³ Allgemeines Gesetz ueber Verbrechen und derselben Bestrafung, Klagenfurt-Laibach 1787 in Wien 1787; Gesetzbuch über Verbrechen und Schwere Polizey-Uibertretungen, 1803, I/§180, II/§266; Handbuch für Richter, Advokaten und Justizbeamte in den k. k. Oesterreichischen Staaten 3, 1823, 331.

³⁴ A. Finger, 1895, 236-237, 289-290; K. Janka, 1902, 253-254.

1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49	50	51	52	53	54
55	56	57	58	59	60	61	62	63
64	65	66	67	68	69	70	71	72
73	74	75	76	77	78	79	80	81
82	83	84	85	86	87	88	89	90

5		21		47		63		81
	11	25	35		52		75	
	15		30		55	62	72	

	12		39	43	59		75	
6				42	55	60		80
	15	26	34			64	76	

	10	29			52	68		82
5			32	41		65		80
	19	28		44			78	81

		23	35		51	64		83
8	15		32		57		72	
	16	20		48				87

Sl./Fig./Abb. 10: Domača tombola, prelom 19./ 20. stoletja / Tombola familiare, fine XIX e inizio XX secolo / Familiäre Tombola, 19./20. Jahrhundert

prirejal glasbene večere, plese, razstave, raznovrstne predstave in športne zabave. Sedež društva je bil v vili *San Lorenzo* (sl. 18, str. 104). Zdraviliška komisija v Portorožu naj bi se zavezala zagotoviti kazinu ustrezne prostore, zato pa bi ji pripadli dohodki društva, ki bi preostali po poravnavi društvenih obveznosti. Gospodje so smeli zaprositi za članstvo pri dvajsetih, dame pa pri osemnajstih letih.

Seveda je bil značaj tega kazina drugačen od sodobnega portoroškega Casinoja, vsaj ohlapne tradicije pa verjetno ne gre zanikati.

Po prvi svetovni vojni

Zakon

Profesionalno ukvarjanje z igrami na slepo srečo je tudi po Kazenskem zakoniku kraljevine Jugoslavije spadalo pod kaznivo dejanje delomrznosti, skupaj s potepanjem, vlačugarjenjem in beračenjem. Kršitelj je bil kaznovan z zaporom do enega leta. V denarju ali – ob ponovnem prekršku – z zaporom in (trajnim ali začasnim) odvzemom pravice do obratovanja je bil "nagrajen" pomočnik pri igranju na slepo srečo, to je lastnik, najemnik kavarne, krčme in drugih podobnih javnih prostorov, ki so dopuščali, omogočali ali prikrivali tako igro. Ta sodba je bila skupaj z imenom prestopnika tudi objavljena v časopisu.

Zakonodaja se je dotaknila tudi loterij. Za prireditev loterije je bilo potrebno soglasje zakonodajalca. Tudi igranje v inozemskih loterijah je bilo prepovedano, ker ni bilo dovoljeno posedovati inozemske srečke.³⁵

Po drugi svetovni vojni

Zakoni

Jugoslovansko ministrstvo za finance je 28. avgusta 1946 določilo, da naj se prirejanje loterij in drugih iger na srečo, tombol ipd. opravlja le v humanitarne in kulturno-prosvetne namene. Odobriti ga je morala pristojna oblast. Dobitki naj bi bili v blagu in ne v denarju. To določilo je sprejela na znanje in ga upoštevala tudi vlada republike Slovenije.

Temeljni državni zakon o igrah na srečo je bil objavljen 1962. K igram na srečo je prišteval loterije, tombole, športne napovedi, loto in druge igre, pri katerih končni izid ni (bil) odvisen od znanja in spretnosti udeležencev, ampak od naključja ali kakenga negotovega dogodka. Slo je za igre, kjer so

³⁵ M. Dolenc, 1929, 267-268, 542-543.

imeli udeleženci možnost zadeti dobitke v denarju, stvareh ali v denarju in stvareh. Prirejanje takih iger naj bi služilo pridobivanju finančnih sredstev za socialno-humane, kulturno-prosvetne in telesno-vzgojne namene in za gospodarsko reklamo.

Zakon je bil delno spremenjen in dopolnjen spomladi 1965. Poslej so republike smele dovoljevati delovnim organizacijam, ki so opravljale gostinske storitve ali so se ukvarjale s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditvev, da prirejajo posamezne igre na srečo tudi v kak drug namen.

Septembra istega leta (1965) je stopil v veljavo slovenski zakon o igrah na srečo. V prvem členu je navedel, kdo izdaja dovoljenja gospodarskim organizacijam za prireditve nagradnih natečajev in srečolovov za gospodarsko reklamo ter drugim družbenim in pravnim osebam za prireditve loterije in tombole. (Sredi sedemdesetih let so bile prireditve za gospodarsko reklamo deležne kritike, češ da so v nasprotju z zakonom o zatiranju nelegalne konkurence).

Vsi ostali členi (od 2. do 11.) zakona so se posvečali tako imenovanim "posebnim" igram na srečo. K tem igram je zakon prišteval *roulette*, *chemin de fer*, *baccara simple*, *baccara tout va*, *trente et quarante*, *black 21*, *boule* in igre na *slots machines*. Z namenom pospeševanja turizma je dovoljeval prirejanje takih iger delovnim organizacijam, ki so opravljale gostinske storitve ali pa so se ukvarjale s prirejanjem kulturno-zabavnih prireditvev. Igralo naj bi se za tujo valuto, pri čemer je bilo jugoslovanskim državljanom sodelovanje v takih igrah prepovedano. Igralnica je morala biti organizirana kot samostojna, ločena enota, vključena v gostinsko poslopje. V njene prostore je vodil poseben vhod, kjer je bil zagotovljen nadzor nad vstopajočimi. Da si je pridobil pravico do odprtja (največ ene!) igralnice, je moral kraj zadostiti strogim merilom: v sodobnih gostinskih obratih je moral imeti na voljo vsaj 1000 ležišč za oddajanje turistom, v zadnjih treh letih pred izdajo dovoljenja za odprtje igralnice pa je moral povprečno prenočiti vsaj 200 000 tujih gostov na leto. Ob sprejemu zakona sta tem merilom v Sloveniji ustrezala le Portorož in Bled.

Za jugoslovanske državljanke so bile tovrstne igre "zapik". Tako stališče je zavzel že prvi povojni zakon o prekrških iz 1949, ki je igranje na srečo omenil med prekrški zoper javni red in mir: "kdor pijančuje, se vdaja prostituciji, igri na slepo srečo; kdor se ukvarja s tihotapstvom in črno borzo", naj bi bil kaznovan s poboljševalnim delom do treh mesecev, če pa bi bil storilec "očitno nevaren za javni red in mir", mu je grozila kazen izгона.

Dve leti kasneje (1951) je nekoliko popravljeni zakon uvrstil igro na slepo srečo k prostituciji in beračenju, kazen pa je znašala do 30 dni zaporu in možni izgon za čas do šest mesecev. Konec petdesetih let (1959) se je igra na srečo pojavila v zakonu kot samostojen prekršek, ki ga zagreši, "kdor z namenom, da si pridobi večjo materialno korist, igra hazardne ali druge igre", kazen pa je bila denarna ali zaporna v trajanju do 30 dni ter možni izgon. Hazarderjem je poleg kazni grozil tudi varstveni ukrep odvzema predmetov (denarja, vrednostnih predmetov, premoženjske koristi), ki so bili uporabljeni za prekršek, pridobljeni ali nastali s prekrškom.

Sedaj veljavna določila o prekršku igranja na srečo je v bistvenih črtah oblikoval Kazenski zakon Slovenije iz 1977. V členu 234 omenja, da je kaznovan z denarno kaznijo ali z zaporom do enega leta ob denarni kazni tisti, ki se obrtoma ukvarja z igro na srečo ali kdor mami druge v tako igro, kakor tudi tisti, ki za plačilo da na razpolago prostore za igranje na srečo ali kako drugače za plačilo omogoči tako igro. Kazen šestmesečnega do petletnega odvzema prostosti čaka tistega, ki pri igri na srečo uporabi krive karte ali slepilo, kakor tudi tistega, ki igra ali omogoča igro na srečo z nekom, za kogar ve, ali bi moral ali mogel vedeti, da je dobil denar za igro s kaznivim dejanjem (mar ta odlok po tihem ne pristaja na igro na srečo?!). Predmeti igre na srečo in denar, najden pri igri, se zaplenijo.

Država pa je imela občutno več posluha in razumevanja za igranje na srečo pri (državni) loteriji. Te se je dotaknila v že omenjenem določilu iz 1946. Konec 1952 jo je proglasila za ustanovo s samostojnim financiranjem, dve leti kasneje (maja 1954) pa za finančno samostojen zavod. Temeljni zakon o jugoslovanski loteriji (s sedežem v Beogradu) je izšel hkrati s temeljnim zakonom o igrah na srečo (1962). Loterija je bila opredeljena kot samostojna organizacija, ki se ukvarja s prirejanjem iger na srečo. Naklonjenost države do te institucije je pojasnjena z delitvijo dohodkov loterije: en del se je izplačal v obliki dobitkov, drugi za poslovne stroške in plače ter sklade, tretji del pa se je delil med družbene organizacije za financiranje socialno-humanih, kulturno-prosvetnih in telesno-vzgojnih dejavnosti. V tem pogledu je še zgovornejše določilo dopolnjenega zakona iz 1965, po katerem je dohodke, ki so pripadali družbenim organizacijam, razdelil "Zvezni izvršni svet na predlog sveta Jugoslovanske loterije:

- Zvezi združenj borcev narodnoosvobodilne vojne Jugoslavije,
 - Zvezi delovnih invalidov Jugoslavije,
 - Zvezi gluhih Jugoslavije,
 - Zvezi slepih Jugoslavije,
 - Zvezi društev za pomoč mentalno nezadostno razvitim osebam v SFRJ,
 - Jugoslovanskemu Rdečemu križu,
 - Svetu organizacij in ustanov za otroško vzgojo Jugoslavije "Družba in vzgoja",
 - Jugoslovanskemu odboru za socialno delo,
 - Zvezi defektologov Jugoslavije in
 - Jugoslovanski zvezi proti alkoholizmu -
- za financiranje socialno-humanih dejavnosti in
- zveznim organizacijam za tehnično kulturo -
- za financiranje objektov in opreme za objekte tehnične kulture."

Centralno (iz Beograda) vodeni sta bili tudi igri športna napoved in loto. Dohodki od športne napovedi in 50% dohodkov od lota, ki so bili namenjeni družbenim organizacijam, so se smeli uporabljati za gradnje in adaptacije telesno-kulturnih objektov, o čemer je odločala Zvezna komisija za telesno kulturo.

Do 1972 je bila Jugoslovanska loterija enotna organizacija. Tedaj pa se je razdelila na devet organizacij - nastal je Loterijski zavod Slovenije s sedežem v Ljubljani.

Praksa odpiranja igralnic

Igralništvo in igralnice so bile izjemno donosna dejavnost, ki pa je po drugi svetovni vojni pri nas nikakor ni bilo mogoče uskladiti z nauki označene socialistične morale. Za oblast so igralnice nedvomno predstavljale hudo skušnjavo. Kako ohraniti neomadeževan sloves in se hkrati okoristiti? Javna občila so bila v svojih poročilih o igralnicah nedvoumno skeptična: mar le-te niso "leglo prostitucije, kriminala, pranja umazanega denarja"?

Prva igralnica na nekdanjih jugoslovanskih tleh je bila **opatijska** (1963). Zakonodaje o "posebnih" igrah na srečo tedaj še ni bilo, pač pa je temeljni zakon o igrah na srečo iz 1962 določal, da sme zvezni izvršni svet dovoliti prireditve posamezne (!) igre na srečo tudi v kak drug (ne čisto dobrodelen? - op. a.) namen.

Druga jugoslovanska in prva slovenska igralnica je bila portoroška v hotelu *Palace* (sl. 46, str. 190). V sodelovanju z italijanskim partnerjem je prirejala "posebne" igre na srečo že 1964, še pred sprejetjem ustrezne zakonodaje. S tem je povzročila nekaj sivih las posameznikom na republiškem sekretariatu za gospodarstvo in na republiškem sekretariatu za notranje zadeve, objektivno pa je pospešila sprejem zakona o igrah na srečo, ki je opredeljeval tudi "posebne" igre na srečo. Zakon je za portoroško igralnico pomenil pot do legalizacije že obstoječega stanja. Za vključitev v "legalno podtalnost" proklamirano poštenega jugoslovanskega okolja je morala prestati še pretres komisije za družbeno nadzorstvo (od novembra 1967). Finančno sodelovanje tujega partnerja pri tej igralnici je prenehalo 1969. V začetku sedemdesetih let se je portoroška igralnica preselila iz hotela *Palace* v hotel *Metropol* (sl. 47, str. 191). Ta je zrasel na mestu nekdanje vile *San Lorenzo*, kjer je dobrega pol stoletja poprej začenjal svojo družabno tradicijo porotroški *Casinò des Etrangers*.

Razmeroma mlada portoroška igralnica je bila v prvem desetletju svojega obstoja še precej ranljiva. Prof. Jaretski, ki je bil v začetku sedemdesetih let strah in trepet marsikatero evropske igralnice, tudi portoroški ni prizanesel s svojim "obiskom". Po poročilu v *Dnevniku* z dne 10. januarja 1979 je ta gospod, ki je imel verjetno nekaj telekinetičnih sposobnosti, "pred dobrimi petimi leti" krožil po Portorožu, in zadal igralnici dokajšnje skrbi. Po "prijateljskem nasvetu" je zapustil igralnico z 10 milijoni lir izkupička v žepu.

Igralnica si je načrtno prizadevala za strokovno uveljavitev. Nabirala je poslovne in delovne izkušnje z igralništvom in kmalu začela sistematično vzgajati igralniški kader. Tega je z izkušnjami vred posredovala novim igralnicam, ki so nastajale pri nas. V konkretno širjenje mreže igralnic na Slovenskem pa je posegla v začetku devetdesetih let z ustanovitvijo podružnične igralnice v Lipici.

Tudi blejski zavod za turizem je načrtoval odprtje igralnice na Bledu že pred sprejemom ustrezne zakonodaje o "posebnih" igrah na srečo. V Sloveniji je Bled poleg Portoroža edini ustrezal strogim kriterijem turističnih zmogljivosti, ki jih je zakonodajalec predpisal za vsak kraj z igralnico. Blejska igralnica je začela obratovati 1965.

Kaj kmalu so se zbudile skomine po donosni dejavnosti igralnic tudi drugim krajem. Konec 1966 je skupščina občine Nova Gorica naslovila na slovensko skupščino dopis s predlogom za dopolnitev zakona o "poseb-

nih" igrar na srečo. Igralnice naj bi smeli odpirati tudi v krajih, ki sicer niso izpolnjevali pogoja predpisanih turističnih kapacitet, imeli pa so druge posebne pogoje, ki naj bi zagotavljali donosno poslovanje igralnic. Obrazložitev predloga je bila tehtna in odkrita:

"... Pokazalo se je, da struktura turistov, ki hodi k nam, ni taka, da bi bila pomembna za igralniške posle. To nam potrdi samo primerjava kratkega poslovanja igralnice na Bledu in v Portorožu. Portoroška igralnica izredno dobro posluje, ker je blizu italijanske meje in Trsta, medtem ko blejska neprimerno slabše uspeva prav zategadelj, ker je preveč oddaljena od trgovskih središč na italijanskem severu ... Po mnenju tujih poznavalcev hazarda so klienti igralnic predvsem poslovni ljudje industrijsko razvitejših krajev. Zaradi tega je prvi pogoj bližina zaledja, od koder prihajajo igralci, ki s tem namenom potujejo in se lahko hitro vrnejo na svoje delovno mesto. Poleg tega zahtevajo določene diskretnosti, da ne bi trpel njihov poslovni ugled ..."

Skupščina občine Nova Gorica je bila tedaj že dve leti v stikih s predstavniki italijanskih družb, ki so želeli v Novi Gorici odpreti igralnico.

Prošnja ni naletela na odprta ušesa; ugovori so bili, da bi bila koncentracija igralnic pri nas prevelika, saj da ima Italija skupno le šest, Avstrija pa le štiri igralnice. Igralnica v Novi Gorici pa naj bi tudi odžirala goste obstoječima igralnicama v Portorožu in na Bledu.

Svoj cilj je Nova Gorica dosegla šele 1986, njeni argumenti so bili naknadno potrjeni, saj je (bila) izjemno obiskana. Vpeljala je tip ameriške igralnice, kjer je poudarek na množičnosti in ne na ekskluzivnosti gostov. Ustanovila je tudi podružnice v Kranjski Gori, Tolminu, Rogaški Slatini in na Otočcu.

Slovenska metropola se je zganila v hazardsko-igralniško smer proti koncu šestdesetih let. Za odprtje igralnice v Ljubljani sta skoraj hkrati zaprosila "Prehrana export-import", ki je predlagala lokacijo igralnice v hotelu *Slon*, in "Generalturist", ki je načrtoval bodočo igralnico v enajstem nadstropju hotela *Lev*. Odpiranje igralnice v Ljubljani nikakor ni bilo pogodu blejskemu zavodu za turizem. Protestiral je, češ da je bil prvotni dogovor, da bosta v Sloveniji le dve igralnici, da bo število igralnic (z morebitnim odprtjem ljubljanske) na majhnem prostoru preveliko, da bo to sprožilo nove zahteve po igralnicah še v drugih krajih in končno tisto bistveno, kar je blejske turistične delavce najbolj skrbelo – ljubljanska igralnica bi škodovala blejski in ji prevzemala klientelo. Kakorko-

li že – poleti 1969 je ljubljanski zavod za turizem (ki ga je ustanovila “Prehrana export-import”) dobil posebno dovoljenje za odprtje igralnice v *Slonu* z izrecno klavzulo, da mora igralnica poslovati brez tujega partnerja. Prošnja hotela *Lev* je bila zavrnjena. V igro so se vpletli tudi – (ne)-informirani ali angažirani? – časopisi. Republiški sekretariat za finance je bil zaskrbljen zaradi članka v *Delu* o otvoritvi igralnice v *Slonu* (poleti 1969), češ da iz zapisa ni razvidno, kdo je legitimni, dejanski in odgovorni nosilec dela igralnice (“Prehrana” ali ljubljanski zavod za turizem), ter da poročilo omenja tujega partnerja (dovoljenje za odprtje igralnice pa je tuje partnerstvo izrecno izključevalo). Kljub drugačnemu prvotnemu dogovoru je igralnica dejansko imela italijanskega družabnika.

Organizirana igralniška dejavnost v Ljubljani se je v drugi polovici sedemdesetih let preselila iz hotela *Slon* v hotel *Lev*. Konec sedemdesetih let so v igralnici odkrili poslovne nepravilnosti in jo likvidirali. S tem je igralniška dejavnost v Ljubljani začasno usahnila. Vnovič je oživela v devetdesetih letih z novo igralnico v hotelu *Kompas*.

Opisane igralnice so bile namenjene le tujim gostom. Za spodbujanje hazarderske prakse naših državljanov, zlasti pa Ljubljančanov, si je prizadevalo zlasti podjetje “Prehrana”: 20. avgusta 1969 je za “neinozemce” odprlo prvi ljubljanski “Mini casino” z igralnimi avtomati v hali *Tivoli*.

Načrtov za odpiranje novih igralnic pa je bilo še več. “Emona Ljubljana” in Zavod za turizem Ljubljana sta 1971 vložila prošnjo za odprtje igralnice v prostorih hotela *Slavija* v Mariboru in v igralnici v prostorih hotela *Park* v Novi Gorici. Istega leta je prispela tudi vloga za igralnico v Žusterni pri Kopru, leto kasneje (1972) pa za igralnico v Lipici.

Ostrega nasprotovanja Zavoda za pospeševanje turizma Piran-Portorož je bilo deležno Prometno turistično in hotelsko podjetje “Inex-Slavinik” iz Kopra. V uradnem listu se je dalo vpisati v register podjetij in obratov kot podjetje, katerega namen je, da organizira in vodi “posebne” igre na srečo. Omenjeni turistični zavod je zagotavljal, da ne Koper ne Sežana – ki je tudi imela tovrstne apetite – nimata pogojev za igralnico.

Država je igralnice tolerirala, ker je imela od njih neposredno ali posredno korist.

Blejska igralnica je v sedemdesetih letih investirala dohodke v igrišče za golf, sofinancirala je zabaviščni center na Bledu, renovirala je lastne prostore.

Še radodarnější je bila v svojih investicijah portoroška igralnica. Sredstva je vlagala zlasti v objekte na Obali, a tudi drugam. Njena glavna cilja sta bila izgradnja temeljne infrastrukture Južne Primorske na eni, ter razširitev in popestritev turistične ponudbe tega prostora na drugi strani. To naj bi se povratno obrestovalo v povečanem obisku domačih in tujih gostov različnih profilov, novi objekti pa naj bi nudili nove možnosti zaposlovanja.

Med osnovno infrastrukturo, ki je nastajala s sredstvi portoroške igralnice, sodijo obalni vodovod, elektrifikacija, pošta, adaptacija in gradnja obalne ceste ter cestnih dostopov do Škocjanskih jam in Lipice.

Igralnica je sofinancirala gradnjo zdravstvenih ustanov izolske bolnišnice in zdravstvenega doma v Luciji, pomagala je pri nakupu opreme za ljubljanski Klinični center.

Dvigu kulturne privlačnosti južnoprimorskega področja so bile namenjene investicije v obnavljanje starih mestnih jeder naših obalnih mest: glavnega trga s pretorsko palačo v Kopru, osrednjih delov nekdanje Izole in Pirana s Tartinijevim trgom. Tudi Štanjel na Krasu in cerkvice v Hrastovljah sta se renovirala s sredstvi iz istega vira.

Na področje izobraževalne dejavnosti je portoroški Casinò posegel s financiranjem gradnje Srednje (sedaj Višje) pomorske in prometne šole Piran v Portorožu in Srednje gostinske in turistične šole v Izoli.

Med naložbe portoroškega Casinòja, ki predstavljajo razširjeno turistično ponudbo Obale sodi izgradnja hotelskega kompleksa *Bernardin*, ki je močno povečal obalne turistične zmogljivosti. Tako Bernardin kot novi kongresni center *Auditorij* naj bi s prireditvami posvetovanj in kongresov pritegnila nove vrste turistov – znanstvenikov in in s tovrstnimi prireditvami občutno podaljšala turistično sezono.

Novi športni objekti v Luciji in Sečovljah, katerih izgradnjo je s svojim kapitalom omogočila portoroška igralnica, spodbujajo razvoj športnega turizma. Tem namenom služi zlasti impozantna lucijska marina, ki nudi prostor dobremu tisoču plovil v morju in na kopnem. Marina ima tudi "plovni park", več plovil, ki jih je moč najeti, možne pa so tudi organizacije tečajev za morjeplovce – začetnike. Okolica marine je urejena v teniška igrišča, mini golf, stezo za go-cart.

Letališče v Sečovljah – tudi investicija igralnice – nudi običajnemu turistu možnost ogleda okoliške regije iz "ptičje" perspektive. Premožnejši obiskovalci se lahko na letališču učijo letenja in se športno udeležujejo.

Oddaljenim imetnikom plovil letališče omogoča, da v zelo kratkem času priletijo do svojih "morskih konjičkov".

Čeprav se je o igralnicah v javnosti govorilo malo in še to sramežljivo in z nekakšno slabo vestjo, pa so javna občila hazarderske razvade in prekrške Slovencev prav rada obesila na veliki zvon.

– Že jeseni 1969 so vzbujali skrb igralni avtomati, ki so jih postavljali podjetni zasebniki. Nadzor nad zaslužki od takih avtomatov in s tem obdavčitev lastnikov namreč nista bila zagotovljena.

– *Delo* je 27. avgusta 1979 poročalo o kvartopirskem veselju v stanovanju na Allendejevi v Ljubljani za Bežigradom, kjer so miličniki zalotili družbo pri igri *munda*. V opozorilo podobnim lumpom je v članku omenjeno, da so delavci za notranje zadeve že odkrili nekaj lokalov, kjer se zbirajo "še neoporečni" ljudje in se vdajajo kvartopirstvu ...

– O priložnostnih dolgoprstnežih v igralnicah je javnost izvedela le redko. Sogovorniki iz portoroške, blejske in ljubljanske igralnice so novinarju *Dnevnika* v razgovoru, objavljenem dne 10. januarja 1979 omenili, da primeri manjših kraj v igralnicah niso posebnost. Novinar je ta del razgovora povzel v zaključek, ki naj bi predstavljal zagotovilo za pošteno poslovanje igralnic, danes pa to zagotovilo zveni anahronistično: "V Portorožu imajo od 160 zaposlenih kar 45 članov Zveze komunistov, v Ljubljani si prizadevajo, da bi zaposlili le najbolj nadarjene krupjeje, Bled prav tako skoraj ne pozna goljufije. To je seveda zagotovo dokaz za to, da je samoupravno organiziranje v teh, tako imenovanih nesocialističnih ustanovah zaživelu pravo pot."

– 1983 je pricurjalo v javnost nekaj konkretnih podatkov o kupčku deviz, za katerega so leto poprej nepošteni igralniški nameščenci oškodovali igralnici v Portorožu in na Bledu.

– Sredi aprila 1988 so v ljubljanskem predmestju na Peruzzijski 84 odkrili "prvo privatno kockarnico v Jugoslaviji". Časopisi so z naslado poročali o njeni opremi in personalu, kamor sta sodili tudi dve atraktivni dami. Številna občila so na kriminalni strani tudi spremljala sodni proces proti osumljenim krivcem.

– Tudi 1991 je prišlo do zaplenbe igralnih avtomatov za "posebne" igre na srečo z utemeljitvijo, da gre za kaznivo dejanje proti 234. členu kazenskega zakona Slovenije.

V naših igralnicah po novem preizkušajo svojo srečo tudi Slovenci. Slovenski zakon o igrah na srečo iz 1980 sicer dovoljuje udeležbo pri "posebnih" igrah na srečo le tujim državljanom. Vendar pa nekateri pristojni zatrjujejo, da gre pri slovenskem zakonu za posnetek jugoslovanskega, ki prepoveduje hazardiranje v igralnicah **jugoslovanskim** državljanom. Po odcepitvi pa Slovenci nismo več Jugoslovani in prepoved naj bi za nas ne veljala več.

Nova zakonodaja bo morala spregovoriti besedo ali dve tudi o igralnicah. V zvezi z njimi se namreč že nekaj časa postavljajo dileme, ki burijo duhove: širiti mrežo igralnic in dovoliti hazardiranje domačim gostom ali se tej razvadi zoperstaviti in Slovincem odvzeti, kar jim je omogočila vrzel v zakonodaji? Kako naj se igralnice lastninijo? To so sedaj vprašanja! Upajmo, da bomo v kratkem dobili odgovor nanja.³⁶

³⁶ Po gradivu Arhiva ministrstva za notranje zadeve in dokumentacijskega oddelka *Dela*, jugoslovanski uradni listi 19/1954, 22/1962, 16/1965; slovenski 16/1949, 40/1951, 38/1959, 29/1965, 40/1971, 20/1972, 54/1972, 12/1977, 32/1980.



IL GUSTO DOLCE ED AMARO
DELL'AZZARDO
dall'Antichità ai tempi moderni

INDICE

PREFAZIONE	61
IL GIOCO - IN GENERALE	63
Definizione	63
Fattori	63
Tipi di gioco	64
Giochi dell'infanzia	64
Giochi degli adulti	66
IL GIOCO D'AZZARDO - IN GENERALE	69
Caratteristiche	69
I concetti fondamentali di "rischio" ed "azzardo"	71
I GIOCHI D'AZZARDO NELL'ANTICHITÀ	72
La preistoria	72
L'evo antico	72
Il medioevo	79
L'AREA SLOVENA	81
Il gioco nell'Istria settentrionale	81
Il medioevo	81
Il gioco nelle regioni slovene interne	88
Nell'evo medio	88
... ed in quello moderno	89
Il periodo dell'assolutismo (dalla metà del Settecento alla metà dell'Ottocento)	92
Legislazione sistematica dei giochi d'azzardo	102
Il periodo dal 1848 al 1918	103
Dopo la prima guerra mondiale	105
Dopo la seconda guerra mondiale	105

PREFAZIONE

Il gioco riempie le parentesi più allegre e spensierate dell'esistenza umana, che comunque rivestono un'importanza essenziale per la salute psichica e fisica dell'uomo, oltre che per la sua socializzazione ed il suo sviluppo intellettuale.

Il gioco d'azzardo è un tipo particolare di gioco: la casualità e l'imprevedibilità del risultato finale lo rendono un'avventura ricca di fascino, dolci sorprese ed amare delusioni.

Giochi come il lotto, la lotteria espressa, il totocalcio, i biglietti di lotterie ordinarie e straordinarie, le varie estrazioni a scopi commerciali, come oggi "3 x 3" e "podarim-dobim" (regalo-guadagno: una lotteria slovena legata agli sport invernali) rappresentano nel nostro quotidiano una presenza ormai abituale per non dire scontata. Diverso invece il discorso che riguarda le case da gioco, in cui vengono "coltivati" giochi d'azzardo "particolari". Fino a non molto tempo fa si preferiva parlare solo "sottovoce" dei nostri Casinò. La loro gestione finanziaria non godeva di particolare rispetto e considerazione agli occhi dell'opinione pubblica, nonostante parte degli introiti venisse devoluta a fini umanitari. Persino gli addetti ai lavori (come ad esempio gli operatori turistici) sono "poco informati" in materia: vi diranno dove si trovano i Casinò, quali giochi offrano, quale è la puntata minima e quando sono aperti al pubblico, ma non sapranno dirvi altro. Ho dunque accolto con soddisfazione l'invito del Casinò di Portorose ed ho inserito nell'appendice alla pubblicazione pure le istruzioni per alcuni giochi con cui tentano la fortuna i frequentatori dei Casinò sloveni. Ho cercato di tradurre le istruzioni dei vari giochi in un linguaggio adatto ai "profani", poco assidui frequentatori dei Casinò. Allo scopo, mi sono avvalsa di prontuari sulle carte e di alcuni manuali di carattere più generale. Di grande aiuto mi sono stati i consigli del cordiale personale dei Casinò di Ljubljana e Portorose, mentre il testo è stato visi-

onato e integrato in diversi punti dal signor Jože Lesnik, esperto sloveno di giochi.

I moderni giochi d'azzardo hanno radici antiche quasi quanto la civiltà umana. Le varie civiltà e culture inserivano nel gioco i propri elementi. E quando il gioco "attecchiva" in un dato ambiente, diventando un'abitudine, l'ambiente stesso ed i suoi abitanti contribuivano a "modellare" il gioco.

Sul gioco d'azzardo si è scritto molto ed al tempo stesso molto poco. Si pongono centinaia di quesiti, sia di natura concreta che di natura filosofica, ciascuno dei quali presenta altrettanti aspetti diversi. Noi cercheremo di illustrare e chiarire alcuni di essi.

Questa ricerca, condotta in parte nell'ambito delle attività dell'Istituto di storia Milko Kos (ZRC SAZU), sarebbe certamente risultata più modesta senza il contributo di idee e dati fornitimi da conoscenti e colleghi - storici, archeologi, operatori di musei ed archivi, ma anche amici che hanno voluto semplicemente "darmi una mano". Gran parte della stesura tecnica del testo è stata effettuata dal signor France Mihelič j. Ringrazio sentitamente a tutti che mi hanno aiutato.

Ljubljana, febbraio 1993

Darja Mihelič

IL GIOCO – IN GENERALE

Definizione

Il gioco è un'attività o un'operazione volontaria che si sviluppa entro a spazi e tempi definiti secondo regole obbligatorie accettate liberamente e senza eccezioni; lo scopo del gioco va ricercato nel gioco stesso; esso è accompagnato da un senso di tensione e di gioia e dalla coscienza che si tratta di qualcosa che non faccia parte della vita quotidiana, caratterizzata invece dalla razionalità e dal lavoro.

Il gioco, attività tesa allo svago, al divertimento e allo sviluppo di un sano movimento del corpo è innato negli uomini (e negli animali), è qualcosa di "proprio" e perciò è conosciuto da quando esiste l'uomo. Gli uomini vi si dedicano dalla notte dei tempi, indipendentemente dalla loro età e dal loro sesso. Tutte le attività umane sono intrecciate con il gioco ed esso è indispensabile alla vita umana.¹

Fattori

Normalmente nel gioco partecipano attivamente due o più giocatori. Esiste anche il gioco solitario, collegato all'impiego di vari tramiti più o meno sofisticati (sistemi o macchine), dove un numero elevato di incognite (decisive per l'evolversi del gioco) influisce sulla non prevedibilità della sua conclusione. L'essenza del gioco sta nel fatto che una parte (giocatore) vince mentre l'altra – logicamente – perde.

I giocatori si servono di frequente di **tramiti**: una forma di espressione (voce o movimento), di oggetti: palla, pallina, racchetta, bilia, cerchio ecc., nei giochi da tavolo della superficie di gioco con varie pedine e figure (fig. 1, pag. 10, fig. 19, pag. 120, fig. 29, pag. 173), dadi, domino, carte, ecc.

Il gioco si sviluppa secondo regole ben precise: esse possono essere risultato di una prassi accettata, essere scritte o il risultato di un accordo temporaneo.

¹ Qualche cenno bibliografico su questi argomenti: J. Huizinga, 1956; J.-O. Grandjovan, 1969; J. Gizycki – A. Gorny (trad. B. Verbič), 1972; N. Kuret, 1942.

Lo scopo ed il motivo del gioco vanno ricercati nello svago offerto dall'attività in se, nella soddisfazione personale del vincitore, spesso nel guadagno (più o meno collegato al professionismo).

Tipi di gioco

Giochi dell'infanzia

Oggi ...

I **bambini** sanno giocare senza l'aiuto dei grandi: giocattoli di varie forme servono ad allenare le dita; mani, palette e secchielli li tengono occupati per ore sulla sabbia. Giocano alla vita quotidiana con le borse della spesa, con carrelli, con Barbie ecc. Giochi di questo tipo influiscono sulla mobilità e la socializzazione del bambino. L'abilità manuale (specie nei bambini) viene sviluppata attraverso i giochi con sassolini, biglie, monetine, tappi e bastoncini. L'abilità motoria viene invece stimolata da vari giochi che comprendono la corsa (il chiapparello, chi ha paura dell'uomo nero?, mosca cieca, l'uovo marcio, il nascondino, guardie e ladri, ecc.) Altri giochi consentono al bambino di conseguire le abilità ginniche primarie: il gioco della cavallina, quello della carriola, il lancio delle pagnotte, lo scaricalasino, il gioco delle piastrelle, l'hula-hop, il salto con la fune, ecc., nonché vari giochi con la palla (fra due fuochi, gummie-twist, ecc.). I giochi i cui vengono recitate varie formule, filastrocche e scioglilingua stimolano lo sviluppo della parola. A stimolare l'intelletto e la capacità di pensiero astratto servono invece giochi come la ricerca di oggetti smarriti, l'indovina il personaggio, la pantomima. Ci sono poi giochi adeguati ai bambini che hanno il carattere di giochi d'azzardo: alcuni giochi a carte (ad esempio il "Črni Peter") ed altri che prevedono l'uso dei dadi (come ad esempio il "Non t'arrabbiare" o altri).

... e ieri

Le raffigurazioni ed i reperti conservati raccontano di giochi per bambini che, esistenti già nell'evo antico, si sono conservati – in forme parzialmente diverse – anche in tempi a noi più vicini, se non addirittura nei tempi attuali. A quanto sembra nell'antichità uno dei giochi più amati dai bambini era quello con le noci che ricorda, seppure vagamente, l'odierno gioco dei birilli. Ciascun bambino partecipava al gioco con quattro noci, tre delle quali venivano sistemate in basso, mentre la quarta veniva sistemata



Sl./Fig./Abb. 11: Bambini al gioco con noci, rilievo su sarcofago del III secolo d. C. / Kinder beim Nüssespiel, Relief auf einem Sarkophag aus dem 3. Jahrhundert n. Chr. / Otroci pri igri z orehi, relief na sarkofagu iz 3. stoletja našega štetja

in cima alle altre. Il giocatore lanciava la quinta noce facendola rotolare verso i mucchietti di noci degli altri concorrenti tentando di colpirli e quindi farli cadere. In questo modo si impossessava di tutte le noci degli altri concorrenti toccate dalla sua noce (fig. 2, pag. 12, fig. 11, pag. 65).

Il gioco dei cinque ossa, che ricorda un po' quello odierno con i sassolini, era invece preferito dalle bambine (fig. 34, pag. 178). Le ossa (*astragali*) erano giocattoli con i quali i bambini potevano imitare, uno dei giochi preferiti dagli adulti - il gioco dei dadi. I due concorrenti lanciavano l'astragale contemporaneamente. Al concorrente il cui osso cadeva in modo da mostrare il lato di maggior valore, spettava anche quello del rivale.²

² A. Rieche, 1984, 10-15.

Con l'andare dei secoli i giochi dei bambini non sono mutati poi molto e lo testimonia il quadro "Giochi di ragazzi" di P. Bruegel del 1560 conservato presso il Kunsthistorisches Museum di Vienna. Nel dipinto troviamo raffigurati, oltre ad altri giochi, sia il gioco con le noci che quello con l'anello, come pure il gioco della cavallina (fig. 35, pag. 179, fig. 32, pag. 176, fig. 31, pag. 175, fig. 33, pag. 177).

Giochi degli adulti

Oggi ...

I giochi dei più grandi, degli adulti, pur essendo finalizzati allo svago, in genere impegnano maggiormente sia l'intelletto che il fisico. Molto spesso si tratta di giochi di tipo sportivo-competitivo, in cui i concorrenti si affrontano mettendo alla prova la propria resistenza fisica e l'agilità, la velocità di movimento ed altre capacità (anche intellettuali).

Tra le competizioni sportive di tipo amatoriale in cui vengono saggiate le capacità e l'abilità fisica, le più celebri sono indubbiamente i Giochi Olimpici, la cui missione, dichiarata dal nome stesso, è di mantenere vivo lo spirito dell'antica Grecia. Numerosissime anche le competizioni atletiche di sportivi professionisti che attraverso il gioco-partita provvedono alla propria esistenza materiale.

Improntati a caratteri tipici del gioco anche i giochi di domande ed indovinelli su argomenti vari nonché le gare in cui vengono saggiate le capacità di intelletto. In questo discorso rientrano vari quiz nonché i tornei di scacchi, bridge, ecc.

In questi giochi di regola risulta vincitore il più capace, il più abile, il più esperto dei concorrenti.

Nel rito ecclesiastico si conserva il carattere di culto presente nel gioco. Oggi il suo carattere celebrativo si manifesta in occasioni come la consegna di attestati e diplomi nonché di titoli onorifici, di onorificenze, ecc.

Nel teatro, nella danza ed in occasione del carnevale il gioco si esprime invece in forma più libera ed allegra, molto più terrena.

... e ieri

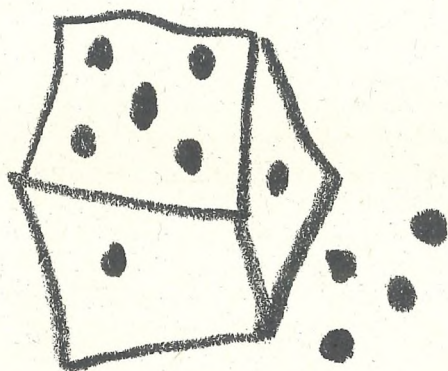
Panem et circenses! "Pane e giochi!" pretendeva il popolo romano dai propri governanti. Per questo popolo dunque il gioco non era meno importante del pane quotidiano. In questi "giochi" il significato primario

del gioco quale rito celebrativo degenera nelle profane e sanguinose lotte negli anfiteatri, il cui spirito si è tramandato ed è per certi versi ancora vivo nelle odierne corride spagnole. Pure nei secoli seguenti si è continuato a coltivare giochi improntati alla lotta che si esprimevano sotto forma di tornei e duelli cavallereschi.

Ai moderni quiz quale dimostrazione di velocità d'intelletto corrispondono gli antichi indovinelli. Anticamente fra gli Sloveni della Carniola questo era uno dei giochi di società più amati. Nella prefazione del libro "*Kratkočasne uganke inu čudne kunšte iz bele šole*" (Indovinelli divertenti e strane scienze della scuola bianca) M. Pohlin scrive che il proporre l'indovinelli e un'antica usanza in Carniola.³

Le gare in cui vengono saggiate e messe a confronto le capacità di ragionamento logico dei signori giocatori hanno raggiunto il proprio apice nel "reale" gioco degli scacchi. Questo gioco, peraltro molto diffuso, è uno dei più antichi. Nato all'incirca nel I secolo a. C. in India quale gioco da tavola, lo si trova molto diffuso in Iran già a cavallo fra il V ed il VI secolo e nel VII secolo in Arabia. Alla fine dell'VIII secolo il califfo Harun al Rashid donò a Carlo Magno una scacchiera con figure di avorio. Nel IX secolo gli Arabi portarono il gioco degli scacchi in Spagna, da dove poi si diffuse in tutta Europa (fig. 20, pag. 124, fig. 36, pag. 180, fig. 37, pag. 181). Il gioco conservò la propria forma celebrativa pure nei riti medioevali del conferimento di feudi e titoli nobiliari e nei riti ecclesiastici.

³ M. Pohlin, 1788, 5-6.



IL GIOCO D'AZZARDO – IN GENERALE

Sfortuna al gioco – fortuna in amore.

Caratteristiche

Il gioco d'azzardo rappresenta indubbiamente un genere particolare di intrattenimento e svago (se così si può chiamare).

Anche se il sapere, l'abilità e l'esperienza sono requisiti di importanza tutt'altro che trascurabile, nel gioco d'azzardo è di importanza determinante la fortuna, il caso e non un talento innato od una conoscenza ed un'abilità acquisita. La caratteristica peculiare del caso è di presentarsi involontariamente ed imprevedibilmente. Il caso ci accompagna e ci attende ad ogni passo: inattesi ed insperati incontri con conoscenti, qualcuno che ci soffia sotto il naso l'ultimo biglietto disponibile per un film, anche l'attendibilità delle previsioni meteorologiche è spesso legata al caso ...

Nei giochi d'azzardo il caso permette ad uno dei partner di conseguire un esito favorevole, il che si traduce in genere in un guadagno (in merce o denaro). In un gioco di questo tipo la perdita o la vincita sono completamente aleatorie, non è possibile alcun tipo di previsione. Nel gioco, alla casuale fortuna dell'uno corrisponde necessariamente la casuale sfortuna dell'altro partner: per quest'ultimo il risultato finale del gioco è naturalmente sfavorevole.

Un risultato finale favorevole si traduce di solito in un guadagno per il vincitore. Ovviamente le vincite fortunate non cadono dal cielo, per esse è necessario sacrificare (investire) qualcosa – rischiando naturalmente di perdere la quota investita e di veder assegnata la vincita alla parte avversaria. Ad ogni modo nei giochi d'azzardo pure le parti avversarie in gioco corrono il medesimo rischio (investono la stessa quota), medesime sono pure le iniziali speranze di successo, il risultato del gioco è invece diverso. Il risultato favorevole e sfavorevole del gioco d'azzardo si misurano nella differenza positiva (o negativa) della vincita (o della perdita). Non è raro che i partecipanti a questo tipo di gioco siano accompagnati dalla fortuna o dalla sfortuna.

Il fascino del gioco d'azzardo presenta vari aspetti.

– Da un lato il gioco attira i giocatori quando la probabilità di un risultato favorevole è grande. Il gioco in cui la probabilità di vincere è, per ambedue le parti in gioco, distribuita in modo equilibrato (vari tipi di scommesse, come ad esempio il “testa o croce”, “pari e dispari”, “pieno-vuoto”, la morra) e la posta iniziale ragionevole, attirerà ben presto persone dotate di spirito competitivo e d'avventura.

– D'altra parte troviamo molto diffusi e popolari anche altri giochi dove le probabilità di un risultato favorevole sono per il giocatore estremamente piccole se non addirittura straordinariamente minime (come ad esempio nel gioco del lotto, nelle varie lotterie, al totocalcio, nelle varie estrazioni a scopi commerciali e, oggi, nel 3 x 3, nel “Podarim-dobim” (“regalo-guadagno”), il gioco abbinato agli sport invernali e che secondo i conoscitori non è un vero e proprio gioco d'azzardo in quanto ha diritto alla vincita solo colui che risponde esattamente alle domande della cartolina. Questi giochi attirano di solito i giocatori facendo leva sulla possibilità (comunque minima) di una vincita finale straordinariamente grande, con un “investimento iniziale” relativamente basso (ed una grande possibilità di perdita). Anche se poco serio, possiamo paragonare la possibilità di vincere ad una nostra lotteria alla possibilità che qualcuno venga colpito da un fulmine ...

– Il terzo tipo, ossia il gioco ad alto rischio (alto è l'investimento iniziale) e consistente vincita finale, è invece presente nel motivo della leggenda popolare in cui il coraggioso ragazzo rischia la propria testa mentre la parte avversaria (il re) rischia la mano della propria figlia e metà del suo regno. La favola ha un esito estremamente felice per il ragazzo. È difficile trovare fra i giochi odierni qualcuno che corrisponda a questo tipo di gioco, in passato invece ricordavano questo tipo di gioco le “sentenze divine” che rimettevano la decisione finale alla natura, ad un duello, ecc.

I giochi d'azzardo hanno ben poco in comune con la riflessione ed il razioicinio. Per molti il rischio legato alla possibile vincita rappresenta un'irresistibile sfida. Nei giocatori più incalliti la passione per questi giochi è più forte di qualsiasi altro sentimento od emozione ed è quasi paragonabile alla tossicodipendenza. Ai giochi d'azzardo possono partecipare coloro che, in primo luogo, non hanno problemi finanziari. Apparentemente privo di ogni logica è il fatto che il fascino esercitato dai giochi d'azzardo risulta particolarmente irrefrenabile nei periodi di crisi economica. In detti periodi infatti cercano il gioco d'azzardo anche quanti sono ormai ridotti in miseria, pronti ad investire anche gli ultimi risparmi

nella caccia alla fortuna. A quanto sembra pure nelle attuali crisi che coinvolgono gli ex Paesi socialisti assistiamo ad un fenomeno simile ...

I concetti fondamentali di "rischio" ed "azzardo"

La parola **azzardo** indica il rischio cui si va incontro nei giochi, per l'appunto, d'azzardo. Il suo significato è diverso da quello della parola **rischio** che esprime l'eventualità più o meno prossima di subire un danno, una perdita, soprattutto in campo economico. Il detto popolare "Chi non risica non rosica" esprime una regola economica che dimostra la propria validità in un numero sufficientemente grande di situazioni a rischio e di conseguenza è diventato una delle costanti del vivere quotidiano. Al contrario, mai e poi mai diverrà tale un detto del tipo: "Chi non azzarda non guadagna". Nell'azzardo infatti la casualità di un esito favorevole - positivo per il giocatore non dipende dal numero dei tentativi (tranne quando la persona non tenta la fortuna nemmeno una volta).

Il rischio e l'azzardo hanno comunque un "punto d'incontro". Prendiamo ad esempio quell'eterogenea forma di rischio che è l'assicurazione, le cui radici affondano nel lontano medioevo. Qui il ruolo del giocatore è "affidato" all'assicuratore che tenta la propria fortuna contro un avversario - il caso. L'abilità dell'assicuratore nel gestire i propri affari consiste nel saper valutare con la massima precisione le probabilità di un esito sfavorevole (negativo). Nell'affare che conclude con l'assicurato (il cliente), l'assicuratore cerca il guadagno e si assume i rischi legati all'imprevedibilità del caso. L'assicurato invece, attraverso l'"accordo" stipulato con l'assicuratore, si libera di ogni insicurezza legata al caso e si assicura la "protezione". L'assicuratore e l'assicurato fanno praticamente una scommessa. La scommessa dell'assicuratore (nel caso in cui la quota del premio è di 1,8 %) risulta tale:

- "Scommetto 180 contro 1 che quest'anno la tua barca a vela non farà naufragio",

mentre la scommessa dell'assicurato è:

- "Scommetto 1 contro 180 che quest'anno la mia barca a vela farà naufragio".

Sia il rischio che l'azzardo continueranno a prosperare ed a "movimentare" la nostra vita. In questa sede comunque - a differenza dei saggi di economia che analizzano i rischi commerciali - parleremo dell'azzardo.

I GIOCHI D'AZZARDO NELL'ANTICHITÀ

La preistoria

Piccole ossa, dadi, canne

I giochi in cui è il caso a determinare il vincitore sono antichi quasi quanto la civiltà umana. Essi venivano stimolati dall'interesse per la regolarità di un dato fenomeno, in cui si presentavano qua e là delle irregolarità. La gente tentava quindi di prevedere, in vari modi, queste irregolarità, questi "eventi" straordinari. Tra i primi oggetti usati in questi "rituali" vi furono le **piccole ossa** del tarso di alcuni animali, che potevano venir spinte, fatte rotolare, girare e rivoltare (fig. 3, pag. 18). Inoltre si potevano lavorare, levigare, incavare, appesantire, ecc.

Le ossa venivano usate in diverse civiltà già sette mila anni fa. Quanto più lontana è la loro origine tanto più difficile è stabilire l'uso. Nel gioco esse rappresentarono indubbiamente l'antenato del dado. Purtroppo però le forme transitorie non sono giunte sino ai giorni nostri. I primi dadi non erano di materiale osseo ma di terracotta o di pietra.

Le ossa più antiche che sono state ritrovate provengono dall'Anatolia. Esse sono di circa 25-30 secoli più antiche dei primi **dadi** sumeri o di quelli ritrovati nella valle dell'Indo e risalenti al 2700-2550 a. C. Questi avevano una forma regolare, sulle facce vi erano incisi dei punti, distribuiti in modo diverso. Nella valle dell'Indo furono trovati dadi di forma allungata le cui quattro facce maggiori riportavano diversi segni (fig. 4, pag. 19, fig. 12, pag. 73).

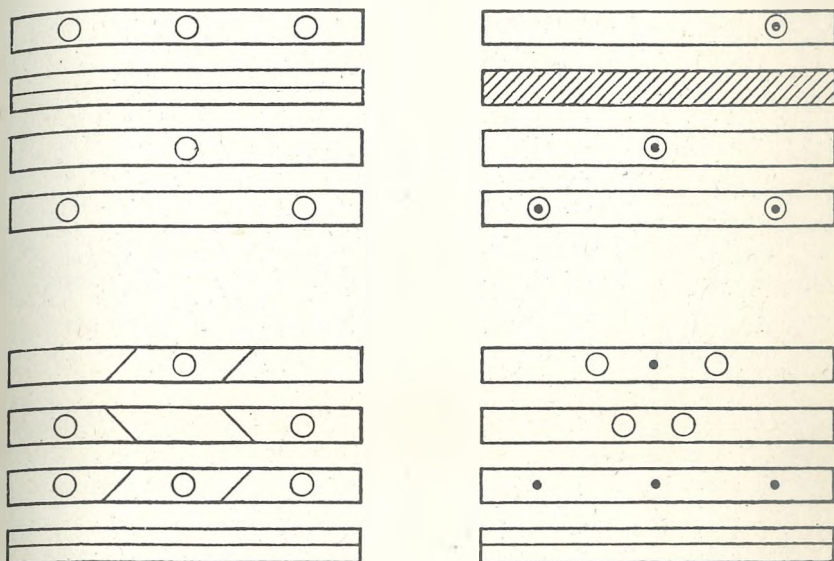
Nell'Egitto dei faraoni sin dal III millennio era diffuso il gioco chiamato *tab*, che veniva giocato con quattro **canne** (fig. 21, pag. 129). Nella tomba di Tutankhamon (XIV secolo a. C.) ne sono state ritrovate due, assieme ad alcune piccole ossa di avorio. In Egitto i dadi si diffusero appena alla fine del VII secolo a. C.⁴

L'evo antico

L'estrazione a sorte, la scommessa, le piccole ossa, il dado, il lotto ante litteram

Anche ai tempi di Omero si usava affidare le decisioni alla sorte e nell'Iliade leggiamo che fu proprio un'estrazione a sorte a designare

⁴ J.-O. Grandjouan, 1969.



Sl./Fig./Abb. 12: Disegno di dado allungato dalla Valle dell'Indo / Aufzeichnung eines länglichen Würfels aus dem Indusdal / Risba podolgovate kocke iz doline Inda



Sl./Fig./Abb. 13: Achille ed Aiace nel gioco sul tavolo / Achilles und Ajax beim Brettspiel / Ahil in Ajas pri igri na plošči

Aiace quale avversario di Ettore. Ciascuno dei nove volontari Achei segnò il proprio testimone e lo mise nell'elmo di Agamennone. Nestore lo agitò e poi estrasse il nome dell'avversario di Ettore. Anche l'ordine dei contenenti in una delle gare sportive organizzate in occasione dei funerali di Patroclo venne stabilito con sorteggio. Sempre nella stessa occasione, durante una corsa di cavalli, Idomeneo, che tifava per un altro cavallo, sfidò Aiace lanciando una scommessa sul vincitore della gara. Tra gli altri giochi d'azzardo troviamo nominato nell'Iliade anche il gioco dei dadi. Patroclo, l'amico di Achille, giunse per la prima volta a casa dell'amico dopo che, durante una partita a dadi, in uno scatto d'ira, aveva involontariamente ucciso un uomo ...⁵

Su diversi vasi troviamo raffigurati Achille ed Aiace impegnati in un gioco da tavolo. Uno dei motivi più belli è quello raffigurato su di un'anfora del 530-525 a. C. In alcune raffigurazioni notiamo sul tavolo di fronte ai due giocatori delle pallottoline. Probabilmente i giocatori le muovevano dopo aver lanciato il dado (fig. 30, pag. 174, fig. 13, pag. 74, fig. 22, pag. 130).

Anche nelle opere di Euripide (V secolo a. C.) si accenna al gioco dei dadi prima della campagna di Troia e durante l'assedio alla città.

⁵ Omero, (trad. A. Sovrè) 1950, VII, 171-192, XXIII, 85-88, 485, 861.

Sofocle poi, contemporaneo di Euripide, racconta che il gioco dei dadi venne "inventato" proprio a Troia.

Nell'Odissea leggiamo che anche i proci, i prepotenti pretendenti alla mano di Penelope, combattevano la noia giocando ai dadi.⁶

Secondo le testimonianze relative all'antichità ellenica dunque il gioco dei dadi era diffuso già ai tempi della guerra di Troia. Tali testimonianze possono comunque documentare quest'attività solo per il periodo di formazione della splendida tradizione epica ellenica e cioè negli anni attorno al 700 a. C. Siccome però in questo periodo il gioco era già ben affermato e molto diffuso possiamo far risalire la nascita di questo "vizio" a periodi antecedenti.

Nella propria "Storia delle guerre greco-persiane", scritta nel V secolo a. C. Erodoto narra che il faraone Rhampsinitos (Ramsete III), recandosi a IIades, trascorse la notte giocando a dadi con Demeter (Iside), ora vincendo, ora perdendo.⁷

Pure nel Mahabharata indiano, relativo al periodo compreso fra il IV secolo a. C. ed il IV secolo d. C., leggiamo del fatidico duello fra due famiglie, svoltosi interamente a "lanci di dadi".

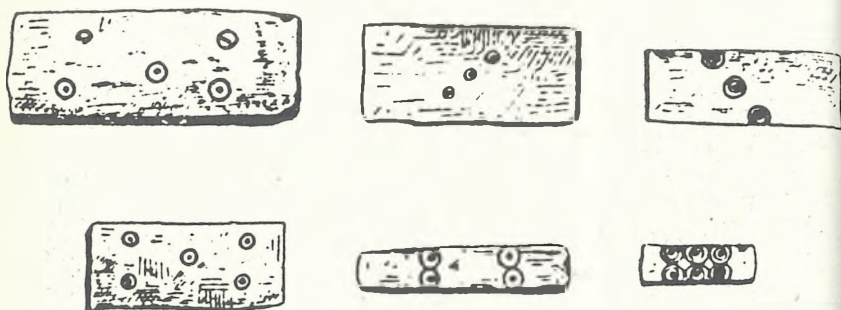
L'archeologia ha fornito prove materiali molto concrete sul gioco dei dadi nel vecchio continente. Ad Atene viene conservato un dado risalente al periodo fra la fine del VII secolo a. C ed il 570 a. C.

In Europa occidentale, ma anche in Boemia ed in Austria gli archeologi hanno riportato alla luce alcuni dadi del periodo di La Tène, mentre per quanto riguarda l'area slovena, il dado più antico è stato rinvenuto a Slatina, nella Rožna dolina ed è stato esposto al pubblico nel 1991 in occasione della mostra "I Celti nella zona di Celje". Questi dadi avevano la forma di un cubo allungato e stretto con quattro facce utilizzabili. Dopo esser stato lanciato, esso si fermava su una delle quattro facce. Ognuna di esse aveva un proprio valore simboleggiato da diversi punti: tre, quattro, cinque e sei (fig. 5, pag. 21, fig. 14, pag. 76, fig. 23, pag. 132, fig. 24, pag. 133).

Pure ai Romani piaceva giocare ai dadi. I loro dadi (*tali*) erano ricavati dalle ossa del tarso di vitello e di bestiame minuto o da quello di antilope. Li costruivano anche con altri materiali come avorio, metalli, pietre e vetro. Di solito erano di forme allungata. Sulle superfici maggiori portavano incisi

⁶ Lexicon iconographicum mythologiae classicae 1/1, 1981, 96-98.

⁷ Erodoto (trad. A. Sovrè), 1953, II, 122.



Sl./Fig./Abb. 14: Dadi da gioco di osso trovati negli scavi di Stradonice in Boemia, V-I secolo a. C. / Beinerne Spielwürfel, Fundort Stradonice in Böhmen, 5. bis 1. Jahrhundert v. Chr. / Igralne koščene kocke iz nahajališča Stradonice na Češkem, 5. do 1. stoletje pred našim štetjem

i punti: uno, tre, quattro e sei. Si giocava con quattro dadi in modo da avere 35 possibili combinazioni. Di fondamentale importanza era il diverso valore di determinate combinazioni. La più alta era quella in cui le facce superiori di ciascun dado erano di valore diverso. Questa combinazione veniva chiamata *Venus* o *tractus Venerius*.

C'era poi un altro tipo di dadi, le *tesserae*, simili a quelli attuali ed i cui lati erano egualmente lunghi e le facce di forma più o meno quadrata e di stessa superficie. In genere erano fatti di avorio. Nel gioco si usavano tutte e sei le facce, ciascuna delle quali portava incisi i punti. Questi erano distribuiti in modo che le cifre delle facce opposte, sommate, dessero sempre sette. Anche durante gli scavi che riportarono alla luce l'antica Emona, gli archeologi trovarono dadi come questi (fig. 6, pag. 22).⁸

Le sei facce delle *tesserae* permettevano naturalmente un numero maggiore di combinazioni che non le quattro facce dei *tali*. Si giocava adoperando contemporaneamente due (21 combinazioni) o tre *tesserae* (56 combinazioni possibili). I giocatori gettavano i dadi dalla palma o dal dorso della mano o li agitavano in un particolare recipiente o bossolo lasciandoli quindi cadere sul tavolo da gioco (fig. 15, pag. 77), il che avrebbe dovuto garantire una certa correttezza nel gioco. Per attirare la fortuna,

⁸ S. Petriù, 1972, 24-25, t. 13: 1, 2, alla tomba 21 accenna al dado di Emona della metà del I secolo dopo Cristo.



Sl./Fig./Abb. 15: Torricella per il gioco dei dadi (copia dal calendario di Philocalus del 354 d. C.) / Würfelturm nach der Kopie aus dem Monatsblatt Dezember des Kalenders des Philocalus für 354 n. Chr. / Stolpič za kockanje, kopija iz koledarja Philocala za leto 354 našega štetja

i giocatori agitavano i dadi invocando gli dei o le donne ammirate.

L'imperatore Claudio fu uno dei giocatori più incalliti. Si fece sistemare un tavolo da gioco persino sul proprio carro e scrisse un manuale sui giochi d'azzardo. Il gioco serviva ad intrattenere i ceti benestanti. La legge proibiva il gioco, tranne che durante i Saturnali (dopo il 17 dicembre), quando ai Romani era concesso tentare la fortuna. I debiti di gioco erano considerati nulli ed il creditore non disponeva di mezzi legali con i quali costringere il debitore a versargli la somma dovuta. Il debitore aveva invece il diritto di pretendere, anche per vie legali, la restituzione della quota già pagata.⁹

L'uso abbastanza frequente del sorteggio viene citato anche nel vangelo di S. Giovanni del 100 d. C. In esso si legge: I soldati dopo aver crocifisso Cristo, presero i suoi indumenti e li divisero in quattro parti, fatta eccezione per il mantello che non aveva cuciture e quindi non poteva venir diviso. Così si accordarono di tirarlo a sorte.¹⁰ Nelle rappresentazioni iconografiche di questo fatto si vede sempre come se lo giocano ai dadi. Esso diviene così il simbolo della sofferenza di Cristo e lo troviamo presente in diversi dipinti (fig. 25, pag. 135).

Ai Saturnali romani è legato pure una sorta di **lotteria ante litteram**. Ai presenti venivano distribuite a caso e gratis delle tavolette-scheda che rappresentavano disegni-regali o biglietti che assicuravano determinate vincite. Il tutto aveva lo scopo di rallegrare i presenti e movimentare le feste.

Nel I secolo, l'imperatore Augusto vivacizzò il gioco riducendo i premi, spesso ridicolamente bassi e facendo contribuire i presenti con quote in denaro. Non tutti comunque poi si aggiudicavano un premio.

Nel giochi in onore dell'eternità dell'impero, Nerone indisse una lotteria pubblica: ogni giorno venivano distribuiti biglietti fra il popolo e le vincite, in questo caso, valevano un intero patrimonio.

Nel III secolo Eliogabalo rese il gioco più simile a quello odierno. Metà del monte premi era costituito da vincite utili mentre l'altra metà era rappresentata da premi di valore simbolico. Questo gioco non aveva fini di lucro, il suo unico scopo era quello di divertire i partecipanti.¹¹

⁹ U.E. Paoli, 1963 (IX Edizione), 308-311.

¹⁰ Vangelo secondo Giovanni 19, 23-24.

¹¹ Nuovo dizionario universale tecnologico o di arti e mestieri e della economia industriale e commerciante 33, 18-43, 110-112.

Il medioevo

Il dado, le carte, il meisir

La calata dei Barbari e la fine dell'Impero Romano d'Occidente contribuirono certo a limitare fortemente questo tipo di divertimento. Nell'Europa del medioevo il **gioco dei dadi** tornò a diffondersi e ad affermarsi mentre, attraverso la Sicilia e l'Italia, prese corpo il gioco delle **carte**, di origine orientale, probabilmente cinese. Portatori di tale "cultura" furono i commercianti ed i crociati.

L'origine araba della parola azzardo dimostra che la febbre del gioco si diffuse proprio dal mondo arabo. Gli Arabi conoscevano bene il gioco d'azzardo, nonostante il Corano vietasse esplicitamente il gioco d'azzardo *meisir*.

Il termine azzardo entrato in uso in Europa designava invece il gioco ai dadi. Nel XII secolo entrò nella lingua francese con il significato di "lancio fortunato", "caso".¹²

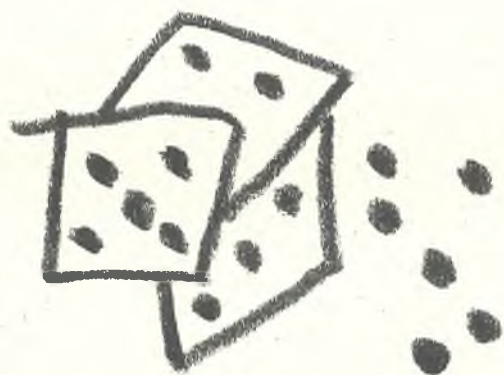
Il gioco dei poeti vaganti nel Carmina Burana

La prassi del gioco d'azzardo (dadi e carte) a fini di lucro riuscì ben presto a prendere piede nel vecchio continente. Ne parlano anche le poesie dei chierici e studenti vaganti che nel medioevo cantavano l'amore, il vino ed il gioco. Oltre a *Bacco* esse venerano pure *Decio*, dio del gioco ai dadi. L'*Archipoeta*, rappresentante dei poeti vaganti, ci racconta in versi come le conseguenze della sfortuna al gioco, costatagli tutti i vestiti, gli serva di ispirazione per nuovi versi:

*Secundo redarguor
eciam de ludo,
Sed cum ludus corpore
me dimittit nudo,
Frigidus exterius
mentis estu sudo,
Tunc versus et carmina
meliora cudo.*¹³

¹² F. Kluge, 1957 (XVII Edizione).

¹³ Weib, Wein und Würfelspiel, Vagantenlieder, 1969, 10, 146- 164; "Come secondo mi sgridano per il gioco; quando perdo tutto nel gioco, rimango nudo e ho freddo di fuori, dentro il mio spirito è accaldato, allora creo i miei migliori versi e poesie."



L'AREA SLOVENA

Il gioco nell'Istria settentrionale

Il medioevo

La legge ...

Nel medioevo l'azzardo era noto in tutte le città mercantili d'oltre Adriatico e nemmeno le **città costiere istriane** seppero resistergli.

La legge nelle città della costa, all'interno dei territori sloveni o ai loro margini proibiva o limitava il gioco d'azzardo in relazione al luogo, all'ora (di giorno o di notte), alla partecipazione attiva (giocatore) o passiva (spettatore), alla regolarità dei dadi usati, alla posta (puntata massima, uso di gettoni) e alla non validità dei debiti di gioco. Tali limitazioni al gioco dei dadi sono presenti negli **statuti** di tutte le città dell'Istria nord-occidentale.

Nello statuto di Trieste¹⁴ il gioco d'azzardo viene nominato in più occasioni. Il III articolo del secondo libro pone i rapporti di debito del gioco d'azzardo alla stesse stregua di altri "obblighi disonorati e proibiti". Il XVI articolo dello stesso libro stabilisce che gli scritti inerenti il gioco d'azzardo dei triestini non hanno alcuna validità legale. Gli articoli LV e LVII dello stesso libro esaminano le proprietà all'interno del matrimonio: i debiti di gioco del marito non vengono trattati come debiti comuni della coppia (evidentemente non era uso che giocassero anche le donne - n. d. a.). L'articolo LXIX del terzo libro degli statuti stabilisce il territorio di Trieste all'interno del quale era possibile giocare ai dadi, per denaro o beni, solo di giorno, nella piazza cittadina. Il gioco del domino, di giorno e di notte, per denaro o beni, era consentito a tutti. Sempre e ovunque era permesso il gioco dei dadi *alea* e il *taxillus* con apposite monete (gettoni/?/) chiamate *scotus*. Chi non era impiegato nei servizi di vigilanza della città poteva giocare di giorno per denaro o beni mentre la notte il gioco era proibito. Il gioco era proibito la notte anche per chi lavorava nei servizi di controllo. A Trieste era proibito avere in casa una bisca nella quale si giocasse la notte per denaro; solo il domino non era vietato. I

¹⁴ M. de Szombathely, *Archeografo Triestino* 48, 1935.

proprietari di locande (*hospitium*) non dovevano permettere, né di giorno né di notte, il gioco per denaro. Chi perdeva al gioco doveva poi riavere, in questi casi, il denaro dal vincitore. Se questi non era in grado di farlo, tutti gli obblighi venivano trasferiti al padrone della locanda. In questo caso si credeva alla parola di chi aveva perso. Questi divieti non valevano per la locanda "Bergamo".

Secondo lo statuto di Trieste era cosa proibita prestare denaro o impegnare beni per giocare. I pegni andavano in questo caso restituiti. Non si poteva cercare giustizia per fatti inerenti debiti di gioco ed anche le note dei debiti non avevano alcun valore legale. Era proibito usare dadi contraffatti o giocare con essi. La decisione sulla validità dei dadi spettava al tribunale. Se il condannato non poteva pagare veniva frustato.

Lo statuto di Capodistria¹⁵ tratta l'azzardo nel XLI articolo del primo libro. L'articolo vieta a chiunque di permettere od organizzare il gioco in casa o in osteria. Chi avesse giocato in città sarebbe stato multato, fosse esso un cittadino, uno straniero o un mercenario – fante o cavaliere. Chi denunciava il fatto veniva creduto sulla parola e a lui andava un terzo della multa. Venivano multati anche coloro che offrivano ai giocatori un posto dove giocare o che semplicemente assistevano al gioco.

Lo statuto di Isola¹⁶ tratta il gioco negli articoli LI e LII del primo libro. Il primo articolo proibisce il gioco d'azzardo o qualsiasi altro con i dadi per cifre superiori ai 5 soldi. Evidentemente era considerato azzardo solo un tipo di gioco ai dadi. Di per sé il gioco ai dadi non era invece proibito. Lo statuto si limita a stabilire la puntata massima (5 soldi). L'articolo LII stabiliva invece che dal gioco non potevano risultare debiti o pegni.

Il gioco ai dadi viene nominato anche nello statuto di Pirano.¹⁷ L'articolo XXXVIII dell'ottavo libro dello statuto del 1307 vieta il gioco d'azzardo nelle osterie, nelle rivendite e nelle case. L'unico consentito era il gioco chiamato *ad tabulas* o *ad tabellas*. Il debito di gioco non aveva alcun valore ed i notai non dovevano stilare obbligazioni derivanti da debiti di gioco (se ne parla anche negli articoli XXXVII e XXXIX dello stesso libro).

¹⁵ (A. Barbadicus) Statuto Iustinopolis metropolis Istriae, Venetiis, 1668.

¹⁶ L. Morteani: Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 4, 1888, 349-421; *ibid.*, 5, 1889, 155-193.

¹⁷ M. Pahor – J. Šumrada, *Viri za zgodovino Slovencev* 10, 1987, 602-609.

Nel 1367 vennero apportate due correzioni allo statuto sul tema del gioco ai dadi: venne vietato giocare con gli stranieri e osservare il gioco degli stessi. In merito al divieto di osservare il gioco d'azzardo si fa particolare menzione dei minorenni. Era inoltre tassativamente vietato il gioco di notte, dopo il terzo rintocco e sino a quello del mattino. Era anche vietato accogliere giocatori nella propria casa, nelle cantine con vino, nei negozi, nelle osterie o in altri posti. Era particolarmente vietato il gioco nelle chiese e l'uso di dadi truccati: con punti male segnati, pesi, spigoli smussati o contraffatti in altro modo. Inoltre era vietata la vendita di tali dadi. La ricerca della fortuna, già di per se proibita, alle volte superava le regole del gioco corretto. Il potere costituito, che aveva proibito il gioco, di fatto cercò di intervenire in questa situazione semi legale, il che di fatto significò un riconoscimento implicito della realtà.

Lo statuto del 1384 riassume le correzioni del 1367 negli articoli XXIV e XXV dell'ottavo libro. L'articolo XXVI dello stesso libro proibisce ai Piranesi di giocare ai dadi fra loro. Non si poteva citare nessuno a giudizio in seguito a fatti di gioco mentre ai notai era proibito stilare obbligazioni seguite a debiti di gioco.

L'esistenza dei decreti con la ripetizione delle varie ammende (con aumento delle multe per i trasgressori) dimostra qual'era lo stato reale delle cose.

... la prassi ...

La legge era dunque una cosa e la prassi un'altra. Gli affari venivano spesso accompagnati da documenti nei quali uno dei contraenti - evidentemente ammaliato dal gioco - si impegnavo a non partecipare al gioco con i dadi.

Il garante di un debito contratto per pagare del vino si impegnò con il debitore principale, nel gennaio del 1285, a non giocare né ad assistere a giochi con i dadi aventi poste superiori agli 8 denari. In caso di trasgressione avrebbe pagato al debitore principale 5 libbre di multa.¹⁸

Spesso chi veniva assunto per un lavoro rinunciava al gioco per tutta la durata dello stesso lavoro.¹⁹

Fra coloro che rinunciavano per iscritto al gioco (e alle bevute nelle osterie), si incontrano spesso gli **Slavi**. Si può dunque arguire qualcosa in

¹⁸ D. Mihelič, *Viri za zgodovino Slovencev* 9, 1986, No. 57.

¹⁹ Archivio di Pirano, Libro vicedominario 2a, foglio 79, scritto del 1330, 13 dicembre; ibid., foglio 87, scritto del 1330, 27 dicembre.

merito al loro comportamento?

– Nell'agosto del 1286 Meçena Sclavo, custode di animali da cortile della società degli allevatori (*socida*) promise al proprietario, pena il pagamento di una multa di 8 libbre, che sino alla durata del lavoro non avrebbe giocato ai dadi, direttamente o tramite intermediario (!), ne avrebbe partecipato, o altri lo avrebbero fatto in suo nome, al gioco.²⁰ (Evidentemente le possibilità e le modalità di partecipazione al gioco erano molto variegate).

– Nell'ottobre del 1304 Ianis Sclavo trovò lavoro per un anno come bracciante e si impegnò presso il proprietario a non giocare e a non ubriacarsi nelle osterie di Pirano, pena una multa di 5 soldi grossi (8 libbre).²¹

– Dal nome del padre, risulta essere Slavo anche quel Marin, figlio di Ivan (!) di Gimino che nel novembre del 1334 ebbe in consegna del bestiame a patto che non giocasse ai dadi.²²

... una domenica di tanto tempo fa

Particolarmente indicativo della reale situazione a Pirano uno scritto del 1343.²³ Vi viene descritta la vita quotidiana, o meglio la sua parte comica, in città. Si tratta di uno dei pochi testi dell'archivio di Pirano che usa anche il discorso diretto. Per la sua comprensione è bene ricordare che lo statuto di Pirano (come del resto gli altri istriani) non riconoscevano il debito derivante dal gioco d'azzardo.

I fatti raccontati risalgono al 22 giugno 1343, il luogo è rappresentato dal podio della scalinata del palazzo comunale. Esso si trovava nella piazza principale che circondava l'antico porto interno, il mandracchio, nel rione di "Campo". Nella seconda metà del XIX secolo il palazzo comunale venne demolito, il porto interrato e l'area trasformata nell'odierna Piazza Tartini (fig. 44, pag. 188).

Il Podestà di Pirano e quattro giudici stavano discutendo di una causa risalente ad un debito vecchio di alcuni anni. La querelante, l'Isolana Bona, moglie di Domenico Poço, era rappresentata dal notaio Facio. Questi, a nome di Bona, richiedeva dal Piranese Almerigo Garofoli il pagamento di 47 libbre, sul conto di un'obbligazione stilata dal notaio Lapo Sclavoni (per dare un'idea del valore della somma, basti dire che equivaleva

²⁰ D. Mihelič, *Viri za zgodovino Slovencev* 9, 1986, No. 474.

²¹ Archivio di Pirano, Libro notarile 13, folgio 21.

²² Archivio di Pirano, Libro vicedominario 4b, foglio 162 verso (in seguito v).

²³ C. de Franceschi, *Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria* 47, 1935-1937, No. 165.

al prezzo di 20 ettoltri di vino). Almerigo, con l'aiuto di alcuni testimoni, riuscì a dimostrare che l'obbligazione era frutto di debito di gioco. Sentiti i testimoni la querelante si decise a ritirare l'accusa. Almerigo chiese allora al podestà di far mettere le testimonianze per iscritto in modo da aver validità legale e bloccare per sempre le richieste "infondate" di Bona. Il podestà accolse la richiesta ed il giorno dopo fece mettere per iscritto le dichiarazioni di otto testimoni relative al fatto accaduto quattro anni prima. Presentiamo ora in forma ridotta le testimonianze.

Il **primo** testimone, Giovanni Peroni, afferma davanti al collegio giudicante di essersi trovato, tre o quattro anni prima nella cantina di Sorbi. Almerigo e Domenico Poço stavano giocando ai dadi per denaro. Domenico vinse una certa somma – il testimone non ricorda quanto – e Almerigo firmò di proprio pugno un'obbligazione di 50 libre. Assicurò a Domenico:

– “Se vincerai 50 libre ti consegnerò questa obbligazione autografa.”
(*Si tu lucrabis mihi libras quinquaginta, ego dabo tibi istud scriptum de manu mea.*)

I giocatori subito dopo se ne andarono dall'osteria incamminandosi verso la chiesetta di S. Pietro, che ancora oggi sorge in Piazza Tartini (fig. 45, pag. 189), dove proseguirono il loro gioco. Il debito di Almerigo crebbe così sino a 50 libre tanto che consegnò a Domenico l'obbligazione. Il testimone riporta di voci secondo le quali Almerigo avrebbe pagato alla moglie di Domenico, Bona, 3 libre. Per le restanti si rivolse ad un notaio che avrebbe preparato un'obbligazione.

Tralasciamo le seguenti (seconda e terza) testimonianze e vediamo che cosa ricorda dei fatti il **quarto** testimone, il curioso notaio piranese Casto de Zaneto. Quattro anni prima aveva attraccato nel porto di Pirano a bordo di una barca piena di mele. Da lì andò subito nell'osteria di casa Sorbi. Qui Domenico (il vincitore) gli disse:

– “Casto, stila un documento che affermi che Almerigo mi è debitore di 25 libre, visto che vuole riprendersi il denaro che ha perso al gioco.”
(*Caste, cape unam cartam, quod Almericus ser Garofoli debet mihi dare libras vigintiquinque parvorum; et Almericus dixit ipse bene vult ipsas a me, quod ipse est mihi bene eas lucratus.*)

Casto rispose:

– “Lo sapete bene che non scriverei mai documento su debito di gioco!”
(*Vos bene scitis, quod ego non facerem cartam de ludo!*)

Dopo di che fece ritorno alla barca dove rimase per qualche tempo.

Quando Domenico e Almerigo continuarono il loro gioco presso S. Pietro, il notaio si trovava nuovamente fra i curiosi tanto che Domenico gli mostrò l'obbligazione scritta da Almerigo e gli chiese rapido:

– “Casto, vedi un po' se questo scritto è a posto!” (*Caste, vide, si istud scriptum stat bene!*)

Casto disse che non andava bene perché mancavano sia la data entro la quale il debito avrebbe dovuto esser pagato che la data di quel giorno. Almerigo allora corresse lo scritto nel quale affermava di essere debitore a Domenico di 50 libre.

Quinto testimone è Nicolò Rubeo il quale racconta di aver visto circa quattro anni prima Almerigo e Domenico giocare a dadi presso S. Pietro. Domenico aveva vinto 50 libre e Almerigo gli consegnò un'obbligazione. Alla domanda relativa a cosa fosse successo in seguito, il testimone risponde di non sapere che fine abbia fatto lo scritto; era però presente quando il signor Balsemino arrivò brontolando dall'allora podestà Marco Dandolo:

– “E' una vergogna che Almerigo abbia stracciato il documento con il quale quella donna gli chiedeva di saldare il debito!” (*Istud est turpe, quod Almericus ser Garofoli laniavit unum scriptum, cum quo ista mulier petebat sibi denarios in ipso scripto contentos!*)

Il Podestà fu molto amareggiato per quanto udito ma il testimone non ricorda cosa avesse poi deciso di fare. Si limita a dire di aver sentito che Almerigo, per riparare, diede a Bona un documento nuovo.

Il sesto testimone, Riçoto, riferisce che a Pirano si diceva che Almerigo avesse stracciato il documento con il quale Bona l'avrebbe costretto a pagarle il debito. Quest'atto costituiva reato. Riçoto riuscì a calmare Almerigo e Bona a condizione che il primo avesse dato qualcosa a Bona. Il testimone afferma di non ricordare quale fosse la cifra che appariva sul documento.

Il **settimo** testimone sentito in relazione all'accaduto, Giovanni del Bonifacio, afferma di essere stato quattro anni prima con Valterio il quale si sarebbe lamentato:

– “Mio fratello Almerigo ha perso 50 libre al gioco, mi ha rovinato!” (*Almericus meus frater luxit libras quinquaginta, ipse me destruxit!*)

Giovanni allora lo consigliò:

– “Andiamo e cerchiamo (i giocatori – n. d. a.) di metterli d'accordo!” (*Eamus et acordamus ipsos!*)

Trovato Domenico, Giovanni gli disse:

21pe j 30 dy. dnica ego nolo q ne te accordes cu Almerico. 2 ille dnica
dy. ego nolo aliud concordium q solui mihi.

Sl./Fig./Abb. 16: *Et ipse Iohanes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" - Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam - solui mihi!"* (E Giovanni disse: "Domenico, voglio che tu te accordi con Almerigo!" - E lui, Domenico, disse: "Non voglio altro accordo che - pagami!")

- "Domenico, voglio che tu te accordi con Almerigo!" (*Dominice, ego uolo, quod tu te accordes cum Almerico!*)

Domenico gli rispose con arroganza:

- "Non voglio altro accordo che - pagami!" (*Ego nolo aliud concordium quam - solui mihi!* - fig. 16, pag. 87)

Infine Almerigo firmò l'obbligazione che Domenico accettò (Questa testimonianza non collima con le altre secondo le quali Almerigo avrebbe consegnato a Domenico il documento subito dopo aver perso al gioco - n. d. a.). Dopo qualche tempo Bona, moglie di Domenico, venne a Pirano per farsi pagare il debito da Almerigo. Questi disse però che trattandosi di un debito di gioco non era obbligato a pagare. Di più: in un moto d'ira stracciò l'obbligazione. In questo modo commise un grave reato tanto che Mengolino Enrici minacciò di denunciarlo al podestà. Almerigo, tutto spaventato, pagò subito a Bona 3 libre per il documento stracciato e fece fare dal notaio una nuova obbligazione per le restanti 47 libre.

Il notaio Lapo Scлавoni, ottavo ed ultimo testimone, afferma di essere stato in piazza, tre anni prima, assieme a Valterio e di aver sentito che Domenico aveva vinto al gioco 50 libre da Almerigo. Correva voce che quest'ultimo avesse consegnato a Domenico un'obbligazione firmata e che, dopo qualche tempo Bona, moglie di Domenico, venne a farsi pagare il debito da Almerigo e che questo, alla presenza del testimone, avesse consegnato alla donna un'obbligazione del valore di 47 libre, dopo che la stessa Bona aveva dichiarato di aver già ricevuto 3 libre.

Le testimonianze dimostrarono in modo inequivocabile che l'obbligazione di Almerigo era frutto di una perdita di gioco. Secondo le norme dello statuto essa era perciò non valida. La decisione del podestà e dei giudici annullò quindi il documento ed il debito di Almerigo. Così per Almerigo

finirono quattro anni di peripezie, cominciate nell'osteria di casa Sorbi, una specie di Casinò di Portorose ante litteram. La passione per il gioco, la sfortuna e l'inarrestabile ira (che gli fece strappare il primo documento sul debito) fecero piombare sulle spalle di Almerigo la caparbia di Bona che comunque, dopo le decisioni del podestà e dei giudici, rimase con un palmo di naso.

Il gioco nelle regioni slovene interne

Nell'evo medio ...

La prassi

L'azzardo ed il gioco con le carte non erano amati solo lungo la costa. Essi giunsero dall'Oriente attraverso l'Italia sino alle terre slovene dove il gioco era diffuso fra i più svariati ceti della popolazione (fig. 27, pag. 146, fig. 38, pag. 182).

Un cenno molto anziano di gioco per il denaro è quello nello statuto di Ptuj (1376).²⁴ Il CXXII articolo menziona il gioco dei servi cittadini. L'articolo proibisce a chiunque di prendere i vestiti ad un servo chi ha perso al gioco il che potesse arrecare un ritardamento nel suo servizio.

Le ordinanze della Chiesa, che proibivano il gioco d'azzardo, indicano quanto piede avesse preso tale prassi fra la gente.

Disposizioni e regole della Chiesa

Nell'affresco di "S.Domenica" sulla parete esterna della chiesa a Crn-grob (Kranjska/Carniola) del 1460 circa, che indica quali sono le attività proibite alla domenica, appaiono anche due appassionati giocatori impegnati nel gioco delle carte, chiamate "immagini del diavolo" (fig. 8, pag. 33). Il gioco alle carte era proibito anche la sera del sabato, allorché i fedeli avrebbero dovuto prepararsi alla messa del giorno dopo, la settimana di Pasqua e durante le festività natalizie. Particolarmente vietato era poi il gioco entro alla chiesa.

Per arrestare il malcostume del gioco d'azzardo del clero della Carniola, il patriarca di Aquileia Grimani emise all'inizio del 1499 un editto che vietava ai preti di giocare d'azzardo, sia alle carte, ai dadi o a qualsivoglia altro tipo di gioco proibito dai canoni della Chiesa. Non dovevano mai

²⁴ F. Bischoff, 1887, 37.

giocare per denaro con i laici, né in pubblico né di nascosto. Non dovevano frequentare i balli pubblici o quelli in maschera, né indossare una maschera ... Venivano diffidati dal mangiare e bere in osteria, escluse le occasioni quando si trovavano in viaggio ...²⁵

... ed in quello moderno

La prassi usuale

Il gioco si espanse come un incendio (fig. 39, pag. 183, fig. sulla copertina). Lo troviamo nominato persino in una canzone popolare slovena del Seicento.

*Quattro giovanotti giocano
Per una giovane ragazza,*

*Arriva un vecchio uomo:
"Ragazza, mia sarai,*

*"Getterò anch'io una volta."
E vinse al primo colpo*

26

La capitale della Carniola, Ljubljana/Lubiana, provò molto presto i piaceri del gioco. I padri della città ad esempio il 18 febbraio 1541 ordinarono al giudice di fare attenzione alla compagnia che si raccoglieva presso una certa Platernitz e che la si dava al gioco ed alle baruffe ...

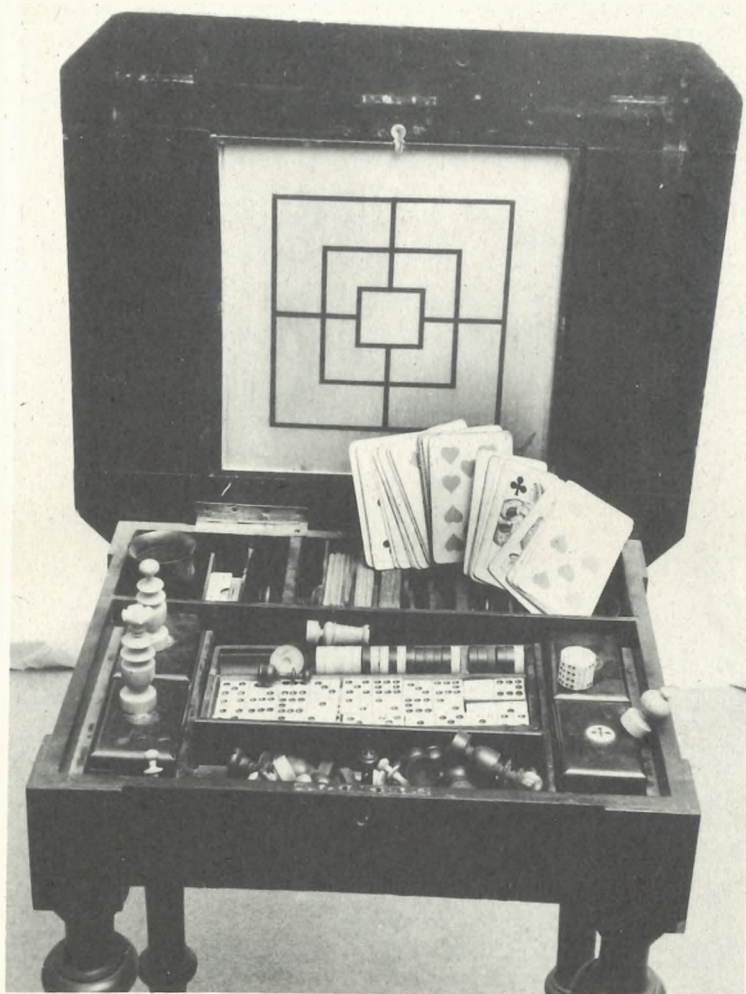
Il ritrovamento di tre dadi, due del Seicento ed uno dell'Ottocento, trovati dagli archeologi nel castello di Lubiana (fig. 9, pag. 34) sono sufficienti ad indicare come i castellani ingannassero il tempo.

I Lubianesi giocavano a carte, ai dadi, al domino, agli scacchi e al biliardo (fig. 17, pag. 90) in osterie e caffè. I primi caffettieri (Caffè-Sieder) erano Italiani e in un primo tempo non vi venivano serviti alcolici ma solo caffè e pasticcini di loro produzione. Il primo caffè di Lubiana venne aperto nel 1712 da Domenico Moralla, originario di Milano.

Il 10 settembre 1779 l'imperialregia *Kasse Deputation* assegnò al caffettiere Primus Luschina una concessione triennale (da San Michele - cioè

²⁵ J. Mal, 1957, 39, 106-108; A. Koblar, Izvestja Muzejskega društva za Kranjsko 3, 1893, 63-64.

²⁶ K. Štrekelj, 1895-1898, 910, varianti 911-914.



Sl./Fig./Abb. 17: Tavolino da gioco con piastra comprendente una scacchiera ed altri giochi di società, fine XIX secolo / Spieltisch mit Klapplatte und eingelegtem Schachbrett und anderen Gesellschaftsspielen, Ende 19. Jahrhundert / Igralna mizica s preklopno ploščo z vloženo šahovnico in raznimi družabnimi igrami, konec 19. stoletja

dal 29 settembre – 1779 alla stessa data del 1782) per allestire varie forme di svago per le damine ed i signorini. Ebbe in affitto il caffè al pianoterra del Teatro provinciale, altrimenti detto *Casino*, ed il negozio antistante, comprese la cantina e la cucina, e al primo piano due sale da gioco con accesso. Le sale erano arredate con sei tavolini da gioco in noce, dodici sedie in noce foderate di cuoio nero e sette banchi, anch'essi foderati di nero cuoio. Durante le varie rappresentazioni, *Opern*, *Komedien*, *Academiën*, ed in altre occasioni, come per esempio i balli pubblici che venivano organizzati al Teatro provinciale e altrove, l'appaltatore aveva il diritto esclusivo di offrire agli ospiti *Confecturn*, *Rinfreschi*, *Caffée*, *Chocolade* e i tavoli da gioco, tutto di eccelsa qualità. Non doveva permettere malversazioni e cattive usanze. Doveva accudire alla pulizia dell'edificio e mantenere in buono stato l'appartamento. La concessione gli costava 160 fiorini annui, che poteva pagare anticipatamente in due ratei, mentre il permesso per i tavoli da biliardo lo gravava di altri 140 fiorini. Il mancato pagamento annullava automaticamente l'accordo. Entrambe le parti potevano di disdirlo sei mesi prima della sua scadenza triennale. In caso contrario esso veniva rinnovato automaticamente per altri tre anni. L'accordo comprendeva la clausola dell'impegno generale della Provincia per i danni nella Carniola (*der allgemeine Landschaden Bund in Krain*). Entrambe le parti ricevevano una copia del testo dell'accordo.

Alla fine del secolo scorso c'erano a Lubiana cinque caffè. I caffettieri Domenico Fuga e Franz Colloredo attorno al 1800 intendevano dar vita accanto al caffè un casino, su modello di altre città. L'idea di aver un luogo dove gli ospiti importanti (soprattutto funzionari e ufficiali) potessero leggere i giornali e partecipare a giochi permessi dalla legge, piacque al governo regionale ed a quello comunale. Al comune però non sembrava il caso che il casino fosse di proprietà di un caffettiere; preferivano fondare una società che con i mezzi dei soci avrebbe assicurato le spese di gestione. I dubbi sul caffè era dettati soprattutto dal fatto che di locali del genere ne esistevano già diversi tanto che certi erano poco frequentati. Le autorità non guardavano con simpatia ai caffè visto che vi si scialacquava denaro. Inoltre nei caffè erano a disposizione solo i giornali consentiti.²⁷

²⁷ Archivio storico Ljubljana (in seguito ASL), Cod. 1/4, foglio 15; Cod. 1/58, fogli 248v, 254-254v; Archivio della Slovenia (in seguito AS), Direzione superiore di teatro 2, scatola 1; V. Valenčič, *Publikacije Zgodovinskega arhiva Ljubljana*, Razprave 4, 1977, 107, 113.

Il periodo dell'assolutismo (dalla metà del Settecento alla metà dell'Ottocento)

La regolamentazione dei giochi d'azzardo

La passione per l'azzardo fu decisiva per molti "adepti", indipendentemente dalla loro origine (signori, borghesi, servi). Molti si ridussero alla povertà assoluta. Per questo i governanti cercavano in tutti i modi di tagliare le ali all'azzardo, impedendo le poste troppo alte e vietando (senza successo) determinati giochi.

L'imperatore Leopoldo I, che regnò pure sulle terre slovene, il 26 giugno 1686 promosse un editto con il quale vietava alcune abitudini, fra esse il gioco "alto", ovvero il gioco con poste consistenti. Il gioco d'azzardo venne proibito ancora una volta una decina di anni dopo (il 9 marzo 1697) a Vienna.

L'imperatore Carlo VI il 27 febbraio 1717 indirizzò al vicedomino di Carniola a Lubiana, una lettera nella quale ricordava che il gioco d'azzardo era già stato proibito dal suo predecessore, soprattutto i giochi come *Bassette*, *Trenta*, *quaranta* ed affini. Nonostante ciò erano giunte sino all'imperatore voci sul nuovo vigore preso dal gioco, soprattutto in Stiria, tanto che venne nuovamente prevista una multa per i giocatori e per chi li avesse ospitati. Il 10 marzo 1722 venne emesso un editto contro i venditori ambulanti di spezie, unguenti, nastri ed altre merci, che giocavano a *Riembstehen*, *Gluockshaefjen*, *Brenten* e ai dadi. Costoro sarebbero stati presi assieme alla loro mercanzia, perquisiti e consegnati al tribunale regionale.

Le leggi vennero riprese dalla figlia dell'imperatore, Maria Teresa. Nell'editto di Graz del 27 luglio 1744 indica il male, il danno e le spese provocate dal gioco, già da lungo tempo proibito, che non si limita a distruggere le antiche famiglie nobiliari ma minaccia anche il corpo, la vita, l'anima e la redenzione. Viene perciò ripetuto il decreto emesso a Vienna da Leopoldo il 9 marzo 1697: pena una severa punizione era proibito il gioco di *Bassette*, *Trentaquaranta* ed altri simili, il gioco con poste troppo alte, a casa o in luoghi fuori mano, con le carte o qualsiasi altro.

Nel severo divieto del gioco d'azzardo emesso a Lubiana il 27 febbraio 1758 si nominano i giochi proibiti: *Faraon*, *Bassette*, ogni tipo di giochi con i dadi, *passa Dieci*, *Landesknecht*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Farbeln*, *Treschack sincere*, *Brenten*, *Molina*, ecc. La multa per i trasgressori era di

500 ducati, 100 andavano al delatore, il resto alla cassa per i poveri. Nel 1765 i giochi d'azzardo vennero vietati a Lubiana (il 21 ottobre) e con un decreto imperiale a Vienna (il 29 novembre). A Lubiana i giochi proibiti vennero nuovamente elencati con piccole variazioni rispetto al decreto del 1758. Le variazioni più evidenti riguardano il *Quindeci* (!), *Trenta*, *Quaranta*. La multa prevista per i giocatori e per chi li ospitava era di 300 ducati, un terzo dei quali andava a chi denunciava il fatto.

Anche **Giuseppe II** tentò di opporsi al gioco di azzardo. Nel decreto del primo maggio 1784 constatò che le leggi che vietavano i giochi d'azzardo, dimostrano la preoccupazione per la decadenza dei singoli individui e di intere famiglie, distrutte dal gioco d'azzardo.

I profittatori cercarono allora di aggirare le leggi "inventando" il *Macao* ed il *Wallacho* con poste altrettanto alte e che si rivelarono altrettanto deleteri dei giochi d'azzardo vietati. L'imperatore ritenne opportuno vietare nuovamente tutti i giochi d'azzardo, fra i quali ci sono anche i due citati in precedenza: *Pharaon*, *Bassette*, *Wuerfel*, *Passadieci*, *Lansquenet*, *Quindici*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Faerbelu*, *Strashak sincere*, *Brennten*, *Molina*, *Walacho*, *Maccao*, *Halbwoelfo Mezzo duodeci*, *Vingt un* ed altri giochi del genere, indipendentemente da come venissero chiamati. I trasgressori (i giocatori o chi li ospitava) venivano puniti con 300 ducati di multa. Un terzo della somma andava a chi denunciava il fatto (il nome non veniva mai rivelato). Se a presentare denuncia era uno dei giocatori, la multa gli veniva condonata ed inoltre riceveva un premio. Una sorta di possibilità di rivalsa per chi aveva perso ...

Il governo per l'Austria Interiore, con sede a Graz, vietò il 30 novembre 1785 le poste troppo alte nei giochi permessi, come ad esempio quello dei birilli. La proibizione del gioco dei birilli collegato all'azzardo venne nuovamente promulgata il 23 ottobre 1790.

La nascita di giochi nuovi o il semplice cambiamento del loro nome fece sospettare (più o meno giustificatamente) che si trattasse di giochi d'azzardo. Ciò vale soprattutto per il gioco conosciuto come *à la Venée*, fra la fine di maggio e agli inizi di giugno del 1785: esso non era vietato espressamente in nessun decreto, i dadi usati non potevano venir adoperati per altri giochi e la loro vendita non era vietata. Una circolare del governo di Graz per l'Austria Interiore, datata 12 dicembre 1787, vietò il gioco chiamato *Wirbisch*. Il 10 aprile 1789 venne invece vietato il *Haeufel-Spiel* o *Haeufeln*. Nell'estate del 1787 nella regione era particolarmente in auge

il *Fuzath-Spiel*, tanto che il parroco di Šentvid, presso Lubiana, redarguì i fedeli che esageravano in questo gioco. Si sono conservate due descrizioni del gioco (del 29 giugno e del 4-7 luglio 1787) che qui presentiamo in maniera esemplificata:

I giocatori pongono a terra un cappello rotondo con la fascia schiacciata. Da esso misurano 5 o 6 passi e da questa distanza lanciano delle monetine sul cappello. Chi riesce a centrare il cappello o vi arriva più vicino continua la seconda parte del gioco come primo. Gli altri giocatori si sistemano in relazione al risultato ottenuto con le monetine. Le monete vengono raccolte e messe nel cappello con la stessa faccia rivolta all'insù. Il primo giocatore con un colpo secco ridà al cappello la forma originaria e fa saltare le monete, vince quelle che atterrano dalla parte opposta a come erano state poste. Poi si ripete il procedimento per tutti i giocatori, sino a quando ci sono monetine. Poi si riprende daccapo.

Il gioco era particolarmente proibito alla servitù. La legge proclamata a Vienna il 25 febbraio 1775 completò il decreto del 1766 che proibiva il gioco di nascosto, quello per denaro e le scommesse proibendo il gioco ai servi, soprattutto nelle osterie. Gli unici concessi erano i giochi da giardino, come ad esempio quello con i birilli a patto che le puntate non fossero molto alte. Era permesso ad esempio giocare una bevuta. Per i servi che avessero trasgredito erano previste pene corporali e per gli osti pene pecuniarie, nel caso fosse impossibilitato a pagare venivano frustato pure loro. Se l'oste incorreva per più di tre volte in questo tipo di reato, dando ospitalità a dei giocatori, perdeva la licenza. Il 24 febbraio 1787 il divieto venne ripetuto a Graz. Nemmeno Giuseppe II nel suo editto sulla servitù e sui padroni del 1 dicembre 1787 non dimenticò il gioco d'azzardo. Gli impiegati cittadini e la polizia dovevano controllare personalmente o far controllare da altri, soprattutto la domenica e le feste, le osterie e le mescite di vino e punire chi trasgrediva al divieto sul gioco d'azzardo. La servitù però evidentemente non evitava le osterie ed il gioco.²⁸

²⁸ ASL, Reg. 1/49, fogli 23, 146, 153-4, 163, 186, 213, 228; AS, Vic. 1/97a, scatola 172; Vic. 1/131, scatola 251, 252; Gub. 1/1784-1786, Gub. II/1787-1794; Patenti 1781-1800, scatola 5.

La prassi – la fabbricazione delle carte da gioco ...

Il numero e la frequenza dei divieti che colpivano il gioco d'azzardo stanno a dimostrare la sua diffusione.

L'inefficacia di tali provvedimenti è dimostrata d'altro canto dalla fabbricazione e dal commercio delle **carte da gioco**.

Nella prima metà del XIV secolo la fabbricazione delle carte in Germania era così diffusa che i produttori si associavano in corporazioni per difendere il proprio monopolio. Sin dall'inizio divennero famose per questa attività le città tedesche meridionali, in particolare Augsburg/Augusta e Ulm/Ulma.

Le carte venivano fabbricate anche nelle regioni ereditarie dell'Austria Interiore. Nei censimenti fiscali lubianesi del 1724 troviamo il primo *Kartenmaler*, pittore professionista di carte "locale". Si trattava di Georg Ferner (Ferner).

Benché da un lato lo Stato operasse per contenere il fenomeno del gioco d'azzardo, dall'altro non poteva ignorare la possibilità che tale vizio della gente offriva di ottenere dei profitti. Carlo VI introdusse così, con un decreto del 2 settembre 1716 (Graz), un'imposta particolare non solo sulla carta, il pellame e la pergamena, ma anche sulle carte da gioco e sulla cipria per capelli. Introdusse un timbro particolare per la carta. Per timbrare ciascun foglio di carta si dovevano pagare 3 centesimi di fiorino (*kreutzer*). Anche la timbratura di ciascun mazzo di carte sottostava ad una tassa di 3 centesimi di fiorino, che andava versata agli uffici imposte provinciali. La falsificazione veniva punita con la morte o altra punizione corporale.

Dal 1740 la riscossione di tale imposta veniva concessa in appalto durante un'asta pubblica. Il 18 maggio 1743, per tutte le province interne austriache e per la durata di tre anni, venne concessa al direttore di corte Peter Antoni Rinner, rappresentante del convento di Žižce. In questo periodo l'imposta proveniente dalla contea di Gorizia-Gradisca, dai capitanati di Trieste e Rijeka/Fiume e dalle località che vi facevano capo, veniva riscossa da Joseph Barbarigo, *Notaro pubblico e causidico* di Gorizia. Per la Carniola l'appalto venne concesso il 30 ottobre 1750 a Frantz Anton di Kranj, mentre per la contea di Gorizia-Gradisca, per quella di Pazin/Pisino, per il capitanato di Tolmin/Tolmino e Bovec, per Kastav/Castua e per il Litorale Austriaco venne affidato a Joseph Zengraff.

Maria Teresa dedicò al gioco delle carte un particolare editto emesso il 3 febbraio 1762 a Vienna. Con esso constatava che la timbratura delle carte da gioco, in vigore in Austria per impedirne la fabbricazione sul mercato nero, non era più sufficiente. Perciò, seguendo il modello boemo, prescrisse che le carte venissero ulteriormente marcate dal funzionario della Camera o della banca locale dove viveva l'artista disegnatore. Una delle carte del mazzo doveva essere segnata con un timbro particolare. Nel gioco del picchetto doveva essere segnata la carta del sette rosso. L'imposta per questa timbratura ammontava a:

- per le carte patinate e semipatinate di *Tarock*, *Piquet*, *Trapelier*, nonché per le carte da gioco tedesche semipatinate 7 centesimi di fiorino,
- per le carte tedesche non patinate di *Trapelier*, *Labet* e delle cosiddette carte “contadine” 2 centesimi di fiorino,
- per le carte da gioco straniere fabbricate fuori dalle provincie ereditarie austriache e boeme 10 centesimi.

Il prezzo delle carte da gioco non doveva aumentare più di quanto ammontasse l'imposta.

Per le carte che venivano dalle provincie ereditarie l'imposta per la timbratura veniva restituita.

A Vienna esisteva un magazzino centrale di queste carte da gioco. Il prezzo di vendita al minuto era:

- carte da Tarocco 40 centesimi di fiorino,
- carte da gioco patinate 15 centesimi,
- carte semipatinate 9 centesimi,
- carte non patinate 6 centesimi,
- carte da gioco “contadine” 4 centesimi.

Da allora anche i disegnatori di carte dovettero segnare una delle carte con un marchio particolare o con la propria firma.

Anche **Giuseppe II**, un buon quarto di secolo più tardi (30 gennaio 1788), pubblicò un decreto analogo sulla marcatura delle carte da gioco.

Il 24 ottobre 1768 venne pubblicato a Lubiana un avviso con il quale si avvertivano i disegnatori di carte da gioco dell'obbligo di segnare in maniera evidente le carte con il proprio nome o con altro segno di riconoscimento, pena una condanna al pagamento di 10 talleri. Una dimostrazione di come veniva effettuato il controllo professionale sui disegnatori delle carte da gioco.

Secondo una nota del 19 febbraio 1798, nella seconda metà degli anni novanta del XVIII secolo aveva sede a Lubiana una corporazione di diseg-

natori per le province ereditarie dell'Austria. La Carniola, in quel periodo, ne aveva soltanto uno.²⁹

Anche se la fabbricazione delle carte da gioco nelle provincie dell'Austria Interiore stava evidentemente fiorendo, il mercato era comunque aperto anche a prodotti stranieri di importazione.

Tra i carichi trasportati dalle navi nel Porto franco di Trieste negli anni 1759 e 1760 riscontriamo pure carte da gioco di produzione italiana. Poiché Trieste significava un punto d'incontro delle vie commerciali terrestri e marittime, la merce che vi giungeva via mare era destinata a proseguire il viaggio verso l'interno, soddisfacendo il fabbisogno delle altre provincie austriache.

Sono conosciuti cinque carichi del genere, trasportati da imbarcazioni del tipo *pielego*, che allora venivano usate frequentemente nei traffici con Trieste. Due volte provenienti da Ferrara e tre volte dal porto di Gorro, situato nelle vicinanze di Ferrara. Due volte le imbarcazioni battevano bandiera austriaca, due quella veneziana e una volta addirittura quella papale. In due casi il padrone dell'imbarcazione fu Giovanni Pozzatti, che usò una volta la bandiera austriaca (da Ferrara) e una volta quella papale (da Gorro). Una volta il proprietario fu Giovanni Franzoso (nonostante l'identico nome di battesimo sarebbe troppo rischioso affermare che si trattava anche della medesima persona) con un carico proveniente da Gorro, battente bandiera veneziana. Una volta il proprietario dell'imbarcazione "austriaca", proveniente da Gorro fu Michel Lengo. Nell'ultimo caso si trattò nuovamente di barca veneziana salpata da Ferrara, di cui era padrone Alessandro Gradera. La provenienza delle carte da gioco sta a dimostrare che a Ferrara c'era una fabbrica molto nota. Complessivamente le cinque spedizioni portarono a Trieste 1 *cassa*, 3 *cassette* e 1 *pacchetto di carte da gioc(c)o*.

Non è dato sapere quanti tavoli da gioco sul nostro territorio fossero forniti allora con carte da gioco di produzione nazionale, quanti con carte di produzione tedesca e quanti con carte provenienti dai carichi spediti a Trieste³⁰ (fig. 40, pag. 184, fig. 41, pag. 185, fig. 42, pag. 186, fig. 43, pag. 187).

²⁹ AS, Stan. 1/79, scatola 124; Stan. 1/557, scatola 834; Patenti 1731-1747, scatola 2, 1781-1800, scatola 5; ASL, Cod. XVII/105; Reg. 1/93, fogli 470-474.

³⁰ F. Gestrin - D. Mihelič, Viri za zgodovino Slovencev 12, 1990, No. 53, 313, 669, 691, 1123.

... ed il successo di nuovi giochi d'azzardo

La miglior dimostrazione che la legge non riuscì a spuntarla sulle debolezze umane – in questo caso la passione per il gioco – fu l'affermazione di nuove forme di divertimento che avevano le caratteristiche del gioco d'azzardo.

La **Lotteria** di tipo romano si mantenne in **Europa** anche nel Medio Evo, seppure in misura modesta. Il suo rifiorire avvenne nell'Età moderna. Sembra sia stato il re francese Luigi XIV a riproporre in Francia l'antica usanza delle lotterie romane. Nel 1685 organizzò una sfavillante lotteria durante il matrimonio di una delle sue figlie. Gli accompagnatori tiravano a sorte alcuni dei più preziosi oggetti degli artigiani parigini.

Ma è dall'Italia che la vera lotteria incominciò a diffondersi sul vecchio continente. La lotteria legata ai numeri ha le sue origini a Genova. Nel completare i 90 numeri del Gran Consiglio, ogni anno ne venivano esonerati cinque. Per questa ragione la gente incominciò a scommettere sui candidati. I nomi dei candidati venivano sostituiti con 90 numeri, dando così vita ad una lotteria che a Genova venne introdotta dallo Stato nel 1620.

Si diffuse in tutta l'Italia e da qui, nel XVII secolo, in Francia. Più tardi, verso la metà del XVIII secolo, anche altrove: nel 1752 a Vienna, nel 1754 a Praga.³¹

Molto presto, nella seconda metà del XVII secolo, gli stati incominciarono ad autorizzare questo tipo di gioco speculativo altamente remunerativo. In molti casi la lotteria divenne fonte di reddito per lo Stato. Spesso delle lotterie venivano organizzate per fini umanitari. La passione per il gioco, che portò alla rovina non pochi esponenti del ceto medio-alto, nella seconda metà del XIX secolo contribuì a far vietare le lotterie.

Il diritto esclusivo ovvero il privilegio di organizzare lotterie genovesi nella **vecchia Austria** avveniva su concessione dello Stato. Dal 4 dicembre 1761 fino al 31 marzo 1770 questo diritto venne concesso ad Ottavio, conte di Cataldo. Alle sue lotterie facevano concorrenza altri giochi d'azzardo con tabacchiere e bigiotteria, perciò il 31 marzo 1769 Maria Teresa le proibì.

Dal 17 marzo 1770 il diritto di gestire la lotteria genovese fu aggiudicato ad Andrea Baratta ed alla sua società. Durante quel periodo nelle

³¹ Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens V, 1932-1933, 1425-1431; J. Gizycki - A. Gorny (trad. B. Verbič) 1972.

province austriache e ungheresi non avrebbero dovuto svolgersi altre lotterie e simili giochi d'azzardo. Erano escluse le lotterie di *Silberglueckshafen*, organizzate nei giorni di fiera nelle maggiori città, la *Porcellainlotterie* di Vienna, come pure la *größere Lotterie* Imperiale. L'imperatore poteva organizzare lotterie in quelle zone che non erano comprese dalla concessione rilasciata a Baratta. I sudditi non potevano partecipare a lotterie straniere. Per evitare malversazioni e truffe, una speciale tipografia avrebbe dovuto sorgere a Vienna o in altre località, con il compito specifico di stampare i biglietti delle lotterie. Sull'andamento dei giochi era necessario registrarne l'attività su un registro. L'attività veniva attentamente seguita da appositi controllori. L'archivio, con i biglietti estratti ad ogni manifestazione, veniva rinchiuso in una cassaforte a doppia chiave, una delle quali custodita da un funzionario dell'Imperatore. Lotterie venivano organizzate anche a scopo di beneficenza: sull'elenco dei numeri venivano segnati i nomi di ragazze povere e oneste. A ciascuna delle cinque ragazze i cui nomi erano scritti accanto ai cinque numeri estratti, andavano 30 fiorini. A titolo di cauzione, Baratta doveva versare alla *Banco-haupt-cassa* di Vienna 300.000 fiorini. In cambio la banca garantiva il pagamento dei premi.

Il 30 dicembre 1777 la concessione a Baratta venne prorogata al 31 marzo 1786. Da allora la cauzione da versare alla banca viennese ammontò a 500.000 fiorini. Invece del contributo per le ragazze povere e oneste fu obbligato a versare una quota annuale destinata a istituti di beneficenza.

Oltre alle regole generali, il decreto di proroga comprendeva anche le regole della stessa lotteria genovese: Dei 90 numeri ne vengono estratti a sorte cinque;

- nel caso in cui sul numero estratto abbia scommesso un solo giocatore, la vincita ammonta a 14 volte la somma scommessa;
- qualora il giocatore indovini anche l'ordine di uscita del numero su cui ha scommesso, la sua vincita ammonta a 67 volte la somma puntata;
- qualora l'ordine di uscita del numero non venga indovinato la vincita è nulla, a meno che su quel numero non abbia fatto anche una scommessa normale, nel qual caso gli spetta una vincita pari a 14 volte la somma scommessa;
- nel caso scommetta su due numeri (*ambo*) ed entrambi vengano estratti la sua vincita è 240 volte la somma scommessa;

- nel caso che puntando sull'ambo venga estratto un solo numero la vincita è nulla, a meno che su quel numero non abbia scommesso anche normalmente; se invece ha puntato normalmente e vengono estratti entrambi i numeri, allora ha diritto al premio per l'ambo e per ciascuno dei due numeri estratti;
- nel caso scommetta su tre numeri (*terno*) e vengano estratti tutti e tre, gli spetta 4.800 volte la somma scommessa. Se contemporaneamente punta anche su tre ambo e vince, gli vengono versati tutti i premi; se ha puntato 1 fiorino sul terno e 1 fiorino su ciascuno dei tre ambi, la vincita ammonta a 5.250 fiorini;
- nel caso dovessero uscire tutti e cinque i numeri (*cinquina*) ed avesse puntato 10 fiorini su 10 terni e 10 fiorini su 10 ambi, la vincita ammonterebbe a 50.400 fiorini.

Comunque **Giuseppe II** ritenne opportuno che i ricavati delle lotterie genovesi rientrassero nelle dirette competenze dello Stato. Al termine del diritto di concessione a Baratta, il 21 ottobre 1787, l'imperatore decise che la gestione della lotteria venisse affidata ad una particolare direzione viennese in rappresentanza delle casse dello Stato.

La lotteria prese piede rapidamente anche a Lubiana. Dei primi sorteggi si parla nel settembre del 1772 e venivano organizzati nella grande sala del Palazzo provinciale, cioè nella grande sala dell'odierna Accademia slovena delle arti e delle scienze, nella quale oggi si svolgono solenni cerimonie e assemblee dei membri dell'Accademia. Negli anni ottanta del XVIII secolo, il Palazzo della Provincia venne sottoposto ad opere di restauro, per cui il ritiro mensile dell'estrazione della lotteria venne provvisoriamente trasferito nella sede del Municipio di Lubiana. Tuttavia la concomitanza tra lotteria, riunioni ed altre manifestazioni che avevano luogo nello stesso palazzo divennero presto insostenibili. Gli impiegati del Municipio chiesero che la lotteria tornasse nella sede del Palazzo provinciale. La richiesta viene accolta con la giustificazione che le estrazioni andavano a vantaggio della Provincia e che per questo motivo era giusto si assumesse l'obbligo di ospitarla nel proprio edificio.

Sempre negli anni ottanta del XVIII secolo la lotteria riuscì finalmente a trovare dei locali adeguati per gli uffici. Dalla primavera del 1781 all'inizio del 1788 si trasferì nella casa del barone von Erberg, pagando un affitto di 215 fiorini all'anno. Si trattava di dieci stanze, di cinque locali arcati, di una stalla, di un garage, di una cantina situata sotto la grande

scalinata e di una soffitta. Allo scadere del termine dell'affitto, nuove possibilità di sistemazione si offrivano con la chiusura dei conventi. Tra tre diverse possibili locazioni, dopo molte titubanze, la scelta della lotteria cadde sul Palazzo del convento di Stična, sempre a Lubiana (che più tardi ospitò l'Accademia pedagogica e dove oggi ha sede l'Accademia musicale). Nel 1788 la lotteria si insediò al primo piano. Il secondo piano, costituito da un alloggio militare, rappresentava un problema in quanto non era possibile affittarlo. Di conseguenza, dopo tre anni (autunno 1791), la lotteria si trasferì nuovamente, questa volta nell'alloggio che il governatore della provincia le mise a disposizione.

L'imperatrice **Maria Teresa** pubblicò delle regole molto precise anche sullo svolgimento della grande lotteria privilegiata imperiale (*grosse Lotterie*) e pubblicate a Vienna il 29 marzo 1770. Tutti i biglietti venivano posti in una ruota della fortuna. Tutti i numeri, vincenti e non, invece venivano messi in un contenitore (botte). I biglietti venivano mescolati facendo girare più volte la ruota, mentre la botte veniva capovolta. Due commissari controllavano con attenzione due ragazzini provenienti dall'orfanotrofio che effettuavano l'estrazione. Da una parte il primo ragazzo estraeva dalla ruota i numeri sorteggiati, dall'altra il secondo estraeva i biglietti indicanti le vincite: apriva il biglietto, lo leggeva e lo consegnava al commissario che controllava e prendeva nota. Dalla vincita veniva detratto il 12% per le spese di gestione e per gli istituti di beneficenza. Il tutto era corredato anche da una dimostrazione tabellare della lotteria (fig. 28, pag. 160) che, tradotta risultava come sul piano.

L'imperatrice non volle tenere per se nemmeno la grande lotteria. Come è possibile vedere da uno scritto del 25 maggio 1770, l'autorizzazione per la gestione di questa lotteria nelle provincie austriache e ungheresi venne concessa dal 1 aprile 1770 al 31 marzo 1778 ad Abraham Wezer.³²

La lotteria assunse anche forme più sociali, come gioco pubblico e familiare con il nome italiano di *Tombola*. In questo caso venivano estratti i numeri da 1 a 90. I giocatori disponevano di biglietti sui quali stavano segnati alcuni numeri. La vincita – non in denaro ma in beni materiali – era rappresentata dalla coincidenza dei numeri presenti sul biglietto con quelli estratti. Il cammino vittorioso della tombola ebbe inizio nel XIX secolo (fig. 10, pag. 47).

³² AS, Stan. 1/79, scatola 126; Gub. II/1787-1794.

Piano

numero dei premi	valore dei premi da fiorini	somma dei premi di uguale valore
1	50.000	50.000
1	30.000	30.000
1	20.000	20.000
1	15.000	15.000
1	10.000	10.000
1	6.000	6.000
2	4.000	8.000
10	1.000	10.000
12	500	6.000
20	300	6.000
40	200	8.000
110	100	11.000
800	75	60.000
1.000	60	60.000
2.000	totale fiorini	300.000

Rendiconto

Entrate

6.000 biglietti da 50 fiorini uguale 300.000 fiorini

Uscite

2.000 vincite per un totale di 300.000 fiorini

Poiché su 6.000 biglietti 2.000 risultano vincenti, su ogni biglietto vincente ve ne sono due nulli.

Legislazione sistematica dei giochi d'azzardo

Nella sua legge sui delitti e sulle pene promulgata nel 1787, l'imperatore **Giuseppe II** non accennò ai giochi d'azzardo.

Il Codice penale dell'Imperatore **Francesco II** uscito nel 1803, inserisce questi giochi tra le varie possibilità di truffa con l'uso di carte e dadi truccati (il gioco delle carte e quello con i dadi rappresentavano quindi delle forme lecite di divertimento). Il Codice prevedeva delle pene per i giochi d'azzardo vietati. Chi giocava e chi ospitava questi giochi era condannato a 900 fiorini di multa, un terzo dei quali andava a chi aveva

effettuato la denuncia dell'infrazione. Se il colpevole non disponeva della somma richiesta veniva condannato al carcere duro da uno a tre mesi. Altri decreti e disposizioni sul gioco d'azzardo vennero prescritti in seguito all'uscita del Codice penale. Un manuale preparato per i giudici, gli avvocati e i funzionari della magistratura nei primi anni venti del XIX secolo elencava concretamente i giochi vietati. Tra questi il *Billardkegelspiel*, il *Biribis* e il *Labetspiel* ovvero il *Zwicken*.

Il manuale era particolarmente preciso sul primo gioco: Già da tempo in voga e nel quale la vincita o la perdita non dipendono dalle capacità del giocatore, ma esclusivamente dal corso fortuito della palla lanciata da una molla o da una macchina, il gioco ha tutte le caratteristiche dei giochi d'azzardo generalmente vietati. Perciò va considerato e condannato in conformità all'articolo che proibisce i giochi d'azzardo della Legge sulle trasgressioni di polizia più gravi ...³³

Il periodo dal 1848 al 1918

La legge ...

In questo periodo il diritto penale austriaco non si discostava molto da quello del periodo precedente: minacciava condanne per tutti i partecipanti ai giochi d'azzardo vietati da norme particolari. Le condanne non erano previste soltanto per i giocatori ma anche per coloro che mettevano a disposizione spazi e locali per questa attività. Alle pene pecuniarie, delle quali un terzo andava a chi aveva compiuto la denuncia, si assommava per i cittadini stranieri anche l'espulsione dal Paese. Norme analoghe investivano anche le condanne per truffa comminate per l'uso di carte e dadi truccati.³⁴

... e la prassi

Già prima della Grande Guerra venne costituita a Portorose la Società *Casinò des Etrangers*. Nella copia autenticata dello Statuto del 13 giugno 1913, conservata dall'Archivio di Pirano, leggiamo che aveva lo scopo di promuovere i contatti sociali fra i membri, nonché di contribuire

³³ Allgemeines Gesetz ueber Verbrechen und derselben Bestrafung, 1787; Gesetzbuch über Verbrechen und Schwere Polizey-Uibertretungen, 1803, I/§180, II/§266; Handbuch für Richter, Advokaten und Justizbeamte in den k. k. Oesterreichischen Staaten 3, 1823, 331.

³⁴ A. Finger, 1895, 246-237, 289-290; K. Janka, 1902, 253-254.



Sl./Fig./Abb. 18: Villa San Lorenzo in Portorose / Villa San Lorenzo in Portorož / Vila San Lorenzo v Portorožu

alla promozione di attività balneari in questa località termale. Finalità che avrebbero potuto essere conseguite con il mantenimento di una sede locale fissa, dove sarebbe stata offerta ai soci la possibilità di incontri quotidiani e dove avrebbero potuto partecipare a giochi e divertimenti sociali previsti e permessi dalla legge. Il Casinò avrebbe organizzato serate musicali, balli, mostre, varie manifestazioni sportive e ricreative. La sede della società era situata nella villa *San Lorenzo* (fig. 18, pag. 104).

La commissione termale di Portorose avrebbe dovuto impegnarsi per garantire al Casinò locali adeguati avendone in cambio le entrate rimaste alla società dopo aver fatto fronte al pagamento di tutti gli obblighi. Gli uomini potevano chiedere di essere ammessi fra i soci dopo i venti e le donne dopo i diciotto anni.

Il carattere di questo Casinò era diverso da quello dell'attuale Casinò di Portorose, anche se non si può negare un tenue legame tradizionale.

Dopo la prima guerra mondiale

La legge

Anche il Codice penale del Regno di Jugoslavia poneva le attività del gioco d'azzardo tra le attività vietate e condannabili al pari del vagabondaggio, della prostituzione e dell'accattonaggio. I trasgressori venivano condannati fino ad un anno di carcere. A pene pecuniarie o – in caso di recidività – con il carcere e con il divieto permanente o provvisorio di operare ancora venivano condannati anche coloro che favorivano il gioco d'azzardo; per esempio il proprietario o l'affittuario di caffè, osterie o altri locali pubblici nei quali si svolgevano tali giochi. La condanna con il nome del trasgressore veniva pubblicata anche sui giornali.

La legge si occupava anche delle lotterie. Per organizzarle era necessaria l'autorizzazione delle preposte autorità. Vietato invece partecipare a lotterie straniere, in quanto era proibito il possesso di biglietti di lotterie straniere.³⁵

Dopo la seconda guerra mondiale

Le leggi

Il 28 agosto 1946 il Ministero jugoslavo per le finanze decretò che l'organizzazione di lotterie, tombole e altri giochi d'azzardo (o di fortuna) era possibile soltanto se avente fine umanitario, culturale ed educativo e comunque solo con l'autorizzazione delle autorità competenti. Le vincite dovevano essere in beni materiali e non in denaro. Simile clausola era stata fatta propria e adottata anche dal governo repubblicano della Slovenia.

La legge di Stato sui giochi d'azzardo venne pubblicata nel 1962. Tra i giochi d'azzardo venivano annoverate le lotterie e le tombole, i pronostici sportivi, il lotto e altre il cui risultato finale non dipendeva dalle capacità e dal sapere del partecipante, ma esclusivamente dal caso o da qualche avvenimento fortuito. Si trattava di giochi con i quali erano possibili vincite in denaro, in beni materiali o di entrambi. L'organizzazione di tali giochi doveva servire al conseguimento di mezzi finanziari per scopi sociali e umanitari, culturali ed educativi, per attività sportive o per fini pubblicitari ed economici.

La legge venne parzialmente modificata nella primavera del 1965. Da allora le singole repubbliche furono in grado di concedere alle proprie orga-

³⁵ M. Dolenc, 1929, 267-268, 542-543.

nizzazioni economiche che si occupavano di attività alberghiere, nell'ambito di manifestazioni artistico-culturali, l'organizzazione di giochi d'azzardo anche ad altri fini.

Nel settembre dello stesso anno (1965) entrò in vigore la legge slovena sui giochi d'azzardo (di fortuna). Nel primo articolo si stabiliva quale era l'organo competente per il rilascio delle autorizzazioni per i vari concorsi a premi destinati alla pubblicità, nonché per l'organizzazione di lotterie e tombole (verso la metà degli anni settanta i vari concorsi pubblicitari erano stati sottoposti a critiche perché imputati di essere in contrasto con le norme sulla concorrenza sleale).

Tutti gli altri articoli (2-11) della legge erano dedicati ai cosiddetti giochi d'azzardo "particolari". Tra questi venivano annoverati la *roulette*, lo *chemin de fer*, il *baccarà simple*, il *baccarà tout va*, il *trente et quarante*, il *black 21*, il *boule* ed i giochi alle *slot machine*. Allo scopo di incrementare il turismo si permetteva di organizzare tali giochi a quelle organizzazioni che operavano nel settore alberghiero ed a quelle che si occupavano di manifestazioni artistico-culturali. Si giocava in moneta straniera e la partecipazione era vietata ai cittadini jugoslavi. La casa da gioco doveva essere organizzata autonomamente, distaccata anche se ospitata nell'edificio alberghiero. Doveva disporre di un'entrata particolare dove fosse possibile controllare chi entrava. Per essere autorizzata all'apertura di una casa da gioco (non più di una), la località doveva garantire alcune condizioni molto severe: doveva disporre di almeno 1.000 posti letto destinati ai turisti e, negli ultimi tre anni, registrare almeno 200 mila pernottamenti annui. A queste condizioni, al momento in cui la legge venne approvata, in Slovenia potevano concorrere solamente Portorose e Bled.

Questo genere di giochi era escluso ai cittadini jugoslavi. Un atteggiamento simile era presente già nella Legge sulle trasgressioni del 1949, la quale annoverava i giochi d'azzardo tra le trasgressioni all'ordine e alla quiete pubblica: "chiunque si ubriachi, sia dedito alla prostituzione e ai giochi d'azzardo, al contrabbando e alla borsa nera" poteva essere condannato a pene detentive fino a tre mesi. Se invece l'imputato rappresentava "un pericolo evidente per l'ordine e la quiete pubblica" era passibile di espulsione dal Paese. Due anni più tardi (1951) alcune modifiche alla legge sui giochi d'azzardo aggiungevano anche la prostituzione e l'accattonaggio, con pene fino a 30 giorni di carcere e l'eventuale espulsione dal Paese fino a sei mesi. Verso la fine degli anni Cinquanta (1959) il gioco d'azzardo

si presenta come trasgressione autonoma compiuta da chi "con il gioco d'azzardo o altri giochi si procura ingenti mezzi finanziari". Le pene previste erano pecuniarie oppure il carcere fino a 30 giorni e l'eventuale espulsione. I giocatori inoltre, erano puniti con la confisca dei beni (denaro, preziosi, ecc.) usati o procurati con la trasgressione.

Le attuali norme inerenti al gioco d'azzardo sono state definite dal Codice penale della Slovenia nel 1977. Nell'articolo 234 si stabilisce che viene condannato a pene in denaro o con il carcere fino ad un anno (compresa la pena pecuniaria) colui che si occupa professionalmente con il gioco delle carte o con gli altri giochi d'azzardo, come pure chi coinvolge terzi nel gioco e chi mette a disposizione i propri locali o comunque chi, dietro pagamento, rende possibile il gioco d'azzardo. Condanne da sei mesi a cinque anni di reclusione vengono comminate a colui che usa carte o altri mezzi truccati (con ciò si potrebbe intendere che altrimenti il gioco d'azzardo è permesso), come pure colui che gioca o rende possibile il gioco tramite persone per le quali è notorio o si dovrebbe sapere che usano denaro procurato in maniera illecita. Denaro e oggetti usati per il gioco vengono sequestrati.

Lo Stato era più sensibile e comprensivo, invece, per quei giochi d'azzardo che gestiva in prima persona, come la lotteria. Di questa si parla già nel 1946. Alla fine del 1952 la lotteria venne proclamata istituzione autofinanziata. Due anni più tardi (maggio 1954) divenne anche Ente finanziario autonomo. La legge sulla lotteria jugoslava (con sede a Belgrado) uscì contemporaneamente alla legge sui giochi d'azzardo (1962). La lotteria venne definita organizzazione autonoma che si occupa dell'allestimento di giochi d'azzardo. L'interesse dello Stato per queste istituzioni è motivata dalla prevista ripartizione dei proventi: una parte veniva usata per il pagamento delle vincite, un'altra serviva a coprire le spese di gestione, mentre una terza veniva devoluta e suddivisa tra varie organizzazioni sociali per il finanziamento di attività sociali e umanitarie, artistico-culturali e sportive. Da questo punto di vista ancora più eloquente l'emendamento alla legge apportato nel 1965, secondo il quale i proventi destinati alle organizzazioni sociali venivano suddivisi dal Consiglio Esecutivo Federale su proposta del Consiglio della lotteria Jugoslava tra le seguenti organizzazioni:

- Lega delle Associazioni combattentistiche della Lotta Popolare di Liberazione,
- Associazione degli invalidi del lavoro,

- Associazione dei sordomuti,
- Associazione dei ciechi della Jugoslavia,
- Lega delle Associazioni per l'aiuto alle persone handicappate,
- Croce Rossa Jugoslava,
- Consiglio delle organizzazioni e degli enti per l'educazione infantile "Družba in vzgoja" (società ed educazione),
- Comitato jugoslavo per il lavoro sociale,
- Associazione jugoslava dei difettologi,
- Associazione jugoslava contro l'alcoolismo -
per il finanziamento di attività sociali ed umanitarie,
- alle organizzazioni federali di cultura tecnica -
per il finanziamento di impianti e attrezzature per la cultura tecnica.

Dalla sede centrale di Belgrado venivano gestiti anche i pronostici sportivi, simili al Totocalcio, ed il lotto. Le entrate del Totocalcio ed il 50% di quelle provenienti dal gioco del lotto destinate alle organizzazioni sociali, potevano essere usate per la costruzione e l'ampliamento di impianti sportivi, su decisione della Commissione Federale per la cultura fisica.

La lotteria jugoslava mantenne la sua forma organizzativa centralizzata fino al 1972. In quell'anno si divise in nove organizzazioni dando vita anche all'Ente lotteria della Slovenia, con sede a Lubiana.

L'apertura dei Casinò

I Casinò praticavano un'attività estremamente redditizia, che però da noi, dopo la seconda guerra mondiale, non poteva assolutamente andare d'accordo con gli insegnamenti della proclamata morale socialista. I Casinò rappresentavano per le autorità un grosso problema. Come mantenere una reputazione immacolata e, contemporaneamente, avere dei profitti? Le notizie sulle case da gioco riportate dai mezzi d'informazione erano piene di scetticismo: non sono proprio queste le fonti della prostituzione, della criminalità, del riciclaggio di denaro sporco?

Sul territorio allora jugoslavo la prima casa da gioco, il primo Casinò, fu quello di **Opatija/Abbazia** (1963). Non esisteva ancora una legge sui giochi d'azzardo particolari, anche se la legge del 1962 stabiliva che il Consiglio Esecutivo Federale poteva permettere singole (!) manifestazioni anche con altre finalità (non strettamente umanitari? - n. d. a.).

Il secondo Casinò jugoslavo ed il primo in Slovenia fu quello di Portorose presso l'hotel *Palace* (fig. 46, pag. 190). In collaborazione con un partner italiano organizzava dei giochi di fortuna "particolari" già dal 1964, prima ancora che venisse approvata una legge in merito. Provoando con ciò non pochi grattacapi a singoli funzionari del segretariato repubblicano per l'economia e di quello per gli affari interni. Di fatto però contribuì ad accelerare l'approvazione della legge che definiva anche i cosiddetti giochi di fortuna particolari. Per il Casinò di Portorose la legge rappresentò praticamente la legalizzazione di una situazione già esistente. Tuttavia per una sua "normalizzazione" e per poter essere inserita legalmente nei bassifondi dell'ambiente jugoslavo autoproclamatosi "onesto", dovette sottostare ancora all'esame della Commissione per il controllo sociale (novembre 1967). La partecipazione finanziaria del partner straniero si esaurì nel 1969. All'inizio degli anni Settanta il Casinò lasciò il *Palace* e si trasferì all'hotel *Metropol* (fig. 47, pag. 191). Questi è sorto al posto dell'ex Villa *San Lorenzo*, dove più di mezzo secolo prima era nato il Casinò *des Etrangers* di Portorose.

La casa da gioco relativamente giovane, era ancora molto esposta. Il professor Jaretzki che "fino a cinque anni prima girava per Portorose" – come scrisse il *Dnevnik* il 1 gennaio 1979 – rappresentò per il Casinò parecchie preoccupazioni. In seguito ad un "amichevole consiglio" abbandonò la casa da gioco con 10 milioni di lire in tasca.

Il Casinò si era posto un programma di affermazione professionale. Fece tesoro di tutte le esperienze acquisite nel campo degli affari e del gioco e ben presto iniziò l'abilitazione sistematica del personale, che con la propria esperienza passava poi ai nuovi Casinò che sorgevano da noi. Partecipò concretamente anche all'ampliamento della rete delle case da gioco in Slovenia, quando agli inizi degli anni novanta costituì una filiale – Casinò a Lipizza.

Anche l'Ente per il turismo di Bled pianificava l'apertura di un Casinò già prima dell'apposita norma legislativa. Iniziò ad operare nel 1965. In Slovenia, accanto a Portorose, soltanto Bled rispondeva ai severi criteri sulle capacità turistiche che il legislatore aveva predisposto per le località che potevano ospitare un Casinò.

Appetiti di facili guadagni provenienti dalle case da gioco si fecero sentire molto presto anche in altre località. Verso la fine del 1966 l'assemblea comunale di Nova Gorica inviò al Parlamento sloveno una proposta di

modifica alla legge sui giochi d'azzardo. La modifica prevedeva l'apertura di case da gioco anche in località che non rispondevano del tutto alle condizioni previste – determinato numero di posti letto e di pernottamenti, ma che in cambio disponevano di altre condizioni che ne avrebbero garantito una fruttuosa gestione. Le argomentazioni erano molto franche e precise:

“... È dimostrato che la struttura dei turisti della nostra regione non è tale da risultare interessante per i giochi d'azzardo. Lo conferma un'analisi del breve periodo di attività del Casinò di Bled e Portorose. Quello di Portorose consegue risultati eccezionalmente positivi in quanto è situato in prossimità del confine italiano e di Trieste, mentre quello di Bled offre risultati notevolmente inferiori proprio perché lontano da importanti centri commerciali dell'Italia settentrionale ... Secondo il parere di conoscitori stranieri del gioco d'azzardo, i Casinò vengono frequentati soprattutto da uomini d'affari provenienti dalle località industrialmente più sviluppate. Per questo motivo, una delle condizioni primarie è la vicinanza di un entroterra dal quale possono arrivare i giocatori. Questi intraprendono il viaggio a condizione di poter rientrare in tempo sul posto di lavoro. Inoltre esigono discrezione onde non compromettere la propria immagine ...”

In quel periodo l'Assemblea comunale di Nova Gorica intratteneva già da due anni dei contatti con rappresentanti di società italiane interessate all'apertura sul posto di un Casinò.

La richiesta non incontrò molta disponibilità: si ribatteva che la concentrazione di case da gioco in Slovenia sarebbe stata troppo alta, che, in fondo, l'Italia ne aveva soltanto sei e l'Austria soltanto quattro. Inoltre, un Casinò a Nova Gorica avrebbe portato via i clienti alle case da gioco già esistenti.

Nova Gorica raggiunse lo scopo appena nel 1986, dimostrando però con la frequenza degli ospiti che le argomentazioni adottate erano indubbiamente valide. Introdusse una casa da gioco di tipo americano, dove l'accento veniva posto sul numero dei frequentatori e non sull'esclusivismo. Aprì successivamente delle succursali a Kranjska Gora, Tolmin/Tolmino, Rogaska Slatina e Otočec.

La capitale slovena intraprese la strada del gioco d'azzardo verso la fine degli anni Sessanta. Per l'apertura di un Casinò a Ljubljana/Lubiana fecero richiesta quasi contemporaneamente l'azienda “Prehrana export-import” che proponeva quale sede l'albergo *Slon* e il “Generalturist” che proponeva come sede l'undicesimo piano dell'albergo *Lev*. Naturalmente

la presenza di un nuovo Casinò a Lubiana non andava a genio all'Ente per il turismo di Bled. Protestò, obiettando che l'accordo prevedeva la presenza in Slovenia di due sole case da gioco, che il numero dei Casinò (con l'eventuale apertura di quello di Lubiana) sarebbe stato eccessivo su un territorio limitato, e ciò avrebbe comportato nuove richieste da parte di altre località e infine, cosa che maggiormente preoccupava gli operatori turistici di Bled, il Casinò di Lubiana avrebbe danneggiato quello di Bled sottraendogli la clientela. Comunque, già nella primavera del 1969, l'Ente per il turismo di Lubiana (fondato dalla "Prehrana export-import") ricevette un'autorizzazione speciale per l'apertura di una sala da gioco presso l'albergo *Slon*, con la clausola che non permetteva la presenza di partner stranieri. Venne respinta, invece, la richiesta dell'albergo *Lev*. Nella vicenda si trovarono coinvolti anche alcuni giornali – forse poco informati o forse soltanto eccessivamente impegnati? Qualche grattacapo fu provocato al Segretariato repubblicano per le finanze da un articolo pubblicato sul *Delo* (primavera 1969) nel quale si rilevava che non era chiaro chi fosse il reale e legittimo responsabile delle attività del Casinò ("Prehrana" oppure l'Ente per il turismo) e che nella relazione si parlava di un partner straniero anche se l'autorizzazione vietava espressamente la presenza di capitale estero. Nonostante l'accordo iniziale fosse stato diverso, la casa da gioco aveva in realtà un socio italiano.

Nella seconda metà degli anni Settanta la casa da gioco venne trasferita dall'albergo *Slon* all'albergo *Lev*. Alla fine degli anni Settanta furono scoperte delle malversazioni nella gestione ed il Casinò venne liquidato. A Lubiana si ebbe così una temporanea interruzione di tale attività, ripresa negli anni novanta con l'apertura della nuova casa da gioco all'albergo *Kompas*.

Benché i Casinò fossero accessibili esclusivamente ai clienti stranieri, la "Prehrana" fu intraprendente anche nello stimolare al gioco d'azzardo i cittadini sloveni: il 2 agosto 1969 inaugurò alla sala *Tivoli* di Lubiana il primo "mini Casinò" dotato di slots machines, al quale avevano accesso anche i cittadini sloveni.

Intanto si lavorava anche ad altri progetti per nuove sale da gioco. L'azienda "Emona" di Lubiana e l'Ente per il turismo di Lubiana depositarono nel 1971 una richiesta per l'apertura di sale da gioco presso l'albergo *Slavija* di Maribor e presso l'albergo *Park* di Nova Gorica. Lo stesso anno venne presentata la domanda anche per una sala da gioco a

Žusterna/Giusterna presso Koper/Capodistria e un anno più tardi, nel 1972, a Lipica/Lipizza.

L'Ente per lo sviluppo del turismo di Piran/Pirano-Portorose, osteggiò vivamente per questo motivo l'azienda turistico-alberghiera **"Inex-Slavenik" di Capodistria**. Quest'ultima si era fatta registrare sulla Gazzetta Ufficiale come azienda che si occupava dell'organizzazione e dell'allestimento dei giochi d'azzardo, ancora sempre definiti "particolari". L'Ente turistico di Portorose assicurava che né Capodistria, né Sežana/Sesana – pure interessata al Casinò – disponevano di condizioni adeguate.

Ricavandone degli utili, lo Stato tollerava i Casinò.

Il Casinò di Bled investì i propri proventi in campi da golf, partecipò al finanziamento del Centro divertimenti di Bled e rinnovò i propri ambienti.

Ancora più consistenti furono gli investimenti del Casinò di Portorose, soprattutto in immobili sulla costa e anche altrove, con lo scopo principale di mettere in piedi da una parte l'infrastruttura di base del Litorale meridionale e dall'altra di arricchire l'offerta turistica del luogo. Sarebbe aumentato di conseguenza il numero dei turisti esteri e nostrani di ogni categoria, mentre i nuovi alberghi avrebbero offerto nuove possibilità di impiego.

Tra le infrastrutture di base sorte grazie al finanziamento del Casinò di Portorose ricorderemo l'acquedotto costiero, la rete elettrica e postelegrafonica, l'adattamento e la costruzione della strada costiera e gli svincoli stradali verso le Grotte di Škocjan/San Canziano e Lipizza.

La casa da gioco finanziò la costruzione dell'Ospedale di Izola/Isola e della Casa della sanità di Lucia e contribuì all'acquisto delle attrezzature del Centro clinico di Lubiana.

Per arricchire l'attrattiva culturale del Litorale meridionale furono investiti mezzi per il restauro dei centri storici delle località costiere: la piazza centrale con il Palazzo Pretorio di Capodistria, alcuni quartieri della città vecchia di Isola e di Pirano con Piazza Tartini. Anche il restauro di Stanjel sul Carso e la chiesetta di Ilrastovlje si deve al Casinò.

Nel campo dell'istruzione finanziò la costruzione della Scuola media marittima (ora Biennio universitario) di Pirano a Portorose e della Scuola media alberghiera e turistica di Isola.

Tra gli investimenti del Casinò di Portorose rientra anche la costruzione del complesso alberghiero di Bernardin/Bernardino, che arricchì notevolmente l'offerta turistica della costa. Sia Bernardino che il nuovo Centro

Congressi Auditorium avrebbero dovuto attrarre nuove categorie di turisti con convegni e congressi, allungando notevolmente in tal modo la stagione turistica.

I nuovi impianti sportivi di Lucia e Sečovlje/Sicciole, sorti grazie al Casinò di Portorose, hanno incentivato lo sviluppo del turismo sportivo. Soprattutto la superba marina di Lucia, in grado di ospitare in mare o a terra oltre un migliaio di imbarcazioni. La marina dispone pure di un "parco imbarcazioni", panfili che si possono noleggiare, e organizza corsi di navigazione per principianti. Nelle sue vicinanze ospita campi da tennis, un percorso di mini golf e una pista da go-cart.

L'aeroporto di Sicciole, finanziato pure dal Casinò, offre ai turisti la possibilità di effettuare voli panoramici sulla zona, mentre quelli più facoltosi possono seguire corsi di volo e praticare sport aerei. L'aeroporto fa sì che i lontani proprietari possano raggiungere rapidamente le loro imbarcazioni.

In pubblico si parlava poco e timidamente dei Casinò, come se pesassero sulla coscienza, tuttavia i giornali seguivano con attenzione le attitudini e le trasgressioni degli Sloveni nel gioco d'azzardo:

- Nell'autunno del 1969 suscitavano preoccupazione le cosiddette macchine da gioco automatiche allestite da imprenditori privati. Il controllo dei proventi e quindi la tassazione dei proprietari non era garantita.

- Il 27 agosto 1979 il quotidiano *Delo* scriveva di vivaci partite a carte in un appartamento situato a Lubiana in via Allende, dove la polizia aveva sorpreso un gruppo di persone che giocavano a *munda*. Nell'articolo, quale avvertimento ad altri eventuali giocatori, si sottolineava che gli operatori degli affari interni avevano già scoperto alcuni locali frequentati da persone "incensurate" dove si giocava d'azzardo ...

- L'opinione pubblica veniva informata raramente sui ladruncoli occasionali sorpresi nei Casinò. In un'intervista rilasciata da esponenti dei Casinò di Portorose, Bled e Lubiana ad un giornalista del giornale *Dnevnik* e pubblicata il 10 gennaio 1979 risulta che nelle case da gioco i piccoli furti non erano rari. Il giornalista riportò una sintesi di questa intervista nelle conclusioni, che avrebbero dovuto costituire una garanzia sull'onestà della gestione delle case da gioco, una garanzia che oggi suona anacronistica: "Su 160 impiegati del Casinò di Portorose ben 45 sono membri della Lega dei comunisti, quello di Lubiana cerca di impiegare solo i croupier migliori, e anche a Bled le truffe sono rarissime. È la dimostrazione che in questi

cosiddetti enti non socialisti l'organizzazione autogestita ha imboccato la retta via".

– Nel 1983 l'opinione pubblica venne a conoscenza di alcuni dati concreti sull'entità della valuta che il personale disonesto aveva sottratto alle case da gioco di Portorose e Bled.

– A metà aprile del 1988 in via Peruzzi 84 a Lubiana venne scoperta la "prima bisca privata in Jugoslavia". I giornali riportarono con dovizia di particolari gli arredi ed il personale, di cui – come si scrisse – facevano parte anche due attraenti signore. Molti giornali seguirono più tardi sulle pagine di cronaca nera lo svolgimento del processo contro le persone incriminate.

– Nel 1991 ci fu la confisca di alcune *slot machine* con la motivazione che si trattava di attività contemplate dall'articolo 234 del Codice penale della Slovenia.

Oggi nelle nostre case da gioco possono tentare la fortuna anche i cittadini sloveni, nonostante la legge slovena del 1980 consenta di frequentare i Casinò soltanto ai cittadini stranieri. Tuttavia, alcuni organi competenti sostengono che la legge slovena non faceva altro che riprendere quella jugoslava, la quale vietava il gioco d'azzardo ai cittadini **jugoslavi**. In seguito allo sgretolamento della Jugoslavia e all'indipendenza acquisita dalla Slovenia, gli Sloveni non sono più cittadini jugoslavi, per cui il divieto non è più valido – almeno finché non verrà approvata una nuova legge.

La nuova legge dovrà dire qualcosa anche in merito alle sale da gioco, che suscitano dilemmi e animosità già da tempo: allargare la rete dei Casinò e permetterne la frequentazione anche ai cittadini nazionali, oppure far fronte a questo vizio e togliere ciò che oggi agli Sloveni è permesso grazie ad una lacuna della legge esistente? Come affrontare il problema della proprietà? Sono quesiti fatti solo per avere entro breve tempo delle risposte.³⁶

³⁶ Da materiali del Ministero per gli affari interni e del reparto documentazione del *Delo*, Gazzetta Ufficiale Jugoslava 19/1954, 22/1962, 16/1965; Gazzetta Ufficiale della Slovenia 16/1949, 40/1951, 38/1959, 29/1965, 40/1971, 20/1972, 54/1972, 12/1977, 32/1980.

HASARD – BITTERSÜßE LEIDENSCHAFT
gestern und heute

INHALT

VORWORT	117
DAS SPIEL IM ALLGEMEINEN	119
Definition	119
Faktoren	119
Verschiedene Arten	120
Kinderspiele	120
Erwachsenenspiele	122
DAS GLÜCKSSPIEL IM ALLGEMEINEN	125
Charakteristika	125
Die beiden Grundbegriffe "Risiko" und "Hasard"	127
Glücksspiele in der Vergangenheit	128
Urzeit	128
Antike	129
Mittelalter	134
IM SLOWENISCHEN RAUM	137
Das Spiel im nordistrischen Primorje/Küstenland	137
Mittelalter	137
Das Spiel im slowenischen Binnenland	145
Im Mittelalter	145
... und in der Neuzeit	147
Die Zeit des Absolutismus (Mitte des 18. bis Mitte des 19. Jahrhunderts)	149
Die Zeit von 1848 bis 1918	161
Nach dem Ersten Weltkrieg	162
Nach dem Zweiten Weltkrieg	163

VORWORT

Das Spiel füllt den fröhlichen und ausgelassenen Teil des menschlichen Lebens aus, der nicht nur für das psychische und physische Wohlbefinden des Menschen, sondern auch für seine Sozialisierung und intellektuelle Entwicklung wesentlich ist.

Das Hasardspiel ist eine besondere Form des Spiels, das wegen des Zufalls und der Unvoraussehbarkeit des Ausgangs ein Abenteuer darstellt; Hasard hat eine unaufhörliche Anziehungskraft, hält süße Überraschungen und bittere Enttäuschungen bereit.

Spiele wie z. B. Lotto, Expresslotterie, Toto, Lose für regelmäßige und Sonderziehungen, verschiedene Verlosungen im Rahmen von Werbekampagnen, Glücksspiele wie heutzutage "3x3", "Podarim-dobim" ("Ich schenke-ich bekomme geschenkt") sind im slowenischen Alltag schon etwas selbstverständliches geworden.

Anders steht es dagegen um Spielbanken, wo "besondere" Glücksspiele gepflegt werden. Über unsere Spielbanken wurde bis vor kurzem nur verschämt getuschelt. Ihr Geschäftsgang genoss in der Öffentlichkeit ziemlich geringes Ansehen, obwohl der Profit oft in der Gesellschaft nützliche Objekte investiert wurde. Auch diejenigen (z. B. Leute aus der Touristikbranche), die es eigentlich genauer wissen müßten, können über Spielbanken nur soviel sagen, wo sie sich befinden, welche Glücksspiele dort gespielt werden, wie hoch der Mindesteinsatz ist und wann sie geöffnet sind. Deswegen habe ich mit Freude das Angebot des Kasinos in Portorož angenommen im Anhang zu dieser Veröffentlichung die Spielanleitungen für einige Glücksspiele, die in slowenischen Spielbanken gespielt werden (und die auch in den europäischen Kasinos üblich sind), anzuführen. Ich habe versucht, die Spielanleitungen in eine dem Laien, der Spielbanken nicht gewohnt ist, verständliche Sprache zu "übersetzen". Geholfen habe ich mir dabei mit Spielbankprospekten und einigen Handbüchern. Eine

Große Hilfe dabei waren auch die Ratschläge des liebeswürdigen Personals der Kasinos in Ljubljana und Portorož; durchgesehen und hie und da sinngemäß ergänzt wurde der Text vom slowenischen Spiel-Fachmann Herrn Jože Lesnik.

Das gegenwärtige Bild der Glücksspiele entstand natürlich nicht über Nacht. Ihre Anfänge reichen bis an den Beginn der menschlichen Zivilisation. Verschiedene Zivilisationen und Kulturen integrierten in Spiele ihre Elemente. Wenn ein Spiel irgendwo heimisch wurde, wurde es auch von der Umgebung und den ansässigen Bewohnern mitgeformt.

Über Spiel und Hasard ist schon viel, aber immer noch zu wenig geschrieben worden. Beide Grundbegriffe beschwören unzählige Fragen herauf, von konkreten bis zu philosophischen und beide sind sehr facettenreich. Einiges davon werde ich versuchen, etwas näher zu beleuchten.

Die Untersuchungen, die ich teilweise während meiner Arbeitszeit am Historischen Institut Milko Kos am wissenschaftlichen Forschungszentrum der Slowenischen Akademie der Wissenschaften und Künste vorbereitete, wären weitaus bescheidener ausgefallen, hätten mir nicht Bekannte und Kollegen von Historikern bis zu Archäologen, Ethnologen, Kustoden und Archivisten oder auch nur "einfache" Freunde mit Daten und Ideen geholfen. Verantwortlich für die technische Seite der Textgestaltung war Herr France Mihelič junior. Allen denen, die mir geholfen haben, bin ich sehr dankbar.

Ljubljana, Februar 1993

Darja Mihelič

DAS SPIEL IM ALLGEMEINEN

Definition

Das **Spiel** ist eine freiwillige Handlung oder Tätigkeit, die in einem bestimmten zeitlichen und räumlichen Rahmen nach freiwillig befolgten und ausnahmslos obligaten Regeln vollzogen wird; sein Ziel liegt in ihm selbst; es wird von einem Gefühl der Spannung und Freude sowie dem Bewußtsein begleitet, daß ein Spiel etwas anderes ist als das normale Leben, das sich durch Rationalität und Arbeit auszeichnet.

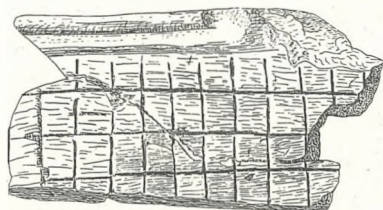
Das Spiel zum Zeitvertreib, Vergnügen und zur Entwicklung einer gesunden Beweglichkeit von Körper und Geist ist etwas Ursprüngliches, dem Menschen (aber auch dem Tier) angeboren, "eigen" und deshalb seit altersher bekannt. Immer schon gaben sich Menschen ungeachtet von Alter und Geschlecht dem Spiel hin und tun es heute noch. Jegliche Tätigkeit des Menschen ist mit Spiel verflochten, das für das menschliche Leben unentbehrlich ist.¹

Faktoren

An einem Spiel nehmen normalerweise zwei oder mehr **Spieler** teil. Es gibt auch Spiele mit mehr oder weniger komplizierten Hilfsmitteln (z. B. einem System oder einer Maschine) für nur einen Spieler, wo eine genügend große Anzahl von (unbekannten) Variablen, die für den Ausgang von entscheidender Bedeutung sind, auf die Unvorhersehbarkeit von demselben Einfluß nimmt. Das Wesen des Spiels ist es, daß die eine Seite (der eine Spieler) gewinnt, während die andere – logischerweise – verliert.

Oft gebrauchen die Spieler ein **Hilfsmittel**: das kann eine Form des Ausdrucks sein (Stimme, Bewegung) oder aber ein Objekt, ein Ball, ein Schläger, eine Kugel, ein Ring u. ä.; bei Brettspielen ist es ein Spielbrett mit Plättchen und Figuren (siehe Abb. 1, S. 10, Abb. 19, S. 120, Abb. 29, S. 173), Würfel, Dominosteine, Karten usw.

¹ Etliche Literatur über diese Fragen: J. Huizinga, 1956; J.-O. Grandjouan, 1969; J. Gizycki – A. Gorny, (übersetzt von B. Verbič,) 1972; N. Kuret, 1942.



Sl./Fig./Abb. 19: Rest eines hölzernen Spielbrettes aus Vimose a. Fünen in Dänemark / Ostanek lesene plošče za igro iz Vimose a. Fünen na Danskem / Resti di tavolo di legno per gioco di Vimose a Fünen in Danimarca

Spiele werden nach vorher genau bestimmten **Regeln** gespielt; diese sind entweder das Resultat einer althergebrachten Praxis oder einer Aufzeichnung oder sie werden einmal in mehr oder weniger bindender, mündlicher Form abgemacht.

Sinn und **Motiv** des Spiels liegen in der Unterhaltung, welche diese Aktivität selbst bietet, liegen in der persönlichen Genugtuung des Gewinners, oft auch im (mehr oder weniger professionellen) Profit.

Verschiedene Arten

Kinderspiele

Heute ...

Schon **Kinder** können sich ohne besondere Anleitungen seitens der Erwachsenen im Spiel beschäftigen: mit Spielzeug in den verschiedensten Formen üben sie die Geschicklichkeit der Finger, mit den Händen, kleinen Schaufeln und Gießkannen vertreiben sie sich die Zeit im Sandkasten. Sie spielen "Alltag" mit Einkaufskörben und -wagen, mit Barbipuppen usw. Solche Spiele beeinflussen die Gewandtheit und Sozialisation des Kindes. Fingerfertigkeiten (besonders der Kinder) fördern die Spiele mit Steinen, Murmeln, Stöckchen, Münzen. Die Motorik wird von verschiedenen Spielen gefördert, meistens bei solchen, bei denen man laufen muß (z. B. Fangen, "Wer hat Angst vorm schwarzen Mann?", "Blinde Kuh", Verstecken, "Räuber und Gendarme" u. ä.); grundlegende gymnastische Geschicklichkeit üben Kinder bei Spielen wie "Bockspringen", "Schubkarre

fahren", "Feuerball", Seilspringen, "Gummitwist", den Hulahoppreifen drehen usw., oder mit Ballspielen wie z. B. "Völkerball", "Hühnchen fangen". Sprachliche Gewandtheit fördern Spiele wie das Aufsagen von Zungenbrechern. Für das Training der geistigen Fähigkeiten und des abstrakten Denkens insbesondere eignen sich Spiele wie Pantomime, "Leute raten", "Ich sehe was, was du nicht siehst". Es wurden speziell für Kinder auch einige Spiele mit Glücksspielcharakter konzipiert, so z. B. einige Kartenspiele (z. B. "Schwarzer Peter") und einige Würfelspiele (z. B. "Mensch ärgere dich nicht", "Fang den Hut", "Malefiz").

... und gestern

Zeichnungen und erhaltene Gegenstände schon aus dem Altertum zeigen uns Kinderspiele, die sich in leicht veränderter Form lange Zeit, wenn nicht sogar bis in die Gegenwart erhalten haben. Unter Kindern war offensichtlich ein Spiel mit Nüssen sehr beliebt, daß von weitem eine gewisse Ähnlichkeit mit dem modernen Kegeln aufweist. Jedes Kind setzte vier Nüsse in das Spiel ein. Drei davon legte es auf den Boden, eine auf diese drei. Jeder Spieler hatte noch eine fünfte Nuß, die er gegen die Haufen der Mitspieler warf und versuchte sie umzustossen. Wenn das einem Kind gelang, so fielen ihm alle Nüsse seiner Mitspieler zu, die seine Nuß berührte (siehe Abb. 2, S. 12, Abb. 11, S. 65). Mit dem modernen Steinchenwerfen verwandt war ein Spiel mit fünf Knöchelchen, das besonders bei Mädchen beliebt war (Abb. 34, S. 178). Knöchelchen (*astragali*) waren für Kinder das geeignete Spielzeug, mit dem sie das beliebte Spiel der Erwachsenen, das Würfeln, nachahmen konnten. Zwei Spieler würfelten gleichzeitig. Derjenige, dessen Knöchelchen so lag, das die wertvollere Seite zuobers lag, gewann das Knöchelchen des Mitspielers.²

Wie wenig sich die Kinderspiele im Laufe der Zeit verändert haben, zeigt das Bild "Kinderspiele" von P. Bruegel aus dem Jahre 1560 (zu sehen im Kunsthistorischen Museum in Wien). Neben einer Reihe anderer Spiele ist auch das Nüssespiel abgebildet, das Spiel mit dem Reifen und auch die moderne Form des Bockspringens (Abb. 35, S. 179, Abb. 32, S. 176, Abb. 31, S. 175, Abb. 33, S. 177).

² A. Rieche, 1984, 10-15.

Erwachsenenspiele

Heute ...

Die Spiele der älteren, mehr oder weniger **erwachsenen Menschen** sind meistens nur dem Vergnügen gewidmet, aber sie sind normalerweise intellektuell und körperlich anspruchsvoller als die Spiele der Kinder. Bei den Spielen der Erwachsenen geht es häufig um den Typ des sportlichen Wettkampfes, wobei sich die Spieler in körperlicher Ausdauer und Gewandtheit, in der Schnelligkeit der Bewegung und anderen (auch intellektuellen) Fähigkeiten messen.

Von den Sportwettkämpfen in physischen Leistungsfähigkeiten und Gewandtheiten haben die Olympischen Spiele den berühmtesten Namen. Sie wollen damit auf ihre Botschaft aufmerksam machen, den Geist des antiken Griechenlands zu beleben. Es gibt auch zahlreiche Wettkämpfe von und mit Sportprofis, denen der Spiel-Wettkampf eine materiell gesicherte Existenz ermöglicht.

Spielgeist haben auch Wortduelle und Wettkämpfe, die intellektuelle Fähigkeiten demonstrieren. Hierzu werden verschiedene Ratespiele, das Quiz, Schach, Bridgetourniere u. ä. gezählt.

Für alle angeführten Spiele gilt bis zu einem gewissen Grad der Spruch "Übung macht den Meister", denn es gewinnt für gewöhnlich der fähigere, geschicktere, der erfahrenere Spieler.

Bei der Messe in der Kirche ist der Kultcharakter des Spiels erhalten geblieben. Sein feierlicher Charakter zeigt sich heutzutage bei Verleihungen von Diplomen und Zeugnissen, besonders bei Verleihungen von Ehrentiteln, Orden u. ä.

Im Theater, beim Tanz, im Karneval zeigt sich das Spiel in ausgelassener, weltlicher Form.

... und gestern

Panem et circenses! – Brot und Spiele! forderte das römische Volk von seinen Herrschern. Das Spiel bedeutete ihm also genauso viel wie das alltägliche Brot. Die ursprüngliche Bedeutung des Spiels als feierlicher (Kult)akt ging bei diesen "Spielen" in profanen, blutigen Kämpfen in Amphitheater verloren; der Stierkampf in Spanien wäre ein modernes Pendant dazu. Der Typ des Kampfspiels war auch nach der römischen Zeit in Form von Ritterspielen und Duellen bekannt.

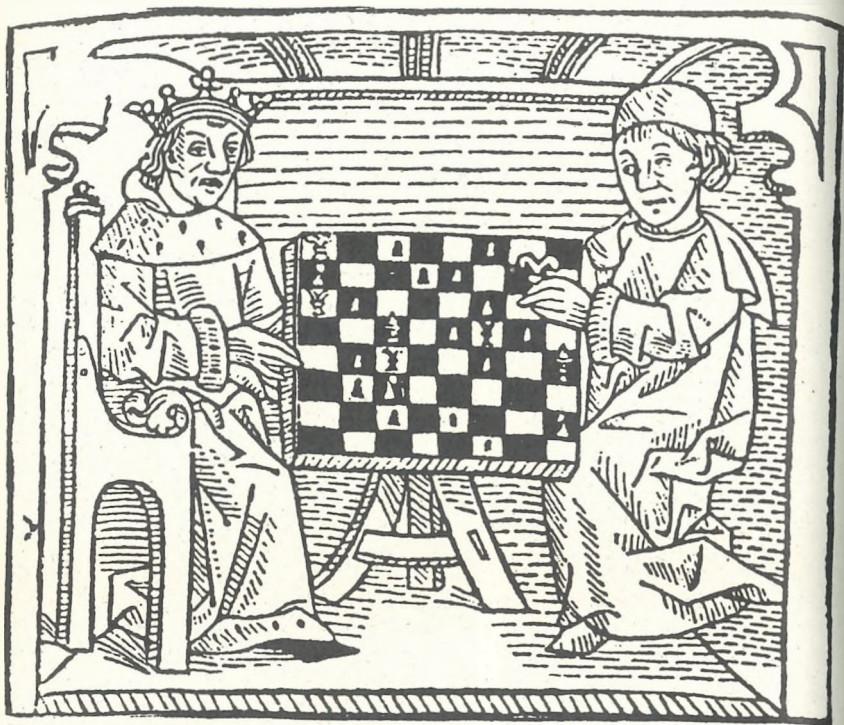
Eine Parallele zum modernen Quiz als Demonstration des schnellen Verstandes war früher das Rätsel-aufgeben. Das war bei den Slowenen in Krnjska/Krain ein altes und beliebtes Gesellschaftsspiel. M. Pohlin sagt von früher und von seiner Zeit im Vorwort zum "Kratkočasne uganke inu čudne kunšte iz bele šole" ("Kurzweilige Rätsel und wundersame Künste aus der weißen Schule"): "... Rätsel zu stellen und verwinkelte und kunstvolle Dinge sich zu leisten war schon in Krain eine alte Gewohnheit ... so geschieht es auch bei den heutigen Zeiten anstatt Quatschen und Schwatzerei bei ehrlichen Leuten."³

Der Wettkampf im Messen intellektueller Fähigkeit des Einzelnen erreichte seinen Höhepunkt schon vor einiger Zeit (und hält ihn immer noch) in dem "Spiel der Könige": Schach. Dieses noch immer weitverbreitete Spiel gehört zu den ältesten Spielen überhaupt. Zum ersten Male tauchte es ungefähr im 1. Jahrhundert v. Chr. in Indien als besonderes Brettspiel auf. Ende des 5. und Anfang des 6. Jahrhunderts war es schon im Iran bekannt, im 7. Jahrhundert in Arabien. Der Kalif Harun al Raschid schenkte Ende des 8. Jahrhunderts dem Frankenkönig Karl dem Grossen ein Schachspiel aus Elfenbein. Im 9. Jahrhundert brachten Araber das Schachspiel nach Spanien, von dort aus verbreitete es sich in ganz Europa (Abb. 20, S. 124, Abb. 36, S. 180, Abb. 37, S. 181).

Eine feierliche Form bewahrte das Spiel in mittelalterlichen und späteren Zeremonien der Verleihung von Lehen und Adelstiteln, sowie bei kirchlichen Akten.



³ M. Pohlin, 1788, 5-6.



Sl./Fig./Abb. 20: König und Bischof spielen Schach, Holzschnitt aus dem ältesten englischen Schachbuch von W. Caxton aus 1474 / Kralj in škof igrata šah, lesorez iz najstarejše angleške šahovske knjige W. Caxtona iz 1474 / Il Re ed il Vescovo giocano agli scacchi, silografia dal più antico libro sugli scacchi di W. Caxton del 1474

DAS GLÜCKSSPIEL IM ALLGEMEINEN

Pech im Spiel, Glück in der Liebe

Charakteristika

Der Typ des Spiels mit dem klingenden Namen **Glücksspiel** stellt zweifellos eine besondere Form der Unterhaltung dar.

Obwohl Wissen, Geschicklichkeit und Erfahrungheit bei so manchem Glücksspiel eine nicht gerade kleine Rolle spielen, ist doch beim Glücksspiel – wie schon der Name sagt – das Glück von ausschlaggebender Bedeutung; d. h. der **Zufall** und nicht angeborenes oder angeeignetes Können und Geschicklichkeit ist wichtig. Die Eigenheit des Zufalls ist, daß er immer unerwartet eintritt. Zufälle ereignen sich immer wieder: seien es unerwartete, nicht geplante Begegnungen mit Bekannten, sei es, daß uns jemand die letzte Kinokarte vor der Nase wegkauft; auch die Wettervorhersagen treffen meist zufällig zu ...

Im Glücksspiel ermöglicht der Zufall – jedenfalls für einen der Spieler – einen günstigen Ausgang, normalerweise meist in Form eines Treffers oder Preises (entweder Geld oder Sachpreis). Der Erfolg in solch einem Spiel läßt sich nicht voraussagen. Dem glücklichen Zufall für eine Seite entspricht selbstverständlich ein unglücklicher Zufall für die Gegenseite: für diese ist der Ausgang des Spiels ungünstig.

Der glückliche oder günstige Ausgang eines Glücksspiels drückt sich normalerweise in einem materiellen **Gewinn** für den Sieger aus. Aber natürlich gilt auch hier: "Von nichts, kommt nichts". Glückliche Gewinne fallen nicht einfach so vom Himmel, sondern man muß dafür auch etwas opfern bzw. investieren – natürlich mit dem Risiko, den Einsatz zu verlieren und den Gewinn nicht zu bekommen bzw. man riskiert, daß der Einsatz an die gegnerische Seite fällt. Beim Glücksspiel riskieren zwar alle spielenden Seiten gleich viel (ihre Einsätze sind gleich hoch), gleich sind auch ihre anfänglichen Hoffnungen zu gewinnen, aber der Ausgang des Spiels ist keineswegs für alle gleich. Ein günstiger und ungünstiger Spieldausgang wird in der positiven bzw. negativen Differenz zwischen der Gewinnsumme und der Verlustsumme gemessen. Der Einzelne hat bei einem solchen Spiel oft entweder ständig Glück oder ständig Pech.

Die **Anziehungskraft** der Glücksspiele hat mehrere Seiten.

– Einerseits ist ein Glücksspiel für Spieler attraktiv, wenn die Wahrscheinlichkeit eines günstigen Ausgangs groß ist. Ein Spiel, bei dem die Gewinnchancen für beide Seiten gleich sind (z. B. bei verschiedenen Wetten wie z. B. beim Werfen einer Münze "Kopf oder Zahl", "gerade-ungerade", "voll-leer", auch *mora*) und der Einsatz vernünftig, wird schnell Menschen anziehen, die Lust an Wettkampf und Abenteuer haben.

– Auf der anderen Seite sind in der Praxis solche Spiele sehr beliebt und verbreitet, bei denen für den Spieler ein günstiger Ausgang selten oder ehe die Ausnahme darstellt (z. B. Lotto, Expresslotterie, Toto, regelmäßige und Sonderziehungen, verschiedene Verlosungen zu Reklamezwecken, heute in Slowenien "3x3" und "Podarim-dobim" / "Ich schenke-ich bekomme geschenkt"/; letzteres ist nach Meinung von Fachleuten kein typisches Glücksspiel, denn einen Gewinn bekommt man nur, wenn man eine Frage auf der Karte, die ins Spiel kommt, richtig beantwortet, und dann auch nur, wenn man auch ausgelost wird ...) Diese Spiele locken den Spieler mit dem Anreiz eines möglichen – zwar minimalen – phantastisch hohen Gewinns bei verhältnismäßig niedrigem Einsatz; andererseits ist die Chance zu verlieren sehr hoch. So im Scherz könnte man sagen, die Möglichkeit, bei unseren Glücksspielen zu gewinnen, ist genauso hoch, wie vom Blitz getroffen zu werden ...

– Dem dritten Typ, einem Spiel mit einem hohen Risikofaktor (Einsatz) und einem hohen Gewinn, begegnet man im Motiv der Volksmärchen, wo ein mutiger Jüngling seinen Kopf wagt und die gegnerische Seite (der König) ihm die Hand seiner Tochter und das halbe Königreich verspricht. Der Ausgang des Märchens ist für den Jüngling natürlich märchenhaft. Heute gibt es dazu fast keine Parallele, früher waren etwas ähnliches die "Gottesurteile", die die Entscheidung der Natur, dem Duell u. ä. überließen.

Glücksspiele haben nicht viel mit nüchternem Denken zu tun. Das Risiko angesichts eines möglichen Gewinns ist für so manchen eine **unwiderstehliche Herausforderung**. Die lustvolle Hingabe diesen Spielen gegenüber ist bei Abhängigen stärker als jedes andere Gefühl, man könnte es mit der Abhängigkeit von Drogen vergleichen. An so einem Spiel teilnehmen zu können, können sich in erster Linie Menschen leisten, die über ein prall gefülltes Portemonnaie verfügen. Auf den ersten Blick unlogisch erscheint es, daß die glänzende Anziehungskraft der

Glücksspiele unaufhaltbar ist gerade in Zeiten der wirtschaftlichen Krise. An Glücksspielen nehmen damals Menschen teil, die an der Schwelle der Armut stehen, auf der Jagd nach dem Glück sind sie bereit, ihre letzten Ersparnisse einzusetzen. Es hat den Anschein, als ob wir Zeugen werden eines ähnlichen Phänomens bei der gegenwärtigen Krise in den ehemaligen (real)sozialistischen Ländern.

Die beiden Grundbegriffe "Risiko" und "Hasard"

Das Wagnis bei Glücksspielen nennt man **Hasard**. Was die Bedeutung betrifft, unterscheidet es sich von dem Wort **Risiko**, das mehr oder weniger ein waghalsiges Geschäftsrisiko bedeutet. Die Volksweisheit "Wer riskiert, der profitiert" weist auf die Geschäftsregel hin, die bei einer genug hohen Anzahl der (besonnen) eingesetzten Risikos zur Geltung kommt und deswegen auch zu einer Lebensweisheit geworden ist. Hingegen wird es nie zu einer Weisheit oder Wahrheit kommen, z. B. die Behauptung: "Wer hasardiert, der profitiert". Die Zufälligkeit eines glücklichen Ausgangs ist nämlich beim **Hasard** unabhängig von der Zahl der Versuche (außer man versucht sein Glück kein einziges Mal).

Und doch haben **Risiko** und **Hasard** eines gemeinsam. Eine Mischform ist z. B. die Versicherung, die schon im Mittelalter ihre Wurzeln hat. Der Spieler ist hier Versicherer, der sein Glück mit dem Gegner Zufall versucht. Die "besonnene" Geschäftsführung des Versicherers besteht in einer richtigen Bewertung der Wahrscheinlichkeit des unglücklichen Zufalls. Der Versicherer, der im Geschäft, das er mit dem Versichernden schließt, Profit sucht und die Unsicherheit des Zufalls übernimmt, während der sich Versichernde mit dem Versicherungsabspruch die Unsicherheit los wird und sich Sicherheit verschafft. Eigentlich schließen Versicherer und Versichernde eine Wette ab.

Die Wette des Versicherers lautet bei einer Versicherung von 1,8 %:

– "Ich wette 180 : 1, daß dein Segelboot in diesem Jahr nicht versinken wird."

und die Wette des Versichernden:

– "Ich wette 1 : 180, daß mein Segelboot in diesem Jahr versinken wird."

Das eine und das andere Wagnis, **Risiko** und **Hasard**, werden weiterhin erfolgreich sein und unser Leben unterhaltsamer machen. Im Gegensatz

zu wirtschaftlichen Studien, die sich mehr dem Geschäftsrisiko widmen, soll hier die Rede vom Hasard sein.

Glücksspiele in der Vergangenheit

Urzeit

Knochen, Würfel, Schilfen

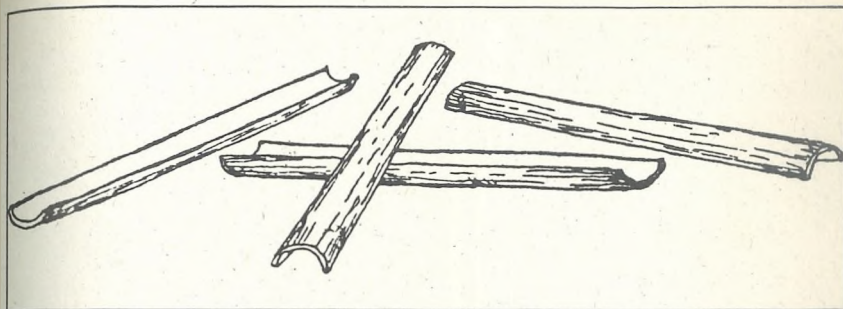
Spiele, bei denen der Gewinner durch Zufall ermittelt wird, sind beinahe so alt wie die menschliche Zivilisation. Sie wurden durch Interesse für die Regelmäßigkeit eines bestimmten Geschehens, wo hie und da bestimmte Unregelmäßigkeiten auftauchten, erregt. Die Menschen versuchten eine solche Unregelmäßigkeit bzw. ein solches Ereignis auf verschiedene Arten vorauszusehen bzw. anzusagen. Eines der ersten Hilfsmittel in einer solchen (Kult)absicht waren die **Fußknochen** einiger Tiere, diese Knochen wurden gerollt, gestoßen, gekreiselt usw. (Abb. 3, S. 18). Manchmal wurden diese Knochen auch bearbeitet, z. B. geglättet, ausgehöhlt oder schwerer gemacht u. ä.

Knochen wurden in verschiedenen Zivilisationen schon 7000 Jahre lang verwendet. Je älter sie sind, desto schwieriger ist es zu bestimmen, wozu sie gedient haben. Zweifelsohne sind die Knochen im Spiel eine Art Vorgänger des Würfels. Problematisch jedoch ist, daß sich die Zwischenformen des Würfels nicht erhalten haben. Die ersten Würfel waren nämlich nicht aus Knochen, sondern aus Lehm oder weichem Stein.

Die beiden ältesten Knochen-Würfel-Funde stammen aus Anatolien; diese Knochen sind 2500 bis 3000 Jahre älter als die ersten **Würfel** der sumerischen Zivilisation und jene aus dem Indus aus den Jahren 2700 bis 2550 v. Chr. Diese Würfel hatten eine regelmäßige Form, die Fläche waren mit Punkten versehen, die verschieden angeordnet waren. Im Indus wurden auch längliche Würfel mit verschiedenen Zeichen auf vier größeren Seitenflächen gefunden (Abb. 4, S. 19, Abb. 12, S. 73).

Im Ägypten der Pharaonen war zu Anfang des 3. Jahrtausends v. Chr. das Spiel *tab* mit vier **Schilfen** bekannt (Abb. 21, S. 129). Im Grab des Tutanchamon (14. Jahrhundert v. Chr.) wurden zwei Schilfen und Elfenbeinstücke gefunden. Würfel verbreiteten sich in Ägypten erst Ende des 17. Jahrhunderts v. Chr.⁴

⁴ J.-O. Grandjean, 1969.



Sl./Fig./Abb. 21: Zeichnung ägyptischer Schilfen / Risba egipcanskih trsov / Disegno di canne egizie

Antike

Los, Wette, Knochen, Würfel, "Urlotterie"

Schon zu homerischen Zeiten war der Brauch bekannt, eine Entscheidung dem Glück zu überlassen. In der Iliade wird erwähnt, daß unter neun Helden das Los Ajax auserwählte, sich mit Hektor zu messen. Jeder der neun Freiwilligen kennzeichnete sein Los und warf es in den Helm des Agamemnon. Nestor schüttelte den Helm und zog das Los des Gegners von Hektor heraus. Die Reihenfolge der Gegner in einem der Sportwettkämpfe, die dem Begräbnis des Patroklos folgten wurde ebenfalls durch ein Los entschieden. Bei einem Pferderennen, das bei dieser Gelegenheit abgehalten wurde, schlug Idomanäos, der auf ein anderes Pferd gesetzt hatte, dem Ajax herausfordernd eine **Wette** über den Gewinner vor. In der Iliade wird von allen Glücksspielen auch das **Würfelspiel** erwähnt. Achilles' Freund Patroklos kam als junger Mann zu Achilles nach Hause, nachdem er – nicht absichtlich – im Ärger über ein Würfelspiel einen Menschen getötet hatte ...⁵

Mehrere Abbildungen auf Vasen zeigen Achilles und Ajax bei einem Spiel am Tisch. Eine der schönsten Abbildungen befindet sich auf einer Amphora aus dem Jahre 530 bis 525 aus Vulcio (Abb. 30, S. 174). Auf einigen Abbildungen ist es zu sehen, daß die beiden Spieler vor sich kugelförmige Steinchen hatten; wahrscheinlich schoben sie sie nach vorn – abhängig von der Ergebnis des Würfelwerfens (Abb. 13, S. 74, Abb. 22, S. 130).

⁵ Homer (übersetzt von A. Sovrè), 1950, VII, 171-192, XXIII, 85-88, 485, 861.



Sl./Fig./Abb. 22: Achilles und Ajax beim Brettspiel / Ahil in Ajas pri
igri na plošči / Achille ed Aiace nel gioco sul tavolo

Auch Euripides' (5. Jahrhundert v. Chr.) Dramen erwähnen das Würfelspiel vor dem Abzug nach Troja und während des Trojanischen Krieges. Euripides' Zeitgenosse Sophokles berichtet, daß das Würfeln in Troja erfunden worden sei.

In der Odyssee wird erwähnt, die lästigen Freier Penelopes hätten sich die Zeit mit Würfeln vertrieben.⁶

Nach griechischer Tradition soll das Würfeln schon während des Trojanischen Krieges zur Gewohnheit geworden sein. Diese Überlieferung kann aber diese Tätigkeit erst für jene Zeit dokumentieren, als sich die großartige griechische epische Tradition herausgebildet hatte (700 v. Chr.). Inwieweit sich dieses Spiel in jener Zeit schon eingebürgert und verbreitet hatte, ermöglicht die Schlußfolgerung über die frühere Erscheinung dieses Lasters.

Herodot erwähnt in seiner Geschichte der griechisch-persischen Kriege (verfaßt im 5. Jahrhundert v. Chr.), daß sich der ägyptische Pharaon Rhampsinitos (es handelt sich hier um Ramses III.) lebend in den Hades begeben, dort die ganze Nacht mit Demetris (Isis) gewürfelt und einmal gewonnen und ein andermal verloren hätte.⁷

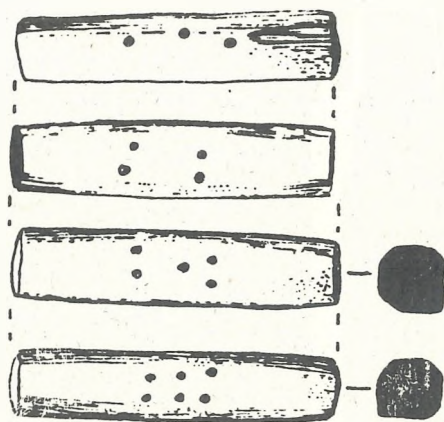
Auch das indische Epos Mahabharata aus der Zeit vom 4. Jahrhundert v. Chr. bis zum 4. Jahrhundert n. Chr. spricht vom schicksalhaften Würfelduell zweier Familien.

Die Archäologie brachte konkrete, materielle Beweise über das Würfelspiel auf dem "alten Kontinent". In Athen ist ein Würfel aus der Zeit zwischen dem 7. Jahrhundert und 570 v. Chr. erhalten.

Die Würfel aus der La-Tène-Zeit wurden in Westeuropa, aber auch auf dem Gebiet der Tschechei und Österreich ausgegraben; der älteste Würfel in Slowenien wurde in Slatina in Rožna dolina gefunden und 1991 in Celje/Cilli auf der archäologischen Ausstellung "Die Kelten in Celje" ausgestellt. Diese Würfel hatten die Form eines schmalen, länglichen Quaders, mit vier Flächen, auf denen der Würfel nach dem Wurf normalerweise liegen blieb. Jede dieser vier größeren Flächen hatte ihren Wert, der mit Punkten gekennzeichnet war (Abb. 5, S. 21, Abb. 14, S. 76, Abb. 23, S. 132, Abb. 24, S. 133).

⁶ Lexicon iconographicum mythologiae classicae I/1, 1981, 96-98.

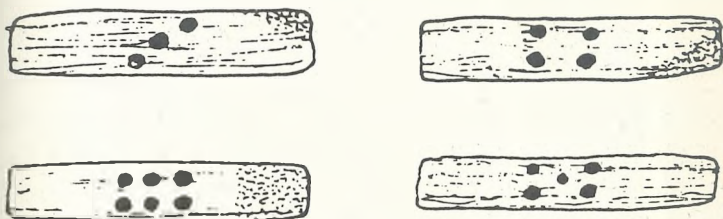
⁷ Herodot (übersetzt von A. Sovrè), 1953, II, 122.



Sl./Fig./Abb. 23: Beinerner Spielwürfel, Fundort Staré Hradisko, vermutlich 1. Jahrhundert v. Chr. / Igralna koščena kocka iz nahajališča Staré Hradisko, verjetno 1. stoletje pred našim štetjem / Dado da gioco di osso trovato negli scavi di Staré Hradisko, probabilmente I secolo a. C.

Auch die Römer würfelten gern. Dabei benutzten sie Würfel (*tali*) aus Fußknochen von Kälbern, Schafen, Antilopen oder sogar kunstvoll hergestellte Würfel aus Elfenbein, Metall, Stein oder Glas. Sie waren manchmal von unregelmäßiger Form, normalerweise aber längliche Quader. Ihre größeren Flächen waren mit einem, drei, vier und sechs Punkten gekennzeichnet. Man spielte mit vier Würfeln gleichzeitig, so daß 35 verschiedene Kombinationen möglich waren. Wesentlich war der verschiedene Wert bestimmter Kombinationen. Am meisten zählte eine Kombination, wenn jeder Würfel eine andere Seite zeigte. Sie wurde *Venus* oder *tractus Venerius* genannt.

Eine andere Würfelart waren die *tesserae*, die den heutigen Würfeln sehr ähnlich waren; ihre Seiten waren mehr oder weniger gleich lang, die Flächen waren ungefähr quadratisch und gleich groß. Normalerweise waren die *tesserae* aus Elfenbein. Sie hatten je sechs Flächen, die mit Punkten gekennzeichnet waren. Die Punkte waren so angeordnet, daß die Summe der Punkte auf den gegenüberliegenden Seiten immer sieben er-



Sl./Fig./Abb. 24: Beinerner Spielwürfel, Fundort Oberleisberg, vermutlich 1. Jahrhundert v. Chr. / Igralna koščena kocka iz nahajališča Oberleisberg, verjetno 1. stoletje pred našim štetjem / Dado di osso degli scavi di Oberleisberg, probabilmente del I secolo a. C.

gab. Solche Würfel wurden von den Archäologen auch bei Ausgrabungen im alten Emona gefunden (Abb. 6, S. 22).⁸

Die sechs Flächen bei den *tesserae* erlaubten eine größere Kombinationszahl als die vier Flächen bei den *tali*. Es wurden immer zwei (21 mögliche Kombinationen) oder drei (56 mögliche Kombinationen) zugleich geworfen. Die Spieler warfen die Würfel auf einen Spieltisch mit der Hand (aus der Handfläche oder vom Handrücken), mit Hilfe eines besonderen Gefäßes oder von einem kleinen Türmchen (Abb. 15, S. 77), was für ein korrektes Spiel sorgen sollte. In dem Wunsch, daß der Wurf gelingen möge, riefen die Spieler während des Würfeln die Namen verschiedener Götter oder ihrer Geliebten aus.

Vom Würfeln besonders besessen war der römische Kaiser Claudius. Er hatte sogar einen Spieltisch in seinem Wagen und schrieb ein Handbuch über Glücksspiele. Das Spiel diente zur Unterhaltung der Obrigkeit. Die römische Gesetzgebung verbot Glücksspiele, außer während des Volksfestes zu Ehren Saturnus. Die Schulden aus Glücksspielen waren ungültig und kein Gläubiger konnte diese Glücksspielschulden mit Rechtsmitteln eintreiben lassen; andererseits hatte der Schuldner das Recht, eine schon bezahlte Summe zurückzufordern.⁹

⁸ S. Petru, 1972, 24-25, t. 13; 1, 2, erwähnt bei Grab 2 den Würfel aus Emona aus der Mitte des 1. Jahrhunderts n. Chr.

⁹ U. E. Paoli, 1963 (9. Ausgabe), 308-311.

Eine eingebürgerte Verwendung des Auslosens wird im Evangelium des Johannes aus dem Jahre 100 n. Chr. erwähnt: "Nachdem nun die Soldaten Jesus gekreuzigt hatten, nahmen sie sein Obergewandt, machten vier Teile daraus, für jeden Soldaten einen Teil, dazu den Leibrock. Der Leibrock aber war ohne Naht von oben an im ganzen gewebt. Und sie sagten zueinander: Wir wollen ihn nicht zerschneiden, sondern um ihn losen, wem er gehören soll. (...)"¹⁰ Auf späteren Abbildungen, die dieses Ereignis darstellen, wird das Losen mit dem Würfel gezeigt. So wurde der Würfel zum Symbol des Leidens Christi und fand seinen Platz auf vielen Bildern (Abb. 25, S. 135).

Eng verbunden mit dem römischen Saturnalienfest ist eine Art **Ur-lotterie**: Unter den Anwesenden wurden gratis Täfelchen ausgeteilt, die verschiedene Preise darstellen sollten, oder Lose, die Gewinne ermöglichen sollten. Das sollte die Anwesenden erfreuen und den Feiertag lebendiger gestalten.

Kaiser Augustus hatte im 1. Jahrhundert n. Chr. dieses Spiel noch bunter gemacht: die Gewinne bei seinen Lotterien waren manchmal lächerliche Kleinigkeiten; die Spieler nahmen zwar schon mit Geldeinsätzen daran teil, aber nicht alle gewannen einen Preis.

Bei Spielen, die zur Ehre des ewigen Römischen Kaiserreiches abgehalten wurden, formte Neron eine öffentliche Lotterie. Jeden Tag ließ er unter dem Volk 1000 "Eintrittskarten" verteilen. Die Gewinne waren ein Vermögen wert.

Im 3. Jahrhundert organisierte Kaiser Elagabalus eine Lotterie, die der heutigen schon sehr ähnlich kommt: eine Hälfte der Gewinne war nützlich und wertvoll, die andere Hälfte lächerlich und wertlos. Dieses Spiel hatte vor allem Unterhaltungs- und nicht Profitcharakter.¹¹

Mittelalter

Würfel, Karten, meisir

Das Aufkommen neuer barbarischer Völker und der Niedergang des weströmischen Kaiserreiches begrenzten diese Art von Unterhaltung höchstwahrscheinlich in sehr starkem Maße. Im Europa des Mittelalters

¹⁰ Das Evangelium nach Johannes 19, 23-24. Die Heilige Schrift des Alten und Neuen Testaments, 1977.

¹¹ Nuovo dizionario universale tecnologico o di arti e mestieri e della economia industriale e commerciante 33, 1843, 110-112.



Sl./Fig./Abb. 25: Ablaß aus dem 15. Jahrhundert, der das Leiden Christi veranschaulicht. In der unteren linken Ecke ist symbolisch das Losen um das Gewand Christi angedeutet / Odpustek iz 15. stoletja, ki ponazarja Kristusovo trpljenje. V levem spodnjem kotu je simbolično nakazano žrebanje za Kristusovo suknjo / Disegno del XV secolo che illustra il martirio di Christo. Nell'angolo sinistro in basso è illustrato il sorteggio per la veste di Christo

kam das **Würfeln** wieder zu Geltung. Eine Neuheit dagegen kam über Sizilien bzw. Italien: das **Kartenspiel**, das orientalischen Ursprungs ist und vermutlich sogar aus China stammt. Die Träger einer solchen "Kultur" waren Händler und Soldaten, die an Kreuzzügen teilnahmen.

Der arabische Ursprung des Wortes "hasard" zeigt, daß die Glücksspielepidemie von listigen Arabern ausging. Bei den Arabern war das Hasardieren bekannt, obwohl ihr frühmittelalterlicher Koran das Hasardspiel *meisir* verurteilte.

Das Wort "hasard", das sich in Europa einbürgerte, bedeutete ein Spiel mit Würfeln. Im 12. Jahrhundert drang das Wort in die französische Sprache ein, und zwar mit der Bedeutung "glücklicher Wurf, Zufall".¹²

Das Spiel in Carmina burana der reisenden Dichter

Die Praxis des Hasardierens (Würfel- und Kartenspiel) um Geld dehnte sich schon bald auf den ganzen alten Kontinent aus. Es wird in den Liedern der Mittelalterlichen Vaganten, der wandernden Geistlichen und Studenten besungen, die von Liebe, Wein und Spiel handelten. Neben dem Gott des Weines, *Bacchus*, wurde auch der Gott des Würfelspiels, *Decius*, verehrt. Der Vertreter der Vaganten, *Archipoeta*, singt, daß ihn die Folgen eines erfolglosen Spiels, wo er sogar seine Kleider verspielte, zum Reimeschmieden inspiriert hätten:

*Secundo redarguor
eciam de ludo,
Sed cum ludus corpore
me dimittit nudo,
Frigidus exterius
mentis estu sudo,
Tunc versus et carmina
meliora cudo.*¹³

¹² F. Kluge, 1957 (17. Ausgabe).

¹³ Weib, Wein und Würfelspiel, Vagantenlieder, 1969, 10, 146-164: "Zweitens werd ich angeklagt, / hab das Spiel betrieben; / Aber wenn kein Rock, kein Hemd / mir beim Spiel geblieben, / Fängt mein Leib zu frieren an, / doch mein Geist zu sieden, / Dann kann just am besten ich / Verse, Lieder schmieden."

IM SLOWENISCHEN RAUM

Das Spiel im nordistrischen Primorje/Küstenland Mittelalter

Das Gesetz ...

Das Hasardieren war im Mittelalter in Handelsstädten jenseits der Adria bekannt und auch die **istrischen Küstenstädte** waren dagegen nicht gefeit.

Das **Gesetz** in den Küstenstädten innerhalb oder am Rande des slowenischen Gebiets verbat das Hasardieren oder begrenzte es hinsichtlich des Ortes, der Zeit (tagsüber – bei Nacht), hinsichtlich der aktiven und passiven Rolle beim Spiel (Spieler und Beobachter), hinsichtlich der Regularität der verwendeten Hilfsmittel (Würfel), hinsichtlich der Spieleinsätze (maximierte Summen, um die gespielt werden durfte, die Anwendung von Jetons), hinsichtlich der Ungültigkeit der Schuldscheine aus dem Spiel. Eine solche Begrenzung der Würfelpraxis findet man auch in den **Statuten** aller Städte im nordwestlichen Istrien.

Das Statut von **Triest/Trieste**¹⁴ erwähnt den Hasard in verschiedenen Verbindungen. Der dritte Artikel des zweiten Buches des Statuts stellt das Schuldnerverhältnis aus einem Glücksspiel auf die gleiche Ebene mit den "unerlaubten und unehrenhaften Obligationen". Der 16. Artikel des gleichen Buches bestimmt, daß ein Schuldschein aus einem Glücksspiel der Triester Untertanen keine öffentliche bzw. rechtliche Gültigkeit habe. Der 55. und der 57. Artikel des gleichen Buches behandeln den Besitz der Eheleute; die Spielschulden des Mannes können nicht als gemeinsame Schuld beider Eheleute angesehen werden (es war augenscheinlich nicht der Brauch, daß auch Frauen spielten – Anm. d. A.). Der 79. Artikel des dritten Buches bestimmt das Gebiet von Triest, im Bereich von welchem es nur auf dem Stadtmarkt tagsüber um Geld oder Sachen zu würfeln erlaubt war. Tagsüber und nachts durfte jeder um Geld oder Sachen Domino spielen. Immer und überall war auch das Spiel mit Würfeln (*alea*, *taxillus*), um besondere Münzen (Jetons/?/) – *scotus* erlaubt. Diejenigen, die in Triest

¹⁴ M. de Szobathely, *Archeografo Triestino* 48, 1935.

keinen Wachdienst hatten, durften auf dem Gebiet von Triest tagsüber um Geld und verschiedene Dinge würfeln, nachts aber (denn *die Nacht hat ihre Macht?* – Anm. d. A.) war es ihnen verboten. Das Verbot nachts um das Geld zu würfeln galt auch für diejenigen, die einen Wachdienst ausübten. Im Triester Raum war es desweiteren verboten, zu Hause ein Zimmer zum Würfelspielen zu unterhalten, wo man nachts um Geld hätte spielen können. Nur das Dominospiel war straffrei. Auch der Besitzer einer Herberge (*hospitium*) in Triest durfte in einer Herberge weder tagsüber noch nachts das Würfeln um Geld erlauben oder dulden. Wenn jemand um Geld gespielt und verloren hatte, so sollte er das Geld vom Gewinner zurück bekommen. Wenn dieser den Gewinn nicht zurück erstatten konnte, war für den Verlust der Gastwirt verantwortlich, wobei über die Höhe des Gewinns bzw. Verlusts immer dem Geschädigten geglaubt wurde. Das Spielverbot galt jedoch nicht für die Herberge „Bergamo“.

Das Statut von Triest verbot das Leihen und Versetzen in Verbindung mit dem Würfelspiel. Ein solcher Pfand mußte immer zurückgegeben werden. Das Würfeln zog keinerlei rechtliche Folgen nach sich und auch Schuldscheine waren ungültig. Es war natürlich verboten, gefälschte Würfel in das Spiel einzusetzen oder damit zu spielen. Die Entscheidung über die Tadellosigkeit der Würfel lag in der Zuständigkeit des Gerichts. Wenn der Verurteilte die Geldstrafe nicht zahlen konnte, wurde er ausgepeitscht.

Das Statut von Koper/Capodistria¹⁵ behandelt das Würfelspiel im 41. Artikel des ersten Buches. Es war jedem verboten, zu Hause oder in einer Gastwirtschaft das Würfeln zu erlauben bzw. zu dulden. Mit einer Geldbuße wurde derjenige bestraft, der in der Stadt würfelte, handelte es sich um einen Einheimischen, einen Fremden oder einen Söldner von der Artillerie oder Cavallerie. Dem Kläger glaubte man aufs Wort, er erhielt sogar ein Drittel der kassierten Geldstrafe. Eine Geldbuße mußten auch diejenigen zahlen, die den Spielern einen Raum zum Würfeln zur Verfügung gestellt hatten oder die das Spiel nur beobachtet hatten.

Das Statut von Izola/Isola¹⁶ erwähnt Glücksspiele im 51. und 52. Artikel des ersten Buches. Der 51. Artikel verbietet die Fortsetzung der Hasard- und anderer Würfelspiele über die Summe von 5 *soldi*; augenscheinlich war Hasard ein besonderer Typ von Würfelspiel. Das Würfeln

¹⁵ (A. Barbadicus:) Statuta Iustinopolis metropolis Istriae, 1668.

¹⁶ L. Morteani, Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 4, 1888, 349-421; *ibid.*, 5, 1889, 155-193.

in Izola war an und für sich nicht verboten. Das Statut bestimmte nur den Höchsteinsatz im Spiel (5 *soldi*). Der 52. Artikel schreibt vor, daß aus dem Spiel keinerlei Schuldscheine oder Pfände hervorgehen dürften.

Auch das Statut von **Piran/Pirano** behandelte das Würfelspiel in ähnlicher Weise.¹⁷ Der 38. Artikel des achten Buches des Statuts aus dem Jahre 1307 verbietet das Hasardwürfelspiel in einer Gastwirtschaft, in einem Geschäft oder zu Hause. Erlaubt war nur das Spiel *ad tabulas*, *ad tabellas*. Eine Schuld aus dem Spiel war ungültig und ein Notar durfte keinen Schuldschein als Resultat eines Spiels schreiben (davon ist auch die Rede im 37. und 38. Artikel des gleichen Buches).

1367 wurden zwei Berichtigungen zum Thema Würfeln hinzugefügt: es war verboten, mit Fremden zu würfeln oder Fremde dabei zu beobachten. Im Zusammenhang mit dem Verbot, das Würfelspiel auch nur zu beobachten, werden insbesondere minderjährige Jungen erwähnt. Es war ausdrücklich verboten, nachts nach dem dritten Glockenschlag bis zum Morgenläuten zu würfeln. Es war auch verboten, Würfelspieler zu Hause, in dem Weinkeller, im Geschäft, in einer Gastwirtschaft oder irgendwo anders aufzunehmen. Ein besonderes Verbot galt dem Würfeln in Kirchen und dem Würfeln mit gefälschten Würfeln, sei es mit gefälschten Punkten, mit beschwerten, abgerundeten oder anderen betrügerischen Würfeln. Auch der Vertrieb solcher Würfel war verboten. Die Jagd nach dem Glück, die ja selbst verboten war, überschritt offensichtlich manchmal auch die Grenzen des korrekten Spiels. Die Regierung, die zu diesen Spielen zwar schon mit Verboten Stellung nahm, versuchte auch in dieser halblegalen Szene zu vermitteln, wobei sie mittelbar der bestehenden Situation Zugeständnisse machte.

Das Statut aus dem Jahre 1384 übernimmt die schriftlich festgelegten Berichtigungen aus dem Jahre 1367 zu dem Statut im 24. und 25. Artikel des achten Buches. Der 26. Artikel verbietet, daß die Bewohner von Piran miteinander würfelten. Rechtsstreite und Prozesse wegen des Spiels waren ungültig, Schuldscheine wegen des Spielverlustes durften von einem Notar nicht ausgestellt werden. Eine positive Gesetzgebung mit einem wiederholten Verbot (bei einer eventuellen Strafmaßerhöhung) weist zweifelsohne auf eine bestehende andersartige Praxis.

¹⁷ M. Pahor – J. Šumrada, *Viri za zgodovino Slovencev* 10, 1987, 602-609.

... und die Praxis ...

So haben wir einerseits das Gesetz, andererseits die **Praxis**. Geschäftsverhandlungen wurden üblicherweise schriftlich festgehalten und in diesen Schriften verpflichtet sich manchmal einer der Partner, der augenscheinlich sehr schwer der Versuchung des Hasards widerstand, nicht am Würfelspiel teilzunehmen.

Ein Bürge für die Bezahlung von Wein hatte sich im Januar 1285 gegenüber dem Hauptschuldner verbunden, daß er weder persönlich noch als Partner ein Jahr lang nicht um eine höhere Summe als 8 *denarii* würfeln werde. Die Strafe bei Überschreitung dieses Abkommens betrug 5 *libre*, die dem Hauptschuldner zufallen würden.¹⁸

Dem Würfeln entsagte für die Zeit der Anstellung auch oft das Gesinde, das sich bei einem Arbeitgeber verdingte.¹⁹

Unter denen, die schriftlich dem Würfelspiel entsagten (und den Trinkgelagen in Gasthäusern) waren oft Slowanen. Jetzt ist natürlich die Frage, ob man daraus einen Schluß über ihre Laster ziehen könnte.

– Im August 1286 verpflichtete sich Meçena Slavo, der Verwalter einer Schafherde in einer Viehzüchtergesellschaft (*socida*), unter der Strafe von 8 *libre* gegenüber dem Besitzer der Schafherde, daß er – so lange die Gesellschaft bestehe – weder persönlich noch durch einen Mittelsmann würfeln werde, und daß weder er noch ein anderer in seinem Namen ein Teil oder eine Partnerschaft im Spiel haben werde.²⁰ (Es gab offensichtlich vielerlei Möglichkeiten, an einem Glücksspiel teilzunehmen!)

– Im Oktober 1304 verdingte sich Ianis Slavo für ein Jahr für Feldarbeit, und verpflichtete sich gegenüber dem Arbeitgeber, daß er während dieser Zeit nicht spielen und nicht in Piraner Gastwirtschaften trinken werde. Falls er es trotzdem täte, müßte er eine Strafe von 5 *soldi grossorum*, das sind 8 *libre*, zahlen.²¹

– Nach dem Namen des Vaters zu schließen, war ein Slowane auch Marin der Sohn Ivans (!) aus Žminj. Im November 1334 erhielt er eine Schafherde zur Pflege unter der Bedingung, daß er nicht würfeln werde.²²

¹⁸ D. Mihelič: Viri za zgodovino Slovencev 9, 1986, Nr. 57.

¹⁹ Z. B. Archiv Piran (in Fortsetzung AP), Viztumbuch 2a, Blatt 79, Einschreibung von 1330, Dezember 13; *ibid.*, Blatt 87, Einschreibung von 1330, Dezember 27.

²⁰ D. Mihelič: Viri za zgodovino Slovencev 9, 1986, Nr. 474.

²¹ AP, Notarbuch 13, Blatt 21.

²² AP, Viztumbuch 4b, Blatt 162 verso (in der Fortsetzung v).

... eines längst vergangenen Sonntags

Für die damalige Würfelpraxis ist eine Piraner Aufzeichnung aus dem Jahre 1343²³ besonders beredt. Hierbei handelt es sich um eine interessante und lebhafte Beschreibung des alltäglichen Geschehens und des Lebens in der Stadt Piran, genauer ihrer komischen Seite. Es ist einer der seltenen Texte aus dem Piraner Archiv, der in seiner Erzählung auch direkte Rede einfließt. Um diese Niederschrift richtig zu verstehen, ist es besonders wichtig zu wissen, daß das Statut von Piran (wie auch andere Statute in Istrien) Spielschulden nicht anerkannte und daß solche Schulden ungültig waren.

Die Zeit des Geschehens war der 22. Juni 1343. Der Ort der Handlung war das Podium auf den Treppen zum Piraner Kommunalpalast. Dieser Palast stand auf dem zentralen Markt in Piran, der den ehemaligen Binnenhafen im Stadtteil "Campo" umgab (in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts wurde der Kommunalpalast niedergerissen, der Binnenhafen aufgefüllt und an seiner Stelle wurde der sogenannte Tartiniplatz geschaffen, Abb. 44, S. 188, Abb. 44, S. 188).

Der Piraner Bürgermeister (*potestas*) und vier Stadtrichter hielten Gericht in einem Prozeß wegen einer jahrelang alten Schuld. Die Klägerin Bona aus Izola, Frau des Dominicus Poço, wurde vom Notar Facius vertreten. Von dem Piraner Almericus Garofoli verlangte dieser in Bonas Namen die Zahlung von 47 *libre* wegen eines Schuldscheins, den der Notar Lapo Slavoni verfaßt hatte (zur Erläuterung: bei den damaligen Weinpreisen hätte man mit dieser Summe ungefähr 30 Hektoliter Wein kaufen können). Almericus entschloß sich – und mit Hilfe von Zeugen schaffte er es auch – zu beweisen, daß die besagte Schuldschrift das Ergebnis eines Glücksspiels ist, genauer gesagt eines Würfelspiels. Das war auch der Grund, daß die Klägerin Bona nach der Zeugenvernehmung ihre Klage zurückzog. Das ermunterte den Angeklagten Almericus dazu, den Bürgermeister zu bitten, die Zeugenaussagen in einer rechtlich gültigen Form niederzuschreiben, um ein für allemal Bonas unrechtmäßigen Forderungen Einhalt zu gebieten. Der Bürgermeister kam dieser Bitte nach und ließ am nächsten Tag die Aussagen von acht Zeugen über das Geschehen vor vier Jahren nieder schreiben. Ich stelle diese Erzählung etwas vereinfacht vor:

²³ C. de Franceschi, Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 47, 1935–1937, Nr. 165.

Der erste Zeuge, Iohanes Peroni, sagte vor dem Gericht aus, er sei vor ungefähr drei oder vier Jahren in Sorbis Weinkeller gewesen. Almericus und Dominicus hätten dort um Geld gewürfelt. Dominicus habe ein wenig Geld gewonnen, der Zeuge konnte jedoch nicht sagen, wieviel, und der Schuldner Almericus habe Dominicus eigenhändig einen Schuldschein in der Höhe von 50 *libre* ausgeschrieben. Seinem Mitspieler habe er versichert:

– “Wenn du 50 *libre* gewinnst, werde ich dir diesen eigenhändig verfaßten Schuldschein überlassen.” (*Si tu lucrabis mihi libras quinquaginta, ego dabo tibi istud scriptum de manu mea.*)

Die beiden Spieler verließen danach die Szene im Gasthaus und begaben sich zur Kirche des Hl. Peter, die noch heute auf dem Tartiniplatz steht (Abb. 45, S. 189). Dort hätten sie ihr Spiel fortgesetzt. Almericus' Schuld wuchs auf 50 *libre* an, deswegen habe ihm Dominicus seinen Schuldschein ausgehändigt. Der Zeuge will auch Gerüchte gehört haben, daß Almericus Dominicus' Frau Bona drei *libre* von dieser Schuld bezahlt habe, über die restliche Summe habe er ihr beim Notar einen richtiggehenden Schuldschein ausstellen lassen.

Die zweite und dritte Zeugenaussage lassen wir aus und sehen wir uns lieber an, woran sich der vierte Zeuge erinnerte. Der neugierige Piraner Notar Castus de Zaneto sagte aus, es seien vielleicht vier Jahre vergangen, seitdem er mit einem Boot voller Äpfel am Söller des Piraner Hafens angelegt habe. Von dort sei er – wohin wohl? – in eine Gastwirtschaft eingekehrt, die damals in Sorbis Haus war. Dort habe ihn Dominicus (der Spieler, der bei diesem Spiel gewann) mit folgenden Worten angeredet:

– “Castus, verfasse mir bitte ein Schreiben, daß mir Almericus 25 *libre* schuldet. Almericus hat gesagt, er will von mir das Geld wieder haben, das er verspielt hat.” (*Caste, cape unam cartam, quod Almericus ser Garofoli debet mihi dare libras vigintiquinque parvorum; et Almericus dixit ipse bene vult ipsas a me, quod ipse est mihi bene eas lucratus.*)

Castus habe das mit folgenden Worten abgelehnt:

– “Ihr beide wißt doch, daß ich nie einen Schuldschein wegen eines Spiels schreiben würde!” (*Vos bene scitis, quod ego non facerem cartam de ludo!*)

Nach diesem Gespräch sei er zu seinem Boot zurückgekehrt. Dort habe er sich einige Zeit aufgehalten. Als Dominicus und Almericus ihr Spiel bei der Kirche des Hl. Peter fortsetzten, befand er sich nämlich wieder

unter den Zuschauern. Dort zeigte ihm Dominicus einen Schuldschein, den Almericus verfaßt hatte, und stichelte:

– “Castus, schau doch mal, ob dieser Schuldschein in Ordnung ist!”
(*Caste, vide, si istud scriptum stat bene!*)

Castus habe geantwortet, dies sei nicht der Fall, denn es sei weder der Zeitpunkt, zu dem die Schuld beglichen werden solle, noch das Jahr des Ereignisses angegeben. Almericus habe daraufhin nach Anleitung des Zeugen Castus den Schuldschein verbessert; darin war zu lesen, Almericus schulde Dominicus 50 *libre*.

Nicolaus Rubeo sagte als **fünfte** Zeuge aus, er sei vor ca. vier Jahren bei der Kirche des Hl. Peter gewesen, wo Almericus und Dominicus gewürfelt hätten. Dominicus habe 50 *libre* gewonnen und Almericus habe ihm einen Schuldschein ausgeschrieben. Auf die Frage, ob er wisse, was mit diesem Schuldschein später geschehen sei, sagte er aus, daß er nichts genaueres darüber wisse. Als Zeuge sei er anwesend gewesen, als zum damaligen Bürgermeister Marcus Dandulo ein Herr Balseminus kam und nörgelte:

– “Es ist eine Schande, daß Almericus den Schuldschein zerrissen hat, mit dem diese Frau die Schuld von ihm beglichen haben wollte!” (*Istud est turpe, quod Almericus ser Garofoli laniavit unum scriptum, cum quo ista mulier petebat sibi denarios in ipso scripto contentos!*)

Als er dies vernommen habe, sei der Bürgermeister entrüstet gewesen, wie er sich jedoch in dieser Angelegenheit entschieden habe, habe der Zeuge vergessen. Er sagte aus, es gehe ein Gerücht um, Almericus habe wegen diesen zerrissenen Schuldscheins Bona einen neuen Schuldschein ausstellen lassen.

Riçotus als **sechster** Zeuge wußte auszusagen, daß in Piran davon geredet werde, wie Almericus jenen Schuldschein zerrissen habe, mit dem Bona von ihm Geld forderte. So eine Handlung sei strafbar gewesen. Riçotus habe Bona und Almericus beruhigt mit der Bedingung, daß Almericus Bona etwas Geld zahlen sollte, der Zeuge habe aber vergessen, wieviel und auf welche Summe der Schuldschein gelautet habe.

Als **siebter** Zeuge wurde Iohanes Bonifacii verhört, der sagte, daß er vor ungefähr vier Jahren in der Gesellschaft von Valterius gewesen sei, der gejammert habe:

– “Mein Bruder Almericus hat 50 *libre* verspielt. Er hat mich ruiniert!”
(*Almericus meus frater luxit libras quinquaginta, ipse me destruxit!*)

21pe] 30 dx. Dicit ego nolo qd te acordes cu Almerico & ille dicit
dx. ego nolo aliud concordium qd solui mihi.

Sl./Fig./Abb. 26: *Et ipse Iohanes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" – Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!"* (Und Johannes sagte: "Dominicus, ich möchte, daß du dich mit Almericus wieder versöhnst!" Und Dominicus sagte ihm: "Ich will nichts anderes, als – zahle mir!")

Da habe ihm Iohanes folgenden Rat gegeben:

– "Gehen wir und versöhnen wir die beiden!" (*Eamus et acordamus ipsos!*)

Sie hätten Dominicus gefunden und Iohanes habe zu ihm gesagt:

– "Dominicus, ich möchte, daß du dich mit Almericus wieder versöhnst!" (*Dominice, ego volo, quod tu te acordes cum Almerico!*)

Aber Dominicus habe ihm hochmütig erwidert:

– "Ich will nichts anderes, als – zahle mir!" (*Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!* – Abb. 26, S. 144)

Schließlich habe Almericus einen Schuldschein unterschrieben, den Dominicus entgegengenommen habe. (Diese Behauptung des Zeugen stimmt nicht mit den anderen Aussagen überein, die davon sprechen, daß Almericus dem Dominicus einen Schuldschein unmittelbar nach dem Spiel aushändigte – Anm. d. A.). Nach einiger Zeit sei Bona, Dominicus' Frau, gekommen und habe von Almericus das Geld verlangt. Almericus habe behauptet, es handele sich dabei um Spielschulden und habe nicht zahlen wollen. Und noch mehr: er habe das Dokument in seiner Wut zerrissen. Damit habe er die rechtlichen Vorschriften verletzt. Mengolius Henrici habe ihm gedroht, daß er ihn deswegen beim Bürgermeister anzeigen werde. Almericus habe erschrocken Bona 3 *libre* für den zerrissenen Schuldschein gezahlt. Er habe ihr bei dem Notar einen rechtlich gültigen Schuldschein über die restlichen 47 *libre* ausstellen lassen.

Der Notar Lapo Slavoni sagte als achter und letzter Zeuge aus, daß er vor ungefähr drei Jahren mit Valter auf dem Marktplatz gewesen sei und dort hätten beide gehört, daß Dominicus von Almericus 50 *libre* erspielt habe. Es hätten Gerüchte gekreist, daß Almericus anstatt des Geldes einen eigenhändig verfaßten Schuldschein gegeben habe. Nach einiger Zeit sei

Dominicus' Frau gekommen, um das Geld von Almericus zu fordern und jener habe ihr bei diesem Zeugen einen Schuldschein in Höhe von 47 *libre* ausstellen lassen, denn Bona habe selber gesagt, daß er ihr schon 3 *libre* gezahlt habe.

Die Zeugenaussagen haben bewiesen, daß Almericus' Schuldschein das Resultat eines Glücksspiels war. Nach den Bestimmungen des Statuts war er deswegen ungültig. Das Urteil des Bürgermeisters und der vier Richter war, daß sie Almericus' Schuld für ungültig befanden. So endete Almericus' vierjähriges Trauma, daß seinen Anfang in Sorbis Weinkeller, dem Vorgänger des Kasinos in Portorož/Portorose, genommen hatte. Spielerleidenschaft, Pech im Spiel und Wut (die war ja der Grund, weswegen er seinen Schuldschein zerrissen hatte) hatten Almericus einen hartnäckigen Gläubiger, nämlich Bona, aufgehalst, die aber endlich wegen der Entscheidung des Bürgermeisters und der Richter den kürzeren zog.

Das Spiel im slowenischen Binnenland

Im Mittelalter ...

Die Praxis

Das Hasardieren und das Kartenspiel gab's nicht nur im Primorje/Küstenland. Würfel- und Kartenspielsucht drang aus dem Orient über Italien bis ins slowenische Binnenland. Sie war in den verschiedensten Bevölkerungsschichten verbreitet (Abb. 27, S. 146, Abb. 38, S. 182).

Eine der ältesten Erwähnungen des Spielens um Geld kommt in dem Stadtrecht von Ptuj/Pettau (1376) vor.²⁴ Der 122. Artikel erwähnt das Spielen der Burgknechte. Niemand sollte einem Knecht wegen des verspielten Geldes seine Kleider abnehmen, was eine Verspätung in seinem Dienst zur Folge haben könnte.

Auch die Anweisungen der Kirche, die das Hasardieren an bestimmten Tagen verbat, zeigen klar, wie weit verbreitet das Glücksspiel unter den Menschen – und zwar nicht nur unter den Laien, sondern auch unter den Geistlichen – war.

²⁴ F. Bischoff, 1887, 37.



Sl./Fig./Abb. 27: Kartenspiel / Igra kart / Gioco delle carte aus/iz/da:
Das goldene Spiel, Augsburg 1472

Lehren und Vorschriften der Kirche

Die Freske "Hl. Sonntag" (um 1460) an der äußeren Wand der Kirche in Crngrob/Ehrengruben (Gorenjska/Oberkrain) macht auf verbotene Beschäftigungen am Sonntag aufmerksam; es werden unter anderem auch zwei eifrige Kartenspieler beim Spiel mit den "Teufelsbildern" dargestellt (Abb. 8, S. 33). Das Kartenspiel war auch Samstagabends, wenn sich die Gläubigen auf die Sonntagsmesse vorbereiteten, während der Woche vor Ostern und während der Weihnachtsfeiertage verboten; außerdem war es strengstens untersagt, in der Kirche Karten zu spielen.

Um den krainer Klerus, der dem Hasard verfallen war, vom Spielen abzubringen, erließ 1499 der Patriarch von Aquileia Grimani den Beschluß, daß Geistliche sich nicht dem Hasard hingeben dürfen, verboten war ihnen das Spiel mit Karten und Würfeln und überhaupt jegliches Spiel, das die heiligen Kanones verbot. Desweiteren war es ihnen verboten, mit Laien um Geld zu spielen, sei es in der Öffentlichkeit oder im Verborgenen. Sie durften auch keine Tanz- oder Faschingsveranstaltungen besuchen, durften keine Masken tragen ... Niemand (aus dem Klerus) durfte in einem Gasthaus etwas essen oder trinken, außer er befand sich auf Reisen ... ²⁵

... und in der Neuzeit

Die gängige Praxis

Das Glücksspiel verbreitete sich sehr schnell (Abb. 39, S. 183, Abb. auf dem Deckel). Ihm begegnen wir sogar im Motiv eines slowenischen Volksliedes aus dem 17. Jahrhundert.

*Vier junge Männer spielen
um ein junges Mädchen.*

*Da kam ein alter Mann daher:
"Mädchen, du wirst mein,*

*"Jetzt werd' auch ich noch einmal werfen."
Und er gewann gleich beim ersten Mal,*

²⁶

²⁵ J. Mal, 1957, 39, 106-108; A. Koblar, Izvestja Muzejskega društva za Kranjsko 3, 1893, 63-64.

²⁶ K. Štrekelj, 1895-1898, 910, Varianten 911-914.

Die krainer Metropole Ljubljana/Laibach bekam schon ziemlich früh die Lust des Glücksspiels zu spüren. So beauftragten die Stadtväter am 18. Februar 1514 den Stadtrichter, er solle strengstens über eine Gruppe von Leuten wachen, die sich bei einer Platernitz treffe, dort streite und spiele ...

Der Fund dreier Würfel, den Archäologen auf der Burg zu Ljubljana machten (Abb. 9, S. 34), sind ein beredtes Beispiel dafür, womit sich die Schloßherren die Zeit vertrieben.

Die Einwohner von Ljubljana spielten Karten, würfelten, spielten Domino, Schach und Billiard (Abb. 17, S. 90) in Gasthäusern und Cafés. Die ersten Kaffeehausbesitzer (Caffè-Sieder) stammten alle aus Italien. Anfangs wurde kein Alkohol ausgeschenkt. Angeboten wurde nur Kaffee und hausgemachtes Gebäck. Der erste Kaffeehausbesitzer, Dominik Moralla, tauchte in Ljubljana 1712 auf; er stammte aus Milano/Mailand.

Am 10. September 1779 erhielt der Kaffeehausbesitzer Primus Luschna von der kaiserlich-königlichen *Kasse Deputation* für drei Jahre (vom Michelstag, d. h. 29. September, 1779) das Pachtrecht, für das gesellschaftliche Vergnügen der Damen und Herren von Ljubljana zu sorgen. Im Erdgeschoß des Landestheaters oder dem sogenannten *Casino* mietete er ein Caféhaus und das vis-à-vis gelegene Geschäft einschließlich Keller und Küche, im ersten Stock zwei Spielzimmer sowie den Zugang dazu. Die beiden Zimmer waren mit sechs Spieltischen aus Nußbaum und zwölf Stühlen, ebenfalls aus Nußbaum und mit schwarzem Leder bezogen, und sieben gleichfalls mit schwarzem Leder bezogenen Bänken ausgestattet. Der Pächter hatte im Gebäude des Landestheaters bei *Opern, Komödien, Accademien* und anderen Veranstaltungen wie z. B. öffentlichen Tänzen im Landestheater – oder wo sie für gewöhnlich abgehalten wurden – das exklusive Recht den Gästen *Confecturn, Rinfreschi, Caffée, Chocolate* und Spieltische anzubieten, alles von höchster Qualität. Nicht zulassen durfte er Unterschlagungen und schlechte Angewohnheiten. Er mußte für die Sauberkeit des Theatergebäudes sorgen und die Wohnung in einwandfreiem Zustand erhalten. Die Pacht betrug jährlich 160 Gulden, in halbjährlichen Raten im voraus zu zahlen. Die Genehmigung für Billard kostete zusätzliche 140 Gulden. Wenn er den Zahlungen nicht rechtzeitig nachkam, wurde der Vertrag automatisch gekündigt. Beide Seiten hatten das Recht ein halbes Jahr vor Auslauf der Dreijahresfrist den Vertrag zu widerrufen. Wurde das nicht gemacht, so wurde der Vertrag automatisch

um weitere drei Jahre verlängert. Die Abmachung enthielt die Klausel des *allgemeinen Landschaden Bund in Krain*. Jeder der beiden Vertragspartner erhielt sein Exemplar des Vertragprotokolls.

Um die Jahrhundertwende gab es in Ljubljana fünf Kaffeehäuser. Die beiden Kaffeehausbesitzer Domenico Fuga und Franz Colloredo beschäftigten sich 1800 mit dem Plan, dem Beispiel anderer Städte zu folgen, und im Kaffeehaus auch ein Kasino einzurichten. Die Landesregierung und der Magistrat unterstützten diese Idee eines Kasinos, wo angesehene Gäste (besonders Beamte und Offiziere) Zeitung lesen und sich mit (erlaubten) Spielen amüsieren konnten. Dem Magistrat erschien es jedoch nicht als angemessen, daß ein Kaffeehausbesitzer ein Kasino unterhalten sollte. Darum wurde erwägt, zu diesem Zweck eine Gesellschaft zu gründen, die mit Hilfe von Mitgliedsbeiträgen die Instandhaltung des Unternehmens sichern könnte. Bedenken gegen ein Kaffeehaus mit integriertem Kasino gab es auch, weil es sowieso genug Kaffeehäuser gab, davon waren einige außerordentlich schlecht besucht. Die Kaffeehäuser erweckten das Mißtrauen der Regierung, weil man in ihnen Geld "verschwendete". Auch die Zeitungen, unter denen man im Kaffeehaus auswählen konnte, waren auf die erlaubten Ausgaben begrenzt.²⁷

Die Zeit des Absolutismus (Mitte des 18. bis Mitte des 19. Jahrhunderts)

Vorschriften die Glücksspiele betreffend

Die Spielleidenschaft wurde so manchem "Abhängigen" zum Schicksal, ungeachtet seiner (herrschaftlichen, bürgerlichen, untertänigen) Herkunft. Und so manchen brachte das Glücksspiel an den Bettelstab. Deswegen versuchten die Herrschenden die Praxis der Glücksspiele einzudämmen. So wurde z. B. versucht, zu hohe Wetten und bestimmte Spiele zu verbieten.

Der deutsche Kaiser **Leopold I.**, der auch die slowenischen Länder regierte, erließ am 26. 6. 1686 eine Polizeiordnung. Darin wurden die verschwenderischen Gewohnheiten, dazwischen auch das "hohe" Spiel (gemeint war das Spiel um hohe Summen) verboten. Zehn Jahre später (am 9. März 1697 in Wien) verbat dieser Kaiser die Glücksspiele ganz.

²⁷ Historisches Archiv Ljubljana (in der Fortsetzung HALj), Cod. I/4, Blatt 15; Cod. I/58, Blätter 248v, 254-254v; Archiv Sloweniens (in der Fortsetzung AS), Obere Theaterdirektion 2, Schachtel 1; V. Valenčič, Publikacije zgodovinskega arhiva Ljubljana, Razprave 4, 1977, 107, 113.

Kaiser **Karl VI.** sendete am 27. Februar 1717 an den krainen Viztum in Ljubljana/Laibach einen Brief, in dem er erwähnt, daß schon sein Vorgänger das Spielen um hohe Summen – besonders *Basette*, *Trenta*, *quaranta* u. ä. – verboten hätte. Jetzt sei ihm (Karl VI.) zu Ohren gekommen, daß diese verbotenen Spiele wieder Furore machten, insbesondere in dem Land *Stajerska*/Steiermark. Deshalb habe er wieder eine Strafe für Spieler und Gastgeber, bei dem gespielt wurde, vorgeschlagen. Am 10. März 1772 erließ er ein Dekret gegen fahrende Kaufleute, die mit Gewürzen, Salben, Bändern und ähnlichem Kram handelten, die *Riembstehen*, *Gluockshaeffen*, *Brenten* spielten und würfelten. Solche Leute hatte man zusammen mit ihren Waren zu verhaften, sie zu untersuchen und dem Landesgericht zu übergeben.

Die Maßnahmen des Vaters setzte auch die österreichische Kaiserin **Maria Theresia** fort. In einem Dekret vom 27. Juli 1744 (herausgegeben in Graz) wies sie darauf hin, welch ein Übel, ein Schaden und eine Last die seit jeher verbotenen Spiele verursachen, die nicht nur Familien von altem Adel verarmen ließen, sondern auch Leib und Seele sowie die Seligkeit selbst bedrohten. Aus diesem Grunde wiederholte und erneuerte sie den Befehl, den am 9. März 1697 in Wien Kaiser Leopold gegeben hatte: Unter strengster Strafe sei es verboten, *Bassette*, *Trentaquaranta* und andere ähnliche Spiele zu spielen, desweiteren sei es verboten, um hohe Summen zu spielen, sei es nun bei einheimischen und weniger bekannten Spielen, sei es mit Karten oder irgendwie anders.

In einem strengen Glücksspielverbot, herausgegeben am 27. Februar 1758 in Ljubljana, sind auch die verbotenen Spiele aufgezählt: *Faraon*, *Bassette*, jede Art von Würfelspiel, sogenanntes *passa Dieci*, *Landesknecht*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Farbeln*, *Treschack sincere*, *Brenten*, *Molina* u. ä. Die Buße für eine Verbotsüberschreitung betrug 500 Dukaten und sollte an den Spitzel (100 Dukaten) und an die Armenkasse verteilt werden. Durch das kaiserliche Patent waren am 21. Oktober 1765 in Ljubljana und am 29. November 1765 in Wien die Glücksspiele verboten. Für Ljubljana wurden die verbotenen Spiele wieder ausdrücklich angeführt – jedoch mit geringen Abweichungen vom Dekret aus dem Jahre 1765. Ein etwas auffälliger Unterschied war bei den Spielen *Qindeci* (!), *Trenta*, *Quaranta*. Die Strafe für die Spieler und für denjenigen, der es in seinem Hause erlaubte oder nur duldete, betrug 300 Dukaten, wovon ein Drittel an den Denunzianten ging.

Einen erbitterten Kampf gegen das Glücksspiel führte auch Kaiser Joseph II. In seinem Patent vom 1. Mai 1784 stellte er fest, daß die Gesetze, die Glücksspiele verboten eine nützliche Sorge tragen, um den Niedergang Einzelner oder ganzer Familien zu verhindern, die das Spiel um hohe Summen vernichtet habe.

Einige Profitler versuchten das Gesetz zu umgehen und "erfanden" die Spiele *Maccao* und *Wallacho*, bei denen um höhere Summen gespielt wurde und die eigentlich genauso "schädlich" waren wie die schon verbotenen Glücksspiele. Dem Kaiser schien es wichtig, ein wiederholtes Glücksspielverbot zu erlassen; zu den verbotenen Spielen fügte er auch die zwei obenannten Glücksspiele hinzu: *Pharaon*, *Bassette*, *das Wuerfel*, *Passadieci*, *Lansquenet*, *Quindici*, *Trenta*, *Quaranta*, *Rauschen*, *Faerbeln*, *Strashak sincere*, *Brennten*, *Molina*, *Walacho*, *Maccao*, *Halbzwölf* oder *Mezzo duodeci*, *Vingt un* und andere Spiele, unter welchem Namen sie auch auftauchten. Derjenige, der das Verbot verletzte (der Spieler oder derjenige, der es anderen in seinem Hause zu spielen erlaubte), mußte eine Strafe von 300 Dukaten zahlen. Ein Drittel davon fiel dem Denunzianten zu, dessen Name verschwiegen wurde. Wenn der Verstoß von einem Spieler gemeldet wurde, brauchte er keine Strafe zu zahlen, und die Belohnung bekam er auch noch. Derjenige, der Pech im Spiel hatte, wurde durch dieses Verbot zu einer Art Rache an seinen Mitspielern angespornt ...

Das Gubernium in Graz verbat am 30. November 1785 zu hohe Wetten bei den ansonsten erlaubten Spielen, z. B. beim Kegeln. Ein Verbot der Glücksspiel Variante des Kegeln wurde am 23. Oktober 1790 wiederholt.

Einige neue oder nur neubenannte Gesellschaftsspiele lösten den (mehr oder weniger) berechtigten Verdacht richtige Glücksspiele zu sein aus. Ende Mai/Anfang Juni 1785 war der Gegenstand solcher Bedenken das Würfelspiel *à la Venée*: es war noch durch kein Dekret verboten, die Würfel, die dabei verwendet wurden, konnten nur bei diesem Spiel verwendet werden und es war auch nicht ausdrücklich verboten, sie zu verkaufen. In einem Rundschreiben vom 12. Dezember 1787 der innerösterreichischen Regierung in Graz wurde das Spiel *Wirbisch*, im Rundschreiben vom 10. April 1789 das *Haeufel-Spiel* oder *Haeufeln* als Hasardspiel verboten. Im Sommer 1787 wurde auf dem Lande das *Fuzath-Spiel* sehr beliebt. Es war auch der Grund, daß sich der Pfarrer von Šentvid/St. Veit bei Ljubljana über seine Gemeinde beschwerte, die mit diesem Spiel um Geld übertrieb. Es sind zwei Spielbeschreibungen erhalten (vom 29. Juni und 4. bis 7. Juli 1787), die wir ein wenig vereinfacht wiedergeben:

Auf den Boden wird ein in der Mitte eingedrückter Hut gelegt, die Spieler stehen etwa fünf bis sechs Schritte davon entfernt. Jetzt wirft einer nach dem anderen Münzen in den Hut. Sieger ist derjenige, dessen Münze in der Mitte oder der Vertiefung am nächsten liegen bleibt. Die restlichen Spieler reihen sich hinsichtlich der Entfernung ihrer Münzen vom Zentrum des Hutes. Dann werden alle Münzen zusammengesammelt und in die Hutmulde mit Kopf oder Zahl nach oben gelegt; der beste Spieler von vorhin hat als erster das Recht, die Vertiefung mit einem Ruck von unten wieder gerade zu machen. Die Münzen fliegen dabei in die Luft und diejenigen, die mit der entgegengesetzten Seite, wie sie vorhin in die Mulde gelegt worden waren, zu liegen kommen, gehören dem Spieler. Nach der Reihenfolge aus dem ersten Spiel wird das für alle Spieler wiederholt bis keine Münze mehr übrig bleibt. Dann fängt es wieder von vorne an.

Ein besonderes Glücksspielverbot galt für die **Dienstboten**. Die Wiener Vorschrift vom 25. Februar 1775 war eine Ergänzung zum Patent über das Spiel aus dem Jahre 1766: das hiererwähnte Verbot aller weniger bekannten Spiele, Wetten und insbesondere Spiele, bei denen es um Geld ging, betraf das Spiel des Gesindes, besonders in den Gasthäusern. Erlaubt dagegen (auch in Gasthäusern) waren sogenannte Gartenspiele wie z. B. das Kegeln, aber auch dabei durfte man keine hohen Wetten abschließen. Dennoch war es erlaubt, um ein Getränk zu spielen. Wenn das Gesinde gegen dieses Verbot verstieß, drohte ihm eine Leibeszüchtigung und dem Gastwirt eine Geldbuße. Wenn ein Gastwirt die Geldbuße nicht zahlen konnte, kam auch er in den "Genuß" einer Leibeszüchtigung. Wenn ein Gastwirt dreimal gegen das erwähnte Verbot verstoßen hatte und das Glücksspiel in seinem Gasthaus duldete, verlor er seine Gewerbeerlaubnis. Am 24. Februar 1787 wurde dieses Verbot in Graz erneuert. Joseph II. verfaß in seinem Dekret vom 1. Dezember 1787 über Gesinde und Arbeitgeber das Laster des Glücksspiels nicht. Beamte der Stadt und der Polizei sollten besonders an Sonn- und Feiertagen persönlich oder mittelbar Gasthäuser und Weinschenken überwachen und etwaige Verstöße gegen Hasardspielverbot sanktionieren. Offensichtlich fand man Dienstboten sehr oft in Gasthäusern beim Glücksspiel ...²⁸

²⁸ HALj, Reg. I/49, Blatt 23, 146, 153-154, 163, 186, 213, 228; AS, Vic. I/97a, Schachtel 172; Vic. I/131 Schachtel 251, 252; Gub. I/1784-1786, Gub. II/1787-1794; Patente 1781-1800, Schachtel 5.

Die Praxis – Die Spielkartenherstellung ...

Die vielen und oft erneuerten Glücksspielverbote lassen auf eine blühende Hasardpraxis schließen.

Das Herstellen und der Handel mit **Spielkarten** zeigt die Wirkungslosigkeit der Verbote nur allzu deutlich.

Das Herstellen von Spielkarten war in Deutschland in der ersten Hälfte des 14. Jahrhunderts so verbreitet, daß sich die Kartenhersteller in einer Bruderschaft zusammentaten, um ihre Monopolrechte zu schützen. Besondere Berühmtheit in der Spielkartenherstellung erlangten süddeutsche Städte, insbesondere Augsburg und Ulm.

Karten wurden auch in den innerösterreichischen Erbländern hergestellt. 1724 wurde zum ersten Mal ein "einheimischer" Berufskartenmaler, Johann Georg Fermer (Ferner), in den Steuerlisten von Ljubljana/Laibach erwähnt.

Obwohl der Staat einerseits das Glücksspiel verbat, wollte er doch andererseits so viel wie möglich vom Laster seiner Bürger profitieren. So führte **Karl VI.** mit einem Dekret vom 2. September 1716 (herausgegeben in Graz) nicht nur eine Sondersteuer für Papier, Leder und Pergament ein, sondern auch für Karten und Haarpuder. Ein besonderer Stempel für Papier wurde eingeführt. Für jedes Stempeln eines Papierbogens mußte man 3 Kreuzer bezahlen. Auch jedes Kartenspiel mußte gestempelt werden, was ebenfalls 3 Kreuzer Steuern kostete, die man an das landesfürstliche Mauthaus zu entrichten hatte. Auf Fälschung stand Leibeszüchtigung oder sogar die Todesstrafe.

Ab 1740 wurde diese Steuer auf einer öffentlichen Lizitation in Pacht gegeben. Für einen Teil der innerösterreichischen Länder erhielt diese Pacht am 18. Mai 1783 für die Dauer von drei Jahren der Hofverwalter Peter Antoni Rinner, ein Vertreter des Klosters Žiže/Seitz. In jener Zeit gehörten die Steuern in der Grafschaft Goriško-Gradiska/Görz-Gradisca, in den Bezirksämtern Triest/Trieste und Rijeka sowie in den dazugehörenden Orten dem *Notario publico* und *Causidico* zu Gorica/Görz Joseph Barbarigo. Am 30. Oktober 1750 erhielt Frantz Anton aus Kranj/Krainburg diese Steuer für das Land Kranjska/Krain in Pacht, während sie für die Grafschaft Görz-Gradisca, Pazin/Mitterburg, die Bezirksämter Tolmin/Tolmein und Bovec/Flitsch, für Kastav/Castua und dem österreichischen Primorje/Küstenland Joseph Zengraff zugesprochen bekam.

Für die Spielkarten hielt Maria Theresia einen Sonderbefehl bereit (3. Februar 1762 in Wien). Sie stellte fest, daß in Österreich das gültige Stempeln der Karten, das die Schwarzproduktion verhindern sollte, nicht ausreiche. Nach böhmischem Muster verordnete sie deswegen ein zusätzliches Kennzeichen der Karten: der Kammer- oder Bankbeamte des Ortes, wo ein Kartenmaler lebte, mußte eine Spielkarte in jedem Spiel mit einem Sonderstempel versehen. Beim *Piquet* wurde z. B. die rote Sieben besonders gekennzeichnet. Die Gebühr für einen solchen Stempel betrug:

- 7 Kreuzer pro Spiel für feingeleimte und halbgeleimte Karten für *Tarock*, *Piquet*, *Trapelier* und für halbgeleimte deutsche Karten,
- 2 Kreuzer pro Spiel für nichtgeleimte deutsche Karten für *Trapelier*, *Labet* und sogenannte "Bauernkarten",
- 10 Kreuzer pro Spiel für ausländische Karten (Karten, die außerhalb der böhmischen und österreichischen Erbländer hergestellt wurden).

Die Karten durften damit nicht teurer werden, als die Stempelgebühr betrug. Für Karten, die aus den österreichischen Erbländern geschickt wurden, erhielt man die Gebühr zurückerstattet.

In Wien befand sich ein zentrales Kartenmagazin. Der Preis für ein Kartenspiel betrug:

- 40 Kreuzer für *Tarockkarten*,
- 15 Kreuzer für feingeleimte Karten,
- 9 Kreuzer für halbgeleimte Karten,
- 6 Kreuzer für nichtgeleimte Karten,
- 4 Kreuzer für "Bauernkarten".

Seitdem mußten auch die Kartenmaler eine der Karten im Spiel mit einem Extrazeichen oder ihren Namen kennzeichnen.

Ein gutes Vierteljahr später (am 30. Januar 1788) gab auch Joseph II. in Wien ein besonderes Dekret über das Stempeln von Karten heraus.

In Ljubljana wurde am 24. Oktober 1768 bekannt gegeben, daß es vom 1. Januar 1769 jedem Kartenmaler unter Strafe von 10 Taler untersagt war, Karten herzustellen und noch weniger zu verkaufen, außer auf einer Karte im Spiel befände sich deutlich sichtbar der Name des Kartenmalers oder ein anderes, gut erkennbares Zeichen. Das zeugt von einer Art ständischer Kontrolle der Kartenmaler.

In Ljubljana befand sich (erwähnt am 19. Februar 1798) in der zweiten Hälfte der 90er Jahre des 18. Jahrhunderts auch der Sitz der Kartenmalerzeche für die österreichischen Erbländer, während das Land Kranj-

ska/Krain über einen einzigen Kartenmaler verfügte.²⁹

Obwohl die Kartenherstellung in den innerösterreichischen Ländern offensichtlich blühte, war der Markt auch für importierte, ausländische Karten offen. Unter den Ladungen, die in den Jahren 1759 und 1760 Schiffe in den Freihafen Triest brachten, sind auch Karten italienischer Herstellung zu finden. Da sich in Triest die Handelswege des Meeres und des Festlandes berührten, setzte die Ware, die über das Meer gekommen war, ihren Weg sicherlich ins Binnenland fort und befriedigte auch die Bedürfnisse der innerösterreichischen Länder. In fünf bekannten Beispielen wurde die Ladung im Schiffstyp *pielego* transportiert, der damals im Verkehr mit Triest am öftesten verwendet wurde. Zweimal kam das Schiff aus Ferrara, dreimal aus dem nahe bei Ferrara gelegenen Hafen Gorro. Zweimal fuhr es unter österreichischer und venezianischer Fahne und einmal unter päpstlicher Flagge. Zweimal war der Eigner des Schiffes Giovanni Pozzatti: sein Schiff fuhr einmal unter österreichischer Fahne (von Ferrara aus), einmal unter päpstlicher Fahne (aus Gorro). Einmal war der Besitzer des Schiffes, das unter venezianischer Fahne aus Gorro fuhr, ein Giovanni Franzoso (trotz gleichen Namens könnte man wohl kaum behaupten, es handele sich um die ein und dieselbe Person). Einmal war der Besitzer des "österreichischen" Schiffes (das aus Gorro kam) ein Michiel Lengo, im letzten Beispiel fuhr das Schiff wieder unter venezianischer Fahne und kam aus Ferrara. Der Besitzer hieß Alessandro Gradera. Der Ursprung der Karten zeigt, daß es in Ferrara eine bekannte Kartenproduktion gab. Alles zusammengefaßt waren nach Triest 1 *cassa*, 3 *cassette* und 1 *pacchetto* Spielkarten (*carte da gioc/c/o*) gebracht worden.³⁰ Wieviele einheimische Karten im slowenischen Raum verwendet wurden, wieviele deutsche oder italienische, ist leider nicht bekannt (Abb. 40, S. 184, Abb. 41, S. 185, Abb. 42, S. 186, Abb. 43, S. 187).

... und der Durchbruch neuer Glücksspiele

Der beste Beweis, daß man mit Gesetzen und Verboten nicht gegen menschliche Schwächen – hier die Spielleidenschaft – ankommen kann, ist das Auftauchen neuer Unterhaltungsspiele, die Hasardcharakter hatten.

²⁹ AS, Stan. I/79, Schachtel 124, Stan. I/557, Schachtel 834; Patente 1731–1747, Schachtel 2, 1781–1800, Schachtel 5; HALj, Cod. XVII/105; Reg. I/93, Blätter 470–474.

³⁰ F. Gestrin – D. Mihelič, *Viri za zgodovino Slovencev* 12, 1990, Nr. 53, 313, 669, 691, 1123.

Die Lotterie römischen Typs hatte sich **in Europa** in bescheidenen Ausmaßen auch im Mittelalter gehalten, hatte ihre Blütezeit jedoch in der Neuzeit. Der französische König Ludwig XIV. soll in Frankreich 1685 den Brauch der alten römischen Lotterie wieder eingeführt haben. Er organisierte eine glanzvolle Lotterie anläßlich der Hochzeit einer seiner Töchter. Es wurde um die wertvollsten Arbeiten Pariser Handwerker gelost.

Die richtige Lotterie verbreitete sich von Italien nach ganz Europa aus. Der Typ der Zahlenlotterie stammt aus Genua. Beim Ergänzen des Großen Rates wurden von 90 immer wieder fünf Mitglieder ausgewechselt. Das war der Anlaß, daß die Menschen auf verschiedene Kandidaten setzten. Die Namen der Kandidaten wurden später durch 90 Zahlen ersetzt, und so wurde das Lotto in Gang gesetzt, das um 1620 von Staat in Genua eingeführt wurde.

Es breitete sich in ganz Italien aus, vom 17. Jahrhundert an auch in Frankreich, um die Mitte des 18. Jahrhunderts auch woanders: 1752 in Wien, 1754 in Prag.³¹

Die verschiedenen Staaten begannen schon bald nach Mitte des 17. Jahrhunderts sich dieses spekulative und profitable Spiel anzueignen. So wurde die Lotterie mancherorts eine Quelle von Staatseinkünften. Lotterien wurden oft zu humanitären Zwecken organisiert. Die Spielleidenschaft, die oft den Mittelstand ruinierte, verursachte nach Mitte des 19. Jahrhunderts mehrere Lotterieverbote.

Im **alten Österreich** wurde das Recht bzw. das Privileg, eine genuesische Lotterie zu organisieren, in Pacht gegeben. Vom 4. Dezember 1761 bis zum 31. März 1770 hatte dieses Recht Ottavio Graf di Cataldo inne. Seinen Lotterieveranstaltungen konkurrierten Tombolas mit Tabakwaren und Galanterieartikeln; aus diesem Grunde wurden die letzten am 31. März 1769 von **Maria Theresia** verboten.

Mit dem Patent vom 17. März 1770 gewannen dieses Lotterienprivileg Andre Baratta und seine Gesellschaft. In deutschen und ungarischen Ländern durften in jener Zeit keine anderen Lotterien und Tombolas organisiert werden. Davon ausgenommen waren die *Silberglueckshafen*, die in Hauptstädten an Markttagen organisiert wurden, die Wiener *Porcelainlotterie* und die kaiserliche *Großere Lotterie*. Der Kaiser durfte überall dort Lotterien veranstalten, wo Baratta dieses Privileg nicht hatte. Untertanen

³¹ Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens V, 1932–1933, 1425–1431, J. Gizycki – A. Gorny, (übersetzt von B. Verbič,) 1972.

durften nicht an ausländischen Lotterien teilnehmen. Um Betrügereien vorzubeugen, sollten in Wien oder anderen Städten besondere Druckereien gegründet werden, die ausschließlich Lotteriesachen drucken sollten. Über die Geschäfte der Lotterie mußte Buch geführt werden. Ihre Tätigkeit wurde scharf von Aufsichtsorganen überwacht. Das Losearchiv der Veran- staltung war mit zwei Schlössern versehen, wovon einen der Schlüssel ein Beamter des Kaisers hatte. Die Lotterie wurde auch zu wohltätigen Zwecken organisiert; auf der Liste der Zahlen standen Namen ehrlicher und frommer armer Mädchen. Diejenigen fünf, deren Namen ausgelost wurden, gewannen je 30 Gulden. Baratta mußte bei der Hauptkasse der Wiener Bank 360.000 Gulden Kautio- n hinterlegen, und dafür übernahm die Bank die Garantie für die Gewinnauszahlung.

Baratta verlängerte die Pacht des Privilegs am 30. Dezember 1777 bis zum 31. März 1786. Diesmal mußte er eine Kautio- n von 500.000 Gulden an die Wiener Bank zahlen. Anstelle eines Beitrags für ehrliche, arme Mädchen mußte er von jetzt an ein Jahrespauschal für fromme Institu- tionen zahlen. Der Entscheid über die Pachtverlängerung enthält neben allgemeinen Anleitungen zur Geschäftsführung auch die Spielregeln der genuesischen Lotterie:

- Von 90 Zahlen werden fünf ausgelost;
- wenn auf die ausgeloste Zahl nur ein Spieler gesetzt hat, gewinnt er 14mal soviel, wieviel er gesetzt hat;
- wenn er auch die richtige Reihenfolge getippt hat, in der seine Zahlen ausgelost wurden, bekommt er das 67-fache seines Einsatzes;
- wenn er nicht die richtige Reihenfolge hat, bekommt er nichts, außer wenn er auf die Zahl auch auf eine gewöhnliche Art getippt hat - in so einem Fall gewinnt er das 14-fache seines Einsatzes;
- wenn er auf zwei Zahlen getippt hat (*ambo*) und beide werden ausgelost, bekommt er das 240-fache seines Einsatzes;
- wenn von der *ambo* nur eine Zahl gezogen wird, bekommt er nichts, außer er hat daneben auf die beiden Zahlen auch normal getippt; wenn er so gesetzt hat und beide Zahlen gezogen werden, steht ihm die Auszahlung der *ambo* zu und der Gewinn für jede einzelne Zahl der beiden ausgelosten Zahlen;
- wenn er auf drei Zahlen setzt (*terno*), bekommt er - wenn er Glück hat - 4.800-mal soviel, wieviel er gesetzt hat; er kann auch gleichzeitig auf noch drei *amben* setzen und wenn er gewinnt, bekommt er alles ausbezahlt; bei

einem Einsatz von einem Gulden für eine terne und je einen Gulden für jede von den drei amben würde sich der Gesamtgewinn auf 5.520 Gulden belaufen;

– wenn er alle fünf Zahlen richtig hat, und hat 10 Gulden auf zehn ternen und 10 Gulden auf zehn amben gesetzt, so beträgt sein Gewinn 50.400 Gulden.

Joseph II. war offensichtlich der Meinung, daß es ganz gut wäre, den Profit der genuesischen Lotterie unmittelbar dem Staat zu unterstellen. Als Baratta die Pacht auslief, beschloß der Kaiser am 21. Oktober 1787 in Wien, die Weiterführung der genuesischen Lotterie einer besonderen Kammerdirektion in Wien zu überlassen, welche die Lotterie zugunsten der Staatskasse führen sollte.

In **Ljubljana** wurde die Lotterie bald heimisch. Im September 1772 wurden Verlosungen erwähnt, die im großen Saal des Landeshofes stattfanden. Das ist – wo anders als im großen Saal der heutigen Slowenischen Akademie der Wissenschaften und Künste, wo heutzutage Feierlichkeiten und Versammlungen der Mitglieder der Akademie stattfinden. In den 80er Jahren des 18. Jahrhunderts wurde der Landeshof umgebaut und die monatliche Zeremonie der Lotteriezählung wurde zeitweise ins Rathaus verlegt. Oft fanden Verlosungen und Sitzungen sowie Verhöre gleichzeitig statt, was für die Magistratsangestellten nicht auszuhalten war. Ihrem Antrag, die Lotterie sollte in den Landeshof zurückverlegt werden, wurde mit der Begründung stattgegeben, da die Ziehungen dem Lande von Nutzen wären, so sollte das Land auch diese Bürde, die die Lotterie bedeute, übernehmen.

Die Lotterie kam auch in angesehenen Geschäftsräumen unter. Vom Frühjahr 1781 bis Anfang 1788 mietete die Kammer für 215 Gulden pro Jahr Räumlichkeit im Haus des Barons von Erberg, und zwar zehn Zimmer, fünf Bogenräume, einen Stall, eine Bogengarage für Kutschen, einen Keller unter den großen Treppen und den Dachboden. Zur gleichen Zeit, als diese Pacht auslief, wurden viele Klöster geschlossen, und so baten sich neue Möglichkeiten, für die Lotterie passende Räume zu finden. Unter drei möglichen Lokationen fiel nach längerem Zögern die Wahl auf den Sitticher Hof in Ljubljana (wo später die Pädagogische Akademie untergebracht war und wo sich heute die Musikakademie befindet), wo die Lotteriedirektion im Mai 1788 den ersten Stock mietete. Ein Problem stellte die Wohnung eines Militärs im oberen Stockwerk dar, die die Bewohner nicht räumen

wollten. Deshalb wurde der Sitz der Lotterie nach drei Jahren im Herbst 1781 wiederum verlegt, und zwar in die schöne Wohnung des Bezirkshauptmanns, der sie an die Lotterie abtrat.

Maria Theresia ließ auch konkrete Anleitungen zum Verlauf der privilegierten kaiserlich-königlichen *grossen Lotterie* in einem Patent vom 29. März 1770 in Wien veröffentlichen. Alle Lotteriescheine wurden in eine Glückstrommel gegeben, alle vollen und leeren Treffer in eine zweite Glückstrommel oder in ein geeignetes Gefäß (z. B. ein Faß). Die Scheine mußten gut durcheinandergeschleudert werden (die Glückstrommel wurde öfter gedreht, das Faß vor der Ziehung auf den Kopf gestellt). Unter dem wachsamen Auge zweier Kommissäre nahmen zwei arme Jungen aus dem Waisenhaus die Ziehung vor. Auf der einen Seite zog der erste Junge Nummern aus der Trommel, der andere Junge zog "volle" oder "leere" Treffer; die machte er auf, rief sie aus und zeigte sie dem Kommissar, damit er sie überprüfen und notieren konnte. Von den Gewinnen wurden 12% für Kostenaufwand und gottesfürchtige Institutionen abgezogen. Im Patent angeführt war auch ein tabellarisches Auszahlungsschema der Lotterie (Abb. 28, S. 160).

Auch die große Lotterie behielt die Kaiserin nicht für sich. Wie aus einem Protokoll vom 25. Mai 1770 hervorgeht, hatte vom 1. April 1770 bis zum 31. März 1778 das Veranstaltungsrecht in den deutschen und ungarischen Erbländern ein gewisser Abraham Wezer³² inne.

Eine Abart der obengenannten Lotterie war die italienisch benannte *Tombola*, die man in der Gesellschaft, aber auch in der Familie spielte. Dabei wurden Nummern von 1 bis 90 gezogen, man nahm daran mit Zetteln teil, auf denen mehrere Zahlen standen. Über den Gewinn (immer ein Sachpreis, nie Geld) entschied die richtige Reihenfolge der Zahlen auf dem Zettel verglichen mit den gezogenen Zahlen. Ihren Triumphzug begann die Tombola im 18. Jahrhundert (Abb. 10, S. 47).

³² AS. Stan. I/79, Schachtel 126; Gub. II/1787-1794.

P l a n.

1	Preis	à	fl.	50,000	nacht	fl.	50,000
1	"	à		30,000	"	"	30,000
1	"	à		20,000	"	"	20,000
1	"	à		15,000	"	"	15,000
1	"	à		10,000	"	"	10,000
1	"	à		6000	"	"	6,000
2	"	à		4000	"	"	8,000
10	"	à		1000	"	"	10,000
12	"	à		500	"	"	6,000
20	"	à		300	"	"	6,000
40	"	à		200	"	"	8,000
110	"	à		100	"	"	11,000
800	"	à		75	"	"	60,000
1000	"	à		60	"	"	60,000
2000 Preise betragen					fl.	300,000	

B e r e c h n u n g

Einnahm.

Ausgab.

6000 Loose à 50 fl. betragen 300000 fl. 2000 Gewinnste betragen 300000 fl.

da unter 6000 Loosen 2000 gewinnen, so kommen just zweien Fehler auf einen Treffer.

Sl./Fig./Abb. 28: Lotterieplan, den am 29. März 1770 Maria Theresia veröffentlichen ließ / Načrt loterije, ki ga je 29. marca 1770 dala objaviti Marija Terezija / Progetto della lotteria fatto pubblicare da Maria Teresa il 29 marzo 1770

Eine systematische Gesetzgebung und Glücksspiele

Kaiser **Joseph II.** erwähnt in seinem allgemeinen Strafgesetz aus dem Jahre 1787, das kriminelle Handlungen und ihre Bestrafungen behandelt, die Glücksspiele überhaupt nicht.

Im Strafgesetzbuch Kaisers **Franz II.** aus dem Jahre 1803 werden Glücksspiele zu den verschiedenen Formen von Betrug in Verbindung mit der Verwendung von gefälschten Würfeln und gezinkten Karten gezählt. (Das Würfel- und das Kartenspiel waren also eigentlich ein legales Vergnügen). Das Gesetzbuch sieht auch eine Strafe bei Gesetzesüberschreitung vor. Spieler wie auch derjenige, der das verbotene Spiel in seinem Haus gestattete, mußte eine Strafe von 900 Gulden zahlen, von der ein Drittel an den Denunzianten fiel. Falls der Spieler kein Geld hatte, mußte er für eins bis zu drei Monaten ins Gefängnis. Nach der Herausgabe des Strafgesetzbuches waren die Glücksspiele Gegenstand zusätzlicher Beschlüsse und Dekrete. Das Handbuch für Richter, Advokaten und Justizbeamte definierte konkret in den 20er Jahren des 19. Jahrhunderts die verbotenen Glücksspiele. Dazu werden das *Billiardkegelspiel*, *Biribis* sowie das *Labet-spiel* bzw. *Zwicken* gezählt.

Insbesondere wird im Handbuch das erstgenannte Spiel genannt: Dieses, schon seit einiger Zeit übliche Spiel, "bei welchem der Gewinn oder Verlust bloß von dem durch eine Feder oder Maschine hervorgebrachten zufälligen Lauf der Kugel abhängt, ohne das es dabey auch die Geschicklichkeit des Spielers ankommt, besitzt ganz das Gepräge der allgemein untersagten Hazardspiele", zu denen es dann auch gezählt wird, und welches nach dem entsprechenden Artikel des Strafgesetzbuches über schwere Polizeübertretungen bestraft wird ...³³

Die Zeit von 1848 bis 1918

Gesetz ...

Das österreichische Strafgesetz wurde in diesem Zeitabschnitt nicht geändert. Alle Glücksspiele sowie die in speziellen Vorschriften untersagten Spiele wurden unter Geldstrafe verboten. Eine Strafe mußte nicht nur der Spieler zahlen, sondern auch derjenige, der ihm für das Spiel

³³ Allgemeines Gesetz ueber Verbrechen und derselben Bestrafung, 1787; Gesetzbuch über Verbrechen und Schwere Polizey-Übertretungen, 1803, I/§180, II/§266; Handbuch für Richter, Advokaten und Justizbeamte in den k. k. Oesterreichischen Staaten 3, 1823, 331.

einen Raum zur Verfügung stellte. Außer der Geldstrafe, von der der Denuziant ein Drittel bekam, wurden ausländische Spieler auch des Landes verwiesen. Dasselbe galt, wenn man beim betrügerischem Spiel mit gefälschten Würfeln oder gezinkten Karten ertrappt wurde ...³⁴

... und Praxis

Schon vor dem Ersten Weltkrieg wurde in Portorož/Portorose das *Casinò des Etrangers* gegründet. In einer beglaubigten Abschrift seines Statuts vom 13. Juni 1913 (heute im Piraner Archiv) ist zu lesen, daß es mit der Absicht gegründet worden war, den gesellschaftlichen Verkehr unter den Mitgliedern zu fördern und das kulturelle Leben in diesem Kurort zu bereichern. Man wollte dies so erreichen, daß ein Lokal ständig geöffnet war, wo die Mitglieder jeden Tag verkehren und Gesellschaftsspiele sowie andere legale Spiele spielen konnten. Um diese Absicht zu verwirklichen, sollten im Kasino Musikabende, Tänze, Ausstellungen, verschiedene Vorstellungen und Sportveranstaltungen abgehalten werden. Der Sitz dieses Vereins war in der Villa *San Lorenzo* (Abb. 18, S. 104). Die Kurkommission in Portorož sollte sich verpflichten, dem Kasino geeignete Räume zu sichern und so würde ihr derjenige Teil des Profits des Vereins zukommen, der nach der Begleichung der Kosten übrigblieb. Herren durften ab dem zwanzigsten Lebensjahr beitreten, Damen ab dem achtzehnten. – Der Charakter jenes Kasinos war anders als der des heutigen; eine lose, vage Tradition läßt sich jedoch nicht leugnen.

Nach dem Ersten Weltkrieg

Gesetz

Das professionelle Glücksspiel fiel im Strafgesetzbuch des Königreich Jugoslawien in die gleiche Kategorie von Straftaten wie Arbeitsscheue, Landstreicherei, Prostitution und Bettelei. Gefängnisstrafen bis zu einem Jahr waren für die Gesetzesübertretung vorgesehen. Mit einer Geldstrafe oder – bei wiederholten Verbotsverletzung – Gefängnis und (zeitweilige oder dauernde) Lizenzeinziehung wurde der Beistecher bei dem Glücksspiel, „belohnt“, das ist der Eigner oder Mieter des Kaffee-, Gasthauses oder anderer ähnlicher öffentlicher Räume, der diese Räumlichkeiten für ein verbotenes Glücksspiel zur Verfügung stellte, ein solches Spiel ermöglichte

³⁴ A. Finger, 1895, 236-237, 289-290; K. Janka, 1902, 253-254.

oder verheimlichte. Das Urteil wurde unter Anführung des Namens des Verurteilten in der Zeitung veröffentlicht.

Die Gesetzgebung befaßte sich auch mit der Lotterie. Für eine Lotterieveranstaltung mußte man die Genehmigung des Gesetzgebers bekommen. Auch das Spielen ausländischer Lotterien war verboten, da es untersagt war, ausländische Lotteriescheine zu besitzen.³⁵

Nach dem Zweiten Weltkrieg

Gesetze

Das jugoslawische Finanzministerium gab am 28. August 1946 bekannt, daß Lotterien und andere Glücksspiele (wie z. B. Tombolas) nur zu humanitären, kulturellen und Ausbildungszwecken veranstalten werden dürfen. Auch dazu benötigte man die Erlaubnis der zuständigen Behörden. Gewinne durften aber nur in Form von Sach- und nicht Geldpreisen ausgehändigt werden. Dieser Beschluß wurde auch von der Regierung der Republik Sloweniens zur Kenntnis genommen und beachtet.

Das grundlegende staatliche Glücksspielgesetz wurde 1962 veröffentlicht. Zu den Glücksspielen wurde gezählt: Lotterie, Tombola, Sportvorhersage, Lotto und andere Spiele, bei denen der Ausgang unabhängig von Wissen und Geschicklichkeit der Teilnehmer war, sondern vom Zufall oder einem anderen unsicheren "Ereignis". Es handelte sich um Spiele, bei denen man Geld, Sachpreise oder Geld und Sachpreise gewinnen konnte. Solche Spiele sollten zum Finanzieren sozial-humanitärer, kultureller, leibeserziehlicher und Ausbildungsprojekten und für Werbezwecke organisiert werden.

Das Gesetz wurde teilweise geändert und ergänzt im Frühjahr 1965. Danach durften die jugoslawischen Teilrepubliken Dienstleistungsunternehmen im Gaststättengewerbe oder anderen Unternehmen, die sich auf das Organisieren von kulturell-unterhaltsamen Veranstaltungen spezialisiert hatten, erlauben, einzelne Glücksspiele auch für einen anderen Zweck als die oben angeführten zu veranstalten.

Im September 1965 trat ein slowenisches Glücksspielgesetz in Kraft. Im ersten Artikel wird angeführt, wer nun den Unternehmen die zur Veranstaltungen von Wettbewerben und Glücksspielen, mit denen dann Werbung getrieben wurde, und anderen juristischen Personen zur Veranstaltung der Lotterie und Tombola, die Genehmigung ausgibt. (Mitte der 70er

³⁵ M. Dolenc, 1929, 267-268, 542-543.

waren Veranstaltungen zwecks Wirtschaftsreklame scharfer Kritik ausgesetzt; sie sollten "unloyale Konkurrenz" verhindern.)

Alle anderen Gesetzesartikel (vom zweiten bis zum elften) sind den "besonderen" Glücksspielen gewidmet; dazu wurden gezählt: *Roulette*, *Chemin de fer*, *Baccara simple*, *Baccara tout va*, *Trente et quarante*, *Black 21*, *Boule* und die Spiele an den sogenannten *Slots machines*. Um den Tourismus zu fördern, durften solche Spiele von Unternehmen organisiert werden, die im Gaststättengewerbe standen oder die sich mit dem Organisieren von Kultur- und reinen Unterhaltungsveranstaltungen beschäftigten. Gespielt wurde nur um und mit ausländischer Valuta, den jugoslawischen Staatsbürgern war die Teilnahme untersagt. Das Kasino mußte eine selbständige Einheit sein, das in einem Gasthaus bzw. Hotel integriert war. Es gab einen besonderen Eingang, wo die Gäste kontrolliert wurden. Um eine Eröffnungsgenehmigung (für höchstens ein Kasino!) zu bekommen, mußte der Ort strengen Maßstäben genügen: der moderne Hotelkomplex mußte insgesamt über 1000 Betten verfügen, in den letzten drei Jahren mußten im Durchschnitt mehr als 200 000 ausländische Gäste pro Jahr übernachtet haben. Als das Gesetz in Kraft trat, entsprachen solchen Maßstäben in Slowenien nur die Orte Portorož/Portorose und Bled/Veldes.

Daß den jugoslawischen Staatsbürgern die Teilnahme an solchen Glücksspielen untersagt war, wurde schon 1949 im ersten Gesetz, das sich in der Nachkriegszeit mit Überschreitungen befaßte, erwähnt. Dort wurde das Glücksspiel zu den Ruhestörungen und Störung der öffentlichen Ordnung gezählt: "Wer über die Maßen trinkt, sich der Prostitution und dem Glücksspiel hingibt, wer sich mit Schmuggel und Schwarzmarkt beschäftigt", der solle mit Zwangsarbeit bis zu drei Monaten bestraft werden. War der Täter "eine offensichtliche Gefahr für die öffentliche Ordnung und Ruhe", drohte ihm der Landesverweis. Zwei Jahre später, 1951, wurde in einem ein wenig geänderten Gesetz das Glücksspiel zur Prostitution und Bettelei gezählt, die Strafe bis zu 30 Tage Gefängnis und ein eventueller Landesverweis bis zu sechs Monaten. Ende der 50er (1959) wurde das Glücksspiel als eigenständige Gesetzesverletzung betrachtet, die jemand begeht "der sich mit der Absicht, sich einen größeren materiellen Vorteil zu verschaffen, mit Hasard- und anderen Spielen beschäftigt"; darauf war eine Geldbuße oder eine Gefängnisstrafe bis zu 30 Tagen ausgesetzt sowie eventueller Landesverweis. Dem Spieler drohte auch eine

Schutzmaßnahme: abgenommen wurden ihm Geld, Wertsachen und anderes Vermögen, das er bei der Straftat eingesetzt hatte oder das beim oder durch Glücksspiel in seinen Besitz gekommen war.

Das gegenwärtig gültige Glücksspielgesetz wurde in seinen Grundzügen durch das Strafgesetz Sloweniens von 1977 geformt. Artikel 234 spricht davon, daß derjenige, der sich professionell mit Glücksspiel beschäftigt oder andere dazu verleitet, sich strafbar macht, aber nicht nur er, sondern auch derjenige, der gegen ein Entgelt Räume verschafft oder gegen Bezahlung ein solches Spiel ermöglicht. Die Strafe ist entweder eine Geldbuße oder Gefängnis bis zu einem Jahr nebst Geldbuße. Sechs Monate bis zu fünf Jahren Gefängnis bekommt derjenige, der beim Glücksspiel gezinkte Karten oder Täuschung einsetzt (ist das eine mittelbare Zustimmung für das Glücksspiel? – Anm. d. A.), wie auch derjenige, der an einem Glücksspiel teilnimmt oder einem anderen ermöglicht (von dem er weiß, oder wissen sollte, daß er Geld für das Glücksspiel durch eine Straftat bekommen hat). Die Hilfsmittel (Karten, Würfel) und das Geld, die beim Glücksspiel gefunden werden, werden beschlagnahmt.

Der Staat hatte mehr Verständnis insbesondere für die (staatliche) Lotterie. Schon 1946 hat er in der angeführten Bestimmung darauf geachtet. Ende 1952 verkündete er die Lotterie für eine selbstfinanzierende Institution, zwei Jahre später (Mai 1954) als eine finanziell selbständige Anstalt. Das grundlegende Gesetz über die jugoslawische Lotterie (Sitz in Belgrad) erschien zusammen mit dem grundlegenden Glücksspielgesetz (1962). Die Lotterie wurde definiert als eine selbständige Organisation, deren Tätigkeit das Veranstellen von Glücksspielen ist. Das Wohlwollen des Staates war im Teilen der Lottereeinkommen begründet. Sie wurden teils als Lotteriegewinne ausgezahlt, teils für die Geschäftskosten, Gehälter und gemeinnützliche Fonds ausgegeben, teils unter Vereinen für die Finanzierung sozial-humaner, kulturell-edukativer und leibeserziehender Tätigkeiten aufgeteilt. Noch mehr darüber sagt eine Bestimmung des ergänzten Gesetzes aus dem Jahr 1965 aus, nach der die Einkommen, die den gemeinnützlichen Vereinen gehören, durch die vom Rat der jugoslawischen Lotterie beauftragte Bundesregierung aufgeteilt wurden, und zwar wie folgt:

- dem Bund der Volksbefreiungskämpfervereine Jugoslawiens,
- dem Bund der Arbeitsinvaliden Jugoslawiens,
- dem Bund der Schwerhörigen Jugoslawiens,
- dem Bund der Sehbehinderten Jugoslawiens,

- dem Bund der Vereine für die Hilfe den mental Unterentwickelten Jugoslawiens,
 - dem Roten Kreuz Jugoslawiens,
 - dem Rat der Organisationen und Institutionen für Kindererziehung Jugoslawiens "Gesellschaft und Erziehung",
 - dem Sozialarbeitsausschuß Jugoslawiens,
 - dem Defektologenverband,
 - dem Verband der Antialkoholiker –
- für das Finanzieren sozial-humanitärer Tätigkeiten, und
- den Bundesorganisationen für technische Kultur –
- für das Finanzieren und Ausstattung der Objekten technischer Kultur.

Auch die Sportvorhersage (Toto) und Lotto wurden zentral von Belgrad geleitet. Die Totoeinkommen und 50% der Lottoeinkommen, die für die gemeinnützlichen Vereine bestimmt worden waren, durften für das Bauen und die Adaptierung von Sportobjekten verwendet werden; darüber entschied die Bundeskommission für Sport und Körperkultur.

Bis 1972 war die jugoslawische Lotterie einheitlich. Dann wurde sie in neun Organisationen gespalten – es entstand die Lotteriestalt Sloweniens, dessen Sitz in Ljubljana war.

Die Kasinoeröffnungspraxis

Spiele und Spielkasinos stellten eine außerordentlich einträgliche Tätigkeit dar, die nach dem Zweiten Weltkrieg in Slowenien (und dem damaligen Jugoslawien) unvereinbar mit den Lehren der verlautbarten sozialistischen Moral war. Für die Regierung bedeuteten die Spielbanken zweifelsohne eine arge Versuchung. Wie könnte man einen unbefleckten Ruf behalten und zugleich Nutzen aus den Glücksspielen ziehen? Die Medien berichteten von den Kasinos mit Skepsis: Sind sie etwa nicht die Ursache für Prostitution, Kriminal und Geldwäscherei?

Das erste jugoslawische Kasino war das Kasino in Opatija (1963). Die Gesetze über die "besonderen" Glücksspiele gab es damals zwar noch nicht, das grundlegende Gesetz aus dem Jahr 1962 aber bestimmte, daß die Bundesregierung das Veranstellen bestimmter (!) Glücksspiele auch für andere (nicht nur streng humanitäre? – Anm. d. A.) Zwecke genehmigen kann.

Das zweite jugoslawische und das erste slowenische Kasino war das Kasino im Hotel *Palace* in **Portorož** (Abb. 46, S. 190). In Zusammenarbeit mit einem italienischen Partner veranstaltete es die "besonderen" Glücksspiele schon 1964, noch vor dem entsprechenden Gesetz, womit es zur Ursache mancher Schwierigkeiten für das slowenische Wirtschafts- und Innenministerium wurde, objektiverweise aber das Erlassen des Glücksspielgesetzes förderte. Für das *Casinò Portorož* bedeutete das Gesetz einen Weg zur Legalisierung der schon bestehenden Situation. Bevor es aber "normalisiert" wurde, und in den "legalen Untergrund" des proklamiert ehrlichen jugoslawischen Ambient eingeschlossen werden konnte, mußte es eine Durchsuchung der Kommission für Gesellschaftskontrolle über sich ergehen lassen (ab November 1967). Die finanzielle Zusammenarbeit des Auslandspartners dauerte bis 1969. In den 70er Jahren zog das Kasino ins Hotel *Metropol* (Abb. 47, S. 191) um. Dieses entstand anstatt der ehemaligen Villa *San Lorenzo*, wo ein gutes halbes Jahrhundert vorher das *Casinò des Etrangers* seine gesellschaftliche Tradition begann.

Das verhältnismäßig junge Kasino war im ersten Jahrzehnte seines Daseins noch leicht zu verwunden. Prof. Jaretzki, der am Anfang der 70er Jahre einen Schrecken für europäische Kasinos verkörperte, hat auch das Kasino in Portorož mit seinem "Besuch" nicht verschont. "Vor gut fünf Jahren" (*Dnevnik* 10. Januar 1979) war dieser Herr, der angeblich über telekinetische Fähigkeiten verfügte, in Portorož zu sehen und bereitete dem Kasino große Sorgen. Nach "freundlichem Zureden" verließ er das Kasino mit einem Gewinn in Höhe von zehn Millionen Lire.

Die Spielbank bemühte sich planmäßig um fachliche Geltung. Sie sammelte Geschäfts- und Arbeitserfahrung im Glücksspielgeschäft und fing bald an, systematisch ihr Personal auszubilden. Dieses Personal wurde auch den neuen Spielbanken, die in Slowenien gegründet worden waren, vermittelt. In eine konkrete Ausdehnung des Spielbanknetzes in Slowenien griff sie in den 90er Jahren mit der Gründung einer Spielbankfiliale in Lipica ein.

Auch der Fremdenverkehrsverein in Bled hatte vor, ein Kasino vor dem Inkrafttreten des entsprechenden Gesetzes für "besondere" Glücksspiele zu eröffnen. In Slowenien entsprach nur noch Bled – neben Portorož – den strengen Kriterien der Fremdenverkehrskapazität, welche der Gesetzgeber für jeden Ort mit Spielkasino vorschrieb. Das Kasino Bled wurde 1965 in Betrieb gesetzt.

Bald gab es auch in anderen Städten Appetite nach der gewinnbringenden Kasinotätigkeit. Ende 1966 stellte die Gemeindeversammlung Nova Gorica an das slowenische Parlament einen Antrag, in dem sie gewisse Ergänzungen des Gesetzes über die "besonderen" Glücksspiele vorschlug. Kasinos sollten auch in Orten erlaubt sein, die die vorgeschriebenen Fremdenverkehrskapazitätsbestimmungen zwar nicht erfüllen, aber in der Lage sind, den Kasinos eine gewinnbringende Tätigkeit zu sichern. Die Erklärung war gewichtig und offen:

"Es hat sich herausgestellt, daß die Struktur der Touristen, die zu uns kommen, für die Kasinotätigkeit nicht von Bedeutung ist. Davon überzeugt uns schon der Vergleich der Praxis der Kasinos in Bled und Portorož. Das Casinò Portorož hat einen außerordentlichen Geschäftserfolg, weil es nahe an der italienischen Grenze liegt, während das Kasino Bled gerade deswegen unvergleichbar weniger Erfolg hat, weil es zu weit von den großen Handelszentren Norditaliens entfernt ist ... Nach Meinung ausländischer Hasardkenner besteht die Kasinoklientel vor allem aus Geschäftsleuten, die aus industriell entwickelten Städten kommen. Aus diesem Grunde ist die Hauptbedingung die Nähe des Hinterlands, woher die Spieler kommen, die mit dieser Absicht reisen und schnell an ihre Arbeitstelle zurückkehren wollen. Außerdem verlangen sie eine besondere Diskretion, damit ihr Geschäftsansehen nicht geschädigt wird ..."

Die Gemeindeversammlung Nova Gorica war damals schon seit zwei Jahren in Verbindung mit den Vertretern italienischer Gesellschaften, die in Nova Gorica ein Kasino zu eröffnen wünschten.

Der Antrag stieß auf Unverständnis: es gab Einwürfe, die Kasinodichte bei uns wäre zu groß: Italien habe insgesamt nur sechs, Österreich vier Spielkasinos; ein Kasino Nova Gorica würde den schon bestehenden Kasinos Gäste abnehmen.

Sein Ziel erreichte Nova Gorica erst 1986; seine Argumente wurden bestätigt, denn der Kasinobesuch ist außerordentlich groß. Es wurde der amerikanische Kasinotyp eingeführt, wo der Schwerpunkt auf der Menge der Gäste liegt und nicht in deren Exklusivität. Es wurden auch Zweigstellen in Kranjska Gora, Tolmin, Rogaška Slatina und Otočec eröffnet.

Die slowenische Metropole bewegte sich in die Hasard-Kasino-Richtung Ende der 60er Jahre. Einen Antrag für die Eröffnung eines Kasinos in Ljubljana stellten fast gleichzeitig "Prehrana export-import", das für die Kasinolokation das Hotel *Slon* vorschlug, und "Generalturist", der ein Kasino im elften Stock des Hotel *Lev* plante. Die Eröffnung eines

Spielkasinos in Ljubljana wurde von dem Fremdenverkehrsverein Bled stark mißbilligt. Er protestierte, daß es nach dem ursprünglichen Abkommen nur zwei Kasinos in Slowenien geben sollte, daß die Zahl der Kasinos (mit eventueller Eröffnung in Ljubljana) in dem kleinen Raum Sloweniens zu groß würde, daß es Forderungen nach neuen Kasinos anregen würde und (und das war ja das wichtigste und die Hauptursache aller Sorgen der Bleder Beschäftigten in der Touristikbranche) daß ein Kasino in Ljubljana dem Kasino Bled schaden und ihm die Gäste abnehmen würde. Schließlich bekam der Fremdenverkehrsverein Ljubljana (gegründet vom Unternehmen "Prehrana export-import") die besondere Genehmigung für die Eröffnung eines Kasinos im Hotel *Slon* mit der Klausel, das Spielkasino müsse ohne Auslandspartner Geschäfte führen. Der Antrag des Hotels *Lev* wurde abgelehnt. Auch die – nicht informierten oder engagierten? – Zeitungen spielten mit. Das slowenische Finanzministerium war besorgt wegen eines Artikels im Tageblatt *Delo* über die Kasinoeröffnung im Hotel *Slon*: Aus der Aufzeichnung sei nicht erkenntlich, wer der legitime, eigentliche und verantwortliche Geschäftsführer des Kasinos sei ("Prehrana" oder der Fremdenverkehrsverein Ljubljana); der Bericht erwähnte einen Auslandspartner (der in der Eröffnungsgenehmigung ausgeschlossen war). Trotz einer anderslautenden, ursprünglichen Übereinkunft hatte die Spielbank faktisch einen italienischen Partner.

Die organisierte Spieltätigkeit in Ljubljana wurde in der zweiten Hälfte der 70er Jahre aus dem Hotel *Slon* ins Hotel *Lev* verlegt. Ende der 70er wurden in der Spielbank geschäftliche Irregularitäten aufgedeckt und es folgte die Schließung. Damit kam es zu einem zeitweiligen Stop der Glücksspieltätigkeit in Ljubljana. Erneut belebt wurde sie in den 90er Jahren mit dem neuen Kasino im Hotel *Kompas*.

Waren die Kasinos für Auslandsgäste bestimmt, regte "Prehrana" auch die Hasardpraxis unter den Slowenen, besonders der Einwohner Ljubljanas an: am 20. August 1969 eröffnete es das **Minikasino** für "Nichtausländer" in der *Tivoli-Halle* in Ljubljana, ausgestattet mit Spielautomaten.

Es gab noch mehrere Pläne für die Eröffnung neuer Kasinos. 1971 stellten "Emona Ljubljana" und der Fremdenverkehrsverein Ljubljana einen Antrag auf Eröffnung eines Kasinos im Hotel *Slavija* in Maribor und in Räumen des Hotels *Park* in Nova Gorica. Im selben Jahr wurde auch der Antrag für ein Kasino in **Žusterna/Giusterna** bei Koper/Čapodistria, ein Jahr danach (1972) für ein Kasino in **Lipica** gestellt.

Das Unternehmen "Inex-Slavnik" aus Koper traf auf starken Wider-

stand des Fremdenverkehrsförderungsamtes Piran/Pirano-Portorož, denn es habe sich ins Amtsblatt ins Register als ein Unternehmen eintragen lassen, dessen Absicht es sei, die "besonderen" Glücksspiele zu organisieren und zu leiten. Das Fremdenverkehrsförderungsamt beteuerte, weder Koper noch Sežana (wo es auch solche Appetite gab) erfüllten die Bedingungen für die Eröffnung eines Spielkasinos.

Der Staat tolerierte Kasinos, weil er daraus Nutzen zog.

Das Spielkasino Bled investierte in den 70er Jahren sein Einkommen in einen Golfplatz, beteiligte sich an der Finanzierung des Vergnügungszentrums in Bled, renovierte seine eigenen Räumlichkeiten.

Noch freigiebiger bei seinen Investitionen zeigte sich das Casino Portorož. Investiert wurde besonders in Objekte an der Küste, aber auch in andere. Seine zwei Hauptziele waren: einerseits der Ausbau der Basisinfrastruktur im Südlichen Primorska/Küstenland, andererseits eine Erweiterung und Belebung des Fremdenverkehrsangebots dieser Region. Das sollte einen Anstieg der Besucherzahl einheimischer und ausländischer Gäste verschiedenen Profils bewirken; die neuen Objekte würden auch neue Arbeitsplätze schaffen.

Zu der grundlegenden Infrastruktur, die vom Casino Portorož finanziert wurde, gehören das Wasserleitungsnetz im Küstengebiet, Elektrifikation, Post, Adaptation und Bau der Küstenstraße sowie Straßen zu den Grotten in Škocjan und zum touristisch interessanten Lipica.

Die Spielbank half finanziell beim Bau der medizinischen Institute des Krankenhauses in Izola/Isola und des Gesundheitsamtes in Lucija/Lucia; desweiteren unterstützte sie finanziell den Kauf von Ausstattung für das Univeristätsklinikum in Ljubljana.

Um das Südliche Küstenland kulturell noch anziehender zu machen, investierte das Casino Portorož in Restaurierungsarbeiten der Altstadt verschiedener slowenischer Küstenstädte: so z. B. wurde der Hauptplatz mit dem Prätorienpalast in Koper restauriert, die zentrale Teile des ehemaligen Izola/Isola und Piran mit dem Tartini-Platz. Auch die Renovierung des Ortes Štanjel auf dem Karst und der Kirche in Ilirskobistrica wurden aus der gleichen Geldquelle finanziert.

Das Casino Portorož finanzierte auch den Bau der Mittel- (jetzt Höheren) Schule für See- und Verkehrswesen Piran in Portorož und der Mittelschule für Hotelierwesen und Touristik in Izola.

Zu den Investitionen des Casinos, die das Angebot vergrößern, gehört der Ausbau des Hotelkomplexes *Bernardin*, wonit die Fremdenverkehrska-

pazität erheblich erweitert wurde. Sowie *Bernardin* als auch das neue Kongreßzentrum *Auditorium* sollten mit verschiedenen Veranstaltungen von Tagungen und Kongressen eine neue Touristengruppe anziehen, und zwar Wissenschaftler; mit solchen Veranstaltungen könnte die touristische Saison spürbar verlängert werden.

Die neuen Sportobjekte in Lucija und Sečovlje/Sicciolo, deren Bau und Finanzierung das Casino Portorož mit seinem Kapital ermöglichte, bieten neue Möglichkeiten für den Sporttourismus. Nicht unerwähnt bleiben darf in diesem Zusammenhang die imposante Marine in Lucija, die rund 1000 Schiffen zu Wasser und zu Lande Platz bietet. Die Marine verfügt auch über einen "Bootspark", wo man sich Boote oder Schiffe mieten kann; es werden auch Kurse für Anfängerskipper organisiert. Unweit der Marine befinden sich Tennisplätze, Minigolf und eine Go-Kart-Piste.

Der Flugplatz in Sečovlje – auch eine Casino-Investition – bietet dem (gewöhnlichen) Touristen die Möglichkeit, sich das Südliche Küstenland aus der Vogelperspektive zu besehen. Wer etwas mehr Geld auszugeben bereit ist, der kann auf dem Flugplatz fliegen lernen und sich sportlich betätigen. Diejenigen, die sich etwas zu weit entfernt von ihren Schiffen befinden, ermöglicht der Flugplatz, daß sie in sehr kurzer Zeit zu ihren "Nußschalen" fliegen können.

Obwohl man in der Öffentlichkeit nur wenig darüber sprach, und wenn, dann mit Scham und einem irgendwie schlechten Gewissen, hängten die Medien die Hasardlaster der Slowenen gerne an die große Glocke:

– Schon im Herbst 1969 war man besorgt über die Spielautomaten, die von den geschäftsbereiten Privatunternehmern aufgestellt wurden. Die Kontrolle der Einkünfte aus solchen Automaten und die damit verbundenen Steuern konnten nämlich nicht gesichert werden.

– Die Zeitung *Delo* berichtete am 27. August 1979 von einem Kartenspiel in einer Privatwohnung in der Allendestraße in Bežigrad (ein Stadtteil in Ljubljana), wo die Polizei eine Kumpanei beim Spiel *munda* erwischt hatte. Als Warnung für alle ähnlichen Halunken wurde im Artikel erwähnt, die Polizei habe schon ein paar Lokale entdeckt, wo sich "noch unbescholtene" Leute versammeln, um den Kartenspiel zu frönen ...

– Von gelegentlichen Diebstählen in Spielbanken drang nur selten etwas an die Öffentlichkeit. Gesprächspartner aus den Kasinos in Portorož, Bled und Ljubljana erwähnten in einem Gespräch (veröffentlicht am 1. Januar 1979) mit einem Journalisten des slowenischen Tageblattes *Dnevnik*, kleinere Diebstähle in Spielkasinos seien nichts besonderes. Der

Journalist faßte diesen Teil des Gesprächs in einem Resümee zusammen, das die ehrliche Geschäftsführung der Spielbanken herausstreichen sollte; heute jedoch würde eine solche Versicherung anachronistisch klingen: "In Portorož sind von 160 Angestellten 45 Mitglieder der Kommunistischen Partei, in Ljubljana bemüht man sich, nur die talentiertesten Croupiers zu beschäftigen, auch in Bled ist Betrug fast unbekannt. Das ist natürlich ein Beweis dafür, daß das Selbstverwaltungssystem in diesen sogenannten nichtsozialistischen Institutionen auf dem richtigen Weg ist."

– 1983 drangen an die Öffentlichkeit einige konkrete Angaben über eine Devisensumme, um die ein Jahr zuvor unehrliche Angestellte die Kasinos in Portorož und Bled gebracht hatten.

– Mitte April 1988 wurde in der Peruzzistraße in der Peripherie von Ljubljana das "erste private Spielhaus in Jugoslawien" aufgedeckt. Die Zeitungen berichteten ausführlich über seine Ausstattung und dem Personal, wozu auch zwei attraktive Damen gehörten. Auf den Kriminalseiten zahlreicher Zeitungen waren lange Berichte über den Prozeß gegen die verdächtigen Straftäter zu lesen.

– Auch 1991 wurden Spielautomaten beschlagnahmt mit der Begründung, es handele sich um die Verletzung des §284 des Slowenischen Strafgesetzes.

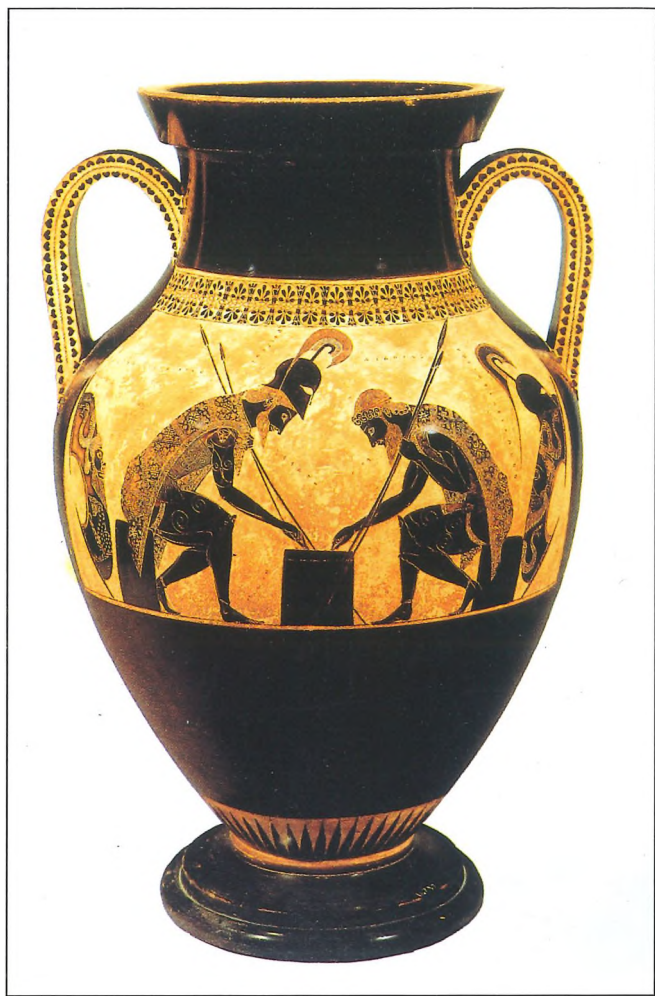
Aber auch die Slowenen sind seit neuestem berechtigt, ihr Glück in den Kasinos zu versuchen. Nach dem Slowenischen Glücksspielgesetz ist die Teilnahme an den "besonderen" Glücksspielen nur den ausländischen Staatsbürgern erlaubt. Manche Zuständige meinen aber, das slowenische Gesetz sei nur eine Nachahmung des jugoslawischen Gesetzes, das den Kasinohasard den jugoslawischen Staatsbürgern verbietet; nach der Unabhängigkeit seien die Slowenen nicht mehr Jugoslawen und das Verbot (bis ein neues Gesetz in Kraft tritt) gelte für sie nicht.

Die neue Gesetzgebung wird auch über die Kasinopraxis ein paar Worte sagen müssen. Diese ist seit längerer Zeit Ursache zahlreicher Dilemmas und versetzt die öffentliche Meinung in Aufregung: Soll man das Kasinonetz ausweiten und den einheimischen Gästen den Hasard erlauben oder diesem Laster widerstehen und den Slowenen die Hasardrechte, die ihnen eine Lücke im Gesetz ermöglichte, nehmen? Wie soll man die Kasinos privatisieren? Das sind Fragen, auf die wir hoffentlich bald eine Antwort bekommen.³⁶

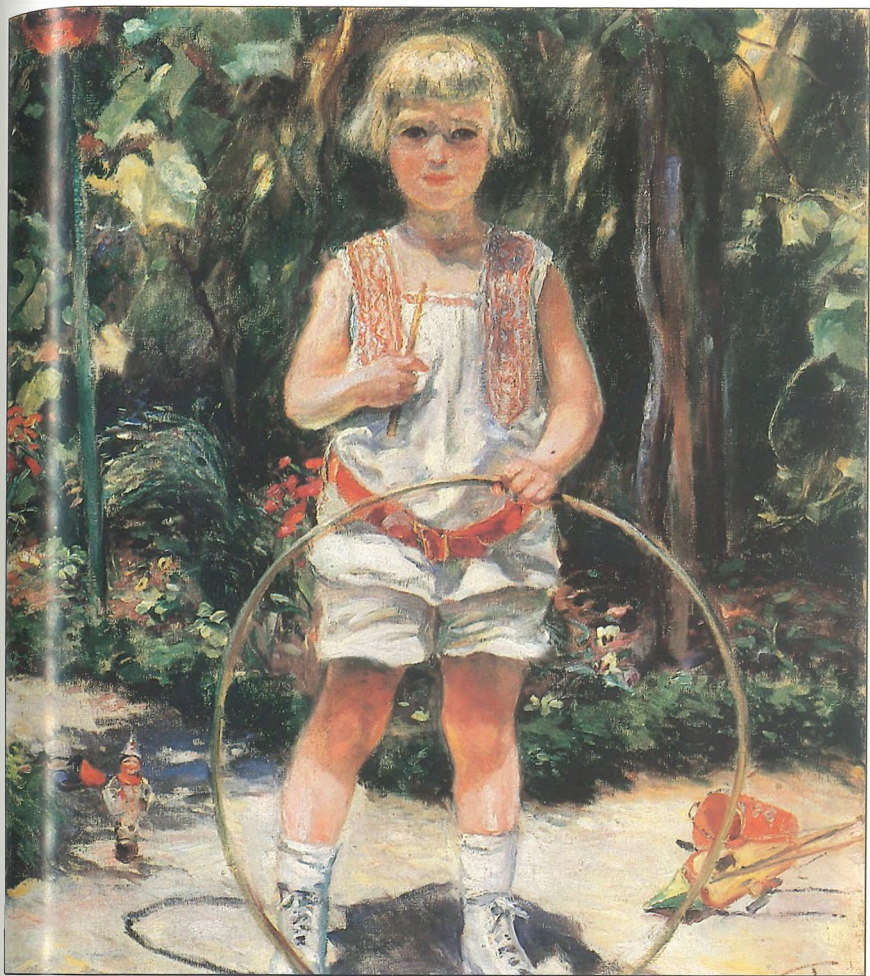
³⁶ Archiv des Innenministeriums und der Dokumentationsabteilung der Zeitschrift *Delo*, jugoslawische Amtsblätter 19/1954, 22/1962, 16/1965; slowenische 16/1949, 40/1951, 38/1959, 29/1965, 40/1971, 20/1972, 54/1972, 12/1977, 32/1980.



Sl./Fig./Abb. 29: Igra na plošči, freska iz groba egipčanske kraljice Nefertari v Karnaku iz okrog 1250 pred našim štetjem / Gioco sul tavolo, affresco nella tomba della regina egizia Nefertari a Karnak, cca 1250 a. C.
 / Brettspiel, Freske aus dem Grabmal der ägyptischen Königin Nefertari in Karnak, ca. 1250 v. Chr.



Sl./Fig./Abb. 30: Ahil (levo) in Ajas pri igri na plošči / Achille (a sinistra) ed Aiace nel gioco sul tavolo / Achilles (links) und Ajax beim Brettspiel



Sl./Fig./Abb. 31: Igra z obročem / Gioco con la ruota / Spiel mit Rad:
I. Vavpotič, Deček na vrtu – Borut Žerjav / Ragazzo in giardino – Borut
Žerjav / Junge im Garten – Borut Žerjav (1922)



Sl./Fig./Abb. 32: Igra z obročem / Gioco con la ruota / Spiel mit Rad:
P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), de-
tajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 33: Skakanje "čez kožo" / Il salto della "capra" / Bock-
springen: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560),
detajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 34: Dekleti pri igri s koščicami / Ragazze al gioco con ossicini / Mädchen beim Spiel mit Knöchelchen: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 35: Otroci pri igri z orehi / Bambini al gioco con noci / Kinder beim Nüssespiel: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 36: Arabske dame igrajo šah, miniatura iz rokopisa Alfonza X. Modrega iz 1283 / Dame arabe giocano agli scacchi, miniatura dal manoscritto di Alfonso X il Saggio del 1283 / Arabische Damen spielen Schach, Miniatur aus dem Manuskript von Alphons X. dem Weisen aus 1283



Sl./Fig./Abb. 37: Šah iz 1943, ki ga je F. Škerl izdelal po načrtu arhitekta J. Plečnika / Scacchi del 1943, eseguiti da F. Škerl su disegno dell'architetto J. Plečnik / Schachspiel aus 1943, angefertigt von F. Škerl nach Plänen des Architekten J. Plečnik



Sl./Fig./Abb. 38: Kockanje / Gioco dei dadi / Würfelspiel: P. Bruegel, Boj med pustom in postom / Lotta tra il Carnevale ed il Digiuno / Der Streit des Karnevals mit den Fasten (1559), detajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 39: Na tleh so razsuti pripomočki za igro / Sul pavimento sparsa l'attrezzatura del gioco / Auf dem Boden verstreut liegen Hilfsmittel für das Glücksspiel: P. Bruegel, Triumf smrti / Il trionfo della Morte / Der Triumph des Todes (1562), detajl/particolare/Detail



Sl./Fig./Abb. 40: Igralne karte za *briškulo* in *trešet* z italijanskimi barvami izdelovalca Rudolfa Ampergerja iz Ljubljane / Carte da gioco per la *briscola* e il *tressette* con colori italiani, fabricate da Rudolf Amperger da Ljubljana / Spielkarten für *briscola* und *tressette* mit italienischen Farben, hergestellt von Rudolf Amperger aus Ljubljana (ca. 1768)



Sl./Fig./Abb. 41: Igralne karte za *briškulo* in *trešet* izdelovalca Leopolda Milchrama iz Gradca / Carte da gioco per la *briscola* e il *tressette*, fabricate da Leopold Milchram da Graz / Spielkarten für *briscola* und *tressette*, hergestellt von Leopold Milchram aus Graz (1782)



Sl./Fig./Abb. 42: Igralne karte *tarok*, ki jih je naslikal Hinko Smrekar 1912–1916 / Carte per il gioco del *tarocco* dipinte da Hinko Smrekar 1912–1916 / *Tarockkarten*, gemalt von Hinko Smrekar 1912–1916



Sl./Fig./Abb. 43: Igralne karte *preferans*, ki jih je (verjetno) naslikal Hinko Smrekar 1911–1912 / Carte per il gioco del *preferance*, (probabilmente) dipinte da Hinko Smrekar 1911–1912 / Spielkarten für *Preference*, (vermutlich) gemalt von Hinko Smrekar 1911–1912



Sl./Fig./Abb. 46: Hotel Palace v Portorožu / Hotel Palace a Portorose / Hotel Palace in Portorož



Sl./Fig./Abb. 47: Hotel Metropol v Portorožu / Hotel Metropol a Portorose / Hotel Metropol in Portorož



Sl./Fig./Abb. 48: Casinò Portorož/Portorose



Sl./Fig./Abb. 49: Lipica/Lipizza



Sl./Fig./Abb. 50: HIT Casino Hotel Park Nova Gorica



Sl./Fig./Abb. 51: HIT Casino Tolmin/Tolmino



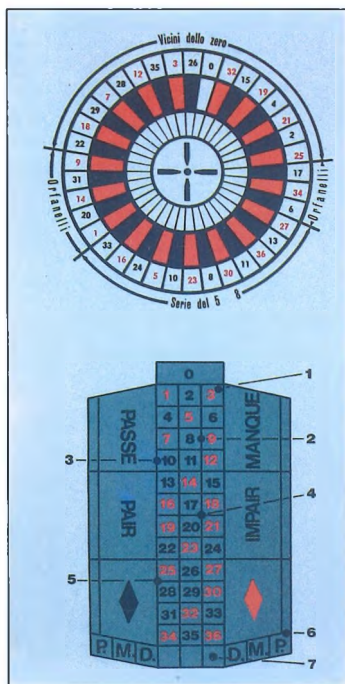
Sl./Fig./Abb. 52: Black Jack (HIT Casino Kranjska gora)



Sl./Fig./Abb. 53: HIT Casinò Rogaška
Slatina



Sl./Fig./Abb. 54: HIT Casinò Otočec



Sl./Fig./Abb. 55: Stavna plošča za ruleto /
Tavolo verde della roulette / Roulette-spielplan



Sl./Fig./Abb. 56: Stavna plošča za Trente et
quarante / Tavolo verde di Trente et quarante
/ Spielplan für Trente et quarante

DODATEK / APPENDICE / ANHANG

VSEBINA/INDICE/INHALT

DODATEK	199
Današnja mreža igralnic	199
Navodila za nekaj hazardnih iger	201
Ruleta (francoska)	201
Black Jack	203
Trente et quarante	204
Chemin de fer	205
Poker (ameriški, s sedmimi kartami)	207
APPENDICE	209
L'odierna rete dei Casinò	209
Istruzioni per alcuni giochi d'azzardo	211
Roulette (francese)	211
Black Jack	213
Trente et quarante	214
Chemin de fer	215
Poker (americano, con sette carte)	218
ANHANG	221
Das heutige Kasinonetz	221
Anleitungen für einige Hasardspiele	224
Roulett (französisch)	224
Black Jack	226
Trente et quarante	228
Chemin de fer	229
Poker (amerikanisch, mit sieben Karten)	231
SEZNAMI/ELENCHI/VERZEICHNISSE	235
Viri in literatura/Fonti e bibliografia/Quellen und Literatur	235
Izvirniki/Originali/Originale	235
Objavljeni viri in literatura/Fonti pubblicate e bibliografia/ Veröffentlichte Quellen und Literatur	235
Seznam slik/Elenco delle illustrazioni/Verzeichnis der Abbildungen	238
SUMMARY	247

DODATEK

Današnja mreža igralnic

Trenutno (začetek 1993) deluje v Sloveniji 10 igralnic (Portorož s filijalo v Lipici, Ljubljana, Nova Gorica s filialami v Tolminu, Kranjski Gori, Rogaški Slatini in na Otočcu, igralnici na Bledu in v Mariboru). Te slovenske igralnice ustvarijo 50–70 milijonov dolarjev dobička na leto (podatek velja za zgodnja devetdeseta leta). Zato ne presenečajo načrti za odpiranje novih igralnic; omenjajo se lokacije **Bernardin**, **Postojna**, **Kobarid**, morebiti **Ptuj**.

Odnos igralniškega osebja do vsakogar, ki si zaželi informacijo o igralnici, ostaja za zdaj – po tradiciji bližnje preteklosti – še vedno nezaupljiv. Ni lahko izvedeti, katere igre se igrajo v naših igralnicah in kdaj so le-te odprte. Ponekod je celo lokacija igralnice strogo varovana skrivnost. Zato naj *ad informandum* za vse, ki jih to zanima, omenimo nekaj osnovnih podatkov o naših igralnicah. V njih se igrajo igre po splošnih igralniških standardih, obratujejo od poznega popoldneva do ranega jutra, najnižja vloga na ruleti pa znaša običajno 2 marki, 20 šilingov ali 2000 lir. Natančnejši podatki pa so naslednji:

– **Portorož**, hotel *Metropol* (sl. 47, str. 191, sl. 48, str. 191): francoska ruleta, Black Jack, Trente et quarante, Punto-Banco; ameriška ruleta, Tai-sai, Big Wheel; Chemin de fer, poker; igra na igralnih avtomatih. Najnižja vloga pri francoski ruleti je 5000, pri ameriški 2000 lir, ob velikem številu obiskovalcev igralnica začetno vlogo dvigne. Igralnica je odprta pozimi od 17. ure, poleti pa od 18. ure do dveh zjutraj, ob petkih in sobotah do treh, v nedeljo od 16. ure do dveh.

– **Lipica** (sl. 49, str. 192), hotel *Maestoso*: igralnica je podružnica portoroške; razen francoske rulete, Punto-Banco in Chemin de fer nudi iste igre kot portoroška, dodatno pa še igro mini Punto-Banco in Red dog. V portoroški in lipiški igralnici bodo v kratkem vpeljali tudi stalno tombolo Bingo. Najnižja vloga pri (ameriški) ruleti je 2000 lir. Igralnica je odprta od 17. ure in 30 minut do dveh, ob petkih in sobotah do treh, ob nedeljah od 16. ure do dveh.

- **Bled:** francoska ruleta, Black Jack, ameriška ruleta, občasno Chemin de fer; igralnica ima tudi igralne avtomate, najnižja vloga pri obeh ruletah je 20 šilingov. Igralnica je odprta od 19. ure do dveh, ob petkih in sobotah do treh.
- **Nova Gorica, hotel *Park*:** Black Jack, mini Punto-Banco, ameriška ruleta, Chemin de fer, dalje poker, igra s kockami Craps, tombola Bingo ter igre na igralnih avtomatih (sl. 50, str. 193). Najnižja vloga pri ruleti je 2000 lir. Igralnica je odprta od 15. ure do treh.
- **Kranjska Gora, hotel *Relax*:** igralnica je podružnica novogoriške, v njej se igrajo Black Jack (sl. 52, str. 194), mini Punto-Banco, ameriška ruleta, poker, v kratkem pa bo na razpolago še Bingo. Igralnica ima tudi igralne avtomate. Najnižja vloga pri ruleti je 2000 lir. Igralnica je odprta od 15. ure do treh.
- **Tolmin, hotel *Paradiso*:** igralnica je podružnica novogoriške, v njej se igrajo Black Jack, mini Punto-Banco, ameriška ruleta, ter igre na igralnih avtomatih (sl. 51, str. 193). Najnižja vloga pri ruleti je 2000 lir. Igralnica je odprta 24 ur na dan.
- **Rogaška Slatina, hotel *Donat*:** igralnica je podružnica novogoriške, v njej se igrata Black Jack in ameriška ruleta (sl. 53, str. 195), razpolaga pa tudi z igralnimi avtomati. Najnižja vloga pri ruleti je 2000 lir. Igralnica je odprta od 20. ure do treh.
- **Benjaminček med slovenskimi igralnicami** je trenutno igralnica v hotelu *Garni Otočec*: igralnica je podružnica novogoriške, v njej se igrajo Black Jack, mini Punto-Banco, ameriška ruleta (sl. 54, str. 195), poker, na razpolago so tudi igralni avtomati; najnižja vloga na ruleti je 2000 lir. Igralnica se od ponedeljka do sobote odpira ob 18. uri, v nedeljo ob 17. uri, zapre pa se ob dveh, v petek in nedeljo pa pol ure kasneje.
- **Ljubljana, hotel *Kompas*:** ta igralnica je bila po krajši prekinitvi igralniške prakse v Ljubljani odprta na novo v začetku devetdesetih let. V njej se igrajo igre Black Jack, ameriška ruleta, Tai-sai, Big Wheel ter igre na igralnih avtomatih. Najnižja vloga pri ruleti je 2 do 5 nemških mark. Igralnica je odprta od 19. ure do dveh, ob petkih in sobotah do treh.
- **Maribor:** francoska ruleta, Black Jack, v kratkem bodo vpeljali tudi Punto-Banco, ter ameriška ruleta. Igralnica ima tudi igralne avtomate. Najnižja vloga pri ruleti je 20 šilingov. Igralnica je odprta od 18. ure do dveh.

Navodila za nekaj hazardnih iger

Ruleta (francoska)

Nasprotni strani v igri: Igralci igrajo proti igralnici: dobitki pripadajo njim ali njej, pri čemer igralnica jamči za izplačilo dobitkov igralcev.

Igralni pripomoček: Dobitek te ali one strani je izžreban s pomočjo kroglice in skledasto poglabljene vrtljive plošče, na kateri se izmenjujejo črna in rdeča vdolbena polja/predalčki označena s številkami od 1 do 36 in z ničlo.

Potek igre: Igralniški nameščenec (*krupjé*) zavrti vrtljivo ploščo in zakotali po njenem robu kroglico v obratni smeri od vrtenja plošče. Kroglica nekajkrat zakroži, nato pa se ustavi v enem od vdolbenih polj/predalčkov na plošči.

Cilj igralcev je pravilno predvideti lastnost(i) polja/predalčka na vrtljivi plošči, na katerem se bo ustavila kroglica. Igralci stavijo, da bo izžrebano polje/predalček z določenimi značilnostmi (barvo, številko itd.). Ob stavi na pravilno predvideno številko dobijo nazaj stavni vložek, oplemeniten z dobitkom.

Stavljenje: Igralci stavijo na posebni izrisani stavni površini tako, da položijo vložek na ustrezno mesto na njej (sl. 55, str. 196). Igralniški nameščenec sprejema stave igralcev in dopušča stavljenje, dokler se tek kroglice na vrtljivi plošči ne upočasni.

Glavne vrste stav in dobitki pri njih:

A. Stave na enostavne možnosti, ki pri pravilni napovedi značilnosti izžrebanega polja/predalčka na vrtljivi plošči prinašajo igralcu vrnjen stavni vložek in dobiček v višini vložka, so:

- na barvo polja/predalčka (*rdečo* ali *črno*),
- na nizke številke (*manque* – na polja/predalčke s številkami od 1 do 18),
- na visoke številke (*passe* – na polja/predalčke s številkami od 19 do 36),
- na polja/predalčke s *sodimi* oz.
- *lihimi* številkami.

B. Možnosti stav s številčnimi kombinacijami, ki ob pravilni napovedi omogočajo igralcu dobiček v različnih višinah, so:

- *plein* ali stava na eno številko: stava se položi na stavni površini na razporedlek z eno od števil od 1 do 36 ali na ničlo, ki pomenijo številke vdolbenih polj/predalčkov na vrtljivi plošči; če se kroglica ustavi na polju/predalčku z napovedano številko, prejme igralec nazaj osnovni vložek in dobiček v višini 35-kratne vloge,

- *konj* ali stava na dve številki: vložek se položi na stavno ploščo na mejno črto dveh sosednjih oštevilčenih razpredelkov; če se kroglica na vrtljivi plošči ustavi na polju/predalčku, označenem z eno od obeh števil, prejme dobitnik svoj vložek in dobiček v višini 17-kratne vloge,
- *prečnica*, *transversale pleine* ali stava na tri številke: vložek se položi na levi ali desni rob vodoravne rubrike treh oštevilčenih razpredelkov; če je na vrtljivi plošči izžrebano polje/predalček označeno z eno od teh treh števil, dobi igralec povrnjen vložek in dobiček v višini 11-kratnega vložka,
- *križ*, *carré* ali stava na štiri številke: vložek se položi na stavno ploščo na stičišče štirih oštevilčenih razpredelkov; če je s kroglico na vrtljivi plošči izžrebana ena od teh štirih števil, je dobiček 8-kratni vloženi znesek ob vrnjeni osnovni vlogi,
- *šestina*, *transversale simple* ali stava na šest števil: vložek se položi na levi ali desni rob ločnice med dvema vodoravnima rubrikama s po tremi oštevilčenimi razpredelki; če kroglica na vrtljivi plošči obstane na polju/predalčku označenem z eno od skupno šestih števil v obeh rubrikah, se izplača igralcu vložek in dobiček v višini 5-kratnega vložka,
- *ducat* ali stava na dvanajst števil: vložek se položi na dnu stavne plošče na razpredek P in pomeni stavo na prvih dvanajst števil od 1 do 12, na razpredek M za drugih dvanajst števil od 13 do 24, na razpredek D za zadnjih dvanajst števil od 25 do 36; če s kroglico izžrebano polje/predalček na vrtljivi plošči nosi eno od dvanajstih števil, ki jih zadeva stava, znaša izplačilo osnovni vložek in njegov dvakratnik,
- *kolona* ali stava na dvanajst števil: vložek se položi na stavni plošči v razpredek pod eno od treh navpičnih rubrik s po dvanajstimi številkami; če kroglica na vrtljivi plošči obstane na polju/predalčku označenem z eno od števil v rubriki, dobi igralec nazaj svoj vložek in še vsoto dvakratne vloge.

Če pade *ničla*, pobere igralnica stave na kolonah in ducatih ter druge vložke, ki niso v kombinaciji z ničlo. Stave na enostavne možnosti (na rdeče ali črno, *passee* ali *manque*, liho ali sodo) v takem primeru izgubijo polovico vrednosti in so pridržane do naslednje igre. Če je takrat izžrebano polje/predalček, na katerega je igralec stavil v prejšnji igri, se stava sprosti in pridobi nazaj izgubljeno polovico vrednosti, sicer pripade stavni vložek igralnici. Igralec sme pridržano stavo tudi takoj razdeliti in svojo polovico vzeti iz igre ali z njo ponovno poljubno staviti.

Black Jack

(sl. 52, str. 194)

Nasprotni strani v igri: Vsak od igralcev igra proti nameščencu igralnice (bankir/delilec). Dobitki pripadajo njim ali njemu, pri čemer igralnica jamči za izplačila dobitkov igralcev.

Igralni pripomoček: Za igro se uporablja različno število (od enega do šestih) kompletov po 52 kart. Oštevilčene karte so vredne toliko točk, kot je na njih zapisano, figure so vredne 10, asi pa eno ali 11, kot se odloči igralec oz. bankir/delilec, ki asa dobi. Če ima bankir/delilec 6 ali več točk in bi pri upoštevanju vrednosti asa 11 dosegel ali presegel vsoto 17 točk, je obvezan vrednotiti asa z 11 točkami. Igra se za mizo, na kateri je v loku označenih sedem pravokotnih razpredelkov – igralnih polj (*box, casella*). Na vsakem polju lahko igra tudi več igralcev hkrati, vendar odloča le tisti, ki sedi za poljem.

Cilj igre: Igralec stremi za tem, da bi s seštevkom vrednosti kart dosegel vsoto točk 21 ali se ji kar najbolj približal od spodaj. Če omenjeno vsoto preseže, stavo izgubi. Klasični Black Jack ali 21 sestavljata as in figura oz. as in desetka.

Potek igre: Karte meša in deli nameščenec igralnice. Premešane karte da presekati (privzdigniti) s posebno privzdigovalno karto prvemu na svoji levi sedečemu igralcu, med igro pa tistemu, pri katerem so se v prejšnji igri iztekle karte do privzdigovalne karte. Spodnji kupček kart položi na zgornjega, privzdigovalno karto pa nato potisne v kup kart tako, da ostane na zgornjega približno dve tretjini kart, razpoložljivih za igro. Karte položi v zabojček za karte (kartnik, *shoe, sabot*), od koder jih deli po eno z licem navzgor levo naokrog k vsakemu posameznemu razpredelku, zadnji dobi karto on sam. Delitev še enkrat ponovi, vendar sebi ne podeli druge karte. Zdaj lahko v zaporedju od leve proti desni vsak igralec, ko je vrsta na njem, kolikorkrat želi, zahteva po eno dodatno karto, dokler se ne približa, doseže ali preseže vsote točk 21. Če je igralec dobil prvi dve karti s ciframa ali figurama enake vrednosti, ju lahko razdeli, podvoji stavo in igra hkrati dve igri. Če je igralec tako razdelil dva asa, sme k vsakemu od njiju zahtevati še po eno karto. Če je igralec s prvima kartama dosegel seštevke 9, 10 ali 11, lahko podvoji stavo, vendar lahko v tem primeru zahteva le še eno dodatno karto. Ko je postregel vse igralce, sme bankir/delilec vleči karte tudi zase. Če je seštevke njegovih kart 16 točk, mora vzeti dodatno karto. Če je seštevke njegovih kart 17 ali več točk, nima pravice

vzeti dodatne karte ampak mora objaviti svoj seštevek, kolikor ni prešel 21 točk. Če je bankirjeva/delilčeva prva karta as, imajo igralci možnost svoje stave zavarovati za primer, da bi bankir/delilec uresničil Black Jack. Na posebno igralno linijo *insurance line* položijo vložek v vrednosti polovice vložka, ki so ga stavili v igri. Če bankir/delilec ne doseže Black Jacka, igralci zavarovalne stave izgube. Če pa bankir/delilec uresniči Black Jacka, se zavarovalne stave obračunajo z 2 : 1, kar za igralca ob izgubi osnovne stave v igri pomeni ničen rezultat. Po obračunu tega kroga igre se igra naslednji krog, dokler ni zaloga kart do privzdigovalne karte v zaboječku izčrpana. Ko se to zgodi, se odigra še zadnji krog igre, nato pa se ves potek igre ponovi.

Obračun sledi po vsakem krogu igre. Bankir/delilec primerja seštevek svojih kart s števkom kart vsakega od igralcev-gostov. Plača vsem, ki so dosegli boljši rezultat kot on, in sicer toliko, kot je znašala njihova stava, pobere pa stave tistih, ki so zaostali za njim. V primeru enakosti ne pridobi nobena od strani. Če bankir/delilec preseže vsoto 21, izplača vse igralce, ki so ostali v igri. Uresničitev klasičnega Black Jacka se igralcu-gostu izplača z vračilom vplačanega stavnega vložka in dobitkom v višini polovice tega vložka (3 : 2), razen če je tudi delilec z dvema kartama dosegel vsoto 21 točk. V takem primeru je rezultat igre s tem igralcem izničen in delilec pobere le stave drugih igralcev.

Trente et quarante

Nasprotni strani v igri: Igrajo udeleženci igre proti igralnici, ki jamči za izplačila dobitkov igralcev.

Igralni pripomoček: Igra se s šestimi kompleti (po 52) francoskih kart. Oštevilčene karte so vredne toliko, kot je na njih zapisano, as eno, figure pa po 10 točk.

Potek igre: Nameščenec igralnice razmešča karte z licem navzgor v dve vrsti eno pod drugo, najprej v zgornjo, nato še v spodnjo vrsto. Karte polaga v vrsto, dokler seštevek točk v vrsti ni večji od 31 in manjši od 40. Zmaga vrsta, ki ustreza temu pogoju in ima manj točk. Če zmaga zgornja vrsta, pomeni to zmago stav na polju *noir*, če zmaga druga vrsta, so zmagale stave na polju *rouge*. Stave na polju *couleur* zmagajo, kadar je prva karta v prvi vrsti po svoji barvi enaka barvi zmagovite vrste (črna pik in križ pomenita zmago za *couleur* pri zmagoviti črni – prvi vrsti, rdeča srce in karo pa zmago za *couleur* pri zmagoviti drugi – rdeči vrsti). V

obratnem primeru zmagajo stave na polju *inverse*.

Stavljenje: Igralci stavijo na posebni stavni površini tako, da položijo vložek na ustrezno polje na njej (sl. 56, str. 196).

Razpoložljive vrste stav: napoved zmage prve (črna) ali druge (rdeča) vrste, napoved zmage barve (*couleur*) ali napoved obratnega primera (*inverse*). Če je seštevek prve in druge vrste enak, je rezultat izničen. Če je vsota vsake od obeh vrst 31, se stave zadržijo še za naslednjo igro in se glede na njen izid sprostijo ali pritegnejo v banko.

Obračun: Tistim igralcem, katerih napoved je bila pravilna, vrne igralnica vsoto, ki so jo stavili, oplemeniteno s še enkratnim zneskom vložka, pobere pa stave tistih igralcev, katerih predvidevanja se niso uresničila.

Chemin de fer

Nasprotni strani v igri: Igralci igrajo med seboj. Igralec, ki ima banko (bankir), je tudi delilec kart in igra proti drugemu ali drugim igralcem. Bankir je lahko za vsak krog igre drug igralec pri mizi, tako da banka med igro "potuje" okrog mize. Igralnica pobere od igre takso v višini 5% bankirjevih dobitkov.

Igralni pripomoček: 6 kompletov (po 52) igralnih kart, trije ene, trije druge barve hrbtnih strani. Oštevilčene karte so vredne toliko, kot je na njih napisano, as velja eno točko, figure nimajo vrednosti. Igra se na ovalni mizi. Na eni od obeh daljših strani mize je prostor za igralniškega nameščenca (*krupje*). Mesta sedečih igralcev so na robu mizne plošče oštevilčena z nizom števil od 1 do 7 ali 9 ali 11, ki začno desno od igralniškega nameščenca in se zaključijo na njegovi levi strani.

Cilj igre: Igralec stremi za tem, da bi se z vsoto kart čim bolj približal vsoti 9 točk. Pri seštevku 10 in več štejejo le enice.

Potek igre: Igralec s številko 1 je prvi bankir in delilec. Najprej stavi določeno vsoto, ki ne sme biti nižja od minimalne vsote, ki jo predpiše igralnica. Igralec, ki hoče igrati proti njemu, pokliče banko in stavi enako vsoto. Če kliče banko več igralcev, ima prednost igralec, ki sedi z desne strani bližje bankirju. Če nihče od igralcev ne more postaviti tolikšne vsote, igra več igralcev do višine bankirjeve stave. Glavni bankirjev nasprotnik je v tem primeru igralec, ki je v igro vložil največji delež igrane vsote. Bankir nato dodeli nasprotniku in sebi dvakrat po eno karto s hrbtno stranjo navzgor. Nasprotnik si ogleda karti. Če igra sam, se odloča po lastnem preudarku. Če igra s soigralci, mora ravnati po pravilih:

- pri seštevku točk 0, 1, 2, 3, 4 je dolžan zahtevati tretjo karto,
- pri seštevku 5 lahko zahteva tretjo karto po lastnem premisleku,
- pri seštevku 6 ali 7 ne zahteva tretje karte,
- pri seštevku 8 ali 9 karti obrne z izjavo “tolčem”.

Ko njegov nasprotnik izrazi svojo željo glede tretje karte, bankir obrne svoji karti z licem navzgor. Če je njegov seštevek točk 8 ali 9 “tolče” in nasprotniku zavrne eventualno zahtevo po tretji karti, pri drugačnih seštevkih točk svojih kart pa dodeli nasprotniku tretjo karto z licem navzgor. Zdaj je na vrsti za zahtevek po tretji karti bankir. Če je njegov nasprotnik “tolkel”, bankir nima pravice vzeti tretje karte (sicer pa jo ima). Kadar ni dogovorjena igra “po pravilih”, se bankir odloča po lastni presoji, ali bo vzel tretjo karto ali ne. Kadar pa

- nasprotni igralec pred začetkom igre izjavi, da igra “po pravilih”,
- če to pred začetkom igre izjavi sam bankir,
- če bankir vpraša za nasvet krupjeja,

mora bankir spoštovati pravila:

- tretjo karto vzame, kadar je seštevek njegovih dveh kart 0, 1 ali 2 točki,
- vzame jo, kadar je njegov seštevek 0, 1, 2, 3, 4, ali 5 točk in nasprotnik ni zahteval tretje karte,
- v ostalih primerih se ravna po tabeli (sl. 57, str. 217), ki je tu prevedena.

Če ima bankir seštevek	vleče karto, če da nasprotniku kot tretjo karto	ne vleče karte, če da nasprotniku kot tretjo karto	prosto se odloči, če da nasprotniku kot tretjo karto
3	0,1,2,3,4,5,6 ali 7	8	9
4	2,3,4,5,6 ali 7	0,1,8 ali 9	
5	5,6 ali 7	0,1,2,3,8 ali 9	4
6	6 ali 7	0,1,2,3,4,5,8 ali 9	
7	ne vleče karte v nobenem primeru		
8 ali 9	“tolče”		

Nameščenec igralnice primerja seštevka točk kart bankirja in nasprotnega igralca. Če zmaga bankir, se lahko umakne iz igre in pobere dobiček (zmanjšan za igralniško takso), banko pa prevzame tisti, ki zanjo ponudi vsoto, ki jo je bankir povlekel iz igre. Če takega ni, postane bankir

igralec, ki v banko ponudi najvišji vložek. Če igra bankir – dobitnik dalje, mora staviti svoj vložek in dobitke iz prejšnje igre (zmanjšan za igralniško takso). Če je bila nasprotna stava v prejšnji igri nižja od njegove, sme bankir iz banke izločiti "nepokriti" del svoje vloge iz prejšnje igre in temu pripadajoč (enak) del dobitka. Če bankir izgubi, preide banka na naslednjega (desnega) igralca.

Obračun: Če zmaga bankir, mu pripada vsa vsota, ki je v banki, zmanjšana za takso, to je za 5% dobitka. Če zmaga nasprotnik, priigra v celoti znesek, ki ga je igral. Če je seštevek točk kart igralca in bankirja enak, ne dobi nihče.

Poker (ameriški, s sedmimi kartami)

Nasprotne strani v igri: Igrajo udeleženci (dva do sedem) v igri med seboj. Igralnica pobere od igralcev takso.

Igralni pripomoček: Igra se s kompletom (52) kart za poker. Najvišjo vrednost ima as, sledijo kralj, dama, fant, desетка, devetka, osmica, sedmica, šestica, petica, štirica, trojka, dvojka. Od barv ima običajno najvišjo vrednost srce, sledijo karo, križ in pik. Igra se na ovalni mizi. Na eni od obeh daljših strani mize je prostor za igralniškega nameščenca. Mesta sedečih igralcev so na robu mizne plošče oštevilčena z nizom števil od 1 do 7, ki začno levo od igralniškega nameščenca in se zaključijo na njegovi desni strani.

Vrednostne kategorije kombinacij od spodaj navzgor:

- *one pair* ali par, to je dve karti iste vrste (karti s figuro istega tipa ali z enakovredno cifro, ki nista nujno iste barve, npr. dve dami, dve devetki),
- *two pairs* ali dva para, to je dvakrat po dve karti iste vrste,
- *triplet* ali *tris*: tri karte iste vrste,
- *straight* ali mešano zaporedje, *kenta*: lestvica petih kart različnih barv, ki si po vrednosti sledijo (npr. šestica, sedmica, osmica, devetka, desетка različnih barv),
- *flush* ali barva, *couleur*: pet kart iste barve, a ne v neprekinjenem vrednostnem zaporedju,
- *full hand* ali polna roka, *full*: par in *tris*,
- *poker*: štiri karte iste vrste,
- *straight flash* ali barvno zaporedje, *fleš*: lestvica petih kart iste barve v neprekinjenem vrednostnem zaporedju.

Potek igre: Potem ko igralci plačajo začetno stavo za udeležbo pri igri, nameščenec igralnice premeša karte in jih da privzdigniti igralcu na desni od igralca, ki dobi prvo karto. Prvo karto v prvi igri dobi igralec, ki sedi na prvem stolu levo od delilca, v drugi tisti, ki sedi na drugem stolu levo od delilca itd. Delilec deli karte od leve proti desni, dvakrat po eno pokrito karto in po eno (tretjo) z licem navzgor. Igralec z najmočnejšo odkrito karto je prvi igralec, ki začne igro v vrednosti stave, ki je najmanj enaka posamezni začetni pristojbini za igro, ne sme pa preseči skupne vsote plačanih začetnih pristojbin vseh igralcev. Naslednji igralec lahko izstopi iz igre, pri čemer izgubi vložek. Če nadaljuje z igro, vplača v blagajno prav toliko, kot njegov predhodnik. Če ima dobre karte, lahko "viša" in vplača v blagajno največ trikratni znesek stave, s katero je bila igra odprta. V krogu se zvrstijo vsi igralci. V posameznem krogu sme višati le eden od njih. Delilec razdeli igralcem še po eno (četrto) karto z licem navzgor. Krog dražitve se ponovi pod enakimi pogoji kot prej, prvi igralec pa je tisti, ki ima najboljšo kombinacijo dveh odkritih (tretje in četrte) kart. Nato prejmejo igralci še peto karto, ponovno z licem navzgor. Sledi dražitev pod enakimi pogoji kot prej, o prvem igralcu pa odloča kombinacija treh odkritih kart. Igralci prejmejo še šesto karto – vnovič odkrito. Prvi draži – pod enakimi pogoji kot prej – igralec z najboljšo kombinacijo štirih odkritih kart. Nato razdeli delilec še zadnjo, sedmo karto, tokrat s hrbtom navzgor. V zadnjem krogu draži kot prvi isti igralec kot v prejšnjem krogu. Najmanjša otvoritev igre v zadnjem krogu je v višini skupne vsote plačanih začetnih pristojbin vseh igralcev za igro, najvišja otvoritev je trikratnik te vsote, "viša" pa se lahko največ na trikratni znesek otvoritve. Kadar igralec poviša in nihče od soigralcev ne želi nadaljevati z igro, je zmagal, kart pa mu ni treba pokazati. Če ostane v igri več igralcev, pa nihče ne viša, se boljše kombinacije kart odkrijejo; zmagovalec je tisti, ki ima najboljšo kombinacijo petih kart med sedmimi, ki jih je prejel. O zmagoviti kombinaciji odloča nameščenec igralnice.

Obračun: Zmagovalcu pripadejo vsi vložki, ki so se nabrali tekom igre.

APPENDICE

L'odierna rete dei Casinò

Attualmente (inizio del 1993) operano in Slovenia 10 case da gioco (il Casinò di Portorož/Portorose con la filiale di Lipica/Lipizza, quello di Ljubljana/Lubiana, quello di Nova Gorica con le filiali di Tolmin/Tolmino, Kranjska Gora, Rogaška Slatina e Otočec, i Casinò di Bled e di Maribor). Queste case da gioco slovene creano un profitto di 50-70 milioni di dollari annui (dati che riguardano i primi anni Novanta). Non devono quindi sorprendere i progetti per l'apertura di nuovi Casinò: si parla di **Bernardin/Bernardino**, **Postojna/Postumia**, **Kobarid/Caporetto**, forse **Ptuj**.

Quello del personale delle case da gioco nei confronti di coloro che desiderano avere delle informazioni sul Casinò rimane, come nel recente passato, un rapporto di diffidenza. Non è agevole sapere quali siano i giochi praticati né l'orario di apertura. In taluni casi è segreta anche l'ubicazione della casa da gioco. Perciò *ad informandum* a tutti gli interessati ecco alcuni dati fondamentali sulle nostre case da gioco. I giochi che vi si praticano rispondono agli standard generali, sono aperte dal pomeriggio inoltrato alle prime ore dell'alba, la puntata minima alla roulette è di solito di due marchi, 20 scellini o 2000 lire. Eccovi alcuni dati più precisi:

– **Portorose**, albergo *Metropol* (fig. 47, pag. 191, fig. 48, pag. 191): roulette francese, Black Jack, Trente et quarante, Punto e Banco; roulette americana, Tai-sai, Big Wheel; Chemin de fer, poker; slot machine. La puntata minima alla roulette francese è di 5000 lire, a quella americana di 2000 lire. In presenza di un grande numero di ospiti il Casinò aumenta il valore della puntata iniziale. D'inverno la casa da gioco apre alle 17,00, d'estate alle 18,00, e chiude alle 2,00, venerdì e sabato alle 3,00, la domenica è aperta dalle 16,00 alle 2,00.

– **Lipizza** (fig. 49, pag. 192), albergo *Maestoso*: è una filiale del Casinò di Portorose, esclusi roulette francese, Punto e Banco e Chemin de fer, l'offerta è uguale a quella di Portorose, con l'aggiunta dei giochi mini Punto e Banco e Red dog. Nei Casinò di Portorose e Lipizza verrà introdotto tra breve una tombola permanente, il Bingo. La puntata minima

alla roulette (americana) è di 2000 lire. L'orario di apertura va dalle 17,30 alle 2,00, venerdì e sabato fino alle 3,00, la domenica dalle 16,00 alle 2,00.

– **Bled**: roulette francese, Black Jack, roulette americana, saltuariamente Chemin de fer; il Casinò dispone anche di slot machine, la puntata minima alle due roulette è di 20 scellini. L'orario di apertura va dalle 19,00 alle 2,00, venerdì e sabato fino alle 3,00.

– **Nova Gorica**, albergo *Park*: Black Jack, mini Punto e Banco, roulette americana, Chemin de fer, e inoltre poker, gioco con i dadi Craps, tombola Bingo nonché slot machine (fig. 50, pag. 193). La puntata minima alla roulette è di 2000 lire. Il Casinò è aperto dalle 15,00 alle 3,00.

– **Kranjska Gora**, albergo *Relax*: è una filiale del Casinò di Nova Gorica, si gioca a Black Jack (fig. 52, pag. 194), mini Punto e Banco, roulette americana, poker, mentre dalla fine del 1992 si può giocare anche a Bingo. Dispone pure di slot machine. La puntata minima alla roulette è di 2000 lire. L'orario di apertura va dalle 15,00 alle 3,00.

– **Tolmino**, albergo *Paradiso*: è una filiale del Casinò di Nova Gorica, si gioca a Black Jack, mini Punto e Banco, roulette americana, nonché alle slot machine (fig. 51, pag. 193). La puntata minima alla roulette è di 2000 lire. Aperta 24 ore su 24.

– **Rogaška Slatina**, albergo *Donat*: è una filiale del Casinò di Nova Gorica, si gioca a Black Jack e alla roulette americana (fig. 53, pag. 195), dispone pure di slot machine. La puntata minima alla roulette è di 2000 lire. Aperta dalle 20,00 alle 3,00.

– **Otočec**, albergo *Garni*, attualmente la più recente tra le case da gioco slovene: è una filiale del Casinò di Nova Gorica, si gioca a Black Jack, mini Punto e Banco, roulette americana (fig. 54, pag. 195), poker, dispone anche di slot machine; la puntata minima alla roulette è di 2000 lire. Da lunedì a sabato apre alle 18,00, la domenica alle 17,00, e rimane aperta fino alle 2,00, venerdì e sabato fino alle 2,30.

– **Lubiana**, albergo *Kompas*: dopo una breve interruzione, la casa da gioco è stata riaperta agli inizi degli anni Novanta. Si gioca a Black Jack, roulette americana, Tai-sai, Big Wheel e alle slot machine. La puntata minima alla roulette va da 2 a 5 marchi tedeschi. L'orario di apertura è dalle 19,00 alle 2,00, venerdì e sabato fino alle 3,00.

– **Maribor**: roulette francese, Black Jack, la roulette americana e, fra poco, anche Punto e Banco. La casa da gioco dispone pure di slot machine. La puntata minima alla roulette è di 20 scellini. Aperta dalle 18,00 alle 2,00.

Istruzioni per alcuni giochi d'azzardo

Roulette (francese)

I contendenti: Gli scommettitori puntano contro il Casinò: le vincite vanno agli unii o all'altro, la casa da gioco garantisce il pagamento delle vincite agli scommettitori.

Le attrezzature: La vincita dipende da una pallina e da un disco rotante entro una bacinella, diviso da scomparti alternativamente rossi e neri numerati da 1 a 36 e uno contrassegnato dallo zero.

Svolgimento del gioco: L'impiegato del Casinò (*croupier*) fa ruotare il disco rotante e lungo il bordo della bacinella lancia in senso contrario una pallina sferica. La pallina ruota un paio di volte e poi si ferma in uno degli scomparti del disco.

Fine degli scommettitori è quello di indovinare esattamente le caratteristiche dello scomparto in cui si fermerà la pallina. Gli scommettitori puntano sulle caratteristiche degli scomparti (colore, numero, ecc.). Se azzeccano il risultato si vedono restituire la posta arricchita dalla vincita.

Le puntate: Gli scommettitori effettuano le puntate su di un tavolo acconciato allo scopo, poggiando la posta negli spazi prescelti (fig. 55, pag. 196). Il *croupier* accetta le puntate e permette di puntare fino a quando la pallina intorno al disco rotante non rallenta la corsa.

Esempi principali di puntate e relative vincite:

A. Le puntate semplici, che azzeccando le caratteristiche dello scomparto vincente sul disco rotante portano allo scommettitore la restituzione della posta ed una vincita pari alla posta medesima, sono:

- sul colore degli scomparti (*rosso* o *nero*),
- sui numeri inferiori (*manque*, gli scomparti numerati da 1 a 18),
- sui numeri superiori (*passe*, gli scomparti numerati da 19 a 36),
- sugli scomparti con i numeri *pari* o – *dispari*.

B. Le puntate su numerose combinazioni, che azzeccando portano allo scommettitore vincite di vario valore, sono:

- *plein* o puntata su di un numero pieno (la posta viene poggiata su una delle caselle impresse sul tavolo da gioco e numerate da 1 a 36, oppure su quella contrassegnata dallo zero, che corrispondono ai numeri degli scomparti sul disco rotante; se la pallina si ferma sul numero puntato, lo scommettitore vince 35 volte la posta più la posta medesima),
- *cavallo* o puntata su due numeri attigui (la posta viene poggiata sulla linea che divide due numeri attigui; se la pallina si ferma in uno degli scom-

parti del disco rotante contrassegnato da uno dei due numeri, lo scommettitore vince 17 volte la posta più la posta medesima),

– *terzina, transversale pleine* o puntata su tre numeri (la posta viene poggiata sulla linea esterna, a sinistra o a destra, delle caselle orizzontali di tre numeri; se la pallina si ferma in uno scomparto contrassegnato da uno di questi tre numeri, lo scommettitore vince 11 volte la posta più la posta medesima),

– *quadrato, carré* o puntata su quattro numeri (la posta viene poggiata al centro dei quattro numeri che formano il carré; se la pallina si ferma in uno scomparto contrassegnato da uno di questi quattro numeri, lo scommettitore vince 8 volte la posta più la posta medesima),

– *sestina, transversale simple* o puntata su sei numeri progressivi che compongono due terzine consecutive (la posta viene poggiata sulla linea esterna, a sinistra o a destra, tra le due terzine; se la pallina si ferma in uno scomparto del disco rotante contrassegnato da uno di questi sei numeri, lo scommettitore vince 5 volte la posta più la posta medesima),

– *dozzina*, o puntata su dodici numeri progressivi (la posta viene poggiata in fondo al tavolo verde sull'apposita casella contrassegnata dalla lettera P, il che equivale ad una puntata sui primi dodici numeri, dall' 1 al 12, sulla casella M per i dodici numeri successivi, dal 13 al 24, sulla casella D per gli ultimi dodici numeri, dal 25 al 36; se la pallina si ferma in uno degli scomparti contrassegnato da uno dei dodici numeri prescelti, lo scommettitore vince 2 volte la posta più la posta medesima),

– *colonna* o puntata su dodici numeri situati sul tavolo verde uno sotto l'altro (la posta viene poggiata sulle apposite caselle in fondo al tavolo verde; se la pallina si ferma in uno degli scomparti del disco rotante contrassegnati da uno di questi dodici numeri, lo scommettitore vince 2 volte la posta più la posta medesima).

Quando esce lo *zero*, il Casinò incassa le puntate sulle colonne e sulle dozzine e quelle che non sono in combinazione con lo zero. Le puntate semplici (rosso o nero, passe o manque, pari o dispari) perdono in questo caso la metà del loro valore e vengono "imprigionate" e trattenute per la partita successiva. Se in quella occasione la pallina si ferma nello scomparto puntato in precedenza, la posta viene liberata e riacquista il valore perduto, nel caso contrario viene incamerata dal Casinò a titolo definitivo. Lo scommettitore può anche chiedere immediatamente la divisione della posta "imprigionata" e ritirare dal gioco la propria metà, oppure puntarla di nuovo.

Black Jack

(fig. 52, pag. 194)

I contendenti: I giocatori puntano contro l'impiegato del Casinò (banchiere/mazziere). Le vincite vanno agli unii o all'altro, la casa da gioco garantisce il pagamento delle vincite ai giocatori.

Le attrezzature: Si usa un diverso numero di mazzi (da uno a sei) di 52 carte ciascuno. Le carte numerate conservano inalterato il loro valore facciale, le figure valgono 10, mentre l'asso vale uno o 11, a discrezione del giocatore o del banchiere che lo riceve. Se il banchiere ha 6 o più punti e con l'aggiunta degli 11 punti dell'asso raggiungerebbe o supererebbe i 17 punti, deve conteggiare 11 punti per l'asso. Si gioca ad un tavolo sul quale sono riportate ad arco sette caselle rettangolari – campi di gioco (*box, casella*). Su ciascuna casella possono giocare contemporaneamente diversi giocatori, ma il gioco è in mano solo a chi siede al campo di gioco.

Fine del gioco: Sommando il valore delle carte il giocatore tenta di raggiungere quota 21 o di avvicinarsi quanto più possibile a tale punteggio senza superarlo. Se supera 21, perde la puntata. Il Black Jack classico, o 21, è costituito da asso e figura, ovvero da asso e dieci.

Svolgimento del gioco: Le carte vengono mescolate e distribuite dall'impiegato del Casinò. Il mazzo di carte viene fatto tagliare (alzare) con una carta particolare dal primo giocatore seduto alla sinistra del banchiere/mazziere, mentre durante il gioco viene fatto tagliare dal giocatore presso il quale durante la partita precedente sono uscite le ultime carte che precedono la carta particolare usata per tagliare il mazzo. Il mazzo inferiore viene posto sopra a quello superiore ed il mazziere infila la carta particolare nel mazzo in modo che sopra di essa si vengano a trovare all'incirca i due terzi delle carte a disposizione per il gioco. Le carte vengono inflatate in una cassetta predisposta all'uopo (*zoccolo, shoe, sabot*) da dove il banchiere/mazziere le distribuisce scoperte una per casella a partire dalla sua sinistra. Per ultimo ne prende una, scoperta, anche per sé. Ripete quindi la distribuzione ancora una volta, senza però assegnarsi la seconda carta. Ora, progressivamente, a partire da sinistra, il giocatore di turno può chiamare quante carte vuole fino a quando non si avvicina, raggiunge o supera quota 21. Se le prime due carte che ha ricevuto sono delle figure o di uguale punteggio, il giocatore può separarle, raddoppiare la puntata e giocare due partite contemporaneamente. Se così facendo ha separato due assi, può chiamare per ciascuno di essi soltanto una carta.

Se con le prime due carte il giocatore ha fatto 9, 10, o 11, può raddoppiare la posta, ma in tal caso può chiamare ancora soltanto una carta. Dopo aver servito tutti i giocatori, il banchiere può servire anche se stesso. Se il punteggio delle sue carte è 16, deve prendere ancora una carta. Se il punteggio è 17 o è superiore, non ha diritto ad altre carte e deve far vedere il risultato raggiunto, qualora non abbia superato 21. Se la prima carta del banchiere è un'asso, i giocatori hanno la possibilità di assicurare le loro puntate nel caso in cui il banchiere facesse Black Jack. Su di una linea di gioco particolare detta *insurance line* poggiano una posta pari alla metà della puntata effettuata al gioco. Se il banchiere non fa Black Jack, i giocatori perdono l'assicurazione. Se il banchiere invece fa Black Jack le assicurazioni vengono conteggiate 2 : 1, il che fa pareggiare il conto al giocatore che ha perso la posta principale. Dopo il conteggio di questa partita, il gioco riprende sino all'esaurimento delle carte inserite nello zoccolo poste al di sopra della carta particolare. A quel punto si gioca l'ultima partita e quindi l'intero procedimento viene ripetuto.

Il conteggio: viene effettuato alla fine di ogni partita. Il banchiere confronta il punteggio delle proprie carte con quello delle carte di ciascuno dei giocatori-ospiti. Paga tutti coloro che hanno ottenuto un risultato migliore del suo, alla pari con il valore delle puntate, e incassa quelle di coloro che hanno ottenuto un risultato inferiore. In caso di parità nessuno vince nulla. Se il banchiere supera 21, paga tutti i giocatori rimasti in gioco. Il Black Jack classico viene pagato al giocatore-ospite con la restituzione della posta e con una vincita pari alla metà del valore della puntata (3 : 2), escluso il caso in cui anche il banchiere abbia fatto 21 con due sole carte. In tal caso la partita con questo giocatore è nulla ed il banchiere incassa soltanto le puntate degli altri giocatori.

Trente et quarante

I contendenti: Gli scommettitori contro il Casinò, che garantisce il pagamento delle vincite.

Le attrezzature: Si gioca con sei mazzi di carte francesi, di 52 carte ciascuno. Le carte numerate mantengono inalterato il loro valore facciale, l'asso vale uno, le figure 10.

Svolgimento del gioco: L'impiegato del Casinò stende le carte scoperte su due file, una sotto l'altra, dapprima la fila superiore, quindi quella inferiore. Stende la fila di carte fino a quando non raggiunge un punteggio

compreso tra il 31 e il 40. Vince la fila che rispondendo a tale criterio ha il punteggio inferiore. Se vince la fila superiore vincono le puntate sulla casella noir, se vince la seconda vincono le puntate sulla casella rouge. Le puntate sulla casella couleur vincono quando il colore della prima carta della prima fila corrisponde al colore della fila vincente (picche e fiori, semi neri, vincono al couleur quando vince il nero – la prima fila, cuori e quadri, semi rossi, vincono invece al couleur quando vince la seconda fila – il rosso). Nel caso inverso vincono le puntate sulla casella inverse.

Le puntate: I giocatori puntano su di un tavolo verde poggiando la posta sull'apposito spazio che indica la combinazione prescelta (fig. 56, pag. 196).

Esempi di puntate a disposizione: puntata sulla prima fila (nera) o sulla seconda fila (rossa), puntata sul colore (couleur) o puntata sull'inverso (inverse). Se i punteggi della prima e della seconda fila di carte sono uguali la partita è nulla. Se il punteggio di entrambe le file è 31 le puntate vengono imprigionate e, a seconda della fortuna dei giocatori, nella partita successiva vengono liberate o incassate dal banco.

Il conteggio: Per gli scommettitori che vincono, il premio è alla pari più la posta medesima, mentre il Casinò incassa le puntate di coloro che hanno perso.

Chemin de fer

I contendenti: I giocatori giocano tra loro. Il giocatore che tiene il banco (banchiere) distribuisce anche le carte e gioca contro uno o più giocatori. Il banchiere, tra i giocatori al tavolo, può cambiare ad ogni partita, cosiché durante il gioco il banco "viaggia" attorno al tavolo. Il Casinò incassa il 5% delle vincite del banco.

Le attrezzature: sei mazzi completi di 52 carte ciascuno, tre mazzi con il dorso di un colore, tre di un colore diverso. Le carte mantengono inalterato il loro valore facciale, l'asso vale uno, le figure zero. Si gioca ad un tavolo ovale. Lungo uno dei lati trova posto l'impiegato della casa da gioco (*croupier*). I posti a sedere dei giocatori sono numerati lungo il bordo del tavolo da 1 a 7 o 9 o 11, a partire dalla destra del *croupier* per concludersi alla sua sinistra.

Fine del gioco: Sommando il valore delle carte, il giocatore tenta di avvicinarsi il più possibile a 9. Se il punteggio è 10 ed oltre conta soltanto l'uno.

Svolgimento del gioco: Il giocatore numero 1 è il primo banchiere ed

il primo a distribuire le carte. Dapprima punta una determinata somma, che non deve essere inferiore alla puntata minima stabilita dal Casinò. Il giocatore che vuole giocare contra lui chiama il banco ed effettua la medesima puntata. Se il banco viene chiamato da più giocatori, la precedenza va al giocatore più vicino alla destra del banchiere. Se nessun giocatore è in grado di pareggiare la posta del banchiere, questa può essere pareggiata da più giocatori. Sfidante principale del banchiere diventa in tal caso il giocatore che ha fatto la puntata più alta. A questo punto il banchiere distribuisce allo sfidante ed a se stesso, una alla volta, due carte coperte. Lo sfidante esamina le proprie carte. Se gioca in proprio decide da solo. Se gioca assieme ad altri giocatori deve seguire la regola:

- qualora il punteggio sia 0, 1, 2, 3, 4 è obbligato a chiamare una terza carta,
- qualora il punteggio sia 5 può chiamare una terza carta a propria discrezione,
- qualora il punteggio sia 6 o 7 non chiama una terza carta,
- qualora il punteggio sia 8 o 9 “abbatte”, cioè scopre immediatamente le sue carte.

Quando l'avversario si è espresso in merito alla terza carta, il banchiere scopre le proprie carte. Se il punteggio è 8 o 9 “abbatte” e respinge l'eventuale chiamata dell'avversario di una terza carta, in caso di altri punteggi distribuisce all'avversario una terza carta scoperta. Ora è il turno del banchiere di chiamare una terza carta. Se l'avversario ha “abbattuto”, il banchiere non ha diritto di chiamarla, in caso contrario sì. Quando la partita non sottostà alla “regola”, il banchiere ha facoltà di decidere se chiamare o meno una terza carta. Quando invece

- il giocatore avversario dichiara prima della partita di giocare “alla regola”,
- ovvero tale dichiarazione sia stata fatta prima della partita dal banchiere medesimo,
- ovvero qualora il banchiere chieda consiglio al croupier,

il banchiere deve rispettare la regola:

- chiama una terza carta se il suo punteggio è 0, 1 o 2,
- chiama una terza carta se il suo punteggio è 0, 1, 2, 3, 4 o 5 e l'avversario non ha chiamato una terza carta,
- negli altri casi si comporta come da tabella (fig. 57, pag. 217).

Il croupier confronta i punteggi del banchiere e dello sfidante. Se vince il

IL BANCHIERE			
Avendo ↓	TIRA DANDO	NON TIRA DANDO	A volontà dando ↓
3	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 10	8	9
4	2, 3, 4, 5, 6, 7	1, 8, 9, 10	
5	5, 6, 7	1, 2, 3, 8, 9, 10	4
6	6, 7	1, 2, 3, 4, 5, 8, 9, 10	

Sl./Fig./Abb. 57: Tabella del banchiere per il Chemin de fer / Tabelle des Bankiers für Chemin de fer / Tabela bankirja za chemin de fer

banchiere, questi può abbandonare il gioco e incassa la vincita (meno la tassa di gioco per il Casinò), mentre il banco va al giocatore che offre una posta corrispondente alla vincita ritirata dal banchiere. In caso contrario esso va al giocatore che effettua la puntata più alta. Se il banchiere - vincitore vuole continuare deve mettere in gioco la sua posta più la vincita della partita precedente (meno la tassa di gioco per il Casinò). Se nella partita precedente la posta dell'avversario era inferiore alla sua, il banchiere può prelevare dal banco la parte "non coperta" della puntata da lui effettuata nella partita precedente e la parte corrispondente (uguale) della vincita. Se il banchiere perde, il banco passa al giocatore successivo (alla destra).

Il conteggio: In caso di vittoria, al banchiere spetta l'intera somma del banco, meno la tassa di gioco, costituita dal 5% della vincita. Se a vincere è l'avversario, questi incassa per intero la posta giocata. Se i punteggi del giocatore e del banchiere sono uguali, non vince nessuno.

Poker (americano, con sette carte)

I contendenti: I partecipanti (da due a sette) giocano tra di loro. Il Casinò incassa una tassa dai giocatori.

Le attrezzature: Si gioca con un mazzo completo di 52 carte da poker. L'asso è la carta più alta, seguono re, donna, fante, dieci, nove, otto, sette, sei, cinque, quattro, tre e due. Tra i colori, il valore più alto è rappresentato di solito da cuori, seguono quadri, fiori e picche. Si gioca ad un tavolo ovale. Su di un lato trova posto il croupier. I posti a sedere dei giocatori sono numerati sul bordo del tavolo da 1 a 7, a partire dalla sinistra del croupier per concludersi alla sua destra.

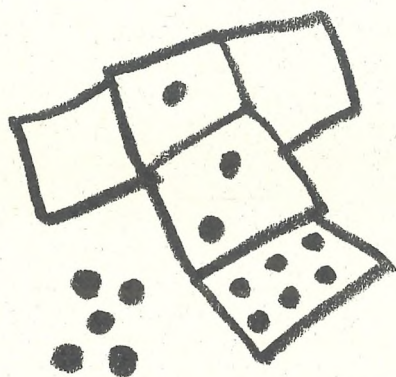
Valore delle combinazioni a scalare verso l'alto:

- *one pair* o coppia: due carte dello stesso genere (due carte della medesima figura o di punteggio uguale, non necessariamente dello stesso colore, per esempio due Donne, due Nove),
- *two pairs* o doppia coppia: due volte due carte dello stesso genere,
- *triplet* o *tris*: tre carte dello stesso genere,
- *straight* o scala: successione progressiva di cinque carte di colore diverso (p. es.: sei, sette, otto, nove, dieci di colori diversi),
- *flush* o colore: cinque carte del medesimo colore, ma non progressivamente in scala,
- *full hand* o *full*: coppia e tris,
- *poker*: quattro carte dello stesso genere,
- *straight flush* o scala reale: successione progressiva di cinque carte dello stesso colore.

Svolgimento della partita: Dopo che i giocatori hanno pagato la posta iniziale per prendere parte alla partita, l'impiegato del Casinò, il mazziere, mescola le carte e fa tagliare il mazzo al giocatore alla destra di quello che riceve la prima carta. La prima carta della prima partita va al giocatore che siede immediatamente alla sinistra del mazziere, nella seconda partita la prima carta va al secondo giocatore alla destra del mazziere, ecc. Il mazziere distribuisce le carte da sinistra verso destra, due volte coperte (una carta alla volta), la terza volta distribuisce una carta scoperta. Il giocatore che possiede la carta scoperta più alta inizia la partita e fa la prima puntata che non deve essere inferiore alla posta iniziale pagata da ciascun giocatore e superiore alla loro somma. Il giocatore successivo può abbandonare la partita, perdendo la posta. Se partecipa alla partita deve pagare una posta pari a quella del giocatore che lo ha preceduto. Se si

trova in possesso di buone carte può “alzare” e paga una posta non più di tre volte superiore a quella di apertura. Il giro viene completato dagli altri giocatori. Ad ogni giro la posta può essere alzata da un solo giocatore. Il mazziere distribuisce ai giocatori un'altra carta scoperta (la quarta). Il giro delle puntate si ripete con le modalità di prima, mentre il primo giocatore diventa colui che ha la combinazione più alta con le due carte scoperte (terza e quarta). I giocatori ricevono, quindi, la quinta carta, anch'essa scoperta. Fa seguito un alto giro di puntate con le modalità precedenti, a partire dal giocatore che possiede la combinazione più alta con le tre carte scoperte. Viene quindi distribuita la sesta carta, sempre scoperta. Primo a puntare, sempre con le modalità di prima, è il giocatore che possiede la combinazione più alta con le quattro carte scoperte. A questo punto il mazziere distribuisce la settima e ultima carta, questa volta coperta. Nel giro conclusivo inizia a puntare il giocatore che ha puntato per primo nel giro precedente. Nell'ultimo giro l'apertura minima è rappresentata dalla somma della posta iniziale di tutti i giocatori, mentre quella massima è tre volte superiore. Si può “alzare” al massimo triplicando la somma di apertura. Quando un giocatore alza e nessun'altro prosegue la partita, vince, e non è necessario che scopra le carte. Se alla partita partecipano più giocatori e nessuno alza, si scoprono le combinazioni più alte. Vince chi ha la combinazione più alta con cinque delle sette carte che ha ricevuto. La combinazione vincente viene stabilita dall'impiegato del Casinò.

Il conteggio: Al vincitore vanno tutte le puntate accumulate nel corso della partita.



ANHANG

Das heutige Kasinonetz

Zur Zeit (Anfang 1993) sind in Slowenien 10 Spielkasinos in Betrieb (Portorož mit einer Filiale in Lipica; Ljubljana; Nova Gorica mit Filialen in Tolmin, Kranjska Gora, Rogaska Slatina und Otočec; Bled; Maribor). Diese slowenischen Spielkasinos machen einen Profit von 50 bis 70 Millionen Dollar pro Jahr (diese Angaben gelten für die frühen 90er Jahre). So ist es keineswegs überraschend, wenn Pläne für weitere Spielkasinos vorliegen; als mögliche Lokationen werden **Bernardin**, **Postojna**, **Kobarid** und **Ptuj** genannt.

Das Verhältnis des Kasinopersonals zu Jedem, der Informationen über das Kasino haben möchte, bleibt einstweilen – gemäß der Tradition der jüngsten Vergangenheit – noch immer mißtrauisch. Es ist nicht leicht herauszufinden, welche Glücksspiele in slowenischen Spielkasinos gespielt werden und wann die Kasinos geöffnet sind. Mancherorts ist sogar die Lokation des Kasinos streng geheim. Deshalb *ad informandum* für alle, die sich dafür interessieren, einige Basisinformationen. Es werden Glücksspiele nach allgemeingültigem Kasinostandard gespielt; geöffnet sind die Spielbanken vom späten Nachmittag bis zum frühen Morgen; der Mindesteinsatz beim Roulett beträgt normalerweise 2 DEM, 20 ATS oder 2000 LIT. Für wahre Interessenten noch genauere Angaben (Lokation, Spiele, Mindesteinsatz beim Roulett, Öffnungszeit):

– **Portorož**, Hotel *Metropol* (Abb. 47, S. 191, Abb. 48, S. 191): französisches Roulett, Black Jack, Trente et Quarante, Punto-Banco; amerikanisches Roulett, Tai-sai, Big Wheel; Chemin de fer, Poker; Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beim französischen Roulett beträgt 5000, beim amerikanischen 2000 LIT; ist der Besucherandrang besonders groß, wird der Mindesteinsatz erhöht. Das Kasino ist im Winter ab 17 Uhr, im Sommer ab 18 Uhr geöffnet und zwar bis 2 Uhr, freitags und sonnabends bis 3 Uhr, sonntags von 16 bis 2 Uhr.

– **Lipica** (Abb. 49, S. 192), Hotel *Maestoso*: Hierbei handelt es sich um eine Zweigstelle des Casino Portorož; außer französischem Roulett, Punto-Banco und Chemin de fer werden die gleichen Spiele wie im Casino Por-

torož angeboten, zusätzlich noch die Spiele Mini Punto-Banco und Red dog. In den Spielbanken Portorož und Lipica wird in Kürze auch die permanente Tombola Bingo eingeführt. Der Mindesteinsatz liegt beim (amerikanischen) Roulette bei 2000 LIT. Das Kasino ist von 17.30 bis 2 Uhr geöffnet, freitags und sonnabends bis 3 Uhr, sonntags von 16 bis 2 Uhr.

– **Bled:** französisches Roulette, Black Jack, amerikanisches Roulette, manchmal Chemin de fer; es gibt auch Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beträgt beim französischen und amerikanischen Roulette 20 ATS. Das Kasino ist von 19 bis 2 Uhr geöffnet, freitags und sonnabends bis 3 Uhr.

– **Nova Gorica, Hotel Park:** Black Jack, Mini Punto-Banco, amerikanisches Roulette, Chemin de fer, Poker, das Würfelspiel *Craps*, Tombola Bingo sowie verschiedene Spiele an Spielautomaten (Abb. 50, S. 193). Der Mindesteinsatz beim Roulette beträgt 2000 LIT. Das Kasino ist von 15 bis 3 Uhr geöffnet.

– **Kranjska Gora, Hotel Relax:** Diese Spielbank ist eine Filiale des Kasinos in Nova Gorica; gespielt werden Black Jack (Abb. 52, S. 194), Mini Punto-Banco, amerikanisches Roulette, Poker, in Kürze wird auch Bingo eingeführt. Zur Verfügung stehen auch Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beim Roulette beträgt 2000 LIT. Das Kasino ist von 15 bis 3 Uhr geöffnet.

– **Tolmin, Hotel Paradiso:** Es handelt sich hier um eine weitere Filiale des Kasinos in Nova Gorica; gespielt werden Black Jack, Mini Punto-Banco, amerikanisches Roulette sowie Spiele an Spielautomaten (Abb. 51, S. 193). Der Mindesteinsatz beim Roulette beträgt 2000 LIT. Die Spielbank ist rund um die Uhr geöffnet.

– **Rogaška Slatina, Hotel Donat:** auch die Spielbank in Rogaška Slatina ist eine Zweigstelle des Kasinos in Nova Gorica; gespielt werden Black Jack und amerikanisches Roulette (Abb. 53, S. 195), zur Verfügung stehen auch Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beim Roulette beträgt 2000 LIT. Das Kasino ist von 20 bis 3 Uhr geöffnet.

– Benjamin unter den slowenischen Kasinos ist zur Zeit (Anfang 1993) die Spielbank im Hotel *Garni* in Otočec: es ist eine Zweigstelle des Kasinos in Nova Gorica; gespielt werden Black Jack, Mini Punto-Banco, amerikanisches Roulette (Abb. 54, S. 195), Poker; zur Verfügung stehen auch Spielautomaten; der Mindesteinsatz beim Roulette beträgt 2000 LIT. Die

Spielbank ist von Montag bis Sonnabend ab 18 Uhr, sonntags ab 17 Uhr geöffnet und schließt um 2 Uhr, freitags und sonnabends eine halbe Stunde später.

– **Ljubljana**, Hotel *Kompas*: dieses Kasino wurde Anfang der 90er Jahre – nach einer kurzen Unterbrechung der Kasinopraxis in Ljubljana – eröffnet. Gespielt werden Black Jack, amerikanisches Roulett, Tai-sai, Big Wheel und Spiele an Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beim Roulett beträgt 2 bis 5 DEM. Das Kasino ist von 19 bis 2 Uhr geöffnet, freitags und sonnabends von 19 bis 3 Uhr.

– **Maribor**: französisches Roulett, Black Jack, bald auch Punto-Banco und amerikanisches Roulett. Das Kasino in Maribor verfügt auch über Spielautomaten. Der Mindesteinsatz beim Roulett beträgt 20 ATS. Geöffnet ist diese Spielbank von 18 bis 2 Uhr.

Anleitungen für einige Hasardspiele

Roulett (französisch)

Wer spielt gegen wen? Spieler spielen gegen das Kasino: die Gewinne fallen an den Spieler oder an das Kasino, wobei das Kasino für die Auszahlung des Gewinns bürgt.

Hilfsmittel: Ermittelt wird der Gewinn der einen oder anderen Seite mit Hilfe einer Kugel und einer schüsselförmigen, vertieften, drehbaren Scheibe, mit sich abwechselnden schwarzen und roten vertieften Feldern, die mit Zahlen von 1 bis 36 und der Null gekennzeichnet sind.

Spielverlauf: Der Spielbankangestellte (*Croupier*) dreht die drehbare Scheibe und bringt auf ihrem Rand eine Kugel in die entgegengesetzte Drehrichtung der Scheibe zur Rollen. Die Kugel kreist ein paar Mal, dann bleibt sie in einem der vertieften Felder auf der Scheibe liegen.

Ziel der Spieler ist es, Farbe und Nummer des Feldes auf der Drehscheibe, auf dem die Kugel zu liegen kommt, richtig vorauszusagen. Die Spieler setzen auf eine bestimmte Farbe, Zahl. Wenn ihre Wette mit der Zahl übereinstimmt, auf der die Kugel liegen bleibt, bekommen sie ihren Einsatz, bereichert um einen Gewinn, zurück.

Setzen: Die Spieler setzen auf einen besonders bemalten Spielplan und zwar so, daß sie ihren Einsatz auf einen bestimmten Platz darauf legen (Abb. 55, S. 196). Der *Croupier* nimmt die Einsätze entgegen und läßt das Setzen so lange zu, bis der Lauf der Kugel auf der Drehscheibe langsamer wird.

Wie gesetzt wird und was man dabei gewinnen kann:

A. Einfache Setzmöglichkeiten, die bei richtiger Vorhersage der Eigenschaften des gewählten Feldes auf der Drehscheibe dem Spieler seinen Einsatz und zusätzlich einen Gewinn in Höhe des Einsatzes einbringen, sind:

- auf die Farbe des Feldes (*rot* oder *schwarz*),
- auf niedrige Zahlen (*Manque* – auf Felder mit den Zahlen von 1 bis 18),
- auf hohe Zahlen (*Passe* – auf die Felder mit den Zahlen von 19 bis 36),
- auf Felder mit geraden (*Pair*) bzw.
- ungeraden Zahlen (*Impair*).

B. Setzmöglichkeiten mit Zahlenkombinationen, die bei richtiger Vorhersage dem Spieler einen Gewinn in unterschiedlicher Höhe ermöglichen, sind:

- *plein* oder Setzen auf eine Zahl: der Einsatz wird auf den Spielplan gelegt und zwar auf eine Rubrik mit einer der Zahlen von 1 bis 36 oder auf die Zero (Null), die den Zahlen auf den vertieften, numerierten Feldern auf der Drehscheibe entsprechen; bleibt die Kugel auf dem Feld mit der vorausgesagten Zahl liegen, erhält der Spieler seinen Grundeinsatz zurück und einen Gewinn in 35-facher Höhe des Einsatzes,
- *zu cheval* oder Setzen auf zwei Zahlen: der Einsatz wird auf den Spielplan gelegt, auf die Trennungslinie zwischen zwei benachbarten, mit Zahlen gekennzeichneten Rubriken; bleibt die Kugel auf der Drehscheibe auf dem Feld liegen, das mit einer der beiden Zahlen gekennzeichnet ist, bekommt der Gewinner seinen Einsatz zurück und einen Gewinn in 17-facher Höhe des Einsatzes,
- Querlinie, *transversale pleine* oder setzen auf drei Zahlen: der Einsatz wird auf den linken oder rechten Rand der horizontalen Rubrik dreier mit Zahlen gekennzeichneter Rubriken gelegt; wird auf der Drehscheibe ein Feld mit einer dieser drei Zahlen ausgewählt, erhält der Spieler seinen Einsatz zurück und einen Gewinn in 11-facher Höhe des Einsatzes,
- Kreuz, *carré* oder Setzen auf vier Zahlen: der Einsatz wird auf den Spielplan, und zwar auf den Berührungspunkt vierer mit Zahlen gekennzeichneter Rubriken gelegt; wenn die Kugel auf der Drehscheibe eine der vier Zahlen auslost, beträgt der Gewinn das 8-fache des Grundeinsatzes plus Grundeinsatz,
- Sechstel, *trasversale simple* oder Setzen auf sechs Zahlen: der Einsatz wird auf den linken oder rechten Rand der Trennungslinie zwischen zwei horizontalen Rubriken mit je drei mit Zahlen gekennzeichneten Rubriken gelegt; bleibt die Kugel auf der Drehscheibe auf einem Feld mit einer der sechs Zahlen in beiden Rubriken liegen, wird dem Spieler der Einsatz und ein Gewinn in 5-facher Einsatzhöhe ausgezahlt,
- *Dutzend* oder Setzen auf zwölf Zahlen: der Einsatz wird auf das untere Ende des Spielplans, und zwar auf die Rubrik P gesetzt, was ein Setzen auf die ersten Zahlen, also von 1 bis 12 (*Douze premier*, erstes Dutzend) bedeutet, oder auf die Rubrik M für die Zahlen von 13 bis 24 (*Douze milieu*, mittleres Dutzend), oder auf die Rubrik D für die letzten zwölf Zahlen von 25 bis 36; (*Douze dernier*, letztes Dutzend) gesetzt; wenn mit der Kugel ein Feld auf der Drehscheibe ausgelost wird, das einer der zwölf Zahlen entspricht, beträgt der Gewinn das Doppelte des Einsatzes plus Grundeinsatz,

– *Kolonne* oder Setzen auf zwölf Zahlen: der Einsatz wird auf den Spielplan auf die Rubrik unterhalb einer von drei vertikalen Rubriken mit je zwölf Zahlen gelegt; bleibt die Kugel auf der Drehscheibe auf einem Feld mit einer der Zahlen aus der Rubrik liegen, erhält der Spieler seinen Einsatz zurück und noch dazu das Doppelte des Einsatzes.

Fällt die *Zero* (die Null), so sammelt das Kasino (der Croupier) die Einsätze auf den Kolonnen und Dutzenden sowie andere Einsätze ein, die nicht in der Null-Kombination sind. Die einfachen Setzmöglichkeiten (das *Rouge* oder *noir*, das *Passe* oder *Manque*, das *Pair* oder *Impair*) verlieren in so einem Fall die Hälfte ihres Wertes und werden bis zum nächsten Spiel zurückgehalten. Wird in diesem nächsten Spiel das Feld ausgelost, auf das der Spieler im vorigen Spiel gesetzt hatte, wird der Einsatz freigegeben und erhält die verlorene Hälfte seines Wertes zurück; wenn nicht, fällt der Einsatz an das Kasino. Der Spieler darf den zurückgehaltenen Einsatz auch sofort aufteilen und seine Hälfte aus dem Spiel nehmen oder mit ihr weiter beliebig setzen.

Black Jack

(Abb. 52, S. 194)

Wer spielt gegen wen? Jeder der Spieler spielt gegen den Spielbankangestellten (Bankier/Spielleiter). Die Gewinne fallen entweder an ihn oder an die Spieler, wobei das Kasino für die Gewinnauszahlung bürgt.

Hilfsmittel: Es wird eine verschieden hohe Anzahl von Spielen (von einem bis zu sechs) mit je 52 Karten verwendet. Karten mit Zahlen sind soviel wert, wie hoch die Zahl ist, Bilder zählen 10, Asse einen oder 11 Punkte, abhängig davon, wie sich der Spieler bzw. Bankier/Spielleiter entscheidet, der ein As bekommt. Hat der Spielleiter 6 oder mehr Punkte und würde – zählte das As 11 Punkte – 17 oder mehr Punkte erreichen, so muß das As 11 Punkte gelten lassen. Gespielt wird an einem Tisch, auf dem in einem Bogen sieben rechteckige Rubriken/Spielfelder (*box, casella*) aufgezeichnet sind. An jedem Spielfeld können auch mehrere Spieler gleichzeitig spielen, aber es entscheidet nur derjenige, der hinter dem Spielfeld sitzt.

Ziel des Spiels: Der Spieler versucht mit der Summe der verschiedenen gewerteten Karten der Gesamtsumme 21 so nah wie möglich zu kommen oder gar zu erreichen. Überschreitet er die Punktschme 21, so hat er verloren. Der klassische "Black Jack" oder "21" besteht aus einem As

und einem Bild bzw. einem As und einer Zehnerkarte.

Spielverlauf: Der Spielbankangestellte mischt und verteilt die Karten. Die gemischten Karten läßt er vom ersten Spieler zu seiner Linken mit einer besonderen Karte abheben, während des Spiels von demjenigen, bei dem im letzten Spiel die Karten bis zur "Abhebekarte" ausgegangen sind. Der untere Stoß wird auf den oberen gelegt, die Abhebekarte wird dann in den Stapel so gesteckt, daß ungefähr zwei Drittel der restlichen Spielkarten oberhalb liegt. Die Karten werden in einer Kartenschachtel gelegt (*shoe, sabot*), von wo sie – aufgedeckt – Karte für Karte linksherum jeder einzelnen Rubrik zugeteilt, die letzte Karte bekommt der Spielleiter. Dieser teilt noch eine Runde aus, doch diesmal gibt er sich keine zweite Karte. Jetzt kann in der Reihenfolge von links nach rechts jeder Spieler, wenn er an der Reihe ist, sooft er möchte noch eine zusätzliche Karte bekommen, bis er sich der Punktzahl 21 nähert, sie erreicht oder übertrifft. Wenn der Spieler die ersten zwei Karten mit Ziffern oder Bildern gleichen Wertes bekommen hat, kann er sie teilen, den Einsatz verdoppeln und zwei Spiele gleichzeitig spielen. Wenn der Spieler auf diese Weise zwei Asse geteilt hat, darf er zu jedem As nur noch eine zusätzliche Karte fordern. Hat der Spieler mit den ersten zwei Karten eine Summe von 9, 10 oder 11 erreicht, kann er seinen Einsatz verdoppeln, darf aber in so einem Fall nur noch eine zusätzliche Karte verlangen. Hat der Spielleiter alle Spieler bedient, darf er sich auch eine Karte nehmen. Beträgt die Punktsumme seiner Karten 16, muß er eine zusätzliche Karte ziehen. Beträgt seine Punktsumme 17 oder mehr, darf er keine weitere Karte mehr ziehen, sondern muß seine Punktzahl bekanntgeben, soweit sie nicht 21 Punkte übertrifft. Ist die erste Karte des Spielleiters ein As, können die Spieler ihre Einsätze für den Fall schützen, daß dem Spielleiter ein "Black Jack" gelingt. Auf eine besondere Spiellinie, der *insurance line*, wird der Einsatz in Höhe des halben Spieleinsatzes gelegt. Gelingt dem Spielleiter kein "Black Jack", verlieren die Spieler ihren Schutzsatz. Gelingt ihm ein "Black Jack", werden die Schutzsätze mit 2 : 1 berechnet, was für den Spieler beim Verlust des Grundeinsatzes, ein Nullresultat bedeutet. Nach Verrechnung dieser Spielrunde wird die nächste Runde gespielt bis der Kartenvorrat bis auf die "Abhebekarte" im *shoe/sabot* aufgebraucht ist. Wenn das passiert, wird noch die letzte Runde gespielt, danach wiederholt sich das ganze Spiel.

Die **Abrechnung** folgt nach jeder Spielrunde. Der Spielleiter vergleicht die Punktsomme seiner Karten mit der jeden Spielergastes; er zahlt jeden aus, der ein besseres Resultat als er erreicht hat und zwar soviel, wieviel der Einsatz betrug; denjenigen, die hinter seinem Resultat zurückstehen, zieht er die Einsätze ein. Steht es unentschieden, so bekommt keine Seite etwas. Übertrifft der Spielleiter die Punktzahl 21, zahlt er alle Spieler aus, die im Spiel geblieben sind. Für die Realisation eines klassischen "Black Jack" bekommt der Spieler seinen Einsatz zurückerstattet und einen Gewinn in der halben Höhe dieses Einsatzes (3 : 2), außer auch der Spielleiter hat mit zwei Karten 21 Punkte erreicht. In so einem Fall ist das Spielresultat gleich Null und der Spielleiter zieht nur die Einsätze der anderen Spieler ein.

Trente et quarante

Wer spielt gegen wen? Die Spielteilnehmer spielen gegen das Kasino, das für die Gewinnauszahlung bürgt.

Hilfsmittel: Gespielt wird mit sechs Spielen à 52 französischer Karten. Karten mit Zahl sind soviel wert, wieviel auf ihnen steht, ein As gilt einen Punkt, Bilder 10 Punkte.

Spielverlauf: Der Spielbankangestellte legt die Karten aufgedeckt in zwei Reihen eine unter die andere; zuerst die obere, dann noch die untere Reihe. Die Karten werden so lange in eine Reihe gelegt, bis die Gesamtpunktzahl in einer Reihe mehr als 31, aber weniger als 40 Punkte ausmacht. Es gewinnt die Reihe, die diese Bedingung erfüllt und weniger Punkte hat. Gewinnt die obere Reihe, heißt das Gewinn der Einsätze auf dem Feld *noir*, gewinnt die zweite Reihe, so haben Einsätze auf dem Feld *rouge* gewonnen. Die Einsätze auf dem Feld *couleur* gewinnen, wenn die erste Karte in der ersten Reihe von gleicher Farbe wie die siegreiche Reihe ist (das schwarze Pik und Kreuz bedeuten Gewinn für *couleur* bei der siegreichen ersten – schwarzen Reihe; das Rote Herz und Karo bedeuten Gewinn für *couleur* bei der siegreichen zweiten – roten Reihe). Im umgekehrten Fall gewinnen die Einsätze auf dem Feld *inverse*.

Setzen: Die Spieler setzen auf einen besonderen Spielplan so, daß sie ihren Einsatz auf ein entsprechendes Feld auf dem Spielplan (Abb. 56, S. 196) legen.

Verfügbare Einsätze: Die Gewinnvorhersage der ersten (Schwarz) oder zweiten (Rot) Reihe, die Gewinnvorhersage der Farbe (*couleur*) oder die

Vorhersage des umgekehrten Falls (inverse). Ist die Summe der ersten und zweiten Reihe gleich, so ist das Resultat gleich Null. Beträgt die Punktzahl jeder der beiden Reihen 31, werden die Einsätze zurückgehalten und werden hinsichtlich des Ergebnisses des nächsten Spiels freigegeben oder fallen an die Bank.

Abrechnung: Denjenigen Spielern, deren Vorhersage richtig war, zahlt die Spielbank die Summe aus, die jene gesetzt hatten, "bereichert" um eine Summe in Einsatzhöhe; denjenigen Spielern, deren Vorhersage nicht richtig war, werden die Einsätze eingezogen.

Chemin de fer

Wer spielt gegen wen?: Die Spieler spielen unter- bzw. gegeneinander. Der Spieler, der die Bank innehat (Bankier), teilt auch die Karten aus und spielt gegen den einen oder gegen die anderen Spieler. Bankier kann in jeder Spielrunde ein anderer Spieler sein, so daß die Bank während des Spiels um den Tisch "reist". Die Spielbank streicht von dem Spiel eine Taxe von 5% der Bankiergewinne ein.

Hilfsmittel: Sechs Spiele zu je 52 Blatt, drei Spiele von einer und drei von anderer Rückseitenfarbe. Karten mit Zahlen sind soviel wert, wieviel auf ihnen steht, ein As gilt einen Punkt, Bilder nichts. Gespielt wird an einem ovalen Tisch. An einer der beiden längeren Seiten ist Platz für den Spielbankangestellten (*Croupier*). Die Plätze der (sitzenden) Spieler sind am Tischrand mit Ziffern von 1 bis 7 oder 9 oder 11 gekennzeichnet, ausgehend rechts vom Croupier und abschließend an dessen linken Seite.

Ziel: Der Spieler versucht mit der Punktzahl seiner Karten sich so gut wie möglich der Summe 9 zu nähern oder sie zu erreichen. Hat er 10 Punkte oder mehr, so werden nur die Einser gezählt.

Spielverlauf: Der Spieler mit der Nummer 1 ist der erste Bankier und Spielleiter. Zuerst setzt er eine bestimmte Summe, die den vom Kasino vorge-

schriebenen Mindesteinsatz nicht unterschreiten darf. Der Spieler, der gegen ihn spielen will, ruft die Bank und setzt die gleiche Summe. Wenn mehrere Spieler "Bank" rufen, hat derjenige Spieler Vortritt, der dem Bankier rechts am nächsten sitzt. Kann keiner der Spieler mit der gesetzten Summe mithalten, spielen mehrere Spieler zusammen in der Höhe des Bankiereinsatzes. Der Hauptgegner des Bankiers ist in so einem Fall der Spieler, der auf das Spiel den höchsten Anteil an der Spielsumme gesetzt

hat. Dann gibt der Bankier dem Gegner und sich selbst je eine zugedeckte Karte. Der Gegner sieht sich die Karte an. Spielt er allein, so entscheidet er nach eigenem Gutdünken. Hat er Mitspieler, so mußer sich an folgende Regeln halten:

- liegt die Summe der Punkte bei 0, 1, 2, 3, 4, so mußer eine dritte Karte verlangen,
- bei einer Punktzahl von 5 verlangt er eine dritte Karte nach eigenem Gutdünken,
- beträgt die Summe der Punkte 6 oder 7, verlangt er keine dritte Karte,
- ist die Summe der Punkte 8 oder 9, dreht er die Karten um und ruft “ich schlage”.

Wenn der Gegner seinen Wunsch hinsichtlich der dritten Karte äußert, deckt der Bankier seine beiden Karten auf. Liegt die Punktzahl bei 8 oder 9, “schlägt” er und schlägt dem Gegner die eventuell verlangte dritte Karte ab. Bei einer anderen Summe seiner Karten teilt er dem Gegner eine aufgedeckte dritte Karte aus. Jetzt ist die Reihe an dem Bankier, eine dritte Karte zu verlangen. Hat sein Gegner “geschlagen”, hat der Bankier kein Recht auf eine dritte Karte (sonst hat er dieses Recht). Wenn vorher nicht abgemacht wurde “nach den Regeln” zu spielen, entscheidet sich der Bankier nach eigenem Gutdünken, ob er eine dritte Karte nimmt oder nicht.

- Wenn der Gegenspieler vor Spielbeginn aussagt, daßer “nach den Regeln” spielt,
- wenn das vor Spielbeginn der Bankier sagt,
- wenn der Bankier den Croupier um Rat fragt,

mußder Bankier die Regeln einhalten:

- Er nimmt eine dritte Karte, wenn die Gesamtpunktzahl seiner Karten 0, 1 oder 2 Punkte beträgt,
- er nimmt die dritte Karte, wenn die Gesamtpunktzahl seiner Karten 0, 1, 2, 3, 4, oder 5 Punkte beträgt und der Gegner keine dritte Karte verlangt,
- in allen anderen Fällen richtet er sich nach der (hier übersetzten) Tabelle (Abb. 57, S. 217).

Der Spielbankangestellte vergleicht die Gesamtpunktzahl der Karten des Bankiers und des Gegenspielers. Gewinnt der Bankier, kann er sich aus dem Spiel zurückziehen und den Gewinn (minus Spielbanktaxe) einstreichen. Die Bank übernimmt derjenige, der für sie die Summe bietet, die

Hat der Bankier eine Punktsomme	zieht er eine Karte, ob er dem Gegner als dritte Karte gibt	zieht er keine Karte, ob er dem Gegner als dritte Karte gibt	er entscheidet sich selbst, ob er dem Gegner als dritte Karte gibt
3	0,1,2,3,4,5,6 oder 7	8	9
4	2,3,4,5,6 oder 7	0,1,8 ali 9	
5	5,6 oder 7	0,1,2,3,8 ali 9	4
6	6 oder 7	0,1,2,3,4,5,8 ali 9	
7	zieht er in keinem Fall die dritte Karte		
8 oder 9	"er schlägt"		

der Bankier aus dem Spiel gezogen hat. Wenn sich keiner bereit erklärt, die Bank zu übernehmen, wird Bankier der Spieler, der in die Bank den Höchsteinsatz bietet. Spielt der Bankier/Gewinner weiter, muß er seinen Einsatz auch tatsächlich setzen und den Gewinn aus dem vorherigen Spiel dazu (minus Spielbanktaxe). War der Einsatz seines Gegners in diesem vorigen Spiel niedriger als seiner, darf der Bankier den "ungedeckten" Teil seines Einsatzes aus dem vorigen Spiel und den dazugehörenden (gleichen) Teil des Gewinns aus der Bank nehmen. Verliert der Bankier, geht die Bank an den nächsten (rechten) Spieler.

Abrechnung: Gewinnt der Bankier, so gehört ihm alles, was in der Bank ist, minus Taxe, die 5% des Gewinns ausmacht. Gewinnt sein Gegner, so bekommt er die ganze gesetzte Summe, um die er gespielt hat. Ist die Punktzahl der Karten beider Spieler gleich, so ist das Endresultat gleich Null, d. h. keiner bekommt etwas.

Poker (amerikanisch, mit sieben Karten)

Wer spielt gegen wen? Die Spieler (2 bis 7) spielen gegeneinander, die Spielbank zieht ihnen eine Taxe ab.

Hilfsmittel: Gespielt wird mit einem Spiel von 52 Pokerkarten. Am meisten gilt das As, dem folgen König, Dame, Bube, Zehn, Neun, Acht, Sieben, Sechs, Fünf, Vier, Drei, Zwei. Von den Farben hat normalerweise den höchsten Wert Herz, dem folgen Karo, Kreuz, Pik. Gespielt wird an einem ovalen Tisch. An einer der längeren Seiten ist ein Platz für den Spielbankangestellten. Die Plätze der (sitzenden) Spieler sind am

Rand der Tischfläche mit Ziffern von 1 bis 7 gekennzeichnet, die links vom Spielbankangestellten beginnen und rechts von ihm abschließen.

Wertkategorien der Kombinationen von unten nach oben:

- *one pair* oder Paar, i. e. zwei Karten von der gleichen Art (zwei Karten mit einem Bild gleichen Typs oder einer Ziffer gleichen Wertes, die nicht unbedingt von gleicher Farbe sein müssen, z. B. zwei Damen, zwei Neuer),
- *two pairs* oder zwei Paare, i. e. zweimal zwei Karten von der gleichen Art,
- *triplet* oder *tris*: drei Karten von der gleichen Art,
- *straight* oder gemischte Reihe: eine Reihe von fünf Karten von verschiedener Farbe, die sich dem Wert nach folgen (z. B. Sechs, Sieben, Acht, Neun, Zehn in verschiedenen Farben),
- *flush* oder Farbe, *couleur*: fünf Karten von gleicher Farbe, aber nicht in ununterbrochenen Wertreihenfolge,
- *full hand* oder volle Hand, *full*: Paar und *tris*,
- *Poker*: vier Karten von der gleichen Art,
- *straight flash* oder Farbenreihe: eine Reihe von fünf Karten von gleicher Farbe in ununterbrochener Wertfolge.

Spielverlauf: Nachdem die Spieler ihren Anfangeinsatz gezahlt haben, mischt der Spielbankangestellte die Karten und gibt sie zum Abheben dem Spieler, der rechts neben dem Spieler sitzt, der die erste Karte bekommt. Die erste Karte im ersten Spiel bekommt derjenige Spieler, der auf dem ersten Stuhl links vom Spielleiter sitzt, im zweiten Spiel derjenige, der auf dem zweiten Stuhl links vom Spielleiter sitzt usw. Der Spielleiter teilt die Karten von links nach rechts aus, zweimal je eine zugedeckte Karte und je eine (dritte) aufgedeckte Karte. Das Spiel beginnt der Spieler mit der höchsten aufgedeckten Karte und zwar beginnt er das Spiel mit einem Einsatz, der mindestens so hoch sein muß, wie jede einzelne (am Anfang gezahlte) Spielgebühr; gleichzeitig darf dieser Einsatz aber nicht die Summe aller eingezahlten Spielgebühren überschreiten. Der nächste Spieler darf aus dem Spiel austreten, wobei er seinen Einsatz verliert. Führt er das Spiel weiter, so zahlt er in die Kasse soviel wie sein Vorgänger ein. Hat er gute Karten, kann er "erhöhen" und zahlt in die Kasse höchstens das Dreifache des Einsatzes, mit dem das Spiel eröffnet wurde. Alle Spieler kommen an die Reihe. In einer einzelnen Runde darf nur einer von ihnen "erhöhen". Der Spielleiter teilt den Spielern noch je eine (vierte)

aufgedeckte Karte aus. Jetzt wird im Kreis wie vorher "erhöht", der erste Spieler ist derjenige, der die beste Kombination zweier aufgedeckter (der dritten und vierten) Karten hat. Dann bekommt jeder Spieler noch eine fünfte – auch diesmal aufgedeckte – Karte; wieder wird unter den gleichen Bedingungen wie vorher erhöht, über den ersten Spieler entscheidet die Kombination dreier aufgedeckter Karten. Jeder Spieler erhält eine weitere aufgedeckte (die sechste) Karte. Als erster "erhöht" – unter den gleichen Bedingungen wie zuvor – der Spieler mit der besten Kombination vierer aufgedeckter Karten. Dann verteilt der Spielleiter noch eine letzte, siebte Karte, diesmal jedoch zugedeckt. In der letzten Runde "erhöht" als erster derselbe Spieler wie in der vorhergehenden. Die Mindestspieleröffnung in der letzten Runde liegt bei der Gesamthöhe aller am Anfang eingezahlten Spielgebühren; der Höchsteinsatz beträgt das Dreifache dieser Summe; "erhöht" werden kann um das Dreifache der Spieleröffnung. "Erhöht" ein Spieler und keiner seiner Mitspieler will mithalten, so hat er gewonnen, seine Karten braucht er nicht zu zeigen. Bleiben im Spiel mehrere Spieler und niemand "erhöht", werden die besseren Kartenkombinationen aufgedeckt; Gewinner ist derjenige, der die beste Kombination von fünf (von insgesamt sieben) Karten aufweisen kann. Über die Gewinnkombination entscheidet der Spielbankangestellte.

Abrechnung: Dem Gewinner gehören alle Einsätze, die sich während des Spiels angesammelt haben.



SEZNAMI/ELENCHI/VERZEICHNISSE

Viri in literatura/Fonti e bibliografia/Quellen und Literatur

Izvirniki/Originali/Originale

Piranski arhiv/Archivio di Pirano/Archiv Piran, Notarska knjiga/Quaderno notarile/Notarbuch 13; Vicedomska knjiga/Libro vicedominario/Vicedombuch 2a, 10; "Statuten des Casinò des Etrangers in Portorose"

Arhiv Slovenije/Archivio della Slovenia/Archiv Sloweniens, Stan. I/79, škatla/scatola/Schachtel 124, 126; Stan. I/557, škatla/scatola/Schachtel 834; Vic. I/97a, škatla/scatola/Schachtel 172; Vic. I/131, škatla/scatola/Schachtel 251, 252; Gub. I/1784-1786, Gub. II/1787-1794; Patenti/Patente 1731-1747, škatla/scatola/Schachtel 2, Patenti/Patente 1781-1800, škatla/scatola/Schachtel 5; Višja gledališka direkcija/Direzione superiore di teatro/Obere Theaterdirektion 2, škatla/scatola/Schachtel 1

Zgodovinski arhiv Ljubljana/Archivio storico Ljubljana/Historisches Archiv Ljubljana, Cod. I/4, Cod. I/58, Cod. XVII/105; Reg. I/49, Reg. I/93

Uradni listi/Gazzette ufficiali/Amtsblätter: jugoslovanski/jugoslava/jugoslawisches 19/1954, 22/1962, 16/1965; slovenski/slovena/slowenisches 16/1949, 40/1951, 38/1959, 29/1965, 40/1971, 54/1972, 12/1977, 32/1980

Objavljeni viri in literatura/Fonti pubblicate e bibliografia/ Veröffentlichte Quellen und Literatur

Allgemeines Gesetz ueber Verbrechen und derselben Bestrafung, Klagenfurt-Laibach 1787 in/e/und Wien 1787

(A. Barbadicus:) *Statuta Iustinopolis metropolis Istriae, Venetiis* 1668

F. Bischoff: *Das Pettau Stadtrecht vom Jahre 1376*, Wien 1887

H. Blümner: *Die römischen Privataltertümer – Handbuch der klassischen Altertums-Wissenschaft* IV. Bd., 2. Abt., 2. Teil, München 1911

Bruegel, Remek-djela u velikom formatu, 2. izd./ediz./Aufl. Zagreb 1980

E. M. Bühner, gl./vedi/siehe R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner

J. Déchelette: *Manuel d'archéologie préhistorique celtique et gallo-romaine*

- IV, Second âge du fer ou époque de La Tène, Paris 1927
- M. Dolenc: Tolmač h kazenskemu zakoniku kraljevine Jugoslavije, Ljubljana 1929
- Die Heilige Schrift des Alten und Neuen Testamentes, Aschaffenburg 1977
- A. Finger: Das Strafrecht systematisch dargestellt 2, Compendien des Oesterreichischen Rechtes, Berlin 1895
- R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner: Chess, A Celebration of 2000 Years, Toronto 1989
- C. de Franceschi: Chartularium Piranense, Raccolta dei documenti medievali di Pirano II, (1301–1350); Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 47, Parenzo–Pola, 1935–1937
- Gesetzbuch über Verbrechen und Schwere Polizey–Übertretungen, Wien 1803
- F. Gestrin – D. Mihelič: Tržaški pomorski promet 1759/1760 (Il Traffico marittimo di Trieste 1759/1760); Viri za zgodovino Slovencev 12, Ljubljana 1990
- J.–O. Grandjouan: L'Astragale et le pari, Paris 1969
- J. Gizycki – A. Gorny: Človek in hazard, (prev./trad./übers. B. Verbič,) Ljubljana 1972
- A. Gorny, gl./vedi/siehe J. Gizycki – A. Gorny
- Handbuch für Richter, Advokaten und Justizbeamte in den k. k. Oesterreichischen Staaten 3, Wien 1823
- Handwörterbuch des deutschen Aberglaubens V, Berlin–Leipzig 1932–1933
- Herodot iz Halikarnasa: Zgodbe, (prev./trad./übers. von A. Sovrè,) Ljubljana 1953
- J. Huizinga: Homo ludens, Vom Ursprung der Kultur im Spiel, Reinbek bei Hamburg 1956
- Homer: Iliada, (prev./trad./übers von A. Sovrè,) Ljubljana 1950
- K. Janka: Das österreichische Strafrecht, 4. izd./ediz./Aufl. Wien–Leipzig 1902
- Jezusova blagovest, Prevod evangelijev po grškem izvirniku ekumenske znanstvenokritične izdaje The Greek New Testament, 3. izd./ediz./Aufl. Stuttgart 1975, (prev./trad./übers. von F. Rozman,) Ljubljana 1979

Kelti na Celjskem, Arheološka razstava Pokrajinskega muzeja Celje, Celje 1991

A. Kern: Die Urgeschichtlichen Funde um Oberleisberg, MG Ernstbrunn, Diss. Wien 1987

F. Kluge: Etymologisches Wörterbuch der deutschen Sprache, 17. izd./ediz./Aufl., Berlin 1957

A. Koblar: Drobtinice iz furlanskih arhivov; Izvestja Muzejskega društva za Kranjsko 1, Ljubljana 1891, 1-38; 2, Ljubljana 1892, 30-92; 3, Ljubljana 1893, 16-27, 60-66, 101-109, 184-201, 244-252; 4, Ljubljana 1894, 13-30, 73-78

P. Kumras, gl./vedi/siehe M. Pohlin

N. Kuret: Veselja dom 1-3, Ljubljana 1942

Lexicon iconographicum mythologiae classicae I/1, 2, München-Zürich 1981

J. Mal: Stara Ljubljana in njeni ljudje, Kulturnozgodovinski opis, Ljubljana 1957

J. Meduna: Staré Hradisko II, Katalog der Funde aus den Museen in Brno /Brünn/, Praha /Prag/, Plumlov und Prostějov, Archeologický ústav Československé akademie věd v Brně, Fontes archaeologiae Moraviae, Tomus V, Brno 1970

D. Mihelič: Piranska notarska knjiga (1284-1288) (Quaderno notarile di Pirano /1284-1288/); Viri za zgodovino Slovencev 9, Ljubljana 1986

L. Morteani: Isola ed i suoi statuti, Gli statuti d'Isola; Atti e memorie della Società istriana di Archeologia e Storia patria 4, Parenzo, 1888, 349-421; ibid., 5, Parenzo, 1889, 155-193 Nuovo dizionario universale tecnologico o di arti e mestieri e della economia industriale e commerciante 33, Venezia 1843

M. Pahor - J. Šumrada: Statut piranskega komuna od 13. do 17. stoletja (Gli Statuti del comune di Pirano dal XIII al XVII secolo); Viri za zgodovino Slovencev 10, Ljubljana 1987

U. E. Paoli: Vita Romana, 9. izd./ediz./Aufl., Firenze 1963

S. Petru: Emonske nekropole, Katalogi in monografije 7, Ljubljana 1972

M. Pohlin (pod psevdonomom/con lo pseudonimo di/Pseudonym P. Kumras): Kratkočasne uganke inu čudne kunšte iz bele šole, Dunaj 1788

A. Rieche: Römische Kinder- und Gesellschaftsspiele, Schriften des Limesmuseums Aalen 34, Stuttgart 1984

M. de Szombathely: Statuti di Trieste del 1421; Archeografo Triestino 48, Trieste, 1935

K. Štrekelj: Slovenske narodne pesmi iz tiskanih in pisanih virov, Ljubljana 1895–1898

V. Valenčič: Gostinska, živilska ter higienska in zdravstvena obrt; Publikacije Zgodovinskega arhiva Ljubljana, Razprave 4, Ljubljana 1977, 103–135

V. Valenčič: Pregled ljubljanske obrti od začetka 18. stoletja do obrtnega reda iz leta 1859 ter njen gospodarski in družbeni razvoj; Publikacije Zgodovinskega arhiva Ljubljana, Razprave 4, Ljubljana 1977, 136–170

Weib, Wein und Würfelspiel, Vagantenlieder, Frankfurt a. Main–Hamburg 1969

W. Ziehr, gl./vedi/siehe R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner
2000 Jahre Christentum, Illustrierte Kirchengeschichte in Farbe, Herrsching–Salzburg 1983

Seznam slik/Elenco delle illustrazioni/Verzeichnis der Abbildungen

naslovnica/copertina/Buchdeckel: Almanach, Veselo omizje / Allegra tavola / Eine fröhliche Runde (1670), detajl/particolare/Detail, Narodna galerija/Galleria nazionale/Nationalgalerie, inv. št./No. inv./Inv. Nr. NG S 628 (foto/Photo: atelje/studio/Atelier Scala)

sl./fig./Abb. 1, (str./pag./S. 10): Igra na plošči, relief na nagrobniku iz Trierja iz druge polovice 2. stoletja našega štetja / Gioco sul tavolo, rilievo su pietra tombale di Trier della seconda metà del II secolo d. C. / Brettspiel, Relief auf einem Grabmal aus Trier aus der zweiten Hälfte des 2. Jahrhunderts n. Chr., Rheinisches Landesmuseum Trier (po sl./dalla fig./nach Abb. 22 iz/di/aus A. Rieche, 1984, foto/Photo: K. Narobè)

sl./fig./Abb. 2, (str./pag./S. 12): Otroci pri igri z orehi / Bambini al gioco con noci / Kinder beim Nüssespiel: J. Stella, Les Jeux et Plaisirs de l'Enfance, Paris 1657, Nr. 15 (po sl./dalla fig./nach Abb. 5 iz/di/aus A. Rieche, 1984)

sl./fig./Abb. 3, (str./pag./S. 18): Nartna koščica ovce / Ossicino di tarso ovino / Knöchelchen vom Sprunggelenk des Schafes (po sl./dalla fig./nach Abb. 7 iz/di/aus A. Rieche, 1984, foto/Photo: K. Narobè)

sl./fig./Abb. 4, (str./pag./S. 19): Shema kocke iz doline Inda / Schema di dado della Valle dell'Indo / Schema eines Würfels aus dem Industal (po sl./dalla fig./nach Abb. 14 iz/di/aus J.–O. Grandjouan, 1969)

sl./fig./Abb. 5, (str./pag./S. 21): Igralna koščena kocka iz nahajališča Slatina v Rožni dolini, verjetno 2. stoletje pred našim štetjem / Dado di gioco da osso

trovato negli scavi di Slatina nella Rožna dolina, probabilmente II secolo a. C. / Beinerner Spielwürfel, Fundort Slatina in Rožna dolina, vermutlich 2. Jahrhundert v. Chr. (po sl./dalla fig./nach Abb. 44 iz/di/aus Kelti na Celjskem, Arheološka razstava Pokrajinskega muzeja Celje, Celje 1991)

sl./fig./Abb. 6, (str./pag./S. 22): Emonske najdbe: igralna kocka ter kamenčka in ploščica za igro na deski, kocka in ploščica sta iz 4. stoletja našega štetja, kamenčka iz 1. do 2. stoletja našega štetja / Scavi di Emona: dado da gioco nonchè pietrine e piastrine per il gioco sul tavolo, il dado e la piastrina sono del IV secolo d. C., le pietrine del I o II secolo d. C. / Funde in Emona: Spielwürfel sowie zwei Steinchen und ein Plättchen für ein Brettspiel, Würfel und Plättchen aus dem 4. Jahrhundert n. Chr., die beiden Steinchen aus dem 1. bis 2. Jahrhundert n. Chr., Mestni muzej Ljubljana/Museo cittadino Ljubljana/Stadtmuseum Ljubljana, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 967 (kocka/dado/Würfel), 5369, 64499 (kamenčka/pietrine/Steinchen), 5370 (ploščica/piastrina/Plättchen) (foto/Photo: K. Narobè)

sl./fig./Abb. 7, (str./pag./S. 31): *Et ipse Iohanes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" – Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!"* (In ta, Janez, je rekel: "Dominik, hočem, da se sporazumeš z Almerikom!" – In oni, Dominik, je rekel: "Nočem drugega sporazuma kot – plačaj mi!"), Piranski arhiv, Vicedomska knjiga 10, list 189

sl./fig./Abb. 8, (str./pag./S. 33): Kvartopirca (risba M. Tršarja po freski kroga Janeza Ljubljanskega v Crngrobu) / Giocatori di carte (disegno di M. Tršar dall'affresco del circolo di Janez da Ljubljana a Crngrob) / Zwei Kartenspieler (Zeichnung von M. Tršar nach der Freske der Kreis des Johannes von Laibach in Crnogrob) (po/da/nach J. Mal, 1957, 105)

sl./fig./Abb. 9, (str./pag./S. 34): Kocki z Ljubljanskega gradu / Dadi del castello di Ljubljana / Spielwürfel von der Burg zu Ljubljana, Mestni muzej/Museo cittadino Ljubljana/Stadtmuseum Ljubljana, inv. št./No. inv./Inv. Nr. PN 347, PN 378 (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 10, (str./pag./S. 47): Domača tombola, prelom 19./ 20. stoletja / Tombola familiare, fine XIX e inizio XX secolo / Familiäre Tombola, 19./20. Jahrhundert, Mestni muzej Ljubljana/Museo cittadino Ljubljana/Stadtmuseum Ljubljana (foto/Photo: K. Narobè)

sl./fig./Abb. 11, (str./pag./S. 65): Otroci pri igri z orehi, relief na sarkofagu iz 3. stoletja našega štetja, Vatikanski muzeji, Muzej Chiaramonti / Bambini al gioco con noci, rilievo su sarcofago del III secolo d. C., Museo del Vaticano, Museo Chiaramonti / Kinder beim Nüssespiel, Relief auf einem Sarkophag aus

dem 3. Jahrhundert n. Chr., Vatikanische Museen, Museum Chiaramonti (po sl./dalla fig./nach Abb. 2 iz/di/aus A. Rieche, 1984, foto/Photo: K. Narobè)
sl./fig./Abb. 12, (str./pag./S. 73): Risba podolgovate kocke iz doline Inda / Disegno di dado allungato della Valle dell'Indo / Aufzeichnung eines länglichen Würfels aus dem Industal (po sl./dalla fig./nach Abb. 18 iz/di/aus J.-O. Grandjouan, 1969)

sl./fig./Abb. 13, (str./pag./S. 74): Ahil in Ajas pri igri na plošči / Achille ed Aiace nel gioco sul tavolo / Achilles und Ajax beim Brettspiel (po sl./dalla fig./nach Abb. Achilleus, 392 iz/di/aus Lexicon iconographicum mythologiae classicae I/2, 1981, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 14, (str./pag./S. 76): Igralne koščene kocke iz nahajališča Stradonice na Češkem, 5. do 1. stoletje pred našim štetjem / Dadi da gioco di osso trovati negli scavi di Stradonice in Boemia, V-I secolo a. C. / Beinerner Spielwürfel, Fundort Stradonice in Böhmen, 5. bis 1. Jahrhundert v. Chr. (po sl./dalla fig./nach Abb. 623 iz/di/aus J. Déchelette, 1927)

sl./fig./Abb. 15, (str./pag./S. 77): Stolpič za kockanje, kopija iz koledarja Philocala za leto 354 našega štetja / Torricella per il gioco dei dadi (copia dal calendario di Philocalus del 354 d. C.) / Würfelturm nach der Kopie aus dem Monatsblatt Dezember des Kalenders des Philocalus für 354 n. Chr. (po sl./dalla fig./nach Abb. 18 iz/di/aus A. Rieche, 1984)

sl./fig./Abb. 16, (str./pag./S. 87): *Et ipse Iohanes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" – Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!"* (E Giovanni disse: "Domenico, voglio che tu te accordi con Almerigo!" – E lui, Domenico, disse: "Non voglio altro accordo che – pagami!"), Archivio di Pirano, Libro vicedominario 10, foglio 189

sl./fig./Abb. 17, (str./pag./S. 90): Igralna mizica s preklopno ploščo z vloženo šahovnico in raznimi družabnimi igrami, konec 19. stoletja / Tavolino da gioco con piastra comprendente una scacchiera ed altri giochi di società, fine XIX secolo / Spieltisch mit Klappplatte und eingelegtem Schachbrett und anderen Gesellschaftsspielen, Ende 19. Jahrhundert, Narodni muzej/Museo nazionale/Nationalmuseum, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 21059 (foto/Photo: M. Habič)

sl./fig./Abb. 18, (str./pag./S. 104): Vila San Lorenzo v Portorožu / Villa San Lorenzo in Portorose / Villa San Lorenzo in Portorož (iz/di/aus Österreichische Riviera, Porto Rose bei Pirano – Istrien, Wien, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 19, (str./pag./S. 120): Ostanek lesene plošče za igro iz Vimose a. Fünen na Danskem / Resti di tavolo di legno per gioco di Vimose a. Fünen in Danimarca / Rest eines hölzernen Spielbrettes aus Vimose a. Fünen in

- Dänemark (po sl./dalla fig./nach Abb. 21 iz/di/aus A. Rieche, 1984)
 sl./fig./Abb. 20, (str./pag./S. 124): Kralj in škof igrata šah, lesorez iz najstarejše angleške šahovske knjige W. Caxtona iz 1474 / Il Re ed il Vescovo giocano agli scacchi, silografia dal più antico libro sugli scacchi di W. Caxton del 1474 / König und Bischof spielen Schach, Holzschnitt aus dem ältesten englischen Schachbuch von W. Caxton aus 1474 (po/da/nach R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner, 1989, str./p./S. 35, foto/Photo: D. Podgornik)
- sl./fig./Abb. 21, (str./pag./S. 129): Risba egipčanskih trsov / Disegno di canne egizie / Zeichnung ägyptischer Schilfen (po sl./da fig./nach Abb. 8 iz/di/aus J.-O. Grandjean, 1969)
- sl./fig./Abb. 22, (str./pag./S. 130): Ahil in Ajas pri igri na plošči / Achille ed Aiace nel gioco sul tavolo / Achilles und Ajax beim Brettspiel (po sl./dalla fig./nach Abb. Achilleus, 421 iz/di/aus Lexicon iconographicum mythologiae classicae I/2, 1981, foto/Photo: D. Podgornik)
- sl./fig./Abb. 23, (str./pag./S. 132): Igralna koščena kocka iz nahajališča Staré Hradisko, verjetno 1. stoletje pred našim štetjem / Dado da gioco di osso trovato negli scavi di Staré Hradisko, probabilmente I secolo a. C. / Beinerner Spielwürfel, Fundort Staré Hradisko, vermutlich 1. Jahrhundert v. Chr. (po/da/nach t. 10:1 iz/di/aus J. Meduna, Archeologický ústav Československé akademie věd v Brně, Fontes archaeologiae Moraviae V, 1970)
- sl./fig./Abb. 24, (str./pag./S. 133): Igralna koščena kocka iz nahajališča Oberleisberg, verjetno 1. stoletje pred našim štetjem / Dado di osso degli scavi di Oberleisberg, probabilmente del I secolo a. C. / Beinerner Spielwürfel, Fundort Oberleisberg, vermutlich 1. Jahrhundert v. Chr. (po/da/nach t. 47:1 iz/di/aus A. Kern, Diss. Wien 1987)
- sl./fig./Abb. 25, (str./pag./S. 135): Odpustek iz 15. stoletja, ki ponazarja Kristusovo trpljenje. V levem spodnjem kotu je simbolično nakazano žrebanje za Kristusovo suknjo / Disegno del XV secolo che illustra il martirio di Christo. Nell'angolo sinistro in basso è illustrato il sorteggio per la veste di Christo / Ablass aus dem 15. Jahrhundert, der das Leiden Christi veranschaulicht. In der unteren linken Ecke ist symbolisch das Losen um das Gewand Christi angedeutet (po/da/nach 2000 Jahre Christentum, Illustrierte Kirchengeschichte in Farbe, Herrsching-Salzburg 1983, 838)
- sl./fig./Abb. 26, (str./pag./S. 144): *Et ipse Iohannes dixit: "Dominice, ego uolo, quod tu te acordes cum Almerico!" – Et ille Dominicus dixit: "Ego nolo aliud concordium quam – solui mihi!"* (Und Johannes sagte: "Dominicus, ich möchte, daßdu dich mit Almericus wieder versöhnst!" Und Dominicus sagte

ihm: "Ich will nichts anderes, als – zahle mir!"), Archiv Piran, Vicedombuch 10, Blatt 189

sl./fig./Abb. 27, (str./pag./S. 146): Igra kart / Gioco delle carte / Kartenspiel iz/da/aus: Das goldene Spiel, Augsburg 1472 (po/da/nach O. Borst, 297)

sl./fig./Abb. 28, (str./pag./S. 160): Načrt loterije, ki ga je 29. marca 1770 dala objaviti Marija Terezija / Progetto della lotteria fatto pubblicare da Maria Teresa il 29 marzo 1770 / Lotterienplan, den am 29. März 1770 Maria Theresia veröffentlichen ließ, Arhiv Slovenije/Archivio della Slovenia/Archiv Sloweniens, Stan. I/79, škatla/scatola/Schachtel 126

sl./fig./Abb. 29, (str./pag./S. 173): Igra na plošči, freska iz groba egipčanske kraljice Nefertari v Karnaku iz okrog 1250 pred našim štetjem / Gioco sul tavolo, affresco nella tomba della regina egizia Nefertari a Karnak, cca 1250 a. C. / Brettspiel, Freske aus dem Grabmal der ägyptischen Königin Nefertari in Karnak, ca. 1250 v. Chr. (po/da/nach R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner, 1989, str./p./S. 11, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 30, (str./pag./S. 174): Ahil (levo) in Ajas pri igri na plošči / Achille (a sinistra) ed Aiace nel gioco sul tavolo / Achilles (links) und Ajax beim Brettspiel (po/da/nach R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner, 1989, str./p./S. 11, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 31, (str./pag./S. 175): Igra z obročem / Gioco con la ruota / Spiel mit Rad: I. Vavpotič, Deček na vrtu – Borut Žerjav / Ragazzo in giardino – Borut Žerjav / Junge im Garten – Borut Žerjav (1922), Narodna galerija/Galleria nazionale/Nationalgalerie, inv. št./No. inv./Inv. Nr. NG S 491 (foto/Photo: S. Habič)

sl./fig./Abb. 32, (str./pag./S. 176): Igra z obročem / Gioco con la ruota / Spiel mit Rad: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail, Kunsthistorisches Museum, Wien (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 33, (str./pag./S. 177): Skakanje "čez kozo" / Il salto della "capra" / Bockspringen: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail, Kunsthistorisches Museum, Wien (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 34, (str./pag./S. 178): Dekleti pri igri s koščicami / Ragazze al gioco con ossicini / Mädchen beim Spiel mit Knöchelchen: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail, Kunsthistorisches Museum, Wien (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 35, (str./pag./S. 179): Otroci pri igri z orehi / Bambini al gioco con noci / Kinder beim Nüssespiel: P. Bruegel, Otroške igre / Gioco infantile / Kinderspiele (1560), detajl/particolare/Detail, Kunsthistorisches Museum, Wien (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 36, (str./pag./S. 180): Arabske dame igrajo šah, miniatura iz najstarejše zahodnoevropske šahovske knjige – rokopisa Alfonza X. Modrega iz 1283 / Dame arabe giocano agli scacchi, miniatura dal più antico libro sugli scacchi dell'Europa occidentale – manoscritto di Alfonso X il Saggio del 1283 / Arabische Damen spielen Schach, Miniatur aus dem ältesten westeuropäischen Schachbuch – dem Manuskript von Alphons X. dem Weisen aus 1283 (po/da/nach R. Finkenzeller – W. Ziehr – E. M. Bühner, 1989, str./p./S. 18, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 37, (str./pag./S. 181): Šah iz 1943, ki ga je F. Škerl izdelal po načrtu arhitekta J. Plečnika, nekdam last bratov S. in J. Aljančiča, Frančiškanski samostan, Ljubljana / Scacchi del 1943, eseguiti da F. Škerl su disegno dell'architetto J. Plečnik, già proprietà dei fratelli S. e. J. Aljančič, Convento francescano, Ljubljana / Schachspiel aus 1943, angefertigt von F. Škerl nach Plänen des Architekten J. Plečnik, früher ein Eigentum von den Brüder S. und J. Aljančič, jetzt im Franziskanerkloster in Ljubljana (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 38, (str./pag./S. 182): Kockanje / Gioco dei dadi / Würfelspiel: P. Bruegel, Boj med pustom in postom / Lotta tra il Carnevale ed il Digiuno / Der Streit des Karnevals mit den Fasten (1559), detajl/particolare/Detail, Kunsthistorisches Museum, Wien (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 39, (str./pag./S. 183): Na tleh so razsuti pripomočki za igro / Sul pavimento sparsa l'attrezzatura del gioco / Auf dem Boden verstreut liegen Hilfsmittel für das Glücksspiel: P. Bruegel, Triumf smrti / Il trionfo della Morte / Der Triumph des Todes (1562), detajl/particolare/Detail, Museo del Prado, Madrid (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 40, (str./pag./S. 184): Igralne karte za *briscolo* in *treset* z italijanskimi barvami izdelovalca Rudolfa Ampergerja iz Ljubljane / Carte da gioco per la *briscola* e il *tressette* con colori italiani, fabricate da Rudolf Amperger da Ljubljana / Spielkarten für *briscola* und *tressette* mit italienischen Farben, hergestellt von Rudolf Amperger aus Ljubljana (ca. 1768), Narodni muzej/Museo nazionale/Nationalmuseum, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 16661 (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 41, (str./pag./S. 185): Igralne karte za *briscolo* in *treset* izdelovalca Leopolda Milchrana iz Gradca / Carte da gioco per la *briscola* e il *tressette*,

fabricate da Leopold Milchram da Graz / Spielkarten für *briscola* und *tressette*, hergestellt von Leopold Milchram aus Graz (1782), Narodni muzej/Museo nazionale/Nationalmuseum, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 14322 (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 42, (str./pag./S. 186): Igralne karte *tarok*, ki jih je naslikal Hinko Smrekar, iz "Prve slovanske tiskarne igralnih kart" v Ljubljani (1912–1916); zgornji prizor na dvanajstici je koroško "štehvnanje" / Carte per il gioco del *tarocco*, dipinte da Hinko Smrekar, prodotte dalla "Prima tipografia slava di carte da gioco" in Ljubljana (1912–1916); la scena illustrata sul dodici rappresenta il gioco della Carinzia "štehvnanje" / *Tarockkarten*, gemalt von Hinko Smrekar, aus der "Ersten slawischen Spielkartendruckerei" in Ljubljana (1912–1916); das obere Bild auf der Zwölf ist das kärntner "štehvnanje", Mestni muzej Ljubljana/Museo cittadino Ljubljana/Stadtmuseum Ljubljana, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 2249:K (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 43, (str./pag./S. 187): Igralne karte *preferans*, ki jih je (verjetno) naslikal Hinko Smrekar, iz "Prve slovanske tiskarne igralnih kart" Frana Čeboklija v Ljubljani (1911–1912); znak za pik je lipov list / Carte per il gioco del *preferance*, (probabilmente) dipinte da Hinko Smrekar, prodotte dalla "Prima tipografia slava da carte da gioco" di Fran Čebokli a Ljubljana (1911–1912); il seme delle picche è rappresentato dalla foglia di tiglio / Spielkarten für *Preferance*, (vermutlich) gemalt von Hinko Smrekar, aus der "Ersten slawischen Spielkartendruckerei", Inhaber Fran Čebokli in Ljubljana (1911–1912); das Zeichen für Pik ist ein Lindenblatt, Mestni muzej Ljubljana/Museo cittadino Ljubljana/Stadtmuseum Ljubljana, inv. št./No. inv./Inv. Nr. 2248:K (foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 44, (str./pag./S. 188): Tartinijev trg / Piazza Tartini / Tartiniplatz (po razglednici/dalla cartolina illustrata/nach Ansichtskarte, Pomorski muzej Sergej Mašera/Museo marittimo Sergej Mašera/Seemuseum Sergej Mašera, Piran, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 45, (str./pag./S. 189): Cerkev Sv. Petra v Piranu / Chiesa di San Pietro in Pirano / Die Kirche des Hl. Peter in Piran (po razglednici/dalla cartolina illustrata/nach Ansichtskarte, Pomorski muzej Sergej Mašera/Museo marittimo Sergej Mašera/Seemuseum Sergej Mašera, Piran, foto/Photo: D. Podgornik)

sl./fig./Abb. 46, (str./pag./S. 190): Hotel Palace v Portorožu / Hotel Palace a Portorose / Hotel Palace in Portorož (po razglednici/dalla cartolina illustrata/nach Ansichtskarte, Pomorski muzej Sergej Mašera/Museo marittimo Ser-

- gej Mašera/Seemuseum Sergej Mašera, Piran, foto/Photo: D. Podgornik)
sl./fig./Abb. 47, (str./pag./S. 191): Hotel Metropol v Portorožu / Hotel Metropol a Portorose / Hotel Metropol in Portorož
sl./fig./Abb. 48, (str./pag./S. 191): Casinò Portorož/Portorose
sl./fig./Abb. 49, (str./pag./S. 192): Lipica/Lipizza
sl./fig./Abb. 50, (str./pag./S. 193): HIT Casinò Hotel Park Nova Gorica
sl./fig./Abb. 51, (str./pag./S. 193): HIT Casinò Tolmin/Tolmino
sl./fig./Abb. 52, (str./pag./S. 194): Black Jack (HIT Casinò Kranjska gora)
sl./fig./Abb. 53, (str./pag./S. 195): HIT Casinò Rogaška Slatina
sl./fig./Abb. 54, (str./pag./S. 195): HIT Casinò Otočec
sl./fig./Abb. 55, (str./pag./S. 196): Stavna plošča za ruleto / Tavolo verde della roulette / Roulettspielplan (foto/Photo: D. Podgornik)
sl./fig./Abb. 56, (str./pag./S. 196): Stavna plošča za Trente et quarante / Tavolo verde di Trente et quarante / Spielplan für Trente et quarante
sl./fig./Abb. 57, (str./pag./S. 217): Tabela bankirja za Chemin de fer / Tabella del banchiere per il Chemin de fer / Tabelle des Bankiers für Chemin de fer



SUMMARY

THE SWEET-BITTER LUST OF GAMBLING

The merry and the jolly part of the human life is filled with playing games, which is essential both for the psychical as well as for the physical state of one's health, their socialization and development of their mind.

Gambling is a special sort of game, which due to the accidentality of its result represents an adventure, contains an irresistible lure, sweet surprises and bitter disappointments.

Of course games of chance have not acquired their present image overnight. Its roots are nearly as old as the human civilization itself. Different civilizations and different cultures contributed their elements to the game, but once it had settled at a certain place, it was also shaped by the local population and by the environment.

Games in which the winner is determined by chance were provoked by the interest in the regularity of a phenomenon in which from time to time irregularities appeared. All kind of efforts were made to predict such irregularities or certain occurrences. Among the first small bones of the upper part of the feet of different animals, representing a forerunner of dice, were used for this "cult" purpose.

Dice from La Tène age were excavated in the West European regions, but also in Bohemia and in Austria, the oldest dice from the Slovenian territory, however, comes from Slatina in Rožna dolina near Celje.

To Middle Europe, which had already been conquered by the dice, card-playing penetrated through Sicily and Italy, the game might even have its origins in China. This kind of "culture" was transmitted by merchants and by crusaders. Gambling for money (dicing and playing cards) is also mentioned in the songs of the Middle Age vagrants, travelling clerics and students, whose poems sang of love, drinking and gambling.

Gambling was known in the merchant towns on the other side of the Adriatic, but Istrian towns at the seaside were not immune against it either. In the towns of the Littoral, both inside as well as on the edge of the Slovene national area, gambling was prohibited or limited by the law as to the place, time (by day - by night), concerning the active (players) or

passive (onlookers) participants of the game, with regard to the regularity of the means used (dice), stakes in a game (maximum amount of money played for, the use of tokens), with regard to invalidity of promissory notes resulting from gambling. These kinds of limitation of the gambling practice are present in the statutes of all the towns in the Northwestern Istria. In reality life was often different from the law: business agreements were often accompanied by notes, in which one of the partners took the obligation not to take part in dicing.

Dicing and playing cards was not only popular in the Littoral: the passion for dicing and playing cards penetrated from the Orient through Italy also into the interior of the Slovenian region. It was widely spread among different social classes. The instructions of the Church, which prohibit gambling activities on certain days, show clearly how widely such practice was in vogue not only among the laymen but also among the clergymen. The fresco Sv. Nedelja ("Holy Sunday") in the church of Crngrob from around 1460, which calls attention to prohibited Sunday pastime activities, shows two eager card-players at their game with the "devil's pictures".

Gambling spread like a fire. We can even come across a game of chance in a motif of a Slovenian folk song from the 17th century.

The finding of three dice which were excavated by archeologists in the Ljubljana castle is a clear proof of what the lords of the castle did for entertainment. Otherwise the inhabitants of Ljubljana rolled dice, played cards, dominoes and billiards in inns and in cafés. The first café-owner could be met in Ljubljana in 1712.

After the middle of the 18th century the authorities tried to clip the wings of the gambling practice. They made attempts to prevent excessively high stakes and (unsuccessfully) forbade certain games. Special prohibition of gambling concerned servants.

The high number and the repetitive prohibitions of gambling indicate that the opposite practice was blooming. Inefficiency of forbidding gambling is also proved by the existence of the business of making and trading cards. The first "native" professional card painter is mentioned in Ljubljana tax registers in 1724. In the second half of the 18th century nineties Ljubljana was also the seat of the guild of card painters for the Austrian hereditary provinces.

Although the authorities were making great endeavours to stop gambling on one hand, on the other hand they couldn't help trying to make some money out of their subjects' weaknesses. They introduced a special tax on cards and a special stamp for them. Although the manufacturing of cards in the provinces of the Inner Austria was obviously blooming, this market was also open for foreign products, namely for cards imported from Italy.

The most obvious proof that human weaknesses – in this case gambling – could not be affected by law is the appearing of new pastimes with the character of gambling. First in this row were lottery and bingo.

The systematical legislation mentioned penalty for forbidden games as early as in the times of the Emperor Franz II (the penal code of 1803). Also in the second half of the 19th century the Austrian penalty law threatened with punishment for playing all games of chance and those which were forbidden by special regulations.

Also by the penal code of the first Yugoslavia professional gambling was classified as a criminal act of "unwillingness to work", together with vagabondism, harlotry and begging.

The federal law of games of chance after World War II came into force in 1962 and was modified in 1965. It determined also "special" games of chance in gambling houses, where only foreign guests were allowed to play – for foreign currency. The currently (early nineties) valid definitions of violation of games of chance was essentially outlined by the Penal Law of Slovenia in 1977.

The state obviously had a better ear and understanding of games of chance with the (state) lottery. The profit from the lottery was in its greatest part used to finance state (humanitarian, educational and other) institutions.

The first Slovenian gambling house was established in Portorož in 1964 by Hotel Palace, later it founded a branch in Lipica. The casino of Bled started operating in 1965. Nova Gorica got its casino in 1986, it also founded branches in Kranjska Gora, Rogaška Slatina and at Otočec. In Ljubljana the casino in Hotel Slon began operating in 1969. At the end of the seventies the gambling activity in Ljubljana died out, in the nineties it was born for the second time with the new casino in Hotel Kompas.

Right now (spring 1993) 10 casinos operate in Slovenia (Portorož with a branch in Lipica, Ljubljana, Nova Gorica with branches in Tolmin, Kranjska Gora, Rogaška Slatina and Otočec, and finally the casinos of

Bled and Maribor). These Slovenian casinos make a profit of 50 to 70 million US dollars a year, so it is not surprising that plans are being prepared for the opening of new casinos; possible locations are Bernardin, Postojna, Kobarid, perhaps Ptuj.





Càsinò

PORTOROŽ - PORTOROSE
SLOVENIJA

1.575,00

XI/3



NOVA GORICA

parlano appunto dei modi in cui i nostri avi giocavano a dadi, a carte, a domino, a scacchi e al biliardo e del come si trasformava un caffè in casino, di come venivano fatte le carte e di come queste venivano vendute. La ricerca di Darja Mihelič riguardo l'azzardo, la sua attrattiva, le sue dolci sorprese e le amare delusioni, è la prima compiuta in Slovenia in maniera così ampia e dettagliata.

Jasna Horvat

Seit der Urzeit bis auf den heutigen Tag begleitet das Spiel die Kultur des Menschen und die Zivilisation überhaupt. So wie überall auf der Welt wurden auch bei den Slowenen von "gestern" und "heute" aufregende Kinder- und Erwachsenenspiele gespielt; daneben gab es auch immer wieder Glücksspiele, deren treue Begleiter das Risiko und der Hasard waren. Trotz gesetzlicher Verbote ist die Zahl der Anhänger verschiedener Glücksspiele (Würfel, Karten) in Europa und im Slowenischen Raum gestiegen. Desweiteren traten neue Spiele auf den Plan: die staatliche Lotterie und die Tombola als gesellschaftliches Ereignis. Gespielt wurden solche Glücksspiele im Laufe der Jahrhunderte im Freien, in Kaffeehäusern, Kasinos und Spielhallen. So manch einem wurde das Glücksspiel zum Verhängnis. Der Historikerin Darja Mihelič ist es gelungen, dem Vergessen eine Reihe interessanter Ausschnitte aus dem alltäglichen Leben zu entreißen, die anschaulich zeigen, wie unsere Vorfahren würfelten, Karten und Domino, Schach und Billard spielten; dargestellt werden ihre Bemühungen, ein Kaffeehaus in ein Kasino zu verwandeln; der Leser erfährt auch etwas über Herstellung und Handel von Spielkarten u. ä. Die Untersuchung von Frau Darja Mihelič führt den Hasard, seine unaufhaltsame Anziehungskraft, die süßen Überraschungen und bitteren Enttäuschungen, zum ersten Mal in Slowenien in solch gründlicher und umfassender Form ein.

Jasna Horvat

