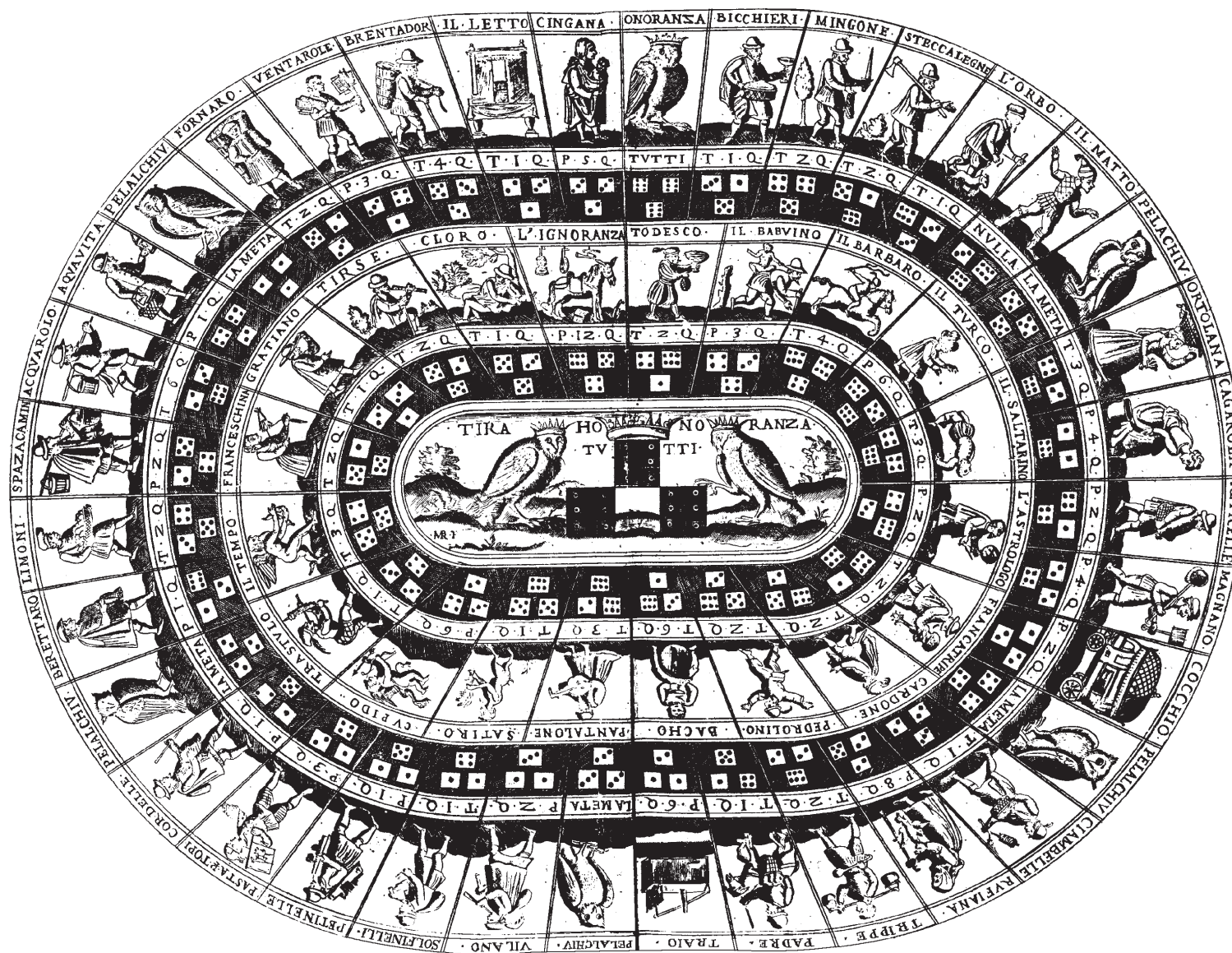


To jest XVII-wieczna tablica do gry w kości



(na następnych stronach zasady gry oraz pochodzenie tej grafiki)

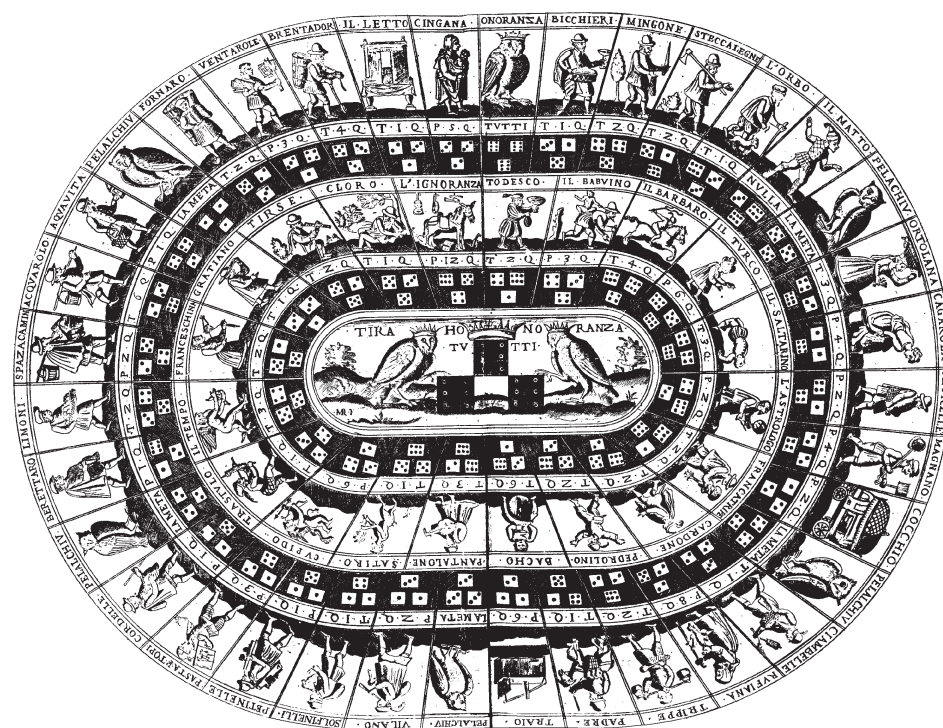
Zasady gry,
(przyjmujemy, że walutą jest Q,
co można czytać *kwant*).

Przystępujący do gry
wplaca do banku 10 Q.
Następnie rzuca równocześnie
trzema kośćmi i odnajduje pole
odpowiadające uzyskanemu
rezultatowi.

Jeśli napis pod obrazkiem zaczyna się od litery T (*tira*) wplaca
do banku wskazaną liczbę kwantów, jeśli zaś od litery P (*paga*)
otrzymuje od banku odpowiednią zapłatę.

Gdy wynikiem rzutu są trzy szóstki, gracz zdobywa wszystkie
kwanty zgromadzone w banku.

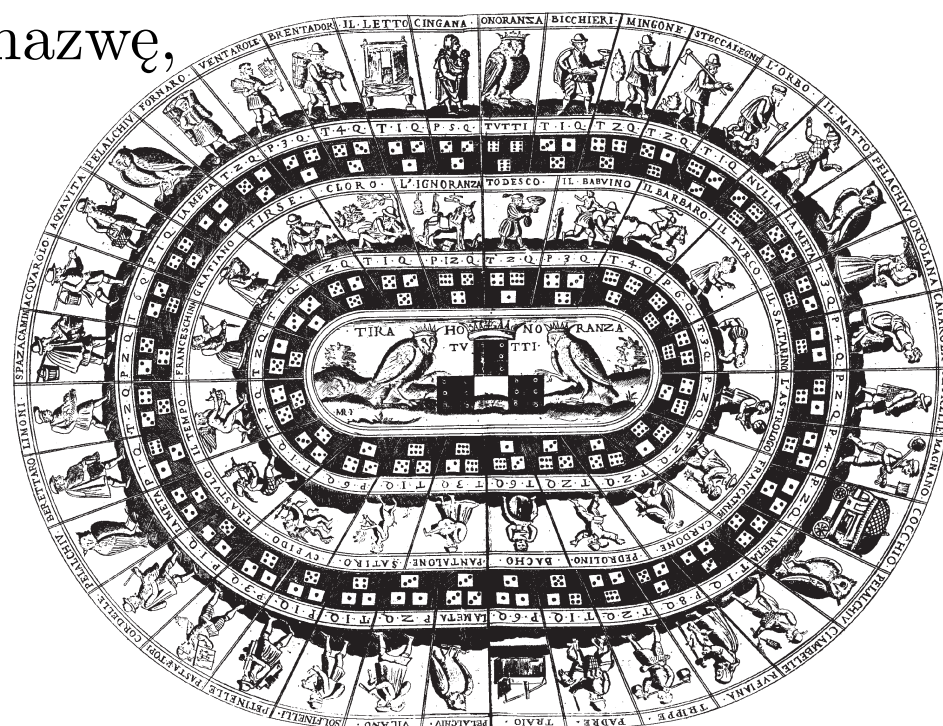
Każde inne trzy jednakowe rezultaty eliminują gracza
i aby kontynuować grę, musi znów wplacić do banku 10 Q.



Każdy wynik rzutu miał swoją nazwę, co jest napisane nad obrazkiem, który z kolei miał służyć tym z graczy, którzy byli analfabetami.

(każdy widzi, że spotkanie barbarzyńcy, 6,6,4, powoduje stratę 4 Q)

Tablica ma niewielką dodatnią wartość oczekiwaną, co było zrozumiałe ze względu na to, iż tego rodzaju tablice stanowiły źródło utrzymania dla ich posiadaczy, z reguły obchodzących z nimi karczmy (musiały dawać zysk, ale gdyby ten był zbyt wielki, mogłoby to skończyć się źle dla właściciela).



Ta konkretna tablica znajduje się w centrum drzeworytu
(prostokąt o wymiarach 280 na 196)
wykonanego przez Angelo Salvatoriego
pomiędzy 1616 i 1637 rokiem.

Na drzeworycie w czterech rogach umieszczone są wierszowane
przepisy gry w języku starowłoskim
(bardziej przydaje się słownik hiszpański, niż włoski).

Drzeworyt znajduje się w *Museum für andegewandte Kunst*
w Wiedniu (znanym jako MAK) jako eksponat 2527.

Uwaga: z nieznanymi powodami w sieci można znaleźć istotnie różne reprodukcje
tego drzeworytu, czasami mocno zniekształcone.

W Polsce pełna reprodukcja tego drzeworytu znajduje się
na wyklejce wydanego w 1965 roku
Rękopisu znalezionej w Saragossie Jana Potockiego.