

1.01 Izvirni znanstveni članek

UDK 794.05:910.27(436-89)"16"

Prejeto: 23. 11. 2007



Jernej Sekolec

dr. pravnih znanosti; Sekretar Komisije Združenih narodov za mednarodno gospodarsko pravo, p.p. 600, A-1400 Wien
e-pošta: j.sekolec@aon.at

O družabni igri kranjskega plemiča in njegovega učitelja iz 17. stoletja in o geografiji, brez katere so velika dejanja nema in zgodovina slepa II. del

IZVLEČEK

Prispevek nadaljuje članek iz prejšnje številke *Kronike o družabni igri iz 17. stoletja*, katere namen je bilo učenje geografije in zabava. Igra, ki je opisana v knjigi *Orbis lusus seu lusus geographicus* (Igra sveta ali geografska igra), sta na graški univerzi leta 1659 predstavila 18-letni študent doma iz Ljubljane in njegov 28-letni profesor po rodu iz Verone. Temeljila je na zemljevidu sveta, razdeljenem na 1680 polj, ki so jih igralci zasedali z igralnimi figurami upošteva je zapletena pravila. Medtem ko je bilo v prvem delu članka prikazano miselno ozadje igre in okoliščine, v katerih je nastala, je drugi del članka posvečen igri, zemljevidu, potrebnim za igro, igralnim figuram ter pravilom igranja.

KLJUČNE BESEDE

igre, družabne igre, didaktične igre, pedagogika, izobrazba, zgodovina iger, teorija iger, zemljepis, geografija, zgodovina geografije, kartografija, toponomastika, kompas, zgodovina astronomije, jezuiti, Turjaški, Auerspergi, reki, latinščina

SUMMARY

ABOUT A 17th CENTURY BOARD GAME OF A NOBLEMAN FROM KRAIN AND HIS TEACHER, AND ABOUT GEOGRAPHY, WITHOUT WHICH GREAT DEEDS ARE SILENT AND HISTORY BLIND

*This is part two of the article, which follows part one published in the preceding issue of *Kronika*, about a 17th century board-game designed to be an entertaining geographical learning tool. The game, described in the book entitled *Orbis lusus seu lusus geographicus* (A game of the world or geographical game) was publicly presented at Graz University in 1659 by an 18-year old student from Ljubljana and his 28-year old professor from Verona. It was based on a world map divided into 1,680 fields, which the players occupied with chess-like pieces pursuant to complex rules. While the first part of the article addressed the reasoning behind the game and the circumstances in which the book was written, this second part discusses the game, the map, instruments for the game, chess-like pieces and the rules of the game.*

KEY WORDS

board games, social games, educational games, pedagogy, education, history of games, game theory, geography, history of geography, cartography, toponymy, compass, history of astronomy, Jesuits, Auersperg (family), proverbs, Latin language

Uvod

V tem prispevku opisujemo družabno igro iz 17. stoletja, katere namen je bilo učenje geografije in zabava. Igro je avgusta 1659 na jezuitski univerzi v Gradcu "zagovarjal in predstavil" 18-letni grof Volf Engelbert Turjaški, doma iz Ljubljane. Predstavitvi je predsedoval 28-letni Matija Kirchoffer, jezuit iz Verone in profesor matematike na graški univerzi. Pri igri so igralci sedeli okoli zemljevida sveta, ki je bil razdeljen na 1680 "areol" ali polj. Vsaka runda igre se je začela z žrebanjem areole in glasnim branjem njenega geografskega opisa. Naloga igralca, ki je bil na vrsti, je bila, da je areolo na zemljevidu našel in jo z eno od svojih 38 figur zasedel, če je imel na razpolago figuro, ki je lahko "potovala" v ta del zemlje. Zmagal je igralec, ki je na zemljevid postavil vse ali največ figur. Igra je opisana v knjigi, ki je bila napisana v latinščini, z naslovom *Orbis lusus seu lusus geographicus (Igra sveta ali geografska igra)*.¹

V prvem delu članka, ki je bil pod enakim naslovom objavljen v prejšnji številki *Kronike*,² smo govorili predvsem o miselnem ozadju knjige *Orbis lusus*, o vprašanju njenega avtorstva in okoliščinah, v katerih je bila napisana. Predmet tega drugega dela je v prvi vrsti igra oziroma potrebščine zanjo in pravila igranja, k čemur na koncu dodajamo nekaj misli o zgodovinskem pomenu igre in knjige.

Bralcem in bralkam priporočamo, da preberejo oba dela članka, ker bodo le tako dobili celovito podobo igre. Vendar smo se trudili urediti snov v obeh delih tako, da je mogoče najprej prebrati pričujoči sestavek in šele nato vzeti v roke prejšnjo številko *Kronike*.

Prilagodljivost pravil igre

Preden se spustimo v opisovanje zemljevida in pravil, velja na splošno pojasniti, da knjiga – kljub temu, da mestoma precej podrobno govori o pravilih igre – večkrat poudarja, da je igro mogoče igrati na različne načine in da gre pri njeni zasnovi za splošne in začetne ideje. Kakor je pojasnjeno v knjigi, je bil eden od vzrokov za tako zasnovano igro kratek rok, v katerem je morala biti knjiga natisnjena.³ Drugi razlog je bila v knjigi večkrat pou-

darjena želja, da bi igralci pravila kritično preverjali in izpopolnjevali oziroma da bi jih prilagajali svojemu znanju, željam in izkušnjam, ker bodo le tako lahko v igri uživali in imeli od nje korist.⁴

Splošno o zemljevidu

Knjiga razmeroma podrobno opisuje, kako naj se nariše zemljevid sveta z areolami. Žal opisa ne spremlja nobena risba. Vendar vse kaže, da je v času snovanja igre obstajal nek zemljevid ali vsaj delovna skica. O tem priča naslednja avtorjeva opazka v 1. osebi: *Zaradi zasedenosti z drugimi zadevami nisem mogel sodelovati pri risanju zemljevida; pri tem nisem pričakoval, da bo zemljevid dovršeno narisano, ampak da bo morebitne pomanjkljivosti mogoče z lahkoto kompenzirati z branjem opisov areol.*⁵ Zdi se, da je te besede zapisal Kirchoffer in da je bilo risanje zemljevida prepuščeno komu drugemu, morda študentu Volfu Engelbertu.⁶

Iz opisa zemljevida izhaja pričakovanje, da si ga bodo igralci narisali sami. Nikjer ni omenjena možnost, da bi lahko za igro prilagodili katerega od tiskanih zemljevidov, ki so bili takrat naprodaj v večjih evropskih tiskarskih središčih. Med razlogi lahko domnevamo npr., da je avtor mnoge tedanje zemljevide razglasil za nenatančne,⁷ da je, kakor bomo razložili spodaj, zagovarjal uporabo projekcije zemljevida, ki je komercialni kartografi tistega časa niso uporabljali, da je bilo zelo malo tako velikih zemljevidov, kot jih je terjala igra in da so imeli takšni zemljevidi v 17. stoletju visoko ceno.

Navodila za risanje zemljevida se začinjajo z mišlimi o nekaterih osnovnih kartografskih načelih, med katerimi so nekatere zapisane na šolski način, kakor da bi šlo za zapiske predavanj.⁸ Tako avtor npr. razlaga, zakaj imajo poldnevnik, če jih projiciramo na ravno ploskev, obliko elips, od katerih je vsaka naslednja daljša in drugačna, pri čemer se vsi poldnevnik srečajo v eni točki, to je na osi zemeljske krogle, in da se poldnevnik na sredini nariše kot ravna črta.⁹ Nadalje pisec pravi, da je dalj časa nihal, kako naj pri risanju zemljevida razdeli zemeljsko kroglo na dve polovici: po ekvatorju (tako da je pol v sredini vsakega od krogov) ali po enem od poldnevnikov. Odločil se je za drugi način (ki je bil tedaj in je še danes običajen), pri čemer avtor dodaja neobrazloženo in (vsaj z današnjega vidika) presenetljivo mnenje, da je prvi način lažji in bolj natančen.¹⁰

¹ *Orbis lusus pars prima seu lusus geographicus, defensus ac demonstratus ab illustrissimo S.R.I. comite Wolffgango Engelberto ab Auersperg in alma universitate Graecensi, praeside R.P. Matthia Kirchoffer ... Mathematices Professore ordinario, anno MDCLIX mense Augusto. Graecii, Typis Francisci Widmanstadii ([s.a.], quarto, [7] 254) – in v prevodu: Igra sveta ali geografska igra – I. del, ki jo je meseca avgusta 1659 zagovarjal in predstavil grof svetega rimskega cesarstva Volf Engelbert Turjaški na univerzi v Gradcu pod predsedstvom Matije Kirchofferja ... rednega profesorja matematike. V Gradcu, v tiskarni Franca Widmanstatta [brez letnice tiska], v četverki, [7] 254 strani.*

² Letnik 55, 2007, št. 3, str. 365–386.

³ O možnih razlogih za naglico gl. prvi del članka, str. 376

(*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

⁴ Npr. str. 56, 61, 62, 68, 254.

⁵ Str. 254.

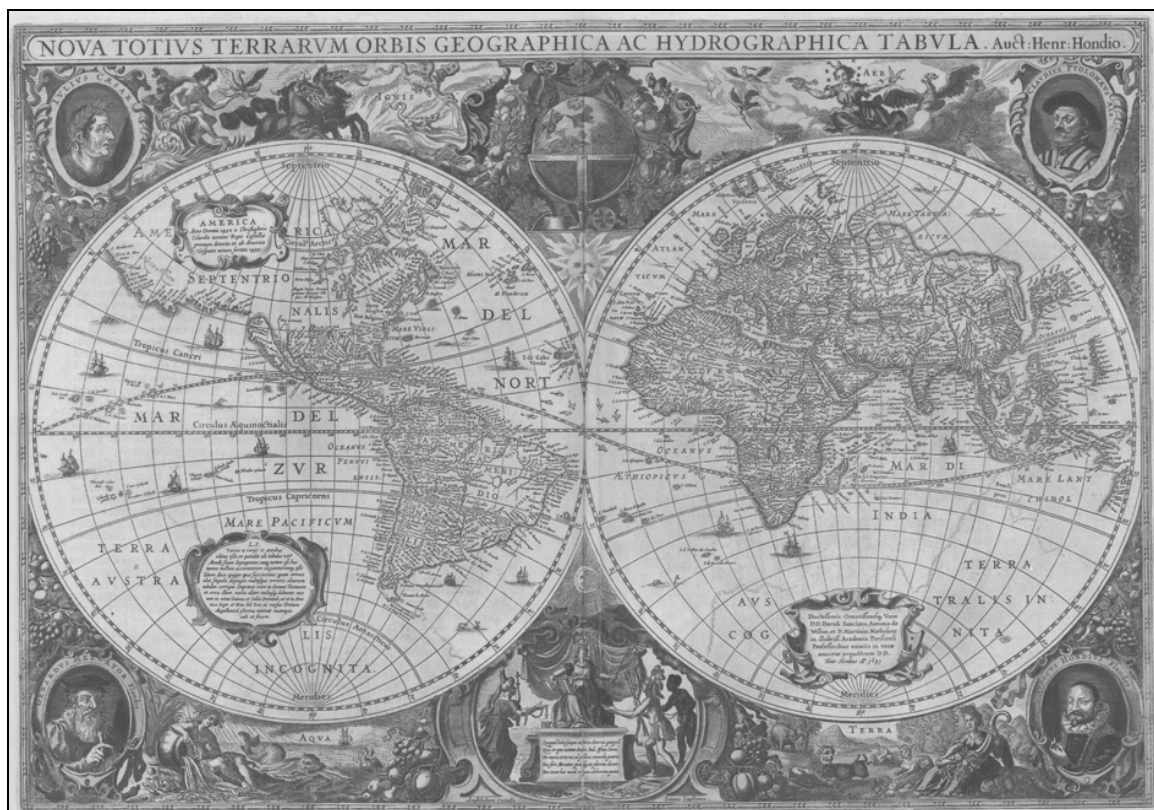
⁶ O sodelovanju med učiteljem in učencem gl. prvi del članka, str. 373 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

⁷ Str. 45.

⁸ Str. 42–48.

⁹ Str. 47.

¹⁰ Str. 46.



Zemljevid za geografsko igro, ki se ni ohranil, je imel obliko dveh polobel, kakor ta zemljevid iz sredine 17. stoletja, ki ga hrani Narodna in univerzitetna knjižnica v Ljubljani. Zemljevid na sliki ni bil prvi, ki je zemljo prikazoval v dveh poloblah, vendar je sodil v serijo najbolj znanih svoje vrste. V kotih so portreti Julija Cezarja (ki je dal izmeriti rimski imperij), Ptolomeja (geografa iz 2. stol. n. št., ki je v 16. in 17. stoletju še veljal za avtoriteto) ter G. Mercatorja in J. Hondiusa (dveh velikih kartografov 16. stoletja). Na sredi spodaj je poseobljena Evropa s knjigo in žezlom, ki se ji z darili v rokah priklanjajo Azija, Amerika in Afrika. Na sredi zgoraj je del nebesne karte, ki nakazuje ozvezdji Leva (Leo) in Device (Virgo), ki sta del Zodiaka, in nad njima ozvezdja Volarja (Boötes), Berenikinih kodrov (Coma Berenices), Velikega medveda (Ursa major) in na vrhu Zmaja (Draco). Nad poloma so predstavljeni štirje temeljni elementi materialnega sveta v klasični filozofiji: ogenj, zrak, voda in zemlja.

O izbiri poldnevnika, po katerem se naj zemlj-ska kroglja razdeli na dve polovici, avtor pojasni, da se je odločil za tistega pri Zelenortskih (Kapverdskih) otokih. Kot razlog je navedel željo, da bi se igralci v svojih predstavah čim lažje privadili običajnim in v svetu splošno sprejetim zemljevidom [...] in da bi lahko bolj splošno znano in boljše podobo zemlje prikazali matematično pravilno. K temu je pristavil, da lahko kartografi izbirajo sorazmerje, površino in veličino zemljevida, ne bi pa smeli spreminjati npr. sorazmerij med posameznimi deli zemlje. Ob tem je dodal, da glede tega kartografi običajno grešijo.¹¹

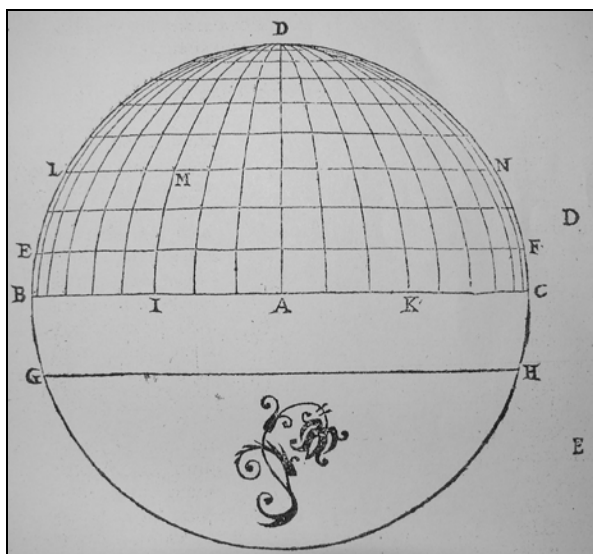
Izbira projekcije zemljevida

Avtor *Orbis lusus* je namenil precej pozornosti enemu od temeljnih vprašanj kartografije, ki je bilo od nekdanj predmet živahnih razprav in ki ima še danes različne odgovore, to je, kako narisati oziroma projicirati zaobljeno zemeljsko površino na ravnino zemljevida. V svoji razpravi je med ostalim izrazil potrebo, da se zemlja prikaže tako, da se natančno ohranijo sorazmerja med njenimi deli.¹² Na koncu razlage (za katero se zdi, da se je naslanjala na neimenovane vire) je ponudil sledeč sklep: *Ostanimo torej pri tem, da so poldnevnik projicirani na geografsko površino kot elipse, da so vsi vzporedniki ravne črte, da je ekvator razdeljen na neenake dele in da so elipse vedno bolj stisnjene in vedno bolj poševne v smeri proti prvemu poldnevniku.*¹³

¹¹ Str. 83. O prvem poldnevniku gl. prvi del članka, str. 378 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

¹² Str. 46.

¹³ Str. 48.

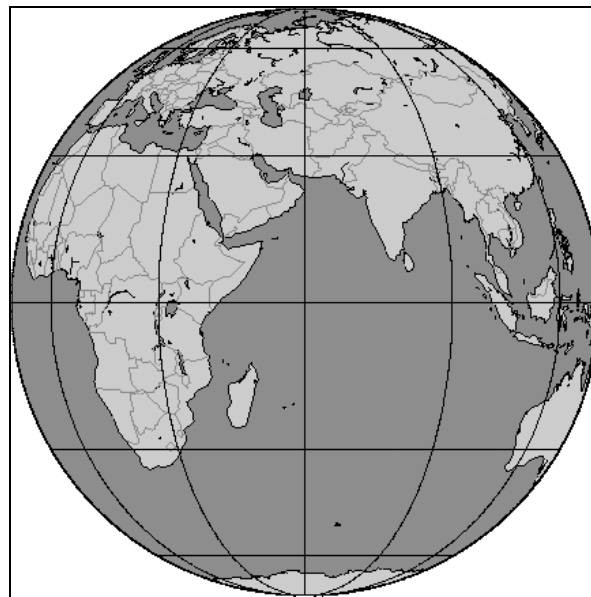


Avtor *Orbis lusus* je za geografsko igro predlagal zemljevid, na katerem so vzporedniki ravne črte in poldnevnik delijo ekvator na vedno krajše dele, gledano proti robu zemljevida. Tako projekcijo površine zemlje na ravnino zemljevida, ki je bila v praksi redka, je v začetku 17. stoletja teoretično razložil jezuit F. de Aguilón in zanjo uporabil ime "ortografska projekcija" – ime, ki velja še danes; na sliki je ilustracija projekcije iz njegovega vplivnega dela *Opticorum libri sex* iz leta 1613.

Predlagano projekcijo (ki bi jo danes imenovali ortografska)¹⁴ si lahko predstavimo kot podobo polovice zemeljske krogle, če bi jo iz oddaljene točke v vesolju narisali po pravilih slikarske perspektive. Značilnost (in v nekaterih okoliščinah prednost) take perspektivne projekcije je, da lahko gledalec, ki pozna obliko kontinentov, brez težav odmisli popačenje površin proti robovom poloble, podobno kot si ob dvodimenzionalni risbi tridimenzionalnega predmeta zlahka predstavljamo njegovo pravo obliko, čeprav je zaradi pravil perspektive narisana deformirano. In prav to je pglavitna slabost perspektivne projekcije: ozemlja proti robovom zemljevida, to je proti prvemu poldnevniku, so postopoma vedno manjša v primerjavi s področji na sredi zemljevida.

¹⁴ Za razlago projekcije gl. Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 193; za njeno zgodovino: Snyder, *Flattening the Earth*, str. 17. Izraz "ortografska" projekcija pripisujejo Françoisu de Aguilónu, jezuitu in matematiku, ki je v svoji knjigi *Opticorum libri sex* iz leta 1613 opisal *ortografsko, stereografsko* in *scenografsko* projekcijo, ki so se razlikovale po oddaljenosti točke gledanja (str. 503, 572 in 637); verjetno je, da je bil avtor *Orbis lusus* pod vplivom te knjige, ki je bila na jezuitskih šolah vpliven priročnik za profesorje naravnih znanosti in v tedanjih jezuitskih tiskih o optiki najpogosteje citirano delo (Ziggelaar, *François de Aguilón*, str. 58, 104). *Opticorum libri sex* je sicer prepričljivo napisano in odlično ilustrirano delo, vendar ne govori o praktični uporabnosti perspektivnega prikazovanja zemlje v kartografiji.

Kot lahko vidimo na moderni ortografski podobi vzhodne poloble (s prvim poldnevnikom približno pri Zelenortskih otokih), so površine na levem in desnem robu (Irska, Iberski polotok, Maroko itd. na eni strani in Japonska, Filipini, Nova Gvineja itd. na drugi) že tako stisnjene, da je njihova preglednost močno zmanjšana. Avtor *Orbis lusus* je to pomanjkljivost predlagane projekcije sicer omenil, vendar ne zato, da bi, vsaj kot možnost, omenil uporabo kakšne druge projekcije. Celo nasprotno, svoje stališče je poudaril z naslednjo zadržano, a samozavestno kritiko tedanje kartografske prakse: *Kar pa zadeva druge geografje, ki poldnevnik postopoma vedno bolj približujejo v smeri proti srednjemu direktno projiciranemu poldnevniku, bodo že sami uvideli, ali imajo dovolj razlogov za to svoje početje.*¹⁵ Posebno ostro je zavrnil prikazovanje vzporednikov in poldnevnikov kot ravnih črt; kartografe, ki to delajo, je ošvrknil z očitkom, da se izogibajo natančnemu delu in da jim je prizadevnost zoprna.¹⁶



Na današnji podobi vzhodne poloble v projekciji, ki jo priporoča knjiga *Orbis lusus*, je očitno, da so predeli proti zahodnemu in vzhodnemu robu zemljevida vedno bolj stisnjeni in nepregledni. Zato se zdi, vsaj z današnjega vidika, da je zemljevid v tej projekciji za geografsko igro manj primeren.

Avtorjevo stališče je presenetljivo, ker so bile v evropski kartografiji 16. in 17. stoletja v običajni rabi projekcije, pri katerih poldnevnik delijo ekvator (gledano iz središča proti robu zemljevida) na enake ali na vedno daljše dele – za razliko od pro-

¹⁵ Str. 48.

¹⁶ Str. 45.



Ta zemljevid, ki je nastal v sodelovanju med slikarjem in grafikom A. Dürerjem in astronomom J. Stabiusom, je bil prvi, ki je prikazal zemeljsko kroglo v perspektivi – kot planet, če bi ga opazovali z oddaljene točke v vesolju. Vendar tega miselno pronikljivega zemljevida iz leta 1515 v tedanji komercialni kartografski praksi niso posnemali. Zato preseneča, da je avtor *Orbis lusus* za geografsko igro priporočil zemljevid v projekciji, podobni tisti na tem zemljevidu.

projekcije, ki jo predlaga avtor, pri kateri poldnevnik delijo ekvator proti robu zemljevida na vedno krajše dele.¹⁷ Z ironično kritiko zemljevidov, ki kažejo vzporednice in poldnevnik kot ravne črte, je avtor *Orbis lusus* dajal v nič projekcijo, ki jo je leta 1569 prvič prikazal Gerard Mercator (1512–1594) in ki jo lahko vidimo na mnogih zemljevidih iz 17. stoletja.¹⁸ Značilnost (in neizogibna slaba stran) po Mercatorju imenovane projekcije je, da nesorazmerno povečuje površine predvsem proti severu in jugu zemljevida, vendar je kljub temu še danes ce-

njena, ker ponuja pomembne praktične prednosti – še posebej, da se navigacijske smeri rišejo kot ravne črte.¹⁹

Zemljevidi v perspektivni projekciji, ki jo predlaga avtor, so bili v času pred izdajo *Orbis lusus* zelo redki.²⁰ Avtor tega članka je v literaturi zasledil le dva. Prvi prikazuje zemljo, kot če bi jo gledali iz oddaljene točke v vesolju in je rezultat sodelovanja med Albrechtom Dürerjem (1471–1528) in dunajskim astronomom Johannom Stabiusom (po 1460–1522).²¹ Čeprav je bil Dürer, ki se je sistematično

¹⁷ Za dober pregled projekcij, ki so bile tedaj v uporabi, gl. npr. Shirley, *The Mapping of the World*. Za zgodovino projekcij gl. Snyder, *Flattening the Earth*.

¹⁸ Za sliko prvega zemljevida v Mercatorjevi projekciji gl. Shirley, *The Mapping*, št. 119, str. 140. Kasneje so to projekcijo uporabili npr. Petrus Plancius (1552–1622), Jodocus Hondius (1563–1612) in Willem Blaeu (1571–1638); zemljevid slednjega iz 1606 je bil v obdobju več kot pol stoletja mnogokrat ponatisnjen (Shirley, *The Mapping*, št. 183, str. 200; št. 263, str. 280; št. 255, str. 272). Snyder, *Flattening the Earth*, str. 43.

¹⁹ Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 203.

²⁰ Keuning, *The history of geographical map projections*, str. 6, ki pravi, da je bila ortografska projekcija za geografske namene majhnega pomena.

²¹ Izvirnik zemljevida se ni ohranil, pač pa hrani dunajski muzej *Albertina* lesorezna bloka, s katerima so leta 1781 in 1847 zemljevid ponatisnili; opis in podoba zemljevida: Shirley, *The Mapping*, št. 39, str. 44; komentar: Wörz, *The Visualization of Perspective in Dürer's Cartographic Works*, str. 1, 2, 7 in 131.

ukvarjal s pravili slikarske perspektive, že za časa svojega življenja vpliven daleč preko meja svoje nemške domovine, je ta miselno zanimiv zemljevid iz leta 1515 (ki še ni bil deležen temeljite zgodovinske ocene) ostal eksperiment, ki na komercialno kartografsko prakso ni vplival. Eden od razlogov je bil gotovo, da v času nastanka zemljevida in še lep čas kasneje ni bilo praktične potrebe po perspektivni podobi zemeljske oble; zato je bil zemljevid v svojem času nerazumljen in verjetno ni bil tiskan v večjem številu primerkov.²² Drugi zemljevid v perspektivni projekciji, ki je v literaturi označen kot "neobičajen", je leta 1597 objavil italijanski arhitekt Fausto Rughesi.²³ Tudi danes se ortografska projekcija uporablja bolj redko (npr. za karte lune,²⁴ za pedagoške namene ali za prikazovanje zemlje kot planeta).

Ni jasno, kaj je vodilo avtorja *Orbis lusus* (za katerega lahko domnevamo, da ni imel kartografskih izkušenj), da je predlagal redko in neobičajno projekcijo, ki prikazuje zemljo, kot bi jo videli iz vesolja. Vsaj z današnjega vidika se zdi, da bi bila za igro bolj primerna katera od bolj običajnih projekcij, še posebej, če se postavimo na stališče, da naj na zemljevidu ne bo areol, ki so nesorazmerno pomanjšane in zato nepregledne. Zdi se, da je avtor *Orbis lusus* pri izbiri zemljevida potisnil praktične potrebe igre v ozadje in dal prednost kakšnemu drugemu razlogu. Pri tem bi lahko pomislili, da je avtorja morda vodila želja, da bi še enkrat posredno opozoril na vprašanje, ki ga je zapisal na drugem mestu v *Orbis lusus*, o podobi vesolja, če bi ga opazovali s Saturna.²⁵ Kakorkoli že, avtor je pokazal, da vprašanja projekcij ni podcenjeval, ko je zapisal sledeče: *Ne glede na povedano pa menim, da je tudi najboljša risba, ki ji vsi še tako priznavajo, da je izdelana v skladu s pravili stroke, v večjem delu napačna in za svoj model žaljiva. [...] Vendar pa je lahko zemljevid – ob grobem in če hočete neizkušenem in od slikarske umetnosti deformiranem človeškem razumu – pomembno pomagalo pri različnih človeških dejavnostih.*²⁶ S temi mislimi bi se lahko strinjali še danes.

Praktični napotki za risanje zemljevida

Knjiga svetuje, naj se najprej narišeta dva kroga, ki predstavljata prvi poldnevnik. V vsakem od krogov se naj nariše navpični premer, ki predstavlja poldnevniško črto, in vodoravni premer, ki predstavlja ekvator. Na ekvatorju se naj v razmaku 10

stopinj zarišejo navpične črtice, ki ga delijo na neenake dele. Z njihovo pomočjo se naj kolikor je mogoče natančno narišejo elipse po enem od ustaljenih načinov (pri čemer v knjigi ni pojasnjeno, kateri so ti načini). Nato je pojasnjeno, da je morebitne vidne napake pri risanju elips mogoče popraviti s pomočjo opisov areol v knjigi (tudi tukaj lahko le domnevamo, kako naj opisi areol pomagajo pri odpravi napak). Potem se narišeta oba tropska vzporednika ali povratnika²⁷ in Zodiakove črte.²⁸

Sistem areol na zemljevidu določa mreža vzporednikov in poldnevnikov, ki je opisana takole: *Začeni od ekvatorja se nariše 24 vzporednikov v takem zaporedju stopinj, ki upošteva velikost hemisferičnega kroga in enakost areol. Iz tega izhaja, da čim večji je krog, tem večje bo lahko število areol in tem natančnejše bo mogoče označiti zaporedje klimatskih con in vzporednikov. Na zemljevidu za našo igro se naj torej v primernem zaporedju zariše 18 vzporednikov, [...] preostalih 6 vzporednikov pa se naj razporedi tako, da bodo areole, kolikor je mogoče, enake – kajti ta del kroga ne omogoča več kot skupno 24 vzporednikov.*²⁹ Avtor svetuje, naj se igralcem olajša iskanje areol s primernimi oznakami na zemljevidu: ob ekvatorju naj se pod areolami zapišejo številke od 1 do 18 in ob srednjem poldnevniku od ekvatorja proti poloma od 1 do 24. Poleg tega naj se glavne linije na zemljevidu označijo s črkami.³⁰

Preberemo lahko tudi zanimivo misel, naj se med poloblama pusti dovolj prostora, kamor bodo igralci ponoči lahko postavili sveče in podnevi denarne stave ali kaj podobnega. V vsako areolo naj se tudi zariše majhen krogec in vanj naredi luknjica, v katero bodo lahko igralci pritrjevali ali zabadali igralne figure.³¹

Zdi se presenetljivo, da med napotki ni ničesar o tem, v kakšnem obsegu naj se na zemljevid vrišejo obale, meje, mesta, reke, gore ipd. in kakšna naj bo vsebinska zveza med podrobnostmi na zemljevidu in opisi areol. Podrobnosti te vrste na zemljevidu namreč pomembno vplivajo na razgibanost igre, njen pedagoški učinek in obseg predznanja, ki naj ga igralci imajo. Odsotnost nasvetov o tem bi morda lahko pripisali naglici pri pisanju knjige ali pričakovanju, da bo v končni fazi v knjigo vključena skica zemljevida (kar pa se, kakor vemo, ni zgodilo).

²⁷ To sta Rakov in Kozorogov vzporednik ali povratnik, ki omejujeta t. i. tropski pas; prvi je od ekvatorja oddaljen 23°26'22" proti severu in drugi enako proti jugu (Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 91, 106) (*Orbis lusus*, str. 49).

²⁸ Zodiakove črte označujejo pas na nebu, po katerem se navidezno gibljejo Sonce in glavni planeti; razdeljen je na 12 odsekov, ki so poimenovani po ozvezdijih (oven, bik, dvojčka, rak itd.), ki so bila v antični dobi vidna na tistem delu neba (Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 89) (*Orbis lusus*, str. 49).

²⁹ Str. 49.

³⁰ Str. 50.

³¹ Prav tam.

²² Wörz, *The Visualization of Perspective in Dürer's Cartographic Works*, str. 2, 7, 8 in 131.

²³ *Novissima Orbis Universi Descriptio Romae Accuratissime Delineata*, gl. Shirley, *The Mapping*, št. 206, str. 224; Keuning, *The history of geographical map projections*, str. 6.

²⁴ Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 194.

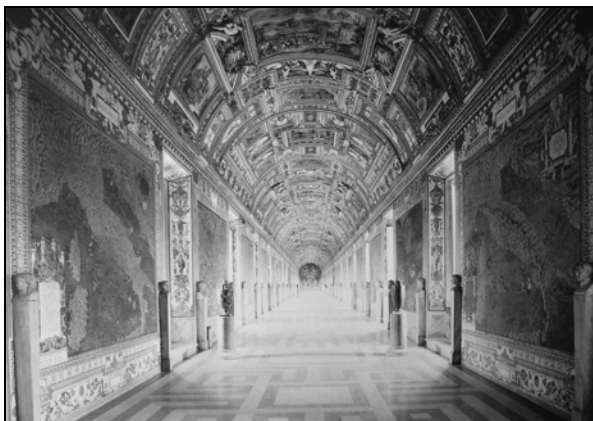
²⁵ Prvi del članka, str. 380, 382 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

²⁶ Str. 84.

Velikost zemljevida

V knjigi je izraženo mnenje, da je težko narisati vse areole, če premer poloble na zemljevidu ni dolg približno štiri stopala (lat. *pedes*).³² Ni jasno, koliko to točno znaša v današnjih merah, ker je ta merska enota, odvisno od krajevnih običajev, znašala od dobrih 20 cm do več kot 30 cm.³³ Tako je avtor lahko imel v mislih poloblo s premerom od dobrega metra do približno metra in pol.

Avtor je očitno želel vzpodbujati k razmišljanju o igralnih variantah z zemljevidi različnih velikosti in je v tej zvezi zapisal: *Čim večji je obseg zemljevida, tem več bo mogoče vanj vnesti areol in čimveč bo areol, tembolj popolna bo igra.*³⁴ V drugi zvezi je dodal, da naj bo število poldnevnikov in vzporednikov v geografski igri vedno prilagojeno velikosti poloble na zemljevidu.³⁵ Ni izključil uporabe nekaj metrov velikih zemljevidov: omenil je namreč *zemljevide, ki so naslikani na stenah dolgega prostora, ki se imenuje Galaria [sic], v prelepem okolju Vatikana, kjer jih lahko vsi občudujejo.*³⁶ Bržda je to zapisal Kirchoffer, ki je študiral v Rimu in je takrat gotovo videl 40 velikih zemljevidov naslikanih kot freske na stenah 120 metrov dolgega pokritega hodnika, ki ga je v letih 1578–1580 ob vatikanskem vrtu dal zgraditi



Knjiga Orbis lusus omenja možnost, da se za igro uporabijo posebno veliki zemljevidi, in v tej zvezi primeroma omenja stenske zemljevide na hodniku papeške palače v Rimu. Po tem hodniku, znanem kot Galerija zemljevidov, se je mogoče sprehoditi še danes, ker je del vatikanskega muzeja.

³² Str. 78.

³³ Jurij Vega navaja 40 primerov dolžin stopala v večjih evropskih središčih kot npr. 316 mm (Dunaj); 270 mm (Verona); 345 mm (Videm); 412 mm (Trbiž); 356 mm (Padova); 347 mm (Benetke) (Vega, *Natürliches*, 5. tabela). O merah v *Orbis lusus* gl. prvi del članka, str. 379 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

³⁴ Str. 47.

³⁵ Str. 49.

³⁶ Prav tam.

papež Gregor XIII. Zemljevidi, ki prikazujejo Italijo in sosednje pokrajine (tudi Kranjsko), merijo večinoma 3,2 x 4,3 m. Hodnik je danes del vatikanskega muzeja in je znan kot Galerija zemljevidov (*Galleria delle Carte geografiche*).³⁷ Za primer, da bi kdo hotel igro prilagoditi zemljevidu takih razsežnosti, je avtor pripomnil, *da bi bilo mogoče nanj narisati poldnevnike, ki sekajo ekvator ne le vsakih 10 stopinj, temveč bolj na gosto, kar bi seveda pomenilo, da bi geografska igra postala mnogo bolj zahtevna.* V tej zvezi omenja tudi možnost, da bi podlago za igro pripravili na prostem oziroma v lepo in natančno urejenem vrtu.³⁸

Igralna miza in pribor

Knjiga opisuje različne možnosti za izdelavo mize oziroma plošče, na katero se položi ali pritrdi zemljevid. Ta je lahko prenosljiva ali ne³⁹ in priporočljivo je, da je vrtljiva.⁴⁰ Med drugi pribor, ki ga knjiga omenja, sodijo možnje ali vrečke, ki naj bodo takšne, *kot jih običajno uporabljajo lovci.* Teh naj bo vsaj tri vrste: iz ene se bodo jemale številke areol; v drugi naj bodo številke, ki predstavljajo igralne figure in v tretji naj bodo shranjene same figure.⁴¹ Tem predmetom se lahko dodajo še šatulja za figure in priročni predali, kamor je mogoče spraviti stvari, kot so možnje, številke areol in figur, igralne kocke, kompas, kreda in kovanci.⁴²

Označbe za areole

Ker se vsaka faza igre prične z žrebanjem areole in glasnim branjem njenega opisa, je nujno, da ima vsaka od 1680 areol individualno oznako. Po sistemu, ki ga knjiga predlaga, je oznaka sestavljena iz oznake četrtnine zemeljske površine, številke cone v tej četrtnini in številke areole v coni. Oznake za četrtnine zemlje so sledeče: (a) *HBS (Hemisphaerium Boreale Superius)*: severni del zgornje (danes bi rekli "vzhodne") poloble; (b) *HAS (Hemisphaerium Australe Superius)*: južni del zgornje poloble; (c) *HBI (Hemisphaerium Boreale Inferius)*: severni del spodnje (danes bi rekli "zahodne") poloble; in (d) *HAI (Hemisphaerium Australe Inferius)*: južni del spodnje poloble.⁴³ Vsaka četrtnina zemlje ima po 24 con in vsaka cona ima po 18 areol, z izjemo 4 con znotraj 22 stopinj od severnega oziroma južnega pola, ki naj imajo le po 6 areol. Za polarne areole je pojasnjeno,

³⁷ Za izčrpen opis zemljevidov gl. *La Galleria delle Carte geografiche in Vaticano*. Kirchoffer je v Rimu študiral teologijo v letih 1655–57 (Lukács, *Catalogus*, str. 723).

³⁸ Str. 50, 63.

³⁹ Str. 51.

⁴⁰ Str. 53.

⁴¹ Str. 51.

⁴² Str. 52.

⁴³ Str. 54.

da so tam poldnevnik žé tako na gosto skupaj, da kaže ustrezne poldnevnik izpustiti in s tem zmanjšati število areol.⁴⁴ Skupno ima torej vsaka četrtina zemlje po 420 areol.

Besedilo *Orbis lusus* ponuja sledeča dva primera za označevanje areol:

| | | |
|---|----|---|
| H | B | S |
| Z | 13 | A |
| | 2 | |

kar pomeni *Hemisphaerium Boreale Superius*, *Zonula* (cona) štev. 13, areola štev. 2; in

| | | |
|---|---|---|
| H | B | I |
| Z | 5 | A |
| | 7 | |

to je *Hemisphaerium Boreale Inferius*, *Zonula* (cona) štev. 5, areola štev. 7. Za areole na južni hemisferi bi namesto črke B (*Borealis*) postavili črko A (*Australis*). Knjiga svetuje, naj se oznake areol zapisejo na majhne predmete poljubne oblike ali materiala.⁴⁵

Igralne figure

Pravila predlagajo za vsakega igralca po 38 figur. Imena figur naj imajo vsebinsko zvezo s kraji, kamor se postavljajo. Le tako bo mogoče, kakor poudarja knjiga, uresničiti cilje igre, med katerimi je manj važna zabava kot pridobivanje koristnega znanja o svetu. Vendar je dodano, da naj bo med figurami tudi nekaj takih, katerih imena oziroma lastnosti niso vezana na določene predele zemlje; razlog je v tem, da je še precej področij, še posebej pri barbarskih narodih, za katere je težko reči, katere lastnosti figur so zanje najbolj značilne. Knjiga tudi svetuje, naj bodo igralci pozorni na morebitne težave pri postavljanju figur in naj v takem primeru uporabijo druge figure z ustrežnejšimi značilnostmi ali privilegiji.⁴⁶

Predlagane so sledeče figure: 1. orel (*aquila*); 2. navaden potovalni konj (*ordinarius itineris equus*); 3. pokrit voz (*currus tectus*); 4. rečno plovilo (*in fluminibus navigans*); 5. večja ladja na jadra (*maior cum velis navis*); 6. plavalec (*natans*); 7. jaha na oslu (*asinans*); 8. potuje na slonovem hrbtu (*supra elephantem proficiscens*); 9. na kozlu (*supra hircum*); 10. pogrebni voziček (*lectica*); 11. bergle za uboge ali šepave (*gralle pauperum vel claudorum*); 12. mula (*mulus*); 13. konj, ki je dresiran v jahalni šoli (*edoctus in schola equus*); 14. nosilnica (*sedes portatilis*); 15. kamela (*camelus*); 16. otroški konjiček iz trstike (*puer-*

lis in arundine equus); 17. hodi s hoduljami (*supra grallas ambulans*); 18. visok voz z dvema kolesoma (*currus altus 2 rotarum*); 19. samokolnica (*vehiculus trusile unius rotae*); 20. potapljač (*urinator*); 21. hodi po vodi z napihnjenim oblačilom (*supra aquam ambulans cum inflatis vestibus*); 22. vrhovodec (*funambulus*); 23. tekaška kamela oziroma enogrbi velblod (*dromedarius*); 24. ruska pasja vprega (*canis penes Moscoviam vehicularis*); 25. nosijo ga "štuporamo" (*portatus in humeris*); 26. volovska vprega (*posta bovina*); 27. vzhodnjaška jelenja vprega (*cervus in oriente currum trahens*); 28. pešec (*pedes*); 29. hodi po ledu (*supra glaciem ambulans*); 30. popotnik v poštni kočiji (*proficiscens per postam*); 31. romar (*peregrinus*); 32. trirema ali troveslača (rimsko-grška bojna ladja s tremi vrstami vesel) (*triremis*); 33. nosijo ga na rokah (*portatus in brachiis*); 34. vozi se v otroškem vozičku (*in curru infantili ambulans*); 35. potujoči v polodprti kočiji (*in semi aperto curru proficiscentes*); 36. na kmečkem vozu (*in curru rusticano*); 37. sani (*veha vel rheda supra nives*); 38. kiltajski voz na jadra (*currus chinensis cum velis*).⁴⁷

Knjiga pojasnjuje, da je izdelava figur stvar okusa in presoje. Kot material za izdelavo je omenjena železna ali srebrna žica ali druga primerna snov. Figure lahko imajo tudi žebličke, tako da jih bo mogoče pritrditi na označeno mesto sredi areole.⁴⁸ K temu je dodano sledeče opozorilo: *Ker morajo biti figure zaradi njihove številčnosti in majhnosti kar se da mobilne (podobno kot v igri "latrunculi"),⁴⁹ je potrebno upoštevati možnost, da bo prihajalo do zmešnjav. Zato naj imajo figure igralcev poudarjeno različen videz. S tem bo igranje tudi bolj varno pred triki.⁵⁰ Ob tem avtor v 1. osebi pojasnjuje, kako je sam rešil vprašanje ločljivosti figur: *Ker je na zemljevid težko postavljati majhne figure različnih lastnosti na način, ki bi ustrežal zahtevam igre, sem figure, urejene po njihovem številčnem zaporedju, postavil na rob zemljevida. S tem sem omogočil, da se lahko vsakokrat, ko se iz vrečke potegne številka figure, na zemljevid postavi ta številka. Na ta način je mogoče postaviti na zemljevid vse znake upoštevaje prostor, ki je na razpolago.⁵¹ Na koncu knjige je v zvezi s tem omenjena možnost, da se za figure uporabijo majhni kijci ali palčke različnih oblik, na katere bi lahko zapisali številke in jih označili z različnimi barvami.⁵²**

V zvezi z izbrano projekcijo zemljevida, zaradi katere so predeli (in areole) proti levemu in desnemu robu okroglega zemljevida vedno bolj ozki, je

⁴⁷ Str. 57.

⁴⁸ Str. 52. Gl. besedilo, ki sodi k opombi št. 31.

⁴⁹ *Latrunculi* ali *lusus latrunculorum* (*latrunculus* – tolovaj, najemniški vojak) je bil naziv za taktično igro, znano že v rimski dobi, pri kateri so igralci na karirasti plošči postavljali ali premikali figure (Schädler, *Latrunculi*, str. 47).

⁵⁰ Str. 53.

⁵¹ Str. 55.

⁵² Str. 254.

⁴⁴ Str. 50.

⁴⁵ Str. 54.

⁴⁶ Str. 56.

v knjigi omenjena možnost, da bi zanje določili manjše figure, ki bi jih na zemljevid postavljali poševno.⁵³ Za to idejo (ki bi terjala ne le prilagoditev oblike nekaterih figur, ampak bi bistveno vplivala tudi na pravila za njihovo postavljanje) ni v knjigi nadaljnjih pojasnil.

Splošno o poteku igre

Igra naj se začne s kompasom na mizi, s pomočjo katerega naj bo zemljevid čimbolj poravnan z resničnimi poldnevniškimi črtami (to je v smeri sever-jug). S tem bi, kot je rečeno v knjigi, *pomagali med igro vzpodbujati domišljijo o zemeljski krogli*. Kljub pedagoški vrednosti te zanimive misli pa se je avtor zavedal, da je pri praktični uporabi zemljevida običajno nepomembno, ali je poravnan s stranmi neba. Odsvetoval je namreč, da bi zaradi kompasa kdo izmed igralcev imel pred seboj v nasprotno smer obrnjen zemljevid. Zato je predlagal, naj bo zemljevid vrtljiv, tako da ga bo lahko imel igralec, ki je na vrsti, obrnjenega proti sebi.

Nadalje je zapisano, naj vsak igralec *dobi iz vrečke ustrezno število figur določene vrste* (v knjigi ni navedeno, koliko naj jih bo in katere vrste, kar pomeni, da je bilo to prepuščeno dogovoru igralcev). Glede glasnega branja opisov areol med igro je omenjena možnost, da se določi oseba, ki bo med igro ves čas brala ali da se z metom kocke določi igralec, ki bo bral v prvi igri, medtem ko naj v naslednjih igrah bere tisti, ki ima postavljenih najmanj figur. Igra naj poteka po vrstnem redu igralcev okoli zemljevida *in kakor nalagajo pravila medčloveškega obnašanja* (pri čemer ni pojasnjeno, kako naj pravila obnašanja vplivajo na igro).⁵⁴

Ko je iz vrečke potegnjena številka areole, naj jo igralec, ki je na vrsti, na zemljevidu poišče in skupaj s soigralci poslušajo njen geografski opis. Pri tem naj si, kakor je rečeno v knjigi, *ogleduje zemljevid, da bi si vtisnil v spomin lego areole z ozirom na sosednje predele*. Potem naj se igralec še enkrat podvrže žrebu in potegne iz vrečke vnaprej dogovorjeno število igralnih figur. Število naj bo majhno, podobno številu figur, s katerim igralec igro začne. Zatem naj bo igralcu dovoljeno, da figuro postavi na zemljevid, pri čemer je treba preverjati, ali ima figura pravico potovati v tisti del sveta.⁵⁵

O zaključku igre je rečeno sledeče: *Igralec, ki je postavil na zemljevid vse svoje figure, je zmagovalec, in tisti, ki jih je postavil najmanj, naj za kazen v naslednji igri bere, razen če so se igralci dogovorili, da bo ves čas brala ena oseba, ali pa naj prepusti svoje mesto drugemu*.⁵⁶

Glede števila igralcev je v knjigi omenjeno, da bi lahko v igri sodelovalo do 43 igralcev, ki bi s svojimi figurami lahko pokrili vse areole, ali celo 44 igralcev, če bi dodali še 20 praznih figur. Vendar je pristavljeno, da bo v praksi zadoščalo, če se pripravijo figure za 12 ali morda 15 igralcev.⁵⁷ Iz tega bi lahko sklepali, da je bila igra, vsaj sprva ali delno, zamišljena za večje skupine igralcev, morda kot pomagalo pri pouku. Vendar ni v pravilih ničesar, kar bi nasprotovale igralju majhnega števila igralcev in v skrajnem primeru le dveh. To potrjuje sledeča pripomba v naknadno dodanih pravilih na koncu knjige: *Ce je več kot pet igralcev, je priporočljivo, da se vse težavne figure izločijo iz igre, tako da bo igra krajša*.⁵⁸ Iz te pripombe tudi izhaja, da je avtor dopuščal, da se lahko igra tudi z manj kot 38 figurami.

Pravila za postavljanje figur

Na prvem mestu je navedeno pravilo za orla, ki, kakor pravi knjiga, *predstavlja v človeški domišljiji in pri Jupitru privilegirani in kraljevski način premikanja; zato naj ima med figurami največ pravic in naj bo v vsakem trenutku sposoben pristati na kateremkoli delu zemlje, izvzemši areole, kjer je le morje ali ocean*.⁵⁹ Temu sledi 30 oštevilčenih pravil, ki jih v nadaljevanju predstavljamo:⁶⁰

1. *Kdor zadene areolo, kjer je Rim, kralj mest, naj vzame s seboj kot dolžno spremstvo tri figure, ki so lahko, da ne bo nobenega dvoma, take vrste, da jih je najtežje postaviti na zemljevid, kot na primer voz na jadra in podobno. Poleg tega naj z zemljevida vzame tri druge figure, ki so izžrebani areoli najbližje, če so na zemljevid postavljene več kot štiri figure.*

Besede "naj vzame s seboj kot dolžno spremstvo tri figure" bi lahko razumeli kot pravico, da igralec na areolo postavi tri figure (ali tri figure poleg tiste, s katero je areolo zasedel). Iz pravila izhaja, da lahko igralec te tri figure izbere. Dodatna prednost tega žreba je pravica, da igralec z zemljevida vzame tri druge figure, ki so izžrebani areoli najbližje. Zdi se, da iz smisla pravila izhaja, naj igralec z zemljevida vzame figure soigralcev, vendar ni jasno s kakšnimi posledicami. Morda bi bilo smislu najbližje, če bi jih vrnil igralcem, ki so jih postavili, bodisi na mizo (od koder jih lahko ob naslednji priložnosti ponovno postavijo na zemljevid) bodisi v njihove vrečke (od koder jih lahko ponovno izžrebajo). Smisel pogoja, da morajo biti postavljene več kot štiri figure, se zdi v tem, da naj ne bi prihajalo do vračanja figur v zgodnji fazi igre.

53 Str. 50.

54 Str. 53.

55 Str. 54.

56 Str. 55.

57 Str. 51.

58 Str. 254.

59 Str. 56.

60 Str. 57–60.

2. Kogar doleti areola, kjer je Dunaj, naj vzame s seboj kot spremstvo dve figuri po svoji izbiri in z zemljevida naj vzame dve figuri, ki sta izžrebani areoli najbližji, če so postavljene več kot tri figure.

Komentar k pravilu 1 velja smiselno tudi za to pravilo.

3. Kdor je izžrebal areolo, kjer so Madrid, Pariz, London, Krakov, Kopenhagen ali Stockholm, ima pravico vzeti s seboj eno figuro, kakor tudi pravico z zemljevida vzeti eno figuro, ki je izžrebani areoli najbližja, vendar le, če je igralec postavil na zemljevid več kot dve figuri.

Pravilo se zdi podobno praviloma 1 in 2, s to razliko, da morajo biti po pravilu 1 na zemljevidu več kot 4 figure kateregakoli igralca (vsaj po tolmačenju, ki je tam sugerirano), medtem ko pravilo 3, če ga beremo dobesedno, terja, da je več kot dve figuri postavil igralec, ki pravico uveljavlja.

4. Kdor prispe v areolo, kjer je katero od glavnih mest pokrajin ali cesarsko mesto, ima pravico postaviti dodatno figuro po svoji prosti izbiri.

Zdi se, da bi kazalo dati besedam "ima pravico postaviti dodatno figuro" enak pomen kot besedam v pravilu 1 "naj vzame s seboj kot dolžno spremstvo". V knjigi ni razlage o tem, katera mesta so cesarska. Domnevamo lahko, da so tedanji igralci o tem nekaj vedeli ali pa so do odgovora lahko hitro prišli. Cesarska mesta (*Reichsstädte*) so bila tista, kjer so nekatere oblastne pravice pripadale neposredno cesarju, za razliko od mest, ki so bodisi uživala privilegije svobodnih mest (*freie Städte*) ali pa so sodila pod jurisdikcijo plemiča, ki je bil na fevdalni lestvici nižje od cesarja. Vprašanje, ali je mesto cesarsko, je bilo torej odvisno od tega, ali so obstajali kakšni pogodbeni, oblastni ali fevdalni akti oziroma privilegiji, ki so mesto vezali neposredno na cesarja z davčnimi, vojaškimi ali drugimi zavetami. Iz pravila je očitno, da je avtor hotel igralce stimulirati, da si zapomnijo vsa mesta z atributi neposredne cesarske oblasti, kar je bilo gotovo primerno za igro, ki je bila posvečena cesarju.⁶¹ Če bi to pravilo uporabili danes, bi dobili priložnost za spoznavanje zanimive plati zgodovine mnogih evropskih mest.

5. Kdor zadene areolo, kjer je štajerski Gradec, mora vzeti po eno figuro iz treh različnih areol, ki so izžrebani areoli najbližje. Če je število igralcev manjše od štiri, naj vzame po dve figuri iz areol, ki sta izžrebani najbližji, ali le eno figuro od kjerkoli, če je to vse, kar je mogoče vzeti.

Postavlja se vprašanje, kako si naj tolmačimo pravilo, da igralec mora vzeti figure z zemljevida. Ena možnost bi bila, da ima enak smisel kot pravilo 1, to je, da naj igralec vzame tri, dve ali eno figuro drugih igralcev in jih vrne v igro (pri čemer bi

pomen besede "mora" lahko iskali v tem, da se igralec tej pravici ne sme odpovedati). Če pa naj pravilo v resnici sproži za igralca negativne posledice, bi si lahko zamislili, da mora igralec k svojim figuram dodati tri, dve ali eno figuro drugih igralcev in si s tem poslabšati svoj rang v igri.

6. Kdor zasede drugo ali tretje mesto za zmagovalcem, ima pravico v naslednji igri postaviti katerokoli figuro.

Ob tem pravilu bi si morali pojasniti, ob kakšnih pogojih ima igralec pravico postaviti katerokoli figuro.

7. Kdor z orlom zasede areolo, v kateri je Rim ali Dunaj, je s tem v igri zmagal.

Žreb areole z Rimom ali Dunajem in njena zasedba z orlom je tako redko in simbolično naključje, da je dobitniku avtomatično prineslo zmago.

8. Kdor z orlom zasede katerega od cesarskih mest, ima pravico postaviti šest figur po svoji izbiri; tiste figure, ki jih še ima in ki ga ločijo od zmage, pa naj gredo tistemu, ki ima med vsemi najmanj figur na zemljevidu.

Glede cesarskih mest glej opombo k pravilu 4. Drugi del pravila (*tiste figure, ki jih še ima in ki ga ločijo od zmage, pa naj gredo ...*) bi lahko pomenil, da je igralec, potem ko je oddal svoje preostale figure, v igri zmagal. Če je tako, potem pravili 7 in 8 vodita do enakega rezultata, s to razliko, da v prvem primeru zmagovalčeve preostale figure ne gredo nikomur, medtem ko se v drugem primeru rezultat igralca, ki ima najmanj postavljenih figur, poslabša z dodatkom zmagovalčevih figur.

9. Kdor se vzdrži, da bi vstopil v ustrezno areolo z vozom na dve kolesi,⁶² psom, jelenom, vozom na jadra, romarjem, dresiranim konjem, hoduljami, kozlom ali vrvohodcem, naj ima pravico postaviti tri figure.

Zdi se, da je namen pravila ponuditi igralcu možnost taktičnega odločanja: ali se bo rešil težko postavljljive figure ali pa bo postavil tri druge figure.

10. Če areolo zasede orel, s tem povzroči evakuacijo figur drugih igralcev iz vseh šestih areol, ki jo obkrožajo; v te areole tudi ni dovoljeno postaviti drugih figur.

Domnevamo lahko, da se "evakuirane" figure vrnejo igralcem, ki so jih postavili (kar bi bilo po vsebini enako kot v pravilu 1, ki določa, naj igralec "z zemljevida vzame tri druge figure"). Če "evakuacija" nima tega pomena, bi bilo treba pravilu določiti vsebino. Rastolmačiti bi bilo treba tudi, katere so sosednje areole: vsaka areola namreč s svojimi stranicami meji na štiri areole (razen pri polarnih areolah) in se v kotih dotika še štirih drugih.

⁶¹ O posvetilu cesarju gl. prvi del članka, str. 374 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

⁶² To je figura 18, ki je v seznamu figur imenovana "visok voz na dve kolesi" in v pravilu 16 "voz z velikimi kolesi".

11. Govori se, da v predgorju Tabin v vzhodni Tartariji po javnih poteh jahajo na kozlih. Ker naj bi po splošnem prepričanju hudič v obliki kozla služil kot potovalno sredstvo čarovnicam, naj igralec, ki s kozlom vstopi v areolo zunaj predgorskega dela Tartarije, za kazen trpi izgubo dveh figur, ki še nista postavljeni ali ki sta pripravljene za postavitev. Če pa kdo v določeni igri kot prvo figuro potegne kozla, je igro v celoti izgubil.

Kaže, da tudi to pravilo ponuja možnost taktičnega igranja v tem smislu, da se lahko igralec odloči, ali bo za ceno izgube dveh drugih figur postavil zunaj predgorja Tartarije težko postavljivo figuro kozla. Vprašanje je, kaj pomeni "izguba dveh figur". Smisel bi terjal, da se dve postavljeni figuri vrneta igralcu (pri čemer ostaja odprto vprašanje, kdo ju izbere) ali da se ne štejeta v igralčevo korist pri končnem obračunu figur. Pravilo izraža preko stoletij razširjeno praznoverje, da se demoni in hudič pojavljajo kot kozli ali s kozlovskimi znaki (kar je prihajalo do izraza v umetnosti, a žal tudi v čarovniških procesih).

12. Ko se prvič izžreba katerakoli areola iz ene od 24 con, naj ima igralec pravico postaviti dve figuri. Da ne bi bilo med igralci nejasnosti, ali je bila številka določene cone enkrat že izžrebana, naj bo poleg vrečke s figurami postavljenih 24 večjih ali manjših števil: ko je cona izžrebana, se naj njena številka postavi na ločeno vidno mesto. Le ob tej priložnosti naj se prebere opis cone, ki je skupen vsem areolam v njej.

Pravilo, da se naj opis cone prebere le ob tej priložnosti (to je takrat, ko je izžrebana prva areola iz cone), je pojasnjeno na drugem mestu v knjigi: ponavljajoče prebiranje opisov con – ki vsebujejo podatke o njihovi obliki, površini, klimi, dolžinah dneva ipd. – bi namreč igro po nepotrebnem podaljševalo in igralce obremenjevalo.⁶³

13. Kdor prispe v neraziskan predel na južnem ali severnem delu poloble, naj ne sodeluje v igri, dokler ga kdo od soigralcev ne osvobodi s tem, da sam vstopi v cono. Teh con je troje: 24. cona v severnem in južnem delu spodnje hemisfere (HBI in HAI) in 24. cona v južnem delu zgornje hemisfere (HAS).

Cona na severu zgornje (to je "vzhodne") poloble (HBS) ne šteje kot neraziskani predel; ima namreč več kot pol strani dolg splošen opis⁶⁴ in v sorazmerno podrobnih opisih njenih areol⁶⁵ se omenjajo npr. Groenlandija, sever Skandinavije, Nova Zemlja in del Sibirije. Omeniti velja, da to pravilo daje polarnim conam zaporedno številko 24, medtem ko imajo te iste cone v poglavju, kjer so opisane areole, zaporedno številko 1 (neenotnost pri sistemu oštevilčenja bi lahko šteli za še en znak za naglino pri pisanju knjige).

14. Kdor vstopi z otroškim konjičkom iz trstike v areolo, kjer je glavno ali cesarsko mesto, se za svojo predrznost kaznuje z izgubo ene figure tako, da naj je ne potegne iz vrečke ali ne postavi na zemljevid.

Pravilo daje še eno možnost za preverjanje, ali igralci poznajo mesta, ki so glavna ali cesarska (gl. pravili 4 in 8).

15. Voz na jadra lako vstopi le na Kitajsko.

Ker so možnosti za postavitev te figure razmeroma omejene, se je bo igralec hotel čimprej rešiti (gl. pravilo 1).

16. Voz z velikima kolesoma lahko vstopi le v pokrajino Lacij.

Ker je Lacij razmeroma majhna pokrajina v centralni Italiji, je voz z velikima kolesoma (figura 18) še težje postavljiva figura kot kitajski voz na jadra. V knjigi je omenjeno, da Lacij, poleg areole, kjer je Rim, sega v še eno areolo,⁶⁶ vendar je v opisu te druge areole govora le o severni Španiji, delu Francije in oceanu.⁶⁷ O razlogih za pomanjkljivo koordinacijo v besedilu lahko le ugibamo – morda so pravila in opisi areol nastajali s pomočjo različnih ali netočno narisanih zemljevidov, na kar knjiga v drugi zvezi posredno sama namiguje.⁶⁸

17. S sanmi ni mogoče potovati južno od 48. vzporednika.

18. Vrvohodec ne more vstopiti v areolo, če ni vsaj v tretji areoli od izžrebane kdo že postavil figuro.

19. Majhne ladje se ne sme postaviti na morje ali ocean, če ni vsaj v četrti areoli od izžrebane ladja troveslača ali večja ladja na jadra.

20. Se obuvali za hojo po ledu je mogoče v predele, kamor se lahko potuje s sanmi, s to razliko, da je s temi obuvali mogoče hoditi le tam, kjer je kakšna reka ali po morju v bližini obale.

Glej pravilo 17.

21. Z jelenom je mogoče potovati le na področje Samojedov, če je v areoli to ime izrecno navedeno.

Samojedi je bilo ime za ljudstva, ki so živela od Kavkaza proti Mongoliji in Severni Sibiriji, in so bila s tem imenom pogosto omenjena na zemljevidih 16. in 17. stoletja.

22. Popotnik v sveti kraj (romar) lahko gre le v areolo, kjer je kakšno znano sveto mesto.

23. Z dresiranim konjem je dovoljeno le v areolo, kjer je kakšno mesto.

24. Potapljač lahko gre le v areolo, kjer je reka, medtem ko gre lahko v morje le, če je poleg obala ali ladja.

25. S hoduljami je mogoče hoditi le po ravnini in zato se z njimi ne sme v areolo, kjer je zapisano, da je kakšna visoka gora.

⁶³ Str. 65.

⁶⁴ Str. 68.

⁶⁵ Str. 84–88.

⁶⁶ Str. 254.

⁶⁷ Str. 254 in str. 126 (opis areole HBS-Z.7., A.III.).

⁶⁸ Gl. besedilo, ki sodi k opombi št. 5, zgoraj.



Na bakrorezni podobi iz Valvasorjeve *Slave Vojvodine Kranjske* iz leta 1689 vidimo hodulje, s katerimi so ljudje bredli potoke in plitke vode. Hodulje so bile tudi ena od igralnih figur v geografski igri – za zasedanje kopnih areol, kjer ni bila omenjena nobena gora.

26. Pasja vprega ima enako področje gibanja kot jelen.

Glej pravilo 21.

27. Kdor je starejši od sedem let in namerava, da ga nesejo na rokah v areolo, v kateri je mesto, naj figure ne postavi in naj svojo pravico do postavitve figure odstopi desnemu ali levemu soigralcu – če pa je igralec zadnji po vrsti, naj pravico odstopi predzadnjemu in prvemu.

Pravilo se nanaša na figuro številko 33. Ni jasno, zakaj naj se pravica v prvem primeru odstopi desnemu ali levemu soigralcu, medtem ko se v drugem primeru odstopi predzadnjemu in prvemu igralcu.

28. Če so se igralci sporazumeli, da se številke areol, ki so jih potegnili iz vrečke, ponovno vanjo vrnejo in če kdo številko ponovno izžreba in ima zanjo tudi primerno figuro, potem je treba areolo evakuirati in evakuirana figura se šteje za izgubljeno. Če je številko ponovno potegnil isti igralec, naj ima pravico do ponovnega žreba in njegova prvotno postavljena figura naj tam ostane.

Pravilo terja pojasnilo, kaj pomenijo besede "evakuirana figura se šteje za izgubljeno" (prim. s pravilom 11, ki govori o "izgubi" figur).

29. Ker ima vrečka s figurami za vsakega igralca po 38 številčk in se zaradi tega izžrebane številke vračajo v vrečko, se zmaga v igri oziroma konec igre občutno za-

vleče, ker bo potrebno dosti časa – tudi tistemu, ki je blizu zmage – da bo izžrebal primerno figuro. To velja še posebej, če k 38 figuram dodamo "prazne" figure, katerih igralec ne more postaviti na zemljevid, ampak mora počakati, da pride ponovno na vrsto. Enako velja za igralca, ki isto figuro izžreba dvakrat, zaporedoma ali ne.

30. Kdor torej želi, da bodo vrečke s figurami za igralce bolj prijazne, naj vanje da tolikokrat po 38 številčk, kot je igralcev in naj izžrebanih figur ne vrača v vrečko. Tako igralci ne bodo jemali figur iz vrečke brez učinka, razen če je v njej ena tretjina ali manj praznih lističev – z namenom, da bi bila igra bolj zabavna. Podobno je mogoče storiti z izžrebanimi številčkami areol. Številke figur in areol naj se dajejo v posebne škatle in na koncu igre naj se spet vrnejo v svoje vrečke.

Na koncu naštevanja pravil je vzpodbudno dodano, da bo za igralce, ki se bodo z njimi seznanili, igra lahka, da ne bo izrpalvala človeške energije in da ne bo povzročala umske napetosti, kot se to v nemajhni meri dogaja pri "igri tolovajev" (*lusus latrunculorum*).⁶⁹

⁶⁹ Gl. opombo št. 49, zgoraj. Igra *latrunculi* ni bila odvisna od sreče in je terjala veliko mero koncentracije (Schädler, *Latrunculi – ein verlorenes strategisches Spiel*, str. 47).

Na koncu knjige dodana pravila

Ob branju zgoraj naštetih pravil lahko ugotovimo, da ne urejajo uporabe vseh figur in da terjajo dodatna pojasnila in izpeljave. Tega se je očitno zavedal tudi avtor in je zato na koncu knjige dodal še nekaj kratkih misli, s katerimi je hotel pokazati, v kateri smeri bi bilo mogoče pravila dopolniti. Ta dopolnila predstavljamo posebej, kakor je to storjeno v knjigi, da bi bralcem tega članka čimbolj verno predstavili miselno pot nastanka igre. Takole se glasijo: *Določijo naj se areole, kamor je mogoče postaviti figure, ki so težko postavljive, tako da jih bo mogoče ob pravi priložnosti brž postaviti. Na primer za jelena in psa so primerne areole števil. 12, 13, 14, 15 in 16 v coni 2, HBS (Hemisphaerium Boreale Superius – severni del zgornje poloble). Za kozla so to areole 13, 14, 15, 16 in 17, cona 3, HBS. Za voz z jadri so to 8., 9., 10. in 11. cona HBS in areole števil. 13, 14, 15 in 16. Za romarja so to pokrajine, kjer so Rim, Jeruzalem, Loreto⁷⁰ in Santiago de Compostela: HBS, cona 7, areoli 3⁷¹ in 4, kakor tudi areola 8 v coni 10. Za voz z velikimi kolesi sta to areoli 3 in 4 v coni 7, HBS.⁷² Za bodulje je primerna katerakoli areola, kjer ni omenjena kakšna gora. [...] Majhno plovilo naj bo mogoče postaviti v katerokoli areolo, kjer je zemlja, kajti ni je pokrajine, ki bila popolnoma brez tekoče vode. Kdor je postavil 12 figur, lahko preostale figure postavlja, kolikor jih lahko potegne iz vrečke.⁷³*

Te misli so bile dodane v naglici, na kar kaže dejstvo, da so zapisane brez odstavkov, nekoliko nesistematično in da nekatere podrobnosti niso v skladu s preostalim besedilom. Temu se je pridružil posebno hudoben tiskarski škrt (ali morda avtorjev humor?), ki je skrnil napako prav v stavku o napakah: *Tiskarske pomote in pomote druge vrste, ki so se zaradi stiske s časom prikradle v knjigo, bodo razsodni bralci lahko brez težav ugotovili, kakor – in na tem mestu stavek obvisi brez nadaljevanja ali ločila.⁷⁴*

Goljufanje pri igri

Opis igre na več mestih opozarja na možnost goljufanja pri igri. Zanimivo je, da v tej zvezi zaman iščemo kakšno vzgojno svarilo o neprimernosti takega početja. Namesto tega lahko beremo stroge in večkrat izražene nasvete, kako se naj igralci pred poskusi sleparjenja branijo. Vprašanje je, ali bi lahko iz tega skleпали, da je bilo goljufanje pri družabnih igrah večji problem kot danes ali da je bila posebna pozornost temu vprašanju posledica mladostnega

pristopa katerega od sodelujočih pri pisanju knjige.

Na enem mestu v knjigi je zapisano tole: *Največ priložnosti za prevare se ponuja pri postavljanju figur, tako da igralec skrivoma odstrani ali prikrije kakšno svojo figuro, in sicer zato, da bi hitreje ali lažje zmagal ali da ne bi bil kaznovan z branjem. Tej nevarnosti se je mogoče izogniti tako, da zmagovalec posamič in vsem na obeh z odprto in iztegnjeno roko vzame z zemljevida vse svoje figure oziroma znake po številčnem vrstnem redu do 38. Če se kdo tega ne bi držal ali če bi kakšen znak manjkal, naj igralec za kazen zgubi pravico sodelovanja v naslednjih treh igrah in ves ta čas naj miruje vse njegove pravice glede sodelovanja pri igri. Težje se je varovati pred napakami oziroma prevarami, če je več igralcev take sorte, da bi hoteli goljufati. Da bi se temu izognili, je mogoče med ostalim določiti, naj igralec, ki je desno od zmagovalca ali kateri drug igralec po vrstnem redu ali še bolje igralec, ki je na zemljevid postavil najmanj figur, preverja, ali je skupna vsota figur, to je tistih na zemljevidu in zunaj njega, 38. Tudi v zvezi z žrebanjem areol avtor svetuje, naj vsak igralec, preden seže v vrečko po številko areole, pokaže ostalim iztegnjeno in odprto roko. Ko je potegnil številko, pa jo naj brez odlašanja in vsem na obeh postavi na mizo. To številko se lahko zapiše na kakšno primerno mesto.⁷⁵*

Ko je v knjigi govora o žrebanju, lahko iz izrazov sklepamo, da imajo igralci vrečke, iz katerih vlečejo številke. Le na enem mestu je omenjena možnost uporabe kolesa s številkami ob robu in vrtljivega kazalca, s katerim bi lahko med igro naključno izbirali številke. O tej drugi možnosti avtor ne pravi nič podrobnega, ampak le pripominja, da sta oba načina enakovredna in da naj bo izbira prepuščena igralcem; zanimiv je razlog, ki ga navaja za enakovrednost: *Ker ni jasno, ali se je mogoče z vrtljivim mehanizmom učinkoviteje izogniti vsem možnostim za prevare v primerjavi s prej opisanim načinom.⁷⁶*

Prilagoditev igre drugim podlagam

Na nekaj mestih v knjigi je rečeno, da bi bilo mogoče igro prilagoditi za igralne karte, pri čemer avtor poudarja, da naj igra zaradi tega ne postane preveč enostavna in da naj izid igre ne bo preveč odvisen od naključja. To bi namreč nasprotovalo glavnemu namenu igre, to je utrjevanju znanja zemljepisa. Da bi s kartami dosegli ta namen, omenja avtor *Orbis lusus* možnost, da bi štiri dele sveta označili vsakega na svoji karti, vendar ne z besedami, temveč z geografskimi znaki, to je v obliki zemljevida. Nato bi lahko vsakega od teh delov razdelili na 12 ožjih področij, ki bi tudi bila prikazana kot zemljevidi. To bi zneslo skupno 52 kart, od katerih bi vsaka lahko imela dve ali tri vrstice po-

⁷⁰ V 17. stoletju je bil romarski kraj Loreto blizu Ancone v Italiji po pomembnosti takoj za Rimom in Jeruzalemom.

⁷¹ V opisih areol je mesto Santiago de Compostela navedeno v areoli števil. 2.

⁷² Gl. besedilo, ki sodi k opombi št. 62.

⁷³ Str. 254.

⁷⁴ Prav tam.

⁷⁵ Str. 53.

⁷⁶ Str. 54.

datkov o mestih, rekah, gorah in podobnem. Število kart bi lahko povečali ali zmanjšali in s tem uravnavali način igranja in zapletenost igre. Avtor pravi, da bi, odvisno od njene izvedbe, igra s kartami lahko terjala celo več znanja geografije kot igra, ki temelji na zemljevidu.⁷⁷ Poleg igre s kartami govori knjiga tudi o igri na prostem oziroma na velikem zemljevidu pripravljenem v urejenem vrtu, vendar le na splošno in brez tehničnih podrobnosti.⁷⁸

Izrazoslovje pri opisih areol

Kot je prikazano v prvem delu članka, so v knjigi razlage geografskih pojmov, s katerimi naj se igralci seznanijo vsaj v osnovnih obrisih, da bodo lahko brez težav sodelovali v igri.⁷⁹ Med njimi so mnogi izrazi, ki so danes del splošne zemljepisne izobrazbe ali vsakdanje govorice. Vendar so med njimi tudi taki, ki jih danes skorajda ne poznamo več. V nadaljevanju primeroma prikazujemo dve zanimivi skupini izrazov.

(a) Antipodi, antaeci, periaeci, amphiscii itd.

Pri opisu con in areol se v knjigi pogosto uporabljajo izrazi, ki označujejo položaj prebivalcev na različnih delih zemeljske krogle. Med njimi sta poleg še danes znanega izraza "antipodi"⁸⁰ tudi sorodna pojma *antaeci* in *periaeci*. Ljudje, ki prebivajo ob določenem vzporedniku severno od ekvatorja imajo svoje *antaecos* v ljudeh ob enako oddaljenem vzporedniku južno od ekvatorja. To pomeni, da je pri enih enakonočje (ekvinokcij), ko je pri drugih sončni obrat (solsticij) in ko je pri enih zima, je pri drugih poletje in kolikor je pri enih dolga noč, je pri drugih dolg dan. *Periaeci* so ljudje, ki živijo vzdolž določenega vzporednika in so zato enako oddaljeni od polov; če so *periaeci* točno na nasprotni strani zemlje, je polnoč pri enih, ko je poldan pri drugih.⁸¹

Drugo merilo za ločevanje ljudi na različnih točkah zemeljske krogle je temeljilo na obnašanju njihove sence. V knjigi so razloženi izrazi *amphiscii*, *periscii* in *antiscii*.⁸² *Amphiscii*, kot je nakazano v *Orbis lusus*, so ljudje, ki živijo v tropskem pasu (to je med Rakovim in Kozorogovim vzporednikom ali povratnikom),⁸³ kjer senca v enem delu leta opoldne

kaže proti jugu (ko sonce kulminira severno od zenita) in v drugem delu leta proti severu. *Periscii* so prebivalci krajev znotraj polarnega kroga,⁸⁴ katerih senca v teku enega dne človeka obkroži (to je v tistih poletnih dnevih, ko je sonce 24 ur nad obzorjem).

Antiscii (imenovani tudi *heteroscii*) so ljudje, ki živijo na različnih straneh zunaj tropskega pasu in zato opoldne mečejo senco v nasprotni smeri. V zvezi z *antiscii* je v *Orbis lusus* zapisano, da je o njih pesnik Lucan⁸⁵ zapel takole:

Prišli ste, Arabci, v svet vam neznani,
kjer sence dreves začuda ne padajo na levo.
(*Ignotum vobis, Arabes, venistis in orbem,
Umbras mirati nemorum non ire sinistras.*)⁸⁶

Ob citatu je avtor *Orbis lusus* dodal pojasnilo: *Arabci so prišli v Lacij na pomoč Pompeju*. Očitno bi naj na podlagi tega bralci vedeli, da sta verza iz pesnitve, znane pod imenom *Pharsalia*,⁸⁷ ki opisuje državljansko vojno med zavezniki rimskega senata, ki jih je vodil Pompej, in legijami, lojalnimi Juliju Cezarju. Vojna se je začela januarja 49 pr. n. št., ko je Cezar zoper voljo senata s svojo vojsko prestopil reko Rubicon pri Ravenni in pri tem, kot pravi izročilo, znamenito vzkliknil *kocka je padla – alea iacta est*. V tem za rimsko državo usodnem spopadu so bile polodvisne države vzhodno in južno od Rima na strani senata in so Pompejevi vojski poslale na pomoč vojake.⁸⁸

Metafora o senci temelji na tem, da na področjih severno od Rakovega povratnika senca ljudi, ki so obrnjeni proti zahodu (kakor Arabci, ki so potovali v Rim), opoldne pada vedno na desno stran, medtem ko med Rakovim in Kozorogovim povratnikom v enem delu leta pada na levo in v drugem delu leta na desno stran. Južno od Kozorogovega povratnika pada senca v teh okoliščinah vedno na levo. Medtem ko pesnitev ne navaja imen krajev, od koder so prihajali "Arabci", knjiga *Orbis lusus* dodaja, da so bili *antiscii*, kar bi pomenilo, da so prihajali iz krajev južno od Kozorogovega povratnika. Ker Kozorogov povratnik poteka skozi današnji Mozambik in Madagaskar, je očitno, da je avtor *Orbis lusus* Lucanove Arabce postavil predaleč na južno poloblo. Imenovati bi jih moral *amphiscii*, ki, kot je pojasnjeno zgoraj, žive v tropskem pasu južno od Rakovega povratnika (ki poteka skozi Arabski polotok).

⁷⁷ Str. 63.

⁷⁸ Str. 50, 63.

⁷⁹ Gl. prvi del članka, str. 379 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

⁸⁰ *Antipodes*: ljudje na diametralno nasprotnih koncih zemeljske krogle.

⁸¹ Str. 12.

⁸² Str. 13.

⁸³ Vzporednika, ki ležita na 23°26'22" severne oziroma južne širine, se imenujeta tudi "povratnika", ker se med njima v roku enega leta gibljejo točke, kjer je sonce v nadglavišču, in ker predstavljata ekstremni točki severno in južno od ekvatorja, kjer se gibanje nadglavišča enkrat na leto obrne (Lovrenčak, *Matematična geografija*, str. 91, 106). Gl. opombo št. 27.

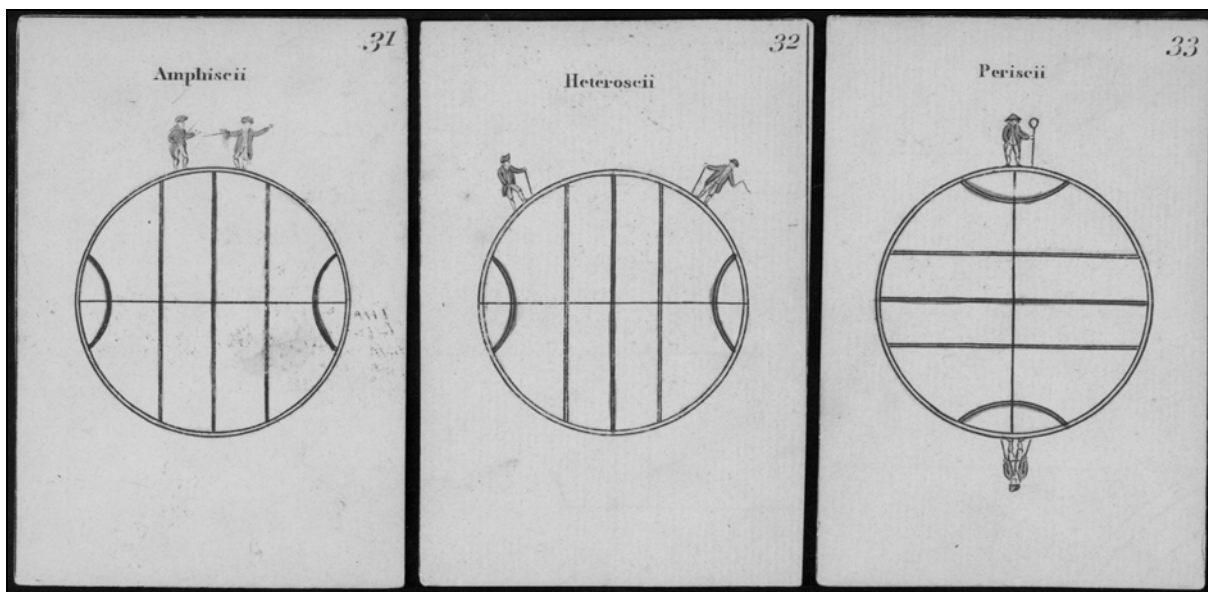
⁸⁴ To je znotraj arktičnega kroga 66°33'38" severne širine ali antarktičnega kroga 66°33'38" južne širine.

⁸⁵ *Marcus Annaeus Lucanus* (39–65 n. š.).

⁸⁶ Pesnitev *Pharsalia* (znana tudi pod naslovom *Bellum civile – Državljska vojna*), III. knjiga, verz 247 (prevod J. S.); za angleško besedilo gl. Lucanus, *The civil war*.

⁸⁷ Pesnitev, ki je bila od 16. do 18. stoletja mnogokrat natisnjena, je dobila ime po mestu *Pharsalos* v Grčiji, kjer je avgusta 48 pr. n. št. prišlo do odločilne bitke med Cezarjevo in Pompejevo vojsko.

⁸⁸ Bratož, *Rimska zgodovina*, str. 147.



Filozofi in geografi preteklih stoletij so razvili posebno izrazoslovje za ljudi na različnih točkah zemeljske krogle. Ena skupina izrazov je temeljila na obnašanju sence oziroma gibanju sonca. Ljudje v tropskem pasu, ki svojo senco v teku enega leta vidijo enkrat proti severu in drugič proti jugu, so se imenovali amphiscii (dobesedno "dvosenčni"). Prebivalci polarnih krajev, kjer senca v teku poletnega dneva človeka obkroži (to je, ko je sonce 24 ur nad obzorjem), so bili periscii. Naslednji izraz je izviral iz dejstva, da ljudje severno od tropskega pasu opoldne mečejo senco proti severu, medtem ko jo tisti južno od tropov – imenovani heteroscii ali antiscii – vidijo proti jugu. Tri karte na sliki (iz serije 40 kart) so se uporabljale kot pomoč pri učenju teh danes že pozabljenih izrazov. (Objavljeno z dovoljenjem knjižnice Winterthur: Zbirka rokopisov in drobnih tiskov Joseph Downs.)

Mimogrede – pesniška figura spominja bralca tudi na dejstvo, da so bili tuji vojaki iz oddaljenih krajev, kjer se ni govorilo latinsko. To je bilo po izročilu usodno, ko so v metežu odločilne bitke pri *Pharsali* Cezarjevi legionarji izvedli nepričakovani manever in tuji vojaki niso razumeli latinskih povelj, kar je prispevalo k zmagi številčno šibkejše, a bolj izkušene Cezarjeve vojske.

Danes so izrazi te vrste zastareli in metafore te vrste komaj razumljive. Nekdaj pa – ko je bila praktična astronomija ljudem mnogo bližje kot danes, ker so jo potrebovali za merjenje časa, koledar, vreme, astrologijo ipd. – so bili del strokovnega besedišča in predmet razlag v kozmografskih knjigah.⁸⁹ Uporabljali so se tudi v teološko-filozofskih razpravah o duhovnih podobnostih in razlikah med ljudmi na različnih koncih zemlje (kar je prišlo do izraza tudi v *Orbis lusus*, kjer je mimogrede omenjeno vprašanje, ali je Bog Adamu "so-ustvaril" *antipodes*, *antaecos* ali *periaecos*).⁹⁰ Kot primer, ki ponazarja nekdanji pomen teh pojmov v izobrazbi, lahko navedemo igro s kartami s konca 18. stoletja naslovljeno *Elementi astronomije in geografije razloženi s 40 kartami*, katere namen je bilo učenje izrazov, kot so *periscii*, *antaeci*, *antipodes*, *ascii*, *amp-*

hiscii, *heteroscii*, *preiscii*.⁹¹ Tudi na robovih nekaterih starih zemljevidov sveta vidimo majhne globuse z grafičnimi prikazi teh pojmov.⁹²

(b) Roža vetrov in smeri neba

V krajih okoli Sredozemlja je poimenovanje strani neba stoletja temeljilo na t.i. vetrni roži (*rosa ventorum*). Vidimo jo lahko na starih zemljevidih, še posebej pomorskih, kot grafični simbol v obliki zvezde, ki ima 8, 16, 24 ali 32 krakov. Vsak krak ponazarja ime vetra, ki piha iz določene smeri, in ta imena so služila tudi ali predvsem za označevanje strani neba.

Blizu Partenona v Atenah stoji osmerokoten kamniti stolp iz 1. stoletja pr.n.š., znan kot Svetišče vetrov, na katerem je na vsaki stranici vklesano ime vetra: *Boreas* (severni veter) in nato v smeri proti vzhodu: *Kaikos*, *Apeliotes*, *Euros*, *Notos*, *Lips*, *Zephyros* in *Skiron*.⁹³ V kasnejših stoletjih so morjeplovci

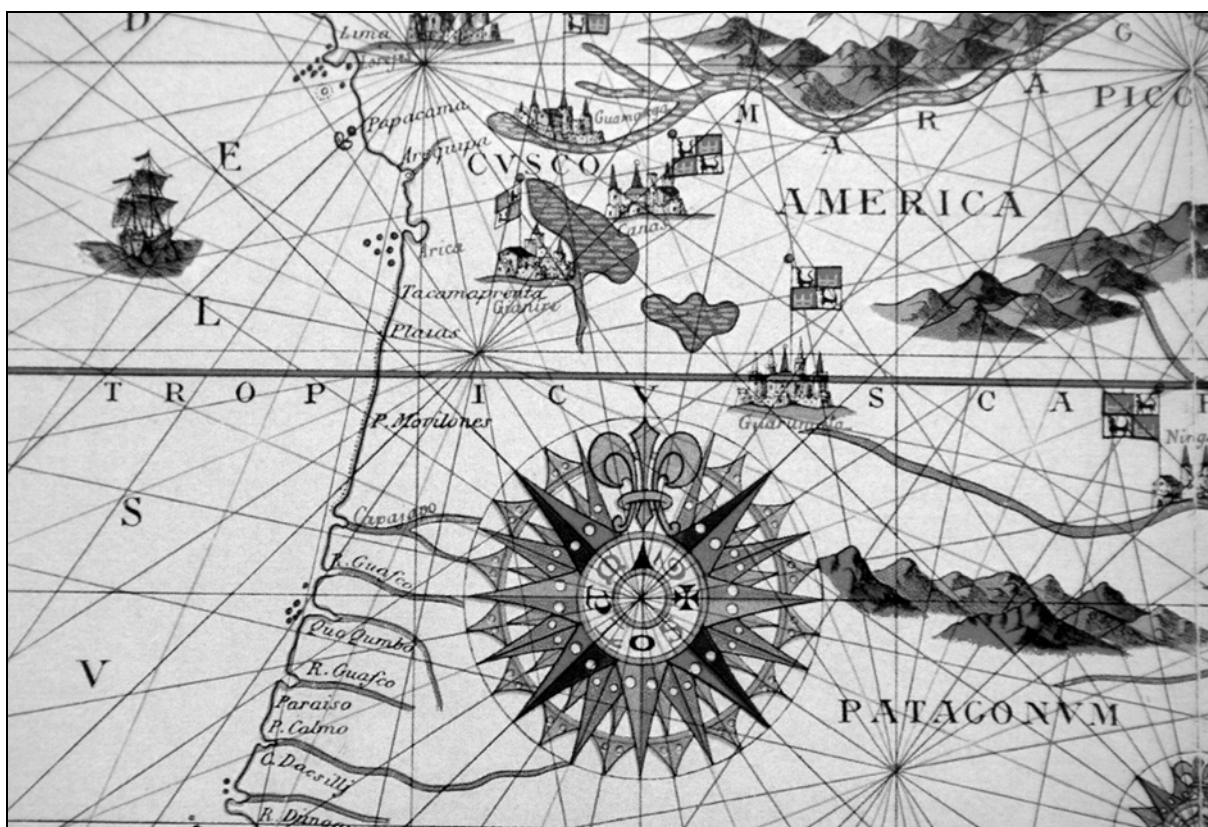
⁹¹ Paris, *The elements of astronomy and geography* (London 1795).

⁹² Npr. *Teatro del Cielo a della Terra* (Francesco Robacioli, Brescia 1602; Shirley, *The Mapping*, št. 236, str. 251) in *Universale Descriptione Di Tutto Il Mondo* (Guiseppe Rosaccio, Firenze cca. 1610; Shirley, *The Mapping*, št. 268, str. 289).

⁹³ Gurney, *Compass*, str. 42.

⁸⁹ Npr. Biancani, *Sphaera mundi seu cosmographia demonstrativa*, str. 198.

⁹⁰ Str. 31.



V deželah ob Sredozemskem morju so se za označevanje strani neba uporabljala imena za vetrove, ki so pihali iz različnih smeri. Na mnogih starih zemljevidih lahko vidimo zvezdaste podobe z 8, 16, 24 ali 32 kraki, imenovane vetrna ali kompasna roža, ki so ponazarjale strani neba in vetrove ter bile v pomoč pri računanju navigacijskih smeri. Imena iz vetrne rože lahko ob Jadranu prepoznamo še danes: npr. burja (Boreas – severni veter in sever), ostro ali ostro (Auster – južni veter in jug) in maestral (ventus magistralis – glavni veter).

njihova imena latinizirali, postopoma njihovo število pomnožili na 32 in jih tudi nadomeščali z izrazi, ki so bolj ustrezali lokalnim okoliščinam in jezikovni rabi (npr. tramontana za veter iz smeri severnoitalijanskih gora in levante za vzhodni veter).⁹⁴

Navada uporabljati imena vetrov za smeri neba se je pri sredozemskih pomorščakih, še posebej v Italiji, ohranila do 19. stoletja. Narodi, ki so bili usmerjeni predvsem na Atlantik (npr. Angleži, Nemci, Portugalci in Španci), so tudi poznali delitev na 8, 16, 24 ali 32 smeri neba, vendar so se pri njih že zgodaj udomačili izrazi sever, jug, vzhod, zahod in iz njih sestavljeni izrazi za vmesne smeri. Pri Francozih, ki so pluli tako po Sredozemskem morju kot po Atlantiku, sta bila do začetka 18. stoletja v rabi oba jezikovna sistema, vsak na svojem delu obale.⁹⁵

Orbis lusus nam takole predstavlja izraze za smeri neba: Štiri glavne smeri neba se ponavadi označujejo z vetrovi, ki so sledeči: s severa Boreas ali Aquilo, od juga

Notus ali Auster, od zahoda Favonius ali Zephyrus in od vzhoda Eurus ali Solanus. Med glavnima smerema so vmesni vetrovi, ki se po izkušnjah pomorskih kapitanov zaznavajo ob različnih časih ali iz različnih smeri. V času Vitruvija jih je bilo označenih skupno 24,⁹⁶ vendar jih sodobni pomorščaki poznajo 32. Ti vetrovi so na zemljevidih predstavljeni z vetrno rožo. Njihova imena so, začeni od vzhoda proti jugu: 1. Solanus, 2. Hypeliotes, 3. Meseurus, 4. Vulturnus, 5. Eurus, 6. Phaenicias, 7. Altanus, 8. Mesophoenix, 9. Auster, 10. Hyponothus, 11. Libonothus, 12. Mesolibs, 13. Africus, 14. Subvesperus, 15. Libozephyrus, 16. Mesozephyrus, 17. Zephyrus, 18. Circius, 19. Cauro Zephyrus, 20. Albilaurus, 21. Argestes, 22. Sciron, 23. Thrascias, 24. Supernas, 25. Septentrio, 26. Hyperboreas, 27. Meses, 28. Subaquilo, 29. Hellespontius, 30. Hypocaecias, 31. Caecihelotes, 32. Carbas.⁹⁷

⁹⁴ Prav tam, str. 45.

⁹⁵ Prav tam, str. 51.

⁹⁶ Vitruvij (rimski avtor iz 1. stol. pr. n. št.) našteva poleg 8 glavnih še 16 stranskih vetrov in med ostalim govori o njihovem pomenu pri gradnji mest; gl. *Vitruvius on Architecture*, I. knj., VI. pogl., tč. 9.

⁹⁷ Str. 38.

Pri opisih areol (kjer ni bilo potrebe po natančnem poimenovanju vmesnih smeri neba) zasledimo sledečo, nekoliko prilagojeno in v tedanji kartografiji bolj običajno terminologijo:

- vzhod: *oriens* (pridevnik *orientalis*);
- zahod: *occidens* (prid. *occidentalis*);
- sever: *septentrio* ali *boreas* (prid. *septentrionalis* in *borealis*);
- jug: *meridies* ali *auster* (prid. *meridionalis* in *austrialis*).

Besedi *oriens* (vzhod) in *occidens* (zahod) izvirata iz glagolov *oriri* (dvigati se, vzhajati) in *occidere* (padati, zahajati). Izraz *septentrio* je povezan z ozvezdjem Velikega voza ali Velikega medveda, ki je v stalnem razmerju z zvezdo severnico (*septem triones*: sedem glavnih zvezd v tem ozvezdju). Beseda *meridies* je dobila svoj dvojni pomen (*poldan* in *jug*), ker vidimo sonce, ko je opoldne najvišje na nebu, v smeri proti jugu – seveda je opoldne sonce najvišje na nebu le, če merimo pravi sončni čas, ki je različen na vsaki zemljepisni dolžini, za razliko od civilnega ali uradnega časa, ki je enak na določenem širšem pasu zemlje. Uradni čas je bil postopoma uveden v drugi polovici 19. stoletja, ker ga je terjal razvoj železniškega prometa. Po uradnem centralnoevropskem času je poldan v istem trenutku povsod od Madžarske do Španije, čeprav je v tem trenutku sonce najvišje na nebu le npr. v Trebnjem na Dolenjskem (kjer je 15. poldnevnik vidno označen).

Ti izrazi so pustili mnoge sledove. Npr. naša *burja* izvira iz *Boreas* – severni veter. Besedi kot so *settentrio* in *mezzogiorno* v italijanščini (in ustrezne inačice v drugih romanskih jezikih) se še danes pogosto uporabljajo v pomenu *sever* in *jug*. V naši starejši literaturi lahko zasledimo izraz *polnozih* za *sever* (nasprotje od *poldan*) v naslovu knjige *Popis navad in sadershanja Indijanov Polnozhne Amerike* našega misijonarja in severnoameriškega škofa Friderika Barage (Ljubljana, 1837).

Opisi con

Knjiga navaja opise značilnosti 24 con v severnem delu zgornje poloble (*Hemisphaerium Boreale Superius*).⁹⁸ Navedene so npr. razdalje in površine v nemških miljah;⁹⁹ klimatski pasovi; letni časi; oddaljenost od polov; dolžine dneva in noči; oblike areol; kje so antipodi, *antaeci* in *periaeci*; padanje sence; in ozvezdja, ki se tam vidijo.

V knjigi ni opisov ostalih treh skupin con, za kar avtor navaja zanimiv razlog: niso potrebni, kajti če se igralci seznanijo s 24 conami v severnem delu zgornje poloble, bodo z ustreznimi spremembami podatkov lahko brez velikih težav razumeli tudi

značilnosti ostalih treh skupin con. Tako bi si namesto arktičnega pola zamislili antarktični pol; padec sence proti severu bi zamenjali s padcem sence proti jugu; namesto zakritih južnih zvezd bi navedli ustrezna severna ozvezdja itd. S tem bi si igralci z enkratnim zbranim poslušanjem opisov 24 con pridobili dovolj splošnega znanja o zemlji, ki bi z ustreznimi prilagoditvami veljalo za vse areole. Knjiga svetuje, naj igralci slišijo opis cone le enkrat v igri (da se ne bi igralci dolgočasili).¹⁰⁰ Ta misel je izpeljana v pravilu številka 12, po katerem naj se opis cone prebere le takrat, ko se prvič prebira opis ene od areol iz te cone.

Opisi 1680 areol

Najobsežnejši del knjige (pribl. 170 strani) je posvečen posamičnim opisom vseh 1680 areol.¹⁰¹ Za področja, kjer je odprto morje ali ki jih evropski raziskovalci še niso kartografirali, so opisi kratki, kot je npr. "v areoli je le morje" ali "neznano področje". Opisi nekaterih areol v Evropi obsegajo polovico strani in več. Pri nekaterih manj raziskanih delih severne Evrope (npr. Nova Zemlja ali Groenlandija) je pomanjkanje podatkov o naseljih ali znamenitostih nadomeščeno z drugimi informacijami, kot npr. o prebivalcih, lovu, ribolovu in odkriteljih.¹⁰² Ponekod najdemo podrobnosti, kot npr., da v *Friziji in Holandiji teža govedu pogosto presega 1200 funtov in da Guicciardini poroča o govedu grofa Hoogstratena iz Mechelena, ki je tehtalo 2528 funtov*.¹⁰³

Pri areolah, ki so po vrstnem redu kasnejše, so opisi vedno bolj skopi. Na primer za areolo, ki jo avtor imenuje "najboljši del Italije", najdemo komaj kaj drugega kot naslednja imena brez dodatnih informacij: Korzika (*Corsica*), Lyon (*Lugdunum*), Marsej (*Marsilia*), Chambery (*Chamberinus*), Torino (*Turinum*), Genova (*Genua*), Benetke (*Venetia*), Verona (*Verona*), Padova (*Patavium*), Parma (*Parma*), Mantova (*Mantua*), Milano (*Mediolanum*), Bologna (*Bononia*), Firenze (*Florentia*), Ancona (*Ancona*) in Neapelj (*Neapolis*). Ko omenja Rim, je dodan zanimiv (in priznati je treba domiselni) izgovor za kratkost opisa: *Bil bi nepravilčen do te najbolj znane dežele na svetu, če bi si njeno odličnost in plemenitost drznil opisati na kratko v nekaj vrsticah; zato naj zadostuje le ena označba: cvet sveta*.¹⁰⁴ Če primeroma dodamo še areolo, kjer je Jeruzalem, je zapisano tole: *Prvič, je del Azije; drugič, v njej so*

¹⁰⁰ Str. 65.

¹⁰¹ Str. 84–254 (pogl. III, tč. IV do VII).

¹⁰² Str. 84.

¹⁰³ Str. 115; pregled knjig Lodovica Guicciardinija je pokazal, da je podatek iz ene od izdaj *Belgicae sive inferioris Germaniae descriptio* (str. 15 v izdaji 1652) (v viru je govora o brabantkih funtih).

¹⁰⁴ Str. 127.

⁹⁸ Str. 68–77.

⁹⁹ Nemška milja: 7420,4 m (Sitar, O prometu v Slavi, str. 148).

*puščavski deli Sirije, Egipta in Arabije, v katerih sta Gora Sinaj in Jeruzalem.*¹⁰⁵

Tudi opisi ostalih treh četrtin sveta niso v sorazmerju z dostopnostjo podatkov v takratni geografski literaturi. Očitno je, da se je avtorjem mudilo, kot je z razorožujočo odkritostjo avtor priznal po 72 straneh opisov četrtine zemeljske oble, kjer je Evropa in kjer se začena 94 strani opisov preostalih treh četrtin zemeljske površine. Tam je zapisano, da v nadaljevanju ni bilo več mogoče slediti metodi opisovanja na začetku besedila, ker je ostalo le 10 dni za sestavo in tiskanje preostalega dela knjige. Pri tem je avtor (ki mu očitno ni manjkalo sposobnosti, da na težave gleda s pozitivne plati) dodal, *da bodo krajši opisi areol v veselje tistim, ki igro uporabljajo predvsem za zabavo, medtem ko bodo to obžalovali oni, ki hočejo v prvi vrsti koristiti svojemu dubu.*¹⁰⁶

Modri izreki in veliki Saavedra

Vsak opis areole (tudi tisti najkrajši) vsebuje izrek moralne ali politične narave. Kot je razloženo v knjigi, je njihov namen, *da bi si predvsem mladina po malem in nezavedno prisvajala načela krščanskega in posvetnega življenja in da bi si jih s pogostim igranjem trdno vtisnila v spomin.* Ta misel je dopolnjena z ugotovitvijo, da večina ljudi ponavadi posveča manj pozornosti temu, *kaj* kdo pove, kot temu, *kdo* kaj pove. Zato avtor *Orbis lusus* meni, da ne bi kazalo glasnega prebiranja opisov areol in izrekov zaupati nekomu, ki pridiga strogo in asketsko življenje, kogar se poslušalci bojijo ali kogar odlikuje skromnost in obzirnost, kar so na splošno hvalevredne lastnosti, vendar pri tej igri neprimerne. Zato naj prevzame vlogo bralca v igri oseba, ki nima nič manj kvalitete kot *veliki krščanski politik po imenu Saavedra, ki se je po petletnem študiju na univerzi v španski Salamanci 34 let v najpomembnejših evropskih mestih ukvarjal z javnimi zadevami in drugimi pomembnimi posli, ki je v Rimu dvakrat prisostvoval izvolitvi papeža, ki je v Regensburgu na zboru elektorjev interveniral v korist pokojnega, slavnega in svetega Ferdinanda III., ki je bil na osmih zborih v Švici, in ki je bil tudi odposlanec s polnimi pooblastili presvetlega rodu Burgundcev na nedavnem imperialnem zboru v Regensburgu.*¹⁰⁷

Na koncu je dodano, da je taka metoda koristna predvsem zaradi mladih, ki jih je potebno navaditi na avtoriteto, poleg tega pa *bo mladina na ta način te zdrave nasvete in pouk, ki jih maksime vsebujejo, hitreje in raje sprejemala.* Ker so moralni in politični izreki namenjeni predvsem mladini, avtor pravi, da

bi lahko njihovo prebiranje opustili, če so igralci starejši.¹⁰⁸

Opis areole, kjer so naši kraji

Areola, ki pokriva naše kraje, je v knjigi opisana takole: H.B.S – Z.6.A.V. (severni del zgornje hemisfere, cona 6, areola 5). Prvič: je v Evropi. Drugič: v njej so boljše avstrijske province. Na severu je Avstrija (*Austria*), na jugu so Tirolska (*Tirolis*), Kranjska (*Carniolia*), Furlanija (*Forum Julium*), Istra (*Istria*) in Hrvaška (*Croatia*), na vzhodu je del Madžarske (*Ungaria*) in na zahodu je del Imperija in Bavarske in na sredi sta Štajerska (*Styria*) ter Koroška (*Carinthia*). Tretjič: glavno mesto Zgornje Avstrije Linz je znani trg, ki leži ob Donavi. V spodnji Avstriji je Dunaj (*Vienna*), rojstno mesto in sedež cesarjev. Na Tirolskem je Innsbruck (*Oenipontum*), na Kranjskem Ljubljana (*Labacum*), v Goriški grofiji Gorica (*Goritia*), v Istri Koper (*Justinopolis*), na Hrvaškem Zagreb (*Zagrabia*), na Koroškem Celovec (*Clagenfurtum*) in na Štajerskem Gradec (*Graecium*). Gradec je znano in pogosto obiskano mesto, kjer je precej plemstva ter živahne študentarije in kjer so tu in tam posejane grajske utrdbe in druge obrambne gradnje. Četrtrič: Donava (*Danubius*) teče v Avstriji, Inn (*Oenus*) na Tirolskem, Mura (*Mura*) na Štajerskem, Ljubljanica (*Labacus*) na Kranjskem in Drava (*Dravus*) na Koroškem. Petič: Avstrija je v večjem delu osrečena z darovi zemlje, obiljem in na enkratni način z vinom. Štajerska med ostalim z velikim izplenom pridobiva železo in druge kovine in ima tudi vina v izobilju. Šestič: mnoge od teh provinc, razen Avstrije, imajo nekaj Alp in njihova mesta so obdana z lepimi hribi. Sedmič: vsi prebivalci so katoliške vere. Osmič: če obstajajo kakšni antipodi in *antaeci* so to le slučajni pomorščaki, ki plujejo po Južnem morju proti obalam neznanih dežel. *Periaeci* so obalni prebivalci Severne Amerike. Devetič: Dunaj je mogoče spoznati po na svetu nemara najbolj mogočnem stolpu sv. Štefana; na Štajerskem blizu Gradca v kraju imenovanem *Redlstain* je mogoče videti veliko globel in v skalnatem hribu jamo oziroma vdolbino, ki obsega več milj in ki ji po domače pravijo *Kobelloch*: če je naravnega izvora, je nemajhen naravni čudež, če pa je rezultat človeške spretnosti in pridnosti, gre za stoletno delo. V tej vpadljivi, veliki in neznani tvorbi je mogoče najti kosti, ki so podobne človeškim. Poleg tega je na Kranjskem jezero, ki pripada knezom Eggenberg, ki v enem samem letu omogoča žetev, lov in ribolov. *Desetič: Cesarske oblasti ne kaže odlikovati le z orožjem, temveč jo je treba oborožiti tudi z zakonodajo, tako da bo lahko primerno vladala tako med vojno kot v miru.*¹⁰⁹

¹⁰⁵ Str. 135.

¹⁰⁶ Str. 159; o naglici gl. tudi prvi del članka, str. 376 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

¹⁰⁷ Str. 66.

¹⁰⁸ Str. 67.

¹⁰⁹ Str. 122.

Latinska zemljepisna imena

Zemljepisna imena v *Orbis lusus* so skoraj brez izjem v latinizirani obliki. Mnoga med njimi so prepoznavna ali pa jih lahko določimo s pomočjo primerne slovarja zemljepisnih imen.¹¹⁰ Vendar je med njimi precej takih, ki jih je težko lokalizirati. Pomemben razlog za nejasnosti je, da se običaji za latiniziranje imen niso nikoli ustalili in da je bilo zato tvorjenje latinskih imen odvisno od jezikovnega okusa avtorjev in od političnih in vojaških razmer. Zato so se zemljepisna imena spreminjala ali pa so bila v rabi različna imena za isti kraj (npr. v knjigi najdemo dve imeni za Pariz: *Parisii* in *Lutetia* ali za Santiago de Compostela: *Sant Jago* in *S. Jacobus*).¹¹¹ Dodatne težave izvirajo iz napak, do katerih je prihajalo pri prepisovanju rokopisnih predlog, ročnem stavljenu tiskanih besedil ali graviranju bakrenih plošč za tiskanje zemljevidov. Temeljita raziskava imen v *Orbis lusus* bi pokazala marsikaj zanimivega in morda tudi pripeljala do nekaterih domnev glede tiskov, ki so bili pri pisanju knjige uporabljeni.

Življenje je gledališče

Na samem koncu knjige je avtor z velikimi črkami zapisal: *ČE JE SVET GLEDALIŠČE IN ŽIVLJENJE KOMEDIJA, JE TOREJ SVET IGRA*.¹¹² V izreku je združil naslov knjige s smislom uvodnih besed predgovora (*Bog se rad igra s stvarmi, ki jih je ustvaril ...*).¹¹³ S tem je izrazil takrat popularno idejo, da so ljudje na zemlji, posamič in kot družba, pravzaprav le igralci v gledališču pod nadzorom vsemogočnega in vsevednega Boga kot režiserja in gledalca. Tako razmišljanje o materialnem svetu kot kozmičnem gledališču – ki je bilo znano že od Platona dalje in se je pojavljalo pri rimskih, zgodnjekrščanskih in tudi renesančnih avtorjih – je v umetnosti 17. stoletja doživljalo svojevrsten preporod. V gledališču so ga v svoja dela vpletali mnogi avtorji, med katerimi so bili tudi Shakespeare (1564–1616) in Calderón de la Barca (1600–1681). Slednji je eno svojih dram iz leta 1635 celo naslovil *Veliki oder sveta*¹¹⁴ in Shakespeare je v komedijo *Kakor vam drago* vključil misel, ki se začne z besedami *Ves svet je oder in vsi možje in žene*

*zgolj igralci ...*¹¹⁵ Jezuitom je bilo tako pojmovanje gledališča blizu in pogodu, ker v njem niso videli le koristnega pedagoškega orodja, ampak umetnost, ki izraža globoko duhovno zvezo med življenjem, izobrazbo in Bogom.

Zaključne misli

(a) O igri in njeni rekonstrukciji

Za čas od 16. stoletja do prve polovice 18. stoletja imamo precej podatkov o igrah, ki so jih uporabljali in hvalili kot učne pripomočke. Povečini je šlo za igre s kartami in v manjši meri za igre, pri katerih so igralci premikali figure po označenih postajah na plošči.¹¹⁶ *Orbis lusus* izstopa v družbi teh iger po dveh merilih: po obsegu geografskega znanja in po zgodnjem času objave. To nam zagotavlja avtor *Orbis lusus* s temi besedami: *Prijatelj igralec, pred seboj imaš igro, ki je, kar zadeva njeno metodo, kolikor poznam druge igre, v celoti nova*.¹¹⁷ Nekaj podobnega, a v drugačnem tonu, je Kirchoffer zapisal nekaj let kasneje: *Orbis Lusus je zelo različen od drugih malovrednih iger in iger s kartami, ki jih ponujajo naokoli pod visokozvenim naslovom Lusus Geographicus, pri katerih igranje nikakor ni povezano z utrjevanjem geografskega znanja*.¹¹⁸ Do podobnega sklepa je prišel tudi avtor tega članka, ko v literaturi ni našel igre ali podatka o igri, ki bi *Orbis lusus* dosegala po obsegu znanja in ki bi bila hkrati enakega ali starejšega datuma.

Vtis o *Orbis lusus* v primerjavi z drugimi igrami nam lahko dopolni ena od najbolj vplivnih knjig evropskega razsvetljenstva iz druge polovice 18. stoletja: večkrat izdana francoska Enciklopedija, ki sta jo urejala Denis Diderot in Jean le Rond d'Alembert.¹¹⁹ Pod geslom *Sciences – Znanosti* je naštetih več kot dva ducata iger, ki bi naj bile v pomoč pri pouku slovnice, literature, latinščine, logike, matematike, medicine, geografije, zgodovine, heraldike, politike, morale in teologije.¹²⁰ Avtor¹²¹ gesla je

¹¹⁰ Npr. Graesse, *Orbis latinus*.

¹¹¹ Str. 57, 121, 126, 254. Po klasičnih virih je bila *Lutetia* mesto, kjer so živeli keltski *Parisii*; v latinskih besedilih zadnjih dveh stoletij se pogosto uporablja tudi sestavljeno ime *Lutetia Parisiorum*.

¹¹² Str. 254: *Si mundus theatrum, et vita comedia, ergo orbis est lusus*.

¹¹³ Gl. prvi del članka, str. 368 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

¹¹⁴ Calderón de la Barca, *El gran teatro del mundo* (slov. prevod Janko Moder).

¹¹⁵ *All the world's a stage, and all the men and women merely players ... (As you like it, 2. dejanje, 7. prizor)*.

¹¹⁶ López-Vidriero, Barajando el saber, str. 1109, 1111; Zollinger, *Bibliographie*, str. XXI; Dillon, *Consuming maps*, str. 337.

¹¹⁷ Str. 253.

¹¹⁸ Kirchoffer, *L'aritmetica mascherata* (1673), str. 394 (... *Orbis lusus ... di gran guisa lontano, da quelli scartacci, e carte giocali, che sul pomposo titolo, del Lusus Geographicus, od altro, vengono portate à torno; dove affatto in nissuna maniera, il gioco è incorporato nell'istesso esercizio Geografico.*)

¹¹⁹ *L'Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers*, ki je izhajala v letih med 1751 in 1780 in je bila v manjših formatih večkrat ponatisnjena.

¹²⁰ *L'Encyclopédie*, 14. knjiga (zvezek je prvič izšel l. 1765), str. 792.

¹²¹ *Louis de Jaucourt* (1704–1779), ki je bil najplodnejši pisec pri Enciklopediji, predvsem za področja tehnike, medicine in politične zgodovine.

pojasnil, da je poučne igre vključil v Enciklopedijo zato, ker jih tedaj ni bilo več lahko najti, ker so mnoge med njimi ljudje zavzeto iskali in ker jih bodo s pomočjo bibliografskih opisov lažje našli (tak odnos do razširjanja praktičnih znanj je predstavljal eno od vodilnih idej razsvetljenstva). Nadalje je zapisal, da je prvo poučno igro s kartami iznašel Thomas Murner (1475–1537)¹²² in da so kasnejše igre te vrste sledile njegovemu vzoru. Poudaril je tudi, da nima namena hvaliti pedagoških kvalitete iger. Prav nasprotno, kritično je zapisal, da je novost iger sprva vodila do njihove široke uporabe, nakar so ljudje, potem ko so bile razvite boljše metode za pouk znanosti, te frivolne iznajdbe za poučno igranje zavračali, ker so mladim kaj malo koristile in ker so z njimi praviloma le zapravljali čas. Kritiko je podkrepil z mnenjem, da mladi ljudje, ko pride čas resnega učenja, mislijo, da se še vedno igrajo in so zato nesposobni posvečati pozornost čemurkoli, kar ni igra. Še posebej za igre s kartami je rekel, da se z njimi ni mogoče kaj prida naučiti, *ker karta ne nosi več kot enega imena in ker celotna igra ne dopušča več kot kratke nomenklature*. Za končni poudarek je avtor gesla citiral besede nizozemskega humanista in teologa Erasmosa (1466–1536): *Nobene druge poti do znanosti nisem poznal kot pazljivost, ljubezen in vztrajnost*.¹²³

Enciklopedija našteva tri igre, katerih namen je bila pomoč pri učenju geografije in zgodovine:¹²⁴

- *Orbis lusus*, ki je citiran kot: *Matth. Kirchofferi orbis lusus, id est, lusus geographicus, pars I. Grascii 1659, in-4°* [sic];¹²⁵

- *Evropske geografske igralne karte, ki z 52 kartami prikazujejo vsa evropska kraljestva in dežele* (1678);¹²⁶ in

- *Igra sveta ali spoznavanje najbolj zanimivih stvari na svetu* (1684) (*Le jeu du monde*); igra se je igrala na mizi dolgi 18 stopal, na kateri je bil razprostrt zemljevid sveta z znamenitimi kraji.¹²⁷

Avtor tega članka ni imel v rokah izvornika Igre sveta – *Le jeu du monde* in tudi ne izvornika drugonaštete igre in se zato ne spušča v vsebinsko primerjavo, vendar je mogoče v vsakem primeru ugotoviti, da je *Orbis lusus* od njiju 19 oziroma 25 let starejši. Zanimivo je, da je bila (po drugih virih) Igra sveta – *Le jeu du monde* leta 1688 prepovedana,

da je bil 23. oktobra 1688 tiskarski privilegij zanjo preklican in da velika miza zanjo verjetno ni bila nikoli izdelana.¹²⁸

Težko je oceniti, v kakšni meri je navedba *Orbis lusus* v Enciklopediji ljudi vzpodbujala, da so se z igro ukvarjali.¹²⁹ Upošteva več izdaj Enciklopedije in njene velike naklade, bi lahko domnevali, da taka popularizacija knjige *Orbis lusus* ni bila brez učinka, vsaj v zadnji tretjini 18. in morda v začetku 19. stoletja. Kasneje v 19. stoletju pa vse kaže, da je igra zatonila v pozabo. Nekatera bibliografska in zgodovinska dela knjigo sicer omenjajo, vendar o igri sami (vsaj po rezultatih iskanja avtorja tega članka) pred letom 2007 ni v literaturi najti ničesar.¹³⁰ Knjiga in igra *Orbis lusus* bi gotovo sodila v *Bibliografijo knjig o igrah iz 15. do 18. stoletja* (objavljeno l. 1996),¹³¹ vendar je očitno, da sestavljavci tega sicer skrbno pripravljenega bibliografskega dela za *Orbis lusus* niso vedeli. Tudi nedavno objavljeno strokovno delo o razvoju uporabe zemljevidov, ki govori med ostalim o kartografskih igrah, navaja, da je bila prva igra, ki je uporabila zemljevid kot igralno površino, predstavljena v Angliji sredi 18. stoletja.¹³² Neopaženost *Orbis lusus* bi lahko vsaj delno pripisali temu, da knjiga ni lahko dostopna¹³³ in da je bil čas razsvetljenstva igram kot pedagoškemu sredstvu manj naklonjen, ker je veljalo, da znanost neprimerno pomenostavljajo in zato nimajo posebne pedagoške vrednosti.¹³⁴

Ne glede na vse to lahko ugotovimo, da je igra zgodovinsko zanimiva in pomembna, ker v svoji zvrsti izstopa kot zgodnja (če ne celo prva) in ker je po svoji strokovni vsebini nadpovprečna. Za nas je še posebej zanimiva, ker je nastala na kulturnem področju centralne Evrope. Zato bi jo kazalo te-

¹²⁸ Zollinger, *Bibliographie*, št. 590, str. 281 in tam navedeni viri.

¹²⁹ V prvem delu članka je citirano poročilo iz 1673, da sta dva kranjska plemiča iz družine Eggenberg, ki sta študirala v Gradcu, igro spretno igrala (*Kronika*, 55, 2007, št. 3, str. 367). Kasnejših poročil te vrste avtor tega članka ni zasledil.

¹³⁰ Za kratek opis igre gl.: Južnič in Bratec Mrvar, *Blaž Kocen*, str. 14; Sekolec, prav tam, str. 114; Bratec Mrvar in Fridl, prav tam, str. 117. Brez omembe igre govorijo o knjigi *Orbis lusus* npr. Pohlin, *Bibliotheca Carnioliae* (1862), geslo *Auersperg*; Radics, *Die Hausbibliothek der Auersperge* (1878), str. 54; isti avtor, *Anastasis Grün* (1879), str. 180; Bircher, *The 'Splendid Library' of the Counts of Auersperg* (1995), str. 286; Davis, *An Austrian Bibliophile of the Seventeenth Century* (2000), str. 3; Davis, Wolfgang Engelbert pl. Auersperg, bibliofil 17. stoletja [delni prevod z dodatki Nataše Golob] (2000), str. 200; Žargi, *Auerspergov knežji dvorec* (2002), str. 288.

¹³¹ Zollinger, *Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts*.

¹³² Dillon, *Consuming maps*, str. 338 (igra z naslovom *A Journey through Europe or the Play of Geography* angleškega geografa John-a Jeffreys-a iz l. 1759).

¹³³ Med slovenskimi knjižnicami ima izvod le ljubljanska Semeniška knjižnica.

¹³⁴ López-Vidriero, *Barajando el saber*, str. 1114; *L'Encyclopédie*, 14. knjiga, str. 793.

¹²² Klerik, pravnik in ploden pisec, doma iz Strasburga v Alzaciji; njegove igre so naštet v Zollinger, *Bibliographie*, str. XXI in str. 267 (št. 560, 561 in 562).

¹²³ *L'Encyclopédie*, 14. knjiga, str. 793.

¹²⁴ Prav tam, str. 792.

¹²⁵ Prav tam, pod št. 11.

¹²⁶ Prav tam, pod št. 12: Praetorius, Seyfried, Nigrinus, *Europaeisch Geographische Spiel-carte Darinnen Vermittels LIII sonderbarer Blätlein alle in Europa befindliche Königreiche und Länder ... praesentiret werden*.

¹²⁷ *L'Encyclopédie*, 14. knjiga, str. 792, pod št. 13: Jaugeon, *Le jeu du monde, ou l'intelligence de se qu'il y a de plus curieux dans le monde*.

meljiteje oceniti v primerjavi z drugimi igrami in jo tudi priklicati iz pozabe, kar bi lahko storili najbolj učinkovito, če bi jo rekonstruirali in ponudili javnosti. Kot je poudarjeno na začetku tega članka, bi rekonstrukcija igre terjala dopolnitev in adaptacijo pravil, o čemer lahko v *Orbis lusus* preberemo, ... *da je igra mogoče zasnovati na različne in spremenljive načine, tako da bo krajša ali daljša in da se bo igrala na ta ali oni način. Če si bo kdo poleg tega, kar je tukaj nakazano ali kar je še treba nakazati, izmislil druge okoliščine in pogoje igranja, bo lahko svoje ideje v igro vključil in s tem povečal svoje zadovoljstvo.*¹³⁵ Na drugem mestu v knjigi je izraženo upanje, da se bo kdo odločil igro prevesti iz latinščine v "deželni jezik".¹³⁶

Sledeč tej prilagodljivi zasnovi igre bi kazalo pripraviti več njenih različic. Gotovo bi lahko igro priredili za sodoben zemljepis; poleg tega bi lahko pripravili variante, ki bi temeljile na zemljevidih nekaterih zanimivih zgodovinskih obdobj. V vseh primerih bi lahko igro omejili tudi na ožja področja in jo obogatili s podatki iz rastlinstva, živalstva, umetnosti, etnografije in politike. Pravila bi lahko prilagodili tudi tako, da bi bilo več poudarka na sreči in manj na znanju. Nadalje ni dvoma, da bi bili mnogi veseli iger prirejenih za otroke. Nenazadnje bi lahko bila igra v izvornem jeziku zabavno pomagalo tistim, ki bi želeli utrjevati svoje znanje latinščine. Ob rekonstrukciji igre bi lahko razmišljali tudi o poenostavitvah ali ukrepah za pospešitev igre. Zmanjšali bi npr. lahko število figur,¹³⁷ izločili bi lahko areole nekaterih kontinentov (morda izmenoma v različnih rundah igre) ali izključili nekatere areole na odprtem morju. Vključili bi lahko dodatne pogoje za zasedbo areol ali uporabo figur (pogoji bi lahko npr. terjali odgovor na eno ali več vprašanj, ki bi bila vključena v opise areol ali ki bi se med igro naključno izbirala). Nadalje bi lahko podrobneje razvili pravila o vplivu že postavljenih figur na pravico do zasedbe bližnjih areol ali areol na določenem geografskem področju. Možnih kombinacij je nešteto, pri čemer bi veljalo imeti v mislih opozorilo v knjigi, da *naj bodo prilagoditve pravil preišljene, tako da igra ne bo ne prelahka ne pretežka in da igralcem ne bo manjkalo priložnosti za smeh in šalo – seveda ob dolžnem spoštovanju statusa vsakega od igralcev.*¹³⁸

S takimi ustvarjalnimi prilagoditvami igre bi pravzaprav najbolj zvesto uresničili vizijo prilagodljive, poučne in zabavne zemljepisne igre, ki sta jo pred tremi stoletji in pol ljudem in cesarju predstavila 28-letni profesor in njegov 18-letni študent.

(b) O jezuitih

Proti koncu knjige je tiskar uporabil vedno manjše črke in se odpovedal odstavkom – kot vse kaže zato, da bi lahko preostalo besedilo spravilo na zadnjo tiskarsko polo in mu ne bi bilo treba začeti nove. Kljub temu je na koncu prihranil prostor za mastne črke *O.A.M.D.G.* (motto jezuitskega reda: *Omnia Ad Majorem Dei Gloriam*).¹³⁹ Kratica na jezuitski univerzi gotovo ni potrebovala razlage in verjetno tudi ne med širšo publiko, kajti pogosto je stala na vidnih mestih znanstvenih, glasbenih, arhitekturnih in drugih del nastalih v jezuitskem okolju.

Jezuiti so sledili enaki teološki doktrini in ciljem protireformacije kot drugi katoliški redi, kar so podkrepili s posebno zaobljubo zvestobe papežu. Vendar so se jezuiti od drugih redov razlikovali po svojih metodah. Znani so bili po inovativnosti, prilagodljivosti in prodornosti, kar se je izražalo v tem, da npr. niso živeli v samostanih, da si niso predpisovali posebnih redovniških oblačil, da so se angažirali v znanosti, kulturi in gospodarstvu in da so bili svetovalci in spovedniki mnogih plemiških družin in celo vladarjev. Na katoliških področjih Evrope in marsikje na drugih celinah je njihovo delo pustilo neizbrisne sledove: na stotinah jezuitskih kolegijev so organizirano in po svojih načelih skrbeli za izobrazbo mladine, vzdrževali so misijonarske postaje v raznih delih sveta, bili so odprti do drugih kultur, gojili so različne znanosti in umetnosti v lastnih vrstah in objavili so na tisoče del o mnogih temah.¹⁴⁰

V sodobnem sekulariziranem okolju pogosto ne zaznavamo razlik med redi znotraj katoliškega sistema. Morda se razlike v zadnjih desetletjih tudi v resnici zmanjšujejo. V prejšnjih stoletjih je bilo drugače. Za ilustracijo si pogledajmo naslednje vrstice, ki jih je protestantsko vzgojeni J. W. Goethe zapisal v svoj dnevnik, ko je leta 1786 na poti v Italijo potoval skozi katoliško Bavarsko:

*Jezuitski dijaki so pravkar imeli svojo letno predstavo, ki sem jo brž obiskal in videl začetek drame in konec opere. Niso bili slabši kot kakšna mlada amaterska skupina in imeli so zelo lepa gledališka oblačila, morda celo prebogata. Tudi to in vse skupaj me je ponovno prepričalo o posebni bistrournosti jezuitov; to ni neka abstraktna bistrournost, ampak bistrournost, ki jo dopolnjuje veselje s tem, kar delajo, uživanje z drugimi in lastno uživanje, kar izhaja iz angažiranja v realnem življenju. Kako vesel sem, da se poglobljam v katolicizem in ga spoznavam v vsem njegovem obsegu.*¹⁴¹

¹³⁹ Vse za večjo božjo slavo; str. 254.

¹⁴⁰ Bibliografija jezuitskih del obsega 9 volumnov: Backer, Sommervogel, *Bibliothèque de la Compagnie de Jésus*.

¹⁴¹ Dnevnik za 4. september 1786, ko se je Goethe ustavil v Stadt am Hof (danes del Regensburga), kjer je obiskal šolo, ki po ukinitvi jezuitskega reda leta 1773 uradno ni bila več

¹³⁵ Str. 52.

¹³⁶ Str. 254.

¹³⁷ Gl. besedilo, ki sodi k opombi št. 58.

¹³⁸ Str. 57.

Na koncu dnevnika za ta dan je dodal tele pronicljive in duhovite misli: *N.B. jezuitske cerkve, stolpe in okrasje nasploh! V njihovi zasnovi je nekaj velikega, kar vzbuja v ljudeh spoštovanje. Zlato, srebro, kovine in krasota, zato da zaslepi berače vseh stanov ter tu in tam kaj neokusnega, da ljudi pomiri in pritegne. To je nasploh bistvo katoliške navzven obrnjene službe Božje, vendar tega še nisem videl izvajati s toliko razuma, spretnosti, okusa in doslednosti kot pri jezuitih; in vse njihove cerkve so skladne. Kako jezuiti niso nadaljevali s staro omrtničeno pobožnostjo pripadnikov drugih verskih redov, ampak so sledili duhu časa!*¹⁴²

Ob teh besedah ostroumnega in izobraženega 28-letnega Goetheja si lažje predstavljamo, zakaj so bili jezuiti tako uspešni in vplivni. Hkrati pa lahko ob njih zaslutimo, zakaj mnogi v posvetnih in cerkvenih hierarhijah jezuitom niso zaupali ali so jim odkrito nasprotovali. V pisanih prejšnjih stoletjih najdemo zelo različne komentarje o jezuitih: eni so jim bolj in drugi manj naklonjeni in med slednjimi so tudi taki, ki spominjajo na politično propagando. Nasprotniki jezuitov, ne vsi iz enakih razlogov, so v zapletenih političnih razmerah druge polovice 18. stoletja – po trdih pogajanjih, v katerih so sodelovali tudi evropski katoliški monarhi – dosegli, da se je papež Klement XIV. uklonil pritisku in 21. julija 1773 podpisal *breve* (pismo, ki je manj formalno kot papeška bula) o ukinitvi jezuitskega reda. Pismo ni bilo razglašeno *urbi et orbi* (to je v Rimu in po svetu), ampak je bilo poslano škofom v izvedbo, kar je omogočilo, da je bil učinek pisma odvisen od načina, kako so ga izvajali. Ponekod so jezuite ostro preganjali (npr. v Italiji, Franciji, Španiji in na Portugalskem), medtem ko so drugi ravnali bolj milo (tako, da so npr. dopustili, da so bivši jezuiti še dalje poučevali na bivših jezuitskih šolah) ali pa so vladarji uveljavitev pisma prepovedali ali preprečili (v Rusiji in na Pruskem).¹⁴³ Reakcija na ukinitve je povzročila, da je leta 1814 papež Pij VII. red ponovno vzpostavil.¹⁴⁴

Od 17. stoletja dalje je šlo skozi jezuitske šole na tisoče mladeničev iz krajev, kjer so živeli Slovenci. Bližnji jezuitski kolegiji so bili npr. v Ljubljani,¹⁴⁵ Celovcu, Gradcu, Győru, Varaždinu, Zagrebu, Reki, Trstu in Gorici.¹⁴⁶ S tem so pomembno vplivali na razvoj znanosti in kulture pri nas. Zato bi bilo

jezuitska, temveč knezoškofijska (Goethe, *Tagebücher, Text*, str. 165 in Goethe, *Tagebücher, Kommentar*, str. 570; prevod odlomkov: J. S.)

¹⁴² Goethe, *Tagebücher, Text*, str. 166. Splošno o tem: Cevc, *Jezuiti in likovna umetnost*, str. 85.

¹⁴³ O izvajanju ukaza o ukinitvi v naših krajih gl. Rajšp, *Ukinitve jezuitskega reda na Slovenskem*, str. 255.

¹⁴⁴ Za pregledno zgodovino jezuitov gl. npr. Hartmann, *Die Jesuiten*.

¹⁴⁵ *Jezuitski kolegij v Ljubljani (1597–1773)*, zbornik razprav.

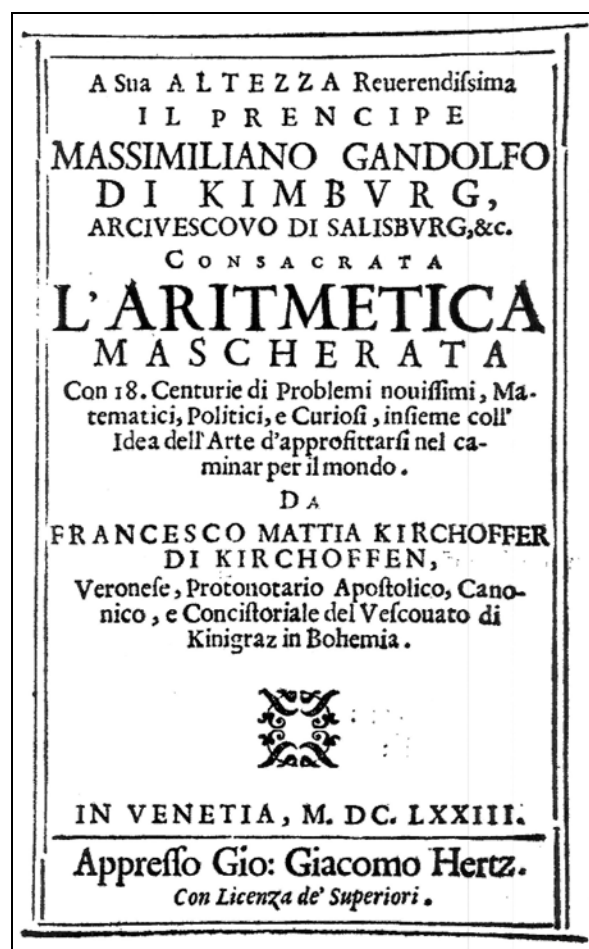
¹⁴⁶ *Jezuiti na Slovenskem*, zbornik simpozija. *Jezuitski kolegij v Ljubljani (1597–1773)*, zbornik razprav. Hellyer, *Catholic Physics*, Appendix, str. 245.

zanimivo, če bi oceno *Orbis lusus* povezali s prikazom pomena jezuitov v izobraževanju nasploh in še posebej v naših krajih.

(c) O avtorjih

Celovitejši prikaz bi si zaslužila tudi dva navdušena mladeniča, ki sta svojim sodobnikom predstavila in nam zapustila poučno in zabavno geografsko igro.

Matija Kirchoffer (rojen 10. avgusta 1631 – umrl po letu 1673),¹⁴⁷ doma iz Verone v Beneški republiki, je bil, sodeč po njegovih spisih, človek nemirnega, v več smereh radovednega in polemičnega duha. V jezuitski red je vstopil 5. januarja 1648, v letih 1655–1657 je študiral v Rimu in bil nato profesor na jezuitskem kolegiju v Gradcu; 15. januarja



Matija Kirchoffer je leta 1673 v Benetkah objavil knjigo *L'aritmetica mascherata*, kjer je, nekaj v italijanski in nekaj v latinski, pisal o različnih matematičnih in teoloških temah, osebnih načrtih in sporih – in omenjal tudi *Orbis lusus*.

¹⁴⁷ Andritsch, *Die Matrikeln*, XX; Lukács, *Catalogus*, str. 723; Backer, *Sommervogel, Bibliothèque*, Tome IV.

1661 iz reda izstopil.¹⁴⁸ Leta 1658 je v Rimu izšel njegov panegirični spis o cesarju Ferdinandu III.¹⁴⁹ Potem ko je bil natisnjen *Orbis lusus* (verjetno leta 1660),¹⁵⁰ je leta 1666 v Pragi objavil polemično knjigo teološke vsebine, ki je bila sestavljena v obliki poznosholastičnih disputacij 17. stoletja.¹⁵¹ Nato je leta 1673 v Benetkah objavil knjigo *L'arimetica mascherata*, vsebinsko raznoliko delo, v katerem je (delno v italijanščini in delno v latinščini) pisal o matematiki, takrat novi tehniki računanja z logaritmi, zmotah protestantov, svojih potovanjih, sporih, znanstvenih načrtih ipd. Na njeni naslovnici je navedel, da je bil tedaj papeški protonar,¹⁵² kanonik in škofovski konsistorial v mestu Hradec Králové na Češkem.¹⁵³

Zanimivo bi bilo prikazati tudi življenje in delo grofa Volfa Engelberta Turjaškega (6. november 1641 – 2. marec 1709),¹⁵⁴ ki je po predstavitvi igre na graški univerzi, bržkone ob sodelovanju svoje družine, zagotovil tiskanje knjige *Orbis lusus*. Zasluzi si posebno pozornost, ker so ga ob omembah knjige občasno zamenjevali z njegovim starejšim sorodnikom enakega imena, grofom Volfom Engelbertom Turjaškim (1610–1673), kranjskim deželnim glavarjem in lastnikom slovite turjaške knjižnice.¹⁵⁵ Medtem ko je grof v svoji mladosti prebival s starši v družinski palači v Ljubljani,¹⁵⁶ si je po poroki s Katarino Elizabeto Trilleck (1647–1724)¹⁵⁷ za svoj sedež izbral grad Turjak, ki ga je dograjeval,¹⁵⁸ in od koder je upravljal svoja druga posestva, med katerimi so bili grad Jama v zgornji Šiški (Ljubljana),¹⁵⁹ mlin v bližini gradu Fužine pri Ljubljani,¹⁶⁰ grad Nadlišek blizu Cerkniskega jezera¹⁶¹ in gradiča Poljane¹⁶² in Železenca,¹⁶³ oba blizu Turjaka. Na Turjaku je na silvestrovo 1683

sestavil svojo oporoko.¹⁶⁴ Imel je naslov kranjskega deželnega maršala in bil je član družbe sv. Dizma, enega od združenj za pospeševanje verskega in posvetnega znanja na Kranjskem.¹⁶⁵ Volf Engelbert je bil rojen istega leta kot J. V. Valvasor, s katerim sta se gotovo poznala, saj mu je Valvasor posvetil dve svoji deli,¹⁶⁶ opisal in risal njegove stavbe ter posesti in jih kot bakrorezne podobe vključil v *Topografijo Kranjske*¹⁶⁷ in *Slavo*.¹⁶⁸

Pohlin o grofu poroča, da je imel na Akademiji v Ljubljani (*in Academia Labacensi*) javno disputacijo iz univerzalne filozofije (*disputatio publica ex universa Philosophia*) in da je ob tej priložnosti prisotnim delil knjigo *Orbis lusus*.¹⁶⁹ Disputacije so bile razprave o različnih temah, ki so imele svoj zgodovinski izvor v sholastičnih razpravah v okviru pouka na univerzah od 12. stoletja dalje, pri katerih so disputant in eden ali več sodelujočih, praviloma pod vodstvom ali predsedstvom izkušenega profesorja razpravljali o določeni temi, pri čemer je bil poudarek na predstavitvi argumentov za in zoper eno ali več trditev, vse z namenom, da bi predsednik na koncu razprave ponudil obrazložen sklep o zastavljenem vprašanju.¹⁷⁰ V 17. stoletju so se disputacije organizirale ob različnih priložnostih, kot npr. v okviru rednih študentskih vaj, za pridobitev akademskih naslovov, ob akademskih dogodkih ali ob sprejemu v članstvo akademske institucije.¹⁷¹ Ker so disputacije praviloma temeljile na vnaprej pripravljeni strukturi in vrstnem redu vprašanj, tez, argumentov in protiargumentov, je bil seznam tez ali vprašanj pogosto zapisan in pri pomembnejših priložnostih ali avtorjih tudi tiskan. Ocena velikega števila tiskanih disputacij iz evropskih univerz je pokazala, da so bile disputacije od zadnje tretjine 17. stoletja dalje vse pogostejše tudi sredstvo za prezentacijo novih ali interdisciplinarnih tem, ki jih standardni učbeniki niso obravnavali.¹⁷² Zanimivo bi bilo raziskati, ali je za ljubljansko disputacijo Volfa Engelberta (poleg knjige *Orbis lusus*, ki je po naslovu tudi disputacija) ostala kakšna pisna sled in osvetliti vprašanje, ali je bila organizirana v okviru ljubljanske Akademije operozov, katere ustanovitev je bila razglašena leta 1693.

148 Lukács, *Catalogus*, str. 723; Backer, Sommervogel, *Bibliothèque*, Tome IV.

149 Kirchoffer, *Ferdinandus III. Romanorum Imperator*.

150 Gl. prvi del članka, str. 374 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

151 Kirchoffer, *Responsum catholicum de infallibilitate Romanae ecclesiae*.

152 Protonotar je bil naslov skupine visokih papeških uradnikov, a pogosto tudi le častni naslov.

153 *Protonotario Apostolico, Canonico, e Concistoriale del Vescovato di Kinigraz in Bohemia* (naslovnica knjige Kirchoffer, *L'arimetica mascherata*).

154 Preinfalk, *Auerspergi*, str. 108, 515.

155 Gl. prvi del članka, str. 372 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

156 Preinfalk, *Auerspergi*, str. 104.

157 Prav tam, str. 108.

158 Prav tam, str. 109; Valvasor, *Die Ehre*, XI, str. 27.

159 Valvasor, *Die Ehre*, XI, str. 290; isti avtor, *Topographia Carnioliae*, št. 102 [99].

160 Valvasor, *Die Ehre*, XI, str. 296.

161 Po Valvasorjevih navedbah je grof 1686 grad na novo zgradil (*Die Ehre*, XI, str. 389).

162 Na Poljanah je grof po Valvasorjevem poročilu vzrejal odlične konje (*Die Ehre*, XI, str. 435).

163 Valvasor pravi, da sta posestvo in gradič dobila ime po železu, ki so ga tam nekdanj pridobivali (*Die Ehre*, XI, str. 131).

164 Preinfalk, *Auerspergi*, str. 109; Arhiv Slovenije, 308, II, A, št. 10.

165 *Spominska knjiga ljubljanske plemiške družbe sv. Dizma*, str. 125, št. 76; fol. 159–160.

166 Reisp, *Kranjski polihistor*, str. 125, 243.

167 Valvasor, *Topographia Ducatus Carnioliae*.

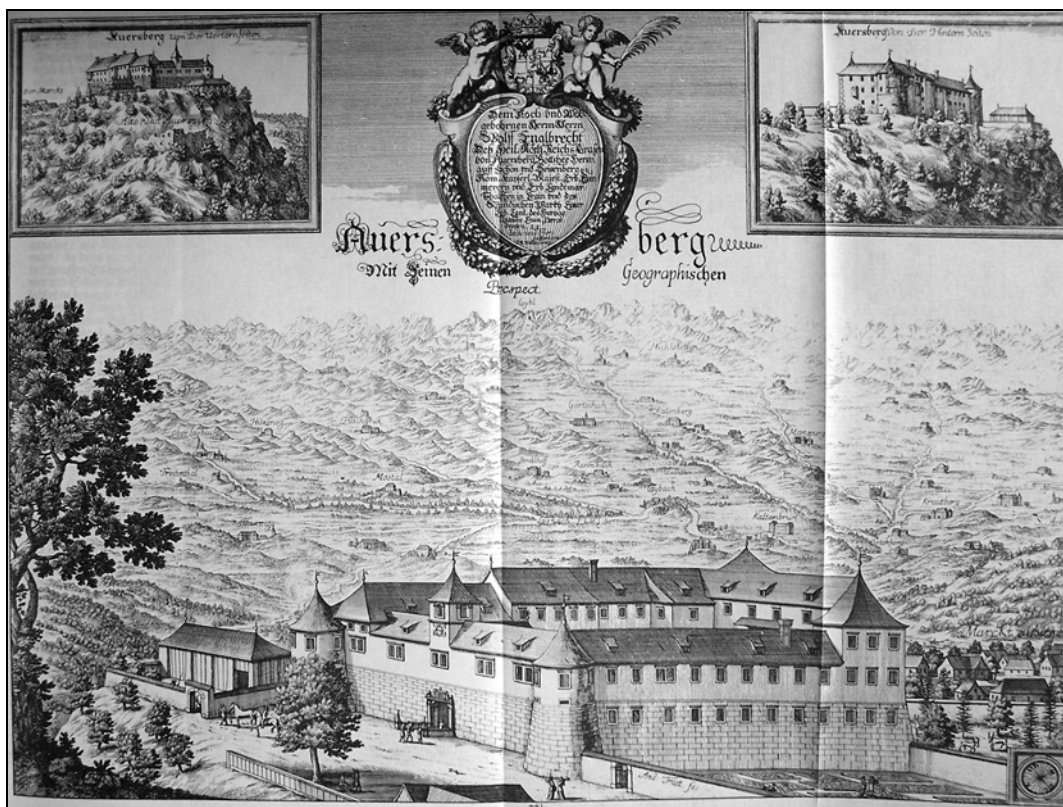
168 Valvasor, *Die Ehre*.

169 Prvi del članka, str. 367 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

170 Weijers, *The medieval disputatio*, str. 23.

171 Freedman, *Disputations in Europe in the early modern period*, str. 30.

172 Prav tam, str. 36.



Ko si je grof Volf Engelbert Turjaški (1641–1709) osnoval družino, je imel svoj stalni sedež na mogočnem Turjaku, od koder je upravljal svoja ostala posestva. Njegov znanec Janez Vajkard Valvasor je narisal več podob Turjaka. Na sliki je velika bakrorna podoba Turjaka iz Valvasorjeve Slave Vojvodine Kranjske. Na sredini zgoraj je Valvasorjevo posvetilo grofu.

(d) O knjigi

Orbis lusus je zgodnji primer tiska, ki poudarja pomen geografskega znanja kot pomembnega dela splošne izobrazbe. Čeprav geografija v 17. stoletju še ni bila enakopravna tradicionalnim znanstvenim disciplinam, je avtor *Orbis lusus* v predgovoru prepričljivo in slikovito argumentiral, da bi si mladi ljudje morali pridobiti geografska znanja, ki jim bodo trajno koristila in brez katerih je vsako prebiranje starih in novejših zgodovinarjev slepo in vsako govorjenje o velikih dejanjih nemo.¹⁷³

Iz prvega poglavja knjige, ki je bralce strokovno usposabljal za sodelovanje v igri in ki je bilo namenjeno študentom in izobraženim bralcem, lahko razberemo raven znanja in način razmišljanja na jezuitski univerzi v 17. stoletju, to je v času, ko sta se geografija in astronomija razvijali v samostojni znanosti in ko so se prizadevanja uradne Cerkve za ohranitev nadzora nad znanostjo soočala z vse bolj vztrajnimi zahtevami po svobodi znanstvenega argumentiranja.

Vse to govori v prid priprave širše in bolj poglobljene ocene knjige, kot jo je lahko dal avtor tega članka. Zaslužila bi si zgodovinsko oceno s področij, kot so geografija, kartografija, astronomija, toponomastika, družabne igre, pedagogika, jezuitika in latinistika. S tako oceno bi z manj običajnega zornega kota osvetlili razgibano obdobje druge polovice 17. stoletja, ko so jezuiti, ob podpori znanosti naklonjenega cesarja Leopolda, na svojih šolah in univerzah, med iskanjem novega ravnotežja med teološko in posvetno znanostjo, oblikovali zavest številnih naših mladeničev in ko je zorela ideja za ustanovitve Akademije operozov, predhodnice današnje Akademije znanosti in umetnosti Slovenije.

¹⁷³ Prvi del članka, str. 369 (*Kronika*, 55, 2007, št. 3).

LITERATURA IN OBJAVLJENI VIRI

- 100 Jahre metrisches Maßsystem in Österreich (1872–1972). Wien : Bundesamt für Eich- und Vermessungswesen, 1972.
- Academia operosorum – zbornik prispevkov s kolokvija ob 300-letnici ustanovitve (ur. Kajetan Gantar). Ljubljana : Slovenska akademija znanosti in umetnosti, 1994.
- Aguilonius, Franciscus [François de Aguilón ali d'Aiguillon] S.J.: *Opticorum libri sex philosophis juxta ac mathematicis utiles*. Antverpiae : Officina Plantiniana, 1613.
- Andritsch, Johann: *Die Matrikeln der Universität Graz*. Band 1: 1586–1630; Band 2: 1630–1662, Band 3: 1663–1710. Graz : Akademische Druck- u. Verlagsanstalt, 1977, 1980 in 1987.
- Backer, Augustin de; Carlos Sommervogel: *Bibliothèque de la Compagnie de Jésus*. Bibliographie, Nouv. éd. par Carlos Sommervogel, reprint [izd. Bruxelles 1890-], knjige 1–9. Mansfield : Martino, 1995.
- Biancani, Josephus: *Sphaera mundi seu cosmographia demonstrativa ac facili methodo tradita in qua totius mundi fabrica, una cum novis, Tychonis, Kepleri, Galilei, aliorumque astronomorum adinventis continentur*. Mutinae : Julianus Cassianus, 1635.
- Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts* (gl. pod Zollinger).
- Bircher, Martin: The 'Splendid Library' of the Counts of Auersperg in Ljubljana. *The German Book 1450–1750, Studies presented to David L. Paisey in his retirement* (ed. John L. Flood and William A. Kelly). London : British Library, 1995.
- Bratec Mrvar, Rožle in Fridl, Jerneja: Razdelitev zemlje na 1680 polj na zemljevidu Forlani Paolo, *Universale descrizione di tutta la terra conosciuta fin qui* (Benetke, 1565). V: Južnič, Stanislav in Bratec Mrvar, Rožle: *Blaž Kocen in začetki pouka geografskih vsebin ter geografije med Slovenci* – katalog razstave, pril. št. 2, str. 117. Ljubljana : Slovenski šolski muzej, 2007.
- Bratož, Rajko: *Rimska zgodovina, prvi del, Od začetkov do nastopa cesarja Dioklecijana*. Ljubljana : Zveza zgodovinskih društev Slovenije, Študentska založba, Filozofska fakulteta Univerze v Ljubljani, 2007.
- Calderón de la Barca, Pedro: *Veliki oder sveta (El gran teatro del mundo)*. Prevedel Janko Moder. *Dom in svet*. Ljubljana: letnik 54 (1942), št. 1/2, str. 47–59; št. 3/4, str. 117–121; št. 5/6, str. 175–179; št. 7–10, str. 289–294.
- Cevc, Emilijan: Jezuiti in likovna umetnost. *Jezuiti na slovenskem* – zbornik simpozija. Ljubljana : Inštitut za zgodovino Cerkve Teološke fakultete v Ljubljani in Provincialat slovenske province Družbe Jezusove, 1992, str. 85–94.
- Davis, Lisa Fagin: An Austrian Bibliophile of the Seventeenth Century: Wolfgang Engelbert von Auersperg, Count of the Holy Roman Empire. *Codices Manuscripti, Zeitschrift für Handschriftenkunde*, Heft 30, Mai 2000, str. 3–17.
- Davis, Lisa Fagin: Wolfgang Engelbert pl. Auersperg, bibliofil 17. stoletja [delni prevod iz angleščine z dodatki: Nataša Golob]. *Zbornik za umetnostno zgodovino*, Nova vrsta 35, 1999 [izšlo 2000], str. 193–213.
- Dillon, Diane: Consuming Maps. *Maps: finding our place in the world* (ed. James R. Akerman and Robert W. Karrow Jr.). Chicago, London: The University of Chicago Press, copublished with the Field Museum, in association with The Newberry Library, 2007, str. 289–343.
- Encyclopédie, ou Dictionnaire Raisonné des Sciences, des Arts et des Métiers, par une Société des Gens de Lettres. Mis en Ordre et Publié par M.**** [urednika: Denis Diderot in Jean le Rond d'Alembert]; 35 volumnov, objavljenih v letih 1751–1780.
- Freedman, Joseph S.: Disputations in Europe in the early modern period. V: *Hora est! On dissertations* (with contributions by Douwe D. Breimer, Jos Damen, Joseph S. Freedman, Marten Hofstede, Jet Katgert, Trudi Noordermeer & Olga Weijers) – Catalogue of an exhibition in Leiden University Library: December 8, 2005 – February 4, 2006. Leiden : Leidse Universiteitsbibliotheek, 2005, str. 30–50.
- La Galleria delle Carte geografiche in Vaticano* (ur. Lucio Gambi in Antonio Pinelli). Zbirka *Mirabilia Italiae*, 3 knjige. Modena : Franco Cosimo Panini Editore, 1994.
- Goethe, Johann Wolfgang: *Tagebücher, Historisch-kritische Ausgabe*. Band I, 1, 1775–1787: *Text*; Band I, 2, 1775–1787: *Kommentar*. Stuttgart, Weimar : Verlag J. B. Metzler, 1998.
- Graesse, Johann Gustav Theodor: *Orbis latinus oder Verzeichnis der wichtigsten lateinischen Orts- und Ländernamen*. Neu bearbeitet von Friedrich Benedict. Berlin : Richard Carl Schmidt & Co, 1909.
- Guicciardini, Lodovico: *Belgicae sive Inferioris Germaniae Descriptio* (editio postrema prioribus auctior). Amsterdam : apud Johannem Janssonium juniorem, 1652.
- Gurney, Alan: *Compass: A story of Exploration and Innovation*. New York, London : W. W. Norton & Company, 2004.
- Hartmann, Peter C.: *Die Jesuiten*. München : Beck, 2001.
- Hellyer, Marcus: *Catholic Physics, Jesuit Natural Philosophy in Early Modern Germany*. Notre Dame : University of Notre Dame Press, 2005.
- Jaugeon [abbé Jacques]: *Le jeu du monde ou de l'intelligence des plus curieuses choses qui se trouvent*

- dans tous les Etats, les Terres & les Mers du Monde. Ouvrage enrichy des Devises des plus grands princes de L'Europe. Par le Sieur Jaugeon.* Paris : Chez Amable Auroy, 1684 (cit. po Zollinger, *Bibliographie der Spielbücher*, št. 590, str. 281).
- Jezuiti na Slovenskem – zbornik simpozija. Ljubljana : Inštitut za zgodovino Cerkve Teološke fakultete v Ljubljani in Provincialat slovenske province Družbe Jezusove, 1992.
- Jezuitski kolegij v Ljubljani (1597–1773)* – zbornik razprav (ur. Vincenc Rajšp). Ljubljana : Zgodovinski inštitut Milka Kosa Znanstvenoraziskovalnega centra SAZU, Provincialat slovenske province Družbe Jezusove, Inštitut za zgodovino Cerkve Teološke fakultete, 1998.
- Južnič, Stanislav in Bratec Mrvar, Rožle: *Blaž Kocen in začetki pouka geografskih vsebin ter geografije med Slovenci* – katalog razstave. Ljubljana : Slovenski šolski muzej, 2007.
- Keuning, Johannes: The history of geographical map projections until 1600. *Imago Mundi*, 12, 1955, str. 1–24.
- Kirchoffer, Matthias – Auersperg, Wolfgang Engelbert: *Orbis lusus pars prima seu Lusum geographicum, defensum ac demonstratum ab illustrissimo S.R.I. comite Wolfgango Engelberto ab Auersperg in alma universitate Graecensi, praeside R.P. Matthia Kirchoffer S.I., A.A.LL et Phil. Doctore, ejusdemque Mathematices Professore ordinario, anno MDCLIX mense Augusto. Graecii, typis Francisci Widmanstadii* [brez letnice tiska], četverka, [7] + 254 strani.
- Kirchoffer, Franciscus Matthias: *Responsum catholicum de infallibilitate Romanae ecclesiae, Francisci Mathiae de Kirchoffen, Prothonotarii Apostolici, Protho-Canonici Regino-Hradecensis & p.t. Vicarii Foranei et Decani Cadanensis contra exercitationem pseudo-theologicam Ioannis Caroli Gelkiae Bohemi Cadanensis, Apostatae Religiosi in publica Universitate Ienensi, sub Professore Ioanne Ernesto Gerardo, Mense Aprilis 1666 publicè defensam.* Pragae : Typis Urbani Balthasari Goliasch, 1666.
- Kirchoffer, Matthias: *Ferdinandus III. Romano[rum] Imperator sub majestatis et virtutis effigie in nummo aureo expressus.* Romae : Lazaris, 1658.
- Kirchoffer di Kirchoffen, Francesco Mattia (Veronese, Protonotario Apostolico, Canonico, e Conistoriale del Vescovato di Kinigraz in Bohemia): *L'aritmetica mascherata con 18. centurie di problemi novissimi, matematici, politici, e curiosi, insieme coll' idea dell' arte d'approfitarsi nel caminar per il mondo.* In Venetia : Appresso Gio. Giacomo Hertz, 1673.
- López-Vidriero, María Luisa: Barajando el saber: educación de elite 'a la carta' durante el Antiguo Régimen. *Bulletin of Spanish Studies*, LXXXI, Numbers 7–8, 2004, str. 1109–1128.
- Lovrenčak, Franc: *Matematična geografija* (2. ponatis). Ljubljana : Filozofska fakulteta, 1996.
- Lucanus, M. A.: *The civil war – De bello civili, Lucan's Civil war.* Prevod: J. D. Duff. Cambridge (Mass.), London : Harvard University Press, 1997.
- Lukács, Ladislaus: *Catalogus generalis seu nomenclator biographicus personarum Provinciae Austriae Societatis Jesu (1551–1773).* Romae : Institutum Historicum S. I., 1988.
- Paris, Abbé: *The elements of astronomy and geography: explained on 40 cards beautifully engraved and coloured.* London : John Wallis Co., 1795.
- Praetorius, Johannes; J.H. Seyfried; Franciscus Nigrinus: *Europaëisch= Geographische Spiel= Charte Darinnen Vermittels LII sonderbarer Blätlein alle in Europa befindliche Königreiche und Länder samt deren vornemsten Städten zu des curiosen Lesers sonderbarer Belustigung und anmuthigen Zeitkürztzung in möglichster Nettigkeit praesentiret werden; worzu noch über das V. absonderliche Land=Chärtlein gefüget worden welche solche Oerter vorstellig machen die nich füglich unter die andern haben können gebracht werden. Samt einer kurtzen Beschreibung aller vornemsten und not-ablesten Sachen so in denen berühmtesten Ländern und Städten theils zu sehen sind theils sich vor langer und kurtzer Zeit ereignet und zugetragen.* Nürnberg : In Verlegung Johann Hoffmann, Buch- und Kunsthändlers, 1678 (cit. po Zollinger, *Bibliographie der Spielbücher*, št. 583, str. 277).
- Preinfalk, Miha: *Auerspergi, Po sledeh mogočnega tura.* Ljubljana : Zgodovinski inštitut Milka Kosa ZRC SAZU, 2005.
- Radics, Peter: *Anastasius Grün, Verschollenes und Vergilbtes aus dessen Leben und Wirken.* Leipzig : Hermann Foltz, 1879.
- Radics, Peter: Die Hausbibliothek der Auersperge. *Neuer Anzeiger für Bibliographie und Bibliothekswissenschaft.* Dresden : G. Schöfeld's Verlagsbuchhandlung, 1878. Heft Januar 1878 (str. 10–17) in Heft Februar 1878 (str. 50–55).
- Radics, Peter: Die Fürst Carlos Auersperg'sche Hausbibliothek im Laibacher Fürstenhofe. *Österreichische Wochenschrift für Wissenschaft, Kunst und öffentliches Leben,* Beilage zur k. Wiener Zeitung. Wien: 1863 (Zweiter Band, Heft 27 bis 52), str. 624–631.
- Rajšp, Vincenc: Ukinitve jezuitskega reda na Slovenskem. *Jezuiti na Slovenskem* – zbornik simpozija. Ljubljana : Inštitut za zgodovino Cerkve Teološke fakultete v Ljubljani in Provincialat slovenske province Družbe Jezusove, 1992, str. 255–274.
- Reisp, Branko: *Kranjski polihistor Janez Vajkard Valvasor.* Ljubljana : Mladinska knjiga, 1983.

- Schädler, Ulrich: Latrunculi – ein verlorenes strategisches Spiel der Römer. *Homo Ludens, Der spielende Mensch*, IV, 4. Jahrgang. München/Salzburg : Verlag Emil Katzbichler, 1994, str. 47–79.
- Sekolec, Jernej: Predstavitev igre: Orbis lusus – igra sveta ali geografska igra. V: Južnič, Stanislav in Bratec Mrvar, Rožle: *Blaž Kocen in začetki pouka geografskih vsebin ter geografije med Slovenci – katalog razstave*, pril. št. 2, str. 114–120. Ljubljana : Slovenski šolski muzej, 2007.
- Shirley, Rodney: *The Mapping of the World, Early Printed World, Maps 1472–1700*. Riverside : Early World Press, 2001.
- Sitar, Sandi: O prometu v Slavi Vojvodine Kranjske. *Valvasorjev zbornik, Ob 300 letnici izida Slave vojvodine Kranjske – referati s simpozija v Ljubljani 1989* (ur. Andrej Vovko). Ljubljana : Slovenska akademija znanosti in umetnosti, 1990, str. 143–156.
- Snyder, John P.: *Flattening the Earth – Two thousand years of map projections*. Chicago : University of Chicago Press, 1993.
- Spominska knjiga ljubljanske plemiške družbe sv. Dizma: 1688–1801*. Transkripcija besedila, prevod, spremno gradivo (ur. Lojze Gostiša). [Ljubljana:] Fundacija Janeza Vajkarda Valvasorja, 2001.
- Valvasor, Johann Weikhard: *Die Ehre dess Herzogthums Crain: das ist, Wahre, gründliche, und recht eigentliche Belegen- und Beschaffenheit dieses ... Römisch-Keyserlichen herrlichen Erblandes*. Laybach: 1689, zu finden bey Wolfgang Moritz Endter Buchhändlern in Nürnberg.
- Valvasor, Janez Vajkard: *Topographia Ducatus Carnioliae Moderna, Topografija sodobne Vojvodine Kranjske, Bogenšperk na Kranjskem 1679*. Faksimilirana izdaja, spremna beseda in ureditev dr. Branko Reisp. Ljubljana : Mladinska knjiga, 1995.
- Vega, Georg Freyherrn von: *Natürliches, aus der wirklichen Grösse unserer Erdkugel abgeleitetes, in ganz Frankreich und in einigen angränzenden Ländern zum allgemeinen Gebrauche gesetzmässig eingeführtes Mass- Gewichts- und Münz-System, mit einer gemein verständlichen Darstellung der in den k.k. Erbstaaten gebräuchlichen Mass- und Gewichtsverfassung; wie auch wechselweise Vergleichung so wohl der inländischen Masse und Gewichte, als auch verschiedener ausländischer mit den natürlichen* (nach dessen Tode heraus gegeben von A. Kreil). Wien : J. V. Degen, 1803.
- Vitruvius on Architecture* [lat. in angl.], translated by Frank Granger. Cambridge (Mass.) : Harvard University Press, 1955.
- Weijers, Olga: The medieval *disputatio*. V: *Hora est! On dissertations* (with contributions by Douwe D. Breimer, Jos Damen, Joseph S. Freedman, Marten Hofstede, Jet Katgert, Trudi Noordermeer & Olga Weijers) – Catalogue of an exhibition in Leiden University Library: December 8, 2005 – February 4, 2006. Leiden: Leidse Universiteitsbibliotheek, 2005, str. 23–27.
- Wörz, Adèle Lorraine: *The Visualization of Perspective Systems and Iconology in Dürer's Cartographic Works: An In-Depth Analysis Using Multiple Methodological Approaches*. A dissertation submitted to Oregon State University, 2007 (dostopno na <http://hdl.handle.net/1957/3785>).
- Ziggelaar, August, S.J.: *François de Aguilón S.J. (1567–1617), Scientist and Architect*. Romae : Institutum Historicum S. I., 1988.
- Zollinger, Manfred: *Bibliographie der Spielbücher des 15. bis 18. Jahrhunderts, Erster Band: 1473–1700*. Stuttgart : Anton Hiersemann Verlag, 1996.
- Žargi, Matija: Auerspergov knežji dvorec v Ljubljani. *Theatrum vitae et mortis humanae, Prizorišče človeškega življenja in smrti, The theatre of human life and death: Podobe iz 17. stoletja na Slovenskem* (ur. Maja Lozar Štamcar in Maja Žvanut). Ljubljana : Narodni muzej Slovenije, 2002, str. 277–307.



Z U S A M M E N F A S S U N G

Über das Gesellschaftsspiel eines Krainer Adeligen und seines Lehrers aus dem 17. Jahrhundert und über die Geographie, ohne dessen Kenntnisse die großen Taten stumm und die Geschichte blind bleiben

Der Beitrag stellt eine Fortsetzung des in der letzten Nummer der *Kronika* (Jahrgang 55, 2007, Nr. 3, S. 365–386) veröffentlichten Artikels dar über ein Gesellschaftsspiel aus dem 17. Jahrhundert, dessen Zweck der Erwerb von Geographiekennntnissen und Unterhaltung war.

Das Spiel, das in dem Buch *Orbis lusus seu geographicus* beschrieben ist, wurde im August 1659 bei einem öffentlichen Auftritt an der Jesuitenuniversität in Graz von dem 18-jährigen aus Laibach (Ljubljana) stammenden Grafen Wolf Engelbert von Auersperg "verteidigt und vorgestellt". Den Vorsitz bei der Präsentation hatte Matthias Kirchoffer, ein 28-jähriger Jesuit aus Verona und Professor an der Grazer Universität.

Beim Spiel saßen die Spieler um eine Weltkarte, die in 1680 Felder oder *areolae* verteilt war. Jede Runde begann mit der Auslosung einer *aureola* und dem lauten Lesen ihrer geographischen Beschreibung. Die Aufgabe des Spielers, der an der Reihe war, bestand darin, die *aureola* auf der Karte zu finden und sie mit einer seiner 38 Figuren zu besetzen, wenn er – den Spielregeln entsprechend – eine besaß, die zu diesem Erdteil "reisen" durfte. Es siegte derjenige Spieler, der alle oder die höchste Zahl von Figuren auf die Karte gesetzt hatte. Die Regeln konnten von den Spielern in gegenseitigem Einvernehmen aufgestellt und verändert werden, wodurch sich die Dauer des Spiels sowie der Einfluss von Wissen und Glück auf den Spielausgang bestimmte.

Der erste Teil des Beitrags setzt sich mit der Gedankenwelt des Buches auseinander, ferner mit der Frage seiner Autorenschaft und mit den Umständen, die seine Entstehung bedingten. Den Gegenstand des zweiten Teils des Beitrags bilden Anweisungen für die Erstellung einer Karte, Spielzubehör, Spielfiguren, Regeln zur Aufstellung der Figuren und andere Regeln. Im Schlussteil hebt der

Autor die historische Bedeutung von Spiel und Buch hervor, schildert das Jesuitenmilieu, in dem sie entstanden, und geht auf Matthias Kirchoffer und Wolf Engelbert von Auersperg ein. Dabei stellt der Autor des Beitrags fest, dass verschiedene bibliographische Werke das Buch *Orbis lusus* in den vergangenen zwei Jahrhunderten zwar erwähnen, eine Beschreibung oder ein Kommentar des Spiels selbst seinen Forschungsergebnissen zufolge bis 2007 jedoch unbekannt blieben. Ferner äußert er die Meinung, dass das Spiel von historischer Bedeutung sei, stelle es doch unter den vergleichbaren Spielen ein sehr frühes Beispiel (wenn nicht gar das erste in der Reihe) dar, seinem Inhalt nach sei es aber überdurchschnittlich. Deshalb schlägt er vor, man sollte es der Vergessenheit entreißen, rekonstruieren und in verschiedenen Varianten heutigen Spielern anbieten. Ebenso vertritt er die Auffassung, das Buch bedürfe einer gründlichen historischen Analyse, und zwar im Hinblick auf Geographie, Kartographie, Astronomie, Toponomastik, Gesellschaftsspiel, Pädagogik, Jesuitik und Latinistik.