

ОЛЕКСА ГОРБАЧ

ЛЕКСИКА НАШІХ КАРТЯРІВ І ШАХІСТІВ

Відбитка з тижневика "Вільне Слово" — Торонто, Онт. — Канада
(чч. 22—32, 1960)

Читаючи нині в нашій пресі такі звичайні вже вислови, як **політична шахівниця**, **зашахувати**, **програми партію**, **пішаки**, а чи чуєши такі словечка як **ко-
зиряти**, **ас**, **атут**, **трумф**, **пліхта**, **маститий**, **заграти у** відкриті карти, **цинковані** карти, поставити все на одну карту, засісти до зеленого столика і навіть — зином дивитися, ми не все здаємо собі справу, що вийшли вони первісно від столиків, за якими засідали грачі до гральних кісток ("костири"), карт ("картограї, картярі") чи шахів. Подібні зрештою звороти існують і по інших європейських мовах. Більш чий дослід названої оце

фахової первісно термінології грачів кидає прецікаве світло на різні культурні впливи, яким підлягала Україна впродовж віків, — відколи самі ці гри в нас відомі. Систематично — описанім та історичним вивченням цієї галузі нашої лексики наше мовознавство якось ще не зайнялося: лише спорадично списувано різні цікаві народні окреслення з тих ділянок (напр. "Киевская Старина" 1887, кн. 6); про історичне ж їх вивчення не було й мови. Матеріал і з укр. мови притягали рос. та поль. дослідники (В. И. Чернышев: Терминология русских картежников и ее происхождение, збірник 'Русская речь'

II, Ленінград 1928; А. В. Флоровський: Чехи и восточные славяне. Очерки по истории чешско - русских отношений (10-18 вв.), т. 2, Прага 1947, стор. 24-8; A. Jelski: Karciarstwo i wogole gry i zabawy hazardowe u nas, Петербург 1899).

Самі ці гри приходили до нас переважно з Заходу; в різні віки окрім їх роди (кості, шахи, варцаби-шашки-дамка, карти) набирали популярності в різних суспільних середовищах: звичайно входили в моду спершу в котромусь вищому прошарку (серед шляхти-дворян, міщан) чи групі (серед вояцтва) і вже згодом звідти ширилися й на інші прошарки, затримуючися врешті хоч серед дітвори. На грі проводили час звичайно одиниці по тих групах за таких обставин, коли людина мимоволі засуджена якось на безділля (військові обози, окопи, тaborи полонених, тюрми, бурси тощо). При тому переважати могли за різних умов чи серед різних людських натур гри розвагові й комерційні при яких виграш залежить у великій мірі і від власної комбінації грача, як от: варцаби - шашки, шахи, о-

кремі гри в карти), а чи газардові (де виграш залежить від припадку, напр. від скількості "очок" на киненій кістці чи то від витягненої з колоди "трумфової" карти). В різні часи окрім газардові гри ставали масово - популярними й серед вищих суспільних прошарків, приводячи запалених грачів до матеріальної руїни; інші ж знову, привиклі до легкої наживи, тоді вдавалися й до фальшованих кісток чи таких же значених ("цинкованих") талій карт ("шулери"). Державні власті від найдавніших часів уже часто шляхом відповідного законодавства заборонювали ту чи іншу газардову гру, а чи застерігали за собою право вироблювати карти, оподатковуючи таким чином при тому у своїх громадян людську пристрасть риску до виграшу ("попробувати свого щастя"). Найдавніша серед названих гор у нас — кості, а наймолодша — карти.

Кості були газардовою грою ще в старинній Греції, де їх винайдення приписувано хоч малоазійським лідійцям хоч єгиптянам, а служили вони й для вороження. Грецькі "куби" з числом очок на полях від

1-6 зовсім уже нагадують поширену в середньовічні кістку до гри. Грецькі гри ними — за числом очок на горішнім полі киненої кістки — парним і непарним — нагадують зasadу нашої дитячої гри жетонами-камінчиками (“личманами”) в “чіт-лишка” (пара — без пари). Грецьке ціляння кісткою у проверчуваний отвір а чи в накреслене коло нагадує таку ж нашу дитячу гру з киданням камінців на різні накреслені на землі поля “неба-раю-пекла” (зах.-укр.) із скаканням по ті кинуті камінці на одній нозі (“матура” по зах.-укр. містах!).

Поширені на Заході ма-
бути римським воящим
кості вже від 10 в. натрап-
ляли на різні малоупішні
заборони; до нас прийшли
як газардна гра (“кости-
ство”, “костира” — запа-
лений грач) почесез Поль-
щу хіба доволі рано — в
пізне середньовіччя; і в
Польщі обмежувано кости-
ство всяко: грati можна
було лише за готівку, а не
за нерухомості, програш
сина тичився лише його
спадкової частки, а духов-
ним заборонювано грati.
Термінологія костиства
втерлася в Польщі роман-
сько - німецька, прийшов-

ши почесез чещину, — і
такою прийшла вона далі
до нас; одинку звали **ас** (з
латинського as “монетна о-
диниця; “фунт міді”, що по-
ходить мабуть із грецько-
го heis “один”), двійку —
туз (з середньо - горішньо-
німецького dus, а це з пів-
дено - французького daus
“двійка в грі кістки”, на-
родно-латинське duos —
“два”), трійку — дрия (з
середньо - горішньо - ні-
мецького dri “три”), чвір-
ку — кватер (із латинсько-
го quattuor “четири”),
п'ятку — цинк (з середньо
горішньо - німецького zin-
ke “п'ятка”, а це з франц.
cinq “п'ять”; із однозвуч-
ного середньо - німецько-
го zinke “більмо; визубина
у мурі укріплень” пішло
сленгове наше **цинк** “таєм-
ний знак”, **цинкована кар-
та**, “значена”, давати або
бити **цинк** “подавати комусь
знак”), а врешті шість-
ку звали — **зиз** (з середньо
горішньо - німець. sehs
“шість”), з чого пішло й
польсько - українське **зи-
зом** дивитися, зизувати “по-
зирати скоса; мати косий
зір” і то спершу мабуть із
якогось окреслення: доб-
рий мет, себто шістка
(зиз) на тебе дивиться, то-
бі всміхається як виграш.

Костиство поширилося

було особливо серед простого вояцтва: по обозах метано кості й на барабан. Кістку витіснили з вищих прошарків шахи й варцаби, а в нижчих — теж карти. Саме картам дісталися в спадку й окреслення перших очок кістки: ас і як його синонім у картах теж **туз** означували в деяких графах найважливішу карту в даній масти. Тому що ця карта (туз) **била інші своєї масти**, то звідти пішло сх.-укр. **тузувати**, потузити кого “попобити”, а може й **вовтузитися** (із змішання: возитися та обтузити).

Саму зasadу використати очковані поля для гри застосовано в Італії на подвійно-пільних “камінцях” у грі **доміно** (з італійського domino “пан”, себто виграшник, хто найскоріш ви клав свої камінці); почерез Францію поширилася ця гра в 18 в. і на Схід аж до нас, засягнувши тут головно міста та з часом затримавши лише серед молоді, хоч колись бавила якраз старших.

Карти до гри винайдено мабуть у Китаї (12 в.), а знані вони були і в Індії, сперте на шахову гру: тут було вісім мастей — “армій”, що різнилися емблемами й коліром; короля бо-

ронили, як у шахах, усі інші фігури — вижники й пішаки. В південно-західну Європу (спершу в Італію в 13 в.) карти занесено з Близького Сходу за хресто вих походів. Найважливішою грою, винайденою в Італії був **тарок** (гра 78 картами прийшла до нас почерез Німеччину, де Tagrock з італ. tarocco, утвореного від tara “відчислення ваги; вага самого опакування”); в Єспанії винайдено свою національну гру hombre “людина”, що то почерез французьке — l’homme занеслася в 18 в. і в Росію, де **ломбер** став загалом означати назву столика до картової гри.

Спершу довго не було устійнених типів карт: в Італії фігури граверовано на мідяніх табличках; у Німеччині карти (“Briefe”) зразу вирізували як дощечки окремі ремісники цеху Formschneider, а ремісники іншого цеху Briefmaler шаблонами відмальовували на таких дощечках фігури; з Німеччини й Голландії імпортовано в 15 в. до Італії навіть тарокові карти, стандартизуючи по мілу отак іх тип. У Німеччині то й витворилися тоді свої “національні” масті карт, втримані як назви

ще й досі. Почерез Чехію й Польшу ці назви враз із німецьким типом карт поширилися й на Україну та тут перетривали в народі (як назви) навіть наступну у 18-19 вв. хвилю французької моди в картах. Ці наші “німецькі” назви мастей це: **черва**, серце (нім. Rot, Herz), **вино, вина, зелень** (нім. Gruen “зелене”, Laub “листя” — від намальованого виноградного листка, інколи ще й з вусиками), **жолудь, жир** (нім. Eicheln “жолуддя”, Eckern “буква, жир, букове насіння”) та **дзвінка, бубни, бубенчики** (нім. — Schellen “дзвінки, дзвіночки”).

Такі народні назви, як черва (кер), дзвінка, жир (каро), жолудь (треф), вина, віно (пік) втрималися, хоч подекуди з пересуненими значеннями, на південні - західній Україні і для іншого — французького типу карт.

У Франції з'явилися в 14 в. карти італійського типу, а вже від 15 в. устійнився тут той тип чотирьох картових мастей, що поширені нині скрізь: coeur — кер, серце, черва, carreau — каро, дзвінка, жир, trefle — треф(и), жолудь, бубна, rique — пік,

вина, шипа, лопатка. Французькі назви мастей пішли від зображеніх емблем: серця (кер), гранчастої кістки - ромба (каро), трилистної конюшинки (треф) та вістря піки-копія (пік); тлумачено ці чотири масті і як символи — схематизовані рисунки атрибутів лицарського побуту, себто як: щит, герб, меч, копіє. Популярність картових горшилася особливо в 17 в. всупереч королівським заборонам. Для охорони перед таємним шулерським значкуванням (“цинкуванням”) — чисті спершу відвороти карт стали задрукоуввати цяткуванням чи краткуванням. Фігури карт (королів, дам, валетів) заступлювано у французьку революцію різними “レスпубліканськими” алегоріями, а то королів — чотирма “геніями” (війни, торгівлі, миру, мистецтв), дам — чотирма алегоріями свободи (віровизнань, друку, подруж, промислів), валетів — чотирма алегоріями рівності (станів, прав, обов'язків, рас). Замінювано ці фігури ще й історичними постатями філософів, філандропів та відомих республіканців, поки під час реставрації не повернено до давніх традиційних фігур

з-перед революції. Від 1828 р. прийнялася і у Франції змодифікована бельгійська система фігур у півкарти. Французькі карти ширилися в нас від 17 в. почерез Німеччину - Чехію - Польщу — з “німецькими” назвами. У простолюддя карти сходили почерез шляхетські двори й міщанські доми та вояцькі обози, де вони особливо серед козаків втішалися немалою популярністю, витісниючи давні кості. У 18 в. перенесено з Франції почерез столичні двори в Польщі й Росії до шляхетських двірків моду на руїнні газардові гри в карти. Часті тоді балі не обходилися без кількох картярських (“зелених”) столиків, при яких одні впродовж ночі програвали маєтки, інші ж багатіли. Подібним розсадником картярства було в 19 в. ще хіба офіцерство розташованих по Україні російських полків; звідси то в дальшому газардні гри в карти ширилися на вояцтво, міщанство й вулицю: на тій останній опинювалися й збанкрутовані дворянини.

В 19-ім ст. до наших давніх народних назв для мастей дійшли ще нові позначення, взяті безпосеред

ньо з німецької мови, особливо на південному заході України — мабуть почерез австрійське військо (крайц “треф”, шипа “пік”) чи й з французької; ті останні поширювалися почерез шляхетське середовище, де в сальонах, як відомо, користувалися францужиною. Тому то в цілому картярська термінологія в нас така різноманітна. Всі ж згадані шляхи відображені хоча б у багатстві назв для мастерів: черва — нім. Rot, чеське cervene, поль. czerwien; серце, кер, кери — французьке coeur, нім. Herz; дзвінка — переклад нім. Schellen “дзвіночки”, поль. kolor dzwonkowy, bunkowy (бубонковий); сх.-укр. бубна, бубни, бубенчики, чесь. bubny; каро, франц. carreau — почерез польщину, як показує ненакінцевий наголос; треф — нім. Treff із франц. trefle “конюшинка”; від нім. рисунків і назв Eicheln “жолуддя” пішла зах.-укр. назва жолудь, чесь. zaludy, поль. zaledz, а почерез перекручене рос. жлуды — теж сх.-укр. жлуди; з нім. Eckern “буква, букове насіння”, чесь. zír пішло

зах.-укр. жир, жиро, жирок (доречі, наше карпатське жир це “букове насіння”); від іншої німецької назви цеї масти Kreuz “хрест” походять і зах.-укр. крайц чи то народне п е р е к л адене: хрестик, сх.-укр. хрести (рос. кресты);

пік — франц. rique “спис, копіє” (від схематизованого рисунку вістря списа, що його тлумачено як лопатку з коротким держаком, нім. Schippe “лопатка”, з чого зах.-укр. шипа “пік”, а почесрещ чесь. lopaty й рідше стрічане **лопатка**); на давніх німецьких картах цю масть позначувано як виноградний листок: нім. Laub, Gruen, чеське zeleny, й наше рідке нині зелень, а частіше: вино, вина, віно — поль. wino, чесь. vino.

Не менш скомплікована їсторія назв окремих картових фігур тимбільше, що бували вони пов'язані ще й з конкретною картовою грою, в якій дана трумфова фігура могла мати ще своє власне окреслення. Вже була мова, що назва найважливішої з часом фігури в даній масти **ас**, **туз** (первісно “одинка”, “двійка”) перенесена з очок гри

в кості. Цікаві теж назви “б'ючих” карт: **трумф, атут, козир**; давнє **трумф** виводиться почерез поль. trumf, нім. Trumf із французького triomphe (старе triumphe) “тріумф, тріумфуюча карта” (латинське triumphus “поблічне святкування перемоги” із грецького triambos “гімн в шану божка Бакха”). Французька мода 18 віку принесла окреслення **атут** для б'ючої карти (почерез нім. Atout із франц. a tout “проти всього” себто, мовляв, ця карта б'є всі інші). Загадкове своїм походженням зокрема слово **козир**, (рос. козырь) може передане рано з поль. kozuра, kożera, kozernik; поширене це слово і в сусідній румунській та османській мовах; можливо, що й справді виникло воно, як це думав А. Брюкнер (*Słownik etymologiczny języka polskiego*, 1927, стор. 262), як похідне від виразу **коза** (як і **кожа** “шкіра”), бо має це слово ще значення шматка шкіри — надчільного “дашка” (козирок) при шапці. Від того останнього (козирок) пішло вояцьке **козиряти кому** “здоровити по військовому” (галицьке бити в дах); сх.-укр. **козиряти** “чванитися

чимсь“ пішло від картярського козир “трумф“, **козиряти** “хвалитися б’ючою картою“.

Інші давні позначення очок при грі в кістки (дрия, кватер, цинк, зиз) застулено в картах відчислівниковими творивами: двійка, трійка, чвірка, п’ятка, шістка — і далі — сімка, вісімка (галицькі сюдемка, восьмка — з польських *siodemka*, *osemka*), дев’ятка, десятка. Дальші назви картових фігур: король, дама-краля, валет-хлопець — но сять теж сліди чесько-німецького та французького походження: **король** — поль. *krol*, чесь. *kral* — це переклад з нім. *Koenig* та франц. *roi*; як відомо, це слов’янське означення для володаря-суверена виводять від імені німецько-французького володаря Карла Великого (768-814), що воював зі слов’янами, і його ім’я стало для слов’ян загальною назвою володаря, подібно як ім’я римського Цезара стало таким колись для герман (нім. *Kaiser* “ціsar“).

Фігуру жінки, представлена на нім. картах, звуть нині **дама** (із франц. *dame*, а це з лат. *domina* “пані“); звали її у нас раніш **краля**, **кралька** (так її від нас

звуть росіяни й досі) — з чеського *kralka* “королева“; в нас вираз **краля** набрав значення “красуня“ — від вимальованого на цій карті образка причепуреної жінки. **Валет** прийшов до нас аж у 19 в. з франц. *valet* “паж, джура, слуга“ (з латин. народного *vas-sus* “слуга“), заступивши давнішу, і нині ще народну, назву **хлопець** (поль. *chlopiec*, чесь. *chlapec* — звідки й рос. хлап “валет“ — як відповідники нім. *Bube* “хлопчина“, *Bauer* “селянин“). Від рисунку на нових фабричних картах, де фігура представлена скосом впів в обі сторони (до себе “ногами“), — пішло сх.-укр. тюремне й концтабірне окреслення на спосіб лягати спати вдвійку на долівці (головами від себе): **кластися валетом** (спати). У французько-німецькому типі карт давніш розрізнювано замість дами й валета — **вижника** й **ижника** — за чеським *svrsek* і *spodek* (з німецького *Ober* “начальник“, *Unter* “підданий“ або ж *Wentzel*, *Scharwentzel* “слуга“), **пліхта** “маловартна безкозирна витягнута з колоди карта“ з чесь. *plichta* “рівність при грі“, *plichtiti* “зіпсувати кому гру“ — оспо

рюваного походження (північно-нім. Pflicht “передня палуба” чи швед. plikt “пеня, гривна, штраф”).

Інші спеціальні терміни картової гри нав'язують у новіші часи до французьких: **потасувати** карти “помішати” (франц. tasser “т. с.; вкладати купками” із tas “купа”), **талія** карт “колода карт” (франц. taille “крій, стан”), **лева** “взятка” (почерез польське lewa “т. с.” з франц. levee “піднесена, взята”), **пуля** “банк, ставка” (французьке poule “т. с.”, первісно “курка” з латин. pullus, pulla “молодюк у птахів”), **понт** “визначена висота ставки” і звідси сх.-укр. сленгове “чванливість, гохштаплерство” (франц. point “т. с.; пункт” первісно “вколення”), **понтер** “той, що визначує висоту ставки” (франц. pointeur “т. с.”), **понтирувати** “заявляти ставку при грі” (франц. pointer “т. с.”), **контрувати**, дати **контри** “підбивати ставку, відпаровувати” (франц. contre “проти”), **пасувати**, бути **пас** “не мати чим відбити, крити карти” (з французької заперечної частки pas “не”, латин. passus ‘крок’), **куш** “ставка” (франц. — couche “лягай”, як наказ

послуху дресованому собачі — серед грачів же спершу як якийсь жартівливий заклик “піддавайся!” на зголошенну ставку).

Раніш, як зрештою ще й нині в народі, вживалися й інакші назви, сперті на чесько - польських і німецьких зразках: **колода** (зах.-укр. шtos карт з нім. Stoss “купа”), яку **перекладають** або **знімають**, **мішають**, **роздають**; одну **масть** **ви- світлюють** (від того комусь може **карта світити** “йти, везти”), картою **ви- ходять**, інші з колоди карту — **купують**, **скуповують**, вищою картою **вийдену б'ють**, або **криють** (звідси сленгове сх.-укр. **крити** “бити кого словами, аргументами”, йому **крить** нічим “у нього нема відповіді на такий закид”).

Три тузи (потрійне щастя!) звали **тринкою**, **тринчиком** — з чого мабуть і пішло наше **розтринькати** (гроші, майно), “**змарнотравити**” може ще в опертій на німецьке trinken “пити, п'яничити”. З чещини прийшло до нас почерез Польщу й окреслення на фальшивого грача: **шулер** (поль. szuler, чесь. sulir від слова suliti “обманювати”), **шулерка** “фальшива гра”. Глядача з боку,

“помагайка” називають відразом **кібіц**, **кібіцувати**, що виводиться з нім. Kiebitz “чібіс, рід чаплі” (названої так від її осторежливого клику “ківіт! ківіт!”).

Кожна гра мала й має звичайно ще й свою спеціальну термінологію, напр.: **жидок звичайний і мізерковий** “пуля при преферансі”, **зробити жидка** “взяти пулью”, **посилати по воду** “заставляти збирати карту при дураку”, чи в **хапанці** (інакше ще: хап, контра, гарба), газардовій грі 18 в.: доля “вісімка пік”, панфіль “дама треф”, риндзя “дев'ятка черва”, кіналь “валет черва” (мабуть із еспан. quinas “подвійна п'ятка при меті кісток”; від назви карти пішло зах.-укр. кіналь “машкара; носюра”); фуч “програ у ферблі від перетягнених понад 21 очок”, скес “головна карта при тароку” (з італ. schiuso “висвітлений, відкритий”, з чого мабуть одеське вуличне скес “дурак, неблатний”).

Дуже різноманітні впродовж історії й назви картових гор; при газардових ішлося хоч про витягнення козирної фігури, за якої спеціальною назвою тоді й звали саму гру (в 18 в. **фа-**

раон, фаро — може звідси теж: **пари** в “Енеїді Котляревського та **бура** “газардана гра одеської вулиці” — від назви фараон для трумфової фігури, червового короля), хоч про дірання відповідного числа очок-пунктів (напр. 21: франц. vingt-un, нім. ein und zwanzig), хоч за комбінаціями фігур (**маріяш** із франц. mariage “подружжя” від комбінації короля й дами в одній масті) чи підіранням фігур одної масті (**флюс, хлюст** — поль. flus, нім. Fluss “підірання певної кількості карт одної масті” — щось як нинішня дитяча гра “**осел**”). Подібно й назви негазардових гор виникали за назвами своїх трумфових карт (**дружбарт** з нім. Drosselbart за назвою червового короля, **памфіл**, **хвиль**, **хвилька** з поль. pamfil, чеське filek за назвою трумфового вижника, названого так знову ж за фігурою Памфілюса з якоїсь комедії). Окремі гри, модифікуючися злегка, часто міняли й назву: **памфіль-маріяш-кікс** (нім. Kicks “помилковий удар у білярді”, з чого **скіксувати** сх.-укр. “схібити, помилитися”, “збожеволіти”), **страшак-тришак-флюс**, **руж** у нуар

(франц. “червоне чи чорне“) — макао, мачок-фараон, лябет-пук, румель-пікета, віст-брідж. Звичайно давні гри, сходячи в соціальні низи, приймали народні назви, що могли різнятися від околиці до околиці (напр. кеп-дурак-голій, візок-свинка, фербелль - очко - 21 - айнундцванчик, ремі (англ. rummy) — 66 - ремібрідж). До 18 в. гри приходили до нас переважно з Німеччини (попередньо Чехію - Польшу) й отже мали німецькі назви: дружбарт, флюс, руммель (нім. Rummel “купа“), руш (нім. Rausch “оп’яніння; галас“), рамш (нім. Ramsch із франц. ramas “тандета“), ляндскнехт, цвик (нім. Zwick “цв’ях; щипанка“), шtos (нім. Stoss “купа“), вінт (нім. Gewinde “гвинт“); ті німецькі гри, що приходили до нас у 19 в., засягли (як і їх назви) лише південний захід України (фербелль з якогось австрійсько - нім. Faerbel? скат, укладений на лад італійського тароку, нім. Skat з італ. scaricare “відкидати на бік“ ніби за відкладаними на бік картами).

Більшість гор, що поширилися в нас у 19 в., носять французькі назви: ля-

бет (франц. la bete “тварина“), преферанс, преферанс (франц. preference “перевага“), безик (франц. besigue), макао, мачок (ніби за відомою португальською колонією Макао в Китаю), пасіянс (франц. patience “терпеливість“). Кінець 19 в. приніс моду й на англійські гри: віст (ан. whist — ніби “gra, що вимагає мовчанки”), ремі (ан. rummy “дивний, незвичайний“), брідж (англ. bridge “міст“), американський покер (ан. poker “стукач, стуканка“).

Якже картиарство поширилося на міську вулицю, то його лексика виявила в нас великий вплив зокрема на фразеологію тюремно - злодійського арго та міського вуличного сленгу, звідки — після революції 1917 р. — увійшла і в розмовну мову міст. Гра в карти була по тюрях та таки у вуличному світі дуже поширенна (сх.-укр. газардові гри: шtos, бура, гарба); про каторжників і пересильні тюрми в Росії відмічують обсерватори в 19 в., що там власники визначувалих колод карт (звичайно саморобних, вирисовуваних на картонному папері) брали відсоток від усіх вигравшів. Карти й звали в тюремному арго Сх.

України — **святці** (чи з-російська: святци), себто ніби “ікони святих” від рисованих на них фігур, або ж **стирки, стири** (чи з-російська: стірки, стіри), ніби від повитираних фігур і знаків — чи то від їх заялозеності чи то від підправлювання (“стирання”) іншоколодних на місці загублених карт властивої талії; тюремне арго Галичини звало їх **лати**. Про пасіоновану гру говорив тюремний сленг такими емоційно - експресивними виразами, як: дивиться в святці, дуться/нарізувати в стири — на Сх. Україні, різати в карти, мішати/лупити лати — в Галичині (при чому лупити карти це може калька нім. Karten klopfen “стукати картами” дослівно), або врешті: читати псалтирю (на Закарпattі, Тячів).

Коли ж грач програвся до решти з грошей, то гра но й “на люфт” (зах.-укр.) ачи “розігравано воздух” (сх.-укр.) — отак лиш для розваги; в тюрмі ж — і на речі, які належали “неблатним”, а що їх тоді програвець зобов’язувався вночі вкрасті...

Зах. - укр. картярський сленг виявляє загалом германізми, що прийшли чи з

німецького впрост, ачи почерез ідіш: **фушер** “обманець при грі” (з нім. Pfrischer “нездара”, pfuschen “партачити” — від звуко-наподібного вигуку — pfutsch! для шипоту вибухлої ракети та для шелесту від роздираного паперу), **фушерувати** “обманювати при грі”, **пацер** “кепський грач” (півд.-нім. Patzer “бевзь, чванько” від patzig “чванливий, надутий”), мати **фора** “мати першість при виходженні картою” (нім. vor “перед”), **шпіляти** “грати” (нім. spielen), **шприца** — “контра” (нім. Spritze “укол”), лівий **штос**, недозволений хід“.

Як і в лексиці інших побутових ділянок, так і в картярській, виявляється “Енеїда” І. Котляревського чи не першим нашим літературним твором, де наведено чимало назв картових гор, що відомі серед народу й донині. Троянські “картьожники (V, 318) у Дидони: “...в хлюста, в пари, в візка іграли і дамки по столу совали...” (I, 368-9); подібно в Ляції: “Які ж були до карт охочі, То не сиділи дурно тут; Гуляли часто до півночі В ніска, в пари, у лави, в жгут, У памфиля, в візка

і в кепа, Кому ж із них була дотепа, То в гроші грали в сім листів". (ІІІ, 81-7); в іншому місці троянці "На гроші там не **козиряли**" (ІV, 188) себто "не грали". Не всі названі тут гри вміємо розшифрувати; **хлюст** це певно **флюс**, що полягав на комплектуванні фігур одної масти; **пари** — може газардна гра **фаро**, **фараон?** візок — може та сама гра, що народня зах.-укр. візок, свинка, свиня, яка полягає на добиренні карт за мастию із розсипаної закрито колоди; програє той, кому на кінці лишилися карти, і відповідно до числа пунктів від залишених у програча фігур він мусів стільки разів "перевезти" на собі довкруги стола рабки свого противника, щось як "візок" чи "свинка"; **кеп** мабуть те саме, що гра **дурак**, чи зах.-укр. **голий** (бо ж поль. *kier* "дурень", наше звідси: кепкувати, кепський) — мабуть, від фантів, що їх програвач мусів складати і потім усякими штуками викуплювати, навіть так, що інші могли його пощипати, примовляючи "Тікай, голий, бо тебе обідру!" При жгуті могли отак програвача побити жгутом. Нам невідомі вже нині, крім **памфіля**

(“маріяша”), інші приведені тут картові гри (лава, носок, сім листів). **Памфіль**, скорочено ще **хвиль**, **хвилька** від назви трумфового валета або дами (вижника) звався ще **маріяшем** від комбінації короля з дамою (вижником) у висвітленій масти, що тоді числилися за 40 пунктів, супроти 20 пунктів такої їх комбінації в інших мастих. — З-поміж інших розвагових гор "Енейда" називає ще лише **дамку** (варцаби, шашки).

ШАХИ, шахмати — дуже улюблена від середніх віків на Заході гра, виникла в Індії ще ок. 1500 р. перед Хр. (ачи може спершу куди раніше в Єгипті) й занесена зі Сходу хресто-виками. З Заходу почерез Польщу прийшла в 15 в. і до нас. Про її популярність тоді свідчить обставина, що шахівницю залюбки обираю собі за герб (напр. Баварії, Хорватії), а самій грі присвячувано поеми.

Назва пішла від перського володаря *sah* (від чого безпосередньо й наші дрібні монети **шаги!**) — почерез нім. *Schach*, поль. *szach* — як назви головної фігури (нині — короля) в обох партіях (білих і чор-

них); затрималася вона ще в оклику - осторозі загроженому королеві "шах!" та термінах (за)шахувати, шахівниця, як зрештою і в кінцевому: "шах-мат!" (королеві смерть — з араб. es-sah mat — "король по-мер"), а звідки — шахмати, шахматна дошка (як і по-російськи).

Давня термінологія шахової гри у нас дещо різнилася від новочасної; виводилася ж майже вся з французько - німецького Заходу й прийшла до нас почерез польщину. У задньому ряді вижників найважливіша фігура це **король**, а поруч його **королева**, **королівка**, **дамка** (з нім. Koenigin) або сх.-укр. **ферзь** — як друга значенням і можливістю рухів фігурка; колись звали її просто **баба**, **дама**, **дамка**; слово ферзь "королева" (загальне в російській мові) проникло з османського ferz(i), перське ferz "полководець, гетьман", ніби як везир, після султана перша особа в державі. Сусідні два вижники обабіч короля - королеви це **бігуни** (переклад з нім. Laeufer, Laufer, з чого й зах.-укр. лявфер), а звали їх колись теж — **стрільцями**, **пажами** (франц. page "джура"),

гермаками (з мадяр. gyermek "дитина, хлопчик"), а то ще й **попами**: в Англії бігун і досі зветься **bishop** "епископ", а в рисунках позначають його ще нині теж біскупською інфулою; у Франції бігун це **fou**, що як і його італійська назва **alfiere** — виводиться з араб. (al)fil "слон", бо так його колись на Сході як шахову фігурку представляли. Дальші два вижники — **коні**, **коники** (так іх звуть і поляки: konik, skakun), **скакуни** (переклад нім. Springer) звалися колись ще **лицарі** (поль. rycerz з нім. Ritter) як переклад знову ж франц. **cavaliere** "вершник, скакун"). Давня назва **вежі**, **вежівки** — **рох** (поль. roch) виводиться з нім. Roche (давнє франц. roc) і сягає арабсько-перського rokh "бойовий слон із бальдахімним сідлом - вежею та лучниками в ній"; сама назва **рох** від 17 в. зникає, і від неї осталася лише назва заведенного в 16 в. ходу із заміною становища короля з вежівкою — **рошада**, го-віркове **ришада** (нім. Rochade, франц. rochade). Нова французька назва **вежівки** tour вживается ще в осторозі "шах-шех-тур!"

— коли напр. ходом скакуна загрожено одночасно короля, королівку й вежу. — Передній ряд **нижників** звуть хоч **пішками** (ніби “піше військо”), хоч на Зах. Україні **піонками** (поль. *pion*, *pionek* із французького *pion* “вояк” — латинське *pedo* “піхотинець, пішак”); інша ж рідка їх назва **хлопець, хлопці** — це переклад нім. Bauer, ачи перенесена з гри в карти, як і терміни: **нижники, вижники**. Спеціальний вихід фігуркою із пляновим пожертуванням її для дальших продуманих ходів — названо **гамбіт** (за нім. *Gambit*, а це з італ. *gambetto* “ніжка, підставлювання комусь ноги”, бо італ. *gamba* “нога”). З франц. - німецької термінології пішло розговірне західно - укр. окреслення правила в шаховій грі, що раз доторкненою фігуркою належить хід зробити (чи то зробленого ходу, “тягу” — вертати, ”цифати“ не можна) — **грати штренг п'ястуше** — власне з нім. *streng* “строгий, строго” та з франц. *piece touchee* “доторкнена фігурка”. Нерішене закінчення партії (зах.-укр. розіграна) звуть ся ще з-французька **реміс** (франц. *remis* “відкладен-

ний”), зремісувати. Французькі походженням терміни поширилися головно з ренесансом шахів у 19 в. враз із ладженими за французькими джерелами фаховими підручниками гри в Росії й на Сх. Україні, подібно як германізми Південно - Зах. України прийшли почерез німецьку фахову літературу. — Вираз **пат** (ще з 17 в.) “ситуація, коли противник не може зробити жодного ходу, хоч король не зашахований” — утворено на зразок терміну “шах мат!”; бачать тут і італійське *patta* “мир, сквітування (у грі)” *siamo patta* “ми — квіт!” Інша термінологія — **виходити, бити, зах.-укр. дати комусь фору** “добровільно зрезигнувати з котроєїсь фігурки” — **кібіцувати** — перенесені з гри в карти.

Неменш давня, що шахи, і **гра в шашки, дамку, варцаби**; і ця гра прийшла з Близького Сходу до нас двома шляхами: почерез французько-німецько-польський Захід і почерез Росію; відповідно до того вживано раніш у нас і два типи варцабниць (шахівниць): російську із 64 полями (як при шахах) та двома партіями (білою й чорною) по 12 бирок (**бир-**

ка мабуть від тюрк. *bir* “один“) та давніший “польський“ тип варцабниці зі 100 полями та двома партіями по 20 личманів, бирок (зах.-укр. песики). Називано цю гру **дамкою** від того, що песик (бирка), який міг бити лише вперед чи скосом вперед, проїшовши варцабницю до другого краю, ставав “дамкою“ (її значено колись двома личманами, покладеними на собі), яка била вже вперед і назад — щось ніби королівка в шахах. Називано цю гру **варцабами** за поль. (*w*)arcaby, чеське *vrhcab* із старо - горішньо-німецького *wurfzabel* (нім. *werfen* “кидати“, *zabel* “дошка“ — з латин. *tabula*). Грано ж на два лади: вигравав або той, у кого всі личмани залишилися на варцабниці, або ж — “у піddавку“, в кого їх усіхшибто; розіграною (ремісом) кінчилася партія, коли личмани обох противників не могли робити жодних ходів більше. **Хухом** звався личман, яким противник переочив бити при своєму ході; тоді цього личмана скидано з варцабниці (“брано хуха“); звідси тоді подільське, а часте у прозі В. Чапленка, дати **хука** “промахнутися, вчинити

помилку“. Окремою грою були “вовк і вівці“, де грано чотирьома личманами (“вівцями“) проти одної дамки (“вовка“). У 18 в. були поширені ще інші варцабні гри, напр. італійський **триктрак** (італ. *tric-trac*) або **пуф** (ніби від вигуку для мету кісткою на дошку); з того ж останнього й пішло нім. *Puff* “дім розпусти“, що в останню війну увійшло і в укр. вояцький сленг. Про популярність варцабів на Україні ще в 19 в. хай посвідчить обставина, що в 1897-1902 рр. видавано в Києві російський журнал “Шашки“ (П. Бодянського); популярні колись у середні віки серед дворян і особливо ченців на Заході варцаби — нині бавлять ще хіба лише молодь.

Та навіть якщо окремі з-поміж згадуваних отут гору кості, карти, варцаби — вже й давніш вийшли з моди та позабувалися, то сліди їх, неначе камінці ріні в потоці, збереглися в нашій мові; і щоб розшифрувати такі “незрозумілі звороти“, треба вдаватися аж до тих середовищ наших грачів, серед яких вони виникли були та спершу сповняли ролю конкретних фахових термінів.