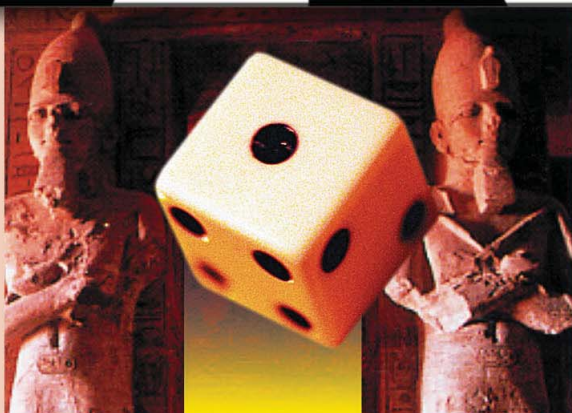




Р. БЕЛЛ



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НАРОДОВ МИРА



УДК 820
ББК 84(7Кан)
Б43



Охраняется законодательством РФ
о защите интеллектуальных прав.
Воспроизведение всей книги или любой ее части
воспрещается без письменного разрешения издателя.
Любые попытки нарушения закона
будут преследоваться в судебном порядке.

Белл Роберт
Б43 Энциклопедия настольных игр народов мира /
Пер. с англ. Л.А. Игоревского. — М.: ЗАО Центрполи-
граф, 2021. — 318 с.

ISBN 978-5-9524-5606-8

Вы держите в руках уникальное издание, где можно найти детальное описание около ста игр всех времен и народов — как широко распространенных (шахматы, шашки), так и малоизвестных (манкала, тафл). Эта книга, где собраны игры на любой вкус, доставит вам немало приятных минут при чтении и станет прекрасным пополнением вашей домашней библиотеки.

УДК 820
ББК 84(7Кан)

ISBN 978-5-9524-5606-8

© Перевод, ЗАО
«Центрполиграф», 2021
© Художественное оформление,
ЗАО «Центрполиграф», 2021

ВВЕДЕНИЕ

Цель настоящей книги — ознакомить читателя с сокровищницей настольных игр, наиболее популярных у разных народов мира. Из первых шести глав вы узнаете все о национальных, военных, позиционных, манкальских играх, а также об играх в кости и домино.

Большую часть материала, помещенного в книге, можно обнаружить только в описях музеев и в трудах научных обществ, статьях зарубежных газет и журналов, а также в старинных книгах. Я рекомендую читателю пропустить перечень правил при первом прочтении книги; позже, если какая-либо игра его заинтересует, он может изучить ее более подробно.

Доски, которые использовались для одних игр, иногда находили применение для других игр; шахматные доски, разбитые на клетки, применялись для игры в шашки (обе игры относятся к разряду военных), в чатарунгу (военная игра) играли на досках, предназначенных для игры в аштападу (национальная игра), а на доске для игры в лису и гусей раскладывался пасьянс (позиционная игра). Подобные адаптации придают сомнительную ценность принципам реконструкции игр на основании древ-

них фрагментов. Если люди x из Верхней Руритании брали для определенной игры одну доску, то из этого не следует, что та же самая доска нашла применение среди населения y из Нижней Руритании; тем не менее разумно предположить, что последние так и поступали, если только нет доказательств противоположного.

Книги по карточным играм имеются в большом количестве, и, следовательно, они не были сюда включены; по этой же причине исключены международные шахматы. В моей книге приводится описание девяносто одной игры, и самой старой из них приблизительно 5000 лет. Я выражаю надежду, что читатель получит удовольствие, листая ее страницы!

Глава 1 НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

1. КРЕСТОВЫЕ И КРУГОВЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

Королевство Корея было основано в 1122 г., и еще до наступления христианской эры корейцев отличала высокая культура. Одна из их игр, ниот, представляет собой пример так называемой кресто-круговой игры, которая пережила многие века, не меняясь при этом.

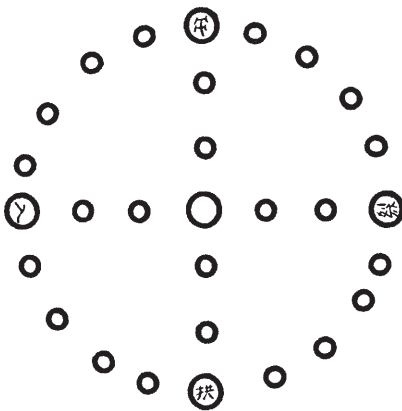


Рис. 1. Доска для игры в ниот

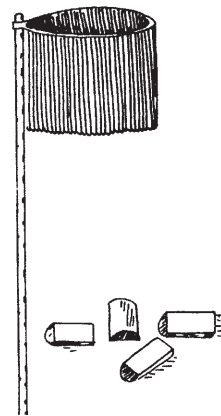



Рис. 2. Кольцо ниот
с четырьмя пам-ниотами

НИОТ

Доска для игры состоит из двадцати девяти меток, которые часто рисуют на листе бумаге. Метки, расположенные в центре и по четырем равным частям окружности, больше остальных. Отметка наверху  — чьют, что означает выход.

Фигуры называются мал, или кони. Они изготавливаются из дерева, камня или бумаги и перемещаются сообразно количеству выпавших очков на четырех костях, называемых пам-ниот. Эти кости имеют длину 2,5 см (1 дюйм); они белые и плоские с одной стороны, с другой — выпуклые и обугленные. Кости обычно изготавливаются из древесины толстых крепких деревьев, например черной вишни. Также прекрасно подходит слоновая кость. Для исключения обмана кости бросают через соломенное кольцо диаметром около 5 см, которое крепится на краю палки, втыкаемой в землю на высоте 30 см от земли.

Подсчет очков

4 черные стороны, обращенные вверх, — 5, и игрок имеет еще одну попытку

4 белые стороны, обращенные вверх, — 4, и игрок имеет еще одну попытку

3 белые стороны, обращенные вверх, — 3

2 белые стороны, обращенные вверх, — 2

1 белая сторона, обращенная вверх, — 1

Если кость падает вертикально, считается, что она выпала черной стороной вверх.

Правила игры

1. Все игроки бросают кости по очереди, и тот, у кого выпала наибольшая сумма, становится лидером, остальные участники следуют за ним в порядке убывания набранных очков.

2. При набирании пятерки или четверки игрок имеет дополнительную попытку, которая предпринимается до перемещения его фигуры.

3. Игроки вводят свои фигуры с метки слева от метки, отмеченной как Выход, и передвигают их против часовой стрелки сообразно выпавшим очкам. Цель игры — провести искомое количество фигур (коней) по кругу и вывести их за метку А. Если конь попадает на одну из критических меток, то он сходит с пути и помещается на один из отрезков креста.

4. Если играют двое, то каждый игрок располагает четырьмя конями. При игре втроем у каждого участника находятся по три фигуры, а если играют вчетвером, игроки, сидящие друг против друга, являются партнерами, и каждый из них имеет двух коней.

5. Если один конь игрока нагоняет другого, своего же коня, этот игрок может объединить их вместе, и тогда они будут передвигаться по кругу как одна фигура.

6. Если конь одного игрока вступает на отметку, занятую фигурой противника, последняя считается пойманной и должна вернуться в начальную позицию и ходить заново. Если игрок захватывает фигуру противника, он имеет право на дополнительный ход.

7. Когда у игрока выпадает 5 или 4 очка и он располагает второй попыткой, то этот игрок может разделить попытки между двумя конями.

8. Игрок может перемещать не только свои фигуры, но и коней партнера.

9. Если конь должен появиться на доске, то при выпадении 5 он занимает место, отмеченное буквой В (см. рис. 1), и может перемещаться по направлению к выходу по радиусу ВЕ. Если же кости выпадают числом менее 5, но при следующем броске фигура попадает на точку В, то она может передвигаться вдоль радиуса ВЕ и ЕА, в противном случае перемещаться по направлению к отметке С. Если конь попадает на С, то он может передвигаться по радиусу СЕ и ЕА, в противном случае продолжает свой ход к точке А — выходу.

Игра в ниот очень популярна среди низших слоев населения, и в общественных местах в эту азартную игру играют на деньги. Существуют исторические хроники, описывающие подобную игру, в которую играли еще в III веке н. э.

Имеются весомые доказательства того, что Северная Америка заселялась выходцами из Северо-Восточной Азии, и эту теорию косвенно подтверждают игры американских индейцев. Рис. 3 представляет собой чертеж на камне, который нашел мексиканский археолог Альберто Руизом в храме Надписей вблизи Паленке, города индейцев племени майя в Центральной Америке, где они обитали около 800 г. н. э.

На рис. 4 в масштабе 1:10 показана доска, процарапанная на оштукатуренной скамье в галерее, расположенной в юго-восточном углу руин рыночной площади Чичен-Ицы, Юкатан. Это здание, как предполагают археологи, служило казармой или местом сбора молодых воинов, принадлежащих к военным орденам «ягуаров» и «орлов». На такой доске было удобно играть, сидя друг против друга. Штукатурка

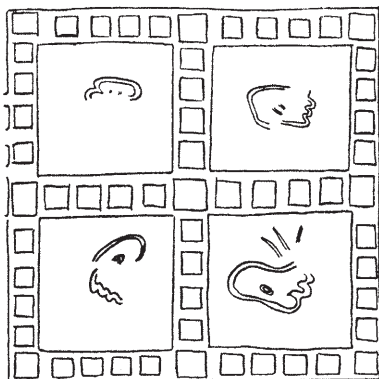


Рис. 3. Игра майя, вырезанная на камне в Паленке, около 800 г. н. э.

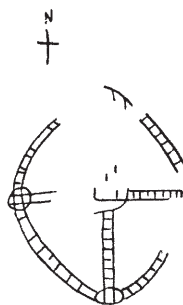


Рис. 4. Игра майя, найденная в Чичен-Ице, Юкатан

местами повреждена, но по хорошо сохранившимся фрагментам можно заметить, что эта доска очень напоминает ту, которая предназначена для игры в ниот.

Принцип креста и круга можно модифицировать, опустив изображение креста. Многие игры североамериканских индейцев состоят из круга (часто с фрагментами креста), проведенного на земле, где продвижение фигур регулируется с помощью метания маркированных палочек. В качестве типичного примера можно взять игру зон-ахль, в которую играли женщины и девушки индейского племени киова из штата Оклахома.

ЗОН-АХЛЬ

Доска размечается на земле с помощью сорока маленьких камней; требуемое число очков набирается в интервалах между камнями. В центре помеща-

ется плоский камень, называемый АХЛЬ, на который бросают игральные палочки. Широкий разрыв на севере обозначает полноводную реку, а разрывы на востоке и западе представляют собой пересохшие ручьи.

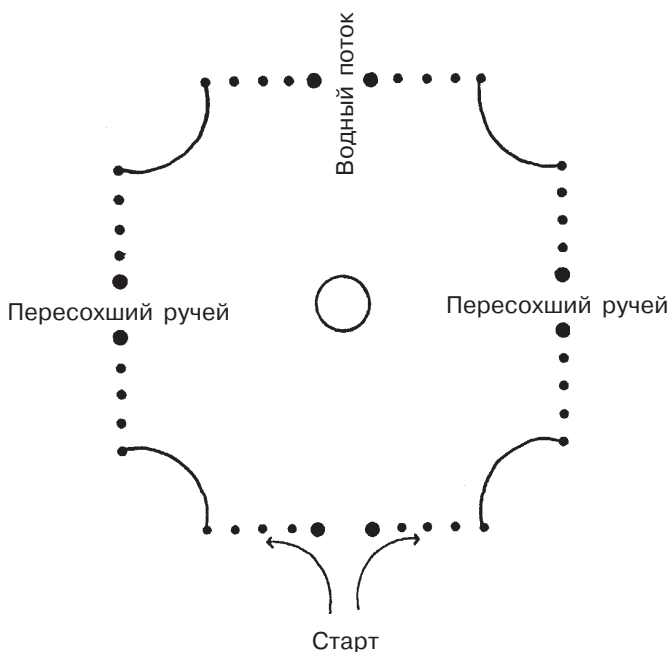


Рис. 5. Дорожка зон-ахль

Бегунки. Каждая команда располагает одним бегунком, и ходы бегунков контролируются путем бросания четырех палочек, при этом бегунки перемещаются в противоположном направлении по кругу.

Игральные палочки. Палочки с одной стороны имеют плоскую поверхность, с другой — скругленную. В длину они достигают 17,78 см, в ширину — 0,66 см, а в толщину — 0,81 см. Три палочки имеют красную полосу, проходящую посередине плоской стороны, а четвертая, которая называется САХЕ, — синюю полосу, и ее выпуклая сторона помечена звездочкой (рис. 6).

Подсчет очков

Одна плоская сторона обращена вверх — 1 (если она голубая, то дается еще одна попытка)

Две плоские стороны обращены вверх — 2

Три плоские стороны обращены вверх — 3, и, если включен голубой, дается еще одна попытка

Четыре плоские стороны обращены вверх — 6

Четыре выпуклые стороны обращены вверх — 10

Фишки. Каждая команда в начале игры располагает четырьмя камушками, раковинами или белыми палочками, которые используются в качестве фишек.

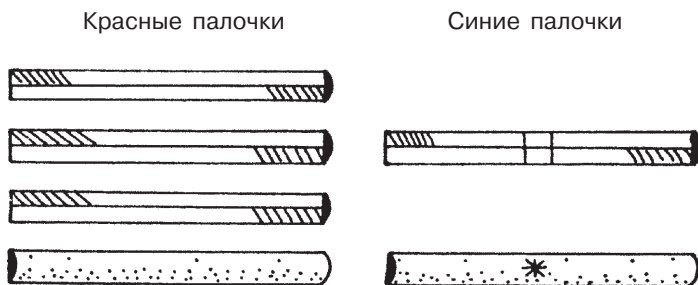


Рис. 6. Палочки для игры в зон-ахль

Способ игры

1. Участники разбиваются на две команды, и игроки каждой команды попеременно бросают палочки, при этом каждый игрок делает свою попытку по очереди и перемещает своего бегунка сообразно выпавшим очкам.

2. Если бегунок попадает в водный поток на севере, эта девушка возвращается на старт, а ее команда передает противнику одну фишку. Если же бегунок попадает в пересохший ручей на востоке или западе, команда лишается одного броска.

3. Если два бегунка встречаются в одной точке, тот, кто прибыл последним, заставляет противника занять начальную позицию, а его команда выигрывает фишку.

4. Когда первый бегунок возвращается назад в исходное положение, противники отдают одну фишку, и первый этап на этом завершается. Если выпавшие очки оказываются слишком большими, и бегунок выходит за старт, эта девушка переносит свои излишние очки на второй этап. Бегунок, выигравший каждый этап, приносит одну фишку.

5. Игра завершается, когда одна из сторон будет иметь у себя все фишки, или, если был установлен предел времени, выигрывает та сторона, которая набрала больше фишек на данный момент.

ПАТОЛЛИ

Игры типа «Крест и круг» можно также модифицировать, опустив окружность. Примером тому служит патолли, любимая игра азартных ацтеков. К

сожалению, священники-христиане, борясь с предрассудками «дикарей», безжалостно уничтожили все старинные записи и манускрипты и ни одного описания этой игры ацтеков не сохранилось. Впервые патолли упоминается на испанском языке в хронике Гомара (1552 г.), написанной спустя тридцать один год после завоевания Америки, в 1521 г., однако, к сожалению, о ней говорится очень мало. Автор повествует, в частности, о том, что император Монтесума порой любил наблюдать, как играют его придворные.

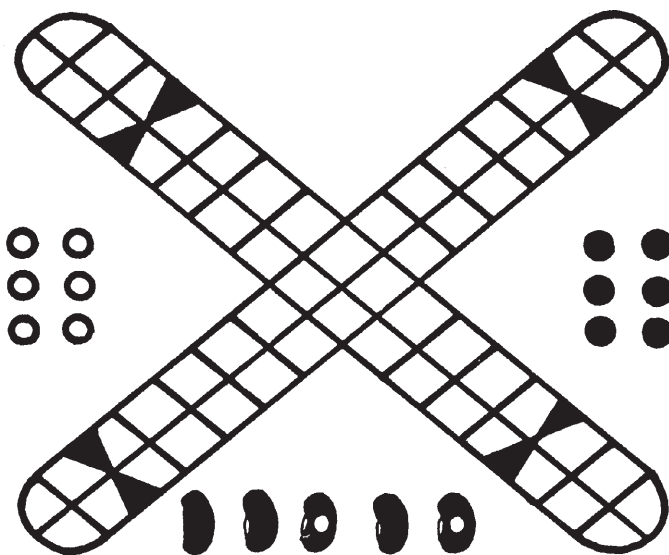


Рис. 7. Крест патолли, фишки и бобы

Отец Диего Дюран (1538—1588) сообщает в своей книге (она опубликована спустя 300 лет после написания в Мексике), что мексиканские игроки всегда

носили под мышкой скатанную циновку патоллицци вместе с небольшой корзинкой, где хранились цветные камушки — маркеры. Перед игрой индейцы разводили в чашке огонь и бросали в него благовония или приносили в жертву еду в честь своих игральные костей, после чего целиком отдавались игре, будучи уверены в своей победе. Знать играла на крупные ставки из драгоценных камней, золотых бус и бирюзы очень высокого качества.

Мексиканским богом развлечений и игр был Макуилксохитль, бог Пяти цветов, и игроки призывали его на помощь, потирая пальцами пять семян, затем кидали их на мат с криком: «Макуилксохитль!» — и хлопали ладонями, резко подавшись вперед, чтобы увидеть, выпала ли им удача или нет.

Игральная доска для патолли представляла собой тонкий мат с нарисованным на нем жидким каучуком большим диагональным крестом, края которого упирались в углы циновки. Каждая сторона этого креста была разделена на шестнадцать ячеек. Некоторые циновки украшала фигура фортуны или ее символ — две булавы.

В качестве фигур использовались двенадцать мелких камней — шесть красных и шесть зеленых, и если играли двое, то каждый располагал шестью фишками. (Это заставляет предположить, что число играющих могло быть больше двух, но не ясно, играли ли они командами или каждый за себя и делили между собой двенадцать фишек или же увеличивали их число.)

Игрок растирал ладонями пять крупных черных бобов, называемых патолли, в каждом из которых с одной стороны была проделана белая лунка-метка, и бросал их на циновку.

Подсчет очков (по Дюрану)

- 1 метка, обращенная вверх, — 1
- 2 метки, обращенные вверх, — 2
- 3 метки, обращенные вверх, — 3
- 4 метки, обращенные вверх, — 4
- 5 меток, обращенных вверх, — 10

Камни перемещались по секциям сообразно выпавшим очкам. О патолли мало что известно, поэтому в нее играть сегодня практически невозможно. Путем сопоставления с подобными североамериканскими играми можно предположить, что отмеченные квадраты служили штрафными местами и игрок наказывался при попадании на них — вероятно, он терял ход или платил штраф (рис. 7).

*Предлагаемые дополнительные правила
(для двоих игроков)*

1. Игроки ставят определенную сумму на кон и решают, каким должен быть размер штрафа.
2. Один игрок берет себе шесть красных фигур, другой — шесть синих.
3. Каждый игрок по очереди бросает патолли, и тот, у кого выпало больше очков, начинает первым.
4. Начинающий первым ставит свою фигуру на ближайший к нему центральный квадрат и затем перемещает ее на указанное число ячеек в любом направлении вокруг доски, однако при этом, каким бы ни был его первый ход, другие фигуры должны следовать в этом же направлении. Его противник при первой попытке также имеет право свободного вы-

бора направления, и, после того как он сделает свой выбор, остальные фигуры обязаны двигаться в указанном направлении. Противоборствующие стороны, следовательно, могут передвигаться в одном или в разных направлениях.

5. После ввода в действие первой фигуры другие фигуры должны появиться на доске на ближайшем к игроку центральном квадрате при выпадении 1.

6. Ни одна из фигур не может занимать место, на котором находится какая-либо другая фигура.

7. Если, исходя из выпавших очков, могут перемещаться две или более фигуры одного игрока, этот игрок обладает правом выбора в отношении того, какой именно фигурой следует сделать ход, но если он может передвинуть только одну фигуру, то должен произвести данный ход, даже если он невыгоден для него.

8. Если игрок не может передвинуть ни одну из своих фигур, он вносит штраф в кон.

9. Игрок, попавший на одну из ячеек, которая была уменьшена в размере с помощью маркировок, платит своему сопернику двойной штраф.

10. Игрок, перемещающий свою фигуру на одну из закругленных ячеек, расположенных по краям креста, награждается повторной попыткой.

11. Фигуры перемещаются вокруг креста и снимаются на стороне четвертого отрезка, ближайшего к играющему, при точных попытках, как это происходит при игре в триктрак. Если фигура, двигаясь по своему маршруту, попадает на четыре центральных квадрата, образованные пересечениями, то она не подлежит снятию с доски.

12. Когда каждая из фигур одного игрока покидает крест, его противник выплачивает ему штраф.

13. Игрок, снявший все свои фигуры с креста, выигрывает ставку кона.

14. Предполагается, что при игре втроем каждый игрок должен иметь пять фишек своего цвета и число всех фишек, таким образом, должно составлять пятнадцать. Правила остаются без изменений.

15. При игре вчетвером каждый игрок располагает четырьмя фишками собственного цвета, и играющие должны решить, как играть: все против всех или игроки, сидящие один против другого, станут партнерами, делящими выигрыш и проигрыш. В качестве штрафа могли использоваться раковины каури, бусы, сушеный горох и т. д.

В Азии игра в крест и круг, распространяясь на Запад, претерпела значительные изменения. Круг оказался вписанным в сторону креста, образовав большой крест с тремя рядами квадратов. Это привело к удлинению пути прохождения фигур и удалению коротких отрезков вдоль кардинальных участков.

ПАЧИШИ

Пачиши, или двадцать пять, представляет собой индийскую национальную игру, популярную не только во дворцах. Император Акбар, например, в истинно царском стиле играл в нее в своем дворце на площадках, инкрустированных мрамором. В центре такой площадки находилось возвышение высотой 121 см, на котором восседал он со своими придворными, а шестнадцать молодых рабынь из гаре-

ма, облаченные в соответствующие одежды, передвигались по красно-белым квадратам в зависимости от того, как ложились раковины каури. Фрагменты подобных королевских «досок» до сих пор можно видеть в Агре и Аллахабаде.

Современные доски обычно изготавливаются из ткани, вырезаются в форме креста, а квадраты затем выделяют вышивкой. Размеченные квадраты представляют собой замки, в которых могут укрыться фигуры. Замок, занятый фигурой игрока, открыт для фигур его партнера, но закрыт сопернику.

Каждый игрок располагает четырьмя похожими на соты деревянными фигурами, имеющими свой собственный цвет (рис. 9). В качестве игровых костей используют шесть раковин каури.

Подсчет очков

- 2 раковины каури, обращенные зевом вверх, — 2
- 3 раковины каури, обращенные зевом вверх, — 3
- 4 раковины каури, обращенные зевом вверх, — 4
- 5 раковин каури, обращенных зевом вверх, — 5
- 6 раковин каури, обращенных зевом вверх, — 6 и еще одна попытка
- 1 раковина каури, обращенная зевом вверх, — 10 и еще одна попытка
- 0 раковин каури, обращенных зевом вверх, — 25 и еще одна попытка

В игре принимают участие четыре человека, каждый из которых располагает четырьмя фигурами. Игроки, сидящие напротив, являются партнерами, и желтые с черными играют против красных и зеленых.

НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

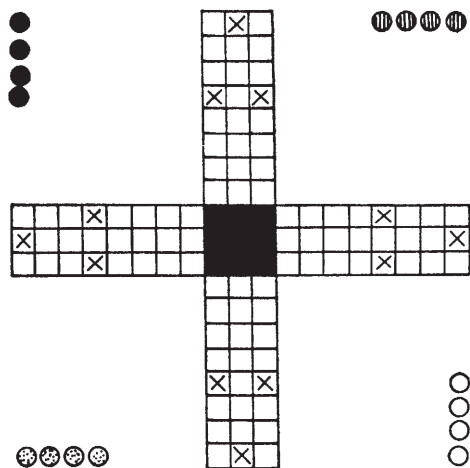


Рис. 8. Тканевая основа и фигуры для игры в пачиши (из коллекции автора)

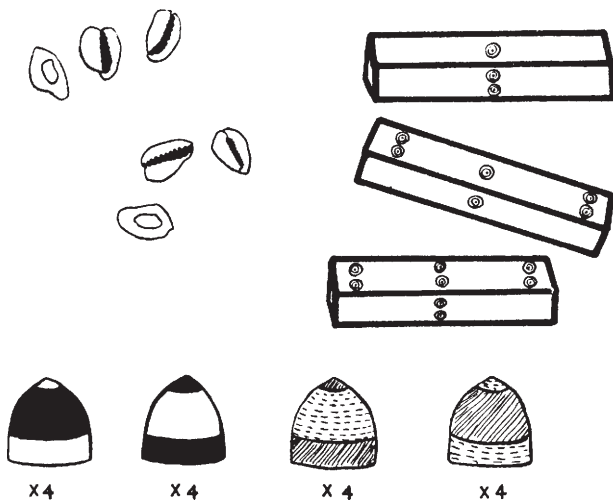


Рис. 9. Фигуры пачиши, три продолговатые кости и шесть раковин каури (из коллекции автора)

СОДЕРЖАНИЕ

Введение	5
----------------	---

Глава 1 НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

1. КРЕСТОВЫЕ И КРУГОВЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ	7
Ниот	8
Зон-ахль	11
Патолли	14
Пачиши	19
Лудо	24
2. СПИРАЛЬНЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ	25
Игра в гиену	25
Королевская игра в гуся	28
3. НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ НА КЛЕТЧАТОЙ ДОСКЕ	30
Тааям	30
4. ДОСКИ ДЛЯ ИГРЫ В КОЛЫШКИ	35
Игра в пальмовое дерево	35
5. ГРУППА «ТРИКТРАК»	39
Шумерская игра	39
Игра в тридцать квадратов	44
Лудус дуодецим скрипторум	50
Табула	56
Преследование девушек	61
Турне-касе	64
Сикс-асе	66
Файлес	68
Триктрак	70

Глава 2
ВОЕННЫЕ ИГРЫ

1. ГРУППА «АЛЬКЕРК»	78
Алькерк	79
Каменные воины	80
Боевые змеи	82
Шестнадцать солдат	83
2. ГРУППА «ШАХМАТЫ»	84
Шатуранга	84
Шатрандж	93
Круговые шахматы	101
Курьерские шахматы	102
Магараджа и сипаи	106
Восточные шахматы	107
Китайские шахматы	108
Игра джунгли	112
Тибетские шахматы	115
3. ШАШКИ	115
Английские шашки	116
Поддавки	119
Диагональные шашки	119
Итальянские шашки	120
Турецкие шашки	120
Реверси	121
Континентальные, или польские, шашки	122
4. ГРУППА «ТАФЛ»	123
Лиса и гуси	124
Таблут	125
Саксонский хнефатафл	128
Коровы и леопарды	131
5. ГРУППА «ЛАТРУНКУЛОРУМ»	132
Сига	133
Высокий прыжок	135
Лудус латрункулорум	136
6. ИГРЫ НА ОТХОД С БОЯМИ	141
Таблан	141
Пулук	144

Глава 3
ПОЗИЦИОННЫЕ ИГРЫ

1. ИГРЫ МОРРИСА	147
Крестики-нолики	147
Моррис из трех	148
Моррис из шести	149
Моррис из девяти	150

СОДЕРЖАНИЕ

2. ИГРЫ ТРИ В РЯД	153
Дара	153
3. ИГРЫ ПЯТЬ В РЯД	155
Го-моку	155
Хасами шоги (1)	156
Хасами шоги (2)	157
4. ИГРЫ НА ЗАМЕЩЕНИЕ	158
Пятипольное коно	158
Халма	159
5. ОВЛАДЕНИЕ ТЕРРИТОРИЕЙ	160
Вей-чи	160
6. ИГРЫ НА ТЕРПЕНИЕ	176
Пасьянс	176

Глава 4 МАНКАЛЬСКИЕ ИГРЫ

1. ДВУХРЯДНАЯ МАНКАЛА	179
Манкала	179
Паллангули	182
Вари	185
Авари	193
2. ЧЕТЫРЕХРЯДНАЯ МАНКАЛА	195
Чисоло	196

Глава 5 ИГРЫ В КОСТИ

1. ИГРЫ С ДВУСТОРОННИМИ КОСТЯМИ	201
Орел или решка	201
Игра чаша	202
2. ИГРЫ С ШЕСТИСТОРОННИМИ КОСТЯМИ	205
Игры с использованием одной кости	205
Тридцать шесть	205
Свинья	206
Игры с двумя костями	206
Единицы в горшке	206
Барбуди	207
Хазард (риск)	209
Игры с использованием трех костей	216
Игра в бычка	216
Мартинетти	217
Игры с использованием пяти костей	218
Мертвец	218
Индийские кости	219
Корабль, капитан, помощник и экипаж	220
Игры с использованием шести костей	221

ЭНЦИКЛОПЕДИЯ НАСТОЛЬНЫХ ИГР НАРОДОВ МИРА

Последовательности (по старшинству)	221
Игры с использованием десяти костей	222
Двадцать шесть	222
Игры с использованием пятнадцати и более костей ...	223
Единицы	223
3. ИГРЫ С ОСОБЫМИ КОСТЯМИ	224
Колокол и молоток	224
Корона и якорь	228
Лгун	228
4. КИТАЙСКИЕ ИГРЫ В КОСТИ	231
Цветочная гирлянда (шунг лук)	231
Небо и девятка (чак тьин кау)	234
Клади и бери	236

Глава 6 ИГРЫ В ДОМИНО

Китайское домино	238
Рыбалка (цунь шан)	240
Спорные десятки (тцу ю)	242
Собрать десяток (кан тай шан)	243
Маджонг	245
Европейское домино	260
Игры с комплектами, включающими дубль шесть	262
Блок-игра	262
Игра берген	263
Сорок два	265
Бинго	266
Домино криббидж	270
Игры с комплектом из девяти дублей	274
Игра матадор	274
Кипр	276
Игра в блошки	277

Глава 7 БИОГРАФИИ ЗНАМЕНИТЫХ ИССЛЕДОВАТЕЛЕЙ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

Ас-Сули	280
Чарльз Коттон	282
Томас Хайд	287
Эдмунд Хойл	292
Джозеф Стратт	296
Дункан Форбес	299
Эдвард Фолкнер	302
Стюарт Кулин	304
Уиллард Фиск	306
Х. Дж. Р. Мюррей	311