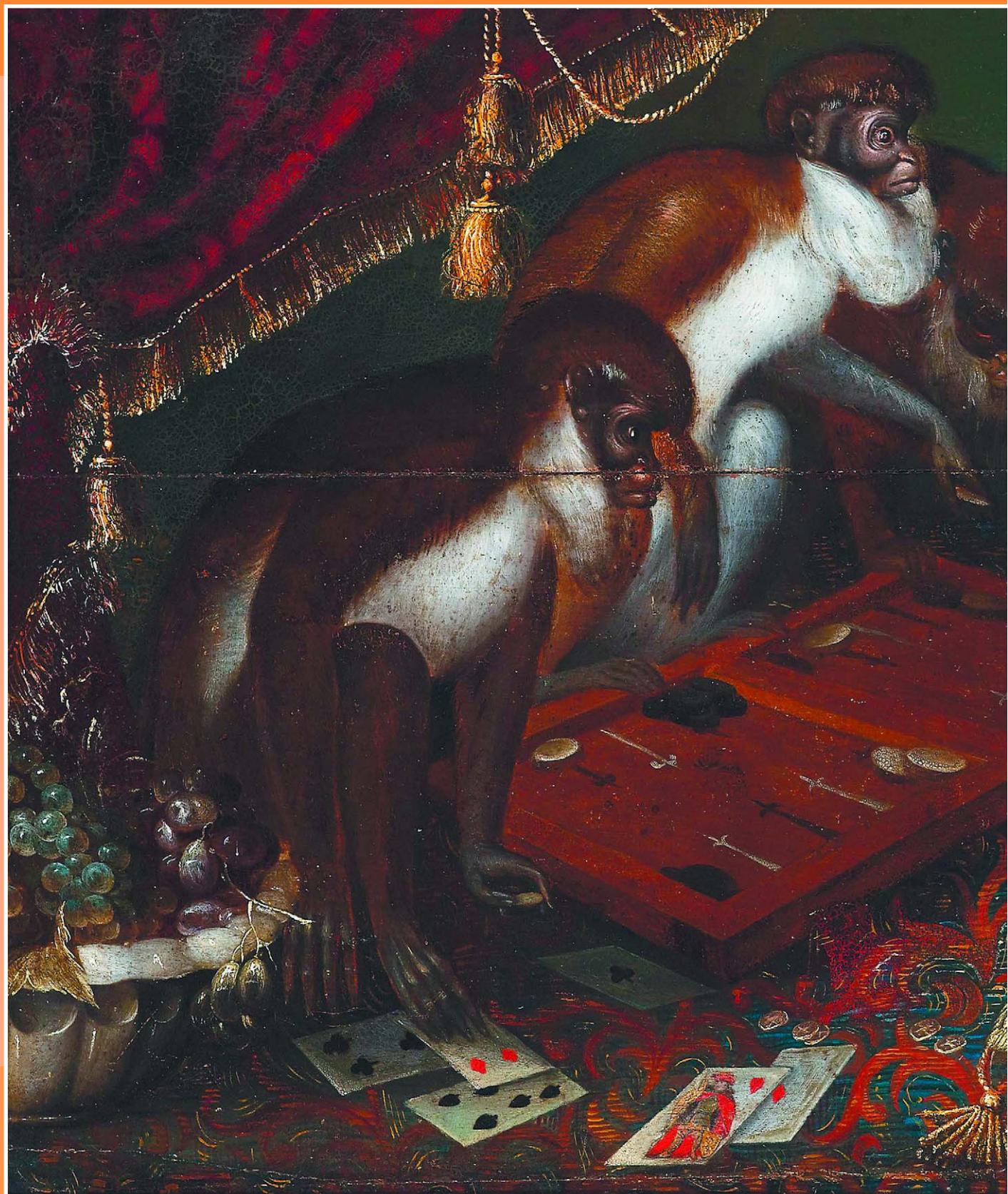


# Игра в кости:



# страсть длиною

# в пять тысячелетий

Артём Гулярян

# И

Изобретение древнейшего из развлечений человечества – игры в кости, – египетские жрецы, во всем стремившиеся застолбить приоритет страны фараонов, ставили в заслугу своему богу Тоту. Шумеры ссылались на бога мудрости и заклинаний Энки, индусы – на поставленного впереди всех богов Агни. Греки приписали изобретение метания костей своему герою Паламеду, участвовавшему в осаде Трои. Китайцы то же самое утверждали о мудрецах Поднебесной.

Впрочем, приложили ли руку боги или люди сами додумались, в протяжении 55 столетий подброшенный вверх кубик заставляет человеческое сердце одновременно и обмирать, и учащенно биться в ожидании получить нечто за ничто.

## ВОЛЯ БОГОВ

Древние игральные кости, помеченные особыми знаками с четырёх сторон, археологи обнаруживают практически во всех культурных слоях и на всех континентах –

Бабуины, играющие в нарды. Неизвестный художник. XVII в. Галерея Доротеума, Вена.



Остраконы. Около 415 г. до н.э.  
Музей Агоры, Афины.

в Европе, Америке, Азии, Африке. Кости животных с отметками находили даже на стоянках доисторических людей и в первобытных захоронениях.

Сначала для игры использовались межфаланговые суставы животных, так называемые астрагалы, сливовые и персиковые косточки, семена. В Индии в кости играли орехами вибхидака. На американских континентах – бобами. На Ближнем Востоке и в Малой Азии – мелкими камешками и осколками керамической посуды.

Однозначно функцию найденных костей, как игровых, определить невозможно. В древности они использовались не только как средство развлекательной или азартной игры, но и в храмовых ритуалах, гадательных и магических практиках, жеребьёвке.

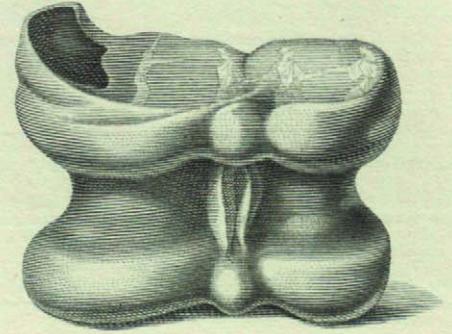
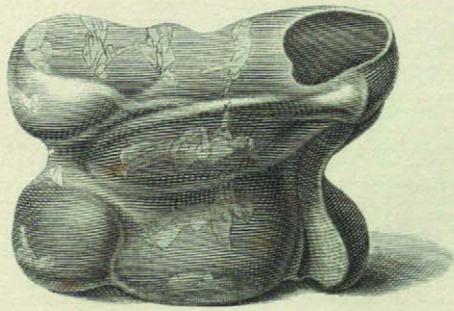
Метание костей в ритуалах погребения в древнем Эламе должно было помочь душе умирающего найти путь в потусторонний мир с помощью добрых богов и избежать действия злых духов. Кости и доски для игры давали с собой умершим в Египте. А поскольку от выигрыша зависел счастливый исход пути в потусторонний мир, то наряду с игровыми комплектами археологи находили в гробницах также папирусы с ходами партии, которую усопшему предстояло разыграть в загробной жизни.

Посредством метания костей волю богов узнавали в славянской традиции волхвы, для чего выбрасывали на жертвенник вырезанные из дерева или кости руны. Бросание костей было обязательным элементом в китайском гадании по Книге Перемен, а также входило во многие древнеиндийские ритуалы и обряды плодородия. При помощи метания костей прорицали жрецы древне-

греческих храмов. В античные времена на гранях костей вырезались буквы греческого алфавита, из которых после броска складывали слова, означавшие решение загаданного вопроса.

Обычай бросания жребия перед принятием того или иного судьбоносного решения был распространён во всех древних цивилизациях. В Ветхом Завете описан способ выбора жребия у древних евреев между круглыми камешками или их осколками. Их общее название «тур» в значении жребия известно из Книги Эсфирь. Аналогичный обычай был широко распространён в Древней Греции. У Гомера герои вынимают жребий из шапки Агамемнона, чтобы узнать, кто должен идти на битву с Гектором. В Афинах таким образом определялся нежелательный человек в городе, который затем изгонялся из общины. Имена неудобных городу писались на черепках, название которых *ostrakon* поныне сохранилось в современном слове «остракизм», означающем исключение из общества или сословия. А самый знаменитый случай бросания жребия Юлием Цезарем на берегу реки Рубикон, описан во всех школьных учебниках: «*Jacta alea esto!*» – «Жребий брошен!» – произнёс великий римлянин, и по его слову легионеры, переправились через реку и начали в 49 году до н.э. войну с Галлией.

Восприятие жребия в древности не было только расчётом на слепую случайность. Да и само представление о случае связывалось с божественным промыслом и имело тогда сильную сакральную окраску, поэтому бросанию жребия всегда предшествовали молитвы богам. По этой же причине в Древнем Риме кости были посвящены богу Мерку-



Античные игральные кости-астралаги.  
Из коллекции Британского музея.

рию, а, бросая жребий, использовали две кости – одну за себя, а вторую за бога. За помощью к богу обращается игрок Древней Индии:

**Агни-бог был поставлен впереди (!) богов.  
Агни (всегда) зажигают риши людские.  
Агни я призываю, чтобы выиграть великую  
ставку,  
Для милости – чтобы выиграть ставку.**

**(Ригведа 10,150)**

И всё же именно игровая функция стимулировала происходящие с метательными костями изменения. Поначалу их изготавливали из костей и рогов животных, из глины, камня, скорлупы орехов, раковин. Североамериканским индейцам материалом служили зубы крупных грызунов – бобра или сурка. Но чем богаче становилась жизнь, тем дороже выглядели кости. Их стали делать из слоновой кости, бронзы, агата, горного хрусталя, оникса, алебаstra,

мрамора, янтаря, фарфора и других материалов, украшая грани изображениями божеств и символическими знаками. Порой кости приобретали замысловатые формы, например, пятигранные или даже восьмигранные. Самые древние, дошедшие до нас кости (III тысячелетие до н.э.), обнаружены в царской гробнице в шумерском Уре, имели форму четырёхгранной пирамиды.

Пристрастием к необычным формам особенно отличались египтяне, изготавливавшие кости в виде многогранных призм, пирамидальных и даже шарообразных. В Лувре хранятся привезённые из Египта игральные кости в виде тетраэдра. Первые кубические кости, возраст которых насчитывает 4000 лет, тоже найдены в Египте. Аналогичные шестигранники, хотя и значительно более поздние, датируемые VI веком до н.э., обнаружены и в китайских раскопах. Они были похожи на современные не только по форме, но и по разметке – сумма точек на противоположных гранях, как и сейчас, равнялась семи. Такие наборы размеченных

Посредством метания костей волю богов узнавали в славянской традиции волхвы, для чего выбрасывали на жертвенник вырезанные из дерева или кости руны. Бросание костей было обязательным элементом в китайском гадании по Книге Перемен, а также входило во многие древнеиндийские ритуалы и обряды плодородия. При помощи метания костей прорицали жрецы древнегреческих храмов.



Супруга фараона Рамсеса II, царица Нефертари играет в сенет. 1298-1235 гг. до н.э. Фрагмент фрески из гробницы Нефертари в Долине Цариц.

метательных костей в больших количествах были найдены в погребениях бронзового века Северного Причерноморья, а также извлечены из-под пепла в развалинах Помпей. Со времен Древнего Рима внешний вид костей практически не менялся.

### БОРЬБА УМА

Бесспорные доказательства, что игра в кости являлась не только ритуальным действием, но и игрой, относятся к бронзовому веку, в культурных слоях которого археологи находят игральные доски, сто-

лики, ящички для хранения костей и фишек и т.п. Естественно, что рано или поздно, кости должны были стать основой и приспособлением какой-то другой, более сложной игры, в которой, кроме костей, будет задействована также счётная доска. Такие доски или их изображения с рядами клеток или линий, находили в Древнем Египте, Месопотамии, Греции и Риме, Китае, Индии, Мексике, Скандинавии.

Метательные кости участвовали в создании игр военного типа, имитирующих сражение воинов на поле боя, смысл которых состоял в том, чтобы переместить



В древнем Египте такой игрой была тау (1270 лет до н.э.), в древней Греции – петтейя (V век до н.э.), в древнем Риме – латрункули (I-II века до н.э.), в Древней Индии – чатуранга, признанная исследователями предшественницей знаменитых шахмат.

Египетская игра сенет, найденная в гробнице Тутанхамона. 1700 – 1100 гг. до н.э.

**Внизу:**  
Египтяне играли в сенет не только дома, но и брали игру с собой в дорогу. Об этом свидетельствует найденная в гробнице Тутанхамона переносная доска в виде продолговатой шкатулки. 1700 – 1100 гг. до н.э.

свои фишки на противоположную сторону доски, мешая при этом действиям противника. Обдумыванию хода предшествовало бросание костей, а жребий назначал фигуру, которой надлежало пойти. В Древнем Египте такой игрой была тау (1270 лет до н.э.), в древней Греции – петтейя (V век до н.э.), в древнем Риме – латрункули (I-II века до н.э.), в Древней Индии – чатуранга, признанная исследователями предшественницей знаменитых шахмат. Первое упоминание о ней встре-





Каменная игральная доска из долины Инда.  
Около 2000 г. до н.э.  
Музей города Хараппа, Пакистан.

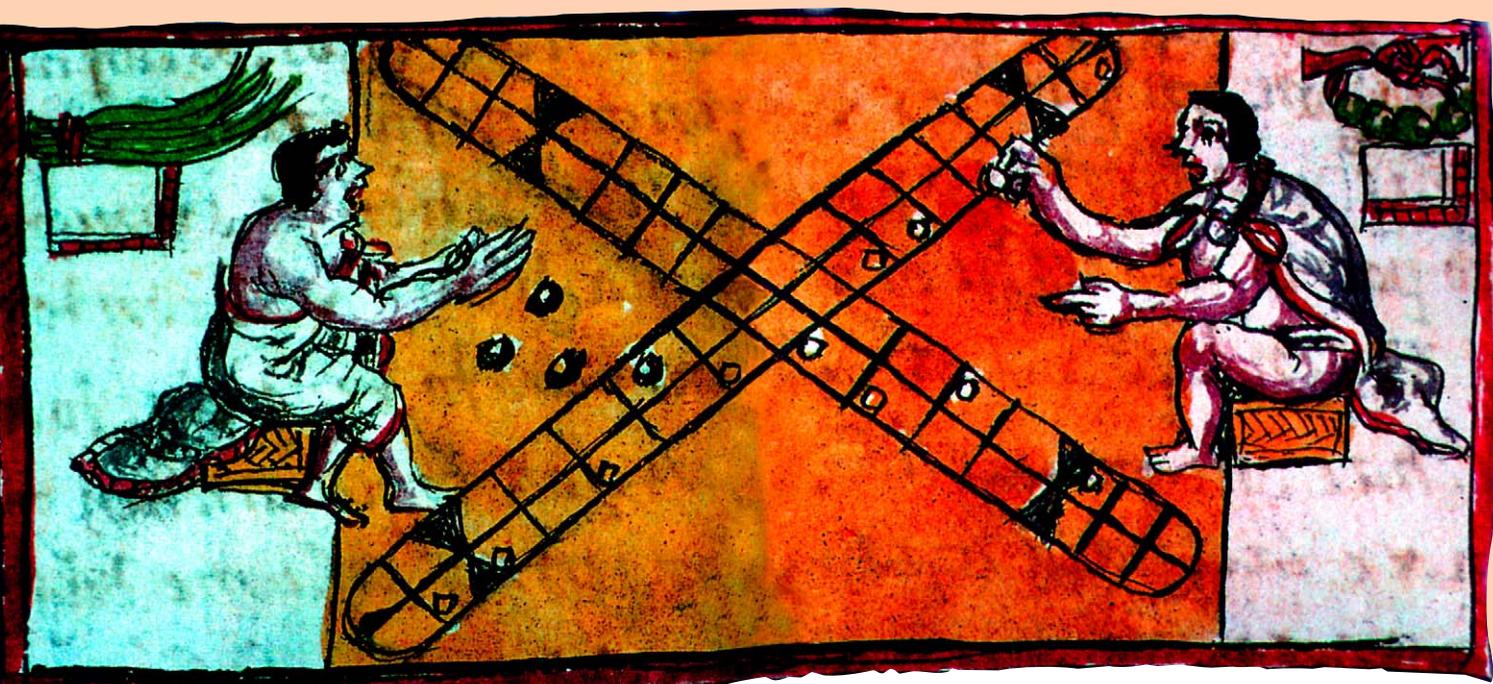
чается в «Харшарите», поэме в честь царя Харши, правителя Северной Индии (VI век), «Махабхарате» (V век) и «Ригведе» (X век), хотя, скорее всего, у этой игры более древние корни. От игровых костей произошла также игра в домино, в которой каждая косточка первоначально представляла результат бросания двух костей. И эта, казалось бы, такая «европейская» игра, носящая французское название, родившаяся от сочетания белого и черного цветов в зимнем одеянии монахов, тоже появилась с Востока. В Китае она была известна ещё в XII веке под названием *шуань-лю-о* – «борьба ума».

И всё же самыми древними из известных игр, получившими жизнь от метательных костей, стали нарды и шашки. Как свидетельствуют археологические находки в шумерском Уре, Мохенджо-Даро и Египте, выгравированными на камне шашечными досками, костями, а также многочисленные глиняными фигурками различной величины, служившими шашками, в долинах Тигра, Евфрата, Нила и Инда люди пользуются уже более пяти тысячелетий.

Из-за специфического звука удара костей о деревянную доску в Европе эту игру прозвали *трик-трак*, но сохраняется и её персидское имя – *тахте нард*. По одной из легенд (возвышающей персов, но снижающей древность игры) она была изобретена советником персидского царя Хосрова I Ануширвана (509-579 годы н.э.), так объяснявшим существование игры: «При возможности они [кости] бьют друг друга и вытесняют подобно тому, как люди в земном мире побивают друг друга. И когда с помощью костей все камни вытесняются в игре нарды, это напоминает людей, которые

**Внизу:**

В игре патолы майя и ацтеки вместо игровых кубиков использовали пять помеченных бобов. Рисунок из записей доминиканского монаха Мексики Диего Дурана к книге «История Индий Новой Испании и островов материка». 1579 г. Национальная библиотека, Мадрид.





Дети, играющие в кости.  
Мраморная панель саркофага римской  
работы. III в.  
Музей Кьярамонти. Ватикан. Рим.

Хотя игра в кости была официально запрещена в Древнем Риме и разрешалась лишь во время праздника Сатурналий, в неё играли многие римские императоры – Август, Гелиогабал, Калигула, Нерон, Клавдий. Последний, по словам Светония, настолько увлёкся скриптулой, что даже написал о ней книгу.

*все до единого так или иначе оставляют земной мир. Когда же камни ставятся вторично в игре нарды, это напоминает людей, ко-*

*торые при воскресении из мёртвых вновь оживают».*

Движение костей древние уподобляли движению звёзд на небо-

склоне, а доска, как предполагают исследователи, отражала счёт времени: 24 пункта представляли 24 часа, 30 шашек соответствовали 30-ти дням в месяце, а 12 пунктов на каждой стороне доски – 12-ти месяцам. Связь с календарём прослеживается в игра майя и ацтеков патолли, в которой имитировались периоды и передвижения небесных тел, а 52 клетки игры соответствовали 52 годам солнечного цикла.

«Календарный» мотив носит также древнеегипетский миф об игре бога Тота с богиней Луны, записанный Плутархом. По легенде, в древнем Египте и солнечный, и лунный год состояли вначале из одинакового количества дней – 360. Но когда по проклятию бога Ра, разгневанного тайным браком богини неба Нут и бога земли – Геба, дети их не должны были появляться ни в один из месяцев, и ни в один из дней года, богиня Нут обратилась за помощью к богу Тоту, и он, выиграв, в кости у богини Луны пять дополнительных дней, прибавил их к египетскому календарному году. В эти пять дней и родились их дети-боги: Нефтида, Изида, Осирис, Сет и Гор. Так



Ахилл и Аякс, играющие в кости.  
Чернофигурная амфора работы  
Эксекия. Третья четверть VI в. до н. э.  
Музей Кьярамонти. Ватикан. Рим.



Дочери Зевса Лето, Ниоба, Аглая, Фоба и Гилиэра играют костями в игру «Пять камушков». С фрески на мраморе, найденной при раскопках Геркуланума. III-II в до н.э. Национальный археологический музей, Неаполь. Италия.

солнечный год египтян увеличился до 365 дней, а лунный стал на пять дней короче.

Египетские доски для игры в нарды и шашки были столь же разнообразны, как

и применяемые в них кости. Египтяне использовали как квадратные, так и прямоугольные доски, напоминающие современные. Одной из популярнейших на Ниле была

На Руси игры, в которых исход борьбы зависел от броска игральной кости, – леки, тавлеи и плинтус, распространились, скорее всего, из греческих колоний Северного Причерноморья, о чём напоминают уже сами их названия: тавлеи – о древнегреческой игре таблан, а плинтус – о греческом плинтионе.



игра сенет, экземпляры которой были найдены в гробнице Тутанхамона. Египтяне играли в неё не только дома, но и брали с собой в дорогу. Такие, переносные игры археологи находят в разных областях страны. (Аналогичная игра, датированная примерно 1200 годом до н.э., была найдена в 1908 году и на острове Кипр). На боковой поверхно-

Гречанки, играющие в кости. Терракотовая композиция. V в. до н.э.



Король и дама, играющие в нарды.  
Миниатюра из британского манускрипта The Luttrell Psalter. 1325 – 1335 гг.  
Британская библиотека.

сти ящичка для игры нередко высекалось имя его владельца. Любопытно, что на игровой доске, сохранившейся в гробнице Аменхотепа III, по каким-то причинам оказалось высечено имя не самого фараона, а «управителя работы в гробнице царя».

### БРОСКИ и РАСЧЁТЫ

Весьма разнообразны были игры нардового типа в Древней Греции, чертежи их встречаются даже на ступенях знаменитого Парфенона. Правила одной из таких игр – плинтион или полис описаны греческим

лексикографом Поллуксом в 170 году н.э. в словаре «Ономастикон»: *«Игра во много шашек есть плинтион с клетками в линиях. И плинтион же зовется «городом» («полисом»), каждая же из шашек – «собачкой». Искусство игры в том, чтобы окружить двумя одномастными шашками такую другую масти и снять».* На клеточной доске наподобие месопотамских велись также игры кубейя и абак, исход борьбы в которых зависел от броска игровой кости.

Ещё одна греческая игра, в которой также использовались доски, фишки и кости, они назывались *граммисмос*, особенно оказа-



Игра в трик-трак. Миниатюра из Codex Manesse. 1300 г. Библиотечное собрание Гейдельбергского университета.

Другое название этой игры – 12 линий – упоминает Овидий в «Наставлениях»:

Есть и такая игра, где столько прочерчено  
линий,  
Сколько месяцев есть в быстробегущем году;  
Есть и такая, где каждый выводит по трое  
шашек,  
А побеждает, кто смог в линию выстроить их.  
...Но недостаточно быть знатоком бросков  
и расчётов,  
Нужно собою владеть, это труднее и важнее.  
Мы за игрой забываем себя, раскрываемся  
в страсти,  
Как на ладони встаёт всё, что у нас на душе:  
Гнев безобразный встаёт, и корыстолюбье  
бушует,  
И начинают кипеть ссоры, обиды и брань...

Выбор хода в *скриптуле* определялся жребием, для чего использовались три металлические кости. Кроме того, с каждой стороны в игре участвовало по 15 шашек, а на каждом поле могло стоять несколько шашек одновременно.

В нарды любили играть викинги и другие скандинавские народы. Нередко необходимые для неё фишки и кости викинги хранили в кожаных мешочках или специальных шкатулках. Такие походные наборы VII века найдены в затонувших морских судах скандинавов.

На Руси игры, в которых исход борьбы зависел от броска игральной кости, – *леки*,

лась по душе римлянам, научившимся ей у греков. В Древнем Риме она получила новое название – *скриптула*. Хотя игра в кости была официально запрещена в Древнем Риме и разрешалась лишь во время праздника Сатурналий, в неё играли многие римские императоры – Август, Гелиогабал, Калигула, Нерон, Клавдий. Последний, по словам Светония, настолько увлёкся *скриптулой*, что даже написал о ней книгу.

У древних германцев от исхода игры в кости зависело, быть ли войне с соседями или можно заключить мир. О том, как играли в кости древние германцы, сохранилось яркое описание у Тацита: «...потеряв все свое достояние и бросая в последний раз кости, назначают ставку свою свободу и свое тело. Проигравший добровольно отдает себя в рабство и, сколь бы моложе и сильнее выигравшего он ни был, безропотно позволяет связать себя и выставить на продажу».

Игра в кости со Смертью.  
Хроника графа фон Зиммерна.  
1540-1550 гг.  
Библиотека Фрайбургского  
университета, Германия.

тавлеи и плинтус, распространились, скорее всего, из греческих колоний Северного Причерноморья, о чём напоминают уже сами их названия: *тавлеи* – о древнегреческой игре *таблан*, а *плинтус* – о греческом *плинтионе*.

В «Словаре Академии Российской» о *тавлях* говорится, что это такая «игра, в которой мечут двумя игральными костями, и по числу точек, какое они покажут, ставят на соответствующее этому числу места плитки». Забава эта древними славянами ценилась высоко, а в народных былинах, игра в *тавлеи* ставилась на один уровень с состязаниями в стрельбе из лука и борьбе, и служила способом испытания ума богатырей. Любимой игрой *тавлеи* были и в народной среде, и среди торгового люда.

Играли на Руси на квадратных досках с рядами клеток, практически не отличавшихся от греческих, римских и даже египетских, нередко рисовавшихся прямо на известковой плите, а называли такие чертежи обычно *вавилонами* (случайно ли это название, напоминающее о родине игры в кости Месопотамии?) Один из вавилонов был обнаружен в 1959 году во время раскопок московского Кремля, в палатах матери Петра I Натальи Кирилловны.

### ЖАЛОБЫ ИГРОКА

К метательным костям восходит и общее название азартных игр. Арабы, у которых европейцы научились рискованной игре в кости во времена крестовых походов, называли их *аз-захр* (предполагается, что корни слова гораздо древнее, ещё аккадские). Через испанское *azar* – игра в кости – слово попало затем во все европейские языки.

В народных сказаниях различных культур по всему миру и литературных источниках сохранилось



множество драматических историй об азартных играх и игроках, не задумываясь, ставящих на кон собственную жизнь или жизнь жен, сестер, дочерей. В некоторых из этих преданий рассказывается об азартных играх с богами.

У Геродота есть рассказ о том, как фараон Рампсинит, «живым совершил нисхождение в подземный мир, который у эллинов называется *Аидом*», где играл в кости с богиней Гатор, владычицей мёртвых, и выиграл у неё золотое полотенце.

Игрок из греческого города Метилены Леон, сжалившись над рабом, которого жестоко истязал хозяин, вызвал того на поединок в петтейю, и выиграл свободу для раба, с которого сразу сняли кандалы.

У Геродота сохранилось любопытный рассказ, как во время страшного

голода, царившего в Лидии во времена Атиса, сына Мана, лидийцы играми старались прогнать его.. «Один день они играли, чтобы не чувствовать голода, другой кое-что ели и не играли».

У древних германцев от исхода игры в кости зависело, быть ли войне с соседями или можно заключить мир. О том, как играли в кости древние германцы, сохранилось яркое описание у Тацита: «...потеряв все свое достояние и бросая в последний раз кости, назначают ставкою свою свободу и свое тело. Проигравший добровольно отдает себя в рабство и, сколь бы моложе и сильнее выигравшего он ни был, безропотно позволяет связать себя и выставить на продажу».

Судя по древним текстам эпоса «Махабхарата» и собрания священ-



Игра в нарды. Худ. Виллем Корнелис Дейстер. 1625-1630 гг.





Доска для игры в трик-трак. 1690 г.  
Баварский Национальный музей,  
Мюнхен.

Изготовленные древними мошенниками кости с «подвохом» – со смещенным центром тяжести, скошенными гранями и полостями внутри, сточенные или подпиленные с одной или двух сторон, т.п. археологи находили в захоронениях Древнего Египта, Месопотамии, Южной Америки.

поединок, а отказ от участия в игре рассматривался как неблагоприятный поступок.

В древнеиндийском «Сказании о Нале и Дамайанти» главный герой Наль, играя костями, заколдованными злым духом Кали, проигрывает своё царство и вынужден отправиться в изгнание. А кости, превратившись в птиц, догоняют его и обманом отнимают последнюю одежду. Правда, впоследствии Налу, обучившемуся тайнам игры, всё же удалось отыграться.

В Европе в кости тоже нередко проигрывали целые состояния. При этом человек довольно рано догадался, что ловкость рук в игре куда надежнее слепого случая, поэтому с древнейших времен азартные игры кормили уйму жуликоватого народа. Изготовленные древними мошенниками кости с «подвохом» – со смещенным центром тяжести, скошенными гранями и полостями внутри, сточенные или подпиленные с одной или двух сторон, т.п.

ных гимнов «Ригведа» индийцы также были чрезвычайно азартными игроками и играли, как сказано в одном из гимнов большим коли-

чеством костей – *«резвится стая их, трикраты пятидесяти»*. Вызов на игру в кости у индийской знати считался чем-то вроде вызова на

**Внизу:** Доска для игры в нарды. II в. н.э.  
Найдена в Кари, Малая Азия.





Древнеримские кости для игры скриптула. I в. до н.э.

*Несмотря на то, что азартные игры в империи были запрещены, император Клавдий, по словам Светония, настолько увлекся скриптулой, что даже написал об этой игре книгу.*

археологи находили в захоронениях древнего Египта, Месопотамии, Южной Америки.

Складывается странное впечатление: с одной стороны в кости играли все и везде, а с другой – едва появившись, эти игры

стали считаться запретными. Собрание ведических гимнов Ригведа содержит поэму «Жалобы Игрока» в одной из строф которой цитируется бог Савитр: «*Не играй в кости, а паши свою борозду! Смотри за скотом своим и за женою своей, презренный игрок!*»



Игорная башня.

*Чтобы избежать манипуляций шулеров и защититься против ложных трюков, для метания костей использовали такие игорные башни, исключая возможность вытряхнуть кубик из рукава.*

С выставки, посвященной античному криминалу в Древнем Риме.  
Музей археологического парка. Ксантен, Германия.

Игра в трик-трак. XVIII в. →  
Худ. Давид Тенирс Младший.  
Галерея Доротеума, Вена.

Новой Гвинеи, полинезийцам, микронезийцам и некоторым индонезийским племенам. В кости не играли также многие народы Восточной Африки. Интересно, что в этом списке оказалось и большинство народов Сибири.

Попытки историков определить место азартных игр в человеческой культуре сталкиваются с самыми неожиданными вопросами. Почему, например, в разных, отдалённых друг от друга уголках планеты возникали одинаковые игры? Почему они неизменными держались на протяжении тысячелетий? Изобретал ли игру в кости каждый народ или они распространялись из единого источника? И почему некоторые народы никогда не играли в азартные игры? Американский антрополог А.Л. Кребер даже составил любопытный список народов, не игравших в азартные игры. Азарт оказался чужд австралийским аборигенам, папуасам

Шулерские кости.

*В зеркальном отражении этого игрального кубика, найденного во время раскопок в Ксантене, где базировался римский легион, видно, что сторона с «двойкой» у него не одна.*

С выставки, посвященной античному криминалу в Древнем Риме.  
Музей археологического парка.  
Ксантен, Германия

