

УДК 94:794.088



Олег СУББОТИН

Профессор кафедры всеобщей истории и методики преподавания истории БГПУ имени Максима Танка, доктор исторических наук, профессор. Сфера научных интересов: история Германии XX в., конституционная история России и международных отношений в Новейшее время. Автор более 100 научных публикаций, в том числе монографии «Веймарский федерализм» (Минск, 2010), учебного пособия «Рейнский сепаратизм в Германии (1918—1933 гг.)» (Минск, 2007).

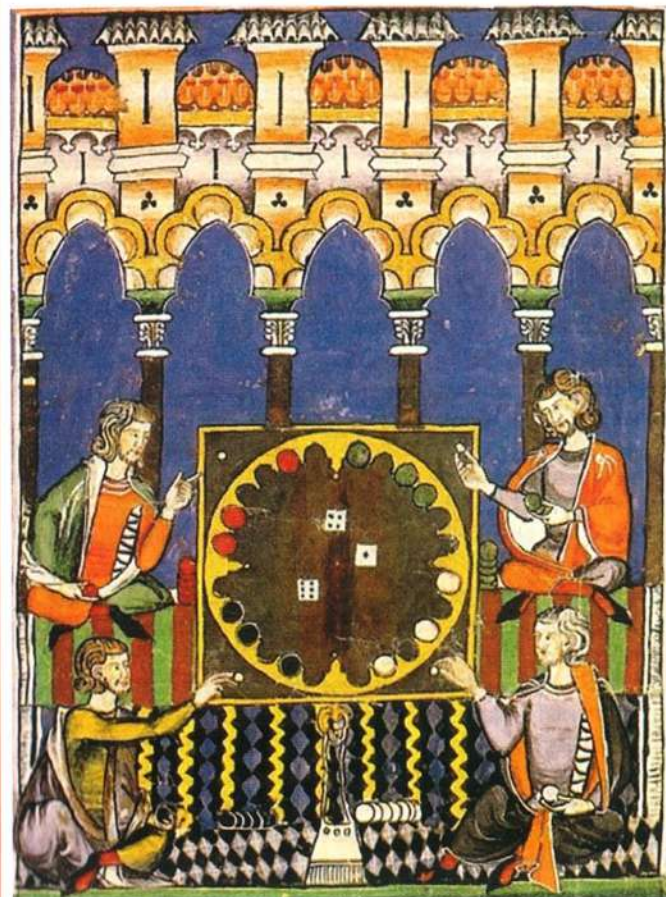


Александр ГАЛЕНОК

Студент 4 курса исторического факультета БГПУ имени Максима Танка. Сфера научных интересов: настольные игры как средство репрезентации исторических событий, игровые педагогические технологии, применение настольных игр в образовании. Автор 5 научных публикаций.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ: от появления до массового производства (с древнейших времён до начала XX в.)

Ключевые слова: (классические) настольные игры, игральные кости, игровые механики, игра-стратегия, Древний мир, Средневековье, Новое время



Современная индустрия настольных игр переживает невиданный расцвет. В век цифровых технологий они по-прежнему входят в число самых популярных развлечений и состязаний для людей разных возрастов, поколений и национальностей, поражая воображение богатством видов и оригинальностью правил: экономические, исторические, детективные, дуэльные и кооперативные, фэнтези и игры с миниатюрами, коллекционные и легаси — каждый жанр предлагает уникальный опыт и возможность погрузиться в мир фантазий.

Предполагая от человека активное участие, вовлечённость и принятие решений, настольные игры способствуют развитию критического мышления, стратегического планирования, коммуникативных навыков и умения работать в команде. Ежегодно разработчики предлагают всё более захватывающие механики и форматы. Так, гибридные настольно-цифровые игры сочетают в себе элементы виртуальной реальности и классических компонентов, создавая качественно новый уровень взаимодействия между игроками. Мобильные и компьютерные версии позволяют играть в одиночку или же

Миниатюра из «Книги игр» Альфонсо X, 1283 г.

с условным партнёром без привязки к естественной настольной доске. Причём время освоения игрового процесса не обязательно связано со сложностью правил.

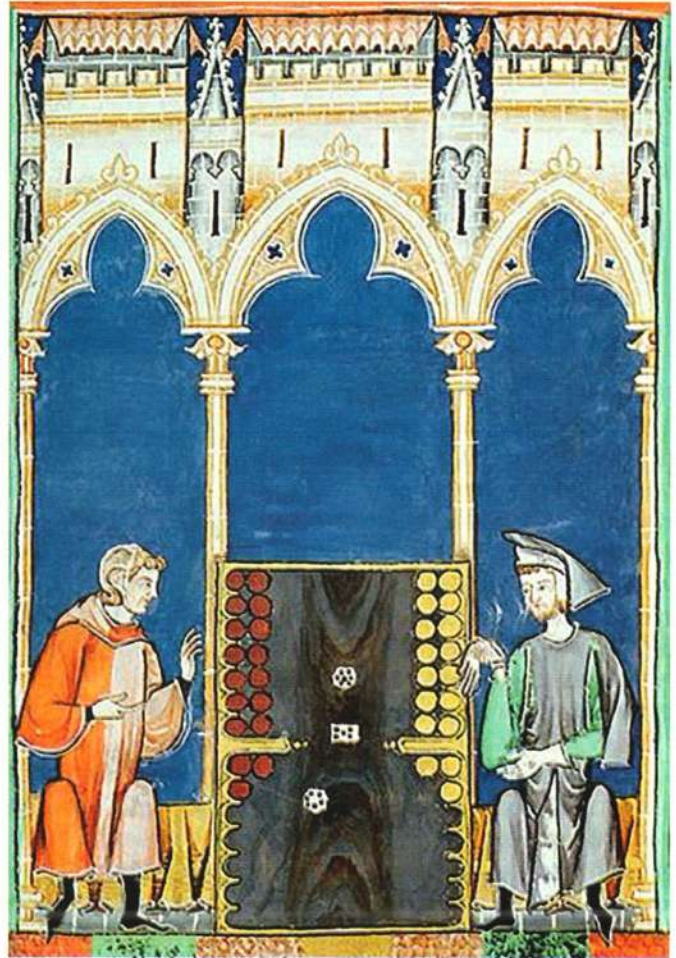
Все настольные игры можно условно разделить на две большие категории — **классические** (традиционные) и **современные**. Первая — это главным образом стратегические игры, такие как шахматы, шашки, нарды или го, которые по сей день сохраняют привлекательность благодаря глубокому концептуальному содержанию и универсальным правилам. Соперники, взаимодействуя на игровом поле с помощью фишек, используют хитрость, вероломство и порой агрессию, чтобы сражаться, завоевывать, обогащаться, манипулировать или подчинять друг друга. Другой вид традиционных игр — гонки, в которых оппоненты, перемещая фишки через препятствия на поле, движутся к заданной цели. В данном случае исход определяется не столько интеллектом, мастерством, сколько удачей.

Современные настольные игры отличает широкий спектр тематик, механик и наличие конкретного автора. Они часто ориентированы на социальное взаимодействие, поэтому их характерная черта — не борьба и соперничество, а строительство, развитие и сотрудничество. Для подобных игр применяется термин «евроигры», а противоположность им составляют «амери», где на первый план выходит противостояние игроков.

Изобретение настольных игр требует постоянного синтеза игровых моделей, включения новых элементов, разнообразия форматов. Так появились гибридные игры, сочетающие в себе компоненты настольных и видеоигр; настольные игры с дополненной реальностью, расширяющие возможности игроков и предлагающие новые уровни взаимодействия: участникам необходимо отвечать на вопросы, вытягивать карточки, собирать картинки или выполнять разного рода необычные действия. Причём предметом игр становятся всё чаще актуальные проблемы современного общества вплоть до идеологических мотивов.

Эволюция настольных игр прослеживается сквозь века. Доподлинно неизвестно, когда и где они появились. По мнению исследователей, египтяне и китайцы были первыми, кто начал играть в настольные игры: **сенет** и **го (вэйци)** упоминаются как старейшие в мире. Пробразом многих современных версий считаются также **пачиси** из Индии и **манкала** из Африки. Все они имели религиозную подоплёку и обладали важным культурным значением, являясь инструментом передачи знаний, моральных принципов и космологических представлений.

Древние цивилизации, будь то египтяне, шумеры или индийцы, создавали игры, символизирующие собой борьбу добра и зла, порядок и хаос, жизнь и смерть. Разнообразные кости и доски, найденные современными археологами, свидетельствуют о тесной связи настольных игр как способа общения с богами и духами предков в ходе ритуалов и празднеств. Так, набор для игры в сенет из гробницы Тутанхамона воплощал собой, по версии учёных, переход от жизни к смерти, а древнеегипетская игра **алькерк** предсказывала исход войн.



Миниатюра из «Книги игр» Альфонсо X, 1283 г.



Первой по-настоящему успешной настольной игрой, получившей распространение по миру благодаря торговцам, солдатам и миссионерам, стала **царская игра Ура**, датируемая III тыс. до н. э. Ей на смену пришли более требовательные нарды, предлагавшие улучшенный баланс между удачей и мастерством, за которыми в I тыс. н. э. последовали шахматы [1]. Все классические игры демонстрируют различную степень сложности и продолжительность. Одни служили для развлечения и не занимали много времени. Другие захватывали на часы, требуя интенсивной концентрации внимания и умственных усилий. Столь же разнообразны были дизайн и правила. В то время как традиционные игры остаются относительно простыми, современные отличаются сложное оформление игровых элементов. Несмотря на это, классические игры сохраняют популярность в силу своей стратегии, чему наглядный пример — **шахматы, мельница, шашки** или **нарды** [2].

Как правило, традиционные игры проходят на доске. Будь она плоская, в форме коробки или стола (го), это имеет второстепенное значение. Игровые фигуры — ещё одна их важная характеристика — также могут различаться. В прошлом это были обычные камни или иные материалы подходящего размера, используемые

в зависимости от места происхождения и природных условий. Позже игровые элементы (фишки, фигурки) стали вырезать из дерева или кости, а на камнях гравировать цифры или символы.

Согласно популярной научной гипотезе настольные игры зародились в регионе “Плодородного полумесяца”, колыбели древних цивилизаций. Земли между Тигром и Евфратом наряду с долиной Нила способствовали появлению оседлого образа жизни, избытку свободного времени и, как результат, развитию развлечений и форм досуга. В 2013 г. турецкими археологами были обнаружены игральные кости — набор из 49 штук, возраст которых составляет около 5000 лет [3]. Ранее подобные артефакты находили на территории Сирии и Ирака.



Солдаты играют на тунике Христа. Фрагмент алтаря базилики Сан-Дзено-Маджоре, Верона. 1459 г.

Впрочем, для **игры в кости** люди использовали не только обработанные камешки, но и различные палочки, в которых одна сторона окрашивалась. Несколько таких палочек подбрасывались одновременно, и количество выпавших цветной стороной означало результат броска. Исследователи из Калифорнийского университета в Дэвисе и Американского музея естественной истории, проанализировав 110 игровых костей разных эпох, пришли к выводу, что их дизайн окончательно сформировался только в эпоху Возрождения: форма стала более ровной и не приводила к “перекосу” в пользу того или иного значения [4]. До этого кости имели явную асимметрию и зачастую изготавливались из подручных материалов, будь то рога животных, камень, металл или глина. Ученые предполагают, что древние римляне не обращали на эти особенности внимания, поскольку считали результат броска проявлением сверхъестественных сил. Привычную для нас конфигурацию игральные кости обрели только в XV в., когда на противоположных гранях шестигранного кубика расположились числа, сумма которых даёт 7.

Свидетельством невероятной популярности игры в кости является её документальное отражение во многих культурах Древнего Востока (от Месопотамии до Египта), где археологи находили их многочисленные экземпляры в гробницах, и античного мира. Кости упоминаются даже в Библии: во время распятия Иисуса римские солдаты играют в азартные игры за тунику Христа. Соответствующие сцены представлены на панельных картинах Позднего средневековья, в частности, в работах Ханса Мемлинга (алтарь Страстей Христовых, Музей Святой Анны в Любеке) и Андреа Мантеньи (главный алтарь Сан-Зено, Верона) [5].



Игральные кости.

В Древней Греции и Древнем Риме кости были популярны среди всех слоёв населения — от бедняков до императоров (см. с. 3 обложки). Последние, такие как Клавдий, Нерон и Август, слыли страстными игроками в кости, посвящая им трактаты и поощряя организацию специальных залов как центров общения и досуга. Неудивительно, что чрезмерное, а порой и “разрушительное”, со слов поэта-сатирика и оратора Децима Юния Ювенала, увлечение азартными играми

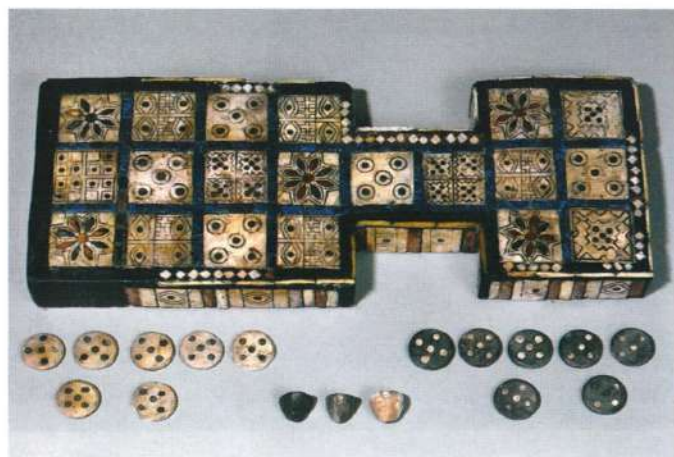
вело к их периодическим запретам. Они касались игр, полностью зависевших от случая, и не распространялись на те, где требовалась быстрая реакция или смекалка. Частым явлением в Древнем мире было шулерство, когда в кубики запаивали свинец, чтобы выпадала большая цифра во время броска костей. Подобные находки были сделаны археологами во время раскопок в Помпеях [6].

Несмотря ни на что, игра в кости продолжала эволюционировать, став со временем органической частью культур и традиций многих народов на разных континентах. Упоминания о ней можно встретить в литературе и искусстве Средневековья и эпохи Возрождения. Рыцари и крестьяне, короли и шуты бросали кости, чтобы испытать удачу. Нередко это было связано с азартом и спорами, что приводило, опять же, к запретам и ограничениям со стороны государства и церковных властей.

Одна из древнейших настольных игр — **царская игра Ура**, идея которой зародилась в Индии, а сама она возникла, вероятно, в Древней Месопотамии. Несколько её экземпляров, датируемых примерно 2600 г. до н. э., было обнаружено в 1920-х гг. во время раскопок монаршего кладбища в городе Ур (Южный Ирак), откуда и произошло название. Основываясь на вавилонской глиняной табличке 177 г. до н. э., эксперт Британского музея Ирвинг Финкель сумел реконструировать правила игры, процесс которой заключался в перемещении фишек (по 7 у каждого) по доске, напоминающей вытянутую восьмёрку. Игроки бросали кости, определяя количество ходов, и стремились первыми провести свои фигурки через поле, а затем убрать с него. Особые клетки на доске давали преимущества или, наоборот, заставляли пропустить ход. Стратегия заключалась в выборе оптимального маршрута, блокировании фишек соперника и использовании особых клеток [1].

На протяжении веков «Ура» претерпевала изменения, адаптируясь к культурным традициям разных народов. Доски для неё находили по всему Ближнему Востоку и за его пределами, включая Крит и Шри-Ланку. В Древнем Египте она была известна как **«Игра в 20 клеток»**. От **«Царской игры»** происходят, по всей видимости, современные нарды [5].

Набор для игры в сенет.



Царская игра Ура.

Первой настольной комплексной игрой, в отличие от простого набора игровых костей, является **сенет**, известный с 3100 г. до н. э. Появившись как светское развлечение в Додинастический период, впоследствии она стала важным религиозным атрибутом, символизирующим путешествие души в загробный мир. Изображения и описания сенета можно встретить на стенах гробниц и папирусах Древнего Египта. Игра упомянута в *«Книге мёртвых»* и в ряде других религиозных текстов Нового Царства. Фараоны и знать часто изображались играющими в неё, подчеркивая приверженность традициям и веру в загробную жизнь. Примечательно, что сенетом увлекались не только взрослые, но и дети, для которых она служила способом познания мира и приобщения к культуре и верованиям своего народа.

Сенет — своеобразная игра-погоня на доске из 30 клеток, расположенных в три ряда по 10. Фишки, перемещаемые в соответствии с бросками костей или палочек, символизировали душу, преодолевающую испытания, которые поджидали её в загробном мире. Игра начинается на клетке *«Рождение»*, проходит через препятствия, например *«Потоп»*, и включает в себя счастливые клетки, такие как *«Лягушка»*. Особые поля — *«Дом красоты»* или *«Дом воскрешения»* — обладали сакральным значением и могли как помочь игроку, так и стать причиной его поражения. Два игрока соревновались в том, кто первым переместит все свои фигурки к краю доски [7]. Древние египтяне считали, что удача при игре зависит от судьбы человека и покровительства главных божеств: Ра, Тота, Осириса (см. с. 3 обложки). Поэтому доски для сенета нередко клали в могилу вместе с другими полезными предметами для опасного путешествия души в загробный мир [8].

С течением времени игра претерпевала изменения, однако сохраняла первоначальные символику и правила, завоёвывая популярность в разных регионах Древнего мира, таких как Палестина и Кипр [1].

Не менее популярной настольной игрой того времени была **Ludus latrunculorum**, своеобразный симулятор сражения. Её появление учёные относят к 1300 г. до н. э. В игре присутствуют поле (*«город»*) и разноцветные



Латрункулі, древнеримская игра шашечного типа.

фишки (“собаки”). Точных правил не обнаружено, но в результате реконструкции установлен один из возможных вариантов действий: каждый игрок управлял своей армией, состоящей из фишек-солдатов, стремясь окружить и захватить фигурки противника. Победителем становился тот, кто первым овладевал всеми вражескими фишками [9]. Известно, что римские легионеры проводили за “Игрой в солдатиков” часы в перерывах между походами и сражениями [6].

К 400 г. до н. э. относится появление скандинавской стратегической игры **тафл**, известной среди прочего как **хнефатафл** и **тавлеи**. Возникшая на основе древнеримской **латрункули** и ставшая отражением сурового духа и воинственных традиций северных народов, она символизировала битву между двумя неравными силами, воплощая собой стратегическое мышление, планирование и координацию действий. Для этого использовались поле и два набора фигур, в одном из которых была фишка короля. Задача игрока, играющего за набор с королём, состояла в том, чтобы защитить его и вывести за пределы поля. Другая сторона, напротив, стремилась захватить монарха, окружив его со всех сторон. Асимметричный характер игры, где один обороняется, а другой нападает, делал тафл захватывающей и непредсказуемой [10]. По версии экспертов, викинги использовали данную игру для симуляции

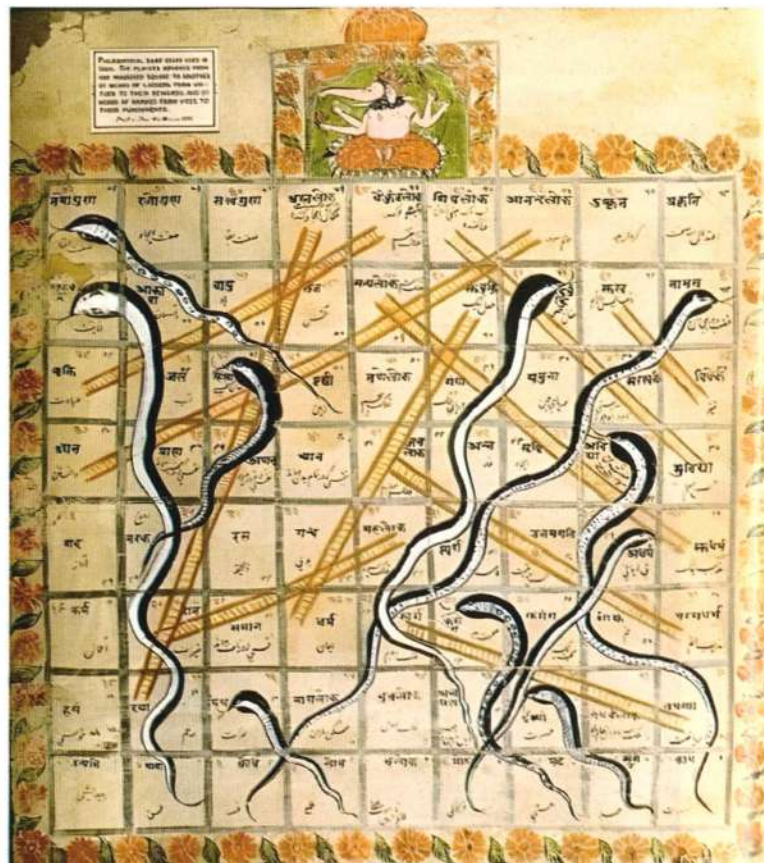
Хнефатафл. Шахматные фигуры изготовлены из обожжённой глины и дерева, игральные кости — из моржового клыка, XV в. Исторический музей в Осло, Норвегия.



будущих сражений, поэтому сторона, которой требовалось захватить короля, всегда начинала первой. По мере расширения завоевательных походов скандинавов хнефатафл получила распространение в разных регионах Европы, и лишь с появлением шахмат утратила былую популярность. Впрочем, в последние десятилетия благодаря историческим реконструкциям и популяризации культуры Скандинавии интерес к ней возродился.

В числе широко известных игр Древнего Востока — “Змеи и лестницы”. Её родина — Индия, где она появилась около 200 г. до н. э. под названием “**Мокша Патам**”. В отличие от многих других, “Змеи и лестницы” несла в себе глубокий философский и религиозный смысл, формируя представления о добре и зле, жизни и смерти, являлась своеобразным уроком морали, который в доступной форме знакомил детей и взрослых с принципами индуизма. Игровое поле символизировало собой путь души к просветлению, где лестницы — это добродетели, помогающие подняться вверх, а змеи — пороки, низвергающие вниз. В 1890-х гг. “Мокша Патам” попала в Британию, а в середине 1940-х гг. завоевала мир благодаря американской компании “Milton Bradley”, успешно адаптируясь к различным культурам и религиям. В каждой стране она имела отличительные черты, отражая местные ценности и верования, но при этом сумела сохранить главную идею — путь к духовному совершенству [11].

Игровое поле “Змеи и лестницы”.



Несмотря на суровый мир Средневековья, развлечения в форме настольных игр быстро распространялись среди народов различных стран и регионов, постепенно завоевывая все слои общества, создавая моменты отдыха, обогащая межличностное общение и стимулируя интеллектуальное развитие человека. Например, во время регулярных военных походов — при длительных осадах или в зимние месяцы — игры становились желанным развлечением среди солдат, помогая поддерживать боевой дух и улучшать коммуникацию в коллективе. Некоторые из них позволяли развить стратегическое мышление — навык, оказавшийся бесценным как в войне, так и в повседневной жизни. В первую очередь это шахматы, вершина настольных игр, признанные в исламском и христианском мире. Их фундамент заложила древнеиндийская **чатуранга** (в переводе с санскрита — «четыре дивизии»), отражавшая структуру местной армии. Доска из 64 клеток выступала символом поля битвы, а фигуры (колесница, пехота, слон и кавалерия), ставшие впоследствии ладьёй, пешкой, слоном и конём, — рода войск. Важнейшей из них считался раджа (король), безопасность которого определяла исход сражения. Около 600 г. н. э. **чатуранга** попала в Персию (под названием «шатрандж»), далее — через мусульманских торговцев и завоевателей — в Европу, претерпевая попутно изменения, обусловленные социальными структурами и ценностями того времени, пока в 1475 г. испанец Луис Рамирес Лусена не издал первое печатное руководство «Повторение любви и искусство игры в шахматы», закрепившее окончательно правила игры и названия фигур. Несмотря на очевидные отличия от **чатуранги**, её основные принципы остались неизменными: стратегическое мышление, управление армией, защита короля [12].

Одна из старейших и наиболее распространённых настольных игр в мире — **шашки**, история которых насчитывает тысячелетия, охватывая различные культуры и цивилизации. Шашки эволюционировали от импровизированных досок, начертанных на земле, до сложных турнирных правил, неизменно сохраняя свою фундаментальную привлекательность как игра стратегии, логики и предвидения. Её точное происхождение остаётся предметом научных дискуссий, но большинство исследователей сходятся во мнении, что шашки развились из более ранних аналогов, таких как сенет, древнегреческая петтайя и латрункули. Две последние предусматривали перемещение фишек по доске и захват фигурок противника.

Важным этапом в развитии шашек стало появление на Ближнем Востоке игры **алькерк** (от араб. *el-quirkat* — крепость), которая через мавров проникла в Испанию и далее распространилась по Европе. Её древнейшие изображения датированы 1400 г. до н. э., а находки отдельных элементов — 600 г. до н. э. Об игре упоминали в своих трудах Платон и Гомер. От шахматоподобных шашек она отличалась тем, что фишки занимали не квадраты, а пересечения линий.



Чатуранга.

Шахматные фигуры XII в., аббатство Риво (Северный Йоркшир).



В период Средневековья шашки стали обретать всё более стандартизированные правила, что содействовало их дальнейшей популяризации. Рыцари и дамы, купцы и ремесленники — в данной игре все находили увлекательное занятие, развивающее ум и выдержку. Стратегическая глубина и кажущаяся простота сделали шашки любимым развлечением для многих поколений людей. Так, в XII в. во Франции на их основе появилась игра **Fierges** (или **Fers**), которая игралась на шахматной доске 8x8, ставшей стандартом, а спустя два столетия там же возникло правило «дамки», что значительно усложнило игру и добавило ей стратегической глубины [13]. Параллельно с этим предпринимались попытки теоретически осмыслить механику игры, что вылилось в 1547 г. в появление первого пособия под названием «*Libro del juego de las damas*» («Книга об игре в шашки»), написанного испанским священником Антонио де Торквемадой.

Современные шашки окончательно сформировались в Европе в XVII—XVIII вв. Именно тогда были введены правила, сделавшие игру более динамичной и предсказуемой, что привело к возникновению турнирного движения и появлению профессиональных игроков, а также разных вариаций: английские, испанские, итальянские, португальские, русские, турецкие французские и другие шашки. Сегодня они — международный вид спорта с миллионами поклонников и развитой системой соревнований [14; 15].

К наиболее сложным в плане стратегии играм Средневековья и Раннего нового времени относилась **ритмомахия** (также **арифмомахия**, «Философская игра»), требующая глубокого понимания чисел, их взаимосвязей и потенциальных комбинаций. Её название

происходит от греческих слов “битва чисел”, а самое раннее упоминание датировано XI в. Ритмомахия напоминает шахматы, за исключением одного нюанса: большинство способов захвата фигур противника зависят от указанных на них цифр.

Долгое время игра пользовалась популярностью в соборных школах Франции и Англии, помогая учащимся лучше усваивать арифметику, пропорции и теорию музыки. Её считали инструментом нравственного воспитания молодёжи, напомиравшим ей о математической гармонии мироздания. В отличие от большинства стратегических игр, где требовалась доля удачи, ключевыми элементами арифмомахии были непредсказуемость и умение мгновенно адаптироваться к смене ситуации. Каждый ход представлял собой сложный выбор из множества потенциальных операций, доступных участникам, которым требовалось не только быстро и точно производить вычисления, но и грамотно использовать комбинации чисел, принимать нестандартные решения. Иными словами, ритмомахия представляла собой своеобразный тренажёр, развивавший логическое мышление, математические способности и стратегическое видение. Её популярность сохранялась вплоть до XVII в., после чего резко упала из-за отказа учебных заведений использовать игру в образовательных целях [16].

В то время как знать развлекалась сложными играми вроде шахмат, простолюдины — ремесленники, солдаты и слуги предпочитали играть в простые, например, **мельницу** (также “**Девять камней**”, “**Девять пляшущих мужчин**”). Её на первый взгляд обманчивая непритязательность скрывала изрядный тактический потенциал: борьба за контроль над ключевыми позициями, блокирование противника, создание возможностей для маневра. Каждый ход требовал предвидения и внимания к деталям. В игре участвовали двое, а в качестве фигур использовались чёрные и белые фишки (по 9). Цель состояла в том, чтобы убрать все фишки противника, для чего игрокам требовалось маневрировать по доске, стремясь к захвату вражеской территории. Сами доски, как показывают археологические находки, часто вырезались на каменных плитах или деревянных скамьях, что свидетельствует о повсеместном распространении мельницы. Пользовалась она популярностью и на Руси, куда, скорее всего, попала из Скандинавии.

Ритмомахия. Реконструкция.



Дирк Хальс. Игра в триктрак.

Наряду с мельницей существовало немало других несложных в своей механике игр, предлагавших вместе с тем вполне высокий уровень стратегической глубины [17]. В их числе **нарды**, или **триктрак** (французская версия), излюбленное развлечение знати и простолюдинов в эпоху Позднего средневековья. Об этой игре персидского происхождения знали ещё в Античности. По сведениям современников, она была любимой игрой императора Клавдия, а древнеримский поэт Публий Овидий Назон поведал о ней в цикле дидактических элегий “*Наука любви*” в начале I в. н. э. В знаменитой “*Книге игр*” Альфонсо X Испанского также есть раздел, посвящённый нардам, в котором описана технология изготовления досок и фигур.

Нарды, по всей вероятности, были завезены в Европу крестоносцами и довольно быстро получили признание в тавернах, пусть и уступая первенство шахматам.

Мельница. Реконструкция.



К концу XVI в. нардами на континенте стали называть все игры, в которые играли на плоской доске или столе. Попав в разряд азартных, они подверглись запрету в Англии, сохранявшему силу до восшествия на престол Елизаветы I [18].

Умение играть в нарды считалось признаком ума и сообразительности, столь необходимых в торговом деле или для успешной карьеры при дворе, а сочетанные стратегии и элемента случайности делало их привлекательными для широких слоёв населения в отличие от тех же шахмат. Впрочем, правила игры таили в себе множество нюансов, поскольку правильно располагать шашки на доске и предвидеть ходы соперника — вот что отличало настоящего мастера от дилетанта. Впоследствии нарды получили множество региональных вариаций, которые легли в основу других настольных игр.

Ещё одной чрезвычайно популярной игрой того времени стали **карты**, зародившиеся в IX—XII вв. в Восточной Азии, предположительно в Китае. Первое время их использовали в качестве денежного эквивалента и инструмента для гадания: они имели форму узких бумажных полосок с нанесёнными символами, обозначавшими монеты или другие ценности. Затем карты распространились в другие страны региона, такие как Корея и Япония, где приобрели свои уникальные формы и правила. В Японии, например, их использовали для создания сложных игр, требующих стратегического мышления и умения просчитывать ходы.

Европейцы познакомились с картами в XIV в. благодаря торговцам и путешественникам с Востока. Быстро завоевав популярность среди знати и простолюдинов, они стали неотъемлемой частью светской жизни и развлечений. В разных странах континента игра приобрела характерные черты и названия, такие как **тарок** в Италии или **пикет** во Франции. Развитие печати, упростившее производство игральных карт, сделало их доступными для широкой публики, что, в свою очередь, привело к появлению множества модификаций игры, отражавших социальные и культурные изменения в эпоху Ренессанса и Нового времени. Нередко карточные столы становились ареной политических интриг и дипломатических переговоров, где решались судьбы отдельных государств.

По мере распространения настольных игр их производство стало превращаться в узкоспециализированное ремесло, которым владели лишь немногие. Украшенные резьбой и инкрустированные драгоценными камнями игровые наборы являлись предметом роскоши и гордости своих владельцев, а ставки в игре порой достигали внушительных сумм. В то время как в простых играх часто использовались импровизированные средства — например, линии, начерченные на земле, или камни в качестве фишек, игровые комплекты знати изготавливались из драгоценных материалов и отличались сложным дизайном, подчеркивая статус обладателя. Не удивительно, что в высших кругах они были желанным и ценным подарком.



Го.



Современная история настольных игр восходит ко времени промышленной революции. Одна из самых популярных стратегических игр того времени — китайская **го**. Несмотря на то, что легенды и мифы относят её появление к 3000 г. до н. э., самые ранние артефакты, обнаруженные археологами, свидетельствуют о первых веках нашей эры. В VII в. **го** попала в Японию, где с XV в. пользовалась успехом, а в Европе оказалась в 1880 г., когда немецкий химик Оскар Коршельт опубликовал о ней книгу. С тех пор **го** завоевала невероятную популярность, о чём свидетельствуют ежегодные чемпионаты Европы. Первый состоялся в 1938 г., а с 1957 г. они проводятся на регулярной основе [19].

Го — это не просто игра, а в известном смысле философия, обучающая стратегическому мышлению, терпению и дальновидности, умению анализировать ошибки. Её правила просты: два игрока, в распоряжении которых чёрные и белые камни, поочередно выставляют их на пересечении линий на доске с целью окружить как можно больше территории и захватить камни противника. Мастера способны просчитывать ситуацию на много ходов вперёд, формируя сложные комбинации, что делает каждую партию уникальной. В настоящее время **го** переживает ренессанс благодаря своей доступности в онлайн-формате и компьютерным программам, бросающим вызов лучшим игрокам мира.

В конце XVI в. флорентийский герцог Франческо Медичи подарил испанскому королю Филиппу II игруходилку, известную сегодня как **гусёк** (*Gioco dell'oca*). С этого момента началась история одной из первых европейских коммерческих настолок, незамысловатая механика которой делает её весьма популярной и в наши дни. Игровое поле, изображавшее "гусиный сад", было разбито на 63 ячейки, которые либо давали преимущества в виде удвоения хода (клетка "гусь"), либо могли обнулить предыдущие ходы. Задача соперников состояла в том, чтобы первым дойти до конца поля, бросая игральные кости (2 кубика). Тогда же в странах Европы появилась игра под названием "**Счастливый круг**" (карточная рулетка).



Гусёк.

Широкое признание в эпоху Раннего нового времени получило **домино**, корни которого уходят в Китай XII в. На европейском континенте состоящая из костяшек с нанесёнными на них точками игра появилась сравнительно поздно, что, впрочем, не помешало ей быстро обрести популярность среди представителей разных сословий и поколений. В конце XVIII в. домино завезли на Британские острова, откуда оно распространилось по миру, обретя особую популярность в Южной Америке.

Домино — это не просто игра, а в некотором смысле интеллектуальная дуэль, в которой соперники должны правильно размещать костяшки, просчитывать ходы, создавать выгодные для себя комбинации: от простого “козла” до сложных стратегических построений. Постепенно оно превратилось в целую культуру, о чём свидетельствуют современные федерации, игровые клубы и международные турниры [20]. Онлайн-версии позволяют сразиться с соперниками из любой точки мира, а классические до сих пор остаются приятным подарком для тех, кто ценит простые развлечения.

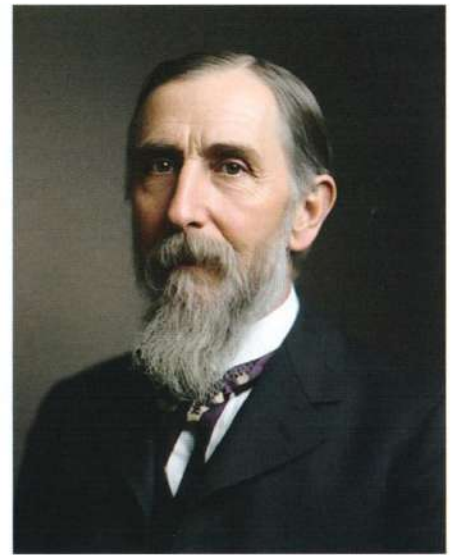
Триумфальное шествие по миру продолжили карточные игры, ставшие неотъемлемой частью жизни салонов и клубов. Опытными игроками разрабатывались сложные системы подсчёта очков и стратегии, тогда как сами колоды превратились в произведения искусства, украшенные живописными миниатюрами и гравюрами.

Начиная с XVIII в. развитие получили такие игры, как **вист** и **бридж**. В Германии огромным успехом пользовался **скат**, изобретённый в начале XIX в. в Тюрингии [21]. Стоит отметить, что высокое качество русских карт неоднократно отмечалось призами на Всемирных выставках в Париже и Чикаго [22]. Наряду с картами успехом продолжали пользоваться шахматы и шашки, оставаясь символом интеллектуального досуга. И все же подлинный переворот в мире настольных игр обозначил XIX в., став отправной точкой эпохи развлечений.

Развитие технологий и производства позволило стандартизировать изготовление настольных игр, значительно снизить их себестоимость и сделать общедоступными. Именно в это время появляются первые коммерчески успешные продукты, предназначенные для семейного досуга: от простых карточных игр до сложных стратегий с фигурками и игровым полем. Они быстро завоевали популярность среди широкой публики, став не только способом развлечения, но и важным элементом социализации. Объединяя людей разных возрастов и интересов, настольные игры способствовали развитию коммуникативных навыков, логического мышления и стратегического планирования. Вечера, проведённые за игрой, становились доброй традицией, укрепляющей семейные связи и оставляющей приятные воспоминания.

Из года в год расширялся ассортимент настольных игр, предлагавших множество жанров, форматов и тематик: от исторических сражений и приключенческих походов до экономических симуляций и детективных расследований с игровым полем или без. Каждый мог найти сюжет на свой вкус. Отдельные настолки стали и вовсе хитами, сохраняя популярность вплоть до наших дней. Классику в виде шахмат, шашек, нардов, мельницы и го дополнили “Клетчатая игра жизни”, **кригшпиль**, **маджонг**, **хальма**, **сальта**, позднее — **лудо** [23]. Так, созданная американским иллюстратором Милтоном Брэдли настольная “Клетчатая игра жизни” (“**Checkered Game of Life**”), пользовалась огромной популярностью, предлагая семьям всех возрастов альтернативу карточным играм и избавляя людей от соблазнов азартных развлечений. Как и многие игры XIX в., например “**Особняк счастья**”, или “**Обитель счастья**” (“**The Mansion of Happiness: An Instructive Moral and Entertaining Amusement**”), детского писателя и дизайнера из Англии Дж.Фокса (1843), она содержит в себе сильный моральный посыл, поощряя формирование этических идеалов. Впоследствии компания “**Milton Bradley**” начала производить развивающие игрушки для детей дошкольного возраста, а он сам вместе с женой и отцом открыл детский сад, став первым воспитателем в Спрингфилде [24].

Современники описывали данную игру, 45 тыс. экземпляров которой были проданы уже в первый год, как “**сочетание случайности и мастерства для преодоления многочисленных жизненных трудностей**”. Игровое поле напоминало модифицированную шахматную доску из 64 цветных клеток (этапы жизни и моральные



“Клетчатая игра жизни”.

М.Бредли (1836—1911), создатель современной индустрии настольных игр.

результаты), символизирующих “добродетели чести, правды и умеренности, или пороки праздности, преступления и пьянства”, по которым перемещались участники (от двух до шести), используя шестигранный волчок “т-тотум”. Цель состояла в том, чтобы попасть на “хорошие” квадраты (“колледж”, “упорство”, “честь”, “правда”) и набрать 100 очков. Подобно “Змеям и лестницам”, некоторые из них заставляли игрока перемещаться вверх или вниз. Игра начиналась на клетке с надписью “Младенчество” и заканчивалась в случае успеха на клетке “Счастливая старость”. Попадание на клетку “Самоубийство” стремительно вело к проигрышу [25].

Среди культовых настольных игр XIX в. — **маджонг**. Зародившаяся в окрестностях Шанхая в 1870-х гг., она стала, с одной стороны, метафорой эпохи, полной противоречий, тайн и жажды обогащения, с другой — символом мудрости, терпения и гармонии. Экзотические правила, основанные на сочетании стратегии, удачи и мастерства (умения “считывать” соперника), сделали её привлекательной для жаждущих увлечений и интеллектуальных вызовов.

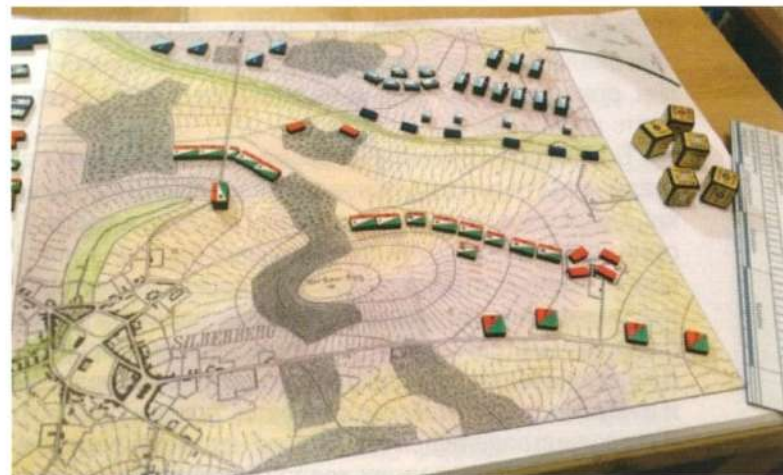
Набор для игры в маджонг начала XX в.



На костяшках, напомилавших домино, изображались китайские символы: бамбук и круги, представляющие собой древнюю китайскую валюту; стрелы или драконы, выражающие древнее искусство стрельбы из лука; цветы, олицетворяющие четыре конфуцианских растения, включая хризантему и орхидею. Задача игрока — получить наибольшее количество очков, собрав ценную комбинацию из заданного количества костяшек. Особой популярностью маджонг пользовалась среди богатых светских дам, которых привлекала “женственная экзотика” облачения в китайские костюмы и употребление китайских слов в процессе забавы [26].

Принципиально новым явлением в практике настольных игр стал жанр реалистичной “военной игры”, **кригшпиль**. Его разработал в начале XIX в. прусский военный офицер Георг фон Райсвиц, сделавший акцент на опыте принятия решений, а не соревновании. Цель родоначальника “варгеймов” состояла в том, чтобы обучить офицеров оценке местности, поражающему воздействию оружия и управлению войсками.

Кригшпиль (копия версии 1824 г.).





Хальма.

Кригшпиль позволял обрабатывать различные сценарии: наступление, оборону, фланговые атаки, взаимодействие между родами войск. Для этого применялась механика “тумана войны”, когда игроки с каждой стороны не видели действий своих противников, если только не находились в прямом контакте. Таким образом, игра предлагала окунуться в атмосферу военных маневров и тактических сражений, смоделировать логистические и тактические аспекты. Разработка алгоритмов оптимального размещения войск и управления ресурсами, лежащая в основе стратегии её успеха, была приближена к реальным условиям, вызывая неподдельный интерес к военной тактике, позволяя моделировать исторические конфликты, тем самым выступая в роли своеобразного тренажёра для действующих и будущих полководцев, что в условиях реального боя давало значительное преимущество [27].

Принятая “на вооружение” в Пруссии в 1824 г., кригшпиль первое время служила заменой маневрам, учитывая скудное финансирование местной армии, и лишь с середины XIX в., при военачальнике и военном теоретике Х.К.Б. фон Мольтке превратилась в ключевой инструмент подготовки офицерского корпуса генерального штаба [28]. Это не замедлило сказаться на последующих успехах армии, одержавшей ряд впечатляющих побед, в том числе в войне с Францией 1870—1871 гг. Современные энтузиасты адаптируют оригинальные правила игры к реалиям сегодняшнего дня, доказывая тем самым её универсальность и ценность в XXI в.

Ещё одной новинкой на рынке развлечений XIX в. стали игры-переходы, основанные на принципе “гуська”, где игроки перемещали фишки по полю в соответствии с броском кубика, преодолевая (перепрыгивая) препятствия и стремясь быстрее дойти до финиша. К данному типу относятся хальма и сальта. Первая была изобретена в 1883 г. американским хирургом Джорджем Монксом из Медицинской школы Гарварда и в переводе с греческого означала “прыжок” (*halma*). В игре участвовали два или четыре человека, сидящие в противоположных углах квадратного игрового поля из 16×16 клеток. Победу одерживал тот, кто первым

перемещал свои фигурки в лагерь в противоположном углу. Соответственно в командных играх, рассчитанных на четверых, победителем становилась та команда, которая первой перемещала оба набора фигур в лагерь противника [29].

Изобретённая в 1899 г. немецким музыкантом Конрадом Генрихом Бютгенбахом сальта (от итал. *salto* — “прыжок, скачок”) поощряла стратегическое мышление. Она игралась на 100-клеточном поле (10×10) с 15 фигурами (солнца, луны, звезды) у каждого игрока, цель которых состояла в том, чтобы быстрее соперника перевести свои фигуры на его сторону, вытесняя их прыжками. Побеждал тот, кому удавалось переместить каждую из своих фигур на семь рядов вперёд, сохраняя первоначальный порядок.

Основанная на принципах дискретной математики и логики сальта требовала построения сложных цепочек ходов. Принципы дедуктивного мышления, необходимые для успешной игры, коррелируют в ней с методологией, используемой в криптографии и анализе данных. Несмотря на, казалось бы, простые правила, она позволяла создавать сложные комбинации и нетривиальные ходы, увлекая разновозрастных игроков на многие часы [30]. В 1900 г. сальта получила золотую медаль на Всемирной выставке в Париже, а в Монте-Карло по ней стали проводиться международные турниры [31].

В 1896 г. на рынок настольных игр буквально ворвалась запатентованная в Великобритании в категории “семейные” лудо (от лат. *ludo* — “я играю”), в основу которой положен алгоритм глубоко укоренившейся во многих культурах пачиси, что в переводе с хинди означает “двадцать пять”. Это максимальное количество очков, которое можно набрать, бросая раковины каури. В 2006 г. высеченная в камне пачиси с крестообразными линиями была обнаружена в долине реки Инд (Хараппская цивилизация, ок. 2800—1800 гг. до н. э.), символизируя собой, по мнению ученых, Землю с четырьмя сторонами света.

Лудо.





Миниатюры из “Книги игр” Альфонсо X, 1283 г. (состоит из 97 листов пергамента и 150 цветных иллюстраций).

Жан Жорж Вибер. Наполеон играет в шахматы с кардиналом Фешем.



Страсть к настольным играм пронизывала разные эпохи. Многие исторические личности находили в них не только развлечение, но и способ отточить стратегическое мышление, наладить дружеские и политические связи. Особенно популярны были шахматы как символ интеллекта и тактического мастерства. Например, король Кастилии и Леона Альфонсо X Мудрый (1221—1284) лично покровительствовал развитию игры и участвовал в составлении знаменитого манускрипта “Книга игр” (“Libro de los juegos”) — своеобразной энциклопедии настольных игр с акцентом на шахматы [34]. Страстным любителем шахмат слыл также Наполеон. Впрочем, “стратег Аустерлица и Фридланда”, по словам писателя Жан-Клода Кауфманна, считавший поле боя шахматной доской,

оказался на деле плохим игроком: “Он наивно бросался на противника и легко попадал в плен, что не мешало ему нагло жульничать”. Даже находясь в ссылке на острове Святой Елены, Наполеон ежедневно отыгрывал партию.

Шахматы пользовались большой популярностью у русских царей. Их изготовлением занимались особые мастера, “шахматники”, которые жили при дворе. Они же делали и другие настольные игры. Курляндский дипломат Яков Рейтенфельс, говоря о царских детях, писал: “В так называемые шахматы, знаменитую персидскую игру [...] они играют ежедневно и очень искусно, развивая ею свой ум до удивительной степени”. Алексей Михайлович, как и другие члены его семьи, сохраняли интерес к шахматам на протяжении всей жизни [22; 35; 36]. Глубокую привя-

занность к ним испытывал и русский писатель Лев Толстой, тогда как любимой игрой Адама Мицкевича были шашки, которым он посвятил одноименную поэму “Warcaby” (“Шашки”).

Британская королева Виктория не скрывала страсти к карточным играм, устраивая сеансы для гостей. Они же были неотъемлемой частью придворной жизни Франции. В эпоху Людовика XIV особой популярностью пользовались *бассет* и *фараон*, позволявшие вельможам демонстрировать богатство и влияние в обществе.

Среди почитателей салты мы встречаем кайзера Вильгельма II, заказавшего набор фигур, инкрустированных драгоценными камнями, и чемпиона мира по шахматам Эмануэля Ласкера. Уинстон Черчилль увлекался домино, находя в нём способ снять напряжение в условиях тягот военного времени.

Лудо — упрощённая версия традиционной индийской игры, которая включает в себе базовые принципы индуизма: “человек приходит из центра (Нирваны) на Землю, проходит через неё свой жизненный путь, преодолевая множество препятствий, должен защищать себя (возвращается в Нирвану) и перерождается. Ему разрешается начать всё заново, если он был изгнан”. Этот вселяющий надежду игровой механизм — когда человеку позволено начать всё с нуля — существовал во многих играх, включая *патолли* и *майя* [32]. Присущая лудо гибкость позволяла игрокам добавлять собственные правила, делая игру более захватывающей и индивидуальной. Суть её, однако, не менялась: участники (от 2 до 4 человек) переме-

щают по четыре фишки по полю, стремясь первыми достичь “базы” [33].

Безусловно, настольные игры — это значимый социокультурный феномен, универсальный язык, объединяющий людей разных возрастов, профессий и национальностей, подчеркивающий общность их исторического наследия. Увлечение ими — суть природы человека, его стремления к интеллектуальным вызовам и отдыху. Обращает на себя внимание тот факт, что классические настольные игры начиная с XIX в. всё больше выступали инструментом развития когнитивных способностей, стимулировали воображение и укрепляли межличностные связи. Успешно эволюционируя, они продолжают пользоваться высоким спросом и в цифровую эпоху.