

- May 29, 1991. Honolulu, 1991; *Leach F., Anderson A., Sutton D., Bird R., Clayton E.* The Origin of Prehistoric Obsidian from the Chatham and Kermadec Islands//*New Zealand Journal of Archaeology*. 1986. P. 143—170.
- ³⁷ *Anderson A.* The Chronology of Colonization in New Zealand// *Antiquity*. 1991. V. 65. P. 790; *Law G. R.* The Likelihood of Multiple Settlement in Eastern Polynesia — A Stochastic Model//*The Origin of the First New Zealanders*. Auckland, 1994. P. 77—95; *Cachola-Abad C. K.* Evaluating the Orthodox Dual Settlement Model for the Hawaiian Islands: An Analysis of Artifact Distributions and Hawaiian Oral Traditions//*The Evolution and Organization of Prehistoric Social System in Polynesia*. Auckland, 1993. P. 13—32; *Dye T.* Tales of Two Cultures: Traditional Historical and Archaeological Interpretations of Hawaiian Prehistory//*Bishop Museum Occasional Papers*. 1989. № 29. P. 3—22; *Kirch P. V., Yen D. E.* Tikopia: The Prehistory and Ecology of a Polynesian Outlier. Honolulu, 1984; *Spriggs M.* The Hawaiian Transformation of Ancestral Polynesian Society: Conceptualizing Chiefly States//*State and Society*. L., 1988. P. 57—73.
- ³⁸ *Green R.* Polynesian Voyaging//*Science*. 1975. V. 187. P. 274.
- ³⁹ *Kirch P.* Rethinking East Polynesian...; *Finney B., Frost P., Rhodes R., Thompson N.* Wait for the West Wind... P. 291—297.
- ⁴⁰ *Pawley A., Green R. C.* The Proto-Oceanic Language Community//*Journal of Pacific History*. 1984. V. 19. P. 123—146; *Langdon R., Tryon D.* The Language of Easter Island: Its Development and Eastern Polynesian Relationship. Laie, Hawai'i, 1983; *Biggs B. G.* Implications of Linguistic... P. 134—152.
- ⁴¹ *Finney B.* Voyage of Rediscovery... P. 298—299.
- ⁴² *Siers J.* Taratai II...
- ⁴³ *Haddon A. C., Hornell J.* Canoes of Oceania. V. 3. Honolulu, 1938. P. 41—44.

Перевод с английского Л. Алленко

The Revival of Polynesian Voyaging

The art of building voyaging canoes and sailing them — using traditional non-instrument navigation methods — between the widely-scattered islands of Polynesia has recently been revived for both scientific and cultural purposes.

Experimental voyages made throughout Polynesia have demonstrated how well adapted the Polynesian double canoe and methods of navigation are for long range voyaging, and have led formerly skeptical archaeologists to accept that this technology enabled the ancestral Polynesians to intentionally explore and settle their island world.

The Polynesian people themselves have embraced the idea of reviving their lost arts of building and sailing these canoes as a means to recall their ancestral heritage and reaffirm their identity as an oceanic people.

Ben Finney

© 1996 г., ЭО, № 3

Майкл Даммет

ИСТОРИЯ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ *

История карточных игр гораздо сложнее, чем карт настольных. Она теснее связана с историей самих карт, чем, скажем, история игры в шахматы с историей шахматных фигурок и шахматной доски. История карточных игр чрезвычайно запутана. Ведь колода игральных карт может использоваться в самых различных играх с абсолютно несхожими правилами. Единственное семейство настольных игр, имеющих аналогичные шахматам инструменты (доску и фигурки) и допускающих относительную вариацию правил, — это африканская группа *wari*. Однако, опять же, все ее элементы подчиняются преимущественно одинаковым принципам.

История карточных игр более сложна по сравнению с другими играми, поскольку до нынешнего столетия, когда уже стали устраиваться национальные и

* *Dummet M.* The history of card games//*European Review*. 1993. V. 1. № 2. April.

международные карточные турниры, игры в карты неизменно оставались локальным феноменом. За картами люди коротали время в местных клубах или тавернах, у друзей или соседей.

Правила игры в шахматы легко изменялись от одного европейского турнира до другого, пока не были стандартизированы на первом международном турнире 1851 г. В Германии, например, можно было восстановить одну потерянную фигуру за соответствующий залог, достигавший восьмикратного размера ее стоимости. Если шахматные правила в разных регионах и городах внутри страны были практически идентичными, то правила карточных игр, распространявшихся от одной страны к другой непосредственно (как игра *джасс* — *Jass* — из Нидерландов в Швейцарию) или благодаря соседним государствам-посредникам, испытывали существенные модификации.

Еще одна причина, по которой история карточных игр столь запутана, это слабая подверженность их правил какому бы то ни было документальному описанию. Вот почему данную историю приходится реконструировать скорее на основе косвенных, нежели прямых данных. Существует гораздо большее число типов игровых карт, чем типов шахматных фигур. Закрепление определенного типа игровых карт происходит на определенной территории благодаря либо ее особенностям, либо особенностям самих игр. Игроки в шахматы не всегда предпочитают одни и те же типы фигур по сравнению с карточными игроками. Последние чаще отдают предпочтение картам того типа, к которому они привыкли, и даже берут их с собой во время путешествий.

Наиболее известный пример местных интерпретаций игровых карт — венецианская игра *траппола* (*Trappola*), в которой премиривался выигрыш взятки, особенно последней, на двойку — самую младшую карту в колоде. В XVII в. эта игра распространилась в Австрии, Богемии и Силезии, где ныне имеется в нескольких вариантах. Мастера-изготовители на протяжении столетий создавали карты, необычно близкие по своей фактуре к итальянскому прототипу. Символы мастей и ранги дворян в них отличались от символов в других карточных типах, известных в указанных регионах. За исключением недавнего репринта, выполненного Пятником из Вены, последняя колода карт подобного образца была создана в Праге в 1944 г.

Очевидно, примером из той же серии может служить эксцентричная игра в *алютт* (*Aluette*). В нее до сих пор играют на западном побережье Франции (включая Бретань и Бордо). Она требует специальной колоды испанского типа с символами мастей, отличающихся от тех, которые характерны для Франции. Однако все попытки выявить эту игру в Испании оказались безуспешными. По всей видимости, колода, используемая для этой игры, имеет древнее происхождение. Она родилась в то время, когда такие традиционные масти, как пики, черви, бубны и трефы, еще не применялись, и когда французские игроки использовали карты того же типа, что в наши дни применяется в Испании.

Терминология игроков также может пролить свет на исторические факты, которые трудно извлечь из документов. Например, в игре *трук* (*le Truc*), в которую играют на юге Франции с колодой в 32 листа («колода пикета»), отсутствуют двойка, тройка, четверка, пятерка, шестерка каждой масти; карта с самым высоким значением — семерка, за которой по рангу следует восьмерка, вопреки всем традициям, выполняет роль шестерки. Это обстоятельство доказывает, что эта игра была завезена (очевидно, из Испании) задолго до 1700 г., когда колода пикета была сформирована из 32 листов путем исключения шестерок каждой масти из колоды в 36 листов. По всей видимости, двумя наивысшими значениями сначала обладали семерка и шестерка. Когда же колоды с шестерками перестали использоваться, семерка сохранила свой статус, а восьмерка начала заменять отсутствующую шестерку.

Игровые карты проникли в Европу из исламского мира, возможно, в 60-е годы XIV в., благодаря контактам мусульман и христиан в Королевстве Арагон, или десятилетие спустя, благодаря торговле между Венецией и мамлюкским

Египтом. Завезенная колода карт была аналогична используемой при игре в *бридж*: 52 карты поделены на четыре масти, в каждой из них — девять пронумерованных, три дворянских, где старшей выступает король, а также туз. *Джокер* тогда отсутствовал, будучи американским нововведением второй половины XIX в.

Игральные карты быстро распространялись и к концу XIV в. достигли пределов Сицилии, Франции, Нидерландов, юга Германии, Швейцарии и Северной Италии. Исламскими символами мастей были чаши, монеты, мечи и палочки для *поло*. С заменой малопонятных европейцами палочек для *поло* хорошо знакомыми им жезлами эти знаки стали самыми ранними из употреблявшихся на континенте. Они сохранились до сих пор, хотя и в измененных формах начертания, на картах Италии и стран Пиренейского полуострова¹. Они также являются стандартными для Марокко и Латинской Америки.

Впрочем, на первых европейских картах толкование символов мастей отличалось от их современной интерпретации при игре в *бридж* — они отображали реальные предметы, которые держали в своих руках персонажи дворянских карт. Следуя традиции исламского прототипа, мечи и жезлы на пронумерованных картах располагали не раздельно, а соединенными по всей длине карты своеобразной решеткой. Изображения подобного рода можно найти и в испанских, и в итальянских колодах.

Ориентация карт, будучи существенной для их изготовителей, никогда не имела большого значения для самой игры. Единственное исключение из этого правила — начавшееся со второй половины XVIII столетия изготовление карт с горизонтальной симметрией. С эстетической точки зрения, по мнению некоторых, они бедны, однако очень удобны для игроков. Новшество — горизонтальная симметрия — поначалу нашло отражение лишь в нескольких региональных типах игральных карт. Распространялось оно очень медленно. В Британии его, например, восприняли лишь в 1860 г., а в США — десятилетие спустя. Даже сегодня это новшество не носит универсального характера: в Испании, Сицилии и на юге Италии придерживаются более старого варианта.

Индексы для идентификации масти и статуса карт были введены в Папской области и на Сицилии (но не в Неаполе!) в XVII в. Они представляли собой букву или порядковый номер, обозначающий статус карты и букву-инициал названия масти, а размещались в верхней и нижней частях каждой карты. В начале XVIII столетия вид игральных карт, используемых в Неаполитанском королевстве и на Сицилии, а также в Папской области, изменился. На них повлиял вид распространенных в Португалии карт (они применялись ранее и в Испании). В итоге он стал стандартным в Испании.

Странно, однако, что эти перемены произошли незадолго до окончания войны за Испанское наследство и подписания Утрехтского мира. С тех пор каждая карта должна была иметь свой индекс. Угловые индексы, к которым мы так привыкли, впервые появились в Соединенных Штатах около 1870 г. в ответ на потребности игроков в *покер*. Эти индексы утвердились в большинстве европейских стран на протяжении 90-х годов XIX в., однако австрийцы и итальянцы против них возражали.

После многочисленных экспериментов Швеция остановилась на следующих знаках мастей: щиты, колокольчики, розы и желуди; Германия — на сердцах, колокольчиках, листьях и желудях. Изображение символов мастей постепенно приближалось к современному. Эта эволюция закончилась введением последней системы символов, хорошо известной в мире как черви, бубны, трефы и пики. Она появилась примерно в 1470 г. как результат коммерческих талантов французов: новые символы, представляя собой монохромные силуэты с абстрактной формой, в отличие от сложных форм изображений на дворянских картах, могли быть воспроизведены по трафарету. Используя их, кардмейкеру² оставалось лишь вырезать клише для 12 карт с картинками феодалов, что представлялось куда удобнее по сравнению со старым способом изготовления. Поэтому нет ничего

удивительного в том, что французская система мастей быстро потеснила другие, так как изготовление карт такого типа обходилось куда дешевле.

Хотя игральные карты достигли Голландии в самый ранний период своей истории, у нас нет достоверных свидетельств о тех их видах, которые использовались там до обоснования французской системы. Скорее, данью культурным традициям, нежели сопротивлением коммерческому давлению, объясняется присутствие старых систем мастей в современной Испании, а также в некоторых частях Швейцарии, Германии, Центральной Европы и Италии.

Обвиняемая в эстетической убогости французская колода, вероятно, имела в своем исходном составе 52 листа, поскольку в Испании и Португалии она была уменьшена до 48 карт путем ликвидации десятков, а в Германии и Швейцарии — изъятия тузов. Этот акт был обусловлен коммерческими интересами: легко изготовить колоду в 48 листов благодаря двум деревянным блокам, каждый из которых печатает по 24 карты. Для печати же 52 карт необходимо, как минимум, три блока, причем один из них либо работает почти вхолостую, либо делает многочисленные копии оставшихся четырех карт.

Если вы используете французскую символику мастей, то достаточно одного печатного блока для изготовления дворянских карт. Колода без тузов представляется нам необычной, поскольку мы подразумеваем под тузами самые старшие карты каждой масти. Между тем, первоначально отсчет рангов шел в обратной последовательности, т. е. начиная от двойки, тройки и так далее — до тузов. В Германии и Швейцарии, таким образом, тузы являлись самыми младшими картами в колоде. Свой нынешний статус они получили лишь к концу XV столетия; одной из первых игр, где тузы стали старшими картами, была уже упомянутая выше траппола. В немецкой колоде туз длительное время отсутствовал, и его роль играла двойка. Лишь к концу XVII в. в Германии начала завоевывать популярность французская колода, в которой туз был главной из карт. Сейчас нам кажется абсолютно естественным, что туз имеет угловой индекс «А» как часть слова As³, хотя ясно, что его название происходит от слова «два»⁴.

Отсутствие десятков на Пиренейском полуострове изумляет нас еще больше. Следуя исламским традициям, итальянцы до конца XV, а испанцы до середины XVI столетия нумеровали карты двух мастей в одном направлении, а двух других — в противоположном. Хотя во всех мастях дворянские карты по статусу превосходили пронумерованные, для мастей меча и жезла было характерно то, что карта с большим номером побивала карту с меньшим. Что же касается мастей чаш и монет, то здесь, напротив, карта с меньшим номером била карту с большим номером. Вследствие этого в испанских и итальянских играх XV в. десятки являлись, по существу, наименьшими по рангу картами двух мастей, а тузы — наименьшими двух других; при сокращении размера колоды до 48 листов вполне логично было исключить из нее десятки.

Эта удивительная традиция, до сих пор соблюдаемая в некоторых старых играх, таких, как *омбре*, а также (за пределами Франции и Сицилии) в играх с колодой *таро*, в других играх или никогда не наблюдалась, или быстро исчезала. Она подтверждает древнее происхождение игр со взятками, которые, должно быть, пришли из исламского мира вместе с самими игральными картами. Ибо только в них необходимо, чтобы карты имели сравнительную градацию *внутри* масти, но необязательно *между* мастями.

Вряд ли стоит сомневаться в том, что азартные карточные игры появились в тот же период времени, что и прочие игры в карты. Одна известная историческая справка о карточной игре мамлюков из *Анналов Ибн Тагри-Берди* повествует об игре с высокими ставками, которая происходила примерно в 1400 г. Среди профессиональных карточных игр, пришедших в Европу вместе с картами, преобладали именно игры со взятками. В любой книге XIX или XX в. о картах имеются доказательства, что игр этой категории в Европе было гораздо больше, чем каких бы то ни было других. Однако, учитывая возросшую в XX столетии популярность покера, а также семейства игр под общим названием *рамми* (*Rummy*), включая его

производную — группу *канасты* (Canasta), можно заключить, что подобное утверждение для нынешнего века менее справедливо, чем для всех предыдущих.

Игры эволюционировали благодаря привнесению в них новых правил, в частности, идей, заимствованных из других игр. Даже незначительное изменение правил или вариация системы подсчета очков могут оказывать существенное воздействие на стратегию игроков. Впрочем, действительно фундаментальные принципы игр меняются значительно реже. В играх со взятками таких радикальных нововведений было всего два: это появление козырей и объявлений. Введение козырей в игры со взятками нарушило один из первоначальных и основополагающих принципов, согласно которому взятку берет старшая карта той же масти. Когда появились козыри, самый старший из них мог перекрыть карты любой масти и таким образом принести выигрыш взятки.

У нас нет точной информации о том, в какие игры играли в мамлюкском Египте или в мусульманской Испании. Известно, однако, что в Персии игра со взятками — *ганджифех* (Ganjifeh), как и *ганджифу* (Ganjifa), — происходила без козырей. Мусульмане привнесли игру со взятками в Индию, где она каким-то чудом сохранилась до наших дней — с характерными для Индии картами округлой формы, выполненными вручную. Хотя индийские игроки увеличили число мастей до 10 или 12, в Персии играли с колодой в 96 листов и 8 мастями, причем в каждой масти имелись всего 2 дворянские карты. Правила игры значительно отличались от правил аналогичных европейских игр.

Основное из них гласило, что игрок, владеющий картой с максимальным значением той масти, которая еще не принимала участия в игре, обязан использовать ее при первом же заходе с данной масти. Наказанием за нарушение этого правила служило понижение ранга карты до наименьшего. Таким образом, игра скорее проверяла память, чем выявляла умение. Хотя ганджифех и отличается от европейских игр (за исключением, естественно, того, что в этой игре тоже берутся взятки), она демонстрирует любопытную особенность карточных правил, описанную выше: после дворянских карт следующие нумеруются в одном направлении для первых четырех мастей и в обратном для остальных. Это прямое подтверждение тезиса о том, что игры со взятками, вероятно, проникли в Европу из исламского мира вместе с самими картами.

Игры со взятками достаточно разнообразны, однако фундаментальные принципы действий игроков в них столь неизменны, что, по всей видимости, берут начало от правил единственной и давно забытой игры-прародительницы из далекого прошлого. Например, это принцип, по которому выигравший взятку имеет право следующего хода.

Мы так привыкли к существующим правилам, что порой затрудняемся сказать, что в них особенного, пока не сыграем в какую-нибудь игру с другими правилами, скажем в алютт или в трук. Обе игры принадлежат к немногочисленному и довольно таинственному роду игр со взятками; кроме них можно назвать испанскую игру *труко* (el Truco), от которой произошел *трук* с его весьма популярными производными в Уругвае и Аргентине, а также рудиментарную и презируемую английскую игру в *пат* (Put).

Последняя отличается тем, что взятку берет любая карта безотносительно масти; масть здесь в общем-то несущественна. В такой ситуации возникает противоречие, так как взятку можно взять двумя и более картами разных мастей одного ранга. Но это в других играх, а в пате всегда действует правило, в соответствии с которым первый из играющих⁵ имеет превосходство перед остальными⁶, или же противоположное правило, когда выигрывает тот, кто положит последнюю в кону карту данного ранга. Между тем, в играх семейства трук ни первое, ни второе из указанных правил не применяется: взятки такого рода не достаются вообще никому.

Алютт имеет довольно древнее происхождение, в нее играла еще Анна Бретонская в 1503 г. Кому понадобилось изобретать эту игру, своими правилами существенно отличающуюся от других игр со взятками, остается неизвестным. Неизвестно

стны и обстоятельства, помешавшие подобным играм прижиться в Европе и получить на ее территории большую известность.

Весьма интересно происхождение козырей. Их появление связывают с немецкой игрой *карнуффель* (Karnoffel), датированной 1426 г. и популярной в среде крестьян и солдат. Упоминание об этой игре можно найти в проповедях католического священника Гейлера фон Кайзерберга, который называл ее символом общественных беспорядков, поскольку в козырной масти отсутствовала очередность следования карт по рангу. Из-за того, что карты носили такие названия, как «поп», «кайзер» и «дьявол», протестантские проповедники позднее использовали их для иносказания.

Главенствующее правило использования козырей в карнуффеле кажется странным, по сравнению с аналогичными правилами в других играх. Оно подразумевает наличие двух «полных» козырей, которые бьют любую карту простой масти, и «частичных» козырей различных уровней, которые бьют любую карту с более низким рангом и бьются картами соответствующей масти и соответствующего ранга или выше. После XVI в. игра карнуффель, казалось, была совсем забыта, и тем не менее она выжила и через некоторое время даже получила довольно широкое распространение. В нее все еще играют в швейцарском кантоне Унтервальден. Полная швейцарская колода в 48 карт до сих пор производится для этой игры, хотя в иных местах ее давно вытеснила укороченная колода в 36 листов. Действительно, в швейцарских долинах продолжают играть и в другие старинные игры, которые с XVI в. во всех прочих странах рассматривают как анахронизм.

Хотя карнуффель и считается самой ранней игрой с козырями, из этого вовсе не следует, что именно благодаря ей идея козырей получила широкую известность. Скорее всего, распространению козырей способствовала другая игра, обязанная своим происхождением иным слоям общества. Речь идет о таро.

Французских, итальянских и австрийских читателей не удивит, что таро упоминается как игра. Однако англичане — все до единого — скажут: «Но мы полагали, что карты таро предназначены для гадания». Нет, их изобрели не для этой цели, а для нового вида игры с козырями, которая впоследствии получила массу вариантов и распространилась в большинстве европейских стран. Исключения составляют Британские острова, Пиренейский полуостров, Греция и Болгария. Предсказание судьбы по игральным картам любого рода практически не практиковалось вплоть до середины XVIII в. Карты таро стали использоваться в оккультных дисциплинах лишь в последние два десятилетия XVIII столетия. Окончательно же эта связь упрочилась во Франции век спустя. Заблуждение англичан в данном случае объясняется пропагандой части оккультистов, а точнее, их глубоким желанием, чтобы люди поверили в то, что карты предназначены для гадания.

Карты таро состоят из стандартной колоды и добавочных, не принадлежащих к какой-либо масти, 22 карт с рисунками. В первоначальном варианте их масти были аналогичны тем, которые использовались в обычной итальянской колоде, только вместо трех дворянских карт здесь появилось четыре. Суть игры состояла в том, чтобы набрать наибольшее количество очков, рассчитываемых, исходя из размеров полученных взяток. Карты таро имели разную стоимость и не было среди них ни одной, по которой очки бы не начислялись вовсе. Дополнительные карты с рисунками имели определенную последовательность и действовали как постоянные козыри; в Италии их называют *trionfi* — словом, являющимся синонимом английского термина *trump*⁷; сама игра первоначально имела такое же название.

Таким образом, идея козырей была заложена в колоде, созданной неизвестным изобретателем игры таро. Однако, как свидетельствуют факты, она была апробирована несколько раньше в немецкой игре карнуффель. Правда, крайне маловероятно, чтобы автор таро, скорее всего, кто-то из знати при дворе герцогов

Милана или Феррары⁸, обратил внимание на игру германских крестьян и перенял у них саму идею игры.

Нет ничего удивительного в том, что нововведение способствовало возникновению серии карт с рисунками, в которой отсутствовала традиционная структура из четырех мастей и размер листов не соответствовал ранее применяемым стандартам. Новые карты-козыри, или *trionfi* должны были выполнять совершенно иную функцию, нежели карты обычных мастей. Именно поэтому они внешне отличались от остальных карт.

Для игрока в бридж присутствие в игре постоянных козырей может служить признаком ее невысокого уровня. Однако пока заявки не стали особенностью карточных развлечений, постоянные козыри не являлись помехой.

Во всех версиях таро неперенным условием был заход в масть, а при отсутствии нужной карты — ход козырем. Еще одна карта с рисунком, *дурак* (*Matto*), не могла брать взятку, хотя она и освобождала игрока от обязательного хода в масть или козырем. В результате такого положения, известного во Франции как «отговорка», название карты в Германии исказилось и получило наименование *der Skus* (и тому подобных). Во всех прижившихся в Западной Европе вариантах игры роль этой карты изменилась, попросту говоря, до наивысшего козыря, за исключением Франции и Италии, где сохранилось ее прежнее значение.

Как сами карты, так и игра в них появились в Милане, а, возможно, и в Ферраре, приблизительно в 30-е годы XV в.; наиболее раннее документальное их описание относится к 1442 г. Знать этих городов в XV столетии имела экстравагантную привычку заказывать карты только ручной работы. А поскольку труд кардмейкера был нелегким и высоко ценился, позволить себе индивидуальную колоду мог только очень богатый человек, например, герцог. В Северной Италии карты быстро обрели популярность и среди менее зажиточных особ, способных, однако, раскошелиться на приобретение колоды.

Карточные игры — чувствительный флюгер, определяющий направление ветра культурных влияний. В первой четверти XVI в. такой ветер сильно подул из Италии во Францию, когда последняя боролась, в частности, за обладание Миланом. В это время игра таро распространилась во Франции и Швейцарии, где ее колоды производились с традиционным итальянским дизайном. Во Франции эти карты имели неизменную популярность, которая росла на протяжении всего XVII столетия. Правда, в последние его десятилетия популярность игры таро несколько снизилась и поддерживалась на прежнем уровне лишь в восточных регионах страны.

Исследуя игру таро, легко прийти к выводу, что козыри — это изобретение европейцев. К началу XVIII в. таро распространилась в Германии, а оттуда попала в другие страны Европы, однако идея козырей облетела континент гораздо быстрее. Уже к началу XVI столетия игры с обычной колодой появились во многих европейских государствах под собирательным названием «триумф». Английская версия игры из этого семейства являлась прародительницей *виста* (*Whist*). Варианты триумфа существенно отличались друг от друга, но всех их объединяло одно: они включали идею о козырях, заимствованную из игры таро, а именно, — придание одной из простых четырех мастей статуса козыря. Со временем эту особенность приобрело большинство игр со взятками, включая некоторые центральноевропейские виды трапполы. Исключением были *пикет* (*Piquet*) и семейство итальянской игры в *трессет* (*Tressete*), которые не приняли новацию.

Идея объявлений ведет свое происхождение от повсеместно известной испанской игры *омбре* (*Ombre*). В дни своего расцвета омбре была столь же популярна, как позднее *бридж с аукционом* (*Auction Bridge*). Авторы многочисленных трудов дискутировали друг с другом относительно особенностей игры омбре и, естественно, описывали ее правила, знание которых весьма высоко ценилось в прошлом. В начале 60-х годов XVII в. увлечение омбре охватило одновременно Францию, Италию и Англию; эта игра была также известна в Германии и Нидерландах.

Своей популярностью омбре обязана идее объявлений, или заявок, которая впервые реализовалась именно в этой игре. Омбре представляла собой игру со взятками для трех человек, один из которых был соперником двух других, находившихся во временном партнерстве.

Заявки были необходимы для того, чтобы определить, кто из трех игроков может поручиться, что возьмет взятку (*hombre*). Первичная идея торгов в омбре отличалась от аналогичной при игре в бридж. В бридже количество взяток, нужных объявителю, определяется сделанным им предложением, тогда как в омбре цель игрока всегда одна и та же: набрать взятку больше, чем у двоих играющих против него соперников. Заявки отличаются и с точки зрения условий, на которых играет объявитель: может или не может он сменить карты в руке на прикуп; может ли объявить козырь или должен вытянуть карту, объявляющую козырную масть, и т. д. С течением времени правила омбре усложнились, в них добавлялись все новые и новые способы объявлений.

К 1720-му году игра омбре стала уступать по популярности *квадрилю* (*Quadrill*), контрактному бриджу и некоторым другим играм, основанным на ее правилах, но для четверых игроков.

Во Франции игра омбре царила вплоть до конца XVIII в., до того же времени длилось ее господство и в Англии. Впрочем, уже к 40-м годам серьезным соперником омбре стал вист. Партнерство в квадриле заранее не обговаривалось: игрок, декларировавший наименьшее количество взяток, называл любого короля, кроме находившегося у него на руках. И другой держатель короля (один из трех остальных игроков) без афиширования данного факта становился его партнером. При более высоких ставках объявителю приходилось играть в одиночку против остальных игроков. И в первом, и во втором случае — при игре с партнером или без такового — цель объявителя состояла в том, чтобы взять, по крайней мере, шесть взяток из десяти. Однако используемые в омбре и квадриле правила подачи заявок иногда совершенно нелепо заменялись правилами из других игр для трех-четырех участников, где отсутствовала необходимость проведения предварительных торгов. Это были, в частности, игра таро, а также игры, распространенные во владениях Габсбургов.

В Англии квадриль превратился в вист, хотя последний являлся более старой игрой; первоначально на него смотрели как на развлечение низших слоев общества. Во Франции к концу XVII столетия квадриль был вытеснен новомодной игрой *бостон* (*Boston*), в которой различные варианты партнерства квадриля сочетались с элементарной механикой виста. Бостон эволюционировал, породив большое количество игр, одной из которых был английский соло вист. В наиболее сложном из вариантов бостона — *фонтенбло* (*de Fontainebleau*) — допускалась возможность подавать, наряду с традиционными, заявки на *мизер* (не брать взятку) и заявки только на одну взятку; первый вид заявки появился еще в поздних формах омбре.

Объявитель мог заявить минимальное количество взяток, которое собирался выиграть (вместе с партнером или без такового), а также козырную масть. Другие игры, включая таро, заимствовали систему заявок из бостона (в особенности заявку «пикколо» относительно получения только одной взятки). Здесь принципиально важно то, что именно в бостоне начали применять тот порядок объявлений, который привычен ныне игрокам в бридж.

Правила виста — игры чисто английской — просты настолько, насколько можно себе представить. Достаточно сказать, что это игра со взятками и козырями, в которую играют четыре человека: двое — надвое. Сдается вся колода, не делается заявок и выигрыш каждого зависит от количества взяток. В целом это все правила, исключая детали счета. Однако, несмотря на свою простоту, вист предоставляет широкие возможности для демонстрации мастерства игроков.

Повышение общественного статуса этой игры началось с конца 20-х годов XVIII в., а после выхода в свет в 1742 г. книги Эдмонда Хойла «Короткий трактат об игре в вист» (*Short Treatise on the Game of Whist*) уже можно было говорить о

ней как о развлечении для светского общества. В XIX столетии эта игра значительно усложнилась, как позднее и бридж, в результате ряда условностей, изобретенных и растиражированных экспертами. В висте подобные условности состояли в присвоении каждой из карт специфических значений, в бридже — в присвоении особых значений взяткам.

По косвенным данным, бридж появился в Британии в 80-е годы XIX в. и к концу этого столетия практически повсюду вытеснил вист. В первоначальном варианте его правила были следующими: козырь объявлял сдающий или его партнер, причем последний становился «болваном»; заявки могли быть удвоены или перемножены, но без соответствующих торгов. В первом десятилетии нового XX в. эту устаревшую форму игры заменил бридж с аукционом, в котором игроки торговались между собой за право объявления козыря.

В конце 20-х годов эта игра, в свою очередь, уступила место *контракт-бриджу*. Фундаментальная идея новой версии состояла в отдельной записи очков, набранных парой игроков-партнеров, — над и под чертой. Причем, под чертой записывались только очки от взяток, выигранных стороной, которая сторговала и выполнила контракт. В данный вид игры играли и во Франции; там она первоначально называлась *плафон* (Plafond). В 1925 г. американский миллионер Гарольд С. Вандербилт дополнил систему подсчета очков некоторыми усовершенствованиями, и в таком виде игра распространилась по всему миру.

Слова «Coquimbert, qui gagne perd»⁹ перед перечнем игр, в которые играл Гаргантюа из романа Ф. Рабле, говорят о том, что идея замены традиционных целей карточных, как и вообще любых, игр на противоположные посещала некоторых игроков с давних времен. В переименованных формах игр со взятками, таких, как вист или омбре, вместо строго определенного количества взяток можно было брать столько, сколько возможно. В версиях же «наоборот» в *джазе*, *беломуте*, *скате* и *таро* — игр, где счет ведется, исходя из очков карт, которые составляют взятки, — цель игрока заключается в минимизации выигрываемых очков.

Игра на четверых, появившаяся во Франции в начале XVII столетия под названием *реверси* и, возможно, имевшая итальянские корни, была самой ранней игрой «наоборот» из всех, о которых что-либо известно. В ней верхние четыре карты приносили штрафные очки; игроку, выигравшему наименьшее их количество, платил тот, кто выигрывал наибольшее, включая случай, когда последний забирал все взятки. Игра благополучно миновала XVIII столетие, но позднее в нее добавились новые правила и она в конце концов, как и многие другие игры, умерла от переизбытка сложностей. Хорошо известные современные игры «наоборот» — *сердца* (Hearts) и *Черная Мария* (Black Maria) — преумножили ее успех.

Все упомянутые выше игры были играми со взятками. Игральные карты как инструмент для игры служили двум различным целям: во-первых, они создавали ситуацию неполноты информации и, во-вторых, вводили в игру феномен случайности. Конечно, дело вкуса, предпочитает человек игру с полной или неполной информацией, однако элемент случайности — важный психологический фактор любой игры. Например, никудашный игрок вдруг может выиграть, а тот, кто проиграл, захочет вновь включиться в игру, думая, что ему просто попались плохие карты. В играх со взятками принципиально важна возможность руководствоваться стратегией.

Вместе с тем, многие карточные игры не требуют особого мастерства, и успех в них часто связан с везением. Следует заметить, что дети получают удовольствие от тех игр, где их шансы на выигрыш очевидны; взрослым же нравится рисковать. Игры казино, такие, как *баккара* (Baccara), предельно рандомизированы: козыри в них отсутствуют, а правила настолько просты, что их нет нужды описывать. Венеция, наряду со словами «гетто» и «регата», дала нам и слово «казино».

В игре *бассетта* (Bassetta), благодаря которой венецианский бомонд заключал с фортуной пари, успех или неудача определялись только раскладом карт. Банкомет раздавал карты поочередно то налево, то направо, платя тем, кто поставил на правостороннюю карту, и собирая ставки с тех, кто поставил на левостороннюю.

Дополнительные правила гарантировали банку преимущества. На американском Западе почиталась аналогичная азартная игра *фаро* (Faro). Другие игры с наличием банкмета (среди них и тренте-эт-ун, относящаяся еще к XV в.) столь же схематичны и имеют близкие друг другу правила.

Игры казино — чисто азартные игры, не требующие мастерства. Взрослые играют в них, пожалуй, не столько ради удовольствия, сколько ради денег. Многие карточные игры, основанные на иных, нежели традиционные, принципах, обрели популярность как виды общественных развлечений. Их можно отнести к разряду азартных игр, как, например, покер. Эти игры предусматривают определенный уровень навыков, однако они были бы не столько интересны, если бы не игрались со ставками.

Одна из них, дошедшая до нас, по крайней мере, с 1470 г., была известна в Италии как *флуссо*, или *фрусси* (=флеш). Ее воспел в своей поэме Лоренцо иль Магнифико, назвав *giuoco maladetto*. Эта игра продолжала быть популярной и в XVI столетии. Впоследствии она не фиксировалась в письменных источниках, однако дожила до нынешних времен в виде игры *Fluslen* в городе Муототал, швейцарский кантон Швиц.

Более ранней представительницей данной группы была немецкая игра *похен*, или *похспиель*, впервые упомянутая под 1441 г. Почти идентична ей игра в *глик* (Glic); ссылки на нее встречаются в книге счетов Людовика Валуа, герцога Орлеанского. Из Франции глик завезли в Англию. Эта игра стала популярной в светском обществе, в нее играли при дворе Екатерины Арагонской. К середине XVII в. глик претерпел существенные модификации.

Из игр казино более всего почиталась та, которую в Италии называли *примиера*, а в Англии — *примеро*. Ее любила английская королева Елизавета I, а флорентийский поэт Франческо Берни воспел примииеру в одном из произведений, относящихся к 1526 г. Некоторые из игр казино, такие, как похен и глик, заканчивались тем, что у игроков (по крайней мере, у одного) не оставалось на руках карт.

Играм данной группы была присуща одна общая (многим — единственная) черта: конкурентное пари о том, кто наберет наибольшее число очков. Стоимость карт так же, как и в покере, зависела от их особых комбинаций. В различных играх ценились такие комбинации, как пара, три или четыре карты одного уровня, флеш (т. е. карты одной масти на руках), ряд, очко (определенное количество карт одной масти или определенная сумма баллов карт), а в примере, в которой каждому игроку сдавалось по четыре карты — прайм¹⁰ (по одной карте каждой масти одного ранга).

Примиера была относительно спокойной игрой, в которой раскрытие карт происходило без повышения ставок. Похен следовал тем же правилам, что и более поздняя его разновидность — покер, однако предусматривал последовательное повышение ставок еще до того, как будут раскрыты карты. Аналогичные условия можно найти в игре *браз* (Brag), относящейся к тому же семейству игр. Хотя эта игра зародилась в Англии в XVIII в., в нее активно играют и сегодня.

Все описанные выше игры апеллируют к человеческому инстинкту азарта. Единственное умение, которое они требуют, — это способность оценивать вероятности и обманывать соперников. Совсем другие принципы лежат в основе семейства игр под названием *пасы*.

В пасах цель заключается в сосредоточении карт в одних руках: карты выкладываются на стол в определенной последовательности: либо той же масти, либо безразлично к масти, но согласно особенностям игры. Игрок, который не может выставить карту, пропускает ход, т. е. пасует, а тот, чью карту не смогли побить, имеет право начать новую последовательность. Подобный стиль игры был свойственен и поздним азартным играм, упомянутым выше. Пример тому — немецкая игра *хок* (Hoc), распространению которой содействовал кардинал Мазарини: он энергично поощрял азартные игры в Версале ради пополнения королевской казны.

За хоком вскоре последовала собственно игра «в пасы», первоначально называемая *маниллой* (но абсолютно отличная от современной игры со взятками с тем же названием). После открытия в 1682 г. так называемой кометы Галлея эта игра получила наименование *комета*, но по каким-то непонятным причинам в современных книгах про карточные игры она значится как *коммит* (Commit). Некоторое время комета была очень модной игрой. Из современных представителей ее семейства нам известна игра *новый рынок* и некоторые другие. Ясно, что большого мастерства они не требуют: основной интерес в них представляют заключенные пари.

В XX в. были предприняты значительные шаги по направлению к интернационализации карточных игр (так же, как и одежды, пищевых продуктов, популярной музыки и многого другого). Три игры или, точнее, семейства игр, стали основными двигателями этого процесса: бридж, покер и рамми. Бридж часто ошибочно причисляют к разряду игр для интеллектуалов. Он послужил причиной исчезновения многих интересных региональных игр. Покер появился в США около 1820 г. Первоначально в него играли с колодой в 20 листов, но к середине столетия изобрели новую версию, которая требовала уже 52 карты. Этот пример доказывает, что новые азартные игры были жестче и, следовательно, напряженнее, чем их предшественники.

Вероятно, все карточные игроки в западных странах знакомы с бесчисленным количеством производных рамми — игры, базовый принцип которой состоит в тормировании рядов и колонн из трех—четырёх карт (по масти или по рангу). Выставляются карты, находящиеся у игроков на руках, а при отсутствии подходящих — вытягиваются из «кучи сброса»¹¹. Большинство игроков изумит то обстоятельство, что данный принцип, в отличие от принципа выигрывания взяток, дошел до нас не от стародавних эпох. До конца XIX в. он был неизвестен, так что рождение и распространение рамми привело к появлению нового фундаментального правила карточных игр в Европе и Северной Америке.

Современный вариант рамми развился в США в начале этого века и быстро пересек Атлантику. Его предшественницей можно отчасти считать мексиканскую игру *конквиан* (Conquian), которая проникла в США в 60-е годы XIX в. Другие источники рамми выявить невозможно. Ошеломляющий факт: хотя принцип рамми «составь и сбрось» был до этого незнаком ни в Европе, ни в Америке, в течение нескольких веков он служил основой для многих китайских и вьетнамских карточных игр. Действительно, *ма джонг* — игра именно такого рода. Можно сказать, что в XIX в. фактически произошла адаптация ранее существовавшей игры. Обстоятельство, что в ма джонг в основном играли черепками вместо карт, рассматривалось китайцами как несущественное, поскольку в их языке нет четкого различия между этими двумя терминами. Таким образом, должна существовать связь между восточными играми и конквианом, но проследить ее затруднительно.

Другая большая категория китайских карточных игр — игры «с ловлей». В них каждый игрок стремится «захватить» с помощью карт, находящихся у него на руках или взятых из базы, ценные карты, расположенные в «центральном пуле». Японская игра *хана фуда* относится к этой же категории. Игральные карты, как это ни странно, были завезены в Японию не китайцами, а португальскими моряками: до сих пор там пользуются картами португальского образца. Тем не менее, за исключением сложной игры *унсун*, придуманной в Японии на основе омбре и сохраняющейся ныне лишь на ограниченной территории, японские карточные игры представляют собой, скорее всего, адаптированные китайские. Хана фуда, в которую играют с колодой в 48 листов, где каждые четыре карты соответствуют определенному месяцу года, — одна из самых известных и популярных среди игр «с ловлей».

Подобные игры распространены и на Западе. Пример тому — популярная итальянская игра *скопа* (Scopa). Впрочем, построения европейской и азиатской версий существенно различаются, поэтому вряд ли можно говорить об общем

источнике их происхождения. В игры со взятками играют, конечно, без козырей: это еще одна из особенностей китайских карточных игр.

Исследуя тему карточных развлечений, ученые неизбежно задаются вопросом: откуда произошли карты? Если речь идет о их родовом происхождении, ответ, на наш взгляд, прост: в Китае, поскольку именно китайцы их изобрели и дали им жизнь. Любой другой ответ будет неожиданным. Хотя самые ранние китайские карты, датированные IX в. н. э., — это так называемые «карты-домино», каждая из которых представляла собой домино. Считается, что домино изобрели китайцы, однако даже в виде черепков оно используется в играх, скорее, как наши карты, нежели как наше домино. Причем, на каждом конце карты-домино стоят два символа, скажем, 6—4 — на одном и 6—4 — на другом.

Когда же мы задаемся вопросом, почему в колоде четыре масти с пронумерованными и дворянскими картами, ответ получить очень трудно. Возможно, колоду с 48-ю листами и только двумя дворянскими картами в каждой масти сменила 52-листовая мамлюкская и 96-листовая персидская. В Персии количество мастей удвоилось, а в Египте добавилась третья дворянская карта. Но откуда все же взялась колода в 48 листов?

Китай не может быть ее родиной. Ведь китайские карты разделены на масти, где каждая масть представляет собой денежную единицу. Первоначально существовало четыре масти, а по прошествии какого-то времени их количество уменьшилось до трех. Вот, кстати, почему, три масти ма джонга незнакомы западным игрокам. Вообще существует много причин, по которым китайские «денежные» карты не могут служить прототипом нашей четырехмастной колоды. Во-первых, нумерация в них доходит только до девятки, во-вторых, у китайцев нет дворянских карт как таковых. Две верхние масти не имеют соответствующих символов, при этом масти обозначаются иероглифами (следовательно, «иероглифическая» масть в ма джонге обозначает «мириаду», т. е. 10 000 денежных единиц).

На наш взгляд, вряд ли китайские «денежные» карты появились ранее XIII и уж тем более XII столетия, а значит у китайцев не было достаточно времени, чтобы переправить их в исламский мир, подвергая по пути существенным изменениям. Куда более вероятно, что указанные китайские карты, в свою очередь, произошли из другого источника, некоего потерянного ныне архетипа. От него, по-видимому, произошли европейские карты и туземные индийские карты для игры в ганджифу.

В связи с этим вновь возникает вопрос: где же возник архетип? Не исключено, что где-то к западу от Китая, возможно, в Персии или, точнее, восточнее Персии, т. е. в Центральной Азии — регионе, бедном историческими хрониками. Ведь насколько нам известно, все записи об этом новшестве, подарившем столько удовольствия миллионам людей, навсегда утеряны.

Можно сказать, что сейчас карточные игры — это такой же неотъемлемый атрибут культурной жизни, как популярная музыка, танцы, кулинарные и свадебные традиции, и не менее важный элемент социальной истории. И производство карт, и сам процесс игры в них — проявление человеческого творчества. Однако ученые упорно пренебрегают карточными играми в своих исследованиях, куда больше внимания уделяя другим видам игр. У многих людей карты, быть может, подсознательно, ассоциируются с некой фривольностью, что неотвратимо приводит их к предположению, будто игра в карты — легкомысленное занятие.

Примером тому может служить опубликованная несколько лет тому назад заметка в «Illustrated London News». В ней сообщалось об аукционе, на котором превосходная французская колода карт ручной работы, датированная примерно 1470 г., была продана среди многих других вещей. Она теперь находится в Столичном музее искусства (Метрополитен-музее) в Нью-Йорке. Когда автор заметки, обсуждая достоинства бокалов и прочих изделий, дошел до карт, он написал: «Ну, а теперь снизойдем до нелепиц».

Производство игральных карт имело огромное экономическое значение в

различные периоды истории. Кроме того, они были важной составной частью народного творчества и занимали, по крайней мере, небольшую нишу в высоком искусстве. Как изучение игр помогает воссоздать их историю, так и изучение игровых карт способно пролить свет на направление и силу культурных течений. Это понимают во многих европейских странах. Однако в Великобритании легче начать исследование истории огородных совков, чем изучать историю игровых карт, исключая, разве что, историю использования их для предсказания судьбы. Последнее занятие, по мнению британских ученых, не столь легкомысленно.

Примечания

¹ Игра поло оставалась неизвестной в Европе, пока в XIX в. британцы не завезли ее из Индии. Когда нынешний принц Уэльский, пребывая в Калькутте, играл в эту игру, комментатор новостей Би-Би-Си высказался о ней как о реликвии «британского раджи». При этом он не удосужился задуматься о том, что если игра была известна в обеих странах, отнюдь не обязательно ее британское происхождение. На самом деле поло привнесли в Индию мусульмане, для которых данная игра имела большое значение. — *Примеч. автора.*

² Кардмейкер (*англ.*) — изготовитель игровых карт.

³ As (*нем.*) — туз.

⁴ Этимологически слово «туз», очевидно, происходит от английского «two», что в переводе означает «два». Это доказывает, что изначально «стоимость» туза в играх составляла два очка. — *Примеч. пер.*

⁵ То есть имеющий право первого хода.

⁶ Очевидно, имеется в виду случай равенства рангов карт разных мастей. — *Примеч. пер.*

⁷ Trump (*англ.*) — козырь.

⁸ Феррара — город в Северной Италии.

⁹ Дословно: «играть в поддавки, притворяться проигравшим, чтобы вернее выиграть». Рабле Ф. Гаргантюа и Пантагрюэль. Кн. I. Гл. XXII. — *Примеч. пер.*

¹⁰ Прайм (*англ.*) — дословно «главный».

¹¹ Во многих играх «куча сброса» называется мостом или родственным словом и формируется из карт, сбрасываемых игроками вследствие их непригодности для текущего выставления. — *Примеч. пер.*

Перевод с английского В. А. Остапенко

The history of card games

A reprint from: *European Review*. 1993. Vol. 1. No. 2. April.

This article is an attempt to reconstruct very ancient and rather vague history of card games. The author underlines that card games is a constituent part of culture and that they give a good material for studying cultural contacts between peoples in previous times.

M. Dummet

© 1996 г., ЭО, № 3

Б. А. К о н и к о в

ВАРГАН XI—XII вв. н. э.

ИЗ СРЕДНЕГО ПРИИРТЫШЬЯ

В 1982 г. в культурном слое поселения Кипо-Кулар-III Тевризского района Омской области в процессе раскопок, проводимых экспедицией Омского педагогического университета под руководством автора, найдена костяная пластина. По нашему мнению, ее можно рассматривать как варган. Поселение двухслойное.