

**Р. Белл**

**Энциклопедия настольных  
игр народов мира**

УДК 820  
ББК 84(7Кан)  
Б43

Охраняется Законом РФ об авторском праве.  
Воспроизведение всей книги или любой ее части  
воспрещается без письменного разрешения издателя.  
Любые попытки нарушения закона  
будут преследоваться в судебном порядке.

*Художник И.А. Озеров*

**Белл Роберт**  
Б43 Энциклопедия настольных игр народов мира. /  
Пер. с англ. Л.А. Игоревского. — М.: ЗАО Изд-во  
Центрполиграф, 2001. — 318 с.

ISBN 978-5-519-73183-6

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

УДК 820  
ББК 84(7Кан)

© Перевод, ЗАО «Издательство  
«Центрполиграф», 2001  
© Художественное оформление,  
ЗАО «Издательство  
«Центрполиграф», 2001  
ISBN 978-5-519-73183-6

---

## **ВВЕДЕНИЕ**

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

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

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

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

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

---

## Глава 1

### НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

#### 1. КРЕСТОВЫЕ И КРУГОВЫЕ НАЦИОНАЛЬНЫЕ ИГРЫ

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

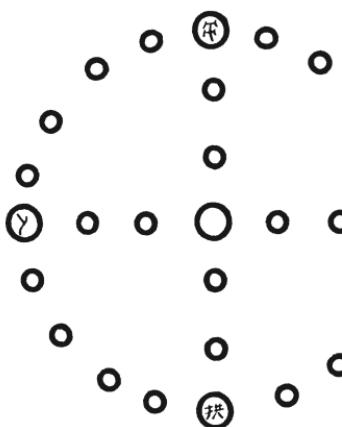


Рис. 1. Доска для игры в ниот

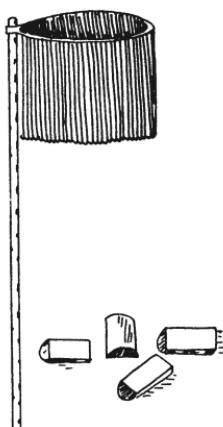


Рис. 2. Кольцо ниот с четырьмя пам-ниотами

## НИОТ

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

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

### *Подсчет очков*

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

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

3 белые стороны, обращенные вверх, — 3

2 белые стороны, обращенные вверх, — 2

1 белая сторона, обращенная вверх, — 1

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

*Правила игры*

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

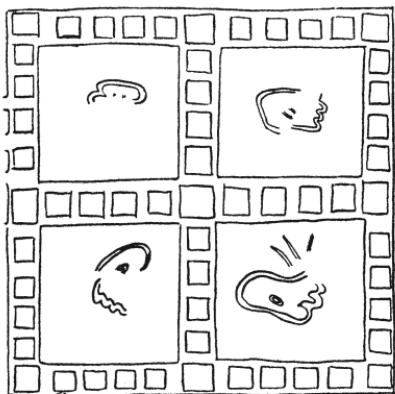


Рис. 3. Игра майя, вырезанная на камне в Паленке, около 800 г. н. э.

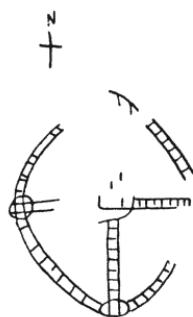


Рис. 4. Игра майя, найденная в Чичен-Ице, Юкатан

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

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

### **ЗОН-АХЛЬ**

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

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

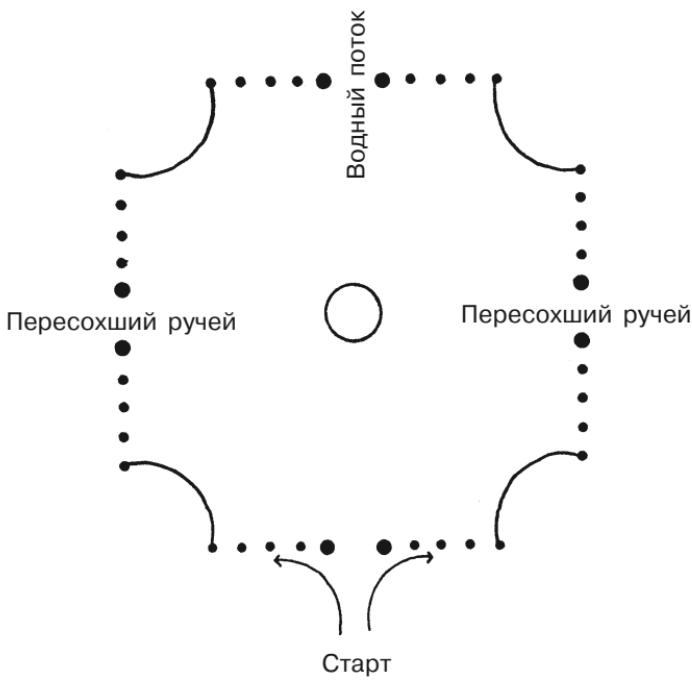


Рис. 5. Дорожка зон-ахль

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