



Ritter auf Wacht



Friedrich Barbarossa

КЭТРИН
ХАРГРЕЙВ

ИСТОРИЯ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ

Вековые традиции создания карточных колод
для игры, пасьянсов, фокусов и гаданий
в разных странах и у разных народов



Barbarossa's Clawen



Кэтрин Харгрейв

**История игральных карт. Вековые
традиции создания карточных
колод для игры, пасьянсов,
фокусов и гаданий в разных
странах и у разных народов**

«Центрполиграф»

1930

УДК 794.4
ББК 77.056С

Харгрейв К. П.

История игральных карт. Вековые традиции создания карточных колод для игры, пасьянсов, фокусов и гаданий в разных странах и у разных народов / К. П. Харгрейв — «Центрполиграф», 1930

Страсть человечества к карточным играм и гаданиям не ослабевает на протяжении многих веков, возможно, именно это и заставляет исследователей вновь и вновь обращаться к изучению истории столь таинственного и увлекательного предмета. Известно, что для определения явлений, не поддающихся пониманию, люди прибегали к колдовству. Современные азартные игры представляют собой реликты именно таких колдовских ритуалов. Кэтрин Перри Харгрейв рассказала о происхождении, распространении и невероятном многообразии карт и карточных игр разных стран мира. Она представила гадальные, игральные, а также серии карт, призванные прививать интерес к истории, географии, геральдике, военному делу, музыке, и многие другие. Особое внимание автор уделила художникам, ремесленникам и предприятиям, занимающимся изготовлением и продажей карт. В книге воспроизведены экземпляры редких карточных серий.

УДК 794.4
ББК 77.056С

© Харгрейв К. П., 1930
© Центрполиграф, 1930

Содержание

Предисловие	6
Глава 1	8
Глава 2	13
Глава 3	37
Глава 4	48
Конец ознакомительного фрагмента.	58

Кэтрин Перри Харгрейв История игральных карт. Вековые традиции создания карточных колод для игры, пасьянсов, фокусов и гаданий в разных странах и у разных народов

*Посвящается ДЖОНУ ОМВЕЙКУ,
с которым было радостно и интересно на протяжении без малого
сорока лет собирать настоящие старинные письменные свидетельства
прошедших пяти столетий, касающиеся древнего и благородного
искусства карточной игры, а также чье терпение, понимание и помощь
послужили подбору всех предлагаемых любезному читателю предметов
и описаний, обернувшихся весьма удачным произведением*

A History of Playing Cards by Catherine Perry Hargrave.



Предисловие

«Если правда говорят, что доброе вино в рекламе не нуждается, следует согласиться с тем, что интересная пьеса обойдется без эпилога; тем не менее доброе вино все активно рекламируют, а интересная пьеса идет на бис после умного эпилога». Следовательно, нашему повествованию, безусловно, совсем не помещает предисловие. И не ради уведомления читателя о его совершенстве или неказистости, а по причине необычности предлагаемой темы.

В начале XX века у члена Королевского географического общества англичанина Дж. Клулоу, считавшегося большим знатоком игральных карт, выкупили большую часть уникальной коллекции. Его коллекция – это самое полное и полезное с научной точки зрения собрание предметов за все времена. При этом в ней находились по-настоящему редкие вещи. Коллекция Дж. Клулоу периодически пополнялась, и к настоящему времени в ней насчитывается больше тысячи образцов игральных карт.

Наряду с тем интересом, который они могут представлять для художников и ремесленников, способных по достоинству оценить все эти предметы, стоит упомянуть редкие и подчас трогательные образцы ранней печати, гравировки и клише, а также очень простое их обаяние.

Они служат тропинкой в наше прошлое. Их предназначение состояло в том, чтобы помогать искать и распространять удовольствие азартной игры, с которой за время ее существования редко связывали жестокость или человеческие трагедии. Осуществление этого предназначения началось с далекой Венеции дожей с ее оживленными морскими портами, прошло через солдатские стоянки, попало в феодальные дворы и было воспето в цыганских песнях во время скитаний таборов по деревням. И если игральные карты подчас попадали в грозный кафедральный собор, где угрюмый монах требовал предать огню все игральные кости, шашки и прочие недостойные предметы развлечений, все заканчивалось тем, что смиренный брат в монастыре на холме или у его подножия терпеливый деревенский ремесленник рисовал их снова. Карты проложили себе путь к античным скамьям учебных заведений за счет странствующих жуликов с большой дороги, спасли от нужды и обогатили многих людей. Во дворце королевы, где приближенная знать развлекалась забавами со странными названиями, причем подчас игрой в карты редкого художественного достоинства, малолетний принц в шелках учился на других картах, сделанных специально для него. И если власти слишком наседали на изготовителей карт со своими налогами, для авантюристов появлялась блестящая возможность заняться контрабандой этого товара через Пиренеи в Испанию с ее алчущим азартных игр народом или по рекам в Бенилюкс.

Сиятельный Кристофер Совер на своем прессе в Германтауне в 1744 г. изготовил игральные карты для верующих – его добрая братия получила 381 колоду. А один уставший от скуки и штормов, а также (внимание!) впавший в ересь житель Нантукета и отчаявшийся приобрести карты, изготовленные в Бостоне, взялся за рисование своих собственных.

Эта тропинка вьется все дальше и дальше. Старинные карты можно отыскать в исторических обществах многих стран, ведь они находятся в коллекциях печатной продукции по всей Европе обычно в виде примеров ранних произведений печати или гравюры, а не просто игральные карты. Существуют, кроме того, карточные коллекции в Национальной библиотеке Франции, Британском музее, Дрездене, Мюнхене, Нюрнберге и Вене, а также в американском Национальном музее в Вашингтоне. В Европе находятся много частных коллекций; говорят, одна из них принадлежит королеве Испании, и мы знаем о существовании трех коллекций игральных карт в США, одна из которых недавно досталась Гарварду.



ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ С ДЕРЕВЯННЫХ КЛИШЕ, ИЗГОТОВЛЕННЫЕ НА ТЕРРИТОРИИ ПРОВИНЦИИ ПРОВАНС ПРИБЛИЗИТЕЛЬНО В 1440 Г.

Самые старинные из всех обнаруженных на территории Европы игральных карт

Холодным мартовским утром в Нью-Йорке эта тропинка вроде бы безнадежно закончилась среди тянущихся к небу стен и в сутолоке самого города. Однако сразу за углом находятся деревянные кварталы Александра Андерсона, которые он построил ради бумажных упаковок карточных колод и открытие которых затянулось на сто с лишним лет – открытие индейца, не знавшего сигар, государственной печати, раннего американского варианта «Генриха VIII» и перелета над морем галантного Декейтера. Существуют мелкие испанские карты, изготовленные по желтому шаблону в 50-х гг., в которые играли еще при Марке Твене, и нарисованные для себя карты Теккеря, известные каждому американцу. Говорить на эту тему можно долго, вспоминая слова Алисы из «Страны чудес» о том, что становится все занимательнее: добрая игра, а также радостный и светлый путь во вчерашний день.

Глава 1

Вступление

История игральных карт представляет собой не только хронологию неослабного увлечения людьми этим искусством XV в., фактически оставшегося неизменным по своей сути, но и повествование о всеобщей черте человеческой природы, сохранившейся на протяжении тысячи лет в первоизданном виде до сегодняшнего дня. Высокая оценка этого многовекового увлечения выразилась в том, что игральными картами занимались лучшие художники и ремесленники всех времен и народов – художники, изготовители требников и прекрасно иллюстрированных рукописей, рабочие-мастера по созданию деревянных клише, гравировщики по металлу и камню, а также, в конечном счете, печатники с их прессами. Итак, в нашей истории воплощается романтика всего этого, становятся близкими и понятными вещи, соединяющие былое с настоящим.

Сказать наверняка, насколько далеко в прошлое уходит история игральных карт, не может никто. Зато за наиболее интересные исследования по данному предмету мы обязаны директору Бруклинского музея мистеру Стюарту Кулину. Он считает, что и шахматы, и игральные карты появились благодаря применению стрелы в пророческих ритуалах и что они представляют собой два фундаментальных способа ворожбы на стрелах. В основу данной системы предсказания судьбы, давшей начало азартным играм, положена классификация всех предметов в соответствии с четырьмя направлениями сторон света. Такой метод был принят во всех примитивных племенах Азии и Америки. Для классификации предметов и явлений, не поддающихся определению их предназначения по форме, прибегают к колдовству. Наши нынешние азартные игры представляют собой реликты как раз таких колдовских ритуалов. Самость всех этих игр в Азии и Америке можно объяснить их общим предметом и сутью мифических предположений, лежащих в их основе и представляющихся универсальными.



КОРЕЙСКАЯ ИГРА ДЛЯ МАЛЬЧИКОВ «В ЛОШАДКИ» ПОД НАЗВАНИЕМ «НЬОТ»
Из книги Стюарта Кулина «Корейские игры» (Korean Games)

В качестве примера можно привести народную корейскую игру под названием «Ньот», суть которой состоит в передвижении выступающих в роли мужчин фишек по кругу в соответствии с числом очков, выброшенных на палочках длиной около 8 дюймов, используемых вместо игрового кубика. На пятнадцатый день первого месяца эта игра все еще используется для предсказания будущего. В начале данного месяца на базарах Сеула продается книга «Закон правильной планеты», в которой китайскими иероглифами и корейскими буквами подробно описаны все комбинации выпадающих чисел. Названия комбинаций, однако, приводятся не по-китайски и не по-корейски, а даются на языке народов, живущих в горах на западе. Самим этим фактом открывается пропасть глубокого прошлого, в котором появилась эта игра. Представляется вполне вероятным, что те древние люди, кем бы они ни были, которые пересекли протяженные равнины Монголии и поселились по берегам озер этого региона, жили еще до начала

нашей истории. И они могли использовать те же самые ритуалы для «колдовства» и определения собственного курса в Древнем мире, полном великих и ужасных опасностей. Первобытный человек метал свои копья в магическое кольцо, нарисованное им на земле в соответствии с определенными ритуалами и заклинаниями. И кто может сказать, что некие силы, стоящие выше звезд, не направляли полет этих копий и вели метателя по безопасному пути к его завершению?

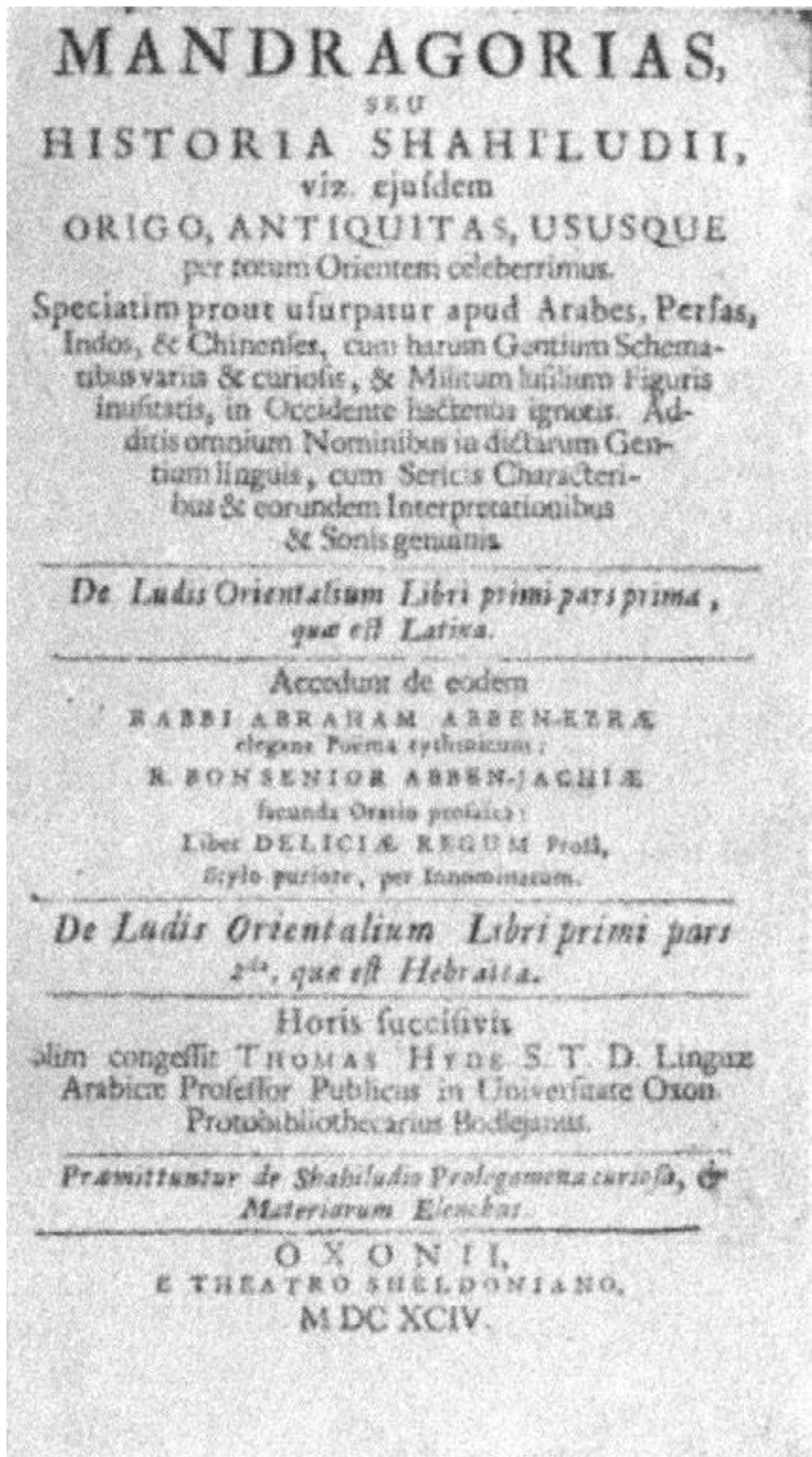
Американские индейцы использовали свои стрелы тем же самым способом, и во многих случаях игральные палочки, которые их заменяют, снабжены оперением. «Пачиси» (азартная игра с раковинами каури вместо костей), триктрак, настольная игра «Гусь», пользовавшаяся большой популярностью во Флоренции XVI в., и даже шахматы, как считается, прямо вышли из древних ритуалов.

Возвращаясь из этих первобытных и давно прошедших времен, мы обнаруживаем египетскую цивилизацию. На скульптурах Бени-Хасана, расположенного на восточном берегу Нила, находятся изображения игроков в шашки и мора, в которую до сих пор играют на Востоке. Эти скульптуры изваяли в 1740 г. до Р. Х., то есть во времена Иосифа. А из захоронения Тутанхамона недавно извлекли сделанную из слоновой кости мозаичную игральную доску, изготовленную практически в то же самое время.

Следуя библейским сказаниям Исхода, мы снова встречаем старую-престарую истину: «И Бог сказал Моисею, чтобы Аарон бросил жребий на двух козлов, и тот козел, на кого падет жребий, должен стать козлом отпущения». И дальше, на пороге Земли обетованной: «Иисус бросил жребий за них перед Богом». Среди евреев не существует ни малейшего следа обычных игр на везение или опасность, и только после Вавилонского плена Иродова принцесса ввела в обиход греческие игры.

Игральные кости упоминаются неоднократно в трудах Геродота и Плутарха, а в Британском музее выставлены шашки и игральные кости Римского периода, отличающиеся незатейливостью исполнения, которое можно было бы перенять с изделий гораздо более ранней эпохи.

В 1694 г. профессор арабского языка в Оксфорде и библиотекарь при Бодлианской библиотеке ученый муж Томас Гайд написал свой известный труд, посвященный восточным играм и истории шахмат. Львиную долю этого труда составил перевод текстов восточных писателей, где и находятся многочисленные цитаты на исходных языках. Несмотря на сложность предлагаемого текста, этот том считается самым интересным и захватывающим для любознательного читателя. К тому же в нем приводятся восхитительные иллюстрации с изображением разнообразных примеров шахматной доски и людей в Аравии, Персии, Индии и Китае. Само название книги – «Мандрагора» или «Игра в мандрагору» – взято из индийского названия шахмат. Если верить доктору Гаиду, шахматы придумал Нассир Дахер в Индии около 500 г. от Р. Х., а играть в них начали в Персии при дворе великого Корсу в середине того же века. В Китай шахматы попали примерно в то же самое время. Из его предисловия можно сделать вывод о том, что он готовил к изданию *Historia Chartiludii*, но, к несчастью, об этом его трактате больше ничего не известно. Сегодня такого рода изложение восточной истории игральные карты представляло бы громадный интерес.



ЗАГЛАВНЫЙ ЛИСТ «МАНДРАГОРЫ» Т. ГАИДА, ОКСФОРД, 1694 Г.

Спустя чуть больше сотни лет после выхода в свет книги доктора Гаида мистер Кристи из Лондона написал в равной степени научно обоснованную серию эссе по поводу «исследования античной греческой игры, якобы придуманной Паламедом, жившим еще до осады Трои; при наличии поводов верить в то, что то же самое знали с давней древности в Китае, а также постоянно совершенствовались в виде китайских, индийских, персидских и европейских шахмат». В этом труде он показал на многих примерах из классики и произведений доктора Гаида, что шахматы следует считать не изобретением одного человека, а результатом постепенного совершенствования на протяжении веков игры, пользовавшейся популярностью среди пастухов Западной Азии еще до Гомера. Шахматные партии разыгрывали с помощью камешков, которые расставляли на доске, разделенной определенными линиями. В центре поля ставилась фигура «загона для овец», в которой содержались упомянутые выше камешки. Автор показывает, как позже греческая игра-головоломка «Петея» разыгрывалась по сходным вехам и ее ходы во многом напоминали те, что имелись в восточных шахматах. Такую же игру якобы разыгрывали греческие вожди во время осады Трои.

Гораздо позже «Петеи» появилась древнеримская шашечная игра «Латрункули», которая, как это часто случалось при переходе от греков к римлянам, во многом утратила свою оригинальность и лоск. Эта игра представляла собой своего рода шашки, и так считается, что римские солдаты принесли ее в Германию, Францию и Испанию. Более подробную информацию об этой и других играх римлян следует искать в томе с пергаментным переплетом *Itali ed altri Stramenti Lusori degli Antichi Romani, descritti da Francesco de' Ficoroni*, опубликованном в Риме в 1734 г., и флорентийском издании 1769 г. *Monumenta Latina Postuma Josephi Averani*.

Тем временем игра в камешки «Петея» явно пользовалась большой популярностью у народов Азии на протяжении многих веков. Постепенно ее форма менялась, и «загон для овец» превратился сначала в насыпь или препятствие, а потом в разграничительную линию, а игра приобрела военную направленность. Причем понятие убежища или защиты, относящееся к «загону для овец», превратилось в атрибут одной из фигур игры, характерной для короля в нынешних шахматах.

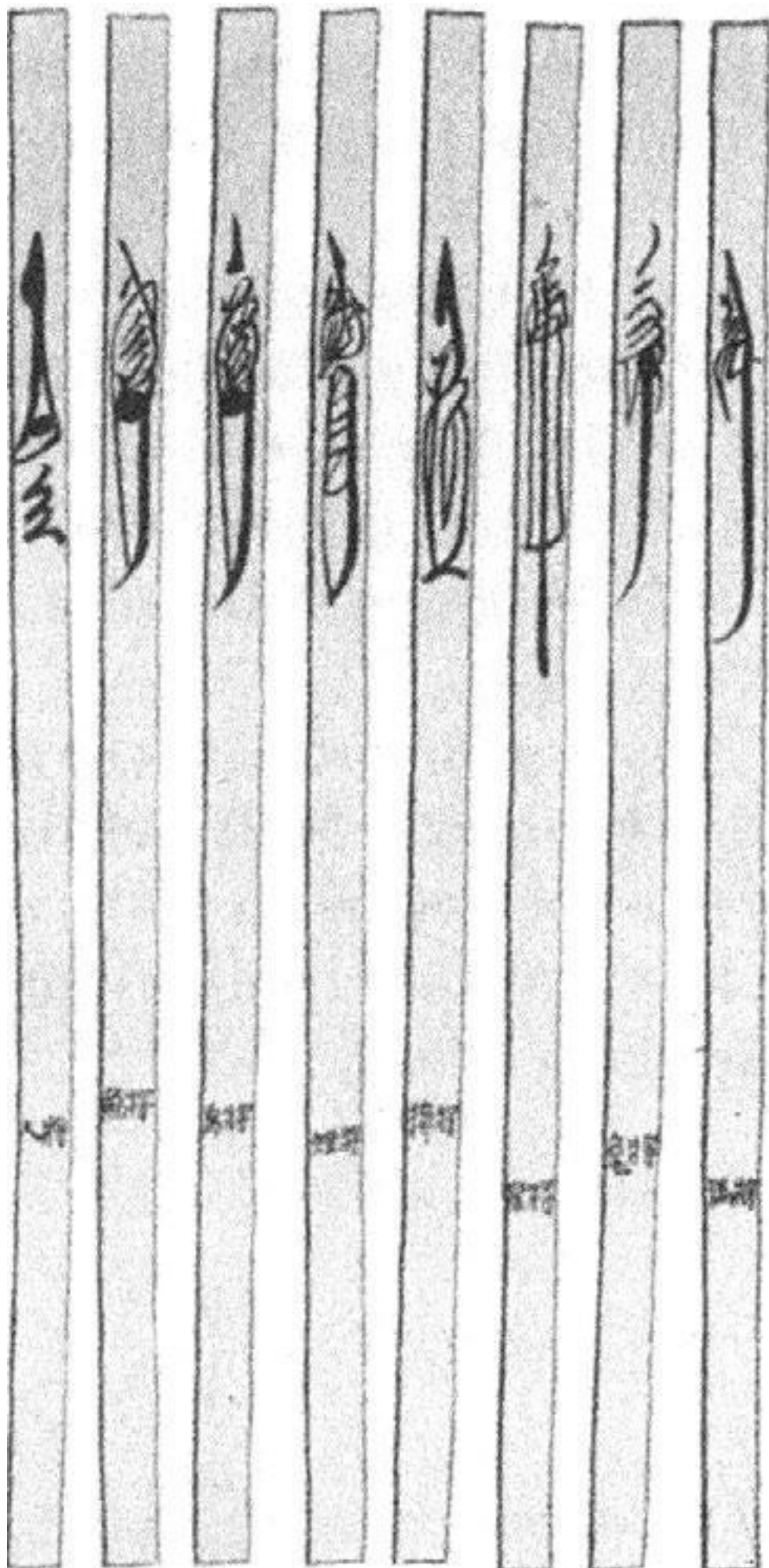
Существует предположение о том, что эта игра попала в Китай с потомками индусов, переселившихся в провинции, расположенные севернее Хуанхэ. Южнее этой реки жили татары, и стычки между двумя этими народами нашли отражение в полюбившейся там игре. Определенным остается только то, что река, разделявшая противостоящие силы, до сих пор остается на китайских шахматных досках.

Глава 2

Китайские и японские игральные карты

Самыми древними игральными картами можно с полной уверенностью назвать китайские. Опять же только один-единственный мистер Кулин выступает непререкаемым авторитетом по данному предмету. Он утверждает так: «Игральные карты существовали в Китае в XII в. или даже раньше. Они попали в Европу из Китая в XIII в. и быстро распространились по всему цивилизованному миру. Совершенно определенно китайские игральные карты, дошедшие до наших дней, происходят от китайских бумажных денег, имеющих рисованные обозначения своего достоинства. Эти рисунки несут обозначение масти китайской карточной колоды и, повторенные в Европе по незнанию их истинного значения, послужили источником появления масти денариев, треф, мечей и кубков изначальных европейских карточных игр. Корни всех карточных игр прослеживаются в более или менее примитивных условиях и выросли из этих условий настолько, что теперь уже не назовешь ни одного человека в качестве их изобретателя».

В этой связи представляется интересным обратить внимание на то, что на рубашках корейских игральных карт всегда изображается стрела, напоминающая по форме оперенную стрелу с магическим кольцом из древних ритуалов. Корейские игральные карты представляют собой узкие полоски промасленной бумаги длиной около $7\frac{5}{8}$ дюйма, а шириной $\frac{1}{2}$ дюйма. Каждая из восьми мастей колоды (людей, рыб, ворон, фазанов, косуль, звезд, кроликов и лошадей) состоит из десяти карт. Мистер Кулин считает, что китайские игральные карты произошли от этих корейских карт.

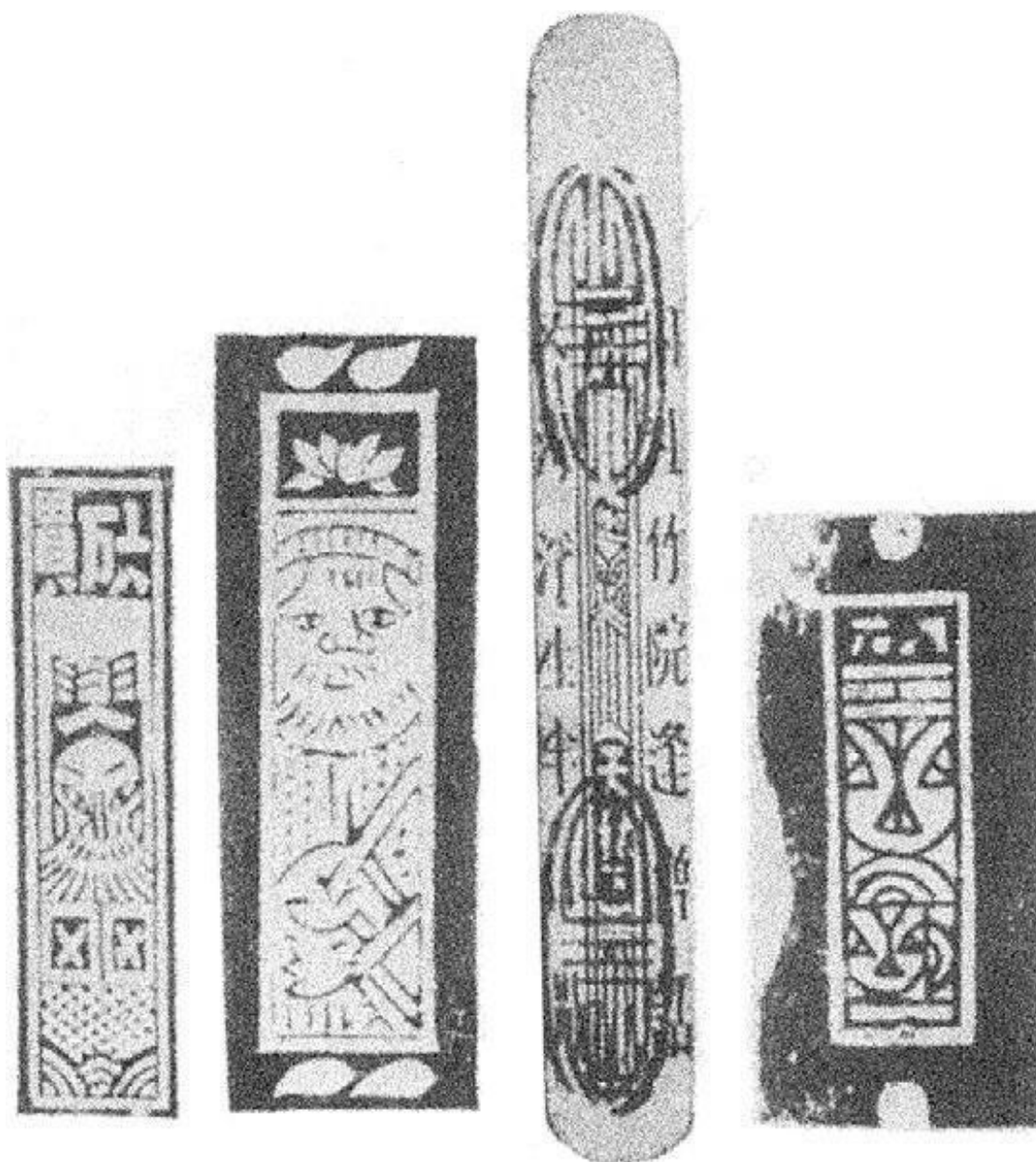


1. КОРЕЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ



2. РУБАШКА КОРЕЙСКОЙ ИГРАЛЬНОЙ КАРТЫ

В основу древних китайских игральных карт легли китайские банкноты, то есть бумажные деньги, появившиеся в эпоху правления династии Тан (618–908), образцы которых сохранились до сих пор. Говорят, что азартные игроки иногда делали ставки на настоящие банкноты или ими же самими играли. Это подтверждают составители китайской энциклопедии 1678 г., описавшие одну из первых китайских карточных игр под названием «Листья» в качестве «сунских денег».



1. РАЗНООБРАЗНЫЕ ВИДЫ КАРТ В ВИДЕ ДЕНЕГ ИЗ КИТАЯ



2. КИТАЙСКАЯ ИГРАЛЬНАЯ КАРТА ИЗ ЭКСПОЗИЦИИ МУЗЕЯ ЭТНОГРАФИИ, БЕРЛИН

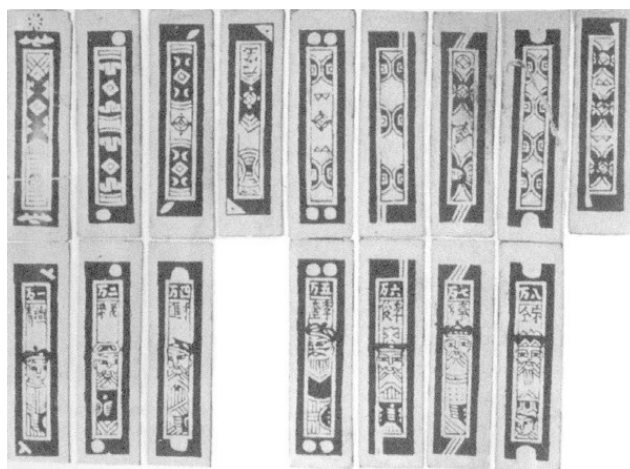
Ее в 1905 г. с отрывками рукописей Уйгурского периода истории обнаружил доктор А. фон Кок в узкой долине Сангин неподалеку от Турфана в Китайском Туркестане. Эта карта, напоминающая «Красный цветок» современной китайской карточной колоды, датируется где-то XI в. и считается самой древней известной на настоящий момент игральной картой



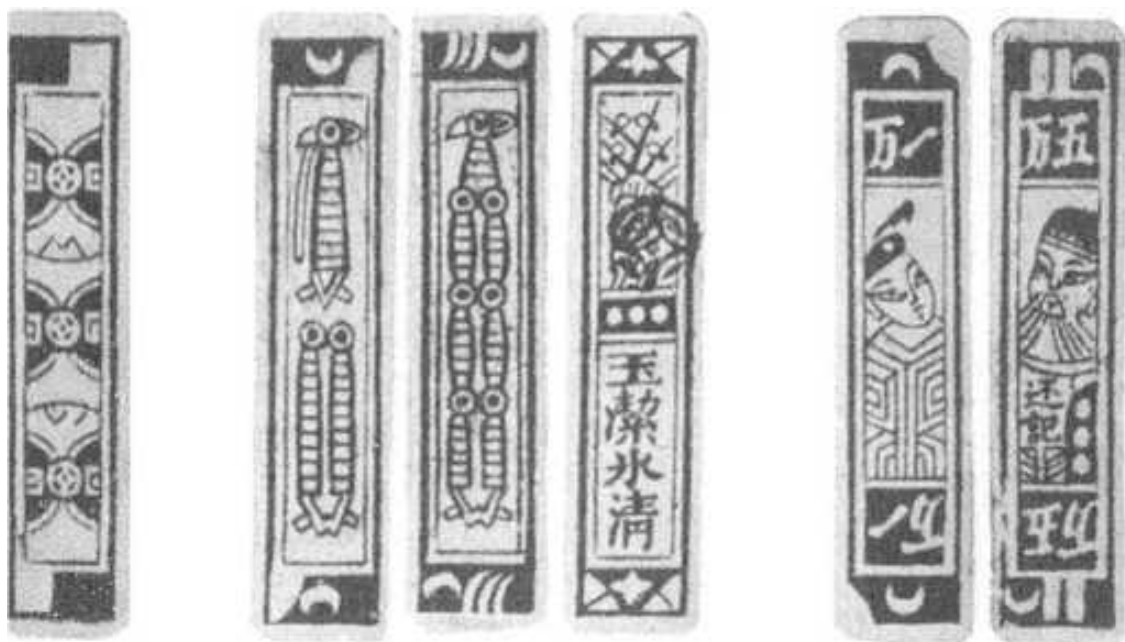
3. ВАРИАНТ ОФОРМЛЕНИЯ «БЕЛОГО ЦВЕТКА»

С изображением оленя вместо более привычного «Оленьего цветка»

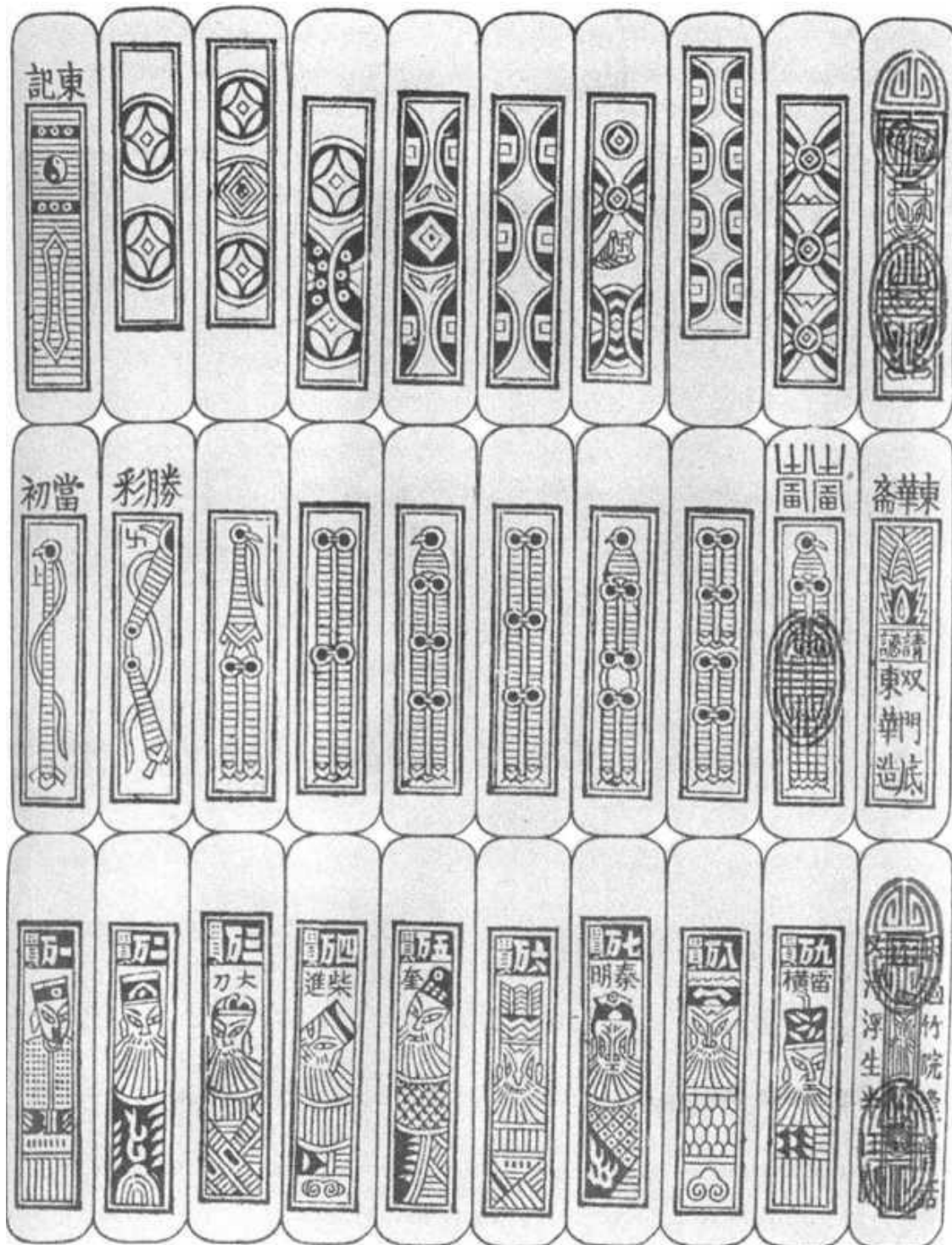
Старая китайская карточная колода для игры на деньги в том виде, в каком она существует сегодня, состоит из 120 листов: по 30 каждой масти. Эти карты представляют собой узкие, гибкие полоски картона шириной не больше $\frac{3}{8}$ дюйма. Существует девять карт каждой из трех мастей: монет, связки монет и мириады связок монет; а также три дополнительные карты – «Красный цветок», «Белый цветок» и «Старая тысяча», которые отличаются от других карт печатями и надписями. На белом цветке изображается стилизованная картина горы, поднимающейся из волн, а на «Красном цветке» и масти мириад монет изображаются иероглифы из сказания «Речные заводы».



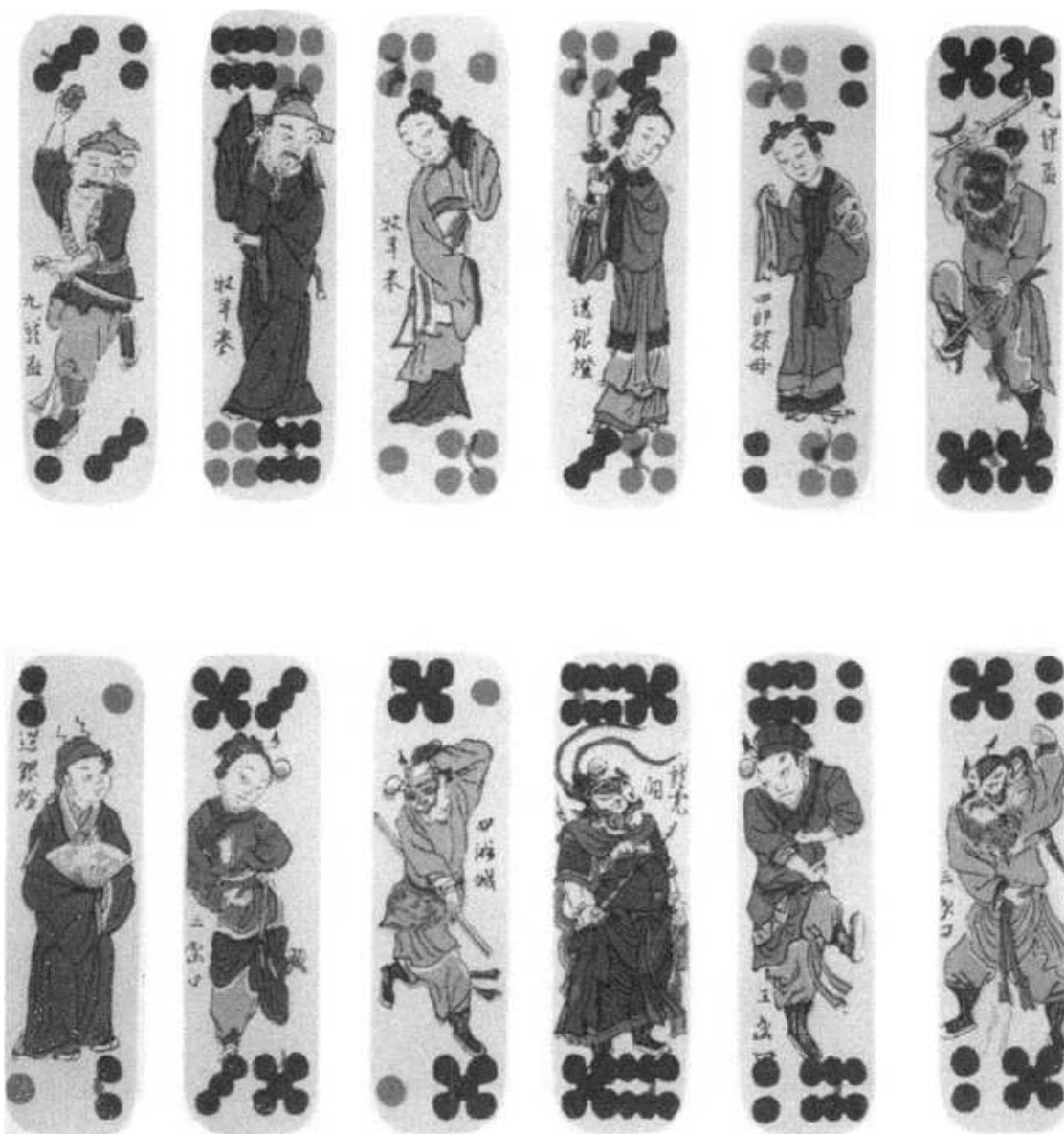
КИТАЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ С ОБОЗНАЧЕНИЯМИ ПО КРАЮ



«МАЦЗЯН» ИЗ ЦЗЮЦЗЯНА
Метки остались от корейских цифр



КОЛОДА КИТАЙСКИХ ИГРАЛЬНЫХ КАРТ «ГУАН-ПАЙ», МАСТИ КОТОРЫХ ПОЗАИМСТВОВАНЫ С ДРЕВНИХ КИТАЙСКИХ БУМАЖНЫХ ДЕНЕГ В верхнем ряду представлена масть монет, во втором – масть связки монет и в третьем – масть мириады связок монет. Последние карты в каждом ряду – это почетная карта масти. В масти монет она называется «Красным цветком», в масти связки монет – «Белым цветком» и в масти мириады связок монет – «Старой тысячей»



КИТАЙСКИЕ КАРТЫ-ДОМИНО С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ПЕРСОНАЖЕЙ ЭПОСА «РЕЧНЫЕ ЗАВОДИ»

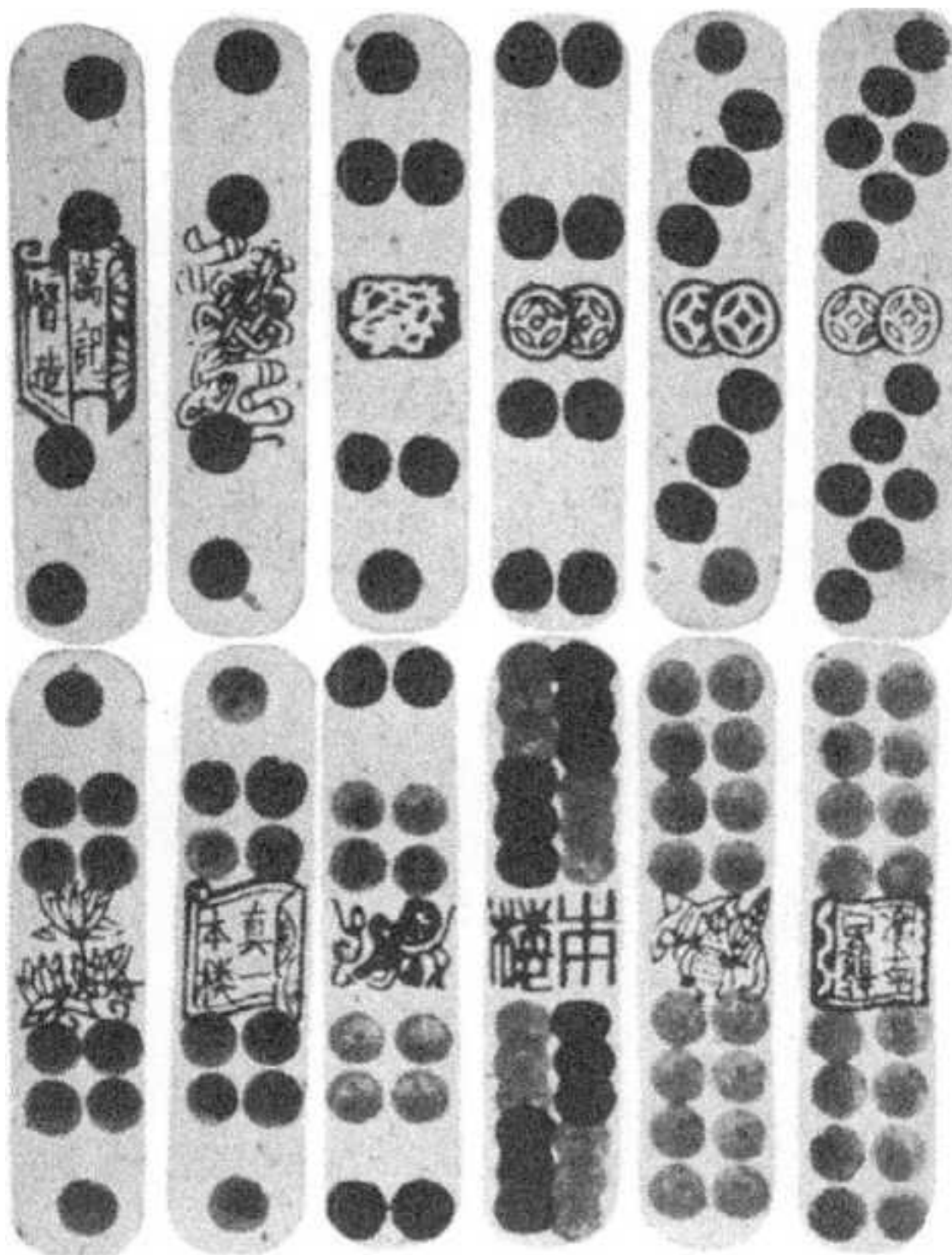
В этом эпосе говорится о приключениях посланника императора во дворце даосов на горе Драконов и Тигров, где обитают духи 108 звезд недобрых предзнаменований. Японский вариант этой сказки снабжен прекрасными иллюстрациями Хокусая. Его изображение пояса грабителя с горящими факелами и красного дворца с запертыми воротами среди черных елей на горном склоне сами по себе выглядят очаровательными.



КАРТЫ В ВИДЕ ДЕНЕГ НА ЧЕТЫРЕ МАСТИ ИЗ ФУЦЗЯНЯ, КИТАЙ
Показаны девятки каждой масти и три дополнительные карты

Китайцам эти игральные карты с забавными портретиками известны как «тридцать шесть звездных генералов и семьдесят два земных злодейства». При этом считается, что они обладают мощной силой магического колдовства, и поэтому их кладут на гробы умерших близких людей.

Мистер Кулин говорит, что описание китайских игр составлено на жаргоне и улавливание смысла составляет сложную задачу. Эти игральные карты на основе мелких денег называются «Гуан-пай», «Карты-палочки» или «Мацзу», «Коноплянки» или «Воробушки». Такие карты применяются для двух видов игр: в одной из них игральные карты составляют определенную выигрышную комбинацию, а в другой – старшие карты бьют младших.



КАРТЫ-ДОМИНО С МОНЕТАМИ, РЕЗЬБОЙ И СИМВОЛАМИ

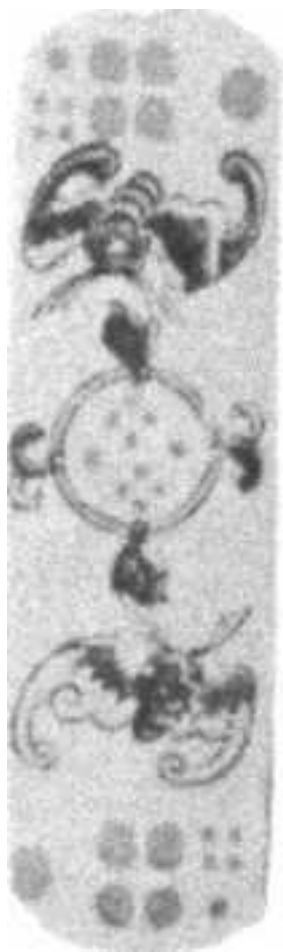
В этой серии насчитывается пять колод по 21 карте в каждой. Монеты, резьба и символы служат прославлению жизни

На юге Китая используют те же самые игровые карты на основе денег. Здесь, однако, карточная колода состоит из четырех мастей по 38 листов каждая, а сами карты больше по размеру, то есть обычно $2\frac{3}{4}$ дюйма длиной, а также $1\frac{1}{8}$ дюйма шириной. Существует четыре масти: монеты, связки, мириады, десятки мириад и три дополнительные карты. На двух последних мастях и двух дополнительных картах наносятся забавные портретики персонажей народных сказок, и они обладают способностью очаровывать своих соседей на китайском севере.

Эти карты на юге страны называются «да цзи». Мистер Кулин утверждает возможность того, что европейские игральные карты переняты с такой колоды из четырех мастей.



ХРИЗАНТЕМА, СЛИВА И БАМБУК



СИМВОЛ ДОБРОЙ СУДЬБЫ – ЛЕТУЧАЯ МЫШЬ



ПЯТЬ БЛАГОСЛОВЕНИИ

К ним относятся счастье, продвижение по службе, долголетие, потомство и зажиточность. Они представлены в виде дополнительных карт или джокеров и часто обнаруживаются в колодах карт на основе денег, а также в партиях домино

Мы располагаем несколькими колодами «гуан-пай», незначительно отличающихся друг от друга в соответствии с местом происхождения. К тому же существует некоторое отличие у разных вариантов «ло цзи».

Есть еще карты-домино. Между домино и картами в Китае особого отличия не существует, а колоды тех и других могут использоваться для игры вместо друг друга.

В Шанхае, утверждает мистер Кулин, первая улица между стенами предназначена для изготовления и продажи домино, а их эскизы заимствуются у игральные карт.

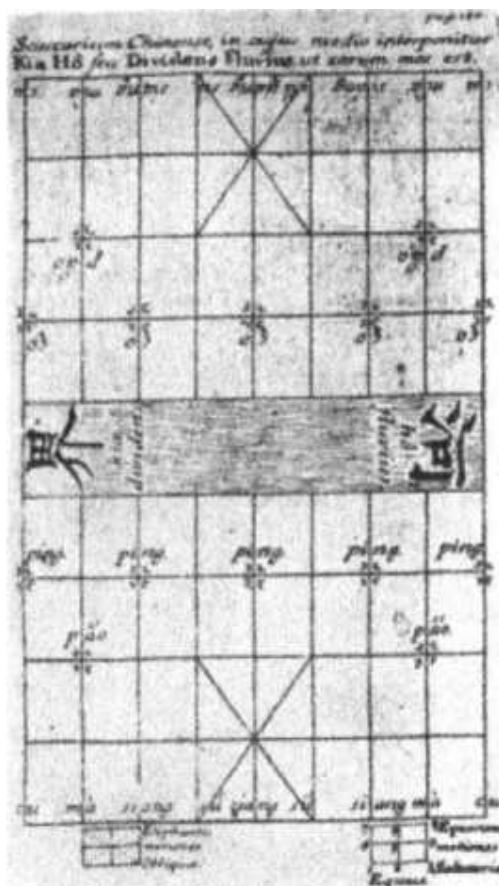
Для одной партии игральные карт-домино украшение представляет собой очаровательные рисунки из черточек красного и зеленого цвета в виде бамбука, сливы и хризантемы; для другой применяются резьба или монеты черного цвета. К тому же существуют многочисленные вариации из очаровательных серий одной масти из 21 карты с изображением на каждой бабочки, второй масти – с изображением характерных для Востока крабов и третьей – с изображением фигур персонажей эпоса «Речные заводи» в полный рост, в том числе тигра и дракона. К тому же обычно существует шесть фигурных карт, на которые не наносят обозначений для домино. Что же касается линий и расцветки, то можно отметить исключительно тонкую и красивую печать, и это притом, что на самом деле игрой образованных людей всегда считались шахматы, а к картам всегда относились как к азартной игре с сомнительной репутацией.

Давным-давно в Китае с помощью домино умели предсказывать судьбу, и этим объясняются причудливые метки на фишках. Только вот значения древних символов и связанные с ними традиции китайцы напрочь позабыли.

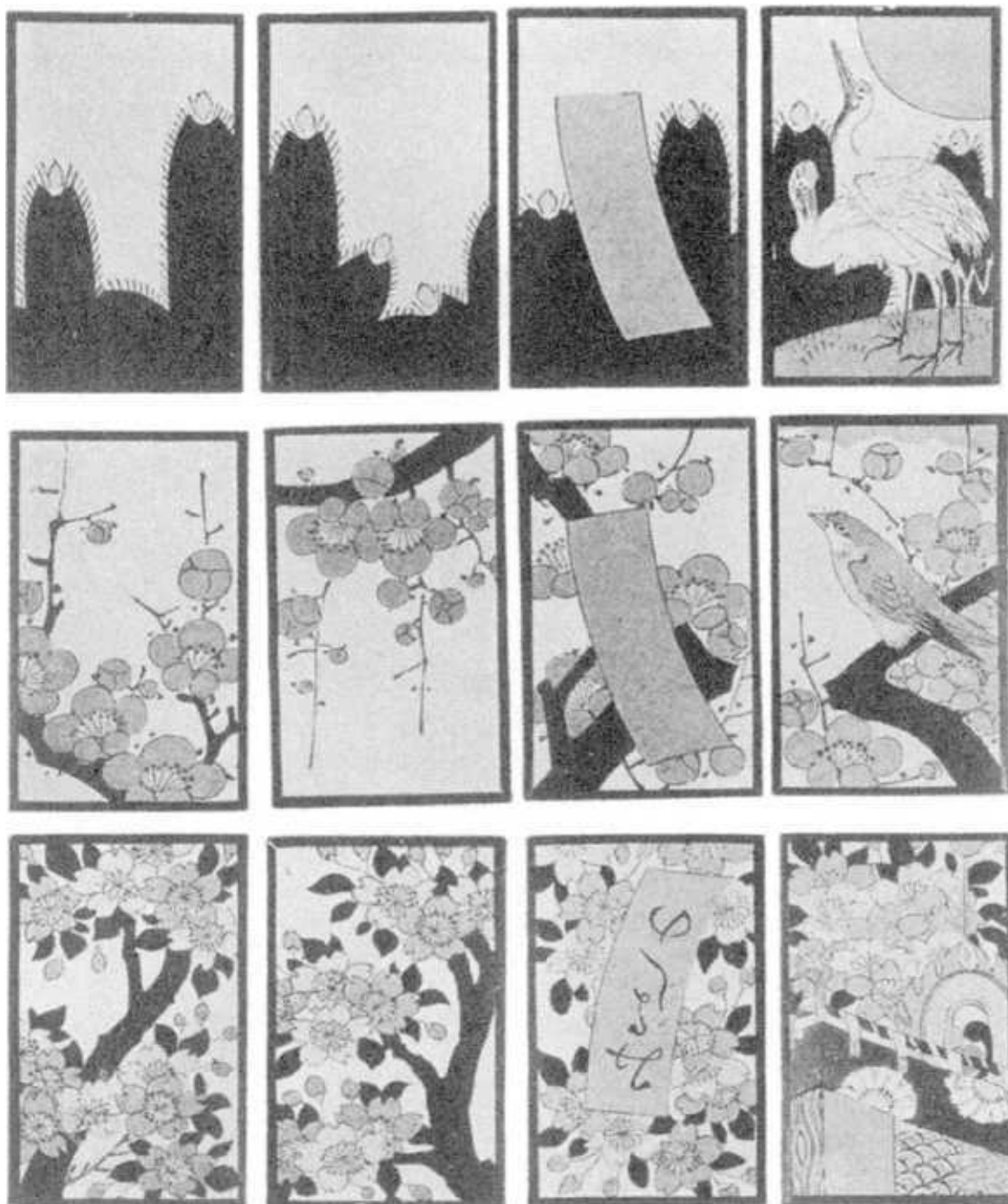
Существуют шахматные игральные карты, хранящиеся в небольших ярких китайских картонных коробках. В таком случае в колоде предусматривается четыре масти: одна из 28 красных плашек с китайскими символами и линейными рисунками уже известных нам фигур в полный рост черного цвета; масть из 28 белых плашек с изображением цветов наряду с символами; масть из 28 желтых плашек с изображением животных; и 33 зеленые плашки, на 28 из которых изображаются птицы с бабочками, а также пять фигурных карт, джокеры или почести без каких-либо иных обозначений.



КИТАЙСКИЕ ШАХМАТНЫЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ
С нанесенными обозначениями шахматных фигур

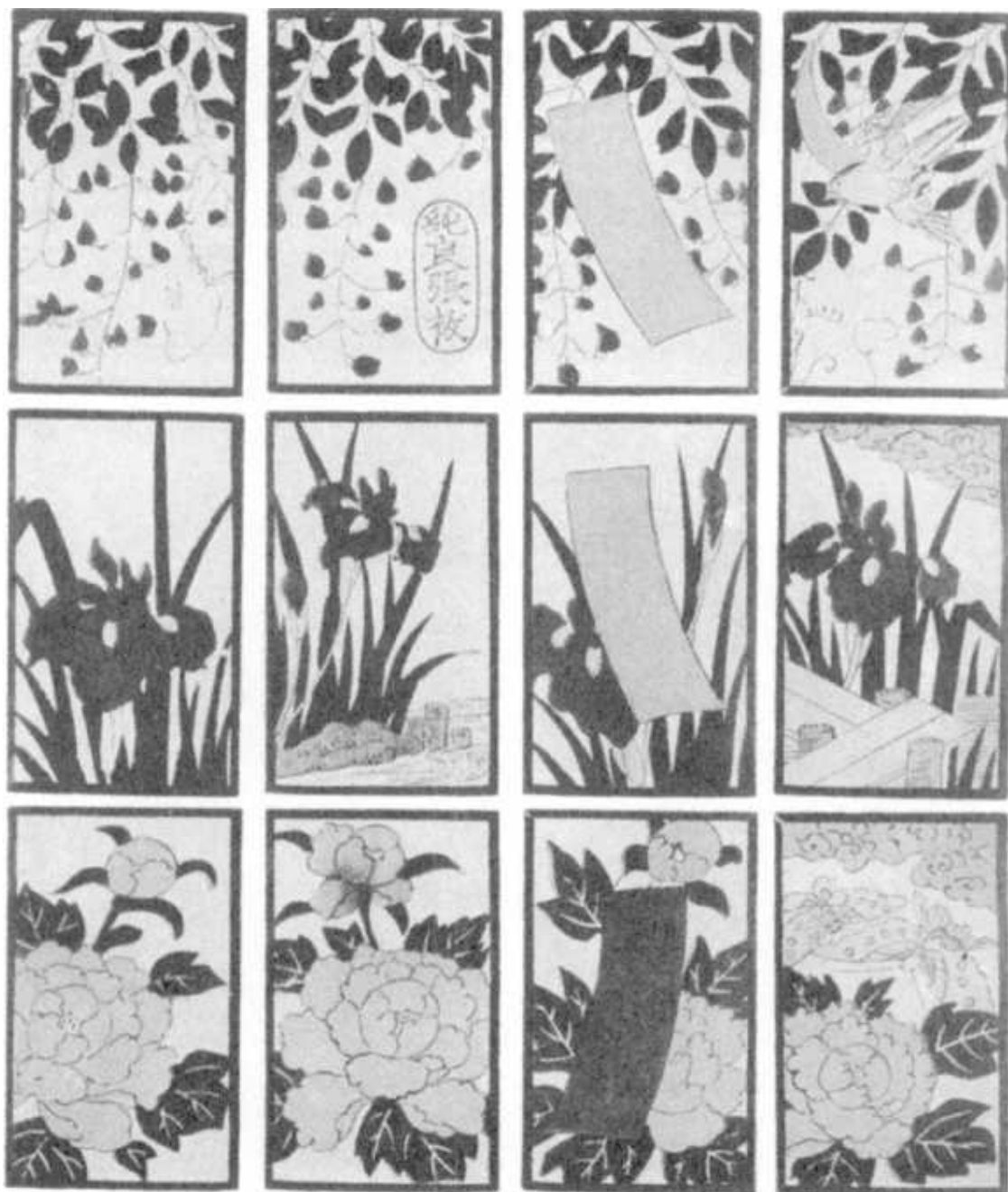


КИТАЙСКАЯ ШАХМАТНАЯ ДОСКА И НАЗВАНИЯ ФИГУР
Из «Мандрагоры» Т. Гайда (1694)



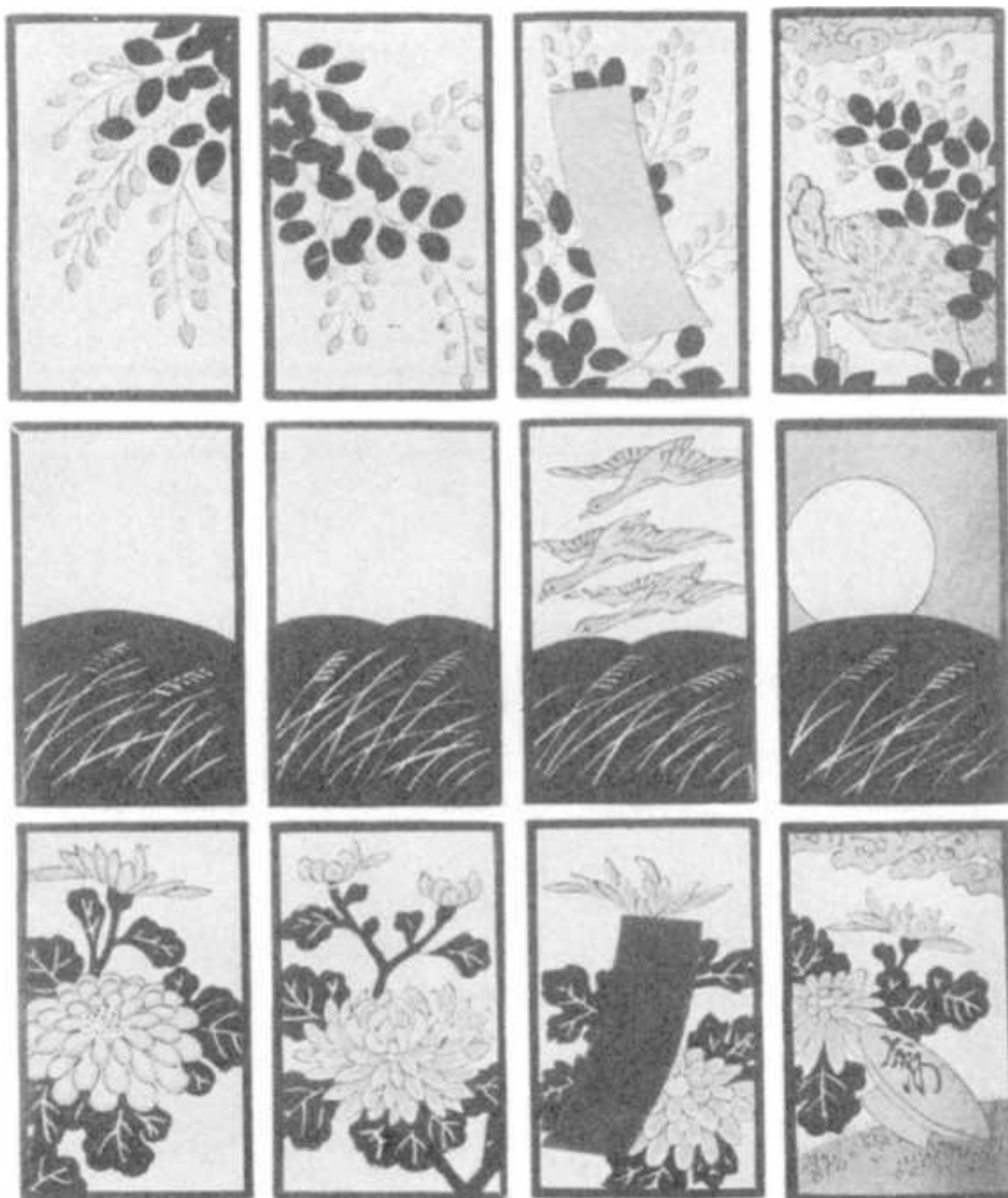
ЯПОНСКАЯ ИГРА ЦВЕТОВ «ХАНАФУДА»: ПЕРВЫЕ ТРИ МЕСЯЦА

«Ханафуда» на самом деле представляет собой древний календарь Японии. Каждому из 12 месяцев посвящено по четыре игровых карты. К первым трем месяцам японского календаря относятся: первый – месяц сосны, второй – цветения сливы, третий – цветения вишни. Первые две карты каждого месяца считаются по одному очку за штуку. На третьей изображается «таньяку», или стишок, трепещущий в морозных соснах, среди бурного цветения сливы или радостных соцветий вишни. Достоинство таких карт составляет 5 очков. Четвертая карта считается почетной, и ее достоинство составляет 10, а иногда 20 очков. На такую карту наносится эмблема праздника цветов каждого конкретного месяца или старой легенды, с ним связанной. На первой изображается сосна и аист, на второй – слива и поющая птица, а на третьей – вишня и штора



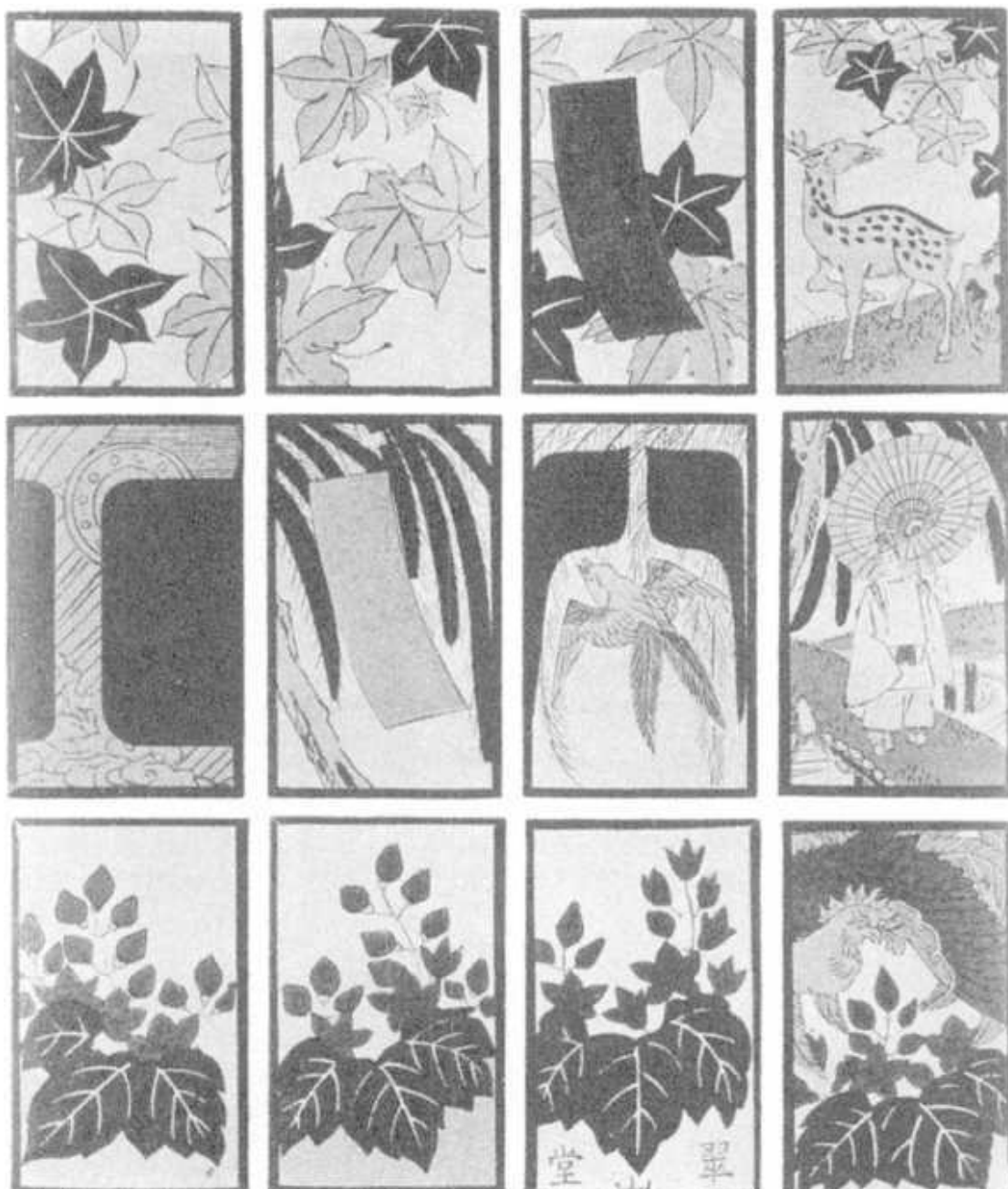
ЯПОНСКАЯ ИГРА ЦВЕТОВ «ХАНАФУДА»: ЧЕТВЕРТЫЙ, ПЯТЫЙ И ШЕСТОЙ МЕСЯЦЫ

Четвертый месяц – глициния, пятый – ирис, шестой – пион. Почетные карты украшены глицинией и кукушкой, ирисом и светлячком, а также пионом и бабочкой



ЯПОНСКАЯ ИГРА ЦВЕТОВ «ХАНАФУДА»: СЕДЬМОЙ, ВОСЬМОЙ И ДЕВЯТЫЙ МЕСЯЦЫ

Седьмой месяц – клевер, восьмой – мискантус китайский, девятый – хризантема. На почетной карте седьмого месяца изображаются клевер и вепрь. Мискантус китайский украшается травой вереска, склоняющейся под шагами путешественника. На первых двух картах в некоторых колодах более позднего исторического периода изображаются холмики с редкими зарослями вереска, и, так как они похожи на бритую голову священника, ее называют «бодзу», или жрец. Здесь «таньяку» отсутствуют. Вместо стихшков на третьей карте изображают диких гусей в полете над вереском, а ее достоинство оценивается в 10 очков. Почетная карта украшается полной луной, восходящей над вереском, и соблазнительным мискантусом китайским, а ее достоинство составляет 20 очков. Почетная карта девятого месяца украшается хризантемой и винным кубком



ЯПОНСКАЯ ИГРА ЦВЕТОВ «ХАНАФУДА»: ПОСЛЕДНИЕ ТРИ МЕСЯЦА

Десятый месяц – клен, одиннадцатый – ива, двенадцатый – адамово дерево (павловния войлочная). На почетной карте десятого месяца изображается олень в осеннем лесу; в месяц ивы вторая карта украшена стишком «таньяку», на третьей карте – ива с птицей, достоинство которой оценивается в 10 очков, а почетная карта носит изображение ивы под дождем и ценится в 20 очков. В новых колодах карт вместо ивы под дождем изображается лягушка-путешественница из сказки, а также путешественник со своим зонтиком. Но в колодах старинных карт путешественник одет в испытанную временем соломенную куртку, а лягушки никакой нет. А зачем? Ведь всем известно, что под проливным дождем и при сильном ветре лягушки прячутся в ивняке, причем все дело как раз в лягушке. На двенадцатой почетной карте изображается адамово дерево с фениксом. Никакого «таньяку» для этого месяца не существует

Китайские шахматы («Сянци») настолько отличаются от игры, прижившейся в Европе, и настолько точно описаны доктором Гайдом с мистером Кристи, что не упомянуть о них нельзя только потому, что к карточным играм они не имеют никакого отношения.

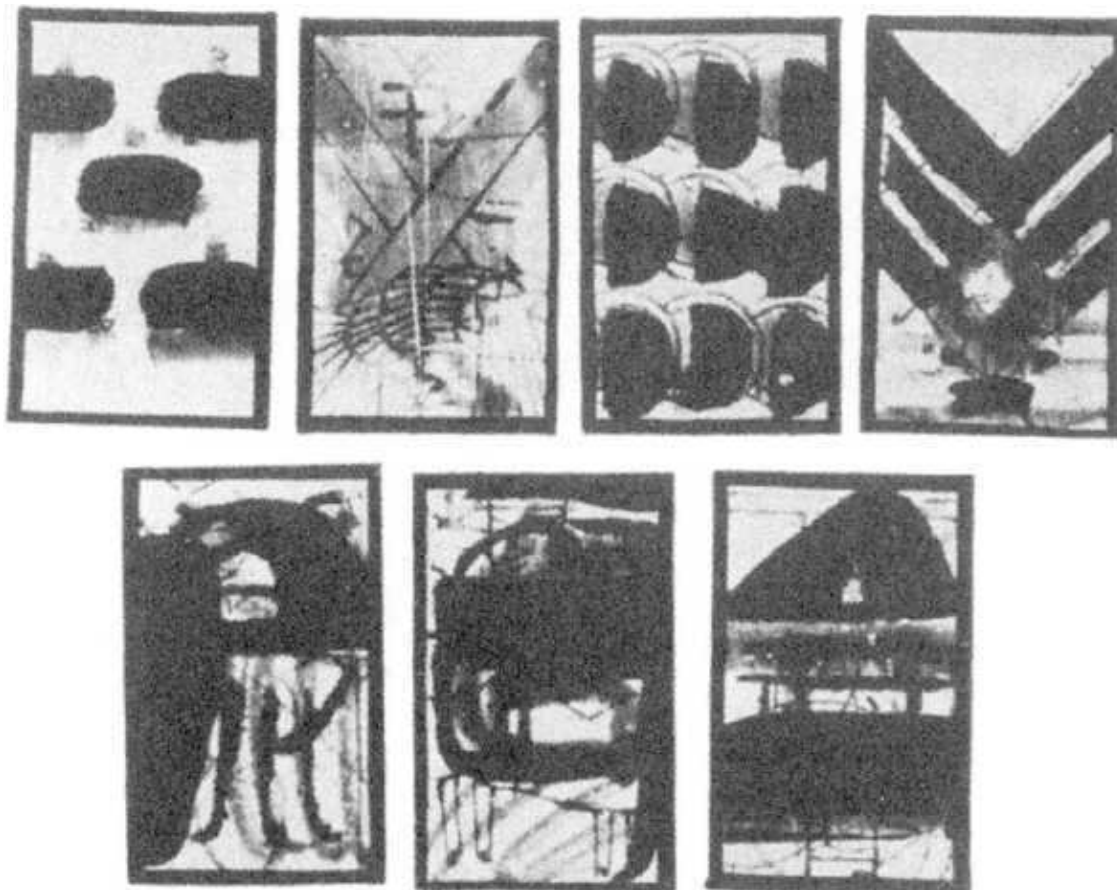


ВАРИАЦИИ НА ТЕМУ ИВНЯКА И ДОЖДЯ

Доска изготавливается из бумаги и зелеными линиями делится на 64 клетки.

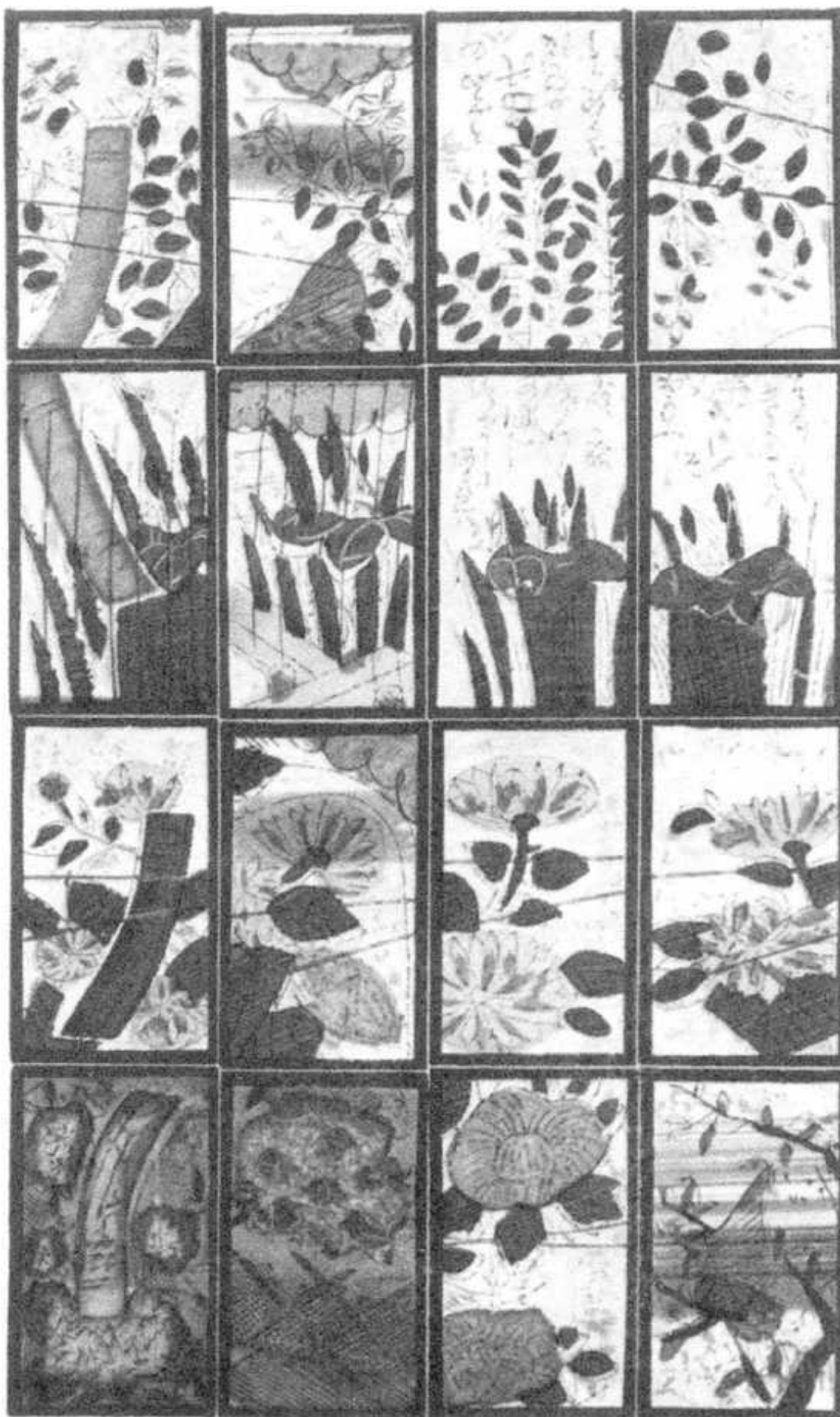
Посередине доска разграничена пополам пустым пространством, обозначенным китайскими иероглифами «цзянхэ», то есть «река». Четыре клетки в середине каждой стороны доски в первом и втором рядах ближе к кромке пересекаются двумя диагональными скрещивающимися линиями и образуют огороженное пространство, называемое «Дворцом». Фигуры помещаются не на квадраты, а в это пересечение линий. Фигуры изготавливают из дерева, и они напоминают привычные нам шашки, но на которые с двух сторон наносятся китайские иероглифы с их названиями, к тому же для отличия их раскрашивают красным и синим цветом.

На каждой стороне пишут иероглиф «цзун», или генерал, соответствующий европейскому королю; два «ши», или советника, то есть наших слона; два «цзуна», или слона; два «ма», или лошади, равноценные нашим коням; два «че», или телеги, которые у нас называются «ладьями»; две «пао», или пушки, и пять «бинь» – пеших солдат, которые у нас именуются «пешками».



«ПОЛЕВАЯ ВИШНЯ»

Эту игру позаимствовали у португальских путешественников XVI в. Существует четыре масти по 12 листов каждая, и португальские масти четко обозначаются кубками, мечами, денариями и жезлами. На иллюстрации показана пятерка кубков, двойка мечей, девятка денариев и шестерка жезлов. Три фигурные карты каждой масти – сова, рыцарь и рей – в нижнем ряду трудно распознать



КАРТЫ ДЛЯ ЯПОНСКОЙ ИГРЫ «ХАНА-АВАСЕ», ИЛИ «СТАРШИНСТВО ЦВЕТОВ»

Игральные карты в Японии отличаются нежной окраской и тонкой печатью, а также очарованием в соответствии с названиями игр, для которых они предназначены. Существуют поэтические игры, основанные на древней романтической литературе; «цветочные игры» с 12 цветами, по которым называются месяцы года в Японии. Игра в цветы – самая распространенная в Японии и самая очаровательная из всех остальных. Колода состоит из 48 листов с изображением цветов на каждый месяц в четырех разных фазах. Размеры таких карт обычно составляют около 1¼ дюйма на четверть дюйма. Каждый печатный лист крепится в толстой черной картонке.

«Полевая вишня» с ее обозначением масти в виде красных шариков в Японии считается азартной игрой; существует к тому же игра «Древние пьесы» с портретами актеров XVII в., взятых с редких и знаменитых старинных оттисков, и «Игра песен».

Уже в XVII столетии в буддистских монастырях Японии изготавливали деревянные клише для печати, и паломники, направлявшиеся к святыням, получали небольшие отпечатки на память о своих путешествиях. Эти дошедшие до наших дней древние образцы печатной продукции с их мистическими метками, «напоминавшими волны на поверхности ручья», можно было использовать в те времена для занятия играми, которые сохранились через века в неизменном виде. Совершенно определенно можно сказать, что ни одному народу к западу от горного кряжа не дано было узнать о причудливом изяществе и очаровании, обаянии и радости, получаемых китайцами и японцами с незапамятных времен от игры в свою собственную жизнь.

Глава 3

Игральные карты в Индии

Одна из самых древних теорий появления европейских игральных карт состояла в том, что их завезли из Индии странствующие цыгане, занимавшиеся гаданием на картах. И в обоснование данного предположения приводились забавные аналогии между индийской и испанской игрой в ломбер, сходство между знаками индийской масти, а также масти итальянских и испанских карт. Мистер Кулин, однако (как наш главный знаток карт упомянутых выше восточных стран), уверен в том, что индийские карты появились на основе европейских аналогов.

Они представляют собой круглые раскрашенные и покрытые лаком диски, изготовленные из тонкого дерева, бумаги из хлопкового волокна или слоновой кости и используемые в игре под названием «Ганжифа» (Ganjifa). Они радикально отличаются от игральные карт всех остальных стран.

Нам известно, что Готфрид Бульонский после возвращения из Первого крестового похода принес с собой шахматы, которые преодолели путь от Индии до Святой земли. Тут же появилось предположение о том, что на шахматных досках у европейцев вместо обычных шахматных фигур сначала были индийские игральные карты, для игры в которые особо изощренных навыков не требовалось. После этого началось развитие второй игры – игры на удачу.

В нашем распоряжении находится колода таких лакированных игральные карт из Джайпура в лакированной коробке, которые вполне могли использовать в таком варианте. Они составляют всего лишь один дюйм в диаметре и, судя по мастерству исполнения, могут относиться к XVIII в.



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЕРСИДСКОЙ КОЛОДЫ ИЗ ВОСЬМИ МАСТЕЙ



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЕРСИДСКОЙ КОЛОДЫ НА ВОСЕМЬ МАСТЕЙ

Здесь представлены карты от единицы до десятки и две фигурные – четырех старших мастей «Тадж» (короны), «Суфед» (луны), «Шумшер» (сабли) и «Голам» (невольники). Эти карты привезли из Джайпура



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЕРСИДСКОЙ КОЛОДЫ НА ВОСЕМЬ МАСТЕЙ

Здесь представлены карты от единицы до десятки и две фигурные – четырех младших мастей – «Чунг» (арфы), «Суркх» (солнца), «Бурат» (аттестаты) и «Куймаш» (товары)



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ XVIII В. ЦВЕТА БУЙВОЛОВОЙ КОЖИ ВСЕХ МАСТЕЙ

Здесь представлены фигурные карты, а также пятерка и шестерка масти гномов

Другие старинные серии отличаются необычным фоном всех карт одного и того же цвета и мягкой буйволово́й кожей. Обычно для каждой масти применялись разные оттенки цветов: ярко-красные, зеленые, желтые, оранжевые, густо-коричневые и черные, а также глубокие тона красного и зеленого.

В колоде таких индийских игральных карт насчитывается либо 8, либо 10 мастей; при этом 12 карт каждой масти обозначены числами от единицы до десяти плюс две фигурные карты. На одной из фигурных карт каждой масти изображается одно из десяти воплощений Вишну, а на остальных – события, связанные с его конкретным воплощением; при этом обозначением масти служит изображаемое воплощение.

Перечислим 10 воплощений и обозначений масти:

1. Матсья – рыба, тянущая судно с находящимися на борту Мену (Ноем), его родственниками и существами, спасаемыми от Всемирного потопа. Мать рыбы.
2. Курма – черепаха, на которой покоится гора, повернутая змеем Сеша, мощно взволновавшая море и создавшая 14 самоцветов. Мать черепахи.
3. Варах – вепрь, который пришел, чтобы разрушить гигантский Хираниакча (Hiranyakcha). Мать вепря.
4. Нарасимха – лев, пришедший, чтобы разрушить гигантскую Хираникасвуа (Hiranyasvooa). Мать львов.
5. Ваманаватара – гном, пришедший, чтобы спасти людей от гигантского короля Бали. Мать гномов или кувшинов для воды.
6. Парачу – Рама топора, пришедший, чтобы наказать военную касту и лишить ее власти. Мать топоров.
7. Рама Чандра, спокойный Рама, как Луна, который отомстил за людей и богов за несправедливости, учиненные демоном короля Цейлона Раваной. Он завоевал свою жену Ситу в соревновании по стрельбе из лука. У нас имеются в экспозиции значки масти в виде его перевоплощения в обезьяну, возможно, потому, что король Цейлона был обезьяной, построившей мост с континента на свой остров.



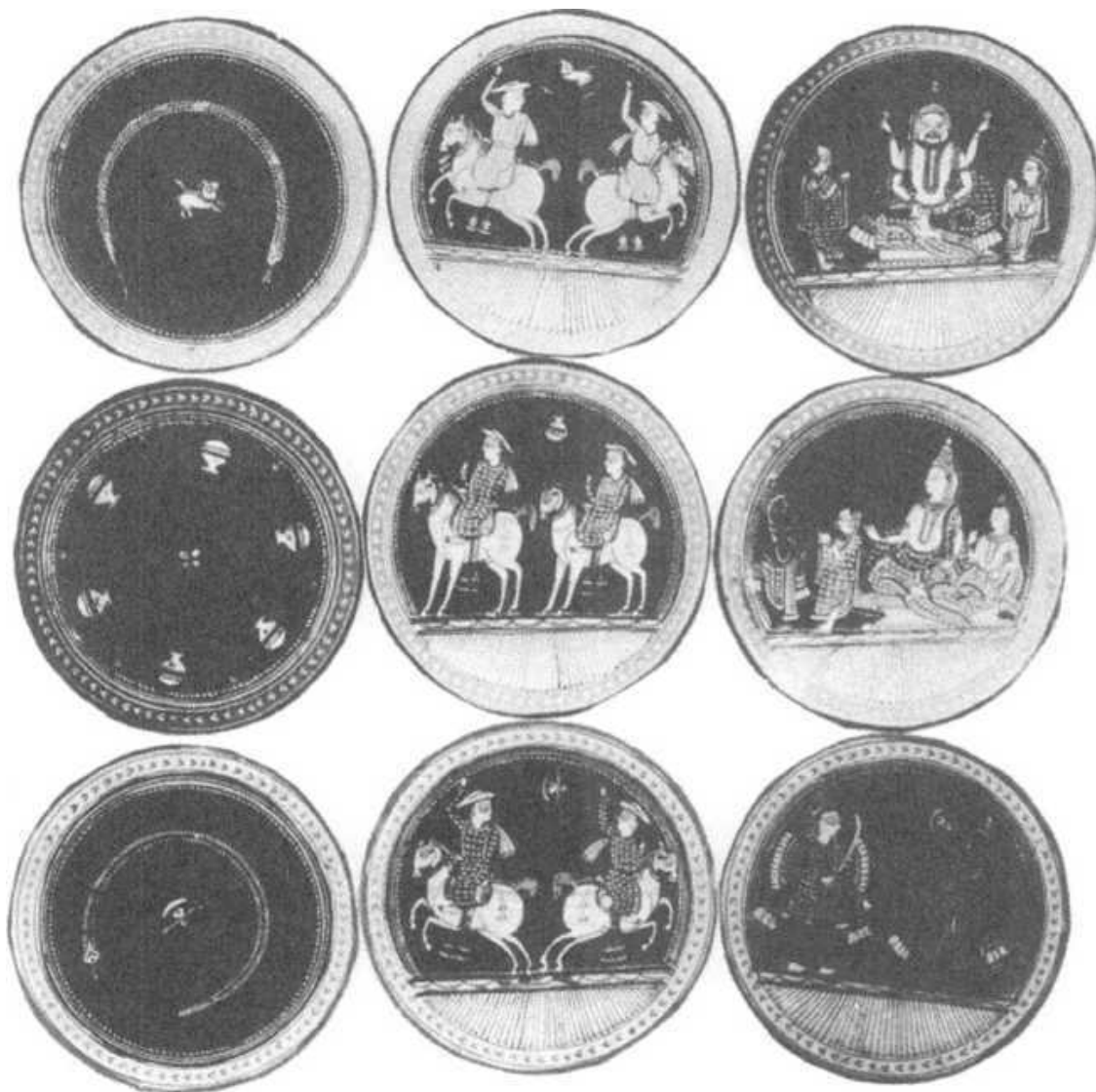
ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ НА 10 МАСТЕЙ С ИЗОБРАЖЕНИЕМ ДЕСЯТИ ВОПЛОЩЕНИЙ ВИШНУ

Одна из номерных и фигурные карты первых трех воплощений:

I. Матсиаватара-рыба. Человеческая часть тела выкрашена синим цветом и символизирует его божественное происхождение Вишну. Она держит в руках чакру или пламенное колесо, означающее живую силу, стоящую за всеми вещами, магический драгоценный камень, освещающий все предметы и служащий точным зеркалом нашего мира.

II. Курмаватара-черепаха. С синей головой.

III. Варагаватара-вепрь. Тело у него синее, за исключением головы. Он держит чакру, и на груди у него висит драгоценный камень

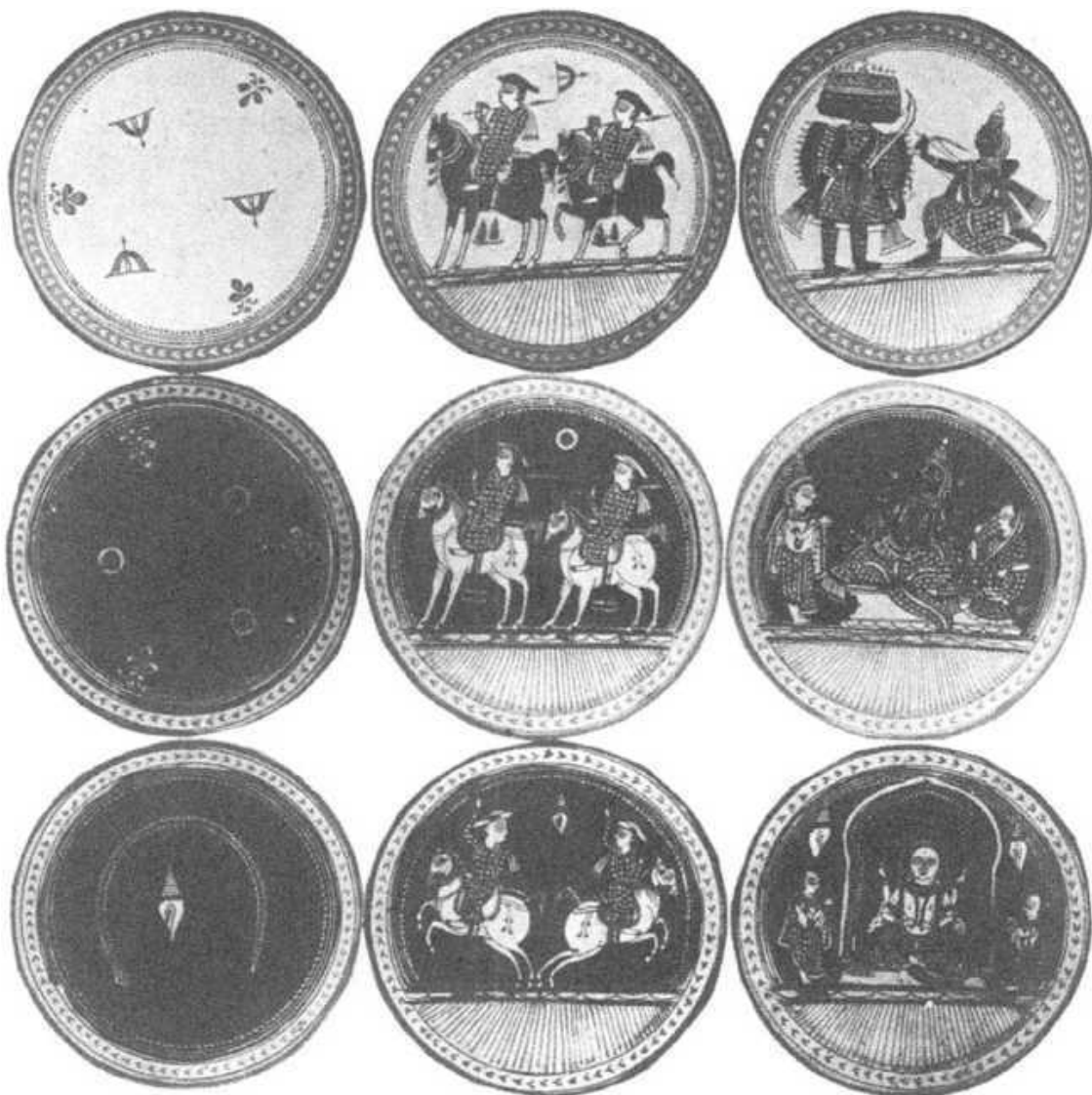


ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ 10 МАСТЕЙ: ЧЕТВЕРТОЕ, ПЯТОЕ И ШЕСТОЕ ВОПЛОЩЕНИЯ

IV. Нарасинхараватра-лев держит над головой два священных символа, и у него в лапах покоится богоподобный ребенок – синего цвета.

V. Ваманараватара-гном. Вишну в виде гнома синего цвета представляет собой образ воплощения в виде кувшина для воды.

VI. Парачу-Рама, брамин с топором. Он изображен в виде воинственной синей фигурки с топором



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ 10 МАСТЕЙ: СЕДЬМОЕ, ВОСЬМОЕ И ДЕВЯТОЕ ВОПЛОЩЕНИЯ

VII. Рама Чандра, завоевавший свою жену Ситу в поединке по стрельбе из лука. Вишну изображен позади своего лука. Его тело покрашено в синий цвет. По сравнению с его непревзойденным подвигом успеха Вильгельма Телля просто ничто. Масть обозначена стрелой.

VIII. Черный Кришна, сидящий на троне и держащий над головой свои два символических изображения. Его тело покрашено в синий цвет.

Масть обозначена молнией.

IX. Будда, сидящий на своем троне в виде раковины в состоянии медитации



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ НА 10 МАСТЕЙ: ДЕСЯТОЕ ВОПЛОЩЕНИЕХ.

Калки – Белая лошадь, предстоящее воплощение, когда Вишну со своим мечом должен победоносно проскакать по миру, изгоняя силы тьмы. Масть обозначена мечом, и Кришна синего цвета погоняет белую лошадь

8. Черный Кришна – самый популярный из всех воплощений. Считается, что в этом воплощении проявились все лучшие качества Вишну, чьим символическим изображением считается чакра, или дольмен молнии, которую он метал в своих врагов. Масть дольменов. Иногда это – масть коров, так как моложавый Кришна жил среди пастухов, стороживших коров.

9. Будда Пресвященный, сидящий на своем троне в виде раковины в состоянии медитации. Масть раковин. В некоторых сериях значком масти выступает зонтик как символ королевского достоинства.

10. Калки – Белая лошадь, предстоящее воплощение, когда Вишну со своим мечом должен победоносно проскакать по миру, изгоняя силы тьмы. Масть обозначена мечами, а иногда – лошадьми.



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ ПЕРСИДСКОЙ КОЛОДЫ НА 8 МАСТЕЙ

Здесь представлены две фигурные карты и единица сабель

Существует множество вариантов значков этой масти, и их определение часто представляется сложной задачей. Интересно взглянуть на то, сколько таких символов обнаруживается в похожих рассказах скифов, которые сохранились в легендах и ритуалах греков.

Практически все эти индийские игральные карты обнаружены в деревянных ящиках с ярким лаковым покрытием и тонким украшением, как и сами карты, с картинками воплощений на стенках и крышке.

Некоторые из них достаточно вместительны, чтобы в них можно было хранить игральные карты более позднего исторического периода, диаметром от 3 до 3¹/₄ дюйма и украшенные затейливым орнаментом.



ИНДИЙСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ С ОБОЗНАЧЕНИЕМ СИМВОЛОВ ЕВРОПЕЙСКИХ МАСТЕЙ: ЧЕРВЕЙ, ПИК, БУБЕН И КРЕСТЕЙ

Существует четыре масти по 13 листов в каждой. Здесь приведены туз и фигурные карты пик

Неполные серии древних раскрашенных игральных карт, подробное описание которых у нас отсутствует, представляют большой интерес своим необычным оживлением почестей. Вишну изображается на белой лошади, на черном слоне в яркой попоне, на золотом льве и на пегом верблюде.

Диаметр таких карт составляет 1⁷/₈ дюйма, и только на них отсутствует яркая лакировка.

Имеются поздние серии с нанесенными европейскими значками масти в виде червей, пик, крестей и бубен в дополнение к индийским обозначениям масти.



ПЕРСИДСКИЕ ИГРАЛЬНЫЕ КАРТЫ ИЗ СЛОНОВОЙ КОСТИ

Из «Исследования по истории игральных карт» Зингера (Лондон, 1816)

Персидские карты отличаются богатым разнообразием интересных обозначений масти и эскизов. Они использовались для игры в «Ганжифу». Часто такие карты представляют собой подлинные миниатюры тончайшего исполнения и расцветки, иногда нарисованные на слоновой

вой кости. В «Тысячи и одной ночи» упоминаний об этих картах найти не удалось, и нельзя сказать, когда они попали в Багдад.

Глава 4

Игральные карты во Франции

Каким путем игральные карты попали в Европу, и в какой стране впервые они прижились, нам неизвестно. Зато все знают, что фактическая история азартных карточных игр начинается во Франции. Ведь в 1392 г. в реестре счетной палаты короля Франции Карла VI появляется запись об уплате королевским казначеем денег художнику Жакмену Грингонье за изготовление трех колод карт, украшенных «позолотой и несколькими цветами краски с многочисленными затеями для развлечения нашего господина – короля». В Национальной библиотеке Парижа сохранилось 17 листов из этих редких старинных рисованных карт. Это арканы из колоды карт Таро, как в древности называлась европейская игра в карты. Эти козыри, или старшие карты, якобы привезли с Востока цыгане, занимавшиеся предсказанием судьбы и относившиеся к племенам Индии, откочевавшим через территорию Персии, Аравии и Египта в Италию. Такое предположение могло бы показаться правдоподобным, только вот упомянутые в нем цыгане появились в Европе в значительном количестве в XV в., а игральные карты получили известность во Франции, Фландрии, Бенилюксе и Германии до 1350 г. В серии Таро наряду с обычными 52 картами находятся рыцари или конные пажы, и это кроме 22 старших карт. Последние могли бы попасть в Европу из египетских книг по иероглифике, содержащих принципы древней мистической философии в серии изображений и символических фигур.

По поводу этих странных карт написаны многочисленные объяснения и толкования; наиболее известная и подробная разработка значения их происхождения содержится в труде, составленном Куром де Жебеленом в 1781 г. Этот труд представляет собой совершенное теоретическое творение, но его увлекательно прокомментировал Зингер в своих «Исследованиях по истории игральных карт». Забавно то, что названия этих арканов даже в итальянских и немецких колодах всегда приводятся на французском языке, причем нередко в искаженном до безобразия написании. В этом заключается очередная загадка, так как именно французы первыми отказались от таких карт, и сегодня их можно найти разве что в Италии, Германии, Швейцарии, Австрии, Богемии и Венгрии.

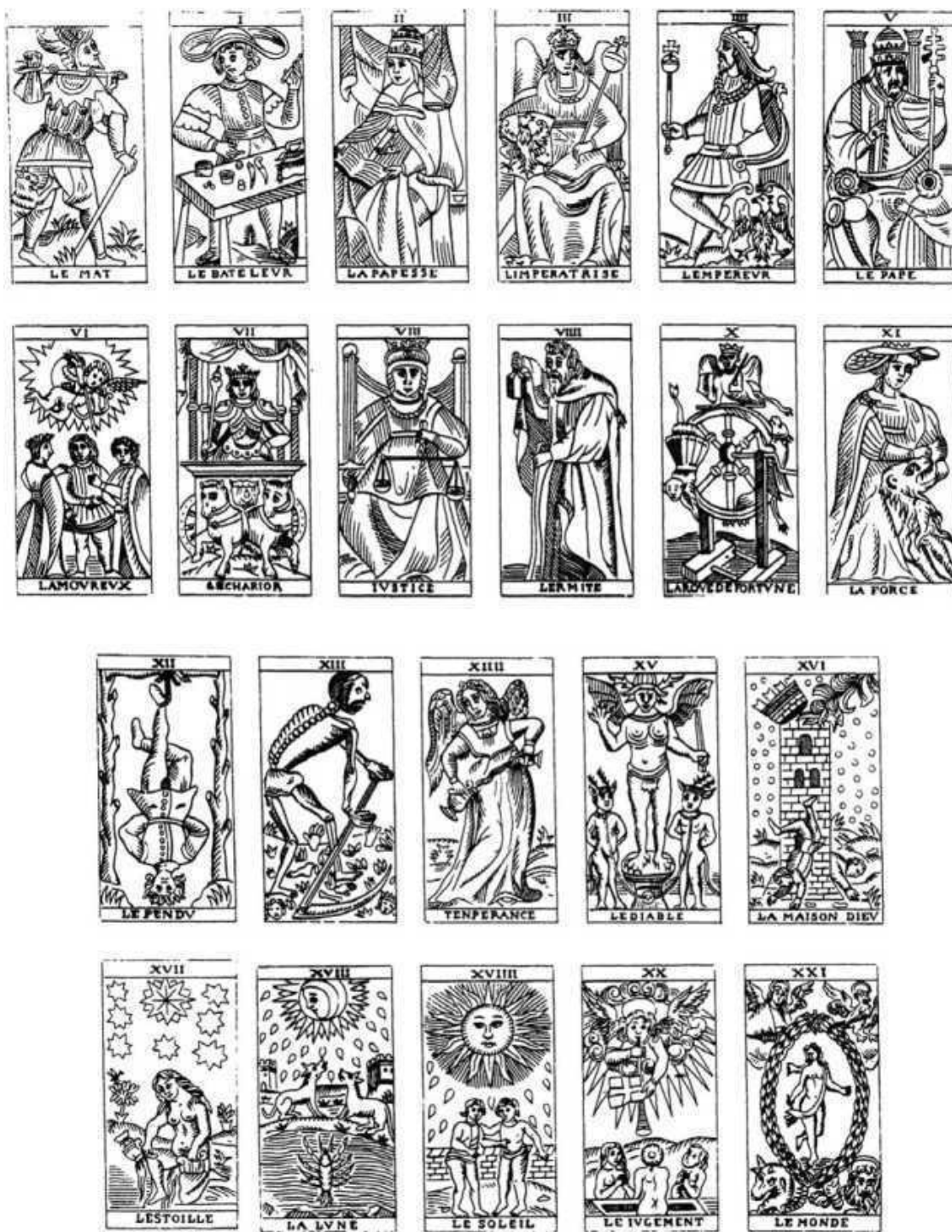
Эти карты обычно называют так:

1. Le bateleur
2. Lapapese
3. L'imperatrice
4. L'empereur
5. Le pape
6. L'amoureux
7. Le chariot
8. La justice
9. L'Ermite
10. La roue de fortune
11. La force
12. Le pendu
13. La mort (часто это звание опускается)
14. La temperance
15. Le diable
16. La maison Dieu
17. L'estoile

18. La lune
19. Le soleil
20. Le jugement b.
21. Le monde
22. Le mat (обычно номер не присваивается)

Эти карты Таро всегда отличаются довольно-таки крупным размером. Прекрасные факсимиле таких козырей Карла VI можно посмотреть в книге *Jeux de Cartes Tarots et de Cartes Numerates*, опубликованной в Париже Обществом библиофилов Франции в 1844 г. Всего были выпущены 32 экземпляра данной книги, а иллюстрации подкрашивались вручную.

В нашем распоряжении находится 21 аркан серии Таро предположительно начала XVIII в. Они выделяются своим малым размером $1\frac{7}{8} \times 3\frac{3}{8}$ дюйма. Эскизы, изготовленные из медных пластин с раскраской, выполненной вручную, выглядят типично французскими. От карт Таро других стран их отличает легкость и изящество в изображении мелких фигур. Вместо двойки *La Papesse* в колоде находится *Le Grandpretre*, а тройка изображена в виде *La Grandpretresse*.



ОБЫЧНЫЕ ЭСКИЗЫ КОЗЫРЕЙ СЕРИИ ТАРО
Значительно уменьшенные в размере



КОЗЫРИ КОЛОДЫ ФРАНЦУЗСКИХ КАРТ ТАРО НАЧАЛА XVIII В.

Le Pape и La Papesse вытеснил Le Grandpretre. На древних итальянских колодах Таро иногда рисовали еврейские буквы или числа. Эти персонажи сами по себе считались символическими, и их важность приравнивалась к картинке на карте



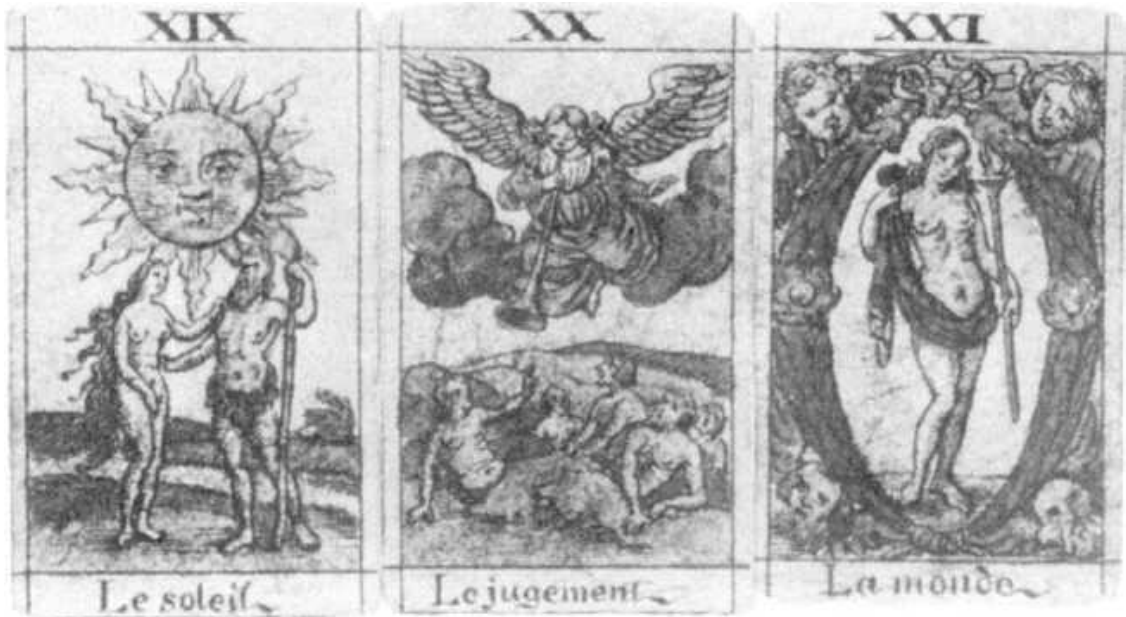
КОЗЫРИ КОЛОДЫ ФРАНЦУЗСКИХ КАРТ ТАРО НАЧАЛА XVIII В.

Девятка L'Ermite считается практически точной копией немецкой гравюры на дереве 1550 г. с изображением Иуды. Этой карте придается значение защиты и доброты. Еврейская буква соответствует своему Teth в значении «укрытие, безопасное место». Двенадцатый козырь под названием La Prudence встречается в обычном Le Pendu и заслуживает знакомства с ним, так как справедливость числится одной из самых неудобных карт



КОЗЫРИ КОЛОДЫ ФРАНЦУЗСКИХ КАРТ ТАРО НАЧАЛА XVIII В.

Пятнадцатой обычно числится карта *Le Diable*, означающая всевозможные проявления зла. У восемнадцатой *Le Lune* отсутствуют мистические и зловещие свойства, и выглядит она скорее как иллюстрация к басням Эзопа

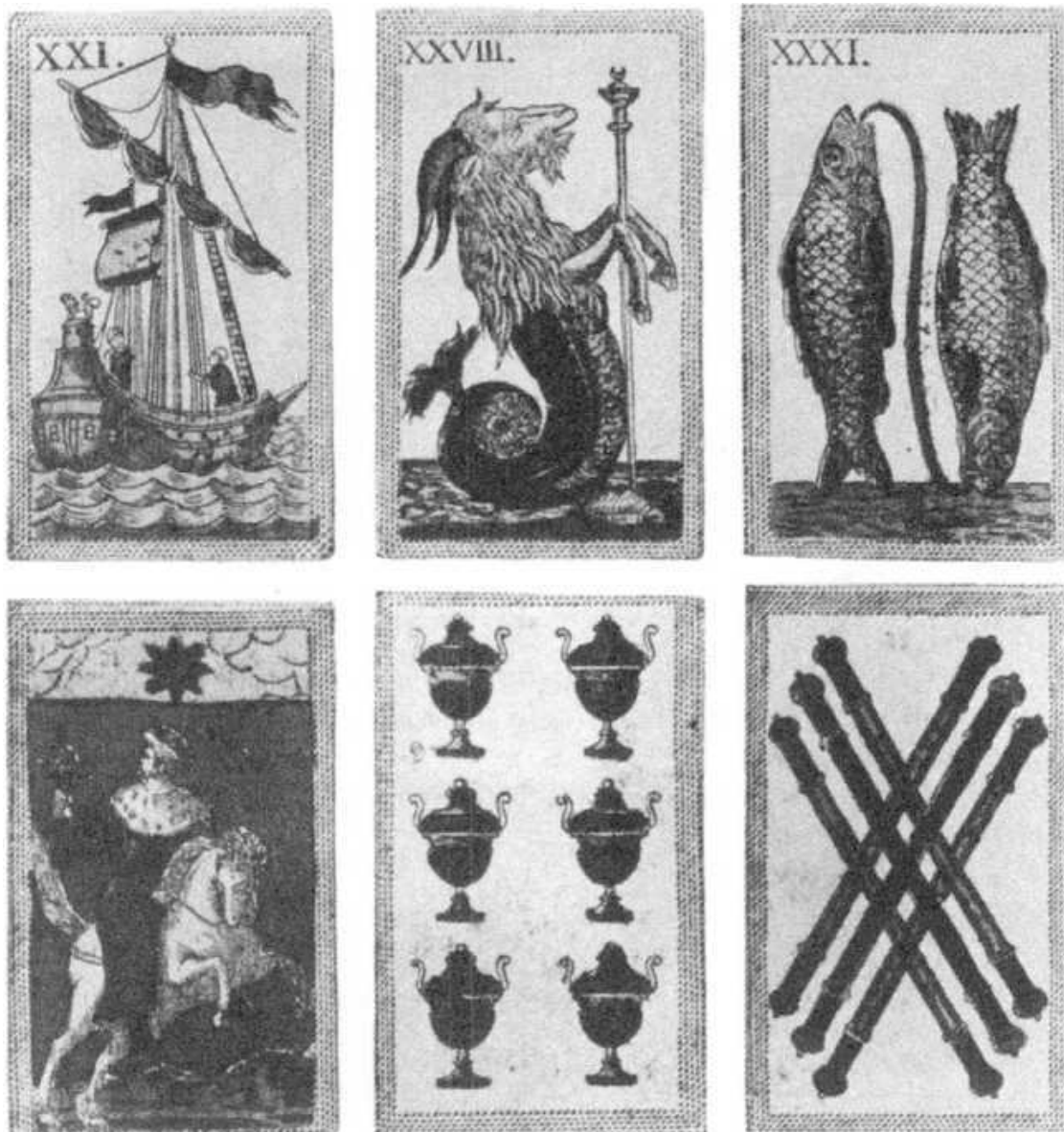


КОЗЫРИ КОЛОДЫ ФРАНЦУЗСКИХ КАРТ ТАРО НАЧАЛА XVIII В.



КАРТЫ ТАРО ИЗ ГОРОДА БЕЗАНСОН, 1800 Г.

Юпитер и Юнона заменяют обычных Pape and Papesse практически всех карт Таро в Южной Франции



КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ ФРАНЦУЗСКИХ КАРТ ТАРО «МИНКИАТЕ»

Здесь представлены 21, 28, 31 и 36-й арканы, шестерка кубков и шестерка жезлов

На листе семерки Le Chariot изображается только цветок ириса (fleur de lys), где часто проставляются инициалы изготовителя. Четверка и пятерка представлены изображением Le Roy и La Roynе, а двенадцать вместо неудобной Le Pendu становится La Prudence, крутящаяся в настоящей галльской манере на ноге, на которой она обычно покачивается. Пятнадцать в виде Le Diable предстает в виде путешествующего фигляра в одеждах шута со львом, кусающим его за ногу. Такой эскиз служит обычно Le Mat во французской колоде Таро.



ОДНА ИЗ КАРТ ТАРО, НАРИСОВАННАЯ ДЛЯ КОРОЛЯ ФРАНЦИИ КАРЛА VI В 1392 Г.

Еще один пример – полная колода из 78 листов карт Таро по старинному итальянскому эскизу и стандартного размера 5 x 2¹/₂ дюйма. Отпечатаны они с грубых шаблонных деревянных клише. На каждой фигурной карте и аркане нанесено имя изготовителя и его страна: «France, J. Jerger». Этот Дж. Ергер выпускал игральные карты в Безансоне в начале XIX в. Маркировка на карты нанесена итальянская, характерная для французских карт Таро, быть может, потому, что большая их часть отправлялась конечному потребителю в Италию. Арканам присвоили следующие названия: Le Bateleur, Junon, L'imperatrix, L'empereur, Jupiter, L'amorex, Le Chariot, La Justice, Le Capucin, La Roux de Fortune, La Force, Le Pendu, Смерть (неименованный), Temperance, Le diable, La Maison Dieu, L'Etoile, La Lune, Le Soleil, Le Jugement, Le Monde, Le Fou. Эти наименования применялись как раз в Южной Франции.

Существует еще одна серия в виде итальянского варианта игры Таро под названием «Минкиате» с традиционными итальянскими эскизами. В нашем распоряжении находится всего лишь 38 карт из колоды на 96 листов. Четырнадцать из них раскрашены вручную, а на отпечатках остальных раскраска отсутствует. На каждой карте нанесена пунктирная окантовка в итальянском стиле и присутствует водяной знак в виде цветка ириса, введенного французским правительством для бумаги, предназначавшейся специально для изготовления игровых карт.

Из XIV в. до нас дошла рукопись под названием *Le Roman de Renard le Contrefait*, составленная предположительно между 1328 и 1341 гг., в которой можно прочесть такую фразу: «Jouent aux des, aux Cartes aux tables».

В летописи служившего пажом при дворе Карла V Жана де Сантре под названием *Chronicle de Petit Jean de Saintre* находим запись о том, как управляющий пажами выговаривает им за увлечение карточными играми. А в поэме Гийома де Гийвиля, написанной в 1350 г., можно встретить такую строку об игровых картах *Jeux de tables et de cartes*. Тем временем древнейшим известным оттиском с изображением картежников считается миниатюра Гелие де Боррона *Le Roman du Roi Meliadus de beonnoys*, появление которой можно отнести где-то ко второй половине XIV в. На ней король и три других участника карточной игры сидят за столом, еще три придворных наблюдают за происходящим, на самих картах можно прочесть символы масти жезлов и денариев. Таким образом, можно сказать, что древность французских игровых карт достоверно установлена.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.