

ІНТЕЛЕКТУАЛЬНІ ІГРИ АНТИЧНОГО СВІТУ

Лазоренко Сергій Анатолійович,

доктор педагогічних наук, доцент,
доцент кафедри спортивних дисциплін та фізичного виховання
Сумського державного педагогічного університету імені А. С. Макаренка
ORCID ID: 0000-0001-6493-8514

Коломієць Андрій Якович,

викладач кафедри фізичного виховання
Сумського національного аграрного університету
ORCID ID: 0000-0002-7645-5728

Химченко Олександр Вікторович,

учитель фізичної культури,
ВСП «Новомосковський фаховий коледж ДДАєУ»
ORCID ID: 0009-0004-6517-9600

Сучасна індустрія розваг – це суцільний плагіат інтелектуальних розваг, давно забутих, століть і навіть тисячоліть. Ігровий бізнес – один із найприбутковіших напрямів наповнення бюджету як держави, так і фізичної особи. До цієї сфери належать казино, зали з ігровими столами, інтернет-казино, зали ігрових автоматів, букмекерські контори тощо. Держава, де ігровий бізнес має легальний статус, через систему оподаткування намагається контролювати цей процес і наповнювати державний бюджет. Кабалістичні умови сучасної розважальної індустрії, коли лише десята частина від загальної суми надходжень іде на виграти, а вся інша – на прибуток власнику бізнесу, не зупиняють азартних гравців. Надмірне захоплення азартними іграми Всесвітня організація охорони здоров'я (ВООЗ) зарахувала до патологічних захворювань та ідентифікувала як «гемблінг» – нестерпне бажання гравця грати з метою одержання грошей або інших матеріальних цінностей і «людоманія» – вид залежності індивіда, для якого характерна залежність від комп'ютерних і азартних розваг. Але така політика речей буває не завжди. За доби Античного періоду ігри виконували суспільну мету й вирішували зовсім інші функції. Гравці за ігровими дошками мали продемонструвати індивідуальні когнітивні здібності й не чекали благоволення долі. Когнітивність – інтелектуальний процес, пов'язаний із рефлексією формування понять, вирішенням певних завдань, уявою та логікою. Когнітивна активність суспільства завжди мала місце в діалектиці антропогенезу від приматів до людини розумної. Відсутність стратегічного мислення призвело до інволюційних процесів австралопітеків – роду викопних вищих гомінід, які могли мислити максимум на дві доби вперед і населяли нашу планету майже два з половиною роки, так і досягнувши вершин еволюції. Матеріал цієї публікації є результатом аналізу місця розважальних заходів у житті стародавніх цивілізацій.

Ключові слова: історія, античний світ, інтелектуальні ігри, реаліза, ініціації, ігровий інвентар.

Lazorenko Serhii, Kolomiets Andrii. Intellectual games of the ancient world

The modern entertainment industry is a complete plagiarism of long-forgotten intellectual entertainment of centuries and even millennia. The gaming business is one of the most profitable ways of filling the budget of both the state and an individual. This business includes casinos, table games, online casinos, slot machines, bookmakers, etc. The state, where the gaming business has a legal status, tries to control this process and fill the state budget through the taxation system. The cabalistic conditions of the modern entertainment industry, where only a tenth of the total revenue goes to winnings, and the rest to the business owner's profit, do not stop gamblers. The World Health Organization (WHO) classifies excessive gambling addiction as a pathological disease and identifies it as "gambling" – the player's unbearable desire to play for the purpose of obtaining money or other material values, and "ludomania" – a type of addiction of an individual characterized by addiction to computer and gambling entertainment. But this was not always the policy of things. During the days of the Antiquity period, games served a social purpose and solved completely different functions. The players behind the game boards had to demonstrate individual cognitive abilities and did not wait for the favor of fate. Cognition is an intellectual process associated with reflection on the formation of concepts, solving certain tasks, imagination and logic. The cognitive activity of society has always taken place in the dialectic of anthropogenesis from primates to intelligent man. The lack of strategic thinking led to the in evolutionary processes of australopithecines – a genus of fossil higher hominids that could think a maximum of two days ahead, and inhabited our planet for almost two and a half years, reaching the pinnacle of evolution. The material of this publication is the result of an analysis of the place of entertainment in the life of ancient civilizations.

Key words: history, ancient world, intellectual games, religion, initiations, games inventory.

Вступ. Інтелектуальні розваги були відомі людству з четвертого тисячоліття до нашої ери, еволюція ігор у всіх куточках тогочасного світу відбувалася

інколи автохтонним шляхом, а інколи на нових територіях ігри набували ознак місцевої культури. Проблема організації розваг у кожному куточку нашої планети

має свої засоби її вирішення – таку гіпотезу ми висунули, проаналізувавши публікації закордонних авторів: Bell R. C. [1]; Crist Walter, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, Alex de Voogt [2–3]; Duggan E. [4] та видання за редакцією Finkel Irving L. [5].

Наукові методи та підходи. Для вирішення задекларованих завдань щодо написання цієї публікації ми використали такі релевантні методи дослідження: історичний метод дослідження, логічний метод дослідження, аналіз науково-методичної літератури, аналіз, систематика та хронологія отриманої інформації. Для досягнення прогностичної мети ми використали системний підхід у науці, який дає нам змогу дослідити об'єкт як цілісну множину елементів в сукупності відношень і зв'язків між ними, тобто розглядати об'єкт як модель системи.

Результати дослідження. «Сенет» – настільна гра «родом» із Давнього Єгипту додинастичної епохи, оригінальні правила якої на сьогодні невідомі. Найдавніший ієрогліф, що означає гру, датований кінцем IV тисячоліття до н. е. Ієрогліф, що нагадує дошку сенет, можна знайти на картуші Менеса (близько 3200–3100 років до н. е.), фараона, який завершив централізацію Єгипту, об'єднавши верхню і нижню його частини. Переклад писемного знака з давньоєгипетської мови означає «гра проходження». Винахідником гри, за давньоєгипетською міфологією, вважається бог знань Тот, який хотів витрати у бога Місяця Хонсу кілька зайвих днів для богині Нут, на яку бог Сонця Ра наклав прокляття (вона не могла народити дітей у жодний із 360 днів року). На шальки терезів поставили 1/72 частину «світла» кожного з 360 днів місячного року, Тот виграв 5 діб, після чого в сонячному році стало 365 днів, а в місячному – лише 355, а люди отримали нову гру та п'ять додаткових днів до календаря. Гра «сенет» давно відома вченим. Її зображення нерідко зустрічаються на фресках, що прикрашали гробниці від першої до шостої правлячої династії фараонів (рис. 1). Стародавні єгиптяни ставилися до своїх настільних ігор дуже серйозно. Для них це була навіть не гра, а якийсь культ. Гіпотеза щодо правил гри з'явилася після дослідження найбільш ранньої версії «сенет», знайденої у фондах Розенкрейцерівського єгипетського музею, а також її описів у давньоєгипетських папірусах та в XVII главі «Книги мертвих». «Сенет» із часом набув сакрального сенсу й перетворився в гру, що має глибокі зв'язки з потойбічним життям. Гральна дошка «сенет» фактично є уособленням потойбічного світу. Фігурки, які рухалися ігровим полем, були двох типів – «конуси» та «котушки». Вивчивши фрагменти стародавніх текстів, єгиптологи припустили, що в «сенет» грали двоє гравців. Імовірно, кожен із них отримував по п'ять фігурок, які пересувалися по сітці з 30 квадратів, розташованих у три ряди по 10 квадратів у кожному. Перед власним ходом гравці кидали якийсь древній еквівалент сучасних ігрових кубиків, можливо, це були невеличкі дощечки, пофарбовані з одного боку в білий колір та в чорний – з іншого. Це допомагало визначити, на скільки квадратів гравець повинен був пересунути одну зі своїх фігурок. Перема-



Рис. 1. Перша дружина фараона Рамзеса II Великого цариця Нефертарі Меренмут (1298–1235 рр. до н. е.) грає у «сенет»

гав той гравець, чії фігурки в повному складі першими залишали площину фінішного 30-го квадрата, розташованого в нижньому правому куті дошки. Квадрати з 26 по 29 були прикрашені символами, які мали особливе значення. Можливо, вони дозволяли фігурці зробити «зайвий крок» або, навпаки, змушували пропустити хід. Зображення «сенет» можна знайти в похованнях від додинастичного періоду (IV тисячоліття до н. е.) до некрополів XIX династії єгипетських фараонів, династичне правління яких скінчилося 1186 роком до н. е.

Малюнки гри, знайдені в гробницях Старого Царства, датовані 2686–2160 роками до н. е., указують на те, що «сенет» був грою позиційною, у якій виграв залежав від стратегії, тактики, когнітивних здібностей учасників і інколи від удачі. Найкращий комплект гри було знайдено в похованні високопоставленого лікаря фараона Джосера – Хесіра, який лікував царську родину протягом 20 років, з 2665 по 2645 рік до н. е., і носив титул Wer-ibeh-senjw, що має переклад – «один із найвеличніших стоматологів або один із найкращих різьбярів слонов'ячої кістки». Цей рельєф свідчить про те, що лікар розважав фараона різноманітними іграми, оскільки на ньому зображено ще одну інтелектуальну гру родом із Давнього Єгипту – «Собаки і шакали». У середині III тисячоліття до н. е. єгипетські тексти починають описувати «сенет» уже як відображення руху душі через царство мертвих – Дуат до загробного життя, яке ототожнювалось єгиптянами з Полями Іару – країною, де померлі отримують нове життя, краще за земне. Приблизно 3300 років тому змінилася і сама ігрова дошка. На ній з'явилися три ієрогліфи у вигляді птаха, які в Стародавньому Єгипті символізували душу. «Сенет» був занедбаний за роки римського правління Єгиптом у період з 30 року до н. е. по 641 рік уже нашої ери. Єгипетські традиції гри знайшли місце для реалі-

зації і в культурах сусідніх із країною фараонів держав. У неї грали в Леванті в регіонах Арад і Бібл, а також на острові Кіпр. Каменярі-острів'яни виготовляли дошки для гри з каменю, яких на Кіпрі знайдено більше, ніж у Єгипті.

Приблизно за часів XVII династії (близько 1650–1564 роки до н. е.) у Єгипті почали з'являтися дошки для короткого «сенет», сітки для такого варіанта гри містили 20 квадратів. Дослідник Роберт Чарльз Белл (1917–2002) у своїй книзі «Настільні гри різних цивілізацій» і Гарольд Мюррей у своїй праці «Історія настільних ігор, крім шахових» стверджують, що короткий «сенет» має назву «Тяу». Проте Девід Парлетт у роботі «Оксфордська історія настільних ігор» вважає, що вона називалася «Асеб». Форма поля, кубиків, а також правила цієї гри значно відрізняються від єгипетського оригіналу і мають історію започаткування в Стародавньому Шумері, у якому інтелектуальна розвага носила назву «Царська гра Ура» або «Гра двадцяти квадратів». Ур – стародавнє столичне місто в південному регіоні Межиріччя. У Біблії згадується, що з Ура Халдейського походив Авраам – батько ізраїльського й арабського народів, друг Божий, батько віри. «Царська гра Ура» – стародавня настільна інтелектуальна розвага для двох гравців, що з'явилася в Давній Месопотамії приблизно на початку III тисячоліття до н. е. Більш за все гра мала популярність на території всього Близького Сходу у вказаний термін серед усіх верств населення, а її дошки знаходять навіть у досить віддалених від Месопотамії регіонах, таких як Крит (рис. 2) і Цейлон.

Згодом «Царська гра Ура» набула релігійного контексту і гравці вважали, що під час поєдинку гра демонструє їхнє майбутнє або передає послання від небожителів. «Асеб» залишалася популярною до Пізньої Античності, коли перетворилася на ранню форму нарді або була витіснена ними. Згодом її забули практично всюди, за винятком поселень кочинських євреїв (найстаріших представників юдейського народу в Індії, що історично мешкали на півдні штату Керала), які продовжували грати в неї до початку масової еміграції до Ізраїлю в 1950-х роках. Правила гри станом на II століття до н. е. частково відомі завдяки виявленій у Вавилоні гли-

няній табличці, текст якої написаний писарем Ітті Мардук-балату, однак у ній не описаний шлях руху фігурок по дошці. Мета гри полягала в тому, щоб гравець перемістив сім власних фігурок на інший кінець дошки, при цьому їх рух визначався киданням тетраедричних кубиків. Як і в нардах, ігровий процес ґрунтувався на стратегічному мисленні та когнітивності гравців.

У III тисячолітті до нової ери, Стародавній Єгипет охоплює справжній ігровий бум, попит на інтелектуальні гри зростає до масштабного рівня. У цей час у країні фараонів з'являються «мехен», «собаки та шакали» та ціла група одноманітних інтелектуальних протистоянь під загальною назвою «манкала». Перші дві гри носили сакральний підтекст, а група останніх була результатом зболення богів родючості, сонця, дощу та прогнозування майбутнього врожаю, тобто пов'язана з містеріями підготовки до сезону польових робіт.

Мехен – інтелектуальна гра Стародавнього Єгипту. Дошки для «мехен» виготовлялися з різних матеріалів, але в усіх була одна особливість – вона мала вигляд спірально закрученого змія, голова якого завжди була в центральній частині. На більш ранніх гральних дошках були відсутні заглиблення для гральних фігурок – мабуть, у ті часи гральним полем перекочували невеликі кульки. Пізніше гральне поле набуло заглиблень у кількості від 40 до 400 – така варіативність вченими пояснюється різним утилітарним значенням грального процесу. Сакральне значення гра набула через свою назву. Мехен – бог-захисник, в образі змія, який обвивається навколо бога Сонця Ра, щоб уберегти його човна у нічний час (рис. 3). Місія бога хаосу Апопа (Апофіса) – порушити канони світобудову, занурити все в п'ятому і зло, але головними опонентами цього виступали саме Ра разом із Мехен. Для звичайної людини шлях колом означає подорож його душі до центру світу, щоб наблизитися до бога Ра.

Існує думка, що дошка для «мехен» мала астрономічні ознаки, фактично була уособленням місячного або сонячного календарем, за яким визначали придатні для сільськогосподарських робіт дні. Опис гри можна зустріти у єгипетських писемностях та в «Книзі мертвих». Інколи «мехен» використовували під час різних обрядів і ритуалів.



Рис. 2. Дошка для гри у 20 квадратів із Криту, експонат археологічного музею в острівному місті Іракліон



Рис. 3. Гральний комплект для «мехен» (III тис. до н. е.)

У епоху Середнього царства (2040–1640 рр. до н. е.) неабиякою популярністю користувалась гра, яку ми нині називаємо «**Пси і шакали**» – давньоєгипетська настільна гра, що збереглася до наших днів у вигляді кількох ігрових наборів, що добре збереглися, інша назва гри – «58 лунок». Сучасна назва (англ. Hounds contra Jackals – «Пси проти шакалів») була запропонована археологом-єгиптологом Говардом Картером (1874–1939 рр.), який виявив повний гральний набір у царському похованні в місті Фіви. Альтернативний варіант назви «Гра в п'ятдесят вісім лунок», був озвучений іншим британським археологом, сером Вільямом Фліндерсом Пітрі (1853–1942 рр.), який теж знайшов аналогічний комплект. Оригінальна назва гри, на жаль, не збереглася, відсутня й загальноприйнята сучасна назва, на практиці можна зустріти різні варіації: «Собаки та шакали», «Гончі та шакали», «Щитова гра», оскільки дошка нагадує за формою щит, «Пальмова гра» – через зображення, що часто зустрічається на дошці. Гральний набір складається з дошки, яка має 58 отворів (по 29 з обох боків) і десяти гральних фігурок – паличок із головами собак і шакалів по п'ять відповідно (рис. 4). На дошці часто зображувалася пальма, що розділяла ряди отворів. Дошки виготовлялися з глини (найпростіший і невибагливий варіант), дерева, слонової кістки, каменю – матеріалів, у яких можна було висвердлити глибокі отвори. Деякі дошки прикрашалися різьбленням, розписом, інкрустацією тощо. Зустрічаються анімалістичні дошки, тобто виконані у вигляді тварин, найчастіше гіпопотама. Розкішні гральні набори знаходять у гробницях єгипетських вельмож.

На жаль, деталізувати правила гри на сьогоднішні ми не маємо жодної можливості. Завдяки позначкам і підписам на дошках можна встановити, що гра передбачала якісь

«бонусні» та «штрафні» шляхи руху фігур, а метою, мабуть, було першим довести свої фігури до точки фінішу, яка позначалася ієрогліфом «шен» («замкнене коло», «вічність»). Існує безліч сучасних інструкцій до гри в різних варіаціях, однак жодна з них не є достовірно автентичною. У 2018 році настільна гра була повторно виявлена в Національному парку Гобустану на території сучасного Азербайджану під час археологічних розкопок, організованих за ініціативи Американського музею природничої історії під керівництвом американського археолога Волтера Кріса. Дослідження показали, що поряд з Єгиптом гра була популярна також на території Месопотамії та Анатолії (історична назва внутрішніх районів Малої Азії, частина нинішньої Туреччини).

«**Пачісі**» – інтелектуальна індійська гра, що з'явилася понад 4000 років тому. Являє собою ігрове поле у вигляді хреста (рис. 5), навкруг якого гравець переміщує фішки. Кількість клітинок, на яку пересувається фішка, визначається кидком п'яти, шести або семи мушель каури, вважається національним надбанням Індії. Перші описи та знаряддя для гри «Пачісі», згідно з індійськими джерелами та результатами археологічних розкопок, датовані третім тисячоліттям до нашої ери. Виняток становить ігрове поле, сучасний вигляд якого відомий не раніше ніж від XVI століття.

Назва гри походить від слова «пачісі», що означає мовою гінді «двадцять п'ять». Це число означає максимально можливу кількість очок, які можна заробити за один кидок у традиційному варіанті гри. В інших варіантах гри кількість очок може бути більшою. За ігровою дошкою одночасно може демонструвати майстерність двоє, троє або четверо гравців. Якщо гравців четверо, то вони зазвичай поділяються на дві команди. У найпоширенішому варіанті «Пачісі» кожен гравець отримує чотири фігурки різного кольору. Перед початком гри їх ставлять в центральний квадрат ігрового поля. Завдання гравця – першим обійти усіма фігурками все поле. Гравець кидає шість раковин каури, а потім



Рис. 4. Дошка для гри «Пси і шакали» з ебенового дерева (1814–1805 роки до н. е.) – експозиційний матеріал музею Метрополітен



Рис. 5. Дошка для гри «Пачісі»

визначає, скільки очок він заробив, рахуючи кількість раковин, що лежать отвором догори. Викинувши шість або більше очок, гравець отримує право на додатковий кидок. На полі можуть перебувати одночасно навіть усі фігурки, але можна одним ходом пересувати лише одну. Щоб ввести в гру додаткову фігурку, потрібно викинути більше ніж 6 очок. Ту саму клітину можуть займати декілька фігурок одного гравця. Якщо з пересуванням фігурка потрапляє до клітини, де стоїть фішка іншого гравця, чужа фішка повертається до центрального квадрата. Винятком є особливі «квадрати-замки», куди фігурка не може потрапити, якщо ця клітина зайнята фішкою суперника. Обхід поля закінчується поверненням до центрального квадрата, при цьому гравець зобов'язаний викинути точну кількість очок.

«Манкала», або «Гра в камінці», – група настільних ігор для двох учасників, має ареал популярності у всьому світі, особливо в Африці, Середній та Південно-Східній Азії, Центральній Америці. Роль ігор «манкала» в Африці та Азії можна порівняти зі значенням шахів на Заході. Серед класичних ігор групи «манкала» найпоширенішими є «варі», «омвессо», «чонгкак», «палангужі» та «бао» (рис. 6). Ігри мають глибоке історичне коріння й належать до неолітичного періоду чорного континенту, коли шамани африканських народів у такий спосіб визначали агрономічні дати та ворожили на майбутні врожаї.

Після розповсюдження в Африці мусульманства вказана група інтелектуальних розваг отримала назву «манкала», яка походить від арабського слова *naqala*, що дослівно перекладається як «переміщати». Але збереглися й автохтонні назви ігор цього сімейства, які часто походять від назв предметів, інвентарю або дій, які здійснюють гравці. Наприклад, від слова *mbao* мовою суахілі («дошка») походять назви «бао» і «амба», а від *michezo* уа *mbao* («гра на дошці») – «омвессо». «Варі» означає «будиночок» (слово «будиночок» використовується замість слова «лунок»). В ігри «манкала» грають зазвичай двоє учасників. Класичні правила ігор трактують так: кожному гравцю належить ряд із шести лунок і більша лунка – «калах» (комора) праворуч від нього, де збираються виграні фішки. Для початку обидва опоненти розкладають по шість фішок у кожен маленьку лунку. По черзі гравці беруть усі фішки з будь-якої своєї маленької лунки й розкладають їх по одній у кожен

лунок, зазвичай проти годинникової стрілки. Кожен хід суперників називають «посівом», на знак історичних традицій. Якщо остання фішка впала у «свою» лунку, гравець забирає її і чужі фішки з лунки навпроти в «калах». Супротивник не може почати хід з лунки, у яку опустилася остання фішка. Гра закінчується, коли одному з учасників немає чим зробити хід. Супротивник збирає фішки, що лишилися на його стороні, у свій калах. Перемагає той, хто набрав більше фішок.

«Го» – інтелектуальна настільна гра на логічне мислення з глибоким стратегічним змістом, виникла у Давньому Китаї, за різними оцінками, від двох до п'яти тисяч років до нашої ери. До XIX століття культивувався суто у Східній Азії, у XX столітті поширилася теренами усього світу. За загальною кількістю гравців одна з найпоширеніших настільних ігор, входить до п'ятірки базових дисциплін Всесвітніх інтелектуальних змагань. Древні китайські літописи датують появу гри третім тисячоліттям до нашої ери, а досить поширеною гра стає 4000 років тому. Перші матеріальні свідчення (знайдені археологами дошки та каміння для «го») та достовірні записи зіграних партій належать до перших століть нашої ери. У VII столітті гра потрапила до Японії, де отримала новий виток розвитку й досягла піка власної популярності. У XX столітті «го», що раніше культивувалося лише в Азії, стало відомим і поступово поширилося на інших континентах. На сьогодні більшість європейських та американських країн мають власні федерації, хоча кількість гравців і рівень їхній рівень гри, поки не досягли показників Кореї, Японії та Китаю. У «го» грають на прямокутній дошці (яп. «гобан»), розкресленій вертикальними та горизонтальними лініями. Стандартна дошка має сітку з 361 квадрата (19×19), для навчання та коротких неофіційних ігор можуть використовуватися дошки менших розмірів: зазвичай 13×13 або 9×9 ліній, набагато рідше – 11×11 , 15×15 , 17×17 ліній, але теоретично ніщо не заважає використовувати довільну прямокутну дошку. Також для гри потрібні «камінні» – спеціальні фішки двох контрастних кольорів, найчастіше – чорні та білі. У японській традиції камінні мають ліноподібну двовипуклу форму (найпоширеніший варіант), у китайській – плоско-опуклу. Повний комплект для гри повинен містити 361 фішку (180 білих і 181 чорну) та дерев'яні ємності для їх зберігання. У «го» грають два гравці, один з яких отримує чорне каміння, інший – біле. Мета гри – відгородити на ігровій дошці камінням свого кольору більшу територію, ніж опонент. Перед початком гри дошка порожня. Першим розпочинає гравець, який має чорні камінні, за ним робить хід власник білих фішок. Потім ходи здійснюються по черзі. Коли обидва гравці пасують поспіль, гра закінчується. Зазвичай це робиться тоді, коли на дошці не залишаються квадрати, ходи у які можуть принести гравцям очки. Група каміння противника, до кінця партії не знята з дошки, але свідомо приречена на загибель у разі правильного догравання, вважається «полоненою» (варіант – «мертвою»). Вона знімається з дошки після закінчення партії та приєднується до захопленого гравцем каміння.



Рис. 6. Дошка для популярної на Занзібарі гри «бао» – різновиду «манкала»

Якщо гравці після завершення партії не згодні щодо статусу якоїсь із груп, то може бути призначено догравання до зняття групи з дошки або до приведення її в уявно «живий» стан. Якщо гравець вважає, що його становище безнадійне, він може будь-якої миті здатися. Для цього достатньо сказати «здаюся» або викласти на дошку одночасно більше одного каменя.

«Чатуранга» – давньоіндійська настільна воєнна гра, яка розвиває стратегічне мислення майбутніх воєначальників. Історики вважають, що «чатуранга» виникла в VII столітті до нашої ери та розповсюдилася спочатку по всьому півострову Індостан, а згодом теренами Євразії, ставши основою таких ігор як «сянці», «сьогі» та «чатуранджі». Остання – азартна версія, для чотирьох гравців, у ній фігури, якою треба було ходити, визначало кидання гральних кубиків, істориками фізичної культури вважається попередницею сучасних шахів. Пізніше в Індії традиційні правила «чатуранги» поєдналися із сучасними правилами шахів, утворивши так звані індійські шахи, у які в деяких місцевостях Індії грають і зараз. Із санскриту «чатуранга» перекладається як «чотири роди», тобто армія із чотирма родами військ: колісниця, слони, кіннота, піхота (рис. 7). Такий розподіл був класичним для давньоіндійського війська. Першим європейським полководцем, який протистояв бойовим слонам царя Пора (дата народження невідома – 316 рр. до н. е.), був Александр Македонський (365–323 рр. до н. е.) під час битви на Гідаспі (територія сучасного Пакистану). У Персії «чатуранга» отримала іранізовану версію назви «чатранг», а 644 року Держава Сасанідів упала під натиском арабів, які замінили нехарактерний для їхньої мови звук «ч» на «ш» і назва гри почала звучати як «шатрандж».

Гра була популярною і за доби київських князів, про що свідчать археологічні знахідки в Тмутаракані, Білій Вежі, Києві, Вишгороді, Городні, Новгороді й інших руських містах. Вік і географія знахідок указує на те, що шахи проникли до України-Русі у X–XI ст. з південного сходу, а саме із Хазарії, і впродовж століття поширилися аж до Новгорода та Балтійського моря. До Хозарського Каганату гра мігрувала торговими шляхами від арабів через територію сучасного Азербайджану та Дагестану.



Рис. 7. Давньоіндійська версія фігурок для гри у чатурангу

У Середньовіччі «чатуранга» вже носила назву шахи і стала частиною європейської та ісламської придворної культури. Середньовічні аристократи повинні були вправними у цій грі так само добре, як і у верховій їзді, полюванні, музиці та літературі.

«Патоллі» – інтелектуальна гра, поширена серед народів Мезомерики палеоіндійської архаїчної епохи; зокрема, в неї грали тольтеки, моче (мочіку), інки, майя та ацтеки. Розвага користувалася попитом як серед простого люду, так і серед заможних верств. Ацтекське слово «патоллі» означає назву насіння родини бобових – «бобів». Гра була азартною, гравці майже завжди робили великі ставки, якими могли виступати будь-які предмети та товари. Після іспанського завоювання «патоллі» була описана в ряді створених католицькими ченцями кодексів, при цьому опинившись під найсуворішою забороною. Але для індіанців гра ще мала і ритуальне значення: аналізуючи результати інтелектуального протистояння, вони прогнозували майбутні кліматичні умови й кількість врожаю, визначали дату початку сезону польових робіт і термін їх закінчення, оскільки більшість культур Мезоамерики були аграрно-залежними державами. За віруваннями ацтеків та мая ця гру вигадали боги (рис. 8).

У Флорентійському кодексі присутня сцена, де Сіпактонал і Ошомоко, ацтекські світові прабатьки, які ототожнюються з Ішмукане і Ішпійакоком народу мая, винаходять календар. На малюнку Ошомоко трясє в руках кілька бобів. Вона асоціюється з визначенням долі світу й окремих місць через гру. Покровителем гри був бог Макуїльшочітль. Грали в «патоллі» зазвичай удвох або вчотирьох. У кожного з гравців були ігрові «фішки» певного кольору (зазвичай червоного, білого, чорного та блакитного) у кількості п'яти (рідше шести) штук. Гра проходила на ігровому полі хрестоподібної



Рис. 8. Зображення ацтеків, які грають в патоллі

форми, яке було поділено на 52 квадрати, 4 центральні були «спеціальною областю». Поле могло креслитися на рівній земляній поверхні, малюватися на цинові звичайними фарбами або ж вирізатися на столі, спеціально призначеному для гри. Перед початком гри кожен із гравців кидав на ігрове поле п'ять помічених чорних бобів (які і дали назву грі) і міг вступити в неї тільки в тому випадку, якщо лише один біб із кинутих падав міткою вгору. Після цього гравець міг встановити свою фішку в один із чотирьох квадратів «спеціальної області», щоб потім розпочати рух за годинниковою стрілкою по квадратах ігрового поля. Кількість доступних ходів у кожного з учасників визначалася все тими ж кидками помічених бобів: так, якщо тільки один біб випав міткою вгору, то гравець міг або пересунути одну клітинку по полю введену в гру фішку, або ввести в гру нову. Якщо мітками вгору випало два або більше бобів, він міг пересунути фішку на відповідну кількість клітин, при цьому якщо мітками вгору падали всі п'ять бобів, фішку можна було пересунути відразу на десять клітин. Проходження кожного квадрата давало гравцю залікове очко, при цьому кожен із гравців розпочинав гру із шістьма очками. На полі також було 16 особливих квадратів, проходження через які забирало по два очки і 8 помічених півколами квадратів, проходження яких забирало одне очко, але давало додатковий хід. Метою гри було провести свою фішку повним колом поля, розмістивши її в квадраті, звідки почався шлях цієї фішки ігровим полем, причому зробити це швидше, ніж суперники, і зберігти більше очок, ніж вони.

Ludus duodecim scriptorum та «табула» – ігри, які були популярні в Римській імперії. У 2014 році археологи підтвердили їх існування, виявивши на території Туреччини настільну гру, вік якої становить приблизно 2,5 тис. років. Гра відома під назвою *Ludus duodecim scriptorum*, або *XII scripta* – «гра з 12 відмітками» (рис. 9). Дослідники зізналися, що мають не так багато інформації про неї, проте вони припустили, що *XII scripta* призначалася для двох гравців. Ця гра – попередниця «табули», яка, зі свого боку, стала базою для сучасних



Рис. 9. Дошка для гри *Ludus duodecim scriptorum*

нард. Відомо, що в *Ludus duodecim scriptorum* грали за допомогою трьох ігрових кубиків, кожен з опонентів мав по 15 фігурок, які переміщав ігровою дошкою.

У I столітті н. е. табула стала популярнішою за *Ludus duodecim scriptorum*. Римський імператор Клавдій (10 р. до н. е. – 54 р. н. е.) написав про неї трактат, оскільки був великим шанувальником цієї гри. Ігрове поле «табули» (лат. «дошка») складалося з двох рядів по 12 квадратів, гравці мали по 15 ігрових фішок двох кольорів. Для визначення кількості кроків пересування фішок суперники використовували три кубики. За один хід можна було просувати одну фішку. Як і в нардах, перемогу здобуває той гравець, який раніше за опонента виведе з ігрової дошки всі свої фішки. У XII столітті «табулу» (або нарди) до Європи привезли хрестоносці, де гра отримала назву триктрак.

«Латрункулі», або *Ludus latrunculorum*, – давньоримська інтелектуальна гра, схожа на сучасні шашки. *Ludus latrunculorum* – буквально перекладається як «гра солдатиків-найманців». Вважають, що від варіації на дошці 8 x 8 зі зміною правил ходу дамки та простої шашки, включно з правилом ударного ходу, виникли шашки на дошці з 64 клітинками. *Ludus latrunculorum* є модифікацією більш ранньої версії давньогрецької гри *penthe grammai*.

Першу письмову згадку про *latrunculi* залишив римський енциклопедист Марк Теренцій Варрон (116–27 рр. до н. е.) у книзі *De Lingua Latina*. Згадував про гру і Ісидор Севільський (560/570–636), відомий адепт латинської патристики, в енциклопедії «Етимологія». «Латрункулі» була дуже популярною грою, з неї проводилися інтелектуальні турніри в містах Стародавнього Риму. Гра мала численні варіації як і самих правил, так і розмірів дошки. Класичні правила гри передбачали суперництво на дошці з 8 x 12, 7 x 8, 8 x 8 квадратами і 16 чи 32 фігурами, які нагадували сучасні шашки. У грі з'являлася дамка, якщо проста фігура досягала останньої лінії ігрового поля, яка мала умовну назву «ріка». Прості ходили в чотирьох напрямках, але не по діагоналі (як у сучасних шашках). Якщо проста була оточена із чотирьох боків, тобто не могла зробити хід, вона знімалася



Рис. 10. Комплект для гри *Ludus latrunculorum*

з дошки (введене правило бою). Дамка могла робити складний хід, «переходячи» через прості. Гра закінчувалась, якщо суперник не міг зробити хід (фігури були знищеними чи заблокованими).

Висновки. Інтелектуальна активність людей у період 80–8 тисяч років до нашої ери дала змогу фізичним виправом і тренінгам абстрагуватися в самостійну структуровану частину загальної культури соціуму – фізичну культуру, до якої ми відносимо інтелектуальні протистояння – ігри. Останні в історії людства виконували доволі конкретні функції, актуальні для свого епохального періоду:

- релігійні – давали змогу гравцям отримати перепустку в потойбічне життя, на фресках і рельєфах із поховань античних правителів ми часто зустрічаємо сюжетну лінію, де прості смертні грають із небожителями за таку можливість;
- сакральне – досягти рівня небожителів, отримати божественні знання;
- ініціативні – визначити рівень інтелекту молоді до дорослого життя;

- ритуальні (прогностичні) – давали можливість гравцям дізнатися дату початку сезону польових робіт;
- прикладні – підготовка майбутніх стратегів, флотоводців тощо.

А інколи навіть давали можливість вижити цілим народам в умовах тривалого неврожаю. Так, «батько» історії Геродот (484–425 рр. до н. е.), авторитетна думка якого не підлягає критиці, розповідає про те, що під час великого голоду, який охопив усю Стародавню Лідію (держава, що займала територію сучасної Туреччини) після виверження середземноморського вулкана Сенторіні, лідійцям впоратися з думками про їжу допомогли саме ігри. Один день люди були зайняті інтелектуальними змаганнями і в такий спосіб відволікалися від мрій про брак продуктів харчування, а наступного дня дозволяли собі поїсти. І це тривало аж до тієї пори, доки проблема не вирішилася сама собою. Указана вище інформація дає можливість констатувати про те, що інтелектуальні ігри в далекі часи виконували не тільки розважальні функції – вони формували інституції соціальної політики стародавніх держав.

Література:

1. Bell, R.C. (1983). *The Boardgame Book*. Published in USA. Exeter Boors. New York. 170 p.
2. Crist Walter, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, Alex de Voogt (2016). *Ancient Egyptians at Play: Board Games Across Borders*. New York, NY: Bloomsbury. 234 p.
3. Crist Walter, Anne-Elizabeth Dunn-Vaturi, Alex de Voogt (2016). *Facilitating Interaction: Board Games as Social Lubricants in the Ancient Near East*. *Oxford Journal of Archaeology*. 35 (2). P. 179–196.
4. Duggan, E. (2015). *Ancient Board Games 1. The Royal Game of Ur and Senet*. 62 p.
5. Edited by Finkel, Irving L. (2007). *Ancient Board Games in perspective*. London: British Museum Press. 296 p.