

Шахматы въ Туркестанѣ.

А. Н. Черневскій сообщаетъ намъ весьма интересныя свѣдѣнія о шахматной игрѣ въ Туркестанѣ и доставилъ для образчика двѣ партіи, сыгранныя между лучшими туземными игроками города Самарканда. Вотъ что пишетъ онъ:

„Здѣсь отличаютъ двѣ разновидности шахматной игры: одну изъ нихъ называютъ „игрой королевы“ или персидской игрой, гдѣ фигурируетъ королева на тѣхъ же правахъ, какъ и въ европейской игрѣ и есть рокировка, хотя отличающаяся отъ европейской по правиламъ; другую же называютъ собственно „бухарской игрой“, гдѣ королева ступевывается послѣ перваго обязательнаго выхода на клѣтку (d3) и обращается въ фигуру слабѣйшую по силѣ противу обыкновеннаго офицера. Въ этой игрѣ нѣтъ рокировки и сверхъ того офицеры пользуются ограниченными ходами по своимъ линіямъ, черезъ одну клѣтку, и даже при этомъ черезъ фигуру.

Мѣстные игроки приписываютъ происхожденіе первой игры изъ Персін, а второй изъ Индіи, но не могутъ указать никакихъ письменныхъ историческихъ свѣдѣтельствъ, относящихся къ этому любопытному предмету.

Одно можно сказать утвердительно, что обѣ эти игры имѣютъ твердо и определенно установившіяся правила и рѣзко отличаются между собою самымъ процессомъ игры.

Въ Туркестанѣ, какъ и въ Европѣ, къ любителямъ шахматной игры относятся лишь меньшинство интеллигентнаго населенія, поэтому сильные игроки встрѣчаются, какъ рѣдкость.

Играютъ обыкновенно въ лавочкахъ, или чайныхъ домахъ, на базарѣ, а иногда и у знакомыхъ. При этомъ, признакомъ хорошаго игрока считается необыкновенная быстрота въ ходахъ, помимо хитроумностей комбинацій.

„Персидская игра съ королевой“ и „бухарская“ имѣетъ каждая своихъ цѣнителей и рѣдко встрѣчаются игроки одинаково сильные въ обѣихъ играхъ, но по всей справедливости, нельзя не поставить первую изъ этихъ игръ гораздо выше второй по сложности и интересности комбинацій.

Здѣсь я не буду описывать подробно правила той или другой игры, они уясняются изъ прилагаемыхъ партій, но скажу, что по своему началу „персидская игра“ можетъ быть отнесена по европейскимъ понятіямъ вполнѣ къ разряду замкнутыхъ игръ, потому что обязательное начало игры состоитъ въ ходахъ пѣшками отъ королевъ (d2—d4 и d7—d5); всѣ остальные пѣшки имѣютъ право двигаться впередъ лишь только на одну клѣтку.

Оригинальная рокировка этой игры видна изъ партій и примѣчаній къ нимъ, а остальные затѣмъ правила игры, относительно правъ и преимуществъ фигуръ и пѣшекъ общеевропейскія.

«Персидская игра съ королевой».

(Играна въ Самаркандѣ 29 декабря 1876 г.).

I.

Насрулла-бай Аб-деррахмановъ.		Мулла Шамсыд-дынъ Нажмеддиновъ.		14.	Kf3 : e5	Le8 : e5
Бѣлые.		Черные.		15.	Le1 : e5	Фd6 : e5
1.	d2—d4	1.	d7—d5	16.	Cd3—c2	Cc8—g4
2.	e2—e3	2.	e7—e6	17.	Фd1—f1	Ла8—e8
3.	Cf1—d3	3.	Cf8—d6	18.	Cc1—e3	Cg4—d7
4.	Kg1—f3	4.	Kg8—f6	19.	Ce3—d4	Фe5—g5
5.	Kpe1—e2 ¹⁾	5.	Kpe8—e7	20.	Фf1—d3	Cd7—c6
6.	Lh1—e1	6.	Lh8—e8	21.	f2—f3	g7—g6
7.	Kpe2—g1	7.	Kpe7—g8	22.	Cc2—b3	a7—a6
8.	Kb1—c3	8.	Kb8—c6	23.	Фd3—c4	Le8—e7
9.	e3—e4	9.	d5 : e4	24.	Фc4—d3	Kf6—h5
10.	Kc3 : e4	10.	h7—h6	25.	Ла1—f1	Kh5—f4
11.	Ke4 : d6	11.	Фd8 : d6	26.	Фd3—c2	Le7—e2
12.	c2—c3	12.	e6—e5	27.	Lf1—f2	Le2—e1†
13.	d4 : e5	13.	Kc6 : e5	28.	Lf2—f1	Kf4—h3†

бѣлые сдались.

(Длилась 1/2 часа).

II.

(Играна тогда же).

Мулла Шамсыддынъ Нажмеддиновъ.		Насрулла-бай Аб-деррахмановъ.		13.	b2—b3	Cc8—b7
Бѣлые.		Черные.		14.	Cc1—b2	Фd6—d5
1.	d2—d4	1.	d7—d5	15.	Cd3—c4	Фd5—d6
2.	e2—e3	2.	e7—e6	16.	Kf3—e5	Ла8—d8
3.	Cf1—d3	3.	Cf8—d6	17.	Фd1—f3	Kc6—a5
4.	Kg1—f3	4.	Kg8—f6	18.	Фf3—g3	Ка5 : c4
5.	Kpe1—e2	5.	Kpe8—e7	19.	Ke5 : c4	Фd6 : g3
6.	Lh1—e1	6.	Lh8—e8	20.	f2 : g3	Kf6—h5
7.	Kpe2—g1	7.	Kpe7—g8	21.	Le1—e3	Kh5—f6
8.	Kb1—c3	8.	Kb8—c6	22.	c2—c3	a7—a6
9.	e3—e4	9.	d5 : e4	23.	Ла1—e1	a6—a5
10.	Kc3 : e4	10.	h7—h6	24.	a2—a3	Cb7—d5
11.	Ke4 : d6	11.	Фd8 : d6	25.	Kc4—d2	b6—b5
12.	h2—h3	12.	b7—b6	26.	g3—g4	Cd5—c6
				27.	c3—c4	b5 : c4
				28.	Kd2 : c4	a5—a4
				29.	b3—b4	Kf6—d5
				30.	Le3—e5	Kd5—f4
				31.	Le1—f1	Kf4—d3
				32.	Cb2—c3	Kd3 : e5
				33.	Kc4 : e5	Cc6—d5
				34.	Lf1 : f7	c7—c6
				35.	Lf7—a7	Ld8—a8
				36.	Ла7—c7	Le8—c8

¹⁾ 5, 6 и 7-й ходъ составляютъ рокировку, которая можетъ еще совершаться и такими ходами: если фигуры f1 и g1 выведены, то можно подвинуть пѣшку g2—g3 и потомъ сходить Королемъ e1—g2, а затѣмъ Ладьей h1—e1. Подобнымъ образомъ дѣлается рокировка и на сторону Королевы.

37. Лс7—d7	Лс8—f8	62. Ла8—a4	Крг6 : g5
38. Сс3—d2	Лf8—f6	63. Cd4—c3	Крг5—f5
39. g2—g3	Лf6—f8	64. Крд2—e3	Лb1—h1
40. g4—g5	Лf8—d8	65. Кре3—d3	Лh1—h3†
41. Лd7—c7	Ла8—c8	66. Крд3—d2	Лh3—h1
42. Лс7—a7	Лс8—a8	67. Крд2—e3	Cd5—b3
43. Ла7—c7	h6 : g5	68. Ла4—a3	Cb3—c4
44. Cd2 : g5	Лd8—c8	69. Кре3—d4	Cc4—d5
45. Лс7—d7	Лс8—f8	70. Крд4—e3	Лh1—b1
46. h3—h4	Cd5—e4	71. Ла3—a7	Лb1—d1
47. g3—g4	Ла8—b8	72. Кре3—e2	Лd1—b1
48. h4—h5	Лb8—b5	73. Кре2—d2	Кpf5—e4
49. h5—h6	g7 : h6	74. Ла7—a3	Лb1—h1
50. Cg5 : h6	Лb5 : e5	75. Крд2—c2	Лh3—h2†
51. d4 : e5	Лf8—f3	76. Кре2—c1	Лh2—g2
52. g4—g5	Лf3 : a3	77. Кре1—d1	Cd5—c4
53. Крг1—f2	Ла3—h3	78. Крд1 c1	Cc4—d3
54. Лd7—d1	a4—a3	79. Кре1—d1	Кре4—e3
55. Лd1—d8†	Крг8—h7	80. Сс3—e1	Лg2—b2
56. Ch6—f8	a3—a2	81. Ce1—f2†	Кре3 : f2
57. Лd8—a8	Cc4—d5	82. Крд1—c1	Лb2—b1†
58. Cf8—c5	Лh3—h1	83. Кре1—d2	Cd3—c4
59. Сс5—d4	Кph7—g6		
60. Кpf2—e3	Лh1—e1†		
61. Кре3—d2	Ле1—b1		

бѣлые сдались.

(Длилась одинъ часъ).

ПО ВСЕМУ СВѢТУ.

(Разныя извѣстiя).

11-й конгрессъ западно-германскаго шахматнаго общества происходилъ 18 августа н. ст. и въ слѣдующiе дни въ Кёльнѣ. Шестъ игроковъ принимали участiе въ главномъ турнирѣ: Цукертортъ, Метгеръ, Шаллоппъ, Веммерсъ, Гёрингъ и Х., молодой англичанинъ, пожелавшiй остаться неизвѣстнымъ. Первый призъ, 200 марокъ, получилъ Цукертортъ, второй призъ раздѣленъ былъ между Метгеромъ, Шаллоппомъ и Веммерсомъ, изъ которыхъ каждый выигралъ одинакое число партiй. 20 числа происходила игра на память. Цукертортъ и Шаллоппъ играли каждый по 5 партiй противъ однихъ и тѣхъ же противниковъ и шестую между собою. Цукертортъ выигралъ пять партiй и сдѣлалъ ничью противъ Шаллоппа; послѣднiй выигралъ двѣ и проигралъ три.

Первый призъ за задачи получилъ Бергеръ изъ Граца (въ Австрiи), второй—Гейерштамъ изъ Упсалы (въ Швеции), почетный отзывъ — Минквицъ изъ Гандорфа. Призъ за разрѣшенiе задачъ получилъ Кирдорфъ изъ Крефельда. 12-й конгрессъ назначенъ въ слѣдующемъ году во Франкфуртѣ.

ЎЗБЕКИСТОН РЕСПУБЛИКАСИ ФАНЛАР АКАДЕМИЯСИ
АКАДЕМИЯ НАУК РЕСПУБЛИКИ ЎЗБЕКИСТАН

ЎЗБЕКИСТОНДА
ИЖТИМОЙ
ФАНЛАР

1995

5-6-7-8

ОБЩЕСТВЕННЫЕ
НАУКИ
В УЗБЕКИСТАНЕ

Издается с мая 1957 г. по 12 номеров в год.

ТАШКЕНТ
ИЗДАТЕЛЬСТВО «ФАН» АКАДЕМИИ НАУК РЕСПУБЛИКИ УЗБЕКИСТА.

путь вперед, и задача последующих поколений ученых — сохранить этот огонь и творчески, активно, достойно, как это делает Галина Анатольевна, пронести его по своей жизни.

История

Ю. Ф. БУРЯКОВ

К ИСТОРИИ ПРОИСХОЖДЕНИЯ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

Шахматы — интеллектуальная и в то же время эмоционально захватывающая игра, требующая большой физической подготовки и выдержки, глубокой стратегической и яркой тактической работы мысли. Это составная часть культуры общества в целом, показатель внутреннего интеллекта и таланта.

В древности на Востоке, как можно судить по сообщениям письменных источников, мастера шахматной игры включались в состав дипломатических посольств. Так, снаряжая в середине VIII в. н. э. посольство в соседнюю страну, китайский император говорил своему послу: «Синьло слывет государством просвещенным, знают древнюю историю и поэзию. Придворные чиновники искусны в шахматной игре». Поскольку сам посол считался одним из ученейших мужей, знавших историю и поэзию, император дал ему в помощники двух знатных офицеров, лучше которых никто при дворе не играл в шахматы, и богато одарил их золотом и дорогими подарками¹.

Известно, что в средневековой Европе шахматы также ценятся как составная часть дворцовых встреч, бесед и отдыха, и им специально обучали юношей и девушек во дворцах и домах знати. В то же время шахматы были широко распространены среди широких кругов других сословий — воинов, ремесленников, торговцев, будучи благодатным средством живого общения разноязычных народов. Не случайно в арабском мире их образно именовали «игрой дворцов и базаров». И вполне понятен интерес ученых к шахматам как части культуры стран и Востока, и Запада. Литература о них обширна. Одна из первых сводных работ подготовлена Х. Мюрреем в 1913 г.² Специальная работа о шахматах Востока, в связи с находками, собранными в Гос. Эрмитаже, была опубликована И. А. Орбели и К. В. Тревер³. Становлению шахматной игры на Руси и разным точкам зрения насчет происхождения ее в целом посвятил ряд работ И. М. Линдер, представивший также сводку основной литературы⁴.

В последние годы, благодаря активной деятельности Международного общества шахмат (ССИ), объединившего широкий круг коллекционеров, мастеров шахматной теории, историков шахмат, востоковедов, проведено несколько научных конгрессов и рабочих совещаний. При поддержке ССИ опубликован ряд работ о шахматах и близких к ним играх⁵. Среди них следует выделить серию аналитических и критических статей М. Едера⁶.

¹ Бичурин Н. Я. Собрание сведений о народах, обитавших в Средней Азии в древние времена. Т. 2. М.; Л., 1950. С. 134.

² Murrey H. R. A history of chess. Oxford, 1913.

³ Орбели И. А., Тревер К. В. Шахматы. Книга о шахматах. Л., 1936.

⁴ Линдер И. М. Шахматы на Руси. М., 1975.

⁵ Petzold J. Das Königliche Spiel//Die Kulturgeschichte des Schach. Leipzig, Stuttgart, 1976; Pinsker A. K. Die Saller: Schachspiel und Trictrac. Zeugnisse mittelalterlicher Spielfreude in sätischer Zeit. Sigmaringen, 1991; Linder I. M. The Art of Chess pieces. Moscow, 1994.

⁶ См. серию статей М. Едера в «Schach Journal» (1991—1994).

И все-таки ключевые вопросы остались. Когда и где зародилась игра, под влиянием чего она формировалась, каковы пути распространения шахмат причины, повлиявшие на изменение формы фигур и их роль в игре? Бесспорно, игра эта родилась на Востоке. Но где именно — в Китае, Индии, Иране, Средней Азии?

Некоторые ученые считают родиной шахмат Китай, где в древнейших источниках I тыс. до н. э. упоминаются священные игры и гадания, напоминающие шахматы. Однако основой там был круг, магическое зеркало с 12 фигурами-дошечками, светлыми и темными, олицетворяющими звезды и планеты; первое движение производилось бросанием их, как игральных костей, очки которых символизировали «волю неба», а дальнейшие ходы — встряхиванием, создающим новые «позиции» — комбинации темных и светлых фигур, определявших судьбу человека.

Гораздо ближе к шахматам по составу фигур древние индийские игры, олицетворяющие военное сражение-состязание, проходившее также с участием божеств.

Игры с использованием костей известны в Индии с глубокой древности. Игральные кости обнаружены еще при раскопках города эпохи бронзы Мохенджо-Даро. Каковы конкретно были игры того времени, мы не знаем. Однако следует вспомнить, что в середине II тыс. до н. э. в Индию вторгаются воинственные племена ариев, основным оружием которых были боевые колесницы. Они продвинулись с северо-запада на юго-восток через всю Индию, сокрушая на стремительных колесницах местные племена. Кроме колесниц, их «оружием» были гимны богам, отражавшие их стремление «по воле богов» к победе, богатству, процветанию. И в этих гимнах — Ригведе — воспеваются двухместная боевая колесница — ратха (ratha), которая называется там «легкоходной, стремительной, всепреодолевающей», создающей предельные возможности военного преимущества, а также божества, помогающие одержать победу. Боевая колесница Ригведы — это колесница могучего солнечного божества. Это его, «пламенноволосяго Сурью, бога, видящего издалека», влекут на колеснице семь кобылиц⁷.

Возможно, в то время и появляется один из ранних предков шахмат—аштапада — игра вперегонки, вчетвером на доске, имевшей, как и шахматы, 64 поля. У каждого игрока была только одна фигурка — ратха, а еще — «воля богов». Игра эта требовала большого искусства. Вызов на нее считался своего рода вызовом на поединок, отказаться от которого для представителя знати считалось неблагоприятным. Движение фигур осуществлялось с помощью игральных костей, определявших количество ходов играющего — «волю неба», судьбу — «карму».

В азарте этой игры участники могли проиграть не только состоящие, но и вовлечь родственников и самих себя в рабство. Согласно «Махабхарате», эта игра, на которую собрались сановники и знать, послужила одной из причин столкновения двух самых могущественных царских родов, и в битвы их были вовлечены почти все индийские божества⁸.

Развитием аштапады и дальнейшим шагом к шахматам может считаться индийская чатуранга. Это уже настоящее сражение четырех армий, в состав которых входят почти все будущие фигуры шахматной игры — правитель, всадник на коне, боевой слон, боевая колесница —

⁷ Ригведа. Мандалы I—IV/Подгот. Т. Я. Елизаренковой, М., 1989. С. 64. 460. Г. С. Гхурье считает, что боевые колесницы составляли часть регулярной армии Индии вплоть до VI в. н. э. (Ghurye G. S. Vedic India. Delhi, Varanasi, Patna, 1979. P. 86).

⁸ Ильин Г. Ф. Старинное индийское сказание о героях древности «Махабхарата», М., 1958. С. 33.

ратха и пехотинцы. Игра велась четырьмя участниками до полного уничтожения армий противников.

В шахматах четыре армии сливаются в две, имеющие тот же состав, один из королей превращается в советника, удваиваются пехотинцы.

Но шахматы имеют качественное отличие от чатуранги. В чатуранге передвижение фигур подчинено количеству очков, выпавших от игральных костей и определяющих «волю богов», судьбу — карму. В шахматах игрок тоже опирается на божества, дарующие победу, сила которых воплощена в мощи фигур. Но здесь нет никаких очков, т. е. навязанной «воли божеств». Разум и воля игрока раскрепощены, он сам активно помогает божествам, по своему усмотрению использует мощь фигур.

И сама идеологическая основа шахматной игры качественно иная. Считая родиной шахмат Индию, ученые связывали эту игру с буддизмом, а распространение ее в другие страны — с деятельностью буддийских монахов. Но, во-первых, буддизм — идеология, главный смысл которой — самосовершенствование, уход в иной, свой мир. Это не боевая религия, она не требует активного вмешательства человека в судьбу, будущую жизнь. Во-вторых, шахматные фигуры почти не встречаются в буддийских храмах.

Исследователи подчеркивали, что в связи с очень незначительными данными письменных источников следует активно использовать археологические материалы. Изучение находок показывает, что шахматные фигуры встречены на обширной территории от Китая и Сибири на Востоке до стран Европы и городов России на Западе. Большое количество их найдено в Иране и Центральной Азии.

К сожалению, значительная часть находок получена случайно. Но если обратиться к локализованным находкам из Центральной Азии — из Афраснаба в Самарканде, Хульбука — столицы Хутталя, Канки — столицы Чача, Талгара — города на торговом пути из Согда и Чача через степные районы в Сибирь и Китай, то мы увидим, что в первом случае они найдены в бане близ дворцового сооружения, во втором — в хозяйственной яме богатого жилого дома, в третьем — в ремесленно-торговом квартале пригорода, в четвертом — в городском жилом доме, т. е. в домах самых разных сословий. Вероятно, не случайно, как мы уже упоминали, шахматы на Востоке называли «игрой дворцов и базаров» — от светской знати, дипломатов до широких ремесленно-торговых слоев. И сами шахматы изготовлены не только из слоновой кости, но и из обычных ребер домашних животных, керамики, стекла, металла.

К тому же божества, на которых опирались игроки, должны были быть близкими и понятными земледельцам и скотоводам, воинам и торговцам. И если уж говорить об идеологической основе, то в первую очередь следует вспомнить такую религию, широко распространенную в Иране и Центральной Азии, занесенную согдийцами по торговым путям в Восточный Туркестан, как первая мировая религия — зороастризм.

Один из вероятных центров зороастризма — Бактрия на Оксе, где, кстати, найдены протошахматы из Дальварзинтепа и наборы поздних шахмат в Термезе, Хульбуке.

Зороастризм — религия борьбы божеств Добра и Зла — Ахурамазды и Ахримана, борьбы, в которой активно участвует своими добрыми или злыми деяниями человек.

В зороастрийских гимнах — яштах большое внимание уделено сражениям, арийским божествам. Воспеваются войны Ахурамазды. В основном это «ратха аштар» — «стоящие на колесницах» — колесничие,

обладатели быстрых коней и тучных стад, просторных пастбищ и добрых повозок. Властвуют колесничие, цари или боги над народом, чье имущество в основном составляют быки, кони и верблюды. Первым в сонме их божеств выступает солнечный бог — Митра. Он их покровитель, «небесный колесничий, широкоплечий ратник в золотых доспехах». К нему обращаются: «Так дай же нам, о Митра,... упряжкам нашим силу,... дай нам способность видеть врагов издалека. И чтоб мы побеждали врагов одним ударом, всех недругов враждебных и каждого врага»⁹.

Основное средство передвижения Митры — боевая колесница, совмещающая легкость, скорость, прочность и маневренность. В Авесте дано ее описание: Митра вывозит свою «легковозомую золотую колесницу, красивую, прекрасную». «И колесницу эту везут четыре белых, взращенных духом, вечных и быстрых скакуна. И спереди копыта их золотом одеты, а сзади — серебром. И впряжены все четверо в одно ярмо с завязками, при палочках, а дышло прикреплено крючком»¹⁰.

Подобные колесницы встречаются в наскальных рисунках, например в Арпаузене — в горах Каратау (Казахстан)¹¹. Боевая колесница есть и в составе Амударьинского клада, происходящего, вероятно, из зороастрийского храма на Оксе в Бактрии. Это золотая миниатюрная колесница с упряжью из четырех лошадей. В ней стоит возница, а справа сидит знатный воин в индийском платье с гривной на шее. Колеса легкие, спицы завершаются снаружи боевыми шипами¹².

Вспомним самаркандский шахматный набор. В нем самой вооруженной является боевая колесница с двумя фигурами — возничим и воином. Вооруженный возница сидит впереди на одной из лошадей. Воин — всадник на сиденье в форме тахта-трона с парадно украшенной спинкой и подлокотниками, оформленными поясом рисунка в виде солнечных символов — перлов. Колесница имеет классическую зороастрийскую форму с дышлом в середине.

В гимнах Авесты Митру в бою сопровождает сонм арийских божеств. Но первым среди них, кумиром «стоящих на колесницах» был Вэртагна — божество Сражений и Победы, верный спутник Митры.

Вэртагна — божество десяти воплощений — появляется в битве перед врагами в основном расвирипевшим ведром с острыми зубами, клыками, разящим наповал, взбешенным, неподступным, увертливым, проворным¹³. Он может иметь также вид хищной птицы, терзающей жертву. Вместе с тем для царей он может появиться в виде ветра, несущего божественную благодать — хварну, для остальных — это и бык златорогий, и конь златоухий, и горный дикий баран, и прекрасный остророгий козел, и нестовый верблюд, объятый страстью, и прекрасный мужчина¹⁴. Большой интерес представляют в связи с этим фигуры тувинских шахмат, в составе которых встречены кабан, верблюд, козел¹⁵. Следует также вспомнить находку в 1885 г. в районе Чуста (Фергана) изготовленной из слоновой кости хищной птицы, терзающей добычу, связываемой с легендарной птицей Рух — одно из названий, которые носит ладья¹⁶.

⁹ Авеста: Избранные гимны из Видевдата. Пер. Ивана Стеблиц-Камenskого. М., 1993. С. 105—106.

¹⁰ Авеста. С. 108—109.

¹¹ Кляшгорный С. Г., Султанов Т. И. Казахстан, летопись трех столетий. Алма-Ата, 1992.

¹² Амударьинский клад. Каталог выставки в Госэрмитаже. М., 1979. Табл. 7.

¹³ Авеста. С. 110.

¹⁴ Там же. С. 120—123.

¹⁵ Шахматы из Российского этнографического музея и Музея шахмат России: Каталог. СПб., 1994.

¹⁶ Орбели И. А., Тревер К. В. Указ. соч. С. 145—146.

Таким образом, можно считать, что ареал сложения шахмат — это, вероятно, не буддийская Индия, а зороастрийские регионы — Сасанидский Иран, Средняя Азия. Традиционные легенды о том, что игра была принесена как загадка индийским посольством к сасанидскому двору и разгадана иранскими мудрецами, вероятно, можно трактовать как трансформацию в зороастрийском регионе индийской чатуранги в виде борьбы двух сил — Добра и Зла, а также незыблемости царской власти, активного участия в битве-игре самого человека.

Хотелось бы подчеркнуть роль в развитии этой игры среднеазиатского региона. В прошлом Средняя Азия считалась периферией Ирана. Однако реально политической обстановки раннесредневековой эпохи — времени формирования шахмат таковы, что здесь создаются свои государства — эфталитов¹⁷, а затем Тюркский каганат, находившиеся во враждебных отношениях с Сасанидским Ираном.

Здесь, на контакте с кочевым миром, активно развиваются ремесла и торговля, и вхождение в состав единого государства способствовало этим процессам. Интенсивно совершенствовались военное снаряжение и вооружение конного войска. Появление стремени в снаряжении всадника сыграло важную роль в оснащении его оружием, ибо воин мог, встав на стремя, наносить рубящий удар; держась в стремях, он мог управлять конем, бросив поводья. Это поднимает роль конного войска.

Кочевой мир был необъятным рынком и проводником реализации товаров. Не случайно в составе указанных государств к середине I тыс. н. э. выделяются города Средней Азии, в первую очередь согдийские, захватывающие в свои руки контроль над сухопутными трассами Великого Шелкового пути. Формируются согдийские колонии в Семиречье вплоть до Китая и Сибири, а в Восточном Туркестане, наряду с южными, прокладываются новые, северные линии торговых путей, которые под эгидой Тюркского каганата становятся ведущими сухопутными трассами Великого Шелкового пути.

В Согде складываются торгово-ремесленные центры, создается своя школа монументальной живописи, художественного шелкоткачества, продукция которых поступала в западные страны¹⁸.

Следует отметить и специальные пути, оформившиеся в VI в., когда после конфликта с Сасанидским Ираном тюркский каган направил в Византию свое посольство во главе с согдийским купцом Маниахом. Оно прошло, минуя Иран, на север, через Хорезм, к северному берегу Каспийского моря с переправой через Волгу, по Северному Кавказу, через Кавказский хребет к Черному морю, через Фазис и Трапезунд в Константинополь. Вскоре последовало ответное посольство от Юстина II, были заключены военный и торговый договоры, что послужило основой появления новых торговых путей, проложенных в Византию, Хазарию, на Русь.

Именно в этот период в среднеазиатских владениях активно распространяются зороастрийские культы, различающиеся в деталях с иранскими.

В монументальной живописи Согда, в иллюстрациях к мифам интересно отметить сцены с изображениями божеств на колесницах, на коне и на льве, сражающихся с демонами. Согдийскому искусству не чужда идея противника, грозного даже для божественных сил. В качестве его представлено, например, трехликое божество — Вешпаркар с

¹⁷ Маршак Б. И. К вопросу о восточных противниках сасанидского Ирана// Страны и народы Востока. Вып. X. М., 1971. С. 58—66.

¹⁸ Иерусалимская А. А. К сложению школы художественного шелкоткачества в Согде//Средняя Азия и Иран, Л., 1972. С. 5.

трезубцем и даже с шибом — «злая хварна», также могущественная¹⁹.

На согдийских шелковых тканях изображаются львы, крылатые кони, кабан, символизирующий Вэтрагну.

Возвращаясь к шахматам, следует обратить внимание на находки большого количества шахматных фигур в столице Согда — Афрасиабе, где наряду с одиночными фигурками всадников на коне (со стремени и без них), шаха (короля), стеклянной поделкой коня, найден и отмеченный выше полный шахматный набор, включавший шаха (короля), колесницу, воина на коне, всадника на слоне, фигуру с львиной маской на лице и львиной мордой коня, пехотинцев. Соответствующие изображения мы видим не только в сценах борьбы божеств в Пенджикенте, но и в украшавшей дворцы Афрасиаба, Варахши VII в. н. э. живописи со сценами охоты на хищных животных знатных юношей, сидящих на слонах и конях.

В этом плане нам кажутся неслучайными отмеченные выше шахматные наборы XIX в. тувинцев и монголов Сибири, в которых представлены львы как изображение ферзя, кабаны, верблюды. Интересны и монгольские наборы с тигро-львами, изображающими ферзя, верблюдом и конем с проводниками в роли офицера и коня с колесницей-повозкой, сопровождаемой возницей и фигурой, выглядывающей из повозки²⁰. Мы усматриваем в них реликты древних фигур, пришедших сюда из Средней Азии по Великому Шелковому пути еще в VII—VIII вв. н. э. и сохранившихся в местных условиях при отсутствии запрета на изобразительные сюжеты.

В IX—XII вв. в составе Арабского халифата шахматы Средней Азии претерпевают трансформации как в плане изобразительности, так и в отражении реалий жизни.

В окружении правителей государств — эмиров и ханов — резко возрастает роль знати, их советников, особенно военных, обладающих реальной силой. К этому времени на смену колесницам приходит конница. И в шахматах возрастает роль ферзя, изображающего военного советника, зачастую возглавлявшего шахские и ханские войска. Колесница теперь приобретает роль башни.

Не через Византию, а напрямую, по северному пути, шахматы из Средней Азии попадают в степную Хазарию (Саркел) и на Русь²¹, в Европу, где отражением их ранних форм является Шарлеманский клад.

В самих странах халифата шахматы пользовались широкой популярностью. Они упомянуты в назидательных книгах о правилах хорошего тона (например, в Кабус-намэ, XI в.)²², становятся объектом разбора на собраниях знати при ханах и их наследниках. Существуют разные мифы и полуисторические сказания о творцах шахматной теории²³.

Все это говорит о широкой популярности шахмат, развитии шахматной мысли на Востоке, в том числе в средневековой Средней Азии.

¹⁹ Маршак Б. И. Демоны и герои Пенджикентской живописи: Итоги работ археологической экспедиции. Л., 1989. С. 118—119.

²⁰ Heissig Walter, Müller Claudius C. Die Mongolen; Haus, der Kunst. München. 22 März bis 21 Mai 1989. S. 219.

²¹ Быков А. А. Куфические монеты из клада, найденного в Саркеле/Палестинский сборник. Вып. 25/88. Л., 1974. С. 141—142.

²² Кабус-намэ/Пер. Е. Э. Бертельса. М., 1953.

²³ Болдырев А. Н. Зайнутдин Васифи. Сталинабад, 1957. С. 204.

АКАДЕМИЯ НАУК УЗБЕКСКОЙ ССР
ИНСТИТУТ АРХЕОЛОГИИ

ИСТОРИЯ
МАТЕРИАЛЬНОЙ
КУЛЬТУРЫ
УЗБЕКИСТАНА

ВЫПУСК 23

Ответственный редактор
академик АН УзССР *А. А. Аскарлов*

ТАШКЕНТ. ИЗДАТЕЛЬСТВО «ФАН» УЗБЕКСКОЙ ССР. 1990

черноту, а слегка размягчает, проводить такой способ расчистки было рискованно для красочного слоя.

При вторичном более детальном химическом исследовании анализ показал присутствие на поверхности живописи поливинилбутираля (ПВБ), сахарозы, смолы и БФ (7), вызвавших потемнение и растрескивание красочного слоя. Была рекомендована расчистка поверхности живописи с помощью горячей воды, ацетона и спирта. Данный метод, впервые использованный в реставрационной практике, дал положительный результат.

Первоначально определенный участок расчищался ацетоном с целью удаления возможных остатков смолы ПБМА. Затем проводилась расчистка спиртом остатков ПВБ. И, наконец, прикладывался горячий водный компресс (распарка) к подготовленному участку, затем — полиэтиленовая пленка с несколькими слоями марли, потом — горячий утюжок. После снятия компресса размягченный черный слой расчищался с помощью ватного фитилька, смоченного в кипятке.

Расчистка, проводимая таким способом, безвредна для красочного слоя и намного ускоряет темп работы.

Расчистка лицевой стороны живописи, восстановление ее красочного слоя требовали особой тонкости и осторожности, достичь которых можно было, лишь работая с микроскопом, причем стали проявляться некоторые детали рисунка, которые ранее невозможно было заметить.

Итак, в результате исследований было установлено, что черное покрытие представляет собой смесь копоти от светильников, используемых древними жителями, и полимеров, нанесенных на росписи 28 лет тому назад.

Таким образом, нам удалось путем специально разработанных реставрационных операций выявить оптимальный путь расчистки балалыктепинских росписей и вернуть науке образец древней живописи.

ЛИТЕРАТУРА

1. Альбаум Л. И. Балалыктепе. Ташкент, 1960.
2. Костров П. И. Техника живописи и консервации росписей древнего Пянджикента // Живопись древнего Пянджикента. М., 1954.
3. Шейнина Е. Г. Консервация и реставрация стеновых росписей древнего Пянджикента // МИА СССР. М.—Л., 1953. № 37.
4. Абдуразаков А. А., Камбаров М. К. Реставрация настенных росписей Афрасиаба. Ташкент: Фан, 1975.

А. Р. МУХАМЕДЖАНОВ, Д. МИРЗААХМЕДОВ, Е. НЕКРАСОВА

К ВОПРОСУ О НЕКОТОРЫХ НАСТОЛЬНЫХ ИГРАХ СРЕДНЕВЕКОВОЙ БУХАРЫ

При археологических исследованиях шахристана Бухары близ купола ювелиров в 1977 г. сотрудниками Бухарского отряда

Института археологии АН УзССР в слое бадраба с фрагментами керамики и стекла был найден комплект фишек и игральные кости (рис. 1).

Комплекс по фрагментам керамики, стекла*, а также саманидской монете, датируемой третьей четвертью X в. (определение Б. Д. Кочнева), может быть отнесен к середине — второй половине этого столетия. Судя по остаткам полусгнившей ткани, комплект в момент попадания в бадраб находился в матерчатом мешочке и состоял из 24 фишек и четырех игральные



Рис. 1. Комплект фишек и игральные кости из раскопа близ Мир-Араба.

костей, сильно разрушенных из-за долгого лежания в кислотной среде. Все фишки — из кости желтовато-коричневого цвета; овальной, приближающейся к кругу формы с рельефными круговыми резными линиями по тулову. Основание — плоское, полусферическая верхняя часть оформлена в виде вписанных одна в другую трех рельефных кругов. Высота сохранившихся образцов варьирует в пределах 3,1—3,8 см с преобладанием 3,5 см. Размеры овального основания соответственно 3,1—3,4×2,8—3,1 см с преобладанием 2,8×3,1 см. Некоторые колебания в размерах между отдельными образцами фишек, видимо, объясняются не только отсутствием необходимости их одинаковости, но и длительным и

* Отдельные образцы стеклянных изделий, происходящих из данного комплекса, были предварительно опубликованы в печати (1, фиг. 12, 14).

интенсивным использованием фишек в быту. При этом, исходя из структуры кости (бивня слона или носорога), разрушение фишек происходило в виде отслаивания кружочков разной толщины*. В результате разрушения одни фишки понизились в большей, другие в меньшей степени. На факт длительного использования и интенсивного прижизненного разрушения фишек указывают также следы ремонта на одной из них в виде медного стержня, стягивавшего ее изнутри от верхнего края к основанию. В комплект с фишками входят две одинаковые по размерам (1,7×1,9 см) игральные кости, изготовленные

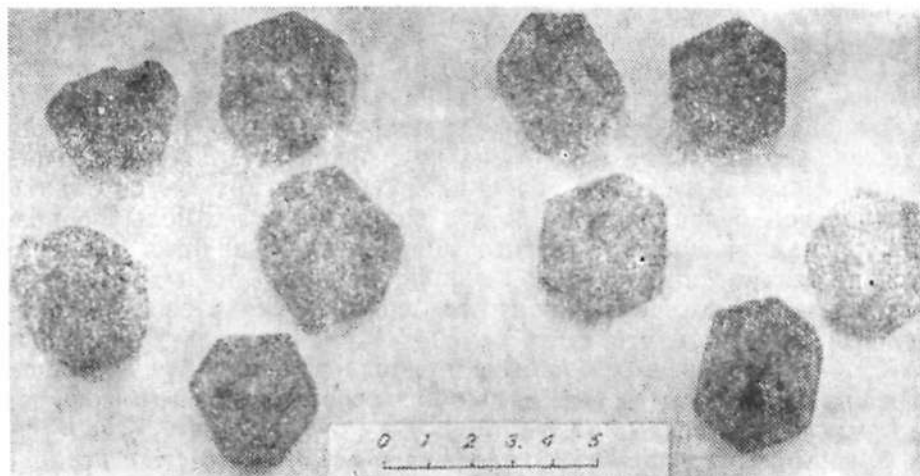


Рис. 2. Комплект фишек для нард из разреза стены Арка Бухары.

из того же материала и имеющие нанесенные на гранях цифровые знаки от одного до шести. Они выполнены вписанными один в другой в пунсонной технике кружочками, заполненными сохранившейся на отдельных из них ярко-красной краской. Две другие игральные кости почти вдвое меньше по размерам, видимо, являлись запасными. Первая зеленоватого цвета, сделана из нефрита (1×1 см), вторая имеет металлическую основу (возможно, свинцовую), обложенную поверху потемневшей от времени костяной пластиной (1,1×1,2 см). Судя по различию в материалах и размерах как с двумя первыми, так и между собой, эти игральные кости, видимо, являются остатками несохранившихся комплектов.

Другая группа игровых фишек была найдена в 1978 г. при проведении разреза крепостной стены и стратиграфии Арка Бухары (рис. 2). Они также были зафиксированы в бадрабе на

* Данные реставраторов о том, «что каждая фигурка собрана из отдельных костяных округлых пластин диаметром около 2 см и толщиной 0,3 см, соединенных между собой клеящим веществом», при нашем обследовании не подтвердились (2, с. 132).

сравнительно небольшом отрезке слоя в разбросанном виде, что может указывать на единовременность их выброса. Судя по полученному из ямы комплексу поливной и неполивной керамики, стекла и саманидской монете середины X в. (определение Э. В. Ртвеладзе), обе группы фишек можно считать принадлежащими к одному и тому же времени. Второй набор был выполнен из гагата густо-черного цвета и состоял из 12 целых и нескольких полностью разрушенных образцов, сохранившихся в мелких фрагментах. Фишки имеют шестигранное основание, постепенно переходящее в конусовидное завершение. Высота их колеблется в пределах 3,2—3,6 см. Размеры оснований по грани также неодинаковы — от 2,4 до 3,3 см, как неодинаковы и размеры граней на каждой отдельной фишке.

Судя по сохранившимся образцам, фишки делятся на две группы: орнаментированные и неорнаментированные. На грани шести образцов нанесены поднимающиеся цепочкой от основания сверху вертикальные пояски из кружочков с точкой в центре, выполненные в пунсонной технике. Углубления кружочков залиты контрастной белой пастой. Плохое состояние даже целых образцов, раскалывающихся в разных направлениях, видимо, объясняется не только интенсивным использованием, но и хрупкостью материала, из которого они изготовлены. Беруни в своей «Минералогии» отмечает, что «этот камень «сабадж» (гагат) глянцевиный, очень мягкий и легкий... не принадлежит к числу драгоценных камней, и бусы из него самые низкосортные, так что их надевают на шею и ослам» (3, с. 186).

Говоря о группе фишек, найденных в мешочке вместе с игральными костями, можно определенно утверждать, что это целый или относительно целый комплект. Единственный вопрос, возникающий в связи с ним, это отсутствие признаков разделения между фишками, что является обычным в игре между партнерами. Это, видимо, объясняется тем, что половина фишек имела натуральный светлый цвет, а вторая, по крайней мере в верхней части, могла быть окрашена. Окраска, по всей видимости, сошла в кислотной среде бадраба. На подобный факт может указывать и то обстоятельство, что красная краска плохо сохранилась даже в углублениях для знаков на игровых костях*.

Вторую группу фишек можно назвать комплектом лишь условно, так как здесь отсутствуют игральные кости и количество фишек почти вдвое меньше первого набора. Нет никакого сомнения в том, что обе группы находок представляют собой какую-то или какие-то очень популярные в народной среде настольные игры. В замечательных произведениях средневекового устного народного творчества, занимательной и поучительной прозе таковыми выступают шахматы и нарды (4, с. 236—239; 5, с. 67; с. 236;

* Факты окраски фигур противников в разные цвета (в частности, красный и белый) встречаются в отдельных источниках (4, с. 236).

7, с. 169). Отсутствие других фигур, кроме простых фишек, ставит под сомнение вывод о том, что мы имеем дело с шахматами. Это утверждение может быть более доказательным для целого или относительно целого первого комплекта. Во втором, неполном комплекте фишки могли быть и пешками в шахматной игре. Косвенное подтверждение этому мы находим в данных Беруни, посвященных горному хрусталу (буллур). «По правилам, пешки для шахмат вытачивают шестигранные, а для нард — круглые» (3, с. 175). Казалось бы, полная увязка этих сведений с нашими материалами опровергается другим сообщением: «удивительно, какие встречаются у хрустала естественные формы!... в окрестностях Варзфанджа... нашел среди камней (куски хрустала), похожие на пешки нард и шахмат, восьмигранные и шестигранные, точно выточенные искусственно» (3, с. 174). Беруни говорит не только об изготовлении из горного хрустала шахматных фигур, но и пешек для нард, напоминающих по форме изображение собак (3, с. 172). В связи с этим очень интересны находки небольших глиняных столбиков с уплощенным основанием и головкой, напоминающей морду собаки. А. М. Беленицкий считает их фигурками для нардов (8, с. 90). Он отмечает по этому поводу: «не является ли данное название для времени Бируни (XI в.) отголоском более раннего периода, когда пешкам названной игры придавали форму этого животного? На это указывают также приводимые им описания, по которым в его время пешки для нард имели простые геометрические формы» (9, с. 130).

Таким образом, исходя из данных Бируни, а также вышеприведенных материалов археологических исследований, можно с определенностью говорить о том, что хотя и существовали общие правила по форме пешек шахмат и нард, но они, видимо, строже соблюдались в более ранние периоды или при изготовлении дорогих долговечных комплектов. В случаях же, когда комплекты изготавливались из менее дорогих материалов или требовалась их максимальная дешевизна, они, видимо, выполнялись в более упрощенных вариантах.

Некоторому прояснению вопроса по назначению фишек второго комплекта могут служить обстоятельства находки, выявленной в разрезе крепостной стены Арка. Топографически здесь могли располагаться казармы для солдат, охраняющих крепостную стену. Это подтверждается не только материалами Арка Бухары периода позднего феодализма (10, с. 137—138), но и археологическими исследованиями на Арке домонгольского Ахсикета (11, с. 70). Нарды, видимо, все же были более популярны и доступны в народной среде, в эту игру вполне могли играть солдаты в свободное от караульной службы время. С другой стороны, кажущаяся близость фишек второго комплекта, число которых приближается к 16, то есть количеству шахматных пешек, может быть приемлема только в том случае, если фигуры были

выполнены из другого, более долговечного материала. Хотя мы и не исключаем этого, но и не считаем такой вариант более достоверным. Фишки из гагата — мягкого, хрупкого и очень дешевого материала — были предназначены для представителей просто-народа, вытачивать из этого материала сложные шахматные фигуры было бы по крайней мере нерационально.

Одним из вопросов, требующих решения, видимо, являются обстоятельства, при которых оба комплекта могли оказаться в бадрабе. Даже при том, что комплекты из-за длительного использования подверглись разрушению или были утеряны отдельные фишки, они вполне могли использоваться в детских играх. С определенной долей уверенности можно утверждать, что первый комплект попал в бадраб не случайно, а был выброшен преднамеренно. Отметим, что нарды, как и шахматы, в средние века относились к азартным видам игр. Игра обычно велась на всевозможные ставки, при несдержанности партнеров могла закончиться трагически для некоторых из них. Поэтому на родине шахмат и нард — в древней Индии — игроки наряду с фальшивомонетчиками, гадалками, обманщиками, взяточниками и продажными женщинами причислялись к открыто действующим вора́м, похищающим чужое имущество (12, с. 241). Классическая мусульманская традиция также относится к ним отрицательно, в хадисах игра в нарды сравнивается с прикосновением к свинине, что является нарушением одного из основных запретов мусульманства.

Со временем теологи примирились с шахматами: «если постоянно не грозит опасность убытка, а молитве пренебрежение, то тогда игра в шахматы приятное занятие двух друзей» (13, с. 323). Более азартная игра — нарды — называлась порождением сатаны наряду с бегами ослов, псовой охотой, бараньими и петушиными боями (13, с. 324). Тем не менее, большое количество находок на территории Средней Азии игральных костей различных форм (14, с. 313, рис. 22; 15, с. 175, рис. 39; 16, рис. 33; 17, с. 108, рис. 1), вероятность существования общественных помещений, где играли в кости (18, с. 200), игорных притонов на Ближнем Востоке (13, с. 325), а также частые упоминания о шахматах и нардах в поэзии и устном творчестве народов мусульманского Востока указывают не только на их широкое бытование, но и исключительно азартный их характер. В книге назиданий «Кабус-наме» Кейкавус посвятил специальный раздел предостережениям и советам юношам при игре в нарды и шахматы (19, с. 105).

ЛИТЕРАТУРА

1. Абдуллаев К. Стекланные изделия X—XII вв. из Бухары// ИМКУ. Вып. 16. Ташкент, 1981.
2. Реутова М., Ильхамов Ш., Абдуразаков А. А. Реставрация древних игральных фишек из Бухары//ИМКУ. Вып. 16. Ташкент, 1981.

3. Абу-р-Райхан ал-Бируни. Собрание сведений для познания драгоценностей (Минералогия). Л., 1963.
4. Тысяча и одна ночь. Т. 7. Душанбе, 1984.
5. Самак-айар. Кн. 1. М., 1984.
6. Мухаммад аз-Захири Ас-Самарканди. Синбад-наме. М., 1960.
7. Абу Али аль-Мухассин ат-Танухи. Занимательные истории и примечательные события из рассказов собеседников. М., 1985.
8. Беленицкий А. М. Об археологических работах Пенджикентского отряда в 1958 г.//Тр. Института истории АН Таджикской ССР. Т. 27. Душанбе, 1961.
9. Беленицкий А. М., Бентович И. Б., Большаков О. Г. Средневековый город Средней Азии. Л., 1973.
10. Андреев М. С., Чехович О. Д. Арк Бухары. Душанбе, 1972.
11. Усманова З. И. Работы кафедры археологии ТашГУ по археологическому изучению городища Ахсикет//Материалы по археологии Средней Азии. Ташкент, 1983. № 707.
12. Вигасин А. А. «Меры против воров» в «Нарадасмрити». Древняя Индия. М., 1985.
13. Мец А. Мусульманский ренессанс. М., 1973.
14. Мандельштам А. М., Певзнер С. Б. Работы Кафирниганского отряда в 1952—1953 гг.//МИА. М.—Л., 1964. № 66.
15. Ставиский Б. Я. Раскопки квартала жилищ знати в юго-восточной части Пенджикентского городища (объект VI) в 1951—1959 гг.//МИА. М.—Л., 1964. № 124.
16. Альбаум Л. И. Балалык-тепе. Ташкент, 1960.
17. Салтовская Е. Д. О резных костных предметах первых веков нашей эры из Ашта (Древняя Фергана)//Известия АН Таджикской ССР. Вып. 2 (52). Душанбе, 1968.
18. Воронина В. Л. Архитектура древнего Пенджикента//МИА. М.—Л., 1958, № 66.
19. Кабус-наме. М., 1958.

Х. Г. АХУНБАБАЕВ

ОБ ОДНОМ СОГДИЙСКОМ ОБЫЧАЕ

С 1978 г. в центральной части городища Афрасиаб, в пределах его третьей крепостной стены, нами были возобновлены раскопки на объекте Р-23 («центральный раскоп»). В 1965—1975 гг. раскопки на этом участке проводились целым рядом исследователей. Результатом работ явилось вскрытие (неполное) дворца самаркандских правителей третьей четверти VII в. н. э. с уникальными настенными росписями (1, с. 12—22; 2, с. 83—89; 3). На участке севернее дворца изучались остатки квартала Гончаров X—начала XI в. (4, с. 60—103). Основным направлением наших исследований явилось изучение руин аристократического квартала раннесредневекового Самарканда, сложившегося на этой территории (согласно археологическим и нумизматическим данным) в последнем десятилетии VII в. Квартал был построен на развалинах дворцового комплекса предшествующего периода. В полевые сезоны 1978—1985 гг. нами была полностью выявлена планировочная структура трех крупных домовладений и частично — двух. Вскрыт участок уличной магистрали, ограничивавшей квартал с востока. Подробное рассмотрение планировки этих