

С. И. Ходжаш

ФИШКИ И ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ ДЛЯ ИГРЫ В *СЕНЕТ* ИЗ СОБРАНИЯ ГМИИ ИМ. А. С. ПУШКИНА

В коллекции ГМИИ им. А.С. Пушкина хранятся фишки и игральные кости для игры в *сенет*. Большая их часть происходит из собрания В.С. Голенищева и поступила в музей в 1911 г., две кости поступили в 1940 г. из коллекции сотрудника отдела Востока А.В. Живаго.

Игра *сенет* на плоской, разграфленной на квадраты доске, судя по найденным в погребениях глиняным фишкам, была известна египтянам уже в додинастическое время. Известный немецкий ученый Э. Пуш в своей диссертации «Древнеегипетская настольная игра *сенет*» представил 12 оригинальных досок для игры и примеров их изображений в гробницах времени Древнего царства, 9 – Среднего царства и Второго переходного периода, 82 – эпохи Нового царства и 14 – Позднего периода¹.

При отсутствии соответствующих объяснительных текстов правила игры реконструируются по надписям, сохранившимся на самих игровых досках или сопровождающим изображения в гробницах. Установлено, что существовало две игры на разграфленных досках: *сенет* и «двадцать квадратов». Обе принято сравнивать с игрой в шашки и шахматы, что, по-видимому, неверно. Победа игрока в шахматы или шашки зависит от его умственных способностей и дара предвидеть возможные действия противника, просчитывая собственные ответные ходы, в то время как исход игр в *сенет* и «двадцать квадратов» в большой степени зависел от удачи – цифры, открывавшейся на астрагале или брошенной кости. В этом отношении обе древнеегипетские игры ближе всего современной восточной игре в нарды.

Игра *сенет* была рассчитана на двух участников и происходила на тридцатиклеточной доске, имеющей по десять клеток в трех параллельных рядах. Клетки назывались *перу* – «домá». Фишки расставлялись вдоль первой линии. Бросая палочки, астрагалы или кости, игроки пытались обойти фигурки противника, одновременно стараясь заблокировать их. Цель игры заключалась в благополучном сведении своих фигурок с доски прежде, чем это удастся сделать противнику. Вероятно, каждый из игроков стремился первым достичь двадцать шестой клетки (пятой в конце крайнего ряда доски), помеченной знаком *нефер* – «красота», «доброта», что можно было сделать, лишь перескочив через клетку, являющуюся западней, или «домом унижения», «домом несчастий». На более поздних досках эта клетка обозначалась знаком «вода», и попавший на эту клетку игрок считался утонувшим².

В *сенет* играли представители всех слоев населения, от рядовых общинников³ до фараонов. Известно изображение фараона Рамсеса II за игровым столом. Судя по сохранившимся процарапанным изображениям клеточных полей на оборотных сто-

¹ Pusch E.B. Das Senet-Brettspiel im Alten Ägypten. В., 1979. Хотелось бы выразить глубокую благодарность доктору исторических наук А.О. Большакову за предоставление ксерокопии данной книги.

² Egypt's Golden Age. The Art of Living in the New Kingdom. 1558–1085 B.C. Boston, 1982. P. 263–266.

³ Lane E. An Account of the Manners and Customs of Modern Egyptians. V. 2. L., 1871. P. 49; Davies E. Some Arab Games and Puzzles // Sudan Notes and Records. Khartoum, 1925. P. 145.

ронах ученических досок, в *сенет* играли нерадивые школьники прямо на уроках. А строительные рабочие рисовали доски на каменных блоках и также играли в рабочее время. Известен любопытный рисунок на папирусе, смысл которого остается неразгаданным: лев и каменный козел за игрой в *сенет*.

Вероятно, в период Древнего и Среднего царства *сенет* была светской игрой. Во всяком случае, прямые указания на ее культовый характер отсутствуют. Но поскольку в 17-й главе Книги мертвых времени Нового царства изображен египтянин за игрой *сенет*⁴, возможно, представление о роли этой игры в судьбе умершего появилось несколько раньше.

От периода Нового царства сохранились три текста, раскрывающие значение игры *сенет*. Это папирус Египетского музея в Каире времени Рамсеса III, папирус Туринского музея и текст из фиванской гробницы XX династии, описанной К.В. Лепсом⁵.

Каирский папирус был в 1930 г. опубликован М. Пипером. Вот его текст: «Жертва, которую дает царь Ра, Атому, Уннофру, Господину Тридцати, Анубису, Тоту, Маат, Великой команде Прекрасного дома, Хека, Шу, Сиа. Да дадут они мне вступить в Зал Тридцати, чтобы я стал тридцать первым (?) около бога. Я приближаюсь к Мехену, я поднимаю его фишки и кладу их в место, в которое я хочу. Я делаю мое место в доме Тота, я борюсь с ним (с противником). Я вижу Нейт, которая держит свои руки над символом Осириса. Я открываю прекрасный дом, в котором Маат. Бог принимает меня в число тридцати (?). Определены “столб Осириса” (?) и “кровь Исида”. Я вижу Буто в ее образе на стороне дома Мут. Мое сердце разумно, оно не забывает (?), мое сердце открыто (?), ведь я руковожу его игрой против меня (?). Я приношу ему его фишки, его пальцы дрожат, его сердце бежит со своего места, он не может ответить. Я живу в доме Ориона, я живу в вечности. Я иду дальше под правильным руководством (?) вместе с солнцем в дом того, кто обновляет жизнь, мой двойник ожидает в доме Ихи, я встречаю его [...], я поднимаю мою фишку к [...] Я встречаю его в прекрасном доме. Я поднимаю три фишки и нахожу две фишки, мой двойник позади меня. Я беру мою фишку и ставлю ее в место, в которое я желаю. Меня ведут (?) в преходящем, я знаю о том, кто в доме [...] Я знаю их имена, писец, который измеряет свои владения, не неизвестен. Мехен дает (?) мне свидетельство, он дает мне хлеб в дом хлеба, прохладную воду в дом прохлады. Мои фишки известны в прекрасном доме, я полностью в прекрасном флигеле (?). Мои фишки впереди, мои пальцы, как шакал, когда тащит ладью *wj3*. Я забираю его фишки и бросаю его в воду, чтобы он утонул со своими фишками. “Ты оправдан”, – говорит мне Мехен. Мое сердце [...]»⁶.

Анализируя этот текст, Пипер указывает, что многие упоминаемые в нем названия и термины не совсем ясны. Тем не менее, используя в обширных комментариях различные источники, он попытался дать им объяснения. В частности, он полагает, что под «прекрасным домом» подразумевается «гробница», «Залом Тридцати» называется место заседания тридцати богов, а «открыть прекрасный дом Маат» – значит приобщиться к богине правды.

Основная идея текста, посвященного игре в *сенет*, – помочь обойти все препятствия, выиграть партию и тем самым обеспечить себе благополучное пребывание в загробном мире. В этом смысле он близок изречению XXX Б главы Книги мертвых, которое гравировалось на амулетах в форме сердца и на основаниях «сердечных» скарабеев: «Да скажет он: [о] сердце мое, от матери моей (скажешь два раза), ретивое мое от возрастов моих. Не вставай против меня в качестве свидетеля. Не действуй против меня на суде. Не вставай против меня весовщиком, ибо ты – *Ка* мое, находящееся в теле моем; Хнум, исцеляющий члены мои, чтобы ты вышел к добру,

⁴ Faulkner R.O. The Ancient Egyptian Book of the Dead. L., 1986. P. 43.

⁵ Pieper M. Ein Text über das ägyptische Brettspiel // ZÄS. 1930. Bd 66. 1. Ht S. 16–33.

⁶ Malaise M. Les scarabées de coeur dans l’Egypte ancienne. Bruxelles, 1978.

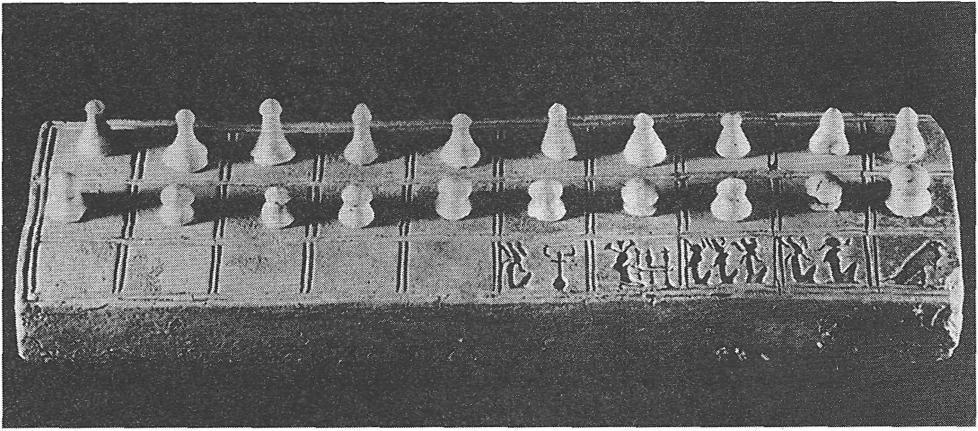


Рис. 1. Ящик для игры в *сенет* из Таниса. XIX династия. Коллекция Норберта Шиммеля, Нью-Йорк



Рис. 2. Фишки для игры в *сенет* в виде головы бога Беса и бога-бальзамировщика Анубиса в образе дикой собаки. XIX–XX династии. Британский музей

уготованному нам там. Не черни мое имя перед судом, раскладывающим людей на кучи, ибо если хорошо им наше, то хорошо и сущим и радуется сердце расследующего. Не придумывай ложь против меня возле бога, Старшего Владыки Запада, и смотри – разница твоя (добрых и злых дел), правый голосом»⁷.

В обоих случаях покойный борется со своим сердцем – главным свидетелем обвинения. Однако в первом случае он старается обыграть его, во втором – обмануть.

Сенет была искони египетской игрой. В отличие от нее игра в «двадцать клеток» пришла в долину Нила с Востока, вероятнее всего, из древнего Вавилона. Египтяне часто использовали один и тот же ящик для обеих игр: одна сторона его бывала расчерчена для *сенет*, другая – для игры «двадцать клеток» (рис. 1).

⁷ *Ходжаи С.И.* Амулеты из собрания Государственного музея изобразительных искусств им. А.С. Пушкина // ВДИ. 1953. № 3. С. 171.

Обычно для игры использовали фишки – от пяти до десяти: число не имело значения, так как оба противника имели равное количество. Материалом для изготовления фишек служили глина, фаянс или стекло. Династические фишки были довольно крупного размера и имели форму слегка утолщенного у основания цилиндра с закругленным верхом. Фаянсовые фишки Древнего и Среднего царств – также цилиндрические, но меньше по диаметру основания. В период Нового царства наряду с конусовидными фишками появляются фигурные: в форме перевернутой капители папирусообразной колонны, в виде головы бога-бальзамирощика Анубиса или бога-карлика в львиной шкуре Беса (рис. 2).

Наиболее ранняя фишка собрания ГМИИ им. А.С. Пушкина (I, 1a 2001, рис. 3, 1) имеет конусовидную форму, круглое основание и шарообразное завершение. Ярко-синий цвет фаянса позволяет датировать ее временем Нового царства и даже точнее – XVIII династией. К этому же времени относится ярко-синяя фаянсовая круглая фишка с гранеными боками, круглым основанием и закругленным верхом (I, 1a 2002, рис. 3, 2). В период Нового царства изготовлена фишка в виде перевернутой пальмовидной капители с четко обозначенными листьями (I, 1a 2004, рис. 3, 3). Эта форма была заимствована из древнеегипетской архитектурной практики, в которой декоративная и нарядная пальмовидная капитель весьма охотно применялась при строительстве храмов и украшении домов⁸.

Для периода Нового царства, полного военных походов и побед, нередки фишки в виде стоящего на коленях пленника со связанными за спиной руками (I, 1a 2003, рис. 3, 4). Аналогичные изображения пленников, помещенные на маленьких скамейках под ногами фараона, символизировали поверженных врагов.

⁸ Borchardt L. Die ägyptische Pflanzensale. В., 1897.

Рис. 3. 1 – фишка конусообразная с закругленным верхом. Новое царство. Фаянс ярко-синий, 2x1,2x1,2. ГМИИ. I, 1a 2001. Из собрания В.С. Голенищева, 1911 г. № 1059; 2 – фишка с круглым основанием и закругленным верхом. Новое царство. Фаянс ярко-синий, 1,2x1,2x1,2. ГМИИ. I, 1a 2002. Из собрания В.С. Голенищева. № 1647; 3 – фишка в форме перевернутой пальмовидной капители. Новое царство. Фаянс зеленовато-голубой, 4,7x3,5x3,5. ГМИИ. I, 1a 2004. Из собрания В.С. Голенищева. № 2759; 4 – фишка в форме пленника со связанными за спиной руками. Новое царство. Фаянс зелено-голубой, 3,4x1,6x1,6. ГМИИ. I, 1a 2003. Из собрания В.С. Голенищева. № 2752; 5 – фишка круглая в основании, украшенная головой бога Беса. Новое царство. Фаянс ярко-синий, 1,3x1,3x1,3. ГМИИ. I, 1a 2000. Из собрания В.С. Голенищева. № 2669; 6 – фишка в виде головы бога Беса. Новое царство. Фаянс зелено-голубой, 2,5x1,5x1,5. ГМИИ. I, 1a 2009. Из собрания В.С. Голенищева. № 2661; 7 – фишка в форме головы бога Беса с картушем (Неб-Маат-Ра) на оборотной стороне. Новое царство, XVIII династия, время правления Аменхотепа III. Фаянс ярко-голубой. 3,5x2,3x2,5. ГМИИ. I, 1a 4202. Из собрания В.С. Голенищева. № 2671; 8 – фишка конусообразная с круглым основанием и утолщенным верхом. XXVI династия. Фаянс зелено-голубой, 2,3x2,3x2,3. ГМИИ. I, 1a 2005. Из собрания В.С. Голенищева. № 2754; 9 – фишка конусообразная с круглым основанием и утолщенным верхом. XXVI династия. Фаянс зелено-голубой, 3,4x2,3x2,1. ГМИИ. I, 1a 2006. Из собрания В.С. Голенищева. № 2755; 10 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Кость. 1,2x1,3x1,2. ГМИИ. I, 1a 2058. Из собрания В.С. Голенищева. № 2926; 11 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Кость. 1x1,3x1,4. ГМИИ. I, 1a 2059. Из собрания В.С. Голенищева. № 2927; 12 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Известняк, покрытый глазурью. 1,5x1,4x1,4. ГМИИ. I, 1a 7481. Из собрания А.В. Живаго, 1940 г.; 13 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Кость. 1,2x1x1. ГМИИ. I, 1a 7511. Из собрания А.В. Живаго.; 14 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. – фаянс светло-голубой. 2x2x2. ГМИИ. I, 1a 2013. Из собрания В.С. Голенищева. № 2922; 15 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Кость. 1x1x1. ГМИИ. I, 1a 2017. Из собрания В.С. Голенищева. № 2928; 16 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Фаянс белый. 1,7x1,7x1,7. ГМИИ. I, 1a 2014. Из собрания В.С. Голенищева. № 2923; 17 – игральная кость кубической формы с маркировкой от одного до шести. I тыс. до н.э. Кость. 1,7x1,7x1,7. ГМИИ. I, 1a 2015. Из собрания В.С. Голенищева. № 2924

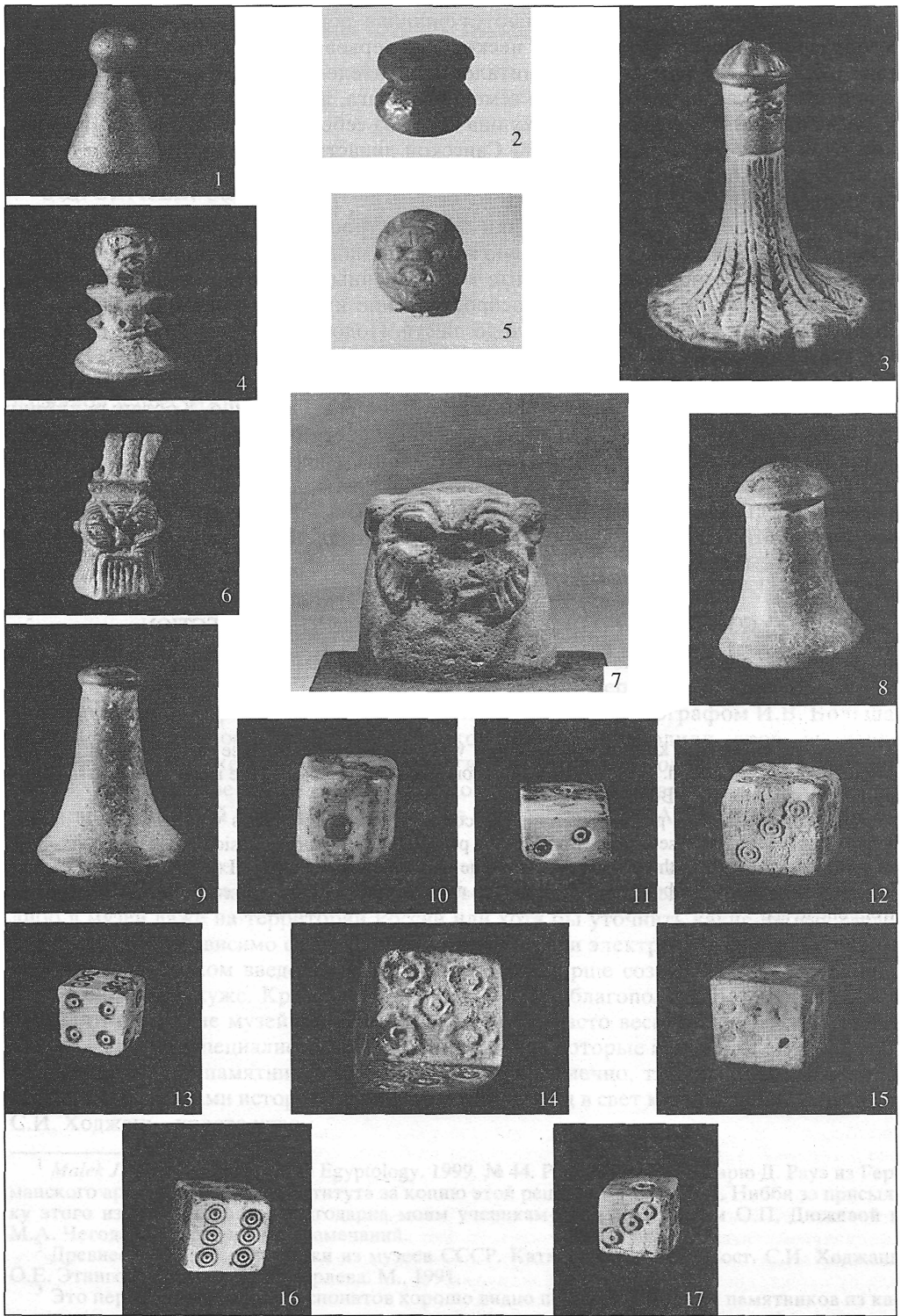


Рис. 3

В период Нового царства встречаются фишки в форме головы бога Беса – карликообразного божества в короне из нескольких перьев (I, 1a 2000, рис. 3, 5; I, 1a 2009, рис. 3, 6; I, 1a 4202, рис. 3, 7). Бес считался охранителем человека от укусов скорпионов и змей, в также покровителем семейного очага, женщин и детей. Особенно интересна фишка I, 1a 4202, поскольку она несет на себе картуш фараона XVIII династии (Неб-Маат-Ра). Во время XXVI Саисской династии из зелено-голубого фаянса изготовлены конусовидные фишки с закругленным верхом (I, 1a 2005, рис. 3, 8; I, 1a 2006, рис. 3, 9).

Для определения ходов противники бросали тростниковую или деревянную палочку с изображениями или высохшую коленную чашечку животного, обычно барана, известную в современном варианте тюркоязычных народов под названием ашик. Позже в долине Нила получили распространение кубики с выгравированными на каждой грани кружками – от одного до шести. Подобные кубики делали из фаянса (I, 1a 2013, рис. 3, 10) или кости (I, 1a 2014, 2015, 2017, 2058, 2059, 7481, 7511, рис. 3, 11–17). Судя по зелено-голубому цвету, характерному для фаянсовых изделий XXVI династии, кубик I, 1a 2013 был изготовлен в VII в. до н.э. Костяные кубики точно датировать затруднительно из-за одинаковости их формы, материала и манеры маркировки. Они могли быть изготовлены в период от Нового царства до времени коптов. Однако, судя по гробничным изображениям, в период Нового царства предпочтение отдавали «ашикам». По этой причине костяные кубики из собрания ГМИИ им. А.С. Пушкина скорее всего надлежит датировать более поздним временем.

COUNTERS AND DICE FOR *SENET* GAME IN THE COLLECTION OF THE PUSHKIN STATE MUSEUM OF FINE ARTS

S. I. Khodjash

The game of *senet* (a kind of backgammon) was popular in Egypt since the Pre-Dynastic period through the Roman period. From the New Kingdom period on the game bore ritual meaning, as the papyri imply (including the Book of the Dead).

The Pushkin Museum possesses 11 faience counters: cone-shaped ones with a bulge on the top, round-shaped with flat bases, those in a form of a palm-like capitell turned upside-down, of a captive and of god Bes' head. One of them bears the cartouche of pharaoh Amenhotep III (Neb-Ma'at-Re). The collection also includes 8 cube-shaped playing dice made of faience and bone, each one bearing numbers from one to six.