

ИГРАЮЩЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Александр Шепс
Николь Кузнецова

Фатима Хадужева
Анна Пронина

Издательство АСТ
Москва

УДК 794.4(091)
ББК 63.3(4)4-7
И27

И27 Играющее Средневековье / Александр Шепс, Фати-
ма Хадуева, Николь Кузнецова, Анна Пронина – Москва:
Издательство АСТ, 2021 – 240 с. – (*Элита Экстрасенсов*).

ISBN 978-5-17-135894-5

Анна Пронина, журналист, писатель и коллекционер игральных карт, провела настоящее расследование, чтобы узнать как можно больше об истории игр Средневековья. Во что играли в стенах древних замков? Как развлекались простые горожане? Как азарт и игры меняли истории государств?

Игральным картам уделено особое внимание, так как до наших дней о них сохранилось не так много сведений. Автор разбирается, кто и когда их придумал, почему их называют «дьявольскими картинками», о чем говорит карточная символика.

Из книги вы узнаете:

почему в раннехристианских храмах в сюжетах росписей присутствуют карточные масти;

как картинки с игральных карт попадали в священные книги и обратно;

как в Средневековье проводили свой досуг дети;

что больше всего забавляло в Средневековье взрослых;

в какие игры Средневековья можно и сыграть и сегодня;

а также: приметы, гадания, суеверия – от лучших экстрасенсов страны.

Интервью с медиумом Александром Шепсом, ясновидящей Николь Кузнецовой, тарологом Антоном Мамоном, ясновидящей Фатимой Хадуевой; гранд-мастером Таро Эльзой Хапатнюковской, художником Алексеем Орлеанским, цыганкой Азой Петренко, коллекционером Эдуардом Швейгертом и другими.

УДК 794.4(091)

ББК 63.3(4)4-7

ISBN 978-5-17-135894-5

© Текст. Анна Пронина, 2021

© Оформление. ООО «Издательство АСТ», 2021



СЕРИЯ «ЭЛИТА ЭКСТРАСЕНСОВ»

*Издание для досуга
демалысқа арналған баспа*

**Александр Шепс, Фатима Хадуева, Николь Кузнецова,
Анна Пронина**

ИГРАЮЩЕЕ СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

Руководитель проекта *И. Воеводин*
Ответственный редактор *П. Тотоева*
Выпускающий редактор *А. Калинина*
Младший редактор *М. Клебанова*
Технический редактор *Н. Чернышева*
Корректор *М. Крыжановская*
Дизайнер *А. Воробьев*

Подписано в печать 18.08.2021. Формат 60×90/16.
Усл. печ. л. 15,00. Печать офсетная. Гарнитура Helios.
Бумага офсетная. Тираж 2000 экз. Заказ № .

Общероссийский классификатор продукции
ОК-034-2014 (КПЕС 2008);
58.11.1 - книги, брошюры

Произведено в Российской Федерации
Изготовлено в 2021 г.

Изготовитель: ООО «Издательство АСТ»
129085, Российская Федерация, г. Москва, Звездный бульвар,
д. 21, стр. 1, комн. 705, пом. I, этаж 7
Наш электронный адрес: ask@ast.ru

«Баспа Аста» деген ООО
129085, г. Мәскеу, Жұлдызды гүлзар, д. 21,
I құрылым, 705 бөлме, пом. I, 7-қабат
Біздің электрондық мекенжаймыз : www.ast.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz
Интернет-дүкен: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан
и Представитель по приему претензий
в Республике Казахстан — ТОО РДЦ Алматы, г. Алматы.

Қазақстан Республикасына импорттаушы және
Қазақстан Республикасында наразылықтарды қабылдау
бойынша өкіл — «РДЦ-Алматы» ЖШС, Алматы қ.,
Домбровский көш., 3«а», Б литері офис 1.
Тел.: 8(727) 251 59 90, 91, факс: 8(727) 251 59 92 ішкі 107;
E-mail: RDC-Almaty@eksmo.kz, www.book24.kz

Тауар белгісі: «АСТ»
Өндірілген жылы: 2021
Өнімнің жарамдылық; мерзімі шектелмеген.
Сертификация қарастырылмаған

Мы в социальных сетях.
Присоединяйтесь!

vk.com/ast_nonfiction
instagram.com/ast_nonfiction
facebook.com/astnonfiction



Бог хотел бы видеть людей счастливыми. В поисках радостей и счастья люди придумали игры – езду на лошадях, турниры, игры с оружием, люди научились фехтовать, играть в шары и прыгать. Однако не всем людям доступны эти виды игр, поэтому были придуманы настольные игры. И с тех пор в любую погоду и при любых условиях, старики и дети, мужчины и женщины получили возможность играть и получать от этого радость.

Король Кастилии Альфонсо X. Книга игр. XIII век

Играющее Средневековье

7 июня 1520 года во Франции у города Кале встретились король Англии Генрих VIII и король Франции Франциск I. Два монарха устроили трехнедельный пир с 10 тысячами придворных. Последствия этого праздника расхлебывали потом 10 лет.

Сегодня это назвали бы саммитом на высшем уровне, а тогда это была встреча двух королей ради вечного мира и разграничения сфер влияния в Европе. Подобный договор просто не мог быть заключен без демонстрации друг другу богатства своих стран и мастерства подданных.

На поле, где монархи устроили пир, возвели 300 огромных шатров из лучших тканей, что были в обеих

Играющее Средневековье

странах. Это поле получило название Field of Cloth of Gold – Златотканое поле или Поле золотой парчи. Для людей низшего сословия поставили еще примерно две с половиной тысячи палаток.

Генрих VIII обустроился в десяти круглых шатрах из красной материи, расшитой золотом. Они были соединены широкими галереями в единый комплекс. Франциск I вселился в двухэтажный дворец с колоннами, большими арочными воротами и надвратной башенкой. Это сооружение, поражающее красотой современников, было выстроено из дерева и обтянуто роскошными тканями. Общая длина стен дворца составляла 91 метр.

Изюминкой дворца стал фонтан в виде восьмигранной колонны с львиными мордами. Рычажки, вставленные в львиные пасти, позволяли налить себе в кубок вина одного из восьми сортов. За это не взималось никакой платы, и высокородные господа регулярно упивались до беспамятства, не забывая славить щедрость французского монарха.

Участники этой легендарной встречи жаждали развлечений: пиршеств и зрелищ. И для них регулярно выступали музыканты, танцоры, актеры; устраивались рыцарские турниры, состязались лучники, соревновались борцы.

Только за 17 дней этого праздника его участники съели 2200 коров и быков!

В один из дней Франциск предложил Генриху сыграть в шахматы. Генрих не знал, что его соперник

Играющее Средневековье

опытный игрок, и вскоре продул несколько партий одну за другой. Поняв, что состязаться с французом на этом поле он не может, предложил Франциску борцовский поединок.

Генриху казалось, что соперник, в силу своей худощавости, будет «легкой добычей». Но тот оказался ловкачом, и, едва поединок начался, сделал Генриху подсечку и уложил на лопатки.

Можно сказать, что в этот момент переговоры о мире были провалены.

24 июня короли собрались по домам. Перед их отъездом было проведено торжественное богослужение под открытым небом. Им руководил главный распорядитель встречи кардинал Уолсли. Он благословил всех присутствующих и отпустил им грехи.

Но, как говорится, что-то пошло не так: внезапно в небо у Кале ворвался огромный дракон.

Никто до сих пор не знает, что это было на самом деле: воздушный змей, огромная птица или массовая галлюцинация на почве безудержного возлияния, но ни у кого из присутствующих реальность страшного зверя не вызвала сомнений. А потому о драконе упоминается во всех хрониках тех лет.

Люди сочли пришествие страшного крылатого зверя дурным предзнаменованием. Тем более что в результате разорительного пира никаких мирных соглашений так и не было подписано.

И всего через два года после описанных событий между Англией и Францией разразилась новая война. А Генриху и Франциску пришлось еще 10 лет выплачивать банкирам долги по кредитам, которые они набрали, чтобы пускать друг другу пыль в глаза.

Играющее Средневековье

Эта грандиозная монаршая встреча из истории позднего Средневековья¹ говорит нам о том, что народ того времени (и раньше) очень любил игры, состязания и празднества, а короли готовы были спустить целое состояние на развлечения и хвастовство.

Из школьного курса истории большинство из нас помнит только то, что Средние века – это мрак, невежество, насилие, период религиозной нетерпимости, грязных и вонючих городов, неграмотности. Однако, чуть больше углубившись в изучение этого периода, я обнаружила, что в это же время в Европе были приняты возвышенные отношения, высокая мораль, любовь к искусству во всех его проявлениях. Архитектура и живопись, литература – все это необъятные культурные пласты Средневековья, которые до сих пор влияют на нашу повседневную жизнь и имеют отражение в том числе в нашем современном досуге.

Холодные и мрачные средневековые замки часто были наполнены шумом музыки, звучали песни, читались вслух поэмы и романы; дворяне развлекались подвижными и настольными играми, играли в карты, шахматы, триктрак.

Представители высшего сословия любили охоту, балы, турниры и поединки. Зажиточные горожане – праздники, выступления на площадях труверов; ну и поглазеть на казни. Крестьяне, хоть и много и тяжело работали, тоже находили для себя формы досуга.

¹ В российской, английской и немецкой историографии Средневековье условно делится на три основных периода: раннее Средневековье (конец V – середина XI века), высокое, или классическое, Средневековье (середина XI – конец XIV века), позднее Средневековье (XIV–XVI века).

Играющее Средневековье

Всем сословиям были знакомы и групповые подвижные, и настольные игры. Уже тогда играли в снежки, в прятки, в лапту, шахматы, кости, игральные карты. Не везде забыты традиционные средневековые игры: курки, триктрак, тремерель.

Кстати говоря, современный гольф тоже родом из Средневековья: игра в мяч тех времен была основана на том, что двум командам нужно было забить шар в лунку при помощи деревянного посоха. И соревноваться в этом не гнушались даже священнослужители.

О многих играх и их популярности в то время мы знаем благодаря многочисленным запретительным указам. Например, в 1215 году IV Церковный собор в Латеране осудил игру в кости и запретил клирикам играть в нее. Эту разновидность досуга в разное время запрещали также указами королей и властей городов по всей Европе. Но, как вы знаете, в кости режутся до сих пор, с не меньшим азартом, чем это делали в средневековых крепостях, трактирах и военных лагерях.

*...многие знатнейшие дворяне
Спускали в кости латы и коней,
И деньги, и имения, и честь;
А если это страшное безумье
Распространится в действующем войске,
То воины день напролет играют,
Чтоб без доспехов вовсе оказаться.*

Так писал об игре в кости поэт XIV века Эсташ Дешан.

Интересный момент: разделение на детские и взрослые игры было довольно условным: Филипп

Играющее Средневековье

Арьес, французский историк, автор работ по истории повседневности, семьи и детства, пишет, что дети любили играть вместе со взрослыми или наблюдать за их играми. Об этом свидетельствует, например, гравюра XVII века, на которой изображен ребенок, проигравшийся в пух и прах, и другие дети, играющие в кости. Такие сюжеты можно найти и на картинах художника Питера Брейгеля, творившего в XVI веке: он очень любил изображать сцены обычной жизни. Историки и любители культуры Средневековья по его картинам восстановили немало старых игр.

Исследователи говорят, что такой простой предмет для игры, как кости (кубики с точками), был довольно дорог для обычных людей Средневековья. Игровые кубики могли даже передавать по наследству от отца к сыну.

О печальных последствиях безудержного азарта можно узнать из различных летописей. Например, в «Больших хрониках» Жеана Красивого (середина XIV века) зафиксировано: «После обеда приключилась великая ссора меж слугами горожан Эно и английскими лучниками, стоявшими на постое в городе, причиной каковой послужила игра в кости; и принесла она ссора много зла, как вам сие ведомо». В тот день погибло 300 лучников!

Известно, что даже короли, поддавшись игорной страсти, совершали немислимые поступки, разоряли казну, проигрывали земли и подданных. Но были среди монархов и те, кто не признавал никаких игр, например французский король Людовик Святой. Он не желал

Играющее Средневековье

пролития крови и запретил даже рыцарские поединки, что, конечно, вызвало гнев знати того времени.

Впрочем, «кровопролитными» в Средневековье были даже шахматы. В английской рукописи XIII века упоминается такая история: принц Джон, сын Алиеноры Аквитанской и Генриха Плантагенета, однажды бросил шахматную доску в Фулька Фиц-Уоррена. Доска попала Фульку прямо в голову, в ответ он заехал принцу ногой в живот.

Шахматы, пожалуй, стоили бы отдельного исторического исследования. Это легендарная игра, не утратившая своей актуальности за прошедшие века. Но я не претендую на научное исследование шахмат, поэтому предлагаю в этой книге лишь те сведения об этой игре, которые мне показались наиболее интересными.

Кости, шахматы и триктрак ближе к концу Средневековья были вытеснены игрой в карты. Считается, что популярность игральные карты завоевали благодаря тому, что в них могли одновременно играть несколько человек, а сами разрисованные картонки было легко носить с собой в кармане. Кроме того, не нужно было специального игрового поля.

Карты – это уникальная система символов, которая захватила человеческие умы, едва проникнув в повседневность средневековых европейцев. Лично я крайне равнодушна к игральным картам, так как с середины девяностых годов прошлого века собираю все их разновидности.

Играющее Средневековье

Не скрою, что большая часть книги будет посвящена именно игральным картам – их тайнам и загадкам, коих немало накопилось за прошедшие века.

Я начала увлекаться коллекционированием игровых карт еще в юности, на отдыхе в Геленджике, куда мы ездили с середины восьмидесятых. Я, мои родители и наши друзья часто проводили вечера за игрой в «дурака». И вот однажды наша колода карт совсем истрепалась, меня отправили в ларек «Печать» за новой.

Я попросила у продавщицы игральные карты, а она протянула мне какую-то «странную» колоду. Дамы, короли и тузы на ней были необычные: они представляли разные рода российских войск. Это очень удивило меня. Я не ожидала, что привычные рисунки в колоде можно заменить на какие-то другие. Это была колода карт «Командирские» Ленинградского комбината цветной печати.

С тех пор я стала обращать внимание на то, какие карты лежат на прилавках в магазинах и что на них нарисовано. Оказалось, что и «рубашек», и «лиц» – великое множество. Меня это чрезвычайно заинтересовало.

Много лет я без раздумий покупала колоду карт, если она отличалась от тех, что уже были в моей коллекции: на барахолках, в сувенирных магазинах, мне дарили их друзья и знакомые, привозили из зарубежных поездок со всего света. Так у меня появилось два огромных сундука – порядка семи сотен колод карт. Это не так много, если сравнивать с коллекциями других «карточных маньяков». Кое-что из моей коллекции вы можете увидеть в социальной сети Инста-

Играющее Средневековье

грам, найдя меня по никам @playing_cards_fun и @a_pronichka

Если верить Интернету, самая большая коллекция игральных карт в мире состоит из 11 087 колод, ею владеет Лю Фучан из Китая. А итальянец Тони Де Сантис собрал более восьми с половиной тысяч различных джокеров.

И я уверена, что это не предел, и пока вы будете читать мою книгу, коллекции этих людей вырастут еще на пару десятков колод. Ведь ежедневно по всему миру разрабатываются и выпускаются новые карты: памятные, сувенирные, арт, корпоративные, фотоколоды, рекламные, политические, порнографические, съедобные (у меня есть шоколадные) и так далее... А на современных платформах для краудфандинга ежедневно появляются запросы на финансирование уникальных авторских колод.

Не так давно я поняла, что не хочу больше собирать все карты подряд. По-настоящему мне интересны только старые, антикварные, которым больше 100 лет. Так темпы моего собирательства уменьшились, зато коллекция стала интереснее.

У меня есть карты, которыми играли в Германии и Австрии в конце позапрошлого века; французские, английские, колониальные, американские, китайские, японские и, конечно, русские, времен правления Николая II. Есть даже колода карт, которая издавалась специально для легендарного поезда «Восточный экспресс», следовавшего через всю Европу, от Парижа до Константинополя.

В отличие от большинства коллекционеров карт, я не фанатею от новых колод в закрытых упаковках,

Играющее Средневековье

которых не касались еще ничьи руки; я люблю колоды пожившие, поигранные, со следами пальцев, с заломами на картинках – от них я чую запах азарта былых игроков, задумчивую грусть девушки, раскладывавшей пасьянс; отчаяние проигравшего и радость выигравшего.

Год за годом, собирая старые колоды, я все больше увлекаюсь историей игральных карт.

Сложно переоценить роль колоды карт в истории человечества: карты не оставляли равнодушными ни властителей, ни простолюдинов, были времена, когда карты служили деньгами, в иных странах за игру в карты можно было лишиться жизни. Какие состояния были проиграны в карты! Сколько судеб было разрушено, сколько сердец разбито из-за них! А уж сколько важных решений было принято за игрой...

Екатерина II, Анна Клевская, Генрих VIII и Мария-Антуанетта игру в карты просто обожали, зато Петр I – ненавидел.

В США, штат Нью-Мексико, однажды приключилась забавная история: Джеймс Фаррингтон стал мэром города Эстансия благодаря тому, что выиграл у своего оппонента в покер. Оказывается, по законам штата, если кандидаты набрали одинаковое количество голосов, то победу определяют какой-нибудь игрой. В данном случае судьбу кандидатов решил покер.

Ходит легенда, что граф Сэндвичский велел укладывать ему мясо между кусками хлеба во время игры в карты. Дело в том, что поесть он любил, а вставать из-за стола во время игры не хотелось. Придуманый