

## **СИМВОЛИКА ИГРАЛЬНЫХ КАРТ**

**(см. илл. на 13-19 стр. цв. вкладки)**

Одним из интересных и весьма таинственных явлений нашей жизни являются игральные карты, история происхождения которых, также как и шахмат, теряется в седой древности. Карты, для автора, так в течение всей своей жизни и не научившегося в них играть, всегда были загадкой. С удивлением и интересом наблюдаешь за играющими, видишь как меняется настроение игроков и обстановка, напрямую зависящие от небольших кусочков картона с напечатанными или нарисованными на них картинками и знаками, ложащихся так или иначе.

Средневековые учёные серьёзно расходились во мнении о них – одни считали их положительным явлением, ибо карты при помощи различных ритуалов могли якобы предсказывать волю Божию, другие придерживались противоположного мнения – считая эти же карты дьявольской, сатанинской выдумкой, которую тёмные адские силы наслали на род людской для еще большего погружения его во грех. Время так и не дало ответа на этот вопрос – и в наши годы есть немало людей, придерживающихся той или иной точки зрения.

Когда появились игральные карты – ещё одна загадка. Никто не может определенно назвать и место их рождения.

Человечество не раз пыталось вернуться к этой изначальной проблеме. Некоторые считали, что карты придумал древнеегипетский бог Тот – изобретатель письменности, счёта и календаря. Именно карты Тота стали проводниками идеи о четырёх элементах мироздания – огне, воде, воздухе, земле. Их соответственно олицетворяли четыре масти (В отличие, допустим от Индии, где таких мастей было восемь).

В Средние века каббалисты несколько углубили и более конкретизировали древнеегипетское изобретение, воплотив в картах духов четырёх стихий: бубны – духи огня (саламандра), черви – повелители воздушной стихии (ильфы), трефы – духи воды (ундины, русалки), пики – духи и владыки подземного мира (гномы). Другие учёные Средневековья считали что это вовсе не духи стихий, а четыре важнейшие особенности человеческой жизни: черви – любовь, трефы – знания, стремления к ним, бубны – деньги и страсть к ним; пики – смерть или её приближение. Разнообразие картежной игры, чередование в ней удач и неудач как раз и являлось отражением жизни во всех её перипетиях и непредсказуемости. Именно карты, по их мнению, олицетворяли и указывали на всю сложность человеческого бытия, ежедневную гамму переживаний человека, запутанные ситуации, в которые он попадал, логику людских взаимоотношений и пр.

Некоторые придерживаются ещё одной любопытной версии – считают что карты являются отражением времени: красный и чёрный цвета –

олицетворение дня и ночи, пятьдесят две карты – число недель в году, джокер – високосный год, четыре масти – времена года.

Сумма же очков в колоде составляет как раз триста шестьдесят четыре дня (каждый валет – 11 очков, дама – 12, короли – 15, туз – одно очко).

Мнения многих историков сходятся на том, что карты зародились в Центральной Азии, затем в эпоху Великих Моголов были завезены в Индию, где и получили весьма широкое распространение. Современники вспоминают, что императоры Акбар и Бабур (XVI в.) были завзятыми игроками. Другие говорят, что их создали индийские брамины (браманы, брахманы) около 800 года нашей эры. Есть большое число сторонников китайской версии появления этой игры – карты были созданы в Китае в VIII веке. Считается, что китайцы – азартные игроки в бумажные деньги, на которых помимо номинала, изображались человеческие фигуры – императоры, их жёны, губернаторы провинций и проч. Иногда у играющих не хватало денег – тогда подобие той или иной купюры переносилось на плотный лист бумаги, служило своеобразным заменителем, суррогатом. Со временем деньги вытеснялись из игрового оборота в пользу рисованных кусочков бумаги или картона, т.е. карт.

Весьма неопределённо и появление карт в Европе. Многие (хоть и не все) сходятся на том, что карты, сопровождая воина в часы его досуга, начинают появляться в Европе во времена Крестовых походов (скорее, это были XI-XIII вв.).

Как мы знаем, это время пышного расцвета самой разной эмблематики во всех областях жизни и прежде всего рыцарской геральдики давало богатую почву для игры или интереса к ней, ибо карты, сами по себе стали объектом эмблематики. Интересно отметить, что в те времена, в годы больших и малых войн, великих завоеваний и крестовых походов, даже такие невинные, на первый взгляд, изображения различных фигур на игральных картах являлись символами милитаризма, военизации. Эту мысль и подтверждает одна из работ, посвященных картам:

«Черви были эмблемами храбрости, пики и бубны представляли оружие, трефы съестные припасы, фураж и амуницию; наконец туз.. представлял то, что всегда признавалось главным двигателем войны – деньги»<sup>1</sup>.

По другой версии карты могли появиться несколько ранее – в X в., во время вторжения сарацин в Европу (Италию).

Первое упоминание об этой игре в Европе содержится в хронике города Витербо (1379 год). Но это едва ли точная информация, потому что по другим источникам уже в середине XIII в. (1254 г.) во Франции был распространён эдикт, в котором Людовик Святой запрещал карты, их изображения, игру в них под страхом наказания кнутом.

Многие считают, что игральные карты были просто завезены из арабских стран в Европу венецианскими купцами, что происходит примерно на XIV-XVI вв. Приведём подтверждение и этому – сравнительно недавно преподавателя Краковского Политехнического института Виктора Зина

пригласили для инженерной консультации в старинный монастырь, неподалёку от Кракова. Часть монастырских стен там постоянно подмокало из-за неисправных водосточных труб, их надо было срочно ремонтировать, но мешал массивный деревянный алтарь, сильно попорченной сыростью, но ещё внушительный и представлявший значительную художественную и историческую ценность. В один из дней крупный фрагмент алтаря рухнул вниз и когда его стали разбирать, то на полу нашли полуистлевшие обрывки картона, представляющие собой игральные карты. Некоторые из них хорошо сохранились. Вручную изготовленные, они датировались концом XVI – началом XVII века (именно в это время и был построен алтарь). Карты эти положил туда завзятый картёжник и шулер, ибо вместе с ними, учёный нашел и обрывок исповеди, где этот человек, пытаясь превозмочь поживавшую его страсть к игре, написал – «... решил лучше погибнуть, чем взять их в руки... Их, воедино соединив, Богу жертвую ...».

Если принять за основу арабский вариант проникновения карт в Европу, то следуя ему, мы можем придти к следующему выводу – так как арабские карты того времени были без изображения людей (Коран запрещает их воспроизведение на подобного рода вещах), появились европейцы – художники, любители этой игры, которые и усовершенствовали их изобразительную сторону, придав им тот вид, в котором они дошли до нашего времени. Во всяком случае, во Франции рубежа XIII-XIV вв. художник Грэгоннер изготовил для короля Карла VI небольшие картонки, на которых были изображены человеческие, так хорошо известные картёжникам всего мира, фигуры – королей, дам, валетов. Тем не менее, это ещё было время запрещения карт. Испанский король Хуан I Кастильский категорически запрещает их. Этому примеру следует и упомянутый Карл VI, в конце XIV века запретивший игру в карты во Франции, для которой оставались только праздничные дни. Но уже в XV веке карты покорили Европу.

Состоятельные люди заказывали себе карты по индивидуальному проекту и рисунку, народ же играл картами, отпечатанными с гравированных медных досок. Чем азартнее становились игры, чем больше их выдумывалось, тем яростнее их не принимала церковь, видя в них греховное развлечение. Из карт, заодно кстати с шашками и шахматами, устраивались огромные костры не на одной городской площади. На церковной стене Болоньи появилась фреска, где картёжники находились среди грешников, прямоком идущих в ад. Наступление на карты усиливалось – французский проповедник Ришар везде повторял, что карты – порождение ада и их надо уничтожать, лучше всего сжигать; флорентийский епископ предавал анафеме всех, кто имеет дело с картами (в те времена это была очень суровая кара). В Пизе картёжников, среди которых были и монахи, попросту живыми замуровали в стену. Французскому духовенству было категорически запрещено даже смотреть на эту «богомерзкую игру». В середине XVI века парижская власть принимает решение, по которому хозяев домов где процветает картёжничество – сечь, игроков же штрафовать. Картёжник был как бы вне закона – его можно было запросто выслать из города, ли-

шить гражданских прав, имущества, но увы, игра продолжалась. В России, куда карты и игра попали по некоторым данным в XVII-XVIII вв. (не раньше ли?), при Алексее Михайловиче игрокам отрубали пальцы, били кнутом. Приблизительно такие же противокартёжные меры (кроме отрубания конечностей) просуществовали у нас довольно долго – до времён Екатерины II. При Екатерине наконец, пришло послабление, но гонения на шулеров и всяческих других нечестных игроков продолжались. С ними боролись известным и почти до нашего времени дожившим способом – высылкой. Поэтому в Москве и С.-Петербурге шулеров было сравнительно немного, зато в провинции они не переводились никогда.

Появляются (собственно, они были всегда) фанатики карточной игры, такие, как к примеру, известнейший французский поэт Франсуа Вийон, наш А.С. Пушкин и многие другие.

История зафиксировала нам и имя первого европейского карточного шулера. Им стал в XV веке (1495 г.) некий Рикко де ла Молиньер. Судя по фамилии – это был человек благородной родословной. Другой летописец рассказывает читателям о некоем итальянском графе, который неизменно искусно сдавал сам себе козырного туза. Видимо, уместно предположить – когда появились карты, тогда же и появились первые авантюристы и мошенники от них. Карты создавали питательную среду для преступников.

Однако, вернёмся к изображениям на картах. Многие миллионы людей, играющих сегодня по всему земному шару, автоматически вглядываясь в карточные фигуры, безусловно очень далеки от мыслей, что эти фигуры имели когда-то своих реальных персонажей.

Строго говоря, на наш взгляд, персонажи человеческих фигур, изображённые на картах, являют собой странную смесь сказочных, мифологических, легендарных личностей, наряду с реально существовавшими.

Безусловно, современные фигуры на картах – дань многократным стилизациям и трафаретам. Тем не менее – четыре короля – это древнейшие правители, реально существовавшие и царствовавшие в свое время: король франков – Карл Великий (червовая масть); Давид – легендарный древнееврейский царь, бывший пастух и певец (пики); Юлий Цезарь – бубны, Александр Македонский – трефы. Говорят, что червовый король имеет своим прототипом не только Карла. Он изображался то в виде Исава, то Константина, Чарльза I, то даже в образе Виктора Гюго или французского генерала Буланже. Тем не менее – мудрый старец в горностаевой мантии (символ родовитости и богатства) – это Карл Великий, в левой руке которого, символ власти, мужества и могущества – меч. Давид изображался с арфой, музыкальным инструментом, благодаря которому он и приобрел известность, как царь Иудеи. В начале XIX века, в период наполеоновских войн пиковый король был похож на Наполеона или герцога Веллингтона. Юлия Цезаря, как правило, изображали в профиль, с вытанутой рукой (старинные французские и итальянские карты). Эта поза осуществляла, видимо, стремление к богатству, деньгам, могуществу и говорила о его способностях к ораторскому искусству и назначении трибуна.

Александр Македонский в общем тоже «дожил» до наших дней, хотя узнать его сейчас практически невозможно, ибо из мужественного воина он давно превратился на современных картах в слащавого царедворца с фатовской бородкой и усами. В руках Александра – держава, символ монархии, иногда он держит меч – символ талантов полководца.

Среди прототипов женских персонажей первой дамой червей была Елена Троянская. Кроме неё на это место претендовали Святая Елена, легендарная основательница Карфагена, Жанна д'Арк, Елизавета I Английская, Роксана, Рахиль. Юдифь, героиня библейской легенды также очень долгое время изображалась в виде дамы червей. Дама пик – это мудрая Афина Паллада. Но были и другие мифологические героини. В Средние века долго велись споры – кого изображает в качестве прототипа дамы бубен. Во Франции ею стала амазонка Панфиделия из греческой мифологии. В XVI веке её образ постепенно трансформировался в образ Рахили из библейской легенды о жизни Иакова. Именно она-то и осталась дамой бубен на долгое время, утвердившись в амплуа «Королевы денег».

В роли дамы треш фигурировали иногда правительницы Трои – Гекуба и Флоримела. Они являлись олицетворением женского обаяния, особенно в переложении английского поэта Спенсера. Но так было не долго. Французы изобразили даму треш в виде женщины, под названием Аргина (от латинского – регина – «царственная»). И с тех пор Аргина стала традиционной дамой треш. Но это имя ещё и нарицательное. Им назывались фаворитки, любовницы королей и т.д.

Валетами сначала были просто четыре безумных рыцаря, воина, четыре искателя приключений. Валета почему-то принято отождествлять со слугой, лакеем, оруженосцем. Но эта трактовка спорна и едва ли правильна. Для валета червей французы остановили свой взор на Этьене де Виньеле, советнике Жанны д'Арк, служившем в войсках Карла VII, отличном воине, храбром, щедрым, безжалостным и язвительным. За свои качества Этьен де Виньель стал народным любимцем, героем фольклора в стиле Тилья Уленшпигеля, Вильгельма Телля, Робина Гуда. Таким образом Этьен де Виньель прочно и безоговорочно, как само собой разумеющееся, занял место валета червей. Он и до сих пор на этом месте, что признано игроками всего мира.

Прототипом валета пик стал Огьер Датский. В многочисленных битвах, выпавших на его долю, он сражался двумя клинками толедской стали («помакедонски», сказали бы мы). Их обычно также изображали на карте вместе с ним: Огьер Датский, как истинный рыцарь, совершал многочисленные подвиги, побеждал гигантов, возвращал заколдованные владения и проч. Он пользовался особой расположенностью феи Морганы, сестры короля Артура. Моргана обручилась с Огиером Датским и принесла ему в дар вечную молодость.

Валетом бубен (или бубновым валетом) был Роланд, легендарный рыцарь, «племянник» Карла Великого. Несколько позднее, его сменил Гектор де Марэ, один из рыцарей Круглого Стола, сводный брат сэра Ланселота



(Ланселота). Бубновый валет обладает дурной славой, с этим качеством он прочно вошёл в историю. Исстари бубновый валет изображали на спинах тюремной одежды каторжников-смертников. Не отсюда ли и выражение «забубённая голова», олицетворяющая человека пропащего, отчаянного, плохо кончившего в жизни. Таким образом, два благородных рыцарских персонажа, олицетворявшие образ бубнового валета, трансформировались со временем в полную свою противоположность. Таков исторический парадокс, идущий в разрез с благородным обликом этих персонажей.

Валетом трэф стал сам сэр Ланселот, старший из рыцарей Круглого Стола. Это, бесспорно, самый яркий из валетов. Однако, со временем, с ним также произошла метаморфоза – манера рисунка изменилась, он лишился своего роскошного камзола и в современном художественном исполнении невозможно узнать могучего воина, раненого стрелой в бедро, но тем не менее сумевшего одержать победу над тридцатью соперниками. Остался лишь лук – символ его непревзойденного искусства лучника. Увы, со временем его фигура и образ также постоянно изменялись настолько, что сейчас нам очень трудно будет узнать главу Круглого стола.

После Тридцатилетней войны (1618-1648) на картах остались только эти эмблемы, которые в ходу до сих пор почти повсюду. Каждый народ, по мере своей фантазии и интеллекта, вносил в карты и игру различные дополнения, так в Португалии впервые начали играть 52-мя картами в четыре масти. Франция была мастерицей по придумыванию рисунков и объяснению мастей. Именно там и родилась их трактовка как отражения устройства человеческого общества: черви – духовенство, бубны (буби, мечи) – дворянство, пики – горожане (мещане), крести – служилое сословие. Там же позднее родились аллегорические изображения фигур свободы, равенства, братства, здоровья и т.п.

В Германии одно время на картах появились ларцы для церковных пожертвований, гребни, кузнечные меха, короны.

Бельгия подарила картёжникам разделение на двусторонние картинки без верха и низа. Екатерина Медичи изобрела рисунок на обратной стороне карт (предполагалось, что это будет мешать и затруднять игру шулерам). Со временем карты стали использоваться не только для игры – их приспособили для обучения чему угодно – военному делу, философии, геральдике, кулинарии и т.д. У кулинаров, например, были в ходу такие масти, как мясо, рыба, дичь, паштет. На рубеже современности (XIX-XX вв) появились и едва ли уже исчезнут эротические и порнографические карты. Спрос на них высок.

В конце XIV века иезуиты, как умные и умудрённые жизнью люди, решили показать при помощи карт иерархию общественной жизни, все её ступени. Они считали, что именно карты могут дать представление об окружающем людей мире, его устройстве. Считалось, что самое низкое положение как в игре, так и в обществе играют цифры – это народ, войска, вассалы. Над ними дамы и так далее до тузов (самой главной фигуры), обозначающие деньги, что по мнению иезуитов (и не только их) являлось и

является самым главным рычагом управления. Пики и бубны – оружие для воина – копыя и стрелы для арбалета. Черви – мужество, трефы (по-французски – «луговая трава») – корм для лошадей. Таким образом, иезуитское толкование – это не только познание мира и всего окружающего, но и военное дело.

Толкование мастей и до сих пор – спор и дискуссия. Их очень много. К примеру, если черви похожи на сердца, значит это обозначение священнослужителей. Бубновые карты (квадрат), это плитки бургерского пола, следовательно, это и есть сами бургеры. Трефы – клеверный лист, следовательно, это деревенский житель и т.д., с большой долей «притянутости за уши».

Иногда масти изображали предметы рыцарского обихода – меч, оружие, знамёна и проч. В Португалии чаще всего в карточном наборе наблюдались чаши, монеты, палки, шпаги.

Среди первых европейских карт можно было увидеть дурака, шарлатана, императора, колесо счастья, солнце, дьявола, смерть. Карты Флоренции насчитывали 97 листов, куда входили и все двенадцать знаков Зодиака.

Известно, что карточная колода Таро (Тарот, Тарок) была изготовлена в Ломбардии в XIV веке. Четыре её масти изображали чаши, мечи, жезлы (дубинки) и деньги (видимо монеты). В каждой масти, помимо карт с цифрами, были четыре карты с изображением людей – король, королева, рыцарь, оруженосец. С течением времени из колоды Таро исчезли все козырные карты, включая рыцарей. Вот как описывается вообще трансформация мастей в одной из популярных статей – «Что же касается обозначения мастей, то из исходной итальянской системы с её мечами, аналог будущих пик, булавами – треф, кубками – червей и монетами – бубей, позже выделилось три: швейцарская с желудями, розами, листьями и гербовыми щитами; немецкая с желудями, листьями, сердцами и колоколами, и французская с трефами, пиками, червами и бубнами. Наиболее устойчивой оказалась французская система изображений мастей...».

Напомним, что со временем они стали применяться не только в игре, так как уже вышли из этих своих весьма узких рамок. Их стали употреблять в воспитательных и образовательных целях. Сегодня карты используются при лечении, особенно нервных больных, считается, что именно карты приводят их в состояние своеобразного равновесия. Есть легенда, что именно карты были использованы для лечения неврастеника (или полусумасшедшего) французского короля Карла VI.

В довольно широком ходу стали карты с изображениями различных исторических лиц, событий, явлений, предметов и проч. Этой традиции уже более пяти веков, поэтому называть её новой – едва ли возможно. Такое явление изобразительного переосмысления карт довольно быстро распространилось по странам Европы, так, во времена французской революции появились карты (художник Давид) с новым «революционным» содержанием – королей сменили гении войны, эмблемы торговли, мира, ис-

кусств; дамы стали проводниками свободы вероисповедания, печати, брака, промыслов; валеты были заменены фигурами равенства состояний, прав, обязанностей и рас. Такие карты просуществовали недолго и вскоре снова были заменены обычными тривиальными фигурами – королей сменили философы и писатели, дамы стали воплощением добродетели, валеты – политиками. Но и это продолжалось весьма короткое время – в эпоху Реставрации всё вернулось на свои места.

Своеобразную табель о рангах при помощи карт предложил А.П. Чехов в рассказе «Винт» – чиновники у него превратились в черви, губернское правление стало трефами, служащие министерства просвещения – бубны, отделение же Госбанка – пики. Далее по А. Чехову – действительные статские советники стали тузами, статские советники – королями, их супруги – дамами (что и соответствовало действительности), коллежские советники – валетами, надворные советники – десятками и т.д.

Однако, наряду с классической, устоявшейся эмблематической системой, возникают всё же различные альтернативные. За последние триста лет многие художники пытались ввести в карты новые изображения и это им удавалось.

Последующие годы вплоть до наших дней характерны тем, что карточная символика не оставалась на месте, а всё время обновлялась (удачно или неудачно). Появились и появляются колоды, в которых масти представлены в виде зверей, растений, птиц, предметов обихода и т.д. и т.п.

Разнообразие рисунков на картах подвигает их коллекционеров покупать всё новые и новые колоды. Так, сравнительно недавно появились карты, посвящённые 200-летию А.С. Пушкина. В них короли, дамы, валеты – двойные портреты героев пушкинских произведений. Тузы – персональные портреты – Моцарт, Пётр I, Пугачёв. Евгений Онегин – червонный, Скупой рыцарь – пиковый, Дубровский – бубновый валеты. Бубновая дама – барышня-крестьянка. Король червей – Каменный гость и т.д.

Отечественные же карты прошлого (как дальнего, так и недавнего) представляют собой виды С.-Петербурга, различные исторические события, оперные сюжеты и проч. Солдаты Красной Армии играли картами, на которых запечатлены различные части и механизм устройства трехлинейной винтовки Мосина. И сейчас ещё в музеях и у коллекционеров мы можем увидеть карты самого разнообразного изобразительного содержания. Бытует мнение, что приверженцы социализма выпускали карты с изображением президентов, комиссаров, промышленников, рабочих. В пользу такой версии (сам автор ни разу не видел подобных карт) говорит тот факт, что за сравнительно последнее время (по крайней мере в новейший период истории) карты действительно стали активными пропагандистами всяческих идей, в том числе и политических. Так, в 1961 году, когда Южно-Африканский Союз вышел из Британского Содружества, в память этого события на тамошних картах стали изображаться черви – пороховницами, пики – колесами фургонов, бубны – колышками для палаток, трефы – башмаками. Туз стал президентом, король – главнокомандующим, дама –



бурской бюргершей, валет – бурским переселенцем. Без сомнения, все эти сюжеты взяты из истории переселения европейцев в Южную Африку, из англо-бурской войны, где англичане номинально победили, но буры выглядели очень и очень достойно. Как видно из этой истории, переселенцы и их потомки никогда её не забывали, и как только возникла возможность, эта щекотливая тема сразу всплыла и стала неприятной для англичан реальностью. Совершенно ясно, что такие карты едва ли пришлись бы англичанам по душе, в то время когда Союз входил в Британское содружество. Сегодня никто не будет оспаривать тот факт, что карты являются любопытным образцом развития эмблематического направления человеческой мысли.

Есть в картах и элементы геральдики. Задолго до того, как подобные идеи стали интересовать автора, их уже давно изложил талантливый русский учёный геральдист Ю.В. Арсеньев. Вот что он писал по поводу интересующего нас сюжета: «Любопытное применение художественной геральдики в Средние века и последующее время представляют игральные карты ... С XV-го века карты ... получили всеобщее распространение в Западной Европе ... В эту эпоху на игральных картах появляются художественные изображения фигур ... в виде исторических личностей с их действительными или фантастическими гербами, каковы Готфрид Бульонский, рыцарь Дюнуа, король Альфред, Карл Великий, Александр Македонский, Юлий Цезарь и т.п. Самые знаки мастей превращались иногда в геральдические фигуры: так, например, трефы изображали листья на геральдическом дереве герба... На картах изображались также отдельно гербы ... и чаще всего с гербовыми щитами в руках изображались валеты. Вообще карты разных эпох и стран везде воспроизводят характер костюмов и стиля соответствующего времени. Так, например, в Германии на картах XVI века мы видим ландскнехтов в их характерном костюме, а во Франции XVII в. – костюм эпохи Людовика XIV»<sup>2</sup>.

За свою многовековую историю карты не раз меняли форму, они были прямоугольные, круглые, со скошенными краями, овальные. Материал, из которого они изготовлялись самый разнообразный – тончайшие деревянные пластинки, черепаховый панцирь, перламутр, бумага, драгоценные материалы, кожа, крахмальная хлопчатобумажная ткань, слоновая кость и проч. Такие уникальные карты расписывали специально нанятые для этой цели художники – отсюда они становятся произведениями искусства, великолепными образцами миниатюрной живописи, поражая изяществом, вкусом, отделкой, совершенством и точностью рисунка. Делались карты и для слепых – с выпуклыми знаками.

Карточные колоды прошлого, дошедшие до нас, представляют ценность своими рисунками, разнообразием изобразительных мотивов и тематики, например, на темы произведений Шиллера, опер Вагнера («Лоэнгрин», «Тангейзер», «Мейстерзингеры», «Летучий голландец»), известны карты с картинками парижских мод, с изображениями охотников, рыбаков, танцоров и др. На картах, обнаруженных в алтаре монастыря под Крако-

вом были изображены король, сидящий на троне, придворные всех рангов, но без дам.

Поражаешься количеству сюжетов, представляемых на них – сатирические, юмористические, портретные, сцены из жизни, современной политики – все это может увидеть исследователь, разложив их вверх изображениями, или как говорили «рубашками».

В Германии, в городе Альтенбурге, есть одно место, которое всегда привлекательно для историка, исследователя этой старинной игры. Альтенбург славится не только музеем карт, но и их производством. Карты делали в Альтенбурге издавна, ещё с XV века, и именно старинные карты в этом музее привлекают сюда многочисленного посетителя.

Воистину, правду сказал один человек – «стопка глупых картинок из плотной бумаги, давно уже несёт в себе образ мира».

### ПРИМЕЧАНИЯ

1. **Андреев А.С.** Исторические отрывки о картах, изображённых для разнородных игр. СПб., 1858. С. 4.

2. **Арсеньев Ю.В.** Геральдика. М., 1908. С. 113-114.

#### См. также:

**Вахромеев С.** Знаете, в какие карты играете? // Российские вести. 22 апр. 1994 г.

**Вахромеев С.** Досье на карточных особ // Там же. 12 мая 1994 г.

**Вахромеев С.** За что бьют канделябрами // Там же. 24 июня 1994 г.

Первая страсть // Stern. № 45, 1974.

**Алексеев А.** // Собеседник. № 26, 1993.

Банкомет // Московский комсомолец, 6 июня 1998 г.

**Гончаров М.** Весь мир в колоде карт // журнал «Дарин». № 1 (12), 1998.

От бога или дьявола // Вокруг света. Май 1995 г. С. 53.



Modernes jap. Spiel



Werbung für Schnaps



Rixdorfer Drucke



Starlet-Werbung



Tarock, 19. Jahrh.



Wahrsagekarte um 1850



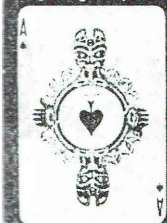
In der Schweiz erschienen



Typisch spanisches Bild: Münzen-Reiter



Bürgerkriegskarte, USA



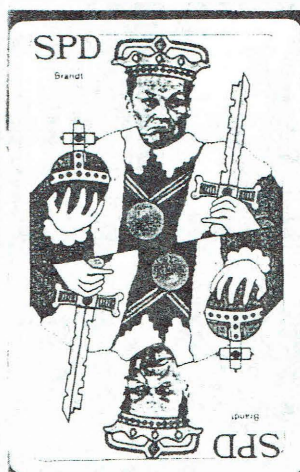
Mexiko-Spiel



Acht, 270 J. alt



Dän. Karikatur, 1868



König Willy Brandt im «Koalitions-Quartett», 1968



Franz. Revolutionsdame



Cancan mit Herz



Franz. Künstlerspiel



Sanli-Spiel



Turketter-Porthos



Türkische Dame um 1900





МАГ



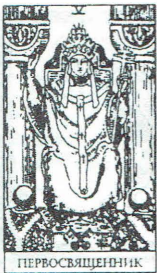
ЖРИЦА



ХОЗЯЙКА



ХОЗЯИН



ПЕРВОСВЯЩЕННИК



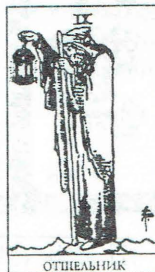
ВЛЮБЛЕННЫЕ



ПОВОЗЧА



СИЛА



ОТШЕЛНИК



КОЛЕСО ФОРТУНЫ



СПРАВЕДЛИВОСТЬ



ПОВЕШЕННЫЙ



СМЕРТЬ



МЕРЕНИКО



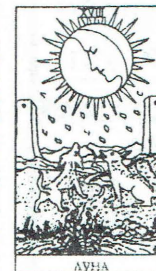
ДЬЯВОЛ



БАШНЯ



ЗВЕЗДА



ЛУНА



СОЛНЦЕ



СУД

## Карты Таро.

## СИМВОЛИКА ИГРАЛЬНЫХ КАРТ

(см. стр. 113)

