**Реферат на тему История азартных игр.**

Китай, Индия, Древняя Греция, Рим и Египет – нет такой древней цивилизации, которой не оставили бы историкам свидетельств увлечения азартными играми. Игры в кости, домино карты ………

Родоначальником костей можно считать и астрагалы – путовые суставы животных, и четырёхгранные кубики с углублениями (тоже называвшиеся астрагалами), и пластинки с двумя сторонами, чёрной и белой (как в древнерусской игре «зернь»), даже орехи дерева вибхидака (Индия).Существовали кости и пирамидальной формы – древнейшие из них обнаружены при раскопках в царской гробнице шумерского города Ур (III тысячелетия до нашей эры). Некоторые из древнеегипетских костей величиной были с теннисный мяч и по форме тоже приближались к шару: так много у них было граней!

Среди игр в кости были распространены игры в чет и нечет, бросание костей в круг, метание костей с целью забрасывания их в специальные отверстия. Известны были гадания с помощью костей. Игроки относились к своим игральным костям благоговейно и даже и даже с некоторым страхом – как к живым существам или властительным духом. С ними беседовали, шептались, произносили заклинания и пытались умилостивить безрассудными обещаниями.

В «Махабхарате» эпизод игры в кости включён в основную сюжетную линию поэмы – повествование о борьбе двоюродных братьев пандавов и кауравов (отображение ведийского мифа о борьбе богов, представляющих верхнюю часть Космоса, и асуров – демонов нижнего мира):Юдхиштхира, старший из пандавов, проигрывает карувавам царство братьев, себя и Драупади – общую жену пандавов. В самом знаменитом эпизоде «Махабхарате» - сказании о Нале и Дамаянти, весь сюжет строиться вокруг игры в кости. Наль, играя костями, заколдованными злым духом Кали,

проигрывает своё царство и удаляется в изгнание; кости превратившиеся в птиц, догоняют его и обманом отнимают последнюю одежду. (Впоследствии Наль, обучившись тайнам игры, возвращается к жене и отыгрывает царство.)

Наряду с игрой в кости в древней Индии была распространена практика предсказывания будущего на костях, – так называемая рамала: кубической формы кости нанизывались в ряд на ось; вращая кости во­круг оси, получали магические числа, соотносящиеся со страницами гадальных книг.

В Древней Греции изобретение костей приписывалось греку Паламеду, участнику Троянской войны (Со­фокл). По другой версии (Геродот), кости, наряду с другими древнегреческими играми, изобрели лидий­цы (народ, населявший Малую Азию) в эпоху правле­ния Атиса, чтобы отвлечься во время великого голода («один день все время занимались играми, чтобы не думать о пище, а на другой день ели, прекращая игры»).

В Древней Греции существовало два типа костей: кубы, идентичные современным костям (назывались «бочонки», играли тремя, позднее – двумя), и астрагалы (имели четыре грани с разметками в виде углубления: соответственно 1, 3, 4, б; играли четырьмя ас­трагалами). Были известны игры: чет и нечет; попадание кости в отверстие в доске; бросание кости в начерченный круг. Бросок кости называли ударом.

Кости выбрасывали из специальной кружки: тот, у кого выпадала наибольшая сумма очков, выигрывал. Различные комбинации очков на выброшенных кос­тях носили имена богов, героев, гетер и знаменитых мужей (наихудший бросок назывался «собакой», наилучший – «Афродитой»), могли считаться счастливы­ми и несчастливыми. Во время пира победителя в игре в кости обычно избирали симпосиархом. Существовали и специальные игорные дома для игры в кости.

В Древнем Риме играли аналогичным способом (броски носили сходные названия). Хотя игра в кости была официально запрещена в Древнем Риме и разре­шалась лишь во время праздника Сатурналий, она приобрела исключительную популярность: ею увлека­лись римские писатели и императоры (император Клав­дий даже написал руководство по игре в кости, кото­рое, к сожалению, не сохранилось). Первый извест­ный закон против азартных игр – Lex aleatoria (аlеа –игральная кость) был утвержден в Риме в III веке до Н. Э. Он запрещал кости – азартные игры и разре­шал все остальные: общественные, спортивные, в том числе и гладиаторские.

В Древней Греции и Риме кости использовались также для гадания: их бросали в воду, а также на особые таблицы с пронумерованными советами и из­речениями (номера соответствовали выброшенным оч­кам). Гадающий мог брать в одну руку кость «за себя», другую – «за бога», соотношение очков позволяло установить, утвердительно или отрицательно ответил бог на поставленный вопрос. Гадальные кости посвя­щались Гермесу (Меркурию).

О распространении игры в кости у древних герман­цев свидетельствует Тацит (в книге «О происхожде­нии германцев и местоположении Германии » ), отмечая при этом крайнюю азартность игры и жесткость правил: «...потеряв все свое достояние и бросая в по­следний раз кости, назначают ставкой свою свободу и свое тело. Проигравший добровольно отдает себя в раб­ство и, сколько бы моложе и сильнее выигравшего он ни был, безропотно позволяет связать себя и выставить на продажу».

Многие древние народы, включая североамерикан­ских индейцев, ацтеков, майя, островное население юго-тихоокеанского региона, эскимосов и африканцев, играли в кости, сделанные из разнообразных матери­алов и обладающие различной формой и маркировкой. Кости изготовлялись из сливовых и персиковых кос­точек, семян, костей овец, бизонов, карибу, лосей, из оленьих рогов, гальки, керамики, скорлупы грецких орехов, из зубов бобров и сурков. Позднее (в Древней Греции и Риме) кости обычно делали из слоновой ко­сти или костей других животных, а также из бронзы, агата, горного хрусталя, оникса, черного янтаря, але­бастра, мрамора, фарфора и т.д.

Кости кубической формы с маркировкой, практически идентичной современной, были обнаружены при археологических раскопках в Китае (относятся к 600 году до н. э.) и в египетских гробницах, датиро­ванных примерно 2000 году до н. э.

В эпоху средневековья кости практически постоян­но находились под официальным запретом: Оттон Великий в 952 год запретил играть в кости духовенству, Генрих II Английский в 1188 г. - крестоносцам. Запретительные акты неоднократно издавались в тече­ние. XII-XIV вв. Энциклопедический словарь Брокгауза и Эфрона приводит следующие сведения об ис­тории игры в кости в средние века: 414з указа Людовика Святого, 1255 года, видно, что во Франции существовали для выделки костей особые мастерские и довольно многочисленный класс ремесленников.

Указы 1291, 1319 и 1369 годов запрещают игру в кос­ти, но это, видимо, не действовало, так как в 1396 году появился указ против распространившихся под­дельных костей (которые, видимо, существовали во множестве: так, поэт Франсуа Вийон в своем «Боль­шом завещании» завещает приятелю шулерские кос­ти, неравномерно залитые изнутри свинцом). Кроме игры на деньги, где выигрывал имевший наибольшее число очков, существовало много других игр, принад­лежностью которых были кости: Иоанн Салисбюринс­кий насчитывает десять таких игр. В основной исто­рии игральные кости значительно теряют свою попу­лярность, хотя во время Тридцатилетней войны ландскнехты очень их любили» .

Запреты не мешали играм в кости оставаться люби­мым времяпрепровождением в замках и городских домах: играли обычно тремя костями (согласно Иси­дору Севильскому, три кости обозначают настоящее, прошлое и будущее), которые бросались на деревян­ную или мраморную доску. Употреблялись и кости без меток на гранях, которые выбрасывались на дос­ку, разделенную на шесть секторов: каждому сектору соответствовали очки от 1 до 6. Особенно часто играли в кости (и гадали) на Рождество и Новый год (французская рождественская «играв гуся» - на специаль­ной доске с изображением гуся).

Попытки средневековой идеологии истолковать игры в кости в духе христианской символики также несут на себе печать двойственности. В игре, изобретенной епископом Вибальдом из Камбре (Х в.) с це­лью отучить монахов от азартной игры на деньги, ком­бинации величин на костях обозначают христианские добродетели: 1. 1. 1 -любовь, 1. 1. 2 - вера, 1. 2. 4 -целомудрие и Т. д. Монах, «выигравший» высшие доб­родетели, облекался правом обучать им остальных мо­нахов. Епископ Герберт, впоследствии папа римский Сильвестр II, изобрел ритмомахию - игру, похожую на шахматы, в которой вместо фигур играли костями с очками. В то же время в целом ряде текстов изобре­тение костей приписывается дьяволу, который при их помощи выигрывает души. Согласно некоторым тек­стам, очки на гранях кости символизируют «злонаме­рения» дьявола против того или иного персонажа христианского пантеона: единица отмечена дьяволом про­тив Бога, двойка - против Бога и Богородицы, трой­ка - против Троицы и Т.Д. Однако играв кости мо­жет служить и спасению души: святой Петр, спуска­ясь в Ад, берет с собой кости, чтобы обыграть жонг­лера, стерегущего грешников, и тем самым спасти их души.

О бытовании игр с костями животных (игры в «ло­дыжки», «костыги», «козули») у славян и на языческой Руси свидетельствуют многочисленные археологические находки на обширной территории, включа­ющей как славянскую прародину (Польша, отроги Карпат и БеСкид, Волынь), таки районы более по­зднего расселения славян (Новгород, Восточная Украина). Кости сохранили популярность в низших слоях общества и после христианизации славян, о чем свидетельствуют гневные обличения костей христианскими проповедниками. В России чаще всего упот­ребляется простейший вариант игры в кости - зернь. Небольшие косточки с белой и черной сторонами бро­сали на стол. Выигрывал тот, у кого они падали ус­ловной стороной. Игра в зернь, как и игры в карты, считалась предосудительной, игроки подлежали нака­занию. Однако в 1667 году при царе Алексее Михайло­виче зернь и карты в Сибири были отданы на откуп (правда, через год этот указ был отменен). В зернь играли в основном в корчмах и кабаках, где для этого отводились тайные кабацкие бани. Существовали профессиональные игроки в зернь и шулера. В XIX начале ХХ века игры в кости (лодыги, лодыжки) фиксировались этнографами в районах русского Севера. Играли в основном во время святок; кости раскраши­вались в разные цвета (красный, черный, желтый); передаваясь от игрока к игроку в качестве платы за проигрыш, они могли существовать десятки лет (костями расплачивались также при святочных играх в карты).

В острогах играли парой костяных кубиков с очка­ми на гранях («быками»). Каждая комбинация очков носила свое название, например: 1-1 - голь, 1-2 -тройка, 2-2 - чиква, 2-3 - петух, 5-6 - с пудом, 6­6 - полняк. Кости, а также окрашенные и меченые дощечки служили у русских крестьян для бросания жребия при разделе земли, определения равенства в гельхозра6отах или при разрешении тяжб.

Игра в домино, которую частенько еще пренебре­жительно именуют «козлом» или «забиванием козла», так прочно и уютно прижилась в наших дворах, что с трудом верится в ее древнюю и благородную историю.

Костяшки домино произошли от всем известных игральных костей. Согласно китайским легендам эту игру изобрели приблизительно в XII веке. В Корее и Индии домино до сих пор служит инструментом для предсказания судьбы. Так что первоначально эти кос­тяшки предназначались исключительно для гадания и магических церемоний. Ведь азарт и божественное откровение – две вещи несовместные». На Востоке известно 47 различных игр с использованием домино. Существуют домино с цветными костяшками, где цвет обозначает достоинство. Названия игр чрезвычайно поэтичны: «гвоздики в тумане», «войти в погоду», «прыжок газели».

Есть версия, что игру в домино создали монахи-доминиканцы. Во-первых, так называлась одежда ду­ховных лиц – преимущественно черный плащ с ка­пюшоном. Во-вторых, само название игры в домино происходит от латинского корня «dominans», что оз­начает – господствующий, главный и является нача­лом обращение в католической мессе: «Dominus vobis­сит» (Господь, да пребудет с вами). Выдвинуто пред­положение, что в домино зашифрована господствующая система устройства мироздания – универсальный за­кон Гармонии макро- и микрокосмоса: игра в домино имеет семь цифровых знаков (от 0 до 6 ), что символи­зирует, в частности, семь планов бытия и семеричное строение Вселенной.

Люди очень давно играют в рулетку. С тех самых пор, когда в Монте-Карло появились европейские ка­зино. Нам известны два варианта происхождения ко­леса фортуны. Согласно версии номер один, колесо изобрел математик Блез Паскаль в 1655 году. Правда, его задачей было придумать приспособление не для проведения времени за азартными играми, а для изу­чения вероятностей. По второй теории рулетка при­шла к нам из древнего Китая. Существует версия, что китайцы имели обыкновение играть на досуге в игру под названием «Магическая площадь», используя при этом фигурки 37 животных. В Китай приехал фран­цузский проповедник, увидел игру и придумал зак­репить статуэтки на колесе, а потом и вовсе заменить их цифрами.

Сегодня уже никто не играет в «Магическую пло­щадь», зато изобретение французского проповедника снискало всемирную известность.

Карты также имеют древнюю историю. Происхож­дение их точно не установлено.

По одному из предположений, первые карты с фи­гурами появились в Индии. Они изготовлялись из китайской лакированной клеенки в виде маленьких кружков. В старинных индийских картах было во­семь мастей, или армий, которые отличались одна от другой различными эмблемами и цветом. В каждой масти – 12 карт. Вся колода – 96 карт. Из фигур известны король и визирь. Игра состояла в защите ко­роля остальными фигурами и простыми солдатами –пешками или нумерованными картами. Однако Ин­дия, как считают некоторые исследователи, не явля­ется родиной карт: рисунок этих карт персидского, а не индийского стиля, а принцип игры больше напо­минает шахматы.

Другая версия говорит о возникновении карт в Китае в VII–VIII веках. Изготавливались они с помо­щью гравировки изображения на хлопчатой бумаге.

Карты делились на две неравные части: вверху – ци­тата из какой-либо пьесы, внизу – сценка, иллюстри­рующая цитату. Следовало верно соединить текст и иллюстрации. В XII веке в Китае появились и игральные карты, где фоски отсутствовали: в колоде из 36 карт существовало 4 масти. Девять карт каждой масти имели свой титул (по восходящей) согласно ти­тулам государственных чиновников в Китае. Эти кар­ты уже использовались и для игры, и для гадания.

Японские карты VII–IX веков были предназначены для обучения, а также для утонченных литератур­ных забав образованных людей. Изысканными нео­бычным был материал, из которого изготавливались карты: перламутровые створки раковин, на которых были изображены строчки стихотворений. Нужно было правильно собрать стихотворение так как первые карты попалив Италию «из стра­ны Сарацин», т.е. от арабов после первых крестовых походов, то считалось также, что карты изобретены арабами.

Наиболее полно и последовательно (на русском язы­ке) история карт изложена в Энциклопедическом сло­варе Врокгауза и Ефрона: ввсего вероятнее, что карты изобретены в Китае. В словаре Чинг-цзе-Тунга, сде­лавшемся известным в Европе в 1678 году, говорится, что карты изобретены в 1120 году (по христианскому летоисчислению), а в 1132 году были в Китае уже в повсеместном употреблении.

В Европе игральные карты появляются не раньше эпохи крестовых походов. Одно из первых докумен­тальных известии о картах относится к 1379 году. Итальянский живописец Николо Кавеллуццо вносит под этим годом в хронику своего родного города следующее известие: введена в Витербо игра в кар­ты, происходящая из страны Сарацин и называемая ими наиб» (карты также упоминаются в датирован­ной 1377 годом хронике немецкого монаха Йоганнеса, жившего в Швейцарии. Хроника, хранящаяся в Бри­танском музеев Лондоне, называет карты 4мудрой и нравоучительной игрой»). Едва ли, однако, карты были изобретены арабами: закон Магомета запрещает пра­воверным изображать человеческие фигуры. Древней­шая карточная игра – тарок – была изобретена в Ита­лии. Общепринятого типа для карт здесь долгое вре­мя не было.

Сохранились итальянские карты, гравированные на меди в Падуе, Венеции или Флоренции в 1845 году; их приписывают резцу известных граверов – Мантеньи или Финигуэрры. Карты эти отличаются очень тонкими красивым рисунком, прекрасною гравиров­кою, отчетливого, хотя несколько бледною печатью. Ве­личиною они 9 дм в длину и 3,5 в ширину (китайские карты не превышают 3,5 дм в длину и 3,5 дм в ширину). В Испании выделка карт никогда не достигала такого художественного исполнения, как в Италии. Там была изобретена своя национальная игра – hombre, появившаяся в измененном виде во Франции и Рос­сии, где при Екатерине II от игры в ломбер произош­ло и название столов для карточной игры. Испанцы пристрастились к игре в карты не менее, чем итальянцы; спутники Колумба, устроив первое европей­ское поселение на острове Сан-Доминго, прежде всего занялись фабрикацией карт из пальмовых листьев...

Немцы выделывали итальянские тароковые карты, но в половине XV века появились в Германии и наци­ональные масти.

Господствовали масти, принятые в современных немецких картах: сердца (Herzen, Rot), зелень (Grun), желуди (Eicheln, Eckern) и бубенчики (Schellen). Одна из самых старинных игр, изобретенных в Германии, — ландскнехт. В Германии (как и в других странах) игральные карты применялись к пе­дагогическим и тому подобным целям; явились карты географические, исторические, хронологические и про­чие. В 1507 году бакалавр теологического факультета в Кракове Томас Мернер в своем сочинении н Chartilu­dium logicae» учил логике по картам, разделив ее по­ложения по мастям. Были и политические (первона­чально появились во Франции), и сатирические кар­ты. После войны за освобождение явились в Германии портретами ее деятелей» .

Существует легенда о том, что карты современного вида введены в употребление французским живописцем XIV века, королевским шутом Сакменом Грэн‑гоннером, будто бы придумавшим их для забавы сла­боумного короля Карла VI и усовершенствовавшим их при Карле VII. Но и эта версия неудовлетворительна, так как существует документальное упоминание о по­явлении карт в Италии еще раньше.

Однако в ХV веке во французских картах устанав­ливается тот тип, который ныне находится в повсеме­стном употреблении: четыре масти — черви (coeur), бубны (car-reau), трефы (trefle) и пики (pique). Труд­но решить первоначальные формы этих мастей: серд­ца, бубенчики, желуди и листья плюща — в Германии или Франции; несомненно, что формы эти являются во многих готических орнаментах. По одному из пред­положений четыре масти французских карт изобра­жают собой четыре главнейших предмета рыцарского обихода: трефы — эмблема меча, пики – копья, бубны – знамена или гербы, червы – щиты.

Так как против карточных игр постоянно издава­лись строгие законы, ремесло выделки карт во Фран­ции было только терпимо, фабриканты их причисля­лись к цеху бумагоделателей и рисовальщиков. Только в 1581 году образовалась корпорация карточных фабрикантов, существовавшая до 1789 года. В XVII столетии законы против игроков были особенно строги.

Все домохозяева, в квартирах которых играли в брелан, или игорную «академию», объявлялись лишен­ными гражданских прав и изгонялись из города; кар­точные долги и всякие обязательства по ним законом не признавались; отцы имели право взыскивать по суду деньги с тех, кому дети их проигрывали какую-нибудь сумму. Последующими законами устанавли­валась еще пеняв 3000 ливров и тюремное заключение. Все это было безуспешно, так как пример страсти к игре подавали вельможи и сами монархи. Своего апо­гея страсть к игре достигла во Франции при Людови­ке XIV. Вместе с игрою развилось и шулерство, даже при дворе. Уже при Генрихе II оборотная сторона карт делалась крапленой мелким пунктирным рисунком, чтобы шулера не могли делать на ней знаков.