

# Игры в кости и настольные игры у инков

Тьерри Денаулис

Перевод с английского языка:  
shogi.ru, Д.К., август 2010,  
Россия

## Содержание:

<b>I. Испанские летописцы и прочие</b>	<b>1</b>
<b>II. Инвентарь инкских игр</b>	
A. Инкские игральные кости. . . . .	2
B. Настольные игры	
B1. Игры-гонки . . . . .	4
B2. Стратегические игры . . . . .	6
C. <i>Апайталя</i> : игра с фасолинами	10
D. Неустановленные игры . . . . .	11
<b>III. Игры мапуче (арауканов)</b>	<b>13</b>
Заключение . . . . .	17
Ссылки . . . . .	17

Об играх доколумбовых андских культур известно крайне мало. Практически ничего не говорится о них в книгах «История настольных игр помимо шахмат» (Murray, 1952) и «Настольные игры на досках в различных цивилизациях» (Bell, 1979), дающих широкий обзор игр со всего мира, древних и современных. Известны игры ацтеков с шариком и костями, в особенности - *патолли*, гоночная игра. Но играли ли инки? Есть ли у нас по их играм такие же источники, как и для других угасших цивилизаций? Цель данной работы - дать набросок игр, игравшихся инками и некоторыми другими народами Анд.

Именно из-за народных похоронных ритуалов такие американцы, как Норденскёльд, Карстен, Риве (Nordenskiöld, Karsten и Rivet) встретили игры, в которые до сих пор играют индейцы некоторых отдалённых деревень Перу и Эквадора. Там они увидели применение весьма типичных пирамидальных костей и практику ритуально-азартных игр для распределения вещей умершего. Они поняли, что эти игры, возможно, игрались ещё во времена инков, и попытались найти побольше деталей. Но хотя они и нашли некоторые интересные источники, их поиски - как этнологические, так и текстовые - были неудовлетворительны.

Первым учёным, попытавшимся сделать обзор инкских игр, была Эмилия Ромэро, опубликовавшая в 1941 году статью, а затем выпустившая в Мексике брошюру (Romero, 1943). В основном, при сборе данных она использовала так называемых испанских "летописцев". Но она не смогла объяснить, какими эти игры были. Однако сравнение с играми в кости и настольными играми других цивилизаций помогает отследить, на что были похожи игры, игравшиеся инками. Можно, также, принять во внимание и археологические находки, хотя одни из них весьма спорны и, вероятнее всего, являются абаками - счётными устройствами. Пониманию того, как шла игра, могут помочь и этнологические обзоры.

## I. ИСПАНСКИЕ ЛЕТОПИСЦЫ И ПРОЧИЕ

У андских цивилизаций не было письменности. Соответственно, нет и записей, которые могли бы дать нам описание игр, в которые играли в доколумбовой Южной Америке. А в отличие от Центральной Америки, нет здесь и картинок: культура инков не любила изображений повседневной жизни. Поэтому в первую очередь приходится полагаться на записи, которые делали об увиденном испанцы. При этом надо учитывать, что они имели дело лишь с поздними инками, правившими в современных Перу и Эквадоре и некоторых частях Боливии и Чили в XV в. и начале XVI в., и которым предшествовали другие цивилизации: королевство Чиму (X-XIV вв.), цивилизации Вари и Тиауанако (VII-IX вв.), Моче и Наска (100 г. до н.э. - 600 г. н.э.), и это лишь немногие из них. Об играх, в которые играли эти люди, нам не известно практически ничего, исключая людей мочика, оставивших нам множество изображений своей повседневной жизни на своих искусно разукрашенных вазах.

В начале XX в. имелось очень мало напечатанных испанских текстов, имеющих отношение к древнему Перу. Конкистадоры не интересовались инкской культурой, а их отчёты имели отношение лишь к их собственным делам. Единственным источником, дающим детальное описание повседневной жизни инков, была книга Отца Бернабэ Кобо «История Нового Света», написанная в 1653 г., но изданная лишь в 1890-1893 гг. - "наилучшее и полнейшее из существующих описаний инкской культуры", согласно Роуе (J.H.Rowe). В ней мы находим главу (Кн. XIV, Гл. 17) "об играх, которые у них были для развлечения". Книга Мартина де Муруа "История происхождения и подлинная генеалогия инкских королей Пиру" - наш второй главнейший источник - была опубликована лишь в 1922-1925 гг., в неудачном издании в Лиме (даже имя автора напечатали с ошибкой: Моруа!). Удивительно иллюстрированный манускрипт Гуамана Помы (Waman Puma) всё ещё пылится на полках Датской Королевской Библиотеки.

Положение изменилось прямо перед 2-й Мировой Войной. В 1936 году в Париже была издана "Новая хроника и доброе правление" Фелипэ Вamana Пума де Айялы (написана ок. 1615 г.) - в факсимильном издании, хотя и без замечаний и без содержания, а в 1946 году Бэйле (C.Bayle) сделал исправленное издание "Истории..." Муруа по оригинальному манускрипту из Иезуитских Архивов. Даже работы Отца Кобо были опубликованы в 1956 г. в лучшем издании. Вскоре в "Веллингтонских Бумагах" была обнаружена другая, более длинная версия "Истории" Муруа, которую опубликовали в 1962-1964 гг. К сожалению, про игры там так ничего и не было. Наконец, в Мехико в 1980 году было опубликовано аннотированное (и с содержанием) издание "Новой Хроники" Вamana Пумы.

Все эти источники не особо информативны. Прославленный полу-инкский-полу-испанский писатель Гарсиласо де Ла Вега в своих "Настоящих комментариях об Индиях" (1609) даёт лёгкий намёк на игры инков. Из вышеупомянутых авторов, Вaman Пума приводит 2 загадочных списка и интересный рисунок (который мы позднее рассмотрим). Лишь Кобо и Муруа (в более короткой и более ранней версии) дают широкое описание реальных игр, хотя их описания и не совпадают.

У Эмилиии Ромэро была великолепная идея добавить к этим текстам огромные словари местных языков, кечуа и аймара, составленные в конце XVI - начале XVII вв. Испанские миссионеры быстро поняли, что если им охота обратить индейцев в христианство, то они должны научиться говорить на их языках. К счастью, инки уже распространили единый язык - кечуа, который испанцы называли "главным языком инков" (этот язык жив и поныне, и на нём говорят миллионы людей в Перу и Боливии). Они быстро составили грамматику и словари - уже в середине XVI в., в то время, когда даже европейские языки не были столь хорошо изучены.

Во всех этих словарях приводились статьи об играх с коротким описанием на кастильском. Самый ранний из них - словарь кечуа Доминго Санто Томаса "Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú" (Вальядолид, 1560). Затем появился "Arte y vocabulario en la lengua general de Peru llamada quichua" (Лима, 1586), приписываемый Хуану Мартинесу. Главным словарём кечуа был "Vocabulario de la lengua general de todo el Perú, llamado lengua qquichua o del Inca" Диего Гонсалеса Ольгина (Лима, 1608). За ним последовал "Arte de la lengua quichua" Диего де Торре Рубио (Лима, 1619). И хотя кечуа и был самым широко распространённым языком империи инков, не был забыт и широко распространённый на юге империи язык аймара. Итальянский Отец Лудовико Бертонио опубликовал свой "Словарь языка аймара" (Лима, 1612). Это - самый информативный из источников по некоторым играм, которые мы ищем.

Но все эти источники предлагают лишь слова. И их описания, если и присутствуют, то весьма смущают. У нас создаётся странное ощущение, что у инков был широкий спектр как игр с костями так и настольных игр: можно привести список примерно из дюжины названий. Однако это может быть заблуждением, так как, вопреки общему мнению, кечуа был - и остаётся - разделён на несколько диалектов, из которых "главный язык инков" был лишь доминирующим. Очевидно, что в этом списке есть синонимы из различных диалектов, с которыми испанцы вошли в контакт. Но вот общая категоризация игр, которые я собрал: очевидно, что есть чисто "игры в кости", игры-гонки и игры в охоту/войну. В таком порядке я их и опишу, приводя их различные найденные имена и произношения (к сожалению, в кечуа нет стандартного произношения, и у каждого автора с XVI в. есть своё собственное произношение!). Из-за увлечений инков у нас нет вспомогательных изображений, а археологические находки столь редки, что использовать их можно с трудом - но далее мы всё же обсудим некоторые из них. Этнология, оказавшаяся столь полезной в понимании игр ацтеков, здесь сильно разочаровывает. Однако, как мы увидим, сравнение с соседними культурами - такими, как мапуче и арауканы - даёт некоторые ключи к пониманию того, как некоторые из игр инков игрались.

## II. ИНВЕНТАРЬ ИНКСКИХ ИГР

### A. Инкские игральные кости

*пичка* (*пичка, писка, пичка, пичика*) [pichqa (pichka, pisca, pichca, pichiqa)]

*вайру* (*уайру, гуайро*) [wayru (huairu, guayro)].

У инков были особые 6-гранные пирамидальные игральные кости, которые они использовали как для чисто азартных игр, так и для игр-гонок. Есть лишь одна игра, упомянутая и описанная у всех летописцев и во всех словарях, хотя и под двумя именами: *пичка* (кеч. "5") и *вайру*. Инкские игральные кости найдены в археологических раскопках, а этнологи привели современные примеры (см. рис. 1 и 2).

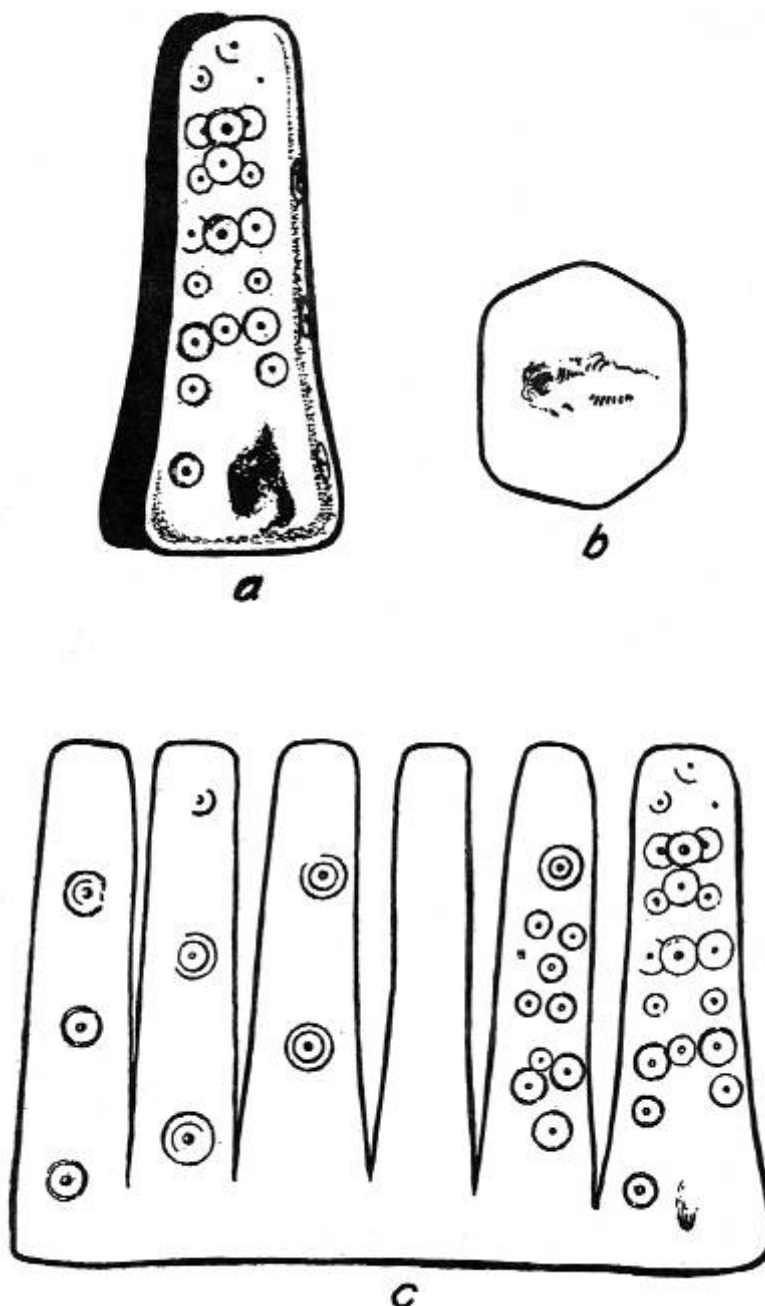
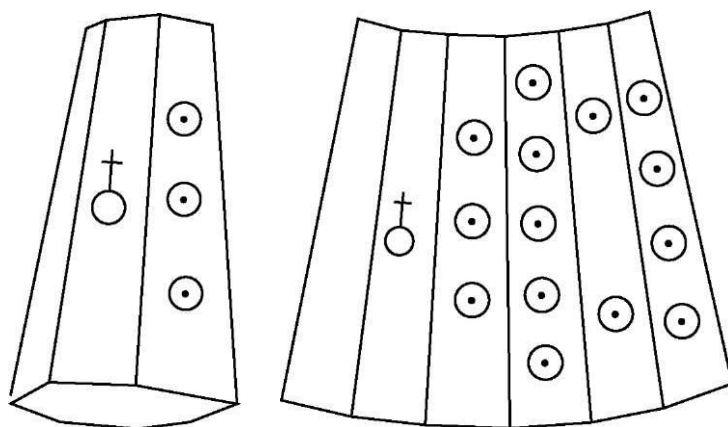


рис. 1: кость *пичка*, найденная в Мачу-Пикчу Х.Бингхамом (а - вид сбоку, б - торец, с - развёртка)



**рис. 2:** рисунок современной кости *вайру*, используемой в игре Сигсиг (Эквадор) (источник: Хартман и Оберем, 1968) - изометрическая проекция и развёртка.

Вслед за Лопесом де Гомара (1552), Отец Кобо (Cobo 1653) говорит, что имя *пичка* носили игральные кости: они играли одной костью с пятью точками. Муруа (Murúa 1590, II, 13) описывает её, как волчок, добавляя далее, что индейцы играли одной костью, называемой *пичка*, со сторонами, содержащими: 5 точек, 1 точку, 2 точки, 3 точки, плюс "сторона 4"; поперечная вершина являла собою "5", а низ кости - "20" (III, 25). Согласно (González Holguín 1608), "*пичкана* - это 6-гранный кусочек дерева". Именно такие объекты этнологи (Rivet 1925; Karsten 1930; Hartmann & Oberem 1968; Hocquenghem 1979) и археологи (напр., в Мачу-Пикчу: см. Bingham 1915 b, стр.176; 1930, рис.172, b-h, цит. в Rowe 1946) и нашли.

Костью "пичка" играли простую игру в кость, в которой победителем становится набравший больше очков, или же в гоночную игру (Cobo 1653, XII, 15; Murúa 1590, II, 13).

Другое название этой кости - *вайру*, но удовлетворительного объяснения этой дифференциации нет. Гонсалес Ольгин (1608) приводит оба названия, как синонимы: «*Уайру. Пичка*. Игра местных жителей», добавляя: «*Уайру*. Самое большое очко (в играх), или наилучшее для выигрыша». У Санто Томаса (1560) есть слово *гуайрони* со значением "играть в игру наудачу" или "играть в игры с костями". Словарь 1586 года определяет *уайру*, как "фишка, или азартная игра индейцев", а *пичка*, *пичкана* - как "некий вид индейской игры". В языке аймара эти слова примерно такие же: Бертонио (Bertonio, 1612) приводит две очень похожие настольные игры - *уайриситха* и *пискасита* (Romero 1943: 19).

Очевидно, что в *вайру/пичка* играли в связи с похоронами. Уже в начале XVII в. Отец Арриага (Arriaga 1621: VI, 60) заметил, что в *писка* играли, чтобы продолжать наблюдение за телом покойного (маленькими счётными палочками с различными полосками). Хуан де Веласко (Velasco 1789: II, 152) утверждает, что пятисторонней *уайру* ("большую игральную кость из кости с пятью точками") предпочитали играть в ноябре. Это ритуальное применение игровой кости *уайру* отмечено многими этнологами (Rivet 1925; Nordenskiöld 1910; Karsten 1930; Roca Wallparimachi 1955; Cavero 1955; Hartmann & Oberem 1968). Риве думал, что *пичка* была распространена в Перу, а *вайру* доминировала в Эквадоре.

Инкская игровая кость, возможно, не очень стара: у мочика, игры которых показаны на расписных вазах, её, видимо, ещё не было. Вместо костей они использовали двухцветные фасолины. Интересно отметить, что изначально слово *вайру* было названием чёрно-белой фасоли (*Erythrina americana*).

Удивительно, что словари дают разные названия для игровой кости инков. Согласно (Bertonio, 1612) *чунка* (кеч. "10") - это её двойник в языке аймара: "*Чунка*: пальмовый орех для игры". В этом же словаре есть слово *сcанccаллу* (*kankallu*, *kancalla*) для игровой кости из дерева; в современном аймара слово *канкалья* значит "игровая бабка" (De Lucca 1983: 'taba, astrágalo, hueso del pie': бабка, полукруг, игральная кость). Поль Риве указал, что эта кость называется на диалекте Куско, также, *тава*, *тауа*, *тагуа*; он видел в этом слове источник испанского слова *таба* (Rivet 1925). Но это весьма спорно, так как согласно другим источникам этот термин происходит от арабского игрового термина *tâb* (см. J. Corominas and J.A. Pascual, "Diccionario crítico etimológico castellano e hispánico", Vol. V, Madrid, 1983).

## В. Настольные игры

Из литературных свидетельств известно, что у инков было несколько видов настольных игр; большинство из них - игры гоночного типа. Игры этого типа мы сначала и рассмотрим.

### В.1. Игры-гонки

Наши "летописцы" дают примерно 6 различных названий того, что, очевидно, является гоночными играми, т.е. настольными играми с игровой костью. Некоторые из них, должно быть, синонимы. Из них часто упоминается *чункана* (от *чунка* - кеч. "10"), и реже - *аукай*, *таканако*, *аланкола/ункунья*. Слова *пичка/вайру*, видимо, тоже означали реальные настольные игры. И во всех этих играх была нужна лишь одна инкская игральная кость.

**Aukay (awkai, aucai)** (Murgúa 1590) = **takanako?** (Romero 1943: 23)

У Муруа (Murgúa 1590, II, 13) эта игра представлена так: "*аукай* - это сложная игра с доской и разноцветными фасолинами; очки в ней считаются бросанием *писка*, и это очень приятная игра". В классическом кечуа слово *аукай* имело значение "война" (González Holguín, 1608). И хотя Муруа - единственный автор, упоминающий эту игру, его описание очень близко к описанию *таканако* у Кобо (Cobo 1653). В языке аймара, согласно (Bertonio 1612, см. "Juego"), слово *аукаманна* означало доску *аланкола*.

**Chungani, chuncaní** (Santo Tomás 1560; Torres Rubio 1619), **chuncana** (Vocabulario 1586), **chuncaycuna, scullu chuncana** (González Holguín 1608), **chuncara** (Cobo 1653) (Romero 1943: 22)

Это - гоночная игра, игравшаяся на 5 квадратах с разноцветными фасолинами и костью *пичка*. Счёт шёл десятками, от 10 до 50. И хотя полного её описания нет, это наиболее хорошо задокументированная гоночная игра. У (Santo Tomás 1560) мы находим слово *чунгани* со значениями "игра на удачу" и "играть в карты". Словарь 1586 г. даёт: "*Чункана*. Вид игры на удачу" и "*Cullu chuncana*. Шахматы и нарды - от *ккулю* = дерево". Гонсалес Ольгин (1608) всё это повторяет, добавляя "*чункана куна* - игровой инструмент"; (Lara 1978) даёт "*чунканакунна* - инструменты и предметы, применяемые в игре".

И опять Бернабэ Кобо (Cobo 1653) даёт самое детальное описание этой игры: "*чункара* [ошибочное произношение для *чункана?*] - ещё одна игра с пятью маленькими выемками в плоском камне или в доске: игралась с разноцветными фасолинами; когда бросалась кость, в соответствии с результатом, они передвигали эти фасолины из одного поля в другое до самого конца; первый квадрат имел значение 10, а цена каждого следующего возрастала на 10, так что 5-й означал 50". Отметим, что Муруа об этой игре умалчивает.

Похоже, *чунка* имела для игроков особое значение. Согласно Гарсиласо де ла Вега (1609: II, 62), "словом *чунка* называлась некая игра ... для её названия они употребляли число 10. И это было, также, одно из названий игровой кости в языке аймара (Bertonio 1612)".

**Halankola, jalankola или hunkuña, juncuña**

**halancola, halancolatha, halancolasitha** (гл.) = **huncusitha** (гл.), **huncosiña** (Bertonio 1612), **hilancula** (Waman Puma 1615) (Romero 1943: 22)

Согласно (Bertonio 1612), *аланкола* была игрой-гонкой, отчасти напоминающей нарды, и игравшейся с костью *пичка* на доске под названием *аукаманна* ("отчасти похожей на нарды и называемой *аланкола*, а по внешнему виду её зовут *аукаманна*, а используемую в ней деревянную игральную кость - *писка*, а о выемках или ямках этой игры говорят *аланкола* - см. 'Juego' "). В словаре Бертонио есть и другие упоминания этой игры:

«*Аланкола*. Ямки или поля в называемой так же игре, отчасти похожей на нарды». (s.v. Halancola)

«*Ункуситха*. Играть как в *тагуа*, с большой деревянной игровой костью, продвигая камушки по их домам и выемкам; то же, что и *халанколатха*» (s.v. Huncusitha)

Одновременно с этим, Фелипэ Ваман Пума де Аяла предлагает список игр, в которые в апреле играли «благородные лица» (Waman Puma, 1615:243). Среди них была и *иланкула* (для которой, видимо, тоже нужна была кость *пичка*). Далее есть ещё одно упоминание (Waman Puma 1615:780) в ещё одном списке игр: карты, кости, шахматы, "*иланкула, чалко, чима*" и т.д. В третий раз, рядом с *пичка*, *иланкула* упоминается в (Waman Puma 1615:84: "con la hilancula, pichica").

**Pasa** (от кеч. *пачак* – “100”) (Juan & Ulloa, 1748: VI,6, no.941=II,549), (Culin 1898:805)

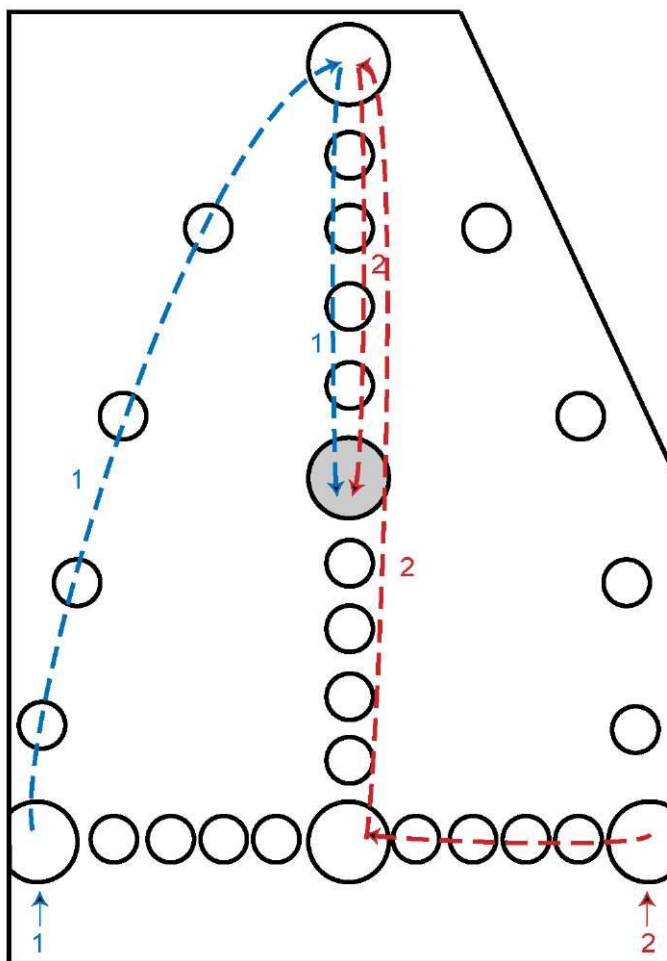
Игра-гонка у индейцев аймара, описываемых на стр.1735-44 у Хорхе Хуана и Антонио Ульоа, игралась на деревянной доске (или счётах?) в форме двухголового распростёртого орла с 10 ямками на каждой стороне, с колышками и семигранной костью, одна из сторон которой называлась *гуайро* (*вайру*). Побеждал тот, кто первым достигал 100. Согласно (Juan&Ulloa), это была «единственная игра, в которую индейцы Перу играют часто» (Index). Возможно – форма *вайруситха*.

**Pisca** (Murúa, 1590), **piscasitha** (Bertonio? 1612), **wayrusitha** (Bertonio, 1612) (Romero 1943:19)

Очевидно, что и *пичка*, и *вайру* были играми-гонками. (Murúa, 1590) упоминает и «другую игру», в которую играли с костью *писка*, со «своею доской и своими ямками или полями, по которым они перемещали свои фигуры». (Bertonio, 1612) приводит 2 глагола – *уайруситха* и *пискаситха*, значивших «играть маленькими камушками, перемещая их по ямкам (полям) в соответствии с очками, выпадавшими на большой кости (*уайру* или *писка*); в одной из этих игр они перемещали камушки по полному кругу, а в другой они текли подобно реке».

Такая игра походит на то, что Росвит Хартманн и Удо Оберем наблюдали в 1965 году в Сигсиге (Эквадор) под именем *уайру*. Это игра-гонка, игравшаяся с костью *пичка/вайру*, на доске с 29 ямками, выстроенными в почти треугольный контур, разделённый медианой (см. рис.3). В ней использовалось неуставленное число фигур (кукурузных зёрен, фасолин и т.д.). Маршруты двух игроков различны: кратчайший путь (1) состоял из 10 пунктов, а более длинный (2) – из 20 пунктов. Начинал тот, у кого первым выпадала сторона *вайру* с крестом. Побеждал тот, кто первым достигал центра. К сожалению, Хартманн и Оберем забыли дополнить эту информацию, так что теперь у нас нет ни других деталей, ни знания того, что случается, когда фигуры противников сталкиваются.

Несколько схожее расположение ямок мы встретим в игре-гонке, *кечукавэ* игравшейся у мапуче (арауканов) (см. далее). Как мы увидим, эта их игра, в которой использовалась такая же пирамидальная кость, может быть близкой родственницей инкской игры.



**Рис. 3:** доска *уайру*, рисунок Хартманна и Оберема (1968). Маршруты игроков различны.

**Тасанасо** (Cobo, 1653) = **аукай**? (Romero, 1943:22)

Гоночная игра «наподобие нарда» с разноцветными фасолинами и костью *пичка*. (Cobo, 1653) пишет: «игра ещё одного вида называлась *таканак*; в неё играли с такой же костью и разноцветными фасолинами, наподобие нарда». Кобо – единственный, кто упоминает эту игру, но его описание выглядит очень похоже на игру *аукай*, упоминаемую Муруа. В (Romero, 1943) *таканак* отождествляется с *халанколатха*.

## В.2. Стратегические игры

Помимо игр-гонок, некоторые источники говорят о существовании "стратегической" игры (без костей) под именами *таптана* и *коми́на*. Фактически, эти "инкские шахматы" - "игра-охота" на доске для алькерка с треугольником, добавленным к одной из сторон.

**Комина, cumi, comina** (Santo Tomás 1560), **cumisiña** (Bertonio 1612) (Romero 1943: 24)

Игра-охота. Слово *коми́на* появляется в словаре (Santo Tomás 1560), как синоним слова *таптана*: "*таптана, коми́на*: шахматы, нарды или алькерк" и "*коми́на, или таптана*: алькерк". В (Bertonio 1612) есть статья под заглавием *кумисинья/кумиситха*: "*Кумиситха*. Играть в игру, которые мы, как некоторые, назовём "гусёк", хотя это вещи весьма различные". Он, также, говорит о *кумисинья*, как об эквиваленте испанского алькерка, или шахмат: "Алькерк, *кумисинья* и тому подобное означает шахматы, так как индейцы не различают эти игры, если не всматриваются в то, как в них играют". В современном словаре кечуа (De Lucca 1983) слово *куми* определено, как "игра, которую испанцы называют 'лев и овцы' - несомненно, игра-охота, аналогичная английской 'лиса и гуси'. Игра 'лев и овцы' популярна в Южной Америке, где роль льва играет пума (львы там не водятся)".

**Puma** (González Holguín 1608, Cobo 1653, Torres Rubio 1700) (Romero 1943: 28)

Есть, также, настольная игра *пума*.

К сожалению, редкие упоминания о ней, которые у нас есть, совершенно неинформативны. Гонсалес Ольгин (1608) пишет: "*Пума*. Индейская игра. - *Пумани*. Играть в эту игру", а в (Torres Rubio 1700) есть: "*Пума*. Некая индейская игра". (Cobo 1653) упоминает её вместе с *апайталья* в конце "хитроумных игр"; согласно ему, игры *апайталья* и *пума* менее ценимы.

Слово *пума* означает, также, и «андского льва», и это вызывает соблазн связать игру *пума* с игрой «лев и овцы», другим словом – с *комина*. Мы увидим, что мапуче называют свою игру *комикан* «львёнком» (<http://es.wikipedia.org/wiki/Komikan>).



**Рис. 4:** Инка Атауальпа играет в *таптана* в тюрьме со своим охранником (Waman Puma, 1615)

**Таптана** (Santo Tomás, 1560; González Holguín, 1608; Waman Puma, 1615), **тапта** (словарь 1586 г.), возможно тж. **атапта** (Murúa, 1613:II, 89, p.323)

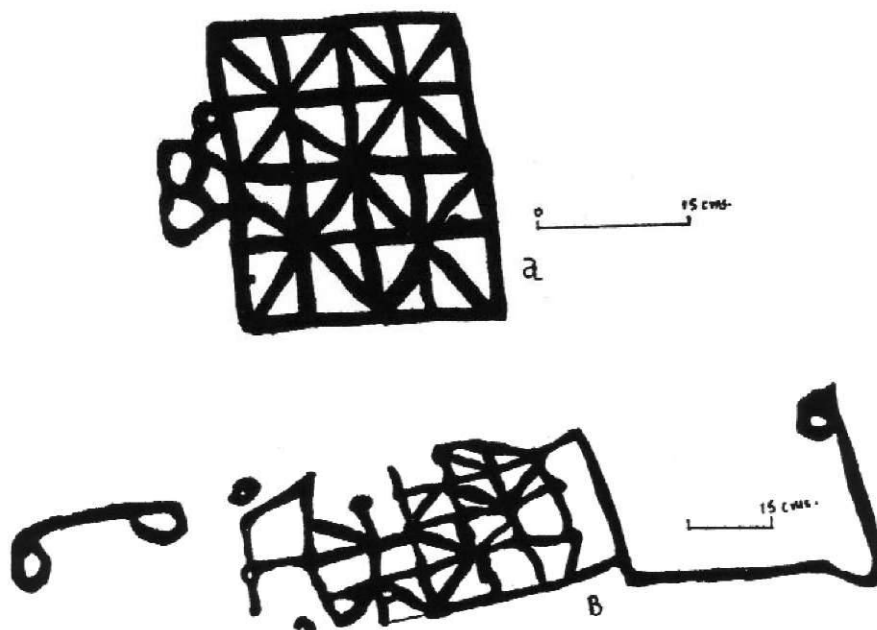
Если верить эквивалентам, даваемым испанскими составителями словарей, игра *таптана* была игрой в войну или игрой-охотой. В современном кечуа слово *таптана* значит «шахматы».

Во всех трёх вышеупомянутых источниках есть упоминание игры *таптана*, описываемой как «алькерк» или «шахматы». Словарь 1586 года добавляет, что слово *таптана* означает «шахматную доску», используемую для самой игры *тапта*. Интересно, что (Santo Tomás, 1560) даёт слову *таптана* синоним *комина*. В своей более крупной и поздней версии Мартин де Муруа

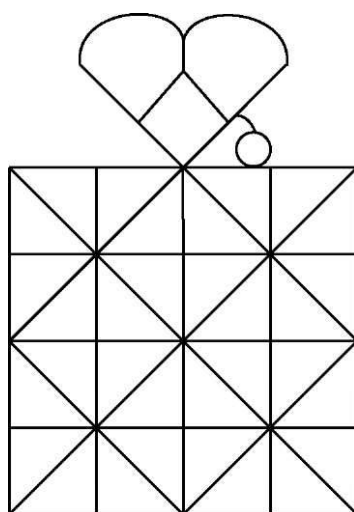
упоминает лишь одну игру, которую он называет *тапта*, «похожую на нарды»; в неё играл Инка *Тупак Амару*.

Олаф Холм (Holm, 1958) правильно отметил, что Ваман Пума ссылается на игру, в которую последний Инка Атауальпа играл в тюрьме Кахамарка перед своей смертью в 1533 г. Согласно его «Новой хронике», Атауальпа «играл в шахматы, которые они (индейцы) называли *таптана*». На рисунке (Waman Puma, 1615:388[390]) показана сцена с Атауальпой в цепях перед охранниками. Между ними лежит доска, на первый взгляд напоминающая алькерк (рис. 4).

Мы не знаем, верно ли, что *таптана* имела также название *коми́на* (и, возможно, *пума...*), и что это была игра-охота, известная нынче как «лев и овцы». Как мы увидим, игра *комикан*, в которую играют мапуче, вероятно, родственна *коми́на* (кечуа) и *кумисиня* (аймара). Доска *комикан* у мапуче имела такую же решётку, как алькерк, с добавлением треугольника к одной стороне. Можно представить, что на своём рисунке Ваман Пума стремился изобразить именно её.



**Рис. 5a-b:** доска для *таптана*, зарисовка с доиспанской стены в Чинчиро, около Куско (Alcina Franch, 1980)



**Рис. 6 :** схема доски для *таптаны* (Alcina Franch, 1980)

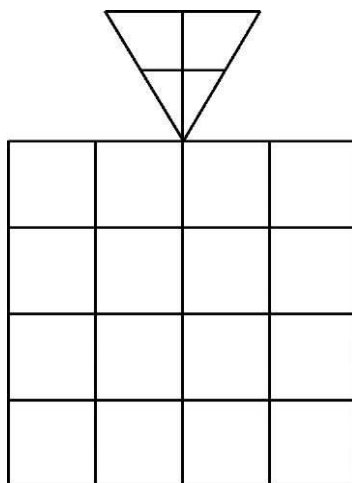


Рис. 7: схема доски для *solitario*, Перу, конец XIX в. (Culin, 1898)

Археологи были достаточно удачливы, чтобы найти такой же образец, вычерченный на доиспанской стене на площади у церкви в Чинчеро (около Куско). Эти граффити были найдены и проанализированы Альсиной Франч (Alcina Franch, 1980). Одно из них (№32 – рис. 5a и б) – несомненно, доска для *таптана/коми́на*, другое (№37 – рис. 5b) выглядит, как «испорченная» доска. И хотя автор датирует эти граффити XVII веком, он демонстрирует, что они относятся к доколумбовой традиции.\* Стюарт Кулин, также, сообщает о перуанской игре под названием *солитарно* (Culin, 1898: 876, рис.183) (Murray, 1952:100, №5.2.1), демонстрируя такое же треугольное дополнение (рис. 7).

Являлась ли *таптана/коми́на* местной игрой? Доска на иллюстрации Вамана Пумы де Аяла – это просто доска для испанского алькерка, использовавшаяся для игры в войну (*alquerque de doze*) или для игры-охоты (*cercar la liebre, castro*). Кроме того, все наши источники моложе Колумба. Другие такие военные игры известны в Европе и Азии, а также – в Мексике и юго-восточной культуре США (Keres, Zuñi, Pima, Papago, and Hopi Indians: см. Culin, 1907: 794-5; Murray, 1952:100-101). Однако добавочные треугольники появляются лишь в Южной Азии. Существуют и игры-охоты на такой же доске, но добавочные треугольники известны лишь в Китае и Японии (Murray, 1952: 100-101). Эти треугольники, всегда парами, по одному с каждого бока, явно различны: южноамериканская игра не может происходить от этих азиатских форм. И поскольку они не могли заимствовать этот треугольник из Европы, есть основания думать, что эта игра является доколумбовой.\*\*

### С. *Apaytalla*: Игра с фасолинами.

В своих знаменитых «Настоящих комментариях» Гарсиласо де ла Вега (La Vega, 1609) говорит, что кроме съедобной фасоли инки знали и другие виды фасоли, называемые *чуй*, «несъедобные» - круглые, разных цветов и маленького размера («как горошины»), которым они давали смешные или «подходящие» имена, и которые они использовали для многих детских и взрослых игр. Гарсиласо помнил, как сам играл с такими горошинами (Romero, 1943: 14).

### *Apaytalla* (Murúa, 1590; Cobo, 1653) (Romero, 1943: 23)

В (Murúa, 1590) упоминается игра *апайталя*, в которой использовались фасолины разных типов и названий, бросаемые сверху на землю, с бороздами в виде линий и дуг; победителем становился игрок, который «вырывался вперёд и был самым шумным[!]»... Легенда приписывает изобретение этой игры Королеве *Анауарке*.

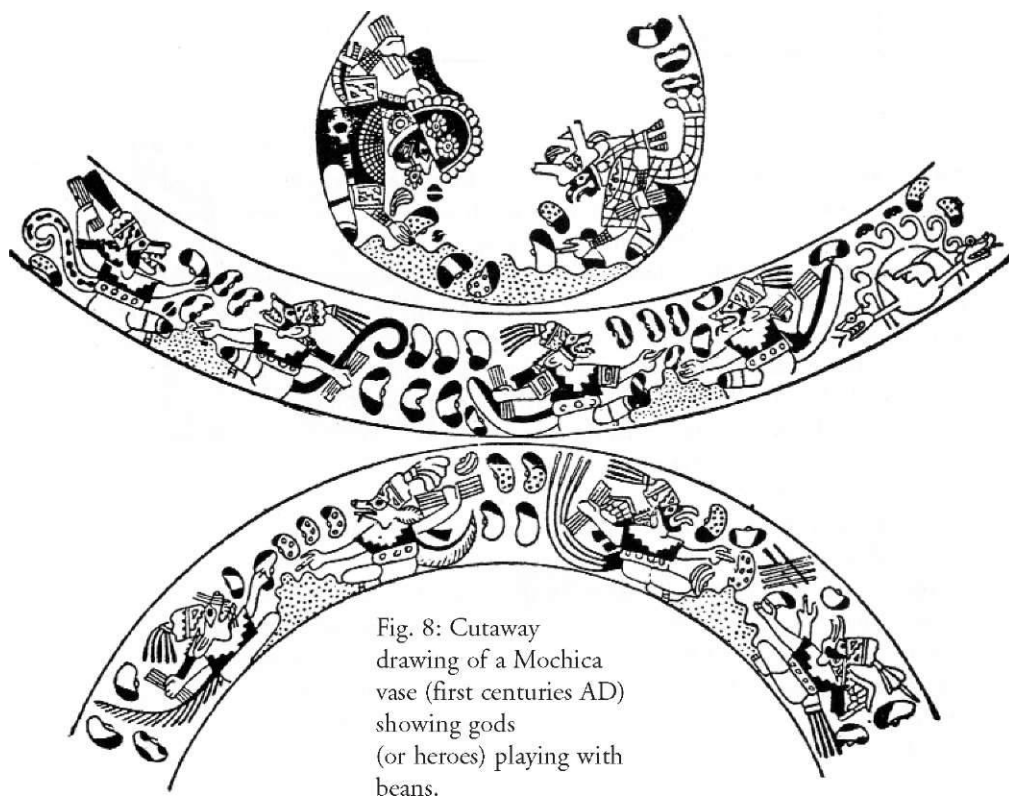
---

\* Алькерк испанцы позаимствовали у арабов. Крайне маловероятно, чтобы такая же, достаточно оригинальная, доска была независимо изобретена на другом континенте. Поэтому очевидно, что её изображения на стене в Чинчеро были сделаны после конкисты, а игры семейства *таптана/коми́на*, *комикан* и т.д. были созданы после конкисты под влиянием алькерка, занесённого испанцами. Т.о. на вопрос о наличии у инков до конкисты сложной стратегической игры это семейство ответа не даёт (Д.К.)

\*\* Нелогично. Так доколумбовой можно назвать любую современную игру на оригинальной доске (а тут даже доска не совсем оригинальная) (Д.К.).

---

Согласно (Cobo, 1653), это была «менее уважаемая игра». У составителей словарей (Санто Томас, Гонсалес Ольгин, Бертонио) нет статьи ни для этого слова, ни для какой-либо подобной игры. У Ольгина (1608) есть лишь слова «чууй или чуй. Фасолины, сильно расцветченные, размером с горошины, и другие, поменьше».



**Рис.8:** фрагменты рисунков на керамике мочика (первые столетия н.э.) с богами (или героями), играющими зёрнами фасоли.

Весьма соблазнительно было бы отождествить эту инкскую игру – *апайталя* – с игрой, часто изображаемой на керамике мочика (100 г. до н.э. – 600 г. н.э.). В этих игровых сценах показаны игроки, держащие разноцветные фасолины и размахивающие палочками, которые применялись скорее для ведения счёта, чем как игровые кости, так как у каждого игрока был свой собственный набор (рис.8). Волнообразная земля выглядит песчаной; фасолины кладутся как в углубления, так и на гребни. У мапуче есть подобная игра, называемая *lligues (llüqn)* или *awarkuden* (см. далее). И хотя Р. Ларко (пытавшийся показать, что письменность в Южной Америке была известна и до Колумба) интерпретировал эти сцены, как “письменные мастерские”, теперь они признаны игровыми сценами (Vivante 1942; Romero 1943, рис.1; Hocquenghem 1979).

Это подразумевает, что до применения достаточно изощрённой игровой кости инками жители Анд использовали в качестве игровых костей фасолины, как ацтеки.

#### **D. Неустановленные игры**

В (Waman Puma, 1615) приводится 2 списка игр, игравшихся «знатью». Некоторые из этих названий больше нигде не встречаются, и объяснений им нет. Тем не менее, я решил привести тут и их.

Стр. 243 [245]: «весь месяц [апрель] знать играет в игры *риуи*, *чока*, *уайро* из *инака*, *пичика* из *иланкула* и *чалько чима*» (издание 1987 г.).

Стр. 766 [780]: «и учатся играть в карты и кости, как испанцы, в шахматы, *иланкула*, *чалко*, *чима*, *уайро*, *инака*, *риуи*, *пампайруна*, *иститал*, *уайро инака*[!]» (издание 1987 г.)

**Riwichoca (riwichuqa)** (Waman Puma, 1615: 243 [245])

Игра с бросанием, известная нынче как *риви* или *льиви* (Laga, 1978), а в Испании – как *болеадорас*. Это старое охотничье орудие, изготавливаемое из трёх камней или свинцовых шаров (*bolas*), связанных верёвкой. Шары эти бросались как можно дальше.

**Унаса (iñaka?)** (Waman Puma, 1615: 243 [245]; 766 [780])

Значение этого слова неясно. В кечуа слово *иньяка* значит «пелерина» (Гонсалес Ольгин, 1608), но в аймара оно значит «знатная женщина из дома Инки» (Бертонио, 1612). Можно прочесть «*уайро* из *йнака*» (= *wairu* [de] *iñaca*) как «игра *вайру* знатной женщины Инки»... Во втором списке Ваман Пума повторяет слова «*шайро унаса*» дважды.

**Cha[ll]co chima, challkuchima** (Waman Puma, 1615: 243 [245]; 766 [780])

*Чалькочима* – это имя инкского военачальника (Challcochima, Chalicuchima, Challkuchimaq, Challkuchima...), сподвижника Атауальпы, победившего Уаскара и, наконец, убитого испанцами. В аймара слово *kallko* (устар.) значило «5» (De Lucca, 1983).

**Pampayruna** (Waman Puma, 1615: 766 [780])

У слова *пампайруна* есть лишь одно значение: «проститутка!» У Гонсалеса Ольгина (1608) есть слова: «*Пампайруна*. Публичная женщина», а в (Torres Rubio, 1619) – «*Пампайруна*. Проститутка». В современном кечуа значение это не изменилось: «*Панпаруна*. Проститутка» (Laga, 1978)! Неужели это, также, и название игры?

**Yspital** (Waman Puma, 1615: 766 [780])

Ещё одно загадочное слово, значение которого неизвестно (госпиталь?).

## Е. Игральная доска или абак?

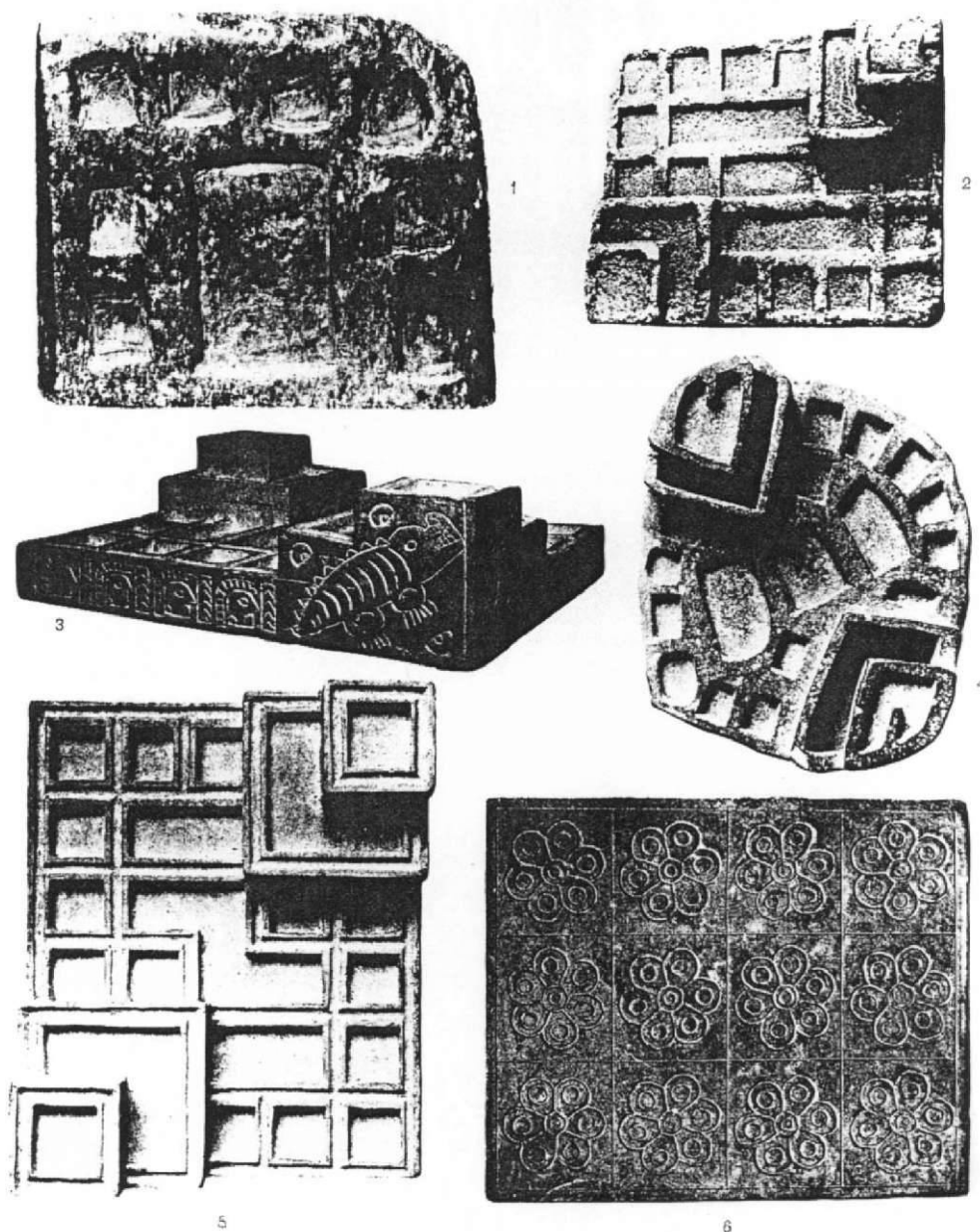
Существует артефакт, который иногда представляют, как «инкские шахматы»: этот загадочный объект (имеющий альтернативную интерпретацию как абак - устройство для счёта), иногда выглядит очень похоже на миниатюрный замок, модель крепости или игровую доску (рис. 9). Гипотезу, что это была настольная игра, выдвинул Норденскёльд (Nordenskiöld). Его демонстрация была привлекательна: у индейцев чачо есть сильно похожая гоночная игра под названием *чука*, *чуканта* или *шук* (от кечуанского *чунка* – «10»), в которую они играют, бросая палочки как игральные кости. (Действительно, об этом сообщали даже в начале XX века.) Ссылка Кобо на *чункара* выглядит хорошим подтверждением теории Норденскёльда. Более того, правила чакской игры работают и будучи применёнными к этому инкскому артефакту!

Однако описание Кобо в целом под эту чакскую игру не подходит, и трудно поверить, что столь сложный многоуровневый объект использовался для настольной игры.\* Недавние исследования, предпринятые Карлосом Радикати ди Примэлью (Radicati di Primeglio, 1979) показали, что фактически это *юпана*, инкский абак. Другие объекты, которые иногда представляют, как настольные игры, очевидно являются родственником этого абак (например, Holm 1958; Figge 1987). И хотя некоторые учёные пытались поддержать теорию Норденскёльда (Smith 1977; Pratesi 1994), есть веские основания принять хорошо задокументированное объяснение Радикати.

---

\*) Не столь уж и сложный. 21 поле (к сравнению, в алькерке - 25), из них лишь 4 «высоких», и по сути данная доска – одноуровневая, с четырьмя полями, выделенными путём возвышения. Кстати, на трёх приведённых в рисунке вариантах артефакта состав полей одинаков: 2+2 возвышающихся поля, 7+7 маленьких полей цепочкой и 3 крупных поля в центре. Трудоёмкость изготовления такой доски (из кости кашалота, или из камня – не менее 100 часов, даже при серийном производстве) говорит, что она была предметом роскоши. Абаки были инструментом счётчиков, роскошные доски для сложных игр – атрибутами знати. (Д.К.)

---



**Рис. 9:** Абак или игровая доска? – доска из (P.Rivet & R.Verneao, *Ethnographie ancienne de l'Équateur*, Paris, 1912).

### III. ИГРЫ МАПУЧЕ (АРАУКАНОВ)

Поскольку некоторый свет на игры инков может пролить изучение соседних культур, я изучил, также, игры мапуче. Бывшие арауканы жили к югу от Инкской империи, и были частично ими завоёваны. Сейчас они называют себя мапуче, и живут на севере Чили. Мапуче подверглись влиянию инкской культуры: неудивительно, что их игры весьма схожи с играми инков. На счастье, ранние описания арауканов очень информативны (напр. De Ovalle, 1646), и дают детальное описание их игр. У Алонсо Де Овалье есть даже иллюстрации, показывающие две игры в действии (рис. 10).



Рис. 10: Две игры арауканов в действии (гравюра De Ovalle, 1646)

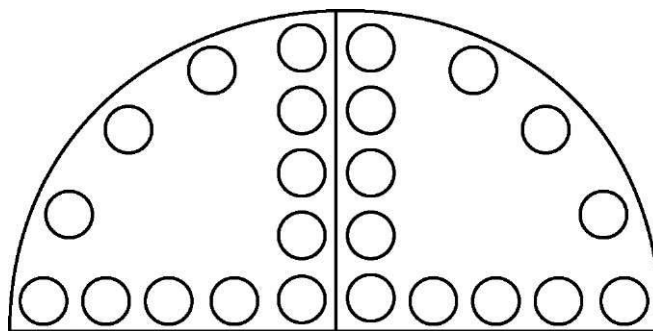


Рис. 11: Схематическое изображение «Ludus quechucague» (De Ovalle, 1646)

### **Kechukawe (quechucayu, quechucague)**

Согласно описанию Де Овалье (De Ovalle, 1646), *кечукагэ* – это гоночная игра, игравшаяся на доске в форме полукруга, с сегментами по 5 полей в каждом (см. рис. 10 и 11); единственная игровая кость выглядит, как вытянутая пирамидка; фигурки – маленькие камушки. Росалес (post 1674, in: Pereira Salas 1947) говорит, что это азартная игра, но не упоминает никакого контура; однако он описывает устанавливаемое на высоте кольцо, через которое эта «треугольная» кость бросалась. Сравнение с гравюрой Де Овалье показывает сильную схожесть *кечукагэ* с гоночной игрой, которую Хартманн и Обберем видели на юге Эквадора в 1960-е годы (Hartmann & Oberem, 1968). Эта игра называлась *уайру* (*вайру*), что, как мы знаем, синоним *пичка*. Как и *пичка*, *кечукагэ* происходит от слова мапуче *кечу*, значащего «5»!

В коллекции Франциско Фонка есть «игровой камень» с пятью маленькими дырочками на каждой стороне, найденный в Группе IV в El Retiro (Fonck, 1912:5). К сожалению, подготовленные Фонком зарисовки не были напечатаны.

Книга М. De Olivares «Historia military, civil y sagrada ... del reino de Chile» (написана в 1758, цитируется в Medina, 1952) даёт больше деталей об игровой кости арауканов: это «равнобедренный треугольник» со сторонами, помеченными 1, 2, 3, 5 (?) и 0; игра *кечункагэ* или *кечукан* – это гоночная игра, наподобие игры «гусёк», фигуры в которой перемещаются согласно тому, что выпадает на игральной кости. Интереснее то, что каждая фигура, наталкиваясь на другую фигуру, «ест» её, «как в шахматах». Так что настольная игра *кечукагэ*, похоже, принадлежит к классу «гоночных игр со взятием», известному и в других цивилизациях (напр., арабо-мусульманская *tâb wa-dukk* и множество её родственников). Использовалось ли в ней установленное на высоте кольцо, известное как *chügudhue*, согласно арауканскому словарю Fèbre, 1765 (в: Medina, 1952), – неизвестно.

В (J.I.Molina, 1787: II, x) объясняется, что «*кечу*, которую индейцы очень любят, сильно похожа на нарды, но вместо игральной кости они используют деревянный треугольник, помеченный точками, который они бросают через круг, поддерживаемый на высоте двумя палочками, как, возможно, *fritillus* (кубок для костей) в древнем Риме».

Современные учёные описали игру под названием *кечукагэ*, но это простая игра в кости. (Manquilef, 1914, §5. «El kechukawe») сообщает, что эта игровая кость – пятигранная призма, бросаемая через «воронку» в круге на землю. Счёт ведут с помощью палочек (*palitos*). Именно это мы и видим на гравюре Де Овалье «Modi ludendi indorum» (De Ovalle, 1646) (рис. 10). В начале XIX в. Луис де Ла Круус (La Cruz, 1835:66) наблюдал такую же игру среди Пегэнче под названием *гуаро* [*вайру*!], играемую с костью *кечу*, *palitos* и устанавливаемым на высоте кольцом.

Существует сильная параллель между *пичка* у инков и *кечу* у мапуче: они не только имеют практически одинаковую форму (Mátus Z., 1918-19: рис. 49-50, две игровые кости из чилийского Museo nacional [рис. 12]; Cooper, 1949 утверждает, что «пирамидальная» игровая кость, с 5 или 7 сторонами, присуща всем андским культурам), и не только оба их названия значат «5», но, также, обе они используются для двух игр: простой игры с костью и гоночной игры. Поэтому *кечукагэ* – это точный эквивалент инкской *пичка*, и есть повод думать, что гоночная игра *кечукагэ* – это двоюродная сестра инкской *уайриситха* / *пискаситха*.

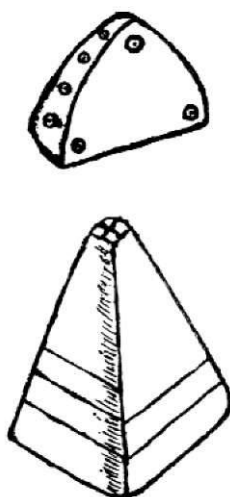
### **Komikan, comican**

Согласно (J.I.Molina, 1787: II, x), арауканы знали «искусную игру в шахматы, которой они дали название *комикан*». В *комикан* играли и в начале XX в., как указано в (Manquilef, 1914: §3, «Komikan») и (Mátus Z., 1918-19): это игра-охота, игравшаяся на клетчатой доске с треугольником, добавленным к одной из сторон (см. рис. 12). Она имела, также, название *львёнок*. На ней – 38 узлов (25 на основной доске + 13 на дополнительном треугольнике). У одной из сторон – 12 фигур: *perros* (исп. «собаки»), или *perritos* (исп. «собачки»), а у другой – одна более крупная и более сильная фигура, называемая *комикелу* (лев). Собачки ходят на один шаг, и пытаются загнать льва. Лев может съесть собачку, перескочив через неё. Допустимо несколько коротких прыжков подряд. Что именно происходит на добавочном треугольнике, наши источники не раскрывают. Матус сообщает, что он видел, как в эту игру играют «индейцы внутренней Вальдивии, но я не смог прояснить у них этот предмет [правила игры], так как они отказались сообщить мне детали (Mátus Z., 1918-19: 169).

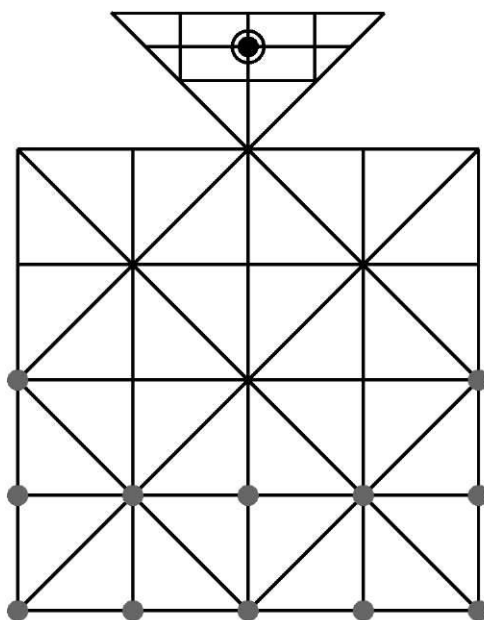
Вследствие скудности информации, (Murray 1952) определил *комикан* («говорят, напоминающий шахматы» - вслед за Molina), как «военную игру, о которой у нас нет достоверных данных» (Murray, 1952:97). Но эта игра мапуче, скорее, принадлежит к семейству, которое Муррей

назвал «тигровыми играми» (Murray, 1952: 107-12). Но хотя *комикан* частично и напоминает охотничью игру, игравшуюся на доске для алькерка, у него есть и свои особенности: ни в одной европейской игре к этой доске не добавлялся треугольник, и сомнительно, чтобы эта игра могла придти к мапуче из Малайзии или Индонезии! И даже в этих странах правила и начальная расстановка фигур – другие.

Игра мапуче *комикан* – это, несомненно, эквивалент инкской игры *коми́на* / *комикан* (Santo Tomás, 1560: ‘alquerque’). Слово *комикан* схоже и с *коми́на* (кечуа) и с *куми* (аймара). Схожесть этих игр уже была отмечена. И хотя нет описаний игры *комикан* ранее конца XVIII в. (его не упоминают ни De Ovalle, ни Rosales, ни Olivares), нелегко предположить, что это была просто лёгкая модификация, заимствованная у европейцев. (Однако так оно, скорее всего, и было – Д.К.)



**Рис. 12:** Две игральные кости мапуче из Museo nacional, Чили (Mátus Z., 1918-19: рис. 49-50)



**Рис. 13 (справа):** Доска *комикан* (Mátus Z., 1918-19): начальная позиция

**Llūgun, lūqn, lūnk, lūq, llīque, llīgues** (Мапуче *lūq, liq* – ‘белый’ согласно Vivante, 1946:33); совр. мапуче – *awarkuden*, «игра фасолинами» (Vivante 1942; Vivante 1946).

Жители Анд играли, также, в «фасольные» игры, в которых вместо игровых костей применялись наполовину чёрные фасолины. Можно отследить, как эта традиция восходит к

культуре мочика (100 г. до н.э. – 600 г.н.э.); мапуче называли её *llügün* (или *lligues*), а нынче зовут *awarkuden*.

Для игры необходимо 8 очищенных фасолин, чёрных с одного края и покрытых точками, которые бросают на циновку (*понтро*), и 20 «считалочек» (*коб, коу*) – палочек, зёрен или фасолин – для ведения счёта (по 20 у каждого игрока). Игра сопровождается заклинаниями. Очки, определяющие победу и поражение, соответствуют числу того, что выпадает лицевой стороной: (4 белых и 4 чёрных) = 1 очко; (все белые или все чёрные) – 2 очка (Manquilef, 1918-19: §6, 'Awarkuden').

В (De Ovalle, 1646) описывается, без названия, игра в 'porotos o habas' (фасолины)\*: «для этого они отбираются белые, и с одной стороны их красят чёрным (...); их бросают на землю через подвешенный круг или большое кольцо; больше очков получает тот, у которого большее число фасолин выпадает окрашенной стороной вверх». При этом игроки ударяют себя в грудь! (см. рис. 10). В (Rosales, 1674) описана игра *uies*, которая, как сказано, напоминает кости. Игроки кричат на фасолины (Pereira Salas 1947:219). Согласно (Carvallo, 'Descripción ... del reino de Chile', с. 1796 – цит. в Medina 1952), *lligues* – это '12 половин фасолин, одни чёрные, а другие белые'.

Армандо Виванте предположил, что арауканская *аваркуден* была той же игрой, что и инкская *апайталя*, и игра, изображённая на керамике мочика (Vivante 1942, 1946; cf. Hocquenghem 1979, 1987). Однако в них есть некоторые различия: *palitos* в ранних источниках не упоминаются. На вазах мочика нет следа кольца для бросания, а нарисована всхолмлённая песчаная земля с фасолинами, помещёнными в углубления и на гребни.

---

\*) В статье слова *frijoles* (исп. 'фасолины'), *habas* (исп. 'бобы') и *beans* (анг. 'бобы') используются вперемешку (как синонимы), но в источниках *frijoles* встречается чаще, и на приводимых рисунках с керамики мочика изображены фасолины – поэтому в данном переводе используется именно это слово. (прим. перев.)

---

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Получить точную картину игр, в которые играли инки, нелегко. Однако от скудных и смущающих источников, которые я представил, можно пойти дальше, чем учёные, которые исследовали эти игры ранее. Некоторые удивляются, почему испанские хроники и словари столь бедны, по сравнению с хорошими описаниями, которые у нас есть про ацтекскую *патолли*. Ожидаемые источники молчат, а полезных рисунков нет. Наконец, похоже, что игры имели в мире инков небольшое значение, по крайней мере – меньшее, чем в Мезоамерике, в которой все хронисты были впечатлены склонностью индейцев к азартным играм (это верно и касательно европейских путешественников в Северную Америку, наблюдавших такой же феномен).

Инки же, напротив, видимо, имели широкий спектр игр, но не имели особого энтузиазма ни к одной из них. Предпочитали ли они «мыслительные» игры? Именно такой вывод делает Отец Кобо в замечании: «И хотя эти индейцы - варвары, они изобрели несколько гениальных игр, соответствующих нашим костям и другим нашим играм; но они используют их больше для развлечения, чем для извлечения прибыли» (Cobo, 1653: XIV, гл. 17).

## ССЫЛКИ.

### *А. Ранние источники*

Arriaga, Pablo Joseph de 1621. La extirpación de la idolatría en el Perú (1621). Lima, 1920.

Bertonio, Ludovico 1612. Vocabulario de la lengua aymara. Lima; reprint 1984.

Cobo, Bernabé 1653. Historia del Nuevo Mundo (1653). In: Obras del P. Bernabé

Cobo, F. Mateos, ed., Madrid, 1956 (Biblioteca de Autores españoles, 91-92, 2 Vol.). Vol. II, 270.

De Ovalle, Alonso 1646. Histórica relación del reyno de Chile. Roma; Italian ed.: Historica relatione del regno de Cile. Roma, 1646.

González Holguín, Diego 1608. Vocabulario de la lengua general de todo el Perú, llamado lengua qqichua o del Inca. Lima; reprint Lima, 1952.

- Juan, Jorge & Ulloa, Antonio de 1748. Relación histórica del viage a la América meridional. Madrid (4 Vol.).
- La Vega, Garcilaso de 1609. Comentarios reales de las Indias (1609). Madrid, 1960-65 (4 Vol.).
- Molina, J.I. 1787. Saggio sulla historia civile de Chili. Bologna; Spanish transl.: Compendio de la historia geográfica, natural y civil del reino de Chile, 1788-1795.
- Murúa, Martín de 1590. Historia del origen y genealogía real de los reyes incas del Perú ('короткая' версия, 1590), C. Bayle, ed. Madrid, 1946.
- Murúa, Martín de 1613. Historia general del Perú: origen y descendencia de los Yncas ('длинная' версия, c. 1613), M. Ballesteros, ed. Madrid, 1962-64 (4 Vol.); later Madrid, 1987.
- Santo Tomás, Domingo 1560. Lexicon o vocabulario de la lengua general del Perú. Valladolid; reprint 1951.
- Torres Rubio, Diego de 1619. Arte de la lengua quichua. Lima; revised ed.: Arte y vocabulario de la lengua quichua general de los Indios de el Peru. Lima, 1700.
- Velasco, Juan de 1789. Historia del reino de Quito... (1789). Quito, 1978 (2 Vol.).
- Vocabulario 1586. [Martínez, Juan?], Arte y vocabulario en la lengua general de Peru llamada quichua. Lima; reprint Lima, 1951 as Vocabulario y phrasis de la lengua general de los Indios del Peru llamada quichua.
- Waman Puma (Guamán Poma) de Ayala, Felipe 1615. Nueva crónica y buen gobierno (1615), J.V. Murra, R. Adorno, J.L. Urioste, eds. Mexico, 1980; later Madrid, 1987.

### *B. Современные источники*

- Alcina Franch, José 1980. Juegos y ritual funerario en Chinchero (Cuzco). In: III Congreso peruano: El hombre y la cultura andina (31 de Enero-5 de Febrero 1977). Actas y trabajos. Segunda serie, IV. Lima: 441-456.
- Arellano-Hoffmann, Carmen 1994. Chuncana-Spiel bei den Chimú?. In: Tribus, 43: 112-128.
- Bell, Robert Charles 1979. Board and table-games from many civilizations. Revised ed. New York.
- Cavero, Luis E. 1955. Rito funerario: el pichqa. In: Archivos peruanos de Folklore, I, no.1:154-156.
- Cooper, John M. 1949. The Araucanians. In: Handbook of South-American Indians, Vol. 5. Washington, D.C.: 503-524.
- Culin, Stewart 1898. Chess and playing cards. Washington, D.C., 1898 (= U.S. National Museum Annual Report for 1896, Vol. II: 665-942); reprint New York, 1976.
- Culin, Stewart 1907. Games of the North American Indians. Washington, D.C., 1907 (24th Annual Report of the Bureau of American Ethnology, 1902-3); reprint New York, 1975, 1986.
- De Lucca D., Manuel 1983. Diccionario aymara-castellano, castellano-aymara. La Paz.
- Figge, Horst 1987. Rechnen mit dem peruanischen Abakus – spielen mit dem Objekt DB-02 MRI: Versuch einer Rekonstruktion von Regeln. In: Indiana, 11: 143-165.
- Fonck, Francisco 1912. Formas especiales de los utensilios caseros de los aborígenes : ¿folklore ó no?. Santiago de Chile.
- Hartmann, Roswith 1980. Juegos de velorio en la Sierra ecuatoriana. In: Indiana, 6: 225-274.
- Hartmann, Roswith, & Oberem, Udo 1968. Beiträge zum 'Huairu-Spiel'. In: Zeitschrift für Ethnologie, 93: 240-259.
- Hocquenghem, Anne-Marie 1979. Le jeu et l'íconographie mochica. In: Baessler-Archiv, n.s., XXVII: 325-346 (see also her Iconografía mochica, 3rd ed. Lima, 1989: 8b. Las escenas de 'juego').
- Holm, Olaf 1958. Taptana, o el ajedrez de Atahualpa: a los 425 años de Cajamarca. In: Cuadernos de Historia y Arqueología, VIII, nos. 22-23-24: 91-109.
- Karsten, Rafael 1930. Ceremonial games of the South-American Indians. In: Societas Scientarum Fennica. Commentationes Humanarum Litterarum, III, 2: 1-38.
- La Cruz, Luis de 1835. Descripción de la naturaleza de los terrenos que se comprenden en los Andes poseidos por los Peguenches (...). Buenos Aires.
- Lara, Jesús 1978. Diccionario qhëshwa-castellano, castellano-qhëshwa, 2nd ed. La Paz.
- Manquilef, Manuel 1914. Comentarios del pueblo araucano. II. La gimnasia nacional (juegos, ejercicios y bailes). In: Revista de Folklore chileno, IV, 3-5: 75-219.
- Mátus Z., Leotardo 1918-19. Juegos i ejercicios de los antiguos araucanos. In: Boletín del Museo nacional de Chile, XI: 162-197.
- Medina, José Toribio 1952. Los aborígenes de Chile. Santiago: 311-312.

- Murray, Harold R.J. 1952. A history of board games other than chess. Oxford; reprint New York, 1978.
- Nordenskiöld, Erland 1910. Spiele und Spielsachen im Gran Chaco und in Nordamerika. In: Zeitschrift für Ethnologie, 42: 427-433.
- Nordenskiöld, Erland 1918. Spieltische aus Peru und Ecuador. In: Zeitschrift für Ethnologie, 50: 166-171.
- Pereira Salas, Eugenio 1947. Juegos y alegrías coloniales en Chile. Santiago: 218-219.
- Pratesi, Franco 1994. Giochi andini e protoscacchi. In: Scacchi e Scienze Applicate, Vol.12 (fasc. 14): 15-19.
- Radicati di Primeglio, Carlos 1979. El sistema contable de los Incas: yupana y quipu. Lima.
- Rivet, Paul 1925. Coutumes funéraires des Indiens de l'Equateur. In: Actes du Congrès international d'histoire des religions tenu à Paris en octobre 1923, Vol. I. Paris: 376-412; Spanish transl. In: Boletín de la Biblioteca Nacional de Quito, n.s., II/8, 1927.
- Roca Wallparimachi, Demetrío 1955. Ceremonias de velorios funebres. In: Archivos peruanos de Folklore, I, no. 1: 138-153.
- Romero de Valle, Emilia 1943. Juegos del antiguo Perú: contribución a una historia del juego en el Perú. Mexico.
- Rowe, John H. 1946. Inca culture at the time of the Spanish conquest. In: Handbook of South-American Indians, Vol. 2. Washington, D.C.: 288-289.
- Smith, John 1977. Recuay gaming boards: a preliminary study. In: Indiana, 4: 111-138.
- Vivante, Armando 1942. El juego mochica con pallares. In: Revista Geográfica Americana, IX, Vol. xviii, no. 110: 275-282.
- Vivante, Armando 1946. Un antiguo juego peruano. In: Revista Geográfica Americana, XIII, Vol. xxvi, no. 154: 27-33.

---

**Источник:** <http://www.boardgamestudies.info/pdf/issue1/BGS1Depaulis.pdf>

**eng->rus:** <http://shogi.ru>, Д.К., август 2010.

Перевод сделан при содействии А.Скромницкого (<http://kuprienko.info>)

**Версия:** 6.9.11

---