

*Памяти Ширли Табор (1928–2019),  
научившей меня играть*

**SEVEN GAMES**  
**A HUMAN HISTORY**

Oliver Roeder



Оливер Рейдер

# Семь главных игр в истории человечества

ШАШКИ • ШАХМАТЫ • ГО • НАРДЫ  
СКРАБЛ • ПОКЕР • БРИДЖ

*Перевод с английского*



Москва, 2022

УДК 794  
ББК 75.5  
Р35

*В книге упоминаются социальные сети Instagram и/или Facebook, принадлежащие компании Meta Platforms Inc., деятельность которой по реализации соответствующих продуктов на территории Российской Федерации запрещена.*

Переводчик Елена Смолина  
Редактор Вячеслав Ионов

### Рейдер О.

Р35 Семь главных игр в истории человечества: Шашки, шахматы, го, нарды, скрабл, покер, бридж / Оливер Рейдер ; Пер. с англ. — М. : Альпина нон-фикшн, 2022. — 344 с.

ISBN 978-5-00139-787-8

В книге рассматриваются семь игр: шашки, представление о которых как о детской игре вуалирует их завораживающую глубину; шахматы — классическая и повсеместно распространенная военно-стратегическая игра; го — утонченная и сложная восточная игра на окружение; нарды — лучшая и самая беспощадная игра из тех, где используются кости; покер — наиболее популярная карточная игра в наш век; скрабл — классическая игра в слова; бридж — вершина стратегических карточных игр. Каждая из них имеет собственный уникальный характер. Автор ищет ответы на два ключевых вопроса: «Что такое игра?» и «Зачем мы играем?». Он описывает историю появления игр, рассказывает о выдающихся игроках и о конкретных матчах, показывает, как появление компьютеров изменило характер игры.

УДК 794

ББК 75.5

*Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в сети интернет и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу [mylib@alpina.ru](mailto:mylib@alpina.ru)*

ISBN 978-5-00139-787-8 (рус.)  
ISBN 978-1324003779 (англ.)

© Oliver Roeder, 2022  
© Издание на русском языке, перевод, оформление. ООО «Альпина нон-фикшн», 2022

## СОДЕРЖАНИЕ

Пролог .....	9
Введение .....	13
ШАШКИ .....	25
ШАХМАТЫ .....	69
ГО .....	113
НАРДЫ .....	155
ПОКЕР .....	193
СКРАБЛ .....	229
БРИДЖ .....	271
Эпилог .....	311
Благодарности .....	<b>323</b>
Список использованной и рекомендуемой литературы .....	326
Предметно-именной указатель .....	339



Бог умер! И мы его убили!.. Какие  
искупительные празднества, какие священные  
игры нужно будет придумать? Разве величие  
этого дела не слишком велико для нас?\*

— Фридрих Ницше, «Притча о безумном человеке»

Я машина и вы машина, и мы оба мыслим,  
не так ли?

— Клод Шеннон, когда его спросили, могут ли думать  
машины

\* Ницше Ф. Сочинения в 2 томах. — М.: Мысль, 1996.





## ПРОЛОГ

— Ах, так ты играл, — воскликнул муравей.

— Ну что ж, а теперь попляши!

— Эзоп



**У** Эзопа есть басня о соседях, кузнечике и муравье. Теплым летним днем кузнечик выходит из дому и расправляет крыльшки. С наслаждением греясь на солнце, он весело проводит время и встречает муравья, который бегаёт взад-вперед и что-то бормочет себе под нос. Муравей старательно заготавливает на зиму зерна.

— Эй, муравей! — говорит кузнечик. — Пойдем поиграем!

— Нет, — серьезно отвечает муравей. — Надо работать. Скоро зима, мне нужна еда.

Кузнечик смеется: «Но сейчас-то у тебя полно еды. Пойдем поиграем!»

Муравей снова отказывается и возвращается к работе. А кузнечик скачет дальше — один, но в прекрасном настроении, придумывая все новые игры. Так проходят дни, потом недели и месяцы, и вот наступает зима. Мороз сковывает все вокруг, пищи почти не остается. Кузнечик, который ничего не припас, страдает от голода. А муравей живет припеваючи, пользуясь своими запасами. Вот так.

В басне Эзопа кузнечик — образ-предостережение, а муравей — трудолюбивый положительный герой.

Но в *этой* книге все наоборот, и положительный герой — это кузнечик, который играет в игры.



## ВВЕДЕНИЕ

Наше представление, которое будет развернуто далее, таково: культура возникает в форме игры, культура изначально разыгрывается... В этих играх общество выражает свое истолкование жизни и мира.

— Йохан Хёйзинга, *Homo ludens* \*

\* Хёйзинга Й. *Homo ludens: Человек играющий* — М.: Азбука, 2021.



**В** мангровых болотах южной Мексики есть остров, который почти полностью сложен из ракушек. Пять тысячелетий назад, еще до появления мезоамериканских цивилизаций ольмеков, ацтеков и майя, люди на этом острове ловили рыбу и собирали моллюсков. Долгие века люди употребляли в пищу моллюсков, а их раковины просто бросали под ноги. Надо думать, со временем им надоело ходить по острым осколкам, и они стали покрывать их слоем глины. В глину втыкали стойки и вялили рыбу. А грунт вновь покрывался ракушками, и их в очередной раз закрывали глиной, постепенно расширяя остров. В конце концов люди создали нечто озадачившее археологов, которые раскопали это место спустя тысячелетия. Археологи увидели простую вещь: ряд расположенных по дуге маленьких отверстий в глине, покрывающей раковины.

Обычно археологические находки бывают либо утилитарными (глиняный пол, стойки для сушки), либо культовыми (например, храмы). Но цепочка отверстий в грунте озадачила археологов, поскольку, судя по всему, не принадлежала ни к той ни к другой категории. Это была какая-то древняя загадка — не практическая и не культовая.

А может быть, если задуматься, — и то и другое.

Это была одна из самых древних известных нам игр. «Видимо, для рыболовов Тлакуачеро игра стала одной из жизненных потребностей», — пишет антрополог Барбара Вурхис, которая всесторонне изучила этот раскоп.

Играть любили не только древние мезоамериканцы. В захоронении, обнаруженном в Египте и отнесенном к эпохе неолита (то есть еще до фараонов), археологи нашли игру, которая называется сенет, с фишками из высушенной глины. Кроме того, были также найдены игры, созданные в Древней Персии, Древней Индии и Древнем Китае, — игры становились жизненной потребностью везде, где селились люди.

В каждом из этих далеких друг от друга сообществ игры носили одновременно утилитарный и культовый характер. В Египте в сенет играли и крестьяне, и цари. С мирской точки зрения он требовал стратегического планирования и глубокого понимания вероятности, так как игроки бросали игральные палочки (по сути, древние игральные кости), чтобы двигать фишки по доске. Однако сенет также символизировал связь между жизнью и смертью и перемещение *ба* (концепция, подобная западной концепции души). «Доска для сенета, по сути, становилась загробным миром», — пишет археолог Питер Пиччионе.

В царскую игру ура впервые начали играть в Древней Месопотамии. Это тоже стратегическая игра с использованием игровых костей. У нее имелся как минимум один притягательный земной аспект — возможность делать ставки, но был и неземной: считалось, что квадраты, на которых оказывались фишки игрока, символизируют послания из потустороннего мира, определения судьбы. В одном из недавних археологических исследований тщательно прослеживается распространение этой игры на Ближнем и Среднем Востоке. Было установлено, что ее находили во многих местах археологических изысканий в разных странах, причем в течение сотен лет она практически не изменялась.



Вам наверняка известна современная версия этой игры — нарды. Еще одна древняя игра, которая берет начало в Египте и варианты которой упоминают Платон и Гомер, превратилась в современные шашки. Древняя индийская игра, применявшаяся для обучения воинскому искусству, стала современными шахматами. Использувавшаяся в тех же целях китайская игра трансформировалась в го. Игра в карты и, следовательно, такие игры, как покер и бридж, восходит ко временам тысячелетней давности — к эпохе распространения книгопечатания.

Игры остаются жизненной необходимостью и в наши дни. Во-первых, играть интересно. Игры активируют и удовлетворяют психологические потребности. Люди получают удовольствие, погружаясь в мир игр, совершенствуя свое мастерство или выигрывая в азартных играх, где все зависит от удачи. Реальный мир может время от времени подбрасывать нам возможность решить интересную проблему и получить связанное с этим удовлетворение, но игры предоставляют такую возможность постоянно.

Если другие формы искусства, например живопись или кино, могут запечатлевать визуальные аспекты мира, то игра предлагает набор решений и действий, умещаая их на маленькой доске, в карточной колоде или на жестком диске. Иными словами, игры дают возможность получать удовольствие от *субъектности*. Играя в игры, «мы можем ставить себе временные цели не потому, что реально стремимся достичь непреходящего результата, а потому, что желаем борьбы определенного сорта, — пишет Кристофер Тхи Нгуен, философ из Университета Юты. — И мы можем делать это ради эстетического ощущения изящества нашей мысли, восхитительного совершенства интеллектуального озарения, напряжения борьбы или развития всего действия».

Кроме того, игры — это упрощенные модели обезкураживающе сложного мира, динамику которых мы в силах понять. Игра, то есть вступление в пространство, названное историком

культуры Йоханом Хёйзингой «волшебным кругом» и возникающее, когда игроки начинают партию, связана с принятием уникального видения окружающего мира и характера действий в нем. Мы можем вводить в этот волшебный круг части своей личности и уносить с собой оттуда части игры. Граница между тем и другим тонка и зачастую проницаема. Изучение премудростей игры и взаимодействие с игроками связывает нас с другими людьми, формируя культуру и точку зрения на «реальный» мир. «Игра способна во все времена полностью захватывать тех, кто в ней принимает участие, — пишет Хёйзинга. — Противоположность игры и серьезности всегда неоднозначна. Недооценка игры граничит с переоценкой серьезности. Игра оборачивается серьезностью и серьезность — игрою. Игра способна восходить к высотам прекрасного и священного, оставляя серьезность далеко позади».

В этой книге обстоятельно рассматриваются семь игр: шашки, представление о которых как о детской игре вуалирует их завораживающую глубину; шахматы — классическая и повсеместно распространенная военно-стратегическая игра; го — утонченная и сложная восточная игра на окружение; нарды — лучшая и самая беспощадная игра из тех, где используются кости; покер — наиболее популярная карточная игра в наш капиталистический век; скрабл — классическая игра в слова; бридж — вершина стратегических карточных игр. Каждая из них имеет собственный, уникальный характер. Благодаря игровым состязаниям появился большой объем литературы по тактике, которую изучают и ценят представители субкультуры мастеров. Игры сами по себе являются удивительными творениями, каждому из которых присущи свои достоинства и недостатки.

Я обожаю игры. В магистратуре я изучал теорию игр, желая постичь математическую основу этой области. На своей первой работе в качестве журналиста я вел еженедельную колонку и писал многочисленные статьи об играх и головоломках

в стремлении исследовать и популяризировать открываемые ими неисчерпаемые миры. Чтобы написать эту книгу, я принял участие в самом престижном в мире турнире по покеру в Лас-Вегасе и чемпионате Северной Америки по скрабллу в Рино, штат Невада. Я изучал знаменитые шахматные задачи и обширную теоретическую литературу, а также учил своих знакомых играть в нарды, хотели они того или нет. Доводилось мне соприкасаться и с элитой игорного мира. Например, с командой высокооплачиваемых мастеров, которую один богатый бриджист собирал в апартаментах Верхнего Ист-Сайда на Манхэттене, и с группой профессиональных игроков в покер, которая пережила нравственный кризис в пустыне Лас-Вегаса. Я видел, как в банкетном зале гостиницы в Нью-Джерси лучший в мире игрок в нарды сокрушался о том, что злчные времена позади. А в парке «Вашингтон-сквер» седой шахматист-катала пытался вытянуть из меня несколько долларов с помощью игры королей.

Что такое игра? Этот простой вопрос волновал великих мыслителей. Например, блестящий кембриджский философ Людвиг Витгенштейн не смог найти на него ответ и решил, что полноценного определения не существует. По его словам, все, что можно сделать, — это признать определенное «фамильное сходство» между играми. «Ведь, глядя на них, — писал он, — ты не видишь чего-то общего, присущего им всем, кроме подобия, родства и целого букета сходных черт».

Других такой анализ не устроил. Пожалуй, первым настоящим философом игры был Бернард Сьютс, сравнительно малоизвестный ученый с подходящей фамилией\*, большая часть карьеры которого прошла в Университете Ватерлоо (Канада). Он отверг позицию Витгенштейна как малодушную и предложил свое определение, основывающееся на психологиче-

\* Сьютс (англ. Suits) в переводе означает «карточные масти». — *Прим. пер.*

ском настрое, необходимом для того, кто играет в игру. Сьютс назвал такой настрой игровым состоянием (*lusory attitude*). Этот термин является производным от латинского слова *ludere* — «играть» — и обозначает психологическое состояние кузнечика из басни. «Игра, — писал Сьютс, — это попытка достичь определенного положения дел [предыгровой цели], используя только средства, разрешенные правилами [игровые средства], причем в условиях, когда правила запрещают применение более эффективных средств в пользу менее эффективных [конститутивные правила], и принимаются только потому, что обеспечивают возможность такой деятельности [игровое состояние]».

Или, коротко говоря, игра — это «добровольная попытка преодоления ненужных препятствий».

В книге Сьютса, издававшейся главным образом в 1960–1970-е годы, предлагается наиболее ясная из имеющихся моделей, необходимых для понимания того, что такое игры и как их воспринимать. Философ Томас Хурка, добавивший в определение Сьютса обобщающие фразы в квадратных скобках, назвал ее «прицельным пинком по яйцам Витгенштейна». Кузнечик — положительный герой и для Сьютса, рассуждения которого об играх, изложенные в виде пародии на диалог Платона, переворачивают мораль Эзоповой басни с ног на голову. Сьютс рисует воображаемый мир, который называет Утопией. В Утопии передовые технологии позволили покончить с нуждой — люди хорошо питаются и одеваются, все обеспечены комфортным жильем. Вероятно, без игр такое будущее было бы довольно приятным, но скучным. «Соответственно, значимыми институтами в Утопии являются не экономические, моральные, научные и эротические инструменты, как сейчас, а институты, содействующие развитию спорта и других игр», — пишет он. Возможно, кузнечик, в сущности, является своего рода муравьем. «Итак, мы называем игры “развлечением” и считаем их несерьезными пустяками, заполняющими пустоты в наших жизнях, — заключает

Сьютс. — Однако игры гораздо важнее. Это ключи к будущему. Кто знает, может быть, их серьезное культивирование — наше единственное спасение».

Зачем мы играем? Представьте, что вы первобытный человек. Окружающий мир суров, и вам нужно охотиться, чтобы добыть пропитание. У вас есть несколько вариантов. Первый: вы можете охотиться непрерывно. Однако при этом ваша жизнь будет в постоянной опасности, и вы рискуете погибнуть, не оставив потомков. Второй: вы можете охотиться, только когда захочется есть. Но тогда вы не наберетесь опыта и можете умереть с голоду. Третий: вы можете *упражняться*. Можно придумать игру, позволяющую практиковаться соответствующим образом. Например, *выигрывает тот, кто первым попадет камнем вон в то дерево*. Такая игра повышает меткость и, в свою очередь, улучшает ваши охотничьи навыки, причем без риска. Согласно этой теории, добавление игры — то есть изобретение *игр* и участие в них — имеет ключевое значение для развития нашего интеллекта.

Впервые я узнал об этой точке зрения не от антрополога, не от археолога и не от эволюционного биолога, а от ученого, работающего в области компьютерных наук. Если игры имеют ключевое значение для развития интеллекта человека, они должны быть столь же важны для развития искусственного интеллекта — технологии, которая, как надеются ее создатели, когда-нибудь позволит решить некоторые исконные проблемы человеческого общества и сделать Утопию реальностью.

Сколько существуют компьютеры, столько программисты приспособливают их для игр. В 1956 году группа ученых-компьютерщиков, математиков и психологов собралась в кампусе одного из учебных заведений, входящих в Лигу плюща, для участия в двухмесячном семинаре. Сейчас этот семинар, получивший название «Летний исследовательский проект по искусственному интеллекту», считается основополагающим

событием в этой сфере, а заявка на его проведение — хартией ИИ. Авторы запросили финансирование в размере \$13 500 и четко изложили свои намерения: «Мы думаем о машинах, способных выполнять наиболее сложную умственную работу человека, такую, как доказывание теорем, сочинение музыки и игра в шахматы».

Игры привлекают исследователей, занимающихся искусственным интеллектом, по той же причине, по которой они привлекают игроков. Играть интересно, но игры — это еще и *практика*. Они представляют собой квинтэссенцию элементов реального мира. Овладевая этими элементами, компьютеры осваивают аспекты мира людей. В самом деле, игры стали наиболее наглядной историей успеха искусственного интеллекта, включающей серию захватывающих поединков человека с машиной, которые вызывают у представителей нашего вида как смиренное осознание своего места, так и гордость за свое изобретение.

Для некоторых исследователей игры были средством достижения цели — всего лишь экспериментальной платформой для отработки новых методов в компьютерной науке, которые, как они надеялись, позволят преодолеть проницаемую границу и впоследствии пригодятся для «более серьезных» начинаний. Для других игры были самым главным, и они надеялись, что их вычислительные системы откроют новые истины, новые стратегии и тактики, новые способы мышления. Каждый из этих научных лагерей создавал свои творения — разновидности буквально сверхчеловеческого искусственного интеллекта, пусть и ограниченного рамками конкретной игры. В то же время эти образцы сверхчеловеческого интеллекта являлись инструментами для улучшения игрового мастерства. Изобретение инструментов для повышения мастерства является одной из фундаментальных моделей поведения гомо сапиенс. Из этого следует, что состязания человека с машиной являются также соревнованиями человека с человеком.

Мне тоже нравится совершенствоваться в разных играх и узнавать о них новые факты. Поэтому в последнее время я уделял большое внимание игре с этими творениями. Я играл в шахматы, го, нарды, покер и скрабл с противниками, которые не умели говорить, но тем не менее меня обыгрывали. Я знал, что программы основаны на неодоушевленных кодах, но обнаружил, что им присуща индивидуальность. А еще я узнал истории их разработчиков. В орегонской глуши астрофизик и программист размышлял над математикой бриджа. В здании IBM, расположенном в сельской части штата Нью-Йорк, небольшая команда специалистов построила суперкомпьютер, который стал, по-видимому, лучшим шахматистом в мире. В холодном кампусе Университета провинции Альберта профессор пожертвовал семейным счастьем ради поиска решения для шашек. А в лондонском отделении Google элитный отряд программистов покорила самую красивую и сложную настольную игру на планете.

Семь игр, которым посвящена эта книга, рассматриваются в условно иерархическом порядке. Каждая из них раскрывает что-то новое в стратегии и, таким образом, сближается с тем или иным аспектом «реального мира». Особенности каждой игры воплощают в себе специфическую и эффективную форму субъектности. В совокупности они составляют приблизительный набор параметров интеллекта. Ученые-компьютерщики и их алгоритмы отрабатывают этот набор, продвигаясь к действительно универсальному искусственному интеллекту. Шашки позволяют упражняться в базовой стратегии, но простор для нее ограничен, а ходы часто повторяются. Если добавить фигуры с более сложными ходами, получатся шахматы — игра, которая веками ассоциировалась с интеллектом как таковым. А если увеличить количество фигур и размеры доски (что можно уподобить управлению не маленьким племенем, а гигантской цивилизацией), получится го — самая изощренная в математическом плане игра среди тех, в которые играют

люди. Однако жизнь полна случайностей и вечно подбрасывает вам новые повороты — что ж, попрактикуйтесь справляться с этим, играя в нарды, которые основаны на случайности. Покер моделирует мир скрытого знания и обмана. В скрабле игрок должен балансировать, попеременно делая выбор между удовлетворением своих сегодняшних желаний и сбережениями на завтра. Бридж — пожалуй, наиболее «человечная» игра из тех, что рассматриваются в этой книге, — предлагает игрокам мир развитого языка, альянсов, общения, эмпатии и... мошенничества.

Игры отличаются особой культурной долговечностью. Их можно найти среди древних артефактов и в коде суперсовременного программного обеспечения. Суперкомпьютеры играют в те же игры, что и жители древних городов давно исчезнувших империй. Игры — основополагающий элемент как нашего вида, так и текущего процесса создания существа нового типа. Наверное, Бернард Сьютс был прав — серьезное культивирование игр может стать залогом нашего спасения.

В нашей жизни полно как необходимых, так и ненужных препятствий, а также вольных и невольных попыток их преодоления. Именно поэтому важно то, как человек подходит к преодолению этих препятствий. Нельзя исключать, что игровое состояние — ценный ресурс, а жизнь — игра. А может быть, мы все-таки кузнечики.



# ШАШКИ

Птица появляется из яйца. Яйцо — это мир. Кто хочет родиться, должен сначала разрушить мир.

Птица летит к Богу.

— ГЕРМАН ГЕССЕ, «ДЕМИАН»



**К**ак-то раз в 1990 году библиофил Джонатан Шеффер стоял в своем кабинете в Эдмонтоне, Канада. В одной руке он держал острый карманный нож, а в другой — чрезвычайно ценную книгу. Шеффер, крепкий мужчина с открытыми чертами лица и густой копной темных кудрявых волос, замыслил расчленение. Поморщившись, он сделал на переплете два хирургических надреза и снял с книги обложку. Теперь он бережно держал в руках 200 страниц. По его воспоминаниям, им двигало нездоровое любопытство.

Шеффер, которому в то время было 33 года, коллекционировал редкие, переплетенные в кожу книги об исследователях Арктики и Антарктиды и катастрофах в тех краях. Его завораживала магия этих книг. Он словно прикасался к истории, читая рассказы «о тщетных, но героических попытках спасти пропавших людей, о храбрецах давно минувших времен». В большой стеклянной витрине, установленной в его гостиной, красовалась модель военного корабля XIX века Erebus, который был затерт льдами в Северо-Западном проходе и покинут экипажем. Крохотные пластмассовые моряки стояли на льду вокруг своего неподвижного судна в сотнях километров от цивилизации. Шефферу отчаянно хотелось быть частью истории.

Но в разрезанной книге, которую Шеффер держал в руках, были собраны рассказы о странствиях другого рода. В них описывались путешествия в холодные математические глубины игры в шашки\*. Книга содержала записи ходов 732 партий, которые сыграл Марион Тинсли, величайший шашкист из всех когда-либо живших на свете. Шеффер собирался тщательно проанализировать все эти ходы, один за другим.

Тинсли с его очками, профессорским костюмом и галстуком был легендарной личностью — шашечным Эрнестом Шеклтоном\*\*. За сорокалетнюю спортивную карьеру, включавшую более тысячи партий в серьезных шашечных турнирах, он проиграл всего три раза. Тинсли девять раз становился чемпионом США, семь раз — чемпионом мира (а может, и восемь, но об этом позже) и наверняка завоевал бы намного больше титулов, если бы не исчез с турнирного горизонта на очень долгий срок.

А вот Шеффер, по собственному признанию, в шашках мог претендовать лишь на звание новичка, едва продвинувшегося дальше азов. Он был страстным коллекционером книг, а еще профессором компьютерных наук в Университете провинции Альберта и специалистом по искусственному интеллекту. Весь предшествующий год Шеффер занимался разработкой компьютерной программы, способной играть в шашки на профессиональном уровне, и теперь намеревался внимательно изучить ходы Тинсли, чтобы отыскать его скрытые секреты и нащупать слабые места в игре. Этот исследовательский проект вылился в личный крестовый поход и маниакальное стремление победить великого человека за шашечной доской.

Шеффер пропустил расправленные страницы расшитой книги через новейшее устройство оптического распознавания символов, установленное в его университетском кабинете.

\* Здесь и далее речь идет об английских шашках (чекерсе). — *Прим. пер.*

\*\* Эрнест Генри Шеклтон (1874–1922) — британский исследователь Антарктики. — *Прим. пер.*

те. Система отсканировала печатный текст, оцифровав партии великого мастера. Затем Шеффер загрузил оцифрованные партии в свою систему искусственного интеллекта для игры в шашки. В некоторых регионах мира шашки называют draughts (произносится как «драфтс» — «сквозняки» в переводе). Шеффер назвал свою систему Chinook по названию теплого ветра шинук, канадского аналога горячего калифорнийского ветра санта-ана. Chinook проанализировала партии Тинсли — сотни партий. Программа работала две недели подряд на четырех машинах одновременно. Когда она закончила анализ, Шеффер ознакомился с результатами и, похолодев от ужаса, увидел, что Тинсли не допустил ни единой ошибки.

Люди играли в разные виды шашек тысячи лет. На первых страницах книги «Государство» Платона, которая была написана около 380 года до н. э., Сократ направляется в дом философа Полемарха, чтобы подискутировать о справедливости. Разговор переходит на шашки — πῆσσος (пессос). Антикковед и переводчик Алан Блум поясняет: «Платон часто использует [шашки] в качестве символа диалектики точно так же, как домостроительство и архитектуру... для обозначения установления законов. В диалектике посылки (подобно фишкам) выдвигаются и изменяются в зависимости от ходов партнера. Партию можно переигрывать, совершенствуя свои ходы с учетом опыта, накопленного благодаря изучению ходов противника. Это и дружеский поединок, и развлечение, имеющее самостоятельную ценность».

Появление дальних родственников этой игры относят ко второму тысячелетию до н. э. Их нашли при раскопках на Крите и Кипре, в Египте, Иране, Ираке, Израиле, Иордании, Ливане, Сирии и Турции. В «Книге песен», двадцатитомном сочинении арабского историка X века, упоминается игра алькерк, предшественница современных шашек. В ней были основные ходы и правила взятия, характерные для современ-

ных шашек. В разновидности этой игры, которая описывалась в «Книге игр», составленной по заказу испанского короля в XIII веке, появилась концепция «коронования» (превращения в дамку): такие особые фишки могли ходить как вперед, так и назад. В XVII веке было добавлено правило, согласно которому следовало брать фишки противника при любой возможности. С этого момента современные шашки стали настолько популярны, что нет никакой необходимости подробно разъяснять здесь их правила, так как они, судя по всему, встроены в нашу ДНК. Шашки ходят по диагонали, перескакивая через шашки противника, чтобы их съесть, и превращаются в дамки, если достигают противоположного края доски.

«Играть в шахматы — это как всматриваться в бескрайний океан, — сказал однажды Тинсли. — Играть в шашки — это как глядеть в бездонный колодец».

Марион Франклин Тинсли родился 3 февраля 1927 года в Айронтоне, штат Огайо, промышленном городе, расположенном через реку от округа Кентукки, где его отец служил шерифом. Мать Тинсли была учительницей; у него были два брата и сестра-близнец Мэри. Когда Тинсли был еще маленьким, семья переехала на ферму, которую вскоре потеряла из-за последствий Великой депрессии. Точный момент, когда Тинсли открыл для себя шашки, уже не установить. Возможно, это произошло дома или в школе (по его собственным словам, он забыл, где именно). Но кажется, будто они всегда были частью его жизни. В конце концов семья очутилась в Колумбусе, штат Огайо, где сдала комнату с пансионом женщине, которую звали миссис Кершоу. Тинсли регулярно играл в шашки с отцом, братом и миссис Кершоу, которая постоянно обыгрывала его, «без конца напоминала об этом и хохотала, — вспоминал впоследствии Тинсли. — Ох, как же она гоготала, когда съедала мои шашки».

Тинсли был развитым не по годам: он проявлял способности в математике, запоминал стихи и перескочил четыре из первых