

**КИТАЙСКИЙ КАНОН «МАЦЗЯН-САНЬЦЫЦЗИН» 麻将三字经
(ПЕРЕВОД И КОММЕНТАРИИ) ***

Созданное в конце XX в. произведение «Мацзян-саныцзыцзин», или «Троеслоие по мацзяну», представляет собой современный слепок с важного памятника просветительской литературы старого Китая, написанного в классическом жанре канонов и традиционно входящего в цикл «Сань, бай, цянь» («Три, сто, тысяча»), что подразумевало название трех произведений: «Саныцзыцзин», или «Троеслоие» (三字经), – «Канон трех иероглифов»; «Байцзясин» (百家姓) – «Канон ста фамилий»; «Цяньцзывэнь» (千字文) – «Канон тысячи иероглифов» [3] ¹.

По аналогии с каноном «Саныцзыцзин» (XIII в.) ², представляющим собой свод знаний по этике, истории и культуре и содержащим ряд своеобразных поучений, стимулирующих учеников к прилежной учебе и неустанному труду, текст современного канона можно также поделить на шесть неравных по объему частей, каждая из которых посвящена своей тематике. В полном соответствии со структурой классического произведения, которое представляет собой множество назидательных рифмованных сентенций, состоящих из трех иероглифов, здесь в стихотворной форме излагаются основные правила популярной национальной игры мацзян [1].

Не только структура современного произведения «Мацзян-саныцзыцзин» отсылает к памятнику-первооснове – содержание его также изобилует множеством литературных аллюзий и реминисценций из классического наследия древнего Китая. Как в оригинальном варианте «Троесловия» наиболее интересной является третья часть, посвященная разъяснению общих принципов китайской философии и важных понятий, имеющих огромное значение в культуре Китая, так и в произведении «Мацзян-саныцзыцзин» для исследователя наибольший интерес представляет третья часть, отсылающая воображение образованного читателя и игрока к произведениям классической китайской литературы, наиболее значимым с точки зрения анализа закономерностей взаимодействия противоположностей, военной тактики и стратегии [4].

Прежде всего, «Мацзян-саныцзыцзин» апеллирует к учению о стратагемах, возникшему в VI–IV вв. до н. э. и разработанному в трудах военных полководцев Сунь-цзы и У-цзы. Кроме очевидной связи игры мацзян с военным трактатом Сунь-цзы и 36 стратагемами, правила игры и рекомендации, изложенные в произведении «Мацзян-саныцзыцзин», явно восходят не

* Работа выполнена при финансовой поддержке РФФИ (проект № 06-06-80022а) и Рособразования (проект РНП 2.2.1.1.2183).

Авторы выражают большую признательность за помощь в подготовке материалов и за работу над переводом оригинального текста произведения «Мацзян-саныцзыцзин» студентам отделения востоковедения К. Иванковой и М. Блохиной.

¹ Кроме «Троесловия по мацзяну» известны еще несколько произведений, созданных на основе классических произведений цикла «Сань, бай, цянь». В этом ряду можно назвать произведения «Троеслоие для девочек», «Тысячесловие для девочек», а также созданную на основе «Тысячесловия» игру *keho* для эмигрантов-хуацяо, живущих в США. Учитывая тот факт, что «Троеслоие» официально внесено ООН в сокровищницу детской мировой педагогической литературы, в ближайшем будущем можно ожидать появления очередного всплеска интереса к этому произведению и создания новых шедевров письменно-игровой культуры.

² В русской переводческой традиции этот канон известен в двух вариантах: в переводе Алексея Леонтьева (1779 г.) и в переводе Н. Я. Бичурина (XIX в.). (В настоящий момент в Москве готовится к печати исправленное и дополненное издание перевода «Троесловия» на русский язык Н. Я. Бичурина.)

только к образам китайской сюжетной классической литературы, но и к знаменитой гадательной книге древнего Китая «И цзин», а отдельные сентенции – к изречениям не менее известного трактата «Дао дэ цзин», приписываемого основоположнику даосизма Лао-цзы (VI–V вв. до н. э.).

Таким образом, учитывая связь игры мацзян с различными аспектами письменной и игровой культуры Востока, а также многослойность самого памятника «Мацзян-саньцзыцзин», представляется, что это произведение справедливо рассматривать не только в контексте традиций классической литературы Китая, но и в рамках изучения такого феномена традиционной культуры стран всего юго-восточного региона, как игровое поведение и интеллектуальное соперничество [5].

В целом представляется, что интеллектуальные игры и развлечения справедливо рассматривать как многогранное общественное явление, как сплав многих сторон духовной жизни этносов, где отражаются социальные связи поколений, представления о мире и месте человека в нем. Таким образом, подобные явления следует изучать в рамках целой этнокультурной традиции, представляющей собой важную составляющую часть духовной культуры региона.

Ниже представлен оригинальный текст и перевод произведения «Мацзян-саньцзыцзин», выполненный авторами данной статьи. Перевод снабжен транскрипцией и необходимыми комментариями, помещенными в конце каждого раздела. Сознавая несовершенство своего труда и не достигнув абсолютной точности перевода, авторы позволяли себе порой излишнюю художественность, поэтому не избежали соблазна кое-где заключать в квадратные скобки недостающие по смыслу слова и словосочетания.

麻将三字经

МАЦЗЯН-САНЬЦЗЫЦЗИН

САНЬЦЗЫЦЗИН О МАЦЗЯНЕ

I

麻将牌

Мацзян пай

Кости мацзян

乐无穷

лэ уцюн

бесконечное удовольствие.

我中华

Во чжунхуа

В нашем Китае

首发明

шоу фамин

впервые были изобретены.

叶子戏

Ецзыси

Игра в кости-листья¹

唐代成

тандай чэн

появилась в эпоху Тан².

马吊牌

Мадяо пай

Кости мадяо³

已至明

и чжи мин

были известны уже в эпоху Мин⁴.

成麻将

Чэн мацзян

Название мацзян

始于清

ши юйцин

появилось в эпоху Цин⁵.

至现在

Чжи сяньцзай

Сейчас игра

已定型

и динсин

уже вполне оформилась.

主要牌

Чжуйяо пай

Главные кости:

条万筒

тяо вань тун

*тяо, вань, тун*⁶.

字牌者

称元风

Цзы пай чжэ	чэн юаньфэн
Остальные кости	называют юаньфэн ⁷ .
绘麻将	配听用
Хуй мацзян	пэй тин юн
Кости с картинками ⁸	составляют пару в конце ⁹ .
儿骰子	定盘星
Эртоуцзы	дин пань син
Два кубика	определяют порядок отсчета ¹⁰ .
一福牌	始组成
Ифу пай	ши цзучэн
Набор костей готов ¹¹ ,	можно приступить к игре.

Примечания к части I

¹ Представляется вероятным, что это разновидность игры, связанная с печатавшимися листками бумаги, которые первоначально прикреплялись к костяным пластинкам, а позднее стали изготавливаться на плотной бумаге. Со временем игра в кости-листья превратилась в игру, предварившую появление китайских и европейских игровых карт.

² Династия Тан (618–907 гг.).

³ Кости *мадяо* развились на основе вида карточной игры. В игре *мадяо* использовался набор из 40 карт четырех мастей: 十万贯 *шивань гуань* («связка монет в сто тысяч»); 万贯 *вань гуань* («связка монет в десять тысяч», или *вань*); 索子 *соцзы* («веревка с нанизанными монетами»); 文钱 *вэнь цян* («монеты *вэнь*»). В современном варианте игры *мацзян* сохранилось только три масти, но при этом масть 文 *вэнь* преобразовалась в «доты» (трубки *тун* 筒, или блины 饼 *бин*); масть 索子 *соцзы* – в «бамбуки» (или полоски 条 *тяо*); масть 万 *вань* («десять тысяч», или «символы») осталась без изменений.

До сих пор нет единой версии по поводу происхождения названия *мадяо*. Очевидно, что изображения на картах (т. е. будущие масти) имели связь с монетами (*вэнь* – сами монеты; *гуань* – связка в тысячу монет; *со* – веревка, на которую нанизывали монеты). Есть предположение, что карты *мадяо* развились на основе счетных биров *мацзы*, а поскольку в древности связку в тысячу монет называли *дяо*, то эти понятия дали сочетание *мадяо*. Надо признать, что от этого смысл названия не становится более прозрачным, поэтому этот термин в самом общем виде можно перевести как «карты / кости о монетах».

В настоящее время нет возможности также исследовать и проблему происхождения названия *мацзян*. Возможно, это связано с изменениями в произношении. Жители княжества У произносили звукосочетание *дяо* как *няо*, поэтому игра *мадяо* превратилась в *маняо*, затем в *мацзяо* и только потом стала называться *мацзян* [2. С. 3–4].

⁴ Династия Мин (1386–1644 гг.)

⁵ Династия Цин (1644–1911 гг.)

⁶ Основные масти игры *мацзян*: полоски *тяо*, десятки тысяч *вань*, трубки *тун*.

⁷ *Юаньфэн* дословно значит «основной ветер». В игре участвуют кости *дунфэн* 东风 (восточный ветер), *сифэн* 西风 (западный ветер), *бэйфэн* 北风 (северный ветер), *наньфэн* 南风 (южный ветер).

⁸ Имеются в виду кости, не входящие в основные три масти, а именно: *байбань* 百般 («белая доска»), *хунчжун* 红中 («красная середина»), *фацай* 发财 («зеленый дракон»). Иногда сюда относят еще и 4 кости-сезона: весна *чунь* 春, лето *ся* 夏, осень *цю* 秋, зима *дун* 冬, а также соответствующие этим временам года 4 кости-растения: слива *мэй* 梅, орхидея *лань* 蘭, бамбук *чжу* 竹, хризантема *цзюй* 菊. Сезону и его растительному символу соответствуют свои традиционные смысловые коннотации: весна-слива-счастье *фу* 福; лето-орхидея-служебное благополучие *лу* 禄; осень-бамбук-долголетие *шоу* 寿; зима-хризантема-радость *си* 喜.

⁹ Игрок переворачивает кости с картинками, как бы «закрывая» (*тин*) игру. Этот прием символизирует решающий этап перед окончательной победой.

¹⁰ Бросая два кубика, по выпавшему числовому значению определяют, с кого начинать набор костей и с какой пары костей открывать игру.

¹¹ У каждого игрока к началу игры должно быть по 13 костей. Ведущий имеет право играть 14-ю костями.

II

一局牌

И цзюй пай

Эта игра

人四名

жэнь сы мин

для четырех человек ¹.

打牌前

Да пай цянь

Перед игрой

庄先定

чжуан сянь дин

прежде определяют ведущего ².

牌洗匀

Пай сиунь

Перемешивают кости,

码齐整

ма ци чжэн

складывают аккуратно в стопки.

四面牌

Сы мянь пай

Кости с четырех сторон

围方城

вэй фан чэн

образуют квадрат.

定开门

Дин каймэнь

Назначить «открытие дверей» ³,

两手成

лян шоу чэн

два раза кинув кубик.

庄家起

Чжуанцзя ци

Начиная с ведущего,

逆时行

ни ши син

двигаться против часовой стрелки.

起牌后

Ци пай хоу

После набора

先理牌

сяньли пай

разложить кости по мастям ⁴.

或是顺

Хоши шунь

Выйдет или шунь ⁵,

或是坎

хоши кань

или кань ⁶,

或为杠

Хо вэй ган

Или ган ⁷,

或为面

хо вэй мянь

или мянь ⁸,

或对子

Хо дуйцзы

Или дуйцзы ⁹,

或散牌

хо саньпай

или саньпай ¹⁰.

优良差

Ю лян ча

Отличный, хороший, плохой

要明白

яо минбай

расклад нужно понимать.

定策略

展雄才

Дин цэлюэ Определив тактику игры, 整理牌 Чжэнли пай Кости раскладываются	чжань сюнцай проявлять свои способности. 三阶段 сань цзедуань в три этапа.
先调整 Сянь дяочжэн Сначала раскладывают	单张牌 даньчжан пай одиночные кости.
再调整 Цзай дяочжэн Затем раскладывают	面子牌 мяньцзы пай кости мянь.
早听牌 Цзао тин пай Чем раньше тин ¹¹ ,	要成牌 яо чэн пай тем скорее победа.
摸吃碰 мо чи пэн Набирать нужные кости,	调换牌 дяохуань пай переменив порядок хода ¹² .
吃并碰 чи бин пэн Чи ¹³ , встречаясь с пэн ¹⁴ ,	吃让开 чи жан кай должен уступить ¹⁵ .
碰并胡 Пэн бин ху Пэн, встречаясь с ху ¹⁶ ,	碰让开 пэн жан кай должен уступить.
做相公 Цзо сянгун Не умеющий играть,	陪打牌 пэй да пай играет за компанию.
诈成者 Чжачэнчжэ Нарушитель правил	罚不贷 фа будай в наказание не забирает выигрыш.
庄家赢 Чжуанцзя ин Выиграв, ведущий	连庄牌 лянь чжуан пай продолжает кидать кубики.
庄家输 Чжуанцзя шу Проиграв, ведущий	方下台 фан сятай лишается этого права ¹⁷ .
一局牌 И цзюй пай Одна игра	共四圈 гун сы цюань состоит из четырех этапов ¹⁸ .
定位后	再重来

Дин вэй хоу
Чтобы сыграть еще раз,

цзай чжунлай
определяют место ¹⁹.

Примечания к части II

¹ В китайском языке в отношении игры в *мацзян* сохранилась поговорка 三缺一 *сань цюэ и*, что означает «троим не хватает одного».

² Ведущий *чжуан* в игре начинает ходить первым.

³ Словосочетание «открытие дверей» означает начальный ход, когда производят первый набор костей.

⁴ По тому способу, который принят на северо-востоке Китая, в игре принимают участие четыре масти костей: к обычным трем *тяо* («полоски»), *вань* («десятки тысяч») и *тун* («трубки») добавляется еще и масть *хунчжун* («красная середина»).

⁵ Комбинация костей, когда выпадают подряд три цифры одной масти (например, 2-3-4 или 6-7-8 и т. п.).

⁶ Комбинация костей, подобная предыдущей, но без кости по середине (например, 4-6 или 7-9 и т. п.).

⁷ Сочетание трех одинаковых цифр одной масти.

⁸ Сочетание, подобное комбинации *шунь*, но с той особенностью, что с краю недостает одной кости (например, 1-2 или 5-6 и т. п.).

⁹ Парные кости одинакового достоинства.

¹⁰ Одиночные кости, не попавшие ни в одну из комбинаций.

¹¹ Речь идет о выигрышной комбинации, когда игрок должен сделать последний ход перед тем, как закрыть (*тин*) кости, ожидая конца игры.

¹² После того, как игрок делает ход и выкладывает ненужную ему кость, ее может взять только сидящий справа от него. Но при определенных обстоятельствах этот порядок может быть нарушен.

¹³ Название способа, когда один игрок с помощью кости, выложенной другим игроком, составляет комбинацию *шунь*.

¹⁴ Тот же способ для составления комбинации *ган*.

¹⁵ Если одновременно возможны способы *чи* и *пэн*, то преимущество у того игрока, который составляет комбинацию *ган*.

¹⁶ Способ, когда игроку для победы недостает всего одной кости, и он с помощью кости, выложенной другим игроком, завершает игру.

¹⁷ В случае проигрыша ведущий должен отдать кубики игроку, сидящему справа от него.

¹⁸ В течение игры каждый из четырех игроков должен побывать в роли ведущего (*чжуан*). Каждый этап символизирует смену игрока *чжуан*.

¹⁹ В конце каждого этапа игры участники тянут четыре кости, обозначающие стороны света, и рассаживаются соответственно выбранной стороне света.

III

打麻将
Да мацзян
Игра в *мацзян*

如用兵
жу юн бин
подобна управлению воинами.

其要诀
Ци яоцзюэ
Способы игры

要记清
яо цзицин
надо четко знать.

手里牌
Шоу ли пай
Те кости, что в руках,

心自明
синь цзы мин
нужно понимать сердцем.

看三章
Кань сань чжан

方略定
фан люэ дин

Взглянешь на три кости – сразу определишь стратегию.

头不吃 <i>Toу бу чи</i> В начале не <i>чи</i>	亦不碰 <i>и бу пэн</i> и не <i>пэн</i> ¹ .
既下御 <i>Цзи ся юй</i> Хорошо сопернику справа,	又上承 <i>ю шан чэн</i> хорошо и сопернику слева ² .
对家牌 <i>Дуйцзя пай</i> Кости соперника напротив	亦须盯 <i>и суй дин</i> тоже надо предугадать.
要杨黑 <i>Яо ян хэй</i> Надо выявлять черное	又抑红 <i>ю и хун</i> и подавлять красное ³ .
一四七 <i>И сы ци</i> Кости 1, 4, 7	少无用 <i>шао у юн</i> используются редко.
二五八 <i>Эр у ба</i> Из костей 2, 5, 8	要打中 <i>яо да чжун</i> надо ходить костью из середины ⁴ .
三六九 <i>Сань лю цзю</i> Костями 3, 6, 9	多须扔 <i>до суй жэн</i> нужно ходить чаще всего.
吃碰杠 <i>Чи пэн ган</i> Если выпадают <i>чи, пэн, ган</i> ⁵ ,	要慎行 <i>яо шэн син</i> надо действовать осмотрительно.
明杠抢 <i>Минган цян</i> В [положении] <i>минган</i> схватить,	暗杠等 <i>аньган дэн</i> в [положении] <i>аньган</i> ждать ⁶ .
海地牌 <i>Хай ди пай</i> Это игра моря и земли,	勤照应 <i>цин чжаоин</i> нужно стремиться к согласованности ⁷ .
多打熟 <i>До да шу</i> Кто много играет, тот мастер,	少打生 <i>шао да шэн</i> кто мало играет, тот ученик.
么九少 <i>Яо цзю шао</i> Костей 1, 9 приходит мало,	对必成 <i>дуй би чэн</i> пар образуется много ⁸ .
不吃三 <i>Бу чи сань</i> Не «ест» кость с цифрой 3 –	为上乘 <i>вэй шан чэн</i> вот правильное решение ⁹ .

危险牌 <i>Вэйсянь пай</i> Опасную кость ¹⁰	存手中 <i>цунь шоу чжун</i> надо сохранять в своих руках.
小张拆 <i>Сяочжан чай</i> Сяочжан разрушить,	大张控 <i>дачжан кун</i> дачжан сдержать ¹¹ .
要避重 <i>Яо би чжун</i> Того, кто избегает тяжелого	宜就轻 <i>и цзю цин</i> и ищет легкого,
诛到底 <i>Чжу даоди</i> в конце концов ждет наказание –	势不能 <i>ши бу нэн</i> его положение ослабнет ¹² .
强求胜 <i>Цян цю шэн</i> Слишком стремясь к победе,	败相仍 <i>бай сянжэн</i> неизбежно потерпишь поражение.
脱火者 <i>То хо чжэ</i> Тот, кто убегает от огня,	为求生 <i>вэй цю шэн</i> хочет жить.
密食小 <i>Ми ши сяо</i> Поиск скудной пищи	成为重 <i>чэнвэй чжун</i> становится важным делом ¹³ .
听张牌 <i>Тин чжан пай</i> Кость перед тин	须算精 <i>сюй суань цин</i> нужно хорошенько рассчитать ¹⁴ .
牌路宽 <i>Пай лу куань</i> Способов игры много,	戒单剩 <i>цзе дань шэн</i> но запрещается оставлять одиночные кости ¹⁵ .
成自摸 <i>Чэн цымо</i> Составление <i>цымо</i> ¹⁶	宜叫生 <i>и цзяо шэн</i> следует считать сырым.
宁一嵌 <i>Нин и цян</i> Лучше один раз отступить,	不双碰 <i>бу шуан пэн</i> не составлять два раза <i>пэн</i> ¹⁷ .
大器者 <i>Дацичжэ</i> Великий игрок ¹⁸	乃晚成 <i>най ваньчэн</i> формируется долго.
此原则 <i>Цы юаньцэ</i> Принцип один,	巧变通 <i>цяо бяньтун</i> искусных вариантов много.

对手异 <i>Дуйшоу и</i> Соперники разные,	法不同 <i>фа бу тун</i> способы игры различны.
不厌诈 <i>Бу янь чжа</i> Не пресытиться хитростью –	败转胜 <i>бай чжуань шэн</i> и поражение станет победой.
技艺通 <i>Цзиш тун</i> Великое мастерство	势如风 <i>ши жу фэн</i> по силе подобно ветру.
败不馁 <i>Бай бу нэй</i> Проигрыш – не повод унывать,	成不盛 <i>чэн бу шэн</i> выигрыш – не причина задирать нос.
牌品高 <i>Пай пинь гао</i> Игрок в кости добродетелен,	君子风 <i>цзюньцзы фэн</i> подобен <i>цзюньцзы</i> ¹⁹ .

Примечания к части III

¹ *Чи* и *пэн* – названия комбинаций. *Чи* – это комбинация из трех подряд костей определенного достоинства от единицы до девятки, напр. 1-2-3, 2-3-4 и т. д. *Пэн* – это комбинация из двух костей одинакового достоинства. Обычно такие комбинации не выпадают в начале игры.

² Участники игры делают свои ходы по кругу против часовой стрелки.

³ Иначе говоря, действовать гибко, предугадывая планы соперников.

⁴ Имеется в виду кость достоинства 5.

⁵ Имеются в виду различные комбинации.

⁶ *Минган* – комбинация из четырех возможных одинаковых костей, когда к трем костям, имеющимся на руках у игрока, благодаря ходу соперника добавляется последняя 4-я кость. Именно ее, согласно правилам, следует быстро схватить. *Аньган* – тоже комбинация из четырех возможных одинаковых костей, но набранная самим игроком сразу. Ее можно не торопиться выкладывать.

⁷ Как море и земля связаны между собой, так и игроки не должны действовать каждый сам за себя – всем следует заботиться об интересах друг друга.

⁸ Единица и девятка – самая дешевая и самая дорогая кости соответственно. Если они выпадают сравнительно редко, то пары (одинаковые по достоинству кости) приходят довольно часто.

⁹ Тактика игры подсказывает, что для составления комбинаций не стоит брать кости с цифрой 3.

¹⁰ То есть кость с большой вероятностью проигрыша.

¹¹ Комбинацию *сяочжан*, или «малая кость» (набор костей любой масти достоинством от 1 до 5), можно безболезненно разрушить, поскольку она подразумевает выбор одной кости для хода. Напротив, при выпадении комбинации *дачжан*, или «большая кость» (кости любой масти достоинством от 5 до 9), с ходом лучше повременить.

¹² Здесь использована стратагема из трактата «О воинском искусстве» Сунь-цзы: 避重就轻 *би чжун цзю цин* – образно в значении «искать где легче», «действовать по линии наименьшего сопротивления». Выражение звучит как предостережение тем игрокам, кто стремится к победе любой ценой, не обращая внимания на действия других игроков.

¹³ Имеется в виду, что важна не победа, а сам увлекательный процесс игры.

¹⁴ Речь идет о выигрывающем игроке, который должен сделать последний ход перед тем, как закрыть (*тин*) кости, ожидая конца игры.

¹⁵ Под одиночными подразумеваются кости, к которым невозможно подобрать сочетания.

¹⁶ Комбинацию *цзымо* (досл. «сам трогаешь») составляют кости, набранные самим игроком из начальной «великой стены» костей, а не те кости, которые игрок может набрать из

выложенных на кон соперником. Такая комбинация называется «сырой», поскольку бывает очень редко.

¹⁷ Если за игру уже пришлось собрать комбинацию *пэн* из двух костей одинакового достоинства, то второй раз ее выкладывать не рекомендуется, так как на руках у игрока должен быть как минимум один набор из двух одинаковых костей.

¹⁸ Аллюзия на известное выражение из трактата «Дао дэ цзин», приписываемое основоположнику даосизма Лао-цзы (VI–V вв. до н. э.): 大器晚成 *даци ваньчэн*, буквально означающее «большой сосуд долго изготавливается». В метафорическом смысле переводится как «только время формирует человека». Применительно к философии игры *мацзян* выражение можно понять как «успех к концу игры достигается терпением».

¹⁹ По конфуцианским представлениям, *цзюньцзы* – совершенный человек, благородный муж, человек высших моральных качеств.

IV

成牌后

Чэнтай хоу

После окончания игры

要计算

яо цзисуань

нужно подсчитать очки.

赢家牌

Инцизя пай

Выигравший игру

几多番

цзи до фань

подсчитывает количество ходов.

自摸者

Цзымочжэ

Игроку цзымочжэ¹

加倍算

цзя бэй суань

добавляют [очков] в два раза больше.

庄家牌

Чжуанцзя пай

Если победил чжуан,

翻一番

фань и фань

его выигрыш удваивается.

定名目

Дин минму

Определяют выигрыш²

有规范

ю гуйфань

по правилам.

难与易

Нань юй и

Нань³ или и⁴ –

不等番

бу дэн фань

неодинаковые суммы [выигрыша].

少则一

Шао цзэ и

Выигрыш мал, если [способ] легкий,

多满贯

до маньгуань

больше, – если сложный.

论花样

Лунь хуа ян

Если рассуждать о приемах,

名目繁

минму фань

то способы [выигрыша] многообразны.

各地区

Гэ дицзюй

В разных районах

不一般

бу и бань

различные способы [игры].

现略述 <i>Сянь люэ шу</i> Сейчас кратко	供参看 <i>гун цань кань</i> ознакомимся [со способами выигрыша].
有天成 <i>Ю тяньчэн</i> Есть «небесный расклад» ⁵ ,	有地成 <i>ю ди чэн</i> есть «земной расклад» ⁶ .
三元会 <i>Саньюаньхуй</i> Расклад саньюаньхуй ⁷ ,	四季风 <i>сыцзифэн</i> расклад сыцзифэн ⁸ .
东南飞 <i>Дуннаньфэй</i> Расклад дуннаньфэй ⁹ ,	九莲灯 <i>цзюляньдэн</i> расклад цзюляньдэн ¹⁰ .
天仙配 <i>Тяньсяньпэй</i> Расклад тяньсяньпэй ¹¹ ,	雀开屏 <i>цюэкайпин</i> расклад цюэкайпин ¹² .
十三幺 <i>Шисаньяо</i> Расклад шисаньяо ¹³ ,	骂曹公 <i>мацаогун</i> расклад мацаогун ¹⁴ .
十三烂 <i>Шисаньялань</i> Расклад шисаньялань ¹⁵ ,	一条龙 <i>итяолун</i> расклад итяолун ¹⁶ .
有七对 <i>Ю ци дуй</i> Расклад из семи пар [костей],	坎子成 <i>каньцзы чэн</i> расклад из пар кань.
三姊妹 <i>Саньцзымэй</i> При раскладе саньцзымэй ¹⁷	步步升 <i>бубу шэн</i> постепенно растёт преимущество.
清一色 <i>Цин и сэ</i> [Кости] одной масти	龙戏凤 <i>лунсифэн</i> [составляют расклад] лунсифэн ¹⁸ .
全求人 <i>Цюань цю жэнь</i> «Полностью полагаться на соседа» ¹⁹ ;	门前清 <i>мэнь цянью цин</i> «перед воротами чисто» ²⁰ .
嵌心五 <i>Цяньсинь у</i> Добавлять пятерку ²¹ ;	门今风 <i>мэнь цзинь фэн</i> «у ворот ветер» ²² .
明暗杠 <i>Мин ань ган</i> Расклад мин и ань ²³	杠上红 <i>ган шан хун</i> увеличивает выигрыш.

此几种 <i>Цы цзи чжун</i> Данные виды правил 花样繁 <i>Хуаян фань</i> Правил так много,	最流行 <i>цзуй люсин</i> самые распространенные. 难说清 <i>нань шоцин</i> что трудно объяснить.
计番法 <i>Цзи фань фа</i> Способов подсчета	多不同 <i>до бутун</i> много разных.
难统一 <i>Нань тунъи</i> [Их] трудно объединить,	各自行 <i>гэ цзысин</i> слишком все разные.

Примечания к части IV

¹ *Цзыможэ* (букв. «тот, кто сам набрал») – игрок, взявший из общего расклада нужную для выигрыша кость.

² Имеются в виду разные способы выигрыша.

³ Сложный способ выигрыша. Чем сложнее способ, которым игрок завершил партию, тем больше выигрыш.

⁴ Легкий способ выигрыша. Чем легче способ, которым игрок заканчивает партию, тем меньше его выигрыш.

⁵ Данное правило распространяется только на категорию игроков *чжуан*. *Чжуан* набирает кости для игры, которые все составляют какие-либо комбинации, – таким образом, *чжуан*, не успев начать игру, выигрывает.

⁶ Правило распространяется на всех участников, кроме игроков *чжуан*. Участник игры заканчивает партию после первого хода игрока *чжуан*.

⁷ Расклад *саньюаньхуй* (досл. «группа из трех элементов»), при котором у игрока после набора присутствуют три комбинации из трех одинаковых костей (например, три кости *вань*, три кости *хунчжун*, три кости *тун*).

⁸ Расклад *сыцзифэн* (букв. «ветры четырех сезонов») определяется по наличию комбинации костей, обозначающих четыре стороны света.

⁹ Расклад *дуннаньфэй* (букв. «летающий на восток и юг») обнаруживается, когда у игрока присутствуют три кости *дун* («восток»), три кости *нань* («юг»), три кости *яоци* («птица»).

¹⁰ Расклад *цзюляньдэн* (досл. «светильник девяти лотосов») – комбинация, когда у игрока после набора оказывается 13 костей одной масти, которые располагаются в такой последовательности: 1-1-1-2-3-4-5-6-7-8-9-9-9.

¹¹ Данный расклад (букв. «супруги-небожители») связан с легендой, положившей начало празднику влюбленных, который отмечается в Китае 7 числа 7 месяца по лунному календарю. Расклад имеет два варианта. При первом варианте кости одной масти выпадают в следующей последовательности: 5-6-7-*яоци* («птица»)-*яоци*-7-6-5. При втором варианте выпадают 7-7-7 (кости одной масти)-*яоци*-*яоци*-7-7-7 (кости другой масти).

¹² Комбинация *цюэкайпин* (досл. «воробей распускает хвост»), когда у игрока в раскладе присутствуют три кости *яоци* («птица») и три девятки масти *тяо*. Остальные кости расклада – кости *тяо* другого достоинства.

¹³ Расклад *шисаньяо* (букв. «13 единиц») состоит из 13 костей следующего достоинства: из единицы каждой масти (три кости: 1 *тун*, 1 *ван*, 1 *тяо*), девятки каждой масти (три кости: 9 *тун*, 9 *ван*, 9 *тяо*), четырех костей, обозначающих стороны света (*дун*, *нань*, *си*, *бэй*), одной кости *чжунхун*, одной кости *фацай*, одной кости *байбань*.

¹⁴ В раскладе *мацаогун* (букв. «ругать официальное ведомство») обязательно должны присутствовать две-три единицы масти *тун* и две-три двойки масти *тяо*.

¹⁵ Расклад *шисаньянь* (букв. «13 никчемных костей») примечателен лишь тем, что среди тринадцати костей есть только одна пара, остальные кости не связаны между собой.

¹⁶ При раскладе *итяолун* (досл. «один дракон») все кости одной масти, которые связаны между собой.

¹⁷ Расклад *саньцзымэй* («три сестры») – три комбинации *шунь* с разными мастями.

¹⁸ Комбинация *лунсифэн* («ветер, играющий с драконом») примечательна тем, что кости располагаются в следующей последовательности: 1-2-3-4-5-6-7-8-9-*си-си-(си)-яоцзи-яоцзи*.

¹⁹ Имеется в виду ситуация, когда игроку не везет в наборе костей, но с помощью костей, выкладываемых другими, он выигрывает.

²⁰ Подразумевается ситуация, когда никто из игроков не берет кости, выкладываемые другими.

²¹ Положение, при котором для выигрыша игроку нужна пятерка любой масти.

²² Ситуация, когда игроки набирают кости ветра *фэн* в соответствии со стороной света, на которой они сидят (для игрока *чжуан* это восток). В случае победы сумма выигрыша возрастает в два раза.

²³ Имеется в виду комбинация *ган*, когда у игрока присутствуют четыре одинаковые кости. Существует два вида *ган*: *мин* («светлый»), когда игрок показывает кости, составляющие *ган*, и *ань* («темный»), когда кости не показываются другим участникам игры.

V

素麻将

Су мацзян

Есть обычные кости ¹,

绘麻将

хуй мацзян

есть кости с картинками ².

其打法

Ци да фа

Способы игры

不一样

бу и ян

не одинаковые.

为绘者

Вэй хуйчжэ

Для игры с картинками

牌八张

пай ба чжан

используют 8 костей.

或固定

Хо гудин

Или «определенная кость» ³,

或掀张

хо сянь чжан

или «перевернутая кость» ⁴.

任何牌

Жэньхэ пай

Кость любой [масти]

皆可当

цзе кэ дан

может быть с картинкой.

上下滚

Шанся гунь

Меняется цифра на кубике –

翻新样

фань синь ян

меняется положение [кости с картинкой].

听牌宽

Тин пай куань

Когда много шансов для *тин*,

不胜放

бу шэнфан

другие бессильны выиграть.

其变化

Ци бяохуа

Изменения [в игре] другого ⁵

难为详

нань вэй сян

трудно определить.

Примечания к части V

¹ Возможно, речь идет и о простом способе игры (*су*).

² Кроме этого, имеется в виду прием, когда перед игрой кубики бросают не два, а три человека. Третий участник, сидящий напротив игрока *чжуан*, бросает кубик и отсчитывает на костях, разложенных с его стороны, выпавшее число; эта кость переворачивается.

³ Способ игры, когда участники игры заранее определяют кость с картинкой и не переворачивают ее.

⁴ Способ игры, когда участники не определяют заранее кость с картинкой.

⁵ Имеется в виду то, что в процессе игры много раз происходит изменение ситуации и бывает сложно определить, какие кости нужны игроку для выигрыша.

VI

麻将牌 <i>Мацзян пай</i> Кости <i>мацзян</i>	娱乐用 <i>юй юэ юн</i> созданы для развлечения.
容易学 <i>Жуньи сюэ</i> Легко научиться	人人能 <i>жэньжэнь нэн</i> может каждый.
既斗智 <i>Цзи доу чжи</i> Бороться [надо] и осмотрительно,	又斗勇 <i>ю доу юн</i> и отважно.
可娱人 <i>Кэ юй жэнь</i> [Игра] может развлечь	能长生 <i>нэн чаншэн</i> и продлить жизнь.
牌桌上 <i>Пай чжо шан</i> Настольная игра <i>мацзян</i> –	乐无穷 <i>юэ у цюн</i> это бесконечная радость.
编此经 <i>Пянь цы цзин</i> Это произведение ¹ [написано],	为启蒙 <i>вэй ци мэн</i> в целях знакомства ² [с игрой].
细研读 <i>Си янь ду</i> Внимательно все изучив,	能致精 <i>нэн чжи цзин</i> можно стать искусным.
爱好者 <i>Айхаочжэ</i> Тому, кто любит [игру],	当习诵 <i>дан си сун</i> стоит его выучить.

Примечания к части VI

¹ По-китайски *цзин* – буквально «канон». Авторы произведения «Мацзян-саньцзыцзин» неслучайно используют этот термин, тем самым отсылая читателей к оригиналу, на основе которого написано это пособие по игре в *мацзян*, – к канону «Троесловие», важному памятнику просветительской литературы Китая, написанному в классическом жанре канонов.

² Опять же в соответствии с конфуцианской письменной традицией, авторы намеренно приводят специальное выражение *ци мэн*, что означает «просвещать», «обучать грамоте». Это тоже свидетельствует о том, что это произведение, подобно другим важным китайским памятникам педагогического характера, служит просветительским целям.

Список литературы

1. Ван Чжэньчжи, Мураиси Тосио. Сэкай мадзян 2000 годзи ко:си то:ицу руру [Стандартизованные международные правила «Мировой мацзян-2000»]. Токио, 1999.
2. Лу Цзя, Пу Гоцян. Мацзян дацюань [Все о мацзяне]. Пекин, 1995.

3. *Войтишек Е. Э.* «Канон трех иероглифов», «Канон ста фамилий» и «Канон тысячи иероглифов» как выдающиеся памятники просветительской литературы старого Китая // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: История, филология. 2002. Т. 1, вып. 2: Востоковедние.

4. *Войтишек Е. Э.* Классическая китайская литература и мацзян: игровое пространство культуры // Вестн. Новосиб. гос. ун-та. Серия: История, филология. 2002. Т. 5, вып. 4: Востоковедние.

5. *Войтишек Е. Э., Ван Яоцянъ.* Игра мацзян в контексте классической китайской просветительской литературы // Проблемы археологии, этнографии, антропологии Сибири и сопредельных территорий: Материалы годовой сессии Ин-та археол. и этногр. СО РАН. Новосибирск, 2006.

Материал поступил в редколлегию 04.07.2007