



## Содержание

Игра всех времён и народов . . . . .	6
<i>Глава первая. Что наша жизнь – игра.</i> . . . . .	11
Попытка классификации . . . . .	19
Природа актёрства. . . . .	20
Времена и игры . . . . .	22
<i>Глава вторая. Самые первые игры.</i> . . . . .	29
Древнейшие интеллектуальные игры . . . . .	40
<i>Глава третья. Война и мир на 64-х клетках</i> . . . . .	44
Родина шахмат. . . . .	48
Спорт и искусство. . . . .	61
Вокруг шахмат. . . . .	68
<i>Глава четвёртая. Русские шахматы</i> . . . . .	71
<i>Глава пятая. Шахматы Фишера</i> . . . . .	76
<i>Глава шестая. Шашки наголо!</i> . . . . .	80
<i>Глава седьмая. Четыре стихии одной игры</i> . . . . .	90
Карты в России . . . . .	96
Люди и колоды. . . . .	99
Азартные и коммерческие . . . . .	107
В криминальном мире. . . . .	113
<i>Глава восьмая. Нарды на любой вкус</i> . . . . .	117
<i>Глава девятая. В мире Го</i> . . . . .	129
Суть игры . . . . .	135
Го в России. . . . .	137
<i>Глава десятая. Тайны маджонга</i> . . . . .	139
<i>Глава одиннадцатая. История шаров и сукна</i> . . . . .	147



## Содержание

Глава двенадцатая. Домино . . . . .	153
История игры . . . . .	155
Как приручить козла? . . . . .	157
...И лично Леонид Ильич . . . . .	163
Эффекты домино . . . . .	164
Глава тринадцатая. Телевикторины . . . . .	166
Глава четырнадцатая. Лото . . . . .	180
Глава пятнадцатая. Игры на тетрадном листе . . . . .	186
Крестики-нолики . . . . .	187
Морской бой . . . . .	188
Глава шестнадцатая. Самые стойкие солдатики . . . . .	193
Глава семнадцатая. Головоломки . . . . .	199
Глава восемнадцатая. Преданья старины глубокой . . . . .	209
Бирюльки, пасхальные яйца . . . . .	210
Салки . . . . .	212
Через костёр! . . . . .	212
Качели . . . . .	214
Жмурки . . . . .	214
Петушки . . . . .	215
Горелки . . . . .	216
У медведя во бору... . . . .	216
Скороговорки . . . . .	217
Курилка . . . . .	217
Лапта . . . . .	217
Цепочка . . . . .	218
Прятки . . . . .	219
Классы . . . . .	219
Шгандер . . . . .	220
Колечко . . . . .	221
Глава девятнадцатая. Игра как зрелище . . . . .	222
Глава двадцатая. Казино. Королевство азарта . . . . .	233
Глава двадцать первая. Ходилки-бродилки . . . . .	243
Глава двадцать вторая. В мире кибер-игр . . . . .	254
Глава двадцать третья. . . . .	260
Механические развлекательные автоматы . . . . .	261



## Содержание

Средние века . . . . .	262
Новое время . . . . .	262
Появление первых развлекательных монетных автоматов . . . . .	264
Появление первых соревновательных монетных автоматов . . . . .	266
Монетные аппараты Эдисона . . . . .	268
Электромеханические развлекательные автоматы . . . . .	271
Аркадные видеоавтоматы . . . . .	272
Игровые автоматы в СССР . . . . .	275
Глава двадцать четвёртая. Игры новейшего времени . . . . .	280
Классификация игр . . . . .	280
Традиционная классификация по жанрам игр . . . . .	282
Кибернетический прорыв . . . . .	283
Глава двадцать пятая. Игровые приставки . . . . .	289
Апология детства . . . . .	289
Домашняя игротка . . . . .	290
Советские игровые приставки . . . . .	295
Игры на ладони . . . . .	297
Глава двадцать шестая. Компьютерный мир . . . . .	300
Глава двадцать седьмая. Команда в игровой индустрии . . . . .	315
Технические специальности . . . . .	316
Специалисты по бизнесу . . . . .	318
Глава двадцать восьмая. Тетрис и другие . . . . .	320
Глава двадцать девятая. Тамагочи и покемоны . . . . .	325
Глава тридцатая. В орбите киберспорта . . . . .	329
Немного истории . . . . .	329
Новый поворот . . . . .	331
Глава тридцать первая. Игры дня сегодняшнего . . . . .	334
Сетевые игры и цифровая дистрибуция . . . . .	334
Мобильные платформы . . . . .	335
Завтрашний день . . . . .	337
Глава тридцать вторая. Взгляд в будущее . . . . .	338
Краткая библиография . . . . .	342