

Исторически факултет при Софийския университет
„Св. Климент Охридски“
Асоциация на византинистите и медиевистите в България

БЪЛГАРСКО СРЕДНОВЕКОВИЕ: ОБЩЕСТВО, ВЛАСТ, ИСТОРИЯ

Сборник в чест
на проф. д-р Милияна Каймакамова

Съставители:

доц. д-р Георги Н. Николов,
доц. д-р Ангел Николов

София • 2013

Университетско издателство „Св. Климент Охридски“

ИГРА НА „ДАМА“ В ХРАМА „СВ. СОФИЯ“, КОНСТАНТИНОПОЛ

Тома Томов

Храмът „Св. София“ в Константинопол поразявал със своето архитектурно „послание“ съвременниците си. Най-напред изпълнявал ролята на черква, след това на джамия, днес е превърнат в музей, но преди всичко той е място, където посетителите се докосват до историята и се срещат с вечността. Скоро след построяването му той така омайвал въображението на местни и чужди, че всеки един от тях се стремил да се приобщи към неговото величие и да остави там своя следа под различна форма. Едни дарявали вечната си молитва, следваща традиционната формула „Господи, помагай на своя роб...“, други изписвали своите имена и монограми, трети чертаели кръстове, рисували кораби, докато някои откривали благодатно място под сводовете на храма, за да се увлекат в игра.

Върху парапета от втория етаж при южната храмова галерия се откриват изображения за настолната игра на „дама“ с различна големина, начертани с остър предмет върху мрамора (фиг. I. 1–5). Четири от тях следват обичайната схема на вписани два квадрата в един, докато петото се откроява със своята кръгла схема. Макар тези чертежи да ни показват другата страна от живота на хората във византийската столица Константинопол, досега са оставали извън полезрението на учените.

Настолните игри, или игри върху плоска основа, са едно от най-старите забавления на човечеството¹. Такива игри съществуват в много култури и общества, а някои дори предшестват развитието на писмеността в най-ранните цивилизации. Египтяните, гърците и римляните

¹ За тях вж.: Mohr, M. *The Games Treasury*. Vermont, 1993; Parlett, D. *Oxford History of Board Games*. Oxford, 1999.

се славели като почитатели на подобни игри. Често археолозите откриват гладки плочи в домовете и обществените сгради дори на необичайни и импровизирани места (тротоари, корабни шпангоути, късове скала, тухли, керемиди), върху които се врязва игровата схема и се правят малки празнини, за да могат да се поставят камъчета или пулове, изработени чрез оглаждане на късове от счупени глинени съдове. Понизшите слоеве на обществото разчертавали схемите с подръчни средства – камъни, орехи, парчета стъкло или тухла. Много по-често тези схеми се откриват на места, където хората са отегчени от своя престой.

Настолните забавления се разделят на три типа: игри на късмета, на стратегия и на познание. Тези на късмета са контролирани обикновено от зар. Победителят се определя от сигурната ръка, която хвърля щастливото число върху него. Игрите на стратегия, от друга страна, са такива, които изискват съобразителност, сърчност и логика. Хората, които се изявяват в тях, наистина превъзхождат останалите и игрите на късмета не ще променят техните умения по някакъв начин. Има и игри, които изискват участникът да притежава определени познания по някои теми.

Една от най-старите настолни игри на стратегия е играта на дама, позната също като мелница, *Nine Men's Morris*, *merels*, *marelle*, *mérelles*, *mîle*, *mühle*². До днес няма достатъчно данни в подкрепа на твърдението, че тя е изобретена на точно определено място³. Твърди се, че Паламед, син на еврейския цар Навплий и Климена, изобретил играта на дама заедно с игрите на зарове и кости (ашици), за да си отвличат хората вниманието по време на глад или за да се разнообрази лагерният живот на войниците. Ако пък се доверим на Платон, „дамата“ е изначално мерена от Тот, с когото се свързва изобретяването на писмеността и числата, геометрията, астрономията и играта на зарове⁴. През вековете тя не загубва популярност и намерените схеми на различни места по-

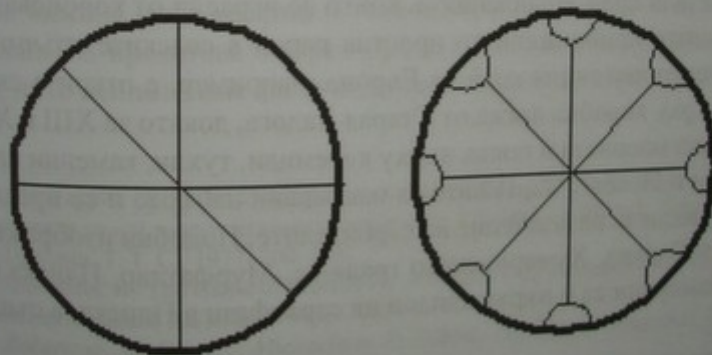
² Различните версии на *merels*, *marelle*, *mérelles* и т.н. на френски и английски отпращат обратно към *marellus*, *mas*, *maris* = човек, пул; *miles*, на латински пехотинец или пулове, било използвано като *mîle* около 1215 г. за играта в Германия. Срв. *Bumke, J. Höfische Kultur. Literatur und Gesellschaft im hohen Mittelalter* (2 Bd.). München, 1986, S. 304, 803; *Berger, Fr. From Circle and Square to the Image of the World: A Possible Interpretation for Some Petroglyphs of Merels Boards*. – *Rock Art Research*, 21, 2004, p. 16.

³ *Mohr, M. The New Games Treasury*. Boston, 1997, 30–32.

⁴ „Сократ: А на самото божество името било Тевт. Та той открил пръв числата, смятането, [274d] геометрията и астрономията и още играта на дама и зарове...“ Преводът на цитата е на Б. Богданов у: *Платон. Диалози*. Т. 2. С., 1982, с. 553, 554.

твърждават това. Една от най-ранните схеми за нея е открита изрязана върху плоча от тавана на египетския храм в Курна през 1440 г.⁵ пр.Хр. Над хиляда години по-късно римският поет Овидий споменава играта в своето „Изкуство на любовта“ (2 г. пр.Хр.). В книга III, след разглеждане на популярната игра *Latrones* (разбойници), той пише: „Има и такава игра, където начертаните линии са толкова, колкото месеците пула, а побеждава този, който успее да ги подреди в линия. Много игри има и трябва да ги знаеш красавице умна, трябва да играеш, любовта често пламва по време на игра“⁶.

Това сведение, както и археологическите данни показват, че вероятно играта на дама с няколко версии на основата (дори кръгла с радиални линии) е била добре позната на римляните (фиг. II)⁷. Схемата, която е най-характерна и разпространена в Европа, е с два вписани квадрата за игра с девет пула (фиг. III). Не е известно дали римляните сами са измислили играта или са я възприели от други, както няма данни, че схемата на играта за тях представлява символ на нещо.

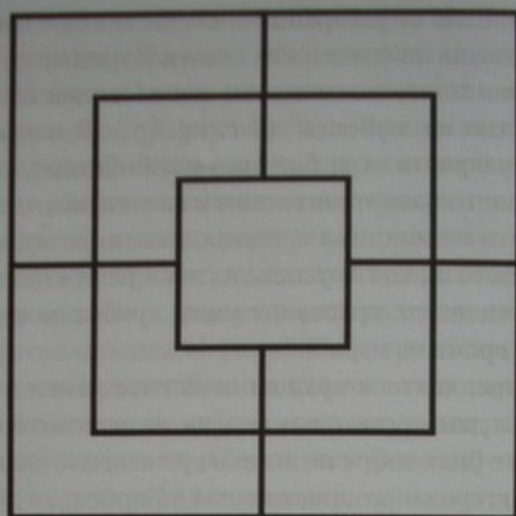


Фиг. II. Кръгла римска игрова схема

⁵ Bell, R. Board and Table Games from Many Civilizations. Vol. 1. New York, 1979, 90-92.

⁶ P. Ovidi Nasonis. Liber Tertivs Artis Amatoriae. 364-368 (<http://www.thelatinlibrary.com/ovid/ovid.artis3.shtml>)

⁷ Различните примери и имена на играта са събрани от Murray, H. A history of board-games other than chess. New York, 1978, 37-50.



Фиг. III. Схема с два вписани квадрата

И през Средновековието не стихва интересът към играта на дама. Тя се оказала сред забавленията, които се играели от короновани особи и техните приближени до простия народ в селските кръчми. През X в., в североизточния край на Европа, например, е открита схема на играта върху корабна дъска от Старая Ладога, докато за XIII и XIV в. е характерна масовата ѝ поява върху керемиди, тухли, каменни плочи от Новгород и Псков⁸. Чертежите са направени набързо и се предполага, че са служели за развлечение на строителите. Подобни изображения се срещат в Саркел, Хумаринското градище, Мурфатлар, Плиска и Преслав⁹. Намерени са и върху капаци на саркофази в Плиска, а също вър-

⁸ Корзухина, Г. Из истории игр на Руси. – СА, 1963, № 4, с. 97, 98; Полякова, Г., М. Фехнер. Игра в мельницу в Древней Руси. – СА, 21, 1973, 441–444; Овчаров, Н. Проучвания върху Средновековието и по-новата история на Вардарска Македония. Ново след Йордан Иванов. С., 1994, с. 51.

⁹ Нахаметян, В. Эпиграфические памятники Саркела и их роль в изучении этнической истории Подонья, Вопросы этнической истории Волго-Донья. Пенза, 1992; същият. Образ мира в изобразительном искусстве Хазарии. – РА, 4, 1994; Константинов, К. Рисунки-графити от Плиска като източник за бита на средновековното българско население. – Във: Преславска книжовна школа. Т. 10. Шумен, 2008, 385–393; Константинов, К. За игрите на населението в Плиска. – Във: Епископ-Константинови четения. Т. 10. Ч. II. Шумен, 2007, 82–91; Овчаров, Д. За характера и принадлежността на средновековните рисунки от Басараб (Мурфатлар). – Арх., XVII, 1975, № 3, 1–10;

ху саркофази от черква в град Василев, Западна Украйна, разположен близо до днешния Ужгород.

На другия край на Европа, на Британския остров, играта е пренесена от Франция през XI в. от норманите¹⁰. В ръкопис MS O.2.45 (folio 2v) от XIII в. на абатството Дорсет, съхраняван днес в кембриджкия Тринити Колидж, се открива нейното най-ранно изображение на Острова¹¹. От същото време са няколко игрови схеми от шотландски абатства¹². Подобно на руските, те са врязани върху архитектурни детайли от строителите по време на почивка. Играта достига своя разцвет през XIV в., а нейни илюстрации се появяват дори в дворцовите ръкописи: „Книга за игрите“ на кастилския крал Алфонсо X (1283)¹³, както и във фламандския ръкопис на „Роман („Жизнеописанието“ или „Деянията“) за Александър“ (1338)¹⁴.

Някои учени виждат в игровата схема единица мярка за решаване на архитектурни задачи или графично изражение на различни мерни системи¹⁵. Други пък наблягат на нейното символно значение. Не виждам обаче разумна причина да превърна една популярна развлекателна игра в ритуална, в религиозен символ, в „знак на древните строители“, в родов символ, да я свържа с тибетските мандали и съответно с космогонична представа¹⁶. През Средновековието нито правилата на играта, нито нейното име дават индикация за подобни твърдения¹⁷. Вся-

смицят. Български средновековни рисунки-графити. С., 1982; Лисицов, С. Графитни изображения и знаци върху източната крепостна куртина на Велики Преслав. – Във: Плиска-Преслав. Т. 1. С., 1977, 200–206.

¹⁰ Robertson, W. The Game of Merelles in Scotland. – In: Proceedings of the Society of Antiquaries in Scotland, XCVIII, 1967, p. 321.

¹¹ Robertson, W. Op. cit.; Michaelsen, P. Daldøs: An Almost Forgotten Dice Board Game. – Board Games Studies, 4, 2001, p. 26.

¹² Robertson, W. Цит. съч., 322–323.

¹³ <http://games.rengeekcentral.com/F93R.html>; <http://games.rengeekcentral.com/F92V.html>; Canettieri, P. Alfonso X el Sabio, Il libro dei giochi. Bologna, 1996. За самата книга вж.: <http://games.rengeekcentral.com/Biblio.htm>.

¹⁴ James, M. The Romance of Alexander. A Collotype Facsimile of MS Bodley 264. Oxford, 1933.

¹⁵ Рыбаков, Б. Архитектурная математика древнерусских зодчих. – СА, 1957, № 1, 83–112.

¹⁶ Biedermann, H. Knaurs Lexikon der Symbole. Stichwort: Mühle. München, 1989, p. 294: „[...] es geht wohl auf ein sehr altes Weltbild-Schema (Kosmogramm) zurück.“; Овчаров, Н. Цит. съч., 49–50.

¹⁷ Berger, Fr. Op. cit., p. 15.

ко място, където се среща „дамата“, има свои варианти на игровото поле и различни имена на играта, но смисълът навсякъде остава един: да се построи ред от три едноцветни пула на игровото поле. В този ред на мисли чертежите от галерията на храма „Св. София“ служели за развлечение и очевидно имат едно-единствено значение – игрово. Преди векове хората са имали същите проблеми като нашите и са се забавлявали по същия начин, както ние днес.

Играта на „дама“ е имала три варианта – за 9, 6 и 3 пула, което предполага изчертаване на 3, 2 или 1 квадрат. В нашия случай явно е представен по-сложният вариант на играта – с 2 вписани квадрата, изискващи продължително контраместене на пуловете. В играта участват двама души. Всеки играещ разполага с по 9 пула (камъчета, огладени части от счупени глинени съдове или зърна). Разполага ги на „характерната дъска“, след това ги движи, стремейки се да създава „тройки“ от свои наредени пулове. Необходими са 9 бели пула за единия и 9 черни пула за другия участник. Всеки от играчите се стреми да направи „дама“ („мелница“), като подреди три от пуловете си на един ред в хоризонтално или вертикално положение. Който първи направи дама, има право да вземе един от пуловете на противника си. Играчът, останал само с три пула, може да ги мести без ограничение на всяко свободно място, за да пречи на своя противник да прави дама. Играта печели този, който успее да вземе 7 броя противникови пулове, така че останалият с два пула участник да не може да направи повече дама.

Характерно за играта „дама“ е простотата и бързината на подготовката, изискваща разчертаване на схема за игра (три квадрата вписани един в друг, на разстояние 5–6 см и къси напречни линии, свързващи средите на страните на квадратите) и наличие на по девет пула в различен цвят за всеки играч. Тя съчетава в себе си преценка и стратегия, тъй като в началото пуловете се поставят на празното табло, като заемат стратегически позиции, а след това се местят съобразно целта на играта. С други думи, наличието на схеми за игра по парапетите на южната галерия от втория етаж на храма е още един интересен момент от живота на хората във византийската столица.



Фиг. IV. Игра на дама от Йени капъ, Истанбул

Във Византия настолните игри, наследени от Античността, станали популярни сред всички слоеве на обществото¹⁸. Игрови дъски без определена цел били надрасквани върху покривните плочи и преднамерено издълбавани върху стъпалата на дворовете, портиците и стълбищата. Както ще забележи всеки, който отдели достатъчно внимание на игрите, появата на подобни игрови схеми на ежедневни места е ясен знак за популярността на самата игра. Играчите и от висшите, и от низшите слоеве обикновено съзирали специално значение в резултата, вярвайки че победата им на табла, дама или друга настолна игра предрича успех в техните лични, търговски или военни дела.

След всичко казано дотук, стигаме до логичният въпрос: Кой е автор на игровите схеми в галерията на храма „Св. София“? Отговорът може би е пределно прост – един от играещите, тъй като смятам за неправдоподобно двама души да чертаят една схема. Основателно е да се запитаме, дали това не са строителите на храма, тъй като изчертаването изисква продължителна работа върху мрамора с предварително подготвен остър предмет и струва немалко усилия на работещия. Но

¹⁸ За тях вж.: *Κουκόβλης, Φ. Βυζαντινῶν βίος καὶ πολιτισμὸς*. Ἀθῆναι, 1948, I, 185–219; *Поляковская, М., А. Чекалова. Византия: быт и нравы*. Свердловск, 1989, 253–254.

няколкото огледа, които направих на втория храмов етаж през 2010 г., показаха категорично, че четири от игровите схеми са съсредоточени само в южната и една (кръглата) – в западната галерия, или в т.нар. лежа на императрицата. Това ме накара съвсем съзнателно да елиминирам строителите, защото, ако наистина чертежите бяха тяхно дело, то би следвало те да са из целия храм или най-малкото – не само върху парапетите от галериите. Не смятам също, че можем да говорим и за вторично използване на мраморни плочи с вече разчертани схеми върху тях при изграждането на черквата. Подобно предположение изисква съобразяване с предварителна заявка за поставяне на плочите на точно определено място. Те надали могат да се възприемат и като строителен знак. От друга страна, ако мислим със средствата на логиката, ми се струва, че император Юстиниан I едва ли е приел и осветил един храм, предварително изпълнен с игрови схеми, и то на места, които са определени за императорските особи, техните свити и приближени лица. По-скоро допускам, че появата им е дело на лица, които имат определени места в галериите, регистрират често присъствие и разполагат с достатъчно време.

И така, ако се придържаме към краткия отговор на въпроса за авторството, че авторът на схемите и играчът са едно и също лице, тогава стигаме до следващия въпрос: Кои са играчите? Най-логичното и общо обяснение е всички, които могат да играят, независимо от своя пол, и успеят да заемат местата в галерията, където са разчертани игровите схеми. Но без ясни данни, отговорът на този въпрос е далеч по-сложен, отколкото изглежда. И все пак смятам, че е възможно да стесним до известна степен избора си на евентуални кандидати за играчи.

Първо, разбира се, трябва да се вземе под внимание самото място – черква. Вече се посочи, че много пъти игровите схеми се откриват на места, където хората са отегчени от своя престой – в нашия случай това е черква. Образно казано, „сुकата“ в черквата се провокира от факта, че една литургия в разгърнат вид продължава с часове. Стоенето на едно място и ритмичната повторемост на слова и действия създават предпоставка и нагласа у присъстващите да търсят начини за преодоляване на еднообразността. Още повече че ние имаме и други примери за игрови схеми в черква, например в черквата „Св. София“ в Охрид или в Англия през XIV в.¹⁹ Посетителите на катедралите в Но-

¹⁹ Овчаров, Н. Цит. съч., с. 50.

руич, Кентърбъри, Глочестър, Солсбъри и Уестминстърското абатство могат да видят схеми върху каменни и дървени седалки в галерията на тези храмове²⁰.

Второ, идва твърдението, че галериите (хоровете) на „Св. София“ били предимно „женско място“ по време на богослужение. То не трябва да ни смущава, защото нищо не позволява да твърдим, че те били *резервирани единствено за литургическото присъствие на жените там* – т.е. че по време на богослужение само последните били на галериите, че те не могли да се намират по други места в храма, освен на хоровете, и че никой не може да се намира там заедно с тях²¹. В действителност жените, заедно със своите деца, присъствали на литургиите по тези места в галериите, които не били изрично определени за императорско присъствие. Освен това на хоровете се намирал също и императорският двор, където по време на служба получавал *евхаристия*. Възможно ли е тогава жените да са отговорни за игровите схеми по парапетите от галерията? Ако приемем, че северната галерия е „женското отделение“, би следвало да ги изключим, тъй като схемите са съсредоточени само в южната галерия на храма. Относително дълбоките бразди на игровите полета показват, че изчертаването на една схема съвсем не е лесна работа и ми се струва, че жени или деца не биха могли да изпълнят това нещо, за което се изисква силна мъжка ръка.

Така се оказваме пред една разнообразна група от възможни извършители, започваща с мъжете от императорската свита, придворни, препозита, остиариите, евнусите и личните прислужници на императрицата и завършваща с духовните лица. Всеки един от тях притежава необходимата сила и разполага с достатъчно време за действие. Но тъй като човек е склонен да търси еднозначен отговор, ще се опитам да огранича своя избор до три възможни категории лица: придворни, монаси и варяги от личната гвардия на императора. Основание за това ми дават графитите, надписите и монограмите, които всяка една категория е оставила върху парапетите на южната галерия на храма.

На първо място, разбира се, това биха могли да бъдат лица от придворната свита на императора или императрицата. В „Книга за церемониите“, например, се предписва на императорската свита да се

²⁰ Bell, R. Op. cit., с. 92.

²¹ Taft, R. Women at Church in Byzantium: Where, When and Why. – DOP, 52, 1998, 27–87.

разположи по време на литургия в хорвете на „Св. София“²². По време на службата императрицата се намира в метаторий, помещаващ се в южната галерия на храма²³. Нейното обкръжение се състои не само от девици, но също и различни служещи мъже – препозит, евнух-прото-спатарий, остиарии, някои императорски сановници, които ѝ прислужват, преди да заемат своето място в императорския метаторий на първия етаж. В съответствие с културата и духа на времето е трудно да си представим, че императрицата и нейните придворни дами са се движели без мъже-охранители и прислуга. Всяко едно от изброените лица е потенциален играч на „дама“. За това загатва и един от персонажите в „Разказ за четириногите“, който казва, че от слонова кост „знатни люде и търговци имат предмети за игра: табла, шах и други подобни неща“²⁴. Впрочем, ако се вгледаме в едно писмо от края на XIII в. на Никифор Хумн до някакъв „философ“, в него хазартните игри (всяка игра много лесно може да се превърне в хазартна) се определят като типичен елемент от празнуването по време на календите, наред с такива увеселения като пирове и танци²⁵. „Белязаните кости – казва той, – изменяли настроението на хората, веселейки едни и огорчавайки други.“ Дори самият император притежавал игрални дъски, които през 1437 г. испанският пътешественик Перо Тафур видял в императорската библиотека²⁶.

Би било естествено очакването да се спрем на монасите, които смятали своята набожност за еднообразна и търсели разтуха чрез играта. Лесно можем да си представим двойки монаси и църковни певци трескаво местещи пулове. Църквата, съзряла в игрите дейност, която можела да доведе до неуважение на Бога или до лична изгода, налага строги наказания, особено на духовните лица. На VI Вселенски събор, свикан в Константинопол през 680 г., в 50-ото апостолическо правило на клириците категорично се забранява да играят и постановява: „Никой клирик и мирянин занапред да не се предават на хазартни игри.“

²² *Constantini Porphyrogeniti imperatoris. De Cerimoniis aulae byzantinae.* Rec. J. Reiske (CSHB, II). Bonn, 1829–1830, p. 24, 38.

²³ *Vogt, A. Le Livre des cérémonies de Constantin Porphyrogénète.* Vol. 1. Paris, 1935–1939, 61–62.

²⁴ *Шандаровская, В. Византийская басня „Рассказ о четвероногих“ (XV в.). – ВВр. 9, 1956, 239⁹²⁰ – 240⁹²¹.*

²⁵ *Boissonade, J. Anecdota Nova.* Paris, 1844, p. 215f.; *Κουκούλης, Φ.* Цит. съч.

²⁶ *Wilson, N. The Libraries of the Byzantine World.* – GRBS, 8, 1967, p. 54.

Който бъде изобличен, че върши това, ако е клирик, да бъде низвергнат, а ако е мирянин, да бъде отлъчен²⁷. Няколко века по-късно каноничното право потвърждава отново забраната да се играят хазартни игри от членовете на клира²⁸. Същата забрана е потвърдена от нов закон през 1366 г.²⁹

Наказанията за духовните лица са много тежки. Калугери, епископи, презвитери и дякони се лишават от сан, а дяковете получават епитимия – 2 години по 200 поклона на ден³⁰. Но тези забрани и наказания показват колкото популярността, на която се радвали игрите, толкова и пренебрежителното отношение към учението на духовните учители от страна на християните, когато става въпрос за подобни развлечения³¹. Изглежда, че към началото на XV в. започва бавно смекчаване в отношението на Църквата към игрите. Може да се предположи, че постепенно на тях започва да се гледа като на развлечение, а не като на дяволско изкушение.

И накрая, авторите на схемите биха могли да бъдат търсени измежду варягите от гвардията на императора, които са оставили многобройни следи по парапетите на южната галерия под формата на имена (Халфдан, Арни) или знаци³². За тях играта на дама не е била чужда – схема на играта върху дървена плоскост е открита сред личните вещи на погребан в своя кораб знатен войн³³. Погребението се датира около

²⁷ http://bg-patriarshia.bg/index.php?file=universe_sum.xml#5. Вж. също: Murray, H. A History of Chess. London, 1913, p. 166.

²⁸ PGr 137: 125C–128B

²⁹ Κοκκούλης, Φ. Op. cit., с. 180.

³⁰ Овчаров, Н. Цит. съч., с. 53.

³¹ Geanakoplos, D. Byzantium: Church, Society and Civilization Seen through Contemporary Eyes. Chicago, 1984, p. 319.

³² Svärdström, E. Runorna i Hagia Sofia. – Fornvännen, 65, 1970, 247–249; Larsson, M. Nyfunna runor i Hagia Sofia. – Fornvännen, 84, 1989, 12–14; Knirk, J. Runer i Hagia Sofia i Istanbul. – Nytt om runer, 14, 1999, 26–27. Други пет надписа са съобщени на Норвежкия рунически архив през 1997 г. и поне още толкова могат да се различат на различни места в южната галерия на храма.

³³ Корабът е открит през 1880 г. в Хокстад край Сандефиорд в Норвегия. От едната страна на дъската е схемата за игра на дама, а на обратната – на друга игра, вероятно Hnefatafl (Хнефатафл). За находката вж.: Nicolaysen, N. The Viking-Ship discovered at Gokstad in Norway. Oslo, 1882, p. 43 и Supplement VIII. (<http://gdz.sub.uni-goettingen.de/dms/load/img/>); Helmfriid, S. Hnefatafl – the strategic board game of the Vikings. – 2005, p. 12 (http://hem.bredband.net/b512479/Hnefatafl_by_Sten_Helmfrid.pdf).

900 година³⁴. Впрочем техен знак, двойна бравда с надпис „ODIN“ над нея, е открит в близост до една от схемите за игра (почти заличена от надписите върху нея). Ако свържем квадратните схеми или поне една от тях с варягите, то нейната поява следва да се отнесе в периода между присъствието им във византийската столица (края на X в.) и края на техния престой като императорски гвардейци (до края на XI в.). Но това не следва да се абсолютизира, тъй като кръглата схема навежда на мисълта за римска реминисценция и вероятна връзка с местното население.

От всичко казано дотук следва да обобщя, че в крайна сметка направените предположения на този етап не биха могли да напуснат сферата на хипотезата. Оставям на читателя да реши коя от предложените три категории лица най-точно отговаря на квалификацията „играчи на дама“.

Накрая искам да отбележа, че това са само някои предварителни бележки по една голяма тема за графитите от „Св. София“, с която съм се захванал от известно време и, ако е рекъл Господ, би трябвало да даде далеч по-изчерпателни отговори на много от само повдигнати или подминати тук въпроси.

³⁴ Bell, R. Op. cit., с. 94.

ПРИЛОЖЕНИЕ



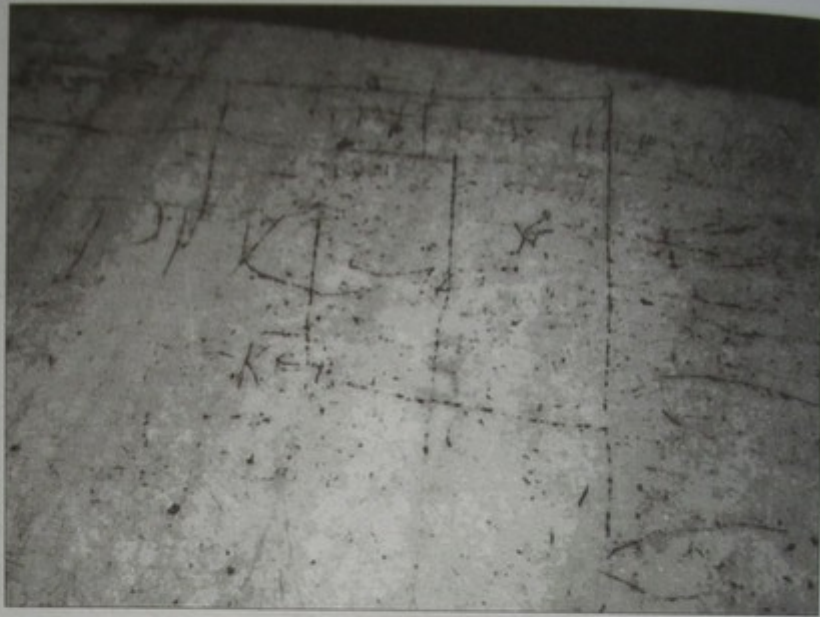
Фиг. I. 1.



Фиг. 1. 2.



Фиг. 1. 3.



Фиг. 1. 4.



Фиг. 1. 5.