

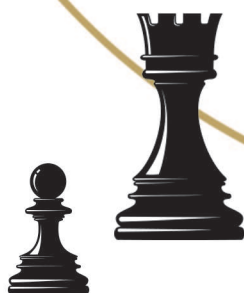
МИХАИЛ ЧЕСАЛИН

# БОЛЬШАЯ ЭНЦИКЛОПЕДИЯ


# ШАХМАТ

**ВСЕ ТАЙНЫ САМОЙ  
ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОЙ  
ИГРЫ В ИСТОРИИ:**

ОТ ДРЕВНИХ ДОСОК  
ДО ВЕЛИЧАЙШИХ ИГРОКОВ



ИЛЛЮСТРИРОВАННОЕ  
ИЗДАНИЕ

 **БОМБОРА**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
Москва

---

# СЛОВАРЬ ШАХМАТИСТА

---

<b>ГЛАВА 01</b>	<b>ЕЩЕ ОДНО ЧУДО СВЕТА</b>	<b>7</b>
	«ПРЕДАНЬЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ...» . . . . .	7
<b>ГЛАВА 02</b>	<b>ДРЕВНЯЯ ЗАБАВА С ВОСТОКА</b>	<b>9</b>
<b>ГЛАВА 03</b>	<b>ЗАКОНЫ ЧЕРНО-БЕЛОЙ ИГРЫ</b>	<b>15</b>
	ПОЛЕ БИТВЫ — 64 КЛЕТКИ . . . . .	15
	ТАКИЕ РАЗНЫЕ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ . . . . .	15
	КТО В ОЧЕРЕДИ ПЕРВЫЙ? . . . . .	17
	ВСЕ ФИГУРЫ ХОДЯТ ПО-РАЗНОМУ . . . . .	17
	КОРОЛЬ ХОЧЕТ СПРЯТАТЬСЯ . . . . .	21
	А КАК ПОНЯТЬ, КТО ПОБЕДИЛ? . . . . .	23
	ПРОИГРЫВАТЬ НЕ ХОЧЕТ НИКТО! . . . . .	23
	ПРАВИЛА ШАХМАТНОГО ЭТИКЕТА . . . . .	25

## ГЛАВА 04 НАУКА ПОБЕЖДАТЬ 28

ГОВОРИМ НА ЯЗЫКЕ ШАХМАТ . . . . .	28
СЮЖЕТ ПАРТИИ: ОТ НАЧАЛА ДО КОНЦА . . . . .	31
ХОРОШИЙ ДЕБЮТ — ПОЛОВИНА ПОБЕДЫ . . . . .	33
КАКОЙ ДЕБЮТ ВЫБРАТЬ? . . . . .	34
СЕМЬ РАЗ ПОСЧИТАЙ, ОДИН — СЫГРАЙ . . . . .	37
КАЖДОЙ ФИГУРЕ — СВОЯ ЦЕНА! . . . . .	38
ПЕШЕЧНОЕ ВОЙСКО — ГРОЗНАЯ СИЛА . . . . .	39
ВИЛКА ДЛЯ ШАХМАТНОГО ОБЖОРЫ . . . . .	40
ПОСЛЕДНИЙ ШАГ К ПОБЕДЕ . . . . .	42
20 СОВЕТОВ КАК ПОБЕЖДАТЬ . . . . .	43

## ГЛАВА 05 БЕЗЖАЛОСТНЫЙ СЕКУНДОМЕР 44

КАК СЛЕДИТЬ ЗА ВРЕМЕНЕМ? . . . . .	47
БЫСТРО. ОЧЕНЬ БЫСТРО. ЕЩЕ БЫСТРЕЕ . . . . .	49

## ГЛАВА 06 ШАХМАТЫ, КОТОРЫЕ УДИВЛЯЮТ 51

В ТЫСЯЧУ РАЗ ИНТЕРЕСНЕЕ! . . . . .	51
ПОБЕГ ОТ НИЧЕЙНОЙ СМЕРТИ . . . . .	54
НЕ ГЛЯДЯ НА ДОСКУ . . . . .	56
ИСКУССТВО НА ШАХМАТНОЙ ДОСКЕ . . . . .	57
ФЕЙРВЕРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ! . . . . .	59

## ГЛАВА 07 ШАХМАТИСТЫ МЕРЯТСЯ СИЛОЙ 61

РАЗНОВИДНОСТИ ШАХМАТНЫХ ТУРНИРОВ . . . . .	62
ВСЯ ВЛАСТЬ В ОДНИХ РУКАХ . . . . .	63
КАК ОПРЕДЕЛИТЬ ЧЕМПИОНА МИРА? . . . . .	66
КАКАЯ СБОРНАЯ СИЛЬНЕЙШАЯ В МИРЕ? . . . . .	67
РАВНЕНИЕ НА СИЛЬНЕЙШЕГО . . . . .	68
ЗВАНИЯ ДЛЯ САМЫХ ЛУЧШИХ . . . . .	72

## ГЛАВА 08 ВСЕ ЧЕМПИОНЫ МИРА 76

СПИСОК ЧЕМПИОНОВ МИРА ПО КЛАССИЧЕСКИМ ШАХМАТАМ . . . . .	76
СПИСОК ЧЕМПИОНОВ МИРА ПО БЫСТРЫМ ШАХМАТАМ И БЛИЦУ . . . . .	80

## ГЛАВА 09 ПЕРВЫЙ СРЕДИ ЛУЧШИХ 81

РАСЦВЕТ С ЭПОХИ ВОЗРОЖДЕНИЯ . . . . .	81
ПЕРВЫЙ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ТУРНИР . . . . .	84
ЗАВСЕГДАТАЙ КАФЕ «КУРОПАТКА» . . . . .	88
ПЕРВЫЙ ЧЕМПИОН . . . . .	90

## ГЛАВА 10 МЕЖДУ МИРОВЫМИ ВОЙНАМИ 93

27 ЛЕТ НА ВЕРШИНЕ . . . . .	93
МОЛОДОЙ, КРАСИВЫЙ, ПОПУЛЯРНЫЙ . . . . .	93
ПЕРВЫЙ РУССКИЙ ЧЕМПИОН . . . . .	100

## ГЛАВА 11 ВЕЛИКИЕ ПОБЕДЫ СССР 105

ЖЕЛЕЗНАЯ ВОЛЯ ПАТРИАРХА . . . . .	105
ДОЛГАЯ ПЕСНЯ ЧЕМПИОНА . . . . .	110
ВОЛШЕБНИК ОТ МИРА ШАХМАТ . . . . .	112
НЕПРОБИВАЕМЫЙ ЗАЩИТНИК . . . . .	115
В ЭПОХУ ХОЛОДНОЙ ВОЙНЫ . . . . .	117
ГЕНИЙ ВНЕ ПРАВИЛ . . . . .	120

## ГЛАВА 12 БИТВА ДВУХ ВЕЛИКИХ «К» 125

ИГРОК С БОЛЬШОЙ БУКВЫ . . . . .	125
ПРОТИВОСТОЯНИЕ ТИТАНОВ . . . . .	129

## **ГЛАВА 13** СМУТНЫЕ ВРЕМЕНА 135

РАСКОЛ ШАХМАТНОГО МИРА . . . . .	.135
ПОСЛЕДНИЙ ЧЕМПИОН ИЗ РОССИИ . . . . .	.139
СКАНДАЛЬНОЕ ОБЪЕДИНЕНИЕ . . . . .	.141

## **ГЛАВА 14** ЗВЕЗДЫ НАШИХ ДНЕЙ 144

И ОДИН В ПОЛЕ ВОИН . . . . .	.144
ФЕНОМЕН ИЗ НОРВЕГИИ . . . . .	148
СИМВОЛ СОВРЕМЕННЫХ ШАХМАТ . . . . .	.152
А КТО ПОСЛЕ МАГНУСА? . . . . .	.156

## **ГЛАВА 15** С МУЖЧИНАМИ НА РАВНЫХ 160

ЖЕНЩИНЫ – НЕ СЛАБЫЙ ПОЛ? . . . . .	.160
СПИСОК ЧЕМПИОНОК МИРА ПО КЛАССИЧЕСКИМ ШАХМАТАМ . . . . .	.161
ШУТКА, КОТОРАЯ ДАЛЕКО ЗАШЛА . . . . .	.163
ВРЕМЯ СОВЕТСКИХ ЧЕМПИОНОК . . . . .	.164
ТРИУМФ ГРУЗИНСКОЙ ШКОЛЫ . . . . .	.167
КИТАЯНКИ ЗАХВАТИЛИ ЛИДЕРСТВО . . . . .	.168
ГЛАВНАЯ ЗВЕЗДА ЖЕНСКИХ ШАХМАТ . . . . .	.169

## **ГЛАВА 16** ГЕНИЙ НА МИКРОПРОЦЕССОРАХ 172

ПЕРВАЯ ПОБЕДА МАШИНЫ НАД ЧЕЛОВЕКОМ . . . . .	.172
КОМПЬЮТЕР СИЛЬНЕЕ . . . . .	.175
ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА СОВРЕМЕННЫХ ШАХМАТ . . . . .	.176
ИГРА УХОДИТ В ОНЛАЙН . . . . .	.177

## **СЛОВАРЬ ШАХМАТИСТА 180**

# ГЛАВА

# 1 ЕЩЕ ОДНО ЧУДО СВЕТА



## «ПРЕДАНЫЯ СТАРИНЫ ГЛУБОКОЙ...»

**З**а тысячи лет своей истории человек добился невероятных высот в науке и технике. Современная жизнь удивляет даже людей, родившихся в первой половине XX века. Что уж говорить о тех, кто жил тысячу лет назад! Им все это: и электричество в каждом доме, и компьютерные технологии, и полеты в космос — казалось бы настоящим чудом.

Однако наши далекие предки тоже умели удивлять. До сих пор трудно объяснить, как были построены грандиозные сооружения древности, которые мы именуем чудесами света. До наших дней сохранились только египетские пирамиды, и они

поражают своей мощью. Способны же были люди построить такое почти четыре тысячи лет назад!

Но есть еще одно изобретение наших далеких предков, которое заслуживает называться чудом света. При его создании тысячам людей не пришлось поднимать тяжелейшие каменные блоки, однако оно все равно поражает своим своим величием и гармонией.

Имя этому изобретению — шахматы.

Игра, правила которой может запомнить ребенок, настолько глубока и необъятна, что даже лучшие умы планеты, бьющиеся над шахматными загадками уже не первую сотню лет, до сих пор не постигли всей ее мудрости и постоянно открывают для себя что-то новое.

Однако шахматы — это не просто математическая загадка. Многих завораживает красота игры, ее гармония. Это настоящее искусство, которое требует творческого подхода и вдохновения.

И при всем этом шахматы — это еще и большой спорт. Да, не такой подвижный, как хоккей, бег с препятствиями или вольная борьба, но очень престижный и сложный. Шахматисты месяцами готовятся к важным матчам, оттачивают мастерство и подтягивают физическую форму, чтобы сражаться за звание лучшего игрока мира.

Шахматы — это особый мир, со своими законами, звездами и удивительными сюжетными поворотами. И в этой книге мы предлагаем вам

поближе познакомиться с этой необъятной вселенной. Здесь вы найдете полные правила шахматной игры и советы о том, как добиться прогресса; познакомитесь с историями всех чемпионов мира и поймете, какие испытания им пришлось пройти на пути к величию; а еще — узнаете, как играют в шахматы в наш век компьютерных технологий: великим шахматистам недавнего прошлого такое и не снилось.

Что ж, пришло время сделать первый ход!

## ГЛАВА

# 2

# ДРЕВНЯЯ ЗАБАВА С ВОСТОКА

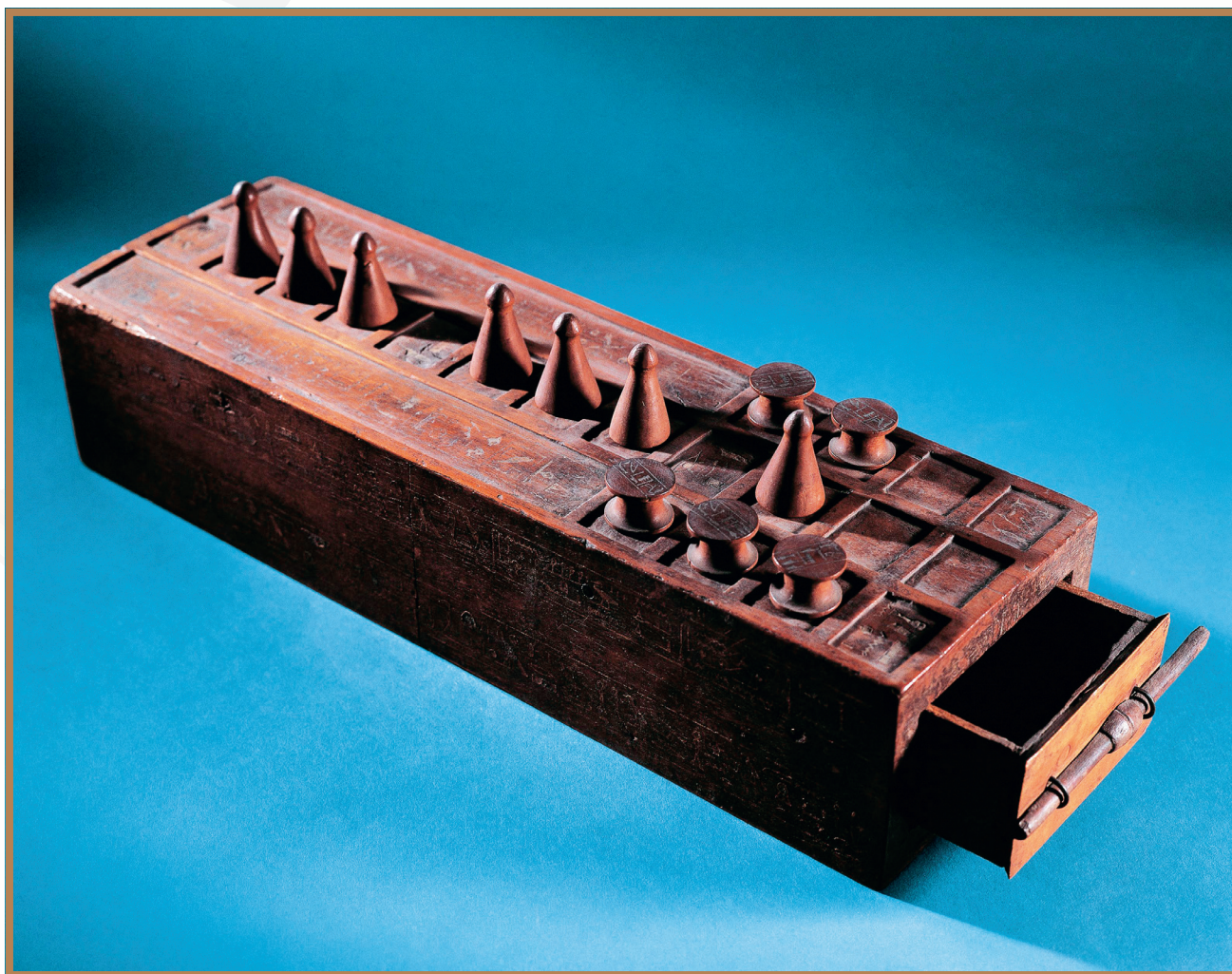
Согласно историческим исследованиям, первые настольные игры появились более 5500 лет назад. В Древнем Египте, Древнем Китае, в цивилизациях на Ближнем Востоке люди, имевшие свободное время, стали придумывать для себя развлечения. Первые игры были довольно примитивными: чаще всего речь идет о каких-то вариациях игры в кости. Однако уже 3500 лет назад в Древнем Египте существовала более продвинутая игра сенет, во время которой игроки передвигали по специальной доске не то фишки, не то маленькие фигурки.

Со временем настольных игр, в которых участникам нужно было двигать по специальному полю фишки или фигурки, становилось все больше: разные народы придумывали разные правила. В Древней Индии, например, изобрели игру под названием чатуранга, первые упоминания о которой встречаются около 1500 лет назад.

Слово «чатуранга» переводится как «четырёхсторонний» и отсылает к идее сражения на квадратной доске, состоящей из 64 клеток — полей  $8 \times 8$ , сразу четырех родов войск: боевых слонов, колесниц, всадников и пеших воинов. В чатурангу можно было играть вдвоем или вчетвером, а к комплекту фигур прилагались игральные кости: именно они определяли, какой фигурой нужно ходить.

История создания чатуранги окутана древними легендами. Согласно одной из них, игру придумал сын правителя страны, чтобы показать, как в бою пал его брат. Несмотря на грустный повод, имитация сражений на поле с клетками понравилась правителю и его вельможам.

Другая легенда гласит, что чатурангу придумал придворный по имени Сасса. Он специально сделал короля слабым, чтобы показать, что и в реальности правитель без помощи своего войска не всемогущ. Правитель задумку оценил и предложил Сассе любую



Настольная игра из Древнего Египта — дальний родственник шахмат

награду за его изобретение. А Сасса, подумав немного, попросил положить на первую клетку доски одно зернышко риса, на вторую — два, на третью — четыре, и так далее до 64-й клетки доски. Правитель усмехнулся и повелел принести придворному два мешка риса, но Сасса ответил, что этого будет мало. Когда же правитель подсчитал, сколько риса просит Сасса, то с ужасом выяснил, что это огромное число, в котором 20 цифр. И даже если засеять все земли Индии рисом, урожая не хватит, чтобы сдержать обещание. Так что даже если эта история — не просто красивая легенда, то можно сказать точно — обещанного Сасса не получил.

Торговцы распространяли чатурангу по миру. Свои вариации этой игры появилась в Китае, в Монголии, в Византии. Однако наиболее яркий след в истории оставил персидский вариант, который

назывался шатранг, и стал широко известен под арабским названием шатрандж. Именно на Среднем и Ближнем Востоке чатуранга почти превратилась в шахматы, и именно из тех земель попала в Европу и на Русь.

Во-первых, персы убрали из игры элемент случайности: теперь сам человек определял, какой фигурой ходить, а не игральные кости.

Во-вторых, основным окончательно стал вариант игры для двоих.

В-третьих, на доске вместе с четырьмя родами войск и королем появился советник короля — тогда его называли визирь.

В-четвертых, именно в Персии появилось выражение, которое впоследствии даст название игре в русском языке. Нападая на короля, в шатрандже объявляли: «Шах!», то есть «король». А в случае удач-

ного нападения объявляли: «Мат!» — «побежден, пал, повержен!». Именно от этих двух слов и появилось впоследствии одно — шахматы.

С персидскими воинами и торговцами шатрандж попал в Европу и Россию. В X–XI веках игра быстро обрела популярность, согласно преданиям, на Руси ею увлекался даже князь Владимир. Однако и в Европе, и в России церковь выступала против шахмат.

В те времена их приравнивали к играм в карты или в кости, а потому запрещали.

Считается, что первую складную шахматную доску придумали как раз из-за гонений церкви. Некий священник в Европе очень любил играть в шахматы, но не хотел попасться, поэтому изготовил доску, которая складывалась вдвое и помещалась на полку между книг.

Можно с уверенностью утверждать, что на Русь шахматы попали с Востока, а не через Европу, потому что даже в современных правилах игры есть отсылки именно к шатранджу.

Самая сильная фигура на доске у нас называется ферзем. Это измененный вариант персидского слова «визирь». В Европе эту же самую фигуру вот уже не одну сотню лет называют королевой.

Среди традиционных для русского языка названий есть и «слон». В отличие от коня, по форме он уже давно слона не напоминает, но восточное название осталось, в то время как в Европе много веков назад чуждый Старому Свету слон был заменен на «священника» или «епископа».



Сюжет с древнего Востока: принц Сиддхатра играет с демоном



Персидский набор шахматных фигур. XII век

Самые интересные в истории шахматной игры метаморфозы, пожалуй, происходили с фигурами, которые в России сейчас называют ладьями.

Изначально в чатуранге это были боевые колесницы, ходившие только по прямой, но очень быстро. Однако на Востоке первичное название фигуры перевели по-своему: у персов получилась «боевая лодка», а у арабов — «мистическая птица» Рух. В Россию как раз попала боевая лодка, то есть ладья по-нашему. А в Европе название фигуры снова переименовали, уже на свой манер, и получили «башню» или «крепость». И фигура в форме этой самой башни попала в Россию, когда на западе стали делать стандартные шахматные комплекты.

Вот и получается, что в русскоязычной среде в наши дни фигура, которая выглядит как башня, называется ладьей. Но ходит она при этом как настоящая боевая колесница. Вот такие повороты истории!



Ладья из английского набора XIX века

Настоящий прорыв произошел в XV–XVI веках. В России интерес к игре испытывал, например, царь Иван IV Грозный, который, как известно, умер за шахматным столиком. Мудрую игру уважали и представители династии Романовых, взошедшей на престол в XVII веке. Поэтому и церковные, и прочие запреты в России постепенно снимались.

Любопытно, что на Руси главную шахматную фигуру поначалу называли не королем или шахом,

а царем. Однако тот факт, что шахматистам в каждой партии нужно было матовать царя, побудил вельмож со временем поменять название фигуры. Ставить в неудобное положение каких-нибудь королей в нашей стране все-таки любили больше.

В Европе же после темного Средневековья наступило Новое время: церковь уже не имела безраздельного влияния на людей, которые все больше увлекались наукой, искусством и интеллектуальны-

Игроки в шахматы в XIV веке



ми развлечениями. Шахматы постепенно начали обретать популярность — сначала среди королевских семей и придворных, потом — среди образованных людей, а дальше понемногу пошли в народ.

Именно на территории Европы «игра мавров» претерпела последние значимые изменения, фактически превратившись в современные шахматы. Окончательно сформировались правила мата и пата — победы и ничейного положения, в котором невозможно сделать больше ни одного хода; пешка получила право превращаться в любую другую фигуру, дойдя до противоположного края доски; а слон стал дальнбойной фигурой, атакующей по всей диагонали.

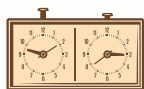
Последнее изменение — превращение советника короля (визиря) в королеву. Причем изменилось не только название, но и принцип хода фигуры.

Считается, что эти изменения произошли в Испании в честь королевы Изабеллы Кастильской — сильной, но при этом весьма неоднозначной властительницы. Именно ее воины выдавили с территории Европы последних арабских правителей, а выдающийся по меркам XV века военный поход Изабеллы между городами Хаэна и Баса, по легенде, был увековечен в правилах шахмат. Королева на доске стала не только знаковой фигурой, но и самой сильной: передвигаться могла далеко и в любом направлении.

Основные правила шахмат в неизменном виде существуют уже около 500 лет. Иногда шахматисты задумываются о необходимости что-то поменять или подправить, но дальше разговоров дело не заходит. Так что игроки в шахматы из XV и XXI века за доской прекрасно поняли бы друг друга и точно смогли бы сыграть несколько партий.

# ГЛАВА

# ЗАКОНЫ ЧЕРНО-БЕЛОЙ ИГРЫ



## ПОЛЕ БИТВЫ — 64 КЛЕТКИ

**Ч**тобы начать любую игру, нужно найти подходящее поле. Для футбола это может быть и огромный стадион, и школьный двор с деревьями вместо штанг. Для хоккея это должна быть площадка, залитая льдом. Для гонок — извилистая трасса. А поле для игры в шахматы можно разместить на любом столе. Его называют шахматной доской.

Шахматная доска — это большой квадрат, состоящий из 64 черных и белых квадратов поменьше (8 на 8). Цвет полей на доске чередуется: белые соседствуют только с черными и наоборот.

Для начала игры важно правильно расположить доску между игроками: ближнее угловое поле слева у каждого игрока должно быть черного цвета. Ближнее угловое поле справа, соответственно, должно

быть белым. Если у вас наоборот, то доска перед вами лежит неправильно, и ее необходимо повернуть на 90 градусов влево или вправо.

Теперь, когда поле для игры готово, можно доставать фигуры.



## ТАКИЕ РАЗНЫЕ ШАХМАТНЫЕ ФИГУРЫ

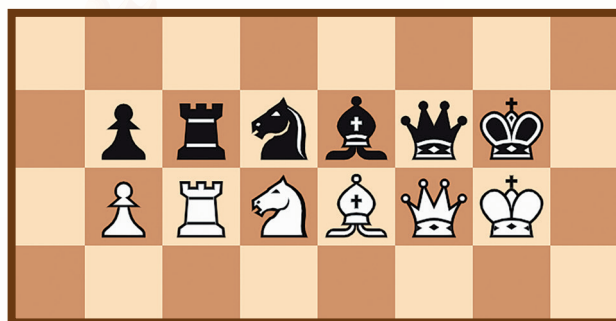
В стандартном шахматном комплекте 32 фигуры, по 16 белых и черных.

Перечислим, какие фигуры есть в наборе одного цвета:

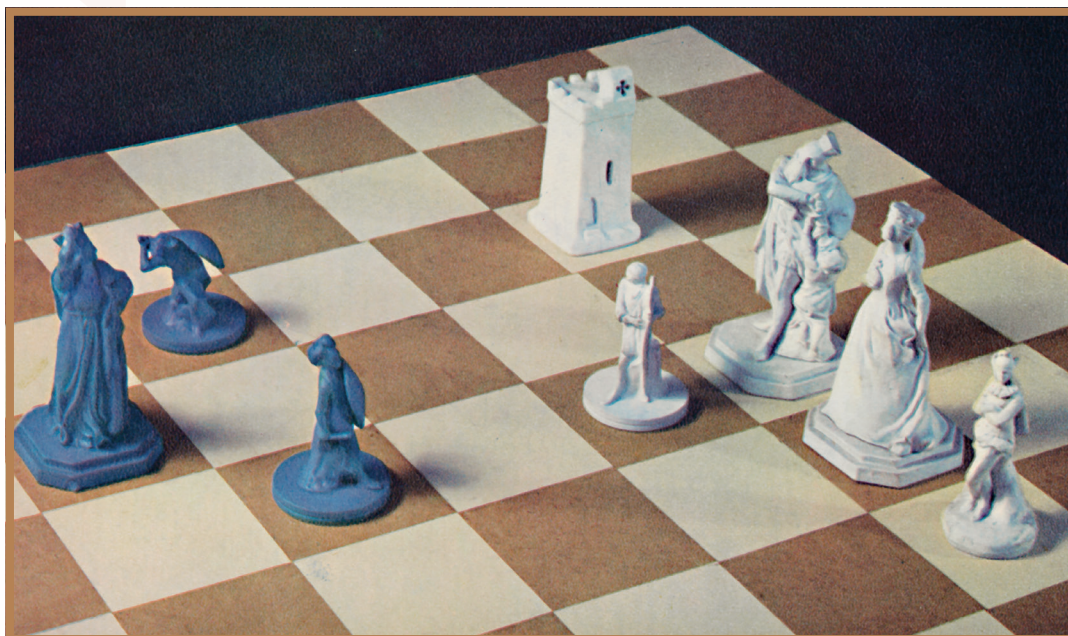
- 1. ВОСЕМЬ ПЕШЕК.** Это самые маленькие фигуры с закругленным верхом. Они схематично изображают пехотинцев на поле боя.

2. **ДВЕ ЛАДЫ.** Те, что похожи на башенки.
3. **ДВА КОНЯ.** Их несложно определить по внешнему виду.
4. **ДВА СЛОНА.** Эти островерхие фигуры, в отличие от коней, на вид имеют мало общего с одноименными животными. В английском языке эта фигура называется Bishop — епископ. И на священнослужителей в высоком головном уборе она похожа намного больше. А еще иногда русскоязычные игроки называли эту фигуру «офицером».
5. **ОДИН ФЕРЗЬ.** Это вторая по высоте фигура в комплекте, чуть ниже короля. Когда-то ее неправильно называли «королевой» на западный манер.

6. **ОДИН КОРОЛЬ.** Самая высокая фигура. На своей «голове» обычно носит корону, увенчанную крестом или каким-то красивым навершием.



Стандартные изображения всех шахматных фигур, которые используются в книгах, прессе и интернете



Необычные шахматные фигуры из Англии



Шахматные фигуры в виде животных в музее шахмат в Турции