

ШАХМАТЫ



 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО
Москва

УДК 794.1
ББК 75.581
Ш31

В оформлении обложки использована иллюстрация:
geekyartist1612 / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Во внутреннем оформлении использованы фотографии:
Keki MVC, Zhuravlev Andrey, BETO SANTILLAN, Lara Red, Dulcemarina,
totojang1977, Dilok Klaisataporn, AlexShevchenko78, Studio Nut, pathdoc,
Kaspars Grinvalds, OSTILL is Franck Camhi / Shutterstock / FOTODOM
Используется по лицензии от Shutterstock / FOTODOM

Ш31 Шахматы. — Москва : Эксмо, 2026. — 128 с. :
ил. — (Энциклопедия быстрых знаний. Для тех, кто
хочет все успеть).

ISBN 978-5-04-227189-2

Шахматы — это игра, где важны стратегия, расчет и хладнокровие. Эта книга познакомит с историей шахмат, научит планировать ходы и выстраивать тактику. Вы разберетесь в шахматных терминах, научитесь анализировать ходы гроссмейстеров, узнаете, как сохранять спокойствие под давлением и как избегать типичных промахов, а ошибки соперника обращать в свою пользу. Практические задания помогут закрепить новые знания на собственном опыте.

УДК 794.1
ББК 75.581

ISBN 978-5-04-227189-2

© ИП Москаленко Н.В., текст и оформление, 2026
© Оформление. 000 «Издательство «Эксмо», 2026

СОДЕРЖАНИЕ

На какие вопросы отвечает эта книга	4
Предисловие.....	6
Глава I. Происхождение шахмат	8
Глава II. Основы и правила игры	25
Глава III. Стратегия, тактика и планирование в игре	45
Глава IV. Искусство шахмат.....	66
Глава V. Шахматы в современном мире	96
Глава VI. Шахматы как часть массовой культуры.....	111
Литература и другие источники.....	126

НА КАКИЕ ВОПРОСЫ ОТВЕЧАЕТ ЭТА КНИГА

ЧТО ТАКОЕ ЧАТУРАНГА?

Чатуранга — игра, распространенная в Северной Индии. Название на санскрите означает «четыре отряда» или «четыре рода войск». В ней участвовали сразу четыре армии, каждая из которых включала восемь фигур. Цвета отличались: черный, зеленый, желтый и красный. В составе были колесницы, боевые слоны и другие «боевые единицы». Правила чатуранги значительно отличались от современных шахмат. *См. главу I*

КОГДА В ШАХМАТЫ НАЧАЛИ ИГРАТЬ КОМПЬЮТЕРЫ?

В 1970 году состоялся турнир с участием исключительно компьютерных программ. А уже в 1997-м компьютер Deep Blue, разработанный компанией IBM, впервые победил в матче действующего чемпиона мира Гарри Каспарова — событие, которое вызвало бурную дискуссию о будущем шахмат. Тем самым завершилась эпоха, в которой человек оставался непревзойденным авторитетом за доской. *См. главу I*

КАКИЕ ТИПЫ ФИГУР СУЩЕСТВУЮТ В ШАХМАТАХ И СКОЛЬКО ИХ ВСЕГО

В шахматах всего шесть типов фигур: король и ферзь — по одному экземпляру, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. Отличить фигуры друг от друга несложно, особенно если они выполнены в традиционном стиле. Ладья напоминает башню, конь — голову животного, слон — фигуру в шлеме, ферзь схож с королем, но с небольшим шариком на голове. *См. главу II*

МОЖЕТ ЛИ ПЕШКА ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ФИГУРУ, КОТОРАЯ ПРИСУТСТВУЕТ НА ДОСКЕ?

Да, это вполне возможно. Шахматные правила не ограничивают количество фигур одного типа на поле, и если у вас есть возможность, вы можете превратить пешку

в дополнительного коня или ферзя, даже если такие фигуры уже есть на доске. В этом случае, например, игрок может получить сразу несколько ферзей, что может оказать решающее влияние на ход игры. *См. главу II*

ЧТО ТАКОЕ ПОЗИЦИОННАЯ ИГРА

Позиционная игра — это искусство работы с текущей позицией на шахматной доске. Игрок планирует свои ходы, исходя не из конкретных вариантов, а отталкиваясь от того, как создать выгодную позицию, которая обеспечит преимущество в дальнейшем. *См. главу III*

КАКОВА ЦЕННОСТЬ КАЖДОЙ ФИГУРЫ?

Фигуры оценивают по балльной системе: пешка — 1 балл; слон — 3–3,5 балла; конь — 3 балла; ладья — 5 баллов; ферзь — 9 баллов. Король не имеет баллов, его ценность бесконечна, однако, по мнению профессионалов, по своей силе, например при игре в эндшпиль, он превосходит легкие фигуры — коня или слона, что может условно соответствовать 4 баллам. *См. главу III*

КТО ИЗ ШАХМАТИСТОВ БЫЛ ПЕРВЫМ ЧЕМПИОНОМ МИРА?

Первый в истории официальный чемпионат мира по шахматам состоялся в 1886 году. Его победителем стал Вильгельм Штейниц, представлявший Австрию и США. *См. главу IV*

ЧТО ТАКОЕ БЫСТРЫЕ ШАХМАТЫ?

Быстрые шахматы, или рапид, — один из самых популярных сегодня форматов, в котором каждому игроку на всю партию отводится от 10 до 60 минут. *См. главу V*

КОГДА ОТМЕЧАЕТСЯ МЕЖДУНАРОДНЫЙ ДЕНЬ ШАХМАТ?

Ежегодно 20 июля во всем мире отмечается Международный день шахмат. Этот праздник учредили в 1966 году. Дату выбрали не случайно: именно в этот день в 1924 году в Париже во время Восьмых летних Олимпийских игр была основана Международная шахматная федерация (ФИДЕ). *См. главу VI*

Чатуранга, древнеиндийская игра, которую часто считают предком шахмат, строится на военных образах. Ее название связывают с четырьмя родами войск, поэтому среди фигур есть колесницы, слоны, всадники и пешие воины. В набор также входят король (раджа) и советник (министр), прообраз ферзя

ПРЕДИСЛОВИЕ

«Король умер» — так нередко переводят с персидского название шахмат, любимой игры миллионов. Впрочем, если говорить точно, правильнее будет: «Король беспомощен».

Для поединка нужна доска на 64 клетки, 32 фигуры и два игрока. Их задача — создать такую ситуацию, при которой король соперника останется без защиты и не сможет избежать поражения.

Кто придумал шахматные фигуры и саму игру, сказать наверняка невозможно. Считается, что все началось с древнеиндийской чатуранги. Со временем прообраз шахмат попал в Персию, завоевал арабский мир, а оттуда начал триумфальное шествие по миру. Игра черных и белых фигур быстро захватила умы: и знатных людей, и простых, и взрослых, и юных.

Шахматная партия сочетает в себе элементы искусства, науки и спорта. В ней есть интрига, психологическая напряженность, драматизм. Вековая история шахмат — это история блистательных побед, напряженных поединков и сражений величайших умов своего времени. Станьте частью этой истории и вы: достаточно разложить доску, расставить в один ряд пешки, в другой — фигуры, сделать первый ход...

Пусть эта книга станет проводником в удивительный мир шахмат, откроет его тайны и поможет на пути к первым победам. Наверняка многое новое и интересное об истории игры, великих гроссмейстерах и знаменитых поединках найдут в ней даже опытные игроки.

Итак, начнем. Например, так: e2–e4.

ВЕЛИЧАЙШИЕ ШАХМАТИСТЫ ВСЕХ ВРЕМЕН

- Анатолий Карпов
- Магнус Карлсен
- Вильгельм Стейниц
- Хосе Рауль Капабланка
- Роберт Фишер
- Александр Алехин
- Михаил Ботвинник
- Пол Морфи
- Вишванатан Ананд

ПРОИСХОЖДЕНИЕ ШАХМАТ

Жизнь похожа на шахматы, где мы нередко боремся за свое и сталкиваемся с соперниками.

Бенджамин Франклин

История возникновения шахмат не менее увлекательна, чем сама игра. Ученые до сих пор спорят, где и когда появились черные и белые фигуры, доска в клетку и правила, определяющие победителя. Шахматы давно стали чем-то большим, чем просто игра. Особенно в России — стране с богатой шахматной традицией и целой плеядой выдающихся гроссмейстеров.

ЧТО ТАКОЕ ШАНТАРАДЖ?

Шатрандж унаследовал от чатуранги и закрепил классические доску 8×8 и набор фигур. Однако ходы некоторых фигур отличались от современных: например, советник и слон двигались иначе. Поэтому шатрандж стал прямым предком шахмат по устройству игры, но не совпадал с ними по всем правилам хода

ДРЕВНИЕ КОРНИ ИГРЫ

Как вы думаете, когда люди начали играть в шахматы? Согласно наиболее признанной версии, родиной игры была Индия. Предполагается, что шахматы возникли там примерно в VI веке нашей эры. Иногда изобретение приписывают буддийским монахам или радже Северной Индии по имени Харша.

Существуют также версии о происхождении игры в Ираке и Египте. Эти гипотезы подкрепляются археологическими находками: предметами, напоминающими шахматные фигуры, обнаруженными в слоях, относящихся ко II–III тысячелетиям до н. э. Это позволяет предположить, что местные жители могли быть знакомы с каким-то подобием шахмат.

Более точной считается дата первого письменного упоминания об игре — примерно VII век нашей эры. Впервые

шахматы под названием «шатрандж» описаны в персидских источниках.

Второе по древности упоминание принадлежит персидскому поэту Фирдоуси, жившему в X веке. В своем эпосе он утверждал, что шахматы были изобретены именно в Индии.

ИСТОРИЯ ЧАТУРАНГИ, ПРЕДШЕСТВЕННИЦЫ ШАХМАТ

Чатуранга — игра, распространенная в Северной Индии. Название на санскрите означает «четыре отряда» или «четыре рода войск». В ней участвовали сразу четыре армии, каждая из которых включала восемь фигур. Цвета отличались: черный, зеленый, желтый и красный. В составе были колесницы, боевые слоны и другие «боевые единицы».

Правила чатуранги значительно отличались от современных шахмат. Например, использовалась игральная кость: результат ее броска определял, каким отрядом можно ходить.

Доска чаще всего имела привычный нам размер 8 на 8 клеток, но иногда использовались поля иного формата — например, 10 на 10. Точные правила чатуранги до сих пор неизвестны. Представление о них складывается по фрагментарным источникам, зачастую противоречивым. Известно также, что в разных регионах правила могли варьироваться.

Существует и мифологическая версия происхождения игры, изложенная

Сильные игроки ценились при дворе аббасидских халифов: их приглашали играть и демонстрировать мастерство. Наиболее известные по источникам мастера и авторы трактатов о шатрандже относятся к аббасидской эпохе, прежде всего к IX веку. История сохранила имена Абу Наима аль-Хадима, Зайраба Катай, Аль-Адли, Ар-Рази, Ладжладжа, Сули, Хадже Али Тебризи (Аш-Шатранджи), Джелаледдина Нахчывани, Мехсети Гянджеви, Алладина ат-Тебризи

Персидский поэт Фирдоуси несколько раз упоминает шахматы в своем эпосе «Шахнаме» («Книга царей»). Так, он рассказывает легенду о братьях Гаве и Талханде, которые боролись за власть. Талханд погиб в битве, и мать потребовала от Гавы объяснений. Тогда для нее создали игру, в которой можно было разыграть сражение и показать, что Талханд не пал от удара, а скончался от изнеможения

в древнеиндийской сказке. В ней рассказывается, как одна любопытная обезьяна забралась на дерево и увидела богов, играющих в непонятную игру с фигурками на клетчатой доске. Она запомнила ходы и, спустившись, предложила людям сразиться с ней.

Весть об удивительном животном и новой игре дошла до императора. Обезьяну доставили ко двору, где устроили турнир с участием мудрейших людей Индии. Ни один из них не смог ее победить, кроме одного ловкого индуса, который сумел выиграть три партии подряд и стал первым «чемпионом».

Как утверждает сказка, секрет его побед заключался в том, что в нужные моменты он доставал из кармана спелые фрукты и начинал есть их с аппетитом. Обезьяна отвлекалась, теряла концентрацию, и мужчина успешно проводил свои атаки. В наше время, конечно, за такие фокусы игрока просто дисквалифицировали бы.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ШАХМАТ В ПЕРСИЮ И АРАБСКИЙ МИР

Что произошло дальше? Из Индии игра распространилась в другие регионы Азии. Уже в конце V — начале VI века шахматы появились в Персии. В персидских рукописях того времени эта игра описывалась как поединок, в котором победу можно одержать лишь разумом.

С VII века шатрандж завоевывает арабский мир. Арабы не только

переняли игру, но и развивали ее, меняя и совершенствуя правила. Они изучали позиции, анализировали оконченные партии, выявляли ошибки и просчеты, предлагали альтернативные варианты ходов. IX–X века считаются пиком развития шатранджа. Кстати, в отличие от чатуранги, в арабской версии уже не использовались кости.

Персию нередко называют родиной шахмат в том числе потому, что именно от персидских слов «шах» (царь) и «мат» (бессилен) произошло само название игры. Трудно сказать, можно ли считать эту страну подлинной родиной шахмат, но вклад ее игроков в развитие и упорядочивание правил был несомненным.

ЭВОЛЮЦИЯ ШАХМАТ В СРЕДНИЕ ВЕКА

В Византии распространилась еще одна разновидность шахмат — затрикион. Эта игра была популярна в IX–XI веках. Ее особенностью было то, что к стандартным 64 клеткам добавлялись четыре «цитадели», в которых король мог укрываться при угрозе.

Другая историческая версия — «великие шахматы Тамерлана». Игровое поле состояло из 100 клеток, а у каждого игрока было по 22 фигуры — всего 44. Правила были значительно сложнее классических.

В Европе шахматы приобрели особую популярность в Средние века. Игры часто проводились на деньги, и ставки

Сюжет с обезьянками за шахматной доской встречается в азиатской декоративной традиции и в сувенирных изображениях. Его используют как забавный, узнаваемый мотив: герои будто бы подражают людям

порой были столь высоки, что католическая церковь признала шахматы «греховной забавой» и даже запретила их. Запрет был введен в конце XIII века, но продержался недолго: уже в середине XIV века игра вновь была разрешена.

ИГРА В КИТАЕ

Китай также сыграл важную роль в истории шахмат. Игра пришла туда из Индии. В одном древнем китайском источнике описан необычный поединок, устроенный придворным магом. Во время сеанса фигуры на доске притягивались и отталкивались друг от друга, будто сами по себе. Секрет заключался в том, что внутри них были спрятаны магниты.

Китайский вариант игры развивался по своему пути. Появилась, например, фигура в виде пушки. Также китайцы размещали фигуры не на клетках, как в классических шахматах, а на их пересечениях. Этот способ позже не прижился, зато цветовое деление фигур — на белые и черные — именно в Китае получило символическое значение. Оно отражало борьбу противоположных начал: света и тьмы.

ШАХМАТЫ НА ЧЕТВЕРЫХ

«Лошадью ходи!» — фраза из знаменитой комедии «Джентльмены удачи» давно стала крылатой. Она, среди прочего, напоминает о том, что каждый зритель, наблюдающий за шахматной



Садово-парковые скульптуры играющих в шахматы обезьянок популярны во многих странах Азии

партией, считает себя экспертом, готовым в любой момент сесть за стол и выиграть. Между тем существовали и менее привычные варианты игры — например, шахматы на четверых. Подобные попытки предпринимались еще в Средние века. Были разные версии: «русские» (с крепостями) и «немецкие» шахматы. В обеих игроки делились на две команды, союзники сидели друг напротив друга.

Разговаривать во время партии запрещалось, но действия союзников должны были быть согласованными. Ходы фигур не отличались от классических. В «немецкой» версии, если одному из союзников ставили мат, его фигуры оставались на доске, но попадали в плен и больше не участвовали в игре. Победа команды становилась возможной только в случае мата обоим королям соперников. В «русской» версии правила были жестче: игрок, получивший мат, выбывал из партии сразу. Его союзник продолжал играть в одиночку против двух противников — борьба становилась особенно напряженной.

ШАХМАТЫ В ЕВРОПЕ

Действующие шахматные правила наверняка вам хорошо знакомы. Они были сформированы в XV–XVII веках. Это заметно способствовало популярности игры. Шахматы стали интересны более широкому кругу людей, постепенно превращаясь в народное увлечение. Появлялись те, для кого композиции

В сянци, китайские шахматы, играют не по клеткам, а по пересечениям линий. Доску делит «река», а король и советники ограничены «дворцом», поэтому атаковать приходится сквозь узкие проходы. Самая необычная фигура — пожалуй, пушка