

Игра королей. История шахмат



Два игрока, две стратегии, два войска, один победитель и 15 веков богатой истории. Эта игра, в которую играли и короли, и президенты, и поэты. Она способствует развитию самых разных качеств: от критического мышления, до творческих и креативных способностей, и имеет очень богатую, интересную и загадочную историю.

Каждый год 20 июля празднуется Международный день шахмат. Сегодня мы познакомим Вас с историей игры королей и самыми яркими её страницами!

Точное время появления игры неизвестно, но принято считать, что шахматы произошли от древнеиндийской игры чатуранга, что на санскрите означает "четыре рода войск". Это пехота (пешки), конница (кони), слоны и колесницы (ладьи). Игра сильно отличалась от привычных нам шахмат:

1. в неё играли четыре игрока,
2. игроки бросали кости перед так, как совершить ход,
3. целью было не повергнуть короля, а съесть все фигуры противников.



В XVII веке игра перекочевала в Персию и получила там название шатрандж ("четыре отряда"). Эта игра была уже ближе к современной. Угрожая королю, игроки говорили "Шах" (от персидского "король"), а побеждая - "Шах мат", что означало "король умер". Так и появилось современное название игры.



Тогда же, медленно, но уверенно шахматы стали захватывать Испанию, Византию, а затем и остальную Европу. Так, самые древние шахматы, найденные в Европе принадлежали викингам (XII век).

Игра значительно трансформировалась, как и её фигуры. Например, ферзь (или фирзан, он же - царский советник) по непонятной причине в ряде стран стал называться королевой.

Функционал фигуры также изрядно менялся: сначала она могла ходить только по диагонали и по одному полю, затем - по два, а потом и вовсе как конь. Сегодня ферзь - самая подвижная фигура.

Интересный факт: как католическая, так и православная церковь долго выступала против этой игры, считая её азартной и противной Божьему промыслу. Церковь смущала старинная версия шахмат, а именно её азартный элемент - игральные кости. Когда же они были исключены, игра стала аристократическим видом досуга.



В позднее Средневековье и Новое время шахматы (как игра интеллектуальная) становятся привелегией знатных и богатых. В них играли такие люди как: Карл Великий, Наполеон Бонапарт, Спиноза, кардинал Ришелье, Пушкин, Стефан Цвейг, Толстой, Тургенев и Тамерлан. Есть даже легенда, что Иван IV Грозный скончался во время игры в шахматы.



Особой привелегией и сокровищами считались комплекты, вырезанные из слоновой и даже моржовой кости. Существовало и множество модификаций фигур: драконы, кентавры, епископы, всадники, мушкетеры, пушки, корабли... Это были поистине произведения искусства.

Интересный факт: социальное положение игроков часто влияло на их манеру игры. Так, и Наполеон, и Карл XII считали, что королю позорно прятаться, поэтому никогда не делали рокировки. Проигрыши при таком стиле игры были делом обыкновенным.



Единые правила игры устанавливаются лишь к XVI веку. Именно тогда она обретает ту самую форму, знакомую нам сегодня. И лишь к середине XVIII века произошла унификация шахматных фигур. Эталоном стал комплект нового образца, созданный Натаниэлем Куком и поддержанный сильнейшим некороннованным шахматистом того времени Говардом Стаунтоном. Особенности комплекта: устойчивость фигур на доске и изящный скромный дизайн, не бросающийся в глаза. А в XIX веке появляется и неотъемлемый атрибут большинства шахматных турниров - часы.

Интересный факт: до введения часов игроки могли играть часами и даже днями. Так, в одном из ранних шахматных турниров был зафиксирован случай, когда матч не был окончен лишь потому, что игроки... уснули!



Дальше - эпоха шахматных турниров, где агрессивный стиль игры Пола Мерфи сменялся более рассудительным позиционным стилем Вильгельма Стейница, ставшего в 1886 году первым чемпионом мира по шахматам. К слову, этот стиль использовали и Эмануил Ласкер, и Хосе-Рауль Капабланка. Отдельного упоминания заслуживает советская шахматная школа: имена чемпионов Михаила Ботвинника, Александра Алехина, Василия Смыслова, Тиграна Петросяна, Бориса Спасского, Андре Лилиенталя, Давида Бронштейна и многих других были известны по всему миру.

Интересный факт: Александр Алехин - единственный чемпион мира по шахматам,

ушедший из жизни непобежденным. Он был одним из первых, кто применял стратегию гипермодернизма, главная идея которого - контроль центра поля без использования пешек, но помнят его не за это. Он был первым шахматистом динамичного стиля, способным использовать преимущества всех предшествующих стратегий.



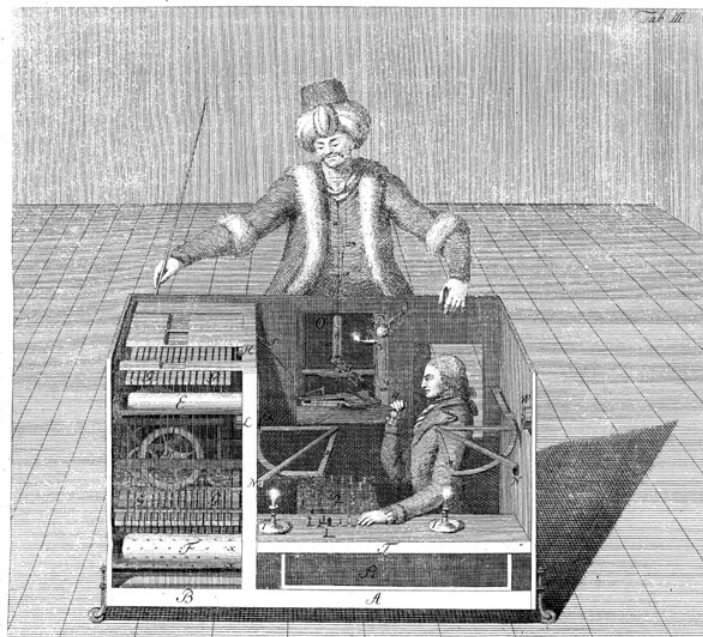
Александр Александрович Алехин

С развитием компьютера, машины стали оспаривать непобедимость чемпионов. Так, Гарри Каспаров, не раз побеждавший компьютеры в 1980-х годах, в 1997 уступил суперкомпьютеру Deep Blue.

Со временем и трудом приняв тот факт, что машины в шахматах стали сильнее людей, шахматисты стали использовать их себе во благо: для тренировок и анализа своих слабых мест.

Интересный факт: в 1770 году, Вольфган фон Кемпелен создал шахматный автомат. Он выглядел как турок, сидящий за огромным деревянным шкафчиком. Его двери открывались, демонстрируя публике сложные механизмы. Рука механизма двигала

фигуры по полю, обыгрывая таких знаменитых противников, как Наполеон Бонапарт и Бенджамин Франклин. Лишь много лет спустя стало известно, что внутри автомата сидел шахматист, который сидел внутри и скрывался, когда публике демонстрировали сложные механизмы умной "машины".



Такова история одной из самых популярных и полезных игр человечества. Считается, что шахматы улучшают память, способствуют развитию аналитических, критических и креативных навыков мышления. Согласно исследованиям, они также улучшают концентрацию, творческие способности и интеллект в целом. Тысячелетний путь этой игры неоднократно доказал её пользу.



Источники: <https://rusmir.media/2017/10/05/chess>, <https://chessok.net/article/5-istoriya-voznikno-veniya-shahmat.html>, <https://www.chess.com/ru/article/view/istoriia-shakhmat>, <https://papyrus-net>

[.livejournal.com/238359.html](http://livejournal.com/238359.html), <http://ru.sport-wiki.org/vidy-sporta/shahmaty/>

Материал подготовил и оформил: **Максим Смирнов**

