

Шахматы — Lurkmore



ACHTUNG! Опасно для моска!

Министерство здравоохранения Луркмора предупреждает: вдумчивое чтение нижеследующего текста способно нанести непоправимый ущерб рассудку. Вас предупреждали.



Распилить!

[Анонимус](#) считает, что в статье [многобукав](#). Пожалуй, для лучшего осмысления следует её разделить. В [обсуждении](#) могут быть подробности.

«Эх, чтоб твою мать,
Буду в шахматы играть.
»

— Вилли Токарев

«Иногда [HAL](#), руководствуясь вложенной в него когда-то программой, предлагал партию в шахматы. Флойд отказывался: он всегда считал шахматы пустой тратой времени и даже не научился этой игре. Поверить, что есть люди, не знающие шахмат, HAL не мог и поэтому не оставлял своих попыток. »

— Космическая Одиссея 2010

«Когда Крамник и Кличко играли показательную партию, Крамник предложил дать противнику фору – играть без ладьи. На что Кличко предложил: «А может, лучше побоксируем? Я вам тоже фору дам – на каждые десять ваших ударов буду отвечать одним своим!» »

— Анекдот

Шахматы (евр. рас. : שחמט, [инд.](#) शहमती) — один из первых в мире пошаговых [тактических](#) симуляторов, разработанный несколько тысяч лет назад [индусами](#). Имеет фотореалистичную графику, увлекательный геймплей и полностью лишён багов (если все ходы были записаны). Также симулятору присущ [почти](#) идеальный баланс.

[Шаблон:Шахматы](#)

Создание, развитие и распространение

Автора, автора!

Долгое время считалось, что шахматы пришли к нам то ли из [Египта](#), то ли из [Китая](#), а по иным версиям вообще из [космоса](#). Но в конце концов археологи доказали, что этот продукт выпустили индусы, хотя почему-то фигуры [не поют и не танцуют](#). Вообще считается, что шахматы — единственный качественный продукт, созданный индийским производителем, помимо цифр, которые [принято называть](#) арабскими.

Согласно традиционной легенде, игра была создана индийским брахманом Сёти и распространена методом [Freeware](#) по округе. [Суть](#)[™] её заключалась в том, чтобы показать власть имущим, что без подданных они ровным счетом никто. Именно поэтому финальный

босс в шахматах, в отличие от других игр с фигурками, слабее многих юнитов в игре. Но местному радже игра доставила, да так, что тот повелел привезти создателя нового народного опиума к себе во дворец и сказал, что за создание такой фишки даст **любую** награду. «Любую?» — ехидно спросил **мудрец** и запросил столько зёрен риса (в вариации легенды — пшеницы), сколько придётся на 64 клетки шахматной доски согласно такому правилу: на первой клетке одно зерно, на второй два, на третьей четыре, на четвёртой восемь и т. д.

У раджи с **матаном** были трудности, поэтому он повелел отдать жрецу мешок риса, и пусть **идёт себе с миром**. Придворные, пересчитав в столбик, ощутили неиллюзорный **butthurt**, потому что зерна выходило не то чтобы просто «много», а гораздо более, чем дохуя (конкретно $2^{64}-1 = 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615$). Что стало с правоверным троллем, история, к сожалению, умалчивает. По одной из версий легенды, раджа всё-таки раскусил подвох и сказал брахману, чтобы тот сам отсчитал себе всё зерно из амбаров. Очевидно, что за всю оставшуюся жизнь жрец не захавал бы и миллиардной части своей награды.

Игра международного значения

Шахматы в современном виде появились только к XV—XVI векам. К тому времени устоялись вполне адекватные правила, не допускающие совсем уж абсурдных ситуаций, начала развиваться теория и стали проводиться первые крупные турниры.

Но шахматы были придуманы не в один день, где-то тысяча лет понадобилась, чтобы сделать что-то стоящее из достаточно обычных игр типа **чатуранги**, которые хоть и имели похожий на современные шахматы вид, но правилами различались очень сильно. Играть **вдвоём** придумали только в VI—VII веках арабы; они же придумали ходить по очереди, а не бросать игральные кости. Игру переименовали в «**шатрандж**». У **таджиков** шахматы обрели своё современное название. Там же был придуман первый шахматный этюд, известный под названием «**Мат Диярама**», по имени **наложницы**, подсказавшей визирю, как не проиграться окончательно.

По версии монгольских учёных, ходить по современной фигуры стали благодаря **монголам**. Разумеется, турецкие, арабские и персидские учёные с ними **не согласны**.

Судя по названию и игры, и фигур, на Русь шахматы пришли напрямую из Средней Азии, в то время как в Европу — через Турцию и Италию. Уже в XVII веке немецкие купцы жаловались, что русские их обыгрывают.

Современную форму фигуры приняли в XIX веке, в Англии, чтобы маэстро Стаунтону было удобней играть международные турниры. При этом старые советские наборы делались в стиле «Дубровник», по образцу каноничного набора с югославского турнира 1950 года. От стандартных стаунтонов они отличаются тем, что головка «слона» у них сплошная, а у стаунтоновских — надрезанная (потому что изображает тиару bishop'a). С распадом СССР дубровницкий стиль пришёл в упадок и **слона стали надрезать даже в России**.

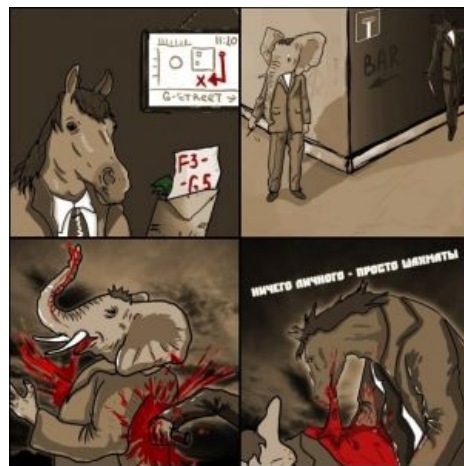
А до XIX века в шахматах не существовало лимита времени. Игроки могли тужить моск над ходом ну очень долго. Игра крайне затягивалась, а судьи со зрителями от нетерпения лезли на стенку. Чтобы супершахматисты сильно не умничали, ввели ограничение по времени, что, впрочем, не спасло от периодически происходящих партий в 198, 269 и даже 300 ходов. Для контроля времени сначала использовали песочные, а позже, с 1883-го, расово правильные и удобные шахматные часы.

Часы породили другой шахматный лулз. Сделав очередной ход, шахматун иногда забывает переключить часы, а его хитрожопый соперник делает вид, что задумывается, злорадно наблюдая, как **истекает** чужое время. Не брезговали этим Смыслов, Карпов, Халифман.

С другой стороны, весьма гибкий подход к учёту (или отсутствию такового) шахматного времени позволял фанатам устраивать весёлые забавы вроде игры по переписке. Посылаешь письмишко и ждёшь год-другой реакции оппонента, одна такая партия проходила между жителем Австралии и **Америки**. Дебют в ней разыгрывался около пятнадцати лет, затем партия исчезла из поля зрения шахматунов. По словам Авербаха, до реализации преимущества при такой скорости, одному из игроков потребовалось бы ещё лет двадцать. Эта неторопливость и заочность породила мем «**что-нибудь по переписке**». В связи с игрой по переписке известен следующий лулз: не обременённый шахматным мастерством нуб забивает стрелу



Каисса — **муза** шахмат



Суть такова

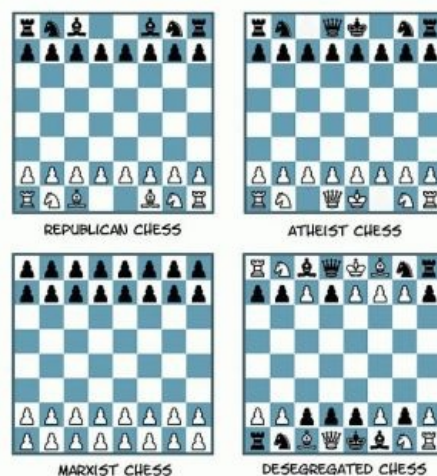
двум достаточно сильным игрокам, причём с одним он договаривается играть белыми, а с другим — чёрными. А в процессе игры просто копирует ходы первого и отправляет второму, и наоборот. В итоге он либо «выигрывает» у одного из них, либо делает ничью с обоими. **PROFIT!** На этот счёт рекомендуется также посмотреть фильм «Если наступит завтра» или почитать рассказ Желязны «Вариант единорога».

Важнейшим из моментов шахматной истории стало изобретение шахматной нотации. До её изобретения шахматные партии записывали Шекспировским языком, зарисовывали, а чаще просто забывали, что не позволяло по-настоящему разработать шахматную теорию. Запись партий позволяет невозбранно готовиться против определённого противника, чем регулярно и пользуются шахматисты высокого уровня. Для желающих ознакомиться — пятимиллионные базы партий [он-лайн](#) и [оффлайн](#).

В Европе, а потом и на Руси церковью был вынесен запрет на игру в шахматы, и если в Европе его отменили к концу XIV века, то на Руси официальной отмены этого запрета так и не было. Хотя в шахматы играл и **Иван Грозный** (собственно умер за игрой), и **Пётр I**, и чуть ли не все дипломаты, чиновники и придворные. Следующий всплеск популярности шахмат в этой стране был только во времена **СССР**, но к **концу XX века** с общим распиздяйством населения **пропили всю шахматную школу** Советского Союза. Хотя в наше время российские шахматы, особенно детские, заново набирают обороты.

Плодотворная шахматная идея

- **Агрессивная игра.** Первой шахматной школой была Итальянская, или **романтическая**, школа, и характеризовалась адовым пиздецом на доске. Защита была, мягко говоря, не в фаворе. Итальянская школа дала толчок развитию гамбитов, контратак, каскадов жертв, причём принять последнюю было делом чести. Показательными партиями романтической школы являются «бессмертная» партия, сыгранная между **Адольфом Андерсеном** (белые) и **Лионелем Кизерицким** (чёрные), и «неувядающая» партия **между Адольфом Андерсеном и Жаном Дюфренем**. В современных шахматах поклонников Итальянской школы ждёт гарантированный экстерминатус: современный игрок пуганый пошёл и научился прятаться за пешки.
- **Пассивная игра.** Вслед за Итальянской, когда шахматисты немного протрезвели, пришла школа позиционная. Её основоположником стал Филидор, реабилитировавший пешку («пешки — душа партии»), исследовал пешечные цепи и прочие интересные вещи. Хорошим примером перехода от романтической к позиционной школе является оперная партия в 1858 году между **американским гроссмейстером Полом Морфи** и двумя сильными любителями — **герцогом Карлом Брауншвейгским** и **графом Изуаром**. По какой-то причине часто пишут (даже у Каспарова!), что давали «Севильский цирюльник», но ничего подобного: давали «Норму» Беллини. Действо проистекало в ложе рядом со сценой, и **благородные доны** обсуждали её так громко, что оперные певцы стали посылать шахматизмам нескончаемые **лучи ненависти**. А сам Морфи, как нетрудно заметить по его партиям, предпочитал не наползать пешками, а попросту активно развивал фигуры, пока противник топтался и терял темпы. Как итог, к началу атаки он мог смело жертвовать фигуру за фигурой — лишние фигуры противника и правда оказывались лишними, потому что тусовались в ебнях на другой стороне доски и тупо не успевали на помощь гибнущему королю.
 - Шахматуны больше столетия игнорировали исследования Филидора, пока один из его последователей, Стейниц, не стал первым чемпионом мира. Он же и продолжил развитие и исследование позиционной школы, благодаря которой большинство современных партий на высшем уровне **заканчиваются ничьей**. В этом русле действовали Ласкер и Капабланка — грамотно выстраивали пешечные цепи, попутно разменивая фигуры. В итоге нуб либо зевал, либо внезапно оказывался в начисто проигранном эндшпиле.
- **Безумная игра.** Как протест на надвигающуюся ничейную смерть шахмат, в начале XX века возникло течение гипермодернизма. Помимо естественного раздвигания границ игры, были придуманы такие лулзы, как **неправильные начала**, например. Дебютная теория своим развитием во многом обязана именно гипермодернистам. Известнейшие гипермодернисты — это Алехин, Рети, Грюнфельд, Нимцович.
- **Моск.** Существует ещё такое понятие, как советская шахматная школа. Как считается, её создателем был Ботвинник, и она вобрала в себя всё лучшее из других школ. Лулз же заключается в том, что чётко охарактеризовать принципы советской школы как-то не получается, кроме того, что советские шахматисты становились чемпионами до самого раскола **СССР**. А разгадка одна — советские спортсмены побеждали **ломом и такой-то матерью**. Развитие же шахмат шло уже естественным образом по инерции. Одним из основных аргументов против существования советской шахматной школы является полная невозможность сравнить между собой игру таких мастеров, как Таль, Каспаров, тот же Ботвинник и множества других советских шахматистов.



Юниты

- **Пешка** (жарг. *кость*, *гайка*, англ. *pawn*, укр. *пішак*, чешск. *pěšec*) — юнит первого уровня, самый

дешёвый и многочисленный, **разменная монета**. Ходит только вперёд, правда, единственный юнит, взятие которым отличается от передвижения — рубит головы врагам вперёд по диагонали на смежной вертикали. При первом ходе может пойти сразу через одно поле, на два поля вперёд (есть риск, однако, что вражеская пешка **срубит на проходе**). Может быть проапгрейжен до ферзя или любой другой фигуры окромя короля^[1], если пройдёт к противоположной от игрока стороне. При удачной игре опытного геймера против нуба несколькими пешками можно даже поставить мат. *(При наличии 8 штук. В данном случае нет. Как видим, результат партии ничейный (пат), так как перед последним ходом белому королю не был объявлен шах. Плюс белый ферзь и чёрный король просто были бы в бесконечных бегах, ну или давно была бы объявлена ничья за трехкратное повторение позиции или 50 ходов без взятий фигур.)*

- **Конь** (колхозн. *лошадь*, англ. *knight*, нем. *Springer* «прыгун», серб. *скакач*) — хитроходящая кавалерия. Единственный юнит, который имеет способность перепрыгивать через врага и ходить буквой «Г»^[2], наводя ужас на спрятавшихся за спинами пешек королев и их хенчменов. Также есть возможность устроить сопернику нехилый баттхёрт **вилкой**. При удачной игре нубу может быть поставлен спёртый мат — конь даст шах запертому своими же фигурами вражескому королю. Конь настолько хорош, что его скиллы не менялись уже полторы тысячи лет.
- **Ладья** (колхозн. *тумба*, англ. *rook* (реже *castle*), укр. *тура*) — линейноходящая во все стороны фигура, сторожевая башня в углу доски. Вместе с королём может делать даблтим, называемый рокировкой. Сдвоенные ладьи ближе к концу игры доставляют королю врага немало баттхёрта. Если нет препятствия, атакует 14 полей независимо от местоположения, поэтому ничего критичного в ползаньи ладьи по краям доски, в отличие от других фигур, нет.



Лошадью ходи, лошадью!

- **Слон** (колхозн. *офицер*, англ. *bishop*, бел. *афіцэр*) — фигура, способная ходить по диагонали в любом направлении, имеет самое большое количество исторических названий — и **шут**, и **гонец**, и **скороход**, и **стрелок**, и **охотник**, и многие другие. В силу диагонального хождения и первоначального размещения один слон ползает только по белым полям, второй — только по чёрным. В начале игры, при умелом использовании в паре с ферзём, можно поставить т. н. «детский мат». По силе равен коню, хотя периодически возникают споры, кто из них круче (К.О. подсказывает, что в открытой позиции сильнее слон ввиду его дальнобойности, в закрытой сильнее конь ввиду его способности выделывать на доске пируэты и перепрыгивать через фигуры). В связи с этим можно вспомнить радиоматч Сантасьер-Бронштейн, где последний выиграл у американского мастера обе партии. Сантасьер послал победителю телеграмму: «Поздравляю с победой. В обеих партиях вы убедительно доказали преимущество двух слонов над двумя конями». Бронштейн тут же ответил: «При следующей встрече постараюсь столь же убедительно доказать преимущество двух коней над двумя слонами».



Блджад! Здесь стояла моя ладья!

- **Ферзь** (колхозн. *королева*, жарг. *Федя*, англ. *queen*, пшек. *hetman*)^[3] — убер-юнит и хенчмен короля. Доставляет тем, что может ходить как по диагонали, так и прямо, на любое расстояние (в пределах доски, конечно), наводя страх на нубов. Также легко выводится в начале игры, хотя лучше этого не делать. Алсо, им можно поставить самый быстрый мат (мат в два хода) — «дурацкий мат», но для этого противник должен быть **мега-нубом**. Чтобы не путать начальное положение короля и ферзя, есть правило «ферзь любит свой цвет» - в начала игры белый ферзь стоит на белом поле, чёрный на чёрном.^[4] В наборе одна штука, но опытные шахмачи носят в карманах ещё парочку — на случай, если пешкам всё же приспичит **передеваться**.
- **Король** (англ. *king*, болг. *цар*, эстон., финск. *kuningas*, серб. *краль*) — финальный босс игры. Может ходить в любую сторону, но только на одну клетку. Особенность короля - ему запрещено ходить на поля, находящиеся под ударом вражеских фигур (иначе противник тут же съест короля и партия закончится). Отсюда правило «короли не встречаются», т.е. белый и чёрный король не могут стоять на соседних клетках. При нападении на короля (шах) игрок обязан защищаться - либо отвести короля на не атакованную клетку, либо закрыться от нападения другой своей фигурой, либо взять атакующую фигуру противника.



Репортаж с места преступления.

Чтобы победить, нужно **убить короля на последнем уровне** поставить королю врага мат — то есть загнать его в ситуацию, когда король атакован и не может защититься, не попав снова под удар, т.е. следующим ходом противника в любом случае будет взятие короля. Однако опытные задроты, оставшись только с королём на доске, могут хитро уворачиваться от атак врага и сотворить ничью: ведь голый король, а также только король с конем (или даже парой гнедых, при правильной защите) и одним слоном тоже не могут помножить вражеского короля на ноль! Как бы игроки ни усирались, выиграть с лишней фигурой в таких положениях против одного короля невозможно — ничего, кроме ничьей, им не светит. Гарантировано множат короля на ноль ферзь, ладья, два слона и (после долгих мучений) слон и конь. С другой стороны, в случае схватки с более многочисленным войском соперника есть шанс получить **пат**.



Суть

Также королём можно даже поставить мат (пример, **партия Ласкера** (нет, не того самого **Ласкера**) и **Томаса**; правда, в этой партии красивее было бы поставить мат рокировкой, что и встречается в некоторых шахматных изданиях).

- **Прочие** — существуют также **пушки**, **кузнечики**, верблюды, сверхкони, пони, ласточки, чайки, **крокодилы**, бегемоты, волшебники, шуты, сверхслоны, **единороги**, **тираннозавры**, мины, змеи, амазонки и прочие **интересные дополнения**.

Как играть

«За игру принимайтесь до полудня, ибо после обеда винные пары мешают сосредоточиться и вникнуть в тонкости позиции. »

— Учебник шахматной игры. Стокгольм. XIX в.

Начальные приготовления

Для начала нужно **обзавестись доской и фигурами**.

Также желательно иметь для игры партнёра, так как **игра с самим собой может иметь не очень хорошие**

последствия для психики. Впрочем, наличие

партнёра не гарантирует психической стабильности. Например, известный шахматун далёкого прошлого Блэкбёрн после частой игры стал страдать **галлюцинациями**. Вся земля превращалась для него в шахматную доску, сам же он воображал себя в роли различных шахматных фигур. Однажды он схватил за руку неизвестного ему господина и закричал: «Вы сделали скверный ход: через 4 хода я вам сделаю мат!» В другой раз он бросился на незнакомую даму с возгласом: «**Шах королеве!**» Если подобные побочные явления от увлечения шахматами вас не пугают, то доску ставят таким образом, чтобы крайний правый квадрат на первой горизонтали от каждого игрока был белым (таким образом, ферзь будет стоять на поле своего цвета). Потом расставляют фигуры.

Ералаш №82 "Поединок"

«Ералаш» — Поединок

Собственно, на этом приготовления завершаются.

Сама игра

Шаблон:Шахматы Состоит из трёх стадий:

- **Дебют**. Начальный этап игры, во время которого игроки должны вывести свои фигуры наиболее удобным для дальнейшего боя образом. Как правило, занимает первые 10-12 ходов.
- **Миттельшпиль**. Середина игры. Каждый из игроков намечает **хитрый план** и занимается его осуществлением. Собственно та самая игра. В отличие от дебютов и эндшпилей, практически не поддаётся домашним заготовкам и дрочерству, так как в шахматной партии, продолжающейся 40 ходов, возможны $1,5 \times 10^{128}$ вариантов развития игры, что превышает не только число нейронных связей в голове шахматиста, но и предположительное количество атомов во вселенной.
- **Эндшпиль**. **Конец игры**.

Бывает, что эндшпиль трудно отличить от миттельшпиля, если на доске ещё относительно много фигур. Но здесь игроки больше уже сконцентрированы не на атаке вражеского короля (после многочисленных разменов это не так легко сделать), а на проведении своих пешек в ферзи. Эндшпили часто классифицируют по типу фигур, оставшихся на доске: пешечный, ладейный, коневой, ферзевый, слоновый. Умение разыгрывать ладейные окончания считается показателем класса игры шахматиста. В эндшпилье король отбрасывает всякий стыд и начинает люто, бешено раздавать люлей направо и налево.

Считается, что ценность пешки в эндшпиле стремится к бесконечности, так как в результате мудрой политики большая часть войск уже выпилена с доски. Учти, анонимус, эндшпиль с машинами играть чуть более, чем бесполезно, так как существуют таблицы Налимова, в которых просчитаны все трёх-, четырёх-, пяти-, шести- и семифигурные окончания (база которых занимает 140 терабайт, шестифигурные же окончания занимают чуть более терабайта). [Воспользоваться читом он-лайн, прямо сейчас без регистраций и смс.](#)

Вот уже добрую сотню лет не утихают срачи на тему того, что же важнее задрачивать: дебют, миттельшпиль или эндшпиль. Гроссмейстеры периодически [троллят](#) шахматную общественность, сообщая, что **95%** успеха — это знание дебютов, отчего нубы и сидят потом сутками напролёт с шахматными программами, выискивая новые варианты в уже много лет как разработанных дебютах, при которых они выиграют полтемпа или ещё какую-нибудь неведомую хуиту. Сами же гроссмейстеры, дающие подобные советы, обычно имеют высокий рейтинг как в классических шахматах, так и в шахматах Фишера, в которых из-за 960 вариантов первоначальной расстановки дебюты просто не могут существовать в виде заученных вариантов и вся дебютная книга накрывается медным тазом, что как бы намекает нам о том, что совет о задрачивании дебютов не стоит принимать всерьёз. Лулз заключается в том, что шансов попасть в найденный многоходовый вариант практически **нет**, а после дебюта неизбежно наступает **миттельшпиль**, в котором выигранные полтемпа теряются буквально одним ходом. Некоторые же игроки, наоборот, специализируются исключительно на [эндшпилях](#), игра с ними проходит максимально быстро, так как они разменивают фигуры ещё в дебюте. В общем, способов прийти к успеху много, суть же одна: чтобы побеждать, нужно крепко знать **матчасть**, иметь комбинационное зрение, уметь работать с деревом вариантов, расставлять приоритеты, обладать железной логикой и титановыми яйцами. По мнению Фишера, из-за последнего пункта женщины никогда не смогут играть наравне с мужчинами, хотя утверждение, конечно, **спорное**.

• Мат

[Шаблон:Шахматы](#) Основная цель игры — поставить сопернику мат. Конечно, у игры есть ещё и другие окончания — ничья, пат или просто драка, но это скорее относится к фейлам и недоработкам.

Маты бывают такие:

- Фигурные — самые простые маты, заключающиеся в реализации материального преимущества в эндшпиле. Варианты минимальных наборов фигур, способных с помощью короля поставить мат: ферзь; ладья; два слона; слон и конь (требует весьма точной игры); два коня против пешки^[5]. Последний вариант считается сложнейшим эндшпилем.
- Типовые — «детский» (основан на внезапном нападении защищённого ферзя на слоновью пешку королевского фланга), «дурацкий» (при некоторых грубейших ошибках в дебюте), линейный (у короля остаётся только одно линейное движение, которое **внезапно** пробивается дальнбойной фигурой), спёртый (ставится конём, которого по какой-то причине нельзя или просто невозможно атаковать), эполетный. Все эти маты являются проявлением нубства противника, который не знает о подобных фишках в шахматах и, как правило, не в состоянии увидеть надвигающийся экстерминатус. Ввиду своей простоты баттхёрт вызывают немеренный.
- Позиционные — используются небольшие перевесы в позиции или хитроумные комбинации.
- Именные — в честь какого-нибудь крутого чувака: [Анастазии](#), Андерсена — редкий случай, когда мат ставит король, [Болдена](#), Диларам, как пример комбинационного мата, Легаля, Троицкого. Мат Люсены и Филидора — спёртые маты конём.

Дебютосрач

Начать игру можно любым возможным ходом, но далеко **не все** из них хороши.

Шахматная теория насчитывает около 50 различных дебютов разной степени годности и популярности и делит их на 3 группы. Впрочем, при желании многие построения получаются из разных дебютов тупой перестановкой ходов.

Всего же издание [The Oxford Companion to Chess](#) содержит список из 1327 названий дебютов, начал и вариантов. Тут приводятся самые меметичные.

Помимо просто защит и дебютов отдельно выделяют **гамбиты** — когда одна из сторон смело отдаёт пешку и, пока противник её жуёт, быстро, решительно выводит фигуры и набегает на короля. Подкованный игрок пешку может и взять, но в отличии от нуба удерживать её до последнего не будет: пешек восемь, а король один. Или, напротив, сыграет **контргамбит**, предлагая пешку в ответ и сразу усложняя позицию.

Дебют — отличный способ троллинга противника. Средний игрок, угодив в незнакомый дебют, начинает лепить ходы как попало, делает ошибки, и стремительно сливает партию. А прокачанному игроку хоть бы хны: он прокачал игру настолько, что вынесет тебя даже в шахматы Фишера. Постигшие же полный [дзен](#) вроде Капабланки играют по позиции и не знают даже названия дебютов.

Но такому нубу как ты дебюты изучать нужно. В справочниках не просто написаны ходы, но и указано, как с их помощью уязвить противника в беззащитное место. Хорошее понимание дебюта позволит не

лохануться в миттельшпиле и перейти в годный, а может даже и выигранный эндшпиль.

Открытые

Начинаются **1. e2-e4 e7-e5**.

Любимы нубами, но тем не менее, даже опытные шахматисты не брезгают ими.

- **Королевский гамбит (2. f4)**. Ровесник [динозавров](#). Белые с ходу отдают пешку на f и, пока чёрные топчутся, строят центр и отправляются в набег на зазевавшегося короля. Хитрости, подлости и внезапные комбинации заполняли старые справочники чуть менее чем целиком. Чёрные в ответ научились возвращать пешку, или и вовсе устраивать контргамбит Фалькбеера (2. ... d5). В наше время почти всегда играет в виде гамбита коня (2. e4 Kf3). (чтобы не проебать рокировку) и у гроссмейстеров встречается редко, так как за пешку компенсация неполная. Гамбит слона (2. e4 Cc4) современный шахматист видит обычно раз в жизни — когда в детстве ему показывают ту самую Бессмертную Партию. Ну ладно, два раза: именно гамбитом слона юный Бобби Фишер злостно потроллил чемпиона Штатов.
- **Итальянская партия (2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5)**. В оригинале так и называется — тихое начало. Ещё один дебют, которому полтыщи лет. В XIX веке бравый моряк Уильям Эванс придумал **гамбит Эванса** (4. b4!), превративший сонный дебют в лютое мочилово с рейдами и грабежом корованов. В таком виде её и играют до сих пор разные [Каспаровы](#). Стейниц утверждал, что жертва пешки некорректна, несмотря на то, что слил Чигорину 12 партий именно этим дебютом. А ещё именно гамбитом Эванса сыграна та самая Неувядаемая партия.
- **Испанская партия (2. Kf3 Kc6 3. Cb5)** (по-английски — **дебют Руй Лопеса**). Самый популярный тип открытых дебютов, [Остап Бендер](#) не даст соврать. Начинался как тупая атака на пешку (которая легко отыгрывается), ныне разросся в целый букет мегазадротных дебютов, многие из которых изучены до голых королей. Любим гроссмейстерами и обязательно пару десятков раз играет на каждом турнире. А чтобы жизнь позиционной игрой не казалась, среди вариантов скрывается люто острый **гамбит Яниша** (он же защита Шлимана 3. ... f5!), про который даже в книгах по испанской партии пишут не больше пары страниц.
- **Шотландская партия (2. Kf3 Kc6 3. d4)**. Ещё одна простая, как валенок, защита. Раньше на серьёзных турнирах играли редко. Потом пришёл [Каспаров](#), и её стали играть часто. По сути — доведённый до ума центральный дебют.
- **Северный гамбит (2. Kf3 Kc6 3. d4 ed 4. c3 cd 5. Cc4 cb 6. C:b2)**. Отмороженное разветвление шотландской партии: отдаёшь две пешки за двух чотких слонов, которые смотрят на королевский фланг чёрных. На лохов и рассчитано: если чёрные не тупят и нормально защищаются, слоны размениваются, а пешки уже не вернёшь...
- **Защита Филидора (2. Kf3 d6)**. Унылое начало, памятное эпическим разгромом, [учинённым Полом Морфи прямо в Парижской опере](#). Более ничем не примечательно, но часто играет нубами — ведь так очевидно защитить пешку e5 соседней пешкой d, заодно закрыв дорогу своему же слону на f8. Сейчас защита Филидора считается устаревшей и серьёзными игроками особо не играет — более того, уже во времена «12 стульев» она считалась «несколько устаревшей, но прочной».
- **Защита двух коней (2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Kf6)**. Не путать с итальянской партией с симметричным выведением слонов 3. Cc4 Cc5. Ещё одна отрада школоты. Чёрные ставят двух коней, а белые (как правило) внезапно набигают конём на g5, угрожая съесть пешку f7 с вилкой на ферзя и ладью (атака фегателло, известна века с XVI). И начинается мочилово.
- **Дебют четырёх коней (2. Kf3 Kc6 3. Kc3 Kf6)**. Тупо выводятся все кони с прицелом на пешки e4 и e5. Унылое, хотя и правильное начало, играет школьниками против школьников. Ни жертв, ни атак, ни хитрых построений. Не доставляет. Хотя есть вариант подъебнуть чёрных люто острым белградским гамбитом (4. d4 ed 5. Kd5?!).
- **Русская партия** (по-английски — **защита Петрова, 2. Kf3 Kf6**). Вместо того, чтобы защищать пешку на e5, черные в ответ сами нападают на пешку e4. Составила бы законную гордость ымперца, но они предпочитают играть в танчики. Раньше считалась довольно ничейной и сонной, теперь бывает на самых серьёзных турнирах. Можно играть смело, дедушка Карпов плохого дебюта не посоветует.

Полуоткрытые

Начинаются **1. e2-e4 <что угодно, кроме e7-e5>** .

- **Скандинавская защита (1. e4 d5)**. Школота в этом случае играет 2. ed Ф:d5, и ферзь оказывается в центре доски на первых же ходах, где одно удовольствие его гонять конями и слонами, заодно развивая фигуры и заставляя противника терять темпы. Часто применяется нубами, а однажды было сыграно Анандом против Каспарова (породило тонны срача).

- **Сицилианская защита (1. e4 c5)**. Самый популярный полуоткрытый дебют. Такая же популярность на турнирах и сотни доставляющих вариантов, как у испанской партии. Основной вариант – 2. Kf3 d6 3. d4 cd 4. K:d4 Kf6 5. Kc3, если сыграть 5...g6 – будет вариант дракона (с идеей вывода слона на g7), если 5...a6 – вариант Найдорфа. А для совсем извращенцев есть ультра-принудительный вариант птеродактиля (2.Kf3 g6 3.d4). Вариант Дракона любим школотой, серьезные теоретики каждые десять лет его то закапывают, то снова выкапывают на свет б-жий. Схевенинген, **Челябинский** вариант, другие страшные слова — это тоже всё тут. Чёрные и белые лезут в центр с двух боков, а потом начинают фланговые прорывы... Верный способ со стороны чёрных доставить белым позиционного баттхёрта. Найдорф вообще годнота, пожалуй, лучшее, что можно сыграть на 1.e4. Фишер с Каспаровым знали толк в сицилианке. Опровергнуть Найдорф пытались десятком способов и везде он оказывался вполне прочным. Из-за Найдорфа многие ссутся играть 1.e4, переходя на всякие скучные закрытые дебюты.
- **Защита Каро-Канн (1. e4 c6)**. На первый взгляд — недосицилианка. На самом деле **план хитрее**: c6 подготавливает ход пешкой на d5, чтобы дать под дых белому центру. Люто любима Карповым. Белые, не желающие маневрировать, сворачивают на открытую атаку Панова (2. d4 d5 3. ed cd 4. c4). Есть и прикольный вариант двух коней, где белые развивают фигуры, пока черные ходят пешками. В нем бывают зрелищные разгромы нубов. Впрочем, Каро-Канн в умелых руках вполне пригоден.
- **Французская защита (1. e4 e6)**. Этакий недооткрытый дебют. Ещё один вин из XIX века. Основная идея — запереть центр и зловеще хохотать над попытками белых прорваться сквозь пешечную цепь. Основной вариант – 2.d4 d5. На это доктор Тарраш придумал гениальное 3.Kd2, причем французская защита достаточно хороша, чтобы и в этом варианте держаться, игра получается интересная для обеих сторон.

Тут же всякие гипермодерновые дебюты из начала XX века вроде защиты Алехина (1. e4 Kf6), которые мало кто толком умеет играть.

Закрытые

[Шаблон:Шахматы](#)

Всё, что не **1. e2-e4** Обычно это **1. d2-d4**.

Где-то в середине 90-х, ввиду засилия ферзевого гамбита, закрытыми стали называть те, которые **1. d2-d4 d7-d5**. Все, которые **1. d2-d4 что-угодно, кроме d7-d5** теперь называются **полузакрытыми**, а прочая НЁХ переехала во **фланговые**.

- **Ферзевый гамбит (1. d4 d5 2. c4)** . Наверное единственный дебют, в котором имеется полная компенсация за «отданную» пешку. Дорос от бледной копии королевского гамбита до целой группы сложных, хитрых, изматывающих дебютов. Играется везде: от чемпионатов мира до иркутской кичи, от шатров бедуинов до буровых вышек Крайнего Севера. Делится на принятый, отказанный, контргамбит Альбина и славянскую защиту, каждый из которых породил не меньше драм, чем испанская партия. Мегазадротская позиционщина. Славянка настолько прочна, что даже непонятно, зачем люди вообще играют 1.d4. В ее позициях вообще не видно хоть какого-то преимущества белых.
- **Староиндийская защита (1. d4 Kf6 2. c4 g6 3. Kc3 Cg7)** (почти одно целое с **защитой Пирца-Уфимцева**, которая 1. e4 d6 2. d4 Kf6 3. Kc3 g6). Ещё один вин за чёрных, предшественник ежей и прочего хтонического ужаса из 1970-х. Спокойно играется в ответ как на 1. d4, так и на 1. e4 и даже белыми: пока противник двигает пешками в центр, чёрные быстро выдвигают пешки на d6 и g6, fianкеттируют слона, выводят коня и рокируются. В результате центр под обстрелом, а король в домике. Ещё один частый гость на самых серьёзных турнирах — для тех, кто любит осаждать и обороняться.
- **Новоиндийская защита (1. d4 Kf6 2. c4 e6 3. Kc3 b6)**. Отличие от староиндийской – белые делают ставку на подрыв центра (2...e6), а не на fianкеттирование слона (2...g6). Когда-то считалась унылой и ничейной. Потом её начал играть Карпов, а за ним — все кому не лень. Если на третьем ходу сыграть 3...Cb4 с нападением на коня c3 – будет **защита Нимцовича**. К ней примыкает **защита Бенони** (1...c5 или 2...c5), люто популярная среди всяких Карянкиных и Накамур. А если не играть 3. ...b6, получится **индийское начало**. Оно известно как источник имён для староиндийской и новоиндийской, но по сути та же новоиндийская и вообще ничем не примечательно.
- **Ёж**. Порождение шахматного постмодернизма 1970-х. Пешки вытянуты в ряд и напозают, как живая стена. Получается в самых разных дебютах. Странное развитие староиндийской.
- **Английское начало**. Сицилианка за белых. Уже первым ходом даёшь чёрным понять: их дебютные планы накрылись. Вполне корректен и нередко **побеждает**. Лучший дебют по Альфазиро, но люди часто отвечают 1...e5 и при грамотной игре уравнивают.
- **Дебют Гроба**. Благодаря своему названию (на самом деле – по фамилии швейцарского шахматиста Генри Гроба) и идиотичности первого хода 1. g4 название стало нарицательным. Движки считают это худшим началом за белых из всех возможных. Зеркальное отражение – **дебют Сокольского 1.**

b4.

- **Совсем неправильные начала**, носят гордый код [ECO A00](#). Если против вас играют одно из них, то либо противник мега-нуб, либо он надеется сбить вас с толку, как Каспаров, который таким образом хотел обыграть [Deep Blue](#).
- Самым же леденящим душу пиздецом по праву можно назвать **Anderssen`s opening, Creepy Crawly Formation: 1.a3 e5 2.h3 d5** (см. картинку).

С неправильными началами известен такой лулз: в 1993 году российская детская шахматная команда отправилась на Мальту сразиться с мальтийскими сверстниками. Открыть матч пришла посол России на Мальте [Валентина Матвиенко](#) (куда только жизнь не бросала эту женщину). Она решила сделать первый ход в партии лидера, 12-летнего Саши Пирожкова, и подвинула крайнюю пешку на два поля вперёд. Саша немедленно отложил несколько кирпичей [в грубой форме](#). После этого случая Валька Стакан обходит шахматные турниры стороной.

Виды шахмат

Человеческая фантазия на что только не горазда! Уж чего только не напридумали за всю историю существования шахмат. Мы приведем тут только самые весёлые варианты, а так-то [их тысячи](#).

Обычные

Расположение на стандартной доске по обычным правилам. Различие только в контроле времени: блиц, быстрые и классические шахматы.

- **Блиц** Сидеть по семь часов за доской, долго раздумывая над каждым ходом — дело элиты. Любителям более по нраву блиц. Да и гроссмейстеры им не брезгают. В блице даётся ровно по пять минут на всю партию каждому игроку (бывает по три, по две и даже по одной минуте, но это обычно в интернетах, а ИРЛ считается не тру). Таким образом, игра сразу приобретает динамизм — [надолго не задумаешься](#). Обычно блиц сопровождается оглушительным перестукиванием фигурами и кнопками часов. Настоящий блицор обязательно приправляет этот звуковой коктейль так называемым «звоном» — репликами по поводу происходящего на доске, по делу и не очень, нередко с петросьянством и лёгкими матюками. Если соперники достойны друг друга и очень ХОТЯТ играть, марафон из блиц-партий может длиться много часов подряд. Вечный кайф, кто понимает.
- **Армагеддон** — для белых тот же пятиминутный блиц, а вот чёрным даётся лишь четыре минуты. [Расизма](#) здесь нет — ничья в такой партии трактуется, как победа чёрных. Применяется на мегатурнирах, когда два гроссмейстера не могут определить лучшего даже за 9000 поединков.
- **«Пуля»** То же, что и блиц, но времени дается минута. Одна минута. Явление, специфическое для интернетов (ИРЛ неосуществимое, так как фигуру надо ставить аккуратно, да и на перенос руки к часам тоже тратится какое-то время. За минуту сыграть нормальную партию нереально. Попытки провести такое закончились [разбрасыванием фигур вокруг доски](#)). Думать вообще некогда, в результате на первое место выходит навык мышедрочерства — как можно быстрее передвигать фигуры хотя бы на сколько-нибудь разумные места. Отдельные [завсегдатаи игровых зон](#) находят кайф и в этом.
- **Классика** — в 95% серьёзных турниров люди играют партию по несколько часов. Если турниры не полнятся нубами, то играть по пять часов — норма.
- **Вслепую** — уберскилл: играем, не глядя на доску. Впечатляет нубов до глубины души. А прокачанные игроки знают, что это ненамного сложнее, чем считать за доской варианты или решать в уме шахматные задачи. Чуть менее, чем любой КМС справится с игрой по записанным ходам, а мастера и гроссы спокойно дают сеансы одновременной игры вслепую на over-дофига досках и выносят нубов только в путь.

[The Full English Blitz Game 2](#)

Экстремальный блиц

[Тормозные шахматисты \(Death Mask TV\)](#)

Шахматы для терпеливых от Death Mask TV

Традиционные

Традиционные шахматы, то есть распространённые в соответствующих странах — это не просто когда-то придуманные и давно забытые, а реально популярные шахматы. Примеры: **Чатуранга**, **Китайские шахматы** (сянцы), **Японские шахматы** (сёги), **Корейские шахматы** (чанги), **Тайские шахматы** (макрук) и, внезапно, **Польские шахматы** (шахматы Глинского) — играют на шестиугольной доске, состоящей из шестиугольков трёх цветов. В общем-то не такие уж старинные, а придуманные в XX веке польским патриотом Владиславом Глинским, но тем не

Про сёги как пример

Игра идёт на доске 9x9, все поля одного цвета (белые). Ладья, слон и король ходят как в обычных шахматах, пешки не имеют первого двойного хода и бьют как ходят, кони могут ходить только вперёд, а ещё есть два тихих генерала (золотой и серебряный) и улан, ходящий как ладья, но только вперёд. Все фигуры имеют одинаковую форму пятиугольников, остриё которых повернуто в сторону противника (название фигуры

менее очень популярные и усиленно форсируются польскими патриотами.

Извращения

Тут вариации с фигурами и измененными досками. Среди них шахматы на троих, трёхмерные шахматы, гексагональные шахматы (шестиугольные поля и три цвета полей, по ним даже литература учебная имеется), цилиндрические шахматы (левая сторона игрового поля как бы огибает гипотетический цилиндр и соединяется с правой — получается своего рода бесконечность. Проще говоря — ладья с H1 может пойти не только вверх или влево, но и прыгнуть вправо и выскочить со стороны клетки A1) и прочий [нердопиздец, летящий на крыльях ночи](#).

- Шахматы на обычной доске по изменённым правилам: **поддавки, двухходовки, ружейные, табунные, шахматы орды, сказочные**. Наверное, правила пояснять не надо, а срубиться по ним можно с помощью [вот этой](#) программы.
- Шведские шахматы** (шведки) — доставляющая разновидность шахмат (по идее, подвид предыдущих, но достойно выделения в отдельный пункт). Суть заключается в том, что играют команды 2х2, в каждой команде разными цветами, убитые фигуры передают партнеру, который может их поставить на доску вместо хода; играют обычно с контролем времени, как в блице; переговоры разрешены. На практике команды могут быть и 3х3, 4х4 и т. д., чем больше, тем веселее. Тут идут повышенные требования к игрокам на средней доске, куда ставят лучшего специалиста по шведам в команде. Ему ведь идут срубленные фигуры с двух сторон, в результате позиция на доске, с точки зрения «нормальных» шахмат, напоминает картины абстракционистов. Опять же, требуется умение быстрым взглядом окидывать позиции сотоварищей с целью определения оптимального варианта для раздачи им фигур. Доставляют безумным драйвом и жесткой командной игрой (хорошо сыгранная команда второразрядников может навалить несыгранной команде кандидатов) в таком, казалось бы, чисто индивидуальном и спокойном виде спорта. А ещё в некоторых видах игроки одной команды должны сидеть на расстоянии 5—6 метров друг от друга и перекидывать сбитые фигуры: не поймал так не поймал.
- Crazyhouse** — шведские шахматы один на один. Сбил фигуру — она становится твоей и твоего цвета, можешь ставить. Так как для тру-игры нужно два набора фигур, обычно играется на компе. Т.к. размены не упрощают, а усложняют игру (аналогично японским сёги) и малофигурный эндшпиль нереален, игра почти не требует понимания позиции, но без прокаченного до 80 уровня комбинационного зрения и наблюдательности к ловушкам тебя вынесут ещё к 15 ходу. Если ты в детстве не мог простить Стейницу выпил Андерсона, Чигорина и прочих великих комбинаторов, у тебя будет шанс отомстить.
- Атомные шахматы** — сбита фигура экстерминирует все ближайшие, включая короля. Жуткое поражение немецкого ума.
- Боевые шахматы**. Соперники произвольно расставляют фигуры на своих половинах доски, разделенных перегородкой. Потом перегородку убирают и начинается шахматный пиздец.
- Фишерские **шахматы 960** aka фишерэндом. Случайная расстановка фигур на 1 и 8 горизонталях. Основная идея в том, что все зазубривания дебютов становятся бесполезными, и Б-игра начинается с первого же хода. Все дебюты становятся фланговыми и закрытыми, с пешечными ежами и заборами. Был бы жив Филидор, он бы одобрил.
- Шахматы-5039** aka вольные шахматы. Придумал некто Вольф Рубинчик по мотивам фишерских. Расстановка на 1 и 8 горизонталях не случайна, а выбирается белыми (черные ставят фигуры чётко симметрично). Загнывающее классическое расположение забанено вместе с рокировкой. Зазубривания дебютов делаются бесполезнее, чем в фишерэндоме, чуть более чем в 5 раз.
- Кингчесс** (Королевские шахматы). Доска и фигуры те же самые, но доска изначально пустая, а фигуры на неё выставляются в процессе игры.
- Шахматы Лос-Аламос** — шахматы на доске 6×6 без слонов, чему, собственно и обязаны своим вторым названием — «**антиклерикальные шахматы**» (слон по-английски — bishop, то есть епископ). Созданы были в Лос-Аламосской лаборатории для обкатки первых шахматных компьютеров.
- Мини-шахматы Гаденера** — шахматы на доске 5х5 (всех фигур по одной) четвертинка игры для заинтересовавшихся, но [ниасиливших](#).
- Шашматы** — смешение шахмат с шашками. Расположение как в шашках, цель оттуда же, но появляются пешки, ладьи, ферзи и верблюды (!). У обычного человека от такого ужаса возникает «синдром шахматиста».

пишется сверху иероглифом). Это сделано для того, чтобы снятую с доски фигуру противника можно было выставить на доску как свою, просто развернув на 180 градусов. Все фигуры, кроме короля и золотого генерала, могут превращаться, достигнув последних трёх горизонталей. Причём превращение не обязательно (если фигура в дальнейшем может сделать ход) и каждая фигура при превращении меняет свойства — ладья и слон получают дополнительные ходы не теряя своих, остальные фигуры начинают ходить как золотой генерал. При превращении фигура переворачивается, на другой стороне написан иероглиф типа «превращённая ладья» (слон, конь и т.п.). Рокировка отсутствует. Добиться полной ничьей практически невозможно, ибо в патовой ситуации начинается подсчёт очков. Учитывая, что большинство фигур вперёд ходят лучше, чем назад, и можно выставлять ранее срубленные фигуры, постоянные заторы на доске гарантированы, а малофигурные эндшпили отсутствуют как класс.

Смешения

- **Шахбокс** — вполне себе самостоятельный вид спорта, рождённый в XXI веке на основе [комикса](#). Всё же [больше бокс](#), чем шахматы, хотя шахбоксёры по сути не боксёры и не шахматисты. Больше напоминает [секту](#) или кружок [ЗОЖ](#).
- **Алкошахматы** — извращённая вариация алкошашек. Фигуры и пешки заменены сосудами с алкогольными напитками. В самой извращенной вариации фигуры обозначаются не хитрыми ёмкостями, а конкретно видом пошла — от коньяка до, скажем, спирта. Известна партия (по слухам, играли [Ласкер](#) с Мароци), в которой белые уже на 3-м ходу пожертвовали на поле f7 ферзя, в котором было 200 граммов виски. А закусывать не разрешалось. В итоге Мароци уже через пару ходов был пьян и, естественно, [продул](#). Алсо подобный матч описан в романе Грэма Грина «Наш человек в Гаване». Только там про шашки!
- **Живые шахматы** — это те же шахматы, но роль фигурок исполняют [живые](#) люди. Самая первая запись о подобных ролевых играх рассказывает про раджу, который развлекался таким образом со своим гаремом — в роли фигур выступали наложницы, а сам шахматизд сидел в высокой башне над игровым полем. Следующую веку в этой забаве забил [Чингисхан](#): как утверждается, в этой стране до сих пор находят поля, расчерченные для игры в гигантские человекоподобные шахматы. О судьбе пленников, выступавших в роли массовки, ничего не известно, но учитывая, что он выпивал целые города, конец их был немного предсказуем. В дальнейшем живые шахматы продолжили эту славную традицию, проапдейтились и играть в них стало ещё интереснее, по крайней мере шахматистам. Утверждается, что монахи-инквизиторы ничего не знали о проходивших параллельно игре [событиях](#), но мы-то с вами знаем. В дальнейшем, с развитием гуманистических идей в мире, живые шахматы скатились в УГ и стали уже не те. Конечно, подобные партии разыгрывали и разыгрывают все кому не лень, но актёры остаются целыми и невредимыми, и ничего принципиально нового в живых шахматах больше не придумали.

Многообразия



Челябинские, разыгран берлинский вариант испанской партии



Ну что, сообразим на троих?



Шахматы 80 уровня



Star Trek, а позже и Unreal II с Big Bang Theory



Мне бы такую ладью IRL



Шахбокс

Квантовомеханическая разновидность



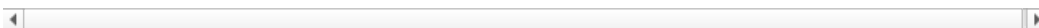
Шахматы
Шафрана



Гексагональные
шахматы
Глинковского ака
Польские
шахматы



Шахматы
МакКуэя



Секреты игры

Фичи и баги

Шаблон:Шахматы Шахматы развивались так долго и допиливались напильником таким количеством людей, что с одной стороны это привело к почти полной реализации розовой мечты геймеров — абсолютной сбалансированности, с другой — к полной невозможности устранения ряда проблем, которые хоть и практически не встречаются в игровой практике, но стремительным домкратом сигнализируют о **нереализованном потенциале развития**.

- **Вертикальная рокировка** — одним из последних правил шахматной игры стал довольно нелепый запрет на упомянутое действие, которое в какой-то момент начали использовать составители этюдов и задач.
- **Троекратное повторение позиции** — приводит к объявлению ничьей при согласии любого из игроков. В случае же пятикратного повторения ничья автоматическая. Ничья — это вообще довольно-таки серьёзный баг шахмат. При равном высоком уровне шахматистов большинство партий кончается вхолостую, чего быть, понятное дело, не должно.
- **Пятьдесят ходов без взятий или движений пешек** также приводит к объявлению ничьей при согласии любого из игроков. Таким образом пофиксили **упрямцев**, которые оставшись в почти мёртвой позиции продолжают до одури двигать фигуры по доске. Для особых упрямцев ввели следующее правило — 75 ходов без взятий и движений пешек — автоматическая ничья. ЧСХ, есть некоторые позиции в эндшпилях, которые математически строго выигрышные, но, БЛДЖАД, за количество ходов более пятидесяти. Когда этот факт выяснился ФИДЕ ввела некоторые исключения из этого правила. Потом пришли нёрды с эндшпильными таблицами и сказали что исключений надо ЕЩЁ. И в какой-то момент пришло понимание что ну его нахуй и все исключения были выпилены.
- Если на доске возникла **мёртвая позиция**, т.е. ни один из игроков теоретически не может поставить мат — ничья. В частности это справедливо для следующих материальных соотношений: Король против Короля, Король против Короля и Коня, Король против Короля и Слона, Короли при любом количестве однопольных слонов. (но есть и другие редкие позиции)
- Если у игрока **закончилось время**, а его соперник не имеет никакой возможности поставить ему мат, тогда фиксируется ничья.
- Ещё один довольно поздний патч правил — запрет на **превращение пешки в фигуры чужого цвета**, вызывавшее вопросы о том, кто их будет двигать и **зачем это нужно**, хотя составители задач и здесь уже подсуетились, выдав пачку этюдов разной степени годности с использованием этой фичи.
- **Пат** - ситуация, когда королю шах не объявлен, но ни он, ни одна из фигур его цвета не может сделать ход. С одной стороны, это возможность, зафейлив всю партию, блестяще выползти на ничью (1/2 очка, блеать!) и наказать невнимательного соперника, с другой всё же недоработка. Есть даже поговорка «залез в пат - считай, что выиграл», т.е. наказал за невнимательность соперника, у которого были все шансы на победу.
- **1/2 очка за ничью** на турнирах приводит к просто промышленному количеству договорных матчей. Для сравнения: в футболе за победу даётся в три раза больше очков, чем за ничью (3 очка против 1), поэтому ничьи там кого-то устраивают гораздо реже (обычно команду, которая уже успела залезть наверх в группе/чемпионате за счёт тех самых трёхочковых побед).

[Anand spent 1:43 mins on 4th move in world blitz semi-final ?!](#)

Не только русские любят долго запрягать, а потом стремглав нестись по буеракам

[The Game of the Century](#)

13-летний Фишер развлекается с одним из сильнейших тогдашних американских игроков.

[Шахматы. Тронул - Ходи! Скандал в партии Аронян - Накамура](#)

Тронул - Ходи! Скандал в партии Аронян - Накамура

[#0691 КРЕТИНУС ИДИОТУС](#)

[ШАХМАТЫ БЛИЦ](#)

КРЕТИНУС ИДИОТУС. Смотреть с 5:20.

[Может быть, зря я с ним в эндшпиль пошёл? \(От Артема\)](#)

Подкрался незаметно. Смотреть с 5:20.

- Правило «**взялся — ходи**» и смежное с ним «**ход назад не берут**» — главные катализаторы **забегов** в профессиональных шахматах. По сути, конечно, чиртерство, но далеко не все могут себе позволить подойти с подобной жалобой к судье. Особенно страдает взятием ходов поколение, воспитанное на шахматных программах, в которых кнопочка undo является кошерным воплощением **кнопки ПОБЕДИТЬ**.

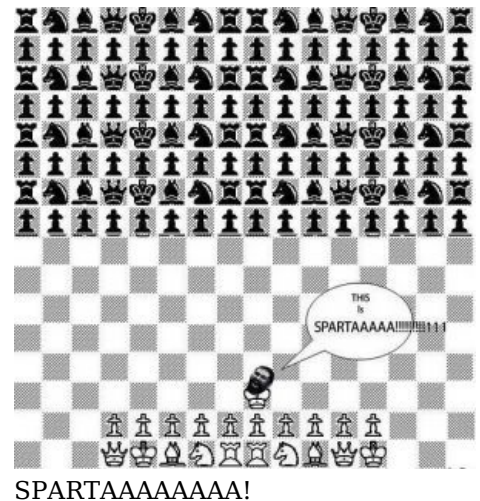
Минута занудства. Правила 50-75 ходов, 3-5 повторений, ничьей при просроченном времени и при невозможности поставить мат просрочившему, а также правило ничьей при мёртвой позиции — далеко не всем известны и не всегда соблюдаются на многих популярных игровых площадках, что уж говорить про товарищескую игру на реальной доске без арбитра. Многие любители слышали только про 50 ходов и 3 повторения, поэтому в любительских партиях эти условия игроки считают достаточными для ничьей (безоговорочной, а не «при согласии одного из игроков»).

Ловушки

Шахматы тем и интересны, что в них есть сотни и тысячи вариантов попасть впросак или же засадить туда противника. Вариантов множество, благо шахматная мысль развивалась тысячи лет, но рассмотрим некоторые из них.

Лучшими **комбинаторами** до новейшего исторического периода считаются Адольф Андерсен, Пол Морфи, Михаил Чигорин. А в классическую эпоху жгли Алехин, Таль и сотни других мощных гроссмейстеров. Вообще, комбинационное зрение совершенно необходимо каждому серьёзному гроссмейстеру. Другое дело, что уже во времена Нимцовича шахматист пуганый пошёл, и когда пахнет жареным, немедля ищет хитрый ход для глухой обороны. Но нуб, прорвавшийся на сеанс одновременной игры с серьёзным гроссом, и сейчас может влипнуть в классическую жертву.

- **Пешечная структура.** Движения пешек сильно ограничены, и потому их следует тщательно просчитывать. Неправильно выстроенный пешечный скелет, возникший в результате нехитрых манипуляций играющего, может со временем развиваться в хронический рахит. Множество изолированных, «засаженных в туалет», сдвоенных и, в особо клинических случаях, строенных или **счетверённых** пешек уничтожает подвижность фигур и сужает пространство для манёвров. И если в начале игры на такие вещи забить, как это обычно и делают, то в эндшпиле всё это вывернется таким боком, что в пору кричать «караул!» и рвать волосы на себе. Или на противнике. Иные доморощенные шахматисты, пытаясь вырваться из этого заколдованного круга, разменивают половину фигур на одной клетке, которая после этого начинает гордо именоваться **чёрной дырой**.
- **Вилка** или **двойной удар** (но бывает и тройной, и даже больше). Не бойся ножа, а бойся вилки: один удар — четыре дырки. Четыре, конечно, перебор, хватит и двух, причём противник сам должен выбрать, какой из фигур пожертвовать. Можно, конечно, прикрыть одной фигурой другую, но и этот шанс теряется, коли под ударом король. Каноничные вилки ставятся **пешками и конями** (коневые вилки особенно коварны, потому что любители их часто не замечают вовремя). Остальными фигурами ставятся двойные удары.
- **Жертва** — это такой **фейл, что даже вин**. Пожертвовать большим, чтобы выиграть большее.
- **Вскрытое нападение** — взлом защиты, вызывающий мистический ужас у нубов. Суть в том, что нападает не фигура, которой непосредственно ходят, а та, которая до поры за ней прячется. Частный, но очень важный случай рентгена. Может привести к невозбранному съедению двух фигур друг за другом или двойному шаху, защититься от которого можно только отходом короля (перекрытие или взятие одной из двух нападающих фигур не прокатит).
- **Мельница** — состоит из чередования последовательных шахов и вскрытых шахов. Везт редкая, хотя в шахматных книжках ей обучают, но иногда таки встречается в реальных партиях. **Например здесь** до мельницы противники имели равный материал, после чёрные выигрывали две пешки и слона, хотя взятий было четыре, но мельнице предшествовала завлекающая жертва ферзя, которого и отыграли во время комбинации.



Каспаров докомбинировался

Трудно, наверное, передать чувства Ласкера, но, если верить легенде, он не заметил надвигающийся пиздец, потому что получил телеграмму от брата, в которой тот писал, что им дали разрешение на постановку пьесы в Берлине. Такие дела.

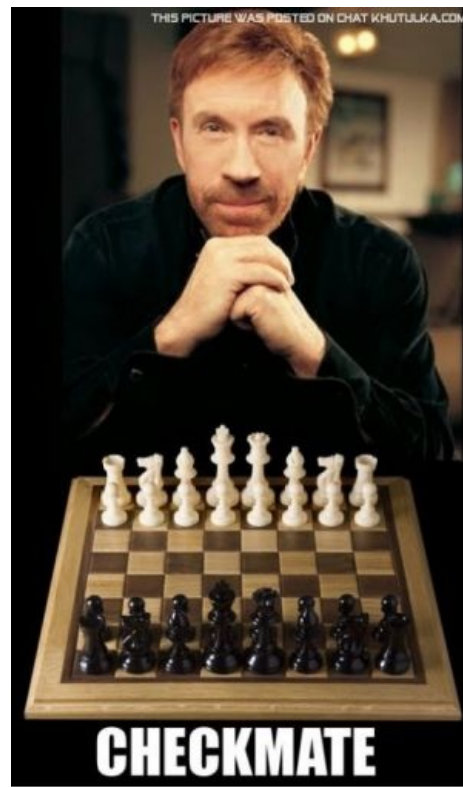
- **Блокада** — хитрый способ отрезать путь какой-либо фигуре в каком-то определённом направлении с помощью [своей же фигуры](#).
- **Рентген** — засада, линейный удар и защита собственной фигуры через неприятельскую одновременно. Принцип основан на том, что у дальнбойных фигур есть потенциальная зона удара, которая до поры до времени является неактивной из-за своих или неприятельских юнитов, перекрывающих линию. Самым простым примером рентгена является ход e4, вскрывающий диагональные линии атаки ферзя и слона одновременно.
- **Связка** — атака вражеской фигуры, за которой на линии атаки стоит ещё одна вражеская фигура. Абсолютная связка — та, при которой сзади притаился король и убрать фигуру с линии атаки нельзя; относительная связка происходит в случае, когда по правилам игры фигуру убрать можно с линии атаки.
- **Капкан** — ситуация, при которой любой следующий ход заканчивается былинным отказом для какой-то определённой фигуры игрока. Не путать с православной вилкой, когда под ударом одновременно оказываются две фигуры, а полей для бегства у них как бы много. Загнать фигуру в капкан ещё эпичнее, чем поставить вилку, так как из-за относительно большой подвижности фигур они большую часть времени с лёгкостью ускользают от подобного беспредела. Наиболее известный и простой капкан — это удар слонем или ферзём по незащищённой пешке **b** или **g**, с последующим выпилом ладьи.
- **Вечный шах** — чит, позволяющий проигрывающей стороне выбраться хотя бы на ничью. Заключается в том, чтобы гонять короля по кругу, ставя один шах за другим без возможности поставить мат. Например, [в этой партии](#) после 44 шахов случилась ничья, так как в течение 50 ходов не было ни одного взятия или движения пешки.
- **Бешеная фигура** — это отчаянное нападение защищающейся стороны при материальном перевесе противника, при котором немедленное взятие приводит к [пату](#), а отступление — к вечному шаху. Классический пример — бешеная ладья.
- **Комбинация** — форсированный вариант, обычно, но не всегда связанный с жертвой. По сути всё описанное является типовыми комбинациями, комбинации же нетиповые названий пока ещё не имеют, поэтому называются просто [комбинациями](#). Часто комбинацией называют также сложную драму из нескольких последовательных типовых комбинаций, после которых одной из сторон обычно приходит [ОН](#). Хотя бывает и так: во время одного из матчей Латвия-Эстония на первой доске встретились гроссмейстеры Таль и Керес. Партия едва только успела начаться, как Таль пожертвовал фигуру. Керес задумался, медленно встал, снял пиджак и повесил его на спинку стула. Потом снова сел и, немного подумав, принял жертву. Сохранив в дальнейшем материальное преимущество, Керес партию выиграл. «Я точно рассчитал варианты, — сказал Таль, поздравляя Кереса, — однако не учёл, что вы снимете пиджак!»
- **Цугцванг** (нем. *Zugzwang* «принуждение к ходу») — ситуация в шахматах, когда любой ход одной из сторон приводит только к ухудшению ситуации. Наступает обычно при недостаточном знании матчасти, либо при игре с шахматным нердом. Выбраться из цугцванга по определению [невозможно](#) без ухудшения позиции или потери юнитов. Иногда всех. Обычно случается в эндшпиле, когда фигур мало и выбор ходов небольшой, но в редких случаях бывает и в миттельшпиле.

Типичные ошибки

Шаблон:Шахматы

Благодаря тому, что [95%](#) населения так и составляет интеллектуальное большинство, новые игроки совершают одни и те же типичные ошибки, например:

- **Ранний ввод ферзя в игру**. Происходит это из-за мнения, что такой [сильной фигуре](#) на доске ничего грозить не может, в крайнем случае отобьётся. Чревато в лучшем случае тремя-четырьмя бесполезными ходами, пока соперник православно развивает фигуры и захватывает центр, в худшем — потерей ферзя. Забудь, анонимус, о детском мате. Противнику, сыгравшему хотя бы два десятка игр и/или прочитавшему одну-две книги, ты его уже не поставишь, а вот игру слить можешь. См. [бессмертную партию](#), где убегающий из ловушки ферзь подпустил фигуры противника слишком



Шах и мат от Чак Норриса



Шахматы — это отличный способ выебать моск

близко ко вкусному королю. Правда, некоторые более-менее опытные шахматисты всё-таки выводят ферзя вскоре после дебюта, чаще всего с целью размена на ферзя противника для дальнейших тактических ходов, но тебе, анон, такое не под силу.

- **Ходы крайними пешками в начале игры** отчего-то особо любимы нубами: видимо, они считают, что от этого хода им не грозит немедленный экстерминатус. Результат — при выходе в миттельшпиль ходить будет просто некуда и нечем, да и вероятность того, что после дебюта придётся отбивать атаку за атакой, **крайне** высока. Иногда таким образом буквально на первых ходах выводят ладью, что также ничего, кроме лузгов, обычно не доставляет — ладья в дебюте и миттельшпиле абсолютно во всех случаях по полной огребаёт от фигур, которые могут проходить через пешечную структуру, то есть, от слонов да коней. В лучшем случае она будет стоять в какой-нибудь мёртвой точке, запертая фигурами со всех сторон, и бьющая полтора поля.
- **Зевок.** После двух-трёх зевков подряд хочется просто **взять и научить** горе-шахматиста хотя бы немного задумываться. Порою самые хитроумные комбинации разваливаются на первых же ходах, потому что соперник тупо **зевнул** фигуру, которая и должна была быть выиграна.
- **Поздняя рокировка.** Обычно рокировка происходит в первые 10 ходов (иногда уже на 4-5 ходу, например 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 и 4. O-O). Задержка рокировки приводит к тому, что в какой-то момент не успевший эвакуироваться из центра король оказывается под ударами орд более обученного шахматуна и защитить его нечем. К тому же огромное количество дебютных ловушек нацелено именно на лишение противника рокировки или стремительную атаку, пока он не успел рокироваться. Например, взять фигуру рядом с королём так, чтобы ответное взятие мог совершить только король, после чего он теряет право рокировки. Происходит поздняя рокировка от того, что нубу жалко тратить на неё целый ход: вроде как на пит-стоп заезжать во время гонки — вот он и катит на лысых покрышках дальше. Иногда в буквальном смысле, когда под шахами король уходит чуть ли не на середину доски, а в особо изощрённых случаях — вообще на противоположную сторону, после чего конец немного предсказуем. Иногда бывает, что вынужденно сделавший ход король пытается сделать «искусственную рокировку», то есть поменяться с ладьёй местами через обычные ходы, но на этом теряется 3-4 хода. Особняком стоит длинная рокировка (O-O-O). С одной стороны, ладья выводится сразу на центральную вертикаль d, где может поддерживать атаку, с другой — без защиты остаётся пешка a2, которую очень любят ферзи и слоны. Придётся потратить ход либо на выведение пешки на a3 (но поле a2 всё равно остаётся без защиты и туда по диагонали может залезть кто угодно), либо на ход королём на b1. Но и тогда надо не забыть сделать королю «форточку», подвинув одну из пешек вперёд, иначе есть риск, что какая-нибудь шальная ладья противника залетит на первую горизонталь и поставит мат, ибо на соседней горизонтали все поля заняты своими пешками.
- **Выход из-под шаха ходом короля.** Ход, также бережно повторяемый нубами из поколения в поколение. Помимо того, что король перемещается на **нестандартную** позицию, теряется ещё и право на рокировку. Чем это грозит, сказано выше. Случается это у пуганых шахматунов, которые уже сыграли несколько партий и трясутся за фигуры. В начале партии защищаться от шахов стоит перекрытием, например 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cb5+ и далее на выбор 3...Kc6, 3...Cd7, 3...Kd7 (хуже, ибо блокирует слона) или 3...c6 (тоже не очень, так как затрудняет вывод коня b8). А бегать королём, в том числе от шахов, стоит уже после рокировки и ближе к концу партии.
- **Пешкоедство** — это болезнь. Как, впрочем, и наплеватьство на то, что к эндшпилю у тебя останется три пешки против семи.
- **Шах при первой возможности.** Происходит от непонимания того, что не всякий шах даёт преимущество в инициативе, а порою и наоборот. Ничего не даёт, кроме **ложного ощущения приближающейся победы**. Пример: 1. e4 e5 2. Kf3 d6 3. Cb5+, на что чёрные закрываются от шаха на либо конём на c6 (развивая фигуру), либо пешкой (отгоняя слона), либо слоном на d7 (вынуждая размен). А потом можно и вовсе отогнать слона на край доски через ходы пешками на a6 и b5.
- **Бездумное принятие жертвы.** **Указывает** на то, что перед вами **нуб**. Обычно грозит фееричной комбинацией и напроочь отбитым желанием играть в шахматы. Классический пример — **мат Легалья**. Мало того, что месье Легаль играл с неким месье Сен-Бри с форой (без ладьи a1), так и очень быстро посадил соперника в лужу после 1. e4 e5 2. Cc4 d6 3. Kf3 Kc6 4. Kc3 Cg4 5. K:e5. Чёрные беспечно взяли ферзя 5...C:d1??, после чего получили мат в два хода: 6. C:f7+ Kpe7 7. Kd5x. Вообще-то, ход 5. K:e5 был ловушкой для простака, так как после 5...K:e5 чёрные оставляют белых без коня и попутно защищают слона на g4.
- **Недооценка значимости материала.** Нуб, насмотревшись, как жертвуют фигуры опытные игроки, открывает для себя Истину™, не понимая, что в его случае с каждой пожертвованной фигурой экстерминатус приближается семимильными шагами.
- **Открытое нападение без глубокого замысла.** Фигура просто выводится из-под удара или ставится под защиту; в последнем случае нуб увеличивает давление с целью выиграть её таким нехитрым способом или хотя бы взять лишнюю пешку. Может привести к былинному отказу или к не менее былинному размену нескольких фигур подряд на одной клетке.
- **Игнорирование темпа.** Чтобы выиграть полтемпа или темп, гроссмейстеры сутки напролёт анализируют варианты, жертвуют фигуры и делают другие кошерные вещи. Новичок же сливает темп, делая бессмысленные ходы типа a2-a3 или h2-h3 (обычно с целью защитить коня от нападения слоном), в то время как противник всюду развивает фигуры и перехватывает инициативу.
- **Попытка сходу анально покарать противника за дебютную ошибку или даже зевок фигуры.** Есть риск слить в начисто выигранной позиции, как Чигорин Стейницу. Реальные мастера и гроссмейстеры потому и обыгрывают тебя даже на сеансе одновременной игры вслепую, что целенаправленно дожимают противника и старательно реализуют перевес. Да-да, даже если у тебя лишняя фигура, противника придётся долго и упорно дожимать, если только он сам не сдастся с

перепугу. Самый верный вариант в таком случае — разменивать фигуры и идти в эндшпиль. Чем меньше остаётся на доске фигур, тем легче использовать материальное преимущество. Даже если у вас лишняя пешка, не говоря о фигуре.

- Возможно, главной ошибкой является **игра на дурака**, то есть хитрые планы, проистекающие из недооценки сообразительности или внимательности соперника. Ощущение такое, что новичок играет в шахматы соло, не глядя на ходы противника. Именно по этой причине, в первую очередь, новичок и получает от более опытного противника заслуженный мат.
- Попытки тихой крысосо скрасть с доски фигуру. [У меня все ходы записаны!](#)

Этюды, задачи, композиции

[Шаблон:Шахматы](#) [Шаблон:Шахматы](#)

С древнейших времён шахматизды отличались хитрожопостью. Они на спор побеждали в, как казалось, [полностью проигранных позициях](#), которые сами заранее и придумывали, разрывая таким нехитрым способом шаблон у окружающих.

Благодаря увеличению численности ничьих в шахматных партиях, этюды начали самостоятельное бурное развитие. На настоящий момент они достаточно далеко отошли от, собственно, шахмат, по ним проводятся турниры, многие задачи решаются по своим собственным правилам; этюды также обзавелись терминологией, сопоставимой с шахматной. Некоторые задачи поначалу даже помогли развитию шахматной теории, как, например, крышесносный этюд Рети, в котором король, находящийся на восьмой горизонтали, проникает в пространственно-временную дыру и неизменно сводит партию к ничьей, несмотря на чёрную пешку, стоящую на пятой. Позже шахматунам надоело составлять обычные шахматные задачи и появились такие вещи, как мат двумя ладьями и конём королю, стоящему в центре доски, задача на вертикальную рокировку, ретроанализ, задача с недоделанной рокировкой, задача с превращением в фигуру чужого цвета и прочий ужас, летящий на крыльях ночи. Самим этюды раздробились на собственно [этюды, задачи и композиции](#).

Помимо описанного хаоса возникло множество задач, не связанных с самой шахматной игрой, но использующих какие-то её свойства, например, расположить восемь ферзей на доске так, чтобы ни один из них не находился под боем любого другого, или обойти конём всю доску за 63 хода, тысячи их! Чтобы остановить окончательное скатывание в УГ, ФИДЕ попыталось установить ключевое правило, гласящее, что если позиция на доске могла получиться только с нарушением фундаментальных правил шахматной игры, то ни задачей, ни композицией, ни этюдом это не является. Классифицировать или хотя бы свести воедино все правила и дополнения тоже пока не удалось, так и живём.

ИРЛ

[Христианство](#) шахматы невзлюбило, отнеся их к прочим азартным играм.

https://www.youtube.com/watch?v=WZqpuZCT_c0
[Архидиакон](#) оправдывает

Святого вселенского шестого собора правило 50 и 51 запрещает всякое играние. Пятидесятое убо правило собора сего возбраняет играти всем и причетником, и мирским человеком зерню и шахматы, и тавлеями, и влриями, рекше костями, и прочими таковыми играми. 51 правило всякое играние возбраняет и отметаёт и причетникам, и простым людям.

— Глава 92 [Стоглавого собора](#) «О игрищах еллинского беснования», 1551 год

А бесы возрадуются и налетят, свой час улучив, тогда и творится всё, что им хочется: бесчинствуют за игрой в кости и в шахматы, всякими бесовскими играми тешатся.

— [Домострой](#), XVI век

Пагубная страсть играть в эту игру распространилась по всей стране. Во многих городах и деревнях уже созданы многочисленные клубы, посещаемые сотнями и тысячами людей. Единственное, чем там занимаются — это учат играть и играют дни напролет. Нас могут спросить, почему мы с таким сожалением говорим об этом? Потому что игра эта — развлечение самого низкого пошиба, которое отнимает у нашего разума самое ценное, что у нас есть — время, которое можно было бы использовать для более благородных занятий. Часто утверждают, что игра эта дисциплинирует ум, но на самом деле она лишь способствует ожирению, особенно у тех, кто и так ведет сидячий образ жизни. Вместо того, чтобы открыть перед собой двери настоящей учебы, игроки тешат



[Шахматы пришли к нам прямо из космоса](#)



Наш человек в Гаване

| себя иллюзией этаких «мысленных гладиаторских боев».

— *Scientific American*. Июль 1859 г. «Опустившиеся до шахмат».

В начале XX века, с третьей попытки, была создана Всемирная шахматная федерация — **ФИДЕ** ФИДЕ, которая на протяжении всей истории заставляла профессиональных шахматистов выкладывать целые стены кирпичей. До 2018 года в организации председательствовал расовый калмыцкий **бизнесмен Илюмжинов**.

Он не имеет даже международного звания, вследствие чего придумывал всякую хрень типа нокаут-системы, из-за чего постоянно срался с шахматёрами. А ещё калмык воплотил мечту Остапа Бендера — «**Нью-Васюки**».

В октябре 2018 года новым президентом ФИДЕ стал другой политик от **ПЖиВ** — **Аркадий Дворкович**, также имеющий весьма отдалённое отношение к шахматам, разве что происхождением (и в **одном**, и в **другом** смысле).

В совке шахматы были в фаворе. Некто Яков Рохлин пробил открытие Всесоюзной шахсекции, процитировав якобы слова **Ленина** «Шахматы — гимнастика ума». Лулз же в том, что такой фразы Ленин **никогда не говорил** — перекопай хоть всё его собрание сочинений, не найдёшь. Но проверить, говорил это Ленин или нет, **никто не стал** — процесс пошёл и так. Да и нет особой разницы, говорил он именно эту фразу или нет: что поиграть в шахматки Ленин любил — факт, тем более что **по новейшим исследованиям** сам был шахматным **конём**. Да и всякие Главковерхи-прокуроры типа Крыленко, так что лоббистов хватало. Кстати, Капабланка уверял, что если бы фигуры в шахматах были белые и красные, то **Ленин** был бы чемпионом мира. Уже через двадцать лет самые крутые шахматисты (и чемпионы мира тоже) были родом из совка. Когда же пришёл **великий полярный лис**, отечественная шахматная школа **развалилась**. Конечно, сейчас работают всякие кружки, бывшие дворцы пионеров и пр., но всё равно **уже не то**.

В 1982 году шахматная федерация ФРГ после многолетних попыток добилась от министерства финансов признания шахмат «полезным видом спорта, имеющим воспитательное значение» (что позволило федерации получить налоговые льготы). Решающим аргументом явилась цитата из письма прусского короля Фридриха Великого: «Шахматы воспитывают склонность к самостоятельному мышлению». Конец этой фразы, который федерация предпочла не приводить, гласил: «... а потому не следует их поощрять».

Такое форсированное продвижение шахмат в народ не могло не поспособствовать народному рождению шахматного **быдла**. Люди, учившиеся играть во дворах, запоминали только общие правила, пересказанные знакомыми, и часто не имели понятия о таких вещах как пат, взятие пешки на проходе, превращение пешки в любую фигуру, а не только в ферзя и т. п. Поэтому при игре с подобными личностями зачастую приходится доказывать правильность сделанного хода, причём очень долго.

Благодаря широкому распространению игры большинство шахматных терминов давно уже ушли в народ и приобрели самостоятельное значение, например: пешка, **ход конём**, гамбит и многие другие. Причём их значение могут понимать даже **те**, кто шахматы видит во второй раз в жизни.

Турниры

Большинство крупных шахматистов нигде не работают, увлечены только игрой и зачастую питаются подножным кормом. Хорошим примером нищесборства может служить случай, произошедший в одном бородачьем году. На чемпионате Англии один из лидеров, известный гроссмейстер, получил от зрительницы записку вместе с пятью фунтами стерлингов. Её текст гласил: «Дорогой сэр, я большая поклонница вашего таланта, однако эстетическое воздействие ваших комбинаций на меня возрастет ещё больше, если вы используете эту скромную сумму для приобретения новой пары носков, и, таким образом, во время прогулок на сцене ваши дырявые носки, которые волей-неволей отвлекают мое внимание от игры, не будут портить мне общее впечатление».

Дабы не умереть от голода, они и организуют турниры и продвигают шахматы в народ, имея за счёт армии любителей шахмат небольшие, но регулярные доходы. **Классическая пирамида**. Вообще интерес публики к шахматным соревнованиям напрямую связан с умением публики в шахматы играть, поэтому наивысшего расцвета шахматы как спорт испытывали в совке, в котором в шахматы умели играть



Мечты сбываются



Шахматы и эти страны.



Йога

Шахматы - это весело! Топ 12 приколов в шахматах
Лулзы же!

практически все жители. В современном же мире далеко не каждый способен понять суть передвижений шахматных фигур по доске и напряжённое думание игроков при этом.

Основным организатором является, конечно же, ФИДЕ, которой достались [плохие, негодные шахматисты](#). Коррупция, сексизм, дискриминация, договорняки — одним словом «мы — одна семья». Федерация, мягко говоря, не пользуется поддержкой и уважением со стороны профессиональных шахматистов и ожидается от неё только какой-нибудь очередной экстерминатус — запрет на ничьи ранее 40 ходов, запрет фотографировать по истечении десяти минут после начала партии, нокаут-система, полный запрет на ничьи, обязательное ношение хиджабов в турнирном зале (пока [только для дам и только в Иране](#), но кто знает...) превращает некоторые турниры в театр абсурда. В последнее время всё затихло, только Илюмжинов привычно поддывает, что шахматы [уже не те](#). Но поп-корн лучше не убирать далеко.

Но лулзы доставляет не только ФИДЕ; большинство организаторов больны синдромом вахтёра и опытный шахматист всегда внимательно изучает регламент, чтобы не зафейлиться, например, модная в последнее время приписка «[zero tolerance](#)», означает, что опоздавшему к началу партии на одну секунду шахматисту немедленно засчитывается поражение. Шахматисты, известные своей высокой организованностью, испытывают баттхёрт от такого новшества и регулярно получают нули за несыгранные партии. Одним же из последних высеров стало усложнение dress code — запрет шахматисткам одеваться слишком [сексуально](#).

Причём срач шахматистов с организаторами турниров настолько привычен, что его часто начинают превентивно, кидая друг в друга какашками задолго до его официального начала. Никогда не устают сражаться друг с другом и сами шахматисты, то обвиняя друг друга в [сговоре](#), как Фишер совковых шахматистов, то в чистерстве, как Топалова или Крамника, то в использовании [гипноза](#), как в своё время обвиняли Таля.

Вообще, именно на турнирах шахматисты обычно жгут, жертвуют и играют те самые золотые партии, которые потом анализируют нубы. Особенно много жжения происходит в блице, когда противник с висящим флагом может зевнуть винрарную комбинацию. В партиях, где на кону сотни нефти, вроде чемпионата мира, всё обстоит обычно очень уныло: противники изматывают друг друга ферзевыми гамбитами и испанскими партиями, и после 60+ ходов приходят к ничье.

Шахматисты ИРЛ

Основная статья: [Список известных шахматистов](#)

«Не глумитесь над шахматистами. Легко ли сохранить душевное здоровье, когда изо дня в день теряешь коней, бьёшь слонов, нападаешь на королев. »

— Ашот Наданян

То, что шахматуны — народ [не от мира сего](#), известно столько, сколько существуют шахматы. Количество тихих и [буйных](#) сумасшествий, а также [самовыпиливаний](#) превышает все допустимые нормы. Эта тема раскрыта даже в литературе: см. Набокова «Защита Лужина»^[6], Цвейга «Шахматная новелла» и т. д.

Чемпионы мира (да и вообще все шахматисты) — чуть более, чем наполовину [ЕРЖ](#) (и один [Петросян](#), нет, не тот, а [совсем другой Петросян](#)). Потом стал [индус](#) — видимо, взломал код, написанный его предками over 9000 лет назад. Но в 2013 Ананд, не сумев выиграть ни единой партии в матче, выпилен у себя дома норвежским пареньком. Новый чемпион мира — Магнус Карлсен, в меру упитанный [мужчина](#) парнишка в полном расцвете сил.

Былинными же правдоверными троллями от мира шахмат являются Фишер, [Каспаров](#) и Илюмжинов.

Шахматистки ИРЛ

«Идеальные женщины — это шахматистки: они могут часами молчать, хорошо следят за фигурами и знают много интересных позиций. »

— Ашот Наданян

ФИДЕ люто, бешено троллит шахматисток, разделяя официальные турниры на мужские и женские, что неиллюзорно намекает нам на разницу в возможностях развития и использования интеллектуальных способностей. Странно, что на ФИДЕ по этому поводу ещё не набежали феминистки.

Александра Костенюк [помогла однажды потроллить](#) Станислава Говорухина и Аркадия Арканова, за доску к каждому из которых (поочередно) посадили типичную ТП в наряде [playboy](#)-зайки, которая с ужимками и смехуёчками из серии «ой, теперь ваша коняшка у меня!» играла по подсказкам гроссмейстера и, разумеется, [pwnd](#) обоих. Что характерно, пизда была настолько феерически тупой, что периодически лажала даже с подсказками.

Список чемпионки — такое же зеркало века, как и список чемпионов. Есть загадочные русские эмигрантки, суровая инженер-литейщица из СССР, загадочные грузинки и даже одна китайская школьница. Кого среди них нет, так это одной суговой венгерской женщины — Юдит Полгар (ивр. ל׳ט׳ה' קאָלגאר), которая практически не соревнуется с бабём, так как тупо неинтересно — уровень не тот. Зато выпиливала за доской Карпова, Каспарова, Ананда и Карлсена, а в 2005 году входила в десятку сильнейших шахматунов среди мужчин (!) и была претенденткой на первенство мира среди них же. Такие дела.

Шахматистки



Александра Костенюк, экс-чемпионка мира



Наталья Погонина, автор «Шахматной камасутры».



Президент Шахматного союза Эстонии Кармен Касс.



Баира Кованова



Moar Kosteniuk



Костенюк и хуйцы — один лучше другого



Тысячи их!



Анастасия Карлович как бы намекает нам



Ариан Каоли



Мариам Мансур



Эльмира Скрипченко



Таня Сачдев



Татьяна Косинцева



Ещё Скрипченко и Костенюк



Костенюк



Мария Монакова



ФИДЕ троллит шахматисток



Анна Шаревич

Фаллометрия в шахматах

Сабж — сам по себе является одним из немногих относительно объективных способов **вытащить и померяться**. В шахматах полностью исключён фактор случайности и при равных возможностях игроков нет ничего, что мешало бы переиграть соперника, кроме естественного отсутствия моска, конечно. В отличие от забегов на специальных олимпиадах, победа не может быть оспорена и не требует **особых доказательств**. На практике проигравшая сторона всегда находит **какую-нибудь** вескую причину поражения или обвиняет победителя в использовании ИИ для победы.



Вот это стоит 500 000
удушенных енотов

В целом шахматуны люто, бешено фапают на свой рейтинг похлеще, чем какой-нибудь задрот на эльфа 80 уровня. ЧСВ среднестатистического профессионального шахматуна рвёт все шаблоны, достаточно почитать их интервью, например, или пообщаться вживую.

Если нет возможности увеличить свой рейтинг обычным способом, шахматисты **идут** на такие рекорды, как сеанс одновременной игры, для чего со всей округи набираются школьники, впервые увидевшие шахматы. Участие в таких сеансах платное, так что профит очевиден. На настоящий момент, если верить педивикии, рекорд принадлежит венгерской шахматистке Жуже^[7] Полгар (сестре той самой Юдит Полгар). Она провела 1131 партию (на 326 досках) за 16 часов. Самым лулзовым же сеансёром был канадский мастер Г. Бернер, который после каждого хода буквально пел, танцевал, читал стихи на разных языках, **показывал фокусы** и играл на пастушковой свирели. Рекордсменом по игре вслепую является венгерский гроссмейстер Янош Флеш — в 1960 году в Будапеште он провёл сеанс одновременной игры вслепую на 52 досках.

Помимо этого, шахматы используются государствами — для измерения **интеллектуальной мощи** нации. Например, последний рекорд принадлежит Мехико — 13 500 партий на одном мероприятии. Предыдущий рекорд — 13 000 любителей шахмат — принадлежал КуКубе

В интернете

Шахматы процветают уныло загнивают на всевозможных игровых серверах типа расово отечественной ШП («Шахматная планета»), менее кошерного bereg.ru/chess, уебищных по уровню игры рамблеровских и мэйловских игрозонах, а также пиндосских ICC, плэйчессов, playe4.com и пр., тысячи их. Шахматота водится даже в б-гомерзком **fcuntakte**.

Эпицентром мирового шахматизма, а также главным оплотом индусов в инетрнетах заслуженно считается chess.com. Там зареганы и периодически дуются в блиццы всякие Накамуры, а статьи пишут гроссмейстеры. Рейтинг срисован с рейтинга ЭЛО и в районе 2000 сидят примерно те же лица, что и ИРЛ. С некоторых пор разрешили играть и фишеровские, и шведки, и crazyhouse.

Самый популярный и, пожалуй, годный — lichess.org. Рейтинг, чтобы играть только с равными, настоящие гроссы, можно наблюдать за чужими партиями, играть блиццы в режиме онлайн, читать обзоры и новости шахматного мира, решать задачки на тактику, **ебать гусей** и т. п. А ещё там можно играть в те самые шахматы Фишера, поклав хуй на задрачивающих опенинги упорков. Для **любителей** разных **интересных разновидностей** неплохой вариант — itsyourturn.com, где помимо кучи муры типа нардов и морского боя есть штук 10 видов шахмат разной степени адекватности.



Впрочем, от читеров не факт, что спасёт. На сайте периодически проводятся рейды, вряд ли служащие панацеей, зато заодно, видимо, задевающие и просто очень сильных игроков, вызывая тонны баттхёрта и кукареканья несправедливо забаненных. Хотя это касается скорее шахматистов уровня минимум мастера, к которым резонный вопрос: чому они просиживают штаны на сайтах вместо того, чтобы зашибать какое-никакое бабло на турнирах? Правда, некоторые там вполне официально постант обучающие видео и рекрутят **лохов** на курсы.

Играть можно с разным временным контролем: одна минута на всю игру («пуля»), три минуты, пять, десять, пятнадцать (это всё называется «блиц»), полчаса... больше обычно не играют, ибо геморройно сидеть перед экраном и ждать, когда же тупоумный вражище **сделает ход**. В зависимости от результата (выигрыш, проигрыш или ничья) начисляется или отнимается некоторое количество очков «рейтинга» (типо как рейтинг Эло ИРЛ). Рейт является объектом **фапа** туповатых **быдл** с острым **ЧСВ**. У кого больше, тот и круче, а остальные — **говно**.

Что должно быть на уважающем себя шахматном сервере:

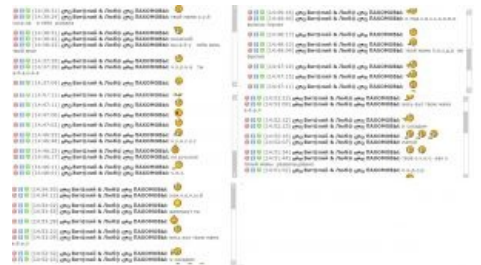
- собсно, игровая зона (фигурки двигать)
- возможность позырить, как играют уберигроки и обсудить в чатике, что гроссмейстер сейчас сольёт, инфа 100%
- быдлофорум, где можно чинно побеседовать на шахматные темы потроллить на предмет чистерства, похвастать своим рейтингом и прочее
- быдлочат, в котором можно делать то же самое, что и на форуме + разводить срач на нешахматные темы и искать игроков на вечерний командник (да-да, и команды там тоже есть)
- конкурс лучших партий, на который обычно выставляют всякое дерьмо
- прямые трансляции партий IRL с комментариями.

Кто обычно играет в шахматы в интернетах:

- Нубы — играть не умеют, но им похуй.
- Середняки — играть умеют кое-как (знают, как ходит конь), фапают на каждый пункт рейтинга, люто, бешено негодуют, если проигрывают по времени. Чуть менее чем полностью — школота.
- Настоящие мастера и гроссмейстеры.
- Прогеры (читеры) — мудилы, которые играть не умеют, но включают прогу и набивают себе рейт. Иногда их отлавливают и банят. А обычно всем похуй. Тоже на 95,25% школота.
- Пулевика — играют только в «пулю» (одна минута на всю игру). В смысле, как играют — просто быстро двигают фигурки мышкой куда попало и выигрывают по времени. Имеют большой рейт и орут на весь чат «Я лучший по минуте на этом сайте!»
- Болтуны, которым похуй шахматы, только бы посидеть в чатике.



Шахматы вдохновляют и на арт



Типичный шахматист на mail.ru

Человек и компьютер

В 1770 году венгр Вольфганг фон Кемпелен сконструировал шахматный «компьютер» — аппарат в виде шахматного стола и механического турка, передвигавшего руками фигуры. Аппарат выигрывал большинство партий, среди поверженных были и Наполеон с Бенджаминном Франклином. Множество учёных ломали голову над принципом работы «турка», и лишь через 50 лет разоблачили обман — под столом скрывался живой оператор машины. Fail.

Но нерды не оставляли попыток и первые ИИ, играющие в шахматы, появились ещё в те олджажные времена, когда компьютеры были большими, а программы маленькими. Самое большое, на что они были способны — это продержаться двадцать-тридцать ходов против девушки, только что научившейся играть в шахматы. В дальнейшем их допилили и стали тестировать на лучших шахматистах. Некоторое время шахматисты блестяще разбивали хитрые планы железяк, например в 1981 году группа товарищей гроссмейстеров во главе с Карповым обыграли 100 шахматных программ со счётом 100:0, но, с ростом производительности и вообще научно-технической мысли, машины стали играть в бисову силу.

Благодаря тому, что машина рассчитывает на недоступную для шахматуна глубину и оперирует точным подсчётом качества позиции, достигающего десятых тысяч долей, проще говоря то что человеку будет казаться двумя равнозначными ходами, ИИ разграничит на лучше и хуже, действия шахматной программы часто могут показаться нелогичными, например для того, чтобы выиграть по таблице Налимова одну пешку программа может совершить 154 хода и это далеко не предел! Суть же заключается в том, что расплата будет неизбежна и машина всё равно выигрывает.

На фоне неудержимого развития технологий шахматных программ и мощности железа, в XXI веке белковые шахматисты, за редким исключением, окончательно перестали играть официальные игры с компьютерами, и те, огласив окрестности довольным дребезжающим смехом, начали проводить турниры между собой. В наше время отпала необходимость иметь специальный аппарат для программы и соснуть у ИИ может любой желающий, имеющий личный ПК, с помощью таких монстров, как легендарные Rybka или Fritz, или не легендарные, но отличающиеся на современных чемпионатах, типа KomodoDragon, Stockfish, Leela, RofChade, тысячи их... Срачи по поводу того, какая программа самая сильная, прилагаются. В целом, по всем рейтингам



Скачать



Банк Империял - Ян Собески
Банк Империял

считают сильнейшей Stockfish, но драчка за звание сильнейшей программой продолжается и всегда всё сложно. Скажем, В 2017 случился казус, когда Google приобрёл компанию DeepMind, разрабатывающую шахматный движок на нейросетках, и выкатил AlphaZero, который порвал Stockfish сначала в матче из 100 игр, а затем (поскольку фаны стокфиша кричали, что 100 игр мало, чтобы судить) и из 1000 игр (155 побед, 839 ничьих, and 6 поражений). Но поскольку Google забросил дальнейшее развитие AlphaZero, переключившись с шахмат на Go, а Мороженная Рыба развитие продолжила, то сегодня она опять сильнее и если бы столкнулась с AlphaZero, то показала бы ему как надо играть в шахматы. Наследница AlphaZero — Лиля (LeelaChessZero, да, названная в честь той самой Лилы из Футурамы) — которая воспроизвела сделанное DeepMind и двинулась дальше, сегодня ведущий конкурент Stockfish на TCEC и CGT, но всё же слабее. (Впрочем, их сложно сравнивать, поскольку Leela требует для своей нейросетки кучу видеокарт, и соответственно больше вычислительной мощности. На равных петафлопсах, Стокфиш, надо полагать, будет уверенно сильнее.).

ИИ, играющие в шахматы, породили ещё одну увлекательную спецолимпиаду в шахматном мире, которая заключается в забрасывании друг друга говном по поводу предполагаемого читерства, чего стоит туалетный скандал Топалова, ставшего чемпионом мира, по заявлениям его соперника, с помощью программы Rybka. Подобные скандалы, регулярно сотрясающие и без того весёлые своды ФИДЕ, привели к тому, что перед ответственными турнирами происходит обыск шахматиста, а в случае подозрений его могут прямо посреди матча, на потеху публике, отволочь за кулисы и повторно **обшмонать**, помимо этого ФИДЕ придумала ставить металлоискатели и запретила носить в турнирный зал мобильники. У кого запищит — сразу засчитают поражение, вобщем здесь тоже будем ждать продолжения, потому что вбросы продолжаются, несмотря на все эти меры безопасности, ведь достаточно попасть в первую линию расчёта какой-нибудь всем известной программы, чтобы горе-шахматиста с улюлюканьем освободили от возможности принимать участие в турнирах.

На волне этих срачей появилась теория, что компьютеры рано или поздно достигнут мощности, позволяющей просчитать все варианты ходов, что приведёт к самовыпиливанию шахмат. На самом деле, в современном понимании это невозможно, так как количество возможных шахматных партий (10 в 120-ой степени) заметно превышает количество атомов во Вселенной (10 в 80-ой степени). Некоторые впечатлительные личности даже начали запиливать **свои шахматы**, как то: боевые шахматы, шахматы Капабланки, шахматы Фишера, вольные, Кингчесс. Самовыпила шахмат не произошло несмотря на все старания ФИДЕ, а шахмат наплодили уже больше, чем 9000.

Кстати, в восьмидесятые в одном интервью у Карпова спросили, не приведет ли технический прогресс к перевесу машины и не станет ли это гибелью шахмат, на что он **предложил** обсудить не менее животрепещущую тему — не обгонит ли автомобиль человека и не приведет ли это к смерти лёгкой атлетики? Так что играть хуману с хуманом от этого в общем-то менее интересно не станет.

Поиграть с ИИ без смс и регистрации можно на chess.com или lichess, либо скачать себе готовую программу, коих можно найти в любом аппсторе, и даже промеж официальных пакетов в дистрибутивах линупса. Или можно пойти и дедовским способом скачать **проприетарь** или **опенсурц**, кликая по ссылкам. Надо понимать, что шахматные движки и программы рисующие доску на экране — это часто разные вещи, и имея программу с доской к ней можно подключить любой движок, указав где лежит .exe. То есть любой аноним невозбранно может, имея какой-нибудь gnuchess, скачать себе Лилу, Стокфиш, Weiss и играть на доске от scid с ними или, если самому сливать неохота, то заставить их играть друг против друга (ключевое слово «UCI», если программа-доска умеет в UCI, значит она сможет общаться с движком, который умеет в UCI). С помощью ИИ можно невозбранно научить личинку человека шахматам, например [тут](#) или [тут](#).

Лулзы

Годную коллекцию лулзовых историй о шахматистах собрал гроссмейстер Александр Котов в книге «В шутку и всерьёз».

Примеры:

- Как, по-вашему, моя позиция? - то и дело спрашивал Алехина, увлеченного своей партией, какой-то участник побочного турнира. Алехин терпеливо отвечал.

- Какие у меня отличные слоны! - сказал любитель, вновь остановив чемпиона мира. В конце партии у болтуна были два слона против одинокого короля, но и тут он решил получить поддержку сильнейшего шахматиста планеты.

- Как вы думаете, два слона здесь выигрывают? - ещё раз спросил надоедливый господин. Разговор шёл на французском языке, в котором слово «слон» несколько созвучно слову «осёл». Раздражённый Алехин проворчал:

- Два выигрывают, три - никогда!^[8]

Был ещё случай, когда Алехин отложил партию против мастера в невыгодном для себя положении. Противник чемпиона мира в перерыве решил пококетничать и спросил у Тартаковера:

- Как вы полагаете,гроссмейстер,кто выиграет эту партию?

- Извольте.Ни минуты не сомневаюсь - Алехин.

- Да, но у меня же значительно лучшее положение! - возмутился мастер.

- Это верно. Если бы вы спросили меня, чья позиция лучше, я бы ответил - ваша. Но вы спрашиваете, кто выиграет. Я повторяю: Алехин!

Он не ошибся: Алехин добился-таки победы.

Мы упоминали о невозмутимых шахматистах, сохраняющих выдержку даже в тот момент, когда флажок вот-вот упадёт. Но есть шахматисты, которые абсолютно теряются в цейтнотные мгновения.

Мой противник господин Табак в одной из партий мельбурнского турнира в 1963 году вдруг стал восклицать:

- Чей ход, чей ход?!

При этом он смотрел на свои тикающие часы.

А в Москве один кандидат в мастера,когда стрелка приблизилась к роковым двум часам, неожиданно закричал на весь зал:

- Судья, каким цветом я играю? Белыми или чёрными?

В цейтнотах волнуются противники, но арбитр обязан оставаться олимпийски спокойным. Никто не должен уподобляться тому малоопытному судье,которому недавно было доверено проводить один из полуфиналов чемпионата страны. Когда два мастера попали в цейтнот и игра пошла в невероятном темпе, этот судья подошёл к столику, чтобы следить за соблюдением правил. Спешка была отчаянная. Демонстраторы не успевали показывать ходы, не успевал из записывать и судья. В этой труднейшей ситуации блюститель шахматных законов «сориентировался» по-своему. Оторопевшие от неожиданности мастера услышали его грозное приказание:

- Не делайте ходы так быстро! Я не успеваю их записывать.

На межзональном турнире в Стокгольме в 1948 году темпераментный аргентинский гроссмейстер Мигуэль^[9] Найдорф доставлял противникам много забот в цейтнотах. Совершая ход, он небрежно передвигал фигуру на новое поле и попутно сбивал соседние фигуры. На доске порой создавалась настоящая свалка. Но вот что любопытно: Найдорф при этом никогда не забывал пустить часы противника. И тот был вынужден восстанавливать позицию за счёт своих драгоценных минут.

- Я его приучу к порядку, - уверенно сказал нам мудрый Вячеслав Рагозин перед встречей с аргентинцем. Мы с интересом ждал заключительного этапа борьбы в этой партии.

Когда подкрался цейтнот, Найдорф сделал «сильнейший» ход конём, в результате которого повалилось сразу несколько фигур. Стоит ли говорить, что часы Найдорфа были остановлены, а стрелка часов Рагозина неумолимо двигалась к флажку.

- Пардон, - тихо и мягко произнёс Рагозин, переводя обратно рычажок часов. - Вы случайно зацепили фигурки. Будьте любезны, наведите порядок на доске.

Мгновенье аргентинец смотрел на противника, затем взгляд его упал на быстро бегущую стрелку собственных часов, и он понял: фокус не удался. И принялся лихорадочно восстанавливать разрушенную позицию. Больше уж он никогда не «нервничал» и аккуратно обращался с фигурами.

Видео

Веселые шахматы

[Battle Chess Karate](#)
[Battle Chess Karate](#)
[Funny Chess 1](#)
[Funny Chess 1](#)
[Funny Chess 3](#)
[Funny Chess 3](#)

[Lexx Chess](#)
[Lexx Chess](#)

[Matrix Chess](#)
[Matrix Chess](#)
[Funny Chess 2 \(Legal's mate\)](#)
[Funny Chess 2](#)
[The Seventh Seal On Chess](#)
Бергман такой Бергман.
Сыграешь со Смертью?
[Wizards Chess 2](#)
Гарри Поттер же

The Big Bang Theory-Leonard sucking in different levels[HD]
https://www.youtube.com/watch?v=WZqpuZCT_c0
 Шелдон знает толк в 3D шахматах
 Дьякон Андрей Кюраев начинает срывать покровы
 Cheparinov refuses handshake (chessdom.com)
<https://www.youtube.com/watch?v=yEPq8nH7enw>
 Пожми руку! Пожми руку, сука!
 Проффесор учится играть в шахматы.

Киноклассика

12 стульев
 Классика
 Нью-Васюки
 Нью-Васюки
 2/2 Шахматы в фильме "12 стульев" (1976)
<https://www.youtube.com/watch?v=MvBqLKOhgCo>
 Старший мастер даёт сеанс одновременной игры Васюкинцам
 Междупланетный шахматный турнир
 Скоро будет дождь
 Ты уж меня извини. Увлёкся.

Галерея, **rules 34**, hard edition

34 chess



ЧБ french-style

ТП-style, «вместо кубика льда»
 Кошерная доска

MOAR



См. также

- Каспаров
- Секреты шахмат
- Обучение шахматам
- Эротические шахматы: раз, два, три, четыре, пять
- Пикчи
- Приобщиться к шахматной мысли
- Шахматная библиотека
- Флеш-шахматы
- Интересные партии
- Шахматные байки: раз, два, три
- Более 200k этюдов, задач и композиций
- Описание правил более чем 6к вариантов шахмат
- Возможность поиграть в сотни вариантов шахмат или даже написать свой вариант для оболочки
- Пространственные шахматы
- Шахматные рекорды

Примечания

- ↑ Что логично, поскольку король вообще не является фигурой, как, собственно, и сама пешка.
- ↑ Официально правило хода конем звучит так: «конь может пойти на одно из полей, ближайших к тому, на котором он стоит, но не на той же самой горизонтали, вертикали или диагонали»
- ↑ **Алсо**, изначально ферзь означает визиря (советника), в белорусской **тарашкевице** он так и называется – **визыр**. Но европейцы посчитали, что рядом с королём должна находиться королева.
- ↑ В немецком, французском и ещё половине европейских языков ферзь называют «дамой», и там есть правило «d – для дамы», т.е. ферзь в начале игры стоит на вертикали d.
- ↑ Двумя конями при отсутствии у соперника пешки ставится только **кооперативный мат**
- ↑ Прототипом главного героя является довольно известный шахматист, а по совместительству и друг аффтара, Курт фон Барделебен. В 1924 году **стал героем**, выбросившись из окна. Видимо, непоправимую психотравму нанёс ему **былинный фэйл от Стейница**.
- ↑ Сокращение от Жужанна (Сюзанна)
- ↑ Во французском шахматный слон называется fou, то есть «шут», «глупец».
- ↑ На самом деле, конечно, Мигель. А точнее, Мечислав. А еще точнее – Мендель. Весьма, кстати, интересная личность – **ЕРЖ**, рождённый в Варшавской губернии Российской империи, который однажды приехал в Аргентину на турнир аккурат во время начала **Второй мировой**, будучи ЕРЖ решил не рисковать и остался за океаном.



Спорт

Adidas Championat.com Dance Dance Revolution DTM Fandom Hard Gay
Let's get ready to rumble! NASCAR Pump It Up Remi Gaillard Ru football Special Olympics
Yao Ming Агния Сергеев Айкидо Александр Друзь Александр Курицын Алкоголик
Альпинизм Андрей Кочергин Байкер Барщевский Бацька Бодибилдинг Боевые искусства
Бокс Ботинкометание Брюс Ли Букмекерская контора Ванкувер 2010 Вассерман
Велосипедист Владимир Турчинский Вуузела Выстрелить себе в ногу Геокешинг Го
Дайвинг Дворовые игры Демосцена Денис Черевичник Диггеры Егор Свиридов Жарков
Зидан Инна Жиркова Йога Кубик Рубика Лец ми спик фром май харт ин инглиш
Майк Тайсон Михалок Миша Маваша Монстр-трак Московская Олимпиада Моуринью
Ногомяч Олимпиада Оскар Писториус Параплан Парашют Паркур Пейнтбол Покер
Потому что гладиолус Преферанс Ралли Регби Респект таким парням Рестлинг
Рестлинг/Рестлеры Ритмическая гимнастика Российский футбол Руфинг Рыбалка
Рыжий Гарзан Скейтер Сноуборд Снукер Сочи 2014 Список известных шахматистов
Спортивное программирование Спортивное ЧГК Спортсмен Сталкеры Страйкбол
Стритрейсер Схватка двух йоккодзун Тесак Турист Турникмены Фитнес-центр Формула 1
Футбольный хулиган Хардбол Хастл Хоккей Что? Где? Когда? Шахматы
Арнольд Шварценеггер Экстремальные городские игры



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo

w:Шахматы ae:Chess