

A 3D rendering of a chessboard with chess pieces. The board is black and white checkered, and the pieces are metallic and reflective. The background is a dark blue gradient with a glowing blue ring around the board. The title is written in red, bold, serif font.

История возникновения шахмат

Подготовила Жукович Светлана Анатольевна



Древняя индийская легенда приписывает создание шахмат некоему [брамину](#). За своё изобретение он попросил у раджи незначительную награду: столько пшеничных зёрен, сколько окажется на шахматной доске, если на первую клетку положить одно зерно, на вторую — два зерна, на третью — четыре зерна и т. д. Оказалось, что такого количества зерна нет на всей планете. Так это было, или не совсем, сказать сложно, но, так или иначе, родиной шахмат является [Индия](#).



В [Индии](#) появилась первая известная нам игра, родственная шахматам — [чатуранга](#). Принципиальных отличий от современных шахмат два: игроков было четверо, а не двое (играли пара на пару), а ходы делались в соответствии с результатами бросания игральных костей. Каждый игрок имел по четыре фигуры (колесница ([ладья](#)), [конь](#), [слон](#), [король](#)) и по четыре [пешки](#). [Ферзя](#) не было вовсе. Для выигрыша в партии нужно было уничтожить всё войско противников.



Арабы преобразовали чатурангу: игроков стало двое, каждый получил под управление два комплекта фигур чатуранги, один из королей стал ферзём. От [костей](#) отказались, стали ходить по одному ходу строго по очереди. Победа стала фиксироваться по постановке [мата](#) либо [пата](#), а также при завершении игры с королём и хотя бы одной фигурой против одного короля.



Приблизительно в [820 году](#) шахматы появились на [Руси](#), придя либо прямо из [Персии](#), либо от среднеазиатских народов. Русское название игры созвучно среднеазиатскому «шахмат». Изменения в правилах, позже внесённые европейцами, проникали на Русь, постепенно превратив старые русские шахматы в современные. Считается, что европейский вариант шахматной игры попал в Россию в X—XI веках из [Италии](#). К [XV веку](#) шахматы приобрели современный облик.



Играл в шахматы [Иван Грозный](#) (по преданию, он и умер за шахматной доской). При [Алексее Михайловиче](#) шахматы были распространены среди [придворных](#), умение играть в них было обычным среди [дипломатов](#). В Европе сохранились документы того времени, в которых говорится, что русские посланники знакомы с шахматами и играют в них весьма сильно. Увлекалась шахматами [царевна Софья](#). При [Петре I ассамблеи](#) не проходили без шахмат.



К [XV—XVI векам](#) шахматные правила в основном устоялись, началось развитие систематической [шахматной теории](#). В [1561 году Руи Лопес](#) издал первый полный [учебник](#) шахмат, в котором были рассмотрены этапы партии — [дебют](#), [миттельшпиль](#) и [эндшпиль](#). Он же впервые описал характерный вид дебюта — «[гамбит](#)», в котором преимущество в развитии достигается путём жертвы материальных



Большой вклад в развитие шахматной теории в [XVIII веке](#) внёс [Филидор](#). Он развил позиционный стиль игры. Он считал, что игрок должен не бросаться в безрассудные атаки, а планомерно строить сильную, устойчивую позицию, наносить точно рассчитанные удары по слабостям позиции противника, при необходимости прибегать к разменам и упрощениям, если они ведут к выгодному эндшпилю. Правильная позиция, по Филидору, это, прежде всего, правильное расположение пешек. По словам Филидора, «Пешки — [душа](#) шахмат; только они создают атаку и защиту, от их хорошего или плохого расположения целиком зависит победа или поражение». Книга Филидора «Анализ шахматной игры» стала [классикой](#).



С [XVI века](#) начали появляться шахматные клубы, где собирались любители и полупрофессионалы, игравшие зачастую на денежную ставку. Затем появились национальные турниры в большинстве европейских стран, стали проводиться [международные матчи \(с 1821-ого\)](#) и [турниры \(с 1851-ого\)](#).



Теперь компьютер может подсказывать шахматисту даже на соревнованиях самого высокого уровня. Поэтому на турнирах начали использовать специальные меры для защиты от компьютерных подсказок.

Прогресс компьютерных шахмат стал одной из причин роста популярности неклассических вариантов шахмат.