

Легенда о шахматах №1 «Гав и Талханд»

Эта легенда описана тысячу лет назад персидским поэтом Фирдоуси в эпосе «Шахнаме» («Книга царей»).

Жили в древней Индии два брата-близнеца, два царевича — Гав и Талханд. И, как это часто бывало в истории, разгорелась между ними борьба за власть. В поэме говорится, что царица не могла отдать никому из них предпочтение, т.к. одинаково сильно любила обоих сыновей. Это мне, конечно, понятно. Непонятно другое — почему в таком случае она не разделила свое царство пополам. Разделила бы и отдала каждому сыну полцарства. Но она этого не сделала, и в результате каждый царевич собрал себе войско, и был объявлен бой, который должен был определить сильнейшего. И было ясно, что бой будет не на жизнь, а на смерть, т.к. фактически никто не мог оттуда сбежать — поле боя устроили на берегу моря и со всех сторон окружили глубоким рвом с водой. В поэме опять же говорится, что пока шел бой, царица не спала, не ела. Переживала. Стало быть, знала про этот бой и наблюдала издали. Талханд в этом бою погиб. Когда царице сообщили о смерти Талханда, она впала в отчаяние и стала упрекать Гава, что тот погубил своего брата. Тут как-то не прослеживается логика. Она что, не понимала, что один из ее сыновей погибнет в этом бою? Напрашивается вывод, что, видимо, условием боя было — не убивать царевичей. Как в шахматах — разгромить войско, но самого короля трогать нельзя, можно только объявить мат. Если так, то логика есть. При разборках выяснилось, что Гав не убивал Талханда. На его теле не было ни одной раны. Талханд умер от зноя, голода и жажды, потеряв сознание, сидя на своем слоне. При чем же здесь шахматы? А вот при чем. Царица потребовала, чтоб ей показали все в подробностях — как развивался бой, и как так получилось, что Талханд погиб, не имея ран. Гав, чтобы реабилитироваться в глазах матери, созвал самых мудрых мобедев. Мобед — это священнослужитель в зороастризме. (Члены семейки были зороастрийцами. В Индии до сих пор небольшой процент населения исповедует эту древнюю религию.) Итак, мобедев прибыли — и всю ночь, не смыкая глаз, вникали в суть дела: изучали, какой формы было поле битвы, где располагались рвы, как проходил бой, как перемещались шахи и их войска и прочие подробности. После чего из эбенового дерева они сделали квадратную доску, изображающую поле битвы, а из слоновой кости вырезали и расставили на доске фигуры — два войска лицом друг к другу. На той доске было нарисовано 100 клеток (как мы знаем, на современной шахматной доске 64 клетки — 8 по горизонтали и 8 по вертикали). Передний ряд — пехота, за ней — конница. Шах располагался в центре своего войска во втором ряду. Рядом с ним стоял наставник, самый мудрый

ближайший помощник. Далее — два слона. Рядом со слонами стояли верблюды. Дальше — два коня. А по краям — две боевые птицы Рух. Из текста ясно, что был еще и третий ряд — пехота (см. ниже — выделенные красным строчки), т.е. если верить этой легенде, в первоначальных шахматах фигуры стояли не в два, а в три ряда. Наставник, верблюды, птица Рух... очень интересно! Но интереснее об этом прочитать первоисточник в переводе Михаила Дьяконова — известного востоковеда. Вот этот текст:

И дальше Фирдоуси описывает правило хода для каждой фигуры:

В этом тексте столько всего интересного! Например:

- «Кто поле пройдет, будет славен умом, Подобно наставнику, рядом с царем.»

Прослеживается аналог превращения пешки (когда пешка, дойдя до противоположного края доски, может превратиться в любую фигуру своего цвета).

- Или взять образ наставника, который стоит рядом с царем и «всех мудрых мудрей».

«Вот шах посредине дружины своей, С ним рядом наставник — всех мудрых мудрей.»

В современных шахматах рядом с королем вместо наставника располагается ферзь, т.е. по-простому, королева. Разве не символично, что наставник (мужской род) плавно трансформировался в королеву, подругу короля (женский род). :-)

- Плавно трансформировалось и поле его (её) деятельности:

«Наставник в сраженье близ шаха идет И только на клетку уходит вперед».

В современных шахматах ферзь, как известно, не привязан к королю и гуляет по всей доске без ограничений — как по вертикали-горизонтали, так и по диагонали.

- Боевые слоны тоже расширили свое поле деятельности. Вернее, удлиннили его.

«Три клетки идут боевые слоны, Им битвы поля на две мили видны».

Только из этого текста не ясно, каким образом они перемещались на три поля: прямо — или по диагонали, как сейчас. А вот действительно, по логике вроде бы не должен слон одним ходом допрыгивать до дальнего конца доски, не такие уж они прыткие, слоны-то. Но в современных шахматах допрыгивает запросто. :-)

- Зато конь с тех давних пор не изменяет себе, так и скачет буквой Г:

«И конь может тоже три клетки идти, Но к третьей бежит, уклоняясь с пути».

- А еще мне лично жаль, что верблюды исчезли из оборота. С верблюдами шахматы были бы еще класснее!

- Ну и птица Рух, конечно. Скромненько уступила место красавице ладье. А ведь она (птица Рух) была такая огромная, что во время полета

своими крыльями закрывала солнце и могла легко поднять в воздух слона! Если бы она не покинула шахматную доску, то развитие шахмат, наверное, пошло бы по какому-то другому пути...

- А про рокировку что-то ничего не пишут. Видимо, ее в первоначальном варианте не было.

В общем, ход за ходом, Гав при поддержке приглашенных мобедов на этой шахматной доске воссоздал для своей матери-царицы всю картину битвы. **Так и возникли шахматы.**

А дальше совсем грустно (хотя куда уж грустнее, если Талханд погиб). Мать-царица сидела над этой шахматной доской, убитая горем, без пищи и воды, проливая горькие слезы до тех пор, пока не пришел ее конец.

Легенда №2 «Про шахматы и зерно»

Это самая, пожалуй, распространенная история о том, как жил-был в Индии один брамин, и однажды он придумал шахматы. Просто взял и изобрел их. На досуге. В свободное от своих браминских дел время. И индийскому царю это изобретение так пришлось по душе, что он сказал брамину: — О, великий изобретатель сей прекрасной игры, мудрейший из мудрейших, проси любую награду, все исполню. Так или примерно так сказал индийский царь в восхищении. Хотя в некоторых вариантах этой истории накручена еще идеологическая подоплека — якобы брамин вовсе не просто так изобрел те шахматы, а с великой тайной целью. Царь тот, оказывается, так плохо управлялся с государственными делами, что привел свое царство в упадок, а советы всяких мудрых браминов он не слушал. И чтобы мягко и деликатно показать царю, что один он в поле не воин, и что без помощи остальных государственных фигур (и даже пешек!) он ничего не сможет поделывать, вот с этой великой целью и придумал брамин на досуге шахматы. Намек царем был понят правильно, и решил он брамина отблагодарить за преподнесенный урок житейской мудрости. Была там эта идеологическая подоплека или нет, в любом случае результат налицо: «Проси любую награду, все исполню». А брамин не будь дурак... Некоторые варианты этой истории добавляют, что это был тот самый брамин, который изобрел степень числа. Тот самый это был брамин или нет — нам не ведомо, но уж точно возведение в степень ему было известно (в отличие, видимо, от царя). И он легко так говорит: — О, великий царь! Я маленький скромный брамин, и много богатств мне не надобно. Дай мне просто немного зерна, да и хватит. Совсем чуть-чуть. Положи на первую клетку шахматной доски одно зернышко, на вторую — два зернышка, на третью — четыре... и так далее... постоянно удваивая. Странный какой-то брамин, — подумал царь, — ну да ладно. Не хочет много зерна — не надо. Дам ему сколько просит. Положил он на первую клетку одно зернышко, на вторую — 2, на третью — 4, на четвертую — 8, на пятую — 16... и т.д.... Сначала опустел его первый амбар... Потом второй... третий... Царь уже был не рад, что связался с этим

ушлым брамином. Ему уже не нужны никакие шахматы! Он уже отдал брамину все зерно, которое было в его стране, а к 64-ой клетке еще и близко не подобрался!..

И с тех пор всем детям в школе при изучении возведения числа в степень задают по математике одну и ту же задачку — про несчастного царя, ушлого брамина и зерно на шахматной доске. И кстати! Некоторые историки шахмат утверждают, что эта легенда относится примерно к тысячному году ДО н.э.! (Это к вопросу «**Когда изобрели шахматы**»)

История №3 «Чатуранга»

Шахматные историки считают, что прародительницей современных шахмат является **древнеиндийская игра чатуранга**. Слово «чатуранга» означает «войско, состоящее из 4-х частей»: пехота, конница, слоны и колесницы. Доска чатуранги, как и современных шахмат, поделена на 64 клетки. В каждом углу размещаются 4 пешки (пехота), 1 конь (конница), 1 слон, 1 ладья (колесница) и 1 король (полководец). Играют четыре человека, двое на двое, у каждого — войско своего цвета (черное, красное, желтое, зеленое).

Цель игры — уничтожение всех сил противника. Но! Движение фигур в чатуранге определялось бросанием игральных костей. Считается, что чатуранга возникла в Индии во 2-4 веках н.э. Из Индии она распространилась в другие страны Востока. Со временем в чатуранге изменилось количество войск, при этом количество фигур осталось прежним — вместо четырех войск по 8 фигур в каждом стало два войска по 16 фигур. Т.е. две армии слились в одну. В каждой армии получилось по два полководца, один из которых и превратился в ферзя (советника). Изменились и правила игры. Короля (шаха) теперь стало нельзя убивать, а можно только устраивать ему ловушки. Еще одно важное изменение — из игры убрали бросание костей.

Такая обновленная версия получила название «шатранг». Обратите внимание на фото Чатуранги. Там эта игра названа «Чатранг». Даже из названий видно, что это одна и та же игра: Чатуранга — Чатранг — Шатранг.

Легенда №4 «Рассказ о шатранге»

Еще одна интересная легенда, имеющая отношение к истории шахмат. В ней говорится, что индийский царь однажды отправил шаху Ирана с караваном верблюдов шатранг (как мы уже знаем, шатранг — это первоначальный вариант шахмат), чтобы тот разгадал сущность игры. К шатрангу прилагалось письмо на шелке, в котором говорилось, что если шах раскроет тайну этой прекрасной игры, то он превзойдет всех мудрецов, и индийский царь в таком случае пришлет любую подать, которую запросит

иранский шах. А если в Иране не найдется такого мудреца, который бы смог разгадать тайну шахмат, то тогда, наоборот, вы будьте добры платить нам подать и присылать ее в Индию, ибо наше знание опережает ваше. Потому что царь славен знаниями, а не сокровищами! При этом индийский посол дал шаху одну подсказку, что в этой игре все образы фигур и пути их передвижений взяты от войны, от правил ведения сражения.

Шах попросил время на разгадывание этой игры семь дней.

Денно и ночью шах со своими мудрецами пытались разгадать смысл игры — где какая фигура должна стоять и как передвигаться. Но безрезультатно. И тут вызвался один товарищ, визирь по имени Бузургмихр, который сказал, что он видит, каков должен быть исход партии, т.е. что должно получиться на выходе, но как добраться до этого исхода, пока не ясно, но он постарается это понять.

И шах с радостью и облегчением передал ему шахматную доску с фигурами и отправил думать. «Вся надежда на тебя, — сказал шах. — Не подведи державу».

Бузургмихр устался на доску и стал думать думу. И ведь придумал! В назначенный день созвал шах всех своих приближенных — и индийского посла, конечно же. Уселся визирь перед доской и стал расставлять фигуры. Индийский посол смотрел на это дело во все глаза, и взгляд его все больше и больше опечаливался, потому как все фигуры оказались расставлены правильно.

В первом ряду стояли пехотинцы, за ними в центре прятался шах, рядышком с которым стоял мудрейший дастур, указывающий самые правильные пути в сражении. Помните наставника из Легенды №1? Здесь в роли наставника выступает дастур — это тот же мобед (священник в зороастризме), только более высокого ранга (да-да, эти — тоже зороастрийцы). Ну и дальше по списку — слоны, кони, птицы Рух.

Все застыли в изумлении. Как ему удалось разгадать правильную расстановку фигур, ведь он их в глаза никогда не видел?..

В награду за то, что визирь не подвел-таки державу, шах щедро одарил его драгоценными камнями и подарил коня.

А визирь Бузургмихр так увлекся интеллектуальными играми, что ушел к себе домой, закрылся там, погрузился в размышления — и изобрел нарды.

И что же сделал иранский шах? Правильно! Он отправил эти нарды в Индию.

С таким же караваном верблюдов, с каким прибыли сюда из Индии шахматы, и со словами, что в Индии много мудрых браминов, и пусть они попытаются раскрыть смысл игры в нарды.

И... о, горе моей любимой Индии!.. Тайну новой игры там раскрыть не смогли. И по уговору, да и в знак преклонения перед человеческой мыслью, индийский раджа погрузил на этих верблюдов золото, одежды, жемчуга и драгоценные камни — и отправил в Иран. Тут и сказочке конец.

Легенда «белое и черное» о братьях-близнецах

В древние времена Индией правил мудрый царь, правление которого принесло стране мощь и процветание. Было у него два единоутробных сына. Братья-близнецы были как две капли похожи друг на друга, а отличались они лишь тем, что любили носить одежду разного цвета – один предпочитал белые убранства, а другой – черные одеяния. После кончины отца, который поделил царство поровну каждому из братьев, между ними случился раздор. Каждому хотелось стать единоличным правителем и руководить целой страной, а не лишь её половиной. Длительная ссора переросла в настоящую войну, уносящую жизнь многих людей. Однако, никто из братьев не собирался прекращать войну, потому как её окончание со стороны любого из них означало бы молниеносный проигрыш и то, что он не станет правителем. При этом, братья хотели и помириться, и закончить войну, и найти способ прийти к царским полномочиям.

Однажды к ним пришел мудрец и пообещал за перемирие и незамедлительное окончание войны, в которой умерла половина индийского населения, показать братьям как можно честно и без крови определить победителя. Братьям эта идея понравилась, и они сразу же согласились попробовать. Старик достал деревянную дощечку и черно-белые деревянные фигурки, после чего поведал об основных правилах игры и том, что нужно тщательно обдумывать каждый ход. Между братьями началась длительная шахматная «война», но теперь человеческая кровь не проливалась, поэтому партия могла длиться до определения истинного победителя. В этом поединке победу одержал брат, игравший белыми фигурами, по праву победителя он же и стал новоиспеченным правителем страны. С тех пор игра приобрела невероятную популярность, а в шахматном бое всегда первыми ходят белые фигуры.

Родина шахмат или Где изобрели шахматы

Теперь нам ясно, где их изобрели. **Родина шахмат — Индия.** Однозначно! Из древней Индии шахматы постепенно проникали на Запад — в страны Арабского халифата, и на Восток — в Бирму, Китай, Японию... Каждый народ привносил в них какие-то элементы своей культуры, изменялся внешний вид фигур, название игры, но основной принцип оставался тем же — главной фигуре противника объявлялся мат.

Вместе с тем, историки шахмат единогласно постановили, что с авторством все просто и ясно — никакого конкретного автора у этой игры нет. «Нет никаких сомнений в том, что шахматы (в современном варианте) не были изобретены одним человеком, а являются результатом коллективного народного творчества, притом не одного, а многих народов» — в этом сходятся все историки шахмат. При этом также сходятся в том, что происхождение их, несомненно, индийское.

Некоторые китайские историки не считают, что индийские корни шахматной игры полностью доказаны. Они допускают, что и индийские, и китайские шахматы, возможно, произошли от общего, пока еще не найденного, предшественника.

Тем не менее, они не отрицают тот факт, что первые упоминания этой игры в китайской литературе относятся лишь к 8 веку н.э. Так что первенство Индии не вызывает сомнений даже у китайских историков.

Когда изобрели шахматы

Историки шахмат считают, что возникли они примерно в 6 веке н.э. К этому времени относятся самые ранние найденные документы. Это если говорить о тех шахматах, которые имеют знакомый нам вид и известные правила. При этом есть множество доказательств того, что до появления сегодняшних шахмат существовали похожие настольные игры, в основе которых также лежала тактика ведения битвы, главной фигурой был шах (полководец), и в помощниках у него было его войско. В пример приводится некая персидская поэма, написанная в 600 году н.э., где упоминаются индийские шахматы и говорится, что в Персию они проникли из Индии.

Гарольд Мэррей, английский востоковед и выдающийся историк шахмат, в своем капитальном труде «История шахмат» (1913 г.) даже называет точную дату возникновения шахмат — 570 год н.э. Он утверждает, что до 570 года не было никаких сведений о шахматах, хотя единичные путешественники тех времен подробно описывали Индию, но об этой игре не упоминали. В 700 году уже встречаются первые упоминания о шахматной игре вслепую, т.е. не глядя на доску. В 8 веке уже появляются сведения о квалификационных турнирах! А в 9 веке — первый трактат о шахматах Аль-Адди.

Некоторые интересные факты из истории шахмат

В арабских шахматах, например, долгое время ферзь был второстепенной фигурой и мог передвигаться только на одну клетку по диагонали. Слона ограничивали в его перемещениях до трех клеток по диагонали, при этом слон мог перескакивать через фигуру. Ладья тоже когда-то передвигалась только на две клетки. Со временем ферзь стал главной фигурой на шахматной доске (после короля).

Правила постепенно менялись — с целью ускорения темпа и придания остроты игре.

Куда же делась легендарная птица Рух? По какой причине она уступила место ладье? Виной всему, оказывается, арабы. Я порылась в папиных шахматных книгах и нашла такое объяснение. Изначально в Индии в шахматах (вернее, в шатранге) фигурам придавалась

форма, которая соответствовала их названиям. Слон был похож на слона, всадник — на всадника и т.д. Но во время своих масштабных мусульманских завоеваний, в числе прочих культурных богатств арабы познакомились и с шахматами. Конечно же, они переняли эту замечательную игру. По законам ислама изображение живых существ было запрещено. И от птицы Рух остались небольшие обрубки крыльев в виде выступов наверху четырехугольника. Это символическое изображение сказочной птицы и послужило прообразом современной ладьи. На всякий случай напомним, что еще раньше — до птицы Рух — эти крайние клетки на шахматной доске занимали индийские колесницы (ратхи). Так что, вот такая любопытная поэтапная трансформация: ратха — птица Рух — ладья.

А вот еще один интересный факт из истории развития шахмат, который я вычитала в большой толстой книге Ежи Гижицкого «С шахматами через века и страны». Правда, это уже не про Индию, а про Россию, но факт оказался уж очень любопытным.

В России в прошлые века при игре в шахматы иногда увеличивали силу ферзя. Придумали, что ферзь может ходить не только по прямым линиям, но и буквой Г, как конь. В этом случае ферзь назывался «ферзью всяческой». И перед началом партии следовало заранее договориться, как будет вестись игра — «ферзью обыкновенной» или «ферзью всяческой».