



Никита
Соколов

Играть в сёги учились с детства.
Фрагмент рисунка К. Хокусая.

Игра слонов и генералов

Самая, наверное, популярная настольная игра мира – шахматы – имеет множество региональных разновидностей, большинство которых (кто бы в этом сомневался!) существует в азиатских странах. При этом одни варианты игры очень напоминают те хорошо известные нам шахматы, по которым проводятся чемпионаты мира и национальные первенства во всех странах, другие же отличаются от них существенно. Настоящую статью мы посвятим именно таким разновидностям игры. В фокусе нашего внимания будут такие региональные варианты, как китайский (*сянци*), японский (*сёги*) и монгольский (*хиашиатар*). Эти игры отличаются от обычных шахмат не только размером доски и комплектами фигур, но и правилами. Китайским шахматам мы уделим специальное внимание, так как именно *сянци* (досл. «игра слонов») стали альтернативным вариантом известной всем нам игры, породившим несколько самостоятельных региональных разновидностей. Кроме того, если кто-то и имеет основания оспаривать у Индии право считаться родиной шахмат, то это именно китайцы.

Никита Вячеславович
Соколов – индолог,
сотрудник Центра
восточной литературы
Российской
государственной
библиотеки.

Гипотеза Павле Бидева

Считается, что шахматы изобрели в древней Индии. И достоверно известно, что современный вариант этой игры существенно отличается от древнеиндийского оригинала – *чатуранги*. Но если иметь в виду количество играющих, то ещё неизвестно, что популярнее – современные спортивные шахматы или *сянци*. В китайские шахматы играют десятки миллионов человек в Китае, Сингапуре, Вьетнаме, Таиланде, а также во всех странах, где проживают китайцы. У этой игры есть разновидности, самые известные из которых – японская и корейская.

Македонский историк шахмат Павле Бидев, перу которого принадлежит одна из самых ярких и интересных книг о происхождении этой древней игры «Шахматы: символ космоса» (Скопье, 1972), приводит очень богатый материал о предыстории шахмат в Китае и их происхождении из гадательной практики. В пользу своей точки зрения он выдвигает следующие аргументы:

– У нас нет никаких сведений о существовании в древней Индии каких бы то ни было протошахмат, за исключением *аштапады* – игры, где при помощи игровых костей выяснялось, чья фишка придёт первой к финишу. *Аштапада* слишком далека от шахмат по своей механике. В то же время в древнем Китае прототипы шахмат имеются, и можно проследить их историческое развитие.

– Древний индийский вариант шахмат проще китайского. В нём меньше разновидностей фигур, а сами фигуры обладают большей маневренностью и являются именно фигурами, а не дисками со значками-иероглифами. Если шахматы были заимствованы китайцами у индийцев, то первые подвергли их серьёзному усложнению, что исторически невозможно и нелогично.

– То, что действительно сделали индийцы, так это провели реформу китайских шахмат, превратив их фактически почти в ту самую игру, в которую ныне играет весь мир. Они несколько упростили игру, использовали доску для *аштапады* размером 8x8 клеток. Фигуры стали располагаться на клетках, а не на пересечении горизонталей и вертикалей, и изготавливаться объёмными.

Между прочим, Бидев называет и «главного виновника» того, что по сей день весь мир пребывает в глубоком заблуждении относительно прародине шахмат, – это британец Херальд Мюррей, выпустивший в 1913 г. книгу «История шахмат», в которой доказывал, что игра зародилась в Индии.

Три бронзовых фигурки китайских шахмат – пушка, пешка и мандарин.



Тибетский «магический квадрат» для гадания.



Древнекитайская гадательная доска.



Древнекитайские фигурки с изображениями созвездий.



Не проходите мимо – идёт игра. Сучжоу (Китай). Фото Е. Румянцева.

Сянци

Задолго до нашей эры в Китае существовала гадательная традиция, где использовались доска с астрологическими символами и продолговатые дощечки, которые бросались на поле. Дощечки обозначали небесные тела. Эти предметы, предназначавшиеся для гадания и составления гороскопов, со временем стали использоваться для игры. В «Исторических записках» Сыма Цяня (II в. до н.э.) говорится о неких *сянь и* («шахматах горных волшебников»), в которых фигуры каким-то образом притягивались и отталкивались друг от друга. Известно, что на определённом этапе развития игры-гадания на доску был вмонтирован магнит.

Долгое время китайские протошахматы носили эзотерический характер, будучи атрибутом жреческой практики. Фигуры перемещались по полю посредством лёгких ударов по доске снизу. Китайская традиция считает, что игровые шахматы *сянци* современного типа были изобретены в 569 г. императором У Ди из династии Северная Чжоу. Тем самым кардинально изменилась роль человека в игре. Схожий процесс происходил и в других культурах мира: перестают доминировать игры, в которых для достижения победы необходимо простое везение (как правило, выражающееся в благоприятном броске игровой кости), и появляются состязания, где главную роль играют умение и опыт. Игрок больше не объект воздействия случая, он становится субъектом действия – полководцем.

Таким образом, древние астрологические протошахматы, по всей видимости, можно не в меньшей степени считать прототипом *сянци*, чем *чатурангу*, хотя связь последней с китайскими шахматами очевидна и сомнению не подлежит.

Искусство управлять шахматными фигурами в Китае ценилось чрезвычайно высоко. Ведь умение играть в настольные игры (*ци*) считалось одним из четырёх основных видов искусств, наряду с *цин* (музыкой), *хуа* (живописью) и *шу* (каллиграфией).

Цель игры в китайских шахматах – заматовать короля (называемого также генералом) противника. Патовая ситуация, в отличие от наших шахмат, также является победной. В *сянци* противодействуют красные и черные фигуры, причём красные ходят первыми.

Поле для *сянци* состоит из 9 вертикальных и 10 горизонтальных линий. Как и во многих других дальневосточных настольных играх, фигуры располагаются не в клеточках, а на пересечении линий. Поле делится на две равные части так называемой рекой, горизонтальной линией, представляющей собой границу территорий. Фигуры не могут вступать в реку. У обоих оппонентов имеется дворец – квадрат 3x3, где располагаются генерал и стража, не имеющие права его покидать.

Фигуры, которыми руководит каждый из игроков, отчасти знакомы нам. Но есть и присущие исключительно *сянци* (пушка, охранник). Китайцы традиционно используют круглые деревянные фишки, похожие на шашки, на которых соответствующими иероглифами обозначен номинал фигуры.

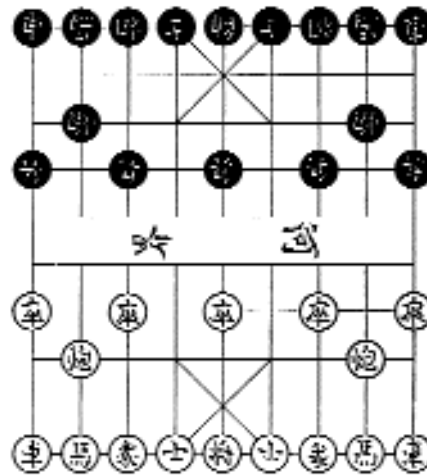
В адаптированном для европейцев варианте *сянци* либо фигуры изготавливаются подобными шахматным, либо номинал вместо иероглифов обозначается понятными всем пиктограммами.

Основные правила таковы. Победа достигается, когда неприятельский король получает мат или пат. Если ни одна из сторон не способна достичь победы, партия заканчивается вничью. Игрок не имеет права делать такой ход, после которого оба короля оказываются напротив друг друга, и между ними нет других фигур. Так называемый «вечный шах» в игре запрещён. Игроки не могут повторять позицию на доске более трёх раз.

Человеку, не знающему китайских иероглифов, поначалу очень трудно разобраться в обозначениях фигур. Особенно мешает схожесть иероглифов для ладей и чёрных пешек. Но через три-четыре партии начинаешь ориентироваться довольно уверенно. Ещё сразу замечаешь, как неповоротливы такие фигуры, как слон, король и мандарин. Кажется, что мандарины только мешают королю убежать от опасности. Ударная мощь пушки, напротив, впечатляет. Если быстро вывести её на центральную вертикаль, она сразу начинает непосредственно угрожать вражескому королю. А если на ту же вертикаль поставить ещё одну свою пушку или ладью, то атака становится чрезвычайно опасной. Неопытный игрок рискует в этом случае очень скоро получить китайскую разновидность «детского» мата.

Нет ничего удивительного, что теория такой интересной игры детально проработана. В китайских шахматах есть свои великие мастера и знаменитые чемпионы. И между прочим, в отличие от обычных шахмат, в *сянци* существует большое число популярных разновидностей, которые предусматривают разные составы армий, разные стартовые позиции и разные способы достижения победы. Один из распространённых вариантов называется «игра тигров», в которой тиграми считаются красные пешки. Они могут делать два хода подряд, возможны и два хода разными пешками.

В самом Китае *сянци* исключительно популярна, набор для игры имеется практически в каждой семье. Большинство китайцев, живущих за границей, также играют в *сянци*. Шахматы продаются во всех городах, где есть китайские кварталы, и стоят, как правило, довольно дёшево. В Москве *сянци* можно купить в магазине «Путь к себе» на Ленинградском проспекте.



В китайских шахматах

используются следующие фигуры:

Ладья (колесница) – ходит точно так же, как ладья в обыкновенных шахматах.

Конь (рыцарь) – ходит на одно поле прямо, затем – на одно по диагонали. Т.е. почти так же, как обыкновенный конь, однако перепрыгивать через другие фигуры не может.

Слон (министр) – может передвигаться только на 2 поля по диагонали. Перепрыгивать через фигуры и пересекать реку он не имеет права. Таким образом, для него доступны только 7 полей, и он является крайне неповоротливой фигурой.

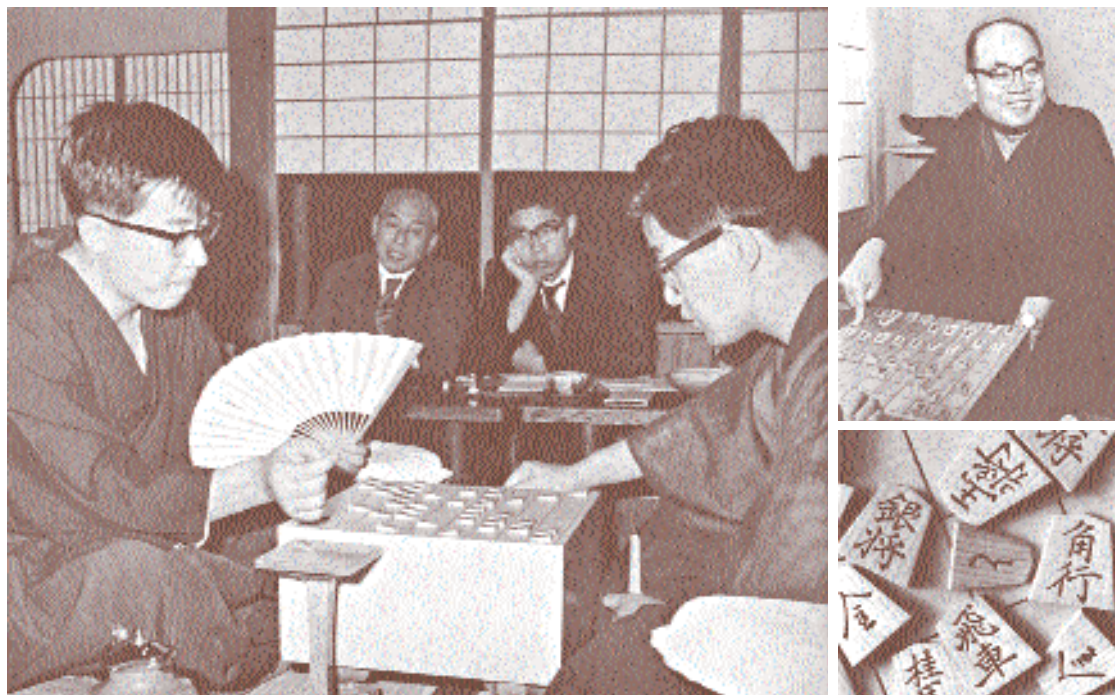
Охранник (мандарин) – перемещается на одно поле по диагонали и не может покидать дворец.

Король (генерал) – может ходить на одно поле по горизонтали или по вертикали. Не может покидать дворец.

Пушка – при простом ходе перемещается так же, как ладья, а при взятии должна перепрыгнуть через свою или чужую фигуру, стоящую на пути. Таким образом, пушка может прыгать только когда бьёт и может бить, только когда прыгает.

Пешка (солдат) – до пересечения реки ходит и бьёт только на одну позицию вперёд. После пересечения реки получает возможность перемещаться горизонтально.





Играть в сёги, в отличие от сянци, следует подобающим образом: изящно и церемонно.

Сёги

Историки считают, что японцы издавна играли в завезённый из Китая вариант *сянци*, который в XVI в. был реформирован указом императора Го-Нары. С этого момента и следует отсчитывать историю собственно *сёги*. Упомянутый император не только кодифицировал правила игры, но и установил систему турниров и рангов мастерства игроков, которая используется в Японии по сей день. В эпоху сёгунов Токугава *сёги*, наряду с *го*, были признаны игрой, дозволенной самураям, поскольку именно эти игры, по мнению властей префектур, способствовали развитию стратегического мышления. Правда, сейчас шахматы *сёги* в Японии существенно уступают по популярности местным вариантам шашек – *го* и *рэндзю*, но тем не менее, по данным Японской федерации *сёги*, в эту игру регулярно играют около ста тысяч человек, а с правилами знакомы около 20 миллионов. В последние два десятилетия *сёги* приобрела определённую популярность и в Европе, в том числе в России и Беларуси.

Правила, установленные императором Го-Нарой, оказались настолько удачными и дожили до наших дней, наверное, потому, что идеально соответствуют национальному характеру японцев. Судите сами: ни в одном другом варианте шахмат, за исключением *сёги*, не существует правила, в соответствии с которым взятая фигура противника не покидает навсегда поле битвы, а переходит в ваше распоряжение, и вы можете ввести её в игру в любой момент! Это вполне по-японски – экономия ресурсов по полной программе. Кроме того, большинство фигур *сёги*, дойдя до территории противника, получают присущий данной фигуре «апгрейд» – превращаются в более сильные боевые единицы. Всё это придаёт игре исключительную динамичность и непредсказуемость.

Доска для игры представляет собой квадрат 9х9 клеток, разделённый на три зоны 3х9: зона начальной расстановки чёрных и превращения белых, средняя зона и зона начальной расстановки белых и превращения чёрных. Каждый игрок располагает в начале партии 20 фигурами. В центре первого ряда стоит король, которого нужно заматовать, по обе стороны от него – золотые генералы. Далее к краям: серебряные генералы, кони и копьё. На втором ряду перед левым конём стоит ладья, а перед правым – слон. В третьем ряду 9 пешек. Фигуры в *сёги* традиционно выглядят как вытянутые пятиугольники, направленные остриём в сторону соперника. Достоинство фигуры обозначается иероглифом. У тех фигур, что имеют возможность менять своё достоинство, есть иероглиф снизу – при превращении они переворачиваются. Чёрные и белые фигуры выглядят одинаково. Полные правила на русском языке можно найти на белорусском сайте www.shogi.at.tut.by.

Хиаишатар

В Монголии существуют две разновидности национальных шахмат – *шатар* и *хиаишатар*. *Шатар* очень близок к современным шахматам, только игра развивается значительно медленней (ферзь ходит только на одну клетку по вертикали или диагонали, пешка не может делать первый ход на две клетки и т.д.). Это, очевидно, те шахматы, что проникли в Монголию из Индии и Центральной Азии в раннем средневековье. В большей степени нас интересует *хиаишатар*. В соответствии с преданием, *хиаишатар* возник около 500 лет назад, когда один монгольский хан, который всю жизнь вёл войны, решил, что для победы в битве мало тренировки и закалки воинов, а нужен ещё человек, отвечающий за безопасность войска. Тогда хан предложил ввести в игру ещё одну фигуру – телохранителя (по-монгольски – *хиа*). Получилось, что игра проводится на доске 10x10 клеток и добавляются 4 фигуры – две пешки и два телохранителя, располагающихся рядом с королём и ферзем. Ходят телохранители как короли, но у них есть уникальное свойство: восемь клеток, примыкающих к клетке, где находится *хиа*, образуют своеобразную «зону влияния». В её пределах любая фигура может передвигаться только на одну клетку. Таким образом, заматовать короля весьма проблематично, если рядом с ним стоит телохранитель! Неудивительно, что монголы изображали эту фигуру в виде мужчины очень грозного вида.

В соответствии с национальными традициями, в монгольских шахматах слон называется верблюдом, а ладья – кибиткой. К сожалению, в настоящее время *хиаишатар* почти забыт, и некоторые детали правил игры выяснить затруднительно. Для получения более подробной информации рекомендуем посетить сайт www.geocities.com/kisslook/rus/mongol.html.

В заключение хочется отметить, что шахматы, будучи наиболее стратегически богатой из известных традиционных настольных игр, практически во всех вариантах соответствуют характеру и истории народов, у которых они распространены. Говорят, что когда англичане пришли в Индию, то обнаружили несколько десятков разновидностей шахмат у разных народов этой страны. Но и бенгалцы, и гуджаратцы, и тамилы – все недоумевали и возмущались тем, что британцы позволяют пешкам ходить сразу на две клетки: «Куда эти англичане вечно спешат?». А сами завоеватели удивлялись терпению аборигенов, партии между которыми занимали по полдня. Но ведь у каждого свои обычаи и привычки.

Играйте в шахматы. В те, какие вам больше по душе.

Решение интересной шахматной проблемы иногда может затянуться на целые сутки... Корея. Фото нач. XX в.

