



**Никита Соколов****Давненько  
не брали мы в руки шашек...**

**М**ожно смело утверждать, что среди всего многообразия настольных игр соперничать по своей популярности с шахматами могут только шашки. А по многообразию вариантов шашки даже, пожалуй, лидируют. Сразу надо уточнить, по каким критериям мы относим игру к категории «шашки». Итак, шашечная игра проводится на расчерченной доске фиксированных размеров, а фигуры обладают одинаковыми способностями (по крайней мере, фигуры, которыми располагает каждый соперник). Шашки очень легко изготовить (например, расчертить доску на песке и играть камешками), а простота правил делает её доступной для широких масс. Что касается страны происхождения, то здесь всё не так просто. Судя по всему, они не распространились из какого-то одного места, а возникли у нескольких народов независимо друг от друга.

Согласно легенде, шашки изобрёл греческий воин Паламед, участвовавший в осаде Трои. По другой легенде, игру придумали жители Лидии (Малая Азия), которые таким образом в неурожайные годы утоляли свой голод «пищей для ума». История игры, которая нам знакома более всего – 12 шашек с каждой стороны при 64-клеточной доске – известна почти точно: утвердилась во Франции в XII в. Произошло это в результате смешения шахмат с древней мавританской игрой *алькерж* (по-арабски – *аль-кикрат*). *Алькерж* отличался от «шахматизированных» шашек тем, что фишки занимали не квадраты, а пересечения линий, как во

Никита Вячеславович  
Соколов – индолог,  
специалист Центра  
восточной культуры РГБ.

многих дальневосточных настольных играх. При этом в Мавритании уже использовали по 12 шашек с каждой стороны, и существовало правило взятия путём перепрыгивания через чужую фишку. Любопытно, что французы до сих пор называют игру *les dames* («дамы»), по принятому у них имени самой сильной шахматной фигуры.

Самое раннее упоминание *алькерка* в известных нам письменных источниках встречается в мавританской книге X в. Однако есть надёжные свидетельства, что в эту игру играли ещё в Древнем Египте. В одном из египетских храмов доску для *алькерка* нашли замурованной в крышу.

Мы не ставим своей целью рассказывать об истории распространения шашек в Европе. Отметим только, что до начала XVI в. в Европе для этой игры существовала действительно благодатная почва. Дело в том, что основные конкуренты шашек – шахматы, карты и кости – были запрещены церковью как порочные, а шашек этот запрет по неизвестной причине не коснулся. Потому игра стала очень популярной, но когда шахматы были вновь разрешены, шашки опять ушли в тень.

В соответствии с концепцией нашей рубрики, мы не станем подробно останавливаться на обычном варианте шашечной игры, а также на тех восточных вариантах шашек, которые хорошо известны во всём мире – японских играх *го* и *рэндзю*. Поговорим о малоизвестных и самобытных вариациях.

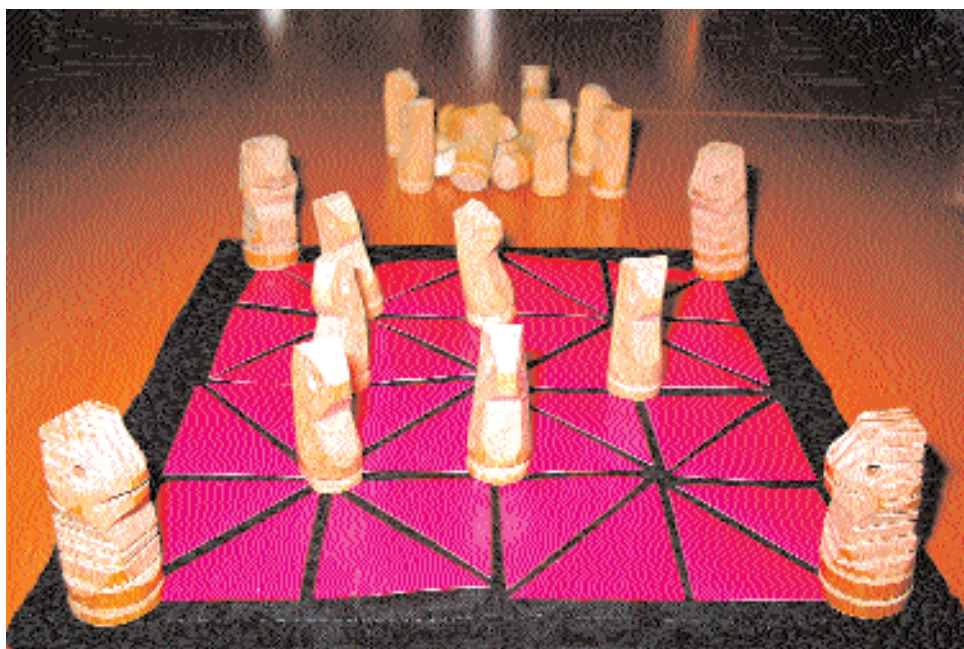
Прежде всего проведём поверхностную классификацию шашечных игр. Нам представляется уместным разделить их на две группы: игры, где требуется уничтожить «живую силу» противника (по современной классификации настольных игр – *варгеймы*), и игры позиционные, в которых нужно выставлять свои шашки, для создания выигрышной комбинации. К первой группе относятся обычные шашки, их предки (такие как *алькерк*) и разные региональные разновидности шашек (американские, польские, русские и т. д.), отличающиеся между собой размерами доски, числом фишек, способами ходов и взятий. Ко второй группе мы причислим *реверси*, *го*, *рэндзю*, а также их разновидности.

Существуют и такие шашечные игры, которые нельзя отнести к какой-либо группе.

### *Багхачал*

Название этой игры, распространённой ныне более всего в Непале, можно перевести как «тигр, вперед!». Также игру часто называют *тигры и козлы*. Есть предположение, что происходит *багхачал* из Тибета, и в пользу этого свидетельствует тот факт, что играть принято комплектами, сделанными из бронзы или латуни, а не из дерева, которое на Тибете в сильном дефиците. Игра в Непале крайне популярна. На улицах Катманду довольно часто встречаются непальцы, играющие в *багхачал*.

**Изготовлением комплектов для игры *багхачал*, за неимением оригинальных, занимаются народные умельцы, такие как Д. Доценко, сделавший эти фигуры и игровую доску.**







Комплект для игры состоит из специально расчерченной доски 4x4 клетки, четырёх фигурок *тигров* и двадцати – *козлов*. Фигуры располагаются на пересечении линий, а не в клетках. Один игрок руководит *тиграми*, другой – *козлами*. Перед началом партии четыре *тигра* располагаются по углам игрового поля, а все *козлы* пока вне игры. У противников совершенно разные задачи: *тиграм* для достижения победы необходимо съесть 5 *козлов* (по другим версиям – 7 или всех), *козлы* же должны создать на доске такое положение, когда ни у одного из *тигров* не будет возможности сделать ход. Таким образом, игрок за *тигров* играет в шашки первой группы нашей классификации, а игрок за *козлов* – второй группы. И *тигры* и *козлы* могут перемещаться по линиям доски на

#### Тигры начинают и ...?



один шаг, но *тигры* при взятии *козла* могут «прыгать» через него, как в обычных шашках. Игроки ходят по очереди. Партия делится на две части: сначала игрок за *козлов* просто выставляет свои фигуры на любые незанятые клетки, затем, когда все двадцать *козлов* вошли в игру, они получают право ходить. Эта вторая фаза заканчивается, когда одна из сторон побеждает.

При первом же знакомстве игра очень увлекает. Сначала кажется, что *тиграми* играть легче, потом мнение может измениться на противоположное. Непальцы говорят, что среди игроков в *багхачал* есть отдельные специалисты по игре *тиграми* либо *козлами*. В частности, считается, что некоторые мастера игры за *козлов* могут не проиграть, даже если *тигры* съели у них семь подопечных! Поэтому правило победы *тигров* при 5 съеденных *козлах* выглядит разумным. Если его убрать, то *козлы* всё равно не выигрывают, а игра может сильно затянуться.

## Кены

Следующая из описываемых нами игр основывается в целом на тех же принципах, что и обыкновенные шашки, но ряд особенностей делают её более динамичной, захватывающей и стратегически богатой.

Игра распространена на Северном Кавказе, в Закавказье и в соседних с ним областях Турции. Более всего она популярна в Осетии, поэтому мы будем называть её по-осетински – *кены*. В Армении её называют *тама*, существует также наименование *кавказские шашки*.

В *кены* играют на доске 8x8 клеток. На Кавказе не принято чередовать клетки белого и чёрного цветов – здесь они одноцветные, но украшены, как правило, красивыми узорами. Можно использовать обыкновенную 64-клеточную доску и по 16 шашек обоих цветов. Перед началом игры у каждой стороны по 16 *кенов*, стоящих на второй и третьей горизонтали. Таким образом, противоборствующие армии разделены всего двумя линиями. Ходить каждый *кен* может вперёд, влево и вправо. Взятие производится также путём перепрыгивания через *кен* противника. Можно убить сразу несколько *кенов*. Можно бить назад. Принципиальное отличие от наших шашек: можно перепрыгивать через свой *кен*, если за ним есть свободная клетка, или даже через несколько *кенов* последовательно. Взятие обязательно. *Кен*, достигший первой линии соперника, становится *перцем* – аналогом дамки со всеми вытекающими

свойствами – хождением во все стороны на любое число клеток. Ещё одно специфическое свойство игры в *кены* – если в течение десяти ходов не было ни одной жертвы, то партия считается ничейной.

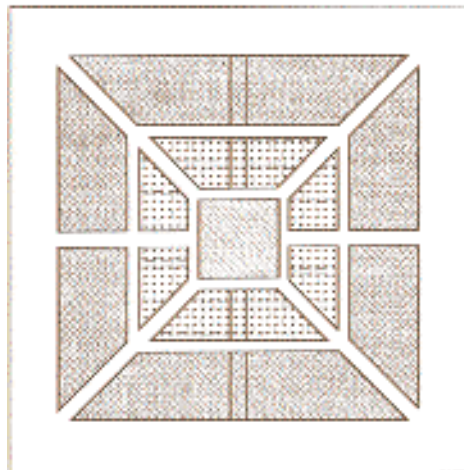
Игра просто завораживает динамикой, быстрые передвижения шашек по доске напоминают камнепад в горах, а никаких специальных приспособлений для *кенов* не требуется.

## Дызым

*Дызым* – туркменское название полузабытой игры, которая известна в очень многих странах Евразии, но наиболее популярна среди кочевников-тюрок. Считается, что это очень древняя игра, возможно, ей уже три тысячи лет. Туркменское слово *дызым* означает «нанизывать». В Европе она называется «мельница». *Дызым* – идеальное развлечение в условиях кочевой жизни, в него можно играть, расчертив на земле палочкой поле и набрав по 8-12 камешков двух цветов.

Доска для *дызыма* представляет собой три concentрических квадрата, соединённых восемью диагональными и поперечными линиями. Каждый игрок располагает оговоренным числом шашек или камешков своего цвета, обычно от 8 до 12. Игра делится на три этапа. Сначала соперники по очереди расставляют на пересечениях линий свои фишки. Если кому-то удаётся выставить три своих шашки в ряд, он имеет право убрать одну шашку соперника с поля. Затем, когда все шашки выставлены, игроки также поочередно могут передвигать их на одно поле по линиям всё с той же целью – выстроить три своих фишки в ряд и снять шашку соперника. Если одним ходом удаётся создать две комбинации из трёх шашек, то можно уменьшить армию оппонента сразу на две единицы. Ход можно сделать и перепрыгнув через свою или чужую шашку. На третьем этапе, когда у одного из игроков остаётся только три фишки, он получает право во время своего хода ставить свою шашку на любое свободное место. Партия продолжается до тех пор, пока у одного из противников не останется всего две шашки – тогда он проиграл.

*Дызым* и его разновидности в течение последних ста лет стремительно теряли свою популярность, и это не может радовать, так как игра обладает очень богатыми стратегическими и тактическими возможностями, в ней много интересных ловушек и приёмов, которые познаются в ходе игры.



На такой вот доске играют в *дызым*.

Игр шашечного типа в мире очень-очень много. Они, как правило, просты и потому демократичны. Однако они отличаются друг от друга своей механикой, тактическими приёмами и даже, если можно так выразиться, своим темпераментом и философией, в чём-то соответствующим характеру народа, среди которого данная игра распространена.

Играйте в шашки!

– Так ты не хочешь доканчивать партии? – повторил Ноздрёв с лицом, горевшим, как в огне.  
– Если б ты играл, как прилично честному человеку. Но теперь не могу.  
– А! так ты не можешь, подлец! когда увидел, что не твоя берёт, так и не можешь! Бейте его! – кричал он иступлённо...

Н. Гоголь. Мёртвые души.



В оформлении использованы рисунки К.Хокусая и книжная иллюстрация А. Лаптева.