

В. ИВАНОВСКИЙ  
О. СВИРИН

РУССКИЕ ШАХМАТЫ  
*ТАВРЕЛИ*



РУССКИЙ  
ПУТЬ

*Издание осуществлено при поддержке  
Центра Национальной Славы России  
и вице-президента Федерации  
по русским шахматам А.Ю. Кочина*

**В. ИВАНОВСКИЙ**  
**О. СВИРИН**

**русские шахматы**  
*тавриели*

Москва *Русский путь* 2002





## *Дорогие друзья!*

Я рад возможности представить вам древнюю русскую игру — таврели (русские шахматы). Судя по находкам археологов, эту игру придумали наши далекие предки. И сейчас, после веков забвения, она начинает вновь распространяться в России, благодаря усилиям многих энтузиастов.

Русские шахматы лишь на первый взгляд напоминают традиционные (индийские) шахматы, поскольку возможность создавать ударную силу, формируя башни, в корне меняет суть стратегии и тактики игры.

Насколько я могу судить, таврели на порядок сложнее индийских шахмат по набору различных приемов. Эта игра очень динамична, ведь ратники (пешки) приобретают сокрушительную силу, когда на них ставятся более сильные фигуры. Практически в один ход скромный ратник может возвыситься до всемогущего князя (ферзя).

Думаю, что русские шахматы очень скоро найдут многих поклонников не только в России, но во всем мире.

Многokратный чемпион мира  
по шахматам  
Вице-президент  
Федерации по русским шахматам

*Анатолий Карпов*



## *Уважаемые читатели!*

Вы держите в руках первую книгу, посвященную древней и увлекательной игре — русским шахматам. Эти шахматы, с одной стороны, гораздо интереснее и мобильнее индийских, с другой, позволяют развить объемно-пространственное мышление, поскольку игра идет в трех измерениях.

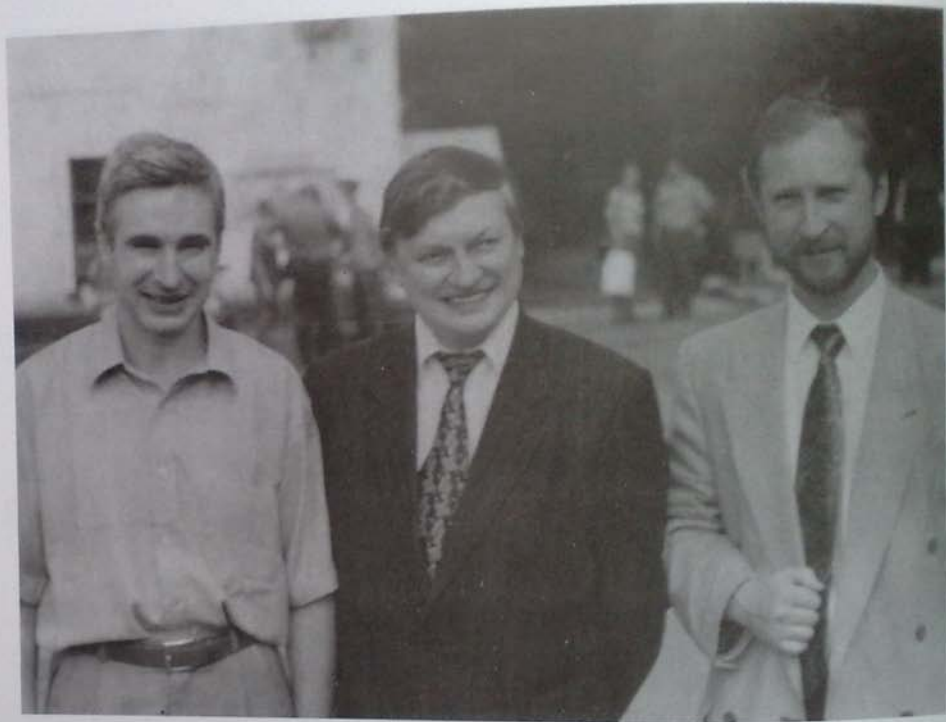
Русские шахматы стабильно развиваются и совершенствуются. Они находят все больше поклонников, в первую очередь, среди детей. Для нас это очень важно, поскольку именно те дети, которые сейчас начинают играть в русские шахматы, в будущем станут новыми чемпионами и будут совершенствовать искусство этой игры дальше.

Я надеюсь, что наш первый учебник заинтересует всех, кто желает познакомиться с русскими шахматами, и даст возможность быстро и правильно освоить эту интереснейшую игру, которая, несомненно, станет игрой XXI века.

Президент  
Федерации по русским шахматам  
Заслуженный работник культуры РФ

*Владимир Ивановский*





*Вице-президенты Федерации О.В. Свирин, А.Е. Карпов  
и президент Федерации В.А. Ивановский*

# История

Кость слоновая, жемчуг скатен, бел,  
Доски шахматны с тавлеями,  
А тавлеи-то чиста золота.  
Словно жар горят...!

«Садко», былина

История русских шахмат, которые назывались *таврелями* (от «тавро» — клеймо, изображение), уходит корнями в глубокую древность, во времена дохристианской Руси и переплетается с мифологией, верованиями и прикладным искусством древних славян.

По данным Института археологии Академии наук, за две с половиной тысячи лет до Р.Х. Русскую равнину населяли племена так называемой «катакомбной культуры». Кроме останков человека и животных, различных каменных, глиняных и бронзовых предметов, в многочисленных захоронениях в бассейне реки Северный Донец найдены самые настоящие игральные кости в виде кубиков и ромбиков с непонятными

цифрами и значками на гранях, разноцветный галечник и большие камни, расчерченные в клетку. Фрагменты шахматно-шашечных игр неоднократно обнаруживали в скифских курганах Приазовья, в этрусских могильниках, венецких и варяжских захоронениях по берегам Рутении — Южного побережья Балтийского моря. Что касается «чисто русского шахматного чуда», то можно указать на результаты многочисленных раскопок в Новгородских землях, а также на Черниговщине, где было найдено множество прекрасных изделий для игры в таврели, датируемых IX—X в. Упоминание об этой игре встречается в былинах о Владимире Красном Солнышке и Садко. Славяне Антии уже в IV в. умели играть в столбовые шашки — ближайшие родственники таврелей. Подтверждением того, что эта игра была широко распространена у наших предков, является находка в черте Старой Рязани. Город впервые упоминается в летописи 1095 г. Старая Рязань стояла на возвышенном правом берегу реки Оки. С конца XI—начала XII в. она ведет борьбу с владимирскими князьями за преобладание в Северо-Восточной Руси. Экспедиция 1969 г. при раскопках остатков сгоревшей в 1237 г. постройки хозяйственного значения, неподалеку от кладовых (хозяйственных ям) обнаружила две круглые костяные пластинки, на одной из которых просматривалось изображение воина. Плоский костяной кружок, на одной стороне которого вырезан образ русича со щитом и мечом, назван археологами «изобразительным королем». Второй кружок был абсолютно таких же



размеров, и устойчиво держался на поверхности своего собрата.

«...И были киммерийцы, кимров сменили венеды и сколоты, потом пришли скифы, за ними сарматы, наконец, готы...» Все эти народы — наследники некогда единой ведической культуры Легендарного Семиречья. Сейчас уже не вызывает сомнения, что русы — потомки Богумила и Ария — владели секретами удивительных игр. Можно предположить, что прадеды шахмат и шашек имели военный и магический подтекст. Как руны со временем переродились в домино, так алтарь ведических жрецов стал игровым полем, а языческие изображения богов — фигурами. С крещением Руси, когда наш народ обратился к истинному Богу, отбросив идолов, игру стали постепенно забывать, так как шахматы были связаны с языческими верованиями, вдобавок, в это время церковь не очень поощряла игры. Полное их забвение произошло в эпоху Петра I, распространившего в России модную в Европе игру — *индийские (классические) шахматы.*



## Современность

...Юок ты здравствуешь, Садко  
купец богатя!  
Я прошу-то тебя да поиграть со мной,  
Да во те же во пешки, нынь  
во шахматы!..

*«Садко», былина*

Возрождение интереса к этой древней игре связано с усилиями группы энтузиастов Московского Дворянского Собрания и Фонда поддержки творческой личности. В 1996 г. Государственная комиссия по подготовке празднования 850-летия основания Москвы под председательством мэра Москвы Юрия Михайловича Лужкова поддержала проект возрождения русских шахмат и включила международный турнир «Московские таврели» в официальную программу празднования. В том же году состоялся первый чемпионат России.

В 1997 г. Министерством юстиции РФ зарегистрированы Межрегиональная и Международная Федерации по русским шахматам. На учредительном собрании было предложено

избрать одного из авторов этой книги президентом Федерации. Собрание также обратилось с просьбой к многократному чемпиону мира по шахматам Анатолию Евгеньевичу Карпову, одним из первых поддержавшему новую игру, стать вице-президентом Федерации, на что чемпион дал свое любезное согласие. Позже вторым вице-президентом был избран мастер спорта по шахматам и глава Смоленского регионального отделения Олег Владимирович Свирин.

Главная цель работы Федерации — популяризация русских шахмат, особенно среди детей, и проведение турниров различного ранга. Созданы и активно работают отделения Федерации в Смоленске, Рязани, Москве, Московской области, Санкт-Петербурге, Ярославле, Перми, Волгодонске, Североморске, а также в Таллинне, Баку и Праге. Произошло знакомство с русскими шахматами и в Германии, где готовится открытие отделения. В Смоленске образован Всероссийский методический центр, координирующий всю работу в области русских шахмат.

Достигнута договоренность с Министерством общего и профессионального образования РФ об обучении игре в русские шахматы, наряду с классическими, в общеобразовательных школах нашей страны. В московской школе № 271, Первом Московском кадетском корпусе и в двух школах Смоленска преподавание русских шахмат включено в программу обучения.

Календарный план соревнований, проводимых Федерацией, очень насыщен. Турнир «Московские таврели», который про-



*О.В. Свирин*

шел в 1997 г. в рамках празднования 850-летия нашей столицы, собрал таких известных гроссмейстеров мирового класса, как многократный чемпион мира по шахматам Анатолий Карпов, Ульф Андерсон (Швеция), Яан Эльвест (Эстония), Виктор Купрейчик (Белорусь), Мирча Павлов (Румыния). В 1998 г. в Москве прошел показательный турнир, посвященный Всемирным юношеским играм. Его победителем стал смолянин



Олег Сви́рин. Проведено пять чемпионатов России по русским шахматам среди мужчин: 1996 г. — в Рязани, 1998, 1999, 2000 и 2001 — в Смоленске. Чемпионами России стали: Виктор Жмуров (Рязанская область), Александр Потапов (Ишимбай), Юрий Долженков (Смоленск), Олег Сви́рин (Смоленск) и Алексей Журавлев (Велиж).

26 сентября 1998 в ходе празднования первого упоминания Смоленска в летописи и 55-й годовщины его освобождения от немецко-фашистских захватчиков, город посетил знаменитый гость — Анатолий Карпов. Главным событием, ради которого Карпов прибыл в Смоленск, стало подписание договора об открытии областной шахматной школы по русско-индийским шахматам. С сентября 1998 г. в Смоленске регулярно проходят занятия по русским шахматам, проведены два международных детских турнира. Смоленск не случайно был выбран местом проведения мужского чемпионата России. Во-первых, он привлек внимание организаторов как один из древнейших городов России. Во-вторых, идея «на ура» была воспринята областной Федерацией шахмат, а затем получила поддержку городской администрации. В-третьих, именно юные смоляне составили костяк открывшейся детской школы по русским шахматам, первая сессия которой прошла в подмосковном санатории «Тишково».

Популярны русские шахматы и среди женщин. В марте 1999 г. в Рязани прошел первый чемпионат России по русским шахматам среди женщин, где победила международный мас-





*А.Е. Карпов с заключенными Тверской колонии.  
После сеанса одновременной игры. Июль, 2000*

тер из Перми Юлия Овчинникова. На прошедших в 2000 и 2001 гг. втором и третьем чемпионатах России по русским шахматам среди женщин звание чемпионки России завоевала Светлана Ларцева из Рязани.

По инициативе Федерации было предложено проводить соревнования по русским шахматам среди заключенных

и подписано совместное положение с ГУИН Минюста РФ. Первое мероприятие в рамках данного соглашения прошло 7 марта 2000 г. опять-таки в Рязани — своеобразном форпосте русских шахмат. Организовал поездку Попечительский Совет УИН (возглавляет его генерал-майор внутренней службы Б.А. Сушков). Второе мероприятие в рамках этой программы прошло 27 июля 2000 г. в колонии общего режима № 1 г. Тверь с участием многократного чемпиона мира по шахматам Анатолия Карпова и чемпиона России по русским шахматам Олега Свирина.

Важно отметить, что подобные мероприятия имеют огромное воспитательное и духовное значение. И Федерация видит свою задачу в дальнейшем развитии этого очень полезного вида спорта в местах лишения свободы, организации производства русских шахмат в колониях. Данные мероприятия получили положительные отклики в прессе.

В сентябре 2000 г. состоялась очередная сессия детско-юношеской шахматной школы по русским шахматам в г. Анапа.

Федерация по русским шахматам на правах соучредителей входит в Комитет национальных и неолимпийских видов спорта России. В мае 1999 и 2001 гг. в Сызрани состоялись Международные молодежные фестивали по неолимпийским видам спорта, в рамках которых прошли соревнования и по русским шахматам. Победителем стала команда Смоленской областной шахматной школы.



Обучение основам игры. Слева направо: А.Е. Карпов,  
В.А. Ивановский, О.В. Свириг. Прага, 2001



В третьем тысячелетии русские шахматы шагнули и за границу. Знаменательное событие прошло в Праге в одном из местных лицеев. На презентацию программы «Русские шахматы» были приглашены президент Федерации, оба вице-президента и куратор программы от клуба МДС, президент компании «С-Холдинг» Алексей Николаевич Шепель.

Игра, возрожденная из глубины веков, обретает нынче свое второе рождение. Не случайно девиз Федерации гласит: «Русские шахматы — игра третьего тысячелетия».



## О правилах таврелей

Согласно летописи, Рюрик умер в 859 г., оставив сына, которого звали Игорь, по-скандинавски Ингвар, т.е. «младший». Поскольку Игорь, по словам летописца, был «детескъ вельми» (очень мал), по смерти Рюрика власть принял воевода по имени Хелги\*, то есть Олег.

*Л.Н. Гумилев. От Руси до России*

Следует отметить, что современные таврели нельзя считать абсолютно достоверной реконструкцией древней игры. Они объединяют в себе элементы правил столбовых шашек, игры Тамерлана, чатуранги с ее фигурами индийских шахмат и игральным кубиком. Устроители первого турнира по русским шахматам использовали старорусские названия таврелей и солнечную арийскую символику в качестве обозначений. Тогда же был внесен ряд дополнений в правила, что значительно обогатило первоначальную версию игры. Существует вариант

\*Хелги — самая сильная фигура русских шахмат, сочетающая в себе возможности князя и всадника. Ею одной можно поставить мат волхву.

таврелей на 36-ти клеточном поле с игральным кубиком и стандартной шахматной символикой фигур. Однако это не уменьшает значимость самой игры, так как и правила классических шахмат неоднократно менялись за последние несколько столетий. Любопытен и гуманен сам принцип игры в русские шахматы: если в классических шахматах фигуры «убивают» друг друга и снимаются с доски, то здесь — берутся в плен и по ходу игры могут быть освобождены. Все фигуры до конца партии остаются на шахматной доске. Если действие индийских шахмат развивается на плоскости, то таврели заставляют игрока мыслить в трехмерном пространстве (приходится учитывать и положение фигур в башнях). Словом, русские шахматы есть не что иное, как столбовые шахматы, шахматы в пространстве, трехмерные шахматы.

## *Современные правила игры*

Русские шахматы переживают пору становления, своеобразный «романтический век». Классические шахматы сейчас слишком затеоретизированы, а здесь очень большой простор для творчества. Пока в русских шахматах преобладает тактика. Но так было и с шахматами классическими, пока первый чемпион мира Стейниц не построил четкую систему, разложив игру на элементы, что и сыграло огромную роль в развитии шахмат. Русские шахматы ждут своего Стейница.

*Виктор Жмуров, первый чемпион  
России по русским шахматам*

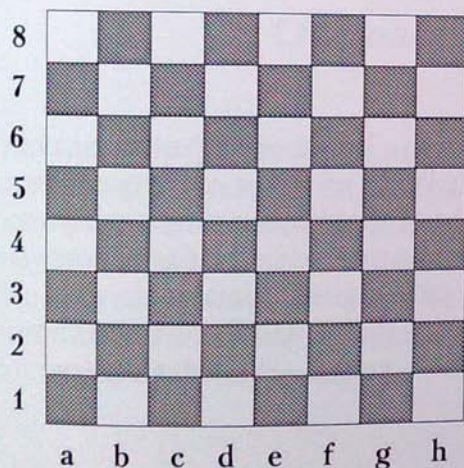
Партия в русские шахматы играется между двумя партнерами, по очереди передвигающими фигуры (тавриели) на квадратной клетчатой доске.



# Шахматная доска

...Спускался он на Сине море,  
Садился на шахматницу золоту...

«Садко», былина

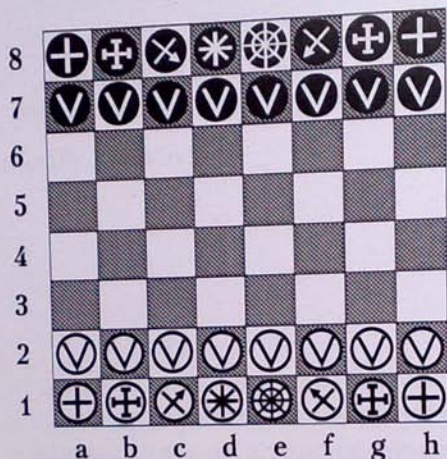


На ней 64 поля или клетки. Перед началом игры доска располагается между партнерами так, чтобы угловое поле справа от каждого шахматиста было белым.

У шахматной доски 8 горизонталей, 8 вертикалей, есть у нее также черные и белые диагонали.



## Начало игры



У каждого из игроков по 16 фигур (таврелей).

По углам доски ставятся ратоборцы. Возле них располагаются всадники, затем лучники. В центре на поле своего цвета ставится князь, рядом волхв. Перед фигурами ряд из 8 ратников. Каждый ратник в начале партии должен быть установлен перед той таврелью, чей символ изображен на нижней и боковой поверхности таврели ратника. Перед волхвом устанавливается ратник с символом желги. Начинают игру белые таврели.

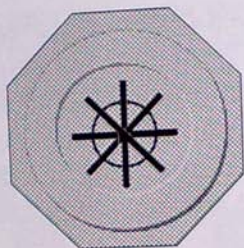
## *Что такое ход*

Ходом считается передвижение таврели (одной или в составе башни по правилам верхней таврели) с одного поля на другое. Ни одна из таврелей, за исключением хелги (когда фигура ходит как всадник), волхва, всадника и ратоборца при рокировке, не может перемещаться через поле, занятое таврелью противника. Ни одна из таврелей в процессе партии не снимается с игровой доски.

## *Образование башен*

Все таврели могут при своем ходе ставиться на другие таврели (свои или партнера), образуя башни. Исключение: на волхва не может ставиться ни одна таврель. Башня может быть перемещена как полностью, так и разделяясь на две части. При этом ее нижняя часть остается на прежнем поле и действие этой части начинается немедленно (по правилам хода верхней таврели).

## Как ходят фигуры (тавриели)

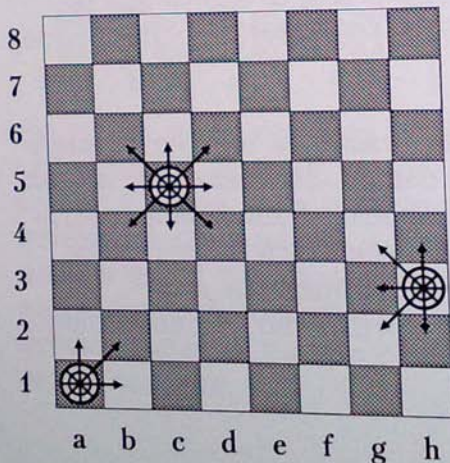


### Волхв

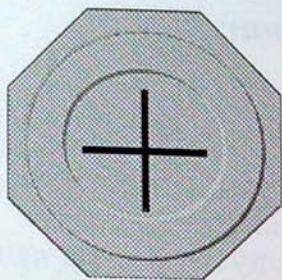
Может пойти на любое соседнее поле на 1 клетку, если она не находится под ударом фигур противника.

Волхв может образовать башню, если она не находится под боем.

Как видим, у волхва может быть самое большее 8 клеток, на которые он может пойти. Если волхв стоит на краю доски, у него остается 5 возможных ходов, а если в углу — только три.



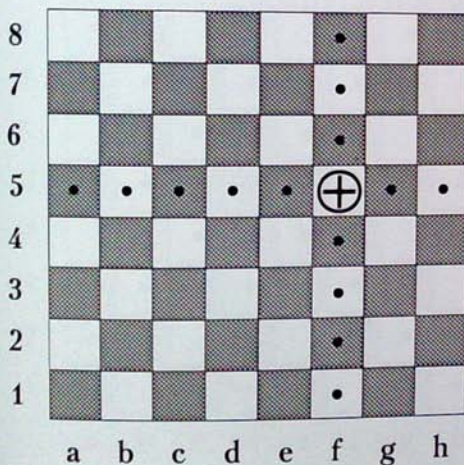




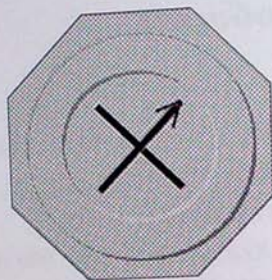
## *Ратоборец*

Ходит на любое поле по горизонтали и вертикали, на которых он стоит.

На любой клетке на пустой доске он имеет 14 вариантов ходов. «Перепрыгивать» через фигуры не может, за исключением рокировки. Если на пути его движения расположена своя или чужая таврель, он ставится сверху, образуя башню, которая будет двигаться по правилам верхней таврели.



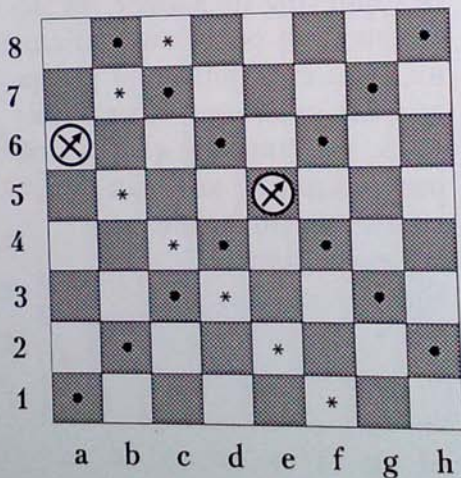


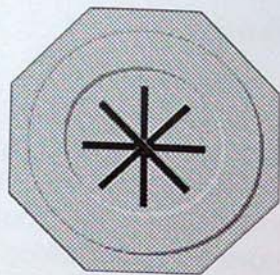


## Лучник

Ходит на любое доступное поле по диагонали, на которой он стоит.

На пустой доске лучник с поля а6 имеет 7 возможных ходов, а с поля е5 — 13 возможных ходов.

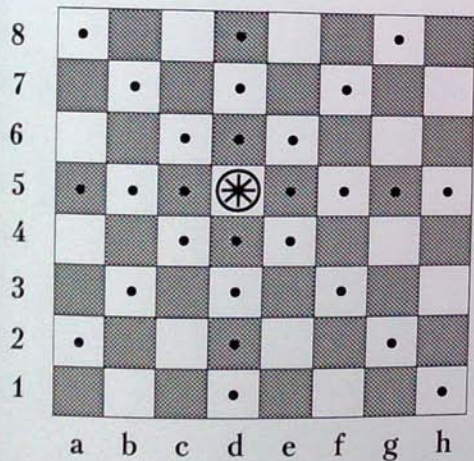


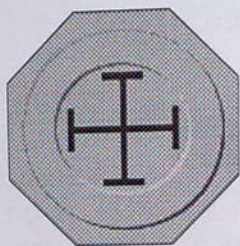


## Князь

Ходит на любое поле по вертикали, горизонтали или диагонали, на которых он стоит.

Князь движется как лучник и ратоборец. Очень сильная фигура, уступает только хелги.

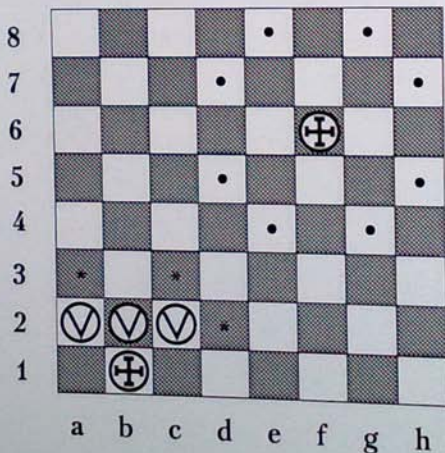




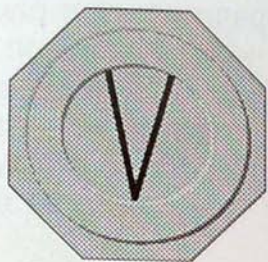
## Всадник

Таврель, способная перепрыгивать через другие фигуры. Как это может происходить, показано на диаграмме.

Ход всадника напоминает букву «Г».

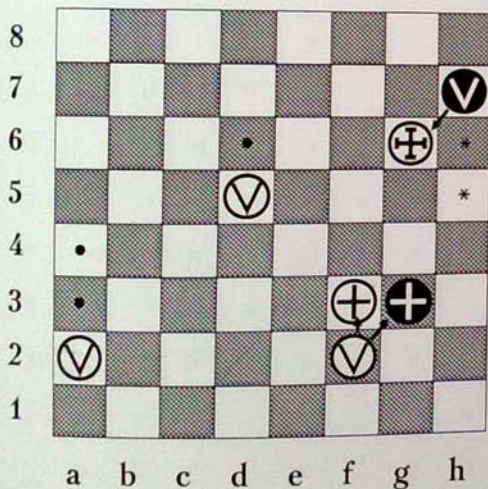






## Ратник

Ходит вперед на поле, расположенное непосредственно перед ним на той же самой вертикали и не занятое таврелью противника. С исходной позиции ратник может продвинуться на 2 поля по той же самой вертикали, если оба эти поля свободны от фигур противника. Если на этих полях находятся свои таврели, то ратник может образовать с ними башню, занимая верхнее положение.



Ратник, который уже ходил и в процессе игры вновь попал на исходное поле на 2-й и 7-й горизонталях соответственно для белых и черных,

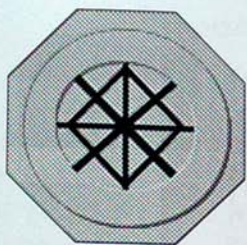
теряет право продвижения вперед сразу на 2 поля.

Ратник ходит на поле, занимаемое таврелью противника, которое расположено по диагонали на одну клетку вперед, образуя новую башню.

Когда ратник достигает самой дальней горизонтали от своей исходной позиции, он переворачивается и превращается в ту таврель, перед которой он стоял в исходной позиции и чей символ изображен на его нижней и боковой поверхности. Это превращение является частью того же хода. Ратник, достигший самой дальней горизонтали в составе башни, может быть превращен в соответствующую таврель только в том случае, если он останется единственной фигурой на этой горизонтали или верхней таврелью в составе башни.

Если на превращенного ратника ставится своя таврель или таврель противника, он переворачивается и становится обычным ратником.

Ратник, стоящий в исходном положении перед волховом, при описанных выше условиях превращается в желги.



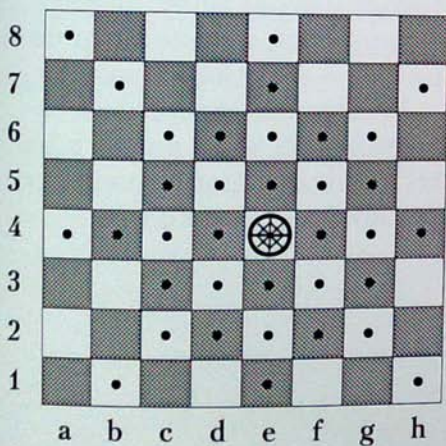
## Хелги

Ходит на любое доступное поле по вертикали, горизонтали и диагонали, на которых стоит, а также как всадник.

Таким образом, возможность перемещения хелги соответствует объединенным возможностям князя и всадника.

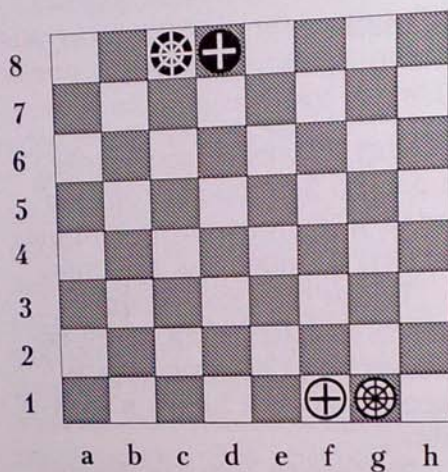
Это самая сильная фигура в русских шахматах.

Она одна может поставить мат на пустой доске волхву противника.





## Два особенных хода



Позиция после короткой рокировки белых и длинной рокировки черных

### Рокировка

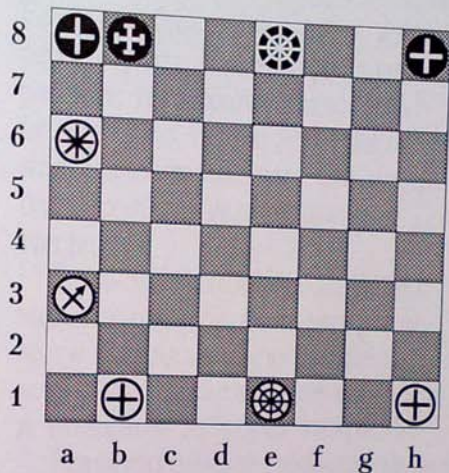
Один раз за игру можно сделать рокировку. Рокировка может быть короткой или длинной. Делается она следующим образом: воцх перемещается по направлению к раторбору через одну клетку, а раторборец переносится через него и ставится рядом.

Рокировка становится невозможной, если воцх и раторборец, которыми делается рокировка, уже ходили.

*Рокировка временно невозможна:*

1) если поле, на котором стоит волхв, или поле, которое он должен пересечь, или поле, которое он должен занять, атаковано одной из таврелей противника

2) если между волхвом и ратоборцем, с которым производится рокировка, на одной горизонтали находится какая-либо таврель.



На диаграмме белый волхв и черный волхв не могут рокироваться ни в какую сторону

## Взятие на проходе

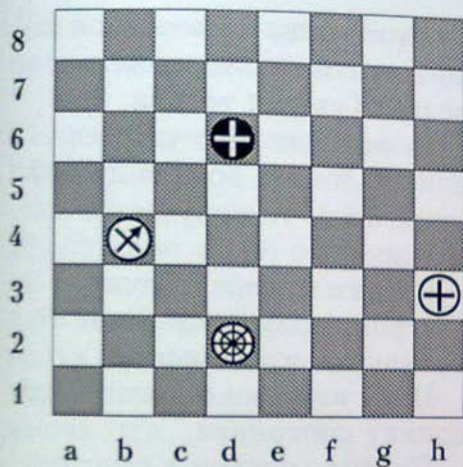
Ратник, сделавший ход через поле, находящееся под атакой ратника противника, может быть «взят в плен». Противник образует башню, как если бы ход первого ратника был только на одно поле.

Механизм этого хода показан на рисунках.





## Шах

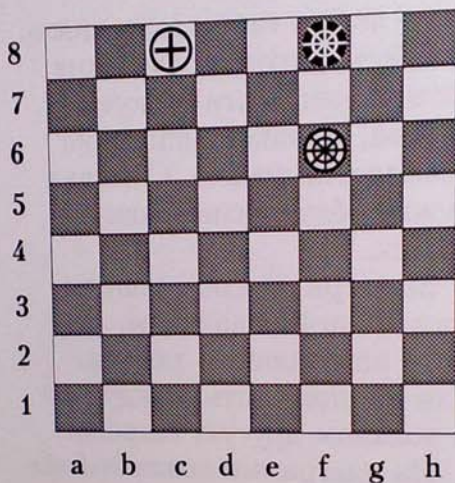


Если любая таврель — князь, ратоборец, лучник, всадник, ратник или хелги атакует волхва, то такое нападение называется шахом. От шаха нужно обязательно защититься.

Есть три способа защиты: можно отойти волхвом, пленить нападающую таврель или же поставить между ней и волхвом другую таврель.

На диаграмме показаны все три способа защиты от шаха черного ратоборца. Белые могут увести волхва на соседнюю вертикаль, лучником взять в плен черного ратоборца (построить башню) или же заслонить волхва своим ратоборцем.

## Мат



Белый ратоборец поставил мат черному волхву

Если ни один из способов защиты от шаха выполнить нельзя (увести волхва, пленить нападающую таврель или заслонить волхва другой таврелью), то получается мат волхву.

Партия прекращается, и игрок, получивший мат волхву, — проигрывает.

Цель игры — объявить мат волхву соперника.

Партия считается выигранной, если удастся объявить мат волхву соперника, или если соперник сдаётся сам.

## Ничья

*Партия может закончиться ничьей в трех случаях:*

- 1) при взаимном согласии соперников
- 2) если при своей очереди хода играющий не может сделать никакого хода, при этом волхв не находится под шахом. Такое положение называется пат.
- 3) по требованию одного из игроков, у которого одна и та же позиция возникает три раза (необязательно подряд), возможности перемещения таврелей при этом не изменились. Разновидность такой ничьей — вечный шах, когда одна из сторон непре-

рывно нападает на волхва соперника, и последний не может укрыться от шахов.



## *Совершение хода*

Ход считается сделанным:

1) если играющий передвинул таврель с одного поля на другое (создал башню, разделил башню на две башни) и отнял от нее руку

2) при рокировке, когда играющий передвинул волхва и, переставив через него ратборца, отнял от него руку

3) когда ратник (или ратник сверху в составе башни) достиг последней горизонтали, играющий перевернул его и отнял руку.

*Брать ход обратно нельзя!*

## *Прикосновение к фигуре*

Если один из противников при своей очереди хода дотронулся до своей таврели и имеет возможность ею пойти, он должен ходить. Правило называется «тронул — ходи!» и должно соблюдаться строго. Если при своей очереди хода играющий дотронулся до фигуры соперника, он должен взять ее в плен, создав башню. Если в таких случаях ход или построение башни невозможны, то, как исключение, можно сделать любой ход. Чтобы поправить свои или чужие фигуры, нужно предупредить противника. Обычно говорят: «Поправляю».

## Как записать партию

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

Чтобы записать отдельный ход или всю партию, применяют следующую систему. Горизонтальные ряды, начиная от играющего белыми таврелями, обозначают цифрами от 1 до 8, а вертикальные ряды слева направо от играющего белыми — латинскими буквами a, b, c, d, e, f, g, h. Называя сначала букву вертикали, а затем цифру горизонтали, можно обозначить любое поле шахматной доски. Каждый ход таврели указывается обозначением через дефис двух полей — откуда и куда переместилась таврель.

При записи позиции указываются все поля, занятые таврелями. Если стоит башня, то последовательно указываются таврели, входящие в состав башни сверху вниз. При делении башни в скобках указывается количество таврелей, снятых сверху башни.

### *Принятые сокращения*

<b>0-0</b>	— короткая рокировка
<b>0-0-0</b>	— длинная рокировка
<b>+</b>	— шах
<b>x</b>	— мат
<b>!</b>	— сильный ход
<b>!!</b>	— отличный ход
<b>?</b>	— слабый ход
<b>??</b>	— очень слабый ход

Например:

<b>1.g1-f3</b>	<b>f8-e7</b>
<b>2.d1-e1</b>	<b>g8-h6?</b>
<b>3.c1-b2</b>	<b>0-0??</b>
<b>4.b2(1)-g7x</b>	



## Советы тренера

На первый взгляд — абсолютно разные игры. Если упрощать, русские шахматы, как мне кажется, чисто комбинационная игра, а классические — более позиционная.

*Александр Потапов,  
победитель второго  
чемпионата России*

Главная особенность игры в русские шахматы — возможность создавать разнообразные башни, которые, учитывая состав включенных в них таврелей, могут осуществлять внезапные атаки на слабо защищенные поля в лагере противника. Игроки должны внимательно следить за составлением башен. Простое развитие фигур может привести к быстрой катастрофе: 1.d1-c1 e1-e5? 2.c1-b1 g8-f8? Черные играют беззаботно — продвигают фигуры, захватывают центр. Но башня белых вдруг появляется на переднем плане атаки 3.b1-a2 и выясняется, что отразить сразу две угрозы (a2(1)-f7+ и a2-a7) черные не в состоянии.

Другой пример, где теперь белые играют неосторожно:  
1. c1-b2 d8-c7 2. b1-c3 h8-h7 3. c3-d5? c7-h2 4. h1-h2 h7-h2  
5. d5-c7+ e8-f8 6. c7-a8 h2-h1 и черные выигрывают.

В обоих случаях решающую роль сыграла башня, верхней таврелью которой является князь, и неважно, что он временно приносился в жертву (на полях a7 и h2), ведь ближайшими ходами князя можно освободить, раздвоив башню. В результате этой мнимой жертвы атакующая сторона получает преимущество. Многие решает превращение соответствующих ратников в тяжелую фигуру — ратоборца. При этом в лагере противника появляется несколько сильных фигур и отразить их совместное нападение зачастую невозможно. Поэтому опытные игроки стараются строить башню, на вершине которой стоит князь (реже — ратоборец или лучник), а в ее составе — ратники, «принадлежащие» ратоборцу, князю или волхву. Особенно ценен ратник, стоящий в исходной позиции перед волхвом, который, достигнув противоположного поля, превращается в хелги.

Многим интересно, за сколько ходов можно поставить мат из начальной позиции при кооперативной игре.

Минимальное количество ходов — три.

1. d1-c1 e8-f8?
2. c1-b2 f8-g8??
3. b2(1)-g7x

## *Разбор сыгранных партий*

А теперь давайте разберем партии, сыгранные в официальных соревнованиях.

### *А. Карпов — В. Купрейчик* *Москва, 1997*

Партия сыграна на международном турнире «Московские таврели», проводившемся в рамках официальной программы по празднованию 850-летия основания Москвы. Как писала газета «Красная звезда» от 14 января 1998, эта партия признана лучшей на турнире. Приведем ее без комментариев.

1.c1-d2	8-e7	11.c3(2)-c4	c6-b5
2.d2-c3	a8-a7	12.c4-b5	f8-g7
3.g1-f3	h8-h7	13.c3(1)-g7	h5-b5
4.b1-c3	h7-h6	14.d3-b5	e7-e4
5.e2-e3	d8-f6	15.b5(6)-e5+	e4-e5
6.c3(1)-b5	a7-b7	16.d7-e5	b8-d7
7.a1-a2	h6-h5	17.a8(1)-c8+	e8-f7
8.d1-d3	f6-d5	18.f1-c4+	f7(1)-g6
9.a2-a8	d5-c3	19.c8-g8+	g6-f5
10.b2-c3	c7-c6	20.b5-d6x	



**У. Андерсон — В. Жмуров**  
*Москва, 1997*

Белыми играет шведский гроссмейстер, черными — победитель турнира «Московские таврели».

**1.h1-h2**

**e7-e5?**

на ратников лучше ставить более сильные таврели

**2.e2-e3**

**g8-f6**

**3.d2-d4?**

**b8-c6**

**4.g1-f3**

**d7-d6**

белые и черные разыгрывают дебют, похожий на классические шахматы. Для русских шахмат такое развитие является неудачным

**5.f1-e2**

**f8-d6**

**6.h2(1)-h1**

**d8-d6**

черные создали сильную башню на поле d6, у них позиционное преимущество

**7.h2-h3**

**c8-e6**

**8.b1-a3?**

**a8-a7**

**9.c2-c3?**

допуская пленение всадника, лучше было a3-b5

**9. ...**

**a7-a3**

**10.b2-a3**

**d6(1)-a3**

**11.c1-a3??**

князь был защищен, поэтому в плен попадает лучник белых

**11. ...**

**d6(1)-a3**

**12.a1-b1**

**a3(2)-b4**

**13.g2-g3**

белые в очередной раз делают пустой ход, хотя их позиция и так тяжелая

*А. Потанов — В. Варавин*  
*Смоленск, 1998*

13. ...                    **a3(2)-c3+**  
лучше было пойти на c3 всей  
башней

14. e1-f1                    **a3-a2**  
15. f1-g2                    **0-0**  
16. h1-e1                    **f8-a8**  
17. d1-d3                    **e5-e4**  
18. d3-b5?

лучше было 18. d3-e2

18. ...                    **e4-f3**  
19. e2-f3                    **c3-e1**  
20. b1-e1                    **b4-e1**  
21. b5-b7                    **a2(1)-f2**  
22. g2-g1                    **e1(3)-d2x**

Партия игралась на втором  
чемпионате России.  
Победитель этой партии стал  
чемпионом, проигравший —  
призером чемпионата России.

1. f1-e2                    **g8-f6**  
2. d1-e2

белые создали сильную башню  
на поле e2

2. ...                    **d8-e7**  
3. b1-c3                    **b8-c6**  
4. g1-f3                    **c8-d7**  
5. c1-d2

белые и черные разыгрывают  
дебют

5. ...                    **d7-f5**  
первая неточность, лучше f8-g7,  
готова рокировку

6.e2(2)-b5

нападая на b7, c6 и f5

6. ...

e7-d7

защищаясь от главных угроз

7.b5(1)-b7

a8-d8

8.d2-e3

c6-a5

лучше f8-d6, готовя рокировку

9.b7-a7

f8-b4

10.a7-e3+

b4-e7

11.e3-a7

0-0

лучше 11. ... a5-c6,  
спасая всадника

12.a7(4)-a5

f5-c2

нужно играть d7-f5,  
создавая сильную башню

13.b5-e2

e7-f6

14.f8-e8

0-0

15.a5-b5

f6(1)-c3

16.a7-a8 после

16.b2-c3? d7-d1!

черные выигрывают,  
проводя хелги

16. ...

d7-e6?

ведет к тяжелой позиции;  
следовало играть 16. ... d7-d1  
с непредсказуемыми  
осложнениями

17.a8-c6

c2-e4

18.c6-c3

e8-e6

19.b5-g5

e6(1)-d6

20.c3-e5

d8-e8

21.e5(2)-g5

белые, имея преимущество,  
готовят решающую атаку  
на волхва соперника

21. ...

e4(1)-g6



*А. Потанов — О. Свирин*  
*Москва, 1998*

22. e5-g6

e6-f7

после

22. ... h7-g6 23. g5(2)-g6

f7-g6 24. g5-g6

преимущество белых сохраняется

23. g6-e5

e8-e7

24. e2(1)-c4

d6-e6

25. a1-d1

e4(1)-f3

26. d1-d8+

g8-h7

27. g5(2)-h4+

f6-h5

28. h4-h5+

e6-h6

29. c4-f7

черные сдались

Партия игралась в финале  
показательного турнира,  
проведенного в рамках  
Всемирных юношеских  
олимпийских игр,  
победителем которого стал  
Олег Свирин.

1. c1-d2

f8-e7

2. f1-e2

c8-d7

3. d1-d2

d8-d7

4. b1-c3

b8-c6

оба соперника развивают  
фигуры, стремясь построить  
башни с включением князя  
и лучников

5. d2-e2

g8-f6

6. g1-f3

d7-d4

черные первыми проявляют  
активность, нападая на поле c3

**7.e2-d2**                    **0-0-0**  
**8.d2(3)-e3**  
белые, защищаясь, нападают на башню d4. Однако надежнее было сыграть 0-0-0

**8. ...**                    **e7-c5**  
теперь башня защищена, но под угрозой e3

**9.e3(1)-g5**  
позиция белых тяжелая, все их силы разобщены

**9. ...**                    **h8-e8**  
черные усиливают давление на e3

**10.e3(1)-d2**  
проигрывало  
**10.g5-c5 d4(1)-c5**

**10. ...**                    **f6-e4**  
к атаке подключается всадник и нападает на d2

**11.g5-f5+**                **c8-b8**  
**12.a1-d1**  
проигрывало  
**12.0-0-0** из-за **d4-d3**  
**13.c2-d3 d8-d3** с сильной угрозой **d3(2)-c3+**

**12. ...**                    **d4-c4!**  
сильный ход, подчеркивающий слабость диагонали **a6-f1**, грозит  
**13. ... e4-c3**  
и **14. ... c4(1)-e2x**

**13.b2-b3**                **c4-a6**  
**14.d2(2)-e3?**  
надо было играть  
**14.d2(2)-c1**,  
спасая от плена лучников

14. ... **e4-c3**  
15. **d2-d3**  
защищаясь от мата, белые  
допускают пленение лучников

15. ... **c5-e3**  
позиция белых проиграна,  
но они по инерции продолжают  
сопротивляться в расчете на  
зевок противника или падение  
флажка

16. 0-0  
слишком дорогой ценой ушел  
волхв из опасной зоны, но...

16. ... **a6-b6!**  
покоя нет и здесь. Башня  
использовала свои возможности  
на диагонали a6-f1, теперь  
возникает угроза на другой  
диагонали

17. **d1-d3**  
пункт f2 все равно не защищен

17. ... **e3-f2+**  
18. **g1-h1** **b6(1)-f2**  
19. **f3-d4** **f2(1)-f1+**  
проще выиграть f2(6)-f1+  
дальнейшая борьба проходила  
в обоюдном цейтноте

20. **h1-h2** **b6-d4**  
21. **d3-f3** **d4-e5+**  
22. **h2(1)-h3** **e5-d4**  
23. **f5-f7** **f1-e2**  
24. **f7-h5** **e2-e6+**  
25. **g2-g4** **f2-g1**  
26. **f3(1)-f7** **g1(1)-f2x**  
желги g1 объявила мат  
белому волхву



*Ю. Долженков — А. Гончаров*  
*Смоленск, 1998*

Партия с первого международного детского турнира. Юрий Долженков, победивший в этом турнире, стал стипендиатом Федерации по русским шахматам.

1.f1-e2            g8-f6  
2.g1-f3            f8-e7  
3.c1-d2            b8-c6  
4.d1-e2            c8-d7  
5.b1-c3            d8-d7  
6.d7-e7            0-0

белые и черные хорошо проводят развитие фигур

7.f1-e1            e7(4)-d6  
черные нападают на пункт h2

8.e2-d2  
возможно было 8.h2-h3, но не 8.g2-g3 из-за d6(1)-g3 с разрушением позиции рокировки

8. ...            d6(1)-h2+  
9.g1-f1            h8-h7

черные увлеклись атакой, забывая об обороне

10.d2-d5!  
создавая двойную угрозу пунктам c6 и f7

10. ...            f6-d5  
и приходится допустить пленение всадника

11.c3-d5            h2-h1+  
12.f1-e2            h1-g2  
13.d5(2)-e3  
атака черных, в которой участвует мало фигур, зашла в тупик. А угрозы белых неотразимы

13. ...            h7-h2