

интеллектуальные ИГРЫ

WWW.INTGAMES.RU

МИР ИГР	4	А не забить ли нам козла?
ШАХМАТЫ	11	Gambler.ru
ШАШКИ	14	Мы одна семья
СПОРТИВНЫЙ БРИДЖ	19	Русские шахматы - империя чувств
	24	Запутать противника
	28	Сладкая «зараза»
	32	«Невидимая взятка»
КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ	34	Игра русской интеллигенции
	35	О преф! Ты - спорт!
ГО (БАДУК)	40	Бадук покоряет Россию
ИГРЫ И ГЕНИИ	48	Несколько лет жизни Достоевского
ПРИХОТИ ФОРТУНЫ	56	Кафельников оставил теннис ради покера



6 926863 295121

В ДОБРЫЙ ПУТЬ!



Сердечно поздравляю создателей, редакционную коллегию и всех читателей с выходом замечательного журнала для интеллектуалов.

Россия и сегодня считается самой интеллектуальной страной. Российские умы работают над самыми сложными задачами, которые не под силу решить никаким другим специалистам. Но разум, даже самый гениальный от природы, нуждается в развитии. Интеллектуальные

игры всегда были и остаются гимнастикой для ума, сочетая в себе филигранную точность, творчество и красоту правильных решений. Не случайно все великие цивилизации прошлого известны еще и тем, что Индия подарила миру самую популярную игру – шахматы. Древний Восток – Го, рендзю, Оттелло. Россия сумела впитать культуру других народов, сумела сделать ее своей и достигнуть в ней высот.

*Президент Российской шахматной федерации
Заместитель председателя правительства Российской Федерации
Александр Жуков*



Уважаемые Друзья! Признаться, известие о выходе нового журнала «Интеллектуальные игры», который будет освещать в том числе и шахматную жизнь, взволновало меня. Последние годы передовые и мыслящие люди пытаются сохранить интеллектуальный потенциал Рос-

сии. Видимо, сейчас то самое время, когда он стал действительно востребован.

Даже узнав, что журнал будет полностью посвящен не шахматам, а интеллектуальным играм в целом, я ничуть не расстроился. Наоборот, сразу вспомнил девиз Международной шахмат-

Поэтому появление настоящего журнала – событие закономерное и действительно обнадеживающее. «Важнейшая задача цивилизации – научить человека мыслить», – говорил Томас Эдисон. Важно, чтобы и наше подрастающее поколение научилось ценить гибкость ума, умение рассуждать, отличать истинное от ложного – все то, что делает человека Человеком.

Уверен, у «Интеллектуальных игр» большое будущее.

ной федерации - «Gens una sumus» - «Мы - одна семья!»

От имени Президентского Совета ФИДЕ и миллионов любителей шахмат желаю новому изданию творческих успехов, верных читателей и «В добрый путь!».

*Президент ФИДЕ (Международная шахматная федерация)
Президент Республики Калмыкия
Кирсан Илюмжинов*



Искренне рад появлению журнала «Интеллектуальные игры», а если быть более точным – его возрождению. В моей библиотеке бережно хранятся все номера журнала под таким названием, выходявшего в 90-х годах.

Это стало возможным благодаря энтузиастам, среди кото-

рых мой коллега по творчеству в мире шахматной композиции и друг Рашид Усманов. Это увлеченные люди, которые могут своей энергией зарядить других.

Сегодня выходящее издание очень востребовано интеллектуальной читательской средой. В России любят и ценят умение играть в раз-

личные настольные игры – шахматы, шашки, нарды и многие другие. Журнал призван развить интерес к ним, способствовать развитию творчества и мастерства.

Уверен, что «Интеллектуальные игры» найдут своего читателя не только в России, но и в других странах мира.

*Вице-президент ФИДЕ
Заместитель руководителя Федеральной службы
по труду и занятости Российской Федерации
Андрей Селиванов*

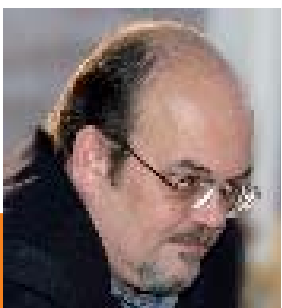


Интеллектуальные единоборства манят людей уже много поколений. Очень радостно, что сейчас появился печатный орган – альманах «Интеллектуальные игры», под обложкой которо-

го мирно уживаются шахматы и бридж, нарды и домино. Важно, что все мы любим свои игры, и каждый читатель найдет для себя что-то интересное. Бридж – игра интеллектуальная, требующая

внимательного изучения и многолетней тренировки для успешных выступлений. Уверен, что благодаря «Интеллектуальным играм» бридж (как и другие игры) привлечет много новых поклонников.

*Вице-президент Российской лиги бриджа
Александр Рискин*



Наше время скупо на подарки. Тем радостнее было узнать, что все поклонники интеллектуальных игр получили такой подарок, как альманах «Интеллектуальные игры». Умственная жизнь людей –

тонкая сфера, требующая особого внимания и деликатности. Альманах создан для того, чтобы люди учились быть добрее и умнее, чтобы находили новых знакомых и всегда могли предложить достой-

ный, интересный досуг своим друзьям, родственникам – всем близким. Это – самое важное.

От души надеюсь, что альманаху суждена долгая и счастливая жизнь.

*Президент Российской федерации Го (Бадук)
Владимир Гольцман*

интеллектуальные ИГРЫ

АЛЬМАНАХ ДЛЯ УМНЫХ ЛЮДЕЙ

01 2005

Главный редактор:
Рашид Усманов

Редакторы-эксперты:
Алексей Безгодов
Валерий Белоусов
Юрий Коваленко
Юрий Лукке
Евгений Панюков
Игорь Фролов

Верстка:
Дмитрий Смирнов
Владимир Кайдалов

Корректор:
Марина Полякова

Дизайнер:
Владимир Чалый

Директор по финансам:
Алексей Распопин

Директор по распространению:
Марк Коган

Директор по рекламе:
Марианна Шамина

Адрес редакции для писем:
Россия, 454008, Челябинск, а/я 1397
Редакция:
8(351) 239-80-64
Отдел рекламы:
8 (351) 264-21-51
Отдел распространения:
8 (351) 264-21-52

E-mail: ig@intgames.ru

Журнал зарегистрирован в Федеральной
службе по надзору за соблюдением
законодательства в сфере массовых
коммуникаций и охране культурного
наследия, г. Москва
Свидетельство о регистрации:
ПИ № ФС77-22063 от 18.10.2005 г.

Тираж 10 000 экз.
Отпечатано в типографии «Универсальная»
454006, Челябинск, ул. Мясная, 44
Телефон: 8 (351) 264-41-72

Цена свободная



МИР ИГР

4

Посиделки в сети и наяву
Души моей притон уютный
А не забыть ли нам козла?
Gambler.ru

ШАХМАТЫ

12

Шахматы бессмертны
Как легко и просто «обмануть»
игровую программу
Мы одна семья
Никогда не говори «никогда»
Русские шахматы - империя чувств
Большая история больших побед

ШАШКИ

22

Невезучая мать шахмат
Запутать противника

СПОРТИВНЫЙ
БРИДЖ

26

Карточный мост к разуму
Сладкая «зараза»
Леди бридж
«Невидимая взятка»
Лучшие выступления российских
бриджистов на международной арене

КАРТОЧНЫЕ
ИГРЫ

34

Сквозь столетия
О преф! Ты - спорт!

ГО (БАДУК)

38

Предположения о зарождении Го
Бадук покоряет Россию
Элементарная техника Го
Го в России 1995-2005 г.г.

ИГРЫ И ГЕНИИ

48

Несколько лет жизни Достоевского

ПРИХОТИ
ФОРТУНЫ

52

Удачу искали всегда
Рулетка
Приключения покера
Побеждать по жизни
100 процентов удачи
Азарт в режиме онлайн



Катастрофой для мужской сборной России завершился командный чемпионат Европы по шахматам. В шведском Гетеборге наши шахматисты, имевшие по среднему рейтингу игроков первый номер «посева», классифицировались лишь на 14-м месте. Это худший результат за все время выступлений представителей нашей страны на турнирах такого ранга. Победу же в мужских состязаниях праздновала Голландия, повторившая свой успех 2001 года. Голландцы были лишь шестыми по рейтингу, но единственными, кто не проиграл ни одного матча, и набрали 15 командных очков. На очко меньше у лидировавшей почти весь турнир команды Израиля, а «бронза» досталась Франции.

Женская команда России в Швеции сыграла в свою силу, заняв третье место (12 очков) и пропустив вперед Польшу (15) и Грузию (14).

1 июля 2005 в Москве прошла презентация Федерации спортивного преферанса России (ФСРП). Президентом новой организации стал Михаил Лесин, ныне являющийся советником другого президента – Владимира Путина. Создание ФСРП позволило ввести на территории страны единый рейтинг преферансистов, официально присваивать им классификацию. Руководство федерации подчеркивает, что пытается максимально снизить уровень случайности в турнирах, проводимых под ее эгидой. Для этого участникам предлагают соревноваться в так называемом дубликатном преферансе (игроки по очереди получают одинаковые расклады). В ближайших планах ФСРП проведение чемпионатов России – командного, индивидуально-го и дубликатного.

4-6 июля в Санкт-Петербурге состоялся командный чемпионат Европы по Го, в котором приняли участие 18 команд (в т. ч. три команды России). Первое место заняла вторая сборная России (Д. Сурин, А. Лазарев, Р. Сахобутдинов, Т. Санкин и Г. Нилов), на втором – первая сборная России, третье место у сборной Чехии, сборная Франции стала четвертой.

В Евпатории (Украина) завершились чемпионаты Европы по русским шашкам среди молодежи и ветеранов. Чемпионом среди юношей стал украинец С. Белошеев,

победивший в полуфинале литовца А. Кибартаса, которого поражение отбросило на 3-е место. «Серебро» у россиянина Д. Бочкарева. У девушек чемпионкой стала Е. Короткая (Украина), «серебро» у Е. Миськовой (Молдова), «бронза» досталась В. Мотричко. Победители у ветеранов до 50: 1. Ю. Кириллов, 2. В. Максимчук, 3. Г. Борисов, 4. М. Файзутдинов. Ветераны до 60: 1. Н. Абациев, 2. Б. Симонян, 3. Б. Дружинин, 4. С. Кашаев.

25 июля – 4 августа состоялся 49-й Европейский Го-конгресс в Праге (Чехия), в котором приняли участие более 700 человек. Первое место занял Александр Динерштейн – это его шестая победа на главном европейском соревновании года. Го-конгресс традиционно проводится как открытый турнир для всех желающих. И всегда на этот турнир приезжают игроки из Азии и США. Результат приятен тем, что Саша выиграл личный турнир в окружении двух десятков сильных игроков из Южной Кореи. В первой десятке итоговой таблицы – семь представителей Южной Кореи.

В Италии с 17 по 25 сентября прошел командный чемпионат мира по международным шашкам. На всем протяжении турнира российская команда, за которую выступили все наши сильнейшие гроссмейстеры – чемпион мира А. Георгиев, экс-чемпионы мира А. Чижов и А. Шварцман, А. Гетманский и В. Мильшин, не позволила усомниться в своем превосходстве. Звание чемпионов мира стало им заслуженной наградой.

Далее места распределились так: 2. Сенегал, 3. Латвия, 4. Беларусь, 5. Голландия, 6. Камерун.

В сентябре состоялось открытое первенство России на Кубок АДИБа по преферансу. Организаторами были Ассоциация деятелей игорного бизнеса (АДИБ), клуб интеллектуальных игр «FPCLub» и Российская лига интеллектуальных игр. Соревнование прошло в два этапа в VIP - зале казино «Адмирал».

В финал вышли президент АДИБа Игорь Балло, известный писатель-сатирик Аркадий Арканов, президент Российской лиги интеллектуальных игр Дмитрий Лесной и исполнительный директор АДИБа Валерий Милов. В результате напряженной игры судья соревнований Евгений Ковтун (главный редактор журнала «Мир

игр») зафиксировал победу Аркадия Арканова, всего на 12 вистов опередившего Дмитрия Лесного.

1-2 октября в Лейпциге (Германия) состоялось женское первенство Европы по Го.

1-3 места поделили Светлана Шикшина (Россия), Zhao Pei (Германия) и Pocsai Rita (Венгрия).

Света уже выигрывала первенство Европы среди женщин в 1996 году, в возрасте 15 лет, и мало кто сомневался, что она выиграет и в этот раз. Поражение в третьем туре от венгерской девушки иначе как неожиданным и удивительным не назовешь.

Последний раз подобное мероприятие проводилось в 1997 году в Москве. Тогда выиграла тоже россиянка, Ирина Данильченко.

В Рыбинске прошел командный чемпионат России по спортивному бриджу. В соревнованиях по парному спортивному бриджу приняло участие около 200 спортсменов не только из России, но и ближнего зарубежья. «Чемпионат очень сильный по составу – здесь находятся победители крупнейших российских и международных соревнований, в том числе победители и призеры Всемирной бриджевой олимпиады». Первенствовала команда Avalanche, за которую выступали Громов А.В., Хохлов Ю.В., Пономарева Т.В., Громова В.В., Хвень М.П., Дубинин А.А.

С 18 по 24 сентября в итальянском горном курортном местечке Сан-Винсент прошел 21-й клубный чемпионат Европы по шахматам. В нынешнем году в турнире принимало участие непривычно много команд – 48, хотя за первое место реально боролись от силы лишь шесть-семь...

Они оппонировали чемпиону последних лет NAO Chess, в составе которого были Крамник, Бакро, Гришук, Раджабов, Лотье, Вальехо, Карякин и Фрессине. Россию на итальянском форуме представляли четыре клуба: «Томск-400», «Урал», «ТПС» и «Ладья Казань-1000».

Клубный чемпион России последних лет из Томска в итоге стал первым! Сибиряки ушли вперед с самого старта, нанесли первое в истории поражение NAO и, даже уступив в последнем туре Polonia Plus, взяли «золото». Имена новых чемпионов:



Аронян, Бологан, Яковенко, Смирнов, Ткачев и Инаркиев.

7-9 октября в Ижевске состоялся Всероссийский турнир по Го до 25 лет. Победил Игорь Немлий (Казань), на 2-м месте - Андрей Кульков (Казань), 3-е место у Тимура Санкина (Ижевск), 4-е место заняла Наталья Ковалёва (Челябинск).

Деннис Карлстон – 30-й чемпион мира по нардам.

В июле 2005 года в Монте-Карло в очередной раз состоялся мировой чемпионат по нардам – один из самых крупных и популярных турниров международного уровня. В чемпионате принимали участие чемпион мира-2004 Питер Холберг, бывшие чемпионы мира Джон Ройсет (вышедший, кстати, из игры на первом же раунде), Йорген Грандштадт и еще более 230 игроков. Что за фантастический финал! Джон О'Хаган и Деннис Карлстон шаг за шагом, вырывая друг у друга очки, продвигались к финишу. В итоге, в очередной раз пройдя мимо О'Хагана, удача повернулась лицом к Деннису Карлстону, принесла ему титул чемпиона мира по нардам-2005.

Чемпионка России Елена Скоорохова завоевала «золото» и стала двукратной чемпионкой мира по русским шашкам в группе 13-14 лет. Чемпионат проходил в начале октября в Сочи. Свою первую золотую медаль на этих соревнованиях она получила в 2002 году. Пятиклассники Вадим Старунов и Александр Бадурев завоевали «золото» и «серебро» в возрастной группе 11-12 лет. В чемпионате мира принимали участие 200 шашкистов из четырех стран - Армении, Греции, Грузии и России.

В Сан-Луисе завершился чемпионат мира по шахматам.

Победитель турнира определился досрочно. Новым обладателем мировой шахматной короны за тур до окончания чемпионата стал болгарский гроссмейстер Веселин Топалов.

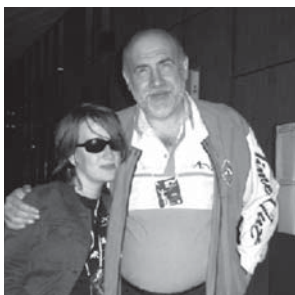
Петр Свидлер сохранил за собой третью строку, лишь по дополнительному показателю (числу выигранных партий) уступив второе место рейтинг-фавориту турнира Вишванатану Ананду. Александр Морозевич – на четвертой позиции. Веселин Топалов, сведя вничью все партии второго круга, сохранил значительный отрыв (1,5 очка) от преследователей.

Сборная России, сотворив чудо, финишировала первой на завершившемся командном чемпионате мира по шахматам в Беер-Шеве (Израиль). Перед последним туром российские шахматисты уступали лидеру форума - сборной Китая на 2,5 очка и в очном противостоянии с китайцами нашей дружине необходимо было одержать победу со счетом 3,5:0,5. К чести российских спортсменов они справились с поставленной задачей, переиграв соперников со счетом 3,5:0,5. В итоге сборная России обошла китайцев на пол - очка, став чемпионом мира.

Москвич Евгений Бареев, набрав 6,5 очков, стал победителем 58-го чемпионата России по шахматам, завершившегося в Казани. Второе место с таким же показателем досталось Александру Халифману. Кроме этих двух шахматистов, право сыграть в суперфинале чемпионата России получили участники, занявшие места с 3-го по 7-е. Это Сергей Волков, Сергей Рублевский, Дмитрий Яковенко, Евгений Найер и Александр Мотылев. Также сыграют в суперфинале призеры прошлогоднего чемпионата Александр Грищук и Алексей Дреев.



**Челябинск, Марченко 22-А
(351)774-4841, 774-4849**



**Аркадий Каплун, aka Итис/Itis,
Наталия Каплун, aka Лордочка
(Санкт-Петербург)**

давала возможность заполнить тусклые гарнизонные будни, - то в конце XX века ситуация принципиально изменилась. В нашей жизни появился Интернет. Он вобрал в себя практически все грани и реалии жизни, став для многих полноценной заменой живому общению. Сеть позволяет оплачивать счета, делать покупки, знакомиться, работать, общаться и играть не выходя из дома. Человече-

скими тысячами... Желающих играть в Интернете, отрешаясь от реальности, общаться и заводить новые виртуальные знакомства становилось все больше. На базе игровых программ-сайтов стали образовываться community, с форумами, фотогалереями, игровыми командами. Дальше больше... Игровые виртуальные знакомства перерастали в реальную дружбу, создавались семьи. Безусловно, у

ПОСИДЕЛКИ

В С Е Т И И Н А Я В У

Игра описана в философских трактатах, ее можно наблюдать на полотнах великих живописцев, уделяли ей должное внимание писатели... Сменялись века и поколения, создавались новые игры, изменялись старые. Но если до последнего времени любая игра была исключительно «живой» - люди старшего поколения отлично помнят 2-3-суточные преферансные баталии в студенческих общежитиях, специально сделанные деревянные столы и ска-

меем мир пополнился новой гранью, но вместе с тем пропало нечто очень важное - живое общение стало менее значимым и суррогатно заменяемым. Сначала появились компьютерные игры, можно было поиграть с компьютером в шахматы, в дурака, в преферанс и т. д. Но игра с машиной никогда не сможет заменить игры с живыми людьми.

В конце 90-х годов прошлого века в Интернете начали появляться первые сайты для онлайн-игры

в режиме реального времени с «себе подобными». Первые опыты по созданию таких проектов имели массу ошибок и писались фактически «на коленке» для друзей. Однако со временем ситуация начала меняться. Популярность среди виртуальных игроков росла, создавались новые сайты, появлялись новые игры, совершенствовались старые... Если

посетителей этих сайтов есть общие интересы, что необходимо и в дружбе, и в романтических отношениях. Однако виртуальная же игра может стать причиной долгих размолвок и серьезных обид - ну просто всё как в «реале». Игровые сайты - это своеобразные сайты знакомств. Люди не только играют, но и общаются, втягиваются в игровые и просто человеческие процессы, истории, отношения.

Но все-таки, как ни было велико искушение сидеть в теплой квартире в любимом халате перед монитором и водить мышкой по экрану, параллельно настукивая в чат что душе угодно, а желание пообщаться и поиграть в реальной жизни у членов виртуальных игровых клубов не пропало. Так родилась идея провести первую очную встречу игроков, знакомых в основном заочно. Первый «очник» был проведен весной 2000 года в подмосковном Софрино и собрал несколько десятков человек.

Этот первый опыт, имевший свои недоработки и шероховатости, тем не менее выявил одну несомненно важную и в то же время очевидную деталь: людям недостаточно виртуального общения, они ХОТЯТ общаться вживую. Ведь это действительно очень интересно - некоторое время играть с человеком, знать его игровые качества, в меньшей степени - личностные, и потом встретиться. И при личной встрече происходят очень занятные вещи. Ведь каждый человек, общаясь в игре с кем-то виртуально, невольно создает себе образ партнера, основываясь на общении в чате, манере игры и поведения за «столом», делая выводы из выбранного ника. И образ этот зачастую приходится силь-



мейки, где практически каждый день собирались жители соседних домов поиграть в шахматы, шашки, забить «козла», кухонные преферансные посиделки интеллигенции, бывшие военные отлично помнят, что игра

го интернет-сайта знали друг друга и чтобы стать членом виртуального клуба игроков требовались рекомендации от нескольких действительных членов клуба, то впоследствии количество игроков стало измеряться де-



но корректировать при личной встрече. Ваш партнер по виртуальной игре с громким ником Геракл, которого вы представляли крупным бородатым атлетом, оказывается студентом-очкариком, а за фривольным женским ником скрывается пятиклассница. И все равно очень радостно наблюдать очную встречу интернетных друзей. С каждой новой встречей количество желающих принять в них участие растет, сейчас на софринские встречи, например, собирается уже до пятисот человек. Спят на этих встречах мало, два-три часа в сутки. Кто-то старается познакомиться с наибольшим количеством знакомых ников вживую, кто-то - наобщаться по максимуму со старыми, удаленными территориально друзьями. Работники пансионатов, где проводятся встречи, обычно долго привыкают к нестандартному времени препровождению отдыхающих. Буфеты и бары за эти два-три дня выполняют месячные нормы реализации спиртных напитков, зато велосипеды и лыжи не востребованы и газоны не страдают.

Благодаря возможностям Интернета (на то он и Всемирная паутина) в виртуальные игровые клубы приходят люди из разных городов и стран. Это позволяет не только заводить новые и интересные знакомства по всему миру, но и съезжаться на очные встречи со всех концов света. Расширяется и география проведения очных встреч. Если поначалу они проводились только в Подмоскovie, то впоследствии стали проходить под Петербургом, в Одессе, Волжском, в Сибири. Также проводились встречи в Эстонии и Израиле. Стоит ли говорить о том, что и дальше география «очников» будет расширяться. На сегодняшний день есть некое расписание встреч: весной в Волжском, летом в Одессе, осенью под Москвой, зимой под Питером. Также в планах осенние встречи в Киеве.

Виртуальные игроки искренне и с нетерпением ждут регулярных больших встреч. Ведь на них происходит то, чего при всех своих широчайших возможностях не может дать Интернет, — общение вживую. Безусловно, есть мизантропы, которые довольствуются виртуалом. Но их меньшинство. Основная часть игроков находит возможность приехать на очные встречи, даже сильно удаленные территориально. Ведь непосредственное живое общение — это то, что свойственно и необходимо человеку. Обычно очные встречи проводятся на выходных, их стараются привязать к

государственным праздникам, чтобы добавился еще один день. Ведь двух дней оказывается ничтожно мало для того, чтобы успеть познакомиться и пообщаться со всеми, с кем хочется. Есть у проводимых на сегодняшний день «очников» и один минус: как бы странно это ни звучало, но на встречах игроков проводится слишком много турниров по пользующимся популярностью играм. Таким образом, игра в турнирах идет в ущерб простому человеческому общению. Ведь если играть, то играть серьезно, имея цель дойти до финала, — и какое уж тут общение.. А имея в виду то, что многие играют не в одну игру, то стоит ли говорить, что после окончания встречи дефицит общения остается.. и игроки начинают с еще большим нетерпением ждать следующей встречи. Думаю, что прилагаемые фотографии помогут вам правильно понять и оценить атмосферу этих встреч.

Со временем игровых сайтов становится все больше. Их возможности и то, что они могут предложить игрокам, постоянно расширяются. Если раньше в этой нише фактически существовала монополия, то в последнее время в Сети появились серьезные конкуренты. Не будем говорить о западных сайтах, их очень много, в них вложены огромные деньги, и они приносят баснословную прибыль их владельцам (в основном, конечно, покерные сайты). Россия тоже не стоит на месте. Если раньше кроме www.gambler.ru и www.pref.ru практически ничего не было — об остальных российских сайтах можно было бы и не упоминать в силу их низкого качества, то сейчас конкуренция растет. Появился новый сайт www.frclub.ru, на выходе глобальный игровой портал www.alerator.com.

И вот тут возникает очень серьезный вопрос — вопрос об игре в Интернете на деньги. Автор этой статьи — человек, играющий в карты на деньги с 11-летнего возраста. Не буду навязывать свою точку зрения, она спорна, но выскажу ее. Игра без ставки (не обязательно денежной, можно играть на щелбаны, на приседания-отжи-



мания, на «желание» — это тоже игра «на интерес») безнравственна по своей сути. Возможность совершать неправильные игровые действия, «шлепать» картами, не «включая голову», не отвечая за свою игру ни материально, ни как-либо иначе, ведет к резкому ухудшению класса игры и к невозможности его повысить. Я не призываю играть на большие деньги, но даже самая минимальная ставка в любой игре заставит игроков относиться к игре серьезно. Конечно, можно сесть играть и «на так», и я иногда играю, но только в том случае, если знаю своих партнеров лично и уверен в их адекватной игре. Но если вживую игра на деньги реализуется легко, то в Интернете, конечно, возникают проблемы. Наиболее важны из них три:

1. Возможность положить/снять деньги.
2. Надежность и безопасность игрового сервера.
3. Как избежать виртуального жульничества.

По третьему пункту сказать больше, чем сказано ниже, я не смогу.

Мы вам предложим несколько советов, которые, возможно, предостерегут вас от ошибок при игре на деньги:

1. В виртуальной игре правила жесткие: каждый сам отвечает за связь с сервером. Уверьтесь в полной исправности компьютера, особенно мыши и клавиатуры.
2. Не играйте на ставки, проигрыш которых может заметно повлиять на ваш жизненный уклад.
3. Старайтесь играть с теми, кого вы знаете — с кем уже играли вы или ваши друзья.
4. Играйте с денежной ставкой только в те игры, в которых вы реально оцениваете свою силу.



5. Неукоснительно следуйте этике игроков и игровому этикету. Это относится и к бесплатным играм!
6. Не принимайте поспешных, необдуманных решений – Интернет дает возможность подумать.
7. Проиграв, не расстраивайтесь, считайте проигрыш платой за обучение и удовольствие от игры.
8. Не берите и не давайте в долг во время игры - карты этого не любят!
9. НИКОГДА не давайте свой логин и пароль другим лицам. Даже сотрудникам клуба!
10. Если вы решили прекратить игру досрочно, постарайтесь найти компромисс с партнерами.
11. Перед началом игры внимательно изучите правила и конвенции.
12. Радуйтесь собственному выигрышу, а не поражению соперника.
13. Не старайтесь отыграться, повышая риск и ставки. Играйте оптимально независимо от стойки.
14. Старайтесь не занимать деньги для игры у виртуальных друзей. Кредит портит отношения.
15. Давая в долг виртуальным знакомым, будьте готовы к тому, что долг вам не вернут. Проценты за кредит между игроками не приняты.
16. Игровой этикет требует денежных расчетов сразу после окончания игры. В том числе и с дольщиками.
17. Заподозрив партнера в нечестной игре, не спешите с обвинениями. Возможно, вы ошибаетесь.
18. Если вы уверились в нечестности партнера, спокойно прекратите игру.
19. Не нужно публично обвинять или осуждать партнера - ведь вы не прокурор и не судья.
20. Не приступайте к игре, если вы не в духе или чем-то расстроены - проиграете!
21. Перед началом игры прикиньте запас времени на игру. Игра не любит «летунов-попрыгунчиков».
22. Допустив ошибку, не надейтесь на

чрезмерное игровое благородство партнеров - они такие же игроки, как и вы. Выигрывает тот, кто ошибается реже.
23. Научитесь вовремя завершать игру. Вокруг вас ведь еще так много интересного!

24. Планируйте время для игры заранее, чтобы неотложные дела не застали вас врасплох.

25. Если вам не везет - не лучше ли перенести игру на другое время?

26. Не играйте «на последнее» - вовремя пополняйте игровой счет.

27. Не обсуждайте чужие выигрыши и проигрыши - среди игроков это не принято.

28. В спорных ситуациях вам всегда помогут более опытные игроки.

29. Партнеры по игре не умеют читать ваши мысли. В игре имеют значение лишь игровые действия, а не их мотивы и причины.

30. Этичная, солидная, размеренная, спокойная игра придаст вам уверенности.

Эти советы написаны для игрового портала Alerator A.A. Малышевым (в Интернете - Сашун) и вашим покорным слугой. Кроме того, на любом сайте должны быть специалисты, которые смогут отследить нечестную игру (своеобразная служба безопасности).

Два первых пункта целиком зависят от того, как серьезно владельцы игровых сайтов отнеслись к написанию программистами финансовых систем, насколько скрупулезно занимались системами защиты сервера от несанкционированного взлома и работой генератора.

Уже есть игроки, для которых игра в Интернете стала основной работой, которая дает им средства для жизни. Да и на здоровье, если играют честно. Но, конечно, подавляющее большинство посетителей игровых сайтов приходят играть не для заработка, им необходимо отвлечься, снять напряжение, поговорить с друзьями. Для некоторых игра в Интернете стала своеобразным наркотиком, средством уйти от реальности, и в случае невозможности попасть в Интернет начинаются переживания сродни «ломкам» наркомана. К сожалению, это болезнь, она излечима, но заразна. Лучшим средством от интернет-зависимости является, конечно, живая, очная игра (вы, конечно, понимаете, что я говорю о игроках, о посетителях игровых сайтов). Но в наше время найти партнеров по игре стало непросто. В Москве и Петербурге ситуация с живой игрой и живым общением несколько отличается от остальной виртуально-игровой территории. В Петербурге уже несколько лет существует очный клуб, куда приходят поиграть и пообщаться. В нем прово-

дят турниры, вместе отмечают дни рождения. Играют не только вживую, но и опять же виртуально – компьютерная база клуба позволяет. Клуб закрытый, с улицы в него не попасть. Туда ходят люди разного возраста, разного социального и материального положения, разного пола и вероисповедания - такая большая игровая семья, со своими внутрисемейными радостями и ссорами. Пишу уверенно, так как являюсь одним из владельцев клуба и бессменным директором. Играют во все, наиболее популярны преферанс, белот, деберц, нарды, в последнее время очень увлеклись «новой» игрой под названием маджонг (она относительно новая – ей всего-навсего несколько тысяч лет, но второе рождение она пережила недавно). Кто-то играет, кто-то болеет за играющими, кто-то смотрит телевизор, кто-то играет в Интернете, кто-то дает ему советы - в общем, все при деле. Для многих, особенно одиноких, людей клуб становится родным домом, им здесь хорошо, им здесь рады, здесь они не одиноки. Думаю, будущее за такими клубами по интересам. Если вам будет интересно, посмотрите сайт клуба - www.mizer.ru - и приезжайте к нам в гости!

В Москве ситуация иная. Там есть несколько локальных точек, в которых собираются любители разных игр. В таверне «Дионис» собираются игроки в преферанс и в Кинга, в бридж-клубе «Бермудский треугольник» собираются, кроме бриджистов, игроки в белот, нардысты встречаются в другом месте (в последнее время - в ресторане «Петров-Водкин»). Я назвал не все москов-



ские точки, их очень много. Была попытка создать в Москве единый игровой клуб (Win-club), но попытка закончилась неудачей. Но, уверен, игровой клуб в Москве обязательно будет создан, иначе быть не может, он нужен.

ИГРАЙТЕ! ИГРАЙТЕ И ВЫИГРЫВАЙТЕ! ИГРАЙТЕ И ПОЛУЧАЙТЕ УДОВОЛЬСТВИЕ ОТ ИГРЫ!



**Владимир
Севостьянов,
КМС по шахматам
(Новосибирск)**



большой опыт в азартных играх, и мне теперь будет что передать детям. Шутка. Вообще, я выработал такую простую философскую позицию: можно уметь играть в блиц на деньги, в покер, преф и хrap, но делать это следует как можно реже, чтобы не испортить отношения ни с кем и не оказаться внезапно банкротом, а на тебя потом натравят рэкети́ров. Не говоря уже о бездарно потраченном времени.

Просто удивительно, насколько легко портятся отношения между друзья-

преф, а собралось пять человек, можно сделать просто: четверо пишут пулю, а тот, кто на прикупе, долбит в блиц с пятым, которому мама не разрешает играть в карты. Эх, молодость, молодость! Как вы думаете, какая игра более азартная, хrap или шахматы? Только не надо кидать в меня помидорами. В хrap я за всю жизнь проиграл не более тысячи рублей, а вот в шахматы... Мда! Правда, в хrap меня научили 4 года назад, а в шахматы, дай бог памяти, - с детско-

ДУШИ МОЕЙ ПРИТОН УЮТНЫЙ

Приветствую вас, собратья! Сегодня прекрасный вечер, дождь барабанит по крыше, супруга упоролась к родителям, на диване котяра дрыхнет, и я сижу за своим раздолбанным компом с торчащими наружу пыльными потрохами. Вот в такой обстановке и рождается очередная часть эпоса про наш с вами замечательный шахматный мир. Поскольку шахматисты - местами тоже люди, им необходимо развлекаться. Это огромная тема, и охватить все сразу нереально, поэтому мы пока только коснемся азартных игр. Между прочим, многие любят почитать что-нибудь эдакое про азартные игры, где проигрываются большие суммы. Не случайно так популярны детективные романы и фильмы, где во что-нибудь играют, например, в покер или в очко (почему бы не обогатить русский язык?). Шахматисты - очень азартные люди, поэтому азарт у них просто в крови. Что касается автора этих заметок, то он очень любил во все такое играть и довольно уверенно катился по наклонной плоскости к финансовой яме, но его вовремя подхватила заботливая женская рука, и теперь, поскольку надо кормить семью, ни о каких играх даже речи идти не может. И не уговаривайте! Зато у меня осталось много личных воспоминаний, а также много чужих рассказов. Небольшая автобиографическая справка. Наверное, многие молодые шахматисты через это проходят. Было мне лет 14, сидел в ГШК, никого не трогал, вдруг подходит ко мне мужчина в очках и предлагает поиграть «по маленькой». Это был один новосибирский шахматист. Он прекрасно знает, что такое фул-хаус, марьяж с подпоркой и еще много чего. Настоящий профессионал. У него длинные чувствительные пальцы, извивающиеся, как щупальца кальмара (возможно, пригрезилось?), и легко хватают карты и измятые купюры. Много родительских денег он у меня выкачал, зато я приобрел

ми, если одного из них угораздит задолжать или проиграть другому энную сумму. Впрочем, играть в карты - это не так уж плохо, как думает моя дражайшая супруга, надо же немножко адреналинчику, да и время приятно проводится. Шахматисты частенько собираются

...наша детская шахматная школа по вечерам и на всю ночь превращалась в страшный игорный притон... Оставалось только повесить на дверь табличку: «Детский садик закрыт на спецобслуживание».

небольшими кучками у кого-нибудь в квартирах, двери закрываются, берется пара бутылочек чего-нибудь крепенького, простая закуска в ближайшем магазине (это может быть вонючий паштет в оболочке, но с водочкой все прекрасно проходит прямо в желудок и далее в кишечник), в ближайшем киоске покупается новая колода. Помню такой случай: одна наша детская шахматная школа по вечерам и на всю ночь превращалась в страшный игорный притон, с напитками и закусками. Оставалось только повесить на дверь табличку: «Детский садик закрыт на спецобслуживание». Только нас было больше, чем нужно для игры в преф. Они сидят внаглую рубятся, а меня не берут. И водочку проклятую хлещут. А прямо у меня перед носом лежит ихняя великолепная закуска, здоровенный кусок окорока. Ну, я так увлекся наблюдением за игрой, что незаметно для себя подмел этот лакомый кусок, примерно минут за сорок. Так что пришлось всем прерваться и, тихо ругаясь, еще раз пойти в магазин.

Если хотим играть в покер, а в киоске есть только 36-листовые колоды, можно купить две колоды и одну из них безобразно разрисовать. Если хотим играть в

го сада. Есть у нас международный мастер, мой друг детства. Так вот, мы в детсадовском возрасте играли с ним в шахматы (тогда еще, как ни странно, но бесплатно!), а наши мамы стояли рядом и радовались, какие умненькие мальчики у них подрастают. Знали бы они, что из них вырастет...

Надо сказать, что многие шахматные тренеры считают, и справедливо, что карточные игры отрицательно сказываются на спортивной форме. Например, когда я учился в школе и в веселой компании ехал в Минусинск на полуфинал России среди юношей, мы, разумеется, отчаянно рубились в карты. Эта идиллия продолжалась до тех пор, пока не пришел один тренер. Он отобрал у нас колоду и демонстративно разорвал пополам. Вот нехороший человек! И остаток пути нам пришлось играть половинками.

Ну а теперь хотелось бы рассмотреть каждый вид развлечения в отдельности. Начнем, пожалуй, с дурака. Это, правда, не азартная игра, но все равно обидно оставаться дураком. Впрочем, в дурака тоже можно играть на деньги. Дурак в России настолько популярен, что даже домохозяйки, поклонницы морали, любят собрататься со своими мужьями и обыгрывать друг друга в эту, казалось бы, простую игру. Надо же, как Word старательно подчеркивает мне слово «дурак». Бранное, говорит, слово. В нашем родном Новосибирском ГШК иногда проводятся городские соревнования по дураку, и можно также зайти в разные казино, где по пятницам бывают бесплатные розыгрыши в дурака. Так вот, здесь я вспомнил пару историй, обе они связаны с моим вышеупомянутым другом. Он не только международный мастер по шахматам, но и довольно сильный дурак (батюшки, что я написал!). В дурака мы с ним сражались постоянно, еще со школьных времен. Один на один с ним играть очень сложно, нужна постоянная



концентрация внимания. Знает кучу тонкостей. Кстати, в дурака часто играют пара на пару, и мой друг со своей супругой тоже являют довольно сильную пару. Так вот, он был уже женатым, а я с этим несколько затынул, и сложилась некая традиция. Чего там скрывать, мне нравятся умненькие девушки. И я решил найти такую девушку, чтобы в паре с ней я смог бы обыграть в дурака эту чету. Такая дурацкая идея могла придти только в голову шахматисту. Ну и один раз пришел я к ним в гости с одной подругой из театрального кружка, весь вечер мы играли в дурака, нас, кажется, еще напоили чаем с вареньем. Когда я ее провожал домой, деликатно поинтересовался о полученных впечатлениях. Она говорит: «НИКОГДА Я ЕЩЕ НЕ ЧУВСТВОВАЛА СЕБЯ ТАКОЙ ДУРОЙ!!!» А в другой раз мой друг сидел в паре со своим постоянным напарником, дядей одного из своих учеников. Они играют довольно сильно, даже хвастались, что в поездах целый вагон обыгрывали. Ну, мы с молодым напарником-студентом сели против них, будучи уже готовыми к позорному поражению. Наши противники были настолько уверены в своей победе, что захотели обязательно повесить нам шестерки на погоны. Это можно сделать единственным способом - собрать всю

в тонкостях, что порой довольно больно бьет по карману. Например, один мой друг очень любит ходить на мизера. Один раз мы ехали в электричке и играли в «классику». Он так сходил на мизер, что потом целый месяц работал на стройке и зарплату раздавал на карточные долги. Причем тут уже вопрос психологии: он точно знал, что сядет, но пошел на мизер из принципа. Поскольку преферанс - игра довольно-таки интеллектуальная, то сильные шахматисты и здесь показывают высокий класс. А вот мне рассказывали, как один гроссмейстер пошел на мизер, а у него на руках была карта наподобие 8, 8, 7-8-K, 7-8-9-10-B-D-K. Всякий нормальный человек снес бы в прикуп короля и одну из голых восьмерок, но гроссмейстер снес короля... и семерку из той же масти! Ну, ясное дело, врагам захотелось впаять ему побольше взяток. Для этого надо отобрать отдачу. И когда у него выбирали эту масть, снес ту из двух восьмерок, которая ловилась. Надо полагать, что у противников челюсти отвисли. Со своей стороны скажу, что нужна не только светлая голова, но и крепкие нервы, особенно когда играешь в Ленинградку. Они выручают, когда длинная пуля. А меня в преферанс научили играть еще в институте, и с тех пор вся учеба пошла

колоту на руки, а потом, играя очень вдумчиво, спихнуть ее противнику. И вот мне удалось освободиться от карт, а три человека, держа по большому вееру в руке и напряженно морща лбы, рассчитывали сумасшедшие комбинации. Вот напарник-студент получил очередной ход, отдал карту налево, две направо, две налево, три направо... потом торжественно вручает им две шестерки: «Тренируйтесь, ребята!» Ой, КАК ОНИ ВЗВЫЛИ! Приятно вспомнить, даже настроение повышается.

А вообще-то у нас в городе, как и по всей России, много сильных игроков в дурака.

Многие шахматисты любят играть в преферанс, хотя не все разбираются

под откос и было проиграно много стипендий. Еще припоминаю, как один противник после торговли и открытия прикупа произнес гениальную фразу: «У меня с этим прикупом НИЧЕГО НЕ БЫЛО!»

Впрочем, сейчас среди студентов преф непопулярен, все рубятся в компьютерные игры. Собрались как-то четыре шахматиста и на всю ночь засели играть в «Героев», пара на пару, на кону тысяча рублей. Это была такая схватка! Я был свидетелем, правда, потом меня сморил сон. И мне снились черные драконы, яростно атакующие архангелов. Там еще такая страшная музыка.

Несколько слов про покер. Я думаю, что это король азартных игр. Потому что в него играют и высшая элита общества, и низшая. Сам не понял, что сказал. Адвокаты, депутаты и представители самых разных профессий, в том числе и безработные. Но шахматисты просто от него без ума. Я же играл только по небольшим ставкам. Но был такой интересный момент: сажусь играть в компании, где есть семейная пара. Все сбросили карты, я остаюсь один против этой самой семейной пары. И они начинают меня «разводить»: бесконечно повышают ставки, пользуясь тем, что их двое. И карты сбросить вроде обидно, и в то же время чувствуешь, что сейчас тебя примут на грудь. И тут очень важны опять же крепкие нервы. Поскольку выясняется, что оба разлюбленных супруга отчаянно блефовали, думая, что у напарника сильная карта.

Белот - одна из наиболее интересных, на мой взгляд, игр. Правда, я в него играю слабо, но в нашем родном Н-ске, да и во многих окружающих городах, есть много шахматистов, которые катают очень даже прилично.

И, наконец, хrap. Самая азартная из всех известных игр. Здесь можно так встрянуть, что даже квартира покажется дешевой. Вообще говоря, хrap - игра тюремная. Но почему-то именно она довольно долгое время пользовалась бешеной популярностью среди новосибирских, да и не только, шахматистов. Наверное, потому, что простые правила. Острых ощущений - хоть отбавляй. Только что стоял плюс штука, ан хват - развели на хrape, хотел весь банк загрести! И вот уже минус три штуки, и с тоской думаешь, что до зарплаты еще три недели. Увы, это суровая правда жизни. Написал я эти строки - и холодный пот выступил от нахлынувших воспоминаний. Короче говоря, не играйте, дети, в хrap. Лучше уж в казино сходить, там хоть кормят на халяву.

Но про казино - это в следующей статье. Тоже есть что рассказать.

Засим позвольте пожелать мне спокойной ночи и ждите продолжения.



Сергей Галихин,
писатель
(Москва)

из чего выбирать), какое именно домино вам приобрести. Как правило, домино бывает двух вариантов. Черные костяшки - белые точки, черные точки - белые костяшки (такие прямоугольнички, разделенные на две равные части, с нанесенными на них точками или при отсутствии оных. Иногда их называют картами, фишками или как-то иначе).

Тут, как говорится, каждому свое. Кто что предпочитает. Случается встретить домино и иных цветовых гамм, но крайне редко. Но вот на что следует особо обратить внимание, так это на материал, из которого домино сделано.

одна единственная доминошка «пусто - пусто», она оценивается в десять очков. При наличии на руках других доминошек «пусто - пусто» не засчитывается.

ВЕДЕНИЕ ЗАПИСИ

После того как проигравший сосчитает количество точек на костяшках, что остались у него и его партнера на руках, их придется записать. На свой счет. Делается это очень просто. Берется бумага, ручка или карандаш, и проводится вертикальная линия. Миллиметров 100-120. Поперек, в десяти миллиметрах от ее начала, проводите коротенькую, миллиме-

А НЕ ЗАБИТЬ ЛИ НАМ КОЗЛА?

самоучитель игры в домино

ВМЕСТО ПРЕДИСЛОВИЯ

Сиюю, смотрю по TV в очередной раз х/ф «Казино». Смотрю и думаю. Ох и доберусь я когда-нибудь до... не, не до Лас-Вегаса (ну не люблю я Америку и американцев не люблю) - до Монте-Карло. Чего греха таить, азартный я человек.

Сколько в школе денег выиграл... Страсть.

А ведь как много на свете интересных игр! В бой, в кораблики...

И почему-то вспомнил про домино. Прекрасная игра. Развивает пространственное мышление, быстроту реакции, учит быстро и хорошо считать, развивает способность работать в коллективе. Как много в ней красивых комбинаций, хитроумных ловушек. Сколько глубокой философии и мистицизма. Какие эмоции порой бушуют за столом, сколько трагического подчас можно прочесть в глазах игроков... А еще из костяшек можно построить башню. Тут уже ловкость нужна.

И чувствую, внутри меня какие-то процессы происходят. Сначала думал, пучит. Прислушался к себе... Вроде нет. И вдруг понял: меня переполняет возмущение. Молодежь не любит играть в домино. Наверное, потому что не умеет? Эх, потерянное поколение... Отсюда и злости столько на улицах, желание слепой наживы, преступления против личности...

Школы домино вряд ли откроются. В чем же выход? Возможно, в самоучителе. Пришлось все бросить и написать. А кто, если не я? Конечно, как в любом деле, в домино нужна практика, но начать можно...

ВЫБОР ДОМИНО

Стоя перед прилавком магазина или лотком уличного торговца, вы пытаетесь сделать выбор (конечно, если есть

Во-первых, он должен быть крепким, чтобы костяшка не разрушилась, когда кто-то решит отдулиться (вольная интерпретация слова «дубль», но об этом позже), и, разлетаясь в разные стороны не поранила осколками игроков.

Во-вторых, достаточно тяжелым, чтобы наличие костяшек в руке ощущалось, но ни в коем случае не обременяло. Размер костяшки должен быть таким, чтобы в одной руке помещалось пять, а если постараться - шесть штук. Ни больше, ни меньше.

ВЫБОР ПАРТНЕРА

Игра ведется двое на двое. То есть команда на команду. Стенка на стенку. Для этого вам нужен партнер. Партнер - это человек, с которым вам придется играть в паре. Он может поддержать вашу игру, если вы ее ведете, или взять на себя, если его расклад круче. Партнер должен быть способен в любую секунду перетянуть на себя одеяло, если вас прокатили соперники (но об этом позже), независимо от того, насколько плох или хорош его расклад. Партнер - это тот человек, который будет держать дверь, если вас начнут бить за очень ловкую игру, пока вы ищете кирпич. Выбирая партнера, помните об этом. И еще. Партнер должен уметь считать. Как минимум до семи.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Если одна из сторон закончила игру, то второй придется сосчитать все точки на костяшках, что остались у них на руках. Дело непростое, согласен. Таковы правила. Кстати, то же самое придется сделать, если кто-то ни с хрена (как вам кажется) крикнет: «РЫБА!» (но об этом чуть позже). Если у вас на руках осталась

тров в двадцать, горизонтальную, над которой по разные стороны от вертикальной делаете надпись. Какую? А кто же вас знает. Сами думайте. Главное, чтобы все игроки были согласны с тем, что одна надпись обозначает одну команду, другая другую.

Количество точек после каждой партии суммируется и записывается столбиком.

Кто первый выйдет из ста одного, тот проиграл.

ЗАМЕС

Бытует ошибочное мнение, что самое главное в игре - это первый ход. Мол, он задает темп, стиль и настроение. Я несколько не хочу преуменьшить его значение. Однако тот, кто играл в домино хотя бы неделю, с уверенностью и горячо поддерживает меня в том, что самое главное - это замес. Когда перемешиваете костяшки, следите за тем, чтобы движение рук было неспешным (иначе костяшки под действием центробежных сил улетят со стола), но и не скованным.

При замесе, как правило, левая рука двигается по часовой стрелке, а правая против часовой. Можно и наоборот. Но всегда следите за тем, чтобы перемещение костяшек по столу было равноудаленным относительно друг друга. А иначе расклад будет фиговым, и вам просто оторвут руки. Как соперники, так и партнер.

РАСКЛАД

Я неоднократно был свидетелем того, как, оценив костяшки, которые достались при дележке, один из игроков объявлял: «Вы проиграли!». И соперники, раньше чем был закончен первый круг, соглаша-



лись с этим.

Внимательно осмотрите полученные доминошки. Прикиньте, на чем будете играть. Выбор прост. Чем больше у вас одинаковых номеров, тем проще вам придется в игре. (А может, и не придется.)

Обязательно пересчитайте все доставшиеся вам одинаковые номера. Во-первых, так проще решить, на чем играть, во-вторых, возможно, одинаковых слишком много и нужно сделать перезамес. А иначе соперник может опротестовать результат партии. Не только словами, но и действием. И даже принудить к сожительству (но это случается крайне редко).

Пять дуплей и шесть одинаковых номеров означают перезамес.

ПЕРВЫЙ ХОД

Итак, как говорится, понеслась. Игра начинается с дупля (костяшки, в каждой половине которой находится одинаковое количество точек) «один - один». Игра почти всегда начинается с дупля. Если он есть. Если нет, можно начать с любой костяшки. Это называется зайти с горбатого. Даже если есть дупель, можно зайти с горбатого. Это вам решать. Но при начале партии годится только «один - один». Во всех остальных случаях, прежде чем зайти, вам следует оценить доставшиеся костяшки, посчитать, каких больше. Если сочтете нужным, зайти с дупля, нет - с горбатого. А можно зайти с левого горбатого. Тогда вообще никто не поймет, что вы задумали. Даже ваш партнер.

А у вас тем временем появится шанс красиво выиграть. Или проиграть. Что тоже может быть красиво.

ИГРА

Игроки садятся через одного, ходят по очереди.

Кости (их число всегда двадцать восемь, реже двадцать семь) перемешаны, поделены между игроками поровну, по семь штук. Тот, кто должен, сделал первый ход. Игра началась.

Будьте внимательны. Будьте внимательны. И еще раз будьте внимательны.

Следите за тем, что выставляют соперники и партнер. То, что выставляет партнер, вам следует поддерживать и беспощадно забивать все, на чем играют соперники. В общем-то это половина победы. Помогай своему и портя игру чужим. Даже если вы неважно играете, просто поддержите своего партнера, и он все сделает сам. На худой конец, попробуйте не мешать партнеру играть.

Не забывайте считать, сколько одинаковых номеров выставлено на стол, сколько у вас на руках, и прикиньте, сколько на руках у каждого из игроков. Чем больше выставлено, тем меньше на руках. Тем больше вероятность, что у соперника не

окажется нужной костяшки. Это еще один шаг к выигрышу.

Следите за тем, какие номера не нравятся сопернику. И давите ими, давите, давите.

Иногда полезно сыграть на костях соперника. Допустим, он играет на тройках, а у вас есть возможность сделать игру «по три». Возможно, это вариант. Так или иначе сопернику придется забить свой номер. Значит, на руках у него останется меньше костяшек, на которых он собирался сыграть. Это может облегчить игру вам и вашему партнеру. А сопернику испортит настроение.

Паника в стане противника - половина победы. Не помню, кто сказал, но точно про домино.

Помните, что по теории вероятности, теории случайных чисел, второму закону Ньютона и просто по определению кто первый выставил костяшку, тот первый и закончит. При условии, что он ни разу не пропустил свой ход.

Поэтому вам нужно стремиться прокатить соперников и не дать прокатить себя и партнера.

В игре есть семь дуплей. Дупель, конечно, не джокер, но вещь тоже клевая. Когда у вас есть дупель, а вы не знаете, как лучше пойти, оставьте все как есть. Существует такое понятие «отдуплиться» или «отойти». То есть ваша проблема становится проблемой вашего соперника. Но берегитесь! Дуплиться нужно вовремя. Иначе вам могут «обрубить» дупля. То есть закрыть пятую костяшку раньше, чем вы успеете «отойти». В этой ситуации вы не сможете кончить. В домино это слово имеет менее злобный смысл, чем по жизни. Но тоже штука весьма неприятная. А вот что приятно, так это обрубить дупля сопернику. Как-нибудь попробуйте.

Поскольку одинаковых номеров на половинках костяшек может быть только семь, выставляя шестой и имея седьмой на руках, вы получаете по крайней мере один гарантированный ход. При этом лишая выбора остальных игроков.

Это называется «взять конца». Взять конца можно как в конце игры, так и в середине. В конце вы пытаетесь обеспечить себе выигрыш, в середине - надавить на соперников.

Закончить игру красиво можно разными способами. Но закончить игру, когда у игроков на руках куча костяшек, можно только в одном случае - сделать рыбу.

Рыба - это когда по обоим концам змейки стоят костяшки с одинаковым количеством точек, а на руках у игроков не осталось ни одной костяшки с тем же количеством точек.

Сложно. Понимаю. Попробую на пальцах. Допустим, по краям змейки стоят тройки. То есть, чтобы продолжить игру,

нужно забить тройку. Но этого никто не может сделать, поскольку все тройки, все семь, уже вышли. В этот момент какой-нибудь урод (как будто без него никто не видит) орет: «РЫБА». Это значит, что все игроки считают, сколько у них на руках очков.

И та пара, у которой больше, плюсует очки соперников. Такой простой фокус, а так долго и путано пришлось про него рассказывать. Мои извинения.

Теперь о самом простом. Если ваш ход, а вам нечем играть - стучите. Берете костяшку и стучите ей по столу. Тук-тук. Значит, вы пропускаете ход. Бывает. При стуке нужно внятно объявить: «Тому, кто месил, нужно руки оторвать!» Этим заявлением вы никого не напугаете. Просто так принято.

Домино - игра не легкомысленная, но веселая. Игроки, как правило, не сдерживают эмоции. Более того, эмоции - это часть игры. Очень многое о ситуации за столом можно понять из слов, которые говорят игроки. Например фраза «Что ты делаешь, козел?» может означать, что вы забиваете те кости, которые выставляет ваш партнер, собираясь сыграть на них. Или же выставляете те, на которых играет ваш соперник, в то время когда ваш партнер пытается их забить. И в том и в другом случае эта фраза говорит о том, что вы что-то делаете не так. Будьте внимательны. Полезно для здоровья.

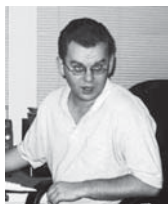
САКРАЛЬНЫЙ СМЫСЛ И ФИЛОСОФСКОЕ НАЧАЛО

Практика показывает, что самые интересные партии случаются, когда игра ведется не на шелобаны, интерес, деньги, алмазы и прочее, а на пиво. То есть проигравшие ставят победителям, ну и себе, конечно, тоже, пиво. Но даже в этом случае не стоит играть больше двух - трех часов. Не тот кайф.

Если в игре в домино вы собрались найти какой-то смысл кроме развлечения, вам лучше обратиться к врачу. И не откладывайте визит на завтра! В домино можно, конечно, играть на большие деньги. На деньги можно вообще играть всякими способами. При мне как-то два чудака играли в орлянку. Подбрасывали пятачок, и тот, кто проигрывал, отдавал другому сотенный билет. Но это к делу не относится.

Ну вот, наш урок и закончен. Тот, кто ни разу не играл в домино, надеюсь, почерпнул полезную информацию. А тем, кто знает, что это за игра, самое время посмеяться над собой. Над тем, насколько вы неуверенный в себе человек. И как вам могло прийти в голову, что есть что-то, что вы не знаете про игру в домино?

Хватит жить чужим мнением. Свое пора иметь.



Дмитрий Воробей,
главный судья по деберцу и белоту
клуба Гамблер (Ванкувер, Канада)

казанный и сыгранный мизер вызвал прилив положительных эмоций, заставив его замурлыкать любимое «Oooooops, I did it again...». Начало вечера определенно удалось, рабочие проблемы временно спрятались, чтобы завтра появиться вновь, телевизор включать не хотелось, да и семья требовала внимания...

Один из самых популярных игровых серверов русского интернета

GAMBLER.RU

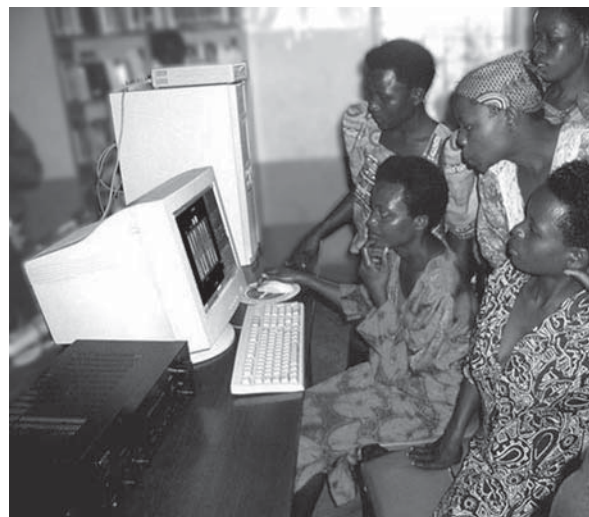
«А не расписать ли мне пулюку?», - подумал Иван Аркадьевич, директор фирмы средней руки, вечером после напряженного рабочего дня. Мысли о работе никак не желали покидать голову, и наш герой решил применить надежное проверенное средство – погрузиться в мир виртуального преферанса. Вместо того, чтобы обзвонить друзей и назначить встречу (в бане, как обычно), он кликнул мышкой по желтому слону, вызывающе расположившемуся в центре рабочего стола монитора. Сервер отозвался привычно быстро, и вот уже, как обычно, Ленинградский преферанс на четверых, 120 в пулю на всех, и на полтора часа Иван Аркадьевич погрузился в виртуальный мир вполне реальных страстей самой популярной карточной игры в среде русской интеллигенции. Сегодня за игровым столом ему компанию составили московский студент, променявший очередную вечеринку у друзей на интернет-кафе и программист из Кремниевой Долины, рано проснувшийся и решивший скоротать пару часов перед уходом в офис за монитором домашнего компьютера. Украшением их компании была одна из лучших преферансисток сервера из Сыктывкара. Все оппоненты были неплохого уровня, пуля игралась быстро, карты раздавались моментально, торговля и заказ игры трудностей не вызывали, после чего следовал неторопливый розыгрыш, изредка сопровождаемый веселыми комментариями играющих. В небольшой паузе, сидя на прикупе, директор сходил к холодильнику за пивом, и пуля обрела новые краски. Несмотря на непринужденную обстановку за столом, все играли достаточно серьезно, и Ивану Аркадьевичу пришлось серьезно попотеть, чтобы его результат в пуле сохранился в допустимых для поддержания собственного реноме рамках. Удачно же за-

– Клуб Гамблер (www.gambler.ru) – позволит вам из читателей этого рассказа превратиться в одного из действующих лиц. Игровые залы этого интернетного ресурса никогда не пустуют, и вы в любое время дня и ночи найдете здесь живых партнеров для игры в преферанс и бридж, нарды и рэндзю, бридж и шахматы, шашки и маджонг, белот и деберц, домино и кинга, апдаун и берг. Обсудить все аспекты игр можно на специализированном Форуме Клуба, одна из страниц которого принадлежит любителям онлайн-версии игры «Что, Где, Когда». Официальный язык сервера – русский, у вас не будет проблем в общении с партнерами по игровому столу. После того, как вы достигнете определенного навыка в выбранных играх, для вас откроются турнирные залы, в которых всегда можно проверить свой уровень в серьезном соревновательном окружении. Турнирные успехи игроков находят свое отражение во всевозможных рейтингах и таблицах, все сыгранные вами партии хранятся в архиве и доступны для просмотра и анализа в будущем. Всегда есть возможность понаблюдать за игрой высококвалифицированных посетителей сервера, а то и поиграть с ними за одним столом. Конечно, ничто не заменит шуршания настоящей колоды карт, стук костяшек домино по столу или звук выкидываемых кубиков в нардах, но... в виртуальных играх хватает своих прелестей, главные из которых – легкость нахождения компании, высокая скорость игры, автоматический подсчет результатов. Добавлю еще полное отсутствие возможности сделать ход, не предусмотренный правилами. Вам остается только наслаждаться процессом игры, не отвлекаясь на детали, ответственность за которые теперь несет игровой сервер.

Гамблер возник в 1998 году сила-

ми энтузиастов – выпускников факультета ВМК МГУ, и технические параметры компьютера, на котором стартовал этот сервер, могут сейчас вызвать только улыбку. Игроков было крайне мало, партнеров для игры приходилось ждать часами, связь с сервером была крайне неустойчивая, а ошибки в программном обеспечении не позволяли нормально сыграть даже одну партию. Сейчас это самый посещаемый карточный ресурс в русском интернете, с двумя тысячами одновременно играющими и общающимися людьми, с уже солидной 8-летней историей и сложившимися традициями. Одна из самых любимых наших традиций – очные встречи посетителей сервера, география которых непрерывно растет и сейчас включает в себя встречи в Подмоскowie, Киеве, Волжском, Новосибирске, Одессе, Санкт-Петербурге, Израиле и Северной Америке. Гамблер помог тысячам людей обрести новых друзей, а количество созданных гемблерами семей уже измеряется десятками. Не игрой единой!

Что же заставляет людей проводить свободное (да подчас и не только свободное) время у мониторов компьютера вместо обычных, «реальных», развлечений? Поиграть, поговорить, отвлечься от текущих бытовых проблем – этот набор причин довольно стандартен для людей, проводящих часть своего времени в интернете. Интеллектуальные игры, в которые играют на Гамблере, накладывают свой отпечаток на контингент посетителей сервера – и он выгодно отличается от остальных сетевых ресурсов для общения. Приходите к нам и вы – новым людям у нас всегда рады, надеемся, что и вам у нас понравится, а ваш список развлечений пополнится еще одной строкой.





ШАХМАТЫ *Я испытываю сожаление к людям, не знающим шахмат, как бывает жаль человека, не изведавшего чувства любви.*

Как любовь, как музыка, шахматы обладают способностью делать человека счастливым.
Siegbert Tarrasch



Алексей Безгодов,
гроссмейстер, экс-чемпион России
(г. Пермь)

«классический чемпион мира». Звучит странно и высокопарно. Но такое название придумано, чтобы не путать с «чемпионом мира ФИДЕ».

Чемпионат мира ФИДЕ - это нокаут-турнир, который более или менее регулярно проводит Международная шахматная федерация. Последний такой турнир довольно неожиданно выиграл узбекский гроссмейстер Рустам Касымжанов, который никогда не считался элитным игроком. Его рейтинг был примерно пятидесятым в мире. Тем не менее Рустам может с полным на то основанием называть себя чемпионом мира по шахматам.

Следует упомянуть и украинца Руслана Пономарева, который выиграл в

которая вполне качественно проанализирует позицию. В общем, работа над шахматами без компьютера навсегда ушла в прошлое. Это слишком большая фора для противника.

На разных шахматных сайтах можно найти огромное количество самой свежей информации о происходящих в мире событиях. Можно поиграть блиц-партии в Интернете. Это могут быть дружеские, любительские партии, а можно и сыграть в турнире с призами. Таким образом, любитель шахмат в наши дни может, даже не выезжая на соревнования, сохранять неплохую игровую подготовку и просто получать удовольствие от игры в любой момент, когда ему этого захочется.

ШАХМАТЫ БЕССМЕРТНЫ!

субъективные заметки гроссмейстера

Я решил ответить на несколько самых популярных вопросов, которые волнуют любителей шахмат во всем мире.

1. КТО ЧЕМПИОН МИРА ПО ШАХМАТАМ?

Удивительно, но на этот простой вопрос не так уж легко дать внятный ответ! Ушли в прошлое времена единовластия, и уже с ностальгической грустью вспоминаются времена великих чемпионов - Алехина, Ботвинника, Карпова... Тогда эти имена были на слуху у миллионов людей, поклонники шахмат выстраивались в огромные очереди ради шанса попасть на соревнования своих кумиров. Но такого уже не будет, наверное, никогда.

В начале девяностых годов в мировых шахматах произошел раскол. Два сильнейших в то время гроссмейстера - чемпион мира Гарри Каспаров и победитель претендентского цикла англичанин Найджел Шорт - решили провести свой матч вне рамок Международной шахматной федерации (сокращенно - ФИДЕ). Это было вызвано финансовыми соображениями - нежеланием шахматистов терять часть призового фонда. Но с этого матча началась цепь событий, которая и привела к сегодняшнему фактическому «безвластию» в шахматах.

Я перечислю людей, которые сегодня с тем или иным основанием могут называть себя чемпионом мира по шахматам. Это российский гроссмейстер Владимир Крамник - единственный шахматист, которому удалось выиграть матч у легендарного Гарри Каспарова. Матч состоялся в 2000-м году, но после этого результаты Крамника понизились. Тем не менее в прошлом году он сыграл матч с венгром Петером Лeko вничью и защитил свой титул, который принято называть

2001 году чемпионат мира ФИДЕ. У него была достигнута договоренность об «объединительном» матче с Гарри Каспаровым, но в результате каких-то непонятных явлений этот матч был сорван. Таким образом Пономарев лишился титула без игры.

А кто лучший игрок в мире? На протяжении последних двадцати (!) лет мировой рейтинг-лист возглавляет Гарри Каспаров. Но в начале 2005 года этот великий игрок сделал сенсационное заявление о своем уходе из профессиональных шахмат. Он намерен посвятить себя другим делам. Насколько серьезно такое намерение, может показать лишь будущее.

Таким образом, Гарри добровольно освободил «место №1» для своих бывших конкурентов. Среди них явно выделяется блистательный индийский игрок Виши Ананд. Думаю, что именно он (не считая Каспарова) сейчас сильнейший в мире.

2. ЗАЧЕМ ШАХМАТИСТАМ КОМПЬЮТЕРЫ?

В наше время сильного шахматиста, который не прибегает к помощи компьютера, можно встретить очень редко. Кое-кто из лучших игроков вообще никогда не расставляет шахматы при подготовке к соревнованиям. Вся работа ведется на экране монитора! Почему?

Дело в том, что резко выросло количество информации, знать и тщательно изучать которую необходимо для успешной игры. В больших базах шахматных партий можно найти всю эту информацию. При изучении теоретического варианта можно в считанные секунды узнать, сколько раз встречалась на практике та или иная позиция, какие шахматисты и когда ее играли. В любой момент можно попросить помощи у игровой программы,

Большинство игроков, регулярно принимающих участие в турнирах, имеют при себе портативные компьютеры. В этих компьютерах они хранят свои «секретные» разработки, надеясь с их помощью добиться успеха. Очень часто так и бывает.

Но, конечно, не только шахматами занимаются игроки на турнирах. У многих с собой есть компакт-диски с любимой музыкой, в памяти компьютера немало художественной литературы. Благодаря этому можно отлично расслабиться и отдохнуть после партии.

А теперь немного о грустном. В последние годы не раз случалось так, что слабые шахматисты внезапно показывали блестящие результаты. Это вызывало естественное удивление. Оказывалось, что эти (мягко говоря) хитрецы пользовались во время партии помощью сильных игровых программ, умело скрывая технические приспособления в недрах одежды. В результате на некоторых турнирах организаторы были вынуждены установить металлоискатели!

3. КОМПЬЮТЕРЫ УЖЕ ИГРАЮТ В ШАХМАТЫ ЛУЧШЕ ЛЮДЕЙ ИЛИ ЭТО ДЕЛО БУДУЩЕГО?

Играть против сильных игровых программ очень трудно! Они совершенствуются все быстрее и быстрее. Ни один шахматист в мире не может со стопроцентной уверенностью сказать, что одолет «силиконового» противника. Даже Каспаров и «классический чемпион мира» Владимир Крамник не всегда достигают успеха в подобных соревнованиях.

Впрочем, при всех достоинствах игровых программ у них еще есть трудноустраняемые недостатки, их можно использовать. Но это отдельная большая тема. Пока же сообщу, что добиться ничьей против игровой



программы шахматисту гроссмейстерского уровня реально. А вот выиграть и тем более побеждать их систематически уже чрезвычайно тяжело. Поэтому многие «белковые» шахматисты отказываются от соревнований, в которых участвуют «неживые» игроки.

Итак, можно определенно сказать, что электронный гроссмейстер - мечта поколений программистов и фантастов - создан! Он уже играет сильнее всех (или почти всех) людей, и этот разрыв будет увеличиваться стремительными темпами. Но я не считаю, что это грустно или что это как-то ущемляет самолюбие людей. Ведь именно люди создали это чудо - электронного гроссмейстера. Что же, надо учиться играть в шахматы у своего творения!

4. ИСЧЕРПАЕМЫ ЛИ ШАХМАТЫ?

Не умрут ли они когда-нибудь, как это произошло со многими другими играми?

Шахматы - игра конечная. Количество возможных вариантов огромно, но все-таки ограничено. Благодаря усилиям аналитических программ удалось уже установить точную оценку всех возможных позиций, когда на доске остается не более шести фигур. Думаю, что через несколько лет будут изучены все позиции с семью фигурами, далее - с восемью... Это факты. Вот показательный пример из моей комментаторской практики. В 2001 году я вел онлайн-репортаж с чемпионата мира по шахматам. В одной из партий возникло окончание «ладья и пешка против ладьи». Оценить позицию было непросто, и мы обратились за помощью к специальной компьютерной программе. Она мгновенно выдала оценку «равенство». Но уже после следующего хода слабейшей стороны программа сообщила... нет, не о том, что белые выигрывают. Она «цинично» вывела на экран сообщение: «Мат в 37 ходов». Комментарии излишни.

Тем не менее я уверен, что люди будут играть в шахматы еще не одно столетие. На чем основывается моя уверенность? Дело в том, что человеческая память вряд ли позволит держать в уме одновременно все компьютерные изыскания. Значит, неизбежны ошибки, причем взаимные ошибки. А пока нет совершенства в игре, игра на высшем уровне продолжится. Но, конечно, качество игры будет повышаться.

Но дело не только в этом. В шахматы играют миллионы, которым просто некогда тратить все время на изучение этой игры. Они получают удовольствие от игры в свободные минуты, их не очень волнует, как та или иная позиция оценивается в теории. В качестве элемента досуга, великолепной возможности отдохнуть шахматы, безусловно, не умрут никогда!

как легко и

ПРОСТО «ОБМАНУТЬ»

игровую программу?

При всех несомненных достоинствах игровых программ бороться с ними все же возможно! Но для этого надо научиться использовать недостатки «силиконового» противника. Я решил поделиться с читателями «Интеллектуальных игр» одним из своих секретов!

Следует применять варианты, в которых программа получает материальный перевес (ведь «жадность» ей свойственна!), а после этого у нее возникают трудности. Конечно, программа могла бы отказаться от материальных приобретений, но для этого ей не хватает глубины расчета. А после того как материал выигран, бывает уже поздно что-либо изменить.

Вроде бы все понятно, но как реализовать такую идею на практике? Ведь гигантские библиотеки вариантов, которыми пользуются все лучшие игровые программы, казалось бы, способны защитить их от любых неприятностей. Но все-таки выход есть!

Во время создания этой статьи я сыграл блиц-партию против известной и очень сильной игровой программы Fritz-8. Вот эта партия с моими краткими комментариями.

Безгодов - Fritz-8, 18.05.2005.

1.e4 c5 2.a3!

Изобретенный мной метод игры против сицилианской защиты. Так сейчас играют многие молодые гроссмейстеры, добиваясь при этом значительных успехов. Важно, что пока еще в «машинных» библиотеках нет четких путей к хорошей игре за черных.

Добавлю, что весной 2004 года в Болгарии вышла моя книга об этом варианте (на английском языке). В переводе название звучит так: «Вызов сицилианской защите ходом 2.a3!»

2...e6

Я, конечно, не буду подробно описывать все возможные варианты - у этой статьи другая задача. Скажу главное: белые должны быть готовы пожертвовать пешку за инициативу.

3.b4! cxb4 4.axb4 ♟xb4 5.♟b2

Нападение на пешку g7.

5...♟f6 6.e5 ♟e4

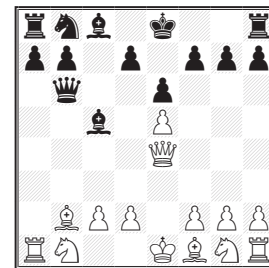
Сомнительное решение. Главный вариант моих аналитических изысканий был связан с более естественным

отступлением коня на поле d5.

7.♟g4!

Думаю, что у белых уже выигранная позиция! В каком еще варианте можно так рано (на седьмом ходу) этого добиться? Ответа я не знаю. В более «изъезженных» теоретических вариантах это просто невозможно.

7...♟b6 8.♟xe4 ♟c5



На этот двойной удар (на поля b2 и f2) и надеялись черные, делая свой шестой ход. Но в их замыслы вкралась ошибка.

9.♟c3! ♟xf2+ 10.♟e2 ♟xg1 11.d4

Красивая позиция! Черный слон оказался в ловушке, и белые остаются с лишней фигурой. В дальнейшем мне удалось реализовать перевес.

Партия продолжалась так:

11...d5 12.exd6 ♟xd6 13.♟xg1 ♟xh2 14.♟f2 ♟d7 15.♟d2 0-0 16.♟e2 ♟f6 17.♟f3 ♟h4+ 18.g3 ♟h2+ 19.♟—

g2 ♟h6 20.♟g1, и белые выиграли на 55-м ходу. Должен сказать, что уже сыграл этим вариантом не один десяток партий против разных программ. Черные испытывали самые разные системы защиты, но равенства не добивались. Почти в каждой партии программа, выиграв материал в дебюте, в дальнейшем испытывала огромные трудности. Каков же вывод этой статьи?

Я рекомендую любителям шахмат попробовать перехитрить своих «железных» противников с помощью варианта 1.e4 c5 2.a3!?, который за границей называют «Система Безгодова». При любом исходе партии вы повысите свое комбинационное мастерство, а главное, узнаете много нового о шахматах - это я могу вам твердо обещать!

Алексей Безгодов,
гроссмейстер



Александр Козырев,
мастер спорта
(Челябинск)

унификации правил игры появилась возможность проведения сначала матчей, а затем и турниров с участием сильнейших шахматистов разных стран.

Первый международный турнир состоялся в шахматной столице мира XIX века, в Лондоне, в 1851 году. Появились шахматные часы для контроля времени с целью поднятия зрелищности шахматных поединков и создания соперникам равных условий. Таким образом, шахматные партии больше не могли продолжаться неограниченно долго, и это заметно повысило их привлекательность для зрителей. Появились шахматные клубы в крупных городах и национальные организации шахматистов.

Я ПОМНЮ ВРЕМЯ ЗОЛОТОЕ...

После смерти непобежденного четвертого чемпиона мира А. Алекина (1892-1946) ФИДЕ по инициативе и при поддержке сильнейшей шахматной организации (шахматной федерации СССР) взяла в свои руки проведение чемпионата мира – главного шахматного соревнования, оставшегося до 1948 г. неподконтрольным ФИДЕ. Это привело к появлению четкой и признанной всем миром системы организации самых различных соревнований. Уставший от длительного хаоса шахматный мир вздохнул с облегчением. Надолго ли?..

Более четверти века - с 1948 по 1975 г. - ФИДЕ царила и властвовала в шахмат-

МЫ - ОДНА СЕМЬЯ?

размышления пессимиста о великой игре и чемпионах

ОСОБЕННОСТИ ШАХМАТ

Во многих играх на доске игра может идти на уничтожение или замирание фигуры противника – японская игра го, построение определенных геометрических фигур – рэндзю.

Под шахматами традиционно воспринимаются различные разновидности игры с обязательным условием: цель – мат, т. е. пленение главной фигуры противника с последующим нанесением ему неотразимого удара. Сейчас в мире довольно значительной популярностью пользуются китайские шахматы сянци, японские шогги, русские таврели и др.

Совершенствовались правила игры. От индийской чатуранги, где ходы фигур определялись метанием костей, через арабский медлительный шатрандж к современной динамической игре. С высоты нашего XXI века этот процесс представляется естественным, эволюционным путем. Современные шахматы – исключительно интересная, высокодинамичная игра. Несмотря на колоссальный объем полученных о шахматах знаний, говорить об их близкой «исчерпаемости» не приходится. Опасность для шахмат исходит в большей мере от ... самих шахматистов! Своими грустными мыслями на эту тему мне и хочется поделиться с читателями.

ПЕРВЫЕ ИГРОКИ ЭКСТРА-КЛАССА

Сохранились многочисленные легенды о матчах шахматистов более ранних веков - Джоакино Греко (начало 17 века), Рюи Лопеса, Леонардо да Кутри. Известнейшими игроками 18 века были Филипп Стамма и особенно Франсуа Филидор.

По мере развития игры росла популярность шахмат. От дворцов владык они шагнули сначала в элитные слои, в 19 веке - в ряды интеллигенции, а в 20 - в широкие народные массы. Появились миллионы поклонников во всем мире. После

С ростом числа международных соревнований появилась возможность определить сильнейшего шахматиста мира. Вопрос: «Кто сильнейший шахматист в мире?» - возник давно. В 19 веке лучшими игроками на основании достигнутых успехов признавались Шарль Лабордонне, Говард Стаунтон, Адольф Андерсен. Крупнейшим из неофициальных, или «некоронованных», чемпионов являлся американец Пол Морфи (1837-1884), хотя он выступал в соревнованиях лишь на протяжении двух лет! Далее объединенные усилия поклонников шахмат в разных странах привели к созданию официального титула «чемпион мира по шахматам».

НАЧАЛО ЭПОХИ ЧЕМПИОНОВ МИРА

Первым официально признанным чемпионом мира стал Вильгельм Стейниц (1836-1900). Его матч с Иоганном Цукертортом состоялся в 1886 году. Несколько раз Стейниц защищал свой титул против опасных противников. В 1894 году Стейниц проиграл матч Эммануилу Ласкеру (1868-1941). Ласкер был чемпионом мира беспрерывно на протяжении двадцати семи лет! Этот рекорд вряд ли когда-нибудь будет превзойден.

Третий чемпион мира Х-Р. Капабланка (1888-1942) выработал правила проведения соревнований на первенство мира в 1922 году.

Капабланка потерял звание чемпиона мира в 1927 году. Его победил Александр Алекин. В 1935-м Алекин проиграл голландцу Макс Эйве (1901-1981), но уже через два года взял убедительный реванш.

В 1924 году возникла Международная шахматная федерация (ФИДЕ), которая стала проводить командные чемпионаты мира среди национальных сборных – шахматные олимпиады и чемпионаты мира среди любителей.

ном мире. Под ее эгидой проводились все значительные международные шахматные соревнования, она присваивала звания мастерам и гроссмейстерам, судейские категории, оказывала помощь в развитии шахмат, ввела рейтинги – классификации для всех шахматистов, участвующих в более или менее крупных соревнованиях. За эти годы чемпионами мира становились только советские шахматисты, каждый из которых стал целой эпохой в истории шахмат. Вот их имена:

Михаил Ботвинник (1911-1995), чемпион мира с 1948 по 1963 – с двумя годичными перерывами.

Василий Смыслов (р. 1921), чемпион мира с 1957 по 1958 г.

Михаил Таль (1936-1992), чемпион мира с 1960 по 1961 г.

Тигран Петросян (1929-1984), чемпион мира с 1963 по 1969 г.

Борис Спасский (р. 1937), чемпион мира с 1972 по 1975 г.

РАСКОЛ, РАЗЛАД, РАЗДРАЙ...

Но опасность для существующей системы нагрянула откуда ее совсем не ждали – из Соединенных Штатов Америки!

Первый сильный удар по Международной шахматной федерации нанес 11-й чемпион мира, тогда американец, а с марта нынешнего года исландский гражданин Роберт Фишер. Он отказался защищать свое звание в матче с претендентом, советским гроссмейстером Анатолием Карповым.

Формальной причиной отказа послужило несогласие конгресса ФИДЕ принять предложенные Фишером условия проведения матча, а точнее, один пункт из более ста, определенных чемпионом. Этот пункт, ставший камнем преткновения, таков: «Матч играется до десяти побед, при счете 9:9 чемпион сохраняет свое звание». Иначе говоря, Карпову для победы требовалось бы выиграть 10 партий, а Фишеру достаточно было и девяти! Неудивительно, что это условие принято не



было – чемпион потребовал себе слишком большую фору. С тех пор прошло тридцать лет и три года. Фишер за это время лишь однажды (в 1992-м) сыграл в шахматы - в «матче-реванше» с Борисом Спасским на острове Свети Стефан в Югославии. Разумеется, «матч-реванш» вовсе не являлся таковым с точки зрения ФИДЕ и вообще всех, кроме самого Фишера. Это было коммерческое соревнование, за которое его участники получили очень крупные гонорары. За этот матч много лет спустя Фишера и продержали в Японии (по настоянию США) под арестом с июля 2004 по март 2005 г.

ЭПОХА КАРПОВА

После отказа чемпиона защищать свое звание двенадцатым чемпионом стал Анатолий Карпов.

За столетнюю историю борьбы за шахматную корону это первый случай, когда новый чемпион появился, не обыграв старшего.

Попытку уступить свое звание без борьбы делал еще в начале XX века второй чемпион мира Эммануил Ласкер. Но шахматная общественность тогда такой передачи титула не приняла. Матч все-таки в 1921 году состоялся, Ласкер проиграл его Капабланке, и легитимность была соблюдена. Да и со стороны Ласкера заявление об отказе от титула чемпиона мира было скорее пиаровским ходом, говоря современным языком, чем признанием превосходства молодого претендента.

Став чемпионом мира по решению ФИДЕ, в течение десяти лет Анатолий Карпов демонстрировал безоговорочное превосходство над другими сильнейшими шахматистами.

Неучастие Фишера в соревнованиях также укрепило его положение шахматного короля. Был, правда, в течение десяти лет один момент, когда его «трон» оказался в опасности. После 31-й партии матча на первенство мира с Виктором Корчным (Багио, 1978 г.) претендент, до того, казалось бы, безнадежно проигрывавший матч, неожиданно сравнял счет. Но убедительная победа в 32-й партии поставила все на свои места. 6-5, А. Карпов выигрывает свой первый матч за мировое первенство. Через три года в Мерано с тем же противником чемпион расправился достаточно легко (+6 -2).

Надо сказать что Корчной на 20 лет старше Карпова! Ситуация, когда претендент старше чемпиона, неестественна, да и в шахматной истории такого раньше не было. Однако феноменальный игрок Виктор Корчной и в наши дни добивается крупных турнирных успехов несмотря на то, что ему уже 74 года!

КАСПАРОВ - ВЧЕРА, СЕГОДНЯ... ЗАВТРА?

Но вернемся к борьбе за звание чемпиона мира. Прошло еще три года, и Карпову предстояло защищать свой титул с новым претендентом на 12 лет моложе себя, бакинским гроссмейстером Гарри Каспаровым.

Отборочный цикл, который прошел Г. Каспаров, впервые в шахматной истории

был скандален. За отказ играть в Пасадене (США) с Корчным Каспарову (а точнее сказать, советской шахматной федерации) было зачтено поражение. Заодно засчитали поражение и Василию Смыслову, по настоянию шахматной федерации СССР отказавшемуся играть в Арабских Эмиратах полуфинальный претендентский матч с венгерским гроссмейстером Золтаном Рибли. В создавшейся, казалось бы, безнадежной ситуации юный претендент (а Гарри Каспарову тогда минуло 20 лет) задействовал все свои связи. Благодаря поддержке тогдашнего председателя КГБ СССР Гейдара Алиева он сумел повернуть неблагоприятный для себя ход событий вспять. Корчному и Рибли были принесены извинения и выплачена значительная компенсация. Матчи состоялись, оба советских шахматиста победили. Затем Каспаров легко одолел В.В. Смыслова (на 42 года превосходящего по возрасту) и завоевал право на матч с Анатолием Карповым. Этот самый скандальный и немыслимый по сюжету за всю мировую шахматную историю матч начался осенью 1984 года. Он игрался до шести побед без ограничения количества партий. Но чемпион не имел преимуществ, как того требовал Фишер, и при счете 5:5 матч продолжался до первой победы. Однако в случае проигрыша чемпион мира получал право на матч-реванш.

Начался поединок катастрофой для молодого претендента. После девятой партии он имел уже четыре поражения без побед, потом проиграл еще одну партию. Каждый день матча мог оказаться для него последним. Однако этот последний укол Карпову никак не давался, хотя иной раз Каспаров от него уходил просто чудом. Наконец в 33-й партии удалось выиграть и претенденту. Опасности проиграть «всухую» Каспаров избежал. Но счет 1:5 шансов на успех обещает так же мало, как и 0:5. Матч затянулся уже почти на полгода! Начались загадочные переговоры между прибывшим в Москву президентом ФИДЕ Флоренсио Кампманесом и советскими спортивными и партийными чиновниками; переносы места игры из одного помещения в другое, технические перерывы - один из них достиг недели. Тем не менее, когда один из знакомых болельщиков (в прошлом спортсмен-лыжник) сказал мне, что матч будет прекращен, я отверг его предложение как совершенно абсурдное. Но после 48-й партии президент ФИДЕ действительно матч прекратил. Счет к тому времени стал уже 3:5, т. к. Каспарову удалось после серии ничьих выиграть подряд две партии - 47-ю и 48-ю. Матч закончился без объявления победителя.

Следующий матч после драматичной борьбы Каспаров выиграл 13:11. Затем отстоял свое звание в двух матчах с тем же соперником. В 1992 году Анатолий Карпов не смог пройти претендентский отборочный цикл. Неожиданно он уступил английскому гроссмейстеру Найджелу Шорту.

По инициативе Шорта Г. Каспаров и Н. Шорт договорились провести свой матч вне рамок ФИДЕ, почти 50 лет занимавшейся организацией первенства мира и имевшей с этого приличный доход. ФИДЕ исключила ренегатов из своих рядов и ор-

ганизовала матч на первенство мира между проигравшими полуфинальный матч претендентов - голландским гроссмейстером Яном Тимманом и экс-чемпионом мира Анатолием Карповым. Карпов победил и вернул себе звание чемпиона мира, правда, с приставкой «ФИДЕ». Таким образом, с 1993 года в шахматном королевстве двоевластие. Правда, и не играющий в шахматы Роберт Фишер свое чемпионское звание все еще не сложил. Вероятнее всего, этого мы от него никогда не дождемся!

Классическую историческую линию: Стейниц, Ласкер, Капабланка, Алехин, Эйве, Ботвинник, Смыслов, Таль, Петросян, Спасский, Фишер, Карпов, Каспаров - в настоящее время унаследовал Владимир Крамник, полгода назад защитивший свое звание в матче с венгерским гроссмейстером Петром Леко. А вот по линии ФИДЕ чемпионы менялись почти каждый год. После Каспарова чемпионами побывали питерский гроссмейстер Александр Халифман, индеец Вишванатан Ананд, украинец Руслан Пономарев, В настоящее время титулом владеет узбекский гроссмейстер Руслан Касымжанов.

КОГДА ПОУМНЕЕМ, ГОСПОДА?

Попытка объединения состоялась три года назад и вошла в историю как «Пражское соглашение». Согласно этому документу, должен был состояться отбор претендента по классической версии (им стал П. Леко), матч претендента с Крамником. Победитель последнего матча должен был сыграть матч с победителем пары Каспаров - Пономарев. Крамник, хоть и с годовой задержкой, свой путь прошел, а вот ФИДЕ матчи Каспарова с Пономаревым и Касымжановым провести так и не удалось. Похоже, от идеи реанимировать «пражские соглашения» ФИДЕ (в лице своего генерального спонсора и президента Кирсана Илюмжинова) уже отказалась. Некоторое время назад Кирсан Николаевич заявил о возможности организации матч-турнира на первенство мира. На мой взгляд, совершенно нереально. Если двое, Каспаров и Пономарев, не смогли договориться, то как можно договориться с восьмью гроссмейстерами? И вообще, зачем это Крамнику? Впечатление такое, что этот совсем еще молодой человек (он 1975 года рождения) предпочитает поживать на лаврах, а не тратить гигантские усилия для победы над опаснейшими противниками.

Заявление Гарри Каспарова о завершении его шахматной карьеры, следовавшее несколько месяцев назад, во многом вызвано нескончаемыми беспорядками в мире шахмат. Можно сказать, что сам Гарри Кимович отчасти в этом виноват. Пусть так. Но когда же восторжествует разум в шахматном королевстве? Когда же лозунг ФИДЕ «Мы - одна семья» перестанет быть пустым звуком? Да простят меня оптимисты, но раздоры, ссоры, взаимные обвинения вместо благородного единоборства - таков, на мой взгляд, неприглядный удел шахматного мира на очень продолжительное время.



Наталья КАЛИНИНА,
шеф-редактор газеты
«Вечерний Красноуральск»
(специально для журнала
«Интеллектуальные игры»)
Фото **Вадима СМАЛЬКОВА**

Почетный президент Российской шахматной федерации и тогда еще председатель комитета по труду и социальной политике Государственной Думы РФ Андрей Селиванов сумел зажечь грандиозным проектом и власти города, и руководство градообразующего предприятия БАЗ – филиала ОАО «СУАЛ», и прежнего гене-

ется местными любителями шахмат исключительно как чудо».

За прошедшие три года Кубок Северного Урала, в котором традиционно принимают участие сильнейшие шахматистки мира, такие как Антоанета Стефанова, сестры Косинцевы, Майя Чибурданидзе, Екатерина Ковалевская, лишь упрочил свои позиции. В нынешнем году Международного женскому шахматному супертурниру Кубок Северного Урала была присвоена 18-я категория сложности (по классификации FIDE), и на самом высоком уровне не раз озвучивалась мысль о том, что в мире сегодня не существует аналогов Кубку Северного Урала. Так, почетный гость турнира-2005, первый вице-президент Международной шахматной федерации FIDE Георгиус Макропулос, признался, что с удовольствием следил за ходом соревнований в 2004 году в Интернете и охотно принял личное приглашение своего коллеги, вице-президента Международной шахматной федерации Андрея Селиванова, посетить Красноуральск нынешним летом. Также высокий гость отметил, что у уральского шахматного турнира очень хорошие перспективы и, несомненно, большое будущее.

Будущее у Международного женского шахматного супертурнира «Кубок Северного Урала», безусловно, есть. Не случайно на первой пресс-конференции турнира-2005 организаторы шахматного праздника – вице-президент «СУАЛ-Холдинга» Анатолий Сысоев, генеральный директор Богословского алюминиевого завода Александр Аминов и почетный президент Российской шахматной федерации Андрей Селиванов – категорически опровергли слухи о том, что Кубок Северного Урала – 2005 может стать последним турниром в Красноуральске. «Шансов на это нет», – заявил Анатолий Сысоев.

Кубок Северного Урала, по сути, настоящая «жемчужина» уральской спортивной жизни, своего рода шахматное солнце, которое восходит над Северным Уралом раз в год, но его тепла и света, подаренных им надежд и позитивных эмоций хватает на долгие 365 дней. Причем хватает

БОЛЬШАЯ ИСТОРИЯ БОЛЬШИХ ПОБЕД

Кубок Северного Урала

8 августа 2003 года в Красноуральске Свердловской области прошла церемония открытия первого Международного женского шахматного турнира «Кубок Северного Урала – 2003». Беспрецедентный для уральского городка спортивный праздник собрал сотни поклонников и любителей шахмат, однако начинался этот большой путь со смелой идеи и горячего желания совершить, казалось бы, невозможное...

рального директора Богословского алюминиевого завода Анатолия Сысоева. Кстати, открывая первый Международный женский шахматный турнир «Кубок Северного Урала – 2003», именно Анатолий Васильевич особо отметил значимость турнира для всего спортивного сообщества: «Приезд в Красноуральск таких знаменитых шахматисток, чьи имена известны во всем мире, воспринима-



Хумпи Конеру



Генеральный директор Богословского алюминиевого завода - филиала ОАО «СУАЛ» Александр Аминов вручает Кубок победителю



не только Красноуральску, но и всему миру – в этом году официальный сайт Международного женского шахматного супертурнира «Кубок Северного Урала – 2005» www.northuralscup.ru побил рекорд прошлых лет по посещаемости. За событиями на шахматном турнире наблюдал 4391 посетитель из 134 стран мира! Причем 16,74% болельщиков – россияне, 15,62% – жители США и Канады, 9,42% – граждане Германии. Среди посетителей официального сайта третьего Международного женского шахматного супертурнира «Кубок Северного Урала – 2005» есть жители Уганды, Бахрейна, Брунея и других стран. Всего за время проведения турнира сайт посетило около 30 тысяч любителей шахмат, а это значит, что шахматы не стали менее актуальны – они есть и будут всегда.

КУБОК СЕВЕРНОГО УРАЛА УЕХАЛ НА ИСТОРИЧЕСКУЮ РОДИНУ ШАХМАТ – В ИНДИЮ

Третий Международный женский шахматный супертурнир «Кубок Северного Урала – 2005», единоличное лидерство в котором до последнего момента принадлежало самой юной участнице турнира Хумпи Конеру, завершился весьма символично – кубок отправился в Индию. 18-летней Хумпи достаточно было завершить последнюю партию турнира вничью, чтобы в турнирной таблице напро-

тив ее имени появилось неоспоримое свидетельство полной победы – цифра 1.

– Хумпи, скажите, какой была ваша первая мысль, когда вы закончили сегодняшнюю партию и поняли, что это – победа в турнире?

– Мне очень захотелось позвонить в Индию, маме. Захотелось ей первой сообщить о своей победе. Я даже поднялась в пресс-центр, но, к сожалению, дозвониться не удалось – не было связи... Наверное, Индия – это все-таки очень далеко от Красноуральска.

– Какая партия на Кубке Северного Урала – 2005 оказалась для вас самой сложной?

– На мой взгляд, это была партия с Антоанетой Стефановой в предпоследнем туре, где я могла проиграть буквально в один ход... А в остальных партиях я чувствовала себя вполне комфортно и уверенно. Если говорить о самой интересной для меня партии, то это была встреча с Алисой Галлямовой.

– В вашей семье кто-то еще играет в шахматы на профессиональном уровне?

– Да, конечно. Мой отец, который является и моим тренером. Еще в шахматы играет моя младшая сестра – на уровне мастера FIDE. Вообще, я играю в шахматы с шестилетнего возраста, и научил меня этому, разумеется, отец.

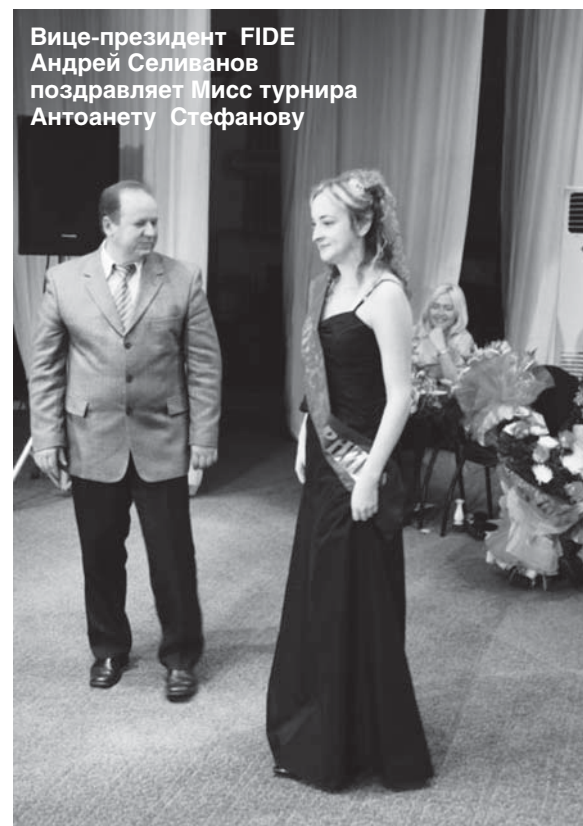
– Хумпи, планируете ли вы какие-то серьезные перемены в своей жизни? Ну, например, замуж выйти, родить детей...

– Нет, не сегодня (смеется). И даже не в этом году. Я еще достаточно молода, мне торопиться некуда. Так что пока я могу себе позволить думать об учебе и шахматах. Например, после этого турнира я намерена играть на чемпионате Азии, который состоится в августе в Бомбее (интервью взято 13 июля). Это будет мужской чемпионат, правда, там еще нет четкого графика.

– У вас сегодня есть профессиональная цель?

– Я хочу стать чемпионкой мира. Сегодня я иду именно к этому и делаю все, чтобы моя мечта стала реальностью. Вообще я стремлюсь к рейтингу 2600 – это достаточно высокий, причем мужской рейтинг. Пока его достигла только Юдит Полгар, которая является для меня образцом успеха: она блестящая шахматистка, у нее фантастические результаты, она успела выйти замуж, у нее есть ребенок, она даже обыграла Каспарова...

Вице-президент FIDE
Андрей Селиванов
поздравляет Мисс турнира
Антоанету Стефанову





НИКОГДА НЕ ГОВОРИ «НИКОГДА»

Ольга ШУРУНОВА, психолог команды

Красногорск, «Белая ладья России - 2005»



Этого не может быть, потому что этого не может быть никогда. И все-таки это было... 30 мая, в 13 часов по московскому времени...

В последней партии последнего тура Артем остановил часы и потребовал зафиксировать ничью. ...Потому что «висели флажки». ...Потому что партия была выиграна (конь и три пешки Артема против коня противника). ...Потому что Алена и Арсений выиграли, а Юлия проиграла. ...Потому что при счете 2:1 важнее была не победа, а пол-очка за ничью.

Последний тур был самым... Нет, не главным. Самым легким в начале и самым трудным в последние минуты. У нашей команды было 10 очков (столько же у школьников из Краснодара и Ставропольского края, встречавшихся между собой, на очко меньше у Лангепаса, который выиграет у команды из Казани и станет в итоге вторым), и мы встречались с единоличным лидером (11 очков) - командой из Тюмени. И у нас не было шансов на победу. На всех досках, кро-

ме, пожалуй, четвертой, тюменцы были объективно сильнее. Мы это знали, но надо было играть...

Примерно через полтора часа после начала партии Алена Суслова победила Копылову Наташу и, набрав 6,5 очков из 7, стала первой на четвертой доске. Уже хорошо: если и проиграем, то не «всухую». Еще через полчаса закончилась партия на третьей доске. Арсений Шурунов победил Кирилла Котляра - почти сенсация. Перед последним туром оба соперника имели по 6 очков из 6, но Кирилл старше на два года, и он был третьим на первенстве Урала среди мальчиков до 12 лет, а Арсений там же был только четвертым среди ребят до 10 лет. (Еще одно личное первое место на доске, да еще с абсолютным результатом, Кирилл здесь второй).

Мы ведем - 2:0. Здорово, ничья в кармане - максимум, на что мы могли рассчитывать. Юлия Аскарова проигрывает Э. Мусакаеву (без комментариев, поскольку соперник - финалист чемпионата России).

Артем Орешкин остался один... (после партии на вопрос тренера, что он чувствовал, когда остался один, Артем ответил: «Ничего, просто играл»). И потекли самые томительные минуты ожидания. Больше всех волнуется Алена - прыгает на месте, заглядывает в зал, рассказывает о положении на доске. У Артема лишняя пешка и больше времени. ...У Артема две лишние пешки, и у каждого меньше пяти минут. ...У каждого меньше двух минут. Напряжение нарастает. Так хочется, чтобы Артем не проиграл выигранную партию по какой-то нелепой случайности. На часах меньше минуты, Артем требует ничью... Все. Мы победили.

К этому времени Ставропольский и Краснодарский края сыграли вничью, и четыре команды с одинадцатью очками поделили 2-5 места: Лангепас - второй, Тюмень - на третьем месте. Но это был день последний, а в начале...

...Мы ехали на финал России с надеждой войти в первую десятку (а еще лучше в шестерку), поскольку в этом году играли ребята 1991 года и моложе. А у нас... Артем и Юлия на год младше, Алене - 11 лет, а Арсению только исполнилось 9, да и в шахматы он научился играть всего два года назад.

Старт оказался удачным: 4:0 в первом туре с командой Бурятии (которая больше не проиграет никому). Во втором туре «споткнулась» Алена - ничья со Степченковой К. из Ленинградской области. Но молодец Юлия - выигрывает вторую партию. В третьем туре - 3:1 с Приморским краем. Четвертый тур - Санкт-Петербург. У них тоже 6 очков из 6, и они мечтают о пьедестале. Первая серьезная проблема: приболела Юлия, но держится - «вытаскивает» пол-очка (пока мы еще не знаем, что последние три тура мы будем, по сути, играть втроем).

Четвертый день турнира - только теперь все и начинается. Две ничьи, с Краснодарским и Ставропольским краями, скорее закономерны. У них первые две доски явно сильнее, чем у нас, да и старше.

Вечером, накануне последнего тура, тренеры и представители команд судорожно считают очки и... У пяти команд есть реальные шансы стать чемпионами, но для этого надо выигрывать. Сохраняют спокойствие, пожалуй, мы и Лангепас. Наши соседи по Уральскому округу встречаются с Казанью, и победа в туре им почти гарантирована. А мы... Мы просто не можем победить Тюмень, потому что этого просто не может быть.

...Потому что этого не может быть никогда...

Но «никогда не говори «никогда»...



Светлана Безгодова,
мастер спорта
по классическим шахматам,
международный мастер
по русским шахматам
(Пермь)

Когда мне становится скучно жить, я обычно играю в русские шахматы. Этим я сильно отличаюсь от большинства других людей. Приятно, что есть такая возможность отвлечься от повседневности.

лось рассказать о том, чем привлекательна эта необычная игра – русские шахматы.

Когда мне задают вопрос: «А в чем главное отличие?», я обычно отвечаю: «В общем-то ничего особенного. Просто фигуры можно ставить друг на друга». Этот ответ обычно вызывает длительное раздумье, слегка напоминающее ступор. В общем-то

игрока осталась пара минут (а то и секунд), он хочет сделать ход башней, состоящей из десяти фигур. Учтите, что всю башню игрок переставлять не хочет (невыгодно для него это). Он желает переставить только семь из них. Руки дрожат от волнения, хватаются не за ту фигуру... Башня падает на пол, позиция на доске меняется до неузнаваемости... Сколько адре-

RUSSKIE

ШАХМАТЫ – ИМПЕРИЯ ЧУВСТВ

Само сочетание «русские шахматы» многими воспринимается как нелепость. Любой образованный воспитанник детского сада знает, что родина шахмат – Индия. Но в последние годы истинность этого постулата была поставлена под сомнение.

Группа московских энтузиастов на раскопках отыскала несколько загадочных, непохожих на обычные шахматных фигур. Эти фигурки попали в руки ученых. Поразмыслив немного, мудрые мужи осознали, что эти фигуры не вполне соответствуют привычным. Скорее всего, это тоже шахматы, но другие. Очевидно, игра велась не по обычным правилам. А по каким же?

Интеллектуальные усилия дали хотя и не быстрый, но блестящий результат! Была создана новая интереснейшая игра с участием этих древних русских фигур. Разумеется, ни один из творцов не мог бы со стопроцентной гарантией поручиться, что эта игра полностью соответствует древнерусской. Однако успех этой игры оказался впечатляющим. Назвали ее «русские шахматы». С 1997 года регулярно проводятся чемпионаты России среди мужчин и женщин с неплохими призами. Создана Федерация русских шахмат России. Выпускаются книги, учебные пособия, комплекты для игры.

Мне посчастливилось принимать участие в трех чемпионатах России. Занимала второе и первое место. В этой небольшой статье мне бы хоте-

он верен. Но возникающие при этом отличия позиции чрезвычайно своеобразны, и это мягко сказано.

Кроме того, фигуры называются и выглядят иначе. Король называется «вохв», ферзь – «князь» и т. д.

Когда мне задают вопрос:

«А в чем главное отличие от обычных шахмат?», я обычно отвечаю: «В общем-то ничего особенного. Просто фигуры можно ставить друг на друга».

(подробнее смотрите раздел «Правила русских шахмат»). Игра отличается огромным, ни с чем не сравнимым напряжением. Сила каждой фигуры может буквально удесятаться, если она является частью могучей многокомпонентной башни.

Уже после первого хода игра приобретает совершенно «нелепый» вид. Например, белополюный лучник (слон) внезапно взгромождается на пешку е2! После нескольких вполне соответствующих правилам ходов на доске возникает позиция, исчерпать которую вариантами не в силах даже самый продвинутый и фанатичный аналитик. Значит, решающее значение всегда имеет не столько домашняя подготовка, сколько сила игры и волевой настрой. Немалое значение имеет, хотя это и может показаться смешным, физическая подготовка! Казалось бы, чего тут перетаскивать – плоские фигуры, очень похожие на шашки. Однако представьте себе: у

налина, господа и дамы! Разумеется, при таких правилах и особенностях игры ничья (бич классических шахмат!) хотя и допустима с точки зрения закона, является крайне редким исходом.

Нередки ситуации, когда в пылу борьбы даже шахматисты (не говоря уж о шахматистках) весьма высокого уровня настолько теряют контроль над происходящим, что начинают играть чужими фигурами. Забывают, как ходит слон. Один экс-чемпион России по классическим шахматам (не буду называть его фамилию) ухитрился в официальной партии чемпионата России рокировать трижды, причем в разные стороны! Хотя в правилах русских шахмат такая возможность отнюдь не предусмотрена. Можно рокировать только раз (и навсегда). Самое забавное, что его противник не заметил в действиях видного шахматиста ничего противозаконного и в конце концов даже проиграл. Демонстраторы и мальчишки, записывающие партию, были в восторге!

В наши дни подобные «ляпы» стали редкостью. Начала разрабатываться теория. Выпускаются учебники, участники записывают партии. Издаются турнирные сборники. Но вуаль загадки с русских шахмат не сдернута! Думаю, что эта игра не умрет – все больше людей играют в нее. Точно могу сказать, что играть в них труднее, чем в более привычные нам шахматы!

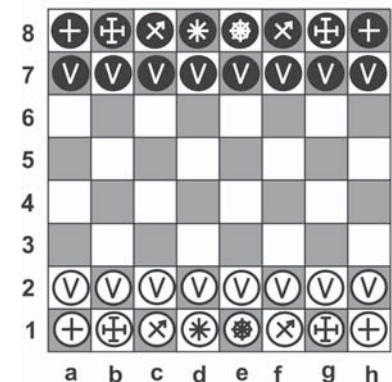


ПРАВИЛА ИГРЫ В РУССКИЕ ШАХМАТЫ

Игра происходит на обычной шахматной доске. В исходной позиции таврели располагаются следующим образом:

ФИГУРЫ ТАВРЕЛЕЙ

Их названия и соответствующие им индийские шахматные фигуры:



	Волхв	Король
	Князь	Ферзь
	Ратоборец	Ладья
	Лучник	Слон
	Всадник	Конь
	Ратник	Пешка
	Хелги	

Правила передвижения таврелей такие же, как и для соответствующих индийских

шахматных фигур, включая рокировку и взятие ратника «на проходе».

Отличия русских шахмат от индийских:

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ТАВРЕЛЕЙ

Ни одна из таврелей до конца партии не снимается с доски.

Таврели могут перемещаться как на свободное поле, так и на поле, занятое другой таврелью (своей или противника), по правилам перемещения данной таврели.

Волхв не может передвигаться или оставаться на поле, атакованном таврелями противника.

Ратник, в ходе игры вновь попавший на свою исходную горизонталь (2-ю для белых и 7-ю для черных), теряет право хода вперед на два поля.

ОБРАЗОВАНИЕ БАШНИ

В случае когда таврель передвигается на поле, занятое другой таврелью (своей или противника), образуется башня, наверху которой становится таврель, сделавшая ход, а внизу остается таврель, стоявшая на этом поле. Теоретически максимальная башня может состоять из 31 таврели (наверху - волхв, а под ним - все таврели белых и черных, кроме волхва противника).

Башня может становиться на другие таврели и башни, включая их в свой состав.

На волхва не может ставиться ни одна таврель.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ БАШНИ

Башня передвигается по правилам хода верхней таврели.

РАЗДЕЛЕНИЕ БАШНИ

Башня при своем ходе может разделиться на две (не более) части в любой пропорции. Действие оставшейся на поле части башни начинается немедленно (по правилам хода верхней таврели).

ПРЕВРАЩЕНИЕ РАТНИКОВ

Каждый ратник, достигнув поля превращения (на последней горизонтали), превращается только в ту таврель, перед которой он стоял в исходной позиции. Ратник, стоявший перед волхвом, превращается в хелги - таврель, обладающую возможностями передвижения князя и всадника одновременно. Превращение ратника осуществляется только тогда, когда он остается на поле превращения единственной таврелью или верхней в составе башни, и действие превращенной таврели начинается немедленно. При этом таврель ратника переворачивается (на ее нижней стороне обозначен символ таврели, в какую превращается ратник). Превращенная таврель в случае ее взятия (включения в состав башни) вновь становится обычным ратником.

Цель игры, как и в индийских шахматах, - матование волхва противника.

Играй и побеждай!

ЗАПИСЬ ПАРТИЙ

Партии записываются с помощью обычной полной шахматной нотации (без буквенного обозначения таврелей) со следующими дополнениями:

x - образование башни, например, b2 x d4;

-- перемещение таврели и башни на свободные поля, например, c8 - g4;

(2) - разделение башни (в скобках указывается количество таврелей, снятых с верха башни), например, f3(2) x f6.

СОВЕТЫ ТРЕНЕРА

Главная особенность игры в русские шахматы - возможность создавать «многоэтажные» 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:

История русских шахмат, которые назывались таврелями, уходит корнями в глубокую древность. Еще в скифских курганах Приазовья, в этрусских могильниках, в варяжских захоронениях на южном побережье Балтийского моря археологи находили игральные кости с цифрами и знаками на гранях, разноцветный галечник и большие плоские камни, расчерченные в клетку. В более поздних раскопках (на Черниговщине, в Новгородских землях) обнаружены многочисленные принадлежности для игры в таврели. Последние находки в черте старой Рязани позволяют утверждать, что в IX-X в.в. на Руси были широко распространены таврели - игра с твердо установленными правилами.

Игра в русские шахматы упоминается в былинах о Владимире Красном Солнышке и Садко. Исчезновение этой интеллектуальной игры из традиций русского народа ученые связывают с крещением Руси и соответствующим отношением церкви к играм. Полное их забвение произошло в эпоху Петра I, распространившего в России модную в Европе игру - индийские шахматы. Современность. Лишь в последнее время благодаря усилиям Московского дворянского собрания и Фонда поддержки творческой личности русские шахматы стали бурно развиваться. В 1996 году на заседании государственной комиссии по подготовке празднования 850-летия основания Москвы под председательством мэра Москвы Ю.М. Лужкова был

рассмотрен и принят проект воссоздания русских шахмат.

В 1997 году созданы Международная и Межрегиональная федерации по русским шахматам. Их президентом стал предводитель Московского дворянского собрания В.А. Ивановский, а вице-президентами - чемпион мира А.Е. Карпов и председатель движения «Слово и дело» Г.Л. Стерлигов. Прделана огромная работа по сбору всей археологической и исторической информации о таврелях, ее систематизации и обобщению. В результате были разработаны и запатентованы современные правила игры в русские шахматы. Подготовлена и утверждена программа развития русских шахмат до 2000 года.

За последнее время Федерациями организованы и проведены шесть чемпионатов России среди мужчин и пять чемпионатов среди женщин, международный турнир в рамках официальной программы по празднованию 850-летия основания Москвы (сентябрь 1997 г.) и показательный турнир для участников Всемирных юношеских Игр (Москва, июль 1998 г.), 1-й международный детский турнир (Смоленск, декабрь 1998 г.) и другие многочисленные соревнования. Открыты детские школы в Москве, Смоленске и Туле. Создан Всероссийский методический центр. Имеются региональные отделения в Москве, Санкт-Петербурге, Туле, Смоленске, Рязани, Перми, Ярославле и Красноярске.



1. d1 x c1 e7 - e5 2. c1 x b1 g8 - f6

Черные играют беззаботно - развивают фигуры, захватывают центр. Но башня белых вдруг появляется на переднем плане атаки - 3. b1 x a2, и выясняется, что отразить сразу 2 угрозы (a2(1) x f7+ и a2 x a7) черные не в состоянии.

Другой пример, теперь уже белые играют неосторожно:

1. c1 x b2 d8 x c7 2. b1 - c3 h8 x h7 3. c3 - d5 c7 x h2 ! и черные выигрывают.

В обоих случаях решающую роль сыграла башня, верхней таврелью которой являлся князь. И неважно, что он временно приносился в жертву (на полях a7 и h2), ведь ближайшим ходом князя можно освободить, раздвоив башню. В результате этой мнимой жертвы атакующая сторона получает не только материальное преимущество. Решает превращение соответствующих ратников в тяжелую фигуру - ратоборца. При этом в лагере противника появляются 2 или 3 тяжелые фигуры, и отразить их совместное нападение зачастую невозможно.

Поэтому опытные игроки стараются строить башню, на вершине которой стоит князь (реже - ратоборец или стрелец), а в составе - ратники, «принадлежащие» ратоборцу, князю или волхву. Особо ценен ратник, стоящий в исходной позиции перед волхвом. Достигнув поля превращения, он становится хелги - таврелью, соединяющей возможности князя и всадника. Хелги - самая мощная таврель и может в одиночку (без помощи других таврелей) поставить мат волхву противника.

Разбор сыгранных партий комментирует исполнительный директор Федераций мастер спорта В.И. Краюшкин.

А теперь давайте разберем партии, сыгранные в официальных соревнованиях.

А. ПОТАПОВ - О. СВИРИН

Партия сыграна в финале показательного турнира, проведенного в рамках Всемирных юношеских игр (Москва, июль 1998 года).

1. c1 x d2 f8 x e7 2. f1 x e2 c8 x d7 3. d1 x d2 d8 x h7 4. b1 - c3 b8 - c6

Оба соперника развивают фигуры, стремясь построить башни с включением князя и стрельцов.

5. d2 x e2 g8 - f6 6. g1 - f3 d7 - d4

Черные первыми проявляют активность, нападая на пункт c3.

7. e2 - d2

Белым приходится защищаться. Возможно, ошибкой был их 5-й ход.

7. ... 0 - 0 - 0

Угроза башне d2 не позволяет белым рокировать.

8. d2(3) - e3

Белые защищаются и в свою очередь нападают на башню d4.

8. ... e7 - c5

Теперь башня защищена, под угрозой пункт e3.

9. e3(1) - g5

Положение белых выглядит подозрительным, построить атакующую башню им не удалось.

9. ... h8 - e8

Черные естественно развиваются, усиливая давление на пункт e3. Сейчас грубой ошибкой было бы 10. g5 x c5 из-за 10. ... d4(1) x c5.

10. e3(1) x d2 f6 - e4

К атаке подключается и всадник, нападая на пункт d2.

11. g5 - f5+ c8 - b8 12. a1 - d1 d4 - c4!

Сильный ход, подчеркивающий слабость диагонали a6-f1. Грозит (после 13. ... e4 x c3) 14. ... c4(1) - e2 с матом.

13. b2 -b3 c4 - a6 14. d2(2) x e3?

Ошибка. Всадника на c3 все равно не защитить, т. к. надо защищаться от мата ходом 15. d2 - d3. Лучше было бы 14. d2(2) - c1, чтобы в дальнейшем пункт e3 был под защитой.

14. ... e4 x c3 15. d2 - d3

Увы, необходимо...

15. ... c5 x e3

Если бы был сделан ход

14. d2(2) - c1, то пункт e3 был бы защищен и сопротивление можно было бы затянуть. Теперь же у черных большой материальный перевес, и они продолжают давление на позицию противника.

16. 0 - 0

Слишком поздно волхв ушел из опасной зоны, но...

16. ... a6 - b6!

Покая нет и здесь. Башня хорошо поработала на диагонали a6-f1, теперь возникают угрозы по другой диагонали.

17. d1 x d3

Пункт f2 незащитим: четыре нападения и только две защиты. Белые продолжают сопротивление только в надежде на цейтнот противника.

17. ... e3 x f2+

Обратите внимание: в составе башни f2 имеется ратник волхва, готовый превратиться в хелги. Это превращение сейчас является главной угрозой черных.

18. g1 - h1 b6(1) x f2

Главная фигура черных - князь - усиливает башню f2.

19. f3 - d4

В расчете на 19. ... b6 x d4 ?? 20. f5 x f2.

19. ... f2(1) x f1+

Башня раздвоилась, оставив на поле f2 преграду от действия белого князя f5. Дальнейшая игра проходила в цейтноте и понятна без примечаний.

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

Ратник волхва, превращенный в хелги на поле g1, объявляет мат волхву белых.

А вот пример творчества юных.

Ю. ДОЛЖЕНКОВ - А. ГОНЧАРОВ

Эта партия из 1-го международного детского турнира (Смоленск, декабрь 1998 года). Юрий Долженков, победивший в этом турнире, стал стипендиатом Международной федерации по русским шахматам.

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

Белые опередили черных в развитии, но у черных - опасная башня.



7. f1 - e1 e7(4) - d6

Оставляя ратника e7 защищать своего волхва, черные нападают на пункт h2.

8. e2 x d2

Белые также создают ударную башню, а пункт h2 все равно не защитить: на 8. g2 - g3 последовало бы 8. ... d6(1) x g3 с разрушением позиции рокировки.

8. ... d6(1) x h2+ 9. g1 - f1 h8 x h7 10. d2 - d5 !

Башня белых заработала - двойная угроза пунктам c6 и f7.

10. ... f6 x d5

Приходится...

11. c3 x d5 h2 - h1+ 12. f1 - e2 h1 x g2 13. d5(2) - e3

В лагерь белых проник только одинокий князь, ему трудно создать серьезные угрозы. А белая башня, стоящая в центре, весьма активна и опасна - последний ход создал тройную (!) угрозу - пунктам c6, f7 и g2.

От всего не защитишься...

13. ... h7 - h2 14. d5(3) x f7+ e8 - d8 15. f7 - g8+ d8 x c7 16. e3 x d5+ ! c7 x c6 17. g8(2) x d5+ !

Ратник на поле g8 превращается в хелги. Мат неизбежен, поэтому черные сдались. Убедительное доказательство силы централизованной башни!

Когда поезд тронулся, жена, еще не разложив чемоданы, с грустью сказала своему мужу-шахматисту:

- Ах, если бы здесь оказались доска и фигуры!

- Неужели, дорогая, ты, наконец, решила научиться играть в шахматы?

- Нет, конечно, но дома на шахматной доске остались наши билеты на поезд!

- Говорят, твой муж стал гроссмейстером и выиграл крупный международный турнир?

- Да он, зануда, все что угодно сделает, лишь бы мусор из дома не выносить!



Валерий БЕЛОУСОВ,
мастер спорта
(Челябинск)

«Непритязательная игра в шашки задает уму гораздо больше задач, чем внешняя изощренность шахмат».

Это изречение принадлежит перу основоположника детективного жанра Эдгара По, написано более 150 лет назад (в его произведении «Убийство на улице Морг») и мало кому известно вообще!

Хотелось бы спросить у господина Э. По: про какие шашки он говорил? Сейчас это имеет большое значение. Но не будем забегать вперед. Если учесть, что писатель европейец, то, скорее всего, имелись в виду международные (стоклеточные) шашки (то же самое польские, бразильские шашки), где имеются три основных отличия от наших, русских, шашек. Хотя после распада СССР прилагательное «русский» стало непопулярным в странах постсоветского пространства. Там сейчас модно именовать эти шашки как «шашки-64», добавляя при этом «русская версия», «бразильская версия» игры.

Различные правила игры, да и разное количество клеток на поле шашечной доски, внесли значительную путаницу в умы поклонников игры! В связи с этим шашечная игра, которая по древности не уступает шахматам, стала резко уступать шахматной игре по популярности и значимости в мире. Хотя в свое время в СССР игравших в шашки (конечно же, в русские) было намного больше, чем в шахматы. Однако наши шашки не имели выхода «на мир», да и великие шахматисты мира в ту пору были «родом из СССР». В связи с вышеизложенным играть в шахматы было престижней. Однако многие великие шахматисты СССР были не прочь побаловаться игрой в шашки. Например, Михаил Таль довольно прилично играл в шашки русские. Поговаривали, что И. Куперман и Д. Бронштейн поменялись ролями, так пытались увлечь друг друга своей игрой, что один из КМС

по шахматам стал гроссмейстером и чемпионом мира по шашкам, а другой из КМС по шашкам стал международным гроссмейстером, одним из сильнейших шахматистов своего времени.

В такой шахматно-шашечной стране, как Голландия (сейчас чаще всего пишут Нидерланды), популярность сильнейшего шахматиста Я. Тиммана была намного ниже популярности корифея международных шашек Т. Сейбрандса.

НЕВЕЗУЧАЯ МАТЬ ШАХМАТ

Думаю, что читателям захотелось понять, почему все-таки шахматы взяли верх в наше время над шашками.

Причины, на мой взгляд, следующие: существует только одно объединяющее все шашечные игры обстоятельство - форма шашек. Они все «кругляши». Но и здесь обозначение дамки различное. А вот отличий хоть отбавляй. Попробуем сосчитать.

1. По правилам:

а) Чеккерс в переводе с английского звучит как «шашки», но это чисто лингвистическое понятие, которое не включает ни формы, ни содержания.

Поговаривали, что И. Куперман и Д. Бронштейн поменялись ролями, так пытаясь увлечь друг друга...

б) Русские шашки. Сейчас, как ни странно, они только в России русские, а за ее пределами - шашки-64, русская версия.

в) Бразильские шашки. Это русские на вид, по правилам 100-клеток. И звучат как «шашки-64, бразильская версия».

Эти перечисленные виды шашек имеют только одно сходство - внешнее. А внутреннее содержание отличается, особенно от чеккерса. Можно еще перечислить шашки, которые связывает их игровое поле - 64-клеточная доска. Это прежде все-

го поддавки, или «антишашки».

2. По размерам доски:

а) 100-клеточные шашки (их чаще всего в СССР называли международными, придавая значимость).

б) 80-клеточные. Об этих шашках, которые придумал Спанцирети, мало кто знает. Отмечу, что форма доски придумана для того, чтобы не было «большака», т. е. главной диагонали. Как следствие, результа-

тивность резко возросла. Три дамки всегда выигрывали у одной.

в) 144-клеточные (канадские шашки). Причина их возникновения - тактическая составляющая. Комбинация, которая была невозможна на 100-клетках, при увеличении количества полей с успехом проходила.

Самое интересное, что «японские шашки», го, реверси (если их можно вообще назвать шашками по виду фигур и доски в клеточку) тоже можно назвать разновидностью шашечной игры.

Из всего перечисленного можно сделать только один и главный вывод, а именно: будь шашки едины по правилам и форме, популярность их в мире, несомненно, была бы несколько не ниже шахматной.

К сожалению, мало кто знает крылатую фразу многих шахматистов, пытавшихся понять истину в шашках: «Шашки - трудная игра, а шахматы - сложная игра». И, как следствие, изречение чемпиона мира по шахматам Э. Ласкера, ставшее в последнее время аксиомой: «Шашки - мать шахмат, и достойная мать».

По внутреннему содержанию шашки - суперлогическая игра. Если сказать о шахматах, то она тоже логическая игра, но в меньшей степени...

Главной же причиной большей популярности шахмат по сравнению с шашками стал, по моему мнению, величайший шахматист Роберт Фишер. Ни до него, ни после него никто так не поставил интеллектуальную игру на такой профессиональный уровень, чего нельзя сказать о шашечных профессионалах. Это признает и много-



кратный чемпион мира А. Чижов.

На современном этапе развития русских шашек (после развала СССР) возникла неординарная ситуация: была одна шашечная страна, стало 15. Говоря иными словами, с точки зрения первенств по шашкам было первенство СССР по русским шашкам, стало первенство мира... Стоп! Троекоточие - это не оконченное предложение, т.к. здесь собака зарыта! Вроде все просто: должно быть первенство по русским шашкам. Есть же первенство мира по дзюдо. Однако если самбисты в СССР ушли сразу от дзюдоистов, хотя многие пытались выступать сразу в двух видах, то в шашках оказалось сложнее. Японский вид спорта ввиду большого, а скорее, известного во всем мире производителя техники по популярности сразу превзошел самбо (русская разновидность борьбы - самооборона без оружия). Это же произошло и с русскими шашками. Как все самбисты дружно поехали за рубеж, так и «русачи» кинулись в международные шашки.

И, что удивительно, «русачи» побеждают! К примеру, чемпионом мира по «стоклеткам» становится чистокровный «русач» - А. Шварцман, мультичемпион! Александр выигрывал и по бразильским, и по русским версиям. Слово версия сейчас потихоньку побеждает слово «шашки». Почему в кавычках слово «шашки»? Да потому, что здесь имеется в виду не сама игра, а ее правила, т. е. содержание, проще говоря, именно версия. Хотя в те времена (80-е годы) было все иначе! В газетах, журналах писали: «Шварцман - чемпион мира во бразильском шашкам (а не версии!) и чемпион СССР по русским шашкам (см., к примеру, 1984 г.). На этом можно ограничиться историей и просто констатировать факты (по годам догадайтесь сами):

Развал СССР.

Образование МАРШ (Международной ассоциации русских шашек).

Образование секции 64 в ФМЖД (Всемирной организации шашек).

Образование шашек-64 по версиям!

Образование антагонистических противоречий.

И опять стоп! Если взглянуть внимательно на терминологию, то вроде ничего нет! Шашки русские! Шашки-64?! Кто играл в шашки на соревнованиях по этим версиям, тот без труда отличит их, а вот другим будет трудно разобраться! Поэтому дадим общие понятия и определения.

РУССКИЕ ШАШКИ - шашки на доске из 64 клеток по классическим



Ахил и Аякс за игрой в шашки

правилам: первоначальная расстановка, правила игры (см. учебники по русским шашкам).

БРАЗИЛЬСКИЕ ШАШКИ - шашки из 64 клеточного поля с правилами международных шашек (см. учебники по международным шашкам).

ШАШКИ-64. Начнем с бразильской версии! Почему? Потому что там все осталось как и прежде! Те же правила. Опять-таки почему? Да потому, что там, в Бразилии, не было СССР, а затем России и еще 14 государств (хотя раньше говорилось «републик»!).

ШАШКИ-64. Русская версия. Вот мы и подошли к «зарытой собаке».

Во взрослых, а иначе мужских соревнованиях (женские шашки еще не доросли почему-то) игра ведется по «летающим» шашкам и жеребьевкой первоначальных ходов. Чтобы не забивать тавтологией голову, скажем проще: жеребьевкой первоначальных позиций (автор - уважаемый гроссмейстер Н. Абациев). В чем тут кра-

мола? Да в том хотя бы, что чемпионат мира по лыжам (классический и коньковый ход) существует и здравствует! Хотя в свое время Г. Сван из Швеции, так же как и открыватель стиля прыжка в высоту Фёсбри (теперь он называется Фесбри-флор), «состригли» немало медалей. У нас же хотя классика русских шашек (по крайней мере в ФМЖД) похоронить! Ну, скажем, с Абациевым Н.В. все ясно. Он, как и Г.Сван и Фёсбри, открыл, я бы сказал точнее - «отшлифовал», кривые дебюты вместе с А. Кожуровым, и вперед - к медалям (как все те же Г. Сван и Фёсбри). Теперь понятен смысл слова «состригли», а не завоевали. Отмечу, что к Г. Свану и Фёсбри (действительно новаторам, а не экспериментаторам) это не относится. У нас же в русских шашках все поехало, завертелось, закружилось... Жеребьевка позиций, ходов и т. д. и т. п. Все нормально. Но проще было бы сделать многоборье.

Оторвемся от мрачноватой ре-



альности. Сделаем лирическое отступление, а точнее, пофантазируем! Найдись бы сейчас спонсор на миллионы долларов и объяви приз (для начала \$ 1 млн, не меньше) для победителя многоборья по шашкам, начнем по росту: шашки-144 (канадские, вы не забыли?), шашки 100-клеточные (вот сейчас не поворачивается язык назвать их международными), шашки 80-клеточные (впрочем, оригинальная идея шашек - симбиоз русских и стоклеток! Ну есть же бультерьер в конце концов!), шашки-64 русские (в них играет больше всего людей, поэтому они стоят выше бразильских и т. п.); шашки-64 - чеккерс вот здесь г-н Уокер (миллиардер) на меня обидится точно, так как словосочетание «шашки-64 - чеккерс» можно читать как «масло - масляное», го + рендзю (возможно, эти японские шашки будут лишние? Но кто знает?).

После всего перечисленного, я думаю, интерес был бы так велик (я бы даже сказал, фурор), что не хватило бы ума программистам угнаться за многоборьем, т. к. для создания программ требуется как минимум команда! В многоборье команда будет очень большая, а цель практически недостижима...

Ударим шашками по наркомании!

В чем смысл всех этих фантазий? Ну хотя бы в том, что шашки на низшем уровне игры гораздо легче усваиваются, чем шахматы. Здесь имеется в виду то, что количество играющих в шашки в СССР в несколько десятков (а может, сотен) раз больше, чем в шахматы. Не зря говорят, что шахматы - игра королей! Да и легенда возникновения шахмат как раз об этом и повествует (вспомнить про ту же забаву королей - войну!). И как вывод - если будут шашки популярны, то наркоманов и, самое главное, хулиганов будет намного меньше, чем при популярности того же нашего культизма, когда, не зная, куда девать силу, проверяли себя на улицах (методом проб и ошибок). А раз так, то у фантазии есть здравый смысл!

Но опять вернемся «к нашим баграм». Корень зла в русских шашках лежит на поверхности! Не надо отменять «классику», то бишь русские шашки! Надо оставить в покое «первозданное создание»! Тем, кто хочет или хотел бы выигрывать в эти классические русские шашки, могу посоветовать только одно:

Надо трудиться! Искать новое! Творить! Помните об этом, уважаемые читатели, шашисты и все, кто неравнодушен к поистине великой логической игре.

Своими впечатлениями об особенностях спортивной борьбы на высоком уровне с нами делится аналитик и теоретик, гроссмейстер Ю.В. Кириллов.

Хочется отступить от партии гроссмейстера и отметить, что в шашках, как в других интеллектуальных играх, где соперники смотрят друг другу в глаза, знают друг друга не первый год, очень важна психологическая подготовленность! И так получается, что именно гроссмейстеры и являются великолепными психологами.

ЗАПУТАТЬ ПРОТИВНИКА!

Юрий Кириллов, гроссмейстер (Нижний Тагил)

Я хочу показать читателям свою партию с мастером спорта, неоднократно чемпионом Москвы В. Сафроновым. Нам по жребию выпал ход «ab4», и я вздохнул с облегчением. После 1.cb4 или 1.gf4 у Валеры выиграть очень трудно.

САФРОНОВ - КИРИЛЛОВ Дебют «Игра Бодянского»

1.ab4 ba5 2.ba3

Конечно, трудно рассчитывать на 2.ed4?, ведь после 2. ... fg5 у белых плохая позиция. Этот вариант будет рассмотрен в моей новой книге «Шлиф, или Как выиграть партию».

2. ... ab6!! 3.ed4

И тут я задумался: а как играть?!

3. ... fe5 4.d:f6 e:g5!!

Психологически сыграно верно. Считалось, что черные после этого размена не возражают против ничьей. Но у меня была уверенность, что соперник не знает недавнюю сыгранную партии чемпионата России 2004 г. П. Юмшанова против А. Созинова, где Антон одержал отличную победу.

Далее последовало:

5.gf4 g:e3 6.f:d4 de5 7.d:f6 e:g5 8.de3 cd6!! 9.hg3??

А вот это уже неточность (лучше 9.cd4!).

9. ... hg5! 10.cd4

Конечно, не 10.gd4? ввиду 10. ... ef4 11.h:f6 f:d2 12.c:e3 fe7!! с преимуществом у черных.

10. ... e:c3 11.b:d2 gh4 12. ed4 h:f2 13.e:g3 hg7 14.ab2 gf6 15.de3 de7 16.gf2 bc5 17.d:b6 a:c7 18.gd4

Соперник делал ходы быстро, но его последний ход не совсем удачен.

18. ... cb6 19.fg3 dc5 20.gf4 ba5 21.bc3 ed6

Выискивая план игры, я незаметно попал в цейтнот.

22.fg5 fe5 23.ef4 e:g3 24.h:f2 de5 - мои любимые позиции, все шашки в центре.

25.fg3 bc7 26. gh6 cb6! 27.cb2?

- проигрываю!

А после

27.gh4 cd4

28.cd2 d:b2

29.a:c1 bc5

30.hg5!! - видимо,

этот

ход и выпал

из поля зрения

соперника

30. ... ab4

31.hg7 с ничьей.

27. ... cd4 28.gf4 e:g3 29.c:e5 gf2 30.ef6 fg1 31.bc3 gh2

Постепенно и белые попали в цейтнот.

32.cd4 he5 33.fe7 ea1 34.ed8 bc5 35.dc7 ah8 36.cb8 cd4 37.ba7 dc3 38.ab4 cd2?!

Кошмар, в цейтноте не вижу, что после 38. ... cb2 39.bc5 ba1 40.cd6 я отдаю не дамку 40.ae5?, т. к. после 41.d:f4 ab4 42.hg7!! дает ничью, а 40.he5!! с выигрышем.

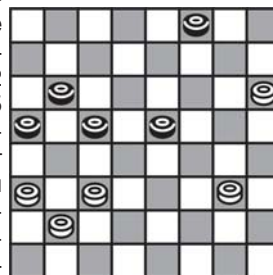
В партии же было:

39.cd6 de1 40.dc7 eg3 41.cd8 gb8

На мое счастье, в жестоком цейтноте мне удалось найти четкий выигрыш.

42.dg5 ab4 43.gd2 ba3 44.dc1 gf6 45.ag1 fh4 46.ga7 bf4! 47.cg5 hf6 с выигрышем.

Многострадальная партия.





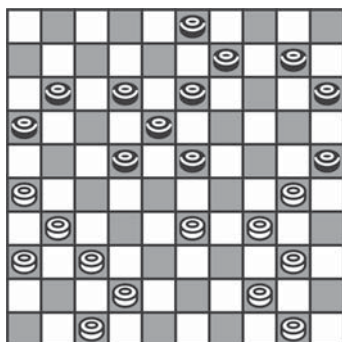
ВНИМАНИЕ-КОНКУРС!

В 90-х годах прошлого века наряду с журналом «Интеллектуальные игры», выходило приложение «Шашечное обозрение». Последний номер «ШО» был посвящен 75-летию семикратного чемпиона мира по столеточным шашкам Исера Купермана, в котором юбиляр дал ряд малоизвестных и неопубликованных позиций по 100 и 64. К сожалению, следующий номер «ШО» с результатами конкурса не был издан, но почти через 10 лет мы предлагаем читателям этот конкурс.

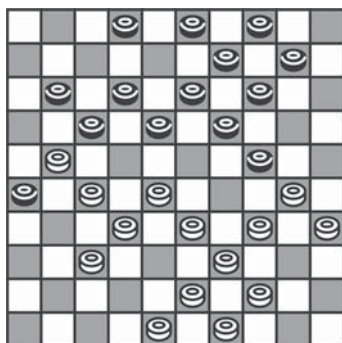
Ответы направляйте по адресу:
454008, г. Челябинск, а/я 1375, «ИИ»

Победители будут отмечены дипломами редакции.
Желаем успехов.

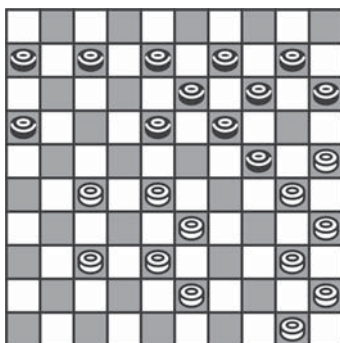
№1. И. Куперман



№2. И. Куперман

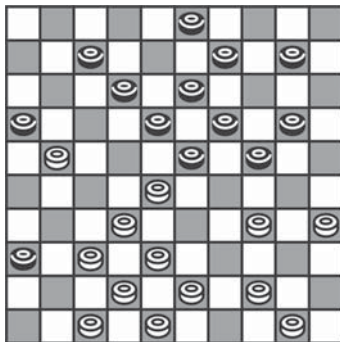


№3. И. Куперман — А. Андрейко

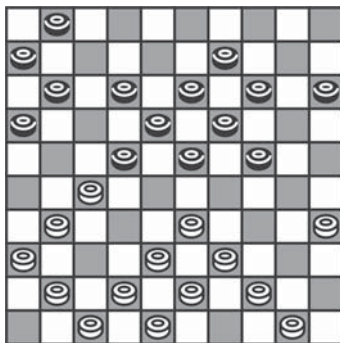


Ничья

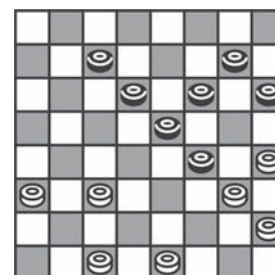
№4. И. Куперман



№5. И. Куперман — А. Дунаевский

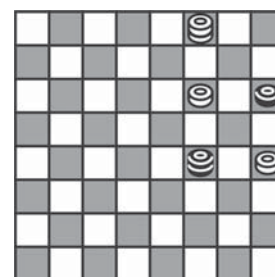


№6. И. Куперман — А. Иванов



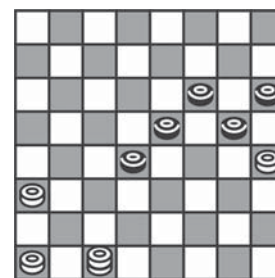
После 1. с3 — b4! Иванов проигрывает
1. ... f4 — e3? Почему?

№7. И. Куперман - М. Коган
1947 г.

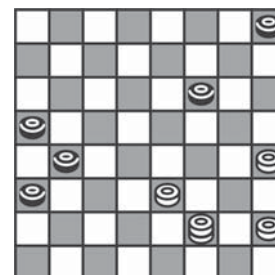


М. Коган (черные) сыграли
1. ... f4 — g5?
После чего белые выиграли.

№8. И. Куперман



№9. И. Куперман 1948 г.



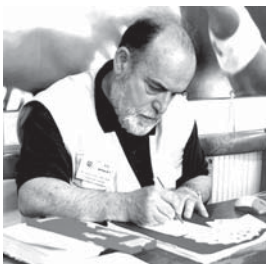
Во всех позициях белые начинают и выигрывают.
В №3 — ничья. В №7 — ход черных — выигрыш белых.



БРИДЖ

Почему бридж? Это может понять лишь тот, кто уже окунулся в эту атмосферу, полную наркотического дурмана интеллектуальной медитации. Бридж - это международная мафия в 200 миллионов человек. И эта семья ждет вас!

Александр Сухоруков



Юрий Коваленко,
бриджевый журналист,
международный арбитр
(Франкфурт-на-Майне, Германия)

Мой дорогой читатель! Я хочу рассказать вам о своем главном (неодушевленном, конечно) увлечении. В нескольких словах это игра, использующая карты и требующая хорошего понимания челове-

было четыре масти, в каждой из которых было 14 карт, соответствующих используемым монетам. Говорят также, что в XIII веке карты попали в Европу, точнее - в Венецию, скорее всего на кораблях Никколо Поло, который со своим братом Маттео и сыном Марко, будущим великим путешественником, совершил два плавания в Китай и обратно.

Сама колода за прошедшее время претерпела многие изменения. Существуют, например, две разновидности индийских колод: одна состоит из восьми мастей по 18 карт в каждой (итого 144 карты в колоде! - как они ее только в руке держат?), а другая содержит 10 мастей по 12 карт. Одна разновидность китайских колод содержит 3 масти по 9 карт в каждой плюс 3 карты высшего достоинства. Но нормальной последние полтысячи лет считается колода из четырех мастей (две

не меньшее удовольствие в гораздо более быстром темпе, да еще и в хорошей компании). К сожалению, наличие «фарта» привлекало к картам многих искателей приключений, а попросту - жуликов, и это отворачивало от игры приличных людей. Встала проблема: разработать достаточно сложную игру с такими правилами, при которых жуликам не было бы возможности проявлять свои «таланты», а игроки могли бы получать от игры истинное удовольствие.

Первым приближением к искомой цели стала игра вист («whist»), широко распространенная в пределах Британской империи. Один из ее вариантов, имевший хождение, в частности, во времена Крымской войны, то есть в середине XIX века, назывался «бридж» («bridge») в честь знаменитого моста через бухту Золотой Рог, соединяющего старую и новую

КАРТОЧНЫЙ МОСТ К РАЗУМУ

ческой психологии, умения быстро считать (не пугайтесь - всего лишь в разных сочетаниях до 13) и... хороших манер. Так что...

- если вы с детства презираете все карточные игры, смотрите КВН без особого интереса, а «Что? Где? Когда?» без особого удовольствия, я вас уважаю, на таких, как вы, мир держится, но все дальнейшее можете не читать - будет неинтересно;

- если в любой игре для вас важнее всего поговорить за жизнь, выпить водочки, заглянуть в карты соседа, если вы всегда чувствуете себя правым и знающим все лучше остальных - извините, но все то, что последует дальше, вы знаете с горшка и/или сами написали бы лучше меня;

- если же вы стараетесь найти ответ раньше, чем он прозвучит с экрана телевизора, играете во все игры честно и корректно, умеете услышать мнение другого человека и прислушаться к нему, стараетесь никогда не повышать голос, но и не терпите хамства в любом виде - поверьте, нам с вами по пути, и постарайтесь дочитать мое повествование до конца; возможно, после этого вы даже захотите продолжить общение со мной...

Сначала заглянем - ненадолго! - в прошлое. Одним из самых загадочных изобретений человечества являются игральные карты. До сих пор нет единого мнения о том, где и когда они появились на свет. Сегодня считается, что впервые об игровых картах было упомянуто в 979 году. В тогдашней китайской колоде

красных и две черных) по 13 карт в каждой; для некоторых игр к этим 52 картам добавляются от 2 до 4 «служебных» карт, значение которых, как правило, определяется и видоизменяется непосредственно в ходе игры.

По подверженности всякого рода гонениям и устойчивости к оным карты могут сравниться, быть может, только с курением. Их предавала анафеме церковь (хотя в монастырях охотно использовали по прямому назначению конфискованный «инструмент»), их запрещали монархи, против них боролись воинствующие моралисты, но ничто их, к счастью, не взяло. Ибо карточные игры (когда в них играют честно) дают человеку чуть ли не единственную возможность быстро посоревноваться одновременно и в «фарте», и в умении думать, то есть в жизненно очень важных качествах (уже слышу вопрос торопливых скептиков: «А шахматы?» - здесь можно было бы рассказать о многих великих шахматистах, воздававших должное карточным играм, но ограничусь одним примером: когда многократную вице-чемпионку мира по шахматам и, кстати, единственную в мире олимпийскую чемпионку и в шахматах, и в бридже Ирину Левитину спросили, почему она оставила шахматы и профессионально занялась бриджем, она ответила совершенно гениально: «А надоело: там всегда один и тот же расклад!». И потом, далеко не всякий деловой человек захочет часами просиживать за одной-единственной партией с одним-единственным соперником, когда есть возможность получить

части европейского Стамбула (Istanbul); название моста - Galata Bridge...

Такова одна из версий происхождения названия новой игры, которая «вылупилась» из виста благодаря усилиям одного из сильнейших игроков, Гарольда Вандербилта*. Существует, между прочим, и другая версия, согласно которой для названия игры было использовано русское слово «бирич» - эквивалент слова «глашатай»: ведь именно заявка (оглашение) игроком козырной масти и уровня контракта в ней является принципиальным отличием новой игры от виста (весьма популярного, кстати, в былые времена в России, - читайте внимательно классику!), в котором козырь определялся последней картой раздаваемой колоды. Причем эта версия базируется не на идее какого-нибудь русского патриота, а на хранящемся в Британском музее памфлете «Biritch or Russian Whist», изданном в 1886 году.

Так или иначе, в 30-е годы XX века Гарольд Вандербилт сформулировал правила контрактного бриджа. Довольно быстро родилось и усовершенствование, которое впоследствии позволило превратить эту карточную игру в спортивную.

* Harold Stirling Vanderbilt, 1884-1970, родился в очень богатой и известной американской семье. Его отец, Вильям Вандербилт, умер в 1920 году и оставил сыну в наследство 54,5 миллиона долларов - тогда это был эквивалент нынешних миллиардных состояний. Гарольд не только преумножил эти деньги, но кроме весьма успешной деятельности в железнодорожном бизнесе добился громких успехов как яхтсмен и особенно как игрок в вист и в бридж. В 1926-1929 годах он сформулировал основные принципы и правила контрактного бриджа. В 1964 году Гарольд Вандербилт стал одним из трех первых фигурантов «Зала бриджевой славы» в штаб-квартире Американской лиги контрактного бриджа (ACBL).



Решение оказалось простым, как и все гениальное на этом свете: всего-то не надо смешивать карты во время игры и после нее! Пусть карты всегда хранятся в специальных коробках с четырьмя карманами (по числу игроков за одним столом), а результаты записываются в лежащий в этой же коробке протокол. Тогда одной и той же коробкой смогут играть сколько угодно раз сколько угодно игроков, а сравняться будут результаты игроков, державших в руках одни и те же карты; тогда не имеет значения, «хорошие» они были или «плохие» (именно так играют сейчас в спортивные преферанс и дурака). Но бридж шагнул еще дальше: он впервые дал возможность играть в интеллектуальную игру в паре и в команде с возможностью сравнения и анализа не только результатов, но и самого процесса игры (в тех же шахматах игроки команды играют разные партии, а в бридже разные команды играют одними и теми же картами!). При том что бридж не гонится за массовостью, ему принадлежат уже рекорды в книге Гиннеса: он за какие-то 70 лет прошел путь от создания до получения статуса олимпийского вида спорта (вместе с шахматами, которым понадобились для этого многие века); бриджевые турниры собирают одновременно тысячи участников; бридж, наконец, единственный вид спорта, в кодексе которого есть раздел «Правила приличия». Естественно, что есть международная федерация (в которой более 100 стран-членов), региональные и национальные федерации, которые проводят регулярные чемпионаты и турниры, раз в 4 года проводятся бриджевые Олимпиады.

Бурно и успешно развивается бридж в России. В декабре 2004 года в Турции игроки женской сборной России стали олимпийскими чемпионками, а мужская сборная завоевала почетное третье место. В этом журнале можно почитать интервью с олимпийской чемпионкой, чудной и очень привлекательной женщиной Ириной Анатольевной Васильковой.

Бридж оказался тем видом спорта, который доступен людям самого различного образования и возраста, являясь при этом непревзойденным средством умственного тренинга (между прочим, занятия бриджем реально продлевают жизнь). Бридж пришелся по нраву и оказался под стать и сильному миру сего. Во времена Уинстона Черчилля в штате английского парламента была должность «партнер по бриджу господина премьер-министра» - человеку платили за то, что он терпел крутой нрав великого англичанина. Экономический и политический лидер Китая Дэн Сяопин был классным игроком в бридж и играл в Интернете до самой своей кончины. Он способствовал

тому, что во всех вузах Китая стали преподавать бридж. Много времени уделяет бриджу сенатор США Хиллари Клинтон. А еще я хотел бы процитировать одного из крупнейших специалистов России в области теории и практики игры и судейства в бридже Витольда Бруштунова:

«Бридж - это прежде всего разновидность межлюдских отношений. Бриджевый стол - это место, где люди учатся и пытаются:

- сотрудничать,
- решать технические проблемы,
- порождать и разрешать психологические (наиболее эмоциональные для людей!) конфликты и т. п.

А после завершения игры у стола наступает другая большая часть бриджа: дискуссии и обсуждения с партнером, оппонентами, другими игроками. Эти дискуссии также являются интегральной частью бриджа, даже не менее важной для игроков, чем сама игра. И это обосновывает позицию о значении межлюдских отношений в бридже.

Будущий бриджист быстро осознает, что, если он хочет получать от игры удовольствие и стать даже средним игроком, ему следует способствовать получению удовольствия как партнером, так и оппонентами, иначе он может быть отлучен от бриджового общества. По-моему, именно это является основным содержанием бриджа».

Ну а теперь - самое время несколько уменьшить накал нашего повествования, дабы рисуемая картина не была слишком лубочной. Исходя из написанного выше, бридж должен быть невероятно популярен среди деловых людей, дипломатов, студентов, но подавляющее большинство из таких людей ничего об этой игре не слышало. Увы, сделать бридж по-настоящему массовым никогда не удастся - слишком часто люди однозначно трактуют основной инструмент бриджа - карты. И можно долго говорить, что это игра не азартная, а, наоборот, спортивная, что нет в мире лучше тренинга для мозгов, чем бридж, что неформальное общение за бриджевым столом помогает решить сложнейшие деловые проблемы и т. д. и т. п. - все равно при слове «карты» у многих возникает какое-то отторжение.

Мы пока почти ничего не говорили собственно о правилах игры, но может уже показаться, что они слишком сложны для «простого человека». Да еще чуть ли не реверансы за столом... Жизнь наша ведь жестокая и жесткая штука, и в ней зачастую с оппонентами

не очень-то церемонятся. Но «косить под простачка» - это всегда кокетство. У меня есть коллега-бриджист, который после принятия очередного решения, играя картой, приговаривает: «Я - человек простой», хотя ни мы его за такого не держим, ни он сам на самом деле себя таким не считает. Когда человек оценивает других по степени «простоты», это уже означает, что себя-то он простым не ощущает. Что касается приемлемости особенностей бриджа - не буду спорить, у каждого своя жизнь, и ее неудобства всегда достаточно индивидуальны. Но человеку обычно хочется чего-то «большого, чистого и настоящего» и при этом совсем не слона в ванне. Уж если Каспаров с Карповым могут добровольно садиться за один бриджевый стол... Да и сложность не стоит преувеличивать: со стороны может показаться, что игра на бирже, скажем, невероятно сложное дело, но с ней же справляются тысячи «простых» людей.

Я обращаю ваше внимание на напечатанное в этом номере эссе, написанное одним из лучших бриджевых журналистов России Павлом Портным, - там можно найти много очень интересной информации.

Практика показывает, что бридж работает как безошибочное человеческое сито: из десяти пытающихся войти в него остается один, но уж он-то остается навсегда! Все, кто интересуется шахматами, знает истинную ценность девиза этой игры «Мы - одна семья». Бридж обходится (пока?) без девиза, но он-то на самом деле - единая общечеловеческая семья! И у вас, мой читатель, есть шанс влиться в

эту семью - для этого вам достаточно просто войти на один из следующих сайтов и попытаться почитать имеющиеся там в изобилии учебные и информационные материалы:

www.worldbridge.org - сайт Всемирной бриджевой федерации (WBF)

www.ecatsbridge.com - информационный сайт WBF (Anna Gudge & Mark Newton)

www.eurobridge.org - сайт Европейской бриджевой лиги (EBL)

www.bridgeclub.ru - сайт Российской лиги спортивного бриджа (РЛСБ)

www.bridgemoscow.ru - сайт московского бридж-клуба «Бермудский треугольник» (БКБТ).

Ну а будет что непонятно или захочется чего-то особенного - пишите нам, постараемся помочь в следующих выпусках нашего журнала.



Павел Портной,
бриджевый журналист
(Москва)

Я никак не могу понять, почему вот уже добрый десяток лет все время пишу о бридже. В дурачка у нас играют все: академики, девушки свободных профессий, интеллигентные старушки, полярные летчики и прочие приятные люди. А среди бриджистов то и дело встретишь либо уродливую мужеподобную девицу, либо заморенного студента-неудачника. Зря, конечно, я так про них, то есть про нас. Все мы друг друга хорошо знаем и почти любим. Узок круг наших бриджистов, страшно далеки они от народа. То ли дело за бугром, например в братской Польше или, простите, вообще в Китае.

Все китайское политбюро, или как там его теперь называют, играет в бридж, а Дэн Сяопин и Хуа Гофен - те вообще известными игроками были. Так вот китайцы за своими вождями тянутся, и за последние 10 лет у них количество игроков выросло в 33 раза. Словом, если всех китайских бриджистов собрать, скажем, в Москве в районе Красной Площади, то можно было бы полноценную первомайскую демонстрацию провести в масштабах застойного времени. И число китайских игроков продолжает, кстати, расти, а Китай большой, и если так дальше пойдет, то в бридже скоро все заполонят китайцы.

Хотя, может, не надо по этому поводу особенно переживать: есть еще страны, в которых этот несчастный бридж развивается не хуже. Да, чуть не забыл главное написать. Бридж этот распроклятый уже спортом официальным стал. Как уж там эти буржуйские функционеры подкупили старика Самаранча, не знаю. Но с 1995 года бридж вошел в олимпийскую семью. Подумать жутко: какие-то карты рядом с плаванием, боксом и американским футболом, хотя что это я, собственно, - американский футбол совсем не олимпийский вид спорта.

Так вот, про остальные страны. В Польше бридж этот развивался давно и активно. Там его даже в школах

и гимназиях преподают детишкам. Поэтому польские бриджисты (единственные, кстати, из всех представителей стран бывшего соцлагеря) побеждают на всяких там европейских и мировых чемпионатах. Но главное, как они в своем на весь мир нашумевшем польском кино бридж показыва-

нечисть), выбирая актрису на главную роль в новом фильме «Вечное блаженство», отказался от услуг признанной красавицы Шарон Стоун в пользу никому не известной актрисы Сюзи Мартинс. Хотя Сюзи не отличалась особой красотой да вдобавок ко всему имела некрасивые, отвислые груди

СЛАДКАЯ «ЗАРАЗА»

ют. Собираются молодые люди с девушками вместе в пустой квартире, и вместо того чтобы вполне естественными делами заниматься, садятся напротив друг друга, и давай в карты играть.

Я, кстати, очень важную вещь чуть не забыл сообщить. Бридж тем и примечателен, что игра эта строго парная, двое надвое в нее всегда играют. В этом его основной плюс, но и минус, правда, тоже. Плюс в том, что все свои неудачи на партнера свалить можно. А минус в том, что партнера подходя-

Некая экзальтированная особа по имени Мотл Беннет застрелила своего мужа из револьвера прямо за карточным столом за то, что сей незадачливый джентльмен неудачно разыграл сдачу.

щего найти так же трудно, как жену хорошую, если даже не труднее. С этим бриджевым партнерством уйма всяких жутких и забавных историй связано. Я вам выдам несколько, а вы дальше сами разбирайтесь, стоит ли вообще с этой игрой связываться.

Первая история произошла в далеком 1929 году в одном из южных штатов США. Некая экзальтированная особа по имени Мотл Беннет застрелила своего мужа из револьвера прямо за карточным столом за то, что сей незадачливый джентльмен неудачно разыграл сдачу. Самое примечательное в этой жутковатой истории то, что американский суд (самый справедливый суд в мире), вникнув в суть вопроса, оправдал убийцу, признав, что бездарная игра супруга действительно довела бедную даму до крайности.

Вторая произошла уже в наши дни. Пару лет назад крупнейший голливудский продюсер Дэвид Геффен (его собственная кинокомпания «Геффен Пикчерз» известна сериалами про вампиров и прочую потустороннюю

(во время откровенных сцен купания и занятий любовью ее вынуждена была заменять дублерша). «Когда я играю с ней в паре в бридж, я испытываю ни с чем не сравнимое удовольствие», - объяснял свой, мягко скажем, странный выбор Геффен.

Один из богатейших людей Австралии Крей Хетчерсон, постоянный участник скандальных романов с актрисами, манекенщицами и фотомоделями, завсегдатай всех светских салонов своей страны, любимый герой желтой прессы, несколько лет назад вдруг разрывает всякие отношения с 23-летней красоткой Невиллой Берроуз, входившей тогда, между прочим, в десятку самых дорогих фотомоделей мира, и вступает в законный брак со скромной 36-летней Мерилен Вейман. По мнению обозревателей скандальных хроник, Мерилен не отличалась особой красотой, была невысока ростом и полновата. И уж явно не выдерживала никакого сравнения со столь любимыми супругом манекенщицами. Единственным ее козырем был бридж, которому они с Креем посвящали львиную долю своего досуга. Этот козырь оказался главным.

И, наконец, последняя история, касающаяся супружеских пар. Она назидательна не только в бриджевом плане. Связана она с многократным чемпионом мира, сильнейшим американским бриджистом Бобом Хамманом. Как-то раз он играл микстовый чемпионат в паре со своей супругой. Надо добавить, что Хамман - солидный пожилой джентльмен и женат уже не один десяток лет. Жена, правда, в отличие от него является посредственным игроком. В какой-то момент она совершила грубейшую ошибку, и ее супруг надолго задумался: как бы это дело исправить? Продумав добрых минут десять, ему удалось придумать способ спасти, казалось бы, безнадежную ситуацию и достичь нужного результата, как будто и не было этой ошибки. Ничего не понимающая жена



набросилась на мужа с упреками:

- О чем ты думал битый час? Все результаты точно такие же.

Вместо того чтобы грубо обругать партнершу (как поступил бы любой российский бриджист) и объяснить ей, что происходит, любящий супруг лишь мило улыбнулся и произнес:

- Извини, дорогая. Но ты же знаешь, что я только что прилетел из Далласа, немного устал. Так что ты должна простить меня, иногда я буду думать чуть дольше обычного.

Еще одна крайне примечательная вещь - это бридж как вид спорта. В пятидесятые годы он стал необычайно популярен, и призы за победы в турнирах росли как на дрожжах. Но при всей своей спортивности бридж - это все-таки карты. А где карты, там всегда возможно жульничество или хотя бы подозрение на жульничество. Это вообще тема для отдельной книги «Карты и жульничество». И чем больше ставки, тем чаще жулики и обманщики встречаются.

Я вот, когда в школе учился и в преферанс по копеечке играл, ни о каком жульничестве и не слышал. А как-то уже студентом сел по гривеннику в тот же преферанс играть со студентами старших курсов. Сидим, значит, играем, вдруг один другому перед ходом говорит: «Подумай, потом пойди» или: «Ты сначала думай, потом ходи». Я долго не мог понять, почему они меня все время обыгрывают, и первый ход всегда самый выгодный для себя делают. Они ведь карт друг друга не видят. А потом узнал. Первая буква первого слова масть хода обозначала. «Подумай» - пика, «ты» - трефа. Называется это по карточной терминологии «маяком». Потом я, конечно, более сложные и изощренные «маяки» узнал.

И вот из-за гонораров этих началась в бридже натуральная охота на ведьм. Призовые фонды на турнирах растут. Все друг друга подозревают в жульничестве. Кто-то карты держит одной рукой. Ага, «маяк» дает. Сильная, мол, у меня карта. А если в обе руки взял, значит, слабенькая. В общем, начался подлинный кошмар. Англичане на итальянцев протесты подают, те - на англичан. Американцы - на всех подряд. Даже кинокамеры устанавливали, чтобы заметить, кто, когда и в какой руке карты держит. До настоящих судебных процессов дела доходили.

Начала пытались полумерами бороться. Биддинг-боксы придумали (это такие коробочки маленькие с бумажками, чтобы не говорить ничего,

а просто вместо слов эту бумажку на стол выкладывать). Не приведи господи голосом какую-нибудь нелегальную информацию передать. Потом дальше пошли. Экраны ввели (это такая большая доска, разделяющая стол на две половины). Теперь ты партнера не слышишь, не видишь. Но склоки и взаимные обвинения продолжались.

Короче, выход нашелся самый радикальный. Нет денег - нет проблемы. И с тех пор не видели бриджисты звездных гонораров, в отличие от футболистов или теннисистов. А за чемпионат мира, Европы, выигрыш Олимпиады или самого престижного

Англичане на итальянцев протесты подают, те - на англичан. Американцы - на всех подряд. Даже кинокамеры устанавливали, чтобы заметить, кто, когда и в какой руке карты держит.

бриджового соревнования - Бермудского Кубка - вообще никаких призовых не положено. Победители, кроме медалей и дипломов, ничего не получают.

Жизнь бриджевых профессионалов, таким образом, сильно отличается от жизни пилотов «Формулы-1», и деньги свои теперь они только от спонсоров получают. Есть такая категория людей, которые деньги имеют, бриджем болыны, а играют плохо. Берут они тогда себе в партнеры мастера, и давай хорошие результаты показывать и перед всеми похвальнось. А мастеру этому деньги платят, вроде как командировочные.

Ну вот, теперь самое время пришло и объяснить, из-за чего же это люди с ума сходят по каким-то картам. А ведь действительно, я бы даже заявил, что чума XX века - никакой не СПИД, а именно он, этот бридж. Заражаются им практически мгновенно, независимо от возраста, пола и вероисповедания.

В плане спортивного долголетия бридж абсолютно уникален. Например, в мужской команде Франции, которая выиграла бриджевую Олимпиаду в 1996 году, четверым из шести участников было под 50, а одному - 68 лет. Зато в бридже нет такого понятия, как вундеркинд. Юниорский возраст до 25 лет. Бородатые юнцы - это про бриджистов. И раньше 18 лет никому не удастся более-менее прилично в эту игру научиться играть, а почему - никому пока неизвестно.

Но если уж заболел бриджем человек - пиши пропало. Никакой дру-

гой досуг ему немил становится. На последнем чемпионате России мною специально был проведен эксперимент. Я надеялся найти из 80 человек хотя бы одного, который хоть одну фразу за четыре дня не о картах скажет. Никого не нашел. Несколько лет назад на турнир в Венгрию ездил. Большой турнир, около 500 человек из 20 стран мира съехались. Гостеприимные венгры в свободный день бесплатную экскурсию для участников организовали по Будапешту. Никто не поехал, кроме организаторов, даже халыва не привлекла. Зачем, если можно пока в карты перекинуть-ся.

Бриджевая Олимпиада в Греции на острове Родос в красочном месте проходила. Где-то там, по преданию, сама Афродита из пены морской родилась. Словом, рай для любви и блаженства. Какое там! Представьте себе картину. Заключительный банкет. Изнурительная двухнедельная борьба позади. У стойки бара стоит группа шикарных женщин в дорогих украшениях и умопомрачительных туалетах, рядом с ними посасывают коктейль из трубочек солидные мужчины в дорогих черных фраках. Они говорят о картах, раскладах, даже все их шуточки связаны с бриджем. Подхожу через час, через три ничего не меняется. И так во всех уголках огромного дорогого ресторана.

Был такой человек Джулиус Розенблум. Сейчас его именем названо одно из самых престижных бриджевых соревнований, а раньше он жил в Америке. Однажды он поехал в Европу на турнир. Там беднягу хватил тяжелый инфаркт. Из Америки за ним на небольшом самолете прилетели родные. После того как носилки установили в салоне и провожающие покинули помещение, больной открыл глаза. Он обвел взглядом присутствующих - жену и сына - и возмутился: «А где же четвертый?». Прилетев домой, Розенблум скончался. Похоже, желание играть в бридж было его последним желанием.

Определенно, бридж - это либо страшная болезнь, либо, не считайте меня сумасшедшим, вирус, заброшенный к нам на землю инопланетным разумом, с помощью которого нас изучают, наподобие того как наши ученые изучают повадки крыс и мышей разными электроразрядами. А как еще объяснить, что игра, которой нет еще и ста лет, заразила миллионы людей и продолжает свое злобное шествие по планете. Да, бридж - гораздо больше, чем игра, это точно.



Ирина Смирнова,
журналист (Челябинск)

дилетантов я перешла в более высокую категорию. Позже я была и чемпионкой России, серебряным и бронзовым призером в микстовом и в женском турнирах. Моим высшим достижением остается победа в составе женской сборной на XII бриджевой Олимпиаде в Стамбуле 2004 года, где я получила звание международного гроссмейстера. Сейчас продолжаю играть, участвую в турнирах.

- Что для вас игра - досуг, гимнастика ума, спорт?

- Для меня бридж - это спорт, а не игра, не досуг. Это серьезное занятие, в котором я стремлюсь к результату, к победе. Думаю, что такой настрой помогает достичь высоких

- Бридж - это игра пар. Что вы считаете самым важным в игре пар?

- Терпимость, трепетное отношение к партнеру. Ни в коем случае нельзя обидеть партнера, что-то резкое сказать, бросить карты, после этого можно уже не играть. Таким образом, благодаря игре можно научиться лучше ладить с людьми, найти настоящих друзей на многие годы.

- Существует понятие сыгранности. Сколько пара должна играть, чтобы наработать ее?

- У каждого по-разному получается. Нашел взаимопонимание с партнером - можешь через неделю заиграть, а можешь годами играть - и ничего не получится. За рубежом есть пары, которые, по-моему, всю жизнь играют вместе, очень сильные немки, американки. Это стабильные пары, и очень хороший результат показывают. Думаю, что если наши игровые пары поймут, насколько это важно, то и результаты у них заметно повысятся.

- Кто ваш партнер?

- На выезде я играю в паре с москвичкой Натальей Карпенко. Мы играем редко, 2-3 турнира в году, иногда тренируемся в Internet. Мы вместе с 2000 года, в 2002-м стали чемпионками России, в 2004-м победили на Олимпиаде в Стамбуле. В Челябинске играю в паре с Александром Эммануиловичем Рискиным, генеральным директором мукомольного завода «Победа».

- Можете ли вы описать социальный состав игроков? Для кого бридж является любимым времяпрепровождением или даже профессией?

- На Западе сейчас мужчин и женщин - бриджистов поровну, у нас же женщин играет гораздо меньше. Образование за редким исключением у всех высшее. В основном бриджисты в России - люди солидного возраста, за 40. В Москве есть хорошая школа, где учатся молодые игроки, там молодежи примерно 30%, а в других городах, как в Челябинске, например, совсем мало молодых игроков. Меня это огорчает. Надеюсь, что юноши и девушки вскоре поймут, насколько прекрасен бридж!

- Отличается ли игра женщин и мужчин?

- Мужчины играют сильнее. У них рвы крепче. Женщины нервничают, переживают, волнуются. Да и логическое мышление у мужчин общепризнанно сильнее. Впрочем, такова же ситуация и в других «умных» играх.

ЛЕДИ БРИДЖ

Интервью с Ириной Васильковой, победительницей XII бриджевой Олимпиады в Стамбуле 2004 г. в составе женской сборной России.

Узнав, у кого мне предстоит брать интервью, заволновалась. Еще бы - олимпийская чемпионка по бриджу, игре загадочной и недоступной для обыкновенного разума! Однако мои опасения были напрасны. В продолжительной дружеской беседе с обаятельной женщиной-чемпионкой я узнала много нового о мире бриджа. Надеюсь, что и читатели получат не меньшее удовольствие.

Ирина Анатольевна Василькова. Жительница Челябинска. Закончила факультет иностранных языков челябинского пединститута. Директор кафе «Мельница».

- Как вы пришли в бридж? Каких результатов достигли? Каковы ваши планы на будущее?

- Очень много вопросов! Пожалуй, о планах на будущее поговорим чуть позже. Сначала вкратце расскажу о себе.

Я начала играть в 80-м году. Можно сказать, что в этом году у меня и любимой игры серебряная свадьба!

А произошло знакомство вполне обыденно. Работала в теплотехническом институте Челябинска, где была небольшая группа бриджистов. Меня стали сажать за стол. Никогда не забуду первых дней знакомства с бриджевыми тонкостями. К моему немалому удивлению, вскоре появились вполне реальные успехи! Из

результатов, а главное, постичь тайны игры. Может быть, благодаря этому можно лучше понять саму себя!

- Браво, какая глубокая мысль! Я уже почувствовала смутное желание заняться бриджем. Но ведь бридж - отнюдь не единственная из карточных игр. В какие из них вы играете помимо бриджа?

- Еще играю в покер. Но бридж, безусловно, для меня останется игрой номер один.

- В последнее время в России процветают по большей части азартные, а не интеллектуальные игры. Часто ли играете в казино? Чем отличается игра в казино от игры на турнирах?

- В казино играю очень редко. Игра в казино совершенно не сравнима с игрой на турнирах. Здесь ничего не зависит от тебя, от твоих умственных способностей, все решает случай. К тому же присутствует исключительно денежный азарт. А на турнирах, особенно на олимпиадах, ты играешь за Россию, а это совершенно другой смысл. Мы, русские люди, очень патристичны, и я считаю, что это прекрасно.

- Какие системы торговли и виста предпочитаете?

- Все стандартное. В основном играю систему «Березка», которая очень популярна в Москве и в России, и московский вист.



- Какие города в России являются ведущими бриджевыми центрами?

- Москва и Санкт-Петербург. Челябинск бриджевым центром не является, пока мало у нас играющих.

- А почему турнир на Кубок России в Челябинске заслуживает высокую оценку у российских бриджистов?

- Организация турнира очень хорошая: красивые залы, хорошее обслуживание, официанты, бесплатные чай-кофе, банкеты, торжественные открытие и закрытие. Турниры, которые проводятся в Москве и Санкт-Петербурге, просто спортивные: приехал - зарегистрировался - уехал.

- Отличаются ли турниры международного и российского уровня?

- Да. На международных и шикарные столы с зеленым сукном, и экраны-перегородки, чтобы игрок не видел лица своего партнера, и всегда новые комплекты карт. Во всех залах, где отдыхают бриджисты, стоят мониторы, на которых можно видеть результаты всех матчей, выпускаются бюллетени. На российских турнирах всего этого пока нет. На международных турнирах присутствует множество судей, помощников судей, очень хорошая дисциплина. У нас - 1 зал и всего 2-3 судьи.

- Отличается ли игра российских и зарубежных игроков?

- Да, конечно. Зарубежные игроки имеют солидную практику больших международных соревнований. Они - профессионалы, занимаются только бриджем, переезжают с турнира на турнир. Российские игроки выезжают реже, это сказывается и на уровне игры, и на поведении.

- А в России в настоящее время бридж может стать профессией?

- Нет. За границей есть возможность посещать 2-3 турнира в неделю в какой-либо стране, у нас же коммерческих турниров практически нет. Да и призовые фонды очень малы: на турнире в Челябинске максимальная сумма, которую может выиграть пара, если победит в парном конгрессе, 6 тысяч рублей. У нас в России никто только бриджем не занимается, все игроки работают параллельно. Хотя есть молодые ребята, которые зарабатывают тем, что «продаются» слабым игрокам, то есть играют в паре со слабым партнером, и тот им платит.

- Бриджисты часто говорят о недостатке спонсоров. Какова, на ваш взгляд, оптимальная стратегия привлечения спонсоров в отечественный бридж?



Ирина Василькова

- Не знаю. Что нужно делать? Как нужно действовать? Когда мы ехали на Олимпиаду в Стамбул, нас спонсировал москвич-бриджист, с которым мы просто в хороших отношениях.

- Государство в России поддерживает бридж?

- Нет. Мы выиграли Олимпиаду в 2004 году и не получили ничего, даже официальных поздравлений. Правда, уже в Челябинске меня пригласили на бал чемпионов, вручили подарок - утюг.

- А за рубежом?

- Да, там в большинстве стран ситуация для игроков более благоприятная. Национальные сборные обязательно спонсируются государственными спортивными организациями. И еще пример. День, когда поляки-мужчины выиграли Олимпиаду, был объявлен национальным праздником в Польше. Победителей возили по всей стране как национальных героев, заплатили премии.

- Есть ли у бриджа перспективы развития в России?

- Перспективы есть. Бридж в России постоянно развивается. Вот недавно в Москве построили шикарный бридж-клуб «Бермудский треугольник». В Москву часто приезжают ино-

странные игроки, да и москвичи едут играть за границу. В Москве и Санкт-Петербурге постоянно появляются молодые ребята, новые игроки. В других городах бриджистам сложнее.

- Престижно ли в России умение играть в бридж?

- Я считаю, да. В Москве играют многие известные люди, крупные бизнесмены. В школу бриджа с удовольствием приходят учиться играть жены бизнесменов. Бридж считается элитарным занятием.

- Что бы вы посоветовали тем, кто хочет начать играть в бридж?

- Нужно прийти в клуб, который есть в вашем городе, познакомиться, найти партнера. Поначалу надо не жалеть времени и усилий, выучить бриджевую терминологию, системы торговли. Но если все это в самом начале перетерпеть, через полтора месяца вы будете играть.

- В чем вы видите полезность бриджа?

- Бридж - очень нужная игра: она развивает память, логическое мышление. И потом вы можете не стремиться к высоким достижениям - если есть хороший бридж-клуб, просто приходите и хорошо проводите время с друзьями.

«НЕВИДИМАЯ» ВЗЯТКА

Юрий Коваленко, международный арбитр (Франкфурт-на-Майне, Германия)

В бридж играют пара на пару: Север-Юг (С-Ю) против Востока-Запада (В-З). Все взятки, выигранные и проигранные, у каждой пары общие, и не имеет никакого значения, карта какого из партнеров выиграла взятку. Каждая игра состоит из двух частей: торговли и розыгрыша. Процедура торговли в бридже значительно сложнее, чем подобная стадия в любой другой карточной игре, а вот розыгрыш поначалу представляется похожим на все игры, в которых игроки разыгрывают взятки, выкладывая в каждую из них по одной карте. Однако на самом деле и здесь, в бридже, все далеко не просто. Попробуйте пройти со мной по всем этапам розыгрыша сдачи, в которой пара С-Ю в результате торговли обязалась выиграть минимум 10 взятков (из 13) при пиковом козыре:

♠ 64		
♥ 96432		
♦ 105		
♣ TK64		
♠ 9873		♠ 52
♥ 5		♥ TДВ8
♦ B8642		♦ KД7
♣ 853		♣ В1092
	<div> <div>С</div> <div>3 В</div> <div>Ю</div> </div>	
	♠ ТКДВ10	
	♥ K107	
	♦ T93	
	♣ Д7	

Всё получается легко, если бы Юг мог играть «сверху»: 5 козырей, три старших трефы и король червей, комфортно расположенный за тузом противников, образуют желанные 10 взятков. Но ходит-то в бридже первым противник, причем в данном случае именно Запад, а он, скорее всего, будет атаковать (так называется первый ход в бридже) своей единственной червой.

Восток забирает эту взятку своим тузом и ходит дамой червей.

Карты Севера лежат с начала розыгрыша открытыми на столе, и Запад видит, что если Юг надобьет эту даму королем (короля нет у партнера Востока, иначе он пошел бы им, а

не дамой, и на столе в картах Севера его тоже нет), то надо будет выиграть взятку козырем и пойти в старшую из «оставшихся» (за исключением козырной и разыгрываемой червой) мастей, то есть в бубну (если бы Восток хотел ход в трефу, то он пошел бы во вторую взятку с восьмерки); если же Юг не будет надбивать, то Запад сможет положить в эту взятку любую ненужную карту, например младшую бубну.

Юг не знает, как легла черва у противников, но взятка эта у него же «считана»! Поэтому он пытается выиграть ее королем, но увы – Запад бьет козырем, ходит бубной, со стола пятёрка, от Востока король. Что делать? Бить или не бить тузом?

Прежде чем попытаться ответить на этот гамлетовско-бриджевый вопрос, уточним уже прояснившиеся особенности бриджа:

1) из пары, победившей в торговле, в розыгрыше участвует только один игрок (первым назвавший в торговле победившую масть), который командует также картами своего партнера, выкладывающимися после атаки на стол; таким образом, в ходе розыгрыша каждый игрок видит свои карты и карты стола;

2) первый ход (атаку) в розыгрыше всегда делает противник, сидящий слева от разыгрывающего (левый вистующий);

3) если у игрока нет карт масти хода во взятку, он может положить в нее любую свою карту, в том числе и козыря;

4) в бридже есть иерархия мастей: без козыря – пики – червы – бубны – трефы; правда, «без козыря» нельзя считать мастью, поэтому все их вместе называют «деноминации».

Вернемся к «бедному Йорику» – Югу. Если короля Востока не ударить тузом, то это будет третья взятка линии В-З, а Восток после этого еще раз пойдет в черву, где у них с партнером (Юг не знает точно, у кого, но это не имеет значения) сохранился еще берущий взятку валет, и контракт уже будет «посажен»: 13-4=9. Так что выбора на самом деле нет: надо бить! Но где теперь искать «украденную» противниками десятую взятку?

♠ 64		
♥ 964		
♦ 10		
♣ TK64		
♠ 987		♠ 52
♥ -		♥ В8
♦ B862		♦ Д7
♣ 853		♣ В1092
	<div> <div>С</div> <div>3 В</div> <div>Ю</div> </div>	
	♠ ТКДВ10	
	♥ 10	
	♦ 93	
	♣ Д7	

Если посмотреть на диаграмму, то вроде бы и негде. Но попробуйте взять в руки карты Востока и подумайте, чем вы будете играть, когда Юг начнет одного за другим отбирать своих козырей? Вы видите справа от себя на столе четыре трефы и понимаете, что от своего четвертого вала в этой масти ничего сносить нельзя; валет червей – просто старшая карта в этой масти. Значит, на пять козырей Юга носим два своих козыря, малую черву, малую бубну и...? Только даму бубен в расчете на хорошую бубну у партнера. Но у того, увы, только валет с восьмеркой, а девятка и десятка – на линии разыгрывающего. После последнего козыря Юг пойдет малой бубной к десятке стола, эту взятку может взять валет Запада, но девятка бубен в руке разыгрывающего – это и есть желанная десятая взятка! Контракт выполнен.

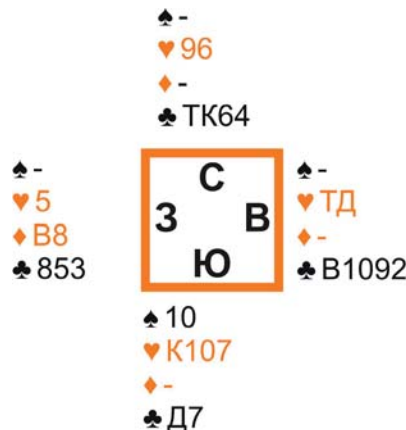
Использованный Югом игровой прием называется «сквизом» или «вынуждением».

Необходимо заметить, что лучше всего паре Север-Юг разыгрывать эту сдачу без козыря – тогда будет исключена опасность убийки червей во второй взятке после червовой атаки. Правда, казалось бы, после атаки в бубну Восток-Запад могут рассчитывать на 4 взятки в этой масти и на туз червей, то есть оставить играющим только 13-5=8 взятков. Но первые две бубновые взятки разыгрывающий всегда отдаст вистующим, а туза положит



только в третью! И Запад, в руке которого останутся две отыгранные бубны, никогда не получит ход на свои малые карты в остальных мастьях. А после третьей бубновой взятки разыгрывающий опять-таки сыграет четырьмя своими козырями, и образуется позиция: см. рис.

Теперь Юг играет последним козырем – и что сносить Востоку? Снесет трефу – и Юг получит 4 взятки в трефах, снесет даму червей – Юг просто поедет малой червой к девятке стола (валет-то уже был снесен перед этим), отдаст взятку тузу Востока, но заберет все оставшиеся взятки... Так или иначе – те же



10 взятку, которые в «без козыря», кстати говоря, стоят хоть и чуть-чуть, но дороже, чем в «пиках». Вот только поставить в этой сдаче контракт именно в «без козыря» не так просто, как может показаться с первого взгляда...

Теперь, если вы еще раз прочтете первые предложения данной статьи и примете во внимание, что на торговлю и розыгрыш одной сдачи в бридже отводится менее 8 минут – (точнее, 8 сдач игроки должны разыгрывать за 1 час), то, надеюсь, вам станет яснее, какой объем информации должен перерабатывать бриджист во время игры. А вам – слабо?

ЛУЧШИЕ ВЫСТУПЛЕНИЯ РОССИЙСКИХ БРИДЖИСТОВ НА МЕЖДУНАРОДНОЙ АРЕНЕ

Олимпиада, 2004 г. - 1 место

Виктория Громова - Татьяна Пономарева, Наталья Карпенко - Ирина Василькова, Мария Лебедева - Ольга Галактионова

Олимпиада, 2004 г. - 3 место

Громов - Дубинин, Матушко - Хвень, Рекунов - Хохлов

Олимпиада, 1996 г. - 5-8 место

Злотов - Петрунин, Холмогеев - Хюппенен, Громов - Шуднев

Индивидуальное первенство мира, 2000 г. - 3 место

Андрей Громов

Командное первенство Европы, 2001 г. - 4 место

Громов - Петрунин, Дубинин - Красносельский, Злотов - Холмогеев

Командное первенство Европы, 2004 г. - 4 место

Громов - Петрунин, Дубинин - Хвень, Злотов - Холмогеев

Открытое парное первенство

Европы, 1999 г. - 15 место

Лариса Панина - Михаил Розенблюм

Микстовое парное первенство

Европы, 1992 г. - 11 место

Виктория Громова - Андрей Громов

Микстовое парное первенство

Европы, 1998 г. - 7 место

Лариса Панина - Михаил Розенблюм

Микстовое парное первенство

Европы, 2000 г. - 3 место

Елена Майтова - Дмитрий Злотов

Микстовое командное первенство Европы, 1998 г. - 8 место

Волина, Громова, Каретникова, Громов, Холмогеев, Хюппенен

Микстовое командное первенство

Европы, 2000 г. - 3 место

Волина - Холмогеев, Громова - Громов, Романовска - Шуднев

Женское парное первенство

Европы, 1997 г. - 12 место

Виктория Волина - Виктория Громова

Женское парное первенство

Европы, 2001 г. - 12 место

Виктория Волина - Майя Романовска

Женское парное первенство

Европы, 2001 г. - 15 место

Виктория Громова - Елена Хоничева

Женское командное первенство

Европы, 2002 г. - 10 место

Галактионова - Романовска, Майтова - Пономарева, Громова - Хоничева

Женское командное первенство

Европы, 2003 г. - 8 место

Галактионова, Громова, Пономарева, Романовска, Лебедева

Парное первенство Европы среди ветеранов, 1999 г. - 12 место

С.Б. Русецкий - А.И. Гудков

Юниорское командное первенство Европы, 1996 г. - 2 место

Петрунин - Хюппенен, Лобов - Шур, Сазонов - Хохлов

Юниорское командное первенство Европы, 1997 г. - 3 место

Петрунин - Хюппенен, Лобов - Шур, Сазонов - Хохлов

Бермудский Кубок, 2002 г. - 10 место

Громов - Петрунин, Дубинин - Красносельский, Злотов - Холмогеев

Board-a-Match teams NABC, 2000 г. - 1 место

Громов - Петрунин (в команде с поляками Балицким -

Жмудзинским)

Кубок Рейзингера, 2000 г. - 4 место

Громов - Петрунин (в команде с поляками Балицким - Жмудзинским)

Кубок Вандербильта, 2001 г. - 1 место

Громов - Петрунин (в команде с поляками Балицким - Жмудзинским)

FORBO, 2000 г. - 2 место

Громов, Петрунин, Холмогеев, Д. Злотов

Таллин, 2002 г. - 1 место

Панина - Розенблюм

Cap Gemini, 2002 г. - 4 место

Громов - Петрунин

Cavendish, 2002 г. - 4 место

Громов - Петрунин

Кубок Бонна, 2003 г. - 3 место

Громов, Злотов, Кириленко, Петрунин, Холмогеев, Чурлин

Генуя, 2003 г. - 3 место

Жмак, Гарусов, Кириленко, Чурлин

White House, 2004 г. - 1 место

Громов - Петрунин

Таллин, 2004 г. - 1 место

Прохоров, Гладыш, Холмогеев, Гарусов

Таллин, 2004 г. - 1 место

Солнцев - Шур

Таллин, 2004 г. - 2 место

Панина - Розенблюм, Солнцев - Шур

Amsterdam Team, 2005 г. - 1 место

Громов - Дубинин, Громова - Пономарева

White House, 2005 г. - 2 место

Громов - Дубинин

NEC Cup, 2005 г. - 2 место

Громов - Дубинин



КАРТОЧНЫЕ ИГРЫ

*Жизнь подобна карточной игре,
в которую ты играешь, не зная правил.
П.Л. Капица*

До сих пор идут споры по поводу страны, в которой впервые появились карты. Некоторые считают, что карты, как и шахматы, родились в Индии. Другие уверяют, что карты впервые появились в Китае. По одной версии, один китайский император не очень жаловал вниманием своих многочисленных жен, и они, изнывая от безделья в гареме, придумали от нечего делать игру, для которой использовали картинки с рисунками. Есть версия возникновения карт в Египте, которые были предназначены для гадания. Ряд исследователей связывают появление карт с жителями «страны сарацин», то есть с арабами. В результате Крестовых походов, совершавшихся на Ближний Восток, игральные карты проникли в Европу. В словаре Чинг Цзе Тунга, известном Европе в 1678 г., говорится, что карты изобретены в 1120 г. (по христианскому летосчислению), а в 1132 г. были в Китае уже в повсеместном употреблении. Сохранились итальянские карты, гравированные на меди в Падуе, Венеции или Флоренции в 1485 г.

Первое документальное доказательство огромной популярности карточных игр в Европе относится к 1254 году, когда король Франции Людовик Святой издал указ, запрещавший играть в карты. Тех же, кто ослушается, велено было сечь кнутом. Известно также, что еще во времена Колумба европейцы, создав свои первые поселения на острове Сан-Доминго, играли в карты, которые изготавливали из пальмовых листьев. Родиной европейских карт считают Францию, где в одной из провинций и появилась первая фабричная колода, называвшаяся «та-

рот». Эти карты распространились по всей Европе.

Еще древние историки отмечали, что карты служат не только средством развлечений, но и символизируют общественное и государственное устройство с его королями, королевами и вассалами. В XVIII-XIX веках карты стали своеобразной моделью общества.

В Россию карты попали из Германии, скорее всего, через Украину. Еще запорожские казаки коротали свое свободное время за игрой в карты. При царе Алексее Михайловиче, отце Петра I, карточные игры распространились даже среди простолюдинов. В начале XIX века увлечение карточными играми часто сопровождалось всевозможными потерями, как материальными, так и душевными и даже физическими.

В дореволюционное время в России было опубликовано несколько скромных по объему очерков, касавшихся как истории самих игровых карт, так и истории карточной игры. Одной из самых ранних работ были «Исторические очерки о картах, изобретенных для разнородных игр. Собраны Алексеем Симоновичем Андреевым», опубликованные в № 109 «Русского инвалида» за 1858 год. Гораздо более содержательной стала «История карточной игры» В.Р. Зотова, напечатанная в № 12 и 13 журнала «Новь» за 1886 год. Очерк сопровождается иллюстрациями старинных и современных игровых карт.

В настоящее время мир карточных игр настолько богат и разнообразен, что перечислить все просто невозможно.

ИГРА РУССКОЙ ИНТЕЛЛИГЕНЦИИ

В русской культуре история преферанса насчитывает никак не меньше 150 лет. В литературных источниках позапрошлого века можно найти множество свидетельств такого рода:

«В конце сороковых и начале пятидесятих годов особенно часты были проигрыши казенных денег; так, много шуму наделал в свое время в Петербурге проигрыш 300.000 казенных денег, сделанный чиновником Управы Благочиния, действительным статским советником Клевенским. Правда, часть этих денег он проиграл не в азартную игру, а в преферанс; в выигрыше от него участвовали лица, прикосновенные к сфере блюстителей благочиния, и были ни кто иные, как полицеймейстеры 2 и 3 отделений города Петербурга, полковники: Трубачев и Ломачевский. Клевенский был предан военному суду и приговорен к лишению всех прав состояния и отдаче в арестантские роты, что были тогда в городе Нарве» (М.И. Пыляев. Старое житье. СПб., 1892).

Обратите внимание, что преферанс назван «не азартной игрой». В России первое разделение игр на азартные (запрещенные) и «разрешительные», или «степенные», на-

ходим в указе Елизаветы Петровны от 16 июня 1761 г. Такие игры, как вист, винт, бостон, преферанс, до революции всегда относились к разрешенным коммерческим играм и были весьма распространены в обществе. Об их популярности в екатерининское время можно судить по такому отрывку из того же Пыляева: «По словам современников, в последние годы царствования Екатерины II карточная игра усилилась до колоссальных размеров; дворяне почти только и делали, что сидели за картами; и мужчины, и женщины, и старые, и молодые садились играть с утра, зимою еще при свечах и играли до ночи, вставая лишь пить и есть; заседания присутственных мест иногда прерывали, потому что из самого заседания вдруг вызывали членов к кому-нибудь на карты; играли преимущественно в коммерческие, но много и в азартные игры... В эти годы дошло до того, что зимой в Москве в публичных собраниях, и клубах, и в маскарадах вовсе почти не танцевали, а все садились за карточные столы. Даже музыка больше часа не играла...»

В пору запрета у нас карточных игр один мудрый человек говорил,

сидя с друзьями за воскресной пулькой: «Если бы я был министром высшего образования, я ввел бы преферанс в качестве обязательной дисциплины, по крайней мере в технических вузах, потому что в нем заложены основы многих наук - теории вероятности, математической логики, элементарного житейского расчета, наконец...» К счастью для России, всегда имевшей «плохие законы», они почти никогда не исполнялись, и несмотря на отрицательное отношение начальства преферанс имел статус неизменной принадлежности студенческой жизни в большинстве уважаемых институтов, а в таких именитых, как МФТИ, МИФИ, мехмат и ВМК МГУ, был при «самоподготовке» едва ли не профилирующим предметом (вероятно, по причине еще большего запрета и малой распространенности прозападного бриджа).

Сегодня можно с уверенностью утверждать, что преферанс является самой распространенной карточной игрой русской интеллигенции. Сама игра, способ проведения досуга является культурной традицией, которую не так-то просто изменить.



О ПРЕФ! ТЫ - СПОРТ!

В настоящее время преферанс практически приобрел новый для себя статус – спортивный. Во многих городах России уже не первый год проводятся чемпионаты города по преферансу. В феврале этого года в Москве создана межрегиональная общественная организация «Федерация спортивного преферанса». Для того чтобы стать спортсменом, достаточно являться членом федерации и участвовать в различных турнирах, проводимых под эгидой этой организации, в которых набираются рейтинговые баллы в соответствии с Положением.

Положение о рейтинге ФСП

Рейтинг ведется только для членов ФСП России. Ведутся текущий и общий рейтинги игроков.

Общий рейтинг учитывает все гроссмейстерские, мастерские и прочие квалификационные баллы, набранные членом ФСП с 1 января 2005 года. По общему рейтингу членам ФСП присваиваются следующие квалификационные разряды (см. таблицу).

Один гроссмейстерский балл приравнивается к 20 мастерским баллам, но не наоборот. В текущем рейтинге члена ФСП учитываются его выступления за текущий год и три предшествующих календарных года:

$R = M60 + 0.75 \cdot M61 + 0.5 \cdot M62 + 0.25 \cdot M63$, где Мб – мастерские баллы, набранные игроком за текущий и три предшествующих года с учетом 12 лучших выступлений в течение каждого года.

Турнир, проводимый на территории России, квалифицируется как рейтинговый, если кандидатура его главного судьи предварительно согласована с комиссией ФСП по судейству (СК) или с региональным отделением ФСП России (см. список региональных отделений) и в нем не менее 24 участников.

Мастерские баллы присваиваются в рейтинговых турнирах, а также обмениваются на призовые баллы – (Пб) исходя из квот, выделяемых ФСП на рейтинговые и нерейтинговые турниры для регионов (квота на 2005 год составляет 30-50 Мб для рейтинговых и 10-20 Мб=100-200 Пб для любых других).

В дальнейшем количество мастерских баллов, которые можно заработать на турнирах, будет зависеть от

числа и среднего разряда участников турнира.

Турниры 1-й категории:

Турниры с гарантированным количеством гроссмейстерских баллов:

Индивидуальный чемпионат

России 4-3-2-1

Командный чемпионат

России 3-2-1

Кубок содружества 4-3-2-1

Турнир мастеров (32 лучших в рейтинге по итогам года) 4-3-2-1

Турниры 2-й категории:

Турниры с гарантированным количеством мастерских баллов:

Всероссийские турниры с более 100 участников 1+

Чемпионаты регионов 1

Чемпионаты и Кубки областных центров (не более 2 в год)

Текущие региональные и городские турниры (не более 4 в год)

Текущие городские турниры на призовые баллы согласно выделенным квотам

МБ-мастерские баллы, ПБ-призовые баллы (1 МБ=100 ПБ)

	Мастерские баллы (Мб)	Гроссмейстерские баллы (Гб)
3-й разряд	1	
2-й разряд	3	
1-й разряд	5	
Клубный мастер	10	
Региональный мастер	30	или 1
Национальный мастер	100	и 2
Гроссмейстер	200 (+ титул)	или 10
Национальный гроссмейстер		20
ФАРАОН		50

Число игроков не менее					
Место в турнире	24	32	64	96	128
	Мб	Мб	М б и Гб	Мб и Гб	Мб и Гб
1	5	10	20 + 1Гб	30 + 1Гб	40 + 2Гб
2	4	8	18	20	20 + 1Гб
3	3	6	16	18	19
4	2	5	14	16	18
5	1	4	12	14	17
6		3	10	13	16
7		2	8	12	15
8		1	6	11	14
9-12			5	10	12
13-16			4	8	10
17-24			3	6	8
25-32			1	3	6
33-64				1	3

Таблица призовых баллов (для турниров 3-й категории)

Число игроков не менее					
	12	16	20	24	32
Место в турнире	Призовые баллы				
1	50	60	80	100	150
2	40	50	70	90	130
3	30	40	60	80	120
4	20	30	50	70	100
5	10	20	40	60	90
6	5	15	30	50	80
7		10	20	30	60
8		5	10	11	14
9-12			5	20	50
13-16				10	40
17-20				5	30
21-24					10
25-32					

Итак, вступайте, организуйте, играйте, побеждайте.



И Г Р А Е М М И З Е Р

С времен социализма преферанс был игрой определенной группы людей, в компанию которых порой непросто было попасть. Чем дольше существовала компания, тем менее интересной казалась игра. Игроки досконально изучили друг друга, повадки, привычки, характерное поведение в той или иной игровой ситуации. В большинстве раздач игра заключалась в постановке контракта и предъявлении карт. Но всегда изюминкой битвы был мизер.

Плохой ли, хороший, он заставлял собравшийся коллектив посидеть над открытыми картами и пошевелить извилинами. Например, такой:

Запад	Север	Восток
♠10ДТ	♠8	♠79ВК
♣7910Т	♣ВДК	♣8
♦ДТ	♦К	♦78910В
♥8	♥7910ВД	♦КТ-снос

Вроде симпатичный мизер, одна беда — ход чужой. На первый взгляд, все легко: сносим В Д К треф на бубну и две пики и ходим семеркой треф и есть 10 в гору. Но нашим людям всегда было мало. И начинается более глубокий мыслительный процесс на тему «паровоза», который осуществляется единственным способом. Перехо-

дим дамой бубен к королю Севера и выходим 8 пик. У Востока появляются подозрения, что лучше отделаться одной взяткой, и он делает попытку взять королем. Мы, конечно, не отдаем — туз. Далее на туза бубен, даму пик и десятку сносим три трефы. Завершая разорение мизериста семеркой треф.

В следующем раскладе вистующим еще сложнее найти правильный порядок ходов:

Запад	Север	Восток
♠10ВДТ	♠789	♠К
♣7Д	♣89	♣10ВКТ
♦ВТ	♦78910	♦ДК
♥7В	♥8 (ДК-снос)	♥910Т

С этим раскладом в некоторых компаниях вообще победу будет праздновать Север. Именно такие

расклады запоминаются, разыгрываются в голове уже после выхода из-за стола, а проигравшему снятся как страшный сон. Для поимки вистующим необходимо 3 раза сыграть сверху пиками — от Востока король пик, и марьяж бубен. Затем выходим последней пикой и следим, что снесет Север. После этого существуют три варианта:

1-й: снос червы, тогда от Востока — трефа затем на две бубны сносим две старших трефы, забираем даму треф и 7 треф — итог 30 в гору.

2-й: снос трефы, тогда от Востока — черва затем на две бубны сносим две червы, забираем даму треф и 7 червей — итог 30 в гору.

3-й: снос бубны, тогда от Востока — черва затем на две бубны сносим две червы, 7 треф к тузу Востока и возврат по даме треф и, наконец, 7 червей — итог 20 в гору.

Вот такой мрачненький финал.

Помните анекдот: идет мужик зимой голый, к нему милиционер подходит и говорит: «Почему это в таком виде на улице?» Тот отвечает: «Как думаешь 7 9 В К ловится?» «Никогда!» — уверяет блюститель порядка. «Вот и я так думал!» — завершает диалог мужик.

А сидел он на Западе:

Запад	Север	Восток
♠79ВК	♠---	♠810ДТ
♣79В	♣8КТ	♣10Д
♦79В	♦8КТ	♦10Д
♥--- КТ-снос	♥910ВД	♥78

Но ход, к сожалению, был его. Попробуйте не взять!



В управление крупного банка поступил сигнал, что в одном из отделений банка дела очень плохи. Операции почти не совершаются, активность близка к нулю. Поехал ревизор это дело проверить. Является ревизор в это отделение в разгар рабочего дня. Входит внутрь — там никого. Только по соседству из кабинета директора слышатся голоса: «Вполне он мог буб-

ну снести...» — «Бубну снес, ну так черва осталась...» — «Две, конечно, мы ему всунем...» — «Две — это минимум...» Заглядывает ревизор в этот кабинет и обалдевает: директор отделения и 3 клерка режутся в карты. «Так, — думает ревизор, — сейчас я им устрою...» Возвращается в операционный зал и нажимает на кнопку тревоги. Начинает завывать сирена. Ревизор отпускает кнопку, сирена стихает, и из кабинета слышится: «Сначала спокойно трефу отберем». «А ход кого?» Опять ревизор нажимает кнопку. И опять после sireны: «А теперь прорезаем пику...» — «Точно нет у него бубны...»

«Нет, — думает ревизор, — я вас все-таки сделаю». Нажимает на кнопку третий раз. Тут в дверь с улицы протискивается официант из пивнушки напротив. Несет 4 пива: «Да слышу я, слышу! Уже несущ...»

Город Сочи. Объявление: «Граждане отдыхающие. Не играйте в преферанс с местными жителями! Они знают прикуп...»

Два друга (один женатый, другой холостой) после работы закатились в ресторан. Коньячок, девочки. Про-



Мизер считается достаточно редкой игрой в пульке и при подсаде, особенно с «паровозом», приносит приличные плоды вистующим, но бытует мнение, что основа горы все-таки распасы. Поэтому при каждой пульке специально оговариваются все текущие правила для распасов: выход, запись в гору, число кругов. Кто хорошо играет распасы, обычно настаивает на затрудненном выходе из них, большем числе кругов и геометрической прогрессии записи в гору, что дает в итоге сделать оппонентов «горными королями».

Пример из вчерашней пульки: тройные распасы

Запад	Север	Восток
♠7810Т	♠ДК	♠9
♣10К	♣---	♣79ВДТ
♦910Т	♦78ВД	♦К
♥Т	♥7910Д	♥8ВК

Прикуп ♠В ♣8

На валета пик Запад положил мелкую, далее король и девятка.

На восьмерку тревф от Запада мелкая, далее дама пик и семерка.

Пришла пора забирать свои: туз червей — от Севера - десятка, король тревф — от Севера - дама червей и туз бубен и 9 взятков.

На самом деле за столом происходило то же самое до пятой взятки, затем Запад задумался и решил сыграть на бланковую фигуру у Востока десяткой бубен, отдавая шесть взятков Востоку. Это, конечно, не «паровоз» на мизере, но вместо 27 в гору и

3 в пулю Востока получилось 9 в гору и 18 в гору Востока. Хотя у Востока могла быть и бланковая восьмерка.

За столом всякое случается. Вот еще один пример неожиданно солидной победы:

Запад	Север	Восток
♠9К	♠810	♠7ВД
♣10ДТ	♣7	♣9ВК
♦9	♦7ДКТ	♦810В
♥810ДТ	♥79К	♥В

Прикуп ♠Т ♣8

Западу отдают три первые взятки на 9 пик, даму тревф и короля пик. Далее следует ход 10 червей, и Восток берет взятку, продолжая королем тревф, на которого Север сносит короля червей. В итоге Запад получает 8 взятков, а Север пишет в пулю.

- Ну, как дела, сынок? - спросил отец.

- Я сегодня два раза по 10 взятков брал! - ответил сынуля.

- А что ж такой невеселый?

- Так оба раза на распасах!

Запад	Север	Восток
♠78ВТ	♠10К	♠9Д
♣---	♣8К	♣79ДТ
♦8КТ	♦910ВД	♦7
♥810К	♥ДТ	♥79В

Прикуп ♣10В

Запад на тревфу прикупа сносит туза и короля бубен, Восток отдает взятки Северу.

Далее следует мелкая пика, и Север получает по максимуму.

А вторая пуля была такой:

Запад	Север	Восток
♠78ВК	♠Д	♠910Т
♣---	♣810ВД	♣79
♦КТ	♦810ВД	♦79
♥7810К	♥Д	♥9ВТ

Прикуп ♣КТ

На карты прикупа Запад снес обе бубны, и счастливый сынуля стал обладателем десяти взятков.

Конечно, борьба с распасами не завершается на точном розыгрыше: Запад в следующей сдаче решил, что лучше сесть без одной на семерной, чем увидеть в прикупе две червы на распасах. 7 бубен при своем ходе.

Запад	Север	Восток
♠Т	♠ВД	♠78910К
♣7ВК	♣910ДТ	♣8
♦10ВДКТ	♦789	♦---
♥К (78 - снос)	♥Т	♥910ВД

Прикуп ♣7 ♥8

В этом раскладе Западу повезло, хотя вся трефа за ним, можно организовать впуск. Забираем трех козырей, туза пик и выходим в черву. У Севера единственный ход без наигрыша — пика, которую Запад убивает и ходит в тревфу, ожидая победную взятку.

кутили всю ночь. Утром неженатый спрашивает: «А как ты перед женой оправдаешься?» Женатый кладет карандаш за ухо и говорит: «Пойдем, покажу». Пошли к женатому домой. Звонят. Жена открывает и с порога набрасывается: «Ты где был?» - «Да в ресторане с девочками — пили, ели...» - «Ага! Так я тебе и поверила! Опять всю ночь в ПРЕФЕРАНС играл. Хоть бы КАРАНДАШ из-за уха не забывал вытаскивать! Иди уж спать».

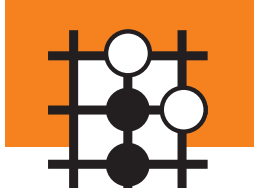
Картина в тяжелой бронзовой раме. На картине — стол, покрытый зеленым сукном. На столе — свечи

в канделябрах, бокалы, ломтики ананаса и, естественно, карты. Передний план: на гнутом венском стуле сидит печальный мужчина без штанов. Это Владимир Ильич Ленин. Картина называется: «Ленин в горках».

10 причин, почему карты лучше женщины:

- когда ты открываешь колоду, ты всегда знаешь, что ты - первый;
- ты всегда можешь разделить игру в карты с друзьями;
- при первых же признаках старения карт ты легко можешь заменить их на новые;

- карты и пиво очень хорошо совместимы;
- карты никогда не против, если ты трогаешь их руками;
- если ты хорошо играешь в карты, ты получаешь деньги;
- карты никогда не ревнуют, если тебе вдруг захотелось поиграть, ну, допустим, в шашки;
- в карты вы ВСЕГДА можете играть больше часа!
- тебе не нужно покупать цветы и посещать дорогие рестораны для того, чтобы карты приносили тебе удовольствие;
- если карты тебе надоели, ты можешь их запаковать и положить в стол.



ГО

*Эта игра обладает своеобразной логикой, подобной шахматам.
Она превосходит последние своей простотой,
не уступая им богатством фантазии
Эммануил Ласкер*

Прежде чем познакомиться с Го, совершим экскурс в далекое прошлое. Есть предположение, что Го в первоначальном виде задумано не в качестве игры, а связано с искусством гадания по «Ицзин».

К древним временам относятся истоки китайской философии двойственности космоса, расколотого на Тьму (Инь) и Свет (Ян). Великим было место Человека в этой философии. Он соединял в себе и темное, и светлое, был призван своим существованием преодолеть двойственность космических сил, представлял собой миниатюрное подобие Вселенной. Вверху - круглая голова, подобная бесконечной окружности неба, внизу - прямоугольные ступни, напоминающие прямоугольные поля Земли - Великого Квадрата, ограничен-

ного двумя измерениями. Левый глаз мыслится подобием Солнца - средоточие силы Ян; правый глаз - подобие Луны, где проявлялась сила Инь.

Сердце, печень, другие внутренние органы, а также кости скелета и органы чувств - все находило свое соответствие в Небесах.

Согласно этой теории все вещи во Вселенной рассматриваются в соотношении сил между Мужским и Женским началом, Жизнью и Смертью, Бытием и Небытием, Добром и Злом, Духом и Вещью.

Теперь представим, что доска для игры в Го изображает Вселенную, а камни - Тьму и Свет, противоположные силы. Вероятно, по представлению древних китайцев, Го исчерпывало все возможные для человека и космоса ситуации, порождаемые

различным соотношением Мужского и Женского начал в мире его темных и светлых космических сил Инь и Ян, а также можно было сказать, что происходит с человеком в данный момент и что ждет его в следующий. Отсюда можно найти разумное соотношение между Го и искусством гадания по «Ицзин».

Го-поговорка гласит: «Го учит человека жить».

Этому же учит и «Ицзин» - классическая китайская «Книга перемен». Первый фундаментальный слой ее текста существовал в законченном виде и был достаточно широко распространен уже в VIII-VII веках до нашей эры, создание же ее началось значительно раньше.

По мнению людей, не признающих других игр, Го является самой древней настольной интеллектуальной игрой в мире.

Простые правила приводят игрока в замешательство и делают сложным окончательный анализ. Для мастерской игры требуется большое умение и навыки.

Так как информации о происхождении и истории Го мало, причем она очень разрозненная и неточная, то поиск каких-либо новых фактов также требует мастерства.

В общем, серьезных академических исследований не существует, что мешает ответить на множество интересных вопросов, возникающих при более тщательном рассмотрении, казалось бы, очевидных гипотез.

Большинство дискуссий об истории Го начинается с мифа об императоре Яо, который обучил этой игре своего старшего сына, Дан Ю (около 2100 г. до н. э.). Впервые эта история (без ссылки на источник) появилась в Ши Бен, потерянной книге эпохи Воюющих Государств, также о ней упоминается в летописях Ханьской династии, а в VIII веке Ду Ю включает ее в свою Тонгдиану.

Как было замечено некоторыми авторами Ханьского периода и позже, существуют различные версии этой легенды. Согласно одной из них, игру придумал по приказу Яо его первый министр, Чун, для императорского сына Дан Ю. Согласно другой, Яо отрекся от престола, и взойшедший на трон после него Чун придумал игру уже для собственного старшего сына. В третьем же варианте говорится о том, что игру изобрел для своего первенца император Чао (около 1750 г. до н. э.).

Некоторые комментаторы, возможно в шутку, замечали, что игра

ПРЕДПОЛОЖЕНИЯ О ЗАРОЖДЕНИИ ГО





Командный чемпионат Европы, г.Санкт-Петербург. Фото В. Кабанова

была придумана для того, чтобы излечить этих мальчиков от слабоумия. С другой стороны, некоторые источники периода Яо вообще не упоминают эту игру. В связи с этим ведущие историки выдвинули теорию, что конфуцианские исследователи намеренно включили Го в свои труды по истории Ханьского периода. Они сделали это, чтобы наделить игру возрастом и большим престижем, потому что Яо и другие императоры Золотого века, например, полумифическая династия Си, правившая с 2100 по 1575 год до нашей эры, считались идеалом развития.

В подтверждение этой теории приводится обычно тот факт, что старейшие доска и камни для игры, датируемые Ханьским периодом, были найдены лишь в местах захоронений, в то время как первая доска, точно использовавшаяся для игры, относится примерно к III в. н. э.

Помимо археологического подтверждения возраста игры, существуют еще и исторические ссылки на нее.

Первая правдоподобная письменная ссылка на Го появляется в 91 г. до н. э. В ней описываются события 681 г. до н. э. Другим свидетельством является летопись 434 г. до н. э. В ней описаны события приблизительно 547 г. до н. э., Весеннего и Осеннего периода, которые также, по общему признанию, имеют непосредственное отношение к Го.

Предполагая, что в Го играли и до этого времени, большинство исследователей считает, что игра появилась в период Чжоу, или в начале Весеннего и Осеннего периода (около 1000-700 г. до н. э.), а некоторые допускают, что первоначально это была азартная игра (подобная теория существует и о происхождении шахмат), в которой пользовались игральными костями, что походило на китайскую азартную игру лио бо, которая существовала по меньшей мере с 1100 г. до н. э.

Сторонники этой теории предположили, что расположение камней на доске представляет собой модель неба. Они считают, что в период Чжоу и позже соперничество между игроками привело к тому, что они перестали просто бросать камни наудачу, а начали делать продуманные ходы.

Подтверждением шаманской идеи служит рассказ, записанный в конце Ханьского периода, о музыканте-колдуне, у которого вырастали крылья насекомого, и он летал на горный пик, чтобы играть в Го с Хуань Ди, полумистическим Желтым Императором (около 2600 г. до н. э.).

Предположение о том, что в Го заложены астральные символы, согласуется с тем фактом, что доску для Го, как и абак, некоторое время использовали как календарь, для измерения времени.

Эти теории основаны на идеях, впервые упомянутых в Ханьских ле-

тописях, а позднее подробно представленных в книге Чань Нуи «Классическое Го», опубликованной между 1049 и 1054 годами н. э. В ней говорится: «Триста шестьдесят пересечений соответствуют количеству дней в году. Четыре угла подобны четырем сезонам года, у них есть девяносто пересечений, подобно количеству дней в течение сезона. Есть семьдесят два пересечения на сторонах, подобно числу пятидневных недель в году».

В итоге и сообщество игроков, и заинтересованные исследователи пришли к выводу, что вряд ли игра так же стара, как миф об Яо, а упоминание о ней в летописях говорит только о неточности и уклончивости ханьских историков. На самом же деле игра была изобретена в период высокопочитаемого императора Чжоу или около того, учитывая сравнение досок и камней как с небом, так и со временем. Считается, что отсюда возникло убеждение, что игра помогает духовному развитию, уравновешивая человека, как Инь и Ян, женское и мужское начала, уравновешивают вселенную.

«The Go player's almanac»

Peter Shotwell,

перевод Анны Сивашовой



Эти заметки о путешествии корейского игрока в Го (Бадук) по России представляют большой интерес. На наш взгляд, поучителен нестандартный взгляд автора на многие стороны нашей жизни. Поэтому мы сознательно не подвергли сокращению некоторые повторы, наивные, на первый взгляд, рассуждения о наших непривычных для азиатского взгляда явлениях жизни. Уверены, что внимательный читатель этой статьи получит немалое удовольствие. Превосходный перевод Светланы Шикшиной был подвергнут незначительным изменениям и дополнениям.

БАДУК ПОКОРЯЕТ РОССИЮ

Чун Понг Джо, 8 дан

Перевод с корейского Светланы Шикшиной

С 27 марта по 14 апреля я путешествовал по России и в течение двадцати дней наблюдал за развитием бадук в различных регионах страны.

Главной целью моего турне было проведение турнира среди юношей и девушек до 12 и 18 лет в Казани с 31 марта по 3 апреля. Спонсором турнира стал директор фирмы по сдаче недвижимости господин Пен Донг Чоль (58 лет), любитель 1 дана. Господин Пен тоже хотел приехать в Россию, но не смог из-за неотложных дел по работе.

БАДУК НА ДАЛЬНОМ ВОСТОКЕ

Я начал свое путешествие по России 27 марта с приезда в Хабаровск, один из главных городов Дальнего Востока. В аэропорту меня встретили Антон Затонских (6 дан) и Сергей Касторин (2 дан). Они рассказали мне о развитии бадук в их городе. В Хабаровске десять игроков, имеющих дан, среди них Ю Ри Чун, любитель 6 дана из Китая. В Го-клубе тренируется более сорока детей.

Антон Затонских (6 дан) при поддержке японской федерации Го и Оэды-сэнсэя (9 дан) около десяти лет назад уехал в Японию, где учился в профессиональной школе в течение пяти лет. Однако он не смог стать профессионалом и в конце концов вернулся в Хабаровск. У Антона спокойный характер, он хорошо говорит по-японски и сейчас работает в туристической фирме. Кроме того, преподает Го детям.

В Хабаровске я был четыре раза, предпоследний — три года назад. Особых изменений в развитии и популяризации игры за это время я не заметил, все осталось по-прежнему.

В 1998 году состоялся I Кубок LG Group, чемпионат СНГ. Это была серия из шести турниров, проходивших

по всей России. Один из турниров был проведен в Хабаровске. Начиная с 1999 года спонсором этих соревнований стала фирма LG Electronic, и турнир проводился только в Москве.

В Хабаровске есть Центр корейской культуры, директором которого является русский кореец Чжу Чи Мин (русское имя Константин Сергеевич), и центр корейского просвещения (директор Янг Хенг Ель), основанный корейским Министерством образования. Но отделения бадук там, к сожалению, нет. Я встретился с руководителями обоих центров и попросил их ввести в программу занятия по бадук.

Господин Чжу Чи Мин в бадук играть не умеет, но сказал, что в будущем хочет организовать секцию по бадук и будет предоставлять помещение в Центре корейской культуры для проведения соревнований.

Господин Янг Хенг Ель (5 дан) — большой поклонник игры. Около двух лет назад он пригласил в Хабаровск двух профессионалов, Хо Чанг Хвэ и Чо Тэ Хена, оба игроки 9 дана, и группу любителей из города Канглым для дружеских матчей с россиянами...

Хабаровск сильно изменился за несколько лет. Появились новые здания, улучшилось экономическое положение, у многих есть компьютеры и сотовые телефоны.

Я приехал в Хабаровск весной. Кругом таял снег, везде были лужи, грязь, слякоть. Это создавало некоторые неудобства. Вероятно, во всех городах России была такая же погода, прохладно и сыро.

С 20 по 24 августа 2004 года в Хабаровске проводился турнир, посвященный Дню спорта. В нем участвовало 38 человек. После Кубка LG это был первый большой турнир, проведенный за шесть лет. В турнире играли десять человек уровня дана.

В начале июня этого года во Владивостоке проходил ежегодный чемпионат Дальнего Востока, организованный японским консульством. Во Владивостоке живет Алексей Хованец (2 дан). Он проводит занятия по бадук для детей и взрослых. Во Владивостоке также находится корейское консульство, и жители Дальнего Востока приезжают сюда за визами.

Поскольку в Хабаровске и Владивостоке проживает много этнических корейцев и эти города находятся близко к Корее, Корейская ассоциация бадук должна начать здесь популяризацию игры — проводить турниры, обеспечить литературой и комплектами. Тогда бадук будет развиваться быстрыми темпами.

ТОВАРИЩЕСКИЙ РУССКО-КОРЕЙСКИЙ ТУРНИР В МОСКВЕ

29 марта в 11.20 утра я сел в самолет и прилетел в Москву. Перелет занял 8 часов 40 минут, а разница во времени между Хабаровском и Москвой семь часов.

В этот день с трех часов дня в гостинице «Спутник», находящейся в центре Москвы, на 16-м этаже в корейском ресторане «Ариранг» проходил русско-корейский дружеский турнир.

Спонсор турнира, господин Чанг Хак Чонг — хозяин ресторана «Ариранг», приурочил это мероприятие к моему приезду. Однако получилось так, что турнир открылся в середине недели (вторник, среда), и многие корейские любители, живущие в Москве, не смогли участвовать. Играли всего десять корейцев. Призы разыгрывались в двух категориях: группа от 3 дана и выше и группа от 2 дана и ниже.

Господин Чанг Хак Чонг, любитель



2 дана, возглавляет корейское сообщество в Москве, и восемь лет назад он уже проводил дружеский русско-корейский турнир.

Судьей соревнований был Ли Хёк (6 дан), а я давал сеансы одновременной игры. В первой группе играли Андрей Хмыров, Руслан Дмитриев, Дмитрий Сурин, Рустам Сахабутдинов – все 6 даны, Игорь Попов, Андрей Гоменюк – 5 даны, двое профессионалов – Александр Динерштейн и Светлана Шикшина, а также корейский бизнесмен – господин Ча Сонг



**Владимир Гольцман,
президент Российской
федерации Го (Бадук)**

Чоль (5 дан).

Во второй группе участвовали: президент Российской федерации Го (Бадук) Владимир Гольцман (1 дан), заместитель президента Российской федерации Го Владимир Горжалцан (2 дан), хозяин ресторана и другие любители.

Ли Хёк (6 дан) закончил университет Ёнсе, в студенческие годы участвовал в японско-корейских турнирах среди студентов. С 1990 года живет в Москве. Он внес свой вклад в повышение мастерства русских любителей. Сейчас Ли Хёк работает консультантом по трудоустройству русских ученых в корейские фирмы.

Турнир «Ариранг» имел статус дружеского турнира. В нем участвовали только взрослые. Во время игры можно было пить соки и алкогольные напитки. Русские любители уже знали уровень игры друг друга, а вот как играют корейцы, они не знали и вол-

новались, т. к. корейцы часто занижают свой уровень. Бывает даже так, что игроки, записанные под 4-5 кю, на самом деле играют на 1 дан или сильнее.

В первый день туры закончились около восьми вечера, и все сели за стол. Заместитель президента Российской федерации Го В. Горжалцан, произнося речь о том, что все мы должны стараться внести свой вклад в развитие бадук, поднял бокал и по-корейски сказал: «Вихаё!» (За здоровье!)

Российские любители очень благодарны корейцам за помощь и поддержку в развитии игры. В течение десяти лет Корея помогала российскому го, и результатом этого явилось увеличение числа русских любителей. В прошлом году в России проведено около сорока турниров в различных регионах страны.

30 марта я посетил корейское посольство в Москве, встретился с послом Ким Чже Сомом и поговорил с ним о проблемах бадук в России. Я рассказал, что японское и китайское посольства ежегодно проводят турниры по бадук в России, и только корейское посольство этого не делает. Еще я позвонил в московский отдел фирмы LG Electronic и попросил их провести в этом году очередной Кубок LG.

Кубок LG Electronic проводится с 1999 года. В 2002 и 2004 году Кубок должен был состояться в ноябре, но из-за террористических актов сроки соревнований переносились. Кубок LG Electronic – самый крупный турнир в России. Он проходил в концертном зале одной из больших гостиниц в центре Москвы. Турнир длился четыре дня. В нем участвовали любители из России и стран СНГ.

Ежегодное проведение Кубка LG внесло большой вклад в развитие и популяризацию бадук в России.

Турнир «Ариранг» закончился 30 марта в 7 вечера. В верхней группе 1 место занял Александр Динерштейн (1 проф. дан), а в нижней – Панюков (2 дан). Директор ресторана господин Чанг Хак Чонг вручил всем грамоты и подарки. На закрытие пришли корейские бизнесмены и русские любители, которые не смогли участвовать в турнире, но решили посмотреть окончание турнира.

Я предложил корейцам, живущим в Москве, организовать корейское сообщество. Предложение было принято. Директором сообщества был выбран хозяин ресторана «Ариранг» Чанг Хак Чонг, заместителем директора стал Син Кванг Су (2 дан). Члены сообщества Ли Хёк (6 дан), Ча Сонг Чоль (5 дан), Ванг Бок Су (3

дан), Чонг Пенг Ху (3 дан), посол Кореи в Москве Ким Канг Хи (2 дан) и другие.

В Москве есть несколько тренеров по бадук. Среди них – Игорь Гришин. Его клуб открыт ежедневно. В этом клубе можно не только научиться бадук и сыграть, но и купить литературу, а также комплекты для игры. У клуба Гришина есть своя интернет-страничка: <http://goama.upstream.ru>. Игорь Гришин является президентом Общественной организации Го, а его 23-летний ученик Михаил Емельянов (1 кю) – заместителем президента. Емельянов также занимается тренерской работой. Гришин даже пробовал играть в бадук, сидя на льдине во время ледохода.

Вечером 30 марта я отправился в Казань вместе с семьей русскими игроками, среди которых были президент Российской федерации Го В. Гольцман с внуком и его заместитель В. Горжалцан с женой.

ВКЛАД А. ДИНЕРШТЕЙНА В РАЗВИТИЕ БАДУК В РОССИИ

Я ехал в Казань, расположенную к востоку от Москвы на расстоянии 800 км, ночным поездом. В каждом вагоне работали проводницы, подающие чай или кофе. В поезде можно спать, что очень удобно. Когда я проснулся утром, поезд по-прежнему ехал в среднем со скоростью 60 км в час. Из окна, куда ни кинуть взор, везде открывался вид укутанной снегом земли. На мгновение я задумался, почему мне так нравится эта страна, что я вот уже 14 лет помогаю развивать здесь бадук.

Я впервые побывал в России в 1991 году и узнал, что русские считают шахматы и бадук интеллектуальным спортом, тогда как в Корею бадук был искусством. Только три года назад он получил статус интеллектуального вида спорта.

У меня есть двое учеников из России. Это Александр Динерштейн и Светлана Шикшина. Они приехали в Корею 28 февраля 1997 года для изучения бадук. Через 5 лет и 4 месяца (28 июня 2002 года) решением руководства Корейской ассоциации бадук им были присвоены 1 профессиональные даны.

Хотя Саша и Света играют хуже, чем молодые корейские профессионалы, но они лучшие игроки России. Присвоение им профессиональных данов – большой вклад в развитие бадук в Европе.

В мае 2003 года Динерштейн представлял Европу в Кубке LG, чемпионате мира среди профессионалов. В



1/16 финала он обыграл японского профессионала Ванг Ри Чона (9 дан). Все были удивлены победой Саши, мне было очень приятно.

Однако 28 августа 2003 года, через 6,5 лет жизни в Корее, Динерштейн вернулся в Россию. Находясь в Корее, через Интернет он познакомился с девушкой. Летом они встретились и через год поженились. Я надеялся, что Саша и после этого вернется в Корею на два-три года для участия в турнирах и повышения дана, но он не захотел.

Динерштейн сейчас живет в Смоленске, небольшом городе в 400 км от Москвы, вместе с женой. Он комментирует партии профессионалов на сайте www.go4go.net/english/commentary. Все желающие могут зарегистрироваться на этом сайте, посмотреть партий стоит 50 долларов в год. Саша говорит и читает по-корейски, и у него есть корейский ноутбук. Поэтому он постоянно смотрит корейские бадук-сайты и комментируемые партии в прямом эфире. Он учит европейцев по Интернету. Его цель - собрать 1000 членов на своем англоязычном сайте. Еще Динерштейн дает уроки на сервере KGS (www.kiseido.com) под логином breakfast и дважды в месяц приезжает в Москву, где проводит лекции для детей и взрослых. Он пытается популяризировать бадук в России, как раньше это делал господин Чо Нам Чоль (9 дан), который, проучившись в Японии, вернулся на родину и стал развивать бадук в Корее. Чо Нам Чоль - первый корейский профессионал и основатель Корейской ассоциации бадук. Сейчас ему 83 года.

КУБОК СВЕТЛАНЫ ШИКШИНОЙ В КАЗАНИ – ЦЕНТРЕ РОССИЙСКОГО БАДУК

Россияне, привыкшие к путешествиям на поездах, всегда берут с собой в дорогу еду. Один из пассажиров достал лапшу быстрого приготовления «Доширак» и залил ее горячей водой из титана, находящегося в начале вагона. Я тоже достал привезенные мною из Кореи лапшу и кимчи (острая квашеная капуста) и позавтракал.

Лапша «Доширак», выпускаемая фирмой «Корейские йогурты», изготавливается специально для российских потребителей без использования острых ингредиентов и пользуется большой популярностью в России. *(От ред.: просьба не считать это предложение рекламой!)*

Поезд прибыл в Казань, столи-

цу Татарстана, около двух часов дня. Казанский бадук имеет 30-летнюю историю. Раньше в Казани было много сильных игроков. Это родной город Светланы Шикшиной и Александра Динерштейна, а также первого президента Российской федерации Го Алексея Ивановича Васильева (5 дан), который с 1990 по 1993 годы на теплоходе организовал Гран-при Европы.

В 1991 году в Казань приезжал директор фирмы DAEWOO господин Ким У Иут, который тогда был еще и президентом Корейской ассоциации бадук. Он сыграл памятную партию с Васильевым. В 1992 году в Москве впервые был проведен Кубок Корейской ассоциации бадук. Васильев имел много связей с высокопоставленными людьми и хорошо справлялся с должностью президента российского Го. Во время соревнований в Москве мы с господином Ким Ином (9 дан) и господином Ли Чанг Сэ (6 дан) встречались с Алексеем Ивановичем и обсуждали проблемы популяризации и развития бадук в России. К сожалению, в феврале 1993 года Васильев скоропостижно скончался от сердечного приступа в возрасте 45 лет.

Приехав в Казань, я встретился с сильными казанскими игроками - Валерием Соловьевым (6 дан) и Ильдаром Альмухаметовым (5 дан). Соловьев - доктор математических наук, работает в казанском университете. Около 8-9 лет назад он посетил Корею, будучи президентом Российской федерации Го. С Соловьевым и Альмухаметовым я знаком уже 14 лет. Они ежегодно проводят турнир, посвященный памяти Алексея Васильева.

Я поселился в гостинице в центре Казани, недалеко от Центрального шахматного клуба, где проходил турнир. В 16.00 в турнирном зале собрались дети, родители и тренеры из Казани и близлежащих городов, а также из Москвы, Санкт-Петербурга, Нижнего Новгорода, Челябинска, Ижевска и Перми. В первый день было только открытие, регистрация участников, жеребьевка, праздничный банкет и лекция профессионалов. Играть начали на следующий день в 10 часов утра. Директором соревнований был отец Светы, Валерий Шикшин (4 дан). Он был занят организационными вопросами, но, увидев меня, очень обрадовался. Валерий Шикшин работает тренером с 1990 года, и у него много учеников. Он заслуженный тренер России.

Президент и вице-президент Российской федерации Го, Валерий Шикшин, а также Валерий Соловьев, Сергей Успенский, тренеры из разных городов и спортсмены выразили сожаление по поводу того, что спонсор турнира господин Пён Донг Чоль не смог приехать.

Я познакомил Светлану и господина Пёна на клубном собрании любителей бадук, закончивших школу Химунго. Там Света сыграла несколько учебных партий с господином Пёном, и он решил назвать детский турнир в Казани ее именем, поскольку она закончила в Корее университет Менчжи.

31 марта в 5 часов вечера на открытии присутствовало 75 детей, а вместе с родителями - 120 человек. Во время приветствия я передал слова господина Пёна Донг Чоля, где он выразил надежду на то, что благодаря Кубку Шикшиной уровень детского бадук в России значительно вырастет.

В первый день соревнований не было. После открытия я провел лекцию по фусэки, многоплановым ходам, тэсудзи и задачам «на жизнь и смерть» для детей. Света переводила мои слова с корейского.

В 20.00 меня пригласили на праздничный ужин, где собрались около 30 человек. Там подавали блюда татарской кухни. Мы посидели вместе три часа, а потом со мной в гостиницу отправилось десять человек, и там мы продолжили застолье. Со мной были Успенский, Горжалцан, Альмухаметов, Панюков и др.

1 апреля в 10 утра начался первый тур. Кубок Светланы Шикшиной проходил в двух возрастных группах: до 12 и 18 лет. Турнир проводился по швейцарской системе в шесть туров. Каждый день играли по два тура. Из Москвы, Санкт-Петербурга и Нижнего Новгорода приехало по 10 детей, из Ижевска и Челябинска - по 12, а из Перми и Красково - по 2 человека. Итого 58 детей из городов, расположенных от Казани более чем на 500 км. Остальные ребята были из Казани (11 человек) и из близлежащих городов - Зеленодольска (4) и Высокой Горы (2). Таким образом, в турнире участвовало 75 детей.

Особенность крупных российских турниров по бадук состоит в том, что всем спортсменам из дальних городов, независимо от уровня мастерства, нужно оплатить дорогу и проживание в гостинице во время турнира. Поэтому затраты по оплате расходов игрокам очень велики.



В группе до 18 лет играло 27 человек. Сильнейшим был Илья Шикшин (6 дан). Он не только лучший среди детей в России, но и в Европе. Илья дважды приезжал в Корею - на чемпионат Азии в 2002 и 2003 годах. После соревнований он оставался еще на два месяца, чтобы позаниматься в детских клубах бадук и повысить свое мастерство.

Ребят, которые могли соперничать с Илеей, было всего трое. Это братья Тимур и Артем Дугины - оба 4 дан и Игорь Немлий (5 дан).

В группе до 18 лет играло шесть девушек. Сильнейшими были Айгуль Нуреева (1 дан), Ильяса Самакаева (1 кю) и Гузель Шарфеева (1 кю). Все они из Казани. Айгуль очень общительная. В этом году она поступила в университет и, к сожалению, больше не сможет заниматься бадук.

В группе до 12 лет участвовало 48 ребят от 7 до 20 кю. Самой маленькой оказалась девочка 6 лет. Среди участников была также девочка с азиатской внешностью, Валерия Ким (9 лет, 20 кю), живущая с родителями в Казани. Они приехали из Северной Кореи. И хотя уровень игры детей до 12 лет очень низок, но количество ребят, желающих изучать бадук, с каждым годом растет, и во многих городах есть детские тренеры. Хочу особо отметить Тимура Санкина (21 год, 4 дан), молодого тренера из Ижевска. У него занимается 80 детей.

В качестве призов я привез из Кореи книги по бадук для детей (вводный, начальный и средний курс), книги по тэсудзи, ежедневники, игрушки, брелки, а победителям и призерам - магнитные комплекты бадук. Также были сделаны плакаты соревнований, приготовлены кубки и грамоты. Самая популярная спортивная газета в Татарстане взяла у Светы интервью о жизни и о том, как возникла идея проведения Кубка.

3 апреля в пять часов вечера все туры закончились, и началось закрытие. Илья Шикшин (6 дан) занял первое место с 5 победами и 1 поражением. Он проиграл в первом туре Артему Дугину. Второе и третье место заняли соответственно Артем и Тимур Дугины, 4 место - Игорь Немлий. В группе до 12 лет победил десятилетний игрок из Ижевска Александр Матушкин (9 кю) с 5 победами и 1 поражением. Второе место занял Леонид Волков, 7 кю (Санкт-Петербург, 10 лет), третье место - Николай Сивашов, 8 кю (Челябинск, 10 лет) и 4 место - Александр Вашуров, 8 кю (Казань, 9 лет).

На прощание все попросили передать слова благодарности господину Пёну Донг Чолу, спонсору турнира.

БАДУК В ГОРОДАХ, КОТОРЫЕ Я ПОСЕТИЛ ВПЕРВЫЕ

Утром 4 апреля я собрал свои вещи и отправился с Тимуром Санкиным в его родной город Ижевск. Четырнадцать лет я езжу в Россию, но в Ижевск, Екатеринбург и Челябинск откладывал поездку из-за неудобства дороги. Ижевск находится в 400 километрах к северо-востоку от Казани. На вокзале в Ижевске нас встретил тренер Санкина, Юрий Беляев (3 дан). Я пробыл в этом городе два дня, в бадук-клубе провел две лекции и сеансы одновременной игры. Представители местного телевизионного канала, узнав о первом приезде корейского профессионала, приехали взять у меня интервью и сняли фрагменты учебной партии.

В Ижевске я остановился у Тимура Санкина. У Тимура очень дружелюбные родители. Его младший брат Марат тоже играет в бадук. Друг Тимура Алексей Клабуков преподаёт бадук. В Ижевске десять игроков уровня дана, но они часто проводят турниры и ведут сайт izhgo.org.ru.

5 апреля в 23.30 я сел на поезд и поехал в Екатеринбург, расположенный за Уральскими горами в 700 километрах от Ижевска. Дорога заняла 15 часов, и я хорошо выспался. Екатеринбург - большой город, основанный во времена Екатерины II. Последний русский царь Николай II с семьей был расстрелян в 1918 году в этом городе.

В Екатеринбурге меня встретил Илья Трунилин (4 дан), сильнейший игрок этого города, и Сергей Сонин (2 дан).

История го в Екатеринбурге началась в конце 60-х. В 1976 году состоялся первый турнир. В 1978 году чемпионом города стал Владимир Поляков. Более десяти лет он был сильнейшим игроком в городе. У него много учеников. Сонин и Трунилин из их числа.

В Екатеринбурге секция го находится в шахматном клубе. Трунилин и Сонин раньше тренировали детей, но последние несколько лет они слишком заняты на работе. Поэтому сейчас в детском клубе работают Никита Барыкин и Юрий Косарев, 20-летние игроки. Сонин - очень добрый человек, он оказал мне теплый прием.

9 апреля на автобусе я отправил-

ся в Челябинск, который расположен в 200 километрах от Екатеринбурга. Там меня ждал Евгений Панюков (2 дан). Он занял 1 место в российско-корейском товарищеском турнире «Ариранг» в Москве, потом привозил своих учеников на соревнования в Казань. Его лучшие ученицы - Дина Бурдакова (4 дан) и Наталья Ковалева (4 дан) - сильнейшие среди женщин в России после Светланы Шикшиной. Бадук-клуб в Челябинске находится в центре города в спортивном центре на первом этаже. Большие соревнования проводят на втором этаже этого здания.

В первый день собралось около двадцати детей послушать мою лекцию и сыграть в сеансе одновременной игры. Во второй день я играл с Диной и Наташей на трех камнях форы. Дина проиграла под сдачу, а Наташа выиграла два очка. С тех пор как обе девушки стали студентками, Наташа стала играть намного лучше. Наташа и Дина много раз участвовали в чемпионатах Европы и мира.

Панюков сейчас тренирует других ребят. Из них самая талантливая - Настя Мелкишева (9 кю, 9 лет).

11 апреля на самолете в 9.30 я полетел в Москву, чтобы затем вернуться в Корею. Расстояние между Челябинском и Москвой - около 2000 километров. На поезде нужно ехать 36 часов, поэтому я выбрал самолет. Перелет занял 2,5 часа.

В Москве я провел еще три дня. Встретился с президентом РФГ Б. Гольцманом. Мы обсудили вопросы популяризации игры, поиска спонсоров и создания профессиональной лиги в России. Гольцман надеется, что российские игроки когда-нибудь станут сильнейшими в мире.

14 апреля я вернулся в Корею.

Журнал «Бадук» №6-7, 2005 г.

Мастера Го спросили:

- Много ли счастья в силе?
- Толку в ней нет, -
был им ответ, -
но еще бесполезней - бессилье!

Мастера Го узнали:

- Вы на LG играли!
- Мало ли лжи
врут про Эл-Джи!
Вот кто перед вами? Я ли?



ЭЛЕМЕНТАРНАЯ ТЕХНИКА ГО

Цель этого методического пособия - научить человека, лишь понаслышке знающего, что кроме шахмат, шашек, карт и домино существует какая-то «игра в го». Конечно, все советские люди знали, что такое Го. Больше всего людей, с которыми я встречался, говорили, что об игре Го узнали из кроссвордов: «юго-восточная настольная игра; две буквы».

На мой взгляд, существуют две основные причины непопулярности этой игры в России. Первая заключается в прохладных политических отношениях СССР и Японии. Вторая - в том, что в России существует другая великая игра - шахматы.

Приводит бабушка внука в шахматную секцию и просит записать его. Ей говорят, что набор закончен и предлагают записать внука в секцию Го. На вопрос: «Что это такое?», следует ответ: «Китайские шашки». Она гордо отвечает: «Нет! Мой внук будет играть только в русские шахматы!» - и уходит. За давностью лет люди подзабыли, что шахматы - индийская игра. Но суть не в этом. Суть в том, что мы сделали индийскую игру - русской. Почему бы и китайской игре не поменять прописку?!

Итак, по официальной версии, эта игра появилась в Китае более четырех с половиной тысяч лет назад (кое-кто на Востоке говорит, что восемь тысяч лет). Две с половиной тысячи лет назад об игре узнали в Корее и еще спустя тысячу лет - в Японии. За это время появилось множество легенд и историй, которые, при желании, можно найти в книгах или Сети. В свое время меня поразила чья-то мысль, что Го была дана людям «в готовом виде».

В России первые упоминания об игре датируются 1885 годом, но современная история развития Го в России началась в конце 1964 года.

Го вызывает различные ассоциации. Для кого-то это модель современной войны, для кого-то - раздел приусадебного участка двумя склочными соседями, для третьих - вид искусства...

Наверное, эти сравнения есть у каждого игрока - в зависимости от настроения.

За всю историю существования игры правила претерпели очень мало изменений.

Самое трудное, на первых порах - это понимание смысла игры, который заключается в огораживании территории. Тяжело после карт или шашек понять, что выигрывает не тот, кто больше срубил или побьет, а тот, кто больше построит.

Освоить правила Го можно за полчаса - их немного. Но чем меньше правил, тем больше вариантов. Это еще одна

трудность в освоение игры. В Го очень много вариантов (говорят, на четыреста порядков больше, чем в шахматах).

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ

Для освоения правил достаточно нарисовать на бумаге поле с семью (девятью) вертикальными и горизонтальными линиями. Раздобыть по сорок пуговиц разного цвета или вырезать из бумаги и запомнить несколько правил. Можно попробовать сыграть на тетрадном листе в клеточку, но это уже будет популярная школьная игра «феодал», или «точки». Один гошник рассказывал, что однажды познакомился с чемпионом школы по этим самым «точкам». Смутно представляя правила, тем не менее он достаточно легко выиграл у чемпиона, чем вызвал слезы и недоверие («А еще говорил, что играть не умеешь!»).

Итак, на доске 9x9 вы освоите правила и некоторые технические приемы. Следующий этап - игра на доске 13x13. Самая большая проблема здесь - сам комплект. Вернее, камни для него. Доску можно нарисовать, но если нет камней, то придется опять идти в галантерейный магазин за пуговицами. Это при условии, что вам негде взять нормальный комплект. В любом случае после ста партий на доске 13x13, придет пора взяться за настоящую игру на доске 19x19, тем более что адрес ближайшей «Галантереи» вы уже знаете. Или можно войти в Сеть и заказать комплект в каком-нибудь интернет-магазине по своим финансовым возможностям.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

1. Игра на равных начинается с пустой доски. Играющий черными ставит на одно из пересечений камень, затем играющий белыми ставит камень. Ходы делаются по очереди. Можно ставить камень в любой пункт, кроме запрещенных (см. Д.1).

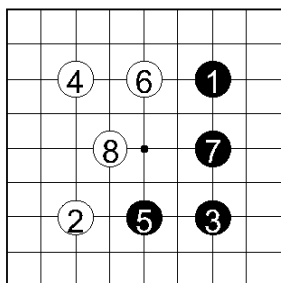
2. Камень или группу камней можно захватить (нуки (яп.) - извлекать, удалять, захватывать), окружив своими камнями (см. Д.2).

3. Запрещается повторение позиции (правило ко-борьбы) (см. Д.3.).

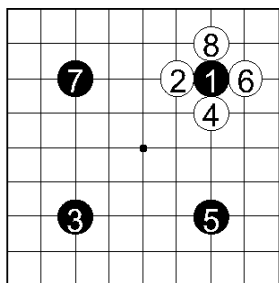
4. Выигрывает тот, кто окружит больше территории (см. Д.4).

Вначале можно поиграть на захват камней - например, выигрывает тот, кто захватит пять (десять) камней партнера.

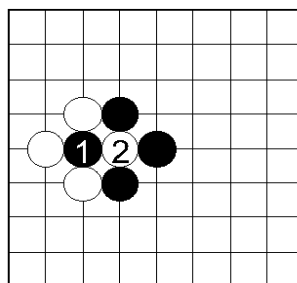
Последние пятьсот лет центром развития Го была Япония, поэтому во всем мире пользуются в основном японскими терминами.



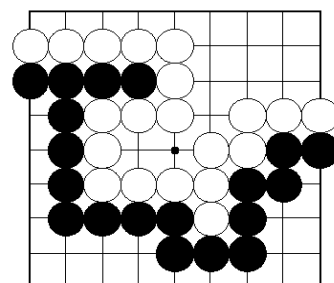
Д.1. Пример начала партии на доске 9x9.



Д.2. После 8 ходов камень ч.1 снимается с доски.



Д.3. Черным запрещено 3 ходом сыграть в 1, т. к. позиция на доске не изменится.

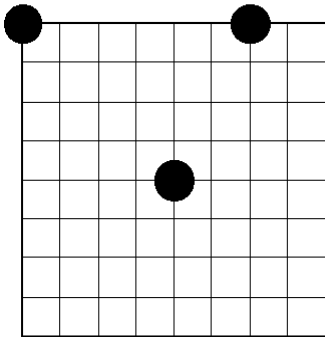


Д.4. У черных - 22 очка территории, у белых - 20 очков.

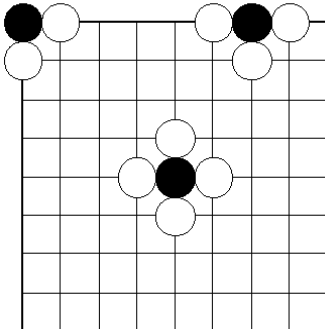


Урок № 1. Дамэ

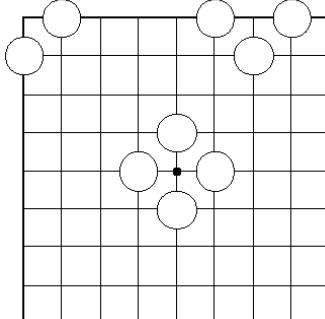
Камень, поставленный на доску, имеет силу, энергию, выраженную в количестве свободных пунктов - дамэ (яп.).



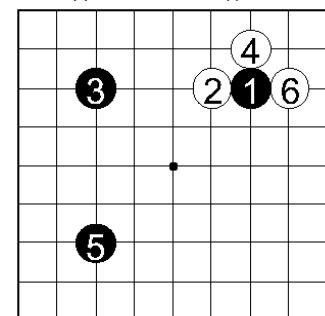
Д.1. Камень в углу имеет два дамэ, камень на стороне - три дамэ, камень в центре - четыре дамэ.



Д.2. То есть чтобы захватить камень в углу, на стороне или в центре, противнику потребуется два, три и четыре хода соответственно.

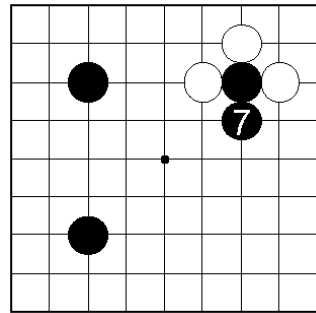


Д.3. Окруженный камень нужно НЕМЕДЛЕННО снять с доски.

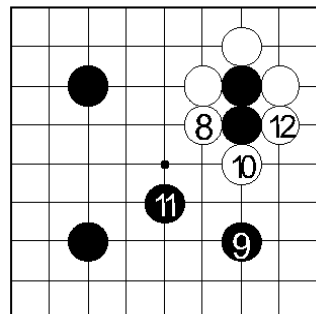


Д.4. После 6 хода у черного камня 1 - одно дамэ. Могут ли черные спасти свой камень?

Камни можно объединять в группы - например, для того чтобы спастись.

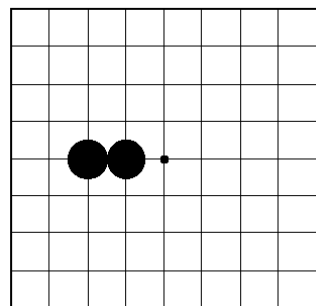


Д.5. Могут. Если сыграют рядом с камнем 1. Теперь у образовавшейся группы из двух камней - три дамэ.

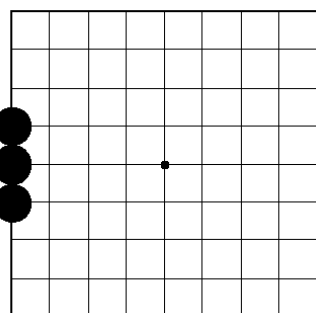


Д.6. Белые могут захватить и эти два камня... Вообще можно окружить какое угодно количество камней. Главное, внимательно следить за тем, чтобы полностью окруженные камни НЕМЕДЛЕННО убрались с доски.

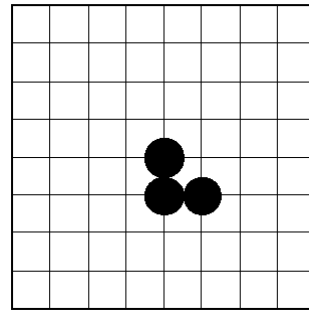
ЗАДАЧИ



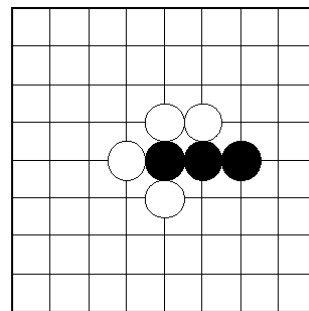
Задача 1. Сколько дамэ у двух черных камней?



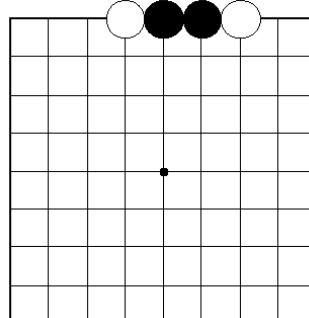
Задача 2. Сколько дамэ у трех черных камней?



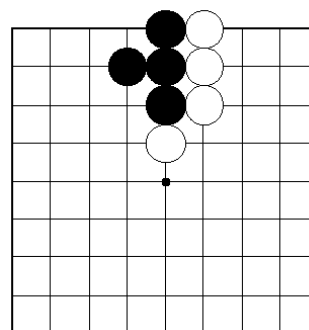
Задача 3. Сколько дамэ у трех черных камней?



Задача 4. Сколько дамэ у трех черных камней?



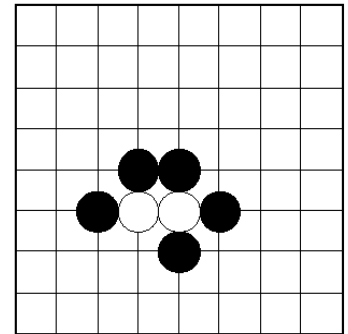
Задача 5. Сколько дамэ у двух черных камней?



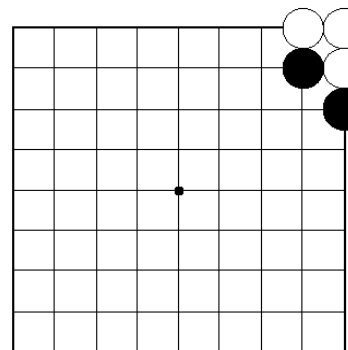
Задача 6. Сколько дамэ у четырех черных камней?

Урок № 2. Нуки (захват камней)

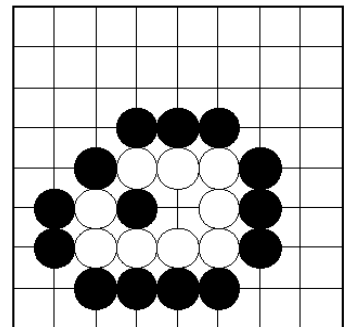
Теперь потренируемся в захвате камней. Во всех задачах нужно выбрать ход черных, после которого у белого камня (или группы камней) не останется ни одного дамэ.



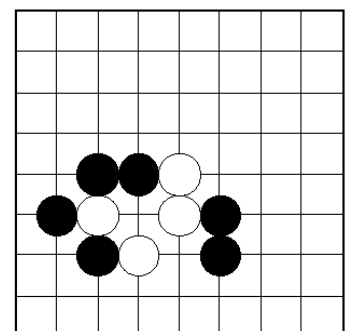
Задача 1



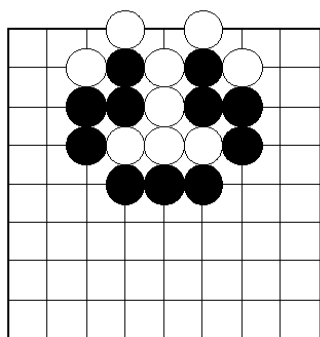
Задача 2



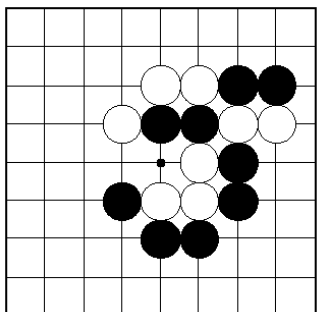
Задача 3



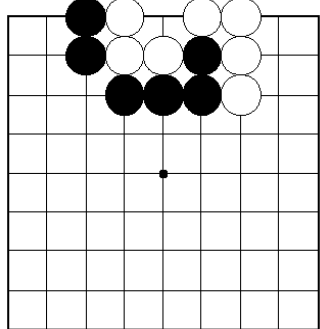
Задача 4



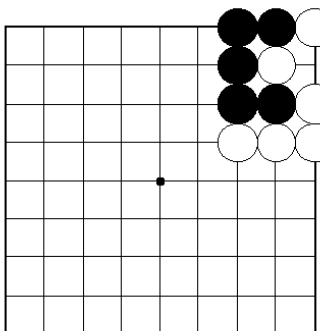
Задача 5



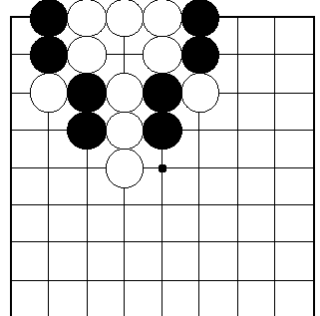
Задача 6



Задача 7



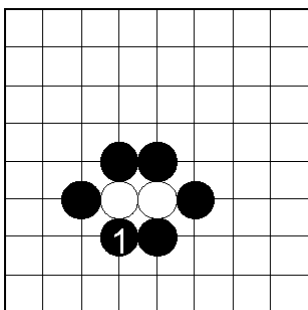
Задача 8



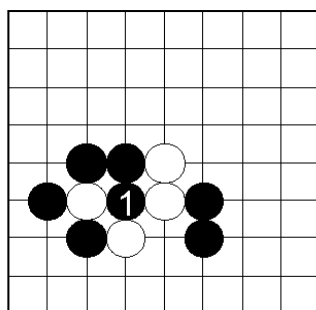
Задача 9

Ответы на задачи урока №1

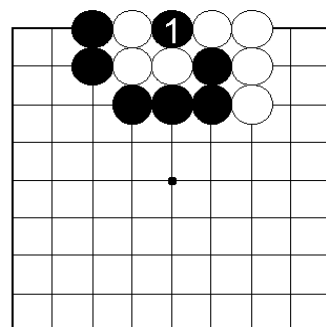
1. Шесть дамэ; 2. Пять дамэ; 3. Семь дамэ; 4. Четыре дамэ; 5. Два дамэ; 6. Три дамэ.

Ответы на задачи урока №2

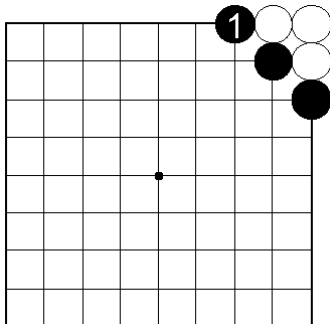
1. Ходом 1 черные захватывают два камня.



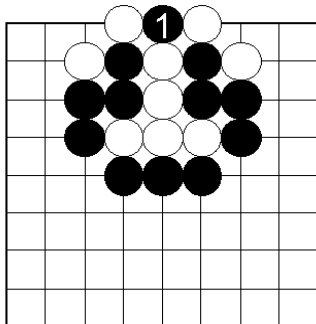
4. Ходом 1 черные захватывают один камень.



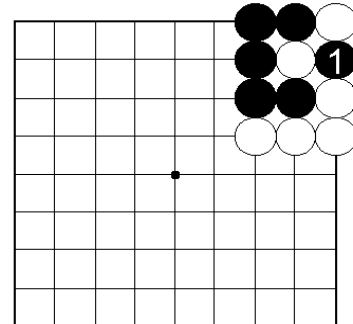
7. Ходом 1 черные захватывают три камня.



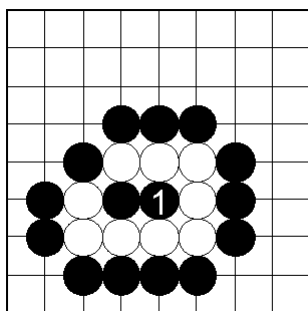
2. Ходом 1 черные захватывают три камня.



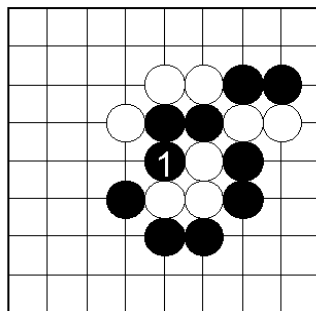
5. Ходом 1 черные захватывают пять камней.



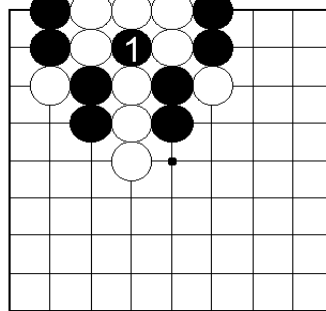
8. Ходом 1 черные захватывают два камня.



3. Ходом 1 черные захватывают девять камней.



6. Ходом 1 черные захватывают три камня.



9. Ходом 1 черные захватывают пять камней.
Продолжение следует.

Ученик спросил: «Сколько анекдотов про Мастера Го нужно сочинить, чтобы самому стать Мастером?»

- Ровно два. Первый и последний. И ни единым больше! - ответил Мастер Го.

Потом грустно улыбнулся, и добавил: «Впрочем, тебе никогда не стать Мастером...»

- Но почему? - вскричал ученик. - Я уже на середине первого анекдота! Сейчас быстро сочиню второй...

- И никогда уже не сможешь остановиться, чтобы вернуться от анекдотов к Го! - захохотал Мастер.

Мастера Го достали адепты бадук-морали. Бешен и рьян, крушит он гобан бюстом себя в металле.

Мастера дразнят дети:
- Дядя, какой ваш рейтинг?
- Ровно такой, -
взмахнул он рукой, -
чтоб дотянуться до плети!



ГО В РОССИИ: 1995-2005

1995 год

Чемпионат России (Москва) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Санкт-Петербург) - 1. С.Шикшина (Казань)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. А.Динерштейн (Казань)
Первенство России до 12 лет (Санкт-Петербург) - 1. А.Каменских (Казань)
Евро-Азиатский Кубок (общий зачет) - 1. В.Богданов (Петрозаводск)

1996 год

Чемпионат России (Москва) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Санкт-Петербург) - 1. С.Шикшина (Казань)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. Д.Ежов (Нижний Новгород)
Первенство России до 12 лет (Санкт-Петербург) - 1. Д.Коновалов (Сегежа)
Первенство Европы среди женщин (Москва) - 1. С.Шикшина (Казань)
Командное Первенство Европы (Чехия) - 1. Россия
Открытый Кубок России - 1. Ли Хёк (Сеул)

1997 год

Чемпионат России (Казань) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Санкт-Петербург) - 1. И.Данильченко (Санкт-Петербург)
Первенство России до 18 лет (Москва) - 1. Е.Михайлов (Нижний Новгород)
Первенство России до 12 лет (Санкт-Петербург) - 1. Н.Ковалёва (Челябинск)
Гран-при Европы 1996/97 (общий зачет) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство Европы среди женщин (Москва) - 1. И.Данильченко (Санкт-Петербург)
Открытый Кубок России (общий зачет) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Успенский собор (Владимир) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)

1998 год

Чемпионат России (Петрозаводск) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Санкт-Петербург) - 1. И.Данильченко (Санкт-Петербург)
Первенство России до 18 лет (Челябинск) - 1. А.Кульков (Казань)
Первенство России до 16 лет (Ижевск) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 12 лет (Санкт-Петербург) - 1. Т.Дугин (Казань)
Гран-при Европы 1997/98 (общий зачет) - 1. В.Богданов (Петрозаводск)

Кубок LG (общий зачет) - 1. А.Хмыров
Открытый Кубок России (общий зачет) - 1. Ли Хёк (Сеул)
Успенский собор (Владимир) - 1. Ли Хёк (Сеул)

1999 год

Чемпионат России (Москва) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Москва) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 18 лет (Челябинск) - 1. А.Кульков (Казань)
Первенство России до 16 лет (Москва) - 1. И.Промыслов (Ижевск)
Первенство России до 12 лет (Нижний Новгород) - 1. И.Немлюй (Казань)
Успенский собор - 1. Ли Хёк (Сеул)
Кубок LG (Москва) - 1. Д.Сурин (Иваново)
Открытый Кубок России (общий зачет) - 1. Д.Сурин (Иваново)
Европейский Го-конгресс (Словакия) - 1. А.Динерштейн (Казань)
Гран-при Европы 1998/99 (общий зачет) - 1. В.Богданов (Петрозаводск)
Первенство Европы до 18 лет (Франция) - 1. А.Кульков (Казань)
Первенство Европы до 12 лет (Франция) - 1. Н.Ковалёва (Челябинск)
Командное Первенство Европы (Югославия) - 1. Россия (Лазарев, Богданов, Гатуллин, Успенский)

2000 год

Чемпионат России (Владимир) - 1. А.Лазарев (Петрозаводск)
Первенство России среди женщин (Владимир) - 1. Н.Ковалёва (Челябинск)
Первенство Европы до 12 лет (Румыния) - 1. И.Шикшин (Казань)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 16 лет (Москва) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 12 лет (Москва) - 1. И.Шикшин (Казань)
Кубок LG (Москва) - 1. А.Динерштейн
Успенский собор - 1. Д.Сурин (Иваново)

2001 год

Чемпионат России (Владимир) - 1. Р.Сайфуллин (Казань)
Первенство России среди женщин (Владимир) - 1. И.Лещёва (Санкт-Петербург)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. Т.Дугин (Казань)
Первенство России до 16 лет (Москва) - 1. А.Дугин (Казань)
Первенство России до 12 лет (Москва) - 1. И.Самакаева (Высокая гора)
Европейский Го-конгресс (Иордания) - 1. А.Кульков (Казань)
Командное Первенство Европы (Москва) - 1. Россия-2 (Динерштейн, Шикшина, Сайфуллин, Кульков, Соловьев)

Успенский собор (Москва) - 1. Д.Сурин (Иваново)
Кубок LG (Москва) - 1. А.Динерштейн
Открытый Кубок России (общий зачет) - 1. Д.Сурин (Иваново)
Первенство Европы до 12 лет (Польша) - 1. И.Шикшин (Казань)
Кубок Inga (Голландия) - 1. А.Динерштейн
Toyota European Go tour 2000/01 (общий зачет) - 1. В.Богданов

2002 год

Чемпионат России (Москва) - 1. Д.Сурин (Иваново)
Первенство России среди женщин (Москва) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. И.Шикшин (Казань)
Кубок Inga (Россия) - 1. А.Динерштейн
Европейский Го-конгресс (Хорватия) - 1. А.Динерштейн (Казань)

2003 год

Чемпионат России (Москва) - 1. А.Кульков (Казань)
Первенство России среди женщин (Москва) - 1. Д.Бурдакова (Челябинск)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. Т.Дугин (Казань)
Первенство России до 12 лет

(Москва) - 1. А.Морозов (Красково)
Первенство Европы до 18 лет (Франция) - 1-3. И.Шикшин (Казань), Т.Дугин (Казань)
Кубок LG (Москва) - 1. А.Динерштейн

2004 год

Чемпионат России (январь, Санкт-Петербург) - 1. А.Кульков (Казань)
Первенство России среди женщин (Санкт-Петербург) - 1. Н.Ковалёва (Челябинск)
Всероссийский турнир среди женщин (Москва) - 1. Н.Ковалёва (Челябинск)
Первенство России до 18 лет (Казань) - 1. Т.Дугин (Казань)
Toyota Denso Oza (Голландия) - 1. А.Кульков
Первенство Европы до 12 лет (Германия) - 1. Р.Самакаев (Высокая гора)
Открытый Кубок России (общий зачет) - 1. Д.Сурин (Иваново)

2005 год

Первенство России до 12 лет (Ижевск) - 1. Н.Подольяк (Санкт-Петербург)
Командный чемпионат Европы - 1. Россия-2 (Д. Сурин, А. Лазарев, Р. Сахабудинов, Т. Санкин и Г. Нилов)
49 Европейский Го-конгресс - 1. А.Динерштейн

Комплексная автоматизация проектирования в областях:

- Изыскания
- Генплан
- Транспорт
- Архитектура и строительство
- Машиностроение
- Технологическое проектирование
- Электрика и КИПиА
- Геоинформационные системы
- Электронный документооборот
- Электронный архив

**Управление проектами
Консалтинговые услуги**

Аппаратное обеспечение

Авторизованное обучение

Челябинск:
пр-т Ленина, д.83, оф.422
тел.: (351) 265-37-04, 265-70-92

Екатеринбург:
пр-т Ленина, д.5, оф.505
тел.: (343) 215-9058, 215-9059



Гений, если это действительно гений, всегда
выше суеты сует, даже если кажется,
что он безнадежно погружен в бездны зла.
Н.М. Фортукатов



Федор Михайлович Достоевский (1821-1881) - один из очень немногих русских писателей, признанных во всем мире. Однако у него, как и у всех людей, были свои слабости, проблемы, грустные и страшные моменты биографии. Публикуя его письма жене, мы хотим напомнить многим нынешним излишне азартным игрокам о том, что происходящее с ними сейчас было уже не раз. Надеемся, что печальный опыт гениального русского писателя поможет кому-то из наших читателей избежать серьезных и даже трагических заблуждений.

НЕСКОЛЬКО ЛЕТ ЖИЗНИ ДОСТОЕВСКОГО

Письма Достоевского Анне Григорьевне Сниткиной, на которой он женился 15 февраля 1866 года, рисуют страшную картину падения в пропасть, именуемую азартной игрой.

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. 18 мая 1867 г., 10 часов утра. Суббота)

...Здравствуй, Ангел мой, Аня...

А тут игра, от которой оторваться не мог. Можешь представить, в каком я был возбуждении. Представь же себе: начал играть еще утром и к обеду проиграл 16 империалов. Осталось только 12 да несколько талеров. Пошел после обеда с тем, чтобы быть благоразумнее донельзя и, слава Богу, отыграл все 16 проигранных да сверх того выиграл 100 гульденов. А мог бы выиграть 300, потому что уже были в руках, да рискнул и спустил.

Вот мое наблюдение, Аня, окончательное: если быть благоразумным, то есть быть как из мрамора, холодным и нечеловечески осторожным, то непременно, без всякого сомнения, можно выиграть сколько угодно. Но играть надо много времени, много дней, довольствуясь малым, если не везет, и не бросаясь насильно на шанс. Есть тут один...: он играет уже несколько дней, с ужасным хладнокровием и расчетом, нечеловеческим (мне его показывали), и его уже начинает бояться банк: он загребает деньги и уносит каждый день по крайней мере 1000 гульденов. Одним словом, постараюсь употребить нечеловеческое усилие, чтоб быть благоразумнее, но, с другой стороны, я никак не в силах оставаться здесь несколько дней. Безо всякого преувеличения, Аня: мне до того уже всё противно, то есть ужасно, что я бы сам собой убежал...

...А между тем это наживание де-



нег даром, как здесь (не совсем даром: платишь мукой), имеет что-то раздражительное и одуряющее, а как подумаешь, для чего нужны деньги, как подумаешь о долгах и о тех, которым кроме меня надо, то и чувствуешь, что отойти нельзя. Но воображаю же муку мою, если я проиграю и ничего не сделаю: столько пакости принять даром и уехать еще более нищему, нежели приехал...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. Воскресенье 19 мая 1867 г., 10 часов утра)

...День вчера был для меня пре-скверный. Я слишком значительно (судя относительно) проигрался. Что делать: не с моими нервами, ангел мой, играть. Играл часов десять, а кончил проигрышем. Было в продолжение дня и очень худо, был и в выигрыше, когда счастье переменялось – всё расскажу, когда приеду. Теперь на оставшиеся (очень немного, капелька) хочу сделать сегодня последнюю пробу...

...Употребляю последние усилия. Видишь: усилия мои каждый раз удаются, покамест я имею хладнокровие и расчет следовать моей системе; но как только начнется выигрыш, я тотчас начинаю рисковать, сладить с собой не могу; ну что-то скажет последняя сегодняшняя проба. Поскорей бы уж...

...P.S. Подробностей, сколько выиграл, сколько проиграл, не пишу; все расскажу при свидании. Одним словом, покамест плохо...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. Понедельник 20 мая 1867 г., 10 часов утра)

...Верить ли: я проиграл вчера все, все до последней копейки, до последнего гульдена, и так и решил писать тебе поскорей, чтоб ты прислала мне денег на выезд. Но вспомнил о часах и пошел к часовщику их продать или заложить. Здесь это ужасно всё обыкновенно, то есть в игорном городе. Есть целые магазины золотых и серебряных вещей, которые только тем и промышляют. Представь себе, какие подлые эти немцы: он купил у меня часы с цепочкой (стоили мне 125 руб. по крайней цене) и дал мне за них всего 65 гульденов, то есть 43 талера, то есть почти в 2,5 раза меньше. Но я продал с тем, чтоб он дал мне одну неделю срока и что, если я в течение недели приду выкупить, то он мне отдаст, разумеется с процентом. И представь себе, на эти деньги я все-таки отыгрался и сегод-

ня пойду сейчас выкупить часы. Затем у меня останется 16 фридрихсдоров. Я отыграл их тем, что переломил себя вчера и решительно не давал себе увлекаться. Это дает мне некоторую надежду. Но боюсь, боюсь. Что-то скажет сегодняшний день...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. Вторник 21 мая 1867 г., 10 часов утра)

...Милый мой ангел, вчера я испытывал ужасное мучение: иду, как кончил к тебе письмо, на почту, и вдруг мне отвечают, что нет от тебя письма. У меня ноги подкосились...

...С час я ходил по саду, весь дрожа; наконец, пошел на рулетку и все проиграл. Руки у меня дрожали, мысли терялись и даже проигрывая почти как-то рад был, говорил: пусть, пусть. Наконец, весь проигравшись (а меня это даже и не поразило в ту минуту), ходил часа два в парке, Бог знает куда зашел; я понимал всю мою беспомощность; решил, что если завтра, то есть сегодня, не будет от тебя письма, то ехать к тебе немедленно. А с чем? Тут я воротился и пошел опять заложить часы...

...закладные за часы почти проиграл, всего у меня теперь двадцать пять флоринов, а надо расплатиться в отеле, надо заплатить за дорогу...

...Слушай же: игра кончена, хочу поскорее воротиться; пришли же мне немедленно, сейчас как получишь это письмо, двадцать (20) имперялов. Немедленно, в тот же день, в ту же минуту, если возможно. Не теряй ни капли времени. В этом величайшая просьба моя...

...А главное, спеш **Тут я воротился и пошел послать. Завтра или опять заложить часы...** послезавтра попадут в

отеле счет, и если не будет еще денег от тебя, надо идти к хозяину извиняться, тот, пожалуй, пойдет в полицию: избавь меня от этого мучения, то есть высылай скорее...

...Ради Бога, давай банкиру адрес точнее, Hombourg, а не Hambourg, напиши адрес на бумаге. Буду ждать с нетерпением. Получив же, сразу приеду...

...P.S. Ради Бога, торопись с деньгами. Поскорей бы только отсюда выехать! Деньги адресуй *poste restante*. Замучил я тебя, ангел мой!..

В дневнике жены Достоевского сохранилась запись об этом письме: «...Я уже приготовилась к содержанию письма, именно, что всё проиграно и что надо послать деньги, так что оно меня нисколько не удивило. Но я была очень рада и счастли-

ва, что Федя так меня любит, что он так испугался, когда не получил моего письма.» (А.Г. Достоевская. Воспоминания).

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. Среда 22 мая 1867 г., 10 часов утра)

...Прости меня, ангел мой, но я войду в некоторые подробности на-счет моего предприятия, насчет этой игры, чтоб тебе ясно было, в чем дело. Вот уже раз двадцать подходя к игорному столу, я сделал опыт, что если играть хладнокровно, спокойно и с расчетом, то нет никакой возможности проиграть! Клянусь тебе, возможности даже нет! Там слепой случай, а у меня расчет, следственно, у меня перед ними шанс. Но что обыкновенно бывало? Я начинал обыкновенно с сорока гульденов, вынимал их из кармана, садился и ставил по одному, по два гульдена. Через четверть часа обыкновенно (всегда) я выигрывал вдвое. Тут-то бы и остановиться, и уйти, по крайней мере до вечера, чтоб успокоить возбужденные нервы (к тому же я сделал замечание (вернейшее), что я могу быть спокойным и хладнокровным за игрой не более как полчаса сряду). Но я отходил, только чтоб выкурить папироску, и тотчас же бежал опять к игре. Для чего я это делал, зная наверное почти, что не выдержу, то есть проиграю? А для того, что каждый день, вставая утром, решал про себя, что это последний мой день в Гомбурге, что завтра уеду, а следственно, мне нельзя было выжидать у рулетки. Я спешил поскорее, из всех сил, выиграть сколько можно более, зараз в один день (потому что за-

втра ехать), хладнокровие терялось, нервы раздражались, я пускался рисковать, сердился, ставил уже без расчета, который терялся, и – проигрывал (потому что кто играет без расчета, на случай, тот безумец)...

...отправив тебе письма, с просьбою выслать деньги, я пошел в игорную залу; у меня оставалось в кармане всего-навсего двадцать гульденов (на всякий случай), и я рискнул на десять гульденов. Я употребил сверхъестественное почти усилие быть целый час спокойным и расчётливым, и кончилось тем, что я выиграл тридцать золотых фридрихсдоров, то есть 300 гульденов. Я был так рад и так страшно, до безумия захотелось мне сегодня же поскорее все покончить, выиграть еще хоть вдвое и немедленно ехать отсюда, что, не дав себе отдо-



хнуть и опомниться, бросился на рулетку, начал ставить золото и все, все проиграл, до последней копейки, то есть осталось всего два гульдена на табак...

Играя помаленьку, каждый день, возможности нет не выиграть, это верно, верно, двадцать опытов было со мною, и вот, зная это наверно, я выезжаю из Гомбурга с проигрышем; и знаю тоже, что если б я себе хоть четыре только дня мог дать еще сроку, то в эти четыре дня я бы наверно все отыграл. Но уж, конечно, я играть не буду!..

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Hombourg. 24 мая 1867 г., 10 часов утра)

...Аня, милая, друг мой, жена моя, прости меня, не называй меня подлецом! Я сделал преступление, я всё проиграл, что ты мне прислала, всё, всё до последнего крейцера, вчера же получил и вчера проиграл! Аня, как я буду теперь глядеть на тебя, что скажешь ты про меня теперь! Одно, и только одно ужасает меня: что ты скажешь, что подумаешь обо мне? Один твой суд мне и страшен! Можешь ли, будешь ли ты теперь меня уважать! А что и любовь без уважения! Ведь этим весь наш брак поколебался. О, друг мой, не вини меня окончательно!..

...При наших и без того скверных обстоятельствах, я извел на эту поездку в Гомбург и проиграл слишком 1000 франков, до 350 руб.! Это преступление!..

Да что теперь оправдываться. Теперь поскорей к тебе. Присылай скорей, сию минуту денег на выезд, – хотя бы были последние. Не могу я здесь больше оставаться, не хочу здесь сидеть. К тебе, к тебе скорее, обнять тебя...

...Десять империалов, то есть 90 с чем-то гульденов, чтоб только расплатиться и доехать. Сегодня пятница, в воскресенье получу и в тот же день во Франкфурт, а там возьму Schnellzug и в понедельник у тебя.

Ангел мой, не подумай как-нибудь, чтоб я и эти проиграл. Не оскорбляй меня уж до такой степени! Не думай обо мне так низко. Ведь и я человек! Ведь есть же во мне хоть сколько-нибудь человеческого. Не вздумай как-нибудь, не доверяя мне, сама приехать ко мне. Эта недоворчивость к тому, что я не приеду, – убьет меня. Честное тебе слово даю, что тотчас поеду, несмотря ни на что...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Воскресенье 6 октября 1867 г. Saxon les Bains. 7,5 часов вечера)

...Аня, милая, я хуже чем скот! Вечера к десяти часам вечера был в чистом выигрыше 1300 фр. Сегодня – ни копейки. Все! Все проиграл! И всё оттого, что подлец лакей Hotel des Bains не разбудил, как я приказывал, чтоб ехать в 11 часов в Женеву. Я проспал до половины двенадцатого. Нечего было делать, надо было отправляться в 5 часов, я пошел в 2 часа на рулетку и – все, все проиграл...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Saxon les Bains. Воскресенье 17 ноября 1867 г.)

...Ах голубчик, не надо меня и пускать к рулетке! Как только проснулся – сердце замирает, руки-ноги дрожат и холодеют. Приехал я сюда без четверти четыре и узнал, что рулетка до 5 часов. (Я думал, что до четырех). Стало быть, час оставался. Я побежал. С первых ставок спустил 50 франков, потом вдруг поднялся, не знаю насколько, не считал; затем пошел страшный проигрыш; почти до последствий. И вдруг на самые последние деньги отыграл все мои 125 франков и, кроме того, в выигрыше на 110. Всего у меня теперь 235 франков. Аня, милая, я сильно было раздумывал послать тебе сто фран-

ков, но слишком ведь мало. Если бы по крайней мере 200. Зато даю тебе честное и великое слово, что вечером, с 8 часов до 11-ти, буду играть... благоразумнейшим образом, клянусь тебе. Если же хоть что-нибудь прибавлю к выигрышу, то завтра же (несколько слов зачеркнуто) непременно пошлю тебе, а сам наверное приеду послезавтра, то есть во вторник.

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Saxon les Bains. Понедельник 18 ноября 1867 г.)

...Аня, милая, бесценная моя, я все проиграл, все, все! О, ангел мой, не печалься и не беспокойся! Будь уверена, что теперь настанет, наконец, время, когда я буду достоин тебя и не буду более тебя обкрадывать, как скверный, гнусный вор! Теперь роман, один роман спасет нас, а если бы ты знала, как я надеюсь на это! Будь уверена, что я достигну цели и заслужу твое уважение. Никогда, никогда я не буду больше играть...

...И потому умоляю тебя, Аня, мой ангел-спаситель: пришли мне, чтоб расплатиться в отеле, 50 франков. Если в среду, утром рано или завтра, во вторник, вечером успеешь послать, то я получу в среду вечером и в четверг, утром, или в 6-м часу вечера, буду у тебя.

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Saxon les Bains. Суббота 4 ноября 1868 г.)

...Милый мой ангел Нютя, я все проиграл, как приехал, в полчаса все и проиграл. Ну что я скажу тебе теперь, моему ангелу Божьему, которого я так мучаю. Прости Аня, я тебе жизнь отравил!..

...Пришли мне как можно больше денег. Не для игры (покаялся бы тебе, но не смею, потому что я тысячу раз тебе лгал)...

...Ангел мой, пришли 100 фр. У тебя останется 20 или меньше, заложу что-нибудь. Только бы мне поскорее к тебе!..

...Не считай, Аня, моего требования 100 франков сумасшествием. Я не сумасшедший! И порочным не считай тоже: не сподличаю, не обману, не пойду играть. Я только для верности спрашиваю...

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Bains-Saxon. 4 апреля 1868 г., 9 часов вечера)

Ангел Аня, вместо меня придет к тебе завтра, в 5 часов, это письмо...

...я пошел играть в 8 часов – и все проиграл! У меня теперь те же 50 сантимов. Друг мой! Пусть это будет моим последним и окончательным уроком, да, урок ужасен!..

...Не думай, о, не думай, мой ангел, что я из 100 франков, которые ты мне пришлешь, хоть один франк проиграю теперь!..

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Висбаден. Пятница 28 апреля 1871 г.)

...Аня, ради Христа, ради Любы, ради всего нашего будущего не беспокойся, не волнуйся и почти письмо до конца, со вниманием. В конце увидишь, что в сущности беда не стоит такого отчаяния, а напротив, есть нечто, что приобретется и будет гораздо дороже стоить, чем за него заплачено! Итак, успокойся, ангел, и выслушай, дочитай. Ради Христа, не погуби себя.

Бесценная моя, друг мой вечный, ангел мой небесный, ты понимаешь, конечно, – я все проиграл, все 30 талеров, которые ты прислала мне.



Вспомни, что ты одна у меня спасительница и никого в целом мире нет, кто бы любил меня. Вспомни тоже, Аня, что есть несчастья, которые сами в себе носят и наказание. Пишу и думаю: что с тобою будет? Как на тебя подействует, не случилось бы чего! А если ты меня пожалеешь в эту минуту, то не желей, мало мне этого!..

...Теперь, Аня, верь мне или не верь, но я клянусь тебе, что не имел намерения играть! Чтобы ты поверила мне, я признаюсь во всём: когда я просил у тебя телеграммой 30 талеров, а не 25, то я хотел на пять талеров еще рискнуть, но и то не верно. Я рассчитывал, что если останутся деньги, то я все равно привезу их с собой. Но когда я получил сегодня 30 талеров, то я не хотел играть...

...Ты для меня всё своё заложила в эти 4 года и скиталась за мною в тоске по родине! Аня, Аня, вспомни тоже, что я не подлец, а только страстный игрок...

...У меня осталось полтора талера мелочью, стало быть, на телеграмму есть (15 грошей)...

...Аня, спаси меня в последний раз, пришли мне 30 (тридцать талеров)...

...Аня, я лежу у твоих ног и целую их, и знаю, что ты имеешь полное право презирать меня, а стало быть, и подумать: «Он опять играть будет». Чем же поклянусь тебе, что не буду; я уже тебя обманул. Но, ангел мой, пойми: ведь я знаю, что ты умрешь, если б я опять проиграл! Не сумасшедший же я вовсе! Ведь я знаю, что сам тогда я пропал. Не буду, не буду, не буду и тотчас приеду! Верь. Верь в послед-

ний раз и не расквасишься: теперь буду работать...

В дневнике жены Достоевского сохранилась запись об этом письме: «...Федор Михайлович так часто говорил о несомненной гибели своего таланта, так мучался мыслью, чем он прокормит свою все увеличивающуюся и столь дорогую для него семью, что я иногда приходила в отчаяние. Чтобы успокоить его тревожное настроение и отогнать мрачные мысли, мешавшие ему сосредоточиться на своей работе, я прибегла к тому средству, которое всегда рассеивало и развлекало его. Воспользовавшись тем, что у нас имелась некоторая сумма денег (талеров три-

ста), я завела как-то речь о рулетке, о том, отчего бы ему еще раз не попытаться счастья, говорила, что приходилось же ему выигрывать, почему не надеяться, что на этот раз удача будет на его стороне, и т. п. Конечно, я ни минуты не рассчитывала на выигрыш и мне очень жаль было ста талеров, которыми приходилось пожертвовать, но я знала из опыта прежних его поездок на рулетку, что, испытав новое бурное впечатление, удовлетворив свою потребность к риску, к игре, Федор Михайлович вернется успокоенным, и, убедившись в тщетности его надежд на выигрыш, он с новыми силами примется за роман и в две-три недели вернет все проигранное. Моя идея о рулетке была слишком по душе мужу, и он не стал от нее отказываться. Взяв с собою сто двадцать талеров, он уехал в Висбаден». (А.Г. Достоевская. Воспоминания).

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Висбаден. Суббота 29 апреля 1871 г.)

...Милый друг Анечка...

...Я тебе описал всё в том письме; я проиграл твои последние тридцать рублей и прошу тебя ещё раз спасти меня, в последний раз, – выслать мне ещё тридцать рублей....

Ф.М. Достоевский – А.Г. Достоевской (Висбаден. 1 мая 1871 г. Понедельник)

...Последнее: вероятно, я приеду голодный, потому что, кажется, не хватит денег для обедов в дороге. И потому прошу приготовить кусочек чего-нибудь (ну хоть чего-нибудь) к моему приезду. И если ты вполне христианка, голубчик Аня, то не забудь приготовить к моему приезду пакет папиросок, потому что у меня, наверно, ничего не будет курить...

Жена Достоевского писала в своих воспоминаниях: «...Конечно, я не могла сразу поверить такому громадному счастью, как охлаждение Федора Михайловича к игре на рулетке. Ведь он много раз обещал мне не играть, но не в силах был исполнить своего слова. Однако счастье это осуществилось, и это был действительно последний раз, когда он играл на рулетке. Впоследствии свои поездки за границу (1874, 1875, 1876, 1879 гг.) Федор Михайлович ни разу не подумал поехать в игровой город. Правда, в Германии вскоре были закрыты рулетки, но существовали в Спа, Саксоне и в Монте-Карло. Расстояние не помешало бы мужу съездить туда, если б он пожелал. Но его уже более не тянуло к игре. Казалось, эта «фантазия» Фёдора Михайловича выиграть на рулетке была каким-то навязчивым или болезненным, от которой он внезапно и навсегда исцелился». (А.Г. Достоевская. Воспоминания).

Когда денег у него не стало, он сделал последнюю ставку... на жену. И опять ему не повезло, он... выиграл.

Один мужик заболел и попросил своего сослуживца принести ему зарплату домой. Сослуживец приходит к нему вечером и сообщает:

- Ты знаешь, я проиграл в карты твою зарплату!

- Как это «проиграл»? Не может быть!

- Чего там «не может быть»? Если бы я вовремя не остановился, то я бы и свою растринкал.

Приходит в казино женщина, играет в рулетку. Ставит фишки на число 22. На это число выпадает выигрыш. Она ставит все выигранные фишки опять на число 22. На что крупные вежливо ей замечают:

- Мадам, вероятность вашего следующего выигрыша невероятно мала - может, все-таки поставите фишки и на другие числа, поверьте моему опыту!

Женщина, улыбаясь отвечает:

- Ничего, у меня своя система игры.

Выигрыш опять выпадает на число 22. Все в изумлении! И так 10 раз подряд - казино разорено!

К этой женщине в отчаянии подходит директор разорившегося казино:

- Мадам! Мы разорены! Так расскажите, в чем состоит ваша система?

- Все очень просто! Я приехала в Ваш город 7 числа, поселили меня в комнате под номером 7, приехала я в вагоне под номером 7.

- Ну?! - не понимая, восклицает директор.

- Что - ну? Трижды семь - двадцать два!



ПРИХОТИ ФОРТУНЫ

Тем, кто может позволить себе азартные игры, деньги не нужны, а те, кому деньги нужны, не могут позволить себе играть.

УДАЧУ ИСКАЛИ ВСЕГДА

ИСТОРИЯ АЗАРТНЫХ ИГР

У азартных игр никогда не было своих верных летописцев. Поэтому, наверное, и нельзя выстроить четкую хронологию, где и когда возникли карты, где и когда появилась рулетка. Зато есть легенды, домыслы, версии, зачастую — взаимоисключающие, но оттого еще более притягательные и волнующие.

Так, в остатках материальной культуры древнего человека археологи находят предметы, применявшиеся в азартных играх в Египте еще за 3500 лет до н. э. Часто фигурки, рисунки на камнях или керамике изображают людей или богов кидающими бабки (бабка-astragalus — это таранная кость или межфаланговый сустав овцы или собаки) и использующими счетные доски для подсчета результатов игры. Во многих раскопках доисторических стоянок человека еще более раннего периода бабки обнаруживают в больших количествах. Возможно, еще 40 000 лет назад люди бросали эти кости в азартных играх, но правила и порядок этих игр полностью, конечно, неизвестны.

Известно, что кости использовались как для бросания жребия, так и для азартной игры. Например, арийские захватчики Индии во 2-м тысячелетии до Р. Х. очень любили азартные игры. Игра в кости орехами вибхидака (vibhidaka) была популярна среди всех каст, кроме очень религиозных людей. Собрание ведических гимнов «Ригведа» содержит поэму «Жалобы игрока» («Gamester's Lament»), в одной из строф которой цитируется бог Савитр: «Не играй в кости, а паши свою борозду! Находи наслаждение в собственности своей и цени ее высоко! Смотри за скотом своим и за женою своею, презренный игрок!» — так говорит мне благородный Савитр».

В индийском эпосе «Махабхарата», написанном, вероятно, в I веке до Р. Х., часто и подробно описывается игра в кости, и она квалифицируется как азартная игра.

Если же начать говорить о картах, об одной из наиболее древних разновидностей игры, то их история возникновения — дело не только древнее, но и весьма запутанное. Есть версия, что карты появились в Индии. Старинные индийские карты были круглыми, имели восемь мастей, причем колода состояла из 96 карт. Принцип игры, правда, больше напоминал шахматы, нежели современные карты. В энци-

клопедическом словаре Брокгауза и Ефрона высказывается предположение, что карты, возможно, были изобретены в Китае, и случилось это в 1120 году (по христианскому летоисчислению). Из европейских государств на карточную пальму первенства претендует прежде всего Италия, где упоминания о картах встречаются уже в документах второй половины XIV века. В Италии же, по мнению исследователей, была изобретена древнейшая карточная игра — тарок.

Очень много упоминаний об азартных играх содержится в народных сказаниях различных культур по всему миру. Греческие и римские мифы упоминают о боге азартной игры или боге удачи. У ирландцев и шотландцев есть сказания о необыкновенных ставках или ставках, не востребованных победителями. Но наиболее многочисленные драматические истории об азартных играх можно обнаружить в народной литературе Азии, включая Юго-Восточную Азию, Японию, Филиппины и Индию. В Азии имеется множество народных преданий о том, как мужчины использовали в качестве ставок в азартной игре собственных жен, сестер, дочерей, собственные тела или части тела. Некоторые из этих преданий древнего происхождения, в некоторых рассказывается об азартных играх с богами, тогда как другие — абсолютно светского характера. Еще один континент, богатый народными преданиями об азартных играх, — Северная Америка. Из всех достаточно исследованных мировых культур, играющих в азартные игры, половина — североамериканские индейцы.

Самыми азартными игроками в мире являются, скорее всего, китайцы и другие народы Юго-Восточной Азии. В годы, предшествовавшие коммунистической революции, в некоторых провинциях Китая, Бирмы и Таиланда до одной трети дохода средней фермерской семьи шло на уплату долгов за азартные игры. До Первой мировой войны большая часть годового дохода государства в Таиланде поступала от игорных заведений, имевших государственные лицензии.

Азартные игры на бегах и скачках существуют во многих странах, включая Канаду, США, Аргентину, Колумбию, Мексику, Пуэрто-Рико, Венесуэлу, Австралию, Индонезию, Японию, Филиппины, Данию, Великобританию,

Францию, Германию, Ирландию, Италию, Норвегию, Швецию, Польшу и бывший Советский Союз.

ПОПЫТКИ ЗАПРЕТИТЬ АЗАРТНЫЕ ИГРЫ

Классовые различия в законах по запрещению азартных игр имеют давнее происхождение. Римские императоры очень любили играть в кости и делали это весьма часто, особенно Август и Клавдий. Но простым гражданам Рима игра в кости разрешалась лишь в определенные сезоны. В течение средних веков служители церкви и короли предпринимали попытки искоренения азартных игр, и их неудачи служат подтверждением прочности тяги к игровому азарту. Список церковных иерархов, читавших проповеди против азартных игр, начинается святым Киприаном Карфагенским (примерно 240 г. н. э) и продолжается вплоть до св. Бернардино Сиенского (1423 г.). В 1232 году Фридрих II издал эдикт против игры в кости, а Людовик IX в 1255 году поставил вне закона изготовление игровых костей. В течение этого длительного периода азартные игры представляли собой игры в бабки и в кости. Карты не получили распространения до 1350 года. Но все эти запреты были направлены не столько против самих игр, сколько против грехов, которые их сопровождали. Церковь больше озабочена была пьянством и руганью, которые возникали при этом, государство же было заинтересовано в том, чтобы искоренить безделье, расточительность, мошенничество и преступность, которые были явно связаны с азартными играми. То, что сами по себе азартные игры не считались злом, видно из того, что в 960 году епископ Уильям Кэмбрийский (Уэльский) изобрел церковный вариант игры в кости. Его целью было не искоренить игры, а превратить их в доброе дело.

Английские монархи, начиная с Эдварда III, обнародовали ряд запретительных законов с целью защиты мужского спорта и военного искусства. Генрих VIII, хотя сам и был азартным игроком, объявил игорные дома вне закона, так как они отвлекали юношей от стрельбы из лука и военной подготовки. Установление Генриха против «общественных игорных домов» существовало в Англии около 400 лет — до 1960-х годов.

РУЛЕТКА

Рулетка – одна из классических игр, представленная в большинстве казино мира. Слово «рулетка» происходит от французского «ру» - «колесо, ролик, бегунок».

Существует множество различных теорий о происхождении рулетки, одна из которых приписывает ее изобретение французскому философу и математику XVII века Паскалю. На самом деле Паскаль провел ряд экспериментов с шариком и колесом в поисках вечного двигателя. Само

по-разному. Однако за кажущейся беспорядочностью прослеживается ряд любопытных последовательностей. Самая известная из них - сумма всех чисел на колесе составляет 666. Также известен факт, что сумма чисел двух равных секторов колеса от (32 до 10 и от 5 до 26) равняется 333.

Итак, игровой стол состоит из вращающегося колеса с номерами от 0 до 36 и размеченного поля, непосредственно на котором игроки размещают ставки. Цель игры рулетка заключается в том, чтобы угадать, в какой номер упадет шарик, запущенный дилером.

СТАВКИ В ИГРЕ РУЛЕТКА

Практически во всех казино России используются стандартные столы для рулетки с одним zero. На каждом столе есть комплекты фишек (чипов) разного цвета без указания номинала. Чтобы в процессе игры не возникало недоразумений, каждый игрок обычно покупает у дилера фишки своего цвета, назначая их конкретную стоимость. Рулеточные игровые фишки выдаются игрокам в обмен на кэш-фишки, полученные в кассе, или за наличные деньги. Покидая стол, нужно обязательно обменять игровые фишки на кэш-фишки: в кассе игровые фишки не принимают, а если вы вернетесь к столу после продолжительного отсутствия, они будут оценены только по минимальной стоимости.

В начале игры дилер запускает шарик в рулеточное колесо и, как правило, приглашает игроков делать ставки. Увидев, что шарик уже близок к остановке, он объявляет, что дальнейшие ставки недопустимы: «Ставки сделаны. Ставок больше нет». После остановки шарика дилер называет выигравший номер, очищает игровое поле от проигравших фишек и оплачивает выигравшие ставки. Ставки на следующую игру делаются только по окончании выплат. Если у вас есть вопросы, не стесняйтесь обратиться к крупье. Его прямая обязанность – дать вам подробное объяснение.

Ставки в игре рулетка можно разделить на несколько классов:

1. Ставка «На равные шансы» (англ.: Even chances; фр.: Chance Simple).

Шансы на выигрыш - 18 против 19. Вероятность - 0,4865. Выигрыш

оплачивается 1:1. Фишка ставится на игровое поле с соответствующим обозначением ставки.

Название ставки	Английское	Французское
Красное	Red	Rouge
Черное	Black	Noir
Чет	Even	Pair
Нечет	Odd	Impair
Больше (18-36)	19 to 36	Passe
Меньше (1-18)	1 to 18	Manque

2. Ставка «На один номер» (англ.: Straight; фр.: En Plein).

Шансы на выигрыш - 1 против 36.

Вероятность - 0,0270.

Банк в случае выигрыша оплачивает ставку 35:1. Фишка ставится на поле с обозначением выбранного номера. В частности, возможна ставка на zero.



3. Ставка «На два номера» (англ.: Split; фр.: A Cheval).



Шансы на выигрыш - 2 против 35. Вероятность - 0,054. Банк платит в случае выигрыша 17:1. Фишка ставится на черту, разделяющую два номера. Возможна также ставка на комбинацию zero с любым из номеров первого ряда: 0-1, 0-2 или 0-3.

4. Ставка «На четыре номера» (англ.: Corner; фр.: En Carre).

Шансы на выигрыш - 4 против 33. Вероятность - 0,108. Банк платит в случае выигрыша 8:1. Фишка ставится на угол между четырьмя номерами.

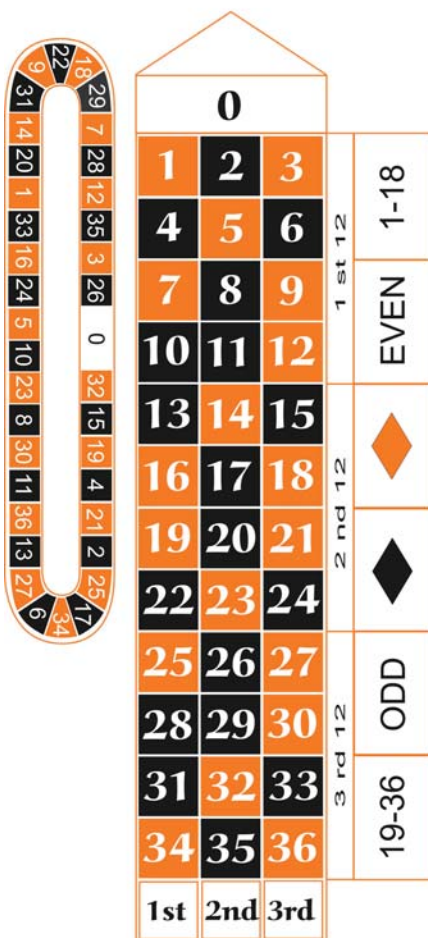


5. Ставка «На поперечный ряд»



(англ.: Street; фр.: Transversale plein).

В поперечном ряду три номера. Шансы на выигрыш - 3 против 34. Ве-



колесо носило у ученого название «рулетка». Однако удачная мысль использовать данное приспособление в чисто коммерческом плане пришла в голову кому-то другому.

Неизвестно и то, кому принадлежит изобретение порядка, в котором числа расположены на рулетке, тем более что числа на американской и европейской рулетке расположены

роятность - 0,081. Банк платит в случае выигрыша 11:1. Фишка ставится на вертикальную черту, ограничивающую ряд справа или слева.

6. Ставка «На поперечный ряд плюс zero» (англ.: First Four; фр.: Transversale a 4 numeros).

Поперечный ряд плюс zero – четыре числа. Шансы на выигрыш – 4 против 33. Вероятность - 0,108. Банк платит в случае выигрыша 8:1. Фишка ставится на угол между первым поперечным рядом и zero.



7. Ставка «На три номера включая zero».

Возможна ставка на комбинацию zero и двух номеров в первого ряда (0-1-2 или 0-2-3). Шансы на выигрыш – 3 против 34. Вероятность - 0,081. Банк платит в случае выигрыша 11:1. Фишка ставится на угол между двумя номерами и zero.



8. Ставка «На два поперечных ряда» (англ.: Six-Line; фр.: Transversale Simple).



В двух соседних поперечных рядах шесть номеров. Шансы на



выигрыш – 6 против 31. Вероятность - 0,162. Банк платит в случае выигрыша 5:1. Фишка ставится на угол между рядами.

9. Ставка «На дюжину» (англ.: Dozen; фр.: Douzaines).

Возможны ставки на любую из трех дюжин: первую (номера 1–12), вторую (номера 13–24) и третью (номера 25–36). Шансы на выигрыш – 12 против 25. Вероятность - 0,324. Банк платит в случае выигрыша 2:1. Фишка ставится на поле с обозначением выбранной дюжины.

3 rd 12 2 nd 12 1 st 12

10. Ставка «На колонну» (англ.: Column; фр.: Colonnes).

В каждой из трех колонн по 12 номеров. Шансы на выигрыш – 12 против 25. Вероятность - 0,324. Банк платит в случае выигрыша 2:1. Фишка ставится на поле под выбранной колонной. Вот, в принципе, и вся премудрость. Есть еще так называемые

«устные» ставки, мы познакомимся с ними немного позже.

В одной и той же игре можно делать самые разнообразные ставки и комбинировать их в любом порядке. Например, при желании можно поставить на черное, на дюжину, на два поперечных ряда и на какие-то отдельные номера. Выплаты по различным ставкам отражают несложную, но строго выверенную систему.

Допустим, вы все время играете на красное со ставкой \$100. В розыгрыше принимают участие номера от 1 до 36 (среди них 18 красных и 18 черных) и zero (нуль), которое «цвета» не имеет. Поэтому следует ожидать, что в 18 случаях из 37 вы выиграете, а в 19 – проиграете. Поскольку выигрыш выплачивается в соотношении 1:1, ожидаемый проигрыш после 37 запусков рулетки составляет \$100.

Точно так же обстоит дело со всеми остальными разновидностями ставок. Возьмем, например, ставку «На поперечный ряд». В 3 случаях из 37 вы выиграете 11-кратную ставку, в 34 случаях ставка будет проиграна. Те же ожидаемые потери после 37 запусков – \$100. Иными словами, при каждом запуске рулетки средний проигрыш составляет 1/37 сделанной ставки.

Во всем, конечно, «виновато» zero – 37-й номер на рулеточном колесе. Zero не относится ни к красному, ни к черному, ни к четному, ни к нечетному. И хотя на zero можно поставить и даже выиграть, общую картину это никак не меняет.

1/37 ставки (примерно 2,7%) – не что иное, как «доходность» или «комиссионные», удерживаемые казино за участие в игре. Выплаты по ставкам на рулетке сбалансированы так, что для любых видов ставок этот показатель остается одним и тем же.

www.CasinoGames.ru

Казино под утро. Почти все разошлись, у дальнего стола с рулеткой скучают два крупье. Вдруг к столу подходит совершенно чумовая девица.

- Хочу сыграть.
- Пожалуйста.
- Только один раз.
- Пожалуйста.
- Поставлю на номер 1000 долларов.
- Ого! Ну пожалуйста.
- Я обязательно выиграю. Я всегда выигрываю.
- Желаем успеха.

- У меня есть счастливый метод. Я буду играть без юбки и без трусиков. Вы не против?

Крупье немножко охреневают:

- Почему против? Пожалуйста.

Девица снимает юбку, трусики:

- Пускайте шарик.

Крупье кидает шарик. Девица начинает приподниматься из-за стола:

- Ну, давай, ну давай, ну, НУ, НУ!!.. НУ!!!.. НУ!!!!.. НУ!!!!!!

УРА-А-А-А-А!!!! Что я говорила!!!

Кидается к крупье, начинает их обнимать, целует шарик...

Одурелые крупье тупо отсчитыва-

ют ей фишки, она одевается и уходит...

Один крупье говорит другому:

- М-да! Бывает же так! Кстати, что выпало?

- Идиот! А на что хоть она поставила?

Придя домой после ночи картежной игры, муж радостно сообщает жене:

- Знаешь, как мне сегодня повезло в карты? Мой синий костюм, что ты мне сшила за сто рублей, я проиграл как за шестьсот.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПОКЕРА



Покер представляет собой разновидность карточной игры или, точнее, целую серию игр в карты. В покер играют во всем мире, однако наибольшую популярность он приобрел в Северной Америке. Одно время покер являлся национальной карточной игрой Соединенных Штатов.

При одной раздаче каждому игроку в покер на руки сдают по пять карт. Игроки стараются подобрать у себя комбинацию из двух или более карт одной масти, составляют секвенции (sequences) из пяти карт, то есть осуществляют последовательный набор карт одной масти или просто подбирают любые пять карт одной масти. Чем сложнее и необычнее набор карт, тем он ценится выше.

В основном покер является игрой на деньги, в него играют только в качестве азартной игры. Каждая сдача карт является отдельным геймом, или партией, со своей совокупностью ставок, называемой банком, который является вместилищем ставок (как предварительных — antes, так и обычных — bets) на данный гейм. Игроки стремятся либо выиграть все содержимое банка, либо закончить партию с наименьшими потерями, если выиграть невозможно. Могут быть один или несколько раундов повышения предварительных ставок. После окончания последнего раунда оставшиеся игроки открывают имеющиеся у них на руках карты. Все деньги из банка, включая ставки тех игроков, которые выбыли из игры после более ранних раундов повышения ставок, поступают в распоряжение игрока с наилучшей комбинацией карт на руках или, в некоторых вариантах игры, распределяются между несколькими игроками. Игрок может блефовать, делая вид, что у него самые лучшие карты, хотя знает, что это не соответствует действительности. Он даже может выиграть, если остальные игроки, не смотря на свои на самом деле лучшие карты, не рискнут противостоять ему своими ставками.

Известно, что первые игры из семейства покер отмечены в Европе, о чем существуют упоминания в литературе за 1526 год. В настоящее время

в покер играют пятью картами, а в том, раннем, покере на руки сдавали по три карты, и называлась игра «primego» в Испании и в Италии и «la prime» — во Франции. Игра включала объявление ставок, а оцениваемые комбинации были: три одинаковые карты, пары, а также три карты одной масти, называемые флэш (flush — одна масть).

В 1700 году появившееся к тому времени блефование объединилось с объявлением ставок и сдачей на руки не трех, а пяти карт, и игры стали называться брэг (brag) в Англии, похен (pochen) в Германии и пок (poque) во Франции. В этих предшественниках игры в покер блефование, или объявление высокой ставки при наличии на руках плохих карт, чтобы добиться выбывания других игроков из банка, являлось важным элементом. Вполне вероятно, что французское название «пок» является слепком с немецкого, а уж название «покер» происходит от французского.

Игру покер завезли в Америку французские колонисты, заселившие сначала территорию Луизианы, распространившиеся затем вверх по реке Миссури и на всю страну. Сам по себе покер впервые упоминается в 1829 году в мемуарах путешествовавшего по Америке английского актера Джо Кауэла. В 1834 году в покер стали играть колодой из 52 карт. К 1858 году относится первое упоминание об этих мемуарах в сборнике карточных игр, однако в нем говорится о покере как уже о старой игре. Несомненный бурный интерес к покеру относится к временам гражданской войны, когда в него активно играли солдаты обеих враждующих сторон.

В играх брэг, похен и пок был всего один раунд объявления ставок. Раскрытие карт — показ всеми игроками имеющихся на руках карт для обнаружения выигравшего — происходило сразу после окончания этого раунда. Старшинство рук определялось следующей последовательностью: четыре одинаковые (high); полный дом — (full house — три одинаковые и пара других); три одинаковые; две пары; одна пара и отсутствие пары (high

card — старшая по рангу карта берется в расчет). Старшинство карт одной масти по убыванию: туз (старшая карта), король, дама, валет, десятка и т. д. до самого конца, до двойки. Никакого старшинства между мастями не существовало и не существует теперь.

Позже к правилам игры добавились комбинации карт типа стрейт (straight) — в некоторых источниках — стрит — пять карт в секвенции (то есть в последовательности номиналов) независимо от масти, флэш (flush — одинаковая масть — пять карт одной масти независимо от секвенции), а также добавились дополнительные раунды (интервалы) для повышения ставок. Образовались две основные формы игры:

- закрытый покер (closed), в котором различают простой (straight), или покер с заменой карт (draw poker) — все карты раздаются втемную лицом вниз;

- открытый покер (open), или стад покер (stud), в котором карты раздаются частично втемную лицом вниз (по одной или две карты), а остальные — по одной карте за один раунд открыто лицом вверх.

Возврат покера из Штатов в Европу начался после того, как посол США в Великобритании полковник Джекоб Шенк в 1870 году представил эту игру при дворе королевы Виктории. Фактически Шенк составил кодекс правил для королевы, которая выразила свой интерес к этой игре. Это была первая известная работа, целиком посвященная игре в покер. Однако в те годы игра не разошлась по всей Европе. Она распространилась там только во время Первой мировой войны солдатами американского экспедиционного корпуса.

Многие годы покер считался игрой только для мужчин, но уже к середине XX века в него также стали часто играть и женщины. Следует отметить, что варианты покера с заменой и открытого покера остались классической мужской забавой.

По материалам сайта www.library.ru

Брайан Вайнер,
www.inopress.ru
Independent (Англия)

**Евгений Кафельников –
крепкий орешек из России,
который оставил теннис
ради покера**

Под руководством Герасимова Кафельников, похоже, становится великолепным игроком в покер. На турнире в Москве он обыграл Дэйва Колклофа, а это Роже Федерер европейского покера. Но, по всеобщему мнению, ему не помешало бы привнести в свой стиль тонкости и хитрости. «Он очень агрессивен и имеет склонность узурпировать игру за столом, – говорит мой знакомый игрок в покер. – Он играет в покер примерно так же, как играет в теннис».

Он играет в теннис? Или играл? Я задаю ему самому этот вопрос на 64 тысячи. И, как и положено игроку в по-

далом вокруг фигурного катания на Олимпиаде 2002 года в Солт-Лейк-Сити.

Он пожимает плечами, когда я упоминаю об этой связи. «Я до сих пор поддерживаю с ним дружеские отношения. Что ж тут поделаешь, я знаю его уже много, много лет».

И снова пожимает плечами, когда я вспоминаю о расследовании предположительно подстроенных теннисных матчей, этот слух частично был спровоцирован его отказом участвовать в прошлогоднем турнире в Лионе. «Это было ложное обвинение, и я старался не обращать на все это

ПОБЕЖДАТЬ ПО ЖИЗНИ

Евгений Кафельников. Это имя уже практически ожидаешь увидеть в рубрике «Где они теперь?» Пять лет назад он считался лучшим теннисистом планеты. При этом, не объявляя официально о своем уходе из большого спорта, тридцатилетний россиянин, двукратный чемпион «Большого шлема» и обладатель золотой медали сиднейской Олимпиады, исчез с турнирной сцены.

Это жест, характерный своей загадочностью для человека, которого можно считать одним из самых странных теннисистов первого ранга. Или кем-то другим первого ранга. «Этот упрямый русский», – говорил о нем его бывший тренер Ларри Стефански, и это, пожалуй, еще мягко сказано.

Так где же сейчас Кафельников? Я, например, встретился с ним холодным ноябрьским днем прошлого года в Мэйдстоне, графство Кент. Он прибыл сюда, чтобы принять участие в Открытом тихоокеанском турнире по игре в покер, призовой фонд которого больше, чем на большинстве теннисных турниров, в которых он принимал участие: 10 тыс. долларов просто за выход в финал и 500 тыс. долларов за победу.

Даже когда приз не столь заманчив, Кафельников в последнее время прямо-таки кайфует за игровым столом. Но он играет не только ради кайфа. Стефански учил его стратегии игры в теннис, а теперь он нанял своего соотечественника Кирилла Герасимова, лауреата звания «Новичок года 2002» в профессиональном покере, чтобы научиться делать то же самое с колодой карт.

кер, на мой вопрос на 64 тысячи он отвечает другим вопросом на 64 тысячи.

«Я ушел из тенниса, – говорит он мне без тени улыбки, – но пока не объявил об этом официально. Некоторые думают, что я просто решил сделать перерыв, но я думаю, что мое время в теннисе ушло. Даже если бы я вернулся, нет шанса играть так, как раньше. Теннис сейчас – это спорт молодых. Есть, конечно, исключения, например Агасси. Ему 34, и он по-прежнему участвует в соревнованиях, но он единственный в своем роде. А я сыграл за свою теннисную карьеру 1000 матчей. Это больше чем достаточно, разве не так?»

Я соглашаюсь, что, возможно, так оно и есть. Есть что-то в Кафельникове – я чуть было не написал «Калашникове» (так его прозвали в теннисе), что не терпит возражения. Частично это его габариты, частично – непроницаемость, а частично – его «русскость». Не хотелось бы скатываться до клише, но есть в нем что-то от злодеев бондианы, и это впечатление усиливается его плохой стрижкой и его джемпером. Я уж не говорю о его дружбе с некоторыми теневыми персонажами, к примеру с Алимжаном Тохтауновым, бандитом, арестованным в связи со скан-

слишком много внимания. Но оно повредило моей репутации».

Кафельников согласился дать всего одно интервью, и мне повезло быть избранным, но не могу сказать, что меня и впрямь посетило чувство



редкостной удачи. Кафельников не только играет в покер так же, как в теннис, он и интервью дает в той же бескомпромиссной манере.

Я спрашиваю, не находит ли он, что между теннисом и покером есть определенное сходство.

«Да, — отвечает он. По-английски он говорит прекрасно, хоть и с акцентом. — В покере нужна смелость, как и в теннисе. Если не веришь в свои возможности, то не выигрешь. В теннисе я верил в себя. Поэтому я добился такого успеха».

Сейчас покер — единственная из азартных игр, которой он увлечен, но рассказывали, что во время открытого Кубка Австралии он практически прирос к рулетке в казино в Мельбурне и проиграл крупную сумму, ставя все время на черное. Что интересно, это не помешало ему добавить еще один «Большой шлем» к уже имевшемуся у него с турнира во Франции в 1996 году. Он отказывается рассказать мне, как он распоряжается своими деньгами, признав только, что ведет образ жизни «выше среднего».

Меня тему разговора, я говорю ему, что британцы считают русских сентиментальными людьми. Не вызывают ли у него мысли о России-матушке слез? «Бывает, — говорит он, и в глазах у него появляется ирония. — Особенно когда мы проигрываем Португалии 7:1».

На вопрос, не планирует ли он использовать свою теннисное мастерство для обучения других, он отвечает отрицательно. «У меня не хватит терпения». А хватает ли ему терпения для игры в покер, при всей агрессивности его стиля? «Да, я нахожу это очень увлекательным. Потому что выигрываешь не картами, а умением. Пользуясь языком тела, можно выиграть, но можно и проиграть».

Что интересно, многие из ведущих игроков в покер — это бывшие спортсмены. Дойл Брансон, самый, вероятно, великий игрок в истории, был талантливейшим баскетболистом, пока его карьеру не прервала травма колена. Другой известный игрок — Ти Джей Клотьер — был профессиональным футболистом.

«Я думаю, что это связано с нервами, — говорит мой приятель, любитель покера. — Спортсмены знают, как сохранять спокойствие в состоянии нервного напряжения, они сохраняют концентрацию, наблюдательность, дисциплину, и у них мощная психика победителя».

Все вышеперечисленное относится к Кафельникову как нельзя лучше.

100 ПРОЦЕНТОВ УДАЧИ

Семь с половиной миллионов долларов за удачную комбинацию карт. Австралиец Джозеф Хэшем победил на чемпионате мира по покеру в Лас-Вегасе.

Решающая игра продолжалась рекордные 14 часов — на 18 минут дольше, чем самый долгий финал в истории.

В зале одного из самых больших казино в Лас-Вегасе царит тишина. Лишь изредка ее прерывают крики радости или разочарования. У игро-

Чемпион мира по покеру опроверг расхожее мнение

ков сосредоточенные лица. На кону немалые деньги, а главное — авторитет в мире покера.

Решающая схватка продолжается уже почти 14 часов. Напряжение достигло предела. И вот объявляется победитель.

Джозеф Хэшем из Австралии еле держит себя в руках. Его переполняют эмоции, и это вполне понятно. Он только что выиграл семь с половиной миллионов долларов. Вся гора денег на столе — его.

Джозеф Хэшем, чемпион мира по покеру: «Тут я подумал: я его сделал. Это пронеслось у меня в голове. Я понял, что сейчас все решится и что я выиграл. Это потрясающее ощущение».

Австралийская делегация пьет

шампанское. Новоявленный миллионер обходится без бокала. Хэшем — живое опровержение поговорки про несовпадение везения в картах и в любви. Он женат и счастлив, дома его ждут четверо детей. На чемпионат мира он приехал впервые — и победил.

Джозеф Хэшем, чемпион мира по покеру: «Это главное событие в мире покера. Я пытался приехать сюда очень давно. Недавно жена сказала: «Поезжай». Пообещала присмотреть за детьми все эти две недели. Потому что это так много значит для меня».

Семь с половиной миллионов — неплохая добавка к семейному бюджету. Призовому фонду может позавидовать спортивное соревнование самого высокого уровня.

Попытаться счастья в 36-м ежегодном чемпионате мира по покеру приехали почти шесть тысяч игроков из сорока стран. В этом году организаторы усилили меры безопасности. В частности, создали дополнительное видеонаблюдение: камеры фиксировали все происходящее на столах и в залах казино.

Теперь тысячи игроков разъедутся по домам, и до следующего чемпионата наступит относительное затишье. Если оно вообще бывает в Лас-Вегасе.

www.ntv.ru

Никогда не показывайте карточные фокусы компании, с которой вы собрались играть в покер.

Играет компания молодых людей в покер. И наступает такой момент, что всем приходит крупная карта. Банк все увеличивается, и, наконец, один из присутствующих говорит, что денег у него больше нет, но он хочет продолжать игру. Он позвонит отцу, а тот привезет деньги. Вот он выходит в соседнюю комнату и шепотом говорит в телефон:

- Папа, у партнеров тоже что-то крупное. Но, к счастью, у меня на руках флеш-рояль, меня никто не может побить. Банк огромный. Очень прошу, привези денег.

Вскоре приезжает отец, подходит к столу, молча смотрит карты сына, молча их закрывает и так же молча начинает выкладывать деньги пачками в банк. Видя такое дело, партнеры бросают карты, и отец с сыном забирают банк. Когда все разошлись, сын говорит отцу:

- Папа, ну зачем ты их напугал кучей денег? Они бы еще набавляли, а так сразу все поняли.

Тогда отец ответил:

- Сынок, я вижу, что ты еще не освоил трех важных правил покера. Первое: если ты уже хорошо выигрываешь, будь благороден и не раздевай партнеров до нитки. Второе: никогда не называй вслух своих карт, даже в другой комнате. И третье: три червы и две бубны — это не флеш-рояль.



Юлия Лившиц,
журналист (Челябинск)

АЗАРТ В РЕЖИМЕ ОНЛАЙН



Завятые игроки в покер рассказывают любопытную историю: живет в Санкт-Петербурге непревзойденный мастер. Обучающий курс у него стоит 250 тысяч долларов, очередь азартных «студентов» выстраивается на полгода вперед, а сам мэтр выигрывает за карточным столом по 10 тысяч долларов в день - и никогда не проигрывает.

Накопив в конце концов изрядный капитал, мастер выкупил одно из самых «раскрученных» питерских казино. А став владельцем, вместо зеленых столов установил компьютеры. Чутье не подвело мэтра. Сегодня самый популярный в северной столице клуб по виртуальному покеру собирает весь цвет азартной тусовки.

ВИРТУАЛЬНЫЙ БЛЕФ

Что же это за игра, которая заставляет миллиарды людей по всему миру проводить у компьютеров 5, а то

и 8 часов в день, выкуривать сигарету за сигаретой, уставившись в судьбоносный монитор?

Покер онлайн принципиально отличается от всех известных до сих пор форм азартных дуэлей. Здесь нет заданной программы и выверенного жадноватым владельцем процента выигрыша, как в игровом автомате. Нет заинтересованности дилера в вашем проигрыше, потому что вы сражаетесь не с казино, а с подобными себе игроками. Успех целиком зависит от вашего мастерства и удачи, но в отличие от старых добрых партий в студенческих общагах вы получаете возможность играть в собственной квартире, номере отеля или компьютерном клубе, а партнеров выбирать в любой точке земного шара.

Возможность приобщиться к всемирной игровой паутине дает сайт PartyPoker.com. Он создан американскими (?) специалистами, но имеет

представительства во многих крупных городах мира. Официальный договор с PartyPoker дает представителям право регистрировать игроков, открывать для них счета - игра онлайн идет на реальные, порой очень значительные деньги. По данным консалтинговых агентств, в прошлом году на игру в покер онлайн только в Америке и Великобритании было поставлено 15 000 000 000 долларов. Это неудивительно: по статистике, виртуальному азарту поддались 13 миллионов англичан и не меньше 50 миллионов американцев. Приобщается к игровой вселенной и Россия. Самыми продвинутыми у нас традиционно считаются Москва и Санкт-Петербург, но представительство PartyPoker открыто также в Новосибирске, а с недавних пор и в Челябинске.

- На Южном Урале представительство существует только полгода, но уже зарегистрировало более сотни игровых счетов, - рассказывает Сергей, один из первых членов челябинского клуба PartyPoker. - Хотя в действительности нас пока немного меньше - около семидесяти. Опытные игроки сознательно создают сразу несколько счетов и сражаются под разными именами-никами. В этом случае противникам сложнее разгадать их манеру, научиться просчитывать ходы.

Забавный психологический момент: некоторые игроки предпочитают выходить на ответственные турниры под женскими Никками. Игроков-«Белочек» и «Кошечек» соперники подсознательно не воспринимают всерьез, за что могут потом серьезно поплатиться. PartyPoker - полный аналог реальной игры, и главное оружие здесь - интуиция, умение «прощупать» соперника, блефовать, играть разнообразно и творчески.

- На самом деле PartyPoker требует даже больше мастерства и креативности, чем привычная настольная игра, - уверен Сергей. - Ты не видишь глаз соперника, его мимику, а значит, должен полностью полагаться на свое



чутье и опыт. В отличие от застольных посиделок в казино, где круг игроков примерно один и тот же, в онлайн-партиях приходится сражаться с абсолютно неизвестными противниками. Это требует дополнительных навыков. Именно поэтому начинающим онлайн-игрокам, независимо от опыта в традиционной манере, мы советуем пройти обучающий курс в компьютерном клубе под руководством опытных тренеров.

КАК ЗАРАБОТАТЬ 7 МИЛЛИОНОВ

По мнению мастеров, чтобы научиться владеть картами, «нулевому» игроку необходимо не менее двух месяцев тренировок с регулярностью 3-4 раза в неделю. Игра в этот период идет не на реальные, а на виртуальные деньги (еще одно преимущество онлайн-возможностей). Главное - научиться чувствовать карту. Но не менее важна способность создать для себя максимально комфортную атмосферу. В игре онлайн важна любая мелочь: от удобного стула, монитора и оптимального освещения до качества Интернета и наличия под рукой чашки кофе или сигареты. Ведь некоторые турниры длятся по 4-5 часов подряд с заранее оговоренными пятиминутными перерывами, и любой несанкционированный выход из игры - по вине ли плохой связи или

по любой другой причине будет квалифицирован как отказ от участия. И только когда вы ощутите уверенность в своих силах, можно будет переходить к серьезной игре.

- Игра в Интернете идет 24 часа в сутки 365 дней в году, - объясняет Сергей. - Помимо индивидуальных партий вы можете принять участие в турнирах - на сайте обозначаются даты и время их проведения. Существуют мелкие турниры, где ставка игры - 5-10 долларов. Кстати, не так давно десятидолларовый турнир выиграл мастер из Челябинска, а его приз составил 1900 долларов. Но есть игра, где ставки достигают до 1000, а то и 2000 долларов. Самое же главное событие покерного года - мировой турнир WSOP, вступительный взнос которого - 10 000 долларов. В этом году в турнире участвовало 5619 человек, победитель получил 7 500 000 долларов, а игрок, занявший девятое место, - 600 000 долларов.

Игра на такие суммы - еще одно доказательство серьезности и надежности виртуальных сражений. Здесь фактически исключена вероятность шулерства - об этом позаботились разработчики программы. При помощи особых технологий компьютер отслеживает игроков, зарегистрированных в одном городе или играющих с одного сервера, и никогда не

усадит их за одним «столом». Фиксируются и пресекаются все попытки сговоров - над этим работает целый штат экспертов. Один из самых простых способов раскрыть командную игру, то есть игру по сговору, - сравнить время, проведенное подозреваемыми в совместных играх. Но существует масса других более тонких и абсолютно надежных технологий. В случае обнаружения шулерства игрок мгновенно «выбрасывается» из турнира, его счет блокируется, а данные заносятся в черный список. Пытаться зарегистрироваться повторно бесполезно: для того чтобы открыть счет, необходимо предоставить достоверные сведения об имени, фамилии, месте жительства, а также паспортные данные. Вся информация проверяется экспертами.

По накалу страстей виртуальный покер не уступает самой азартной партии в казино, а по качеству и игровым возможностям в несколько раз ее превосходит. Результат не зависит от возраста и социального положения: среди самых талантливых и перспективных челябинских игроков есть и студенты, и профессора вузов. Единственное условие успеха - выдержка, фантазия и здоровый азарт. Только совместив желание выиграть и любовь к тонкому и красивому действию, вы получите настоящее удовольствие от игры.

три поросенка

АССОН
ОХРАНА

ЭКСП

ЗВЕРЕСТ

ФАСАД

я делаю скенды

ГЛОРИЯ2М

ПЛАСТ
РИФЕЙ
КА ОРИ
ЖУРАВЛИ

ПРОМЕТЕЙ

СЪЕЗД
ПРЕДСТАВИТЕЛЕЙ
МАЛОГО БИЗНЕСА
ЧЕЛЯБИНСКОЙ ОБЛАСТИ

тракТоро
Торг

чалый владимир • 2 619 930, +7 906 8658 143

ул. III Интернационала, 105
Тел.: (351) 264-93-55

боулинг клуб
Победа

Победит, чемпион!

Чемпионат, 2006, год!

Мельница

ул. III Интернационала, 105
Тел.: (351) 264-97-56

ABUSS
AZZART TECHNOLOGY

ИГОРНЫЙ КОМПЛЕКС

Казино
Букмекерская контора
Игровые автоматы
Бильярд
Ресторан

Челябинск, Каслинская, 99в, (351) 796-56-21

УХП **УралХимПром**

УралХимПром - динамично развивающаяся компания, призванная сделать снабжение Вашего предприятия Резинотехническими изделиями простым и приятным процессом.

Ленты конвейерные резинотканевые ГОСТ 20-85

РЕМНИ:
Ремни клиновые приводные ГОСТ 1284.1-89
Ремни вентиляторные ГОСТ 5813-93

Техническая пластина ГОСТ 7338-90
Маркировка:
МБС-С 1-50
ТМКЩ-Т 1-3
ТМКЩ-С 1-3
ТМКЩ-С 4-50
ТМКЩ-М 4-50

Рукава резиновые высокого давления с металлическими навивками неармированные
ГОСТ 18698-79
ГОСТ 10362-76
ГОСТ 5398-76
ГОСТ 9356-75
РВД ГОСТ 6286-73
РВД ГОСТ 25452-90

А так же:
Смесь резиновая ТУ 381051082-86: вальцованная, каландрованная.
Клей 88-СА, 4НБ-УВ, У-425-3, 2572, 4508
Ковер диэлектрический 750x750
Автошины
Резиновые прокатные сита

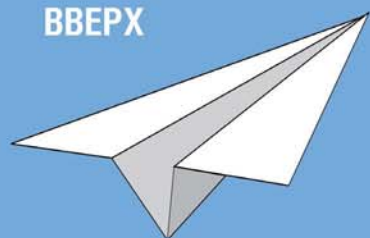
Компания "УралХимПром" готова к открытому диалогу и долгосрочному сотрудничеству!

www.uralhimprom.com

e-mail: office@uralhim.ru 454091, Россия, г. Челябинск, ул. Труда, 95 Тел./факс: (351) 264-23-36, 264-23-34

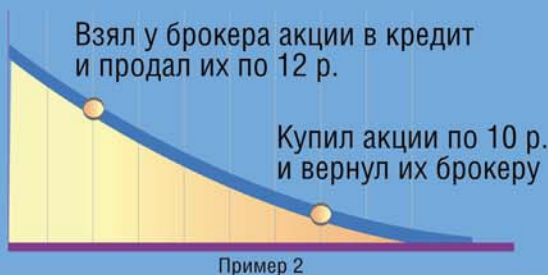
ТЕХНОЛОГИЯ ДОХОДА НА РЫНКЕ ЦЕННЫХ БУМАГ ПРОСТА И ПОНЯТНА

ВВЕРХ



Доход 2 рубля
за акцию в карман

ВНИЗ



Доход 2 рубля
за акцию в карман

ЗАПИСЫВАЙТЕСЬ НА ОТКРЫТЫЕ БЕСПЛАТНЫЕ СЕМИНАРЫ И ВЫ УЗНАЕТЕ БОЛЬШЕ!

По результатам биржевых торгов на ММВБ рост стоимости акций на 30.09.05 с начала года составил:

Газпром ▲ + 95%

Сбербанк ▲ + 96%

Лукойл ▲ + 98%

г. Москва, пр. Мира, 69

тел. 785 - 53 - 36

www.bcs.ru



ООО "Компания Брокеркредитсервис",
лицензия №154-04434-100000 от 10 января 2001г.,
выдана на осуществление брокерской деятельности ФКЦБ РФ

**тренинговый
центр ШСД**

**КАЖДЫЙ
ЧЕТВЕРГ
18⁰⁰**

**БЕСПЛАТНАЯ
ПРЕЗЕНТАЦИЯ
ТРЕНИНГА
ДЕМОНСТРАЦИОННАЯ
ИГРА**

Тренинг-Игра
«Путь финансового успеха»

на основе экономической игры
«Денежный поток» Р. Кийосаки,
автора серии бестселлеров
«Богатый Папа рекомендует...»

**Деньги – игрушечные,
Банкротство – понарошку,
Опыт и Знания – реальные.**





Основан в 1841 году

СБЕРБАНК РОССИИ
УРАЛЬСКИЙ БАНК

КРЕДИТЫ НА НЕОТЛОЖНЫЕ НУЖДЫ



ДЛЯ ВАШЕЙ ФИНАНСОВОЙ КУХНИ

Генеральная лицензия Банка России на осуществление банковских операций №1481 от 03.10.2002 г.