

Цена 9 коп.



Для умелых рук

Москва 1961



14  
(104)

ЦЕНТРАЛЬНАЯ СТАНЦИЯ ЮНЫХ ТЕХНИКОВ

по спутнению



Издательство  
«Детский мир»

*Для 2-й и 3-й ступени*

# КИТАЙСКИЕ ШАХМАТЫ („Сянци“)

С. К. КАМЕНСКИЙ, С. Ш. СНИТКОВСКИЙ,  
И. Г. ШАФРАН

## I. ВВЕДЕНИЕ

Все мы знаем и любим замечательную древнюю игру шахматы. Миллионы людей увлекаются ею, для многих она служит источником творческой радости.

Но не всегда и не везде шахматы существовали в том виде, в каком они известны нам сейчас.

Своебразной и интересной формой шахматной игры являются китайские шахматы „Сянци“, широко распространенные в Китае, Вьетнаме, Сиаме, частично в Японии и на Малайском архипелаге.

Особенно популярны они в Китае. Где бы вы ни увидели играющих, возле них всегда стоят многочисленные любители и болельщики. В стране издается специальный шахматный журнал „Сянци“, часто проводятся соревнования и различные первенства по шахматам.

Первые сведения о „Сянци“ относятся к VI веку нашей эры. В IX веке в игру была введена новая исключительно своеобразная фигура, которой не существует ни в каких других шахматах — „пушка“.

Играют обычно плоскими круглыми дисками, напоминающими наши шашки. Названия фигур обозначаются китайскими иероглифами на верхней плоскости дисков черной и красной краской.

В „Сянци“ находит широкое применение весь арсенал шахматных тактических приемов и комбинаций: двойной удар, связка, открытый шах, блокирование и т. д.

В России описание китайских шахмат было впервые опубликовано секретарем русского посольства в Пекине Леонтиевым А. К. Его книжка, изданная в 1775 г. в Петербурге, явилась вообще первой опубликованной в России печатной работой по шахматам (рис. 1). Интересно, что первая книга по теории европейских шахмат (Петров „Шахматная игра, приведенная в систематический порядок“ С.—Петербург 1824.) в России была издана на 49 лет позже.



Рис. 1

## II. ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Доска для игры (рис. 2) имеет форму прямоугольника, образованного 9 вертикальными и 10 горизонтальными линиями. 90 точек пересечения этих линий называются пунктами и выделяются на доске кружками, играющими роль клеток шахматной доски, на которых располагаются фигуры и пешки.

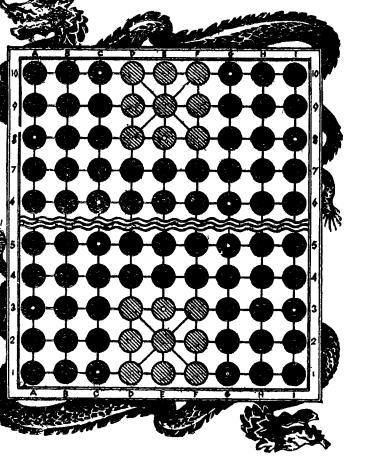


Рис. 2

Аналогично европейским шахматам вертикальные ряды пунктов обозначаются в европеизированной нотации слева направо 9 буквами латинского алфавита от *a* до *i*. Горизонтальные ряды нумеруются снизу вверх цифрами от 1 до 10. Посредине (между 5 и 6 горизонталиами) доска делится „рекой“ на два лагеря. В каждом лагере выделяется „крепость“, состоящая из  $3 \times 3 = 9$  пунктов, в которой располагается король и 2 ферзы.

2. Фигуры для игры. Каждый из играющих (черные и красные) располагает 11 фигурами: король (цзян или шуай) — 1, ферзи (ученый, ши) — 2, слоны (сян) — 2, кони (ма) — 2, ладьи (колесница, чэ или цзюн) — 2, пушки (пao) — 2 и 5 пешек (солдат, цзу или пин).

3. Начальное расположение фигур (рис. 3). В отличие от европейских шахмат игру начинают черные.

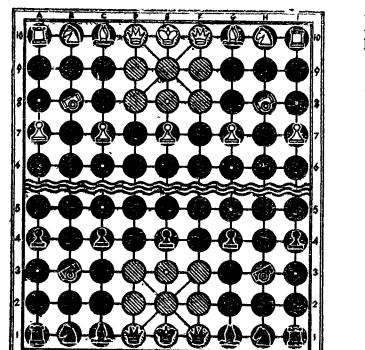


Рис. 3

4. Ход короля. Король ходит и бьет по горизонтали и вертикали только на один пункт и может действовать на 9 пунктах доски в пределах крепости (рис. 4).

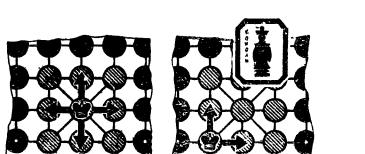


Рис. 4

5. Ход ферзы. Ферзь может двигаться и бить только по диагонали на один пункт в пределах крепости, действуя таким образом лишь на 5 пунктах доски (рис. 5).

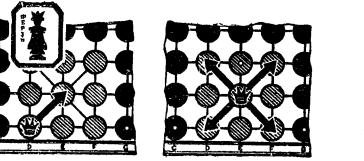


Рис. 5

6. Ход слона. Слон ходит и бьет по диагонали через один свободный пункт (не ближе и не дальше) и имеет право действовать только в пределах своего лагеря на 7 пунктах доски, отмеченных белыми точками.

Так, на диаграмме (рис. 6) черный слон *c1* может сделать ход *C1—a3* или *C1—e3*. Черный слон *g1* не может двигаться, так как дорогу на *e3* ему преграждает черный конь *f2*, а на *i3* красная ладья *h2*\*.

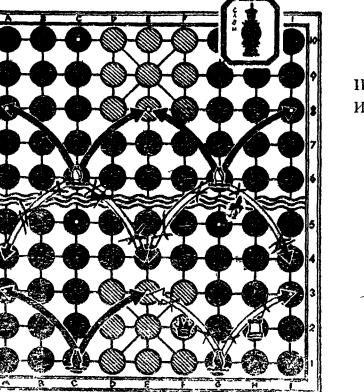


Рис. 6

Красный слон *c6* может пойти на *a8* или *e8*, но пункты *a4* и *e4* для него недоступны, так как он не имеет права выходить за пределы своего лагеря.

Примечание. Ферзь и слон в китайских шахматах ходят так же, как ходили эти фигуры в индо-персидских и европейских шахматах до XVI века.

7. Ход коня. Ход коня слагается из хода короля и хода ферзы, причем первая половина его обязательна делается ходом короля.

Красные могут защищаться от шаха ходом ферзы *f10* на *e9* (позиция I) или же, убрав с вертикали *e* слона, ходом *Ce8—g10* (позиция III).

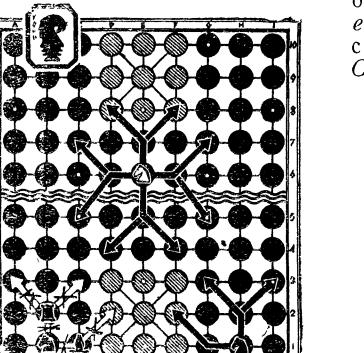


Рис. 7

\* По китайской терминологии такое блокирование слона называется „сай сян ян“ (загородить слону глаза).

8. Примечание. В позиции II под ударом пушки находится ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

10. Ход пешки. Пешка ходит и бьет по вертикали на один пункт вперед, а вступив в лагерь противника (перейдя реку), приобретает право двигаться и бить также и по горизонтали (вправо и влево) (рис. 11). По достижении последней линии превращения пешки в фигуру в китайских шахматах не происходит, и она имеет право двигаться только в стороны по последней горизонтали.

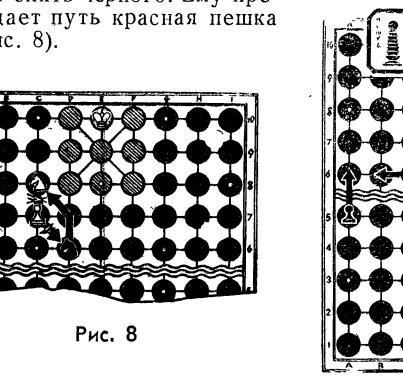


Рис. 8

11. Ход ладьи. Ладья ходит и бьет через всю доску как в обычных шахматах (рис. 9).



Рис. 9

12. Примечание. Ферзь и слон в китайских шахматах ходят так же, как ладьи, но только в том случае, если между ней и атакуемой фигурой находится одна своя или неприятельская фигура, пешка.

На рисунке 10 в позиции I черная пушка *e5* шахует красного короля *e10* через красного слона *e8*, служащего барьером.

Красные могут защищаться от шаха ходом ферзы *f10* на *e9* (позиция II) или же, убрав с вертикали *e* слона, ходом *Ce8—g10* (позиция III).

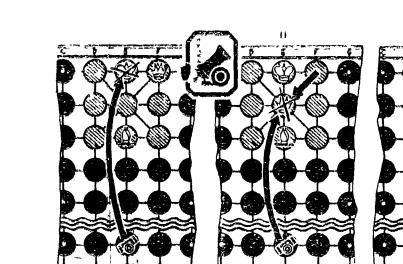


Рис. 10

\* По китайской терминологии такое блокирование коня называется „Я ма цзоу“ (придавить коню ногу).

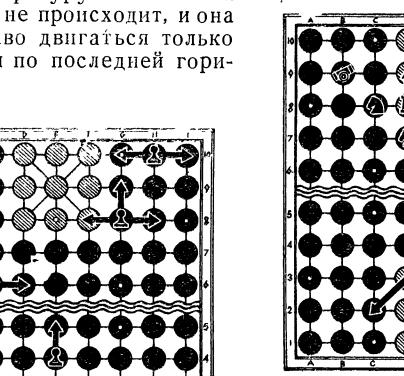
13. Сравнительная сила фигур. Наиболее сильной фигурой является ладья, за неё следуют пушка и конь. Эти

фигуры составляют группу

атакующих фигур. Ферзь и слон несут оборонительные функции и являются более слабыми фигурами.

Следующие пушки представляют сокрушительную силу. В позиции на рисунке 15 две черные пушки, из которых одна на *e4* находится под ударом сразу трех красных фигур (ладьи *b4*, пушки *a4* и коня *c5*), дают мат красному королю. Королю угрожает пушка *e3* через пушку *e4*, играющую роль барьера. Взятая пушка *e4* (*Kc5:e4, Lb4:e4*, *Psh a4:e4*) не спасает от мата, так как красная фигура, ставшая на место взятой пушки, послужит барьером, через который пушка *e3* бьет красного короля.

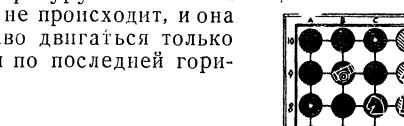
В китайских шахматах возможно объявление не только двойного, но и тройного и даже четверного шаха. На рис. 13.



14. Тройной шах. Тройной шах устанавливается в позиции II под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

15. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции III под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

16. Угрожая слоном *e8* в позиции II, красные выигрывают в 2 хода:



17. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции III под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

18. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции IV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

19. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции V под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

20. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции VI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

21. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции VII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

22. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции VIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

23. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции IX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

24. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции X под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

25. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

26. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

27. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

28. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XIV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

29. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

30. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XVI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

31. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XVII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

32. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XVIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

33. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XVIX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

34. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

35. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

36. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

37. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

38. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXIV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

39. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

40. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXVI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

41. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXVII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

42. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXVIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

43. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXIX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

44. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

45. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

46. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

47. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

48. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXIV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

49. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXV под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

50. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXVI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

51. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXVII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

52. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXVIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

53. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXIX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

54. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXX под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

55. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXXI под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

56. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXXII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

57. Четверной шах. Четверной шах устанавливается в позиции XXXXIII под ударом пушки находящейся ферзь *e9*, барьером служит слон *e8*.

4. Сс6—e8  
5. Л6—d6 + Крd9—e9  
6. Лd6:g6 ...  
или 4. ... Сс6—e8  
5. Л6—d6 + Крf9—c9  
6. Лd6:g6, и черные выигрывают.

Рассмотрим два еще более сложных эндшпилля.

### 3. Ладья, пушка и король против короля и ладьи.

Сильнейшая сторона выигрывает, если ей удаётся занять ладьей центральную вертикаль e. В противном случае игра заканчивается вничью.

В позиции на рисунке 24 черные выигрывают.

1. Лe7—e10 + Крf10—f9
2. Пшh10:f10 ...

Нападая на красную ладью,

1. ... Лf6—d6
2. ... Лe10—e5 ...

Угрожает мат ладьей на f5, от которого не спасает взятие королем черной пушки.

3. ... Лd6—f6
4. Пшf10:f6 и выигрывают.

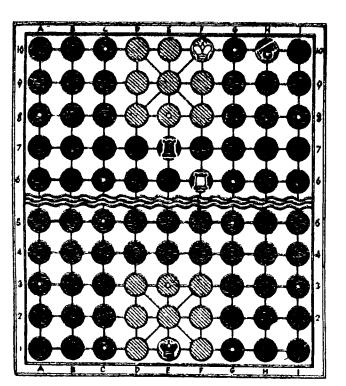


Рис. 24

Однако если все фигуры на рисунке 24 передвинуть на одну вертикаль влево, то вертикаль e окажется в руках красных, и черные уже не могут выиграть. Рекомендуем читателям самостоятельно проанализировать эту позицию.

### 4. Король и конь против ферзя

Чтобы запасти короля красных, нужно выиграть ферзя, после чего конь быстро патует однокого короля (смоги "Король и конь против короля"), (рис. 25).

1. Кf9—e7 + Крd9—d8
2. Нельзя 1. ... Крd9—d10 из-за 2. Кe7—c8 + и 3. Кс8:f9.
3. Кe7—g8 Фe9—f8
4. Кg8—f6 Фf8—e9

Если 3. ... Крd8—d9, то 4. Кf6—d7 Фf8—e9 5. Кd7:e9 и выигрывают.

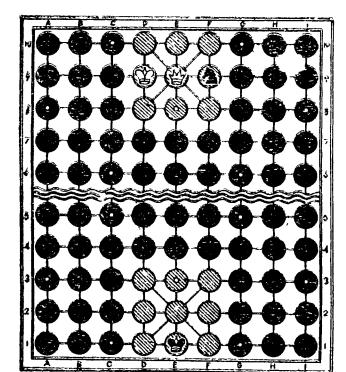


Рис. 25

Теперь же следует мат в 2 хода:

2. Крd1—e1 ...

Отрезая красного короля от вертикали e.

2. ... b2—c2 или любой другой ход. Красные не могли делать вечный шах ладьей по пунктам h1, h2 и h3, так как в китайских шахматах

4. Кf6—d7 Фe9—f10 (d10)

5. Кd7—b3 Фf10 (d10)—e9  
6. Кb8—c10 + Крd8—d9  
7. Кc10:e9 и выигрывают.

Если бы красные на втором ходу сыграли 2. ... Фe9—d10, то тогда черные могли бы выиграть, и даже двумя способами. Читатели смогут убедиться в этом, тщательно проанализировав позицию.

### IV. РАЗНЫЕ ОКОНЧАНИЯ

Приводим несколько интересных комбинационных окончаний.

#### Окончание № 1 (рис. 26)

У красных большое материальное преимущество, но черные проводят двухходовую матовую комбинацию.

1. Лf9:e9 + Кг8:e9
2. ...

Если 1. ... Крe10—f10, то 2. Лd9—d10 ...

2. ... Лd9—d10 ...

Красный король не может бить ладью d10, так как король противника находится на открытой линии d.

Черные грозят матом в 2 хода путем 1. b2—c2 и 2. c2—c1x или 2. c2—d2x. Поэтому черные предлагают эффектную жертву ладьи.

1. Лh8—h2! Лe2:h2??

Красные не должны были принимать ее.

По-видимому 1. ... Лe2—e6 спасало партию, так как 2. Lh2:b2 с угрозой матов ладьей на b9 легко парировалось ходом 2. ... Крd9—e9.

2. ...

Нападая на пушку,

3. Пшd6:d1+ c2—d2+

Потому черные предлагают эффектную жертву ладьи.

1. ...

Ладья также перебрасывается в центр.

2. ...

Нельзя, конечно, 3. ...

4. ... Крd9—d10 ввиду 4. Кf7—a8x.

4. Кf7:e9 ...

Снова грозит мат 5. Кe9—a7x.

4. ... f2—e2+!

5. Крe1:e2 ...

На 5. Крe1—d1 ... следует

5. ... c2—d2x, а на 5. Крe1—f1

просто 5. ... Крd9—e9.

5. ... Пшi1—d1

Нападая на пушку,

6. Пшd6:d1+ c2—d2+

7. Крe2:d2 Крd9:e9

8. Пшd1:d5 и ничья, так как лишние слон и пешка не могут обеспечить красным выигрыш.

#### Окончание № 2 (рис. 27)

Красные грозят матом в 2 хода путем 1. b2—c2 и 2. c2—c1x или 2. c2—d2x.

Поэтому черные предлагают эффектную жертву ладьи.

1. ...

Ладья также перебрасывается в центр.

2. ...

Нельзя, конечно, 3. ...

4. ...

Ладья также перебрасывается в центр.

5. ...

Нельзя, конечно, 6. ...

7. ...

Ладья также перебрасывается в центр.

8. ...

Нельзя, конечно, 9. ...

10. ...

Разыгравая ферзя, (рис. 30)

10. ...

Жертву ладьи за ферзя принимают, не зная ввиду ферзевого варианта 10. ...

Фe0:d10. 11. Лd2:f2 +

Жертвой пушки красные от-

взывают ладью h10 дорогу в лагерь противника.

12. Лf2:f8+ Крf1

—e10. 13. Пшb8—e8x

10. ... Крf10—f9

11. Лd10—d9

Снова угрожая 12. Лd9:e9 +

Крf9—f10. 13. Лd2—d10 ×

11... Пшe8—f8

Теперь нельзя брать ферзя

12. Лd9:e9

12. Пшb8—e8 ...

Опять грозит тот же мат в 2 хода.

12.... Крf9—f10.

Теперь на 13. Лd9:e9 красные

играют 13... Сc10:e8

снимая одну из атакующих фигур, защищая десятую горизонталь ладьей a10 и спасаясь от матов, но не 13... Сc10:e8? из-за

14. Лd2—d10 ×

13. Пшe7:f7 + Пшf8—h8

14. Лd9:e9 ...

Еще одна жертва.

14.... Сc10:c8

Грозил мат 15. Пшe8:f8x

15. Лd2—f2 Пшb1—b8

Грозил мат 16. Пшf7—d7 +

Пшh8—f8 17. Лf2:f8x.

Сейчас в этом варианте на 17. Лf2:f8—следует 17... Пшb8:e8

16. Пшf7—f8!! ... (рис. 31).

Партия № 1

Черные Красные

1. Пшh3—e3 Пшh8—e8

2. Кh1—g3 ...

Невыгодно 2. Пшe3:e7+, т. к.

черные хотя и выигрывают

пешку, но теряют инициативу. Например: 2. Пшe3:e7+ +

Фd10—e9 3. Кh1—g3 Кb10—c8

4. Пшe7—e5 Лh10—h10 или

Кe8—e7, затем Сc10—e8 и по-

том Лa10—d10, опережая чер-

ных в развитии.

2. ... Кр e10—d10

3. Пш h6—d6 ...

Опять надо защищаться от

матов 3. Кf7—d8x.

2. ... Крd10—d9

чтобы на 3. Кf7—d8 + отве-

тить 3... Кра9:d8

3. f9:e9 + Фf10:e9

Нельзя, конечно, 3...

Крd9—d10 ввиду 4. Кf7—a8x.

4. Кf7:e9 ...

Снова грозит мат 5. Кe9—a7x.

4. ... f2—e2+!

5. Крe1:e2 ...

На 5. Крe1—d1 ... следует

5. ... c2—d2x, а на 5. Крe1—f1

просто 5. ... Крd9—e9.

5. ... Пшi1—d1

Нападая на пушку,

6. Пшd6:d1+ c2—d2+

7. Кр e2:d2 Кр d9:e9

8. Пшd1:d5 и ничья, так как

</div

роль  $f1$  оказывается под шахом пушки  $h1$ . Черные ходом 2 $\text{Пш}h1-h10+$  освобождаются от этого шаха, на что красные играют 2... $\text{Пш}g10-g1+$ , освобождаясь от шаха и сами давая шах. На это следует 3.  $\text{Пш}h10-h1+$  и т. д. (Если в ответ на 2 $\text{Пш}h1-h10+$  красные играют 2... $\text{Пш}g10:f10$ , ликвидируя шах, то следует 3. $f9-f10$ , восстанавливая шах пушки с матом.

## II. Случаи, считающиеся проигрышем партии

### 1. Вечный шах

В позиции VI Черные:  $Kpd1, Lh3 \dots$  (2). Красные:  $Kre10, Le2$ , пешка  $c2 \dots$  (3). Черным грозит мат путем  $Ld2$  или  $Le1$ , а также пешкой на  $c1$  (d2). Если они прибегают к вечному шаху по полям  $h8-h10$ , то они считаются проигравшими партию.

### 2. Вечная угроза матом

В позиции VII Черные:  $Kpd2, Fe2$  и  $f3$ ,  $\text{Пш}f6$ ,  $Ce5$  и  $e3$ ,  $Kh7$ ,  $pg9 \dots$  (8). Красные:  $Kre10, Fd10$  и  $e9$ ,  $Lc1$  и  $c3$ ,  $Ce8$  и  $a8 \dots$  (7) перевес красных очевиден. Они, в частности, угрожают заматовать черных двумя

ладьями — одним из обычных приемов. Однако, если черные ходят 1. $\text{Пш}f6-e6$ , то красные ввиду угрозы матом (2. $Kf8+$ ,  $Kre10-f10$  3. $\text{Пш}e6-f6$  с матом) вынуждены ответить 1... $Kre8-f8$ . Тогда черные возвращаются пушкой  $e6$  на  $f6$  с той же угрозой  $Kh7-f8$  с матом, и красные должны отвечать  $Krf10-e10$  и т. д. Такое вынужденное черными повторение ходов считается выигрышем красных.

### 3. Чередование шаха и угрозы матом

В позиции VIII. Черные:  $Kpf1, Lg7, \text{Пш}e6$  и  $pd6 \dots$  (4),

Красные:  $Kre10, Fe9$  и  $f10$ ,  $Lh2$ ,  $Ce8$ , и  $g10$ ,  $pp.d2$  и  $f4 \dots$  (8) красным достаточно пойти пешкой  $d2$  на  $e2$  чтобы создать многочисленные матовые угрозы. При ходе черных они могут сыграть 1. $Lg7-b7$ , угрожая матом и вынуждая ответ 1... $Kre10-d10$ . Если теперь черные играют 2.  $Lb7-d7+$ , то красные вынуждены ответить 2... $Kpd10-e10$ . Черные опять идут 3. $Ld7-b7$ , вынуждая 3... $Kre10-d10$  и т. д. Такое повторение ходов считается проигрышем черных.

Приведенные примеры показывают общие принципы решения вопроса о повторении ходов.



Под общей редакцией А. Е. Стакурского  
Ответственный редактор С. П. Омелянчук  
Художественный редактор А. С. Куприянов  
Технический редактор Е. В. Соколова

Л103776 Подписано к печати 22/VII—1961 г. Бумага 70 × 108<sup>1/16</sup> Печ. л. 1  
Уч.-изд. л. 1,37 Тираж 100 000 Заказ № 0327 Изд. № 792

Московская типография № 4. Управление полиграфической промышленности  
Мосгорсовнархоза ул. Баумана, Гарднеровский пер. 1 а.