

## ВОКРУГ СВЕТА НА БЕЛОМ КОНЕ

Не вдаваясь в подробности, можно с уверенностью констатировать: шахматы – неразгаданная загадка, окутанная туманом красивых легенд и сказаний. Тайна их происхождения зиждется на догадках и предположениях и находится под надёжным «прищелчком» **Каиссы** за семью «замками», которые пытаются открыть учёные многих стран многие десятилетия. А пока, все исторические сведения, связанные с возникновением шахмат не что иное как *petitio principii* (лат. аргументы основанные на выводах из тех положений, которые ещё сами требуют доказательств) ...

И лишь только, пожалуй, конь как термин шахматной фигуры не претерпел заметных изменений. Почему? Ответ прост. Изначально шахматы – это оригинальная попытка изобразить на доске военное сражение. А если учесть, что конница в древнее времена занимала одно из ведущих мест в комплектовании воинских подразделений, то дальнейшие комментарии становятся просто излишними. Хотя, не лишним будет заметить, что лошадь – животное универсальное, с которым напрямую связана многогранная деятельность: а) с/х работы; б) спортивные соревнования, вплоть до олимпиад и спортивные игры (на-

пример, поло); в) воинские подразделения как мы уже отмечали с красивыми названиями кавалькада, эскадрон и др.; г) цирковые представления и парковые аттракционы; д) ипподромные коммерческие бега и скачки и т.д. При этом, движения этого уникального животного разнообразны: рысь, галоп и самый быстрый его ход – карьер (человечество не могло пропустить такое разнообразие мимо своих ног и в конце 19в. избрело свой «галоп» – быстрый танец двудольного движения); е) древнегреческие мифы: кентавр (получеловек-полулошадь), Пегас (крылатый конь Зевса, от удара которого, на горе Геликон забил чудесный источник Иппокрен, вода которого давала вдохновение поэтам..., а шахматную композицию нередко называют поэзией); ж) творчество народов мира, например, «Конёк Горбунок» и т.д.

Поэтому нет ничего удивительного, что фауну, наравне с «хозяйном» – индийским слоном, на шахматной доске представляет не царь зверей, а мирное животное!

Шахматный конь фигура парадоксальная, неординарная и несомненно самая популярная, причём реального, а не абстрактного исполнения. Люди издавна обратили на неё внимание: не случайно конь самая узнаваемая, а по сему, ещё раз повторяюсь, и самая

популярная шахматная фигура как в народе, так и среди проблемистов. А всё, что популярно в народе, подвержено «обстрелу» анекдотами, частушками, поговорками и афоризмами. Вот несколько таких «выстрелов»: «И белый конь может оказаться тёмной лощадкой», «И шахматный конь бывает с норовом», «И шахматного коня можно подковать... теоретически», «С точки зрения коня – ладья слишком прямолинейна»...

А вот шуточное посвящение автора:

В нотации под буквой «К»,  
Но буква «Г» ему роднее ...  
Ему бы сбрую и седло  
И был бы всех фигур сильнее!

Вот почему выражение «ход конём» стало крылатым и прочно адаптировалось в нашем быту. Употребляя в обиходе выражение «ход конём», мы подразумеваем принятие какого-то неожиданного, неординарного решения, причём решения хитроумного (вспомним например, историю с Троянским конём), решения необычного, непредсказуемого, порой загадочного и коварного.

Но если внимательно присмотреться, то такой он и в шахматной жизни. Все эти характерные особенности изречения интегрированы с элементами парадоксальности в этой уникальной фигуре. В чём же и как это проявля-

ется?

Уникальная особенность – хамелеонное перемещение! Это единственная фигура, которая ни при каких обстоятельствах, вплоть до уничтожения, по другому ходить не сможет. Этот-то, как раз нюанс и используют шахматные «математики» и составители в жанре ретроградного анализа.

Необычность – в его медлительности. Видимо по завету древних *festinalente* (лат. торопись медленно), конь по скорости передвижения заметно уступает всем «боевым» фигурам шахматного войска.

Загадочность заключается в том, что при обучении начинающих, ходы коня поддаются восприятию труднее всего и в то же время, люди совершенно далёкие от шахмат, прекрасно знают, что в шахматах есть такая фигура – конь! Удивительно, неправда ли?

Сила – в его слабости и коварстве, то есть не в количестве условных единиц, а в неожиданном, порой, ошеломляющим, коварным атакующим манёвре. И на этой стези ему равных нет. В жизни, это сравнимо лишь с самым прекрасным и совершенным Божиим творением – женщиной.

Парадоксальность в натуре (не «природная»), заключается в том, что два коня (единственный тендем) не в состоянии заматовать одинокого короля.

Хитроумность подчёркнута его реалистическим изображением,

любой ребёнок скажет – это лошадка, в отличие от остальных абстрактных фигур (например, слон ничего общего не имеет с реальным слоном).

Популярность коня заключается ещё и в том, что в 18-19в. многие крупные учёные занимались изучением этой удивительной фигуры. В результате, естественным путём обозначилась точка соприкосновения математики и шахмат. От слияния этих сфер интеллектуальной деятельности, появился новый популярный жанр – шахматная математика. В мире появляются одна за другой множество шахматно-математических задач на тему «всемогущего» коня. И среди них несомненно самой интересной, а следовательно и самой известной задачей на эту тему является задача о нахождении маршрута коня на шахматной доске, то есть обход конём всех полей шахматной доски, посетив каждое из них только один раз.

В 1849г. знаменитый Леонард Эйлер посвятил ей большой труд «Решение одного любопытного вопроса, который кажется, не поддаётся никакому исследованию». Попутно заметим, что проблема нахождения всех маршрутов и подсчёта их числа до сих пор не решена и шансов на успех мало. Известно правда, что число решений превосходит 30 миллионов...!

«Многие составители «хода коня» стремились внести в своё занятие, насколько это возможно,

эстетический элемент и достигли довольно любопытных результатов.

Маршрут (см. диаг.), принадлежащий Янишу, примечателен в нескольких отношениях. Он замкнут (что соответствует названию этой статьи, то есть своим 64-м ходом конь попадает на поле «1» (Прим. авт.), образует «полуматематический квадрат» (суммы чисел вертикалей и горизонталей равны магическому числу 260, а суммы чисел главных диагоналей отличны от него) и, кроме того, обладает необычной симметрией – при повороте доски  $a1=h8$  первая половина маршрута (от 1 до 32) превращается во вторую (от 33 до 64)».

Е.Гик, «Математика на шахматной доске», 1973г.).

50	11	24	63	14	37	26	35
23	62	51	12	25	34	15	38
10	49	64	21	40	13	36	27
61	22	9	52	33	28	39	16
48	7	60	1	20	41	54	29
59	4	45	8	53	32	17	42
6	47	2	57	44	19	30	56
3	58	5	46	31	56	43	18

Кстати, «площадь» по которой перемещается уже известный нам «хамелеон», и на которой рождаются многочисленные шахматно-

математические задачи, уникальна по своему. Вот самая известная легенда, датированная аж 7в: К индийскому царю Шерану-Ширхану пришёл его подданный Сету и показал новую игру «шахматы». Радже очень понравилась остроумная игра, и он решил наградить изобретателя за гениальную выдумку. На вопрос, какой дар он хотел бы получить, «скромный» автор запросил очень «мало». Он сказал, что будет рад, если ему дадут «немного» зерна, причём на первое поле шахматной доски положить всего одно зерно, а далее, на каждой клетке количество зёрен удваивать. Раджа удивился такой «незначительной» просьбе и приказал тут же её исполнить. Вскоре, однако выяснилось, что исполнить просьбу изобретателя невозможно. Подсчёты показали, что даже всего мирового урожая зерна недостаточно, чтобы удовлетворить просьбу «скромного» индийца. Мудрец потребовал фантастически большое количество зерна:

18 446 744 073 709 551 615.

Амбар для его хранения высотой 4 и шириной 20 метров, должен

простирается от Земли до Солнца, то есть поверхность планеты должна быть примерно в 2тыс. раз больше нашей матушки Земли! Фантастика!

На этой диаграмме маршрут коня представил автор – В.Иванов.

28	41	16	5	30	43	18	7
15	4	29	42	17	6	31	44
40	27	50	53	60	57	8	19
3	14	59	56	51	54	45	32
26	39	52	49	59	61	20	9
13	2	25	38	55	48	33	46
64	37	12	23	62	35	10	21
1	24	63	36	11	22	47	34

В 2006 г. в библиотечке «СШН» вышла брошюра В.Иванова «Вокруг света на белом коне», в которой автор представил 64 свои задачи. Оригинальность сборника заключалась в том, что во всех задачах, в начальной позиции, белый конь каждый раз находился на новом поле.

