

А вы знаете, я тут поразмыслил, как сам воспринимаю "характеры" шахматных фигур, основываясь на собственном опыте. Итак.

Король. Самый заносчивый, но при этом трусливый. Он контролирует все восемь полей вокруг себя, но при этом его дальность зрения минимальна. К тому же он постоянно нуждается в опеке, его требуется в течение всего сражения тщательно охранять, оттягивая на его защиту пешки и фигуры, воздвигая вокруг его величества надежные бастионы. И только к эндшпилю, когда с поля боя исчезает большинство опасных дальнобойных фигур, такие как ферзи, ладьи и слоны, король неожиданно преображается в героя (понятное дело, воевать-то более некому, и смело, но неторопливо идет воевать. К тому же короли крайне боятся встречи с себе подобными. И еще интересный момент: если наш король голый, а против него целая армия врагов, то пределом его мечтаний является патовая ситуация, когда ему уже некуда больше бежать, но при этом ему никто не угрожает. Видимо, он в этот момент чувствует свое моральное превосходство и самоустранивается, а игра заканчивается ничьей. Резюме: король - фигура с большими амбициями, но маленькими возможностями, отсюда все его комплексы и инфантилизм.

Ферзь. На первый взгляд, это самая сильная фигура в шахматном королевстве, дальнобойная, быстрая, ценная, любит все контролировать. Но даже сильные подвержены слабостям. Ферзь патологически страдает от клаустрофобии. Если он окружен фигурами и пешками, неважно, своими или вражескими, то он уже и не помышляет об агрессии, а трусливо сбегает даже от угроз, исходящих от пешек. Ферзь фрустрирует, когда на доске мало пространства, ему плохо, что его могучие возможности не могут быть использованы. Другой глубокий комплекс ферзя - он фобически избегает неравноценного обмена, и даже на себе подобного меняется крайне неохотно. С другой стороны, если ему удастся преодолеть свой страх, то выглядит это очень красиво. Большинство шахматных шедевров демонстрируют нам, как ферзь жертвует собой ради великой цели - выигрыша в игре, оставляя у зрителя неизгладимое эстетическое впечатление. В целом, ферзь сильный, но прямолинейный. Даром, что его имя происходит от арабского "визирь" - советник шаха. С такими качествами он лучше всего справляется с... самой слабой фигурой - вражеским королем. Да, поймать в матовую сеть врага у ферзя получается лучше всего.

Пешка. Знаменитый шахматный маэстро 18-го столетия Филидор говорил: пешки - душа шахмат. И он был прав! Эта скромная фигура имеет очень тонкую душевную организацию. На нее сваливается много рутинной и грязной работы: они возводят бастионы, за которыми прячутся свои фигуры и его величество, они первыми штурмуют вражеские крепости, их приносят в жертву подчас ради каких-то сомнительных целей. Но тайная мечта пешки для всех остается загадкой. Да, все в курсе, что она стремится к восьмой горизонтали, где находится заветное поле превращения. Но никто не знает,

кем она там мечтает стать, ферзем, ладьей, а может быть даже конем?

Пешки очень социозависимые существа. Их сила и здоровье многократно возрастают, когда они движутся единой фалангой, рука об руку. Пешка боится изоляции, тогда никто из собратьев не может ей помочь, и она становится беззащитной. Ведь гордые фигуры не желают тратить свои силы на ее охрану. Даже у такой малоценной фигуры как конь рядом с изолированной одинокой пешкой просыпается самолюбие, и он не желает тратить свои лучшие годы, охраняя ее от врагов. С другой стороны, у пешек практически неограниченные возможности для карьерного роста. Если она продвинется подальше, ближе к восьмой горизонтали или к вражескому королю (короли даже пешек боятся, ага) вокруг нее начинается суета: ее начинают охранять, фигуры расчищают ей путь вперед, на нее делаются большие ставки. Повезло, если ты родился центральной пешкой, тогда ты первой выступаешь вперед и тебя заботливо охраняют как ценность, а вот крайняя пешка своего шанса может так и не дожидаться...

Конь. Шахматного коня с самого рождения окружает романтический ореол. Но, положив руку на сердце, реальная ценность коня очень невелика. Замысловатая геометрия его способа передвижения ставит его ценность в зависимость от конкретных обстоятельств, которые имеют место на доске. Самой большой удачей можно считать, если удастся найти такой форпост для коня, где он может взять под контроль два-три ключевых пункта, но при этом будет хорошо защищен от вражеских фигур. Согласитесь, невеликие достижения для такой амбициозной фигуры. Другой распространенный сценарий: конь быстро вступает в игру, перепрыгивая через фигуры, быстро пробирается в стан врага, внося туда сумятицу, а судьба у него одна: пасть смертью храбрых. Одна из часто встречающихся ошибок новичков заключается в следующем: полагая коня равноценным слону, они с легкомысленно разменивают вражеских коней на своих дальнобойных слонов, забыв при этом, что через несколько ходов ситуация изменится, и кажущийся сейчас таким великим конь окажется бесполезной игрушкой. В целом, конь - это много шума из ничего. Чего стоит только тот факт, что шахматный конь - это не быстрый арабский скакун, а медленно и неуклюже передвигающаяся кляча. Ценность коня стремительно падает, когда фигуры исчезают, а пространства становится больше. Разве это не абсурд?

Уместно отметить, что у шахматного коня есть друг - ферзь, эти две фигуры превосходно взаимодействуют друг с другом. А вот с остальными, даже с себе подобными они не находят общего языка. Два коня при поддержке собственного короля не могут поставить мат голому королю противника.

Слон. Самооценка этой фигуры целиком и полностью зависит от пешек. Все дело в том, что он видит только половину всех шахматных полей, либо белую, либо черную. И если свои фигуры мешают ему свободно перемещаться по диагоналям, то пользы от слона никакой. Пешки в этом отношении ведут себя хуже всего, т.к. они неподвижны, а значит на длительное время (если не навсегда) заслоняют слонам дорогу. Можно сказать, что слоны необщительны, друг с другом они тоже не общаются, а работают параллельно, каждый строго на своем участке, выстраивая продуктивное сотрудничество по принципу дополнения. Легче всех слону работает с ладьей. Вместе они контролируют очень много полей, обе фигуры дальнзоркие, поэтому хорошо сотрудничают, даже находясь на почтительном расстоянии друг от друга.

Личность шахматной фигуры

Автор: Петров А.А.

08.01.2010 03:18 - Обновлено 06.01.2015 18:48

Кстати, слон имеет, пожалуй, самое большое количество имен: в Индии он слон, в России - офицер, в Англии - епископ (bishop), в Германии - бегун (Läufer), во Франции - безумец (fou), известны и другие имена.

Ладья. Пожалуй, самая полезная фигура, ценность которой минимальна в самом начале игры, но заметно возрастает со временем. Ее оборонительные и атакующие возможности очень велики. Недаром, ладейные эндшпили считаются самыми сложными для разыгрывания. Ладья хорошо дружит со всеми фигурами и даже с пешками. Еще ладья отличается разумностью, степенностью и дальновидностью. В отличие от ферзя она не рвется сразу вперед, а спокойно ждет позади всего войска, пока не освободятся вертикали и горизонталы. Единственное, чего не любит ладья - отсутствие перспективы. Если позиция на доло остается закрытой или же ее ограничивают оборонительными функциями, то ей становится плохо от такого неразумного использования всех ее возможностей. Вообще, у ладьи есть некоторая мания величия, поэтому и ее способности к самопожертвованию невелики. Есть много красивых партий, где жертвуются пешки, слоны, кони и даже ферзи, а вот ладьей жертвуют крайне редко. Оно и понятно: как можно пожертвовать тем, кто в самые горячие моменты сражения, как правило, отсиживается в собственном тылу?