

Шахматная теория

Шахматная теория представляет собой набор исследований, посвящённых различным аспектам шахматной игры. Её активное развитие началось с XV века, когда шахматные правила устоялись в виде, оставшемся практически неизменным до наших дней.

Этапы партии

Теория выделяет три этапа шахматной партии: дебют, миттельшпиль и эндшпиль.

- **Дебют** — начальная стадия партии, продолжающаяся первые 10-15 ходов. В дебюте основной задачей игроков является мобилизация собственных сил, подготовка к непосредственному столкновению с противником и начало такого столкновения. Дебютная стадия игры наиболее хорошо изучена в теории, существует объёмная **классификация дебютов**, наработаны рекомендации по оптимальным действиям в тех или иных вариантах, отсеечно большое количество неудачных дебютных систем.
- **Миттельшпиль** — середина игры. Стадия, начинающаяся после дебюта. Именно в ней обычно происходят основные события шахматной партии (ситуации, когда выигрыш достигается ещё в дебюте, очень редки). Характеризуется большим количеством фигур на доске, активным маневрированием, атаками и контратаками, соперничеством за ключевые пункты, в первую очередь — за центр. Партия может завершиться уже в этой стадии, обычно такое происходит, когда одна из сторон проводит успешную комбинацию. В противном случае после взятия большего числа фигур партия переходит в эндшпиль.
- **Эндшпиль** — заключительная стадия игры. Характеризуется небольшим количеством фигур на доске. В эндшпиле резко возрастает роль пешек и короля. Часто основной темой игры в эндшпиле становится проведение проходных пешек. Эндшпиль заканчивается либо победой одной из сторон, либо достижением положения, когда победа в принципе невозможна. В последнем случае заключается ничья.

Взаимодействие фигур

Взаимодействие фигур играет в шахматах первостепенную роль: мат достигается только при согласованных действиях фигур против неприятельского короля. Во взаимодействии фигур могут участвовать фигуры обеих сторон; иногда свои же фигуры не помогают, а мешают, ограничивая подвижность собственного короля или других своих фигур.

Различают 4 элементарных формы тактического взаимодействия фигур:

1. **нападение** — фигура атакует фигуру соперника;
2. **ограничение** — фигура ограничивает зону действий, радиус передвижения, своих или неприятельских фигур;
3. **поддержка** — фигура защищает другую фигуру;
4. **перекрытие**.

Из элементарных возникают более сложные формы тактического взаимодействия фигур, которые являются основными средствами атаки, например нападение комбинированное, или двойное нападение.

От тактического взаимодействия фигур, направленного против какой-либо фигуры соперника, отличаются стратегическое взаимодействие фигур (начинают осуществлять ещё в дебюте, где развитие и расстановку фигур и пешек подчиняют единому плану) — фигуры и пешки одной из сторон располагаются так, чтобы совместно контролировать важный участок доски.

Шахматы как игра с полной информацией

Шахматы являются [игрой с полной информацией](#), поэтому итог игры предопределён в случае следования по крайней мере одним из игроков оптимальной стратегии, гарантирующей достижение выигрыша (или ничьей). Математически доказано, что такая стратегия, при условии конечности игры, существует (для шахмат, как и для любой другой игры с полной информацией), однако на текущий момент для шахмат она не найдена. Большое количество вариантов ходов и возможных позиций препятствуют «механическому» расчёту хода партии более чем на несколько ходов вперёд, так что на практике итог игры непредсказуем.