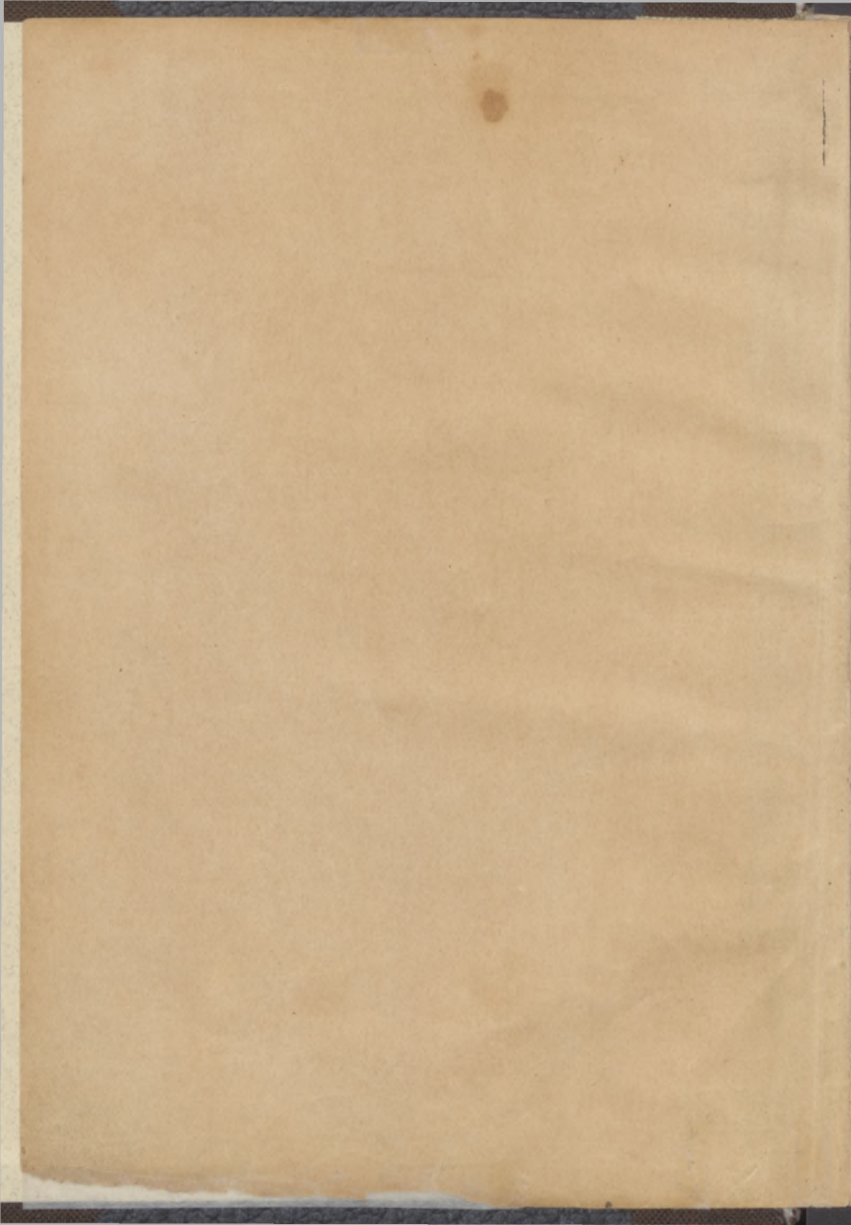


49

B



шахматистовъ Петрова, Бреда, Руссо, Габелера и Карла ванъ-Тенана.

20413

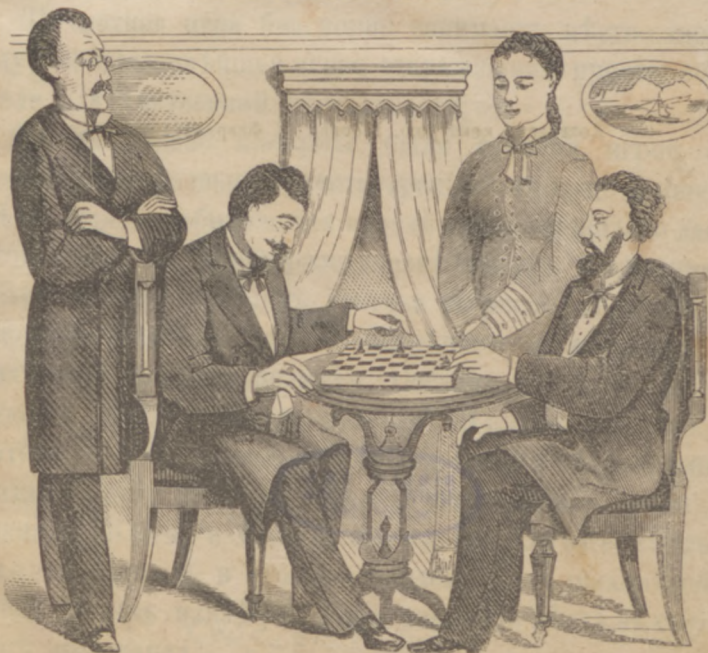
САМОУЧИТЕЛЬ  
КЪ НОВООТКРЫТОМУ  
ИСКУССТВУ

ВЪ ШАХМАТНОЙ ИГРѢ.

НОВЫЙ СПОСОБЪ

ВЪ НѢСКОЛЬКО ХОДОВЪ ОБЫГРАТЬ САМОГО ИСКУСНАГО ИГРОКА.

ИЗДАНИЕ 2-Е ВЕСЬМА ДОПОЛНЕННОЕ.



МОСКВА, 1879.

Типографія Лебедева, Газетный пер., д. Корзинкина.

Цѣна съ пересылкою 1 руб. 50 коп.

Съ приложеніемъ игръ знаменитыхъ игроковъ Европы и по приемамъ извѣстныхъ

Съ особымъ отдѣломъ и искусствомъ играть въ русскія и польскія шашки.

Министерство Народнаго Просвѣщенія. С.-Петербургъ. 1879 г.

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ИЗДАТЕЛЬСТВО

ВЪ ШАХМАТНОЙ ИГРѢ.

НОВЫЯ СБОРОКА

СЪ ДОПОЛНЕННЫМИ ПРИМѢРАМИ И ЗАДАЧАМИ ПОСВѢЩЕННЫМЪ  
ИЗДАНИЕ 2-Е СЪ ДОПОЛНЕННЫМИ ПРИМѢРАМИ

Дозволено цензурою. Москва 17 Февраля 1879 г.

BIBLIOTEKA  
UNIwersytecka  
w TORONIU

738500

K. 295/92

## § 1. Значеніе шахматной игры.

Шахматная игра безспорно занимает мѣсто самой глубокомысленнѣйшей игры, открывающей просторное поле для умственной дѣятельности.

Первоначально шахматы были военной игрой и изображали разные моменты сраженій гораздо лучше, чѣмъ игры, изобрѣтенныя впоследствии специально для этой цѣли; въ самой разстановкѣ фигуръ мы видимъ обыкновенный порядокъ тактики въ расположеніи Индійскаго войска, какимъ оно встрѣчается намъ въ древнихъ героическихъ поэмахъ. Составъ его былъ слѣдующій: пѣхота стояла впереди (Пѣшки, на шахматной доскѣ), слоны, защищали крылья (Ладьи или Башни, такъ какъ на слонахъ устраивались башни); конница (Кони) и боевыя колесницы (Офицеры или Слоны), король и его полководецъ (на шахматной доскѣ Ферзь или Королева) занимали мѣста въ срединѣ арьергарда.

Счастье въ шахматахъ ничего не значить, тогда какъ во всѣхъ остальныхъ играхъ оно играетъ, болѣе или менѣе, немаловажную роль.

Невозможно перечислить всѣхъ случаевъ, которые могутъ встрѣчаться въ шахматахъ; поэтому игра эта и составляетъ настоящее упражненіе для ума, развивающее остроуміе и смѣтливость, требующее невозмутимаго хладнокровія и тонкаго соображенія. Мы не ошибемся, если скажемъ, что шахматы были любимѣйшей игрой всѣхъ великихъ мыслителей. Жанъ-Поль-Рихтеръ говорилъ: «За исключеніемъ философіи, я не знаю ни одного лучшаго, возбуждающаго средства для ума, какъ шахматы и кофе». Лейбницъ сказалъ: «Искусство играть въ шахматы можно причислить даже къ наукамъ».

## § 2. Исторія.

Мѣсто не позволяетъ намъ представить здѣсь хотя краткій очеркъ исторіи шахматной игры: для любителей, интересующихся этимъ, мы сдѣлаемъ ссылки на книги, гдѣ они найдутъ, по этому поводу, драгоцѣнныя свѣдѣнія: *Conversations lexicon* и трактаты Филидора и де-Ля-Бурдонне.

Нѣкоторые утверждаютъ, что шахматы были изобрѣтены въ Индіи и оттуда распространились повсюду;



но слово шахъ (т. е. король) заставляетъ предполагать скорѣе Персію.

Въ Китаѣ шахматы сдѣлались извѣстными около 450 г. по Р. Х., въ Аравіи около 960 г. У Европейскихъ народовъ шахматная игра была извѣстна уже въ средніе вѣка, а въ пятнадцатомъ столѣтіи много женщинъ съ увлеченіемъ занимались ей.

### § 3. Шахматная доска.

Въ шахматахъ употребляется доска, извѣстная каждому по игрѣ въ шашки. Но это относится къ партіи между двумя игроками, о которой только и будетъ рѣчь въ нашей книгѣ: бываютъ же еще сложныя игры, для трехъ и четырехъ игроковъ вмѣстѣ. Игра четырехъ игроковъ далеко интереснѣе трехъ: при этомъ два игрока играютъ вмѣстѣ противъ другихъ двухъ и доска дѣлается на два поля съ каждой стороны шире.

Шахматная доска должна быть поставлена такъ, чтобы у каждаго изъ играющихъ, сидящихъ другъ противъ друга, съ правой стороны угольное поле было бѣлое.

### § 4. Шахматныя фигуры.

Величина фигуръ должна быть строго пропорціональна съ шириной доски. Фигуры мелкія утомляютъ зрѣ-

ніе; если же онѣ слишкомъ велики въ сравненіи съ доской, то отъ этого легко могутъ происходить недосмотры, ошибки и фигуры будутъ постоянно падать отъ руки.

Во многихъ трактатахъ о шахматной игрѣ на это обращено очень мало вниманія, между тѣмъ, какъ извѣстно каждому играющему, это обстоятельство чрезвычайно важно.

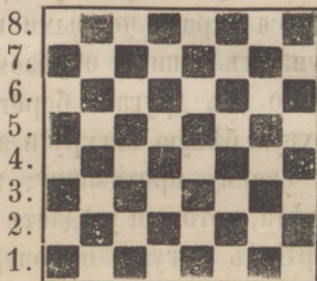
### § 5. Поля на шахматной доскѣ.

Доска для шахматъ или для шашекъ состоитъ изъ 64 квадратовъ или «полей» равной величины. Поля по очереди должны быть черныя и бѣлыя.

Для начинающаго также важно запомнить способъ для обозначенія полей, чтобы легко отыскивать ихъ на шахматной доскѣ, какъ и дальнѣйшее знакомство съ ходами отдѣльныхъ фигуръ и съ полнымъ составомъ партіи. Въ старыхъ книгахъ поля обыкновенно обозначали цифрами начиная съ 1 и до 64; но этотъ способъ теперь оставленъ. Кохъ, Вейдеръ и Орелль обозначаютъ, въ своихъ сочиненіяхъ о шахматной игрѣ, 8 вертикальныхъ полей, отъ лѣвой руки къ правой римскими цифрами: I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, а 8 горизонтальныхъ полей, снизу вверхъ, арабскими: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8. Въ настоящее же

время принято вмѣсто римскихъ цифръ употреблять латинскій алфавитъ, какъ видно изъ слѣдующей таблицы:

*Положеніе Черныхъ фигуръ.*



A. B. C. D. E. F. G. H.

*Положеніе Бѣлыхъ фигуръ.*

Если говорится, что фигура съ А. 1 дѣлаетъ ходъ въ А. 6, то это означаетъ, что съ чернаго поля, лежащаго въ лѣвомъ углу, мы должны передвинуть ее на то бѣлое поле, вверхъ по прямой линіи, противъ котораго поставлена цифра 6. Черное поле, лежащее рядомъ съ послѣднимъ, противъ того же числа, называется В. 6 и т. д.

## § 6. Разстановка фигуръ.

Каждый играющій имѣеть по 16 фигуръ, и каковъ бы ни былъ ихъ цвѣтъ, принято обыкновенно однѣ называть черными, а другія бѣлыми.

По правиламъ слѣдуетъ бросить жребій, чтобы узнать, кому придется играть черными и кому бѣлыми. Для этого поступаютъ такимъ образомъ: одинъ изъ игроковъ незамѣтно отъ другаго беретъ въ одну руку черную, а въ другую бѣлую фигуру и затѣмъ показываетъ обѣ руки своему противнику; тотъ и играетъ фигурами того цвѣта, который угадаетъ при этомъ. При слѣдующихъ партіяхъ фигуры по очереди мѣняются такъ что игравшій черными получаетъ бѣлыхъ.

Разставляютъ фигуры слѣдующимъ образомъ (См. предъидущую таблицу):

1) Ладьи занимаютъ мѣста на четырехъ углахъ: ладьи Бѣлыхъ на А. 1 и Н. 1, а Черныхъ на А. 8 и Н. 8.

2) На сосѣднихъ поляхъ съ Ладьями помѣщаются кони: кони Бѣлыхъ на В. 1 и G. 1, а Черныхъ на В. 8 и G. 8.

3) Рядомъ съ конями, съ каждой стороны, ставится по слону. Слоны Бѣлыхъ на С. 1 и F. 1, а Черныхъ на С. 8 и F. 8.

4) Теперь остается еще занять два поля Бѣлыхъ D. 1, и E. 1. и D. 8 и E. 8, на сторонѣ противника. Эти два поля занимаютъ король и ферзь, причемъ руководствуются правиломъ: *Regina amat (servat) colorem*, т. е. Королева любитъ (сохраняетъ) свой цвѣтъ. Поэтому ферзь бѣлыхъ помѣщается на бѣломъ полѣ D. 1, ферзь Черныхъ на черномъ полѣ D. 8, Король Бѣлыхъ на послѣднемъ свободномъ полѣ E. 1 и король Черныхъ на E. 8. Такимъ образомъ король и ферзь становятся другъ противъ друга; ферзь Бѣлыхъ по лѣвую сторону своего короля и Черныхъ по правую.

5) Восемь пѣшекъ занимаютъ восемь слѣдующихъ, свободныхъ полей предъ фигурами, пѣшки Бѣлыхъ начиная отъ A. 2 и до H. 2 и Черныхъ отъ A. 7 и до H. 7.

Разстановка вполне окончена и можно начать партію, какъ только мы познакоимся съ ходами каждой отдѣльной фигуры.

## § 7. О ходахъ.

Въ шахматной игрѣ каждая отдѣльная фигура имѣетъ свой особенный ходъ, этимъ и обуславливается такой заманчивый интересъ, представляется столько

разнообразныхъ комбинацій, требующихъ такого напряженнаго вниманія и соображенія.

1) Пѣшка при первомъ своемъ ходѣ (изъ дому), можетъ сдѣлать одинъ или два шага въ прямомъ направленіи. При всякомъ послѣдующемъ ей дозволяется дѣлать только одинъ шагъ. Вообще Пѣшки ходятъ только въ прямомъ направленіи, напр. съ А. 2 на А. 3, потомъ на А. 4, на А. 5 и т. д.

Назадъ пѣшки не ходятъ никогда: этимъ правомъ пользуются всѣ остальные фигуры.

Когда пѣшка достигаетъ крайняго поля (см. предыдущую таблицу), т. е. если пѣшка Бѣлыхъ дойдетъ до 8-го ряда, или пѣшка Черныхъ до 1-го ряда, то она замѣняется офицеромъ. Какую фигуру при этомъ можно требовать, это будетъ зависѣть отъ предварительнаго уговора противныхъ сторонъ. См. § 15.

2) Ферзь можетъ ходить въ косвенномъ, прямомъ и горизонтальномъ направленіяхъ, какъ впередъ такъ и назадъ. При положеніи королевы въ D. 4, она можетъ перейти въ D. 1, въ D. 8, въ А. 4, Н. 4, А. 7, G. 1, А. 1 и Н. 8, если только эти линіи свободны отъ другихъ фигуръ. Такимъ образомъ она пользуется самымъ свободнымъ движеніемъ, въ сравненіи съ остальными фигурами.

3) Ладьи двигаются въ прямомъ направленіи: впе-

редь, горизонтально и назадъ. Такимъ образомъ ладья при положеніи въ D. 4, можетъ сдѣлать первые четыре хода, о которыхъ мы упоминали уже, говоря про ферзь, т. е. A. 4. H. 4. D. 1 и D. 8. При этомъ соблюдается тоже правило, чтобы поля были свободны; только одинъ конь, въ шахматной игрѣ, можетъ перепрыгивать чрезъ другія фигуры.

4) Слоны двигаются только въ косвенномъ направленіи (діагонально), при чемъ они никогда не мѣняютъ цвѣта поля, на которомъ стояли прежде, такъ что бѣлый слонъ передвигается только по бѣлымъ полямъ, а черный только по чернымъ. Такимъ образомъ при положеніи слона въ C. 1, (онъ называется чернымъ слономъ по цвѣту полей, которыя занимаетъ, хотя и принадлежитъ къ Бѣлымъ), если поля свободны, его можно поставить въ A. 3 и въ H. 6; съ A. 3 онъ можетъ идти въ F. 8 и потомъ опять въ H. 6 и т. д. При этомъ не слѣдуетъ полагать, что каждый разъ должно передвигать его на крайнее поле. Съ A. 3 можно поставить въ B. 4, въ C. 5, въ D. 6, въ E. 7 или въ F. 8. Это зависитъ вполнѣ отъ усмотрѣнія игрока.

5) Конь дѣлаетъ всегда два шага впередъ, въ прямомъ направленіи и одинъ въ сторону (горизонтально), образуя какъ бы поперечный скачекъ, вслѣдствіе чего,

каждый разъ, онъ становится съ чернаго поля на бѣлое и съ бѣлаго на черное.

При положеніи Коня въ D. 4 онъ можетъ переходить въ C. 2, E. 2, B. 3, C. 6, E. 6, F. 3 и F. 5, не обращая при этомъ вниманія заняты или свободны тѣ поля, чрезъ которыя онъ перепрыгиваетъ. Такимъ образомъ, если бы Бѣлые желали поставить своего коня изъ B. 1 въ A. 3, этому ходу нисколько не мѣшали бы занятія другими фигурами поля B. 2 и B. 3.

Чтобы вполнѣ усвоить себѣ ходы коня, мы совѣтовали бы нѣсколько разъ просмотрѣть прилагаемую таблицу «прыжекъ коня».

*Прыжекъ коня.*

3	32	15	62	35	20	13	22
30	61	2	33	14	23	36	19
55	4	31	16	63	34	21	12
60	29	54	1*	24	45	18	37
53	56	5	44	17	64	11	46
28	59	52	49	8	25	38	41
51	6	57	26	43	40	47	10
58	27	50	7	48	9	42	39

Подъ словомъ «прыжекъ коня» подразумѣвается искусство постепенно переходить конемъ, вслѣдствіе



свойствъ этого хода, на всѣ поля шахматной доски, начиная съ какаго бы то ни было поля, и при этомъ не занимать два раза одного и того же мѣста. Изъ приложенной таблицы можно видѣть, что конь, начиная съ средняго поля, отмѣченнаго 1\*, переходитъ на поле подь № 2, потомъ на поле подь № 3, и достигнувъ наконецъ № 4, вполне заканчиваетъ этимъ «прыжекъ коня»

6) Король имѣеть очень ограниченный ходъ, не смотря на то, что составляетъ самую главную фигуру, такъ какъ отъ его крѣпкой позиціи зависитъ выигрышь партіи. Онъ имѣеть право двигаться только на сосѣднее поле, но во всѣхъ направленіяхъ, напр. съ D. 4 въ D. 3, C. 3, C. 4, C. 5, D. 5, E. 5, E. 4 и E. 3. Онъ долженъ всегда находиться въ всякой опасности, потому что короля нельзя взять.

При рокировкѣ онъ дѣлаеть два хода, но это относится къ предварительному уговору. См. § 15.

### § 8. Особенныя названія фигуръ.

Такъ какъ въ игрѣ употребляются нѣсколько коней, слоновъ, ладей и пѣшекъ, то, чтобы легче различать ихъ, они имѣють еще особыя названія.

Среднія поля, какъ мы уже видѣли, занимають король и ферзь, слонъ, конь и ладья на сторонѣ ферзя

называется: ферзевымъ с., ферзевымъ к. и ферзевой л., а на сторонѣ короля, королевскимъ с., королевскимъ к. и королевской л. Такъ какъ слоны всегда сохраняютъ цвѣтъ поля, на которомъ находятся, то у Бѣлыхъ ферзевой с. называется также «чернымъ с.», а королевскій с. будетъ «бѣлымъ с.», у Черныхъ же напротивъ, ферзевой с. будетъ «бѣлый с.» а королевскій с. «чернымъ».

Пѣшки получаютъ названія отъ тѣхъ фигуръ, предъ которыми онѣ стоятъ. Такъ напр. на таблицѣ въ § 5 на А. 2 она будетъ называться пѣшкой ферзевой ладьи, на В. 2 пѣшкой ферзеваго коня, на С. 2 пѣшкой ферзеваго слона, на D. 2 пѣшкой ферзя или ферзевая пѣшка, на Е. 2 пѣшка короля или королевская пѣшка, на F. 2 пѣшка королевскаго слона, на G. 2 пѣшка коня и на H. 2 пѣшка королевской ладьи.

Если двѣ пѣшки играющаго стоятъ на одной вертикальной линіи, то онѣ называются сдвоенными пѣшками, что бываетъ только въ такомъ случаѣ, когда одна пѣшка должна была взять неприятельскую фигуру.

Свободной пѣшкой называется такая, которой не препятствуетъ никакая неприятельская фигура на ея пути въ ферзя.

Ферзь называется еще королевой, дамой, слоны—офицерами, ладьи—башнями, турами, кони—кавалерами.

### § 9. О томъ, какъ берутъ фигуры.

Взять фигуру называется такой случай, при которомъ мы снимаемъ съ доски фигуру противника и ставимъ на ея мѣсто свою.

Но вообще брать не составляетъ необходимости, и это вполне зависитъ отъ произвола каждаго играющаго.

Настоящій игрокъ беретъ только въ томъ случаѣ, если видитъ при этомъ особенную выгоду, или когда его принуждаютъ къ этому.

Простой обмѣнъ фигурами только тогда считается правильнымъ, если при этомъ очищается мѣсто.

Слоны берутъ въ томъ же направленіи какъ и двигаются. Такимъ образомъ слонъ можетъ взять только ту фигуру, которая находится на линіи, по которой онъ можетъ ходить. Король можетъ брать только фигуру, стоящую рядомъ съ нимъ, такъ какъ онъ двигается всегда только на одинъ шагъ.

Пѣшка беретъ вкось, какъ и слонъ, дѣлая при этомъ только одинъ шагъ. При положеніи пѣшки въ А. 2, она можетъ взять непріятельскую фигуру въ В. 3, и сама займетъ ея мѣсто. Вслѣдствіе этого мо-

гутъ быть случаи, когда не только двѣ, но и нѣсколь-  
ко пѣшекъ будутъ стоять на одной вертикальной линіи.

### § 10. Значеніе фигуръ.

Значеніе фигуръ вообще находится въ зависимости отъ разнообразности движенія, и поэтому ферзь считается самой цѣнной, принимая въ соображеніе ея разносторонніе ходы.

Но при этомъ слѣдуетъ обратить вниманіе и на другія обстоятельства. Значеніе фигуръ увеличивается по мѣрѣ того, какъ онѣ съ крайней линіи доски выступаютъ на среднія поля. Такъ напр. конь, съ своего первоначальнаго положенія, имѣетъ только три поля для своихъ ходовъ, между тѣмъ, достигнувъ середины, онъ получаетъ въ свое распоряженіе, какъ мы уже видѣли, восемь полей.

Точно также и слонъ, съ крайняго поля, имѣетъ только семь ходовъ, тогда какъ съ середины предъ нимъ открыто тринадцать полей.

Кромѣ того значеніе фигуръ зависитъ также отъ личныхъ свойствъ играющаго. Такъ напр. одинъ предпочитаетъ игру слонами, другой конями, ладьей. Такимъ образомъ каждый долженъ обращать вниманіе на то, какими фигурами онъ преимущественно любитъ

играть и стараться поддерживать и развивать эту наклонность.

Наконецъ значеніе отдѣльныхъ фигуръ зависитъ также отъ исключительнаго положенія ихъ въ партіи. Бываютъ случаи, когда слонъ стоитъ дороже, чѣмъ ладья, и конь цѣнится больше, чѣмъ ферзь. Изъ опыта можно видѣть, что цѣнность однѣхъ фигуръ ослабѣваетъ при окончаніи партій, какъ напр. ферзя и коня; напротивъ ладьи и пѣшки приобрѣтаютъ большее значеніе. При открытіи партіи ферзя можно безошибочно отдать преимущество предъ двумя ладьями, тогда какъ при окончаніи онъ будетъ только равенъ имъ. При начальныхъ движеніяхъ три пѣшки должны уступить въ значеніи небольшой фигурѣ, между тѣмъ при окончаніи, двѣ пѣшки даже одна, часто бываетъ дороже фигуры.—Но вообще всякая фигура, введенная въ дѣйствіе, больше значитъ въ сравненіи съ той, которая стоитъ еще на своемъ первоначальномъ мѣстѣ.

Въ особенныхъ параграфахъ мы сообщимъ о значеніи и играхъ разными, отдѣльными фигурами.

### § 11. Шахъ.

Можно брать всѣ фигуры кромѣ короля. Случай, когда королю угрожаетъ опасность, со стороны противника, быть взятымъ, называется, что король «на-

ходится подь шахомъ»; каждый разъ при этомъ противникъ долженъ сказать «шахъ королю»; играющій обязанъ при этомъ защитить своего короля; но если этого нельзя сдѣлать, тогда партія проиграна, и говорится, что полученъ матъ или шахъ и матъ.

Отсюда происходятъ легко понятныя выраженія «находиться подь шахомъ», «выдти изъ-подь шаха».

Вообще король не можетъ сдѣлать шаха Королю противника, потому что онъ самъ становится черезъ это подь шахъ, а своего короля никогда нельзя оставлять подь шахомъ.

Подь словомъ «закрытый, маскированный шахъ», подразумѣвается опасное положеніе, въ которомъ находится король, когда въ слѣдующій ходъ онъ можетъ получить шахъ отъ какой нибудь фигуры, напр. отъ ферзя, закрытаго въ настоящую минуту другой фигурой, которая стоитъ впереди его, напр. слономъ или ладьей. Такой шахъ называется открытымъ (*à la découvert*). Шахъ этотъ считается очень опаснымъ, такъ какъ фигура, которая открываетъ ферзя для шаха, можетъ въ свою очередь атаковать какую нибудь другую значительную фигуру, или даже взять ее.

Часто можетъ произойти при этомъ двойной шахъ, при которомъ королю открывается шахъ въ одно время съ двухъ сторонъ. Шахъ этотъ также очень опа-

сень, такъ какъ средствъ къ защитѣ при этомъ является меньше, а двѣ фигуры, атакующія въ одно время, угрожаютъ опасностью большому числу полей, чѣмъ одна.

Короля можно защитить отъ шаха тремя способами:

1) Вывести его изъ-подъ шаха, то есть поставить на другое поле, гдѣ ему не угрожаетъ противникъ. Если предоставляется на выборъ нѣсколько ходовъ, то пользуются такимъ, гдѣ король былъ бы безопасенъ отъ новаго шаха.

2) Онъ можетъ быть прикрытъ отъ шаха, т. е. между королемъ и атакующей фигурой ставится какая нибудь другая фигура, чего нельзя сдѣлать, если шахъ полученъ отъ коня, или отъ другой фигуры, занимающей поле, рядомъ съ королемъ.

3) Можно взять фигуру, которая угрожаетъ шахомъ.

Если можно воспользоваться всѣми тремя способами, чтобы избавить короля отъ шаха, то обыкновенно выбираютъ самый выгодный.

## § 12. М а т ь.

Если короля нельзя избавить отъ шаха ни однимъ изъ этихъ трехъ способовъ, то ему сдѣланъ матъ.

Если противникъ видитъ, что онъ дѣлаетъ играющему шахъ, ничѣмъ неотразимый, то онъ говоритъ при этомъ «матъ».

Тотъ проигрываетъ партію, королю котораго сдѣланъ матъ, составляющій цѣль шахматной игры.

Если игрокъ дѣлаетъ непріятельскому королю матъ, самъ того не подозрѣвая, или не сказавши при этомъ «шахъ королю», тогда такой матъ называется слѣпымъ.

### § 13. Розыгрышъ.

Случается иногда, что ни одинъ изъ играющихъ не можетъ сдѣлать мата королю своего противника. Такую неоконченную партію называютъ «розыгрышемъ».

Это бываетъ при слѣдующихъ случаяхъ:

1) Если за неимѣніемъ другихъ фигуръ въ игрѣ останутся только два короля.

2) Если съ обѣихъ сторонъ останется по нѣскольку фигуръ, но такихъ, которыми нельзя сдѣлать мата, какъ напр. одинъ конь или одинъ офицеръ.

3) Когда у обоихъ игроковъ равныя силы, напр. у cadaго находится по ферзю или ладѣ, и ни одинъ не атакуетъ другаго, изъ боязни проигрыша. Такая игра причисляется тоже къ розыгрышу.

Сюда относится также постоянный или вѣчный шахъ. Когда одинъ изъ игроковъ постоянно дѣлаетъ королю противника шахъ, потому что самъ можетъ проиграть свою партію, если выпустить его изъ подъ шаха.



## § 14. Патъ.

Патомъ называется такое положеніе, при которомъ играющій не можетъ сдѣлать ни одного хода, ни кородемъ, ни другой фигурой, если она у него есть. Король не имѣетъ хода потому, что на каждомъ полѣ, на которое онъ могъ бы идти, ему угрожаетъ шахъ.

Обыкновенно принято считать того выигравшимъ партію, кто получилъ патъ, потому что въ большинствѣ случаевъ это зависитъ отъ непредусмотрительности или неискусства со стороны противника.

Въ особенности патъ дѣлается непростительнымъ въ томъ случаѣ, если играющій, имѣя много фигуръ, могъ бы съ помощію ихъ сдѣлать матъ своему противнику, дѣлаетъ такой ходъ, послѣдствіемъ котораго является патъ.

## § 15. О томъ, что зависитъ отъ предварительнаго уговора.

Въ шахматной игрѣ придерживаются разныхъ обыкновеній, и въ такомъ случаѣ игроки, незнакомые другъ другу, должны предварительно условиться. Случаи эти бываютъ слѣдующіе:

а) Анцугъ. Многіе начинаютъ партію двумя фигурами въ одно время, другіе только одною. Въ однихъ мѣстахъ также принято ходить пѣшкой изъ дому только на одинъ шагъ, тогда какъ въ другихъ предоставляется вполне на усмотрѣніе игрока—сдѣлать пѣшкой изъ дому одинъ или два шага.

Мнѣ кажется, что не нужно объяснять поэтому, что слѣдуетъ всегда дѣлать только одинъ шагъ.

б) Замѣна фигурой пѣшки. Повсюду почти пѣшкѣ предоставлено преимущество, какъ скоро она дойдетъ до крайняго поля на противоположномъ концѣ шахматной доски, гдѣ прежде были разставлены непріятельскія фигуры, безусловно замѣняться любой фигурой.

Многіе же придерживаются привила, чтобы замѣнять пѣшку той фигурой, до мѣста которой она достигла, такъ напр. слономъ, если она достигла до мѣста слона. При этомъ опять является нѣсколько обыкновеній, считать ли пѣшку тотчасъ же за слона, если даже у играющаго въ дѣйствиіи оба слона, или она должна оставаться безъ движенія до тѣхъ поръ, пока одинъ изъ слоновъ будетъ взятъ.

Другіе же полагаютъ, что только пѣшка, достигшая до мѣста, занимаемаго ферземъ, можетъ быть по выбору замѣнена любымъ офицеромъ, котораго нѣтъ въ дѣйствиіи.

Есть и еще мѣніе, по которому принято, что пѣшка, достигнувшая до мѣста, занимаемаго ферземъ, можетъ быть и замѣнена только ферземъ, а поэтому она должна оставаться безъ дѣйствія до тѣхъ поръ, пока ферзь въ дѣйствіи.

Очень немногіе полагаютъ, что пѣшка должна быть замѣнена той фигурой, до поля которой она достигла, и если фигура эта въ дѣйствіи, тогда можно требовать другую.

с) Рокировка состоитъ въ томъ, что ладья изъ своего угла передвигается въ сторону короля. Рокировка производится нѣсколькими способами, и это также должно входить въ предварительный уговоръ.

1) Одни рокируютъ съ обѣими ладьями, другіе же полагаютъ, что только королевская ладья имѣетъ это право.

2) Многіе рокируютъ, передвигая ладью на сосѣднее поле съ королемъ, а король занимаетъ поле сейчасъ же позади ладьи. При положеніи короля въ Е. 1 и ладьи въ Н. 1, ладья передвигается въ Ф. 1, а король занимаетъ поле Г. 1. Другіе же передвигаютъ ладью на королевское поле, а короля ставятъ на сосѣднее съ ней поле; такимъ образомъ ладья изъ Н. 1 въ Е. 1 и король изъ Е. 1 въ Ф. 1. Еще принято нѣкоторыми, передвигая ладью на мѣсто короля, отодвигать его на два шага, т. е. въ Г. 1.

Во всѣхъ этихъ случаяхъ соблюдается: а) чтобы между королемъ и ладьей не было никакой фигуры; б) чтобы король и ладья, во время партіи, до рокировки, не ходили съ своихъ полей; в) чтобы король не рокировался отъ шаха, или не получилъ бы шаха отъ рокировки, или наконецъ не проходилъ бы, рокируя, полей, которымъ угрожаетъ шахъ.

На это не обращается вниманія, получалъ ли король до рокировки шахъ, лишь бы онъ не перемѣнялъ своего мѣста. — Рокирующий можетъ объявить шахъ ладьей во время самой рокировки.

То, что было сказано про короля, не относится къ ладьѣ: она можетъ рокировать, не смотря на свою атаку, или переходить поле, которое атаковано неприятельской фигурой.

Изъ всего сказаннаго можно вывести заключеніе, что рокировка допускается только одинъ разъ въ каждую партію.

d) Шахъ ферзя.

Всѣми играющими принято за законъ шахматной игры, каждый разъ говорить «шахъ», какъ только угрожаютъ королю своего противника, но это не относится ни въ какомъ случаѣ къ ферзю. Но большинствомъ игроковъ принято также за правило, когда угрожаютъ и ферзи противника, говорить *gardez!*

или *gardez la reine!* или шахъ ферзи! потому что ни одинъ настоящій игрокъ не позволитъ себѣ взять у своего противника самую главную его фигуру, не предупредивши его объ этомъ.

Вообще игра дѣлается скучною, если одинъ играющій потеряетъ ферзя, когда силы игроковъ при этомъ почти одинаковыя. Но конецъ такой партіи можетъ быть блистателенъ, если потерявшему ферзя удастся провести свою пѣшку и за тѣмъ одержать славную побѣду.

Что вообще не безъ основанія принято говорить шахъ ферзи, можно заключить изъ слова, употребительнаго въ игрѣ: двойной шахъ, или шахъ королю и ферзи.

е) Можетъ ли король остаться безъ фигуръ?

Очень часто принимали за правило, что при королѣ по крайней мѣрѣ должна остаться одна фигура, что *roi deroüillé* (одинъ король, безъ фигуръ) не можетъ получить мата: партія должна остаться розыгрешемъ, если при королѣ взята послѣдняя фигура. Орелль говоритъ, что это правило о *roi deroüillé*, можно считать вполнѣ неосновательнымъ; руководствуясь тѣмъ, что:

1) Цѣль игры безусловна, сдѣлать матъ противнику; зачѣмъ вводить это единственное условіе?

2) Развѣ слѣдствіемъ такого ограниченія могутъ произойти интересныя окончанія партій, и неужели единственная пѣшка можетъ выиграть партію у противника?

3) И неужели, если бы пѣшка эта и не была взята, можно навѣрно рассчитывать достигнуть ей въ ферзя.

### § 16. Начало партіи.

Рѣшается жребіемъ кому изъ играющихъ начинать первому. При этомъ обыкновенно поступаютъ слѣдующимъ образомъ. Когда игроки рѣшили по способу, о которомъ мы упоминали въ § 6, какаго цвѣта фигурами играть каждому изъ нихъ, и когда онѣ разставлены по мѣстамъ, тогда одинъ изъ играющихъ беретъ, незамѣтно для другаго, въ одну руку бѣлую, въ другую черную фигуру и показываетъ обѣ руки противнику. Тотъ начинаетъ, кто отгадываетъ свой цвѣтъ.

Вторую партію начинаетъ тотъ, кто въ первой партіи имѣлъ право втораго хода. Принято также, чтобы каждый разъ начинать выигравшему.

Если одинъ изъ играющихъ даетъ другому одну или нѣсколько фигуръ впередъ, т. е. если онъ снимаетъ съ доски нѣсколько своихъ фигуръ, тогда какъ

другой играет при полномъ составѣ партіи, тогда, разумѣется, ему предоставляется право перваго хода.

Если игра окончилась розыгрышемъ, то первый ходъ предоставляется тому, кто началъ предшествовавшую партію, и ежели опять послѣдуетъ розыгрышъ, поступаютъ опять также, потому что розыгрышъ считается какъ бы неигранной партіей.

Хорошее начало партіи должно составлять первую заботу для играющаго. Самымъ лучшимъ началомъ можно считать то, когда выступаютъ на два шага впередъ королевской пѣшкой. Чрезъ это одновременно открывается свободный путь двумъ разнымъ фигурамъ, ферзи и королевскому слону.

Лучшій второй ходъ будетъ четыре шага королевскимъ слономъ, или королевскимъ конемъ занять третье поле слона.

Послѣ мы будемъ говорить и о другихъ началахъ, въ особенности о гамбитѣ.

Слѣдующими ходами нужно стараться открывать своимъ фигурамъ свободный путь, такъ чтобы, въ случаѣ надобности, ихъ можно было бы ввести въ игру или употребить для защиты. Нужно обращать вниманіе и на то, чтобы фигуры не стѣсняли другъ друга и въ тоже время не открывали своихъ фланговъ.

Стараются всегда, чтобъ кони и слоны прикрывали другъ друга и, въ случаѣ нападенія на пѣшку, могли бы своевременно защитить ее.

Въ особенности нужно стараться укрѣпить пѣшку ферзеваго коня, какъ скоро ферзевой слонъ введенъ уже въ игру, потому что часто потеря этой пѣшки ведетъ за собою и потерю ферзевой ладьи,

Вообще не слѣдуетъ дѣлать ни одного хода, не обдумавши предварительно, что намѣренъ былъ сдѣлать своимъ ходомъ противникъ, и стараться угадать, въ какую сторону онъ намѣренъ направить свою атаку.

Никогда не слѣдуетъ дѣлать хода, не представивъ себѣ всѣ возможные ходы своего противника, которые могутъ быть отвѣтомъ на него.

Потомъ очень полезно придвинуть пѣшку ферзя къ выступившей впередъ королевской пѣшкѣ, и стараться укрѣпить положеніе обѣихъ пѣшекъ въ среднѣхъ, какъ очень выгодное, потому что оно задерживаетъ атаку непріятельскихъ фигуръ.

Очень выгодно беречь королевскую пѣшку, чтобы потомъ постепенно можно было подвинуть коней и остальные три пѣшки съ королевской стороны, и имѣть такимъ образомъ четыре вмѣстѣ соединенныя пѣшки. Большая выгода на сторонѣ того, кто имѣетъ предъ королемъ четыре пѣшки противъ двухъ не-



приятельскихъ. Если нельзя удержать четырехъ пѣшекъ противъ двухъ, то тогда стараются оставить двухъ противъ трехъ противника. Четыре пѣшки противъ трехъ и три противъ двухъ всегда бываетъ невыгодно, потому что противъ рокировки третья пѣшка будетъ мѣшать въ движеніи ладьѣ. Такимъ образомъ, если не удастся соединить вмѣстѣ четыре пѣшки, тогда самое лучшее вводить въ дѣйствіе ладью.

Нужно всегда имѣть въ виду, чтобы путь для рокировки былъ свободенъ. Лучше всего поставить себѣ за правило, чтобы рокировка была открыта съ обѣихъ сторонъ, и не спѣшить рокироваться, такъ какъ это всегда составляетъ самое быстрое отступленіе въ случаѣ опасности. Если мы видимъ, что противникъ сосредоточиваетъ свои силы для атаки на нашего короля, мы поспѣшимъ тогда рокировкой, однимъ ударомъ, разрушить его планъ.

Если мы имѣемъ дѣло съ противникомъ, который старается привести насъ въ замѣшательство, открывая свою партію, какими нибудь необыкновенными ходами, то самое лучшее при этомъ, дѣлать первоначальные ходы тѣже самые, какъ и онъ; тогда выгоды и невыгоды будутъ одинаковы съ обѣихъ сторонъ.

## § 17. Атака.

При началѣ партіи больше всего слѣдуетъ обращать вниманіе на то, чтобы занять болѣе выгодное положеніе свои фигурами. Если это удастся, тогда можно начинать атаку. Иногда игра кончается скоро; но когда имѣемъ дѣло съ противникомъ почти равной силы, то всего чаще случается, что онъ отгадываетъ и успѣваетъ разрушить наши намѣренія, и мы принуждены при этомъ предпринимать каждый разъ что нибудь новое, до тѣхъ поръ пока неудастся побѣдить своего врага. Но при атакѣ всегда слѣдуетъ обращать вниманіе на собственную безопасность, чтобы противникъ, въ свою очередь, составивъ планъ нападенія, не нанесъ бы и намъ вреда.

Атаку можно раздѣлить на два отдѣла: на игру пѣшками и на игру фигурами. При игрѣ пѣшками перевѣсъ остается на сторонѣ того, кто съумѣлъ сберечь ихъ и занять ими самыя выгодныя положенія; играя фигурами преимущественно дѣйствуютъ только ими для достиженія своихъ цѣлей.

Кто надѣется выиграть только съ помощію пѣшекъ, тотъ конечно и жертвуетъ фигурами за пѣшекъ, и, доведя ихъ до крайнихъ полей, требуетъ потерянныхъ фигуры.

Вообще на пѣшки слѣдуетъ обращать большое вниманіе, хотя бы въ партіи дѣйствовали преимущественно фигурами. Достигнувъ искусства занимать ими выгодное положеніе и сберегать ихъ, можно навѣрно рассчитывать на выигрышъ. Въ особенности полезна взаимная защита между пѣшками и фигурами.—Когда представляются случаи брать пѣшками, нужно стараться разъединять ряды непріятельскихъ пѣшекъ, стягивая вмѣстѣ свои пѣшки такимъ образомъ, чтобы заднія пѣшки всегда защищали переднія, оставаясь на косвенной линіи къ нимъ.

При игрѣ фигурами, стараются промѣнять возможно большее число пѣшекъ, чтобы очистить путь и затѣмъ вводить въ игру новыя фигуры.

Все искусство шахматной игры состоитъ въ томъ, чтобы противникъ не могъ отгадать нашего плана, и поэтому слѣдуетъ, какъ только возможно, скрывать его и маскировать. Если намъ удастся до тѣхъ поръ скрыть наши намѣренія, пока мы въ состояніи сдѣлать рѣшительный ходъ, тогда, разумѣется, выигрышъ несомнѣненъ.

Также иногда мѣняются фигурами для того только, чтобы отвлечь вниманіе противника ложной атакой; подъ этимъ подразумѣвается такое нападеніе, которое дѣлается только съ цѣлію отвлечь силы противника,

которыя могли бы помѣшать исполненію нашего намѣренія на какойнибудь пунктъ, повидимому атакованный. Для ложныхъ атакъ въ особенности удобны кони и ладьи. При этомъ конечно стараются, не разъединять своихъ собственныхъ силъ.

Часто атаку противника стараются уничтожить собственнымъ, встрѣчнымъ нападеніемъ. Напримѣръ, если слонъ атакованъ непріятельской пѣшкой, можно тотчасъ же атаковать въ свою очередь непріятельскаго слона. При этомъ слѣдуетъ избѣгать, разумѣется, бесполезныхъ ходовъ и потери времени. Въ особенности въ этомъ случаѣ нужно быть осторожнымъ съ атакой ферземъ. Если, напримѣръ, противникъ атаковалъ нашего ферзя, и мы въ свою очередь угрожаемъ его ферзи, то при этомъ можетъ быть такой случай, что онъ, передвигая своего ферзя съ атакованнаго поля, можетъ занять имъ положеніе, при которомъ мы получимъ шахъ. Въ этомъ случаѣ противникъ будетъ угрожать нашему королю и королевѣ; король долженъ, разумѣется, отступить и ферзь погибаетъ.

### § 18. З а щ и т а.

Чтобы уничтожить атаку непріятеля или подкрѣпить свою собственную, для этого обыкновенно пользуются защитой или прикрытіемъ другихъ фигуръ.

Атакованную фигуру нужно защищать сообразно силѣ, угрожающей ей. Преимущественно слѣдуетъ сильнѣе прикрывать фигуру, и въ особенности пѣшекъ, которыя стоятъ вдали отъ остальныхъ силъ, фигурѣ, которая прикрываетъ собой другую, допускается только тогда оставить свое поле, когда послѣдняя въ опасности.

Всякая фигура, введенная въ атаку безъ надлежащаго прикрытія, должна считаться потерянной.

Чтобы навѣрное взять съ выгодой какую нибудь неприятельскую фигуру, слѣдуетъ сообразить, сколькими фигурами можно сдѣлать атаку и сколько разъ можетъ неприятель съ своей стороны отпарировать это нападеніе. Только тогда атака можетъ быть вполне удачна, если мы располагаемъ съ своей стороны одной фигурой больше сравнительно съ тѣми, которыми можетъ пользоваться нашъ противникъ для своей обороны. При этомъ конечно принимается въ азсчетъ значеніе фигуръ, потому что въ большинствѣ случаевъ мы будемъ не въ выигрышѣ, а сколько потеряемъ, ежели напр. пожертвуемъ за двѣ пѣшки какой нибудь фигурой.

Если представится случай брать въ одно время нѣсколькими фигурами, то всегда слѣдуетъ сообразить какой изъ нихъ выгодиѣ воспользоваться при томъ.

Если пѣшка занимающая поле предъ неприятельскимъ королемъ не можетъ сдѣлать хода, открывая королю шахъ, то можно безнаказанно брать всѣ фигуры, прикрытыя ею. Подобнымъ же образомъ можно атаковать всѣ фигуры, которыя только кажутся прикрытыми, потому что сзади ихъ находится одна изъ цѣнныхъ фигуръ и какъ скоро онѣ оставятъ свои поля, ничѣмъ теперь неподкрѣпленная фигура легко можетъ погибнуть. Если напр. ферзь стоитъ сзади слона, защищающаго коня, и какъ скоро слонъ оставляетъ свое поле, угрожаетъ опасность ферзевой ладьѣ; то, разумѣется можно безнаказанно брать коня.

Въ такомъ же точно положеніи будутъ находиться фигуры и равнаго достоинства, если имъ будетъ угрожать опасность влѣдствіе отступленія фигуры, прикрывавшей ихъ. Положимъ, что на двухъ крайнихъ поляхъ находятся двѣ ладьи, Черныхъ и Бѣлыхъ, и между ними только одна пѣшка; какъ только пѣшка будетъ удалена, ладьи останутся беззащитны.

Основываясь на такомъ же расчетѣ, чтобы занять какое нибудь выгодное положеніе, можно смѣло подставить свою фигуру подъ ударъ неприятельскій, когда мы знаемъ, что она не можетъ оставить своего поля, не открывая этимъ опасности для болѣе значительной фигуры.

## § 19. Легкія упражненія.

Всюду практика пользуется преимуществом предъ теоріей; тоже самое и въ шахматной игрѣ. Всѣ правила не принесутъ никакой пользы, если ихъ не примѣнять къ дѣлу упражненіями.

Кто изучитъ всѣ правила, изложенныя въ 18 предъидущихъ параграфахъ, разумѣется совершенно незнакомый еще съ тонкостями шахматной игры, тотъ, во всякомъ случаѣ, въ состояніи будетъ сыграть одну партію не лучше и не хуже игроковъ, успѣвшихъ сдѣлать много матовъ, на томъ простомъ основаніи, что между тысячами игроковъ едва ли найдется хоть одинъ нѣсколько сносный.

Если ему не представляется случая сыграть съ игрокомъ, разумѣется одинаковыхъ съ нимъ силъ, тогда онъ легко можетъ одинъ играть партіи, которыя мы сейчасъ же приложимъ. При этомъ онъ уяснитъ себѣ все то, что, можетъ быть, было для него не слишкомъ понятно въ этихъ параграфахъ, но какъ скоро только онъ встрѣтитъ это въ упражненіяхъ, все конечно сдѣлается понятнымъ и яснымъ.

Фигуры разставляются—какъ черныя такъ и бѣлыя—согласно § 6, и затѣмъ можно начать одному

партію, припомнивъ при этомъ обозначеніе полей изъ § 5. При этомъ мы примемъ разъ на всегда, чтобы Бѣлыя фигуры разставлятъ на поляхъ противъ цифръ 1 и 2, а Черныя на поляхъ съ цифрами 7 и 8. Сыгравши одну партію и получивши при этомъ нѣкоторое понятіе, слѣдуетъ проиграть ее еще разъ, отдавая себѣ отчетъ въ каждомъ ходѣ, т. е. почему именно сдѣланъ такой ходъ, а не другой какой нибудь.

Такимъ образомъ если будутъ окончены все партіи, которыя мы приведемъ въ этомъ параграфѣ, то играющій, безъ сомнѣнія, приобрѣтетъ извѣстный навыкъ, и дальнѣйшее теоретическое изученіе слѣдующихъ параграфовъ пойдетъ гораздо успѣшнѣе, чѣмъ бы это могло быть безъ предварительныхъ упражненій.

а) *Патъ въ одинъ ходъ.*

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на полѣ своей ладьи (съ Е. 1 на Н. 1).  
 Ладья на 2-мъ полѣ королевскаго коня (на G. 2).  
 Другая ладья на первомъ полѣ ферзеваго слона (на С. 1).

Положеніе Черныхъ.

Король на 3-мъ полѣ слона ферзя Черныхъ.  
 Ладья на 2-мъ полѣ королевскаго коня (на G. 7).  
 Конь королевскій на своемъ 3-мъ полѣ (на G. 6).



С л о н ъ королевскій на 4 полѣ ферзеваго слона (С. 5).

П ѣ ш к а королевской ладьи шагъ впередъ (на Н. 6) и

П ѣ ш к а ферзеваго коня тоже шагъ впередъ (В. 6).

При такомъ расположеніи фигуръ, не смотря на то, что Черныя превосходятъ силами и положеніемъ Бѣлыхъ, игра оканчивается однимъ ходомъ, розыгршемъ и патомъ.

Бѣлые, которымъ очередь ходить, выходятъ ладьей съ С. 1 на G. 1 и этимъ однимъ ходомъ оканчиваютъ партію; если Черные при этомъ возьмутъ ладью слонюмъ (съ С. 5), то ладья Бѣлыхъ беретъ коня, и какъ только ладья Черныхъ беретъ ладью Бѣлыхъ, произойдетъ „патъ“. Если же Черные не возмутъ ладью Бѣлыхъ, но выведутъ своего короля изъ подъ шаха, то Бѣлые берутъ ладью Черныхъ, потомъ вслѣдъ затѣмъ пѣшку коня чернаго ферзя, вслѣдствіе чего партія опять кончается розыгршемъ, потому что Черные не имѣютъ слона, необходимаго, чтобы провести въ ферзя другую пѣшку.

b) *Матъ въ два хода.*

Бѣлые.

1. F. 7.—F. 5.

2. G. 7.—G. 5.

+ означаетъ шахъ.

× означаетъ матъ.

Черные.

1. E. 2.—E. 3.

2. Ферзь D. 1.—H. 5. ×

Такой быстрый матъ, и въ слѣдующихъ шести примѣрахъ, возможенъ только тогда, если одинъ изъ играющихъ исполнѣ неопытенъ.

c) *Матъ въ три хода.*

Бѣлые.

Черные.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. F. 7.—F. 6.

2. Ф. D. 1.—G. 4.

2. H. 7.—H. 5.

3. Ф. G. 4.—G. 6. ×

d) *Матъ въ четыре хода.*

Бѣлые.

Черные.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. E. 7.—E. 5.

2. Ф. D. 1.—F. 3.

2. K. B. 8.—C. 6.

3. C. F. 1.—C. 4.

3. D. 7.—D. 6.

4. Ф. F. 3.—F. 7. ×

e) *Другой матъ въ четыре хода.*

Бѣлые.

Черные.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. E. 7.—E. 5.

2. C. F. 1.—C. 4.

2. C. F. 8.—C. 5.

3. Ф. D. 1.—F. 3.

3. D. 7.—D. 6.

4. Ф. F. 3.—F. 7. ×

f) *Матъ въ пять ходовъ.*

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                   |
|--------------------|-------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.     | 1. С. 7.—С. 5.    |
| 2. Ф. D. 1.—F. 3.  | 2. D. 7.—D. 6.    |
| 3. К. G. 1.—H. 3.  | 3. К. В. 8.—D. 7. |
| 4. К. H. 3.—G. 5.  | 4. H. 7.—H. 6.    |
| 5. Ф. F. 3.—F. 7.× |                   |

g) *Матъ въ шесть ходовъ.*

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на Е. 7, конь на F. 1.

Пѣшка королевской ладьи на H. 5.

Пѣшка королевскаго коня на G. 6.

Положеніе Черныхъ.

Король на H. 8.

Пѣшка королевской ладьи на H. 6.

Пѣшка королевскаго коня на своемъ полѣ.

Ходы Бѣлыхъ.

Ходы Черныхъ.

- |                        |                         |
|------------------------|-------------------------|
| 1. Ходъ К. F. 1.—E. 3. | 1. Ходъ Кр. H. 8.—G. 8. |
| 2. — К. E. 3.—G. 4.    | 2. — Кр. G. 8.—H. 8.    |
| 3. — К. G. 4.—F. 6.    | 3. — Кр. G. 7.—F. 6. *) |

\*) Если король Бѣлыхъ возьметъ пѣшку Черныхъ, игра окончится патомъ.

4. Ходъ К. Е. 7.—F. 7. 4. Ходъ Кр. F. 6.—F. 5.  
 5. — П. G. 6.—G. 7.+5. — Кр. H. 8.—H. 7.  
 6. — П. G. 7.—G. 8.×

Проводя пѣшку въ Ферзя.

h) *Матъ въ семь ходовъ.*

Положеніе Бѣлыхъ.

Пѣшка коня ферзи на В. 5.

Конь на D. 8.

Ферзь на D. 4.

Пѣшка королевскаго коня въ G. 2.

Ладья королевская въ G. 4 и

Король въ H. 2.

Положеніе Черныхъ.

Ладья ферзи въ A. 8.

Король въ A. 7.

Пѣшка коня ферзи въ В. 6.

Пѣшка слона ферзи въ С. 7.

Слонъ въ E. 6 и

Ферзь въ F. 5.

Ходы Бѣлыхъ.

Ходы Черныхъ.

1. Ходъ Ф. D. 4.—A. 4+ 1. Ходъ Кр. A. 7.—B. 8.  
 2. — К. D. 8.—C. 6+ 2. — „ B. 8.—B. 7.

- |   |                       |
|---|-----------------------|
| 3. Ходъ Ф. А. 4.—А 8+                         | 3. Ходъ В В. 7.—А. 8. |
| 4. — Л. G. 4.—А. 4+                           | 4. — „ А. 8.—В. 7.    |
| 5. — Л. А. 4.—А. 7+                           | 5. — „ В. 7.—С. 8.    |
| 6. — Л. А. 7.—А. 8+                           | 6. — „ С. 8.—В. 7     |
| 7. Ладья дѣлаетъ матъ въ<br>В. 8 или въ D. 8. | или D. 7.             |

i) *Матъ въ <sup>двѣнадцать</sup> ходовъ Алгебра.*

Бѣлые и Черные разставляютъ свои фигуры и начинаютъ Бѣлые:

Бѣлые.	Черные.
1. Е. 2.—Е. 4.	1. Е. 7.—Е. 5.
2. С. F. 1.—С. 4.	2. С. F. 8.—D. 6.
3. К. G. 1.—F. 3.	3. К. G. 8.—F. 6 *).
4. П. D. 2.—D. 4.	4. К. F. 6.—Е. 4.
5. П. D. 4.—Е. 5.	5. С. D. 6.—E. 5.
6. Ф. D. 1.—D. 5.	6. С. С. 5.—F. 2+
7. Кр. Е. 1.—Е. 2.	7. Король рокируетъ.
8. Ф. D. 5.—Е. 4.	8. С. F. 2.—В. 6.
9. К. F. 3.—G. 5.	9. П. G. 7.—G. 6.
10. Л. Н. 1.—F. 1.	10. Ф. D. 8.—Е. 7.
11. К. G. 5.—F. 7.	11. Л. F. 8.—F. 7.

\*) Этимъ непростительнымъ ходомъ закрыть свободный путь для многихъ фигуръ.

- |                      |                     |
|----------------------|---------------------|
| 12. Л. F. 1.—F. 7. ✓ | 12. Ф. E. 7.—C. 5.  |
| 13. Л. F. 7.—D. 7. + | 13. Кр. G. 8.—H. 8. |
| 14. Л. D. 7.—D. 8. + | 14. Кр. H. 8.—G. 7. |
| 15. Л. D. 8.—G. 8. × |                     |

к) *Партія Амлейера.*

Бѣлые.

Черные.

- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 1. E. 2.—E. 4.           | 1. E. 7.—E. 5.        |
| 2. C. F. 1.—C. 4.        | 2. К. G. 8.—F. 6.     |
| 3. К. G. 1.—F. 3 a).     | 3. К. B. 8.—C. 6.     |
| 4. К. F. 3.—G. 5.        | 4. П. D. 7.—D. 5 b).  |
| 5. П. E. 4.—E. 5.        | 5. К. F. 6.—D. 5.     |
| 6. К. G. 5.—F. 7.        | 6. Кр. E. 8.—F. 7 c). |
| 7. Ф. D. 1.—F. 3. +      | 7. Кр. F. 7.—E. 6.    |
| 8. К. B. 1.—C. 3.        | 8. К. C. 6.—B. 4.     |
| 9. Ф. F. 3.—E. 4. +      | 9. П. C. 7.—C. 6.     |
| 10. П. A. 2.—A. 3.       | 10. К. B. 4.—A. 6.    |
| 11. П. D. 2.—D. 4.       | 11. Ф. D. 8.—D. 6.    |
| 12. C. C. 1.—F. 4.       | 12. К. A. 6.—C. 7 d). |
| 13. C. F. 4.—E. 5 e).    | 13. Ф. D. 6.—D. 7.    |
| 14. C. E. 5.—C. 7. + f). | 14. Кр. E. 6.—F. 7.   |
| 15. К. C. 3.—D. 5 g).    | 15. П. C. 6.—D. 5.    |
| 16. C. C. 4.—D. 5. +     | 16. Кр. F. 7.—F. 6.   |
| 17. C. C. 7.—E. 5. +     | 17. Кр. F. 6.—G. 5.   |

18. Ф. Е. 4.—F. 4.+ 18. Кр. G. 5.—H. 5.  
 19. П. G. 2.—G. 4.+ 19. Кр. G. 5.—H. 4 h).  
 20. Ф. F. 4.—G. 3.+ 20. Кр. H. 4.—G. 5.  
 21. П. H. 2.—H. 4.+ 21. Кр. G. 5.—G. 6.  
 22. П. H. 4.—H. 5.+ 22. Кр. G. 6.—H. 6.  
 23. П. G. 4.—G. 5.×

а) Этимъ ходомъ большею частью начинается хорошая партія, и Чернымъ, даже при самомъ незначительномъ промахѣ, трудно поправить свои дѣла.

б) Этимъ ходомъ разстраивается соединенная атака слона и коня.

в) Бѣлыя смѣло жертвуютъ конемъ, достигая этимъ атаки на непріятельскаго короля; теперь они должны стараться только запереть остальные фигуры противника.

г) Черные хотятъ этимъ по крайней мѣрѣ подкрѣпить другаго коня, такъ какъ они не могутъ спасти атакованную пѣшку.

е) По правиламъ о соединенныхъ пѣшкахъ слѣдовало бы брать пѣшкой, но Бѣлые берутъ слономъ, чтобы слѣдующимъ ходомъ объявить шахъ à la découverte.

ф) Слонъ могъ бы брать пѣшку G. 7 и потомъ ладью, но запертая пѣшка не имѣетъ такого значенія, какъ конь, который можетъ прикрывать другія фигуры.

г) Бѣлые мѣняются, такъ какъ они имѣютъ преимущество двумя пѣшками и могутъ теперь начать сильную атаку противъ беззащитнаго короля.

h) Черные не могутъ брать ферземъ пѣшку, такъ какъ онъ погибъ бы отъ хода слона въ F. 3.

1) *Игра королевскимъ конемъ Гіахома Греко.*

Бѣлые.		Черные
1. П. Е. 2.—Е. 4.	1. Е. 7.—Е. 5.	
2. К. G. 1.—F. 3.	2. F. 7.—F. 6. a)	
3. К. F. 3.—Е. 5.	3. F. 6.—Е. 5	
4. Ф. D. 1.—H. 5. +	4. Кр. Е. 8.—Е. 7.	
5. Ф. H. 5.—Е. 5. +	5. Кр. Е. 7.—F. 7.	
6. С. F. 1.—С. 4. +	6. Кр. F. 7.—G. 6.	
7. Ф. F. 5.—F. 5. +	7. Кр. G. 6.—H. 6.	
8. П. D. 2.—D. 4.	8. П. G. 7.—G. 5.	
9. П. H. 2.—H. 4.	9. Кр. H. 6.—G. 7.	
10. Ф. F. 5.—F. 7. +	10. Кр. G. 7.—H. 6.	
11. П. H. 4.—G. 5. ×	a) Нехорошій ходъ.	

m) *Игра королевскимъ конемъ Гіахома Греко.*

Бѣлые.		Черные.
1. П. Е. 2.—Е. 4.	1. П. Е. 7.—Е. 5.	
2. К. G. 1.—F. 3.	2. К. В. 8.—С. 6.	



- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| 3. С. F. 1.—С. 4.   | 3. С. F. 8.—С. 5. |
| 4. П. С. 2.—С. 3.   | 4. К. G. 8.—F. 6. |
| 5. К. F. 3.—G. 5.   | 5. рокируютъ.     |
| 6. П. D. 2.—D. 3.   | 6. П. H. 7.—H. 6. |
| 7. П. H. 2.—H. 4.   | 7. П. H. 6.—G. 5. |
| 8. П. H. 4.—G. 5.   | 8. К. F. 6.—H. 7. |
| 9. Ф. D. 1.—H. 5 b) |                   |

b) Если бы Черные сдѣлали ходъ не ладьей въ F. 8, а какой нибудь другой фигурой, Бѣлые ферземъ сдѣлали бы матъ. Если они отступятъ своей ладьей въ E. 8, тогда Бѣлые ферземъ даютъ шахъ въ F. 7; вслѣдъ затѣмъ ладья H. 1 беретъ коня Черныхъ и ферзь дѣлаетъ матъ въ H. 5.

п) *Игра королевскимъ слономъ Филдора.*

Бѣлые.

Черные.

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 1. П. E. 2.—E. 4.    | 1. П. E. 7.—E. 5.    |
| 2. С. F. 1.—С. 4.    | 2. С. F. 8.—С. 5.    |
| 3. П. С. 2.—С. 3. c) | 3. К. G. 8.—F. 6. d) |

c) Сдѣлавъ такой ходъ и вслѣдъ затѣмъ выступивъ пѣшкой ферзя на два шага, пѣшки займутъ среднія поля.

d) Противникъ нападаетъ на беззащитную пѣшку E. 4. Но было бы лучше, какъ играетъ Альгейеръ, выступить ферземъ на поле предъ королемъ.

4. D. 2.—D. 4.                      4. E. 5.—D. 4. a)  
 5. C. 3.—D. 4. b)                    5. C. C. 5.—B. 6. c)

a) Бѣлые получили бы преимущество, если бы Черные не взяли пѣшки.

b) Филидоръ замѣчаетъ при этомъ, какое важное значеніе имѣютъ въ партіи центральныя пѣшки.

c) Кохъ дѣлаетъ замѣчаніе, что Филидоръ этимъ ходомъ слабо защищаетъ Черныхъ. При ходѣ Черныхъ D. 7—D. 5, они могли бы навѣрное взять пѣшку E. 4.

6. K. B. 1.—C. 3.                      6. рокируютъ  
 7. K. G. 1.—F. 2.                      7. C. 7.—C. 6.  
 8. C. C. 4.—D. 3. d)                    8. D. 7.—D. 5.  
 9. П. E. 4.—E. 5.                      9. K. F. 6.—E. 8.  
 10. C. C. 1.—E. 3.                      10. F. 7.—F. 6.  
 11. Ф. D. 1.—D. 2. e)                    11. F. 6.—E. 5. f)

d) Слонь отступаетъ назадъ, укрываясь отъ атаки пѣшки D. 7; если бы пѣшка атаковала его въ F. 5, ее бы слѣдовало брать пѣшкой E. 4, и тогда центръ былъ бы прорванъ.

e) Если бы Бѣлые взяли пѣшку F. 6., они сдѣлали бы огромную ошибку, потерявъ одну изъ главнѣйшихъ своихъ пѣшекъ, и ничѣмъ не могли бы замѣнить ее. Если бы противникъ взялъ первый, они замѣнили бы эту пѣшку другой, и къ ней легко могли бы пододвинуть еще съ F. 2, такъ что имѣли бы на

королевской сторонѣ четыре соединенныя пѣшки. Ходъ ферземъ на полѣ D. 2 чрезвычайно разуменъ, такъ какъ послѣ обмѣна пѣшками черный слонъ съ F. 6 взялъ бы слона Бѣлыхъ въ E. 3., и вынудилъ бы Бѣлыхъ выступить пѣшкой F. 2 на королевскую линію, чтобы, взявъ слона, подкрѣпить соединенные ряды пѣшекъ.

f) Черные сдѣлали этотъ ходъ, чтобы воспользоваться своей ладьей открытой линіей, но не достигли своей цѣли.

12. D. 4.—E. 5. 12. C. C. 8.—E. 6. g)

g) Орелль дѣлаетъ при этомъ такое замѣчаніе, что съ перваго взгляда могло бы казаться выгоднымъ выступленіе пѣшкой съ D. 5.—D. 4., такъ какъ этимъ была бы сдѣлана атака габелемъ двухъ фигуръ, но внимательно разсмотрѣвъ, ходъ этотъ повелъ бы къ гибельнымъ послѣдствіямъ; изъ этого произошло бы:

C. E. 3.—D. 4. C. B. 6.—D. 4.

K. E. 2.—D. 4. Ф. D. 8.—D. 4.

C. D. 3.—H. 7. + и погибалъ бы ферзь; и если бы послѣдній ходъ не былъ сдѣланъ, во всякомъ случаѣ пришлось бы потерять слона.

13. K. E. 2.—F. 4. h) 13. Ф. D. 8.—E. 7.

h) Чтобы атаковать слона, такъ какъ нѣтъ нужды спѣшить соединеніемъ пѣшекъ.

14. С. Е. 3.—~~В~~ 6.—а) 14. А. 7.—В. 6.

а) Помѣняться королевскимъ слономъ, очень опаснымъ на этой линіи, въ этомъ случаѣ благоразумно.

15. Рокируютъ на G. 1. б) 15. К. В. 8.—D. 7.

б) Бѣлые рокируютъ въ эту сторону для того, чтобы имѣть возможность сейчасъ же подкрѣпить ладьей, при выступленіи пѣшки F. 2.

16. К. F. 4.—E. 6. 16. Ф. E. 7.—E. 6.

17. F. 2.—F. 4. 17. К. E. 8.—C. 7.

18. Л. А. 1.—E. 1. 18. G. 7.—G. 6. в)

в) Чтобы предупредить атаку пѣшкой своего ферзя.

19. H. 2.—H. 3. 19. D. 5.—D. 4.

20. К. C. 3.—E. 4. 20. H. 7.—H. 6.

21. В. 2.—В. 3. 21. В. 6.—В. 5.

22. G. 2.—G. 4. 22. К. C. 7.—D. 5.

23. К. E. 4.—G. 3. д) 23. К. D. 5.—E. 3. е).

д) Чтобы выступивъ затѣмъ F. 4—F. 5 втройиѣ подкрѣпить пѣшку.

е) Чтобы ускорить задуманный планъ, разрушивъ соединеніе пѣшекъ, для чего и выдвинута пѣшка C. 7.

24. Л. E. 1.—E. 3. 24. D. 4.—E. 3

25. Ф. D. 2.—E. 3. 25. Л. А. 8—А. 2.

26. Л. F. 1.—E. 1. 26. Ф. E. 6.—В. 3. г).

г) Чтобы подкрѣпить пѣшку, если она выступить на линію слона.

г) Потери на лѣвомъ флангѣ ничего не значать, при такомъ положеніи праваго крыла. Сверхъ того ферзь Черныхъ долженъ сейчасъ же сдѣлать отступленіе, чтобы предупредить матъ.

27. Ф. Е. 3.—Е. 4.                      27. Ф. В. 3.—Е. 6.

28. F. 4.—F. 5.                      28. G. 6.—F. 5.

29. G. 4.—F. 5. а)                      29. Ф. Е. 6.—D. 5. б).

а) Братъ всякой другой фигурой было бы неправильно, потому что только при этомъ и могутъ выступить вперёдъ соединенныя пѣшки.

б) Черные предлагаютъ мѣняться ферзями, хотя имъ это и не выгодно, потому что боятся соединенной атаки ферзя Бѣлыхъ съ королевскимъ слономъ.

30. Ф. Е. 4.—D. 5. с)                      30. С. 6.—D. 5.

с) Бѣлые соглашаются на обмѣнъ, такъ далеко выдвинувъ впередъ свои пѣшки и прорвавъ ряды неприятельскихъ пѣшекъ.

31. С. D. 3.—В. 5.                      31. К. D. 7.—В. 6.

32. F. 5.—F. 6. d)                      32. Л. А. 2.—В. 2.

д) Имѣя бѣлаго слона, слѣдуетъ замѣнить пѣшкой черныя поля, чтобы слонъ могъ атаковать фигуры, которыя заняли бы поля между пѣшками.

33. С. В. 5.—D. 3.                      33. Кр. G. 8.—F. 7.

34. П. D. 3.—F. 5.                      34. К. В. 6.—С. 4.

35. К. G. 3.—H. 5.                      35. Л. F. 8.—G. 8. +

- |                       |                      |
|-----------------------|----------------------|
| 36. С. F. 5.—G. 4.    | 36. К. С. 4.—D. 2.   |
| 37. E. 5. E. 6.+      | 37. Кр. F. 7.—G. 6.  |
| 38. F. 6.—F. 7.       | 38. Л. G. 8—F. 8.    |
| 39. К. H. 5.—F. 4.+   | 39. Кр. G. 6.—G. 7., |
| 40. С. G. 4.—H. 5. e) | 40. Л. B. 2.—A. 2.   |

e) Филидоръ этимъ ходомъ оканчиваетъ партію. Слѣдующіе ходы принадлежатъ Орелю.

- |                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| 41. E. 6.—E. 7.            | 41. Л. A. 2.—A. 8.  |
| 42. К. F. 4.—E. 6.+        | 42. Кр. G. 7—F. 6.  |
| 43. К. E. 6.—F. 8.         | 43. Кр. F. 6.—G. 5. |
| 44. E. 7.—E. 8. Ф. и т. д. |                     |

### Правила шахматной игры Штамма.

Арабъ Филиппъ Штамма, родомъ изъ Алеппо, пользовался, въ прошедшемъ столѣтіи, большимъ значеніемъ даже чѣмъ Филидоръ вслѣдствіе своего почти сверхъестественнаго искусства играть въ шахматы. Его считали самымъ роскошнымъ перломъ этой игры, достигнувшимъ высшей точки человѣческаго остроумія и изъ одного уваженія къ такому великому художнику никто не осмѣливался сдѣлать попытку заподозрить его непогрѣшимость по этому поводу или возразить ему.

Всякому извѣстно, что шахматы составляютъ одну изъ древнѣйшихъ и благороднѣйшихъ военныхъ игръ,

изображая самымъ рельефнымъ способомъ атаку, защиту, расположение войскъ и т. д.

Вспомнимъ при этомъ дѣйствія опытнаго вождя во время его боевой тактики. Онъ занимаетъ своимъ войскомъ болѣе выгодную позицію, и не только заботится о дисциплинѣ, но постоянно держитъ его готовымъ къ атакѣ, пока не наступитъ удобная минута, выбирая для своихъ нападений слабѣйшіе пункты неприятеля. — Все это примѣнимо и къ шахматной игрѣ.

Опытный и искусный игрокъ прежде всего вводитъ въ дѣйствіе пѣшекъ, оставивъ только двухъ или трехъ, какъ тѣлохранителей при королѣ. Тогда уже можно выступать и другими фигурами, стараясь всегда поддерживать между ними обоюдную защиту, и выбирать удобный пунктъ атаки.

Нужно обращать вниманіе на то, чтобы никогда не занимать главными фигурами такія поля, на которыхъ противникъ могъ бы атаковать ихъ пѣшками, и впередъ выбирать для нихъ положеніе, которое онѣ должны будутъ защищать; въ противномъ случаѣ всегда будетъ нужно отступать и терять бесполезно время. Я зналъ одного игрока, который имѣлъ обыкновеніе кружиться по всей доскѣ съ однимъ конемъ или слономъ, и такъ какъ противникъ вездѣ атаковалъ его

своими пѣшками; то почти всегда, запертый непріятельскими фигурами, этотъ конь или слонъ пропадали если не задаромъ, то самое большее за одну пѣшку. Противникъ, замѣтивъ это, пользовался этимъ и всегда выигрывалъ партію; такимъ образомъ такая тактика не больше какъ потеря времени самымъ непроизводительнымъ образомъ.

Прежде чѣмъ сдѣлать ходъ, слѣдуетъ осмотрѣть всѣ пункты и убѣдиться, не можетъ ли и непріятель нанести намъ удара, не совѣмъ для насъ безопаснаго. Тогда только можно начинать атаку, если вы найдете вашу собственую игру вполнѣ безопасной. — Никогда не слѣдуетъ подставлять короля или ферзя подъ открытый шахъ, если бы при этомъ можно было задаромъ выиграть пѣшку или даже фигуру.

Кажется, ничего незначить взять пѣшку, стоящую противъ короля, слономъ или другой фигурой; но если противникъ, воспользовавшись этимъ случаемъ, придвинетъ на эту линію свою ладью или ферзя, тогда нельзя уже будетъ открывать короля и отступать этой фигурой. Кто играетъ такимъ образомъ, тотъ часто будетъ терять свои фигуры. Точно такой же случай можетъ выйти, если вы выводите своего ферзя впередъ, чтобы выиграть какую нибудь пѣшку; противникъ пользуется конечно такимъ случаемъ, высту-



пасть своимъ ферземъ, дѣлаеть шахъ и начинаетъ брать одну за другой ваши фигуры, или дѣлаеть вѣчный шахъ, превращая партію въ розыгрышъ.

Не слѣдуетъ пропускать случая для рокировки, если бы при этомъ пришлось даже потерять пѣшку, о такой потерѣ не стоитъ слишкомъ тревожиться; потому что лучше потерять пѣшку или даже какую нибудь фигуру и за то пользоваться хорошимъ положеніемъ партіи, чѣмъ имѣть преимущество предъ противникомъ въ фигурахъ и разстроить свои дѣла. Эту мысль одобряютъ всѣ благоразумные игроки.

Нужно быть всегда на сторожѣ; если противникъ повидимому ничего не предпринимаетъ, онъ выжидаетъ навѣрно чего нибудь или, можетъ быть, готовится мать. Подобное обстоятельство часто случается въ особенности въ Аравіи, между хорошими игроками.

## § 20. Продолженіе теоріи. Дополнительные правила.

Въ этомъ параграфѣ, возвращаясь снова въ область теоріи, мы развиваемъ правила, которыя могутъ служить дополненіемъ теоріи, изложенной нами прежде.

Мы надѣемся быть понятными для нашего читателя, который пріобрѣлъ изъ практики уже нѣкоторую опытность.

а) Сдѣланный ходъ нельзя уже оставлять обратно. До того времени, пока рука еще не оставила тронутую фигуру, можно пользоваться правомъ смѣны хода.

Въ шахматныхъ клубахъ Парижа, Лондона, Вѣны и др. строго соблюдаютъ правило, что всякая тронутая фигура должна дѣлать ходъ, если игрокъ не сказалъ при этомъ «я не хожу еще» (*ja doute*). Это называется: *Pièce touchée, pièce jouée*. На самомъ дѣлѣ для партнера можетъ быть крайне утомительнымъ и даже неприятнымъ смотрѣть на то, какъ его противникъ переставляетъ съ мѣста на мѣсто свои фигуры, для того только, чтобы соображать и потомъ опять снимаетъ ихъ, съ намѣреніемъ можетъ быть еще разъ начать такія упражненія. Игрокъ въ шахматы долженъ поступать осторожно, обдумавши и имѣть на столько соображенія, чтобы представить себѣ всевозможныя случайности, какъ слѣдствія хода, прежде чѣмъ онъ сдѣлать.

б) Кто угрожаетъ королю неприятелю, тотъ долженъ говорить шахъ! Шахъ сдѣланный молча остается безъ значенія: этимъ разумѣется можно воспользоваться, кто найдетъ это выгоднымъ.

Филидоръ такъ высказывается по этому поводу: «если одинъ игрокъ даетъ шахъ, то не слѣдуетъ ста-

ратся освободить короля изъ подъ шаха, но напротивъ играть такимъ образомъ, какъ будто шаха вовсе и не было. Но если онъ сказалъ при этомъ шахъ, тогда второй ходъ долженъ считаться ошибочнымъ, если при этомъ шахъ не уничтоженъ».

Вотъ еще законъ относительно этого:

«Если король уже нѣсколько ходовъ находился подъ шахомъ, незамѣтно для обоихъ игроковъ, и даже при невозможности опредѣлить, сдѣланъ ли шахъ противникомъ или король самъ вошелъ подъ шахъ, то играющій, король котораго стоитъ подъ шахомъ, можетъ тотчасъ же, какъ замѣтитъ это, защититься отъ шаха, оставивъ даже уже сдѣланный ходъ».

Кто дѣлаетъ матъ своему противнику, не сказавъ при этомъ слово «матъ», потому что онъ самъ не сознавалъ значеніе своего хода, тотъ дѣлаетъ матъ слѣпой, который не можетъ считаться почетнымъ.

с) Дѣйствуя обдуманно въ шахматной игрѣ, можно выиграть много времени, а необдуманность заставляетъ его опять терять.

Теряютъ темпъ и дѣлаютъ лишніе ходы, если двигаютъ фигуры, которыми придется опять отступить, напр. если ставятъ фигуру на такое поле, съ котораго неприятель сейчасъ же вытѣснитъ ее атаккой пѣшки, или когда даютъ бесполезный шахъ, отъ кото-

раго противникъ хотя и долженъ защищаться, но другой играющій ничего не выигрываетъ; если преждевременнымъ, бесполезнымъ введеніемъ въ игру ферзя мы доставимъ случай противнику скорѣе развить свою игру, а на свою долю достигнемъ только обратнаго отступленія своимъ ферземъ; если вмѣсто того, чтобы воспользоваться весьма вѣроятными выгодами, упорно преслѣдуемъ планъ, уже разъ неудавшійся.

Напротивъ время выигрывается въ томъ случаѣ, когда предупреждаютъ своего противника въ такомъ ходѣ, который долженъ считаться неизбѣжнымъ; если стараются пользоваться только тѣмъ, на что можно рассчитывать навѣрно, не обращая вниманія на такія преимущества, которыхъ легче избѣгать, чѣмъ достигнуть; если не оставляютъ безъ вниманія незначительныя выгоды, изъ желанія воспользоваться большими и т. д.

d) Весьма важно заперать и останавливать движеніе фигуръ.

Всегда легко завладѣть ферземъ при началѣ игры, когда партія въ полномъ составѣ, и онъ врѣзывается въ непріятельскіе ряды, въ надеждѣ поживиться ладьей или объявить шахъ. Такимъ образомъ всегда слѣдуетъ наблюдать, выступая ферземъ въ ряды непріятеля,

за фигурой, которая могла бы отрѣзать ему обратное отступленіе.

Ладья, не обладая такимъ разнообразнымъ движеніемъ, еще легче можетъ сдѣлаться добычей пѣшекъ, слоновъ и коней.

Слона также можно легко завоевать посредствомъ пѣшки, прикрытой сзади еще другой.

Если двѣ фигуры стоятъ въ положеніи вилки, то легко можетъ случиться, что одна изъ нихъ пропадаетъ, взятая пѣшкой. Напримѣръ при положеніи двухъ слоновъ въ D. 4 и F. 4., пѣшка E. 2 выступаетъ въ E. 3 и угрожаетъ такимъ образомъ двумъ фигурамъ, конечно если она прикрыта. Одинъ изъ офицеровъ, если при этомъ не случится особеннаго исхода, долженъ погибнуть въ этомъ случаѣ отъ пѣшки.

Въ особенности опасенъ двойной шахъ. Если ферзь стоитъ въ вертикальной линіи короля, напр. король въ E. 1 и ферзь въ E. 2., то разумѣется легко ладьей сдѣлать шахъ имъ обѣимъ. Если она стоитъ въ діагональной линіи, напр. король въ E. 1, а ферзь въ F. 2 или D. 2, тогда двойной шахъ можетъ сдѣлать слонъ. Если она отдѣлена отъ короля только однимъ полемъ въ вертикальной линіи, напр. король въ E. 1. и ферзь въ E. 3, тогда двойной шахъ объявляется конемъ при положеніи въ C. 2 или

въ G. 2. Также двойной шахъ объявляется слономъ или пѣшкой, если напр. король въ D. 2 и ферзь въ F. 2, а непріятельскій слонъ или пѣшка въ E. 3. Во всѣхъ этихъ случаяхъ, спасая короля, ферзь долженъ гибнуть, если только нельзя взять фигуру, объявляющую шахъ, или если, что возможно только въ первыхъ двухъ случаяхъ, нельзя прикрыться какой нибудь другой фигурой.

Искусство хорошаго игрока часто и заключается только въ томъ, чтобы разными ловкими маневрами завлечь непріятеля въ такія опасныя положенія.

### § 21. Г а м б и т ь .

Названіе гамбитъ происходитъ отъ Итальянскаго слова gambetto, dare il gambetto, подставить ногу.

Итакъ игра гамбитомъ значить подставлять противнику ногу, стараться поймать его врасплохъ.

Гамбитъ называется игра, въ которой при второмъ ходѣ жертвуютъ пѣшкой, стараясь за это вознаграждать себя внезапной и сильнѣйшей атакой на непріятеля.

Гамбитъ бываетъ «королевскій» и «ферзевой».

При королевскомъ гамбитѣ когда пѣшки короля сдѣлали уже по два шага впередъ, Бѣлые F 2—F 4.

выступаютъ на два шага пѣшкой королевскаго слона, отдавая его пѣшкѣ короля противника.

Такимъ же образомъ открывается и гамбитъ ферзя, то есть, когда ферзевыя пѣшки сдѣлали по два шага впередъ, двигаютъ на третье поле пѣшку слона ферзя, отдавая ее непріятелю.

Гамбитъ принадлежитъ къ числу партій, открываемыхъ неправильно.

Въ особенности интересенъ гамбитъ короля. Тотъ, который предлагаетъ гамбитъ или отдаетъ пѣшку слона непріятелю, открываетъ этимъ пожертвованіемъ свободный путь своимъ фигурамъ, и вслѣдствіе этого можетъ начинать весьма оживленную атаку. Врагъ вызванъ; все на готовѣ, чтобы отразить его; начинается битва, требующая усилій играющихъ. Одинъ сейчасъ же пробивается къ королю непріятелю, стараясь завоевать его: другой, изобрѣтая средства защиты, усиливается и самъ овладѣть атакой.

Очень много причинъ, которыми стараются объяснить, почему эта игра, между противниками равной силы, и одинаково искусными въ игрѣ такого рода, обыкновенно кончается розыгрышемъ. Ля-Бурдонне говоритъ: принявшій гамбитъ, т. е. взявшій непріятельскую пѣшку, долженъ ужь потому выиграть, что онъ взялъ впередъ пѣшку; Филидоръ напротивъ по-

лагаеть, что при гамбитѣ, если атака и защита одинаково хороши, партія должна окончиться розыгрышемъ. Альгейеръ выражается такимъ образомъ о гамбитѣ: «я утверждаю, что не знаю противъ игры гамбита защиты полнѣйшей, отвѣчающей на каждый ходъ противника. Продолжительное изученіе и безчисленныя практическія примѣненія, которыя я принималъ съ этой цѣлью самъ, а также и другіе извѣстные шахматные игроки, приводили всегда къ результату, что эта партія весьма рѣдко можетъ окончиться розыгрышемъ, соблюдая всѣ тонкости игры, и никогда игрокъ гамбита не проигрываетъ. Несмотря на это, я остаюсь вполне убѣжденнымъ, что при этомъ возможна совершенная защита и что со временемъ она будетъ найдена».

Мы приводимъ здѣсь нѣсколько гамбитовъ, и просимъ начинающаго проиграть ихъ на доскѣ, какъ и прежнія игры.

а) *Королевскій гамбитъ Филидора.*

Бѣлые.

Черные.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. Е. 7.—Е. 5.

2. F. 2.—F. 4.

2. Е. 5.—F. 6.

3. K. G. 1.—F. 3.

3. G. 7.—G. 5. а)



а) Эти три первые хода и составляют гамбитъ.

4. С. F. 1.—С. 4. 4. С. F. 8.—G. 7.

5. Н. 2.—Н. 4. 5. Н. 7.—Н. 6.

6. D. 2.—D. 4. 6. D. 7.—D. 6.

7. С. 2.—С. 3. 7. С. 7.—С. 6.

8. Ф. D. 1.—E. 2. 8. С. С. 8.—G. 4. б)

б) Кохъ совѣтуетъ: Ф. D. 8.—E. 7. и замѣчаетъ при этомъ, что Бѣлые послѣ этого хода не могли бы вознаградить потерю пѣшки.

9. G. 2.—G. 3. в). 9. F. 4.—G. 3.

в) При атакѣ не нужно беречь пѣшекъ на сторонѣ короля.

10. Н. 4.—G. 5. 10. Н. 6.—G. 5.

11. Л. Н. 1.—Н. 8. 11. С. G. 7.—Н. 8.

12. С. С. 1.—G. 5. 12. С. Н. 8.—F. 6. д)

д) Филидоръ замѣчаетъ при этомъ: если бы Черные, вмѣсто этого хода слономъ, взяли бы ферземъ слона G. 5., или коня E. 3. слономъ G. 4., они проиграли бы партію.

13. С. G. 5.—F. 6. 13. Ф. D. 8.—F. 6.

14. К. В. 1.—D. 2. 14. К. В. 8.—D. 7.

15. рокируютъ. 15. рокируютъ.

16. Л. D. 1.—G. 1. 16. Ф. F. 6.—F. 4.

17. Ф. E. 2.—G. 2. 17. F. 7.—F. 5. е)

е) Многіе утверждаютъ при этомъ, что Филидоръ

сдѣлалъ здѣсь ошибку у обоихъ играющихъ, потому что слонъ Бѣлыхъ могъ бы безнаказанно воспользоваться конемъ F. 3. Возраженіе это неосновательно: если не конь, то во всякомъ случаѣ ферзь Бѣлыхъ могла бы брать слона.

18. Ф. G. 2.—G. 3.

18. Ф. F. 4.—G. 3.

19. Л. G. 1.—G. 3.

19. F. 5.—E. 4.

20. С. С. 4.—G. 8.

20. С. G. 4.—F. 3.

21. К. D. 2.—F. 3.

21. Е. 4.—F. 3.

22. С. G. 8.—F. 7.

22. Л. D. 8.—F. 8.

23. Л. G. 3.—F. 3.

23. Кр. С. 8.—С. 7.

24. Кр. С. 1.—С. 2.

24. С. 6.—С. 5.

25. С. F. 7.—H. 5.

25. Л. F. 8.—F. 3.

26. С. H. 5.—F. 3. а)

а) Хорошіе игроки окончили бы эту игру розыгрышемъ, и для того чтобы получить матъ, одинъ изъ играющихъ долженъ сдѣлать большую ошибку.

б) *Гамбитъ Греко.*

Бѣлые.

Черные.

Первые три хода какъ предъидущіе Тоже.

4. С. F. 1.—С. 4.

4. С. F. 8.—G. 7.

5. — D. 2.—D. 4.

\* 5. — D. 7.—D. 6.

6. К. В. 1.—С. 3.

6. — С. 7.—С. 6.

7. — H. 2.—H. 4.

7. — H. 7.—H. 6.

8. — Н. 4.—G. 5.                      8. — Н. 6.—G. 5.  
 9. Л. Н. 1.—Н. 8.                      9. — G. 7.—Н. 8.  
 10. К. F. 3.—E. 5. a)                  10. — D. 6.—E. 5.

a) Ля-Бурдонне справедливо называетъ этотъ ходъ глубокомысленнымъ; но дѣло въ томъ, что его можно играть только съ слабымъ противникомъ.

11. Ф. D. 1.—Н. 5.                      11. Ф. D. 8.—F. 6.  
 12. — D. 4.—D. 5.                      12. Ф. F. 6.—G. 7.  
 13. — E. 5.—E. 6.                      13. К. G. 8.—F. 6.  
 14. — E. 6.—F. 7.+b)

b) Какъ только король идетъ въ F. 8., онъ погибъ, потому что слонъ Бѣлыхъ С. 1. беретъ пѣшку F. 4. Если конь Черныхъ беретъ ферзя, тогда тотъ же слонъ дѣлаетъ матъ въ D. 6.; если пѣшка G. 5. беретъ слона, ферзь дѣлаетъ матъ въ С. 5.

c) *Гамбитъ Алейера.*

Бѣлые.

Черные.

Первые три хода какъ предъидущіе. Тоже.

4. Н. 2.—Н. 4.                              4. G. 5.—G. 4.  
 5. К. F. 3.—G. 5.                            5. F. 7.—F. 6. a)

a) *Преждевременный ходъ!*

6. Ф. D. 1.—G. 4.                            6. F. 6.—G. 5.  
 7. Ф. G. 4.—Н. 4. +                        7. Кр. E. 8.—E. 7.  
 8. Ф. Н. 5.—G. 5. +                        8. Кр. E. 7.—E. 8.

- |                     |                     |
|---------------------|---------------------|
| 9. Ф. G. 5.—H. 5.+  | 9. Кр. E. 8.—E. 7.  |
| 10. Ф. H. 5.—E. 5.+ | 10. Кр. E. 7.—F. 7. |
| 11. C. F. 1.—C. 4.+ | 11. D. 7.—D. 5.     |
| 12. C. C. 4.—D. 5.+ | 12. Кр. F. 7.—G. 6. |
| 13. H. 4.—H. 5.+    | 13. Кр. G. 6.—H. 6. |
| 14. Ф. E. 5.—F. 4.+ | 14. Ф. D. 8.—G. 5.  |
| 15. Ф. F. 4.—F. 8.+ | 15. Ф. G. 5.—G. 7.  |
| 16. D. 2.—D. 4.×    |                     |

d) Гамбитъ Ферзя Парижскаго Шахматнаго клуба.

- | Бѣлые.             | Черные.            |
|--------------------|--------------------|
| 1. D. 2.—D. 4.     | 1. D. 7.—D. 5.     |
| 2. C. 2.—C. 4.     | 2. D. 5.—C. 4.     |
| 3. E. 2.—E. 3.     | 3. B. 7.—B. 5.     |
| 4. A. 2.—A. 4.     | 4. B. 5.—A. 4.     |
| 5. C. F. 1.—C. 4.  | 5. C. C. 8.—D. 7.  |
| 6. Ф. D. 1.—F. 3.  | 6. C. D. 7.—C. 6.  |
| 7. C. C. 4.—F. 7.+ | 7. Кр. E. 8.—D. 7. |
| 8. Ф. F. 3.—F. 5.+ | 8. — E. 7.—E. 6.   |
| 9. Ф. F. 5.—E. 6.× |                    |

e) Гамбитъ Ферзя Зильбершмидта..

- | Бѣлые.         | Черные.           |
|----------------|-------------------|
| 1. D. 2.—D. 4. | 1. D. 7.—D. 5.    |
| 2. C. 2.—C. 4. | 2. F. 7.—F. 6. a) |

а) Чтобы затѣмъ выступивъ Е. 7.—Е. 5., занять центръ.

- |                   |                      |
|-------------------|----------------------|
| 3. С. С. 1.—F. 4. | 3. С. 7.—С. 6.       |
| 4. — Н. 2.—Н. 3.  | 4. К. В. 8.—D. 7.    |
| 5. — С. 4.—С. 5.  | 5. Е. 7.—Е. 5.       |
| 6. — D. 4.—Е. 5.  | 6. F. 6.—Е. 5.       |
| 7. С. F. 4.—Н. 2. | 7. К. D. 7.—С. 5.    |
| 8. — Е. 2.—Е. 4.  | 8. К. С. 5.—Е. 4. b) |

б) Конь G. 8. или ферзь могли бы предотвратить атаку бѣлаго ферзя.

- |                     |                        |
|---------------------|------------------------|
| 9. Ф. D. 1.—Н. 5.+  | 9. Кр. Е. 8.—D. 7.     |
| 10. Ф. Н. 5.—F. 5.+ | 10. Кр. D. 7.—С. 7.    |
| 11. С. Н. 2.—Е. 5.+ | 11. Кр. С. 7.—В. 6. c) |

с) Ходъ этотъ нехорошъ, тогда какъ ходомъ коня Е. 4.—D. 6 можно бы хорошо прикрыться.

- |                    |                       |
|--------------------|-----------------------|
| 12. Ф. F. 5.—F. 4. | 12. С. F. 8.—D. 6.    |
| 13. — А. 2.—А. 4.  | 13. С. D. 6.—Е. 5. d) |

д) Король и теперь еще могъ бы отступить въ С. 7.

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 14. Ф. F. 4.—Е. 5.  | 14. F. D. 8.—Е. 7.   |
| 15. — А. 4.—А. 5.+  | 15. Кр. В. 6.—С. 5.  |
| 16. — В. 2.—В. 4.+  | 16. Кр. С. 5.—В. 4.  |
| 17. Ф. Е. 5.—D. 4.+ | Черные проигрываютъ. |

## § 22. Особенности правила относительно Короля.

Прежде уже было говорено про то, чтобы всегда заранее готовить рокировку, но ей не слѣдует торопиться, потому что послѣ рокировки для противника ясно опредѣляется главный пунктъ атаки.

Слѣдует рокировать, если обѣ стороны открыты, преимущественно въ ту сторону, на которую противнику не такъ легко направить свою атаку, и которая прикрыта по крайней мѣрѣ пѣшками.

Если ферзи не введены въ дѣйствіе, то рокировкой можно доставить только свободный путь ладьямъ, но какъ скоро ферзи участвуютъ въ игрѣ, тогда рокируясь можно защититься.

Если противникъ уже рокировалъ, тогда слѣдуетъ вызывать его на ходы пѣшками, чтобы легче можно было атаковать его короля.

Въ особенности нужно опасаться двойныхъ и открытыхъ шаховъ.

Когда при простомъ шахѣ короля прикрываютъ фигурой, то слѣдуетъ всегда предпочитать при этомъ такую, которая могла бы угрожать атакой, и принудить къ отступленію фигуру, атаковавшую короля.

Благоразумно всегда выводить короля изъ-подъ открытаго шаха, потому что противникъ легко можетъ атаковать фигуру, которая служить прикрытіемъ королю и она можетъ погибнуть.

Мы говорили уже въ предъидущемъ параграфѣ, что шахъ, данный безъ всякаго послѣдствія, есть не больше какъ потерянный темпъ; но выбирая минуты, когда непріятель концентрируетъ свои силы, а играющій не составилъ еще опредѣленнаго плана, шахи могутъ считаться весьма удобными, какъ утомляющіе непріятеля постоянной опасностію, а черезъ это можно приобрести и выгоду. Но при этомъ не слѣдуетъ забывать, что шахматы есть одна изъ благороднѣйшихъ игръ.

Во время критическаго положенія обыкновенно пользуются вѣчнымъ шахомъ, принуждая непріятеля объявить игру розыгрышемъ.

### § 23. Особенности правила относительно Ферзя.

Ферземъ, какъ фигурой самой сильной, нужно умѣть пользоваться и въ тоже время беречь ее; путь къ атакѣ для нея долженъ быть свободенъ, но при этомъ не слѣдуетъ забывать и про отступленіе.

Врѣзывать ферземъ въ ряды непріятельскихъ фи-

гуръ можно только тогда, если никакая фигура не можетъ отрѣзать ему отступленія.

Вообще не слѣдуетъ помѣщать ферзя слишкомъ близко къ королю, чтобы отнимать возможность у противника дѣлать двойные шахи (§ 20), при которыхъ такъ легко ферзь можетъ погибнуть.

Ферземъ никогда не должно занимать такихъ положеній, которыя могли бы стѣснять его движенія.

Нужно стараться сдѣлать ферземъ королю противника шахи такого рода, чтобы вмѣстѣ съ нимъ атаковать и одну изъ главныхъ фигуръ, лишенныхъ защиты, которыя конечно при этомъ можно брать, такъ какъ противникъ долженъ прежде спасать своего короля.

Ферземъ очень удобно прикрывать пѣшку, которую проводятъ въ ферзя; или беспокоить противника со всѣхъ сторонъ, при чемъ могутъ легко происходить недосмотры съ его стороны; но не нужно забывать при этомъ, что одинъ ферзь не можетъ сдѣлать мата.

Ферзями можно мѣняться, если атака противника очень сильна, или если мы имѣемъ на своей сторонѣ преимущество, или если мы можемъ тотчасъ же провести новаго ферзя, или наконецъ если ферзь находится въ такомъ стѣсненномъ положеніи, что можно отчаяваться спасти его.



Во многихъ случаяхъ только разбѣномъ ферзями мы можемъ предохранить планъ нашей атаки отъ неудачи и привести его къ желанной цѣли.

Въ другихъ случаяхъ только этимъ средствомъ мы предупреждаемъ опасность, которая грозитъ нашему королю, на томъ основаніи, что ни одна фигура не можетъ такъ быстро разрушать средства защиты, какъ ферзь.

Мы уже говорили про тѣ случаи, когда мѣняются ферзями почти безъ основаній.

Что касается до такихъ положеній, при которыхъ возможенъ двойной шахъ, объ этомъ уже упоминалось въ § 20 и 22.

#### § 24. Особенныя правила относительно Ладьи.

Ладьи не имѣютъ большаго значенія, пока онѣ стоятъ замкнутыми въ своихъ углахъ. Но по мѣрѣ того какъ очищаются линіи, на которыхъ онѣ господствуютъ, растутъ и значеніе ихъ, и вся выгода на сторонѣ того игрока, который могъ раньше ввести въ дѣло свои ладьи.

Въ особенности нужно стараться тотчасъ же выводить коней съ ихъ полей, чтобы отклонять случаи, когда можно завоевать ладью (§ 20).

Ладью хорошо имѣть съ вертикальной линіи пѣшки, которую проводить въ ферзя.

Чтобы пользоваться полнымъ движеніемъ ладьи, Орелль совѣтуетъ:

1) Занимать ими поля, господствующія надъ открытыми линіями.

2) Соединить ихъ вмѣстѣ на одну линію.

3) Лучше размѣняться ладьями, чѣмъ оставлять въ распоряженіи противника открытыя линіи, и можетъ быть даже для той и другой ладьи.

4) Можно считать также весьма полезнымъ ставить одну ладью рядомъ съ открытой линіей, гдѣ бы она прикрывала короля.

5) Защищать ладьями послѣдніе ряды пѣшекъ.

6) Господствовать одной ладьей надъ предпослѣдними полями противника, что можетъ стѣснить его движенія.

Ладьи имѣютъ еще ту особенность, что во многихъ окончаніяхъ партій ими можно отрѣзать короля противника отъ остальныхъ фигуръ.

## § 25. Особенныя правила относительно Слона.

Самымъ лучшимъ мѣстомъ королевскому слону будетъ четвертое поле въ линіи слона ферзя. Съ этого

пункта онъ можетъ вести соединенную атаку съ конемъ, ферземъ и ладьей.

Королевскій слонъ по большей части выдвигается противъ слона ферзя противника, такъ какъ они ходятъ по одноцвѣтнымъ полямъ. По этому поводу, какъ замѣчаетъ Орелль, для обоихъ играющихъ, являются слѣдующіе важные вопросы: 1) слѣдуетъ ли королевскимъ слономъ брать впередъ слона ферзя противника, чтобы предупредить его въ этомъ случаѣ и выиграть время?

2) Если онъ беретъ, то противнику въ свою очередь слѣдуетъ ли взять его ферземъ, когда онъ выступилъ на вторую линію, или пѣшкой; въ первомъ случаѣ будетъ открытъ путь ладьѣ, а во второмъ будутъ соединены пѣшки? Слѣдуетъ ли въ томъ случаѣ, если королевскій слонъ не беретъ первый, брать его или удовольствоваться только встрѣчной атакой?

Когда противникъ уже рокировалъ, имѣя на лицо обоихъ слоновъ, удобно занять ими поля на противоположной сторонѣ отъ рокировки, откуда они могутъ открыть сильнѣйшую атаку. Напротивъ стараются не допускать противника занять слонами такое опасное положеніе.

При окончаніи партіи слонами пользуются, чтобы завладѣвать пѣшками противника, которыя проходятъ

въ ферзя или преграждать имъ путь, а также съ помощію ихъ можно дѣлать матъ.

При окончаніи партій тотъ, кто имѣеть преимущество въ пѣшкахъ предъ противникомъ, старается помѣняться слонами, потому что они мѣшаютъ выступленію пѣшекъ. Если же преимущество пѣшекъ на сторонѣ противника, тогда нужно стараться удержать слона, противоположнаго цвѣта слону противника, чтобы предотвратить обмѣнъ.

### § 26. Особенности правила относительно Коня.

Если мы выводимъ коня съ его мѣста на крайнее поле, то неприятельскій слонъ всегда съ выгодой можетъ мѣняться имъ.

Слѣдуетъ пользоваться преимуществомъ, которое имѣеть конь своимъ ходомъ, предъ другими фигурами, и не оставлять его въ бездѣйствіи, выбирая при этомъ полезные ходы, чтобы избѣжать потери темпа, чѣмъ противникъ можетъ воспользоваться.

Нужно быть осторожнымъ и стараться, чтобы конемъ не могли завладѣть во время его смѣлыхъ атакъ.

Игрокъ, который съ охотой вводитъ въ дѣйствіе коня, имѣеть на своей сторонѣ преимущество, потому что ничѣмъ другимъ нельзя такъ легко атаковать одновременно двѣ различныя фигуры.

Шахъ коня долженъ считаться самымъ опаснымъ, потому что король, находящійся подъ такимъ шахомъ, непременно долженъ перемѣнить свое поле. Если удастся сдѣлать шахъ конемъ до рокировки, то противникъ лишится этого права.

Къ самымъ опаснѣйшимъ атакамъ относится соединенная атака двухъ коней, и поэтому, если противникъ хорошо играетъ конями, слѣдуетъ стараться промѣнять у него одного коня. Напротивъ нужно стараться собственныхъ коней ставить всегда въ положенія, при которыхъ они могли бы прикрывать другъ друга.

Не нужно допускать движеній въ собственную игру коня непріятеля и при началѣ партіи нужно беречь отъ его атаки пѣшку слона ферзя, потому что съ этого поля онъ будетъ угрожать королю и королевской ладьѣ, и по большей части беретъ послѣднюю. Это опасное мѣсто прикрываютъ, выступивъ впередъ слономъ или занявъ крайнее поле предъ пѣшкой ладьи ферзя своимъ собственнымъ конемъ ферзя.

Полезно имѣть въ рядахъ непріятеля своего коня, подъ прикрытіемъ пѣшки.

Если пѣшки загородили другъ другу путь, такъ что ихъ должно оставить безъ движенія, то это время дѣятельности коня, онъ можетъ, перепрыгнувъ черезъ нихъ, начать атаку съ тыла.

## § 27. Сравнение Слона и Коня.

Вообще нужно допустить, что конь и слонъ имѣютъ равное значеніе.

Значеніе коня и слона можетъ мѣняться, смотря по силамъ и навыку того или другаго игрока.

Мы приводимъ ниже сравненіе обѣихъ фигуръ Орелля, чтобы каждый могъ оцѣнить ихъ преимущества.

а) *Преимущества коня предъ слономъ.*

1) Конь пользуется особеннымъ ходомъ, котораго не имѣютъ другія фигуры и поэтому для него доступно каждое поле.

2) Конь весьма легко можетъ вступить въ непріятельскіе ряды, такъ какъ онъ перепрыгиваетъ чрезъ другія фигуры.

3) Конь можетъ двигаться попеременно, то по бѣлымъ, то по чернымъ полямъ, вслѣдствіе чего ни одна фигура не можетъ укрыться отъ его атаки.

4) Конь можетъ одновременно атаковать нѣскольکو фигуръ, не подвергаясь самъ никакой опасности. Слонъ угрожаетъ ферзю только самымъ незначительнымъ образомъ, между тѣмъ конь можетъ ата-

ковать его и на такомъ полѣ, гдѣ онъ виѣ атаки отъ всякой другой фигуры.

5) Подъ прикрытіемъ коня крайняя пѣшка проходитъ въ ферзя почти навѣрно, тогда какъ слонъ можетъ защищать ее только въ томъ случаѣ, если крайнее угольное поле одного съ нимъ цвѣта.

6) Конь можетъ во многихъ направленіяхъ закрывать шахъ и поэтому онъ одинъ представляетъ защиту, которая превосходитъ защиту нѣсколькихъ фигуръ вмѣстѣ.

7) Напротивъ, отъ шаха, даннаго конемъ, нельзя укрываться; угрожаемый король долженъ перемѣнить свое поле, если только коня нельзя взять другой фигурой.

8) Только конь можетъ сдѣлать матъ en prise (король окруженъ фигурами и ни одна другая фигура не имѣетъ къ нему доступа).

*в) Преимущества слона предъ конемъ.*

1) Слонъ угрожаетъ непріятельскимъ фигурамъ съ самаго дальняго поля, и не подвергается самъ опасности.

2) Слонъ и пѣшка могутъ прикрывать другъ друга, такъ что пѣшка получаетъ въ это время одинаковое значеніе, какъ и конь. При этомъ пѣшка мо-

жетъ занимать поле самое отдаленное отъ слона,— слонъ и пѣшка могутъ завладѣть ладьей, напр. при положеніи ладьи на седьмомъ полѣ крайней линіи.

3) Слонъ можетъ отступая, въ то время, когда онъ атакованъ, занять такое отдаленное поле, что преслѣдованіе дѣлается излишнимъ, между тѣмъ какъ коня иногда можетъ преслѣдовать король противника.

4) Если слонъ выдвигается какъ прикрытіе королю, то онъ тотчасъ же можетъ атаковать фигуру, объявившую шахъ.

5) Слонъ можетъ завладѣть движеніемъ коня, напр. при положеніи коня на крайней линіи, и слона на четвертомъ полѣ въ вертикальной линіи, и до тѣхъ поръ лишить его хода, пока другая фигура не возьметъ его.

6) Два слона дѣлаютъ матъ, котораго нельзя достигнуть двумя конями.

7) Два слона противъ ферзя считаются розыгрышемъ; при двухъ коняхъ партія проиграна (исключая очень рѣдкаго, единственнаго положенія).

8) Слонъ и ладья противъ одной ладьи дѣлаютъ матъ, при конѣ и ладьѣ противъ ладьи розыгрышъ.

## § 28. Особенныя правила относительно Пѣшекъ.

Мы уже не разъ повторяли прежде, что центральныя пѣшки имѣютъ большое значеніе въ партіи. При



ихъ положеніи на четвертой линіи ими не выступаютъ, пока противникъ не вынуждаетъ.

Въ особенности слѣдуетъ стараться удержать королевскую пѣшку, стараясь взять королевскую пѣшку противника.

Весьма полезно имѣть прикрытіе на сторонѣ короля изъ нѣсколькихъ пѣшекъ, соединенныхъ между собою діагонально.

Удерживая пѣшку королевскаго слона, мы подвергаемъ ее атакѣ противника, а какъ только она выступитъ, ферзь можетъ дѣлать шахъ.

Фланговые пѣшки по правиламъ не должны двигаться впередъ, оставляя позади себя, послѣ рокировки, королю весьма надежное прикрытіе.

Выступление пѣшками ладьи или коня бываетъ необходимо во многихъ случаяхъ, чтобы предотвратить атаку слона, коня или ладьи, а иногда и ферзя; послѣ рокировки бываетъ иногда также необходимо выступленіе пѣшкой коня, чтобы освободить ходъ угрожаемому королю и т. д.

Если король противника рокировалъ уже, тогда выступаютъ тѣми фланговыми пѣшками, которыя находятся на противоположной сторонѣ отъ короля противника.

Если представляется случай взять пѣшку, то пред-

варительно нужно сообразить выгоду и слѣдствіе такого хода. Чаще всего лучше не брать ее, если въ особенности она стѣсняетъ движенія противника.

Нужно избѣгать сдвоенныхъ пѣшекъ, если при этомъ онѣ не будутъ прикрыты боковой пѣшкой.

Всегда почти можно жертвовать пѣшкой, если вслѣдствіе этого освобождается путь одной или нѣсколькимъ фигурамъ; но по правиламъ ими слѣдуетъ дожить, такъ какъ каждая пѣшка можетъ пройти въ ферзя.

Пѣшка, прошедшая въ ферзя, и не взятая при этомъ другой фигурой, не можетъ быть взята противникомъ до тѣхъ поръ, пока играющій не замѣнитъ ее фигурой.

*Окончаніе партій*  
§ 29. **Окончаніе партіи.**

Одну изъ важнѣйшихъ статей составляетъ окончаніе партій. Часто подъ конецъ партіи можно видѣть лучшаго игрока утомившимся отъ долгой и бесполезной игры, къ тому же въ настоящее время обращено особенное вниманіе на окончанія партій.

а) *Окончанія, считающіяся розыгрышемъ.*

Если одинъ изъ играющихъ, не смотря на всѣ усилія, не можетъ сдѣлать мата противнику, то такое

окончание считается розыгрышемъ. Это бываетъ при слѣдующихъ случаяхъ:

1. Когда остаются слонъ и конь.
2. По два коня; если только король не находится въ угольномъ полѣ.
3. Ферзь противъ ферзя.
4. Ладья противъ ладьи.
5. Ладья противъ слона.
6. Ладья противъ коня.
7. Ладья противъ коня и двухъ пѣшекъ.
8. Ладья противъ слона и двухъ пѣшекъ; потому что играющій ладьей можетъ пожертвовать ей за обѣихъ пѣшекъ.
9. Ладья и конь противъ ладьи и двухъ коней.
10. Ладья и слонъ противъ двухъ коней.
11. Ферзь противъ двухъ ладей.
12. Ферзь противъ двухъ слоновъ.
13. Ферзь противъ ладьи и слона.
14. Ферзь противъ ладьи и коня.
15. Ферзь противъ ладьи съ двумя соединенными пѣшками.

б) *Примѣры окончанія партій.*

Для желающаго изучить правила при окончаніи партій мы рекомендуемъ книгу Орелля.

Мы придерживаемся такого мнѣнія, что для начинающаго, для котораго и написана эта книжка, все эти правила принесутъ небольшую пользу, и поэтому мы сочли лучшимъ привести здѣсь больше практическихъ упражненій.

Въ слѣдующихъ задачахъ, разставляють на доску фигуры согласно указанія и затѣмъ стараются рѣшить ихъ. И если самому не удастся окончить, тогда уже можно пользоваться рѣшеніемъ.

1. Бѣлые начинаютъ и дѣлають матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король С. 2., ферзь В. 8., слонъ А. 4., ладья Е. 8., кони В. 3. и D. 1., пѣшки В. 4., С. 5. и D. 6.

*Черные:* Король С. 4., ферзь С. 6., ладьи F. 5. и F. 7., слонъ G. 5., пѣшки А. 5., H. 6. и D. 7.

### Р ѣ ш е н і е.

Бѣлые.

Черные.

1. Ф. В. 8.—В. 5+.

1. Ферзь беретъ ферзь.

2. Л. Е. 8.—Е. 4.+

2. Кр. С. 4.—D. 5.

3. К. D. 1.—С. 3.+

3. Кр. D. 5.—С. 6.

4. К. В. 3. бер. А. 5.×

## 2. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ, на шестомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король А. 6., слонъ С. 1., конь С. 3., пѣшки: А. 5., В. 4., D. 4., Е. 6. и F. 5.

*Черные:* Король D. 6., конь С. 4., пѣшки А. 7., В. 5., D. 5., Е. 7., F. 6. и H. 5.

*Р ѣ ш е н і е.*

Бѣлые.

1. Кр. А. 6.—В. 7.
2. С. С. 1.—F. 4. +
3. К. С. 3.—Е. 2.
4. С. F. 4.—H. 2.
5. К. Е. 2.—G. 3.
6. К. G. 3.—Е. 4. ×

Черные.

1. А. 7.—А. 6.
2. К. С. 4.—Е. 5.
3. Н. 5.—H. 4.
4. Н. 4.—H. 3.
5. Ходъ конемъ.

## 3. Вынужденный матъ.

Бѣлые начинаютъ и вынуждаютъ Черныхъ сдѣлать имъ матъ на восьмомъ ходѣ. (Г-нъ С. Ф. Ценкеръ).

*Бѣлые.* Король С. 4., ферзь С. 2., ладьи D. 5. и F. 8., слоны А. 4 и Е. 3., кони Е. 6. и F. 2., пѣшки Е. 5 и H. 3.

*Черные.* Король Е. 7., ферзь H. 2., ладья А. 8., конь С. 5., пѣшки С. 7., В. 7. и В. 6.

*Р ѣ ш е н і е.*

Бѣлые.

Черные.

- |                       |                           |
|-----------------------|---------------------------|
| 1. Ф. С. 2.—Н. 7.+    | 1. Кр. беретъ коня.       |
| 2. Л. D. 5.—D. 6.+    | 2. Кр. беретъ Е. 5.       |
| 3. Ф. Н. 7.—F. 5.+    | 3. Кр. беретъ Л D. 6.     |
| 4. С. беретъ коня. +  | 4. П. беретъ слона.       |
| 5. Ф. D. F. 5.—D. 7.+ | 5. Кр. D. 6.—Е. 5.        |
| 6. К. F. 2.—G. 4.+    | 6. Кр. Е. 5.—Е. 4.        |
| 7. Ф. D. 7.—С. 6.+    | 7. В. 7. беретъ ферзя.    |
| 8. С. А. 4.—С. 2.+    | 8. Ф. Н. 2.—бер. слона. × |

4. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на пятомъ ходѣ.

Задача эта не изъ трудныхъ, но имѣетъ нѣсколько рѣшеній.

*Бѣлые.* Король С. 4., ферзь С. 1., ладьи А. 1 и G. 7., слоны F. 7 и Н. 2., конь Н. 7., пѣшки D. 5 и F. 2.

*Черные.* Король Е. 4., ферзь В. 2., ладьи Е. 1 и Е. 3., слонъ Н. 8., кони D. 4 и G. 5., пѣшки А. 3., D. 3., D. 6., Е., 7., F. 3. и F. 6.

*Р ѣ ш е н і е.*

Бѣлые.

Черные.

- |                        |                   |
|------------------------|-------------------|
| 1. С. F. 7.—G. 6.+     | 1. К. D. 4.—F. 5. |
| 2. Ферзь беретъ ферзя. | 2. К. G. 5.—Е. 6. |

3. Ф. В. 2.—D. 4.+      3. К. беретъ ферзя.

4. Л. беретъ Е. 7.+      4. К. D. 4.—Е. 6.

5. Л. беретъ К. ×

*Другое рѣшеніе.*

1. С. F. 7.—G. 6.+      1. К. D. 4.—F. 5.

2. Ферзь беретъ ферзя.      2. Л. Е. 1.—С. 1.+

3. Ферзь беретъ ладью.      3. D. 3.—D. 2.

4. Ф. С. 1.—С. 2.+      4. Л. Е. 3.—D. 3.

5. Ф. беретъ Л. ×

*Еще рѣшеніе.*

1. С. F. 7.—G. 6.+      1. К. D. 4.—F. 5.

2. Ферзь беретъ ферзя.      2. А. 3 беретъ ферзя.

3. Ладья беретъ Е. 7.+ и дѣлаетъ матъ слѣдующимъ

ходомъ.

5. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые.* Король D. 2., ферзь F. 6., конь G. 6., пѣш-  
ка В. 2.

*Черные.* Король Е. 4.

*Рѣшеніе.*

*Бѣлые.*

*Черные.*

1. П. А. 7.—В. 4.      1. Кр. Е. 4.—D. 5.

2. Ф. F. 6.—А. 6.      2. Кр. D. 5.—Е. 4.

3. Ф. А. 6.—D. 3. ×

6. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на девятомъ ходѣ.

*Бѣлые.* Король Е. 5., слоны А. 3 и G. 6., конь F. 4.

*Черные.* Король В. 1., ладьи А. 1 и С. 2, пѣшки А. 2, В. 5 и G. 7.

*Решение.*

*Бѣлые.*

*Черные.*

- |                       |                        |
|-----------------------|------------------------|
| 1. К. F. 4.—E. 2.     | 1. В. 5.—В. 4.         |
| 2. С. А. 3.—С. 1. а)  | 2. В. 4.—В. 3.         |
| 3. Кр. E. 5.—D. 4. б) | 3. В. 3.—В. 2.         |
| 4. С. С. 1.—H. 6.     | 4. G. 7.—береть слона. |
| 5. Кр. D. 4.—E. 3.    | 5. H. 6.—H. 5.         |
| 6. Кр. E. 3.—F. 2.    | 6. H. 5.—H. 4.         |
| 7. Кр. F. 2.—E. 1.    | 7. H. 4.—H. 3.         |
| 8. Кр. E. 1.—D. 1.    | 8. H. 3.—H. 2.         |
| 9. К. E. 2.—С. 3. ×   |                        |

а) Слѣдующіе ходы были бы проще и сильнѣе.

*Бѣлые.*

*Черные.*

- |                                   |   |
|-----------------------------------|---|
| 2. К. E. 2.—С. 3. +               | 2. В. 4.—береть коня.   |
| 3. С. G. 6.—D. 3.                 | Король въ три хода переходитъ съ E. 5 на В. 3. и слонъ на седьмомъ ходѣ дѣлаетъ матъ. |
| б) Еще проще и не отдавая фигуру: |   |



Бѣлые.

Черные.

3. С. С. 1.—А. 3.                      3. В. 3.—В. 2.  
 4. С. G. 6.—D. 3.                      Слоны идутъ въ В. 4. и D.  
 2 и конь Е. 2.—дѣлаютъ матъ въ С. 3.

7. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король А. 1., ферзь G. 3., кони С. 6 и D. 5., пѣшка Е. 5.

*Черные:* Король Е. 4., ферзь А. 6., ладья А. 8., слонъ Н. 5., кони D. 6 и F. 4., пѣшка А. 2.

## Рѣшеніе.

Бѣлые.

Черные.

1. К. D. 5.—С. 3.+                      1. Кр. Е. 4.—F. 5.  
 2. К. С. 6.—D. 4.+                      2. Кр. беретъ Е. 5.  
 3. Ф. G. 3.—G. 7.×

8. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король С. 3., ферзь G. 6., ладьи F. 5 и G. 2., слоны D. 7 и H. 8., конь D. 3., пѣшки В. 4, С. 2 и D. 2.

*Черные:* Король D. 5., ферзь F. 7., ладьи Е. 5. и F. 6., слонъ Е. 3., конь А. 7., пѣшки А. 4., D. 6., Е. 7 и F. 4.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. К. D. 3.—береть F. 4. + 1. Слонъ беретъ коня.  
 2. Кр. C. 3.—D. 3.            2. Ладья E. 5 беретъ Л. F. 5.  
 3.    C. 2.—C. 4. +            3. Кр. D. 5.—E. 5.  
 4. Ф. G. 6 беретъ Ладью F. 5. ×

9. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король F. 3., ладья A. 1., слонъ F. 7.,  
 пѣшки D. 3, D. 4, E. 2 и H. 2.

*Черные:* Король G. 5., ладья D. 8., слонъ F. 8.,  
 пѣшки D. 6., F. 6., F. 4 и H. 6.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. H. 2.—H. 4. +            1. Кр. G. 5.—F. 5. а)  
 2. Л. A. 1.—F. 1.            2. Л. D. 8.—E. 8.

а) Если король возьметъ пѣшку, то послѣдуетъ матъ на второмъ ходѣ.

3. E. 2.—E. 4. +            3. F. 4. беретъ E. 3  
 4. Кр. F. 3.—G. 3, откры-    мимходомъ (en passant).  
 тый шахъ и матъ.

10. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король В. 3., ладья Е. 3., слоны В. 8. и Н. 5., пѣшки Г. 2. и И. 4.

*Черные:* Король Г. 5, пѣшки Е. 6, Г. 6 и Г. 3.

*Рѣшеніе*

Бѣлые.

Черные.

1. Кр. В. 3.—С. 4.

1. Е. 6.—Е. 5.

2. Кр. С. 4.—D. 5.

2. Е. 5.—Е. 4.

3. Кр. D. 5.—D. 6.

3. Кр. Г. 5.—Г. 4.

4. Кр. Г. 6.—Е. 6.×

*Другое рѣшеніе.*

1. Кр. В. 3.—С. 4.

1. Е. 6.—Е. 5.

2. Кр. С. 4.—D. 5.

2. Кр. Г. 5.—Г. 4.

3. Кр. D. 5.—Е. 6.

3. Г. 6.—Г. 5.

4. С. беретъ Е. 5.×

11. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на пятомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король Е. 1., ферзь Е. 5., ладья Н. 3., кони Е. 4. и Г. 6.

*Черные:* Король Г. 8., ладьи С. 8 и Г. 8., слонъ Е. 2., пѣшки D. 7., Е. 7 и Г. 7.

*Ръшеніе*

Бѣлые.

1. К. F. 6.—H. 7.+
2. К. E. 4.—D. 6.+
3. К. D. 6.—B. 7.+
4. Ф. беретъ E. 7.+
5. Л. H. 3.—E. 3.×

Черные.

1. Кр. F. 8.—E. 8.
2. Кр. E. 8.—D. 8.
3. Кр. D. 8.—E. 8.
4. Кр. беретъ ферзя.

12. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король G. 8., слонъ G. 6., конь D. 3., пѣшка G. 4.

*Черные:* Король H. 6., пѣшки G. 7. и G. 5.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

1. К. D. 3.—C. 5.
2. К. C. 5.—D. 7.
3. К. D. 7.—E. 5.
4. К. E. 5.—F. 7.×

Черные.

1. Кр. беретъ слона.
2. Кр. G. 6.—H. 6.
3. G. 7.—G. 6.

13. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на шестомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король A. 1., ферзь C. 7.

*Черные:* Король A. 3., ладья B. 4., пѣшки A. 4. и E. 7.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                          |                    |
|--------------------------|--------------------|
| 1. Ф. С. 7.—С. 3.+       | 1. Л. В. 4.—В. 3.  |
| 2. Ф. С. 3.—С. 5.+       | 2. Л. В. 3.—В. 4.  |
| 3. Ф. С. 5.—Е. 3.+       | 3. Л. В. 4.—В. 3.  |
| 4. Ф. Е. 3. беретъ Е.7.+ | 4. Л. В. 3.—В. 4.  |
| 5. Ф. Е. 7.—D. 6.        | 5. Кр. А. 3.—В. 3. |
| 6. Ф. D. 6.—D. 3.×       |                    |

14. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на второмъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король А. 1., ферзь F. 2., кони Е. 7 и G. 7, пѣшка В. 2.

*Черные:* Король Е. 4.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. К. G. 7.—Е. 8.  | 1. Кр. Е. 4.—Е. 5. |
| 2. Ф. F. 2.—Е. 3.× |                    |

15. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король А. 7., ферзь С. 7., ладья Е. 1., конь F. 3., пѣшка G. 2.

*Черные:* Король G. 4., ферзь D. 3., слонъ В. 2., кони С. 2 и Е. 8., пѣшки D. 4., F. 4., G. 3 и H. 5.

*Ръшение.*

Бѣлые.

1. Ф. С. 7.—D. 7. +

2. Л. Е. 1.—Е. 6.

3. Л. Е. 6.—А. 6+ открыт.

4. Л. А. 6.—G. 6. ×

Черные.

1. Ф. D. 3.—F. 5.

2. Ф. F. 5.—А. 5+

3. Ф. А. 5.—F. 5.

16. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король F. 1., ферзь D. 6., ладья А. 2., конь Е. 5., пѣшки В. 4., С. 3., D. 4 и Н. 5.*Черные:* Король Н. 1., ладья D. 8., слоны F. 4 и G. 8., конь Е. 8., пѣшки В. 5., С. 4., D. 7., F. 6., G. 5., Н. 3. и Н. 6.*Ръшение.*

Бѣлые.

1. К. Е. 5.—G. 4

2. Л. А. 2.—Н. 2. +

3. К. G. 4.—F. 2. ×

Черные.

1. С. беретъ ферзь.

2. С. беретъ ладью.

17. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король Е. 6., слоны А. 6 и С. 1., конь Е. 4. и G. 6., пѣшки В. 5., С. 4 и F. 5.*Черные:* Король D. 8., пѣшки В. 6., С. 5., F. 6 и G. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. С. С. 1.—F. 4.  | 1. Кр. D. 8.—E. 8. |
| 2. К. E. 4.—D. 6.+ | 2. Кр. E. 8.—D. 8. |
| 3. С. F. 4.—G. 3.  | 3. Кр. D. 8.—C. 7. |
| 4. К. D. 6.—F. 7.× |                    |

18. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король E. 3, ферзь E. 2, конь. E. 4.

*Черные:* Король E. 5.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. Ф. E. 2.—A. 6.  | 1. Кр. E. 5.—D. 5. |
| 2. Кр. E. 3.—D. 3. | 2. Кр. D. 5.—E. 5. |
| 3. Ф. A. 6.—F. 6+  | 3. Кр. E. 5.—D. 5. |
| 4. Ф. F. 6.—D. 6×  |                    |

*Другое рѣшеніе.*

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. Ф. E. 2.—A. 6   | 1. Кр. E. 5.—F. 5. |
| 2. Кр. E. 3.—F. 3. | 2. Кр. F. 5.—E. 5. |
| 3. Ф. A. 6.—D. 6+  | 3. Кр. E. 5.—F. 5. |
| 4. Ф. D. 6.—F. 6×  |                    |

## 19. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на пятомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король D. 7, ферзь H. 3, кони E. 4 и F. 2, пѣшка D. 2.

*Черные:* Король F. 4, ладья E. 8, слонъ D. 8, кони C. 8 и E. 3, пѣшки C. 3. D., 4. и D. 3.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                           |                       |
|---------------------------|-----------------------|
| 1. D. A. беретъ K. E. 3+  | 1. D. 4. беретъ E. 3. |
| 2. Ф. H. 3.—G. 4+         | 2. Кр. F. 4.—E. 5.    |
| 3. K. F. 2. беретъ D. 3.+ | 3. Кр. E. 5.—D. 4.    |
| 4. K. E. 4.—D. 6+открыт.  | 4. Кр. D. 4.—бер. K.  |
| 5. Ф. дѣлаетъ матъ въ D 1 | D. 3. или Л. E. 8.—   |
| E. 4 и C. 4×              | E. 4. Кр. D. 4.—D. 5. |

## 20. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король D. 2, ладья H. 7, слоны B. 3 и F. 4, кони F. 1 и H. 6, пѣшки C. 3., E. 2., E. 5., E. 6., F. 7. и G. 3.

*Черные:* Король H. 5, ферзь A. 7, ладьи B. 7 и H. 8, слонъ G. 7, кони C. 8 и D. 8, пѣшка E. 7.



*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. К. Н. 6.—Ф. 5 +открыт. 1. Кр. Н. 5.—Г. 4.  
 2. К. Ф. 5.—Е. 3+ 2. Ф. беретъ коня.+  
 3. К. Ф. 1—бер. ферзя ×

*Другое рѣшеніе.*

1. К. Н. 6.—Ф. 5. +откр. 1. Кр. Н. 5.—Г. 6.  
 2. С. В. 3.—С. 2. 2. бер. ладью или даютъ ×  
 3. К. въ Е. 7. D. 6. D. 4. ладьей или ферземъ.  
 Н. 4. Н. 6 или G. 3 дѣ-  
 лаетъ мать.

21. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ мать на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король А. 1, ладья G. 1, слонъ F. 8, ко-  
 ни Е. 5 и F. 6.

*Черные:* Король Н. 8, ладьи Н. 7, слонъ Е. 8,  
 конь G. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. Кр. А. 1.—В. 1. 1. С. Е. 8.—Н. 5.  
 2. Л. G. 1.—G. 6. 2. С. беретъ Л. + или

3. К. берет. С. или Л. G. 5. ходъ конемъ.  
въ G. 8×

22. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на пятомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король E. 7, ферзь B. 1, ладьи B. 8 и D. 8, пѣшки A. 3., B. 3 и G 4.

*Черные:* Король A. 5, слонъ B. 5, кони E. 8 и G. 5, пѣшки A. 6., D. 2., E. 2. и F. 2.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                       |                         |
|-----------------------|-------------------------|
| 1. Ф. B. 1.—E. 1.     | 1. D. A. беретъ ферзь и |
| 2. Л. D. 8.—D. 4.     | проходить въ ферзя.     |
| 3. Л. D. 4.—A. 4+     | 2. Произвольный.        |
| 4. B. 3.—B. 4+        | 3. C. беретъ Л.         |
| 5. A. 3 беретъ ферзь× | 4. Ф. E. 1 беретъ B. 4. |

23. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на седьмомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король G. 5, ферзь D. 5, ладья A. 5 и G 7, слоны D. 8 и E. 4, кони B. 7 и C. 8, пѣшки A. 7., B. 6., C. 5., D. 6., E. 5 и H. 2.

*Черные:* Король A. 8, пѣшка H. 3.

## Рѣшеніе.

Бѣлые.

1. С. Е. 4.—G. 2.
2. Ф. D. 5.—G. 8.
3. Кр. G. 5.—F. 6.
4. Кр. F. 6.—E. 7.
5. Л. G. 7.—G. 5.
6. С. D. 8.—С. 7.
7. D. 6.—D 7.

Черные.

1. Н. 3 беретъ С.
2. G. 2.—G. 1 беретъ Ф+
3. Ф. G. 1.—F. 2+
4. Ф. F. 2.—H. 4+
5. Ф. H. 4.—E. 4.
6. Ф. E. 4.—С. 6.

24. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на пятомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король E. 6, ладьи С. 1 и С. 4, слонъ А. 2, кони D. 6 и E. 5.

*Черные:* Король H. 8, ладья A. 8, слонъ A. 5, кони B. 7 и G. 2, пѣшки E. 2., F. 3., G. 7 и H. 7.

## Рѣшеніе.

Бѣлые.

1. К. E. 5.—G. 6+
2. Л. С. 1.—H. 1+
3. Л. С. 4.—F. 4.
4. Кр. E. 6.—D. 7+ откр.

Черные.

1. H. 7 беретъ К.
2. Кр. H. 8.—G. 8.  
(лучшій ходъ).
3. E. 2.—E. 1 дѣлаетъ



*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                   |                             |
|-------------------|-----------------------------|
| 1. Л. G. 7.—G. 6+ | 1. Л. беретъ Л.             |
| 2. К. D. 5.—С. 7+ | 2. Кр. А. 6.—А. 5.          |
| 3. Ф. Е. 3.—С. 5. | 3. Л. G. 6.—В. 6.           |
| 4. В. 2.—В. 4+    | 4. А. 4. беретъ en passant. |
| 5. Ф. С. 5.—А. 3× |                             |

27. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на четвертомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король В. 1, ферзь F. 6, слоны Е. 2 и Е. 7., пѣшка В. 2.

*Черные:* Король А. 5, слоны А. 4 и D. 2, конь С. 7.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1. В. 2.—В. 4+     | 1. С. беретъ В. 4.  |
| 2. Ф. F. 6.—А. 6+  | 2. К. беретъ ферзя. |
| 3. С. Е. 7.—D. 8+  | 3. К. А. 6.—С. 7.   |
| 4. С. беретъ Коня× |                     |

28. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король D. 8., ладья Н. 1., конь С. 8., пѣшки: А. 5., В. 3., С. 4., D. 3., Е. 4. и G. 5.

*Черные:* Король С. 5., ладья Н. 3., слонъ F. 7.,  
пѣшки: В. 4., С. 6., D. 4., E. 5., E. 6., Н. 2.,  
Н. 4. и Н. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| 1. Л. Н. 1.—С. 1. | 1. Н. 2.—Н. 1. Ферзь. |
| 2. К. С. 8.—D. 6. | 2. Кр. беретъ К.      |
| 3. С. 4.—С. 5. ×  |                       |

*Другое рѣшеніе.*

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 1. Л. Н. 1.—С. 1.   | 1. Н. 2.—Н. 1. Ферзь. |
| 2. К. С. 8.—D. 6.   | 2. Ферзь беретъ Л.    |
| 3. К. D. 6.—В. 7. × |                       |

29. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на третьемъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король В. 5., ферзь G. 8., конь D. 3.,  
пѣшка E. 4.

*Черные:* Король D. 6.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                     |                    |
|---------------------|--------------------|
| 1. Ф. G. 8.—G. 7.   | 1. Кр. D. 6.—E. 6. |
| 2. К. D. 4.—F. 4. + | 2. Кр. E. 6.—D. 6. |
| 3. E. 4.—E. 5. ×    |                    |

30. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ на шестомъ ходѣ.

*Бѣлые:* Король С. 1., ферзь G. 7., слонъ E. 5. и G. 2., конь E. 6., пѣшки: A. 2., A. 3., C. 2., D. 6. и H. 2.

*Черные:* Король С. 4., ферзь H. 5., ладья G. 5., слонъ A. 6., кони C. 6. и D. 1., пѣшки: A., 7., B. 5., C. 5., F. 5., G. 4. и H. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                         |                      |
|-------------------------|----------------------|
| 1. Ф. беретъ A. 7.      | 1. К. беретъ ферзя.  |
| 2. К. E. 6.—F. 4.       | 2. К. D. 1.—E. 3.    |
| 3. К. F. 4.—D. 5.       | 3. В. 5.—B. 4.       |
| 4. A. 3.—A. 4.          | 4. К. беретъ C. 2.   |
| 5. Кр. беретъ К.        | 5. В. 4.—B. 3. × (а) |
| 6. A. 2. беретъ B. 3. × |                      |

а) При всякомъ другомъ ходѣ Бѣлые дѣлаютъ матъ конемъ въ F. 3. или B. 5.

31. Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

*Бѣлые:* Король E. 8., слонъ A. 4., конь E. 4., ладья G. 3., пѣшка C. 3.

*Черные:* Король C. 4., пѣшка E. 5.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

1. Л. G. 3.—F. 3.

2. С. А. 4.—В. 5.

3. С. В. 5.—С. 6. ×

Черные.

1. Кр.С. 4.—D. 5.

2. Кр. D. 5.—E. 4. беретъ К.

*Или еще:*

2. —

3. С. В. 5.—С. 4. ×

2. Кр. D. 5.—E. 6.

32) Мать въ три хода. Бѣлые начинаютъ.

*Бѣлые:* Король F. 2.; пѣшка С. 3., кони D. 4. и G. 8., ферзь F. 8.

*Черные:* Король E. 4., ферзь D. 3., кони E. 5., и H. 4., пѣшки D. 5., E. 6. и G. 6.

*Ръшеніе.*

Бѣлые.

1. Ф. F. 8.—F. 5. +

2. К. G. 8.—F. 6. +

3. К. D. 4.—E. 6. ×

Черные.

1. G. 6.—F. 5. беретъ ферзь.

2. Кр. E. 4.—F. 4.



## 33) Мать въ три хода. Бѣлые начинаютъ.

*Бѣлые:* Король Н. 4., ферзь А. 1., ладья Г. 8., конь Д. 8., пѣшки: С. 3., Д. 4., Е. 2., и Н. 5.

*Черные:* Король Е. 4., конь Г. 2., пѣшки С. 4., Д. 5., Е. 3., Г. 2., Н. 2. и Н. 6.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. Ф. А. 1.—Н. 1.

1. Г. 2. беретъ Н. 1. (Ферзь).

2. К. Д. 8.—Г. 7.

2. Кр. Е. 4.—Г. 5.

3. К. Г. 7.—Г. 5. ×

## 34) Мать въ три хода. Бѣлые начинаютъ.

*Бѣлые:* Король Д. 7., ферзь С. 6., кони С. 8. и Е. 7.

*Черные:* Король В. 8., ферзь Н. 7., кони В. 7. и Г. 5., пѣшки: А. 7., В. 6. и Г. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

1. Ф. С. 6.—В. 6. беретъ П. 1. А. 7.—В. 6. беретъ Ф.

2. К. Е. 7.—С. 6. +

2. Кр. В. 8.—А. 8.

3. К. С. 8.—В. 6. ×

## 35) Мать въ три хода. Бѣлые начинаютъ.

Бѣлые: Король А. 1., ферзь Ф. 2., ладья Г. 1.,  
пѣшки А. 2 и В. 6.

Черные: Король А. 8., ладьи Н. 3 и Н. 6., слонъ  
Е. 5., пѣшки: В. 7., Ф. 6., Н. 7 и С. 3.

## Рѣшеніе.

Бѣлые.

Черные.

- |                     |                   |
|---------------------|-------------------|
| 1. Ф. Ф. 2.—D. 4.   | 1. С. 3.—С. 2.    |
| 2. Л. G. 1.—G. 8. † | 2. С. E. 5.—В. 8. |
| 3. Ф. D. 4.—A. 4. × |                   |

## § 30. Интересные примѣры и поучительныя партіи.

Начинающій разставляетъ фигуры на шахматной доскѣ и играетъ одинъ слѣдующія за этимъ партіи, стараясь при каждомъ ходѣ уяснить себѣ, на основаніи чего было сыграно такимъ образомъ.

## Партія № 1.

(Между гг. Монгредиенъ и Б.....)

Бѣлые.

Черные.

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.    | 1. Е. 7.—Е. 5.    |
| 2. С. F. 1.—С. 4. | 5. С. F. 8.—С. 5. |

3. В. 2.—В. 4.                      3. С. берет<sup>берет</sup> В. 4.  
 4. F. 2.—F. 4.                      4. E. 5. берет<sup>берет</sup> F. 4. а)

а) Отвѣтъ Ля-Бурдонне F. 7.—F. 5.—гораздо лучше.

5. K. G. 1.—F. 3.                      5. K. B. 8.—C. 6.  
 6. рокируютъ.—                      6. D. 7.—D. 6.  
 7. C. 2.—C. 3.                      7. C. B. 4.—A. 5.  
 8. D. 2.—D. 4.                      8. C. A. 5.—B. 6.  
 9. C. C. 1.— беретъ F. 4.              9. C. C. 1.—G. 4.  
 10. H. 2.—H. 3.                      10. C. G. 4.—H. 5.  
 11. G. 2.—G. 4.                      11. C. H. 5.—G. 6.  
 12. K. B. 1.—D. 2.                      12. H. 7.—H. 5.  
 13. E. 4.—E. 5.                      13. D. 6.—D. 5.  
 14. C. C. 4.—B. 5.                      14. H. 5. беретъ G. 4.  
 15. C. F. 4.—G. 5.                      15. Ф. D. 8.—C. 8.  
 16. K. F. 3.—H. 4.                      16. C. G. 6.—H. 5.  
 17. K. H. 4.—F. 5.                      17. G. 7.—G. 6.  
 18. K. F. 5.—G. 7. +                      18. Кр. E. 8.—F. 8.  
 19. E. 5.—E. 6. b)                      19. F. 7.—F. 5.

б) До этихъ поръ играно прекрасно!

20. K. беретъ F. 5.                      20. G. 4. беретъ H. 3.  
 21. K. F. 5.—D. 6. +                      21. K. G. 8.—F. 6.  
 22. Л. беретъ K. +                      22. Кр. F. 8.—G. 8.  
 23. Л. беретъ G. 6. +                      Черные проигрываютъ.

## Партия № 2.

(Между гг. Гарвиць и С.....)

Бѣлые. Г. Гарвиць.

Черные Г. С.....

- |                          |                        |
|--------------------------|------------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.           | 1. Е. 7.—Е. 5.         |
| 2. F. 2.—F. 4.           | 2. Е. 5. беретъ F. 4.  |
| 3. К. G. 1.—F. 3.        | 3. G. 7.—G. 5.         |
| 4. С. F. 1.—С. 4.        | 4. С. F. 8.—G. 7.      |
| 5. D. 2.—D. 4.           | 5. D. 7.—D. 6.         |
| 6. рокируютъ             | 6. H. 7.—H. 6.         |
| 7. G. 2.—G. 3.           | 7. С. С. 8.—H. 3.      |
| 8. Л. F. 1.—F. 2.        | 8. К. G. 8.—F. 6.      |
| 9. G. 3. беретъ F. 4.    | 9. К. беретъ Е. 4.     |
| 10. Ф. D. 1.—Е. 1.       | 10. D. 6.—D. 5.        |
| 11. F. 4. беретъ G. 5.   | 11. F. 7.—F. 6.        |
| 12. G. 6. беретъ F. 6.   | 12. Слонъ беретъ F. 6. |
| en passant. (мимоходомъ) |                        |
| 13. С. беретъ D. 5.      | 13. Ф. беретъ слона.   |
| 14. К. В. 1.—С. 3.       | 14. Л. H. 8.—G. 8. +   |
| 15. Кр. G. 1.—H. 1.      | 15. Ф. D. 5.—Е. 6.     |
| 16. К. беретъ К.         | 16. Кр. Е. 8.—D. 8.    |
| 17. С. беретъ H. 6.      | 17. К. В. 8.—D. 7.     |
| 18. К. беретъ слона.     | 18. Ф. беретъ коня.    |
| 19. Ф. Е. 1.—Е. 3.       | 19. С. H. 3.—Е. 6.     |

- |                      |                      |
|----------------------|----------------------|
| 20. С. Н. 6.—G. 5.   | 20. Л. беретъ. С.    |
| 21. К. беретъ ладью. | 21. С. Е. 6.—D. 5. + |
| 22. Кр. Н. 1.—G. 1.  | 22. Ф. F. 6.—G. 6.   |
| 23. Л. А. 1.—Е. 1.   | 23. С. 7.—С. 6.      |
| 24. В. 2.—В. 3.      | 24. Кр. D. 8—С. 7.   |
| 25. С. 2.—С. 4.      | 25. Л. А. 8.—G. 8.   |
| 26. Н. 2.—Н. 4.      | Черные сдаются.      |

Партия № 3.

Между гг. В... и R... в шахматномъ клубб Луис-вилль.

Бѣлые.

Черные.

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.            | 1. Е. 7.—Е. 5.         |
| 2. F. 2.—F. 4.            | 2. Е. 5.—беретъ F 4.   |
| 3. К. G. 1.—F. 3.         | 3. G. 7.—G. 5.         |
| 4. С. F. 1.—С. 4.         | 4. С. F. 8.—G. 7.      |
| 5. D. 2.—D. 4.            | 5. D. 7.—D. 6.         |
| 6. Н. 2.—Н. 4.            | 6. Н. 7.—Н. 6.         |
| 7. К. В. 1.—С. 3.         | 7. С. 7.—С. 6.         |
| 8. Н. 4. беретъ G. 5.     | 8. Н. 6. беретъ G. 5.  |
| 9. Л. беретъ Л.           | 9. С. беретъ Л.        |
| 10. G. 2.—G. 3.           | 10. G. 5.—G. 4.        |
| 11. С. С. 1.—беретъ F. 4. | 11. G. 4.—беретъ К.    |
| 12. Ф. беретъ F. 3.       | 12. С. беретъ D. 4. а) |

а) Смѣлый ходъ!

13. рокируютъ 13. Ф. D. 8.—F. 6.

14. Л. беретъ Слона. б) 14. Ф. беретъ ладью.

б) Такимъ пожертвованіемъ можно доказать скорѣе самоувѣренность и смѣлость, чѣмъ предусмотрительность:

15. С. беретъ F. 7.+ 15. Кр. E. 8.—F. 8.

16. С. F. 4.—беретъ D. 6.+ 16. Ф. беретъ слона

17. С. F. 7.—E. 6.+ открытый 17. Кр. F. 8.—E. 7. в)

в) Ходъ-Кр. F. 8.—G. 7.—кажется былъ бы безопаснѣе.

18. Ф. F. 3.—F. 7.+ 18. Кр. E. 7.—D. 8.

19. Ф. беретъ K.+ 19. Кр. D. 8.—C. 7.

20. Ф. беретъ C.+ 20. Кр. C. 7.—B. 6.

21. K. C. 3.—A. 4.+ 21. Кр. B. 6.—A. 5.

22. K. A. 4.—C. 3. 22. Ф. беретъ G. 3.

23. B. 2.—B. 4.+ 23. Кр. беретъ B. 4.

24. Ф. беретъ B. 7.+ 24. Кр. беретъ K.

25. Ф. B. 7.—B. 2.×

#### Партія № 4.

Между г. Перигаль, секретаремъ Лондонскаго шахматнаго клуба и г. Шпреклея, секрет. шахматнаго клуба въ Ливерпулѣ.

Бѣлье г. Перигаль.

Черные г. Ширеклей.

- |     |                 |     |                    |
|-----|-----------------|-----|--------------------|
| 1.  | Е. 2.—Е. 4.     | 1.  | Е. 7.—Е. 5.        |
| 2.  | К. G. 1.—F. 3.  | 2.  | К. В. 8.—С. 6.     |
| 3.  | D. 2.—D. 4.     | 3.  | Е. 5. беретъ D. 4. |
| 4.  | С. F. 1. С. 4.  | 4.  | С. F. 8.—В. 4. †   |
| 5.  | С. 2. С. 3.     | 5.  | D. 4. беретъ С. 3. |
| 6.  | рокируютъ.      | 6.  | D. 7.—D. 6.        |
| 7.  | A. 2. A. 3.     | 7.  | С. 3.—С. 2.        |
| 8.  | Ф. беретъ С. 2. | 8.  | С. В. 4.—А. 5.     |
| 9.  | В. 2.—В. 4.     | 9.  | С. А. 5.—В. 6.     |
| 10. | Ф. С. 2.—В. 3.  | 10. | Ф. D. 8.—Е. 7.     |
| 11. | С. С. 1.—В. 2.  | 11. | К. G. 8.—F. 6.     |
| 12. | К. В. 1.—С. 3.  | 12. | рокируютъ          |
| 13. | К. С. 3.—D. 5.  | 13. | К. беретъ К.       |
| 14. | Е. 4.—беретъ К. | 14. | К. С. 6.—D. 8.     |
| 15. | A. 3.—A. 4.     | 15. | A. 7.—A. 6.        |
| 16. | Л. F. 1.—Е. 1.  | 16. | Ф. Е. 7.—D. 7.     |
| 17. | Л. Е. 1.—Е. 4.  | 17. | F. 7.—F. 6.        |
| 18. | Л. A. 1.—Е. 1.  | 18. | К. D. 8.—F. 7.     |
| 19. | С. В. 2. D. 4.  | 19. | К. F. 7.—Е. 5.     |
| 20. | С. беретъ С.    | 20. | С. 7.—беретъ С.    |
| 21. | К. F. 3.—D. 2.  | 21. | Ф. Е. 7.—F. 7.     |
| 22. | F. 2.—F. 4.     | 22. | К. Е. 5.—G. 6.     |

23. В. 4.—В. 5.            23. А. 6.—А. 5.  
 24. G. 2.—G. 3.            24. С. С. 8.—F. 5.

Нельзя не признать того, что Черные прекрасно защищались, но слѣдующимъ ходомъ Бѣлые получаютъ преимущество.

25. Л. Е. 4.—Е. 6.            25. С. беретъ Л.  
 26. D. 5. беретъ С.            26. Ф. F. 7.—Е. 7.  
 27. С. С. 4.—D. 5.            27. Л. F. 8.—Е. 8.  
 28. К. D. 2.—С. 4.            28. Ф. Е. 7.—С. 7.  
 29. Ф. В. 3.—Е. 3.            29. К. G. 6.—Е. 7.  
 30. К. беретъ В. 6.            30. К. беретъ С.  
 31. К. беретъ К.                31. Ф. С. 7.—С. 5.  
 32. Ф. беретъ Ф.                32. D. 6.—беретъ Ф.  
 33. К. D. 5.—С. 7.              33. Кр. G. 8.—F. 8.  
 34. Кр. G. 1.—F. 2.            34. Л. А. 8.—С. 8.  
 35. К. беретъ Л.                35. Кр. беретъ К.  
 36. F. 4.—F. 5.                36. В. 7.—В. 6.  
 37. Л. Е. 1.—D. 1.              37. Л. С. 8.—С. 7.  
 38. Л. D. 1.—D. 6.              38. Л. С. 7.—В. 7.  
 39. Кр. F. 2.—F. 3.            39. Кр. Е. 8.—Е. 7.  
 40. Л. D. 6.—С. 6.              40. Кр. Е. 7.—D. 8.  
 41. Кр. F. 3.—Е. 4.            41. Кр. D. 8.—Е. 8.  
 42. Л. С. 6.—С. 8.+            42. Кр. Е. 8.—Е. 7.  
 43. Кр. Е. 4.—D. 5.

Бѣлые выигрываютъ.



## Партія № 5

игранная гг. Гарвиць и С... въ шахматномъ клубѣ  
въ Лондонѣ.

Бѣлые г. Гарвиць.

Черные г. С....

- |                           |                        |
|---------------------------|------------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.            | 1. Е. 7.—Е. 5.         |
| 2. К. G. 1.—F. 3.         | 2. К. В. 8.—С. 6.      |
| 3. С. F. 1.—С. 4.         | 3. С. F. 8.—С. 5.      |
| 4. В. 2.—В. 4.            | 4. С. беретъ В. 4.     |
| 5. С. 2.—С. 3.            | 5. С. В. 4.—А. 5.      |
| 6. рокируютъ.             | 6. D. 7.—D. 6.         |
| 7. D. 2.—D. 4.            | 7. E. 5.—беретъ D. 4.  |
| 8. С. 3 беретъ D. 4.      | 8. С. А. 5.—В. 6.      |
| 9. D. 4.—D. 5.            | 9. К. С. 6.—Е. 5.      |
| 10. К. беретъ К.          | 10. D. 6 беретъ К.     |
| 11. С. С. 1.—В. 2.        | 11. Ф. D. 8.—Е. 7.     |
| 12. Кр. G. 1.—H. 1.       | 12. К. G. 8.—F. 6.     |
| 13. Кр. В. 1.—D. 2.       | 13. К. F. 6.—G. 4.     |
| 14. С. С. 4.—В. 5. +      | 14. Кр. Е. 8.—F. 8. а) |
| 15. К. D. 2.—F. 3.        | 15. К. беретъ F. 2. +  |
| 16. Л. беретъ К.          | 16. С. беретъ Л.       |
| 17. С. беретъ Е. 5.       | 17. F. 7.—F. 6. б)     |
| 18. D. 5.—D. 6.           | 18. Ф. Е. 7.—F. 7.     |
| 19. D. 6. беретъ С. 7. в) | 19. G. 7.—G. 6.        |

а) Прикрыть короля слономъ было бы гораздо лучше.

б) Ходъ слономъ F. 2.—С. 5 кажется былъ бы лучше.

в) Прекрасный ходъ!

20. С. Е. 5.—D. 6. + 20. Кр. F. 8.—G. 7.

21. Е. 4.—Е. 5. 21. С. С. 8.—G. 4.

22. Ф. D. 1.—Е. 2. 22. С. беретъ коня.

23. Ф. беретъ С. F. 3. 23. С. F. 2.—D. 4.

24. Л. А. 1.—F. 1. 24. F. 6.—Е. 5.

25. Ф. F. 3.—беретъ В. 7. 25. С. D. 4.—В. 6.

Какой рѣшительный ходъ дѣлаютъ Бѣлые.

26. Е. 5.—Е. 6. Черные проигрываютъ.

### Партія № 6.

Эта интересная партія, съ прекрасными ходами обоихъ противниковъ, была играна г. Тильманъ, Американцемъ и г. Тюкеттъ.

Бѣлые г. Тильманъ.

Черные г. Тюкеттъ.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. Е. 7.—Е. 5.

2. F. 2.—F. 4.

2. Е. 5 беретъ F. 4.

3. К. G. 1.—F. 3.

3. G. 7.—G. 5.

4. С. F. 1.—С. 4.

4. С. F. 8.—G. 7.

5. С. 2.—С. 3.

5. D. 7.—D. 6.

6. Ф. D. 1.—В. 3.

6. Ф. D. 8.—Е. 7.

7. рокируютъ.

7. H. 7.—H. 6.

- |                          |                       |
|--------------------------|-----------------------|
| 8. D. 2.—D. 4.           | 8. C. 7.—C. 6.        |
| 9. G. 2.—G. 3.           | 9. G. 5.—G. 4.        |
| 10. K. F. 3.—H. 4.       | 10. F. 4.—F. 3.       |
| 11. K. беретъ F. 3.      | 11. G. 4—беретъ K.    |
| 12. L. беретъ F. 3.      | 12. D. 6.—D. 5.       |
| 13. E. 4 беретъ D. 5.    | 13. Ф. E. 7.—E. 1.    |
| 14. L. F. 3.—F. 1.       | 14. Ф. E. 1.—E. 4.    |
| 15. D. 5 беретъ C. 6.    | 15. C. 8.—H. 3.       |
| 16. C. C. 4 беретъ F. 7. | 16. Кр. E. 8.—D. 8.   |
| 17. C. F. 7.—D. 5.       | 17. Ф. E. 4.—E. 2.    |
| 18. K. B. 1.—D. 2.       | 18. K. G. 8.—E. 7.    |
| 19. C. 6 беретъ B. 7.    | 19. L. H. 8.—E. 8.    |
| 20. L. беретъ L. +       | 20. C. беретъ L.      |
| 21. Ф. B. 3.—C. 4.       | 21. Ф. E. 2.—E. 3. +  |
| 22. Кр. G. 1.—H. 1.      | 22. Ф. E. 3.—E. 1. +  |
| 23. K. D. 2.—F. 1.       | 23. C. H. 3 беретъ K. |
| 24. Ф. C. 4.—C. 7. +     | 24. Кр. беретъ Ф.     |
| 25. C. C. 1.—F. 4. +     | Черные сдаются, не-   |

смотря на долгую и мастерскую защиту.

### Партія № 7

игранная капитаномъ Кеннеди и Г.... въ шахматномъ клубѣ въ Лондонѣ.

Бѣлые. Капитанъ Кеннеди.

Черные Мр....

1. E. 2.—E. 4.
2. K. G. 1.—F. 3.

1. E. 7.—E. 5.
2. K. B. 8.—C. 6.

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 3. С. F. 1.—В. 5.      | 3. К. G. 8.—F. 6.      |
| 4. Ф. D. 1.—E. 2.      | 4. С. F. 8.—E. 7.      |
| 5. С. 2.—С. 3.         | 5. D. 7.—D. 6.         |
| 6. D. 2.—D. 4.         | 6. С. С. 8.—D. 7.      |
| 7. рокируютъ.          | 7. рокируютъ.          |
| 8. С. В. 5.—береть К.  | 8. С. береть С.        |
| 9. D. 4.—D. 5.         | 9. С. С. 6.—D. 7.      |
| 10. Н. 2.—Н. 3.        | 10. Н. 7.—Н. 6.        |
| 11. К. F. 3.—Н. 2.     | 11. К. F. 6.—Н. 7.     |
| 12. F. 2.—F. 4.        | 12. F. 7.—F. 5.        |
| 13. С. 3.—С. 4.        | 13. F. 5.—E. 4.        |
| 14. К. В. 1.—С. 3.     | 14. К. Н. 7.—F. 6.     |
| 15. F. 4.—F. 5.        | 15. С. 7.—С. 6.        |
| 16. К. береть E. 4.    | 16. С. 6. береть E. 5. |
| 17. С. 4. береть D. 5. | 17. К. береть D. 5.    |
| 18. Ф. E. 2.—С. 4.     | 18. Ф. D. 8.—В. 6. +   |
| 19. Кр. G. 1.—Н. 1.    | 19. Ф. В. 6.—В. 5.     |
| 20. В. 2.—В. 3.        | 20. Л. А. 8.—D. 8.     |
| 21. Ф. береть Ф.       | 21. С. береть Ф.       |
| 22. Л. F. 1.—D. 1.     | 22. С. В. 5.—С. 6.     |
| 23. С. С. 1.—А. 3.     | 23. Л. F. 8.—F. 7.     |
| 24. К. E. 4.—G. 3.     | 24. К. D. 5.—E. 3.     |
| 25. Л. D. 1.—D. 2.     | 25. К. береть F. 5.    |
| 26. К. береть К.       | 26. Л. F. 7. береть К. |
| 27. К. Н. 2.—G. 4.     | 27. Л. F. 5.—Н. 5.     |

- |                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| 28. Кр. Н. 1.—Н. 2. | 28. Л. Н. 5.—F. 5.    |
| 29. Л. А. 1.—D. 1.  | 29. Н. 6.—Н. 5.       |
| 30. К. G. 4.—E. 3.  | 30. Л. F. 5.—F. 6.    |
| 31. К. E. 3.—C. 4.  | 31. E. 5.—E. 4.       |
| 32. К. беретъ D. 6. | 32. E. 4.—E. 3.       |
| 33. Л. D. 2.—E. 2.  | 33. C. беретъ D. 6. + |
| 34. C. беретъ C.    | 34. Л. беретъ C.      |
| 35. Л. беретъ Л.    | 35. Л. беретъ Л.      |
| 36. Л. беретъ E. 3. | 36. Л. D. 6.—D. 2.    |

Бѣлые сдаются.

### Партія № 8.

Штаунтонъ даетъ впередъ пѣшку и два хода.

Пѣшка F. 7. снимается съ доски.

Бѣлые. г. Лудъ

Черные. Мр. Штаунтонъ.

- |                   |                   |
|-------------------|-------------------|
| 1. E. 2.—E. 4.    | 1. E. 7.—E. 6.    |
| 2. D. 2.—D. 4.    | 2. C. 7. C. 5.    |
| 3. C. 2.—C. 4.    | 3. D. 7. D. 6.    |
| 4. D. 4. D. 5.    | 4. C. F. 8.—E. 7. |
| 5. К. В. 1.—C. 3. | 5. C. E. 7.—F. 6. |
| 6. C. F. 1.—D. 3. | 6. К. G. 8.—E. 7. |
| 7. К. G. 1.—E. 2. | 7. E. 6.—E. 5.    |
| 8. К. E. 2.—F. 4. | 8. К. E. 7.—G. 6. |
| 9. К. F. 4.—H. 5. |                   |

10. рокируютъ. 10. рокируютъ.  
 11. Е. 2.—F. 4. 11. Е. 5.—береть F. 4.  
 12. К. беретъ F. 4. 12. С. F. 6.—D. 4. +  
 13. Кр. G. 1.—H. 1. 13. К. G. 6.—E. 5.  
 14. С. D. 3.—E. 2. 14. А. 7.—А. 6. а)

а) Ходъ крайне необходимый, чтобы остановить коня, а если онъ будетъ взять слономъ, чтобы предотвратить гибель пѣшки.

15. С. С. 1.—D. 2. 15. В. 7.—В. 6.  
 16. Ф. D. 1.—E. 1. 16. Л. А. 8.—А. 7.  
 17. Ф. Е. 1.—G. 3. 17. Л. А. 7.—F. 7.  
 18. Н. 2.—H. 4. 18. Л. F. 7.—F. 6. а)

а) Какіе прекрасные ходы сдѣланы съ обѣихъ сторонъ, навѣрно читатель найдетъ эту партію интересной и остроумной.

19. Н. 4.—H. 5. 19. Ф. D. 8.—E. 8.  
 20. Л. А. 1.—E. 1. 20. С. С. 8.—D. 7.  
 21. К. С. 3.—D. 1. 21. В. 6.—В. 5.  
 22. В. 2. В. 3. 22. В. 5. В. 4.  
 23. К. D. 1.—F. 2. 23. Ф. Е. 8.—F. 7.  
 24. К. F. 2.—H. 3. 24. Н. 7.—H. 6.  
 25. Ф. G. 3.—H. 4.—b) 25. С. беретъ К.

b) Чтобы выступить пѣшкой G. 2.

26. Ф. беретъ С. 26. К. В. 8.—D. 7.

Есть ли у Бѣлыхъ хорошій ходъ конемъ?

Какой отвѣтъ могутъ сдѣлать Черные?

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 27. К. F. 4.—E. 6.  | 27. Л. беретъ Л. +   |
| 28. Л. беретъ Л.    | 28. Ф. беретъ Л. +   |
| 29. С. беретъ Ф.    | 29. Л. беретъ С. +   |
| 30. Кр. Н. 1.—Н. 2. | 30. С. D. 4.—G. 1. + |
| 31. Кр. Н. 2.—G. 3. | 31. С. G. 1.—F. 2. + |
| 32. Кр. G. 3.—Н. 2. | 32. К. D. 7.—F. 6.   |
| 33. G. 2.—G. 3.     | 33. К. F. 6.—G. 4. + |
| 34. Ф. беретъ К. с) | 34. К. беретъ Ф.     |

с) Иначе мать въ два хода.

- |                        |                    |
|------------------------|--------------------|
| 35. Кр. Н. 2.—Н. 3. d) | 35. К. G. 4.—E. 3. |
|------------------------|--------------------|

d) Ходомъ Кр. Н. 2.—G. 2.—Бѣлые завоевали бы фигуру.

- |                  |                  |
|------------------|------------------|
| 36. С. беретъ К. | 36. С. беретъ С. |
|------------------|------------------|

Черные должны выиграть.

### Партія № 9.

Сила Филидора заключалась въ игрѣ пѣшками. Этому служить доказательствомъ слѣдующая, чрезвычайно интересная партія, въ которой Филидоръ даетъ впередъ коня за пѣшку.

Бѣлые снимаютъ съ доски коня В. 1, а Черные пѣшку F. 7.

Бѣлые. Филлидоръ.		Черные. Вильсонъ.	
1. + E. 2.—E. 4.	28	1. K. G. 8.—H. 6.	28
2. + D. 2—D. 4.—	29	2. K. H. 6.—F. 7.	29
3. F. 2.—F. 4.—	30	3. E. 7.—E. 6.	30
4. C. F. 1.—D. 3.	31	4. C. 7.—C. 5.	31
5. C. 2.—C. 3.	32	5. C. 5 беретъ D. 4.	32
6. C. 3 беретъ D. 4.	33	6. K. B. 8.—C. 6.	33
7. K. G. 1.—F. 3.	34	7. C. F. 8.—B. 4. +	34

Каковъ ходъ дѣлаютъ бѣлые!

8. Kp. E. 1.—E. 2.	35	8. Ф. D. 8.—C. 7.	35
9. A. 2.—A. 3.	36	9. C. B. 4.—E. 7.	36
10. C. C. 1.—E. 3.	37	10. D. 7.—D. 6.	37
11. B. 2.—B. 4.	38	11. C. C. 8.—D. 7.	38
12. Л. A. 1.—C. 1.	39	12. Ф. C. 7.—D. 8.	39
13. H. 2.—H. 3.	40	13. Л. A. 8.—C. 8.	40
14. G. 2.—G. 4.	41	14. K. C. 6.—B. 8.	41
15. Ф. D. 1.—D. 2.	42	15. Л. беретъ Л.	42
16. Л. беретъ Л. X	43	16. D. 6.—D. 5.	43
17. E. 4.—E. 5.	44	17. A. 7.—A. 6.	44
18. F. 4.—F. 5.	45	18. H. 7.—H. 6.	45
19. F. 5. беретъ E. 6.	46	19. C. беретъ П.	46
20. C. D. 3.—F. 5.	47	20. C. беретъ C.	47
21. G. 4.—беретъ C.	48	21. C. E. 7.—G. 5.	48
22. E. 5.—E. 6.	49	22. C. беретъ C.	49



23. Е. 6 беретъ К. 23. Кр. беретъ П. а)

24. Ф. беретъ С. 24. Л. Н. 8.—Е. 8.

а) Черные могли бы сдѣлавъ ходъ конемъ F. 7—D 6 сберечь офицера, но они предпочитаютъ, разъединивъ пѣшекъ, ввести въ дѣло ладью и обезопасить короля.

25. К. F. 3.—E. 5. 25. Кр. F. 7.—G. 8 б)

б) Здѣсь обѣ партіи кажутся совершенно равными и нельзя видѣть, какъ долженъ выиграть Филidorъ у такого сильнаго игрока.

26. Ф. E. 3.—F. 4. 26. Ф. D. 8.—F. 6.

27. Кр. E. 2.—F. 3. 27. Л. E. 8.—F. 8.

28. К. E. 5.—G. 6. 28. Л. F. 8.—E. 8.

Какой изящный ходъ дѣлаютъ бѣлые!

29. Ф. F. 4.—E. 5. 29. Ф. беретъ Ф. с)

с) Если бы черные брали ладьей, то бѣлые сдѣлали бы шахъ ладьей въ С. 8 и затѣмъ мать въ F. 8 или Н. 8.

30. D. 4. беретъ Ф. 30. К. В. 8.—С. 6. д)

д) Черные имѣютъ еще очевидный перевѣсъ своей свободной пѣшкой.

31. Кр. F. 3.—F. 4. 31. Кр. G. 8.—F. 7.

32. Л. С. 1.—F. 1. 32. D. 5.—D. 4.

33. Н. 3.—Н. 4. 33. Л. E. 8.—D. 8.

34. Кр. F. 4.—E. 4. 34. В. 7.—В. 5.

35. — Н. 4.—Н. 5. 35. А. 6.—А. 5.

Какой изящный и сильный ходъ дѣлають бѣлые!

36. Л. F. 1.—С. Н. 1. 36. D. 4.—D. 3.

37. Л. беретъ К. 37. D. 3.—D. 2.

38. Л. С. 6.—С. 7. + 38. Кр. F. 7.—G. 8.

Какой прекрасный ходъ дѣлають бѣлые!

39. F. 5.—F. 6. 39. G. 7 беретъ F. 6.

40. E. 5 беретъ F. 6. 40. Л. D. 8.—D. 4. + a)

a) Лучшій ходъ, какой можно было сдѣлать чернымъ, и который спасаетъ ихъ въ случаѣ, если бѣлые берутъ ладью.

41. Кр. E. 4.—G. 5. 41. Л. D. 4.—D. 5. +

42. Кр. G. 5.—F. 4. 42. Л. D. 5.—D. 4. +

43. Кр. F. 4.—G. 3. 43. Л. D. 4.—G. 4. +

44. Кр. G. 5.—H. 3 и бѣлые должны выиграть. На

сколько ходовъ впередъ расчиталъ Филидоръ! Проблемма, которую онъ разрѣшилъ при этомъ, очевидно составлена была имъ, при 35 ходѣ пѣшкой H. 3.—H. 4 и потомъ въ H. 5.

### Партія № 10.

Игранная г. Медлей и Шмитъ.

*Отказанный Гамбитъ Ферзя.*

Бѣлые. Мр. Медлей.

Черные. Мр. Шмитъ.

1. D. 2.—D. 4.

1. D. 7.—D. 5.

2: C. 2.—C. 4.

2. E. 7.—E. 6.

3. К. В. 1.—С. 3. 3. К. 4.—8.—F. 6.  
 4. Е. 2.—Е. 3. 4. С. 7.—С. 5.  
 5. К. G. 1.—4. 5. К. В. 8.—С. 6.  
 6. А. 2.—А. 3. 6. А. 7.—А. 6.  
 7. В. 2.—В. 3. 7. В. 7.—В. 6. а)

а) Начало съ обѣихъ сторонъ хорошее и предусмотрительное.

8. С. С. 1.—В. 2. б) 8. С. 5—береть D. 4.

б) Постъ чрезвычайно важный, съ котораго слонъ часто дѣлаеть поразительныя вещи.

9. К. береть D. 4. 9. К. береть К.  
 10. Ф. береть К. 10. С. F. 8.—С. 5.  
 11. Ф. D. 4.—H. 4. 11. С. С. 8.—В. 7.  
 12. С. 4.—D. 5. 12. К. F. 6 береть D. 5.

Какой ходъ сдѣл. бѣлые? Какъ пойдуть черные!

13. Ф. H. 4.—G. 3. 13. С. С. 5.—F. 8.

Какъ пойдуть бѣлые? Какъ пойдуть черные?

14. К. С. 3.—В. 5. 14. Л. А. 8.—С. 8.

15. К. В. 5.—D. 4. 15. В. 6.—В. 5.

Какъ пойдуть черные?

16. С. F. 1.—Е. 2. 16. Ф. D. 8.—А. 5. +

17. Кр. Е. 1.—F. 1. 17. Ф. А. 5.—D. 2.

18. Л. А. 1.—В. 1. 18. Ф. береть С.

19. Л. береть Ф. 19. Л. С. 8.—С. 1. +

20. С. Е. 2.—D. 1.      20. Л. беретъ С. +  
 21. Кр. F. 1.—E. 2.      21. К. D. 5.—С. 3.

Для любопытнаго читателя, который, не начиная играть партію, хочетъ уже знать кто выиграетъ, мы на этотъ разъ ничего не скажемъ.

### Партія № 11

игранная Мр. Станлей и Руссо въ Нью-Орлеанъ.

Бѣлые Мр. Станлей.

Черные М. Руссо.

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.         | 1. Е. 7.—Е. 6.         |
| 2. F. 2.—F. 4.         | 2. D. 7.—D. 5.         |
| 3. Е. 4. беретъ D. 5.  | 3. Е. 6. беретъ D. 5.  |
| 4. К. G. 1.—F. 3.      | 4. С. 7.—С. 5.         |
| 5. D. 2.—D. 4.         | 5. К. G. 8.—F. 6.      |
| 6. С. F. 1.—D. 3.      | 6. К. В. 8.—С. 6.      |
| 7. С. 2.—С. 3.         | 7. С. F. 8.—Е. 7.      |
| 8. Н. 2.—Н. 3.         | 8. рокируютъ.          |
| 9. рокируютъ.          | 9. Ф. D. 8.—В. 6.      |
| 10. Кр. G. 1.—Н. 2.    | 10. Л. F. 8.—Е. 8.     |
| 11. А. 2.—А. 3.        | 11. С. С. 8.—D. 7.     |
| 12. В. 2. В. 4.        | 12. В. 5. беретъ D. 4. |
| 13. С. 3. беретъ D. 4. | 13. Л. А. 8.—С. 8.     |
| 14. С. С. 1.—Е. 3.     | 14. С. беретъ В. 4.    |
| 15. К. F. 3.—Е. 5.     | 15. С. В. 4.—D. 6.     |

- |                        |   |
|------------------------|---|
| 16. К. В. 1.—С. 3.     | 16. К. беретъ коня.                         |
| 17. F. 4. беретъ К.    | 17. С. беретъ Е. 5. +                       |
| 18. D. 4. беретъ С.    | 18. Ф. беретъ С.                            |
| 19. Е. 5. беретъ К.    | 19. Л. С. 8. беретъ К.                      |
| 20. Л. F. 1.—F. 3.     | 20. Ф. Е. 3.—Е. 5. +                        |
| 21. Кр. Н. 2.—Н. 1.    | 21. Л. Е. 8.—Е. 6.                          |
| 22. F. 6. беретъ G. 7. | 22. Л. Е. 6.—F. 6.                          |
| 23. Л. А. 1.—В. 1.     | 23. Л. беретъ Л.                            |
| 24. Ф. беретъ Л.       | 24. Л. беретъ С.                            |
| 25. Ф. беретъ Л.       | 25. С. D. 7.—F. 5.                          |
| 26. Ф. D. 3.—В. 3.     | 26. С. беретъ Л.                            |
| 27. Ф. беретъ С.       | 27. В. 7.—В. 6.                             |
| 28. Ф. В. 1.—С. 2.     | 28. Ф. Е. 5.—D. 4. и<br>черные выигрываютъ. |

Партія № 12.

Между капитаномъ Кеннеди и г. Вилліамсъ.

Бѣлые капитанъ Кеннеди.

Черные г. Вилліамсъ.

- |                       |                       |
|-----------------------|-----------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.        | 1. Е. 7.—Е. 5.        |
| 2. К. К. 1.—F. 3.     | 2. К. В. 8.—С. 6.     |
| 3. D. 2.—D. 4.        | 3. Е. 5. беретъ D. 4. |
| 4. С. F. 1.—С. 4.     | 4. С. F. 8.—В. 4. +   |
| 5. С. 2.—С. 3.        | 5. D. 4 беретъ С. 3.  |
| 6. В. 2. беретъ С. 3. | 6. С. В. 4.—А. 5.     |

7. Е. 4.—Е. 5. 7. D. 7.—D. 5.
8. Е. 5. беретъ D. 6 en passant (мимоходомъ). 8. Ф. беретъ D. 6.
9. Ф. D. 1.—В. 3. 9. Ф. D. 6.—Е. 7. +
10. С. С. 1.—Е. 3. 10. С. А. 5.—В. 6.
11. рокируютъ 11. С. беретъ С. Н.
12. F. 2. беретъ С. 12. К. G. 8.—F. 6. а)
- а) Братъ пѣшку и говорить шахъ было бы хуже.
13. К. В. 1.—D. 2. 13. рокируютъ.
14. Е. 2.—Е. 4. 14. К. С. 6.—А. 5.
15. Ф. В. 3.—В. 5. 15. К. беретъ С. D.
16. Ф. беретъ К. 16. С. С. 8.—Е. 6.
17. Ф. С. 4.—Е. 2. 17. Ф. E. 7.—С. 5. +
18. Кр. G. 1.—H. 1. 18. Л. А. 8.—D. 8.
19. Е. 4.—Е. 5. 19. К. F. 6.—G. 4.
20. H. 2.—H. 3. 20. К. G. 4.—Е. 3.
21. К. D. 2.—Е. 4. 21. Ф. С. 5.—В. 6. б)
- б) Черные могли бы вызвать на обмѣнъ ферзями, если бы брали ладью шахомъ; конемъ въ С. 3 они завладѣли бы дамой.
22. Л. F. 1.—В. 2. 22. С. E. 6.—С. 4.
23. Ф. E. 2.—F. 2. 23. Ф. В. 6.—H. 6.
24. К. F. 3.—D. 4. 24. С. С. 4.—D. 3.
25. Л. В. 1.—Е. 1. 25. С. беретъ К.
26. Л. беретъ К. 26. С. E. 4.—Gt 6.

- |                        |                        |
|------------------------|------------------------|
| 27. Ф. F. 2.—G. 3.     | 27. A. 7.—A. 6.        |
| 28. E. 5.—E. 6.        | 28. F. 7.—береть E. 6. |
| 29. K. беретъ E. 6.    | 29. L. F. 8.—E. 8.     |
| 30. Ф. беретъ C. 7.    | 30. L. D. 8.—C. 8.     |
| 31. Ф. беретъ B. 7.    | 31. C. G. 6.—F. 7.     |
| 32. J. A. 1.—E. 1.     | 32. L. C. 8.—B. 8.     |
| 33. Ф. B. 7.—C. 7.     | 33. L. B. 8.—B. 1.     |
| 34. J. беретъ J. B. 1. | 34. Ф. беретъ L. E. 3. |
| 35. K. E. 6.—D. 4.     | 35. C. F. 7.—D. 5.     |
| 36. J. B. 1.—B. 2.     | 36. Ф. беретъ H. 3.    |
| 37. Kp. H. 1.—G. 1.    | 37. J. E. 8.—E. 1.     |
| 38. Kp. G. 1.—F. 2.    | 38. Ф. H. 3.—E. 3.     |

Партія № 13.

Черные Г. Робсонъ, бѣлые Г. Кенни.

Черные г. Робсонъ.

Бѣлые г. Кенни.

- |                   |                    |
|-------------------|--------------------|
| 1. E. 7.—E. 5.    | 1. E. 2.—E. 4.     |
| 2. K. G. 8.—F. 6. | 2. K. B. 1.—G. 3.  |
| 3. C. F. 8.—C. 5. | 3. C. F. 1.—C. 4.  |
| 4. B. 7.—B. 5.    | 4. C. беретъ B. 5. |
| 5. C. 7.—C. 6.    | 5. C. B. 5.—A. 4.  |
| 6. рокируютъ.     | 6. D. 2.—D. 3.     |
| 7. D. 7.—D. 5.    | 7. K. G. 1.—F. 3.  |
| 8. C. C. 8.—G. 4. | 8. рокируютъ.      |

9. D. 5.—D. 4. 9. K. C. 3.—E. 2.  
 10. C. беретъ K. 10. G. 2. беретъ C.  
 11. H. 7.—H. 6. 11. Kp. G. 1.—H. 1.  
 12. Ф. D. 8.—D. 6. 12. K. D. 2—G. 3. а)  
 13. K. F. 6.—H. 7. 13. Л. F. 1.—G. 1. б)

а) F. 3—F. 4 былъ бы также хорошей ходъ.

б) Имѣя въ виду взять пѣшку H. 6 и потомъ выступить конемъ въ F. 5.

14. K. H. 7.—G. 5. 14. K. G. 3.—F. 5.  
 15. Ф. D. 6.—F. 6. 15. F. 3.—F. 4.  
 16. E. 5. беретъ F. 4. 16. C. беретъ F. 4.  
 17. Kp. G. 8—H. 7. в) 17. Ф. D. 1.—H. 5.

в) Если бы вмѣсто этого хода, черные вышли бы конемъ G. 5.—H. 3., тогда бѣлые всего лучше могли бы отвѣтить имъ: Ф. D. 1—F. 3, а не: Л беретъ G. 7+ ферзь бы взялъ ладью, ходомъ коня въ F. 2 черные выиграли бы ферзя.

18. K. G. 5.—E. 6. 18. C. беретъ H. 6. д)

д) Смѣлый ходъ!

19. G. 7 беретъ C. 19. E. 4.—E. 5.  
 20. K. E. 6.—F. 4. 20. Ф. H. 5.—G. 4.  
 21. Ф. беретъ E. 5. е) 21. Л. A. 1.—E. 1.

е) Ходъ ферземъ въ G. 5 былъ бы лучше.

22. Ф. E. 5.—D. 5.+ 22. F. 2.—F. 3.  
 23. K. F. 4.—G. 6. 23. Ф. G. 4.—H. 5.



24. Кр. Н. 7.—G. 8.      24. С. А. 4.—В. 3.  
 25. Ф. D. 5.—D. 7.      25. ферзь беретъ коня и  
 въ слѣдующій ходъ дѣла-  
 етъ мать.

### Партія № 14.

игранная въ Ливерпулѣ между Г. Стреклей и Гарвиць.

Въльме Г. Стреклей.

Черныне Г. Гарвиць.

- |                       |                     |
|-----------------------|---------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.        | 1. Е. 7.—Е. 5.      |
| 2. С. F. 1.—С. 4.     | 2. К. G. 8.—F. 6.   |
| 3. F. 2.—F. 4.        | 3. К. беретъ Е. 4.  |
| 4. D. 2.—D. 3.        | 4. Ф. D. 8.—Н. 4. + |
| 5. G. 2.—G. 3.        | 5. К. беретъ G. 3.  |
| 6. К. G. 1.—F. 3.     | 6. Ф. Н. 4.—Н. 5.   |
| 7. Л. Н. 1.—G. 1.     | 7. К. Н. 3.—F. 5.   |
| 8. Л. G. 1.—G. 5.     | 8. Ф. Н. 5.—Н. 6.   |
| 9. С. беретъ F. 7. +  | 9. Кр. беретъ С.    |
| 10. Л. G. 5.—Н. 5.    | 10. Ф. беретъ Л.    |
| 11. К. беретъ Е. 5. + | 11. Кр. F. 7.—G. 8. |
| 12. Ф. беретъ Ф.      | 12. G. 7.—G. 6.     |
| 13. Ф. Н. 5.—F. 3.    | 13. С. 7.—С. 6.     |
| 14. С. 2.—С. 3.       | 14. D. 7.—D. 6.     |
| 15. К. Е. 5.—G. 4.    | 15. С. F. 8.—G. 7.  |
| 16. К. В. 1.—А. 3.    | 16. Кр. G. 8.—F. 7. |

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| 17. С. С. 1.—D. 2.     | 17. Л. Н. 8.—Е. 8. † |
| 18. Кр. Е. 1.—D. 1.    | 18. К. В. 8.—А. 6. † |
| 19. Кр. D. 1.—С. 2.    | 19. Н. 7.—Н. 5.      |
| 20. К. G. 4.—Е. 3.     | 20. К. А. 6.—В. 4. † |
| 21. Кр. С. 2.—В. 3.    | 21. К. беретъ D. 3.  |
| 22. К. беретъ К. F. 5. | 22. К. D. 3.—С. 5. † |
| 23. Кр. В. 3.—С. 2.    | 23. С. беретъ К. †   |
| 24. Кр. С. 2.—D. 1.    | 24. С. F. 5.—G. 4.   |
| 25. Ф. беретъ С.       | 25. Н. 5. беретъ F.  |
| 26. К. А. 3.—С. 4.     | 26. Л. А. 8.—D. 8.   |
| 27. Кр. D. 1.—С. 2.    | 27. Л. Е. 8.—Е. 2.   |

Бѣлые сдаются.

### Партія № 15.

Между Г. Стреклей и Г. Перигаль.

Бѣлые Г. Стреклей

Черные Г. Перигаль.

- |                   |                       |
|-------------------|-----------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.    | 1. Е. 7.—Е. 5.        |
| 2. К. G. 1.—Е. 3. | 2. К. В. 8.—С. 6.     |
| 3. С. F. 1.—С. 4. | 3. С. F. 8.—С. 5.     |
| 4. В. 2.—В. 4.    | 4. С. беретъ В. 4.    |
| 5. С. 2.—С. 3.    | 5. С. В. 4.—А. 5.     |
| 6. рокируютъ.     | 6. D. 7.—D. 6.        |
| 7. G. D. 2.—D. 4. | 7. Е. 5. беретъ D. 4. |
| 8. Ф. D. 1.—В. 3. | 8. Ф. D. 8.—В. 7.     |

Же

9. Е. 4.—Е. 5. 9. D. 6. беретъ Е. 6. 5
10. Л. F. 1.—E. 1. 10. C. A. 5.—B. 6.
11. C. C. 1.—A. 3. 11. Ф. E. 7.—F. 6.
12. К. беретъ Е. 5. 12. К. беретъ К.
13. C. C. 4.—F. 7. + 13. Кр. E. 8.—D. 8.
14. Ф. В. 3.—D. 5. + 14. C. C. 8.—D. 7.
15. Л. беретъ К. 15. C. 7.—C. 6.
16. Л. E. 5.—E. 8. + 16. Кр. D. 8.—C. 7.
17. Ф. D. 5.—D. 6. + 17. Ф. беретъ Ф.
18. C. беретъ Ф. + 18. Кр. беретъ C.
19. Л. беретъ Л. 19. C. D. 7.—E. 6.
20. C. беретъ C. 20. Кр. беретъ C.
21. К. В. 1.—D. 2. 21. D. 4. беретъ C. 3.
22. К. D. 2.—E. 4. 22. C. B. 6.—D. 4.
23. Л. A. 1.—C. 1. 23. G. 7.—G. 6.
24. К. беретъ C. 3. 24. К. G. 8.—E. 7.
25. Л. беретъ Л. 25. C. беретъ Л.
26. Кр. G. 1.—F. 1. 26. H. 7.—H. 6.
27. К. C. 3.—E. 4. 27. B. 7.—B. 6.
28. G. 2.—G. 4. 28. C. 6.—C. 5.
29. Л. C. 1.—E. 1. 29. Кр. E. 6.—D. 7.
30. Кр. F. 1.—E. 2. 30. К. E. 7.—D. 5.
31. A. 2.—A. 4. 31. Кр. D. 7.—C. 6.
32. E. 2.—D. 3. 32. B. 6.—B. 5.
33. A. 4. беретъ B. 5. + 33. Кр. беретъ B. 5.

34. К. Е. 4.—D. 6.+ 34. Кр. В. 5.—С. 6.  
 35. D. 6.—F. 7. 35. С. Н. 8.—G. 7.  
 36. F. 7.—E. 5.+ 36. Кр. С. 6.—В. 5.  
 37. К. беретъ G. 6. 37. А. 7.—А. 5.  
 38. F. 2.—F. 4. 38. А. 5.—А. 4.  
 39. Кр. D. 3.—С. 2. 39. К. D. 5.—В. 4.+  
 40. Кр. С. 2.—В. 1. 40. С. G. 7.—D. 4.  
 41. Н. 2.—Н. 4. 41. А. 4.—А. 3.  
 42. Л. Е. 1.—Е. 2. 42. Кр. В. 5.—А. 4.  
 43. К. G. 6.—Е. 5. 43. Кр. А. 4.—В. 3.  
 44. G. 4.—G. 5. 44. А. 3.—А. 2.+  
 45. Л. беретъ А. 2. 45. К. беретъ Л.  
 46. G. 5.—G. 6. Черные дѣлаютъ на второмъ  
 ходѣ матъ.

### § 31. П р и б а в л е н і е.

ИНТЕРЕСНЫЯ ОКОНЧАНИЯ ПАРТІЙ.

*Объ матъ и обыкновенныхъ окончаніяхъ партій.*

Отдѣлъ этотъ, преимущественно состоящій изъ критическихъ положеній партій, имѣетъ большой интересъ и принесетъ существенную пользу. При такихъ положеніяхъ, когда силы противниковъ кажутся почти равными, перевѣсъ остается только на сторонѣ того изъ нихъ, кто имѣетъ ходъ. Такія окончанія

партіи можно разбить на двѣ группы: къ первой мы отнесемъ случаи, когда Бѣлые, имѣя первый ходъ, стоятъ сами подъ неотразимымъ матомъ, или такимъ, избѣжать который можно только съ помощію большихъ пожертвованій, которыми опять таки обусловливается потеря партіи. Въ такомъ положеніи для нихъ остается конечно только одинъ исходъ: не выпуская изъ подъ шаха своего противника, сдѣлать наконецъ ему матъ. Мата такого рода можно достигнуть только однимъ изъ слѣдующихъ маневровъ, а именно:

1) Жертвуя одною или нѣсколькими фигурами, мы открываемъ себѣ путь въ лагерь противника, и вводимъ въ дѣло такія фигуры, которыми можемъ сдѣлать матъ.

2) Жертвуя фигурами, достигъ до полей короля своего противника и вызвать его этимъ, для защиты своего короля, прикрываться тѣми фигурами, которыя задерживали дѣятельность нашихъ. Мы достигнемъ этимъ мата *en prise*.

3) Если жертвуя фигурами, принудимъ этимъ короля противника оставить тѣ поля, на которыхъ онъ имѣлъ крѣпкую позицію, и вызовемъ его на тѣ поля, гдѣ его можно завоевать.

4) Наконецъ если мы, пожертвовавъ нѣсколькими фигурами, отбѣсимъ короля на такія линіи, гдѣ

ему можно сдѣлать матъ ладьей или другой фигурой.

Другую группу составлять случаи, въ которыхъ бѣлые, хотя и имѣютъ равныя силы съ черными, но часто могутъ проигрывать или кончить игру только розыгрышемъ, и выиграть партію могутъ только искусственнымъ оборотомъ игры.

Послѣднія окончанія партій можно считать такими, которыя случаются чаще всего.

### I. Матъ въ три хода.

1) *Бѣлые*: Король Н. 6., ладья С. 4., слоны А. 2 и Д. 4., конь Е. 8., пѣшки Г. 4 и Д. 6.

*Черные*: Король Г. 6., конь Е. 5 и В. 8., слонъ Е. 8., пѣшки Д. 7 и Е. 6.

### Р ѣ ш е н і е.

Бѣлые.

Черные.

1. С. 4.—С. 7.

1. В. 8.—А. 6.

2. А. 2.—Е. 6.

2. А. 6.—С. 7.

3. Г. 4.—Г. 5. ×

### Другое рѣшеніе.

1. С. 4.—С. 7.

1. В. 8.—А. 6.

2. А. 2.—Е. 6.

2. Д. 7.—Е. 6.

3. Г. 4.—Н. 7. ×

*Е щ е.*

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. С. 4.—С. 7.   | 1. F. 7.—F. 7. |
| 2. А. 2.—Е. 6.   | 2. F. 7.—F. 8. |
| 3. С. 7.—С. 8. × |                |

2) *Бѣлые.* Король Н. 7., ладья Е. 4., слоны С. 3 и G. 6., конь F. 2., пѣшки. Н. 2., F. 3., D. 5 и С. 4.

*Черные.* Король F. 6., слонъ С. 7., пѣшки А. 7., В. 6., D. 7., D. 6., Е. 5 и F. 4.

*Р ѣ ш е н і е.*

Бѣлые.

Черные.

- |                   |                |
|-------------------|----------------|
| 1. С. 3.—В. 4.    | 1. А. 7.—А. 5. |
| 2. Е. 4.—Е. 5. а) | 2. D. 6.—Е. 5. |

а) Мать угрожается—F. 2.—G. 4.

б) Если король беретъ, то В. 4.—С. 3 послѣдуетъ мать.

3. F. 2.—Е. 4. ×

*Другое рѣшеніе.*

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. С. 3.—В. 4.   | 1. F. 6.—G. 5. |
| 2. Е. 4.—Е. 5. + | 2. D. 6.—Е. 5. |
| 3. В. 4.—Е. 7. × |                |

*Е щ е.*

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. С. 3.—В. 4.   | 1. F. 6.—E. 7. |
| 2. E. 4.—E. 5.   | 2. E. 7.—D.—8. |
| 3. E. 5.—E. 8. × |                |

## II. Мать въ четыре хода.

1) *Бѣлые.* Король D. 6., ладьи В. 2 и С. 2., кони В. 5 и D. 5., пѣшка Е. 2.

*Черные.* Король В. 8., слонъ А. 6., пѣшки А. 7 и В. 7.

*Р ѣ ш е н и е.*

Бѣлые.

Черные.

- |                  |                |
|------------------|----------------|
| 1. D. 5.—В. 6.   | 1. А. 7.—В. 6. |
| 2. В. 2.—А. 2.   | 2. А. 6.—В. 5. |
| 3. С. 2.—С. 8. + | 3. В. 8.—С. 8. |
| 4. А. 2.—А. 8. × |                |

2) *Бѣлые.* Король G. 4., ладья А. 6., конь D. 6., пѣшки D. 4., Е. 4 и F. 5.

*Черные.* Король H. 6, пѣшки E. 7, F. 7, G. 6, и H. 7.

*Р ѣ ш е н и е.*

Бѣлые.

Черные.

- |                |                |
|----------------|----------------|
| 1. F. 5.—F. 6. | 1. E. 7.—F. 6. |
| 2. E. 4.—E. 5. | 2. H. 6.—G. 7. |



3. Е. 5.—F. 6.+      3. G. 7.—F. 6.  
 4. D. 6.—F. 5.×

*Другое рѣшеніе.*

- |                 |                  |
|-----------------|------------------|
| 1. F. 5.—F. 6.  | 1. E. 7.—D. 6.   |
| 2. A. 6.—A. 1.  | 2. G. 6.—G. 5.+  |
| 3. G. 4.—F. 5.  | 3. Произвольный. |
| 4. A. 1.—H. 1.× |                  |

## III. Матъ въ пять ходовъ.

1) *Бѣлые*: Король H. 2., ферзь E. 1., слонъ C. 2., конь F. 5., пѣшки E. 7., F. 4 и G. 2.

*Черные*: Король H. 5., ферзь C. 5., ладья H. 7 и H. 8., конь G. 7., пѣшки F. 6 и F. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                 |                 |
|-----------------|-----------------|
| 1. E. 1.—H. 4.+ | 1. H. 5.—G. 6.  |
| 2. H. 4.—H. 6.+ | 2. H. 7.—H. 6.+ |
| 3. F. 5.—H. 4.+ | 3. G. 6.—H. 5.  |
| 4. C. 2.—D. 1.+ | 4. H. 5.—H. 4.  |
| 5. G. 2.—G. 3.× |                 |

2) *Бѣлые*: Король B. 6., ферзь E. 1., ладья E. 6., конь F. 4 и G. 4., пѣшка C. 2.

*Черные:* Король А. 4., ферзь Г. 8., ладьи А. 8 и С. 8., конь А. 2., пѣшки А. 3 и Д. 6.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.	Черные.
1. Е. 1.—Е. 4. +	1. А. 2.—В. 4.
2. Е. 4.—В. 4. +	2. А. 4.—В. 4.
3. F. 4.—D. 5. +	3. В. 4.—С. 4.
4. Е. 6.—Е. 4. +	4. С. 4.—D. 5.
5. G. 4.—F. 6. ×	

**IV. Мать въ шесть ходовъ.**

1) *Бѣлые:* Король В. 2., слонъ Н. 4., конь. F. 3., пѣшка Е. 2.

*Черные:* Король D. 1., пѣшки D. 2 и D. 6.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.	Черные.
1. F. 3.—D. 4.	1. D. 6.—D. 5.
2. Е. 2.—Е. 4.	2. D. 5.—Е. 4.
3. В. 2.—В. 1.	3. Е. 4.—Е. 3.
4. В. 1.—В. 2.	4. Е. 3.—Е. 2.
5. D. 4.—В. 5.	5. Е. 2.—Е. 1. Ферзь.
6. В. 5.—С. 3. ×	

2) *Бѣлые*: Король Е. 1., ферзь Е. 6., ладья В. 1., слонъ Г. 4., конь Г. 8., пѣшка А. 5.

*Черные*: Король А. 8., ферзь Н. 2., ладьи Н. 8 и А. 2., пѣшки А. 6 и В. 7.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. 6.—А. 6.+    | 1. В. 7.—А. 6. |
| 2. Г. 4.—Ф. 3.+ | 2. А. 8.—А. 7. |
| 3. В. 1.—В. 7.+ | 3. А. 7.—А. 8. |
| 4. В. 7.—Д. 7.+ | 4. А. 8.—В. 8. |
| 5. Д. 7.—Д. 8.+ | 5. В. 8.—С. 7. |
| 6. Ф. 8.—Е. 6.× |                |

3) *Бѣлые*: Король Е. 6., ферзь Г. 2., кони Г. 5 и Н. 7., пѣшки В. 3., С. 2 и Ф. 2.

*Черные*: Король Д. 4., ферзь С. 7., ладьи Д. 7 и Н. 3., слонъ С. 3., кони Ф. 1 и Г. 3., пѣшки В. 7., С. 5., Н. 4 и Н. 5.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

Черные.

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 1. Г. 5.—Ф. 3.+ | 1. Д. 4.—Е. 4. |
| 2. Ф. 3.—Г. 1.+ | 2. Е. 4.—Д. 4. |
| 3. Г. 2.—Е. 4.+ | 3. Д. 4.—Е. 4. |

4. Н. 7.—G. 5. + 4. Е. 4.—F. 4.  
 5. G. 1.—Н. 3. 5. F. 4.—G. 4.  
 6. F. 2.—F. 3. ×

4) *Бѣлые*: Король G. 5., ферзь C. 1., ладья A. 5., слонъ D. 4., пѣшка G. 3.

*Черные*: Король. Е. 7., ферзь Н. 2., ладьи Н. 6 и C. 2., пѣшки, В. 7., C. 6., D. 7 и F. 7.

*Рѣшеніе.*

*Бѣлые.*

1. C. 2.—E. 3. +  
 2. D. 4.—F. 6. +  
 3. E. 3.—D. 4. +  
 4. D. 4.—B. 6. +  
 5. A. 5.—D. 5. +  
 6. B. 6.—D. 4. ×

*Черные.*

1. Н. 6.—E. 6. (Лучш. ход.)  
 2. E. 7.—D. 6.  
 3. D. 6.—C. 7.  
 4. C. 7.—D. 6.  
 5. D. 6.—D. 5.

**V. Мать въ восемь ходовъ.**

*Бѣлые*. Король В. 3., слонъ G. 3., конь D. 7., пѣшки В. 2 и В. 5.

*Черные*: Король А. 8., пѣшка А. 7.

*Рѣшеніе.*

*Бѣлые.*

1. D. 7.—B. 6. +  
 2. B. 3.—C. 4.

*Черные.*

1. А. 8.—А. 7.  
 2. А. 7.—F. 6.

- |                  |                                    |
|------------------|------------------------------------|
| 3. G. 3.—B. 8.   | 3. B. 6.—A. 5.                     |
| 4. B. 8.—C. 7. × | 4. A. 5.—A. 4., или<br>B. 7.—B. 6. |
| 5. C. 7.—D. 8.   | 5. B. 7.—B. 6, или A. 5.—<br>A. 4. |
| 6. D. 8.—E. 7.   | 6. A. 4.—A. 5.                     |
| 7. E. 7.—B. 4. + | 7. A. 5.—A. 4.                     |
| 8. B. 2.—B. 3. × |                                    |

## IV. Матъ въ девять ходовъ.

*Бѣлые:* Король E. 3., ладья F. 5., слонъ D. 3.,  
кони B. 8 и C. 6., пѣшки C. 4., F. 3 и H. 5.

*Черные.* Король E. 6., ферзь H. 1., слонъ E. 7.,  
ладья C. 1., конь B. 6 и G. 5., пѣшки F. 7 и H. 6.

*Рѣшеніе.*

- | Бѣлые.           | Черные.        |
|------------------|----------------|
| 1. C. 6.—D. 4. + | 1. E. 6.—D. 6. |
| 2. D. 4.—B. 5. + | 2. D. 6.—E. 6. |
| 3. B. 5.—C. 7. + | 3. E. 6.—D. 6. |
| 4. C. 7.—E. 8. + | 4. D. 6.—E. 6. |
| 5. F. 5.—E. 5. + | 5. E. 6.—E. 5. |
| 6. B. 8.—C. 6. + | 6. E. 5.—E. 6. |
| 7. D. 3.—F. 5. + | 7. E. 6.—F. 5. |

8. С. 6.—D. 4. +

8. F. 5.—E. 5.

9. F. 3.—F. 4. ×

## § 32. Замѣчательный матъ.

Въ приведенныхъ примѣрахъ примѣняются такіе ходы, которыми игрокъ болѣе сильный, всегда побѣждающій своего противника, опредѣленіемъ полей или самыми ходами обусловливаетъ свой выигрышъ: такъ напр. когда матъ дѣлается опредѣленною заранѣе фигурой, та или другая фигура должна оставаться безъ движенія во время игры, чтобы въ случаѣ неисполненія такихъ условій, считать свою игру проигранной.

## Первый матъ на третьемъ ходѣ.

Положеніе Черныхъ.

Король на E. 7.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на E. 5., обѣ ладьи на D. 5. и F. 5.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ D. 5. идетъ на D. 1.

” Король Черныхъ съ E. 7. на E. 8.

2. Ходъ.—Король Бѣлыхъ съ E. 5. на D. 6.

” Король Черныхъ съ E. 8. на D. 8.

3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ F. 5. дѣлаетъ матъ въ F. 8.

**Второй матъ Королю Черныхъ на третьемъ ходѣ.**

Положеніе Бѣлыхъ.

Король въ Е. 3., лады въ А. 1 и Н. 1.

Король Черныхъ въ Е. 5.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ Н. 1. на Н. 6.  
" Король Черныхъ съ Е. 5. на F. 5.
2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ А. 1. на G. 1.  
" Король Черныхъ съ F. 5. на Е. 5.
3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ дѣлаетъ матъ въ G. 5.—  
съ G. 1.

**Третій матъ Королю Черныхъ въ три хода.**

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на Е. 6. и ладья въ Е. 5.

Король Черныхъ въ Е. 8.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ Е. 5. на Е. 1.  
" Король Черныхъ съ Е. 8. на F. 8.
2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ Е. 1.—на G. 1.  
" Король Черныхъ съ F. 8.—Е. 8.
3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ дѣлаетъ матъ съ G. 1. на  
G. 8.

**Четвертый матъ Королю Черныхъ на третьемъ ходѣ.**

Положеніе Бѣлыхъ.

Король въ А. 1, лады въ D. 3 и F. 5 и

кони въ Е. 3 и Е. 5.

Король Черныхъ въ Е. 4.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ D. 3. въ В. 3.  
     "    Король Черныхъ съ E. 4.—D. 4.
2. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ E. 5.—G. 6.  
     "    Король Черныхъ съ D. 4.—E. 4.
3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ дѣлаетъ матъ въ F. 4. съ F. 5.

### Пятый матъ Королю Черныхъ въ четыре хода.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король въ H. 1., ладьи въ D. 4 и F. 4.,  
 кони въ D. 6 и F. 6.

Король Черныхъ въ E. 5.

1. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ F. 6.—D. 7. +  
     "    Король Черныхъ съ E. 5.—E. 6.
2. Ходъ.—Другой Конь Бѣлыхъ съ D. 6.—B. 7.  
     "    Король Черныхъ съ E. 6.—E. 7.
3. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ D. 7.—B. 6.  
     "    Король Черныхъ съ E. 7.—E. 6.
4. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ D. 4. дѣлаетъ матъ въ E. 4.

### Шестой матъ Королю Черныхъ на четвертомъ ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Слонъ въ D. 1., пѣшки A. 2 и B. 2., ко-  
 роль A. 3., конь B. 3., ферзь B. 6 и  
 конь E. 6.



## Положеніе Черныхъ.

Пѣшки D. 2 и C. 5., король D. 3., ладья E. 3., конь D. 5 и ферзь G. 3.

1. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ В. 3. на C. 5. +  
Король Черныхъ съ D. 3.—C. 4. + от-  
крытый.
2. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ D. 1. на В. 3. +  
Ладья Черныхъ съ E. 3. на В. 3. +
3. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ A. 2. на В. 3. +  
Ферзь Черныхъ съ G. 3. на В. 3. +
4. Ходъ.—Ферзь Черныхъ съ В. 6. дѣлаетъ мать  
въ В. 3.

## § 33. Игра съ назначеніемъ Пѣшки.

Есть еще другаго рода искусственная игра, слѣд-  
ствиемъ которой одинъ изъ играющихъ связываетъ  
себя условіемъ—сдѣлать мать королю противника пѣш-  
кой, опредѣленной при началѣ игры, которая полу-  
чаетъ особенныя права. Обыкновенно для этой цѣли  
выбираютъ королевскую пѣшку и до окончанія мата  
она не можетъ ни брать, ни быть взятой.

Сюда относятся двоякаго рода игры: въ однихъ мать  
дѣлается пѣшкой, опредѣляемой для этой цѣли по  
большой части самимъ противникомъ, къ другимъ иг-

рамъ относятся такія, въ которыхъ дѣло заключается не только въ одномъ матѣ, но онъ ограничивается еще другимъ условіемъ, напр. не брать неприятельскихъ пѣшекъ.

**Первая игра, въ которой Король Черныхъ долженъ получить матъ отъ Пѣшки Ладьи Бѣлыхъ на пятомъ ходѣ.**

Положеніе Бѣлыхъ.

Слонъ Е. 1., король D. 6., ладья Е. 2.,

конь С. 7., пѣшки въ А. 4 и С. 4.

Король Черныхъ находится въ С. 8.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ Е. 2.—Е. 8. +  
" Король Черныхъ съ С. 8.—В. 7.
2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ Е. 8.—А. 8.  
" Король Черныхъ съ В. 7.—В. 6.
3. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ С. 4.—С. 5. +  
" Король Черныхъ съ В. 6.—В. 7.
4. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ С. 5.—С. 6. +  
" Король Черныхъ съ В. 7.—В. 6.
5. Ходъ.—Пѣшка Ладьи Бѣлыхъ съ А. 4. дѣлаетъ матъ съ А. 5.

**Вторая игра, въ которой Король противника получаетъ матъ отъ Пѣшки Слона.**

Положеніе Бѣлыхъ и Черныхъ остается прежнее.

1. Ходъ и 2 такіе же какъ и въ предъидущей игрѣ.

3. Ходъ.—Пѣшки Бѣлыхъ съ А. 4.—А. 5. +  
 „ Король Черныхъ съ В. 6.—В. 7.  
 4. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ А. 5.—А. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ В. 7.—В. 6.  
 5. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ С. 4. дѣлаетъ матъ  
 въ С. 5.

Третья игра. Бѣлые ставятъ себѣ условіемъ сдѣлать матъ  
 на восьмомъ ходѣ Пѣшкой, находящейся въ D 4.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король въ Н. 1., слонъ D. 1., ферзь D. 3.,  
 пѣшки С. 5., D. 4, D. 6 и E. 5.

Король Черныхъ въ D. 5.

1. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ D. 1. въ F. 3. +  
 „ Король Черныхъ съ D. 5.—E. 6.  
 2. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ D. 3.—G. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ E. 6.—D. 7.  
 3. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ „ G. 6.—F. 5. +  
 „ Король Черныхъ „ D. 7.—D. 8.  
 4. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ „ C. 5.—C. 6.  
 „ Король Черныхъ „ D. 8.—E. 8.  
 5. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ „ D. 4.—D. 5.  
 „ Король Черныхъ „ E. 8.—D. 8.  
 6. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ „ C. 6.—C. 7. +  
 „ Король Черныхъ „ D. 8.—E. 8.

7. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ D. 6.—D. 7. +  
 „ Король Черныхъ „ E. 8.—E. 7.  
 8. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ „ D. 5. дѣлаеть матъ  
 въ D. 6.

**Четвертая игра. Бѣлые ставятъ себѣ условіемъ сдѣлать матъ на седьмомъ ходѣ Пѣшкой, находящейся въ D. 6.**

Положеніе фигуръ какъ и въ предыдущей игрѣ.

1. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ D. 1.—F. 3. +  
 „ Король Черныхъ съ D. 5.—E. 6.  
 2. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ D. 3.—G. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ E. 6.—D. 7.  
 3. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ F. 3.—B. 7.  
 „ Король Черныхъ съ D. 7.—D. 8.  
 4. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ D. 4.—D. 5.  
 „ Король Черныхъ съ D. 8.—D. 7.  
 5. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ E. 5.—E. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ D. 7.—D. 8.  
 6. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ G. 6.—F. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ D. 8.—E. 8.  
 7. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ съ D. 6. дѣлаеть матъ  
 въ D. 7.

Пятая игра. Бѣлыя ставятъ себѣ условіемъ сдѣлать матъ на пятомъ ходѣ Пѣшкой, находящейся въ С. 5 или въ Е. 5.

Положеніе остается прежнимъ.

1. 2 и 3 ходы такіе же какъ въ четвертой игрѣ.

4. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ G. 6.—G. 8. +

„ Король Черныхъ съ D. 8.—D. 7.

5. Ходъ.—Пѣшки Бѣлыхъ съ С. 5 или Е. 5 дѣлаютъ матъ Королю, выступая одинъ шагъ впередъ.

### § 34. Англійскій патъ.

Бываютъ такіе случаи, что одинъ изъ противниковъ, не надѣясь на выигрышъ партіи, съ намѣреніемъ уступаетъ противнику свои фигуры, рассчитывая обмѣномъ достигнуть розыгрыша. Такими случаями можетъ воспользоваться, разумѣется, только хорошій игрокъ, который, сыгравъ въ розыгрышъ, поправляетъ этимъ свои ошибки. Онъ жертвуетъ своими фигурами, отдаетъ своихъ пѣшекъ и, оставшись съ однимъ королемъ, занимаетъ имъ такое положеніе, при которомъ у него нѣтъ хода. Вообще при этомъ слѣдуетъ оставлять ферзя или одну изъ ладей съ цѣлію лучше скрыть свое намѣреніе, и въ тоже время имѣть больше возможности привести его въ ис-

полненіе. Если ему удалось при этомъ поставить своего короля въ положеніе пата, тогда онъ дѣлаетъ оставшейся фигурой безпрестанную атаку на непріятельскаго короля, и вызываетъ своего противника или взять эту фигуру, или оставить себя подъ вѣчнымъ шахомъ, при которомъ какая нибудь отчаянная попытка можетъ даже имѣть иногда очень счастливый исходъ.

**Первая игра.** Бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ на третьемъ ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на G. 1 и ладья на G. 7.

Положеніе Черныхъ.

Король на H. 3, ладья на E. 8., пѣшки на G. 2 и G. 4.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ G. 7.—H. 7.+

” Король Черныхъ съ H. 3.—G. 3.

2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ H. 7.—E. 7.

” Ладья черныхъ съ E. 8.—A. 8.

3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ E. 7.—A. 7.

Черные не иначе могутъ взять ладью Бѣлыхъ какъ сдѣлавши патъ.

**Вторая игра.** Бѣлые дѣлаютъ розыгрышъ на второмъ ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Ладья въ B. 1, король H. 1, слонъ въ A. 5 и пѣшка въ H. 2.

## Положеніе Черныхъ.

Король въ С. 6., ладья А. 3. и пѣшки въ В. 2 и Н. 3.

1. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ А. 5.—В. 6.

” Король Черныхъ съ С. 6.—В. 6.

2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ В. 1.—В. 2 патъ.

*Другое рѣшеніе.*

1. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ А. 5.—В. 6.

” Ладья Черныхъ съ А. 3.—А. 1.

2. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ В. 6—Г. 1.

” Ладья Черныхъ съ А. 1.—В. 1 патъ.

Третья игра. Бѣлые достигаютъ розыгрыша на четвертомъ ходѣ.

## Положеніе Бѣлыхъ.

Король С. 2., слонъ С. 4., кони А. 5. и Г. 6 и пѣшка Г. 4.

## Положеніе Черныхъ.

Король А. 8., ферзь С. 7 и пѣшка D. 6.

1. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ Г. 6.—Е. 7.

Пѣшка Черныхъ съ D. 6.—D. 5.

(Если бы Черные брали своимъ ферземъ

одного изъ коней Бѣлыхъ, то Бѣлые сдѣлали бы шахъ слономъ, а слѣдующимъ ходомъ объявили другимъ конемъ двойной шахъ королю и ферзю, отъ чего разумеется Черные теряли бы Королеву, а вмѣстѣ съ тѣмъ и партію).

2. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ съ Е. 7.—С. 6.

„ Пѣшка Черныхъ съ D. 5.—С. 4.

3. Ходъ.—Король Бѣлыхъ съ С. 2.—С. 3.

„ Ферзь Черныхъ съ С. 7.—G. 7. +

4. Ходъ.—Король Бѣлыхъ съ С. 3.—С. 4.

„ Ферзь Черныхъ съ G. 7.—G. 4. +

(Этимъ послѣднимъ ходомъ игра превращается въ розыгрышъ).

Четвертая игра. Бѣлые достигаютъ розыгрыша на четвертомъ ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король Н. 1., ферзь В. 4., пѣшки С. 4 и G. 2., ладья F. 1.

Положеніе Черныхъ.

Король В. 8., ферзь G. 5., пѣшки: А. 6., В. 7., С. 7. и G. 3., ладья А. 2.



1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ F. 1.—F. 8. +  
» Король Черныхъ съ B. 8.—A. 7.
2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ F. 8.—A. 8. +  
» Король Черныхъ съ A. 7.—A. 8.
3. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ B. 4.—F. 8. +  
» Король Черныхъ съ A. 8.—A. 7.
4. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ F. 8.—C. 5. +  
» Ферзь Черныхъ съ G. 5.—C. 5 и дѣла-  
еть патъ.

(Если они продолжать движеніе пѣшки ко-  
ня, тогда будетъ взята пѣшка слона и пред-  
стоитъ вѣчный шахъ).

### § 35. Игрокъ принужденъ сдѣлать патъ.

Иногда бываютъ также очень интересныя и изящныя положенія, которыми одинъ изъ противниковъ вынуждаетъ другаго сдѣлать ему патъ. Если это не удается, тогда онъ считаетъ свою партію проигранною.

Чтобы вызвать такого рода патъ, необходимо имѣть пѣшку на одной изъ вертикальныхъ линій ладьи или удержать пѣшку противника на линіи ладьи или коня, и затѣмъ привести свои фигуры въ положеніе, подходящее къ тѣмъ, которыя мы встрѣчаемъ въ приведенныхъ ниже примѣрахъ.

Часто случается, что у играющаго нѣтъ пѣшки на вертикальныхъ линіяхъ ладей, и онъ не можетъ удержать на указанныхъ линіяхъ непріятельской пѣшки. Въ подобномъ случаѣ, чтобы выиграть игру, нужно постараться поступить съ противникомъ слѣдующимъ образомъ:

Тогда стараются остановить движеніе непріятельской пѣшки, которую выбираютъ для этой цѣли, принуждаютъ ее брать свою пѣшку или даже фигуру, и вводятъ ее такимъ образомъ на указанные линіи, а затѣмъ вызываютъ противника на патъ.

При этомъ считаемъ необходимымъ замѣтить, что только при трехъ положеніяхъ можно достигъ означенной цѣли, и что вообще если нѣтъ ферзя, тогда этого нельзя сдѣлать.

#### Первая игра. Вынужденный патъ на 4-мъ ходѣ.

Положеніе Черныхъ.

Король А. 6, пѣшка А. 2.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король А. 1, ферзь В. 8 и ладья В. 3.

1. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ В. 8.—В. 7.+

(При ходѣ Бѣлыхъ ладьей въ А. 3, можно дѣлать матъ, но это противно условію).

Король Черныхъ съ А. 6.—А. 5.

2. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ В. 7.—В. 6. +  
 „ Король Черныхъ съ А. 5.—А. 4.  
 3. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ В. 3.—А. 3. +  
 „ Король Черныхъ съ А. 4.—А. 3.  
 4. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ В. 6.—В. 3. +  
 „ Король Черныхъ идетъ А. 3.—В. 3 и до-  
 стигаетъ пата.

**Вторая игра. Вынужденный пать на 5-мъ ходѣ.**

Положеніе Бѣлыхъ.

Король G. 1, слонъ D. 8, ферзь G. 4.

Положеніе Черныхъ.

Король H. 7. и пѣшка G. 2.

1. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ D. 8.—F. 6.  
 „ Король Черныхъ съ H. 7.—H. 6.  
 2. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ G. 4.—G. 7. +  
 „ Король Черныхъ съ H. 6.—H. 5.  
 3. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ съ F. 6.—H. 4.  
 „ Король Черныхъ съ H. 5.—H. 4.  
 4. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ G. 7.—G. 6.  
 „ Король Черныхъ съ H. 4.—H. 3.  
 5. Ходъ.—Ферзь Черныхъ съ G. 6.—G. 3. +  
 „ Король Черныхъ съ H. 3.—G. 3, и та-

кимъ образомъ Бѣлые вынудили Черныхъ сдѣлать патъ 5-мъ ходомъ.

Третья игра. Вынужденный патъ на 6-мъ ходѣ

Положеніе Бѣлыхъ.

Король Н. 8, ферзь А. 7 и пѣшка Н. 7.

Король Черныхъ въ С. 8.

1. Ходъ.—Король Бѣлыхъ съ Н. 8.—G. 7.  
     "      "      "      Черныхъ съ С. 8.—D. 8.
2. Ходъ.—      "      "      Бѣлыхъ съ G. 7.—G. 8.  
     "      "      "      Черныхъ съ D. 8.—C. 8.
3. Ходъ.—      "      "      Бѣлыхъ съ G. 8.—H. 8.  
     "      "      "      Черныхъ съ С. 8.—D. 8.
4. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ А. 7.—В. 7.  
     "      "      "      Король Черныхъ съ D. 8.—E. 8.
5. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ В. 7.—С. 7.  
     "      "      "      Король Черныхъ съ E. 8.—F. 8.
6. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ С. 7.—F. 7.  
     "      "      "      Король Черныхъ съ F. 8.—F. 7 и та-  
     кимъ образомъ Бѣлые вынуждаютъ патъ  
     на 7-мъ ходѣ.

§ 36. Тотъ проигрываетъ, кто выигрываетъ партію.

Въ игрѣ этого рода оба противника условливаются, что партія будетъ считаться выигранной тѣмъ, кто

принудить своего противника сдѣлать ему мать, и такимъ образомъ она совершенно противоположна обыкновенной партіи, и вмѣстѣ съ тѣмъ не лишена интереса.

Мать этотъ по большей части достигается съ помощію пѣшки противника, которую принуждаютъ, способомъ, уже изложеннымъ въ параграфѣ 35, выступить на извѣстную линію. Если напр. пѣшка находится недалеко отъ поля, на которомъ она можетъ сдѣлать мать, тогда ее вмѣстѣ съ королемъ противника приводятъ въ положеніе пата; въ это время пѣшкѣ подставляютъ подъ ударъ свою фигуру, и она, прикрытая своимъ королемъ, дѣлаетъ вынужденный мать.

Только при одной фигурѣ мать такого рода достигается очень рѣдко, и слѣдующіе затѣмъ два примѣра, въ этомъ родѣ, въ дѣйствительности едва ли могутъ встрѣтиться.

Первая игра. Бѣлые вынуждаютъ Черныхъ сдѣлать имъ мать.

слономъ на 3 ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король на Н. 1, ферзь Е. 4, кони Е. 3. —  
Г. 5., пѣшки D. 2 и Н. 2., ладья А. 1.

## Положение Черныхъ.

Король F. 2., слонъ C. 8., пѣшки G. 4 и  
H. 3.

1. Ходъ.—Конь Былыхъ съ E. 3.—G. 4. +  
„ Слонъ Черныхъ „ C. 8.—G. 4.
2. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ „ G. 5.—H. 3. +  
„ Слонъ Черныхъ „ G. 7.—H. 3.
3. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ „ E. 4.—G. 2. +  
„ Слонъ Черныхъ „ H. 3.—G. 2. ×

**Вторая игра. Бѣлые принуждаютъ Черныхъ сдѣлать матъ  
конемъ на 5 ходѣ.**

## Положение Бѣлыхъ.

Король H. 4., ладья F. 7., пѣшки E. 6.,  
G. 6 и H. 2.

## Положение Черныхъ.

Король H. 8., конь F. 6, пѣшки A. 4., E.  
7., G. 7 и H. 6.

1. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ съ F. 7.—F. 8. +  
„ Конь Черныхъ „ F. 6.—G. 8.
2. Ходъ.—Король Бѣлыхъ „ H. 4.—H. 5.  
„ Пѣшка Черныхъ „ A. 4.—A. 3.
3. Ходъ.—Пѣшка Бѣлыхъ „ H. 2.—H. 4.

- „ Пѣшка Черныхъ „ А. 3.—А. 2.  
 4. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ „ F. 8.—А. 8.  
 „ Пѣшка Черныхъ „ А. 2.—А. 1. дѣл. ферз.  
 5. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ „ А. 8.—А. 1.  
 „ Конь Черныхъ „ G. 8.—F. 6 и дѣлаетъ  
 „ Бѣлымъ мать.

Третья партія. Бѣлые принуждаютъ Черныхъ сдѣлать имъ мать пѣшкой на 5 ходѣ.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король Н. 1., ферзь F. 3., слонъ E. 3 и  
 Конь G. 7.

Положеніе Черныхъ:

Король Н. 4 и пѣшка F. 6.

1. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ F. 3.—F. 4. +  
 „ Король Черныхъ „ Н. 4.—Н. 3.  
 2. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ „ E. 3.—G. 1.  
 „ Пѣшка Черныхъ „ F. 6.—F. 5.  
 3. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ „ F. 4.—G. 5.  
 „ Пѣшка Черныхъ „ F. 5.—F. 4.  
 4. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ „ G. 7.—F. 5.  
 „ Пѣшка Черныхъ „ F. 4.—F. 3.  
 5. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ „ G. 5.—G. 2. +  
 „ Пѣшка Черныхъ „ F. 3.—G. 2 и дѣлаетъ  
 „ мать Бѣлымъ.

Четвертая игра. Бѣлые принуждаютъ Черныхъ сдѣлать имъ матъ на 5 ходѣ Пѣшкой Ферзеваго Слона.

Положеніе Бѣлыхъ.

Король Н. 1., ферзь F. 8., слонъ С. 1.,  
ладья А. 4., кони D. 1 и F. 6., пѣшки  
F. 3. и G. 2.

Положеніе Черныхъ.

Король G. 3., пѣшки С. 7 и Н. 2.

1. Ходъ.—Ферзь Бѣлыхъ съ F. 8.—D. 6. +  
” Пѣшка Черныхъ ” С. 7.—D. 6.
2. Ходъ.—Ладья Бѣлыхъ ” А. 4.—F. 4.  
” Пѣшка Черныхъ ” D. 6.—D. 5.
3. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ ” F. 6.—E. 4. +  
” Пѣшка Черныхъ ” D. 5.—E. 4.
4. Ходъ.—Слонъ Бѣлыхъ ” С. 1.—E. 3.  
” Пѣшка Черныхъ ” E. 4.—F. 3.
5. Ходъ.—Конь Бѣлыхъ ” D. 1.—F. 2.  
” Пѣшка Черныхъ ” F. 3.—G. 2 дѣлаетъ  
” такимъ образомъ Бѣлымъ матъ.

Еще кое что о Шахматахъ.

Шахматамъ всегда принадлежало видное мѣсто, а происхождение ихъ теряется въ вѣкахъ глубокой старины.



Конрадинъ ф. Швабенъ игралъ въ шахматы въ то время, когда полученъ былъ указъ Карла Анжуйскаго, объявлявшій ему смертный приговоръ; Ото ф. Вительбахъ убилъ короля Филиппа за шахматами, и Юганнь Постоянный Саксонскій также упражнялся на шахматной доскѣ, когда получилъ отъ Карла V-го, подобное же, грозное посланіе. «Продолжимъ нашу игру», спокойно возразилъ государь, когда ему прочитали смертный приговоръ. Но не одни только государи, но также огромное число философовъ, поэтовъ и художниковъ усердно упражнялись въ этой царской забавѣ; Кантъ, Гоманъ, Клопштокъ, Руссо посвящали шахматамъ часы своихъ досуговъ. Владѣтельные государи обогащали многотомную литературу шахматъ своими трудами.

Въ шахматной игрѣ мы видимъ, какъ рушатся самыя блистательныя атаки, самыя смѣлыя проекты предъ хладнокровной, непоколебимой ничѣмъ отвѣтной защитой; самыя крѣпкія позиціи прорываются предъ натискомъ пѣшекъ. Почти лишеныя всякаго значенія въ отдѣльности, соединившись онѣ дѣлаются неотразимой силой, и достигая крайнихъ линій, онѣ, какъ извѣстно, дѣлаются равными съ главнѣйшими фигурами. Все это почти всегда подтверждалось въ окончаніяхъ партій Кіезерицкаго, когда, не глядя

на доску—онъ сражался, такъ славно противъ четырехъ націй: Французовъ, Итальянцевъ, Англичанъ и Нѣмцевъ.

### Послѣднее слово про шахматную игру.

—Всѣ почти протезировали шахматамъ—игрѣ, про которую Мендельсонъ сказалъ: тутъ слишкомъ много игры соображенія, и какъ игра, она требуетъ слишкомъ много соображенія. Какъ азартная игра, разумѣется, и она можетъ быть отнесена къ вреднымъ. Сюлли, Парижскій епископъ, въ 1205 г. запретилъ ее для всѣхъ духовныхъ особъ своей епархіи, а Людовигъ IX выдалъ противъ этого указъ, въ которомъ она названа, однимъ изъ лучшихъ препровожденій времени.

—32 шахматныя фигуры могутъ имѣть 1 Quatuor—decillion положеній, число, пишущееся съ помощію 88 нулей. Чтобы составить себѣ понятіе о безконечномъ множествѣ этихъ ходовъ, мы должны представить себѣ каждую песчинку на землѣ, обратившейся въ небесное свѣтило, населенное такимъ же числомъ людей, какъ и земля. Если все это человѣчество въ теченіи 5590 лѣтъ ничего другаго не будетъ дѣлать, какъ только играть попарно въ шахматы и въ каждый часъ будетъ сыграна одна партія,

то и тогда не были бы исчерпаны всѣ возможнѣйшіе ходы.

Въ одномъ изъ преданій восточныхъ народовъ упоминается, что извѣстный Штацирь, изобрѣтатель шахматной игры, потребовалъ себѣ въ награду отъ Бегуна, Индійскаго царя, одно пшеничное зерно на первое поле изъ 64, составляющихъ шахматную доску, и затѣмъ на каждое слѣдующее двойное число противъ предъидущаго поля. Для этого потребовалось бы такое количество этого хлѣба, котораго не въ состояніи были бы поставить всѣ биржи, какія только существуютъ на свѣтѣ, при всѣхъ возможнѣйшихъ спекуляціяхъ. Нѣкоторые постарались вычислить, какъ велико должно быть такое требованіе. Оно заключаетъ въ себѣ 18 триллионовъ, 73,700 милліоновъ, 551,650 зеренъ пшеницы. Чтобы въ одинъ годъ произрастить такое количество пшеницы, земля должна бы быть въ 76 разъ больше настоящей своей величины, при чемъ всѣ дороги, степи, озера и рѣки принимаются въ расчетъ какъ почва, удобная для посѣва пшеницы. Для отправленія ея потребовалось бы 625,499 милліон. 448,245 телѣгъ, запряженныхъ въ четыре лошади каждая, которыя другъ за другомъ объѣхали бы кругомъ землю почти 233,666 разъ.

Для уплаты стоимости за такое требованіе, ежели

мы положимъ виспелъ пшеницы (германская хлѣбная мѣра, около 6 четвертей) цѣною въ 50 талеровъ (талеръ 92 коп.), потребовались бы за 2,085,000 лѣтъ доходы государства, съ ежегоднымъ бюджетомъ въ 39 миллионѣвъ.

### Общія основныя правила при шахматной игрѣ.

Шахматную игру, въ смыслѣ полезнѣйшаго употребленія часовъ досуга, неоднократно сравнивали съ войной. Какъ въ сраженіи, такъ и на шахматной доскѣ, много значить умѣнье вести искусныя фланговые и центральныя маневры, прорвать непріятельскій центръ, врѣзаться во флангъ и одержать побѣду неотразимой позиціей или наконецъ превосходствомъ силъ. Въ этомъ случаѣ огромнымъ значеніемъ пользуется подавляющая сила пѣшекъ, то растягивающихся въ прямыя фаланги, то смыкающихся въ каре, и которыя, смотря по обстоятельствамъ, можно или тщательно сберечь или съ выгодой жертвовать. Ими можно оставивать развитіе боевыхъ силъ своего противника, и наоборотъ, подъ ихъ прикрытіемъ, можно свободно двигаться своими фигурами, стараясь завоевать себѣ больше простора въ игрѣ. При началѣ игры стараются занять пѣшками центръ. Пѣшки короля, ферзя и обоихъ слоновъ, выстроившись на

своихъ линіяхъ и прикрывая другъ друга, обхватять врага крѣпкой стѣной. Вообще, выстроивъ такимъ образомъ пѣшекъ, ихъ оставляють безъ движенія на ихъ постѣ до тѣхъ поръ, пока непріятельскія пѣшки не вызовуть на обмѣнъ; чтобы избѣжать этого, двигаютъ въ атаку пѣшку (при этомъ искусство преодолеваетъ всѣ препятствія), которой стараются вызвать смѣлый, отважный, неотразимый обмѣнъ. Вообще это примѣнимо только къ играмъ съ самой сильной атакой, когда, съ самыми тонкими расчетами, выступаютъ впередъ пѣшками короля и ферзя, чтобы разчистить поле для атаки своихъ фигуръ, оттѣснить съ извѣстныхъ пунктовъ фигуры противника и такимъ образомъ обхватить его позицію. Такой способъ веденія игры послужить поводомъ къ развитію быстрой атаки.

Выступивъ пѣшками короля и ферзя, стараются какъ только возможно поспѣшише выдвигать пѣшку королевскаго слона на два шага. Слабые игроки конечно не могутъ вполне понимать значеніе хода пѣшекъ F2—F4—F7—F5, и дѣлають поэтому часто бесполезныя движенія фигурами. Но эту операцію не такъ легко исполнить, какъ это кажется. При этомъ обыкновенно должно также выступать королевскимъ конемъ, и королемъ отступить съ линіи

Г на Н. Часто случается, что играющему не удастся во время цѣлой партіи выступить пѣшкой королевскаго слона, потому что противникъ препятствуетъ этому изо всѣхъ силъ.

Но какъ только одному изъ партнеровъ удалось выступить на два шага пѣшкой королевскаго слона, то тотчасъ же въ игрѣ наступаетъ новый оборотъ. При этомъ, разумѣется, вопросъ заключается въ томъ, слѣдуетъ ли выступить еще далѣе этой пѣшкой, чтобы стѣснить ей движенія противника или, напротивъ, мѣняться ей съ рядомъ стоящей королевской пѣшкой, открывая этимъ свободный выходъ своей ладьѣ.

Дальнѣйшія правила изложены на страницахъ этой книги.

### Партіи и задачи русскихъ игроковъ.

*Игра Конемъ Петрова.*

#### № 1.

1. Левенталь.

Барнесъ.

Бѣлые.

Черные.

1. Е. 2.—Е. 4.

1. — Е. 7.—Е. 5.

2. К. G. 1.—F. 3.

2. К. G. 8.—F. 6.

3. F. 3.—Е. 5.

3. D. 7.—D. 6.

4. Е. 5.—F. 3.

4. К. F. 6.—Е. 4.

5. D. 2.—D. 4.

5. С. F. 8.—Е. 7.

- Правильный ходъ Черныхъ былъ бы D. 6.—D. 5.
- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 6. С. F. 1.—D. 3.  | 6. К. E. 4.—F. 6.  |
| 7. рокируютъ       | 7. рокируютъ.      |
| 8. Н. 2.—Н. 3.     | 8. К. В. 8.—С. 6.  |
| 9. С. С. 1.—E. 3.  | 9. С. 6.—В. 4.     |
| 10. К. В. 1.—С. 3. | 10. D. 6.—D. 5.    |
| 11. А. 2.—А. 3.    | 11. К. В. 4.—D. 3. |
| 12. Ф. D. 1.—D. 3. | 12. С. С. 8.—E. 6. |
| 13. К. F. 3.—G. 5. | 13. Ф. D. 8.—D. 7. |
| 14. К. G. 5.—E. 6. | 14. Ф. D. 7.—E. 6. |
| 15. F. 2.—F. 4.    | 15. Ф. E. 6.—В. 6. |
| 16. F. 4.—F. 5.    | 16. С. 7.—С. 5.    |

Ферзь не можетъ взять пѣшки В. 2., потому что при ходѣ Бѣлые Л. F. 1.—В. 1. долженъ погибнуть. Ходъ же С. 7. С. 5. ошибочный, стоящій Чернымъ пѣшки.

- |                    |                                |
|--------------------|--------------------------------|
| 17. К. С. 3.—А. 4. | 17. Ф. В. 6.—С. 6.             |
| 18. К. А. 4.—С. 5. | 18. С. <del>Е</del> . 7.—С. 5. |
| 19. D. 4.—С. 5.    | 19. К. F. 6.—E. 4.             |
| 20. В. 2.—В. 4.    | 20. А. 7.—А. 6.                |

Черные опасаются отъ дальнѣйшаго наступленія пѣшки В.

21. А. А. 1.—D. 1.

Бѣлые атакуютъ отдѣльную пѣшку D. 5., которую Черные не могутъ достаточно подкрѣпить.

21. А. А. 8.—D.—8.  
 22. С. 2.—С. 4.      22. D. 5.—С. 4.  
 Ошибка!  
 23. Ф. D. 3.—D. 8. и Черные сдаются.

## № 2.

Э. Шаллопъ.

Р....

Бѣлые.

Черные.

- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 1. Е. 2.—Е. 4.     | 1. Е. 7.—Е. 5.     |
| 2. К. G. 1.—F. 3.  | 2. К. G. 8.—F. 6.  |
| 3. К. F. 3.—Е. 5.  | 3. D. 7.—D. 6.     |
| 4. К. Е. 5.—F. 3.  | 4. К. F. 6.—Е. 4.  |
| 5. D. 2.—D. 4.     | 5. С. F. 8.—Е. 7.  |
| 6. D. 4.—D. 5.     | 6. рокируютъ.      |
| 7. С. F. 1.—D. 3.  | 7. F. 7.—F. 5.     |
| 8. рокируютъ       | 8. С. 7.—С. 5.     |
| 9. С. 2.—С. 4.     | 9. Кр. G. 8.—H. 8. |
| 10. Л. F. 1.—Е. 1. | 10. К. Е. 4.—F. 6. |
| 11. К. В. 1.—С. 3. | 11. К. В. 8.—D. 7. |
| 12. С. С. 1.—F. 4. | 12. К. D. 7.—С. 5. |
| 13. С. D. 3.—С. 2. | 13. К. F. 6.—H. 5. |
| 14. С. F. 4.—Е. 3. | 14. F. 5.—F. 4.    |
| 15. С. Е. 3.—D. 4. | 15. С. С. 8.—G. 4. |
| 16. H. 2.—H. 3.    |                    |



Бѣлые атакуютъ съ успѣхонъ слона, потому что поле Н. 5. занято.

16. С. G. 4.—F. 5.

Слонъ не можетъ взять коня, потому что Бѣлые. 17. Ф. D. 1.—F. 3.—одновременно могутъ атаковать коня Н. 5.

17. С. С. 2.—F. 5. 17. Л. F. 8.—F. 5.

18. С. D. 4.—С. 5.

Эта двойная мѣна имѣетъ цѣлью занять ладьей позицію Е. 6.

18. D. 6.—С. 5.

19. Л. Е. 1.—Е. 6. 19. Л. А. 8.—С. 8.

Черныя прикрываютъ вдвойнѣ атакованную пѣшку С. 6. Если бы они сыграли для этого Л. F. 5.—F. 6. то Бѣлые улучшили бы свое положеніе ходомъ К. F. 3.—G. 5.

20. D. 5.—D. 6. 20. С. Е. 7.—F. 6.

21. Ф. D. 1.—С. 2.

Вмѣсто этого могли бы играть D. 6.—D. 7 и затѣмъ угрожающій ходъ ладьей Л. Е. 6.—F. 8. + тотчасъ же рѣшилъ бы партию.

21. С. F. 6.—С. 3.

Если Черные прикроютъ ладью F. 5., то при ходѣ Л. А. 1.—Е. 1. игра бѣлыхъ усилится.

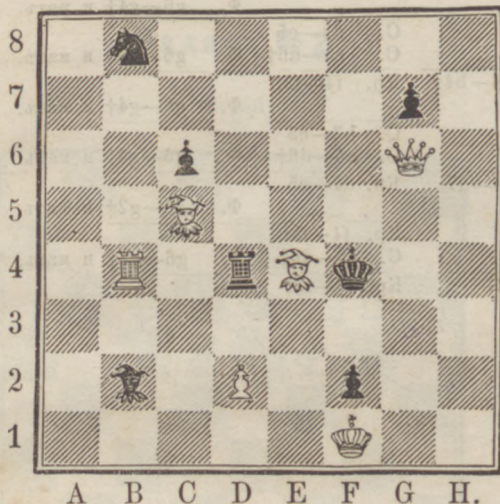
- |                    |                    |
|--------------------|--------------------|
| 22. Ф. С. 2.—F. 5. | 22. G. 7.—G. 6.    |
| 23. Ф. F. 5.—C. 2. | 23. C. C. 3.—D. 4. |
| 24. Л. А. 1.—D. 1. | 24. Ф. D. 8.—D. 7. |
| 25. Л. E. 6.—E. 4. | 25. Ф. D. 7.—D. 6. |
| 26. К. F. 3.—D. 4. | 26. Л. C. 8.—D. 8. |
| 27. Ф. C. 2.—C. 3. |                    |

Послѣднимъ ходомъ Черные помѣшали Бѣлымъ двинуть коня D. 4: теперь же Бѣлые угрожаютъ открытымъ шахомъ (à la decouverte), который Черные предупреждаютъ.

- |   |                    |
|---|--------------------|
|   | 27. К. H. 5.—F. 6. |
| атакуя оновременно ладью E. 4.          |                    |
| 28. Л. E. 4.—E. 6.                      | 28. Ф. D. 6.—F. 8. |
| 29. Кр. G. 1.—H. 2.                     |                    |
| чтобы при случаѣ двинуться конемъ D. 4. |                    |
|   | 29. Ф. F. 8.—F. 7. |
| 30. Л. E. 6.—F. 6.                      | 30. Ф. F. 7.—F. 6. |
| 31. К. D. 4.—E. 6.                      | 31. Ф. F. 6.—C. 3. |
| 32. Л. D. 1.—D. 8. ×                    |                    |

### Задача № 1.

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ 3 хода.

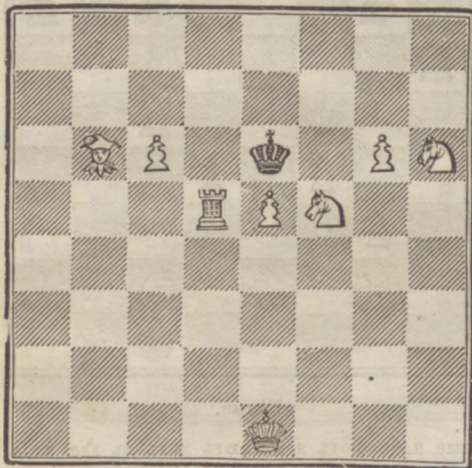
*Рѣшеніе.*

<p>1.</p> <p>С. e4—f3</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Кр. f4—e5</p>	<p>2.</p> <p>С. f3—d5</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Кр. e5—f4</p> <p style="margin-left: 20px;">c6—d5:</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Л. d4—d5:</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Л. ∞</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>С. c5—d6</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Кр. f4—f3</p>	<p>3.</p> <p>С. c5—d6† и матъ.</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Ф. g6—f5† и матъ.</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Л. b4—e4† и матъ.</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Ф. g6—g4 или e6† и матъ.</p> <hr style="width: 80%; margin: 0 auto;"/> <p>Ф. g6—g2 или g4† и матъ.</p>
--	---	--



## Задача № 2.

Черные.



Бѣлые.

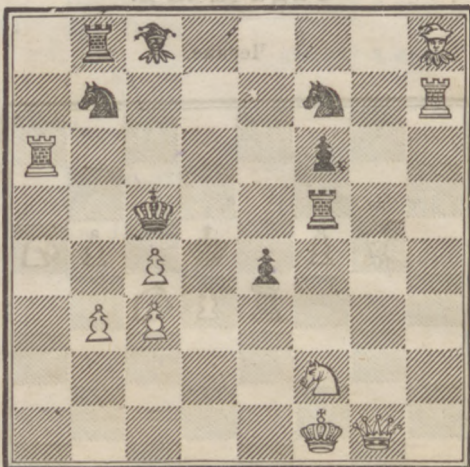
Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ три хода.

Рѣшеніе.

- |                  |             |
|------------------|-------------|
| 1. f 5—e 3.      | 1. e 6—e 7. |
| 2. d 5—d 8.      | 2. e 7—e 6. |
| 3. d 8—e 8 матъ. |             |

## Задача № 3.

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые начинают и дѣлаютъ матъ въ два хода.

*Рѣшеніе.*

Бѣлые.

1. g1—g5.
2. f2—e4: матъ.
1. . . . .
2. h8—d4 матъ.
1. . . . .
2. h7—c7 матъ.

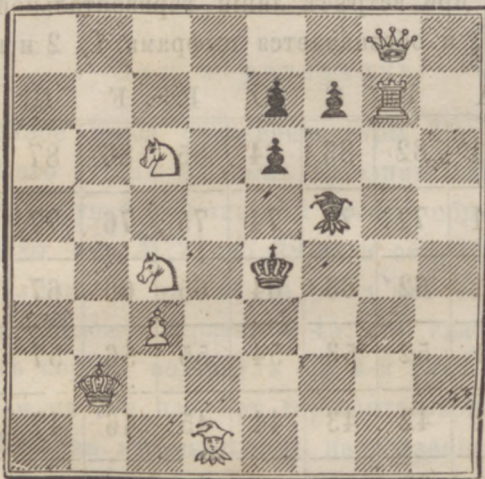
Черные.

1. f5—g5:
1. f6—g5:
1. f7—g5:

• Въ остальныхъ вариантахъ матъ дѣлается Ферземъ на e3.

Задача № 4.

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые начинаютъ и дѣлаютъ матъ въ 3 хода.

Мы предоставляемъ читателю попытать собственные силы на этой не лишенной интереса задачѣ.

### Способъ игры.

Нижеозначенный рисунокъ сдѣланъ вообще для означенія съ шахматной игрой. Нумеръ cadaго поля находится при встрѣчѣ линіи горизонтальной съ вертикальной, и обозначается цифрами 1, 2 и т. д. до 8.

	А	В	С	Д	Е	Ф	Г	Н
8	81	82	83	84	85	86	87	88
7	71	72	73	74	75	76	77	78
6	61	62	63	64	65	66	67	68
5	51	52	53	54	55	56	57	58
4	41	42	43	44	45	46	47	48
3	31	32	33	34	35	36	37	38
2	21	22	23	24	25	26	27	28
1	11	12	13	14	15	16	17	18
	1	2	3	4	5	6	7	8

А вотъ, партія сыгранная въ Кафе де ля Режансъ двумя извѣстными, игроками. Кецеритскимъ и Деложъ



Большія буквы во главѣ рисунка обозначаютъ въ какомъ порядкѣ разставлены фигуры; маленькія буквы обозначаютъ пѣшки; напр. А тура дамы; Е короля и т. д.

00 значить рокировать; — взятку; × шахъ; § матъ.

— Отъ переводчика.

Означенное выше объясненіе игры Гг. Деложъ и Кецеритскаго считаю нужнымъ дополнить слѣдующимъ: фигуры на рисункѣ разставлены такимъ образомъ, что нижніе ряды отъ № 21 до 28-го и отъ 11 до 18-го заняты бѣлыми, а отъ 81 до 88 и отъ 71 до 78-го цвѣтными. Деложъ играетъ е 45; это значить что е пѣшку отъ короля подвинулъ на 4-й рядъ въ вертикальномъ и на 5-е поле въ горизонтальномъ направленіи. Поля въ вертикальномъ направленіи слѣдуетъ считать, начиная съ 1-го ряда бѣлыхъ, а горизонтальные отъ лѣвой руки къ правой; далѣе, Кецеритскій, играетъ е 55, надо, слѣдовательно, начиная съ 1-го ряда бѣлыхъ, отсчитать 5-е поле въ вертикальномъ и 5-е въ горизонтальномъ направленіяхъ и т. д.

Бѣлые М. Деложъ.

Черные М. Кецеритскій.

1. е 45.

1. е 55.

2. f 46.

2. е 46.—f.

Бълье М. Деложъ	Черные М. Кедеицкій.
3. G. 36.	3. F. 75.
4. F. 43.	4. F. 48. ×
5. g 37.	5. e 37.
6. oo.	6. e 28. × h.
7. E. 18.	7. d 64.
8. F. 76. × f.	8. E. 76. — F.
9. G. 48. × F.	9. G. 66.
10. D. 58. ×	10. g 67.
11. D. 68.	11. C. 38.
12. H. 26.	12. D. 75.
13. B. 33.	13. B. 74.
14. A. 44.	14. A. 86.
15. C. 57.	15. E. 85.
16. A. 15.	16. G. 47.
17. C. 75. — D.	17. G. 27. × H.
18. E. 28. — e.	18. G. 47. ×
19. E. 38. — C.	19. G. 68. — D.
20. C. 86. — A.	20. H. 86. — C.
21. B. 52.	21. E. 84.
22. d 54.	22. g 57.
23. G. 27.	23. H. 36. ×
24. e 28.	24. G. 47. ×
25. E. 17.	25. B. 55.
26. B. 71. — a.	26. H. 26.

Бѣлые М. Деложъ

Черные М. Кедезяцкій.

27. А. 13.

27. В. 36. ×

28. Е. 18.

28. G. 35.

29. А. 17.

29. G. 27.—G.

30. А. 27.—G.

30. Н. 16. ×

31. А. 17.

31. Н. 17.—HG.

Еще партія между извѣстнымъ англійскимъ игрокомъ Стаутонъ, и главнымъ редакторомъ Паламеды С-тъ Амандомъ.

Бѣлые М. Стаутонъ.

Черные М. С-тъ Амандъ.

1. f 43.

1. d 65.

2. d 45.

2. f 63.

3. e 44.

3. e 54.—d.

4. d 54.—d.

4. d 54.

5. G. 33.

5. В. 66.

6. В. 36.

6. С. 75.

7. С. 34.

7. oo.

8. oo.

8. f 47.

9. f 35.

9. G. 74.

10. g 32.

10. а 68.

11. D. 18.

11. С. 42.

12. G. 25.

12. С. 64.

13. F. 46.

13. с 46.—С.

14. С. 46.—F.

14. В. 58.

- |               |               |
|---------------|---------------|
| 15. G. 58.—G. | 15. F. 58.—G. |
| 16. C. 24.    | 16. A. 85.    |
| 17. A. 15.    | 17. E. 73.    |
| 18. B. 17.    | 18. C. 25.—C. |
| 19. A. 25.—F. | 19. B. 66.    |
| 20. E. 34.    | 20. B. 47.    |
| 21. B. 36.    | 21. A. 45.    |
| 22. a 38.     | 22. H. 85.    |
| 23. B. 55.    | 23. B. 55.—B. |
| 24. A. 45.—A. | 24. B. 34.—E. |
| 25. A. 85.×H. | 25. D. 78.    |
| 26. D. 17.    | 26. E. 46.    |
| 27. A. 86.    | 27. E. 44.—e. |
| 28. H. 14.    | 28. f 43.—f.  |
| 29. A. 24.    | 29. g 52.     |
| 30. h 41.     | 30. h. 51.    |

Бѣлые отступаютъ.

Разрѣшеніе задачи на рисунокѣ: бѣлый офицеръ беретъ пѣшку офицера черной дамы, и открываетъ его, конь его настигаетъ. Чтобы повредить противнику, бѣлый офицеръ дѣлаетъ шахъ королевѣ, и открываетъ туру, которую беретъ королева. Но пѣшка между тѣмъ дѣлаетъ шахъ королю, которому осталось одно средство защиты, стать впереди своего офицера, а

бѣлая пѣшка подойдетъ къ дамѣ, съ помощью коня одерживаетъ побѣду.

Бѣлые.

Черные.

- |   |   |    |   |    |                |      |      |      |      |   |    |      |      |        |    |
|---|---|----|---|----|----------------|------|------|------|------|---|----|------|------|--------|----|
| 1 | F | къ | R | —  | P              | : 00 | 1    | C    | —    | D |    |      |      |        |    |
| 2 | F | къ | R | —  | 8 <sup>e</sup> | с    | къ   | R    | : 00 | 2 | D  | —    | T    |        |    |
| 3 | P | къ | C | къ | R              | 1    | ходь | : 00 | 3    | R | на | 3-мь | полѣ | своего | C. |
| 4 | P | къ | F | къ | R              | къ   | дамѣ |      |      |   |    |      |      |        |    |
- С дѣлаетъ шахъ и матъ.

Такихъ упражненій можно множество представить. Начинаящимъ очень полезно повторить ихъ на доскѣ, и изучить частности. Этимъ способомъ можно достигнуть разрѣшенія самыхъ трудныхъ задачъ.

### Задача Эйлера.

Въ шахматной игрѣ существуетъ задача, интересовавшая математиковъ, и которую Эйлеръ нашель достойной своего вниманія. Она состоитъ въ томъ, чтобы конь прошелъ по всѣмъ 64 полямъ, ни на одно не возвращаясь. Представимъ себѣ коня на полѣ за № 11-мь, откуда онъ можетъ безразлично перейти на №№ 23 или 32, но здѣсь-то и начинаются затрудненія, такъ какъ, съ каждаго изъ означенныхъ двухъ полей, можно подвинуть коня на три другихъ поля. Вотъ порядокъ полей, въ которомъ конь долженъ проскакать отъ 1 до 11 нумеровъ.

1	11	5	15	32	47	64	54
60	50	35	41	26	9	3	13
7	24	39	56	62	45	30	20
37	22	28	38	21	36	19	25
10	4	14	8	23	40	55	61
51	57	42	59	53	63	48	31
16	6	12	18	33	27	44	29
46	52	58	43	49	34	17	2

Если теперь обозначить поля шахматной доски цифрами въ пройденномъ порядкѣ, то получимъ слѣдующій путь, по которому конь проходить отъ № 1-го до 2-го; затѣмъ до 3-го и такимъ образомъ дошедши до 64, онъ прошелъ по всѣмъ полямъ.

42	59	44	9	40	21	46	7
61	10	41	58	45	8	39	20
12	43	60	55	22	57	6	47
53	62	11	30	25	28	19	38
32	13	54	27	56	23	48	5
63	52	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	64	15	34	3	50	17	36

Очевидно, что двинувшись параллельно вышеозначенному ходу, можно пустить коня съ любого угла.

Вообще, для разрѣшенія задачи, по мнѣнiю Эйлера, надо отыскать такой путь, на которомъ послѣднее поле за № 64, отстояло бы отъ перваго на одинъ прыжокъ коня, такъ, чтобы онъ могъ прыгать съ послѣдняго поля на первое. Разъ этотъ путь обозначенъ, можно начать путь съ любого поля, и слѣдовать по-

рядокъ номеровъ до 64, отсюда перейди на 1 номеръ и продолжать путь до поля, съ котораго сдѣланъ первоначальный ходъ. Путь этотъ, прозванный Эйлеромъ *входящимъ въ себя*, труднѣе найти пути указанного выше. Вотъ примѣръ вполнѣ разрѣшающій задачу.

42	57	44	9	40	21	46	7
55	10	41	58	45	8	39	20
12	43	56	61	22	59	6	47
63	54	11	30	25	28	19	38
32	13	62	27	60	23	48	5
53	64	31	24	29	26	37	18
14	33	2	51	16	35	4	49
1	52	15	34	3	50	17	36

Запомнивъ разъ этотъ путь, можно пустить коня съ любого поля. Напримѣръ, если бы начать съ № 30,



то отсюда надо перейти на 31, 32, 33 и т. д. до 64-го отсюда перейдя на № 1-й дойти до 29-го.

### Задача г. Муавра.

Задача эта разрѣшена путемъ указаннымъ на рисункѣ.

34	49	22	11	36	39	24	1
21	10	35	50	23	12	37	40
48	33	62	57	38	25	2	13
9	20	51	54	63	60	41	26
32	47	58	61	56	53	14	3
19	8	55	52	59	64	27	42
46	31	6	17	44	29	4	15
7	18	45	30	5	16	43	28

## Партія № 1.

*Гамбитъ Эванса.*

Играна въ Филадельфіи.

Бѣлые г. Нейль.

Черные г. Эльсонъ.

1. e2—e4	1. e7—e5
2. g1—f3	2. b8—c6
3. f1—c4	3. f8—c5
4. b2—b4	4. c5 : b4
5. c2—c3	5. b4—c5
6. 0—0	6. d7—d6
7. d2—d4	7. e5 : d4
8. c3 : d4	8. c5—b6
9. d4—d5	9. c6—a5
10. c1—b2	10. g8—f6
11. c4—d3	11. 0—0
12. b1—c3	12. c7—c5
13. c3—e2	13. b6—c7
14. e2—f4	14. a7—a6 <sup>1)</sup>
15. d1—d2 <sup>2)</sup>	15. b7—b5
16. a1—c1	16. c5—c4

Примѣчанія г. Сайенъ.

1) Приготовляясь играть b7—b5 и потомъ c5—c4.

2) Бѣлые не могутъ остановить этого наступленія черныхъ пѣшекъ.

Бѣлые г. Нейль.

Черные г. Эльсонъ.

17. d3—b1

18. f1—e1

19. b2—a3

20. f3—d4

21. a3—b2

22. f2—f3

23. b2—a1<sup>5)</sup>

24. d2—c2

25. c1 : e1

26. g2—g4<sup>6)</sup>

27. c2—d3

28. g1—h1

29. f4—g2

30. e1—e2

31. d4 : b5

17. a5—b7

18. b7—c5

19. c7—b6

20. c8—d7<sup>3)</sup>

21. f8—e8

22. c5—a4<sup>4)</sup>

23. b6—a5

24. a5 : e1

25. d8—b6

26. c4—c3<sup>7)</sup>

27. b5—b4

28. e8—e5

29. a8—e8<sup>8)</sup>

30. d7—b5

31. b6 : b5

<sup>3)</sup> Черныя теперь имѣють прекрасную партію.

<sup>4)</sup> Хорошо сыграно.

<sup>5)</sup> Не было ничего лучшаго; если 23. d2—c2, то 23. c4—c3,

и если **23** $\frac{f4-e2}{b6-a5}$  **24** $\frac{b2-c3}{a4:c3}$  **25** $\frac{e2:c3}{b5-b4}$  и т. д.

<sup>6)</sup> g1—h1 было лучше.

<sup>7)</sup> Очень хорошо сыграно г. Эльсономъ.

<sup>8)</sup> Угрожая взять конемъ пѣшку d5.

Бѣлые г. Нейль.

Черные г. Эльсонъ.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 32. d3—c2   | 32. e5 : d5 |
| 33. h2—h4   | 33. g7—g6   |
| 34. h4—h5   | 34. d5—e5   |
| 35. g2—f4   | 35. a4—c5   |
| 36. h5 : g6 | 36. f7 : g6 |
| 37. a2—a3   | 37. a6—a5   |
| 38. b1—a2+  | 38. b4—b3   |
| 39. a1 : c3 | 39. b3 : a2 |
| 40. c3 : e5 | 40. b5—b1+  |
| 41. h1—h2   | 41. b1 : c2 |
| 42. e2 : c2 | 42. d6 : e5 |

Бѣлыя сдались.

## Партія № 2.

Играна недавно въ Лондонѣ.

## Ginoco Piano.

Бѣлые г. Энсоръ.

Черные г. Мак-Доннель.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. e2—e4   | 1. e7—e5    |
| 2. g1—f3   | 2. b8—c6    |
| 3. f1—c4   | 3. f8—c5    |
| 4. c2—c3   | 4. g8—f6    |
| 5. d2—d4   | 5. e5 : d4  |
| 6. c3 : d4 | 6. c5—b4+   |
| 7. c1—d2   | 7. b4 : d2+ |

Бѣлые г. Эисоръ.

Черные г. Мак-Доннель.

- |                            |                         |
|----------------------------|-------------------------|
| 8. b1 : d2                 | 8. f6 : e4              |
| 9. c4 : f7 + <sup>1)</sup> | 9. e8 : f7              |
| 10. d2 : e4                | 10. h8—e8               |
| 11. f3—e5 +                | 11. c6 : e5             |
| 12. d4 : e5                | 12. e8 : e5             |
| 13. 0—0                    | 13. d7—d5               |
| 14. e4—c3                  | 14. c7—c6               |
| 15. f2—f4                  | 15. e5—f5               |
| 16. g2—g4                  | 16. f5—f6               |
| 17. f4—f5                  | 17. f6—h6               |
| 18. d1—f3                  | 18. d8—g5               |
| 19. a1—e1                  | 19. h6—h4               |
| 20. h2—h3                  | 20. h7—h5               |
| 21. c3—e4 <sup>2)</sup>    | 21. d5 : e4             |
| 22. e1 : e4                | 22. f7—g8 <sup>3)</sup> |
| 23. e4—e8 +                | 23. g8—h7               |
| 24. f3—b3                  | 24. g5—f6               |
| 25. b3—g8 +                | 25. h7—h6               |
| 26. e8 : c8 <sup>4)</sup>  | 26. a8 : c8             |

<sup>1)</sup> Нехорошо. Слѣдовало брать конемъ.

<sup>2)</sup> Очень замысловатый, но рискованный ходъ.

<sup>3)</sup> Лучшее, по нашему мнѣнью, брать пѣшкой пѣшкой, что дало-бы возможность выиграть безъ большаго затрудненія.

Бѣлые г. Эносоръ.

Черные г. Мак-Донель.

27. g8 : c8

27. h4 : h3

28. c8 : b7

28. f6—d4+

Бѣлыя сдались.

## Партія № 3.

Играна недавно въ Соединенныхъ Штатахъ.

## Гамбитъ Муціо.

Бѣлыя г. Оршаръ.

Черныя г. Верберъ.

1. e2—e4

1. e7—e5

2. f2—f4

2. e5 : f4

3. g1—f3

3. g7—g5

4. f1—c4

4. g5—g4

5. 0—0

5. g4 : f3

6. d1 : f3

6. d8—f6

7. e4—e5

7. f6 : e5

8. d2—d3

8. f8—h6

9. c1—d2

9. g8—e7

10. b1—c3

10. c7—c6 <sup>1)</sup>

<sup>4)</sup> Отыгрывается фигура, но ферзь отдаляется отъ главнаго мѣста дѣйствій. g8—h8+, потомъ e8—g8, и были-бы нѣкоторые шансы сдѣлать ничью.

<sup>1)</sup> Впродолженіе долгаго времени этотъ ходъ считался лучшимъ; но теперь признано всѣми, что лучший ходъ тутъ b8—c6.

Бѣлые г. Оршаръ.	Черные г. Берберъ.
11. a1—e1	11. e5—f5
12. f3—e2	12. f5—c5†
13. g1—h1	13. d7—d5
14. e2—h5	14. h6—g7
15. c3—e4 <sup>2)</sup>	15. c5—d6
16. e4—d6†	16. e8—d7
17. e1 : e7†	17. d7 : d6 <sup>3)</sup>
18. h5 : f7	18. b8—d7
19. e7 : d7†	19. c8 : d7
20. c1 : f4†	20. g7—e5 <sup>4)</sup>
21. f4 : e5†	21. d6 : e5
22. f7—f6 ×	

**Партія № 4.**

Матчъ между Цукертортомъ и Блэкбурномъ. Начать  
27-го іюня 1877 г.

**Французскій дебютъ.**

Бѣлые г. Цукертортъ.	Черные г. Блэкбурнъ.
1. e2—e4	1. e7—e6
2. d2—d4	2. d7—d5

<sup>2)</sup> Съ этого момента г. Оршаръ ведетъ партію замѣчательно хорошо.

<sup>3)</sup> Если королемъ взять ладью, бѣлые выиграютъ, взявъ ферземъ пѣшку съ шахомъ и т. д.

<sup>4)</sup> Король на с,5 тогда ферземъ e7 шахъ и въ слѣдующій ходъ матъ.

Бѣлые г. Цукерторгъ.	Черные г. Блакбурнъ.
3. e5 : d4	3. e6 : d5
4. g1—f3	4. g8—f6
5. f1—d3	5. f8—d6
6. 0—0	6. 0—0
7. b1—c3	7. b8—c6
8. c3—b5 <sup>1)</sup>	8. d6—e7 <sup>2)</sup>
9. c1—f4	9. a7—a6
10. b5 : c7 <sup>3)</sup>	10. a8—a7 <sup>4)</sup>
11. f4—e5 <sup>5)</sup>	11. b7—b5 <sup>6)</sup>
12. e7 : b5 <sup>7)</sup>	12. a6 : b5

## Примѣчанія Стейница.

<sup>1)</sup> Этотъ ходъ не доставитъ никакой выгоды бѣлымъ.

<sup>2)</sup> Лучше, чѣмъ оставить для мѣны, не смотря на явную потерю хода.

<sup>3)</sup> Бѣлые не хотятъ признать своей ошибки и выйти изъ опаснаго положенія, отступивъ конемъ на с3. Черезъ взятіе этой пѣшки они теряютъ двухъ офицеровъ за ладью и пѣшку.

<sup>4)</sup> Вѣрный отвѣтъ; коню нѣтъ выхода, и посредствомъ e7—d6 черныя хотятъ его завоевать.

<sup>5)</sup> Единственный ходъ, чтобы воспрепятствовать чернымъ сыграть e7—d6, ибо теперь слонъ e5 взялъ-бы коня f6 и потомъ—c7 : d5.

<sup>6)</sup> Этимъ ходомъ черныя даютъ противнику, какъ видно изъ слѣдующаго хода, возможность улучшить игру.

<sup>7)</sup> Бѣлые имѣютъ три пѣшки за офицера. 12. a2—a4 бы-



Бѣлые г. Цукерторгъ.

Черные г. Блакбурнъ.

13. d3 : b5

13. d8—b6

14. a2—a4

14. f6—e4

15. c2—c3 <sup>8)</sup>

15. c8—g4

16. e5—f4

16. e7—d6

17. e5 : d6 <sup>9)</sup>

17. e4 : d6

18. b5—c6 <sup>10)</sup>

18. g4 : f3

19. d1 : f3

19. b6 : c6

20. b2—b3

20. d6—e4

21. f1—c1

21. a7—b7 <sup>11)</sup>

22. b3—b4

22. c6—c4 <sup>12)</sup>

23. f3—e3

23. f8—e8 <sup>13)</sup>

24. f2—f3

24. e4—f6

25. e3—f4 <sup>14)</sup>

25. b7—e7

ло сильнѣе, ибо они потеряли-бы только двухъ офицеровъ за ладью и двѣ пѣшки.

<sup>8)</sup> Въ настоящемъ положеніи, чтобы не допустить взятіе коня мы сыграли-бы h2—h3.

<sup>9)</sup> f4—e3 было лучше.

<sup>10)</sup> Вынужденный ходъ; если d1—e2, то f8—e8; если d1—d3, то g4—f5.

<sup>11)</sup> Блакбурнъ ведетъ партію съ большою осмотрительностью.

<sup>12)</sup> Мы предпочли-бы f8—c8, угрожая b7 : b4 или e4 : c3.

<sup>13)</sup> f8—c8 было-бы лучше.

<sup>14)</sup> Ферзь на этомъ мѣстѣ имѣетъ болѣе свободы; однако, мы думаемъ, что бѣлыя имѣли-бы болѣе шансовъ отразить атаку, играя e3—f2.

Бѣлые г. Цукерторгъ.

Черные г. Блэкбурнъ.

26. b4—b5 <sup>15)</sup>

26. e7—e6

27. h2—h4

27. f6—h5

28. f4—g5

28. g7—g6

29. a1—b1

29. f7—f6

30. g5—g4

30. f6—f5

31. g4—g5

31. g8—g7

32. b1—b4 <sup>16)</sup>

32. e6—e1 +

Бѣлыя сдались.

<sup>15)</sup> a4—a5, кажется, было сильнѣе, такъ какъ пѣшка могла идти впередъ, поддерживаемая ладьей.

<sup>16)</sup> Этотъ ходъ ведетъ къ немедленному проигрышу; но во всякомъ случаѣ, уже нѣтъ спасенія.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ  
ТРАКТАТЪ О ШАШКАХЪ.

---

И Г Р Ы  
ВЪ РУССКІЯ И ПОЛЬСКІЯ  
ШАШКИ.

Теорія и практика.

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

ТРАКТАТЪ О ШИШКАХЪ.

И Т Р И

ВЪ РУССКИХЪ ПОРРОИИ

ШИШКАХЪ.

Теорія и практика.

## Игра въ Русскія и Польскія шашки.

Шашечная игра не можетъ похвастаться такой глубокой древностью своего происхожденія какъ шахматы. Движеніе ея фигуръ, хотя чрезвычайно несложное, представляя тѣмъ не менѣе обширное поле для комбинацій и извѣстныхъ проблеммы, поставятъ въ тупикъ даже самое острое соображеніе.

Вотъ что по этому поводу говоритъ одинъ изъ извѣстнѣйшихъ въ наше время игроковъ въ шашки:

«Умственные способности, при ихъ изслѣдованіи, трудно поддаются анализу. Но, въ числѣ доказанныхъ теоремъ, намъ извѣстно, что обладаніе ими въ той степени, которая выше обыкновенной среды, всегда сопровождается однимъ изъ пріятнѣйшихъ наслажденій.

Подобно тому какъ сильный человѣкъ находитъ удовольствіе въ отправленіи своихъ физическихъ способностей, развиваясь въ упражненіяхъ, которыя вызваны двигающей силой его мускуловъ, аналитъ ищетъ на-

слажденій въ умственной дѣятельности, погружаясь въ попытки открыть ея функціи. Даже самые неза-видные случаи, когда онъ примѣняетъ свои способ-ности для игры, доставляютъ ему удовольствіе. Углубляясь въ энигмы, ребусы, іероглифы, разрѣшая ихъ, онъ приобрѣтаетъ ту силу остроумія, которая, въ общежитіи, считается чѣмъ-то неестественнымъ. На самомъ дѣлѣ эти рѣшенія искусно уложенныя въ рамки методы, принимаютъ видъ какихъ-то волхвованій.

Способность приискивать эти рѣшенія всего болѣе, можетъ быть, приобрѣтается съ помощію упражненій математическихъ, и въ особенности отъ анализа, самой серьезной вѣтви этой науки, названной такъ между прочимъ весьма неправильно, только въ силу своихъ ретроградныхъ дѣйствій; словомъ — вычисленіе вовсе не анализъ.

Такъ напр. игрокъ въ шахматы отлично вычисляетъ не анализируя. Изъ этого и слѣдуетъ, что значеніе шахматной игры, въ отношеніи ея дѣйствія на духовныя силы, понимается весьма неправильно. Я не хочу писать трактата объ анализѣ, но написавъ эти строчки, какъ вступленіе къ моей книгѣ, я пользуюсь этимъ случаемъ и заявляю, что высшая сила мышленія, гораздо больше находитъ себѣ упражненій въ

скромной игрѣ въ шашки, чѣмъ въ пресловутыхъ шахматахъ. Въ послѣдней игрѣ, фигуры имѣютъ каждая особое движеніе и пользуются большимъ или меньшимъ значеніемъ, и одна только сложность принята за глубокомысліе — ошибка весьма обыкновенная, главное дѣло при этомъ одно вниманіе. Какъ только оно ослабѣваетъ, являются ошибки, отчего происходятъ потери или даже проигрышъ.

И такъ какъ движенія не только разнообразны, но еще усложняются не одинаковымъ значеніемъ фигуръ, то шансы на ошибки увеличиваются еще больше, и девять разъ изъ десяти выигрываетъ не искусный, а болѣе внимательный игрокъ».

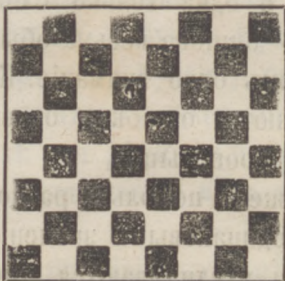
Шашки были извѣстны еще во времена Мардохея, который славился какъ знаменитый игрокъ. Игра эта очень распространена въ Голландіи, Россіи, Германіи и Польшѣ.

Существуетъ два рода этой игры, которые существенно различаются между собою, по числу шашекъ и величинѣ доски.—Въ нашей книгѣ мы будемъ теоретически и практически говорить про Польскія шашки, и скажемъ про Нѣмецкія или Русскія шашки только нѣсколько словъ.

Для этой игры употребляется доска, которая состоитъ изъ 64 равныхъ квадратовъ или полей, и ста-

вится такимъ образомъ, чтобы бѣлое поле было по правую руку играющаго,

*Положеніе черныхъ.*



*Положеніе Бѣлыхъ.*

Шашекъ каждый игрокъ имѣеть по 12, которыя и разставляются на первыхъ трехъ линияхъ, начиная съ крайняго поля отъ играющаго. Остающіяся затѣмъ свободныя поля служатъ для ходовъ. Ходятъ вкось, только на слѣдующее поле или одинъ шагъ и всегда впередъ. Если же шашка достигнетъ крайней линіи, то она дѣлается дамкой или доведью, получая чрезъ это право дѣлать ходы не только на слѣдующее, но и на всякое свободное поле, которое находится на діагональной линіи, а также ходить и назадъ.

Когда встрѣчаются на сосѣднихъ косвенныхъ поляхъ шашки двухъ играющихъ, то играющій на оче-



реди котораго ходъ, обязанъ взять шашку противника, т. е. перейдя ею наслѣдующее сосѣднее поле за непріятельской шашкой, снять послѣднюю съ доски.

Правила же игры остаются почти тѣже самыя какъ и при игрѣ въ Польскія шашки, которыя во всякомъ случаѣ разнообразіе въ движеніи и требуютъ больше вниманія и знанія.

Вотъ слова и выраженія, которыя употребляются въ шашечной игрѣ.

Дать шашку впередъ означаетъ, что одинъ изъ играющихъ сильнѣе своего противника, для уравненія игры, снимаетъ до начала партіи одну или нѣсколько шашекъ съ доски, тогда какъ противникъ его играетъ съ полнымъ составомъ шашекъ.

Заключеніе или башня—такое положеніе на крайнихъ линіяхъ доски при окончаніи игры, въ которомъ шашка не имѣетъ хода, и другихъ шашекъ у играющаго нѣтъ, при чемъ партія проигрывается.

Воздушное заключеніе—такое же положеніе шашки, но только не на крайнихъ линіяхъ, а на другихъ поляхъ.

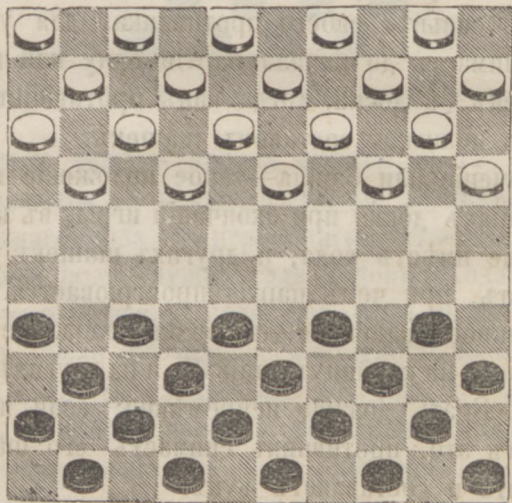
Фукъ. Братъ<sup>а</sup> должно непремѣнно; если играющій забываетъ это, противникъ снимаетъ его шашку съ доски, что и составляетъ фукъ.

Большая дорога называется линія, соединяющая два угольных поля по діагонали.

Шашка подъ ударомъ означаетъ, что она можетъ быть взята.

### Польскія шашки.

Въ шашки играютъ вдвоемъ на доскѣ, которая состоитъ изъ ста квадратовъ или полей равной величины, на половину бѣлыхъ и черныхъ. Во Франціи, Бельгіи и Англии принято обыкновенно разставлять шашки на бѣлыхъ поляхъ; въ Германіи, Голландіи и Россіи для этого употребляютъ черныя поля.



Доска должна быть поставлена такъ, чтобы линія пересѣкающая діагонально (изъ угла въ уголъ) ша-

печную доску, на какихъ бы поляхъ при этомъ ни стояли шашки, находились всегда по лѣвую руку играющаго.

Шашки должны быть двухъ цвѣтовъ, обыкновенно бѣлыя и черныя: каждый играющій беретъ по 20 шашекъ, и при послѣдующей каждой партіи мѣняется ими съ своимъ противникомъ. Шашки разставляются на первыхъ четырехъ линіяхъ, начиная съ первыхъ, нижнихъ полей отъ играющаго; двѣ линіи, которыя остаются свободными между двумя противными лагерами, и составляютъ поле для начала дѣйствій.

Мы примемъ, чтобы шашки черныхъ занимали поля отъ 1 до 20, а бѣлыхъ отъ 31 до 50-го. Бѣлыя проходятъ въ дамки на поляхъ 1, 2, 3, 4 и 5, черныя на поляхъ 46, 47, 48, 49 и 50. Шашка, которая прошла въ дамки, обыкновенно покрывается сверху еще шашкой, что дѣлается съ тою цѣлью, чтобы не потерять дамку изъ виду.

Бѣлыя будутъ постоянно начинать и постоянно выигрываютъ у черныхъ, за исключеніемъ очень немногихъ случаевъ розыгрыша.

Поля шашечной доски перенумерованы, начиная съ 1 до 50. Цифры, выставляемыя предъ ходами, будутъ означать соотвѣтственное поле на таблицѣ.

Мы будемъ разставлять шашки по бѣлымъ полямъ;

кто пожелаетъ пользоваться черными полями, тотъ долженъ перенумеровать ихъ такимъ же образомъ.

На вопросъ, который обыкновенно предлагаютъ, доставляетъ ли выгоду первый ходъ, мы отвѣтимъ отрицательно; кто играетъ вторымъ, тотъ выигрываетъ темпъ, такъ что игрокъ, который даетъ впередъ, всегда ходитъ послѣ.

Давать впередъ пол-шашки, значитъ давать впередъ шашку за двѣ партіи. Давать впередъ розыгрышъ значитъ считать при розыгрышѣ свою партію проигранною.

Такимъ же образомъ можно давать впередъ половину, треть и четверть розыгрыша или шашки. При чемъ, разумѣется, смотря по условію, двѣ, три или четыре партіи считаются только за одну.

### П р а в и л а.

1) Ходы дѣлаются попеременно и если играютъ безъ отдачи впередъ, тогда первый ходъ дѣлаютъ по очереди; въ противномъ случаѣ тотъ, кто даетъ впередъ, играетъ вторымъ.

2) Какъ только партія началась, всякая шашка, до которой дотронулись, должна имѣть ходъ, если только онъ возможенъ: отсюда правило: *dam etou-*

chée, dame jouée (шашка тронутая, должна ходить), пока рука еще не отнята, можно поставить ее на какое угодно поле. Если шашка поставлена на другое поле, чѣмъ слѣдуетъ, поправляя ее слѣдуетъ сказать объ этомъ.

3) Сдѣлать ходъ шашкой противника, или дотронуться до такой, которая не имѣетъ хода, не вмѣняется въ вину; но если ошибутся полемъ, тогда отъ противника зависить оставить ходъ какъ онъ есть, или переиграть его.

4) Шашки ходятъ впередъ только на слѣдующее поле (діагонально) на право или налѣво; когда берутъ, дѣлаютъ два шага, и столько разъ, сколько предстоитъ взять шашекъ; только при этомъ шашки могутъ ходить назадъ.

5) Дамка (доведь) имѣетъ ходъ впередъ и назадъ, двигаясь по всѣмъ полямъ на одной линіи, и можетъ быть поставлена, смотря по желанію играющаго, на любое пустое поле.

6) En prise называется такое положеніе шашки, въ которомъ она не можетъ укрыться отъ дамки.

7) Каждый разъ шашка должна брать шашку противника, которая стоитъ на косвенномъ полѣ рядомъ съ ней, если слѣдующее затѣмъ косвенное поле свободно; всѣ простыя шашки, которыхъ отдѣляетъ только

одно поле, при этихъ же условіяхъ, должны быть взяты.

8) Когда берутъ, то прежде дѣлаютъ ходы для всѣхъ шашекъ, которыя стоятъ подъ ударомъ, и потомъ снимаютъ съ доски взятыя шашки.

9) Шашка, въ то время когда беретъ, можетъ становиться нѣсколько разъ на одно и тоже пустое поле, но всякую простую шашку или дамку можетъ брать, въ своемъ ходѣ, только однажды.

10) Если въ забывчивости сняты свои собственныя шашки, то ихъ нельзя уже поставить на мѣсто, если противникъ не согласенъ на это.

11) Если предстоитъ брать въ обѣ стороны по равному числу шашекъ, тогда ходъ этотъ зависитъ отъ усмотрѣнія играющаго; если число шашекъ не равно, слѣдуетъ брать въ ту сторону, гдѣ большее: достоинство шашки не принимается при этомъ въ расчетъ. Напримѣръ: если предстоитъ брать съ одной стороны дамку, а съ другой простую шашку, берутъ по желанію.

12) Слѣдуетъ непременно снять всѣ шашки, которыя взяты; въ противномъ случаѣ другой играющій, не только можетъ не позволить снять ихъ послѣ удара, но можетъ еще снять съ доски (фукать) ту шашку, которая не взяла всего, что ей слѣдуетъ.

13) Фукать называется снимать съ доски простую шашку или дамку, въ томъ случаѣ, если она не взяла всего, что слѣдовало. Послѣ фука играющій пользуется своимъ ходомъ; такъ какъ фукъ за ходъ не считается.

14) По желанію можно фукать или заставить брать.

15) Шашка дѣлается дамкой (довесть), какъ только она достигнетъ одного изъ пяти полей, находящихся на другомъ краю доски, со стороны противника, который обязанъ тотчасъ же поставить на нее другую шашку одинаковаго съ ней цвѣта; но для того, чтобы она сдѣлалась дамкой, не достаточно, если она пройдетъ чрезъ такое поле только въ то время, когда будетъ брать шашки, слѣдуетъ, чтобы она осталась на немъ при концѣ удара, въ противномъ случаѣ она считается опять за простую шашку.

16) Если играютъ безъ отдачи впередъ, партія, въ которой у одного изъ играющихъ остается дамка, на большой дорогѣ противъ трехъ дамкъ противника, считается за розыгрышъ. Полагается по пятнадцати ходовъ, по сдѣланіи которыхъ игра прекращается. Тотъ кто даетъ впередъ, имѣетъ право на двадцать ходовъ. Если у одного играющаго остается дамка и двѣ простыя шашки, онъ имѣетъ право считать простыя шашки за дамки и воспользоваться 15 ходами. Познако-

мивъ читателя съ принятыми теперь правилами шашечной игры, мы приведемъ нѣсколько наставленій, какимъ образомъ слѣдуетъ начинать и вести партію.

Нужно стараться занимать центръ доски, направляясь преимущественно на правое крыло противника, такъ какъ съ этой стороны легче провести шашки въ дамки, чѣмъ по другую сторону большой дороги. Это одно изъ главныхъ основаній, но атака разумѣется часто заставляетъ дѣйствовать совершенно иначе.

Шашками на 3 и 48 поляхъ должно дѣлать ходы весьма осмотрительно; видвинутыя при начальномъ развитіи игры, они открываютъ противнику путь въ дамки и во всякомъ случаѣ ослабляютъ защиту.

Когда игра начинается, слѣдуетъ занимать болѣе выгодное положеніе, лучше ходить шашкой съ 47 поля на 41, чѣмъ съ 46, или съ 4 чѣмъ съ 5 на 10 поле противника; при этомъ достигается больше силы для атаки и сохраняется больше средствъ къ защитѣ, если противникъ устремитъ на эти пункты свои шашки. Въ послѣднемъ случаѣ, нужно обращать вниманіе на то, чтобы ему не удалось запереть нашъ ходъ; тогда одна шашка останется безъ движенія.

Нужно замѣтить, что слабые игроки обыкновенно дѣйствуютъ шашками только по флангамъ, думая этимъ меньше подвергаться опасности отъ непріятель-



ской атаки. Но, раздѣлять свои силы вмѣсто того, чтобы ихъ сосредоточивать, значитъ не больше, какъ предоставить себѣ роль зрителя маневровъ и наконецъ полного торжества противника, и въ добавокъ уступать почти безъ бою; игра центромъ вообще разрушаетъ стѣсненныя движенія фланговыхъ шашекъ.

Есть конечно и сильные игроки, которые съ одного взгляда умѣютъ выбирать лучшее положеніе; тѣ съ охотой занимаютъ фланговія поля на доскѣ, считая это лучшимъ и легкимъ средствомъ устраивать западни; они знаютъ тысячи варіантовъ, чтобы выдти изъ того или другаго положенія, находя его сомнительнымъ; но въ партіи между хорошими игроками, большею частію приступая къ атакѣ, сомнѣваются всегда, чтобы предполагаемая дилемма удалась вполнѣ, если для ея разрѣшенія требуется нѣсколькихъ ходовъ, и поэтому весьма рѣдко дѣло обходится, при самомъ же началѣ игры, безъ взаимной потери шашекъ, въ особенности если противникъ угадалъ намѣреніе играющаго.

Во всякомъ случаѣ слѣдуетъ обращать вниманіе на положеніе шашекъ, т. е. двигаться впередъ и стараться задерживать движенія противника, если не вообще, то хоть на извѣстныхъ пунктахъ, употребляя для этого меньше числомъ его шашекъ и стараясь выиграть при этомъ темпъ.

Брать шашками назадъ нужно избѣгать, если нѣтъ необходимости, даже со стороны того, кто получаетъ впередъ; къ этому можно прибѣгать только въ томъ случаѣ, если этимъ отпарируется атака противника или подкрѣпляются собственныя шашки, или чтобы избѣжать неловкаго положенія; въ противномъ же случаѣ это всегда будетъ помогать противнику въ его атакѣ. Размѣнъ такъ на такъ, сдѣланный кстати, дѣло другаго рода; этимъ средствомъ зачастую мѣняють положенія, или употребляютъ въ свою пользу слабые пункты неприятеля, или наконецъ готовятъ атаку: главное дѣло при этомъ — удобная минута. Брать же назадъ безъ всякой цѣли доказываетъ не больше какъ недостатокъ изобрѣтательности, а въ шашечной игрѣ она составляетъ главное преимущество. Такъ на такъ называется размѣнъ на одну, двѣ или больше шашекъ.

Вызвать *coup de heros* весьма большое преимущество. *Coup de heros* (остановка) называется такое положеніе, при которомъ противнику предстоитъ брать нѣсколько разъ къ ряду и вслѣдствіе этого, другой, играющій имѣетъ возможность свободно, на нѣсколько ходовъ, располагать своими шашками. Въ то время какъ одинъ долженъ брать, другой можетъ приготовить рѣшительный и заканчивающій игру маневръ.

Занимая любки (двѣ не прикрытыя шашки, отдѣ-

ленья однимъ полемъ), разумѣется одна шашка погибаетъ.

Если при окончаніи партіи остается при дамкѣ простая шашка, противъ трехъ дамокъ противника, нужно ее отдать, потому что въ этихъ случаяхъ она можетъ быть опасна. Такъ какъ играющій оставшіяся, при окончаніи партіи, съ одной дамкой и съ двумя простыми шашками, противъ одной дамки непріятеля, имѣеть право считать простыя шашки дамками и воспользоваться пятнадцатью ходами, то онъ долженъ предварительно вычислить, не можетъ ли выиграть партію до объявленія этого, стѣснительнаго для него, условія.

Главное условіе въ шашечной игрѣ заключается въ правильности ходовъ; поэтому, прежде чѣмъ дѣлать ходъ, слѣдуетъ соображать отвѣтные ходы противника, будетъ ли ходъ этотъ съ цѣлію достигъ задуманнаго плана, или только чтобы задержать движенія другаго играющаго; для начинающаго это конечно не легко, и главнымъ пособіемъ въ этомъ случаѣ будетъ практика, съ помощью которой и можно только достигъ до проблеммъ, которыя оставили намъ Блондъ Ламонталь и Голланде.

Мы помѣстили въ примѣрахъ, приложенныхъ къ нашей квигѣ, самыя лучшія комбинаціи извѣстнѣйшихъ

игроковъ, чтобы любители шашечной игры имѣли выборъ самыхъ разнообразныхъ варіантовъ, составивъ себѣ ясное понятіе о силѣ и значеніи ихъ.

Въ заглавленіяхъ нѣкоторыхъ мы помѣстили имена тѣхъ, къмъ они составлены.

Мы совѣтуемъ начинающему въ особенности обращать вниманіе на окончаніе партій, то есть когда у играющихъ остается только по небольшому числу шашекъ, потому что въ этихъ случаяхъ ходъ каждой шашки пріобрѣтаетъ самое большое значеніе.

Слѣдуетъ основательно изучить игру одной дамки противъ трехъ, когда она не занимаетъ большой дороги, и даже четырехъ или пяти противъ двухъ.

### *Поддавки.*

(Qui perd gagne)

Партія въ поддавки играется на такой же доскѣ и такими же шашками, какъ и обыкновенная партія. Выигрышъ остается за тѣмъ изъ играющихъ, который успѣетъ раньше другаго отдать все свои шашки, или запереть ихъ такимъ образомъ, что не имѣетъ хода.

Правила тѣже самыя какъ и для обыкновенной партіи.

Вообще эта партія мало-извѣстна, между тѣмъ она можетъ вызывать изящныя положенія и требуетъ очень тонкаго расчета, если играющіе умѣютъ вполне располагать движеніемъ своихъ шашекъ. Вмѣстотого, чтобы при началѣ отдавать противнику возможно большее число шашекъ, напротивъ нужно стараться сохранять ихъ. При этомъ выигрышъ при окончаніи дѣлается вѣрнѣе и легче.

Нужно стараться запереть шашку противника въ углахъ; лучшими полями для этого могутъ быть 35, 36 и 45 для бѣлыхъ и 6, 15 и 16 для черныхъ. Никогда не слѣдуетъ отдавать столько шашекъ, чтобы осталась только одна; проигрышъ при этомъ несомнѣненъ.

Если у противника осталась одна шашка, которая должна пройти 5 или 6 полей, чтобы сдѣлаться дамкой, въ это время другой играющей, хотя бы у него осталось 12 или больше шашекъ, имѣетъ время приготовить такое положеніе, чтобы отдать ихъ всѣ, какъ только шашка противника достигнетъ дамки, и это почти всегда удается хорошему игроку.

## Легкія упражненія.

	1		2		3		4		5
6		7		8		9		10	
	11		12		13		14		15
16		17		18		19		20	
	21		22		23		24		25
26		27		28		29		30	
	31		32		33		34		35
36		37		38		39		40	
	41		42		43		44		45
46		47		48		49		50	

Кто желаетъ разставить шашки на черныхъ поляхъ, тотъ долженъ такимъ же образомъ перенумеровать ихъ.

Крестъ послѣ цифры означаетъ, что шашка дѣлается дамкой.

№ 1.

*Бѣлыя:* 21, 42, 32, 38, 33.

*Черныя:* 11, 23, 13, 14, 10.

Бѣлые.	Черные.
1. 21.—17.—	1. 11.—42.
2. 23.—28.—	2. 22.—33.
3. 38.—20	бѣлые выигрываютъ.

## № 2.

*Бѣлые:* 42, 38, 33, 32, 22 и 12.

*Черные:* 5, 10, 14, 23, 13 и 2.

Бѣлые.	Черные.
1. 12.—7.—	1. 2.—11.
2. 22.—17.	2. 11.—22.
3. 33.—28.	3. 22.—33.
4. 38.—20	выигрываютъ.

## № 3.

*Бѣлые:* 47, 42, 38, 39, 34, 29 и 19.

*Черные:* 31, 27, 22, 18, 12, 20 и 10.

Бѣлые.	Черные.
1. 29.—23.	1. 18.—40.
2. 39.—34.	2. 40.—29.

3. 38.—32.

3. 27.—38.

4. 42.—4. +

## № 4.

*Бѣлые:* 47, 42, 38, 39, 40, 29, 30.*Черные:* 11, 31, 27, 22, 18, 28, 19, 20 и 10.

Бѣлые.

Черные.

1. 29.—23.

1. 18.—29.

2. 30.—24.

2. 19.—30.

3. 39.—33.

3. 28.—39.

4. 40.—34.

4. 29.—40.

5. 38.—32.

5. 27.—38.

6. 42.—4 +

## № 5.

*Бѣлые:* 41, 47, 37, 27, 32, 22, 38, 39 и 20.*Черные:* 40, 4, 19, 23, 13, 18, 12, 11, 21 и 16.

Бѣлые.

Черные.

1. 39.—34.

1. 40.—29.

2. 20.—14.

2. 19.—10.

3. 38.—33.

3. 29.—38.

4. 32.—43.

4. 21.—32.

5. 37.—6.



## № 6.

*Бѣлые:* 46, 37, 27, 42, 38, 39, 44 и 30.

*Черные:* 16, 11, 12, 18, 23, 13, 20 и 15.

Бѣлые.

Черные.

1. 30.—24.

1. 20.—29.

2. 27.—21.

2. 16.—27.

3. 37.—31.

3. 27.—36.

4. 46.—41.

4. 36.—47+

5. 42.—37.

5. 47+—33.

6. 39.—6.

## № 7.

*Бѣлые:* 36, 31, 32, 38, 28, 33, 39, 49, 34.

*Черные:* 6, 21, 7, 17, 12, 8, 18, 9, 20 и 15.

Бѣлые.

Черные.

1. 28.—23.

1. 18.—40.

2. 39.—34.

2. 20.—29.

3. 33.—24.

3. 20.—29.

4. 38.—33.

4. 29.—27.

5. 31.—4+

## № 8.

*Бѣлые.* 36, 32, 38, 48, 33, 39, 40 и 35.

*Черные:* 17, 22, 12, 18, 8, 19, 9, 14, 20 и 10.

Бѣлые.	Черные.
1. 28.—33.	1. 19.—37.
2. 38.—32.	2. 37.—28.
3. 39.—34.	3. 28.—30.
4. 35.—2+	

## № 9.

*Бѣлые:* 26, 31, 37, 42, 28, 33, 34, 40 и 35.

*Черные:* 6, 17, 22, 12, 8, 9, 14, 20 и 10.

Бѣлые.	Черные.
1. 26.—21.	1. 17.—26.
2. 28.—17.	2. 12.—21.
3. 37.—32.	3. 26.—30.
4. 35.—2+	

## № 10.

*Бѣлые:* 26, 31, 37, 42, 38, 33, 29, 24, 40 и 35.

*Черные:* 7, 17, 12, 22, 8, 18, 9, 14, 10 и 5.

Бѣлые.	Черные.
1. 29.—23.	1. 18.—20.
2. 26.—21.	2. 17.—26.
3. 37.—32.	3. 26.—39.
4. 40.—34.	4. 39.—30.
5. 35.—11.	

## № 11.

*Бѣлые:* 36, 26, 47, 42, 48, 33, 49, 40 и 35.

*Черные:* 46, 17, 8, 23, 9, 10, 20 и 25.

Бѣлые.

Черные.

1. 26.—21.

1. 17.—26.

2. 33.—28.

2. 23.—32.

3. 47.—41.

3. 46.—37.

4. 42.—31.

4. 26.—37.

5. 48.—42.

5. 37.—48.+

6. 40.—34.

6. 48.—30.

7. 35.—2.+

## № 12.

*Бѣлые.* 31, 21, 27, 47, 48, 43, 49, 39, 44 и 34.

*Черные.* 16, 11, 12, 18, 23, 13, 9, 14, 20 и 10.

Бѣлые.

Черные.

1. 27.—22.

1. 16.—34.

2. 34.—30.

2. 18.—27.

3. 30.—24.

3. 20.—29.

4. 47.—41.

4. 36.—47.+

5. 43.—38.

5. 47.—33.

6. 39.—6.

## Трудныя задачи.

## № 13.

*Бѣлыя.* 16, 27, 22, 33, 39, 29, 19 и 44.

*Черныя.* 11, 7, 8, 50, 30, 20, 10, 15 и 5.

*Бѣлыя.*

*Черныя.*

1. 22.—17.

1. 11.—31.

2. 29.—24.

2. 20.—38.

3. 44. +—35.

3. 50. +—14.

4. 35. +—25.

## № 14.

*Бѣлыя.* 17, 22, 32, 49, 29, 20.

*Черныя.* 16, 3, 13, 40, 30, 5.

*Бѣлыя.*

*Черныя.*

1. 17.—11.

1. 16.—7.

2. 29.—24.

2. 30.—19.

3. 49.—44.

3. 40.—49.

4. 20.—14.

4. 49. +—18.

5. 14.—1.—

## № 15.

*Бѣлыя.* 26, 14, 35.

*Черныя.* 28.—

Бѣлые.

1. 14.—10.
2. 10.—4.+
3. 4.+10.
4. 10.+ 37.
5. 26.—37.

Черные.

1. 28.—32.
2. 32.—37.
3. 37.—42.+
4. 42.—31.

*Другое рѣшеніе.*

- |   |            |
|---|------------|
| 1. 14.—10.  | 1. 28.—32. |
| 2. 10.—4.+  | 2. 32.—38. |
| 3. 4.—10.   | 3. 38.—43. |
| 4. 10.—28. Черные проигрываютъ какъ только про-<br>ходятъ въ дамки. |            |

*Еще.*

- |  |            |
|--|------------|
| 1. 14.—10.   | 1. 28.—33. |
| 2. 10.—4.+   | 2. 39.—39. |
| 3. 4.—22.  | 3. 39.—43. |
| 4. 22.—28, выигрываютъ въ какую сторону не сдѣ-<br>лали бы черную дамку. |            |

## № 16.

Бѣлые. 31, 32, 22, 39, 34 и 50.

Черные. 21, 23, 14.

Бѣлые.

1. 34.—29.

2. 50.—39.

3. 39.—48.

Черныя.

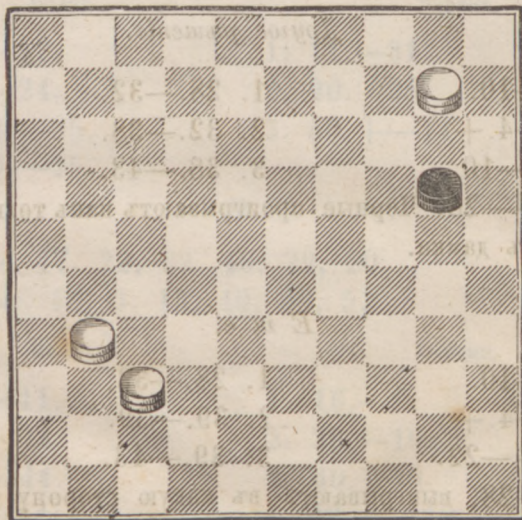
1. 23.—43.

2. 14.—26.

№ 17.

Бѣлые. 31, 37, 10.

Черныя. 20.



Бѣлые.

1. 10.—15.

2. 15.—38.

3. 38.—21.

Черныя.

1. 20.—23.

2. 25.—3.

3. 3.—26.

## Еще.

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. 10.—15. | 1. 20.—3.  |
| 2. 15.—38. | 2. 3.—25.  |
| 3. 38.—43. | 3. 25.—48. |

## № 18.

*Бѣлые.* 31, 47, 27, 17, 22, 38, 39, 34, 40 и 45.

*Черные.* 16, 16, 18, 8, 13, 19, 9, 4, 10 и 20.

## Бѣлые.

## Черные.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. 17.—11. | 1. 6.—28.   |
| 2. 27.—21. | 2. 16.—36.  |
| 3. 30.—23. | 3. 28.—30.  |
| 4. 47.—41. | 4. 36.—47.+ |
| 5. 40.—34. | 5. 47.—40.  |
| 6. 45.—5.  |             |

## № 19.

*Бѣлые.* 9, 14 и 10.

*Черные.* 31 и 21.

## Бѣлые.

## Черные

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. 9.—4.+  | 1. 21.—27. |
| 2. 10.—5.+ | 2. 27.—32. |
| 3. 4.—36.  | 3. 32.—38. |

4. 36.—47.

4. 38.—43.

5. 47.—33.

*Еще.*

1. 9.—4.—+.

1. 31.—37.

2. 4.—+—31.

2. 37.—26.

3. 10.—4.

*Еще.*

1. 9.—4.—+.

1. 31.—36.

2. 4.—+—31.

2. 36.—27.

3. 14.—19.

3. 27.—32.

4. 10.—+—5.

4. 32.—38.

5. 5.—+—32.

5. 38.—27.

6. 9.—3.—+.

6. 27.—32.

7. 3.—+—26.

7. 32.—38.

8. 26.—+—48.

№ 20.

*Бѣлыя.* 36, 17, 42, 32, 22, 12, 38, 28, 29, 50,  
40 и 45.

*Черныя.* 26, 16, 8, 3, 9, 19, 10, 34, 20 и 25.



Бѣлые.	Черные.
1. 40.—35.	1. 34.—23.
2 12.—7.	2. 16.—2.
3. 17.—11.	3. 2.—16.
4. 22.—18.	4. 23.—12.
5. 28.—23.	5. 19.—48.+
6. 50.—44.	6. 16.×—40.
7. 45.—34.	7. 48.×—30.
8. 35.—2.+	

## № 21.

*Бѣлые.* 37, 27, 32, 28, 14, 44 и 30.

*Черные.* 26, 16, 11, 2, 12, 13, 15.

Бѣлые.	Черные.
1. 14.—9.	1. 13.—4.
2. 37.—31.	2. 2.—40.
3. 32.—37.	3. 49.—21.
4. 37.—48.	4. 26.—37.
5. 48.—3.	

## № 22.

*Бѣлые.* 17, 12, 32, 48, 38, 40, 35 и 25.

*Черные.* 47, 2, 19, 14 и 20.

Бѣлые.	Черныя.
1. 17.—11.	1. 47.—16.
2. 40.—34.	2. 16.—30.
3. 25.—13.	3. 20.—24.
4. 48.—43.	4. 24.—29.
5. 43.—39.	5. 2.—8.
6. 13.—8.	6. 7.—12.
7. 8.—17.	7. 14.—19.
8. 17.—12.	8. 19.—23.
9. 12.—8.	9. 23.—28.
10. 8.—3.+	10. 28.—32.
11. 3.—20.	11. 29.—34.
12. 39.—30.	12. 32.—37.
13. 20.—48.	

## № 23.

*Бѣлыя.* 31, 27, 48, 43, 23, 49, 30, 34 и 25.

*Черныя.* 7, 17, 29, 14, 20, 10, 15 и 5.

Бѣлые.	Черныя.
1. 34.—30.	1. 29.—18.
2. 30.—34.	2. 20.—29.
3. 27.—21.	3. 17.—37.
4. 48.—62.	4. 37.—48.+
5. 39.—34.	5. 48.—30.

## № 24.

*Бѣлые.* 32, 35, 29 и 10.

*Черные.* 36, 31 и 18.

Бѣлые.

1. 32.—27.
2. 29.—24.
3. 10.+—5.
4. 5.+—14.
5. 14.+—5.
6. 5.+—46.
7. 46.+16.
8. 16.+38.
9. 38.+29.
10. 29.+—18.

Черные.

1. 31.—22.
2. 22.—27.
3. 18.—22.
4. 27.—27.
5. 22.—27.
6. 31.—37.
7. 36.—41.
8. 41.—47.+
9. 47.+—36.

## № 25.

*Бѣлые.* 2, 44, 45 и 25.

*Черные.* 48, 29 и 4.

Бѣлые.

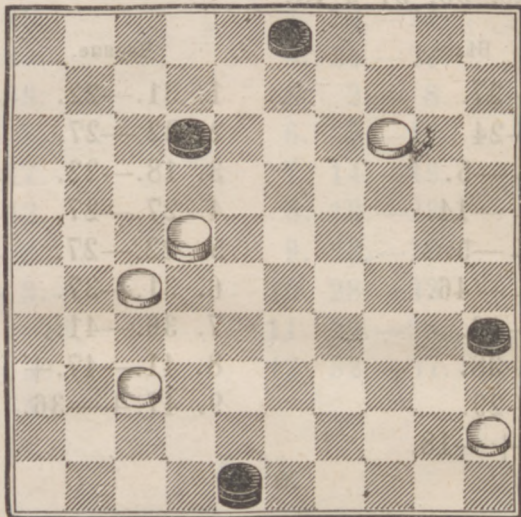
1. 44.—39.
2. 2.+—30.
3. 30.+—34.
4. 45.—24.
5. 25.—34.

Черные.

1. 48.+—34.
2. 34.+—48.
3. 29.—40.
4. 48.+—30.

Бѣлые. 37, 27, 22, 14, 45.

Черныя. 48, 12, 3 и 35.



Бѣлые.

Черныя.

1. 14.—9.
2. 22.—4.
3. 4.—27.

1. 3.—14.
2. 48.—22.

*Е щ е.*

1. 14.—9.
2. 22.—6.

1. 48.—26.
2. 3.—14.

3. 27.—21.

3. 16.—17.

4. 6.—5.

## № 27.

*Бѣлые:* 17, 22, 38, 49, 29, 14, 20.*Черные:* 16, 8, 4, 40, 30 и 5.*Бѣлые.**Черные.*

1. 14.—9.

1. 4.—13.

2. 17.—11.

2. 16.—7.

3. 29.—24.

3. 30.—19.

4. 49.—44.

4. 40.—49. +

5. 20.—14.

5. 49.—18.

6. 14.—1.

## № 28.

*Бѣлые:* 26, 47, 37, 32, 28, 48, 23, 33, 39, 49  
и 24.*Черные:* 6, 16, 36, 11, 17, 22, 8, 13, 9, 10.*Бѣлые.**Черные.*

1. 24.—19.

1. 13.—24.

2. 23.—19.

2. 34.—14.

3. 26.—21.

3. 16.—29.

4. 39.—33.

4. 29.—38.

5. 37.—31.

5. 36.—27.

6. 48.—43.

6. 22.—33.

7. 43.—14.

## № 29.

*Бѣлые:* 26, 36, 41, 32, 33, 29, 34, 44 и 35.

*Черные.* 6, 1, 21, 7, 17, 27, 8, 9, 10, 20 и 5.

Бѣлые.

Черные.

1. 36.—31.

1. 27.—47.

2. 28.—24.

2. 47.—27.

3. 24.—31.

## № 30.

*Бѣлые:* 26, 27, 37, 38, 48, 34 и 24.

*Черные:* 16, 7, 22, 28, 18, 8, 13, 9 и 50.

Бѣлые.

Черные.

1. 27.—21.

1. 16.—27.

2. 37.—32.

2. 28.—37.

3. 38.—33.

3. 50.—28.

4. 48.—42.

4. 37.—48.—

5. 26.—21.

5. 48.—19.

6. 21.—1.—

6. 18.—23.

7. 1.—20.

## № 31.

*Бѣлые:* 31, 37, 27, 38, 28, 48, 33, 39, 49, 35.

*Черные:* 36, 17, 7, 22, 12, 2, 18, 29, 19 и 24.

Бѣлые.	Черные.
1. 28.—23.	1. 19.—28.
2. 38.—32.	2. 29.—38.
3. 32.—23.	3. 18.—29.
4. 29.—18.	4. 12.—23.
5. 48.—43.	5. 36.—27.
6. 43.—1.	

## № 32.

*Бѣлые.* 12, 13 и 19.

*Черные.* 26.—

Бѣлые.	Черные.
1. 13.—8.	1. 26.—31.
2. 8.—2.+	2. 31.—37.
3. 12.—7.	3. 37.—41.
4. 7.—+1.	4. 41.—46.
5. 1.—23.	5. 41.—47.
6. 1.—28.	

## № 33.

*Бѣлые.* 46, 27, 32, 38, 43, 40, 33, 39, 44.

*Черные.* 36, 47, 16, 23, 24 и 25.

Бѣлые.	Черные.
1. 33.—29.	1. 24.—42.
2. 39.—33.	2. 25.—48.
3. 33.—29.	3. 23.—34.
4. 27.—21.	4. 16.—38.
5. 44.—39.	5. 34.—43.
6. 46.—41.	

№ 34.

*Бѣлые.* 31, 42, 18, 43, 29, 40, 44 и 45.

*Черные.* 6, 21, 32, 28 и 35.

Бѣлые.	Черные.
1. 18.—4.	1. 32.—49.
2. 31.—27.	2. 21.—32.
3. 42.—38.	3. 32.—43.
4. 29.—32.	4. 28.—19.
5. 4.—10.	5. 6.—50.
6. 10.—37.	6. 35.—44.
7. 37.—48.	

№ 35.

*Бѣлые.* 41, 38, 33, 34, 44 и 35.

*Черные.* 36, 21, 17, 7, 8, 9, 10, 20 и 5.



Бѣлые.

1. 38.—32.
2. 39.—25.
3. 24.—31.

Черные.

1. 26.—47.+
2. 36.—37.+
3. 47.—47.

№ 36.

Бѣлые. 26, 31, 48 и 20.

Черные. 22.

Бѣлые.

1. 20.—38.
2. 26.—37 если
- БѢЛЫЕ ДѢЛАЮТЪ ДВѢ ДАМѢ, если же они сдѣлають ходъ.
3. 38.—15.
4. 37.—41.
5. 48.—42.

Черные.

1. 22.—36.
2. 36.—47.
3. 47.—36.
4. 36.—47.

№ 37.

Бѣлые. 36, 41, 21, 37, 48, 32, 38, 34, 30, 40, 50, 45 и 15.

Черные. 6, 17, 22, 12, 2, 18, 13, 3, 14, 40, 35 и 25.

Бѣлые.	Черные.
1. 36.—31.	1. 17.—26.
2. 50.—44.	2. 40.—49.
3. 34.—30.	3. 25.—23.
4. 32.—28.	4. 49.—49.
5. 28?—10.	5. 47.—20.
6. 15.—24.	

№ 38.

*Бѣлые.* 37, 38, 48, 13, 44 и 34.

*Черные.* 27, 17, 2, 28, 9, 4 и 10.

Бѣлые.	Черные.
1. 37.—32.	1. 28.—37.
2. 48.—42.	2. 37.—48.+
3. 38.—32.	3. 48.—8.
4. 32.—5 выиграютъ ес- ли Черные ходятъ	4. 9.—18.
5. 42.—11.	

№ 39.

*Бѣлые.* 31, 47, 37, 27, 48, 28, 43, 33, 49, 39,  
34, 50 и 45.

*Черные.* 36, 11, 1, 7, 17, 2, 22, 8, 18, 13, 19,  
24, 40 и 10.

Бѣлые.

Черные.

1. 37.—32.

1. 40.—38.

2. 39.—34.

2. 22.—33.

3. 27.—21.

3. 17.—28.

4. 43.—5.

№ 40.

Бѣлые: 16, 27, 48, 28, 43, 19, 44, 34, 21, 14,  
30, 20 и 25.

Черные: 11, 7, 12, 23, 3, 9, 4, 35, 15 и 5.

Бѣлые.

Черные.

1. 27.—22.

1. 23.—32.

2. 44.—39.

2. 12.—45.

3. 22.—18.

3. 45.—12.

4. 14.—10.

4. 5.—23.

5. 24.—19.

5. 15.—13.

6. 39.—33.

6. 35.—24.

7. 33.—29.

7. 23.—34.

8. 43.—38.

8. 32.—43.

9. 48.—6. +

№ 41.

Бѣлые: 46, 41, 37, 32, 28, 23, 47, 42, 38, 33,  
20, 48, 39, 44 и 45.

*Черные:* 36, 16, 6, 21, 17, 7, 22, 3, 9, 14, 4 и 5.

*Бѣлые.*

1. 39.—34.
2. 23.—18.
3. 34.—30.
4. 33.—29.
5. 28.—8.
6. 37.—31.
7. 45.—40.
8. 44.—40.
9. 42.—2.

*Черные.*

1. 14.—25.
2. 22.—13.
3. 25.—34.
4. 34.—23.
5. 3.—12.
6. 36.—27.
7. 12.—45.
8. 45.—37.

№ 42.

*Бѣлые:* 47, 27, 22, 18, 13, 28, 29, 39 и 49.

*Черные:* 37, 11, 1, 2, 9, 4, 10, 3 и 15.

*Бѣлые.*

1. 39.—34.
2. 49.—44.
3. 28.—23.
4. 47.—41.
5. 27.—21.
6. 21.—5.

*Черные.*

1. 30.—39.
2. 39.—50. +
3. 50.—17.
4. 37.—46. +
5. 46.—8.

## № 43.

*Бѣлые:* 27, 38, 33, 48, 43, 44, 40 и 35.

*Черные:* 36, 16 и 25.

Бѣлые.

Черные.

1. 35.—30.

1. 36.—50.

2. 38.—33.

2. 25.—45.

3. 43.—39.

3. 16.—21.

4. 48.—42.

4. 21.—27.

5. 42.—37.

## № 44.

*Бѣлые:* 37, 38, 33, 29, 39, 49, 14, 44 и 50.

*Черные:* 11, 27, 22, 28, 4, 5 и 35.

Бѣлые.

Черные.

1. 39.—34.

1. 28.—30.

2. 38.—32.

2. 27.—38.

3. 14.—10.

3. 4.—33.

4. 44.—40.

4. 35.—44.

5. 50.—6.

5. 30.—34.

6. 6.—1.

6. 34.—39.

7. 1.—6.

7. 39.—43.



4. 41.—37. 4. 7.—12.

5. 37.—32. 5. 12.—18.

6. 32.—28. 6. 15.—20.

7. 44.—40. 7. 20.—24.

8. 40.—34.

№ 47.

*Белые:* 46, 11, 21, 17, 27, 37, 47, 22, 33, 39,  
34 и 45.

*Черные:* 6, 1, 7, 2, 13, 23, 9, 14, 24, 25 и 35.

*Белые.**Черные.*

1. 47.—41. 1. 7.—16.

2. 34.—30. 2. 25.—43.

3. 33.—29. 3. произвольный.

4. 22.—18. 4. 13.—42.

5. 41.—37. 5. 16.—41.

6. 46.—10.

№ 48.

*Белые:* 46, 36, 26, 47, 37, 27, 42, 38, 33, 43,  
39 и 49.

*Черные:* 6, 16, 7, 17, 2, 8, 18, 23, 19, 9, 4 и 30.

Бѣлые.	Черные.	
1. 27.—21.	1. 16.—27.	
2. 36.—31.	2. 27.—36.	
3. 37.—31.	3. 36.—27.	
4. 33.—28.	4. 23.—32.	
5. 39.—34.	5. 30.—37.	
6. 47.—41.	6. 32.—43.	
	7. 43.—48. +	
7. 41.—1. +	беруть 8 шашекъ идуть въ дамки.	
8. 49.—41.	8. 48. + —48.	
9. 46.—43.	9. 25. + —25.	
10. 41.—37.	10. 48. + —31.	
11. 26.—37.		

## № 49.

*Бѣлые:* 47, 37, 27, 21, 32, 33, 39, 44, 50, 34 и 25.

*Черные:* 36, 16, 6, 1, 18, 19, 4, 10, 15 и 35.

Бѣлые.	Черные.
1. 34.—30.	1. 35.—24.
2. 47.—41.	2. 36.—47. +
3. 21.—17.	3. 47. + —29.



4. 17.—12.                      4. 18.—  
 5. 39.—34.                      5. 4.+30.  
 6. 25.— 5.

№ 50.

*Бѣлые:* 33.

*Черные:* 6, 16, 27 и 15.

*Бѣлые.*

*Черные.*

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. 33.—29. | 1. 27.—32. |
| 2. 29.—42. | 2. 16.—21. |
| 3. 42.—26. | 3. 21.—27. |
| 4. 26.—42. | 4. 6.—11.  |
| 5. 42.—33. | 5. 11.—16. |
| 6. 33.—42. |            |

*Другое рѣшеніе.*

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. 33.—29. | 1. 27.—31. |
| 2. 29.—42. | 2. 31.—36. |
| 3. 42.—47. | 3. 16.—21. |
| 4. 47.—38. | 4. 21.—26. |
| 5. 38.—47. | 5. 6.—11.  |
| 6. 47.—33. | 6. 11.—16. |
| 7. 33.—47. |            |

## № 51.

*Бѣлые:* 32, 9, 14, 24 и 35.

*Черные:* 46, 16, 6, 8, 5 и 15.

Бѣлые.

Черные.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. 24.—20.  | 11. 46.—10. |
| 2. 9.—4.+   | 2. 15.—24.  |
| 3. 4.+23.   | 3. 5.—16.   |
| 4. 29.—23.  | 4. 10.—15.  |
| 5. 23.—19.  | 5. 8.—12.   |
| 6. 19.—23.  | 6. 12.—17.  |
| 7. 23.—29.  | 7. 16.—21.  |
| 8. 29.—38.  | 8. 21.—26.  |
| 9. 38.—42.  | 9. 17.—22.  |
| 10. 42.—38. | 10. 22.—27. |
| 11. 33.—38. | 11. 27.—31. |
| 12. 38.—33. | 12. 31.—36. |
| 13. 33.—47. | 13. 6.—11.  |
| 14. 47.—33. | 14. 11.—16. |
| 15. 33.—47. |             |

## № 52.

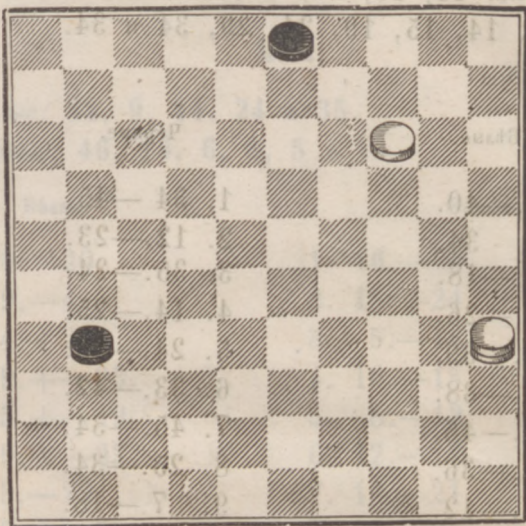
*Бѣлые:* 31, 27, 22, 18, 4, 37, 32, 28, 23, 42, 20, 48, 43, 39, 30, 25, 49, 44 и 45.

Черные: 46, 16, 26, 11, 17, 21, 17, 12, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 19, 24, 29, 34 и 34.

Бѣлые.

Черные.

1. 45.—40.	1. 34.—45.
2. 23.—34.	2. 12.—23.
3. 20.—18.	3. 35.—24.
4. 25.—26.	4. 14.—25.
5. 34.—39.	5. 24.—33.
6. 42.—38.	6. 33.—42.
7. 44.—46.	7. 45.—34.
8. 39.—36.	8. 25.—34.
9. 18.—12.	9. 7.—18.
10. 43.—38.	10. 42.—33.
11. 28.—30.	11. 17.—28.
12. 32.—5.—1.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.	12. 21.—41.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.
13. 5.—1.—6.—1.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.	13. 26.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.
14. 4.—1.—47.—1.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.	14. 4.—1.—47.—1.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.
№ 53.	
Бѣлые: 50, 44 и 39.	01.—1.—2.—3.—4.—5.—6.—7.—8.—9.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.
Черные: 6, 16, 22 и 5.	01.—1.—2.—3.—4.—5.—6.—7.—8.—9.—10.—11.—12.—13.—14.—15.—16.—17.—18.—19.—20.—21.—22.—23.—24.—25.—26.—27.—28.—29.—30.—31.—32.—33.—34.—35.—36.—37.—38.—39.—40.—41.—42.—43.—44.—45.—46.—47.—48.—49.—50.



Бѣлые.

1. 44.—35.
2. 35.—19.
3. 39.—33.
4. 50.—44.
5. 13.—37.
6. 37.—5.
7. 44.—39.
8. 5.—10.
9. 16.—5.

Черные.

1. 16.—21.
2. 6.—11.
3. 11.—16.
4. 21.—27.
5. 5.—10.
6. 27.—31.
7. 31.—36.
8. 16.—21.
9. 21.—27.

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 10. 5.—10.  | 10. 27.—31. |
| 11. 10.—5.  | 11. 22.—27. |
| 12. 5.—10.  | 12. 27.—32. |
| 13. 10.—26. | 13. 36.—41. |
| 14. 26.—37. | 14. 41.—32. |
| 15. 33.—28. | 15. 32.—23. |
| 16. 39.—33. |             |

## № 54.

*Белые:* 22, 41, 37, 32, 28, 47, 42, 38, 33, 48, 43, 34, 30, 25, 40 и 35.

*Черные:* 6, 16, 26, 11, 21, 8, 3, 13, 23, 9, 19, 14, 24, 10, 20 и 5.

- | Белые.      | Черные.     |
|-------------|-------------|
| 1. 36.—31.  | 1. 26.—46.+ |
| 2. 47.—41.  | 2. 46.—37.  |
| 3. 32.—44.  | 3. 23.—32.  |
| 4. 38.—27.  | 4. 21.—32.  |
| 5. 22.—18.  | 5. 16.—22.  |
| 6. 33.—29.  | 6. 24.—83.  |
| 7. 43.—38.  | 7. 32.—48.  |
| 8. 48.—17.  | 8. 11.—22.  |
| 9. 30.—24.  | 9. 19.—39.  |
| 10. 40.—34. | 10. 39.—30. |
| 11. 35.—2.+ |             |

	10—27	01		10—27	01
	27—32	№ 55.		27—32	№ 55.
	32—37	01		32—37	01
Бѣлые:	27, 12 и 28.	01		27, 12 и 28.	01
Черные:	25.	01		25.	01
	32—37	01		32—37	01
Бѣлые.			Черные.		

1. 12.—26.                      1. 25.—20.
2. 27.—9.                      2. 20.—3.
3. 27.—17. при ходѣ Черныхъ 25.—3.
2. 27.—13.                      2. 3.—20 или 25.—60.
3. 13.—4.
4. 48.—18.
- При ходѣ Черныхъ—25.—30 или 84.—48.
2. 27.—13.
3. 27.—37.
- При ходѣ Черныхъ 25.—48.
2. 27.—32.                      2. Произвольный.
3. 32.—43.
4. 28.—37.
- № 56.
- Бѣлые: 47, 6, 5 и 4.
- Черные: 5 и 36.

Бѣлые

Черные

1. 3. + — 17.	1. 5. + 41	при ходѣ на 19,
23 или 32.		
4. + — 31.		
При ходѣ 5. + — 27 или 41.		
4. + — 27.	При ходѣ 5. + — 46.	
47. + — 41.		

П о д а в к и .

№ 57.

Бѣлые

Черные

1. 27. — 22.	1. 10. — 27.
2. 33. — 31.	2. 27. — 29.
3. 34. — 23.	3. 19. — 28.
4. 39. — 33.	4. 28. — 48. +
5. 35. — 30.	5. 48. + — 25.
6. 49. — 43.	6. 25. + — 48.
7. 40. — 34.	

№ 58.

Бѣлые. 11, 12, 22, 32, 18, 29, 33, 39, 34, 25 и 15.

Черные. 36, 26, 9, 13, 23 и 5.

Бѣлые.	Черные.
1. 15.—10.	1. 5.—14.
2. 12.—7.	2. 33.—1.
3. 11.—7.	3. 1.—12.
4. 22.—17.	4. 12.—21.
5. 32.—27.	5. 21.—32.
6. 33.—28.	6. 32.—23.
7. 29.—18.	7. 13.—22.
8. 25.—20.	8. 14.—25.
9. 34.—30.	

## № 59.

*Бѣлые.* 41, 37, 42, 47, 28, 23, 33, 29, 43, 33,  
44 и 10.

*Черные.* 7, 8, 9, 10, 12, 13, 15, 16, 21 и 36.

Бѣлые.	Черные.
1. 37.—31.	1. 36.—27.
2. 28.—22.	2. 29.—18.
3. 29.—24.	3. 18.—49.
4. 24.—20.	4. 15.—35.
5. 44.—39.	5. 35.—33.
6. 42.—38.	6. 33.—42.
7. 47.—38.	7. 49.—46.



## № 60.

*Бѣлые.* 46, 47, 48, 49, 41, 44, 45, 36, 37, 39,  
40, 34 и 35.

*Черные.* 1, 4, 5, 15, 13, 18, 23, 24, 28, 33 и 38.

Бѣлые:

Черные:

- |             |             |
|-------------|-------------|
| 1. 11.—7.   | 1. 2.—12.   |
| 2. 14.—10.  | 2. 5.—14.   |
| 3. 35.—30.  | 3. 24.—35.  |
| 4. 34.—30.  | 4. 35.—24.  |
| 5. 49.—43.  | 5. 38.—49.  |
| 6. 40.—34.  | 6. 49.—19.  |
| 7. 36.—31.  | 7. 33.—44.  |
| 8. 25.—20.  | 8. 14.—25.  |
| 9. 47.—42.  | 9. 29.—36.  |
| 10. 45.—40. | 10. 44.—35. |
| 11. 31.—26. | 11. 36.—22. |
| 12. 37.—31. | 12. 22.—36. |
| 13. 45.—41. | 13. 36.—43. |
| 14. 48.—42. | 14. 47.—16. |
| 15. 26.—21. | 15. 16.—27. |

## № 61.

*Бѣлые.* 48, 50, 44, 40, 36, 37, 38, 31, 32, 33,  
34, 27, 29, 24, 20, 15 и 16.

*Черные.* 1, 4, 7, 9, 11, 13, 17, 18.

Бѣлые.	Черные.
1. 15.—10.	1. 4.—15.
2. 20.—14.	2. 9.—20.
3. 24.—19.	3. 13.—24.
4. 34.—30.	4. 24.—35.
5. 44.—39.	5. 35.—44.
6. 23.—23.	6. 18.—29.
7. 33.—24.	7. 44.—42.
8. 31.—26.	8. 42.—22.
9. 50.—44.	9. 20.—29.
10. 26.—21.	10. 17.—26.
11. 32.—28.	11. 22.—33.
12. 36.—31.	12. 26.—37.
13. 44.—39.	13. 23.—44.
14. 48.—42.	

№ 62.

*Бѣлые.* 50, 42, 44, 38, 40, 31, 34, 35, 33, 21, 17.

*Черные.* 2, 9, 13, 14, 18, 19, 24 и 45.

Бѣлые.	Черные.
1. 35.—30.	1. 24.—35.
2. 44.—39.	2. 35.—44.
3. 33.—28.	3. 44.—11.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 4. 21.—17. | 4. 11.—22.  |
| 5. 31.—27. | 5. 22.—31.  |
| 6. 42.—37. | 6. 31.—33.  |
| 7. 34.—29. | 7. 32.—24.  |
| 8. 50.—44. | 8. 45.—50.+ |
| 9. 44.—39. | 9. 50.+—33. |

№ 63.

*Бѣлые.* 47, 41, 43, 44, 37, 46, 31, 32, 33, 34, 35, 29, 16, 21 и 18.

*Черные.* 2, 6, 9, 10, 14, 19, 20, 24 и 25.

Бѣлые.

Черные.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. 35.—30. | 1. 24.—35.  |
| 2. 39.—24. | 2. 20.—36.  |
| 3. 47.—42. | 3. 36.—49.  |
| 4. 44.—39. | 4. 35.—33.  |
| 5. 34.—29. | 5. 38.—24.  |
| 6. 16.—11. | 6. 49.+—41. |

№ 64.

*Бѣлые.* 48, 49, 42, 43, 44, 38, 39, 31, 21, 22, 23, 19 и 49.

*Черные.* 14 и 15.

Бѣлые.	Черные.
1. 19.—14.	1. 20.—2.
2. 38.—32.	2. 15.—47.
3. 39.—33.	3. 47.—15.
4. 43.—38.	4. 15.—26.
5. 48.—42.	5. 26.—48.
6. 49.—43.	6. 48.—50.
7. 28.—23.	7. 56.—6.
8. 27.—22.	8. 6.—37.
9. 23.—19.	9. 37.—14.

## № 65.

*Бѣлые.* 46, 48, 42, 43, 37, 39, 45, 31, 32, 33, 34, 21, 22, 23, 24 и 17.

*Черные.* 13.

Бѣлые.	Черные.
1. 24.—19.	1. 13.—24.
2. 33.—29.	2. 24.—44.
3. 45.—40.	3. 44.—35.
4. 34.—30.	4. 35.—24.
5. 23.—19.	5. 24.—13.
6. 22.—18.	6. 13.—11.
7. 21.—17.	7. 11.—22.

8	32.—28.	18.	22.—33.
9.	42.—28.	19.	33.—42.
10.	46.—41.	10.	42.—47.+
11.	31.—36.	11.	47.—36.
12.	37.—31.	12.	36.—49.
13.	24.—21.	13.	49.—16.
14.	48.—43.	14.	16.—49.

## № 66.

*Бѣлые:* 43, 37, 38, 39, 40, 32, 34, 27, 28, 29,  
22, 23, 24 и 10.

*Черные.* 11, 12, 13 и 8.

Бѣлые

Черные.

1.	24.—19.	1.	13.—35.
2.	34.—30.	2.	35.—24.
3.	23.—19.	3.	24.—13.
4.	22.—17.	4.	11.—22.
5.	32.—28.	5.	22.—33.
6.	43.—39.	6.	33.—44.
7.	10.—5.+	7.	13.—19.
8.	5.—50.	8.	12.—15.
9.	50.—11.	9.	8.—13.
10.	11.—17.	10.	31.—19.
11.	17.—22.	11.	19.—24.

- |             |             |             |             |             |             |             |               |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|
| 12. 22.—28. | 13. 28.—38. | 14. 33.—39. | 15. 39.—44. | 12. 24.—30. | 13. 30.—35. | 14. 35.—40. | 15. 40.—49. + |
|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|-------------|---------------|

№ 67.

Бѣлые: 41, 42, 44, 38, 37, 33, 24, 28, 25 и 18.

Черные: 19, 14 и 10.

Бѣлые.

Черные.

- |            |            |            |            |            |            |             |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|
| 1. 18.—13. | 2. 25.—20. | 3. 28.—22. | 4. 38.—32. | 5. 26.—21. | 1. 19.— 8. | 2. 14.— 25. | 3. 10.—46. | 4. 46.—50. | 5. 56.—48. |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|------------|------------|------------|

№ 68.

Бѣлые: 49, 50, 43, 38, 32, 16, 34, 35, 12 и 13.

Черные: 6, 18 и 19.

Бѣлые.

Черные.

- |            |            |            |            |            |            |           |            |            |            |            |            |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|
| 1. 16.—11. | 2. 35.—30. | 3. 34.—29. | 4. 50.—44. | 5. 38.—32. | 6. 49.—44. | 1. 6.—13. | 2. 24.—35. | 3. 23.—34. | 4. 19.—37. | 5. 37.—50. | 6. 50.—48. |
|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-----------|------------|------------|------------|------------|------------|

## № 69.

*Бѣлые:* 41, 43, 36, 38, 34, 35, 27, 25, 18 и 19.

*Черные:* 44.

Бѣлые.	Черные.
1. 43.—39.	1. 44.—42.
2. 41.—37.	2. 42.—24.
3. 35.—30.	3. 24.—35.
4. 34.—36.	4. 35.—21.
5. 25.—20.	5. 24.—15.
6. 36.—31.	6. 15.—20.
7. 31.—27.	7. 20.—25.
8. 27.—22.	8. 25.—20.
9. 22.—17.	9. 30.—35.
10. 17.—12.	10. 33.—40.
11. 12.— 8.	11. 40.—44.
12. 8.— 3.+	12. 44.—49.+
13. 3.—21.	13. 49.—16.

## № 70.

*Бѣлые:* 50, 44, 43, 40, 33, 29, 23, 22 и 19.

*Черные:* 35 и 11.

Бѣлые.	Черные.
1. 44.—39.	1. 35.—44.
2. 33.—28.	2. 44.—13.

- |            |            |
|------------|------------|
| 3. 22.—17. | 3. 11.—33. |
| 4. 23.—19. | 4. 13.—24. |
| 5. 43.—39. | 5. 33.—44. |
| 6. 50.—39. | 6. 24.—29. |

## № 71.

*Бѣлые:* 47, 48, 49, 41, 42, 37, 38, 39, 26, 28, 29, 18, 8 и 20.

*Черные.* 10.

- | <i>Бѣлые.</i> | <i>Черные.</i>        |
|---------------|-----------------------|
| 1. 20.—14.    | 1. 10.—19.            |
| 2. 28.—23.    | 2. 19.—28.            |
| 3. 37.—32.    | 3. 18.—46. +          |
| 4. 47.—41.    | 4. 46. + — 3. 71.—99. |
| 5. 26.—21.    | 5. 3. + — 26.         |
| 6. 48.—43.    | 6. 26. + — 30.        |
| 7. 49.—43.    | 7. 30. + — 48.        |

## № 72.

*Бѣлые:* 48, 50, 41, 42, 44, 37, 38, 39, 40, 32, 33, 27, 28, 24 и 15.

*Черные:* 1, 4, 6, 7, 8, 9, 11, 12, 13, 17 и 18.

- | <i>Бѣлые.</i> | <i>Черные.</i> |
|---------------|----------------|
| 1. 15.—10.    | 1. 4.—15.      |
| 2. 24.—20.    | 2. 15.—24.     |



- |            |             |
|------------|-------------|
| 3. 27.—21. | 3. 17.—26.  |
| 4. 37.—31. | 4. 26.—46.+ |
| 5. 33.—29. | 5. 24.—22.  |
| 6. 40.—34. | 6. 46.+—49. |
| 7. 39.—34. | 7. 49.+—32. |
| 8. 48.—43. | 8. 32.+—49. |
| 9. 50.—44. | 9. 49.+—47. |

№ 73.

*Бѣлые.* 47, 50, 41, 42, 43, 37, 38, 40, 31, 32, 33, 28, 18, 24 и 14.

*Черные:* 21, 7 и 4.

- | <i>Бѣлые.</i> | <i>Черные.</i> |
|---------------|----------------|
| 1. 18.—12.    | 1. 7.—18.      |
| 2. 14.— 9.    | 2. 4.—13.      |
| 3. 24.—19.    | 3. 13.—24.     |
| 4. 28.—23.    | 4. 18.—29.     |
| 5. 32.—27.    | 5. 21.—32.     |
| 6. 38.—27.    | 6. 29.—49.+    |
| 7. 37.—32.    | 7. 49.+—35.    |
| 8. 50.—44.    | 8. 35.+—49.    |
| 9. 32.—28.    | 9. 46.+—21.    |
| 10. 31.—27.   | 10. 21.+—46.   |
| 11. 42.—37.   | 11. 46.+—23.   |
| 12. 47.—41.   | 12. 23.+—46.   |

## № 74.

*Бѣлыя:* 47, 41, 37, 42, 43, 44, 40, 35, 33, 28, 29, 22 и 23.

*Черныя:* 36, 21, 7, 8, 10 и 15.

Бѣлыя.

Черныя.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 1. 22.—17. | 1. 31.—12.   |
| 2. 37.—31. | 2. 36.—27.   |
| 3. 28.—22. | 3. 27.—18.   |
| 4. 29.—24. | 4. 18.—49. + |
| 5. 42.—38. | 5. 49. +—46. |
| 6. 24.—20. | 6. 15.—24.   |
| 7. 35.—30. | 7. 24.—35.   |
| 8. 44.—39. | 8. 35.—33.   |
| 9. 47.—41. | 9. 46. +—37. |

## № 75.

*Бѣлыя:* 41, 42, 43, 44, 37, 38, 40, 32, 21 и 18.

*Черныя:* 11, 7, 24, 19, 20 и 10.

Бѣлыя.

Черныя.

- |            |            |
|------------|------------|
| 1. 18.—12. | 1. 7.—18.  |
| 2. 12.—17. | 2. 11.—22. |
| 3. 32.—28. | 3. 22.—33. |
| 4. 38.—29. | 4. 24.—34. |
| 5. 42.—38. | 5. 33.—31. |
| 6. 41.—37. | 6. 31.—42. |
| 7. 43.—38. | 7. 42.—33. |
| 8. 44.—39. | 8. 33.—35. |

## № 76.

*Бѣлыя:* 48, 50, 44, 36, 37, 38, 40, 31, 32, 33, 34, 27, 29, 24, 20, 15 и 16.

*Черныя:* 11, 17, 7, 18, 13, 9 и 4.

Бѣлыя.

Черныя.

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 1. 15.—10.  | 1. 4.—15.     |
| 2. 20.—14.  | 2. 9.—20.     |
| 3. 24.—19.  | 3. 13.—24.    |
| 4. 34.—30.  | 4. 24.—35.    |
| 5. 44.—39.  | 5. 35.—44.    |
| 6. 29.—23.  | 6. 18.—29.    |
| 7. 33.—24.  | 7. 44.—42.    |
| 8. 50.—44.  | 8. 20.—29.    |
| 9. 31.—26.  | 9. 42.—22.    |
| 10. 32.—28. | 10. 22.—33.   |
| 11. 44.—39. | 11. 33.—44.   |
| 12. 26.—21. | 12. 17.—26.   |
| 13. 36. 31. | 13. 26.—37.   |
| 14. 48.—42. | 14. 37.—48. + |

## № 77.

*Бѣлыя:* 47, 50, 41, 42, 44, 37, 38, 39, 40, 32, 33, 26, 28, 20 и 15.

*Черныя:* 6, 11, 17, 7, 12, 18, 2, 8 и 4.

- |            |             |
|------------|-------------|
| 1. 15.—10. | 4.—24.      |
| 2. 26.—21. | 2. 17.—26   |
| 3. 37.—31. | 3. 26.—46.+ |
| 4. 33.—29. | 4. 24.—22.  |
| 5. 40.—34. | 5. 46.+—49. |
| 6. 39.—34. | 6. 49.+—32. |
| 7. 48.—43. | 7. 32.+—49. |
| 8. 50.—44. | 8. 49.+—47. |

№ 78.

*Бѣлые:* 47, 41, 42, 43, 44, 37, 40, 31, 33, 35,  
27, 28, 29 и 23.

*Черные:* 16, 6, 7, 2, 14, 8, 10 и 15.

- | <i>Бѣлые.</i> | <i>Черные.</i> |
|---------------|----------------|
| 1. 27.—21.    | 1. 16.—36.     |
| 2. 37.—31.    | 2. 36.—29.     |
| 3. 28.—22.    | 3. 27.—18.     |
| 4. 29.—24.    | 4. 18.—49.+    |
| 5. 42.—38.    | 5. 49.+—46.    |
| 6. 24.—20.    | 6. 15.—24.     |
| 7. 35.—30.    | 7. 24.—35.     |
| 8. 44.—39.    | 8. 25.—33.     |
| 9. 47.—41.    | 9. 46.+—37.    |

Конецъ.

Dzr



Biblioteka Główna UMK



300000547981

1401-



ul. św. Tomasza 8  
31-014 Kraków  
tel./fax 21-21-43

Biblioteka  
Główna  
UMK Toruń

738500