

ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОКЪ.

№ 3.

Разсужденіе объ игрѣ по памяти. — Историческія о ней свѣдѣнія. — Партия Бертольда Зуха съ Г-мъ К. — Объ игрѣ по перепискѣ и по консультациі. — Двѣ консультационныя партіи К. А. Яниша и И. С. Шумова противъ Князя Д. С. Урусова и В. М. Михайлова. — Еще три партіи изъ матча Андерсена съ Морфи. — Руководство къ изученію шахматной игры; соч. Кн. С. С. Урусова (статья 2-я). — Рѣшевіе задачъ. — Задачи. — Корреспонденція.

Въ настоящее время искусство играть по памяти, — не рѣдкость и къ сожалѣнію, съ каждымъ днемъ болѣе и, болѣе входитъ въ моду. Мы говоримъ *къ сожалѣнію*, потому что считаемъ это упражненіе совершенно-безполезнымъ для успѣховъ игры и, сверхъ того, вреднымъ для здоровья. Очевидно, что шахматная наука, развивающаяся единственно путемъ точного анализа, невозможна безъ помощи доски и шашекъ, — нисколько не подвигнется впередъ отъ пріобщенія ся къ игрѣ въ жмурки; столь же бесплодно оно и въ отношеніи практики, ибо нѣтъ сомнѣнія, что никто не можетъ играть *à l'aveugle* лучше чѣмъ обыкновеннымъ способомъ. Правда Людвигъ Паулセンъ утверждаетъ противное и говоритъ, что доска и шашки мѣшаютъ ему играть, но это, признаемся, кажется намъ уже слишкомъ невѣроятнымъ. Въ послѣднее время мы разбирали множество партій играемыхъ по памяти и убѣдились, что хотя въ числѣ ихъ и есть нѣкоторыя довольно хорошенія, со смѣлыми атаками, блестящими пожертвованіями т. п., но ни одна изъ нихъ, въ отношеніи послѣдовательности развитія и глубины соображеній, не можетъ сравнится съ классическими партіями — Петрова, Морфи, Андерсена и другихъ знаменитыхъ игроковъ. Ихъ можно прочесть съ удовольствиемъ, но строгой критики онѣ не выдерживаютъ и красота ихъ почти всегда основана на какой нибудь довольно грубой ошибкѣ противника слѣпца. Добро бы еще игроки второстепенные тѣшила себя странной забавою играть не смотря, но не жалко-ли, что такие люди какъ Гаррвитцъ и Морфи тратятъ

на это время, а, можетъ быть, и здоровье. Вѣдь это тоже что Ньютону ломать голову надъ извлечениемъ корней, по памяти, изъ числъ цифръ въ двадцать или Пушкину писать стихи на заданныя риомы.

Выраженное нами мнѣніе покажется, можетъ быть, противу-
рѣчащимъ тѣмъ, отчасти восторженнымъ возгласамъ, съ кото-
рыми мы извѣстили въ первомъ нумерѣ Листка о восьми одно-
временныхъ партіяхъ Морфи и десяти Паулсена, но смыть увѣ-
ритъ, что это противурѣчіе только кажущееся. Мы признаемъ
искусство играть по памяти совершенно безплоднымъ относи-
тельно успѣховъ шахматной теоріи и практики, но ни сколько
не отвергаемъ, что оно, обнаруживая во всемъ блескъ силу
умственныхъ способностей человѣка и требуя страшнаго ихъ
напряженія, представляетъ весьма замѣчательное психическое
явленіе, достойное обратить на себя вниманіе мыслителя. По-
этому мы надѣемся, что наши читатели не безъ интереса проч-
тутъ нѣкоторыя историческія свѣдѣнія объ этомъ искусствѣ,
заимствованныя нами, преимущественно, изъ статьи Генри Гар-
риса, о которой было упомянуто въ явварскомъ Шахматномъ
Листкѣ. Не лишнимъ считаемъ замѣтить, что благодаря лю-
безности К. А. Яниша, дозволяющаго намъ дѣлать справки въ
его превосходной шахматной библіотикѣ, мы уѣдились, что со-
общаемыя Г. Гаррисомъ свѣдѣнія почерпнуты, большую частію,
изъ писателей, достовѣрность которыхъ не подлежитъ сом-
нѣнію.

28 мая 1788 года англійская газета *Morning Post* сообщила,
что находившійся въ то время въ Лондонѣ Филидоръ сыгралъ,
одновременно, противъ трехъ сильнейшихъ игроковъ Англіи, три
партии à l'aveugle; выигралъ двѣ изъ нихъ и одну сдѣлалъ ничью.
Это извѣстіе произвело всеобщее изумленіе; англійскіе и континентальныя журналы съ величайшимъ энтузіазмомъ восхваляли
этотъ безпримѣрный, по ихъ мнѣнію, подвигъ и Филидоръ единогласно былъ признанъ первымъ игрокомъ всѣхъ временъ. «Всѣ
газеты» пишетъ Филидоръ женѣ своей 3 июня 1788, «печатаются
удивительныя похвалы по поводу трехъ партий, игранныхъ мною
по памяти прошлую субботу». Въ другомъ письмѣ его, помечен-
номъ февралемъ 1790, читаемъ: «прошлую субботу я опять игралъ
три партии за разъ; всѣ были отъ нихъ восхищеніемъ». Этого
мало: въ третьемъ изданіи Филидорова «Анализа» сказано, что
игранныя имъ по памяти партии печатаются съ тѣмъ, чтобы
потомство не усомнилось въ возможности подобнаго факта. Дѣло

въ томъ, что Филидоръ и всѣ его современники очень плохо знали исторію шахматной игры; иначе они не признавали бы безпрѣмѣрнымъ и невѣроятнымъ явленія, которое уже давнѣмъ давно было извѣстно на востокѣ, въ Италии и Испаніи.

Нельзя опредѣлить когда и гдѣ именно явилась въ первый разъ мысль о возможности играть въ шахматы безъ помоши доски и шапекъ, но есть поводъ думать что въ Индіи и Китаѣ*) этотъ странный способъ игры, уже много вѣковъ тому назадъ былъ доведенъ до значительной степени совершенства, и распространился на всемъ почти востокѣ еще до времени Тамерлана, который самъ былъ страстный охотникъ до шахматной игры и назвалъ, въ честь ея, четвертаго своего сына «Шахрохъ».

Въ 970 году по Р. Х. грекъ по имени Тчелеби славился въ Триполи искусствомъ играть съ закрытыми глазами, по ему дозволено было трогать шашки, которыя были весьма большаго размѣра. Тусъ разсказываетъ, что въ 1266 году прибылъ во Флоренцію сарацинъ Буцека и сыгралъ три партіи противъ трехъ лучшихъ тамошнихъ игроковъ: двѣ по памяти, а одну обыкновеннымъ образомъ. Въ двухъ играхъ онъ остался побѣдителемъ, а третью привелъ къ розыгрышу посредствомъ вѣчнаго шаха. Около того же времея игра à l'aveugle — была въ обыкновеніи у подданныхъ Калифовъ, перенявшихъ ее, можетъ быть, у аравитянъ, которымъ, по свидѣтельству одного арабскаго историка, она была уже давно извѣстна. Карера говоритъ, что Турки часто ведутъ между собою шахматныя партіи прогуливаясь верхомъ.

Многіе шахматные писатели и игроки: Сальвіо, Лероне, Медрано, Монджолино, Леонардо, Картига, Рюи-Лопецъ умѣли играть по памяти. Сиракузянинъ Паоло Бон игралъ такимъ образомъ по три игры за разъ; Карера написалъ даже книгу подъ заглавиемъ „Искусство играть не смотря на доску“ **). Португалецъ Даміано заключаетъ свое сочиненіе иѣкоторыми наставленіями касательно игры по памяти; при чемъ замѣчаетъ однако, и весьма справедливо, что всѣ они недостаточны безъ большой практики. Въ началѣ прошлаго столѣтія, іезуитъ Саккіери, преподаватель математики въ Павіи, превзошелъ не только всѣхъ своихъ предшественниковъ, но и многихъ послѣдователей, не выключая самаго Филидора: онъ игралъ по четыре партіи за разъ. Извѣст-

*) Что въ Индіи играютъ по памяти это не подлежитъ сомнѣнію, но относительно Китая мы не можемъ ручаться.

**) Это говорить г. Гаррисъ, мы же никогда не слышали о существованіи такого сочиненія Кареры.

ный шахматный писатель Сарратъ нерѣдко упражнялся въ игрѣ по памяти съ молодымъ французскимъ игрокомъ Бурланомъ. Лабурдонѣ, лучшій игрокъ первой половины девятнадцатаго вѣка, игралъ такимъ образомъ по двѣ партіи одновременно и пытался, впрочемъ кажется безуспѣшно, играть три. Поклонники Лабурдоне, желая прославить его не только героемъ, но и мученикомъ шахматной игры, распустили слухъ будто бы онъ умеръ отъ усиленія, котораго требуетъ этого рода упражненіе. Это совершенно несправедливо; Лабурдоне умеръ отъ водяной въ брюшной полости, а эта болѣзнь ужъ конечно не можетъ быть слѣдствіемъ умственнаго напряженія. Знаменитый соперникъ Лабурдоне, шотландецъ Макдональдъ, такъ рано похищенный смертью, тоже упражнялся въ игрѣ по памяти и говоривалъ, шутя, что единственное неудобство шахматной игры это именно доска и шашки.

Наконѣцъ въ послѣднее время искусство играть по памяти достигло чудовищныхъ размѣровъ. Морфи уже нѣсколько разъ игралъ по восьми партій одновременно; Гаррвитцъ повторилъ недавно въ Café de la Régence ту же штуку. Нѣкто Бертолльдъ Зуле, изъ Бонна, игрокъ молодой и даже вовсе не очень сильный, попробовалъ, во время пребыванія своего въ минувшемъ году въ Венеціи, играть по памяти и скоро достигъ до того, что игралъ съ полнымъ успѣхомъ по четыре игры за разъ, да еще въ какомъ неудобномъ мѣстѣ: въ одномъ изъ кафе на площади Св. Марка, гдѣ съ утра до ночи толпа народа, громкіе разговоры, пѣсни, музыка, крики продавцевъ, шумъ страппній. Но возвращеніе въ Боннъ, Г. Зуле, 20 декабря прошлаго года, вель въ продолженіи двенадцати часовъ, восемь одновременныхъ партій; выигралъ шесть и двѣ привелъ къ розыгрышу. Вотъ одна изъ этихъ партій.

№ 17.

ГАМБИТЪ КОРОЛЕВСКАГО КОНИЯ.

Зулѣ.	Г-нъ Кр.		
(Бѣлые.)	(Черные.)		
1) e2—e4	e7—e5	6) f1—c4	h8—h7
2) f2—f4	e5—f4°	7) d2—d4	f8—h6
3) g1—f3	g7—g5	8) b1—c3	c7—c6
4) h2—h4(1)	g5—g4	9) e5—d3	d8—f6
5) f3—e5	h7—h5	10) e4—e5	f6—f5
		11) d3—c5	f5—g6
		12) c4—d3	g6—g7

13) d3—h7°	g7—h7°	24) 0—0—0	c6—c5(2)
14) c3—e4	b7—b6	25) d1—e1	a6—b7
15) e4—d6+	e8—d8	26) d3—e5	b7—d5
16) c5—d3	f7—f6	27) e5—g6	d5—f7
17) c1—f4°	c8—a6	28) e1—e4°+	g8—e7
18) d1—d2	h6—f8	29) g5—e7°	b8—c6
19) h1—f1	f8—d6°	30) e7—g5+	c6—e7
20) e5—d6°	h7—e4+	31) g5—e7°	и какъ бы черные ни ходили, они получаютъ матъ въ два хода.
21) d2—e3	f6—f5		
22) e3—e4°	f5—e4°		
23) f4—g5+	d8—e8		

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ № 17. •

1) Многіе называютъ этотъ варіантъ гамбита — гамбитомъ Алгайера; такое название неправильно ибо варіантъ Алгайера состоитъ въ томъ, чтобы на пятомъ ходѣ, вмѣсто f3—e5, играть f3—g5; еще неправильнѣе стали называть его французы, а за ними и нѣмцы, гамбитомъ Кіезерицкаго; можно ли обозначать именемъ современаго игрока дебютъ, анализы котораго встрѣчаемъ уже у старинныхъ итальянскихъ писателей?

2) Если, вмѣсто этого хода, бѣлые возьмутъ коня пѣшкою, то получать матъ въ три хода.

Но каковы бы ни были подвиги Морфи, Гаррвітца, Зуле и всѣхъ ихъ предшественниковъ въ искусствѣ играть по памяти, все они блѣднѣютъ передъ тѣмъ что дѣлаетъ Людвигъ Паульсенъ, біографію котораго мы сообщимъ въ слѣдующемъ листкѣ, заимствуя ее изъ самыхъ вѣрныхъ источниковъ: статей Г. Гарриса, коротко знакомаго съ Паульсеномъ, и нѣкоторыхъ писемъ сего послѣдняго.

Совершенную противоположность съ игрою по памяти составляетъ игра по перепискѣ. Въ первомъ случаѣ, даже геніальный игрокъ не обрѣтаетъ всей силы своего соображенія, напротивъ того въ игрѣ по перепискѣ и мазетта рѣдко дѣлаетъ промахи. Поэтому то изученіе этого рода партій весьма содѣйствуетъ основательному познанію игры, и мы особенно совѣтуемъ его начинающимъ. Недостатка въ источникахъ быть не можетъ; почти въ каждомъ руководствѣ можно найти много игранныхъ по перепискѣ партій, а кромѣ того есть книги исключительно посвященные этому предмету напр. изданная Бледовымъ брошюра

подъ заглавіемъ: «Die zwischen dem Berliner und Posener Club durch Correspondenz gespielten Schachpartien mit Anmerkungen und Varianten. Nebst einer Sammlung von 50 andern Correspondenz-Partieen.» Игры по перепискѣ служатъ, между прочимъ, яснымъ доказательствомъ сложности и трудности шахматныхъ комбинацій. Казалось бы нельзя сдѣлать ошибки когда имѣешь нѣсколько дней на обдумыванье каждого хода, можешь разобрать всѣ варіанты, справиться съ руководствами, советоваться съ кѣмъ угодно; а на дѣлѣ выходитъ, что и въ партіяхъ по перепискѣ встречаются ошибки и даже иногда довольно грубыя, какъ напр. знаменитый промахъ сдѣланный Лондонскимъ клубомъ въ его партіи противъ Эдинбургскаго.

Нѣчто среднее между игрою обыкновенною и по перепискѣ представляетъ игра по консультациі. Двое или болѣе игроковъ составляютъ между собою родъ военнаго совѣта и ведутъ такимъ образомъ партію противъ подобнаго же совѣта противниковъ. Шахматные столы помѣщаются въ разныхъ комнатахъ, дабы играющіе не слышали совѣщаній своихъ непріятелей; ходы передаются письменно и играющимъ дозволяется разсматривать могущія произойти отъ нихъ послѣдствія, посредствомъ передвиженія шашекъ; поэтому то мы и говоримъ что консультационная игра имѣть сходство съ игрою по перепискѣ, но она гораздо пріятнѣе въ томъ отношеніи, что идетъ несравненно быстрѣе, такъ какъ всѣ ходы не требующіе большого обдумыванія,— а ихъ въ каждой партіи встречается не мало,— дѣлаются также скоро какъ въ обыкновенной игрѣ. Для примѣра этого рода игры сообщаю двѣ партіи игранныя два года тому назадъ въ обществѣ Любителей Шахматной Игры. непремѣннымъ секретаремъ его К. А. Янишемъ и И. С. Шумовымъ противъ Князя Д. С. Урусова и меня.

№ 18.

НОРМАЛЬНЫЙ ДЕБЮТЪ.

Кн. Д. С. Урусовъ.	К. А. Янишъ.	5) f1—d3	f8—d6
В. М. Михайловъ.	И. С. Шумовъ.	6) 0—0	0—0
(Бѣлые.)	(Черные.)	7) c1—e3	b7—b6
1) e2—e4	e7—e6(1)	8) b1—d2	c8—b7
2) d2—d4	d7—d5	9) f3—h4	c7—c5
3) e4—d5°	e6—d5°	10) c2—c3	d8—c7
4) g1—f3	g8—f6	11) f2—f4	b8—c6

12) a1—c1	a8—e8	26) e3—c4°	g6—f4°
13) d1—f3	b7—c8	27) c1—f4°	c7—f4°
14) h2—h3	e8—e7	28) f3—f4°	e4—g5
15) f1—d1	f8—e8	29) e2—e8°+	d7—e8°
16) d2—f1	c5—c4	30) f4—f1(2)	d5—c4°
17) d3—f5	h7—h6	31) h3—h4(3)	e8—e4
18) g2—g4	f6—e4	32) f1—g2	g5—f3+
19) f5—c8°	c7—c8°	33) g1—f2(4)	e4—c2+
20) h4—f5	e7—e6	34) f2—f3°	c2—d1°+
21) c1—c2	d6—c7	35) f3—g3	g7—g6
22) c2—g2	e6—f6	36) f5—h6°+	g8—h7
23) e3—c1	c6—e7	37) h6—f5	g6—f5°
24) f1—e3	c8—d7		бѣлые сдаются.
25) g2—e2	e7—g6		

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ №. 18.

1) Это рѣшительно самый лучшій и осторожный отвѣтъ на 1) $\underline{\underline{e2—e4}}$, но онъ рѣжевстрѣчается чѣмъ 1) $\underline{\underline{e7—e5}}$ потому что поражаетъ партію менѣе оживленныя и интересныя.

2) Вместо этого слѣдовало играть 30) $\underline{\underline{f4—e3}}$ послѣдствиемъ чего былобы вѣроятно 30) $\underline{\underline{f6—e6}}$ 31) $\underline{\underline{c4—e5}}$ 32) $\underline{\underline{h3—h4}}$ 33) $\underline{\underline{e3—f3}}$ 34) $\underline{\underline{f3—d5°}}$ 35) $\underline{\underline{d5—d4°}}$ 36) $\underline{\underline{g1—g2}}$ 37) $\underline{\underline{g2—g3}}$ 38) $\underline{\underline{d1—e1°}}$ 39) $\underline{\underline{d4—f2}}$ 40) $\underline{\underline{g3—f2°}}$ игра равна.

3) Непостижимая ошибка.

4) На g1—h1 черные съигралибы f6—f5°, а на g1—f1 e4—f4 и въ обоихъ случаяхъ бѣлымъ плохо. Вообще въ настоящимъ положеніи наша партія уже проиграна.

№ 19.

ГАМБИТЬ КОРОЛЕВСКАГО СЛОНА.

К. А. Янишъ.	Кн. С. С. Урусовъ.	6) d2—d4	d7—d5
И. С. Шумовъ.	В. М. Михайловъ.	7) e4—e5	d5—c4°
(Бѣлые.)	(Черные.)	8) e5—f6°	c8—e6
1) e2—e4	e7—e5	9) c1—f4°	b8—a6
2) f2—f4	e5—f4°	10) f4—e5	h8—g8(2)
3) f1—c4	d8—h4+	11) f6—g7°	f8—g7°
4) e1—f1	g8—f6(1)	12) b1—d2	0—0—0(3)
5) g1—f3	h4—h5	13) c2—c3	f7—f6(4)

14) e5—g3	d8—e8	26) e2—e6°	b6—d5
15) f1—f2	g7—h6	27) h4—e7	f8—f5
16) h1—e1	f6—f5	28) e1—e2	g7—g4
17) e1—e5	h5—f7	29) h2—h3	g4—h3°
18) d1—c2	f5—f4	30) f3—h4	f5—f7
19) g3—h4	a6—b8	31) e7—c5	f4—f3
20) a1—e1	b8—d7	32) e6—e8+	b8—b7
21) e5—e2	d7—b6	33) h4—f3°	g8—g2°+
22) f2—g1	f7—g7	34) e2—g2°	h6—e3+
23) f3—e5	c8—b8	35) e8—e3°	d5—e3°
24) d2—f3	e8—f8	бѣлые сдаются.	
25) e5—c6+	b7—c6°		

Примѣчанія къ партіи № 19.

1) Долго полагали и печатали во всѣхъ руководствахъ, что тутъ слѣдуетъ играть g7—g5, но теперь, доказано что это несправедливо; нѣкоторые новѣйшие игроки думаютъ даже, что въ этомъ дебютѣ не слѣдуетъ давать шаха ферземъ на третью ходѣ.

2) Можно бы также g7—f6°, что дало бы чернымъ сильную атаку.

3) a6—b4 было едва ли не лучше.

4) Можно бы c7—c5.

Результатъ матча Морфи съ Андерсеномъ уже известенъ нашимъ читателямъ, остается только сказать, что нѣмцы, кажется, очень огорчены пораженiemъ своего соотечественника и Г-нъ Ланге въ январской книжкѣ своего журнала старается доказать, что партіи проигранныя Андерсеномъ проиграны въ слѣдствіе его ошибокъ, тѣ же напротивъ, въ которыхъ онъ остался побѣдителемъ выиграны по всѣмъ правиламъ искусства. Нельзя не согласиться, что въ этомъ есть своя доля прправды; Андерсенъ не разъ дѣлалъ ошибки, которыхъ отъ него никакъ нельзя было бы ожидать и вообще во все времена матча,—за исключениемъ лишь первой игры.—игралъ менѣе хорошо чѣмъ обыкновенно, что можно видѣть и взъ трехъ слѣдующихъ партій.

№ 20.

СИЦИЛІАНСКІЙ ДЕБЮТЪ.

Морфи. (Бѣлые.)	Андерсенъ. (Черные.)	3) d2—d4	c5—d4°
1) e2—e4	c7—c5	4) f3—d4°	e7—e6
2) g1—f3	b8—c6	5) d4—b5(1)	d7—d6
		6) c1—f4	e6—e5

7) f4—e3	f7—f5(2)	13) d5—f6°+	d6—d5
8) b1—c3(3)	f5—f4	14) c4—d5°+	f7—g6
9) c3—d5	f4—e3°	15) f3—h5+	g6—f6°
10) b5—c7+	e8—f7(4)	16) f2—e3°	d4—c2+
11) d1—f3+	g8—f6	17) e1—e2	
12) f1—c4	c6—d4		АНДЕРСЕНЪ сдается.

ПРИМѢЧАНИЯ КЪ ПАРТИИ №. 20.

- 1) Эта атака, изобрѣтенная, если не ошибаемся, венгерцемъ Левенталемъ,—очень хороша и наводитъ даже на мысль, что сициліанская защита совсѣмъ не такъ вѣрна какъ многие думаютъ, предполагая со стороны черныхъ 5) $\overline{a7—a6}$ получимъ 6) $\frac{b5—d6+}{f8—d6^o}$
- 7) $\frac{d1—d6^o}{d8—e7}$ 8) $\frac{d6—g3}{}$ и бѣлые имѣютъ превосходство положенія.
- 2) Лучше было бы 7) $\overline{a7—a6}$ хотя и въ этомъ случаѣ бѣлые имѣли бы перевѣсъ.
- 3) Превосходный ходъ, значительно усиливающій атаку.
- 4) Вынужденный ходъ.

№ 21.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ДЕБЮТЪ.

МОРФИ.	АНДЕРСЕНЪ.	13) f4—c7°	c6—d4
(Бѣлые.)	(Черные.)	14) d1—d4°	c5—c7°
1) e2—e4	d7—d5	15) e2—d3	c8—g4
2) e4—d5°	d8—d5°	16) f3—g5	f8—d8
3) b1—c3	d5—a5	17) d4—b4	g4—c8
4) d2—d4	e7—e5	18) f1—e1	a7—a5
5) d4—e5°	a4—e4°+	19) b4—e7	c7—e7°
6) f1—e2	c8—b4	20) e1—e7°	f6—d5(1)
7) g1—f3	b4—c3°+	21) d3—h7°+	g8—h8
8) b2—c3°	e4—c3°+	22) e7—f7°	d5—c3
9) c1—d2	c3—c5	23) b1—e1	c3—a2°
10) a1—b1	b8—c6	24) f7—f4	a8—a6(2)
11) 0—0	g8—f6	25) h7—d3	
12) d2—f4	0—0		АНДЕРСЕНЪ сдается.

ПРИМѢЧАНИЯ КЪ ПАРТИИ № 21.

- 1) После этого хода игра черныхъ не можетъ быть спасена.
- 2) Слабый ходъ.

№ 22.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ДЕБЮТЬ.

А Н Д Е Р С Е Н Ъ.	М О Р Ф И.	26) c3—c4+	b5—c4°
(Бѣлые.)	(Черные.)	27) d2—c4°	a6—a1°
1) a2—a3	e7—e5	28) b2—a1°	d7—f6
2) c2—c4	g8—f6	29) a1—c3	a8—a2
3) b1—c3	d7—d5	30) c3—d2	f6—d5
4) c4—d5°	f6—d5°	31) g1—f1	c7—d8
5) e2—e3	c8—e6	32) f1—e1	d8—e7
6) g1—f3	f8—d6	33) c1—b1	h7—h6
7) f1—e2	0—0	34) c4—e5	c6—c5
8) d2—d4	d5—c3°	35) d4—c5°	e7—c5°
9) b2—c3°	e5—e4	36) b1—b5	d5—e3°
10) f3—d2	f7—f5	37) b5—c5°	e3—g2+
11) f2—f4	d8—h4+	38) e1—e2	e4—e3
12) g2—g3	h4—h3	39) e5—f3	g7—g6
13) e2—f1	h3—h6	40) c5—d5	g8—f7
14) c3—c4	c7—c6	41) d5—d6	f7—g7
15) c4—c5	d6—c7	42) h2—h4	e3—d2°
16) f1—c4	b8—d7	43) d6—d2°	a2—a4
17) 0—0	b7—b5	44) e2—f2	g2—f4°
18) c5—b6°	a7—b6°	45) g3—f4°	a4—f4°
19) d1—b3	f8—e8	46) d2—d4	f4—d4°
20) c1—b2	b6—b5	47) f3—d4°	g7—f6
21) c4—e6°+	h6—e6°	48) f2—e3	g6—g5
22) b3—c3	e6—d5	49) h4—h5	f6—e5
23) f1—c1	a8—a6	50) d4—f3+	e5—f6
24) a3—a4	e8—a8		ничья.
25) a4—b5°	d5—b5°		

РУКОВОДСТВО КЪ ИЗУЧЕНИЮ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

СОЧ. КН. С. УРУСОВА.

(статья 2-я)

ГЛАВА ВТОРАЯ.

О ВРЕМЕНИ.

§ 8. Въ первой главѣ доказано, что о сравнительной силѣ шашекъ нельзя судить по одному лишь количеству и качеству ихъ, но необходимо всегда принимать въ соображеніе первенство хода, и что численный перевѣсъ не есть еще вѣрный признакъ выигрыша: можно владѣть большею массою и проиграть потому только, что противникъ, имѣя за собой первенство хода, раньше успѣхъ сдѣлать королю матъ. Нельзя одноже изъ этого заключить, чтобы сила первенства хода была всегда столь велика, что давала бы рѣшительный перевѣсъ. Сила эта измѣняется, смотря по расположению шашекъ. Очевидно только то, что въ рѣшительный моментъ, когда одному изъ двухъ противниковъ долженъ быть матъ, первенство хода рѣшитъ участіе игры.

Этотъ новый, невидимый элементъ, который оказываетъ столь очевидное влияніе на ходъ и результатъ игры, и который выражается словами «*успѣть раньше* противника — *опередить* его въ достижениіи предположенной цѣли,» — этотъ элементъ принято называть *временемъ*.

§ 9. Время, неимѣющее впрочемъ ничего общаго съ тѣмъ, которое измѣряется часами, на шахматномъ нарѣчіи означаетъ совокупность какихъ-то величинъ, изъ коихъ каждая называется *темпомъ*, а иногда — *ходомъ*.

Выигрышъ одной изъ такихъ величинъ называется выигрышемъ темпа, а выигрышъ нѣсколькихъ темповъ называется выигрышемъ времени.

§ 10. Одинъ или нѣсколько темповъ выигрываются слѣдующимъ образомъ: посредствомъ выжидательного хода; выигрышемъ пространства; такимъ маневромъ, который можетъ заставить противника ступить одной и той же шашкой нѣсколько разъ безъ всякой для него пользы; и такимъ маневромъ, который заставить шашку противника ступить на клѣтку, занятіе коей есть само по себѣ проигранное время.

§ 11. Самое слово *выжидательный* ходъ (coup de repos) означаетъ какое-то пассивное дѣйствіе, имѣющее цѣлью выиграть времени. Выиграть такимъ образомъ темпъ значить ступить одной и той же шашкой съ одной данной клѣтки на другую данную въ извѣстное число ходовъ.

Примѣры: 1) Положимъ, что по смыслу игры потребовалось бы выиграть темпъ ферземъ, ступивъ имъ на клѣтку b2 во второй ходъ: (Діагр. I) ферзь идетъ на какую-либо клѣтку, съ которой можно было бы удаержать ударъ на клѣтку b2, напримѣръ на h8, и во 2-й ходъ ступить на b2.

2) Требуется занять королемъ клѣтку g7 во 2-й ходъ: (Діагр. I) король идетъ сперва на h7, а во второй ходъ на g7.

3) Требуется занять слономъ клѣтку f2 во 2-й ходъ: (Діагр. I) слонъ идетъ сперва на e3, а потомъ на f2.

4) Требуется ступить пѣшкой на 7-ю линію въ пять ходовъ: (Діагр. I) пѣшка идетъ: 1) d2—d3 (а еслибы въ четыре хода, то 1) d2—d4), 2) $\underline{d3\ d4}$, 3) $\underline{d4\ d5}$, 4) $\underline{d5\ d6}$ и 5) $\underline{d6\ d7}$.

Подобнымъ образомъ поступаютъ и съ ладьей.

Мы поставили слона въ самое невыгодное положеніе, дабы показать случаи, въ которыхъ онъ не выигрываетъ темпа. Такихъ положеній для каждого слона можетъ быть по четыре а именно, для слоновъ ходящихъ по чернымъ клѣткамъ a7, b8, g1, h2, а для тѣхъ, которые ступаютъ къ бѣлымъ клѣткамъ a2, b1, g8, h7. Напримѣръ: если бы потребовалось ступить слономъ съ g1 на h2 во второй ходъ—онъ этого не могъ бы исполнить.

Чтобы выиграть темпъ посредствомъ выжидательного хода, шашка должна обладать способностью попадать съ одной клѣтки на другую какъ въ четное такъ и въ нечетное число ходовъ. Каждая изъ вышепоименованныхъ шашекъ владѣетъ этою способностью въ большей или меньшей степени, но конь никакимъ образомъ не можетъ сдѣлать выжидательного хода; ибо на клѣтку одного цвѣта съ тою, которую занимаетъ, онъ можетъ ступить только въ четное, а на клѣтку другаго цвѣта—только въ нечетное число ходовъ.

§ 12. Выиграть одного или нѣсколькихъ темповъ посредствомъ завоеванія пространства достигается всего чаще надвиганіемъ своихъ шашекъ на шашки противника. Въ положеніи Діагр. II, ходомъ d4d5, слонъ лишается четырехъ ходовъ.

§ 13. Къ маневрамъ выигрывающимъ время принадлежатъ атака и пожертвованіе.

Въ положеніи Диагр. III, если бы черные вывели слона на d6—бѣлые, надвинувъ на него пѣшку e4, выиграли бы время.

Въ положеніи Диагр. IV, если бы черные вывели слона на c5 и бѣлые захотѣли бы выиграть темпъ, пожертвованіемъ d2d4—цѣль была бы достигнута.

§ 14. Для объясненія четвертаго способа, приводимъ два положенія: Диагр. V и VI.

Въ первомъ, маневромъ коня на b5, черные запираютъ пѣшку b4 и, вынудивъ тѣмъ слона запереть своего короля, даютъ на c7 матъ конемъ.

Во второмъ, ходомъ h6g5, бѣлые вынуждаютъ черныхъ принять пожертвованіе и ступить на клѣтку, занятую коей позволяетъ бѣлымъ выиграть.

§ 15. Пожертвованіе на шахматномъ нарѣчіи называется *гамбитомъ*.* Дать гамбитъ значитъ предложить шашкѣ противника взять свою шашку даромъ. *Принятый гамбитъ* будетъ, если шашка будетъ взята; въ противномъ случаѣ гамбитъ будетъ *не-принятый*. Гамбитъ предложенный изъ за руки (т. е. не тѣмъ игрокомъ который начинай партію) называется *контроль-гамбитомъ*.

Всякое пожертвованіе даетъ выигрышъ времени; но иное вознаграждается этимъ выигрышемъ, иное же не вознаграждается; и, следовательно, иной гамбитъ есть правильный образъ дѣйствий, иной же—рискованный, то есть неправильный. Всякое пожертвованіе даетъ атаку, и по силѣ ея судятъ о значеніи пожертвованія. Иначе сказать:

Непремѣннымъ слѣдствиемъ выигрыша одного или несколькихъ темповъ, а следовательно также и первенства хода, должна быть атака.

§ 16. Атака есть дѣйствіе имѣющее цѣлью пріобрѣтеніе; она можетъ быть трехъ родовъ: вѣрная, бесполезная и рискованная.

Признаки первого рода атаки суть: быстрое стѣсненіе обороны и существенное пріобрѣтеніе.

Признакъ втораго рода атаки есть продолжительность ея безъ существеннаго пріобрѣтенія.

Третьяго рода атака, при правильной оборонѣ, не приближается къ цѣли, но удаляеть отъ нея. Однако же, такъ какъ со-

* Кн. Урусовъ придаетъ слову *гамбитъ* весьма обширное значеніе. Собственно гамбитомъ называется пожертвованіе пѣши и притомъ на извѣстномъ именно ходѣ; такъ, въ королевскомъ гамбитѣ жертвуется пѣшка королевскаго слона—на второмъ ходѣ, въ шотландскомъ пѣшка ферзя—на третьемъ ходѣ и т. п.

Прим. ред.

вершенно правильная оборона рѣдко встречается на практикѣ, то и рискованная атака можетъ имѣть успѣхъ. Обыкновенно атакуетъ начинающій, потому что онъ располагаетъ большими средствами къ достижению цѣли—мата.

§ 17. Правильная оборона есть та которая предполагаетъ переходъ въ наступлѣніе и потому называется *активной обороной*. въ противность другого рода оборонѣ, называемой *пассивной*. Оборона труднѣе атаки; ибо атакующій, нанося удары, разсчитываетъ только средства противника отклонять ихъ и въ случаѣ неудачи находить спасеніе въ оборонѣ; между тѣмъ какъ обороняющійся, кромѣ необходимости взвѣшивать свои и чужія средства, долженъ угадывать планъ противника и постоянно думать о томъ, чтобы не пропустить момента для перехода въ наступлѣніе, рискуя въ случаѣ малѣйшей оплошности проиграть игру.

И такъ, кромѣ нравственнаго преимущества, выгоды атаки надъ обороной состоятъ, во-первыхъ, въ цѣли, которая есть положительная, а во-вторыхъ и въ томъ, что она управляетъ игрой.

§ 18. Впрочемъ, нельзя опредѣлить безусловно который образъ дѣйствій выгоднѣе: атака или оборона; все зависитъ отъ силы первенства хода и расположенія шашекъ. Бываютъ положенія, гдѣ первенство хода даетъ выигрышъ; бываютъ такія, гдѣ оно равно нулю, и наконецъ такія, гдѣ первенство хода есть величина отрицательная, то есть ведетъ къ проигрышу; такъ напр. въ положеніи діагр. V если переставимъ коня черныхъ на b5 и предположимъ что бѣлымъ начинать,—первенство хода будетъ единственной причиной ихъ проигрыша.

Единственный выводъ отоносительно дѣйствій обѣихъ сторонъ можно сдѣлать только тотъ, что, при равныхъ силахъ и тождественномъ расположеніи шашекъ, если только выигрышъ возможенъ,—матъ долженъ быть данъ начинающимъ; ибо двухъ одновременныхъ ударовъ быть не можетъ и, слѣдовательно, тотъ, который владѣеть первенствомъ хода, всегда успѣеть прежде противника нанести рѣшительный ударъ. А изъ этого слѣдуетъ что, когда сильная сторона атакуетъ, слабая сторона можетъ нападать только послѣ совершенного отраженія удара. И слѣдовательно: правильнѣйший образъ дѣйствій будетъ атака съ одной стороны и оборона съ другой.

§ 19. Само собою разумѣется, что если значительно ограничимъ число вопросовъ, которые захотимъ решить, и будемъ добиваться не безусловныхъ, но общихъ выводовъ, то дойдемъ до

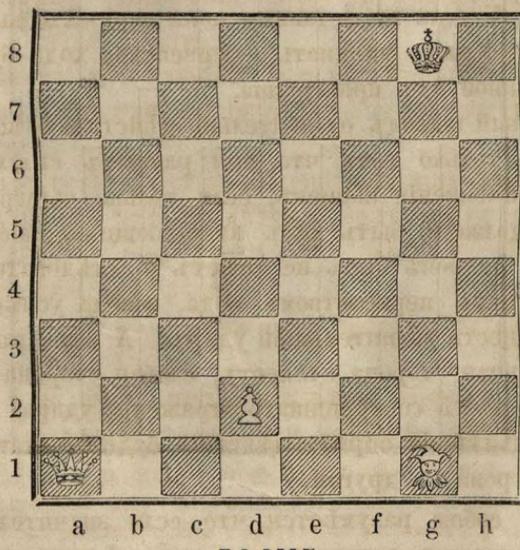
того, что подготовимъ множество вѣрныхъ и весьма полезныхъ правилъ для практической игры, а это то и составляетъ цѣль науки.

По условіямъ игры съ обѣихъ сторонъ должно быть по-ровну шашекъ, разставленныхъ тождественно. Самое это условіе, а также и то, что фигуры всегда должны быть прикрыты пѣшками, указываетъ, что предметомъ изученія должны быть такія положенія, въ которыхъ первенства хода и пѣшки играютъ важнейшую роль. Изученіе сихъ положеній въ особенности полезно для познанія наступательной игры; ибо если будемъ умѣть нападать на равныя силы, то тѣмъ болѣе съ умѣемъ напасть на слабѣйшаго. Изученіе же положеній, въ которыхъ силы не равны, необходимо для изученія обороны; ибо если будемъ умѣть защищаться противъ сильнѣйшаго, то съумѣемъ защищаться и противъ равныхъ силъ. Такъ какъ этотъ послѣдній классъ положеній доступнѣе для анализа, то съ него мы и начнемъ.

И такъ всѣ вообще положенія мы раздѣляемъ на два класса: къ первому причисляемъ всѣ тѣ положенія, въ которыхъ силы не равны, а ко второму—такія, гдѣ силы совершенно или почти совершенно тождественны. Въ положеніяхъ первого класса главную роль будутъ играть фигуры, а во второмъ—пѣшки.

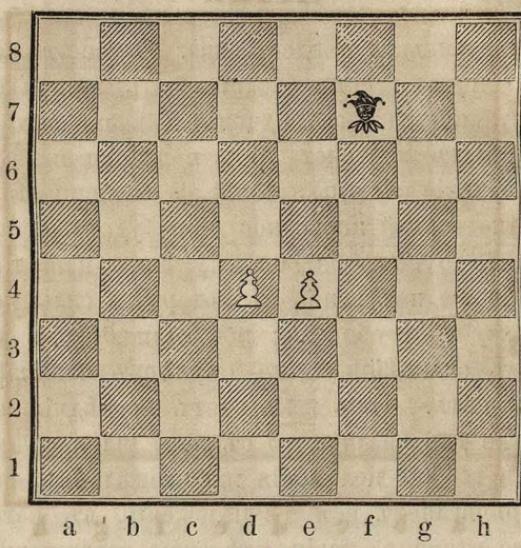
I.

ЧЕРНЫЕ.



II.

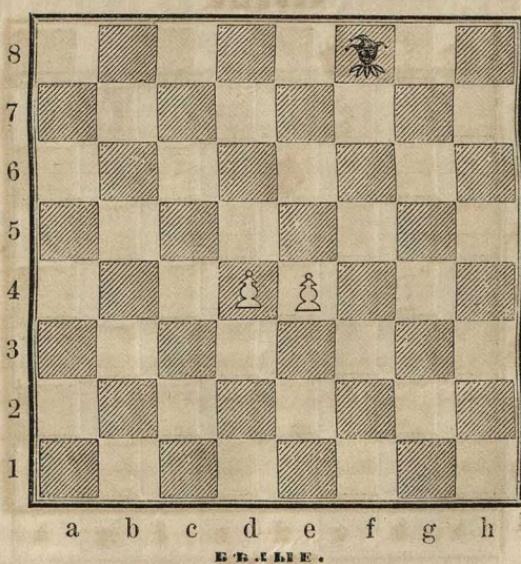
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

III.

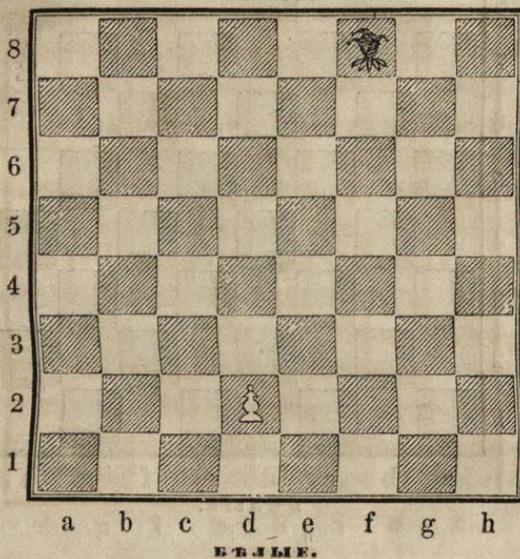
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

IV.

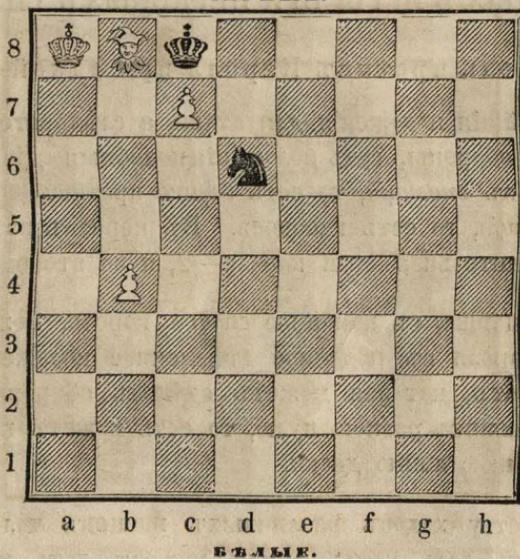
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

V.

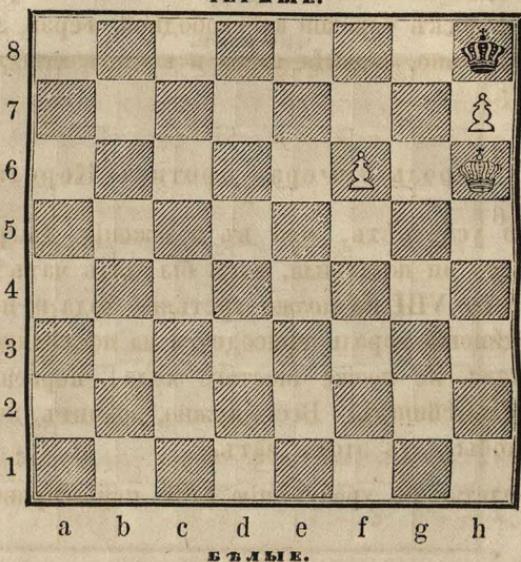
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

VI.

ЧЕРНЫЕ.



БЛАНКИ.

ГЛАВА ТРЕТИЯ.

ПРОЦЕССЬ ИГРЫ ПРИ НЕРАВНЫХЪ СИЛАХЪ.

1. Король противъ Короля при одной шашкѣ.

Выгоднѣйшія положенія для атаки, а слѣдовательно невыгоднѣйшія для обороны, суть положенія подобныя Діагр. VII и VIII, гдѣ короли въ *опозиції*, то есть одинъ противъ другаго, или въ *контроль-опозиції*, то есть наизкось. Въ первомъ изъ этихъ положеній оборонительная сила короля—2, и во второмъ—3.

Всякая шашка, съ помощью своего короля, можетъ привести одинокаго короля въ подобное стѣсненное положеніе; но только та даетъ матъ, которая можетъ ѣдѣвать оборонительную силу короля противника равною нулю, то есть можетъ напасть разомъ на всю крайнюю линію доски.

По свойству ходовъ различныхъ шашекъ только ферзь да ладья могутъ дать матъ: пѣшка можетъ дать матъ если сдѣлается ферземъ или ладьей, а слонъ и конь, каждый отдельно, дать мата не могутъ.

Этимъ преимуществомъ одной шашки надъ другою доказывается, во первыхъ, сколь велика оборонительная сила короля; а во-вторыхъ,—что, на доскѣ близкой къ свободной, ферзь, ладья и пѣшика, каждая отдельно, сильнѣе слона и коня, взятыхъ порознь.

2. Король и Ферзь противъ Короля.

Не трудно усмотрѣть, что въ положеніи Диагр. VII, ферзь, куда бы мы его ни поставили, могъ бы дать матъ^{*)} на первомъ ходѣ, а въ Диагр. VIII не позже третьяго хода и не трудно добиться, что одинокій король приводится на послѣднюю линію Ферземъ и королемъ не позже шестаго хода,—первенство хода полагается за сильнѣйшимъ. Всего нужно, значитъ, не болѣе девяти ходовъ, чтобы дать этотъ матъ.

Въ руководствѣ къ уразумѣнію этой игры приводимъ 3 примера.

Въ первомъ, діагр. IX, бѣлые даютъ матъ въ пятый ходъ ступивъ королемъ одинъ только разъ:

1) $\frac{c1-c6}{e5-f5}$ выжидательный ходъ 2) $\frac{e6-d6}{f5-g4}$ 3) $\frac{d6-g6+}{g4-h3}$ (а если бы $f5g5$, то 3) $\frac{d6-e6}{e3-f3}$) 4) $\frac{e3-f3}{}$ и въ слѣдующій ходъ матъ

Во второмъ положеніи, діагр. X, матъ въ пять ходовъ одними выжидательными маневрами:

1) $\frac{d8-d3}{c5-c6}$ (1) $\frac{a7-b6}{c5-b4}$ 2) $\frac{b6-c5}{b4-a4}$ 3) $\frac{b6-c5}{a4-a5}$ и 4) $\frac{d3-b5 \times}{b5-d3}$) 2) $\frac{d3-d4}{c6-c7}$
3) $\frac{d4-d5}{c7-c8}$ (2) $\frac{a7-b7}{c6-b5}$ 3) $\frac{a7-b7}{b7-d8}$ 4) $\frac{a7-b6}{c8-b8}$ 5) $\frac{d5-d8 \times}{b8-d5}$.

Въ третьемъ положеніи, Диагр. XI, матъ въ 9 ходовъ.

1) $\frac{a1-b2}{f6-e6}$ ходы черныхъ разницы не дѣлаютъ; бѣлые во всякомъ случаѣ идутъ своимъ королемъ на встрѣчу королю, отнюдь не ступая по одной и той же линіи болѣе одного раза— 2) $\frac{b2-c3}{e6-f6}$
3) $\frac{c3-d4}{f6-e6}$ 4) $\frac{b1-g6+}{c6-d7}$ 5) $\frac{d4-d5}{d7-c7}$ 6) $\frac{g6-c6+}{c7-b8}$ 7) $\frac{c6-d7}{b8-a8}$ 8) $\frac{d5-c6}{a8-b8}$ 9) $\frac{-b7 \times pl}{}$

^{*)} Кому покажется эта игра трудною,—совѣтуемъ начать упражненіе съ производствѣ маты съ большого числа шашекъ; начавъ, напримѣръ съ ферзя при двухъ ладьяхъ. Не уразумѣть вполнѣ игры ферземъ и королемъ противъ ферзя, не должно переходить къ ладьѣ.

Для полнаго уразумѣнія игры ферземъ весьма полезно упражняться надъ производствомъ маты однимъ ферземъ—безъ передвиженія короля.

Возможность этого маты замѣтилъ прежде всѣхъ Клингъ*). Матъ этотъ возможенъ только въ томъ случаѣ, если король, при которомъ есть ферзь, будетъ занимать одну изъ четырехъ клѣтокъ: с3, с6, f3 и f6.

Выгоднѣйшее положеніе для обороны есть Диагр. XII,—и здѣсь матъ не позже 24 хода.

1) $\frac{c7-h7+}{h1-g2}$ (если h1—g1, то матъ буд. въ 23 хода) 2) $\frac{h7-h4}{g2-g1}$
(или, что все равно, 2) $\frac{h4-g5}{g2-f3}$ 3) $\frac{h4-h3}{g1-f2}$ 4) $\frac{h3-g4}{f2-f1}$
5) $\frac{g4-g3}{f1-e2}$ 6) $\frac{g3-f4}{e2-e1}$ 7) $\frac{f4-f3}{e1-d2}$, — Этимъ преслѣдованіемъ, на разстояніи коневьяго хода, король подводится на клѣтку a5 и получаетъ матъ 7) $\frac{f3-e4}{e1-d2}$ 8) $\frac{f3-e4}{d2-d1}$ 9) $\frac{e4-e3}{d1-c2}$ 10) $\frac{e3-d4}{c2-c1}$ 11) $\frac{d4-d3}{c1-b2}$
12) $\frac{d3-c4}{b2-a1}$ Теперь начинаются выжидательные маневры, которые необходимо заучить, 13) $\frac{c4-b5}{a1-a2}$ 14) $\frac{b5-b4}{a2-a1}$ 5) $\frac{b4-d2}{a1-b1}$ 16) $\frac{d2-c3}{b1-a2}$
17) $\frac{c3-c1}{a2-b3}$ 18) $\frac{c1-d2}{b3-a3}$ 19) $\frac{d2-c2}{a3-b4}$ 20) $\frac{c2-d3}{b4-a4}$ 21) $\frac{d3-b5+}{a4-a3}$ 22) $\frac{b5-b1}{a3-a4}$
23) $\frac{b1-b2}{a4-a5}$ 24) $\frac{b2-b5}{a4-a5} \times$

Откуда слѣдуетъ, что, изъ какого бы то ни было положенія, можно, ступивъ королемъ не болѣе двухъ разъ, дать матъ однимъ ферземъ.

3. Король и Ладья противъ Короля.

Можно математически доказать, что ладья при своемъ ходѣ даетъ матъ не позже 18-го хода.

Такъ какъ доска, отъ присутствія на ней трехъ шашекъ, весьма мало разнится отъ свободной, то для вычисленія почти бѣзошибочно можно принять $22\frac{3}{4}$ за истинную среднюю силу ферзя, а 14 за истинную среднюю силу ладьи.

И такъ:—Если сила $22\frac{3}{4}$ достигаетъ какой-то цѣли M чрезъ 9 ходовъ, то и сила 14 черезъ какое-то число ходовъ, у, должна достигнуть той же цѣли M.

*) Родомъ изъ Пруссии, знаменитъ какъ писатель и сильный игрокъ.

$$\begin{array}{l} \text{Или: } 22\frac{3}{4} + 9 = M \\ 14 + y = M \\ \text{откуда } y = 17\frac{3}{4} \end{array}$$

То есть: ладья при своемъ ходѣ даетъ матъ не позже 18-го хода; что подтверждается и фактически.*.) Диагр. XIII.

$$\begin{array}{llllll} 1) \frac{f2-f3}{e4-d4} & 2) \frac{f3-f4+}{d4-e5} & 3) \frac{e2-e3}{e5-d5} & 4) \frac{f4-f5+}{d5-e6} & 5) \frac{e3-e4}{e6-d6} & 6) \frac{f5-f6+}{d6-c5} \\ 7) \frac{f6-f6}{c5-c4} & 8) \frac{e6-c6+}{c4-b5} & 9) \frac{e4-d5}{b5-b4} & 10) \frac{c6-c5}{b4-b3} & 11) \frac{c5-c4}{b3-b2} & 12) \frac{d5-d4}{b2-b3} & 13) \frac{d4-d3}{b3-b2} \\ 14) \frac{c4-b4+}{b2-a3} & 15) \frac{d3-c3}{a3-a2} & 16) \frac{b4-a4+}{a2-b1} & 17) \frac{a4-a8}{b1-c1} & 18) \frac{a8-a1}{\cancel{\times}} \end{array}$$

4. Король и Пѣшка противъ Короля.

Изслѣдуетъ два примѣра (Диагр. XIV и XV) и выведемъ условія, при которыхъ пѣшка выигрываетъ и не выигрываетъ.

$$1) \frac{c2-d3}{e8-c7} \quad 2) \frac{d3-c4}{c7-c6} \quad (\text{а если } d3d4, \text{ то } c7d6)$$

Изъ нижеслѣдующихъ ходовъ увидимъ, что движение пѣшки впереди своего короля ведетъ къ розыгрышу, 3) $\frac{c4-d4}{c6-d6}$ 4) $\frac{c3-c4}{d6-c6}$ 5) $\frac{c4-c5}{c6-c7}$ можно отступить на любую изъ трехъ клѣтокъ; но отступая съ 7-й линіи на 8-ю необходимо занимать клѣтку на одной вертикальной линії**.) съ пѣшкой; 6) $\frac{d4-d5}{c7-d7}$ 7) $\frac{c5-c6+}{d7-c7}$ 8) $\frac{d5-c5}{c7-c8}$ 9) $\frac{c5-d6}{c8-d8}$ 10) $\frac{c6-c7+}{d8-c8}$ ничья.

*.) Считаемъ нужнымъ оговорить, что мы не раздѣляемъ мнѣнія автора относительно возможности подобного вычисленія и признаемъ вышеприведенное уравненіе неосновательнымъ, ибо во первыхъ, нельзя вводить въ одну и туже формулу величины столь разнородныя и несопоставимыя какъ *сила шашки* и *число ходовъ*, и во вторыхъ, матъ вовсе не имѣеть характера величины, количества, и слѣдовательно не можетъ быть выражено алгебрически. Если въ настоящемъ случаѣ математическое вычисление подтверждается шахматнымъ анализомъ, то это чистая случайность, въ чёмъ легко убѣдиться вставивъ въ предлагаемое авторомъ уравненіе вместо числа 14 — 5½ т. е. среднюю силу коня; изъ этого нового уравненія мы вывели бы, что конь (разумѣется съ королемъ), даетъ однокому королю матъ въ 27 ходовъ, тогда какъ онъ и въ безконечное число ходовъ не можетъ сдѣлать матъ.

Примѣч. Ред.

**) *Вертикальными* линіями авторъ, по примѣру нѣмецкихъ писателей,— называетъ линіи, обозначаемыя въ алгебрической нотаціи буквами т. е. линіи а, б, с и т. д., а горизонтальными тѣ, кои означаются цифрами 1, 2, 3 и т. д.—Иными словами: линіи, на которыхъ при началѣ игры, расположены шашки и всѣ имѣ параллельныя—суть горизонтальные линіи, а перпендикуляр-

Черные начинаютъ 1) $\frac{c2-d3}{c8-c7}$ 2) $\frac{c2-d3}{c7-d7}$ (если бы с2b3, то с7b7);
Всякий другой ходъ черныхъ имѣть бы слѣдствіемъ проигрышъ,
3) $\frac{d3-c4}{d7-c6}$, и. т. д., какъ выше. Черные дѣлаютъ ничью потому
только, что выиграли темпъ.

Слѣдующій примѣръ разбирается и въ другихъ руко-
водствахъ) 1) $\frac{c1-d2}{c8-d7}$ 2) $\frac{d2-c3}{d7-c7}$ Выигрышемъ темпа черные опять
выигрываютъ опозицію, но въ этотъ разъ пѣшкы отыгриваются
этотъ темпъ и выигрываютъ:

3) $\frac{c3-c4}{c7-c6}$ 4) $\frac{c2-c3}{c6-d6}$ — этотъ ходъ решаетъ участъ боя — 4) $\frac{c6-d6}{c6-d6}$
5) $\frac{c4-b5}{d6-c7}$ 6) $\frac{b5-c5}{c7-d7}$ 7) $\frac{c5-b6}{d7-c8}$ 8) $\frac{b6-c6}{c8-d8}$ 9) $\frac{c3-c4}{d8-c8}$ 10) $\frac{c4-c5}{c8-d8}$ 11) $\frac{c6-b}{c6-b}$
и белые выигрываютъ. Черные начинаютъ: — с8—с7 1) $\frac{c1-d2}{c7-c6}$
2) $\frac{d2-c3}{c6-c5}$ 3) $\frac{c3-d3}{c5-d5}$ 4) $\frac{c2-c3 \text{ или } c4}{d5-c5}$, и т. д. какъ въ бывшемъ уже
примѣрѣ: выигрыша быть не можетъ.

Изъ послѣднихъ двухъ примѣровъ выводимъ:

- 1) Возможность провода пѣшки зависитъ отъ одного темпа;
- 2) Атакующій долженъ стараться занять опозицію впереди своей пѣшки, а обороняющійся старается недопускать до этого:

3) Если только обороняющійся допустилъ противника занять королемъ шестую кѣтку, впереди пѣшки и на той самой линіи, по которой сія послѣдняя двигается, — выигрышъ безусловенъ.— На шахматномъ нарѣчіи подобной кѣткѣ даютъ название ключа-позиціи.

Наконецъ приходимъ къ заключенію, что вообще говоря, король при одной пѣшкѣ противъ короля не выигрываетъ; ибо случавъ, гдѣ пѣшка проходитъ въ ферзя, меньше чѣмъ такихъ, въ которыхъ она не проходитъ.

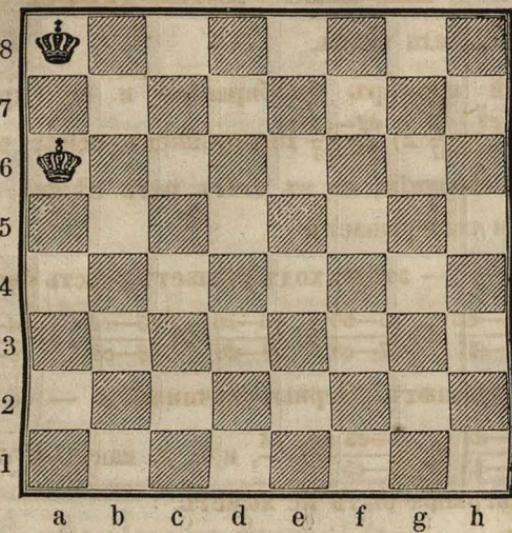
Все это относится до шести пѣшекъ линій b, c, d, e, f, и g; пѣшки боковыхъ линій (т. е. a, и h) выигрываютъ еще рѣже.

Для удержанія, напр., пѣшки a, обороняющемуся достаточно имѣть за собой первенство хода въ положеніи подобномъ Диагр. XVI.

ныя къ нимъ — вертикальныя. Этой же терминологіи будемъ слѣдовать и мы, за неимѣніемъ другого выраженія, хотя она и не совсѣмъ правильна, ибо собственно вертикальныхъ линій на шахматной доскѣ не имѣется. *Прим. ред.*

VII.

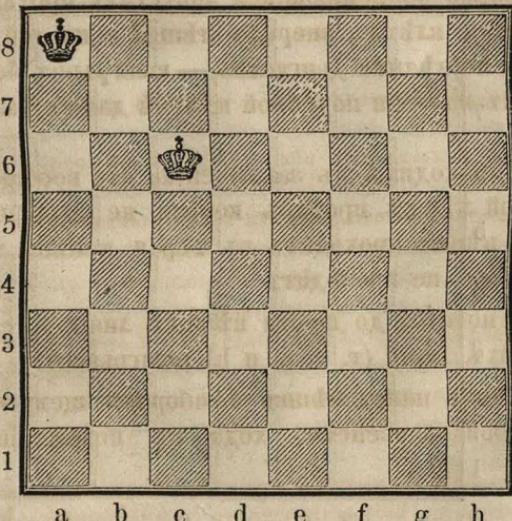
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

VIII.

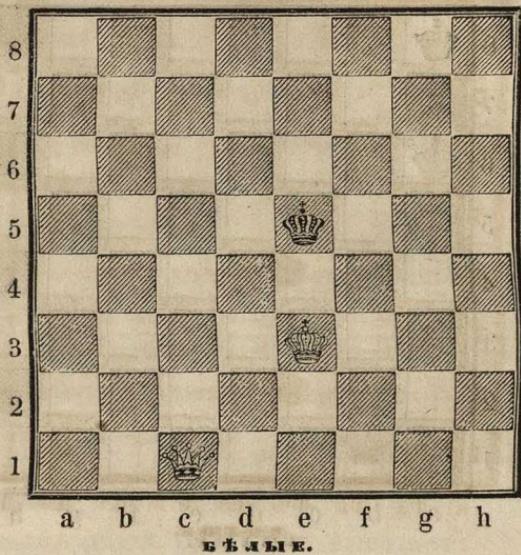
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

IX.

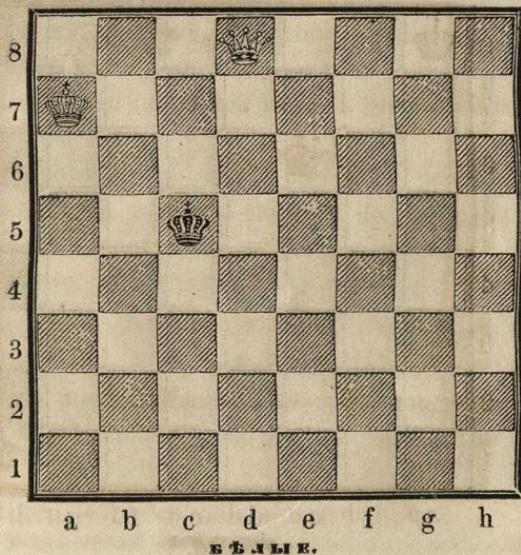
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

X.

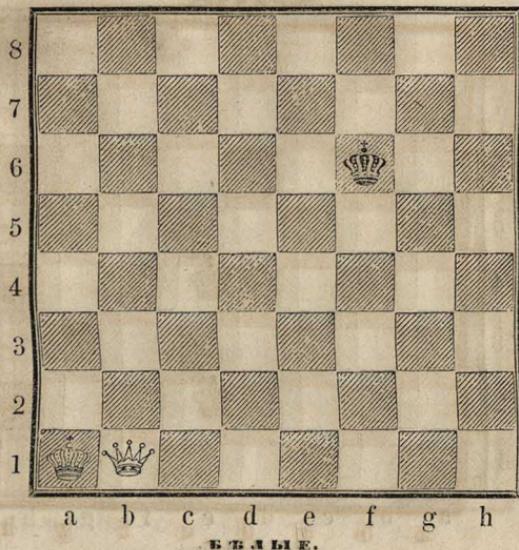
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

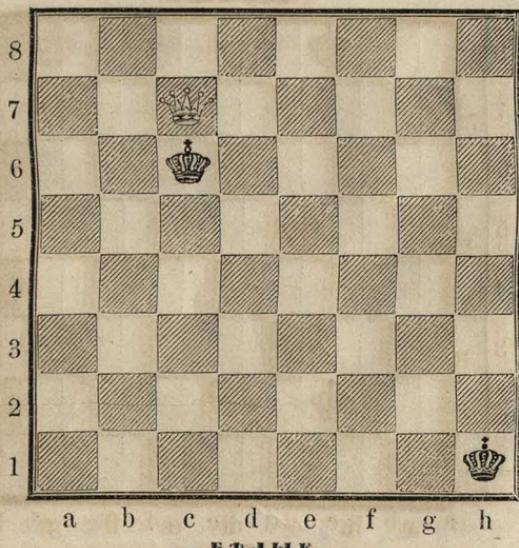
XI.

ЧЕРНЫЕ.



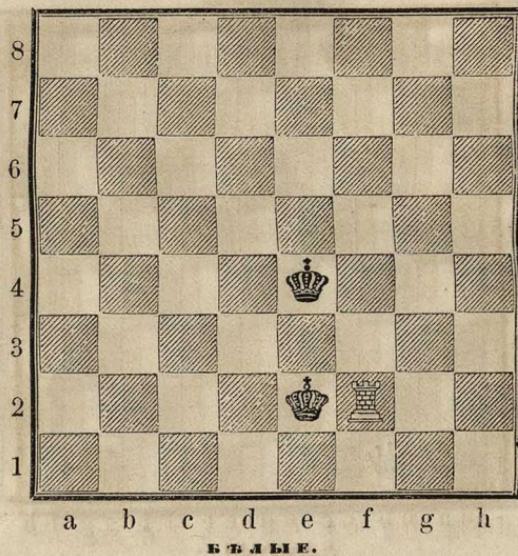
XII.

ЧЕРНЫЕ.



XIII.

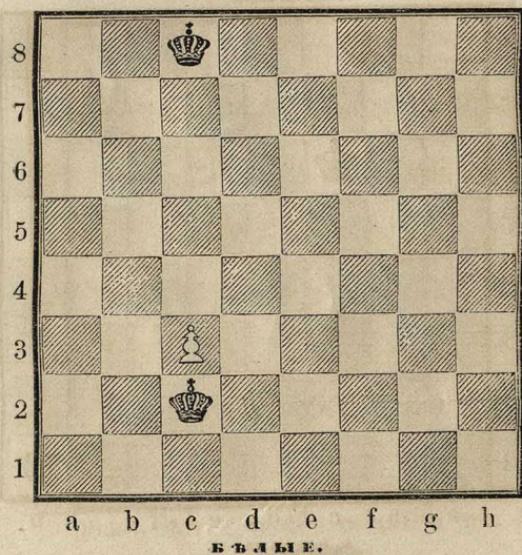
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

XIV.

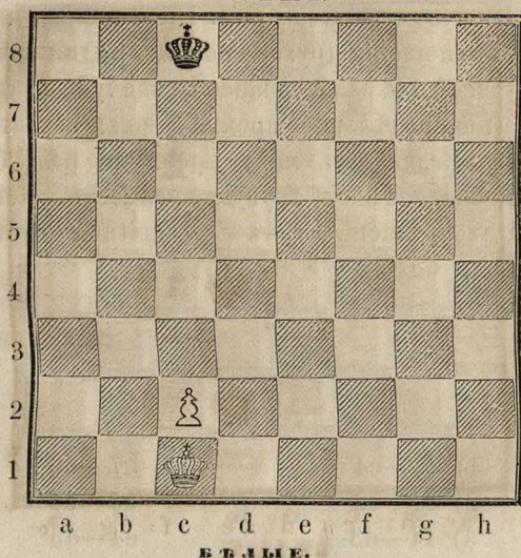
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

XV.

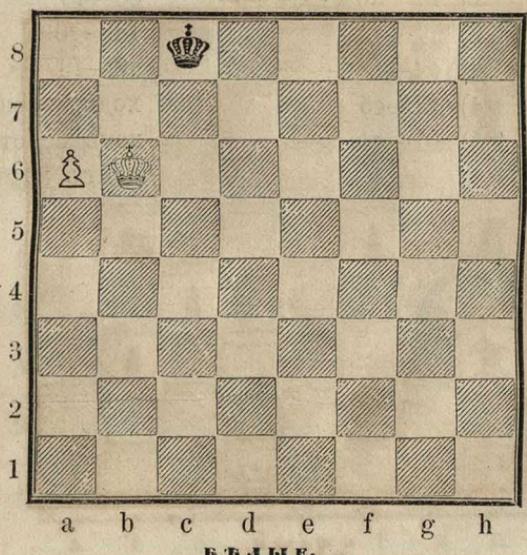
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

XVI.

ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

Рѣшеніе задачъ. Печатая въ первый разъ рѣшеніе задачъ, считаемъ нужнымъ предварить читателей, что всякая, помѣщаемая въ Шахматномъ Листкѣ задача, *разрѣшена будетъ два мѣсяца спустя послѣ ея напечатанія*. Иностранные журналы слѣдуютъ въ этомъ отношеніи другому порядку: одни помѣщаются рѣшенія въ слѣдующемъ за заключавшимъ задачу выпускѣ, другіе отлагаются его на неопределеннное время. Первая изъ этихъ системъ даетъ читателемъ слишкомъ мало времени на разсмотрѣніе проблемъ, вторая впадаетъ въ другую крайность, заставляя слишкомъ долго ждать рѣшенія, такъ Szachzeitung откладываетъ его иногда на годъ и болѣе.

№ 1.

- | | |
|-----------|--------|
| 1) c3—e4 | b7—b6 |
| 2) e4—c2 | e5—e4° |
| 3) f4—d3 | e4—d3° |
| 4) e7—f5⊗ | |

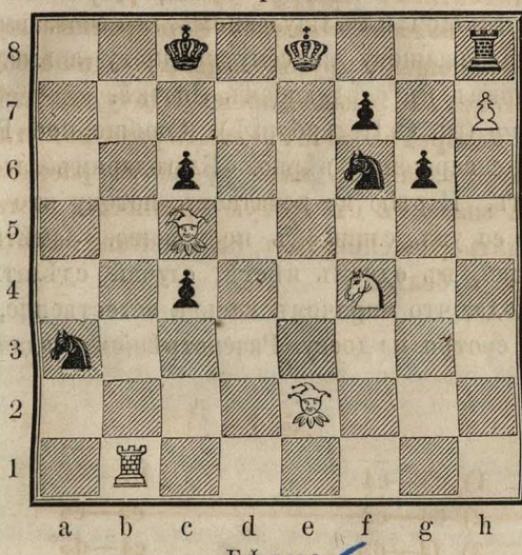
№ 2.

- | | |
|-----------|------------------------------------|
| 1) f5—d6+ | e8—f8 |
| 2) h4—f2+ | f8—g8 |
| 3) e4—f6+ | g8—f8 |
| 4) f2—c5 | ходить конемъ. |
| 5) d6—c4 | конь беретъ ферзя и
даетъ матъ. |

№ 5.

Конрада Байера (въ Вѣнѣ).

Черные.



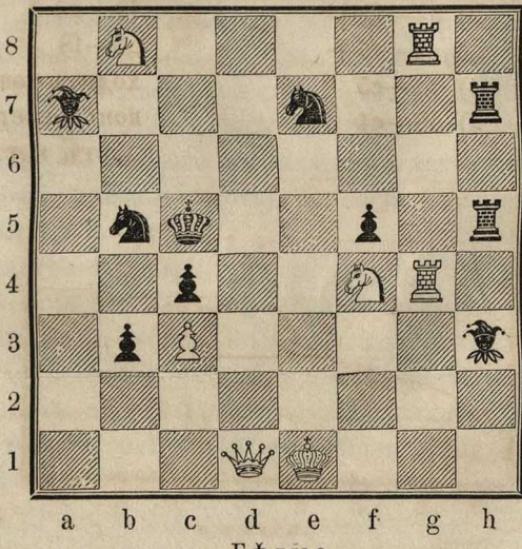
Бѣлые.

Бѣлые начинают и дают матъ въ 3 хода.

№ 6.

Конрада Байера (въ Вѣнѣ).

Черные.



Бѣлые.

Бѣлые начинают и дают матъ въ 5 ходовъ.

Корреспонденция. *Ф. И. Ру* (въ Киевѣ). Получивъ письмо Ваше только вчера, мы не успѣли еще обсудить хорошенко возраженіе Ваше касательно замѣчанія берлинскаго журнала о 20-мъ ходѣ партіи Морфи съ Паулсеномъ, но безотлагательно приступимъ къ надлежащему по сему предмету анализу и результатъ его сообщимъ въ слѣдующемъ Листкѣ.

Н. И. Ру (въ С. Петербургѣ). Сообщенное Вами решеніе задачъ — совершенно вѣрно. Благодаримъ за доставленіе партіи и задачъ. Партию не печатаемъ, потому что противникъ Вашъ игралъ ее ужъ слишкомъ не хорошо. Замѣтимъ кстати, что Вы упустили, въ одномъ мѣстѣ, случай сдѣлать красивый матъ въ три хода, что впрочемъ весьма естественно, такъ какъ Вы играли не смотря на доску. Разсмотрѣніемъ задачъ займемся на дняхъ.