

ШАХМАТНЫЙ ЛИСТОКЪ.

№ 10.

О задачѣ А. Д. Петрова, посвященной американцу Морфи. — Рѣшеніе ея Н. И. Петровскимъ. — О различіи итальянскихъ правилъ отъ правилъ принятыхъ въ прочихъ странахъ Европы. — Рокировка. — Passar bataglia. — Переименованіе пѣшекъ въ офицеры. — О новомъ уставѣ С. Петербургскаго Общества Любителей шахматной игры. — Партія: Дюбуа съ французскимъ любителемъ, Чайковскимъ, Уэйвиллемъ и Робелло. — Рѣшеніе задачь. — Задачи. — Корреспонденція. — Руководство къ изученію шахматной игры соч. князя Урусова. (статья 8^{ая}).

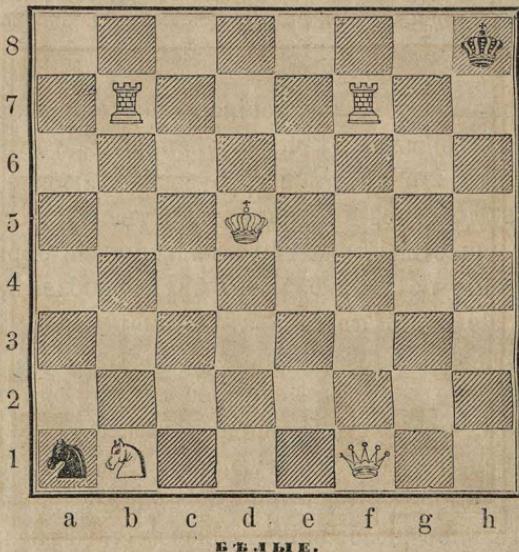
Долго не печатали мы рѣшенія превосходной задачи, составленной А. Д. Петровымъ въ честь американского героя Морфи,*) въ надеждѣ, что кто нибудь изъ русскихъ любителей собственными усилиями добьется разгадки таинственнаго сфинкса. Надежда наше осуществилась самымъ блестящимъ образомъ; нѣкто Н. И. Петровскій, не только разрѣшилъ проблему, но и *сократилъ рѣшеніе на пять ходовъ*, а именно: задача заключается въ томъ, чтобы заставить черныхъ дать матъ въ 40 ходовъ, а г. Петровскій выполняетъ это условіе въ 35 ходовъ. Всего замѣчательнѣе то, что система, по которой онъ разрѣшаетъ эту въ высшей степени замысловатую и трудную проблему, совершенно отлична отъ системы предложенной самимъ авторомъ и даже окончательное положеніе шашекъ (т. е. положеніе мата) иное притомъ и другомъ рѣшеніи. Изъ этого однако еще не слѣдуетъ, чтобы русскій Филидоръ ошибся, говоря, что его задача разрѣшается въ 40 ходовъ; онъ имѣлъ въ виду рѣшеніе не допускающее варіантовъ т. е. такое, въ которомъ всѣ ходы черныхъ вынужденные (coups forcés), а рѣшеніе г. Петровскаго,

*) Задача эта помѣщена была въ апрѣльскомъ Листкѣ подъ №. 7, а два мѣсяца спустя, по причинѣ опечатки въ изображавшей ее діаграммѣ, перепечатана съ надлежащимъ исправленіемъ. Не лишнимъ считаемъ замѣтить, что и въ той формѣ въ какой задача сообщена была въ первый разъ, она разрѣшается точно также какъ и въ исправленномъ видѣ.

какъ увидимъ ниже, распадается на три варіанта. Во всякомъ случаѣ, настоящая задача, еслибъ даже оказалось возможнымъ сократить ея рѣшеніе и при соблюденіи условія о вынужденности ходовъ, принадлежитъ къ числу остроумнѣйшихъ шахматныхъ проблемъ и мы весьма признательны г. Петрову за сообщеніе ея нашему Листку. Чтобъ дать нашимъ читателямъ возможность вполнѣ насладиться этой задачей и ея двойнымъ рѣшеніемъ мы помѣщаемъ здѣсь: 1) Диаграмму изображающую первоначальное положеніе шашекъ. 2) Рѣшеніе А. Д. Петрова. 3) Диаграмму мата по этому рѣшенію. 4) Рѣшеніе Н. И. Петровскаго съ варіантами и диаграммами тѣхъ положеній, въ которыхъ является возможность варіанта. 5) Положеніе мата по рѣшенію г. Петровскаго.

ПЕРВОНАЧАЛЬНОЕ ПОЛОЖЕНИЕ ШАШЕКЪ.

ЧЕРНЫЕ.



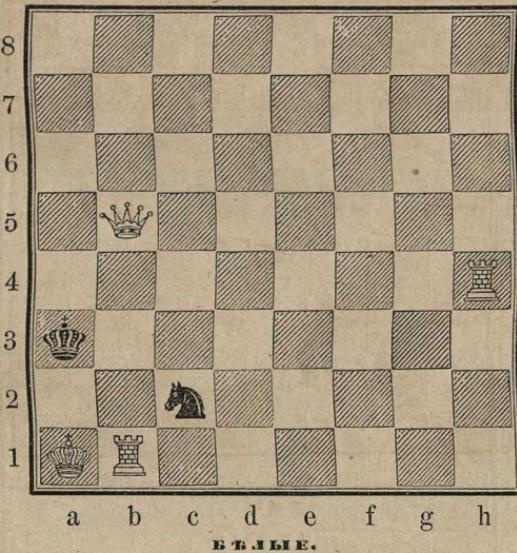
БѣЛЫЕ.

БѣЛЫЕ.	ЧЕРНЫЕ.	8) e7—c7+	c8—b8
1) f1—f6+	h8—g8	9) c7—c2+	b8—a8
2) f6—g6+	g8—h8	10) d6—c6+	a8—b8
3) g6—h6+	h8—g8	11) c2—b2+	a1—b3
4) f7—g7+	g8—f8	12) g7—b7+	b8—a8
5) h6—f6+	f8—e8	13) b7—b6+	a8—a7
6) b7—e7+	e8—d8	14) b6—a6+	a7—b8
7) f6—d6+	d8—c8	15) c6—c5	b8—b7

- | | | | |
|------------|-------|------------|---------|
| 16) a6—a5 | b7—b8 | 29) b7—b5+ | a5—a4 |
| 17) b1—d2 | b8—b7 | 30) b5—h5+ | a4—b4 |
| 18) d2—f3 | b7—b8 | 31) c6—c5+ | b4—a4 |
| 19) f3—e1 | b8—b7 | 32) h5—h4+ | b3—d4 |
| 20) d5—e4 | b7—b8 | 33) c5—c6+ | a4—a5 |
| 21) e4—d3 | b8—b7 | 34) c6—b6+ | a5—a4 |
| 22) d3—c2 | b7—b8 | 35) a2—a1 | a4—a3 |
| 23) c2—b1 | b8—b7 | 36) b6—c5+ | a3—a4 |
| 24) b1—a2 | b7—b8 | 37) b2—b4+ | a4—a3 |
| 25) a5—b5+ | b8—a8 | 38) b4—b1+ | a3—a4 |
| 26) c5—c8+ | a8—a7 | 39) c5—b5+ | a4—a3 |
| 27) b5—b7+ | a7—a6 | 40) e1—c2+ | d4—c2°× |
| 28) c8—c6+ | a6—a5 | | |

ПОЛОЖЕНИЕ МАТА ПО РЕШЕНИЮ А. Д. ПЕТРОВА.

ЧЕРНЫЕ.



РЕШЕНИЕ Н. И. ПЕТРОВСКАГО.

- | БЕЛЫЕ. | ЧЕРНЫЕ. | ХОДЫ. | |
|-----------|---------|-----------|-------|
| 1) f7—h7+ | h8—g8 | 5) f7—d7+ | d8—c8 |
| 2) f1—g2+ | g8—f8 | 6) e2—c4+ | c8—b8 |
| 3) b7—f7+ | f8—e8 | 7) d7—b7+ | b8—a8 |
| 4) g2—e2+ | e8—d8 | 8) b7—b5 | a1—c2 |

Вместо a1—c2 черные могут сыграть a1—b3, но въ такомъ случаѣ задача разрѣшается еще скорѣе, а именно въ 29 ходовъ какъ видно изъ варианта (A).

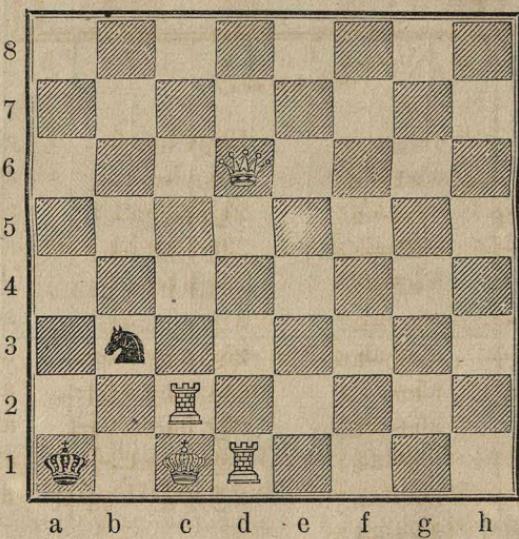
- | | | | |
|------------|-------|------------|-------|
| 9) c4—a2+ | c2—a3 | 15) a2—a1 | a5—a4 |
| 10) h7—h8+ | a8—a7 | 16) d5—c5 | a4—a5 |
| 11) b5—b8 | a7—a6 | 17) a1—c3+ | a5—a4 |
| 12) h8—h7 | a6—a5 | 18) h6—h4+ | a3—c4 |
| 13) h7—h6 | a5—a4 | 19) c3—f6 | a4—a5 |
| 14) b1—d2 | a4—a5 | | |

А если черные пойдутъ a4—а3 то задача разрѣшается въ 33 хода см. варіантъ (В).

- | | | | |
|------------|-------|------------|---------------------|
| 20) b8—b5+ | a5—a4 | 28) c3—c2 | a4—a3 |
| 21) h4—e4 | a4—a3 | 29) c2—c1 | a3—a4 |
| 22) f6—a6+ | c4—a5 | 30) e1—d1 | a4—a3 |
| 23) b5—b1 | a3—a2 | 31) a6—d6+ | a3—a4 |
| 24) c5—d4 | a2—a3 | 32) b2—b4+ | a4—a3 |
| 25) d4—c3 | a3—a2 | 33) b4—c4+ | a3—a2 |
| 26) e4—e1 | a2—a3 | 34) c4—c2+ | a2—a1 |
| 27) b1—b2 | a3—a4 | 35) d2—b3+ | a5—b3° X |

ПОЛОЖЕНИЕ МАТА ПО РѢШЕНИЮ Н. И. ПЕТРОВСКАГО.

ЧЕРНЫЕ.

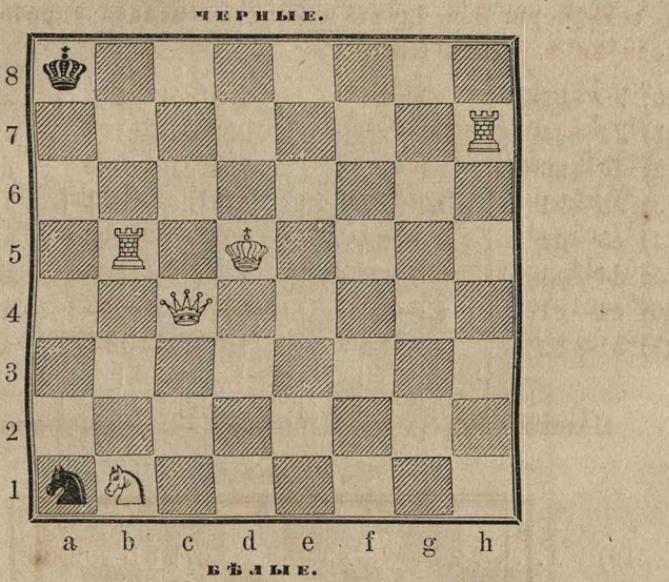


Переходя теперь къ разсмотрѣнію двухъ помянутыхъ варіантовъ, мы увидимъ, что во второмъ изъ нихъ на 33-мъ ходѣ игра приходитъ къ положенію совершенно тождественному съ вышеизображенныемъ, а въ первомъ бѣлые получаютъ матъ на

29-мъ ходѣ, при расположениі шашекъ нѣсколько отличномъ отъ предыдущаго, а именно: ферзь стоитъ не на d6, а на e7.

(A.)

ПОЛОЖЕНИЕ ШАШЕКЪ ПОСЛѢ 8^{го} ХОДА БѣЛЫХЪ.

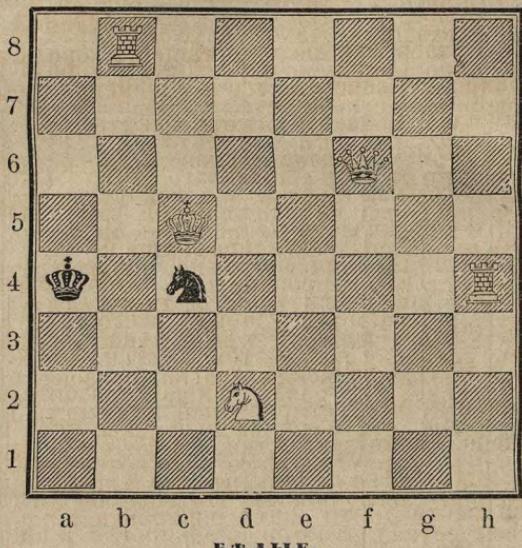


БѣЛЫЕ.	ЧЕРНЫЕ.		
8)	a1—b3	19) d4—c3	a3—a4
9) c4—a4+	b3—a5	20) c3—c2	a4—a3
10) h7—h8+	a8—a7	21) c2—c1	a3—a4
11) a4—d4+	a7—a6	22) h6—h1	a4—a3
12) b5—b6+	a6—a7	23) h1—d1	a3—a4
13) b6—b2+	a7—a6	24) a6—a7	a4—a3
14) h8—h6+	a5—c6	25) a7—e7+	a3—a4
15) b1—d2	a6—a5	26) b2—b4+	a4—a3
16) d4—b6+	a5—a4	27) b4—c4+	a3—a2
17) b6—a6+	c6—a5	28) c4—c2+	a2—a1
18) d5—d4	a4—a3	29) d2—b3+	a5—b3°×

(B.)

Положение шашекъ послѣ 19^{го} хода бѣлыхъ.

ЧЕРНЫЕ.



БѣЛЫЕ.

БѣЛЫЕ.	ЧЕРНЫЕ.		
19)	a4—a3	26) h4—h1	a2—a3
20) f6—a6+	c4—a5	27) b1—b2	a3—a4
21) b8—b1	a3—a2	28) h1—d1	a4—a3
22) c5—d4	a2—a3	29) a6—d6+	a3—a4
23) d4—c3	a3—a2	30) b2—b4+	a4—a3
24) c3—c2	a2—a3	31) b4—c4+	a3—a2
25) c2—c1	a3—a2	32) c4—c2+	a2—a1
		33) d2—b3+	a5—b3°

Нѣкоторыя изъ сообщаемыхъ въ настоящемъ Листкѣ партій играны на основаніи итальянскихъ правилъ, а потому счи-таемъ необходимымъ объяснить здѣсь, въ возможной краткости, чѣмъ именно сіи послѣднія отличаются отъ правилъ принятыхъ въ прочихъ странахъ Европы. Различие это касается трехъ пунктовъ: 1) рокировки, 2) такъ называемаго взятія пѣшекъ мимоходомъ (en passant) или, правильнѣе, на проходѣ (au passage) и 3) превращенія въ офицеры пѣшекъ достигшихъ крайней ли-ніи доски.

I. Шахматные уставы, действующие въ Италии, допускаютъ, какъ извѣстно, только двѣ формы рокировки т. е. при рокировкѣ въ сторону короля (0—0), ладья ставится непремѣнно на клѣтку королевскаго слона, а король на клѣтку своего коня; при рокировкѣ же въ сторону ферзя (0—0—0), король помѣщается на клѣтку ферзева слона, а ладья — на мѣсто ферзя.*). Напротивъ того въ Италии, одновременное перемѣщеніе короля и ладьи, составляющее рокировку, севершается несравненно свободнѣе: каждая изъ помянутыхъ шашекъ можетъ занять, при такомъ перемѣщеніи, любую клѣтку первоначального стана офицеровъ, лишь бы ладья не переходила клѣтки занятой въ началѣ партіи королемъ (e1, e8) и помѣщалась непремѣнно не по ту сторону короля, по которой стояла первоначально. Обозначать письменно эти разнообразныя рокировки удобнѣе всего слѣдующимъ образомъ: написать сперва формулу той клѣтки, на которую помѣщается ладья, затѣмъ, два раздѣленные горизонталью чертою нуля (для означенія, что совершаемый ходъ есть именно рокировка) и наконецъ, формулу клѣтки, на которую становится король. Изъ сказанного легко понять, что итальянскія правила допускаютъ не менѣе шестнадцати формъ рокировки, а именно: *Въ сторону короля: g1 0 h1, f1 0 h1, e1 0 h1, f1 0 g1, e1 0 g1, e1 0 f1.*
Въ сторону ферзя: b1 0 a1, c1 0 a1, d1 0 a1, e1 0 a1, c1 0 b1,
*d1 0 b1, e1 0 b1, d1 0 c1, e1 0 c1, e1 0 d1.**)*

Сверхъ того итальянскія правила воспрещаютъ давать посредствомъ рокировки шахъ непріятельскому королю и вообще атаковать этимъ маневромъ какую бы то ни было непріятельскую шашку. Необходимо замѣтить, что запрещеніе давать королю шахъ посредствомъ рокировки вошло въ составленный К. А. Янишемъ: *Новый уставъ Шахматной игры, принятый въ 1857 г. Обществомъ Любителей сей игры въ С. Петербургъ, въ замѣнѣ изданного имъ въ 1854 году временнаго шахматнаго устава.* Вотъ отъ слова до слова статьи этого устава, опредѣляющія какимъ образомъ надлежитъ и въ какихъ случаяхъ воспрещается рокировать.

*.) Изобрѣтеніе этой обще-принятой въ Италии рокировки принадлежитъ Калабрійцу почему она и извѣстна подъ именемъ *Калабрійской рокировки*.

**) Для черныхъ шашекъ получимъ подобные же знаки съ замѣщеніемъ только цифры 1 цифрою 8.

ст. VII. О рокировкѣ.

Однажды втечениіи партіи, каждому игроку дозволяется *рокировать*, т. е. перемѣстить совокупно короля и одну изъ ладей своихъ. При рокировкѣ съ ферзевою ладьею, должно перемѣщать ее на клѣтку ферзя, а короля на клѣтку ферзева слона; при рокировкѣ же съ королевскою ладьею, слѣдуетъ ставить ее на клѣтку слона королевскаго, а короля на клѣтку его коня.

Рокировка считается однимъ, *нераздельнымъ* ударомъ и, подобно всякому другому, совершается съ наступлениемъ для игрока очереди хода. Съ движениемъ короля и ладьи при рокировкѣ, не можетъ быть сопряжено движение или взятие какой либо другой шашки.

ст. VIII. Объ ограниченияхъ рокировки.

Отъ играющаго во всякой партіи зависитъ воспользоваться правомъ рокировки или нѣтъ, а также выбрать для нея время. Но *рокировать воспрещается*:

- 1) Когда промежутокъ между ладьей и королемъ еще занятъ какою либо шашкою.
- 2) Когда соотвѣтственная ладья, либо самъ король уже сходили съ мѣста, хотя бы вслѣдствіи на оное и возвратились.

Не позволено также рокировать:

- 3) *Подъ шахъ*, т. е. стать королемъ, при рокировкѣ, на клѣтку, атакованную непріятелемъ.
- 4) *Черезъ шахъ*, т. е. шагнуть королемъ, при рокировкѣ, черезъ такую же клѣтку.
- 5) *Отъ шаха*, т. е. отвѣтить рокировкою на сдѣланный королю шахъ.
- 6) *Съ шахомъ*, т. е. сдѣлать рокировкою шахъ непріятельскому королю.

ст. IX. О рокировкѣ безъ ладьи.

Нельзя также рокировать *безъ ладьи*, т. е. пройти королемъ два шага въ направлении къ углу доски, съ коего ладья уже взята непріятелемъ, или *дана впередъ*. Въ послѣднемъ случаѣ обычно, однакоже, передъ начатиемъ игры, предоставлять себѣ право рокировки и на сторону снятой съ доски ладьи. Такая условная рокировка впрочемъ не изъята отъ общихъ ограническихъ статей VII и VIII, и позволительна лишь въ такое мгновеніе, когда уголъ уступленной ладьи не занятъ другою шашкою.

ст. X. О льготахъ при рокировкѣ.

При соблюденіи всѣхъ условий, изложенныхъ въ статьяхъ VII и VIII (а по обстоятельствамъ и IX), отюдь не воспрещено:

- 1) Атаковать, при рокировкѣ, шашки противника (исключая короля), или защищать свои.
- 2) Рокировать съ атакованною ладьею.
- 3) Рокировать по отраженіи одного или многихъ шаховъ.
- 4) Рокировать съ ферзевою ладьею, когда клѣтка коня ферзева атакована непріятелемъ.

II. Итальянскія правила вовсе не допускаютъ взятія пѣшекъ на проходѣ и въ этомъ случаѣ «Новый Уставъ» вполнѣ съ ними согласенъ, постановляя, что «Всякая пѣшка, при первомъ движении своемъ, имѣетъ право, пройдя впередъ два шага, миновать окончательно ударъ непріятельской пѣшки, которая, по положенію своему, могла бы взять эту тронувшуюся пѣшку, если бы она пропала одинъ только шагъ.» (ст. V).

III. Вопросъ о переименованіи пѣшекъ въ офицеры разрѣшается въ Новомъ Уставѣ слѣдующимъ образомъ. «Пѣшка, достигшая какой либо клѣтки первоначального стана непріятельскихъ офицеровъ, не остается пѣшкою, а при самомъ занятіи означенной клѣтки, вступаетъ во всѣ права избраннаго владѣльцемъ пѣшки офицера, изъ числа убитыхъ или запасныхъ того же цвѣта. Выборъ сего нового офицера отюдь не стѣсняется наличнымъ составомъ прежнихъ, ни даже предѣлами начального комплекта; воспрещено только переименовывать пѣшку въ короля. (ст. VI).» Это правило давно уже принято всѣми хорошими игроками Россіи, Франціи, Германіи, Америки;*) одни только итальянцы ему противорѣчатъ, утверждая, что пѣшка не можетъ быть ни въ какомъ случаѣ переименована въ офицера еще не снятаго съ доски. Впрочемъ, по повѣйшимъ дошедшими до насъ извѣстіямъ, моденскіе любители, пользующіеся въ Италии большимъ авторитетомъ, изъявили недавно согласіе принять относительно настоящаго пункта обще-европейское правило.

Причины, побудившія г. Яниша совершенно уничтожить взятие пѣшекъ на проходѣ, сохранить калабрійскую рокировку *съ некоторыми только измѣненіями* и не сдѣлать никакой уступки итальянцамъ по вопросу о переименованіи пѣшекъ, — подробно

*) Единственное исключеніе составляетъ г. Ланге; онъ склоняется въ пользу итальянскаго правила.

изложены въ самомъ Уставѣ. Любители, желающіе составить себѣ ясное понятіе о значеніи и историческомъ развитіи постановлений игры, необходимо должны ознакомиться какъ съ этимъ Уставомъ, такъ и съ служащею ему какъ бы введеніемъ, брошюрою того же автора, подъ заглавіемъ: *Règles du jeu des échecs adoptées par la Société des Amateurs d'échecs de St. Pétersbourg, comme base d'un code universel de ce jeu; suivies de notes explicatives, contenant l'histoire et la critique de chaque règle.*

№ 64.

НЕПРАВИЛЬНЫЙ ДЕБЮТЪ.

ФРАНЦ. ЛЮБИТЕЛЬ. (Бѣлые.)	С. ДЮБУДА. (Черные.)	14) b4—b5	d4—d3
1) e2—e4	f7—f5(1)	15) e2—d3°	c6—e5°
2) e4—e5	e7—e6	16) f3—e5°	f7—e5°
3) g1—f3	d7—d5	17) d3—g3	b6—c7
4) d2—d4	c7—c5	18) f1—e2	0—0
5) c1—e3	d8—b6	19) 0—0	f5—f4
6) b2—b3	b8—c6	20) g3—g5	f4—f3
7) d4—c5°	f8—c5°	21) g2—f3°	f8—f3°
8) e3—c5°	b6—c5°	22) b1—d2	f3—h3°
9) a2—a3	g8—h6	23) c3—c4(2)	a8—f8
10) h2—h3	h6—f7	24) a1—d1	f8—f6
11) d1—e2	c8—d7	25) g1—g2(3)	h3—h2+
12) b3—b4	c5—b6	26) g2—g1	f6—g6
13) c2—c3	d5—d4		и черные выигрываютъ.

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ №. 64.

(1) Этотъ контръ-гамбитъ въ высшей степени рискованъ и, при правильной игрѣ начинаящаго, непремѣнно ведетъ къ проигрышу, а потому его можно употреблять только противъ слабѣйшаго игрока. Одинъ изъ сильнейшихъ римскихъ любителей, синьоръ Филиберти, часто играетъ эту партію даже противъ хорошихъ игроковъ. Вотъ для примѣра начало двухъ партій, игранныхъ имъ, по итальянскимъ правиламъ, съ синьоромъ Беллоти, молодымъ очень талантливымъ римскимъ шахматистомъ:

I.

БЕЛЛОТТИ.	ФИЛИБЕРТИ.
(Бѣлые.)	(Черные.)
1) e2—e4	f7—f5
2) e4—f5°	g8—f6
3) g2—g4	d7—d5
4) g4—g5	f6—e4
5) d1—h5+	e8—d7
6) d2—d3	e4—d6
7) f1—h3	e7—e5
8) b1—c3	c7—c6
9) g1—f3	e5—e4
10) d3—e4°	d5—e4°
11) f3—e5+	d7—c6
12) c1—f4	b8—d7
13) c3—e4°	и бѣлые должны необходимо выиграть.

II.

БЕЛЛОТТИ.	ФИЛИБЕРТИ.
(Бѣлые.)	(Черные.)
1) e2—e4	f7—f5
2) e4—f5°	g8—f6
3) g2—g4	h7—h6
4) d2—d4	c7—c5
5) c2—c3	d7—d5
6) f1—g2	b8—c6
7) h2—h3	e7—e5
8) d4—e5°	c6—e5°
9) c1—f4	бѣлые имѣютъ превосходство положенія и лишнюю пѣшку.

(2) Очень слабый ходъ; бѣлымъ грозитъ матъ, а они забоятся о спасеніи пѣшики.

(3) Съ тѣмъ, чтобы если черные съиграютъ f6—g6, промѣнять ферзя на двѣ ладьи.

№ 65.

НОРМАЛЬНЫЙ ДЕБЮТЪ.

С.Дюбуа.	г. Чайковскій.(1)	2) d2—d4	c7—c6(2)
(Бѣлые.)	(Черные.)	3) c2—c4	d7—d5
1) e2—e4	e7—e6	4) e4—d5°	c6—d5°
			35*

5) b1—c3	f8—b4	14) c3—c4	d5—a5
6) d1—b3	b4—c3°+	15) a3—d6	a5—d8
7) b2—c3°	g8—e7	16) c4—c5	a7—a6(3)
8) g1—f3	0—0	17) a1—b1	c6—e7
9) c1—a3	f8—e8	18) f1—e1	e7—d5
10) f1—d3	b8—c6	19) d3—c4	g6—e7(4)
11) b3—c2	f7—f5	20) f3—g5	e7—c6
12) 0—0	e7—g6	21) c2—f5°(5)	d5—f6
13) c4—d5°	d8—d5°	22) e1—e6°	и черные сдаются.

Примѣчанія къ партии № 65.

(1) Г. Чайковскій хороший польскій игрокъ; настоящая партія играна была въ Туринѣ 5 Ноября 1855 г.

(2) Читателямъ нашимъ уже известно, что въ настоящемъ случаѣ, лучшій ходъ есть 2) $d7-d5$; 2) $c7-c6$ гораздо слабѣе, хотя нельзя утверждать, чтобы онъ велъ къ непремѣнному проигрышу.

(3) Слабый ходъ; лучше было бы играть $c6-b4$, а потомъ брать конемъ слона.

(4) Всѣ эти маневры конями рѣшительно ни къ чему не ведутъ, а во время ихъ бѣлые усиливаютъ свою атаку. Положеніе бѣлыхъ слоновъ очень хорошо; оно-то какъ увидимъ, рѣшить участъ битвы.

(5) Превосходный и совершенно неожиданный для черныхъ ходъ. Братъ ферзя ведетъ къ немедленному проигрышу и вообще какъ бы черные не сыграли, партія ихъ проиграна.

№ 66.

ГАМБИТЪ КОРОЛЕВСКАГО КОНИЯ.

Г. Чайковскій. (Бѣлые.)	С. Дюбуа. (Черные.)	9) c1—b2	b8—c6
1) e2—e4	e7—e5	10) c3—d5	0—0
2) f2—f4	e5—f4°	11) a2—a3	e7—g6
3) g1—f3	g7—g5	12) d1—d3	c6—e7
4) f1—c4(1)	f8—g7	13) d5—c3	c7—c6
5) d2—d4	d7—d6	14) a1—e1(3)	d6—d5(4)
6) 0—0	h7—h6	15) e4—d5°	e7—d5°
7) b1—c3	g8—e7	16) c3—d5°	c6—d5°
8) b2—b4(2)	c8—g4	17) c4—a2	g8—h8
		18) d3—b5(5)	g4—f3°

19) g2—f3°	g6—h4	30) a6—b7	g5—g4
20) a2—d5°	a7—a6	31) f3—g4°	f4—f3
21) b5—c4	a8—c8	32) f1—f2	h3—g4°+
22) c4—b3	d8—d7	33) g1—h1	d4—d1
23) c2—c4	d7—h3(6)	34) f2—f1	d1—d2
24) b3—c2	b7—b5	35) e1—e8+	d8—e8°
25) c4—c5	c8—d8	36) b2—d2°	e8—e2
26) d5—b7	g7—d4°+	37) d2—d8+	g8—g7
27) b2—d4°	d8—d4°	38) f1—g1	при этомъ г. Диуба объявляетъ и даетъ матъ въчетыре хода.
28) c2—b2	h8—g8		
29) b7—a6°(7)	f8—d8		

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ №. 66.

(1) Этотъ варіантъ королевскаго гамбита извѣстенъ въ Италии подъ названіемъ «Gambitto lungo», для различія отъ тѣхъ партій, въ которыхъ начинающій на четвертомъ ходѣ подвигается пѣшку королевской ладьи на два мѣста.

(2) Чтобъ помѣстить потомъ ферзева слона на клѣтку b2.

(3) Черные сохранили гамбитную пѣшку, но за то бѣлые имѣютъ прекрасное положеніе и сильную атаку.

(4) Едва ли хорошо, ибо вслѣдствіе этого хода пѣшки ферзева слона черныхъ будетъ изолирована.

(5) Этимъ ходомъ завоевывается пѣшка.

(6) Теперь черные начинаютъ сильную контрѣ-атаку.

(7) Пока бѣлые теряютъ время на истребленіе пѣшекъ, черные усиливаютъ свою атаку.

№ 67.

КОНТРѣ-ГАМБИТЬ ГРЕКО.

УЕЙВИЛЬ.(1) (Бѣлые.)	С. ДЮБУА. (Черные.)	8) d5—c3	c8—f5
(Играна по итальянскимъ правиламъ.)		9) c4—e3	b8—d7
1) e2—e4	e7—e5	10) f1—e2	e8 $\frac{0}{0}$ a8
2) g1—f3	f7—f5(2)	11) e3—f5°	f7—f5°
3) f3—e5°(3)	d8—f6	12) e2—g4	f5—f7
4) d2—d4	d7—d6	13) g4—d7°	f7—d7°
5) e5—c4	f5—e4°	14) c1—e3	d6—d5
6) b1—c3	f6—g6	15) d1—d2	g8—f6
7) c3—d5(4)	g6—f7	16) c3—e2	c8—d6
		17) a2—a3	h8—f8

18) h1—h2	h7—h6	28) a1—a2	h5—f4(7)
19) c2—c3	g7—g5	29) e2—f4°	d6—f4°
20) g2—g4	h6—h5	30) h4—h5	g4—f3
21) e3—g5°(5)	h5—g4°	31) h1—h4	e3—e2(8)
22) h3—h4	g6—h5	32) d3—f3°	e2—f1°Ф.
23) e1 $\frac{0}{0}$ a1	f8—f2°	33) h4—f4°	f1—c4+
24) g5—e3	g4—g3(6)	34) b2—b3	e8—e2+
25) e3—f2°	g3—f2°	35) a2—a1	f2—f1 л.+(9)
26) e1—f1	e4—e3	36) f3—f1°	c4—c3°+
27) d2—d3	d7—g4	37) a1—b1	c3—b2×

ПРИМѢЧАНИЯ КЪ ПАРТИИ № 67.

(1) Сильный английский игрокъ, получившій второй призъ на лондонскомъ турнирѣ 1851 г. Главный характеръ его игры—чрезвычайная осторожность; поэтому борьба его съ остроумнымъ и смѣлымъ Дюбуа очень интересна.

(2) Изобрѣтеніе этого контръ-гамбита приписывается знаменитому итальянскому игроку XVII вѣка Джіоакино Греко, известному, по мѣсту своего рожденія, подъ именемъ Калабрійца. Въ теоретическомъ отношеніи этотъ дебютъ не можетъ быть одобренъ, но на практикѣ его можно иногда употреблять съ успѣхомъ; при малѣйшей ошибкѣ начинающаго, онъ даетъ сильную атаку второму игроку.

(3) Лучшій ходъ; принимать гамбитъ нехорошо.

(4) d4—d5 было бы лучше.

(5) Братъ пѣшку пѣшкой (g4—h5°) было бы основательнѣе.

(6) Очень остроумный ходъ; черные отдаютъ ладью за слона, но за то имѣютъ двѣ пройденныя пѣшки, которыя скоро доставятъ имъ побѣду.

(7) h5—g3 было бы еще сильнѣе.

(8) Превосходный маневръ; вообще г. Дюбуа играетъ конецъ этой партии чрезвычайно блестательно.

(9) По принятymъ въ Италии правиламъ, пѣшка можетъ превращаться только въ такого офицера, котораго нѣть на доскѣ въ моментъ достижения ею крайней линіи.

№ 68.

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ГАМБИТЬ.

С. Дюбуа. (Бѣлые.)	Уейвиль. (Черные)	29) d2—g2 30) h1—g2° 31) c3—d4°	e4—g2°+ c5—d4° a8—e8
(Играна по итальянскимъ правиламъ.)			
1) e2—e4	e7—e5	32) a1—f1	g5—g4
2) d2—d4	e5—d4°	33) h2—h4(7)	a7—a6
3) f1—c4	d7—d6(1)	34) h4—h5	g6—g8
4) g1—f3	b8—c6	35) f1—f2	e8—e6
5) f3—d4°	g8—e7	36) f2—c2	g8—e8
6) f2—f4	c6—d4°	37) g2—f2	h7—h6
7) d1—d4°	e7—c6	38) a2—a4	b5—a4°
8) d4—f2	f8—e7	39) b3—a4°	e6—e4
9) b1—c3	0—0	40) f5—f4	e4—e6
10) f1 $\frac{0}{0}$ h1	c8—e6	41) f4—g4°	e6—f6°+
11) c3—d5	e7—h4(2)	42) f2—g2	f6—f5
12) g2—g3	h4—f6	43) c2—f2	f5—f2°+
13) c2—c3	c6—a5	44) g2—f2°	d6—d5
14) c4—d3	c7—c6	45) g4—f4	h8—g7
15) d5—f6°+	d8—f6°	46) f4—f5	e8—d8
16) c1—e3	b7—b5	47) f5—e5(8)	d8—d6
17) e3—d4	f6—d8	48) f2—e3	g7—f8
18) f4—f5	e6—c4	49) e3—f4	f7—f6
19) d3—c4°	a5—c4°	50) e5—e1	f8—f7
20) f5—f6	g7—g6	51) f4—f5(9)	d6—c6
21) f2—f4	g8—h8	52) e1—b1	c6—c4
22) f4—h6	f8—g8	53) b1—b7+	f7—g8
23) f1—f4(3)	g6—g5(4)	54) f5—g6(10)	g8—f8
24) f4—f5	g8—g6	55) g6—f6°	f8—e8
25) h6—h5	c6—c5(5)	56) f6—e5	c4—a4°
26) b2—b3	c4—d2(6)	57) e5—d5°	a6—a5
27) h5—e2	d8—e8	58) d6—e6	и послѣ еще нѣ- сколькихъ ходовъ черные сдаются.
28) e2—d2°	e8—e4°+		

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ №. 68.

(1) Нехорошо; вмѣсто этого надо играть b8—c6, что приводить игру къ гамбиту шотландскому или g8—f6, что по мнѣнію г. Ланге и Дюбуа, самая лучшая защита или иаконецъ f8—b4+.

- (2) Ни къ чему неведущій ходъ.
(3) Бѣлые слишкомъ торопятся атакой.
(4) Самый лучшій ходъ.
(5) Теперь атака бѣлыхъ совершенно отражена, и черные имѣютъ даже превосходство положенія.
(6) Едва ли хорошо; отводить коня на a5 или b6 было бы кажется лучше.
(7) Не забывайте, что по итальянскимъ правиламъ пѣшки не могутъ брать на проходѣ.
(8) Всѣ эти маневры ладьею, какъ съ той такъ и съ другой стороны, очень хороши.
(9) Теперь бѣлые имѣютъ очевидное превосходство положенія: король ихъ совершенно свободно можетъ маневрировать; тогда какъ черный напротивъ того очень стѣсненъ въ своихъ движеніяхъ.
(10) Это сильнѣе чѣмъ брать непосредственно пѣшку.

№ 69.

ГАМБИТЬ КОРОЛЕВСКАГО КОНИЯ.

С. Дюбуа.	г. Робелло.	16)	d5—a8°	g6—f4°
(Бѣлые.)	(Черные.)	17)	d2—f4°	c8—a6
1) e2—e4	e7—e5	18)	d3—b3	a5—b5
2) f2—f4	e5—f4° *	19)	0—0—0	b8—d7
3) g1—f3	g7—g5	20)	b3—d5	b5—b6
4) h2—h4	g5—g4	21)	e4—e5	f3—f2
5) f3—e5	h7—h5(1)	22)	a8—c6	f2—f1 ф.
6) f1—c4	h8—h7	23)	d1—f1°	a6—f1°
7) d2—d4	d7—d6	24)	e5—e6	f7—e6°
8) e5—d3	f4—f3	25)	d5—e6°+	h7—e7(4)
9) g2—g3(2)	g8—e7	26)	c6—d7°+	e8—d8
10) d3—f4	e7—g6	27)	f4—g5	b6—a5
11) d1—d3	c7—c6	28)	g5—e7°+	f8—e7°
12) b1—c3	b7—b5	29)	h1—f1°	b4—b3(5)
13) c3—b5°(3)	c6—b5°	30)	f1—f8+	e7—f8°
14) c4—d5	d8—a5+			и бѣлые даютъ матъ въ три хода.
15) c1—d2	b5—b4			

ПРИМѢЧАНІЯ КЪ ПАРТИИ № 55.

- (1) С. Дюбуа всегда утверждалъ, въ противность обще принятому мнѣнію, что этотъ ходъ не даетъ полной защиты; новѣйшіе

анализы подтвердили его мнѣніе и теперь признано, что лучшій ходъ въ настоящемъ положеніи не h7—h5, но g8—f6.

(2) Это, по мнѣнію г. Дюбуа, лучше чѣмъ брать пѣшику. Онь замѣчаетъ, что хотя пѣшики королевскаго фланга защищающагося очень сильны, но за то ему трудно будетъ развернуть своихъ офицеровъ.

(3) Это пожертвованіе совершенно безопасно ибо бѣлые получатъ ладью за коня.

(4) e8—d8 было бы конечно лучше, но и при этомъ побѣда осталась бы за бѣлыми напр.

25) e8—d8

26) c6—d7° h7—d7°

27) h1—f1° f8—e7 (Лучшій ходъ.)

28) f4—g5 e7—g5°+

29) h4—g5° игра бѣлыхъ очевидно лучше.

(5) Весь конецъ партіи черные играютъ очень слабо.

РѢШЕНІЕ ЗАДАЧЪ.

№ 15.

1) g5—e6 f7—e6° (лучшій ходъ)

2) b2—e5 d6—e5° (лучшій ходъ)

3) e3—c5° какъ угодно.

4) Ферзь даетъ матъ.

№ 16.

1) f4—h5 c4—c3 (лучшій ходъ)

2) f3—g3 c3—c2

3) f2—f4+ e5—f5°

4) c5—d5 какъ угодно

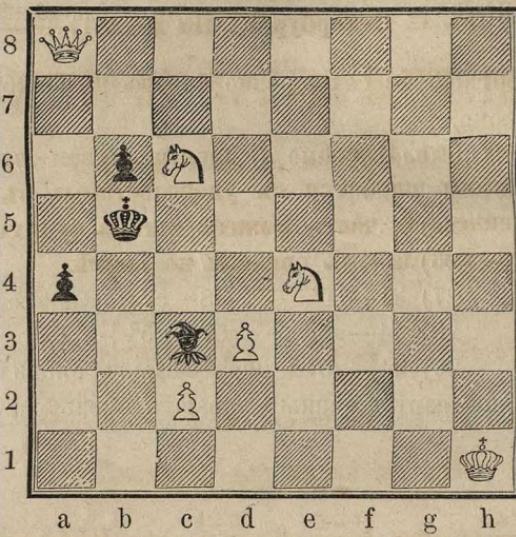
5) g3—g5×

Задачи.

№ 19.

ГРИМША (займствовано изъ «Chess Player's»).

ЧЕРНЫЕ.



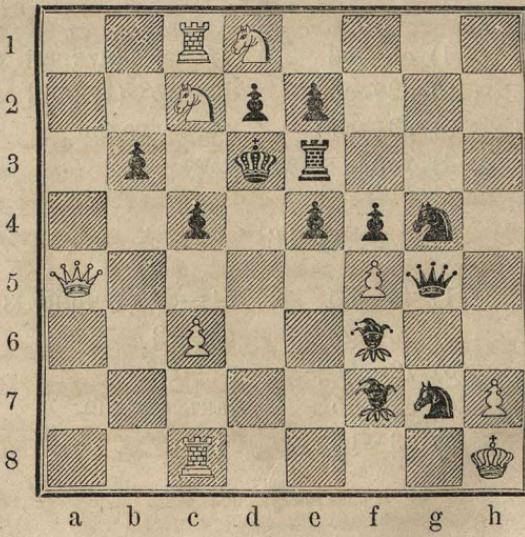
БЕЛЫЕ.

Бѣлые начинаютъ и даютъ матъ въ 3 хода.

№ 20.

ГРИМША (займствовано изъ «Chess Player's»).

ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

Бѣлые начинаютъ и даютъ матъ въ 4 хода.

Корреспонденция. *Н. И. Петровскому*. (въ Кронштадтѣ). Начало настоящаго Листка — служить отвѣтомъ на Ваше письмо. Разрѣшить кипергань въ 40 ходовъ и такъ великолѣпно разрѣшить, какъ Вы это сдѣлали, — подвигъ выше всякой похвалы!

Г—ну Ен—ву (въ С. Петербургѣ). На ходъ 1) $\xrightarrow{g5-f7}$, черные отвѣтятъ посредствомъ 1) $\xrightarrow{b7-e4}$ и мата въ четыре хода не будеть.

Г—ну Лу—ву (въ Вяткѣ). Редакціи весьма пріятно, что Шахматный Листокъ читается съ удовольствиемъ въ провинціи. Отвѣтъ на техническую часть Вашего письма будетъ сообщенъ Вамъ въ непродолжительномъ времени по почтѣ.

РУКОВОДСТВО КЪ ПРУЧЕНИЮ ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

СОЧ. КН. С. УРУСОВА.

(статья 8-я)

ГЛАВА ТРЕТЬЯ.

(Продолжение.)

ПРИМѢРЫ для ладьи и слона.

Діагр. CXXVIII. 1) $\frac{e4-d5}{e7-d8}$ 2) $\frac{e5-d6}{d8-e7}$, или: 1) $\frac{e4-c6}{e7-d8}$ 2) $\frac{e5-d6}{d8-e7}$.

Можно подумать, что послѣ занятія опозиціи матъ близокъ; на самомъ же дѣлѣ выигрышъ такъ далекъ, что приводить даже въ сомнѣніе вопросъ относительно возможности удержанія короля черныхъ на послѣдней линії.

1) $\frac{e4-c6}{e7-d8}$ 2) $\frac{h6-d6+}{d8-e7}$ (2) $\frac{h6-h8+}{d8-e7}$ 3) $\frac{h8-e8+}{e7-f7}$ 4) $\frac{e8-e6}{c7-e7}$) 3) $\frac{d6-e6+}{e7-f7}$
4) $\frac{c6-e8+}{f7-g7}$ ($\frac{c6-d5}{c7-e7}$) 5) $\frac{e5-d6}{c7-a7}$ 6) $\frac{e6-g6+}{g7-f8}$ 7) $\frac{e8-c6}{f8-f7}$ 8) $\frac{g6-g1}{f7-f6}$ 9) $\frac{g1-f1+}{f6-g5}$
10) $\frac{d6-e5}{a7-g7}$ — Вытѣсненіе невозможно и игра ничья.

Можно согласиться съ Филидоромъ въ томъ, что король черныхъ можетъ быть приведенъ въ положеніи діагр. CXXIX, CXXX, CXXXI, CXXXII, и т. п.; но нельзя согласиться, чтобы въ этихъ положеніяхъ ходъ могъ бы быть за бѣлыми.

Въ положенія діагр. CXXX, при ходѣ бѣлыхъ было бы, какъ доказали Филидоръ и Лолли, слѣдующее:

1) $\frac{e1-e8+}{d7-d8}$ 2) $\frac{e8-c7}{d8-d2}$ 3) $\frac{e7-f7}{d2-d1}$ 4) $\frac{f7-a7}{d1-b1}$ 5) $\frac{c5-a3}{c8-b8}$ 6) $\frac{a7-e7}{b8-a8}$
7) $\frac{e7-e4}{b1-b7}$ 8) $\frac{e4-e5}{b1-b7}$ бѣлые выигрываютъ.

Но въ томъ-то и дѣло, что въ этомъ положеніи ходъ бываетъ за черными, при чёмъ, хотя бы слонъ стоялъ даже на b6, будетъ

1) $\overline{d7-c7+}$ 2) $\overline{e6-d6}$ 3) $\overline{d6-e6}$ игра ничья; ибо если 4) $\overline{e1-a1}$ то $h7-h6+$, а если 4) $c5-e7$, то $h7-h6+$ и $c8-c7$; король уходит съ послѣдней линіи.

Точно также: въ діагр. CXXXI, 1) $\overline{c7-b7+}$ 2) $\overline{b6-c6}$ 3) $\overline{c6-d6}$ 4) $\overline{b5-c4}$ 5) $\overline{c4-e6}$ 6) $\overline{f1-b1+}$ 7) $\overline{h7-h6+}$ 8) $\overline{b8-b7}$ 9) $\overline{b7-a6}$ игра ничья.

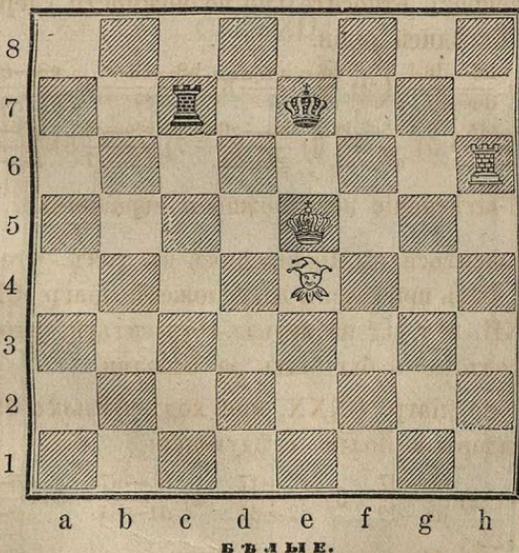
Но въ положеніи діагр. CXXXII, выигрышъ возможенъ даже при ходѣ черныхъ.

1) $\overline{b7-a7+}$ 2) $\overline{a6-b6}$ 3) $\overline{b6-c6}$ 4) $\overline{a5-c7}$ 5) $\overline{c7-d6}$ 6) $\overline{c1-e1}$ 7) $\overline{e1-e8+}$ 8) $\overline{d6-c5+}$ 9) $\overline{e8-a8+}$ бѣлые выигрываютъ.

Въ положеніяхъ діагр. CXXXIII, CXXXIV, CXXXV, CXXXVI, CXXXVII, выигрышъ тоже возможенъ.

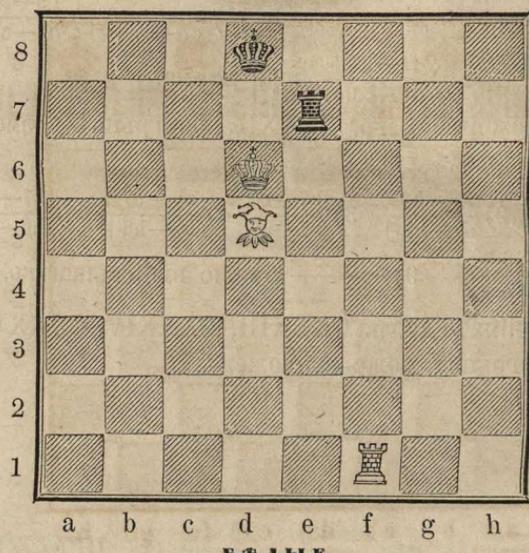
CXXVIII.

ЧЕРНЫЕ.



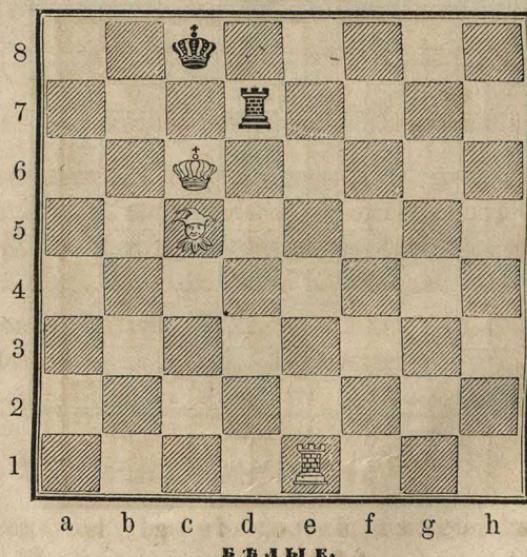
CXXIX.

ЧЕРНЫЕ.



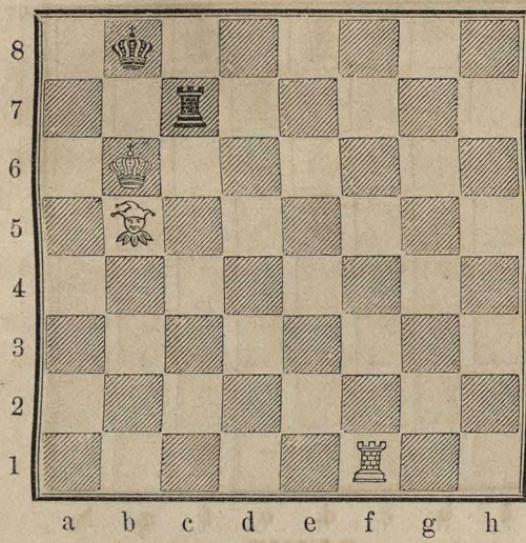
CXXX.

ЧЕРНЫЕ.



CXXXI.

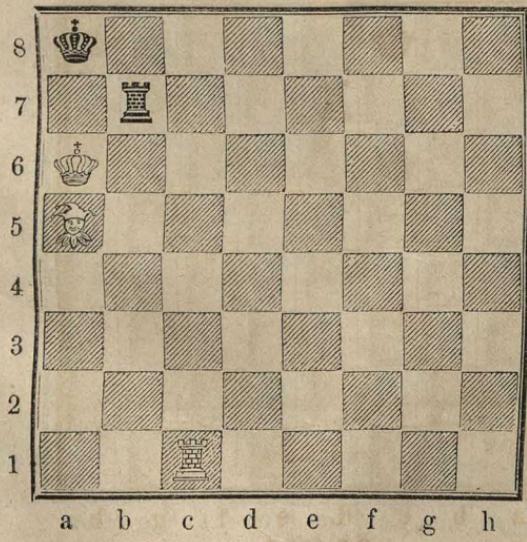
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

CXXXII.

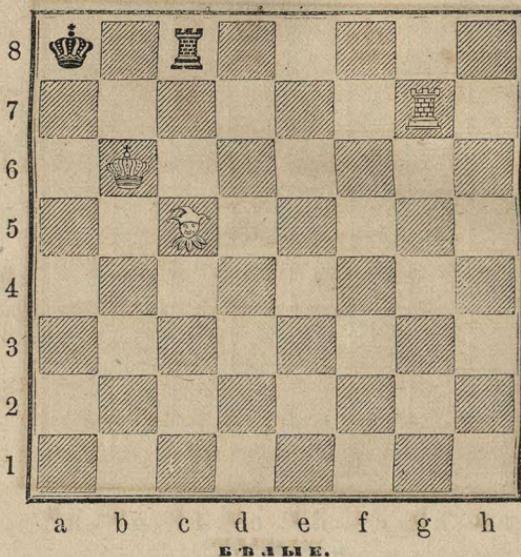
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

CXXXIII.

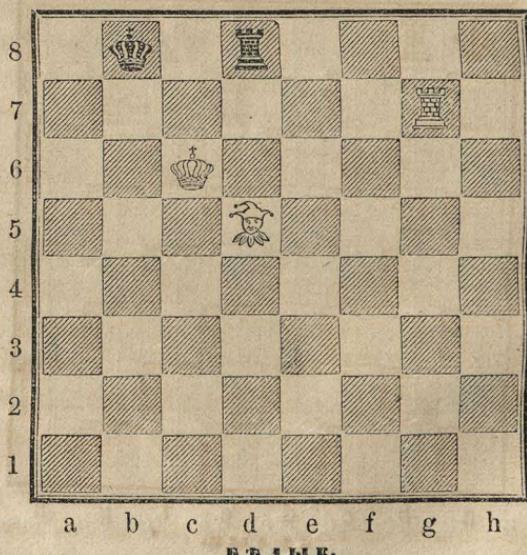
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

CXXXIV.

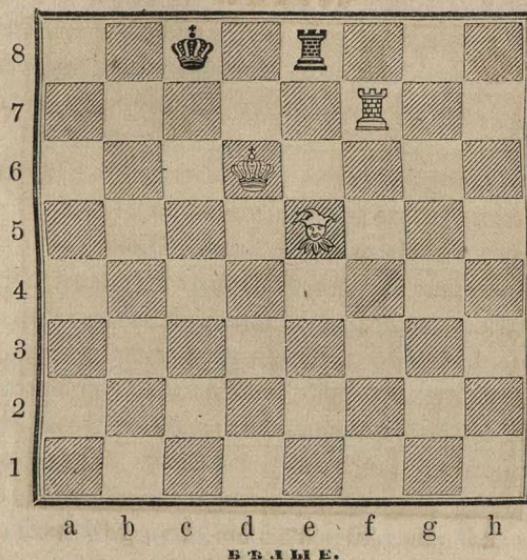
ЧЕРНЫЕ.



БЕЛЫЕ.

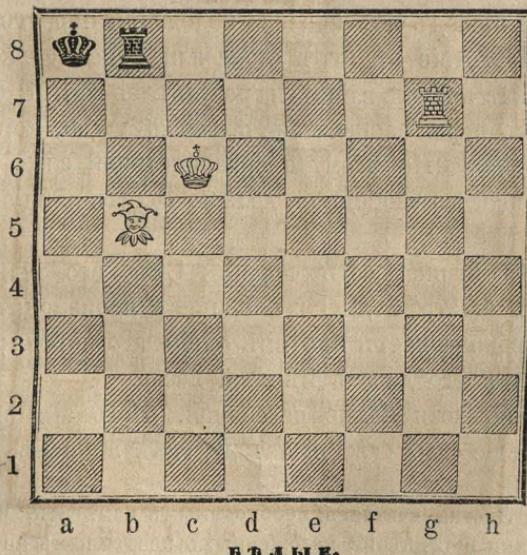
CXXXV.

ЧЕРНЫЕ.



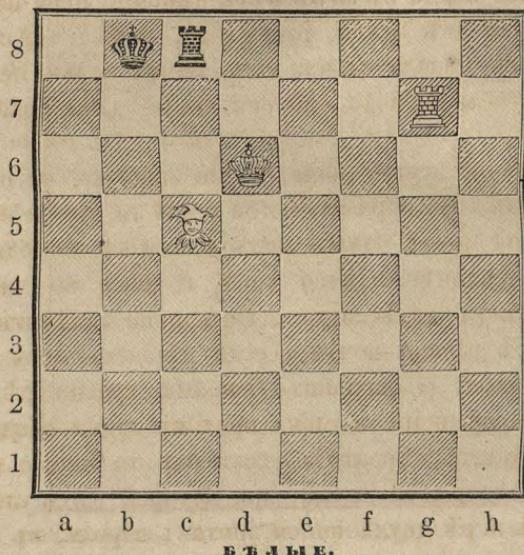
CXXXVI.

ЧЕРНЫЕ.



CXXXVII.

ЧЕРНЫЕ.



10. ЗАКЛЮЧЕНИЕ.*)

Важнейший выводъ изъ анализа положений первого класса есть тотъ, что присутствіе въ игрѣ слона или коня только въ весьма рѣдкихъ случаяхъ имѣеть влияніе на результатъ партії; большою частію результатъ игры зависитъ отъ ферзя, ладьи, короля, пѣшки и первенства хода. По этому о сравнительной силѣ шашекъ, на доскѣ подходящей къ свободной, должно судить слѣдующимъ образомъ.

Сильнейшая шашка есть ферзь. Сила его выражается въ томъ, что онъ быстрѣе другихъ шашекъ производитъ нападеніе и безусловно выигрываетъ противъ одинакаго короля; кроме того и въ способности его давать вѣчный шахъ.

Сила короля, хотя болѣе пассивная, чѣмъ активная, можетъ считаться больше силы каждой изъ другихъ шашекъ, ибо по усло-

*.) Редакція Листка считаетъ необходимымъ замѣтить, что она не согласна со многими изъ мнѣній, положенныхъ почтеннымъ авторомъ въ настоящемъ «Заключеніи».

Прим. Ред.

віамъ игры для него существуетъ пять, предохраненіе отъ опасности объявленіемъ шаха, и стремленіе всѣхъ шашекъ защитить его.

Ладья безспорно сильнѣе каждой изъ остальныхъ трехъ шашекъ; однако же, когда въ игрѣ нѣть пѣшекъ, игра почти всегда бываетъ ничья, и двѣ ладьи, равныя 28, слабѣе ферзя, который $= 22\frac{3}{4}$; значитъ нападательная сила одной ладьи не только не соотвѣтствуетъ величинѣ 14, но она менѣе даже половины силы ферзя.

Для атаки конь лучше слона, а для защиты, наоборотъ, — слонъ лучше коня. Но поразительнѣе всего то, что и на практикѣ выходитъ, что на доскѣ близко подходящей къ свободной, пѣшка сильнѣе слона, сильнѣе одного коня, и даже во многихъ случаихъ подходитъ къ силѣ ладьи. Нельзя не замѣтить, что присутствіе въ игрѣ пѣшки почти всегда рѣшаетъ игру въ пользу какой-либо стороны: розыгрыши бываютъ весьма рѣдко. Такъ напр., если въ игру ладьи и слона противъ ладьи введемъ пѣшку — выигрышъ будетъ вѣроятнѣе, хотя бы эта пѣшка была бы и значительной поддержкой ладьи, при которой нѣть слона. Тоже самое будетъ въ игрѣ двухъ коней противъ короля, въ игрѣ ферзя противъ ладьи и слона, и т. п. Это вліяніе пѣшки на результатъ игры только тѣмъ и объяснимо, что сила ея отъ перестановки съ одной клѣтки на другую слишкомъ рѣзко измѣняется сравнительно съ другими шашками: иногда сила ея равняется какъ-бы отрицательной величинѣ, какъ напр. въ игрѣ противъ двухъ коней, иногда же дѣлается равной силѣ ферзя, то есть сильнѣйшей шашкѣ.

Если наставимъ на доску много шашекъ, — сила пѣшки сдѣлается почти не замѣтною, а иногда и отрицательною; но лишь только отынемъ отъ каждой стороны по ровному числу офицеровъ, то есть произведемъ мѣну, сила пѣшекъ необычайно возрастетъ. Въ началѣ и срединѣ игры, т. е. при 32-хъ шашкахъ, сила пѣшки почти всегда бываетъ столь незначительна, что иногда не знаемъ какъ бы отдать всѣ пѣшки, чтобы только разширить кругъ дѣйствія офицеровъ, за то пожертвованіе пѣшки въ началѣ игры дорого обходится подъ конецъ.

Этимъ объясняется почему въ начальномъ положеніи выгодно давать гамбитъ; но этимъ же объясняется и то, что только тотъ гамбитъ хорошъ, который не отдаетъ пѣшку безъ надежды на возвращеніе ея.

Каждый сознается, что способность шашки измѣняться отъ перемѣщенія ея съ одной клѣтки на другую можетъ быть весьма полезнымъ орудиемъ въ рукахъ хорошаго игрока. Во многихъ

случаяхъ внезапное измѣненіе силы шашки можетъ уподобляться неожиданному появлению резерва.

Въ этомъ отношеніи слабѣйшая изъ шашекъ есть, очевидно, ладья. На свободной доскѣ она всегда равна 14, а на стѣсненной только ту пользу и можно изъ неё извлечь, что зайдешь ею открытую линію; да и то, для достиженія этой выгода, почти всегда приходится или жертвовать пѣшкой, или разстраивать фронтъ пѣшекъ утвержденныхъ въ центрѣ. Это наводить на ту мысль, что на стѣсненной доскѣ выгоднѣе имѣть коня или слона, чѣмъ ладью. Но чѣмъ больше открытыхъ полей, тѣмъ выгоднѣе имѣть ладью. Въ особенности сильны двѣ ладьи дѣйствующія по одной линіи, то есть *дублированная ладья*.

Изъ вышеизложенного проистекаютъ слѣдующія правила для дѣйствія офицерами:

1) Для наступательной игры выгодно съ самаго начала выводить къ серединѣ доски коней, слоновъ и ферзя.

2) Ладью должно направлять туда, где предвидится открытая линія. Такъ напр. если предвидится мѣна центральныхъ пѣшекъ, — должно рокировать; если же предвидится открыть крайнюю линію, — не должно рокировать или, если и рокировать, то въ противную сторону.

3) Въ своемъ мѣстѣ замѣтилъ я, что ферзь сильнѣе нѣсколькихъ фигуръ вмѣстѣ, потому что силы двухъ фигуръ въ немъ сосредоточены. Изъ этого слѣдуетъ, что тѣмъ сильнѣе дѣйствіе шашекъ, чѣмъ онъ сосредоточеннѣе: лучше дѣйствовать тремя шашками на одинъ пунктъ, чѣмъ четырьмя на четыре.

4) Всякая вообще мѣна, а въ особенности мѣна большихъ фигуръ, напр. ферзей, должно ослабить атаку уже потому, что сокращаетъ борьбу: чѣмъ атака продолжительнѣе, тѣмъ успѣхъ ея вѣроятнѣе. Нечего и говорить, что если у обороняющагося лишняя пѣшка, какъ это бываетъ въ гамбитныхъ играхъ, мѣну должно избѣгать во многихъ случаяхъ болѣе чѣмъ потерю пѣшки. Прежде чѣмъ решаться на мѣну офицеровъ, должно стараться уничтожить пѣшки непріятеля. Надо всегда помнить и имѣть въ виду, что пѣшка решаетъ игру, между тѣмъ какъ слонъ и конь не всегда.

5) Всего важнѣе при атакѣ — время. Изучая наступательный образъ игры, должно особенное стараніе приложить къ тому, чтобы научиться выигрывать, или по-крайней-мѣрѣ не терять времени; ибо сила хода не то что сила шашки, которая почти всегда бываетъ очевидна: въ проигранномъ времени рѣдко кто изъ игро-

ковъ умѣеть отдавать себѣ отчетъ; иногда думается, что правильно съигралъ а входитъ противное. Этотъ элементъ игры, время, всего лучше постигается изъ чтенія, разумѣется внимательнаго, партій Калабрійца и другихъ ему подобныхъ.*)

6) Для обороны врядъ ли полезно раскрывать игру съ самого начала; лучше вывести своихъ офицеровъ тогда, когда обозначится планъ атаки. Но несомнѣнно то, что контроль-атака можетъ имѣть успѣхъ только по отраженіи атаки; ибо шахматы не военная игра: въ шахматахъ ходятъ по очереди и следовательно, атака всегда возьметъ верхъ надъ контроль-атакой. Впрочемъ, всѣ эти правила относятся до противниковъ равносильныхъ.

7) Атака всего чаще прекращается мѣной; поэтому, если атакующій выводить королевскихъ офицеровъ, обороняющійся долженъ выводить ферзевыхъ, и т. п.

Предписать каждой шашкѣ особенную клѣтку и свой образъ дѣйствій — невозможно. На этихъ правилахъ покуда мы остановимся и перейдемъ къ игрѣ пѣшками. Въ этой игрѣ скрываются всѣ трудности, загадки и разгадка искусства владѣть шашками.

*) Калабріецъ (т. е. Джіоакино Греко) славился, въ особенности, искусствомъ вести сильные атаки, сопровождавшіяся не рѣдко блестящими по жертвованіями; по этому надо полагать, что почтенный авторъ, подъ словомъ «другихъ ему подобныхъ» разумѣетъ шахматистовъ, игра которыхъ представляетъ тотъ же сильно-наступательный характеръ.

Прим. Ред.

