

## Введение.

В 2007 –ом мы вспоминаем Александра Дмитриевича Петрова и его *Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простыя шашки.*

На нашем календаре отметим дни:

7 июля 1827 г., 180 лет назад, цензор Гаевский подписал в печать первую в России книгу о шашках.

22 апреля 1867 -ого, 140 лет назад почил ее автор Александр Дмитриевич Петров, основоположник русского шахматного и шашечного искусства.



*Петров Александр Дмитриевич*

*Из энциклопедий.*

*Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона*

Петров, Александр Дмитриевич

— самый известный русский шахматист († в 1867 г.), считавшийся не имевшим равных в России. Его «Шахматная игра» (СПб., 1824) была вторым русским оригинальным сочинением по этому предмету. С 1840 г. П. жил в Варшаве, занимая разные высшие должности. Блистательные партии его еще в 30-х годах доставили ему прозвание «русского Филадельфа». Никто лучше П. не постиг стиль филадельфской игры, его умение действовать пешками; укреплять их в центре и ими решать сражение; игра его нередко оживлялась самыми блестящими пожертвованиями. Петров только один раз побывал за границей, в 1863 г., но с первыми игроками не играл: Морфи и Колиш, бывшие в то время в Париже, уклонились от состязания с ним. Много интересных статей П. и шахматных рассказов напечатано в «Отечественных записках» 40-х годов и в «Шахматном листке» Михайлова, 1859—62 гг. Его шахматные задачи (преимущественно многоходные обратные маты) отличаются замысловатостью и остроумием. Теорию шахматной игры он обогатил

несколькими исследованиями: один дебют носит до сих пор его имя. Партия П. с Гофманом пользуется всемирной известностью.

*А. Макаров.*

*Большая Советская Энциклопедия*

Петров Александр Дмитриевич [1(12)2. 1794, с. Бисерово Псковской губернии,- 10(22).4.1867, Варшава], сильнейший шахматист России 1-й половины 19 в., шахматный теоретик и литератор. Победитель многих встреч с выдающимися шахматистами России и Польши (матчи с А. Гофманом, К. А. Янишем, С. С. Урусовым, И. С. Шумовым). Как шахматист мирового класса был приглашен на 1-й международный турнир в Лондоне (1851), но участвовать не смог. Автор первого русского учебника шахматной игры, а также составитель сложных и оригинальных шахматных задач. Широкую известность получил разработанный П. дебют - русская партия или защита П.

Соч.: Шахматная игра, приведенная в систематический порядок, с присовокуплением игор Филидора и примечаний на оныя, изданная Александром Петровым, СПб, 1824.

Лит.: Линдер И. М., А. Д. Петров - первый русский шахматный мастер, 2 изд., М., 1955.

*Вехи жизни.*

1.2.1794. Рождение.

«Я родился 1 февраля в Псковской губернии в сельце Бисереве, близ города Опочки. Из ранних лет моего детства более всего осталось в моей памяти: песчаные берега реки Великой, [...] резные шахматы, подаренные мне на именины дедушкой по матери, Иваном Алексеевичем Соколовым, когда мне было четыре года. Шахматы эти были первыми моими игрушками. Отец мой довольно хорошо играл в шахматы. Он показал мне ходы шашек и первоначальные правила игры. Семи лет я играл изрядно» (Цитата из автобиографии А. Д. Петрова «Краткий очерк о моей шахматной жизни» (1860)).

1804. Переезд в столицу. Здесь прожил с 1804-1840 гг.

«Переехав с родителями в Санкт-Петербург, я поступил в частный институт протоиерея Каменского. Тогда мне было 10 лет. Первоначальные успехи поселили во мне страсть к шахматам» (там же).

В 14 лет определен на службу в канцелярию (и возглавит ее в 30-е гг., в чине коллежского советника).

1809. Выиграл матч у одного из лучших петерб. шахматистов А. Копьева +4-2=1.

Так пришел на полвека первый шахматист России. Первым во всем: игрок, организатор, теоретик, композитор, пропагандист, учитель.

1824 г. Печатается «*Шахматная игра, приведенная в систематический порядок, с присовокуплением игор Филидора и примечаний на оныя, изданная Александром Петровым*», (ч. 1 - 2: Теория шахматов; ч. 3 - 5: Практика шахматов, С.-Пб., 1824; (В 1977 г. вышло факсимильное переиздание)).

Автор подарил книгу «Милостивому Государю Александру Сергеевичу Пушкину в знак истинного уважения», - так было им подписано.

1827 г. Выход в свет «*Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простыя шашки.*»

1837 г. А. Д. Петров собрал Общество любителей шахматной игры, куда входили все мастера игры Санкт-Петербурга.

Шахматное собрание проходили на дому А. Д. Петрова на Фонтанке (несохранился; приблизительное местонахождение - Набережная Фонтанки, 145).

Прошла первая в России шахматная партия по переписке, где победил А. Д. Петров.

1840 г. – отъезд в Королевство Польское, в ее столицу Варшаву, где занимал высокие посты и продолжал и развивал шахматную жизнь Польши. Известны его игры с местными шахматистами (Винавер, Гофман, Севелюнский, Шиманский).

1842-1843 г.г. К.А.Яниш публикует в Дрездене и Санкт-Петербурге на французском языке фундаментальный двухтомник *Analyse Nouvelle des ouvertures du jeu des Echecs*, «Новый анализ начал шахматной игры». Ученик А.Д. Петрова включил исследования дебютов своего учителя (таких как: дебют 1. e4 e5 2. Kf3 Kf6, она же «Защита Петрова», королевский гамбит, дебют слона ).

1844-45 г.г. Выходят в свет рассказы «Сцены из жизни шахматных игроков».

1853 г. На открытие шахматного клуба в Петербург возвратился А. Д. Петров, встретившись в матчах с Шумовым, С. Урусовым и др. Клуб был закрыт в 1862г.

1859 г. Издание первого русского шахматного журнала «Шахматный листок», где публиковались статьи А.Д. Петрова. В нем в мае 1861-ого раскрывалось имя автора «*Руководства...*».

1860 г. А. Д. Петров пишет «Краткий очерк моей шахматной жизни».

1861 г., июнь. в приложении к журналу «Русское слово» вышли «Воспоминания»

1862 г. Отставка в чине действительного тайного советника.

1863 г. А. Д. Петров выехал из Российской Империи. Побывал в европейских шахматных центрах, знакомился с игроками.

10 апреля 1867 года, Варшава.

Дата и место смерти.

### *Что сделал первым в России?*

1-6. Первый российский шахматист мирового уровня и признания – во всех ипостасях: игрок, теоретик, композитор.

Автор первой русской оригинальной книгой о шахматах (известны более ранние: Леонтьев А. Л., Описание китайской шахм. игры..., С.-Пб., 1775, «Правила для шашечной игры», 1791 (перевод с франц. эссе Б. Франклина «Моральные ценности шахмат»), и наконец учебник «О шахматной игре» И. Бутримов, С.-Пб., 1821 ).

Ю.В. Шестаков описывая «Историю борьбы за мировую корону», в главе «Некоронованные чемпионы, сильнейшие игроки до 1886 года» одну из частей посвятил А. Д. Петрову<sup>1</sup>:

«Во всём - первый...

А.Д.Петрова с полным основанием можно назвать нашим первым шахматным университетом. Петров был родоначальником отечественной шахматной композиции. Его многоходовые задачи, напоминавшие часто позиции из практической игры, его кипергани (задачи на обратный мат), которые отличались богатством идей и необычайной трудностью решения; наконец, его знаменитые изобразительные и патриотические задачи «Бегство Наполеона из Москвы в Париж» и «Партизанская война», положившие начало оригинальному жанру композиции, стали ещё одним ярким свидетельством его редкостного шахматного таланта и художественности его шахматной мысли.»

7. Первый русский шахматист, давший имя дебюту: «Защита Петрова», она же «Русская игра» (1. e4 e5 , 2. Nf3 Nf6), официальное название Petrov's Defense, ECO код C42 в классификации дебютов Encyclopaedia of Chess Openings .

8-12. Основоположник шашечного искусства, как особой области творчества.

Первым записал партии, фрагменты партий и композиции благодаря введения (цифровой) нотации. Она отличалась от принятой в шахматах и сравнивалась через усилия Н. Н. Панкратова (ввел буквенно-цифровую запись с использованием русского алфавита) и Д. И. Саргина (он «пожалуй, первым отходит от принятой тогда нотации и полностью распространяет принятую в шахматах нотацию»<sup>2</sup>).

Внедрение способа фиксации игры в русские шашки осуществило переворот в самой игре, введя ее в письменную культуру.

Владимир Голосуев, гроссмейстер и историк шашечной игры, писал: «Значение «Руководства...» для последующего развития шашечной игры исключительно велико. В то время еще не было единых правил игры, установившихся в практике начал и позиционных принципов ведения борьбы. Петров первым заложил основы существующего и поныне

<sup>1</sup> Шестаков Ю.В. История борьбы за мировую корону. - Шелехов, 2002, стр. 37-38

<sup>2</sup> Голосуев В. М. Древняя и загадочная игра. (Мир шашек) – СПб,1997.

шашечного кодекса, открыл ряд ценных приемов в окончаниях, стал первым комментатором сыгранных партий и основоположником шашечной композиции»<sup>3</sup>.

9. Первое изложение правил игры в шашки. см. гл. I. *Описание простой шашечной игры*, II. *О положении шашечницы и шашек*, III. *О ходе и действии шашек*, V. *Общие правила и примечания*, VI. *Частные правила шашечной игры*.

10. Творчество А. Д. Петрова сейчас называют первым этапом композиции, ее становлением и зарождением (задач, этюдов, проблем, комбинационных проблем).

Первым сформировались задачи. Уже в следующей (известной) шашечной книге - «Таблицы игор в простые шашки, служащие введением в общую правильную игру в шашки, сочиненные любителем цифр» (М., 1836) безвестный автор дал в 32 таблицах (диаграммы без черных полей, ср. *Руководство*, стр. 18) 30 задач.

С развитием периодики, до нас дошли партии с комбинациями, этюдами, сложными построения с дамками, как свидетельство развития композиции и в целом, шашечного искусства.

«Этот странный и неповторимый жанр - смесь поддавков и крепких! Первая публикация комбинационной проблемы (дамочной концовки) относится к 1827 году, к первой шашечной книге на русском языке.[...] Но, как ни странно, ажиотажного роста интереса к комбинационным проблемам не получилось... Периодически в печати появлялись комбинации из партий, или (редко) сочиненные дамочные концовки [...], но попыток упорядочить требования, создав тем самым жанр шашечной композиции, никто не предпринимал» - так начинается статья Петра Шклучова «Проблемы. Часть I. Комбинации, концовки, комбинационные проблемы»<sup>4</sup>.

11. Первый, кто рассмотрел шашечную терминологию и выделил их в словарь. см. гл. IV. *Изъяснение речений, в шашечной игре употребляемых*.

12. Зачинатель изучения *Окончания игор*, см. гл. XI.

«Опубликованный им способ выигрыша тремя дамками против одинокой дамки известен сейчас даже начинающим любителям.

Вероятнее всего, Петров «треугольник» не изобретал, а перенес его в русскую литературу из зарубежных источников. Как подметил украинский мастер А. Колесников, путь к победе в окончании – белые дамки a1, c1, c3; черная дамка b8 – был продемонстрирован в 12 ходов еще автором «Книги для играющих в шашки» Педро Руизо Монтеро в 1591 году. А сам Монтеро применял его в практике еще за шесть лет до выхода книги.

<sup>3</sup>

там же.

<sup>4</sup>

источник: [http://plus.gambler.ru/tavlei/theory/komp\\_a5.htm](http://plus.gambler.ru/tavlei/theory/komp_a5.htm)

Поэтому за рубежом этот способ и поныне именуют способом Монтеро или «классическим методом», сообщает Владимир Голосуев<sup>5</sup>.

Н. А. Кукуев, прославленный шашимт, этюдист и учитель, отмечал: «Первые теоретические работы по исследованию нормальных окончаний принадлежат А. Д. Петрову, указавшему в своем руководстве (1827 г.) способ ловли одинокой дамки тремя дамками, владеющими большой дорогой. По борьбе же трех дамек, владеющих большой дорогой, против дамки и простой он дал лишь общие заключения, не касаясь детальной разработки»<sup>6</sup>.

13, 14, 15, 16. Первым написал о поддавках, дал правила, стратегию игры, первым начал составлять композиции в поддавки.

М. Дебец и А. Назаров в статье «Поддавки - это шашки наизнанку»<sup>7</sup> отметили: «Наиболее ранние сведения о поддавках содержатся в первой российской книге о шашках, изданной в Петербурге в 1827 году. Она написана прославленным шашистом и шахматистом А. Д. Петровым и называется «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки».

«Игра в поддавки, - пишет Петров, - требует гораздо более расчета, нежели обыкновенная». Далее автор рассказывает о стратегических основах игры, из чего можно сделать вывод, что возникли поддавки, скорее всего, одновременно с обычными шашками.

В течение следующих за выходом книги Петрова полутора веков игра не прекращалась, но, как ни странно, и не совершенствовалась: практически не велось записи партий, необходимой для аналитической работы».

---

<sup>5</sup> Голосуев В. М. Древняя и загадочная игра. (Мир шашек) – СПб, 1997.

<sup>6</sup> Н. А. Кукуев, «100 шашечных этюдов», с.12, М., 1930

<sup>7</sup> М. Дебец и А. Назаров, Поддавки - это шашки наизнанку // ж. Наука и жизнь, №3 –2000

## Об адаптации.

Шахматная и шашечная литература – часть главного потока словесности, неизбежное отражение своего времени.

Так, о шашках в высоком штиле можно прочесть у М. В. Ломоносова: «Всяк человек требует себе от трудов успокоения: для того, оставив настоящее дело, ищет себе с гостями или домашними препровождения времени картами, шашками и другими забавами».

Или, например, русский классицизм у Г. Р. Державина: «То тем, то сем повеселиться, // В бостон и в шашки поиграть» («На рождение царицы Гремиславы») или «Иль с беленькой, сидя со мной, // Ты в шашки, то в картеж играешь» (ода «На счастье...»).

Русский сентиментализм, выросший из французского романа, «проник» в первую статью о шашках (1803), написанная Н. М. Карамзиным, автором и «Писем русского путешественника», где прочитаем про шашки и Филидора<sup>8</sup>.

Собственно французский, язык дворян, высшего света; на нем читали, в частности труды шахматиста (и шашкиста), композитора Андре Франсуа Даникана Филидора<sup>9</sup>. Отечественный мастер шахмат К.А. Яниш писал свои знаменитые работы по-французски.

Слог «Руководства...» - это язык простого народа и дворян, умелое привнесение заимствованного и обогащение своим слогом, то есть так, как сочинял А.С. Пушкин и его последователи, создавшие современный литературный язык. И в фундамент этого современного здания, пусть малую лепту, но внес А. Д. Петров.

Символическим становится присутствие слова *Искусство* на титуле книги.

\*\*\*

Цель адаптации – переложить на современную орфографию текст, но максимально сохраняя авторское слово. С другой стороны, адаптация должна дать текст, удобную для чтения; для чего цифровая нотация переведена на шахматную, привычную нам, добавлены диаграммы и

---

<sup>8</sup> «Ныне более шестисот кофейных домов в Париже (каждый имеет своего корифея, умника, говоруна), но знаменитых считается десять, из которых пять или шесть в Пале-Рояль: Café de Foi, du Cavot, du Valois, de Chartres. Первый отменно хорошо прибран, а второй украшен мраморными бюстами музыкальных сочинителей, которые своими операми пленяют слух здешней публики: бюстом Глука, Саккини, Пиччини, Гретри и Филидора. Тут же на мраморном столе написано золотыми буквами: «On ouvrit deux souscriptions sur cette table: la première le 28 Juillet, pour répéter l'expérience d'Annonay; la deuxième le 29 Août, 1783, pour rendre hommage par une médaille à la découverte de MM. de Montgolfier». На стене прибит медальон, который изображает обоих братьев Монгольфье. — Жан-Жак Руссо прославил один кофейный дом, le Café de la Régence, тем, что всякий день играл там в шашки»

<sup>9</sup> Дени Дидро в «Племянник Рамо» описывал жизнь le Café Régence: « [в. кофейне «Регентство» [...] я развлекаюсь, наблюдая за игрою в шахматы. Париж - это то место в мире, а кофейня «Регентство» - то место в Париже, где лучше всего играют в эту игру; у Рея вступают в схватку глубокомысленный Легаль, тонкий Филидор, основательный Майо, там видишь самые изумительные ходы и слышишь замечания самые пошлые [...].

некоторые примечания. Вставки в текст отделены и обозначаются квадратными скобками [ ].

Слог авторский изменен лишь там, где он иначе звучит для нашего уха. Например, книга начинается так:

*Описание простой шашечной игры.*

Обыкновенная шашечная доска состоитъ изъ большаго квадрата, разделеннаго на 64 четвероугольника или клетки, белыхъ и черныхъ, или двухъ другихъ цвѣтовъ, расположенныхъ такъ, чтобы клетки, прилежащая одна къ другой боками, были всегда различнаго цвѣта.

Адаптированно следующим образом:

Обыкновенная шашечная доска состоит из большого квадрата, разделенного на 64 четвероугольника или клетки, белых и черных, или двух других цветов, расположенных так, чтобы клетки, прилежащие одна к другой боками, были всегда различнаго цвета.

\*\*\*

Хочется верить, что наше изложение максимально приближенно к оригиналу и в той же мере будет удобной для читателя.

## Приложение

Шашечная библиография России до года смерти А.Д. Петрова. Составлена Давидом Нудельманом (США), цитируется по: ж. «Шашечный Израиль», № 9 -2006

1791. (1). Правила для шашечной игры сочиненные Франклином, и переведенные с французского языка. Отпечатано в Санкт Петербурге, 1791 г.

Первая книга посвященная «шашечным» играм. «Шашечными» назывались все игры с фигурами, или, как тогда говорили, «шашками». Безусловно, переводчик работы Бенъямина Франклина, вышедшей в США под названием «Moral's of chess»- Нравственность игры в шахматы, по словам И.Линдера (известного современного историка), допустил волность в переводе. В работе Франклина не было ни слова о правилах игры. Речь шла о нравственности и этике игроков.

Можно понять переводчика, с которым легко согласиться, что нравственность игры и этика поведения одинакова для любых шашечных игр.

Известный шашечный мастер П.А.Слезкин в своей первой книге (Основы шашечной игры: Практическое пособие для самостоятельного изучения.—Л.;М.;ФиТ, 1932.—175 с.—3000 экз.) отнес брошюру



Франклина на русском языке к первой книге на шашечную тему. Позднее, во втором своем издании той же книги П.А.Слезкин уже не повторил свое заключение ибо кто-то ему разъяснил что приоритет должен быть дан отечественной книге и, потому до сего времени печать СССР называла первой русской книгой по шашкам книгу А.Д. Петрова.

Действительно, книга А.Д. Петрова является первой русской книгой, описывающей правила и приемы игры в русские шашки. И, тем не менее, книга Франклина, переведенная на русский язык с ошибочным названием, относится к нравственности и этике. Важно, что обе книги являются первыми по своей шашечной тематике и обе сыграли положительную роль в пропаганде и распространении шашечных игр.

Источники: И.Линдер- В ней можно почерпнуть многие душевные качества.... БЦШК, №5(71). с.10-11

1827. (2). Петров А. Д. Руководство к основательному познанию шашечной игры, или искусство обыгрывать всех в простые шашки.— СПб.: Тип. А. Смирдина, 1827.— [4], 68 с.

Первая книга по правилам игры в шашки, изданная в России (без указания автора). Описание правил и нотация, примерные партии, концы игр, 12 позиций для самостоятельного решения, игра в поддавки.

О ней: Пименов В. Родоначальник шашечной литературы. («Шашки».— 1968.— №10.— С. 4—5); Мышковский В. Год издания — 1827.(Там же.— 1977.— №5.—с. 17—19); Колесников А. Рецензия через полтора века. (Там же.— 1978.— №1.— С. 22—23); Автор или составитель? (Там же.— 1978.— №8.— С. 23—26; №9.— С. 21—22; 1979.— №1.— С. 4).

(Для сведения) Английский перевод книги Петрова

(2a) Petrov A.D. Toward a Thorough Knowledge of the Game of Draughts or How to Win at Draughts. *Honi soit qui mal y pense.* St.Petersburg. Printed by A.Smirdin, 1827. USA, Dover, Massachusetts: Published by Whitefork Press, 2003, 53 p.

Эта книга является официальным переводом на английский язык первой русской книги по шашкам, написанной Петровым А.Д.

Предисловие к книге написано автором этой статьи.

Попытка перевода этой книги и публикации была предпринята французским любителем Альфредом Ренье в 1890-1895 годах. Рукопись перевода осталась неопубликованной, скорее всего ввиду смерти Ренье, и сейчас находится в библиотеке известного библиографа, историка и теоретика шашечной игры – Круйсвига.

1828. (3). Роспись российским книгам для чтения, из библиотеки Александра Смирдина, систематическим порядком расположенная. В 4-х частях с прил.: Азбучной росписи имен сочинителей и переводчиков и Краткой росписи книгам по азбучному порядку. –СПб.: тип. А.Смирдина, 1828.—{2}, IV, XVI, LXXVIII, {2}, 712, XCIV с.

Один из основных источников дореволюционной литературы, занимающим достойное положение в серии Росписей, начатой основателем библиотеки-Плавильщиковым В.А (1768-1823), а затем продолжателями этой библиотеки Крашенинниковым П.И. (1820-1863) и книжной фирмой Н. Киммеля в Риге.

Знаменательна эта книга тем, что А.Смирдин, издатель первой книги по русским шашкам, труда А.Д. Петрова - Руководство... раскрыл его имя как автора спустя 6 месяцев после выхода работы.

К сожалению, указаний на это не заметил историк Д.И. Саргин и все известные историки современного периода подхватили ошибочное утверждение Саргина как догму, хотя неизвестный «Любитель Цифр», в своих «Таблицах...» игр прямо ссылаясь на Роспись.

Простая проверка этого пособия привела к переосмыслению утверждений и в 1995 году автор данной библиографии опубликовал свои находки.

Помимо этого вопроса, в серии Росписей, единственном из всех библиографических пособий, указана Третья Таблица Игр неизвестного «Любителя цифр».

Необходимо отметить, что впоследствии, при работе над своей монографией по истории шашек и шахмат Д.И.Саргин пользовался и ссылаясь на «Роспись Смирдина» и, даже, на место, где расшифрован автор Руководства. Нигде в его дальнейших поправках к работе, сделанной им позднее мы не находим признание его ошибки, хотя не заметить ее он не мог.

1836. (4). Таблицы игор в простые шашки, служащие введением в общую правильную игру в шашки, сочиненные любителем цыфр.— I—II таблицы.— М.: Тип. С. Селиванского, 1836.— 2 л.

Первый сборник задач (30) и этюдов (2) по русским шашкам с решениями. Перечень книг по шахматам и шашкам, изданных в России, в том числе «Руководство» А. Д. Петрова.

Рец.: Библиотека для чтения.— 1836.— Т. 17, ч. 2-я, авг.; Телескоп.— 1836.— 15.О них: Пименов В. «Таблицы» 1836 г. («64».— 1972.— №9.— С. 14).

1838.(5). Третья таблица, продолжение двух первых, представляющая правила игры в простые шашки.— М.: Университет. тип., 1838.— 24 с.

Основное содержание брошюры составляют таблицы выигрыша 12, 10, 8, 6, 4, 2 белых шашек против одной черной шашки в поддавки и пояснения к таблицам. Помещен также текст рецензий из «Библиотеки для чтения» и «Телескопа» на первые две таблицы и ответ автора рецензентам.

Рец.: Д. С. (Саргин Д. И.). («Шашечница». — 1891. — №6. — С. 221).  
О них: Пименов В. Таблицы «Любителя цифр». («Шашки». — 1986. — №12. — С. 6).

1850. (6). Описание вернейших правил к изучению шашечной игры, составленное по лучшим источникам. — М.: Тип. А. Семена, 1850. — 31 с.

Происхождение шашечной игры, шашечница и шашки, разновидности игры, правила, важнейшие термины.

Рец.: Библиотека для чтения. — 1850. — Т. 104, отд. 6, с. 10; Москвитянин. — 1850. — 16, кн. 1, с. 130; Сын отечества. — 1850. — кн. 6, с. 25.

О них: Мамонтов А. «Описание важнейших правил к изучению шашечной игры». («Шашки». — 1972. — №11. — с. 18—19).

1856. (7). Осада крепости. Игра с планом, 53 костяными фигурами и описанием (на русском, французском и немецком яз.). — СПб, 1856.

Относится к виду шашечных игр.

1859. (8). Шахматный листок: Ежемес. изд. / Изд. Г. А. Кушелев-Безбородко; Ред. В. М. Михайлов. — СПб., 1859—1863. Отд. «Шашки». — 1861—1862 гг. (1 этюд, 2 задачи).

1866. (9). Ришар. Красный дьявол, или Белая магия: Пер. с франц. — М.: Тип. Лазаревск. ин-та, 1866. — [2], XIV, 307 с., ил. Разд. III: Игры в шахматы, шашки, домино, кегли и проч.

1867. (10). Волки и овцы. Новейшая игра для детей. — М.: тип. П. А. Глушкова, 1867.

Относится к виду шашечных игр.

(11). Маленькие волтижоры. Новейшая занимательная игра для детей. — М.: тип. П. А. Глушкова, 1867. — 3 с.

Относится к виду шашечных игр.

(12). Систематическая роспись книгам, продающихся в книжном магазине Ивана Ильича Глазунова, Комиссионера хозяйственного Управления при Святейшем Синоде Императорской Академии Наук, Департамента Народного Просвещения и Министерства Государственных Имуществ, в С-Петербурге, по Большой Садовой, в доме Императорской Публичной библиотеки, №№ 21 и 22. — СПб.: тип. И. И. Глазунова, 1867. — XII, 498 с.

РУКОВОДСТВО  
КЪ ОСНОВАТЕЛЬНОМУ ПОЗНАНІЮ  
ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ,

И Л И

ИСКУСТВО  
ОБЫГРЫВАТЬ ВСѢХЪ ВЪ ПРОСТЫЯ  
ШАШКИ.



.....  
Hony soit qui mal y pense.  
.....

---

САНКТПЕТЕРБУРГЪ,  
*Въ Типографіи А. Смирдина.*

1827 ГОДА.

## СОДЕРЖАНИЕ.

	Стран.
I. Описание простой шашечной игры.	1.
II. О положении шашечницы и шашек.	2.
III. О ходе и действии шашек.	3.
IV. Изъяснение речений, в шашечной игре употребляемых.	5.
V. Общие правила и примечания.	7.
VI. Частные правила шашечной игры.	11.
VII. Погрешности или изменения сей игры.	15.
Примерные игры .	
VIII. Изъяснение принятого способа описания игор.	19.
IX. Начальные игры.	21.
(Четыре полные игры.)	
X. Окончания игор.	32.
1) Три доведи против одной.	32.
2) Три доведи против одной доведи и шашки (десять примеров).	38.
3) Четыре доведи против одной.	49.
4) Шесть шашек запирают одну.	51.
XI. Хитрости шашечной игры (двенадцать примеров.)	52.
XII. Об игре в поддавки.	62.
(Два примера, как надлежит играть с 12-ю шашками против одной.)	

(1)

### I.

Обыкновенная шашечная доска состоит из большого квадрата, разделенного на 64 четверугольника или клетки, белых и черных, или двух других цветов, расположенных так, чтобы клетки, прилежащие одна к другой боками, были всегда различного цвета.

В шашки играют вдвоем — друг против друга.

Игра сия разделяется на простую и игру в поддавки (qui perd gagne).

Простая, обыкновенная игра состоит в том, чтоб лишить противника шашек, или запереть их так, чтоб он не имел хода; а в игре в поддавки кто скорее отдаст свои шашки, тот и выиграл.

(2)

### II.

*О положении шашечницы и шашек.*

Шашечная доска должна быть поставлена так, что бы крайняя угловая клетка с правой стороны у каждого игрока была белая. —Правило сие принято и в шахматной игре.

Всех шашек 24, из них 12 белых и 12 черных.

Все шашки имеют одинаковый вид и отличаются только цветом. Обыкновенно делаются круглые плоские, деревянные или костяные.

У каждого игрока по 12 шашек одного цвета.

Шашки становятся на первых трех линиях по черным клеткам (если шашечница поставлена как выше сказано) с обеих сторон одинаковым образом, т. е. черные от 1 [b8] до 12 [h6], а белые от 21[a3] до 32 [h2], см. *таблицу* стран. [ицу] 18.

(3)

### III.

#### *О ходе и действии шашек.*

Шашки ходят косвенно по одним диагональным линиям, на право и на лево [так в тексте], ступая только вперед на первое ближайшее место.

Все шашки имеют одинаковый ход.

Игроки ходят по очереди одной какой-либо шашкой. Два раза сряду [так в тексте] ходить возбраняется.

Шашки назад не ходят. Берут же вперед и на зад [так в тексте] также по диагональным линиям.

Шашка берет другую в то время, когда подойдет на смежную к ней клетку, и когда нет по другую ее сторону шашки.

Когда шашка берет, то перескакивает взятую шашку, становясь по другую ее сторону, а взятая шашка, после хода, снимается вовсе с доски.

(4)

Брать и не брать не состоит в воле игрока, но брать непременно должно.

Если случится, что в одно время можно брать двумя шашками, то предоставляется на волю игрока брать одною какою либо шашкою, большее или меньшее число шашек.

Когда шашка чрез взятие противной или другим образом ступит на крайнюю из четырех клеток противоположной линии, то делается *доведью* или *дамкою* (для отличия от прочих оборачивается или покрывается другою шашкою) и ходит уже по всем диагональным линиям взад и вперед, и так далеко, как шашки позволяют. Берет на пути противные шашки также перескакивая и становясь на клетке той линии, где почтет за лучшее.

В одно время можно иметь одну, две, три и более доведей.

(5)

### IV.

#### *Изъяснение речений, в шашечной игре употребляемых.*

*Дать шашку вперед.* Когда игрок искуснее другого, то, для уравнивания игры, снимает у себя, по условию, одну или две шашки с передней линии.

*Запереть шашку.* Отнять у нее ход—посадить в тесное место. Кто проиграл игру и [чья] шашка его остается запертою, тому вменяется сие в предосуждение, и, по условию, полагается особая плата за каждую запертую шашку.

*Идти в дамки, в доведи.* Доводить шашку;—вести до противоположной последней линии, и когда шашка ступит на которуюнибудь из четырех клеток оной, тогда делается доведью.

*Линии диагональные.* Клетки, сии линии составляющие, суть одного цвета и касаются друг друга только углами.

*Линии крайние.* Следующие четыре линии: 13—2 [a5 – d8], 2—20 [d8 – h4], 20—31 [h4 – e1] и 31—13 [e1 – a5], см. *таблицу*.

*Линии средние.* Две линии: 1—28 [b8 – h2] и 5—32 [a7 – g1], см. *таблицу*.

*Линия большая или большая дорога.* Диагональная линия 29—4 [a1 – h8], заключающая в себе восемь клеток.

*Шашка под ударом.* Шашка, которую можно брать.

*Фук.* Когда шашка стоит под ударом, а противный игрок, не заметя сего, не возьмет шашки, тогда тот игрок, чья шашка под ударом, имеет право снять у противника шашку, которую следовало ему брать, или заставить его, уничтожа сделанный им ход, взять непременно его шашку—если по расчетам своим надеется чрез то получить какую-либо выгоду—хотя против-

(7)

ный игрок желал бы лучше отдать фук. Играть с фуками зависит от условия, и между хорошими игроками фук более не в употреблении.

V.

*Общие правила и примечания.*

§ 1. Всякой ход должен иметь причину и цель.

§ 2. Надобно стараться делать такие ходы, которые бы имели двоякую цель. Сим средством легко можно выиграть, ибо противный игрок не всегда найдет возможность помешать достижению обеих целей.

§ 3. Прежде нежели игрок ступит шашкою, должен исследовать обоюдное положение шашек, обдумать и вычислить все выгоды сего хода, равно и невыгоды, какие могут произойти от того.

(8)

§ 4. Имея более шашек, надобно меняться; также надлежит меняться, если есть хотя малейшая выгода; впрочем, теми шашками,

которые положением своим стесняют ходы противных, меняться не должно. На пример[так в тексте]: если одна шашка препятствует ходам двух противных, должно стараться, дабы чрез ее потерю не дать возможности противной стороне освободить запертые шашки.

§ 5. *Главнейшее правило.* Вся игра состоит в том, чтоб уметь расположить шашки свои таким образом, что бы они препятствовали выгодным ходам противных, и чрез то запирали бы и стесняли его игру так, чтоб он, без потери, не мог ступить никакою шашкою.

§ 6. Никогда не должно слишком надеяться на выгодное свое положение, и среди самых успе-

(9)

хов надлежит принимать меры осторожности против нечаянных ходов; а особливо в конце игры ходы должны быть самые решительные и верные; надлежит все принимать в соображение и изыскивать все средства, которыми можно выиграть, или сделать игру ничью, когда игрок сильнее. Видя же неминуемый проигрыш, надобно стараться, что бы шашки не остались запертыми.

§ 7. В худом положении надобно жертвовать шашками, лишь бы исправить свою игру; ибо лучше быть с меньшим числом шашек в выгодном, нежели с большим числом в худом положении.

§ 8. Не должно упускать случая сделать хороший ход. Первоначальные ходы имеют большое влияние на последствия, а потому надлежит соображать их с игрою противника.

§ 9. Успех игры, между хорошими игроками, зависит от

(10)

первого хода, дурно соображенного, лучше сказать, от первой ошибки; ибо хороший игрок тотчас воспользуется оною и обратит выгоду на свою сторону.—Потеря шашки обыкновенно решает игру. — Впрочем как бы ни была худа игра, не надобно бросать оной, не исследовав прежде нет ли возможности поправиться; ибо не редко случается, что и самая проигрышная игра выигрывается или делается ничьей.

§ 10. Хороший игрок действует не надеясь на ошибки противника, но по расчетам самым вернейшим.

§ 11. Соображая о последующих ходах противника, надобно всегда предполагать, что он сделает самые лучшие, какие только имеет, и отнюдь не надеяться на его ошибки и тем рисковать игрою.

(11)

§ 12. *Примечание.* Что бы [так в тексте] скорее научиться играть и достигнуть возможного совершенства, надобно чаще играть с хорошими игроками и внимательно исследывать [так в тексте] все способы сей игры, коими можно выиграть.

[Знаменитый историк шашечной игры Владимир Голосуев в своей книге « Древняя и загадочная игра» (С.-Пб., 1997) много места уделил



«Руководству...» А.Д. Петрова, в частности: «Особую ценность для играющих представляли 12 советов автора в главе «Общие правила и примечания». Они и поныне сохранили актуальность, поэтому и приводим их полностью».]

## VI.

### *Частные правила шашечной игры.*

#### 1.

Первую игру начинают по жеребью, или тот, у кого белые шашки, а в последующие—кто выиграл; если же игра ничья, тогда опять выступает тот, кто начинал.

#### 2.

Ступив шашкою, нельзя переменить хода. *Что за шашку, то и за место.* Впрочем, хотя игрок

(12)

и поставил шашку, но если не выпустил оной из руки, может переменить ход по произволению, но только непременно должен ступить той шашкою; если же рука с шашки снята, хода переменить нельзя.

#### 3.

Кто забудет поставить шашку и начнет игру, в воле другого игрока состоит поставить забытую шашку, или продолжать игру так как есть.

#### 4.

Если условлено будет с одной стороны дать шашку вперед, и если начиная игру другой забудет взять условленное, в воле того, кто должен был получить вперед, продолжать игру, не бравши условленной шашки, или начать новую.

(13)

#### 5.

Кто ступит неправильно и отнимет от поставленной шашки руку, в воле противника состоит заставить ступить сею шашкою иначе, или оставить оную на том месте, где она ошибкою поставлена; но если после сего неправильного хода другой игрок уже ступил, шашка должна остаться на том месте, куда она хотя [и] неправильно поставлена.

#### 6.

Дотронувшись до шашки непременно должно оною играть, если впрочем игрок не предупредит, что он ее поправляет.

#### 7.

Кто ступит ошибкою два раза, противник волен или поставить шашку, во второй раз

(14)

вышедшую, на прежнее место, или оставить обе на тех местах, куда они поставлены.

#### 8.

Кто возьмет своею шашкою свою же шашку, и после того другой игрок ступит, тогда ошибка остается без поправления.

9.

Играть с фуками зависит от условия, а если не было о сем говорено, фук можно брать.

10.

В конце игры, когда игрок затрудняется выиграть, как-то например [так в тексте]: с тремя доведями против одной и проч., тогда после 30 ходов с обеих сторон, игра объявляется ничьей.

(15)

## VII.

*Погрешности, или изменения игры.*

1-е, Некоторые игроки не позволяют шашкам брать назад, а только вперед; также ограничивают ход доведи.

2-е, Играя в поддавки, если случится, что в одно время можно брать одну, две и более шашек по разным направлениям, то считают за правило брать большее число шашек. Я полагаю, что сие нельзя принять за правило, но лучше предоставить на волю каждого, по расчетам его, брать большее или меньшее число шашек: игра получить чрез то более разнообразия. Впрочем все зависит от условия.

[(16)-(17)]

## ПРИМЕРНЫЕ ИГРЫ.

(18)

Черные шашки

	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	

Белые шашки

(19)

## VIII.

*Изъяснение принятого способа описания игор.*

Для удобнейшего означения ходов и различных положений шашек, в описании игор и в примерах случающихся, я принял следующий способ:

все клетки доски, по которым шашки ходят, пометил цифрами, как в прилагаемой при сем таблице показано.— И так [так в тексте], чтоб определить место, на котором стоит шашка, надлежит написать цифру той клетки, а ход ее на другое место—цифру другой. На пример [так в тексте]: шашка, стоящая на 24 N, идет на право [так в тексте] на боковую клетку, тотчас видно, что шашка сия становится на 20 N и я означаю сей ход: 24 на 20, или 24—20 [g3-h4]. Для чего советую, желающим разобрать представленные мною иг-

(20)

ры, означить цифрами шашечницу, как показано на таблице; а что бы [так в тексте] шашки не закрывали цифр, то лучше написать их на углах клеток.—Способ сей есть один из легчайших и удобнейших для означения движений шашек.

Если шашка берет другую, то действие сие означается двумя точками (:), которые становятся в конце хода. На пример [так в тексте]: если шашка 19 [f4] берет шашку, стоящую на 15 [e5], (и сама становится на 10), тогда пишется 19—10: [f4:d6], также если бы другая противная шашка стояла на 14 N [c5], тогда взятие и сей надлежит означить: 19—10:— 17: [f4:d6:b4], или сокращеннее 19—17: [f4:b4], т.е. номер шашки где стоит, и последний, куда становится.

Когда шашка пройдет в доведи, то в конце хода пишется буква *D* [*dame*, фр. *дамка*]; а в последующие, при ее

(21)

движении, буква сия пишется сначала [так в тексте] хода.

Цифры, поставляемые в начале, означают число ходов, а буквы—на сии ходы примечания.

Черные шашки, во всех представленных мною играх, становятся на клетках от 1 до 12 [от b8 до h6], а белые от 21 до 32 [от a3 до g1].

## IX.

### *Начальные игры.*

#### ИГРА 1-я.

Черные шашки от N 1 до N 12.

Белые от N 21 до N 32.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 24—20 (a)      9—13
2. 27—24              6—9
3. 23—19              11—16
4. 20—11: [см. прим.] 7—23:
5. 26—19:              8—11
6. 24—20 (b)      3—7

[прим. исправлено, вместо 24—11:, согласно авторскому тексту в конце книги]

(22)

- |                 |          |
|-----------------|----------|
| 7. 28—24 (c)    | 9—14     |
| 8. 32—28        | 14—17    |
| 9. 21—14:       | 10—26:   |
| 10. 30—23: (d)  | 5—9 (e)  |
| 11. 25—22       | 9—14     |
| 12. 29—25       | 1—6      |
| 13. 25—21       | 6—10 (f) |
| 14. 31—26 (g)   | 13—17    |
| 15. 22—13:      | 14—18    |
| 16. 23—14:      | 10—17:   |
| 17. 21—14:      | 11—16    |
| 18. 20—11:      | 7—30: D  |
| 19. 14—10       | 12—16    |
| 20. 10—6        | 2—9:     |
| 21. 13—6:       | 16—20    |
| 22. 6—1 D       | 20—27:   |
| 23. 28—24 (h)   | 27—20:   |
| 24. D 1—28      | D 30—23  |
| 25. D 28—15     | D 23—5   |
| 26. D 15—1      | D 5—32   |
| 27. D 1—28      | D 32—18  |
| 28. D 28—10     | D 18—11  |
| 29. D 10—19     | D 11—18  |
| 30. D 19—10 (i) | 4—8      |

(23)

- |                 |         |
|-----------------|---------|
| 31. D 10—19     | 8—11    |
| 32. D 19—10     | D 18—5  |
| 33. D 10—1      | D 11—16 |
| 34. D 1—15      | D 5—1   |
| 35. D 15—29 (к) | ничья.  |

[1.g3—h4 (a) b6—a5, 2.f2—g3 c7—b6, 3.e3—f4 f6—g5, 4. h4:f6 e7: e3, 5. d2:f4 g7—f6, 6.g3—h4 (b) f8—e7, 7.h2—g3 (c) b6—c5, 8.g1—h2 c5—b4 9.a3: c5 d6:d2, 10.c1: e3 (d) a7—b6 (e), 11.b2—c3 b6—c5, 12. a1—b2 b8—c7, 13. b2—a3 c7—d6(f), 14. e1—d2 (g) a5—b4, 15. c3:a5 c5—d4, 16. e3:c5 d6:b4, 17. a3:c5 f6—g5, 18. h4:f6 e7:c1, 19. c5—d6 h6—g5, 20. d6—c7 d8: b6, 21. a5: c7 g5—h4, 22. c7—b8 h4:f2, 23. h2—g3 (h) f2:h4, 24. b8—h2 c1—e3, 25. h2—e5 e3—a7, 26. e5—b8 a7—g1, 27. b8—h2 g1—d4, 28. h2—d6 d4—f6, 29. d6—f4 f6—d4, 30. f4—d6 (i) h8—g7, 31. d6—f4 g7—f6, 32. f4—d6 d4—a7, 33. d6—b8 f6—g5, 34. b8—e5 a7—b8, 35. e5—a1 (к)=]

(a) Играть так или иначе зависит совершенно от произвола каждого, и нельзя утвердительно сказать какой ход лучше в начале игры. Некоторые стараются помещать шашки свои на боковых местах или, что

называется, ходить по уголкам; другие напротив считают за лучшее ставить их по середине доски. Выгода и невыгода как сего так и другого способа состоит в том, что шашки, помещенные на крайних местах, не так скоро могут быть разбиты, за то меньше имеют ходов и скорее могут быть стеснены; шашки же, помещенные по середине, хотя и

(24)

более имеют ходов, но подвержены большей опасности быть разбитыми. Однакож [так в тексте], по мнению моему, гораздо лучше ставить их по середине, потому что этим можно стеснять игру противника.

(b) Этот ход не так хорош — лучший был меняться 19—15 [6. f4—e5].

(c) Если черный отдаст шашку 11 на 16 и возьмет двух, тогда белый также возьмет двух, отдавши 22 на 17 [7... f6—g5, 8. h:f6 e7:e3 «и возьмет двух» , «тогда белый также возьмет двух» 9. c3—b4].

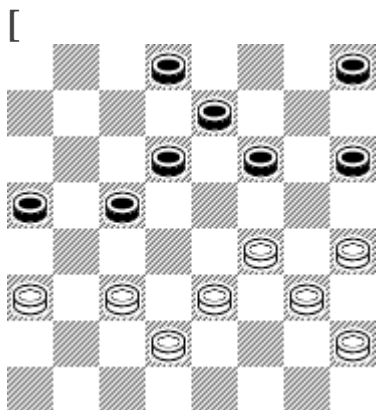
(d) Если белый возьмет шашкою 31—22 [10.e1:c3?], то проиграет, см. перемену.

(e) Черный не хорошо бы сделал, еслиб [так в тексте, слитно] ступил 13—17, тогда б. [так в тексте, с точкой] 25—21, и ему нельзя ступить на 22, потому, что тогда бы белый ступил 23—18 [10... a5—b4?, 11. b2—a3 «и ему нельзя » 11... b4—c3 «потому, что тогда бы белый ступил» 12.e3—d4+].

(f) Весьма выгодно иметь шашки в таком положении, как у черного: 2, 7, 11, и 14, 10, 7 [d8, e7, f6 и c5, d6, e7, по сути перед нами совет в игре ставить позиции с колоннами, в противоположность «невыгодной», безупорной позиции].

(25)

(g) Нет другого хода. Если 22—18, тогда ч. 14—17 , поменяется и должен выиграть [«если» 14. c3—d4? «тогда ч.» 14... c5—b4 «поменяется и должен выиграть»].



положение после 14. e1—d2. Черные проводят комбинацию, которую можно назвать самой первой известной в истории русских шашек.]

(h) Если б белый пропустил шашку сию в доведи, то мог проиграть. (Способ выигрывать в подобном положении показан ниже в окончаниях игор). [Первая фиксация нормального окончания, в дальнейшем фундаментально исследованном Д. И. Саргиным: д. h2, пр. b4, с3/ д. g1, ж. «Шашечница», 1891]

(i) Играя таким образом, белый не пропустит черных в доведи, или займет большую линию.

(k) Черный проведет шашки свои в дамки, но три доведи не могут поймать когда противная на большой линии.—Игра ничья. [В знаменитом «Курсе шашечных дебютов» (Мн.: Польша, 1985) В. С. Литвинович и Н. Н. Негра так начали главу «Игра Петрова»: «В 1827 году, в первой вышедшей в России книге по шашкам — «Руководство к основательному познанию шашечной игры или искусство обыгрывать всех в простые шашки», автор, великий русский шахматист и шашкист Александр Дмитриевич Петров (1794—1867), провел первые исследования дебюта, который мы сейчас рассмотрим. С тех пор прошло более полутора веков, но это старинное начало, обогатившись многими современными идеями, до сих пор не редко встречается в самых ответственных соревнованиях».]

### *Перемена*

на 10-й ход белого.

Что бы избежать повторения первых десяти ходов, надлежит шашки разставить следующим образом:

(26)

*Черные* :1, 2, 4, 5, 7, 11, 12,13,26.

*Белые*: 19, 20, 24, 28, 25, 29, 30, 31.

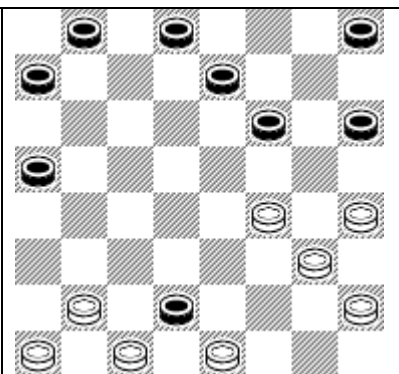
*Белый.*

*Черный.*

10. 31—22:	13—17
11. 22—13:	11 — 16
12. 20—11:	7—23: (1)
13. 25—22	5— 9
14. 13— 6:	1—10:
15. 22—17	2—6
16. 29—25	4— 8
17. 25—21	8—11
18. 17—14	10—17:
19. 21 — 14:	12—16
20. 14—10 (m)	6—15:
21 24—19	15—24:
22. 28—26:	16 — 19
23. 26—22	19—23
24. 22—17	23—27
25. 17—14	27—32 D

26. 14— 10 D 32—28 и выигрывает.

10. e:c3 ab4, 11. c:a5 fg5, 12. h:f6 e:e3(l),  
 13. bc3 ab6, 14. a:c7 b:d6, 15. cb4 dc7,  
 16. ab2 hg7, 17. ba3 gf6, 18. bc5 d:b4,  
 19. a:c5 hg5, 20. cd6 (m) c:e5, 21. gf4  
 e:g3, 22. h:d2 gf4, 23. dc3 fe3, 24. cb4  
 ef2, 25. bc5 fg1, 26. cd6 gh2+



(l) Черный от такого положения шашки своей 23 [e3] должен выиграть; ибо она препятствует

(27)

ходам трех противных: 30, 24 и 28 [c1, g3, h2].

(m) Если вместо сего белый ступит 24 — 19, тогда черный 23—27 [], потом на 31 D и выигрывает [20. gf4?, «тогда черный» 20... ef2, «потом» 21... fe1 «и выигрывает»].

Игра 2-я.

*Положение шашек начальное.*

*Белый.*

*Черный.*

- |                    |           |
|--------------------|-----------|
| 1. 14 — 20         | 9 — 13    |
| 2. 27 — 24         | 6 — 9     |
| 3. 23 — 19         | 10 — 14   |
| 4. 26 — 23         | 7 — 10    |
| 5. 30 — 26 (a)     | 3 — 7     |
| 6. 19 — 16         | 12 — 19:  |
| 7. 23 — 16:(b)     | 14 — 17   |
| 8. 21 — 14:        | 10 — 17:  |
| 9. 16 — 12 (c)     | 17 — 21   |
| 10. 12 — 17: D (d) | 21 — 12:D |
| 11. D 17 — 3 (e)   | 2 — 7     |
| 12. D 3 — 21: (f)  | 9 — 14    |

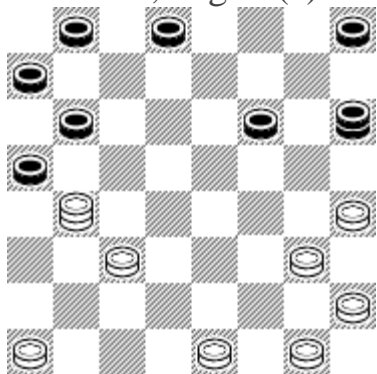
(28)

- |                 |                |
|-----------------|----------------|
| 13. D 21 — 16:  | D 12 — 17: (g) |
| 14. 20 — 16(h)  | 4 — 8 (i)      |
| 15. 24 — 20 (k) | D17 — 3        |
| 16. 16 — 12     | 13 — 17        |
| 17. 29 — 12     | 5 — 9          |
| 18. 25 — 22     | 17 — 26:       |
| 19. 31 — 22:    | 1 — 5          |
| 20. 32 — 27 (l) | 9 — 13         |
| 21. 27 — 24     | 5 — 9          |

22. 24 — 19      8 — 11  
 23. 19 — 16      11 — 15  
 24. 28 — 24      9 — 14  
 25. 16 — 11      15 — 8:  
 26. 22 — 18      14 — 23:  
 27. 24 — 19      23 — 16:  
 28. 20 — 24: D    D 3 — 21  
 29. D 4 — 29      ничья.

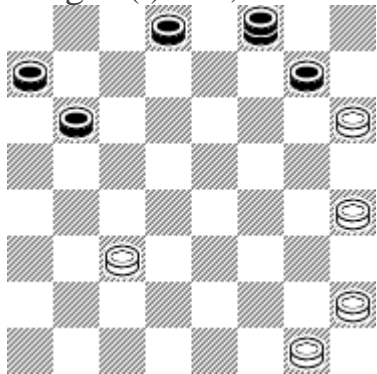
[

1. gh4 ba5, 2. fg3 cb6, 3. ef4 dc5, 4. de3 ed6,  
 5. cd2 (a) fe7, 6. fg5 h:f4, 7. e:g5 (b) cb4, 8.  
 a:c5 d:b4, 9. gh6 (c) ba3, 10. h:b4 (d) a:h6



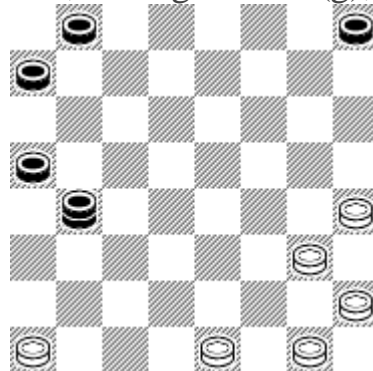
положение после 10-ого хода

14. hg5 (h) hg7 (i), 15. gh4 (k) bf8, 16. gh6  
 ab4, 17. ab2 ab6, 18. bc3 b:d2, 19. e:c3 ba7,  
 20. gf2 (l) ba5,



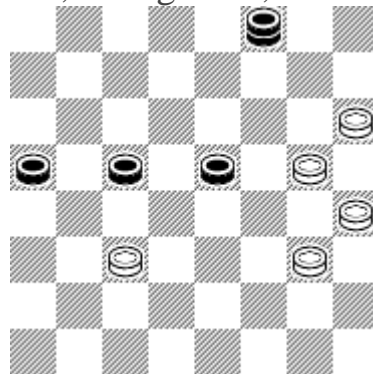
положение перед 20-ым ходом

11. bf8 (e) de7, 12. f:a3 (f)  
 bc5, 13. a:g5 h6:b4 (g),



положение после 13-ого хода

21. fg3 ab6, 22. gf4 gf6, 23. fg5  
 fe5, 24. hg3 bc5,



положение после 24-ого хода

25. gf6 e:g7, 26. cd4 c:e3,  
 27. gf4 e:g5, 28. h:h8 f a3, 29.  
 ha1=

]

а) Надобно стараться в сей игре, как и в военном искусстве, сохранять резерв как можно долее, и не выдвигать шашек с последних линий, особливо в начале игры; ибо чрез это против-

(29)

ный игрок скорее может пройти в доведи.

(б) Или возьмет две шашки: см. игру 3-ю [7.g:c7? «см. игру 3-ю»].



(с) Сей ход не хорош; белому следовало ступить 25—21 [9.ba3=], тогда менялись, и игра была бы равна.

(d) Всякое другое место для доведи было бы хуже .

(e) Что бы черный не пошел 9—14 [11... bc5] и не взял бы доведь.

(f) Если белый поставит доведь на 10, тогда ч. 11—15 и возьмет двух [12. f: d6 fe5+].

(g) В сем положении игра черного гораздо лучше.

(h) Если 29—25, тогда D 17—21, потом на 30 и будет держать пять шашек на сей линии [ 14. ab2 ? ba3, 15...ac1+]. Тогда черный не обходимо [так в тексте, отдельно] должен выиграть.

(i) Есть много способов играть как черному, так и белому; но по внимательном сообра-

(30)

жении каждого хода, белый может сделать ничью.

(k) Что бы взять доведь за две шашки, отдав шашку 31 и 32 [угрожая ed2 и gf2].

(l) Еслиб [так в тексте, слитно] белый, вместо сего, ступил 20—16 , тогда D 3—21, потом 9—14 [«еслиб» 20. hg5? «тогда» 20... fa3, 21... bc5] и выиграт.

Игра 3-я.

*Положение начальное.*

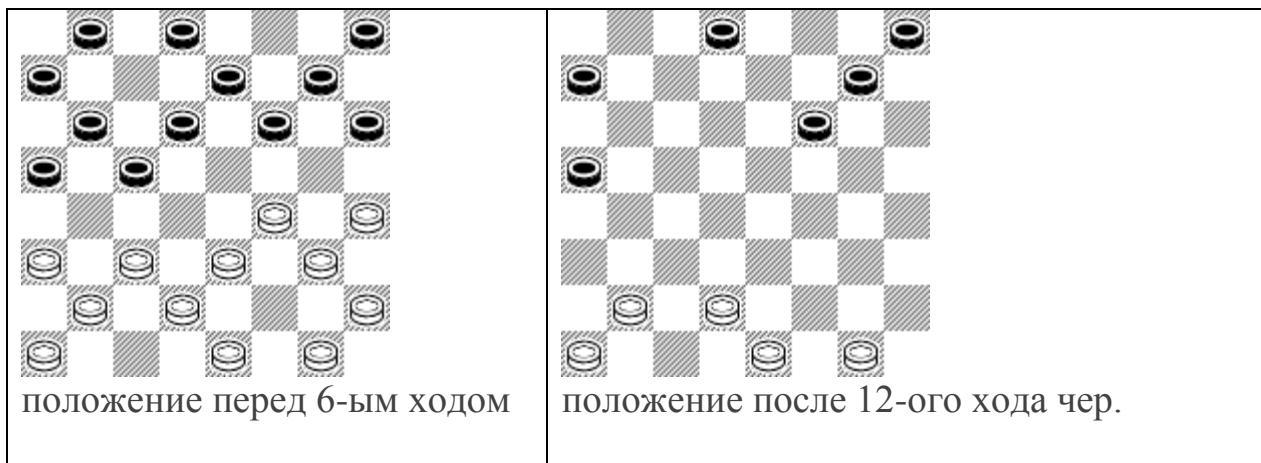
*Белый. Черный.*

- |              |          |
|--------------|----------|
| 1. 24 — 20   | 9 — 13   |
| 2. 27 — 24   | 6 — 9    |
| 3. 23 — 19   | 10 — 14  |
| 4. 26 — 23   | 7 — 10   |
| 5. 30 — 26   | 3 — 7    |
| 6. 19 — 16   | 12 — 19: |
| 7. 23 — 6:   | 1 — 10:  |
| 8. 20 — 16   | 11 — 20: |
| 9. 28 — 24   | 20 — 18: |
| 10. 22 — 6:  | 7 — 10   |
| 11. 6 — 15:  | 14 — 17  |
| 12. 21 — 14: | 9 — 11:  |

[

1. gh4 ba5, 2. fg3 cb6, 3. ef4 dc5, 4. de3 ed6, 5. ed2 fe7,

6. fg5 h:f4, 7. g:c7 b:d6, 8. hg5 f:h4, 9. hg3 h:d4, 10. c:c7 ed6, 11. c:e5 cb4, 12. a:c5 b:f6+



Впервые показана ошибочная комбинация и контркомбинация ]

(31)

Черный имеет лишнюю шашку и должен выиграть.

Игра 4-я.

12 запертых шашек.

*Положение начальное.*

*Белый.*

*Черный.*

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. 24—20  | 12—16 |
| 2. 27—24  | 8—12  |
| 3. 23—18  | 10—15 |
| 4. 21—17  | 9—13  |
| 5. 25—21  | 6—19  |
| 6. 17—14  | 16—19 |
| 7. 21—17  | 12—16 |
| 8. 32—27  | 1—6   |
| 9. 27—23  | 6—10  |
| 10. 29—25 | 4—8   |
| 11. 25—21 | 8—12  |
| 12. 30—25 | 3—8   |
| 13. 31—27 | 2—6   |

[Первая запись партии с запирающим, причем абсолютным. Приведена в книге Владимира Голосуева «Древняя и загадочная игра»: «В последней партии, продемонстрированной Петровым, произошло запирающее всех сил белых при игре без разменов. 1.gh4 hg5 2.fg3 gh6 3.ed4 de5 4.ab4 ba5 5.ba3 cb6 6. bc5 gf4 7. ab4 hg5 8. gf2 bc7 9. fe3 (ошибка, ведущая к проигрышу партии; следовало менять 9.de3) 9... cd6! 10.ab2 hg7 11.ba3 gh6 12.cb2 fg7 13.ef2 dc7». ]

Белый не имеет хода—проиграл—и все шашки его заперты.

(32)

**X.**

Окончания игор.

1. Три доведи против одной.

Когда в конце игры у одного игрока останется *одна* доведь на большой линии, а у другого *три* доведи, тогда тремя доведями нельзя поймать. Например:

*Положение шашек:*

*Черная* доведь на 4.

*Белые* на 30, 31, 32.

*Белый.*

*Черный.*

1. 30—23

4—8

2. 31—24

8—29

3. 24—19

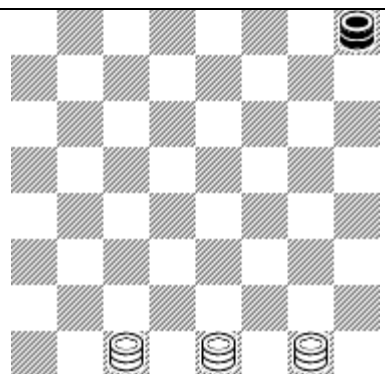
29—25

4. 32—28

25—4

[

1. ce3 hg7, 2. eg3 ga1,  
3. gf4 ab2, 4. gh2 bh8=



]

Белый не имеет возможности выиграть. Игра ничья.

(33)

Но если большая линия занята *три* доведями, то можно поймать.

Многие игроки до сих пор полагают, что с тремя нельзя выиграть, а если и случается выигрывать, то большею частью от ошибки того игрока, у которого одна доведь, и что при внимательном соображении каждого хода противника, можно избежать проигрыша. Но сие совершенно несправедливо. Напротив я утверждаю (как и из представленных примеров можно видеть) что какой бы игрок ни был, с 12 ходов и менее, позволяя ему переменять ходы, *принужден* будет проиграть не от нечаянной ошибки, но единственно от *невозможности* избежать проигрыша.

Для сего надлежит наблюдать следующее правило:

Во первых должно, оставя одну доведь на большой линии, дву-

(34)

мя другими занять две средние линии: 5—32 [a7—g1] и 1—28 [b8—h2] и поставить их на клетки 23 и 19[e3 и f4]; потом доведью, которая осталась на большой линии, ступить на клетку 22 или 11[c3 или f6], чрез это противная доведь принуждена будет сойти с линии 3—21[f8—a3] и ступить на боковую клетку, откуда будет иметь одни только крайнии линии: 13 — 2—20—31—13 [a5 — d8 — h4 — e1 — a5]; тогда которою нибудь из двух шашек, стоящих на средних линиях 23 и 19[e3 или f4], ступит на линию 3—21 [f8—a3], и и сделать из трех доведей *трех-угольник* таким

образом, что бы доведь, составляющая острый угол треугольника, была в головах противной доведи;—тогда с трех ходов пойман.

Для лучшего объяснения следуют примеры:

(35)

Первый пример.

Белые доведи на 29, 30, 31.

Черная доведь на 3.

*Белый.*

*Черный.*

- |              |           |
|--------------|-----------|
| 1. 30—19     | 3—14      |
| 2. 31—24 (a) | 14—9      |
| 3. 24—28     | 9—32      |
| 4. 29—4      | 32—14     |
| 5. 28—32     | 14—17 (b) |
| 6. 32—23 (c) | 17—7      |
| 7. 4—22 (d)  | 7—2       |
| 8. 19—10 (e) | 2—20 (f)  |
| 9. 22—31     | 20—11     |
| 10. 23—16    | 11—20:    |
| 11. 10—24    | 20—27.    |
| 12. 31—20:   | проиграл. |

[

<p>1.cf4 fc5, 2. eg3 (a) cb6, 3. gh2 bg1, 4. ah8 gc5, 5. gh1 cb4 (b), 6. ge3 (c) be7, 7. hc3 (d) ed8, 8. fd6 (e) dh4 (f), 9. ce1 hf6, 10. eg5 f:h4, 11. dg3 h:f2, 12. e:h4+</p>	
---	--

]

(a) Чтоб поставить ее на кл.[етку] 23 [e3].

(b) Когда нет возможности удержать средней линии, черный старается занять линию 21—3 [a3—f8].

(36)

(c) Белый достиг намерения своего занять две средние линии и поставить доведи на клетках 19 и 23 [f4 и e3]; теперь он должен стараться вытеснить противную доведь с линии 21—3 [a3—f8] и запереть ее в крайних линиях, в чем может успеть, играя следующим образом: см. продолжение.

(d) Сим ходом белый принуждает черного сойти с линии 21—3 [a3—f8] и ступить на крайнюю, ибо если он ступит на 21 [a3] или на 3 [f8], тогда белый отдаст доведь 22 на 25 или 8 [c3 на b2 или g7], и в следующий ход возьмет.

(е) Белый занимает шашками все средние линии, делая; из них подобие треугольника, и оставляет черному только крайние линии. В сем положении с четырех ходов черный пойман. А если бы черный, вместо хода 7—2 [e7—d8], ступил 7—20 [e7—h4], тогда белый 23—14[e3—c5], делает треугольник и также

(37)

поймает его.—(Примечание). Треугольник надобно делать таким образом, что бы одна доведь стояла в головах противной доведи.

(f) Или на 13 [a5], тогда белый 22—31[ce1], потом отдает: 23—9, 10—17[eb6, db4], и возьмет доведь.

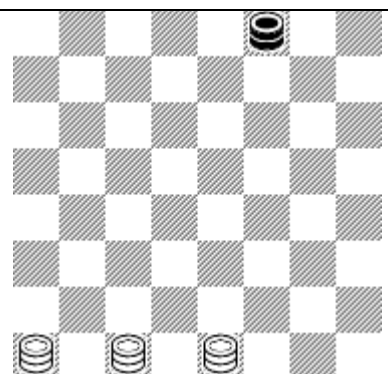
Другой пример.

*Положение такое же*

<i>Белый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 30—19	3—14
2. 31—24	14— 9
3. 24—28	9—32
4. 29—4	32—14
5. 28—32	14— 7
6. 32—23	7—20
7. 19—10 (g)	20—31 (h)
8. 4—11	31—13
9. 11—2	13—22
10. 10—17	22—13:
11. 23— 9	13— 6:
12. 2—13 : проиграл.	

[

1.cf4 fc5, 2. eg3 (a) cb6, 3. gh2 bg1,  
4. ah8 gc5, 5. gh1 ce7, 6. ge3 eh4,  
7. fd6 (g) he1 (h), 8. hf6 ea5, 9. fd8  
ac3, 10. db4 c:a5, 11. eb6 a:c7,  
12. d:a5+



]

(38)

(g) Белый занимает линию 21— 3[a3—f8], оставляет черному одни крайние линии , и куда бы он ни ступил, в следующий ход, доведью 4 [h8] делает треугольник. — Надлежит заметить, что белый не хорошо бы сделал, если бы доведью 23 [e3] занял линию 21—3[a3—f8], ступивши на 14 [c5], потому, что тогда, в следующий ход, не мог бы сделать треугольника таким образом, чтоб одна доведь стояла в головах противной— и два хода были бы потеряны.

(h) Или на 2 [d8], тогда белый 4—22 [hc3].

Сих двух примеров достаточно, чтоб научиться ловить тремя доведями.

2. Три доведи против одной доведи и шашки.

Когда у одного игрока остается три доведи, а у другого доведь и простая шашка, то три доведи

(39)

всегда выигрывают; в одном только положении (см. пример 10) игра может быть ничья.

Во всех примерах большая линия у трех доведей.

Пример 1-й.

*Положение шашек.*

*Белые доведи:* 29, 30, 31.

*Черная доведь* на 3, *простая шашка* на 21.

В сей игре, равно как и в следующих, надобно занять две средние линии, употребляя противную шашку как средство к выигрышу; если же черный решится пожертвовать ею, надобно остерегаться, что бы чрез то не потерять большой линии.

*Черный.*

*Белый.*

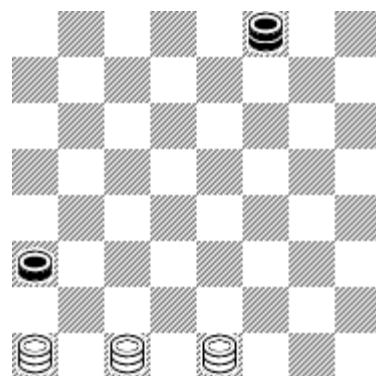
- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. 3—14     | 30—19    |
| 2. 14—5 (a) | 19—1     |
| 3. 5—32     | 1—5      |
| 4. 32—28    | 29—4 (b) |
- (40)
- |           |          |
|-----------|----------|
| 5. 28—1   | 4—18 (c) |
| 6. 1—19   | 5—1      |
| 7. 19—12  | 1—15     |
| 8. 12—30  | 18—5 (d) |
| 9. 30—12  | 15—29    |
| 10. 12—30 | 29—8 (e) |
| 11. 30—12 | 31—13    |
| 12. 12—3: | 5—14     |
| 13. 3—17: | 13—22:   |

проиграл.

[

Согласно современной традиции и правилам, нумерация ходов изменена.

- 1...fc5, 2.cf4 ca7(a), 3. fb8 ag1, 4. ba7 gh2, 5. ah8 hb8(b), 6. hd4 bf4, 7. ab8 fh6, 8. be5 hc1, 9. da7 (d) ch6, 10. ea1 hc1, 11. ag7 (e) ch6, 12. ea5 h:f6, 13. ac5 f:b4, 14. a:c3



проиграл.

]

(a) Если ступить на 32, тогда белый 31—17, потом 9—23 и выиграет [2...cg1, 3. eb4, 4. fe3+].

(b) Черный имеет теперь только один ход с 28 на 1 и обратно [h2—b8—h2], и не может ступить ни на которую клетку той линии; ибо если ступит на 19, тогда белый 31—17 [5...hf4, 6. eb4+], а если на 6, то 5—9, потом 4—22 и выиграет [5...hc7, 6. ab6, 6. hc3+].

(c) Белый намерен вытеснить черного с занимаемой им линии, без чего игра не может быть выиграна.

(41)

(d) Черный опять имеет только один ход с клетки 30 на 12 и обратно [c1—h6—c1]; будучи приведен в такое положение, с нескольких ходов проиграет.

(e) Это решительный ход.

Пример 2-й

*Положение.*

*Белые* доведи также на 29, 30 и 31.

*Черная* доведь на 1, шашка на 13.

*Черный.*

*Белый.*

1. 1—5

30—21

2. 5—32

31—22

3. 32—28

21—14

4. 13—17(f)

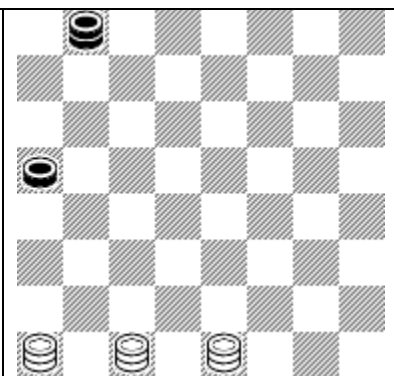
14—21:(g)

[

Согласно современной традиции и правилам, нумерация ходов изменена.

1. ..ba7, 2.ca3 ag1, 3. ec3 gh2, 4. ac5 ab4 (f),

5. c:a3 (g)+



]

(f) Черный в необходимости отдать шашку, а если бы ступил доведью на 32, тогда белый 14—23 и выиграет [4...hg1, 5. ce3+].

(g) И выиграет, как показано выше.

(42)

Пример 3-й.

*Положение.*

*Белые* доведи также на 29, 30 и 31.

*Черная* доведь на 1, шашка на 5.

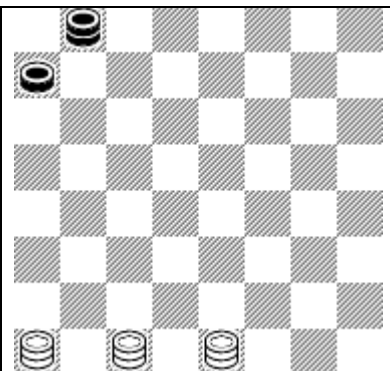
*Черный.*

*Белый.*

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. 1—28     | 31—13   |
| 2. 28—1 (h) | 30—21   |
| 3. 1—28     | 29—18   |
| 4. 28—1     | 18—14   |
| 5. 1—28     | 13—9(i) |

[

Согласно современной традиции, нумерация ходов изменена.  
1...bh2, 2. ea5 hb8 (h), 3. ca3 bh2, 4. ad4 hb8, 5. dc5 bh2, 6. ab6+



]

- (h) Черный не имеет другого хода; если ступит на 24 или 10, тогда 13—9, потом 29—18 и возьмет двух [2...hg3 или hd6, 3.ab6,4. ad4+].  
(i) Куда черный ни пойдет, в следующий ход проиграет.

Пример 4-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черная* доведь на 2, шашка 1.

(43)

*Черный.*

*Белый.*

- |           |                   |
|-----------|-------------------|
| 1. 2—9    | 30—19             |
| 2. 9—6    | 31—24             |
| 3. 6—9    | 24—28             |
| 4. 9—32   | 29—4              |
| 5. 32—9   | 28—32             |
| 6. 9—2    | 32—14             |
| 7. 2—6    | 4—15              |
| 8. 6—2    | 19—26             |
| 9. 2—6    | 14—10             |
| 10. 6—13  | 26—31             |
| 11. 13—9  | 31—13             |
| 12. 9—23  | 13—6              |
| 13. 23—16 | 15—22             |
| 14. 16—12 | 22—25             |
| 15. 12—30 | 25—21             |
| 16. 30—12 | 21—30 и выиграет. |

[

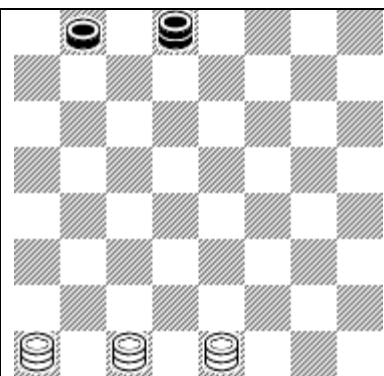


Согласно современной традиции,  
нумерация ходов изменена.

1...db6, 2.cf4 bc7, 3. eg3 cb6, 4. gh2  
bc1, 5. ah8 gb6, 6. hg1 bd8, 7. gc5  
dc7, 8. he5 cd8, 9. fd2 dc7, 10. cd6  
ca5, 11. de1 ab6, 12. ea5 be3, 13. ac7  
eg5, 14. ec3 gh6, 15. cb2 hc1, 16. bc3  
ch6, 17. ac1 и выигрывает.

Давид Нудельман в статье Нудельман Д. И Еще  
раз о Петрове А. Д.//ж. «Шашечный Израиль».  
Апр. 2009, С.33-35 писал об находке Куличихина  
ошибок в записи партий:

«Так, на С.43 в 4-м примере партии на 8 и 9 ход  
белых по современной нотации записан у Петрова  
так: 8. f4-d2, 9. c5-d6. Это ошибка типографии:  
ходы надо поменять местами, ибо на 8. f4-d2  
последует 9. dc7 и 10. df6, с ничьей для черных.  
Петров указывает в записи партии ходы белых  
правее черных. Аналогичная ошибка на С.44 в  
примере 5-м на 7 ходу белых – 7. h8-f6, в этом  
случае 7. ... d8-e7, и ничья. Необходимо 7. h8-g7.  
Эти ошибки найдены в 1959–1960 гг. спустя 123  
года после издания книги, а публикуются сегодня  
– 182 года спустя».



Первый пример с использованием эндшпильной идеи «трамплин»]

Пример 5-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черные* доведь 3, шашка 2.

(44)

*Белый.*

*Черный*

- |                          |       |
|--------------------------|-------|
| 1. 31—24                 | 3—14  |
| 2. 30—19                 | 14—5  |
| 3. 24—28                 | 5—32  |
| 4. 29— 4                 | 32—14 |
| 5. 28—32                 | 14—7  |
| 6. 32—23                 | 7—17  |
| 7. 4—11                  | 17—7  |
| 8. 11—22                 | 7—20  |
| 9. 23—14                 | 20—31 |
| 10. 22—13                | 2—6   |
| 11. 19— 1: и выигрывает. |       |

<p>1. eg3 fc5, 2. cf4 ca7, 3. gh2 ag1,          4. ah8 gc5, 5. hg1 ce7, 6. ge3 eb4,          7. hf6 be7, 8. fc3 e h4, 9. ec5 he1,          10. ca5 d c7, 11. f:b8+</p>	
--	--

Пример 6-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черные:* доведь 2, шашка 3.

*Черный.*

*Белый.*

- |              |       |
|--------------|-------|
| 1. 2—9       | 31—24 |
| 2. 9—14      | 24—28 |
| 3. 14—27 (к) | 30—19 |
| 4. 27—31     | 29—18 |

(45)

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 5. 31—20     | 19—26              |
| 6. 20—31     | 26—13              |
| 7. 31—20     | 13—31              |
| 8. 20—16 (l) | 31—20              |
| 9. 16—12     | 28—1               |
| 10. 12—30    | 18—25              |
| 11. 30—21:   | 1—10 и выигрывает. |

<p>Согласно современной традиции, нумерация ходов изменена.          1...db6, 2. eg3 bc5, 3. gh2 cf2 (к), 4. cf4 fe1, 5. ad4 eh4, 6. fd2 he1, 7. da5 eh4, 8. ae1 hg5 (l), 9. eh4 gh6, 10. hb8 hc1, 11. db2 c:a3,          12. bdb и выигрывает.</p>	
---	--

(к) Если ступить на 9, тогда белый 29—8, потом 30—16 и возьмет двух [3...cb6, 4.ag7, 5.cg5+].

(l) Если ступит на 2, тогда белый 31—20, и в следующие два хода будет пойман [8...hd8, 9.eh4+].

Пример 7-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черные:* доведь 3, шашка 4.

*Черный.*

*Белый.*

1. 3—14

31—20 (m)

2. 14—5

30—19

(46)

3. 5—1

19—28

4. 1—5

29—15

5. 5—32

20— 2

6. 32—14

28—32

7. 14—3

32—23

8. 3—17 (n)

2—20

9. 17—3

23—30

10. 3—21

30—12

11. 21—3

15—25

12. 3—21

20—16

13. 21—30:

16—19

и выиграет.

Согласно современной традиции,

нумерация ходов изменена.

1...fc5, 2. eh4 (m) ca7, 3. cf4 ab8,

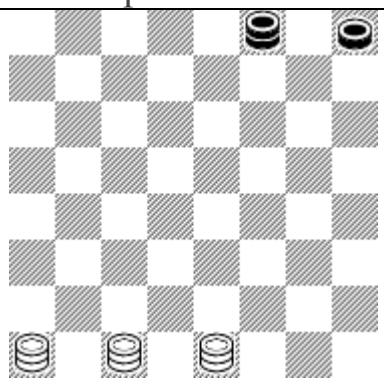
4. fh2 ba7, 5. ae5 ag1, 6. hd8 gc1,

7. hg1 cf8, 8. ge3 fb4 (n), 9. dh4

bf8, 10. ec1 fa3, 11. ch6 af8, 12.

eb2 fa3, 13. hg5 a:c1, 14. g f4

и выиграет.



(m) Черный принужден теперь ходить по одним только крайним клеткам, в противном случае белый ступит 29—8 [ag7] и выиграет.

(n) Если ступит 3—8, тогда белый 23—12, а потом 2—11 [8...fg7, 9. eh6, 10. df6+].

Пример 8-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черные:* доведь 1, шашка 12.

(47)

*Черный.*

*Белый.*

1. 1—28

31—20

2. 28—10

30—23

3. 10—1

23—32

4. 1—28

29—18

5. 28—6

32—28

6. 6—13

28— 6

7. 13—2: 18—11  
 8. 2—16: и проиграет

<p>Согласно современной традиции, нумерация ходов изменена.          1...bh2, 2. eh4 hb6, 3. ce3 db8, 4. eg1 bh2, 5. ad4 hc7, 6. gh2 ca5, 7. hc7 a:d8, 8. df6 d:g5 и проиграет</p>	
--	--

Пример 9-й

*Положение.*

*Белые* доведи также: 29, 30, 31.

*Черные:* доведь 1, шашка 20.

*Черный.*

*Белый.*

1. 1—28	30—23
2. 28—1	23—32
5. 1—28	29—18
4. 28—10	32—28
5. 10—3	18—32
6. 3—12	28—15
7. 12—30	31—22

(48)

8. 30—21	15—19
9. 21—3	22—25
10. 3—21	32—23
11. 21—30:	19—12 и выиграет.

<p>Согласно современной традиции, нумерация ходов изменена.          1...bh2, 2. ce3 hb8, 3. eg1 bh2, 4. ad4 hb6, 5. gh2 df8, 6. dg1 fh6, 7. he5 hc1, 8. ec3 ca3, 9. ef4 af8, 10. cb2 fa3, 11. ge3 a:c1, 12. fh6 и выиграет.</p>	
--	--

Пример 10-й

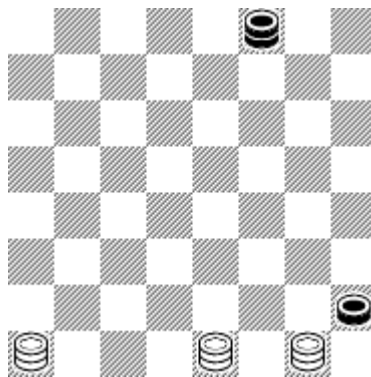
*Положение.*

*Белые* доведи: 29, 31, 32.

*Черные:* доведь 3, шашка 28.

<i>Черный.</i>	<i>Белый.</i>
1. 3—10	29—18
2. 10—19	18—27
3. 19—12	

Согласно современной традиции, нумерация ходов изменена. 1...fd6, 2. ad4 df4, 3. df2 fh6



Игра ничья, а если бы черный ступил на большую линию, на 30, или на 1, тогда проиграл бы, в первом случае: 27—24, потом 32—23; во втором: 27—24, 31—26; а в третьем: 27—23 [3...fe5? 4.fg3, 5.ge3+, 3...fc1? 4.fg3, 5. ed2+, 3...fb8?, 4. fe3+].

Из сих примеров можно видеть как много есть средств  
(49)

выиграть с тремя доведями против одной и простой шашки, только нельзя определить каким именно [так в тексте, через я] способом надлежит играть в таком или другом положении простой шашки; но надлежит соображаться с ходами противника, и, как выше было замечено, употреблять простую шашку средством к выигрышу.

### 3. Четыре доведи против одной.

*Четыре* доведи всегда выигрывают, хотя бы *одна* (противная) стояла на большой дороге; но здесь представлено, каким образом можно поймать, не отдавши ни одной шашки.

Большая линия занята четырьмя доведями.

*Положение.*

*Белые* доведи: 29, 30, 31, 32.

*Черная* доведь 3

(50)

Что бы достигнуть сего, то во первых, надобно стараться поместить шашки по середине доски.

<i>Белый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 30—19	3—12
2. 32—23	12—3
3. 29—18 (a)	3—21
4. 31—22	21—3
5. 22—25	3—21
6. 25—30	21—17

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 7. 30—21    | 17—31 (b) |
| 8. 21—3 (c) | 31—13     |
| 9. 23—27    | 13—31     |
| 10. 27—20   | 31—13     |
| 11. 20—31   | 13—2      |
| 12. 3—21    | 2—20 (d)  |
| 13. 21—17   | 20—2      |
| 14. 31—20   | 2—13      |
| 15. 17—31   | 13—2      |
| 16. 31—13   | пойман.   |

<p>1. cf4 fh6, 2. ge3 h f8, 3. ad4 (a) fa3, 4. ec3 af8, 5. cb2 fa3, 6. bc1 ab4, 7. ca3 be1 (b), 8. af8 (c) ea5, 9. ef2 ae1, 10. fh4 ea5, 11. he1 ad8, 12. fa3 dh4 (d), 13. ab4 hd8, 14. eh4 d a5, 15. be1 пойман</p>	
--	--

(a) Поместив таким образом три доведи, на которых ни с какой стороны напасть нельзя, надобно

(51)

стараться теперь четвертого доведью занять линию 21—3 [a3—f8] и принудить противную дамку ходить только по крайними линиям.

(b) Черному остаются одни крайние линии.

(c) Заняв сию линию, теперь надлежит доведью 23 [e3] вытеснить противную с линии 31—13 [e1—a5].

(d) Если ступить на 13, тогда 21 — 7 и с двух ходов будет пойман [12...da5, 13. ae7+].

4. *Шесть шашек запирают одну.*

*Положение.*

*Белые* шашки: 29, 30, 31, 32, 25 и 28.

При этом положении белый условился запретить черную шашку, предоставив черному поставить ее на какую угодно из 4-х клеток крайней его линии и первому ходить.

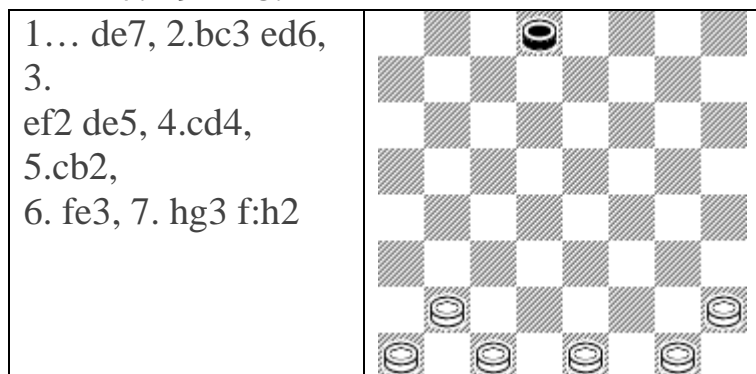
*Черный* ставит шашку свою на 2.

(52)

Пример.

- |                |               |
|----------------|---------------|
| <i>Черный.</i> | <i>Белый.</i> |
| 1. 2—7         | 25—22         |
| 2. 7—10        | 31—27         |
| 3. 10—15       | 22—18         |
| 4. 15—22:      | 30—25         |

5. 22—26      27—23  
 6. 26—19:    28—24  
 7. 19—28:



## XI.

### *Хитрости шашечной игры.*

Здесь представляется несколько примеров или задач, которые, потрудности [так в тексте, слитно] и замысловатости решений, названы мною *Хитростями* шашечной игры. Советую Любителям решать их самим, и смотреть на показанный мною разрешения только в таком случае, когда затруднятся, или для проверки сделанных хо-

(53)

дов.—Сие послужит им приятным занятием и вместе с тем наставлением, как играть в подобных положениях, часто в игре случающихся.

Решение сих примеров показаны ниже по соответственным номерам. Белый во всех примерах начинает первый.

*Положение шашек для примеров.*

N 1.

*Черные:* D 4, D 13, простая шашка 16.

*Белые:* D 21, D 32, простые шашки: 10, 24,30.

Белый выигрывает.

N 2.

*Черные :* простые шашки: 3, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 14.

*Белые:* простыя шашки: 29; 21, 22, 30, 23, 19, 24.

Белый выигрывает.

(54)

N 3.

*Черные:* D 2, шашки 3, 4, 8, 9,11.

*Белые:* простые шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32.

Белый выигрывает.

N4.

*Черные:* D 8, D 11, простые шашки 3, 4, 6.

*Белые:* простые шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32

Игра ничья.

N 5

*Черные:* D 1, шашка 10.  
*Белые:* простые шашки 13, 30, 32.

Игра ничья.

№6.

*Черные:* D 18, шашка 13.  
*Белые:* простые шашки 21, 29, 30, 31.  
Белый выиграет и запрет до ведь [так в тексте].

№7.

*Черная шашка* 6.  
*Белые:* шашки 14, 18, 21, 23, 26, 27, 31, 32.  
Белый пропустит черную шашку в дамки и запрет ее.

(55)

№8

*Черные:* D 11, шашка 6.  
*Белые шашки* 18, 23, 25, 30, 31.  
Белый запирает доведь.

№9

*Черные:* D 18, шашка 2.  
*Белые:* D 12, шашки 10, 17, 26, 30.  
Белый запирает доведь и шашку.

№10

*Черные:* D 14, шашка 20.  
*Белые:* D 2, шашки 24, 28, 32.  
Белый запирает доведь и шашку.

№11

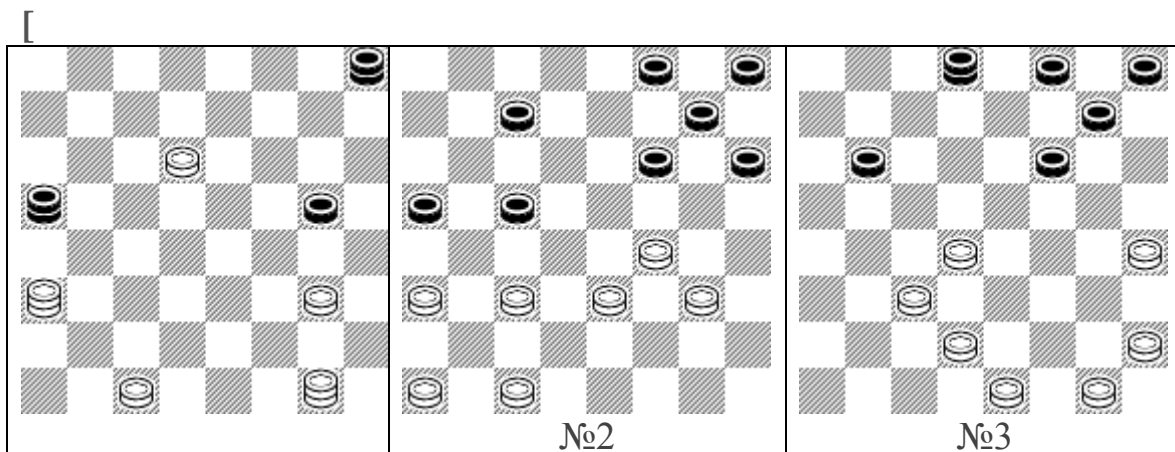
*Черные:* D 10, шашки 8 и 13.  
*Белые шашки* 18, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 31, 32.  
Белый запирает доведь и две шашки.

(56)

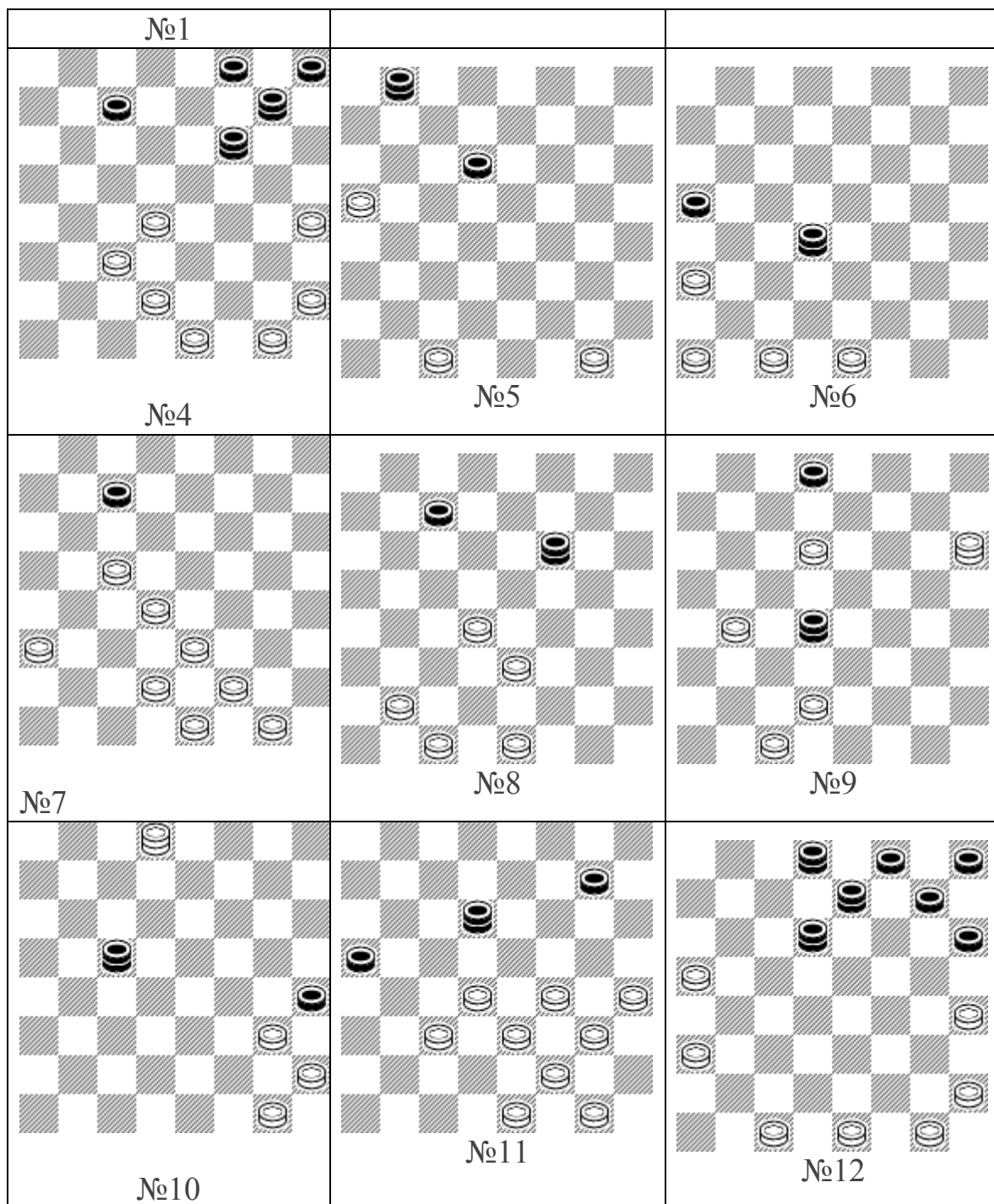
№12.

*Черные:* D 2, D7, D 10, шашки 3, 4, 8, 12.  
*Белые шашки* 13, 21, 30, 31, 32, 28, 20.

Белый выиграет







]

Решение сих примеров.

№ 1.

*Белый.*

1. 30—25

2. 10—6

3. D 21—7

4. 24—19

5. D 32—4 :

*Черный.*

D 4—29:

D 13— 2:

D 2—11.

16—23:

проиграл.

«Белые выигрывают после серии неожиданных жертв: 1.cb2!, 2.dc7, 3.ae7 4.gf4, 5.gh8x» (Здесь, и далее, вынужденные ходы черных, как

ударные, так и простые, упускаются). Эти строчки Владимира Голосуева из книги «Древняя и загадочная игра», идут вслед за такими словами: «В 11-й главе, названной «Хитрости шашечной игры», Петров привел ряд интересных позиций, ставших прообразом будущих композиций - задач, этюдов концовок. Вот лишь три таких примера».

Интересный замысел: поле h8, занятое черной дамкой, в конце игры занимает белая дамка. Первый показ идеи столбняка. Современная композиция может датировать 1827 годом первое произведение в жанре «дамочная проблема» («Дамочная проблема – проблема, в которой допускается наличие дамек в начальной расстановке», п.п. 1.4.1. «Кодекса шашечной композиции Республики Беларусь», 2004).]

№ 2.

<i>Белый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 22—17	13—22:
2. 29—25	22—29: D
5. 21—17	14—21:
4. 23—18	D 29—15:
	(57)
5. 19— 1: D	11—16
6. 24—20	8—11
7. D 1— 6	3— 7
8. D 6—28	16—19
9. D 28— 3:	11—15
10. D3 —14	15—19 (a)
11. D14—10	19—23
12. D10—19	23—16:
13. 20—11:	12—16
14. 11—20:	4— 8
15. 20—16	8—12
16. 16—11	проиграл.
(a) или 4—8, см. <i>перемену</i> .	

*Перемена*

<i>Белый.</i>	<i>Черный.</i>
10.	4— 8
11. D 14—32	8—11
12. D 32—23	12—16
15. D 23—12:	15—18
14. D 12—26	11—15
15. 20—16	проиграл.

[ 1.cb4, 2. ab2, 3. ab4, 4. ed4, 5. f:b8 fg5, 6.gh4 gf6, 7. bc7 fe7, 8. ch2 g f4, 9. h:f8 fe5, 10. fc5 ef4 (a), 11. cd6 fe3, 12. df4, 13. h:f6 hg5, 14. f:h4 hg7, 15. hg5 gh6, 16 gf6+

(a) 10...hg7, 11.cg1 gf6, 12. ge3 hg5, 13.e:h6 ed4, 14. hd2 fe5, 15. hg5+

Красивый замысел. Никаких лишних шашек на доске, в соответствии современным техническим требованиям к проблемам. По сути, перед нами первая концовка (проблема с включением позиционной игры).]

(58)

№ 3.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 18 — 15              11—25:

2. 26—22              25—18:

3. 20—16              D 2—20:

4. 28—24              D 20—27:

5. 32—5:              и выигрывает

[1. de5, 2. dc3, 3. hg5, 4. hg3, 5. g:a1 «и выигрывает».

Механизм повторяется в следующей композиции]

№ 4.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 20—16              D 11—20 :

2. 18—14              D 8—25:

3. 14—10              6—15:

4. 26—22.              D 25—18:

5. 28—24              D 20—27 :

6. 32—14:              15—19

7. 31—27              3—7

8. 14—9              7—10

9. 9—5              10—15

10. 5—1 D              15—18

11. D 1—28:              18—22

12. 27—23              22—25

13. D 28—19              25—29 D

ничья.

[1.hg5, 2. dc5 g:b2, 3. cd6, 4. dc3, 5. hg3,6. g:c5 ef4, 7. ef2 fe7, 8. cb6 ed6, 9. ba7 de5, 10. ab8 ed4, 11. b:h2 dc3, 12. fe3 cb2, 13. hf4 ba1=

Тот же механизм, что и в предыдущей композиции.]

(59)

№ 5.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 13—9              D 1—5

2. 9—6              10—1:

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 3. 30—26  | <i>D</i> 5—9   |
| 4. 26—23: | <i>D</i> 9—27: |
| 5. 32—23: | 1—6            |
| 6. 23—19  | ничья.         |

[1. ab6 ba7, 2. bc7, 3. cd2 ab6, 4. de3, 5. g:e3 bc7, 6.ef4=  
«В, казалось бы, безысходном положении белым удается уравнять  
игру. 1.ab6 ba7 (если 1...de5, то 2.ba7 с ничьей) 2.bc7! d:b8 3.cd2 с  
неизбежной ловлей дамки, благодаря ходу 4.de3», комментирует  
композицию Владимир Голосуев, в уже упомянутой книге «Древняя  
и загадочная игра».

Первая композиция с механизмом стеснения дамки.]

№ 6.

- |               |                 |
|---------------|-----------------|
| <i>Белый.</i> | <i>Черный.</i>  |
| 1. 29—25      | <i>D</i> 18—29: |
| 2. 21—17      | 13—22:          |
| 3. 30—25      | 22—26           |
| 4. 31—22:     | проиграл.       |

[1. ab2, 2. ab4, 3.cb2, 4. e:c3+

Самое раннее упоминание, наряду с поз. №8, очень  
распространенного задачного механизма.]

№ 7.

- |               |                |
|---------------|----------------|
| <i>Белый.</i> | <i>Черный.</i> |
| 1. 14—9       | 6—13:          |
| 2. 18—14      | 13—17          |
| 3. 23—18      | 17—10:         |
| 4. 18—15      | 10—19:         |
| 5. 27—23      | 19—24          |

(60)

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 6. 32—27           | 24—28          |
| 7. 23—19           | 28—32 <i>D</i> |
| 8. 26—23           | <i>D</i> 32—28 |
| 9. 27—24           | <i>D</i> 28—32 |
| 10. 31—27          | <i>D</i> 32—28 |
| 11. 21—17          | <i>D</i> 28—32 |
| 12. 17—14          | <i>D</i> 32—28 |
| 13. 14—10          | <i>D</i> 28—32 |
| 14. 10—7           | <i>D</i> 32—28 |
| 15. 7—3 <i>D</i>   | <i>D</i> 28—32 |
| 16. <i>D</i> 3—17  | <i>D</i> 32—28 |
| 17. <i>D</i> 17—31 | <i>D</i> 28—32 |
| 18. 24—20          | <i>D</i> 32—28 |
| 19. 27—24          | <i>D</i> 28—32 |

20. D 31—27      D 32—28  
21. D 27—32      проиграл.  
[1.cd6, 2. dc5, 3. ed4, 4. de5, 5.fe3, 6. gf2, 7. ef4, 8. de3, 9. fg3, 10. ef2,  
11-17. a3-b4-c5-d6-e7-f8-b4-e1 hg1, 18. gh4, 19. fg3, 20. ef2, 21. fg1]

N 8

*Белый.*                      *Черный.*

1. 18—14              D 11—29 :  
2. 14—10              6—15 :  
3. 23—18              15—22:  
4. 30—25              22—26  
5. 31—22 :              проиграл.

[ 1. dc5, 2. cd6, 3. ed4, 4. cb2, 5. e:c3+

Еще один подход к задачной идее, показанной в поз.№6]

(61)

N9.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 30—25              D 18—29 :  
2. 10— 6              2— 9:  
3. 17—14              9—18:  
4. 26—22              18—25:  
5. D 12—30              проиграл.

[1.cb2, 2. dc7, 3. bc5, 4.dc3, 5. hc1+

Первое использование такого рода задачного механизма]

N10.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 32—27              D 14—32 :  
2. D 2—13              20—27 :  
3. D 15—31              проиграл.

[1. gf2, 2.da5, 3.ae1+

Первый показ популярного механизма блокировки.]

N 11.

*Белый.*                      *Черный.*

1. 19—16              D 10—28 .  
2. 22—17              13—15 :  
3. 23—19              15—24:  
4. 16—12              8—11  
5. 20—16              11—20:  
6. 12— 8              проиграл.

[ 1. fg5, 2. cb4, 3. ef4, 4. gh6, 5. hg5, 6. hg7+

Первая демонстрация механизма блокировки дамки и двух простых.]

(62)

№ 12.

<i>Белый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 21—17	<i>D</i> 10—21:
2. 13—9	<i>D</i> 2—13:
3. 31—26	<i>D</i> 13—31:
4. 30—25	<i>D</i> 21—30:
5. 32—27	<i>D</i> 31—24:
6. 28—19:	<i>D</i> 30—16:
7. 20— 2 :	<i>D</i> и выигрывает.

[Эта композиция нередкий гость в учебниках о шашках. Так, Вениамин Городецкий пишет об ней: «У обеих сторон по семь шашек, но у черных три из них – дамки. Материальное преимущество черных огромно, а победу одерживают белые!

1.a3 –b4 d6:a3 2. a5-b6 d8:a5 3. e1-d2 a5:e1 4.c1-b2 a3:c1 5. g1-f2 e1:g3 6.h2:f4 c1:g5 7.h4:d8, и черные остаются за заставой. В ходе комбинации были уничтожены все три дамки черных.

Подобные комбинации носят название *лестница*» («Книга о шашках», 3-е изд., -М.,1990, С.25]

## ХII.

Об игре в поддавки.

Игра в поддавки (*qui perd-gagne*) требует гораздо более расчета, нежели обыкновенная; а особливо в конце игры при каждом ходе надобно внимательно смотреть: нет ли возможности всех отдать, и остерегаться, что бы противник того же не сделал. В сей игре надобно стараться с начала брать шашки и не всегда

(63)

отдавать свои как только представится случай; ибо тот, у кого более шашек, имеет более ходов, и потому—больше способов выиграть. Надлежит примечать, что вообще гораздо скорее можно отдать большее число шашек против меньшего., нежели меньшее противу большего.

Играя в поддавки также надобно наблюдать, что бы шашку вашу (белую) не заперли на клетках 12 или 5 [h6 или a7], и с своей стороны старайтесь заманить черного на 21 или 28[a3 или h2].—Тогда тот игрок, чья шашка заперта , непременно должен проиграть; ибо противник заранее устроить шашки свои таким образом, чтоб можно было отдать всех, и при удобном случае исполнить намерение свое, давши ход той запертой шашки.

Здесь представляется несколько примеров, как можно отдать

(64)

одной шашк вс двенадцать шашек.

*Двенадцать шашек против одной.*

Пример 1-й.

Положение белых начальное.

Черная шашка на 2.

(Все равно, где бы черная шашка ни стояла из 4 клеток крайней линии.)

*Белый.*

*Черный.*

1. 22—18 (a)

2—6

2. 21—17 (b)

6—9

3. 17—14

9—13

4. 25—21

13—17

5. 24—19

17—10:

6. 18—15

10—14

7. 15—10

14—7:

8. 23—18

7—10: [опечатка, боя нет]

9. 19—15

10—19:

10. 28—24

19—28 :

11. 27—24

28—19 :

(65)

12. 18—15

19—10:

13. 26—22

10—15 (c)

14. 22—18

15—22:

15. 21—17

22—13 :

16. 29—25

13—17

17. 25—21

17—22

18. 31—26 (d)

22—31 :D

19. 21—17

D 31—13 :

20. 30—26

D 13—51 :

21. 32—27

D 31—20:

[1.cd4 (a) dc7, 2. ab4 (b) cd6, 3. ba5, 4.ba3, 5. gf4, 6. de5, 7. ed6, 8.ed4 ed6, 9. fe5, 10. hg3, 11. fg3, 12. de5, 13. dc3 de5 (c), 14. cd4, 15. ab4, 16.ab2, 17. ba3, 18. ed2 (d), 19. ab4, 20.cd2, 21. gf2 e:h4]

(a) Начиная игру, надобно ставить шашку на ту линию, на которой стоит противная шашка.

(b) Всегда надобно стараться иметь две шашки в таком положении, когда противная подходит.

(c) Или 10—14 [13...dc5], см. *перемену*.

(d) Черного надобно пропускать в дамки только в таком случае, когда можно всех отдать.

*Перемена.*

Для избежания повторений сделанных ходов, шашки надлежит разставить следующим образом:

(66)

Белые : 21, 22, 29, 30, 31, 32.

Черная на 10.

*Белый.*

*Черный.*

13.

10—14

14. 21—17

14—21:

15. 30—26

21—25

16. 32—27

25—18 :

17. 26—23

18 — 22

18. 23—18

22 — 15 :

19. 31—26

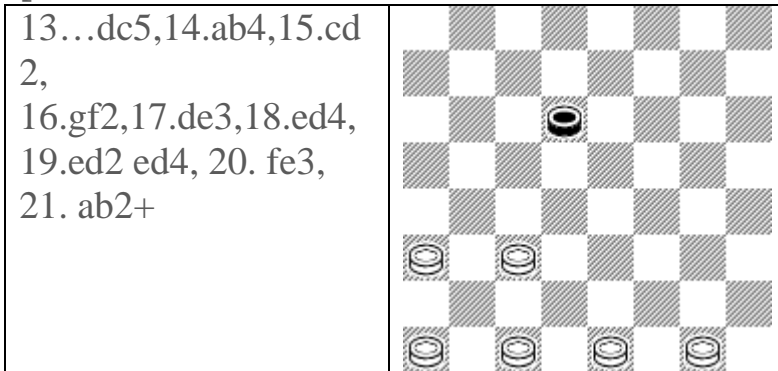
15—18

20. 27—23

18—27 :

21. 29—25 и отдаст две последние.

[



]

Пример 2-й.

Положение шашек тоже как в 1-ом примере.

*Белый.*

*Черный.*

1. 22—18

2— 6

2. 21—17

6— 10

3. 18—14

10—15

4. 23—18

15—13 :

5. 25—21

13—17

(67)

6. 24—20

17—10:

7. 26—22

10—15 (e)

8. 22—18

15—22 :

9. 21—17

22—13 :

10. 29—25

13— 17

11. 25—21

17—22

12. 21—17

22—13:

13. 30—25

13—17

14. 25—21

17—22



15. 21—17	22—13:
16. 31—26	13—17
17. 26—22	17—26 :
18. 27—23	26—19 :
19. 28—24	19—28 :
20. 32—27	28—32 <i>D</i>
21. 20—16	<i>D</i> 32—12 :

(е) Или 10—14 [7...dc5], см. *перемену*.

[1. cd4 dc7, 2. ab4 cd6, 3. dc5, 4. ed4, 5.ba3, 6. gh4, 7. dc3, 8. cd4, 9.ab4, 10. ab2, 11.bc3, 12. ab4, 13.cb2, 14.ba3, 15. ab4, 16. ed2, 17. dc3, 18. fe3, 19. hg3, 20. gf2, 21. hg5 g:h6]

*Перемена.*

Шашки в следующем положении

*Белые* : 20, 21, 22, 27, 28, 29, 30, 31, 32.

*Черная* 10.

(68)

*Белый.*

7.

8. 21—17

9. 30—26

10. 20—16

11. 26—23

12. 23—18

13. 16—11

14. 28—24

15. 27—23

16. 24—19

17. 32—27

18. 23—19

19. 19—16

20. 31—26

21. 29—25

*Черный.*

10—14.

14—21:

21—25

25—18 :

18—22

22—15 :

15—8 :

8—11

11—15

15—24 :

24—28

28—32 *D*

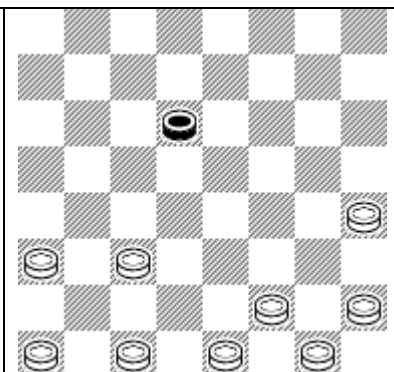
*D* 32—12 :

*D* 12—30 :

*D* 30—21 :

[

7... dc5, 8. ab4, 9. cd2, 10. hg5,  
11. de3, 12. ed4, 13. gf6, 14.  
hg3  
gf6, 15. fe3 fe5, 16. gf4, 17.  
gf2,  
18. ef4, 19. fg5, 20. ed2, 21.  
ab2+



]

*Примечание.*

На 21 странице в 4 ходе белого вместо 24—11 : надлежит исправить 20—11: . [исправлено]

Других погрешностей в примерах, положениях шашек и ходах не имеется.