



ШАХМАТНЫЕ ПАМЯТНИКИ

ТОМ II

**ПЕДРО ДАМИАНО
КНИГА, ОБУЧАЮЩАЯ
ИГРЕ В ШАХМАТЫ**

**И СОДЕРЖАЩАЯ
ПРЕКРАСНЕЙШИЕ ЗАДАЧИ**

1512

Педро Дамиано

Книга, обучающая игре в шахматы и содержащая прекраснейшие задачи

<https://litres.ru/74491233>

SelfPub; 2026

Аннотация

Рим, 1512 год. Педро Дамиано объясняет правила шахмат, разбирает начала игры и партии с форой, знакомит читателя с тактическими тонкостями и игрой не глядя на доску. Особое место в трактате занимают 72 задачи с авторскими условиями и решениями. Второй том серии «Шахматные памятники» представляет русский перевод, следующий строению и смыслу итальянского оригинала; отличия параллельного испанского текста вынесены в примечания. Современные шахматные диаграммы и иллюстрации в духе старинной гравюры сопровождают текст. Спорные чтения и редакторские гипотезы обозначены отдельно.

Содержание

Предисловие к русскому изданию	4
Посвящение	8
Глава I. О названиях фигур, их расположении и общих правилах	11
Глава II. О первом способе игры	23
Глава III. О втором способе игры	36
Глава IV. Как следует играть тому, кто получает пешку вперёд	41
Глава V. Как следует играть, когда тебе дают указанную пешку и ход вперёд	49
Глава VI. Как защищаться, когда тебе дают коня за указанную пешку королевского слона	55
Конец ознакомительного фрагмента.	63

Педро Дамиано

Книга, обучающая игре в шахматы и содержащая прекраснейшие задачи

Предисловие к русскому изданию

Дорогой читатель!

Перед вами второй том серии «Шахматные памятники» — русское издание книги Педро Дамиано, напечатанной в Риме в 1512 году. Вслед за трудом Лусены мы обращаемся к ещё одному раннему печатному руководству, которое позволяет увидеть шахматы глазами человека начала XVI столетия. Здесь игра предстаёт не только собранием правил и вариантов, но и искусством наблюдать, рассуждать и находить неожиданное.

Дамиано разговаривает с читателем непосредственно: советует, предостерегает, предлагает сделать ход и объясняет ответ противника. Этот живой наставительный голос мы стремились сохранить. Перевод близок к оригиналу по содержанию и последовательности изложения; современные пояснения помогают следить за мыслью автора, но не долж-

ны подменять её более поздними знаниями.

Устройство книги отражает широкий круг интересов её составителя. После правил и советов о начале партии следуют способы игры с форой, тактические тонкости и собрание задач. Особая глава посвящена игре, при которой доска скрыта от игрока. Дебютный разбор соседствует с хитроумным замыслом, практическая рекомендация — с упражнением на память и воображение. Благодаря этому перед нами не сухой перечень ходов, а небольшая шахматная школа своего времени.

Читателя ждёт удовольствие узнавания. Многие приёмы кажутся удивительно знакомыми: связка, двойной удар, отвлечение защитника, жертва ради решающего шаха. За непривычными словами и старинным способом обозначать поля обнаруживаются идеи, которыми шахматисты пользуются и сегодня. Особенно интересно проследить, как автор подводит к комбинации, какие ответы считает естественными и где предлагает искать слабость неприятельской позиции.

Однако читать старинную книгу так же, как современный учебник, было бы несправедливо. Отдельные правила ещё отличались от привычных нам, а печатные диаграммы и описания не всегда позволяют восстановить позицию без сомнений. Встречаются спорные решения и неточности. Мы не стали незаметно исправлять прошлое: там, где необходима редакторская реконструкция или остаётся неоднозначность,

об этом сказано отдельно. Такая оговорка — не помеха чтению, а возможность различить свидетельство источника и наше сегодняшнее предположение.

Для удобства читателя словесные указания дополнены современной русской нотацией в скобках. Диаграммы выполнены с использованием ChessCombine Classic; дополнительные позиции помогают не потерять нить длинного варианта. Примечания редакции и подписи к рисункам выделены курсивом, а развёрнутые комментарии отделены от основного текста. Они принадлежат русскому изданию, а не Педро Дамиано. Ранее отмеченные условные реконструкции сохраняют свои пояснения.

Художественное оформление продолжает замысел первого тома. Сюжетные иллюстрации и заключительная гравюра созданы для этого издания современными средствами, в том числе генерацией изображений; это не воспроизведения гравюр 1512 года. Портреты внутри книги и на обложке передают предполагаемый облик автора и не являются подлинными историческими изображениями.

Серия «Шахматные памятники» задумана как последовательное путешествие по истории шахматной мысли. Каждый том — самостоятельная встреча с автором, но вместе эти книги позволяют заметить преемственность идей, изменение правил и постепенное становление привычного нам шахматного языка. После Лусены голос Дамиано продолжает этот разговор через столетия.

Не спешите переходить от диаграммы к решению. Попробуйте найти свой ход, проверить ответ, поспорить с автором — уважительно и с любопытством. Историческая книга особенно оживает тогда, когда её читатель становится участником поиска. Пусть этот том принесёт вам радость таких открытий.

Александр Власов

Посвящение

Светлейшему и превосходительному сеньору Джованни Джорджо Чезарино, римлянину.

Авторы имеют обыкновение посвящать государям свои сочинения и ночные труды о каком угодно предмете, лишь бы он не был непристойным. Ибо таково достоинство словесности и как бы особое её преимущество, что государи всегда почитали за честь и славу получать подобные посвящения. Никакой род сочинений не вызывал такого пренебрежения, чтобы Юлий Поллукс не написал Коммоду Цезарю о грамматике, Витрувий — Августу об архитектуре, Оппиан — Антонину о рыбах, а Диафон — Дейотару о земледелии.

И поступали они, несомненно, благоразумно: могущество и величие государей должны были придать их трудам вес в глазах всех и защитить от завистников. Ведь во всяком деле, и особенно в достоинствах, мало известных толпе, действует обычай: другие хвалят, желают и защищают то, что одобрено государями.

Размышляя, кому посвятить эту мою небольшую книгу, я среди итальянцев вспомнил только о тебе: за превосходное благородство, необыкновенную щедрость, редкую человечность и многие другие дары природы и добродетели, сияющие в тебе и словно унаследованные вместе с твоим цезарским именем, каждый посвятил бы тебе любое своё вечное

творение.

И я, не имея возможности предложить большего, посвятил тебе эту мою книжицу как вечное свидетельство любви и почтения. Хотя она посвящена игре, эта игра тебе не чужда: за нею ты можешь порой, отдохнув от трудных дел, освежить и облегчить дух. Тем более что она — подобие твоего военного искусства и словно ежедневное его упражнение; она также требует большой зрелости и глубины ума, которыми, как я знаю, ты превосходно наделён.

Если же следует взвешивать прежде расположение дарителя, чем самый дар, то по своей человечности ты примешь моё подношение не менее благосклонно, чем если бы я, располагая большими средствами, преподнёс тебе нечто более знатное. Последуй примеру Артаксеркса, царя персов: он принял немного воды от бедного работника, у которого не было ничего другого. Тот поспешно поднёс её, зачерпнув из ближайшего источника сложенными ладонями; царь был благодарен ему не меньше, чем за великий дар, ценя не саму вещь, ничтожную по себе, а преданность и готовность того, кто её принёс.

Будь здрав.

Дамиано, португалец. S. P. D.



*Дамиано за работой. Воображаемый образ автора;
современная редакционная иллюстрация.*

Глава I. О названиях фигур, их расположении и общих правилах

Ладья



Эта фигура называется «рокко», ибо имеет достоинство вельможи и военачальника. Поэтому она стоит у края доски: её дело — командовать людьми и заботиться о них. В бой она выходит лишь после того, как строй войска разомкнулся, — на помощь своему королю.

Конь



Он называется «кавалло», что означает рыцаря, сражающегося верхом. Он расположен рядом с ладьёй и оттуда должен выходить в бой, занимая поле, с которого может причинить противнику наибольший вред. Нет фигуры, которая нападала бы скорее коня: таково свойство его хода — на три поля, с белого на чёрное и с чёрного на белое. *(Современная запись: пример обычного хода коня: Kg1–f3; исходное поле включено в авторский счёт.)*

Слон



Он называется «дельфино», что означает принца; поэтому он стоит ближе к королю и королеве, чем другие фигуры. Он ходит наискось через восемь полей, если путь свободен. Что лучше — конь или слон? Следует знать, что преимущество одного перед другим невелико. В зависимости от положения игры то один, то другой будет лучше. Есть и такие люди, которые лучше играют конём, чем слоном; другие — наоборот. К ним принадлежу и я: я ценю слона выше за связки, которые он может создавать и которых не может создавать конь.

Король



Король — властитель победы или поражения: именно ему ставят мат. Ему позволено прыгнуть на три поля по своему выбору, ходом коня или ферзя, даже если путь несвободен, пока он стоит на собственном поле и ещё ни разу не двигался. В Италии, правда, принято, чтобы король перепрыгивал через всю доску, если путь свободен; допускается также подвинуть пешку и поставить короля на её место. Это право он имеет, если ещё не получал шаха. Такой обычай не кажется мне хорошим: по старинному правилу король при первом ходе прыгает лишь на три поля. Так принято в Испании и Португалии, откуда происходят все великие игроки. (*Современная запись: Кр — король. Описан исторический прыжок, не современная рокировка 0–0 или 0–0–0; единственное поле назначения здесь не задано.*)

Ферзь



Ферзь — самая благородная фигура доски: он подобен супруге короля, и место его рядом с королём. При нём столько же фигур, сколько при короле, и потому он может дать мат, выиграть пешку или фигуру. Королевский слон помогает ему больше, чем собственный; так же обстоит дело с королевскими конём и ладьёй. Ходит он как ладья и как слон. Игрок должен хорошо его беречь: потеряв ферзя, редко выигрывают партию.

Пешка



Пешка — щит и защита фигур, прежде всего короля. Поэтому ей дано такое достоинство: достигнув последнего поля, она становится лучшим воином игры — ферзём. Если же при превращении в ферзя она вступает на поле с шахом, то ценится ещё выше. Своим первым ходом пешка может, если пожелает, пройти на три поля. Лучшие пешки — те, которые ближе всего связаны с королём. (*Современная запись: например, e2–e4: два шага, три поля с учётом исходного; превращение на e8 записывается e8Ф.*)

Пешка не может пройти через поле, атакованное другой пешкой, когда ею закрываются от шаха королю. В прочих случаях она может пройти, если противник позволит; если же нет, он может взять её на пути. Впрочем, лучше было бы вовсе не позволять пешке проходить через такое атакован-

ное поле. (Современная запись: взятие на проходе, например *e5:d6* после *d7–d5*; это пояснение обозначения, не добавленный авторский вариант.)

Поле

Поле — место, по которому передвигаются фигуры и пешки, каждая своим ходом, чтобы дать мат королю. Полей шестьдесят четыре. Почему их не больше и не меньше? Нельзя привести иной причины, кроме замысла и воли того, кто изобрёл эту игру.

О том, кто был её изобретателем, существуют разные мнения. Одни говорят, что это был царь Ксеркс и потому в Испании игра называется «ахедрес»: это название производят от имени Ксеркса, но слово уже искажено, поскольку к нему прибавлено «д». Другие говорят, что изобретателями были два брата, Лид и Тиррен. Страдая от великого голода, они придумали эту игру, чтобы проводить время и меньше мучиться от голода и бедствий. Так они пережили несчастье: за игрой проходило время, и они ели лишь трижды за два дня.

Общие правила

Не следует делать бесполезный ход, если к тому нет необходимости.

Не следует допускать ошибок, которые на нашем испанском языке называются «слепотой».

Не играй поспешно.

Если у тебя есть хороший ход, посмотри, нет ли другого, лучшего.

При преимуществе следует размениваться, ничего не теряя при размене.

Если у тебя преимущество, с которым можно выиграть партию, не следует расстраивать свою игру и оставлять короля без защиты ради выигрыша ещё одной пешки.

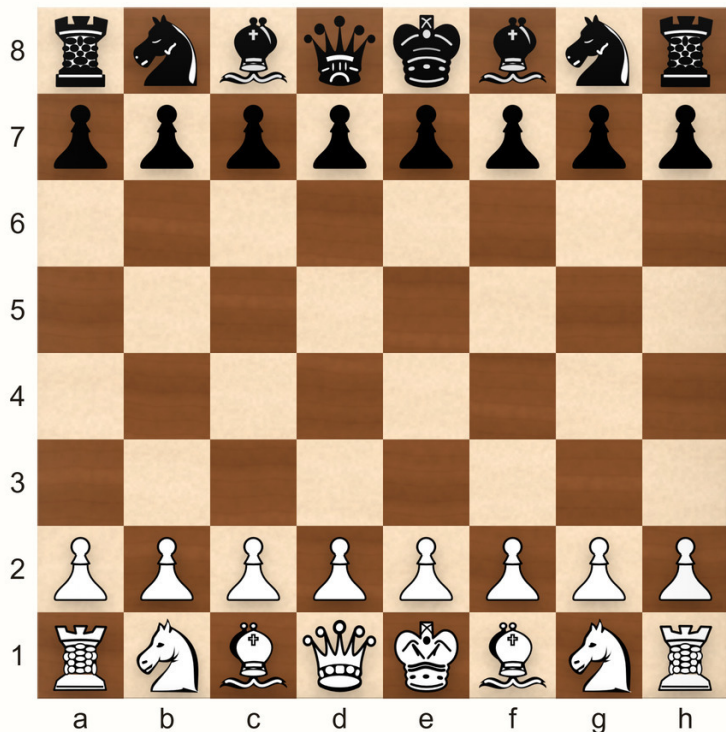
Главное — поставить короля в безопасность, прыгнув им на хорошее место. (*Современная запись: речь об историческом прыжке короля, не о безусловном применении современной рокировки.*)

Две пешки на той стороне, куда перемещён король, не следует двигать без большой необходимости. Нередко партии проигрываются оттого, что пешка ладьи или коня продвинулась на одно поле и тем открыла вход неприятельскому королю. (*Современная запись: например, h2–h3 или g2–g3 у белых; h7–h6 или g7–g6 у чёрных. Конкретная партия не задана.*)

Следует выводить свои фигуры, а не оставаться взаперти. Старайся поставить королевскую и ферзевую пешки на четвёртые поля, а если возможно, также и пешки слонов. (*Современная запись: для белых e4, d4, c4, f4; для чёрных e5, d5, c5, f5.*)

Расположение доски и названия полей

Для понимания ходов нужно заметить: доска должна быть поставлена так, чтобы ладья по правую руку стояла на белом поле, играешь ли ты чёрными фигурами или белыми. (*Современная запись: справа внизу для белых — h1, для чёрных — a8; оба поля белые.*)



Начальная расстановка. Поясняющая диаграмма редакции: правое угловое поле со стороны каждого игрока — белое.

Затем необходимо знать названия не только фигур, но и пешек и полей. Все фигуры, находящиеся на стороне короля, называются королевскими. Так же именуются поля — поля-

ми твоего короля до середины доски; за серединой их называют полями короля противника, играющего с тобой. (Современная запись: королевские вертикали — *e, f, g, h*; ферзевые — *d, c, b, a*. Для белых своя половина — ряды 1–4, для чёрных — 8–5.)

Например, о пешке перед твоим королём говорят, что она стоит на втором поле короля. Подвинешь её на один шаг — она окажется на третьем; если первым ходом продвинешь её настолько, насколько ей дозволено, — на четвёртом. Если затем двинешь её дальше, скажут, что она стоит на четвёртом поле короля твоего противника. Так же называются поля остальных фигур на этой стороне. На другой стороне — фигуры и поля ферзя. (Современная запись: с белой стороны: *e2, e3, e4, затем e5*; с чёрной: *e7, e6, e5, затем e4*.)

Поэтому нужно держать перед собою доску с фигурами, чтобы собственными глазами видеть искусство, показанное в этом трактате. При этих предпосылках шахматную партию можно хорошо начать двумя способами.

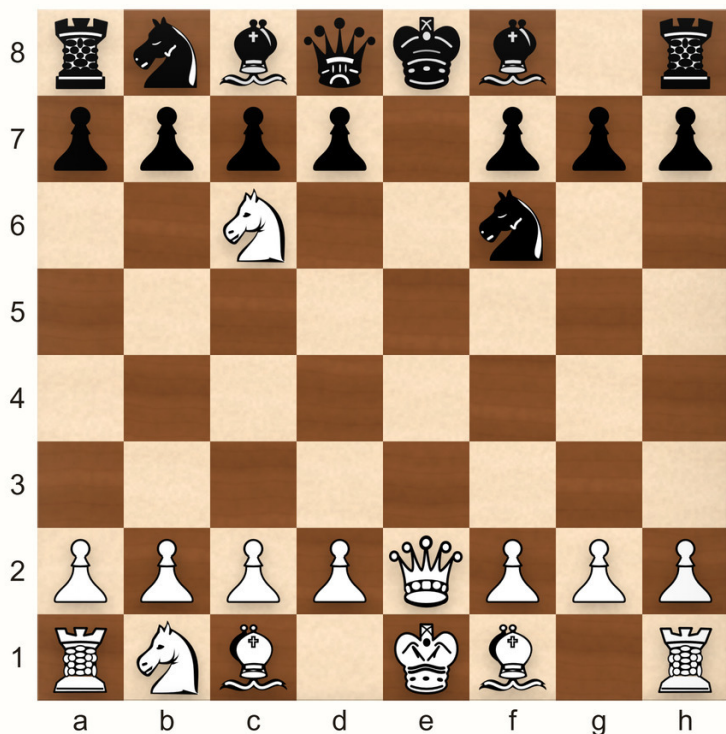


Первые уроки за доской. Современная редакционная иллюстрация.

Глава II. О первом способе игры

Первый способ — начать королевской пешкой; второй — начать пешкой ферзя. При первом способе, по моему суждению, лучше всего продвинуть королевскую пешку насколько можно, на e4. Если противник так же сыграет своей королевской пешкой, на e5, ты пойдёшь королевским конём на третье поле королевского слона, f3, чтобы взять его пешку. *(Современная запись: 1. e4 e5 2. Kf3.)*

Если он сыграет королевским конём на третье поле своего королевского слона, f6, возьми его королевскую пешку конём: K:e5. Если он в ответ возьмёт твою пешку своим конём, сыграй ферзём перед королём, Фе2. Если он отведёт коня, ты откроешь шах ферзём, переставив своего коня на третье поле его ферзевого слона, с6. *(Современная запись: 2...Kf6 3. K:e5 K:e4 4. Фе2; при выбранном редакцией 4...Kf6 — 5. Кс6+.)*



После 5. Ксб+: открытый шах ферзём. Поясняющий вариант: 1. e4 e5 2. Кf3 Кf6 3. К:e5 К:e4 4. Фе2 Кf6 5. Ксб+. Ход 4...Кf6 — выбор редакции; автор поле отступления не указывает. Ход чёрных.

Если же он не отведёт коня, а поставит ферзя перед своим королём, на e7, возьми коня ферзём: Ф:e4. Он продвинет

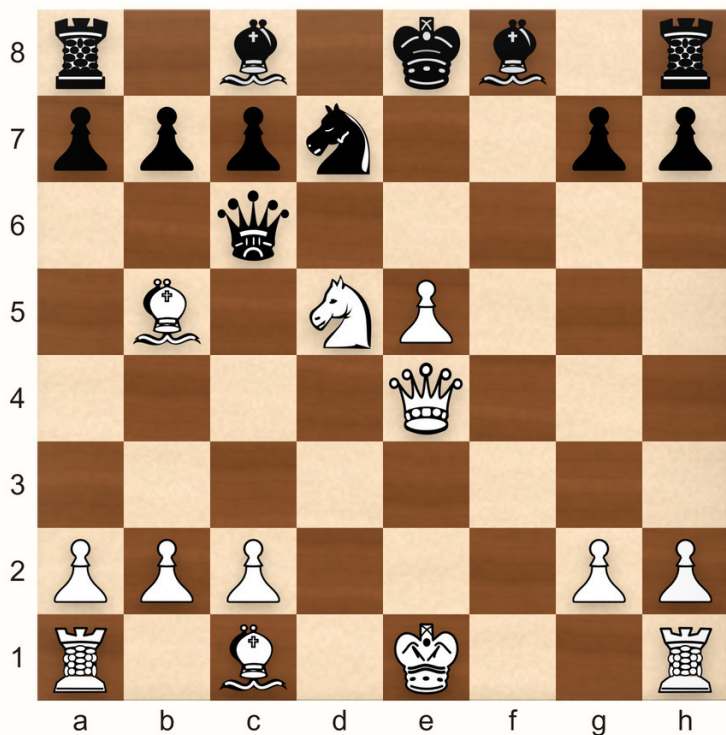
пешку ферзя на одно поле, на d6, нападая на твоего коня: если ты уведёшь его, он возьмёт твоего ферзя. Тогда продвинь свою пешку ферзя насколько можно, на d4. Если он сыграет пешкой королевского слона на одно поле, f6, ты продвинь свою пешку королевского слона насколько можно, на f4. Если он возьмёт твоего коня пешкой ферзя, возьми эту пешку своей пешкой ферзя: d:e5. Если он поставит ферзевого коня на второе поле ферзя, d7, ты сыграй своим конём на третье поле ферзевого слона, c3; твой ферзь останется в безопасности. *(Современная запись: 4...Фe7 5. Ф:e4 d6 6. d4 f6 7. f4 d:e5 8. d:e5 Kd7 9. Kc3.)*

Если теперь он возьмёт твою пешку своей пешкой, f:e5, поставь коня на четвёртое поле его ферзя, d5, нападая на ферзя. Если ферзь отойдёт на своё третье поле, d6, возьми его пешку своей: f:e5. Если он возьмёт её конём, ты поставишь ферзевого слона на четвёртое поле своего королевского слона, f4, и он непременно потеряет коня. Если же он не возьмёт пешку конём, то потеряет пешку. *(Современная запись: 9...f:e5 10. Kd5 Фd6 11. f:e5; на 11...K:e5 — 12. Cf4.)*

Если он возьмёт пешку ферзём, разменяй ферзей и дай шах конём, взяв пешку ферзевого слона на c7 и одновременно нападая на ладью. *(Современная запись: 11...Ф:e5 12. Ф:e5+ K:e5 13. K:c7+; ответы при размене раскрыты редакцией.)*

Если же он не возьмёт твою пешку, а, спасая ферзя, поставит его на третье поле своего слона, c6, сыграй королев-

ским слоном на четвёртое поле его коня, b5, нападая на ферзя. (Современная запись: 11...Фс6 12. Сb5.)



После 11...Фс6 12. Сb5. Слон нападает на ферзя с6.
Ход чёрных. Поясняющая диаграмма редакции.

Если ферзь возьмёт слона, ты дашь шах конём, нападая на ферзя. (Современная запись: 12...Ф:b5 13. К:c7+.)

Если он поставит ферзя на четвёртое поле своего слона, с5, ты сыграй ферзевым слоном на третье поле короля, е3, нападая на ферзя. Если он даст шах ферзём с четвёртого поля своей ладьи, а5, закройся слоном на d2. Ему останется только вернуть ферзя на четвёртое поле своего слона, с5. Тогда продвинь пешку своего коня насколько можно, на b4, вновь нападая на ферзя. Ему придётся поставить ферзя на третье поле своего слона, с6. Сыграй королевским слоном на четвёртое поле его коня, b5, нападая на ферзя. Если он возьмёт слона ферзём, дай шах конём, чтобы выиграть ферзя. Если же он поставит ферзя на третье поле своего королевского коня, g6, поскольку иначе не может, разменяй ферзей и дай шах конём с нападением на ладью. Сделав то, что я тебе сказал, ты выиграешь партию. *(Современная запись: 11... Фc5 12. Ce3 Фа5+ 13. Cd2 Фc5 14. b4 Фc6 15. Cb5; на 15... Ф:b5 — 16. К:c7+; на 15... Фg6 — 16. Ф:g6+ h:g6 17. К:c7+.* Ответ при размене раскрыт редакцией.)

Другой путь игры

Вот другой путь игры. Если первый ход за тобой, продвинь королевскую пешку насколько можно, на e4. Если противник ответит так же, е5, поставь королевского коня на третье поле слона, f3. Если он поставит ферзевого коня на третье поле слона, с6, сыграй королевским слоном на четвёртое поле ферзевого слона, с4. Если он так же поставит своего

королевского слона на четвёртое поле ферзевого слона, с5, продвинь пешку ферзевого слона на одно поле, с3. (*Современная запись: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Cc4 Cc5 4. c3.*)

Если он поставит королевского коня на третье поле ферзевого слона, ты продвинь пешку ферзя на одно поле, d3. Если он также продвинет пешку ферзя на одно поле, d6, переставь королевскую ладью на поле слона, f1. Если он поставит ферзевого слона на четвёртое поле твоего королевского коня, g4, ты поставь ферзя на третье поле своего коня, b3, и выиграешь пешку — либо слоновую, либо коневую. (*Современная запись: 4...Kf6 5. d3 d6 6. Lf1 Cg4 7. Фb3. Поле f6 — редакционное чтение опечатки; Lf1 не является рокировкой.*)

Если он сыграет ферзевым конём на четвёртое поле ладьи, a5, нападая на твоего ферзя, возьми пешку королевского слона, объявляя шах: C:f7+. (*Современная запись: 7...Ka5 8. C:f7+.*)



После 8. С:f7+. Ход чёрных. Поясняющая диаграмма редакции: ход 4...Kf6 принят согласно примечанию «Указание поля королевского коня». Белые сыграли Лf1, не рокировку; король остаётся на e1.

Затем переведи своего ферзя на четвёртое поле ладьи, а4. Если он возьмёт слона королём, ты возьмёшь его коня. (Со-

временная запись: план Фа4 с последующим Ф:a5 после ... Кр:f7. Между С:f7+ и Фа4 ответ на шах в источнике пропущен; непрерывная запись не восстановлена.)

Если же он не возьмёт слона, а продвинет пешку ферзевого слона на одно поле, с6, продвинь пешку коня насколько можно, на b4. Ведь если ты уведёшь слона, то потеряешь его либо ферзя. Указанным способом ты получишь лишнюю пешку: если он возьмёт слона королём, возьми коня ферзём. Если он разменяет ферзей, не тревожься о сдвоении пешки: пешка всё равно остаётся пешкой. *(Современная запись: авторский план: ...с6, b4; после ...Кр:f7 — Ф:a5. Пропущенные промежуточные ответы не добавлены; это не сплошной вариант.)*

Ещё один способ игры

Если первый ход за тобой, продвинь королевскую пешку на все три поля, на e4. Если противник ответит так же, e5, выведи королевского коня на третье поле королевского слона, f3, чтобы взять королевскую пешку, если она не будет защищена. Защитить её он может тремя способами: поставить ферзевого коня на третье поле ферзевого слона, с6, — это лучше всего; защитить пешкой ферзя, d6, — это не так хорошо, потому что королевский слон остаётся заперт; или защитить пешкой королевского слона, f6, — это хуже всего. *(Современная запись: 1. e4 e5 2. Kf3; защиты 2...Kс6, 2...d6*

или 2...f6.)

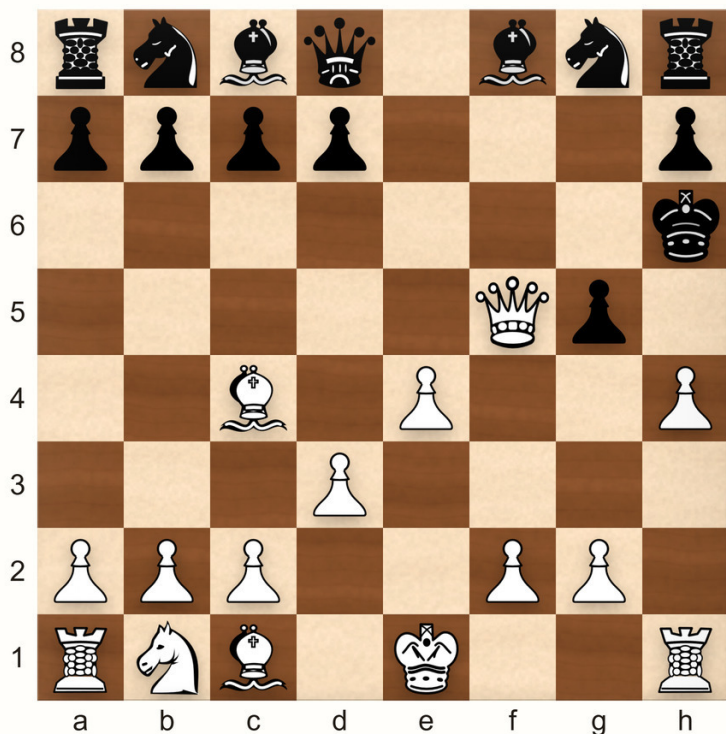
В последнем случае возьми его королевскую пешку своим конём: К:e5. Если он возьмёт коня пешкой слона, ты дашь шах ферзём с третьего поля его королевской ладьи, h5. Он может закрыться пешкой королевского коня, g6, или отойти королём на второе поле короля, e7. Если он закроется пешкой, возьми ферзём королевскую пешку на четвёртом поле его короля, e5, и объяви шах. Он закроется ферзём, на e7; тогда возьми его королевскую ладью своим ферзём: Ф:h8. (*Современная запись: 2...f6 3. К:e5 f:e5 4. Фh5+; на 4...g6 — 5. Ф:e5+ Фе7 6. Ф:h8; другая ветвь — 4...Кре7.*)

Он возьмёт твою королевскую пешку ферзём и даст шах: Ф:e4+. Ты переведёшь короля на поле ферзя, d1, и он не сможет причинить тебе вреда. Ему придётся спасти своего королевского коня на той стороне, где ты взял ладью, и поставить его на второе поле своего короля, e7. Ты возьмёшь и пешку той ладьи, на h7. Старайся разменять ферзей: партия у тебя выиграна. (*Современная запись: 6...Ф:e4+ 7. Кpd1 Ке7 8. Ф:h7.*)

Если же, когда ты дал шах ферзём, он отойдёт королём на второе поле короля, e7, возьми своей королевой его королевскую пешку с шахом: Ф:e5+. Он отойдёт на второе поле слона, f7, поскольку другого поля у него нет. Дай шах королевским слоном с четвёртого поля ферзевого слона, c4. Он может уйти на третье поле своего коня, g6, или закрыться пешкой ферзя, d5, — и это лучше. (*Современная запись: 4...*

Кре7 5. Ф:e5+ Kpf7 6. Сс4+; затем 6...Kpg6 или 6...d5.)

Если он уйдёт на третье поле коня, g6, дай шах ферзём с четвёртого поля его слона, f5. У него нет другого поля, кроме третьего поля своей ладьи, h6. Продвинь пешку ферзя на одно поле, d3, открывая шах своим ферзевым слоном. Ему остаётся лишь закрыться пешкой коня, g5. Ты продвинь пешку ладьи насколько можно, на h4. (*Современная запись: 6...Kpg6 7. Фf5+ Kph6 8. d3+ g5 9. h4.*)



После 9. h4. Ход чёрных. Поясняющая диаграмма редакции.

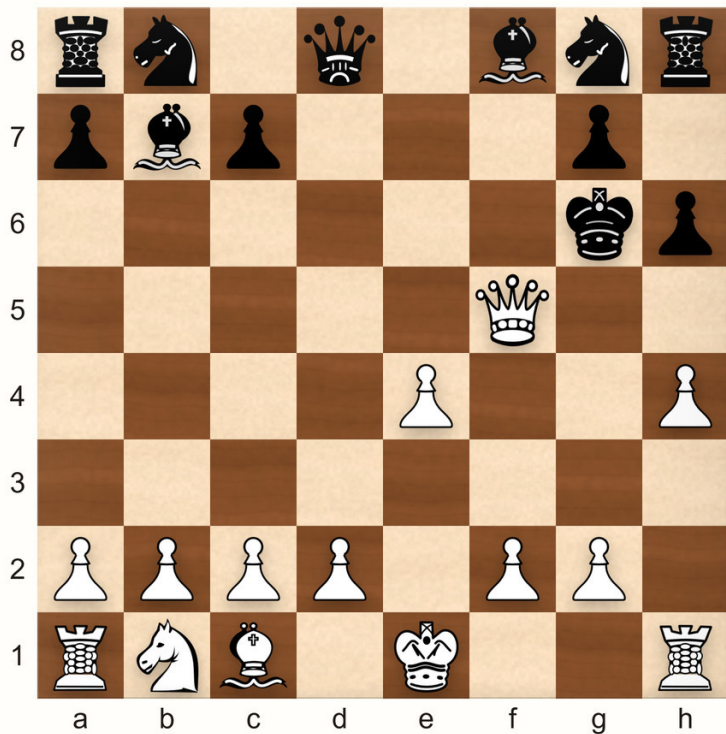
Если он не продвинет пешку ферзя на весь дозволенный ход, d5, то потеряет ферзя. (Современная запись: 9...d5.)

Когда он продвинет пешку ферзя, нападая на ферзя или слона, возьми пешку коня своей пешкой ладьи с шахом:

h:g5+. Он отойдёт на второе поле своего коня, g7. Дай шах ферзём с четвёртого поля его короля, e5. Лучше всего ему закрыться своим конём, на f6. Возьми коня пешкой ладьи с шахом: g:f6+. Он возьмёт её ферзём; ты разменяешь ферзей и возьмёшь пешку ферзя своим королевским слоном. У тебя останется семь пешек, а у него четыре. *(Современная запись: 9...d5 10. h:g5+ Kpg7 11. Фе5+ Kf6 12. g:f6+ Ф:f6 13. Ф:f6+ Kp:f6 14. С:d5; ответы при размене ферзей раскрыты редакцией.)*

Если же, когда ты дал шах своим слоном, он закроется пешкой ферзя, d5, снова возьми её слоном и дай шах: С:d5+. Он отойдёт на третье поле своего коня, g6; так он поступает, чтобы ты не дал шах ферзём с четвёртого поля его слона, f5. Продвинь пешку королевской ладьи на весь дозволенный ход, на h4. Он продвинет свою ладейную пешку на одно поле, h6: это лучший ход, который можно сделать. *(Современная запись: 6...d5 7. С:d5+ Kpg6 8. h4 h6.)*

Возьми своим королевским слоном пешку ферзевого коня на b7. Если он возьмёт слона своим слоном, ты дашь шах и мат ферзём с четвёртого поля его слона, f5. Если же он не возьмёт твоего слона, а поставит своего слона на третье поле ферзя, d6, ты поставишь ферзя на четвёртое поле его ладьи, a5. Затем возьмёшь ладью слоном и выиграешь партию. *(Современная запись: 9. С:b7; на 9...С:b7 — 10. Фf5#; при 9... Сd6 — план Фа5 и С:a8, без добавления неуказанного ответа чёрных.)*

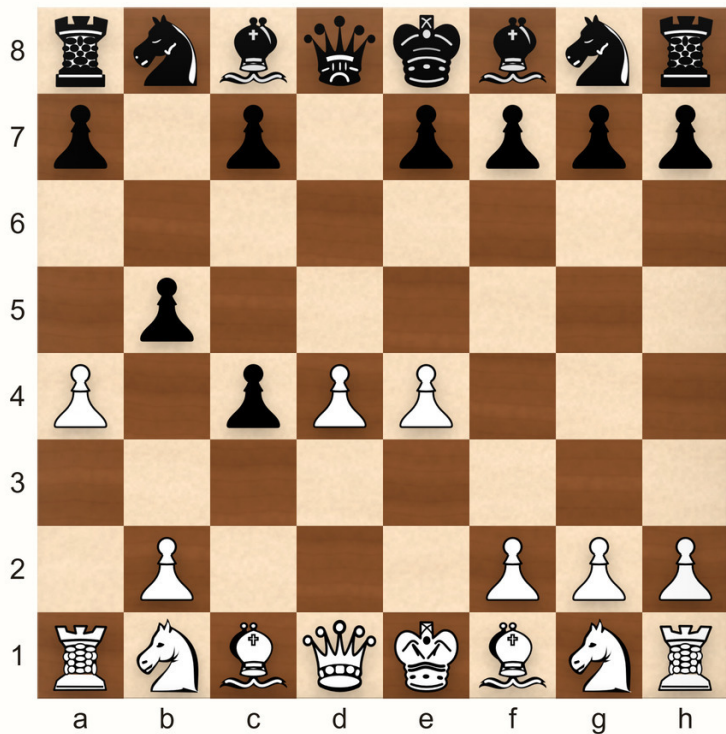


Первая ветвь: после 10. Фf5#. Поясняющая диаграмма редакции; это мат после 9...С:b7, не продолжение альтернативы 9...Сd6.

Глава III. О втором способе игры

Второй способ — начать пешкой ферзя. Если первый ход за тобой, продвинь пешку ферзя насколько можно, на d4. Если он так же продвинет свою пешку ферзя, на d5, ты продвинь пешку ферзевого слона насколько можно, на c4. Если он возьмёт её, продвинь королевскую пешку на весь дозволенный ход, на e4. (*Современная запись: 1. d4 d5 2. c4 d:c4 3. e4.*)

Если он продвинет пешку коня насколько можно, на b5, чтобы сохранить другую пешку, ты продвинь пешку ладьи на весь дозволенный ход, на a4. (*Современная запись: 3...b5 4. a4.*)



*После 1. d4 d5 2. c4 d:c4 3. e4 b5 4. a4. Ход чёрных.
Поясняющая диаграмма редакции.*

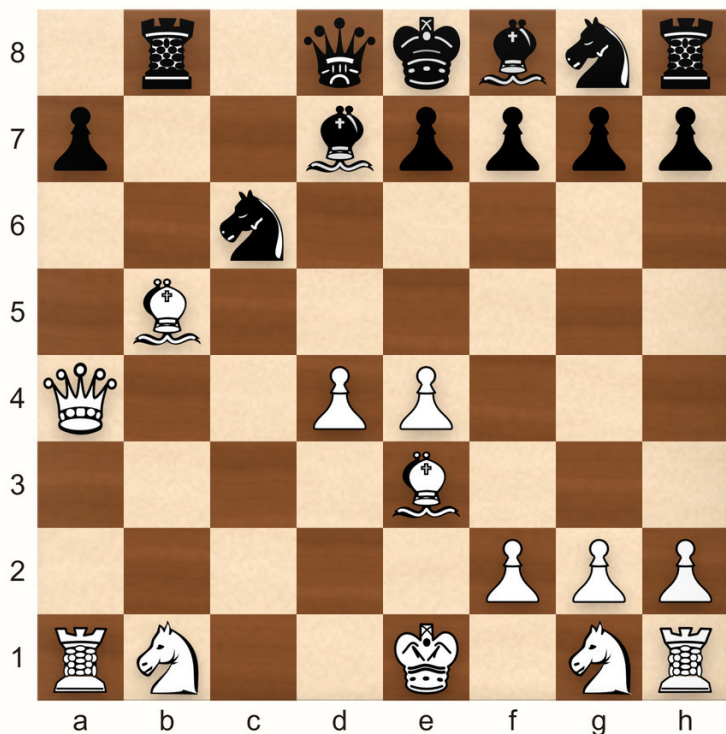
Если он возьмёт её своей пешкой, ты возьми другую пешку королевским слоном: С:c4. Затем он непременно потеряет и оставшуюся пешку, когда ты поставишь ферзевого коня на третье поле своего слона, с3. (Современная запись: 4...

b:a4 5. C:c4; далее план Kc3 с нападением на a4, ответ чёрных не указан.)

Если же он не возьмёт твою пешку ладьи, а продвинет пешку ферзевого слона на одно поле, c6, возьми пешку своей пешкой ладьи: a:b5. Он возьмёт её пешкой слона, c:b5. Продвинь пешку ферзевого коня на одно поле, b3. Если он возьмёт её, возьми пешку коня своим слоном и объяви шах: C:b5+. *(Современная запись: 4...c6 5. a:b5 c:b5 6. b3 c:b3 7. C:b5+.)*

Если он закроется слоном, на d7, возьми другую пешку ферзём: Ф:b3. Если он возьмёт твоего слона своим слоном, ты возьмёшь его ферзём. Если он закроется ферзём, разменяй ферзей: пешка его ладьи останется без товарища, и он непременно потеряет её, когда ты удвоишь против неё ладьи и направишь туда слона и коня. *(Современная запись: 7...Cd7 8. Ф:b3; при 8...C:b5 — 9. Ф:b5+; после ...Фd7 возможен размен Ф:d7+ K:d7. Ответы при размене раскрыты редакцией.)*

Если он не возьмёт твоего слона своим слоном, а поставит ферзевого коня на третье поле своего слона, c6, атакая твою пешку ферзя, поставь ферзевого слона на третье поле короля, e3. Если он выйдет ферзевой ладьёй на поле коня, b8, уведи ферзя с линии связки и поставь на четвёртое поле ладьи, a4. *(Современная запись: после 7...Cd7 8. Ф:b3: 8...Kc6 9. Ce3 Lb8 10. Фа4.)*



После 10. Фа4: ферзь ушёл с линии ладьи b8. Ход чёрных. Поясняющая диаграмма редакции.

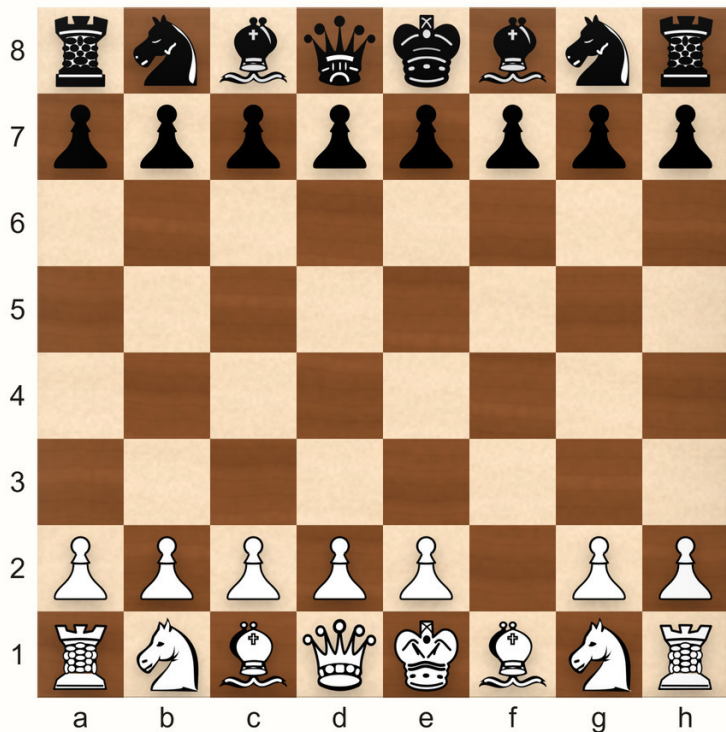
Если он поставит ферзя на третье поле коня, b6, сыграй конём на третье поле ферзевого слона, c3. Затем ты возьмёшь его коня слоном и выиграешь пешку ладьи. Выводи королевского коня, пользуйся своими ладьями и разменяйся:

партия у тебя выиграна. (Современная запись: 10...Фb6 11. Кс3; дальнейший план С:с6 и Ф:a7 требует промежуточных ответов, не перечисленных автором.)



Разбор начала партии: 1.d4 d5 2.с4. Современная редакционная иллюстрация.

Глава IV. Как следует играть тому, кто получает пешку вперёд

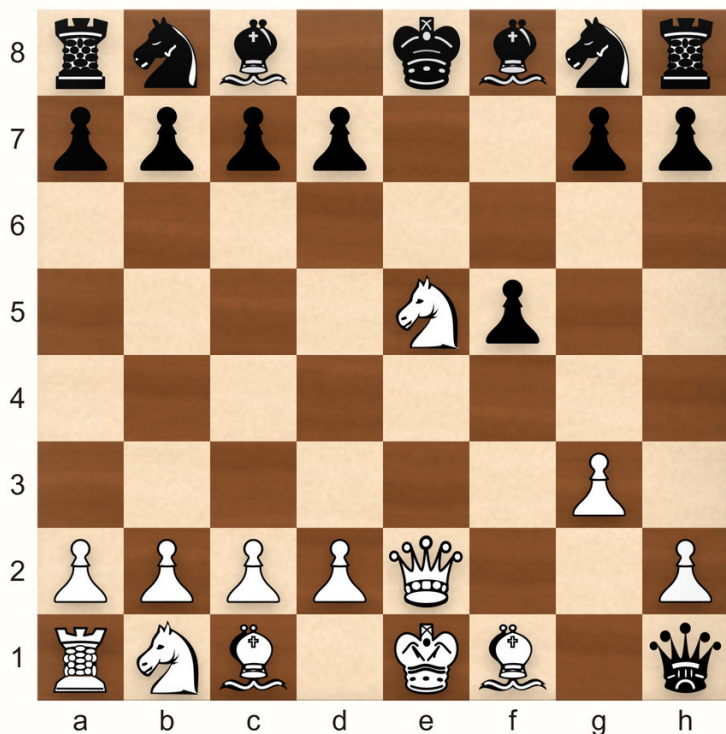


Поясняющая диаграмма редакции. Белые дают пешку f2 и делают первый ход. Получающий фору

играет чёрными.

Когда дают пешку вперёд, принято давать пешку королевского слона, ибо она лучшая на доске. Если противник продвинет королевскую пешку насколько можно, ты так же продвинь свою королевскую пешку. Он поставит королевского коня на третье поле слона, а ты продвинь пешку королевского слона на весь дозволенный ход. (*Современная запись: белые без f2: 1. e4 e5 2. Kf3 f5.*)

Если он возьмёт королевскую пешку конём, дай шах ферзём с четвёртого поля королевской ладьи. Он закроется пешкой коня. Возьми его королевскую пешку ферзём и объяви шах. Он закроется ферзём; тогда возьми ладью своим ферзём. (*Современная запись: 3. K:e5 Ph4+ 4. g3 Ф:e4+ 5. Фе2 Ф:h1.*)



*После 5...Ф:h1. Белые первоначально дали пешку f2;
ход белых. Поясняющая диаграмма редакции.*

Если он откроет шах, поставив коня на третье поле твоего коня, закройся королевским слоном. Если он возьмёт ладью своим конём, поставь ферзя на четвёртое поле короля. Ты вынудишь размен ферзей, а затем выиграешь его коня,

поскольку тот не может выйти, — и выиграешь партию. (*Современная запись: 6. Kg6+ Ce7 7. K:h8 Фе4; затем размен Ф:e4 f:e4. Авторский план выигрыша коня h8 не является записью его немедленного взятия.*)

Если он возьмёт пешку твоего королевского слона своей королевской пешкой, продвинь пешку ферзя на весь дозволенный ход. Если теперь он возьмёт королевскую пешку конём, поступай, как сказано выше: дай шах ферзём с четвёртого поля его королевской ладьи и выиграй ладью. (*Современная запись: 3. e:f5 d5 4. K:e5 Фh4+ 5. g3 Ф:e4+ 6. Фе2 Ф:h1.*)

Если он не откроет шах ферзём, как сказано выше, а даст шах ферзём с четвёртого поля твоей королевской ладьи, отойди королём на поле ферзя. Если он даст шах конём со второго поля слона, поставь короля на второе поле короля. Если он возьмёт ладью, дай шах ферзём с четвёртого поля короля, а затем возьми ферзём пешку, стоящую на четвёртом поле твоего королевского слона. Разменяет ли он ферзей или поступит по своему усмотрению — он проиграет: его конь не может выйти. Ты выведешь свои фигуры и выиграешь этого коня. (*Современная запись: 7. Фh5+ Kpd8 8. Kf7+ Кре7 9. K:h8 Фе4+; затем план ...Ф:f5 после неуказанного ответа на шах.*)

Если после твоего хода пешкой ферзя он не возьмёт твою королевскую пешку конём, а продвинет пешку королевского коня насколько можно, защищая другую пешку, ты про-

двинь королевскую пешку ещё на одно поле, атакая коня. Лучшее для него — поставить ферзя перед королём, чтобы помешать тебе открыть нападение. Ты также поставь своего ферзя на второе поле короля. Он поставит коня на четвёртое поле своего ферзя, ибо лучшего хода у него нет. (Современная запись: 3. e:f5 d5 4. g4 e4 5. Фe2 Фe7 6. Kd4.)

Продвинь пешку ферзевого слона на весь дозволенный ход, атакая коня. Если он даст шах ферзём с четвёртого поля твоего коня, отойди королём на второе поле слона. Он вынужден спасти коня. Дай шах ферзём с четвёртого поля его ладьи и возьми пешку коня, а затем и другую пешку — слоновую. Таким образом, он проиграл. (Современная запись: 6...c5 7. Фb5+ Kpf7; поле отступления коня не названо; затем план ...Фh4+, ...Ф:g4 и ...Ф:f5.)

Если он не даст шах ферзём, как я сказал, а спасёт коня, поставив его на четвёртое поле твоего коня, продвинь пешку ферзя ещё на одно поле, чтобы он не мог выйти ферзевым конём. Если он поставит слона на второе поле королевского коня — это хороший ход, — заставь его отвести коня, продвинув пешку ферзевой ладьи на одно поле. Он поставит коня на третье поле ладьи. Тогда поставь своего королевского коня на третье поле слона. (Современная запись: 7. Kb5 d4 8. Cg2 a6 9. Ka3 Kf6.)

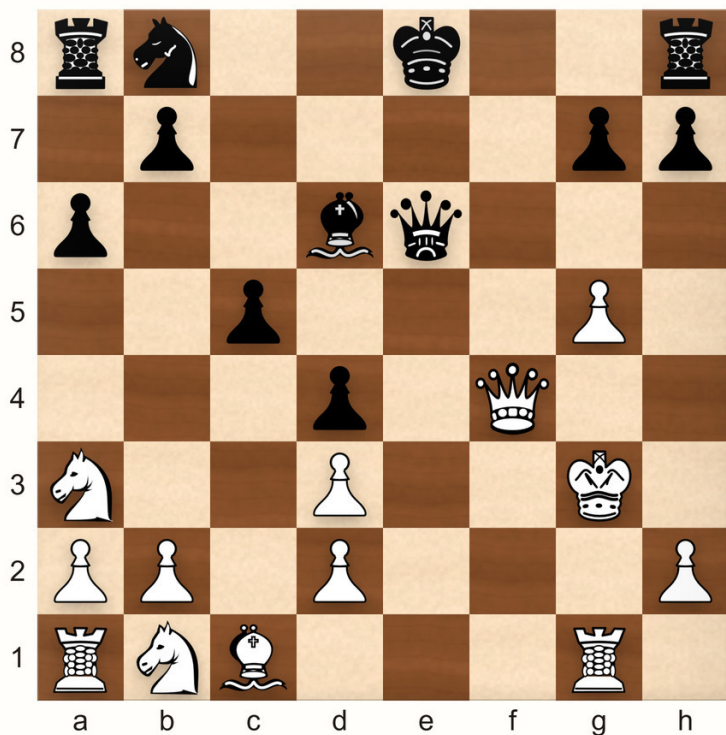
Если он продвинет пешку коня ещё на одно поле, атакая твоего коня, поставь коня на четвёртое поле ферзя. Теперь он может взять королевскую пешку ферзём или коро-

левским слоном. Если возьмёт слоном, поставь коня на четвертое поле его королевского слона, атакуя на ферзя. Он поставит ферзя на третье поле слона. Тогда возьми пешку его королевского слона своим ферзевым слоном. (*Современная запись: 10. g5 Kd5; возможны Ф:e4 или С:e4; при 11. С:e4 — 11...Kf4 12. Фf3 С:f5.*)

Если он возьмёт твоего коня ферзём, возьми его слона своим слоном. Он спасёт ладью, поставив её на поле коня: если сыграет иначе, ты откроешь шах с атакой на ладью. В любом случае открой шах ферзём, поставив слона на третье поле его ферзя. Затем дай ещё шах ферзём со второго поля короля. У него нет другого поля, кроме третьего поля коня, куда он и отойдёт королём. Тогда поставь ферзя на третье поле своего короля. (*Современная запись: 13. Ф:f4 С:e4 14. Лg1 Cd3+; ответ белых пропущен, далее ...Фe2+, Kpg3 и ...Фeб. В проверочном варианте между шахами редакция выбирала Kpf2; это не ход, названный автором.*)

Если он возьмёт слона, свяжи его ферзя другим, королевским слоном, поставив его на третье поле ферзя. Если же он не возьмёт слона, а сыграет ферзём на четвертое поле королевского коня, предлагая размен, или пойдёт куда пожелает, то получит мат или потеряет ферзя. Если он отойдёт королём на третье поле ладьи, свяжи его ферзя своим слоном, поставив его на четвертое поле королевского слона. (*Современная запись: на c:d3 — ...Cd6, связывая Фf4 с Kpg3. Другие указанные цели: Фg4, Kph3, ...Cf5. Переходы между ветвями*

сокращены, полная последовательность не установлена.)



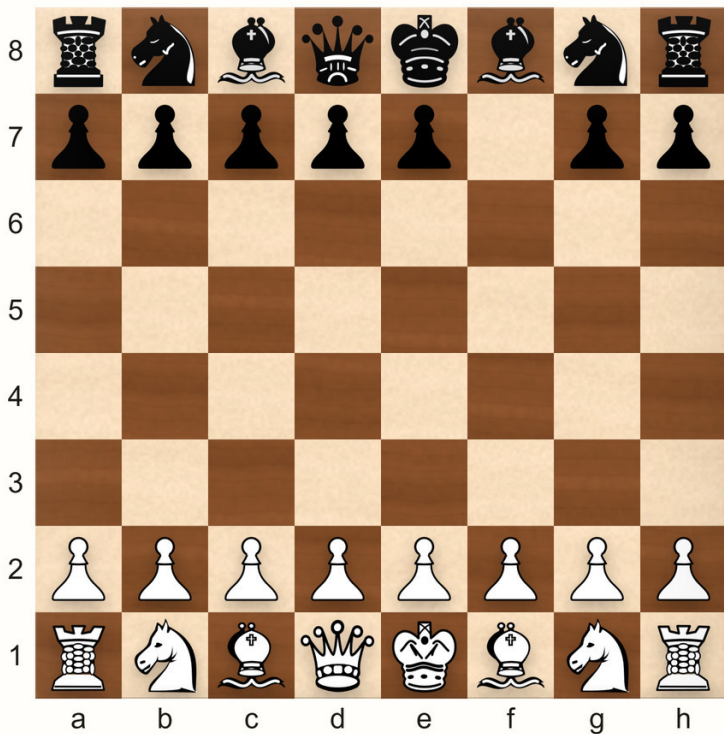
Ветвь со связкой ферзя: после ...Cd6 ферзь f4 связан с королём g3. Поясняющая реконструкция редакции: ранее пропущенный в тексте ответ на ...Cd3+ выбран как Krf2; этот выбор не приписывается автору. Ход белых.

Если же, когда ты дал шах слоном, он поставит короля

на четвёртое поле ладьи, поставь ферзевого слона на то же четвёртое поле слона, нападая на его ферзя. Если он поставит ферзя на третье поле своего королевского слона, переставь ладью на поле королевского слона. Если он отведёт ферзя, дай шах своим ферзём с четвёртого поля его короля — и вскоре будет мат. *(Современная запись: указанные поля: Kph4, ...Cf5, Фf3, ...Лf8, затем ...Фe4+. Место возвращения к этой ветви требует сверки; это расшифровка полей, не проверенная сплошная линия.)*

Если он поставит ферзя на такое поле, с которого защитится от шаха твоего ферзя с четвёртого поля короля, поставь слона на четвёртое поле короля, открывая шах ладьёй. Тогда он не сможет избежать мата. *(Современная запись: угроза ...Фe4+; авторский ход слона на e5, открывающий ладью f8. Конкретная защита ферзём и полный порядок ходов не названы.)*

Глава V. Как следует играть, когда тебе дают указанную пешку и ход вперёд



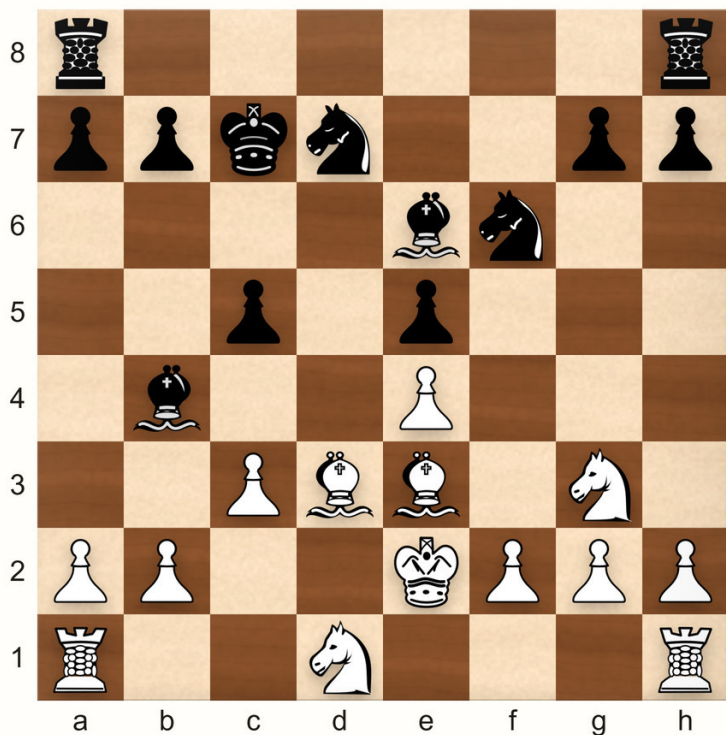
Поясняющая диаграмма редакции. Чёрные дают пешку f7 и уступают первый ход. Получающий фору играет белыми.

Первым ходом продвинь королевскую пешку насколько можно. Он продвинет пешку ферзя на одно поле, а ты свою пешку ферзя — на весь дозволенный ход. Он поставит королевского коня на третье поле слона. Ты поставь ферзевого коня на третье поле слона. Если он продвинет королевскую пешку насколько можно, возьми её пешкой ферзя. Если он возьмёт твою пешку своей пешкой ферзя, разменяй ферзей. Он возьмёт королём и больше не сможет прыгать. *(Современная запись: чёрные без f7: 1. e4 d6 2. d4 Kf6 3. Kc3 e5 4. d:e5 d:e5 5. Ф:d8+ Кр:d8. Размен ферзей раскрыт редакцией.)*

Поставь королевского слона на третье поле ферзя. Если он продвинет пешку ферзевого слона на одно поле, выведи королевского коня на второе поле короля. Он поставит короля на второе поле слона, а ты — коня на третье поле королевского коня. Если он поставит ферзевого слона на третье поле короля, ты поставь короля на второе поле короля. *(Современная запись: 6. Cd3 c6 7. Ke2 Kpc7 8. Kg3 Се6 9. Кре2.)*

Если он поставит ферзевого коня на второе поле ферзя, поставь ферзевого слона на третье поле короля. Если он поставит королевского слона на четвёртое поле твоего ферзевого коня, отведи коня на поле ферзя. Если он продвинет пешку ферзевого слона ещё на одно поле, продвинь свою пешку ферзевого слона на одно поле: тогда, если он продви-

нет пешку дальше, ты сможешь отвести слона на одно поле.
(Современная запись: 9...Kd7 10. Ce3 Cb4 11. Kd1 c5 12. c3.)



После 12. c3. Чёрные дали пешку f7; ход чёрных.
Поясняющая диаграмма редакции до спорного указания Kf2: белая пешка f2 ещё на месте.

Он сперва отведёт своего слона на четвёртое поле ладьи.

Поставь коня на второе поле королевского слона. Если он продвинет пешку ферзевого слона, нападая на твоего слона, поставь слона на второе поле ферзевого слона. Если он продвинет другую пешку — ферзевого коня, — чтобы вскрыть игру, продвинь пешку ферзевой ладьи на одно поле. *(Современная запись: 12...Ca5; следующий указанный Kf2 невозможен при сохранённой пешке f2. Дальнейшие цели автора: ...c4, Cc2, ...b5, a3. Пропуск не устранён вымышленным ходом.)*

Если он станет вскрывать игру на другом фланге и продвинет пешку королевской ладьи насколько можно, не позволяй ей идти дальше: так же продвинь пешку своей ладьи на весь дозволенный ход. Если он поставит королевского слона на третье поле ферзевого коня, пусть берёт; если он возьмёт, ты возьмёшь королём. *(Современная запись: план ...h5 и h4; ...Cb6, затем взятие королём после размена слонов. Полная расстановка и промежуточные ходы после конфликта на f2 не восстановлены.)*

Поставь коня на третье поле королевской ладьи. Он возьмёт его слоном, чтобы ты не вторгся конём на четвёртое поле его королевского коня. Возьми ладьёй и разменяй другого слона на своего. Затем переводи коня, пока не поставишь его на третье поле своего короля. *(Современная запись: план Kh3, ...C:h3, Л:h3; конь должен прийти на e3. Промежуточные ходы и размен второго слона не перечислены, непрерывной линии нет.)*

Если он вскроет игру пешкой королевского коня, возьми её пешкой ладьи. Если он захочет сдвоить ладьи, чтобы выиграть пешку твоего коня, поставь ферзевую ладью на поле королевского коня и продвинь эту пешку коня на третье поле коня. Поставь коня на четвёртое поле его королевского слона: оттуда он защитит пешку коня. *(Современная запись: план ...g5, h:g5, La1–g1, g3, Kf5. Это направления авторского плана, не подряд идущие полуходы.)*

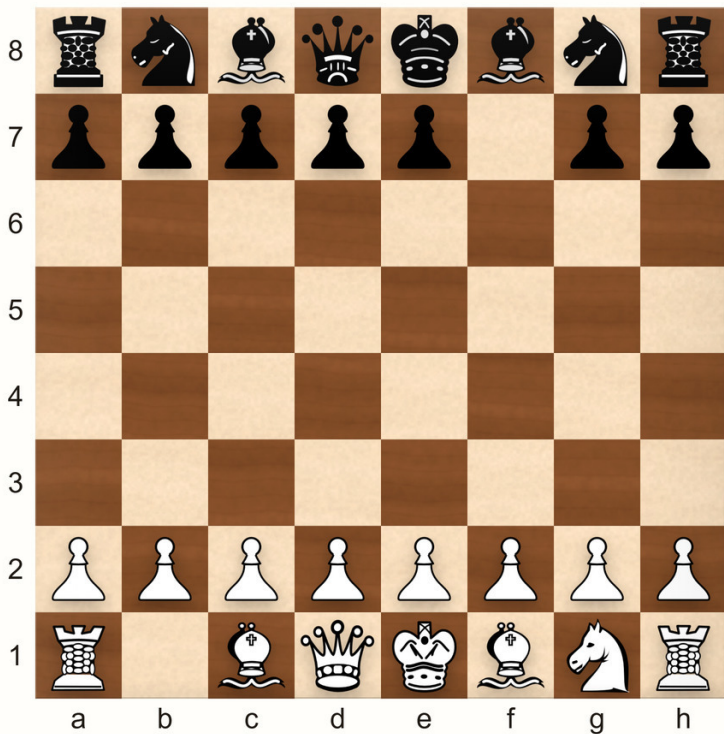
Затем воспользуйся ферзевой ладьёй: поставь её на поле королевского слона и вскрой игру пешкой слона. Если он возьмёт её королевской пешкой, возьми пешкой коня. У тебя окажутся две пешки, которые смогут идти вперёд и стать ферзями. Если он даст шах ладьёй, закройся своей ладьёй, и он не сможет причинить тебе вреда. *(Современная запись: план Lf1, f4, ...e:f4, g:f4. Поле закрытия от последующего ладейного шаха не названо.)*

Он может защищаться и другим способом, а именно так. Ты продвигаешь королевскую пешку насколько можно, а он свою королевскую пешку — на одно поле и не больше: если продвинет её дальше, скоро проиграет. Ты продвигаешь пешку ферзя на весь дозволенный ход. Если он так же продвинет пешку ферзя, возьми её королевской пешкой. *(Современная запись: новая ветвь: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e:d5.)*

Если он возьмёт ферзём, ты выиграешь ход, продвинув пешку ферзевого слона насколько можно. Его игра останется плохо устроенной. Поэтому он возьмёт твою пешку сво-

ей королевской пешкой. Тогда дай шах ферзём с четвёртого поля его королевской ладьи и вынуди размен ферзей, ещё раз дав шах ферзём с четвёртого поля короля. Чтобы не потерять ладью, он закроется ферзём. (*Современная запись: на 3...Ф:d5 — 4. c4; при 3...e:d5 — 4. Фh5+ g6 5. Фе5+ Фе7. Авторское «вынуди размен» не означает немедленного взятия без ответа противника.*)

Глава VI. Как защищаться, когда тебе дают коня за указанную пешку королевского слона



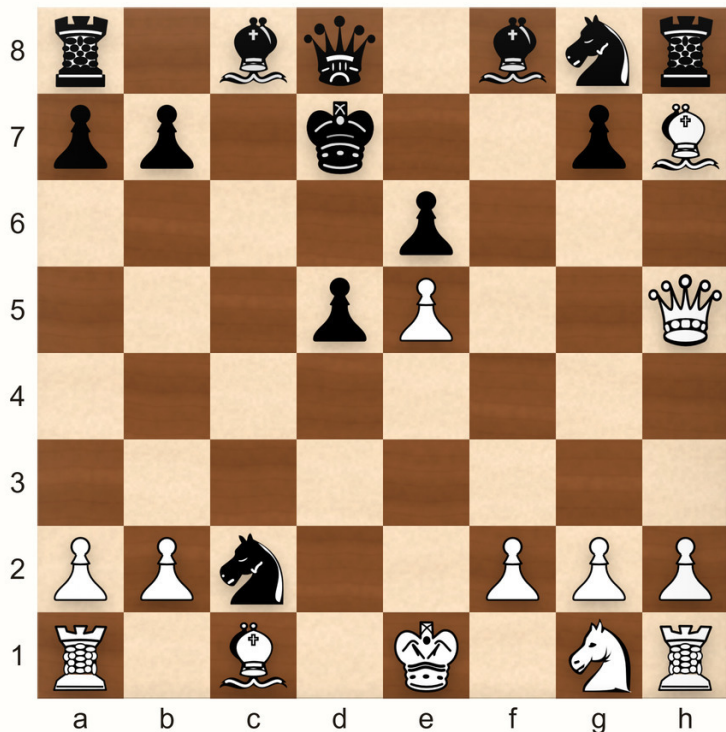
Поясняющая диаграмма редакции. Белые дают ферзевого коня, чёрные уступают пешку f7. Белые начинают; советы адресованы чёрным.

Если он продвинет королевскую пешку насколько можно, ты продвинь свою королевскую пешку на одно поле. Он продвинет пешку ферзя на весь дозволенный ход; ты так же продвинь свою пешку ферзя. Если он возьмёт её королевской пешкой, возьми его пешку своей королевской пешкой. Если он даст шах ферзём с четвёртого поля твоей королевской ладьи, закройся пешкой коня. Если даст ещё шах ферзём с четвёртого поля короля, закройся ферзём. Он не сможет открыть нападение, и ты разменяешь ферзей. *(Современная запись: белые без Kb1, чёрные без f7: 1. e4 e6 2. d4 d5 3. e:d5 e:d5 4. Фh5+ g6 5. Фе5+ Фе7; затем Ф:e7+ С:e7. Ответ при размене раскрыт редакцией.)*

Если он не возьмёт твою пешку ферзя своей королевской пешкой, а продвинет последнюю ещё на одно поле, вскрой игру пешкой ферзевого слона, продвинув её насколько можно. Если он продвинет пешку ферзевого слона на одно поле, возьми пешку ферзя своей пешкой слона. Он возьмёт её пешкой ферзевого слона. Ты поставь ферзевого коня на третье поле слона. *(Современная запись: 3. e5 c5 4. c3 c:d4 5. c:d4 Кс6.)*

Если он поставит королевского слона на третье поле ферзя, возьми пешку ферзя конём. Если он даст шах ферзём с четвёртого поля твоей королевской ладьи, не закрывайся

пешкой коня, ибо он может поставить тебя в плохое положение; вместо этого отойди королём на второе поле ферзя. Если он возьмёт пешку ладьи слоном, дай шах конём со второго поля его ферзевого слона, нападая на ладью. Если он возьмёт коня, ты возьмёшь его ферзя. *(Современная запись. 6. Cd3 K:d4 7. Фh5+ Kpd7 8. C:h7 K:c2+. Последующее авторское утверждение о взятии ферзя не подтверждено как немедленный ответ.)*



После 8...К:c2+. Конь даёт шах королю e1 и нападает на ладью a1. Ход белых. Поясняющая диаграмма редакции; авторский последующий выигрыш ферзя не подтверждается одной лишь этой расстановкой.

Если после твоего хода ферзевым конём на третье поле слона он не поставит королевского слона на третье поле фер-

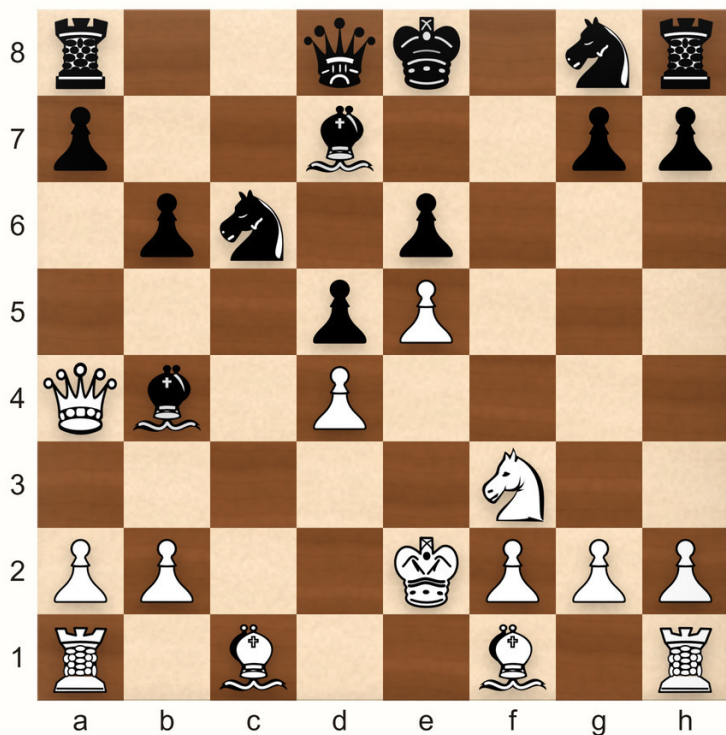
зя, а сыграет королевским конём на третье поле слона или ферзевым слоном на третье поле короля, защищая пешку ферзя, дай шах королевским слоном с четвёртого поля его ферзевого коня. (*Современная запись: после 5...Кс6: 6. Кf3 или 6. Се3; затем ...Сb4+.*)

Если он закроется ферзевым слоном, поставь ферзя на четвёртое поле ладьи: ты разменяешь ферзей, или он потеряет пешку ферзя. Если же он не закроется слоном, а поставит короля на второе поле короля, его игра будет плохо устроена. Ты продвинешь пешку ферзевого коня на одно поле. (*Современная запись: на ...Сb4+: Cd2, ...Фа5; другая ветвь: Кре2, ...b6.*)

Если он не поставит ферзя на четвёртое поле своей ладьи, чтобы защититься от шаха твоего слона с третьего поля ферзевой ладьи, дай этот шах слоном. Он отойдёт королём; ты разменяешь его королевского слона, и его король останется в поле. (*Современная запись: белые предупреждают ...Са6+ ходом Фа4. Если шах разрешён, поле ответа королём не указано; далее автор намечает размен слона d3, но не даёт полного варианта.*)

Если же он поставит ферзя на четвёртое поле своей ладьи, чтобы предотвратить указанный шах, поставь ферзевого слона на второе поле ферзя. Если он не отведёт ферзя, дай шах конём, и он потеряет ферзя. Но и после отвода ферзя его игра в любом случае останется плохой. (*Современная запись: после Фа4 — ...Cd7; затем угроза ...Kd4+ с открытием на-*

падения на ферзя. Между двумя ходами чёрных требуется неуказанный ответ белых.)



После 8...Cd7. Ход белых; ...Kd4+ — угроза на следующий ход чёрных, а не второй ход подряд. Поясняющая диаграмма редакции для ветви с 6. Kf3.

Другой способ защиты при получении коня за пешку

Если он продвинет свою королевскую пешку насколько можно, продвинь пешку ферзя на одно поле. Если он продвинет пешку королевского слона на весь дозволенный ход, ты так же продвинь королевскую пешку. Если он возьмёт королевскую пешку своей пешкой, дай шах ферзём с четвёртого поля его королевской ладьи. Он закроется пешкой коня; ты возьми королевскую пешку ферзём и объяви шах. Он закроется ферзём. (*Современная запись: 1. e4 d6 2. f4 e5 3. f:e5 Ph4+ 4. g3 Ф:e4+ 5. Фе2.*)

Теперь ты можешь взять ладью либо взять другую королевскую пешку своим ферзём и разменять ферзей. Последнее лучше, чем брать ладью: если ты возьмёшь ладью, он выиграет у тебя партию. (*Современная запись: выбор между 5... Ф:h1 и 5...Ф:e5; во втором случае размен 6. Ф:e5+ d:e5, раскрытый редакцией.*)

Если он продвинет королевскую пешку насколько можно, а ты пешку ферзя — на одно поле, и затем он продвинет пешку ферзя на весь дозволенный ход, поставь королевского коня на третье поле слона. Он не станет продвигать королевскую пешку, нападая на твоего коня: если продвинет, возьми её пешкой ферзя. Если он возьмёт твою пешку, разменяй ферзей и поставь коня на четвёртое поле его королевского

коня, нападая на королевскую пешку. Если он защитит её, дай шах конём с нападением на ладью, взяв пешку королевского слона. (Современная запись: 1. e4 d6 2. d4 Kf6 3. e5 d:e5 4. d:e5 Ф:d1+ 5. Кр:d1 Kg4; после неуказанной защиты e5 — угроза ...К:f2+. Размен ферзей раскрыт редакцией.)

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «Литрес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на Литрес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.