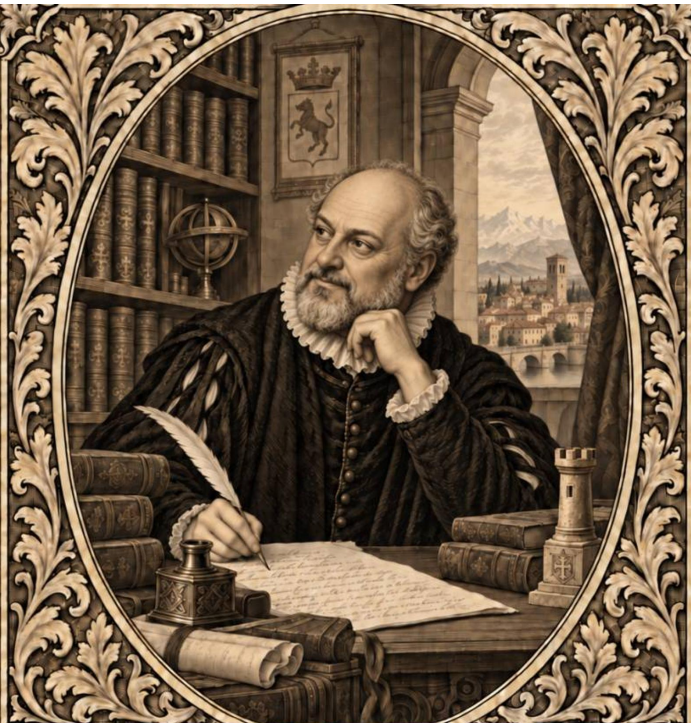




ШАХМАТНЫЕ ПАМЯТНИКИ

ТОМ IV

ОРАЦИО ДЖАНУЦИО ДЕЛЛА МАНТИЯ

КНИГА О СПОСОБЕ ИГРЫ В ШАХМАТЫ

С НЕКОТОРЫМИ ТОНЧАЙШИМИ ЗАДАЧАМИ

—
1597

Орацио Мантия

Книга о способе игры в шахматы с некоторыми тончайшими задачами

<https://litres.ru/74535609>

SelfPub; 2026

Аннотация

Четвёртый том серии «Шахматные памятники» знакомит с трактатом Орацио Джануцио делла Мантия, изданным в Турине в 1597 году. Автор рассказывает о правилах и дебютах, разбирает жертвы, ловушки и игру с форой, а завершает книгу двенадцатью шахматными задачами.

Перевод сохраняет особенности авторского изложения и исторических правил. Русская шахматная нотация, диаграммы и редакторские пояснения помогают воспроизводить ходы на доске и понимать спорные места оригинала. Издание дополнено иллюстрациями в стиле старинных гравюр.

Автор идеи русского издания, составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов. Перевод и оформление подготовлены с использованием ии. Облик автора на обложке и заключительном портрете — художественная реконструкция.

Содержание

Предисловие к русскому изданию	4
Как читать запись ходов	7
Посвящение	9
Глава первая. О названиях шахматных фигур, их расположении и правилах	12
Общие правила и законы шахматной игры	25
Два лучших способа начинать игру	29
Второй способ начать игру королевской пешкой	36
Третий способ начать игру королевской пешкой	40
Четвёртый способ начать игру королевской пешкой	46
Конец ознакомительного фрагмента.	53

Орацио Джануцио Делла Мантия Книга о способе игры в шахматы с некоторыми тончайшими задачами

Предисловие к русскому изданию

Дорогой читатель!

Перед вами четвёртый том серии «Шахматные памятники» — русское издание книги Орацио Джануцио делла Мантия, напечатанной в Турине в 1597 году. Вслед за Лусеной, Дамиано и Руем Лопесом мы обращаемся к итальянскому автору конца XVI столетия. Его интересует прежде всего живая игра: как начать партию, воспользоваться ошибкой противника, провести атаку и довести замысел до решающего удара.

Джануцио ведёт читателя от названий фигур и правил к подробным разборам. Здесь встречаются знакомые нам дебютные идеи, жертвы ради нападения на короля, ловушки и неожиданные превращения пешек. Особое место занима-

ет игра с форой — пешкой, ходом или конём. Она позволяет увидеть шахматы эпохи, когда условия поединка могли меняться в зависимости от силы соперников. Завершают книгу двенадцать задач: от коротких матовых комбинаций до необычных построений с особыми условиями.

Читая эти страницы, полезно поставить рядом доску. За неторопливыми описаниями перемещений скрываются острые столкновения фигур и пешек. Автор часто возвращается к прежней позиции и предлагает иной ответ: попробуем последовать за ним, понять его расчёт и увидеть, почему один ход кажется ему удачным, а другой — опасным.

Не все правила и оценки Джануцио совпадают с сегодняшними. Прыжок короля и старинная рокировка требуют особого внимания; в тексте встречаются неоднозначные обозначения и печатные ошибки. Мы сохраняем голос автора и последовательность его рассуждений, а пояснения отделяем от исторического текста. Русская шахматная нотация в скобках и диаграммы помогают переносить разборы на доску; там, где требуется редакционное восстановление, оно оговаривается прямо.

Автор идеи русского издания, составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов. Издание подготовлено с использованием инструментов искусственного интеллекта; работа над переводом опирается на изображения страниц итальянского оригинала 1597 года. Облик автора на обложке и заключительном портрете представляет собой художествен-

ную реконструкцию.

Желаем вам вдумчивого чтения и радости открытий — за доской и за страницами этой книги.



*Шахматная встреча в итальянском доме конца XVI века.
Художественная ИИ-реконструкция.*

Как читать запись ходов

После абзацев с ходами в скобках курсивом приведена современная русская запись. Кр — король, Ф — ферзь, Л — ладья, С — слон, К — конь; пешка обозначается без буквы. Например: 1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3. Знак × означает взятие, + — шах, # — мат, =Ф — превращение в ферзя. Латинские a–h обозначают вертикали, цифры 1–8 — горизонтали.

Записаны исходное и конечное поля фигуры. Чёрный ход в начале фрагмента отмечается многоточием после номера. В играх с форой, где чёрные начинают первыми, запись начинается с 1...; следующий ход белых получает номер 2. Перед новой игрой нужно заново поставить фигуры и убрать указанные в условии фигуры или пешки. При слове «вариант» вернитесь к позиции перед указанным номером хода.

Старинная рокировка записана перемещением короля и ладьи через запятую с пометой «старинный прыжок». Это один ход. Обычная запись 0–0 здесь не применяется к прыжку короля на h1. Исторические правила не подменяются современными.

Запись в скобках — редакционная помощь читателю. Уточнения названий фигур, неоднозначные поля и противоречия указаны там же. Если полную последовательность нельзя надёжно восстановить, это прямо сказано; перечень полей в таком месте не следует считать проверенной парти-

ей. Особенно это относится к нескольким старинным задачам. Общая шахматная сверка издания ещё не завершена.

Перед решениями двенадцати задач помещены современные диаграммы ChessCombine Classic с координатами и читаемыми буквенными метками автора. После решений сохранены исходные гравюры для сверки. Перерисовка не означает, что все решения уже проверены: неоднозначности скана и расхождения между рисунком и ходами отмечены отдельно. В задаче 10 показана итоговая схема по особым правилам, в задаче 12 — нумерованный маршрут коня.

В ключевых тактических эпизодах добавлены тринадцать новых диаграмм ChessCombine Classic. Подписи указывают конкретный момент разбора и очередь хода. Последовательности ходов до этих позиций восстановлены по оригиналу и проверены; это не заменяет полной сверки остальных вариантов.

Обложка и заключительный портрет созданы с помощью ИИ. Облик автора — художественная реконструкция, а не подтверждённое историческое изображение. Примечания редакции выделены отдельно от текста автора.

Посвящение

Светлейшему и превосходительнейшему господину и моему глубоко почитаемому покровителю, господину графу Франческо Мартиненго ди Мальпага, кавалеру ордена и военачальнику Светлейшего Высочества Савойского.

Наша природа не могла бы долго выдерживать непрерывное бремя занятий и тяжких забот, если бы время от времени не получала облегчения и подкрепления в каком-нибудь приятном развлечении. Такое развлечение тем похвальнее, чем ближе оно к добродетели и чем дальше от порока. И вот, светлейший и превосходительнейший господин, среди многих занятий, способных принести нам эту пользу, я назвал бы шахматную игру одной не только из самых увлекательных и остроумных, но и из самых подходящих для благородного человека всякого положения и звания, особенно для кавалера, посвятившего себя ратному делу и войне. Мне представляется, что шахматы — истинный её образ и подобие: каждая из сторон стремится к победе и заботится лишь о том, чтобы с помощью стройного, хорошо устроенного войска довести неприятеля до полного истребления и пленения, прибегая ко всем тем искусным приёмам и военным хитростям, которые надлежит изобретать и применять либо распознавать, избегать и обезвреживать.

Хотя многие, привлечённые прелестью столь приятного

времяпрепровождения, предаются этому занятию, особенно здесь, в нашей Италии, и в Испании, всё же немногие приближаются к совершенству. И это несмотря на то, что почтенные авторы, как-то достопочтенный монсеньор Вида, епископ Альбы, испанец Руи Лопес де Сегура и другие, составили о нём целые трактаты и немало прояснили это искусство своими методами и правилами.

Я и сам, ради удовольствия и по природной склонности, потрудился над ним в те часы, которые оставались от учёных занятий и прочих дел. Мне казалось, что я достиг такого уровня, при котором, представься случай, мог бы в небольшом сочинении изложить лёгкие и ясные правила, немало помогающие играть хорошо и рассудительно. К этому меня неоднократно побуждали разные друзья. Однако я не решился взяться за дело, опасаясь, что рассуждать о предмете, уже столь основательно рассмотренном благородными и выдающимися умами, сочтут за ношение сов в Афины. К тому же я ещё не знал ни подходящего времени для этого предприятая, ни того, кому следовало бы посвятить труд, чтобы покровительство и авторитет этого лица надёжно защищали его от укусов и уколов злоречивых языков.

Примечание редакции. «Носить сов в Афины» — делать излишнее: сова была символом Афин, и её изображения там были повсеместны.

Ныне же, когда мне посчастливилось обрести опору в Вашем Превосходительстве и посвятить себя служению Вам, я

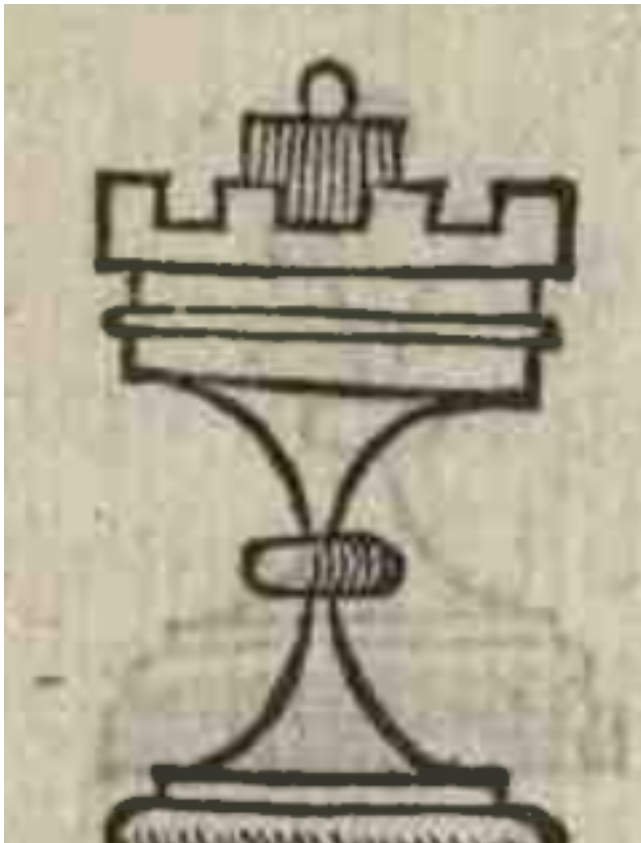
рассудил, что не следует ждать лучшего и более подходящего времени, чтобы напечатать эту мою книгу о способе игры в шахматы. Ибо Вы, славясь редкими и выдающимися достоинствами, соединяете с блеском воинской славы все качества, которые делают человека достойным восхищения и примером для доблестных, совершенных кавалеров. И чтобы даже это искусство не оставалось чуждым Вашей благороднейшей душе, Вы с великим удовольствием предаётесь этой добродетельной игре, в которой сведущи далеко не посредственно, когда удаётся ненадолго отвлечься от множества важнейших дел и забот.

Эту книгу я посвящаю Вашему славному имени в явный знак особенной преданности, которую питаю к Вам, и великого долга, которым всё более связывают меня Ваши непрестанные милости. Благоволите же принять этот малый дар вместе с искренней доброй волей и сердечным чувством, с которыми я его подношу. Я совершенно уверен, что сень Вашего авторитета умерит дерзость тех, кто задумал бы порицать автора. В заключение, выражая Вам своё почтение, он смиренно целует Ваши руки.

Турин, 24 февраля 1597 года.

Вашего Превосходительства нижайший слуга Орацио Джануцио.

Глава первая. О названиях шахматных фигур, их расположении и правилах



Ладья

Эта фигура называется ладьёй и обладает большим достоинством. Её обязанность — начальствовать и, подобно военачальнику, заботиться о своём войске; она не должна вступать в сражение, пока строй не будет расстроен, и должна приходить на помощь своему королю. Её место — по углам доски, а ходит она по прямым линиям. (*Современная запись: Л — ладья. Начальные поля белых ладей a1, h1; чёрных — a8, h8.*)



Конь

Эта фигура называется конём, словно всадник; её ставят возле ладьи, откуда она должна выходить на битву. Она передвигается через три поля, с белого на чёрное и с чёрного на белое. (Современная запись: *K* — конь. Начальные поля: *b1, g1* у белых; *b8, g8* у чёрных. Например, *Kg1–f3*. Старинное «через три поля» описывает обычный ход коня, не три последовательных хода.)

Примечание редакции. Расстояния автор нередко считает с включением исходного поля. Описывается обычный ход коня со сменой цвета поля.



Слон

Эта фигура называется слоном, или дофином, что означает принца; потому она стоит ближе к королю и королеве, чем

остальные. Она ходит наискось через восемь полей или меньше, если ей ничто не мешает. Между конём и слоном разница невелика: всё зависит от положения, ибо при одном расположении фигур лучше тот, при другом — другой. Правда и то, что одни люди играют слонами лучше, чем конями, а другие — совсем наоборот. (*Современная запись: С — слон. Начальные поля: c1, f1 у белых; c8, f8 у чёрных.*)

Примечание редакции. В итальянском оригинале alfiere (знаменосец) и delfino (дофин). Для шахматной фигуры в переводе принято русское название «слон».



Король

Эта фигура называется королём. От неё зависят победа или поражение; именно ей объявляют мат. При первом ходе она вправе прыгнуть через три поля, если пожелает, либо сделать прыжок коня или ход ферзя, пока ещё не сходила со своего первоначального поля. Следует заметить: когда король прыгает на свою сторону, ладью надлежит поставить на поле слона, а короля — на поле коня; если же на сторону ферзя, то короля — на поле слона, а ладью — на поле ферзя. Так принято по всей Испании и во многих, хотя и не во всех, областях Италии. Итальянский прыжок состоит в том, чтобы ладьёй не заходить за поле слона, а короля поставить там, где игрокам удобнее. Именно таким способом прыжка мы будем пользоваться во всех партиях этой нашей книги. (*Современная запись: Кр — король. Описанный испанский короткий прыжок белых: Kpe1–g1 и Lh1–f1; длинный: Kpe1–c1 и La1–d1. В итальянских вариантах этой книги часто встречаются Kpe1–h1 и Lh1–f1 либо Kpe1–a1 и La1–c1. Это один исторический ход, а не два хода подряд. Для чёрных соответствующие поля находятся на восьмой горизонтали.*)

Примечание редакции. Здесь и далее изложены исторические правила прыжка короля и итальянской рокировки. Их нельзя автоматически заменять современными правилами.



Ферзь

Эта фигура называется дамой, или королевой; это лучшая и благороднейшая фигура на доске, как бы супруга короля. Её место рядом с ним, и на её стороне столько же фигур, сколько на королевской. Она ходит и как слон, и как ладья. Слоном, конём и ладьёй королевской стороны она пользуется больше, чем теми, что стоят на её собственной стороне. Игрок должен тщательно беречь её: потерять ферзя — почти то же, что проиграть партию. (*Современная запись: Ф — ферзь. Начальные поля d1 у белых и d8 у чёрных.*)



Пешка

Эта фигура называется пешкой; она служит заслоном и щитом для старших фигур, прежде всего для короля. Если ей удастся дойти до последнего поля противника, что случается нечасто, она становится ферзём, благороднейшей из фигур, и получает его силу; а если при этом превращении она

объявляет шах, то ценится ещё выше. Пешка ходит прямо: в первый раз она проходит не далее третьего поля, а затем — по одному полю за ход; берёт же встречную фигуру наискось, как слон. Лучшие пешки — королевская и соседние с ферзём. О проходе мимо неприятельской пешки я не говорю, поскольку в Италии это не принято. (*Современная запись: Пешка записывается без буквы: например, e2–e4; взятие e4×d5; превращение e7–e8=Ф. Правило взятия на проходе не добавляется к авторским вариантам автоматически.*)

Примечание редакции. С учётом исходного поля «до третьего поля» означает обычный первый ход пешки на два поля. Фраза о проходе пешек сохранена по смыслу исторического текста; подробное сопоставление правил входит в последующую проверку.

Так как названные фигуры не требуют дальнейших пояснений, остаётся объяснить устройство доски. Она квадратная и содержит шестьдесят четыре поля: тридцать два белых и тридцать два чёрных. Почему их именно столько, ни больше ни меньше, я сказать не умею, и никто не знает причины, кроме того, кто изобрёл эту игру. А кто это был, доныне не установлено. Одни полагают, что царём-изобретателем был Ксеркс и потому по-испански игра называется «ахадрес», производя это слово от имени Ксеркса, хотя название и испорчено прибавленной буквой d. Другие приписывают изобретение Паламеду во время осады Трои, третьи — бра-

тьям Лиду и Тиррену. Как бы то ни было, оставим это в стороне и перейдём к тому, что важнее для предмета нашего рассуждения.

Примечание редакции. Автор приводит старые легенды о происхождении шахмат и историческую этимологию испанского названия; это содержание оригинала, а не утверждения современного редактора.

Общие правила и законы шахматной игры

Прежде всего не следует совершать ошибок и чрезмерно полагаться на то, что противник мало знает: чаще всего такая уверенность обманывает. Имея преимущество, охотно разменивайся, но не в ущерб себе. Если нашёл хороший ход, не переставай искать, нет ли лучшего, и выбирай лучший.

Надлежит как можно скорее обезопасить короля, сделав прыжок на хорошее место. Не следует без повода двигать две стоящие перед ним пешки, разве только при крайней необходимости, чтобы не дать неприятелю возможности напасть. Заметь также, что при прыжке нельзя объявлять шах ладьёй. Получив шах, нельзя в тот же миг спастись прыжком, но позднее он возможен, если король ещё не сходил со своего поля, как и ладья на той стороне, куда он хочет прыгнуть. *(Современная запись: В примерах итальянской рокировки обе фигуры перемещаются одним ходом: например, Kрe1–h1 и Лh1–f1. Нельзя выполнять этот прыжок в ответ на уже объявленный шах.)*

Следует выводить пешки и не оставаться стеснённым; старайся держать королевскую и ферзевую пешки на четвёртых полях их вертикалей, а если возможно — и пешки слонов. *(Современная запись: Пешечный центр, о котором говорит*

автор: белые пешки d4, e4; чёрные — d5, e5. Слоновые пешки стоят на вертикалях с и f.)

Всячески избегай заслонять доску руками и ощупывать пальцами поля: старайся играть опрятно и учтиво.

Коснувшись фигуры, игрок должен ею пойти и поставить её на то поле, которого он сначала коснулся этой фигурой. То же относится и к прикосновению к фигурам противника. Если же противник согласится, чтобы он сыграл иначе, считая это для себя удобным, то с его разрешения можно сделать любой желаемый ход.

Если игрок сдвинет фигуру или пешку, за которой укрыт его король, то в наказание за эту ошибку должен ходить королём; если королём пойти нельзя, пусть делает тот ход, который ему удобен.

Когда видно, что партия ничейная, а один всё-таки упорно продолжает её, чтобы досадить противнику, следует установить предел в пятьдесят ходов. По их истечении противник уже не обязан играть и может тотчас прекратить партию. Под этими пятьюдесятью ходами подразумеваются двадцать пять с каждой стороны.

При расстановке фигур белое угловое поле должно находиться по правую руку. Короля белых фигур следует ставить на чёрное поле, а короля чёрных — на белое.

Нельзя запрещать игроку получать и использовать более одного ферзя, пока прежний ещё находится на доске. Он вправе пользоваться всеми ферзями, которых сумеет полу-

чить: нельзя лишать пешки права, ради которого они поставлены в строй.

Играющему в шахматы важно знать не только правила, названия и расположение фигур и пешек, но и названия их полей, а также то, откуда эти названия происходят. Поэтому поясню: фигуры на королевской или ферзевой стороне называются королевскими или ферзевыми. Так же называются и их поля до середины доски; за серединой же говорят о полях неприятельского короля или ферзя. Например, пешка, стоящая перед твоим королём или ферзём, называется его или её пешкой. Если продвинуть её на одно поле, скажут, что она стоит на третьем, если ещё на одно — на четвёртом; так можно пойти сразу в начале. Если затем продвинуть её ещё на поле, она окажется на четвёртом поле неприятельского короля или ферзя, и далее поля называются последовательно по мере её продвижения. То же относится и к трём остальным вертикалям: они получают название от фигуры, перед которой находятся. Всё это легко увидеть собственными глазами и применить на деле в искусстве, которому учит эта небольшая книга. (*Современная запись: Для белых: e2–e3–e4–e5–e6–e7–e8; для чёрных: e7–e6–e5–e4–e3–e2–e1. Вертикаль короля — e, ферзя — d; королевских слона, коня и ладьи — f, g, h; ферзевых слона, коня и ладьи — c, b, a. «Четвёртое поле неприятельского короля» для белых означает e5, для чёрных — e4.*)

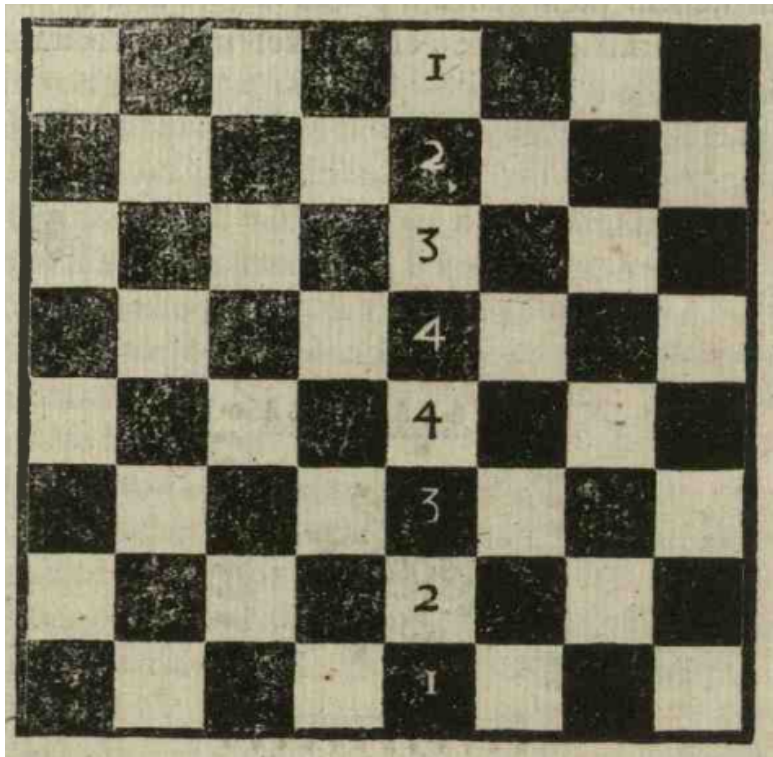


Схема счёта полей: от каждого края доски к середине — 1, 2, 3, 4; затем 4, 3, 2, 1 до противоположного края.

Два лучших способа начинать игру

Первый — начать королевской пешкой, второй — ферзевой. По общему мнению, первый лучше, поэтому сперва я расскажу о нём, а затем о другом. (*Современная запись: Начало королевской пешкой: 1. e2–e4; ферзевой пешкой: 1. d2–d4.*)

Имея первый ход, белые пусть двинут королевскую пешку насколько можно. Если чёрные сделают то же самое, белые идут королевским конём на третье поле своего слона. Если чёрные защищают королевскую пешку ферзевым конём, ставя его на третье поле своего слона, — а эту пешку непременно следует защищать всякий раз, когда возможно, — белые идут королевским слоном на четвёртое поле своего ферзевого слона. Если чёрные также идут королевским слоном на четвёртое поле своего ферзевого слона, белые двигают пешку ферзевого слона на одно поле. Если чёрные выводят королевского коня на третье поле своего слона, белые двигают ферзевую пешку насколько можно. (*Современная запись: 1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3 Kb8–c6 3. Cf1–c4 Cf8–c5 4. c2–c3 Kg8–f6 5. d2–d4*)

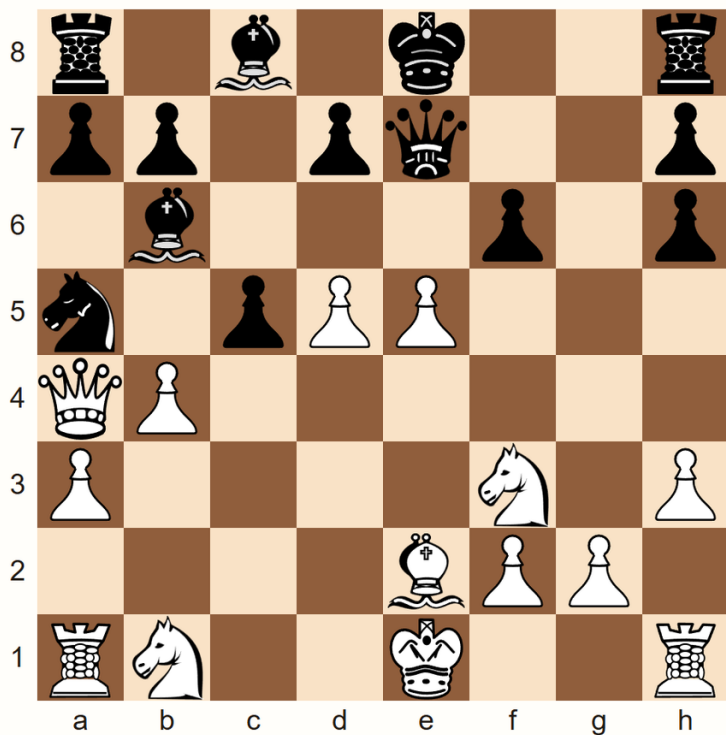
Примечание редакции. Сохранена описательная запись оригинала: названия полей считаются со стороны соответствующего игрока. Под «насколько можно» при первом ходе пешки подразумевается

продвижение на два поля.

Если чёрные берут эту пешку своей королевской, не желая отступать слоном на третье поле своего ферзя, поскольку это плохой ход, белые продвигают королевскую пешку на одно поле. Если чёрные идут королевским конём на четвёртое поле неприятельского королевского коня, собираясь взять эту пешку, белые берут пешку на четвёртом поле своего ферзя пешкой ферзевого слона. Если чёрные отводят слона на третье поле своего ферзевого коня, белые двигают пешку королевской ладьи на одно поле. Если чёрные отступают конём на третье поле своей королевской ладьи, другого поля у него нет, белые берут этого коня ферзевым слоном. (*Современная запись: 5... e5×d4 6. e4–e5 Kf6–g4 7. c3×d4 Cc5–b6 8. h2–h3 Kg4–h6 9. Cc1×h6*)

Если чёрные берут слона пешкой королевского коня, белые продвигают ферзевую пешку на одно поле. Если чёрные идут своим конём на четвёртое поле ферзевой ладьи, нападая на неприятельского королевского слона, белые отводят этого слона на второе поле своего короля: затем они принудительно выиграют коня. Если чёрные, не желая терять коня, двигают пешку ферзевого слона насколько можно — иначе конь был бы взят следующим ходом, — белые продвигают пешку ферзевой ладьи на одно поле. Если чёрные ставят ферзя на второе поле своего короля, белые идут ферзём на четвёртое поле своей ладьи. Если чёрные двигают пешку королевского слона на одно поле, белые не берут её, а продви-

гают пешку ферзевого коня насколько можно: так они выигрывают коня. (Современная запись: 9... g7×h6 10. d4-d5 Kc6-a5 11. Sc4-e2 c7-c5 12. a2-a3 Фd8-e7 13. Фd1-a4 f7-f6 14. b2-b4)



Первый разбор. После b2-b4: белые атакуют коня на а5. Ход чёрных.

Если чёрные берут пешку коня своей пешкой слона, бе-

лые берут эту неприятельскую пешку своей ладьейной. Если чёрные отводят коня на третье поле своего ферзевого слона, белые берут коня ферзевой пешкой. Если чёрные, выбирая лучшее продолжение, берут эту пешку своей ферзевой, белые берут пешку неприятельского королевского слона своей королевской пешкой. Если чёрные берут эту пешку ферзём, белые делают прыжок: король становится на первое поле ладьи, а ладья — на первое поле слона. Имея лишнюю фигуру и короля в безопасности, белые выиграли. (*Современная запись: 14... c5×b4 15. a3×b4 Ka5–c6 16. d5×c6 d7×c6 17. e5×f6 Fe7×f6 18. Kpe1–h1, Lh1–f1 [старинный прыжок]*)

Далее: если вместо хода ферзевым конём на четвёртое поле своей ладьи с нападением на неприятельского слона чёрные поставят этого коня на второе поле своего короля, что является лучшим возможным ходом, белые продвигают ферзевую пешку на одно поле. Если чёрные не берут её своей пешкой слона, а идут конём на третье поле своего королевского коня, белые ставят ферзя на второе поле его вертикали. Если чёрные делают королём прыжок коня на второе поле своего коня, чтобы защитить пешку, стоящую на третьем поле своей ладьи, — при ином ходе защитить её было бы нельзя, — белые идут ферзём на четвёртое поле неприятельского ферзя. (*Современная запись: Вариант с 10-го хода чёрных: 10... Kc6–e7 11. d5–d6 Ke7–g6 12. Фd1–d2 Kpe8–g7 [старинный прыжок] 13. Фd2–d5*)

Если чёрные двигают королевскую ладью, а не ферзя, на

первое поле своего слона, белые выводят ферзевого коня на третье поле своего слона. Если чёрные двигают пешку ферзевого слона на одно поле, белые возвращают ферзя на второе поле его вертикали. Если чёрные двигают пешку ферзевой ладьи на одно поле, белые прыгают королём на первое поле ладьи, ставя ладью на первое поле слона. Если чёрные идут слоном на второе поле своей ферзевой ладьи, белые двигают пешку королевского коня насколько можно. Под прыжком белых здесь подразумевается прыжок на ферзевую сторону. (*Современная запись: 13... Лh8–f8 14. Kb1–c3 c7–c6 15. Фd5–d2 a7–a6 16. Kpe1–a1, Ла1–c1 [старинный прыжок] Cb6–a7 17. g2–g4*)

Если чёрные двигают пешку ферзевого коня насколько можно, белые идут слоном на третье поле своего ферзя. Если чёрные продвигают пешку ферзевого слона ещё на одно поле, белые продвигают пешку королевской ладьи ещё на одно поле. Если чёрные снова двигают пешку ферзевого слона на одно поле, белые отводят слона на первое поле своего ферзевого коня. Если чёрные идут ферзевым слоном на второе поле своего коня, белые ставят королевского слона на четвёртое поле короля. Если чёрные берут этого слона своим ферзевым слоном, белые берут неприятельского слона ферзевым конём. Если чёрные отводят ферзя на первое поле своего короля, белые идут ферзевым конём на третье поле неприятельского королевского слона. (*Современная запись: 17... b7–b5 18. Cc4–d3 c6–c5 19. h3–h4 c5–c4 20. Cd3–*

b1 Cc8–b7 21. Cb1–e4 Cb7×e4 22. Kc3×e4 Фd8–e8 23. Ke4–f6)

Если чёрные уводят ферзя на третье поле своего короля, белые идут конём на четвёртое поле неприятельской ладьи с шахом. Если чёрные ставят короля на первое поле коня, белые берут ферзём пешку на третьем поле ладьи, после чего тем же ферзём принудительно дадут мат на втором поле коня. (Современная запись: 23... Фе8–e6 24. Kf6–h5+ Kpg7–g8 25. Фd2×h6 Грозит Фh6–g7#.)

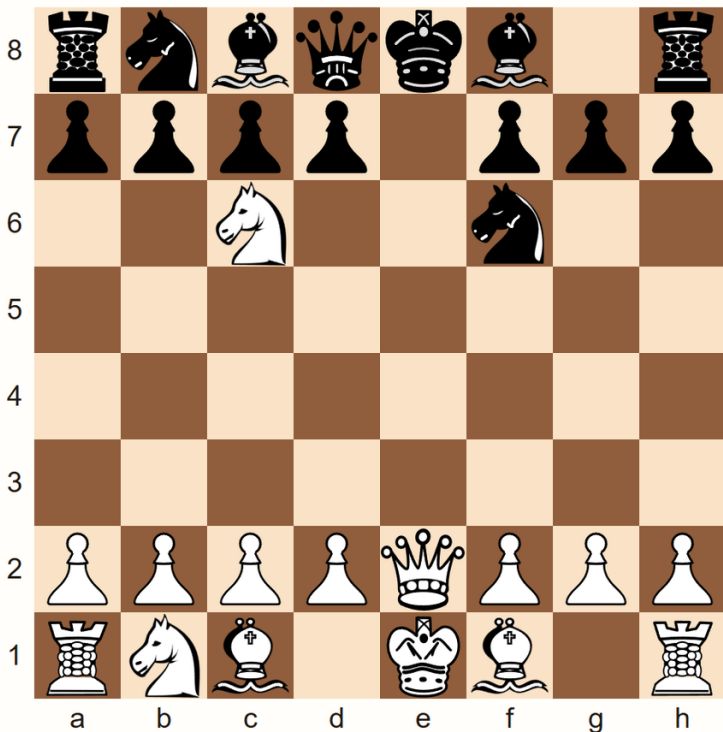
Если чёрные пойдут королём не на первое поле коня, а на первое поле ладьи, белые, как сказано выше, берут ферзём пешку на третьем поле ладьи. Если чёрные ставят ладью на первое поле своего королевского коня, чтобы избежать мата следующим ходом, белые идут конём на третье поле неприятельского слона. Если чёрные переводят королевскую ладью на второе поле своего коня, белые идут королевским конём на четвёртое поле неприятельского королевского коня. Если чёрные, не желая потерять ферзя, берут этим ферзём королевскую пешку, белые конём, стоящим на четвёртом поле неприятельского коня, берут пешку королевской ладьи. (Современная запись: Вариант с 24-го хода чёрных: 24... Kpg7–h8 25. Фd2×h6 Лf8–g8 26. Kh5–f6 Лg8–g7 27. Kf3–g5 Фе6×e5 28. Kg5×h7)

Если чёрные берут этого коня ладьёй, белые берут ладью ферзём с шахом и матом. Если же чёрные не берут коня ладьёй, а делают иной ход, белые идут конём, взявшим ладей-

ную пешку, на четвёртое поле неприятельского коня и открывают шах своим ферзём. На следующем ходу они дадут мат ферзём на втором поле ладьи, взяв ладью, которой чёрные заслонятся от шаха. Так белые выиграют партию. (Современная запись: 28... Лg7×h7 29. Фh6×h7# Если ладья не берёт коня, автор указывает Kh7–g5+ с открытым шахом; после Лg7–h7 следует Фh6xh7#. Промежуточный иной ход чёрных в тексте не назван.)

Второй способ начать игру королевской пешкой

Белые двигают королевскую пешку насколько можно. Если чёрные делают то же, белые идут королевским конём на третье поле слона. Если чёрные не желают защищать королевскую пешку ферзевым конём и выводят королевского коня на третье поле своего слона, белые берут королевскую пешку своим конём. Если чёрные конём берут неприятельскую королевскую пешку, белые идут ферзём на второе поле своего короля. Если чёрные отводят коня на третье поле слона, белые идут конём на третье поле неприятельского ферзевого слона, открывая шах ферзём; так они выигрывают неприятельского ферзя, которого уже никак не спасти. (Современная запись: 1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3 Kg8–f6 3. Kf3×e5 Kf6×e4 4. Фd1–e2 Ke4–f6 5. Ke5–с6+)



Второй разбор. Ke5–с6+: вскрытый шах ферзём сопровождается нападением коня на ферзя d8. Ход чёрных.

Если же вместо отступления конём на третье поле слона чёрные поставят ферзя на второе поле короля, белые берут коня ферзём. Если чёрные двигают ферзевую пешку на одно поле, атакая на неприятельского коня, белые не должны отводить коня, иначе потеряют ферзя: пусть двинут свою фер-

зевую пешку насколько можно. Если чёрные двигают пешку королевского слона на одно поле, белые двигают пешку своего королевского слона насколько можно. Если чёрные берут коня ферзевой пешкой, белые берут эту пешку своим ферзём и выигрывают пешку. *(Современная запись: Вариант с 4-го хода чёрных: 4... Фd8–e7 5. Фе2×e4 d7–d6 6. d2–d4 f7–f6 7. f2–f4 d6×e5 8. d4×e5)*

Если чёрные идут ферзевым конём на второе поле ферзя, белые выводят ферзевого коня на третье поле своего слона. Если чёрные пешкой королевского слона берут неприятельскую пешку, стоящую на четвёртом поле своего короля, белые идут конём на четвёртое поле неприятельского ферзя. Если чёрные выбирают лучшее и ставят ферзя на третье поле его вертикали, белые берут неприятельскую пешку своей пешкой слона. Если чёрные берут эту пешку ферзём, белые берут неприятельского ферзя своим. После ответного взятия ферзя белые идут конём на второе поле неприятельского ферзевого слона с шахом и одновременным нападением на ладью. Так они выигрывают партию. Если же чёрные берут эту пешку не ферзём, а конём, белые идут ферзевым слоном на четвёртое поле своего королевского слона, выигрывая коня, а с ним и партию. *(Современная запись: 8... Kb8–d7 9. Kb1–c3 f6×e5 10. Kc3–d5 Фе7–d6 11. f4×e5 Фd6×e5 12. Фе4×e5+ Kd7×e5 13. Kd5×c7+ В предыдущем абзаце пешка d4 берёт на e5; местоимение «своей» относится к пешке, а не к ферзю. Вариант с 11-го хода чёрных: 11... Kd7×e5 12.*

Cc1–f4)

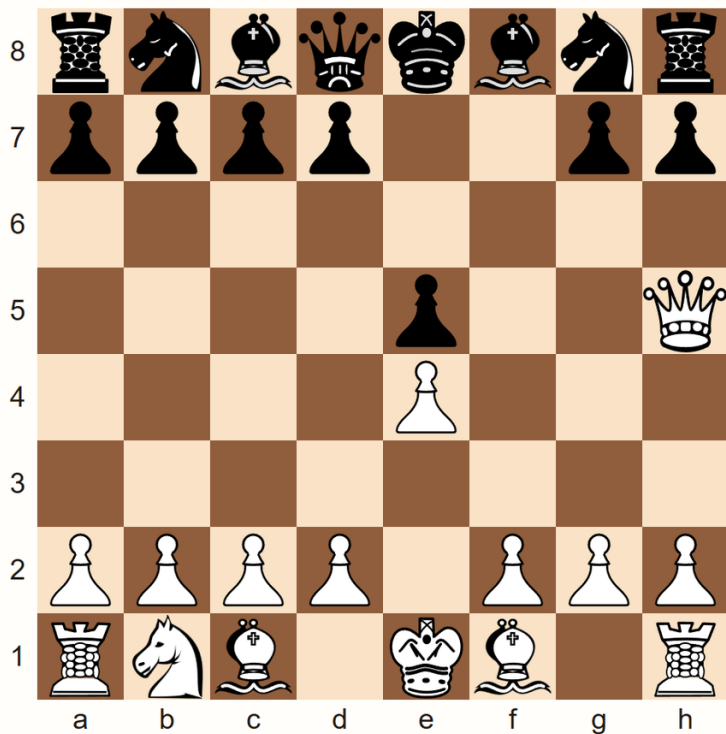
Если вместо взятия пешки ферзевым конём чёрные пойдут ферзём на третье поле своего слона, белые идут королевским слоном на четвёртое поле неприятельского ферзевого коня. Если чёрные берут этого слона ферзём, белые идут конём на второе поле ферзевого слона с шахом и одновременным нападением на ферзя. Если чёрные не берут слона ферзём, а ставят ферзя на четвёртое поле своего слона, белые выводят ферзевого слона на третье поле своего короля и принудительно выигрывают неприятельского ферзя. Если же чёрные ставят ферзя не на четвёртое поле своего слона, а на третье поле своего королевского коня, что для них лучше всего, белые разменивают ферзей. После размена они дают шах конём на втором поле ферзевого слона с одновременным нападением на ладью, как сказано выше, и таким образом выигрывают партию. *(Современная запись: Вариант с 11-го хода чёрных: 11... Фd6–с6 12. Cf1–b5 Фс6×b5 13. Kd5×c7+ «Свой слон» у ферзя здесь означает ферзевого слона: поле с6. Вариант с 12-го хода чёрных: 12... Фс6–с5 13. Cc1–e3 Вариант с 12-го хода чёрных: 12... Фс6–g6 13. Фе4×g6+ h7×g6 14. Kd5×c7+)*

Третий способ начать игру королевской пешкой

Имея первый ход, белые двигают королевскую пешку насколько можно. Если чёрные делают то же, белые идут королевским конём на третье поле своего слона, нападая на неприятельскую королевскую пешку. Если чёрные защищают её не ферзевым конём на третьем поле своего слона, что лучше всего, а ферзевой пешкой, скажу, что это нехорошо: такой ход запирает их фигуры. Если защищать её ферзём со второго поля короля или королевским слоном с третьего поля ферзя, получится то же самое: ход будет плох по уже названной причине. *(Современная запись: 1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3 d7–d6 Другие названные защиты пешки e5: 2...Фd8–e7 либо 2...Сf8–d6. Это альтернативы, а не последовательные ходы.)*

Если чёрные станут защищать королевскую пешку пешкой своего королевского слона, белые берут неприятельскую пешку королевским конём. Если чёрные берут коня пешкой слона, белые идут ферзём на четвёртое поле неприятельской королевской ладьи с шахом. Если чёрные заслоняются пешкой коня, белые берут ферзём королевскую пешку с шахом. Если чёрные закрываются ферзём на втором поле короля, белые берут ферзём королевскую ладью. Если чёрные берут

королевскую пешку ферзём с шахом, белые ставят короля на первое поле ферзя: больше неприятностей у них не будет, и партия выиграна. (Современная запись: Вариант с 2-го хода чёрных: 2... f7–f6 3. Kf3×e5 f6×e5 4. Фd1–h5+ g7–g6 5. Фh5×e5+ Фd8–e7 6. Фе5×h8 Фе7×e4+ 7. Kpe1–d1)

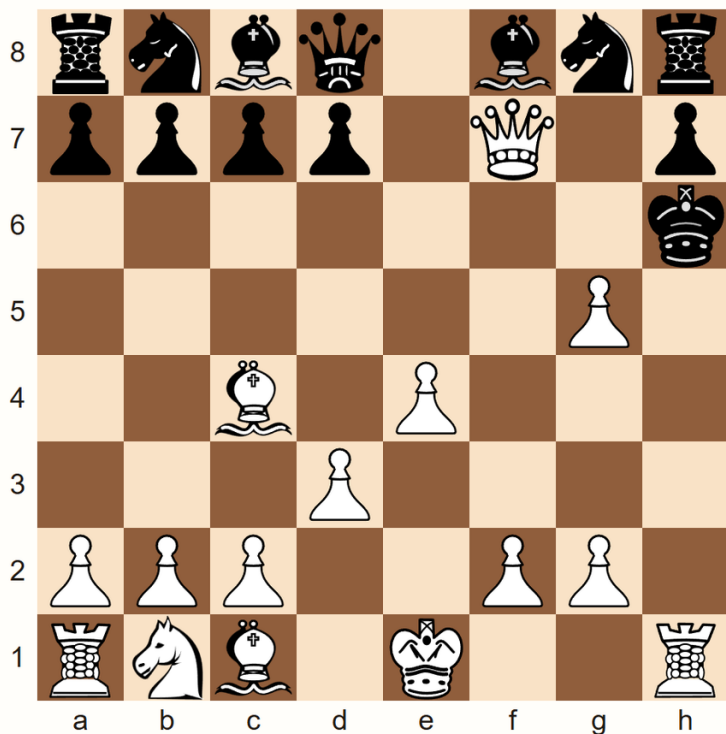


Третий разбор. Ключевой момент после жертвы коня: Фd1–h5+. Ход чёрных; на g7–g6 следует Фh5×e5+.

Если же при шахе ферзём на четвёртом поле своей ладьи чёрные не закроются пешкой коня, а пойдут королём на второе поле его вертикали, белые берут ферзём королевскую пешку с шахом. Если чёрные идут королём на второе поле слона, белые выводят королевского слона на четвёртое поле своего ферзевого слона с шахом. Если чёрные не закрываются ферзевой пешкой, хотя это лучший ход, а ставят короля на третье поле коня, белые дают шах ферзём с четвёртого поля неприятельского слона. Если чёрные, не имея иного поля, идут королём на третье поле своей ладьи, белые продвигают ферзевую пешку на одно поле, открывая шах слоном. Чёрным остаётся лишь заслониться пешкой коня. Тогда белые двигают пешку королевской ладьи насколько можно. (*Современная запись: Вариант с 4-го хода чёрных: 4... Крe8–e7 5. Фh5×e5+ Крe7–f7 6. Cf1–c4+ Крf7–g6 7. Фе5–f5+ Крg6–h6 8. d2–d3+ g7–g5 9. h2–h4*)

Если чёрные ставят короля на второе поле коня, белые идут ферзём на второе поле слона с шахом. Чёрный король вынужден вернуться на третье поле ладьи; белые берут пешку коня своей ладейной пешкой с шахом и ставят мат пешкой. Если же чёрные не идут королём на второе поле коня, а двигают ферзевую пешку насколько можно, белые ладейной пешкой берут пешку коня с шахом. Если чёрные уводят короля на второе поле коня, белые дают шах ферзём с четвёртого поля неприятельского короля. Если чёрные избирают лучшее и закрываются конём на третьем поле слона, бе-

лые берут этого коня пешкой с шахом. Если чёрные берут пешку ферзём, белые разменивают ферзей. После ответного взятия белые берут ферзевую пешку королевским слоном и тем выигрывают партию. (Современная запись: 9... Kph6–g7 10. Фf5–f7+ Kpg7–h6 11. h4×g5# Вариант с 9-го хода чёрных: 9... d7–d5 10. h4×g5+ Kph6–g7 11. Фf5–e5+ Kg8–f6 12. g5×f6+ Фd8×f6 13. Фе5×f6+ Kpg7×f6 14. Сс4×d5)



Третий разбор. Финал первой ветви: h4xg5 — мат пешкой.

Если при шахе королевским слоном с четвёртого поля неприятельского ферзевого слона чёрные не пойдут королём на третье поле своего коня, а продвинут ферзевую пешку насколько можно, чтобы избавиться от шаха и не позволить затем шаховать ферзём с четвёртого поля слона, как показано выше, белые берут ферзевую пешку слоном и вновь объявляют шах. Если чёрные идут королём на третье поле коня, белые двигают пешку королевской ладьи насколько можно. Если чёрные ставят ферзя на третье поле слона, предлагая размен, белые не меняют ферзей, а идут своим ферзём на первое поле короля с шахом. Если чёрные идут королём на третье поле ладьи, белые двигают ферзевую пешку насколько можно, открывая шах слоном. Если чёрные закрываются пешкой коня, белые берут её ладейной пешкой с шахом. Если чёрные ставят короля на второе поле коня, белые берут ферзя своей пешкой с шахом и выигрывают партию. (*Современная запись: Вариант с 6-го хода чёрных: 6... d7–d5 7. Sc4×d5+ Kpf7–g6 8. h2–h4 Фd8–f6 9. Фе5–e8+ Kpg6–h6 10. d2–d4+ g7–g5 11. h4×g5+ Kph6–g7 12. g5×f6+*)

Если вместо предложения размена ходом ферзя на третье поле королевского слона чёрные сделают лучший ход — продвинут пешку королевской ладьи на одно поле, белые королевским слоном берут пешку ферзевого коня. Если чёрные берут этого слона своим ферзевым слоном, белые идут фер-

зём на четвёртое поле неприятельского королевского слона с шахом и матом. *(Современная запись: Вариант с 8-го хода чёрных: 8... h7–h6 9. Cd5×b7 Cc8×b7 10. Фе5–f5#)*

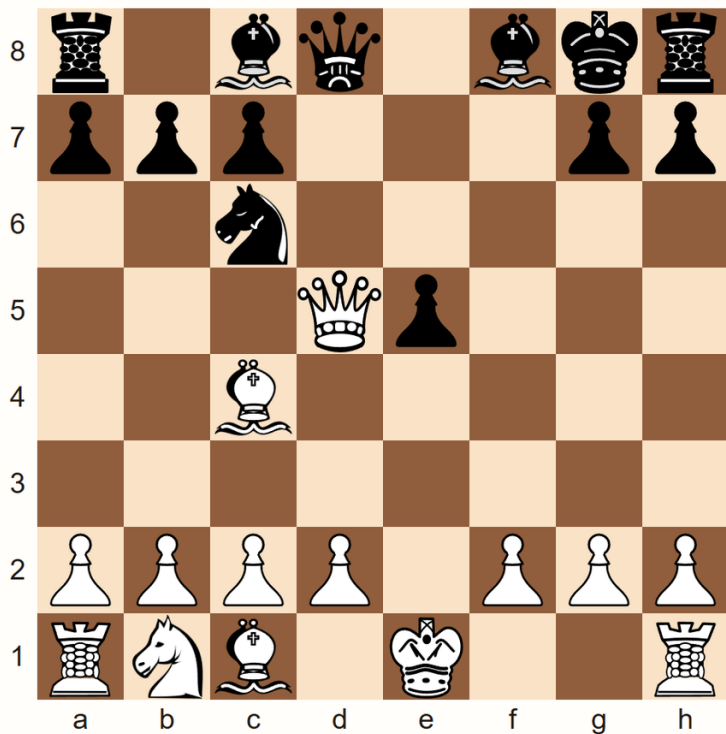
Если чёрные не берут королевского слона своим ферзевым, а ставят королевского слона на третье поле своего ферзя, белые идут ферзём на четвёртое поле неприятельского ферзя. Если чёрные, не желая терять ладью, выводят ферзевого коня на третье поле своего слона, белые берут этого коня слоном. Если чёрные ставят ферзевую ладью на первое поле своего коня, белые берут ферзём пешку этой ладьи. Имея на пять пешек больше противника, они выигрывают партию. *(Современная запись: Вариант с 9-го хода чёрных: 9... Cf8–d6 10. Фе5–d5 Kb8–c6 11. Cb7×c6 Ла8–b8 Далее автор велит взять ферзём пешку a7. Из положения с ферзём d5 это невозможно: ход до a7 не является ходом ферзя. Здесь запись обрывается у ошибки оригинала; недостающий ход не придуман.)*

Четвёртый способ начать игру королевской пешкой

Имея первый ход, белые двигают королевскую пешку насколько можно. Если чёрные делают то же, белые выводят королевского коня на третье поле своего слона. Если чёрные идут ферзевым конём на третье поле своего слона, белые ставят королевского слона на четвёртое поле своего ферзевого слона. Если чёрные выводят королевского коня на третье поле своего слона, нападая на королевскую пешку, белые идут королевским конём на четвёртое поле неприятельского королевского коня. Если чёрные двигают ферзевую пешку насколько можно, чтобы не потерять пешку королевского слона, белые берут ферзевую пешку своей королевской. Если чёрные берут эту пешку конём, белые конём берут пешку королевского слона. *(Современная запись: 1. e2–e4 e7–e5 2. Kg1–f3 Kb8–c6 3. Cf1–c4 Kg8–f6 4. Kf3–g5 d7–d5 5. e4×d5 Kf6×d5 6. Kg5×f7)*

Если чёрные берут этого коня королём — иначе им придётся потерять ферзя или ладью, — белые ставят ферзя на третье поле своего королевского слона с шахом. Если чёрные идут королём на первое поле своего коня, белые берут неприятельского коня ферзём с шахом. Если чёрные берут ферзя своим, белые берут этого ферзя слоном с шахом.

Если чёрные закрываются ферзевым слоном на третьем поле короля, белые берут слона своим королевским слоном с шахом и матом. (Современная запись: 6... Крe8×f7 7. Фd1–f3+ Kpf7–g8 8. Фf3×d5+ Фd8×d5 9. Cc4×d5+ Cc8–e6 10. Cd5×e6#)



Четвёртый разбор. Фf3xd5+: после размена ферзей слон завершает атаку. Ход чёрных.

Если вместо хода королём на первое поле коня чёрные поставят короля на третье поле его вертикали, защищая своего коня, белые выводят ферзевого коня на третье поле своего слона. Если чёрные идут ферзевым конём на второе поле своего короля, белые совершают прыжок: король на первое поле ладьи, ладья на первое поле слона. Если чёрные делают лучший ход — двигают пешку ферзевого слона на одно поле, белые ставят ладью на первое поле короля. Если чёрные идут ферзём на второе поле своего слона, считая это хорошим ходом, белые двигают ферзевую пешку насколько можно. Если чёрные переводят коня со второго поля короля на третье поле королевского коня, защищая свою пешку, белые берут королевскую пешку своей ферзевой. *(Современная запись: Вариант с 7-го хода чёрных: 7... Kpf7–e6 8. Kb1–c3 Kc6–e7 9. Kpe1–h1, Lh1–f1 [старинный прыжок] c7–c6 10. Lf1–e1 Fd8–c7 11. d2–d4 Ke7–g6 12. d4×e5)*

Если чёрные ставят ферзевого слона на второе поле ферзя, белые берут неприятельского коня своим ферзевым конём. Если чёрные берут этого коня пешкой слона, белые дают шах ферзём с четвёртого поля неприятельского ферзя. Если чёрные идут королём на четвёртое поле своего слона, белые дают шах ферзём с четвёртого поля своего короля — это мат. Если чёрные идут королём не на четвёртое поле слона, как сказано, а на второе поле короля, белые дают шах ферзевым слоном с четвёртого поля неприятельского коня. Чёрным остаётся лишь вернуть короля на исходное поле; бе-

лые дают шах ферзём со второго поля королевского слона — это мат. (*Современная запись: 12... Сс8–d7 13. Кс3×d5 c6×d5 14. Фf3×d5+ Кре6–f5 15. Фd5–e4#* *Вариант с 14-го хода чёрных: 14... Кре6–e7 15. Сс1–g5+ Кре7–e8 16. Фd5–f7#*)

Если вместо взятия ферзевого коня пешкой своего ферзевого слона чёрные сделают лучший ход — поставят ферзя на первое поле своего коня, белые идут конём на третье поле неприятельского ферзевого коня, открывая шах слоном. Если чёрные идут королём на второе поле его вертикали, белые дают шах ферзём со второго поля слона. Чёрному королю остаётся лишь первое поле ферзя; белые берут ферзём слона на втором поле неприятельского ферзя с шахом и матом. (*Современная запись: Вариант с 13-го хода чёрных: 13... Фс7–b8 14. Кd5–b6+ Кре6–e7 15. Фf3–f7+ Кре7–d8 16. Фf7×d7#*)

Если вместо хода ферзевым слоном на второе поле ферзя чёрные пойдут королевским слоном — не на второе поле короля, ибо это был бы весьма неблагоприятный ход, а, выбирая лучшее, на четвертое поле неприятельского ферзевого коня, — белые берут неприятельского коня своим ферзевым. Если чёрные берут этого коня пешкой ферзевого слона, белые берут эту пешку ферзём. Если чёрные делают лучший ход королём на второе поле его вертикали, белые дают шах ферзевым слоном с четвертого поля неприятельского коня. Если чёрные не идут королём на исходное поле, чтобы бе-

лые не дали им шах ферзём, пользуясь положением слона на четвёртом поле своего ферзевого коня, а с этой целью ставят короля на первое поле своего слона, белые двигают пешку ферзевого слона на одно поле. *(Современная запись: Вариант с 12-го хода чёрных: 12... Cf8-b4 13. Kc3×d5 c6×d5 14. Фf3×d5+ Kpe6-e7 15. Cc1-g5+ Kpe7-f8 16. c2-c3)*

Если чёрные отводят слона на четвёртое поле своего ферзевого слона, белые идут ферзевым слоном на первое поле неприятельского ферзевого слона. Если чёрные не ставят ферзя на третье поле своего слона, чтобы белые не дали следующим ходом мат ферзём со второго поля своего королевского слона, а потому идут ферзём на второе поле его вертикали, белые берут слона ферзём с шахом. Если чёрный король возвращается на своё первое поле, другого у него нет, белые отводят ферзевого слона на четвёртое поле неприятельского королевского коня и выигрывают партию. *(Современная запись: 16... Cb4-c5 17. Cg5-d8 Фc7-d7 18. Фd5×c5+ Kpf8-e8 19. Cd8-g5 В печатном тексте слону названо первое поле ферзевого слона, c8, но с g5 туда пойти нельзя. Продолжение следующего абзаца подтверждает восстановление Cg5-d8; здесь оно указано как редакционная поправка.)*

Если вместо отступления слоном на четвёртое поле своего ферзевого слона чёрные отведут его на четвёртое поле своей ладьи, белые идут ферзевым слоном на первое поле неприятельского ферзя, как я сказал выше. Если чёрные берут этого слона ферзём, белые дают шах ферзём со второ-

го поля неприятельского королевского слона — это мат. Если чёрные не берут слона ферзём, а идут ферзём на второе поле его вертикали, белые берут королевского слона своим ферзевым слоном и выигрывают партию. (Современная запись: Вариант с 16-го хода чёрных: 16... Сb4–a5 17. Сg5–d8 Фc7×d8 18. Фd5–f7# Вариант с 17-го хода чёрных: 17... Фc7–d7 18. Cd8×a5)

Если вместо хода королевским слоном на четвёртое поле неприятельского ферзевого коня чёрные возьмут королевским конём неприятельскую королевскую пешку, белые берут ферзевого коня своим ферзевым конём. Если чёрные берут этого коня пешкой слона, белые берут эту пешку ферзём с шахом. Если чёрные идут королём на четвёртое поле слона, защищая своего коня, белые берут коня королевской ладьёй с шахом. Если чёрные берут ладью ферзём, белые двигают пешку королевского коня насколько можно с шахом. Если чёрные берут эту пешку королём, белые беспрепятственно берут неприятельского ферзя своим и выигрывают партию. Если чёрные не берут пешку коня королём, а идут королём на третье поле своего слона или на третье поле коня, белые дают шах ферзём со второго поля неприятельского королевского слона — это мат. (Современная запись: Вариант с 12-го хода чёрных: 12... Kg6×e5 13. Kc3×d5 c6×d5 14. Фf3×d5+ Кре6–f5 15. Ле1×e5+ Фc7×e5 16. g2–g4+ Кpf5×g4 17. Фd5×e5 Вариант с 16-го хода чёрных: 16... Кpf5–f6 17. Фd5–f7# Вариант с 16-го хода чёрных: 16...

Kpf5–g6 17. $\Phi d5–f7\#$)

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.