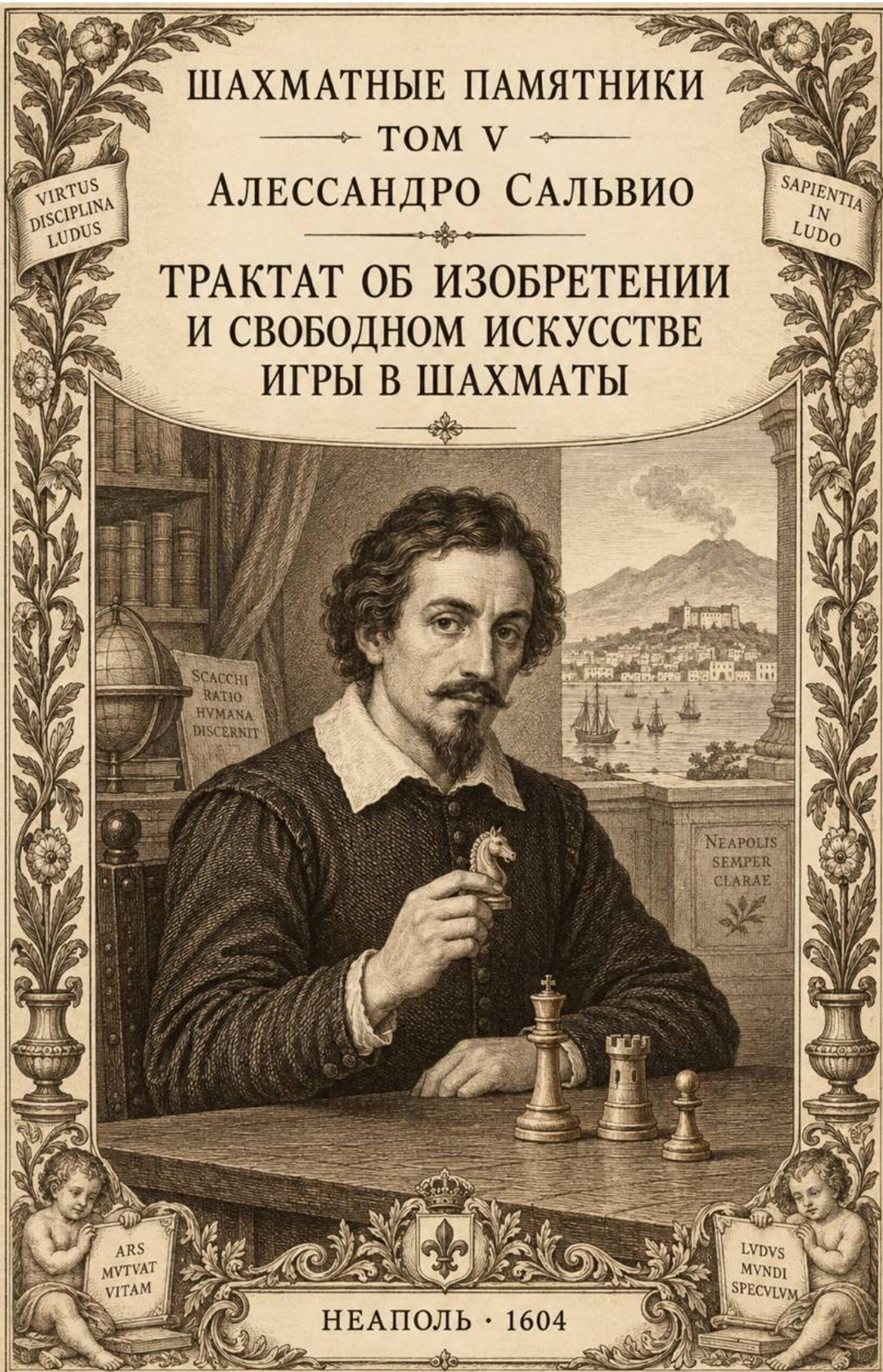


ШАХМАТНЫЕ ПАМЯТНИКИ

— ТОМ V —

АЛЕССАНДРО САЛЬВИО

ТРАКТАТ ОБ ИЗОБРЕТЕНИИ
И СВОБОДНОМ ИСКУССТВЕ
ИГРЫ В ШАХМАТЫ



Алессандро Сальвио

**Трактат об изобретении
и свободном искусстве
игры в шахматы**

«Автор»

2026

Сальвио А.

Трактат об изобретении и свободном искусстве игры в шахматы /
А. Сальвио — «Автор», 2026

Пятый том серии «Шахматные памятники» — русский перевод трактата Алессандро Сальвио, изданного в Неаполе в 1604 году. Для автора шахматы — свободное искусство и наука, образ войны и театральной сцены, где победа зависит от расчёта и человеческого характера. Рассуждения о природе игры соседствуют с историческими правилами, наставлениями для игры по памяти, сорока двумя практическими главами и собранием задач. Старинные варианты позволяют проследить подготовку жертв, выбор защиты и развитие шахматной мысли. Полный перевод дополнен русской шахматной нотацией, диаграммами ChessCombine Classic и редакторскими пояснениями. Особенности правил и спорные места оригинала отмечены отдельно. Составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов. Издание подготовлено с использованием искусственного интеллекта и сверкой по страницам оригинала.

© Сальвио А., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Предисловие к русскому изданию	5
Посвящение Фульвио ди Костанцо	7
Сонеты, посвящённые автору и шахматной игре	8
К читателям	11
Рассуждение об изобретении шахматной игры доктора Алессандро Сальвио, неаполитанца	12
Второе рассуждение. О благородстве шахматной игры	13
Второе рассуждение. О сходстве шахмат с трагедией	16
Третье рассуждение	18
Правила игры	21
Обычаи игры в разных краях	22
Приглашение автора к шахматной игре	24
Верный способ игры по памяти для опытных игроков и для начинающих, желающих научиться игре	26
Глава первая	30
Глава вторая	39
Глава третья	42
Конец ознакомительного фрагмента.	44

Алессандро Сальвио

Трактат об изобретении и свободном искусстве игры в шахматы

Предисловие к русскому изданию

Дорогой читатель!

Перед вами пятый том серии «Шахматные памятники» — русский перевод трактата Алессандро Сальвио, напечатанного в Неаполе в 1604 году. Вслед за Лусеной, Дамиано, Руем Лопесом и Джануцио мы обращаемся к автору, для которого шахматы соединяют практическое мастерство с размышлением о природе знания и человеческих поступках.

Уже в посвящении Сальвио объясняет, почему считает шахматы свободным искусством и наукой. Доска становится у него образом войны, государственного порядка и театральной сцены. Особенно выразительно сравнение с трагедией: игрок, уверенный в победе, по собственной неосторожности терпит поражение; после окончания представления деревянный король оказывается таким же куском дерева, как остальные фигуры. За шахматными рассуждениями слышен голос человека своей эпохи.

Практические разборы приглашают читателя снова сесть за доску. Здесь важно не только узнать старинный вариант, но и проследить мысль автора: заметить угрозу, разобраться в выборе защиты, увидеть подготовку жертвы. Одни решения и сегодня производят впечатление точностью и красотой; другие потребуют оговорок, поскольку правила игры и способы записи ещё отличались от привычных нам.

В русском издании мы сохраняем последовательность мысли и наставительный тон Сальвио. Рядом со словесными описаниями ходов даём расшифровку русской шахматной нотацией, а в ключевых положениях — диаграммы. Исторические правила объясняем отдельно. Так, уже в первом разборе король и ладья после рокировки занимают не ту пару полей, которую подразумевает современная запись 0–0. Редакторские пояснения отделены от авторского текста.

Перевод охватывает весь печатный авторский текст до заключения на странице 186. Он включает посвящение, вступительные сонеты, обращение к читателям, рассуждения, правила и местные обычаи игры, наставление для игры по памяти, сорок две практические главы, последнюю защиту и собрание задач. В конце помещены оригинальный список опечаток и разрешение на печатание. Отсутствовавшие в основном скане печатные страницы 1–8 и 144 восстановлены по второму экземпляру того же издания 1604 года. Текст сверен с изображениями оригинала; неразрешённые противоречия источника отмечены в примечаниях. Иллюстрации на обложке и в заключении представляют художественную ИИ-реконструкцию; достоверная внешность Сальвио по проверенным материалам не установлена. Внутренняя театральная графика — современная стилизация, созданная с помощью ИИ.

Автор идеи русского издания, составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов. Издание подготовлено с использованием инструментов искусственного интеллекта. Перевод выполнялся по изображениям страниц итальянского издания 1604 года; спорные места сопоставлялись с английским переводом Дж. Г. Сарратта 1813 года и другим экземпляром первоиздания. Перевод Сарратта местами меняет порядок и содержание разборов, поэтому сопоставляемый вариант находится не всегда. В примечаниях указано, где чтение подтверждено источниками, где предлагается редакторская реконструкция, а где историческая неясность сохраняется. Проверенная ветвь партии или задачи сама по себе не означает доказательства против всех возможных ответов.

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

Посвящение Фульвио ди Костанцо

Фульвио ди Костанцо, маркизу Корлето, члену Верховного совета Италии Его Католического Величества и Коллатерального совета Неаполитанского королевства.

Сиятельнейший государь! Шахматная игра обладает столь великими достоинствами, что неудивительно, если древние высоко её ценили, а среди наших современников она ныне почитается более, чем когда-либо. О её происхождении рассуждают не меньше, чем об истоках Нила; о ней пишут многие авторы, а многие народы состязаются за право приписать её изобретение себе. Ведь она являет собой не только образ войны, трагическое представление и последовательный порядок арифметики и геометрии, о чём подробно говорится в этой книге, но также показывает подлинный способ управления государством. Всё это многие авторы описывают с прекрасными доводами и примерами, особенно Джакомо Чессолис, человек великой учёности.

Поэтому, полагаю, ни один учёный человек не удивится тому, что я причисляю шахматы к свободным искусствам и даю им имя науки. Кроме прочих свойств, присущих науке, которые обнаруживаются в моих рассуждениях, они обладают ещё и следующими: имеют достоверное доказательство и первоначальные понятия, которые надлежит усвоить. Это согласно со словами Аристотеля: «Всякое учение и всякое обучение исходят из предшествующего знания», а также с другим его изречением: «Наука относится к тому, что подлежит доказательству». В этой игре это особенно ясно: доказательство даётся не только словами, но и перед глазами; потому оно будет легче, чем в других науках, по слову Макробия: «Путь доказательства через зрение легче, чем через речь».

Примечание редакции. Латинские изречения переведены в той форме, в какой их приводит Сальвио. Их точная атрибуция и соответствие критическим изданиям античных авторов требуют отдельной проверки. «Свободные искусства» — историческое обозначение области образованных, интеллектуальных занятий; здесь речь не о свободе правил игры.

Оставлю в стороне, сиятельнейший государь, то, что можно было бы сказать о её цели — созерцании, как я доказываю в своих рассуждениях. Тем более приличествует ей это имя, по другому изречению того же Аристотеля: «Наукой называется то, целью чего является созерцание».

Побуждаемый такими причинами, я составил настоящую книгу и пожелал принести её в дар Вашей Светлости: как преданному слуге мне надлежало это сделать. Вместе с тем, выпуская её в свет под покровительством столь великодушного и щедрого кавалера, принадлежащего к первым людям королевства не только по древнему благородству предков, но и по собственным добродетелям, я не должен буду бояться злобы недоброжелателей. Вы исключительно одарены учёностью, благоразумием, добротой и всем прочим, что подобает человеку Вашего достоинства.

Не менее побуждает меня и знание того, что часы, остающиеся у Вас после серьёзных занятий и высоких дел управления королевством, Вы порой посвящаете столь благородному упражнению. По Вашей врождённой любезности и обходительности, я знаю, Вы благосклонно примете мой скромный дар, как бы мал он ни был, взирая на чувство, с которым я его подношу. Мне остаётся лишь испросить Вам у неба всяческого благополучия. Да хранит Вас Господь наш.

Неаполь, 1 февраля 1604 года. Преданнейший слуга Вашей Светлости, Алессандро Сальвио.

Сонеты, посвящённые автору и шахматной игре

Сонет доктора Орацио Персио. Автору

Примечание редакции. Сонеты переданы нерифмованным переводом с сохранением четырнадцати строк и строф 4–4–3–3. Это позволяет не добавлять ради рифмы отсутствующие в оригинале образы.

Древний Рим почитал возвышенными и достойными
Куда более других тех непобедимых вождей,
Которые, побеждая в военных столкновениях,
Делали гнев Марса менее кровавым.

А ты на чередующихся деревянных клетках,
Чёрных и белых, словно в боевом строю,
Поражаешь пешек, коней, ферзей и королей,
И побеждены они, но ран на них не видно.

Какую славу, пальмы, колоссы и арки
Должен мир посвятить тебе, благородный Сальвио,
Превосходя то, что Рим воздвиг своим вождям?

Все земные похвалы слишком скупы,
Их вес не равен твоим великим заслугам;
Но и это уже служит безмерной хвалой.

Сонет доктора Ортензио д'Аулизы. Автору

О врождённая доблесть! Даже священные стихи
Того, кому посвящён целомудренный лавр,
Смогли бы восхвалить лишь малую часть твоего труда;
Потому мне лучше от этого воздержаться.

Примечание редакции. Имеется в виду Аполлон, которому посвящён лавр.

Пусть бронзу и мрамор отнимут у других
И воздвигнут тебе; пусть украсят тебя пурпуром и золотом;
Пусть все, кто есть, кто будет и кто был,
Посвятят тебе оружие, словно богу Марсу.

Бездну ударов, сомнительную надежду,
Обманчивый исход и запутанный порядок,
Живущие вместе в шахматном знании,

Ты собираешь воедино и указываешь путь
К истинной цели. Пусть же не ослабеют крылья
Стремления к знанию, если оно цепенеет или спит.

Джованни Доменико д'Арминио. Автору

Ты дела и имя Александра Великого
Показываешь на малом поле, на живых страницах,
Раскрывая нам боевые порядки Марса,
Которыми он покорил столько городов.

*Примечание редакции. Поэт обыгрывает общее имя автора и
Александра Великого: Alessandro.*

Там учишь строить отряды и показываешь,
Как надлежит нападать на неприятеля и с какой стороны,
Когда вставать на защиту, а когда искусно
Добывать победу и богатые трофеи.

И, словно труба, призывающая к бою,
Звучными стихами пробуждаешь людей
К доблести, которую связал с удовольствием.

Потому достоин ты вечной жизни в памятниках, бронзе и
мраморе,
Нравне с великим героем:
Ты — образец в шахматах, он — в ратном искусстве.

Сонет о шахматной игре Даниэле Геофило Пиччигалло

Не Троянскую битву, не Каннскую,
Не ту, где Дидона воздвигла стены,
Не трубный глас и не гордое седло
Увидишь здесь, не то, что видел Фарсал.

Примечание редакции. Дидона отсылает к Карфагену; Фарсал — к битве Цезаря с Помпеем. Исторические войны противопоставлены бескровной шахматной борьбе.

Без лат и кольчуги ты видишь лишь
Поединок разгневанных королев,
Проворных дельфинов, и случается пешкой
Нападать на королей, коней и ладьи.

Примечание редакции. В оригинале Delfini, буквально «дельфины». В данном перечне это образное обозначение слонов; образ сохранён, а не заменён названием современной фигуры.

Если та война ужасна и страшна на вид,
Эта радостна и доставляет удовольствие:
Эта веселит, тогда как другая печалит.

Здесь не увидишь воина раненого или усталого:
Напротив, сражаясь, он набирается сил,
Перескакивая то на чёрное, то на белое.

К читателям

Шахматная игра столь благородна, что я вправе сказать со всей правдивостью: всякого, кто в ней сведущ, нельзя назвать недостойным благородного и добродетельного общества. Она приносит не меньше пользы, удовольствия и почёта, чем любое другое достойное занятие, если верить тому, что показывает опыт и передаёт слава предков. Свидетельством тому служат Джованни Леонардо из Кутро и Паоло Бове из Сиракуз: одного за его превосходство называют Путтино, другого — Сиракузцем. Это поистине светочи и украшения нашего искусства, как будет видно из рассуждений этой книги.

Много лет назад, во время каникул моей юношеской учёбы, мне пришло в голову употребить свободное время на какое-нибудь честное и приятное упражнение. Я увидел, что со времени изобретения шахмат, — а минуло почти бесчисленное множество лет, — о них писали и рассуждали немногие, да и те излагали скупо и недостаточно то, что открылось опыту с течением времени. Мне казалось несправедливым по отношению к столь благородному занятию и к одарённым умам не предложить нового: повода не погружаться в праздность и не предаваться нечестивым играм Вольпино. Напротив, следовало дать им возможность отдыхать, проводить время в честных и добродетельных удовольствиях и, удаляясь от пороков, подниматься к добродетели.

Примечание редакции. Вольпино (Volpino) сохранено как авторское название: точное отождествление подразумеваемой игры требует отдельного исследования. Речь идёт о противопоставлении шахмат предосудительным развлечениям.

Я решил составить эту небольшую шахматную книгу, твёрдо намереваясь изложить всё, чему научился в общении с искуснейшими игроками. Не щадя труда и оставив личную выгоду в стороне, я намерен раскрыть собственные приёмы и чужие, известные лишь немногим. Ведь мне кажется противным естественному долгу не учить других тому, чему я сам научился, что изобрёл и прибавил: человек обязан не только самому себе, но и другим.

По милости Божией мне дано было выпустить эту книгу в свет, к немалой моей радости, ради многого, что побуждает мой ум. Я знаю, найдутся люди, которые с первого же взгляда обвинят меня в самонадеянности: я взялся писать о том, о чём писали столько выдающихся мужей. Чтобы рассеять этот призрак, скажу лишь, что я прикрыт щитом моих учителей, чьё учение считаю более надёжным, чем учение других, и потому далёк от этого порока. Основание очевидно: после прежних авторов со временем было замечено и испытано многое — и в разборах партий, и в задачах, и в различных случаях игры. Если же мне не захотят верить, пусть обратятся к проверке: опыт всё прояснит.

Примечание редакции. Sbaratti — авторское название практических разборов игры; partiti — заданные положения и задачи. Термины далее передаются по их функции в тексте.

Зная наверняка, благороднейшие читатели, что этот труд попадёт в руки не грубых и низких людей, но прекрасных и добродетельных умов, прошу всех принять чувство моей души. Да дарует вам Господь наш благополучие.

Рассуждение об изобретении шахматной игры доктора Алессандро Сальвио, неаполитанца

Согласно распространённому среди писателей мнению, шахматную игру изобрёл философ Ксеркс. Другие, как рассказывает Томазо Гардзони, называют её изобретателем грека Паламеда, когда он находился под Троей при осаде её греческим войском. Третьи говорят, что это были братья Лид и Тиррен, также греки; Лопес же утверждает, что изобретателями были мавры или кастильцы.

Примечание редакции. Сальвио передаёт старинные версии происхождения игры. Это исторические предания, а не установленная современными исследованиями история возникновения шахмат. Имя Xerxe передано как «Ксеркс» в соответствии с текстом, без отождествления с определённым историческим лицом.

Примечание редакции. Авторский список опечаток исправляет l'inventione на l'inventore в первой строке с. 4: речь об изобретателе, а не об изобретении. Поправка проверена по изображению страницы и учтена в первом предложении перевода.

Помню, я читал у одного серьёзного автора, рассуждающего о важных и разнообразных вещах, что изобретателями игры были египтяне. Я не хотел упустить его мнение и привожу его вместе с доводами. Его слова таковы: поскольку египтяне изобрели арифметику и геометрию, на которых основана эта игра, а также не менее других народов были опытны в войне, неудивительно — и даже весьма правдоподобно, — что именно они, а не другие, стали её изобретателями.

Таковы мнения об изобретателе этой игры. Достаточно, однако, знать, что, кто бы из названных ни изобрёл её, отсюда необходимо следует древность её происхождения, а также великий ум и знания её создателя. Ибо, помимо удовольствия, которое она доставляет, в ней открывается много прекрасных и полезных мыслей, как будет видно из последующих рассуждений.

Второе рассуждение. О благородстве шахматной игры

Рассмотрев происхождение шахмат, я счёл нужным показать и их благородные свойства. Их много; соберу главные и изложу их по порядку. Шахматы следует причислять не только к вещественным свободным искусствам, но и к словесным. Если рассматривать их самих по себе, без действительного исполнения, их можно отнести к созерцательным наукам. Во-вторых, взглядевшись глубже, скажу, что они представляют собой трагическое произведение и имеют все части, присущие трагедии. В-третьих, скажу, что они служат образом не только войны, но и поединка, а также фехтования. Разъясню эти три предмета один за другим, начав с первого.

Примечание редакции. Сальвио опирается на традиционное деление семи свободных искусств: арифметика, геометрия, музыка и астрономия составляли квадривий; грамматика, риторика и диалектика — тривий. Его попытка включить шахматы сразу в обе группы передана без модернизации аргумента.

В делении наук, предлагаемом Аристотелем, математика составляет одну из наук, относимых к созерцательным. Она, в свою очередь, разделяется на две области: постоянную величину и последовательную. Постоянная также делится надвое: на непрерывную величину, относящуюся к пространственному представлению и называемую геометрией, и на прерывную, относящуюся к числу и называемую арифметикой. Затем он добавляет, что последовательная величина также разделяется надвое: одна непрерывна и называется астрологией; другая прерывна и относится к созвучию, краткости и долготе слогов — она называется музыкой. Их называют последовательными, поскольку они происходят от постоянной величины. Все эти занятия причисляются к свободным искусствам, а если рассматривать их сами по себе — к созерцательным наукам.

Примечание редакции. Астрология — слово оригинала; в данном рассуждении речь идёт о математическом учении о небесных движениях. Изложение деления наук оставлено как авторское, а не как современная классификация.

Если сказанное истинно, то, поскольку шахматная доска образована постоянной величиной как в пространственном отношении, так и в числовом — то есть как прерывная величина, — она заключает в себе геометрию и арифметику. А поскольку из прерывной и непрерывной постоянной величины доски возникает шахматная игра, можно по праву сказать, что она представляет последовательный порядок арифметики и геометрии, подобно тому как это говорится о музыке. Поэтому её с полным основанием можно поместить среди вещественных свободных искусств.

Пойдём дальше: её можно поставить и среди трёх остальных искусств, именуемых словесными. Ибо эта игра заключает в себе действия не только внешние, но и внутренние. Опытный игрок способен самостоятельно размышлять, рассуждать и изобретать новое без материальных фигур и доски; может состязаться с другими и обучать их, давая правила и способы действий, как это обычно делают в других искусствах — грамматике, риторике и логике. Потому, рассматриваемая сама по себе, без исполнения на деле, она занимает среди созерцательных занятий не меньшее место, чем они.

Для неё требуются учение, память, любовь к занятию и постоянное упражнение под руководством хорошего наставника — всё то, что необходимо и в других искусствах. Поэтому во многих местах существуют общедоступные школы с вывесками: «Здесь учат играть в шах-

маты». Можно спросить меня: к какой цели стремится человек, изучающий эту игру, и что она ему даёт, когда он её освоил? Отвечу и проясню доводами и примерами, что она приносит три вещи: во-первых, пользу, во-вторых, почёт, в-третьих, удовольствие. Причём пользу не только частную, но и общественную. Прежде чем перейти к этому, остаётся заметить, что величайшее достоинство этой игры заключается в том, чтобы...

...не иметь определённого предела в познании: ведь чем больше учишься, тем больше узнаёшь. Другое достоинство состоит в том, что со времени изобретения игры ничего не прибавилось и не убавилось ни в поле шахматной доски, ни в числе и порядке воинов; нет и существенного различия между нашей игрой и игрой стольких чужеземных и варварских народов. Поэтому скажем, что она есть не что иное, как тонкость ума. Ведь её изобрели исключительно для упражнения разума: случаю в ней нет места. Потому, хотя духовным лицам запрещены все игры, шахматная им всё же дозволяется. Так говорит Аббат в предпоследней главе о жизни и честности клириков, а также другие учёные; то же сказано в глоссе к постановлению «Interdicimus» о епископах и клириках. Иннокентий в главе «Lator» об убийстве приводит по этому поводу прекрасное особое суждение. Не следует удивляться, что это называют игрой: ведь и изучение словесности именуется *ludus literarius*.

Примечание редакции. Суждение о неизменности игры принадлежит Сальвио. Оно не отменяет исторических различий правил. Ludus literarius — школа, обучение грамоте и словесности. Сокращённые юридические ссылки переданы по автору, без вымышленного раскрытия до современного библиографического описания.

Но, возвращаясь к данному выше обещанию рассказать о чести, пользе и удовольствии, приведу примеры Путтино, Сиракузца и клирика из Сафры. О других умолчу, чтобы не быть многословным. Благодаря своему превосходству Путтино удостоился играть перед королём Испании и получил от него в дар одно из его одеяний; по просьбе Путтино король освободил его родной Кутро от королевских налоговых платежей на двадцать лет. В другой раз посредством шахмат он добился свободы своего брата, вырвав его из рук турок. Поэтому каждый князь желал иметь его в своём доме и давать ему жалованье в триста скуди в год.

Примечание редакции. Путтино — прозвище Джованни Леонардо; Сиракузец — Паоло Бои; клирик из Сафры — Руй Лопес. В тексте сохранено авторское изложение преданий. Сведения о наградах и освобождении из плена не следует принимать за независимо проверенную биографию.

Сиракузец в разное время получал жалованье от многих князей и служил тому, кому ему было угодно. Затем по несчастливой судьбе, обернувшейся в конце счастьем, он оказался рабом в Алжире. Шахматной игрой он добился свободы и привёз домой несколько тысяч скуди.

Клирик из Сафры получил от короля ладью с золотой цепью, чтобы носить её на шее. Наконец, ещё одного искусного человека король Франции призвал обучать своего сына. Всё это я слышал из уст Паоло Бове, Томазо по прозвищу Росес и многих испанцев, заслуживающих доверия.

Об удовольствии от этой игры пусть скажет всякий, кто её понимает. Даже когда играют не на деньги, победитель радуется, а проигравший огорчается не меньше, чем если бы играли на монету. Это совершенно противоположно обычному ходу других игр: там, если не ставят денег, игра скорее приносит скуку, чем удовольствие. Следовательно, в таких играх удовольствие вызывается желанием наживы, а его предмет — алчность. Остроты и шутки, сопровождающие шахматную игру, мы видим и слышим каждый раз, когда играют; приводить примеры нет необходимости.

Польза этой игры, помимо уже названного, состоит в том, что она заставляет избегать праздности, питать отвращение к недозволенным играм и отвлекаться от распутных мыслей.

Кроме того, она даёт повод общаться с добродетельными людьми и поступать на службу к знатым господам. Поэтому неудивительно, что Бартоло и Бальдо в законе «Senatores» о сенаторах, а Чино — во втором законе о подозрительных опекунах пожелали оказать ей благоволение, разбирая вопросы, относящиеся к этой игре, как можно видеть в названных местах. Она также подала многим повод для прекрасных и приятных мыслей: Боккаччо — во многих его новеллах и во многих частях «Филоколо», Ариосто — в его сатирах, другим — в сочинённых ими комических произведениях.

Примечание редакции. В оттиске название книги Боккаччо напечатано как Philocolo; передано принятым русским названием «Филоколо».

Второе рассуждение. О сходстве шахмат с трагедией

Великое сходство шахмат с трагедией обнаруживается ясно: обеим подходит одно и то же определение, и цель у них одна. Начнём с первого. Шахматная игра есть не что иное, как искусное подражание естественному изображению серьёзных и величественных вещей, предстающему перед нами хотя и не в словах, но безмолвно, через движение и расположение фигур. Подобно актёрам, они движутся на подмостках шахматной доски. Завязка и запутанность этого действия завершаются развязкой, которая позволяет отрешиться от душевных волнений, вызванных страхом. Всё это свойственно и трагедии, согласно её определению, которое Аристотель излагает в шестьдесят четвёртом и следующих разделах своей «Поэтики».

Примечание редакции. Нумерация разделов «Поэтики» сохранена по Сальвио; она относится к использованной им издательской традиции. Это авторская аналогия шахмат и трагедии, а не современное определение шахматной игры.

Можно было бы ещё сказать, что здесь с немалым искусством обнаруживаются все составные части трагедии: пролог, исход, хор, коммос и эписодий. Однако яснее это будет видно в особом небольшом сочинении — трагедии, составленной о названной игре. Поэтому пойду далее и скажу лишь, что и в своих завершениях они сходны. В трагедии счастливое состояние сменяется бедственным вследствие ошибки или неведения того, кто в него впадает; бывает и обратное, хотя первое заслуживает большей похвалы, по словам того же Аристотеля в семьдесят первом разделе и по примечанию Пикколомини к этому месту.

Примечание редакции. Коммос — совместный плач хора и действующего лица в древнегреческой трагедии; эписодий — часть действия между выступлениями хора. Итальянское Esodo передано как «исход». Написание Esodo подтверждено по странице 13 второго экземпляра издания 1604 года (Австрийская национальная библиотека, Google Books 7RpaAAAАсAAJ).

Цель трагедии — приносить пользу другим примерами судеб таких людей; совершенно то же даёт нам и шахматная игра. Порой мы видим игрока, который считает свою победу несомненной, но, недооценивая противника, по небрежности оказывается побеждённым.

Когда актёры представляют трагедию, одни носят имена королей, другие — королев, третьи — иных знатных и героических особ. Но после её окончания все они оказываются людьми одного положения, частными лицами. То же видно и в шахматах: когда игра закончена, фигура, изображавшая короля, оказывается таким же куском дерева, как и остальные. Поэтому шахматы не хуже трагедии преподают нам этот урок: пока мы живём в мире, мы подобны актёрам; после смерти короли станут тем же, чем всякий частный человек. Итак, ясно, что шахматная игра весьма подобна трагическому произведению. Мне остаётся лишь перейти к третьему из намеченных предметов.



Когда представление окончено. Современная ИИ-стилизация к сравнению шахмат с трагедией (с. 12–14); не исторический документ.

Третье рассуждение

Ясно, более того, совершенно ясно, что шахматная игра есть не что иное, как искусственная война. В ней различимы порядок построения войска, способы нападения на неприятеля и действий против него, а также все хитрости, какие можно изобрести, чтобы победить или остаться на равных. Чтобы идти по порядку, начну следующим образом.

Поле одинаково удобно и для белого, и для чёрного войска. Людей у обеих сторон поровну; построение у них одно и то же, так что преимущества не видно ни у одной. Потому нельзя сказать о них ничего иного, кроме того, что это два выстроенных войска, поставленных друг против друга: с пехотой, конницей, сержантами, полковниками, королями и бастиянами, или башнями, установленными на слонах и наполненными людьми. Пехотинцы — это пешки, конница — кони, сержанты — слоны, башни — ладьи; король узнаётся по собственному имени. Полковник же — королева, которой король передал всю власть: подобно доблестной Пентесилее, она сражается и удерживает поле.

Примечание редакции. Военные звания и соответствия принадлежат образной системе автора. Пентесилея — царица амазонок в античном предании.

С обеих сторон видны пехотные отряды, подобные македонским фалангам. Они храбро встречают неприятеля; конница и сержанты вовремя приходят им на помощь, а полковник ободряет их, запрещая отступать, пока неприятельский стан не будет взят. Каждая из них, мужественно добравшись туда, получает в награду достоинство королевы. Поэтому, готовые скорее погибнуть, чем вернуться назад, они выступают с твёрдым намерением одолеть врага.

Ясный пример этого даёт история королей Наварры. Король дон Санчо Абарка, третий король того королевства, в 882 году, когда воевал с королём Франции, после поражения попал в руки неприятеля. Пока враги были заняты общей добычей, воин по имени дон Алонсо Консалес де Басан, мужественно воодушевив товарищей, добился того, что они напали на неприятельский стан. Неприятель был увлечён грабежом, и Алонсо со своими людьми освободил короля, убив тех, кто им противился.

Примечание редакции. Дата, имена и обстоятельства гербового предания сохранены по Сальвио. Его хронология требует исторической проверки и не подаётся редакцией как установленный факт.

Спасшись из вражеских рук, вновь утвердившись в королевстве и победив неприятеля, король пожелал, чтобы дон Алонсо оставил прежнюю эмблему своего герба и поместил на нём шахматную доску. Король повелел также поставить её справа от королевского герба в знак того, что Алонсо подверг свою жизнь несомненному смертельному риску, спасая господина из плена, как бывает на шахматной доске с пешкой. Подобно пешке, которая, будучи простым пехотинцем, благодаря своей доблести достигает неприятельского стана и возвышается до названного достоинства, этот человек получил от короля такую эмблему среди королевских гербов в память своего поступка.

Эта история читается в книге, озаглавленной «Похвальное слово» лиценциата Москеры де Фигероа. Там прослеживается весь род этого кавалера вплоть до нашего времени. Его потомки ничуть не отступили от его доблести и многократно доказали её многочисленными деяниями на службе своим королям, как ясно видно из историй об этих господах рода Басан, особенно о сиятельнейших маркизах Санта-Крус, чьи подвиги яснее солнца. Ариосто, также сравнивая шахматы с военным искусством, сказал в двух стихах:

Остальных он двинул на сарацин,
Чтобы дать им шах и выиграть игру.

Применяемые ими хитрости касаются не только преимущества солнечного света, но и оружия. Наблюдений здесь немало. Начнём с первого: хороший игрок должен добиваться преимущества над противником и в выборе места, и в выборе оружия. Например, если там, где играют, светит солнце или падает его отражение, следует устроиться так, чтобы свет бил в глаза товарищу, а сам игрок сидел к нему спиной. Если же играют ночью при единственном подсвечнике, пусть он стоит слева, чтобы правая рука при ходе не загораживала свет.

Что касается оружия, многие умеют играть лишь своими привычными чёрными либо белыми фигурами. Поэтому надо выждать и посмотреть, какое оружие противник возьмёт первым: это укажет, какого он желает. Тогда следует потянуться к тем же фигурам. Чтобы не показаться глупым игроком, противник уступит привычное оружие. Впрочем, если он окажется хитрее, то сам сделает вид, будто берёт нежелательные фигуры, и, воспользовавшись тем же правилом, получит то, чего хочет.

Игроку следует также лишать неприятеля присутствия духа: показывать, будто мало его ценит, надменными словами давать понять, что тот не умеет играть и что ему можно было бы дать большую фору. Даже видя, что партия проиграна, следует утверждать, будто она выиграна, и делать это так, чтобы в игру пошло больше денег. А если неприятель выигрывает, говорить ему, что победа досталась не благодаря его умению, но что ему дали выиграть, чтобы он снова сел играть и вошёл в азарт.

Примечание редакции. Здесь автор переносит на игру военные уловки и описывает психологическое давление при игре на деньги. Это свидетельство нравов эпохи, а не рекомендация редакции. Ниже сам Сальвио советует внутренне уважать силу противника.

Игрок должен пользоваться двойными и скрытыми приёмами. Порой, показывая противнику открытый фланг, он должен одновременно защищаться и нападать. Следует наблюдать, жаден ли неприятель до добычи: тогда, предложив ему будто бы даром фигуру или пешку, легко заставить его ухватиться за неё; атакованный двойными и скрытыми ударами, он будет без труда побеждён.

Вот что ещё должен замечать игрок. Нужно смотреть, какими фигурами, построениями и нападениями противник пользуется лучше всего, а затем всеми силами мешать его игре противоположным построением и разменивать наиболее полезные ему фигуры, но без собственного ущерба.

Во-вторых, надо определить, держится ли противник нападения или защиты. Если он нападает, а собственное нападение сильнее неприятельского, следует яростно его сокрушить, не давая времени и удваивая удары: не приготовленный к защите противник легко приходит в замешательство. Если же у него защита сильнее нападения, хороший игрок должен сперва укрепить свою игру и только затем нападать. Найдя неприятеля сильным и стойким, не следует пытаться его прорвать, пока не увидишь собственного преимущества. Если же противник силен и в нападении, и в защите, хороший игрок также должен укрепиться и соединить нападение с защитой. Затягивая борьбу таким образом, он дожждётся, что нетерпеливый неприятель, пытаясь прорваться, сам погубит себя.

Хотя правил для хорошего игрока много, назову лишь три главных и необходимых. Первое: всегда про себя уважать силу противника, даже если он кажется погибшим, и не позволять жадности увлекать себя. Второе: держать фигуры свободными, чтобы они могли прийти на помощь там, где требуется, и продвигать пешки вперёд. Третье: обдумывать два или три различных хода и выбирать лучший и наиболее надёжный.

Другие уподобляют шахматы поединку, когда равное число бойцов с каждой стороны вызывается сражаться на огороженном поле с условием: если погибнет один из предводителей, все остальные с его стороны уступят и признают себя побеждёнными. Потому и в шахматах, когда одному из королей поставлен мат, он проигрывает, пусть даже при нём остаются все воины, а у противника — лишь один: остальные фигуры должны уступить.

Другие сравнивают шахматную игру с фехтованием. Всю октаву Ариосто, в которой он выводит Ринальдо и Сакрипанта сражающимися, можно приложить к шахматам. Для полноты я привожу её целиком:

То дальними, то ложными и скупыми
Ударами показывают: мастера они в игре;
То видел их надменными, то пригнувшимися,
То прикрывшимися, то немного открытыми,
То выступающими вперёд, то отступающими,
Отбивающими удары и нередко уклоняющимися от них,
Кружась вокруг; и там, где один уступит,
Другой тотчас уже поставил ногу.

Примечание редакции. Перевод выполнен непосредственно по цитате Сальвио с учётом его печатного списка опечаток к с. 21: исправлений написания, порядка прикрытия и раскрытия, движения вперёд и поворота. Все относящиеся к этой октаве поправки проверены и учтены.

Всё это видно и в шахматах: то наносят удары издали ферзём, ладьями и слонами, то прибегают к ложным и скудным ударам; при совместном нападении коней показывают удар в одном месте, а затем наносят его в другом. Видно и открытое, весьма отважное нападение. Когда оба сильны и стойки, они несколько сдерживаются, чтобы перевести дух и изобрести новые приёмы. Снова нападая друг на друга и не уступая в доблести, они ищут, не ослабеет ли кто-нибудь. Где один отходит, туда приходит другой; обходя поле то так, то иначе, они порой остаются на равных, а порой тот, кто больше не может продолжать, оказывается побеждённым. Вот всё, что я мог изложить об этой игре. Прежде чем перейти к практическим разборам, мне остаётся привести её законы, способ игры в уме и обычаи разных мест с некоторыми частными отличиями от нашей игры.

Правила игры

Первое. Если игрок коснулся фигуры или пешки, он обязан ею сыграть, хотя бы ещё не сдвинул её с места. Но если он коснулся поля фигурой или пешкой, то оставлять её на этом поле не обязан, если только игроки заранее не условились об этом между собой.

Второе. Если игрок коснулся фигуры или пешки, которой нельзя сделать ход, он должен в наказание за это пойти королём.

Примечание редакции. Здесь и далее изложены исторические правила Сальвио. Штрафной ход королём и утрата силы незамеченного шаха не относятся к современным правилам шахмат.

Третье. Если допущена какая-либо ошибка или король оставлен под шахом, то после двух или трёх ходов ошибка остаётся в ущерб тому, кто от неё страдает, и возвращаться назад уже нельзя. Поэтому шах теряет силу, и, чтобы вновь считалось, что дан шах, нужно сделать ход фигурой.

Четвёртое. Если игрок берёт неприятельскую фигуру другой фигурой, которой такое взятие невозможно, следует смотреть, какую из них он коснулся первой. Если сперва своей, то брать он не обязан, но должен сделать ход этой фигурой. Если же первой коснулся фигуры противника, он обязан взять её любой фигурой, которой это возможно. Если взять её нельзя никакой фигурой, он обязан сыграть той, которой коснулся.

Примечание редакции. Заключительная фраза оригинала — «è tenuto giocare quel, s'ha toccato» — передана буквально. В ней не уточняется, о какой из затронутых фигур идёт речь; предыдущее условие говорит о первом касании неприятельской фигуры. Неясность не устранена догадкой переводчика.

Пятое. Совершая одновременный прыжок королём и ладьёй, нельзя давать шах неприятелю.

Шестое. Нельзя совершать прыжок через шах. Этих правил достаточно записать, поскольку случаи, к которым они относятся, встречаются чаще всего.

Примечание редакции. «Прыжком» автор называет особый ход короля, в том числе совместный ход с ладьёй — историческую рокировку. Формулировка «через шах» относится к переходу через атакованное поле; конкретные местные способы прыжка описаны в следующем разделе.

Обычаи игры в разных краях

О том, какие обычаи соблюдаются в разных краях, я расскажу согласно услышанному от превосходнейших игроков, и особенно от моего учителя, синьора Микеле ди Мауро, дворянина, наделённого многими добрыми нравами и достоинствами. Побывав по своим делам в Испании, он видел там соблюдение всего того, что будет отмечено ниже.

Начну со славного города Рима. Тамошняя игра отличается от нашей лишь в двух вещах. Во-первых, король, даже если ему уже давали шах, всё ещё может совершить прыжок, лишь бы до того он не двигался. Прыжок его вместе с ладьёй не может простираться более чем на три поля; ладья при этом всегда должна ставиться на соседнее с королём поле, и ни на какое другое. Король может прыгнуть и без ладьи, по образцу коня или слона, как пожелает игрок, не выходя за пределы упомянутых трёх полей; при этом он может перепрыгивать через фигуры и пешки.

Примечание редакции. Автор считает поля по старинной описательной системе. Выражение «на три поля» сохранено без замены на современную дальность хода: способы счёта исходного и конечного поля в таких описаниях требуют проверки на конкретных примерах.

Так же играют и в Испании, с тем исключением, что король и ладья не могут совершить прыжок одновременно: сначала ходит ладья, а потом король перепрыгивает через неё. Если же первым прыгнет король, ладья уже не может перепрыгнуть через короля.

Во-вторых, испанская игра отличается от римской правилом прохождения мимо боя. Например, чёрная королевская пешка стоит на пятом поле своего короля. Если белые хотят продвинуть пешку ферзя или пешку королевского слона на четвёртое поле соответствующей линии, чёрные могут принудить белых вернуть её на одно поле назад; но тогда чёрные обязаны взять её своей пешкой. Если же они брать не желают, белая пешка получает свободный проход.

Расшифровка: чёрная пешка e4; после d2–d4 возможно e4×d3, а после f2–f4 — e4×f3. Это описанное автором взятие на проходе: белую пешку снимают с d4 или f4, а чёрная становится на d3 или f3.

В-третьих, есть ещё такое различие: в нашей игре можно выиграть, проиграть или сделать ничью, а в испанской существует также арробато. Например, у белых остаётся одна фигура, которой нельзя дать мат, а у чёрных ничего не остаётся: белые выигрывают половину игры. Точно так же, если у чёрных не осталось ни фигур, ни пешек, а только один король, то белые, хотя бы имели много фигур и могли поставить мат, выигрывают лишь половину.

*Примечание редакции. Арробато (в оригинале *arrobbato*) — исход, связанный с оставлением противника с одним королём. Сальвио называет его половинным выигрышем; это не современная ничья за недостатком материала.*

Во Франции, в Савойе и в других частях Италии также играют по римскому обычаю, с тем исключением, что ладья, совершая прыжок вместе с королём, может дойти до первоначального поля короля. В Сицилии же играют так, что король вовсе не может совершать прыжка.

Наконец, в Неаполе король не может совершать прыжка, если ему хоть раз давали шах, даже когда он ещё не двигался. Прыжок его совершается только по прямой, вдоль ряда фигур; короля можно поставить вплоть до угла доски, как на королевской, так и на ферзевой стороне. Ладья не может перейти за первоначальное поле короля. Кроме того, даже если ладья уже сходила со своего места, король может перепрыгнуть только через эту ладью, но не через другие фигуры; сама же ладья в этот момент не может двигаться с поля, на котором находится.

Примечание редакции. Эти местные правила объясняют, почему встречающиеся далее переходы короля и ладьи нельзя автоматически записывать как современную короткую или длинную рокировку. В расшифровках будут указаны фактические исходные и конечные поля обеих фигур.

Приглашение автора к шахматной игре

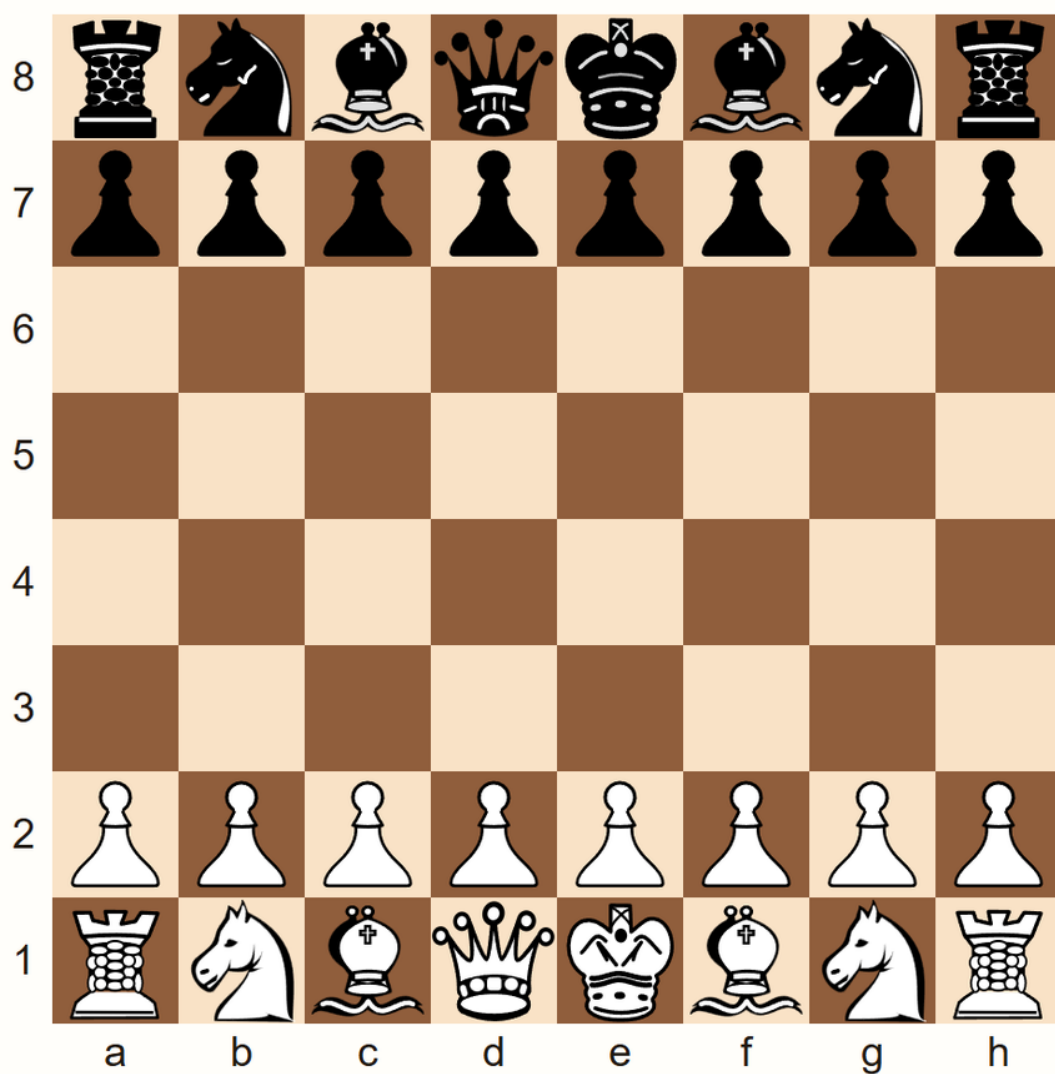
Короли, ферзи, слоны, кони, ладьи и пешки
Сражаются меж собою на белом и чёрном,
На поле прекрасной квадратной доски,
Не принося ни смерти, ни ужаса, ни слёз.

Но даруют досуг для достойной забавы —
Одной из тех, что пристали благородному воину;
Не Фортуна здесь правит: подлинная сила
Ума проявляется здесь столькими способами.

Потому я зову каждого в этот достойный
Театр, где разом предстают перед нами
Война, фехтование, поединок, трагедия и игра.

И кто достигнет высоты лучших мастеров,
Тот, помимо удовольствия, обретёт верную надежду
На пользу и почёт, куда бы ни пришёл.

Примечание редакции. Сонет передан нерифмованным переводом с сохранением четырнадцати строк и деления на строфы. Под ним в оригинале помещена начальная расстановка: белые сверху, чёрные снизу. В редакционной диаграмме расстановка показана с привычной современной стороны — белыми снизу.



Начальная расстановка. Перерисовано по с. 26 издания 1604 года; белые показаны снизу.

Верный способ игры по памяти для опытных игроков и для начинающих, желающих научиться игре

Итак, я объясню одно за другим, в немногих строках, все правила, которых следует держаться, чтобы весьма легко играть по памяти способом, в некоторых отношениях отличным от способов других авторов. Следуя обычному порядку, скажу сперва, что шахматная доска состоит из шестидесяти четырёх белых и чёрных полей, расположенных квадратом. На первых восьми полях одной стороны стоит белый король со своими фигурами, а перед ними — пешки; напротив, с другой стороны, чёрные расположены в том же порядке, как видно на приведённой доске. Поэтому четыре ряда остаются пустыми и отделяют белых от чёрных, а чёрных от белых. Белый король стоит на чёрном поле, ферзь — слева от короля, на белом поле, четвёртом от края доски. У каждого из них одинаковое число фигур одного и того же рода: три фигуры у короля и три у ферзя, четыре пешки у короля и четыре у ферзя. Чёрный король, напротив, стоит против белого на белом поле, четвёртом от края; справа от него, рядом, находится ферзь на чёрном поле. Поэтому всё сказанное о белых можно понимать и применительно к чёрным.

Примечание редакции. Описание ферзя как стоящего на четвёртом поле относится к счёту от края доски. Начальная расстановка соответствует обычной: белые Kpe1 и Fd1, чёрные Kpe8 и Fd8.

При такой расстановке нужно знать, что все фигуры на королевской стороне получают своё название от короля: королевский слон, королевский конь и королевская ладья; остальные — от ферзя. Пешки получают имена тех же фигур. Линии, на которых они стоят, называются по этим фигурам. Например, линия от первоначального поля белого короля до первоначального поля чёрного короля носит имя короля. Его собственное поле называется первым полем короля, следующее — вторым, затем третьим и четвёртым. Остальные четыре поля называются так же: противник, считая от своего короля до того же места, также имеет первое, второе, третье и четвёртое. Таким образом, четыре поля каждой линии получают имя своей фигуры.

Соответствие линий в современной записи: ферзевая ладья — а; ферзевый конь — b; ферзевый слон — c; ферзь — d; король — e; королевский слон — f; королевский конь — g; королевская ладья — h. Белые считают ряды от 1 до 8, чёрные — в противоположную сторону.

Играющий белыми может сказать, например: «Поставьте такую-то фигуру на четвёртое поле моего королевского слона». Когда затем нужно перейти за четвёртое поле, он может сказать: «Фигуру, стоящую на этом четвёртом поле слона, поставьте на четвёртое поле королевского коня противника», — и так поступать в остальных случаях. Можно было бы пользоваться обозначениями противника; но, по-моему, это неправильно. Ведь, перейдя за четвёртое поле, я, играя, например, белыми, сказал бы: «Слона, стоящего на четвёртом поле моего королевского слона, поставьте на пятое поле моего коня»; если ещё дальше — «на шестое поле моей ладьи». Если положение позволяет продвинуться ещё дальше, можно сказать «на седьмое» или «на восьмое». Так же может говорить и противник, передвигая свои фигуры дальше, прибавляя слово «моего». Так легче удерживать игру в памяти.

Примеры автора для белого слона: Cf4–g5 и Cf4–h6. Поле g5 — пятое поле своего королевского коня и четвёртое поле королевского коня противника.

Отсюда выводится такое правило: первое поле для белых будет восьмым для чёрных; второе белых — седьмым чёрных; третье белых — шестым чёрных; четвертое белых — четвертым чёрных, и наоборот. Этого достаточно о названиях полей и фигур.

Примечание редакции. В оригинале напечатано, что четвертое поле белых соответствует четвертому чёрных. Это ошибка: должно быть пятому чёрных. Для одной вертикали номера полей, считаемые от противоположных краёв, в сумме дают 9.

Примечание редакции. В сборнике Сарратта (1813, с. 167–179) есть сходное наставление об игре без доски, но его заголовок прямо указывает, что оно основано преимущественно на Дамиано. Это не прямой перевод данного раздела Сальвио. На с. 169–170 пятый ряд своей стороны соотнесён с четвертым рядом противника; на с. 179 для короля названы восемь соседних полей. Эти сопоставления помогают проверить геометрию, но не служат основанием молча заменять формулировки итальянского оригинала.

Надо рассмотреть также, сколько полей охватывают названные фигуры и каким образом. Начну с короля. Где бы он ни стоял, кроме крайних рядов, он охватывает девять смежных полей, но за один ход может передвинуться лишь на одно поле, по своему выбору. На крайних рядах он охватывает шесть полей, а на угловом поле ладьи — четыре. Ладья, где бы она ни стояла, охватывает шестнадцать полей по прямой — вдоль и поперёк. Ферзь, действуя как ладья, имеет ту же силу; действуя же как слон, контролирует поля таким же образом, как слон. Поэтому, объяснив движение слона, мы тем самым объясним и эту способность ферзя.

Примечание редакции. Счёт королевских полей у автора включает поле, на котором сам король стоит: 9, 6, 4 вместо 8, 5, 3 возможных направлений хода. Для ладьи число 16 получается сложением полной горизонтали и вертикали по восемь полей с двойным учётом поля пересечения; различных достижимых полей на пустой доске — 14. Здесь объясняется геометрия хода, без препятствий и ограничений из-за шаха.

Слон ходит по косой линии: если он стоит на белом поле, то всегда бьёт белые поля, а стоящий на чёрном — всегда чёрные. Сказанное об одном относится и к другому. Чтобы знать, как он бьёт, нужно следовать правилу смежности полей. Допустим, слон стоит на третьем поле короля. Для определения полей его действия рассуждайте так: с королевской линией с одной стороны соседствует линия королевского слона, с другой — линия ферзя. За ферзевой линией следует линия ферзевого слона, затем коня и, наконец, ладьи. По другую сторону, за линией королевского слона, следуют линии королевского коня и ладьи.

Итак, слон стоит, как сказано, на третьем поле короля. Косая линия имеет два начала и два конца. Если идти вверх в сторону ферзя, то за третьим полем короля следует четвертое поле ферзя, выше — пятое поле слона, затем шестое поле коня и седьмое поле ладьи. Если идти вверх в сторону королевского слона, получим четвертое поле королевского слона, пятое поле коня и шестое поле ладьи. Если идти вниз к ферзевой стороне, перед третьим идёт второе: значит, второе поле ферзя и первое поле его слона. Вниз к королевскому слону — второе поле слона и первое поле коня, расположенные рядом на соседних линиях.

Слон e3: к ферзевому флангу вперёд — d4, c5, b6, a7; к королевскому — f4, g5, h6. Назад — d2, c1 и f2, g1. Это направления на свободной доске, а не последовательность ходов партии.

Это правило применимо, где бы ни стоял слон: он всегда бьёт вправо и влево, кроме случая, когда находится на одном из угловых полей ладей; тогда он действует лишь в одном направ-

лении. На своём первом ряду он действует только в двух направлениях, вперёд, поскольку назад оттуда идти нельзя. Так, благодаря смежности полей, можно легко удерживать в памяти и знать, куда бьёт каждая фигура. Далее будет дано правило для движения коня, более трудного для представления.

По тому же правилу легко узнать движение коня, а также сколько и какие поля он бьёт. Прыжок коня совершается на три поля, не прямо, а скачком: с белого на чёрное и с чёрного на белое. Например, находясь на третьем поле ферзя, конь контролирует восемь полей. Чтобы определить их по правилу, рассуждайте так. Прыгнуть вниз или вверх по собственной линии он не может, но может с одной стороны перескочить на соседнюю линию и на следующую за ней; то же самое — с другой стороны. С одной стороны он попадает на первое поле слона и второе поле коня, с другой — на первое поле короля и второе поле королевского слона. Получаются два первых и два вторых поля. На тех линиях, где конь бьёт первые поля, при движении вверх он бьёт пятые, а на тех, где бьёт вторые, — четвёртые.

Конь d3 бьёт c1, b2, e1, f2, c5, b4, e5, f4.

Примечание редакции. Выражение о прыжке коня «на три поля» сохранено как авторское. Современное описание: смещение на два поля по одной оси и на одно по другой.

Если же конь стоит, например, на четвёртом поле ферзя, действует то же правило. Вниз он бьёт второе поле слона и третье поле коня; с другой стороны — второе поле короля и третье поле королевского слона. Там, где у него третьи поля, он бьёт также пятые, а там, где вторые, — шестые. Отсюда правило: когда конь бьёт первые и вторые поля, на линиях первых он бьёт пятые, а на линиях вторых — четвёртые. Когда же он бьёт вторые и третьи, то на линиях вторых контролирует шестые, а на линиях третьих — пятые. Это относится к линиям независимо от того, стоит ли конь на названных полях слона, короля или ферзя.

Конь d4 бьёт c2, b3, e2, f3, c6, b5, e6, f5.

Если же он находится на первом ряду, где стоят фигуры, или на втором, где стоят пешки, или на ладейных линиях, соответствующих первым рядам, либо на линиях коней, соответствующих вторым, рассуждайте так. На первом ряду фигур конь может бить только вперёд. Если он стоит на первоначальном поле ферзевого коня, то бьёт третье поле ладьи с одной стороны, третье поле слона с другой и второе поле ферзя. На королевской стороне — второе поле короля, третье поле слона и третье поле ладьи.

Конь b1: a3, c3, d2. Конь g1: e2, f3, h3.

На первоначальном поле ферзевого слона конь бьёт третье поле коня и третье поле ферзя, а также два вторых поля, соседствующих с этими третьими: с одной стороны второе поле ладьи, с другой — второе поле короля. На королевской стороне он бьёт третье поле короля и третье поле коня, а также второе поле ферзя и второе поле ладьи. Если он стоит на первоначальном поле ферзя или короля, тем же способом определяются поля его действия.

Конь c1: b3, d3, a2, e2. Конь f1: e3, g3, d2, h2.

То же будет и на ладейной линии. На втором поле ладьи конь бьёт три поля, как если бы находился на собственном первоначальном поле. На третьем, четвёртом, пятом и шестом полях ладьи он бьёт четыре поля, как с первоначального поля слона, короля или ферзя. Тем же способом, по смежности полей, можно узнать, какие именно поля он бьёт. На первоначальном поле ладьи он бьёт лишь два поля. Если конь стоит на втором ряду, то на втором поле коня он контролирует только три поля, а на втором поле слона, ферзя или короля — четыре поля.

Примечание редакции. Последние числа в оригинале ошибочны: с b2 или g2 конь на свободной доске бьёт четыре поля, а с c2, d2, e2 или f2 — шесть. Авторские «три» и «четыре» сохранены в переводе и отделены от этой поправки. С a2 конь действительно бьёт три поля — c1, c3, b4; с a3 — четыре: b1, c2, c4, b5.

Пешки ходят прямо, каждый раз на одно поле, кроме первого хода, когда можно пойти на одно или на два. Удар их направлен не прямо, а наискось. Поэтому, где бы пешка ни стояла, она бьёт два поля: одно справа, другое слева. Исключение составляют ладейные линии, где она бьёт только одно поле; здесь действует то же правило смежности, что было изложено выше. Пешкам запрещено возвращаться назад.

Вот всё, что я считаю нужным сказать об игре мысленно. Этим способом я сам руководствовался, играя по памяти: состязался с хорошими игроками и иной раз побеждал. Я обучил ему и других; они хорошо его усвоили и применяют на деле. Пример тому — Джованни Доменико д'Арминио, юноша, наделённый многими добродетелями и достоинствами. Он принадлежит к числу лучших ныне игроков нашего королевства и за его пределами в игре с открытой доской, а в игре по памяти не уступает другим. Столь же достойно проявляет он себя и в прочих изученных им занятиях, будучи достойным сыном столь славного отца — доброго врача Чезаре д'Арминио, оставившего прекрасную память своими добродетелями и редкой учёностью, и прочее.

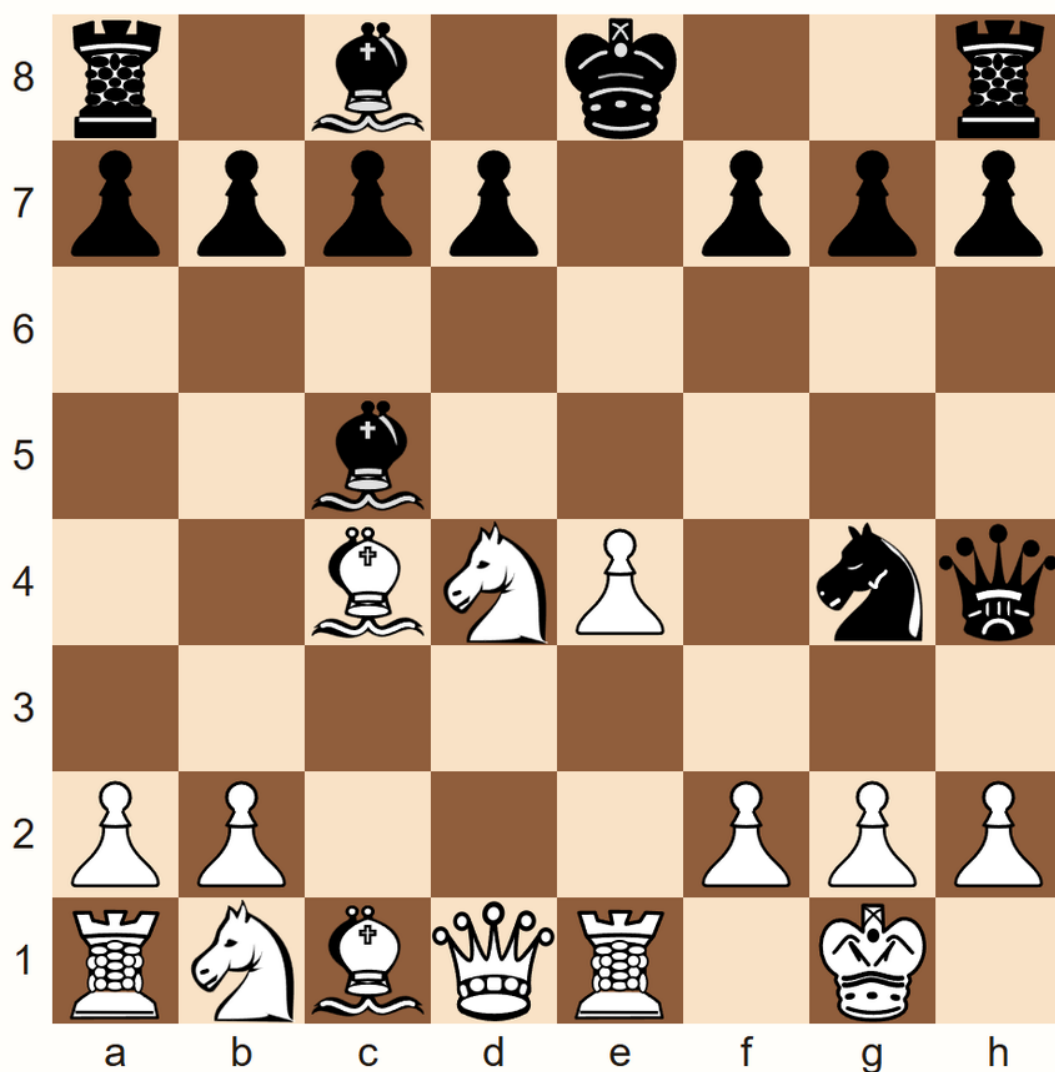
Глава первая

Белые выдвигают королевскую пешку на два поля, и чёрные делают то же. Белые играют королевским конём на третье поле своего слона; чёрные — ферзевым конём на третье поле своего слона. Белые выводят королевского слона на четвёртое поле другого слона, и чёрные поступают так же. Затем белые прыгают королём на поле коня, а ладьёй — на поле короля. Чёрные выводят королевского коня на третье поле своего слона. Белые двигают пешку ферзевого слона на одно поле; чёрные играют королевским конём на пятое поле того же коня.

Примечание редакции. Расшифровка: 1. e4 e5 2. Kf3 Kc6 3. Sc4 Sc5 4. [Kpe1–g1, Lh1–e1] Kf6 5. c3 Kg4. Здесь Сальвио прямо ставит ладью на e1. Это историческая разновидность рокировки; запись 0–0 без пояснения искажила бы позицию. Относительные поля чёрных считаются с их стороны доски.

Белые выдвигают ферзевую пешку на два поля; чёрные берут её королевской пешкой. Белые берут чёрную пешку пешкой ферзевого слона. Чёрные берут эту белую пешку ферзевым конём; белые берут коня королевским конём. Чёрные играют ферзём на пятое поле королевской ладьи. Против этого хода белые могут избрать три защиты.

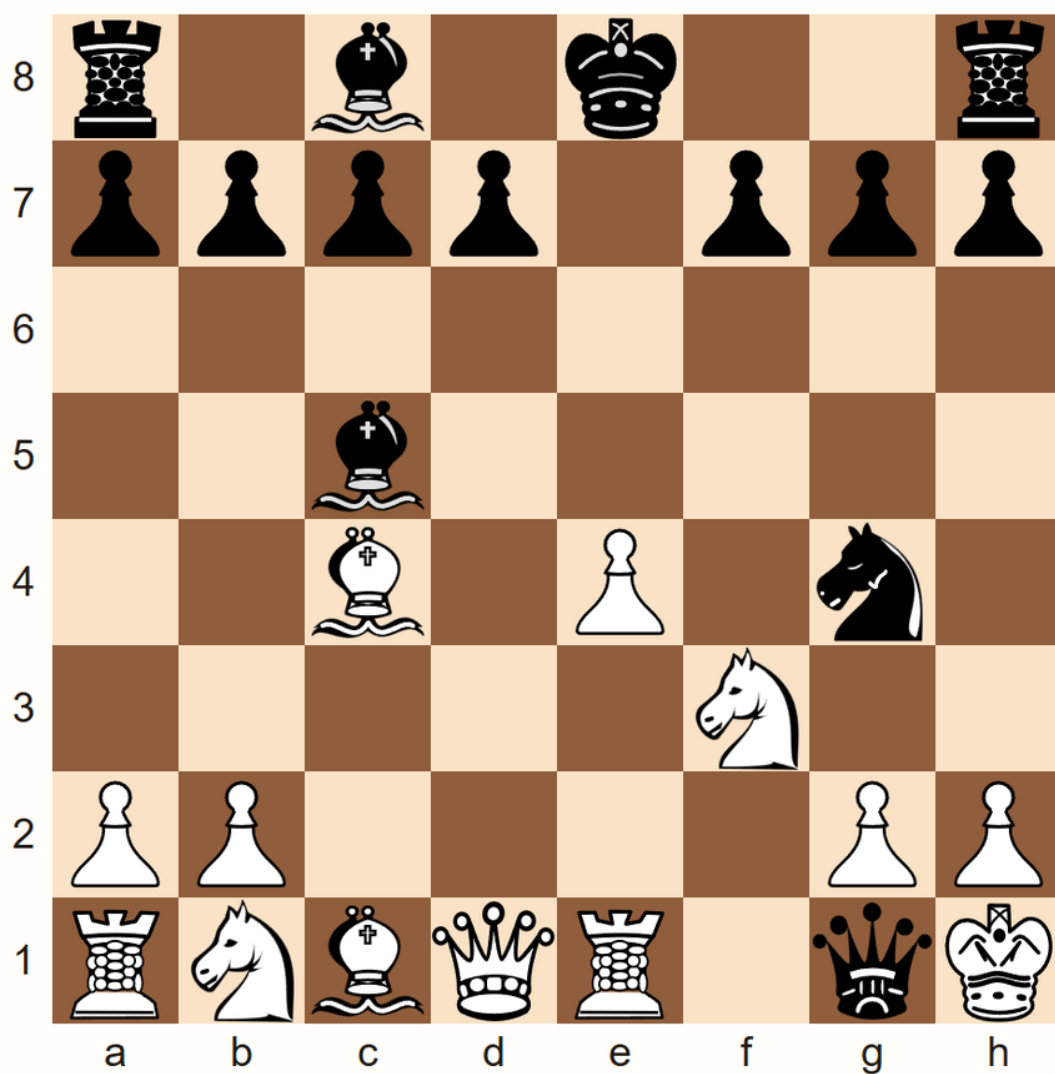
Примечание редакции. Продолжение: 6. d4 exd4 7. cxd4 Kxd4 8. Kxd4 Фh4. На следующей диаграмме белые выбирают способ защиты.



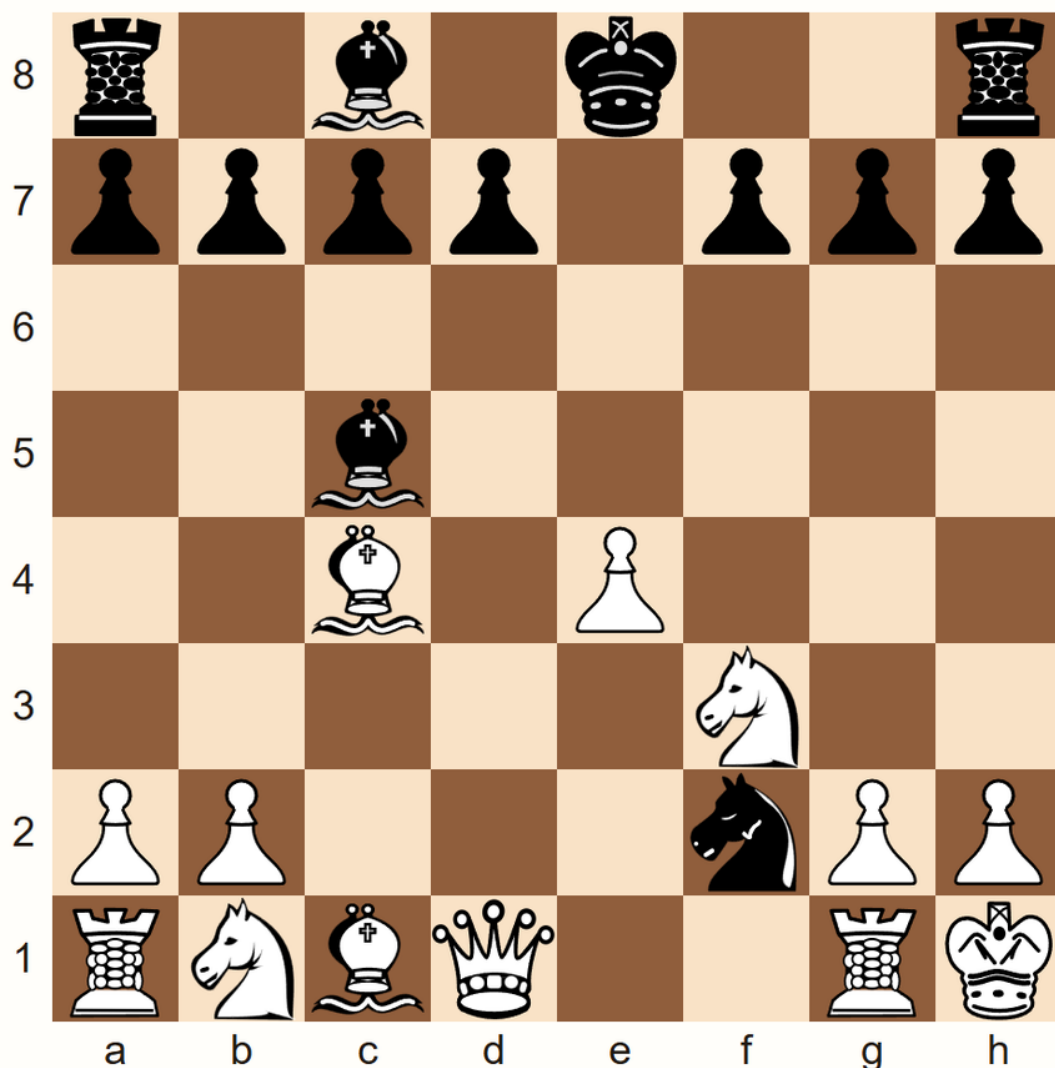
После 8...Фh4. Ход белых: Сальвио рассматривает три защиты.

Первая защита: белые отступают конём, стоящим на четвёртом поле ферзя, на третье поле королевского слона; это приводит к мату. Чёрные дают шах ферзём на седьмом поле своего королевского слона, и белые вынуждены уйти в угол. Тогда чёрные тем же ферзём дают шах на последнем поле своего королевского коня, то есть на первом поле коня противника. Белые вынуждены взять ферзя либо конём, либо ладьёй; после этого чёрные дают мат конём на седьмом поле своего королевского слона.

Примечание редакции. Первая ветвь: 9. Кf3? Фxf2+ 10. Кph1 Фg1+! 11. Лxg1 (или 11. Кxg1) Кf2#. После жертвы ферзя получается спёртый мат: белые фигуры запирают своего короля. Обе возможности взятия ферзя и мат после них проверены.



10...Фg1+! Белые вынуждены принять жертву ферзя ладьёй или конём.



11. Лхg1 Кf2#. Спёртый мат. При 11. Кхg1 следует тот же мат.

Вторая защита белых состоит в том, чтобы не играть упомянутым конём, как было сказано, а продвинуть пешку королевской ладьи на одно поле. Тогда чёрные могут поступить двояко: либо взять пешку королевского слона ферзём с шахом, либо взять её конём, если не желают брать ферзём. Итак, если чёрные берут эту пешку ферзём с шахом, белые отступают королём в угол, на поле своей ладьи. Чёрные берут белого коня своим королевским слоном, а белые, избирая лучшее продолжение †, ставят ладью на первоначальное поле королевского слона. Чёрные продвигают ферзевую пешку на два поля; белые берут эту пешку, а чёрные совершают прыжок королём на поле коня и ладьёй на поле слона. После этого они принудительно выигрывают качество либо всю игру.

После 8...Фh4: 9. h3 Фxf2+ 10. Kph1 Сxd4 11. Лf1† d5. Далее автор не называет, чем белые берут пешку d5: возможны 12. exd5 и 12. Сxd5. В обоих случаях указан переход чёрных Кре8–g8, Лh8–f8. На этот раз он совпадает с современной короткой рокировкой. Ниже сам автор исправляет ход 11...d5.

Примечание редакции. Знак † воспроизводит авторскую отсылку к дальнейшему замечанию. Качество здесь — преимущество ладьи над лёгкой фигурой. Оценки «выигрывают», «стоят плохо» и «вынуждены»

принадлежат Сальвио; проверка допустимости приведённых ходов сама по себе не подтверждает их как современные аналитические выводы.

Если же белые избирают в указанном положении последнюю защиту и не ходят ни упомянутым конём, ни пешкой, а выводят ферзевого слона на третье поле своего короля, то эта защита менее опасна. Чёрные берут ферзём пешку королевской ладьи и затем выигрывают пешку королевского коня. Таким образом, у белых останется лишняя фигура за три пешки, хотя положение их будет плохим.

Третья защита: 9. Се3 Фхh2+. Дальнейшее взятие пешки g2 автор описывает без промежуточных ходов; они не добавлены в перевод как якобы авторский вариант.

Замечание. В тот момент, когда белые продвинули свою ферзевую пешку на два поля и чёрные взяли её королевской пешкой, белым, если они не хотят допустить описанные далее продолжения, не следует брать эту пешку. Вместо этого они могут королевским слоном взять пешку королевского слона противника с шахом. Если чёрные возьмут слона, белые дадут шах своим конём на пятом поле этого коня, а затем возьмут чёрного коня ферзём. Если же чёрные, получив шах от слона, взявшего пешку, не пожелают брать слона, а пойдут королём на первоначальное поле своего слона, белым следует вывести ферзевого слона на пятое поле своего королевского коня.

Возврат к позиции после 6...exd4: 7. Сxf7+ Крxf7 8. Kg5+; после ответа короля возможно Фхg4. Например, 8...Кре8 9. Фхg4 — редакционный пример, ход Кре8 в оригинале не указан. При отказе: 7...Kpf8 8. Сg5.

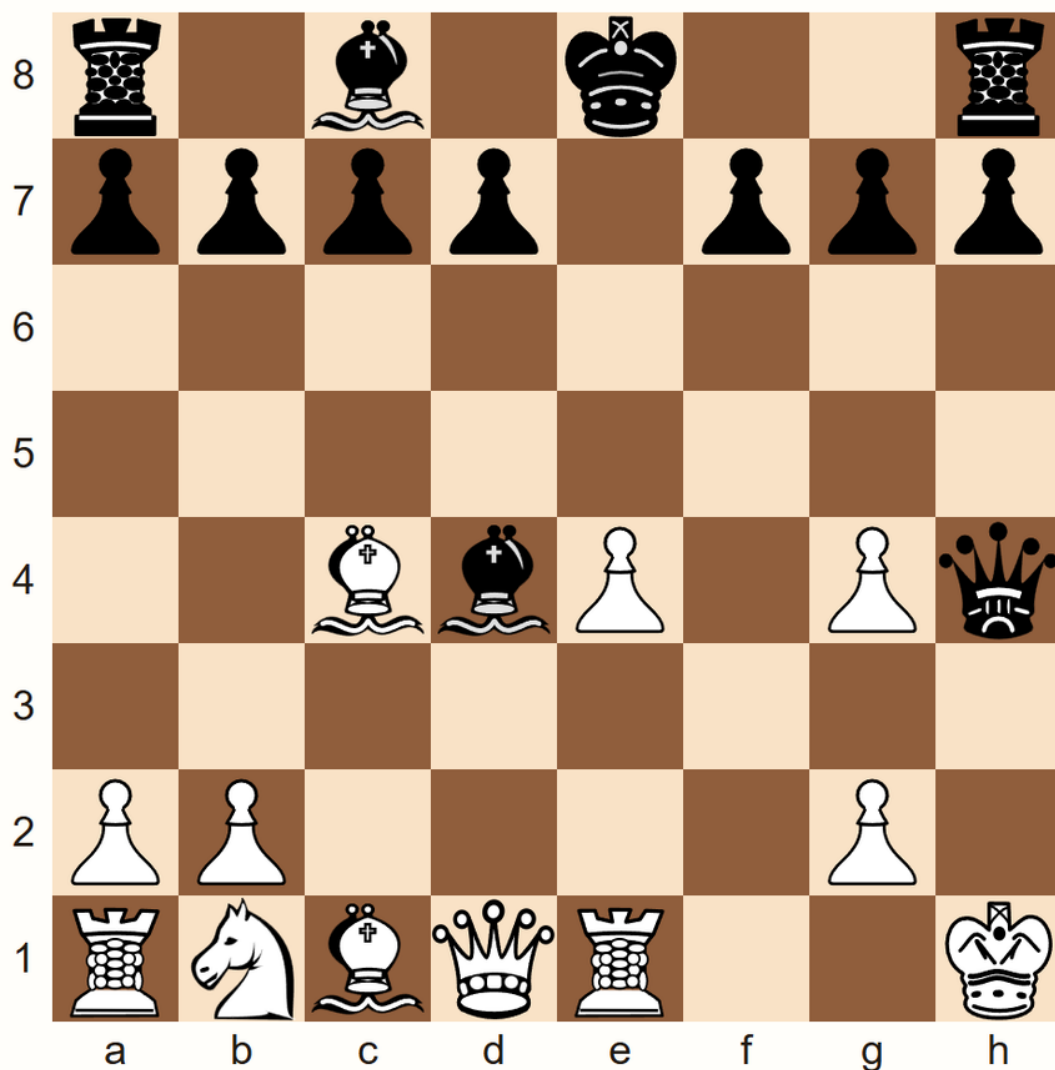
Кроме того, если белые не желают брать указанную пешку королевским слоном с шахом, они могут избрать другое продолжение: вывести ферзевого слона на пятое поле королевского коня либо продвинуть пешку королевской ладьи на одно поле. Когда чёрный конь отступит, белые смогут взять чёрную пешку пешкой своего ферзевого слона и также избежать указанного продолжения.

В той же позиции: 7. Сg5 либо 7. h3. После 7. h3 и отступления коня белые играют cxd4; например, 7...Kf6 8. cxd4. Конкретное поле отступления коня в оригинале не названо.

Замечание к словам «избирая лучшее продолжение †». Если бы белые не поставили упомянутую ладью на первоначальное поле своего королевского слона, а взяли чёрного королевского коня ферзём, то чёрные дали бы им мат в несколько ходов, как легко увидеть. Если же белые взяли бы этого коня пешкой королевской ладьи, они получили бы мат после хода чёрного ферзя на пятое поле своей королевской ладьи.

После 9. h3 Фхf2+ 10. Kph1 Сxd4 автор предостерегает от 11. Фхg4. После другого взятия, 11. hхg4, непосредственно следует 11...Фh4#; этот мат проверен на доске.

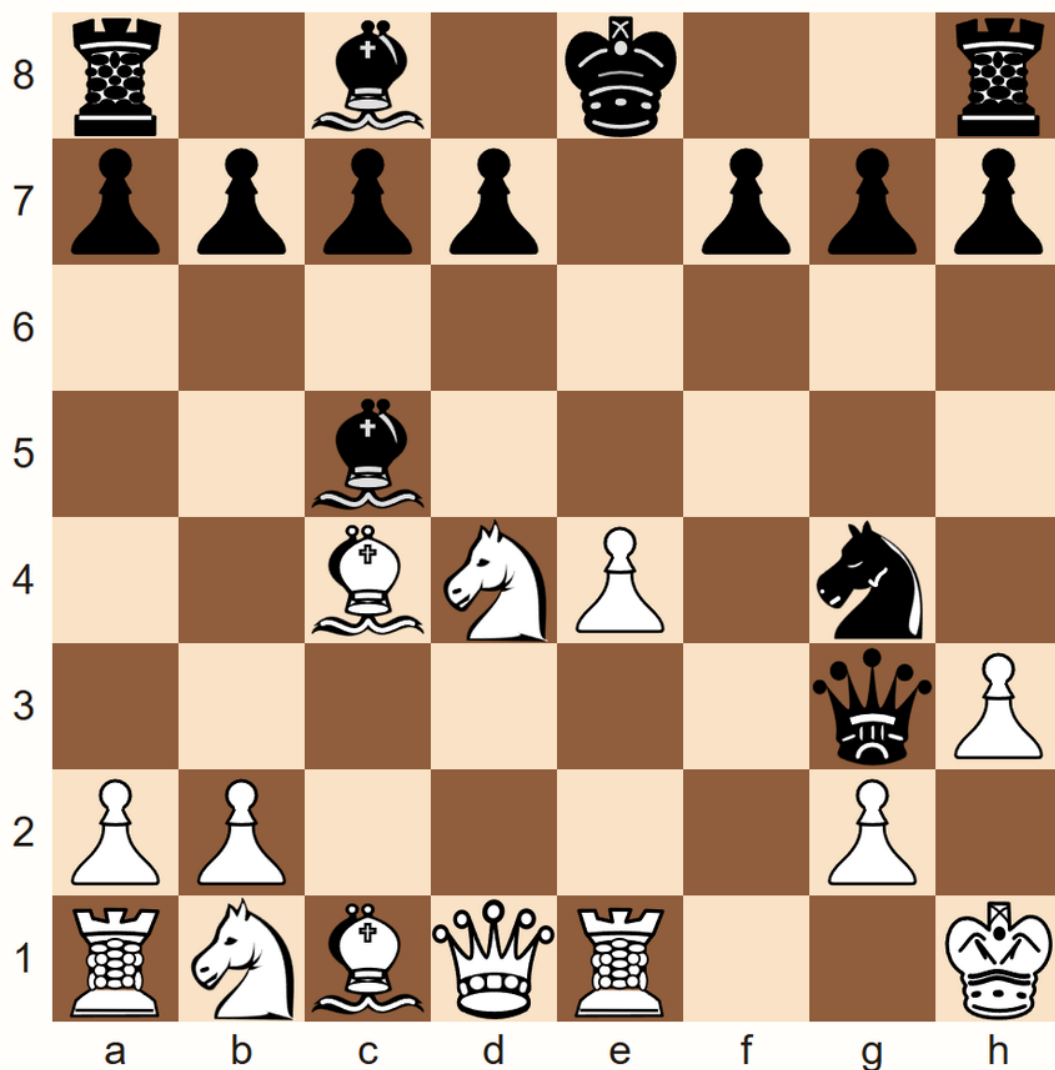
Примечание редакции. Мат после взятия коня ферзём автор утверждает, но не приводит его ходов. Сарратт (1813, с. 251, примечание а) повторяет обещание быстрого мата, также без продолжения. Поэтому сравнение переводов не восполняет этот пробел: утверждение сохранено как авторское, а форсированный мат после 11. Фхg4 здесь не доказан.



11...Фh4#. После взятия коня пешкой открывается линия h, а слон d4 отсекает поле g1.

Следует также заметить: когда белые поставили королевскую ладью на поле королевского слона, чёрные продвинули ферзевую пешку насколько возможно. Этот ход чёрных ошибочен. Если белые не возьмут пешку, а отведут слона на второе поле своего короля, чёрные будут стоять плохо. Поэтому в тот момент, когда белый король ушёл в угол после шаха ферзём на втором поле своего слона, чёрным не следует брать указанного коня, как было предложено выше. Вместо этого нужно поставить ферзя на шестое поле своего королевского коня. Тогда белые вынуждены взять коня ладейной пешкой: взятие ферзём было бы хуже. После этого чёрные берут белого коня королевским слоном. Если белые возьмут этого слона ферзём, чёрным следует не брать сразу ладью, а сначала дать шах ферзём на пятом поле своей королевской ладьи. Затем они берут ладью и слона белых; этого не получилось бы, если бы сначала они взяли ладью без предварительного шаха на указанном поле.

Поправка к прежнему варианту: 11. Lf1 d5 12. Ce2. Улучшение за чёрных начинается раньше: 9. h3 Фxf2+ 10. Kph1 Фg3 11. hxg4 Cxd4 12. Фxd4 Фh4+. Последующие выигрывающие взятия в оригинале не расписаны по ходам.



10...Фg3 — улучшение, которое Сальвио предлагает в собственном примечании.

Если же белые, вместо того чтобы брать чёрного слона ферзём, выведут ферзевого слона на четвёртое поле слона, чёрные дадут шах ферзём на пятом поле ладьи. Белые закроются ферзевым слоном, и чёрные поставят королевского слона на четвёртое поле своего короля. Белые для защиты продвинули пешку королевского коня на одно поле; чёрные возьмут её слоном, а белые поставят ладью на второе поле своего короля. Чёрные, продвинув ферзевую пешку на одно поле, выигрывают ещё одну пешку и будут иметь четыре пешки за коня.

Ответвление после 11...Сxd4: 12. Cf4 Фh4+ 13. Ch2 Ce5 14. g3 Сxg3 15.

Le2 d6. Ход d6 открывает диагональ слону c8 к пешке g4; именно эта пешка может стать четвёртой компенсационной пешкой за коня.

Замечание ко второй защите первой главы. После того как чёрные поставили ферзя на пятое поле королевской ладьи, белые продвинули пешку королевской ладьи на одно поле, и чёрные взяли пешку королевского слона ферзём. Если же чёрные не желают брать эту пешку ферзём, а берут королевским конём, белые ставят ферзя на второе поле ферзя. Тогда чёрные могут продолжать несколькими способами. Первый: взять коня слоном; белые берут этого слона ферзём, и чёрные берут ладейную пешку конём. Белым следует остережиться взятия этого коня и вместо того поставить короля на первоначальное поле слона. Чёрные могут и не брать

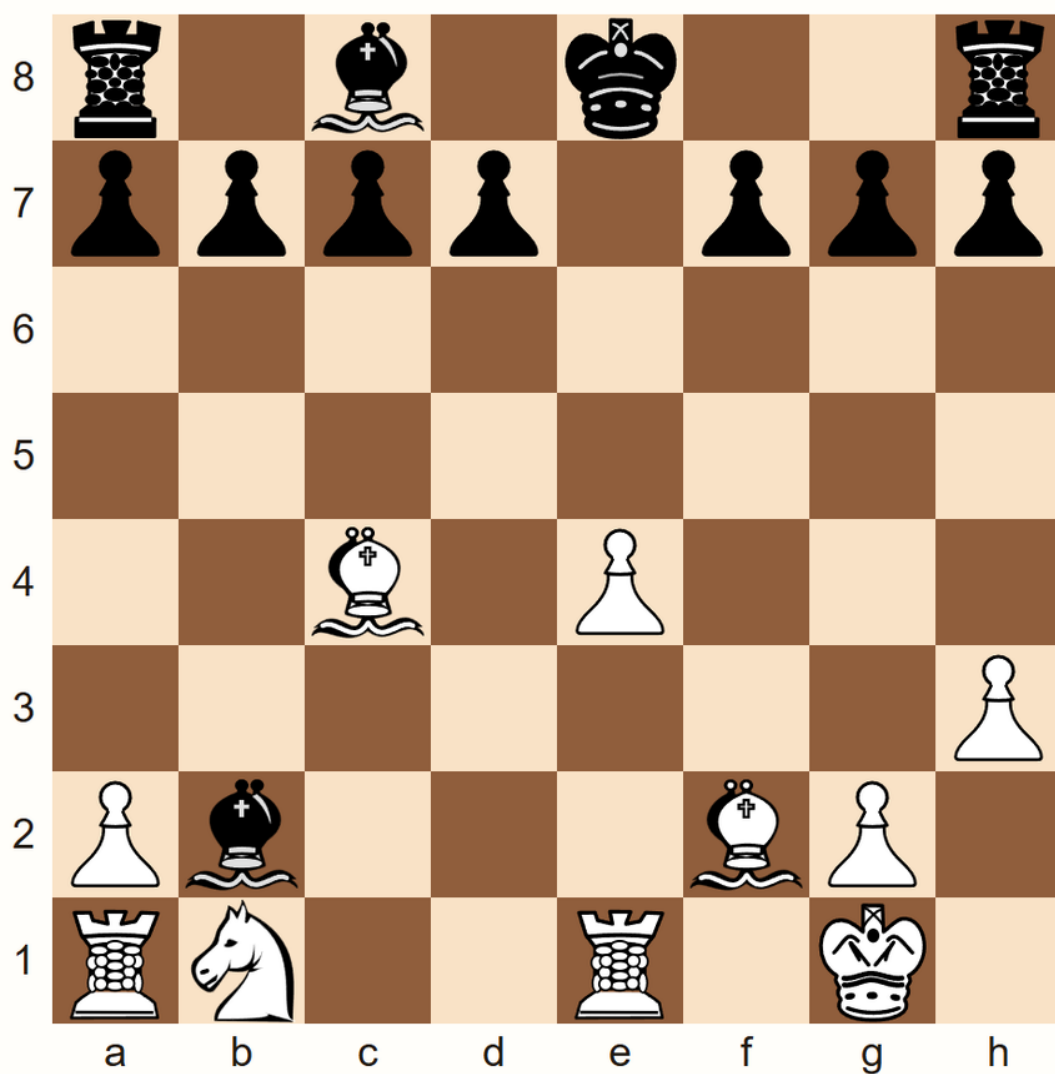
коня слоном сразу, а сначала взять ладейную пешку с шахом; белые идут королём на поле своего слона, и получается то же самое.

Ветка 9. h3 Kxf2 10. Фd2: 10...Cxd4 11. Фxd4 Kxh3+ 12. Kpf1. Возможна перестановка: 10...Kxh3+ 11. Kpf1 Cxd4 12. Фxd4.

Но если чёрные не пожелают избрать ни одно из этих двух продолжений и поставят ферзя на шестое поле своего королевского коня, белым не следует брать чёрного коня ферзём: нужно пойти королём на первоначальное поле своего слона. Ведь если белые возьмут чёрного коня ферзём, чёрные королевским слоном возьмут белого коня, стоящего на четвёртом поле белого ферзя. Белые будут вынуждены поставить ферзевого слона на третье поле своего короля; чёрные, разменяв ферзей, выиграют пешку ферзевого коня и качество, взяв ладью за лёгкую фигуру.

После 9. h3 Kxf2 10. Фd2 Фg3 автор рекомендует 11. Kpf1. Ловушка: 11. Фxf2 Cxd4 12. Се3 Фxf2+ 13. Cxf2 Cxb2 — слон нападает на ладью a1, которой мешают отступить собственные пешка a2 и конь b1.

Примечание редакции. Варианты расшифрованы из старинных относительных названий полей. Допустимость шестнадцати ветвей проверена с учётом первоначальной исторической рокировки белых с ладьёй на e1. Проверка оценок и всех нерасписанных автором продолжений проводится отдельно.



13...Схb2. Ладья a1 заперта собственными фигурами; чёрные угрожают выиграть качество.

Глава вторая

Чёрные продвигают королевскую пешку насколько возможно, и белые делают то же. Чёрные выводят королевского коня на третье поле своего слона, белые — ферзевого коня на третье поле своего слона. Чёрные выводят королевского слона на четвёртое поле другого слона; белые делают то же. Чёрные совершают прыжок королём на поле коня и ладьёй на поле короля. Белые выводят королевского коня на третье поле своего слона, чёрные продвигают пешку ферзевого слона на одно поле. Белые совершают прыжок королём на поле коня и ладьёй на поле короля. Чёрные продвигают свою ферзевую пешку насколько возможно; белые берут её королевской пешкой. Чёрным лучше не брать в ответ, а продвинуть королевскую пешку ещё на одно поле. Белые идут королевским конём на пятое поле его собственной линии.

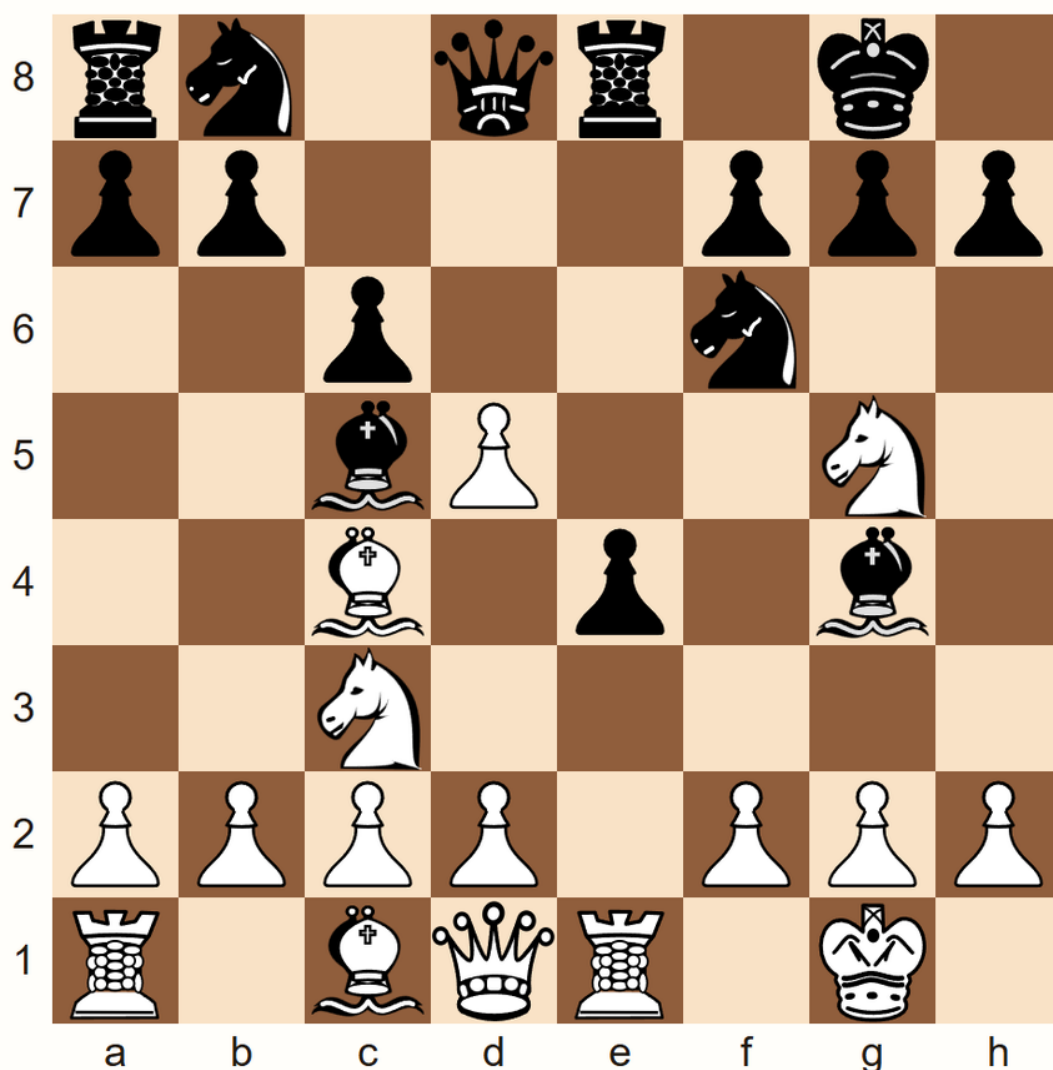
Чёрные начинают: 1...e5 2. e4 Kf6 3. Kc3 Cc5 4. Cc4 [Kpe8–g8, Lh8–e8] 5. Kf3 c6 6. [Kpe1–g1, Lh1–e1] d5 7. exd5 e4 8. Kg5. Номер полного хода увеличивается после хода чёрных; поэтому первая пара начинается с 1... .

Примечание редакции. В этой главе первыми ходят чёрные: так прямо сказано в оригинале. Цвета и очередь ходов сохранены. Оба короля совершают историческую рокировку с ладьёй на королевском поле (e8 и e1).

Здесь чёрным следует заметить: если они возьмут белую пешку пешкой ферзя, белые возьмут её ферзевым конём. Если чёрные возьмут этого коня королевским конём, белые поставят ферзя на пятое поле королевской ладьи. Получится в точности та игра, которая указана в первой главе, причём для нападающего она ещё надёжнее. Поэтому чёрным не следует брать названную пешку: сначала нужно вывести ферзевого слона на пятое поле своего королевского коня. Так они получают лучшую игру. Правда, после этого хода слона у белых есть продолжение в свою пользу: взять конём пешку чёрного слона, оставив своего ферзя под боем. Но белые могут причинить чёрным ущерб и другим ходом, который для них является наилучшим. Поскольку это продолжение не вполне надёжно, я его не привожу; пусть всякий усердный читатель постарается найти его — и найдёт.

Предостерегающий вариант: 8...cxd5 9. Kxd5 Kxd5 10. Фh5. Вместо этого автор предлагает 8...Cg4, на что рассматривает 9. Kxf7, оставляя ферзя d1 под боем. Другое, неназванное продолжение в запись не добавлено.

Примечание редакции. Слова о взятии пешки «пешкой ферзя» не согласуются с предшествующим разменом: чёрная пешка d уже взята. В позиции доступно c6xd5 — взятие пешкой ферзевого слона. В переводе сохранено чтение оригинала, а нотация показывает возможное взятие пешкой с с этой оговоркой. Неназванное автором лучшее продолжение не дополнено вымышленными ходами. У Сарратта (с. 255–257) эта предостерегающая ветвь с немедленным взятием d5 не приведена; его перевод не устранил оговорку оригинала.



Чёрные сыграли ...Cg4. Белые могут взять пешку f7 конём, оставляя ферзя d1 под боем.

Если бы белые, вместо отступления королевского коня на пятое поле его линии, продвинули свою ферзевую пешку насколько возможно, чёрным следовало бы не брать коня пешкой, а отвести слона на пятое поле ферзевого коня. Тогда они принудительно выиграют пешку и получат лучшую игру.

Вместо 8. Kg5: 8. d4 Cb4.

Заметим: если бы чёрные, когда белые продвинули свою ферзевую пешку насколько возможно, не отвели слона, а взяли белого коня королевской пешкой, белые разменяли бы свою ладью на чёрную и затем ферзевой пешкой взяли бы чёрного королевского слона. У них оказалось бы преимущество в одну пешку. Если через несколько ходов чёрные своей пешкой возьмут пешку королевского коня, белым не следует её брать: лучше оставить её для собственной защиты, поскольку возможность взять её, когда понадобится, у них не исчезнет.

После 8. d4: 8...exf3 9. Lxe8 Fxe8 10. dxc5. Взятие ладьи ферзём на e8 подразумевается разменом; в словесном тексте этот ответ отдельно не назван.

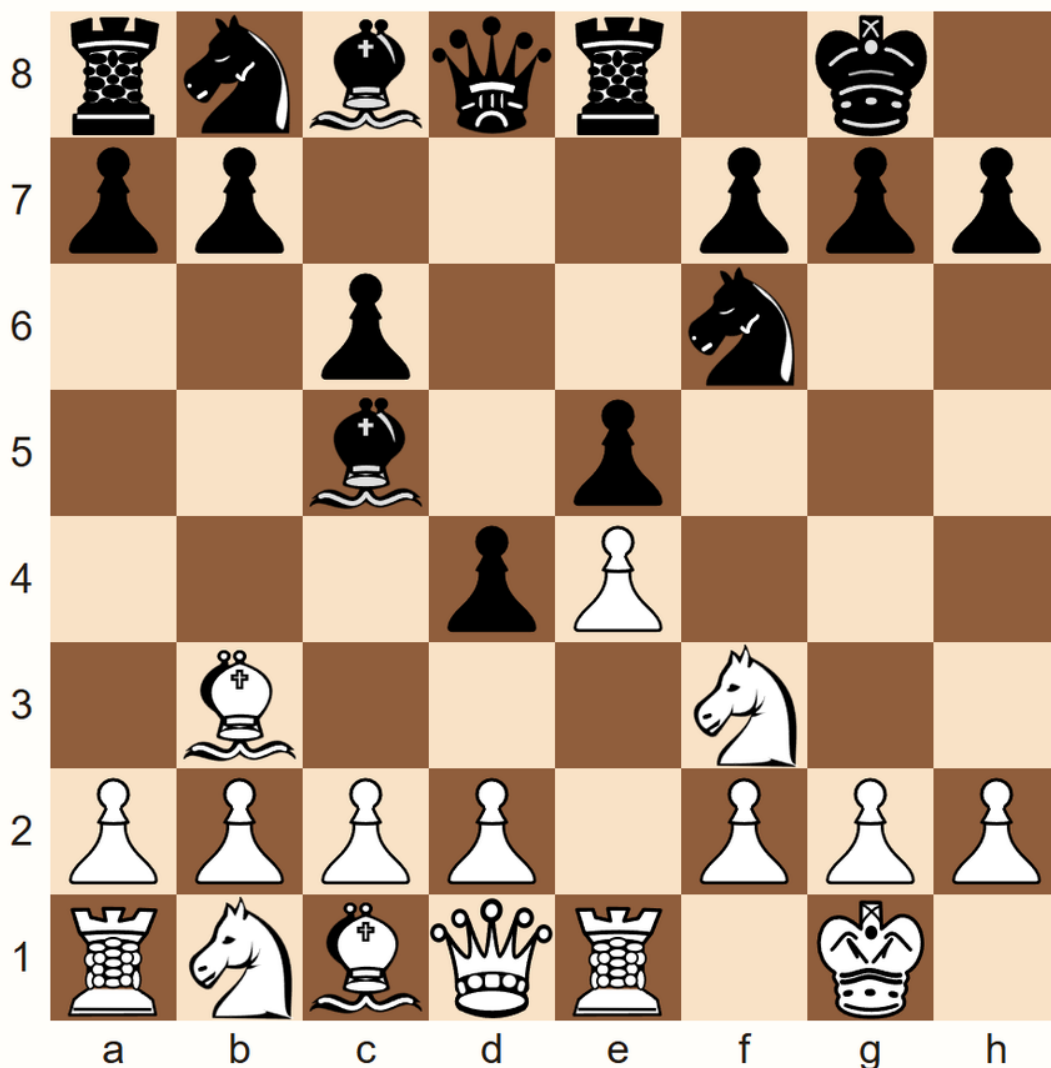
Последующая чёрная пешка на g2 — это пешка e, прошедшая через f3.

Предостережение белым. Чтобы избежать этих продолжений, в тот момент, когда чёрные продвинули ферзевую пешку насколько возможно, белым не следует её брать. Нужно отвести королевского слона на третье поле ферзевого коня. Если чёрные возьмут королевскую пешку

своей ферзевой, белые берут в ответ конём. Если же чёрные не возьмут эту пешку, а продвинут её, нападая на коня, белые отступают этим конём на его первоначальное поле.

Вместо 7. exd5: 7. Cb3 dxe4 8. Kxe4. Другой ответ: 7...d4 8. Kb1. Последняя ветвь уточнена сравнением с Сарраттом, с. 257.

Примечание редакции. Сопоставление с английским переводом Дж. Г. Сарратта (1813, с. 257, PDF 285) проясняет место: чёрные продвигают ферзевую пешку d5–d4, нападая на коня c3; белые возвращают его на b1. Здесь нет противоречия с занятым королём полем g1: речь идёт о другом коне. Чтение итальянского текста подтверждено также вторым экземпляром 1604 года, печатная с. 43.

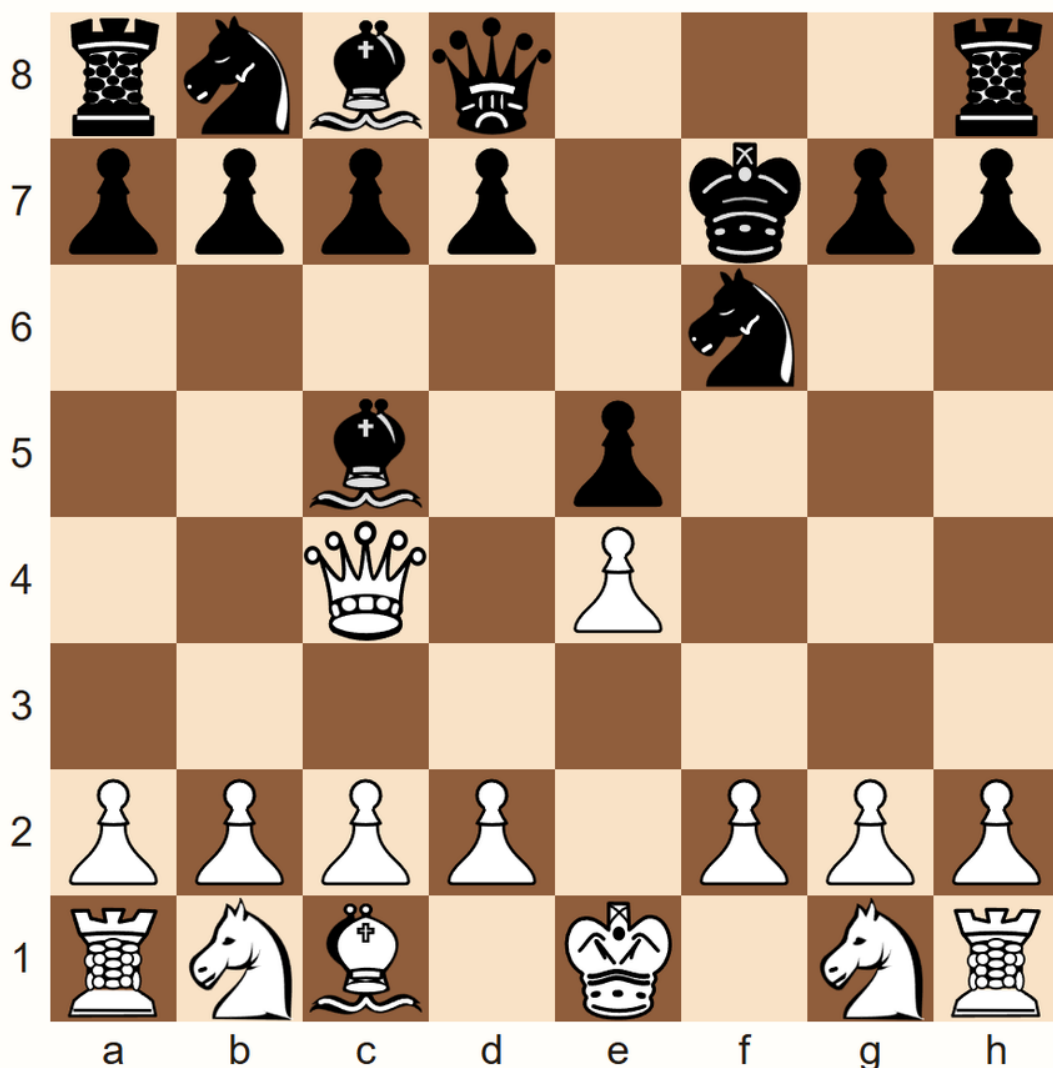


После ...d4 Kb1: ферзевый конь вернулся на своё поле. Так проясняется неоднозначная фраза оригинала.

Глава третья

Белые продвигают королевскую пешку насколько возможно, и чёрные делают то же. Белые выводят королевского слона на четвёртое поле другого слона, чёрные отвечают тем же. Белые ставят ферзя на второе поле короля, чёрные выводят королевского коня на третье поле своего слона. Белые берут слоном чёрную пешку с шахом, и чёрные берут слона королём. Белые дают шах ферзём на четвёртом поле ферзевого слона; так они возвращают фигуру, выигрывают пешку и вынуждают неприятельского короля сдвинуться с места.

1. e4 e5 2. Сс4 Сс5 3. Фе2 Кf6 4. Сxf7+ Крxf7 5. Фс4+.



5. Фс4+. Ферзь одновременно даёт шах королю f7 и нападает на слона c5.

Но чёрным следует заметить: когда белые дали шах ферзём на четвёртом поле слона, надо закрыться ферзевой пешкой, продвинув её насколько возможно. После того как белые возьмут чёрного слона ферзём, чёрные берут белую королевскую пешку конём. Затем, продвинув королевскую ладью на первоначальное поле короля, они укрепятся ладьёй и получат хорошую игру.

5...d5 6. Фxc5 Кxe4. Далее автор намечает ...Лh8–e8 без указания очередного ответа белых. У Сарратта (1813, с. 258, PDF 286) приведено другое

продолжение: 7. Fe3 Kf6. Это сопоставительный вариант, не замена текста 1604 года.

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.