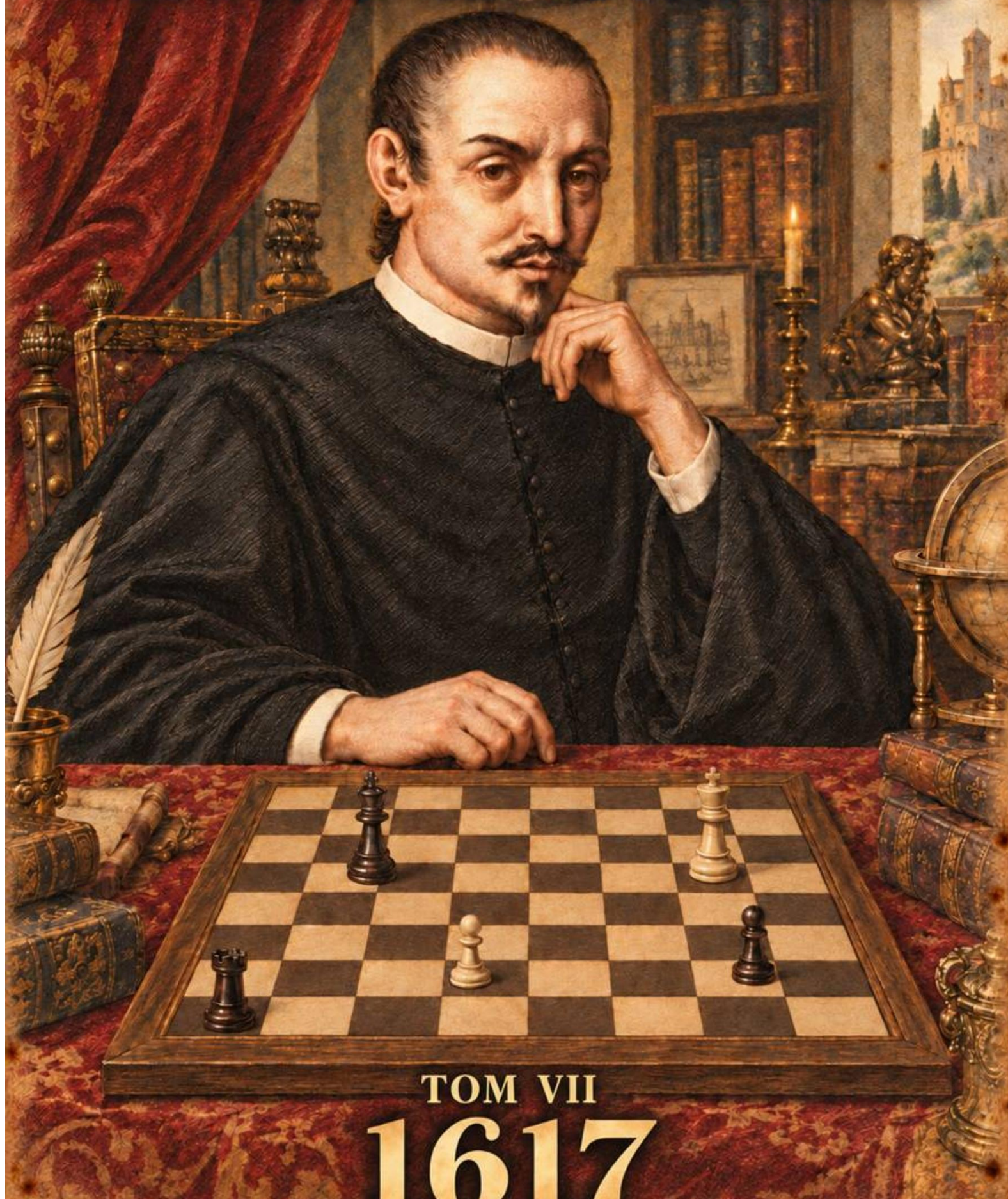


ШАХМАТНЫЕ ПАМЯТНИКИ



ПЬЕТРО КАРРЕРА ИГРА В ШАХМАТЫ



ТОМ VII

1617

Пьетро Каррера

Игра в шахматы

«Автор»

2026

Каррера П.

Игра в шахматы / П. Каррера — «Автор», 2026

Отдельный том VII серии «Шахматные памятники». Полный русский перевод трактата Пьетро Карреры «Игра в шахматы» (Милителло, 1617). Фундаментальный труд в восьми книгах объединяет историю и правила игры, начала партий, окончания, задачи и размышления о шахматных нравах эпохи. Это обстоятельное путешествие в мир шахмат XVII века — для любителей игры и её истории. Издание дополнено историческими и шахматными примечаниями, диаграммами и 25 сюжетными цветными иллюстрациями. Старинные суждения об игре на деньги переданы в историческом контексте. Автор идеи русского издания, составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов в 2026 г. Перевод, редакционные материалы и художественное оформление подготовлены с использованием современных языковых моделей. Приятного чтения и новых открытий за шахматной доской!

© Каррера П., 2026

© Автор, 2026

Содержание

Предисловие к русскому изданию	6
Игра в шахматы	8
Посвящение	9
Рассуждение отца дона Джованни Баттисты Керубино об имени и фамилии автора	10
Тот же — автору	13
Марио Тортелли — Милителло	14
Того же автора	16
Игра в шахматы дона Пьетро Карреры. Книга первая	17
Содержание, составленное доктором Марио Тортелли	18
Глава первая. Об изобретателе	20
Глава II. О слове scacco и названиях игры	34
Глава III. Что изображает игра	37
Глава IV. О достоинствах игры	39
Глава V. О пользе и удовольствии от игры	44
Глава VI. О том, что в игре нет случайности	46
Глава VII. Кто способен к игре	47
Глава VIII. О том, что игра, принятая в Сицилии, разумнее прочих, принятых в других местах	49
Глава IX. Имеет ли наука игры предел	51
Глава X. О поведении шахматистов за игрой	53
Глава XI. О сочетаниях шахматных фигур между собой и с полями доски	55
Глава XII. Об игроках и о тех, кто писал об игре	58
Об игре в шахматы дона Пьетро Карреры. Книга вторая	67
Содержание, составленное доктором Марио Тортелли	68
Глава I. О линиях и полях доски и о расстановке шахмат	70
Глава II. О движении фигур и пешек	74
Глава III. Об обращении с королём и о его значении	75
Глава IV. О силе дамы и об обращении с нею	77
Глава V. О силе ладей и правилах обращения с ними	78
Глава VI. О различии коней и слонов, их силе и применении	80
Глава VII. О неравенстве и свойствах пешек и об обращении с ними	82
Глава VIII. О ходах	83
Глава IX. О делении полей доски и названиях фигур, пешек и линий	85
Глава X. О терминах игры, и прежде всего о шахе	87
Глава XI. О закрытии и открытии	88
Глава XII. О ничьей	89
Глава XIII. О первой разновидности ничьей	90
Глава XIV. О второй разновидности ничьей	91
Глава XV. О третьей разновидности ничьей	92
Глава XVI. О четвёртой разновидности ничьей	93
Глава XVII. О пятой разновидности ничьей	94
Глава XVIII. О шестой и последней разновидности ничьей и её видах; прежде всего — о ничьей одинокого короля против пешки	95

Глава XIX. О ничьей одинокого короля против крайней пешки и слона	97
Глава XX. О ничьей крайней пешки против двух пешек	100
Глава XXI. О ничьей пешки, достигшей предпоследнего поля перед превращением в ферзя, против ладьи	104
Глава XXII. О ничьей пешки крайней линии против ферзя	105
Глава XXIII. О ничьей пешки третьей линии против ферзя	106
Глава XXIV. О ничьей двух связанных пешек против коня или слона	107
Глава XXV. О ничьей коня или слона против коня с пешкой либо против слона с пешкой	108
Глава XXVI. О ничьей коня или слона против ладьи	111
Глава XXVII. О ничьей двух слонов против ферзя	112
Глава XXVIII. О ничьей двух коней вместе со слоном против ферзя	113
Глава XXIX. О ничьей ладьи против ладьи и коня	114
Глава XXX. О ничьей ладьи вместе с конём или слоном против двух ладей	115
Глава XXXI. О ничьей ладьи в сопровождении пешки, коня или слона против ферзя	116
Глава XXXII. О ничьей двух ладей против ферзя с пешкой, а также против ферзя с двумя пешками	118
Глава XXXIII. О пате	120
Об игре в шахматы. Дона Пьетро Карреры. Книга третья	121
Содержание, составленное доктором Марио Тортелли	122
Глава I. О мате вообще, о мате ферзём, двумя ладьями и одной ладьёй	124
Глава II. О мате двумя слонами	125
Глава III. О мате двумя конями и одним слоном	130
Глава IV. О мате конём и слоном	138
Глава V. Продолжение мата конём и слоном	142
Глава VI. О мате ферзём против ладьи, против коня и слона либо против двух коней	146
Глава VII. О мате ферзём против коневой, королевской или ферзевой пешки	147
Глава VIII. О победе ферзя против ладьи и ладейной пешки либо любой другой пешки, сдвинувшейся с исходного поля	148
Глава IX. О мате ладьёй в соединении со слоном против ладьи	150
Глава X. О мате двумя ладьями против коня и слона, против слонов, против коней либо против одной ладьи	151
Глава XI. О победе двух пешек против одной	152
Глава XII. О мате пешкой крайней линии при помощи ферзя	154
Глава XIII. О мате пешкой второй линии при помощи ферзя	156
Глава XIV. О мате пешкой третьей линии при помощи ферзя	159
Конец ознакомительного фрагмента.	160

Пьетро Каррера

Игра в шахматы

Предисловие к русскому изданию

Дорогой читатель!

Перед вами русский перевод «Игры в шахматы» Пьетро Карреры, изданной в Милителло в 1617 году. В серии «Шахматные памятники» эта книга продолжает знакомство с авторами, для которых шахматы были одновременно искусством игры, предметом учёных споров и частью истории культуры.

Каррера пишет обстоятельно и охотно вступает в полемику. Он собирает рассказы о происхождении шахмат, объясняет правила, разбирает начала партий и задачи, возвращается к мнению предшественников и противопоставляет ему собственные доводы. За подробностями вариантов слышен голос человека, которому важно не только предложить ход, но и убедить читателя в его достоинствах.

Особый интерес представляют соседствующие в книге разные способы думать о шахматах: исторический рассказ, практический совет, спор о правилах и опыт изменения самой игры. В книге VIII читатель встретит предложение расширить доску до десяти вертикалей. Такие страницы позволяют увидеть шахматную традицию в движении, когда привычное устройство игры ещё могло становиться предметом обсуждения.

Современному шахматисту не обязательно соглашаться со всеми оценками Карреры. Его утверждения о лучшей игре, вынужденной потере пешки или неизбежной победе переданы как суждения автора. Легальность отдельной последовательности ещё не доказывает её силу против любой защиты; эти границы оговариваются в редакционных примечаниях.

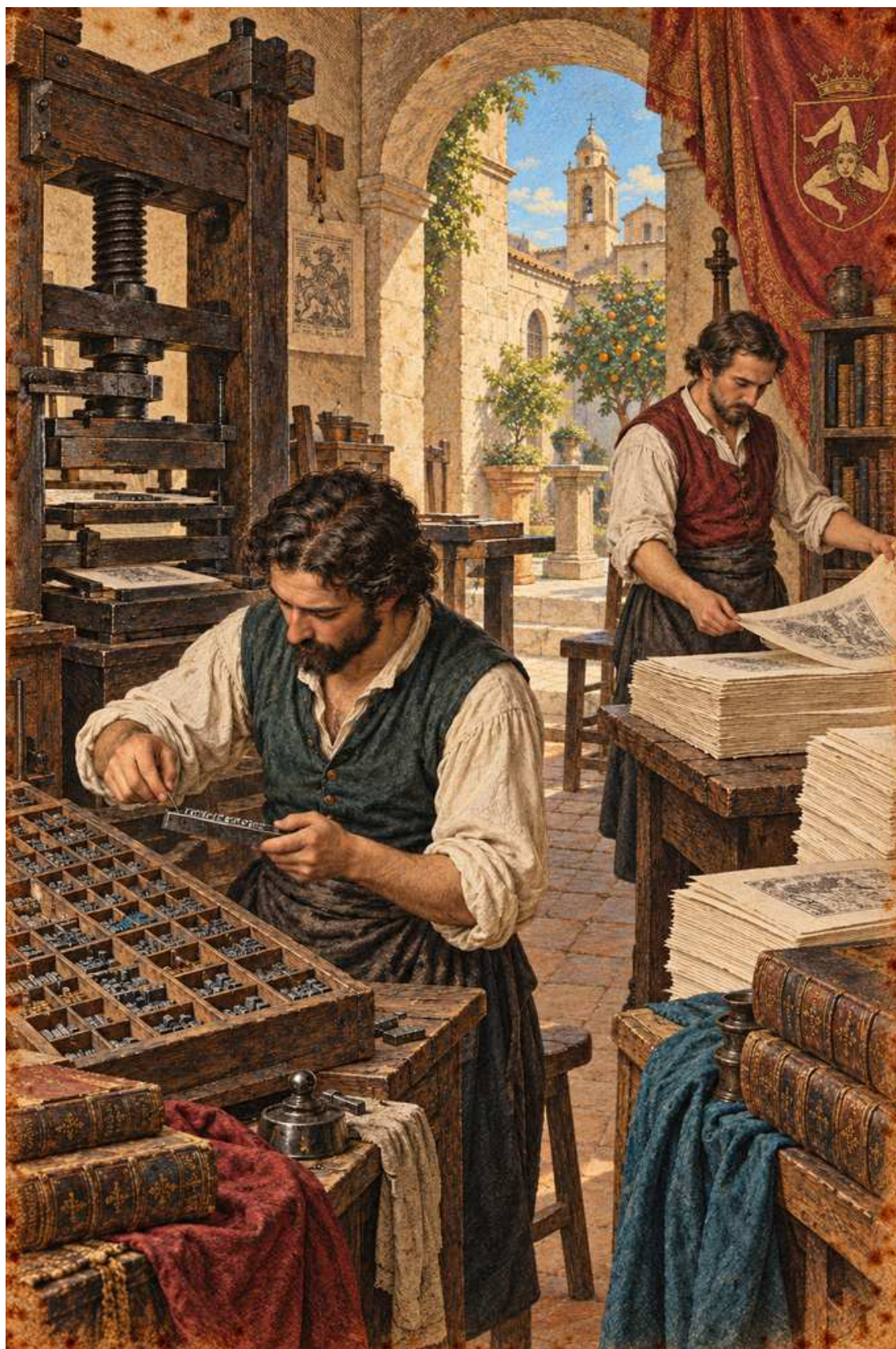
В переводе сохранены последовательность изложения и старинные описания ходов. Рядом, где положение удалось восстановить, приводится современная русская нотация. Исторические правила, авторские исправления и неоднозначности обсуждаются отдельно. Если автор пропускает промежуточные ходы, редакционное пояснение не выдаётся за часть оригинала.

Издание адресовано читателям, интересующимся историей шахмат. Старинные рассказы о войнах, жестокости и религиозных спорах переданы в историческом контексте; суждения автора отражают его эпоху. Рассуждения об игре на деньги и возвращении проигранного принадлежат истории нравов и не служат современными правовыми или практическими рекомендациями. Стихотворные вставки переведены с сохранением деления на строки, без обязательного воспроизведения рифмы и размера. Цветные иллюстрации — современные художественные образы по мотивам книги; они не заменяют проверяемых шахматных диаграмм. Портрет Карреры основан на посмертной гравюре из биографического издания 1821 года; прижизненное сходство не установлено.

Автор идеи русского издания, составитель и редактор — Александр Сергеевич Власов. Перевод, редакционные материалы и художественное оформление подготовлены с использованием современных языковых моделей.

Желаем вам внимательного чтения, удовольствия от встречи с шахматной мыслью прошлого и собственных открытий за доской.

2026 год.



Игра в шахматы

Дон Пьетро Каррера. В восьми книгах, в которых излагаются правила, дебюты и различные тонкости игры и рассматривается её истинное происхождение.

С двумя рассуждениями: одно — отца дона Джованни Баттисты Керубино, другое — доктора Марио Тортелли. Сочинение, столь же полезное знатокам игры, сколь увлекательное для людей учёных благодаря разнообразию сведений, извлечённых из мрака древности.

Светлейшему и превосходительнейшему господину дону Франческо Бранчифорте, князю Пьетраперции и маркизу Милителло.

Undique quadrat — «Со всех сторон соразмерно».

Примечание редакции. Латинский девиз сопровождает изображение шахматной доски. Глагол quadrat допускает одновременно геометрическое понимание («образует квадрат») и переносное («соответствует», «согласуется»); перевод сохраняет смысл соразмерности.

В Милителло. У Джованни де Росси из Тренто. 1617. С разрешения и с привилегией.

Примечание редакции. На обороте титула помещён герб без самостоятельного наборного текста. Библиотечные штампы, поздние рукописные пометы и просвечивающий набор соседней страницы не относятся к авторскому тексту.

Посвящение

Светлейшему и превосходительнейшему господину и моему глубоко почитаемому покровителю, дону Франческо Бранчифорте, князю Пьетраперции и маркизу Милителло.

«Игра в шахматы», которую два года тому назад Ваше Превосходительство повелели мне изложить письменно, выходит в свет как дар не Вашему Превосходительству, но другим ревнителям достойных занятий. Ведь, будучи Вашей собственностью, поскольку она составлена по Вашему повелению, она по справедливости должна быть поднесена не Вам, а другим.

Пусть люди учёные, даже самого высокого положения, не сочтут ниже своего достоинства обратиться к столь обыкновенному предмету: в нём они увидят и управление войсками, и управление государствами. Потому эта игра с великой славой процветала в минувшие времена во дворцах князей и королей и поныне, как видим, продолжает необычайно процветать. Более того, сами короли и королевыв находили удовольствие не только в том, чтобы иметь её при себе, но и в том, чтобы играть, посвящая ей целые часы, когда считали для себя пристойным дать душе отдых от тяжких забот.

Не стану прилагать усилий, чтобы убедить Ваше Превосходительство, что, завершая это сочинение, я исполнил Ваше желание с любовью и усердной поспешностью. Ведь я всецело принадлежу Вам, и Вам известно, что я не могу не желать того, на что Вы изволите указать; поэтому повиноваться Вам и служить считаю своим давним долгом. Но я постараюсь умолить Вас удостоить меня поручений более значительных: тогда Вы узнаете, что силы мои, хотя и невелики, не уступают моей воле, всегда пылающей желанием служить Вам. С почтением преклоняюсь перед Вашим Превосходительством; да исполнит Господь благополучно все Ваши желания.

Милителло, 20 января 1617 года.

Вашего Превосходительства нижайший слуга, дон Пьетро Каррера.

Рассуждение отца дона Джованни Баттисты Керубино об имени и фамилии автора

Божественный Платон в своём «Кратиле», где он рассуждает об установлении имён, говорит, что имя есть образ вещи и представляется почти самой её сущностью, поскольку должно выражать и воспроизводить её природу и свойства. Поэтому не каждому было дозволено давать вещам имена, но лишь законодателям и людям здравого суждения. Это подтверждает премудрый Сократ в том же «Кратиле», где мы читаем, что следует принимать во внимание не только имя, но также слоги и простейшие составные части — буквы. «Законодатель должен исследовать природу вещей, чтобы из букв и слогов, подходящих для выражения сущности вещи, составлять слова и имена». Так исполненный тайного смысла Платон толкует имена богов, планет и знаменитых людей, показывая, как каждое из них соответствует сущности и природе обозначаемого, и утверждая, что имена происходят от богов и глубокой древности, причём имя отвечает вещи, а вещь — имени.

Примечание редакции. Латинская цитата переведена в составе авторского рассуждения. Ссылки на античных философов передают утверждения Керубино; независимая атрибуция и точность цитирования здесь не подтверждаются.

Всё это мы подтвердим следующими искусными построениями, которые соотносятся с именем автора — ДОН ПЬЕТРО КАРРЕРА. Оно дано ему не случайно: сама мать-природа наделила его им соразмерно и с сокровенным смыслом. Это имя, обозначая, а вернее, заключая в себе шахматную игру вместе с клетками доски, показывает нам, что в нём, словно в конечной своей цели, шахматы достигли высшего совершенства и превосходства. Мы узнаём это из полновесных наставлений, которые он приводит в этом сочинении, а также из самих результатов его игры, в которой он не считает себя ниже кого-либо. Но прежде чем перейти к подробностям, сопоставим названия шахматных фигур со всей игрой. Вот эти названия: RE, DONNE, ROCCHI, CAVALLI, ALFINI, PEDONI. Рассмотрим число заключённых в них букв: их тридцать две, сколько и всех фигур. Это легко увидеть из каждого из приведённых слов, расположенных здесь.

RE — короли — 2
DONNE — ферзи — 5
ROCCHI — ладьи — 6
CAVALLI — кони — 7
ALFINI — слоны — 6
PEDONI — пешки — 6
Всего — 32

Все фигуры, которыми играют, делятся на шесть разновидностей: короли, ферзи, ладьи, кони, слоны и пешки. На это указывают шесть слогов имени Don Pietro Carrera. В целом имени фигуры обнаруживаются следующим образом: Don указывает на Donna, ферзя; первая буква Pietro, то есть P, означает Pedone, пешку; первая буква Carrera, C, — Cavallo, коня; в A, второй букве той же фамилии, мы узнаём Alfino, слона; R, третья буква Carrera, представляет Россо, ладью; две следующие буквы, R и E, открывают нам Re, короля. Две остальные буквы последнего слога Carrera также не лишены тайного смысла. Предпоследняя, R, показывает нам Россочавалло, ладью-коня, изобретённого им для новой игры и названного Campione, то есть «Воитель». Последняя буква, A, точно так же обозначает Alfincavallo, слона-коня той же новой игры, названного автором Centauro, «Кентавр».

Примечание редакции. Для буквенной игры сохранены итальянские имена фигур и написание Don Pietro Carrera. Их нельзя заменить русскими буквами без разрушения рассуждения. Описание двух новых фигур дано самим Керубино; исторические правила их применения описаны в книге VIII.

Это изобретение сделано им не без разумной соразмерности. Ведь существует ферзь, который передвигается во всех направлениях доски, по прямой и наискось; существует также ладья, ходящая только по прямой, слон, движущийся наискось, и конь, совершающий прыжки. Поэтому было соразмерно и естественно изобрести такую фигуру, которая ходила бы одновременно по прямой и прыжком, и ещё другую, которая двигалась бы наискось и прыжком, чтобы показать все разновидности движений, возможных на шахматной доске. Из этого в игре возникают изящные и остроумные действия и ходы; борьба становится более запутанной и напряжённой, ум игрока — более изощрённым, память упражняется сильнее, а рассудок получает больше удовлетворения от своих труднейших действий. Ибо под воздействием сильных умопостигаемых предметов он совершенствуется, в отличие от чувства, которое разрушается и повреждается чрезмерно сильными чувственными воздействиями, несоразмерными его способности.

Но перейдём к другим соображениям. Шестнадцать букв, входящих в Don Pietro Carrera, изображают шестнадцать фигур одной стороны — той, которой он играет. Не меньшее соответствие чисел обнаружится в латинских названиях фигур и имени автора: их числовые буквы удивительным образом совпадают. По-латыни шахматные фигуры обычно называются Reges, Reginae, Elephanti, Equi, Signiferi, Pedites. Слово Reges, означающее королей, содержит два числовых знака — g и S, которые дают тринадцать. Reginae, обозначающее ферзей, также даёт два числовых знака, g и I, из которых получается девять. Elephanti, под которыми разумеются ладьи, дают ещё два числовых знака, L и I, составляющие пятьдесят один. Equi, ясно обозначающее коней, содержит три числовых знака — q, V и I; они дают пятнадцать. Signiferi, выражающее название слонов, обнаруживает пять числовых знаков: S, три I и g, составляющие шестнадцать. Наконец, Pedites, то есть пешки, содержит три числовых знака: D, I и S, которые дают пятьсот шесть. Для большей ясности расположим эти названия с их числами в следующем порядке.

Примечание редакции. В оригинале используются числовые сходства начертаний, а не только общепринятые римские цифры: например, S принимается за 5. Приведённые итоги 13, 9, 51, 15, 16, 506 и общая сумма 610 прочитаны непосредственно в таблице. Латинское Elephanti у Керубино обозначает ладьи, а Signiferi — слонов; это соответствие оригинала сохранено. Написания Elephanti в прозе и Elephanti в таблице различаются в источнике. Повторный просмотр печатной с. 8 подтверждает различие знаков g и q. Из приведённых автором сумм следует значение $g = 8$ ($8 + 5 = 13$; $8 + 1 = 9$; $5 + 3 + 8 = 16$) и $q = 9$ ($9 + 5 + 1 = 15$). Это восстановление числового приёма из самого рассуждения, а не общепринятая система римских цифр.

Reges — 13
 Reginae — 9
 Elephanti — 51
 Equi — 15
 Signiferi — 16
 Pedites — 506
 Всего — 610

Все названные числа в сумме составляют шестьсот десять. Такое же число мы находим в числовых буквах латинского имени автора. DON даёт лишь одну числовую букву, D, от кото-

рой получаем пятьсот; PETRVS содержит два числовых знака, V и S, составляющие десять; CARRERA даёт только одну числовую букву, C, означающую сто. Таким образом, получается то же число — шестьсот десять, как видно и ниже.

DON — 500
 PETRVS — 10
 CARRERA — 100
 Всего — 610

Поэтому немалого внимания заслуживает то, что число, которое дают названия всех фигур, содержащие много букв, получается также из имени автора, содержащего немного букв. То же скажу и о многочисленных числовых буквах названий фигур: они не дают большего числа, чем то, которое выводится из немногих числовых знаков имени автора. Не оставлю без объяснения и то, что число шестьсот десять также имеет значение: оно, по-видимому, указывает на 1610 год, когда Каррера, находясь в городе Палермо, достиг вершины шахматного искусства, которой прежде ещё не достигал, и сверх того приобрёл почести и выгоду.

Прекрасно также заметить, что всех букв в имени автора шестнадцать, а числовых букв в нём четыре: они указывают на шестьдесят четыре клетки доски, поскольку четыре раза по шестнадцать, или шестнадцать раз по четыре, дают шестьдесят четыре. Чтобы показать достоинство чисел, скажем, что древние мудрецы находили в них величайшее утешение и тайну. Платон говорил, что наша душа составлена не из чего иного, как из чисел, а именно из четырёх: одного, двух, трёх и четырёх. Соединённые вместе, они составляют десять — число совершеннейшее, источник и начало всех чисел. Этим он давал понять, что душа, как самое совершенное и главное среди прочих подлунных форм, произведена совершеннейшим числом десять. Это число пользуется высочайшим достоинством также у астрологов: самому превосходному из небесных домов, расположенному над нашим зенитом, присвоено число десять, и он называется десятым домом неба.

Душа, по мнению философов, есть также число, движущее само себя. Нет в мире ничего, что можно было бы вообразить без числа; и поскольку число обладает столь превосходной природой, оно даровано лишь человеку. Кроме того, число есть сущность всех вещей, как сообщает Философ в «Метафизике»; а в книге «О душе» он говорит, что числа суть формы вещей. Этого довольно о достоинстве чисел. Поэтому в заключение я не стыжусь сказать: как в каждом искусстве природа произвела кого-либо верховным наставником, так и в шахматной игре она дала нам Карреру, у которого все прочие пусть учатся наставлениям игры.

Остаётся сказать только одно, о чём прежде всего извещаю читателя. Ни я, ни автор не намереваемся приписывать приведённым сочетаниям букв, слогов и чисел какую-либо силу, необходимость или суеверное значение. Они сопоставлены лишь ради известного изящества, чтобы дать образец остроумия автора и заострить умы других. Пусть же любознательные читают их с той чистотой намерения, с какой они были придуманы и расположены. Ибо как в этом, так и во всяком другом деле я намерен всегда следовать Святой Матери — Римской католической церкви, и никак иначе.

Тот же — автору

Примечание редакции. Сонет передан нерифмованным переводом с сохранением четырнадцати строк и деления 4+4+3+3. Географические и астрономические образы сохранены. Fatale Intelligenza передано как «Разум судьбы»: fatale связано с fato, судьбой, а не само по себе с вечностью. Каррера уподоблен разумному началу, движущему звёздным небом, которое поэт сравнивает с доской. Словарное сопоставление: Vocabolario Treccani, fatale (https://www.treccani.it/vocabolario/fatale_%28Sinonimi-e-Contrari%29/). Параллельный перевод этого сонета пока не установлен.

Непобедимый вождь условной битвы,
Пусть уступят тебе Эбро, Тибр и Сена;
Пусть уступит и самое прославленное перо,
Излагающее шахматные тонкости.

Вижу в небе меж Кастором и Поллуксом
И над высокой, славной мачтой
Арго новое сияние: оно ясно возвещает
Карреру — славный светоч шахмат.

Число и буквы его имени равны
Числу и буквам шахмат; к древнему правилу
Он добавляет новые способы игры.

Мне кажется, доску изображает
Небо, украшенное звёздами, а он —
Разум судьбы, что движет им и правит.

Марио Тортелли — Милителло

Примечание редакции. Милителло — адресат обращения, город, в котором напечатана книга. Обращения к нему и его общине сохранены во втором лице.

Тот орёл, о котором рассказывали древние писатели Кратет Пергамский и наш сицилийский поэт Стесихор, — орёл, освобождённый пастухом от змеи, обвинившей его и едва не задушившей, а затем постаравшийся спасти жизнь тому, кто сохранил её ему, — этим примером, взятым у неразумных животных, показывает нам лишь одно: сама наша мать-природа учит нас быть обязанными всем нашим благодетелям долгом благодарности. Если это верно, а оно справедливо, то мы сами открыто признаем себя столь же обязанными Каррере, как и тем, кто в поте лица провёл годы, открывая нам путь к освоению достойных искусств и к изобретению нового.

В своём сочинении он взял на себя труд объяснить всё, что относится к изобретению шахматной игры, а также к её познанию и совершенству. Тем самым он хотел не только принести пользу людям, занимающимся словесностью, чтобы они восприняли прекрасное, которое можно извлечь из обширной учёности этой книги, но также доставить удовольствие тем, кто развлекается игрой: они найдут здесь дебюты, порядок игры, военные хитрости и ходы, которым можно научиться. И те и другие почерпнут немало тонкостей; они будут тем дороже, что не похищены у других и совершенно неизвестны толпе, будучи извлечены из тёмной древности или найдены его плодовитым умом.

Если прежде твоя община, украшенная улицами, площадями, зданиями, садами и повсюду фонтанами, могла с некоторым основанием быть смелой, радостной и гордой, то теперь у неё гораздо больше причин восхищаться собой, поскольку в ней введено книгопечатное искусство. Поистине, теперь ты кажешься мне прекрасной колесницей, которую влекут две прелестные девы, тогда как прежде её влекла одна. Вполне соразмерно и подобающе было соединить типографию со столь знаменитой библиотекой, которая по богатству и цветущему состоянию не только занимает первое место в Сицилии, но соперничает с прекраснейшими и богатейшими библиотеками Италии. Такова библиотека князя — моего господина в той же мере, что и твоего.

Чтобы избежать всякой тени лести, столь неприятной скромному и рассудительному слуху, мне не подобает о нём говорить. Достаточно сказать тебе, что твои достоинства украшаются ещё и подданством господину, происходящему — умолчу о других, также славнейших родах его предков — из семьи Бранчифорте, во все времена рождавшей многих героев. Она причислена к грандам Испании, украшена орденами Золотого руна и соединена с королевской кровью через брак со светлейшей госпожой донной Джованной Австрийской. По старшинству она первая в этом королевстве и наиболее богата титулами: ныне в ней два князя, один герцог, три маркиза и четыре графа, а также многие владельцы замков, земель и знатнейших феодалов. Она столь древняя, что непрерывно в течение семисот лет сохраняла владение замками — с того времени, когда Ланфранко Бранчифорте был сделан владельцем Вико-Джустино императором Оттоном II. Об этом сообщает Карло Сигонио в седьмой книге своей истории «О королевстве Италии», под царствованием того же Оттона, под 980 годом от Рождества Христова.

Примечание редакции. Генеалогические сведения переданы как утверждения Тортелли. В оригинале заявлены «семьсот лет» и одновременно приведена дата 980 год; несогласованность сохранена, а не исправлена в переводе.

Теперь я не намерен рассуждать о предположениях относительно происхождения этой семьи, о её процветании во Франции и Италии и о том, как она наконец переселилась в Сицилию, хотя это и можно извлечь из исторических сочинений, сопоставления привилегий и завещаний. Всё это сказано лишь к случаю: при другой возможности история этой семьи будет изложена полностью, и над этим достойным трудом я уже продолжаю работать.

Поистине приятно было людям учёным получить возможность публично показать и выпустить в свет те порождения своего ума, которые, быть может, из скромности они до сих пор таили в себе, подобно женщине, скрывающей беременность из честной стыдливости. Это стало возможным благодаря типографии, доставленной из самого Рима. Она совершенна во всех отношениях — шрифтами, оборудованием и опытностью работников, — а по добротности и вовсе превосходна: ведь для красоты печати требуется новизна, и эта типография новая. Красива её печать или безобразна — она сама являет это своим лицом, открытым всем, не нуждаясь в чужих словах. Новизна типографии согласуется и соразмеряется с новизной сочинения: если эта книга нова своими изобретениями и учением среди книг подобного рода, то вполне уместно, что для своего появления на свет она потребовала новой типографии.

Не следует удивляться, что из тебя вышел один из первых людей нынешней Италии в шахматном искусстве, если нам дозволено заключать о соответствии по самому месту. Ведь твоё имя, Милителло, на латинском передают как *Militum Tellus*, то есть «Земля воинов»; а герб общины, как тебе известно, представляет не что иное, как вооружённого всадника. Это явный иероглиф, указывающий на шахматных игроков, которые изображают воинов тем же образом, каким игра изображает нам войну.

Примечание редакции. Латинское толкование имени города принадлежит Тортелли и не утверждается редакцией как доказанная этимология.

И это, как тебе уже известно, отнюдь не первое порождение его ума. Прежде на ту же шахматную тему он сочинил «Пессопедию» на латинском языке героическим стихом, исполненным той возвышенности и важности, которых требует подобный род поэзии. Затем он выпустил в свет три книги эпиграмм с различными другими сочинениями, полными чистой сладости, изысканного остроумия многих замыслов и прекраснейших мыслей; всякий при желании может с ними познакомиться. Со временем он не преминет сочинениями на более высокие и основательные предметы принести честь себе и всей родине. Его дарование способно ко всему, а с самой колыбели он особенно наделён необычайной склонностью к поэзии и весьма начитан в истории.

Пусть пока люди тонкого ума, читающие этот труд, благосклонно примут его: он предстаёт перед ними с таким горячим желанием доставить им удовольствие. Пусть они внимательно заметят: если из предмета игры автор извлёк нечто столь достойное высокого размышления, разве не заключат они, что он ещё гораздо более способен преуспеть в сочинениях, где шутка касается существенного и задевает всерьёз? Несомненно, да.

Итак, о Милителло, живи вечно и постарайся сохранить это украшение книгопечатания, которое ты даровал своему прекрасному Пахину. Как по плодородию окрестностей, прелести местности, чистоте воздуха и числу поселений он ничуть не уступает Лилибею и Пелору, так пусть и в этом не сочтёт себя ниже них. Поистине, всё устроилось весьма кстати: поскольку Сицилия разделена на три области, или три мыса, было вполне справедливо, чтобы и в этой не недоставало того, что есть в двух других. Да умножит Господь твоё благополучие.

Примечание редакции. Пахин, Лилибей и Пелор — названные автором мысы Сицилии и соответствующие части острова.

Того же автора

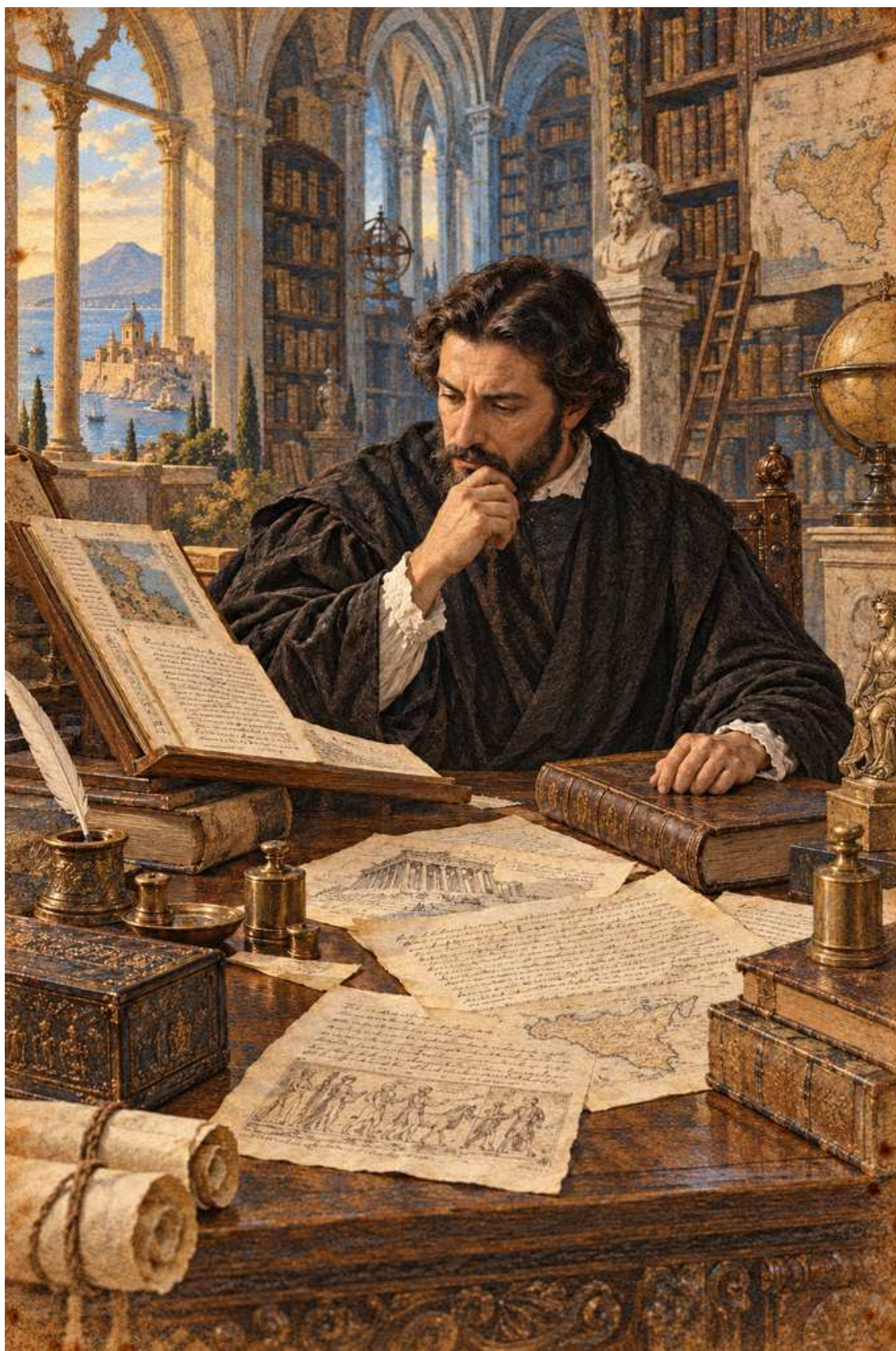
Пьетро, ты — камень,
На котором Марс божественной природы
Точит и оттачивает своё жестокое оружие;
От тебя он узнал и научился,
Как побеждать в вооружённом поле;
Чудо и диво: мне видится, как рождается
Из игры действительность, а из страниц — оружие.

Примечание редакции. Нерифмованный перевод семи строк. Сохранена игра Pietro — pietra («Пьетро — камень»). В четвёртой и пятой строках синтаксические части переставлены для связности русского текста. Выражение di tempra divina здесь отнесено к Марсу и передано «божественной природы»; это редакционное прочтение поэтической инверсии. Слово tempra допускает также образ закалки оружия; двусмысленность оригинала полностью не устраняется.

Игра в шахматы дона Пьетро Карреры. Книга первая

Содержание, составленное доктором Марио Тортелли

Доказывается, что изобретателем шахматной игры был Паламед. Объясняются названия игры, их происхождение и многие значения, которые она представляет. Рассматриваются её превосходство и различные обычаи игры. Исследуется, имеет ли шахматное знание предел. Говорится о поведении игроков во время игры. Объясняются сочетания фигур между собой и с клетками доски. Приводятся самые знаменитые древние и новые игроки, а также писавшие об игре.



Глава первая. Об изобретателе

Давность времён и малая заботливость людей привели к тому, что происхождение вещей, имевших определённое начало, стало для нас неясным и сомнительным. Поэтому мы не знаем, кому из тех, кто письменно изложил свои различные мнения, следует верить. Немало писателей полагают, будто попали в цель, когда, опираясь на слабые догадки, осмеливаются держаться странных суждений. Такая неопределённость встречается во многих изобретениях наук, искусств и прочего; столь же велика она ныне, как мы видим, в вопросе об изобретении шахматной игры.

Руй Лопес в третьей главе своей книги о шахматах говорит, что можно было бы доказать происхождение игры из Кастилии. Однако он этого не доказывает, потому что не может: это новое и одинокое мнение, происходящее лишь от его чрезмерной любви к родине. Он же отвергает мнение тех, кто желает считать её изобретением мавров. Приводимый им довод состоит в том, что игра существовала раньше мавров. Такое утверждение не удовлетворяет пытливый ум, ибо мавры весьма древни, как читаем у различных авторов. Я даже прибавлю, что они вынесли это имя из материнского чрева, поскольку Мого означает «чёрный»; не приходится сомневаться и в том, что это слово искажено из латинского *Maugus*. Однако я не признаю их изобретателями, поскольку не вижу никого, кто взялся бы обосновать и защитить их притязание: слышен лишь ложный слух, опирающийся на недостоверную молву.

Испанский писатель Дамиано в сочинении, составленном им о шахматах, сообщает, что некоторые считают их изобретателем царя Ксеркса. А Полидор Вергилий, которому следуют Джакомо да Чессоли и Грегорио Дукки, во второй книге, в тринадцатой главе «Об изобретателях вещей», не опираясь ни на какой авторитет, приписывает изобретение философу Ксерксу, которого другие называют также Филометором. По его утверждению, целью было исправить жестокого царя: согласно упомянутому Джакомо, его звали Эвилмеродахом, царём Вавилона, сыном Навуходоносора. В подтверждение этих мнений некоторые испанцы прибавляют, что *Ahedrez*, испанское слово, обозначающее шахматную доску, происходит, хотя и в искажённом виде, от имени Ксеркса.

Примечание редакции. «Испанский писатель» — определение Дамиано в оригинале Карреры; оно сохранено как часть исторического текста. Последовательность авторов и версии происхождения переданы по изданию 1617 года, без исправления авторской хронологии.

Ни то ни другое мнение не принимается: ведь у Гомера мы находим шахматную игру женихов Пенелопы, а от их времени до царя Эвилмеродаха протекло несколько сотен лет и ещё больше до царя Ксеркса, что легко установить по писателям. Другие вместе с Дамиано полагают, что братья Лид и Тиррен, греки по происхождению, мучимые голодом, распорядились изобрести игру, чтобы проводить время. Но я ещё не встречал этого мнения изложенным или одобренным достойным доверия автором.

Полагаю, оно основано, хотя и слабо, на том месте первой книги Геродота, где он рассказывает: во времена Атиса, сына царя Манеса, Лидия страдала от голода из-за недостатка пищи, и каждый принялся придумывать новое. Тогда лидийцы стали изобретателями костей, мяча и других игр. Более того, согласно Гесихию, римляне заимствовали слово *LUDI* у лидийцев, заменив у на и, как латиняне обыкновенно поступают с греческими словами. Лид и Тиррен были сыновьями Атиса. Но даже если бы в этом Геродоту никто не противоречил — а некоторые противоречат, — отсюда всё равно не следовало бы, что лидийцы изобрели шахматы. Кроме того, по вычислениям хронологов, братья Лид и Тиррен жили много лет спустя после Троянской войны, от которой мы ведём происхождение игры.

Не находят последователей и те, кто считает изобретателями халдеев; среди них, согласно Джакомо да Чессоли, Диомед. Я даже не нахожу автора, на которого такое мнение могло бы опереться. Другие утверждают, что игра изобретена египтянами. К ним принадлежит Иодок Дамудерий, говорящий об этом в «Христианских увещаниях», в наставлении воинам. Однако это мнение не выдерживает рассмотрения и отвергается Челио Родиджино в двадцатой книге, четырнадцатой главе «Древних чтений». Остаются два мнения: одно — что её изобрёл грек Паламед в начале Троянской войны; другое — что её придумали князья, соперничавшие в любви к Пенелопе, несколько лет спустя после названной войны. Эти мнения связаны друг с другом, поэтому и мы, насколько помогут наши слабые силы и доводы, вместе опишем и объясним их.

Гомер в первой книге «Одиссеи» говорит так:

Он застал надменных женихов, которые тогда,
Сидя там перед дверью,
Развлекали душу шахматами.

*Примечание редакции. Каррера употребляет слово «шахматы» при истолковании античных игр. В приведённой затем латинской версии стоит *calculis*, буквально «камышками». Перевод сохраняет это различие и не выдаёт авторское отождествление игр за установленный исторический факт.*

То же говорится в латинском переводе Жана де Спонда: «Он же нашёл надменных женихов, которые тогда развлекались камешками перед дверью».

Афиней в первой книге «Пира мудрецов», рассуждая об этом месте Гомера, говорит, что Апион Александрийский рассказывал, будто слышал от Ктесона с острова Итака, какова была та игра, в которую играли женихи Пенелопы. Он описывал её следующим образом. Они брали сто восемь фигур, поскольку таково было число женихов, и делили их на две равные противостоящие стороны, каждая из пятидесяти четырёх фигур. Посреди доски оставляли некоторое пространство пустых клеток, куда ставили одну фигуру, названную ими Пенелопой. Она служила целью для фигур обоих отрядов. Тот, кому выпадало играть, направлял одну из своих фигур к Пенелопе. Если ему удавалось коснуться её и сдвинуть вперёд с её места, он ставил фигуру, совершившую это действие, на клетку Пенелопы. Затем фигуру Пенелопы вновь возвращали на прежнее место, и тот же игрок играл ещё раз, направляя против неё другую фигуру. Если он попадал в неё, не касаясь ни одной из остальных фигур, его объявляли победителем, и он получал наилучшую надежду на брак с Пенелопой. В эту игру неоднократно побеждал Евримах, поэтому с большой уверенностью рассчитывал на свадьбу с нею.

При всём уважении к Афинею, всё сообщаемое им об этом роде игры допускает сомнение. Читатель, хотя и должен доверять словам столь серьёзного и достойного писателя, всё же останется в сомнении относительно рассказа Апиона Александрийского, основанного на другом рассказе — Ктесона Итакского: это люди, известные лишь по именам. Опыт показывает, что и ныне приходится слышать множество вестей, исходящих даже из уст серьёзных людей, но опирающихся на чужие слова и оказывающихся явной ложью.

Но даже если признать совершенно верным сообщение Апиона со слов Ктесона, из него не следует, что женихи изобрели игру. Напротив, мы заключаем, что они заимствовали свою игру из шахмат, прежде изобретённых Паламедом, как мы ещё скажем, в Авлиде. В ней можно увидеть подобие шаха — то нападение, которое совершалось на фигуру Пенелопы; видно также занятие места неприятельской фигуры: фигуру Пенелопы передвигали, а другую ставили на её клетку. В фигуре Пенелопы представлена и королева, хотя и на ином основании.

Ясно, что после первоначального изобретения какой-либо вещи изобретательные люди, прибавляя или изменяя что-либо на том же основании, создают другие изобретения. Так, как известно, случилось во времена наших отцов с изобретением игры в гуся. Эта игра появилась во Флоренции и настолько понравилась Франческо Медичи, тогдашнему герцогу Тосканскому, что он решил отправить её в Испанию Его Величеству королю Филиппу II. Там, получив распространение, она дала талантливым людям повод придумать другие игры, мало отличающиеся от первой. Среди них — «Придворная философия», изобретённая испанцем Алонсо де Барросом. Не должно казаться невероятным, что за двадцать лет, прошедших от начала предприятия греков до времени женихов, знание игры распространилось по тем краям, тем более что между Итакой и Авлидой не слишком велико расстояние.

Если мне возразят, что женихи стали бы решать тот же спор шахматами, если бы шахматы уже существовали, я отвечу: спор между ста восемью людьми нельзя было разрешить шахматной игрой. Возможно, не все знали эту игру или не все находили в ней удовольствие; поэтому они создали игру по-своему, чтобы она удовлетворяла каждого. Скажу также, что они сделали это, желая склонить саму Пенелопу: ведь женщинам весьма приятны изобретения, придуманные из любви к ним. По этим причинам шахматы здесь не подходили.

Остаётся ответить ещё на одно возражение, которое можно вывести из слов Афиней в том же приведённом выше месте. Там он говорит, что женихи не научились этому способу игры ни у Диодора Мегалополитанского, ни у Феоксена, ни даже у Леонта, который, как пишет Фаний, был в этой игре поистине непревзойдённым; этим он указывает, что названные игроки жили во времена женихов. Допустим всё это: оно не разрушает утверждения об изобретении Паламеда, а скорее подтверждает его. Мы скажем, что придуманная им игра так понравилась, что сразу появились совершеннейшие игроки. Это подтверждается свидетельством Павсания в десятой книге: он рассказывает, что один из двух Аяксов наблюдал, как Паламед играл в шахматы с Терситом. Еврипид также говорит об этом в трагедии «Ифигения в Авлиде»: Аякс и Протесилай играли в шахматы, с ними находились другой Аякс, Паламед и Диомед, а вокруг стояли Мерион, Одиссей и Нирей. Поэтому следует утверждать, что с самого своего возникновения игра вошла в употребление с величайшей пользой для игроков.

Итак, согласно общепринятому мнению, которого придерживаюсь и я, Паламед изобрёл шахматы, находясь в Авлиде, городе и порту Беотии, с греческим войском, задержавшимся там в ожидании хорошей погоды, чтобы отправиться против троянцев. Об этом свидетельствует Филострат в «Героиках», в рассказе о Паламеде, такими словами: «Когда греки находились в Авлиде, он изобрёл шахматы — игру не только не праздную, но требующую проницательности и достойную изучения». Софокл в «Паламеде» утверждает то же:

Ибо он, — скажу я [то есть Паламед], —
С помощью бога
Прогнал далеко голод;
А тех, кто сидел на сухом берегу,
Где ропщет море, отвратил от праздности
И показал им
Шахматную игру,
Которую изобрёл
Для радостного услаждения жизни.

Примечание редакции. Переведена итальянская цитата, напечатанная Каррерой, с сохранением девяти строк. Пояснение о Паламеде присутствует в оригинале.

Павсаний в десятой книге: «Затем другой Аякс наблюдает за Паламедом и Терситом, играющими в шахматы; изобретателем этой игры был сам Паламед». Он же говорит во второй книге, что Паламед посвятил изобретённые им шахматы в храме Фортуны. Приведённые свидетельства греческих писателей понимает так же, как я, и Андре Тирако, правовед, сведущий во всех областях словесности, в своём комментарии к «Дням досуга» Алессандро д'Алессандро, в третьей книге, двадцать первой главе; сходным образом понимают их и другие писатели.

Учёнейший Маттеус Радер в своих комментариях к четырнадцатой книге Марциала, вместе с другими, толкует свидетельство Филострата иначе: он полагает, что в этом месте говорится об изобретении Паламедом игры в бабки. Более того, так же он объясняет приведённое место Софокла, а у Павсания усматривает изобретение бабок и игральные кости. Я полагаю, что он недостаточно внимательно взвесил слова Филострата, которые в переводе Федерика Мореля звучат так: «Когда греки находились в Авлиде, он изобрёл тессеры [речь о Паламеде] — игру не только не праздную, но искусную и достойную изучения». К игре в бабки и кости не подходят слова «игра не только не праздная, но искусная и достойная изучения», вполне подходящие к шахматной игре; тем самым сам Филострат решает вопрос.

Примечание редакции. Слово tesseras в латинской цитате сохранено как «тессеры», поскольку спор Карреры касается именно того, какую игру оно обозначает. Его собственные доводы не заменены современным толкованием.

Свидетельство Павсания в десятой книге, где названы Паламед и Терсит, за игрой которых наблюдал Аякс, также даёт некоторое основание в пользу шахмат. Ибо игра в кости обыкновенно допускает больше двух участников, так что можно установить общее положение: где игра в кости, там множество игроков. Другое свидетельство того же автора, в одиннадцатой книге, где, как мы говорим, Паламед посвятил шахматы в храме Фортуны, не лишено тайного смысла. Изобретатель, желая показать, что шахматы не подчинены Фортуне, решил поставить их в её доме словно властителями — наподобие полководцев, которые, не довольствуясь победой над врагом, воздвигают в его стране пирамиду как знак победы и вечную память для потомков.

Примечание редакции. На печатной с. 28 Каррера указывал вторую книгу Павсания; здесь напечатано «lib. 11». Расхождение ссылок сохранено.

Последний стих приведённого свидетельства Софокла, весьма похожий на третий стих Гомера, приведённый выше, скорее соответствует смыслу шахмат, чем костей. Ведь радость и удовольствие, находимые в шахматной игре, неведомы игре в кости, где царствуют огорчение и тревога.

Оставив эти соображения, обратимся к божественному Платону. В «Федре», представляя египетского мудреца Тевта изобретателем игры в бабки и кости, он говорит так: «Имя мудреца — Тевт; он раньше всех изобрёл число, искусство счёта, геометрию, астрономию, а кроме того, игры в бабки и кости, и также письмена». Геродот в первой книге тоже говорит, что лидийцы первыми изобрели игру в кости и другие игры, но не игру в бабки. Таким образом, из этих двух весьма авторитетных писателей, хотя и расходящихся между собой, мы узнаём, что изобретателем бабок и костей был кто-то другой, а не Паламед. Следовательно, слова Филострата, Софокла и Павсания следует понимать применительно к шахматной игре. И поскольку мы коснулись игры в бабки, ради большей ясности этого рассуждения уместно кратко сказать о ней.

Игра в бабки, ныне у нас утраченная, в древности велась четырьмя костями; у каждой было четыре грани с числами и две пустые, поскольку на них отсутствовали двойка и пятёрка. Их форма была не вполне округлой, но значительно приближалась к округлости, и не вполне кубической, как у игровых костей: она соответствовала форме косточки в суставе задних ног некоторых животных, например льва. Игра получила название tali от формы этой косточки, называемой talo. Иногда, хотя и редко, у игроков бабка останавливалась на одной из двух

пустых граней; греки называли их Antenne. Чтобы избежать мошеннической установки бабки желаемым образом, при игре бабки клали в небольшой сосуд из дерева или другого материала, называемый по-латыни Turricula, а по-гречески Turgus, и оттуда бросали на игровой стол. Как видим, многие и в наше время соблюдают это в игре в кости из-за того же обмана, который в просторечии называется Sfiscare. Но о порядке игры в бабки и обо всём, что относится к выигрышу, я рассуждать не намерен.

Примечание редакции. Tali — бабки, или астрагалы. Здесь передано описание Карреры; его анатомические и терминологические утверждения не исправлялись. Редкое слово Sfiscare сохранено по набору источника и нуждается в отдельной лексической проверке.

Полагаю, мы достаточно доказали, что шахматная игра берёт начало от Паламеда. Но для большей опоры приведём ещё свидетельства знаменитых людей, понимавших её изобретение так же, как и мы. Святой Григорий Назианзин в третьем слове приписывает изобретение шахмат Паламеду; Аврелий Кассиодор, называемый Великим, в восьмой книге, в тридцать первом письме, указывает на то же. Челио Родиджино утверждает то же самое в двадцатой книге, четырнадцатой главе «Древних чтений», как и Алессандро д'Алессандро в третьей книге, двадцать первой главе «Дней досуга», а вместе с ним Андре Тирако, комментирующий это место; Сервий в комментарии ко второй книге «Энеиды» Вергилия, к словам Belidae nomen Palamedis; Торквато Тассо в «Ромео»; Теодор Цвингер в пятнадцатом томе «Театра человеческой жизни»; Иоганн Фунгер в трёхязычном словаре; Амброджо Калепино в статье Palamedes своего словаря; Чезаре Рао в двадцатой инвективе; Инноченцо Рингьери в десятой книге об играх, в девяносто восьмой главе; Бартоломео Арниджо в шестом «Бдении»; Каччалупо и Париде дель Поццо, как сообщает Джованни Парладоро в одиннадцатой книге, седьмой главе; и Джованни Баттиста Баярдо в комментарии к Джулио Кларо, в пятой книге уголовной практики, в параграфе Ludus.

Примечание редакции. Перечень ссылок воспроизведён целиком по оригиналу. Названия произведений и исторические варианты имён требуют отдельной библиографической редакции; наличие в списке не означает независимой проверки каждого цитируемого места.

И поскольку, как я сказал, игра изобретена в Авлиде до Троянской войны, мы не принимаем доводов тех, кто утверждает, будто под королевой в игре Паламед разумел Пентесилею, под чёрным войском — войско Мемнона, а под шахматным конём — Троянского коня. Не принимаем и многих других соображений, основанных на ходе и завершении Троянской войны, ибо они противоречат исторической истине.

Возникает другое возражение, которого держится Челио Кальканьини, один из величайших учёных своего времени, в своём рассуждении об игре. Оно состоит в том, что шахматы не были известны древним. Этому мнению следуют весьма учёные люди, утверждающие, что упоминания фигур у Марциала, Сенеки и других относятся к фигурам игры на линиях, а не к фигурам нашей шахматной игры, о которой мы говорим. Мы докажем ошибочность Кальканьини различными основательными доводами и свидетельствами самых серьёзных авторов: ему недоставало полного знания игры, без которого он не мог вполне рассмотреть и исследовать её свойства, рассеянно описанные у писателей. Прежде необходимо объяснить игры на линиях, чтобы всё стало ясно.

Примечание редакции. Riga буквально означает линию или ряд. В этом фрагменте словосочетание «игра на линиях» сохраняет общее авторское название нескольких разных игр; они не отождествляются редакцией между собой или с шахматами.

У древних игра на линиях была трёх видов. Один из них, как утверждает Челио Родигино в двадцатой книге, двадцать седьмой главе «Древних чтений», со ссылкой на Евстафия, содержал шестьдесят фигур, частью белых, частью чёрных. Он назывался Grammismus, Digrammismus и Gramma, что означает «линия», хотя Gramma обозначало всякую игру на линиях. Это подтверждает Юлий Поллукс в словаре следующими словами: «Близко к этой игре [поскольку прежде он рассуждал о шахматах] стоит граммизм, или игра в диаграммизм, которую некоторые называют линиями». Эта игра на линиях в наши дни неизвестна и исчезла. Удивляюсь, что её не знал Кальканьини, подробно рассуждающий о втором виде: в него играли и до сих пор играют двенадцатью белыми и столькими же чёрными камешками.

Цицерон в «Гортензии»: «Итак, здесь я позволяю тебе, как некогда в игре двенадцатью камешками, вернуть камешек назад, если ты раскаешься в каком-либо сделанном ходе». Квинтилиан в десятой книге, второй главе: «А разве Сцевола, когда в игре двенадцатью камешками первым передвинул камешек...»

Примечание редакции. Цитата из «Гортензия» совпадает с текстом, приведённым в старинном сборнике Adagia под заглавием Calculum reducere со ссылкой на Нония. Образ возвращённого камешка означает возможность взять обратно прежнее решение или высказывание. Цитата Квинтилиана обрывается у Карреры после promouisset; незавершённость сохранена. Её место — «Об образовании оратора», XI.2.38; указание на десятую книгу принадлежит Каррере.

Эта игра на линиях, как показывает следующий рисунок, разделена пятью линиями в одном направлении и столькими же поперёк; ещё две линии пересекают её наискось и оканчиваются в углах. На ней видны ещё четыре малые линии, которые наискось пересекают четыре квадрата; каждая охватывает три места. Каждая же большая линия, прямая или косая, содержит пять мест, и на них стоят игровые камешки. Исключение составляет средняя линия: на ней камешками заняты четыре места, потому что место в самой её середине остаётся пустым.

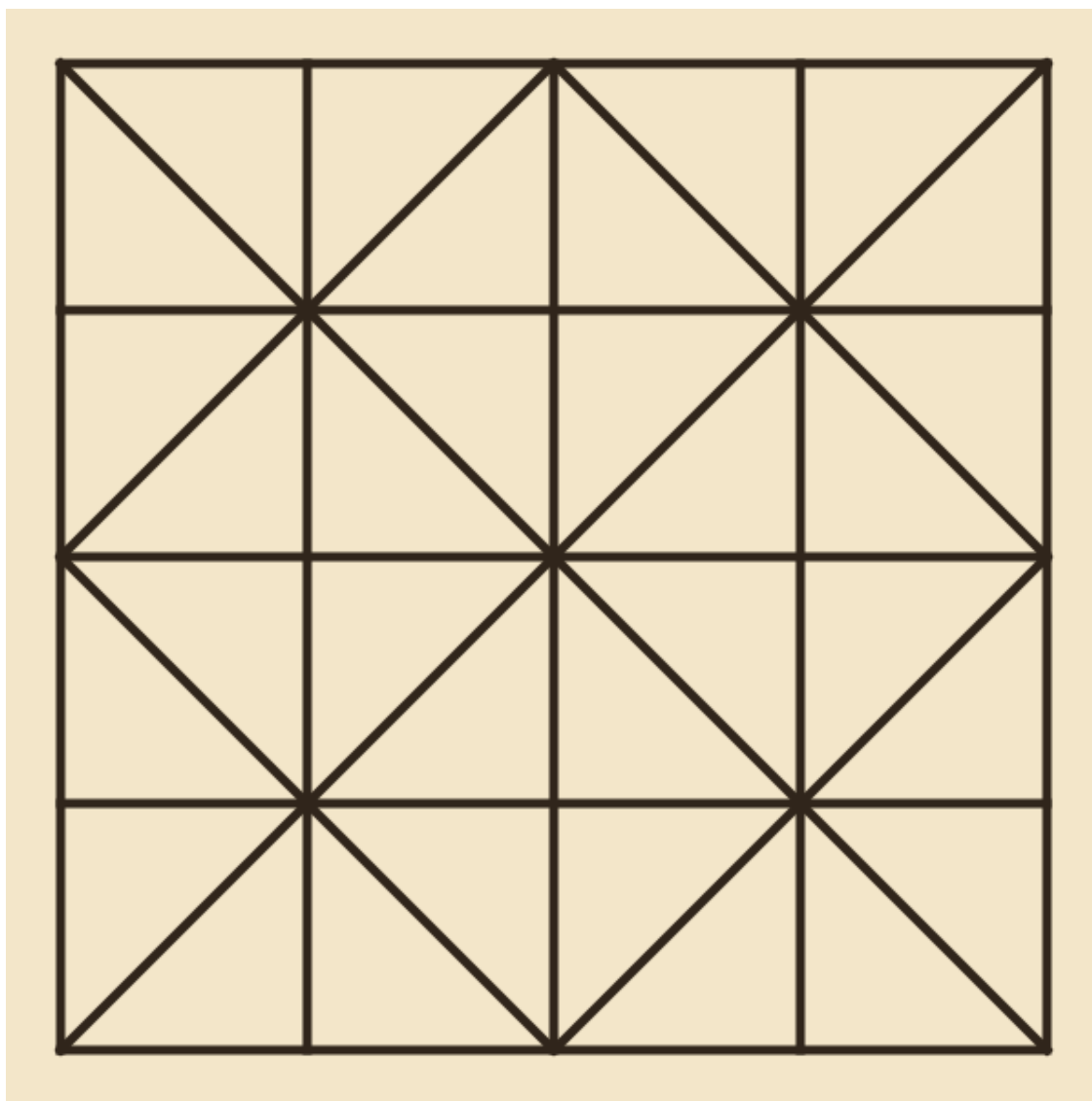


Схема игры на линиях с двенадцатью камешками каждой стороны. Современная перерисовка схемы оригинала, печатная с. 34.

Эта средняя линия у древних называлась священной: без крайней необходимости не дозволялось двигать стоящие на ней камешки. Отсюда возникла пословица *Movere aliquem a sacra* — «Сдвинуть кого-либо со священной [линии]», означающая принудить кого-либо к действию по крайней необходимости. Феокрит в шестой идиллии: «И с линии снимает камешек».

Камешки, достигавшие последней линии, согласно Исидору, как сообщает Жозеф Скалигер в комментарии к шестой книге Варрона, назывались *Inciti*. Здесь считаю необходимым предупредить, что эта игра на линиях отличается от игры, которую сицилийцы называют *Marrella*, а испанцы *El juego de las damas*, хотя у обеих игр есть некоторые общие черты. Я не вижу, чтобы какой-либо писатель упоминал эту последнюю игру. Третий вид игры на линиях, как видно из помещённого здесь рисунка, был тем же, в который и теперь с теми же правилами играют простолюдины; он называется игрой в три камешка на линиях.

Примечание редакции. Inciti — латинское обозначение неподвижных камешков. Испанское название El juego de las damas относится к шашкам; сохранено противопоставление игр у Карреры.

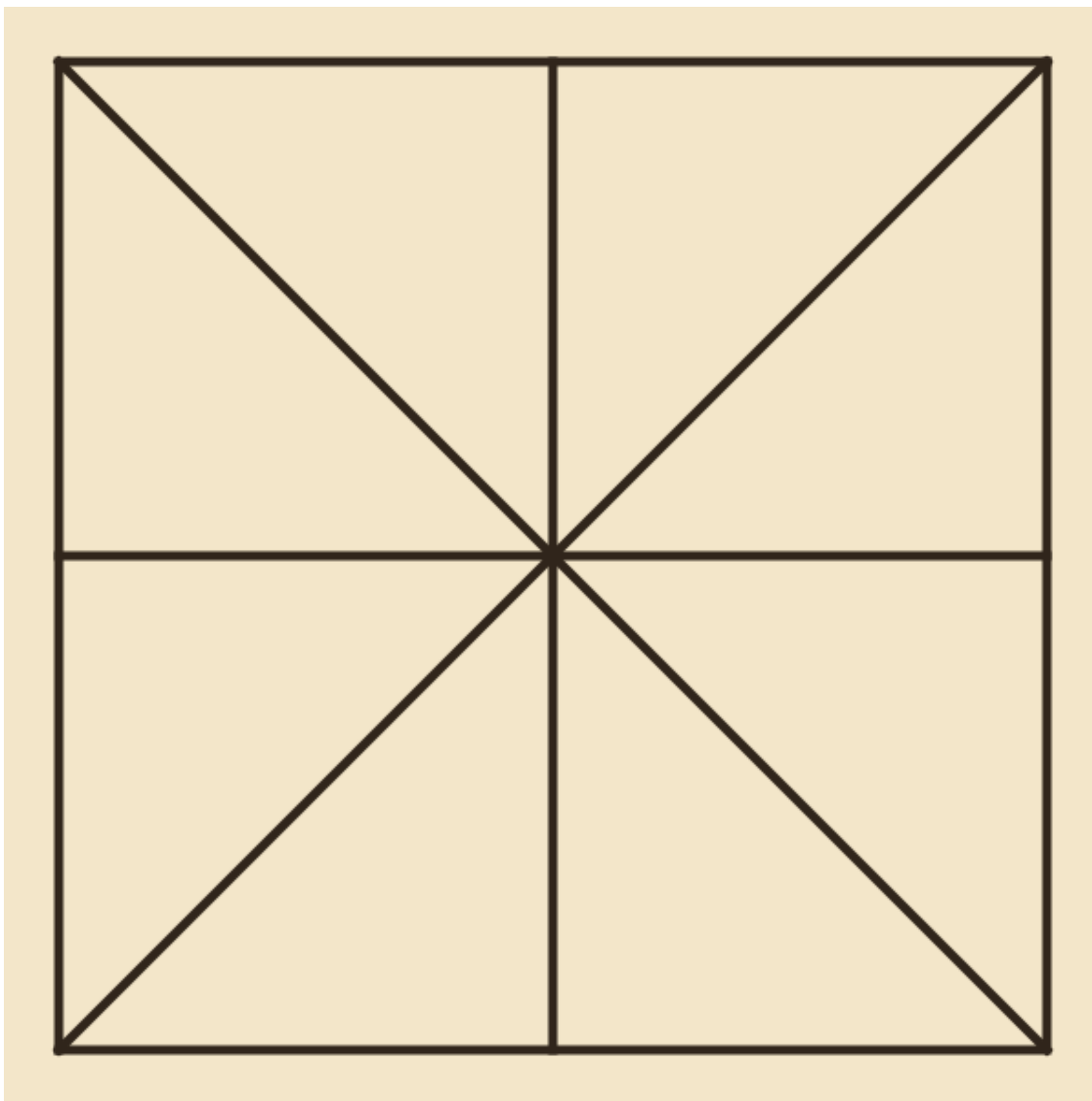


Схема игры в три камешка на линиях. Современная перерисовка схемы оригинала, печатная с. 35.

Овидий в третьей книге «Скорбных элегий»: «Малая дощечка снабжена тремя камешками для каждой стороны; на ней победить — значит поставить свои подряд». И в третьей книге «Искусства любви»: «Малая дощечка вмещает по три камешка с каждой стороны; на ней победить — значит поставить свои подряд».

Примечание редакции. Первая цитата находится во второй книге «Скорбных элегий», стихи 481–482; третья книга указана у Карреры. В первой строке он печатает Parva sedet, тогда как сопоставленный текст содержит parva sit ut. Перевод следует цитате издания 1617 года. Вторая цитата — «Искусство любви», III.365–366.

От этих видов игры на линиях, быть может, произошла игра в девять камешков, ныне более распространённая, чем остальные. Её обыкновенно помещают на обороте шахматной доски; насколько я мог видеть, упоминаний о ней у древних не нахожу. Поскольку в три названных вида игры играли малыми камешками, латиняне называли их фигуры calculi, scrupi, lapilli — слова с одним и тем же значением. Древние, говоря об этих играх, всегда описывали их лишь названиями камешков, которым, очевидно, не подходят названия воинов и описания битв, свойственные шахматам. Следовательно, те писатели, которые, рассуждая об игре, упо-

добляют её войне, а фигуры — бойцам, разумели нашу шахматную игру, а не какую-либо из игр на линиях. Овидий в третьей книге «Искусства любви» отличает шахматы от игры двенадцатью камешками и отдельно говорит о них в следующих стихах:

Пусть осторожно, с умом ведёт она битвы воинов,
Когда один камешек гибнет от двух врагов;
И пусть воин, захваченный без своего товарища, сражается,
А соперник пусть часто возвращает назад начатое дело.

Примечание редакции. Овидий, «Искусство любви», III.357–360. Переведено чтение Карреры: bellet u recurrat переданы через «пусть», opus — как «дело». В сопоставленном латинском тексте стоят bellat u recurrit iter («возвращается по пути»); эти различия не внесены в цитату Карреры. Отождествление описанной игры с шахматами — тезис автора, а не установленный редакцией факт.

Здесь ясно объясняются свойства шахмат. Затем он переходит к описанию игры двенадцатью камешками в следующем двустишии:

Есть род игры, искусно сведённый к стольким остроконечным
линиям,
Сколько месяцев заключает в себе быстротечный год.

Примечание редакции. Овидий, «Искусство любви», III.363–364. На печатной с. 37 Карреры ясно читается Spicula; в сопоставленном тексте Овидия — Scriptula. Остроконечные линии — описательная передача чтения Карреры в контексте игрового поля. Связь двустишия с Riga di Dodici сохранена как авторская интерпретация.

Юлий Поллукс в словаре, в разделе об играх, говорит так: «Игра, называемая игрой многих фигур, есть игра воинов и включает в себе места, расположенные на линиях». Что это описание относится скорее к шахматам, чем к игре на линиях, показывает сам Поллукс следующими словами: «Близко к этой игре, то есть к шахматам, стоят граммизм и игра в диаграммизм, которую некоторые называют линиями». Игра, к которой близок граммизм, не может пониматься как игра двенадцатью или тремя камешками: если бы дело обстояло так, Поллукс сказал бы, что эта игра близка к граммизму. Поскольку других игр на линиях нет, необходимо понимать здесь шахматную игру, к которой приближается граммизм. Этому не противоречит то, что в граммизме больше фигур: как игра на линиях он был лишён тех тонкостей, которые присущи шахматам, и, возможно, обладал некоторыми свойствами, общими с шахматной игрой. Ведь до сих пор я ни у кого не нашёл правил игры в граммизм.

Поскольку древние писатели называли шахматную игру Ludus latrunculorum, или latronum, а фигуры — latrunculi и latrones, некоторые латинские авторы, введённые этим в заблуждение, неудачно называли фигуры furunculi, полагая, что furunculi и latrunculi имеют одно значение — «воришки». Я скажу, что latrones называли воинов, служивших на войне за плату. Согласно Варрону, в шестой книге «О латинском языке», их так называли как бы laterones, от latere, «бок», поскольку они стояли по бокам царя. Более того, старинные слова laterones и laterunculi означают то же, что latrones и latrunculi. Плавт в комедии «Хвастливый воин»: «Ибо царь Селевк настойчиво просил меня собрать и набрать ему воинов». Энний: «И между собой вспоминать о богатствах, которые захватили воины».

Поэтому под *Ludus latrunculorum* и *latronum* разумеется не игра воров, а игра воинов — название, не подходящее ни к одной игре на линиях.

Не довольствуясь приведёнными доводами, добавлю мнения многих, кто под *Ludus latrunculorum*, или *latronum*, понимал шахматы. Домиций Брузоний в «Примерах», разбирая некоторые места Марциала и Сенеки, разумеет шахматы. Рафаэль Вольтерранский в двадцать девятой книге «Городских комментариев», говоря о стихе Марциала «Если ты играешь в битвы коварных воинов», а также о словах Сенеки из шестого письма «Мы играем в воинов», согласен с тем же мнением. Таков же Джузеппе Пасси в «Чудовищной кузнице» по поводу названного стиха Марциала, а также Овидия.

Джованни Мария Катанео, комментатор Плиния Младшего, — в седьмой книге писем, в письме к Гемину, а также по поводу стиха Овидия из второй книги «Искусства любви»: «Или камешек пойдёт под видом военного набега», и по поводу упомянутого места Марциала. Пьетро Галезини — в своём «Сокровище», о Марциале и Овидии. Жан Равизий — в «Мастерской», о Марциале. Бартоломео Мерула, комментатор «Искусства любви» Овидия, — в том же месте третьей книги. Феодосий Требеллий — по поводу стихов Лукана к Пизону, которые он приписывает Овидию: «Только бы на открытой доске обходить искуснее». Никколо Перотти — о Марциале. «Сокровище латинского языка» — о Сенеке, Марциале и Овидии. Андре Тирако — о Марциале и о стихе Овидия из третьей книги «Искусства любви»: «Пусть осторожно, с умом ведёт она битвы воинов».

Примечание редакции. Перечень имён и произведений сохранён полностью; атрибуции Карреры не заменены современными. Латинское саутате в приведённой строке относится к женщине; это отражено в переводе.

Алессандро д'Алессандро в третьей книге, двадцать первой главе «Дней досуга» подтверждает существование игры у древних такими словами: «Передают, что у древних особенным почётом пользовалась игра камешками, называемая также игрой воинов». Ему следует Цезаре Рао в двадцатой инвективе: «Благородна и остроумна игра на шахматной доске; в древние времена в неё играли и мужчины, и женщины». Марчелло Донато, граф Понцано, в разъяснениях к Флавию Вописку, к «Прокулу», по поводу слов «Ибо когда на одном пиру играли в воинов и он сам десять раз оказался императором», возводит шахматную игру к древним, отвергая противоположные мнения. Можно было бы привести ещё гораздо больше сторонников того же взгляда; я опускаю их, чтобы перейти к другим, более сильным доказательствам.

Игра двенадцатью камешками не только имеет невысокое достоинство, как говорит Овидий в третьей книге «Искусства любви»: «Есть род игры, искусно сведённый к стольким остроконечным линиям, сколько месяцев заключает в себе быстротечный год». Кроме того, в неё по большей части играют крестьяне на камнях посреди улиц. Поэтому нельзя поверить, чтобы знаменитые писатели желали воздать похвалу за недостойную и низкую игру людям, выдающимся происхождением, оружием и учёностью. Шахматы далеки от этой низости: знатнейшие кавалеры, занимающиеся игрой, считают её своей славой. Я говорю о тех, кто достиг выдающейся степени знания игры; пусть прочтут панегирик Лукана Пизону и увидят, как он его прославляет.

Примечание редакции. Повтор цитаты Овидия сохранён. Выражение tepui ratione ранее переведено в контексте устройства доски; здесь Каррера выводит из него невысокую значимость игры. Эта авторская интерпретация отделена от буквального текста цитаты.

Петроний Арбитр, живший при Нероне, не назвал бы игру на линиях благородной игрой вопреки Овидию, говорившему о её невысоком достоинстве. Поэтому в его стихе из «Сатирикона» — «Камешек на доске ведёт благородное дело» — без затруднения следует понимать

шахматы. Сенека в восемнадцатой книге, в сто шестом письме, словами «Мы играем в воинов; тонкость ума истощается на излишнее» ясно показывает шахматную игру, которой присуща тонкость, отсутствующая в игре на линиях.

Если сам Кальканьини в рассуждении об играх утверждает, что Пирр, царь эпиротов, почерпнул из игры военные уловки и ратные хитрости, почему же он разумеет игру на линиях, а не шахматы? Снова скажу: он едва знал шахматы, а игру на линиях знал ещё меньше. Ведь мы знаем, что в игре на линиях нет такой предусмотрительности, из которой можно было бы усвоить какой-либо приём военной науки, тогда как в шахматах она обнаруживается в изобилии.

Овидий в третьей книге «Скорбных элегий» объясняет некоторые свойства шахмат, плохо согласующиеся с игрой на линиях, в следующих стихах:

Чтобы он умел преследовать дальше и отзывать переднего,
И чтобы бегущий назад не шёл без спутника.

Преследование и бегство свойственны шахматной игре. Фигуры игры на линиях по её правилам преследуют, но не бегут, то есть не могут отступать назад, если только мы не предположим, что какая-нибудь из них дошла до дамки, либо что у древних фигуры этой игры могли свободно двигаться вперёд и назад, как иногда играют дети. Овидий в третьей книге «Искусства любви» открыто объясняет действие двойного шаха в следующем стихе: «Когда один камешек гибнет от двух врагов». А в третьей книге «Скорбных элегий» ещё яснее: «Когда камешек посередине гибнет от двух врагов».

Примечание редакции. «Двойной шах» передаёт авторское scacco doppio. Сам латинский стих говорит о камешке между двумя неприятелями; редакция не переистолковывает его как подтверждение современного шахматного правила. Допна в описании игры на линиях передана как «дамка», а не «ферзь».

След древности усматриваю и в том, что в самых отдалённых частях Ост-Индии местные жители пользовались игрой, весьма похожей на наши шахматы, ещё прежде, чем португальцы задумали туда отправиться. Это подтверждается свидетельством Джованни Пьетро Маффеи, достойнейшего историка. Рассказывая о Диогу Лопише Секейре, представителе короля Португалии в Малакке, знаменитом городе на Золотом Херсонесе, против которого готовил козни индиец Патиак, сын Утимуте Раи, могущественнейшего после Мамуда, тирана Малакки, он говорит в четвёртой книге «Истории Ост-Индии»: «Между тем, чтобы немного развлечь душу, он, как бывает, сел играть в шахматы. Тут явился сын Утимуте Раи с несколькими вооружёнными воинами под предлогом посещения. Увидев его, Секейра оставил игру и пошёл навстречу, чтобы принять его. Но тот сказал: почему ты не продолжаешь играть? Ведь и у нас есть подобное развлечение, и мне весьма хочется увидеть, в чём наша игра отличается от вашей».

Примечание редакции. Имена малаккских деятелей переданы по итальянскому написанию Карреры; их отождествление и нормализация требуют отдельной исторической проверки.

Так переводит с латинского Франческо Сердонати. А что автор сочинения разумеет именно шахматы, ясно из следующих его слов: «Сам же он тем временем, чтобы развлечь душу, как обычно, проводил время за игрой в воинов».

После стольких доводов перейдём к последнему и сильнейшему свидетельству — знаменитейшего и прославленного поэта Лукана, — которое окончательно прекратит спор с Кальканьини и его последователями. В панегирике Кальпурнию Пизону, сочинении, которое некоторые ложно приписывали Овидию, он говорит так:

Не меньше твоя ловкость, когда летящий мяч
Тебе угодно отбить или вернуть падающий,
И неожиданным движением вернуть ускользящий.
Народ не отрывается от зрелища, и целая толпа
Внезапно бросает собственные игры, ради которых только что
потела.
Если же, утомлённому тяжестью занятий, тебе приятно
Всё же не бездействовать, но искусно затевать игру,
То на открытой доске хитрее меняет путь
Камешек, и стеклянные воины ведут сражения:
То белые запирают чёрных, то чёрные — белых.
Но кто перед тобой не бежал? Какой под твоим началом
Камешек сдался? И какой, погибая, не погубил врага?

Тысячею способов сражается твоё войско: тот, убегая,
Сам захватывает преследователя; издалека выходит тот,
Кто стоял на страже; другой решается вступить в схватку
И обманывает врага, идущего за добычей.
Этот идёт на двоякую задержку и, словно связанный,
Сам связывает двоих; этот устремляется к большему,
Чтобы быстро, прорвав ограду, ворваться в боевые ряды
И, повалив вал, опустошить замкнутые укрепления.
Между тем, сколь бы яростные битвы ни возникали
Среди разрезанных рядов воинов, ты побеждаешь целую фалангой
Или лишённой лишь немногих бойцов;
И в обеих твоих руках гремит толпа пленённых фигур.

*Примечание редакции. Нерифмованный перевод всех 24 строк цитаты у Карреры: «Панегирик Пизону», стихи 185–208. В последней строке *manus utraque* означает каждую из двух рук, а *captiva turba* — толпу взятых фигур; речь не идёт о возгласах зрителей. В стихах 195–196 различены отступление противника и потери собственных фигур Пизона. Приписывание панегирика Лукану и отождествление описанной игры с шахматами принадлежат Каррере. Его пояснение *Qui stetit in speculis* отдельно относит к слону; в самой цитате эти слова синтаксически продолжают описание предыдущей фигуры.*

Поэт, похвалив Пизона как игрока в мяч, переходит к прославлению его как шахматиста и говорит *Callidiores modo* — «более хитрым способом», поскольку шахматы требуют более искусного рассуждения и большего искусства, нежели игра в мяч. Полагаю, этого нельзя сказать об игре на линиях в сравнении с мячом: её ходы немногочисленны, коротки и ограничены, так что каждый за весьма малое время может сравняться в ней с лучшим игроком. Этого нельзя обещать в шахматах из-за обширности и тонкости ходов. Слово *variatur* указывает на различные движения каждой фигуры и пешек; такого разнообразия нет в движениях фигур игры на линиях, поскольку все они ходят одним способом.

Из многочисленных и различных путей шахматных фигур возникают тысячи переплетений игры. Поэтому сказано: *Mille modis acies tua dimicat* — «Тысячею способов сражается твоё войско». Такого разнообразия ходов в игре на линиях не видно. *Ille petentem, dum fugit,*

ipse rapit — «Тот, убегая, сам захватывает преследователя»: вот ход, когда фигура отступает, чтобы захватить неприятеля. Я полагаю, автор имеет в виду ладью. *Longo venit ille recessu* — «Этот приходит из дальнего отступления» — показывает мне ферзя, идущего издалека. Такой дальности хода нет у фигур игры на линиях, ибо все они нападают вблизи. *Qui stetit in speculis* — «Кто стоял на страже» — описывает слона, который таится в засаде, как соглядатай.

Ancipites subit ille moras, similisque ligato, obligat ipse duos — «Этот идёт на двоякую задержку и, словно связанный, сам связывает двоих». Здесь говорится о пешке, которая движется медленно и задерживается на полях дольше фигур. Её ход чаще всего заключается в том, чтобы вклиниться между двумя неприятелями, непременно уничтожая одного из них. Её уподобляют связанному из-за медленности передвижения, а также малой ценности, поскольку среди шахматных фигур она самая незначительная. *Nic ad maiora movetur* — «Этот устремляется к большему»: это конь, который должен двинуться вперёд, чтобы прорвать боевой строй. Поэтому поэт поёт: *Ut citus, et fracta prorumpat in agmina mandra* — «Чтобы быстро, прорвав ограду, ворваться в боевые ряды». Это свойство коня; под *mandra* обозначено замкнутое положение игры, которое обыкновенно вскрывается конём. *Clausaque deiecto populetur moenia vallo* — «И, повалив вал, опустошить замкнутые укрепления»: вскрыв положение, разоряют неприятельский лагерь.

Plena tamen ipse phalange, aut etiam paucos spoliata milite vincis — «Ты побеждаешь целую фалангой или лишённой лишь немногих бойцов». Одного этого места, из которого яснее, чем из какого-либо другого, мы узнаём шахматы, достаточно для опровержения противоположного мнения. Ведь в нём объясняется победа в игре, то есть мат, который нередко случается при сохранности всех фигур и пешек получившего мат либо при потере лишь немногих. Это никак не может относиться к игре на линиях, в которой победа всегда завершается взятием всех фигур.

Примечание редакции. Текст стиха обращён к победителю и говорит о его фаланге; Каррера в пояснении говорит о фигурах получившего мат (del mattato). Различие сохранено без исправления авторского довода.

Сторонники противоположного мнения могли бы возразить мне: если шахматная игра была известна древним, у них упоминались бы король, королева, прочие фигуры и пешки, названия которых не встречаются ни у одного писателя. Отвечаю: возможно, тогда игра была неразличённой в отношении этих названий. Мне достаточно того, что описаны свойства фигур и пешек, как я разъяснил выше в стихах Лукана. Более того, в стихе Овидия из третьей книги «Искусства любви» — *Bellatorque suo prensus sine compare bellet*, «И пусть воин, захваченный без своего товарища, сражается», — комментатор Бартоломео Мерула под словом *Bellator* понимает короля, говоря, что другие понимают коня; под словом *Compare* он же понимает королеву, тогда как другие — коня противника. Я добавлю: благодаря слову *Prensus* мне представляется, что *Bellator* — это король, который, хотя и захвачен, то есть заперт или подвергнут шаху, либо кто-то из его воинов взят или заперт, всё же не должен падать духом, а должен бесстрашно сражаться. Я также полагаю, что слово *Compare* означает королеву.

Остаётся привести последний, и немаловажный, довод: если допустить, что шахмат не существовало во времена Овидия и Марциала, необходимо утверждать, что они были изобретены позднее. Но если бы это было так, изобретатель был бы доподлинно известен: ведь со времени пришествия Христа не скрыто от нас ни одно событие или происхождение какого-либо изобретения. Писатели упоминают мельчайшие вещи, бывшие тысячу и две тысячи лет назад, поэтому невероятно, чтобы они не сохранили память об изобретении шахмат — игры, превосходящей достоинством все прочие. Среди множества прочитанных мною авторов не нахожу ни одного, кто называл бы шахматы новой игрой, то есть изобретённой после века Марциала: каждый относит их к древности. Однако без обиды изобретателю можно полагать, что первоначаль-

чально игра была придумана не столь совершенной, какой мы видим её ныне. Искусство подражает природе, а природа, как видим, производит всякую вещь при рождении несовершенной и затем со временем доводит её до совершенства. Высшая степень совершенства познаётся лишь в Боге, от которого, словно из щедрейшего источника, изливаются дары смертным. Поэтому, принимая всё сказанное, завершим рассуждение нашей эпиграммой о шахматах.

Примечание редакции. Уверенность в полноте сведений об изобретениях после Рождества Христова — довод Карреры, сохранённый как историческое авторское суждение.

Если спросишь, кто изобрёл искусство столь великой игры,
Неведущая молва называет недостоверные имена.
Эта слава принадлежит сыну Навплия — пусть молчат
пустословы, —
Прославленному и родом, и дарованием.
Но если мне дозволено сказать правду, известно: Юпитер изобрёл
её,
Когда поднял оружие против невинного отца.
Расписная доска была полем, откуда битва поднялась до неба;
Сам бог возглавлял войско.
Беллона исполняла роль Девы; верный потомок Атланта —
Служителя, а яростный Марс — Коня.
На фланге Алкид предводительствовал вместо башни;
Толпа младших богов была малыми пешими воинами.
Затем изгнанник Аполлон открыл нам эту игру,
Когда, несчастный, был изгнан из небесной твердыни.
Тогда праздный пастух, пасущий стада Адмета,
Обучил пастухов и горных богинь.

*Примечание редакции. Нерифмованный перевод шестнадцати строк. Мифологическое объяснение принадлежит Каррере. В строках 9–10 *Virginis, Ministri* и *Equi* — три родительных падежа при общем *imperium tenuit*: Беллоне соответствует Дева, потомку Атланта — Служитель, Марсу — Конь. Потомок Атланта здесь, по всей вероятности, Меркурий; прежнее чтение «потомок Абанта» ошибочно. Дева обозначает королеву; Служитель в этой последовательности, вероятно, слона, но в стихах сохранено авторское название. Сын Навплия — Паламед; Алкид — Геракл.*

Глава II. О слове scacco и названиях игры

Примечание редакции. Итальянское scacco может обозначать отдельную игровую фигуру, шах или, во множественном числе scacchi, шахматы. В этой главе слово оставлено в исходном написании там, где обсуждается его происхождение.

Фигура, будь то в нашей игре или в какой-либо игре на линиях, называется у латинян calculus; от этого слова, в искажённом виде, и произошло scacco. Пусть не кажется странным, что фигуры, изготавливаемые из дерева, слоновой кости или иного материала, кроме камня, получили название от calculus, означающего маленький камень. Мне приятно думать, что фигурами в самой первой шахматной игре были камешки, особенно гладкие и мелкие, которых в великом множестве можно видеть на морских берегах, а также те мельчайшие камешки, которые попирают ногами на дорогах. От глагола calcare, «попирать», произошло название calculus. Папий в словаре рассматривает также происхождение от callis, то есть «малая дорога»: «Calculi — потому что они движутся по расположенным в порядке путей, словно по тропам, и гладки». То же значение принимаем для calces — древнейшего слова, от которого также можно выводить scacco. Луцилий: «Это можно, скажу я, считать морским сражением, игровой доской и камешками; развлекайся, но жить от этого ты не станешь ни на волос правильнее».

Примечание редакции. Этимологии calculus, calcare, callis и scacco передают рассуждение Карреры. В цитате Луцилия на с. 49 издания 1617 года напечатано Calces delectos te. Перевод дан с явно отмеченным исправлением по научному тексту фрагмента: calces; delectes te — «камешки; развлекайся». Камешки завершают перечисление игр; сравнения с тем, как они «живут», в латинском тексте нет. Сопоставлено с Remains of Old Latin, т. III, Lucilius, фрагменты 489–490, латинский текст на с. 156.

Значение calculus, общее, как я сказал, и фигурам нашей игры, и фигурам игры на линиях, дало некоторым повод ошибиться относительно места Валерия Максима в восьмой книге, в главе о досуге, где о Сцеволе сказано: «Говорят, что иногда он отдавал досуг игре в кости и камешки». Руй Лопес во второй главе своего сочинения о шахматах понимает под словом calculis шахматную игру. Так же понимают его Феофил, комментатор Валерия, и Фабрицио Кампано в шестой книге «О гражданской жизни». Оливерио и Асценсий, также комментаторы, понимают другую игру. Мы не согласны со всеми ними, а прежде всего с самим Валерием, который в примере о досуге перепутал Квинта Муция Сцеволу Авгура с Публием Муцием Сцеволой. Именно этот Сцевола, а не другой, названный Валерием, любил игру двенадцатью камешками, которую и разумел Валерий. Оба были правоведами и принадлежали к одной семье, но Квинт Муций, бывший авгуром, не находил удовольствия в играх; Публий Муций, не бывший авгуром, любил игру двенадцатью камешками, мяч и кости.

Цицерон в первой книге «Об ораторе»: «По такому рассуждению мы назовём хорошую игру в мяч и в двенадцать камешков принадлежностью гражданского права, поскольку Публий Муций превосходно знал и то и другое». Отсюда ясно, что calculis обозначает игру на линиях, а не шахматы. Это показывает и Квинтилиан в одиннадцатой книге, второй главе: «А разве Сцевола, когда в игре двенадцатью камешками первым передвинул камешек и был побеждён...»

Примечание редакции. Источник — Квинтилиан, «Обучение оратора», XI.2.38. Каррера приводит лишь начало фразы и обрывает её после сообщения о проигрыше. Далее у Квинтилиана Сцевола по дороге за город восстанавливает партию в памяти, обнаруживает ошибку и возвращается к

сопернику, который подтверждает его воспоминание. Многоточие в переводе обозначает сокращение цитаты у Карреры. В первой главе Каррера ссылался на X.2, здесь — на XI.2; расхождение оригинала сохранено.

Прекрасна также этимология, которой учит Полидор Вергилий во второй книге «Об изобретателях вещей»: scasso происходит от scando, поскольку дело каждой фигуры — подниматься вперёд, к неприятельской стороне. Напротив, натянута другая этимология, предложенная Кальканьини и Радером, которые называют шахматы Ludus scarorum. От названия scasso произошло и название нападения на неприятельского короля: его также называют scasso, как действие, совершаемое любой из фигур.

Примечание редакции. В оригинале фраза «которое даётся неприятельскому королю» напечатана дважды подряд. В русском предложении механический повтор не воспроизведён; сам факт отмечен здесь.

Не умолчу, что у древних всякая фигура называлась «собакой»: смотри Юлия Поллукса в словаре, в его рассуждении об играх. Причины этого я не знаю. Быть может, они имели обыкновение давать названия домашних животных подобным принадлежностям игр: тот же автор в том же месте говорит, что единица на игральной кости, которую мы называем Asso, тогда называлась «ослом». Кроме того, единица на бабке называлась «собакой». Проперций в четвёртой книге, девятой элегии: «И мне, когда я ищу благоприятной Венеры в костях, всегда выпадают разорительные Собаки».

Примечание редакции. «Венера» и «Собаки» оставлены как названия результатов броска в цитате. Ссылка на книгу и элегию Проперция передана по Каррере, без молчаливого исправления.

От слова calculus в значении игровой фигуры произошла также пословица Calculum reducere — «Возвратить камешек». Цицерон в «Гортензии»: «Итак, я позволяю тебе, как некогда в игре двенадцатью камешками, вернуть камешек назад, если ты раскаешься в каком-либо сделанном ходе». Этим обозначается сожаление о чём-либо сказанном или сделанном. Подобное обыкновенно случается в игре на линиях, а ещё чаще в шахматах, когда игрок замечает, что сыграл неразумно.

Некоторые, как рассказывает Кальканьини, полагают, что Reipusara, одна из пяти игр, разрешённых императором Юстинианом, запретившим игры в кости, означает шахматную игру. Эти игры называются так: Comonovolon, Comodaulomolo, Regindala, Cempron, Reipusara. Некоторые люди тонкого ума трудились над их истолкованием, но напрасно. Челио Родиджино в двадцатой книге, двадцать седьмой главе «Древних чтений» объясняет, что шахматная игра называется Cybiam, Pettiam и Petteuticen — это греческие слова.

Примечание редакции. Названия сохранены в латинской передаче Карреры. Пять первых форм подтверждены у Кальканьини («Opera aliquot», 1544, с. 296–297); их отождествление с современными играми здесь не предлагается. Формы Cybiam, Pettiam и Petteuticen подтверждены у Родиджино («Lectionum antiquarum», 1542, с. 788, глава XXVII). Он поясняет их словами calculorum lusum — «игра камешками». Отнесение этих названий именно к шахматам принадлежит Каррере.



Глава III. Что изображает игра

Джакомо да Чессоли в своей книге о шахматах говорит, что игра изображает управление государством, а доска обозначает город Вавилон. Алессандро Сальвио в рассуждениях о шахматной игре уподобляет её трагедии, отчего и сочинил трагедию под названием «Скакка-ида». Другие говорят, что она изображает искусство фехтования. Некоторые соотносят игру с поединком двух бойцов, вступающих в единоборство, либо с боем нескольких под одним предводителем. Может подразумеваться также сражение за осаждённый город или крепость. Эти подобию и изображения, отчасти отвечающие устройству игры, не лишены приятности. Но поскольку они неточны и несоразмерны, больше о них говорить не стану.

Собственное и истинное изображение игры — это строй двух противостоящих войск. Король в игре представляет самого государя, а ферзь — главнокомандующего; либо король означает первого начальника войска, а ферзь — второго или другого человека, выдающегося величием или доблестью. По этому поводу скажу: совершенно пусто мнение некоторых, будто шахматная Донна указывает на жену короля, потому называется также Regina и находится рядом с ним. Ведь ясно, что военное дело не допускает, чтобы полководец брал с собой в битву жену. Даже если порой такое и случалось, хотя и навлекало на него великое порицание, управление войной не передавалось бы женщине, пока король оставался сидеть. Поэтому глуп был бы тот, кто, устраивая игру, пожелал бы ввести в неё роль лица неподходящего и совершенно чуждого военному делу.

Примечание редакции. Донна («госпожа», «дама») и Regina («королева») — обсуждаемые Каррерой названия ферзя. В описании самой фигуры используется русское «ферзь», а при разборе названия сохранены итальянские слова. Суждения о женских ролях в войне передают взгляд автора XVII века.

Следует полагать, что названия Donna и Regina возникли из неправильного употребления игроков, а скорее простонародья. Видя, что эта фигура стоит рядом с королём и является наиболее достойной среди остальных, они без дальнейшего размышления дали ей имя королевы. Затем более ясным словом называли её Донна, то есть госпожой и повелительницей, быть может имея в виду Пентесилею. Ведь она, будучи царицей амазонок и женщиной-воительницей и весьма превосходя троянское войско доблестью и властью, сообразно своей славе легко могла дать непосредственный повод к новым названиям Donna и Regina.

Ладьи можно уподобить двум главным начальникам войска, или двум прославленным бойцам, или башням на слонах, с которыми, вооружёнными таким образом, в древности выходили на битву против неприятеля, как поступают и в наши дни в чужих и далёких странах. Кони представляют конных воинов, то есть всадников. Слоны — знаменосцы отрядов; другие относят их к аркебузирам, лучникам или носителям знамён, объединяемым под названием служителей. Пешки прямо показывают нам пеших воинов. Превратившись в ферзей, они обозначают тех воинов, которые, взобравшись на неприятельские стены или проникнув через частоколы, возвышаются до звания начальников.

Мат изображает смерть короля или главнокомандующего. Под ничьей мы понимаем сложение оружия обоими войсками, будь то вследствие мира, перемирия или иной причины. Под патом разумею пассивную осаду короля или главнокомандующего после разгрома войск, однако без плода победы. Шах, которым поражается неприятельский король, означает принятое против него нападение. А заслон, поставленный королю против шаха, что иное показывает, как не щит или защиту воинов?

Примечание редакции. Каррера различает Tavola — ничью как общий исход — и Stallo — пат. Это авторская военная аналогия; она не заменяет отдельного изложения исторических правил пата.

Двойные шахи означают два различных нападения или засады. Наконец, доска будет полем, на котором сходятся боевые порядки того и другого войска.

Примечание редакции. Scacchi doppi передано как «двойные шахи». В военной аналогии автор уподобляет их двум нападениям или засадам. Конкретный пример одновременного шаха двумя фигурами дан в книге VII, главе III (печатная с. 448): после ...Kc2+ Krb1 ...Ka3+ конь шахует с a3, одновременно открывая диагональ ферзя e4–b1. Там употреблено выражение Scacco di due. Это помогает понять образ двух нападений; термин не означает отдельную разновидность шахмат.

Глава IV. О достоинствах игры

Все игры разделяются на три разряда: одни зависят от случая, другие — от ума, третьи смешанные, то есть зависят и от случая, и от ума. Игры случая, каковы кости, в которых человеческое умение не участвует, хотя и может проникнуть в них под именем мошенничества, всецело запрещены законами, поскольку отдают человека на произвол слепой удачи и приносят явный вред. Смешанные игры запрещены менее строго, однако разрешены не каждому: так, духовным лицам и монашествующим не дозволяется показываться за игрой в пикет. Игры ума, среди которых благороднейшая — шахматы, дозволены всем, хотя нет недостатка в правоведах, утверждающих противное; к ним прислушиваться не следует. Отсюда мы усматриваем, что зависимость игры от случая служит причиной её недозволенности и запрещения: юноша, увлекаемый надеждой на удачу, вручает ей своё достояние не однажды, но тысячу раз, откуда и рождается множество беспорядков, ведущих к разорению. В играх ума несведущий никогда не вступает в состязание, а если однажды проиграет, то в другой раз уклонится от борьбы, если только он не глуп и не лишён рассудка. Итак, первое достоинство шахмат состоит в том, что они свободны от случая.

Примечание редакции. Рассуждение о дозволенности игр передаёт правовые и нравственные представления автора XVII века. Pichetto — карточная игра пикет.

Игра в шахматы по памяти, в которой ум без доски и без фигур осуществляет ходы во всём их совершенстве, свидетельствует о втором достоинстве; в этом отношении она не отличается от умозрительных наук. Такого дара лишены игры случая и смешанные игры. Третье достоинство проистекает из того, что изображает игра, — из военного искусства: ведь она учит управлению воинами, военачальниками и королём, нападениям, военным хитростям и всем приёмам войны. В этом отношении игры двух других разрядов совершенно скудны, ибо либо ничего не изображают, либо изображают нечто близкое к ничему, хотя некоторые писатели и утруждают себя объяснением значения карточных и прочих игр.

Четвёртое достоинство состоит в том, что шахматы более других игр открыты для участия окружающих. Сколько бы людей ни находилось возле двух играющих, игра, любезная ко всякому, предоставляет каждому широкую возможность обдумывать ходы и наслаждаться ими, не причиняя неудобства другим.

Равным образом немалым достоинством следует считать то, что игра не даёт места обману: ведь неверный ход, сделан ли он со злым умыслом или нет, влечёт за собой наказание, если противник его заметит. Да и нельзя назвать обманом то, что совершается перед глазами партнёра; этого не случится, если противник внимателен. В прочих упомянутых играх мошенничество всегда может найти лазейку, как бы осмотрителен и бдителен ни был игрок.

Примечание редакции. Ministrato — исторический термин Карреры. В книге IV, главе II (печатные с. 246–248), автор определяет его как неправильный ход и различает собственное министрато (пять видов) и несобственное (четыре вида, включая ошибки расстановки и объявления). Без уточнения он подразумевает собственное министрато. Здесь «неверный ход» передаёт это употребление. Наказание и утрата права требовать его рассматриваются в книге IV, главе III, законах 3 и 6 (с. 249–251); их нельзя переносить на современные правила.

Не умолчу о том, что несправедливо пишет Клаудио Бертаццоло в своих дополнениях к Бартоломео Бертаццоло, к заключению 379. Он называет шахматную игру пагубной, как назы-

вают её и другие законоведы; говорит также, что она даёт повод обманывать, что шахматное умение не есть благо и что у двух играющих едва ли можно найти равное знание. На эти порицания отвечу: науки, искусства и всякое похвальное ремесло можно рассматривать двояко — сами по себе и применительно к тому, кто ими занимается. Науки и занятия сами по себе весьма почтенны и достойны хвалы, однако порой случается, что их служители ими злоупотребляют. Более того, даже добрые дела — подавание милостыни, молитва и другие — могут стать дурными из-за злого намерения того, кто их совершает. Кто станет отрицать, что право и медицина — занятия священнейшие? И всё же мы видим, как некоторые дурные люди извращают и портят их, пользуясь ими по своему произволу.

Допускаю, что шахматисты могут прибегать в игре к мошенничеству, но их проделки не продлятся долго, ибо вскоре будут обнаружены. Иначе бывает с обманом тех, кто занимается науками: иные злоупотребления либо вовсе не раскрываются, либо раскрываются спустя долгое время. Кроме того, обманутый в шахматной игре может потребовать назад проигранное даже по решению самих игроков; они должны изгнать победителя из честного общества, объявив его человеком порочным и недостойным допуска к игре. Но между двумя, знающими друг друга, обмана быть не может, даже если один из них уверен, что проиграет: ведь он покупает удовольствие от игры и новые тонкости противника, до которых сам ещё не дошёл. Чтобы достичь их, он принимает игру за школу и охотно платит учителю.

Свидетелями тому будут сами играющие: их цель — не столько надежда на прибыль, сколько желание показать своё знание. Поэтому, играя на самую ничтожную ставку и проиграв, они огорчаются так, словно потеряли сотни скуди: им нестерпимо чужое превосходство в уме. Живость ума, полагаю, особенно проявляется в двух занятиях — в поэзии и в шахматах, ибо душа их — изобретательность; чем прекраснее и тоньше она обнаруживает себя, тем выше достоинство поэта и игрока. Поэтому поэзия и шахматы весьма сходны между собой: если тело поэзии составляют стихи, или, вернее, слова, рождающие поэтический замысел, то фигуры и их расположение составляют тело игры, из которого рождаются ходы. Поэтическое творчество и знание игры в равной мере являются дарами природы; без природной склонности эти способности нельзя в совершенстве приобрести из книг.

Утверждение Бертаццо, будто едва ли можно найти двух равных по силе игроков, совершенно противоположно истине: равенство игры устанавливается между любыми игроками. Кто умеет больше другого, даёт ему преимущество — хода, пешки или фигуры. Если и тут возможен обман, то он будет весьма непродолжителен: ведь мы видим, что редкий игрок после одной или двух проигранных партий не попросит большей форы. Следовательно, правоведы не имеют основания называть игру пагубной и обманной, ибо она не такова. Но продолжим похвалы игре.

Антонио Дзара, епископ Петины, в «Анатомии умов», во втором разделе, в пятой части, называет игру достойной любого государя: «Шахматная игра, воспетая епископом Джироламо Видой в героической поэме, несомненно достойна всякого государя».

Готы и свеоны столь высоко ценили эту игру, что знатнейшие из них, выдавая дочерей замуж, прежде испытывали способности женихов за шахматами. Олаус Магнус в книге 15, главе 12, пишет: «У знатных готов и свеонов, намеревающихся выдать своих дочерей в достойное замужество, существует обычай испытывать нрав женихов посредством разнообразных ухищрений и проявлений страстей, особенно в игре в латрункули, или шахматы. Ибо в этой игре обыкновенно обнаруживаются гнев, любовь, дерзость, алчность, беспечность, леность и многие другие безрассудные страсти и душевные движения, а также сила и свойства удачи: видно, не отличается ли жених свирепым нравом, не ликует ли без меры при внезапном торжестве и желает ли он осторожнее переносить нанесённые обиды или умереннее их отвращать».

Примечание редакции. Названия народов, приписываемый им обычаи и отождествление латрункулей с шахматами переданы по Каррере и

цитируемому им тексту. Они не являются самостоятельным историческим выводом русского издания.

Помпонио Торелли в третьей книге «О кавалере» говорит, что шахматная игра не порочна, хотя бы игрок и был алчен. Джузеппе Пасси в «Чудовищной кузнице» называет её игрой благородных и добродетельных душ. Фабрицио Кампано в шестой книге «О гражданской жизни» называет шахматы развлечением стариков. Инноченцо Рингьери в главе 93 десятой книги об играх прославляет её так: «Поэтому шахматы — игра благородная и достойная величайшей хвалы, изобретённая тем великим полководцем, чтобы воины не проводили время в праздности; и поскольку она есть занятие ума, приличное всякому сколько-нибудь воспитанному человеку, я счёл нужным поместить её среди моих игр».

Боккаччо, желая показать нам достоинство игры, в шестой книге «Филоколо» выводит сына испанского короля играющим в шахматы; более того, изображает его предвидящим ходы и побеждающим.

Король Аталарих, обращаясь в письме к Северу, человеку высочайшего положения, одобряет то, что он иногда занимает себя шахматной игрой. У Кассиодора, в книге 8, письме 31, слова его следующие: «Кому может быть неприятно общество знатных людей? Кому не по душе беседовать с равными, посещать форум, обращаться к благородным искусствам, разрешать собственные дела по законам, а порой занимать себя паламедовыми шашками?»

Примечание редакции. Паламедовы шашки — буквальная передача Palamediacis calculis в цитате. Каррера приводит её как свидетельство о шахматах; это отождествление принадлежит автору.

У древних игра ценилась чрезвычайно высоко, отчего и шахматные фигуры у них были сделаны из драгоценных камней. Марциал в книге 14 говорит:

Если ведёшь ты войну хитроумных латронов,
Этот драгоценный камень будет тебе и воином, и врагом.

То же подтверждает Алессандро д'Алессандро в третьей книге, главе 21 «Гениальных дней». Плиний в последней книге «Естественной истории», ссылаясь на описания триумфов Помпея, упоминает доску из драгоценных камней, имевшую три фута в ширину и четыре в длину. У Овидия, Марциала и Лукана мы читаем о стеклянных фигурах. Полагаю, этот обычай был введён простыми людьми в подражание государям, у которых фигуры были из драгоценных камней. Овидий во второй книге «Искусства любви» говорит:

Если же камешек движется, изображая разбойничью схватку,
Сделай, чтоб воин твой пал от стеклянного врага.

Кальканьини вместо vitreo читает victo. Это слово не только искажает смысл, но и противоречит замыслу автора и правилам не одних шахмат, но также игры на линиях. При чтении victo ни правила игры, ни сам смысл не допускают, чтобы воин был убит побеждённым, то есть мёртвым, врагом. Если же Кальканьини под victo понимает не окончательно побеждённого, а лишь потрёпанного, то и такое натянутое толкование противоречит намерению поэта. Ведь Овидий советует юноше стараться играть в шахматы с любимой женщиной и позволять ей побеждать; поэт не подразумевает, что сперва надо расстроить её игру, а после проиграть свою.

Примечание редакции. Vitreo означает «стеклянным», victo — «побеждённым». Оба латинских чтения оставлены в тексте, поскольку на их различии строится рассуждение Карреры.

В «Сатириконе» Петрония Арбитра мы читаем также, что белыми и чёрными фигурами Тримальхиону служили золотые и серебряные денарии. Вот его слова: «Следом шёл мальчик с доской из терпентинного дерева и хрустальными игральными костями; и я заметил самую изысканную из всех затей: вместо белых и чёрных камешков у него были золотые и серебряные денарии».

Примечание редакции. В цитате Петрония названы доска, игральные кости и камешки. Отнесение этого эпизода к шахматам передано как интерпретация Карреры.

Достоинство игры доказывают и великие почести, которые могущественнейшие государи и короли оказывали выдающимся игрокам. Поэтому я не стыжусь сказать: если победоносные полководцы заслуживали триумфа, увенчанные лаврами, и если поэты, полно описавшие их подвиги, также становились достойны лавра, отчего же не удостаиваются такой же чести великие мастера игры? Ведь и они — победоносные полководцы не одной, а бесчисленных битв; и они — искусные поэты, рисующие образ героического деяния не пером, а умом. Да умолкнут же те, кто судит об игре иначе, чем мы здесь рассуждали.



Глава V. О пользе и удовольствии от игры

Предвижу, что большая часть людей готова осудить меня за намерение рассуждать о пользе и удовольствии от шахмат: по их мнению, от них происходит скорее вред и досада. Но до этих людей мне нет дела, ибо они либо принадлежат к простонародью, либо не знают игры. И те и другие немало порицают игроков за потерю времени и за напряжение, которому, как им кажется, подвергают себя люди, целыми днями сидящие с опущенным лицом и устремлёнными на доску глазами. Отсюда они заключают, что вместо пользы и удовольствия игра приносит вред и мучение. Не отрицаю: время, проводимое за игрой, лучше было бы употребить на дела святые и более похвальные. Однако опыт показывает, что человеческая слабость мешает нам подниматься к добродетельным деяниям, требующим труда, и легко склоняет нас к удовольствиям, суете и порокам. Поэтому, чтобы не впасть в них и не оскорбить Творца, нам часто приходится прибегать к некоторым упражнениям тела и ума.

Таким образом, юноша, занимающийся шахматами, даже если провёл за игрой весь день, поймёт, что всё же приобрёл пользу: он не оказался за игрой в кости, не водился с блудницами и по меньшей мере избежал праздности — источника грехов. Сидеть, опустив глаза к шахматной доске, не только не утомительно и не тягостно, но, напротив, доставляет величайшее удовольствие. Если же некоторым это кажется трудным и потому они порицают игру за то, что она мучает ум, то они весьма ошибаются: размышление — отрада и пища нашего ума. Свидетелями тому станут страстные любители учёных занятий, которые по многу часов не отрывают глаз от книг.

Помимо сказанного о пользе, игра приносит почести от государей: благодаря ей многие входят в их близкий круг и поступают к ним на службу, а также знакомятся с влиятельными людьми. Отсюда они часто получают особые милости и благодеяния, чему мы видели множество примеров; о некоторых я упомяну.

Дон Джироламо Кашо, сицилиец из города Пьяцца, пользовавшийся благоволением Джакомо Бонкомпаньи, герцога Соры, получил в его доме доход в двести пятьдесят скуди в год и почётное положение, а также каноникат для своего брата. Испанец Руй Лопес благодаря милости того же государя получил бенефиций в две тысячи скуди в год. Оба стали известны этому господину через шахматную игру.

Джованни Леонардо из Кутро, прозванный Путтино, как рассказывает Алессандро Сальвио, сыграв перед Филиппом II, королём Испании, получил от него в дар богатое одеяние, а также освобождение своего родного Кутро от королевских налоговых платежей на двадцать лет. Впоследствии, в другой раз, посредством игры он освободил своего брата из турецкого рабства.

Паоло Бои, называемый Сиракузцем, будучи рабом в Алжире, обрёл свободу благодаря шахматам. От него самого, а также от многих других я слышал, что шахматная игра принесла ему свыше тридцати тысяч скуди, не считая пожизненного содержания, которое он получал от Его Величества короля Филиппа II, и даров, преподносимых ему государями. Испанский клирик из Сафры получил от Его Величества короля Филиппа II ладью с золотой цепью, чтобы носить её на шее.

Примечание редакции. Сообщения о наградах, пленении и освобождении игроков переданы как свидетельства Карреры. Его указание на личный рассказ Паоло Бои сохранено; независимая историческая проверка этих сведений здесь не заявляется.

Многие другие знаменитые игроки также получили от игры различные выгоды; перечислять их я не намерен. В заключение скажу: польза и удовольствие, извлекаемые из шахмат, весьма хорошо известны игрокам, но плохо понятны тем, кто не знает игры.

Глава VI. О том, что в игре нет случайности

У двух игроков мы обыкновенно наблюдаем следующее: в один день побеждает один, в другой — другой, и так игра продолжается месяцами, с переменным успехом обоих. Отсюда простонародье заключает, будто шахматной игрой управляет случай. Удивляться этому не следует: ему неизвестны причины происходящего. Поэтому скажу, что подобная длительная неопределённость победы невозможна между двумя игроками, весьма различающимися знанием игры. Так, если один превосходит другого на величину ладьи или коня, то, играя с ним на равных условиях, без форы, он без труда будет постоянно побеждать. Но если превосходство одного невелико, исход игры останется неопределённым не только на месяцы, но и на годы. Это происходит от иных причин, а не от случая; их мы и объясним.

Ясно, что человеческий ум не всегда пребывает в одинаково спокойном состоянии. Его могут тревожить различные обстоятельства, прежде всего телесные: боли, болезни, чрезмерная или вредная пища, неумеренное супружеское общение — всё это ослабляет работу ума. Обстоятельства, зависящие от судьбы, весьма сильны и пагубны. Кто сохранит твёрдость духа, если потерпит ущерб в имуществе или чести, если смерть отнимет у него сына, брата, родственника или верного друга? Какой мир приносят душе любовные дела, почти всегда исполненные горечи? Обыкновенные житейские заботы едва дают нам час покоя. Отчего же порой несчастный человек без всякой причины целыми днями пребывает в тревоге и унынии? Конечно, ни от чего иного, как от воздействия небес, которые своими влияниями склоняют нас к печали и бедствиям. Каждая из названных причин достаточна, чтобы состязание двух почти равных по знанию игроков долго продолжалось с неопределённым победителем.

Примечание редакции. Влияние небес и перечисленные причины ослабления ума переданы как представления Карреры. Автор различает случай в самой игре и внешние обстоятельства жизни игрока.

Есть и другие причины, возникающие в самой игре. Немало смущает смена белых фигур на чёрные или наоборот того, кто привык играть одним из этих цветов; точно так же — перемена положения короля, которого привыкли ставить по правую или по левую руку. Сюда относятся дурные привычки противника за игрой, а в некоторых случаях — перемена права первого хода; наконец, недостаток прилежания, вернее, глупость самого игрока, если он не исследует ходы как следует, если, чрезмерно полагаясь на хорошее положение или собственное умение, допускает неуместную снисходительность, либо, оставив привычные и полезные начала, берётся за новые. Ясно, что лёгкие и чувствительные весы, которых коснётся муха, слабый ветерок или дуновение, склоняются вниз. Но что я говорю о весах, если наш ум подвижнее древесного листа?

Примечание редакции. Упоминание короля справа или слева сохранено как свидетельство об исторической практике расстановки. Его нельзя автоматически подменять современной исходной позицией.

Итак, заключим, что в шахматной игре случаю нет места ни в каком отношении. В согласии с этим мы говорим в третьей книге «Эпиграмм»:

Я — ваш царь; уступите мне, игры, все до единой:
Власти случая нет во мне — лишь сила ума.

Глава VII. Кто способен к игре

Опыт показывает, что не всякий ум, способный к искусствам или наукам, пригоден к науке игры. Хотя причина этого от нас скрыта, всё же скажем: подобно тому как природа наделяет человека свойством быть более склонным к одному занятию, чем к другому, так бывает и в шахматах. Более того, для хорошей игры вовсе не обязательно соединять её с книжной учёностью. Я видел, как человек необразованный, не имевший никаких таких знаний и привыкший скорее к деревенской жизни, чем к обществу, стал хорошим и достойным похвалы игроком. Однако утверждаю, что способности, соединённые со знанием наук, достигают высоты, до которой, быть может, не дойдёт одно лишь природное умение: учёность открывает путь к тонкостям с лучшим порядком и методом, чем одна способность ума. Многие спрашивают, можно ли овладеть шахматами посредством учения. Этого я не отрицаю, но разумею молодых людей, которые чрезвычайно привязаны к игре и непрестанно упражняются в ней с равными или более сильными соперниками.

Успехи в этом занятии, как и во всех других, начинаются с детства. Крайне редки знаменитые игроки, усвоившие начала игры в зрелом возрасте; таким, как я слышал, был Томмазо Капуто, иначе называемый Росчес. Старость весьма препятствует хорошей игре, ибо память и зрение — способности, на которые опирается знание игры, — уже не сохраняют у стариков той живости, какую имели в молодые годы. Я мог бы назвать некоторых наших современников, чей ум в юности был крепок, но с годами ослабел.

Примечание редакции. Суждение о старости передаёт обобщение Карреры. Прозвище Томмазо Капуто дано по написанию Rosces в оригинале.

Во времена Овидия в эту игру играли также женщины. Поэтому во второй книге «Искусства любви», убеждая юношей позволять женщинам побеждать себя в шахматах, он говорит:

Если же камешек движется, изображая разбойничью схватку,
Сделай, чтоб воин твой пал от стеклянного врага.

Это подтверждает Алессандро д'Алессандро в приведённом выше месте, а также Чезаре Рао в двадцатой инвективе. Плиний Младший в седьмой книге «Писем», в письме к Гемину, рассказывает, что Квадратилла, знатная римлянка, часто играла в шахматы. Во времена Макробия игра была столь распространена, что за ней проводили целые дни; об этом он свидетельствует в первой книге «Сатурналий»: «Но хотите ли вы следующий день, который почти все проводят за доской и латрункулями...» — и так далее.

Примечание редакции. Каррера вновь относит античные настольные игры к шахматам. Это его интерпретация; латрункули в самой цитате названы отдельно. Незавершённость цитаты Макробия соответствует оригиналу, где стоит «&c.» («и так далее»).

Плиний в восьмой книге «Естественной истории», главе 54, со ссылкой на писателя Муциана рассказывает, что обезьяны играли восковыми шахматными фигурами. Это не следует понимать так, будто они постигли смысл игры: они лишь двигали фигуры, причём не упорядоченно и осмысленно, а беспорядочно. Поэтому Инноченцо Рингери в десятой книге об играх, в главе 98, шутливо написал: «Как сказала обезьяна тому доблестному мужу, играя: шах и мат».

Примечание редакции. Рассказ об обезьянах и его истолкование сохранены как авторский текст; историческая достоверность не утверждается редакцией.



Глава VIII. О том, что игра, принятая в Сицилии, разумнее прочих, принятых в других местах

Во все человеческие обычаи и установления неизменно проникали суеверия и злоупотребления, приводящие к пагубному искажению. Этот порок проник даже в шахматную игру. Какую большую нелепость можно увидеть в игре, чем два действия за один ход? Так поступают римляне, неаполитанцы и другие народы: одним ходом передвигая короля и ладью, они являют нам, так сказать, чудовище с двумя телами. Некоторые из них устанавливают правило, что тот, чьему королю уже объявляли шах, не может этого сделать, словно король уже не тот, каким был прежде, и словно шах связывает его власть. Королю подобает подчиняться законам, но не подвергаться без вины наказанию от подданных. В том, что королю объявлен шах, нет ни его, ни чужой вины: никто не может и не должен обещать себе, что не подвергнется нападению или вызову, особенно находясь лицом к лицу с неприятелем.

Примечание редакции. Каррера полемизирует с местными формами совместного хода короля и ладьи — исторической рокировки. Упомянутое запрещение после ранее объявленного шаха не следует путать с современным запретом рокировки непосредственно из-под шаха.

Другие допускают эти два действия за один ход и после шаха, но запрещают их, когда король уже сходил со своего места. Они не замечают, что делают короля рабом, стесняя его ещё более тяжёлой цепью. Они предоставляют королю свободу совершать по своему усмотрению скачок вместе с ладьёй, но ограничивают её темницами и оковами.

Иные отвергают ограничения, связанные с шахом и первым движением, позволяя королю, когда ему угодно, пройти три поля скачком ладьи, коня или слона. Признаю, что это меньшее зло: сторонники такого правила говорят, что королю, как властителю поля, следует дать возможность один-единственный раз совершить скачок любой фигуры в пределах трёх полей. Но мы увидим, что не заслуживает похвалы, когда король, воплощающий в себе все шахматные фигуры, порой присваивает обязанности, порученные им своим подчинённым, и делает это без необходимости, даже в ущерб королевскому величию. Ведь передвижение короля с поля на поле выражает ту степенность, которую король должен сохранять не только в походе, но и в жестах, словах и поступках, предоставляя исполнение всего своим служителям, которым он вверил управление.

Примечание редакции. Автор описывает особую однократную привилегию короля, отличную от обычного хода. Формулировка «в пределах трёх полей» сохранена по оригиналу; конкретная позиция и алгебраическая последовательность здесь не заданы.

Перейдём к правилам пешек. По испанскому обычаю они не могут первым ходом пройти два поля, если неприятельская пешка, стоящая на соседней линии, бьёт поле, через которое одна из них должна пройти, — разве только противник согласится. Ибо он вправе разрешить неприятельской пешке пройти одно или два поля. Что за несправедливый и неразумный закон: воину приходится просить разрешения у неприятеля, если он хочет выступить против него в битве, и от воли неприятеля зависит, сделает он это или нет! Право пешки пройти два поля первым ходом есть привилегия, основанная на разуме: пешка, будучи самой малой и самой медленной фигурой, нуждается в некотором благоволении, чтобы ободриться и двинуться вперёд против неприятеля. Если бы пешки всегда шли лишь на одно поле, даже первым ходом, пришлось бы признать, что свободное пространство доски излишне по меньшей мере на одну линию. Ведь неразумно заставлять пешки проделывать долгий путь, прежде чем они сойдутся;

а путь был бы долгим, если бы они не могли сблизиться с неприятельскими пешками уже первым ходом.

Примечание редакции. В этом абзаце описан исторический запрет пешке проходить атакованное неприятельской пешкой промежуточное поле без согласия противника. Современное правило взятия на проходе вместо него не подставляется.

Испанское *gubbato* имеет некоторое подобие справедливого вознаграждения: за оставшуюся фигуру или пешку, не способную поставить мат, получают половину награды за победу. Но если фигура или пешка не может поставить мат, то не следует выигрывать ничего, поскольку цель — победа — не достигнута. Более того, скажу, что короля, оставшегося в одиночестве и невредимым, следует считать более славным, нежели другого, при котором остались фигуры или пешки. Ведь свита, неспособная добиться победы, достойна скорее порицания, чем хвалы. Никто не станет отрицать, что истинная победа в игре состоит в мате королю, а не в ничьей.

Примечание редакции. Термин gubbato оставлен в авторской форме. Здесь Каррера описывает получение половины награды за обнажение неприятельского короля, когда оставшегося материала недостаточно для мата. Современный результат партии вместо исторического правила не подставляется.

Другие не устанавливают в конце игры предела в двадцать четыре хода; признаю, что это лёгкий проступок. Думаю, каждый игрок может сам рассудить, что такой предел лучше установить. Двадцати четырёх ходов достаточно, чтобы без труда добиться победы; это число делает игрока более находчивым и бдительным и пресекает упрямство одного из противников. Впрочем, эти дурные обычаи не противоречат самой сущности игры и стали законами, обязательными даже для чужеземцев.

Примечание редакции. Предел в 24 хода приведён по автору. Этот абзац не определяет подробно начало отсчёта; его нельзя автоматически отождествлять с современным правилом 50 ходов.

Глава IX. Имеет ли наука игры предел

Всевышнему Творцу всего сущего, Богу, было угодно, чтобы человеческая слабость не достигала совершенства в познании вещей. Поэтому мы знаем, что мастера искусств и наук, считающиеся совершеннейшими, порой ошибались, обнаруживая недостатки — кто в одном, кто в другом. И всё же мы уверены, что искусства и науки сами по себе конечны. То же бывает с шахматной игрой и игроками: нет сомнения, что сама игра имеет предел, но не для тех, кто играет. В подтверждение приведу Сиракузца: будучи одним из первых игроков Европы, он часто ошибался в игре, как и все остальные. Свидетельствую об этом, поскольку в 1597 году на протяжении трёх месяцев подряд видел, как он играл в городе Палермо с бароном Сикулианы.

Но предположим, что два славнейших игрока достигли вершины шахматной науки и стали равны, как чаши верных весов, и что они играют друг с другом без единой оплошности. Кто из них по природе самой игры окажется победителем? Есть мнение, что игра закончится ничьей. Это, по-видимому, неверно: должен победить тот, кому принадлежит первый ход. Подобно тому как у двух лошадей, равных в беге, одна вырвется на скачок вперёд другой: кто станет отрицать, что опередившая возьмёт приз? Таков и первый ход: от него происходит хорошее положение, преимущество в пешках и фигурах и, наконец, победа.

Примечание редакции. Неизбежная победа начинающего при безошибочной игре — вывод Карреры, основанный здесь на сравнении со скачками. Авторское рассуждение сохранено, но не представлено как доказанная теорема.



Глава X. О поведении шахматистов за игрой

Достоинства, которыми одаряет нас щедрая природа, часто помрачаются дурными человеческими привычками. Поэтому их обладателям достаётся мало хвалы или вовсе никакой, если эти достоинства направляются пороком, вернее, подавляются и угнетаются им. Более того, величайшего порицания заслуживают те, кто, получив от небес некоторые дарования, являет их миру под покровом обмана или низкого недостойного поведения. Мне кажется, такие люди подобны глупым детям, которых матери нарядили в богатейшие одежды, а они запачкали их, валяясь в грязи и нечистотах.

В наши дни встречаются игроки — и среди них весьма искусные, — которые предпочитают выгоду честности, а труды покою и странствуют по городам лишь затем, чтобы играть в шахматы, наживать деньги и обманывать неопытных и неосторожных. Поскольку движет ими не похвальное стремление, а алчная жадность, они охотно переносят невероятные лишения и страдания. Поистине это занятие весьма безобразное и постыдное для людей чести. Оттого нередко, по справедливому суду Божию, они терпят оскорбления, впадают в тяжелейшие болезни и жалко умирают в больницах. Некоторых таких людей я знал сам и наблюдал в своё время. Однако я не порицаю того, кто, движимый желанием славы, а не низкой жадной обладания, старается помериться силами с более сильными или равными ему, ещё ему не знакомыми. Таков был обычай Сиракузца, которого я не раз хвалил.

Чрезмерно неприятна и тягостна привычка тех, кто за игрой кричит и без конца болтает: отсюда происходят неприятности для других или для них самих, ибо, по общему изречению, кто много говорит, тот много ошибается. Но приятные слуху слова, остроты и шутки, сказанные вовремя и с соблюдением меры, не только радуют, но и почти необходимы как приправа к игре — подобно соли, без которой кушанья были бы пресны. В этом отношении приятными собеседниками слыли Сиракузец и барон Сикулианы. Впрочем, молчание одного из двух игроков, как было принято у барона Бискари, не заслуживает ни порицания, ни похвалы.

Тех, кто раздражителен и нетерпелив, кто содрогается даже от пролёта мухи и мгновенно вспыхивает, словно пламя, особенно при проигрыше, следует осуждать и избегать. Этим пороком отличался Беневентанец. Напротив, немалой похвалы заслуживает тот, кто сохраняет твёрдость за игрой и не выходит из себя из-за бесцеремонности зрителей: наблюдая за партией, они хотят казаться мастерами и указывают то один, то другой ход во вред одному из играющих.

Такой же похвалой отмечу того, кто, проигрывая и видя своё поражение, не смущается, но сохраняет при проигрыше то же спокойствие духа и выражение лица, что и при победе. К обоим этим качествам я нахожу в себе природную склонность, однако признаю, что уступаю Бьязи Скардамалье из Палермо, игроку чрезвычайно терпеливому. Если он и не принадлежит к числу хороших игроков, то уступает им ненамного, а игру любит чрезвычайно.

Достоин ли порицания тот, кто хвалится и превозносит себя, унижая других, — это оставляю на суд рассудительных любителей добродетели. Опыт показывает, что такой человек, по Божьему попущению, иногда проигрывает тем, кого прежде многократно побеждал. Корыстные и несправедливые игроки, попирающие законы игры, не соблюдающие их, когда они обращаются им во вред, но требующие их исполнения всякий раз, как видят собственную выгоду, должны быть изгнаны из собраний добродетельных людей.

Не премину вновь привести тот обычай готов и свеонов, о котором рассказал выше со слов Олауса Магнуса, — настолько он соответствует моим наблюдениям над игроками. Я вижу, что люди суровые и неистовые в своих поступках так же сурово и неистово ведут себя за игрой; напротив, сдержанно играют те, кто сдержан в житейских делах. У робких от природы в игре обнаруживается робость, у отважных — мужество. Поэтому те народы разумно следовали своему обычаю: по качествам, проявленным за игрой, они судили о склонности человека к добро-

детели или пороку и сообразно с этим решали, за кого выдавать дочерей. Я описал это разнообразие причуд и склонностей, чтобы каждый, избегая непристойностей и порочных поступков, направлялся на путь добрых дел, как и надлежит поступать во всех прочих занятиях, существующих в мире.

Глава XI. О сочетаниях шахматных фигур между собой и с полями доски

Покажется почти невероятным, что тридцать две фигуры, перемещающиеся по шестидесяти четырём полям, порождают столь необъятное число различных игр, что человеческий ум не способен его постичь. Различными считаются и те игры, которые отличаются всего одним ходом, будучи во всём остальном сходны и одинаковы.

Это великое множество игр мы выводим из учения Христофора Клавия, изложенного в первой главе его комментариев к «Сфере» Иоанна Сакробоско. Там он рассуждает о сочетаниях вещей и говорит, что двадцать три буквы алфавита, соединяясь одна с другой и каждая со всеми, образуют столько различных соединений, сколько выражает следующее число, которое мы здесь приводим: 25852016738884976640000.

На том же правиле основано число сочетаний, которые каждая из тридцати двух шахматных фигур образует с любой другой и все они вместе — между собой. Это число, значительно превосходящее число сочетаний букв, достигает следующей величины: 21009183280932332169453633536000000.

Примечание редакции. Оба числа — 25852016738884976640000 и 21009183280932332169453633536000000 — повторно сверены с печатной с. 79 другого экземпляра издания 1617 года (Google Books, R_{Pv}GROWRIikC). Чтение совпадает; числа сохранены без исправления под современный расчёт. Авторский термин «сочетания» не заменён названием конкретной современной комбинаторной операции. Совпадение набора двух экземпляров подтверждает чтение цифр, но не математическую правильность расчёта.

Из этой суммы вычитаются те сочетания, которые могли бы образовать два короля, если бы им позволялось стоять близко, на соседних полях. В сравнении с огромным числом таких случаев совсем немного. Однако другие сочетания, которые мы называем привходящими и которые также могут отдельно возникать между фигурами, ещё значительно увеличили бы названные числа. Это бывает, когда одна или несколько пешек превращаются в ферзей; либо когда в качестве преимущества дают короля-коня или ферзя-коня; либо когда договариваются о других условиях, отступающих от обычных правил игры. Из них рождаются бесчисленные разновидности игр.

Примечание редакции. Названия Re Cavallo и Donna cavallo переданы буквально: «король-конь» и «ферзь-конь». Они относятся к договорным преимуществам, названным автором, а не к обычным фигурам современной игры.

[illegible]

Примечание редакции. Число набрано одной строкой: единица и 51 ноль, то есть 52 цифры, как прямо указано в следующем абзаце оригинала. Длинная последовательность в исходном издании перенесена на вторую строку.

Итак, если приведённое выше число, содержащее пятьдесят две цифры, намного больше числа всех мельчайших песчинок, которые могли бы вместиться во всём мире до внутренней поверхности небесного свода, то какой величины достигло бы число, заключающее в себе гораздо больше пятидесяти двух цифр? Нет сомнения, что оно далеко оставило бы их позади. Ведь если сочетания тридцати двух фигур, рассматриваемых как занимающие тридцать два поля, дают число из тридцати пяти цифр, то естественно, что гораздо больше цифр получится с учётом остальных тридцати двух полей, — не считая приводящихся сочетаний. Отсюда любопытные видят, сколь обширна игра и сколько нового она нам предоставляет. Ясно поэтому, что напрасен был бы труд тех, кто захотел бы записать все игры: для этого потребовался бы ангельский, а не человеческий ум.

Примечание редакции. Слова о бесконечности, число цифр и выводы о разнообразии игры передают рассуждение автора. Это не современный математический подсчёт допустимых шахматных позиций или партий.

Надеюсь, не будет неуместно поставить ещё вопрос: были ли когда-нибудь сыграны все эти многие тысячи миллионов игр, число которых, как мы показали, несомненно превосходит пятьдесят две цифры Клавия? Утверждаю, что этого не было и не будет, но со следующим различием. Можно сыграть множество бесполезных, неразумных и нелепых игр: хотя они и возможны, никто не играл и не станет играть их. Полезные же и приемлемые игры все уже неоднократно встречались на практике и будут встречаться впредь.

Я уподобляю шахматную доску и фигуры земному шару. Хотя люди владеют землёй, живут и странствуют по ней, многие её части остаются не тронутыми человеческой ногой: таковы пустыни, где царят только снега или зной. Однако и они были бы обитаемы, если бы нашёлся человек столь необычного сложения, что мог бы переносить чрезмерный холод или чрезмерную жару. Так же, обращаясь вновь к шахматам, скажем, что эти непривычные и, так сказать, непригодные для игры партии могли бы осуществиться, если бы нашёлся игрок со столь странным умом, что взялся бы за них. Но и тогда они не соответствовали бы разумному смыслу игры. Поэтому необходимо заключить, что такие беспорядочные игры, составляющие огромнейшую часть всех возможных, не встречались на практике и никогда не встретятся.



Глава XII. Об игроках и о тех, кто писал об игре

В предыдущих рассуждениях мы говорили о многом, относящемся к игре. Поэтому надлежит в этом последнем рассуждении первой книги упомянуть игроков, прославивших её, а также писателей. Если науки славны, следует воздать хвалу учителям, которые их разъяснили: иначе науки оставались бы погребёнными и утраченными. Поэтому многим мы обязаны величайшим игрокам, владеющим ходами и тонкостями игры. Начнём с изобретателя, которого я также помешу здесь среди игроков, упражнявшихся в игре.

Паламед, сын Навплия, царя острова Эвбея, ныне называемого Негропонте, изобретатель шахматной игры, играл в шахматы с Терситом в присутствии одного из Аяксов; об этом свидетельствует Павсаний в десятой книге. Он обладал дивным умом: по словам некоторых писателей, он открыл также правила мер, чисел и весов. Он был весьма сведущ в астрологии, отчего согласовал год с движением Солнца, а месяцы — с движением Луны; изобрёл деление часов и чеканку монет. Он первым в войске, увидев солнечное затмение, ободрил воинов, сказав, что бояться не следует, ибо это явление естественное. Он изобрёл опознавательный знак, которым пользуются воины в лагере, установил караулы и порядок отрядов, а также добавил ещё четыре греческие буквы: тету, кси, фи и хи. Он жил около тысячи ста лет до рождения Спасителя. Согласно Филострату в «Героиках», в рассказе о Паламеде, он погиб, побитый греками камнями вследствие коварства Улисса; но, согласно Дарету Фригийскому, в шестой книге о Троянской войне, был убит Пандом ударом дротика.

Примечание редакции. Биографические и хронологические сведения, приписывание Паламеду шахмат и варианты рассказа о его гибели переданы по Каррере. Имя Pande в последней фразе сохранено в форме «Панд»; текст не исправлен по иной версии мифа.

Терсит, грек, играл с Паламедом. Гомер во второй книге «Илиады» описывает его как человека чрезвычайно безобразного и дурного нрава.

Протесилай и Аякс, греческие вожди, играли, когда греческое войско находилось в Авлиде. Вокруг них стояли другой Аякс, Паламед, Диомед, Мерион, Улисс и Нирей. Об этом рассказывает Еврипид в трагедии «Ифигения в Авлиде». Из его слов нельзя установить, какой Аякс играл с Протесилаем — сын Оилея или сын Теламона; всё же мы причисляем всех названных героев к шахматным игрокам.

Диодор из города Мегалополя, Феоксен и Леон, родившийся на острове Митилена, но происходивший от афинян, названы шахматными игроками у Афиней в первой книге «Гимнософистов». О Леоне он, ссылаясь на писателя Фания, говорит, что тот был непобедим в игре.

Примечание редакции. Географические обозначения и название сочинения Афиней переданы по Каррере: Megaroli, Isola di Mitilene, Gimnosofisti. Они не заменены редакторскими исправлениями.

Овидий Назон, знаменитейший поэт, писал о шахматной игре, как можно прочесть в его жизнеописании, составленном Альдом Мануцием. Но поскольку стиль этого сочинения отличается от поэтического стиля Овидия и не соответствует дарованию столь великого человека, некоторые считают — и не без оснований, — что это произведение ему не принадлежит. Сам я этой поэмы ещё не видел.

О Меценате и Квинте Галле как о шахматных игроках читаем у Домицио Брузонио в книге примеров, со ссылкой на Марциала.

Юлий Кан, человек весьма почтенный, был шахматным игроком. Сенека в книге «О спокойствии духа» так описывает его достойное похвалы поведение: «Юлий Кан, великий муж,

играл в латрункули, когда центурион, ведущий отряд осуждённых, приказал позвать и его. Позванный, он пересчитал камешки и сказал своему партнёру: „Смотри, после моей смерти не лги, будто ты выиграл“. Рассказывая о нём, Сенека затем добавляет, что он «провёл десять дней, остававшихся до казни, без всякой тревоги». Он погиб по приказу императора Калигулы.

Примечание редакции. В цитатах Сенеки сохранено название античной игры «латрункули». Каррера относит эти свидетельства к шахматам; это авторское отождествление.

Сенека, испанец из города Кордовы, человек великой нравственной чистоты и столь же великой мудрости, занимался шахматной игрой. Сам он признаётся в этом в восемнадцатой книге, письме 106: «Мы играем в латрункули; острота ума расходуется на лишнее». Уже стариком он умер в Риме: по приказу Нерона ему вскрыли вены.

Примечание редакции. Каррера использует как признание в игре фразу Сенеки о пустых умственных упражнениях. Слова автора и перевод самой цитаты сохранены раздельно.

Кальпурний Пизон, один из знатнейших римлян, ибо он происходил от Кальпа, сына римского царя Нумы Помпилия, был превосходнейшим шахматным игроком. Об этом ясно читаем в панегирике Лукана, где среди прочих его достоинств прославляется и то, что фигуры под его началом никогда не терпели поражения. Смотри первую главу, где разъясняются стихи этого поэта.

Валерий Марциал, испанец из города Бильбилис в Кельтиберии, остроумнейший поэт, был шахматным игроком. Он был так привязан к игре, что согласился бы жить в убогом селении, лишь бы иметь при себе некоторые удобства, в особенности шахматную доску и фигуры. Он показывает это во второй книге, в эпиграмме к Руфу:

Примечание редакции. Номер книги Марциала и биографические сведения переданы по Каррере, без молчаливой замены на сведения других изданий. В цитатах названия игровых принадлежностей переведены буквально.

Плащ, и бутылку, и баню,
Цирюльника, доску и камешки,
Немного книжек, но по моему выбору,
Одного не слишком неотёсанного друга —
Дай мне всё это, Руф, хоть в Бутунтах,
А Нероновы термы оставь себе.

Он жил при восьми императорах, от Гальбы до Траяна. Вернувшись на родину, заболел и умер в возрасте пятидесяти семи лет.

Павел, Новий и Публий были шахматными игроками. Марциал в седьмой книге, в эпиграмме к Павлу, говорит:

Так побеждай и Новия, и Публия,
Запертых за оградами и стеклянным воином.

О Понтилиане как о шахматном игроке читаем у Марциала. Поэт пишет ему, что ради его удовольствия позволит себя победить. Вот его слова в двенадцатой книге:

Хочешь играть драгоценными камешками — я проигрываю.

Под словом *Gemma* понимаются шахматные фигуры, сделанные из драгоценных камней или из подобного им материала. Так толкует это и Лоренсо Рамирес де Прадо, комментатор Марциала.

Квадратилла, знатная римлянка, которую весьма хвалит Плиний Младший в седьмой книге «Писем», в письме к Гемину, была шахматной игрокиней. Об этом свидетельствует тот же автор в названном месте. Она покинула мир смертных на восьмидесятом году жизни.

Тригетий, или Тигретий, весьма доблестный военачальник и человек большого опыта в делах, был шахматным игроком. Его прославляет Сидоний Аполлинарий в восьмой книге, письме 12. Он жил при короле Теодорихе. О качестве игры вышеуказанных игроков мы не сообщаем, поскольку установить его не можем; мы сочли нужным обратиться к древности лишь для обоснования древнего происхождения игры.

Манджолино, или Маджолино, шахматист из города Флоренции, был знаменит игрой по памяти. О нём рассказывает Рафаэль Вольтерран в двадцать девятой книге своих «Комментариев». Он жил несколько раньше названного автора.

Джакомо да Чессоли из ордена святого Доминика написал на итальянском языке книгу о шахматной игре, озаглавленную «Нравы людей и обязанности знатных». Он рассматривает не правила игры, а нравы, беря шахматы предметом своего рассуждения. Жил он в царствование императора Карла V.

Примечание редакции. Язык сочинения и датировка жизни Чессоли переданы как утверждения Карреры; редакция не подменяет их иной биографией.

В то же время Джироламо Вида из Кремоны, епископ Альбы, изящно описал шахматную игру героическим стихом, за что его хвалят многие писатели.

Дамиано, испанец по происхождению, был одним из лучших игроков. Он написал книгу о шахматах, в которой показаны некоторые начала партий и большое число задач; среди них немало прекрасных и остроумных. В какое время он жил, мне неизвестно, однако по некоторым предположениям я заключаю, что он жил во времена императора Карла V.

*Примечание редакции. Определение происхождения Дамиано и предположительная датировка сохранены по Каррере. Слово *partiti* в этом контексте передано как «задачи».*

Аримини и Бранчи жили в царствование упомянутого Карла. Они были палермцами и игроками великой славы, которая остаётся известной донныне.

Дон Маттео ли Гречи, сицилиец из города Термини, был знаменит в то же время. Он сочинил несколько стансов о законах шахматной игры; мне не удалось их разыскать, хотя я старался их получить.

Во времена наших отцов было немало весьма знаменитых игроков. Первым среди них почитается Паоло Бои, сицилиец из города Сиракуз, прозванный Сиракузцем. О нём следует рассказать подробнее, чем об остальных. Он родился в Сиракузах в весьма почтенной и богатой семье. Ещё ребёнком он с большим успехом занимался словесностью, а юношей слушал «Институции», ибо обладал чрезвычайно живым умом. От этого занятия его отвлекли шахматы, которым он научился с удивительной склонностью. Вскоре оставив позади всех игроков своего города, он решил выехать за пределы королевства, намереваясь отправиться в Испанию. Он слышал, что там есть прославленные игроки, которым оказывают почести и щедрые милости не только отдельные вельможи, но и сам король Филипп II, находящий в игре немалое удовольствие.

*Примечание редакции. «Институции» (*Instituta*) — название изучаемого правового текста; автор говорит об учении Бои до его увлечения шахматами.*

Сначала ему без труда удалось превзойти всех игроков Сицилии и освоить игру по памяти, в которой он был удивителен: одновременно ведя в уме три партии, он ещё беседовал об иных предметах с окружающими. Прежде чем отправиться в Испанию, он объехал всю Италию, встречаясь с величайшими мастерами игры. Среди них он вступил в состязание с Путино, и оба признали друг друга равными; потому Сальвио называет их светочами и украшением шахматного искусства.

Примечание редакции. «Три партии» передаёт авторское выражение «giocando a mente con tre Scacchieri» — играя в уме на трёх досках. Конкретные партии здесь не приведены.

Его любили многие итальянские государи, особенно герцог Урбинский, некоторые кардиналы и даже сам папа Пий V, который дал бы ему богатый бенефиций, если бы он принял духовное звание. Но Бои, желая жить по собственному нраву, не захотел связывать себя таким обязательством.

Затем он отправился в Венецию, где с ним произошло то, чего никогда не случалось в иных местах. Вступив в шахматное состязание с одним игроком, он проиграл. После этого, наедине с собой и с величайшим вниманием разобрав партии, он понял, что по всем основаниям должен был их выиграть, и был поражён тем, что противник победил вопреки всякому расчёту. Поэтому он заподозрил, что тот силой каких-то тайных средств или чего-либо подобного затмил ему зрение. Будучи человеком весьма благочестивой жизни и глубокой набожности и имея богатые чётки, в которых находились великие святыни — мощи святых, он решил вновь сойтись с соперником. Но на этот раз он вооружился не только чётками, которые надел на себя, но и таинствами покаяния и Евхаристии. Так он победил противника, который, наконец уступив, сказал ему именно эти слова: «Твой сильнее моего».

Примечание редакции. Рассказ о тайных средствах и религиозной защите передан как повествование Карреры. Неопределённость реплики «Твой сильнее моего» сохранена: предмет сравнения в ней не назван.

Отправившись затем в Испанию, он удостоился чести играть в присутствии короля Филиппа II. Король пожаловал ему доходы от некоторых должностей в городах Сиракузы, Кастроджованни и Пьяцца, приносявшие пятьсот скуди в год. В молодости Бои был весьма доблестен и отважен и пожелал поступить на службу Его Католическому Величеству при доне Хуане Австрийском, брате короля. Сам король написал ему рекомендательное письмо о Паоло Бои следующего содержания.

Светлейший дон Хуан Австрийский, мой дорогой и возлюбленный брат, наш главнокомандующий на море! О личности и службе Паоло Бои, Сиракузца, подателя сего письма, мне сообщили весьма добрые сведения. Поскольку теперь он направляется к Вам, желая продолжить службу при Вашей особе, я решил написать Вам и настоятельно прошу и поручаю Вам, что настоящим и делаю, принять его под особое покровительство, оказывать ему благоволение и употреблять его при возникающих случаях на моей службе: этим Вы доставите мне особое удовольствие. Да хранит Вас непрестанно Господь наш, светлейший дон Хуан, мой дорогой и возлюбленный брат, наш главнокомандующий на море. Из Мадрида, 22 августа 1575 года.

Примечание редакции. Письмо переведено с испанского текста, приведённого Каррерой. Дата в оригинале: «De Madrid a xxij. de Agosto 1575». Подпись «Ant. Perez» сохранена сокращённой.

Ваш добрый брат. Я, король. Ант. Перес.

Из приведённых слов заключаем, что Бои и прежде служил королю, но при каких обстоятельствах — нам неизвестно. Знаем также, что он бывал в Португалии и, играя с некоторыми знатнейшими вельможами того королевства, за один день выиграл восемь тысяч скуди.

Он играл и с Себастьяном, королём Португалии, который не только любил игру, но и сам упражнялся в ней и считался хорошим игроком. Они часто играли по три и четыре часа в день. Однажды король играл стоя, а Сиракузец, как и подобало, — преклонив одно колено на подушку. После долгой игры Сиракузец пожелал немного передохнуть; когда он поднял согнутое колено, чтобы опуститься на другое, король подтолкнул его рукой, помогая встать.

Поэтому неудивительно, что Сиракузца высоко ценили многие вельможи Сицилии, Рима, Неаполя и других мест и щедро одаривали его, если великие короли оказывали ему столь горячее благоволение. Он побывал также в Венгрии, где играл с турками, особенно искусными в этой игре: у них принято играть по памяти, путешествуя верхом.

Сиракузец провёл в чужих странах двадцать лет. На родине его потому считали умершим, что он неохотно сообщал о себе. Вернувшись в Сицилию, он нигде не поселился постоянно, но часто переезжал из одного города в другой — иногда по собственному желанию, иногда ради удовольствия государей. Это и послужило причиной его смерти. Когда он находился в Сиракузах, его пригласила княгиня Стильяно, которая чрезвычайно его ценила и почитала как отца; она прислала ему триста золотых скуди на расходы по дороге до Неаполя. В этом городе вскоре у него начались боли в желудке, вызванные утомлением от охоты, которой он занимался накануне. В 1598 году он перешёл к лучшей жизни, достигнув возраста почти семидесяти лет. Его тело было погребено в церкви Сан-Франческо-ди-Паола; пышные похороны состоялись в присутствии князя Стильяно и других неаполитанских кавалеров.

Примечание редакции. Причина смерти, возраст и обстоятельства погребения переданы как сведения Карреры; независимая медицинская или историческая проверка здесь не заявляется.

В молодости, находясь в городе Палермо в 1597 году, я познакомился с ним. Он был уже совершенно сед, но крепок телом и ещё крепче умом. Он одевался по-молодому, весьма щегольски, и имел юношеские причуды. Вместе с тем он был украшен превосходными качествами: отличался величайшим целомудрием и скромностью и никогда не желал жениться. Он был необыкновенно щедр и великодушен, часто и обильно подавал милостыню. Неизменно каждый день присутствовал на мессе и всегда давал подавание совершавшему её священнику, кто бы тот ни был. Часто исповедовался и причащался, весьма любил монашествующих.

Он не позволял ни одному живописцу писать свой портрет; некоторые его изображения, существующие ныне, были сделаны тайком, без его ведома. Никому не удавалось убедить его даже в старости поселиться постоянно на родине или где-нибудь ещё. Ростом он был выше обыкновенного, но сложен соразмерно, с красивым и живым лицом; был красноречив в беседе, весел и приветлив со всяким. Он оставил некоторые сочинения о шахматной игре, которых я не видел. Мне показалось должным сохранить подробную память о столь великом человеке, чтобы имя его было известно потомкам.

Не меньшей славой и знанием отличался доктор Джованни Леонардо из Кутро, в Неаполитанском королевстве, прозванный Путтино. Он был известен в различных городах Италии и Испании, весьма хорошо играл также по памяти и оставил некоторые письменные заметки, как утверждает Сальвио.

Испанский клирик из Сафры, прославленный своей доблестью, был равен Сиракузцу и Путтино; об этом свидетельствуют некоторые испанцы и игроки.

Себастьян, король Португалии, был шахматным игроком и юношей возвышеннейшего духа. Он погиб в битве в Африке в 1578 году.

Екатерина Медичи, королева Франции, мать французского короля Генриха III, играла в шахматы. Сиракузец желал сыграть с нею, но не получил такой возможности. Это я сам слышал из его уст в 1597 году. Она скончалась в 1589 году.

Иоганн Фридрих, герцог Саксонский, был великим шахматным игроком. Находясь в плену у Карла V и играя с герцогом Эрнстом Брауншвейгским, он получил известие об императорском приговоре: ему должны были отсечь голову перед воротами Виттенберга. Поглощённый ли удовольствием от игры или укреплённый привычной стойкостью и великодушием, он принял весть столь бесстрашно и без малейшего признака страха, что тут же вновь пригласил герцога Эрнста играть. Впоследствии император всё же даровал ему жизнь по просьбам герцога Морица и герцога Клевского, хотя и на некоторых условиях.

Герцог Эрнст Брауншвейгский любил игру: когда он и герцог Саксонский были взяты в плен Карлом V, они вместе играли в шахматы.

Антонио Лупарелло, сицилиец из города Кальтаджироне, следовал по стопам Сиракузца, от которого, насколько я слышал, получал фору в два хода. Умер молодым в городе Неаполе.

Руй Лопес, испанец, знаменитейший игрок, составил книгу о шахматах, в которой подробно рассматривает множество начал партий.

Джованни Филиппо ди Аугуста, сицилиец, родившийся в Милителло, на моей родине, уступал Сиракузцу настолько, сколько составляет фора в пешку и ход. Он покинул смертную жизнь в городе Палермо.

Испанца Серона ставят наравне с Лопесом. Он также писал о шахматной игре, но это сочинение мне в руки не попало.

Испанца Медрано хвалят как превосходного игрока не меньше, чем Серона и Лопеса. Все трое в совершенстве играли по памяти. Между ними и Сиракузцем не находили различия, и потому считали их равными в знании игры.

Джован Доменико Скальмато из Мессины мог получать пешку от Сиракузца, поскольку играл наравне с бароном Сикулианы. Он был великим музыкантом и умер в Кастро, сицилийском поселении.

Испанец Пьетро Педроса состязался на равных условиях с бароном Сикулианы, но в большинстве партий оставался победителем.

Джованни Антонио Галло из города Палермо считался равным по знанию игры Скальмато.

Альфонсо Чираса, сицилиец из Кьюзы, несколько превосходил барона Сикулианы; умер в Италии.

Сильвио Платамоне, знатнейший сиракузский кавалер, играл наравне с бароном Сикулианы. Хотя его сын Андреа, ныне здравствующий, несколько уступает барону, он также достоин упоминания.

Испанец Томмазо Скиуэль не отличался от Педросы, ибо в большинстве партий побеждал барона Сикулианы.

Джакомо ди Термине, сицилиец из Алькамо, был достойным похвалы игроком и лишь немного уступал барону Сикулианы.

Генуэзец Кристофоро Меццукко был равен упомянутому Джакомо, поэтому и о нём нельзя умолчать.

Джакомо Корсетто, сицилиец из города Ното, играл с той же силой, что и барон Сикулианы.

Антонино Мадзара, иначе прозванный Бирритта, сицилиец из Шикли, мог бы получать от Сиракузца фору в пешку. Он приезжал в Милителло, весьма кичась собой, когда я был ещё мальчиком и только усвоил начала игры.

Клариано Россо, сицилиец из Милителло, где я родился, несколько раз состязался с Бирриттой: при переменном успехе побеждал то один, то другой. Ему я многим обязан, ибо от него получил свои знания о шахматах. Он был столь своенравен, что никогда не желал принимать от меня фору, хотя я охотно предлагал её; тем не менее часто вступал со мной в борьбу, даже будучи уверен в поражении. Он отошёл в иной мир в Милителло в 1604 году.

Испанец Пьетро Рамирес, живший в Модике, большом сицилийском поселении, имеющем титул графства, играл наравне с Бирриттой; потому мне и хвалят его как хорошего игрока.

Тиндаро Мураторе, доктор права, сицилиец из города Минео, часто играл с Клариано, получая от него форы в ход.

В прежние времена в Италии славился один уроженец Рагузы, имени которого мне не удалось узнать. Он был выдающимся игроком, ибо его считали почти равным Путтино.

Баттиста Фальчилья, сицилиец из города Лентини, не уступал Тиндаро. По своему ремеслу, поскольку он работал у печей, он был прозван Форнаро. Я познакомился с ним за игрой в Лентини в 1596 году.

Джакомо ла Барбера из Палермо по игре не отличался от барона Сикулианы.

Франческо Кардона, сицилиец из Кьюзы, играл наравне с бароном Сикулианы.

Франческо Читраро из Палермо уступал барону Сикулианы на величину форы в ход.

Пусть читатель знает, что некоторые из названных игроков жили во времена наших отцов и дожили до наших дней, как и некоторые из тех, кто будет упомянут ниже.

В наш век славились знаменитейшие игроки. Среди них дон Орацио Патерно, барон Бискари, сицилиец и знатнейший кавалер из города Катании, был равен Сиракузцу: оба играли без форы и попеременно побеждали друг друга. Однако между ними было такое различие: барон Бискари чрезмерно медлил за игрой, тщательно обдумывая почти каждый ход, тогда как Сиракузец играл без больших задержек. Барон также весьма хорошо играл по памяти; умер на родине в 1614 году.

Неаполитанец Томмазо Капуто, называемый также Росесом, считался почти равным барону Бискари, на которого он был весьма похож своей медлительностью за игрой, к великой скуке окружающих. Уже стариком он окончил свои дни в Палермо.

Дон Сальваторе Альбино, клирик из города Беневенто, прозванный Беневентанцем, собственными устами признавал, что уступает Росесу. Тем не менее он был превосходным игроком. Он был нездоров; в 1598 году несколько месяцев провёл в Милителло; оставил смертную жизнь в городе Палермо.

Дон Бласко Исфар, барон Сикулианы, палермский кавалер, прославленный знатностью рода, превосходил Беневентанца и был бы равен самым совершенным игрокам, если бы не любил беспорядочной и причудливой игры. Он получал от Сиракузца фору в пешку; я много раз видел их игру в Палермо в 1597 году, и Сиракузец с трудом держался при таких условиях. Благодаря долгому опыту игры с бароном я знаю, что в своём обширном уме он хранил как бы в совокупности все тонкости игры, перенятые у величайших игроков Европы, с которыми встречался в разное время и в Италии, и в Испании. Пока я писал эти строки, я услышал, что, к великому огорчению всех, он отошёл в лучшую жизнь в Палермо.

Дон Джироламо из Сан-Джованни-Мариньяно — так называется одно укреплённое местечко в Италии, — монах Кассинской конгрегации, принёсший обеты в монастыре Сан-Витале в Равенне, был выдающимся игроком. Поскольку в большинстве партий он побеждал Рагузца, его считали равным Путтино.

Дон Джованни ди Кастро, сын графа Лемоса, архиепископ Таранто, член ордена святого Бенедикта и знаменитейший проповедник, играл наравне с Рагузцем; потому справедливо, чтобы его имя украсило эти страницы.

Костантино Боккаччо, сицилиец из города Термине, играл наравне с бароном Сикулианы и поныне пользуется большой славой, хотя старость несколько ослабила его.

Испанец Скочара, знаменитейший игрок, считался равным Сиракузцу, так что заслуживает быть причисленным к первым.

Грегорио Дукки из Брешии написал на тосканском языке поэму о шахматах, названную им «Скаккейда». В ней он поэтически одушевляет шахматные фигуры, однако правил игры не излагает.

Доктор Алессандро Сальвио, неаполитанец, написал книгу о шахматах, разделённую на рассуждения, гамбиты и задачи, а также трагедию о шахматах в подражание поэме Дукки. Он весьма искусный игрок и делает в игре тонкие изобретения.

Шипионе Порцио, сицилиец из города Катании, превосходнейший и знаменитый философ, о чём свидетельствуют его сочинения, получал фору в ладью от барона Бискари, с которым имел обыкновение подолгу играть. Он жив и поныне, весьма стар годами, но молод здоровьем.

Нельзя обойти и доктора дона Джироламо Кашо, сицилийского священника из города Пьяцца. Не раз встречаясь с величайшими игроками в Неаполе и Риме, он показал себя молодым человеком прекраснейшего дарования; потому Сальвио в своей книге заслуженно называет его превосходным игроком. В знании шахмат он был равен барону Сикулианы.

На ту же ступень я поставил бы Джован Баттисту Лупарелло, сицилийца из города Кальтаджироне, брата Антонио, о котором говорил выше, если бы он продолжал упражняться в игре; потому он несколько уступает Кашо.

Джован Доменико ди Арминьо, чрезвычайно восхваляемый Сальвио, пользуется славой знаменитого игрока; кажется, он из Неаполитанского королевства.

Микеле ди Мауро из Калабрии, Пьетро ди Руджери, Чезаре да Понти и Баттиста, фамилии которого я не знаю, прославлены Сальвио как превосходные игроки, достойные всяческой похвалы.

Дон Пьетро Паоло Костанцо, священник из области Кава в Неаполитанском королевстве, с которым я познакомился в Палермо в 1603 году, лишь совсем немного уступал Беневентанцу; играл изящно и хорошо.

Испанец Алонсо Ортега, с которым я познакомился в Палермо в 1611 году, чрезвычайно проницательный игрок, заслуживает быть причисленным к превосходнейшим и весьма хорошо играет по памяти; он давал барону Сикулианы фору в ход.

Дон Мариано Марано, сицилийский священник из Сортино, играет наравне с Ортегой и потому заслуживает упоминания.

Пьетро Фаилла из Сортино играет изящно; от Марано он получает фору рокконе.

Примечание редакции. В оригинале: «il Rè Roccone». Каррера определяет эту фору в книге IV, главе XVI (печатная с. 269): получающий её начинает партию с королём на исходном поле королевской ладьи и с этой ладьёй на исходном поле короля. Фигуры переставляются при начальной расстановке; речь не об удалении короля или ладьи и не о ходе рокировки. Без дополнительного уточнения автор подразумевает именно королевский фланг.

Николо ла Роза, сицилиец из города Мадзара, — живой и расторопный в игре человек; он несколько уступает Марано.

Вито Буссеми, сицилийский врач из города Шакка, уступает Марано на два хода, но играет чрезвычайно быстро.

Пьетро Паоло Боттони, доктор права из города Мессины, не уступает Буссеми, а потому не следует обходить его молчанием.

Лучано Тимпанелло, сицилиец из города Таормины, играл с Сиракузцем, получая фору в пешку и ход. Нельзя умолчать и о том, что его жена, дочь и многие сыновья — все играют, и притом похвально. Среди них дон Иньяцио, монах ордена Монтекассино, в искусстве игры замечательно следует по стопам отца.

Одна еврейка, родившаяся в Венеции, молодая женщина лет двадцати, имени которой я не знаю, ныне славится как замечательная шахматистка. Она играла наравне с доном Джироламо, бенедиктинцем, о котором я упоминал выше.

Дон Аннибале Риганато, священник из Мессины, равный в игре Тимпанелло, также не должен ускользнуть из нашей памяти.

Агостино ло Весково, сицилиец из Ракальбуто, несколько превосходит Пьетро Паоло Боттони, поэтому и его нельзя пропустить.

Антонио Бои, сицилиец из города Шакка, пользуется славой великого игрока; но какой степени мастерства он достиг, мне неизвестно.

Нельзя умолчать о том, что Алессандро Сальвио упоминает в прологе «Скаккаиды» об одном игроке, который, не видя и не слыша того, что разыгрывалось, играл с помощью одного лишь осязания. Я полагаю, что этот человек был слеп. Более того, Сальвио рассказывает, что тот собирался издать книгу о шахматной игре. Вот что он говорит, хотя и не слишком удачными словами:

Затем появится иной, что сверх игры по зрению
И лишь по слуху, как играли прежде,
Предложит способ новый, несслуханный дотолле.
Играя на ошупь, ничего не видя,
Не слыша, что противник предпримет,
Он будет с ним лицом к лицу и всё, что тот свершает,
Одним лишь осязаньем узнавать,
Как будто слышал это или видел.
Сей человек стихами и прозою
Напишет книгу о шахматах.

Примечание редакции. Сохранены десять строк в той редакции, которую цитирует Каррера. Неловкое начало понято как сопоставление трёх способов игры: глядя на доску, по сообщениям о ходах и на ошупь; оно не означает, что игрок пользуется одновременно всеми тремя чувствами. Каррера сам предваряет стихи оговоркой об их неудачном выражении. Канцеллеры в «Biblioteca ragionata» (1824, с.157) приводит сокращённый шестистрочный вариант с другим началом; он не подставлен вместо цитаты 1617 года. Предположение о слепоте игрока принадлежит Каррере.

Таковы наиболее выдающиеся игроки, о которых мне удалось получить сведения; я не пожелал спускаться к более низкой степени игры. Если в последние годы отличились и другие, мне неизвестные, пусть простят меня за то, что не названы здесь: я не намеревался умолчать о ком-либо и, напротив, не жалел труда и усердия, чтобы узнать об игроках и их достоинствах. Что касается моих суждений о каждом, скажу, что в одних случаях я опирался на сообщения Сальвио в прологе его трагедии и в книге о шахматах; в других мне доставляли сведения игроки и люди, достойные доверия. Если в чём-либо обнаружится неполное соответствие истине, пусть винят не меня, а тех, кто, возможно, сообщил мне нечто отличное от правды. Говорю это не потому, что сомневаюсь в сообщавших — я считаю их верными и правдивыми, — а потому, что знаю: порою истина искажается без вины того, кто её излагает. За то время, пока я трудился над завершением сочинения, могло случиться и так, что кто-либо усовершенствовался в игре; скажу также, что иной мог ослабеть от старости, болезни или другого препятствия. Немало среди этих игроков и тех, чью силу я сам испытал и узнал вполне.

Конец первой книги.

**Об игре в шахматы дона
Пьетро Карреры. Книга вторая**

Содержание, составленное доктором Марио Тортелли

Рассуждает о линиях и полях доски, о фигурах и пешках. Показывает положение доски и расстановку шахмат. Объясняет ход каждой фигуры и пешки, обращение с ними и их ценность. Говорит о свойствах хода, о разделении доски и о названиях, которые получают фигуры, пешки, линии и поля. Даёт шесть терминов игры. Рассуждает о шахе, закрытии, открытии, ничьей и пате.



Глава I. О линиях и полях доски и о расстановке шахмат

Знание внешних обстоятельств игры, о которых мы рассуждали в первой книге, для зрителей подобно убранству сцены: одним его показом души слушателей ещё не удовлетворяются, ибо они ожидают представления актёров. Итак, приступим к внутренним сторонам игры. Но поскольку разные народы играют в неё по-разному, прежде объявляю, что пишу согласно обычаю, которого мы обычно придерживаемся в Сицилии, вовсе не принимая ни правила «не проходить через бой», ни перестановки, ни «ограбленной игры», ни необычных прыжков короля, ни других обычаев. Поэтому игрокам, чтобы не ошибаться, не следует отступать от правил, которые будут изложены в дальнейших рассуждениях. Моей целью будет представить все наставления, правила и приёмы игры, необходимые тому, кто желает обладать полным её знанием. Я постараюсь соблюдать в изложении порядок, возможную краткость и ясность и объяснять всё, что покажется необходимым. Насколько этого недостаёт в книгах писавших о предмете, всякий, даже среднего разума, легко сможет судить. А поскольку игра основана на линиях и полях доски, разумно начать именно с них.

Примечание редакции. Три из названных обычаев Каррера поясняет в книге I, главе VIII (с.71–73). Non passar battaglia — ограничение первого двойного хода пешки через поле, атакованное неприятельской пешкой: по описанию автора, проход зависит от согласия противника; Каррера такое ограничение отвергает. Gioco rubbato — получение половины награды за победу при обнажении неприятельского короля, хотя оставшейся фигуры или пешки недостаточно для мата. Salti stravaganti del Rè — особая однократная привилегия короля совершить скачок другой фигуры в пределах трёх полей. Эти исторические обычаи не заменены современными правилами. Trasporre передано буквально: «перестановка». Здесь Каррера не объясняет устройство этого обычая. У Сальвио (1604, гл. XL) родственное выражение «переставленный король» встречается при описании начальной форы, однако тождество этих правил не установлено; конкретные поля и порядок перемещения у Карреры остаются неясными.

Шахматная доска содержит восемь линий, или рядов, в каждом из которых видны восемь полей, попеременно белых и чёрных; всего их шестьдесят четыре, отчего получается форма правильного квадрата. Заметим, что здесь мы разумеем не математические линии, как понимают Кальканьини и Радер, — таких на доске видно девять: они не служат местами для шахмат, а являются границами восьми игровых рядов, на полях которых располагаются шахматы. Поля доски древние называли городами. Платон в четвёртой книге «Государства»: «Ибо каждый из них — множество городов, а не город, как обыкновенно говорят игрокам». Отсюда возникла пословица Civitates ludere, означающая возвеличивать малые вещи пышными названиями. Кратин в комедии «Беглецы»: «Ты узнал город, в который они играют».

Примечание редакции. Ссылка на Платона соответствует «Государству», IV, 422e: речь идёт о том, что каждый из обычных городов внутренне разделён на несколько враждующих сообществ. Следом Платон называет два из них — бедных и богатых. Игровое сравнение присутствует в этом рассуждении, однако сам отрывок не устанавливает, что речь о шахматах или что отдельные шахматные поля назывались городами. Такое применение цитаты принадлежит Каррере. Его формулировка сохранена, а

не заменена переводом непосредственно с греческого. Для сопоставления: английский перевод «Государства», печатная с. 109, https://en.wikisource.org/wiki/Page:The_Republic_by_Plato.djvu/211.

Примечание редакции. Ср. Кратин, фрагмент, сохранённый у Поллукса, «Ономастикон», IX.99 (издание В. Диндорфа, 1824, с. 186): там присутствует образ города, «в который играют», в более пространной фразе с упоминанием игровой «собаки». Каррера приводит сокращённую итальянскую формулировку; она переведена в том виде, как напечатана у него. Настоящее время *giocano* сохранено: «играют». В предшествующем описании Поллукса (IX.98) «городом» названа доска, а «собаками» — игровые камешки; говорится о взятии окружением. Это описание не тождественно утверждению Карреры о названиях отдельных шахматных полей. Конкретный путь передачи цитаты через сборник поговорок здесь не установлен. Источник сверки: <https://archive.org/details/onomasticon01polluoft/page/n585/mode/2up>.

Паоло Мануцио в «Поговорках», объясняя названную пословицу, понимает некую игру, в которую играли шахматами; его мнению следовать не следует.

Шахматных войск два: белое и чёрное. В белое входят шестнадцать, и столько же в чёрное. Среди шестнадцати каждой стороны находятся король, дама, или королева, и два слона — *Alfini*, или *Alfieri*. Дамиано называет последних *Delfini*, заимствуя это значение из французского слова, ибо *Delfino* обозначает принца. Другие называют их *Arfili* и *Arifili* — не вследствие искажения слов *Alfino* или *Alfiero*, а от греческого *Areiphili*, что значит «любящие Марса». Джироламо Вида в поэме об игре в шахматы:

Примечание редакции. Объяснение происхождения названий слона воспроизводит рассуждение Карреры. Итальянские и греческие формы оставлены для сохранения его этимологической аргументации.

Затем стоят два юных лучника из чёрного народа,
И столько же других, снежною белизной сияя.
Греки дали им имя Арефилов,
Ибо, Марсу милее других, они затевают жестокие битвы.

Есть два коня, которых называют также всадниками, и две ладьи — *Roschi*. Последние так называются словно *Rosche*, то есть крепости, ибо в игре стоят подобно крепостям. Эти восемь именуются фигурами — *Pezzi*, как бы князьями и предводителями войска; это название взято из греческого. Поэтому Челио Родиджино в двадцатой книге, главе четырнадцатой «Древних чтений» называет шахматную игру *Pessorum ludus*, а шахматы — *Pessi*; затем образовано уменьшительное *Pessuli*. Кроме того, есть восемь пешек — *Pedoni*, которых неправильно называют *Pedine* и *Pedone*. Мерула, комментатор Овидия, в третьей книге «Искусства любви», при следующем двустишии:

Пусть в раскрытую сетку высыплются гладкие мячи;
Ни одного не двигай, кроме того, который поднимешь.

Примечание редакции. Овидий, «Искусство любви», III, 361–362. На странице Карреры напечатано *tollas*, в тексте издания Р. Эвальда и Р. Меркеля в *Perseus* — *tolles*; в переводе сохранён смысл выбора поднимаемого

мяча. Leves передано как «гладкие», как и в переводе Г. Т. Райли. Райли предполагает игру с извлечением шариков из сетки без сдвигания остальных. Это предположение и последующее объяснение Карреры об игре с ракеткой — разные толкования; рассуждение автора сохранено.

Под словом Pila он понимает пешку, а под Reticulo — шахматную доску. Такое истолкование весьма натянуто и трудно принимается, ибо я не могу убедить себя, что пешку можно назвать Pila — ни в собственном, ни в переносном смысле. Удивляюсь, что он не истолковал это как игру в мяч: смысл гексаметра довольно ясен, а пентаметра — ещё яснее; его я никак не могу применить к пешке, и объяснение комментатора мне не нравится. Под словом Reticulo следует понимать орудие, сделанное в виде сетки, которое испанцы называют Recchitta и которым ударяют по мячу. Пусть не кажется странным, что Овидий в этом месте, побуждая женщин упражняться в играх, советует им заняться игрой в мяч: ведь у Гомера и Афиней мы читаем, что игра в мяч была в обычае у женщин.

Итак, пешки, равномерно занимая весь второй ряд, служат щитом старшему войску, которое стоит позади на первой линии. Две ладьи помещаются в углах, то есть на крайних полях первой линии: одна справа, другая слева. При этом соблюдается правило, чтобы поле ладьи по правую руку было белым. Этому я приведу две причины. Первая состоит в том, что древние пожелали установить такое правило, дабы игра имела порядок и определённую, допуская лишь один способ расстановки шахмат. Вторая — в том, что правая сторона и белый цвет означают счастливое предзнаменование: словно хотели указать, что каждый игрок, имея белое поле ладьи по правую руку, сулит себе верную победу. Обе причины объясняются в наших шахматных эпиграммах следующими стихами:

Отчего на белом месте башня справа, а на чёрном
Слева? Так желали древние отцы:
Чтобы игре был дан порядок и закон определённый,
Чтоб всё вершилось по утверждённым правилам.
Правой и левой стороне соответствуют и цвета:
Первой — белый, второй — чёрный, что явно.
Правая — знак удачи, левая — неудачи;
То же показывают белый цвет и чёрный.

Рядом с ладьями ставят коней: одного возле правой ладьи, другого возле левой. За ними следуют слоны: один рядом с одним конём, другой рядом с другим; с противоположной стороны один из слонов соседствует с королём, другой — с дамой. Король и дама занимают средние поля с таким условием, чтобы белый король всегда стоял на чёрном поле, а чёрный — на белом. Эта перемена цвета поля не лишена тайного смысла. Чёрное поле, занятое белым королём, и белое, занятое чёрным, показывают причину войны: словно один король захватил крепость неприятеля, а тот в ответ занял другую его крепость, так что каждый стремится вернуть своё. Точно таким же образом, без всякого различия, чёрные выстраиваются против белых, и посреди доски остаются четыре пустых ряда. Весь этот порядок игры описан в первой книге нашей «Пессопедии»; пусть читателю не будет скучно его услышать:

Ставят военные станы, каждый свой: здесь белый, там
Тёмный властитель; но оба по тем же законам
И порядкам. Тяжёлые башни стоят по краям;
Та, что справа, себе присваивает белое поле.
Посреди первого ряда на высоте заметен король;
Средними назвали четвёртое поле и пятое.

Белый владыка восседает на чёрном месте,
Чёрный — на белом; возле него царственная дева.
Так оба занимают средние места в первом ряду.
От короля по эту сторону знаменосец занимает
Третье место, по ту — другой, третий от девы;
За знаменосцами с обеих сторон следуют всадники,
Занимая вторые места; восемь пеших принимает
Весь следующий ряд.

Примечание редакции. Третье и второе места в стихотворном описании соответствуют положению слонов и коней при счёте от края доски; проза перед стихами прямо указывает соседство слонов с королём и дамой.

О внешнем виде фигур и пешек я умолчу, поскольку он всем хорошо известен и не подчинён правилу.

Глава II. О движении фигур и пешек

Сказав о расстановке, приступим к объяснению того, каким образом каждая фигура ходит и поражает противника. Король передвигается лишь на одно поле в любую сторону: прямо или наискось, вперёд или назад, вправо или влево. Дама проходит по прямой и наискось одно или несколько полей, по своему усмотрению пересекая даже всю линию. Ей дозволено также возвращаться назад на сколько угодно полей в любом направлении. Право отступать предоставлено и всем прочим фигурам. Для них, как и для дамы, действует общее правило: каким способом они ходят, таким же способом берут и дают шах.

Слоны ходят наискось вдоль диагонали, имея возможность пройти одно или несколько полей. Прыжок коня короче и ограниченнее: он простирается до третьего поля и никогда не может быть ни длиннее, ни короче; при этом конь неизменно переходит с белого поля на чёрное и с чёрного на белое, причём в счёт включается как поле, на котором он стоит, так и то, на котором заканчивает ход. Такое движение свойственно только коням и никому другому. Кроме того, они перепрыгивают через фигуры и пешки, что не дозволено ни одной из остальных фигур. Ладьи ходят по прямой в каждую сторону на одно или несколько полей, вплоть до последнего поля линии.

Примечание редакции. В современной записи ход коня — смещение на два поля по одной оси и на одно по другой, например Kb1–c3. Авторское описание «до третьего поля» сохранено; оно использует иной способ счёта.

Пешки идут с поля на поле по той прямой линии, на которой находятся, кроме первого хода: тогда они могут пройти не более двух полей. Но когда они действуют против неприятельского короля, то есть дают шах, они бьют только на одно поле вперёд наискось; так же поступают, если им случается уничтожить кого-либо из противников, ибо останавливаются на том месте, где взят неприятель. Последнее относится также и к фигурам. Пешки не могут возвращаться назад, если только не достигнут последних полей — тех, где стоят фигуры противника. Тогда им даётся не только это право, но также имя и служба дамы, ибо они свободно передвигаются совершенно так же, как сами дамы.

Не следует слушать тех, кто утверждает, будто при сохранении дамы в игре пешка не может стать дамой, доказывая, что двум дамам на поле быть неприлично. Они весьма заблуждаются: преграждая путь доблести пешки, стремящейся овладеть неприятельскими стенами, они идут против общего обычая и мнения хороших игроков. Поэтому мы говорим, что вполне разумно допускать в игре двух дам и более. Не лишним будет заметить, что ни фигура, ни пешка не может занять поле, уже занятое кем-либо из своих.

Глава III. Об обращении с королём и о его значении

Недостаточно, чтобы военачальник, начальствующие лица и солдаты умели располагать войско и направлять его против неприятельского стана, если они не знают самих себя, то есть обязанностей своего звания и своего лица. Ведь всё войско будет разбито, если король или полководец станет плохо распоряжаться либо без всякой необходимости подвергнет себя опасности; то же относится и к младшим начальникам. Не раз видели, как бегство или беспорядок всего одного обращали в бегство весь стан. Напротив, от войска, в котором каждый исполняет свой долг с должным благоразумием и бдительностью, можно ожидать вернейшей победы. То же скажем и о шахматах: изложив их ходы и способы наносить удары, необходимо показать, как ими распоряжаться и каковы их свойства, ибо это рассмотрение направляет нас к победе. Начнём с особы короля как самой важной.

Пусть игрок заботится, чтобы местопребывание короля было весьма укреплено и неприятели не могли ему повредить, ибо от его сохранности зависит надежда на победу. Особенно в самом начале войны он должен быть укреплен на своём месте, отчего ему часто необходимо укрыться — то есть отойти к углу ладьи либо в другую часть, где можно не опасаться вреда или угрозы. Это достигается, когда его окружают и защищают собственные солдаты. Оттуда ему никогда не следует выходить в бой, пока войска не расстроятся и обе стороны не понесут больших потерь. Тогда он обязан двинуться на помощь немногим оставшимся своим, чтобы все они не погибли, а вслед за ними не погиб и он сам.

*Примечание редакции. Каррера употребляет *ar roccarsi / arroccarsi* и тут же поясняет его как уход короля к углу ладьи либо в иное безопасное место. Здесь передан смысл его пояснения; конкретные правила исторической рокировки этим абзацем не устанавливаются.*

Однако следует заметить, что в первых схватках или в любое другое время иногда требуется, чтобы король покинул своё место и вступил в борьбу, лишь бы ему не грозила гибель и к этому его вынуждала необходимость помочь кому-либо из товарищей или избежать натиска неприятелей. Тогда он не гнушается исполнить службу простого солдата и вмешаться в сечу. Но если противник направляет против короля всё войско, дружественные бойцы должны немедленно спешить ему на защиту и великодушно подставляться под удары и даже идти на смерть, когда необходимость того требует.



Глава IV. О силе дамы и об обращении с нею

Перейдём к обращению с дамой и её достоинствам. Среди всех остальных она самая достойная и сильная. Ей не следует сразу выходить в поле при первых нападениях, но лишь когда сражение несколько развернётся. Не должно ей чрезмерно дерзать, проникая за укрепления неприятелей, возможно, слишком полагаясь на свою силу: есть опасность, что ей приготовят западню и противники неожиданно её погубят. Однако она может решиться и на такую смелость, когда прежде безошибочно удостоверится, что никакой засады быть не может. Пусть смело идёт вперёд, всегда предусматривая и рассчитывая, не смогут ли ей закрыть обратный путь.

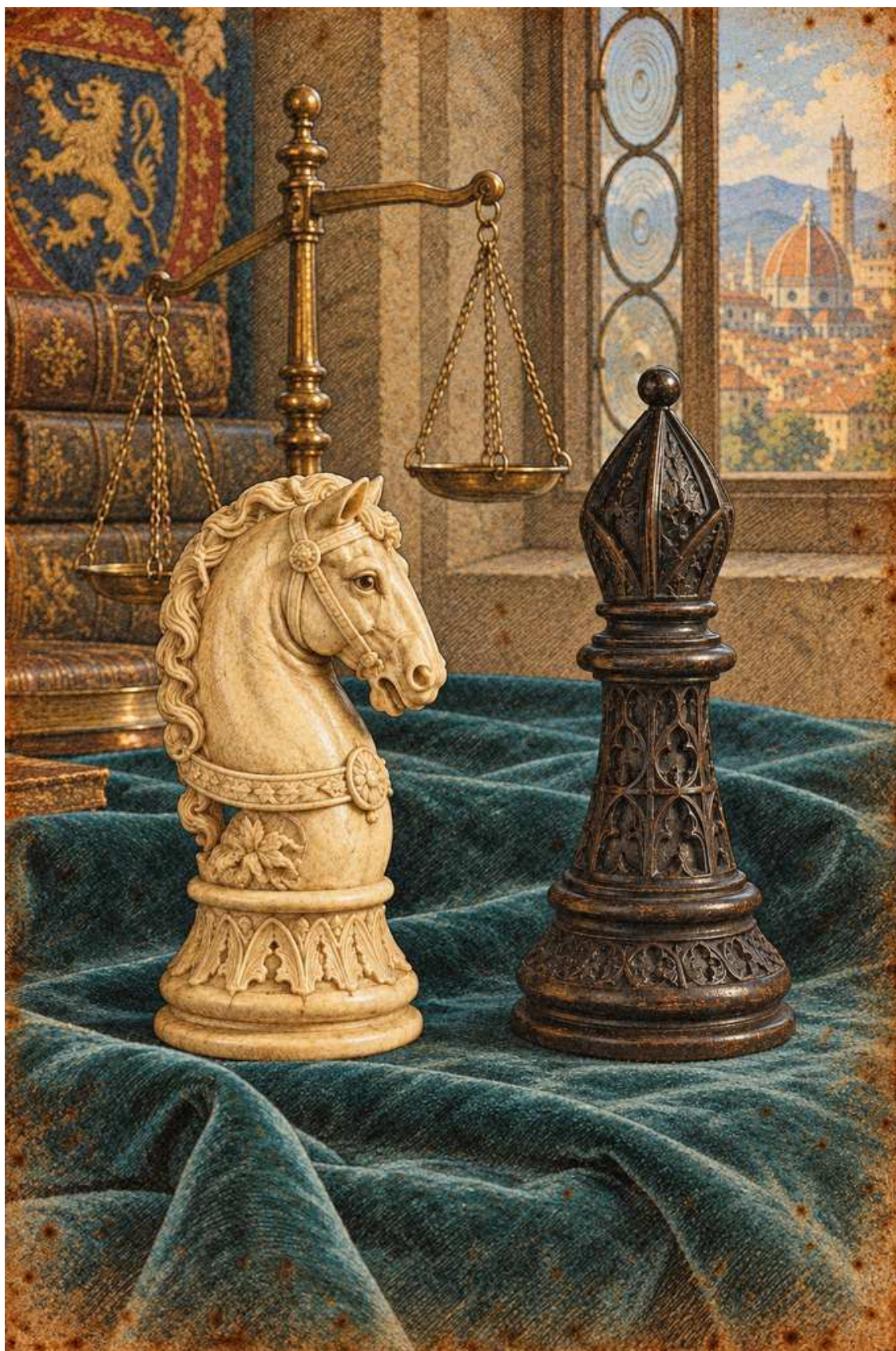
Лишь изредка следует решаться менять её на обе ладьи, ибо мы считаем её сильнее их. Тем не менее я посоветовал бы обменять её на три фигуры, лишь бы среди них была хотя бы одна ладья; но всегда нужно учитывать благоприятность положения, иначе дело сомнительно. Ради спасения своего короля она также должна подвергать себя опасности и смерти, если того требует нужда. Более того, пусть охотно погибнет, если вместе с тем будет умерщвлён неприятельский король или появится полнейшая уверенность в окончательном выигрыше партии.

Примечание редакции. Сравнительная ценность дамы и двух ладей передана по Каррере; это историческая оценка автора.

Глава V. О силе ладей и правилах обращения с ними

За дамой следуют ладьи, весьма отличающиеся от остальных. Ясно, что одна ладья ценнее коня или слона; но если к коню или слону прибавить ещё две пешки, обмен будет почти равным, при условии равенства положения обеих сторон. Ладья не пригодна для выхода в поле при первых столкновениях, поэтому пока должна оставаться позади. Её можно своевременно выдвинуть после гибели некоторых неприятельских и собственных сил.

Силу обеих ладей не следует приравнивать к силе трёх фигур — двух коней со слоном либо двух слонов с одним конём, — ибо она больше. Но если в помощь этим трём имеется хорошая пешка, а их товарищи расположены лучше, то ладьи, возможно, будут равноценны названным трём фигурам. Сражаясь против дамы, ладьи должны стоять вместе, соединёнными на одной линии, что обычно называют «сдвоенными»: тогда дама не сможет им повредить, а сами они легче смогут вредить противникам. Если же они разделены и удалены так, что одна не помогает другой, обеим грозит гибель от дамы. Однако при наличии у них в помощь нескольких лишних пешек в конце борьбы есть надежда на победу.



Глава VI. О различии коней и слонов, их силе и применении

Кони и слоны почти мало, а то и вовсе ничем не отличаются друг от друга по силе. Если различие и есть, оно возникает от положения в игре, от пристрастия игрока либо от большего умения обращаться с одной фигурой, чем с другой. Поэтому одну меняют на другую без всякой добавки. Поскольку одни утверждают, что лучше конь, а другие — что слон, будет небесполезно изложить качества коня, благодаря которым он превосходит слона, а также качества слона, делающие его достойнее коня.

Итак, конь вместе с ладейной пешкой выигрывает партию; этого не делает тот слон, который не бьёт последнее поле, где названная пешка стремится стать дамой. От шаха конём нельзя закрыться — а это важный способ защиты короля, возможный при шахе слоном. Если дама даёт королю шах по прямой с расстояния в три поля, то, закрывшись конём, король уже не может получить от неё шах; слон этого сделать не может. Ладья не может выиграть против коня, а против слона иногда может.

Примечание редакции. Эндишпильные утверждения здесь воспроизведены как доводы Карреры. Автор не оговаривает в каждом случае расположение королей и фигур; их нельзя понимать как универсальные оценки любой позиции с указанным материалом.

Примечание редакции. Смысл примера с дамой иллюстрирует расположение: белые $Kre1$ и $Ke2$, чёрная дама $e3$, остальные линии свободны, чёрный король далеко (например, $a8$). При включительном счёте $e1-e2-e3$ получаются три поля. Дама может дать шах с $c1$, $c3$, $d2$, $e2$, $f2$, $g1$ или $g3$, но во всех случаях её можно взять конём либо королём. Поэтому слова о невозможности нового шаха здесь следует понимать с оговоркой: без отдачи дамы. При слоне $e2$ вместо коня возможен, например, шах $\Phi g3+$ без немедленной потери дамы. Это условная иллюстрация, а не указанная Каррерой полная позиция.

Конь оказывается то на белом, то на чёрном поле: это большое достоинство для преследования и взятия пешек и для иных выгод; слону такое не дозволено. Конь перепрыгивает через фигуры и пешки — преимущество, не данное никому другому. На многих полях конь, дав один шах, может взять даму, обе ладьи, слона и пешку, то есть кого-либо одного из них, держа всех под ударом. Такой силы у слона не видно. Два коня защищают друг друга; слоны этого достоинства лишены. В конце игры конь полезнее слона. В запутанных положениях конь проникает в неприятельский стан и расстраивает его успешнее, чем слон.

Прыжок коня таков, что его нельзя воспроизвести другой фигурой; движение слона можно получить с помощью дамы, короля и пешки, когда та даёт шах или берёт. У коня можно найти и другие достоинства, которые узнаются на практике игры.

Посмотрим, чего стоит слон. Он поражает неприятеля с большего расстояния, чем конь. Два слона дают мат, чего два коня сделать не могут. Два слона преграждают королю путь подобно ладье, не допуская неприятеля внутрь; коням этого недостаёт. Два слона вместе с королём против дамы делают ничью, а кони проигрывают. Слон в соединении со своей пешкой защищает её и защищён ею; у коня такой возможности нет. Слон, закрывая своего короля от шаха по диагонали, одновременно защищает и нападает; коню это не дано. Слон вместе с ладьёй может выиграть против ладьи, чего конь не достигает.

Примечание редакции. Сравнения исходов окончаний передают суждения Карреры без добавления отсутствующих у него условий. Для конкретной оценки необходимы расположение фигур и очередь хода.

Неприятельский король не может преследовать слона и взять его так, как может преследовать и взять коня, если конь окажется на определённых полях. Слон может запереть коня и не выпускать его, пока не подойдёт собственный король, находящийся поблизости, и не уничтожит его. Например, конь стоит на каком-либо поле последнего ряда, а слон помещается на четвёртом поле от поля коня, в середине доски. Конь не может сделать того же против слона.

Примечание редакции. Геометрический смысл «четвёртого поля» можно показать на примере коня d8 и слона d5: при включении исходного поля в счёт d5 оказывается четвёртым. Слон атакует все поля отхода коня — b7, c6, e6 и f7. Это поясняющий пример расположения двух фигур, а не восстановленная полная позиция Карреры: возможность подвести короля и выиграть коня зависит от остальных условий.

Кроме того, открывая слона, можно дать двойной шах; конь превосходно помогает этому. Король иногда может провести ладейную пешку в дамы против коня, но не против слона. Наконец, если у слона есть пешка на третьем поле ладейной линии, а неприятельская ладья становится перед нею на второе поле этой линии, слон может запереть ладью, встав на второе поле коневой линии под защитой своей пешки. У слона можно найти и другие преимущества, но они обнаруживаются в обстоятельствах самой игры.

Примечание редакции. При счёте со стороны владельца пешки пример на королевском фланге записывается: пешка h3, неприятельская ладья h2, слон g2; на другом фланге — пешка a3, неприятельская ладья a2, слон b2. Это пояснение названий полей, а не восстановленная полная позиция.

Относительно прочих свойств коней и слонов заметим: одну такую фигуру, будь то конь или слон, не следует менять на две пешки, да и на три — без действенной надежды получить значительную выгоду. Лишь в одном случае следует стремиться обменять коня или слона на две пешки: когда в конце игры у каждого короля остаётся конь либо слон вместе с двумя пешками. Ибо король, оставшийся с двумя пешками без фигуры, имеет надежду провести одну из пешек в дамы и выиграть партию; хотя это случается редко, по крайней мере он уверен, что не проиграет. А противник, имеющий одну лишь фигуру, лишён надежды на победу.

Примечание редакции. Категорические оценки выигрыша и ничьей принадлежат Каррере. Исход конкретного окончания зависит от расположения фигур и пешек; современная проверка должна рассматривать эти условия отдельно.

Не следует также менять две такие фигуры — будь то два коня, два слона или конь со слоном — на одну ладью, ибо они сильнее. Выходить навстречу противникам им следует в начале игры, однако нужно следить, чтобы ни одна из них не оказалась поймана среди неприятелей, особенно пешек.

Глава VII. О неравенстве и свойствах пешек и об обращении с ними

Пешки различаются не только по отношению к фигурам, но и между собой, ибо не все они совершенно равны, хотя их и считают таковыми. Если рассматривать их при разменах, то нет разницы, какую пешку менять, если только положение игры не требует иного. Однако замечу, что в начале игры пешку второй линии не следует менять на ладейную, ибо это принесло бы удобство неприятелю и неудобство своим. Но если рассматривать пешки с точки зрения начала игры, их действия или предоставляемой форы, всякий безошибочно признает между ними немалое различие.

Примечание редакции. «Пешки второй линии» здесь — пешки коневых вертикалей b и g: линии считаются от края доски. Это не обозначение всех пешек начальной горизонтали.

С точки зрения начала игры лучшая пешка — та, что стоит перед королём: сдвигаясь со своего места, она открывает дорогу для выхода дамы и слона, а выступив в середину поля, готова поражать нападающих. Второе место по достоинству занимает пешка перед дамой: она даёт выход слону и, будучи продвинута на два поля, производит то же действие, что королевская. На третье место по тем же причинам ставят пешку перед слоном со стороны дамы. На четвёртое мы помещаем пешку перед слоном, стоящим рядом с королём. Затем следуют равные между собой, но уступающие названным две пешки второй линии. Самые низшие — ладейные, поскольку они дальше остальных от короля и как бы половинные пешки: ведь они бьют только одно поле, тогда как прочие — два.

Иначе следует судить при предоставлении форы. Здесь лучшая пешка — та, что стоит перед слоном рядом с королём; некоторые называют её *Pedone di punto*. Доказать это нетрудно: с её отсутствием король остаётся без защиты с этой стороны, отчего часто терпит немалый урон и нередко проигрывается партия. Остальные пешки следуют по достоинству в том же порядке, который мы указали применительно к началу игры.

Примечание редакции. Речь идёт о пешке f2 у белых или f7 у чёрных. Историческое название Pedone di punto сохранено отдельно от современного обозначения поля.

Пешками следует распоряжаться так, чтобы они всегда держались вместе и продвигались, когда им ничто не препятствует. Если они разобщены, нужно заботиться об их защите и по возможности соединять их; без необходимости не следует допускать сдвоения. Однако стоит стремиться к тому, чтобы ладейные пешки сдваивались с коневыми, лишь бы рядом находились свои слоновые пешки: так положение становится сильнее, ладьям открывается свободная дорога, а пешки, которые прежде на ладейной линии били одно поле, перейдя на коневую, бьют два. Посредством размена следует избавляться от бесполезного сдвоения пешек, но без какой-либо потери.

Глава VIII. О ходах

Правило требует, чтобы один из двух игроков начинал, а другой продолжал сражение, и так попеременно до конца партии: один делает один ход, затем другой — один ход. Право этого первого хода обычно называют «иметь руку», а сам ход — также броском и ударом. Кому из двух игроков, считающихся равными, принадлежит первый ход, следует определять жребием, как похвальным образом принято повсюду. Но обычай, согласно которому победитель начинает следующую партию, даже если между ними была одна или несколько партий, завершившихся ничьей или патом, заслуживает скорее порицания, чем похвалы. Ведь победитель, снова начиная первым, ничем не отличается от получающего фору в ход. Поэтому мы считаем истинно справедливым, чтобы, если один ходил первым в предыдущей партии, следующую начинал другой — независимо от выигрыша или проигрыша, — и так они постоянно чередовались в праве начинать партии. Либо пусть первый ход получает проигравший. Думаю, против этих двух способов справедливого уравнивания нельзя привести разумного возражения.

Нельзя безусловно объяснить, чего стоит ход и насколько он важен. Хотя это самая малая величина, принимаемая в расчёт в шахматах, мы всё же знаем — и это очевидно, — что у превосходных игроков она имеет такую цену, что определяет победу и поражение. Поэтому никогда не следует делать ход впустую.

Некоторые хотят допустить в игре половину хода, разумея под этим первый ход пешкой лишь на одно поле, причём со стороны начинающего игрока. Такая тонкость мне не нравится. Эту фору дают, однако, не отдельно, а прибавляя к одному или двум ходам: так что уступающий в силе игрок сначала передвигает одну или две пешки на два поля, а другую пешку — на одно.

Примечание редакции. «Половина хода» — историческое условие форы: дополнительное начальное продвижение отдельной пешки на одно поле. Это не современный термин для одного хода одной стороны.

По этому поводу замечу: получающий фору в полтора хода, если пожелает употребить полный ход на продвижение королевской или ферзевой пешки на два поля, может использовать половину хода для пешки королевского слона, пешки ферзевого слона или пешки одной из ладей. Если для первого хода он захочет избрать пешку королевского слона, то для половины хода пусть выберет пешку ферзевого слона либо одну из двух ладейных пешек. И наоборот: если первым ходом идёт пешка ферзевого слона, то половина хода должна быть сделана пешкой королевского слона или любой из ладейных пешек. Между такой форой и двумя ходами разница весьма мала и почти неразличима.

Однако не все два хода равны между собой: два хода пешками на два поля считаются лучше двух ходов фигурами или сочетания одного хода пешкой с одним ходом фигурой. Причины таковы. Два хода пешками, из которых одна — королевская, а другая — ферзевая, дают широкий простор слонам и даме, а сами пешки становятся словно стеной перед неприятельским войском. Этого не дают два хода фигурами, то есть обоими конями: они не только не открывают дорогу своим, но закрывают её пешкам королевского и ферзевого слонов, которые часто применяются против неприятелей. Если из двух ходов один сделан пешкой, а другой конём, ясно, что оба хороши, но не настолько, насколько два хода пешками.

Но что я говорю? Два хода одними пешками стоят больше, чем два хода другими; понимать это следует сообразно качествам пешек, о которых мы говорили в другом месте. То же скажем о трёх ходах: если все они сделаны пешками, выдвинутыми на два поля, они ценнее трёх ходов, сделанных частью пешками, частью фигурами. Но и эти ходы нельзя приравнять к ценности пешки, хотя иногда они значат больше, поскольку создают благоприятное расположение сил.

Tratto в шахматах означает также искусный приём игры, посредством которого что-либо выигрывают. Кроме того, Tratto — это задача: например, дать мат в пять ходов называется Tratto, или Partito.

Примечание редакции. Итальянские слова сохранены, поскольку здесь Каррера поясняет несколько значений одного термина: отдельный ход, комбинационный приём и задача.

Глава IX. О делении полей доски и названиях фигур, пешек и линий

Как два войска располагаются на равнине доски, так и её поля делятся на две части: одна называется белой, другая — чёрной. Часть, занимаемая белыми, состоит из четырёх рядов. Первый из них принимает все фигуры, когда они расставлены по своим местам; второй — следующий за ним — заключает пешки. Два остальных ряда идут далее и пусты. То же самое и в том же порядке следует понимать о полях чёрных. Белая часть, в свою очередь, делится поровну ещё на две: шестнадцать полей, составляющие половину, получают название от короля, а шестнадцать других, составляющие вторую половину, — от дамы.

Королю принадлежат поля по прямой от его места до четвёртого, а также поля от места соседнего с ним слона, следующих за ним коня и ладьи — тоже до четвёртых полей по их прямым линиям. Остальное предоставляется даме по тому же основанию. Ясно, что из этих полей короля и дамы у каждого восемь заняты воинами и восемь пусты. Подобным образом делятся поля чёрного короля и дамы. Как поле, на котором стоит король, называется королевским, так поле, где пребывает слон, называется слоновым; то же понимается и об остальных фигурах и пешках.

Примечание редакции. В современных координатах белой половине соответствуют горизонтали 1–4, чёрной — 5–8. Королевский фланг занимает вертикали e–h, ферзевый — a–d; счёт рядов каждой стороны ведётся от её исходной позиции.

Кроме того, у каждого короля есть свои фигуры, называемые по нему: соседний с ним слон и следующие за ним конь и ладья. Есть у него и четыре пешки: три стоят перед названными фигурами, каждая перед своей, а четвёртая — перед ним самим. Точно так же у каждой дамы столько же фигур и пешек, получающих от неё название на том же основании, которое мы указали для короля.

Хотя пешки и поля в общем называются по королю или даме, частные названия они получают от фигур, перед которыми стоят. Так, пешки перед королями называются королевскими, если только не играют с форой рокконе; так же называются и два пустых поля, следующие по прямой линии. То же говорится о пешках и пустых полях слонов и ладей. Собственно королевскими и ферзевыми будут лишь пешки, стоящие перед королями и дамами, а также два пустых поля, простирающиеся от них по прямой.

Примечание редакции. На с. 128 читается «dinanzi à Rè de' Rè essere sì diranno»: речь о королевских пешках. Чтение подтверждено вторым экземпляром (Национальной центральной библиотеки Рима); прежняя передача через коней и утверждение о надстрочном Sav. исправлены. Оговорка о рокконе объясняется перестановкой короля и ладьи: названия полей остаются прежними, как прямо сказано далее на с. 129; определение форы дано в IV.XVI, с. 269.

Заметим, что если одна или несколько пешек переходят на соседние линии, они могут называться и по тем фигурам, на чьих линиях оказались. Например, если ладейные пешки переходят на вторые линии, их можно называть не только ладейными, но и коневыми. Кроме того, среди восьми линий ладейные называются крайними, коневые — вторыми, слоновые — третьими, а королевская и ферзевая — четвёртыми. Так мы поступили, следуя обычаю и желая облегчить понимание этого трактата. Если мне возразят, что при наличии вторых, третьих и четвёртых должны быть и первые, я отвечу, что предпочёл такое изложение ради удобства

письма и понимания, а также ради краткости. Тем не менее пусть читатель знает: я не исключаю первых линий, ибо каждая ладейная линия может называться первой, хотя сам я так её не называю.

Пешки также могут получать от линий, на которых находятся, названия вторых, третьих и крайних. Скажем ещё, что поля всегда сохраняют одно и то же название, хотя фигуры могут оказаться в другом месте. Например, если при игре с форой рокконе король стоит на поле ладьи, а ладья — на поле короля, то поля перед этой ладьёй называются не ладейными, а королевскими. Равным образом поля перед королём, поставленным на место ладьи, получают название не от короля, а от ладьи.

Примечание редакции. В этом примере Каррера прямо описывает Россоне как расстановку с переставленными королём и ладьёй. Названия полей при этом сохраняются по обычной начальной расстановке.

Так же, говоря о втором, третьем и четвёртом поле короля, дамы или другой фигуры, я подразумеваю, что имеется и первое — то поле, где располагается король, дама или фигура. Более того, поле короля может называться четвёртым, если считать поле королевской ладьи первым, коня — вторым, а слона — третьим. Так и поле дамы называется четвёртым, если считать первым поле ферзевой ладьи, вторым — коня, а третьим — слона.

Глава X. О терминах игры, и прежде всего о шахе

Всякое искусство имеет свои термины, посредством которых достигается его познание. Есть они и в шахматной игре; их шесть: шах, закрытие, открытие, ничья, пат и мат. Не зная их, нельзя приступить к игре. Мы подробно рассмотрим каждый, его разновидности и наставления, которые следует соблюдать ради достижения победы.

Итак, шах есть не что иное, как нападение на короля, вынуждающее его закрыться или переместиться, если он не может либо не хочет взять нападающего неприятеля. Это нападение совершают фигуры и пешки тем способом, каким они могут бить или брать; однако король никогда не может дать шах, ибо это ему запрещено. Полезен тот шах, который приведёт к мату, принесёт выгоду своим или ущерб неприятелю, по крайней мере создаст угрозу выигрыша либо избавит кого-нибудь из своих от осады и опасности. Шахи, не достигающие этого, считаются пустыми и бесплодными.

Шах делится на два вида: простой и двойной. Простой шах направлен против короля лишь одним путём; двойной поражает короля двумя различными путями. Простой шах менее опасен, чем двойной, но и он часто становится причиной великого урона. Поэтому мы должны всегда быть настороже и по возможности заранее оберегать короля от шахов. Кроме того, простой шах даётся двумя способами: во-первых, когда шах даёт сама передвигаемая фигура или пешка; во-вторых, когда шах даёт не та фигура, которую передвигают, а другая, открывающаяся вследствие этого. Второй часто вредит больше первого, поэтому королю следует избегать таких заслонов, ибо они могут породить неожиданные происшествия.

Примечание редакции. Второй способ в современной терминологии — открытый шах: ход одной фигуры открывает линию нападения другой.

Относительно осторожности при обоих видах простого шаха скажем: следует внимательно рассмотреть положение и решить, полезнее ли отвести короля с его места или закрыть его. Если решено передвинуть короля и есть несколько полей, на которых он может укрыться, нужно основательно обдумать, какое из них удобнее. Если же спастись он может лишь на одном поле, следует поставить его туда без чрезмерного промедления. Точно так же, если возможно несколько способов закрыться, необходимо рассмотреть, какой лучше: той или иной фигурой, той или иной пешкой; либо, если возможно, взять фигуру или пешку, дающую шах. Если взять её можно несколькими способами, в том числе королём, нужно тщательно рассчитать, кем выгоднее брать.

Двойной шах всегда возникает при открытии фигуры: фигура или пешка, которая её открывает, нападает на короля, и открытая фигура тоже нападает, но иным путём. Против двойного шаха закрытие не помогает, ибо не может отразить два различных нападения; поэтому король вынужден отступить. Иногда он сам может взять фигуру или пешку, открывающую другую, но никогда — открытую фигуру. Двойной шах чаще всего производит великое опустошение среди фигур и пешек, а нередко губит и самого короля. Поэтому следует избегать заслонов, подобных засадам и ловушкам, которые при удобном случае причиняют смерть.

Примечание редакции. Описание двойного шаха и категорическое ограничение взятия открытой фигуры передают правила и формулировку Карреры. Слово «заслон» здесь обозначает фигуру, пока перекрывающую линию нападения и способную открыть её своим ходом.

Глава XI. О закрытии и открытии

За шахом следует закрытие — второй термин игры. Оно относится не только к королю, но и к другим фигурам, хотя прежде всего к королю. Относительно его применения скажем: фигура, закрывающая короля от шаха, должна быть равной нападающему неприятелю или слабее его, но не сильнее, если только необходимость не вынуждает к иному. Тогда и меньшие, и большие фигуры подвергаются потере. Например, если слон даёт королю шах, тот должен закрыться не ладьёй и не дамой, а конём, слоном или пешкой. Равным образом от нападения ладьи закрываются фигурами слабее ладьи или равными ей, но не дамой.

Кроме того, нужно знать: когда король не находится под шахом, не следует заслонять его своими фигурами ни по диагонали, ни по прямой, не рассмотрев вполне уловки неприятеля, который настороже и готов неожиданно связать кого-либо. Так же ладья не должна закрывать даму по диагонали, и вообще не следует ставить перед дамой другую фигуру вместо щита, если в неприятельском войске ещё есть кто-либо, способный лишить её отхода и уничтожить. Следует также остерегаться неосмотрительно заслонять ладью конём или слоном: есть опасность попасть в сети. Правила, сказанные о закрытии короля, относятся и к фигурам, когда те вынуждены закрываться.

Примечание редакции. Описываемая опасность в современной терминологии связана со связкой: фигура перед королём или более ценной фигурой ограничена в возможности отступить.

Об открытии — третьем термине — мы уже кое-что сказали при двух предыдущих, поэтому рассуждать о нём остаётся немного. Скажу, что открытием следует пользоваться, когда мы видим, что из него последует выигрыш или улучшение положения. Иногда можно охотно отдать неприятелю фигуру, которая открывает другую, — я говорю о простом, то есть открытии, шахе, — чтобы получить выигрыш, превосходящий потерю. Открытие бывает направлено не только против короля, но также против фигур и пешек, которым оно причиняет немалый вред. Поэтому его следует со всяческой осторожностью избегать, сохраняя свои фигуры и пешки не стеснёнными, а свободными, чтобы они могли быстро действовать при возникающих обстоятельствах игры.

Глава XII. О ничьей

Перейдём к рассуждению о ничьей, которое даст нам более широкое поле для обсуждения. Ничья есть равенство в игре без проигрыша кого-либо из двух противников. Это название — *tavola* — дано ей от шахматной доски, которая во всех своих частях плоска и ровна, или от значения слова «доска» вообще, поскольку свойство всякой доски — также быть ровной. Скажем ещё, что при ничейной игре шахматные фигуры больше, чем при всякой другой, действуют на доске и долго на ней остаются: ведь игрок, не довольствуясь ничьей, затягивает игру, чтобы испытать, не сможет ли он дать мат. Ничейную игру сицилийцы называют также *patta* и *sarato*, откуда говорят *appattare* и *assaratare*, что означает то же, что *tavolare*, то есть сделать ничью. Мы различим шесть её разновидностей.

Примечание редакции. Итальянское tavola означает «доска», а в шахматном языке автора — «ничья». Этимологическое рассуждение Карреры построено на сближении ровности доски с равенством исхода игры.

Первая разновидность — когда королю дают непрерывные шахи без какого-либо прерыва. Вторая — когда оба противника согласны закончить сражение вничью, каково бы ни было расположение сил. Третья — когда оба войска настолько стеснены, что освободиться невозможно. Четвёртая — когда король, оставшись без единого своего воина и один передвигаясь по доске, закончил отсчитывать двадцать четыре хода и за это время ему ещё не поставили мат. Пятая — когда у обоих войск имеется равное число одинаковых фигур или пешек; эта разновидность охватывает различные случаи равенства. Шестая и последняя — когда число тех же фигур или пешек оказывается неравным. Мы поговорим о каждой разновидности и о том, как следует в ней вести игру.

Примечание редакции. На печатной с. 134 определение третьей разновидности напечатано дважды; второй экземпляр фразы зачёркнут в исходном скане. В переводе фраза приведена один раз. Перечень и правило двадцати четырёх ходов передают исторические положения Карреры; их не следует читать как изложение современных правил шахмат.

Глава XIII. О первой разновидности ничьей

Если рассматривать ничью с точки зрения того, у кого положение хуже, её следует добиваться всеми способами; если же с точки зрения его противника, у которого игра лучше, её следует избегать, внимательно следя за тем, чтобы неприятель её не достиг. Самый лёгкий и наиболее частый путь к ничьей — постоянно давать шахи королю. И как один стремится искусно отыскать любой подступ для нападения на короля, так другой должен заранее позаботиться о том, чтобы закрыть эти пути и держать короля укрытым и защищённым своими силами.

Этот способ достижения ничьей разделяется на два вида. Один неизбежно вынуждает прекратить игру, поскольку король может укрываться от шахов лишь на одном поле или на немногих. Другой не вынуждает к этому, но избирается по воле игрока, чтобы избежать возможного ущерба. Если положение, после зрелого размышления, вынуждает к ничьей, следует совсем прекратить эту партию и без всякого промедления начать новую. Если же неизбежного принуждения нет, следует безошибочно учесть все поля, на которые король может уйти от шахов. Если найдётся поле, где он сможет оставаться в безопасности, его, несомненно, и надо избрать. Если же все они ненадёжны, так что ты не можешь успокоиться, удовлетворишься равным исходом сражения и не подвергай себя риску сомнительных превратностей войны. Ведь мы часто видим, как игроки, имеющие хорошие положения, из самонадеянности проигрывают их, упрямо отказываясь довольствоваться ничьей.

Глава XIV. О второй разновидности ничьей

Вторая разновидность ничьей, возникающая по общей воле обоих противников, бывает тогда, когда каждый из них, хотя и по разным причинам, убеждён, что оказался в затруднительном положении, отчего равный исход игры представляется выгодным. Поэтому скажем, сколь сильно один из них заблуждается: ведь он упускает из виду тонкость ходов, посредством которых мог бы победить, и, довольствуясь ничьей, поступает неосмотрительно и недальновидно. Итак, сначала следует рассмотреть все ходы; если обнаружится или предвидится ущерб либо опасность, надо со всем усердием искать спасения в ничьей, но избегать её, когда положение выигрышное или есть надежда на победу.

Глава XV. О третьей разновидности ничьей

Третья разновидность ничьей обнаруживается при запутанном положении на доске, когда ни одной фигурой нельзя воспользоваться, чтобы завязать сражение. Это случается вследствие столкновения пешек, которые настолько сковывают друг друга, что не могут ни продвинуться дальше, ни дать проход фигурам. Поэтому мы одобряем, что в таком случае иногда бывает полезно отдать какую-либо фигуру за несколько пешек и даже за одну-единственную, если вслед за этим расстраивается неприятельское войско и улучшается расположение своих сил; прежде следует тщательно рассмотреть, выгодно ли это делать. Заслужит похвалы и тот, кто решительно заявит, что хочет ничьей, в надежде, что неприятель, быть может, неосмотрительно начнёт столкновение и тем доставит ему выгоду и пользу.

Глава XVI. О четвёртой разновидности ничьей

Существует обычай, более того — древнейший закон: если в конце игры король остаётся один, без кого-либо из своих, и совершает двадцать четыре хода, не потерпев поражения, партия становится ничейной. Не следует признавать правыми тех, кто, имея пешку, которая не может продвинуться, поскольку ей препятствует неприятель, требует воспользоваться этой льготой счёта ходов. Другие хотят, чтобы король мог совершить двадцать пять полных ходов и, если за этот срок ему не поставлен мат, не считался побеждённым. Такой обычай мы видим в некоторых местах, но соблюдается он редко; поэтому, чтобы прекратить споры, вовсе откажемся от него и будем придерживаться общепринятого числа двадцать четыре. Основанием для такого срока может быть то, что всякий игрок, обладающий умеренным опытом, за столько ходов способен без труда добиться победы над неприятелем.

Примечание редакции. Здесь и далее изложены исторические правила автора: отсчёт для одинокого короля, исключение при наличии даже заблокированной пешки и особый срок для мата слоном и конём. Числа и условия сохранены по оригиналу.

Что касается ведения игры, следует учесть: тот, у кого в окончании положение хуже и кто уже не может избежать поражения, должен отдать на взятие оставшиеся свои силы, чтобы получить возможность начать отсчёт двадцати четырёх ходов. Ведь он может дотянуть до конца этого срока, если неприятельский король случайно находится далеко, а его противник неопытен и тратит ходы напрасно. Напротив, тот, у кого положение лучше, должен оставить неприятелю хотя бы одну пешку, которая не могла бы продвигаться, загородив ей дорогу какой-либо фигурой или пешкой, если сам он не уверен, что выиграет в пределах двадцати четырёх ходов: иначе противник начал бы отсчёт. Особенно следует соблюдать этот совет тем, кто обязан дать мат пешкой, поскольку на это часто уходит много ходов, смотря по расположению королей, фигур и пешек.

Примечание редакции. Упоминание обязанности дать мат именно пешкой относится к игре с дополнительным условием; оно не означает, что любой мат в обычной партии должен наноситься пешкой.

Кроме того, начавший отсчёт должен вести короля туда, где на доске больше простора. Если же в конце концов он будет оттеснён на крайнюю линию, ему следует обдумать, нельзя ли поставить короля на поле, где получится пат, и постоянно стремиться к этому. Противоположный совет относится к другому противнику, который добивается мата.

В упомянутый срок двадцати четырёх ходов мы не включаем окончание, в котором остаются конь и слон, поскольку этим фигурам для победы даётся пятьдесят ходов, как мы говорим в другом месте.

Глава XVII. О пятой разновидности ничьей

Следует пятая разновидность, относящаяся к равному числу воинов обеих войск в конце игры. Это равенство покажем на примере: у белого короля из своих сил не осталось ничего, кроме ферзя, и у чёрного короля также имеется лишь ферзь; либо в одном войске мы видим короля с единственной ладьёй, и точно так же в другом. Здесь тот, чья очередь ходить, должен рассудить, нельзя ли, дав шах, взять неприятельскую фигуру, а иногда и поставить мат либо занять выгодное положение: в зависимости от расположения фигур такое порой случается.

Если равенство состоит в наличии фигуры или фигур с пешками против таких же сил либо пешек против пешек, то, поскольку расположены они могут быть по-разному, следует всегда обращать внимание на неудобное положение неприятельского короля и на продвижение пешек. Какая-либо из них, превратившись в ферзя, может атаковать неприятельского короля шахом и затем помешать неприятельской пешке пройти в ферзи; если же та уже прошла, можно дать шах, одновременно взяв этого нового ферзя.

Глава XVIII. О шестой и последней разновидности ничьей и её видах; прежде всего — о ничьей одинокого короля против пешки

Об этой разновидности ничьей, возникающей при неравном числе фигур или пешек у неприятельских войск, нам необходимо поговорить подробнее, поскольку она подразделяется на многие виды, которые мы один за другим подробно объясним. Прежде всего, никакая пешка, сопровождаемая своим королём, не может выиграть против одинокого короля, если тот находится перед пешкой на расстоянии трёх полей по прямой, то есть на той линии, по которой пешка движется вперёд.

Примечание редакции. Это общее утверждение автора требует оговорки: одного расстояния между пешкой и неприятельским королём недостаточно для ничьей. Например, при белых Kpd6, пешке е6 и чёрном Кре8 белые своим ходом 1. е7 выигрывают по современным правилам, хотя король стоит перед пешкой на указанном расстоянии. В продолжении главы Каррера описывает более определённую защитную расстановку и прямо указывает очередь хода стороны с пешкой.

Поскольку нам не раз придётся упоминать такое расстояние в три поля — между фигурами, между пешками, между королями, между любой фигурой и пешкой либо между пустым полем и фигурой или пешкой, — поясним во избежание ошибки читателя в подсчёте, что эти три поля понимаются, так сказать, включительно. А именно: поле, на котором стоит одна фигура или пешка либо которое пусто, будет первым; третьим будет то, на котором стоит другая фигура или пешка, причём и оно может быть пустым; поле посередине будет вторым. Таким же образом следует считать и расстояния более трёх полей.

Примечание редакции. Каррера включает в счёт оба крайних поля: его «три поля» по прямой означают два шага по доске, с одним промежуточным полем. Эта условность существенна для чтения последующих окончаний.

Если пешка находится на одной из крайних линий, неприятельскому королю, стоящему перед ней, будет нетрудно свести игру вничью: его никак нельзя прогнать из угла, то есть с ладейного поля, куда пешка идёт, чтобы стать ферзём.

Если пешка находится на любой другой линии, противостоящий ей король должен соблюдать следующее правило. Будучи вынужден отступить — а это неизбежно — на крайнюю линию, на которой пешка намеревается превратиться в ферзя, он должен всякий раз становиться на расстоянии трёх полей от неприятельского короля, при условии, что пешка к этому времени подошла к защищаемому королю на расстояние трёх полей ходом коня. Ведь когда очередь хода перейдёт к владельцу пешки, он либо станет отступать королём и ходить им вокруг, что бесполезно, либо двинет пешку с шахом. Тогда впоследствии он либо даст пат неприятелю, который займёт королём поле превращения пешки, либо отдаст пешку на взятие.

Примечание редакции. Формулировка «на расстоянии трёх полей ходом коня» сохранена по оригиналу: a tre case distante à salto di Cavallo. Это указание на взаимное расположение пешки и защищаемого короля, а не на способ хода пешки. Для расстояния между королями действует объяснённый автором включительный счёт полей. Указанную расстановку можно пояснить редакционным примером: белые — Kpd6, пешка е6; чёрные — Кре8, ход белых. Короли стоят через одно поле, а пешка е6 находится

относительно Kpd8 на расстоянии хода коня. После 1. e7+ Кре8 2. Кре6 возникает пат. Это пример к словесному описанию, а не позиция с координатами, приведённая самим Каррерой; менять очередь хода в нём нельзя.

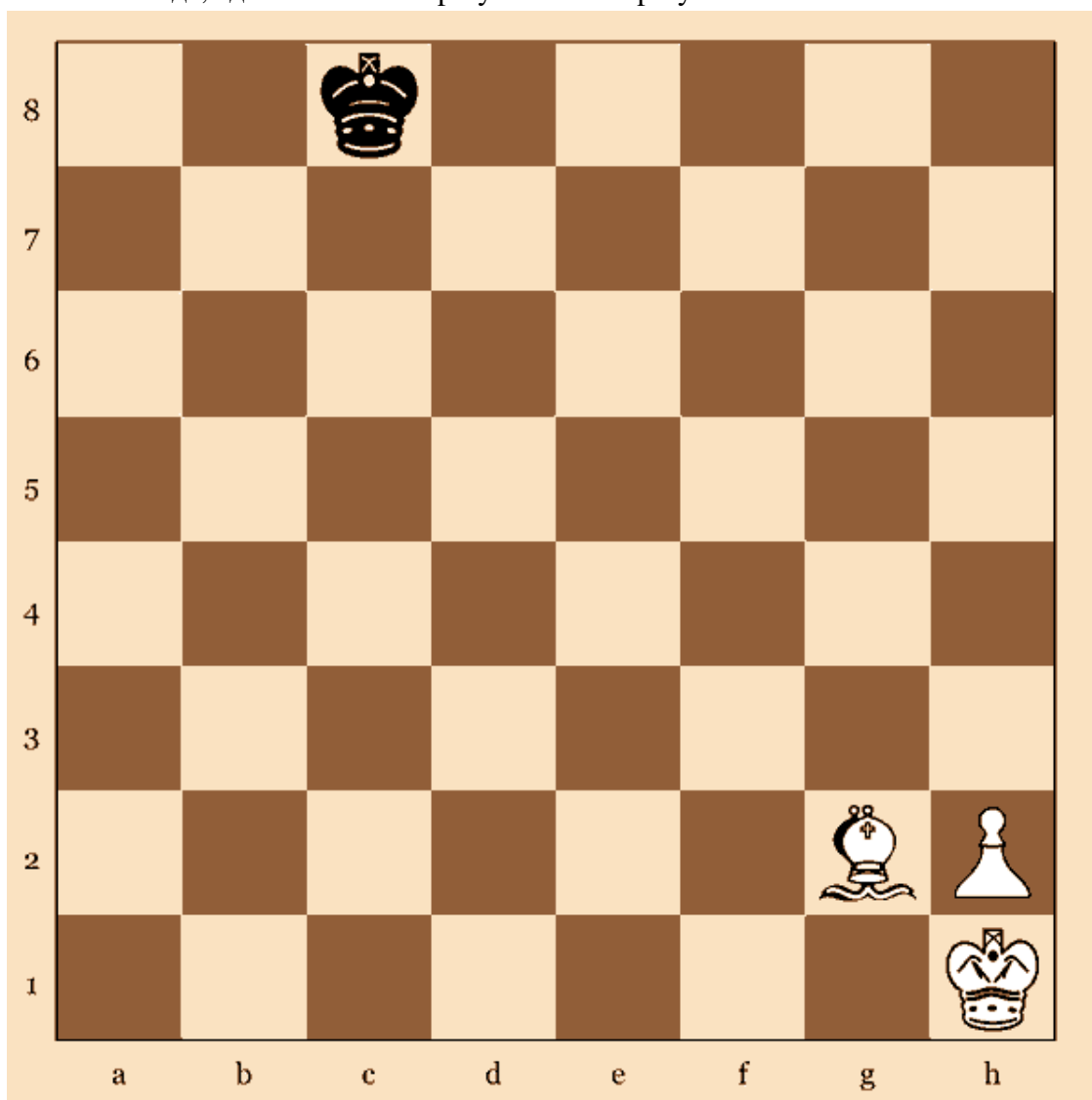
В пользу того, у кого есть пешка, заметим: прежде чем продвигать её, следует посмотреть, нельзя ли пойти королём по той же линии впереди этой пешки. Ведь может случиться, что, передвигая по обстоятельствам короля или пешку, он вынудит неприятельского короля уступить место либо добьётся этого вследствие недостаточно осмотрительного ведения игры противником.

Глава XIX. О ничьей одинокого короля против крайней пешки и слона

Вызывает некоторое удивление, что пешка крайней линии вместе со слоном, который не контролирует последнее поле её линии — то самое, к которому она стремится, желая возвыситься до звания ферзя, — недостаточна для победы над одиноким королём. И даже если на той же линии находилась бы ещё одна пешка или несколько пешек одна за другой, победы всё равно не будет, но при условии, что одинокий король находится перед пешкой и в конце концов укрывается на ладейном поле, которого тщетно жаждет неприятельская пешка. Поэтому неизбежно получается ничья либо пат.

Примечание редакции. Речь о ладейной пешке и слоне, цвет полей которого не совпадает с цветом поля превращения. Выражение «ничья либо пат» сохраняет разграничение терминов Tavola и Stallo у автора.

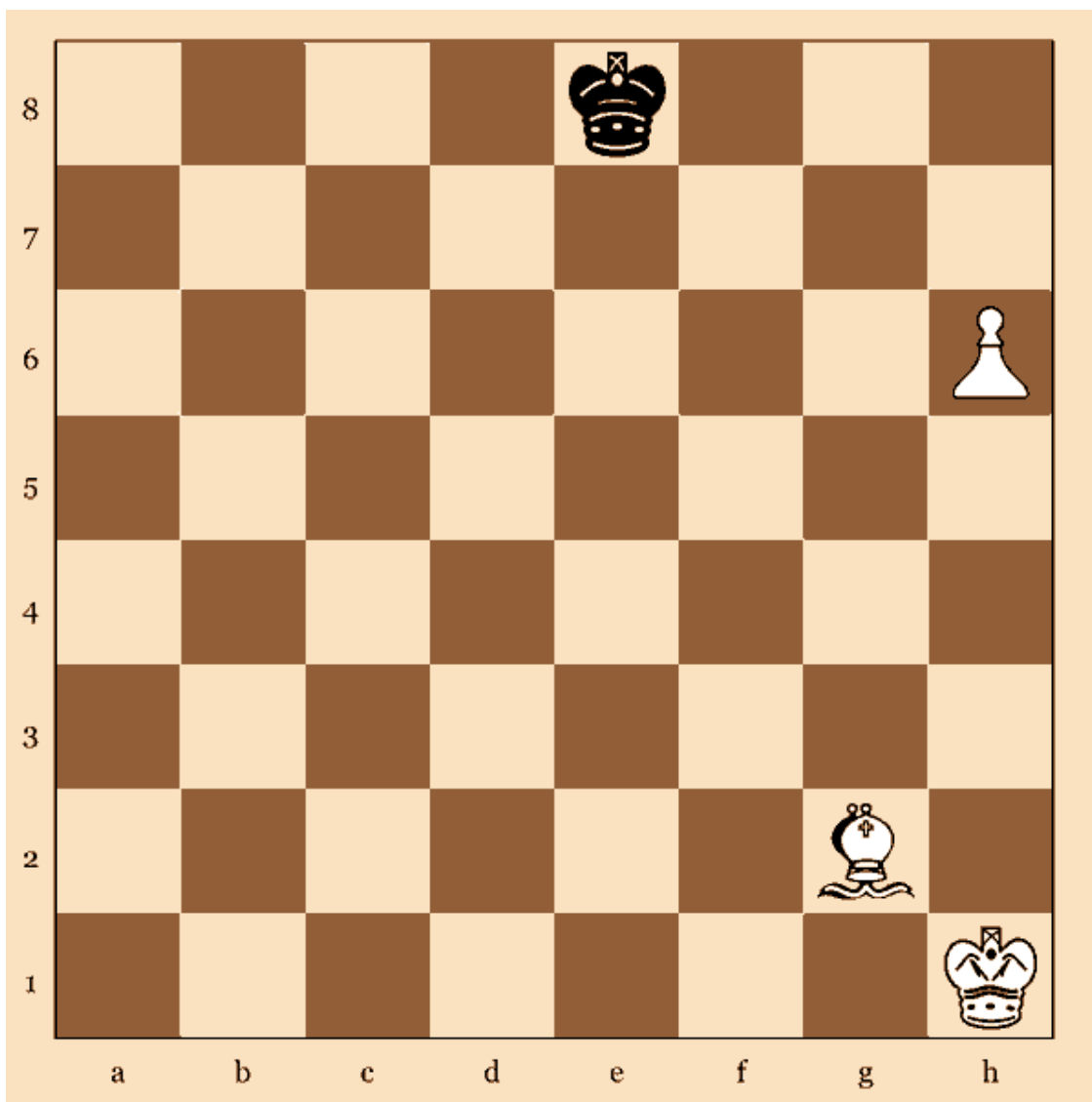
Поскольку, однако, порой пешка в сопровождении слона может выиграть из-за недостаточной бдительности противника, а при его осмотрительности игра может окончиться вничью, я счёл нужным привести пример. Из него станет видно, что победа и ничья зависят от одного-единственного хода, сделанного благоразумно или неразумно.



Исходная позиция. Белые: Крh1, Сg2, пешка h2; чёрные: Крс8. Ход белых.

Предположим, что белый король находится на поле своей ладьи, его слон — на втором поле белого королевского коня, а пешка этой ладьи — на своём первоначальном месте; чёрный король занимает поле чёрного ферзевого слона. Белые, которым принадлежит ход, двигают пешку на два поля; чёрный король идёт на поле своего ферзя. Белые продвигают пешку ещё на одно поле; чёрный король переходит на своё собственное поле, то есть поле короля. Белые снова двигают пешку вперёд; если чёрный король занимает поле слона, белые играют слоном на четвёртое поле чёрного ферзя. Тогда чёрный король уже не может пройти к пешке, чтобы преградить ей путь, и должен отойти; белые продвинут пешку, а следующим ходом проведут её в ферзи.

Примечание редакции. В современной нотации исходная позиция: белые — Крh1, Сg2, п. h2; чёрные — Крс8; ход белых. Приведённая последовательность: 1. h4 Крd8 2. h5 Кре8 3. h6 Кpf8 4. Cd5, затем h7 и h8Ф. Четвёртое поле чёрного ферзя — d5: автор считает поля от стороны соответствующего войска.



После 1. h4 Крd8 2. h5 Кре8 3. h6. Ход чёрных: только 3...Кpf7 сохраняет ничью; 3...Кpf8 проигрывает.

Однако если чёрные в конце этой последовательности сделают всего один ход иначе, они смогут безошибочно свести игру вничью. Когда пешка пошла на третье поле чёрной ладьи, чёрный король неразумно отправился на поле слона: правильный ход состоял в переходе на второе поле того же слона. Если белый слон даст ему шах с четвёртого поля чёрного ферзя, чёрный король пойдёт на третье поле своего коня и завоюет пешку.

Примечание редакции. Поправка автора: 3...Kpf7 вместо 3...Kpf8; на 4. Cd5+ следует 4...Kpg6, после чего король угрожает взять пешку h6. В словах автора о завоевании пешки описан результат продолжения, а не взятие непосредственно ходом на g6.

Против чёрных есть ещё одно наставление, а именно: когда чёрный король пошёл на поле короля, белым не следует продвигать пешку на третье поле чёрной ладьи; вместо этого надо пойти слоном на четвёртое поле чёрного ферзя. Если чёрный король отправится на поле слона, следует двинуть пешку и не допустить, чтобы чёрный король мог преградить ей путь; тогда пешка непременно станет ферзём.

Примечание редакции. Уточнение к предыдущему варианту: после 1. h4 Kpd8 2. h5 Kpe8 белые играют 3. Cd5 вместо 3. h6; на 3...Kpf8 следует 4. h6.

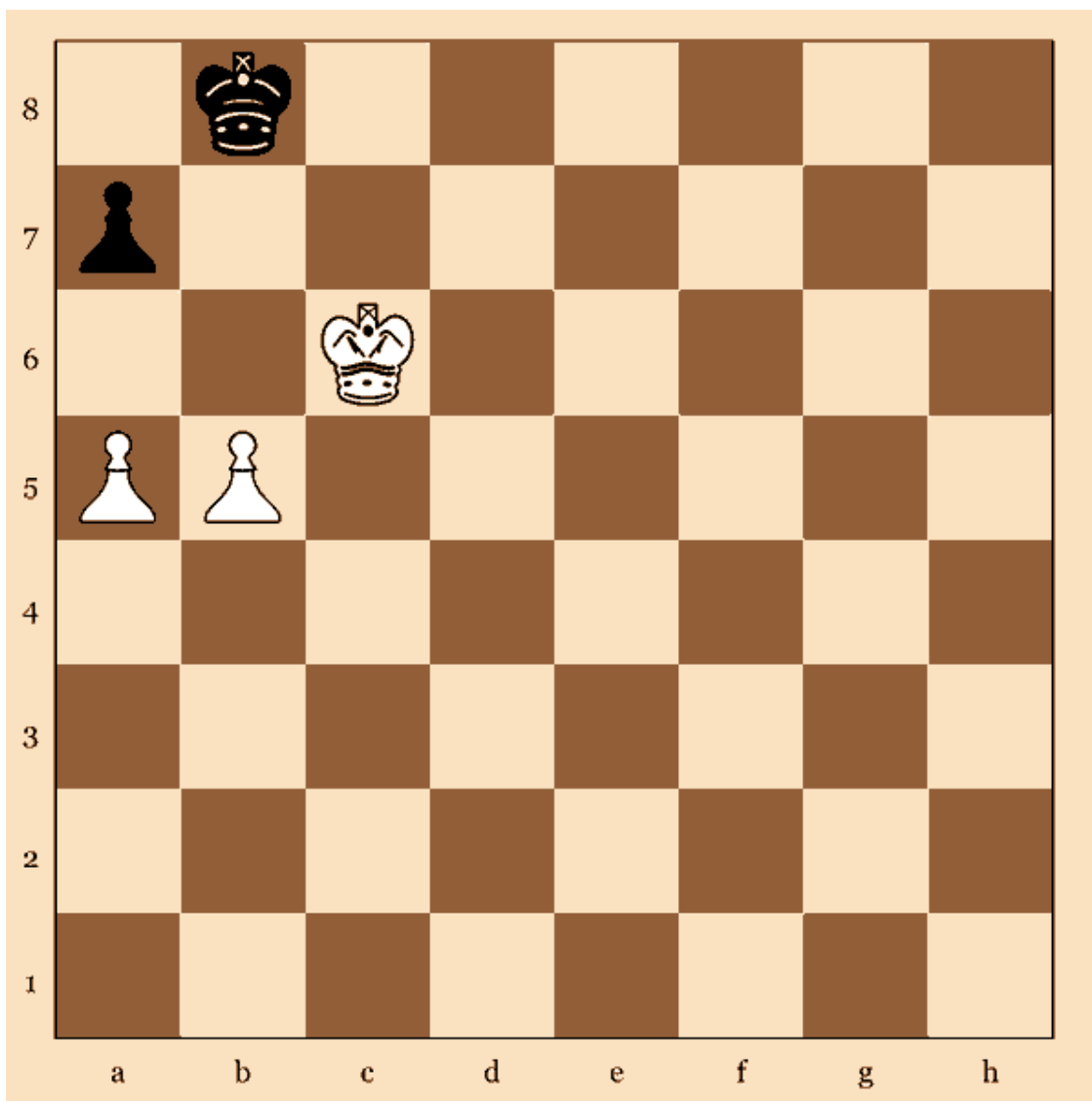
Но верное и безошибочное правило для этого окончания состоит в том, что оно завершится вничью, если чёрные будут действовать так, как я сейчас скажу. Когда белые первым ходом двинут пешку на два поля, чёрный король может пойти на поле своего ферзя либо на второе поле ферзя. Сыграют затем белые слоном или пешкой — это неважно, потому что чёрный король придёт на второе поле чёрного короля. На третьем ходу, если он не сможет перейти на второе поле своего слона, то спустится на третье поле того же слона; оттуда он преградит путь пешке, противодействуя также силе слона. Поэтому игра неизбежно сведётся к ничьей.

Примечание редакции. Маршрут защиты в современной нотации: после 1. h4 — 1...Kpd8 либо 1...Kpd7, затем ...Kpe7 и ...Kpf7; если поле f7 недоступно, то ...Kpf6. Это изложение маршрута, а не полная запись всех ответов белых. Сам по себе ранее показанный ход 2...Kpe8 ещё не проигрывает: после 3. h6 ничью сохраняет только 3...Kpf7, а после 3. Cd5 — только 3...Kpe7. В обоих случаях 3...Kpf8 ведёт к проигрышу при правильной игре белых; эти оценки проверены по современной эндшпильной базе.

Глава XX. О ничьей крайней пешки против двух пешек

Ладейная пешка, ещё не сдвинутая со своего места, в сопровождении короля уравнивает игру против двух пешек, одна из которых находится на той же линии, что и неприятельская пешка, а другая — на соседней, хотя бы их король находился поблизости. Вот пример: чёрная пешка стоит на втором поле чёрной ферзевой ладьи, её король — на поле чёрного ферзевого коня; у белых одна пешка находится на четвёртом поле чёрной ферзевой ладьи, другая — на четвёртом поле чёрного ферзевого коня; белый король стоит на третьем поле чёрного ферзевого слона. Таково расположение всех сил, при котором, как мы говорим, получается ничья, причём неважно, принадлежит ли первый ход белым или чёрным.

Примечание редакции. Исходная позиция в современной нотации: белые — Крс6, пешки a5 и b5; чёрные — Кrb8, пешка a7. Автор рассматривает обе очереди хода.



Первый пример: белые — Крс6, пешки a5 и b5; чёрные — Кrb8, пешка a7. При правильной игре ничья при любой очереди хода.

По этому поводу скажем: играющий чёрными должен быть внимателен. Когда белые продвинут пешку второй линии, то, если чёрный король в этот момент находится на поле коня,

он может сделать ничью тремя способами: первый — перейти королём на поле ладьи; второй — взять неприятельскую пешку своей пешкой; третий — продвинуть свою пешку вперёд. Но если чёрный король находится не на поле коня, а на поле ладьи или слона, следует избегать взятия пешки своей пешкой, поскольку иначе он проиграет. Поэтому для ничьей он либо пойдёт королём на поле коня, либо продвинет пешку.

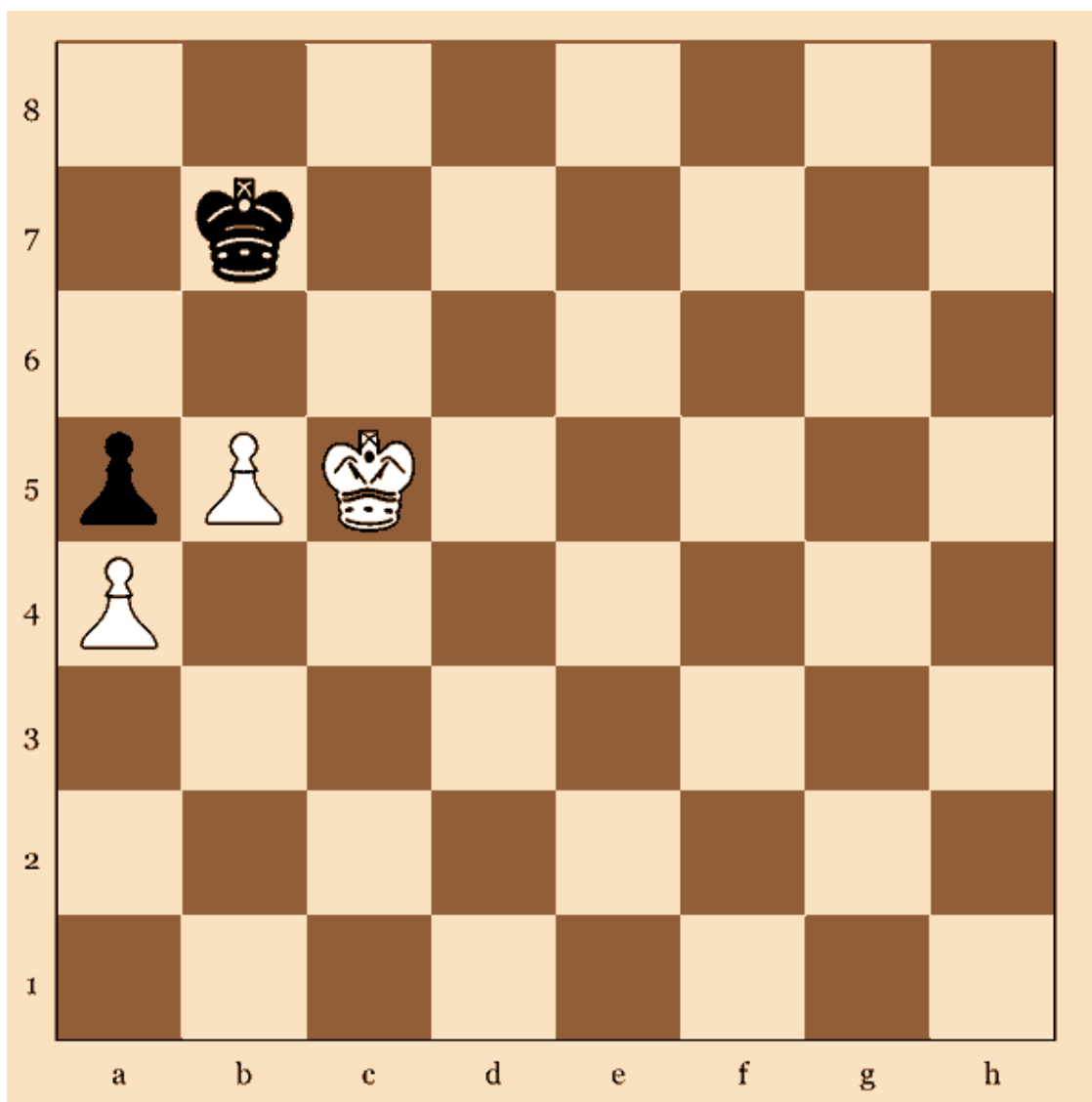
Примечание редакции. «Вторая линия» здесь — соседняя с краем вертикаль b. После b5–b6 при чёрном короле на b8 автор перечисляет ... Кра8, ...axb6 и ...a6. При короле на a8 или c8 он предостерегает от ...axb6 и указывает ...Krb8 либо ...a6.

Если чёрная пешка уже сдвинулась со своего места, а неприятельские пешки стоят ниже, ничья всё же будет, но здесь требуется немалая осмотрительность. Докажем это правило следующим образом. Пусть чёрная пешка стоит на третьем поле чёрной ферзевой ладьи, её король — на третьем поле чёрного ферзевого коня; белый король находится на четвёртом поле белого ферзевого слона, одна из пешек — на четвёртом поле белой ферзевой ладьи, другая — на четвёртом поле белого ферзевого коня. Если первый ход принадлежит чёрным, они пойдут королём на третье поле слона и затем будут всякий раз становиться напротив белого короля на расстоянии трёх полей.

Примечание редакции. Исходная позиция: белые — Kрс4, пешки a4 и b4; чёрные — Krb6, пешка a6. При ходе чёрных автор указывает ...Kрс6. Расстояние «три поля» включает оба поля королей и одно промежуточное.

Если первый ход принадлежит белым и они пойдут королём на четвёртое поле чёрного ферзя, чёрным следует двинуть пешку. Белым придётся не брать её, а продвинуть свою пешку; чёрные пойдут королём на второе поле слона. Белый король отправится на четвёртое поле неприятельского слона; тогда чёрный король должен занять второе поле коня. Белые могут сделать две вещи: либо двинуть пешку — и тогда чёрный король пойдёт на третье поле ладьи, после чего получится ничья; либо перевести короля на третье поле неприятельского ферзя — и тогда чёрный король пойдёт на третье поле коня, и также получится ничья.

Примечание редакции. В начале варианта восстанавливается 1. Kpd5 a5 2. b5 Kрс7. В первоначальном наборе стоит «четвёртое поле неприятельского коня» (b5), занятое белой пешкой. В авторском списке опечаток (исправление к с. 146) прямо предписано заменить Cavallo на Alfino («слон»); исправление внесено в перевод. На полях с. 146 имеется совпадающая рукописная поправка. Продолжение читается как 3. Kрс5 Krb7, затем 4. b6 Краб либо 4. Kpd6 Krb6. Проверка восстановленной позиции по современной эндшпильной базе выявляет расхождение с авторской оценкой: при ходе белых исходная позиция выиграна. После 1. Kpd5 a5 2. b5 Kрс7 3. Kрс5 Krb7 ход 4. b6 упускает выигрыш и ведёт к ничьей, но 4. Kpd6 сохраняет выигрыш, в том числе после 4... Krb6. Авторское утверждение о ничьей в обеих ветвях сохранено как часть исторического текста.



После 1. Kpd5 a5 2. b5 Krc7 3. Krc5 Kpb7. Ход белых: 4. b6 ведёт к ничьей, а 4. Kpd6 сохраняет выигрыш по современной эндшпильной базе.

Но если пешки и короли стоят на других линиях при таком же взаимном расположении, как в первом примере, победа достанется двум пешкам. Например, пусть чёрный король стоит на поле чёрного ферзевого слона, его пешка — на втором поле чёрного ферзевого коня, белый король — на третьем поле чёрного ферзя, одна из белых пешек — на четвёртом поле чёрного ферзевого коня, другая — на четвёртом поле чёрного ферзевого слона. Неважно, принадлежит первый ход чёрным или белым; однако опасность ничьей существует, если белые будут играть плохо. Это окончание, чтобы не быть многословным, я оставляю на усмотрение игроков.

Примечание редакции. Позиция в современной нотации: белые — Kpd6, пешки b5 и c5; чёрные — Krc8, пешка b7. Автор утверждает выигрыш белых при любой очереди хода, но не приводит вариантов. Современная эндшпильная база подтверждает выигрыш белых при обеих очередях хода.

Равным образом, если короли и пешки стоят на одно поле ниже на тех же линиях и в том же порядке, две пешки непременно победят, лишь бы их сторона вела игру обдуманно. Я не привожу этого примера, чтобы не быть пространным и скучным.

Примечание редакции. При переносе всей предыдущей позиции на одно поле вниз, в сторону белых, получается: белые — Kpd5, пешки b4 и c4;

чёрные — Kрс7, пешка b6. Это восстановление по словам автора, а не отдельная позиция, выписанная в оригинале. Для этой восстановленной позиции современная эндшпильная база также подтверждает выигрыш белых при обеих очередях хода.

Глава XXI. О ничьей пешки, достигшей предпоследнего поля перед превращением в ферзя, против ладьи

Любая пешка, продвинутая до предпоследнего поля, если её король находится поблизости, а неприятельский король далеко, уравнивает игру против ладьи. Поэтому ладья вынуждена сдерживать пешку, чтобы та не прошла в ферзи, либо давать шахи неприятельскому королю. Тот не должен отходить от пешки, но и не должен занимать поле, на котором пешка хочет стать ферзём: поступив так, он дал бы неприятелю время приблизить своего короля. Однако если пешка находится на крайней линии, король, которому дают шахи, может встать на ладейное поле, к которому стремится пешка, если тем самым получается пат.

Примечание редакции. Каррера даёт качественное описание защитного приёма, не задавая точной позиции: выражения «поблизости» и «далеко» не определяют расстояния, очередь хода также не указана. Поэтому начальную фразу нельзя применять как безусловное правило ко всем окончаниям «ладья против пешки на седьмой горизонтали»: нужно учитывать расположение всех фигур, шахи и возможность взятия пешки. Для крайней пешки автор отдельно оговаривает именно положение пата, а не любое занятие королём углового поля.

Глава XXII. О ничьей пешки крайней линии против ферзя

Игра ладейной пешки против ферзя равна, но при следующих условиях: пешка должна дойти до поля неприятельской ладейной пешки, так что ей остаётся всего один ход, чтобы получить звание ферзя; её король должен находиться сбоку от неё или перед ней; король стороны с ферзём должен быть настолько удалён от другого короля, чтобы не иметь возможности при помощи ферзя поставить ему мат.

Король стороны с пешкой, получая шах от ферзя, не должен уходить с ладейного поля перед пешкой, с соседнего поля коня или с поля пешки этого коня — смотря по тому, какой шах даёт ферзь. Ведь при таком ведении игры неизбежно либо пешка станет ферзём, либо получится пат.

Примечание редакции. Например, при белой пешке a7 перечислены поля a8, b8 и b7; при пешке h7 — h8, g8 и g7. Это расшифровка описательной нотации автора, а не заданная им полная позиция. Условие достаточной удалённости неприятельского короля сохранено в предыдущем абзаце.

Глава XXIII. О ничьей пешки третьей линии против ферзя

Подобно предыдущему случаю, существует и другое равенство — пешки третьей линии против ферзя, но при следующих условиях: пешка должна быть продвинута до предпоследнего поля, её король должен находиться рядом с ней, сбоку или впереди, а король стороны с ферзём — достаточно далеко, чтобы не иметь возможности поставить неприятелю мат. После непрерывных шахов ферзь постарается дать шах по прямой на расстоянии трёх полей от короля, когда тот находится на поле коня. Король должен пойти не перед пешку, то есть не на поле слона, а на поле ладьи. Тогда, если ферзь возьмёт пешку, неприятельскому королю будет пат; если не возьмёт, ему придётся продолжать давать шахи.

Примечание редакции. Третья линия от края — вертикаль с или f. Для белой пешки c7 описан уход короля с b8 на a8 вместо c8; после взятия пешки ферзём на c7 возникает пат при отсутствии других доступных ходов. Для пешки f7 соответствует уход с g8 на h8 вместо f8. «Три поля» считаются включительно, как объяснено в главе XVIII.

По поводу этой ничьей следует сделать небольшое замечание. Если король стороны с пешкой находится рядом с ней на поле короля — когда пешка относится к королевской половине — либо на поле ферзя — когда пешка относится к ферзевой половине, — то ферзь, давая шах на расстоянии трёх полей, вынудит его ради защиты пешки перейти на поле слона. Тем самым противник получит время приблизить своего короля на одно поле. Но король стороны с пешкой, спустившись на поле пешки коня, обеспечит себе ничью, действуя далее так, как я сказал выше, если только неприятельский король не находится настолько близко, что может поставить ему мат.

Примечание редакции. Для белой пешки c7 речь идёт о короле на d8, вынужденном перейти на c8, а затем о переходе на b7; для белой пешки f7 — соответственно о полях e8, f8 и g7. Это расшифровка описательной нотации, а не самостоятельное уточнение авторских условий удалённости короля.

Глава XXIV. О ничьей двух связанных пешек против коня или слона

Хотя сила коня или слона больше силы двух пешек, всё же в конце игры пешки дают больше уверенности, чем конь или слон: ведь каждая из этих фигур достигает ничьей, а пешки, быть может, могли бы и выиграть, если одна из них пройдёт в ферзи. Это происходит не потому, что само положение обязательно ведёт к такому исходу, а из-за небрежности противника либо неудачного расположения его короля и фигуры и удачного расположения пешек и их короля. Ведь если конь или слон со своим королём находятся впереди, на пути движения пешек, нетрудно разменять коня или слона — не говорю за обе пешки, хотя и это могло бы случиться, но хотя бы за одну из них. Таким образом, мы вернулись бы к ничьей одинокого короля против одной пешки.

Примечание редакции. Размен лёгкой фигуры за одну пешку сам по себе ещё не гарантирует ничьей: оставшееся окончание «король и пешка против короля» нужно оценить по расположению королей, положению пешки и очереди хода. См. пояснения к главе XVIII этой книги. Каррера здесь предполагает удачное расположение защитников перед пешками, но точной позиции не задаёт; его вывод не следует распространять на любой такой размен.

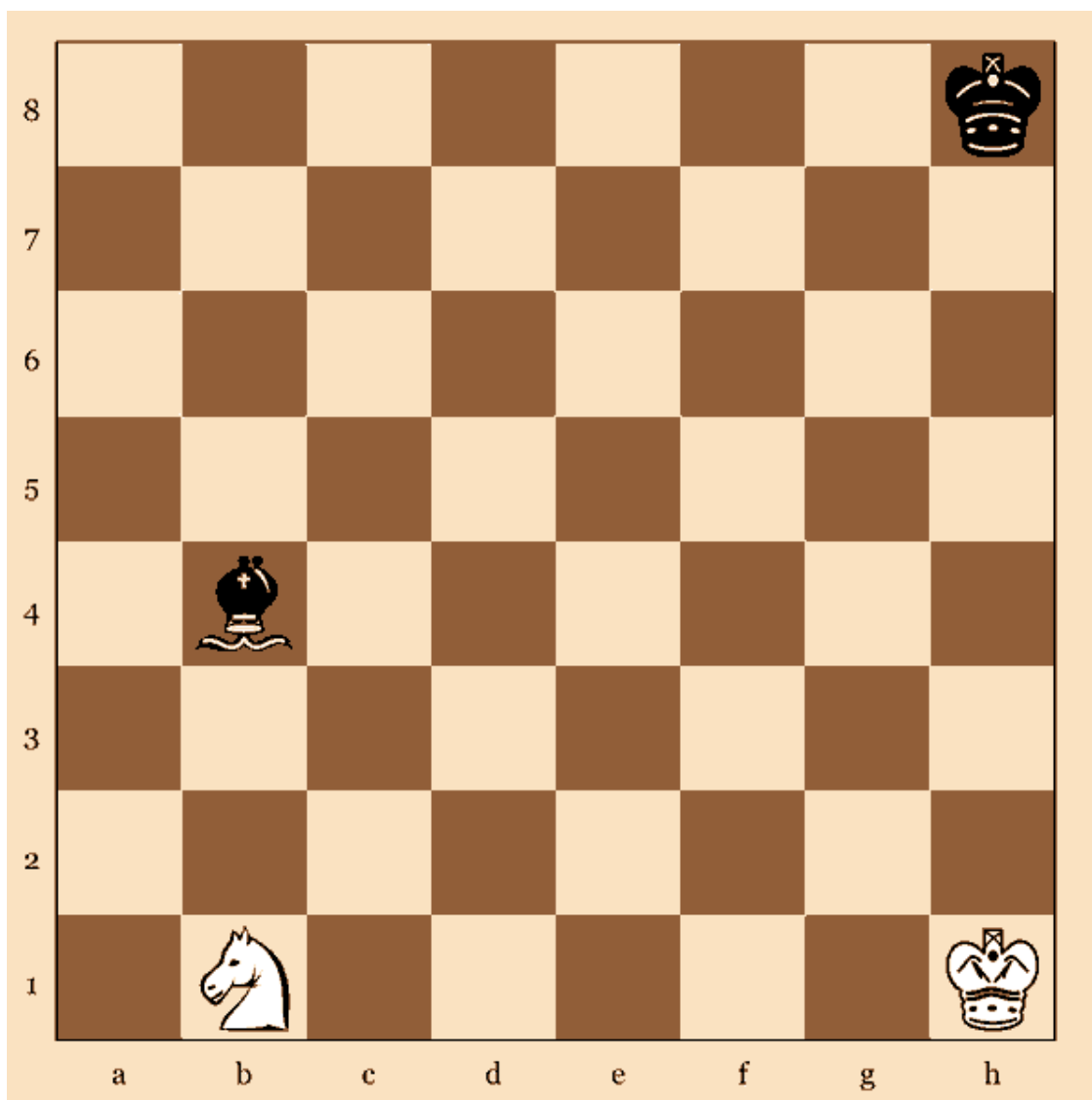
Глава XXV. О ничьей коня или слона против коня с пешкой либо против слона с пешкой

Конь без большого труда уравнивает игру против другого коня с пешкой, если его король находится перед пешкой, а сам он не настолько удалён от неё, чтобы не суметь её настичь. И хотя неприятель будет стараться избегать размена коня и своевременно продвигать пешку, он никогда не сможет избежать размена коня либо пешки, к одному из которых будет стремиться противник; не избежит он и обычного ничейного исхода. То же скажем о коне против слона с пешкой.

Примечание редакции. Здесь описан способ защиты при благоприятном положении короля перед пешкой и возможности лёгкой фигуры участвовать в её задержании. Автор не задаёт точной позиции или очереди хода; слова о неизбежности размена и ничьей передают его оценку, а не универсальное правило. После размена фигур результат пешечного окончания также требует отдельной проверки — см. главу XVIII.

В последнем случае ничья ещё надёжнее: если король стороны с конём встанет на поле, не поражаемое слоном, на той же линии, где находится пешка, — не позади неё и не сбоку, а перед ней, — его нельзя будет оттуда прогнать, и пешка не сможет пройти. Тогда следует всё время ходить конём. Предостережём играющего им: не следует уводить коня далеко от короля на какое-либо поле крайних линий, поскольку один слон, если сможет расположиться на расстоянии четырёх полей от него, ближе к середине доски, запрет его, не оставив возможности выйти.

Примечание редакции. «Запрёт» здесь можно пояснить редакционной схемой: конь b1 и неприятельский слон b4. Между ними четыре поля по включительному счёту Карреры: b1, b2, b3, b4. Слон атакует все три поля отхода коня — a3, c3 и d2. Ходы коня при этом не запрещены правилами, но оставляют его под взятием; это не доказательство неизбежной потери коня при любой расстановке остальных фигур. Координаты приведены редактором для пояснения, в оригинале их нет.



Редакционный пример: слон b4 контролирует все поля отхода коня b1 — a3, c3 и d2. Короли добавлены для полной позиции; эта расстановка не приведена самим Каррерой.

То же следует понимать и для случая, когда у одного войска слон, а у другого — конь с пешкой. Слон, следя за путём пешки, преградит ей движение. Самое большее, что сможет сделать конь, — это под защитой своего короля заслонить пешку от слона, чтобы дать ей пройти вперёд; но слон разменяется на коня, и одной пешке не хватит силы победить короля. Однако слону следует остерегаться ударов коня, который будет усердно искать случая погубить его посредством шаха.

Примечание редакции. В заключительной фразе имеется в виду нападение коня на слона одновременно с шахом королю — коневая вилка.

Легче всякой другой будет ничья слона против слона с пешкой, независимо от того, ходят ли слоны по полям одного цвета или разных. Ведь король стороны с одним слоном встанет на линии пешки, перед нею, на поле иного цвета, чем поля неприятельского слона. Оттуда его невозможно будет сдвинуть, а его слон тем временем станет свободно разгуливать по доске.

Примечание редакции. Условие автора — возможность поставить и удержать короля перед пешкой на поле, недоступном неприятельскому слону. Один лишь цвет этого поля не доказывает ничью в произвольной позиции: нужно учитывать участие неприятельского короля, очередь хода

и возможность защитника сохранять блокаду. Точных координат Каррера здесь не приводит; утверждение о том, что слон может свободно ходить по доске, не следует понимать как разрешение любого хода.

Глава XXVI. О ничьей коня или слона против ладьи

Конь, действуя вместе со своим королём, доблестно защищает его от силы ладьи, так что неизбежно получается ничья. Ведь хотя неприятельский король при помощи ладьи и оттеснит противника на крайнюю линию, всё же из-за ударов коня он не сможет приблизиться к нему на расстояние трёх полей, чтобы погубить его. Обладатель коня должен внимательно и своевременно пользоваться ходами короля и коня, остерегаясь ставить коня на поле, где ладья, связав его с королём, сможет его выиграть.

Примечание редакции. Слова о неизбежной ничьей не являются безусловной оценкой всех позиций с этим материалом. Даже близость коня к королю не исключает мата: в редакционном примере белые Kph1, Kg1; чёрные Kpg3, Lh8 — ход чёрных 1...Lh2 ставит мат. Авторский совет относится к организации защиты и требует учитывать конкретную расстановку.

Слон против ладьи также приводит к ничьей, но с некоторым трудом. Играющий им должен следить за тем, чтобы, когда его король оттеснён на крайнюю линию, держать слона поодаль и нападать им на неприятельского короля, если тот расположится на расстоянии трёх полей, намереваясь поставить мат; либо следует ходить королём, постоянно избегая противостояния на расстоянии трёх полей по прямой. Нужно также следить, чтобы король не оказался на поле, с которого шах ладьёй вынудит его уйти в такое место, где следующим ходом ладьи ему будет поставлен мат или потеряется слон. Поэтому необходимо очень тщательно рассматривать расположение короля и слона. Таким способом ладья иногда выигрывает против слона; она может выиграть и посредством связи. Поэтому противнику следует осмотрительно избегать обеих опасностей.

*Примечание редакции. «Три поля» у Карреры включают оба крайних поля: между королями остаётся одно поле. Слова *coperta* и *levata del Rocco* в данном контексте переданы как связка и ход ладьи.*

Глава XXVII. О ничьей двух слонов против ферзя

Оба слона, действуя вместе и находясь возле короля, защищают его от ярости ферзя, не позволяя поставить мат. Ведь, охраняя два косых пути, они не дают неприятельскому королю пройти, чтобы напасть на него, а один ферзь без помощи короля недостаточен для мата. Но слоны никогда не должны удаляться друг от друга, а оба вместе — от короля, чтобы ферзь, нападая непрерывными шагами, не погубил одного из них.

Примечание редакции. Автор описывает согласованную защиту, но близость слонов к королю сама по себе не гарантирует ничьей. Редакционный контрпример: белые Kph1, Cg1, Ch2; чёрные Кра8, Фе2, ход чёрных — 1...Фf3 мат. Белые слоны перекрывают поля отхода своему королю, а чёрный король в матовании не участвует. Поэтому слова о недостаточности одного ферзя относятся к предполагаемому автором устройству защиты, а не к любой расстановке.

Глава XXVIII. О ничьей двух коней вместе со слоном против ферзя

Оба коня и один слон защищают короля против ферзя, который вынужден свести игру вничью, если кони и слон держатся вместе с королём и ими разумно управляют так, чтобы они охраняли линию, не позволяя неприятельскому королю проникнуть за неё. И хотя фигуры со своих мест не могут охранять всю линию, их следует переносить к тому пути, по которому неприятель старается проникнуть.

Примечание редакции. У Карреры вывод о ничьей прямо обусловлен согласованным расположением фигур и возможностью удерживать неприятельского короля за защищаемой линией. Конкретной расстановки и очереди хода он не задаёт. Поэтому речь идёт о замысле защиты: одного наличия двух коней и слона недостаточно, чтобы объявить любую позицию против ферзя ничейной; необходимо проверить, удаётся ли сохранить взаимодействие фигур при шахах и нападениях.

Глава XXIX. О ничьей ладьи против ладьи и коня

Мы знаем, что ладья с конём не имеют решающей силы против одной ладьи. Здесь требуется немного наставлений, если играющий одной ладьёй не неопытен и не небрежен. Он должен заботиться о защите ладьи от опасного прыжка коня, по возможности держать короля там, где на доске больше простора, и внимательно действовать ладьёй: то давая шах, то своевременно переходя с одной линии на другую. И хотя ладья с конём могут оттеснить неприятельского короля на крайнюю линию, они всё же не смогут неизбежно принудить его к мату, если играющий одной ладьёй умеет вовремя пользоваться ладьёй и королём, постоянно уводя короля из стеснённого положения либо противодействуя ладьёй и преграждая путь неприятелю.

Примечание редакции. Каррера описывает способы защиты: избегать нападения коня, сохранять простор для короля и активно действовать ладьёй. Конкретной позиции и очереди хода он не приводит. Его вывод о ничьей следует читать вместе с этими условиями: он не означает, что при таком соотношении материала можно спасти любую позицию, в том числе при непосредственной угрозе мата или потери ладьи.

Глава XXX. О ничьей ладьи вместе с конём или слоном против двух ладей

Если конь или слон уравнивает игру против ладьи, то по весьма сходному основанию ладья вместе с конём или слоном уравнивает игру против двух ладей, даже сдвоенных. Ведь когда конь или слон находится возле своего короля, как и ладья, обе неприятельские ладьи будут обладать малой силой, и я не знаю, смогут ли они оттеснить неприятельского короля на крайнюю линию: его ладья не перестанет нападать на противника шахами, и то же будут делать конь или слон. К тому же нетрудно будет найти возможность разменять ладью на ладью.

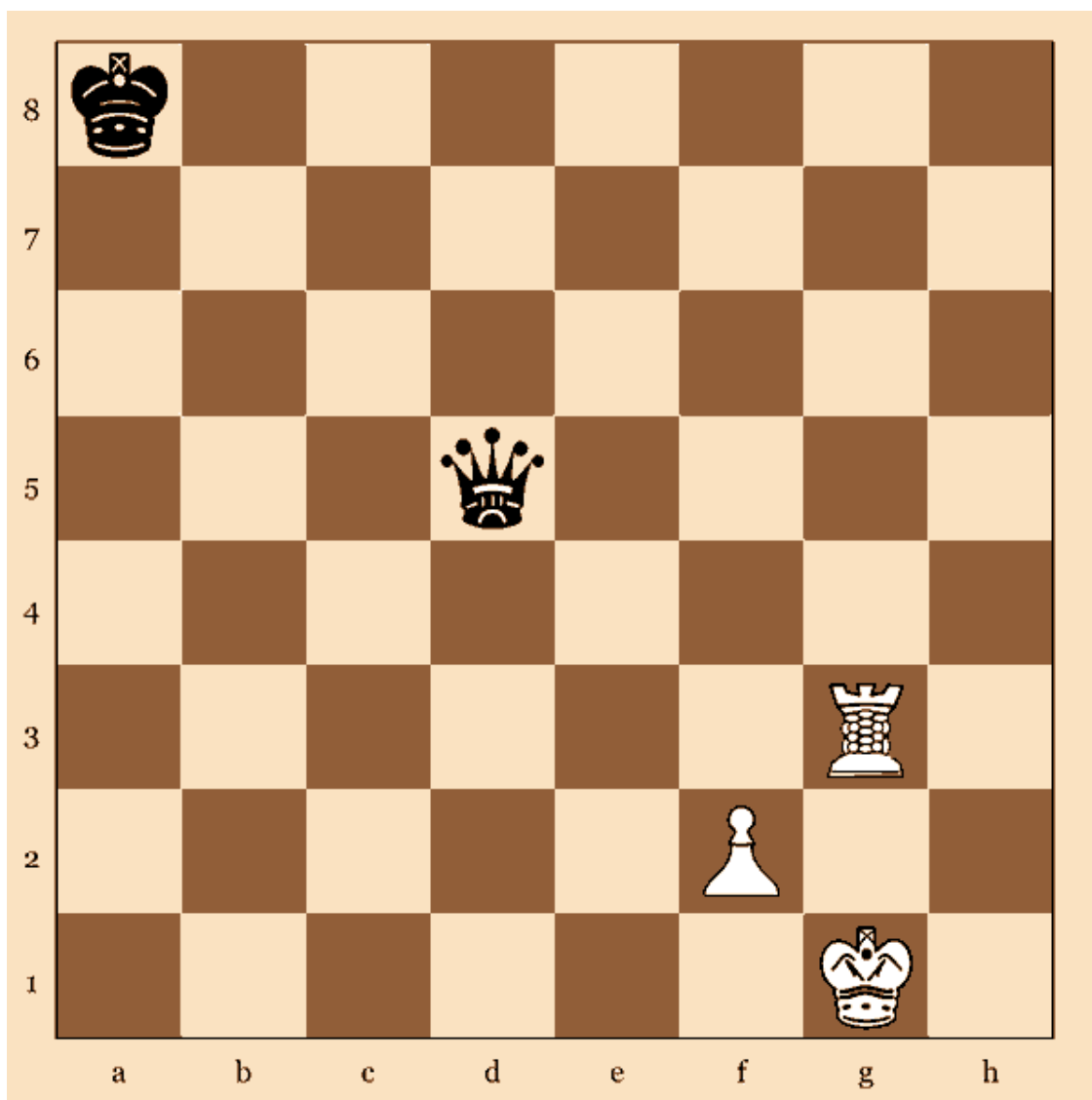
Примечание редакции. Рассуждение Карреры опирается на взаимодействие защищающих фигур и возможность разменять одну пару ладей. Ни доступность такого размена, ни ничья после него здесь не доказаны для конкретной расстановки. После размена возникает рассмотренное выше окончание лёгкой фигуры против ладьи; его оценку также нельзя определять по одному материальному соотношению. Авторское обобщение сохранено как часть исторического текста.

Глава XXXI. О ничьей ладьи в сопровождении пешки, коня или слона против ферзя

Ферзь бессилен против ладьи, соединённой с пешкой, ещё недалеко продвинувшейся от своего исходного места, если только это не ладейная пешка, ладья защищена пешкой, свой король находится позади пешки или сбоку от неё, а неприятельский король — по другую сторону ладьи, впереди пути пешки. Ведь если ладья не выходит из-под защиты пешки либо переходит на другое поле, защищаемое той же пешкой, а свой король не удаляется от пешки и ладьи, неприятельскому королю путь закрыт. Поэтому ферзь без его участия никак не может поставить мат. Но если неприятельский король находится позади пешки, он легко сможет добиться победы, непрерывно стесняя противников при помощи ферзя. Такая же ничья получается, если при тех же условиях, которые мы называли, ладью сопровождает и защищает свой конь или слон.

Примечание редакции. В оригинале пешка ещё недалеко ушла со своего исходного места (non ancor molto dal suo luogo). Льюис в переводе 1822 года (с. 115, гл. XIV) сужает условие до пешки, которая ещё не ходила; здесь сохранён смысл итальянского текста. Автор описывает защитное построение, а не любую позицию с ладьёй и пешкой против ферзя. Распространение вывода на ладью с конём или слоном требует отдельной проверки: эти фигуры контролируют иные поля, поэтому пешечная схема сама по себе не доказывает их неуязвимости.

Примечание редакции. Редакционные примеры: белые Kpg1 и Lg3, чёрные Кра8 и Фd5. Если у белых добавлена пешка f2, слон f2 либо конь f1, каждая из трёх позиций по современной эндшпильной базе является ничейной при обеих очередях хода. Во всех случаях добавленная фигура защищает ладью g3. Эти координаты выбраны редактором, а не указаны Каррерой. Проверка подтверждает существование ничейных построений каждого названного состава, но не переносит оценку на любые другие расстановки.



Редакционный пример: белые Kpg1, Лg3, пешка f2; чёрные Кра8, Фd5. Ничья при обеих очередях хода по современной базе. Конкретные координаты у Карреры отсутствуют.

Глава XXXII. О ничьей двух ладей против ферзя с пешкой, а также против ферзя с двумя пешками

Две ладьи, соединённые не вдоль, а поперёк доски, уравнивают игру против ферзя с пешкой, поскольку ни неприятельский король, ни пешка не могут продвинуться вперёд. Король не может этого сделать, потому что ладьи охраняют пути; пешка тоже не может, потому что одна из ладей возьмёт её, хотя бы она была защищена ферзём и королём. Более того, скажу, что ничья получится и тогда, когда при ферзе имеются две отдельные пешки, то есть стоящие на несмежных линиях: например, одна на крайней линии, а другая на третьей или четвёртой, либо обе на вторых или третьих линиях. Ведь если одна из пешек пойдёт вперёд, хотя бы под защитой короля и ферзя, обе ладьи будут разменены на ферзя и эту пешку. У противника останется одна пешка, которая против одинокого короля ничего не значит, как мы сказали выше.

Примечание редакции. Линии здесь считаются от краёв доски: две вторые линии — вертикали b и g, две третьи — c и f; две крайние линии в следующем абзаце — a и h. Расположение ладей «поперёк» соответствует их соединению по горизонтали.

Примечание редакции. Фраза об оставшейся пешке не является общим правилом: исход окончания «король и пешка против короля» зависит от расстановки и очереди хода (см. главу XVIII). Сам Каррера в следующем абзаце оговаривает возможность превращения оставшейся пешки при удалённом короле защитника. Поэтому перед разменом нужно оценить именно получающееся пешечное окончание; одних взаимной защиты ладей и разобщённости неприятельских пешек недостаточно для вывода о ничьей.

Однако следует заметить: если две пешки весьма удалены друг от друга, например стоят на двух крайних линиях, необходимо учитывать положение пешек — насколько они продвинулись, — а также расположение короля и ладей. Ведь если этот король находится далеко, а противник приблизится со своим королём и затем разменяет ферзя с одной пешкой на обе ладьи, он сможет провести в ферзи другую оставшуюся пешку.



Глава XXXIII. О пате

Подробно сказав о ничьей, перейдём к пятому термину игры — пату, который другие называют «утопленным матом». Я счёл уместным поставить его после ничьей, поскольку мы можем рассматривать его как один из её видов: исход и того и другого — равенство игры без проигрыша кого-либо из игроков. Слово *stallo* весьма удачно происходит от глагола *stare*, со значением которого оно имеет большое сходство как в латинском, так и в тосканском языке. Пат возникает, когда король заперт со всех сторон осаждающими его неприятелями и ему не оставлено выхода, причём шах ему не дан; он может быть как один, так и со своими силами, лишь бы и они не могли двигаться.

*Примечание редакции. Итальянское *matto affogato* здесь — историческое название пата, буквально «утопленный мат»; его не следует смешивать с современным термином «спёртый мат». Глагол *stare* означает «стоять», «оставаться»; этимология передана как рассуждение автора.*

По этому поводу скажу: тот, кто близок к победе, должен остерегаться запереть неприятеля в пату. Ведь помимо того, что он не выигрывает того, что должен был выиграть, он заслуживает порицания: это ставят ему в вину как недостаток осмотрительности. Напротив, тому, у кого положение хуже, следует знать, что усердно искать возможности оказаться в пату — здоровый и превосходный совет. Для него было бы большим приобретением не проиграть и не считаться проигравшим; такое исполнение желания случается нередко из-за невнимательности противника.

Кроме того, следует заметить: если у тебя случайно остался лишь ферзь или ладья, а имеющиеся пешки не могут двигаться и противник богаче тебя фигурами и пешками, так что приходится опасаться неминуемой гибели, постарайся поставить своего короля в патовое положение. Тогда, преследуя неприятельского короля вблизи непрерывными шахами ферзя или ладьи, ничем не защищёнными, ты уравниешь сражение: король никогда не возьмёт твою фигуру, потому что после этого ты оказался бы в пату, и партия вынужденно закончилась бы вничью.

Примечание редакции. Пока ферзь или ладья могут ходить, пата ещё нет: автор описывает положение, в котором пат возникает после взятия этой последней подвижной фигуры. Такой приём позволяет предлагать её в жертву с шахом.

Есть ещё и «пат фигур», называемый так не вполне правильно: это бывает, когда фигуры не имеют свободного выхода на простор, будучи заперты окружающими их неприятелями. Здесь следует учесть, что нехорошо ради надежды на небольшое приобретение подвергать фигуры такой опасности. Если же они оказались в подобном положении по неосторожности либо благодаря искусству и натиску неприятеля, надо без промедления позаботиться об их спасении, если только в этот момент нет необходимости употребить ходы на более важные дела.

Конец второй книги.

**Об игре в шахматы. Дона
Пьетро Карреры. Книга третья**

Содержание, составленное доктором Марио Тортелли

В этой третьей книге автор рассуждает о мате, о происхождении этого названия и о способах его осуществления. Он излагает отдельные способы постановки мата: сперва — теми фигурами, которые поодиночке или вместе с другими выигрывают игру, затем — теми пешками, которые в соединении с другими пешками либо с фигурами губят неприятельского короля.



Глава I. О мате вообще, о мате ферзём, двумя ладьями и одной ладьёй

Перейдём к шестому и последнему термину — мату, слову всецело латинскому, происходящему от глагола *mactō*, который означает «убивать». Ведь мат есть не что иное, как смерть короля: его убивает какой-либо воин противника, который, оставаясь победителем, завершает игру. Эта смерть короля наступает, когда ему дан шах. Избежать шаха можно лишь тремя средствами: взять того, кто наносит удар шахом; прикрыть короля кем-либо из своих; либо уступить натиску, перейдя на другое поле, не поражаемое неприятелями. Если ни одного из этих средств спасения нет, король проигран и мёртв, а вместе с ним — и всё войско.

*Примечание редакции. Происхождение слова *matto* от латинского *mactō* — этимологическое объяснение самого Карреры, сохранённое как часть исторического текста. Его образное «убийство» короля обозначает мат, а не фактическое взятие короля на доске. Современный *Vocabolario Treccani* (статья «*matto*»²) выводит шахматный термин из арабо-персидского (*shāh*) *māt*, а не из латинского *mactō*. Источник: <https://www.treccani.it/vocabolario/matto2/>.*

Поэтому игрок должен укреплять короля всяческой защитой, насколько простираются силы его ума: ведь королю угрожает не один вид смерти, а многие и различные. Каждая фигура и пешка способна погубить короля, хотя и разными способами, пока доска полна воинов — в начале или середине игры. В конце же не всякая фигура или пешка даёт мат. Какие из них побеждают собственной силой, каким необходимо соединяться с другими на помощь и какого способа действий следует придерживаться при обращении с ними — обо всём этом будет сказано достаточно подробно, со всей полнотой и ясностью.

Ферзь со своим королём легко губит неприятельского короля, оставшегося в одиночестве и без сопровождения, хотя бы тот находился в середине доски. Ещё легче это делают две ладьи, поскольку им не нужна помощь короля, в которой нуждается ферзь. Способ осуществления этих побед мы оставим без объяснения как чрезвычайно лёгкий и известный даже детям.

Ладья с королём также даёт мат, если оттеснит противника на крайнюю линию. Там следует дожидаться возможности расположить своего короля напротив неприятельского, на расстоянии трёх полей по прямой. Если неприятельский король находится на ладейном поле, другой король может по своему выбору стоять на расстоянии трёх полей от него либо по прямой, либо ходом коня, чтобы ладья, выйдя с шахом, дала мат.

Примечание редакции. «Три поля» считаются включительно. Например, при чёрном короле a8 белый король c8 или c7 может поддерживать мат ладьёй по вертикали a; пример поясняет геометрию слов автора, но конкретного расположения ладьи оригинал здесь не задаёт.

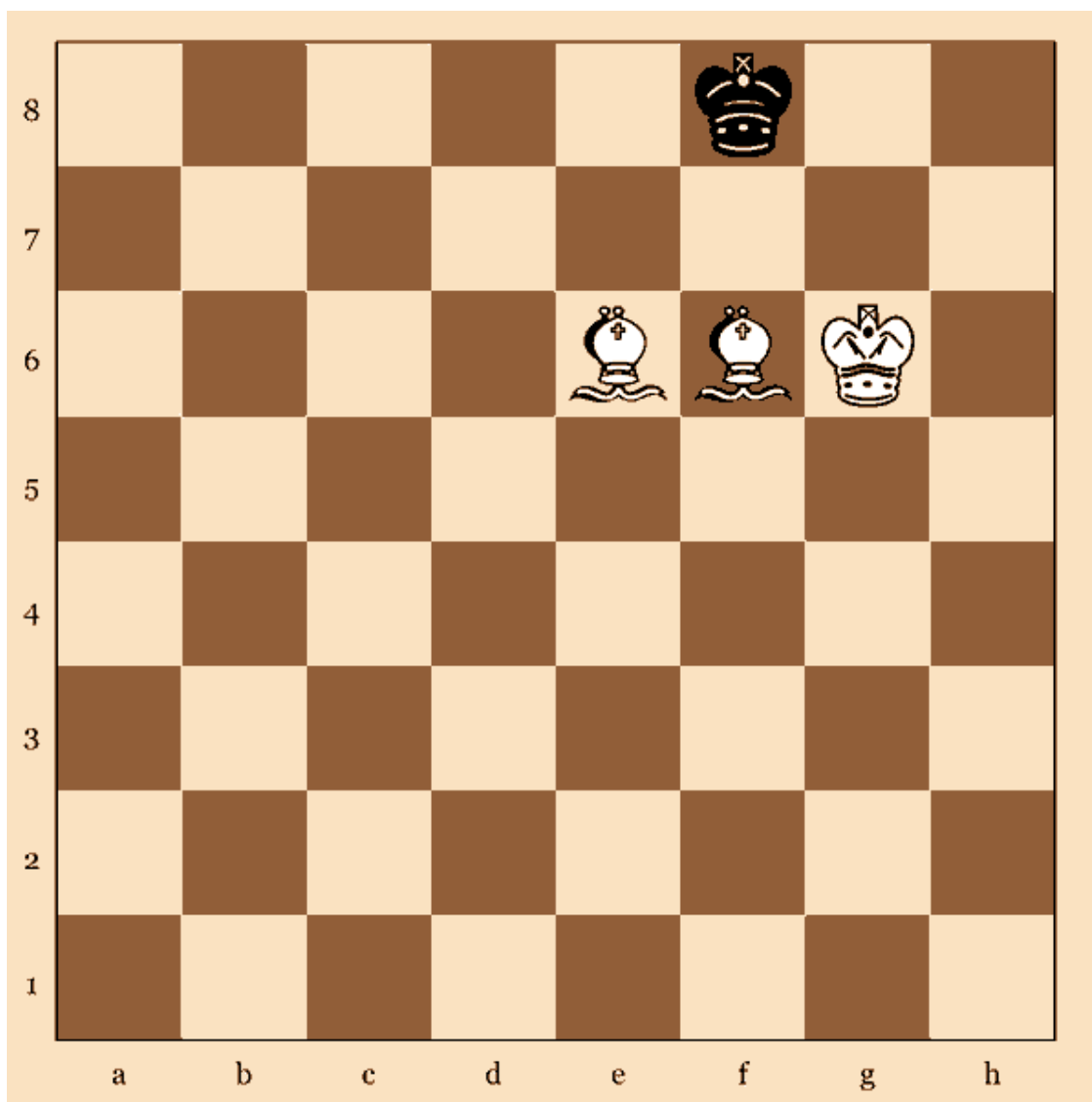
Глава II. О мате двумя слонами

Победа двумя слонами не так легка, как победа ладьёй, быть может, потому, что встречается редко. Следует соблюдать такое правило: соединившись с королём, слоны должны теснить неприятельского короля и ограничивать его пространство. Оказавшись в таком стеснённом положении, он никогда не может быть побеждён на средних полях крайней линии, зато легко — в углах, на местах ладей. Однако необходимо помнить, что иногда приходится отвести слона назад, чтобы дожидаться подходящего момента для хода: у неприятельского короля должны остаться лишь два поля крайней линии, по которым он сможет передвигаться.

Примечание редакции. Категорическое утверждение о невозможности мата на средних полях края сохранено как авторское. В современных правилах существует, например, такая позиция: белые Крe6, Сс8, Се7; чёрные Крe8; ход белых. После 1. Cd7# король получает мат на e8. Это редакционный контрпример, а не позиция Карреры. Он показывает, что фразу нельзя считать общим запретом такого мата; способ принудительного оттеснения короля из других позиций — отдельный вопрос.

Например, пусть один белый слон находится на третьем поле чёрного королевского слона, а другой — на третьем поле того же короля, то есть слоны стоят рядом. Неприятельский король ограничен двумя полями — полем чёрного короля и полем его слона, — а король стороны со слонами находится на третьем поле чёрного королевского коня. При таком расположении, когда чёрный король окажется на поле своего слона, один из слонов должен подняться на одно поле, а именно на поле ферзевой пешки, чтобы вынудить неприятельского короля занять поле коня. Затем другой слон также поднимется на одно поле, а именно на поле королевской пешки, так что противнику останется лишь поле ладьи. Первый слон поднимется на поле чёрного ферзевого слона; когда неприятельский король вернётся на поле коня, этот слон сможет дать ему шах по диагонали с расстояния трёх полей — с третьего поля короля. Тот вернётся на поле ладьи, где получит мат от другого слона, дающего шах по диагонали с расстояния трёх полей, а именно с третьего поля чёрного королевского слона.

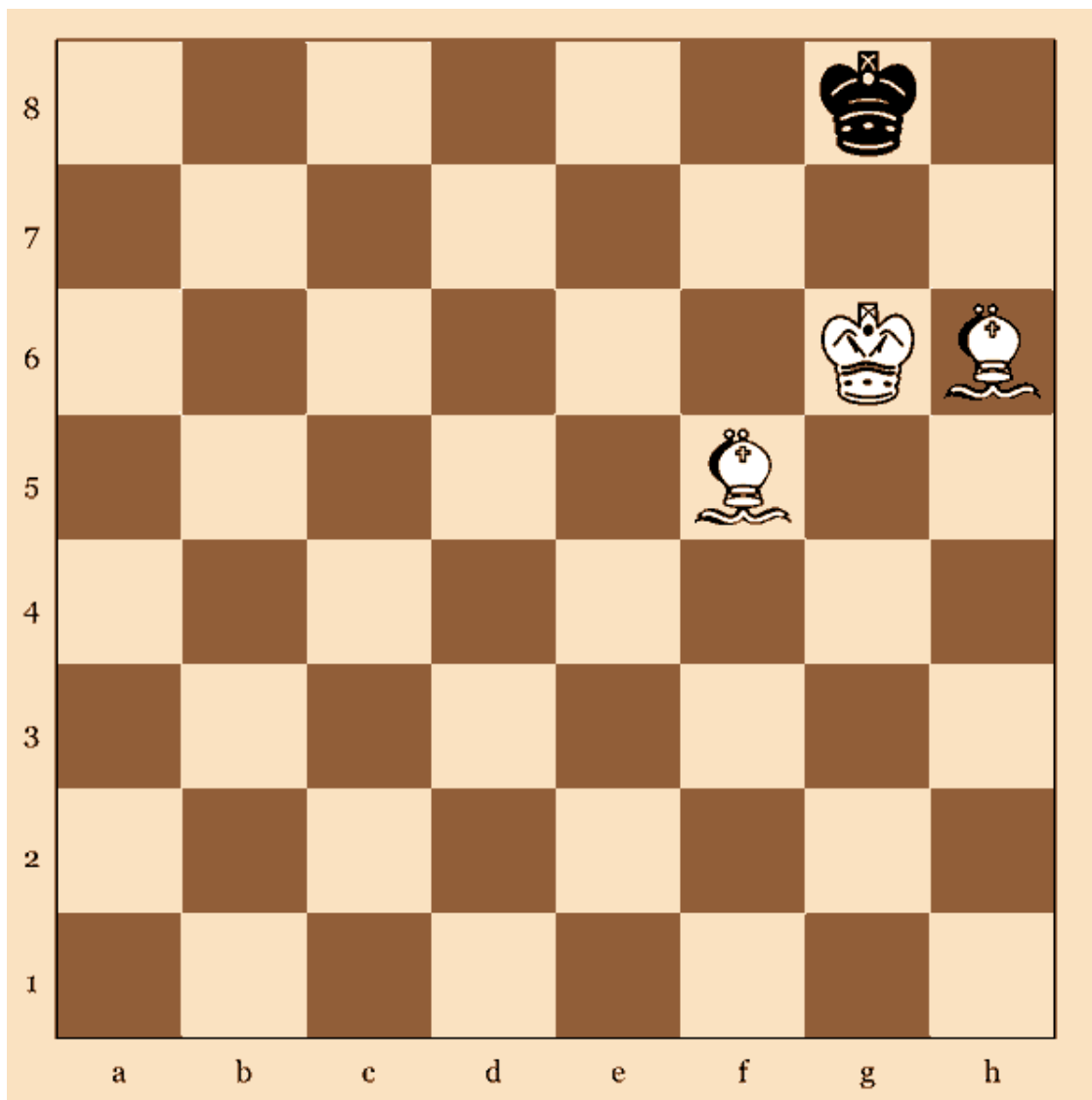
Примечание редакции. В современной нотации: белые — Крг6, Се6, Сф6; чёрные — Крф8; ход белых. Последовательность: 1. Cd7 Крг8 2. Се7 Крh8 3. Сс8 Крг8 4. Се6+ Крh8 5. Сф6#. В начале описания автор также называет e8 как второе поле, доступное чёрному королю, но показанную линию начинает при короле на f8. Три поля по диагонали считаются включительно. Указанная последовательность проверена: при этой исходной позиции и ходе белых все ответы чёрных вынужденны; 5. Сф6 — мат.



Первый пример двумя слонами. Ход белых: 1. Cd7 Kpg8 2. Ce7 Kph8 3. Cc8 Kpg8 4. Ce6+ Kph8 5. Cf6#. Все ответы чёрных вынуждены.

Слоны могут выиграть и другим способом: пусть их король стоит на третьем поле чёрного королевского коня, один слон — сбоку от него, то есть на третьем поле чёрной королевской ладьи, а другой — позади короля, то есть на четвёртом поле чёрного королевского слона. Чёрный король заперт на двух полях — чёрного королевского коня и чёрной королевской ладьи. Тогда один из слонов, у которого появится возможность, даст шах, а другой — мат. При этом следует заметить, что король может получить мат как на поле коня, так и на поле ладьи.

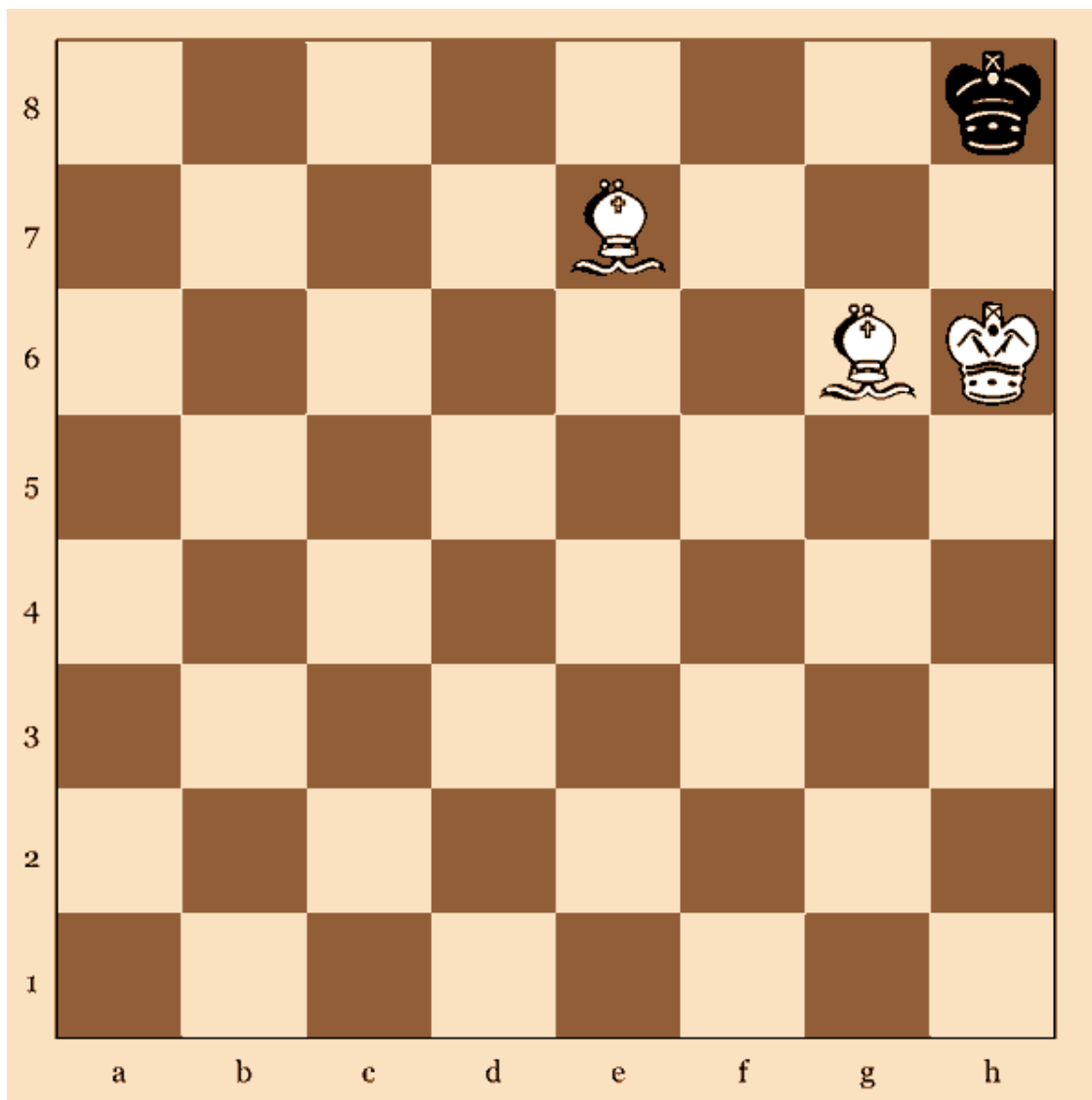
Примечание редакции. Восстановленные координаты: белые — Kpg6, Ch6, Cf5; чёрный король — g8 либо h8. Автор описывает два порядка шаха и мата, не выписывая ходы: при Kpg8 возможно 1. Ce6+ Kph8 2. Cg7#; при Kph8 — 1. Cg7+ Kpg8 2. Ce6#. Эти записи раскрывают описанную геометрию. Приведённые линии при ходе белых проверены: все ответы чёрных вынуждены, заключительные ходы дают мат.



Второй пример при короле g8. Ход белых: 1. Се6+ Крh8 2. Сg7#. При исходном короле h8: 1. Сg7+ Крг8 2. Се6#.

Известна ещё одна победа, несколько отличающаяся от предыдущей, поскольку положение короля иное; не будет лишним привести её пример. Король стороны со слонами находится на третьем поле чёрной королевской ладьи; неприятельскому королю доступны два названных выше поля — ладьи и коня, поскольку один слон стоит на поле чёрной королевской пешки, другой — на третьем поле чёрного королевского коня. Когда неприятель отступит на поле ладьи, слон с третьего поля коня должен отойти на одно поле назад, на четвёртое поле слона. Тогда, после того как король займёт поле коня, этот слон даст ему шах с третьего поля чёрного короля, а другой слон поставит мат с третьего поля слона.

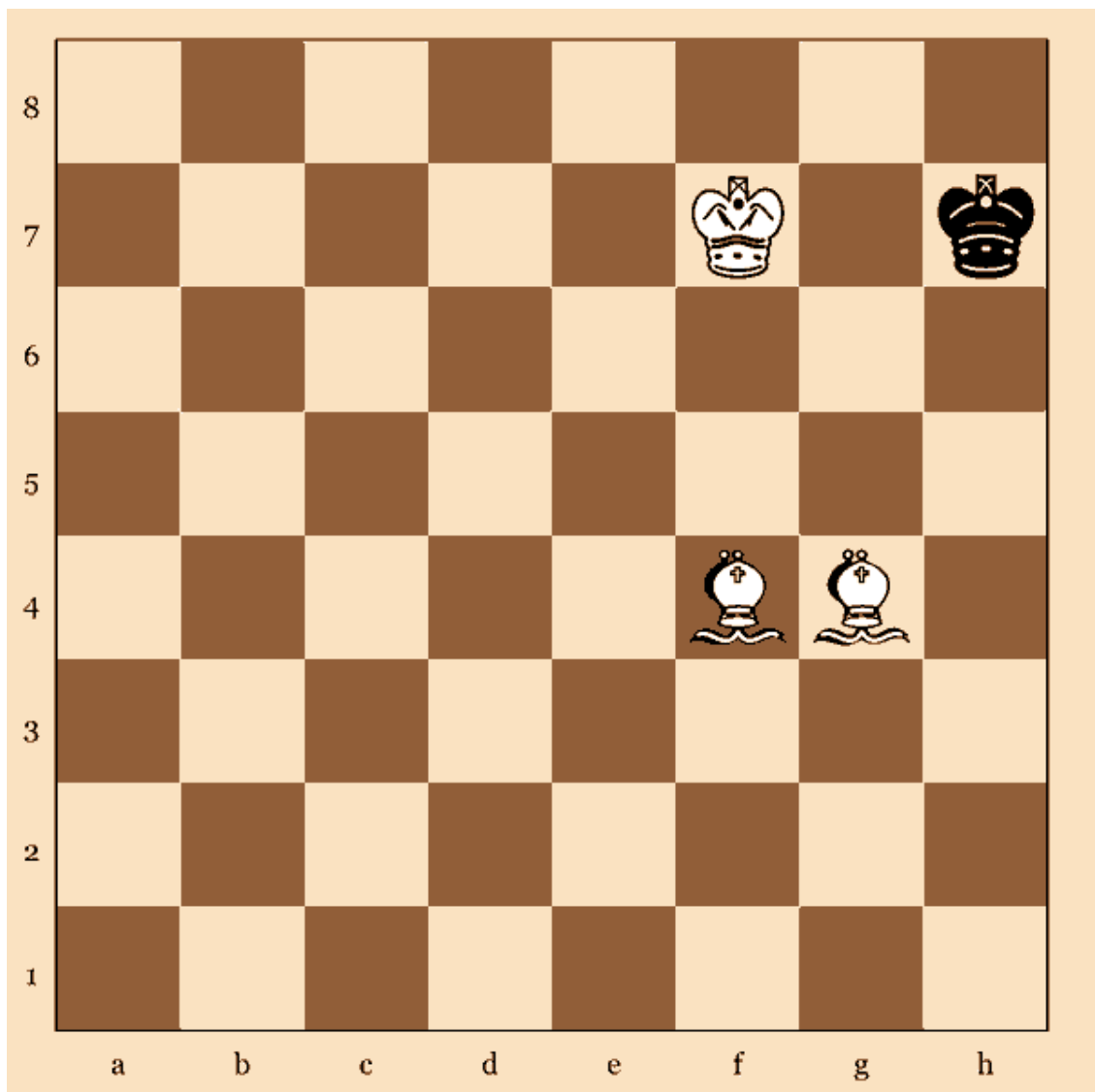
Примечание редакции. Координаты третьего примера: белые — Крh6, Се7, Сg6; чёрные — Крh8; ход белых. Описанная линия: 1. Cf5 Крг8 2. Се6+ Крh8 3. Cf6#. Приведённые линии при ходе белых проверены: все ответы чёрных вынужденны, заключительные ходы дают мат.



Третий пример. Ход белых: 1. Cf5 Kpg8 2. Се6+ Kph8 3. Cf6#. Все ответы чёрных вынужденны.

Есть четвёртый и последний способ: он применяется, когда сторона, располагающая слонами, заперла неприятельского короля всего на двух полях. Например, белые, поставив короля на второе поле чёрного королевского слона, одного слона — на четвёртое поле белого королевского слона, а другого — на четвёртое поле белого королевского коня, заперли чёрного короля на поле ладьи и поле её пешки. Когда чёрный король окажется на поле ладейной пешки, один из слонов даст шах с четвёртого поля чёрного слона, чтобы затем другой слон поставил мат с четвёртого поля чёрного короля.

Примечание редакции. Восстановленные координаты: белые — Kpf7, Cf4, Cg4; чёрный король ограничен полями h8 и h7. При Kph7 и ходе белых описанная линия имеет вид: 1. Cf5+ Kph8 2. Се5#. Приведённые линии при ходе белых проверены: все ответы чёрных вынужденны, заключительные ходы дают мат.



Четвёртый пример. Ход белых: 1. Cf5+ Kph8 2. Ce5#. Ответ чёрного короля вынужден.

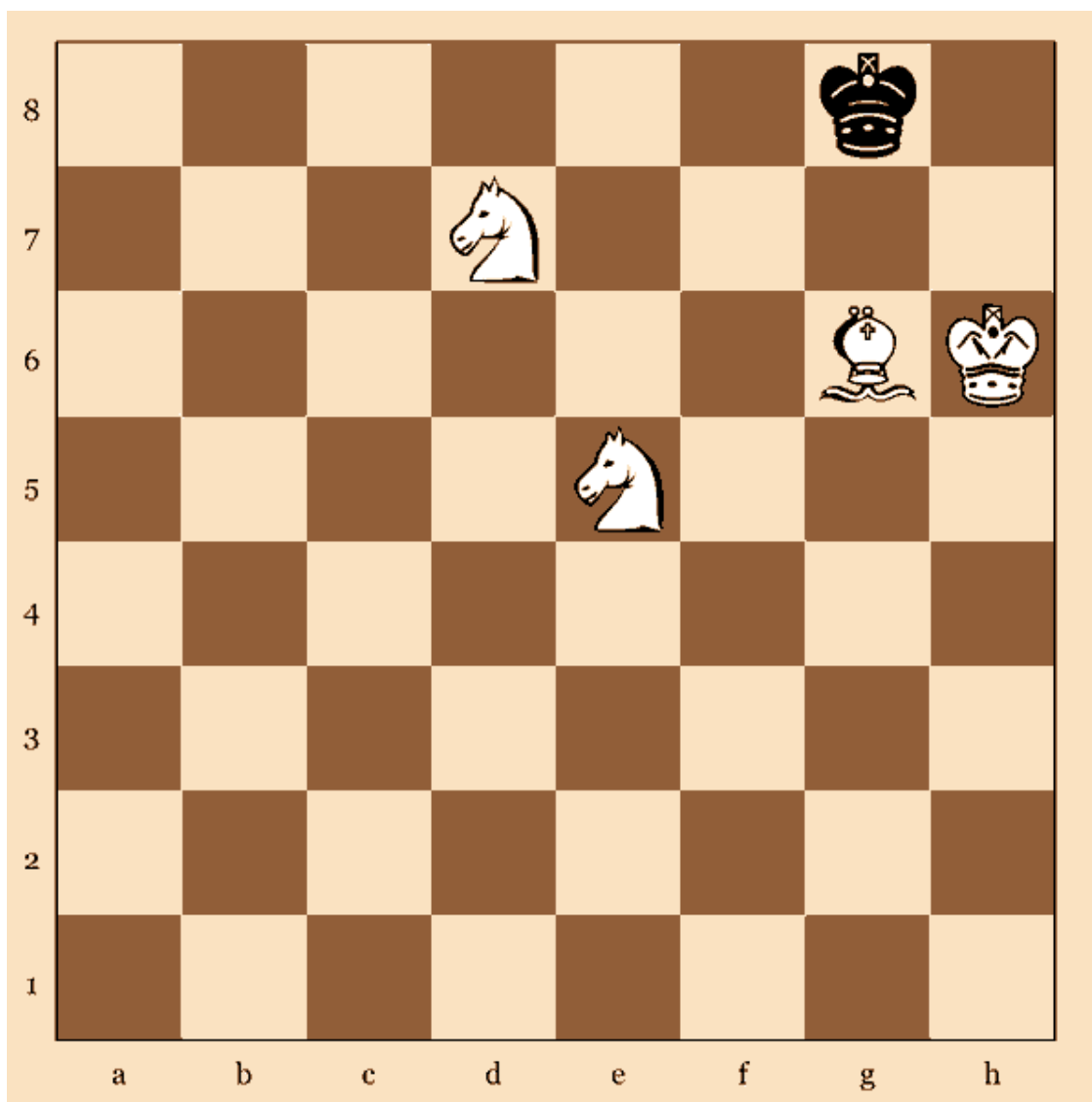
Эти примеры выигрыша, показанные в одном углу доски, можно с тем же основанием расположить и во всех остальных углах.

Примечание редакции. Перенос в остальные углы проверен отражением всех фигур и ходов относительно середины доски: пять приведённых матовых линий сохраняются во всех четырёх углах, всего двадцать вариантов. Во всех исходных позициях ход белых; ответы чёрных в этих линиях вынужденны. Проверка относится к заключительным построениям, а не к способу достижения их из произвольной позиции.

Глава III. О мате двумя конями и одним слоном

Труднее будет добиться победы двумя конями, соединёнными с одним слоном; поэтому здесь требуется большая осмотрительность. Эти фигуры вместе с королём должны так долго обходить неприятеля, пока не оттеснят его на последнюю линию. Противнику следует избегать того ладейного угла, который доступен слону, поскольку там ему без большого труда поставят мат; пусть он позволит загнать себя в другой угол, где, очевидно, мат может быть дан шахом коня, а не слона. Для примера предположим, что король стороны с фигурами, то есть белый, стоит на третьем поле чёрной королевской ладьи; его слон, находящийся рядом, — на третьем поле коня; один конь — на четвёртом поле чёрного короля, другой — на поле чёрной ферзевой пешки. Тогда неприятелю остаются лишь два поля — чёрного королевского коня и чёрной королевской ладьи, расположенные на третьей линии перед неприятельскими королём и слоном; на эти поля его загнали умелой игрой белые. Когда он займёт поле коня, слон даст шах с поля ладейной пешки. Неприятель уйдёт на поле ладьи, после чего конь даст ему шах и мат либо с третьего поля коня, либо с поля слоновой пешки.

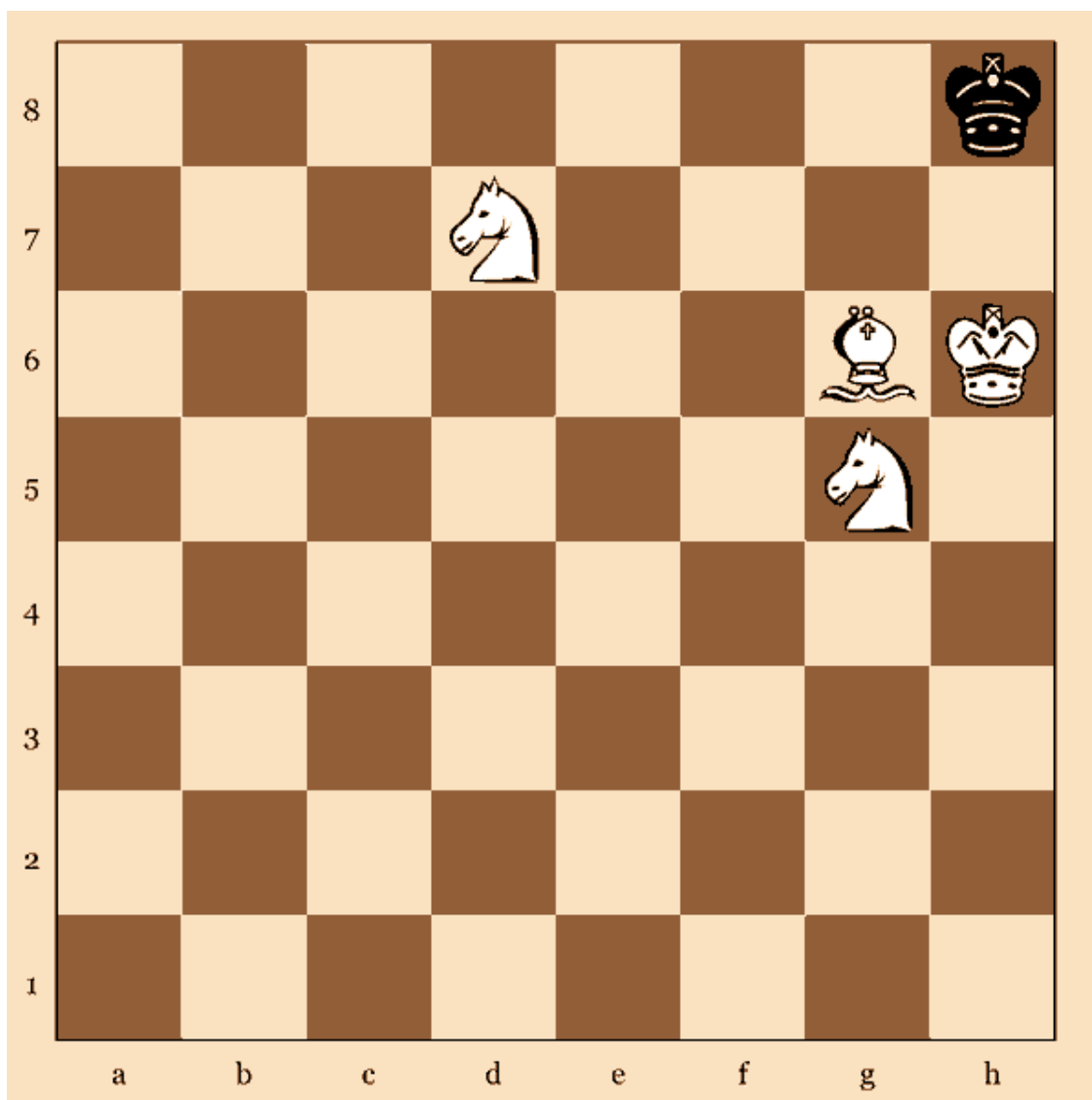
Примечание редакции. Координаты первого примера: белые — Kph6, Cg6, Ke5, Kd7; чёрные — Kpg8. Описаны 1. Ch7+ Kph8 2. Kg6# либо 2. Kf7#. Указание на третью линию перед королём и слоном передаёт старинный включительный счёт полей. Указанные матовые продолжения проверены: при ходе белых в приведённых исходных позициях учтены все допустимые ответы чёрных. Иная очередь хода здесь не рассматривается.



Первый пример. Ход белых: 1. Ch7+ Kph8 2. Kg6# либо 2. Kf7#. Мат даёт конь e5.

Тем же фигурам в том же месте доступна и другая победа, достигаемая иным способом. Пусть король и его слон стоят на тех же полях, что были указаны выше; один конь — на поле чёрной ферзевой пешки, а другой — позади слона, на четвёртом поле чёрного королевского коня. Противнику остаются лишь два уже названных поля — ладьи и коня. Когда он возвратится на поле ладьи, конь с поля пешки должен прыгнуть на четвёртое поле неприятельского короля. Чёрный король перейдёт на поле коня; тогда слон пусть даст шах с поля слоновой пешки. Куда бы ни пошёл неприятель — на поле ладьи или на поле слона, — ему поставит мат конь, стоящий на четвёртом поле чёрного короля: он даст шах и мат с третьего поля коня.

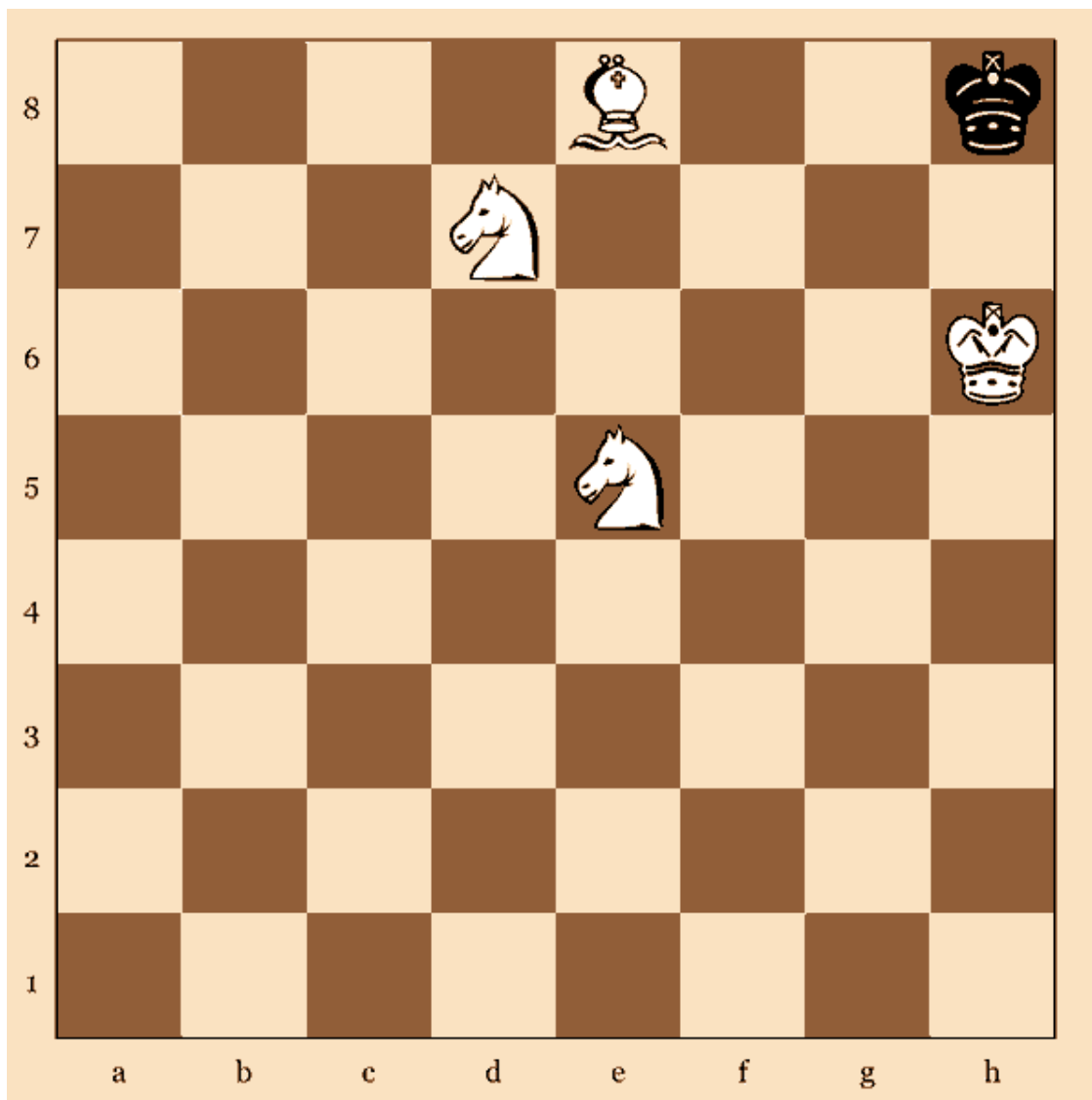
Примечание редакции. Координаты второго примера: белые — Kph6, Cg6, Kd7, Kg5; чёрные — Kph8. Описанная линия: 1. Ke5 Kpg8 2. Cf7+ Kph8 (либо 2...Kpf8) 3. Kg6#. Указанные матовые продолжения проверены: при ходе белых в приведённых исходных позициях учтены все допустимые ответы чёрных. Иная очередь хода здесь не рассматривается.



Второй пример. Ход белых: 1. Ke5 Kpg8 2. Cf7+; на Kph8 и Kpf8 следует 3. Kg6#.

Есть ещё один способ выиграть теми же фигурами. Белый король стоит на третьем поле чёрной королевской ладьи, один конь — на четвёртом поле чёрного короля, другой — на поле неприятельской ферзевой пешки, а слон — на поле чёрного короля. Неприятельский король ограничен двумя полями — чёрного королевского коня и чёрной королевской ладьи. Если чёрный король находится на поле ладьи, пусть тот конь, который может это сделать, даст ему шах с третьего поля коня. Король перейдёт на поле коня, а другой конь поставит ему мат с третьего поля слона. Если же чёрный король находится на поле коня, а не ладьи, пусть тот конь, который может это сделать, даст ему шах с третьего поля слона. Куда бы ни пошёл неприятельский король — на поле слона или на поле ладьи, — ему поставит мат другой конь, напав на него с третьего поля коня, рядом со своим королём.

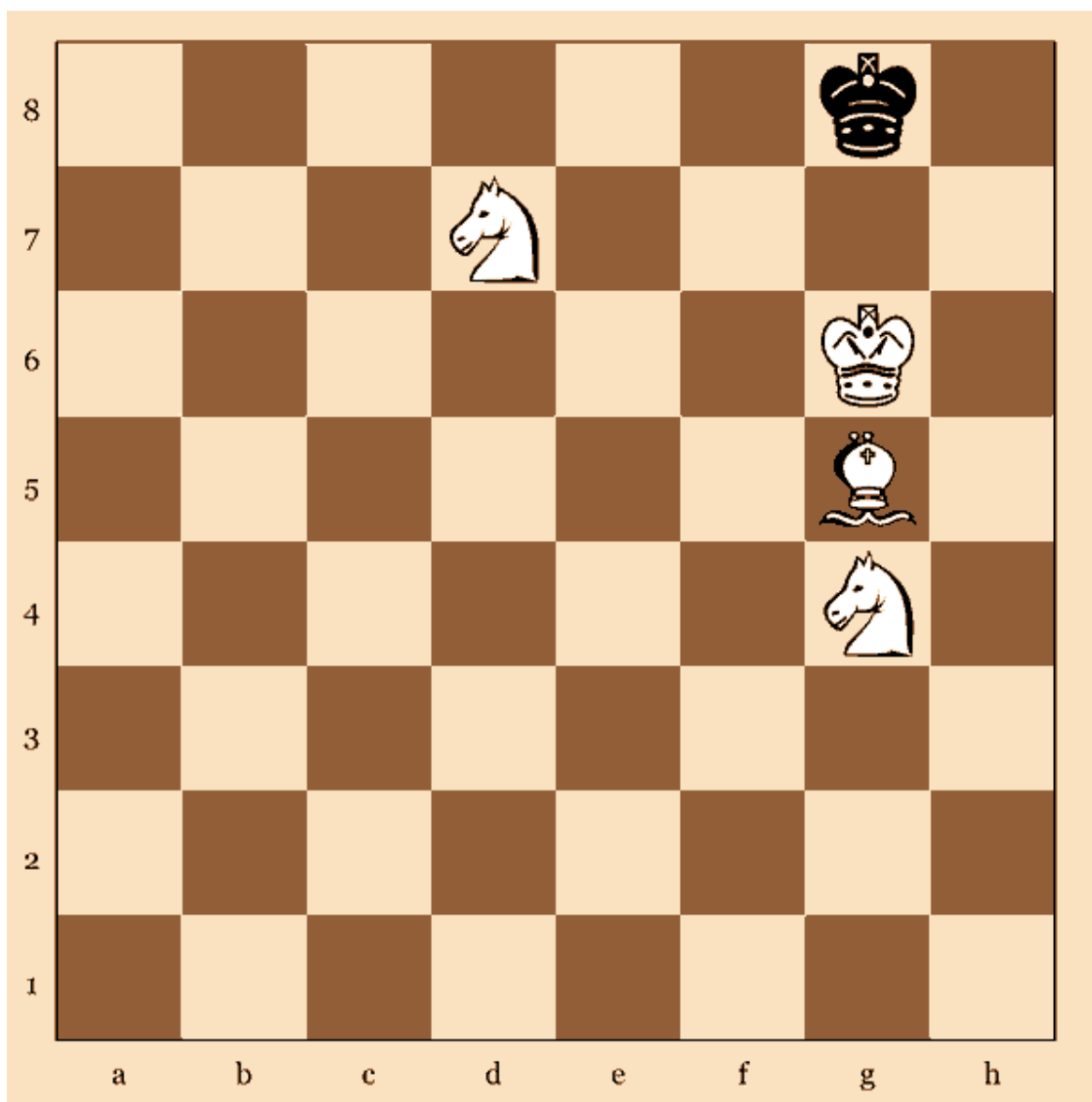
Примечание редакции. Восстановленная позиция: белые — Kph6, Ke5, Kd7, Ce8; чёрный король — h8 либо g8. При Kph8 автор описывает 1. Kg6+ Kpg8 2. Kf6#; при Kpg8 — 1. Kf6+ Kph8 (либо 1...Kpf8) 2. Kg6#. Указанные матовые продолжения проверены: при ходе белых в приведённых исходных позициях учтены все допустимые ответы чёрных. Иная очередь хода здесь не рассматривается.



Третий пример при короле h8. Ход белых: 1. Kg6+ Kpg8 2. Kf6#. Конь e5 даёт первый шах, конь d7 — мат.

Перейдём к другому способу победы, который применяется, когда неосмотрительный король приходит на ладейное поле, доступное неприятельскому слону. Этот способ менее труден; поясним его примером. Белый король пусть стоит на третьем поле чёрного королевского коня, позади него — слон на четвёртом поле того же коня, а позади слона поставим одного из коней на четвёртое поле белого королевского коня. Другому коню отведём поле чёрной ферзевой пешки. Неприятельскому королю доступны поле его ладьи и поле коня. На каком бы из них ни находился чёрный король, либо конь сначала даст шах с третьего поля ладьи, а затем слон поставит мат с третьего поля слона, либо сначала слон даст шах с того же поля, а затем конь поставит мат с названного третьего поля ладьи.

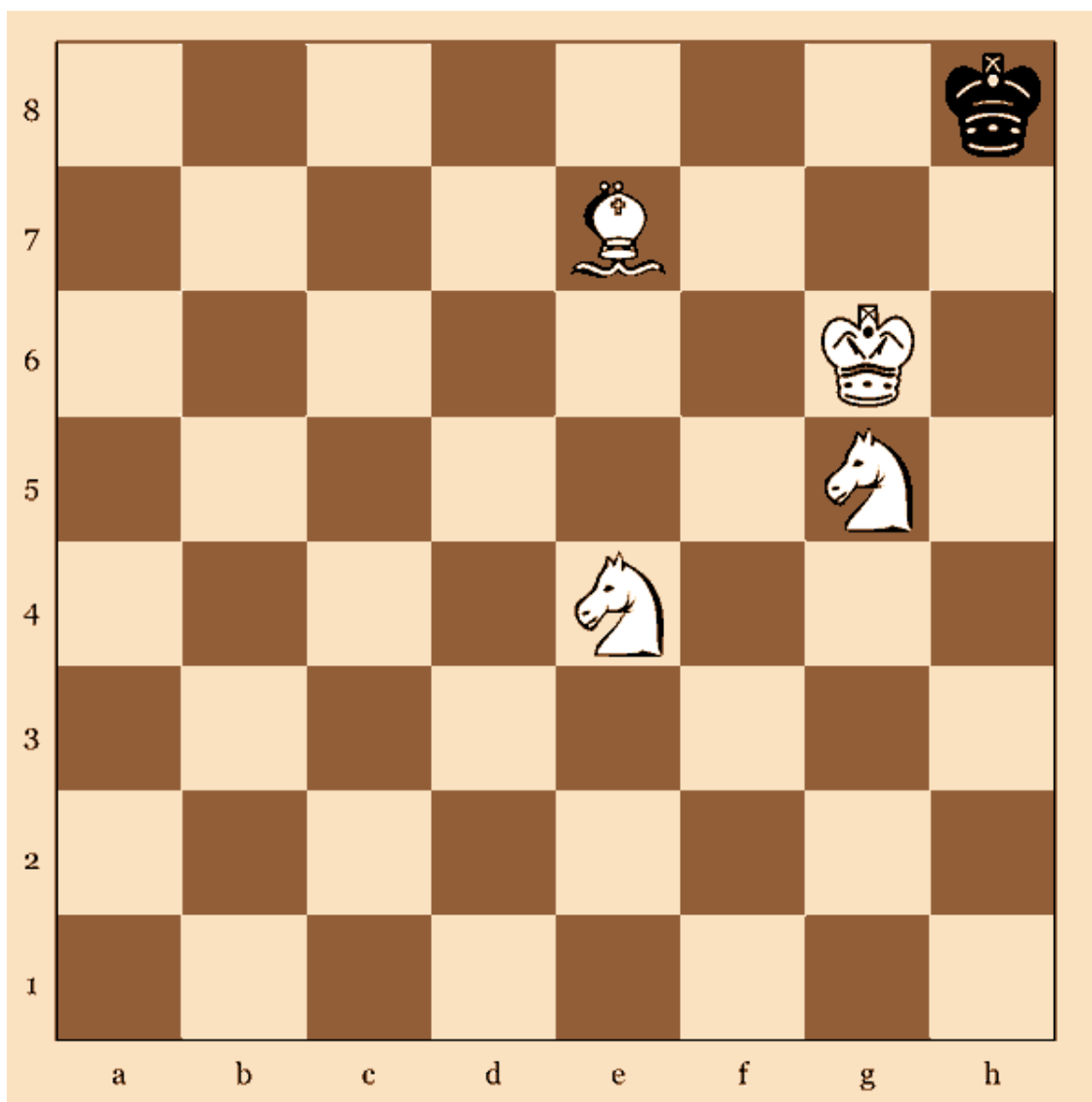
Примечание редакции. Восстановленные координаты: белые — Kpg6, Cg5, Kg4, Kd7; чёрный король — g8 либо h8. При Kpg8 описано 1. Kh6+ Kph8 2. Cf6#; при Kph8 — 1. Cf6+ Kpg8 2. Kh6#. Обе последовательности при ходе белых проверены программно: ответ чёрного короля на первый шах вынужден, заключительный ход даёт мат.



Четвёртый пример при короле g8. Ход белых: 1. Kh6+ Kph8 2. Cf6#. При исходном короле h8 порядок меняется: 1. Cf6+ Kpg8 2. Kh6#.

Есть и другой путь к победе. Чёрный король по-прежнему ограничен двумя названными полями, белый король также стоит на третьем поле чёрного королевского коня; место слона — на поле чёрной королевской пешки. Один конь находится позади короля, на четвёртом поле чёрного королевского коня, другой — на четвёртом поле белого короля. Тогда, находится ли чёрный король на поле коня или ладьи, один из коней, заняв подходящее положение, даст шах, а другой поставит мат.

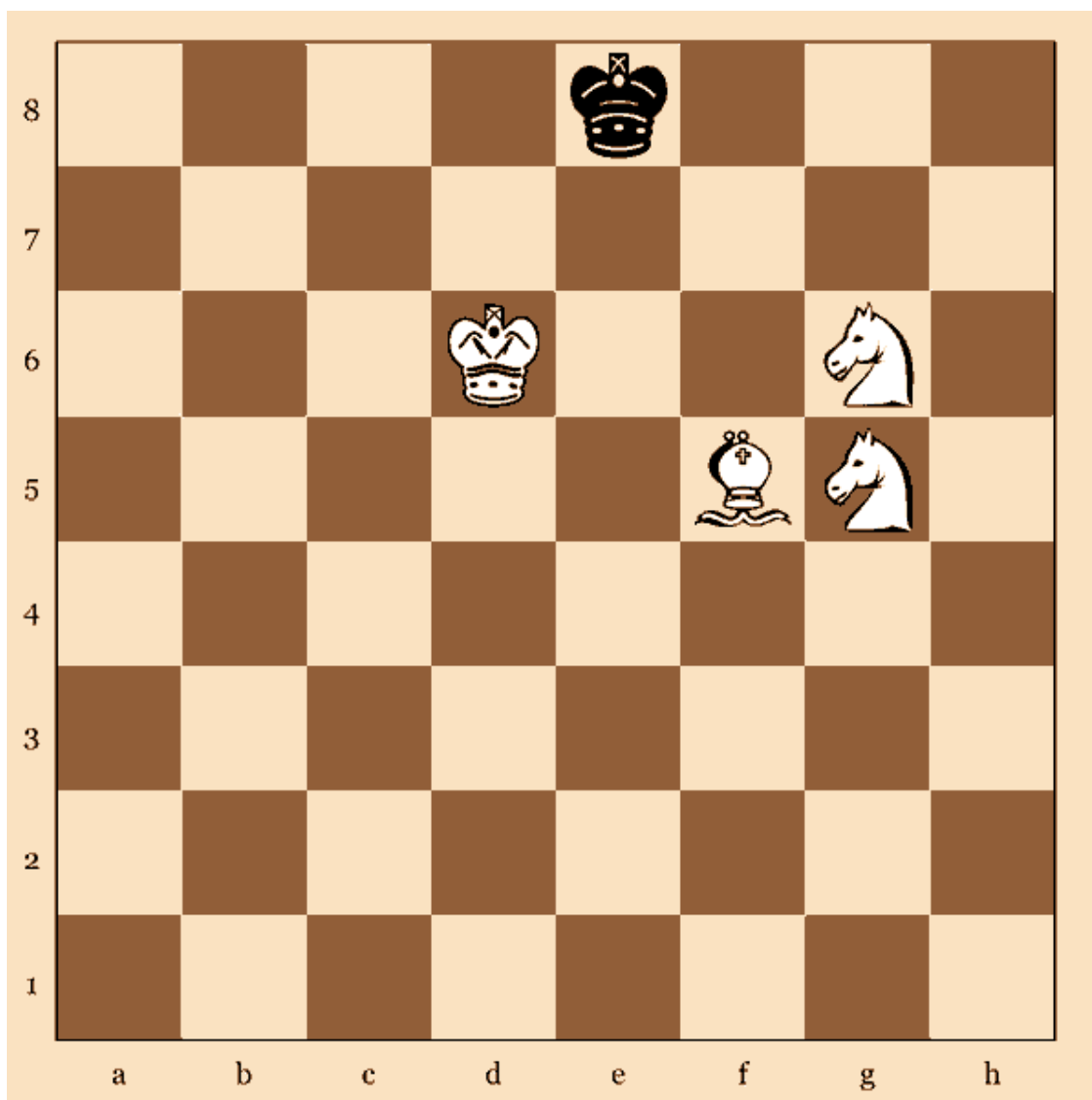
Примечание редакции. Координаты: белые — Kpg6, Ce7, Kg5, Ke4; чёрный король — h8 либо g8. Автор не выписывает поля ходов. Геометрия позиции даёт при Kph8 1. Kf7+ Kpg8 2. Kf6#, а при Kpg8 — 1. Kf6+ Kph8 2. Kf7#. Обе последовательности при ходе белых проверены программно: ответ чёрного короля на первый шах вынужден, заключительный ход даёт мат.



Пятый пример при короле h8. Редакционное раскрытие: 1. Kf7+ Kpg8 2. Kf6#. При исходном короле g8: 1. Kf6+ Kph8 2. Kf7#. Ход белых.

Теми же фигурами можно выиграть иначе — на полях в середине последней линии, что мы покажем следующим образом. Белому королю отведём третье поле чёрного ферзя, слону — четвёртое поле чёрного королевского слона; один из коней поставим на третье поле чёрного королевского коня, а другого — на четвёртое поле того же коня. Неприятельский король окажется заперт на двух полях — чёрного короля и чёрного ферзя. Когда он займёт поле короля, слон даст шах с поля чёрной ферзевой пешки. Король под шахом перейдёт на поле ферзя, где получит мат от коня, напавшего с поля слоновой пешки либо с третьего поля чёрного короля. Эта победа труднее всех остальных, поэтому требует большой тщательности. Её можно осуществить и с другим слоном по тому же принципу, сдвинув каждую фигуру на одно поле в сторону королевского либо ферзевого фланга.

Примечание редакции. Восстановленная позиция: белые — Kpd6, Cf5, Kg6, Kg5; чёрные — Кре8. Автор описывает 1. Cd7+ Kpd8 2. Kf7# либо 2. Ке6#. При переносе всей позиции на соседнюю вертикаль меняется цвет полей слона. Обе линии проверены: ответ Kpd8 вынужден, мат даёт конь g5. Перенос на одну вертикаль влево даёт 1. Сс7+ Крс8 2. Ке7# либо Кd6#; вправо — 1. Се7+ Кре8 2. Кg7# либо Кf6#. Все шесть завершений подтверждены при ходе белых.



Шестой пример. Ход белых: 1. Cd7+ Kpd8 2. Kf7# либо 2. Ke6#. Мат даёт конь g5; конь g6 закрывает поля e7 и f8. Перенос всей позиции на одну вертикаль в любую сторону сохраняет оба завершения.



Глава IV. О мате конём и слоном

Конь и слон выигрывают, но в пределах пятидесяти ходов: такой срок отводится им для достижения победы, поскольку за двадцать четыре хода они не могут выиграть, если противник умеет защищаться. Прежде всего советую стороне с одиноким королём избегать оттеснения на ладейное поле, доступное слону, — это необходимо, поскольку неприятель может выиграть лишь в таком углу. Вместе с тем сторона, располагающая фигурами и стремящаяся к победе, должна знать, что неприятеля можно принудительно загнать на ладейное поле, доступное слону. Как достигается такая победа, наглядно покажет приводимый здесь пример.

Примечание редакции. Пятьдесят и двадцать четыре хода здесь относятся к историческому правилу отсчёта, обсуждавшемуся во второй книге. Авторское утверждение о сроке победы сохранено; его не следует читать как формулировку современного правила пятидесяти ходов.

Примечание редакции. Срок нельзя понимать как минимальное число ходов для каждой позиции. В примере следующего абзаца после 1. Kf7+ современная эндшпильная база указывает мат за 38 полуходов при наилучшей игре обеих сторон, то есть ещё за 19 ходов белых. Это оценка конкретной расстановки; она не устанавливает общий предельный срок матования и не заменяет исторического порядка отсчёта.

Примечание редакции. Льюис (1822, с. 124) сохраняет оба числа и поясняет в сноске, что для слона с конём делалось исключение из срока, отводившегося для мата ферзём или ладьями. Ограничение углом цвета слона относится к способу принудительного оттеснения. Само существование мата в другом углу возможно: в редакционной позиции белые Krc8, Cb8, Ke6 против чёрного Кра8 ход 1. Kc7# даёт мат. Это не означает, что одинокого короля можно принудительно загнать в такой угол из любой позиции.

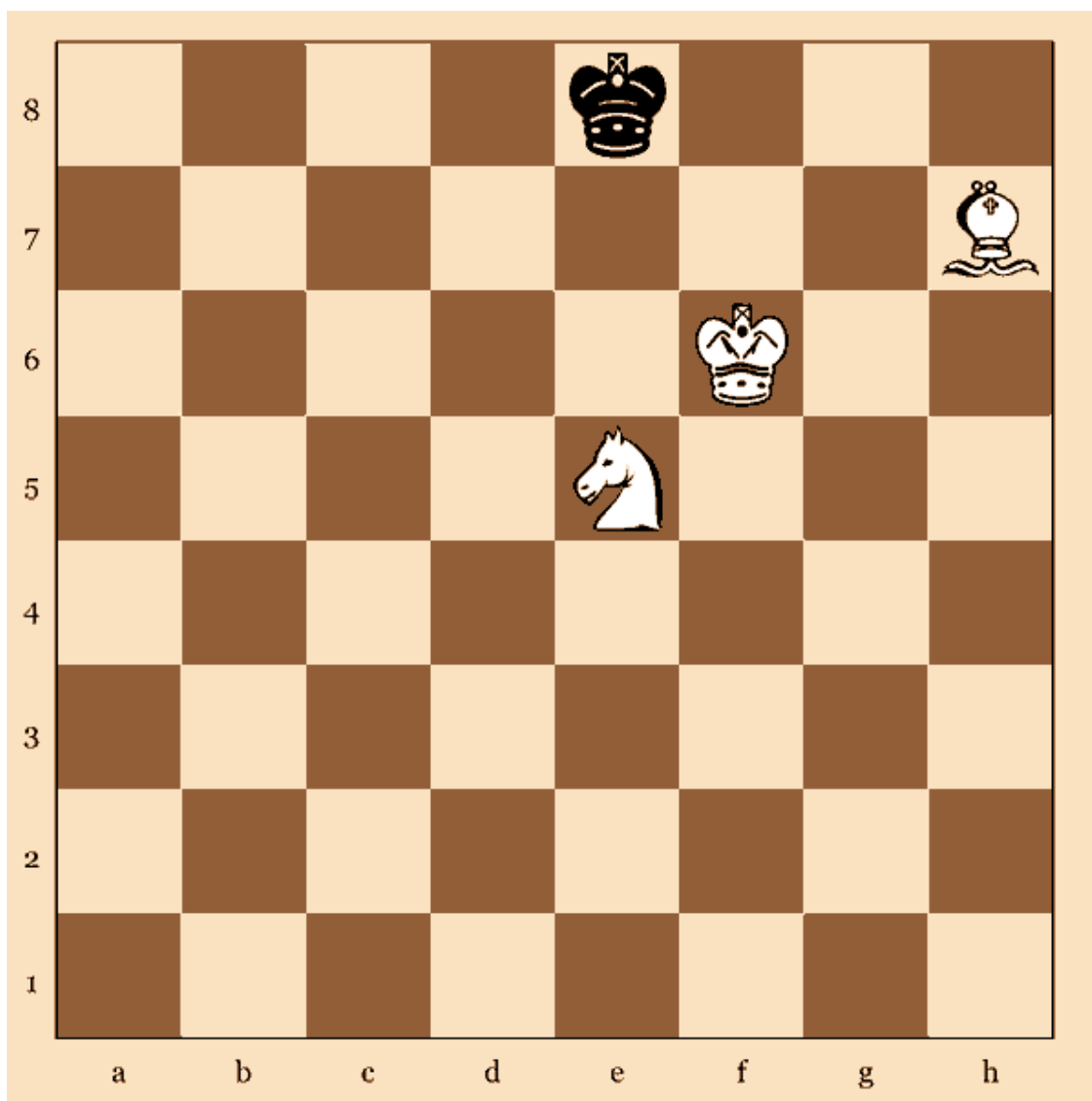
Примечание редакции. Для современных выигранных позиций «король, слон и конь против короля» максимальная дистанция до мата при наилучшей игре составляет 33 хода. Это максимум среди выигранных позиций, а не оценка любого расположения этих фигур. Источник: E. V. Nalimov, G. McC. Haworth, E. A. Heinz, *Space-Efficient Indexing of Endgame Tables for Chess*, таблица 8a, с. 106 (KBNK). <https://fileserv-az.core.ac.uk/download/12751.pdf>

Чёрный король, стеснённый белыми фигурами и их королём, находится на поле чёрной королевской ладьи. Белый король стоит на третьем поле чёрного королевского слона; рядом с ним его слон — на третьем поле чёрного королевского коня, а конь — на таком поле, откуда он может прыгнуть на поле чёрной королевской слоновой пешки. Перейдя туда, конь даст шах, и чёрный король займёт поле коня. Пусть слон отступит на одно поле назад, то есть на четвертое поле чёрного слона; противник займёт поле слона. Тогда слон поднимется до поля чёрной ладейной пешки, а неприятельский король перейдёт на поле короля. Пусть конь прыгнет на четвертое поле чёрного короля. Противник может пойти на два поля — ферзя и слона.

Примечание редакции. Начальная расстановка: белые — Krf6, Sg6 и конь на одном из полей, с которых возможен ход Kf7; чёрные — Kph8. Конкретное исходное поле коня автор не задаёт. Начало линии после этого хода: 1. Kf7+ Kpg8 2. Cf5 Kpf8 3. Ch7 Kpe8 4. Ke5; далее рассматриваются ответы 4...Kpd8 и 4...Kpf8. Для программной проверки конь первоначально

поставлен на d6 — это редакционный выбор, а не указанное автором поле. В исходной позиции шаха чёрному королю нет.

Примечание редакции. Дополнительно проверены по современной эндшпильной базе все позиции после ходов белых в разобранных ветвях глав IV–V: 33 различных положения. Во всех случаях белые сохраняют выигрыш; каждый из 50 допустимых ответов чёрных в этих положениях оставляет белым выигранное окончание. Списки допустимых ходов независимо сверены шахматным движком. Это подтверждает наличие выигрывающего продолжения против отклонений, но подробный порядок дальнейших ходов для каждого из них здесь не выписан. Историческое исчисление срока матования такой проверкой не заменяется.



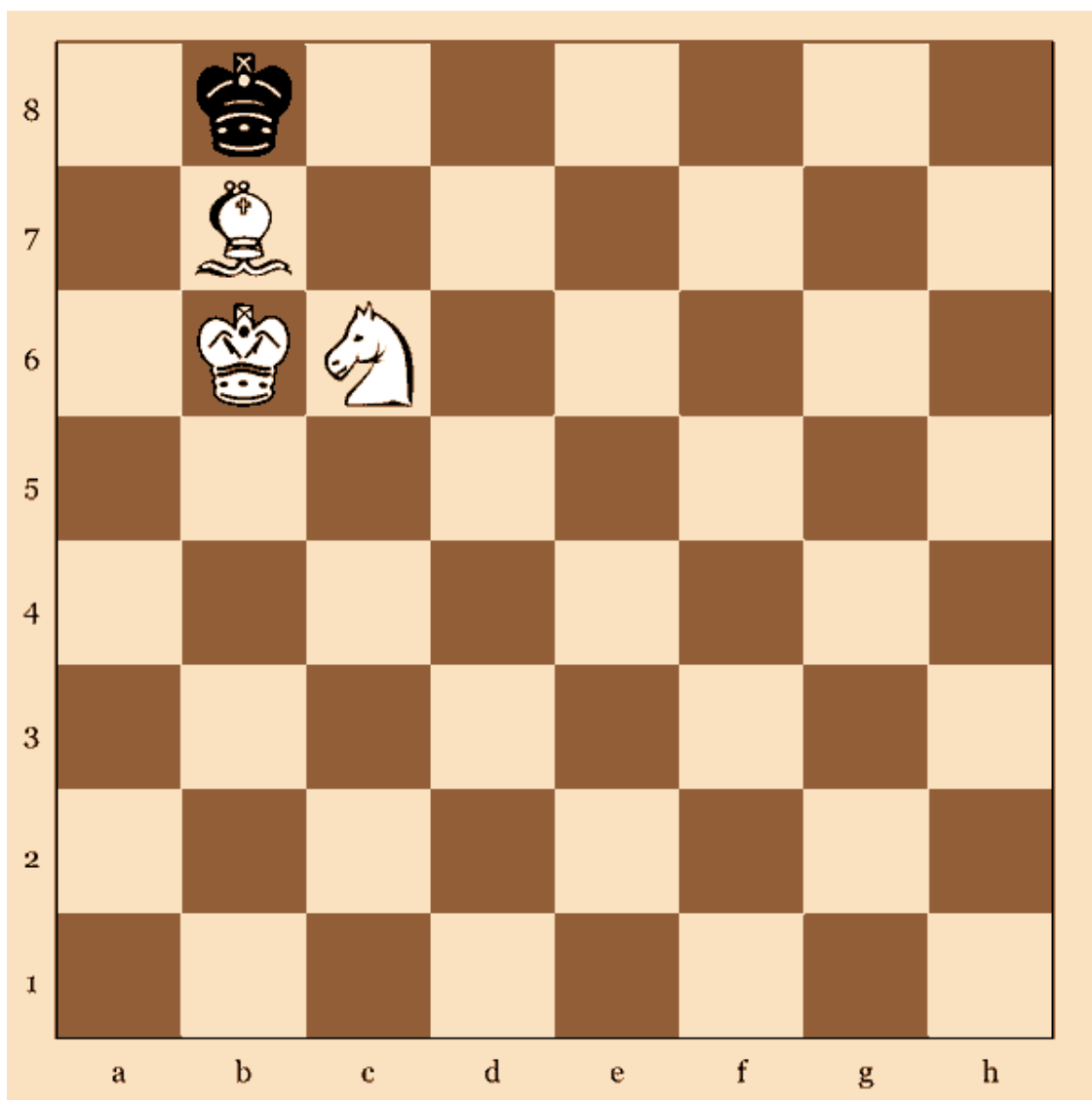
После 4. Ke5. Чёрный король может пойти на d8 или f8. Ответ Kpf8 разобран в главе IV, ответ Kpd8 — в главе V.

Рассмотрим сначала один путь, затем другой. Если король пойдёт на поле слона, пусть конь даст шах с поля ферзевой пешки. Король под шахом возвратится на своё исходное поле. Белый король приблизится к нему, заняв третье поле чёрного короля; неприятель вынужден перейти на поле ферзя. Пусть белый король приблизится ещё, на третье поле ферзя. Неприятель может укрыться на двух полях — слона и короля. Если он выберет поле короля, слон даст

ему шах с третьего поля коня. Тот вернётся на поле ферзя; конь прыгнет назад, на четвёртое поле чёрного ферзевого слона, а неприятель уйдёт на поле слона. Пусть слон поднимется на одно поле, то есть на поле чёрной слоновой пешки. Если неприятельский король вернётся на поле ферзя, конь даст шах с поля чёрной коневой пешки. Король под шахом снова вернётся на поле слона. Белый король займёт третье поле чёрного слона; противник перейдёт на поле коня. Король другой стороны пусть пойдёт на третье поле чёрного коня. Если неприятельский король вернётся на поле слона, слон даст ему шах оттуда, откуда сможет. Тот отступит на поле коня; конь выйдет на четвёртое поле ладьи. Чёрный король займёт ладейный угол; слон поднимется на поле слона, а следующим ходом спустится на третье поле чёрной ладьи. Ещё через ход, поскольку неприятельский король будет находиться на поле ладьи, слон даст шах со второго поля коня, чтобы затем конь поставил мат с третьего поля слона.

Примечание редакции. Продолжение относится к ответу 4...Kpf8 в предыдущем фрагменте. Начальные ходы: 5. Kd7+ Kpe8 6. Kpe6 Kpd8 7. Kpd6. Далее автор разбирает 7...Kpe8 8. Cg6+ Kpd8 9. Kc5 Kpc8 10. Cf7. С этого места описания слоновых, коневых и ладейных полей относятся к ферзевому флангу. Проверенное продолжение этой ветви: 10...Kpd8 11. Kb7+ Kpc8 12. Kpc6 Kpb8 13. Kpb6 Kpc8 14. Ce6+ Kpb8 15. Ka5 Кра8 16. Cc8 Kpb8 17. Ca6 Кра8 18. Cb7+ Kpb8 19. Kc6#. Неуточнённое поле промежуточного шаха раскрыто редактором как e6; пропущенные ответы короля восстановлены по позиции. Все ходы этой линии легальны, финал — мат. У чёрных ранее есть альтернативные ответы: проверка одной линии не доказывает мат против всех отклонений.

Примечание редакции. После 13. Kpb6 полностью проверены оба ответа чёрных. На 13...Кра8 также следует 14. Ce6 (без шаха) Kpb8; далее действует та же последовательность 15. Ka5 Кра8 16. Cc8 Kpb8 17. Ca6 Кра8 18. Cb7+ Kpb8 19. Kc6#. После первого выбора короля все дальнейшие ответы чёрных в обеих ветвях единственные. Более ранние развилки на 4-м, 7-м и 10-м ходах проверяются отдельно.



После 19. Кс6#. Конь шахует королю b8, слон b7 закрывает a8 и c8, белый король b6 защищает слона и отнимает поля седьмой горизонтали. Финал восстановленной основной ветви.

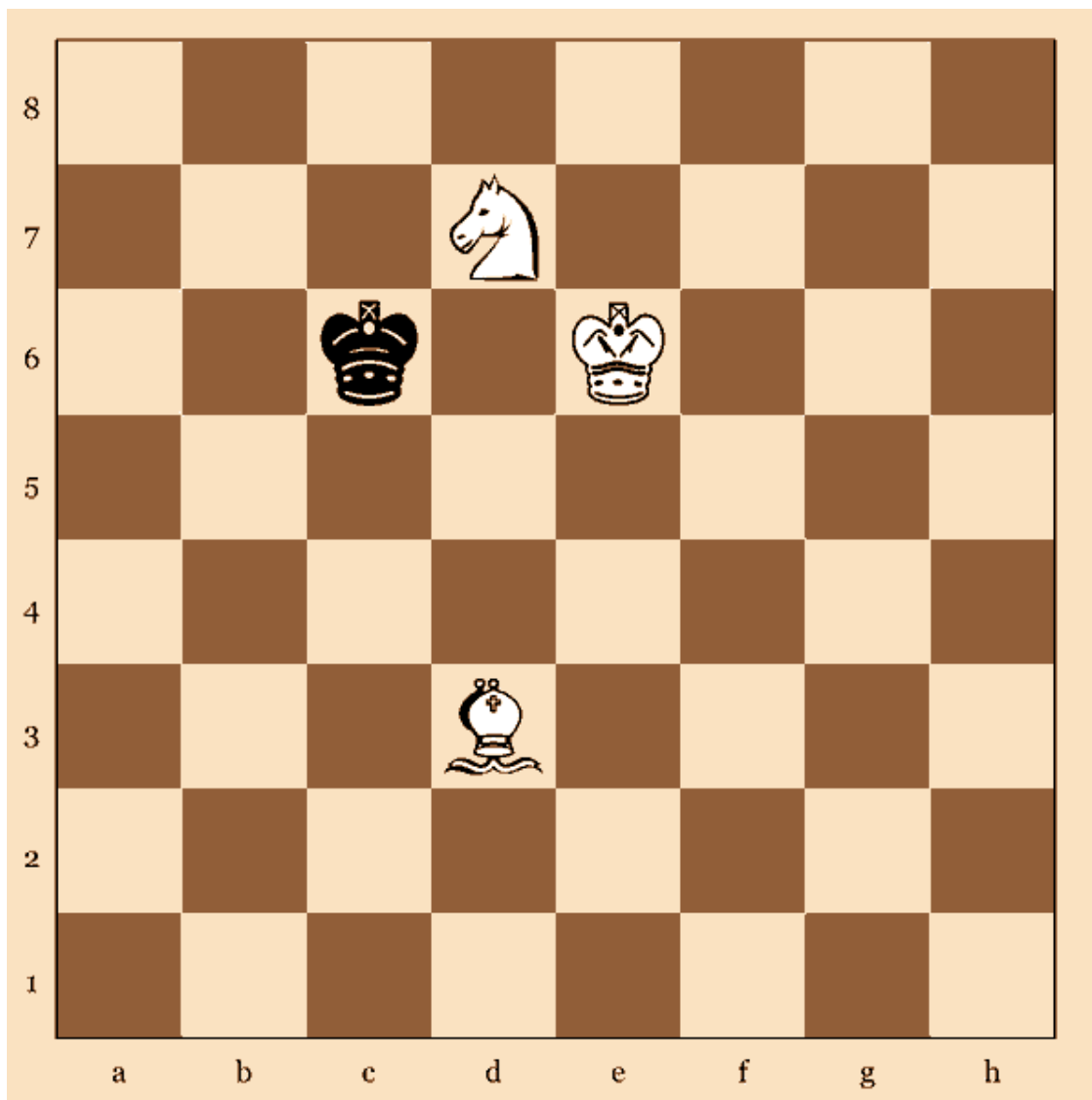
Глава V. Продолжение мата конём и слоном

Когда белые поставили коня на четвертое поле чёрного короля, чёрный король находился на своём исходном поле. Если он пошёл не на поле слона, а на поле ферзя, пусть белый король приблизится на третье поле чёрного короля. Если неприятель перейдёт на своё исходное поле, то есть поле короля, пусть конь пойдёт на поле ферзевой пешки. Чёрный король вновь займёт поле ферзя; белый король приблизится на третье поле ферзя. Затем игра продолжается так же, как было сказано выше.

Примечание редакции. Начало этой ветви в нотации предыдущего примера: 4...Kpd8 5. Кре6 Кре8 6. Kd7 Kpd8 7. Kpd6. Легальность этой ветви проверена от общей позиции предыдущей главы: белые Kpf6, Ch7, Ke5; чёрные Кре8, ход чёрных.

Но если после перехода белого короля на третье поле чёрного короля противник пошёл на поле слоновой пешки, желая вырваться, пусть конь сыграет на поле ферзевой пешки. Если чёрный король выйдет на третье поле слона, поставим слона на третье поле белого ферзя. Тогда неприятелю будет преграждён путь, и он не сможет пройти дальше, поэтому вернётся на поле слоновой пешки. Пусть слон перейдёт на четвертое поле чёрного коня. Если противник поднимется на поле ферзя, белый король займёт третье поле ферзя. Если другой король пойдёт на своё исходное поле, чтобы вырваться, слон спустится на четвертое поле белого слона. Неприятель займёт поле ферзя; слон пройдёт до поля чёрной слоновой пешки. Неприятельский король отступит на поле слона; конь перейдёт на четвертое поле чёрного слона. Если чёрный король пойдёт на поле ферзя, конь даст шах с поля чёрной коневой пешки, после чего следует вести игру указанным выше способом.

Примечание редакции. Альтернативное продолжение начинается 4... Kpd8 5. Кре6 Крс7 6. Kd7. Далее описано 6...Kрс6 7. Cd3 Крс7 8. Cb5 Kpd8 9. Kpd6 Кре8 10. Сс4 Kpd8 11. Cf7 Крс8 12. Кс5 Kpd8 13. Kb7+. В описании слоновых и коневых полей автор подразумевает фланг по положению фигур; легальность приведённой последовательности проверена программно. У чёрных на отдельных ходах есть другие ответы; они записаны в отчёте, но полный разбор всех отклонений ещё не выполнен.



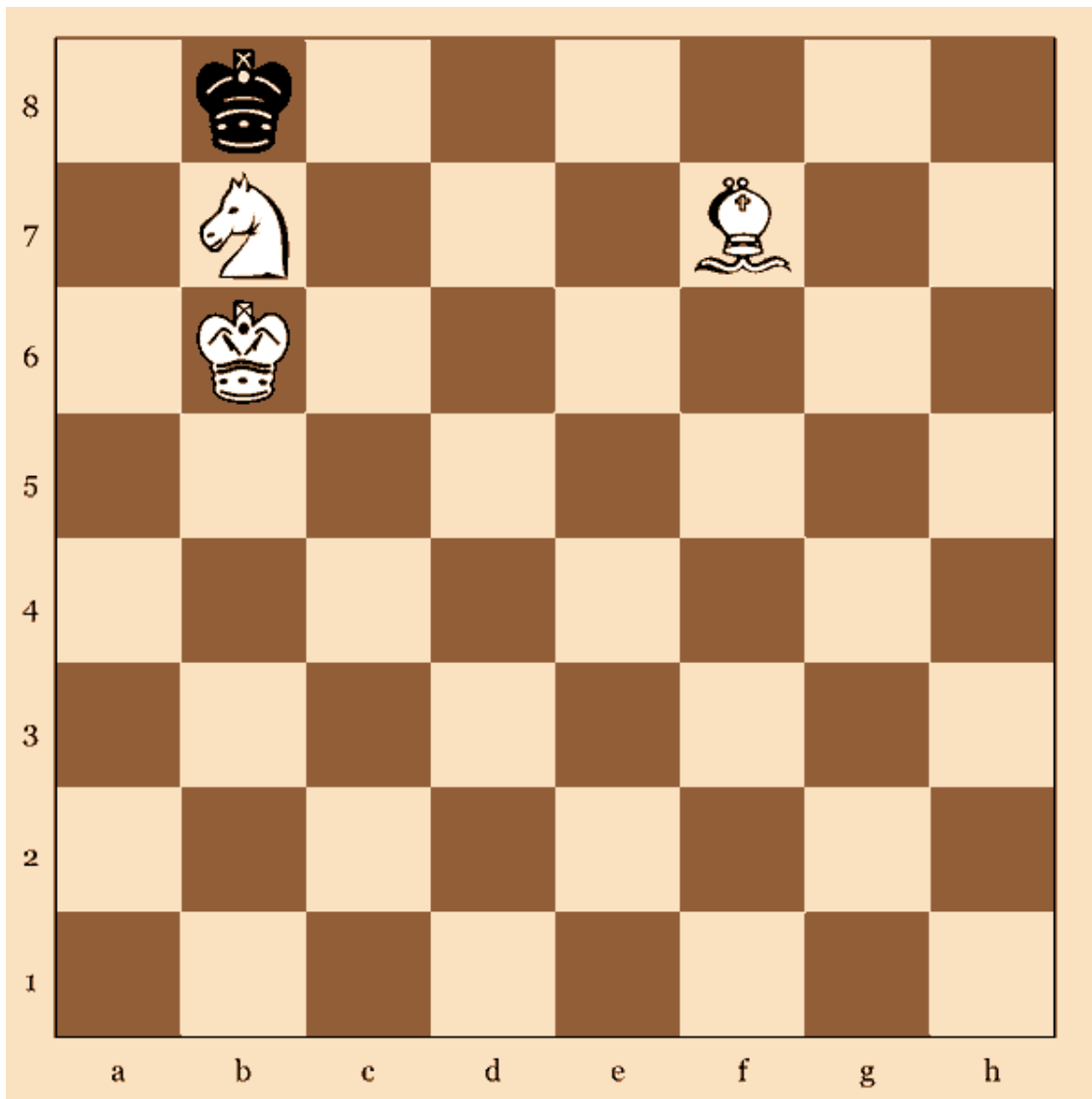
После 7. Cd3 в восстановленной ветви. Ход чёрных. Слон ограничивает выход короля; автор продолжает 7...Крс7. Другие допустимые ответы требуют отдельного продолжения.

Если он пойдёт на поле коня, пусть чёрный король перейдёт на третье поле слона. Если другой король пойдёт на поле слона, конь прыгнет на поле коневой пешки. Неприятельский король перейдёт на поле коня; белый король пусть пойдёт на третье поле коня. Куда бы ни пошёл чёрный король, следует сыграть слоном на третье поле чёрного короля, после чего белые легко добьются победы указанным выше способом.

Примечание редакции. На печатной с. 172 стоит «чёрный король» (il Rè negro), однако по ходу разбора на третье поле слона должен перейти белый король: после 12...Кrb8 — 13. Крс6. Цвет в основном тексте сохранён по оригиналу. Дальнейшее описание соответствует 13...Крс8 14. Kb7 Kpb8 15. Krb6 и затем Се6. Легальность восстановленной линии проверена с ходом белого короля 13. Крс6. После 15. Krb6 допустимы оба ответа — Кра8 и Крс8; на каждый легально 16. Се6. Это подтверждает возможность указанного продолжения, но не является полной проверкой всех отклонений до мата.

Примечание редакции. После 15. Krb6 возникает та же позиция, что после 13. Krb6 в основной ветви главы IV. На 15...Кра8 или 15...Крс8 следует 16. Се6 (с шахом только при Крс8) Kpb8, затем 17. Ка5 Кра8 18. Сс8 Kpb8

19. Сa6 Кра8 20. Сb7+ Крb8 21. Ксb#. Оба завершения полностью проверены; после выбора на 15-м ходу все дальнейшие ответы чёрных вынужденны. Это не охватывает более ранних отклонений.



После 15. Крb6 в восстановленной ветви. Ход чёрных: Кра8 или Крс8; на каждый ответ следует 16. Се6. При восстановлении использован ход белого короля 13. Крс6, оговорённый в примечании.

Заметим, что при таком матовании возможно много отклонений, объяснять которые было бы слишком долго и даже излишне: внимательные игроки, следуя изложенным выше способам, смогут усвоить порядок достижения победы. Однако не умолчу о том, что срок в двадцать четыре хода для выигрыша подразумевается во всех прочих случаях, кроме того, когда при короле остаются лишь конь и слон. Тогда этим фигурам для достижения победы отводится пятьдесят ходов — столько требуется для такого дела. Ведь неразумно назначать фигурам, которые в конечном счёте могут выиграть, более короткий срок, лишая их победы. Правило двадцати четырёх ходов действует, когда в этот срок можно поставить мат; оно не ущемляет тех фигур, которым для победы требуется большее число ходов.

Примечание редакции. Это исключение прямо связано с книгой II, главой XVI (печатные с. 137–139). Там срок в двадцать четыре хода относится к королю, оставшемуся совсем без своих фигур и пешек; наличие даже

заблокированной пешки не даёт права начать такой отсчёт. В конце той же главы отдельно назван срок в пятьдесят ходов для коня со слоном. В книге III Каррера повторяет и объясняет это исключение. Следовательно, речь идёт об особом историческом сроке матования одинокого короля, а не о современном счётчике полуходов шахматного движка. Точную процедуру объявления и спорные пограничные случаи эти места подробно не регламентируют.

Глава VI. О мате ферзём против ладьи, против коня и слона либо против двух коней

Ферзю не составит труда добиться победы против ладьи, против слона и коня либо против двух коней. Действовать им следует так: непрерывно давать неприятелю шахи, стараясь воспользоваться случаем, чтобы взять его ладью, коня или слона, если такая возможность представится. Если же это невозможно, следует приблизить своего короля: в конце концов ферзь и король принудят неприятеля либо потерять фигуру, либо получить мат.

Примечание редакции. Утверждение об обязательном выигрыше нельзя понимать безусловно. Редакционный пример по современным правилам: белые Kpg1, Фd1; чёрные Kpg8, Ke8, Kf8. Эндшпильная база подтверждает ничью при обеих очередях хода. Следовательно, одного материального перевеса ферзя над двумя конями недостаточно для вывода о неизбежной победе в любой расстановке. При тех же белых фигурах и чёрном короле g8 позиции с чёрной ладьёй f8 либо с чёрными Cf8 и Ke8, напротив, дают выигрыш белых при обеих очередях. Эти три расстановки выбраны редактором и отсутствуют у Карреры; они показывают различие конкретных случаев, а не составляют полную классификацию. Авторская оценка лёгкости выигрыша сохранена как историческое суждение.

Примечание редакции. В этой главе не указан численный срок матования. Правило двадцати четырёх ходов во II.XVI (печатная с. 137) относится к королю, оставшемуся без собственных фигур и пешек. Его нельзя автоматически отсчитывать с начала перечисленных здесь окончаний, пока у защищающейся стороны есть ладья или лёгкие фигуры. Льюис (1822, с. 127, глава V) сохраняет общий совет Карреры — шахи, выигрыш фигуры и приближение короля — и также не добавляет срока.

Глава VII. О мате ферзём против коневой, королевской или ферзевой пешки

Хотя пешка второй линии, королевская или ферзевая пешка дошла до предпоследнего поля на пути к превращению в ферзя, а её король находится рядом и неприятельский король далеко, она всё же вынуждена уступить силе ферзя. Постоянно давая неприятельскому королю шахи, ферзь доведёт его до того, что тот, не желая отдать пешку на съедение, займёт поле перед ней — то самое, через которое пешка должна пройти, чтобы достичь достоинства ферзя. Тогда король стороны с ферзём приблизится к противнику. Ферзь вновь будет маневрировать с шахами, пока не заставит неприятельского короля вернуться на то же поле перед пешкой; тем временем его собственный король приблизится к противникам ещё на одно поле. Так следует действовать до тех пор, пока неприятель не будет вынужден либо отдать пешку, либо получить мат.

Примечание редакции. «Пешка второй линии» означает здесь коневую пешку: линия считается от края доски. Под полем перед пешкой подразумевается поле превращения; заняв его, защищающийся король временно препятствует продвижению собственной пешки.

Примечание редакции. Редакционная иллюстрация одного шага этого приёма: белые Kph8, Фb4; чёрные Kрс1, п.d2; ход белых. После 1. Фс3+ у чёрных только два ответа. На 1...Kpb1 белые берут пешку: 2. Фxd2. После 1...Kpd1 король загораживает собственной пешке поле превращения, и белые получают время на 2. Kpg7. Проверены оба ответа на шах. Автор не задаёт этой расстановки; пример поясняет механизм, но не заменяет полного доказательства выигрыша. Применяя общее правило, необходимо проверять конкретные шахи, безопасность ферзя, возможность немедленного превращения и отсутствие мата.

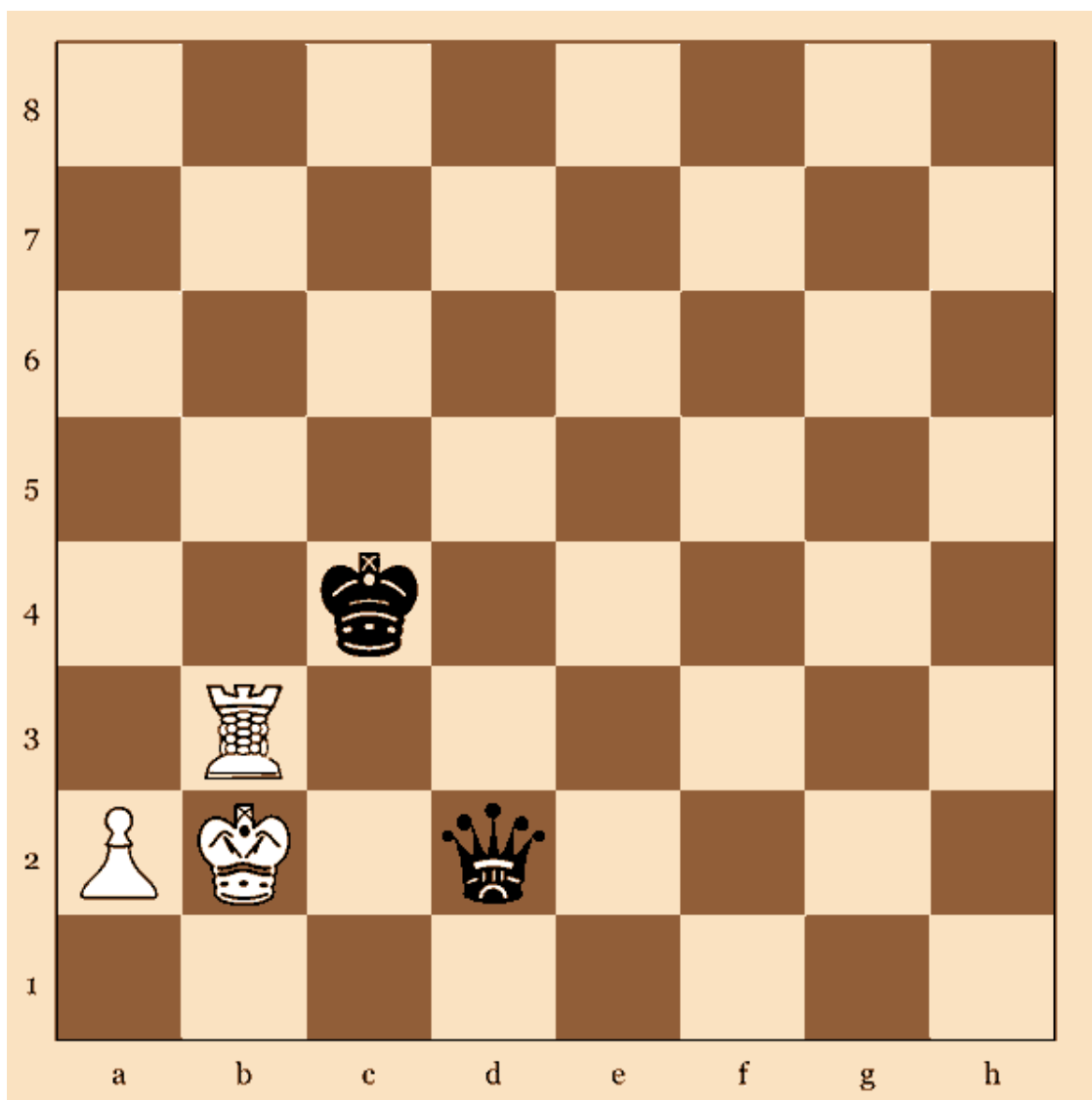
Примечание редакции. Очередь хода существенно ограничивает это правило. В приведённой редакционной позиции с Фb4 современная эндшпильная база подтверждает выигрыш белых при их ходе, но при ходе чёрных 1...d1=Ф сохраняет ничью. Поэтому слова автора не следует понимать как обещание выигрыша независимо от конкретной расстановки: стороне с ферзём нужно успеть установить описанное сдерживание пешки. Этот вывод проверен для указанного примера и не является полной классификацией всех окончаний ферзя против пешки.

Глава VIII. О победе ферзя против ладьи и ладейной пешки либо любой другой пешки, сдвинувшейся с исходного поля

Ферзь не замедлит добиться победы, если против него выступают ладья и её пешка, хотя бы ладья и король стороны с пешкой находились рядом с ней. Для победы следует действовать так. Белый король стоит на втором поле своего ферзевого коня, его ладья — на третьем поле того же коня, а пешка ферзевой ладьи остаётся на своём исходном поле. Чёрный король пусть подойдёт на четвёртое поле белого ферзевого слона либо на четвёртое поле белой ферзевой ладьи, если представится возможность. Затем чёрный ферзь пойдёт на поле белого ферзя либо на второе поле того же ферзя, смотря по обстоятельствам, стесняя неприятельского короля с тыла. В конце концов он принудит противника потерять либо пешку, либо отошедшую ладью; в этом будет участвовать и король стороны с ферзём. Того же правила достижения победы следует придерживаться стороне с ферзём и тогда, когда пешка находится на любой другой линии, но уже сдвинулась со своего исходного поля, хотя бы рядом с ней были король и ладья. Пусть изучающие игру потрудятся над этим сами: полезно иногда оставлять некоторые положения без объяснения, предоставляя их для упражнения игрокам, которые получают возможность отточить свою находчивость.

Примечание редакции. Исходная белая расстановка: Krb2, Lb3, n.a2. Чёрным автор рекомендует подвести короля к c4 либо a4, а ферзя — к d1 либо d2. Конкретные начальные поля чёрных фигур и последовательность ходов не указаны. Для иллюстрации редактор совместил каждое из двух рекомендованных полей короля с каждым полем ферзя при неизменной белой расстановке. Современная эндшипная база подтверждает выигрыш чёрных в шести допустимых случаях: с Фd1 при обеих очередях и с Фd2 при ходе белых. При Фd2 белым объявлен шах, поэтому очередь чёрных при той же расстановке недопустима. Это проверка полученных позиций; она не доказывает, что чёрные могут принудительно достичь их из любого исходного положения, и не распространяется на пешки других вертикалей. В конце главы Каррера прямо объясняет, что намеренно оставляет некоторые продолжения для самостоятельного упражнения читателя. Отсутствие этих вариантов воспроизводит оригинал, а не означает пропуск перевода; обобщение на другие продвинувшиеся пешки сохранено как авторская оценка.

Примечание редакции. Льюис (1822, с. 128, гл. VII) передаёт тот же способ игры и обобщение на другие продвинувшиеся пешки, но в сноске прямо не соглашается с оценкой трудности у Карреры: он относит это окончание к числу наиболее трудных. Это замечание переводчика о сложности выигрыша, а не доказательство ничьей в приведённой позиции.



Редакционное совмещение рекомендованных полей: Крс4 и Фd2; белые Кrb2, Лb3, п.а2 заданы автором. Ход белых, им объявлен шах. По современной эндшпильной базе чёрные выигрывают. Путь к этой позиции Каррера не приводит.

Глава IX. О мате ладьёй в соединении со слоном против ладьи

Ладья и слон выигрывают против ладьи, но с трудом. Одинокая ладья не в силах ни шагами, ни иным средством воспрепятствовать оттеснению своего короля на крайнюю линию: слон, прикрывая собственного короля от шахов, весьма способствует перекрытию путей неприятелю и его стеснению при помощи ладьи. Когда король стороны с одной ладьёй заперт на последней линии, ладья, слон и их король должны маневрировать до тех пор, пока не приведут его к неотвратимому мату либо к шаху с последующим выигрышем ладьи. Однако потребуется немало ходов. Одинокая ладья сможет добиться ничьей против двух фигур, если разменяется на неприятельскую ладью либо возьмёт слона. Стороне с двумя фигурами следует внимательно следить за обеими возможностями и обдумывать их, чтобы этого не произошло.

Примечание редакции. В заключительной фразе ладья берёт слона: «farà presa dell'Alfino». Чтение оригинала на с. 177 уточнено с привлечением независимой транскрипции в A.S.I.G.C. Newsletter № 34, март 2014, с. 52. Прежнее «будет взята слоном» ошибочно меняло направление взятия. После размена ладей остаётся слон против одинокого короля; после взятия слона — ладья против ладьи. Конкретной позиции и варианта Каррера здесь не даёт; его общее утверждение о выигрыше ладьи со слоном сохранено как авторское и не означает проверенной оценки любой расстановки.

Примечание редакции. По современным правилам выигрыш ладьи со слоном против ладьи зависит от позиции и очереди хода. Редакционный пример: белые Krg6, Ld6, Cg5; чёрные Krg8, Lf8. При ходе чёрных эндшпильная база даёт ничью; её сохраняют, в частности, Lf1, Lf2, Lf3 и Lf7. При ходе белых та же расстановка выиграна: выигрыш сохраняют 1. Ce7 и 1. Ch6. Проверены обе очереди, поэтому ничейную оценку нельзя переносить с одной на другую. Этот пример отсутствует у Карреры и приводится только для ограничения безусловного прочтения его утверждения. Он не является доказательством общей оценки всех окончаний с таким материалом.

Глава X. О мате двумя ладьями против коня и слона, против слонов, против коней либо против одной ладьи

Две ладьи также выиграют сражение против коня и слона. Действовать ими следует так, чтобы, окружая неприятельского короля и атакая на него, взять одну из названных фигур; приблизив своего короля, добиться этого будет легче. То же скажем о победе этих ладей против двух слонов либо двух коней. Если они играют против слонов, пусть преследуют неприятельского короля шахами, пока не заставят его прикрыться одним из слонов и не возьмут его. Но сторона с ладьями должна остерегаться размена одной из них на слона, ибо тогда получится ничья. Чтобы не допустить такой ошибки, следует беречься шахов слонами, после которых может быть взята одна из ладей. Поэтому в таком случае видно, что две ладьи сильнее ферзя: он не может выиграть сражение против двух слонов.

Примечание редакции. После размена одной ладьи на одного из двух слонов остаётся ладья против слона, при королях с обеих сторон. Именно к этому окончанию относится авторское «получится ничья» (в оригинале Tavola). Упомянутые шахи слонами опасны последующим взятием ладьи. Сравнение двух ладей с ферзём Каррера прямо ограничивает данным противостоянием — «в таком случае»; это не универсальная шкала ценности фигур. Точная расстановка в главе не задана, поэтому её общие оценки не следует принимать за проверенный результат для любой позиции с тем же материалом.

Примечание редакции. Оговорку о зависимости результата от расположения фигур поясняет редакционный пример: белые Kph1, Cg1 и Ch2; чёрные Кра8 и Фе2, ход чёрных. После ...Фf3# белому королю мешают собственные слоны на g1 и h2, а поле g2 атаковано ферзём. Закрыть шах или взять ферзя слонами невозможно. Таким образом, ферзь способен выиграть против двух слонов в конкретной позиции; это не утверждение о выигрыше при любой их расстановке. Пример отсутствует у Карреры и приведён только для ограничения буквального обобщения его оценки.

Такой же осторожности следует придерживаться, когда ладьи играют против двух коней; однако способ выиграть у них легче, чем у слонов. Нужно всегда помнить, что участие короля оказывает большую помощь. Наконец, ещё более лёгкую победу ладьи одержат против одной ладьи: они принудят неприятеля либо получить мат, либо разменять свою ладью на одну из них; избежать обоих этих поражений противник не сможет.

Примечание редакции. Размен неприятельской ладьи на одну из двух ладей оставляет ладью против одинокого короля. В отличие от размена ладьи на слона в предыдущем абзаце, здесь автор описывает переход к иному материальному составу. Конкретной последовательности ходов он не приводит.

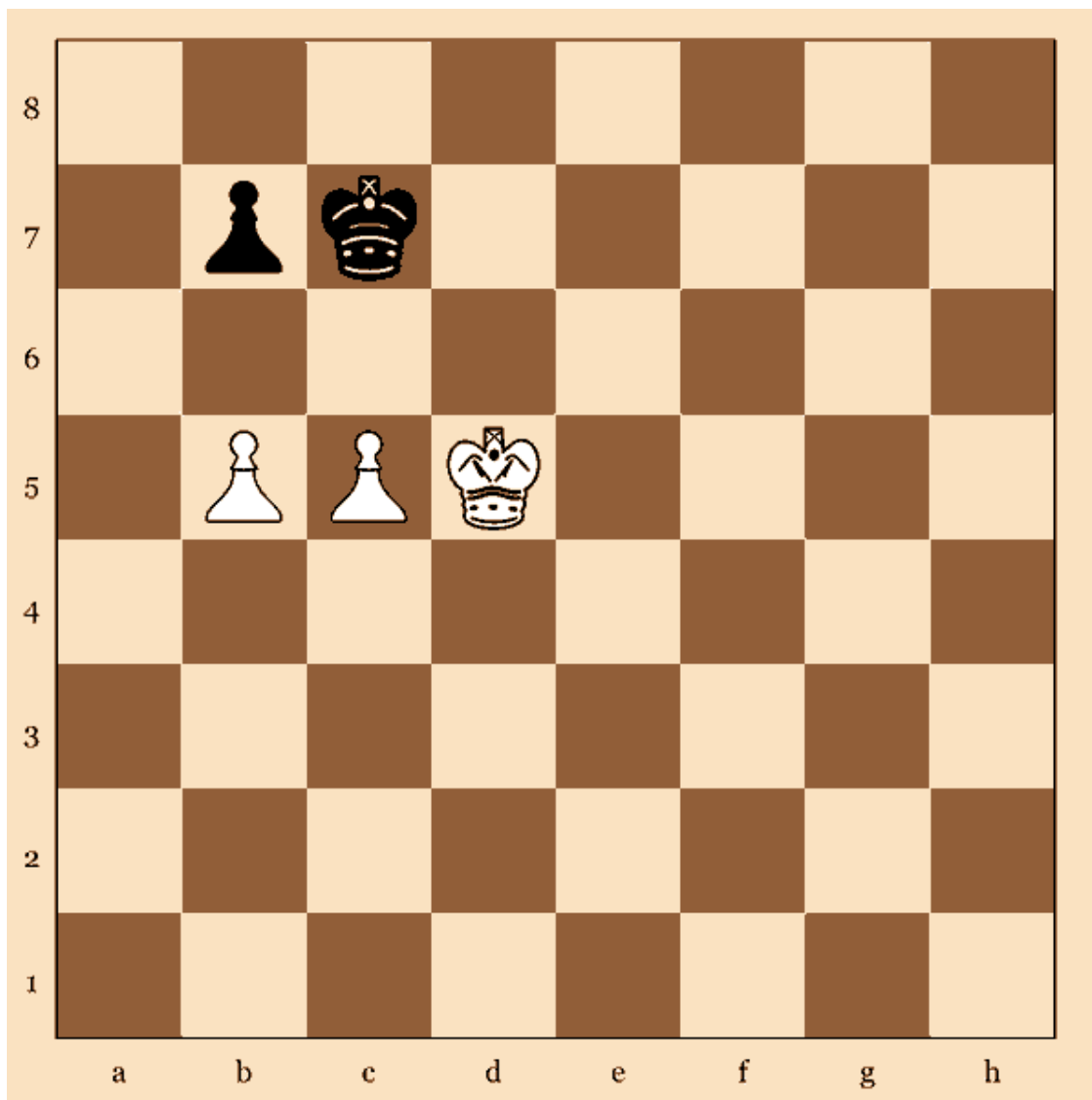
Глава XI. О победе двух пешек против одной

Две связанные пешки выигрывают против одной пешки, находящейся на той же линии, что и одна из них, при условии, что неприятельская пешка не ладейная. Кроме того, стороне с двумя пешками следует остерегаться преждевременного размена одной из них на неприятельскую. Рассмотрим теперь такое положение на доске. У белых, располагающих двумя пешками, король стоит на четвёртом поле неприятельского ферзя, одна пешка — на четвёртом поле чёрного ферзевого слона, другая — на четвёртом поле чёрного ферзевого коня. Пусть у чёрных король стоит на втором поле чёрного ферзевого слона, а пешка — на втором поле чёрного ферзевого коня. Первый ход, принадлежит ли он белым или чёрным, ничего не меняет: белые возьмут пешку второй линии и, проявляя осмотрительность при последующих ходах, без труда добьются победы. То же подразумевается, если пешки находятся ниже, но в том же порядке.

Примечание редакции. Заданная позиция: белые — Kpd5, n.b5, n.c5; чёрные — Krc7, n.b7. «Пешка второй линии» здесь означает коневую пешку b7; линия считается от края доски. Автор заявляет выигрыш при любой очереди хода, но не приводит конкретного варианта. Проверка в эндшпильной базе Lichess по современным правилам подтверждает выигрыш белых при обеих очередях хода. При ходе белых 1. b6+ сохраняет выигрыш, тогда как 1. c6 ведёт к ничьей при точной защите. Это редакционное уточнение, а не вариант, приведённый автором. Оценка относится к указанной расстановке и сама по себе не подтверждает обобщение о пешках, расположенных ниже.

Примечание редакции. Дополнительно проверены два прочтения слов «ниже, но в том же порядке»: перенос всей расстановки на одну, две и три горизонтали вниз и такой же перенос только трёх пешек при сохранении королей на d5 и c7. Во всех двенадцати случаях — шесть расстановок при обеих очередях хода — современная база подтверждает выигрыш белых. Эти проверки охватывают названные точные переносы, а не любые изменения взаимного расположения фигур. Исторические особенности хода пешек этим не проверяются.

Примечание редакции. Различие правил существенно, например, при переносе только пешек на три горизонтали вниз: белые Kpd5, пешки b2/c2; чёрные Krc7 и пешка b4. По современным правилам на c2–c4 возможно b4xc3 на проходе. В книге I, главе VIII (печатная с. 72) Каррера обсуждает и отвергает испанское ограничение прохода пешки через атакованное промежуточное поле. Это иное правило; проверка современной базой не устанавливает историческую оценку всех таких переносов.



Авторская позиция. Белые выигрывают при любой очереди хода по современной эндшпильной базе. При ходе белых 1. b6+ сохраняет выигрыш; 1. c6 допускает ничью.

Если две пешки не связаны, но одна находится на линии неприятельской пешки, хотя бы и ладейной, а другая — не на соседней линии, а на следующей, так что между двумя белыми пешками остаётся одна пустая линия, то они выигрывают ещё легче. Однако я предполагаю, что король стороны с двумя пешками находится близко к ним или хотя бы к одной из них. Если две пешки разделены большим числом линий, они также выигрывают, лишь бы при этом им благоприятствовало расположение короля и одной из пешек.

Примечание редакции. В заключительной оговорке оригинала стоит il sito del Rè, & uno de' Pedoni: речь о расположении короля и одной из пешек. Поэтому общую оценку автора нельзя отрывать от условий позиции. Конкретных полей для этого обобщения Каррера не задаёт.

Примечание редакции. Для разъединённых пешек Каррера не задаёт точных полей, а прямо ставит выигрыш в зависимости от благоприятного расположения короля и пешки. Эти условия сохранены в переводе. Из них нельзя вывести выигрыш каждой позиции с таким числом пешек; приведённые выше табличные проверки относятся к конкретным расстановкам связанных пешек и их переносам.

Глава XII. О мате пешкой крайней линии при помощи ферзя

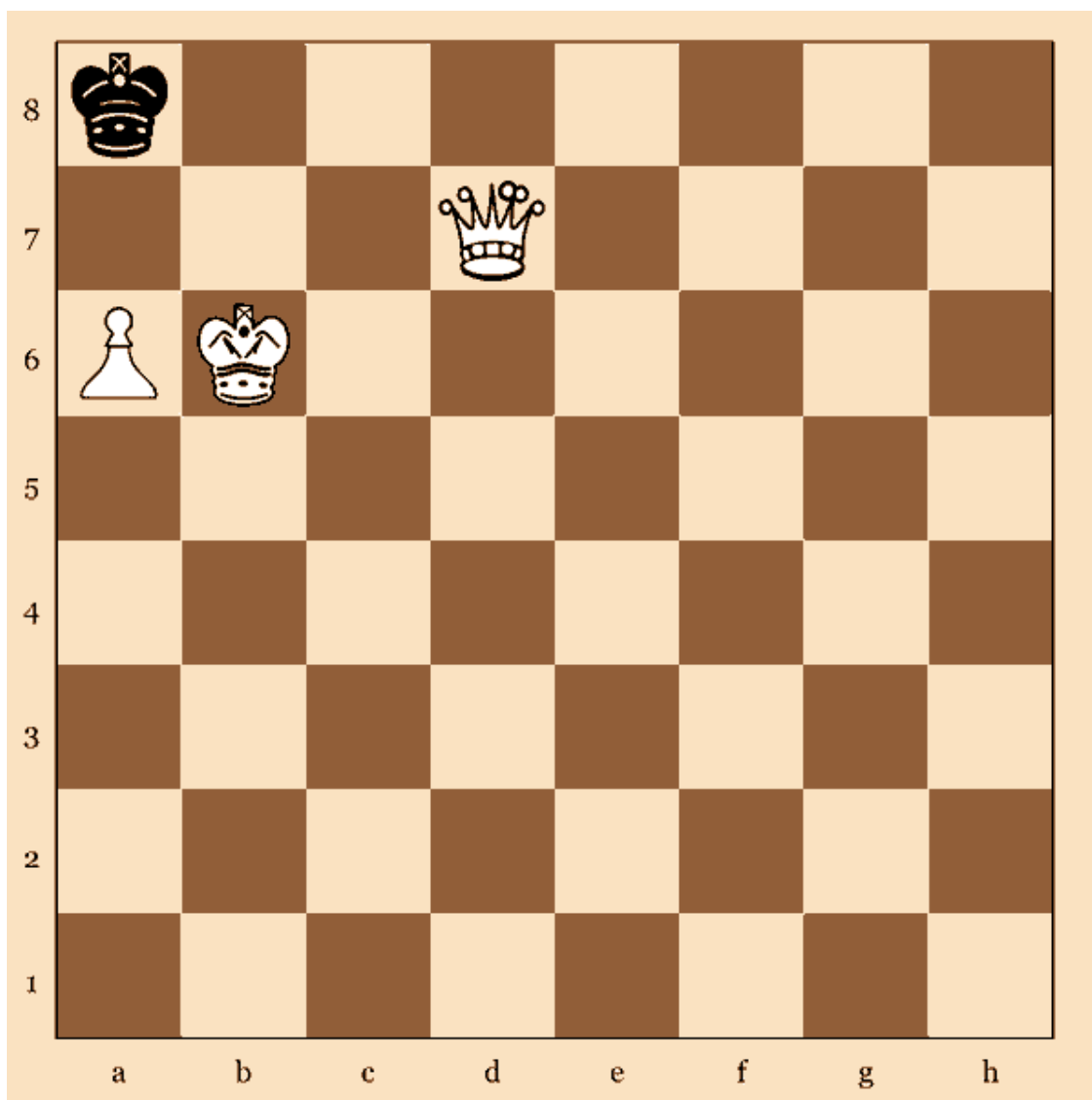
Примечание редакции. «Крайняя линия» в заглавии означает ладейную вертикаль. Глава посвящена условию поставить заключительный мат именно пешкой при помощи ферзя и короля, без превращения матующей пешки.

Рассказав о победах фигур — ведь и победа двух пешек, изложенная в предыдущей главе, подразумевает победу ферзя, — остаётся привести победы, достигаемые пешками при содействии фигур. Они необходимы тем, кто принимает на себя условие поставить мат пешкой, и полезны для упражнения каждого, поскольку развивают находчивость в различных обстоятельствах игры. Прежде всего скажу, что одна пешка в сопровождении ферзя ставит мат, лишь бы она не была пешкой королевской или ферзевой линии: эти пешки никоим образом не могут добиться такой победы. Поскольку способы действия тех пешек, которые могут поставить мат, различны, расскажем о каждой отдельно, начав с пешки крайней линии.

Примечание редакции. Утверждение о королевской и ферзевой пешках требует оговорки. Само существование такого мата возможно по современным правилам: белые Kpf7, Фс6, п.е6; чёрные Kpd8; ход белых — 1. e7#. В отражённой позиции белые Kpc7, Фf6, п.d6; чёрные Kpe8; следует 1. d7#. В обоих исходных положениях шаха нет; заключительный шах и мат даёт именно пешка, без превращения. Это редакционные примеры, отсутствующие у Карреры. Они опровергают лишь безусловное толкование невозможности самой матовой позиции; вопрос о принудительном достижении мата при историческом условии игры ими не решается. Льюис (1822, с. 132, гл. XI) сохраняет и запрет для центральных пешек, и утверждение об отсутствии другого способа; поэтому это не особенность русского перевода. Авторская формулировка сохранена как историческое утверждение.

Вот пример. Белый король вместе с ферзём оттеснит неприятельского короля на последнюю линию, на ладейное поле той же линии, по которой идёт пешка. Пусть белый ферзь стоит на поле чёрной ферзевой пешки, его король — на третьем поле чёрного ферзевого коня, пешка — на третьем поле чёрной ферзевой ладьи, а чёрный король — на поле чёрной ферзевой ладьи. Тогда ферзь даст шах с третьего поля слона, чёрный король будет вынужден перейти на поле коня, и пешка поставит мат, продвинувшись вперёд против короля. Эта победа обычна и легка; иначе её достичь нельзя.

Примечание редакции. Заданная позиция: белые — Kpb6, Фd7, п.а6; чёрные — Кра8. Описанная последовательность: 1. Фс6+ Kpb8 2. a7#. Последовательность проверена: ответ Kpb8 единственный, заключительное a7 даёт мат. Эта проверка подтверждает приведённый пример; она не доказывает общих утверждений автора о невозможности иных способов и о центральных пешках. В частности, слова о предварительном оттеснении короля не сопровождаются исходной расстановкой и последовательностью такого оттеснения. Показанный двухходовый мат начинается уже из подготовленной позиции. Фраза «иначе её достичь нельзя» передаёт авторское обобщение, а не установленную нами единственность всех подготовительных манёвров.

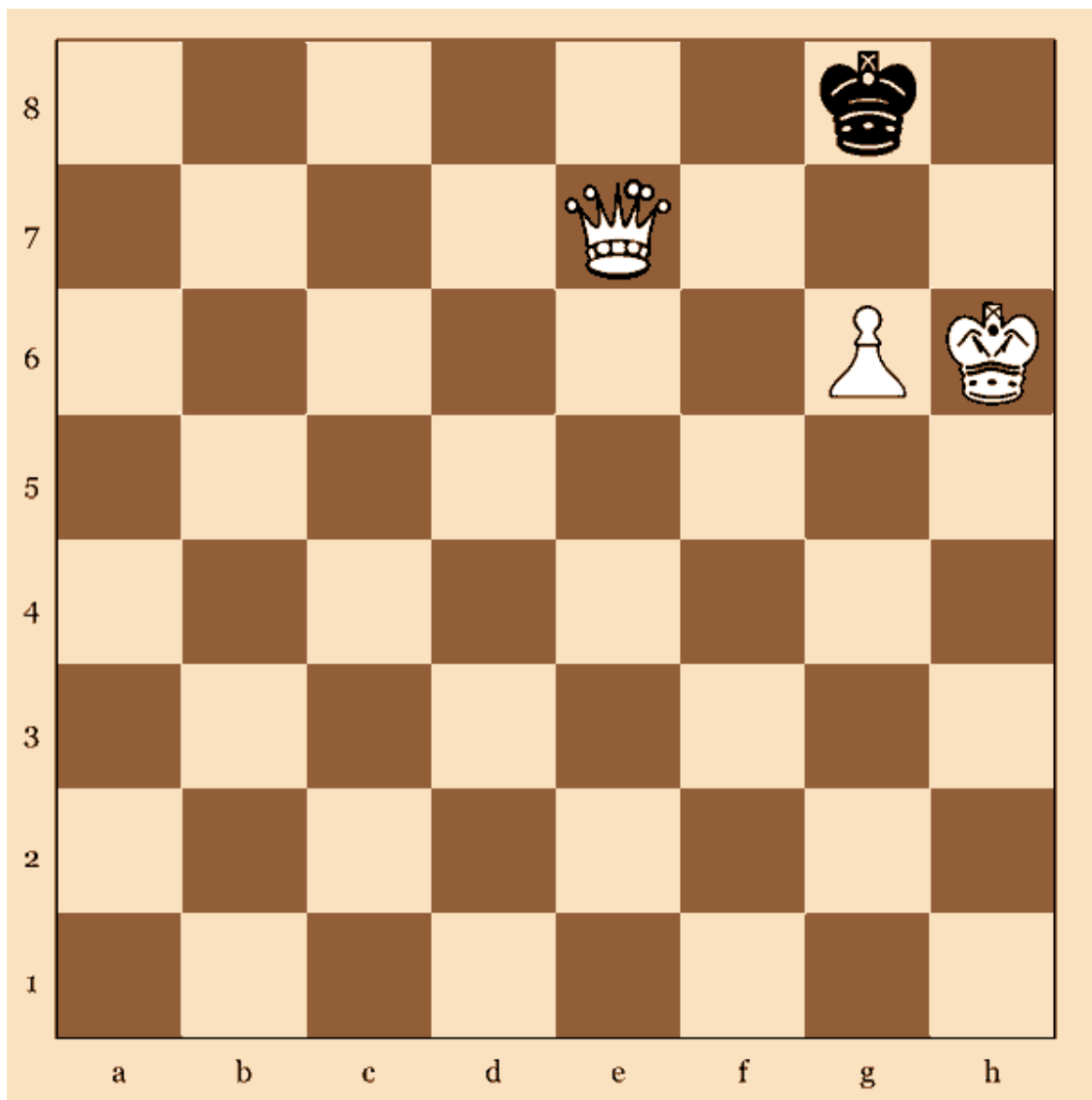


Ход белых: 1. Фс6+ Кrb8 2. а7#. Ответ чёрного короля вынужден.

Глава XIII. О мате пешкой второй линии при помощи ферзя

Весьма легка и победа, достигаемая коневой пешкой в соединении с ферзём. Например, пусть чёрный король стеснён на двух полях — королевского коня и королевской ладьи, оба на крайней линии. Неприятельский ферзь стоит на поле чёрной королевской пешки, его король — на третьем поле чёрной королевской ладьи, а пешка — на третьем поле чёрного королевского коня. Когда чёрный король окажется на поле коня, ферзь даст шах либо с поля слоновой пешки, либо с третьего поля чёрного короля, чтобы следующим ходом пешка, продвинувшись вперёд, дала шах и мат.

Примечание редакции. Пешка второй линии — коневая пешка. Позиция первого примера: белые — Kph6, Фе7, п.g6; чёрные — Kpg8. Автор описывает 1. Фf7+ Kph8 2. g7# либо 1. Фе6+ Kph8 2. g7#. Проверены все ответы: после Фf7+ вынуждено Kph8; после Фе6+ допустимы и Kph8, и Kpf8, но в обоих случаях следует 2. g7#. Поэтому ответ в варианте с Фе6+ не единственный, хотя мат неизбежен. Проверены оба исходных поля чёрного короля, g8 и h8, при обеих очередях хода. Если нужная очередь не совпадает, белые выполняют редакционный треугольник Kph6–h5–g5–h6; чёрный король вынужденно чередует g8 и h8. Затем действует приведённое завершение с Фf7+. Подготовительный манёвр раскрыт редактором и не является добавленным авторским текстом.

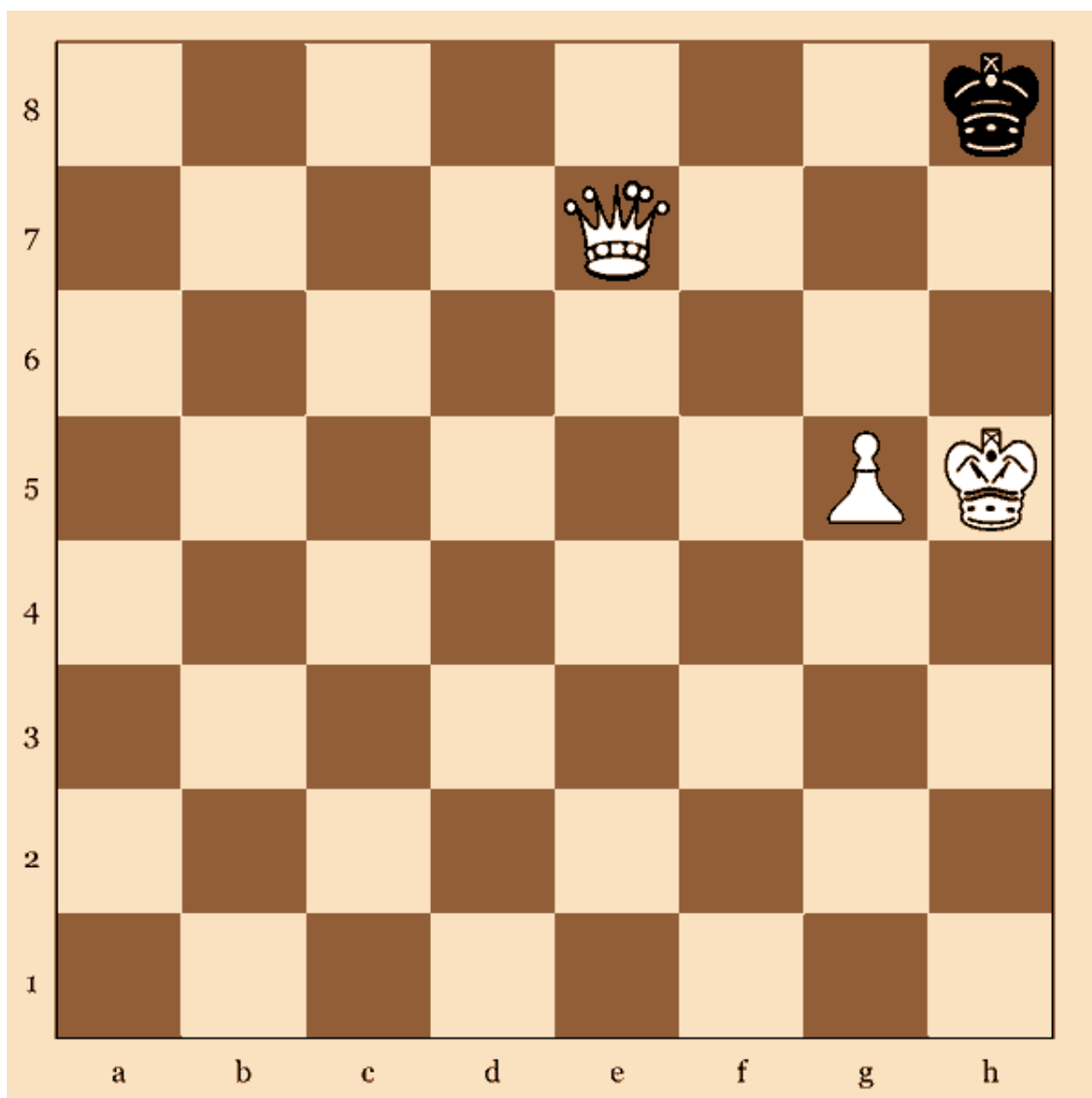


Первый пример. Ход белых: 1. Фf7+ Kph8 2. g7#. Также возможно 1. Фе6+; на Kph8 и Kpf8 следует 2. g7#.

Эта победа достигается и другим способом. Пусть чёрный король заперт на тех же двух полях, о которых мы говорили выше, а ферзь также находится на прежнем поле; но его король пусть стоит на четвёртом поле чёрной королевской ладьи, а пешка — на четвёртом поле чёрного королевского коня. Когда чёрный король отступит на поле ладьи, ферзь даст шах с поля слона; неприятельский король спустится на поле чёрной ладейной пешки, после чего пешка поставит королю мат, продвинувшись на третье поле коня.

Примечание редакции. В основной перевод внесено авторское исправление к с. 181 из списка опечаток: вместо «на поле чёрной ладейной пешки» следует читать «на поле слона; неприятельский король спустится на поле чёрной ладейной пешки». Исправление добавляет пропущенный ответ короля и меняет поле шаха ферзём. Прежняя редакционная гипотеза о ходе Фf6 снята: она не является авторским исправлением. Координатная запись исправленного варианта: белые Kph5, Фе7, п.g5; чёрные Kph8. Проверено 1. Фf8+ Kph7 2. g6#. Ответ чёрных единственный, заключительный ход даёт мат. Поле слона здесь означает f8; рукописная запись на странице не используется как самостоятельное основание исправления. Проверены оба исходных поля чёрного короля, g8 и h8, при обеих очередях хода. Если

нужная очередь не совпадает, белые выполняют редакционный треугольник Kph5–h4–g4–h5; чёрный король вынужденно чередует g8 и h8. Затем действует приведённое завершение с Фf8+. Подготовительный манёвр раскрыт редактором и не является добавленным авторским текстом.



Второй пример с авторским исправлением. Ход белых: 1. Фf8+ Kph7 2. g6#.

Глава XIV. О мате пешкой третьей линии при помощи ферзя

Перейдём к победе слоновой пешки, имеющей при себе ферзя: в этом деле обнаруживается некоторое затруднение. Белые запрут чёрного короля на двух полях — чёрной королевской ладьи и чёрного королевского коня, поставив ферзя на поле чёрной королевской пешки, своего короля — на поле чёрной ферзевой пешки и продвинув пешку до третьего поля чёрного королевского слона. Затем, когда чёрный король окажется на поле ладьи, ферзь отступит на четвёртое поле белого короля. Чёрный король перейдёт на поле коня; тогда белый король приблизится на поле чёрной королевской пешки. Пока чёрный король ходит между двумя полями, ферзь должен улучшить возможность дать шах с третьего поля чёрной королевской ладьи, когда тот окажется на поле этой ладьи. После этого пешка, продвинувшись, поставит ему мат. Существует лишь этот способ такой победы, и никакой иной.

Примечание редакции. «Третья линия» — слоновая вертикаль. Исходная расстановка: белые — Kpd7, Фе7, п.f6; чёрные — Kph8. Начало: 1. Фе4 Kpg8 2. Кре7 Kph8. Ферзь должен затем добраться до h6 с шахом при короле на h8; прямого хода Фе4–h6 нет, поэтому промежуточный манёвр в источнике оставлен невыписанным. Завершение при Фh6+: ... Kpg8, f7#. Допустимый промежуточный путь восстановлен редактором: 3. Фf5 Kpg8 4. Фg6+ Kph8 5. Фh6+ Kpg8 6. f7#. Полная линия от исходной позиции проверена программно: все ответы чёрных единственные, пата нет. Автор не выписывает ходы Фf5 и Фg6+; это редакционное раскрытие его указания выбрать подходящий момент. При исходном Kpg8 и ходе белых проверена редакционная подготовка 1. Крс6 Kph8 2. Крс7 Kpg8 3. Kpd7 Kph8, после которой выполняется приведённая последовательность. Проверены обе очереди при Kph8 и Kpg8: четыре исходные позиции, все ответы чёрных вынужденны. Эта проверка подтверждает работоспособность построения; она не доказывает авторское утверждение, что других способов не существует. Единственность вынужденных ответов чёрных также не означает единственности плана белых.

*Примечание редакции. Льюис (1822, с. 134, гл. XIII) сохраняет утверждение о единственном способе, но выписывает промежуточный манёвр через 3. Фd3 и 4. Фg6+, ведущий к тому же мату. Буквально понимать единственность любой конечной расстановки нельзя: в редакционном примере белые Kpg7, Фd6, п.f6; чёрные Кре8; ход 1. f7# матует той же пешкой на e8, а не на g8. Этот пример проверен по современным правилам и показывает лишь существование другого матового построения; принудительное достижение его из произвольного положения здесь не доказывается. Итальянское *questa sola maniera*, *e non altra* прямо означает «лишь этот способ и никакой иной»: категоричность не внесена переводчиком. При этом автор не определяет, что считать различными способами, и не доказывает их исчерпывающего перечня. Поэтому здесь сохранено его утверждение, а проверенный вынужденный вариант не назван доказательством единственности метода.*

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.