

Цукерторт Иоганн Герман

Руководство к шахматной игре

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 82-3
ББК 84-4
И75

И75 **Иоганн Герман Ц.**
Руководство к шахматной игре / Цукерторт Иоганн Герман – М.: Книга по Требованию,
2023. – 206 с.

ISBN 978-5-521-29638-5

ISBN 978-5-521-29638-5

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2023
© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2023

Эта книга является репринтом оригинала, который мы создали специально для Вас, используя запатентованные технологии производства репринтных книг и печати по требованию.

Сначала мы отсканировали каждую страницу оригинала этой редкой книги на профессиональном оборудовании. Затем с помощью специально разработанных программ мы произвели очистку изображения от пятен, клякс, перегибов и попытались отбелить и выровнять каждую страницу книги. К сожалению, некоторые страницы нельзя вернуть в изначальное состояние, и если их было трудно читать в оригинале, то даже при цифровой реставрации их невозможно улучшить.

Разумеется, автоматизированная программная обработка репринтных книг — не самое лучшее решение для восстановления текста в его первоизданном виде, однако, наша цель — вернуть читателю точную копию книги, которой может быть несколько веков.

Поэтому мы предупреждаем о возможных погрешностях восстановленного репринтного издания. В издании могут отсутствовать одна или несколько страниц текста, могут встретиться невыводимые пятна и кляксы, надписи на полях или подчеркивания в тексте, нечитаемые фрагменты текста или загибы страниц. Покупать или не покупать подобные издания — решать Вам, мы же делаем все возможное, чтобы редкие и ценные книги, еще недавно утраченные и несправедливо забытые, вновь стали доступными для всех читателей.

СОДЕРЖАНІЕ.

	<i>Стр.</i>
Введеніе.	1
Шахматная доска	—
Шахматныя фигуры	2
Ходы фигуръ	3
Правила игры	11
Шахъ и матъ	12
Рокировка	25
Розыгрышъ	29
Патъ	33
Объясненіе выраженій	36
Правила игры	40
Употребленіе въ игру фигуръ	43
Сокращенія	47
Практическія партіи	48
Теорія начала игры	72
Игра Королевскимъ Конемъ	—
Русская игра Конемъ	74
Французская игра Конемъ	81
Защита Ферзевымъ Конемъ	89
Испанская партія	—
Итальянская партія	102
А. Гамбитъ Эванса	—
В. Giouco piano.	112

	<i>Стр.</i>
С. Рокировка итальянской партіи .	117
Игра двумя Конями .	127
Шотландская партія .	132
Англійская игра Конемъ . .	140
Игра королевскимъ Слономъ .	142
Смѣшанныя начала	153
Королевскій гамбитъ . .	159
Гамбитъ королевскаго Коня .	160
Гамбитъ Альгеера . .	161
Гамбитъ Кіезерицкаго . . .	163
Обыкновенный гамбитъ Коня.	173
Гамбитъ Муціо	178
Гамбитъ Сальвіо-Зильбершмидта .	180
Гамбитъ Королевскаго Слона. .	182
Отказанный Королевскій гамбитъ	188
Замкнутыя (закрытыя) игры .	189
Окончанія игоръ	194
Король и Ферзь противъ Короля .	195
Король и Ладья противъ Короля . .	—
Король и два Слона противъ Короля .	196
Король, Слонъ и Конь противъ Короля	197
Король и Пѣшка противъ Короля .	199

ОТДѢЛЪ ПЕРВЫЙ.

ВВЕДЕНІЕ.

Между всѣми играми шахматная игра бесспорно занимает первое мѣсто, потому что основана на одномъ соображеніи и почти не подвержена случайностямъ, только одни ошибки противника даютъ перевѣсъ играющему. При двухъ же идеальныхъ игрокахъ случайности исчезаютъ, что и ставитъ шахматную игру совершенно особо отъ всѣхъ тѣхъ игоръ, конецъ которыхъ зависитъ отъ счастья или случая.

Шахматная игра ведется двумя игроками, которыхъ впрочемъ могутъ замѣнять цѣлыя общества.

Матеріаломъ для шахматной игры служатъ шахматная доска и шахматныя фигуры.

Шахматная доска.

Шахматная доска состоитъ изъ 64 равныхъ квадратовъ, наз. полями, которые для отличія другъ отъ друга окрашиваются попеременно двумя различными красками, обыкновенно бѣлой и черной, и ставится между игроками такъ, чтобы бѣлое крайнее поле находилось по правую сторону играющаго.

Каждое поле шахматной доски имѣетъ свое обозначеніе, что даетъ возможность провѣрить сыгранную партію.

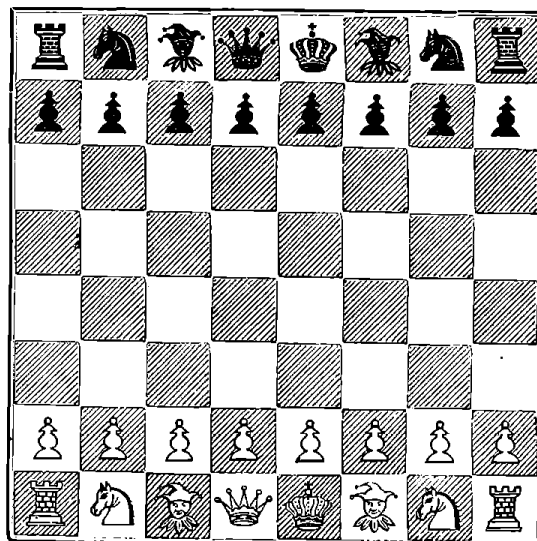
Обозначаютъ поля слѣдующимъ образомъ: вертикальныя линіи обозначаются буквами a, b, c, d, e, f, g и h, такъ что всѣ поля 1-й крайней линіи имѣютъ букву a, всѣ поля 2-й

линіи—букву b и т. д. до h. Горизонтальныя лініи обозначаются цифрами 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 и 8; такимъ образомъ каждое поле имѣетъ вполнѣ определенное обозначеніе.

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Шахматныя фигуры.

Каждый изъ играющихъ имѣетъ по 16 фигуръ, которыя разставляются на доскѣ какъ показываетъ рисунокъ.



Изъ приложеннаго рисунка видно, что фигуры обоихъ противниковъ разставляются совершенно одинаково.

Каждый играющій имѣетъ 8 пѣшекъ и 8 офицеровъ.

Одинъ Король . . .	 
Одинъ Ферзь.	 
Два Коня. . .	 
Двѣ Ладьи . . .	 
Два Слона	 
Восемь Пѣшекъ.	 

Офицерами называются Король, Ферзь, оба Слона, оба Коня и обѣ Ладьи.

Пѣшки получаютъ названіе отъ тѣхъ офицеровъ, передъ которыми они занимаютъ мѣсто, равно и офицеры получаютъ названіе Королевскихъ или Ферзевыхъ, смотря по тому, на сторонѣ которыхъ они находятся.

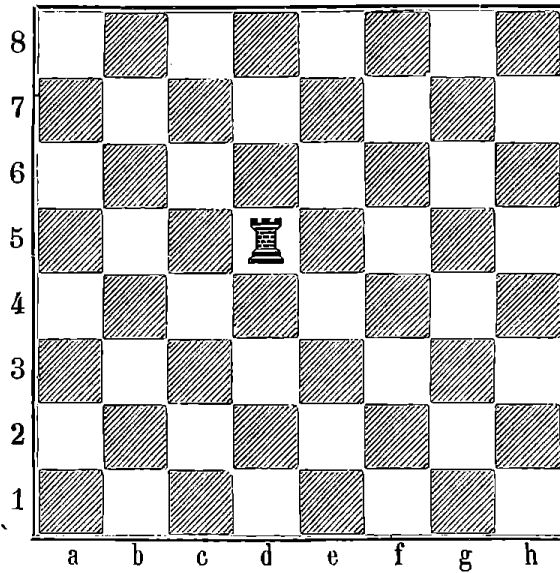
При разстановкѣ фигуръ не слѣдуетъ забывать, что бѣлый Ферзь ставится на бѣлое поле, а черный Ферзь на черное.

Хотя партія каждаго играющаго состоитъ изъ 8 Пѣшекъ и 8 офицеровъ: Короля, Ферзя, двухъ Слоновъ, двухъ Коней и двухъ Ладей, но въ сущности *различныхъ* фигуръ въ партіи только шесть: Король, Ферзь, Ладья, Слонъ, Конь и Пѣшка.

ХОДЫ ФИГУРЪ.

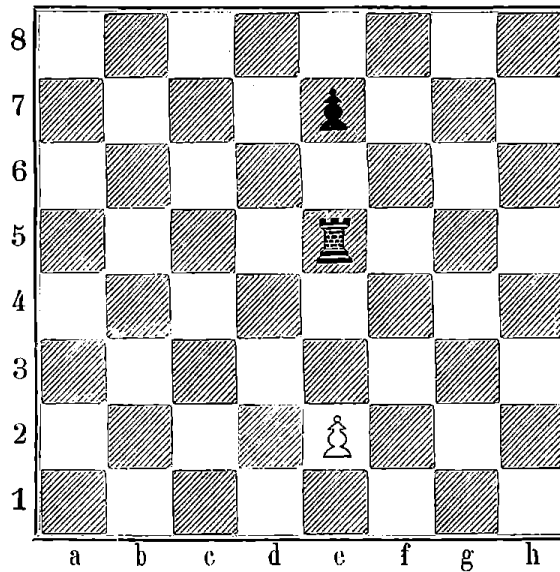
Ладья.

Эта фигура имѣетъ движеніе только по прямой линіи вертикально или горизонтально, какъ показано на рисункѣ. Ладья, находящаяся на полѣ d5, можетъ ходить только по линіямъ d и 5-й.



Отъ играющаго зависитъ занять любое поле изъ означенныхъ линий, т. е. d1, d2, d3, d4, d6, d7, и d8 или a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5.

Слѣдующій же рисунокъ показываетъ, какъ движеніе Ладьи можетъ быть прервано своею, или чужою фигурою.



На этомъ рисунокѣ видно, что Ладья e5 можетъ идти только на 6 поле, но на 8 не можетъ, потому что не поз-

воляетъ (прерываетъ) своя Пѣшка; точно также Ладья можетъ идти назадъ до 3-го поля, но не можетъ перейти черезъ бѣлую Пѣшку, а можетъ ее бить, т. е. отъ играющаго зависитъ снять бѣлую Пѣшку съ доски и поставить на ея мѣсто свою Ладью.

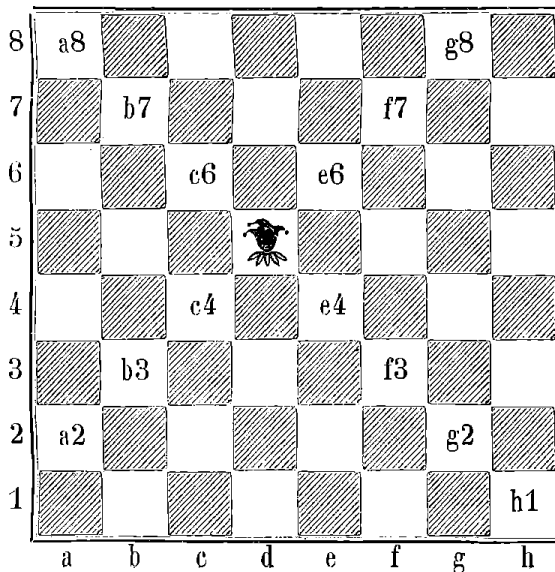
Въ шахматной игрѣ не обязательно для играющаго брать фигуру, когда она находится подъ ударомъ — это зависитъ отъ усмотрѣнія играющаго — выгодно ли взять ее, или нѣтъ. Это правило ходить и бить относится ко всѣмъ фигурамъ кромѣ Короля, который не можетъ бить только фигуры, находящейся подъ защитою.

На совершенно свободной шахматной доскѣ Ладья можетъ занимать (бить) 14 полей, т. е. играющій имѣетъ для Ладьи одно изъ 14 мѣстъ, на которое можетъ ее поставить.

Вообще говоря число мѣстъ, занимаемыхъ фигурою, представляетъ силу фигуры. Поэтому можно сказать, что Ладья имѣетъ часть силы Ферзя, такъ какъ Ферзь обладаетъ кромѣ движенія Ладьи — движеніемъ Слона.

Слонъ.

Слонъ имѣетъ движеніе по косвенной линіи (діагонально), по полямъ того цвѣта, какой онъ занималъ при началѣ игры.



На рисунокѣ обозначены буквами всѣ тѣ поля, которыя Слонъ можетъ бить съ середняго поля. Это есть самое невыгоднѣйшее его положеніе (позиція). При всякомъ другомъ положеніи онъ занимаетъ мѣстъ уже менѣе, и стало быть слабѣе Ладьи.

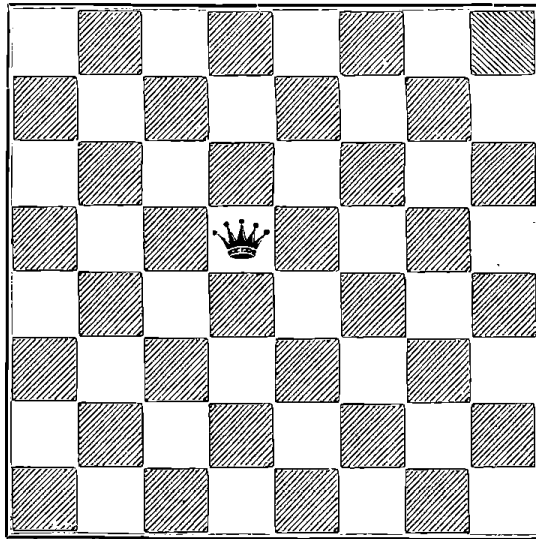
Каждый играющій имѣетъ двухъ Слоновъ—Бѣлаго и Чернаго, названія данныя Слонамъ отъ цвѣта занимаемыхъ ими полей.

Слонъ, стоящій на сторонѣ Короли, называется Королевскимъ, а стоящій на сторонѣ Ферзя—Ферзевымъ.

Ферзь.

Ферзь соединяетъ въ себѣ и ходъ Слона, и ходъ Ладьи. Сила же этой фигуры болѣе Слона и Ладьи вмѣстѣ, ибо имѣетъ соединенную силу названныхъ фигуръ, направленную съ одного только поля.

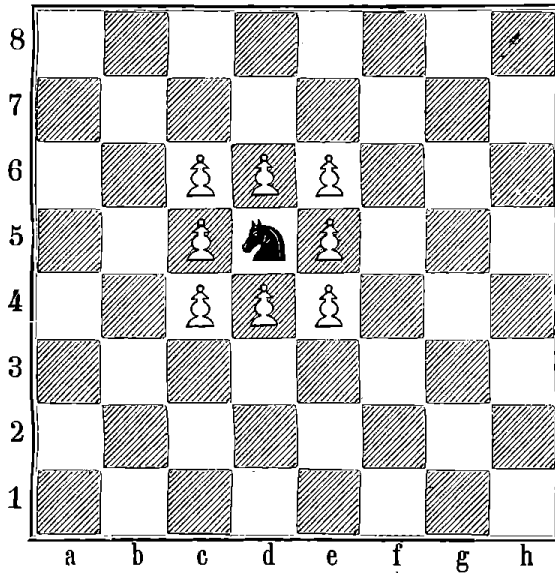
На приложенномъ рисунокѣ видно, что среднее положеніе для Ферзя есть наивыгоднѣйшее, потому что онъ обстрѣливаетъ, такъ сказать, наибольшее число полей.



Конь.

Движеніе Коня выразить словами довольно трудно; онъ не занимаетъ сосѣдняго поля, какъ прочія фигуры, а перескакиваетъ. Можно сказать, что Конь дѣлаетъ подобно Ладью два шага впередъ и одинъ всторону, вправо или влево. Такъ на слѣдующемъ рисункѣ Конь можетъ идти съ своего мѣста на с3, b4, b6, с7, е7, f6, f4 и е3.

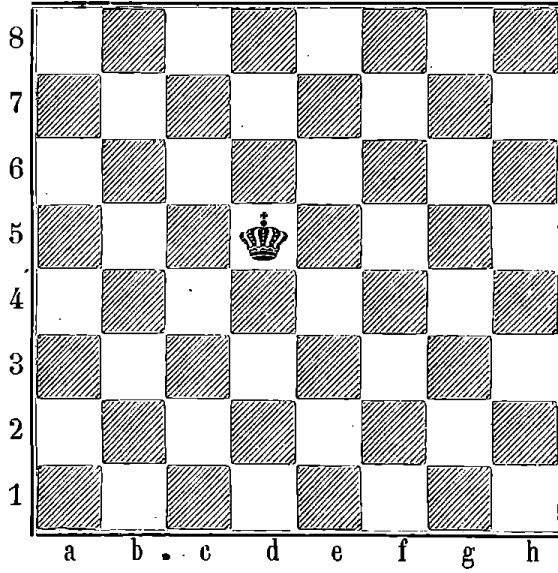
Къ сказанному нужно прибавить, что фигуры, стоящія на сосѣднихъ съ Конемъ поляхъ, не удерживаютъ его — онъ чрезъ нихъ перескакиваетъ.



Король.

Движеніе Короля самое простое—онъ можетъ занять любое изъ сосѣднихъ полей, кромѣ поля, находящагося подъ ударомъ.

Такъ напр. при слѣдующемъ положеніи Король можетъ идти на с4, с5, с6, d6, е6, е5, е4, и d4.



Есть еще одно неправильное движеніе Короля, назыв. рокировкой, которое мы объяснимъ впоследствии.

Пѣшка.

Пѣшка идетъ только впередъ на одинъ шагъ, а бьетъ вкось (діагонально) направо или налево.

