

В.Б. Городецкий

Книга о шашках

Знай и уме́й

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 82-053.2
ББК 74.27
В11

В11 **В.Б. Городецкий**
Книга о шашках: Знай и уме́й / В.Б. Городецкий – М.: Книга по Требованию, 2023. – 272 с.

ISBN 978-5-458-27099-1

Книга гроссмейстера В.Б.Городецкого знакомит с шашечным творчеством. Примеры, партии, комбинации, композиции подобраны так, чтобы развить логическое мышление, помочь овладеть секретами мастерства этой увлекательной игры.

ISBN 978-5-458-27099-1

© 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.

ОБУЧАЙ СВОИХ ДЕТЕЙ НАУКАМ НЕ
НАСИЛЬНО, А ИГРАЮЧИ.

Платон

СПОРЬТЕ, ЗАБЛУЖДАЙТЕСЬ, НО, РАДИ
БОГА, РАЗМЫШЛЯЙТЕ, И ХОТЯ КРИВО,
ДА САМИ.

Готхольд Эфраим Лессинг

СЛОВО К ЧИТАТЕЛЮ

Перед тобой книга о шашках. Ее нельзя прочитать «залпом», так как предмет, о котором ведется повествование, требует серьезных раздумий.

Есть в книге простые, хотя и очень важные разделы: аксиомы, арифметика и отчасти алгебра шашечной игры. И если ты уже учишься в пятом или шестом классе, смело берись за дело — ты все поймешь.

Но есть в книге и сложные разделы — стратегия, высшие шашки, композиция. К этим разделам придется возвращаться неоднократно. Ты увидишь их другими глазами, когда твое спортивное мастерство возрастет.

Автор лелеет надежду, что книга поможет познать секреты шашечной игры, шашечного творчества.

А ты знаешь, что такое творчество? Это процесс, в результате которого человек создает что-то новое, ранее неизвестное.

Когда говорят о творчестве, то обычно представляют себе нечто грандиозное, трудное. Но творческая жилка может проявиться в самых обыденных вопросах. Вот простой, но показательный пример.

Представьте себе такую картину. Военная часть готовится к отправлению на фронт. Цена каждого мгновения огромна. Между тем солдаты после еды тратят много времени на мытье котелков.

Были поставлены две лохани для мытья и столько же для полоскания. Там, где солдаты мыли посуду, стояла большая очередь, а у сосудов для полоскания практически никого не было.

Прибывший в часть исследователь заметил, что на мытье уходит в среднем в три раза больше времени, чем на полоскание, и предложил поставить для мытья три лохани, а для полоскания — только одну (за-

метим, что общее количество сосудов не увеличилось). Очередь быстро рассеялась.

Очень важное решение оказалось до нелепости простым.

Нечто подобное происходит при игре в шашки. Поиск лучшего хода требует мобилизации всех сил, но когда задача успешно решена, она кажется совсем простой.

Шашечное творчество должно научить читателя использовать свою смекалку и в других областях человеческой деятельности, научить думать. В этом автор видит свою главную цель.

Многие материалы этой книги я показывал ученикам шашечного отделения детско-юношеской спортивной школы Олимпийского резерва при Московском Дворце пионеров и школьников, которые сделали замечания, оказавшиеся существенными.

Считаю своим приятным долгом выразить горячую благодарность гроссмейстеру Н. В. Абациеву, жене и другу Р. Г. Городецкой — за прочтение рукописи и сделанные полезные замечания, чемпиону СССР по композиции В. Н. Демидову — за помощь в подборе этюдов.

Москва, март 1979 г.

А в т о р

ПРОСТОТА — ЭТО ТО, ЧТО ТРУДНЕЕ
ВСЕГО НА СВЕТЕ: ЭТО КРАЙНИЙ
ПРЕДЕЛ ОПЫТНОСТИ И ПОСЛЕДНЕЕ
УСИЛИЕ ГЕНИЯ.

Жорж Санд

Глава первая

ШАШКИ — ТВОРЧЕСТВО

1. ДА ЗДРАВСТВУЕТ ИГРА!

Сказки, игры...

Что такое сказка?

Вспомним Александра Сергеевича Пушкина:

Сказка ложь, да в ней намек!

Добрым молодцам урок.

В нашем представлении сказка чаще всего — пустая выдумка, нечто несерьезное, а то и просто вранье: «Рассказывай сказки!» В чем же урок?

Сказки созданы в седой древности гением народов, без сказок было бы невозможно представить себе само развитие человечества, его фантазии, нравственности — всё вместили в себя эти яркие, поэтические произведения.

А игра? Детская забава, игрушка?

Конечно же, нет!

Игр на свете много, очень много.

Они тоже создавались веками и были поначалу известны лишь там, где зародились. Но со временем некоторые игры распространились по всему миру, стали международными.

Игры есть серьезные и менее серьезные, легкие и трудные. Но все они учат думать — активизируют процесс мышления, развивают творческое начало. Роль игр в воспитании, обучении и развитии человека огромна — без игры вообще не бывает творчества. И притом во всех без исключения областях деятельности. Даже то, чем занимаются художники и поэты, тоже нередко называют игрой в слова и образы.

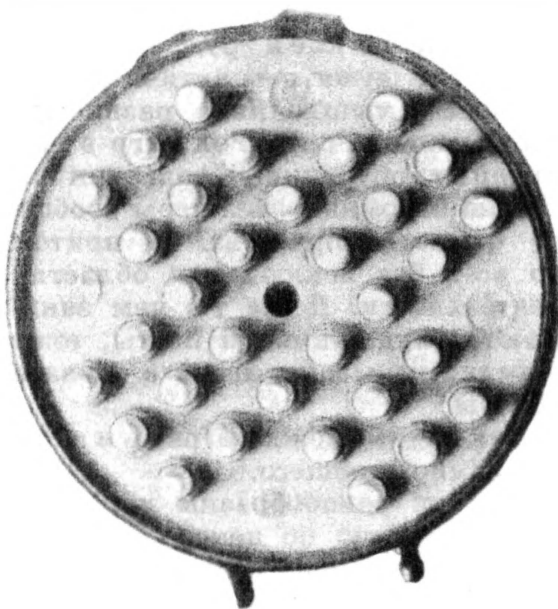
Как видим, между играми и сказками много общего.

Как ни разнообразны игры, их все же можно по некоторым признакам классифицировать. Легко видеть, что ценность разных групп игр для развития творческого начала неодинакова.

Любая игра содержит какой-нибудь секрет. В некоторых секрет этот лежит совсем на поверхности, раскрыть его легко. В других он спрятан глубже. А есть такие игры, где, несмотря на серьезные усилия многих пытливых умов, раскрыть секрет так и не удастся. Конечно, эти игры вызывают особенно большой интерес. Впрочем, бывает, что установление алгоритма — то есть правила для нахождения решения — отнюдь не снижает интереса к игре.

Перейдем к примерам.

«Игра в 15». Ее изобрел в 1878 году выдающийся американский шахматный композитор Сэмюэль Лойд (1841—1911). Пятнадцать пронумерованных фишек располагаются на квадратном поле из шестнадцати клеток: одна, таким образом, остается пустой. Вначале фишки занимают произвольные клетки. Передвигая фишки через свободную клетку, надо разместить их по порядку номеров. Иногда эта задача решается просто, но порой возникают такие положения, когда решить ее вовсе не удастся. В чем же дело?



Древнеиндийская игра «йога». Известна также под названием «тактика».

Эту задачу решали тысячи и тысячи людей. Ею занимались денно и нощно: дома, в транспорте, в ресторанах, на работе и даже под уличными фонарями ночи напролет... Интерес к ней рос, как снежный ком. За ее решение были учреждены большие премии.

Наконец одному математику удалось доказать, что при нечетном количестве перестановок задача не имеет решения. Популярность игры сошла на нет.

Другой пример.

Древняя индийская игра «йога». Считается, что она помогает сосредоточиться, тренирует сообразительность, содействует решению задач с элементами психологии.

Надо одной из фишек непрерывно перешагивать через другие (одну или несколько) фишки по вертикали или горизонтали (но не по диагонали!) и последние удалять с доски. Цель — побить наибольшее количество фишек. Результат считается отличным, если остались три фишки. Но есть последовательность ходов (алгоритм), при котором остается только одна. Таких способов несколько. Обычно, овладев одним, играющий механически повторяет его и уже не ищет новые приемы. Для достижения цели они уже не нужны. А выполнение действий по заранее известным правилам, безусловно, значительно снижает интерес.

Еще одна игра. Ею сейчас увлекаются сотни миллионов людей. Речь идет о кубике, изобретенном преподавателем Будапештского института промышленной эстетики Эрнё Рубиком. Первоначальная цель автора — объяснить студентам, что такое пространство. Нет нужды рассказывать о кубике подробно — о нем знают все. Отмечу только, что, в отличие от рассмотренных игр, где все происходит на плоскости, здесь задача решается в пространстве. Алгоритм решения есть, но очень непростой, многохо-

довый, и поэтому сложить кубик очень нелегко. Необходимо развить необычайную ловкость рук и пространственное мышление. Чтобы добиться успеха, многие люди ежедневно тренируются по пять-шесть часов. В ряде стран проходили национальные соревнования по кубику Рубика, а в Будапеште — даже международные. Мировой рекорд по сборке кубика в 1983 году — девятнадцать секунд, и установил его школьник! Сам Э. Рубик справляется с задачей за одну минуту...

В приведенных примерах все зависит от способностей играющего, от его сообразительности, усердия. Но существуют игры, где этих качеств для достижения успеха вовсе недостаточно, ибо многое зависит еще и от противника, от его способностей, от его сообразительности, от его усердия. Это — интеллектуальные, так называемые детерминированные игры, где есть два соперника: «мы» (то есть «я») и «противник». Здесь смоделированы типичные конфликтные ситуации, которыми полон окружающий нас мир: борьба живых организмов за существование, столкновение классовых интересов, экономическое соперничество, военные конфликты и многое другое. Во всех этих случаях одна сторона должна принимать решения, учитывая возможные противодействия противника. Вот почему в научных учреждениях многих стран уже давно работают над созданием программ для стратегических игр (главным образом шахмат и шашек). Играющие машины помогут решать такие важнейшие задачи, как распределение капиталовложений в промышленность, транспорт и сельское хозяйство, использование природных ресурсов, выбор стратегии в военных операциях и многие другие актуальные проблемы. Можно смело утверждать, что игровые методы поведут людей еще дальше: и в глубины атома, и в необозримые

миры космоса. Вот какое серьезное дело — игра!

Теория игр — один из бурно развивающихся разделов математики. Вкратце она сводится к следующему.

Существует некая конфликтная ситуация. Допустим, что у нас очень опытный и сильный противник, который всегда действует так, чтобы мы оказались в самых неблагоприятных условиях. Мы же должны выработать такие реакции на его действия, такую стратегию, чтобы оказаться в возможно более благоприятном положении даже при самых изощренных поступках соперника.

Теория игр разрабатывает методы решения такого рода задач. Ученым приходится изучать не сами ситуации, а их модели, ибо реальные конфликтные ситуации часто поистине хаотичны, зависят от очень многих факторов и разобраться в них чрезвычайно трудно.

В науке всегда вводится понятие модели, отражающей сходные черты изучаемых объектов и явлений. Упрощенные модели позволяют изучать очень сложные объекты и системы, так как дают возможность исследовать лишь те из их черт, которые существенны для решения поставленной задачи. Собственно, с чем-то подобным вы встречаетесь повседневно, когда решаете сложные математические задачи. И здесь приходится раскладывать решение на отдельные этапы, чтобы упростить изучение стоящих перед нами трудностей и легче достичь цели.

Упрощенные модели переводят на язык математики, или, как говорят, формализуют. Любая формализованная модель конфликтной ситуации в кибернетике называется игрой и характеризуется совокупностью правил, которые определяют, какие действия ее участников допустимы и что означает выигрыш или проигрыш сторон.

Шашки — типичная конфликтная ситуация. Они — удивительно удобная и ценная модель для решения таких задач, которые до последнего времени были подвластны только человеку. Теперь же делается попытка научить машину «думать», то есть создать искусственный интеллект. Но кибернетики встретились с неимоверными трудностями: шашки не очень охотно раскрывают свои секреты.

В принципе все обстоит, казалось бы, очень просто: надо лишь поручить ЭВМ перебрать все возможные варианты игры. Но выяснилось, что такая работа не под силу ни одной, даже самой быстродействующей машине. Как же так? Неужели в шашках так много возможностей? Еще в тридцатые годы московский ученый С. Ф. Голубев подсчитал, что если каждый житель Советского Союза (включая грудных младенцев и дряхлых стариков) будет ежедневно играть по 20 партий и в них не будут повторяться одни и те же позиции, то все возможные положения будут исчерпаны за 600 триллионов лет! Это число никто из нас просто не в силах вообразить!

Есть, правда, другой заманчивый способ: изучить механизмы мышления шашкистов, перевести их на язык математики и дальнейшие заботы препоручить машине. Но вот беда: ни один шашкист не в состоянии объяснить, как он думает. Видимо, механизмы работы мозга столь многогранны, что не поддаются моделированию — во всяком случае на современном этапе развития науки. Недаром основоположник теории игр американский ученый Джон фон Нейман (1903—1957) говорил: «Язык мозга не есть язык математики. Кибернетике еще предстоит обучиться говорить на языке мозга».

Говоря о трудностях программирования, надо упомянуть еще и о том, что многие находки в шашеч-

ной игре связаны с озарением, интуицией, вдохновением. Ведь известны случаи, когда многие и многие годы под толщей шашечной руды пролежали изумруды и только озарение помогло обнаружить их. А как научить этому машину?

Осмелюсь высказать еще одну мысль. В игре, как правило, возникают ситуации, в которых одна сторона имеет какие-то преимущества. Если удалось бы изучить аддитивные свойства различного рода преимуществ, то есть получить их суммарную арифметическую оценку, то, по-видимому, можно было бы исследовать вопрос о том, какие оценки достаточны для победы. На мой взгляд, это существенно помогло бы кибернетикам, работающим над созданием искусственного интеллекта.

Конечно, мы займемся шашками под другим углом зрения. Но стоит помнить, что они, быть может, помогут человечеству открыть новые фундаментальные законы Вселенной.

2. ЧУТЬ-ЧУТЬ ИСТОРИИ

Об истории возникновения и развития шашек известно немного. До сих пор существует множество шашечных игр. Процесс унификации правил, который в шахматах давно завершился, в шашках только начинается. Мы даже не знаем, по каким правилам играли наши далекие предки. Но дошедшие до нас сведения позволяют достоверно судить о древности шашек.

В Лувре экспонируются две шашечные доски времен фараонов. А во время раскопок на знаменитом поле пирамид в Египте была обнаружена гробница, сооруженная для приближенного фараона Тету (Тайту), некоего Меркнера. Росписи на стенах говорят, что вельможей вла-

дели три страсти: охота, рыбная ловля и игра в... шашки.

Правление Тету относится, по одним источникам, к 2700 году, по другим — к 3300 году до нашей эры. Значит, возраст игры приближается, по меньшей мере, к пятидесяти векам.

Исследования немецкого египтолога Бругша в прошлом веке показали, что игра не уступает по древности самому Египту и, может, древнее его, так как мифы свидетельствуют, что египетские боги, равно как и обитатели царства мертвых, играли в нее.

В Британском музее хранится древнегреческое изображение льва и антилопы, играющих в шашки. Упоминания о шашечных играх встречаются в трудах древнегреческого историка Геродота, Платона, о них повествуется в «Одиссее» Гомера, а также у древнеримских писателей Овидия и Сенеки.

Впрочем, одна историческая версия приписывает изобретение шашек греческому воину Паламеду, принимавшему участие в осаде Трои. Ведь она продолжалась десять лет, и, чтобы убить скуку, он якобы и придумал игру в шашки... А обитатели Лидийского государства в Малой Азии, мучимые в годы неурожая голодом, изобрели великолепный способ утолять его... игрой в шашки!

Наиболее серьезной работой по истории шашек до сих пор остается книга «Древность игр в шашки и шахматы», изданная в Москве в 1916 году. Ее написал замечательный шашкист Давыд Иванович Саргин. Автор работал над ней более тридцати лет, тщательно изучая исторические и литературные источники.

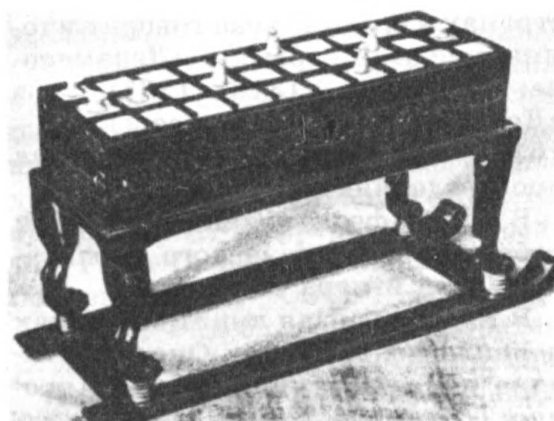
Книга Саргина вышла тиражом всего 300 экземпляров, и вряд ли вам удастся прочитать ее. Но в 1982 году издан очерк ветерана композиции Александра Ивановича Куличихина «История развития рус-

ских шашек». Горячо рекомендую познакомиться с ним.

Саргин доказал, что шашки из Египта проникли в Древний Рим через Грецию и что правила игры имели много общего с современными шашечными системами.

Еще за несколько веков до нашей эры играли на 64-клеточной доске. Шашки были двух цветов, ходили они только вперед. Игра рассматривалась как сражение двух армий. Шашка, прорвавшаяся в глубину лагеря соперника, приобретала повышенные боевые качества, становилась дамкой, способной нападать с тыла. Взятие (ударный ход) производилось перескакиванием через шашки соперника, подобно тому как в бою воин, сразивший своего противника, перешагивал через него, чтобы продолжить наступление.

У римлян игра называлась «латрункули» (от «латро» — воин). Немцы, французы и другие народы называли ее иначе. Но везде употреблялось слово «дама». Это объясняется тем, что в средние века женщина была окружена особым вниманием и почитанием рыцарей. Учтивость была перенесена на игру — дамкой (дамой) названа



Шашки фараона Тутанхамона, правившего с 1400 по 1392 год до нашей эры. Они извлечены из его гробницы в 1922 году. Как видите, в Древнем Египте шашечная доска состояла из тридцати клеток.



Найти лучший ход было не просто во все времена!.. На картине Мишеля Свертса, написанной с натуры в 1652 году в Риме, изображены игроки в шашки. Картина хранится в Государственном музее в Амстердаме.

наиболее сильная, наиболее уважаемая фигура.

О популярности шашек в разных странах в средние века говорит упоминание этой игры и в «Декамероне» Боккаччо (1313—1375), и в «Дон Кихоте» Сервантеса (1547—1616), и в других литературных произведениях.

В эпоху феодализма среди семи добродетелей рыцарского воспитания была и игра в шашки.

В Европе первая книга о шашках появилась в 1547 году. Она была издана в Испании. Ее автор — Антонио Торкемодо.

Появление шашек на Руси связывали с именем киевского князя Владимира Мономаха (1053—1125). Но археологические раскопки показали, что на территории нашей

страны шашки были известны гораздо раньше — в III—IV веках нашей эры. Во многих былинах повествуется о том, что русские богатыри играли в шашки.

Высоко ценил шашки и хорошо играл в них Петр Первый. Он даже ввел их в свои знаменитые «ассамблеи».

Шашкам отдавали дань и другие выдающиеся люди прошлого.

В поэме «Суворов» Константин Симонов повествует, как опальный полководец

...примостив лучину,
В ночном шлафроке, босиком,
Сев по-турецки на овчину,
Играет в шашки с денщиком.

Гавриил Романович Державин, страстный любитель шашек, подарил юному Пушкину шашечную доску в день окончания лицея. Александр Сергеевич упоминает шашки в стихотворении «Зима. Что делать нам в деревне?» и в повести «Арап Петра Великого».

Несомненно, хорошо знал эту игру и Николай Васильевич Гоголь. Об этом свидетельствует талантливое описание поединка Ноздрева с Чичиковым.

До наших дней сохранился стол, за которым прошла не одна шашечная баталия с участием Виссариона Григорьевича Белинского.

Страстным игроком в шашки и шахматы был и Вольтер. Правда, во время игры знаменитый французский философ и писатель очень раздражался, терял выдержку, особенно в плохих положениях. Случалось, он в ярости бросал шашки в лицо своего постоянного соперника, аббата Адамо, когда тот его обыгрывал. С течением времени аббат научился распознавать приближение вспышки гнева: как только позиция становилась проигрышной, Вольтер всегда напевал одну и ту же мелодию. В таких случаях аббат спешно выходил в соседнюю комнату... Вольтер вскоре успокаивался.

вался, и схватки за шашечной доской возобновлялись с новой силой.

Адам Мицкевич посвятил шашкам большую поэму. Вспомним его вдохновенные строки:

Чей ум живей, чей дух способнее к паренью,
Тем шашки лучшее доставят развлечение.

Литературовед и переводчик, друг Маяковского Рита Райт вспоминает: «Вот мы играем в шашки «на позор». После молниеносного проигрыша приходится бить земные поклоны перед дачными воскресными гостями и трижды повторять: «Прости, господи, меня, глупую, за то, что осмелилась пойти против Володи».

Любил играть в шашки выдающийся шахматист Эммануил Ласкер. Это ему принадлежит высказывание: «Шашечная игра — мать шахматной, и достойная мать».

Известно, что Лев Николаевич Толстой серьезно увлекался шахматами. Тем не менее в «Войне и мире» он сравнивает стратегию военного искусства со стратегией шашечной игры: «...Ежели бы полководцы руководствовались разумными причинами, казалось, как ясно должно было быть для Наполеона, что, зайдя за две тысячи верст и принимая сражение с вероятною случайностью потери четверти армии, он шел на верную гибель; и столь же ясно бы должно казаться Кутузову, что, принимая сражение и тоже рискуя потерять четверть армии, он наверное теряет Москву. Для Кутузова это было математически ясно, как ясно то, что ежели в шашках у меня меньше одною шашкой и я буду меняться, я наверное проиграю и поэтому не должен меняться. Когда у противника шестнадцать шашек, а у меня четырнадцать, то я только на одну восьмую слабее его, а когда я помещаюсь тринадцатую шашками, то он будет вдвое сильнее меня».

Приходится, правда, гадать, откуда взялись числа 16 и 14.

Хотя Л. Н. Толстой не был страстным любителем шашек, интерес к игре он сохранил на всю жизнь. Известно, что «Войну и мир» он писал в 60-е годы. Но вот запись в дневнике, сделанная великим писателем 27 апреля 1889 года:

«Пошел к Дьякову. На Смоленском играл в шашки, мне заперли тринадцать (то есть дамку и простую. — В. Г.). Смешно, что было неприятно».

Польский писатель Ежи Гижицкий в своей замечательной книге «С шахматами через века и страны» пишет, что шахматам «Наполеон предпочитал шашки, черпая, между прочим, в этой игре пример для своей тактики на поле боя». Недаром он никогда не расставался со своей перламутровой шашечной доской.

Страстно любил шашки Леонид Николаевич Андреев; ими серьезно увлекались Александр Степанович Грин, Шолом-Алейхем, Фридерик Шопен и многие другие выдающиеся люди.

А вот воспоминание Вильгельма Либкнехта: «Маркс был великолепным игроком в шашки. Он стал таким искусным в этой игре, что было трудно выиграть у него партию. Очень охотно играл он и в шахматы, хотя и не обнаруживал особых успехов».

Можно назвать и многих наших известных современников, высоко ценящих шашечную игру. Среди них Герои Социалистического Труда, лауреаты Ленинской премии ортопед Г. А. Илизаров и композитор Г. В. Свиридов, члены-корреспонденты АН СССР математик Д. К. Фадеев, физик-теоретик И. М. Халатников и многие другие.

Первая русская книга по шашкам была издана в Санкт-Петербурге в 1827 году. Она называется «Руководство к основательному познанию шашечной игры, или Искусство обыгрывать всех в простые шашки». Книга была издана тиражом



Корифей шашечной игры Сергей Андреевич Воронцов (1856—1933).



Корифей шашечной игры Федор Альбертович Каулен (1854—1914).

в... 100 экземпляров. На титуле имя автора не указано. Однако, по свидетельству современников, ее написал знаменитый шахматист и шашист Александр Дмитриевич Петров (1794—1867).

В 30—50-е годы прошлого столетия славой сильнейшего московского шашиста пользовался Иван Петрович Селезнев, известный в шашечной литературе под именем Хромой. О его игре сложены легенды. Селезнев разработал шашечные дебюты, но сведения о его изысканиях сохранились лишь в устной передаче старых московских любителей.

В вышедшей в 1881 году книге «Руководство к изучению шашечной игры» Иван Фоглер пишет, что Селезнев мог после нескольких пер-

вых ходов указать, какая сторона выиграет партию. Во времена Селезнева партии не записывали, и творчество большого мастера не дошло до потомства.

Большую роль в развитии шашек в России сыграла пропагандистская работа М. К. Гоняева (1849—1891), разработавшего первый устав шашечной игры, замечательного исследователя эндшпиля Н. Н. Панкратова (ум. в 1904 г.), Д. И. Саргина (1859—1921), братьев В. И. Шошина (1864—1941) и А. И. Шошина (1878—1906), издававших в 1903 году журнал «Шашечный листок», П. П. Боброва (1862—1911) и многих других.

Велика заслуга в зарождении шашечного движения учителя истории одной из киевских гимназий