

В.Д. Крупский

**Правила шахматной игры в
3-х частях**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 93
ББК 63.3
В11

В11 **В.Д. Крупский**
Правила шахматной игры в 3-х частях / В.Д. Крупский – М.: Книга по Требо-
ванию, 2021. – 145 с.

ISBN 978-5-518-02860-9

ISBN 978-5-518-02860-9

© Издание на русском языке, оформление
«YOYO Media», 2021

© Издание на русском языке, оцифровка,
«Книга по Требованию», 2021

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 первозданном 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.



Серия Книжный Ренессанс

www.samizday.ru/reprint

слѣдовать этому правилу, и потому читающій книгу, долженъ предполагать себя играющимъ бѣлыми шапками, и употребляемыя для сокращенія мѣстоименія *вы*, относить къ бѣлымъ, а *онъ* (вмѣсто: противникъ) къ чернымъ шапкамъ.

ГЛАВА II.

О ХОДАХЪ ШАШЕКЪ.

1. Пѣшки ходятъ по прямому направленію (*), всегда впередъ, но никогда ни назадъ, ни въ сторону, и на одинъ только шагъ, т. е. на ближайшій квадратъ, исключая перваго хода, въ который каждая пѣшка можетъ сдѣлать два шага, т. е. перескочить черезъ одно поле и стать на мѣсто одинаковаго цвѣта съ прежнимъ.

(*) *Прямое направленіе* или *прямая линія* не принимаются здѣсь въ смыслѣ математическомъ, но такъ называется всякая линія полей, перпендикулярная къ какимъ-нибудь двумъ сторонамъ шахматной доски, для отличія отъ *косвеннаго направленія* или *косвенной линіи* квадратовъ, пересѣкающихъ стороны шахматной доски косвенно; слѣд. косвенная линія состоитъ всегда изъ полей одинаковаго, а прямая изъ полей попеременно чернаго и бѣлаго цвѣта.

2. Конь ходитъ по восьми направленіямъ на третье поле, противнаго съ прежнимъ цвѣта, т. е. дѣлаетъ за одинъ разъ два шага: первый по косвенной, а второй по прямой, или первый по прямой, а второй по косвенной линіи, не становясь только рядомъ съ прежнимъ мѣстомъ. Слѣдовательно конь съ одного мѣста можетъ сдѣлать 8 различныхъ ходовъ.

3. Слонъ ходитъ по косвеннымъ линіямъ на каждое ихъ поле, слѣдовательно становится на поля только одинаковаго цвѣта.

4. Ладья ходитъ по прямымъ линіямъ на каждое ихъ мѣсто, занимая по произволу поля и бѣлаго и чернаго цвѣта.

5. Ферзь соединяетъ въ себѣ ходы ладьи и слона, т. е. становится на каждое поле, лежащее въ прямомъ или косвенномъ направленіи съ прежнимъ ея мѣстомъ.

6. Король ходитъ, какъ и ферзь, по разнымъ направленіямъ, съ тою разницею, что дѣлаетъ одинъ только шагъ, становясь на ближайшее поле. Онъ, кромѣ обыкновенныхъ ходовъ, можетъ дѣлать совокупный ходъ съ одною изъ ладей, что называется *рокировать* (см. гл. 4). На фигурахъ 1, 2 и 3 показаны всѣ направленія, по которымъ можетъ ходить каждая шашка.

Волякая шашка можетъ стать на мѣсто, занятое шашкой противника; въ такомъ случаѣ непріятельская снимается съ доски, и это называется: *взять* или *убить шашку*. Подъ это правило не подходятъ пѣшки, которыя могутъ брать только въ косвенномъ направленіи на ближайшихъ поляхъ по правую или лѣвую сторону впереди лежащихъ (фиг. 3), слѣдовательно пѣшка, убивъ шашку противника, сходить съ своей линіи.

ГЛАВА III.

ИСКУССТВЕННОЕ ДѢЛЕНИЕ ШАХМАТНОЙ ДОСКИ.

Шахматная доска, для лучшаго объясненія теоріи игры, раздѣляется условно:

1. На *два горизонтальныхъ половины*, назначаемыя одна для игры бѣлыхъ, а другая для игры черныхъ шашекъ. Переступить шашкою на черную половину значить *вести ее въ игру противника*. Первая половина съ каждой стороны служитъ вообще для первоначальнаго развитія игры. Шашки на ней бывають .

болѣе въ оборонительномъ, нежели въ наступательномъ положеніи; введенныя же въ игру противника, дѣйствуютъ болѣе наступательно, нежели оборонительно, и сила ихъ увеличивается. Движеніе пѣшекъ на второй половинѣ бываетъ всегда наступательное; достоинство ихъ повышается съ каждымъ шагомъ до того, что на предпоследней линіи онѣ сравниваются иногда съ ферземъ и дѣлаютъ противъ него розыгрышъ. Конь въ первой половинѣ можетъ угрожать только двумъ, или наибольшее, четыремъ шашкамъ противника; вступивъ же на вторую, можетъ атаковать разомъ шесть и даже восемь. Однако наступательныя движенія, чтобы они были успѣшны и не вводили въ потери, должно начинать не прежде, какъ послѣ первоначальнаго развитія игры на своей половинѣ.

2. На *четыре квадрата* (фиг. 5): 28 крайнихъ полей составляютъ первый; 20 прилетающихъ къ крайнимъ — второй; 12 окружающихъ середину — третій, и, наконецъ, 4 среднихъ — четвертый.

Достоинство шашекъ не всегда постоянно. Кромѣ относительной силы, опредѣляемой взаимнымъ положе-

нѣмъ въ разсужденіи другихъ ^{*}шашекъ, стойность ихъ еще болѣе разнится отъ занимаемаго ими мѣста. Ее-то только чрезъ условное раздѣленіе доски на четыре объясненные квадрата съ точностію опредѣлить можно; такъ наприм. ферзь со всѣхъ мѣсть 1-го квадрата дѣйствуетъ въ пяти, а изъ угла даже только въ трехъ направленіяхъ на 21 поле; со 2-го въ восьми направленіяхъ господствуетъ надъ 23-мя, съ 3-го надъ 25-ью, а съ четвертаго надъ 28-ью полями.

3. На 16 *рядовъ полей* или *линій* (фиг. 6); изъ нихъ двѣ ближайшія къ игрокамъ и 6 имъ параллельныхъ, составляютъ 8 *горизонтальныхъ*, а двѣ боковыя съ шестью, какъ параллельными, 8 *вертикальныхъ* *линій*. Какъ тѣ, такъ и другія имѣютъ числовыя названія, считая отъ чернаго поля, лежащаго на лѣвой сторонѣ игрока, имѣющаго бѣлыя шашки. Такимъ образомъ линія бѣлыхъ офицеровъ (ah) есть 1-я, черныхъ офицеровъ (a'h') — 8-я; бѣлыхъ пѣшекъ (ik) 2-я, а — черныхъ пѣшекъ (i'k') 7-я горизонтальныхъ линій.

Вертикальныя линіи, кромѣ числовыхъ названій, имѣютъ еще другія, отъ занимающихъ ихъ офицеровъ,

1, Вертикальная линия (aa') есть линия ферзевой ладьи.

2-я верт. линіи (bb') ферзева коня.

3 — — (cc') ферзева слона.

4 — — (dd') ферзя.

5 — — (ee') короля.

6 — — (ff) королевскаго слона.

7 — — (gg') королевскаго коня.

8 — — (hh') королевской ладьи.

4 и 5 линіи вмѣстѣ, называются средними *горизонтальными* или *вертикальными* (смотря по направленію) или просто *средними* линіями; 1-я и 8-я точно такъ же получаютъ названія *крайнихъ*, а 7-я и 2-я *предпоследнихъ* линій.

4. На 64 *квадрата* или *поля*, для означенія которыхъ есть много способовъ. Не входя въ ихъ описаніе, я объясню только принятый мною; который, кажется, будетъ всѣхъ легче. Ясно, что всякое поле можно разсматривать какъ взаимное пересѣченіе одной горизонтальной и одной вертикальной линіи, въ которыхъ оно находится, и притомъ принадлежитъ только двумъ такимъ линіямъ; то числовыя названія линій, соединенныя въ одинъ условный знакъ, будутъ

знакомъ, выражающимъ общій ихъ квадратъ. Соблю-
дая всегда правило, чтобы названія вертикальныхъ
линій занимали постоянно первое, а горизонтальныхъ
второе мѣсто знака, будемъ имѣть легкій способъ вы-
ражать каждое поле шахматной доски условно. Такимъ
образомъ 34 будетъ на 3-й вертикальной линіи четвер-
тое снизу поле; 11 угловое поле ладьи бѣлаго ферзя;
88 противоположній ему уголъ; 48 мѣсто ферзя про-
тивника. Должно помнить, что 34, 11, 88 и 48 не
есть числа, но условные знаки, составленные изъ
двухъ числовыхъ названій извѣстныхъ рядовъ. На
фигурѣ 7 всѣ поля означены ихъ знаками.

Способъ и значенія полей служатъ для легкости
и понятнаго выраженія ходовъ и положенія всѣхъ
шашекъ. Для сего въ первомъ случаѣ знакъ шашки
становится передъ знакомъ занимаемаго ею поля, а
во второмъ знакъ занимаемаго поля становится между
знакомъ шашки и мѣста, на которое она ходитъ, отдѣ-
ляя его отъ знака прежняго мѣста точкой. Такимъ
образомъ Кр. 46 означаетъ, что король стоитъ на 6-мъ
снизу полѣ 4-й вертикальной линіи; а Л. 81. 31 что
ладья изъ 8-го поля первой горизонтальной линіи идетъ
на 3-е поле той же линіи.

ГЛАВА IV.

ТЕХНИЧЕСКІЯ СЛОВА, ВЪ ШАХМАТНОЙ ИГРѢ УПОТРЕБЛЯЕМЫЯ.

ШАХЪ (Échec.)

Король находится подъ *шахомъ*, когда онъ можетъ быть взятъ какой-нибудь пашкой; напр. ежели Ч. Кр. стоять въ 18, а Б. Ф. на 14. При всякомъ ходѣ, дѣлющемъ королю шахъ, должно предупредить его словами: «шахъ королю.» Шахъ бываетъ

а) *Относительный* (Échec à la decouverte). Онъ дѣлается одной пашкой черезъ ходъ другой, которою первая была закрыта; напр. если Ч. Кр. стоять въ 18, и вашъ слонъ, занимающій 54, закрыть пѣшкой 45; то вы, подвигая пѣшку на 46, говорите «шахъ королю», который въ этомъ случаѣ есть шахъ отслоненный.

б. *Двойной* (Échec double), когда король получаетъ шахъ разомъ отъ двухъ пашекъ; напр. ежели въ положеніи

Бѣлыя: Ф. 13; С. 14.

Черныя: Кр. 18.

Вы сдѣлаете ходъ С. 14. 36, то противникъ будетъ подѣ двойнымъ шахомъ.

с) *Безпрерывный* (Échec perpétuel), когда король, освободившись отъ одного шаха, сейчасъ же получаетъ другой, и такимъ образомъ продолжается нѣсколько ходовъ.

М А Т Ъ.

Когда король находится въ такомъ положеніи, что, получивши шахъ отъ какой-нибудь шашки, не можетъ никакимъ способомъ избавиться отъ того, чтобы не быть взятымъ ею или другою шашкою. Мать противнику есть цѣль игры, которой оканчивается партія; такъ въ положеніи.

Бѣлыя: Кр. 46; Л. 87; К. 56.

Черныя: Кр. 58; Ф. 15; Л. 18; С. 86.

Вы, сходя Л. 87. 57, дѣлаете мать противнику и выигрываете у него партію. При такомъ последнемъ ходѣ всегда говорится: «шахъ и мать», или просто: «мать». Мать бываетъ:

а) *Сильной*, когда одинъ изъ игроковъ сдѣлалъ другому мать, и самъ того не выдавши.

b) *Стыснутый*. Онъ дается тогда, когда король такъ окруженъ другими шашками, что имѣеть только одинъ выходъ, въ которомъ и получаетъ мать. Въ такомъ положеніи всякой офицеръ, безъ помощи другихъ шашекъ, можетъ его сдѣлать; напр. въ положеніи

Бѣлыя: Кр. 11; Сл. 14.

Черныя: Кр. 18; С. 28; П. 17.

Вы дѣлаете стыснутый мать, сходявъ С. 14. 36.

c) *Запертый*. Его можетъ сдѣлать только конь, когда король совершенно окруженъ шашками и не имѣеть ни одного хода. Напр. въ положеніи

Бѣлыя: Кр. 32; К. 46.

Черныя: Кр. 88; Л. 78; ПП. 77 и 87.

Бѣлый, двинувъ коня 46. 67, дѣлаетъ мать запертый.

d) *Школьный* дается неумѣющему играть на четвертомъ отъ начала игры ходу, или вообще при началѣ игры.