

**Лабурдоне Луи Шарль де**

**Новейшее начертание о  
шахматной игре**

**Москва  
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8  
ББК 77.056я92  
Л83

Л83      **Луи Шарль де Л.**  
Новейшее начертание о шахматной игре / Лабурдоне Луи Шарль де – М.: Книга по Требо-  
ванию, 2023. – 228 с.

**ISBN 978-5-519-92155-8**

Культура. Наука. Просвещение. Физическая культура и спорт. Шахматы. История.  
Франция. Персоналии шахматистов. Лабурдоне Луи Шарль де 1795-1840 - шахматист.  
Исследование и характеристика деятельности. Методы работы. Практическое руководство

**ISBN 978-5-519-92155-8**

© 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.

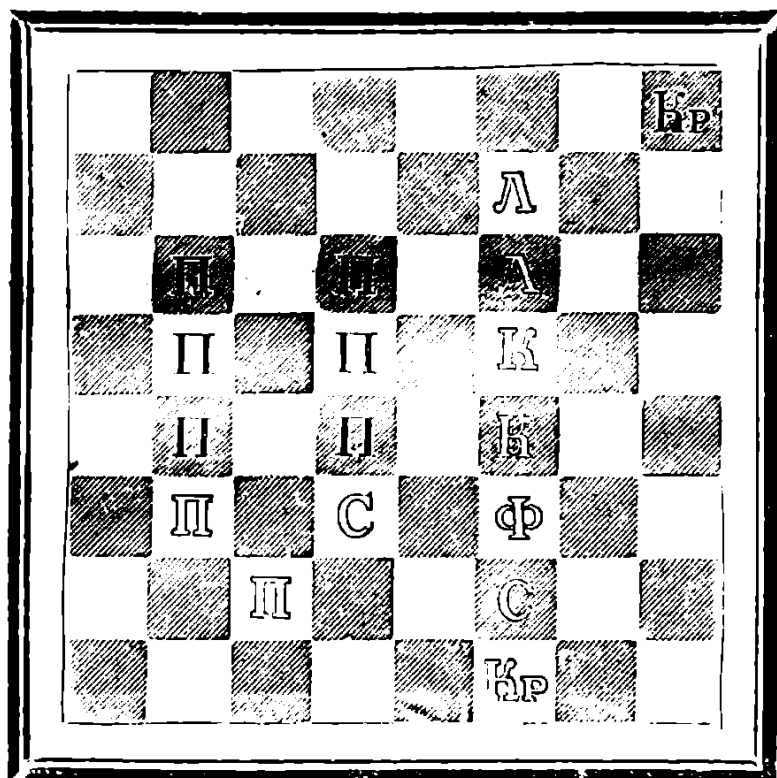


# НОВѢЙШЕЕ НАЧЕРТАНІЕ

О

## ШАХМАТНОЙ ИГРЫ.

МАТЬ НА 81-МЪ ХОДУ.



БѢЛЫЙ дѣлаетъ матъ пѣшкою слона Ферзя, не взявъ ни одной черной пѣшки и не допуская ихъ двинутся съ мѣста. (см. рѣшеніе этого удара въ концѣ 1-й главы, во 2-й книгѣ).



---

---

## ИЗЪЯСНЕНІЕ

*чертежа, и условія означенія игры.*

---

Чертежъ на страницѣ 18 изображаетъ Шахматную доску, лежащую такимъ образомъ предъ играющимъ бѣлыми шашками, что у обоихъ игроковъ съ правой руки находится красугольная клетка бѣлая.

Каждая шашка означается заглавною буквою ея наименованія (\*). Бѣлыя шашки

---

(\*) А именно :

Вмѣсто **КОРОЛЯ**, пишутъ сокращенно **Кр.**

— **ФЕРЗА**. . . . . **Ф.**

— **СЛОНА**. . . . . **С.**

— **КОНЯ**. . . . . **К.**

— **ЛАДЫ**. . . . . **Л.**

— **ПЬШКИ**. . . . . **П.**

Всѣ шашки, кромѣ Короля и Пьшекъ, называются вообще Офицерами.

означаются сквозными, а черныя шашки совершенно черными буквами.

Шахматная доска раздѣлена на 64 равныхъ квадрата или кѣтки, а именно: на 8-мъ параллельныхъ полосъ, означенныхъ буквами *а б в г д е ж з*; каждая полоса содержитъ по 8-ми равныхъ квадратовъ подъ номерами *1 2 3 4 5 6 7 8*. Это раздѣленіе служитъ къ указанію кѣтокъ или мѣстъ, занимаемыхъ шашками на шахматной доскѣ, и для означенія требуемыхъ передвиженій.

По цвѣту шашекъ одна игра называется: *бѣлою*, а другая: *черною*. Также, дабы отличить обѣ игры въ примѣчаніяхъ, и для избѣжанія повтореній, о бѣлой игрѣ говорится во второмъ лицѣ, на пр.: *вы играете Ферземъ*; о черной игрѣ говорится въ третьемъ лицѣ: *онъ ходитъ Конемъ*, или *они идутъ Слономъ*. Первоначальное размѣщеніе шашекъ предъ игрою должно быть всегда одинаково съ изображеніемъ на приложенномъ

здѣсь чертежъ; тамъ видно, что бѣлыя шашки разставлены на 8-ми горизонтальныхъ клеткахъ, означенныхъ номеромъ 1; такъ что на клеткѣ а1 находится ладія Ферзъ; на b1 ся Конь, и проч. Бѣлыя пѣшки занимаютъ 8-мъ клетокъ, означенныхъ подъ номеромъ 2. Черныя шашки находятся на противоположномъ краю шахматной доски, на 8-ми клеткахъ горизонтальной полосы, означенной подъ 8-мъ номеромъ, а черныя пѣшки на полостъ 7-го номера.

Все различіе въ расположеніи обѣихъ игровъ въ томъ, что въ бѣлой игрѣ Король всегда на правой сторонѣ, а въ черной постоянно на лѣвой.

Въ принятомъ здѣсь означеніи цифры, поставленныя въ началѣ строки, означаютъ порядокъ ходовъ; потомъ пишется заглавная буква передвигаемой шашки, такъ что тотчасъ видно, какую шашку нужно двинуть. Потому что каждый ходъ состоитъ въ передвиженіи одной шашки съ мѣста на другое, то

для указанія того означаютъ: во первыхъ клѣтку, съ которой шашку подлежитъ сдвинуть, а потомъ клѣтку, на которую ее должно поставить.

Слѣд. первая буква и первая цифра означенія указываютъ мѣсто, гдѣ находится шашка, которую желаютъ двинуть, а отдѣляющія отъ нихъ чертою, другая буква и другая цифра указываютъ мѣсто, куда ту же самую шашку нужно поставить.

На пр. Если на второмъ ходу вы играете слопомъ Короля на четвертый квадратъ слона Ферзя, то будетъ написано 2 Се 1—в4, и т. п. (\*)

(\*) *Описаніе ходовъ каждой шашки въ Шахматной игрѣ:* 1.) **ПЬШКА**, ходитъ прямо по перпендикулярному направленію; — пѣшка, выступая въ первый разъ съ своего мѣста, можетъ двинуться на два шага, то есть: стать на второй клѣткѣ отъ прежняго своего мѣ-

Это простое и точное означеніе гораздо сокращеніе обыкновеннаго; но оно также весьма удобно для показанія расположенія

---

ста; въ послѣдствіи, и вообще всегда ступаетъ только на одинъ шагъ, т. е. съ кѣтки на кѣтку впередъ по перпендикулярной линіи. Такимъ образомъ пѣшка «2 можетъ въ первый разъ стать или на «3 или на «4; а въ послѣдствіи съ «3 перейти на «4; или съ «4 на «5.— Пѣшка назадъ не ходитъ и не беретъ.—Пѣшка беретъ не прямо по линіи своего движенія, а вкось или вправо или влево на соседственную кѣтку по діагонали того квадрата, на которомъ находится. Когда пѣшка беретъ, то она становится на мѣсто той пашки, которую взяла. На пр. Пѣшка «2 можетъ въ первый разъ стать на «3, или на «4; положимъ, что она стала на эту послѣднюю кѣтку, то въ послѣдствіи можетъ идти на «5; потомъ на «6 и т. д. Но пусть достигнувъ «5, она встрѣтила непріятельскую пѣшку на «6, то движеніе пѣшки будетъ остановлено; равно, если бы вмѣсто пѣшки встрѣтила на этомъ мѣстѣ офицера. Буде же она встрѣтила офицера противника не на «6, а на «6, то пѣшка могла бы его взять, перемѣстись съ «5 на «6, и продолжать потомъ движеніе по новому направленію

игры, которую желаютъ продолжать, и для сохраненія вида занимательнаго удара

---

на с7, и т. д. То же самое, если бы встрѣтила не офицера, а пѣшку противника. Когда пѣшка достигнетъ крайней горизонтальной линіи, то дѣлается доведью, можно взамѣну ея требовать другаго Ферзя, или третяго коня, или всякаго иного Офицера, по желанію.

2) СЛОНЪ. У каждаго игрока два слона: одинъ ставится первоначально, — какъ означено прежде — на белой, а другой на черной клѣткѣ. Слонъ ходитъ по діагональной линіи квадратовъ того только цвѣта, и которомъ первоначально поставленъ. Въ этомъ направленіи онъ можетъ ходить впередъ и назадъ, съ клѣтки на сосѣдственную клѣтку, или перебѣгать всю линію съ конца на конецъ доски, или только нѣкоторую часть по усмотренію, если только на этой линіи нѣтъ шаекъ, заслоняющихъ ему движеніе. Слонъ беретъ и тому же направленію, по которому ходитъ, и ставится на мѣсто той шапки, которую возьметъ. Напр. Слонъ, стоящій на клѣткѣ с1, можетъ двинуться на е или на с3 или на с4, или прямо съ с1 на с4, потомъ съ с1 на е6, потомъ съ е6 на е2; но буде по этомъ

Дабы выразить, что у противника берутъ шапку, то ставятъ на концѣ означенія хода въ точки:

---

аправленно стоитъ своя шапка на ж<sup>4</sup>, то Слонъ съ 6 не можетъ передвинуться на з2, а только на с<sup>4</sup> или 5; а если бы вмѣсто своей шапки на ж<sup>5</sup> находилась шапка противника, то Слонъ могъ бы ее взять, передвинувшись съ е6 на ея мѣсто, то есть на ж<sup>3</sup> и т. п.

3) **ЛАДЬЯ**, ходитъ прямо впередъ или назадъ, и въ бокъ направо или налево, по перпендикулярному или горизонтальному направленіямъ, съ кѣтки на кѣтку, или съ одного конца линіи на другой, если по ней нѣтъ шашекъ, препятствующихъ движенію. — Ладья еретъ по всемъ тѣмъ направленіямъ, по которымъ одинъ и становится на мѣстѣ той шапки, которую возьметъ. Движенія Ладьи и Слона довольно схожи; разница только въ томъ, что ладья дѣйствуетъ по горизонтальнымъ и вертикальнымъ линіямъ, а Слонъ по діагоналямъ. Ладья дѣйствуетъ по кѣткамъ разныхъ цвѣтовъ, а Слонъ только по кѣткамъ одного цвѣта. — Напр. если ладья находится на кѣткѣ б1, то можетъ двинуться на б2, потомъ на б3, потомъ на б8, на ж8, на

Когда Королю противника дѣлають Шахъ то это всегда означаютъ крестомъ  $\times$

---

ж6, потомъ можетъ взять непріятельскую шапку и клеткѣ е6, потомъ можетъ стать на е1; но если бы на е2 находилась какая нибудь иная шапка, то ладья н могла бы съ е6 двинуться на е1, а только на е3, на е4, или е5 и т. п.

4.) **ФЕРЗЬ**, имѣетъ ходы и дѣйствія всѣхъ шашекъ кромѣ Коня; беретъ такимъ же образомъ, какъ и другія шапки, т. е. становится на мѣсто той шапки, которую возьметъ.

5.) **КОРОЛЬ**: Можетъ ходить съ мѣста на каждую сосѣдственную клетку, по всѣмъ направленіямъ; впередъ, назадъ, вправо, влево и вкось по діагоналямъ. На прѣмѣ Король, находясь на клеткѣ d4, можетъ ступить на клетку e5 или на c5, или на e4, или на c4, или на e3, или на c3, или на e5, или на c5, или на e3. Если на той клеткѣ, къ Королю можетъ ступить, находится непріятельскъ шапка, то онъ можетъ ее взять, занявъ ея мѣсто. Если шапка противника угрожаетъ Королю опасности его взять, то о томъ предъявляютъ, говоря: **ШАХ**