

С. Муравьев

**Как научиться хорошо играть
в шашки**

**Москва
«Книга по Требованию»**

УДК 379.8
ББК 77
С11

С11 **С. Муравьев**
Как научиться хорошо играть в шашки / С. Муравьев – М.: Книга по Требованию, 2021. – 46 с.

ISBN 978-5-458-35028-0

Старинная книга с основами шашечной игры: доска, расстановка, обозначение полей, правила, нотация и т.д. В книге в качестве примеров приводятся несколько партий и даются позиции для самостоятельного решения. В конце книги даются краткие правила игры в поддавки и упоминается "французская игра в дамки" (стоклеточные шашки).

ISBN 978-5-458-35028-0

© 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.

с 1 и т. д. до h 1, второй рядъ а 2, b 2, с 2 и т. д., до h 2, и такимъ образомъ всѣ восемь рядовъ.

Разстановка фигуръ показана нами на рис. 2. При разстановкѣ слѣдуетъ наблюдать, чтобы у каждаго игрока крайнее лѣвое нижнее поле было чернымъ. Въ нѣкоторыхъ мѣстностяхъ принято фигуры разставлять по бѣлымъ полямъ, въ такомъ случаѣ доска кладется такъ, чтобы крайнее лѣвое нижнее поле было бѣлымъ.

Для самой игры совершенно безразлично на бѣлыхъ или на черныхъ поляхъ стоятъ фигуры.

Однако, какъ болѣе принято, такъ и мы будемъ придерживаться порядка изображеннаго на рис. 2-мъ.

Фигуры обозначаются по мѣстонахожденію, такъ напр., b 2—с 3, значитъ, что фигура стоящая на b 2 перешла на с 3. При игрѣ въ дамки фигуры подвигаются лишь впередъ, и притомъ по чернымъ полямъ. Бѣлая партія начинаетъ, дѣлаетъ одинъ ходъ, тогда черная дѣлаетъ ходъ и т. д. по очереди. Обѣ партіи приближаются другъ къ другу. Если чужая фигура находится на полѣ непосредственно передъ другою, а за нею поле свободно, то чужая фигура берется. Это совершается такимъ образомъ, что бьющую фигуру ставятъ на поле за чужою фигурою, а эту послѣднюю удаляютъ съ доски. Если рядъ чужихъ фигуръ находится въ такомъ положеніи, что между каждыми двумя изъ нихъ находится пустое поле, то берется сразу весь рядъ. На рис. 3-мъ напр.

если ходъ бѣлыхъ, фигура е 1 можетъ идти на g 3 и взять чужую фигуру f 2. Но бѣлые же могутъ сдѣлать вмѣсто упомянутого также другой, лучшій ходъ, а именно отъ d 2 до f 8, и при этомъ бить три чужихъ фигуры c 3, c 5 и e 7. Это возможно лишь потому, что между этими тремя фигурами находится по свободному полю. Если же бы былъ ходъ черныхъ, то фигура e 7 могла бы пойти на c 1, сбивая при этомъ чужія фигуры f 6, f 4 и d 2.

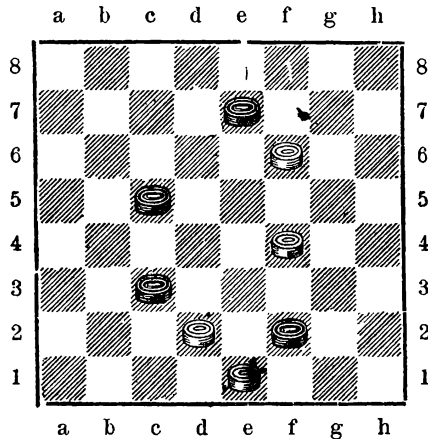


Рис. 3.

Сбиваніе фигуръ при записываніи обозначается $\times$, который ставится за обозначеніемъ фигуры. Если заразъ бьютъ нѣсколько фигуръ, то ставятъ столько же крестовъ—d 2—f 8 $\times \times \times$ обозначаетъ, что фигура d 2 пошла на f 8, приэтомъ сбивая на пути три чужія фигуры c 3, c 5 и e 7.

Каждая партія (игрокъ) должна стараться своими фигурами проникнуть по возможности дальше, чтобы

попасть въ дамки. Каждая фигура, попавшая въ послѣдній рядъ, для бѣлыхъ это восьмой, для черныхъ—первый, превращается въ дамку. При игрѣ это обозначаетъ тѣмъ, что на простую фигуру кладутъ еще одну одноцвѣтную на верхъ или шашка перевертывается другой стороной.

При записи дамка обозначается буквою D.

Между тѣмъ, какъ каждая фигура можетъ перейти лишь на послѣдующее поле впередъ и при сбиваніи должна находиться непосредственно передъ чужою фигурою, дамка можетъ переходить по всей линіи на которой она стоитъ, безъ всякаго ограниченія впередъ или назадъ. При сбиваніи ей не необходимо стоять непосредственно у фигуры, а она можетъ пойти на любое поле за фигурою. Далѣе дамка можетъ однимъ ходомъ бить нѣсколько фигуръ хотя бы между каждыми двумя изъ нихъ разстояніе было бы болѣе одного поля.

Для поясненія всего сказаннаго служить рисунокъ 4 й.

Если ходъ бѣлыхъ, то дамка b 4 однимъ ходомъ можетъ пойти на e 7, b 4 и e 1 и сбить черныя фигуры c 5, g 5 и f 2. Между этими фигурами разстояніе болѣе одного поля, но дамка все-таки ихъ можетъ сбить. Если же бы былъ ходъ черныхъ, то c 5 могло бы пойти на a 3 и сбить бѣлую дамку, или же h 8 могло бы пойти на f 6 и бѣлая фигура, могущая черезъ одинъ ходъ сдѣлаться дамкою, пропала бы—была бы сбита.

Предположимъ, что черныя сдѣлали этотъ ходъ, тогда бѣлая дамка уже не могла бы сбить три фигуры, такъ какъ на линіи отъ a 3 къ f 8 только одна фигура c 5, которая могла бы быть сбита, остальные же двѣ фигуры f 6 и g 5 не могутъ быть сбиты, ибо между ними нѣтъ свободнаго поля, при чемъ еще благодаря этому также сохранена фигура f 2.

Слѣдовательно дамка не можетъ бить двѣ или нѣсколько чужихъ фигуръ, между которыми не находится свободнаго поля и можетъ бить если между ними находится одно или нѣсколько свободныхъ полей.

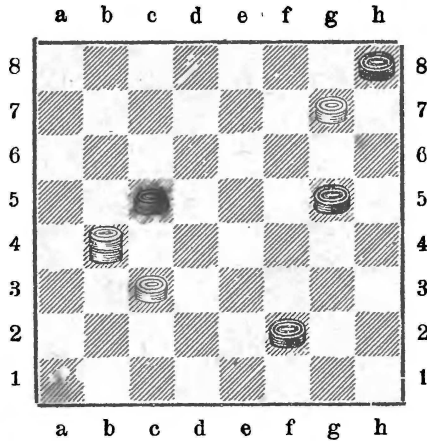


Рис. 4.

Цѣль игры заключается въ томъ, чтобы у противной партіи сбить всѣ фигуры, или такъ закрыть, чтобы онѣ не могли больше ходить.

Для достиженія этого стараются фигуры довести по возможности до послѣдняго ряда полей, дабы

сдѣлать скорѣе дамки. Такъ какъ дамки значительно сильнѣе обыкновенныхъ фигуръ, то при помощи ихъ скорѣе достигается конечная цѣль игры.

Въ то время какъ при игрѣ въ шахматы можно сбивать по желанію, при игрѣ въ шашки существуетъ обязанность бить фигуру. Каждый игрокъ, если только представляется случай, долженъ бить фигуру противника. Относительно обязательства бить, какъ и относительно производства самаго сбиванія существуютъ въ разныхъ мѣстностяхъ неодинаковыя правила.

Въ предыдущемъ указаніи нами говорилось, что фигуры могутъ бить только впередъ, дамка же имѣетъ право бить и назадъ. При польской же игрѣ, хотя все фигуры (за исключеніемъ дамки) ходятъ обязательно впередъ, бить они могутъ и назадъ, при этомъ по тѣмъ же правиламъ какъ и впередъ. Представимъ это для ясности на рисункѣ 5-мъ.

Если ходъ бѣлыхъ, то бѣлая фигура b 4 можетъ однимъ разомъ идти на d 2, f 4 и h 2 и поэтому взять черныя фигуры c 3, e 3 и g 3. Если же бы былъ ходъ черныхъ, то фигура c 3 пошла бы на a 5, c 7 и e 5 и сбила бы такимъ образомъ три бѣлыя фигуры b 4, b 6 и d 6.

Иногда, у многихъ игроковъ существуетъ обычай, что та фигура, которая бы могла бить, но этого не сдѣлала, убирается—„сдувается“ съ доски. У нѣкоторыхъ же игроковъ этого правила не существуетъ, у нихъ считается сбиваніе съ доски чужой фигуры не обязательнымъ.

Нельзя, слѣдовательно, если бы это представило и большую выгоду, оставить фигуру и дать ее „сдуть“, а необходимо бить.

Иногда представляется случай бить заразъ въ нѣсколькихъ мѣстахъ, относительно чего существуетъ, смотря по мѣстности, также нѣсколько правилъ.

Или же право выбора предоставляется играющему, или же онъ по особо существующему правилу долженъ бить тамъ, гдѣ онъ можетъ взять наибольшее число фигуръ.

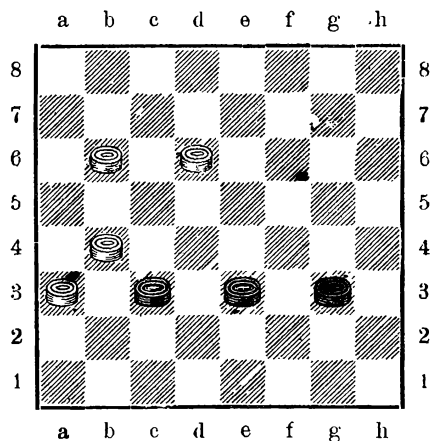


Рис. 5.

Если же фигура при сбиваніи попадетъ на послѣдній рядъ, т. е. туда, гдѣ она должна превратиться въ дамку, но ей еще надо будетъ сбить фигуру опять назадъ (по польски) то, благодаря этому послѣднему (необязательному) ходу, фигура не превращается въ дамку.

Предположимъ, что черныя фигуры стоятъ на с 7 и е 7, а бѣлая на b 6. Если теперь ходъ бѣлой, то она должна бы пойти черезъ d 8 на f 6. Она при этомъ, однако, не можетъ на d 8 превратиться въ дамку. Она дамкою была бы тогда, если бы не было еще черной фигуры е 7 и она бы осталась на d 8.

Ни одна фигура, ни дамка, не можетъ перескакивать черезъ собственныя фигуры.

Игра въ шашки требуетъ много тонкостей, хотя она къ сожалѣнiю играется многими только механически, предоставляя исходъ ея случаю.

По вышеуказанному ясно, что передъ началомъ игры слѣдуетъ съ партнеромъ сговориться, какихъ правилъ онъ согласенъ придерживаться. Впередъ ли только онъ бьетъ, или также назадъ, „сдуваетъ“ ли онъ или нѣтъ, предоставляется ли выборъ хода при возможности бить въ нѣсколькихъ мѣстахъ, и слѣдуетъ ли бить тамъ, гдѣ берется наибольшее число фигуръ.

По нашему мнѣнiю болѣе правильнымъ должно признать игру при которой можно бить и назадъ, но ходить только впередъ, и при возможности бить въ нѣсколькихъ мѣстахъ, предоставляя право выбора, что же касается „сдуванiя“, то его не признавать.

Этотъ способъ игры и имѣется нами въ виду при всемъ дальнѣйшемъ поясненiи.

Приведемъ здѣсь перечень наиболѣе употребительныхъ начинанiй игры, или открытiй ходовъ.

Перечень употребительныхъ начинаній.

- | | | | |
|----------|----------|----------|----------|
| 1. | | 2. | |
| 1. c3—d4 | 1. f6—e5 | 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| 2. d4—f6 | 2. g7—c5 | 2. b2—c3 | 2. f6—g5 |
| 3. a2—c3 | 3. h8—g7 | 3. a1—b2 | |
| 3. | | 4. | |
| 1. c3—b4 | 1. d6—e5 | 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| | | 2. b2—c3 | 2. f6—g5 |
| | | 3. g3—h4 | |
| 5. | | 6. | |
| 1. c3—d4 | 1. d6—c5 | 1. c3—d4 | 1. f6—g5 |
| 2. g3—f4 | 2. f6—g5 | 2. d4—c5 | |
| 3. f2—g3 | | | |
| 7. | | 8. | |
| 1. c3—d4 | 1. f6—g5 | 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| 2. d4—e5 | | 2. b2—c3 | 2. f6—g5 |
| | | 3. c3—b4 | |
| 9. | | 10. | |
| 1. c3—d4 | 1. d6—c5 | 1. c3—d4 | 1. b6—a5 |
| 2. g3—f4 | 2. f6—g5 | 2. b2—c3 | 2. a7—b6 |
| 3. h2—g3 | | | |
| 11. | | 12. | |
| 1. c3—d4 | 1. b6—c5 | 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| | | 2. g3—h4 | |
| 13. | | 14. | |
| 1. c3—d4 | 1. d6—c5 | 1. c3—b4 | |
| 2. g3—f4 | 2. c7—d6 | | |

15.

- | | |
|----------|----------|
| 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| 2. d2—c3 | |

16.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. c3—d4 | 1. f6—e5 |
| 2. d4—f6× | 2. g7—e5 |
| 3. a3—b4 | 3. h8—g7 |
| 4. b4—a5 | 4. g7—f6 |
| 5. e3—f4 | 5. b6—c5 |

17.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. c3—d4 | 1. f6—e5 |
| 2. d4—f6× | 2. e7—g5× |
| 3. g3—h4 | 3. b6—c5 |
| 4. h4—f6 | 4. g7—e5 |
| 5. b2—c3× | 5. f8—g7 |

18.

- | | |
|----------|----------|
| 1. c3—d4 | 1. f6—g5 |
| 2. g3—h4 | 2. g7—f5 |
| 3. b2—c3 | 3. d6—c5 |
| 4. a1—b2 | 4. c7—d6 |

19.

- | | |
|-----------|------------|
| 1. c3—d4 | 1. d6—c5 |
| 2. g3—f4 | 2. c7—d6 |
| 3. b2—c3 | 3. f6—e5 |
| 4. d4—f6× | 4. g7—g3×× |
| 5. h2—f4× | 5. h8—g7 |

При окончаніи партій бываютъ нѣсколько важныхъ рѣшающихъ моментовъ. Прежде всего нужно стараться перейти въ наступательное положеніе, т. е. поставить противника такъ, чтобы онъ не могъ двигать своими фигурами безъ убытка.

Часто дѣло рѣшается оппозиціею. Это случается такимъ образомъ, что свои фигуры ставятся такъ, что противнику невозможно болѣе ходить.

При игрѣ въ шашки безвыигрышныя партіи случаются гораздо чаще нежели при игрѣ въ шахматы.

Безвыигрышною партія считается также, если останутся одна дамка противъ трехъ дамокъ, но одна эта дамка находится на діагонали, т. е. на линіи a 1—h 8.

Мы приводимъ здѣсь конечную игру партіи, чтобы разъяснить наступательное движеніе:

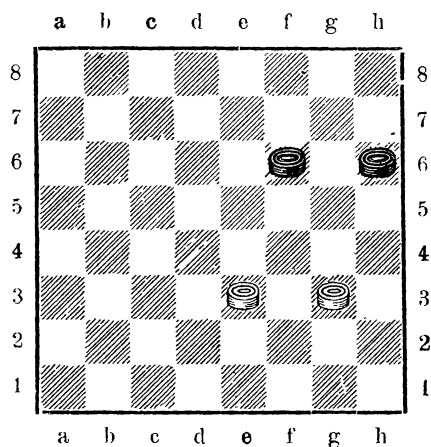


Рис. 6.

Если при приведенномъ положеніи на рис. 6 бѣлая сдѣлаютъ ходъ 1. g3—h4 то черныя бы отвѣтили 1. f6—e5, и этимъ бы выиграли положеніе, и сейчасъ же бы выиграли, если играть по правилу бить только впередъ. Наоборотъ, при польской игрѣ, при ходѣ f6—e5 бѣлая вышли бы побѣдителями слѣдующимъ образомъ:

БѢЛЫЯ.	ЧЕРНЫЯ.
2. e3—f4	2. e5—g3×