

РУКОВОДСТВО

КЪ ОСНОВАТЕЛЬНОМУ ПОЗНАНІЮ

ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ,

ИЛИ

ИСКУСТВО

ОБЫГРЫВАТЬ ВСѢХЪ ВЪ ПРОСТЫЯ
ШАШКИ.



~~~~~  
Nonny soit qui mal y pense.  
~~~~~

САНКТПЕТЕРБУРГЪ,

Въ Типографіи А. Смирдина.

1827 ГОДА.

ПЕЧАТАТЬ ПОЗВОЛЕНО

съ тѣмъ, чпобы по напечатаніи, до выпуска изъ
Типографіи, представлены были въ Главный Цен-
зурный Комитетъ семь экземпляровъ сей книги,
для доставленія куда слѣдуетъ, на основаніи уза-
коненій.

Санктпетербургъ, 27 Маія 1827 года.

Цензоръ Гаевскій.

I.	Описаніе простой шашечной игры.	1.
II.	О положеніи шашечницы и шашекъ. - - - - -	2.
III.	О ходѣ и дѣйствіи шашекъ. -	3.
IV.	Изъясненіе рѣченій, въ шашечной игрѣ употребляемыхъ. - -	5.
V.	Общія правила и примѣчанія. -	7.
VI.	Частныя правила шашечной игры. II.	
VII.	Погрѣшности или измѣненія сей игры. - - - - -	15.
Примѣрыя игры.		
VIII.	Изъясненіе принятаго способа описанія игоръ. - - - -	19.
IX.	Начальныя игры. - - - -	21.
(Четыре полныя игры.)		
X.	Окончанія игоръ. - - - -	32.
1)	Три доведи противъ одной. -	—
2)	Три доведи противъ одной доведи и шашки—(десять примѣровъ).	38.
3)	Четыре доведи противъ одной.	49.
4)	Шесть шашекъ запираютъ одну.	51.
XI.	Хитросости шашечной игры - -	52.
(двѣнадцать примѣровъ.)		
XII.	Объ игрѣ въ подавки. - - -	62.
(Два примѣра, какъ надлежитъ играть съ 12-ю шашками противъ одной.)		

Описаніе простой шашечной игры.

Обыкновенная шашечная доска состоишь изъ большаго квадрата, раздѣленнаго на $6\frac{1}{4}$ чепвероугольника или клѣпки, бѣлыхъ и черныхъ, или двухъ другихъ цвѣсовъ, расположенныхъ такъ, чѣобы клѣпки, прилежащія одна къ другой боками, были всегда различнаго цвѣша.

Въ шашки играють въ двоємъ— другъ прошивъ друга.

Игра сія раздѣляется на простую и игру въ поддавки (*qui perd-gagne*).

Простая, обыкновенная игра состоишь въ томъ, чѣобы лишить прошивника шашекъ, или запереть ихъ такъ, чѣобы онъ не имѣлъ хода; а въ игрѣ въ поддавки кто скорѣе опадаетъ свои шашки, тотъ и выигралъ.

II.

О положеніи шашечницы и шашекъ.

Шашечная доска должна бытъ поставлена такъ, что бы крайняя угловая клѣшка съ правой стороны у каждаго игрока была бѣлая.—Правило сіе принято и въ шахматной игрѣ.

Всѣхъ шашекъ 24, изъ нихъ 12 бѣлыхъ и 12 черныхъ.

Всѣ шашки имѣютъ одинаковый видъ и опличаются только цвѣтомъ. Обыкновенно дѣлаются круглыя плоскія, деревянныя или костяныя.

У каждаго игрока по 12 шашекъ одного цвѣта.

Шашки спановятся на первыхъ трехъ линіяхъ по чернымъ клѣшкамъ (если шашечница поставлена какъ выше сказано) съ обѣихъ сторонъ одинакимъ образомъ, т. е. черныя отъ 1 до 12, а бѣлыя отъ 21 до 32, см. таблицу стран. 18.

III.

О ходѣ и дѣйствии шашекъ.

Шашки ходятъ косвенно по однимъ діагональнымъ линіямъ, на право и на лѣво, спуская только впередъ на первое ближайшее мѣсто.

Всѣ шашки имѣютъ одинаковый ходъ.

Игроки ходятъ по очереди одною какою-либо шашкою. Два раза сряду ходитъ возбраняется.

Шашки назадъ не ходятъ. Берутъ же впередъ имъ на задъ также по діагональнымъ линіямъ.

Шашка беретъ другую въ то время, когда подойдетъ на смежную къ ней клетку, и когда нѣтъ по другую ея сторону шашки.

Когда шашка беретъ, то перескакиваетъ взятую шашку, становясь по другую ея сторону, а взятая шашка, послѣ хода, снимается вовсе съ доски.

Брать и не брать не состоишь въ волю игрока, но брать непременно должно.

Если случится, что въ одно время можно брать двумя шашками, то предоставляется на волю игрока брать одною какою либо шашкою, большее или меньшее число шашекъ.

Когда шашка чрезъ взятіе прошивной или другимъ образомъ спустишь на крайнюю изъ четырехъ кльпокъ прошивуположной линіи, то дѣлается *доведью* или *даликою* (для отличія отъ прочихъ оборачивается или покрывается другою шашкою) и ходишь уже по всѣмъ діагональнымъ линіямъ *взадъ* и *впередъ*, и шакъ далеко, какъ шашки позволяютъ. Береть на пуши прошивныя шашки шакже перескакивая и становясь на кльпкъ той линіи, гдѣ почтеть за лучшее.

Въ одно время можно имѣть одну, двѣ, три и болѣе *доведей*.

IV.

Изблженіє рѣшеній, въ шашечной игрѣ употребляемыхъ.

Дать шашку впередъ. Когда игрокъ искуснѣе другаго, то, для уравненія игры, снимаешь у себя, по условію, одну или двѣ шашки съ передней линіи.

Запереть шашку. Опнять у нее ходъ—посадишь въ тѣсное мѣсто. Кто проигралъ игру и шашка его остается запертою, тому вмѣняется сіе въ предосужденіе, и, по условію, полагаешь особая плата за каждую запертую шашку.

Итти въ далки, въ доведи. Доводишь шашку;—вспни до прошивуположной послѣдней линіи, и когда шашка спунитъ на которую нибудь изъ четырехъ клѣпокъ оной, тогда дѣлается доведью.

Линіи діагональныя. Клѣшки, сіи линіи составляющія, суть од-

ного цвѣща и касающся другъ друга только углами.

Линіи крайнія. Слѣдующія четыре линіи: 13—2, 2—20, 20—31 и 31—13, см. таблицу.

Линіи среднія. Двѣ линіи: 1—28 и 5—32, см. таблицу.

Линія большая или большая дорога. Діагональная линія 29—4, заключающая въ себѣ восемь клѣтокъ.

Шашка подѣ ударомъ. Шашка, которую можно брать.

Фукъ. Когда шашка споймѣть подѣ ударомъ, а пропивный игрокъ, не замѣня сего, не возметъ шашки, тогда топъ игрокъ, чья шашка подѣ ударомъ, имѣетъ право снятъ у пропивника шашку, которую слѣовало ему брать, или заспавитъ его, уничтожа сдѣланный имъ ходъ, взятъ непременно его шашку—если по расчетамъ своимъ надѣется чрезъ то получить какую-либо выгоду—хотя пропив-

ный игрокъ желалъ бы лучше опадать фукъ. Играють съ фуками зависящъ отъ условія, и между хорошими игроками фукъ болѣе не въ употребленіи.

V.

Общія правила и прилѣжанія.

§ 1. Всякой ходъ долженъ имѣть причину и цѣль.

§ 2. Надобно стараться дѣлать такіе ходы, которые бы имѣли двойкую цѣль. Сими средствомъ легко можно выиграть, ибо противный игрокъ не всегда найдетъ возможность помѣшать доспичженію обѣихъ цѣлей.

§ 3. Прежде нежели игрокъ спушитъ шашкою, долженъ изслѣдовать обоюдное положеніе шашекъ, обдумать и вычислить всѣ выгоды сего хода, равно и невыгоды, какія могутъ произойти отъ того.

§ 4. Имѣя болѣе шашекъ, надобно мѣняться; также надлежитъ мѣняться, если есть хотя малѣйшая выгода; впрочемъ, шѣми шашками, которыя положеніемъ своимъ спѣсняють ходы прошивныхъ, мѣняться не должно. На примѣръ: если одна шашка препятствуетъ ходамъ двухъ прошивныхъ, должно стараться, дабы чрезъ нея пошерю не дать возможности прошивной сторонѣ освободить запершыя шашки.

§ 5. *Главнѣйшее правило.* Вся игра состоитъ въ томъ, чтобы умѣть расположить шашки свои такимъ образомъ, что бы онѣ препятствовали выгоднымъ ходамъ прошивныхъ, и чрезъ то запирали бы и спѣсняли его игру такъ, чтобы онъ, безъ пошерю, не могъ спустить никакою шашкою.

§ 6. Никогда не должно слишкомъ надѣяться на выгодное свое положеніе, и среди самыхъ успѣ-

ховъ надлежитъ принимать мѣры осторожности противъ нечаянныхъ ходовъ; а особливо въ концѣ игры ходы должны быть самыя рѣшительныя и вѣрныя; надлежитъ все принимать въ соображеніе и изыскивать всѣ средства, коими можно выиграть, или сдѣлать игру ничью, когда игрокъ сильнѣе. Видя же неминуемый проигрышъ, надобно стараться, что бы шашки не оспались запертыми.

§ 7. Въ худомъ положеніи надобно жертвовать шашками, лишь бы исправить свою игру; ибо лучше быть съ меньшимъ числомъ шашекъ въ выгодномъ, нежели съ большимъ числомъ въ худомъ положеніи.

§ 8. Не должно упускать случая сдѣлать хорошей ходъ. Первоначальные ходы имѣютъ большое вліяніе на послѣдствія, а поному надлежитъ соображать ихъ съ игрою противника.

§ 9. Успѣхъ игры, между хорошими игроками, зависитъ опъ

перваго хода, дурно соображеннаго, лучше сказать, опъ первой ошибки; ибо хорошій игрокъ тотчасъ воспользуется оною и обратитъ выгоду на свою сторону.—Пошерь шашки обыкновенно рѣшаетъ игру.— Впрочемъ какъ бы ни была худа игра, не надобно бросать оной, не изслѣдовавъ прежде нѣтъ ли возможности поправиться; ибо не рѣдко случается, что и самая проигрышная игра выигрывается или дѣлается ничьей.

§ 10. Хорошій игрокъ дѣйствуетъ не надѣясь на ошибки противника, но по расчетамъ самымъ вѣрнѣйшимъ.

§ 11. Соображая о послѣдующихъ ходахъ противника, надобно всегда предполагать, что онъ сдѣлаетъ самые лучшіе, какіе только имѣетъ, и опнюдь не надѣяться на его ошибки и тѣмъ рисковать игрою.

§ 12. *Приближаніе.* Что бы скорѣе научишься играть и достигнуть возможнаго совершенства, надобно чаще играть съ хорошими игроками и внимательно изслѣдывать всѣ способы сей игры, коими можно выиграть.

VI.

Частныя правила шашечной игры.

1.

Первую игру начинаютъ по жеребью, или пощъ, у кого бѣлыя шашки, а въ послѣдующія—кто выигралъ; если же игра ничья, тогда опять выступаетъ пощъ, кто началъ.

2.

Сступивъ шашкою, нельзя переѣнись хода. *Что за шашку, то и за мѣсто.* Впрочемъ хопя игрокъ

и поставилъ шашку, но если не выпустилъ оной изъ руки, можешь перемѣнить ходъ по произволению, но только непременно долженъ спустить пою шашкою; если же рука съ шашки снята, хода перемѣнить нельзя.

3.

Кто забудеть поставить шашку и начнетъ игру, въ волѣ другого игрока соспойтъ поставитъ забытую шашку, или продолжатъ игру такъ какъ есть.

4.

Если условлено будетъ съ одной стороны дать шашку впередъ, и если начиная игру другой забудеть взять условленное, въ волѣ того, кто долженъ былъ получить впередъ, продолжатъ игру, не бравши условленной шашки, или начатъ новую.

5.

Кто спушитъ неправильно и опнметъ опъ поставленной шашки руку, въ волѣ пропивника состоитъ заспавитъ спушитъ сею шашкою иначе, или оспавитъ оную на томъ мѣстѣ, гдѣ она ошибкою поставлена; но если послѣ сего неправильнаго хода другой игрокъ уже спушилъ, шашка должна оспаться на томъ мѣстѣ, куда она хопя неправильно поставлена.

6.

Допронувшись до шашки непременно должно оною играть, если впрочемъ игрокъ не предувѣдомитъ, что онъ ее поправляетъ.

7.

Кто спушитъ ошибкою два раза, пропивникъ воленъ или оспавитъ шашку, во второй разъ

вышедшую, на прежнее мѣсто, или оставишь обѣ на тѣхъ мѣстахъ, куда онѣ поставлены.

8.

Кто возьметъ своею шашкою свою же шашку, и послѣ того другой игрокъ спунишь, тогда ошибка остаеца безъ поправленія.

9.

Играшь съ фуками зависишь ошъ условія, а если не было о семь говорено, фукъ можно брашь.

10.

Въ концѣ игры, когда игрокъ запрудняеца выиграшь, какъ-то на примѣръ: съ према доведями противъ одной и проч., тогда послѣ 30 ходовъ съ обѣихъ споронъ, игра объявляеца ничьей.

VII.

Погрѣшности, или измѣненія игры.

1-е, Нѣкоторые игроки не позволяютъ шашкамъ брашь назадъ, а только впередъ; также ограничиваютъ ходъ доведи.

2-е, Играя въ поддавки, если случится, что въ одно время можно брашь одну, двѣ и болѣе шашекъ по разнымъ направленіямъ, то считаютъ за правило брашь большее число шашекъ. Я полагаю, что сіе нельзя принять за правило, но лучше предославить на волю каждаго, по расчетамъ его, брашь большее или меньшее число шашекъ: игра получитъ чрезъ то болѣе разнообразія. Впрочемъ все зависитъ отъ условія.



П Р И М М Ъ Р Н Ы Я И Г Р Ы .

Черные шашки.

	1		2		3		4
5		6		7		8	
	9		10		11		12
13		14		15		16	
	17		18		19		20
21		22		23		24	
	25		26		27		28
29		30		31		32	

Белые шашки.

VIII.

Изъясненіе принятаго способа описанія игорб.

Для удобнѣйшаго означенія ходовъ и различныхъ положеній шашекъ, въ описаніи игоръ и въ примѣрахъ случающихся, я принялъ слѣдующій способъ: всѣ клѣшки доски, по которымъ шашки ходящъ, помѣшилъ цыфрами, какъ въ прилагаемой при семъ таблицѣ показано.— И такъ, чѣмъ опредѣлишь мѣсто, на которомъ стоимъ шашка, надлежитъ написать цыфру той клѣшки, а ходъ ея на другое мѣсто—цыфру другой. На примѣръ: шашка, стоящая на 24 N, идетъ на право на боковую клѣшку, пошчасъ видно, что шашка сія становится на 20 N и я означаю сей ходъ: 24 на 20, или 24—20. Для сего совѣтую, желающимъ разобратъ представленные мною иг-

ры, означить цифрами шашечницу, какъ показано на таблицѣ; а что бы шашки не закрывали цифръ, по лучше написать ихъ на углахъ кльпокъ.—Способъ сей есть одинъ изъ легчайшихъ и удобнѣйшихъ для означенія движеній шашекъ.

Если шашка беретъ другую, то дѣйствіе сіе означається двумя почками (:), копорыя становящя въ концѣ хода. На примѣръ: если шашка 19 беретъ шашку, стоящую на 15, (и сама становится на 10), тогда пишется 19—10:, также если бы другая противная шашка стояла на 14 N, тогда взятіе и сей надлежитъ означить: 19—10:—17:, или сокращеніе 19—17:, ш. е. номеръ шашки гдѣ стоитъ, и послѣдній куда становится.

Когда шашка пройдетъ въ доведи, то въ концѣ хода пишется буква D; а въ послѣдующіе, при ея

движеніи, буква сія пишется сначала хода.

Цыфры, поставляемыя въ началѣ, означаютъ число ходовъ, а буквы—на сіи ходы примѣчанія.

Черныя шашки, во всѣхъ представленныхъ мною играхъ, спановяшся на кльпкахъ отъ 1 до 12, а бѣлыя отъ 21 до 32.

IX.

Начальныя игры.

И Г Р А 1-я.

Черныя шашки отъ N 1 до N 12.

Бѣлыя отъ N 21 до N 32.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	24—20 (a)	9—13
2.	27—24	6—9
3.	23—19	11—16
4.	24—11:	7—23:
5.	26—19:	8—11
6.	24—20 (b)	3—7

7.	28—24 (c)	9—14
8.	32—28	14—17
9.	21—14:	10—26:
10.	50—23: (d)	5—9 (e)
11.	25—22	9—14
12.	29—25	1—6
13.	25—21	6—10 (f)
14.	31—26 (g)	13—17
15.	22—13:	14—18
16.	23—14:	10—17:
17.	21—14:	11—16
18.	20—11:	7—30: D
19.	14—10	12—16
20.	10—6	2—9:
21.	13—6:	16—20
22.	6—1 D	20—27:
23.	28—24 (h)	27—20:
24.	D 1—28	D 30—23
25.	D 28—15	D 23—5
26.	D 15—1	D 5—32
27.	D 1—28	D 32—18
28.	D 28—10	D 18—11
29.	D 10—19	D 11—18
30.	D 19—10 (i)	4—8

31. D₁₀—19 8—1132. D₁₉—10 D 18—533. D₁₀—1 11—16

34. D 1—15 D 5—1

35. D₁₅—29 (к) ничья.

(а) Играеть такъ или иначе зависиеть совершенно ошь произвола каждаго, и нельзя ушвердительно сказать какой ходъ лучше въ началъ игры. Нькопорые спаряюся помьщашь шашки свои на боковыхъ мьстахъ, или, что называешся, ходиеть по уголкамъ; другіе напрошивъ считаюеть за лучшее спавиеть ихъ по срединь доски. Выгода и невыгода какъ сего такъ и другаго способа состоиеть въ томъ, что шашки, помьщенныя на крайнихъ мьстахъ, не такъ скоро могутъ быть разбиены, за то меньше имьють ходовъ и скорье могутъ быть спьснены; шашки же, помьщенныя по срединь, хотя и

болѣе имѣють ходовъ, но подвержены большей опасности быть разбишыми. Однакожъ, по мнѣнію моему, гораздо лучше спавилихъ ихъ по срединѣ, попому что эшимъ можно спѣснятъ игру прошивника.

(b) Эшопъ ходъ не такъ хорошъ — лучший былъ мѣняшся 19—15.

(c) Если черный опдастлѣ шашку, 11 на 16 и возмешъ двухъ, тогда бѣлый также возмешъ двухъ, опдавши 22 на 17.

(d) Если бѣлый возмешъ шашкою 31—22, то проиграешъ, см. *перелибну*.

(e) Черный не хорошо бы сдѣлалъ, еслибъ спупилъ 13—17, тогда б. 25—21, и ему нельзя спупилъ на 22, попому, что тогда бы бѣлый спупилъ 23—18.

(f) Весьма выгодно имѣть шашки въ шакомъ положеніи, какъ у чернаго: 2, 7, 11 и 14, 10, 7.

(g) Нѣтъ другаго хода. Если 22—18, тогда ч. 14—17, помѣняе-ся и долженъ выиграть.

(h) Еслибъ бѣлый пропустилъ шашку сію въ доведи, то могъ проиграть. (Способъ выигрывать въ подобномъ положеніи показанъ ниже въ окончаніяхъ игорь).

(i) Играя такимъ образомъ, бѣ-лый не пропустишь черныхъ въ доведи, или займешь большую ли-нію.

(k) Черный проведетъ шашки свои въ дамки, но при доведи не могутъ поймать когда пропивная на большой линіи.—Игра ничья.

Перемѣна

на 10-й ходъ бѣлаго.

Что бы избѣжать повпореній первыхъ десяти ходовъ, надлежитъ шашки распавить слѣдующимъ образомъ:

Черныя: 1, 2, 4, 5, 7, 11, 12, 13, 26.

Бѣлыя: 19, 20, 24, 28, 25, 29, 30, 31.

Бѣлый.

Черный.

10. 31—22:	13—17
11. 22—13:	11—16
12. 20—11:	7—23: (1)
13. 25—22	5— 9
14. 13— 6:	1—10:
15. 22—17	2— 6
16. 29—25	4— 8
17. 25—21	8—11
18. 17—14	10—17:
19. 21—14:	12—16
20. 14—10 (m)	6—15:
21. 24—19	15—24:
22. 28—26:	16—19
23. 26—22	19—23
24. 22—17	23—27
25. 17—14	27—32 D
26. 14—10	D 32—28 и выиграешь.

(1) Черный опъ такого положенія шашки своей 23 долженъ выиграть; ибо она препятствуетъ

ходамъ прехъ прошивныхъ: 30, 24 и 28.

(m) Если вмѣсто сего бѣлый спушитъ 24—19, тогда черный 23—27, попомъ на 31 D и выигрываетъ.

И г р а 2-я.

Положеніе шашекъ начальное.

Бѣлый.

Черный.

1.	24—20	9—13
2.	27—24	6—9
3.	23—19	10—14
4.	26—23	7—10
5.	30—26 (a)	3—7
6.	19—16	12—19:
7.	23—16: (b)	14—17
8.	21—14:	10—17:
9.	16—12 (c)	17—21
10.	12—17: D (d)	21—12: D
11.	D 17—3 (e)	2—7
12.	D 3—21: (f)	9—14

13.	D 21—16:	D 12—17: (g) —
14.	20—16 (h)	4—8 (i)
15.	24—20 (k)	D 17—3
16.	16—12	13—17
17.	29—25	5—9
18.	25—22	17—26:
19.	31—22:	1—5
20.	32—27 (l)	9—13
21.	27—24	5—9
22.	24—19	8—11
23.	19—16	11—15
24.	28—24	9—14
25.	16—11	15—8:
26.	22—18	14—23:
27.	24—19	23—16:
28.	20—4: D	D 3—21
29.	D 4—29	ничья.

(а) Надобно спараться въ сей игрѣ, какъ и въ военномъ искусствѣ, сохранять резервъ какъ можно долѣе, и не выдвигать шашекъ съ послѣднихъ линій, особливо въ началѣ игры; ибо чрезъ эшо прошив-

ный игрокъ скорѣ можешь прой-
ти въ доведи.

(b) Или возмешь двѣ шашки:
ем. игру 3-ю.

(c) Сей ходъ не хорошъ; бѣло-
му слѣдовало спустить 25—21, пог-
да мѣнялись, и игра была бы равна.

(d) Всякое другое мѣсто для
доведи было бы хуже.

(e) Чѣмъ бы черный не пошелъ
9—14 и не взялъ бы доведъ.

(f) Если бѣлый поставишь до-
ведъ на 10, тогда ч. 11—15 и воз-
мешь двухъ.

(g) Въ семь положеніи игра
чернаго гораздо лучше.

(h) Если 29—25, тогда D 17—21,
попомъ на 30 и будешь держашъ
пяль шашекъ на сей линіи. Тогда
черный не обходимо долженъ вы-
играть.

(i) Есть много способовъ иг-
рать какъ черному, такъ и бѣло-
му; но во внимательномъ сообра-

женіи каждаго хода, бѣлый можеть сдѣлать ничью.

(к) Что бы взять доведъ за двѣ шашки, отдавъ шашку 31 и 32.

(1) Еслибъ бѣлый, вмѣсто сего, спунилъ 20—16, тогда D 3—21, пошомъ 9—14 и выиграеть.

И г р а 3-я.

Положеніе начальное.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 24—20	9—13
2. 27—24	6—9
3. 23—19	10—14
4. 26—23	7—10
5. 30—26	3—7
6. 19—16	12—19:
7. 24—6:	1—10:
8. 20—16	11—20:
9. 28—24	20—18:
10. 22—6:	7—10
11. 6—15:	14—17
12. 21—14:	9—11:

Черный имѣетъ лишнюю шапку и долженъ выиграть.

И г р а 4-я.

12 запертыхъ шашекъ.

Положеніе начальное.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 24—20	12—16
2. 27—24	8—12
3. 23—18	10—15
4. 21—17	9—13
5. 25—21	6—9
6. 17—14	16—19
7. 21—17	12—16
8. 32—27	1—6
9. 27—23	6—10
10. 29—25	4—8
11. 25—21	8—12
12. 30—25	3—8
13. 31—27	2—6

Бѣлый не имѣетъ хода—проигралъ—и всѣ шашки его запершы.

X.

Окончанія игорь.

1, Три доведи противъ одной.

Когда въ концѣ игры у одного игрока останешся одна доведь на большой линіи, а у другаго три доведи, тогда прѣмя доведями нельзя поймать. Напримѣръ:

Положеніе шашекъ:

Черная доведь на 4.

Бѣлая на 30, 31, 32.

Бѣлый.

Черный.

1. 30—23

4—8

2. 31—24

8—29

3. 24—19

29—25

4. 32—28

25—4

Бѣлый не имѣеть возможности выиграть. Игра ничья.

Но если большая линия занята тремя доведями, то можно поймать.

Многіе игроки до сихъ поръ полагають, что съ шремя нельзя выиграть, а если и случается выигрывать, то большею частію оны ошибки того игрока, у котораго одна доведь, и что при внимательномъ соображеніи каждаго хода противника, можно избѣжать проигрыша. Но сіе совершенно несправедливо. Напротивъ я упверждаю (какъ и изъ представленныхъ примѣровъ можно видѣть) что какой бы игрокъ ни былъ, съ 12 ходовъ и менѣе, позволяя ему перемѣнять ходы, принужденъ будетъ проиграть не оны нечаянной ошибки, но единственно оны невозможности избѣжать проигрыша.

Для сего надлежитъ наблюдать слѣдующее правило:

Во первыхъ должно, оставя одну доведь на большой линіи, дву-

мя другими занявъ двѣ среднія ли-
 нии: 5—32 и 1—28 и поставивъ
 ихъ на кляпки 23 и 19; потомъ
 доведу, которая осталась на боль-
 шой линіи, спустишь на кляпку 22
 или 11, чрезъ это прошивная до-
 весть принуждена будетъ сойти съ
 линіи 3—21 и спустишь на боко-
 вую кляпку, откуда будетъ имѣть
 однѣ только крайнія линіи: 13 —
 2—20—31—13; тогда корою ни-
 будь изъ двухъ шашекъ, спящихъ
 на среднихъ линіяхъ 23 и 19, спу-
 стишь на линію 3—21 и сдѣлашь
 изъ трехъ доведей *трехъ-угольникъ*
 такимъ образомъ, что бы доведь,
 составляющая острый уголъ трехъ-
 угольника, была въ головахъ про-
 шивной доведи;—тогда съ трехъ
 ходовъ пойманъ.

Для лучшаго объясненія слѣ-
 дующъ примѣры:

Первый примѣръ.

Положеніе шашекъ:

Бѣлыя доведи на 29, 30, 31.

Черная доведь на 3.

Бѣлый.

Черный.

1. 30—19	3—14
2. 31—24 (a)	14—9
3. 24—28	9—32
4. 29—4	32—14
5. 28—32	14—17 (b)
6. 32—23 (c)	17—7
7. 4—22 (d)	7—2
8. 19—10 (e)	2—20 (f)
9. 22—31	20—11
10. 23—16	11—20:
11. 10—24	20—27:
12. 31—20:	проигралъ.

(a) Чѣмъбъ поставишь ее на кл. 23.

(b) Когда нѣтъ возможности удержашь средней линіи, черный старается заняшь линію 21—3.

(с) Бѣлый достигъ намѣренія своего занявъ двѣ среднія линіи и поставивъ доведи на кѣшкахъ 19 и 23; теперь онъ долженъ справиться вышѣснимъ прошивную доведь съ линіи 21—3 и запереть ее въ крайнихъ линіяхъ, въ чемъ можешь успѣть, играя слѣдующимъ образомъ: см. продолженіе.

(d) Симъ ходомъ бѣлый принуждаетъ чернаго сойти съ линіи 21—3 и спустить на крайнюю, ибо если онъ спустить на 21 или на 3, тогда бѣлый отдастъ доведь 22 на 25 или 8, и въ слѣдующій ходъ возьметъ.

(e) Бѣлый занимаетъ шашками всѣ среднія линіи, дѣлая изъ нихъ подобіе треугольника, и оставляетъ черному только крайнія линіи. Въ семъ положеніи съ четырехъ ходовъ черный пойманъ. А если бы черный, вмѣсто хода 7—2, спустилъ 7—20, тогда бѣлый 23—14, дѣлаешь треугольникъ и также

поймаешь его.—(Приближаніе). Трехъ-угольникъ надобно дѣлать такимъ образомъ, что бы одна доведь стояла въ головахъ прошивной доведи.

(f) Или на 13, тогда бѣлый 22—31, потомъ опадаетъ: 23—9, 10—17 и возмешь доведь.

Другой примѣръ.

Положеніе такое же.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 30—19	3—14
2. 31—24	14—9
3. 24—28	9—32
4. 29—4	32—14
5. 28—32	14—7
6. 32—23	7—20
7. 19—10 (g)	20—31 (h)
8. 4—11	31—13
9. 11—2	13—22
10. 10—17	22—13:
11. 23—9	13—6:
12. 2—13:	проигралъ.

(g) Бѣлый занимаетъ линію 21—3, оставляешъ черному одинъ крайній линіи и куда бы онъ ѣни спунилъ, въ слѣдующій ходъ, доведью 4 дѣлаешъ преугольникъ. — Надлежитъ замѣнить, что бѣлый не хорошо бы сдѣлалъ, если бы доведью 23 занялъ линію 21—3, спустивши на 14, потому, что тогда, въ слѣдующій ходъ, не могъ бы сдѣлать преугольника такимъ образомъ, чтобъ одна доведь спояла въ головахъ противной— и два хода были бы поперены.

(h) Или на 2, тогда бѣлый 4—22.

Сихъ двухъ примѣровъ доста-точно, чтобъ научиться ловить шрема доведями.

2, Три доведи противъ одной доведи и шашки.

Когда у одного игрока остаешся три доведи, а у другаго доведь и простая шашка, то три доведи

всегда выигрываютъ; въ одномъ только положеніи (см. примѣръ 10) игра можетъ быть ничья.

Во всѣхъ примѣрахъ большая линія у прехъ доведей.

Примѣръ 1-й.

Положеніе шашекъ.

Бѣлая доведи: 29, 30, 31.

Черная доведь на 3, простая шашка на 21.

Въ сей игрѣ, равно какъ и въ слѣдующихъ, надобно занявъ двѣ среднія линіи, употребляя прошивную шашку какъ средство къ выигрышу; если же черный рѣшится пожертвовать ею, надобно сперегаться, что бы чрезъ то не потерять большой линіи.

Черный.

Бѣлый.

1. 3—14

30—19

2. 14—5 (а)

19—1

3. 5—32

1—5

4. 32—28

29—4 (b)

5. 28—1	4—18 (c)
6. 1—19	5—1
7. 19—12	1—15
8. 12—30	18—5 (d)
9. 30—12	15—29
10. 12—30	29—8 (e)
11. 30—12	31—13
12. 12—3:	5—14
13. 3—17:	13—22:

проигралъ.

(a) Если спушишь на 32, тогда бѣлый 31—17, потомъ 19—23 и выиграешь.

(b) Черный имѣешь теперь только одинъ ходъ съ 28 на 1 и обратно, и не можешь спушишь ни на которую клѣшку той линіи; ибо если спушишь на 19, тогда бѣлый 31—17, а если на 6, то 5—9, потомъ 4—22 и выиграешь.

(c) Бѣлый намѣренъ выпѣснить чернаго съ занимаемой имъ линіи, безъ чего игра не можешь бышь выиграна.

(d) Черный опять имѣеть только одинъ ходъ съ клѣшки 30 на 12 и обратно; будучи приведенъ въ такое положеніе, съ нѣсколькихъ ходовъ проиграетъ.

(e) Это рѣшишельный ходъ.

Примѣръ 2-й.

Положеніе.

Бѣлая доведи также на 29, 30 и 31.

Черная доведъ на 1, шашка на 13.

Черный.

Бѣлый.

1. 1—5

30—21

2. 5—32

31—22

3. 32—28

21—14

4. 13—17 (f)

14—21: (g)

(f) Черный въ необходимости отдастъ шашку, а если бы спунилъ доведю на 32, тогда бѣлый 14—23 и выиграетъ.

(g) И выиграетъ, какъ показано выше.

Примѣръ 3-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи такъ же на 29, 30, 31.

Черная доведь 1, шашка 5.

Черный.

Бѣлый.

1. 1—28

31—13

2. 28— 1 (h)

30—21

3. 1—28

29—18

4. 28— 1

18—14

5. 1—28

13— 9 (i)

(h) Черный не имѣешь другаго хода; если спустишь на 24 или 10, тогда 13—9, попомъ 29—18 и возмешь двухъ.

(i) Куда черный ни пойдешь, въ слѣдующій ходъ проиграешь.

Примѣръ 4-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи такъ же: 29, 30, 31.

Черная доведь 2, шашка 1.

*Черный.**Бѣлый.*

1. 2—9	30—19
2. 9—6	31—24
3. 6—9	24—28
4. 9—32	29—4
5. 32—9	28—32
6. 9—2	32—14
7. 2—6	4—15
8. 6—2	19—26
9. 2—6	14—10
10. 6—13	26—31
11. 13—9	31—13
12. 9—23	13—6
13. 23—16	15—22
14. 16—12	22—25
15. 12—30	25—21
16. 30—12	21—30 и вы-

играешь.

Примѣръ 5-й.

*Положеніе.**Бѣлыя* доведи также: 29, 30, 31.*Черныя*: доведь 3, шашка 2.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный</i>
1. 31—24	3—14
2. 30—19	14— 5
3. 24—28	5—32
4. 29— 4	32—14
5. 28—32	14— 7
6. 32—23	7—17
7. 4—11	17— 7
8. 11—22	7—20
9. 23—14	20—31
10. 22—13	2— 6
11. 19— 1: и выиграешъ.	

Примѣръ 6-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черныя: доведь 2, шашка 3.

<i>Черный.</i>	<i>Бѣлый.</i>
1. 2— 9	31—24
2. 9—14	24—28
3. 14—27 (к)	30—19
4. 27—31	29—18

5. 31—20	19—26
6. 20—31	26—13
7. 31—20	13—31
8. 20—16 (1)	31—20
9. 16—12	28— 1
10. 12—30	18—25
11. 30—21:	1—10 и вы- играешь.

(к) Если спушишь на 9, тогда бѣлый 29—8, потомъ 30—16 и возмешь двухъ.

(1) Если спушишь на 2, тогда бѣлый 31—20, и въ слѣдующіе два хода будешь пойманъ.

Примѣръ 7-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черныя: доведь 3, шапка 4.

Черный.

Бѣлый.

1. 3—14

31—20 (m)

2. 14— 5

30—19

3.	5—1	19—28
4.	1—5	29—15
5.	5—32	20—2
6.	32—14	28—32
7.	14—3	32—23
8.	3—17 (n)	2—20
9.	17—3	23—30
10.	3—21	30—12
11.	21—3	15—25
12.	3—21	20—16
13.	21—30 :	16—19 и вы-

играешь.

(m) Черный принужденъ теперь ходить по однимъ только крайнимъ кляшкамъ, въ прошивномъ случаѣ бѣлый спушитъ 29—8 и выиграешь.

(n) Если спушитъ 3—8, тогда бѣлый 23—12, а пошомъ 2—11.

Примѣръ 8-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черныя: доведь 1, шашка 12.

*Черный.**Бѣлый.*

1. 1—28

31—20

2. 28—10

30—23

3. 10—1

23—32

4. 1—28

29—18

5. 28—6

32—28

6. 6—13

28—6

7. 13—2:

18—11

8. 2—16: и проиграешь.

Примѣръ 9-й.

*Положеніе.**Бѣлая* доведи также: 29, 30, 31.*Черная* доведь 1, шашка 20.*Черный.**Бѣлый.*

1. 1—28

30—23

2. 28—1

23—32

3. 1—28

29—18

4. 28—10

32—28

5. 10—3

18—32

6. 3—12

28—15

7. 12—30

31—22

8. 30—21	15—19
9. 21—3	22—25
10. 3—21	32—23
11. 21—30:	19—12 и вы-

играешь.

Примѣръ 10-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи: 29, 31, 32.

Черныя: доведь 3, шашка 28.

Черный.

Бѣлый.

1. 3—10

29—18

2. 10—19

18—27

3. 19—12

Игра ничья, а если бы черный спушилъ на большую линію, на 30, или на 1, тогда проигралъ бы, въ первомъ случаѣ: 27—24, потомъ 32—23; во второмъ: 27—24, 31—26; а въ третьемъ: 27—23.

Изъ сихъ примѣровъ можно видѣть какъ много есть средствъ

выиграшь съ премоа доведями прошивъ одной и проспой шашки, только нельзя опредѣлишь какимъ имянно способомъ надлежитъ играть въ шакомъ или другомъ положеніи проспой шашки; но надлежитъ соображаться съ ходами прошивника, и, какъ выше было замѣчено, употреблять проспую шашку средствомъ къ выигрышу.

3, Четыре доведи противъ одной.

Четыре доведи всегда выигрываютъ, хотя бы одна (прошивная) стояла на большой дорогѣ; но здѣсь представлено, какимъ образомъ можно поймать, не отдавши ни одной шашки.

Большая линія занята четырьмя доведями.

Положеніе.

Бѣлая доведи: 29, 30, 31, 32.

Черная доведь на 3.

Что бы достигнуть сего, по во первыхъ надобно спарашься помѣспить шашки по срединѣ доски.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 30—19	5—12
2. 32—23	12—3
3. 29—18 (a)	3—21
4. 31—22	21—3
5. 22—25	3—21
6. 25—30	21—17
7. 30—21	17—31 (b)
8. 21—3 (c)	31—13
9. 23—27	13—31
10. 27—20	31—13
11. 20—31	13—2
12. 3—21	2—20 (d)
13. 21—17	20—2
14. 31—20	2—13
15. 17—31	13—2
16. 31—13	пойманъ.

(a) Помѣспивъ такимъ образомъ при доведи, на копорыхъ ни съ какой стороны напастъ нельзя, надобно

спарашься теперъ чешвертою доведью заняшь линію 21—3 и принудишь прошивную дамку ходишь полько по крайнимъ линіямъ.

(b) Черному оспаюцца однѣ крайнія линіи.

(c) Занявъ сію линію, теперъ надлежишь доведью 23 выпѣснишь прошивную съ линіи 31—13.

(d) Если спупишь на 13, погда 21—7 и съ двухъ ходовъ будешь пойманъ.

4, *Шестъ шашекѣ запираютѣ одну.*

Положеніе.

Бѣлыя шашки: 29, 30, 31, 32, 25 и 28.

При этомъ положеніи бѣлый условился запереть черную шашку, предоспавивъ черному спспавишь ее на какую угодно изъ 4хъ клѣшоекъ крайней его линіи и первому ходишь.

Черный спспавишь шашку свою на 2.

Примѣръ.

<i>Черный.</i>	<i>Бѣлый.</i>
1. 2—7	25—22
2. 7—10	31—27
3. 10—15	22—18
4. 15—22:	30—25
5. 22—26	27—23
6. 26—19:	28—24
7. 19—28:	

XI.

Хитрости шашечной игры.

Здѣсь представляется нѣсколько примѣровъ или задачъ, копорые, по трудности и замысловатости рѣшеній, названы мною *Хитростями шашечной игры*. Советую Любителямъ рѣшать ихъ самимъ,³ и сморгнуть на показанныя мною разрѣшенія только въ такомъ случаѣ, когда запруднятся, или для повѣрки сдѣланныхъ хо-

довъ.—Сіе послужитъ имъ пріятнымъ занятіемъ и вмѣстѣ съ тѣмъ наставленіемъ, какъ играть въ подобныхъ положеніяхъ, часто въ игрѣ случающихся.

Рѣшеніе сихъ примѣровъ показаны ниже по соотвѣтственнымъ номерамъ.

Бѣлый во всѣхъ примѣрахъ начинаеть первый.

Положеніе шашекъ для примѣровъ.

№ 1.

Черныя: D 4, D 13, простая шашка 16.

Бѣлыя: D 21, D 32, простые шашки: 10, 24, 30.

Бѣлый выиграеть.

№ 2.

Черныя простые шашки: 3, 4, 6, 8, 11, 12, 13, 14.

Бѣлыя простые шашки: 29, 21, 22, 30, 23, 19, 24.

Бѣлый выиграеть.

(54)

№ 3.

Черныя: D 2, шашки: 3, 4, 8, 9, 11.

Бѣлыя просшыя шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32.

Бѣлый выиграешъ.

№ 4.

Черныя D 8, D 11, шашки: 3, 4, 6.

Бѣлыя: просшыя шашки: 18, 20, 22, 26, 28, 31, 32.

Игра ничья.

№ 5.

Черныя: D 1, шашка 10.

Бѣлыя просшыя шашки: 15, 30, 32.

Игра ничья.

№ 6.

Черныя: D 18, шашка 13.

Бѣлыя просшыя шашки: 21, 29, 30, 31.

Бѣлый выиграешъ и запрешь до ведъ.

№ 7.

Черная шашка 6.

Бѣлыя шашки: 14, 18, 21, 23, 26, 27, 31, 32.

Бѣлый пропустишь черную шашку въ дамки и запрешъ ее.

№ 8.

Черныя: D 11, шашка 6.

Бѣлыя шашки: 18, 23, 25, 30, 31.

Бѣлый запираешъ доведъ.

№ 9.

Черныя D 18, шашка 2.

Бѣлыя: D 12, шашки: 10, 17, 26, 30.

Бѣлый запираешъ доведъ и шашку.

№ 10.

Черныя: D- 14, шашка 20.

Бѣлыя: D 2, шашки: 24, 28, 32.

Бѣлый запираешъ доведъ и шашку.

№ 11.

Черныя: D 10, шашки: 8 и 13

Бѣлыя шашки: 18, 19, 20, 22, 23, 24, 27, 31, 32.

Бѣлый запираешъ доведъ и двѣ шашки.

N 12.

Черныя: D 2, D 7, D 10, ша-
шки: 3, 4, 8, 12.

Бѣлыя шашки: 13, 21, 30, 31,
32, 28, 20.

Бѣлый выиграетъ.

Рѣшеніе сихъ примѣровъ.

N 1.

*Бѣлый.**Черный.*

1. 30—25

D 4—29:

2. 10—6

D 13—2:

3. D 21—7

D 2—11:

4. 24—19

16—23:

5. D 32—4:

проигралъ.

N 2.

*Бѣлый.**Черный.*

1. 22—17

13—22:

2. 29—25

22—29: D

3. 21—17

14—21:

4. 23—18

D 29—15:

5.	19—1: D	11—16
6.	24—20	8—11
7.	D 1—6	3—7
8.	D 6—28	16—19
9.	D 28—3:	11—15
10.	D 3—14	15—19 (а)
11.	D 14—10	19—23
12.	D 10—19	23—16:
13.	20—11:	12—16
14.	11—20:	4—8
15.	20—16	8—12
16.	16—11	проигралъ.

(а) или 4—8, см. *перемѣну*.

Перемѣна.

Бѣлый.

Черный.

10.		4—8
11.	D 14—32	8—11
12.	D 32—23	12—16
13.	D 23—12:	15—18
14.	D 12—26	11—15
15.	20—16	проигралъ.

N 3.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	18—15	11—25 :
2.	26—22	25—18 :
3.	20—16	<i>D</i> 2—20 :
4.	28—24	<i>D</i> 20—27 :
5.	32— 5 :	и выиграешь.

N 4.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	20—16	<i>D</i> 11—20 :
2.	18—14	<i>D</i> 8—25 :
3.	14—10	6—15 :
4.	26—22	<i>D</i> 25—18 :
5.	28—24	<i>D</i> 20—27 :
6.	32—14 :	15—19
7.	31—27	3— 7
8.	14— 9	7—10
9.	9— 5	10—15
10.	5— 1 <i>D</i>	15—18
11.	<i>D</i> 1—28 :	18—22
12.	27—23	22—25
13.	<i>D</i> 28—19	25—29 <i>D</i>

НИЧЬЯ.

N 5.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	13—9	D 1—5
2.	9—6	10—1 :
3.	30—26	D 5—9
4.	26—23	D 9—27 :
5.	32—23 :	1—6
6.	23—19	НИЧЬЯ.

N 6.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	29—25	D 18—29 :
2.	21—17	13—22 :
3.	30—25	22—26
4.	31—22 :	проигралъ.

N 7.

	<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1.	14—9	6—13 :
2.	18—14	13—17
3.	23—18	17—10 :
4.	18—15	10—19 :
5.	27—23	19—24

6.	32—27	24—28
7.	23—19	28—32 <i>D</i>
8.	26—23	<i>D</i> 32—28
9.	27—24	<i>D</i> 28—32
10.	31—27	<i>D</i> 32—28
11.	21—17	<i>D</i> 28—32
12.	17—14	<i>D</i> 32—28
13.	14—10	<i>D</i> 28—32
14.	10—7	<i>D</i> 32—28
15.	7—3 <i>D</i>	<i>D</i> 28—32
16.	<i>D</i> 3—17	<i>D</i> 32—28
17.	<i>D</i> 17—31	<i>D</i> 28—32
18.	24—20	<i>D</i> 32—28
19.	27—24	<i>D</i> 28—32
20.	<i>D</i> 31—27	<i>D</i> 32—28
21.	<i>D</i> 27—32	проигралъ.

N 8.

*Бѣлый.**Черный.*

1.	18—14	<i>D</i> 11—29 :
2.	14—10	6—15 :
3.	23—18	15—22 :
4.	30—25	22—26
5.	31—22 :	проигралъ.

N 9.

*Бѣлый.**Черный.*

1.	50—25	D 18—29 :
2.	10—6	2—9 :
3.	17—14	9—18 :
4.	26—22	18—25 :
5.	D 12—30	проигралъ.

N 10.

*Бѣлый.**Черный.*

1.	52—27	D 14—32 :
2.	D 2—13	20—27 :
3.	D 13—31	проигралъ.

N 11.

*Бѣлый.**Черный.*

1.	19—16	D 10—28 :
2.	22—17	13—15 :
3.	23—19	15—24 :
4.	16—12	8—11
5.	20—16	11—20 :
6.	12—8	проигралъ.

*Бѣлый.**Черный.*

1. 21—17	D 10—21 :
2. 15— 9	D 2—15 :
3. 31—26	D 13—31 :
4. 30—25	D 21—30 :
5. 32—27	D 31—24 :
6. 28—19 :	D 30—16 :
7. 20— 2 :	D и выиграетъ.

XII.

Объ игрѣ въ поддавки.

Игра въ поддавки (*qui perd-gagne*) требуетъ гораздо болѣе расчета, нежели обыкновенная; а особливо въ концѣ игры при каждомъ ходѣ надобно внимательно смотрѣть: нѣтъ ли возможности всѣхъ отдать, и остерегаться, что бы противникъ того же не сдѣлалъ. Въ сей игрѣ надобно спараться съ начала брать шашки и не всегда

отдавать свои какъ только пред-
 ставился случай; ибо пошъ, у ко-
 го болѣе шашекъ, имѣешь болѣе
 ходовъ, и пошому—больше спосо-
 бовъ выиграть. Надлежитъ примѣ-
 чать, что вообще гораздо скорѣе
 можно отдать большее число ша-
 шекъ противъ меньшаго, нежели
 меньшее противу большаго.

Играя въ поддавки также на-
 добно наблюдать, что бы шашку
 вашу (бѣлую) не заперли на кльп-
 кахъ 12 или 5, и съ своей сторо-
 ны старайтесь заманишь чернаго
 на 21 или 28.—Тогда пошъ игрокъ,
 чья шашка заперта, непременно
 долженъ проиграть, ибо против-
 никъ заранѣе успроитъ шашки
 свои такимъ образомъ, чтобъ мож-
 но было отдать всѣхъ, и при удоб-
 номъ случаѣ исполнишь намѣреніе
 свое, давши ходъ той запершой
 шашки.

Здѣсь представляется нѣсколь-
 ко примѣровъ, какъ можно отдать

одной шашкѣ всѣ двѣнадцать ша-
шекъ.

Двѣнадцать шашекъ противъ одной.

Примѣръ 1-й.

Положеніе бѣлыхъ начальное.

Черная шашка на 2.

(Все равно, гдѣ бы черная ша-
шка ни стояла изъ 4 кляшкѣ край-
ней линіи.)

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
1. 22—18 (a)	2—6
2. 21—17 (b)	6—9
3. 17—14	9—13
4. 25—21	13—17
5. 24—19	17—10 :
6. 18—15	10—14
7. 15—10	14—7 :
8. 23—18	7—10 :
9. 19—15	10—19 :
10. 28—24	19—28 :
11. 27—24	28—19 :

12. 18—15	19—10 :
13. 26—22	10—15 (c)
14. 22—18	15—22 :
15. 21—17	22—13 :
16. 29—25	15—17
17. 25—21	17—22
18. 31—26 (d)	22—31 : D
19. 21—17	D 31—13 :
20. 30—26	D 13—31 :
21. 32—27	D 31—20 :

(a) Начиная игру, надобно спавить шашку на ту линію, на которой стоить прошивная шашка.

(b) Всегда надобно стараться имѣть двѣ шашки въ шакомъ положеніи, когда прошивная подходитъ.

(c) Или 10—14, см. *перемѣну*.

(d) Чернаго надобно прескучать въ дамки только въ шакомъ случаѣ, когда можно всѣхъ опдуть.

Перемѣна.

Для избѣжанія повтореній сдѣланныхъ ходовъ, шашки надлежитъ распавить слѣдующимъ образомъ:

Бѣлая: 21, 22, 29, 30, 31, 32.
Черная на 10.

Бѣлый.

Черный.

13.

10—14

14. 21—17

14—21 :

15. 30—26

21—25

16. 32—27

25—18 :

17. 26—23

18—22

18. 23—18

22—15 :

19. 31—26

15—18

20. 27—23

18—27 :

21. 29—25 и опадаетъ двѣ по-
 слѣднія.

Примѣръ 2-й.

Положеніе шашекъ тоже какъ въ 1
 примѣръ.

Бѣлый.

Черный.

1. 22—18

2—6

2. 21—17

6—10

3. 18—14

10—15

4. 23—18

15—13 :

5. 25—21

13—17

6. 24—20	17—10 :
7. 26—22	10—15 (e)
8. 22—18	15—22 :
9. 21—17	22—13 :
10. 29—25	13—17
11. 25—21	17—22
12. 21—17	22—13 :
13. 30—25	13—17
14. 25—21	17—22
15. 21—17	22—13 :
16. 31—26	13—17
17. 26—22	17—26 :
18. 27—23	26—19 :
19. 28—24	19—28 :
20. 32—27	28—32 D
21. 20—16	D 32—12 :

(e) Или 10—14, см. *переливу*.

Перелива.

Шашки въ слѣдующемъ положеніи:

Бѣлыя: 20, 21, 22, 27, 28, 29, 30, 31, 32.

Черная 10.

<i>Бѣлый.</i>	<i>Черный.</i>
7.	10—14
8. 21—17	14—21 :
9. 30—26	21—25
10. 20—16	25—18 :
11. 26—23	18—22
12. 23—18	22—15 :
13. 16—11	15— 8 :
14. 28—24	8—11
15. 27—23	11—15
16. 24—19	15—24 :
17. 32—27	24—28
18. 23—19	28—32 <i>D</i>
19. 10—16	<i>D</i> 32—12 :
20. 31—26	<i>D</i> 12—30 :
21. 29—25	<i>D</i> 30—21 :

Примѣчаніе.

На 21 страницѣ въ 4 ходѣ бѣлаго вмѣсто 24—11 : надлежитъ исправитъ 20—11 :
 Другихъ погрѣшностей въ примѣрахъ, положеніяхъ шашекъ и ходахъ не имѣется.

FIG. 3



J. D. DICKENS