

РУКОВОДСТВО
КЪ ОСНОВАТЕЛЬНОМУ ПОЗНАНІЮ
ШАШЕЧНОЙ ИГРЫ,
ИЛИ
ИСКУСТВО
ОБЫГРЫВАТЬ ВСѢХЪ ВЪ ПРОСТЫЯ
ШАШКИ.

~~~~~  
Honny 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 Гаесскій.

СОДЕРЖАНІЕ.

Стран.

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. Хитрости шашечной игры - -	52.
(двѣнадцать примѣровъ.)	
XII. Объ игрѣ въ поддавки. - -	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 64 четвероугольника или клѣшки, бѣлыхъ и черныхъ, или двухъ другихъ цвѣтовъ, расположенныхъ такъ, чтобы клѣшки, прилежащія одна къ другой боками, были всегда различнаго цвѣта.

Въ шашки играютъ въ двоємъ— другъ противъ друга.

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

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

II.

О положеніи шашечницы и шашекъ.

Шашечная доска должна быть 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 станоятся 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 дѣйстви шашекъ.

Шашки ходятъ косвенно по однѣмъ діагональнымъ линіямъ, на право и на лѣво, ступая 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 и на задъ также по діагональнымъ линіямъ.

Шашка беретъ другую въ то время, когда подойдетъ на смежную къ ней клѣшку, 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 состоиптъ въ волю игрока, но брать непремѣнно 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 клѣтокъ прошивуположной линіи, то дѣлается доведью или далекою (для отличія отъ прочихъ оборачивается или покрывается другою шашкою) и ходитъ уже по всѣмъ діагональнымъ линіямъ назадъ и впередъ, и такъ далеко, какъ шашки позволяютъ. Беретъ на пути прошивныя шашки также перескакивая и становясь на клѣтку той линіи, гдѣ почтеть за лучшее.

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

IV.

Избясненіє 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. Отнять у нее ходъ—посадить въ тѣсное мѣсто. Кто проигралъ игру и шашка его остается запертою, тому вмѣняется сіе въ предосужденіе, и, по условію, полагается особая плата за каждую запертую шашку.

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

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

ного цвѣта и касающія другъ дру-
га только углами.

Линіи крайнія. Слѣдующія че-
тыре 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 до-
рога.* Діагональная линія 29—4, за-
ключающая въ себѣ восемь клѣ-
токъ.

Шашка подб ударомъ. Шашка,
которую можно брать.

Фукъ. Когда шашка споймъ
подъ ударомъ, а противный игрокъ,
не замѣня сего, не возметъ шаш-
ки, тогда топъ игрокъ, чья шаш-
ка подъ ударомъ, имѣетъ право
снять у противника шашку, ко-
торою слѣовало ему брать, или
заставитъ его, уничтожа сдѣлан-
ный имъ ходъ, взять непременно
его шашку—если по расчетамъ сво-
имъ надѣется чрезъ то получить
какую-либо выгоду—хотя против-

ный игрокъ желалъ бы лучше оп-
дать фукъ. Играть съ фуками за-
висишь отъ условія, и между хо-
рошими игроками фукъ болѣе не въ
употребленіи.

V.

Общія правила и примѣзанія.

§ 1. Всякой ходъ долженъ имѣть причину и цѣль.

§ 2. Надобно спараться дѣлать
такіе ходы, которые бы имѣли
двойкую цѣль. Сими средствомъ
легко можно выиграть, ибо про-
тивный игрокъ не всегда найдетъ
возможность помѣшать доспѣже-
нію обѣихъ цѣлей.

§ 3. Прежде нежели игрокъ
ступитъ шашкою, долженъ изслѣ-
довать обоюдное положеніе ша-
шекъ, обдумать и вычислить всѣ
выгоды сего хода, равно и невыго-
ды, какія могутъ произойти отъ
того.

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

§ 5. *Главнѣйшее правило.* Вся игра состоитъ въ томъ, чѣмъ умѣешь расположить шашки свои такимъ образомъ, что бы онѣ препятствовали выгоднымъ ходамъ противныхъ, и чрезъ то запирали бы и стѣсняли его игру такъ, чѣмъ онъ, безъ потери, не могъ сдѣлать никакой 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 самые рѣшительные и вѣрные; надлежитъ все принимать въ соображеніе и изыскивать всѣ средства, которыми можно выиграть, или сдѣлать игру ничью, когда игрокъ сильнѣе. Видя же неминуемый проигрышъ, надобно стараться, чтобы шашки не остались 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 хорошій ходъ. Первоначальные ходы имѣютъ большое вліяніе на послѣдствія, а поному надлежитъ соображать ихъ съ игрою противника.

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

перваго хода, дурно соображеннаго, лучше сказать, опъ первой ошибки; ибо хорошій игрокъ тотчасъ воспользуется оною и обратитъ выгоду на свою сторону.—Потеря 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 опіюдь не надѣяться на его ошибки и тѣмъ рисковать игрою.

§ 12. *Прилиѣзаніе.* Что бы скорѣе научиться 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 пошъ, у кого бѣлыя шашки, а въ послѣдующія—кто выигралъ; если же игра ничья, тогда опять выступаетъ пошъ, кто начиналъ.

2.

Сступивъ шашкою, нельзя перемѣнить хода. Что за шашку, то и за мѣсто. Впрочемъ хотя игрокъ

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

3.

Кто забудетъ поставить шашку и начнетъ игру, въ волѣ другаго игрока состоятъ поставивъ забытую шашку, или продолжая игру такъ какъ есть.

4.

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

5.

Кто спушитъ неправильно и отниметъ опъ поставленной шашки руку, въ волѣ противника состоятъ заспавитъ спушитъ сею шашкою иначе, или оставитъ оную на томъ мѣстѣ, гдѣ она ошибкою поставлена; но если послѣ сего неправильнаго хода другой игрокъ уже спушилъ, шашка должна остаться на томъ мѣстѣ, куда она хотя неправильно поставлена.

6.

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

7.

Кто спушитъ ошибкою два раза, противникъ воленъ или поспавитъ шашку, во второй разъ

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

8.

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

9.

Играетъ съ фуками зависить отъ условія, а если не было о семъ говорено, фукъ можно брать.

10.

Въ концѣ игры, когда игрокъ затрудняется выиграть, какъ-то на примѣръ: съ тремя доведями противъ одной и проч., тогда послѣ 30 ходовъ съ обѣихъ сторонъ, игра объявляется ничьей.

VII.

Погрѣшности, или измѣненія игры.

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

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

ПРИМѢРНЫЯ ИГРЫ.

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 игоръ.

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

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

Если шашка беретъ другую, то дѣйствіе сіе означается двумя точками (:), которыя становятся 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:, т. 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 предсказанныхъ мною играхъ, сшановящся на клѣпкахъ 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.

Бѣлый.

Черный.

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.	30—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. D 10—19	8—11
32. D 19—10	D 18— 5
33. D 10— 1	11—16
34. D 1—15	D 5— 1
35. D 15—29 (к)	ничья.

(а) Играть такъ или иначе зависитъ совершенно отъ произвола каждаго, и нельзя утвердительно сказать какой ходъ лучше въ началѣ игры. Нѣкоторые стараются помѣщать шашки свои на боковыхъ мѣстахъ, или, что называется, ходитъ по уголкамъ; другіе напрошивъ считаютъ за лучшее ставить ихъ по срединѣ доски. Выгода и невыгода какъ сего такъ и другаго способа состоятъ въ томъ, что шашки, помѣщенные на крайнихъ мѣстахъ, не такъ скоро могутъ быть разбины, за то меньше имѣютъ ходовъ и скорѣе могутъ быть стѣснены; шашки же, помѣщенные по срединѣ, хотя и

болѣ имѣють ходовъ, но подвержены большей опасности быть разбитыми. Однакожъ, по мнѣнію моему, гораздо лучше сдѣлать ихъ по срединѣ, пошому что эшимъ можно спѣснять игру прошивника.

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

(c) Если черный опдаситъ шашку, и на 16 и возметъ двухъ, тогда бѣлый также возметъ двухъ, опдавши 22 на 17.

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

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

(f) Весьма выгодно имѣть шашки въ такомъ 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 игоръ).

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

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

П е р е м ѣ н а

на 10-й ходъ бѣлаго.

Что бы избѣжать повтореній первыхъ десяти ходовъ, надлежитъ шашки разставить 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 трехъ прошивныхъ: 30, 24 и 28.

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

И г р а 2-я.

Положеніе шашекъ 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 (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	15—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	25—16:
28.	20—4: D	D 3—21
29.	D 4—29	ничья.

(а) Надобно стараться 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 это против-

ный игрокъ скорѣе можетъ пройти въ доведи.

(b) Или возмешь двѣ шашки: ем. игру 5-ю.

(c) Сей ходъ не хорошъ; бѣлому слѣдовало спустить 25—21, тогда 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 доведь.

(f) Если бѣлый поставитъ доведь на 10, тогда ч. 11—15 и возмешь двухъ.

(g) Въ семь положеніи игра чернаго гораздо лучше.

(h) Если 29—25, тогда D 17—21, потомъ на 30 и будетъ держашь пять шашекъ на сей линіи. Тогда черный не обходимо долженъ выиграть.

(i) Есть много способовъ играть какъ черному, такъ и бѣлому; но по внимательномъ сообра-

женіи каждаго хода, бѣлый можетъ 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, потомъ 9—14 и выиграешь.

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 шашку и долженъ выиграть.

Игра 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 игоръ.

1, Три доведи противъ одной.

Когда въ концѣ игры у одного игрока останется одна доведь на большой линіи, а у другаго три доведи, тогда претя 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 имѣетъ возможности выиграть. Игра ничья.

Но если большая линія занята *тремя* доведями, то можно поймать.

Многіе игроки до сихъ поръ полагають, что съ *тремя* нельзя выиграть, а если и случается выигрывать, то большею частію отъ ошибки того игрока, у котораго одна доведъ, и что при внимательномъ соображеніи каждаго хода противника, можно избѣжать проигрыша. Но сіе совершенно несправедливо. Напротивъ я утверждаю (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 отъ нечаянной ошибки, но единственно отъ *невозможности* избѣжать проигрыша.

Для сего надлежитъ наблюдать слѣдующее правило:

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

мя другими занять двѣ среднія ли-
 нии: 5—32 и 1—28 и поставивъ
 ихъ на клѣшки 23 и 19; потомъ
 доведью, которая оспалась на боль-
 шой линіи, ступишь на клѣшку 22
 или 11, чрезъ это прошивная до-
 весть принуждена будетъ сойти съ
 линіи 3—21 и ступишь на боко-
 вую клѣшку, откуда будетъ имѣть
 однѣ только крайнія линіи: 13 —
 2—20—31—13; тогда которою ни-
 будь изъ двухъ шашекъ, стоящихъ
 на среднихъ линіяхъ 23 и 19, сту-
 пишь на линію 3—21 и сдѣлашь
 изъ трехъ доведей *трехъ-угольникъ*
 такимъ образомъ, что бы доведь,
 состоящая острый уголъ трехъ-
 угольника, была въ головахъ про-
 шивной доведи;—тогда съ трехъ
 ходовъ пойманъ.

Для лучшаго объясненія слѣ-
 дуютъ 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) Чѣмъ поставитъ ее на кл. 23.

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

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

(d) Симъ ходомъ бѣлый принуждаетъ чернаго сойти съ линіи 21—3 и ступить на крайнюю, ибо если онъ ступитъ 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, ступилъ 7—20, тогда бѣлый 23—14, дѣлаешь треугольникъ и также

поймаетъ его.—(Прили́жаніе). Трехъ-
угольникъ надобно дѣлать такимъ
образомъ, что бы одна доведъ сто-
яла въ головахъ прошивной доведи.

(f) Или на 13, тогда бѣлый
22—31, потомъ опдаешъ: 23—9,
10—17 и возмешъ доведъ.

Другой примѣръ.

Положеніе такое же.

Бѣлый.

Черный.

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, оставляешь черному одинъ крайнія линіи и куда бы онъ ни спустился, въ слѣдующій ходъ, доведь 4 дѣлаетъ треугольникъ. — Надлежитъ замѣнить, что бѣлый не хорошо бы сдѣлалъ, если бы доведь 23 занялъ линію 21—3, ступивши на 14, потому, что тогда, въ слѣдующій ходъ, не могъ бы сдѣлать треугольника такимъ образомъ, чтобъ одна доведь стояла въ головахъ противной—и два хода были бы потеряны.

(h) Или на 2, тогда бѣлый 4—22.

Сихъ двухъ примѣровъ достаточно, чтобъ научиться ловить тремя доведями.

2, Три доведи противъ одной доведи и шапки.

Когда у одного игрока остается три доведи, а у другого доведь и простая шапка, то три доведи

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

Во всѣхъ примѣрахъ большая линія у трехъ доведей.

Примѣръ 1-й.

Положеніе шашекъ.

Бѣлая доведи: 29, 30, 31.

Черная доведъ на 3, простая шашка на 21.

Въ сей игрѣ, равно какъ и въ слѣдующихъ, надобно занять 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 (a)

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 ступишь 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 ступишь ни на которую клѣшку той линіи; ибо если ступишь 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 быть выиграна.

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

(e) Это рѣшительный ходъ.

Примѣръ 2-й.

Положеніе.

Бѣлая доведи также на 29, 30 и 31.

Черная доведь 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 доведью на 32, тогда бѣлый 14—23 и выиграетъ.

(g) И выиграетъ, какъ показано выше.

Примѣръ 3-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также 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 имѣетъ другаго хода; если спуститъ на 24 или 10, тогда 13—9, потомъ 29—18 и возьметъ двухъ.

(i) Куда черный ни пойдетъ, въ слѣдующій ходъ проиграетъ.

Примѣръ 4-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 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 спушитъ на 9, тогда бѣлый 29—8, потомъ 30—16 и возмешь двухъ.

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

Примѣръ 7-й.

Положеніе.

Бѣлыя доведи также: 29, 30, 31.

Черныя: доведъ 3, шашка 4.

Черный.

Бѣлый.

1. 3—14

31—20 (т)

2. 14—5

30—19

3. 5—1	19—28
4. 1—3	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- игрываетъ.

(m) Черный принужденъ теперь ходить по однѣмъ только крайнимъ клѣткамъ, въ противномъ случаѣ бѣлый ступитъ 29—8 и выиграетъ.

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

Примѣръ 8-й.

Положеніе.

Бѣлая доведи также: 29, 30, 31.

Черная: доведь 1, шапка 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 ступилъ на большую линію, на 30, или на 1, тогда проигралъ бы, въ первомъ случаѣ: 27—24, пошомъ 32—23; во второмъ: 27—24, 31—26; а въ третьемъ: 27—23.

Изъ сихъ примѣровъ можно видѣть какъ много есть средствъ

выиграть съ тремя доведями противъ одной и простой шашки, только нельзя опредѣлить какимъ именно способомъ надлежитъ играть въ такомъ или другомъ положеніи простой шашки; но надлежитъ соображаться съ ходами противника, и, какъ выше было замѣчено, употреблять простую шашку средствомъ къ выигрышу.

3, Четыре доведи противъ одной.

Четыре доведи всегда выигрываютъ, хотя бы *одна* (противная) 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, то во первыхъ надобно стараться помѣстить шашки по срединѣ доски.

Бѣлый.	Черный.
1. 30—19	3—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) Помѣстивъ такимъ образомъ при доведи, на копорыхъ ни съ какой стороны напасть нельзя, надобно

старайся теперь четвертою доведью занять линію 21—3 и принудишь прошивную дамку ходишь только по крайнимъ линіямъ.

(b) Черному остаются однѣ крайнія линіи.

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

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

4, *Шесть шашекъ запираютъ одну.*

Положеніе.

Бѣлыя шашки: 29, 30, 31, 32, 25 и 28.

При этомъ положеніи бѣлый условился запереть черную шашку, предославивъ черному поставитъ ее на какую угодно изъ 4-хъ кѣпшоекъ крайней его линіи и первому ходишь.

Черный ставитъ шашку свою на 2.

Примѣръ.

*Черный.**Бѣлый.*

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, которые, по трудности и замысловатости рѣшеній, названы мною *Хитростями шашечной игры*. Советую Любителямъ рѣшать ихъ самимъ, и смотрѣть на показанныя мною разрѣшенія только въ такомъ случаѣ, когда затруднятся, 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 соотвѣстственнымъ 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.

N 3.

Черныя: D 2, шашки: 3, 4, 8, 9, 11.

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

Бѣлый выиграетъ.

N 4.

Черныя D 8, D 11, шашки: 3, 4, 6.

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

Игра ничья.

N 5.

Черныя: D 1, шашка 10.

Бѣлыя просшыя шашки: 13, 30, 32.

Игра ничья.

N 6.

Черныя: D 18, шашка 13.

Бѣлыя просшыя шашки: 21, 29, 30, 31.

Бѣлый выиграетъ и запретъ до ведъ.

N 7.

Черная шашка 6.

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

Бѣлый пропустилъ черную шашку въ дамки и запретъ ее.

N 8.

Черныя: D 11, шашка 6.

Бѣлыя шашки: 18, 23, 25, 30, 31.

Бѣлый запираетъ доведъ.

N 9.

Черныя D 18, шашка 2.

Бѣлыя: D 12, шашки: 10, 17, 26, 30.

Бѣлый запираетъ доведъ и шашку.

N 10.

Черныя: D 14, шашка 20.

Бѣлыя: D 2, шашки: 24, 28, 32.

Бѣлый запираетъ доведъ и шашку.

N 11.

Черныя: D 10, шашки: 8 и 13

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

Бѣлый запираетъ 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	5—7
8.	D 6—28	16—19
9.	D 28—3:	11—15
10.	D 3 —14	15—19 (a)
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.

(a) 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.

*Бѣлый.**Черный.*

- | | | |
|----|--------|------------------|
| 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.

*Бѣлый.**Черный.*

- | | | |
|-----|-----------------|------------------|
| 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	15—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 D
8.	26—23	D 32—28
9.	27—24	D 28—32
10.	31—27	D 32—28
11.	21—17	D 28—32
12.	17—14	D 32—28
13.	14—10	D 28—32
14.	10—7	D 32—28
15.	7—3 D	D 28—32
16.	D 3—17	D 32—28
17.	D 17—31	D 28—32
18.	24—20	D 32—28
19.	27—24	D 28—32
20.	D 31—27	D 32—28
21.	D 27—32	проигралъ.

N 8.

Бѣлый.

Черный.

1.	18—14	D 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 | <i>D</i> | 18—29 : |
| 2. | 10— 6 | | 2— 9 : |
| 3. | 17—14 | | 9—18 : |
| 4. | 26—22 | | 18—25 : |
| 5. | <i>D</i> 12—30 | | проигралъ. |

N 10.

*Бѣлый.**Черный.*

- | | | | |
|----|----------------|----------|------------|
| 1. | 32—27 | <i>D</i> | 14—32 : |
| 2. | <i>D</i> 2—13 | | 20—27 : |
| 3. | <i>D</i> 13—31 | | проигралъ. |

N 11.

*Бѣлый.**Черный.*

- | | | | |
|----|-------|----------|------------|
| 1. | 19—16 | <i>D</i> | 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	<i>D</i> 10—21:
2. 13—9	<i>D</i> 2—13:
3. 31—26	<i>D</i> 13—31:
4. 30—25	<i>D</i> 21—30:
5. 32—27	<i>D</i> 31—24:
6. 28—19:	<i>D</i> 30—16:
7. 20—2:	<i>D</i> и выиграеть.

XII.

Объ игръ въ поддавки.

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

отдавать свои какъ только представится случай; ибо тотъ, у котораго болѣе шашекъ, имѣетъ болѣе ходовъ, и потому—больше способовъ выиграть. Надлежитъ примѣчать, что вообще гораздо скорѣе можно отдать большее число шашекъ противъ меньшаго, нежели меньшее противу большаго.

Играя въ поддавки также надобно наблюдать, что бы шашку вашу (бѣлую) не заперли на клѣткахъ 12 или 5, и съ своей стороны старайтесь заманишь чернаго на 21 или 28.—Тогда тотъ игрокъ, чья шашка заперта, непременно долженъ проиграть, ибо противникъ заранее устроитъ шашки свои такимъ образомъ, чтобъ можно было отдать всѣхъ, и при удобномъ случаѣ исполнишь намѣреніе свое, давши ходъ той запертой шашки.

Здѣсь представляется нѣсколько примѣровъ, какъ можно отдать

одной шашкѣ всѣ двѣнадцать шашекъ.

Двѣнадцать шашекъ противъ одной.

Примѣръ 1-й.

Положеніе бѣлыхъ начальное.

Черная шашка на 2.

(Все равно, гдѣ бы черная шашка ни стояла изъ 4 клѣштокъ крайней 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	13—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 ставить шашку на ту линию, на которой стоимъ прошивная шашка.

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

(c) Или 10—14, см. *перемѣну*.

(d) Чернаго надобно пропускать въ дамки только въ такомъ случаѣ, когда можно всѣхъ опдѣать.

П е р е м ѣ н а.

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

Бѣлыя: 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 отдася двѣ послѣднія.

Примѣръ 2-й.

Положеніе шашекъ тоже какъ въ 1 примѣрѣ.

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. *перемѣну*.

Перемѣна.

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. 19—16	<i>D</i> 32—12 :
20. 31—26	<i>D</i> 12—30 :
21. 29—25	<i>D</i> 30—21 :

П р и м ѣ т а н і е.

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

