

1934

Даріта

Адольф Липпо.

РУКОВОДСТВО  
Новой шахматной игры.

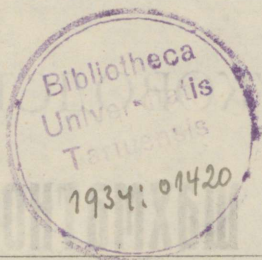
---

Издание автора.

Эстония, Таллинн.  
1934.



Адресъ Пялто.



Типография В. Бейлинсонъ. Таллинъ Эстония.

TARTU ÜLIKOOLI  
RAAMATUKOGU

i 38462559

## ПРЕДИСЛОВИЕ.

Среди существующих народных развлечений шахматная игра является одной из старейших и благороднейших в мире. Несмотря на древность своего происхождения, она до сих пор, сохранила свою основную идею и явилась излюбленной игрой многих поколений. Существовая без изменений в течение целого ряда столетий, шахматная игра, и в наше время, не утратила способности своими сложными построениями привлекать к себе играющих. По своей красоте и разнообразию вариантов, она осталась интересной и занимательной, не взирая на чувствительную необходимость в пополнении.

Изменение жизненных условий предоставляет возможность обновить и восполнить шахматную игру, сохранив, в то же время, первоначальное ее назначение и не затрагивая ее по существу.

Основатель шахматной игры, создавая последнюю в условиях своего времени, приурочил ее в миниатюре к военным забавам, где играющие проявляли свое искусство вести сражения: шахматная доска изображала поле сражения, и находящиеся на ней фигуры представляли определенные действующие единицы.

В ту отдаленную эпоху шахматной игрой интересовались, ради времяпрепровождения, исключительно привилегированные классы на-

селения, а широкие народные массы не имели возможности пользоваться ею по многим причинам.

Только с восемнадцатого и, в особенности, с двадцатого столетия, шахматная игра, в силу сложившихся социальных условий, быстро начала проникать в народные массы. Этому значительно содействовало появление у различных народов шахматной литературы. Изучение теории и исследование шахматной игры стало, с того времени, обыденным и необходимым явлением среди играющих там, где только процветало движение и развитие народной культуры. В период развития последней, среди сторонников этой игры, стали возникать всевозможные объединения и группировки. В устраиваемых турнирах и мировых состязаниях появились соответствующие имена знаменитостей с их последователями, и шахматная игра своими заманчивыми перспективами все более и более заинтересовывала играющих.

Однако, как и все в мире подлежит процессу эволюции и совершенствования, шахматная игра в ее настоящем виде, благодаря современному росту техники и знаний, начала обнаруживать признаки неполноты, несовершенства. Употребляемые для игры фигуры, расположенные на шахматной доске, кажутся уже не вполне приемлемыми и соответствующими духу времени. Они уже не являются, в достаточной степени, совершенными и отвечающими настоящим требованиям жизни.

С развитием мировой военной техники возникла тенденция пересоздать шахматную игру, применяясь к современным техническим условиям. Для осуществления этого явилась необходимость внести некоторые изменения и дополнения, с целью представить наиболее пол-

ную картину современных военных сражений. В проявлении большей инициативы, и для использования всевозможных средств сражения, потребовалось ввести добавочные фигуры и увеличить масштаб шахматной доски. В подборе новых фигур явилась необходимость использовать различные новшества военной техники, с целью придать шахматным фигурам характер современных боевых единиц. Для производства записей и обозначения фигур в новой шахматной игре пришлось воспользоваться применением первых букв латинского алфавита.

Указанное нововведение является наиболее удобным и приемлемым к восприятию новой шахматной игры со стороны широких народных масс. Оно дает возможность играющим упрощенным способом отмечать те достижения, которые выявились в процессе состязаний на новой шахматной доске. Вместо бесконечно длительных шахматных соревнований, часто оканчивающихся в ничью, играющим предоставляется возможность с наименьшей затратой времени и наибольшей легкостью достигать соответствующих результатов.

Введение же в шахматную игру новых начал дает возможность, путем применения новейших средств военной техники, широко использовать на шахматной доске приемы и методы современной войны.

Насколько, в предлагаемой новой шахматной игре, в достаточной степени удалось изобразить общую картину современных военных сражений и, тем самым, заинтересовать играющих, покажут будущие соревнования их.

Многочисленность же представленных на шахматной доске фигур не должна смущать играющих и порождать в них чувства неуве-

ренности к новой шахматной игре, ибо последняя является вполне доступной и приемлемой к восприятию. Отличаясь своей новизной и разнообразностью фигур, новая шахматная игра может способствовать известному уравнению сил среди играющих. Она предоставляет последним широкие возможности, путем различных комбинаций, создавать необходимые позиционные положения для уничтожения противника. Победителем в состязании свободно может оказаться тот из партнеров, который наиболее умело использует в создавшемся положении известные фигуры для захвата неприятельского президента (центральная фигура) и, тем самым, обеспечит себе успех игральной партии.

Необходимой предпосылкой к достижению таких возможностей является, прежде всего, подробное основательное ознакомление с азбукой расположенных на шахматной доске фигур.

В настоящем руководстве, выпускаемом одновременно с новой шахматной игрой, помимо изложения шахматной азбуки и других положений, наглядно представлены, с помощью диаграмм, всевозможные соотношения между отдельными фигурами. В нем также, в известной степени, выяснено значение отдельных боевых единиц с их заданиями, выработанными современной стратегией войны.

Интересующимся же современной военной стратегией и тактикой предоставляется возможность, путем новой шахматной игры, в миниатюре упражняться в построении различных комбинаций, принятых в настоящих военных сражениях.

Появление в свет настоящего руководства, с целью всеобщего распространения и ознако-

мления среди любителей, является вполне современное и соответствующим духу времени. Своим содержанием оно может заинтересовать играющих по своей исключительной новизне.

Насколько основательно удалось предусмотреть в руководстве новой шахматной игры все возможности построений покажет практическое ее применение, но обнаруженные пробелы, по указанию играющих, будут всегда с готовностью приняты к сведению и устранению.

По своей основной идее игра *Автор.*

Шахматы являются таковыми, как война, так и игра в шахматы преследует одну и ту же цель — победить.

Однако, если рассматривать войну в действительности, учитывая отдельные ее моменты, и посмотреть с психологической точки зрения, то между войной и шахматными состязаниями не обнаружим никаких точек соприкосновения.

Проводя параллель между войной и состязаниями на шахматной доске, легко увидеть, что поле сражения с действующими на нем единицами и шахматная доска с ее фигурами по существу являются одним и тем же, как в одном, так и другом случае выдвигается принцип борьбы. Поэтому так много общего в теории шахматной игры и науки о войне. При анализе доска с ее фигурами является воспроизведением военного плана сражения с действующими на нем единицами. В периоде осуществления этой выдвигаются и усваиваются методы стратегии и тактики войны.



## Шахматная игра и война.

По своей основной идеи война и игра в шахматы являются тождественными; как война, так и игра в шахматы преследуют одну и ту же цель — воевать, сражаться.

Однако, если рассматривать войну в действительности, учитывая отдельные ее моменты, и посмотреть с психологической точки зрения, то между войной и шахматными состязаниями не обнаружим никаких точек соприкосновения.

Проводя параллель между войной и состязаниями на шахматной доске, легко уяснить, что поле сражения с действующими на нем единицами и шахматная доска с ее фигурами по существу являются одним и тем же; как в одном, так и другом случае выдвигается принцип борьбы. Поэтому так много общего в теории шахматной игры и науке о войне. Шахматная доска с ее фигурами является воспроизведением военного поля сражения с действующими на нем единицами. В периоде состязаний на ней выдвигаются и усваиваются методы стратегии и тактики войны.

## Новая шахматная игра.

*Ознакомление с шахматной доской и фигурами.*

Новая шахматная доска состоит из двенадцати поперечных и двенадцати продольных квадратов, а всего из ста сорока четырех:  $(12 \times 12 = 144)$ .

Все квадраты делятся на две краски: белые и черные, или кому какой цвет нравится. (Диаграмма № 1).

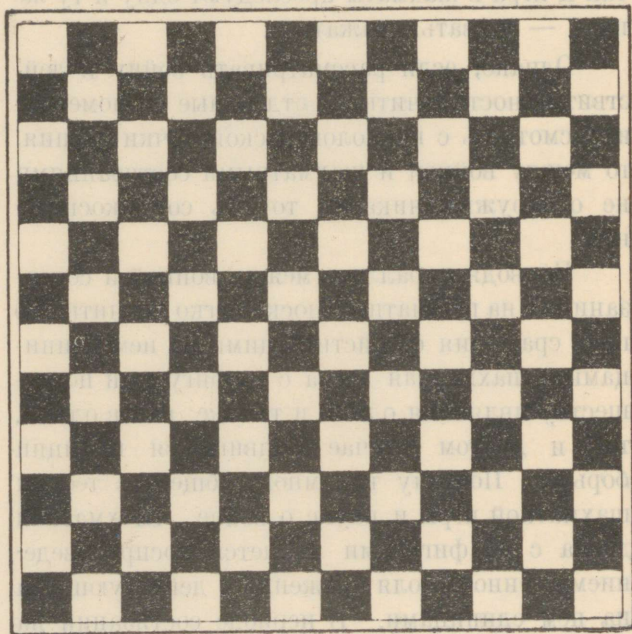


Диаграмма № 1.

Шахматных фигур имеется всего семьдесят две: тридцать шесть фигур белого цвета и тридцать шесть черного.

Шахматные фигуры следующие:

1) Президенты, 2) Адъютанты, 3) Газы, 4) Аэропланы, 5) Шрапнели, 6) Мортиры, 7) Крепости, 8) Гранаты, 9) Офицеры, 10) Конница, 11) Танки, 12) Пулеметы, 13) Фугасы, 14) Унтер-офицеры и 15) Солдаты. (Диагр. № 2).

Шахматную доску вместе с фигурами устанавливают между игроками так, чтобы белый последний поперечный квадрат приходился по правой руке.

Поперечные черные и белые квадраты обозначаются по порядку буквами а, b, с, d, e, f, g, h, i, k, l, m, начиная с азбуки снизу с левой стороны шахматной доски с белых фигур.

Продольные черные и белые квадраты обозначаются цифрами, начиная снизу вверх, также с левой стороны шахматной доски: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12.

Итак, каждый квадрат на шахматной доске имеет одну букву и цифру. (Диаграм. № 3).

*Примечание:* 1). Каждый начинающий игрок должен твердо изучить азбуку с цифрами шахматной доски, чтобы приобрести соответствующие знания в шахматной игре.

*Примечание* 2). Точное объяснение распределения одиночных квадратов указано в диагр. № 4.



1. (P)



2. (Ad)



3. (G)



1. (P)

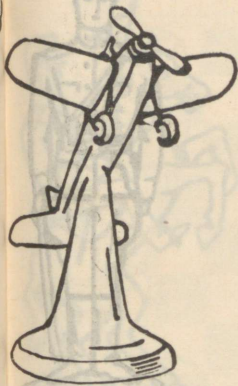


2. (Ad)

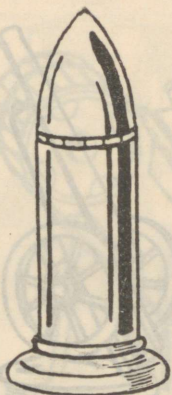


3. (G)

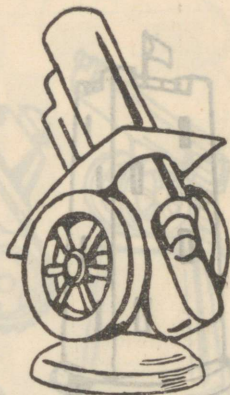
Диаграмма № 2.



4. (A)



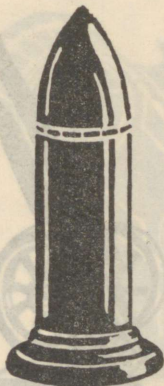
5. (Sch)



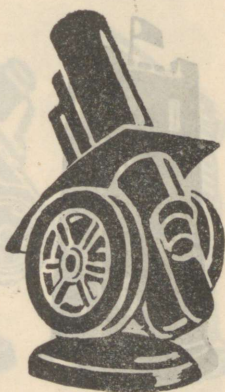
6. (M)



4. (A)

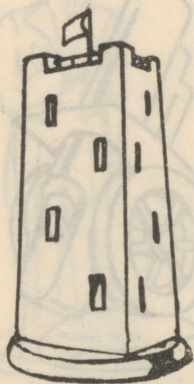


5. (Sch)



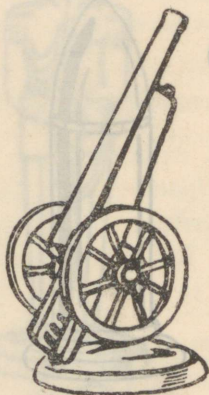
6. (M)

Диаграмма № 2.



7.

К



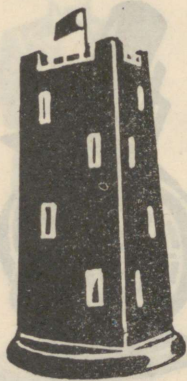
8.

Gr



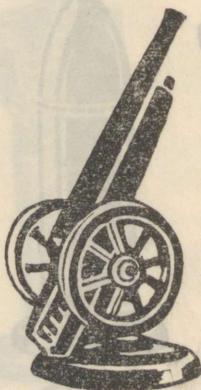
9.

О



7.

К



8.

Gr



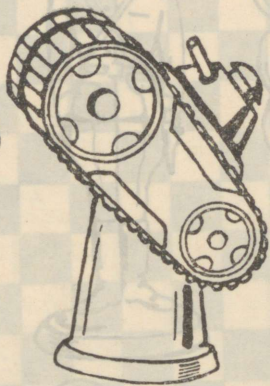
9.

О

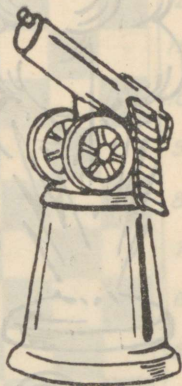
Диаграмма № 2.



10. (Kn)



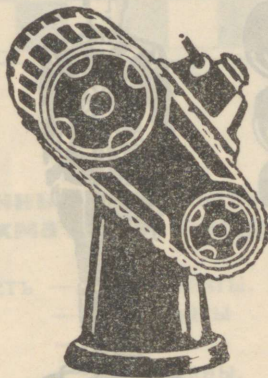
11. (T)



12. (PI)



10. (Kn)



11. (T)



12. (PI)

Диаграмма № 2.



13. (F)



14. (U)



15. (S)



13. (F)

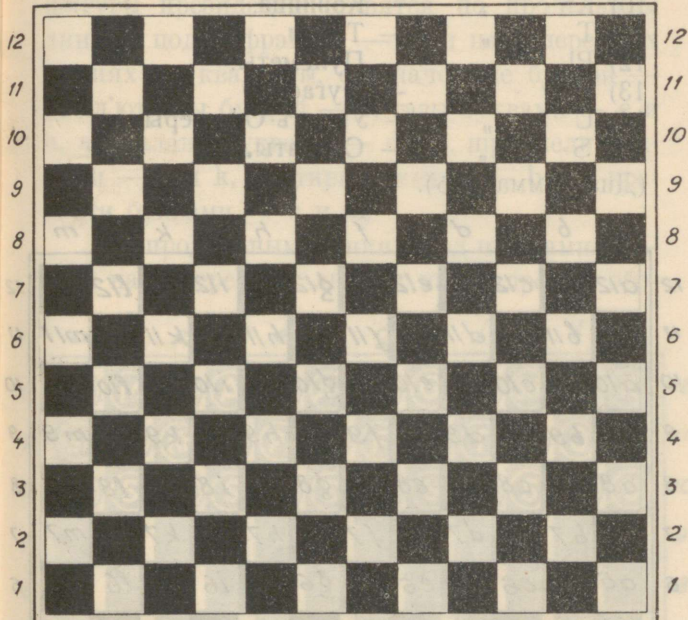


14. (U)



15. (S)

a b c d e f g h i k l m



a b c d e f g h i k l m

Диаграмма № 3.

### Сокращенные названия новых шахматных фагур.

- 1) P означаетъ — Президенты.
- 2) Ad       "       — Ад'ютанты
- 3) C         "       — Газы.
- 4) A         "       — Аэропланы.
- 5) Sch       "       — Шрапнели.
- 6) M         "       — Мортиры.
- 7) K         "       — Крепости.
- 8) Cr        "       — Гранаты

- |        |   |   |                 |
|--------|---|---|-----------------|
| 9) O   | ” | — | Офицеры         |
| 10) Kn | ” | — | Конница.        |
| 11) T  | ” | — | Танки.          |
| 12) Pl | ” | — | Пулеметы.       |
| 13) F  | ” | — | Фугасы.         |
| 14) U  | ” | — | Унтеръ-Офицеры. |
| 15) S  | ” | — | Солдаты.        |

(Диаграмма № 5).

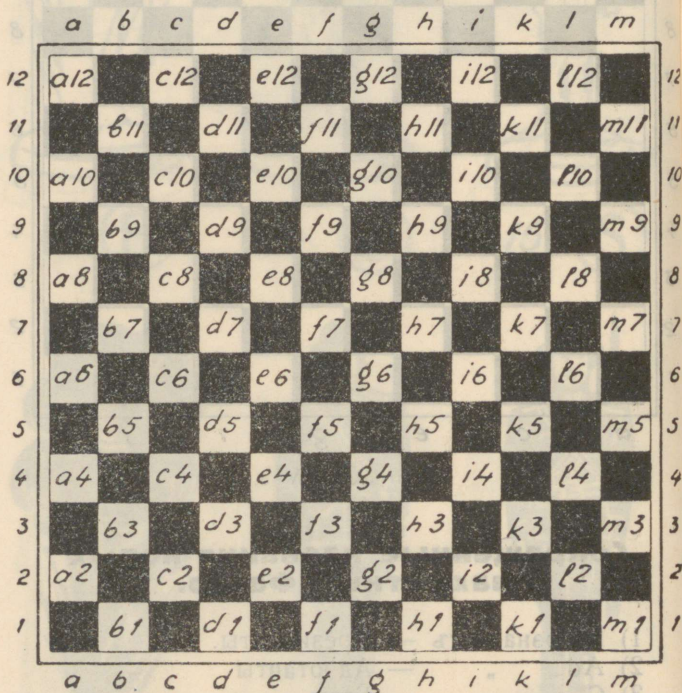


Диаграмма № 4.

### Постановка фигур на новой шахматной доске.

Белые и черные фигуры на новой шахматной доске распределяются в одинаковом поряд-

ке на следующих квадратах: белые и черные фигуры президенты ставятся по продольным линиям под цифрами 1 — 12 и на поперечных линиях на квадраты, обозначенные буквой — g, адъютанты буквой — f, газы буквами — e и h, аэропланы буквами — d и i, шрапнели буквами — c и k, мортиры буквами — b и l, крепости буквами — a и m.

По продольным линиям под цифрами 2 — 11 и на поперечных линиях на квадратах, обо-

*a b c d e f g h i k l m*

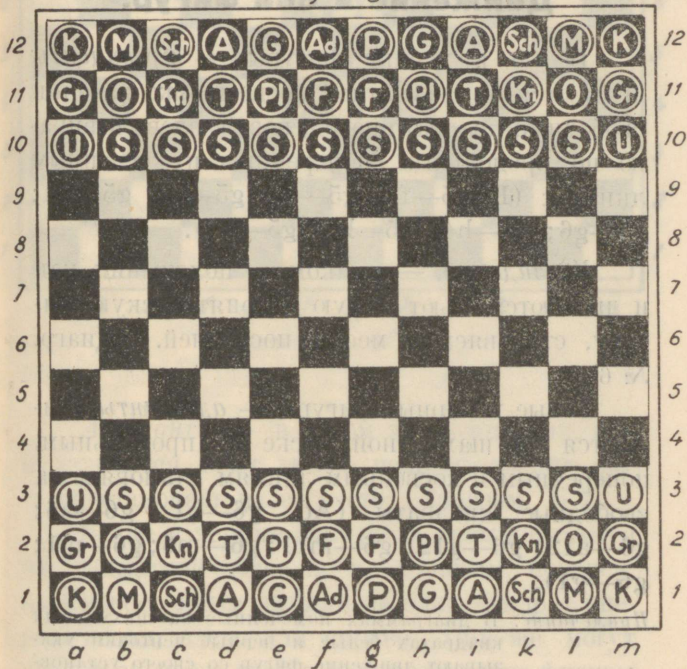


Диаграмма № 5.

значенных буквами а и т — гранаты, буквами b и l — офицеры, буквами с и k — конница, буквами d и i — танки, буквами е и h — пулеметы, буквами f и g — фугасы.

По продольным линиям под цифрами 3 — 10 и на поперечных линиях на квадраты, обозначенные буквами а и т, — унтер-офицеры, и на квадраты, обозначенные буквами b, c, d, e, f, g, h, i, k и l, — солдаты.

### **Движение и бой фигур.**

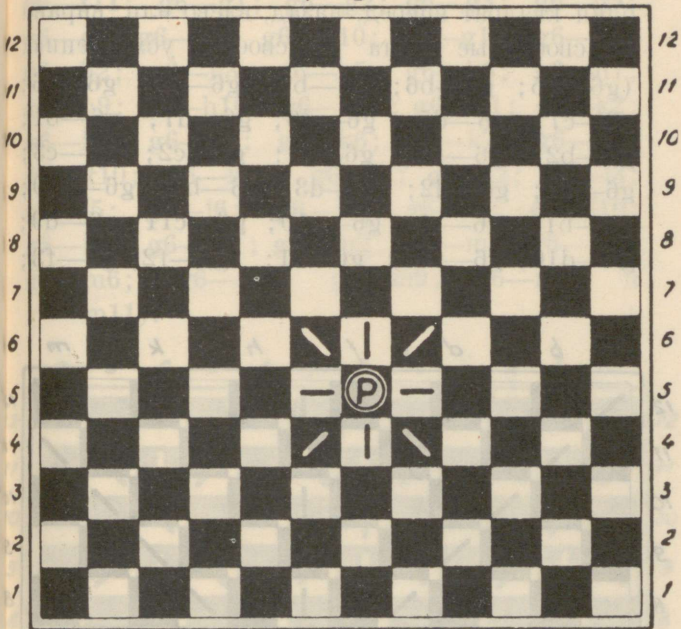
Белые и черные фигуры — *президенты* двигаются на шахматной доске только на один свободный квадрат вперед, назад, влево и вправо по продольным, поперечным и косвенным линиям: (Р. g5—f4; g5—f5; g5—f6; g5—g4; g5—g6; g5—h4; g5—h5; g5—h6).

*Президенты*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диagr. № 6).

Белые и черные фигуры — *адъютанты* двигаются на шахматной доске по продольным, поперечным и косвенным линиям, становясь на свободные квадраты (Ad. g6—b1; g6—a6; g6—a12; g6—g12; g6—m11; g6—m6; g6—m1; g6—g1).

*Примечание:* В диаграммах помеченные на шахматных квадратах белые и черные черточки указывают движение фигур со своего установленного места. Короткие черточки показывают направление их по шахматной доске.

a b c d e f g h i k l m



a b c d e f g h i k l m

Диаграмма № 6.

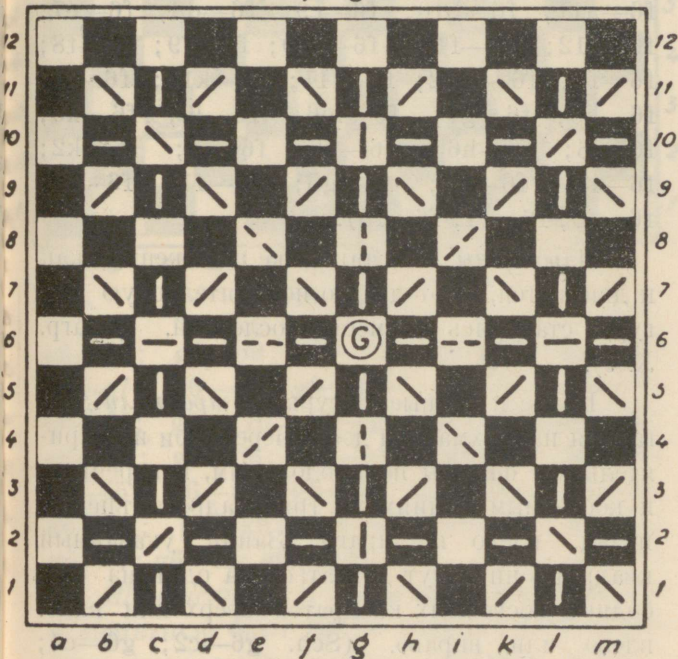
*Адъютанты*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на ее место. (Диаграм. № 7).

Белые и черные фигуры — *газы* двигаются на шахматной доске по продольным, поперечным и косвенным линиям на один квадрат вперед, назад, влево или вправо. Они же могут двигаться через свои и неприятельские фигуры на четыре квадрата вперед по продольным, по-



g6—f5; g6—f6; g6—f7; g6—f9; g6—f10;  
 g6—f11; g6—g1; g6—g2; g6—g3; g6—g5;  
 g6—g7; g6—g9; g6—g10; g6—g11; g6—h1;  
 g6—h2; g6—h3; g6—h5; g6—h6; g6—h7;  
 g6—h9; g6—h10; g6—h11; g6—k1; g6—k2;  
 g6—k3; g6—k5; g6—k6; g6—k7; g6—k9;  
 g6—k10; g6—k11; g6—l1; g6—l2; g6—l3;  
 g6—l5; g6—l6; g6—l7; g6—l9; g6—l10;  
 g6—l11; g6—m1; g6—m2; g6—m3; g6—m5;  
 g6—m6; g6—m7; g6—m9; g6—m10 и  
 g6—m11).

a b c d e f g h i k l m



a b c d e f g h i k l m

Диаграмма № 8.

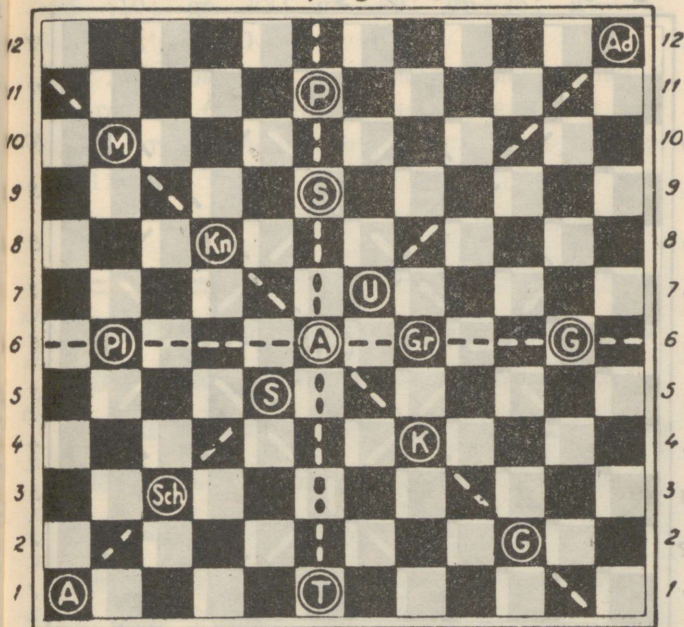
*Газы*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диаграм. № 8).

Белые и черные фигуры — *аэропланы* двигаются на шахматной доске через свои и неприятельские фигуры по продольным, поперечным и косвенным линиям на один, два, три, четыре, пять и шесть квадратов (по своему усмотрению) вперед, назад, влево или вправо, становясь на любом свободном квадрате, (A. f6—a1; f6—b2; f6—c3; f6—d4; f6—e5; f6—a6; f6—b6; f6—c6; f6—d6; f6—e6; f6—a11; f6—b10; f6—c9; f6—d8; f6—e7; f6—f12; f6—f11; f6—f10; f6—f9; f6—f8; f6—f7; f6—m12; f6—l11; f6—k10; f6—i9; f6—h8; f6—g7; f6—m6; f6—l6; f6—k6; f6—i6; f6—h6; f6—g6; f6—l1; f6—k2; f6—i3; f6—h4; f6—g5; f6—f1; f6—f2; f6—f3; f6—f4; f6—f5).

*Аэропланы*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диагр. № 9).

Белые и черные фигуры — *шрапнели* двигаются на шахматной доске через свои и неприятельские фигуры по продольным, поперечным и косвенным линиям на три квадрата вперед, назад, влево и вправо. Заняв указанный квадрат, они могут двигаться на один из свободных косвенных квадратов вверх или вниз, влево или вправо. (Sch. g6—c2; g6—c4; g6—c5; g6—c7; g6—c8; g6—c10; g6—d3;

a b c d e f g h i k l m



a b c d e f g h i k l m

Диаграмма № 9.

g6—d6; g6—d9; g6—e2; g6—e4; g6—e5;  
 g6—e7; g6—e8; g6—e10; g6—f2; g6—f4;  
 g6—f8; g6—f10; g6—g3; g6—g9; g6—h2;  
 g6—h4; g6—h8; g6—h10; g6—i2; g6—i4;  
 g6—i5; g6—i7; g6—i8; g6—i10; g6—k3;  
 g6—k6; g6—k9; g6—l2; g6—l4; g6—l5;  
 g6—l7; g6—l8; g6—l10).

*Шрапнели*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на ее место. (Диаграм. № 10).

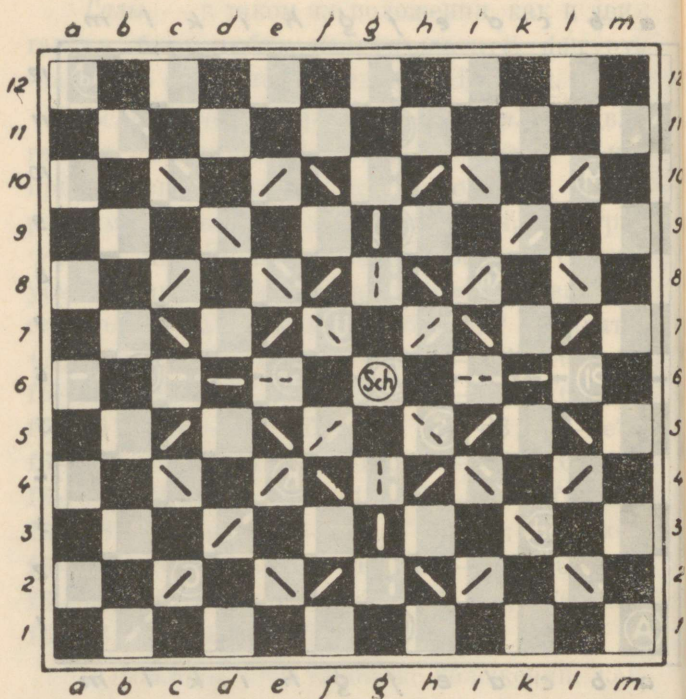


Диаграмма № 10.

Белые и черные фигуры — мортиры движутся на шахматной доске через свои и неприятельские фигуры на три квадрата вперед, назад, вверх или вниз. Перейдя на три квадрата мортиры становятся по косвенным линиям на один квадрат вверх или вниз, влево или вправо и поперечно на один квадрат влево или вправо. (М. g6—c3; g6—c4; g6—c8; g6—c9; g6—d3; g6—d9; g6—e2; g6—e3;

g6—e9; g6—e10; g6—i2; g6—i3; g6—i9;  
 g6—i10; g6—k3; g6—k9; g6—l3; g6—l4;  
 g6—l8; g6—l9).

*Мортиры*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диагр. № 11).

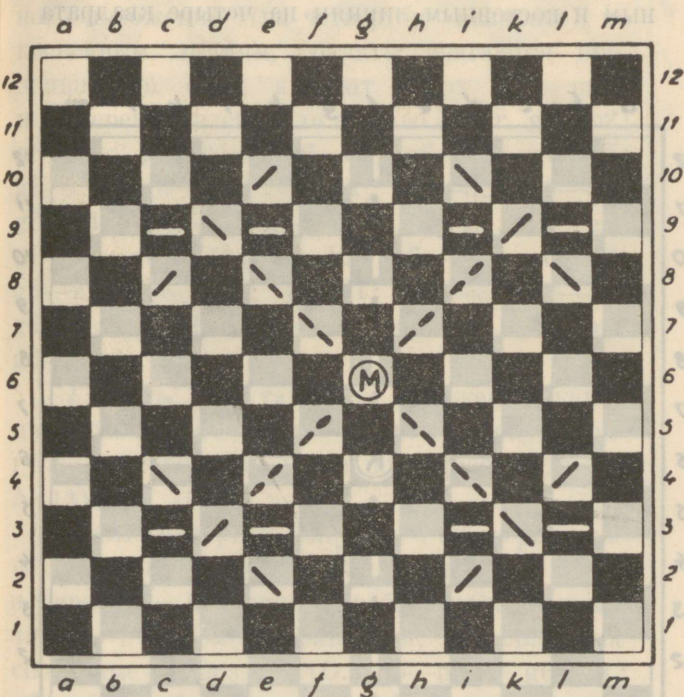


Диаграмма № 11.

Белые и черные фигуры — *крепости* двигаются на шахматной доске по продольным и поперечным линиям, становясь, по своему

усмотрению, на свободных квадратах. (К. f6—f1; f6—a6; f6—f12; f6—m6).

*Крепости*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на ее место. (Диагр. № 12).

Белые и черные фигуры — *гранаты* двигаются на шахматной доске через свои и неприятельские фигуры по продольным, поперечным и косвенным линиям на четыре квадрата

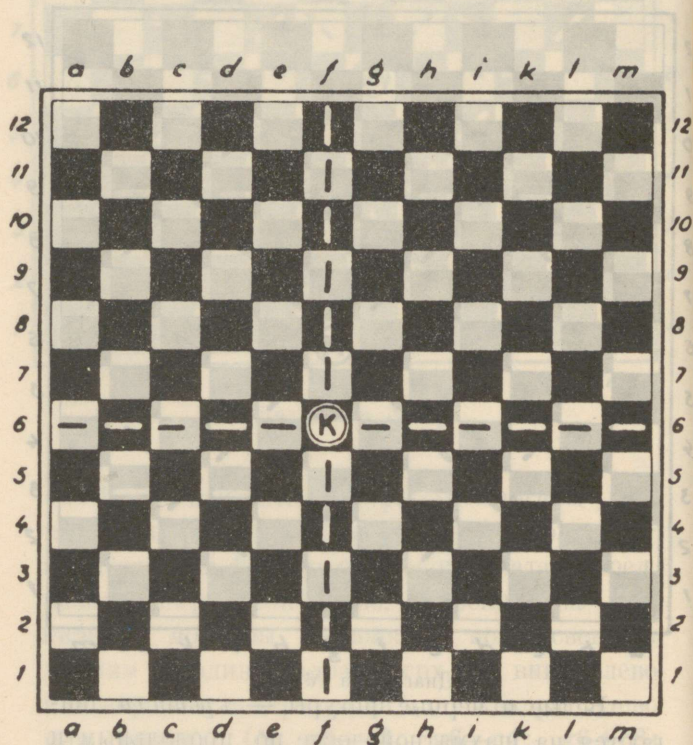


Диаграмма № 12.

вперед, назад, влево или вправо. Перейдя на указанный четвертый квадрат по продольным линиям, гранаты становятся на один квадрат вверх или вниз и поперечно на один квадрат влево или вправо. Оказавшись на четвертом квадрате поперечных линий, они становятся на один квадрат влево или вправо и продольно на один квадрат вверх или вниз. Заняв указанное положение (на четвертом квадрате), по косвенным линиям, гранаты двигаются продольно на один квадрат вверх или вниз и поперечно влево или вправо. (Gr. g6—b2; g6—b6; g6—b10; g6—c1; g6—c3; g6—c5; g6—c7; g6—c9; g6—c11; g6—d2; g6—d6; g6—d10; g6—f2; g6—f10; g6—g1; g6—g3; g6—g9; g6—g11; g6—h2; g6—h10; g6—k2; g6—k6; g6—k10; g6—l1; g6—l3; g6—l5; g6—l7; g6—l9; g6—l11; g6—m2; g6—m6; g6—m10).

*Гранаты*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диагр. № 13).

Белые и черные фигуры — *офицеры* двигаются на шахматной доске; белые — по белым и черные — по черным свободным косвенным линиям в любом направлении, становясь на свободные квадраты. (O. g6—m11; g6—b1; g6—a12; g6—m1). (O. f6—a1; f6—a11; f6—m12; f6—l1).

*Офицеры*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на ее место. (Диагр. № 14).

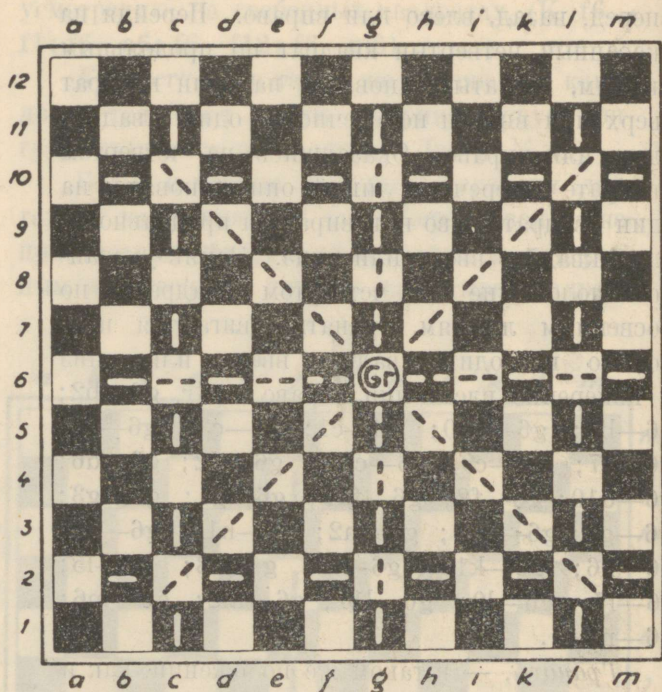
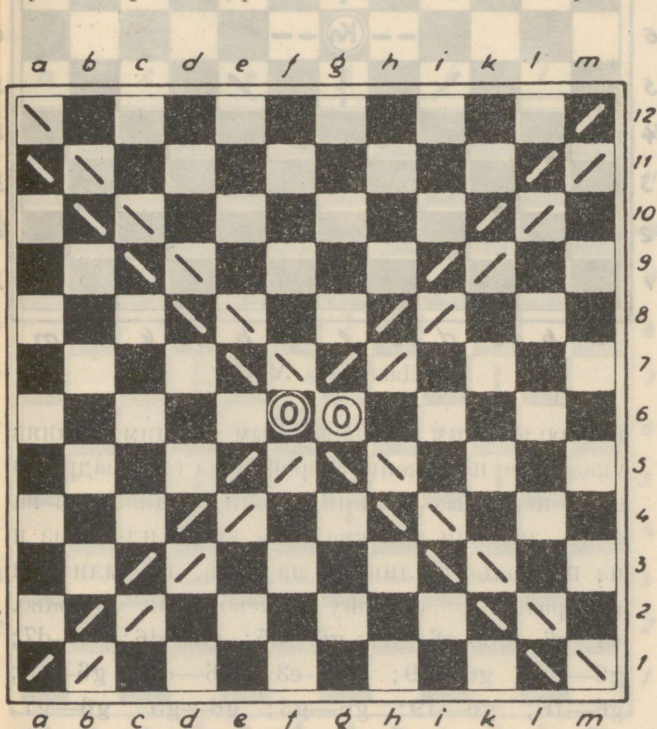


Диаграмма № 13.

Белые и черные фигуры — конница движутся на шахматной доске по продольным и поперечным линиям на один квадрат вверх, вниз, влево или вправо и становятся на косвенных линиях на один свободный квадрат в разных направлениях, переходя через свои и неприятельские фигуры. (Kn. f6—d5; f6—d7; f6—e4; f6—e8; f6—g4; f6—g8; f6—h5; f6—h7).

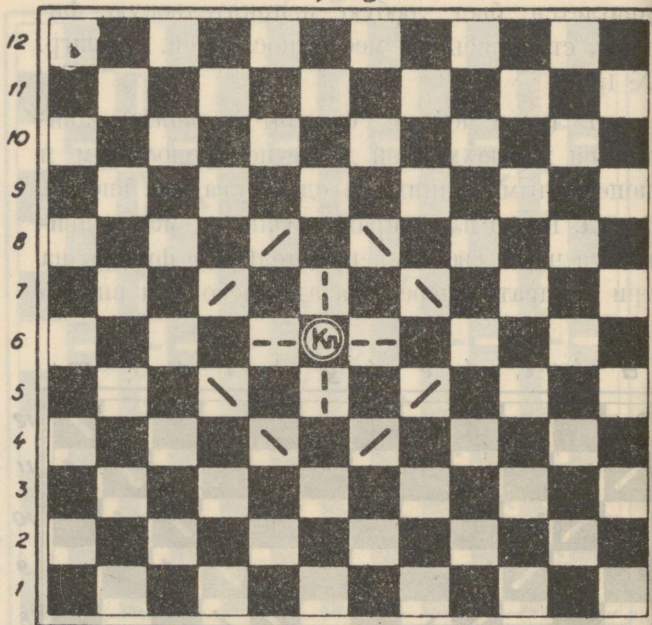
*Конница*, — в таком же положении, как и двигается, бьет любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диagr. № 15).

Белые и черные фигуры — *танки* двигаются на шахматной доске по продольным и поперечным линиям на один квадрат вперед, назад, влево или вправо. Они же могут двигаться через свои и неприятельские фигуры на три квадрата вперед, назад, влево или вправо



Диaгpамма № 14.

a b c d e f g h i k l m



a b c d e f g h i k l m

Диаграмма № 15.

по продольным и поперечным линиям. Заняв указанное положение (перейдя на три квадрата) на поперечных линиях, они становятся на один, два или три квадрата вверх или вниз и на продольных линиях на один, два или три квадрата в сторону влево или вправо. (Т. g6—d3; g6—d4; g6—d5; g6—d6; g6—d7; g6—d8; g6—d9; g6—e3; g6—e9; g6—f3; g6—f6; g6—f9; g6—g3; g6—g5; g6—g7; g6—g9; g6—h3; g6—h6; g6—h9; g6—i3;

g6—i9; g6—k3; g6—k4; g6—k5; g6—k6;  
g6—k7; g6—k8; g6—k9).

*Танки*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, ставясь на место последней. (Диагр. № 16).

Белые и черные фигуры — *пулеметы* двигаются на шахматной доске на один квадрат

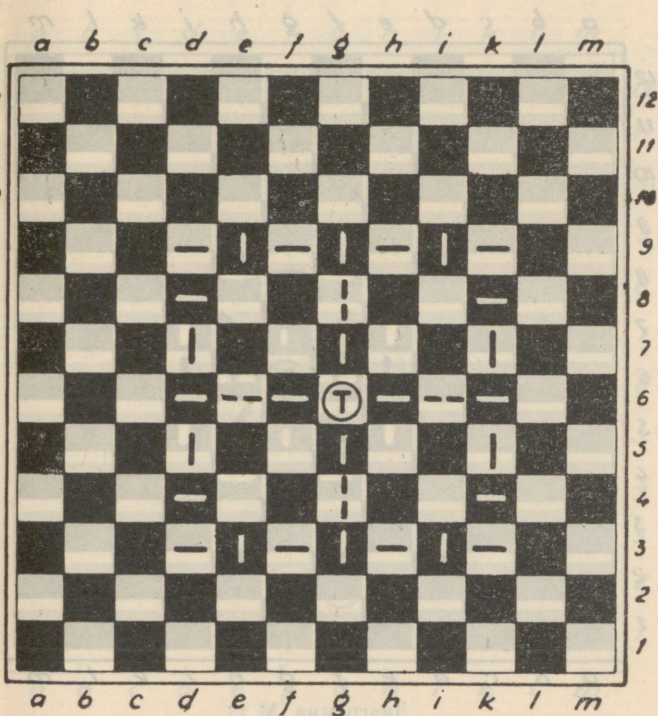


Диаграмма № 16.

вперед, назад, влево или вправо по косвенным линиям. Они же могут двигаться через свои и неприятельские фигуры на два квадрата вперед, назад, влево или вправо по продольным и поперечным линиям. Заняв указанное положение (перейдя на два квадрата) на поперечных линиях, они становятся на один квадрат вверх или вниз и на продольных линиях на один квадрат в сторону влево или вправо. (Pl. g6—e5; g6—e6; g6—e7; g6—f4;

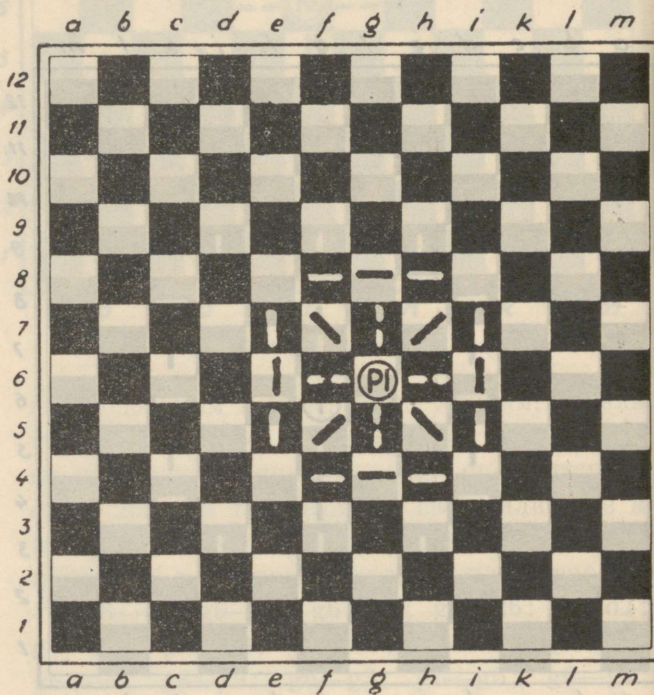


Диаграмма № 17.

g6—f5; g6—f7; g6—f8; g6—g4; g6—g8;  
 g6—h4; g6—h5; g6—h7; g6—h8; g6—i5;  
 g6—i6; g6—i7).

*Пулеметы*, — в таком же положении, как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диагр. № 17).

Белые и черные фигуры — *фугасы* по шахматной доске совершенно не двигаются. Они стоят неподвижно, препятствуя движению не-

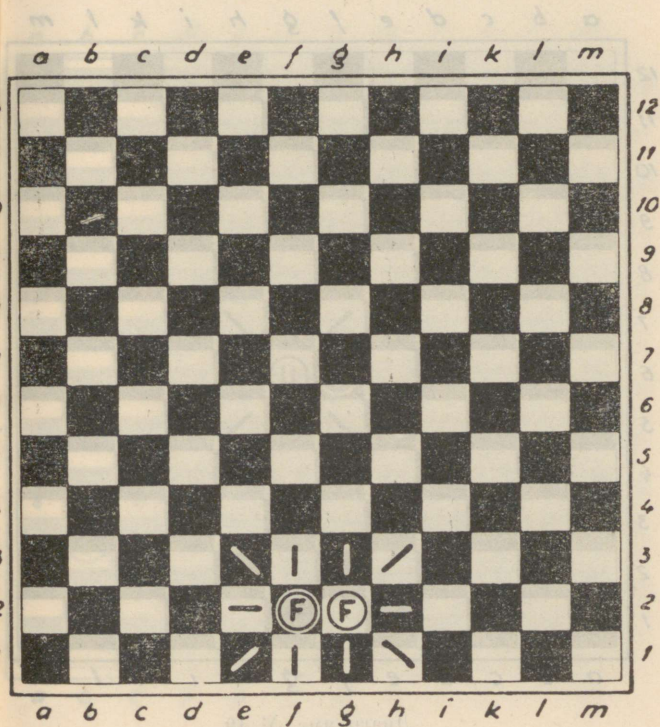


Диаграмма № 18.

приятельских фигур. Только по уничтожении всех белых или черных солдат фугасы превращаются в последних, выполняя функции их в продолжаемой игре.

Фугасы бьют с места любую неприятельскую фигуру на один квадрат по поперечным, продольным и косвенным линиям. (Ф. f2 : f1; f2 : e1; f2 : e2; f2 : e3; f2 : f3; f2 : g3; f2 : g2; f2 : g1;

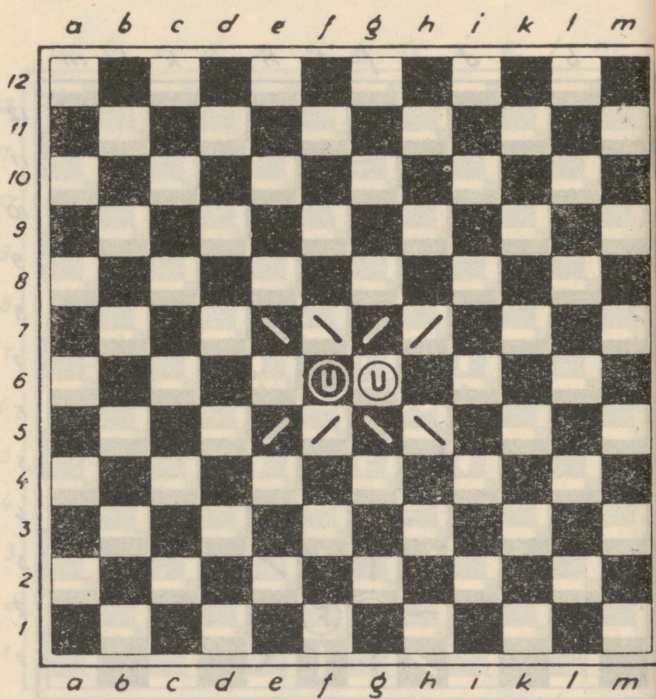


Диаграмма № 19.

Ф. g2:g1; g2:f1; g2:f2; g2:f3; g2:g3;  
g2:h3; g2:h2; g2:h1). (Диагр. № 18).

Белые и черные фигуры — *унтер-офицеры* двигаются на шахматной доске; белые — по белым и черные — по черным косвенным линиям на один квадрат вверх, вниз, влево и вправо, становясь на свободные квадраты. (U. f6—e7; f6—e5; f6—g7; f6—g5; g6—f7; g6—f5; g6—h7; g6—h5).

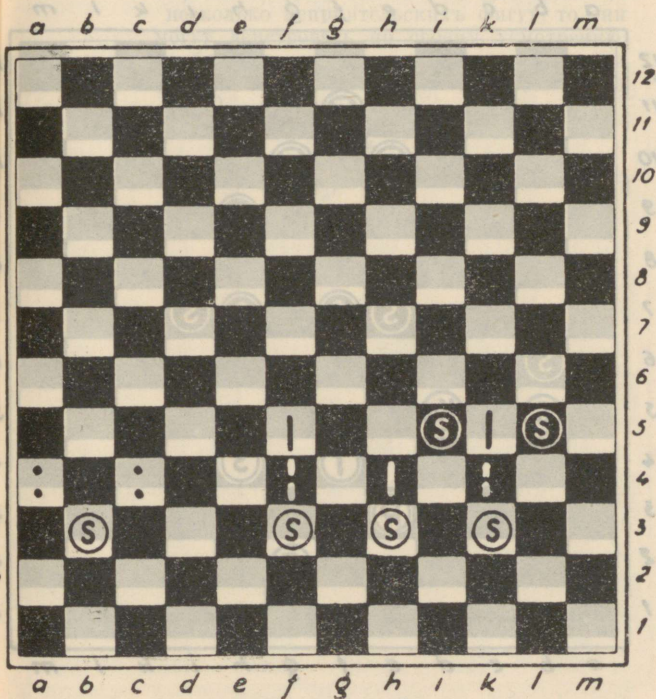


Диаграмма № 20.

*Унтер-офицеры*, — в таком же положении как и двигаются, бьют любую неприятельскую фигуру, становясь на место последней. (Диаграмма № 19).

Белые и черные фигуры — *солдаты* двигаются по шахматной доске на один квадрат вперед по продольным линиям. Солдатам разрешается двигаться с первоначального места на два квадрата вперед. (S. f3—f5; h3—h4). Белые и черные фигуры солдаты бьют любую непри-

a b c d e f g h i k l m

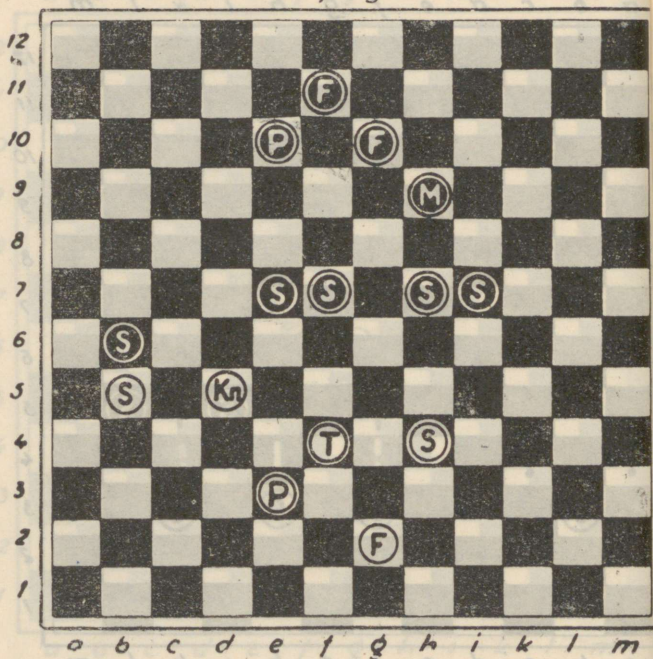
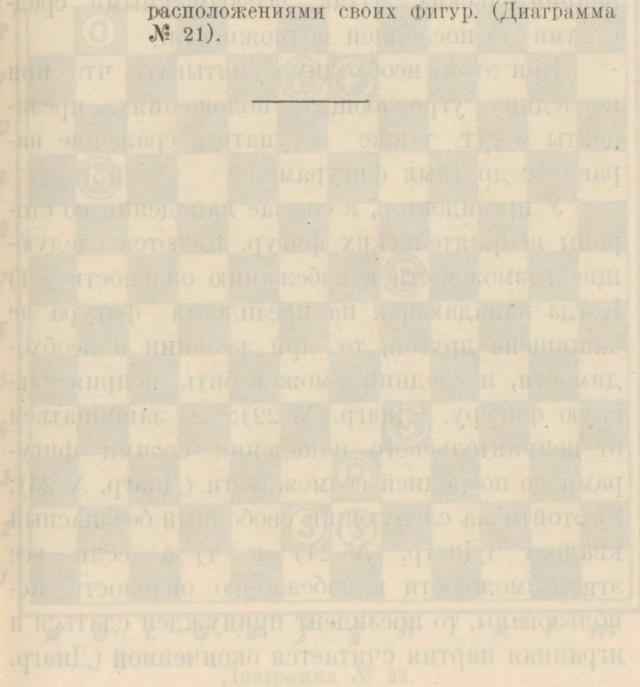


Диаграмма № 21.

ительскую фигуру, при встрече, на косвенных линиях, влево или вправо, становясь на ее место. Солдат двигающихся вперед с первоначального места, неприятельские солдаты, стоящие под цифрами пять или восемь, вправо бить их вкось, переходя на квадраты, обозначенные цифрами четыре и девять.

(S. b3: a4 или c4; s. k3—k5). (Диагр. № 20).

*Примечание:* Если играющим, в периоде игры, предоставляется возможность бить одновременно несколько неприятельских фигур, то они могут действовать по своему усмотрению, сообразуясь с ходом игры и позиционными расположениями своих фигур. (Диаграмма № 21).



## Об'яснение и назначение фигур

Основная цель новой шахматной игры заключается в том, чтобы завоевать, захватить и плен фигуру президента.

Для осуществления этой задачи надлежит использовать все имеющиеся фигуры с целью нападения и защиты.

Президентов, которые являются самыми нужными и важными фигурами среди остальных шахматных единиц, следует защищать от неприятельских атак всевозможными средствами до последней возможности.

При этом, необходимо учитывать, что при последних угрожающих положениях, президенты могут также вступать в сражение наравне с другими фигурами.

У президентов, в случае нападения со стороны неприятельских фигур, имеются следующие возможности к избежанию опасности: 1) Когда нападающая на президента фигура не защищена другой, то, при желании и необходимости, последний может бить неприятельскую фигуру, (Диагр. № 22); 2) защищаться от неприятельского нападения своими фигурами до последней возможности (Диагр. № 23); 3) отойти на следующий свободный безопасный квадрат (Диагр. № 24) и 4) а) если все эти возможности к избежанию опасности использованы, то президент принужден сдаться и игранная партия считается оконченной (Диагр.

№ 25); б) точно также партия считается оконченной, если для фигуры президента закрыто движение во всех направлениях неприятельскими фигурами (по иностранному „patt”) (Диагр. № 26).

Кроме президентов, принимающих участие в сражении, в новую шахматную игру введены еще добавочные средства военной техники: пушки разн. родов, танки, газы, аэропланы, фугасы, пулеметы и т. д.

Передвижение пушек, поражающих про-

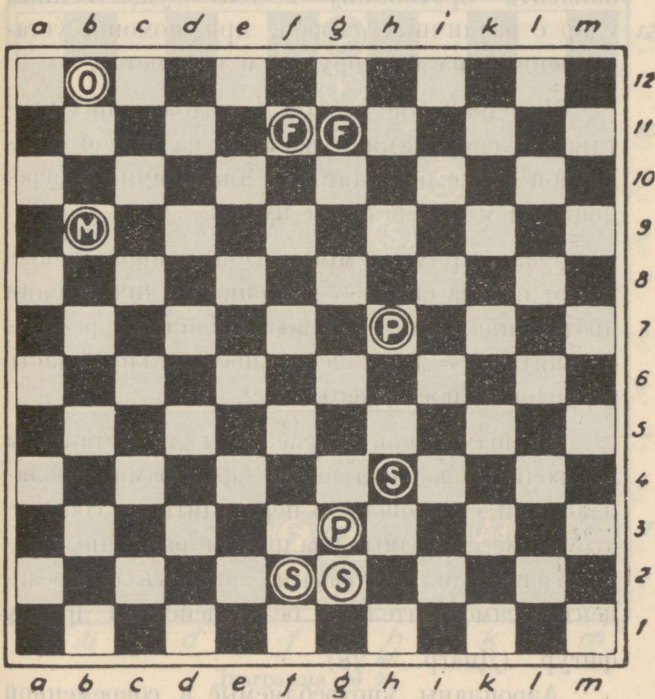


Диаграмма № 22.

тивника при помощи выпускаемых ими снарядов, следует рассматривать на шахматной доске как полет последних в известное место (через несколько квадратов) в сторону противника и совершающееся затем переставление самих фигур пушек. (Диагр. № 27).

Танки, по своим свойствам, являются очень удобным и опасным средством, применяемым в современных сражениях. Обладая способностью к самостоятельному передвижению, они могут наносить противнику весьма существенный удар с различных сторон, при помощи установленных на них орудий и пулеметов.

Передвижение танков, уничтожающих противника снарядами и пулями, на новой шахматной доске представлено аналогично с передвижением и действием пушек.

Газы, применяемые в современной войне, имеют весьма сильное значение в уничтожении противника. Они обладают свойством распространять свое действие на значительную часть территории последнего.

На шахматной доске газы представлены исключительно сильными фигурами, обладающими способностью переходить на соответствующие свободные квадраты в различных направлениях и, тем самым, завоевывать президентов самостоятельно, без содействия других фигур. (Диагр. № 28).

Аэропланы, употребляемые в современной

войне с целью выполнения ими разведывательных и других военных заданий, являются сильным средством в уничтожении противника. Перемещение их производится с большой легкостью и быстротой, сообразно боевой обстановке.

На шахматной доске аэропланы представлены сильными фигурами, способными занимать свободные квадраты на известном рас-

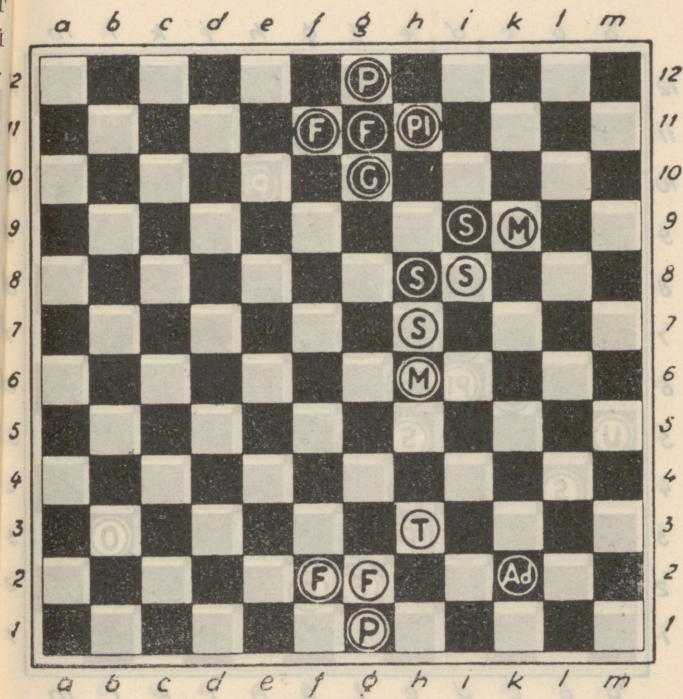


Диаграмма № 23.

стоянии, с целью скорейшего уничтожения неприятельских фигур.

Адъютанты, введенные в новую шахматную игру, вначале ее, являются пассивными фигурами. По своему расположению на шахматной доске, они обладают способностью действовать только тогда, когда освобождаются для них свободные квадраты. При открывшейся возможности к свободным действиям, последние

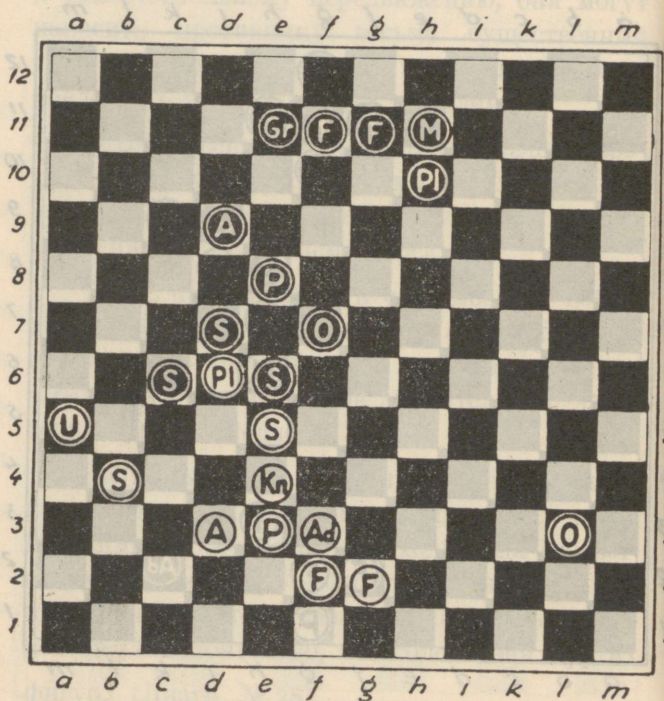


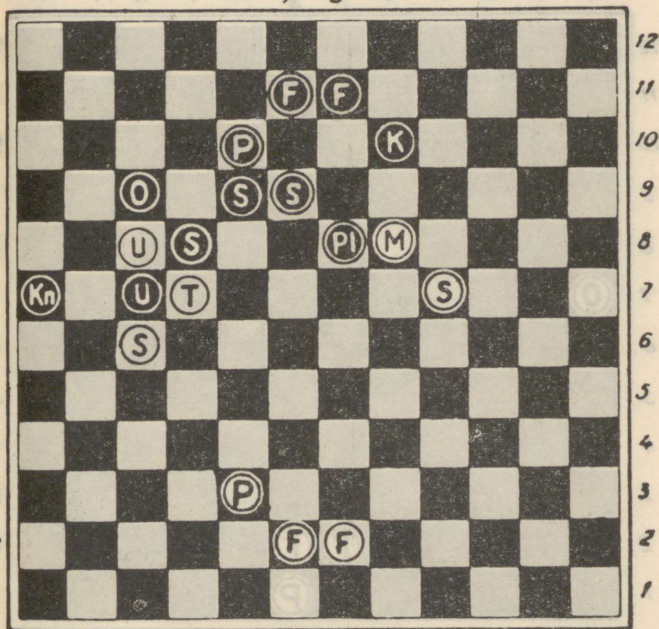
Диаграмма № 24.

становятся сильными фигурами, способными активно защищать своего президента.

Крепости, по своим свойствам, лишены способности передвижения в военных действиях. На шахматной доске они являются сначала мало подвижными фигурами и могут проявлять активность только в том случае, когда им представляется для этого возможность.

В свободном своем передвижении крепости,

*a b c d e f g h i k l m*



*a b c d e f g h i k l m*

Диаграмма № 25.

по сравнению с многими другими боевыми единицами, представляются довольно сильными фигурами, способными оказывать влияние на результаты состязаний.

Офицеры и унтер-офицеры, принимающие непосредственное активное участие в сражениях, выполняют функции руководителей отдельных воинских частей.

Они представлены на шахматной доске, как

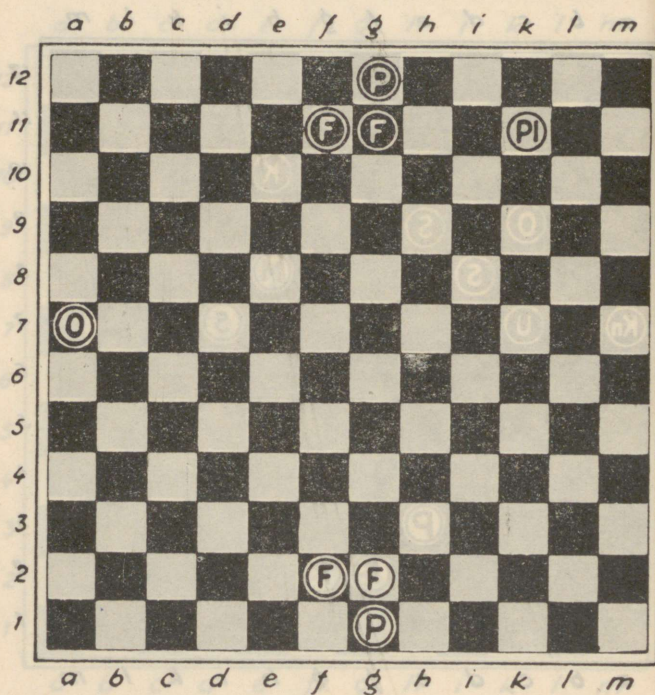


Диаграмма № 26.

вспомогательные фигуры, способствующие успеху более сильных в общих сражениях.

Конница, действующая в массе своей под прикрытием пехоты и выполняющая отдельные задания, является необходимой в военных сражениях.

В шахматной игре она представлена второстепенной фигурой, и, ей предоставлена соот-

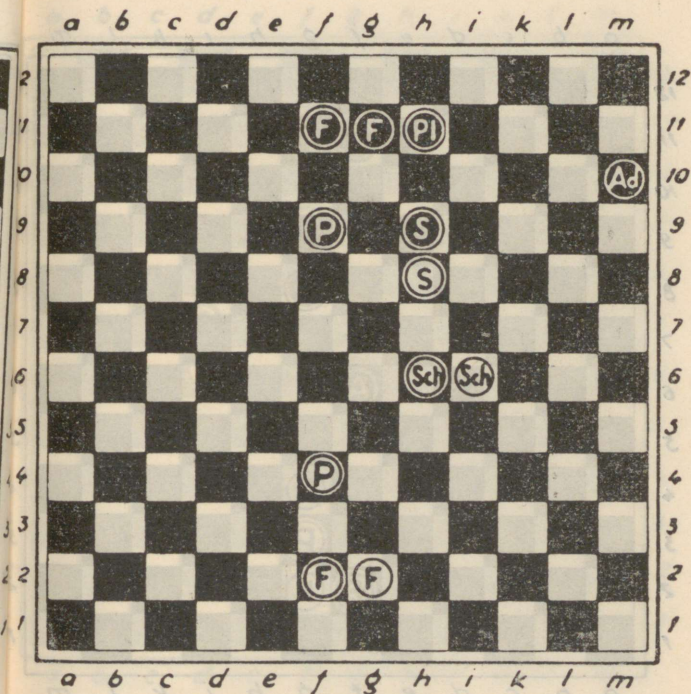


Диаграмма № 27.

ветствующая возможность участвовать в состязаниях на шахматной доске.

Фугасы, выполняющие задания в сражении с определенного места, представлены фигурами, не движущимися на шахматной доске, но способными отражать противника, и только в том случае, когда солдаты (белые или черные) уничтожены, выполняют функции последних.

Для солдат, принимающих активное

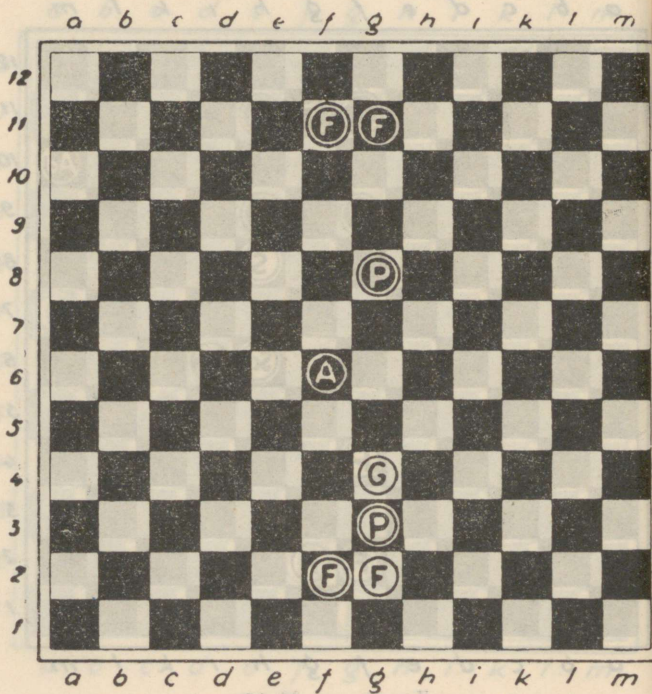


Диаграмма № 28.

тяучастие в сражениях, в новой шахматной игре отведено соответствующее место среди других боевых единиц. Несмотря на их многочисленность, обращение с ними, во время игры, требует особой осторожности. Каждый солдат ценен в игре, в особенности к концу ее, когда остаются в сражении одни президенты с солдатами.

Рекомендуется, по возможности, избегать

a b c d e f g h i k l m

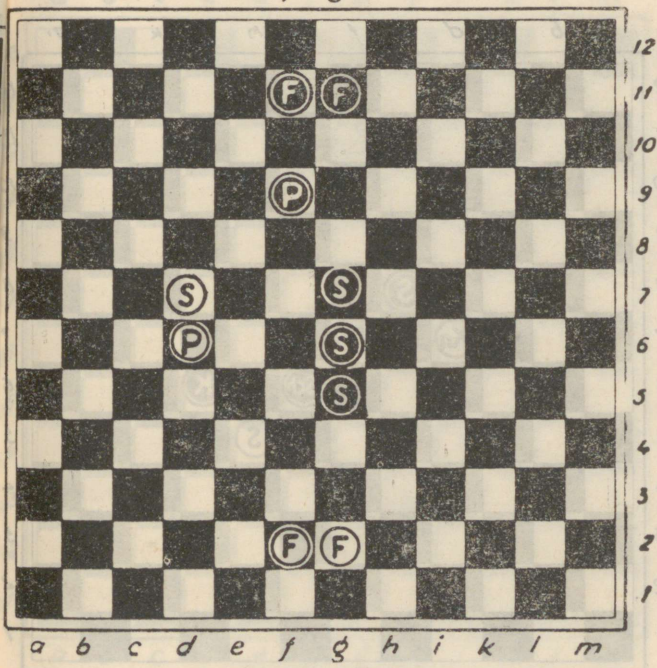
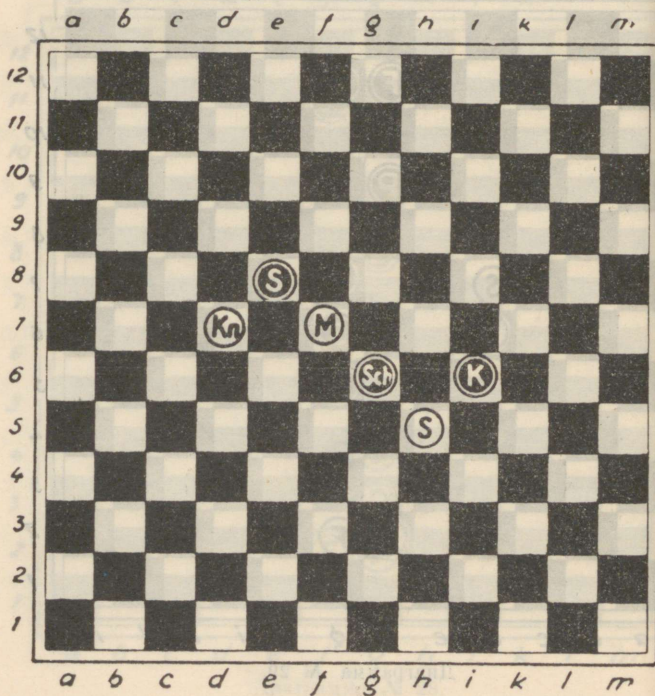


Диаграмма № 29.

группировки нескольких солдат на одной линии. Это обстоятельство мешает возможности солдат защищать друг друга, при передвижении, и является в игре крайне нежелательным и вредным. (Диagr. № 29).

Играющим необходимо внимательно наблюдать за ходом игры, чтобы не делать бесполезных ненужных ходов, давая, тем самым, противнику воспользоваться потерей времени (по латыни *tempo*).



Диaгpамма № 30.

Когда солдаты одним ходом одновременно нападают на две неприятельские фигуры, то это нападение называется «вилкой». (Диагр. № 30).

Происходящая в игре замена сильных фигур более слабыми называется «квалитетом». (Диагр. № 31).

На новой шахматной доске каждая фигура имеет свой ход и свое значение.

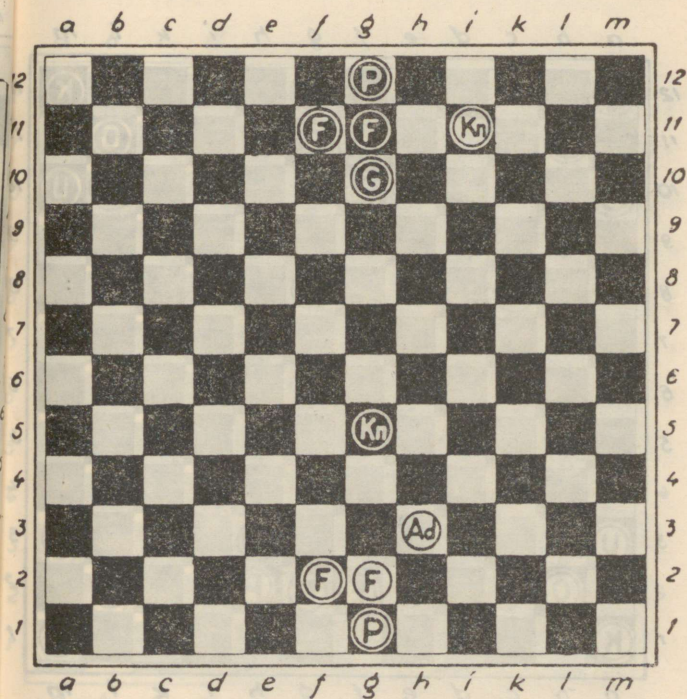


Диаграмма № 31.

## РОКИРОВКА.

В каждой игральной партии, по желанию играющих, разрешается один раз в течение игры совершать рокировку.

Последняя заключается в том, что фигуры президентов и крепостей могут менять свои места, с целью обеспечить безопасность и позиционное положение президентов.

Когда президенты становятся на свободный

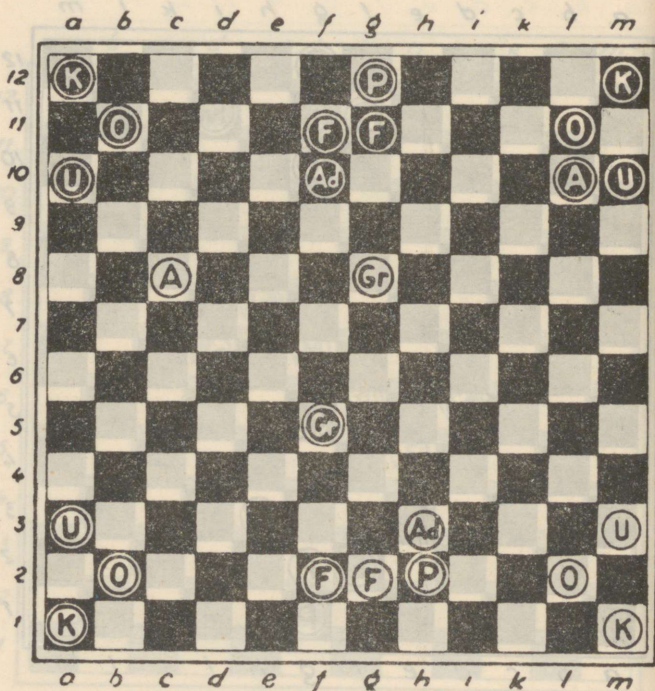


Диаграмма № 32.



## **Определение иггранных партий по пунктам.**

Соревнование лиц, принимающих участие в новой шахматной игре, происходит в довольно сложной боевой обстановке и требует, при этом, надлежащего бесспорного выяснения результатов.

Употребляемое в шахматных состязаниях определение результатов по партиям, для новой игры, кажется несколько примитивным и не вполне достаточным к установлению выигрышей.

Во избежание возможных недоразумений, между играющими, явилась необходимость применить новый способ исчисления — по пунктам.

Каждую находящуюся на новой шахматной доске фигуру следует считать за определенное количество пунктов.

Получившим ту или иную партию, во время игры, считается тот из партнеров, у которого окажется при окончании ее наибольшее количество пунктов.

Исчисление фигур по пунктам происходит в следующем порядке: Президенты — 194 пункта; газы — 14 п.; аэропланы — 13 п.; адъютанты — 12 п.; танки — 11 п.; крепости —

10 п.; пулеметы — 9 п.; шрапнели — 8 п.; гранаты — 7 п.; мортиры — 6 п.; офицеры — 5 .; конница — 4 п.; унтер-офицеры — 3 п.; фугасы — 2 п.; и солдаты по 1 пункту.

1) Президенты . . . . .	по 194 п.
2) Газы . . . . .	по 14 п. = 28 п.
3) Аэропланы . . . . .	13 „ = 26 „
4) Адъютанты . . . . .	12 „ = 12 „
5) Танки . . . . .	11 „ = 22 „
6) Крепости . . . . .	10 „ = 20 „
7) Пулеметы . . . . .	9 „ = 18 „
8) Шрапнели . . . . .	8 „ = 16 „
9) Гранаты . . . . .	7 „ = 14 „
10) Мортиры . . . . .	6 „ = 12 „
11) Офицеры . . . . .	5 „ = 10 „
12) Конница . . . . .	4 „ = 8 „
13) Унтер.-офиц. . . . .	3 „ = 6 „
14) Фугасы . . . . .	2 „ = 4 „
15) Солдаты . . . . .	1 „ = 10 „

---

Итого = 400 п.

Итак, у каждого играющего имеется по 400 пунктов.

## Общая правила игры.

§ 1. Перед началом шахматного состязания играющие жеребьевкой определяют кому какими фигурами следует начинать игру — белыми или черными.

В дальнейших партиях цвет начинающих фигур меняется по очереди.

§ 2. Приступая к состязанию необходимо, прежде всего, проверить правильность постановки шахматной доски и расположенных на ней фигур.

Если со стороны играющих это не предусмотрено, и неправильности будут замечены только во время игры, то последняя считается недействительной и начинается сначала.

§ 3. Каждый из играющих делает только один ход в игре по очереди.

§ 4. Переиначивать свой ход в игре по несколько раз не допускается. Всякий ход считается действительным и обязательным в том случае, если кто-либо из играющих рукой коснулся фигуры.

§ 5. В случае необходимости кому-либо из играющих поправить во время игры положение своих фигур, они предупреждают один другого — я поправляю фигуру.

§ 6. Если кто-либо из играющих сделает ход, не соответствующий правилам игры,

то партнер может потребовать от него хода с фигуры президента.

Если фигура последнего окажется невозможной к свободному движению (закрыт) или принуждена двигаться под неприятельский огонь, то право требования хода за партнером остается до тех пор, пока фигура президента не окажется свободной.

- § 7. В новой шахматной игре определение выигрышей считается по пунктам. Получивший большее количество пунктов считается выигравшим партию.
- § 8. При нападении на фигуру президента никаких условных предупреждений не делается. Играющие должны сами внимательно следить за ходом игры, чтобы фигура президента была вне опасности.
- § 9. Если кто-либо из играющих первым лишился фигуры президента, во время игры, то игранная партия считается оконченной и играющие приступают к исчислению пунктов.
- § 10. В новой шахматной игре определение игранных партий в ничью допускается только при условии, когда количество пунктов у играющих совпадает.
- § 11. Если на шахматной доске уничтожены все солдаты (белые или черные), то фигуры фугасы, находясь на любом квадрате, превращаются тотчас-же в последних и начинают выполнять функции их

в продолжаемой игре, не теряя своего очередного хода.

§ 11. Солдаты, действующие взамен фугасов, становятся тотчас-же одновременно на свободные места, занимаемые фугасами. Если же места эти заняты другими неприятельскими фигурами, то они становятся на них только тогда, когда окажутся свободными от других фигур.

§ 12. Когда фигура президента, во время игры, достигла неприятельской первой или двенадцатой линии (двигаясь только со своего первоначального места), то играющий вправе потребовать у партнера фигуры солдата. Последняя становится на первоначальное место в той линии, на которой остановился президент. Если на этой линии или на соседней с ней уже стоят солдаты, то вновь полученный становится на одну из следующих по порядку в правую или левую сторону, по усмотрению играющих.

§ 13. Когда одна из фигур солдат, двигаясь во время игры, по продольной линии достигнет неприятельской первой или двенадцатой, то играющий вправе потребовать у партнера взамен солдата любую из двух фигур, стоящих по этой линии (за исключ. фугасов). Фигуры-солдаты передвигаясь, во время игры, по продольным линиям на которых стоят президенты, и достигнув первой или две-

надцатой линией, получают любую фигуру взамен президента (одинаковых фигур на шахматной доске может быть несколько).

§ 14. Если кто-либо из играющих, одной и той же фигурой, будет делать безконечные нападения на фигуру президента, то партнер вправе заявить протест и после этого на шестом ходу игру следует считать оконченной и приступить к исчислению пунктов.

§ 15. Если в распоряжении играющих, во время состязания, окажутся фигуры приблизительно одинаковые по силе и соотношение их не выясняет нужных результатов, то после сделанного заявления, кем-либо из партнеров, о прекращении игры, последнюю на пятьдесят шестом ходу следует считать оконченной и приступить к исчислению пунктов.

### Употребляемые знаки для записей в новой шахматной игре.

○ — ○	значит	короткая рокировка.
○ — ○ — ○	”	длинная рокировка.
?	”	слабый ход.
!	”	сильный—хороший ход.
—	”	движение, ход фигуры.
..	”	указание направлений движения фигур.
+	”	нападение на фигуры.
: или /	”	бить, уничтож. фигуры
~	”	безразлично какой ход.
≡	”	президент завоеван — взят в плен.

## Новая позиционная школа и шахматная игра.

В прежние времена шахматистами, при первоначальных ходах, большею частью, был усвоен принцип нападения с целью захватить короля. Последнему старались дать мат прямым нападением, помимо каких-либо сложных маневров, и независимо от того был ли он, в достаточной степени, укрыт от неприятельского нападения.

Позиционная школа выдвинула обратный принцип. В наступление переходить рекомендуется здесь лишь в том случае, если имеются известные существенные преимущества в силах одного из противников и не в достаточно твердых позициях другого.

Принятой в позиционной школе тактикой является оборона, до тех пор, пока не представится серьезных поводов к переходу в наступление. Недостаточно подготовленное сосредоточение сил, для перехода в наступление, может повлечь за собою расстройство собственных позиций, при возможных серьезных контратаках противника и последующих за этим нежелательных последствиях для нападающего.

Усвоенной в позиционной школе тактики обороны, при которой обороняющаяся сторона должна держать свои силы по всей линии фронта, нельзя приписать слишком больших минусов в сравнении с нападающей, которая для нанесения удара принуждена сосредоточить в

известном пункте главные силы, ослабив все свои остальные участки фронта.

Последней легко может представиться возможность нанести существенный удар противнику в одном из ослабленных им пунктов.

Кроме того, обороняющийся, принимая бой на заранее подготовленном месте, может рассчитывать, в известных случаях, даже с небольшими силами отразить натиск противника и, тем самым, принудить последнего оказаться в невыгодном для него положении.

В таком случае, расстроенный неудачей противник, при последующей за этим контратаке со стороны обороняющегося, может легко дрогнуть и отступить.

Если подобную тактику, указанную позиционной школой и разделяемую современными шахматными авторитетами, примут во внимание обе стороны, то, до начала непосредственных атак и способов обороны, является новый маневренный период, во время которого не только силы группируются и противники нащупывают друг-друга, но и наносят один другому, постепенно сближаясь, такой ущерб, который дает основание переходить в наступление. При отсутствии значительного ушерба с обеих сторон, маневренный период продолжается, подобно длительной осаде крепости, и может вовсе не перейти в штурм, так как соотношение борющихся сил может сделать это бесполезным.

Преимущество указанного метода, рекомендуемого позиционной школой, является на-

столько значительным, что многие шахматисты вовсе уклоняются от перехода в наступление. Они уклоняются даже в том случае, если оно вполне подготовлено, пренебрегая той выгодой, которая в известный момент находится на стороне нападающего.

В какой степени позиционная школа окажет влияние на новую шахматную игру и насколько рекомендуемый ею метод обороны будет принят во внимание со стороны играющих, покажет практическое ее применение в периоде соревнований.

### **Игра в шашки.**

Игра в шашки является игрой известной еще с древних времен. Она очень распространена, по сие время, и имеет своих почитателей и теоретиков. В разных местах существуют различные варианты этой игры. Во многих государствах употребляемая для игры в шахматы доска с 64 квадратами применяется и для шашек. В некоторых же государствах она доведена до 100 квадратов и соответственно этому увеличено количество шашек.

Созданная теперь новая шахматная доска предоставляет возможность применить ее и к игре в шашки. Благодаря увеличенному масштабу, на новой шахматной доске можно поместить 36 шашек: (18 белых и 18 черных). (Диagr. № 34). С введением добавочного количества шашек, игра в шашки не меняет своих

ходов и создает новые возможности увеличивать численное количество вариантов.

Двигаются фигуры (шашки) на новой шахматной доске по косвенным черным линиям на один квадрат только вперед. (Ш. а3—b4; Ш. l3—k4, или l3—m4).

Начинают игру всегда белые шашки. Каждый из играющих делает только один ход по очереди. Встречную шашку противника следует всегда бить, переставляя свою, с перво-

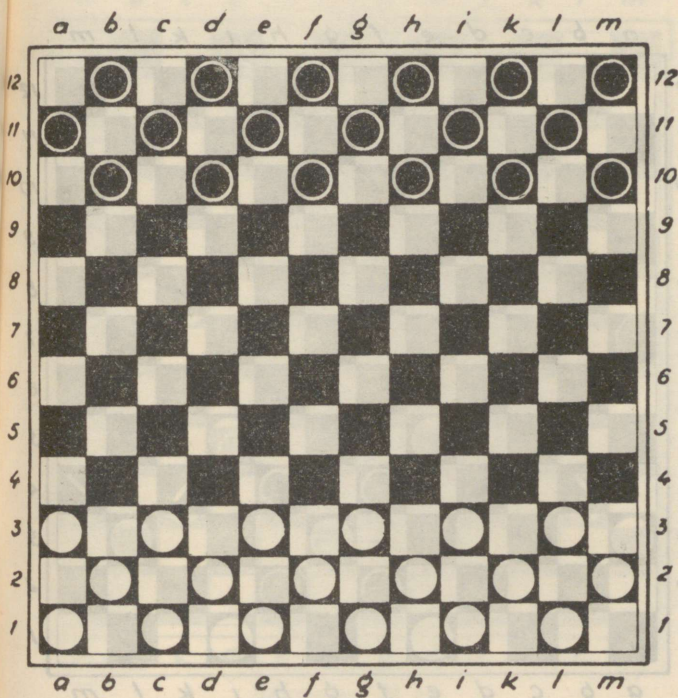


Диаграмма № 34.

начального места, через один квадрат вперед, назад, либо в сторону на третий. Бить шашки противника, при желании и случае, можно и дальше в наиболее выгодную сторону.

(б. III. стоящая на кв. g3 бьет черную шашку f2 и становится на e1, бьет f4 становясь на e5, бьет h2, становясь на i1 и бьет h4 становясь на i5). (Диагр. № 35).

Бой простых шашек. (Диагр. № 36).

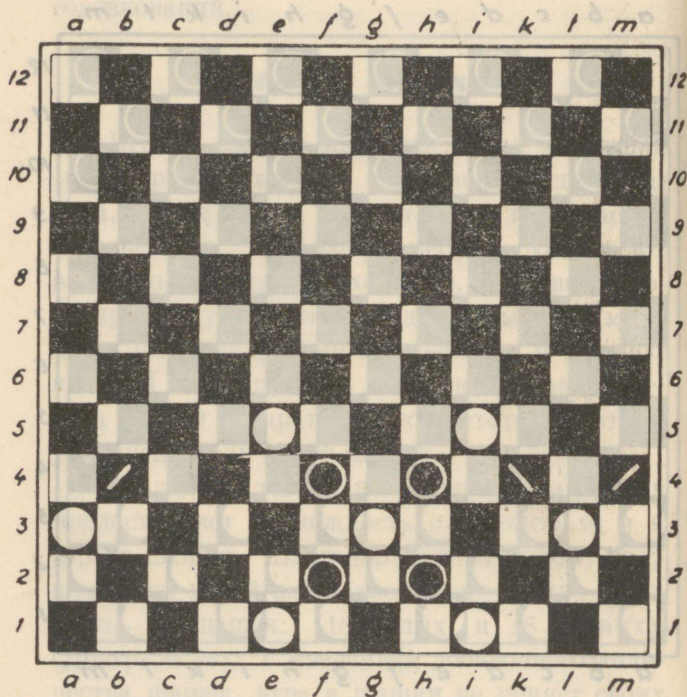


Диаграмма № 35.

Если одна из шашек играющих (белая или черная) достигла 12-й или 1-й линии, то она превращается в «дамки» с преимущественным правом двигаться по шахматной доске по всем свободным линиям, не считаясь с расстоянием. Во время своего хода простая шашка, при переходе 12-й или 1-й линий и становясь «дамкой», вправе продолжать (по усмотрению) уничтожение шашек противника, если к этому представляется случай.

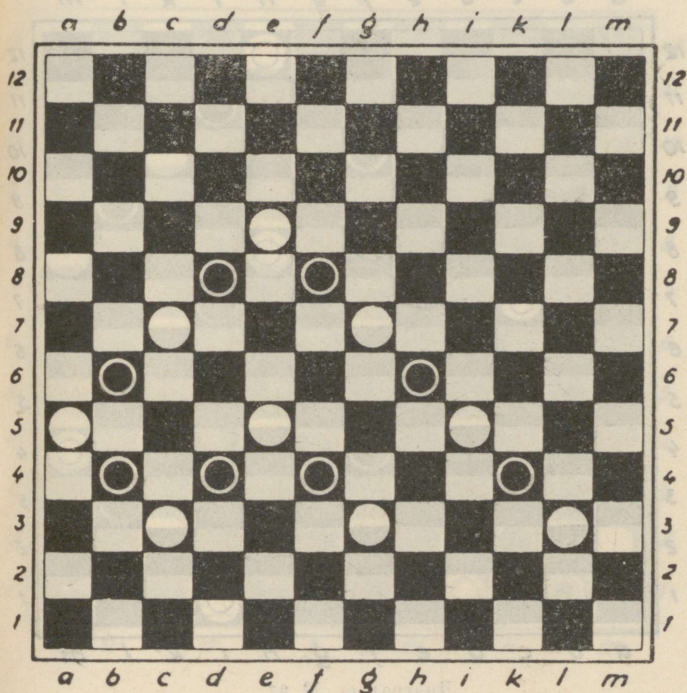


Диаграмма № 36.

(б. Ш. стоящая на m8 бьет шашку 19 и становится на k10, бьет i11 и становится на h12 (переименовываясь дамкой). Дамка может бить черные шашки f10, f4, l3, i7 и т. д. становясь на места указанные в диаграмме № 37.

Одиночная простая шашка или несколько их, лишаясь возможности к дальнейшему дви-

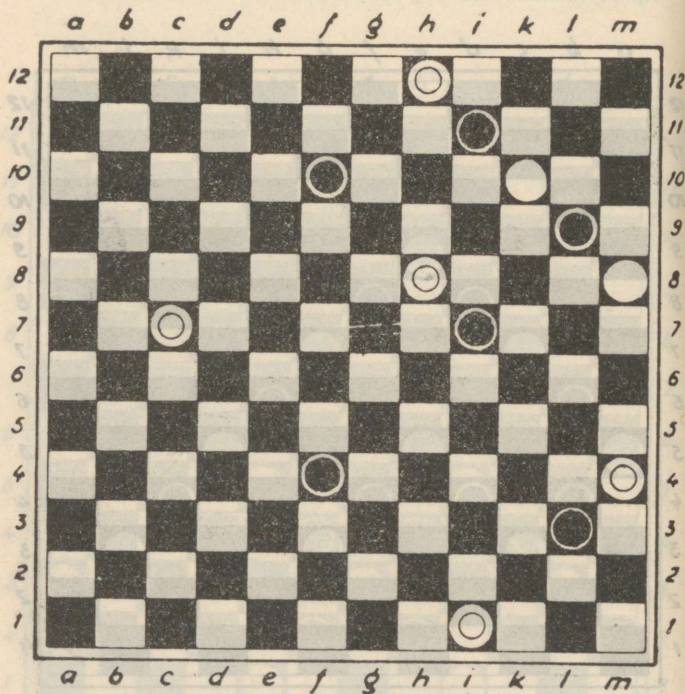
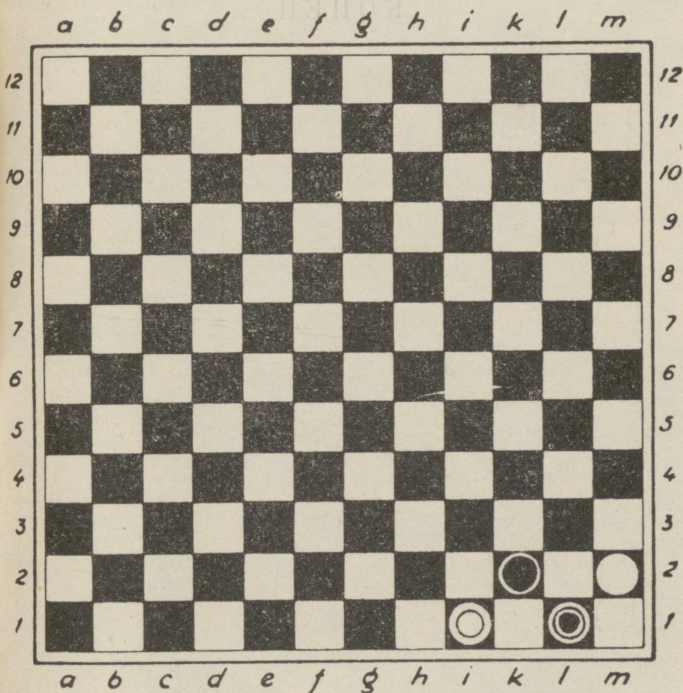


Диаграмма № 37.

жению на доске, считаются закрытыми (ходы закрыты).

Точно в таком же положении могут очутиться и «дамки».

Выигрывает партию тот из партнеров, который быстрее уничтожит шашки противника или закроет им ходы.

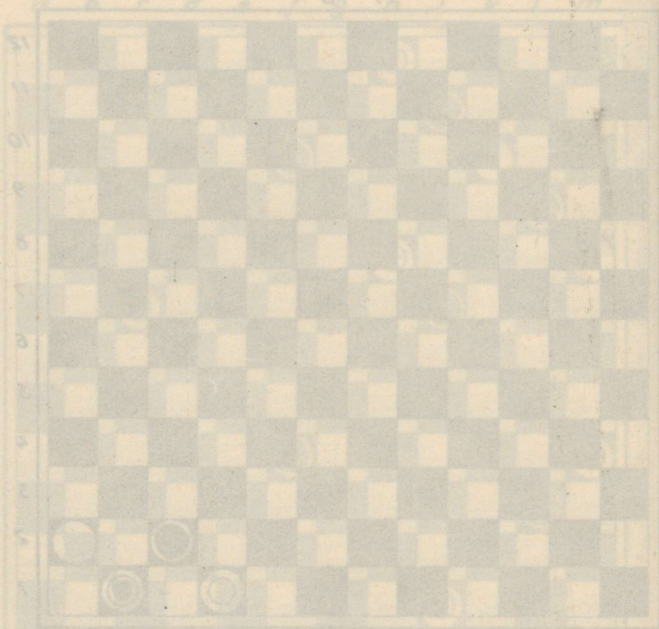


Дамка может остановиться, при своем ходе или бое, на любом свободном квадрате.

(б. III. стоящая на квадрате m2 и дамка на l1 задержали черную дамку на l1 и черную шашку на k2).

(Диаграм. № 38.

К О Н Е Ц .





Est A-17071