

ЭМАНУИЛ

ДАВЕР



Настольные игры  
и математические задачи



ББК 75.581  
Л 26

*Перевод с немецкого В.А. Брун-Цехового и М.С. Клейна*

**Ласкер Эм.**

Л 26 Настольные игры и математические задачи./пер. с нем.  
В.А. Брун-Цехового и М.С. Клейна. — М.: Человек, 2014. —  
260 стр.

ISBN 978-5-906131-41-6

Изданная в Германии в 1930 г., книга выдающегося гроссмейстера, чемпиона мира, философа и математика Эм.Ласкера впервые выходит на русском языке. Любители шахмат почерпнут из этой книги основы и других, не менее увлекательных игр, таких как го, английские и немецкие шашки, трик-трак, также изобретенной самим маэстро игрой «Ласка»; «поломают» голову над математическими задачами, предназначенными для своего рода состязаний.

Для широкого круга читателей.

ББК 75.581

ISBN 978-5-906131-41-6

© Перевод на русский язык  
В.А. Брун-Цехового и М. Клейна, 2014  
© Издание и художественное оформление,  
«Человек», 2014

# ЛОГИЧЕСКАЯ ИГРА

Самая старая игра человека — это, вероятно, отгадывание загадок. Один спрашивает, другой отвечает. Таким образом это игра между двумя или несколькими участниками. Что такое, спрашивает один, то, что близко от меня, но я никогда не смогу это взять? Второй размышляет и пытается ответить: моя собака, моя палка? — Нет, не то. Может быть, моя рука, мое сердце?

- Нет, совсем не так.
- Моя тень?
- Вот это верно.

Постановка вопроса и ответ на него может быть очень серьезным делом. Обвиняемого допрашивают, ученика экзаменуют, знатока просят дать совет. Но вопрос и ответ в загадке взаимно «хотят» быть игрой; речь, следовательно, идет о создании пластического материала в зависимости от настроения и внезапно посетившей идеи. Пластическим материалом за-

гадки является слово, обычно обозначающее вещь или действие или уж, по меньшей мере, понятие.

Загадка заключается в том, что вещи носят названия, поддающиеся пониманию. Ее первоначальная форма такова: я вот таков(а), так как меня зовут? Например: каждое утро и каждый вечер я громко выкрикиваю свое имя. Кто я? Ответ: кукушка.

Цель логической игры — развлечь. Ни вопрос, ни ответ удачной загадки не являются случайными. Ответ должен не оставлять равнодушным, а быть находкой. Вопрос должен побуждать и поощрять к решению, т. е. к поиску. Тот, кому адресован вопрос, должен чувствовать себя обогащенным, разгадав загадку. Если этого не происходит, загадка оказалась неудачной.

Пробным камнем для ценности загадки является на-

пряжение, возникающее при постановке вопроса, и удовлетворение, которое обеспечивает найденный ответ.

**Большинство загадок рождены на миг.** Развлечение случайно ведет к вопросу, который настоятельно требует необычного ответа. Вот так и возникает загадка, фиксирующая момент, но которую скрывает следующая внезапная мысль и которая затем забывается. Но, как и со всеми картинками из пластических материалов, иногда возникает — сначала, может быть, без труда, и ненамеренно, — образ, существующий дольше и мига, и повода его рождения. Игра превращается в искусство: загадка, имеющая игру своей целью — в художественную загадку.

Загадка, за которой кроется честолюбивое намерение остаться надолго, «хочет быть» своего рода художественным произведением, таким чтобы о нем долго говорили много людей, которое обретет охотно, более того, восторженно слушающих. О других, неприятных загадках, не стоит и говорить. Художественным же загадкам свойственно длительное воздействие. Они странствуют из уст в уста, их охотно передают друг другу и помнят.

Очевидно, что все то, что долгое время привлекает к себе внимание и фиксирует его, должно обладать высокой аутентичной ценностью. Еще вероятнее, чем смешное, убивает то, что антиэстетично. Подобно тому, как каждый убирает из сферы своего внимания то, что мешает ему или раздражает его, масса людей быстро забывает, что неприятно им и обращают внимание к делам, более привлекательным. Да, эта масса преобразует вещи, чтобы они производили эстетическое впечатление. Например, она выдумывает из людей, которые ей встречаются, героев и чудовища, т.е. сверхчеловеков. Так она поступает во всем. Масса не терпит, чтобы ей надолго навязывалось антиэстетичное, разве только из чистой неспособности выступить против этого.

Обращаясь к общественной ценности загадки, следует проводить различие прежде всего между формой и материалом. Это то же различие, что существует и между выражением и мыслью. Мысль, хотя она и имеет только один смысл, можно выразить многими способами. Способ и характер выражения имеет эстетическую ценность, они пластичны, ибо дух может играть с ними и создавать разнообразные формы

проявления смысла. Но пластика формы отличается от пластики материала, и поэтому их эстетические ценности предполагаются на разных уровнях.

Итак, формой загадки с давних пор, причем обоснованно, является стихотворная форма. То, что обладает эстетическим воздействием в форме стихотворения или эссе, обладает таким же воздействием и применительно к форме загадки. Данное обстоятельство исходит из того, что стихотворение, эссе и загадка обрабатывают один и тот же пластический материал — слово.

Загадка скромна. Она вовсе не хочет сама по себе определять свою форму, а намерена следовать вкусу своего времени, выражающемуся в стихотворении и эссе. Пусть поэт ломает старую форму, чтобы расширить или переделать ее, а поэт-автор загадки — не революционер. Он довольствуется признанной формой, укрепившейся в ходе употребления, не задавая вопросов и не толкуя вкривь и вкось. Если времени, в котором живет поэт, создавший загадку, по нраву ее рифма и ритм, то он облачает свою загадку в эту форму. А если время любит выразительность и экономность, автор послушно следует этому. Такие

обстоятельства не особенно важны для него. Он хочет завоевать слушателя, нуждаясь в его внимании, и поэтому в выражении, которое он выбирает, он осторожно избегает всего, что могло бы шокировать или помешать.

В свою очередь, материал загадки различается на **знаки** и **предмет**.

**Предметные загадки** питаются огромным интересом человека к действительности, которая находится глубоко под поверхностью явлений и создает все новые проблемы. **Головоломки** освещают языковое обозначение, что является созданием человека и поэтому несовершенным. Человек хочет создать однозначные, осмысленные знаки, но в действительности они неоднозначны, а иногда и бессмысленны. Он говорит притчами, которые намерены дать разъяснение, но редко оказываются верными. Заблуждения, недоразумения, недостатки и элементы произвола, свойственные человеку, являются материалом головоломки, а глубина и никогда не исчерпывающийся смысл действительного — материал предметной загадки.

**Кто люди? Кто живет в  
Подлунной,  
Кто не живет, так нет его.**

Это головоломка, так как предмет не мог бы ликвидировать названное противоречие. Подразумевается одно и то же слово, в первой строке имеющее иной смысл, нежели во второй: один раз оно означает «отличающийся», другой — причастие прошедшего времени от глагола «умереть».

*«Хоть носит очки,  
но видеть не может,  
Ногой наделен,  
но не может ходить,  
Спина тоже есть,  
но не может лежать,  
Двумя обладает крылами —  
но не может летать».*

Опять-таки головоломка. Случайность языкового обозначения используется здесь для того, чтобы создать напряжение. Разумеется, первая строчка означает какую-то стойку (подставку) для очков и в этом смысле является предметной, другие же строчки верны лишь постольку, поскольку в притче идет речь о носовой кости, спинке носа, крыльях носа и тем самым имеет место возвращение к символам. Так очевидным становится разгадка — **«НОС»**.

Головоломка должна пользоваться возможно более общепотребительными представлениями. Например, магический

квадрат использует знакомые представления числового ряда 1, 2, 3 и т.д., и квадратной табличности. Задача, состоящая в таком вставлении девяти чисел от 1 до 9 в квадраты, которые сами формируют квадрат, чтобы сумма чисел на каждой линии, в каждом ряду и каждой диагонали составляла 15, интересна, так как она предполагает у привычных чисел от 1 до 9 поразительное количество новых свойств. Внимание не обременяется, так как все представления, проходящие при этом через нашу память, просты и наглядны. Решение выглядит следующим образом:

276  
951  
438

Кто не проверил бы со всей тщательностью 3 линии, 3 ряда и обе диагонали этого квадрата, чтобы увидеть, в каждом ли случае сумма находящихся там трех чисел действительно равна пятнадцати? Тот, кто не хотел сделать это, должен был бы быть действительно пресыщенным. А так как проверка того, представлены ли все числа от 1 до 9, свидетельствует о честности задачи, то мы удовлетворены и, благодаря этой загадке, считаем себя несколько обогащенными.

Квадратное расположение 25 букв, позволяющее прочитывать в каждой строчке и каждом ряду осмысленно звучащее латинское слово, часто используется в качестве надписи на зданиях.

SATOR  
AREPO  
TENET  
OPERA  
ROTAS

Загадка здесь не произносится, но предлагается в наглядной форме, так как надпись спрашивает каждого: что я означаю? Широким распространением она, конечно же, обязана своей в высшей степени привлекательной форме. Значение надписи неоднократно оспаривалось, но она не имеет никакого предметного содержания, будучи только и исключительно формой.

Квадратное расположение букв имеет место в загадкесворде. Загадка-кроссворд на основе хода коня известна из шахмат. Почти каждый знает о шахматах сколько необходимо для того, чтобы понять, как ходит конь. Поэтому форма шахматной доски и шахматной фигуры коня пригодна для решения задач, стремящихся к широкому распространению. Проблема, заключающаяся в том, чтобы поставить коня в

угол и оттуда 63 ходами войти в любое из 63 других полей, то есть сделать «ход коня», наглядна и интересна. Наглядна она потому, что из 63 других полей мы видим умственным взором очень привычную нам, очень просто и при этом ритмично построенную доску из 64 полей. Интересна эта задача потому, что большая подвижность, более долгое путешествие, чем вхождение 63 ходами во все поля, немислимо для коня на доске, так что конь достигает при этом **максимального результата**.

Максимальные результаты, которые мы понимаем, всякий раз вызывают наш интерес. То обстоятельство, что человек или машина, или что бы то ни было еще, всегда может совершить столько и не более, постоянно имеет привлекательность нового знания. Тем самым проводится разграничительная линия, поддающаяся точному определению, а также создается ясность и мы восхищаемся порядком, который скорее предчувствуем и ощущаем, нежели доказываем.

Проблема хода коня, заключающаяся в том, чтобы 63 ходами войти в 63 поля, поддается, впрочем, решению многими способами, даже если в качестве начального поля обозна-

чается любое из 64 полей шахматной доски. Вероятно, всегда можно будет найти решение, если только методично попытаться сначала занять наиболее труднодоступные из свободных полей. Из этого принципа есть несколько исключений, которые, однако, обнаруживаются очень скоро и он является, кстати, превосходным указателем пути.

Фигура хода коня варьируется самыми разными способами. На отдельные поля квадрата наносятся слоги, которые, в соответствии с порядком хода коня, составляют определенный резко очерченный смысл, а в любом другом порядке являются бессмысленными. Затем от основной формы квадрата отказываются в пользу других симметричных и гармонических фигур, в то время как собственно прыжок коня сохраняется, и таким образом предлагаются загадки, служащие упражнению в сообразительности. Короче говоря, идея хода коня оценивается самым различным образом.

Другой вариацией квадратного расположения является **кроссворд**. Ему свойственна определенная эlegantность формы. Но предметное содержание как загадки о ходе коня, так и кроссворда, крайне мало.

То обстоятельство, что буквы или слоги при определенном расположении обладают определенным смыслом, а при других — иным, правда, обеспечивает удовольствие, которое порождается неожиданным открытием, но слишком неопределенно, слишком аморфно, чтобы очень уж сильно нравиться. Необходимо совсем небольшое искусство, чтобы сочинить такого рода расположение, и в решении нет ничего такого, что сделало бы его заслуживающим сохранения.

Не столь строго следует судить о тех загадках, которые требуют шуточной перестановки слогов. Человек соорудил очень много с помощью слов и предложений, и радость от этого у нас в крови. Мы, вероятно, задом наперед видим написанное или ставим ударение не так, как обычно, и если появляется смысл, то нам кажется, что происшедшее чем-то похоже на чудо. С такого рода любительскими «поделками», которые, как говорилось, существуют на основании обычного права, созданы следующие предложения, которые при прочтении в прямом или обратном направлении образуют палиндромы:

Негр с газелью никогда не робеет на дожде.



Верная семья у Лины не  
стреляла никогда.

Roma tibi subito motibus  
ibit amor. (*Из Рима к тебе  
внезапно придет любовь  
(лат.)*).

В этой связи можно упомянуть также понятие «рельефная опора».

Подлинно художественная загадка соединяет форму с содержанием. Но даже если и здесь в головоломке преобладает форма, то все же можно уверенно присоединить головоломку к художественным загадкам, коль скоро она только соединяет элегантную форму с внимательным наблюдением за языковыми странностями.

Эстетическая задача формы — не мешать, не отвлекать внимание на себя, а посредством повторений, например, в определенном ритме, с помощью аллитерации, ритма, а также легкого и прямого течения сочетания мыслей ясно и отчетливо сформулировать вопрос. В свою очередь, предметное содержание должно в себе как в фокусе соединить внимание, выдвигая на передний план идею, например, устранение противоречия или достижение максимального результата, во всяком случае, нечто необы-

чайное и ввергающее в состояние напряженности. И решение должно моментально ликвидировать напряженность, словно это — искра, перепрыгивающая между положительно и отрицательно заряженными проводниками и выравнивающая тем самым электрическое различие. Ведь только таким способом внимание слушателя и вознаграждается предметным обогащением, никоим образом не отвлекаясь на боковой путь.

Чем более удалена художественная загадка от этого идеала, тем меньше ее эстетическое воздействие. Принуждение к тому, чтобы внимание, отвлеченное на несущественное, снова сконцентрировать на поисках существенного, очень мешает. Чувство нашедшего решение, радостно говорящее «да» душевному обогащению, резко нарушается из-за разочарования.

Намерение подвергнуть испытанию эти предложения, объясняемые природой человеческой психики, лучше всего реализуется с помощью загадок, приближающихся к идеалу. Если иметь дело с другими загадками, неохота решающего столь очевидна, что едва ли наблюдаются различия степени.

Самая знаменитая загадка — это загадка Сфинкса: «Утром

оно ходит на четырех ногах, в полдень на двух, а вечером на трех». Ответ — это человек. Имеются в виду утро, полдень и вечер жизни, а третья нога — это костыль. Перед нами вполне предметная загадка. Притча об утре, полудне и вечере и костыле напрашивается и становится очевидной. Но притча создает противоречие, так как все же ни одно существо не меняет в течение дня число своих конечностей. Противоречие неразрешимо, пока не приходишь к одной спасительной идее. И тогда оно мгновенно устраняется.

«Это сильнее и быстрее тебя, но убегает от тебя. Ты не можешь ни увидеть, ни схватить, а можешь только услышать его». Вот предметная загадка, которую встречают у некоторых примитивных народов, а ответ на нее — ветер.

В близком родстве с загадкой состоят шутка и остро́та. Обе возникают из напряжения, которое устраняется неожиданно легко и внезапно. Смех, которым сопровождается происходящее, с физиологической точки зрения представляет собой снятие напряжения. Шутка родственна предметной загадке, остро́та — головоломке.

«У него четыре уха, шесть ног и один хвост, чтобы отма-

хиваться от мух». — *Всадник и лошадь*.

«Как поместить седло между двумя ослами?» — *Оседлать осла и сесть на него*.

«Это больше Бога, злее дьявола, мертвые едят это, а живые, которые едят это, должны умереть». — *Ничто*.

«Что следует за вечностью?» — *Аминь*.

«Какая неприятность может постичь человека только вечером?» — *Отсутствие ужина*. (В оригинале игра слов, т.к. вечер по-немецки Abend, а ужин Abendbrot, буквально «вечерний хлеб». — *Прим. пер.*)

При намерении воздать должное загадке следует обладать ясностью касательно метода ее разгадывания. Метод разгадки начинается с намерения разузнать, является ли загадка головоломкой или предметной загадкой. На сей счет существуют определенные признаки. Головоломка потребует, вероятно, предметных невозможностей, ибо автор загадки подчеркнет то удивительное, что совершают его знаки, и здесь перед ним открывается широкое поле. Каждый предмет обладает индивидуальностью. Он не заблуждается. Знаки же — это создания мышления, и их крестным отцом было заблуждение. Например, слова,

хотя они и хотят быть однозначными, всегда обладают непостоянным смыслом. Здесь обязательно автор загадки внесет то нелогичное, что кроется в обозначении, в обозначенные предметы и тем самым пробуждает видимость действия, невозможного на деле.

Чтобы решить головоломку, правильным шагом будет назвать знак, требующий раскрытия, «х». Если взять, например, цитировавшуюся выше загадку «Это больше Бога» и т.д., то стоит задуматься: «х больше Бога, х злее дьявола», и мы окажемся уже на пути приравнивания «х» к Ничто, так как ведь известно, что «Ничто» больше Бога. В остальном следует положиться на свое знание знаков. Если загадка предъявляет слишком высокие требования к ним, то для нее обнаруживается слишком малая публика, понимающая в этом отношении свою миссию. От художественной загадки нельзя ожидать, что она относится только к самым употребительным, популярным представлениям и знакам, ибо только таким способом она обеспечивает себе широкую публику и в результате этого длительность существования. При столкновении с предметной загадкой метод, который я хотел бы назвать «ограничени-

ем возможностей», подводит нас ближе к цели.

Этот метод иллюстрируется известной игрой. Кузнец должен разгадать что-то, задуманное обществом. Кузнец имеет право при необходимости ставить вопросы, на которые посвященные должны отвечать, но говоря только «да» или «нет». Он может поставить двадцать вопросов, а затем должен отгадывать. Какое поведение кузнеца будет целесообразным, чтобы с помощью каждого вопроса существенно приблизиться к цели?

Уместно будет рассмотреть этот вопрос с помощью математических методов. Предположим, что кузнец и собравшиеся договорились о том, что угадываемый предмет является числом, которое не должно быть больше миллиона или, что вытекает из того же предположения, предметом, состоящим из миллиона четко определенных предметов. В этом случае кузнец сможет, несомненно, осуществить свое намерение. Он делит миллион предметов на две примерно равные кучки, отличающиеся одна от другой, — скажем, одна в желтом конверте, другая в синем — и спрашивает теперь так, чтобы он мог установить кучку, где находится предмет, с

помощью «Да» или «Нет», которые прозвучат в ответ на вопрос. В результате он достигает успеха, ибо предмет, первоначально спрятанный в куче из миллиона ему подобных, стало легче найти после того, как куча сократилась наполовину. Следующий шаг заключается в том, чтобы зафиксировать кучу, в которой прячется предмет. Все вопросы о другой куче были бы бесцельны. Если это произошло, т.е. кузнец сконцентрировал внимание на куче, в которой содержится предмет, то он может повторить свое действие. С помощью новых вопроса и ответа он снова уменьшает величину кучи примерно на четверть миллиона. После двадцатикратного повторения одного и того же процесса кучка сокращена до одного-единственного предмета, и кузнец точно знает теперь, где его искать.

У этой игры имеются разнообразные нюансы. Она может затруднить общение, так как участники начинают думать в запутанных конструкциях, например: собака мясника Шульца или мой сосед или гвоздь, на котором висит шляпа моего соседа справа. При любом варианте сохраняется основная идея. *Divide et impera* (разделяй и властвуй. — Лат.,

*прим. перев.*) — разделяй кучу возможностей и владей возможностями, скрывающими обещание решения. Конечно, при ответах на художественные загадки вопросы не задаются. Место вопроса занимает нечто другое.

Если детектив хочет раскрыть преступление, он идет по «следу». Это слово происходит из языка охотников. Загадка, так как она описывает свой предмет, даже хочет однозначно описать, делает определенные констатации, наводящие на след того, кто решает загадку. Некоторые следы могут быть четкими, другие нечеткими, какие-то многозначительными, а другие малозначащими. Тому, кто решает загадку, надо оценить следы с точки зрения их важности и в первую очередь следовать важнейшим из них. Они должны очень сильно сократить возможности. Затем наступает осмысление менее важных следов. Имея дело с художественной загадкой, даже если все удаётся, тот, кто ее решает, сталкивается с более трудной задачей, чем та, которая была поставлена перед кузнецом в примере, приведенном выше. Кузнец в конце концов мог оценивать с уверенностью, в то время как решающий художественную

загадку должен угадывать и после разрешения вышеописанной задачи. При этом он должен вникнуть в замысел автора загадки, чтобы выяснить, что автор планирует сделать с сокращенным количеством предметов, может быть, и с совсем небольшим, для веселых проделок. Следовательно, это задача, предполагает понимание психологии автора загадки. Без такого понимания решение недостижимо. По математическому пути можно двигаться только в том случае, если автор и решатель заключили соглашение, ясно выраженное или молчаливое, о характере предмета.

Обычный путь к разгадыванию предметной загадки будет, следовательно, заключаться в том, чтобы двигаться по следам после такого соглашения, независимо от того, принадлежит ли подразумеваемый предмет

царству **имен**, истории, или царству духа. Если он относится к царству **имен**, то тогда все равно, минерал это, растение или животное; если к царству истории, будь то прошлого, настоящего или будущего, его место среди личностей, которых он касается; если царству духа, то к каким областям он принадлежит: к философии, математике или естествознанию. Потом тот, кто разгадывает загадку, должен будет тщательно взвесить обычную меру знаний об этих областях и понять автора загадки, чтобы, двигаясь по следам, открыть посетившую его внезапную мысль. Если загадка — подлинная художественная загадка, то ни один след не сработает вхолостую и не будет недостатка в необходимых следах, т. е. их не будет ни слишком много, ни слишком мало. Ведь это закон эстетической действенности.

## ПРЕДМЕТНЫЕ ЗАГАДКИ

1. Что простирается в любые дали  
И даже достигает звезд?
2. Каждый хочет этим стать,  
Но никто не хочет этим быть.
3. Несу я грузы через реки и озера,  
Соединяю пропасти крутых высот  
И все же постоянно остаюсь стоять.

4. Хотите много от меня иметь,  
Так заройте меня для начала.
5. Есть у меня глаза, но ничего не вижу,  
И уши есть, да ничего не слышу,  
Рот тоже есть, да вот не говорю.
6. Я есть, но прекращаю быть,  
А что я есть, то вам придет на ум.
7. Я не тело и не дух,  
И не видят, и не слышат, и не чувствуют меня  
И если меня называют дурным и плохим,  
И часто хвалят как хорошего и счастливого,  
То таковым будет только тот, кто так говорит.
8. Я прихожу со стыдом,  
Я ухожу, и приходит тоска.  
Я прихожу вместе с радостью,  
Я ухожу, зависть тут как тут.  
Пока я **хотел бы** стоять —  
Веселье и жизнь, как прекрасно!  
Но, если же я насовсем ухожу,  
Прощайте, счастье и младость!

## РАЗГАДКА ПРЕДМЕТНЫХ ЗАГАДОК

1. Что-то, имеющее отношение к имени. Наверняка имеется в виду не эфир, заполняющий пространство, так как его сущность еще неопознана. Следовательно то, что нам приносит известие со звезд — свет, взгляд.

2. Цель, к достижению которой стоит стремиться: стать богатым, счастливым, умным и т.д. Но быть им не хотелось

бы. А значит, свойство, желанное только в движении к цели. Может быть, ангел? Но ответ проще — старый.

3. Что-то, касающееся пространства. Ничего живого, так как это все время бездействует. Что-то, имеющее функцию несения, например, автомобиль, корабль. Кроме того, оно должно объединять, связывать — мост.

4. Это мог бы быть завеща-

тель. Подразумевается зерно: нечто, растущее в земле.

5. Что-то, касающееся пространства, и выглядящее как человек, но не являющееся им — портрет.

6. Что-то, принадлежащее духу, ибо внезапная мысль устраняет его. Проблема, нерешенный вопрос, загадка.

7. Что-то, не принадлежащее ни к пространству, ни к духу, что-то не поддающееся восприятию, так как на это не

реагирует ни одно из чувств, но оно все же как-то существует, например, в истории, а именно может быть названо хорошим или плохим — время.

8. Что-то, не имеющее отношение к стыду, тоске, радости и зависти, как-то связанное с природой человека и ее проявлениями. Следовательно, например, сердцебиение. Но физиологические знаки, указывающие на загадку, не вполне подходят к этому. — Покраснение щек.

## ГОЛОВОЛОМКИ

1. Ты радуешься,  
Если я перед тобой,  
Ты боишься меня,  
Если ты передо мной  
(Кушанье; суд; в оригинале игра слов, т.к. словом Gericht обозначаются и то, и другое. — *Прим. пер.*)
2. Я нужна тому, кто пишет,  
Есть я у автомобиля,  
Есть я и у птицы,  
Есть и у часов  
(Перо; пружина; в оригинале игра слов, т.к. словом Feder обозначаются по-немецки и то, и другое. — *Прим. пер.*)
3. Первое — твоей речи нить.  
Пусть так. Тебе оно не может повредить.  
А на вопрос «Ну почему такое?»  
Готово с легкой грацией второе.  
И чтобы дразнящий выплеснуть юмор,  
Сделаю я обо всем загадки и шарады  
(Развлечение)

4. С «е» стучит, не переставая,  
С «а» течет с деревьев  
(Сердце; смола — по-немецки соответственно Herz  
и Harz, слова различаются гласными. — *Прим.  
пер.*)
  
5. Милому животному на пропитание,  
Славной земле на одеяние  
Был я подарен Богом.  
Повернешь ты мое название,  
И я погружусь в прохладную землю  
Когда с пышностью, а когда и без нее  
Трава; гроб — по-немецки соответственно Gras и  
Sarg. — *Прим. пер.*)
  
6. Вперед я один — но стоп, я себя выдал!  
Назад — ищи меня теперь!  
Но никогда меня ты не найдешь.  
(Один, никогда; ein, nie — по-немецки полиндромы. — *Прим. пер.*)

## ЗАГАДКИ-ШУТКИ

1. Какие овцы едят больше, белые или черные?  
Белые, так как черные встречаются реже.
  
2. Перед кем должен снимать шляпу даже император?  
Перед парикмахером.
  
3. Где больше всего солдат?  
В армии.
  
4. Какова самая дешевая замена угольного отопления?  
Теплая погода
  
5. Сколько гвоздей нужно для хорошо подкованной лошади?  
Ни одного.



6. Я не это, ты не это, но вместе мы являемся этим.  
Два.
7. Где оладьи пекутся только с одной стороны?  
Там, где с другой стороны нет домов.
8. Какое слово все люди произносят неправильно?  
Слово «неправильно».
9. Что можно иметь даже в пустом кармане?  
Дыр(к)у.
10. Какое слово становится меньше, если его удлинить на один слог?  
Маленький (в немецком оригинале klein).
11. Что мешает всаднику сидеть на лошади?  
Седло.
12. Говорят, что причина всегда предшествует результату.  
А когда это не так?  
Если неумелый врач провожает в последний путь своего умершего пациента.

Увеличить собрание загадок было бы довольно легко. Но здесь дело в теории викторины. Для этого в нашем распоряжении лишь некоторые подготовительные работы, еще

многое остается сделать. Я надеюсь, что она возникнет и приведет к Ренессансу старой, прекрасной, исконно народной загадки.

# ШАХМАТЫ

## ИДЕЯ И ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Игры, которые создает народ, характерны для его душевного склада. У греков были гимнастические упражнения, у римлян — игральные кости и цирк, народы нового времени играют в карты и шахматы. В склонности к шахматам, в этом, если будет позволено сказать, понимании глубин и тонкостей шахмат, как-то запечатлевается самобытность человека.

Поэтому можно представить как заповедь самоуважения каждого цивилизованного человека, что он познает особый характер шахмат. Конечно, от этого чувства до владения шахматами как практическим искусством долгий путь, очень долгий для многих. Но знание шахмат, достаточное, чтобы понимать, что они означают для

общей культуры — насущная и благодарная задача.

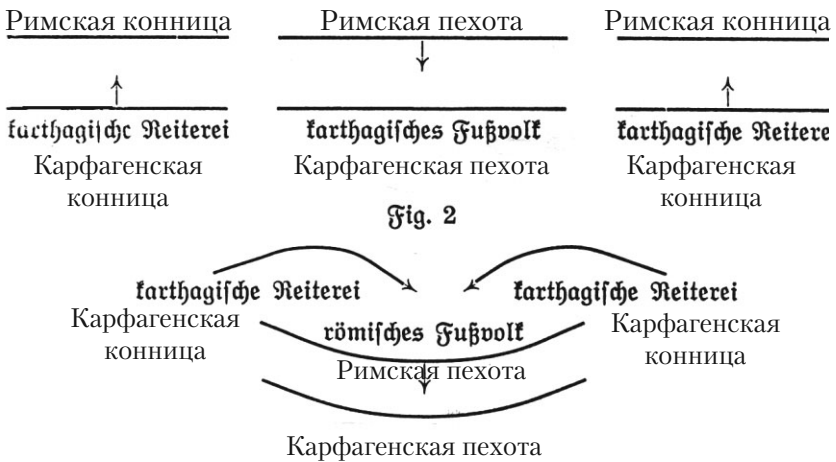
Эта задача поддается измерению и обоснованию. Мы часто находим идеал сформированной личности, например, в англичанах и эллинах. «Острый» человек — это специалист, «круглый» может быть в состоянии решать многие и очень разнообразные задачи. Может быть, каждый гений нуждается в вершинах, но каждый человек — в законченности, ибо наша жизнь оригинальна, не определяется рамками и применяет на деле весь комплект наших самых разнообразных способностей. Человек открывает в шкале культурных ценностей шахматы. Если он в них и не специализируется, то его умение должно каким-то образом возыметь последствия, причем до такой степени, что он словно ощущает жизнь и радуется этому. Для формирования лич-

ности человека, пусть даже он уделяет шахматам лишь очень немного время, это становится его приобретением.

Шахматы, как и некоторые другие игры, возникли из потребности человека в духовном проникновении в сущность войны. В незапамятные времена полководцу могло, пожалуй, показаться, что в борьбе человека с человеком решающую роль играет случай. Добродетелью воина была тогда смелость, которая не боится случайности, а, ожидая ее, протягивает сопернику руку. Наши дети еще живут в этом представлении. **Пришлось преодолеть многовековое расстояние**, когда человек открыл, что исход войны, помимо физических и душев-

ных факторов (силы мускулов, остроты оружия, дисциплины и мужества) определяется и духовными обстоятельствами. И тогда этот первооткрыватель перешел к тому, чтобы выражать свои мысли и сообщать их другим: он изобрел игру как подходящий для этого инструмент. Так человек изобрел для себя примерно три или две тысячи лет назад игру, подобную шахматам.

Я представляю себе, что он чертил линии на песке и передвигал по ним камешки, чтобы разъяснить, что он хотел сказать. Так, вероятно, Ганнибал накануне битвы при Каннах мог бы начертить своим офицерам на песке две фигуры:



Фигуры со стрелками, указывающие движение, говорят на языке, понятном без слов. Они раскрывают план, который точно определяет образ действия каждого офицера, каждого отдельного воина, по меньшей мере на начальный период битвы; план, смысл и вероятность которого и надежда, в нем заключенная, становятся очевидными. Из таких фигур впоследствии возникли шахматы, причем тогда, когда войска для борьбы на более обширных пространствах вооружались слонами, всадниками, лучниками и многочисленной, но слабой пехотой, вероятно, в странах между Грецией и Индией.

Как изначально возникла эта игра и сколько разного рода превращений она претерпела, сказать невозможно. Вероятно, это была своего рода военная игра, служившая практическим целям стратегического наставления, часто преобразовывавшаяся задолго до того, как она приобрела прочную форму именно в качестве игры. И когда это, наконец, произошло, ее исходный пункт был уже забыт. Затем произошло ее формирование в качестве той игры, которая воодушевляла поклонников будущих шахмат, ибо они чутьем догадывались, что эта игра подчеркивала силу

мысли, а именно силу духовного начала, способную раскрывать кажущиеся хаос и путаницу борьбы, видя в шахматах закономерный порядок.

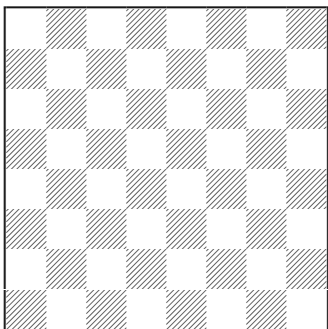
От своего происхождения шахматы сохранили плоское поле сражения, деление армий на два противостоявших друг другу войска, белых и черных, и разделение по родам войск.

## ПРАВИЛА ШАХМАТНОЙ ИГРЫ

В шахматы играют два человека, один владеет белыми фигурами, другой — черными. На квадратной доске из 64 полей, шахматной или шашечной, белые расставляют в определенном порядке 16 белых, черные — 16 черных фигур и пешек. Вслед за тем «белый» игрок двигает в соответствии с правилами белую фигуру или пешку, т.е. он делает «ход», «ходит», а затем отвечает одна из черных фигур или пешек и так продолжается партия, в которой белые и черные попеременно ходят в соответствии с установленными правилами.

Белые и черные борются друг с другом: их ходы следуют противоположным взглядам на позицию, что будет прокомментировано обстоятельнее.

Так выглядит шахматная доска:



64 поля находятся по 8 в 8 «линиях», идущих сверху вниз, и в 8 «рядах», идущих слева направо. Поля каждой линии, как и каждого ряда, окрашены попеременно темным и светлым цветами. Шахматная доска имеет 4 угловых поля, 28 краевых поля, из которых 4 являются угловыми, и 36 других полей. Каждое из последних имеет 8 соседних полей, краевое поле в целом 5 соседей, а угловое только 3. В середине доски находятся поля, которые часто называют «центром».

Как у белых, так и у черных 16 фигур:

Король, монарх прежних времен;

Ферзь или королева, представлявшая визиря;

Ладьи, символы боевых слонов;

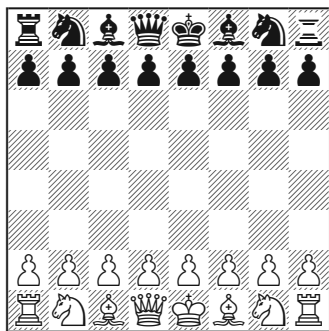
Слоны, изображающие стрел-

ков из лука;

Кони, верховое войско;

Пешки, пехотинцы.

У каждого из войск есть король, ферзь, две ладьи, два слона, два коня и восемь пешек. В начале партии эти фигуры выстраиваются следующим образом:

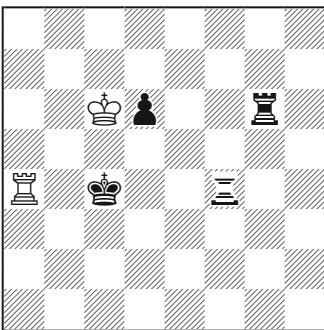


В какой-либо позиции фигуры ходят следующим образом: король идет на любое незанятое соседнее поле или на то, которое занято неприятельской фигурой, одновременно «побивая» находящуюся там фигуру, т.е. удаляя ее с доски.

Право короля ходить ограничивается его обязанностью никогда не быть убитым. Это право расширяется с помощью рокировки, о которой вскоре пойдет речь. Если король никак не может спастись от угрозы быть убитым, ему поставлен «мат», т.е. он убит и его партия проиграна. По-другому проиграть партию нельзя, напри-

мер, из-за неспособности игрока сделать законный ход. Это ведет к «пату», и партия заканчивается тогда «вничью», не приводя к преимуществу ни одной из сторон.

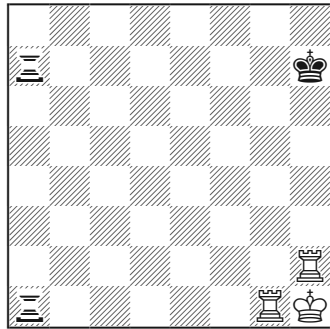
Ладья идет на любое незанятое соседнее поле линии или ряд своего расположения, которого она может достичь в постоянном движении. Если она таким образом достигает одного из полей, занятого неприятельской фигурой, то ладья может вступить на него, в то же время побивая неприятельскую фигуру. Вступить же на поле, занятое своей фигурой, или перепрыгнуть через него, ей нельзя. Следовательно, фигура, стоящая на линии или в ряду места расположения ладьи, «тормозит» ладью.



*Ход черных*

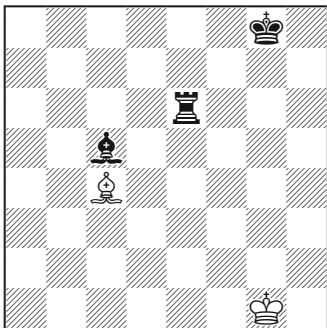
Белая ладья «объявляет шах», т.е. хочет побить непри-

ятельского короля, так как он стоит в ряду места расположения ладьи. Черная ладья также стоит в том же ряду, но не может побить белого короля, так как ей препятствует ее король. Другая черная ладья стоит в ряду белого короля, но не объявляет шах, так как пешка мешает ладье.

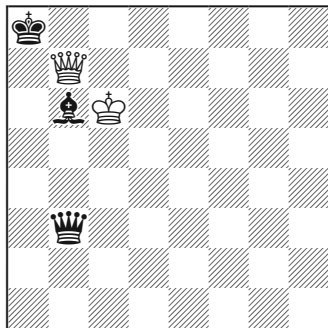


*Белые поставили мат черным*

Слон идет на любое незанятое поле «косых» его места расположения, которого он может достичь в постоянном движении. Если он таким образом достигает одного из полей, занятого неприятельской фигурой, то слон может вступить на него, в то же время побивая неприятельскую фигуру. Вступить же на поле, занятое своей фигурой, или перепрыгнуть через него, ему нельзя. Следовательно, слон, как и ладья, может быть заторможен.

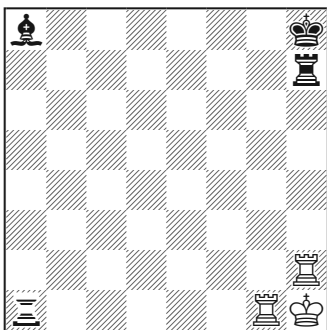


Белые «под шахом». Черные «не под шахом». А именно черный слон объявляет шах, белому слону мешает черная ладья.



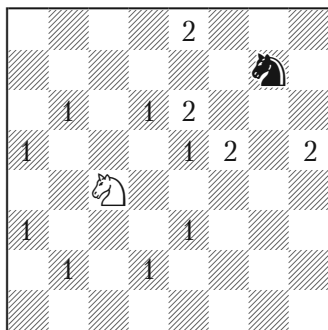
### Мат черным

Конь ходит по своей линии или ряду на два поля вперед и одно поле **по вертикали**:



### Мат белым

Ферзь может сделать любой ход, который был бы позволен ладье или слону от места их расположения.



В вышеупомянутой позиции белый конь может пойти на какое-либо из полей, помеченных цифрой 1, черный — на какое-либо из полей, пронумерованных цифрой 2.

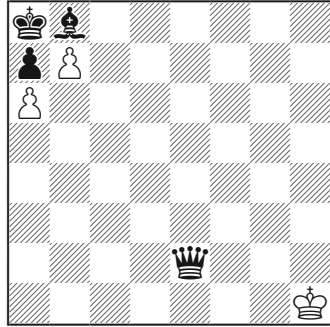
Уместно было бы поупражняться в ходе коня. Со средних полей конь может достичь восьми полей, а с некоторых полей, близких к краю или на-

ходящихся на краю — меньше. Пусть читатель попробует уяснить себе эти обстоятельства с помощью нескольких попыток. Например, сколькими полями владеет конь из угла? Сколько ходов нужно ему, чтобы добраться из одного угла до одного из трех остальных?

Конь не может быть оставлен, кроме случая, когда поле, на которое он может идти, занято фигурой его собственной стороны. Такое поле для него закрыто. Но, если оно занято фигурой противника, он может идти туда, сбивая эту фигуру.

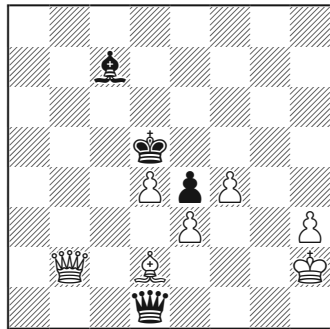
Пешка ходит по своей линии на шаг вперед. Если, таким образом, она добирается до конца этой линии, то пешка должна быть превращена в фигура: ферзя, ладью, слона или коня своей собственной стороны, в зависимости от ситуации на доске.

С исходной позиции пешка может сделать один или два шага по своей линии. Если, однако, перед пешкой стоит неприятельская фигура, то она не может ходить, оказываясь в такой ситуации «заторможенной» или «блокированной», будь то в начальном положении или где-либо еще. Пешка бьет неприятельскую фигуру, которая стоит на соседнем поле наискось впереди.



### Мат черным

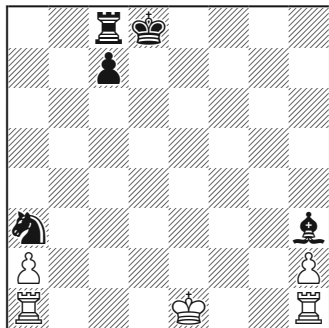
Но существует и исключение из этого правила, расширяющее **право на нанесение удара**. А именно: пешка имеет право бить неприятельскую пешку, сделавшую последним ходом два шага вперед из начальной позиции и тем самым проходит мимо нее как раз так, будто та сделала только один шаг вперед. Это называют «взятием на проходе» или, по-французски, *en passant*.





Белые как раз и продвинули свою пешку, которая тормозит черного слона, из начальной позиции на два шага вперед. При этом она прошла мимо неприятельской пешки. Теперь та может воспользоваться своим правом бить неприятельскую пешку, как если бы она сделала только один шаг вперед. Если черная пешка делает это, то одновременно устраняется препятствие для черного слона, и белым тем самым ставится мат.

Упомянутая выше рокировка — это ход, который может быть выполнен в любой партии. Ход рокировки характеризуется тем, что он одновременно приводит в движение две фигуры — короля и ладью. Рокировка разрешена только в том случае, если как король, так и ладья еще не делали ходов, ряд между ними свободен, король не находится под шахом; и после хода ни король, ни ладья не становятся объектом нападения. В этом случае рокировка осуществляется с помощью передвижения ладьи так, чтобы встать рядом с королем, а король одновременно перепрыгивает через нее.



Ни белый король, ни одна из белых ладей до сих пор не ходили. Белый король не находится под шахом, ряд между ним и его ладьями свободен. Тем не менее, король не имеет права рокироваться с ладьей вправо, так как это было бы нарушением одного из вышеприведенных правил. Но, вероятно, белые могут рокироваться с ладьей влево. По осуществлении этой («длинной») рокировки (другая называется «короткой») черные оказываются под шахом.

Цель рокировки заключается в том, чтобы укрыть короля, если на него нападают неприятельские фигуры, и в то же время ввести в действие ладью. Время от времени такие слова встречаются в политических дискуссиях. Они обозначают предохранительную меру, которую можно осуществить однократно, чтобы ускользнуть от концентрированного напа-