A

SAKKJÁTÉK TANKÖNYVE.

KEZDŐK ÉS HALADOTTABBAK SZÁMÁRA.

ÍRTA

MÁRKI ISTVÁN.

MINTAJÁTSZMÁKKAL, SZÁMOS FELADVÁNYNYAL ÉS 129 ÁBRÁVAL.

MÁSODIK KIADÁS.



Fogarasi út 78 a.

BUDAPEST.

KIADJA AZ ATHENAEUM IROD. ÉS NYOMDAI R. TÁRSULAT

Budapest, 1897. Az Athenaeum r. társulat könyvnyomdája.

ELŐSZÓ AZ ELSŐ KIADÁSHOZ

Midőn „A sakkjáték tankönyve“, az első magyar eredeti sakkmű megírására vállalkoztam, főleg két szempont vezérelt és buzdított. Egyik a sakkjáték *társadalmi jelentősége*, másik *nemzeti irodalmunk e hiányának betöltése.*

Fölösleges magyarázni a sakkjátéknak a társadalomra gyakorolt erkölcsnemesítő befolyását. Tény, hogy az egyéni jellemre jótévő és emelő hatása van, ellentétben az aljasabb szenvedélyeket felkavaró szerencsejátékokkal; mert a sakkdeszkán nem az anyagi túlerő vagy véletlen, hanem a szellemi, az értelmi túlsúly vezet győzelemre. Ez előnyös, a tökélyesbülésre vágyó emberi elméhez illő tulajdonságánál fogva hivatva van arra s magasabb czélja abban rejlik, hogy minél szélesebb mérvben elterjedve, a családok, sőt nemzetek anyagi és szellemi jólétét csorbító, gyakran végkép aláásó szerencsejátékokat első sorban ellensúlyozza, később pedig végkép legyőzze és *helyettesítse.* [1]

[1] Önként érthetőleg a sakkjáték iránt való szenvedélyt sem szabad korlátlanná fejlődni hagyni, hogy tulajdonképeni czélját, mely a köznapi teendők teljesítésében elfáradt kedély üdítő szórakoztatásában áll — tullépve, miatta senki se hanyagolja el fontosabb teendőit.

Ebből a szempontból kiindúlva, nem megvetendő a második sem: nemzeti irodalmunknak e részben való hiánya.

Hányan vágytak hazánkfiai közül e szép és nemes játékot alaposan megtanúlni! Ez a vágyuk azonban betöltetlen maradt, — mivel az idegen nyelven írt műveket meg nem érthették. Főkép ennek a körülménynek tulajdoníthatni, hogy nálunk nem nyerhetett a sakkjáték általánosabb elterjedést, mely pedig mind szépsége, mind erkölcsnemesítő hatása miatt méltán megilletné. Mert míg a művelt külföld annak egész külön irodalmát képes felmutatni, míg a külföldön majd minden városkának van egy, sőt több *sakkegyletc*, addig irodalmunk *Rozsnyay* Mátyás (szül. 1833. † 1895.) „A sakkjáték elemei" (Pest, 1860. 16-rét 96 lap), M. Lange: „Leitfaden für Schachspieler" című tankönyve nyomán magyarított és csupán kezdők számára készült munkáján kívül egyetlen ilynemű fordított vagy eredeti tankönyvet sem mutathat föl; sakkegyletünk pedig az 1864 október 16-án ujonan alakúlt pestit s az 1867-ben keletkezett nagykőrösit kivéve — nincsen, holott hazánknak nemcsak kitűnő, hanem európai, sőt világhírre jutott mesterei voltak és vannak, kik nemcsak a gyakorlati téren tűntek ki, hanem alapos vizsgálódásaikkal a játék elméletét is becses adalékokkal gazdagították. A sakkjáték terjedésének előmozdítására hathatós tényezők a sakkegyletek. Alakítsunk tehát ilyeseket, nagyobb népességű helyeken köz-, vidéken magánjelleggel felruházandókat. És alakítsunk, ha több sakkegyletünk lesz, egy *országos, magyar sakkszövetséget*, a külföldiek mintájára, évenkint más és más városban tartandó gyülésekkel, melyeken kisebb-nagyobb

jutalomdíjak kitűzése mellett játszma- és feladványversenyeket kellene rendezni. 1871 juliusában, a gráczi nemzetközi sakkösszejövetelen, ki is dolgozták egy osztrák-magyar sakkszövetség alapszabályait, azonban ez ügyben további lépéseket nem tettek. Az alakítandó sakk-körök kezdeményezői helyesen tesznek, ha a pesti vagy valamely külföldi előkelőbb hasonló egylet (p. o. a berlini, lipcsei, a londoni St. Georges vagy St. Jamesclubb stb.) alapszabályait és tervezetét másolatban megszerzik.

A források közűl igyekeztem a legjobbakat felhasználni. Ezeknek egy részét a munka illető helyein névszerint is fölemlítem. Azonban e mellett számos, egészen önállóan kidolgozott, új anyagot is nyujtottam, melyet a sakkjáték kedvelőinek figyelmébe ajánlok. Érdekelhetik a magyar sakkjátszót többi között a hazai sakkügyre vonatkozó jegyzetek, honi feladványok, mestereink több, eddig kiadatlan játszmája, néhány újabb végjáték stb., melyeknek egy része — hiszem — a játék világirodalmára nézve sem jelentéktelen.

A tananyagot törekedtem czélszerűen beosztani, különös figyelemmel arra, hogy az átmenetek a tanúló előhaladásának megfelelő természetes, fokozatos rendben történjenek. E helyen egyszersmind szükségesnek tartom figyelmeztetni a tanúlni vágyókat, hogy a munka nagyobb terjedelménél fogva annak egész szövegét egymásután áttanulmányozni nem szükséges, hanem az előismeretek megszerzése után elegendő egy pár megnyitást s azután a végjátékokból egy-egy könnyebet elsajátítani, a tanúlmányokból néhányat megfejteni s innét áttérni a mintajátszmákhoz, melyek a már elsajátított megnyitásokból erednek. A feladványokkal fog-

lalkozni föltétlenül nem szükséges a gyakorlati játékban való jártasság elnyerésére. Egyes, érdekesebb és tanulmányozásra méltó hadállások felvilágosítása végett ábrákat mellékeltem. — Amennyiben pedig a szövegben — a leggondosabb javítás mellett is — néhol sajtóhibák fordulnának elő, ezeknek kijavítására magát a t. olvasót kérem föl. Gyakorlottabb játékos azokat könnyen feltalálja, kezdők részére pedig fölfedezésök a gyakorlat egy neme.

Fáradozásomat eléggé jutalmazva érzem, ha jelen mű közzétételével a szép és nemes sakkjáték minél szélesebb mértékben való megkedveltetését és terjedését előmozdítanom sikerűlni fog.

Nagy-Szalonta, 1872 január 1.

Márki István.

ELŐSZÓ A MÁSODIK KIADÁSHOZ

Huszonöt esztendeje már, hogy megjelent ez az első nagyobb arányú magyar sakk-könyv. Szerzője tizenkét esztendő óta pihen sírjában s a sakkozó magyar közönség, egy, vagy talán két kivonatot kivéve, negyedszázada már mindig ehhez a könyvhez kénytelen folyamodni, ha idegen nyelvekben nem járatos. Mivel azonban a könyvet már régiségkereskedőknél sem lehet kapni, ellenben a tanúlni vágyók hirdetések útján is elég gyakran keresik, az *Athenaeum* nyomdai részvénytársaság elhatározta, hogy új kiadásban bocsátja közre, én pedig, mint az elhunytnak öcscse, kegyeletesen vállalkoztam ennek a műnek s vele egyidőben a kéziratban maradt sakk-ábéczének sajtó alá való rendezésére. Csak olyan sakkozó lévén, a kit boldogúlt bátyám a sakktáblától elfordúlva is meg tudott verni, semmit sem változtattam a könyv lényegén. Hiszen a sakknak benne előadott törvényei örökérvényüek, az azóta feltünt mesterek játszmáit pedig, ezeknek a törvényeknek fölvilágosítására, külön példatárakban kellene közzétenni, ami a sakk-körök feladata. Beértem tehát a nyelven és a stiluson tett javításokkal, a történelmi résznek kiegészítésével és a szedésre való felügyelettel.

Azonban mindenesetre az én feladatom, hogy megemlékezzem magáról az íróról, ki — és ez nem a testvérnek elfogúltsága — itten közölt művével a magyar sakk-irodalmat megalapította.

Márki István, Márki János és Zay Juliánna legidősebb fia Sarkadon, Bihar-vármegyében 1842 augusztus 6-án született. Gymnasiumi és jogi tanúlmányait Pesten végezte s itt ösmerkedett meg Szénnel, Erkel Ferenczczel, stb., különösen pedig a Vasárnapi Ujság sakkrovatának megalapítójával Cseresnyés Istvánnal, kihez a legőszintébb barátsággal vonzódott. 1867 május 3-án Biharvármegye őt a nagy-szalontai járás esküdtjévé választotta. Arany János városában írta meg sakk-könyvét, mely Gyulán, 1872-ben 8-r. VI és 331 lapon jelent meg s örvendetes feltűnést keltett a magyar sakkozók körében. *Győry* Vilmos, a jeles műfordító és szenvedélyes sakkozó, a Pesti Naplóban írt beható tanúlmányában Márki István művét „önálló, belbecscsel bíró szakkönyv"-nek nyilvánította, „mely becsületére válik irodalmunknak. Ujabb kombinációkkal, — úgymond — még eddig senki által föl nem fedezett változatokkal nem viszi ugyan előbbre a sakk elméletét, azonban alapos és gondos összeállítása következtében teljesen egy színvonalon áll a külföldi, hasonló terjedelmű bármely sakk-tankönyvvel, úgy, hogy ezeket a magyar olvasó, kezdő tanúlmányozó Márki István műve mellett teljesen nélkülözheti."

Mire a sajtóban teljes elösmeréssel fogadott mű megjelent, a királyi törvényszékeknek szervezése után 1871 deczember 18-án a szerző a gyulai kir. törvényszék egyik bírája lett. Erkelnek, a nagy zeneszerzőnek, egyúttal a pesti sakk-kör elnökének városában

újult erővel látott a sakk elméletének tanúlmányozásához. Barátaiból egy kis sakk-kört alakított, sőt a helyi lapban, a „Békés"-ben, külön sakk-rovatot is nyitott. Időközben a „Vasárnapi Ujság"-ban szintén jelentek meg sakk-feladványai, a mik mind azt bizonyítják, hogy a sakkot nemcsak elméletileg, hanem gyakorlatilag is művelte. Gyulán rendezte sajtó alá Szénnek, a hires magyar sakkozónak feladványait és jelesebb játszmáit és itt kezdte írni sakk-ábéczéjét, a nélkül, hogy irodalmunk akkori viszonyai közt ezekre kiadót kaphatott volna.

Szivesen foglalkozott a mellett a szépirodalommal is. 1856-ban jelent meg első nyomtatott költeménye, de önmagával szemben szigorú birálatot gyakorolván, csak kevés versét nyomatta ki. Lefordította Corneille néhány darabját, Gyulai Pál pedig a Kisfaludy-társaságban nagy elösmeréssel nyilatkozott népmese-gyűjteményéről, melyből az „Angyalbárányok" czimü az iskolai olvasókönyveknek most is egyik legkedveltebb darabja. Mint bíró szintén kiváló szorgalommal dolgozott. 1881 februárjában kisegítő bírónak rendelték be a budapesti királyi táblához, hová 1882 márczius 19-én pótbírónak nevezték ki s már rendes bírónak is fölterjesztették, midőn Budapesten 1885 október 4-én sírba vitte hosszas és emésztő betegsége, gyászba borítván özvegyét s hét gyermekét.

Szerényen és zajtalanúl élt; de nevéhez fűződik *az első magyar eredeti sakkmunka* megírásának emléke. Ez és nem csupán a testvéri szeretet volt az oka, hogy most, midőn negyedszázad mulva könyve új kiadást ér, annak az előszavában röviden egybefoglaltam élete egyszerű történetét. Idealismusa ő neki

magának inkább ártott, mint használt ebben a mindennapi világban; az az idealismus azonban, mely ott van ennek a számokkal tele írt könyvnek mindenik lapján, talán meg fogja ihletni a sakkjáték nemes szenvedélyének hódolók szivét, s úgy, a miként ő maga óhajtotta, minél szélesebb körben elterjedve, ellensúlyozza, majd végkép legyőzi és helyettesíti a családok, sőt nemzetek anyagi és szellemi jólétét csorbító, gyakran végkép aláásó szerencsejátékokat. Ezt az óhajtást még érthetőbbé teszi az a negyedszázad, mely lefolyt az első és a második kiadás közt. Így e könyvet nemcsak mint egy irodalmi hézagnak maig egyetlen betöltőjét, hanem egyúttal mint a közerkölcsiség emelésének egyik szerény eszközét ajánlom a sakkozó közönség jóindúlatába.

Kolozsvár, 1897 márczius 27.

Dr. Márki Sándor,
egyetemi tanár.

ELSŐ RÉSZ.

ÁLTALÁNOS ISMERETEK.

A sakkjáték rövid története. Irodalma.

A sakkjátéknak, ennek a legszellemesebb játéknak eredete a mesés hajdankorban vész el, úgy, hogy feltalálása időpontját meghatározni még csak megközelítőleg sem lehet. Míg ugyanis némelyek azt állítják, hogy az ókorból származott s feltalálóiul majd az egyptomiakat, majd a görögöket (nevezetesen *Palamedes* görög hőst a trójai háború idejében), majd a khínaiakat nevezik; mások és pedig sokkal jobb okokból, feltalálását a hinduknak tulajdonítják. — Maga a sakkjáték eredeti, szanszkrit neve: »csatur-anga« (négy tagú) olyan szerencsejátékot jelez, melyben összesen négy játékos (kettő ellen szövetkezve kettő) vett részt 8—8, összesen 32 alakkal, úgy, hogy mindig koczkadobással határozták el, melyik alaknak kell mozdúlnia. A keleti nyelvtudósok véleménye szerint az ó-hindu hadsereg négy alkatrésze után nevezték el a bábokat. Az *elefántok*, melyeket a futárok; a *lovasság*, melyet a huszárok; a *hadi szekerek*, melyeket a bástyák vagy tornyok, és a *gyalogok*, melyeket a jelenleg is így nevezett bábok képviseltek, valamint régi khínai és arab források méltán gyaníttatják, hogy ez a szép és nemes játék csakugyan Kelet-Indiában keletkezett. Firduszi a Szászánida Kiszra Nusirván perzsa király uralko-

dásának történetében kedves kis epizódot beszél el, Telhend anyjának vigasztalására hogyan találták fel a sakkot,[1] honnét Krisztus után a VI. századtól fogva mind keletre (Khinába), mind nyugatra elterjedt. Perzsiában a csaturanga már kettős sakká (satrandszszá) alakúlt át, vagyis csak két játékos szállt egymással szembe olykép, hogy a négy királyból kettőt vezérnek neveztek el s minden játékosnak ilykép egy királya s egy vezére volt.

Alig határozható meg, hogy Európába mely időtájban hozták be. Annyi bizonyos, hogy Iréne görög császárnő Nagy Károly nyugat-római császárnak (768—814.) egy elefántcsontból készített saktáblával kedveskedett s hogy ennek néhány bábját a st.-denisi kolostorban (Páris mellett) még most is becses ereklye gyanánt őrzik. A sakkjáték Európában a keresztes hadjáratok bevégeztével, a hazatérő keresztesvitézek útján terjedt el. A művelt lovagnak a »Schachzabel«-ben is jártasnak kellett lennie. Gottfried von Strassburg, a Tristan és Isolde költője pl. Tristan neveltségéről szólva, azt mondja:

»Wie er höfisch war am Hof erzogen
Um keine Höflichkeit betrogen,
Liess er viel fremde Zabelworte
Einfliessen stets am rechten Orte:
Die sprach er wohl, der wüst er viel,
Und zierte gern damit sein Spiel.«[2]

Az Európában polgárjogot nyert játék mostani szépségének tetőpontjára csakis itt lépett. Évszázadokon át művelve, itt érte el azt a tökélyt, melylyel most, mint minden játék királynője, méltán büszkélkedik. Mert míg ázsiai bölcsőjében csupán szendergett, itt első rangú mesterek gyakorlati és elméleti művelése következtében óriássá magasúlt s képes a legszellemesebb, legmélyebb elmét is lebilincselni. Legyenek többek közt e helyen megemlítve II. Fülöp

[1] *Mohl*, Le livre des rois par Abou'lkasim Firdousi VI. kötetének 319—356. lapja után dr. *Pozder* Károly a Philol. Közlöny 1890. évi pótfüzetében és »Egyetértés« 1890., 97. sz.

[2] *Győry* Vilmos Márki sakk-könyvének ismertetésében, »Pesti Napló« 1872., 83. sz.

spanyol, XII. Károly svéd, Nagy Frigyes porosz királyok, Richelieu bíbornok, Rousseau, Robespierre, I. Napoleon, Széchenyi István, kik játékunknak szenvedélyes kedvelői közé tartoztak.

Az eddig élt és most is élő hírneves mesterek közül megnevezzük a következőket:

Damiano portugál; Ruy *Lopez* spanyol; Paolo *Boi*, Leonardo da *Cutri* (máskép il Puttino, a kicsiny), Horatio *Gianutio della Mantia* — olaszok a XVI.; *Greco* Jakab, olasz a XVII.; *Stamma* Fülöp arab, *Philidor* (kiről később körülményesebben megemlékszünk) franczia, Ercole del *Rio*, *Lolli*, *Cozio*, *Ponziani* olaszok a XVIII. században.

Századunkban pedig:

I. Az angoloknál: *Buckle* (a »History of Civilisation in England« halhatatlan szerzője), Barnes, Boden, Bird, id. és ifj. Mac Donnel, *Evans*, Medley, Mongredien, Mackenzie, Staunton, Cochrane, Blackburne, Hampton, Kipping, Wywill, Kennedy, Walker, Perigal, Owen sat.

II. A francziáknál: A lángeszű Deschapelles és Labourdonnais († 1842), St. Amant, Journoud, A. de Rivière, Calvi, de la Roche, Chamouillet, Devinck, Michelet stb.

III. A németek közt: Anderssen, Bledow, Bilguer, Dufresne J., Hampe, Harrwitz, Horwitz, Hanstein, Mayet, Van der Lasa, Lange M., Hirschfeld Pál, Neumann Gy. R., Paulsen L., Suhle, Steinitz, Zukertort stb.

IV. Az oroszoknál: Petroff († 1867), Jänisch, Shumoff, Urussoff herczeg.

V. A lengyelek közül kiváló mester volt gr. Kieseritzky Lionel († 1853-ban, Párisban).

VI. Az amerikai Egyesült-államokban: Stanley, Schulten, Rousseau Jenő, Marache, dr. Raphael, Perrin, Fuller, Fiske, Lichtenhein, Montgomery és kit utoljára csak azért nevezünk, hogy fényes nevénél tovább időzhessünk, a hősök hőse, a sakkóriás — *Morphy Pál!*

Morphy Pál szül. 1837. évi junius 22-én New-Orléansban (az amerikai Egyesült-államok Louisiana nevű államában). — A sakkjátékot 10 éves korában tanúlta atyjától

ki középszerű játékos volt. Két év mulva már Rousseau Jenővel és nagybátyjával Morhpy Ernővel győzelmesen mérkőzött. 1850. év tavaszán, tehát 13 éves korában, a nagy Löwenthalt, ki ekkor Amerikában tartózkodott, ismételve legyőzte. 1857-ben a new-yorki nagy sakkversenyen első nyertes lőn (16 verseny-játszmából csak egyet vesztett!). — 1858. juniusában, 21 éves korában, Európába hajózott át s miután Angliában Löwenthal, Bird, Boden, Barnes, Medley, Mongredien, Owen, Hampton, Kippinget, Párisban a franczia, valamint Harrwitz és Anderssen hírneves porosz mestereket túlnyomólag legyőzte, a közvélemény a világ legkitünőbb, legyőzhetlen sakkmestere gyanánt ünnepelte. — Róla bizton elmondhatni, hogy a sakkjáték terén új korszakot alkotott; mert európai föllépte óta a sakkjáték mind kül-, mind belterjűleg roppant mérvben gyarapodott.

VII. *Nálunk magyaroknál* a sakkjátékot, úgy látszik, az Anjouk honosították meg. 1335-ben pl. *Károly Róbert* király János cseh királynak egy csodás-szépségű sakktáblát ajándékozott.[1] 1479-ben Mátyás király kívánságára *Beatrice* királyné az olmützi nagyfényű fejedelmi találkozás alkalmával gyakran leült sakkozni Ulászló cseh (s később magyar) királylyal[2]. 1557-ben a bergamoi *Oliver Jeromos*, ki száz arany téten alúl nem játszott, Nádasdy Tamás nádor udvarában meg akart mérközni a legerősebb magyar játékossal. A nádor azonnal írt *Batthyány* Ferenczne k (szül. 1486. † 1566.), mint országos hírű s talán legkitünőbb játékosnak, látogassa meg őt Sárvárott, vagy nyilatkozzék, hozzá küldje-e az olaszt Németújvárra? Sajnos, nem tudjuk, lett-e valami a mérkőzésből.[3] Ugyanakkortájban utazott át hazánkon *Paolo Boi*, a világhírű olasz mester, hogy a törökök ellen, kik ennek a játéknak szenvedélyes barátai voltak, rendszerént sakktábla nélkül, lovaglás és társalgás közben egyszerre három játszmát is vezessen; valószínű, hogy ez útjában nemcsak magyarországi törökökkel, hanem

[1] *Horváth*, Magyarorsz. tört. II. 218.

[2] *Csánki*, Mátyás udvara. Századok, 1883. 762.

[3] *Kerékgyártó*, Magyarok életrajzai, I. 515. 6.

egyes magyarokkal is megmérkőzött.[1] 1688-ban, 12 éves korában, *II. Rákóczi* Ferencz is órahosszat elsakkozgatott a neuhausi jezsuita főnökkel, Zimmermann paterral.[2] 1771-ben *Benyovszky* Mór, a kalandos utazó, Kamcsatkában sakkozással nyerte együvé a szökéshez és továbbutazáshoz szükséges pénzösszeget.[3] Már előbb, 1769-ben föltalálta, a lipcsei Magazin für Naturkunde, Mathematik und Oekonomie folyóiratnak azonban csak 1784. évi folyamában ismertette meg *Kempelen* Farkas lovag (szül. Pozsonyban, 1734. jan. 23. † Bécsben, 1804. márcz. 26.) a maga *sakkozó gépét*, mely alacsony szekrény mögött széken ülő ember-automatából állt s a szekrényre tett sakktáblán igen ügyesen játszott. Gépét, melynek hívői és ócsárlói ép úgy voltak, mint akár az asztaltánczoltatásnak, Angliában, Franczia-országban, sőt Amerikában is bemutatta s állítólag itt, Philadelphiában pusztult el 1854-ben.[4] A mult század végén, 1793-ban már egy magyar nőt *(Czinderynét)* is igen jó sakkozónak mond egy német utazó.[5]

Századunk nagy magyarjai közül *Széchenyi* István gr. és *Deák* Ferencz maguk is szenvedélyesen sakkoztak. Deák Ferencz sajátkezűleg faragott szép sakkbábokat Freyseisen Gyulának, ki, mint ügyes vadász, sokszor küldött neki egy-egy medvebőrt.[6] A szabadságharcz után 1850-ben a menekült magyarok Aleppoban sokat sakkoztak az arabokkal s egyikök érdekesen ösmertette az európai és az arab játék közt való különbséget; Stammában, a sakk állítólagos szülővárosában, a sakkról egy kézirati könyvet sem talált, pedig sok ilyen kering az arabok közt.[7]

Mestereink is ebben az időben kezdték magukra vonni a külföld figyelmét. *Szén* J., Pestváros volt jegyzője († 1857.)

[1] *Lange*, Paul Morphy. (Lipcse, 1859.) 14. l.
[2] *Thaly*, II. Rákóczi F. fejedelem ifjúsága, 105.
[3] *Jókai*, Benyovszky. I. 95—97.
[4] Leirása a Nyelvtud. Közlemények VIII. kötetében.
[5] *Hoffmannsegg* gr. utazása, 37.
[6] *Budapesti Hirlap*, 1888. 50. sz.
[7] *Pesti Napló*, 1850. 202. sz.

a londoni világkiállítás alkalmából 1851. juniusában rendezett sakkversenyen, az egy Andersent kivéve, a külföld valamennyi matadorát leverte s ugyanakkor Angliának magyar származású ünnepelt sakkmestere, *Löwenthal* is nagy diadalokat aratott.[1] Szén műveit Márki István sajtó alá rendezte ugyan, kiadásukban azonban őt is meggátolta a halál. — Mint sakkozó és a pesti sakk-kör elnöke is kitűnt a magyar opera megalapítója, *Erkel* Ferencz (szül. Gyulán, 1810. nov. 7. † 1893. jún. 15.), továbbá *Cseresznyés* István (szül. Makón, 1837. † u. o. 1866. október 10.), ki 1860—1866-ig Magyarország első sakkrovatát vezette a Vasárnapi Ujságban. Kitűnt továbbá *Récsy* Emil egyetemi tanár (szül. Kolozsvárt, 1822. nov. 16. † 1864. június 1.), báró *Kolisch* Ignácz (szül. Pozsonyban, 1837. † Bécsben, 1889. ápr. 30.), a világhírű sakkozó, az 1867. évi párisi nemzetközi sakk-verseny első nyertese, — ki azonban jobbadán külföldön élt; *Hay* Orbán, dr. *Jacobi* Sámuel, dr. *Engel* Imre, *Záry* Zsigmond, *Capdebó* István, ki Andersennel vitézül mérkőzött, Dufresnét pedig legyőzte, dr. *Vidor* Zsigmond, *Spitzer* Lipót, *Papp* Dezső, *Vész* János Ármin tanár († 1882.) stb. Legújabb időkben a magyar sakkozóknak *Makovetz* János szerkesztésében már közlönyük is keletkezett, sőt a képes lapokon kívül egyes napilapok is nyitottak sakkrovatot, az 1896. évi nemzetközi sakkversenyen pedig *Maróczy*, főkép pedig *Charousek* Európa legkitűnőbb matadorai közé küzdötte fel magát. Ez utóbbi napokig küzdött Csigorinnal az elsőségért és csak heves harcz után érte be a második díjjal. Ma ő a legkitűnőbb magyar sakkozó.

A sakkjáték magasabb irányban való művelését nagyban előmozdították nyugaton a *sakkegyletek* (clubbok), melyek közül nevezetesebbek a négy londoni, a párisi, berlini, edinburghi, bécsi, philadelphiai, new-yorki, new-orléansi (melynek elnöke Morphy Pál), valamint a hazánkban Pesten 1842. és 1843. fennállott első sakkör, melynek vezértagjai Szén, Grimm és Löwenthal világhírű hazánkfiai voltak; — továbbá

[1] *Pesti Napló*, 1851. 378—9. sz.

az időnkint rendezett nagy, nemzetközi sakkversenyek (tornák), mint az 1851. és 1862. évi londoni, — a birminghami 1858., a bristoli 1861., a párisi 1867., a baden-badeni 1870. évi julius hóban stb.

A nevezetesebb irodalmi művek közül megemlítjük a következőket:

Jacobus de Cessolis: »Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacorum« (1290. körül), mely méltán a legrégibb sakk-könyvnek tartható. (Rövid ismertetését Bartalus István is adta a »Vasárnapi Ujság« 1870. évi folyamában a 146. lapon.)

Damiano: »Libro da imparare giocare a scachi« stb. Róma, 1512.

Ruy Lopez de Segura 1561-ben Alcalában adott ki egy művet spanyol nyelven, de az eredetinek czímét már nem ismerjük. — (A szerencsétlen Don Carlos infansnak, II. Fülöp fiának ajánlta.)

Horatio Gianutio della Mantia: »Libro nel quale« stb. 1597.

Dr. Alessandro Salvio műve 1604- és 1634-ből; későbbi kiadása 1723-ban.

Gioachimo Greco szellemes művet irt 1615-ben, melyben leginkább a cseljátékokat tárgyalja.

Gustavus Selenus (Braunschweigi Ágost uralk. herczeg álneve) »Das Schach od. König-Spiel von. Gust. Seleno. 1617«, melynek azonban nagy része Ruy Lopez művének fordítása.

Bertin József: »The noble game of Chess« sat. London, 1735.

Stamma Fülöp (aleppói születésű, arab mester) ugyanezen czím alatt 100 darab mesteri végjátékot adott ki Londonban, 1745-ben.

André Danican Philidor: »Analyse du jeu des Échecs« London, 1749. Azok számára, kik a gyalogvégjátékok elméletét alaposan tanulmányozni kívánják, — igen ajánlható, kitünő munka.

Mellőzve itt több régi, inkább csak történeti érdekű művet, az újabb irodalom termékei közül ajánlhatók:

Lewis Vilmos: Chess Problems. London, 1827. újabb kiadásban 1833.

»A treatise on the game of Chess, London, 1844.« Igen jeles mű.

Walker György: »The art of Chess-play,« London, 1846.

»Chess-Studies,« London, 1844. Több mint ezer sakkjátszma gyűjteménye, köztök több *Széntől* is.

Alexander A.: »Encyclopédie des Échecs« stb. Páris, 1837. Ez a legnagyobb terjedelmű sakk-könyv.

»Collection des plus beaux Problèmes d'Échecs« stb. több mint 2000 feladvány gyűjteménye.

Staunton Howard: »Chess-Players Handbook« (8-r., 518 lap). London, 1847—1848. A sakkirodalom egyik legkitűnőbb műve.

Bilguer és Van der Lasa: »Handbuch des Schachspiels.« Berlin, 1865. IV. kiadás. — Kétségkívül a legalaposabb és legremekebb sakkmű.

»*Paul Morphy.*« Eine Skizze aus der Schachwelt. Lipcse, 1859. Két rész. Szerzője Lange Miksa, jeles német mester. (Tartalmazza Morphy Pál életrajzát s 118 darab válogatott játszmáját.)

Dr. Suhle B. és Neumann Gy. Rudolf: »Die neueste Theorie und Praxis des Schachspiels.« Berlin, 1865. Igen alapos dolgozat, mely 1857-től 1865-ig játszott 329 mintajátszmát — kitűnő jegyzetekkel felvilágosítva — tartalmaz s a játék újabb haladását jelzi.

Dufresne Jean: »Theoretisch-praktisches Handbuch des Schachspiels.« Berlin, 1863. 8-r., 718 lap, mintegy 600 ábrával és 348 darab mintajátszmával, melyek között 40—50 drbot magyar mesterek Szén, Lustig (most Vidor), Erkel, dr. Spitzer és Récsy Emil játszottak.

Lange Miksa: »Handbuch der Schachaufgaben.« Mintegy 600 válogatott feladvány gyűjteménye. Jeles mű. Lipcse, 1864.

Portius K.: »Kathechismus der Schachspielkunst.« Berlin, 1866. 4. kiadás. Kezdőknek különösen ajánlható.

Rozsnyay Mátyás: »A sakkjáték elemei.« Pest, 1860. Kiadja Heckenast Gusztáv, 96 lap. Kezdők számára, Lange M. »Leitfaden für Schachspieler« című munkája nyomán.

Hamvas Pál, A sakkjáték kézikönyve. Budapest, 1896.

A folyóiratok közül említésre méltók:

»*Schachzeitung.*« Alapitá Bledow az 1846. évben Berlinben. Havi füzetekben.

»*Neue Berliner Schachzeitung.*« Kiadta Anderssen és Zuckertort Berlinben. Szintén havi füzetekben.

»*The Era.*« Angol sakklap, havi füzetekben.

»*Sphynx.*« Szerk. Journoud Pál, Párisban. Havi f.-irat.

Ezen kívül a »*Leipziger Illustrirte Zeitung,*« »*The illustrated London News,*« »*L'Illustration,*« s több külföldi képes heti lap, valamint hazánkban a »*Vasárnapi Ujság*« és a »*Magyarország és a nagy világ*« illető rovatai számtalan feladványt és játszmát hoztak. Nagyváradon, hol a sakk-körnek (1897) 140 tagja van, »*Magyar Sakk ujság*« czímen jelenik meg az egyetlen szaklap.

Elemi ismeretek.

A sakkjáték fogalma. A sakktábla és bábok felállítása. Jelzés.

A sakkjáték két ellenfél (két vagy több személy egyik vagy mindkét részen) között folyó szellemi harcz, melynek közegei a sakkdeszka (vagy tábla) és a bábok.

A sakktábla egy 64 koczkából álló négyszög. Ezen koczkák felváltva fehér (vagy más világos) és fekete (vagy más sötét) színűek.

Minden fél rendelkezésére tizenhat, s igy a két félnek harminczkét bábja van; ezek a következők:

egy világos  és egy sötét király 

egy világos  és egy sötét vezér 

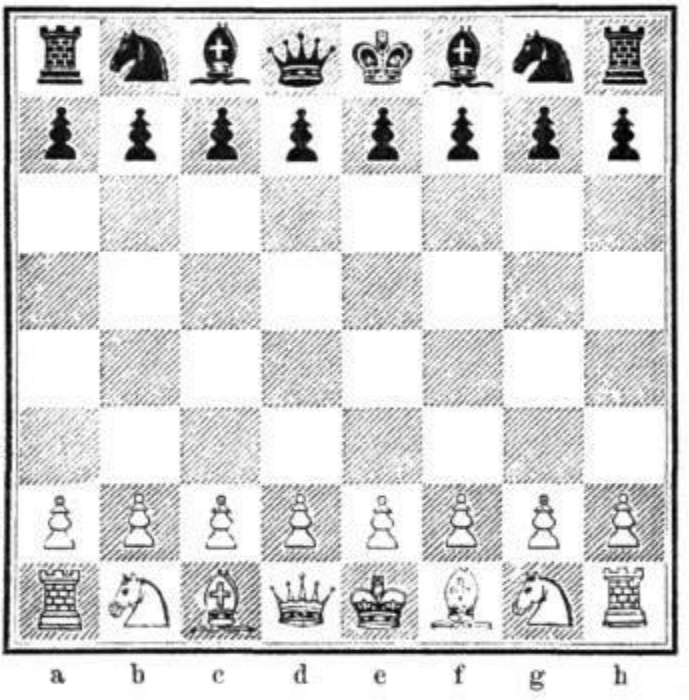
két világos  és két sötét bástya 

két világos  és két sötét huszár 

két világos  és két sötét futár 

nyolcz világos  és nyolcz sötét gyalog 

A játszma megkezdése előtt ezeket a következő ábra szerint kell állítani a sakkdeszkára:



A sakkdeszkát úgy kell elhelyezni a két ellenfél között, hogy minden játszó fél jobb keze felől egy világos (fehér) színű koczka essék.

A föntebb közölt ábra szerint tehát elhelyezendő: a két *bástya* a két sarok koczkára; közvetlenül a bástyák mellé az első és illetőleg az utolsó sorba a két *huszár*; ezek mellé a két *futár*; a *vezér* pedig azon szabály szerint »servat regina colorem« (a királyné megtartja saját színét) a fennmaradt két középkoczka közül a saját színének meg-

felelőre ; tehát a világos vezér d1, a sötét d8-ra. A kimaradt középkoczkákra tehát színökkel mindig ellenkező színre a *királyok*at állitják.

Az ezen sorokban felállított bábokat — király kivételével — tiszteknek is nevezik, ellentétben a nyolcznyolcz *gyalog*gal, melyeket a tisztek előtt közvetlenül álló sorba, egymás mellé helyeznek el.

Az egyik játszó fél a világos, a másik a sötét színű bábokat nyeri, s ezeket, mint saját táborát vezeti a játszma folyamában.

A jelzést a végből találták fel, hogy a sakktáblán történhető minden báb-mozdulat feltüntethető legyen.

A 64 koczka mindenikét egy betűvel és számmal nevezik. A sakktáblát függőleges irányban betűkkel A, B, C, D, E, F, G, H; vízszintes irányban pedig számokkal 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 jelölik meg *s a betük és számok érintkezési pontjai* adják meg az illető koczka nevét. Tekintsük meg a következő ábrát, hol ez világos magyarázatát leli:

a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	5h
a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Tehát midőn a bábokat az első ábra szerint helyezik el, a két világos bástya a1 és h1-en; az egyik huszár b1,

a másik g1-en; az egyik futár c1, a másik f1-en, a vezér d1, a király e1-en, a gyalogok pedig a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2 koczkákon fognak állani; a sötét bábok közül a tisztek a 8-as vonalon, a gyalogok a 7-ik sorban megfelelőleg.

A lépések pedig következő módon jeleztetnek: a gyalogok lépéseinél csak a koczkák neveit teszik ki; első helyen azon koczka, a melyről, második helyen a hová az illető gyalog lép. P. o. az első ábrán a világos király előtt álló gyalog e2 két koczkával előbbre halad, vagyis:

1. e2—e4.

Tegyük fel, hogy sötét szintén a megfelelő király-gyalog-lépéssel válaszol; lesz:

1. e7—e5.

A tisztek mozdulatainál már a tiszt nevének kezdőbetűjét is kiteszik; mint:

2. Hg1—f3.

Vagyis a g1-en álló világos huszár helyéről az f3 koczkára ugrik stb.

Ez a jelzés, mely, mellesleg mondva a legegyszerűbb és a legjobb, Németországban és nálunk általánosan elterjedt, míg Angliában és Franczia-országban más módot használnak. T. i. megnevezik a bábot s azt a koczkát, melyen áll, azután a tisztekről (a betűk helyett) elnevezett vonalat s a koczka számát, hová az lép. P. o. az angoloknál (és Amerikában) az előbb felhozott e2—e4 lépést így jelzik: KP2—K4. (th.) vagyis a király gyalogja (Kings Pawn) a királyvonal 4-ik (4. th.) koczkájára lép; KB—QB4 th, azaz Ff1—c4 stb.

A királyok állomáshelyeitől, e1- és e8-tól jobbkézre terjedő oldalt (e1-től h1-ig; e8-tól h8-ig) *királyszárny*-nak; a másik oldalt *vezérszárny*nak s ezek után az egyik vagy másik szárnyon elhelyezett tiszteket királybástyának, királyhuszárnak, királyfutárnak, illetőleg vezérbástyának, vezérhuszárnak, vezérfutárnak nevezik.

Hogy a tanuló a jelen műben használt s az elméleti tanuláshoz elkerülhetlenül szükséges jelzést jól elsajátítsa, mondanunk alig szükséges.

A jelzés ismertetésével kapcsolatban álljon itt a szokott rövidítések magyarázata:

K. annyit jelent, hogy király.
V. » » » vezér.
B. » » » bástya.
H. » » » huszár.
F. » » » futár.
gy. » » » gyalog.
0—0 » » » elsánczolás a rövid- vagy király-,
0—0—0 » » » elsánczolás a hosszu- vagy vezérszárnyra.

: annyit jelent, hogy üt.
† » » » sakk!
†† » » » kettős sakk!
† » » » üt és sakk!
‡ » » » sakk és matt.
! a szép vagy jó,
? a gyenge (v. rossz) húzásokat jelenti.

P. o. He4—f6 † lépés azt jelenti, hogy a huszár e4 koczkáról f6 koczkára ugrik és hogy az ellenséges királynak sakkot mond.

Vd1—h5 : ‡ = a vezér d1-ről h5-re húz, ott valamely ellenséges bábot üt és egyszersmind az ellenkirályt sakkmattá teszi, stb.

Az egyes bábok menetmódja és csereértéke.

1.



A király.



A király (König, Roi, King) a tábor legfőbb bábja, mely körül az egész játék forog. Ugyanis a játszma eldöntése, a nyerés a király elfogásától, mattá-tételétől függ. E czél elérhetése végett semmi áldozattól sem kell visszariadni. Mindamellett, hogy a király szerepe a játszmában a legfontosabb, menetmódja fölötte korlátolt s működése, kivált a játszma kezdetén és közepén, szenvedőleges.

Menetmódja: a király arról a koczkáról, melyen áll, minden ezzel szomszédos legközelebbi koczkára léphet, föltéve, hogy azokon sem saját színebeli báb nem áll, sem az általa elfoglalandó koczka ellenséges báb ütése körébe nem esik; azaz a királynak ellenséges bábtól megszállva tartott területre mennie (úgy, hogy azok üthessék) — föltétlenül tilos.

Példa: Állíttassék a világos király e4 koczkára, egy világos gyalog f4-re; a sötét király g6-ra, egy sötét huszár c2-re.[1]

A föntebbi szabályok szerint itt a világos király léphet e4-ről d3- vagy f3-, d5- vagy e5-re; nem léphet ellenben d4- vagy e3-ra, minthogy ezen koczkákat, mint később megtudjuk — a sötét huszár megszállva tartja; f5-re sem, mivel ez már az ellenkirály ütése körébe esik; f4-re pedig azért, mert e koczkán már egy saját táborabeli báb (egy gyalogja) áll. De ha ez a báb sötétszínű, szóval az ellentáborból való volna, a világos király kiüthetné s helyébe lépne, így: Ke4 — f4: (király e4-ről f4-re üt.)

Hatáskörét illetőleg már említettük, hogy a király szerepe korlátolt és szenvedőleges. Cselekvő részt a játszmában csak akkor vesz, midőn a tisztek nagy része kölcsönösen lecseréltetett, (a tiszteket ellenbábok kiütötték, az ütő bábokat pedig visszaütötték,) s a király egy vagy két tiszttel, vagy pusztán a még megmaradt gyalogokkal igyekszik nyerni, vagy legalább a játszmát döntetlenné tenni. A király értéke tehát, az úgynevezett *végjátékokban*, a játszma (Partie) végén emelkedik, mint ezt tapasztalni alkalmunk leend.

A játszma kezdetén rendszerint tanácsos a korai *elsánczolás* (rochade). Ez abból áll, hogy a király és bástya (akár király, — akár vezérbástya) a mindjárt felsorolandó föltételek alat, helyöket egy egyidejű, kettős mozdulattal

[1] Minden, az egész műben folytonosan előforduló példa megértése végett szükséges az azokban adott helyzeteket (positiót, hadállást) a sakktáblára alkalmazni, vagyis azon bábokat, a melyek és úgy, a mint ezekben megjelöltetnek, arra felrakni.

akkép változtatják meg, hogy a bástyát közvetlenül a király oldala mellé huzzuk, a király pedig — a bástyán keresztül — a legközelebbi, vizszintes irányban fekvő, üres koczkára ugrik. A királynak és bástyának ezt az egyetlen lépésre számított sajátságos mozdulatát egy játszma folyamában csak egyszer engedhetni meg egy-egy félnek, de csak a következő esetekben:

1. ha sem a király, sem a vele elsánczolni akaró bástya még nem mozdultak, tehát eredeti állomási helyeiken állanak;

2. ha a király és elsánczoló bástya között levő tér üres;

3. ha a király nem áll sakkban (megtámadva);

4. ha az ellenséges báb ütése körén (azaz sakkján) keresztül nem kell a királynak lépnie; magától értetvén, hogy az elsánczoláskor sem léphet sakkba. (Ez a bástyára nézve nem tilos.)

Példa: Vil. Ke1. Ba1. és h1.
Söt. Ke8. Ba8. és h8.[1]

Minthogy ezen hadállásban az érintett négy kivételes eset közül egyik sem fordul elő, az elsánczolás akár a király-, (rövid), akár a vezér (hosszú)-szárnyra, (vagy oldalra) megengedtetik. (Fölteszszük, hogy még sem a királyok, sem a bástyák nem mozdultak.)

Ha tehát világos (vagyis az ezen színű tábor vezetője, az ezen színnel játszó fél) a rövid oldalra óhajt elsánczolni, a h1. bástyát f1-re húzza, királyát pedig azon keresztül g1-re helyezi. És ez a *rövid elsánczolás*, (o—o a jelzés szerint.)

Ha pedig nem a rövid, hanem a hosszú oldalra kívánna vil. elsánczolni: az a1 bástyát d1-re, királyát pedig c1-re teszi át. (o — o — o a jelzés szerint.)

Épen ily módon sánczolhat el sötét is akár a rövid, akár a hosszú szárnyra.

[1] Rövidség kedvéért a következendő példákat mindenkor ily módon adjuk. Jelen példa így értendő: a világos király állíttassék el, az egyik világos bástya a1, a másik h1-re; a sötét király e8, a sötét bástyák közül pedig egyik a8, másik h8-ra.

Példák azon esetek felvilágosítására, melyekben az elsánczolás tilos:

1. Vil. Ke1. Bh1.
   Söt. Ke8. Bf8.

A világos királynak, hogy a h1 bástyával elsánczolhasson, az f8-on álló sötét bástya ütése körén (sakkján), az f. vonalon kellene áthaladnia s így el nem sánczolhat; de sötét sem, mert bástyája már nem áll eredeti állomáshelyén s így már mozdult.

2. Vil. Ke1. Va2. Ba1. és h1. Ff1.
   Söt. Ke8. Ba8. és h8. Hb8. Fb4.

Itt az egyik fél sem sánczolhat el, sem az egyik, sem a másik szárnyra. Világos nem a rövid oldalra; mert az f1. F. közben áll, de még az okból sem (s e miatt a vezérszárnyra sem), mivel a b4 sötét futár sakkba ejtette. Sötét pedig azért nem sánczolhat el a királyszárnyra, mert a világos vezér sakkvonalába (a2—g8) jönne; a vezérszárnyra saját huszárja miatt.

Rendszerint előnyös *az ellenkirály elsánczolását* gátolni, vagy éppen lehetetlené s ezáltal helyzetét kedvezőtlenné tenni.

A rövid elsánczolás gyakoribb és többnyire ajánlhatóbb; mert így a védelem az ellentámadásra hatásosabb és a roham könnyebben nyerhető. Az elsánczolásnál egyébiránt főkép azt kell figyelembe venni, hogy az ne történjék az ellenfél bábjainak támadási irányába eső szárnyra. Különösen veszélyes a két egyesült ellenfutár vagy bástya nyilt és a király állására irányzott rohama. Azért az elsánczolást ott, hol ilynemű veszély fenyeget, — abba is hagyhatni.

Óvakodni kell a királyt a játszma kezdetén, általában pedig mindaddig, míg az ellenfél nagyobb erővel rendelkezik, játékba hozni; mert könnyen mattá teszik. Különösen veszélyes az említett esetekben a tábla közepére vagy a felé vinni, hol a küzdelem rendszerint leghevesebb.

Vigyázni kell a játszma elején és derekán arra is, hogy a király előtt (az elsánczolás után) közvetlenül álló gyalogok állomásaikat vakmerően oda ne hagyják, mert

így a király fedetlenül marad. Gyakran egy előrehaladt, a király állásáig nyomult ellengyalog fedezi a királyt, s így, míg egyéb veszély nincsen, czélszerűbb azt ki nem ütni.

Ha a királyt megtámadják (sakkba teszik), magát vagy más koczkára való mozdulás, vagy az ellenséges báb kiütése, vagy saját bábjai egyikének közbetétele (közbehúzása, takarása) által védheti. — Ha ezek közül egyiket sem teheti, a sakkot elhárítani nem tudó király el van fogva, vagyis *sakk és mat*. Ez a játszma czélja és vége; mert *a matot adó fél a győztes*.

2.



A vezér.



A király után legfontosabb báb a *vezér* (helytelenül királyné; die Dame, la dame, the queen). *Erejére nézve a legelső az egész táborban*, mivel menetének iránya és hossza a legszétágazóbb, illetőleg a legnagyobb.

Menetmódja: A vezér arról a koczkáról, melyen áll, minden egyenes (akár vízszintes, akkár függőleges vagy ferde) vonalon levő másik koczkára léphet.[1] P. o. az üres sakktáblán álljon a vezér d1-en. E pontról a következő vonalakon (s így minden, azokon levő koczkán) uralkodik: d1—d8; d1—a1; d1—h1; d1—h5; d1—a4. Tehát 5, a tábla valamely közép koczkájáról p. o. e4-ről azonban már 8 különböző irányban. (Utóbbi pontról 21 koczkát!) A vezérre nézve (valamint semmi más bábra) már nem áll a tilalom, hogy ellenséges területre nem léphet, mert játéka korlátlan. Azonban csak addig (azon koczkáig) húzhat, míg szabad tere van; más bábot átugrania nem szabad; de az ellenséges, utjában álló (helyesebben: ütése körébe eső) ellenséges bábot kiütheti s ekkor ennek helyére lép.

A vezért korán játékba hozni nem tanácsos, mert ellenkező esetben alkalmat ad a másik félnek, hogy kisebb

[1] Azaz, mint alább látjuk, egy futár és bástya menetmódját egyesíti önmagában.

tisztjeivel és gyalogjaival azt üldözőbe vegye, sőt gyakran el is fogja, vagy legalább az üldözés következtében táborát kedvezőbb állásba hozza (fejleszsze). Ezt a hibát leginkább kezdők szokták elkövetni.

A vezér feladata a nála kisebb tisztek és a gyalogok rohamát támogatni és csak a döntő pillanatban föllépni. Óvakodni kell a királyt és a vezért oly helyzetbe hozni, hogy azok egyidejűleg megtámadhatók legyenek (sakk—sekk); mert ily esetben a vezér rendszerint elvész.

Maga a vezér (a puszta táblán) nem elegendő az ellen-király elfogására. Hogy a matot kicsikarhassa, szükséges, hogy más báb is támogassa, habár csak a király is. — A király és vezér mily módon foghatja el az ellenkirályt, azt alább a végjátékoknál tárgyaljuk; azonban tájékozás végett az erre vonatkozó fejezetet (lásd: III. rész, Király cz. fej.) a tanulónak azonnal át kell tanulmányoznia.

3.



A bástya.



A vezér után legerősebb tiszt a *bástya* (torony, der Thurm, le roche, the rook).

Menetmódja: A bástya mindig *egyenes*, függőleges vagy vizirányos vonalon jár. P. o. ha egy bástyát e5-re állítunk, az onnét négy különböző irányban mozdulhat; e5-től e8, vagy e5—e1; e5—h5 vagy a5 felé, mindaddig, míg akadályra nem talál. Ez érintett vonalokon minden előforduló koczkát hatalmában tartván, azok bármelyikére léphet.

A bástya *ereje* és így *értéke* a játék vége felé mindinkább emelkedik, mivel a bábok kölcsönös lecserélése következtében mind több és több szabad működési vonalat nyer. A játszma derekán főfontosságú, hogy a szabad vonalakon uralkodjék, főleg az ellenkirály állására irányzottakon, mivel ez a körülmény legtöbb esetben sikeres támadásra képesíti. Kiválóan erős az ilyen nyilt bástyavonal, ha azt mindkét bástya megszállva tartja, azaz ha a bástyák

meg vannak kettőzve ugyazon vonalon, p. o. az egyik e1-en, a másik e2-tőn áll.

Fontos szerepet játszik még a bástya a gyalogoknak vezérré-vitelénél a végjátékokban. (Lásd. III. Rész, ill. fej.)

A vezéren kivül egyedül a bástya képes — csupán királyának segélyével — az ellenkirályt mattá tenni. (Lásd. III. Rész, ill. fej.)

4.



A futár.



A futár (der Laufer, le fou, the bishop) minden nyilt, ferde (diagonalis) vonalon uralkodik, mely olyan színű, mint az a koczka, melyen áll; tehát ugyanazon egy színből (fehér vagy fekete) álló ferde vonalakon jár. Például, az egyik futár e5-ön, a másik d5-ön áll. Az e5 sötét koczkán állónak vonalai lesznek e5—a1; e5—h8; e5—b8 és e5—h2; a d5 világos koczkán levőéi: d5—a2; d5—a8; d5—h1 és d5—g8. Az említett vonalokon létező minden koczka az illető futár hatalmában levén, azok bármelyikére léphet.

A futárok a játszma elején és derekán, a huszárokkal és gyalogokkal egyesülten, *rohamra különösen alkalmasak*, főleg ha vonalaik nyitvák. Minthogy támadást távolabb eső pontról is intézhetnek, ez okból a huszároknál valamivel erősebbeknek tartják őket. — Áll ez főleg a két egyesült futárra nézve két huszár ellenében; mert mig két futár királya segélyével matot adhat, a két huszár és király erre nem képesek.

A roham megkezdésére a *királyfutár* alkalmasabb, mint a vezéré. Ugyanis a királyfutár világosnál c4, sötétnél c5 koczkákat csakhamar elfoglalhatja s innét az ellenfél gyenge f7 s illetőleg f2 pontját fenyegetheti, míg a vezérfutárt nehezebben hozhatni játékba.

A futárok, ép ugy, mint a bástyák, a gyalogok bevitelénél fontos szolgálatokat tehetnek, sőt sok esetben erélyesebben támogathatják azokat, mint a bástyák.

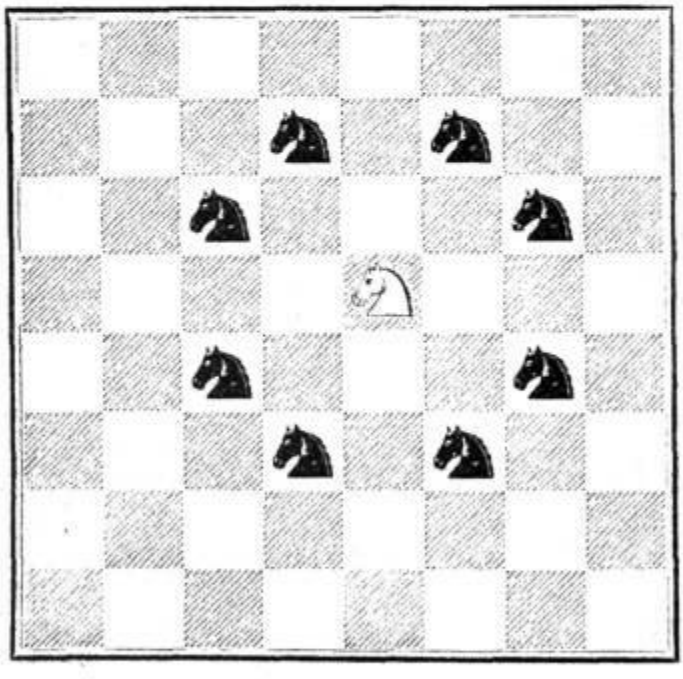
Mi módon lehet két futárral és a királylyal az ellen-

királyt mattá tenni, azt a III. Rész e. r. III. fejezetében tárgyaljuk s annak áttekintése már most előzőleg is igen ajánlatos.

5.

A huszár.

Míg minden egyéb sakkbáb járása az évszázadok és különféle nemzetek befolyása következtében kisebb-nagyobb változást szenvedett, a huszár (ló, lovag, der Springer, le cheval, the knight) őseredeti, sajátságos menetmódját megtartotta. Járása minden más bábétól feltűnően különbözik s egy négy koczkát magában foglaló L alakú ugrásból áll. Felvilágosításúl álljon itt a következő ábra:



Az e5-ön álló világos huszár innét minden, ez ábrán sötét huszárokkal megjelölt pontra ugorhatik, ezen sötét huszárok közül tehát bármelyiket kiütheti,[1] és viszont a sötét huszárok bármelyike ütheti.

[1] De a közbeeső koczkáknak egyike sincs a vil. huszár hatalmában.

Egyedül a huszárnak van meg az a szabadalma, hogy bármely közbeeső bábon keresztül ugorhatik (mivel ezek közül egyik sem esik ütése körébe); — s mint láttuk, minden ugrásánál cseréli a színeket, a melyekről és a melyekre ugrik.

A fentebbi példából az is látható, hogy a sakktábla közepén (a c3—f3—f6—c6 vonalak közt levő téren) 8 koczkát tart megszállva. Hatásköre csakugyan itt a legerősebb, mert már a tábla szélén vagy épen egy sarokkoczkán csak 4, 3 s illetőleg 2 koczkán uralkodik. Azért már a játszma megnyitásakor igyekezni kell a huszárokat *a tábla közepe felé* elhelyezni (világosnak f3 és c3; sötétnek f6 és c6 koczkákon).

Oly esetekben, midőn az ellenfél hadállása (positiója) zárt és így nehezebben hozzáférhető, valamint ha gyalogjai egymástól elszaggatva, szétszórtan állanak, a huszár — sajátságos, ugró menetmódjánál fogva — hasznosabb a futárnál; mert az ellenfél táborába könnyebben behatolhat, az elszórt gyalogokat pedig elfogdoshatja.

Kezdők különös figyelemmel kísérjék az ellenfél huszármozdulatait, minthogy ezek nehezebben tekinthetők át. Ha a huszár a királyt és vezért egyidejűleg támadhatja, a vezért nem lehet megmenteni.

Egy vagy két huszár egyéb segély nélkül elégtelen az ellenkirály mattá-tevésére, ha királya segíti is; de ha az ellenfélnek egy vagy több gyalogja is maradt, néha lehetséges a mat. (Lsd. III. Rész, ill. fej. a végjátékoknál.) Különben, erejére nézve, kivált a játszma kezdetén, a futárral egyenértékű.

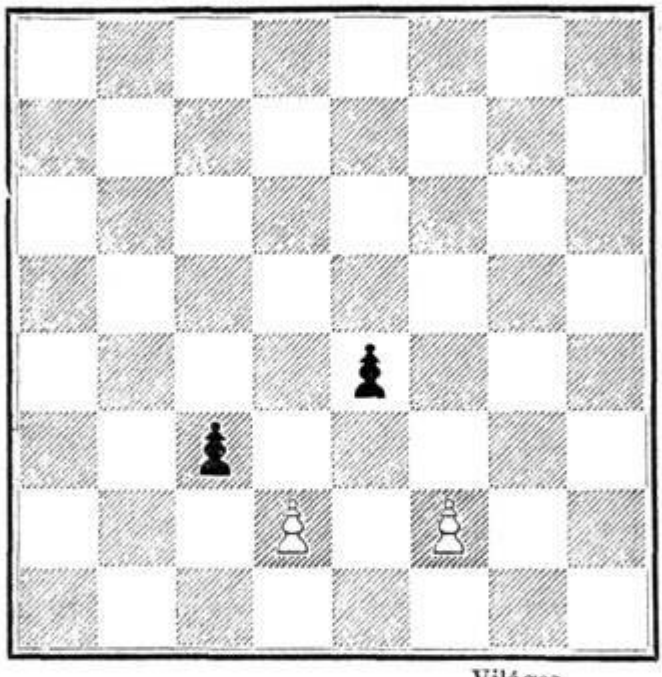
6.

 *A gyalogok.* 

Míg a többi sakkbáb előre és visszafelé, bármely — fönnebb meghatározott — menetmódjával egyező mozdulattal léphet, a gyalog (paraszt, der Bauer, le pion, the pawn) *csupán előre*, t. i. az ellenfél tábora felé húzhat, egyenesen,

függőleges irányban; *visszafelé soha.* — Míg a gyalogok eredeti állomáshelyeiken állanak, legelső mozdulatuknál, tetszés szerint egy vagy két koczkát léphetnek előre; későbbi mozdulataiknál azonban csupán egyet. — Ütésök módja elüt járások irányától; mert habár egyenes, függélyes irányban haladnak előre, ütésök még sem oda, hanem a legközelebb két oldalt eső koczka valamelyikére történik, oda, hol ellenséges báb áll.

Sötét.



Világos.

Ezen ábrán a d2-n (azaz eredeti állomáshelyén) felállított gyalog mehet a d3 vagy d4 koczkára tetszés szerint; vagy ütheti a c3-on álló sötét gyalogot (d2—c3:) s helyét elfoglalhatja.

E helyen megemlítendő még a gyalognak az a sajátságos kiváltsága, hogy az eredeti állomáshelyéről két koczkával tovább lépő és oldala mellett elhaladó ellenséges gyalogot, épen úgy, mintha az csak egy koczkát lépett (s így ütése körébe jött) volna ezen koczkán *menetközben* (en passant) kiütheti, kiütni azonban nem köteles. P. o. a fentebbi példánál a d2 gyalog d4-re lép. Igen, de e4-en egy

ellenséges (sötét) gyalog áll, melynek ütése körén, a d3 koczkán áthaladt. Az e4 sötét gyalog tehát épen úgy, mintha ide (a d3 koczkára) lépett volna, azt menetközben kiütheti, azaz e4—d3: — (E szabály szerint ütheti az e4 gyalog f3 koczkán az f2 gyalogot is, ha f2—f4 lépést teszi.)

Habár *a gyalogok a tábor leggyengébb bábjai*, kiváló fontosságúak már csak abból az okból is, mert az ellenfél táborának utolsó sorába (világosnál a1—h1; sötétnél a8—h8 vonalba) lépő gyalog e mozdulatkor azonnal egy tetszés szerinti (s rögtön megnevezendő) *tiszté változtatható*, még akkor is, ha ilyen tiszt még játékban volna.[1]

A játszma megnyitása is rendszerint a gyalogok kölcsönös mozdulataival történik, hogy az ekként támadt nyilt vonalokon a tisztek is játékba jöhessenek.[2]

A *d* és *e* vonalokon álló gyalogokat középgyalogoknak nevezik s megtartásukra a játszma folyamában ügyelni kell, minthogy a saját részéről való támadást előmozdítják, az ellenfélét pedig akadályozzák. Hátrányosak szoktak lenni a kettős vagy épen hármas gyalogok; értjük pedig ezek alatt azt, ha egy függélyes vonalon két s illetőleg három hasonló színű gyalog áll. Ellenben előnyös a *szabad gyalog*, melynek jobb és baloldalt legközelebb fekvő, szomszédvonalán ellenséges gyalog nem áll s így az ezektől szabadon haladhat; valamint az *összekötött gyalog*, ha t. i. két vagy több hasonló színű gyalog egymás mellett levő, azaz szomszédos vonalokon áll.

Elszigetelt egyes vagy kettős gyalog (isolirter Bauer), mely más hasonló színű gyaloggal összekötve nincsen, többnyire hátrányos.

A gyalogok miként való használatára bővebb utasítás található a végjátékok között (III. Rész, ill. fej.).

[1] Ezt a szabályt, mint később is megemlítjük, az egész sakkvilág elfogadta. E szerint a gyalog második vezérré, harmadik bástyává, huszárrá vagy futárrá is változtatható — az illető bevivő fél tetszése szerint. Az ellenkező, régibb gyakorlat most már megszünt.

[2] A gyalogokon kivül első lépésre mozdulni csakis valamelyik huszár lenne képes.

Áttérve *a bábok csereértékére*, a föntebb előadottakon kivül megjegyezzük még a következőket:

A királynak, minthogy semmi körülmények között le nem cserélhető, csereértékét meghatározni nem lehet.

Rendes körülmények között — mivel mindig a helyzet minősége határoz, — egy könnyű tiszt három gyaloggal; egy bástya, egy könnyű tiszttel és egy gyaloggal, vagy négy gyaloggal; a vezér egy bástyával, egy könnyű tiszttel és egy gyaloggal; egy bástya és egy könnyű tiszt három könnyű tiszttel stb. szokott fölérni. Azonban ez a meghatározás — az előbb érintett okból — ingatag, — s a cserénél a lecserélendő bábok kölcsönös értékét mindig a játékos helyes érzékének kell helyesen mérlegelnie.

III. A műkifejezések magyarázata.

Játszma (Partie), — két vagy több személy között a sakktáblán befejezett sakkcsata.

Csel (Gambit), — általában véve valamely sakkbábnak az ellenfél részére való feláldozása oly czélból, hogy ezzel az áldozó fél valami előnyt nyerjen. Különösen pedig az az áldozat, mely mindjárt a játszma megnyitásánál hasonló czélból tétetik.

Elfogadott csel (angenommenes Gambit), — ha az áldozatul kínált bábot az ellenfél kiüti; ellenesetben *elhárított* (el nem fogadott) csel.

Ellencsel (Gegengambit), — ha a cselhuzásra az ellenfél szintén olyannal válaszol. *Utólagos* (vagy utó-) *csel*, ha a cselhuzást a másodhúzó [1] teszi.

Igazítok (j'adoube) szóval kell élni, midőn valamely a koczkán nem jól álló bábot helyreigazítás czéljából megérintünk.

Csere (Abtausch), két (főleg egyenértékű) bábnak egymás által való kölcsönös kiütése.

[1] Ellentétben az először húzó féllel, vagyis azzal, ki a játszmát kezdi.

Áldozat (Opfer) — valamely bábnak bizonyos előny elnyerése végett való odaadása (kiüttetése).

Utésben (en prise) áll a sakkbáb, ha az ellenfél legközelebbi lépésre azt kiütheti.

Villa (Gabel) — két ellenséges tisztnek valamely gyalog által egyidejűleg való megtámadása.

Kényszerített huzás (forcirter Zug) támad, ha bizonyos lépésen kivül választás nincsen.

Mat (helytelenül matt, mivel szanszkrit nyelven a »mat« elfogatást, halált jelent) — ha a király bármely ellenséges báb által megtámadtatva (sakkba téve), többé mozdulni nem tud, a sakkadó bábot nem ütheti s a sakkot közbetevéssel sem takarhatja.

Pat, — ha a király nincsen ugyan sakkba téve, azonban sem maga, sem — ha még maradt — egyéb bábja mozdulni nem tud. Ez esetben a játszma

Döntetlen (remis), valamint akkor is, ha bármi okból egyik vagy másik fél ellenét mattá tenni nem képes vagy ha a játszmát — egyenlő állás mellett — közakarattal, mint döntetlent abba hagyják.

Minőséget (qualitas) nyer a játékos, ha csekélyebb értékü tisztjét nagyobb értékűvel cseréli le (p. o. huszárért vagy futárért bástyát; bástyáért vezért; az utóbbit »nagy minőség«-nek nevezik).

Roi depouillé (megfosztott király) esete áll elő, ha a király a bábok kölcsönös lecserélése után egyedül marad. Régebben ily esetben a játszmát döntetlennek tekintették, de ujabb szabályok szerint e körülménynek a nyerésre semmi befolyása sincs.

Lóugrás (Rösselsprung) a huszárnak mindazon ugrása, melyeket a sakktábla mind a 64 koczkáját érintve oly módon végez, hogy soha azonegy koczkát kétszer nem érint. — All tehát 63 ugrásból.

Sakk! Ezt mondjuk fönnhangon az ellenkirálynak, ha bármely bábbal megtámadtuk.[1]

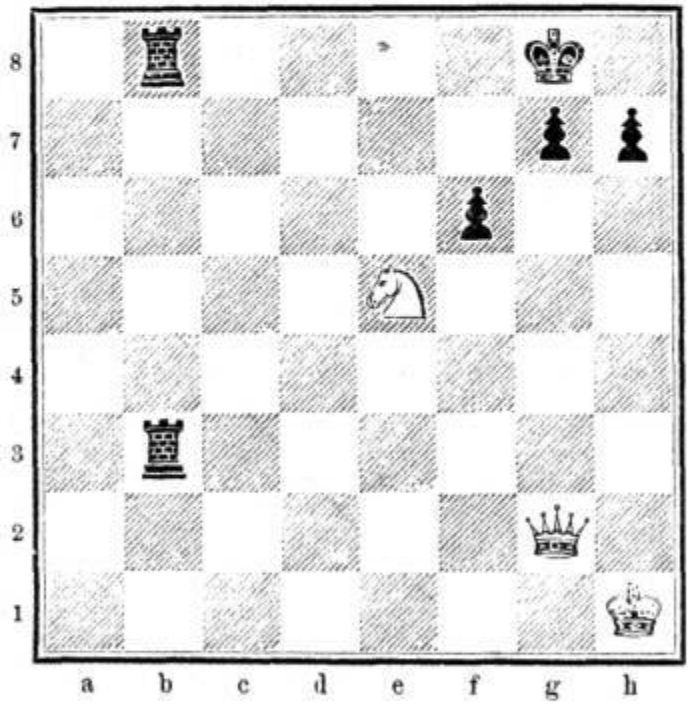
[1] A vezér megtámadását (sekk!) jelenteni nem kell, habár ez a közéletben — gyenge játékosok között — bevett szokássá vált.

Örökös sakk a játszmát döntetlenné teszi. Érteni kell alatta oly, folytonosan ismételhető sakkot, melyet az ellenfél elhárítani nem tud.

Feltakart (fölfedett) *sakk* olykép származik, hogy valamely báb előmozdítása következtében nem ez, hanem egy másik báb ad sakkot. Ha nemcsak az utóbbi, hanem az előle elmozduló báb is sakkot ad:

Kettös sakk (Doppelschach) támad, mely többnyire veszélyes.

Fojtott matot (ersticktes matt) egyedül a huszár adhat oly esetben, ha sakktámadására az ellenkirály saját bábjai miatt nem mozdulhat, miként ezt a következő ábrán foglalt példa mutatja:



Világos lép először és 5-ik lépésre matot ad, u. m.

1. Vg2—d5† Kg8—h8
2. He5—f7† Kh8—g8
3. Hf7—h6†† Kg8—h8
4. Vd5—g8†! Bb8—g8:
5. Hh6—f7‡

Ez a mat ritkán fordul elő.

Időt (tempo) nyer valaki, ha oly húzást tesz, mely

tervét előmozdítja, az ellenfelét pedig hátráltatja, különösen valamely reá nézve hátrányos huzásra való kényszerítés következtében.

Elvész a tempo — valamely közönyös vagy czéltalan húzás által, midőn helyette erélyesebb lépést is lehetett volna tenni.

Lekötni (fesseln) lehet valamely ellenséges bábot (leginkább a huszárt) az egyik vagy másik futár által oly módon, hogy a lekötött (lebilincselt) báb mozdulása esetében valamely fontosabb tiszt menne veszendőbe, vagy épen a király maradna sakkban. (Utóbbi, mint tudjuk — föltétlenül tilos.) Példák a megnyitásoknál és játszmáknál.

Vak mat (blindes mat) az olyan, mikor a játékos öntudatlannl ad matot. A játszmát azonban ekkor is megnyerte.

Piéce touchée — piéce jouée! — fontos szabály és azt jelenti, hogy a megérintett bábbal az azt megérintő játékos mozdulni köteles.

A sakkjáték szabályai.

Ezek alatt azon szabályokat, máskép törvényeket értjük, melyeket játékközben minden sakkjátszó megtartani köteles.[1]

1. A játék kezdete előtt a sakkdeszka úgy helyezendő el, hogy minden játékos jobb keze felől egy világos koczka essék.

2. Ha a bábok elhelyezését az első felállításkor hibásan eszközölték, ezt a negyedik lépés megtörténte előtt kiigazithatni. Innét tul csak az ellenfél beleegyezésével.

3. Ugyanezen szabály alkalmazandó akkor is, ha egy vagy több sakkbábot a táblára állitani elmulasztottak.

[1] Az itt felsorolandó játékszabályokat Angol-, Franczia- és Németország, úgy Amerika minden előkelőbb sakkegylete (nálunk a budapesti) és minden mestere mint kötelező erejüeket fogadta el. Megállapították Londonban, 1862-ben, a nagy nemzetközi sakkgyülésen.

4. Kit illessen az első huzás? sorsolással döntetik el; valamint az is, ki melyik színű bábokkal játszszék. Egy ülésben mindkét fél megtartja a sorsolás utján neki jutott szint.

5. A megérintett sakkbábnak mozdulnia kell. Ki azt csak helyre igazítani akarja, tartozik ezt ellenfelének előlegesen jelenteni.

6. Ha valaki ellenfelének egy bábját megérinti, tartozik azt — ha üthető — kiütni, ha nem, úgy saját királyával köteles büntetésből lépni. — Ha a királynak lépése nincs, a hiba következmény nélkül marad. — Ha pedig valaki tévedésből ellenfelének egy bábjával lép, az ellenfél ezen lépést vagy helyben hagyhatja, vagy követelheti, hogy büntetés gyanánt a hibás lépés visszavonassék s a hibás fél királyával lépjen; vagy ha a tévedésből mozdított báb ütésben áll, kiüttessék.

7. Midőn a király büntetésből tartozik húzni, nem sánczolhat el ezzel a húzással.

8. Ha valaki tévedésből saját bábját üti: az ellenfél az ütő vagy ütött (szóval a megérintett) bábbal való mozdulatot követelheti.

9. A ki lehetetlen (szabálytalan) húzást tesz, azt az ellenfél kényszerítheti: 1. hogy azt ott hagyja; vagy 2. azt helyre tegye s a királylyal mozduljon; vagy 3. végre, hogy ugyanazon bábbal szabályosan lépjen.

10. Ha valaki húz anélkül, hogy a sor rajta volna, az ellenféltől függ azt helybenhagyni, vagy visszavonatni.

11. A gyalog menetközben üthet (tiszt soha).

12. Az elsánczolás csak a királyról irt föntebbi §-ban érintett esetekben tilos.

Ha az elsánczolást ily tiltott esetben teszik, büntetésből vagy a király, vagy a vele elsánczolni akaró bástya tartozik mozdulni. Az ellenfél azonban a hibát el is engedheti.

13. A ki királyát sakkban (fedetlenül) hagyja vagy sakkba hozza, tartozik királyával szabályszerűleg lépni. Ha a király nem léphet, a hiba büntetlenül marad.

14. Ha a királynak sakkot adnak, ezt jelenteni kell ezen szóval: »sakk«; mert különben az előbbi §-ban érintett büntetés az ellenfélt nem érheti, és a király más módon is (p. o. valamely tiszt fedezésével) biztonságba tehető.[1]

15. A ki »sakk«-ot jelent, midőn ez nem úgy áll: a »sakk«-mondás miatt történt királyhúzás visszavehető.

16. Ki az ellenfele által tett hibás lépést észre nem véve, már maga is húzott, büntetési jogát veszti. De ha a király maradt két vagy több lépésen keresztül sakkban, ezen lépések semmisek s mindenekelőtt a király helyezendő biztonságba.

17. Az ellenfél utolsó sorába (tehát a 8-ik s illetőleg első sorba) belépő gyalogot azonnal tisztté kell változtatni. Hogy minő tisztté legyen, a bevivő játékos korlátlan tetszése határozza meg; s ez esetben joga van azt oly tisztté is változtatni, amilyen még a sakktáblán is van (p. o. második vezérré, harmadik huszárrá stb.).

18. Oly végjátékoknál, hol mat bizonyosan adható s ennek daczára valaki matot adni nem képes: az ellenfél követelheti, hogy 50 sikertelen lépés mulva a játszma döntetlennek nyilvánittassék. De ha ezen 50 lépés lejárta előtt valamely bábot kiütnek, az ütéstől ujólag 50 lépést számithatni.

Ezen szabály alul kivétel az az eset, midőn valaki meghatározott koczkán vagy bábbal kötelezte magát matot adni.

19. A játszma, tekintet nélkül a nyerésre vagy vesztésre, felváltva nyittatik meg. — A döntetlen játszma nem számitván, az ez után következő játszmában az húz először, ki a döntetlenné vált játszmát megnyitotta.

20. Azt a játékost, ki tisztet ad előnyül, mindenkor az első húzás illeti, hacsak nyiltan ki nem kötik az ellenkezőt.

21. Egy gyalog előnyül adása alatt mindenkor az f. gyalogot értjük.

[1] A vezér megtámadását (*»sekk«*) csak gyenge játékosok jelentik. Ez nem követelhető.

22. Az itt nem említett, netalán előfordulandó vitás esetekben az eldöntést egy tapasztalt és részrehajlatlan, közmegegyezéssel választandó játékosra kell bízni.

Jegyzet. A fent közölt szabályok közmegegyezéssel némely pontjaikra nézve módosíthatók. P. o. előleges megegyezés szerint illethet valakit az első húzás több vagy minden játszmában. — De ilyes kikötések nélkül azok irányadók.

Különböznek a játékszabályoktól azok a föltételek, melyeket két vagy több játékos a köztük vezetendő játszmákra nézve előlegesen megállapít. Legnevezetesb ilynemü föltételek azok, melyeket előlegesen szoktak megállapitni a sakkversenyeken, melyek vagy nyilvánosak, mint a nemzetközi ilynemü versenyek Londonban 1851. és 1852., Párisban 1867., Baden-Badenben 1870. évben rendezettek; vagy magánversenyek, u. n. »match«-ek (mecs)ek, p. o. a Mac Donnel és Labourdonnais (1834), Staunton és St. Amant (1843), Morphy és Löwenthal (1858.), Morphy és Harrwitz (u. a.) úgyszintén Morphy és Anderssen között (ugyanazon évben). — Hogy körülbelül mily föltételeket szoktak kikötni, elsoroljuk itt azokat, melyeket a Morphy és Löwenthal között 1858. évben vivott match-ben a felek elfogadtak:

1. Győztes az lesz, ki előbb nyer ellenfelétől 9 játszmát. A győztes ellenfelétől 100 font sterlinget kap. (1000 frt.)

2. Az első húzás felváltva történik, beleértve a remis-játszmákat is (ellenkezőleg mint fönnebb).

3. A felek hetenkint 4-szer kötelesek játszani: hétfön, kedden, csütörtökön és pénteken; délelőtt a »London,« délután a »St. George« clubban.

4. A ki a kitüzött határidőben félórával elkésik, 1 font 1 shilling birságot fizet, sat.

Általános tanácsok.

A játszma helyes vezetésére előleges tanácsokat adni, — mivel a folytonosan változó helyzet mindig más és más terveket kiván — alig lehet ugyan, vannak mégis bizonyos általános szabályok, miket jelesebb játékosok szem elől sohasem tévesztenek s mik a játéknak, — hogy úgy mondjuk — rendszerét teszik. Megkisértjük ezeket a szabályokat röviden elősorolni.

Kedv nélkül senki se kezdjen játszani; mert akkor úgy sem talál a sakkban élvezetet, melyre szolgálnia kellene.

— Játszszék mindenki a sakkszabályok szigorú megtartása mellett; egy színhez folytonosan ne ragaszkodjék; húzást soha vissza ne vegyen s ezt tenni ellenfelének se engedje. Ki ezt a rosz szokást fölvette, erős játékos nem lesz soha; mert ellenfelének engedékenységére számítván — a hibától vissza nem riad. Igyekezni kell a lehető legjobb húzást fölfedezni; aki jó húzást lát — keressen még jobbat s ne ragadtassa el magát első pillanatra; fontolja meg a helyzetet a legnagyobb higgadtsággal és számítás nélkül egy lépést se tegyen. A meggondolási idő tartamát mindenki mérje tehetségéhez s a helyzet fontosságához; de fölösleges lassúság által ellenfele türelmét kifárasztani óvakodjék.[1] A tarthatatlan játszmát jobb és illőbb feladni, de a kezdő jól teszi, ha gyakorlat kedveért azt egészen matig játszsza. Különösen a kezdő igyekezzék magánál fokról fokra erősebb játékossal játszani; mert egy ilyen vesztett játszmából többet tanul, mint 3—4 (gyengébb játékos ellen) nyertből.

A vezérnek és királynak egy vonalon való tartása gyakran veszélyes, minthogy az ellenséges futárok vagy bástyák (gyakran a vezér) azokat egyidejűleg oly módon támadhatják, hogy a vezér elvész. Áll ez a király és vezér oly helyzetére is, midőn őket az ellenhuszár egyszerre megtámadhatja. Óvakodni kell a vezért (rendszerint valamely báb megnyerése végett) a tábortól messze elkalandoztatni; mert seregétől könnyen elvágathatják s vagy veszteséggel, vagy épen nem térhet vissza. Kerülni kell a feltakart és kettős sakkot; a királynak bábjai által való teljes odahagyását vagyis állása leszerelését, hogy ezzel az ellenfél sikeres támadás intézésére ne nyerjen alkalmat. Az ellenféltől ajánlott áldozatok elfogadásánál nagy figyelemmel kell eljárni, mivel azok czélzatosan tétetnek s elfogadás esetében gyakran döntő hatásúak.

[1] Egy közönséges (30—40 húzásból álló) játszma befejezésére 1—2 óra rendszerint elégséges. Versenyjátszmák több időt igényelnek. P. o. Morphy és Löwenthal egyik (67 lépéses) játszmája 20 óráig (3 napon át) tartott!

Fontos szabály, hogy a játékos időt (tempót) soha se veszítsen, hanem a lehető legerélyesebb lépéseket válaszsza. Azért a mesterkélt tervek mellőzésével igyekezzék a legczélszerűbbet, leggyakorlatiabbat választani s azt következetesen és kellő szabatossággal keresztül vinni. A rohamot mindenkor úgy intézze, hogy helyes ellenjáték által való meghiúsítás esetében a visszavonulás — veszteség nélkül — biztosítva maradjon. Áldozat (habár csak egy gyalog) czéltalanul ne tétessék. Az ellenfél hibájára számítani nem szabad, nem legalább akkép, hogy a terv, fölfedezése esetében, a viszonzás veszélyessé válhassék. — Leghatásosabb terv az, mely ál- (szinleges) támadással van összekötve a főtámadás elleplezésére. Többnyire hasznos az ellenfél elsánczolását, esetleg áldozattal is — akadályozni, vagy épen megsemmisíteni s állását ekkép veszélyeztetni; továbbá az ellenfél bábjait, főleg tisztjeit tétlenségre szorítani s a király védelmétől elzárni. A haszontalan, czélnélkül való sakk-adás nemcsak fölösleges, hanem — idővesztés miatt — károssá is válhatik.

Vigyázni kell az ellenfél terveire is, nemcsak a sajátjainkra. Nem gyengébb, de leghatásosabb ellenlépéseit kell számításba venni, különben a csalódáson felül vereség is érheti a figyelmetlen játékost. Rendszerint előnyösebb és könnyebb a rohamot vezetni, mint a védelmet; azt tehát, ha lehet, magunkhoz kell ragadni s kitartással folytatni. — Egyik vagy másik, főleg egyenértékű tiszthez (mint huszár és futár) kiváló előszeretettel ragaszkodni s elcseréltetésétől félni nem kell; csakis minden báb összműködése, együttes játéka képes sikert aratni.

Még oly csekélynek látszó ellenmozdulatot sem szabad lenézni; mert ilyenek gyakran finom előkészítő lépések veszélyes rohamokra, mint ezt az élő játszmákban számtalan példa igazolja. Ha csak parányi előny végett is, nem kell tartózkodni a cserétől. Nagy mesterek egyetlen gyalogért, vagy a hadállás (positio) javításaért vezéröket is lecserélik. Korai támadás (midőn a bábok fejlődése még bevégezve nincs) ritkán előnyös és könnyen visszaverhető.

Ha a játszma veszélyeztetve van, vagy többé meg nem nyerhető, mindenáron törekedni kell azt legalább döntetlenné tenni. Mindenekelőtt a helyzetet kell megfontolni s ennek előnyösségére fő súlyt fektetni; mert a számbeli túlsúly a nyerésre még nem kezesség. — Hogy a játékos ítélőtehetsége minél inkább kifejlődhessék, igen hasznos a kitűnő mesterek mintajátszmáit szorgalommal utána játszani s azok terveit kutatni. (Lásd e czélból a VI. Részt.)

Vannak még *illemszabályok* is, miket játékközben meg kell tartani; például, hogy akár saját lépéseinket, akár az ellenféléit megjegyzésekkel ne kísérjük, ne ócsároljuk, vesztés esetében mentségekkel ne éljünk stb.; de ezeket felsorolni már csak azért is fölöslegesnek látszik, mert művelt egyén azokat figyelmeztetés nélkül is meg fogja tartani.

Egy mintajátszma.

Hogy a kezdőnek *egy szabályszerüleg vezetett játszmáról* fogalma legyen, valamint *a jelzés gyakorlati ismertetéséül* álljon itt a következő játszma. (melynek figyelmes áttanulmányozását ajánljuk):

	Világos	*Sötét*
1.	e2 – e4	e7—e5

A játszmát világos kezdi e2—e4 lépéssel, melyre sötét e7—e5-el válaszol; a húzások aztán egymást felváltva következnek.

Ez a két gyaloglépés a legjobb kezdőlépések közé tartozik; mert általa két fontos tiszt, a vezér és királyfutár nyilt vonalat nyer s azonnal játékba hozható.

2.	Hg1—f3	— — —

Világosnak nincs erélyesebb lépése. Ez a huszár azonnal megtámadja az e5-ön álló sötét gyalogot, s így a sötét félt védelmi huzásra kényszerítvén, időt (tempot) nyer. Különben is, a mint említettük, a játszma kezdetén a király-

szárnyi könnyű tiszteket kell játékba hozni, hogy a király mielőbb elsánczolhasson.

2. — — — d7—d6

Az e5 gyalog védelmére, (melyet ha most világos ütne, d6—e5 : lépésre huszárját vesztené.) Egyszersmind a sötét vezérfutár (c8) indulási szabad vonalat nyert általa.

3. d2—d4 — — —

Világos vezérfutárját kívánja játékba hozni s a középen szabadabb működési tért nyerni. Ha sötét e5—d4 : húzással kiütné a gyalogot, világos azt Hf3—d4 : vagy Vd1—d4 : által visszerezné.

3. — — — Fc8—g4

A s. futár lebilincseli az f3 világos huszárt. Ha ez most elmozdulna, a világos vezér Fg4—d1 : lépéssel kiüttetnék.

4. d4—e5 : — — —

(Ütés. A sötét *e* gyalog a sakktábláról levétetvén, helyébe a d4-en álló világos gyalog tétetik.) Világos szeretné, ha sötét most rögtön d6—e5 : lépéssel válaszolna; mert ez esetben azonnal kiütné az ellenvezért (Vd1—d8†), melyet s. királyával kényszerülvén visszaütni, ez mozdulna s e miatt többé el nem sánczolhatna. Azért tehát:

4. — — — Fg4—f3 : lépéssel

(sekk! melyet jelenteni nem kell) kiüti az f3 huszárt (lecseréli), melyet világos, hogy kettős (tehát hátrányos) gyalogja ne támadjon s királyszárnya föl ne bomoljék, — megtámadott vezérével kénytelen visszaütni, vagyis:

5. Vd1—f3 : — — —

Most már mindkét fél lecserélt egy-egy hasonlóértékű tisztet. Következő húzásra pedig sötét nyeri vissza (e5) királygyalogja helyett

5. — — — d6—e5 :

által elvesztett gyalogját s így kiegyenlíti a játszmát.

6. Ff1—c4 — — —

Világos erélyesen (mert időnyeréssel) és a legalkalmasabb pillanatban hozza játékba egyik legfontosabb királyszárnyi tisztjét (az f1 futárt). Ez a koczka (c4) utóbbinak legjobb elhelyezési pontja, mivel innét a sötét tábor gyenge f7 pontjára gyakran veszélyes rohamokat intézhet s egyenesen a király állását fenyegeti. Most Vf3—f7 : ‡ (sakkmat) lépés előkészítésére tették.

6. — — — Vd8—f6

Ezzel a lépésével sötét nemcsak az f7-en fenyegető matot védi meg, hanem a vil. vezért is cserére akarja kényszeríteni, hogy ez által a támadástól meneküljön.

7. Vf3—b3 — — —

A támadó félnek ritkán előnyös a vezércsere (mely legerősebb támadó bábjától megfosztja) s hogy ezt vil. kikerülje, a b7 gyalogot s közvetve az a8 bástyát támadja meg.

7. — — — Hb8—c6

Sötét védetlenül hagyja b7 gyalogját, hogy abban az esetben, ha vil. kiütné, Ba8—b8-czal a vil. vezért megtámadja s ezzel időt és ellenrohamot nyerjen.

8. Hb1—c3 ! — — —

Igen jó lépés. Jobb, mint Vb3— b7 :. — Most vil. Hc3—d5 húzással kívánja rohamát erősbíteni.

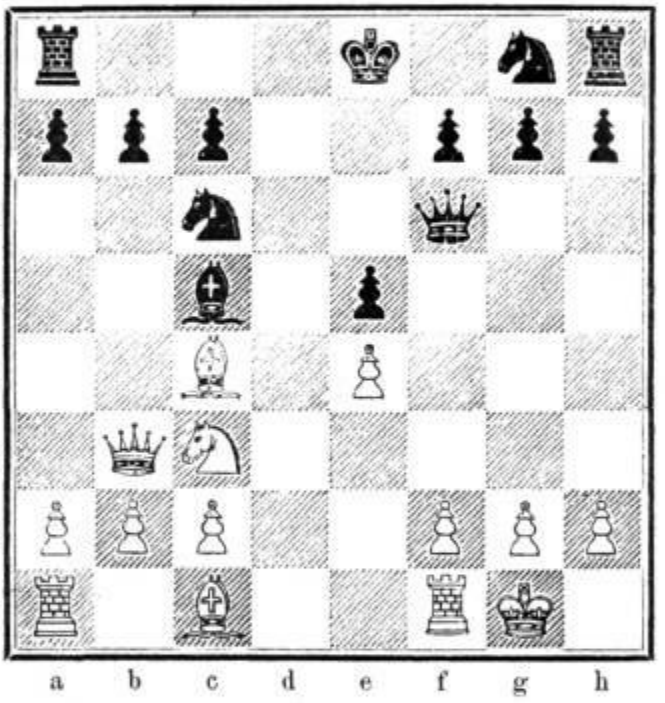
8. — — — Ff8—c5 !

Szintén jó lépes, mely által söt. Vf6—f2 † húzást s ez által két gyalog (f2, g2) megnyerését czélozza. Ennek megakadályozása végett vil.

9. o—o (elsánczol a királyszárnyra : a h1 bástya f1-re, a király g1-re tétetik) a királyszárnyi elsánczolással

felel. De még más okból is teszi vil. e lépést; királyát biztonságba helyezni s a roham erősbítésére királyszárnyi bástyáját (Bh1) is játékba akarja hozni, mielőtt komoly rohamot kezdene. Eddigi támadásai csak előcsatározások voltak oly czélból, hogy a tisztek időnyeréssel jöhessenek játékba. Azt a helyzetet (hadállást), melybe a játszma az eddigi lépések következtében jutott, az I. ábra tünteti elönkbe:

I. ábra.



9. — — — Hg8—e7

Hc3—d5 lépést kell akadályozni, hogy a s. vezér visszaszorítása után világos annál hevesebb rohamot ne nyerjen. — Azonkivül sötét rövid elsánczolását készíti elő.

10. Fc1—e3 — — —

Nagyon helyes! Világos minden áron el akarja távolítani a sötét c5 futárt az a7—f2 ferde vonalról, hogy az f2—f4 lépést tehesse, f1 bástyájának ez által rohamvonalat nyisson s így az f7 pontot többszörösen fenyegethesse.

10. — — — Fc5—b6

Nem volna jó Fc5—e3 :, melyre f2—e3 : következvén, a sötét f7 gyalog elveszne s a király elsánczolhatása meghiúsíttatnék. Sötét e lépéssel b7 gyalogját is védi s a8 bástyája vonalát szándékozik megnyitni. (Lásd 11-ik lépését.)

11. Fe3—b6 : — — —

Lásd a világos 10-ik lépésére tett jegyzetet.

11. — — — a7—b6 :

nem pedig c7—b6 : mert söt. egy kevésbé előnyös vonalú gyalogot (a7) jobb vonalra akar vinni, nem is tekintve, hogy most az a8 bástya nyilt vonalat nyer.

12. f2—f4 — — —

Ezzel a lépéssel kezdődik világos valódi, komolyabb rohama. Czélját a vil. 10-ik lépésére tett jegyzet magyarázza meg.

12. — — — Hc6—a5

Sötét a c4-en elhelyezett, fenyegető vil. király-futártól kíván csere útján menekülni. De jobb lett volna részéről e5—f4 :

13. Vb3—a4 † (sakk ! melyet a vil. tábor vezetője fönnhangon ki is jelent.) Vil. sakkot ad, hogy vezérét a támadás elől időnyeréssel elvonja s fontos futárját a cserétől megóvja.

13. — — — c7—c6

A sakkot betakarni, azonkívül b6 - b5 lépést előkészíteni (villa, melyre s. egy tisztet nyerne).

14. f4—e5 : — — —

Világos azonban erélyesen folytatja a rohamot, megnyitván bástyájának az f. vonalat, melynek védelmét söt. most már feladni kénytelen.

14. — — — Vf6—e5 :

S.-nek nincs más választása. b6—b5-re Vil. Hc3—b5 : húzással felelne s legalább is egy gyalogot nyerne.

15. Fc4—f7 † — — —

Ez az első gyalog, melyet vil. megnyer, de hadállása előbb is sokkal fejlettebb s így erősebb volt, mint sötété.

15. — — — Ke8—d7 !

A sötét király c7-re igyekszik menekülni. Ez a legjobb lépése, hogy bástyáit a játéktól el ne zárja (p. o. Ke8—f8 vagy d8 által).

16. Ba1—d1 † — — —

V. időnyeréssel és a legjobb rohamvonalon hozza játékba vezérbástyáját.

16. — — — Kd7—c7

17. b2—b4? (Rossz lépés!) — — —

Sokkal jobb lett volna Bf1—f3 húzással a bástyáknak a d. vonalon való megkettőzését (Bf3—d3) előkészíteni, vagy a vezért a4-ről d4re vinni cserére, minthogy vil. egy szabad gyaloggal erősebb lévén, a bábok lecserélése után túlsúlyban maradna.

17. — — — b6—b5 !

18. Va4—a3 — — —

Világosnak egyedüli (kényszerített) lépése.

18. — — — Ha5—c4

Ez is kényszerített lépés, a huszár megmentése végett.

19. Va3—b3 — — —

Vil. 17-ik lépése (b2—b4) következtében vezére szorult helyzetbe jutott, s ezt söt. ha helyesen felhasználná, egy tisztet nyerhetne (Ba8—a3 ! húzással a c3 huszárt).

19. — — — Hc4—e3?

Teljesen téves számítás. Sötét a két bástyára egyidejűleg intézett huszárrohammal a minőséget reméli megnyerni.

20. Hc3—b5† — — —

Ez az áldozat megmenti a bástyákat.

20. — — — Ve5—b5:

Jobb, mint c6—b5:, mely a király helyzetét nyiltabbá tenné s ekkép veszélyeztetné.

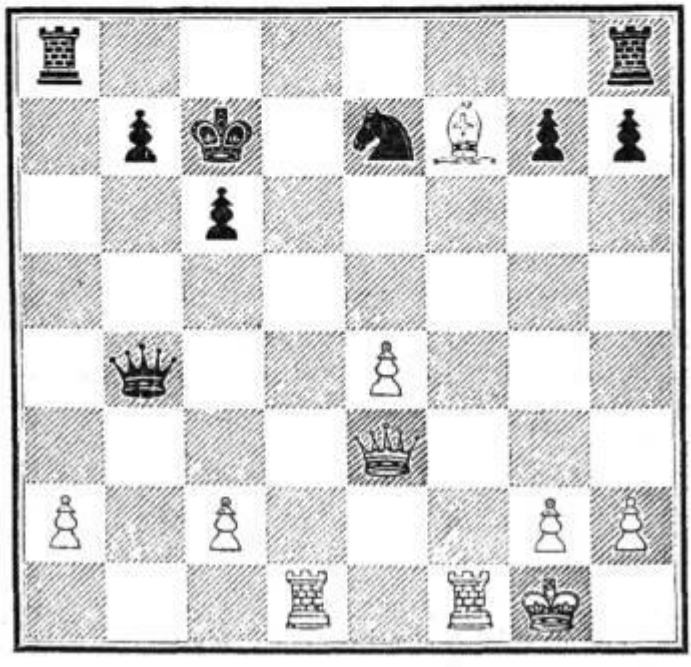
21. Vb3 - e3: — — —

Most vil. visszanyeri az előbbi huzással feláldozott tisztjét. Azon áldozat tehát hibátlan (correct) volt.

21. — — — Vb5—b4:?

Durva hiba, mely miatt sötét játszmája menthetlenül elveszett! — (Lásd a II. ábrát.)

II. ábra.



22. Ve3—g3† (vagy f4) Kc7—c8

Ha a sötét király b6-ra lép, Bd1—b1 húzással v. megnyeri vezérét s ezzel a játszmát. Most pedig a s. által tett királyhúzásra

23. Ff7—e6 ‡ által sakkmattá teszi sötétet: azaz a sötét király meg van fogva, nem mozdulhat; a sakkot sem betakarás, sem elmozdulás, sem a sakkadó báb kiütésével elhárítani nem tudván. — A világos fél tehát megnyerte a játszmát.

MÁSODIK RÉSZ.

JÁTÉKMEGNYITÁSOK.

A sakkelméletnek egyik legfontosabb részét a játékmegnyitások teszik. Értjük ezek alatt a *kezdő lépéseket*, melyek a tisztek s részben a gyalogok czélszerű elhelyezése (Postierung) mellett, a játszma alapját megvetik. Szembetűnő a róluk szóló tan fontossága, ha meggondoljuk, hogy a játszma további kedvező vagy kedvezőtlen fejlődése *a megnyitástól függ*.

Ezek a megnyitások *szabályosak* vagy *szabálytalanok*, *nyiltak* vagy *zártak*. Szabályosak mindazok a megnyitások, melyek elemzések útján elméletileg hibátlanoknak bizonyúltak; ellenkező esetben szabálytalanok, ha hiányosaknak nem is mondhatók.[1]

Nyilt játszmák azok, melyekben a király-gyalogok első lépésre mindkét részről két koczkát haladnak s melyekből ennélfogva szabadabb játék származik; a többiek zártak.

Mi első helyen a szabályos, később pedig a szabálytalan megnyitásokat tárgyaljuk, megjegyezvén, hogy egyöntetűség kedveért az első lépést mindig a világos fél teszi.

[1] E felosztás meghatározásánál szerző eltér az eddigi szerzők véleményétől, kik szabályosoknak az e2—e4 s e7—e5 vagy d2—d4 s d7—d5 kölcsönös lépésekkel kezdett megnyitásokat nevezik.

Szabályos megnyitások.

I. A Huszárjátszma.

Ha a következő lépések után:

1. (Vil.) e2—e4 — — — (sötét) e7—e5 [1] világos

2. Hg1—f3-al felel, a megnyitást erről a második, huszárlépésről *huszárjátszmának* (Springerpartie) nevezzük. A legjelesb sakkírók megegyeznek abban, hogy ez a megnyitás a legjobbak közé tartozik, sőt a lehető legjobb, a mennyiben világos második lépése a fönt közölt hadállásban legerősebb, minthogy egy fontos és elméletileg korán kifejleszteni ajánlott tisztet támadólag és legelőnyösebb pontján hoz játékba.

A huszárjátszmából számos faj származik, a szerint, a mint vil. a támadást, sötét pedig a védelmet folytatja, illetőleg ellenrohamot (contreattaque) intéz. Ezekről különkülön.

Huszárjátszma szabálytalan védelemmel.

Legczélszerűbbnek tartjuk első sorban a huszárjátszma szabálytalan védelmeit megtekinteni. Sötét ugyanis a 2. Hg1—f3 lépésre többfélekép válaszolhat. — Vagy oly módon, hogy a megtámadott (e5) gyalogot védi; vagy védetlenül hagyván, ellenrohamot kísért meg. A szabálytalan védelmi húzások (s. részéről) 2. f7—f6; vagy Ff8—d6; Vd8—e7; Vd8—f6; d7—d5; Ff8—c5. (Más netalán teendő ellenlépések, mint teljesen hiányosak, czéltalanok — figyelembe nem vehetők.)

Az itt épen elősorolt hat védelmi lépés közül egy sem kielégítő. Közöttük aránylag legjobb 2. d7—d5. Az alább következő elemzések szolgáljanak ezen állítás felvilágosítására.

[1] Rövidség okáért ezután a húzások előtt nem teszszük ki folytonosan, hogy világos vagy sötét húz; mert mint fönnebb megjegyeztük, az első lépés mindig világost illetvén, a baloldalon levő jelölések (lépések) a világosra, a jobb kéz felől levők pedig a sötétre vonatkoznak.

2. f7—f6.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	8. d2—d4†	g7—g5
2. Hg1—f3	**f7—f6**	9. h2—h4	d7—d5
3. Hf3—e5:[1]	f6—e5:[2]	10. Vf5—f7	Ff8—b4†
4. Vd1—h5†	Ke8—e7 *A)*	11. Ke1—f1	Fb4—d2
5. Vh5—e5†	Ke7—f7	12. h4—g5†	Kh6—g5:
6. Ff1—c4†	Kf7—g6	13. Bh1—h5†	Kg5—g4
7. Ve5—f5†	Kg6—h6	14. Fc4—e2‡	

A)[3]

4.	g7—g6	10. Ff1—c4	Ff8—b4†
5. Vh5—e5†	Vd8—e7	11. Hb1—d2	Vb2—a1†
6. Ve5—h8:	Hg8—f6	12. Ke1—e2	Va1—h1:
7. d2—d4[4]	Ve7—e4:†	13. Fc4—f7†	Ke8—f8
8. Fc1—e3	Ve4—c2:	14. Fe3—h6‡	
9. Vh8—f6:	Vc2—b2:[5]		

II. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. Ff1—e2	Fc8—f5
2. Hg1—f3	f7—f6	8. Hf3—d4[7]	Hb8—c6
3. Hf3—e5:	Vd8—e7!	9. Hd4—f5:	Ve4—f5:
4. He5—f3[6]	d7—d5	10. 0 — 0	Ff8—d6
5. d2—d3	d5—e4:	11. Fe2—d3	és világos
6. d3—e4:	Ve7—e4†	jobban áll (mint S.).	

[1] E huszár feláldozása teljesen hibátlan s Damiano portugall mester után *Damiano-cselnek* is nevezik.

[2] Jobb volna Vd8—e7. A szövegben levő hibás lépésre S. játszmája elveszett, mint a következmény igazolja.

[3] A hivatolt jegyek a mellékváltozatokra vonatkoznak. E változat p. o. az előbbinek folytatása a 4 első lépés után.

[4] Jobb mint d2—d3.

[5] A vezérnek táborától való ilyetén elkalandozása többnyire káros következményü.

[6] Vd1—h5†-ra S. g7—g6, majd vil. He5—g6: lépésére Ve7—e4† húzással válaszolna és egy tisztet nyerne (Ve4—g6:)

[7] Ha e lépésre S. Ve4—g2: lépést teszi, következhetnék:

— — —	Ve4—g2:
Fe2—f3	V. tetszés szerint
Ff3—b7:	és világos nyer.

2. Ff8—d6.

1. e2—e4	e7—e5	5. 0—0	Hb8—c6
2. Hg1—f3	**Ff8—d6** [8]	6. c2—c3	és világos
3. Ff1—c4	h7—h6 [9]	határozottan jobban áll.	
4. d2—d4	Vd8—f6 [10]		

2. Vd8—f6.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	5. Fc4—f7:†	Ke8—f7: [12]
2. Hg1—f3	**Vd8—f6?**	6. Hf3—g5†	és Vil. meg-
3. Ff1—c4	Vf6—g6 *A)*	nyeri az ellenvezért és a	
4. 0—0	Vg6—e4: [11]	játszmát.	

A)

3.	Ff8—c5	7. Vb3—b7: [14]	Vf6—g6
4. 0—0	d7—d6	8. Fc4—b5†	Ke8—d8
5. Hc2—c3 [13]	Fc8—g4	9. g2—g3	Ff3—e4:
6. Vd1—b3	Fg4—f3:	söt. jobban áll.	

II. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	8. Hb1—a3	a7—a6
2. Hg1—f3	Vd8—f6	9. Ha3—c4	Vg4—e6 [15]
3. d2—d4!	e5—d4:	10. 0—0	b7—b5
4. e4—e5	Vf6—e6	11. Hc4—d6†	Ke8—d8
5. Fc1—f4	c7—c5	12. Fd3—f5	Ve6—d5
6. Ff1—d3	Ve6—g4	13. Ff5—e4	és világos
7. Ff4—g3	Ff8—e7	nyer. [16]	

[8] E lépés azért igen rosz, mert általa a d gyalog lezáratik s az egész s. vezéroldal fejlődése megakadályoztatik.

[9] E lépést kezdők gyakran teszik a c1F-nak g5-ről való visszatartására; de többnyire időveszteséggel jár s így nem előnyös.

[10] A vezért mindjárt a játszma elején játékba hozni, mint mondtuk, nem tanácsos.

[11] Gyenge játékosok gyakran esnek ilyen hibába.

[12] Jobb a futárt nem ütni, mint azonnal látjuk.

[13] h2—h3 lépés egyszerűbb és jobb.

[14] Jobb g2-f3:

[15] Hc4—b6-ot akadályozni.

[16] E megnyitást egy Cseresznyés (v.) és H. L. (s.) között

2. Vd8—e7?

1. e2—e4	e7—e5	9. Vd1—f3:	Ff8—e7:
2. Hg1—f3	**Vd8—e7**	10. Hd5—e7:	Vd8—e7:
3. Ff1—c4	Hg8—f6	11. Fg5—f6:	Ve7—f6:
4. Hb1—c3	d7—d6	12. Vf3—f6:	g7—f6:
5. d2—d3	Hb8—c6	13. f2—f4!	e5—f4:
6. Fc1—g5[18]	Fc8—g4	14. 0 — 0	és világos
7. Hc3—d5[19]	Ve7—d8	jobban áll; mert sötétnek	
8. h2—h3	Fg4—f3:	hármas gyalogja van.	

2. Ff8—c5.

1. e2—e4	e7—e5	5. Ff1—c4	Hg8—f6
2. Hg1—f3	**Ff8—c5?**	6. Fc4—f7†	Ke8—f8
3. Hf3—e5:[20]	Vd8—e7	7. Ff7—b3[21]	Hf6—e4:
4. d2—h4	Fc5—b6	8. 0 — 0	V. előnyben áll.

2. d7—d5.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. Bh1—f1	Fc8—g4
2. Hg1—f3	**d7—d5**[22]	7. f2—f3	Fg4—f3:
3. Hf3—e5[23]	d5—e4:	8. Bf1—f2	Vg2—g1†
4. Ff1—c4	Vd8—g5	9. Bf2—f1	Vg1—g4
5. He5—f7:	Vg5—g2:	Söt. jobban áll.	

II. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	3. e4—d5:[24]	e5—e4
2. Hg1—f3	d7—d5	4. Vd1—e2	Vd8—e7

1861-ben váltott távizeneti játszmából vettük. Érdekes példa arra nézve, mily káros a vezért korán játékba hozni.

[17] Hibás védelem; mert az f8 F. utja el van zárva e lépéssel, és S. csak idővesztéssel hozhatja azt játékba.

[18] Bilincselés (lekötés), valamint S. következő lépése is.

[19] Itt már mutatkozik S. 2-ik lépésének hiányossága.

[20] Legjobb.

[21] Szükséges visszavonulás; mert S. d7—d6 lépéssel fegyeget, melyre a vil. H. vagy F. elveszne.

[22] Nem kielégítő védelem.

[23] d2—d4 is jó; mert S. d5—e4: húzására Hf3—e5:; e5—d4:-re pedig Vd1—d4: válaszolható. [24] Leghelyesebb viszonzás.

5. H f3—d4	Hg8—f6 [25]	8. H f3—g5	F c8 - f5
6. Hb1 — c3	V e7—e5	9. V e2—b5†	és nyer.
7. Hd4—f3	V e5—e7		

Huszárjátszma szabályos védelemmel.

A következő fejezetekben (a philidori védelem, Petroff vagy orosz huszárjátszma, Stauton vagy angol huszárjátszma stb.) *a szabályos védelmi lépéseket* tárgyaljuk.

Philidori védelem.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	H g1—f3	**d7—d6.**

Ha sötét a huszárlépésre megtámadott királygyalogját (e5) vezérgyalogjával (d7) védi, előáll *Philidor védelme*, így nevezve Philidor, XVIII. századbeli hírneves franczia mesterről, ki ezt a védelmet — mint legjobbat — tankönyveiben hathatósan ajánlotta.

Annyi bizonyos, hogy ha ezen védelmi lépés (d7—d6) az f8 futár működése vonalát egy időre el is zárja, sötétnek biztos állása lesz és így ez a védelem teljesen hibátlan. Hogy azonban, mint Philidor állítá, legjobb volna, — azt az elmélet el nem ismerheti, mivel a sötétnek hadállása hosszabb ideig védelmi marad s nehezebben bontakozhatik, míg a világosnak játéka nyilt lesz.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. V d4—d2	Hg8—f6
2. H g1—f3	d7—d6	7. F f1—d3	F f8—e7
3. **d2—d4** [1]	e5—d4 : *A)*	8. H b1—c3	0 — 0
4. V d1—d4 : *B)*	F c8 - d7 [2] *C)*	9. 0 — 0	h7—h6
5. F c1—e3! [3]	Hb8—c6	10. B a1—e1	

A játszma egyenlő.

[25] Ve7—e5-re Hd4—b5 s ezután d2—d4 következnének.

[1] Legjobb folytatás.

[2] Hogy Hb8—c6 lépést előkészítse; mert ha S. azonnal teszi e lépést, vil. Ff1—b5-el válaszol.

[3] Kitűnő húzás. Vil. előre látja, hogy vezérét Hb8—c6 lépéssel támadják meg s jelenlegi állomásáról elűzik. Előzőleg tehát játékba

A)

	II. Változat.	10. Hc3—b5:[6]	c6—b5:
3.	**F c8—g4**[4]	11. F c4—b5†	Hb8—d7
4. d4—e5:	Fg4—f3:	12. 0—0—0	Ba8—d8
5. V d1—f3:	d6—e5:	13. Bd1—d7:!	Bd8—d7:
6. F f1—c4!	Hg8—f6	14. Bh1—d1	V e7—e6[7]
7. V f3—b3!	V d8—e7	15. Fb5—d7†	H f6—d7:
8. Hb1—c3	c7—c6[5]	16. Vb3—b8†!	Hd7—b8:
9. F c1—g5	b7—b5	17. Bd1—d8‡	

Ezt a remek játszmát *Morphy Pál* (vil.) játszotta a a braunschweigi herczeg és Isouard gróf ellen Párisban (1859.).

B)

4. **H f3—d4:**	V d8—h4? *b)*	7. V d1—h5:[8]	H f6—h5:
5. Hb1—c3	Hg8—f6	8. F f1—e2	Hh5—f6
6. g2—g3	V h4—h5	9. F c1—g5	F f8—e7

Világos jobban áll, mert tábora sokkal inkább ki van fejlődve.

b)

4.	**Hg8—f6!**	7. 0 — 0	c7—c5
5. Hb1—c3	Ff8—e7	8. Hd4—f3	Hb8—c6
6. F f1—e2	0 — 0	9. F c1—f4	F c8—e6

Egyenlő játék.

hozza vezérfutárját, hogy a vezér később el ne zárja ennek útját d2-ön, hová visszavonúl. Ezt a lépést először Boden angol mester használta Morphy ellen s ezt a megnyitást egy közöttük (1858.) váltott játszmából vettük.

[4] Nem ajánlható folytatás. Legjobb c5—d4: vagy f7—f5, mint azonnal látjuk.

[5] Hogy a c3H később d5-re ne léphessen s a b7 gyalog védve legyen.

[6] Gyönyörü áldozat, melyet vil. azért hoz, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen.

[7] Hogy az f6H felszabadulván, a d7 bástyát védje.

[8] Vil. lecseréli vezérét, hogy időt (tempo) és jobb állást nyerjen.

C)

4. (Vd1—d4:)	**Hb8—c6**	7. F c1—g5	Hg8—f6 [9]
5. F f1—b5!	Fc8—d7	8. Hb1—c3	F f8 - e7
6. F b5—c6:	Fd7—c6:	9. 0 — 0	0 — 0

Egyenlő játék.

II. Változat.

3. (d2—d4)	**f7—f5** [10] [15]	8. F c1—e3:	F f8—e7
4. d4—e5: *A) B) C)*	f5—e4:	9. f3—f4	Fe7—g5:
5. Hf3—g5	d6—d5	10. f4—g5:	Hh6—f5
6. e5—e6!	Hg8—h6	11. Fe3—c5! [13]	Fc8—e6:
7. f2—f3 [11] *D)*	e4—e3! [12]	12. Vd1—e2	Vd8—d7

Sötét hadállása előnyösebb.

A)

4. **H b1—c3**	Hb8—c6	9. Vd1—h5†	g7—g6
5. F f1—d3	Hg8—f6	10. He5—g6:	h7—g6:
6. 0 — 0	f5—e4:	11. Vh5—h8:	Vd8—d4:
7. Hc3—e4:	d6—d5	12. Vh8—g8	Vd4—f6
8. Hf3—e5:	d5—e4:	Söt. helyzete jobb.	

B)

4. **Ff1—c4** [14]	Hb8—c6 *a)*	6. Vd1—d8†	Hc6—d8:
5. d4—e5:	d6—e5:	7. H f3—e5:	f5—e4:

Egyenlő játék.

a)

4.	**f5—e4:**	6. Vd1—h5†	Ke8—d7
5. Hf3—e5:	d6—e5:	7. Vh5—f5†	Kd7—c6

[9] Jobb mint f7—f6.

[10] Philidor húzása, de e5—d4: biztosabb.

[11] Hb1—c3 sokkal erősebb, l. A) a. alább.

[12] Suhle B. német mester szellemes találmánya; jobb, mint Ff8—e7, melyet azelőtt használtak.

[13] Hogy a 0—0 akadályoztassék.

[14] Szintén jó támadó lépés. Hibás volna e4—f5:, mely a sötétet, minthogy a tábla közepét gyalogjaival elfoglalná, előnybe hozná.

8. Vf5—e5:	a7—a6	10. Fc1—e3†	és vil.-nak
9. d4—d5†	Kc6—b6	nyernie kell.	

C)

4. **F c l—g5** [15]	Hg8—f6	6. Ff1—b5!	F f8—e7
5. Hb1—c3 [16]	Hb8—c6	7. 0 — 0	0 — 0

A játszma egyenlő.

D)

(L. II. változat.)

7. **H b l—c3!** [17]	c7—c6	11. Fc1—h6: [19]	F f8—h6:
8. Hg5—e4: [18] *a)*	d5—e4:	12. Ba1—d1	Vd8—e7
9. Vd1—h5†	g7—g6	13. Hc3 - e4:	és világos
10. Vh5—e5	Bh8—g8	jobban áll.	

a)

8. **H g5—h7:**	Fc8—e6:!	10. Hc3—e4:	Hh6—g4
9. Hh7—f8:	Ke8—f8:	11. He4—g5	és vil. egy

gyaloggal erősebb.

Orosz vagy Petroff-huszárjátszma.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	**Hg8—f6**

Sötét nem kénytelen a világos huszártól megtámadott királygyalogot egyenesen védeni. E helyett saját királyhuszárjával ellenrohamot intéz világosnak szintén királygyalogjára. A megnyitás ettől a lépéstől, melyet Petroff kitűnő orosz mester († 1868.) tüzetesen elemzett s előszeretettel használt, veszi elnevezését. Annyit azonban maga

[15] Kevésbbé jó, mint Ff1—c4 vagy Vd1—d4: s Hf3—d4:.

[16] Vil. az e5 gyalog megnyerésére játszik, melyet Söt. következő lépésére védelmezni fog.

[17] Legerősebb húzás ezen a helyen.

[18] Ez vagy az a) alatti változatban előforduló 8) Hg5—h7: legjobb lépés e helyen, melyre világosnak szép rohama következik.

[19] Löwenthal szerint Fc1—g5 még jobb.

Petroff is beismert, hogy világos, — helyes folytatás mellett — előnyösebb hadálláshoz jut, mint sötét.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. d2—d4	f7—f6
2. Hg1—f3	Hg8—f6	7. f2—f4	Hb8—d7
3. **Hf3—e5:**	Hf6—e4:[1] *II.)*	8. Hb1—c3	f6—e5:
4. Vd1—e2	Vd8—e7	9. f4—e5:	d6—e5:
5. Ve2—e4:	d7—d6	egyenlő állás.	

II. Változat.

3.	Vd8—e7? *A)*	7. d2—d4	Fc5—b6
4. He5—f3	Ve7—e4†	8. c2—c4	c7—c6
5. F f1—e2	F f8—c5	9. Hb1—c3	Ve4—e7
6. 0 — 0	0 — 0	világos jobban áll.	

A)

3.	**d7—d6**[2]	9. Hb1—c3	He4—c3:
4. He5—f3[3]	Hf6—e4:	10. b2—c3:	c7—c5
5. d2—d4	F f8—e7	11. Vd1—e2	g7—g6
6. F f1—d3	f7—f5	12. Fc1—h6	B f8—f7
7. 0 — 0	0 — 0	13. Vc2—d2	világos
8. c2—c4	Fe7—f6	jobban áll.	

III. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	3. **d2—d4**[4]	e5—d4: *a)*
2. Hg1—f3	Hg8—f6	4. e4—e5	Hf6—e4

[1] Nem ajánlható folytatás. Legjobb d7—d6. (Lásd alább.)

[2] Kétségkívül a leghelyesebb folytatás!

[3] Staunton H. He5—f7: áldozatot ajánlja e helyen, de mint Suhle B. kimutatja, ez az áldozat hibás, mint:

4. He5—f7:	Ke8—f7:	8. Fc4—e6†	Kf7—e6:
5. F f1—c4†	d6—d5	9. Hc3—e4:	Hf6—e4:
6. Fc4—b3!	Fc8—e6	10. Vd1—g4†	Ke6—f7
8. Hb1—c3	d5—e4:	11. Vg4—e4:	Vd8—e8

és sötét előnyben marad.

[4] Szintén jó folytatás.

5. Hf3—d4:[5]	d7—d6![6]	8. Fc1—e3	0 — 0
6. e5—d6:	F f8—d6:	9. 0 — 0	Hb8—d7
7. Ff1—c4	Fd6—e5	egyenlő játszma.	

a)

3.	**Hf6—e4:**	7. He5—c4:	Fc8—e6
4. Ff1—d3	d7—d5	8. Hc4—e3	Ff8—e7
5. Hf3—e5:	He4—d6[7]	9. 0 — 0	0 — 0
6. c2—c4	d5—c4:	világos valamivel jobban áll.	

IV. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. 0 — 0	Fb4—c3:
2. Hg1—f3	Hg8—f6	7. b2—c3:[9]	d7—d5
3. **F f l—c4**	H f6—e4	8. Fc4—b3	0 — 0
4. Hb1—c3	He4—f6[8]	9. d2—d4	h7—h6[10]
5. H f3—e5:	F f8—b4	10. c3—c4	c7—c6

világos valamivel jobban áll.

Angol vagy Staunton-huszárjátszma.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6!
3. **c2—c3**	. . . . .

Ez a megnyitás, melyet Staunton Howard ajánlott és melyet az újabb angol mesterek gyakran használnak, a megnyitónak (játszmakezdőnek) előnyös és biztos hadállást

[5] Ff1—d3 is jó.

[6] d7—d5 vagy Ff5—c5 is huzható.

[7] f7—f5 is tekintetbe jöhet.

[8] Szerző véleménye szerint legjobb volna He4—c3:; mert ámbár világos d2—c3: lépéssel a d vonal megnyitását czélozza, sötét egy gyalogot nyervén, kitehetné magát érette a még korántsem győztes rohamnak.

[9] Hogy később Fc1—a3 lépés történhessék, esetleg a sötétkirály 0 — 0-át akadályozni.

[10] Sokkal jobbnak tartjuk itt c7—c5 lépést s d4—c5: után Vd8—c7-et.

nyujt. Erős rohamot nem készít ugyan elő, szilárd jellegénél (typus) fogva azonban komolyabb játszmáknál (például sakkversenyeken) ajánlható.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	9. F c1—f4	Hg8—f6
2. Hg1—f3	Hb8—c6[1]	10. Hb1—d2	0 — 0
3. **c2—c3**	**F f8—c5** (I., III., IV. vált.)	11. B f1—e1	F c8—b7
4. F f1—b8	a7—a6[2]	12. V d1—c2	d7—d6
5. F b5—c6:	b7—c6:	13. H e5—c4	V e7—d7[4]
6. H f3—e5:	V d8—e7	14. F f4—d6:[5]	B f8—e8
7. d2—d4	F c5—b6	15. H c4—b6:	c7—b6
8. 0 — 0	h7—h6[3]	vil. két gyaloggal erősebb.	

II. Változat.

3.	**f7—f5**	7. F e4—c2	e5—e4
4. d2—d4	d7—d6	8. H f3—e5	Hg8—f6
5. F f1—d3	f5—e4:	9. F c1—g5	F f8—d6
6. F d3—e4:	d6—d5[6]	Söt. valamivel jobban áll.[7]	

III. Változat.

3.	**d7—d5**[8]	7. f2—f4	e4—f3:[9]
4. F f1—b5	d5—e4:	8. H e5—f3:	F c8—e6:
5. H f3—e5:	V d8—d5	9. 0 — 0	0—0—0
6. V d1—a4	Hg8—e7	10. d2—d4	a7—a6

a játszma egyenlő.

[1] Legjobb védelmi húzás d7—d6 mellett (söt. felett) Hg1—f3-ra.

[2] Hg8—f6 jobb; most s. egy gyalogot veszít.

[3] E helyett is még mindig jobb Hg8—f6.

[4] Söt. e4—e5 húzást akarja ellensulyozni.

[5] Mesteri húzás, melyre vil. még egy gyalogot nyer. Különben e változatot egy, Löwenthal (vil.) és Mongredien (söt.) között 1862. folytatott versenyjátszmából vettük. A játszmát vil. nyerte.

[6] Ezen és következő lépésével s. kitünően helyezi el középgyalogjait

[7] A játszmát, melyből ezt a megnyitást vettük, Szén (söt.) nyerte Kennedy (vil.) angol mestertől (Londonban, 1851-ben.)

[8] Ezen s a következő változatban adandó (Hg8—f6) lépés legjobb válasz 3) c2—c3-ra.

[9] Az e4 sötét gyalog menetközben (en pass.) üti az f gyalogot.

IV. Változat.

3.	**H g8—f6!**	9. B h1—f1	Hc6—e7!
4. d2—d4	H f6—e4: *A)*	10. V d5—c4 [10]	d7—d5
5. d4—e5:	F f8—c5	11. e5—d6: [11]	Vd8—d6:
6. F f1—c4	He4—f2:	12. B f1—f2:	F c5—f2:†
7. F c4—f7†	Ke8—f7:	13. Ke1—f2:	F c8—e6
8. V d1—d5†	K f7—e8	Söt. előnyben áll.	

A)

4.	d7—d5	7. He5—d7:	Vd8—d7:
5. F f1—b5	H f6—e4:	8. 0—0	F f8—e7
6. H f3—e5:	F c8—d7	9. c3—c4	0—0

Sötét jobban ki van fejlődve.

Spanyol megnyitás, vagy a Ruy Lopez-féle huszárjátszma. *

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	**F f1—b5**	. . . . .

A legjobb és legbiztosabb megnyitások közé tartozik. Nem ugyan heves, de tartós és szilárd rohamot biztosít a játszmakezdőnek. Ez okból, kivált komoly sakkharcznál, gyakran használják.

Ruy Lepez spanyol mester a föntebbi 3) futárlépést oly erősnek tartja, hogy — nézete szerint — e miatt az e5 sötét gyalognak Hb8—c6 húzás által való védelme tulajdonképen hibás és helyette d7—d6 ajánlható. — Nézete

[10] Vd5—c5:-re az f2H—d3† lépéssel megnyerné a vil. vezért.

[11] Menetközben.

* Ruy Lopez, korának egyik legkitűnőbb játékosa, lelkész volt s II. Fülöp király udvarában gyakran megfordult, hol kegyben állott, mivel az a rideg király szenvedélyes sakkjátszó lévén, vele szivesen mérkőzött. R. L. azon nézete, hogy Fb5—c6: következtében az e5 sötét gyalog elvész, mennyire hibás, mutatja a következő elemzés:

1.	e2—e4	e7—e5	5. Hf3—e5: Vd8—d4
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	és sötét — jobb állás mellett
3.	F f1—b5	a7—a6	— visszanyeri gyalogját.
4.	Fb5—c6:	d7—c6:	

azonban elavult s az elmélet a spanyol megnyitást bevette a hibátlanok sorába.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. Hb1—a3	Hc6—d8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	8. Ha3—c4	Hd8—f7
3. F f1—b5	**F f8—c5** [1] II.v.	9. Hc4—e3	c7—c6
4. c2—c3	Vd8—e7	10. He3—f5	V e7—f8
5. 0—0	f7—f6 [2]	11. F b5—d3	világos
6. d2—d4	F c5—b6 [3]	jobban áll.	

II. Változat.

3.	**f7—f5** [4] III.v.	7. Hb1—c3	F f8—e7
4. d2—d3	Hg8—f6	8. F b5—c4 [5]	F c8—g4
5. 0—0	f5—e4:	9. h2—h3	Fg4—f3:
6. d3—e4:	d7—d6	10. V d1—f3:	Vd8—d7

Egyenlő játék.

III. Változat.

3.	**V d8—f6** [6] IV.v.	5. d2—d3	h7—h6
4. Hb1—c3!	Hg8—e7 [7]	6. 0—0	és világos

jobban áll.

IV. Változat.

3.	**Hg8—e7** [8] V. vált.	5. Vd1—a4 [9]	f7—f6 [10]
4. c2—c3 *A)B)*	d7—d5	6. d2—d3	Fc8—d7

[1] Nem ajánlható.

[2] Ez a változat, jelesen ez a lépés, Boden angol mestertől ered.

[3] Helytelen volna e5—d4:, c3—d4: miatt, minthogy ekkor vil. *d* és *e* gyalogjai a tábla közepét elfoglalnák.

[4] Szintén nem ajánlható.

[5] 0 — 0 akadályozni.

[6] Gyenge folytatás, mely miatt sötét állása hátrányos lesz.

[7] Szükséges, hogy a vil. c3H—d5-re ne léphessen.

[8] Ezt a védelmet nem vethetni el föltétlenül, mint némely szerző állítja.

[9] Jobb Hf3—e5:

[10] Steinitz húzása, s e helyen igen jó.

7. 0 — 0	a7—a6	10. Fc1—e3	F f8—d6
8. Fb5—c6:	Fd7—c6:	11. Hb1—d2	0 — 0
9. Va4—c2	He7—g6	a játszma egyenlő.	

A)

4. **d2—d4**	e5—d4: *a)*	7. Fc1—e3	0 — 0
5. Hf3—d4:	g7—g6 [11]	8. Hb1—c3	f7—f5!
6. 0 — 0	F f8—g7	egyenlő állás.	

B)

4. **0 — 0** [12]	He7—g6	7. Vd1—d4:	c7—c6
5. d2—d4	Hc6—d4:	8. Fb5—c4	d7—d6
6. Hf3—d4:	e5—d4:	9. Hb1—c3	vil. jobban áll.

a)

4. (d2—d4)	**d7—d6**	9. Vd1—h5	Vd8—e8 [13]
5. h2—h3	F c8—d7	10. Fb5—c4†	Kf7—e7 [14]
6. 0 — 0	He7—g6	11. Vh5—g5†	h6—g5:
7. Hf3—g5	h7—h6	12. Fc1—g5‡	
8. Hg5—f7:	K e8—f7:		

V. Változat.

3.	**a7—a6** VI. vlt.	7. Fa4—c2 [16]	d7—d5!
4. Fb5—a4 [15]	Hg8—f6!	8. e4—d5:	Hf6—d5:
5. d2—d3	F f8—c5 *A)*	9. h2—h3	0 — 0
6. c2—c3	b7—b5	egyenlő hadállás.	

[11] E lépés szintén Steinitztől ered a következő folytatással együtt.

[12] Legjobb válasz Hg8—e7-re.

[13] E lépéssel söt. a g6H megvédését czélozza, melyet vil. f2—f4, majd f4—f5 lépéssel szándékszik megnyerni. — Ez a szép változat egy Zukertort (vil.) és Anderssen (söt.) között folytatott játszma.

[14] Kf7—f6-ra f2—f4 nyer. Jobb lett volna d6—d5 s utána Fd7—e6. Most vil. 2-ik lépésre matot ad.

[15] Sokkal jobb, mint Fb5—c6:, mert utóbbi esetben nemcsak e támadó futár szűnik meg söt.-re veszélyessé lenni, hanem a sötét a maga két futárjával H. és F. ellen némi előnyben marad.

[16] Hogy később d3—d4 (kedvező húzás) történhessék.

A)

5.	**d7—d6**	8. Hb1—c3	Ff8—g7
6. Fa4—c6†	b7—c6:	9. Fc1—e3	0 — 0
7. h2—h3	g7—g6 [17]	egyenlő hadállás.	

VI. Változat.

3.	**Hg8—f6** [18]	7. c2—c3	Ve7—c5
4. d2—d4 [19] alv.	e5—d4: *A)*	8. Fb5—c6:	Vc5—c6 [21]
5. e4—e5 *á)*	Vd8—e7	9. Hf3—d4:	Vc6—b6
6. 0 — 0	Hf6—d5 [20]	világos jobban áll.	

á)

5. **0 — 0** [22]	Ff8—c5 [23]	8. Fb5—c4 [24]	Hd5—b6
6. e4—e5	Hf6—d5	9. Fc4—b3	d4—c3:
7. c2—c3	a7—a6	10. Hb1—c3:	0 — 0

Világos jobban áll.

A)

4. (d2—d4)	**Hc6—d4:** [25]	8. Fc1—g5! [27]	Ff8—e7!
5. Hf3—d4:	e5—d4:	9. e5—f6:	Fe7—f6: [28]
6. e4—e5	c7—c6	10. Bf1—e1†	Ke8—f8
7. 0 — 0	c6—b5: [26]	11. Fg5—f6:	Vd8—f6:

Világos állása valamivel kedvezőbb.

[17] Ez ujítás Paulsen Lajostól ered és jónak tartják.

[18] Söt.-nek e helyen ez a legjobb lépése.

[19] d2—d3 is jó vagy 0—0. Lsd az I. és II. alváltozatot.

[20] Hibás lenne Hc6—e5:, Hf3—e5:, Ve7—e5:, Bf1—e1 (sakk-sekk) miatt.

[21] d7—c6: helyesebb.

[22] Jobb mint e4—e5.

[23] Hf6—e4:-re Bf1—e1 következik.

[24] Jobb Fb5—a4.

[25] e5—d4: jobbnak látszik.

[26] Hogy söt.-nek ez a lépése hibátlan-e, vagy nem? az elmélet még nem döntötte el.

[27] Mesteri lépés; sokkal jobb mint e5—f6: Különben az egész szép változat Morphy (vil.) és Anderssen (söt.) egyik versenyjátszmájának megnyítása.

[28] g7—f6: után vil. Vd1—d4: lépéssel folytatja (és még előnyösebben) a rohamot.

I. Alváltozat (a VI. változathoz).

4.	**d2—d3** II. alvált.	d7—d6	8.	Fc1—e3	0 — 0
5.	Fb5—c6†	b7—c6:	9.	Hc3—e2	Vd8—e7
6.	Hb1—c3	g7—g6 [29]	10.	0 — 0	
7.	h2—h3	Ff8—g7		egyenlő játék.	

II. Alváltozat.

4.	**0 — 0** [30]	Hf6—e4: *b)*	8.	Vd1—e2 [32]	f7—f6
5.	Bf1—e1 [31]	He4—d6	9.	Be5 – e3	Hd6—f5
6.	Fb5—c6:	b7—c6:	10.	Be3—c3	0 — 0
7.	Be1—e5†	Ff8—e7		sötét jobban áll.	

b)

4.	(0 — 0)	**Ff8—e7!** [33]	7.	Hf3—d4:	e5—d4:
5.	d2—d4 *c)*	Hf6—e4:	8.	Vd1—d4:	He4—f6
6.	d4—d5	Hc6—d4	9.	Hb1—c3	0 — 0
		egyenlő játék.			

c)

5.	**Hb1—c3**	Hc6—d4 [34]	9.	f6—e7:	b2—a1:?V.
6.	Hf3—d4:	e5—d4:	10.	e7—d8:V.†	Ke8—d8:
7.	e4—e5	d4—c3:	11.	d2—d4 [36]	és világosnak
8.	e5—f6:	c3—b2:		igen szép rohama van, mely	

a minőség feláldozását (a 9-ik húzásnál) helyesnek igazolja.

[29] Ez a combinatio (a következő lépéssel) Paulsen L. találmánya; s jobbnak látszik, mint a szokásos Ff8—e7.

[30] A legjobb folytatás.

[31] d2—d4 — előzőleg — még jobb.

[32] Ez a lépés, mely az e5B visszavonulását elzárja, aligha jó. d2—d4 erősebb.

[33] Jobb, mint Hf6—e4:, melyre leghelyesebben d2—d4-gyel kell válaszolni.

[34] Ezt a lépést Paulsen L. ajánlotta. Legjobb válasz reá Hf3—d4: vagy Fb5—a4.

[35] Sötét ezen s vil. következő lépése a gyalogok vezérré-vitelének egyik példája.

[36] Vil. Fc1—g5† (és sekk) lépéssel fenyeget.

Kettős vagy porosz huszárjátszma.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	**Hg8—f6**

A kettős, máskép porosz huszárjátszma (Zweispringerspiel im Nachzuge) a gyakran használt és jobb megnyitások közé tartozik. Nevét Bilguer, Mayet, Hanstein és V. der Lasa hírneves porosz mesterek után vette, kik azt, — főleg az elűlnevezett[1] — tüzetesen elemezték és játszották. Igaz ugyan, hogy a kezdő fél az érintett lépések után 4. Hf3—g5 lépéssel, mint az elemzéseknél látjuk, egy gyalogot nyerhet, de sötét a gyalogáldozat árán annál élénkebb és hálásabb rohamra számíthat, mely a gyakorlatban többnyire előnyére fog válni.

I. Változat.

1.	e2—e4	e7—e5	8.	Hb1—c3	Hc6—b4 *A) B)*
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	9.	Vf3—e4	c7—c6
3.	Ff1—c4	Hg8—f6	10.	a2—a3	Hb4—a6
4.	**Hf3—g5** II. III. IV.	d7—d5![2]	11.	d2—d4	Vd8—d6
5.	e4—d5: *a)*	Hf6—d5:[3]	12.	Fc1—f4	b7—b5
6.	Hg5—f7:[4]	Ke8—f7:	13.	Ff4—e5:	Vd6—d7
7.	Vd1—f3†	Kf7—e6	14.	Fe5—g7	és világosnak nyernie kell.

A)

8.	. . . . .	**Hc6—e7**	11.	Bf1—e1	Ke6—d6
9.	d2—d4	h7—h6	12.	Be1—e5:	He7—g6
10.	0 — 0	c7—c6	13.	Hc3—d5:	Hg6—e5:

[1] Bilguer Rudolf erről a megnyitásról egy monographiát írt. (1839. Berlin.) A következő I. változatot az ő munkájából vettük.

[2] Ez a gyalog feláldozása szükséges, hogy Fc4—f7† akadályozható legyen.

[3] E húzást régebben használták; de mióta helytelenségét Bilguer (föntebb érintett művében) kimutatta, többé jobb játékosok nem alkalmazzák. A helyes válasz Hc6—a5, mint alább látjuk.

[4] Hibátlan áldozat, mely világost előnybe hozza. Épen azért gyenge söt. 5. lépése.

14. d4—e5†	Kd6—d7	17. Ba1—e1†	Ke6—f7
15. e5—e6†	Kd7—d6	18. Ff4—d2†	Kf7—g8
16. Fc1—f4†	Kd6—e6:	19. Hd5—f6‡	

B)

9.	**c7—c6**	15. Fg5—e7†	Ff8—e7:
10. Fc1—g5	e5—d4:	16. Bd1—d5†	Kd6—c7
11. 0—0—0	d4—c3:	17. Vf3—c3†	Kc7—b8
12. Bh1—e1†	Ke6—d6	18. Bd5—d8:	Fe7—d8:
13. Fc4—d5:	c3—b2:†	19. Vc3—g7:	és világos
14. Kc1—b1	c6—d5:	megnyeri a h8-on álló söt.	

bástyát s ezzel a játszmát.

a)

(Lásd I. változat.)

5. (e4—d5:)	**Hc6—a5**[5]	9. He5—f3	e5—e4
6. Fc4—b5†	c7—c6	10. Vd1—e2	Ff8—c5
7. d5—c6:	b7—c6:	11. 0 — 0	0 — 0
8. Fb5—a4 *á) b)*	h7—h6	12. Hf3—e1	Fc8—g4

a játszma egyenlő.

á)

8. **F b3—e2**[6]	h7—h6	13. c2—c3	Vd4—b6
9. Hg5—f3	e5—e4	14. d2—d4	e4—d3:
10. Hf3—e5	Vd8—d4!	15. Vd1—d3:	Vb6—c7
11. f2—f4	Ff8—c5	16. b2—b4	Ha5—b7
12. Bh1—f1	Fc5—d6	17. Vd3—c4	0 — 0

Sötét jobban áll.

b)

8. **V d1—f3**	Fc8—b7	11. d2—d3	Hf6—d5
9. Fb5—a4	Ff8—d6	12. Hc3—e4	h7—h6
10. Hb1—c3	0 — 0	13. h2—h4!	f7—f5

egyenlő játék.

[5] Az egyetlen helyes válasz söt. részéről a következő folytatással együtt.

[6] Kevésbbé jó Fb5—a4 vagy Vd1—f3.

II. Változat.

4. **d2—d3?**	Ff8—c5	8. a2—a4	a7—a6
5. c2—c3	d7—d6	9. Fc1—g5	h7—h6
6. 0 — 0	0 — 0	10. Fg5—h4	Fc8—g4
7. b2—b4	Fc5—b6	egyenlő hadállás.	

III. Változat.

4. **d2—d4**	e5—d4:	10. Fc1—g5	h7—h6 *A)*
5. 0 — 0	Hf6—e4:	11. Fg5—f6!	Ff8—b4
6. Bf1—e1	d7—d5	12. c2—c3	d4—c3:
7. Fc4—d5:!	Vd8—d5:	13. Ff6—g7:	Vh5—g6
8. Hb1—c3!	Vd5—h5	14. He4—f6†	Ke8—e7
9. Hc3—e4:	Fc8—e6	15. Vd1—d7‡	

Ez a szép változat egy dr. Jacoby Sámuel (vil.) és dr. N. F. (söt.) között Pesten, 1867-ben váltott játszma.

A)

10.	**Ff8—b4!**	12. Be1—d1:	Hc6—d4:
11. Hf3—d4:	Vb5—d1:	és a játszma ki van egyenlítve.	

IV. Változat.

4. **0 — 0**	Hf6—e4:	7. Hf3—e5:	Ff8—d6
5. Fc4—d5	He4—f6!	8. d2—d4	0 — 0
6. Fd5—c6:	d7—c6:	9. f2—f4	Fc8—f5

Sötét jobban ki van fejlődve.

V. Változat.

4. **H b1—c3**	Ff8—c5 *A)*	8. h2—h3	0 — 0
5. d2—d3	d7—d6	9. 0 — 0	Kg8—h7
6. Fc1—e3	Fc5—b6	10. Kg1—h2	egyenlő
7. Vd1—e2	h7—h6	hadállás.	

A)

4. (Hb1—c3	**Ff8—b4**	9. Fc4—b3	a7—a5
5. 0 — 0	0 — 0	10. a2—a4	Fe6—b3:
6. d2—d3	d7—d6	11. c2—b3:	h7—h6
7. Fc1—g5	Fb4—c3:	12. Fg5—h4	Vd8—e7
8. b2—c3:	Fc8—e6	a játszma egyenlő.	

Skót-csel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	**d2—d4**	. . . . .

Kedvelt és általánosan használt megnyitás, mely élénk, de nem veszélyes támadást nyújt.[1]

I. Változat.

1.	e2—e4	e7—e5	6.	Hg5—f7 : *A)*	Hh6—f7 :
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	7.	Fc4—f7†	Ke8—f7 :
3.	d2—d4	e5—d4 : II. III. IV.	8.	Vd1—h5†	g7—g6
4.	Ff1—c4 I. alvált.	Ff8—c5 *a)*	9.	Vh5—c5 :	d7—d5[4]
5.	Hg3—g5[2]	Hg8—h6[3]	10.	0 — 0 *á)*	Fc8—e6

Sötét jobban áll.

á)

10.	**e4—d5 : ?**	Bh8—e8†	13.	Kd1—d2	Vf6—f4†
11.	Ke1—d1	Vd8—f6	14.	Kd2—d3	Fg4—e2‡
12.	d5—c6 :[5]	Fc8—g4†			

Ez a csínos *á)* változat egy Schwarz A. (vil.) és Záry (söt.) között folytatott játszma. (1859. Pest.)

A)

6.	**Vd1—h5**[6]	Vd8—e7[7]	9.	c2—c3	d4—d3
7.	0 — 0	d7—d6	10.	Fc1—e3	Hc6—e5
8.	h2—h3	Fc8—d7		egyenlő játék.	

[1] Nevét azon távizeneti játszmáktól nyeré, melyeket régebben Edinburgh nyert hasonló kezdettel Londontól.

[2] Ez a rohnm korai és nem előnyös. Legjobb c2—c3, melyre ha söt. d4—c3 :-al válaszol, Hb1—c3: következik s vil. kedvezően fejlődött hadálláshoz jut.

[3] Hc6—e5 kedvezőtlen söt.-re.

[4] Sokkal jobb, mint a régebben szokásos d7—d6.

[5] Hiba, mely miatt vil. játszmája elvész. Bh1—f1 vagy f2—f3 lett volna a helyes lépés.

[6] Vitzthum gr. (porosz játékos) rohama, mely érdekes változatokat ad.

[7] Leghelyesebb ellenhùzás. Nem ajánlható 6) Vd8—f6, melyre vil. a rohamot f2—f4 vagy h2—h3 lépésekkel előnyösen folytathatja.

a)

4. (Ff1—c4)	**F f8—b4†?**	12. Fb2—f6:	Fe7—f6:
5. c2—c3	d4—c3:	13. Hg5—h7:	Ff6—a1:
6. 0 — 0	c3—b2:[8]	14. Vd1—h5	Hc6—e5
7. Fc1—b2:	Fb4—f8 *b)*	15. Hh7—g5	Bf8—e8
8. Hb1—c3	Ff8—e7	16. Hg5—f7:	He5—f7:
9. Hc3—d5	Hg8—f6	Vil. 2-ik lépésre matot mond.	
10. Hf3—g5	0 — 0	17. Vh5—f7‡	K. tetsz. szer.
11. Hd5—f4	d7—d6	18. Vf7—h5‡	

Paulsen L. (vil.) egyik játszmája.

b)

7. (Fc1—b2:)	**Hg8—f6**	12. Vd1—g4:	Fc8—e6:
8. Hf3—g5	0 — 0	13. e5—e6†	d7—d5
9. e4—e5	Hf6—g4	14. Vg4—g7‡	Kf7—e8
10. Hg5—f7:	Bf8—f7:	15. Vg7—h7:	és nyer
11. Fc4—f7‡	Kg8—f7:		

Alváltozat. (Lásd I. vált.)

4. **Hf3—d4:**	Vd8—h4 *A) B)*	10. Vd3—d4	Vh4—e7
5. Hb1—c3 *a)*	Ff8—b4	11. 0 — 0 — 0	Ve7—g5†?
6. Vd1—d3	Hg8—f6	12. f2—f4![9]	Vg5—f4†
7. Hd4—c6:	d7—c6:	13. Fc3—d2	Vf4—g4?
8. Fc1—d2	Fb4—c3:	Világos 3-ik lépésre	
9. Fd2—c3:	Hf6—e4:	matot mond.	

(Lásd IV. R. Tanulmányok XVII. sz. a.)

E remek változat egy (Párisban, 1863-ban) Maczuski (vil.) és Kolisch (söt.) között vívott játszma.

A)

4. (Hf3—d4:)	**F f8—c5!**[10]	7. Ff1—e2	d7—d5
5. Fc1—e3	Vd8—f6	8. Fe2—f3	a játék
6. c2—c3	Hg8—e7	egyenlő.	

[8] A skót cselnek ú. n. veszélyeztetett védelme (compromittirte Vertheidigung), melyre világos döntő rohamot nyer.

[9] Mesteri, gyönyörű combinatio, mint vil. következő lépései mutatják.

[10] Vd8—f6 kevésbbé ajánlható.

B)

4. (Hf3—d4:)	**Hg8—f6**	8. 0 — 0	c7—c6
5. Hd4—c6:	b7—c6:	9. Bf1—e1†	Ff8—e7
6. Ff1—d3	d7—d5	10. Vd1—e2	Fc8—e6
7. e4—d5:	c6—d5:	11. Fc1—g5	0 — 0

egyenlő játék.

a)

5. **Hd4—b5** [11]	Ff8—c5 *b)*	9. Ke1—d1	Vh4—f4:
6. Vd1—f3	Hc6—d4	10. Fc1—f4:	Hc2—a1:
7. Hb5—c7†	Ke8—d8	11. Hc7—a8:	és vil.-nak
8. Vf3—f4	Hd4—c2†	sokkal jobb állása van; mert az a1 H. nem menthető meg.	

b)

5.	**Vh4—e4†**	8. Hb5—c3	Ve4—e8
6. Ff1—e2 [12] *c)*	Ke8—d8 [13]	9. Hc3—d5	és világos
7. 0 — 0	a7—a6	jobban áll.	

c)

6. Fc1—e3	Ke8—d8	8. Vd1—d2	Hg8—f6
7. Hb1—c3	Ff8—b4	9. 0 — 0 — 0	Ve4—e6

Világos jobban áll.

II. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	5. d4—e5:	f5—e4:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	6. Vd1—d5	Vd8—e7
3. d2—d4	**f7—f5** [14]	7. Fc1—g5	Fc8—e6
4. Ff1—c4	d7—d6	8. Vd5—e4:	d6—d5

[11] Horwitz húzása. De jobb és biztosabb Vd1—d3 vagy mint a fönnebbi 5) Hb1—c3.

[12] Jobb Fc1—e3.

[13] Hibás volna Ve4—e5, mint Staunton egy Horwitz elleni játszmájában tette 7) f2—f4, Ve5—c5; 8) Hb5—c7 †, Ke8—d8; 9) Hc5—a8: stb. folytatás miatt.

[14] Nem oly jó, mint e5—d4:, vagy Hc6—d4:

9. Fc4—d5:	Fe6—d5:	11. Fg5—f6:	g7—f6:
10. Ve4—d5:	Hg8—f6	12. 0 — 0	f6—e5:

Vil. egy gyaloggal erősebb és hadállása biztosabb.

III. Változat.

3.	**Hc6—d4:**	7. Vd1—d4:	Ff8—e7
4. Hf3—d4: *aa)*	e5—d4:	8. Hb1—c3	Fc8—e6
5. Ff1—c4	Hg8—f6	9. Fc4—d3 [16]	0 — 0
6. 0 — 0	d7—d6 [15]	10. Fc1—g5	

Vil. valamivel jobban áll.

aa)

4. **Hf3—e5:**	Hd4—e6 *bb)*	10. c2—c4	Hd5—b6
5. Ff1—c4	c7—c6	11. Kg1—h1	h7—h5
6. 0 — 0	Hg8—f6	12. f2—f4	g7—g6
7. He5—f7:	Ke8—f7:	13. f4—f5†	Ke6—e5:
8. Fc4—e6:	Kf7—e6:	14. Fc1—f4†	és nyer.
9. e4—e5	Hf6—d5		

Ezt a csinos kis játszmát Cochrane (vil.) nyerte Walkertól. (London, 1842.)

bb)

4. (Hf3—e5:)	**Ff8—c5**	7. Vd1—h5†	g7—g6
5. Ff1—c4 *cc)*	Hd4—e6	8. He5—g6:	Hg8—f6
6. Fc4—e6:	f7—e6:	9. Vh5—c5:	és világos

előnyösebben áll.

cc)

5. Vd1—d4:	Hg8—e7	7. Vd4—d5	Vd8—f6
6. Ff1—c4	He7—c6	8. 0 — 0	Ff8—e7

Világos játéka szabadabb.

IV. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	3. d2—d4	e5—d4:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	4. Ff1—c4	**Vd8—f6**

[15] Hf6—e4: nem jó, 7) Bf1—e1 miatt.

[16] Helytelen volna Fc4—e6:, melyre f7—e6: húzással söt. középgyalogjait összekötné s az alkalmatlan c4 futártól is menekülne.

5. 0 — 0	d7—d6	8. F c1—f4	F f8—e7
6. c2—c3	d4—d3 [17]	9. H b1—a3	H g8—h6
7. V d1—d3:	V f6—g6	a játék egyenlő.	

Huszárjátszma utócsellel.

1. e2—e4	e7—e5
2. H g1—f3	**f7—f5.**

Sötét igyekszik egy cselhúzással (f7—f5-tel, melyben egy gyalogját áldozatul ajánlja) a rohamot azonnal kiragadni világos kezéből. Cselhúzása azonban, ha világos azt elhárítja, sötétre nézve hátrányos és így ezt a megnyitást csak gyengébb ellenfél irányában kisértheti meg.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	9. F f7—g5	V f6—f7
2. H g1—f3	f7—f5	10. h2—h3	h7—h5
3. e4—f5: [1]	**V d8—f6** *A)*	11. F f1—g2	h5—g4:
4. V d1—e2	H b8—c6	12. h3—g4:	B h8—h1:†
4. d2—d4	d7—d6	13. F g2—h1:	g7—g6
6. d4—e5:	d6—e5:	14. F g5—e7:	V f7—e7:
7. F c1—f4	F f8—d6	15. f5—g6:	F c8—g4:
8. g2—g4	H g8—e7	Sötét előnyben áll.	

A)

3. (e4—f5:)	**d7—d6**	9. F f1—b5†	H d4—b5:
4. d2—d4	e5—e4	10. V b7—b5†	V d8—d7
5. H f3—g5	F c8—f5:	11. V b5—b7	B a8—c8
6. V d1—e2	d6—d5	12. V b7—a7:	h7—h6
7. V e2—b5†	H b8—c6	13. H g5—h3	F f5—h3:
8. V b5—b7:	H c6—d4:	14. g2—h3:	V d7—h3:
Sötétnek jobb játéka van.			

[17] Jobb, mint d4—c3:, hogy H b1—c3: húzásra s ezzel vil. kedvező fejlődésére ne nyiljék alkalom.

[1] Nem tanácsos a sötéttől kínált cselgyalogot kiütni, mint ez és a következő változat is igazolja, mert ez által sötét erős rohamot nyer. — Legjobb H f3—e5: (Lásd II. vált.)

II. Változat.

3. **Hf3—e5:**	Vd8—f6 *a)*	7. d4—d5 [2]	V f6—g6
4. d2—d4	d7—d6	8. V d1—d4	F c8—f5
5. He5—c4	f5—e4:	0. H c3—b5	Hb8—a6
6. Hb1—c3	Hg8—e7	10. Hb5—a7:	s vil. egy

gyaloggal erősebb.

a)

3. (Hf3—e5:)	**Vd8—e7**	7. Vh5—h3	h7—g6:
4. V d1—h5†	g7—g6	8. Vh3—h8:	V e4—g2:
5. He5—g6:	V e7—e4††	9. Bh1—f1	Ke8—f7
6. F f1—e2	Hg8—f6	10. Vh8—h4	és nyer.

Magyar megnyitás.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. F f1—c4	**F f8—e7.**

Oly megnyitás, mely a mult század közepén már Cozio olasz mesternél is előfordul. Nevét azon két távizeneti játszma egyikének kezdetétől vette, melyet Pest (illetőleg a pesti sakk-kör három vezérjátékosa: Szén, Grimm és Löwenthal) az 184²/₃-ik évben Páris ellen győzelmesen vezetett. (Lásd a mintajátszmák között, VI. Rész, 20. szám.)

Az ezen megnyitásból származó játszmák jellege rendszerint zárt s mivel a királyfutár e7-en támadó állást nem foglal, — tisztán védelmi természetű. Azoknak azonban, kik az Evans-csel (lásd alább) erős és veszélyes rohamait ki akarják kerülni, ajánlható a magyar megnyitás, mint mely amazt mintegy előlegesen elhárítja. — Különben ez a megnyitás biztos védelmi állást nyujt, habár a sötét tábor fejlődése csak lassan fog haladni.

[2] Nagyon jó, d6—d5 akadályozása s így söt. fejlődésének meggátlása végett.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. d4—d5	Hc6—b8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	7. Hb1—c3	0—0
3. F f1—c4	F f8—e7	8. h2—h3	H f6—e8
4. **0—0** II. III. vlt.	Hg8—f6	9. H f3—h2	f7—f5
5. d2—d4	d7—d6	10. f2—f4	Kg8—h8

egyenlő játékkal.

II. Változat.

4. **d2—d4**	d7—d6 [1]	7. Fc4—e2	H f6—e8
5. c2—c3 *A)*	Hg8—f6 *B)*	8. Fc1—e3	f7—f5
6. Vd1—c2	0—0	a játszma egyenlő.	

A)

5. **d4—d5** [2]	Hc6—b8!	8. c2—c4	Hd7—b6
6. F c4—d3	Hb8—d7	9. h2—h3	Hg8—f6
7. F c1—e3	c7—c5	egyenlő játék.	

B)

5. (c2—c3)	**f7—f5**	8. Fc4—g8:	Bh8—g8:
6. Vd1—b3	Hc6—a5	9. d4—e5:	
7. Vb3—a4†	c7—c6	a játszma egyenlő.	

III. Változat.

4. **b2—b4**	d7—d6	8. f2—f4	h7—h6
5. c2—c3	Hg8—f6	9. 0—0	e5—f4: *a)*
6. Vd1—b3	0—0	10. Hg5—f7:	B f8—f7:
7. H f3—g5	Vd8—e8	11. B f1—f4:	Hc6—e5!

és sötét előnyben marad.

a)

9. (0—0)	h6—g5:?	11. g5—f6:	Fe7—f8
10. f4—g5:	g7—g6	12. Fc4—f7†	és vil. nyer.

[1] Sokkal jobb, mint e5—d4:, melyre c2—c3 s Hc6—a5 után Fc4—d3 vil.-ra előnynyel következik.

[2] d4—e5:-re d6—e5: a játszmát kiegyenlíti. — Hf6—e4: nem volna jó Hf3—e5:, d6—e5:, Vd1—h5 miatt.

Olasz megnyitás.

(Giuoco piano.)

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. F f1—c4	F f8—c5

Az olasz megnyitás a magyartól a másodhúzó 3-ik lépésében különbözik. — A futár e megnyitásban már többé nem védelmi, hanem rohamállást foglal el. — A legjobb megnyitások közé tartozik, de erős támadást nem nyujt, sőt legtöbb változatában a másodhúzó kiegyenlítheti a játszmát.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. d2—d4	Fc5—b6 [1] *a)*
2. Hg1—f3	Hb8—c6	7. d4—d5	Vd8—e7
3. F f1—c4	F f8—c5	8. a2—a4	h7—h6 [2]
4. **0—0** II. III. vlt.	Hc6—b8	9. Fc1—e3	Fb6—a7
5. c2—c3	a7—a5	a játszma egyenlő.	

a)

4.	d7—d6	8. d4—e5:	Hc6—e5: *A)*
5. c2—c3	Fc5—b6	9. Hf3—e5:	Fd7—b5:
6. d2—d4	Fc8—g4	10. Vd1—d5	és világos
7. Fc4—b5	Fg4—d7	egy gyalogot nyer.	

A)

8.	d6—e5:	11. B f1—d1:	Fc4—e4:
9. Fb5—c6:	Fd7—c6:	12. Bd1—e1	és vil.-nak
10. Hf3—e5:	Vd8—d1:	igen jó játéka van.	

[1] Sőt. visszahúzza futárját, hogy vil. c és d gyalogjainak (c2—c3 majd d2—d4) bekövetkezendő, előnyös rohamát, mely a középgyalogok összekötésére irányúl, előre elháríthassa.

[2] Ha a sőt. c5F. (mint az előbbi jegyzetben mondtuk), idejekorán vissza nem vonúl, most a d4 gyalogot e5-el ütni kellene s vil. középgyalogjainak helyzete fölötte előnyössé vált volna.

II. Változat.

4.	(0—0)	Hg8—f6!	10.	f4—g5:	H f6—g4!
5.	d2 - d4 *A)*	F c5—d4:[3]	11.	g5—g6[5]	d7—d5
6.	c2—c3 ? *a)*	F d4—b6	12.	g6—f7†	Kg8—h8
7.	H f3—g5	0—0	13.	F c4—d5:	Vd8—h4!
8.	K g1—h1	h7—h6	14.	h2—h3[6]	Vh4—g3!
9.	f2—f4[4]	h6—g5:		és sötét nyer.	

E csinos kis változat egy, a pesti sakkörben 1865-ben E. (vil.) és M. (söt.) között váltott játszma.

a)

6.	**H f3—d4**:!	Hc6—d4:	11.	e4—e5	Bh8—f8
7.	f2—f4!	Hd4—c6[7]	12.	e5—f6:	K f7—g8
8.	F c4—f7†	Ke8—f7:	13.	V h5—d5†	Kg8—h8
9.	f4—e5:	Hc6—e5:	14.	f6—g7†	Kh8—g7:
10.	Vd1—h5†	He5—g6		a játszma egyenlő.	

A)

5.	**Bf1—e1**	0—0	7.	d2—d4	F c5—b6
6.	c2—c3	Bf8—e8	8.	H f3—g5	Be8—e7

Vil. hadállása valamivel kedvezőbb.

III. Változat.

4.	**d2—d3**[8]	d7—d6	9.	b2—b4	F c5—b6
5.	c2—c3	Vd8—f6	10.	a2—a4	a7—a5!
6.	F c1—g5	V f6—g6	11.	b4—b5	Hc6—d8
7.	0—0	F c8—g4	12.	F c4—d5	világosnak
8.	Hb1—d2	Hg8—h6		jó játéka van.	

[3] Fölötte érdekes tervek származnak, ha söt. e5—d4: húzással válaszol, melyre vil. a rohamot e4—e5-tel folytatja. (Lásd a mintajátszmák között a 21. és 22. számokat.)

[4] Vil. e lépéssel feláldozza g5 huszárját, hogy annál szebb és élénkebb rohamot nyerjen, mely azonban nem kielégítő.

[5] Vd1—g4:-re d7—d5 következnék söt. előnyére.

[6] Vil. bármit húz, veszteni fog.

[7] Jobb d7—d6, vagy Hd4—e6.

[8] Az olasz megnyitásnak ezt a változatát jelen fölötte szerény húzás után, tréfásan »giuoco piano pianissimo«-nak nevezik.

IV. Változat.

4.	**c2—c3** [9]	Hg8—f6!	8.	Fb5—c6† *aa)*	b7—c6:
5.	d2—d4 alv.	e5—d4:	9.	c3—d4:	Fc5—b6
6.	e4—e5 *a)*	d7—d5 *A)*	10.	0—0	Fc8—g4
7.	Fc4—b5 [10]	Hf6—e4	11.	Fc1—e3	0—0

a játszma egyenlő.

aa)

8.	c3—d4:	Fc5—b6	13.	Ba1—d1	c7—c6
9.	0—0	0—0	14.	Fb5—d3	He4—c3:
10.	Fc1—e3	f7—f6!	15.	b2—c3:	f6—e5:
11.	Hb1—c3	Fc8—f5	16.	Hf3—e5:	Vd8—d6
12.	Vd1—b3	Hc6—e7	17.	Bf1—e1	He7—g6

egyenlő játék.

A)

6.	. . . . .	Hf6—e4	11.	Vd1—c2	d7—d6
7.	Fc4—d5?	He4—f2:!	12.	Fd5—e4	He7—g6
8.	Ke1—f2:	d4—c3†	13.	Hb1—d2	c7—c6
9.	Kf2—g3 [11]	c3—b2:	14.	Ba1—d1	vil., habár
10.	Fc1—b2:	Hc6—e7		egy tiszttel erősebb,	

söt. kedvezőbb hadállása miatt alig nyerhet.

Alváltozat.

(Lásd IV. vált.)

5.	**d2—d3** [12]	d7—d6	10.	Vd1—f3	Bf8—d8
6.	Hf3—g5 [13]	0—0	11.	Vf3—d5:	Bd8—d5:
7.	f2—f4	d6—d5	12.	Ke1—e2	Fc8—g4†
8.	e4—d5:	Hf6—d5:	13.	Hg5—f3	Ba8—d8
9.	Fc4—d5:	Vd8—d5:		sötét hadállása jobb.	

[9] Legjobb folytatás. Czélja a közép elfoglalása.

[10] Helyesebb, mint e5—f6:, mivel vil. még el nem sánczolván, korai volna támadó föllépése.

[11] Merész, de különben jó húzás, hogy a h1 B. útját Kf2—e1 vagy f1 el ne zárja

[12] Helyesebb, mint d2—d4.

[13] Álroham, az f. gyalog következő lépésének előkészítésére.

a)

6. **c3—d4:**	Fc5—b4†	9. g2—f3:	Vd8—d7
7. Ke1—f1	Fc8—g4	10. Fc4—b5	0—0—0
8. Vd1—a4	Fg4—f3:	11. Kf1—g2	és vil. egy

tisztet nyer (a b4. Ft.)

Evans-csel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	Ff8—c5
4.	**b2—b4**	. . . . .

Mint ezen lépésekből látható, *az Evans-csel az olasz megnyitásnak egyik változata.* Ha sötét kiüti az áldozatul kinált *b* gyalogot, magát a leghevesebb rohamnak teszi ki; mert alkalmat ad világosnak, hogy vezér- és királygyalogjával a középre, egyébb tisztjeivel pedig a vezérszárnyra időnyeréssel nyomuljon.

Elnevezését szellemes feltalálója, *Evans* angol tengerész-kapitánytól nyerte, ki azt a jelen század 30-as éveiben hozta először használatba. Azóta, mint egyik legszebb cseljáték, kivált újabb időben, kiváló előszeretettel karolták fel. Méltán; mert gazdag változatai, tökéletes hibátlansága és rohamereje egyaránt alkalmassá teszik arra, hogy benne minden sakk-kedvelő élvezetet találjon. Védelme a legnehezebbek közé tartozik s azért oly játékosok, kik annak elméletét tökéletesen nem ismerik, helyesen teszik, ha azt el nem fogadják. Elhárítható vagy *előlegesen*, midőn t. i. a sötét királyfutár 3-ik lépésre c5-re nem lép (p. o. a magyar megnyitásnál); vagy *utólagosan* 4) Fc5—b6 vagy d7—d5 lépésekkel, habár újabb elméleti kutatások szerint még az (utólagos) elhárítás sem veszélytelen.

4. . . . . **Fc5—b6**

(Elhárított Evans-csel.)

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	9. Ha3—c2	Hg8—f6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	10. d2—d3	0 — 0
3. Ff1—c4	Ff8—c5	11. Hc2—e3	Fg4—h5
4. b2—b4	**Fc5—b6** [1]	12. Kg1—h1	Hc6—e7
5. **0 — 0** *A)*	d7—d6	13. Vd1—c2	Fh5—f3:
6. a2—a4	a7—a6	14. g2—f3:	d6—d5
7. c2 - c3	h7—h6	15. Fc4—a2	világos
8. Hb1—a3	Fc8—g4	jobban áll.	

A)

5. **b4—b5!**	Hc6—a5!	10. Vd1—d4:	Fb6—d4:
6. Hf3—e5:	Hg8—h6 [2]	11. Fg7—h8: *a)*	Fd4—a1:
7. d2—d4! [3]	d7—d6	12. Fc4—d3	Ke8—e7
8. Fc1—h6:	d6—e5: [4]	13. Fh8—g7	Fc8—e6
9. Fh6—g7:	Vd8—d4: *B)*	a játszma egyenlő. [5]	

a)

11. c2—c3	Bh8—g8	15. Hb1—d2 [6]	Fc8—e6
12. Fc4—d3	Bg8—g7:	16. Ba1—c1	c5—c4
13. c3—d4:	e5—d4:	17. Fd3—b1 [7]	Ba8—d8
14. Bh1—g1	c7—c5	18. f2—f4	f7—f6 [8]

Söt. hadállása (c. és d. szabad gyalogjai következtében) jobb.

[1] E lépést jobbnak tartják, mint d7—d5.

[2] Jobb, mint Ha5—c4:

[3] Fc1—b2 sem rossz, melyre söt. d7—d6-al válaszolhat leghelyesebben.

[4] g7—h6 : után következnének : 9. He5—f7 : ! Vd8—f6. 10. Hf7—h8, Ha5—c4: 11. c2—c3 stb. vil. kevéssel jobban áll.

[5] Söt. ugyanis gyalogját Ba8—g8 által vissza fogja nyerni.

[6] Helyesebb b5—c6: (menetközben), hogy a c. és d. gyalogok össze ne köttessenek.

[7] Rossz volna a c4 gyalogot ütni, mert ez esetben vil. a minőséget és a játszmát elvesztené.

[8] Nemcsak azon czélból, hogy az e6 futár részére visszavonulási út nyittassék, hanem, hogy (ha szükség) a g7B. a c. és d. gyalogok védelmére siethessen.

B)

9. **Fh6—g7:**	Vd8—g5[9]	14. Ke1—e2:	Fg4—h3
10. Fg7—h8:	Vg5—g2:	15. Bf1—d1	0 — 0 — 0
11. Bh1—f1	Ha5—c4:	16. Fh8—e5:	világos
12. Vd1—e2	Fc8—g4[10]	nyerni fog.	
13. f2—f3[11]	Vg2—e2†		

4. . . . . **d7—d5**

(Középcsel az Evans-cselre.)

1. e2—e4	e7—e5	5. Fc4—d5: *A)*	Hc6—b4:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	6. Fd5—c4 *Á)*	Hg8—f6
3. Ff1—c4	Ff8—c5	7. Hb1—c3	Hb4—c6
4. b2—b4	**d7—d5**	8. 0 — 0	0 — 0

Egyenlő játék.

Á)

6. **Fd5—f7†**	Ke8—f7:	8. c2—c3	Hb4—d3†
7. Hf3—e5†	Kf7—f8	és vil. elvesztette rohamát.	

A)

5. **e4—d5:!**	Hc6—b4:	7. Hf3—e5: *a)*	Fc8 e6
6. c2—c3	Hb4—d5:	8. 0 — 0 *b)*	a játszma

egyenlően áll.

a)

7. Vd1—b3	c7—c6	11. g3—f4:	Ve5—e4
8. Hf3—e5:	Vd8—g5	12. Fc4—f7†	Ke8—f8
9. 0 — 0	Hd5—f4	13. Ff7—h5	Hg8—h6
10. g2—g3	Vg5—e5:	14. d2—d3	Ve4—f5

Sötét jobban áll.

[9] Szép és szellemes, de hibás terv!

[10] Jobb volna Fc8—h3, melyre vil. szintén nyer.

[11] Világos kicsikarja a vezércserét s nyernie kell, minthogy egy gyaloggal és a minőséggel erősebb.

b)

8. d2—d4?	Hd5—c3:	12. Fc1—b2	Fc5—d6
9. Hb1—c3:	Vd8—d4:	13. Vd1—a4†	Ke8—f7
10. 0 — 0	Vd4—e5:	14. f2—f4	a játszma
11. Fc4—e6:	f7—e6:	egyenlő, habár világosnak	

jobb hadállása van.

Elfogadott Evans-csel, szabálytalan védelemmel.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	8. Vd1—b3	Vd8—e7
2. Hg1—f3	Hb8—c6	9. Hf3—g5	Hg8 - h6
3. Ff1—c4	Ff8—c5	10. f2—f4!	e5—d4:
4. b2—b4	**Fc5—b4:**	11. Fc1—a3	d7—d6
5. c2—c3	Fb4—f8 [1] Vált.	12. e4—e5	világos
6. 0 — 0	g7—g6	jobban ki van fejlődve.	
7. d2—d4	Ff8—g7		

II. Változat.

5.	**Fb4—e7** [2]	9. Vb3—a4	Kf8—f7:
6. d2—d4	e4—d4:	10. Va4—a5:	d7—d6
7. Vd1—b3	Hc6—a5	11. c3—d4:	g7—g6
8. Fc4—f7†	Ke8—f8	12. Hf3—g5†	Kf7—g7

Vil. cselgyalogját visszanyerte és jobban áll.

III. Változat.

5.	**Fb4—d6** [3]	9. Ha3—c2	g7—g5
6. 0 — 0	Vd8—f6 *A)*	10. Hc2—e3	Hg8—e7
7. d2—d4	h7—h6	11. He3—g4	Vf6—g7
8. Hb1—a3	a7—a6	világos jobban áll.	

[1] Legkevésbé ajánlható védelem. L. még ezen változatra nézve a 32. számú mintajátszmát.

[2] Szintén szabálytalan és nem ajánlható védelem.

[3] Az előbbi jegyzet erre a lépésre is áll.

A)

6.	Vd8—e7!	10. e4—e5	Fd6—e5:
7. d2—d4	Hg8—f6	11. d4—e5:	Hc6—e5:
8. Hf3—g5	0 — 0	12. Fc4—b3	h7—h6
9. f2—f4	e5—f4:	13. Hg5—h3	g7—g5

Sötétnek 4 gyalogja van elvesztett tisztjéért.

Elfogadott Evans-csel, szabályos védelemmel.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	5. c2—c3	**Fb4—c5**[4] ll. t.
2. Hg1—f3	Hb8—c6	6. d2—d4 *A)*	e5—d4:
3. Ff1—c4	Ff8—c5	7. c3—d4:	Fc5—b6 *a)*
4. b2—b4	Fc5—b4:		

a)

7.	Fc5—b4†[5]	12. Hf3—g5!	Vd8—c7
8. Ke1—f1	Fb4—a5	13. Hb1—a3	Hg8—h6
9. d4—d5	Hc6—e7	14. Ba1—c1	világosnak
10. Fc1—b2	f7—f6	igen jó játéka van.	
11. d5—d6:	c7—d6:		

A)

6. 0 — 0	d7—d6	8. c3—d4:	Fc5—b6
7. d2—d4	e5—d4:	(És mindkét fél az alap-had-	
		állásához jutott. Lásd alább.)	

II. Változat.

5.	**Fb4—a5!**	7. 0 — 0	Hg8—f6[7]
6. d2—d4![6] *A)*	e5—d4:	8. e4—e5	Hf6—e4

[4] Ez, vagy a következő változatban előfordúló Fb4—a5 az egyedül helyes védelem.

[5] Jobb Fc5—b6.

[6] Sokkal helyesebb mint 0 — 0, melyre söt. Hg8—f6 lépése által a rohamtól szabadul. L. a következő *A)* változatot.

[7] Veszélyes sötétre d4—c3: (az úgynevezett veszélyeztetett védelem). P. o.:

9. Fc4—d5	He4—c3:	16. e5—f6:	d7—d6
10. Hb1—c3:	Fa5—c3:	17. f6—e7:	Vd8—e7:
11. Fc1—g5	Hc6—e7	18. Ba1—e1	Fc8—e6
12. Hf3—d4:!	Fc3—d4:	19. Vh4—a4†	Ve7—d7
13. Vd1—d4:	h7—h6	20. Fd5—e6:!	f7—e6:
14. Vd4—h4:	Bh8—f8	21. Be1—e6:†	Kc8—d8
15. Fg5—f6!	g7—f6:	22. Va4—h4†	és világos

jelentékenyen jobban áll.[8]

A)

6. 0 — 0	**Hg8—f6!**[9]	11. d4—e5:	Hc6—e5:
7. d2—d4	0 — 0 *B)*	12. Hf3—e5:	Ve7—e5:
8. Vd1—c2	Vd8—e7[10]	13. Kg1—h1	Hf6—g4
9. Fc1—a3	d7—d6	14. f2—f4	Ve5—h5
10. Hb1—d2	Fa5—b6	és söt. jobban áll.	

B)

7. (d2—d4)	**e5—d4:?**	12. Hb1—c3:	Fa5—c3:
8. Fc1—a3 *C)*	d7—d6	13. Be1—e7†	Hc6—e7:
9. e4—e5	Hf6—e4	14. Hf3—e5†	Kd7—e8
10. Bf1—e1	He4—c3:[11]	15. Fc4—f7†	Ke8—f8
11. e5—d6†	Ke8—d7	16. d6—e7†	és vil. nyer.

E szép változat egy, Cseresnyés (vil.) és dr. Engel (söt.) közötti játszma (1863.), melyet mindkét fél sakktábla nélkül játszott.

7.	d4—c3:	12. Hf3—g5	Vg6—h5
8. Vd1—b3!	Vd8—f6!	13. Fc4—d3	0 — 0
9. e4—e5	Vf6—g6	14. Fd3—h7†	Kg8—h8
10. Hb1—c3:	Fa5—c3:	15. f2—f4	stb. világos
11. Vb3—c3:	Hg8—e7	sokkal jobban áll.	

[8] Ezt a szép változatot egy, Strausz H. (vil.) és dr. Engel (söt.) között Pesten 1867-ben váltott játszmából vettük.

[9] Ezen változatban söt. a legkitűnőbb védelmet tünteti föl.

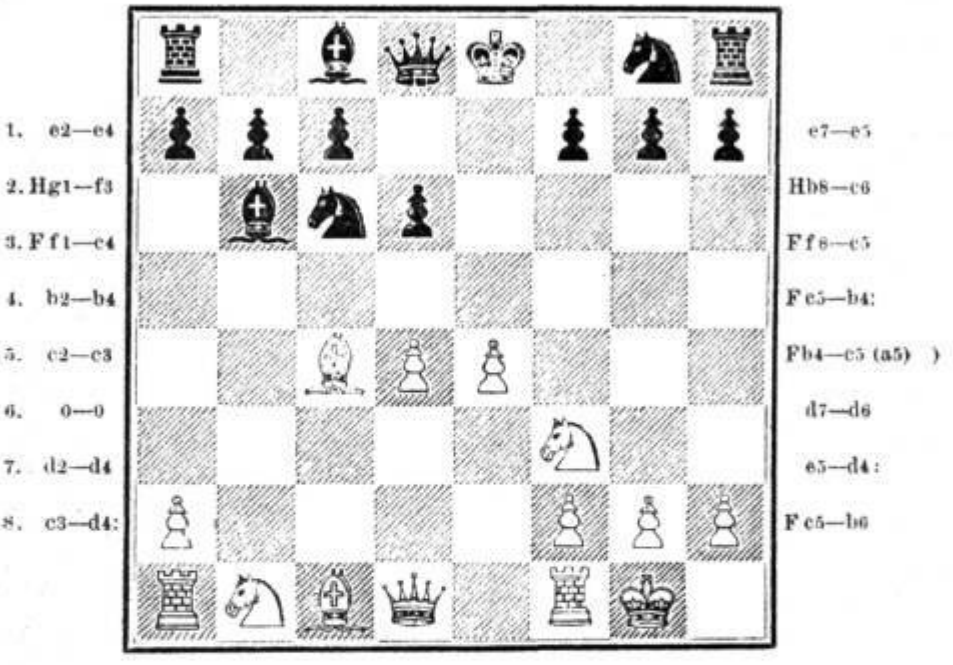
[10] Egyedül helyes lépés. d7—d6-ra söt. minőséget vesztene.

[11] Hibás számítás. Söt. a minőséget véli megnyerhetőnek, (lásd 12. lépését), azonban vil. 13. lépését figyelembe venni elmulasztja.

C)

8.	e4—e5	d7—d5	12.	f6—g7:	Kg8—g7:
9.	e5—f6:[12]	d5—c4:	13.	Hf3—e5!	Hc6—e5:
10.	Bf1—e1†	Ke8—f8	14.	Be1—e5:	Vd8—f6?
11.	Fc1—a3†	Kf8—g8	15.	Vd1—d4:	és vil. nyer.

Minden helyesen vezetett és védett *Evans-cselnél* a (8) kezdőlépések után a következő hadálláshoz jutunk:



melyet ennélfogva »alap-hadállás«-nak (Normal-Position) szoktak nevezni.

A következő elemzéseknél az ezen alap-hadállásból származó roham- és védelmi változatokat fogjuk adni I. II. III. IV. és V. alatt.

I. (A 8 első lépés, mint az ábra mellett.)

9.	**F c1—b2**	II. sat. vált. Fc8—g4 *a) b)*	11.	d4—d5	a6—b5:
10.	Fc4—b5	a7—a6	12.	d5—c6:	és világosnak jobb játéka van.[13]

[12] Biztosabb Fc4—b5.

[13] Vil. még egy gyalogot nyer (Fb2—g7: fenyegetése által, mely pontot söt. védeni kénytelen.

a)

9.	Hc6—e7	13. Vd1—h5†	Hh6—f7
10. d4—d5	f7—f6	14. f2—f4	0 — 0
11. Hf3—d4	Fb6—d4:	15. Hb1—d2	He7—g6
12. Fb2—d4:	Hg8—h6	16. Ba1—e1	és világos

jobban áll.

b)

9.	f7—f6[14]	14. Fc4—f7†	Ke8—e7
10. e4—e5	f6—e5:	15. Vb3—c3	Hh6—f7:
11. d4—e5:	d6—e5:	16. He5—g7:	Ke7—f7:
12. Vd1—b3	Hg8—h6	17. Vc3—g7†	Kf7—e6
13. Hf3—e5:	Hc6—a5	18. Bf1—e1†	és nyer.

II.

9. **Bf1—e1**[15]	Hg8—f6! *c)*	14. Vd1—e1	0—0—0
10. e4—e5	d6—e5:	15. Hg5—e6:	f7—e6:
11. Fc1—a3	Hc6—d4:	16. Fc4—e6:	Hd4—e6:
12. Be1—e5†	Fc8—e6	17. Be5—e6:	Bh8—e8
13. Hf3—g5	Vd8—d7	Sötét jobban áll.	

c)

9.	Fc8—g4[16]	14. Fd5—e6:	Hd4—e6:
10. Vd1—a4[17]	Fg4—d7!	15. Fc1—a3	Hg8—e7
11. e4—e5	d6—d5[18]	16. Hb1—c3	0 — 0
12. Fc4—d5:	Hc6—d4:	17. Ba1—d1	Vd8—e8
13. Va4—c4	Fd7—e6	18. Hc3—d5	c7—c5

Sötét a cselgyaloggal erősebb, hadállása biztos.

[14] Legjobb válasz 9. Fc1—b2-re Hg8—e7. Ha világos azután játékát 10. d4—d5-tel folytatja, 10. Hc6—a5 stb. V. ö. alább az V. változattal.

[15] Ez a lépés nem oly jó, mint 9. Fc1—b2 vagy 9. d4—d5 és 9. Hb1—c3.

[16] Ezt a húzást (valamint az egész következő változatot) egy Elson (víl.) és Reichhelm (söt.) amerikai mesterek között folyt játszmából vettük, (New-York, 1869.); de nem oly jó, mint 9. Hg8—f6!

[17] Fc4—b5 jobb. [18] Sötétnek nincs jobb húzása.

III.

9. **V d 1—b3** [19]	Vd8—f6	13. Hb1—c3	0 — 0
10. e4—e5	d6—e5:	14. Hc3—d5	He7—d5:!
11. d4—e5:	Vf6—g6	15. Fa3—f8:	Hd5—f4
12. Fc1—a3 *A)*	Hg8—e7	és sötét elnyerte a rohamot.	

Jobban áll.

A)

12. Hf3—g5	Hg8—h6	16. Fc1—a3	Hc6—d4
13. e5—e6	0 — 0	17. Vb3—c3	c7—c5
14. Hg5—f7:	Hh6—f7:	18. Hb1—d2	Fc8—e6
15. e6—f7:†	Kg8—h8	Söt. igen jól áll.	

IV.

9. **H b 1—c3** [20]	Hg8—f6 [21] *B)*	14. Ba1—d1!	Vd8—c8
10. e4—e5	d6—e5:	15. e5—e6!	f7—f6 [24]
11. Fc1—a3 [22]	Fc8—g4?	16. Vb3—b5	Fh5—g6
12. Vd1—b3	Fg4—h5	17. Fc4—d5	és világos-
13. d4—e5: [23]	Hg6—g4	nak nyernie kell.	

B) (Fraser rohama.)

9.	Fc8—g4	12. d5—c6:	0—0—0
10. **V d 1—a4** [25] *A)*	Fg4—f3: *A)*	13. Hc3—d5	Vf6—g6
11. d4—d5	Vd8—f6	14. Hd5—b6:†	c7—b6:

[19] Kevésbbé ajánlható. Lásd a 15. jegyzetet.

[20] Morphy P. kedvelt rohama. — Ez egész változat az a játszma, melyet Hampton (söt.) angol mester ellen nyert. (London, 1858.)

[21] Gyenge védelmi húzás. Legjobb Fc8—g4. (Lásd a következő változatokat.)

[22] Igen helyes! 0—0 akadályozása végett.

[23] E gyalogot vil. nagyon természetesen előbb nem üthette, mivel akkor a söt. a vezéreket lecserélte, s vil. rohamát megtörte volna. A támadó félre — rendszerint ez okból — hátrányos a vezércsere.

[24] f7—e6: igen rossz lett volna Fc4—e6: miatt, mely B.—el miatt vissza nem üthető.

[25] Ezt a lépést Fraser angol játékos ajánlotta, azonban Fc4—b5 jobb.

15. g2—g3	Ff3—e4:	19. Fc1—e3	Fe4—d3
16. Fc4—a6!	Hg8—f6	20. Va6—a3	Bd7—b7:
17. Fa6—b7†	Kc8—b8	21. c6—b7:	Kb8—b7:
18. Va4—a6	Bd8—d7!	22. Bf1—d1	és világos-

nak igen jó tátéka van.

A)

10. (Vd1—a4)	**Fg4—d7!**[26]	16. Vg5—f4	g7—g5
11. Va4—b3	Hc6—a5	17. Vf4—f6†	Vd8—f6:
12. Fc4—f7†	Ke8—f8	18. e5—f6:	g5—g4
13. Vb3—d5 *a)*	Hg8—f6	19. Hf3—e1	Fb6—d4:
14. Vd5—g5	Kf8—f7:	20. Fc1—b2	Ha5—c4
15. e4—e5	h7—h6	Sötét nyer.	

a) (Mortimer rohama.)

13. **Vb3—c2**[27]	Kf8—f7:	17. e5—d6:	c7—d6:
14. e4—e5	Kf7—f8 *b)*	18. Bf1—e1	és vil. jobb
15. Fc1—g5	Hg8—e7	állás mellett visszanyerte fel-	
16. Hc3—d5	Ha5—c6	áldozott tisztjét és gyalogját.	

b)

14.	g7—g6:	18. Hg5—e6:	Ke7—f7
15. e5—e6†!	Fd7—e6:	19. Hc3—e4!	h7—h6
16. Hf3—g5†	Kf7—e7	20. d4—d5	világosnak
17. Bf1—e1	Vd8—d7	nyernie kell.	

A)

10. **Fc4—b5!** *B)*	Fg4—d7[28]	14. Vd1—g4!	g7—g6
11. e4—e5	d6—e5:	15. He5—d7:	Hb8—d7:
12. d4—d5!	Hc6—b8	16. Fc1—g5	Fb6—c5
13. Hf3—e5:	Hg8—e7	17. Hc3—e4!	és vil. nyer.

[26] A helyes válasz! Fg4—f3: nem jó.

[27] Vb3—d5 helyett. E lépés Mortimer franczia játékostól ered. Vil. egy tisztet áldoz, de szép és heves rohamot nyer, melynek sikere azonban fölötte kétséges.

[28] Fg4—f3: nem ajánlható, mert g2—f3: után vil. g. szabad vonala fölötte hathatós működésre képesíti a vil. bástyákat.

E gyönyörű változat egy berlini társas játszma kezdete, melyet Saalbach és Lepge (vil.) nyertek Liebe és v. Schmidt (söt.) ellen. (1863.)

B)

10. **Vd1—b3**	Fg4—f3:	16. f4—f5	g5—g4
11. Fc4—f7†	Ke8—f8	17. Hc3—d5	Vf6—h4
12. Ff7—g8:[29]	Bh8—g8:	18. Fc1—f4[30]	Hd4—f3†
13. g2—f3:	Hc6—d4:	19. Kg1—h1	g4—g3
14. Vb3—d1	Vd8—f6	20. Ff4—g3:	Bg8—g3:
15. f3—f4	g7—g5!	Söt. 3-ik lépésére matot mond.	

E csinos változat egy — *Vész* J. (vil.) és *Récsi* (söt.) között folyt játszma. (1862. Pest.)

V.

9. **d4—d5**	Hc6—a5 *A) B)*	12. e5—d6:	Vd8—d6:?
10. e4—e5	Hg8—e7? *a)*	13. d5—c6:	és nyer.[31]
11. Fc4—b5†	c7—c6		

a)

10.	Ha5—c4:	16. Fc1—g5	Vf6—g6
11. Vd1—a4†	Fc8—d7	17. Hb1—c3	Hg8—f8
12. Va4—c4:	d6—e5:	18. Ba1—e1†	Ke8—f8
13. Hf3—e5:	Vd8—f6	19. Vg4—b4†	Kf8—g8
14. He5—d7:	Ke8—d7:	20. Fg5—f6:	Vg6—f6:
15. Vc4—g4†	Kd7—e8	21. Hc3—e4	Vf6—g6
Világos jobban áll.			

A) (az V. változathoz.)

9.	**Hc6—e7?** *B)*	13. Hd4—f5!	0 — 0
10. Fc1—b2	f7—f6	14. Hf5—h6†	g7—h6:
11. Hf3—d4!	Hg8—h6	15. Vh5—h6:	vil. valamivel
12. Vd1—h5†	He7—g6	jobban áll.	

[29] Nem jó lépés. V. ö. söt. 12., 15., 16. ugy 19. lépéseit. Söt. ugyanis általa a g. vonalon fog uralkodni s a világos királyszárnyat fenyegetni.

[30] Vil. ezen, ugy többi következő lépése kényszerített.

[31] Egy Schwarz A. (vil.) és Márki (söt.) közötti játszma. (Pest. 1867.)

E változat egy, *Szén* (vil.) és *Slous* (söt.) között 1844-ben Londonban vívott játszma megnyitása. (A játszma remis lett.)

B)

9.	**Vd8—f6**[82]	16. He5—f7:	Ke8—f7:
10. d5—c6:	Vf6—a1:	17. Be1—e6:	Fb6—f2†
11. Vd1 b3	Va1—f6	18. Kg1—f2:	Vd6—d4†
12. e4—e5	d6—e5:	19. Kf2—f1	Kf7—f8
13. Bf1—e1	b7—c6:	20. Vb3—a3†	c6—c5
14. Fc1—g5	Vf6—d6	21. Ka3—f3†	és vil. nyer.
15. Hf3—e5:	Fc8—e6		

Ezt a szép játszmát Kolisch (vil.) nyerte Shumoff orosz mestertől. (Szt. Pétervárt, 1861.)

Futárjátszma.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	**F f1—c4**	. . . . .

Ha a játszmakezdő a királygyalogoknak kölcsönösen két koczkával történt előhaladása után következő 2. lépésére királyfutárját a vezérfutár 4-ik koczkájára (c4, illetőleg c5-re) húzza, származik az úgynevezett *futárjátszma* (Laufpartie, melyet régebben a legjobb és legbiztosabb megnyitásnak tartottak s mint ilyent leggyakrabban használták. Philidor mint leghibátlanabbat ajánlotta. Most azonban kevésbbé használatos, mivel a huszárjátszmáénál bágyadtabb rohamot nyújt, söt 2. **Hg8—f6** ellenlépéssel sötét azt magához is ragadhatja *(berlini védelem)*.

A futárjátszma is több alfajra oszlik, melyekről egyenkint.

Nevezetesebb ellenlépések 2. Ff1—c4-re; 2. **c7—c6**; 2. **Ff8—c5**; 2. **Hg8—f6**; **f7—f5**.

[82] E lépéssel söt. megnyerheti ugyan a minőséget, de két fontos időhúzást veszítvén, játszmáját komolyan veszélyezteti.

I.

2. c7—c6.

1.	e2—e4	e7—e5	7.	Fc4—d5:	Fe7—h4†
2.	Ff1—c4	**c7—c6** [1]	8.	g2—g3	f4—g3:
3.	Vd1—e2 [2] *A)*	Hg8—f6	9.	Fd5—f7:†	Ke8—f7:
4.	f2—f4	e5—f4:	10.	Ve2—f3†	Kf7—e8
5.	e4—e5	Hf6—d5 [3]	11.	h2—g3:	Fh4—e7
6.	d2—d4	Ff8—e7		Világos jobban áll.	

A)

3.	**d2—d4**	e5—d4:	9.	e4—e5	c6—c5
4.	Vd1—d4:	d7—d6	10.	Vd4—f2	Hb8—c6
5.	f2—f4	Fc8—e6	11.	Hg1—f3	d5—d4
6.	Fc4—e6:	f7—e6:	12.	0—0	Vd8—d5
7.	c2—c4	d6—d5	13.	Bf1—d1	0—0—0
8.	c4—d5:	e6—d5:		A játszma egyenlő.	

II.

2. Ff8—c5.

1.	e2—e4	e7—e5	9.	h2—h3	h7—h5
2.	Ff1—c4	Ff8—c5	10.	h3—g4:	h5—g4:
3.	**H g1—f3!** *A) B) C)*	d7—d6	11.	Hf3—g5	Ve7—f6
4.	d2—d3	Hg8—f6	12.	Fc4—f7†	Ke8—e7
5.	c2—c3	Vd8—e7	13.	d3—d4	e5—d4:
6.	b2—b4	Fc5—b6	14.	Vd1—d3	Vf6—h6
7.	a2—a4	Hf6—g4	15.	Hg5—h3	Vh6—h7
8.	0—0	a7—a6			
		Sötét jobban áll.			

[1] Legjobb Hg8—f6.

[2] Hogy 3. d7—d5, melyet sötét előbbi (c7—c6) lépésével előkészített, akadályozva legyen.

[3] Hf6—g8 helyesebbnek látszik.

A)

3. **f2—f4**[4]	e5—f4:	8. h2—h3	Vg4—g3
4. d2—d4	Vd8—h4†	9. Hb1—c3	Kf8—f7:?
5. Ke1—f1[5]	Fc5—b6	10. Hc3—e2	Vg3—g6
6. Hg1—f3	Vh4—g4	11. Hf3—e5†	Kf7—f8
7. Fc4—f7†	Ke8—f8[6]	12. He5—g6:	világos meg-

nyeri az ellenvezért és a játszmát.

B)

3. **V d1—h5**[7]	Vd8—e7	9. d2—d3	Fc8—e6
4. Hg1—f3	d7—d6	10. Bh1—f1	Hb8—d7
5. Hf3—g5	g7—g6	11. f2—f4	e5—f4:
6. Fc4—f7†	Ve7—f7:	12. Fc1—f4:	Ke8—e7
7. Hg5—f7:	g6—h5:	13. c2—c3	Ba8—h8:
8. Hf7—h8:	Hg8—f6	Sötét előnyben áll.	

C)

Az úgynevezett remek (classicus) támadás.

3. **c2—c3**[8]	Hg8—f6! *D)*	8. Hd2—e4:	d7—d5
4. d2—d4	e5—d4:	9. Fc4—b5†	c7—c6
5. c3—d4:	Fc5—b4†	10. Fb5—c6†	Hb8—c6:
6. Fc1—d2	Fb4—d2†	11. He4—c3	Fc8—e6
7. Hb1—d2:	Hf6—e4:! *c)*	egyenlő játékkal.	

c)

7.	**0—0**	11. Hb1—d2	Hb8—a6
8. Vh5—c5:	Bf8—e8†	12. Vc5—c4:	Vd8—f6:
9. Hg1—e2	d4—d3	13. Vc4—e2:	a játszma
10. Fc1—e3	d3—e2:	egyenlő.	

[4] E cselhúzás a futárjátszmánál sikerrel alkalmazható.

[5] Most a játszma megegyez a futárcsel egyik, világosra előnyös változatával.

[6] A vil. F. természetesen nem üthető Hf3—e5† miatt.

[7] Ez a roham fölötte korai s így előnyösen visszaverhető.

[8] E lépés czélja erős közép képezése (d2—d4 által), s Philidor különösen ajánlotta. Azonban 3) Hg1—f3 erősebb.

D)

(Lewis csele.)

3.	**d7—d5**[9] *E)*	6. Hg1—f3	Hf6—d5:
4. Fc4—d5:	Hg8—f6	7. Vb3—d5:	Vd8—d5:
5. Vd1—b3 *a)*	0 — 0	8. e4—d5:	e5—e4

a játszma kölcsönösen ki van egyenlítve.

a)

5. **d2—d4**	e5—d4:	9. e4—d5:	Vd8—d5:
6. c3—d4:	Fc5—b4†	10. Hg1—f3	0 — 0
7. Fc1—d2	Fb4—d2†	11. 0 — 0	Fc8—g4
8. Vd1—d2:	Hf6—d5:	12. Hb1—c3	Vd5—h5

egyenlő játék.

E)

3.	**Hb8—c6**	8. e4—e5	d7—d5
4. d2—d4	Fc5—b6	9. Fc4—b3	Hf6—e4
5. Hg1—e2	Hg8—f6	10. c3—d4:	f7—f5
6. Vd1—d3	0 — 0	11. Hb1—c3	Fc8—e6
7. f2—f4	e5—d4:	a játszma egyenlő.	

(Lopez-csel.)

1. e2—e4	e7—e5	4. **f2—f4**[11]	e5—f4:[12] *a)*
2. Ff1—c4	Ff8—c5	5. Hg1—f3!	Fc8—e6
3. **V d1—e2**[10]	d7—d6	6. Fc4—b3	Fe6—g4?

[9] *Lewis* huzása, mely élénk játszmákat eredményez.

[10] *Ruy Lopez* huzása. Célja, hogy a c4 futárt f7—en esetleg feláldozza s azután vil. Ve2—c4† lépéssel nyerje vissza (egy gyalog előnye mellett) feláldozott tisztjét. Jelenleg a ritkábban előfordúló megnyitások közé tartozik, azonban egészen hibátlan és biztos.

[11] Ha sötét (mint e változatnál is) védi *c5* futárját, e lépés (f2—f4) képezi a Lopez-csel legjobb és legélénkebb folytatását.

[12] Nem tanácsos e gyalog kiütése által a cselt elfogadni. Fc5—g1: egészen hibás volna (egy tevékenységben álló bábot sohasem levén szabad egy még működésbe nem jött bábért lecserélni.) Legjobb 4. Hb8—c6!

7. c2—c3	Fg4—f3:	12. Vf3—h5†	Ke8—d7
8. Ve2—f3:	g7—g5	13. Fc1—f4:!	g5—f4:?
9. d2—d4	Fc5—b6	14. Vh5—f5†	s a követ-
10. h2—h4	f7—f6 [18]	kező lépésre ‡	
11. h4—g5:	f6—g5:	(Pest, 1864.) [14]	

a)

4.	Fc5—g1:	9. Fc1—g5	Vh4—h5
5. Bh1—g1:	e5—f4:	10. Ve2—g2	Hf6—g4
6. d2—d4	Vd8—h4†	11. Fg5—d2	Hg4—h2:
7. g2—g3	f4—g3:	12. Fc4—e2	vil. jobban áll.
8. Bg1—g3:	Hg8—f6		

A)

3.	**Vd8—e7**	9. Fc1—g5	h7—h6
4. f2—f4	Hg8—f6	10. Fg5—h4	g7—g5
5. Hg1—f3	d7—d6	11. f5—g6:	f7—g6:
6. Hb1—c3	c7—c6	12. h2—h3	Fg4—f3:
7. d2—d3	Fc8—g4	13. Ve2—f3:	0—0—0
8. f4—f5	Hb8—d7	egyenlő játékkal.	

B)

3.	**c7—c6**	8. Hf2—g5	Hg8—h6
4. f2—f4 [15]	e5—f4:	9. c2—c3	f7—f6?
5. Hg1—f3	Fc5—b6	10. Fc1—f4:	Fb6—c7 [16]
6. d2—d4	g7—g5	11. e4—e5	f6—e5:
7. h2—h4	g5—g4	12. d4—e5:	

világos jobban áll.

[18] Hibás lépés. Azonban söt. — vil. 10. h2—h4 lépése után — fölötte kedvezőtlen helyzetbe jut, bármit húzzon.

[14] Szerző (vil.) egyik játszmája,

[15] Előnyösebb, mint 4. Fc4—f7‡, Ke8—f7:, 5. Ve2—c4†, d7—d5 stb. mely tervnél vil. egy fontos időhuzást (Vc4—c5:) veszt.

[16] Épen rosz volna f6—g5:, melyre 11. Ff4—g5: által sötét vezérét elvesztené.

C)

3.	**Hb8—c6**	9. Vd3—e4:	Hg8—f6
4. Fc4—f7†	Ke8—f7:	10. Ve4—d4	Ha5—c6
5. Ve2—c4†	d7—d5	11. Vd4—c4	Hf6—d5:
6. e4—d5:	Fc5—f2†	12. Hb1—c3	Fc8—e6
7. Ke1—f2:	Hc6—a5	13. Hc3—d5:	Bh8—f8
8. Vc4—d3	e5—e4	Sötét játéka erősebb.	

D)

3.	**Hg8—f6**	7. Hb1—c3	Vd8—d7
4. f2—f4	d7—d6!	8. Fc1—e3	Fc5—b6
5. Hg1—f3	Fc8—g4	9. 0 — 0	0 — 0
6. d2—d3	Hb8—c6	10. Ba1—e1	Ba8—e8

egyenlő hadállás.

III.

(**Berlini védelem.**)

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	5. Hb1—c3	d7—d6
2. Ff1—c4	**Hg8—f6** [17]	6. Fc1—g5	Fc8—e6
3. **d2—d3** II. III. vlt.	Ff8—c5	7. Fc4—e6:	f7—e6:
4. Hg1—f3	Hb8—c6	8. 0 — 0	0 — 0

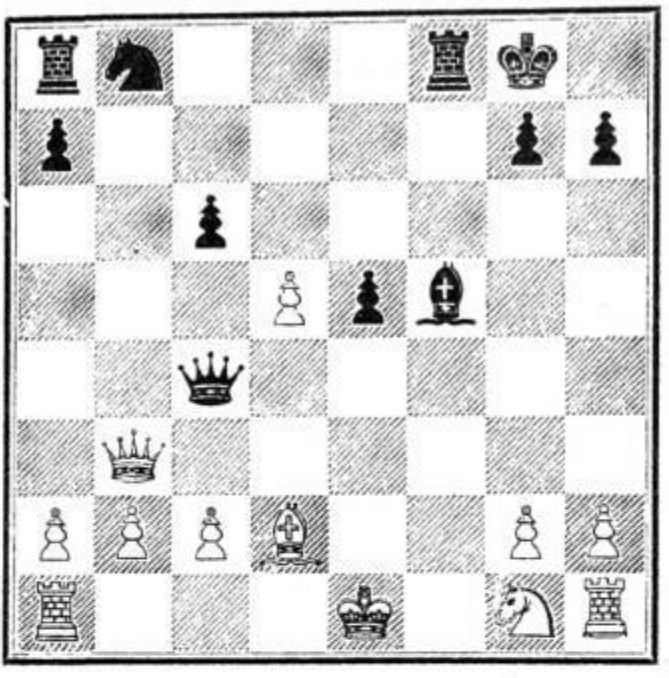
egyenlő játékkal.

II. Változat.

3. **H b1—c3**	b7—b5 [18] *A)*	10. d3—c4:	Fc5—f2†
4. Fc4—b5:	Ff8—c5	11. Ve2—f2:	Vb6—b4†
5. d2—d3	c7—c6	12. Fc1—d2	Vb4—c4:
6. Fb5—c4	Vd8—b6	13. Vf2—f3	f7—f5
7. Vd1—e2	d7—d5	14. e4 f5:	Fc8—f5:
8. e4—d5:	0 — 0	15. Vf3—b3?	sötét 3-ik
9. Hc3—e4	Hf6—e4:	lépésre matot mond:	

[17] A futárjátszma ellen kétségkívül legkitünőbb védelem, s a régibb berlini mesterek (Bledow, Mayet, V. der Lasa, Hanstein stb.) hozták általános használatba.

[18] Cselhuzás (gyalogáldozat) időnyerés végett. V. ö. 5. és 7. lépéseivel sötétnek.



15. . . . . Vc4—f1†! 17. Kf1—e1 Bf8—f1♕
16. Ke1—f1: Ff5—d3†† E gyönyörű kis játszmát Horwitz (söt.) nyerte Schulten (vil.) ellen.

A)

3.	**Ff8—c5**	8. d2—d3	d6—d5
4. Hg1—f3	0 — 0 *a)*	9. Fc1—g5	f7—f6
5. Hf3—e5:	d7—d6	10. 0 — 0	d5—c4:
6. He5—f3	Hf6—e4:?	11. He4—c5:	f6—g5:
7. Hc3—e4:	Bf8—e8	12. d3—c4:	és világos

jobb állás mellett egy gyaloggal erősebb.

a)

4.	**d7—d6!**	8. Fc1—e3	Hf6—g4
5. d2—d4	e5—d4:	9. Vd1—d2	Hg4—e3:
6. Hf3—d4:	0 — 0	10. f2—e3:	Hb8—c6
7. 0 — 0	Fc8—d7	a játszma ki van egyenlítve.	

III. Változat.

3. **f2—f4**[19]	IV. Hf6—e4:	8. Bg1—g5	Vh5—h3
4. d2—d3	Vd8—h4†	9. Fc4—f7†	Ke8—f7:
5. g2—g3	He4—g3:	10. Bg5—h5!	Vh3—h5:[20]
6. Hg1—f3	Vh4—h5	11. Hf3—e5:†	Kf7—g8
7. Bh1—g1	Hg3—f5	12. Vd1—h5:	és világos

előnyben áll.

IV. Változat.

3. **Hg1—f3!**	Hf6—e4:	6. Fc4—b3	Ff8—d6
4. Hb1—c3	He4—f6[21] *A)*	7. d2—d4	c7—c6
5. Hf3—c5:	d7—d5	8. 0—0	0—0

a játék egyenlő.

A) (Szén védelme.)

4.	**He4—c3:**	9. g2—g3 *á)*	e5—e4
5. d2—e3:	**f7—f6!**[22]	10. Fc1—e3	Ff8—g7
6. 0—0	d7—d6 *a)*	11. Fe3—d4	Vd8—e7
7. Hf3—h4	g7—g6!	12. Hh4—f3!	Hb8—c6
8. f2—f4	f6—f5	13. Hf3—g5	Hc6—d8

és sötétnek biztos állásán kivül még egy gyaloggal többje van.

a)

9. **Hh4—f5:!**	Fc8—f5:[23]	13. Bf5—e5:	d6—e5:
10. Vd1—d5 *Á)*	Ff8—e7	14. Vd5—f7†	Ke8—d7
11. f4—e5:	Hb8—c6	15. Fc1—g5	és világos
12. Bf1—f5:!	Hc6—e5:	nyer.[24]	

Ez a csinos változat egy dr. Spitzer (vil.) és Szén (söt.) között folyt játszma (1857, Pest.).

[19] Veszély nélkül alkalmazható cselhuzás.

[20] Jobb Vh3—g2, melyre következhetnek:

11. Bh5—f5†	Kf7—e8	13. Vd1—e2	Vg2—e2‡
12. Bf5—e5†	Ff8—e7	14. Be5—e2:	a játszma egyenlő.

[21] Jobb a Szén által gyakorlatba hozott He4—c3: (Lásd a következő A) változatot).

[22] Szén húzása, mely teljesen hibátlan és a nyert gyalogelőny megtartására vezető egyedüli helyes lépés!

[23] Jobb volna e huszárt nem ütni.

[24] A következő lépésre Ba1—d1 által.

A)

10.	**f4—e5**[25]	d6—e5:	
11.	Fc4—f7†	Ke8—f7:	
12.	Vd1—d8:	Ff8—c5†	
13.	Kg1—h1	Bh8	d8:
14.	g2—g4	Bd8—d1!	

Sötét nyer.

a) (Lásd A) 6-ik lépését.)

6.		**Hb8—c6**[26]	
7.	Hf3—h4	Vd8—e7[B)C)]	
8.	Hh4—f5	Ve7—c5	
9.	Fc4—b3	d7—d5	
10.	Fc1—e3	Vc5—a5	
11.	Hf5—h4	Fc8—e6	
12.	Vd1—h5†	g7—g6	
13.	Hh4—g6:	Fe6—f7	
14.	Vh5—h4	Ff7—g6:	
15.	Vh4—f6:	Bh8—g8	
16.	Ba1—d1	Fg6—f7!	

Sötét megtartotta gyalogját. és jól áll.[27]

B)

7.		**g7—g6**!	
8.	f2—f4	Vd8—e7!	
9.	Kg1—h1	d7—d6	
10.	a2—a4?	Fc8—e6	
11.	Fc4—b5	f6—f5	
12.	Hh4—f3	e5—e4	
13.	Hf3—d4	Ke8—d7	
14.	Vd1—e2![28]	a7—a6!	

Söt. egy gyaloggal erősebb és igen jó hadállása van.

C)

7.		**Hc6—e7**	
8.	f2—f4	e5—e4	
9.	f4—f5!	d7—d5	
10.	Vd1—h5†	Ke8—d7!	
11.	Fc4—b3	c7—c6	
12.	Fc1—e3	Vd8—e8	

Sötét hadállása zárt ugyan, de nem hátrányos; egy gyaloggal pedig erősebb.

[25] Nem jó. A leghelyesebb folytatás Vd1—d5, mint az előbbi változatban.

[26] E lépést Löwenthal ajánlotta.

[27] Söt. utolsó lépése kivételével, mely helyett Ff8—e7? tétetett, egy Morphy (vil.) és Barnes (söt.) közötti játszma kezdete. (1858.)

[28] Igen finom terv! Vil. 15. Hd4—c6:, b7—c6:, 16. Fb5—c6‡, Kd7—c6:, 17. Ve2—b5‡ huzásokat célozza. E változat egy dr. Spitzer (vil.) és Cseresznyés (söt.) között folyt játszma megnyitása (Pest, 1864.). A játszmát később, mint döntetlent abbahagyták.

(Mac Donnel kettös csele.)

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. Hg1—e2	Hg8—f6
2. Ff1—c4	Ff8—c5	7. 0 — 0 *B)*	0 — 0
3. **b2—b4**[29]	Fc5—b4:	8. Hb1—c3	c7—c6
4. **f2—f4**	d7—d5! II. III.	9. d5—c6:	Hb8—c6:
5. e4—d5: *A)*	e5—e4	10. Kg1—h1	Fc8—g4

Sötét jobban áll.

A)

5. Fc4—d5:	c7—c6	8. f4—e5:	Vd8—d4
6. c2—c3	c6—d5:	9. Vd1—c2	Fc8—f5
7. c3—b4:	d5—e4:	Sötét jobban áll.	

B)

7. c2—c3	Fb4—c5	10. Fc1—a3	Fc5—a3:
8. d2—d4	e4—d3:	11. Hb1—a3:	Fc8—g4
9. Vd1—d3:	0 — 0	12. 0 — 0	a játszma

egyenlő.

II. Változat.

4.	**Vd8—f6?**	8. d2—d4	e5—d4:
5. Hg1—f3	Vf6—f4:	9. c3—d4:	Fc5—b4†
6. c2—c3	Vf6—e4†	10. Fc1—d2	világos, ha-
7. Fc4—e2	Fb4—c5	bár 3 gyaloggal gyengébb,	

előnyben áll.

III. Változat.

4.	**e5—f4:?**[30]	8. c2—c3	Fb4—a5
5. Hg1—f3	Vd8—e7	9. d2—d4	Fa5—b6
6. Vd1—e2	Hg8—f6	10. g2—g4	f4—g3:
7. e4—e5	Hf6—h5	11. Hf3—g5	és világos-

nak igen erős rohama van.

[29] Világos ezen és következő gyalogáldozata képezi M. Donnel kettös cselét, mely azonban hasonló erejű játékos ellenében hátrányos. Gyengébb fél ellen többnyire sikerrel alkalmazzák.

[30] Söt.-re veszélyes a második cselgyalog elfogadása. Egyedüli hibátlan lépése 4. d7—d5 (I. vált.).

Utócsel futárjátszmánál.[31]

I. Változat.

1. e2–e4	e7–e5	5. 0–0	Vd8–c7
2. Ff1–c4	**f7–f5**	6. Hf3–g5	Ff8–c5
3. **d2–d3!**	{ill. stb. vált. Hg8–f6	7. Hg5–f7	Bh8–f8
4. Hg1–f3 *A)*	c7–c6 *C)*	Sötét jobban áll.	

A)

4. **f2–f4!**	d7–d6 *B)*	8. Vd1–f3:	d6–e5:
5. Hg1–f3	f5–e4:	9. Vf3–b3	Vd8–c8
6. d3–e4:	Fc8–g4	10. Fc1–g5	világos já-
7. f4–e5:	Fg4–f3:	téka előnyösebb.	

B)

4.	**e5–f4:?**	6. d3–e4:	és világos
5. Fc1–f4:	f5–e4:	jobban áll.	

C)

4. (Hg1–f3)	**f5–e4:**	8. Vd5–f7†	Hd6–f7:
5. d3–e4:	Hf6–e4:	9. Fc4–f7†	Ke8–e7
6. Vd1–d5	He4–d6	10. Fc1–g5†	Ke7–d6
7. Hf3–e5:	c7–c6	11. Fg5–d8:	Kd6–e5:

Világos jobban áll.

II. Változat.

3. **c2–c3**	Hg8–f6	5. d4–e5:	Hb8–c6
4. d2–d4	Hf6–e4:	6. Vd1–d5	Vd8–e7

a játszma egyenlő.

[31] Ezen megnyitás, mely nevét söt. második lépésétől (**f7–f5**) veszi, hol ez egy gyalogot kínál áldozatúl, alig mondható hibátlannak; mert világos, figyelmes játék mellett, okvetetlenül előnybe jön. Természetesen az áldozatúl kínált gyalogot kiütni nem kell; mert akkor sötét rohama veszélyessé válhatik. Ez utócsel gyengébb játékosok ellen sikerrel megkísérthető.

III. Változat.

3. **e4—f5:?**[31]	Hg8—f6	7. Vd4—e5†	Ff8—e7
4. d2—d4	e5—d4:	8. c2—c4	Hb8—c6
5. Vd1—d4:	d7—d5	9. Ve5—f4	Fe7—d6
6. Fc3—d3	c7—c5 *a)*	10. Vf4—g5	Vd8—e7†

sötét helyzete jobb.

a)

6.	**Hb8—c6**	9. c2—c3	Bh8—e8
7. Vd4—e3†	Ke8—f7	10. Ve3—g3	Fb4—d6
8. Hg1—e2	Ff8—b4†	sötét jobban áll.	

IV. Változat.

3. **d2—d4**	e5—d4:!	5. Vd4—e3	f5—e4:
4. Vd1—d4:	Hb8—c6	6. Ve3—e4†	Vd8—e7

egyenlő hadállás.

V. Változat.

3. **Fc4—g8:**[32]	Bh8—g8:	5. Vd1—f3	d7—d6
4. Hb1—c3 *b) c)*	Vd8—g5!	6. d2—d4	Vg5—g6

egyenlő játékkal.

b)

4. **Vd1—h5†?**	g7—g6	9. Vh3—e3	Bg7—f7
5. Vh5—h7:	Bg8—g7	10. Hg1—h3	d7—d5
6. Vh7—h8	Vd8—g5	11. Hc3—d5:	Hb8—c6
7. Vh8—h3	f5—e4:	Sötét jobban áll.	
8. Hb1—c3	Vg5—f5		

c)

4. **e4—f5:**[33]	d7—d5!	6. d2—d3	Ff8—c5
5. g2—g4[34]	Hb8—c6 *d)*	7. Fc1—e3	Fc5—e3:

[32] Mint említve volt, nem tanácsos.

[33] E lépés nem hibátlan, mivel egy működésben álló (tevékeny) bábot tétlen bábért lecserélni nem előnyös.

[34] Nem jó. Lásd fönnebb [31] a. Most söt. megnyeri a közép fölötti uralmat.

[35] Vil. a nyert gyalog megtartására játszik, hadállása azonban kedvezőtlenné válik e miatt.

8.	f2—e3:	g7—g6!	11.	Ke1—d2	Fc8—g4:
9.	f5—g6:	Bg8—g6:		Sötét jobban áll.	
10.	h2—h3	Vd8—h4:			

d)

5.	(g2—g4)	**h7—h5**[36]	8.	f5—g6:	Bg8—g6:
6.	h2—h3	h5—g4:	9.	f2—f3	e5—e4
7.	h3—g4:	g7—g6		Sötét jobban áll.	

Cseljátékok.

Az előbb tárgyalt megnyitások között is előfordúlnak ugyan cseljátékok, (p. o. skót-, Evans-, utócsel stb.), mégis e nevezett alatt kiválólag az úgynevezett *vezér-* és *király-cselt*, illetőleg az utóbbinak számos alfaját szoktuk érteni.

A csel- vagy gambit-megnyitások a sakkelmélet egyik legszebb és legnehezebb részét, a gyakorlati játék terén pedig a legélénkebb és legérdekesebb játszmák alapját képezik, minthogy ezekből származnak a leggazdagabb, legváltozatosabb combinatiók. A cseljátékok egy gyalog, vagy ez és (többeknél közöttük) egy tiszt feláldozásából erednek, ha ez áldozatot mindjárt a megnyitásban hozzák. Ez áldozat árán a cselvető (Gambitspieler) annál hevesebb és többnyire tartós rohamot nyer; innét azoknak szépsége és változatossága. A védelem nem könnyű feladat, de ha egyszer az ellenrohammá változtatható, a cselvetőnek rendszerint vereségét vonja maga után.

A másodhúzó azonban nem köteles az ajánlott áldozatot elfogadni (vagyis az ütésbe vont bábot kiütni) s ez esetben a csel »elhárított« (abgelehntes Gambit) lesz. Ez elhárítás különösen az elmélettel még kevésbbé ismerős, kezdő játékosnak tanácsolható.

Ha a cselt az ellenfél elfogadja, az elfogadó egy bábot nyervén, fő törekvése a játszma egész folyamában főleg az előny folytonos föntartására és kizsákmányolására irányúljon.

[36] A vil. gyaloglánczot széttépni.

A cselmegnyitások hibátlanságára nézve a szerzők különböző nézeteken vannak. A többség állitása szerint a feláldozott báb az ezt elfogadónak oly előnyt biztosit, melylyel a cselvető rohama föl nem ér s igy azok a játszmakezdőnek nem ajánlhatók. Mások —s velök a szerző — e kissé merev elmélet mellőzésével, hivatkozván a mindennapi tapasztalásra, azoknak általánosságban (kivéve néhány alfajuk) hibátlanságát vitatják; mert a támadás és az ebből fejlődő hadállás előnye, ha a játszmát hibátlanúl és erélyesen kezelik, rendszerint ellensúlyozza, söt felülmulja az ellenfélnek épen e czélból engedett anyagi (számbeli) túlsúlyt.

A cseljátékok két főrészre oszlanak, a szerint, amint világos 1) d2—d4, d7—d5 lépések után **c2—c4** (vezér-) vagy 1) e2—e4, e7—e5-re **f2—f4** (királycsel) lépésekkel válaszol.[37]

Vezércsel.

1. d2—d4 d7—d5
2. **c2—c4** . . . . . .

Ezek a lépések képezik a *vezér-* vagy *aleppói cselt* (Damengambit), mely a játszmakezdőnek biztos és szilárd rohamot nyujt, de azért nem állítható, hogy a másodhúzó hátrányban maradna. Czélszerűbb mégis, ha az utóbbi a rohamot a cselhúzás el nem fogadása által megelőzi (elhárított vezércsel). Az elhárítást legczélszerűbben 2) **e7—e6** (d5—c4: helyett) lépéssel eszközli. Kevésbbé alkalmasak erre 2) **c7—c6**, vagy a Salvio által ajánlott 2) **c7—c5** húzások.

Elfogadott vezércsel.

I. Változat.

1. d2—d4	d7—d5	3. e2—e3	b7—b5[1]
2. c2—c4	**d5—c4:**	4. a2—a4	c7—c6 *a)*

[37] Tulajdonképen vezér- és királyszárnycsel; de rövidség okáért inkább ezek az elnevezések vannak gyakorlatban.

5. a4—b5: c6—b5: 6. Vd1—f3 és világos egy bástyát nyer.

a)

4. . . . . Fc8—d7 7. b3—c4: Fb5—c4:
5. a4—b5: Fd7—b5: 8. Vd1—a4† és világos
6. b2—b3 Vd8—d5 megnyeri a c4 futárt.

II. Változat.

1. d2—d4 d7—d5 7. Ff1—c4: 0 — 0
2. c2—c4 d5—c4: 8. Hg1—f3 h7—h6
3. **e2—e4** *A)B)C)* e7—e5 *á)* 9. Fg5—f6: Vd8—f6:
4. d4—d5 [2] f7—f5 10. Vd1—e2 Hb8—d7
5. Hb1—c3 Hg8—f6 11. e4—f5: Vf6—f5:
6. Fc1—g5 Ff8—d6 12. Fc4—d3 Vf5—h5

a hadállás körülbelül egyenlő.

á)

3. . . . . **f7—f5** [3] 10. Vb3—b7: Hc6—d4:!
4. e4—f5:[4] Fc8—f5: 11. Vb7—a6 [6] e7—e5
5. Ff1—c4: Hg8—f6 12. Hb1—c3 Vd5—c6
6. Hg1—e2 Ff5—e4 [5] 13. Va6—c6: Hd4—c6:
7. 0 — 0 Hb8—c6 14. f2—f4 Fg8—c5†
8. Vd1—b3 Fe4—d5 15. Kg1—h1 0 — 0
9. Fc4—d5: Vd8—d5: egyenlő hadállás.

[1] S. igyekszik cselgyalogját védeni; de ez — ellenkezőleg mint a királycselnél — sikeresen nem védhető, mint ezen és a következő változatból is látható. Jobb tehát, mint a következendő játékoknál, azt védetlenül hagyni s a bábokat fejleszteni.

[2] d4—e5: nem tanácsos Vd8—d1† miatt, mely után vil. el nem sánczolhat.

[3] Rosszabb, mint e7—e5 vagy e7—e6.

[4] e4—e5 alig ajánlható. Erre s. ugyanis Fc8—e6-al válaszolna és a d4 vil. gy. hátra maradna.

[5] E futár a c4 vil. futár nyilt vonalát igyekszik Fe4—d5 által veszélyenkivülivé tenni.

[6] Vb7—d5:-re söt. Hd4—c2† lépéssel felel.

A)

3. **e2—e3**[7]	e7—e5	8. h2—h3	Hb8—d7
4. Ff1—c4:	e5—d4:	9. Fc1—e3	Hd7—b6
5. e3—d4:	Hg8—f6	10. Fc4—b3	c7—c6
6. Hb1—c3	Ff8—e7 *b)*	11. 0 — 0	egyenlő já-
7. Hg1—f3	0 — 0	tékkal.	

b)

6.	Ff8—d6	10. 0 — 0	h7—h6
7. Hg1—f3	0 — 0	11. a2—a3	Fc8—f5
8. h2—h3	Bf8—e8†	12. Vd1—b3	világos had-
9. Fc1—e3	Hb8—c6	állása valamivel kedvezőbb.	

B)

3. **Hb1—c3**	Hg8—f6 *aa)*	5. Ff1—c4:	e5—d4:
4. e2—e3	e7—e5	6. e3—d4:	Ff8—d6

a játszma egyenlő.

aa)

3.	c7—c6 *bb)*	5. d4—e5:	Vd8—d1†
4. a2—a4	e7—e5	6. Hc3—d1:	és a játsz-

ma ki van egyenlitve.

bb)

3.	c7—c5 *c)*	6. e4—d5:	Ff8—d6
4. d4—d5	e7—e6	7. Ff1—c4:	Hg8—e7
5. e2—e4	e6—d5:	egyenlő játékkal.	

c)

3.	g7—g6	7. f2—f4!	Hg8—e7
4. e2—e4	Ff8—g7	8. Hg1—f3	0 — 0
5. Fc1—e3	Hb8—c6	9. Ff1—c4:	világos had-
6. e4—e5	e7—e6	állása előnyösebb.	

[7] Ezt a lépést a gyakorlat jónak igazolta, pedig elzárja a Fc1. vonalát.

C)

3. **F c 1—f4** [8]	e7—e5	7. Hg1—f3	b7—b5
4. Hb1—c3	Hb8—c6	8. Fc4—d3 *d)*	Fc8—b7
5. e3—e3	Hg8—f6	9. a2—a3	Ff8—e7
6. Ff1—c4:	a7—a6 [9]	10. Vd1—c2!	0 — 0

világos jobban áll.

d)

8. Hc3—b5:?	a5—b5:	12. Fb5—d7†	Vd8—d7:
9. Fc4—b5:	Fc8—d7 *e)*	13. Vc2—c7:?	Vd7—b5†
10. Vd1—c2	Ff8—b4†	14. Ke2—d1	Vb5—d3†
11. Kf1—e2	Hc6—e7	15. Ed1—c1	Ba8—c8

Sötét nyer.

e)

9.	Fc8—b7?	13. Vc2—c6†	Fb7—c6:
10. Vd1—c2	Fc8—b4†	14. Ff4—c7:	Fc6—b5†
11. Ke1—e2	Vd8—d5!	15. Kd2—d1	Ba8—c8
12. Fb5—c6†	Vd5—c6:	16. Fc7—g3	0 — 0

Sötét jobban áll.

Elhárított vezércsel.

I. Változat.

1. d2—d4	d7—d5	5. Ff1—d3	Ff5—d3:
2. c2—c4	**c7—c6** [10]	6. Vd1—d3:	e7—e6
3. f2—f4 [11]	Hg8—f6!	7. Hb1—c3	Ff8—b4
4. e2—e3	Fc8—f5	8. e2—e4	Fb4—c3:

[8] Szerző szerint leghelyesebb húzás e helyen, hogy a futár azonnal játékba jövén, utána e2—e4 következhessék, szilárd játékkal vil. részére.

[9] Hc3—b5 visszatartása végett.

[10] A vezércsel elhárítására legczélszerűbb e7—e6.

[11] e2—e4 s ezáltal a közép elfoglalása van czélozva.

9.	b2—c3:	Hb8—d7	11.	e4 - e5	Hf6—h5
10.	c4—d5:	c6—d5:	12.	Hg1—c2 [12]	g7—g6 [13]

világosnak jobb játéka van.

II. Változat.

1.	d2—d4	d7—d5	6.	e3—d4:	e7—e6
2.	c2—c4	**c7—c5**	7.	Ff1—c4	Ff8—d6
3.	c4—d5: *A)*	Vd8—d5:	8.	Fc1—d2	Hg8—f6
4.	e2—e3	c5—d4:	9.	Hg1—f3	Hb8—c6
5.	Hb1—c3	Vd5—a5	10.	0 — 0	0 — 0

világos jobban áll.

A)

3.	d4—c5:	d5—d4!	6.	Hg1—f3	f7—f6
4.	b2—b4 [15]	a7—a5	7.	Fc1—a3	Vd8—c7
5.	b4—b5	e7—e5		egyenlő játék.	

III. Változat.

1.	d2—d4	d7—d5	8.	e3—d4:	d5—c4:
2.	c2—c4	**e7—e6!**	9.	Ff1—c4:	b7—b5
3.	Hb1—c3 *A)*	Hg8—f6	10.	Fc4—d3	Fc8—b7
4.	Fc1—f4! *B)C)*	a7—a6 [16]	11.	0 — 0	Ff8—e7
5.	e2—e3	c7—c5	12.	Ff4 - e5	0 — 0
6.	Hg1—f3	Hb8—c6	13.	Vd1—e2	Hf6—d5
7.	a2—a3	c5—d4:	14.	Fe5—g3	Fe7—f6 [17]

egyenlő játékkal.

[12] g2—g4-el vil. nem nyerheti meg a s. h5 huszárt s. Vd8—h4† majd Hh5—g3 (s utána f5) lépései miatt.

[13] A h5H visszavonulását g7-re biztosítani.

[14] Ez a válasz világost néhány időhúzás nyerésére képesíti.

[15] Hg1—f3-ra s. 4) Hb8—c6, majd vil. 5) a2—a3 lépésére 5) a7—a5 által elfoglalja a c5 gyalogot.

[16] Lásd fönnebb a 9) jegyzetet.

[17] Harrwitz (v.) és Morphy (s.) egyik versenyjátszmájának megnyitása, sötét utolsó lépését kivéve, a mely helyett Morphy hibásan Kg8—h8 lépést tette s vesztett.

A)

3. **e2—e3**	Hg8—f6	7. 0 — 0	Fc8—d7
4. Hg1—f3	Ff8—e7	8. c4—d5:	e6—d5:!
5. Hb1—c3	0 — 0	9. Fc1—d2	c7—c5
6. Ff1—d3	b7—b6	10. Ba1—c1	Hb8—c6

egyenlő játék.

B)

4. **F c 1—g5**	Hb8—d7	7. Fg5—d8:	Ff8—b4†
5. c4—d5:	e6—d5:	8. Vd1—d2	Kę8—d8:
6. Hc3—d5:	Hf6—d5:!	9. e2—e4	Bh8—e8

Sötét jobban áll.[18]

C)

4. **e2—e3**	c7—c5	8. Fc1—b2	c5—d4:
5. Hg1—f3	Hb8—c6	9. Hf3—d4:	Hc6—d4:
6. a2—a3	a7—a6	10. Vd1—d4:	Ff8—c5
7. b2—b3	b7—b6	sötét jobban áll.	

Királycsel.

1. e2—e4	e7—e5
2. **f2—f4**	. . . . .

Helyesebben királyszárnycsel, mivel a királyszárnyon levő egyik gyalog (f2) feláldozása szolgál alapjául. Ezen gyalog feláldozásának az a czélja, hogy kiüttetése esetében a cselvető a tábla közepét vezér- és királygyalogjaival elfoglalja s ezen kedvező hadállásából annál hevesebb ostromot indítson. — Az elfogadott királycselnek számos alfaja származik, a szerint, a mint világos a rohamot megkezdi. Rendre szólunk ezen alfajokról.

[18] E szép változatot Mayet (vil.) és Harrwitz (söt.) egyik játszmájából vettük.

Huszárcsel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4
3.	**Hg1—f3**	. . . . .

Az elfogadott királycsel két főrészre oszlik: huszár- és futárcselre, a játszmakezdő 3. lépése szerint. A futárcselt később tárgyaljuk, s ezuttal csak a huszáreselről szólunk.

A föntebbi 3) huszárlépés czélja nemcsak az, hogy lehetetlenné tegye a sötét vezér h4-en fenyegető sakktámadását, hanem inkább az, hogy a királyszárny megkezdje tisztjeinek gyors játékbahozatalát. Sötét feladata a játszma kezdetén f4 gyalogját védeni. De ezt a czélt csak úgy fogja elérni, ha a huszárlépésre rögtön 3. g7—g5 lépéssel válaszol; minden más húzásra előbb-utóbb elveszti a cselgyalogot: — azért az olyanok szabálytalanok.

Szabálytalan védelem.

I. Változat.

1.	e2—e4	e7—e5	9.	Ff4—g5:	Vd8—d7
2.	f2—f4	e5—f4:	10.	0 — 0	c7—c6
3.	Hg1—f3	**d7—d6**[1]	11.	Vd1—d2	d6—d5
4.	Ff1—c4	g7—g5 *a)*	12.	e4—d5:	c6—d5:
5.	h2—h4[2]	g5—g4	13.	Hb1—c3	Hb8—c6[3]
6.	Ff3—g5	Hg8—h6	14.	Ba1—e1†	Hc6—e7
7.	d2—d4	f7—f6?	15.	Fc4—b5	világos nyer.
8.	Fc1—f4:!	f6—g5:			

[1] II. VIII. vit.

a)

4.	. . . . .	**h7—h6**	7.	Fc1—f4:	Fg4—f3:
5.	h2—h4	Ff8—e7	8.	Vd1—f3:	Fe7—h4†
6.	d2—d4	Fc8—g4	9.	g2—g3	vil. jobban áll.

[1] A valódi, hibátlan védelem g7—g5!

[2] Igen helyes. Világos czélja e lépéssel az ellenséges, úgynevezett *cselgyaloglánczot* (Gambitkette) széttépni.

[3] d5—c4 :-re Ba1—e1 † vil. részére dönti el a játszmát.

II. Változat.

3.	**f7—f5**[4]	5. d2—d4	Fc8—f5:
4. e4—f5: *á)*	d7—d5	6. Fc1—f4:	Hg8—f6

egyenlő játékkal.

á)

4. Hb1—c3	Hg8—f6	7. d2—d4	Hb8—c6
5. e4—e5	Hf6—h5	8. Hc3—d5	g7—g5
6. Ff1—c4	d7—d6	9. Hf3—g5:	világos

előnyben áll.

III. Változat.

3.	**c7—c6**	9. Ff4—g5	Vd8—e8
4. Hb1—c3 *b)*	Ff8—b4	10. 0—0	Kg8—h8
5. Ff1—c4	Fb4—c3:[5]	11. Ba1—e1	f7—f6
6. d2—c3:	Hg8—e7	12. e4—e5	és világos-
7. Vd1—d6![6]	0—0	nak igen jó rohama van.	
8. Fc1—f4:	He7—g6		

b)

4. **d2—d4**	Vd8—e7	6. e4—e5	g7—g5
5. Ff1—d3	d7—d5	7. 0—0	Fc8—g4

vil. jobban áll.

IV. Változat.

3.	**h7—h6**[7]	6. Ff1—c4	d7—d6
4. d2—d4	g7—g5	7. c2—c3	g5—g4!
5. h2—h4	Ff8—g7![8]	8. Fc1—f4:[9]	g4—f3:

[4] Merésznek látszó, de biztos ellencsel.

[5] Ez a csere még jobban elősegíti vil. hadállásának fejlődését s így sötét-re hátrányos.

[6] Kitűnő lépés, mely a sötét tábor fejlődését teljesen megakadályozza. (Morphy egyik játszmájából.)

[7] Jó lépés, oly czélból, hogy utána g7—g5 húzassék.

[8] E lépés a királycselnél igen fontos. Feladata, hogy a h8 bástyát védje, ha h4—g5: lépés után h6—g5: válaszra vil. Bh1—h8: cserét teszi.

[9] Vil. egy tisztjét hozza áldozatúl, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen. (V. ö. alább Muzio-csel.)

9. Vd1—f3:	Vd8—e7 [10]	12. 0 — 0	Hc6—d8
10. Hb1—d2	Hb8—c6	13. Ba1—d1	Fc8—e6
11. Vf3—g3	Ke3—f8	Habár sötét egy tiszttel erősebb, a játszma egyenlő.	

V. Változat.

3.	**Hg8—f6**	6. d2—d4	Hg4—e3
4. e4—e5	Vd8—e7	7. Fc1—e3:	f4—e3:
5. Ff1—e2	Hf6—g4	8. Hb1—c3	
	Világos kedvezőbben áll.		

VI. Változat.

3.	**Hg8—e7?**	8. g2—g4	f4—g4:
4. d2—d4	He7—g6	9. Fc4—f7†	Ke8—f7:
5. Ff1—c4	d7—d6	10. Hf3—g5†	Kf7—e8
6. 0 — 0	Fc8—g4	11. Vd1—h5:	világos jobban áll.
7. h2—h3	Fg4—h5		

VII. Változat. (Ellencsel huszárcselre.)

3.	**d7—d5** [11]	9. Hb1—c3!	c6—c5
4. e4—d5: [12]	Ff8—d6 *A)B)*	10. Hc3—e4	Vd8—c7
5. Ff1—c4 *a)*	Hg8—e7 *b)*	11. He4—d6:	Vc7—d6:
6. 0 — 0	0 — 0	12. d4—c5:	Vd6—c5†
7. d2—d4	Hb8—d7	13. Vd1—d4	vil. valamivel jobban áll.
8. Fc4—b3 [13]	c7—c6		

a)

5. **d2—d4**	g7—g5	7. Ff1—d3
6. c2—c4	b7—b6	a játszma egyenlő.

[10] Fc8—e6 helyesebb.

[11] Ez az ellencsel tökéletesen hibátlan s a játszmát kiegyenlíti. De minthogy ez által a másodhúzó cselgyalogját feladja, a cselgyalog védelmezése g7—g5 által erősebb válasz.

[12] e4—e5 kevésbbé helyes.

[13] Vil. nem akarja bevárni Hd7—b6 húzást, melyre d5 gyalogját elvesztené.

b)

5. (Ff1—c4)	**g5—g4**	9. Hd4—b5	Fg7—e5
6. Vd1—e2	Vd8—e7	10. d2—d4	Fe5—d6
7. Hf3—d4	Ff8—g7	11. Hb5—d6†	c7—d6:
8. Ve2—e7†	Hg8—e7:	12. Fc1—f4:	világos

jobban áll.

A)

4.	**Vd8—d5:?**	8. Ff1—b5†	c7—c6
5. Hb1—c3!	Vd5—e6†	9. Bh1—e1	Ve6—d6
6. Ke1—f2	Ff8—e7 *c)*	10. Fb5—a4	Fc8—g4
7. d2—d4	Hg8—f6	11. Hc3—e4!	világos

jobban áll.

c)

6.	**Ff8—c5†?**	10. Bh1—e1	Ve6—d7!
7. d2—d4	Fc5—e7![14]	11. d4—d5!	c6—b5:
8. Fc1—f4	Hg8—f6	12. Ff4—b8:	Ba8—b8:
9. Ff1—b5†	c7—c6	13. d5—d6	és világos-

nak kitűnő rohama van.

B)

4.	**Hg8—f6!**	9. 0 — 0	Vd8—c7
5. Ff1—b5†	c7—c6	10. c2—c4	c6—c5
6. d5—c6:	b7—c6:	11. d4—d5	Fc8—f5
7. Fb5—e2!	Ff8—d6	12. Hb1—c3	Hb8—d7
8. d2—d4	0 — 0	a hadállás körülbelül egyenlő.	

VIII. változat. (Cunningham-csel.)

1. e2—e4	e7—e5	4. Ff1—c4!	Fe7—h4†
2. f2—f4	e5—f4:	5. g2—g3[16] *A)*	f4—g3:
3. Hg1—f3	**Ff8—e7**[15]	6. 0 — 0	g3—h2†

[14] Vil. részéről 8. Ff1—b5†, majd ezután 9. Bh1—e1 (és nyer) fenyeget.

[15] Épen nem ajánlható lépés.

[16] Legjobb Ke1—f1 (lásd A) a.). Ezen gyaloghúzás azonban fölötte érdekes combinatiókra vezet s az u. n. *Cunningham-*, vagy *hármas gyalogcsel*-t képezi. (C. angol mester után így nevezve.)

7. Kg1—h1 [17]	**Fh4—e7** *a) b)*	10. He5—f7	Vd8—e8
8. Fc4—f7†	Ke8—f7:	11. Vd1—g4‡	
9. Hf3—e5†††	Kf7—e6		

Ez a csínos kis változat *Journoud* Pál franczia mesternek (világos) egy 1866-ban Párisban nyert játszmája.

a)

7.	**Fh4 - f6**	14. Hb1—d2	Hg8—f6
8. Hf3—e5	Ff6—e5:[B)C)D)]	15. Vh5—f7	Hf6—e4:
9. Vd1—h5	Vd8—e7	16. Fg5 - e3	He4—g3†
10. Bf1—f7:	Ve7—c5	17. Kh1—g2	Vd4—e3:
11. Bf7—f8†	Ke8—e7 [18]	18. Vf7—d5†	Kd6—e7
12. d2—d4	Vc5—d4:! *c) e)*	19. Vd5—f7†	Ke7—d6
13. Fc1—g5†	Ke7 d6!	20. Vf7—d5†	

Világos örökös sakkjával döntetlenné teszi a játszmát.

b)

12.	**Vc5—c4:**	15. Hb1—a3	Vc4—b4 *d)*
13. Vh5—e8†	Ke7—d6	16. Fc1—d2	d7—d6
14. Ve8—e5‡	Kd6—c6	17. Ve5—d5†	és nyer.

c)

15.	**d7—d6**	17. Hc4—e5‡	Kc6—d6
16. Ha3—c4:	d6—e5:	18. Bf8—c8:	és nyer.

d)

12.	**Fe5—d4:**	17. Vf7—d5†	Kd6—e7
13. Vh5—f7†	Ke7—d6	18. Bf8—e8†	Ke7—e8:
14. b2—b4	Vc5—b4: *f)*	19. Vd5—f7†	Ke8—d8
15. Fc1—a3	Vb4—a3:	20. Vf7—f8‡	
16. Hb1—a3:	Fd4—a1:		

e)

14.	**Vc5—b6**	17. Vd5—f7†	Ke8—d8
15. Vf7—d5†	Kd6—e7	18. Vf7—f8‡	
16. Bf8—e8†	Ke7—e8:		

[17] Nem jó volna Kg1—h2:. Ezen (h2) ellenséges gyalog a vil. király állásának biztosítására szolgál a nélkül is nyilt helyzetében.

[18] A bástyát Vh5—f7‡ miatt nem lehet ütni.

B)

8. (Hf3—e5)	**Vd8—e7**	13. Bf1—f3:	d7—d6
9. He5—f7:	Ve7—e4†	14. d2—d3	Hb8—a6
10. Vd1—f3	Ve4—c4:	15. Hc3—e4	Fc8—e6
11. Hf7—h8:	Vc4—c6	16. He4—f6†	Hg8—f6:
12. Hb1—c3	Vc6—f3:†	17. Kh1—h2:	Ke8—d7

Sötét nyer.

C)

8.	**Hg8—h6**	13. Fc4—d3	Ff6—g7
9. Vd1—h5	0 — 0	14. Vh5—f5	Bf8—e8
10. d2—d4	Ff6—e5:	15. Vf5—f7:†	Kg8—h8
11. Fc1—h6:	Fe5—f6	16. Vf7—f5	és nyer.
12. e4—e5	g7—h6:		

D)

8.	**d7—d5**	10. Bf1—e1	Hg8—e7
9. e4—d5:	Ff6—e5:	11. Be1—e5:	0 — 0

Sötét jobban áll.

b)

7. (Kg1—h1	**d7—d6**	10. d2—d4	Bh8—f8
8. Fc4—f7†	Ke8—f7:	11. Fc1—g5	Kf7—g8
9. Hf3—h4†	Hg8—f6	12. Hb1—c3	h7—h6

Sötét hadállása jobb.

A)

1. e2—e4	e7—e5	5. **Ke1—f1**[19]	Fh4—g5 E) F)
2. f2—f4	e5—f4:	6. d2—d4	d7—d6
3. Hg1—f3	Ff8—e7	7. Hf3—g5:	Vd8—g5:
4. Ff1—c4	Fe7—h4†	8. Vd1—f3	

Világos hadállása előnyösebb.

E)

5.	**Hg8—h6**	9. Hh4—f3	Hh1—g3†
6. d2—d4	Hh6—g4	10. h2—g3:	f4—g3:
7. Vd1—e2	Hg4—f2	11. Fc1—f4	világosnak
8. Hf3—h4:	Hf2—h1:	nyernie kell.	

[19] A valódi, helyes lépés, mely világost előnybe hozza.

F)

5.	**Fh4—f6**	10. Hf3—h2	h7—h5
6. e4—e5	Ff6—e7	11. Fc1—f4:	Fe7—h4:
7. d2—d4	d7—d5	12. g2—g3	Fh4—g5
8. Fc4—e2	g7—g5	13. Hh2—g4:	és világos-
9. h2—h4	g5—g4	nak nyernie kell.	

Közönséges huszárcsel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Hg1—f3	g7—g5
4.	Ff1—c4	Ff8—g7

Ha az itt elsorolt lépések után világos a helyett, hogy sötét cselgyaloglánczát (f4, g5) h2—h4 lépéssel megszakítani törekednék, a rohamot ezen utóbbi huzás elhagyásával folytatja, a megnyitást *közönséges huszárcsel*-nek nevezik.

Mint sötét 3. lépése (g7—g5) mutatja, itt már a másodhúzó a cselgyalog védelmére játszik s az neki, helyes játék mellett, az érintett húzás következtében sikerűlni is fog. E védelem tehát teljesen szabályszerű és a leghelyesebb.

I. Változat. (Játszma Mayet (v.) és Hirschfeld (s.) között. 1862.)

1. e2—e4	e7—e5	7. Vd1—b3[4] *A)*	g4—f3:
2. f2—f4	e5—f4:	8. Fc4—f7†	Ke8—f8
3. Hg1—f3	g7—g5!	9. Ff7—g8:	Bh8—g8:
4. Ff1—c4	Ff8—g7![1]	10. 0—0[5]	Fg7—d4†
5. **d2—d4** II. III. v.)	d7—d6	11. c3—d4:	sötét ötödik
6. c2—c3[2] alv. 1. 2.)	g5—g4[3]	lépésre matot ad.[6]	

[1] Egyedűli helyes védelem ezen a helyen. Hogy miért, alább a Philidor-féle huszárcselnél bővebben kifejtjük.

[2] Legjobb lett volna 0—0.

[3] E gyalog előhaladásának erejét először Bledow ismerte föl.

[4] Világos áldozatúl hoz egy tisztet, hogy rohamát annál hatályosabbá tehesse. De jobb lett volna 0—0.

[5] Későn.

[6] Bg8—g2‡, Bg2—h2‡! stb. lépésekkel.

A)

7.	**0 — 0** *a)*	g4—f3:	12.	Vf3 - h5!	Fc8—d7
8.	Vd1—f3:!	Hg8—e7	13.	Bf1 —f4	Fd7—e8
9.	Fc1—f4:	0 — 0	14.	Bf4—h4	h7—h6
10.	Ff4—g5!	Hb8—c6	15.	Fg5—h6:	Fe8—f7:
11.	Fc4—f7†	Kg8—h8	16.	Fh6 —g7 ††	Kh8 —g7:

Világos 2. lépésre matot mond.

a)

7.	**Hf3—g1**	Vd8—h4†	9.	Vd1—b3	Vh4—h5
8.	Ke1—f1	Fg7—h6		Sötét hadállása sokkal előnyösebb.	

I. Alváltozat. (Lásd az I. vált. 6. lépését.)

6.	**Hf3—g5:**	Vd8—g5:	10.	Ha3—c4:	Hb8—c6
7.	0 — 0	Fc8—e6	11.	c2—c3	f7—f6
8.	Fc1—f4:	Vg5—e7	12.	Vd1—h5†	Ve7—f7
9.	Hb1—a3	Fe6—c4:	13.	Vh5 - b5	0—0—0

Sötét előnyben áll.

II. Alváltozat (az I. változathoz).

6.	**0 — 0!**	h7—h6	12.	d4—d5	Fc8—d7
7.	c2—c3	Vd8—e7	13.	Fc1—d2	0—0—0? *c)*
8.	Hf3—h4?	Hb8—d7	14.	Hf3—d4	c6—c5
9.	Vd1—b3	Hd7—b6	15.	b2—b4!	Fg7—d4†
10.	Hh4—f3	Hb6—c4:	16.	c3—d4:	és világos
11.	Vb3—c4:	c7—c6		jobban áll.	

c)

13.	(Fc1—d2)	**Hg8—f6!**	16.	Bf1—e1†	Fc8—e6
14.	e4—e5	Hf6—d5:	17.	Hb1—a3	0 — 0
15.	e5—d6:	Ve7—d6:		Sötét hadállása kitünő és két gyaloggal erősebb.	

II. Változat.

5.	**0 — 0**	d7—d6 *B)*	7.	Vd1—b3	Vd8—e7
6.	c2—c3	Hb8—c6 *a)*	8.	d2—d4	a7—a6

9.	Hf3—g5:!	Ve7—g5:	12.	Ff7—g8:	Fc8—g4
10.	Fc4—f7†	Ke8—d8	13.	Vb3—b7:	világosnak
11.	Fc1—f4:	Vg5—e7			nyernie kell.

a)

6.	(c2—c3)	**h7—h6**	13.	Hf5—g7†	Vf6—g7:
7.	Vd1—b3	Vd8—e7	14.	e4—e5	d6—e5:
8.	g2—g3!	g5—g4	15.	d4—e5:	0 — 0
9.	Hf3—h4	f4—f3	16.	e5—e6	Hd7—e5
10.	d2—d4	Hb8—d7	17.	e6—f7†	Kg8—h8
11.	Hh4—f5	Ve7—f6	18.	Hb1—a3	c7—c6
12.	Fc1—f4	Hg8 - e7			

Sötét jobban áll; mert az f7 gyalog tarthatatlan.

B)

5.	(0 — 0)	**h7—h6**	11.	e4—e5	g4—g3
6.	d2—d4	d7—d6	12.	h2—g3:	Hf6—e4
7.	g2—g3	Fc8—h3	13.	Vd1—f3	He4—f2:
8.	Bf1—f2	Vd8—e7	14.	Vf3—b7:	0 — 0
9.	g3—f4:	g5—g4	15.	Vb7—a8:	
10.	Hf3—e1	Hg8—f6			

Világos előnyben áll.

III. Változat.

5.	**c2—c3**	h7—h6 *b) c)*	11.	Fc1—f4:	g4—f3:
6.	0 — 0	d7—d6	12.	Vd1—f3:	Vd8—f6
7.	d2—d4	Fc8—e6	13.	e4—e5	d6—e5:
8.	Hb1—a3!	Fe6—c4:	14.	d4—e5:	Vf6—c6
9.	Ha3—c4:	Hb8—d7	15.	Vf3—g3	Fg7—f8
10.	h2—h4	g5—g4	16.	e5—e6	

Világosnak igen jó rohama van.

b)

5.	(c2—c3)	**d7—d6**	8.	Vb5—g5:	Ve7—e4†
6.	Vd1—b3	Vd8—e7	9.	Ke1—f2	Fg7—h6
7.	Vb3—b5†	c7—c6	10.	d2—d3	

Egyenlő játékkal.

c)

5.	(c2—c3)	**Hb8—c6**	12.	Ff4—g5[7]	h6—g5:
6.	d2—d4	d7—d6	13.	Fc4—f7†	Bf8—f7:*d)*
7.	0 — 0	h7—h6	14.	Vf3—f7†	Kg8—h7
8.	Hb1—a3	Hg8—e7	15.	h4—g5:	Fc8—d7
9.	h2—h4	g5—g4	16.	Bf1—f6	He7—g8[8]
10.	Fc1—f4:	g4—f3:	17.	Kg1—f2	és nyer.[9]
11.	Vd1—f3:	0 — 0			

Szerző (vil.) egyik játszmája. (1871.)

d)

13.	(Fc4—f7†)	**Kg8—h7**	15.	h4—g5:	He7—g8
14.	Vf3—h5†	Fg7—h6	16.	Ff7—g8†	és vil. nyer.

Greco és Philidor csele.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Hg1—f3	g7—g5
4.	Ff1—c4	Ff8—g7
5.	**h2—h4**	h7—h6
6.	d2—d4	d7—d6

Philidor, a lángeszű franczia mester a jelen megnyitást kiváló figyelemmel elemezte és a fentközölt lépések után (melyek mindkét részről a legjobbak) világos részéről **c2—c3** s ezután **Vd1—b3** húzásokkal ajánlotta a roham folytatását. Annyi bizonyos, hogy e lépések nyujtják a legbiztosabb és legtartósabb rohamot. *(Philidor csele.)*

Greco Jakab olasz mester ellenben egy más, szellemes folytatást talált fel, a mely szerint 7. Hb1—c3, s ha sötét erre c7—c6-tal válaszolna, 8. h4—g5:, h6—g5:

[7] Vil. ismét áldozatúl hoz egy tisztet, hogy rohama annál erösebb legyen.

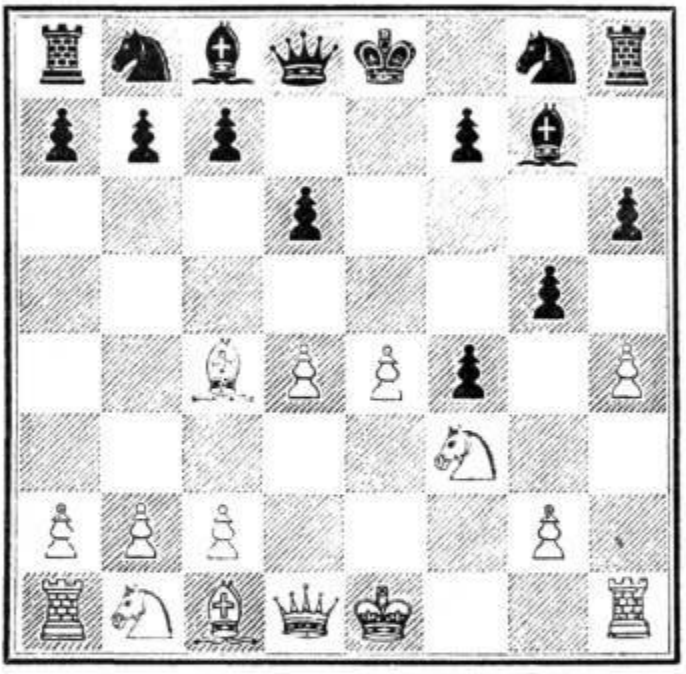
[8] Bf6—h6‡ fenyegetett.

[9] Ba1—h1 nem akadályozható.

9. Bh1—h8:, Fg7—h8: húzásokra az f3-on álló huszárt e5-ön feláldozza, s így gyönyörű, de — helyesen védve — ki nem elégítő támadást kezd. *(Greco-* vagy, szülőföldje után, *calabriai csel.)*

Újabban a Greco-cselt épen nem, Philidorét pedig ritkán használják, mivel az elmélet mindkettő ellen sikeres védelmet állapított meg.

Hadállás a föntjelzett 6 lépés után:



Philidor csele.

I. változat. (Az első 6 lépés, mint az ábrán.

7.	**c2—c3** *A)*	**Hb8—c6** II. III.)	11. Hb1—a3	Fc8—g4
8.	h4—g5:	h6—g5:[1]	12. Fc1—d2	0—0—0
9.	Bh1—h8:	Fg7—h8:	13. 0—0—0	Hg8—f6
10.	Vd1—e2	Vd8—e7	Sötétnek jobb játéka van.	

II. Változat.

7.	**Fc8—g4?**	9. h4—g5:	h6—g5:
8. Vd1—b3	Fg4—h5	10. Bh1—h5:	és nyer.

[1] E lépés elökészítésére volt szükséges söt. 4. lépése Ff8—g7.

III. Változat.

7.	**g5—g4**[2] *IV)*	10. Hb1—d2	Hg8—e7
8. Fc1—f4:[3] *a) b)*	g4—f3:	11. h4—h5	Fe6—c4:
9. Vd1—f3:	Fc8—e6	12. Hd2—c4:	Hb8—c6

sötét előnyben áll.

a)

8. **Hf3—g1**	Vd8—e7	10. e4—e5	d6—e5
9. Vd1—e2	Hg8—f6	11. d4—e5:	Hf6—h5

sötét jobban áll.

b)

8. **Vd1—b3!**	Vd8—e7	10. Bf1—f3:	Hb8—c6
9. 0—0	g4—f3:	11. Fc1—f4:	Hc6—d8

sötét előnyben maradt.

IV. Változat.

7. (c2—c3)	**c7—c6**[4]	12. Vb3—f7†	Ke8—f7:
8. Vd1—b3!	Vd8—e7	13. Hf3—g5†	Kf7—g6
9. h4—g5: *c)*	h6—g5:	14. Fc1—f4:	Fh8—f6
10. Bh1—h8:	Fg7—h8:	15. Hg5—f3	Ff6—e7
11. Fc4—f7†	Ve7—f7:	16. Hb1—d2	Fc8—e6

sötét jobban áll.

c)

9. 0—0	b7—b5?	13. Vb5—d5	Fa6—b7!
10. Fc4—b5:	c6—b5:	14. Vd5—f5	Ve7—e4:
11. Vb3—b5†	Ke8—f8	15. Vf5—e4:	Fb7—e4:
12. h4—g5:	Fc8—a6	16. Fc1—f4:	Fe4—f3:

[2] Legerősebb válasz.

[3] Hasonló helyzetekben, mint már fönnebb is láttuk, v. a roham folytathatása végett gyakrabban feláldozza f3 huszárját.

[4] E lépésnek többféle czélja van. Védi a b5-ön adható sakkot (Vd1—b3—b5†); előkészíti b7—b5 és d6—d5 húzást s lehetségessé teszi, hogy a sötét vezér (e7-en) védhesse a b7 és f7 gyalogokat, ha egyidejűleg megtámadtatnának (Vd1—b3).

17. Ff4—d6†	Hg8—e7	20. Hb1—a3	Hb8—d7
18. Bf1—f3:	h6—g5: *d)*	21. Ba1—e1	Ba8—e8
19. Bf3—e3	Fg7—f6	22. Ha3—b5	

világos jobban áll.

d)

18.	Hb8—c6	20. Hb1—d2	Bb8—d8
19. g5—g6	f7—f6	21. Hd2—e4	

világos előnyben áll.

A) (az I. változathoz.)

7. **Vd1—d3**	c7—c6?	10. Bh1—h8:	Fg7—h8:
8. e4—e5	d6—e5:	11. Vd3—h7	és világos
9. h4—g5:	h6—g5:	egy tisztet nyer.	

Greco csele.

I. Változat.

(Az első 6 lépés, mint a föntebbi ábrán.)

7. **Hb1—c3**	c7—c6	12. d4—e5:	Vf6—g7
8. h4—g5:	h6—g5:	13. e5—e6	Hg8—f6 ll. v.)
9. Bh1—h8:	Fg7—h8:	14. e6—f7†	Ke8—f8[5 A)B)]
10. Hf3—e5	d6—e5:	15. Fc1—f4:	Hf6—h5: *a)*
11. Vd1—h5	Vd8—f6	16. Ff4—d6‡[6]	

a)

15.	**Kf8—e7**	18. f7—f8 V.	Vh8—h1†
16. Ff4—d6†	Ke7—d7 *b)*	19. Ke1—f2	Hf6—g4†
17. Vh5—h8:	Vg7—h8:	20. Kf2—f3	világos nyer.

b)

16.	**Ke7—d6:**	19. 0—0—0	Hb8—d7
17. e4—e5†	Kd6—c7[7]	20. Bd1—f1	Vf6—g7
18. e5—f6:	Vg7—f6:	21. Bf1—h1	és nyer.

[5] Ez a királylépés nem helyes. Egyedül helyes válasz Ke8—e7! (Lsd A) a.)

[6] E gyönyörű változat magától Grecotól való.

[7] Kd6—e5: lépésre s. még hamarabb veszt.

A)

14. (e6—f7:†)	**Ke8—e7!**	16. Ve2—d3	Hb8—d7
15. Vh5—e2	Fc8—g4	17. Vd3—d4	Hf6—h5

Sötét nyer.

B)

14. (e6—f7†)	**Ke8—d8?**	16. Fc1—f4:	világos nyer.
15. Vh5—g5:	Hb8—d7		

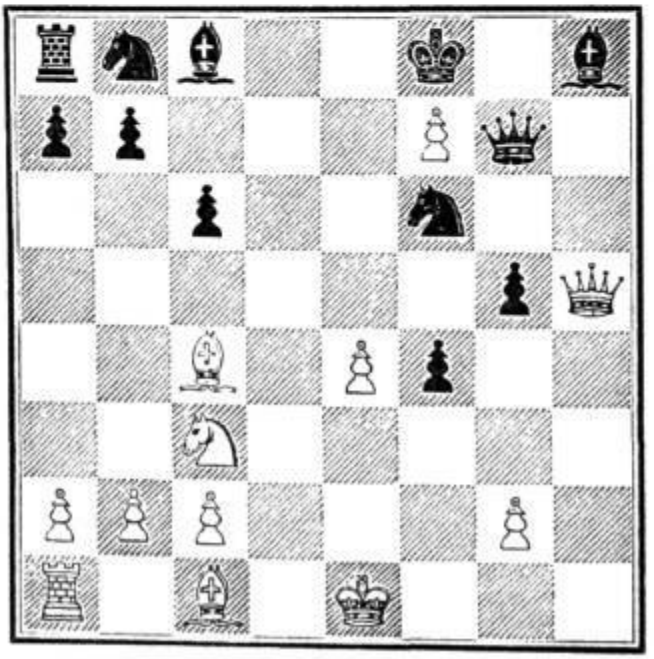
II. Változat.

13. (e5—e6)	**Fc8—e6:!**	15. Fe6—f7†	Ke8—e7
14. Fc4—e6:	Hg8—f6	16. Vh5—g6	Vg7—f7:

Sötétnek nyernie kell.

A következő szép játszmát, mely a valószínű folytatás felvilágosítására tanulságos, *Staunton* nyerte *Poperttól.*

Az első 14 lépés azonos az I. változatban felsoroltakkal, vagyis a hadállás következő:



15. Fc1—f4:	Kf8—e7!	23. Vg8—g7†	Ke7—d6
16. Ff4—g5:	Hb8—d7	24. Vg7—h6†	Kd6—c7[8]
17. Ba1—d1	Hd7—e5	25. Vh6—g7†	He5—d7[9]
18. Vh5—h2!	Vg7—g5:	26. Vg7—g3†	Kc7—b6
19. f7—f8 V.†	Ke7—f8:	27. Hc3—a4†	Kb6—a5
20. Vh2—h8†	Hf6—g8	28. Vg3—c3†	Ka5—a4:
21. Bd1—d8†!	Vg5—d8:	29. Vc3—a3‡	
22. Vh8—g8†	Kf8—e7		

Allgaier és Kieseritzky csele.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Hg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4

Az elfogadott huszárcsel rohamának folytatására ezeket a lépéseket világos részéről a legjobbaknak tartják; mert ha maga minden lépésére támad is, ellenrohamnak kitéve nincsen; azonkívül 4) h2—h4 lépéssel széttépi az ellenséges gyaloglánczot. Sötét 4. lépése (g5—g4) után világos a rohamot kétféle módon folytathatja. Allgaier János, bécsi mester »Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel« czímű, Bécsben 1795-ben először megjelent művében e czélra 5) **Hf3—g5** *(Allgaier-csel)*; a szellemes Kieseritzky Lionel ellenben, 5) **Hf3—e5** *(Kieseritzky-csel)* lépést ajánlották. Minthogy azonban Hf3—g5 lépés hiányosságát *Horny* angol mester kimutatta, azt jelenleg alig használják; annál gyakrabban a Kieseritzky-cselt, mely a legszebb és legérdekesebb játszmákra vezet.

A Kieseritzky-csel rohamának legbiztosabb védelmét *Paulsen Lajos* kitűnő német mester találta fel. *(Kieseritzky-Paulsen-csel.)*

[8] Kd6—e7 jobb; s vele söt. kicsikarhatta volna a remist.

[9] Igen gyenge lépés, melyre söt. játszmája menthetlenül elveszett! — Helyesebb lett volna Kc7—d6, melylyel söt. még mindig remist tarthatna.

Allgaier-csel.

I. Változat.

1.	e2—e4	e7—e5	7.	d2—d3	Hf6—h5
2.	f2—f4	e5—f4:	8.	Ff1—e2	Hh5—g3
3.	Hg1—f3	g7—g5	9.	Bh1—h2	Ff8—d6
4.	h2—h4	g5—g4	10.	Fe2—g4:[2]	Vd8—e7†
5.	**Hf3—g5**	**d7—d5**[1] II.	11.	Ke1—f2?	Fc8—g4:
6.	e4—d5:	Hg8—f6! *a)*	12.	Vd1—g4:	

Sötét 4. lépésre matot ad.[3]

(Pest, 1864.)

a)

6.	(e4—d5:)	**h7—h6**	8.	He4—c3	Ff8—d6
7.	Hg5—e4	f7—f5	9.	d2—d4	Hg8—f6

A játszma körülbelül egyenlő.

II. Változat.

5.	(Hf3—g5)	**h7—h6!**	10.	c2—c3	Hc6—e5
6.	Hg5—f7:[4]	Ke8—f7:	11.	Vf3—f2	He5—g4
7.	Vd1—g4: *A)*	Hg8—f6!	12.	Vf2—f3	Vd8—e7
8.	Vg4—f4:	Ff8—d6[5]	13.	d2—d3	Ve7—e5
9.	Vf4—f3 *b)*	Hb8—c6		sötét nyer.	

b)

9.	**Ff1—c4†**	Kf7—g7	12.	Vf3—g3†	He5—g4
10.	Vf4—f3	Hb8—c6	13.	Vg3—f3	Vd8—e7
11.	c2—c3	Hc6—e5		sötét nyerni fog.	

[1] A leghelyesebb és legerősebb válasz ugyan h7—h6, de ez a lépés is jó, és általa s. a rohamot azonnal magához ragadja.

[2] Jobb lenne Hg5—e4.

[3] 12. . . . . Fd6—c5† 14. Kf2—f3 Ve7—e2†
13. d3—d4! Fc5—d4‡ 15. Kf3—f4: Fd4—e5‡

[4] Kényszerített áldozat.

[5] E kitűnő ellenhúzásnak, mely megdönti az Allgaier-cselt, Horny angol játékos a feltalálója.

A)

7. **F f1—c4†**[6]	d7—d5!	12. 0 — 0	Bh8—f8
8. Fc4—d5†	Kf7—g7 *B)*	13. Hc3—e2	Fe7—h4:
9. d2—d4 *c)*	Hg8—f6	14. Fc1—f4:	Hh5—f6
10. Hb1—c3	Hf6—h5	15. Vd3—e3	Bf8—h8
11. Vd1—d3!	Ff8—e7	16. g2—g3	Hf6—d5:

Világosnak igen szép a játéka, de helyes védelemmel szemben hátrányban fog maradni.

c)

9. **F d5—b7:**	Fc8—b7:	11. Vg4—h5† sötét előnyben marad.
10. Vd1—g4:†	Kg7—f7	

B)

8. (Fc4—d5)†	**Kf7—e8**	12. e4—d5:	Vd8—d5:
9. d2—d4	Hg8—f6!	13. Vd1—e2†	Fc8—e6
10. Hb1—c3	Ff8—b4!	14. 0—0—0	Fb4—c3:
11. Fc1—f4:	Hf6—d5:	sötétnek nyernie kell.	

Kieseritzky csele.

(I. úgynevezett magyar) változat.

1. e2—e4	e7—e5	8. d2—d4	Hg8—f6
2. f2—f4	e5—f4:	9. Vg4—f5	Hb8—c6
3. Hg1—f3	g7—g5	10. Ff1—b5	Vd8—e7
4. h2—h4	g5—g4	11. d4—d5	Hf6—e4:
5. Hf3—e5	**d7—d6**[7] II. VI. vált.	12. 0 — 0	He4—g3
6. He5—g4:	Fc8—g4: *A)*	13. d5—c6:	b7—c6:
7. Vd1—g4:	Ff8—h6	14. Vf5—d5!	c6—b5:

A)

6.	**Ff8—e7**	9. Vd1—f3	Fh4—g3
7. d2—d4! *a)*	Fe7—h4†	10. Bh1—h5	Vg5—g6
8. Hg4—f2	Vd8—g5	11. Ff1—e2	Hg8—f6

sötét jobban áll.

[6] Ez a játékmód csak legujabban jött divatba s jobbnak látszik, mint Vd1—g4:

[7] Ezt a lépést régibb mestereink: Szén, Löwenthal, Grimm stb. használták s róluk magyar változatnak nevezik. Hg8—f6 vagy Ff8—g7 azonban ajánlhatóbb és gyakoribb használatú.

a)

7. **V d1—f3**	Fe7—h4†	13. Ke1—d1	Hc2—d4!
8. Hg4—f2	Vd8—g5	14. Vf3—e3	Fg3—f2:
9. d2—d3	Fh4—g3	15. Ve3—f2:	Fc8—g4†
10. Hb1—c3	Hb8—c6	16. Ff1—e2	Hd4—e2:
11. Hc3—e2	Hc6—b4	17. Hf4—e2:	Vg5—b5
12. He2—f4:	Hb4—c2†	18. Vf2—d4	0—0—0

sötét egy gyaloggal erősebb és jobban áll.

II. Változat.

5. (Hf3—e5)	**F f8—e7** [8]	9. Vd1—g4:	d7—d5
6. Ff1—c4! *b)*	Fe7—h4†	10. Vg4—f4:	d5—c4:
7. Ke1—f1	Hg8—h6	11. Bh1—h4:	
8. He5—g4:	Hh6—g4:	világos jobban áll.	

b)

6. **V d1—g4:?**	d7—d6	10. Ff1—e2	Vd8—g5!
7. Vg4—g7	d6—e5:!	11. Hb1—c3	Hb8—c6
8. Vg7—h8:	Fe7—h4†	12. Vh8—h7:	Hg8—h6
9. Ke1—d1	Fc8—g4†	13. d2—d3	0—0—0

Sötét sokkal jobban áll.

III. Változat.

5. (Hf3—e5)	**h7—h5** [9]	8. Fc4—f7†	Ke8—f7:
6. Ff1—c4	Bh8—h7 *alv.)*	9. d2—d4	f4—f3 *a)*
7. He5—f7: *A)*	Bh7—f7:	10. g2—f3:	d7—d6

Sötét hadállása jobb.

a)

9.	**d7—d6?**	12. 0—0†	Kf7—g6?
10. Fc1—f4:	Hb8—d7	13. e4—e5	Fe7—g5:
11. Ff4—g5	Ff8—e7	14. Vd1—d3†	Kg6—h6

[8] Nem ajánlható.

[9] A régibb, úgynevezett *remek védelem*, melyet azonban most ritkábban használnak, minthogy az elmélet és gyakorlat Hg8—f6 vagy Ff8—g7 lépéseket jobbaknak igazolta.

15. Bf1—f7	Hg8—f6	18. Vd3—h3†!!	g4—h3:
16. h4—g5:†	Kh6—g5:	19. g2—g3‡	
17. Bf7—g7†	Kg5—h4		

Szép kis változat egy *Dufresne J.* (vil.) és *Willberg* (söt.) között folyt játszmából (Berlin, 1857.)

Á)

7. **d2—d4!**	**Vd8—f6** *á)*	10. He5—f7:!	Bh7—f7:
8. Hb1—c3	c7—c6	11. e4—e5!	— — —
9. 0 — 0	Ff8—h6		

A »Café de la Régence« párisi kör játékosai 1864-ben elméleti versenyt rendeztek, hol az ezen változatban felsorolt 7 első lépésből kifejlett hadállás képezte a kiindulás pontját. A 24 versenyjátszma eredménye sötét ezen védelmére kedvezőtlenül ütött ki. Világos részéről a jelen változatban adott folytatás majdnem ellenállhatatlannak bizonyúlt.

á)

7.	**f4—f3!**	11. Hb1—c3	Fc8—e6
8. g2—g3 [10]	Hb8—c6!	12. d4—d5	Fe6—d5:!
9. He5—c6:	d7—c6:	13. Fc4—d5:	c6—d5:
10. Fc1—f4	Vd8—e7	14. Vd1—d5:	c7—c6

Sötét egy gyaloggal erősebb.

Alváltozat. (Lásd a III. változat 6. lépését.)

6. (Ff1—c4)	**Hg8—h6**	11. Ke1—d2	g4—f3:
7. d2—d4	d7—d6	12. Vd1—f3:	Fc8—g4
8. He5—d3	f4—f3	13. Vf3—f1	Fh4—g5
9. g2—f3:	Ff8—e7	14. Hb1—c3	Fg5—e3†
10. Fc1—e3 [11]	Fe7—h4†	15. Kd2—e3:	c7—c6

Sötét jobban áll.

[10] Kieseritzky húzása. Azonban g2—f3: jobb.

[11] E kitűnő húzást első ízben a philadelphiai sakk-kör alkalmazta a bostoni ellen 1848-ban vezetett egyik izenetes játszmájában.

IV. változat.

5. (Hf3—e5)	**Vd8—e7**[12]	12. Bh1—g1	f7—f5
6. He5—g4: *A)*	d7—d5 *B)*	13. He4—c3	Ve7—e2†
7. Hb1—c3 *a)*	d5—e4:	14. Hc3—e2:	f4—f3
8. Hg4—f2	Hg8—f6	15. He2—f4	Ff8—c5
9. Ff1—c4	Bh8—g8	16. Hf4—g2: *bb)*	f3—g2:
10. Vd1—e2 *aa)*	Bg8—g2:	17. Bf1—g1	Fc5—f2†
11. Hc3—e4:	Hf6—g4	18. Ke1—e2	Ff2—g1:

Sötét nyer.

bb)

16. **Hf2—g4:**	f5—g4:	19. Fd2—c3	He5—c4:
17. d2—d3	Hb8—d7	20. d3—c4:	Fc5—e3!
18. Fc1—d2	Hd7—e5	21. Hf4—d3	Bg2—g1

Sötét nyer.

aa)

10. **Bh1—g1**	Fc8—g4	14. Vd1—e2	Ve7—h4†
11. Fc4—e2	f4—f3!	15. Ke1—d1	Hg4—f2†
12. Fe2—c4	f3—g2:	16. Kd1—e1	Hf2—h3†
13. Hf2—g4:	Hf6—g4:	Sötét nyer.	

a)

7. **d2—d3?**	Hb8—c6	13. Ve2—e4†	Hf6—e4:
8. Fc1—f4:	Fc8—g4:	14. Ff1—d3	He4—c5
9. Vd1—g4:	Hg8—f6	15. Ke1—d2	0—0—0
10. Vg4—d1	d5—e4:	16. Hb1—c3	Hd4—c2:
11. d3—e4:	Ve7—e4†	17. Kd2—c2:	Hc5—d3
12. Vd1—e2	Hc6—d4!	18. Ff4—h2	Bh8—g8

Sötét egy gyaloggal erősebb és jobban áll.

A)

6. **d2—d4**	d7—d6	10. Ff1—e2	d6—d5
7. He5—g4:	f7—f5 *c)*	11. Fe2—h5†	Ke8—d8
8. Hg4—f2	Hg8—f6	12. Ff4—g5	Fc8—f5
9. Fc1—f4:	f5—e4:	a játszma egyenlő.	

[12] Bármily esetlennek tünjék föl, a gyakorlatban jónak bizonyúlt védelem, mely a játszmát legalább is kiegyenlíti.

c)

7.	**Ve7—e4†**	10. Ff1—e2:	Hg8—f6
8. Vd1—e2	f7—f5	11. Fc1—f4:	Hb8—c6
9. Hg4—f2	Ve4—e2:	egyenlő játékkal.	

B)

6. (He5—g4:)	**f7—f5!**	12. Vf5—f4:	h7—h5
7. Hg4—f2	f5—e4:	13. Hg4—e3!	Ff8—h6
8. Vd1—h5†	Ke8—d8	14. Vf4—f2	Hg8—f6
9. Vh5—f5	e4—e3	15. Kd2—d1	Hf6—g4
10. Hf2—g4	e3—d2†	16. He3—g4:	Fc8—g4:†
11. Ke1—d2:	d7—d6	17. Ff1—e2	Fh6—c1:

Sötét egy tisztet nyer.

V. Változat.

5. (Hf3—e5)	**Hg8—f6!**	12. e4—d5†	Ke8—d8
6. He5—g4: *AA)*	d7—d5 [13] *a)*	13. 0—0—0	Fc8—g4
7. Hg4—f6†	Vd8—f6:	14. Ve2—e4	Vd4—e4:
8. Vd1—e2	Ff8—d6	15. Hc3—e4:	Fg4—d1:
9. Hb1—c3	c7—c6	16. He4—d6:	Fd1—h5
10. d2—d4! [14]	Vf6—d4:	17. Fd2—f4:	c6—d5:
11. Fc1—d2	Bh8—g8	18. Hd6—b7†	Kd8—e7

Világos előnyben áll.

a)

6.	**Hf6—e4!:**	10. Hg4—f6†	Ke8—d8
7. d2—d3	He4—g3	11. Ff4—c7†	Kd8—c7:
8. Fc1—f4	Hg3—h1:	12. Hf6—d5†	Kc7—d8
9. Vd1—e2†	Vd8—e7!	13. Hd5—e7:	Ff8—e7:

Sötét játéka erősebb.

AA)

6. **Ff1—c4!**	d7—d5!	8. d2—d4	Hf6—h5!
7. e4—d5:	Ff8—d6!	9. Hb1—c3 [BB CC]	Hh5—g3

[13] Helyesebb Hf6—e4: lásd a következő *a)* változatot.

[14] Vil. a d. vonalat akarja szabaddá tenni. Célját 13) lépése leplezi le.

10. Fc1—f4:	Hg3—h1:	14. Vd1—e2†	Ke8—f8
11. Fc4—b5†	c7—c6!	15. Ff4—h6†	Kf8—g8
12. d5—c6:	b7—c6:	16. Fh6—g5	Fd6—g3†
13. He5—c6:	Hb8—c6:	17. Ke1—f1	Fg3—h4:

Sötét nyer.

BB)

9. **F c4—b5†** [15]	c7—c6 [16]	15. Fa8—d5	Kf8—g7
10. d5—c6:	b7—c6:	16. Hb8—c3	Bh8—e8†
11. He5—c6:	Hb8—c6:	17. Ke1—f2	Vd8—b6
12. Fb5—c6:†	Ke8—f8	18. Hc3—a4	Vb6—a6
13. Fc6—a8:	Hh5—g3!	19. Ha4—c3	Fd6—e5!
14. Bh1—h2 *b)*	Fc8—f5	20. a2—a4	sötét 4-ik

lépésre matot ad. [17]

Szép változat egy Mieses (vil.) és Anderssen (söt.) között váltott játszmából. (Boroszló, 1864.)

b)

14. **K e1—f2**	Hg3—h1†	20. Fc6—e8:	Vd8—e8:
15. Vd1—h1:	Fc8—f5	21. Fc1—d2	Fc2—d3†
16. Fa8—d5	Kg8—g7	22. Kf1—g1	Ve8—e5!!
17. Hb1—c3	Bg8—e8	23. Vh1—h3	Ve5—d4:
18. Fd5—c6 *c)*	g4—g3†	24. Kg1—h1	f4—f3
19. Kf2—f1	Ff5—c2:!	25. g2—f3:	Fd3—f5 [18]

Sötét nyer.

[15] Erkel húzása, melyet 1857-ben Szén ellen használt első ízben. Jelenleg némelyek a 9. Hb1—c3, vagy 9. 0—0 (Anderssen) húzásokat jobbnak tartják, habár a gyakorlat még eddig ezt a véleményt nem igazolta.

[16] Anderssen szellemes találmánya. Czélja az a8 bástya feláldozása egy igen szép és heves ellenroham nyerése végett.

[17] T. i.

20.	Va6—f1†!	22. Fc1—e3	Be8—e3:!
21. Vd1—f1:	Fe5—d4‡	23. Kf2—g1	Be3—e1‡

[18] E páratlan szépségű változatot Anderssen elemzéseiből vettük a következő *c) d) e)* alváltozatokkal együtt.

c)

18. **F d5—b3** *d)*	Fd6—c5!	20. Kf2—f1	Ff5—d3†
19. d4—c5:	Vd8—d4†	és sötét kicsikarja a matot.	

d)

18. **F c1—d2**	g4—g3†	21. Hc3—e2	Fd6—b4
19. Kf2—f1	Ff5—c2:	22. Fd2—b4:	Vd8—d5:
20. Ba1—e1 *e)*	Fc2—d3†	23. Vh1—h3	Vd5—h5

Sötét nyer.

e)

20. **F d5—f3**	Fd6—b4	22. Ff4—g3:	Fc2—d3†
21. Fd2—f4:	Vd8—d4:	23. Hc3—e2	Vd4—b2:

és nyer.

CC)

9. **0 — 0**	Vd8—h4:	13. Fc4—b3	Hb8—d7
10. Vd1—e1!	Vh4—e1:	14. Kg1—f2	Ba8—e8
11. Bf1—e1:	0 — 0	15. Be1—h1	Hd7—f6
12. Hb1—c3	Fc8—f5	Sötét hadállása jobb.	

VI. változat. (Paulsen védelme.)

5. (Hf3—e5)	**F f8—g7** [19]	10. Fc1—f4:	Vd8—d4:
6. d2—d4? *A)*	Hg8—f6!	11. Vd1—d4:	Fg7—d4:
7. He5—g4:	Hf6—e4:	12. c2—c3	Fc8—g4:
8. Ff1—d3	d7—d5	13. c3—d4:	Hb8—c6
9. Fd3—e4:	d5—e4:	Sötét jobban áll s egy gyaloggal erősebb.	

A)

6. **He5—g4:!**	d7—d5	11. He4—f2	Fc8—e6
7. Hg4—f2 [20]	d5—e4: *a)*	12. d2—d4	Hh6—f5
8. Hf2—e4:	Vd8—e7	13. Fc1—f4:	Hf5—d4:
9. Vd1—e2	Hb8—c6	14. c3—d4:	Hc6—d4:
10. c2—c3	Hg8—h6	15. Ve2—e4	f7—f5!

és sötét nyer.

[19] Paulsen húzása.

[20] Veszélyes volna e4—d5:

Mayet (vil.) és Suhle B. (söt.) egyik játszmája. (Berlin, 1862.)

a)

7.	Hg8—e7	9. Hb1—c3	f7—f5
8. d2—d3	0 — 0	sötét jobban ki van fejlődve.	

Salvio és Cochrane csele.

Salvio Sándor kitűnő olasz mester az 1604. évben kiadott munkájában a következő húzások után:

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	g5—g4
5. Hf3—e5	Vd8—h4†
6. Ke1—f1 [21]	. . . . .

sötét részéről 6) **Hg8—f6**; *Cochrane* (olv. Kokrén) János szintén hírneves angol mester pedig 1822-ben Londonban »A treatise on the game of chess« stb. czím alatt megjelent művében 6) **f4—f3** ellenhúzásokat ajánlották. — Jelen megnyitás két változata feltalálóik nevei után nyerte elnevezését.

Itt egyszersmind Salvio cselére nézve megjegyezzük, hogy újabb, elméleti kutatások s a gyakorlat kimutatása szerint 6) **Hg8—h6** (Silberschmidt húzása) 6) Hg8—f6-nál helyesebbnek bizonyúlt; ellenben Cochrane mesterhúzása mindeddig nincs megdöntve s a másodhúzó részére legkitűnőbbnek általánosan elismerték.

Salvio csele.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	4. Ff1—c4	g5—g4
2. f2—f4	e5—f4:	5. Hf3—e5	Vd8—h4†
3. Hg1—f3	g7—g5	6. Ke1—f1	**Hg8—f6**

[21] Egyedül helyes válasz.

7. **V d 1—e1**[1] I. II. III.	Vh4—e1†	11. d2—d4	d7—d6
8. Kf1—e1:	Hf6—e4:	12. He5—f7	Bh8—g8
9. Fc4—f7†	Ke8—e7	13. Fc1—f4:	Fc8—e6
10. Ff7—b3[2] *a)*	He4—f6	Söt. jobban áll.	

a)

10. **F f7—h5**!	g4—g3	15. Bh1—f1	Fc8—f5
11. h2—h3	d7—d6	16. Hd3—f4:	Fh6—f4:
12. He5—d3	Ff8—h6	17. Fc1—f4:	Bf8—g8
13. Hb1—c3	He4—c3:	18. Ff4—d6†	c7—d6:
14. d2—c3:	Bh8—f8	19. Bf1—f5:	Bg8—g7

Világos egy gyaloggal erősebb és jobban is áll.

II. változat.

7. **H e5—f7**:	d7—d5	10. d2—d3	Hf6—h5
8. Hf7—h8:	d5—c4:	11. Ve2—f2	Vh4—f2:
9. Vd1—e2	Fc8—e6	12. Kf1—f2:	Ff8—g7

sötét egy tisztet nyer, és jobban áll.

III. változat.

7. **F c4—f7**†	Ke8—e7	10. Vd1—e1	g4—g3
8. Ff7—b3[3]	d7—d6	11. Kf1—g1	Ff8—g7
9. He5—d3	Hf6—h5 *b)*	12. c2—c3	Vh4—g5

sötét jobban áll.

b)

9.	**f4—f3**	14. g3—f4:	f3—f2
10. g2—g3	Vh4—h3†	15. d2—d3	g4—g3!
11. Kf1—f2	Vh3—g2†	16. h2—g3:	Fc8—g4
12. Kf2—e3	Ff8—h6†	17. Vd1—f1	Vg2—g3†
13. Hd3—f4	Fh6—f4†	és sötét nehány lépésre nyer.	

[1] Eddigi szerzők szerint e lépés a legjobb; azonban 7. Hb1—c3 még jobbnak látszik. (Lásd a 47. számú mintajátszmát.)

[2] d7—d6 megelőzése végett.

[3] Lásd az előbbi 2. sz. jegyzetet.

Salvio-Silberschmidt csele.

(Az 5 kezdőlépés, mint fönnebb az I. változatnál.)

6. (Ke1—f1)	**Hg8—h6!**	11. f3—g4:	Vh4—h3†
7. d2—d4	f4—f3!	12. Kf1—e1	Vh3—e3†
8. Fc1—h6: *A)*	Ff8—h6:	13. Vd1—e2	Ve3—c1†
9. g2—f3:	d7—d6	14. Ve2—d1	Vc1 - b2:
10. He5—g4:	Fc8—g4:	15. Hb1—d2	Vb2—c3

és sötét egy tisztet nyer.

A)

8. g2—g3	Vh4—h3†	11. Vd1—f1	d7—d6!
9. Kf1—f2	Vh3—g2†	12. He5—d3	f5—e4:
10. Kf2—e3	f7—f5! *a)*	13. Hd3—f4	Vg2—f1:

s majd Fc8—f5, mire sötét két gyaloggal erősebb marad.

a)

10.	**d7—d6**	13. Ke3—e4	d6—d5†
11. Fc4—f1!	Hh6—f5†[4]	14. Ke4—d5:	Vg2—h1:
12. e4—f5:	Ff8—h6†	15. Ff1—b5†?	c7—c6†

Sötét nyer.

Cochrane csele.

(Az első öt lépés, mint fönnebb.)

6. (Ke1—f1)	**f4—f3**[5]	10. Kf2—e3	Ff8—h6†
7. g2—g3 *Á)*	Vh4—h3†	11. Ke3—d4	d7—d6
8. Kf1—f2	Hg8—f6[6]	12. He5—f3:	sötét 3-ik
9. Hb1—c3	Vh3—g2†	lépésre matot ad.[7]	

Á)

7. **d2—d4!** *B C)*	f3—g2† *a)*	9. Kg2—g1	Hg8—h6!
8. Kf1—g2:	Vh4—h3†	10. Vd1—d3	Vh3—d3:

[4] Nem volna jó Vg2—h1:, melyre Ff1—b5 † (világos nyer) következnék.

[5] Cochrane húzása.

[6] Jobb Hg8—h6!

[7] 12. . . . . Hb8—c6† 13. Kd4—d3 Hc6—b4† 14. Kd3—d4 V—f2 vagy c7—c5 ‡

11. c2—d3:	d7—d6	14. Kg1—g2	Bh8—f8
12. Fc1—h6:	Ff8—h6:	15. Bh1—f1	Fe3—d4:
13. He5—f7:	Fh6—e3†	sötétnek nyernie kell.	

B)

7. **Fc4—f7†**[8]	Ke8—e7	9. Ff7—g8:	Bh8—g8:
8. g2—f3:*b)*	d7—d6	Sötét nyer.	

b)

8. **Ff7—g8:**	Bh8—g8:!	10. He5—g4:	Fc8—g4:
9. g2—f3:	d7—d6	11. f3—g4:	Bg8—g4:

Sötét nyer.

a) (Lásd az *A)* változatot.)

7. (d2—d4)	**Hg8—f6**	11. He5—f7:	Bh8—f8
8. Hb1—c3	Ff8—g7	12. Hf7—g5	Vh2—g2†
9. g2—g3	Vh4—h3†	13. Kf2—e3	Fg7—h6
10. Kf1—f2	d7—d6	14. Ke3—d3	Hb8—c6

Sötét hadállása jobb.

C)

7. **g2—f3:**	Hg8—f6	14. Fc4—e2	Fh4—g5†
8. d2—d4	d7—d6	15. Kd2—e1	Vh3—h4†
9. He5—g4:	Vh4—h3†	16. Bf1—f2	Fg5—c1:
10. Kf1—e1!	Hf6—g4:	17. Vd1—c1:	Fg4—e2:
11. f3—g4:	Ff8—e7	18. Ke1—e2:	Vh4—e4†
12. Bh1—f1	Fe7—h4†	19. Vc1—e3	Ve4—e3†
13. Ke1—d2	Fc8—g4:	20. Ke2—e3:	

Sötét — egyenlő hadállás mellett — egy gyaloggal erősebb.

Muzio-csel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	Hg1—f3	g7—g5
4.	Ff1—c4	g5—g4

[8] Jobb d2—d4, mint előbb; mert a jelen lépéssel világos egy tempót fog veszteni.

Ha a jelzett lépések után világos, a helyett, hogy (mint az előbbi megnyitásban) huszárját e5-re léptetné, ezt feláldozza, — előáll az úgynevezett Muzio-csel, (így nevezve Muzio Sándor régi olasz mesterről, ki a XVII. század elején élt s ki azt először alkalmazta).

Csele a legszebbek és legszellemesebbek közé tartozik, mert a kezdőfélnek a tisztáldozatért élénk és heves rohamot nyujt, mely a gyakorlat tanúsága szerint legtöbb esetben győzelemre vezeti. Paulsen Lajos remek ellenjátéka azonban e nézetet megingatta és a gyakorlati téren szerzett tapasztalata után szerző is csatlakozik azon ujabb véleményhez, hogy a Muzio-csel heves támadása a Paulsen-féle védelmen megtörik s így a huszáráldozat túlmerész; ennélfogva sikeresen csak gyengébb, vagy kevesebb elméleti ismeretekkel rendelkező játékos ellen alkalmazható.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. d2—d4	Ff8—h6
2. f2—f4	e5—f4:	8. Fc1—f4:	Fh6—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5	9. Vf3—f4:	Vd8—e7
4. Ff1—c4	g5—g4	10. Fc4—f7†	Ke8—d8
5. 0 — 0!	g4—f3:	11. e4—e5	világosnak
6. Vd1—f3:	**d7—d6**[1]	kitünő rohama van.	

II. változat.

6. (Vd1—f3:)	**Ff8—h6**[2]	11. e4—e5!	h7—h5 *a)*
7. d2—d4	Vd8—e7	12. Hb1—c3	Hg8—h6
8. Fc1—f4:	Fh6—f4:	13. Hc3—d5!	Ve7—f7:
9. Vf3—f4:	Hb8—c6	14. Vf4—g5†	Kd8—e8
10. Fc4—f7:†	Ke8—d8	15. Hd5—c7†	és nyer

a)

11.	d7—d6	13. Ba1—e1	a7—a6
12. Hb1—c3	Fc8—d7!	14. Hc3—d5	Ve7—f8

[1] Nem jó lépés. Leghelyesebb 6. Vd8—f6 (vagy e7.)

[2] V. der Lasa régibb (szintén nem kielégítő) védelme. Még roszabb 6. d7—d5, melyre világos 7. Fc4—d5: c7—c6; 8. Fd5—f7† lépések után igen erős rohamot nyer.

15. Vf4—g5† Hg8—e7 17. Vg5—f6 vil. nyer.
16. e5—d6: c7—d6:

III. változat. (A dán védelem.)

6. . . . . **V d8—e7**[3] 10. Vf4—f2 Fh6—c1:
7. d2—d4 *A)* Hb8—c6 11. Bf1—c1: Hg8—f6
8. Vf3—f4: *B)C)* Ff8—h6 12. Ff7—d5 Bh8—f8
9. Fc4—f7† Ke8—d8 Sötét nyer.

B)

8. **F c1—f4:** Hc6—d4: 11. Vh5—c5: Ff8—c5:
9. Vf3—h5 *b)* Hd4—e6 12. Kg1—h1 f7—e6:
10. Fc4—e6: Ve7—c5† Sötét nyer.

b)

9. **V f3—f2** Hd4—e6! 12. Ff4—e3 Vc5—e3:[5]
10. Hb1—c3 c7—c6[4] 13. Vf2—e3: Ff8—c5
11. Ba1—d1? Ve7—c5! és sötétnek nyernie kell, mivel világos a vezércsere után rohamát elveszti s egy tiszttel gyengébb.

C)

8. **V f3—f2** Ff8—g7 12. d5—c6: Ve7—e3
9. e4—e5 d7—d6 13. Bf1—e1 Fg7—d4
10. Fc1—f4: d6—e5: 14. Kg1—h1 vil. nyer.
11. d4—d5 e5—f4:

A)

7. **d2—d3** b7—b5 10. Vf4—c7: Ff8—g7
8. Fc4—b3 b5—b4 11. Fb3—f7: Ve7—f7:!
9. Vf3—f4: Hb8—c6 12. Bf1—f7: Fg7—e5

[3] Az ú. n. *dán védelem* From, Sorensen és Kemp dán mesterek után, kik azt ujabban elemezték. Már Salvionál is előfordúl.

[4] Hc3—d5 akadályozására. Nem volna jó He6—f4:, melyre világos 11. Vf2—f4: után az f7 pontra annál hatályosabb ostromot indítana.

[5] Vc5—c4: nyilván hibás Vf2—f7† sat. miatt.

13. Vc7—e5:	Hc6—e5:	15. Fc1—f4	d7—d6
14. Bf7—f1	Hg8—e7	sötét jobban áll.	

IV. változat. (Paulsen védelme.)

6.	**Vd8—f6**[6]	16. Be7—e4	Ff6—g5
7. e4—e5[7]	Vf6—e5:	17. g2—g4	Vf5—g6
8. d2—d3	Ff8—h6	18. h2—h4	Fg5—h4:
9. Fc1—d2	Hg8—e7	19. Vf3—f4:	d7—d6
10. Hb1—c3	Hb8—c6	20. Vf4—f7:	Vg6—f7:
11. Ba1—e1	**Ve5—f5**[8]	21. Bf1—f7:	Hc6—e5
12. Hc3—d5 *a)*	Ke8—d8	22. Bf7—h7:	He5—c4:
13. Fd2—c3	Bh8—g8	23. Be4—c4:	c7—c6
14. Fe3—f6	Fh6—g5	24. Hd4—c7	Ba8—b8
15. Be1—e7:	Fg5—f6:	25. Bc4—f4	Fh4—e7

sötét előnyben áll.

a)

12. **Be1—e4**[9]	Hc6—e5	17. Kg1—h1	f7—f5
13. Vf3—e2	He5—c4: *b)*	18. Be4—e5	Vc5—b4
14. d3—c4:	Ke8—d8	19. Ve2—h5!	Vb4—b2:
15. Fd2—f4:[10]	Fh6—f4:	20. Vh5—h4	Bh8—e8
16. Bf1—f4:	Vf5—c5 †	világos nyerésre áll.	

b)

13. (Vf3—e2)	**d7—d6!**[11]	16. d3—d4?	He5—c4:
14. Fd2—f4:	Fh6—f4:	17. Ve2—c4:	f7—f5!
15. Bf1—f4:	Vf5—d7!	18. Be4—e1	Bh8—f8

[6] Méltán a legjobbnak tartott védelmi húzás, főleg a Paulsentől használt folytatás miatt. (Lásd sötét 11. lépését.)

[7] A roham sikeresebb folytathatásához szükséges gyalogáldozat. (Az **e** vonalat kell szabaddá tenni.)

[8] Paulsen húzása. Sokkal jobb, mint az előbb használatban volt Ve5—c5 †.

[9] Sokkal helyesebb, mint Hc3—d5.

[10] Be4—e7 :-nél 15. Vf5—c5 † nyer.

[11] Szerző e lépést jobbnak tartja, mint He5—c4: Különben ez egész változat egy M. (világos) ellen Pesten 1864. évben váltott játszmája.

19. Hc3—d5	b7—b5	22. Vc6—a8:	c7—c6
20. Be1—e7†	Vd7—e7:	23. Hd5—c3	Ke8—f7
21. Vc4—c6†	Ve7—d7	sötét nyer.[12]	

V. változat. (Ghulam Kassim rohama.)

1. e2—e4	e7—e5	8. Fd5—b3	Vd8—d4:
2. f2—f4	e5—f4:	9. Fc1—f4:	Hg8—f6
3. Hg1—f3	g7—g5	10. Hb1—d2	Fc8—g4
4. Ff1—c4	g5—g4	11. Vf3—g3	Hf6—e4:
5. **d2—d4**[13]	g4—f3:	12. Hd2—e4: *á)*	Vd4—e4:†
6. Vd1—f3:	d7—d5!	13. Ke1—d2	világosnak
7. Fc4—d5:	c7—c6	jobb játéka van.	

á)

12. Vg3—g4:?	Vd4—f2†	14. Ff4—d2:	He4—f2†
13. Ke1—d1	Vf2—d2†	15. Kd1—e2	Hf2—g4
sötét nyer.			

Mac Donnell rohama.

(A 4 kezdőlépés, mint az eddigi változatokban.)

5. **Hb1—c3**[14]	g4—f3:	9. d2—d4	Ve5—d6
6. Vd1—f3:	Vd8—f6? *A)*	10. e4—e5	Vd6—c6
7. Hc3—d5	Vf6—e5	11. Fc4—b5	Vc6—g6
8. c2—c3	Ff8—h6	12. Hd5—c7†	vil. nyer.

A)

6.	**d7—d5!**	12. e4—e5	Vf6—f5
7. Fc4—d5:	c7—c6	13. Vh5—f3	Ff8—b4
8. Fd5—b3	Fc8—e6	14. Fc1—f4:	Hg8—e7
9. Fb3—e6:	f7—e6:	15. 0 — 0	Fb4—c3:
10. Vf3—h5†	Ke8—d7	16. b2—c3:	Hb8—a6
11. d2—d4	Vd8—f6	sötét előnyben áll.	

[12] A sötét vezér ki nem szabadulhat s később Fc8—a6 lépéssel megnyerhető.

[13] Ghulam K. keletindiai mester húzása. Azonban jobb 0—0. Egyébiránt ezt a húzást már régebben is használták.

[14] M. Donnell húzása, mely kevésbbé jó, mint 0—0. E változat is egy általa La Bourdonnais ellen vezetett játszma megnyitása.

Huszárcsel futáráldozattal.

(A 4 első lépés, mint előbb.)

5. **Fc4—f7†**[15]	Kg8—f7:	8. Vg4—f4:	d7—d6
6. Hf3—e5†	Kf7—e8[16]	9. He5—f3	Hb8—c6
7. Vd1—g4:	Hg8—f6[17]	és világos vissza van verve.	

Futárcsel.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5—f4:
3.	**Ff1—c4**	. . . . .

Mint a jelzett lépésekből látható, *a futárcsel a királycsel egyik alfaja* s a huszárcseltől abban különbözik, hogy világos, 3. lépésére, Hg1—f3 helyett királyfutárját hozza játékba, mi által az ellenfélnek megengedi, hogy vezérével h4-en sakkot adjon s a világos király elsánczolását megsemmisítse. De az elsánczolás ily módon való meggátlása világosnak hátrányára alig válik, mert a sötét vezér állomása erre nézve nem előnyös; világos pedig annál hatályosabban fogja tisztjeit működésbe hozhatni.

A futárcsel a leghibátlanabb megnyitások közé tartozik. A huszárcselnél tartósabb és szilárdabb rohamot nyujt. — Alig is van megnyitás, melyet a szerzők nagyobb alapossággal és szorgalommal elemeztek volna; kiváló figyelmöket érdekes combinátiókban gazdag meneténél és remek változatainál fogva meg is érdemli. — Első helyen szabálytalan, ezután pedig szabályos, ú. n. *remek védelmét* teszszük vizsgálódásaink tárgyává.

[15] Itt adjuk ezt a megnyitást, mely épen nem ajánlható s fölötte ritkán fordul elő, minthogy önállólag elemezni fölöslegesnek találtuk. A futár feláldozása, mint sötét védelme igazolja, helytelen.

[16] Kf7—e6-nál világos nyerne.

[17] Egyedül helyes; Vd8—f6 ugyan nem hibás, de erőtlenebb védelmet nyujt.

I. védelem.

1. e2—e4	e7—e5	6. h4—g5:	h6—g5:
2. f2—f4	e5—f4:	7. Bh1—h8:	Fg7—h8:
3. Ff1—c4	**g7—g5**[1] II.	8. Vd1—h5	Vd8—f6
	— VII. védelem.	9. e4—e5	Vf6—g7
4. h2—h4!	h7—h6	10. Hg1—h3	
5. d2—d4	Ff8—g7	világos jobban áll.	

II. védelem.

3.	**f7—f5**[2]	9. Bh1—e1	Hb8—c6
4. Vd1—e2! *A)*	Vd8—h4†	10. Hb1—c3	Ke8—d8[4]
5. Ke1—d1	f5—e4:	11. Hc3—d5	Bg8—e8
6. Ve2—e4†	Ff8—e7	12. Hd5—f4	Vh5—f7
7. Hg1—f3	Vh4—h5	13. d2—d4	
8. Fc4—g8:[3]	Bh8—g8:	világos jobban áll.	

A)

4. **e4—f5:?**	Vd8—h4†	7. Kf1—g2:	Vh4—h5†
5. Ke1—f1	f4—f3!	sötét jobban áll.	
6. Fc4—g8:	f3—g2†		

III. védelem. (Bryan ellencsele.)

3.	**b7—b5**[5]	8. Hg1—f3 *B)*	Ff8—c5
4. Fc4—f7†[6]	Ke8—f7:	9. d2—d4	Hg8—f6
5. Vd1—h5†	g7—g6	10. d4—c5	Vd8—e7
6. Vh5—d5†	Kf7—g7	11. 0—0	Ve7—c5†
7. Vd5—a8:[7]	Hb8—c6	12. Kg1—h1	Fc8—a6
sötét nyer.			

[1] E védelem, mely a huszárcselnél hibátlan, itt épen nem ajánlható.

[2] Ez ellencsel hibátlan.

[3] Hb1—c3 jobb.

[4] V. ö. v. és sötét következő lépéseivel.

[5] Ez ellencselt *Bryan* amerikai játékos hozta divatba, Kieseritzky pedig előszeretettel használta.

[6] Sokkal jobb Fc4—b5: — Lásd az 56. számú mintajátszmát.

[7] Mivel a vezért a8-on táborától elvágják, vil. 4. lépése hibás.

B)

8. **d2—d4**	Vd8—h4†	10. d4—d5	Ff8—c5
9. Ke1—d1	Fc8—a6	sötét nyer.	

IV. védelem.

3.	**c7—c6**[8]	7. Fc1—f4:	Vd8—b6
4. d2—d4 *C)*	d7—d5	8. Vd1—c2†	Fc8—e6
5. e4—d5:	c6—d5:	9. c2—c3	0—0—0
6. Fc4—b5†	Hb8—c6	10. Hg8—f3	

a játszma egyenlő.

C)

4. **Hb1—c3**[9]	d7—d5!	8. d2—d3	Vc4—c5
5. e4—d5:	Vd8—h4†	9. Vd1—e1†	Ff8—e7
6. Ke1—f1	f4—f3!	10. Fc1—e3	Vc5—d6
7. Hg1—f3:	Vh4—c4†		

és sötét nyerni fog az ellenfél előnyös rohama daczára is, minthogy egy tiszttel erősebb.

V. védelem.

3.	**Hg8—f6**[10]	7. e5—f6:	d5—c4:
4. Hb1—c3	Hb8—c6[11] *a)*	8. f6—g7:	Bh8—g8
5. Hg1—f3	Ff8—b4	9. Vd1—e2†	Fc8—e6
6. e4—e5	d7—d5	a játszma körülbelül egyenlő.	

a)

4.	**Ff8—b4?**	7. e5—f6:	e6—b5:
5. e4—e5	d7—d5	8. Vd1—c2†	Fc8—e6
6. Fc4—b5†!	c7—c6	9. Ve2—b5†	Hb8—c6

[8] V. der Lasa szerint ez a lépés a játszmát kiegyenlíti; de az újabb elmélet szerint s.-re hátrányos.

[9] E változat egy dr. Vidor (v.) és Erkel (s.) között folyt játszma kezdete. A játszmát sötét nyerte.

[10] *Hanneccken* ezredes találmánya és a legjobb védelmek egyike.

[11] Jobb d7—d5. (Lásd alább VI. védelem.)

10. Hg1—f3	Vd8—f6:	12. Hc3—d5:!	Vf6—f5
11. Vb5—b7:	Ba8—c8	13. Hd5—c7†!	

világos előnyben áll.[12]

VI. védelem.

3.	**d7—d5!**[13]	7. Fd5—b3	Fb4—c3:
4. Fc4—d5:	Hg8—f6! *Á)*	8. b2—c3:	Hf6—e4:
5. Hb1—c3 *b)*	Ff8—b4	9. Fc1—a3	c6—c5
6. Hg1—f3	c7—c6	10. 0 — 0	0 — 0

egyenlő játék.

b)

5. **Hg1—f3**	Hf6—d5:	8. d2—d4	Ff8—d6
6. e4—d5:	Vd8—d5:	9. Vd1—e2†	Ke8—d8
7. Hb1—c3	Vd5—h5!	10. 0 — 0	g7—g5

sötét jó hadállás mellett egy gyaloggal erősebb.

Á)

4. (Fc4—d5:)	**c7—c6**[14]	9. Hg1—f3	Vh4—h5
5. Fd5—b3	Vd8—h4†	10. h2—h4	h7—h6
6. Ke1—f1	g7—g5	11. Hf3—e5!	Vh5—d1†
7. d2—d4	Ff8—g7	12. Hc3—d1:	egyenlő já-
8. Hb1—c3	Hg8—e7		tékkal.

VII. Úgynevezett *remek védelem.*

3.	**Vd8—h4†**	7. Hb1—c3	Hg8—f6
4. Ke1—f1	Ff8—c5?[15] *A)*	8. e4—e5	Hf6—h5
5. d2—d4	Fc5—b6	9. Hc3—d5![16]	Ve7—d8
6. Hg1—f3	Vh4—e7	10. g2—g4!	f4—g3:

[12] E csinos változatot egy Paulsen (v.) és Kolisch (s.) között folyt játszmából vettük. (London, 1861.)

[13] Középcsel futárcselre. Igen jó védelem, mely a rohamot sötét részére biztosítja.

[14] Nem oly helyes, mint Hg8—f6!

[15] Teljesen szabálytalan és rosz lépés, melyre s. több fontos időhúzást fog veszteni. A helyes húzás g7—g5.

[16] E lépéstől kezdve vil. mesteri erélylyel küzdi ki a győzelmet.

11. Fc1—g5	f7—f6	13. Hf3—e5!	0 — 0!
12. e5—f6:	g7—f6:	14. Vd1—h5:	f6—g5 ‡

világos 3. lépésre matot mond.[17]

E csinos változat egy Harrwitz (vil.) és Anderssen (söt.) között folyt játszma. (Boroszló, 1848.)

A)

4. (Ke1—f1)	**g7—g5**[18]	11. d2—d4	He7—g6
5. Vd1—e1 *B)*	Vh4—e1 †	12. Hg1—e2	Fg7—f6
6. Kf1—e1:	Ff8—g7	13. He2—f4:	Ff6—h4 ‡
7. h2—h4	h7—h6	14. Bh1—h4:	Hg6—h4:
8. Hg1—f3	g5—g4[19]	15. Hf4—d5	Hf4—g2 ‡
9. Hf3—g1	Hg8—e7	16. Ke1—f2	Ke8—d8
10. c2—c3	h6—h5	17. Fc1—g5 †	és nyer.[20]

B)

5. **Hb1—c3!**	d7—d6 *C)*	12. Vd1—e1 †	Ke8—d8
6. d2—d4	Hg8—e7	13 Fc4—f7	c7—c6
7. Hg1—f3	Vh4—h6	14. Ve1—g3:!	f4—g3:
8. h2—h4	f7—f6	15. Fc1—g5:	Hb8—d7
9. e4—e5	He7—f5	16. Fg5—h6:	Ff8—h6:
10. e5—f6:	Hf5—g3 †	17. Hf3—g5	vil. előny-
11. Kf1—g1	Fc8—g4	ben áll.[21]	

C)

Grimm-féle változat.

5.	**Ff8—g7**	7. Hg1—f3	Vh4—h5
6. d2—d4	d7—d6	8. e4—e5	d6—e5:

[17] V. 15. Hd5—f6 † †, Kg8—g7, 16. Vh5—h7 ‡, Kg7—f6 :, 17. He5—g4 ‡

[18] Egyedül helyes folytatás, mely sötétet a cselgyalog megvédésére képesíti.

[19] f7—f6 hibás volna; mert erre világos egy gyalogot nyerne.

[20] E változat egy, Lange M. (v.) és Mayet (s.) között való játszma.

[21] E gyönyörű változat egy, 1855-ben Beuthner (v.) és Mangelsdorf (s.) között váltott távizeneti játszmából való.

9.	h2—h4	h7—h6	15.	Vh5—h8:!	Fg7—h8:
10.	Hc3—d5	Ke8—d8	16.	Bh1—h8:	f7—f6
11.	Kf1—g1 [22]	Vh5—g6	17.	Fc4—d3!	Vf5—d3:
12.	Hf3—e5:	Vg6—f5	18.	He5—d3:	Fe6—d5
13.	Vd1—h5!	Fc8—e6	19.	Fc1—f4:	stb. világos-
14.	h4—g5:	h6—g5:		nak igen jó rohama van.	

E szép változat *Grimm* Vincze magyar mestertől ered, ki e játékmódot a »Chpl. Chronicle« angol sakklap 1851. évi folyamában elemezte.

VIII. Mac Donnell futárcsele. [23]

1.	e2—e4	e7—e5	9.	h2—g3:*alv.)*	Vh6—g6
2.	f2—f4	e5—f4:	10.	Hg1—f3	h7—h6
3.	Ff1—c4	Vd8—h4†	11.	Bh1—f1 *D)*	f7—f6
4.	Ke1—f1	g7—g5	12.	Hf3—e5 [26]	f6—e5:
5.	Hb1—c3	Ff8—g7	13.	Fc4—f7†	Vg6—f7:
6.	d2—d4	Hg8—e7	14.	Bf1—f7:	Ke8—f7:
7.	**g2—g3** [24]	f4—g3:	15.	Vd1—f3†	Kf7—g6
8.	Kf1—g2	Vh4—h6 [25]		sötét előnyben áll.	

D)

11.	**Hc3—d5** [28]	He7—d5:	16.	Ba1—e1	Fc8—e6
12.	e4—d5:	d7—d6	17.	d5—e6:	f7—f6
13.	Vd1—e2†	Ke8—d8	18.	e6—e7†	Kd8—e8
14.	Fc1—g5†!	h6—g5: [29]	19.	Ve2—e6	Hb8—d7
15.	Bh1—h8†	Fg7—h8:	20.	Hf3—g5: és világos nyer.	

[22] Grimm V. mesterünk húzása.

[23] Mac Donnell rohama (lásd világos 7. lépését) a futárcsel egyik legszebb, legérdekesebb alfaja.

[24] E lépést először M' Donnell használta Labourdonnais elleni nagyszerű versenyében (1834).

[25] Világos következő (h2—g3:) lépése miatt kell idejekorán menekülni.

[26] Világos czélja a sötét vezér megnyerése, melyet s. szivesen át is enged 3 könnyű tisztért.

[27] Szerző (s.) egyik játszmájából, melyet s. nyert.

[28] Igen jó roham-lépés, mely Neumann Gy. R. porosz mester találmánya. Jobb mint az előbbi változatban foglalt Bh1—f1.

[29] Helyesebb f7=f6! A szövegben foglalt lépésre v. veszít.

Alváltozat. (Lásd a VIII. változat 9. lépését.)

9. **Hg1—f3** *a)*	g3—h2:![30]	13. Hg5—h3	d7—d5
10. Hf3—g5:	Bh8—f8	14. Hh3—f4	Vg6—h7
11. Bh1—h2:	Vh6—g6	15. e4—d5:	világos had-
12. Kg2—h1	h7—h6	állása előnyösebb.	

a)

9. **h2—h4!**	Vh6—f6	14. Hf3—h4:	Vg6—c6
10. Fc1—e3	g5—h4:	15. Fc4—d5	He7—d5:
11. Vd1—d2	Bh8—f8	16. e4—d5:	Vc6—b6
12. Ba1—f1	Vf6—g6	17. Kh4—f5:	világosnak
13. Hg1—f3	f7—f5	jó az állása.	

Récsi rohama.

(Az öt kezdőlépés, mint előbb.)

6. g2—g3	f4—g3:	15. e5—d6:	c7—d6:
7. Kf1—g2	Vh4—h6	16. Bh1—e1	a7—a6
8. h2—g3:	Vh6—g6	17. Hb5—d6:!	Hc8—d6:
9. d2—d4	d7—d6	18. Hf3—e5	Fg7—e5:
10. Hg1—f3	h7—h6	19. d4—e5:	Hb8—d7
11. e4—e5	Ke8—d8	20. Vd1—d6:	Vg6—d6:
12. **b2—b3**[31]	Hg8—e7	21. e5—d6:	Ba8—c8
13. Fc1—a3[32]	Fc8—f5	22. Be1—e7	világos job-
14. Hc3—b5!	He7—c8	ban áll.[33]	

Elhárított királycsel.

Mint az előbb tárgyalt cselmegnyitásoknál láthattuk, sötét a cselgyalog elfogadása által heves rohamoknak tette

[30] E lépést az újabb elmélet ajánlja.

[31] E jó húzást Récsi E. találta fel s használta első ízben sikerrel, leginkább Szén ellen vívott játszmáiban. (A legszebbeket lásd J. Dufresne: »Handbuch des Schachspiels. Berlin, 1863.« a 433. s köv. lapokon.)

[32] Az előbbi húzás a futárnak e pontra leendő előnyös elhelyezése végett történt.

[33] E változat is Récsinek (vil.) Szén ellen folytatott egyik játszmájából való.

ki magát. — Ezek elhárítása s eshetőleg valamely ellenroham fölvétele végett, főleg gyengébb játékosok részére, ajánlható a cselgyalog el nem fogadása:

1. **e2—e4** **e7—e5**
2. **f2—f4** lépések után 2. **d7—d6** vagy sokkal helyesebben 2. **Ff8—c5** húzásokkal. Itt egyúttal igen ajánlható sötét részéről 2. d7—d5 lépés, mely ellencselül szolgál, fölötte élénk ellenrohamot nyujt s közkedveltségnek örvend.

Minthogy azonban a cselgyalog elfogadása (2. e5—f4:) mellett a játszmakezdő, anélkül, hogy győzelmes rohamot nyerne, az ellenfélnek (habár csekély) anyagi előnyt enged, a cselgyalog elfogadása sötét részére a legkedvezőbb és leghibátlanabb húzás.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. d2—d4[2]	He5—f3†
2. f2—f4	**d7—d6**[1]	8. Vd1—f3:	Vd8—f6
3. Hg1—f3	Hb8—c6 *A)*	9. 0 — 0	Vf6—f3:[3]
4. Ff1—c4	Fc8—e6	10. Bf1—f3:	Ff8—e7
5. Fc3—e6:	f7—e6:	11. Fc1—e3	Fe7—f6
6. f4—e5:	Hc6—e5:	12. Hb1—d2	Hg8—e7

a játszma egyenlő.

A)

3.	**Fc8—g4**	6. Vd1—f3:	Hg8—f6
4. Ff1—c4	Hb8—c6	7. d2—d3	világos va-
5. c2—c3	Fg4—f3:	lamivel jobban áll.	

II. változat.

1. e2—e4	e7—e5	3. Hg1—f3	d7—d6
2. f2—f4	**Ff8—c5**[4]	4. c2—c3!	Fc8—g4

[1] Sötétre nem előnyös lépés, mert miatta királyfutárja fejlődésében egy időre akadályozva marad.

[2] Hf3—e5: után Vd8—h4† lenne a válasz.

[3] Hibás volna Vf6—d4† 10. Fc1—e3; 11. Vf3—h5† s majd Vh5—b5† miatt.

[4] A királycsel elhárítására legjobbnak ismert húzás. Mint látható, f4—e5:-re Vd8—h4† nyer.

5. Ff1—e2[5] *B)*	Fg4—f3:	10. Fc1—f4:	He7—g6
6. Fe2—f3:	Hb8—c6	11. Ff4—e3	Hg8—f6
7. b2—b4	Fc5—b6	12. Hb1—d2	0 — 0
8. b4—b5	Hc6—e7	13. 0 — 0	
9. d2—d4	e5—f4: *a)*	egyenlő játékkal.	

a)

9.	**e5—d4:**	14. Kg1—h1	0 — 0
10. c3—d4:	a7—a6	15. Ff3—e2	Ba6—a8
11. b5—a6:	Bb8—a6:	16. d4—d5	Hc6—b8
12. 0 — 0	He7—c6	17. Fe2—d3	
13. Fc1—b2	Hg8—e7	világos jobban áll.	

B)

5. **Ff1—c4?**	Fg4—f3:	13. Fc1—g5:	d6—d5
6. Vd1—f3:	Hg8—f6	14. Fc4—b3!	Ve7—d6
7. b2—b4[6]	Fc5—b6	15. Hb1—d2	a7—a5
8. d2—d3	Hb8—d7	16. b4—a5:	Ba8—a5:
9. f4—f5	Vd8—e7	17. h2—h4	Hf6—h5
10. g2—g4	h7—h6	18. Hd2—f1	Hd7—c5
11. Ke1—e2	c7—c6	19. Fb3—c2	Ba5—a3[7]
12. g4—g5	h6—g5:	Sötét jobban áll.	

III. változat. (Falkbeer ellencsele.)

1. e2—e4	e7—e5	4. Ff1—b5†!	c7—c6
2. f2—f4	**d7—d5**	5. d5—c6:	b7—c6:
3. e4—d5:!	e5—e4[8] *A)B)*	6. Fb5—c4	Hg8—f6!

[5] Sokkal jobb, mint Ff1—c4, mert a világos tábor szilárd hadállását előkészíti.

[6] A b. s átalában valamely vezérszárnyi gyalog korai előhaladása rendszerint hátrányos, mivel felbontja a gyaloghadállást.

[7] E változat Morphy (vil.) és Löwenthal (söt.) egyik versenyjátszmájából való, söt. utolsó lépése kivételével, a mely helyett L. hibásan 19. Ba5—b5 húzást tette.

[8] E szép húzást Falkbeer és Lederer ajánlották. Morphy előszeretettel használta, mert ellenrohamot nyujt.

7. d2—d4 [9]	Ff8—d6 [10]	13. Fc4—b3	c6—c5
8. Hg1—e2	0 — 0	14. d4—c5:?	Fd6—c5†
9. 0 — 0	Fc8—g4	15. Kg1—h2 [11]?	Hf6—g4†
10. Hb1—c3	Hb8—d7	16. Kh2—g3	Fc5—f2†
11. h2—h3	Fg4—e2:	17. Bf1—f2:	Vd8—d1:
12. Hc3—e2:	Hd7—b6	18. h3—g4:	e4—e3

Sötét nyer. [12]

A)

3.	**Vd8—d5:** [13]	7. Ff1—c4	Ve6—e7
4. Hb1—c3	Vd5—e6 [14]	8. Fc4—b3 [16]	f7—f6
5. Hg1—f3	e5—e4 [15]	9. He5—c4	Fc8—e6
6. Hf3—e5	Hg8—h6	10. Vd1—e2	

Világos jobban áll.

B)

3.	**e5—f4:**	5. Vd1—e2†	Vd8—e7
4. Ff1—b5†	Fc8—d7	6. Hb1—c3	Hg8—f6

Világos valamivel jobban áll.

Középcsel.

1.	**e2—e4**	**e7—e5**
2.	**d2—d4**	**e5—d4:**

Hibátlan, de kevésbbé használt megnyitás. Változatai többnyire megegyeznek a skót cseléivel, azért e helyen csak némely eltéréseire szorítkozunk.

[9] Erkel húzása, mely sötét erős ellenrohamát leginkább felfogja.

[10] Staunton Hb8—d7 lépést ajánlja e helyett.

[11] Durva hiba, melyre söt. játszmája elveszett. Kg1—h1 kellett volna.

[12] E változat egy Horwitz (vil.) és Kolisch (söt.) között való versenyjátszma. (London, 1861.)

[13] E lépése miatt sötét időt veszít.

[14] Jobb V—d8 vagy a5.

[15] e5—f4 † nem jobb: mert vil. 6. Ke1—f2 lépése után Ff1—b5†, majd Bh1—e1-el fenyeget s jól áll.

[16] Vil. 0—0-ni készül, melyet azonnal nem tehet Ve7—c5† (s a vil. Fc elveszése miatt. Egyszersmind az He5 visszavonúlását (c4-re) kell biztosítani. Lásd söt. köv. lépését.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. Ve3—g3	Vd8—f6
2. d2—d4	e5—d4:	7. Fc1—g5	Vf6—g6
3. **Vd1—d4:** *A)*	Hb8—c6	8. Ff1—d3	h7—h6
4. Vd4—e3	Ff8—b4†	9. Fg5—f4	Vg6—g3:
5. c2—c3	Fb4—a5	10. Ff4—g3:	d7—d6

a játszma egyenlő.

A)

3. **Ff1—c4**	c7—c5[1]	9. Vd1—d5:	c3—b2:
4. c2—c3!	Hb8—c6	10. Fb5—c6†	b7—c6:
5. Hg1—f3	f7—f5	11. Vd5—c6†	Ve7—d7
6. e4—f5:	d7—d5	12. Vc6—d7†[2]	Fc8—d7:
7. Fc4—b5	Vd8—e7†	13. Fc1—b2:	Fd7—f5:
8. Ke1—f1	d4—c3:	14. Hb1—d2	

egyenlő játékkal.

Zárt jellegű megnyitások.

Ezekhez tartoznak, mint fönnebb (a 36. lapon) mondottuk, mindazok a megnyitások, melyek nem a király- vagy vezérgyalogoknak mindkét részről való kölcsönös, két koczkával haladó mozdúlataival kezdődnek. Zárt jellegöket (typus) épen ez a körülmény idézi elő, mert a tisztek mindkét részről nehezebben bontakozhatnak, mint a nyilt, főleg cseljátékoknál. Azonban a zárt játszmák is nyiltakká válhatnak a játék folyama alatt s ez az átmeneti időpont azok kimenetelére rendszerint határozó; — viszont nyilt jellegű megnyitásokból is fejlődhetnek zárt játszmák. Midőn egy nyilt játszma zárttá változik, rendszerint döntetlen lesz.

A zárt játszmák legnevezetesb nemei a franczia, sziczíliai és ind megnyitások.

[1] Nem egészen helyes lépés, mert sötét gyaloghadállását gyöngíti. Jobb Hb8—c6, vagy Ff8—c5.

[2] Hibás volna Vc6—a8: — 12. Vd7—d1 † s b2—c1: V. miatt.

Franczia megnyitás.[1]

1. **e2—e4** **e7—e6**

A másodhúzónak ez az ellenlépése (e7—e6) a franczia megnyitás. A legjobb és legbiztosabb védelmi húzások közül való, mert megakadályozza a játszmakezdő táborának gyors fejlődését és így támadó hadállása képezését. Kevésbbé élénk, inkább nyugodt menetű játszmákra vezet.

I. változat.

1.	e2—e4	e7—e6	7.	Fc1—e3	Vd8—b6
2.	**f2—f4**[2] (II. v.)	d7—d5	8.	Vd1—b3	Hc6—a5
3.	e4—d5:[3] *A)*	e6—d5:	9.	Vb3—b6:	a7—b6:
4.	Hg1—f3	c7—c5	10.	Ff1—b5†	Fc8—d7
5.	d2—d4	Hb8—c6	11.	Fb5—d7†	Ke8—d7:
6.	c2—c3	Hg8—f6		A játszma egyenlő.	

A)

3.	**e4—e5?**	c7—c5!	8.	d2—d3	Hh6—f7
4.	Hg1—f3	Hb8—c6	9.	Vd1—e2	Vb6—c7
5.	c2—c3	f7—f6	10.	d3—d4	Vc7—b6
6.	Ff1—d3	Hg8—h6	11.	Ve2—e3	Fc8—d7
7.	Fd3—c2	Vd8—b6		sötét jobban áll.	

II. változat.

2.	**d2—d4**	g7—g6[4] *B)*	5.	Ff1—d3	b7—b6
3.	Fc1—e3	Ff8—g7	6.	Hg1—e2	Fc8—b7[5]
4.	Hb1—d2	Hg8—e7	7.	0 — 0	d7—d6

[1] Nevét részint a franczia mesterek után nyerte, kik előszeretettel használták, részint azon izenetes játszmától, melyet a párisi kör 1842-ben, ily kezdettel, a londoni ellen nyert. (Lásd a mintajátszmák között 67. szám alatt.)

[2] Sokkal jobb d2—d4.

[3] e4—e5 — mint a következő változatból kitűnik — nem előnyös.

[4] Figyelemre méltó újítás.

[5] Ez a változat a *Fianchetto*-megnyitás egyik változatára hasonlít.

8. c2—c3	Hb8—d7	10. f2—f4	d6—d5
9. Vd1—b3	0 — 0	11. e4—e5	Ba8—b8[6]

egyenlő játékkal.

B)

2.	**d7—d5!**	7. Hb1—c3 *a)*	c7—c6
3. e4—d5:!	e6—d5:	8. Fc1—g5	h7—h6
4. Hg1—f3	Hg8—f6	9. Fg5—h4	Fc8—g4
5. Ff1—d3	Ff8—d6	10. h2—h3	Fg4—f3:
6. 0 — 0	0 — 0	11. Vd1—f3:	Hb8—d7

a játszma egyenlő.

a)

7. **h2—h3**	Hb8—c6	12. Fh4—g3	Fd6—g3:
8. c2—c4	d5—c4:	13. f2—g3:	Hf6—e4
9. Fd3—c4:	Fc8—f5	14. d4—d5	Hc6—a5
10. Fc1—g5	h7—h6	15. Hf3—e5	He4—g3:
11. Fg5—h4	g7—g5	16. Bf1—f3	Vd8—d6

sötét egy gyaloggal erősebb.

Szicziliai megnyitás.

1. e2—e4 **c7—c5**

C7—c5 húzás egyik legbiztosabb védelme a másodhúzónak, annyira, hogy némely szerző hajlandó annak e7—e5 fölött előnyt adni, mivel a középnek világos részéről való elfoglalását lehetetlenné teszi. — Hátránya, hogy a sötét tábor **d** vonala rendszerint gyenge s ekkép a sötétre könnyen veszélyessé válható rohamokra nyílik alkalom.

Főbb változatai:

I.

1. e2—e4	c7—c5	3. Hg1—f3	e7—e6
2. **f2—f4**[1]	Hb8—c6	4. Ff1—e2![2]	d7—d5

[6] c7—c5 előkészítésére.

[1] Nem előnyös lépés és már a Mac Donnell és Labourdonnais között folytatott játszmákban is (1834) ilyennek ismerték föl.

[2] A futárnak nincs jobb lépése és mégis szükséges, hogy lépjen a 0—0 előkészítése végett.

5. d2—d3	d5—e4:	8. Hb1—c3	Fc8—d7
6. d3—e4:	Vd8—d1†	9. Fc1—e3	0—0—0
7. Fe2—d1:	Hg8—f6	egyenlő játék.	

II.

1. e2—e4	c7—c5	7. Fg5—h4	He7—g6
2. **Ff1—c4**[3]	e7—e6!	8. Fh4—g3	Ff8—d6
3. Hb1—c3	Hb8—c6	9. Hg1—h3	0 — 0
4. d2—d3	a7—a6	10. 0 — 0[4]	f7—f5
5. a2—a4	Hg8—e7	11. f2—f4	és világos-
6. Fc1—g5!	Vd8—c7	nak jó játéka van.	

III. (Szén-féle változat.)

1. e2—e4	c7—c5	8. Vd6—g3	Hg8—f6[7]
2. **d2—d4**	c5—d4:	9. Hb1—c3	d7—d5
3. Hg1—f3[5]	e7—e6	10. e4—e5!	Hf6—h5
4. Hf3—d4:	Hb8—c6	11. Vg3—f3	g7—g6
5. **Hd4—b5**[6]	a7—a6	12. g2—g4	Hc6—e5:[8]
6. Hb5—d6†	Ff8—d6:	13. Vf3—e2	világos két
7. Vd1—d6:	Vd8—e7	gyalogjáért egy tisztet nyer	
és jobban áll.			

IV.

1. e2—e4	c7—c5	7. e4—d5:	e6—d5:
2. **Hg1—f3!**	**e7—e6** *A*)	8. 0 — 0	Ff8—d6
3. d2—d4	c5—d4:	9. h2—h3	h7—h6
4. Hf3—d4:	Hg8—f6!	10. c2—c4	0 — 0
5. Ff1—d3	Hb8—c6	11. Hb1—c3	egyenlő
6. Fc1—e3	d7—d5!	hadállással.	

[3] Anderssen szerint legjobb lépés; de 2. Hg1—f3-mat vagy d2—d4-et átalánosan és joggal erősebbnek tartják.

[4] Ha most s. a g3F-t ütné, a h. gyaloggal kellene azt visszaütni.

[5] Igy léphetett volna már a 2. húzásnál is.

[6] Szén J. találta fel ezt a húzást s először 1851-ben Anderssen ellen — kedvező sikerrel — használta. (Lásd a 69. számú mintajátszmát.)

[7] f7—f5 jobb.

[8] Hh5—g7-re Vf3—f6 vil. előnyére következik.

A)

2.	**g7—g6** [10]	9. He4—c5:	d7—d5 [12]
3. Hb1—c3	Ff8—g7	10. Fc4—b5	Vd8—b6
4. Ff1—c4	Hg8—f6	11. Hc5—a4	Vb6—a5
5. e4—e5	Hf6—g8 [11]	12. d2—d4	Hh6—f5
6. 0 — 0	Hb8—c6	13. c2—c3	Fc8—d7
7. Vd1—e2	Hg8—h6	14. Fb5—c6:	Fd7—c6:
8. Hc3—e4!	0 — 0	a játszma ki van egyenlítve.	

Ind vagy görög megnyitás.

(Fianchetto.)

Szabálytalan, de helyes megnyitás, mely akkor származik, ha e2—e4 első lépés után sötét 1. **b7—b6** (Fianchetto di Donna), vagy **g7—g6** (Fianchetto de Re) gyaloglépéssel válaszol. Lépésinek az a czélja, hogy előbbi esetben 2. Fc8—b7, az utóbbiban 2. Ff8—g7 futárhúzások történhessenek.

I. Változat.

1. e2—e4	**b7—b6**	7. Hb1—d2	c5—d4:
2. d2—d4	Fc8—b7	8. c3—d4:	Ff8—b4
3. Ff1—d3 [13]	e7—e6!	9. 0 — 0	Fb4—d2:
4. Hg1—h3	c7—c5 [14]	10. Vd1—d2:	Hc6—e7
5. c2—c3	Hb8—c6	11. f2—f3	He7—g6
6. Fc1—e3!	Hg8—f6	12. Ba1—c1	0 — 0

egyenlő játékkal.

II. Változat.

1. e2—e4	**g7—g6**	3. Hg1—f3	e7—e6
2. d2—d4	Ff8—g7	4. Ff1—d3	Hg8—e7

[10] Ujabb időbeli mesterektől divatba hozott válasz.

[11] 5. Hf6—g4 nem ajánlható 6. Fc4—f7 † miatt.

[12] Löwenthal d7—d6 lépést jobbnak tartja.

[13] A Fianchetto ellenében igen helyes a futároknak a középen való elhelyezése (d3, e3 pontokon).

[14] Előbb vagy utóbb szükséges lépés.

5. Fc1—e3	d7—d5	7. Vd1—d2	c7—c5
6. Hb1—c3!	0 — 0	a hadállás egyenlő.	

III. Változat

1. e2—e4	b7—b6	6. Fc1—e3	Hb8—d7
2. d2—d4	Fc8—b7	7. c2—c4	e7—e6
3. Ff1—d3	g7—g6	8. Hb1—c3	Hg8—e7
4. f2—f4	Ff8—g7	9. Vd1—e2	0 — 0
5. Hg1—f3	d7—d6	10. 0 — 0 — 0 és világos jobban ki van fejlődve.	

Szabálytalan megnyitások.

Szabálytalanak nevezhető minden, igen nagyszámú megnyítás, mely az eddigiektől különbözik. Változataikat felsorolni lehetetlen lévén, itt mutatványúl csak néhányat közlünk. (Példák a mintajátszmák között.)

I. Változat. (Berlini megnyitás.)

1. e2—e4	d7—d5 [1]	5. Fc1—f4	e7—e6
2. e4—d5:	**Vd8—d5:** *A)*	6. a2—a3	Va5—b6
3. Hb1—c3!	Vd5—a5 [2]	7. Hg1—f3	Hg8—f6
4. d2—d4	c7—c6	8. Ff1—d3	világosnak jobb játéka van.

A)

2.	**Hg8—f6!**	8. Hf3—e5	Vd8—d4
3. Ff1—b5†	Fc8—d7	9. Vd1—g4:	Vd4—e5†
4. Fb5—c4!	b7—b5	10. Ke1—f1	f7—f5
5. Fc4—b3	Fd7—g4	11. Vg4—f3	Ve5—e2†
6. Hg1—f3	Hf6—d5	12. Vf3—e2:	Hc3—e2:
7. Hb1—c3	Hd5—b3:	13. Kf1—e2:	e7—e5

a játszma egyenlő.

[1] Nem ajánlható. Sötét e lépése miatt több tempót veszít.
[2] Legjobb Vd5—d8. (Vd5—e5† rosz.)

II. Változat.

1.	**a2—a3**[3]	e7—e5	
2.	c2—c4!	Hg8—f6	
3.	Hb1—c3	d7—d5!	
4.	c4—d5:	Hf6—d5:	
5.	e2—e3	Fc8—e6	
6.	Hg1—f3	Ff8—d6	
7.	Ff1—e2	0 — 0	
8.	d2—d4	Hd5—c3:	
9.	b2—c3:	e5—e4	
10.	Hf3—d2	f7—f5	
11.	f2—f4	sat.	

egyenlő játékkal.

III. Változat.

1.	**c2—c4**	c7—c5[4]	
2.	f2—f4	f7—f5	
3.	d2—d3	Hg8—f6	
4.	Hb1—c3	d7—d6	
5.	e2—e4	Hb8—c6	
6.	Hg1—f3	e7—e5	
7.	Fc1—d2	Vd8—e7	
8.	a2—a3	g7—g6	
9.	g2—g3	Ff8—g7	

sat. egyenlő játék.

IV. Változat.

1.	**f2—f4**	f7—f5[5]	
2.	Hg1—f3	Hg8—f6	
3.	e2—e3	e7—e6	
4.	Ff1—e2	Ff8—e7	
5.	0 — 0	0 — 0	

egyenlő játék. sat.

Itt csak futólag említjük a *bécsi* 1. e2—e4 e7—e5, 2. Hb1—c3 . . . . . .; a *hollandi* megnyitást: 1. d2—d4 f7—f5, s *From* cselét: 1. f2—f4 e7—e5, melyekre a 72., 80., ill. 75. számú mintajátszmák szolgálnak példákúl.

---

[3] Ezt a sajátságos húzást először Anderssen tette Morphy ellen folytatott néhány versenyjátszmájában. Czélja volt, hogy a következő húzásnál, mint játszmakezdő fontos időnyeréssel, a szicziliai védelembe menjen át.

[4] Sokkal jobb, mint e7—e5.

[5] Anderssen ezt a lépést, mint 1. f2—f4-re leghelyesebb választ ajánlja; 1. d7—d5 is jó. Kevésbbé ajánlható From (dán mester) csele **e7—e5**. (Lásd VI. R. 75. számú játszmát.)

HARMADIK RÉSZ.

VÉGJÁTÉKOK.

A sakk-elméletnek a megnyitásoknál nem kisebb fontosságú része a *végjátékok* (Spielendungen, Endspiele) tana. Alatta a játszmának azt a részét értjük, midőn a bábok, különösen a tisztek kölcsönös lecserélése után a sakktáblán csak egy, vagy egynéhány báb marad fönn. A végjátékok ismeretének fontossága szembeötlő, ha meggondoljuk, hogy a játszma megnyitásával és folytatásával (derekán) nyert előnyt egyedül a végjáték helyes vezetésével biztosíthatni, s hogy az addig elért sikert az ebben elkövetett egyetlen hibás lépés is megsemmisítheti. Sőt helyes ismeretök nélkül a játékos még a játszma derekán sem haladhat biztosan; mert legtöbb esetben az ott előfordúló terveknek már a végjátékra is irányozva kell lenniök. P. o. jöhet s jön is elő hadállás, melyben, helyes terv mellett, ha a gyaloghadállás egyik részen kedvezőbb, ez a fél az összes tisztek lecserélését kierőszakolhatja s ennek megtörténte után gyalogjaival nyer.[1]

Lehetetlen azonban a végjátékok minden változatát feltüntetni; épen oly lehetetlen, mint a megnyitásokból származó különféle játszmák derekán előfordúló combinatiókat bemutatni. — A jelesebb szerzők átalánosan elfogadott tanmódja nyomán tehát fejezetenkint röviden tárgyaljuk a bábok egyes nemeinek egymás és a király ellen való

[1] Midőn a játszmát az ellenfél helyes ellenjátéka miatt annak derekán megnyerni nem lehet, a legfőbb terv legyen a bábok oly módon váló kölcsönös lecserélése, hogy előnyt az ennek megtörténte után előidézendő hadállás, vagy a meghagyandó bábok szám- vagy minőségbeli tulsúlya következtében lehessen nyerni. Tanúságos erre nézve a 10. számú játszma záróhadállása.

működése rendszerét, hogy a kezdő, hasonló helyzetekben megtalálhassa helyes működésére a szükséges alapot és hogy nyert elméleti ismereteit érvényesíthesse.

ELSŐ KÖNYV.

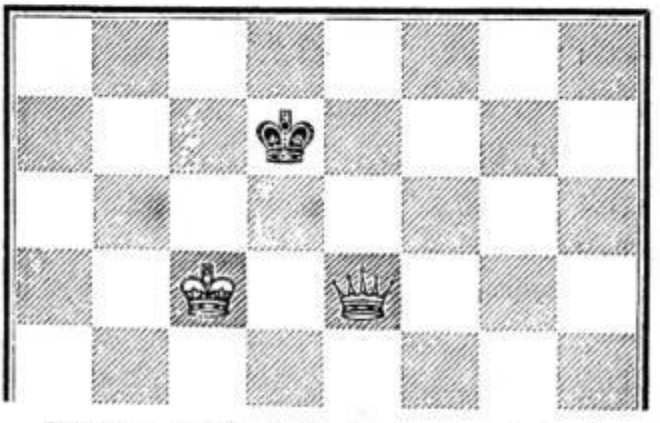
I. FEJEZET.

A király és vezér a király ellen.

A vezérével egyedűl maradt király a tábor nélkűl való ellenkirályt könnyen és rövid idő alatt mattá teheti. Ennek elérése végett az ellenkirályt a tábla szélére kell szorítani; mert mat csak ott, de itt aztán bármely előre kijelölt koczkán adható. Maga a vezér is képes — királya segélye nélkül — az ellenkirályt valamelyik szélső koczkára űzni, de matot adni képtelen.

Példák.

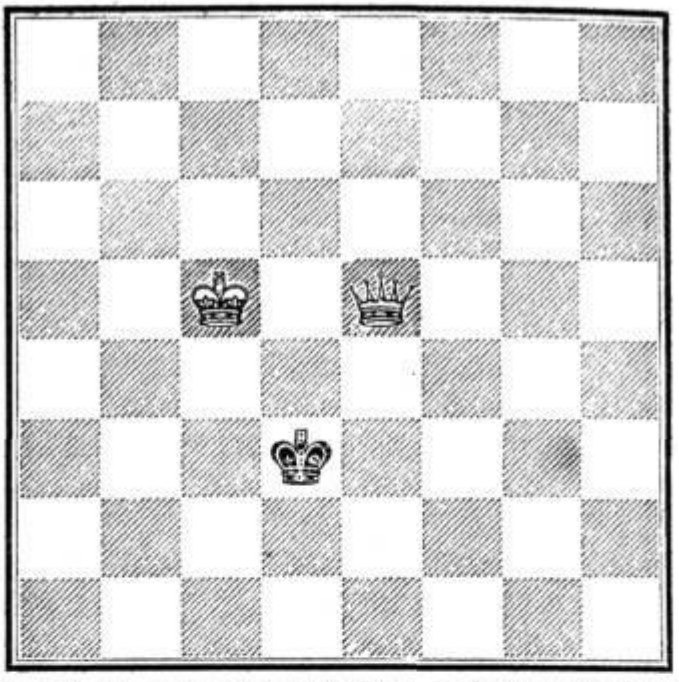
I.



Világos indúl és 3. lépésre matot ad.

1. Kc5—b6 Kd7—d8
2. Kb6—c6 Kd8—c8
3. Ve5—c7 (h8 vagy e8 ✠

II.



Követelmény: A sötét királyt a1-en kell mattá tenni.

1. Ve5—e1	Kd3—c2		*A)*
2. Kc5—c4	Kc2—b2		
3. Ve1—c3 †	Kb2—a2 *A)*	3.	Kb2—b1
4. Vc3—b4	Ka2—a1	4. Vb3—d2	Kb1—a1
5. Kc4—b3	Ka1—b1	5. Kc4—b3	Ka1—b1
6. Vb4—d2	Kb1—a1	6. Vd2—c2 †	Kb1—a1
7. Vd2—a2: vagy b2, v. c1) ‡		7. V — mint előbb ‡	

Gyakorlatúl szolgáljanak még a következő példák:

III. **Vil. Ka1. Va2. — Söt. Kh8.**

A sötét királyt a világos vezér, királya segélye nélkül űzze a7-re.

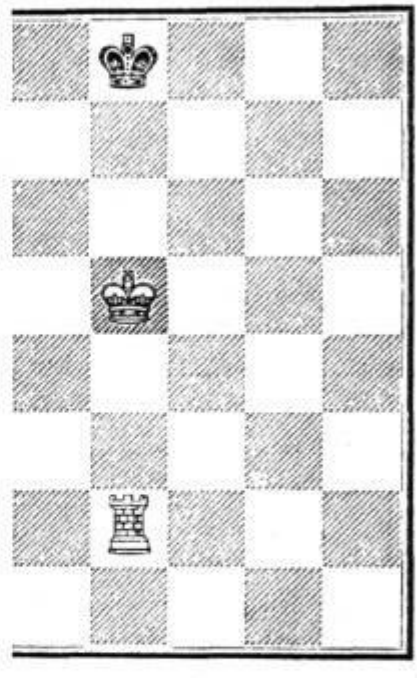
IV. Ugyanezen hadállásban a sötét királyt h1-en kell mattá tenni.

Óvakodjunk attól, hogy pattá tegyük az ellenkirályt, a mi pedig vigyázatlanságból könnyen megtörténhetik. P. o. álljon a sötét király a8-on; a világos király a1-en; vezére pedig c2-n. Ha a világos vezér c2-ről c7-re lép, patot ad s a játszma döntetlen.

II. FEJEZET.

Király és bástya — király ellen.

Ily esetben is az előbbi fejezetben kimutatott hadargás szerint kell eljárni. Az ellenkirályt t. i. szorítsuk a tábla szélére, hol aztán a saját királyunkat állítjuk vele szembe s a bástya ily hadállásban ad sakkot és matot.



I.

Vil. indúl s 3-ik lépésre matot mond.

1. Ke5—e6	Ke8—d8 *A)*
2. Be2—c2	Kd8—e8
3. Bc2—c8 ‡	

A)

1.	Ke8—f8
2. Be2—g2	Kf8—e8
3. Bg2—g8 ‡	

II. **Világos. Kc3. Bh3. — Sötét. Kd5.**

1. Bh3—e3	Kd5—c5	8. Bc5—c6	Kb7—b8
2. Be3—e5 †	Kc5—d6	9. Bc6—b6 †	Kb8—c8
3. Kc3—d4	Kd6—c6	10. Bb6—b1-ig bárhová, (mely tempo idő húzás)	
4. Be5—d5	Kc6—b6		
5. Bd5—c5	Kb6—b7	11.	Kc8—d8
6. Kd4—d5	Kb7—b6	12. B—b8 ‡	
7. Kd5—d6	Kb6—b7		

Ily módon, melyet a gyakorlatból legjobban lehet megtanúlni, mat (legfölebb 15 lépés alatt) még a világosra legkedvezőtlenebb hadállásból is adható.

Gyakorlatúl:

III. **Vil. Ke1. Ba1. — Söt. Kh1.**

Világos 4. lépésre h2-őn tegye mattá sötétet.

IV. **Vil. Kf3. Bb3. — Söt. Kd5.**

a6-on adassék mat.

V. **Vil. Ke5. Be4. — Söt. Ke7.**

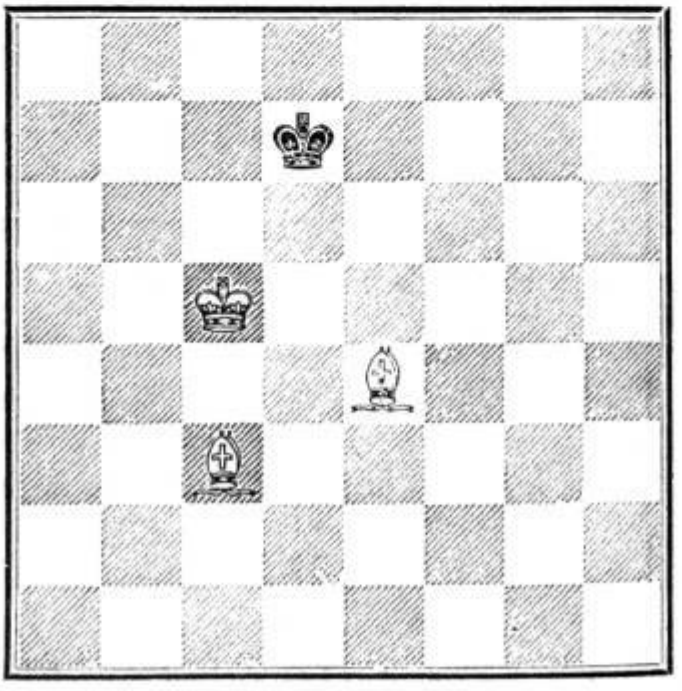
A sötét királyt először e8, azután (ismét a fenti hadállásból) e1-en kell mattá tenni.

III. FEJEZET.

Király és két futár — király ellen.

Hogy a két futárral matot adhassunk, az ellenkirályt a négy sarokkoczka (a1, h1, a8, h8) valamelyikébe kell űzni.

I.



1. Fe4—d5	Kd7—e7	3. Fd5—g8	Kd7—e7
2. Fc3—g7	Ke7—d7	4. Kc5—c6	Ke7—e8

5. Kc6—d6	Ke8—d8	10. Kc6—b6[1]	Kb8—a8
6. Fg8—f7	Kd8—c8	11. Ff6—e7[2]	Ka8—b8
7. Kd6—c6	Kc8—d8	12. Fe7—d6†	Kb8—a8
8. Fg7—f6†	Kd8—c8	13. Fe6—d5‡	
9. Ff7—e6†	Kc8—b8		

Sötét helylyel-közzel az előbb adottakon kívül más lépésekkel is válaszolhat, de ezekre szintén könnyű a felelet, ha ragaszkodunk az előbb megmutatott rendszerhez.

II. **Vil. Ka1. Fb1 és c1. — Söt. Kh8.**

A sötét király h8-on, hol jelenleg is áll, teendő mattá.

III. **Vil. Ke1. Fa1 és h1. — Söt. Ke8.**

A sötét királyt a 8-ra kell űzni s ott mattá tenni.

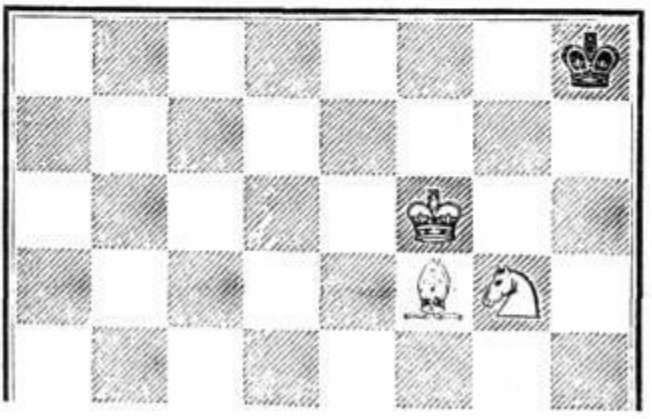
IV. FEJEZET.

Király, huszárral és futárral — király ellen.

Ez a mat már nehezebb az előbbieknél. Hogy végrehajtható legyen, az ellenkirályt a futár színének megfelelő sarokkoczkára kell űzni; a huszárnak pedig a futáréval ellenkező színű koczkákat kell megszállania.

Tekintsük meg a következő hadállást:

I.



[1] A királynak, midőn két futárjával akar matot adni, mindig hasonló helyzetet kell az ellenkirálylyal szemben (tehát ettől huszárugrás alakban) elfoglalnia.

[2] Vagy a d8—h4 vonalon bárhova (időhúzás).

Itt az eljárás következő:

A h8-on álló királyt a8-ra kell űzni. E czélból a vil. király folytonosan a 6-os vízirányos vonalon (f6-tól b6-ig) fog haladni; a vil. futár királyának jobbján — néhány időhúzás mellett; a huszár pedig az 5-ös vonal egy-egy pontjáról fog a 7-ik vonalra sakkadással ugrani s innét vissza királyától baloldalt az 5-ik sorba.

Tehát gyakorlatilag megfejtve:

1. Hg5—f7 †	Kh8—g8	10. Fg6—h5	Kc8—d8
2. Ff5—d3 [3]	Kg8—f8	11. Hc5—b7 †	Kd8—c8
3. Fd3—h7	Kf8—e8	12. Kd6—c6	Kc8—b8
4. Hf7—e5	Ke8—f8 *A)*	13. Kc6—b6	Kb8—c8
5. He5—d7 †	Kf8—e8	14. Fh5—g4 †	Kc8—b8
6. Kf6—e6	Ke8—d8	15. Hb7—c5	Kb8—a8
7. Ke6—d6	Kd8—e8	16. Fg4—h3	Ka8—b8
8. Fh7—g6 †	Ke8—d8	17. Hc5—a6 †	Kb8—a8
9. Hd7—c5	Kd8—c8	18. Fh3—g2 ‡	

A)

4.	Ke8—d8	15. Kc7—b6	Ka8—b8
5. Kf6—e6	Kd8—c7	16. Hc5—a6 †	Kb8—a8
6. He5—d7	Kc7—c6	17. Fg3—f3 ‡	
7. Fh7—d3	Kc6—c7		
8. Fd3—e4	Kc7—d8 *B)*	*B)*	
9. Ke6—d6	Kd8—c8 [4]	8.	Kc7—c8
10. Fe4—f3	Kc8—d8	9. Ke6—d6	Kc8—d8
11. Ff3—h5	Kd8—c8	10. Fe4—g6	Kd8—c8
12. Hd7—c5	Kc8—b8	11. Hd7—c5	sat., mint
13. Fh5—g4	Kb8—a7	az első változat 11-ik lépése	
14. Kd6—c7	Ka7—a8	után megmutattuk.	

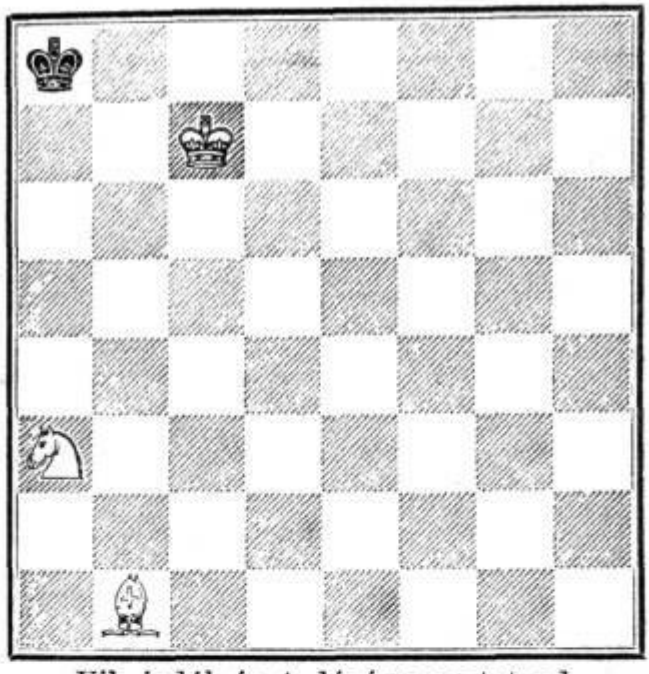
II. (Szerzőtől.)

Világos indúl és 4. lépésre matot mond.

(Lásd a következő ábrát.)

[3] Időhúzás.

[4] Kd8—e8-ra 10. Fe4—g6 † következik.



Vil. indúl és 4. lépésre matot ad.

1. Fb1—f5 Ka8—a7 3. Fc8—b7 † Ka8—a7
2. Ff5—c8 Ka7—a8 4. Ha3—b5 ‡

V. FEJEZET.

A király és huszárjai — a király ellen.

A király és egy, sőt két huszárja az egyedűl álló ellenkirályt — ennek hibátlan játéka mellett — mattá nem teheti. Azonban kierőszakolható, ha a söt. királynak még — legalább egy — gyalogja is van, mely a pat-állást elkerűlhetővé teszi; vagy a söt. király útját elzárja.

I. Vil. Kf2. Hd2. — Söt. Kh1. gy. h3.

V. lép. és 2. lépésre matot mond.

1. Hd2—f1 h3—h2 2. Hf1—g3 ‡

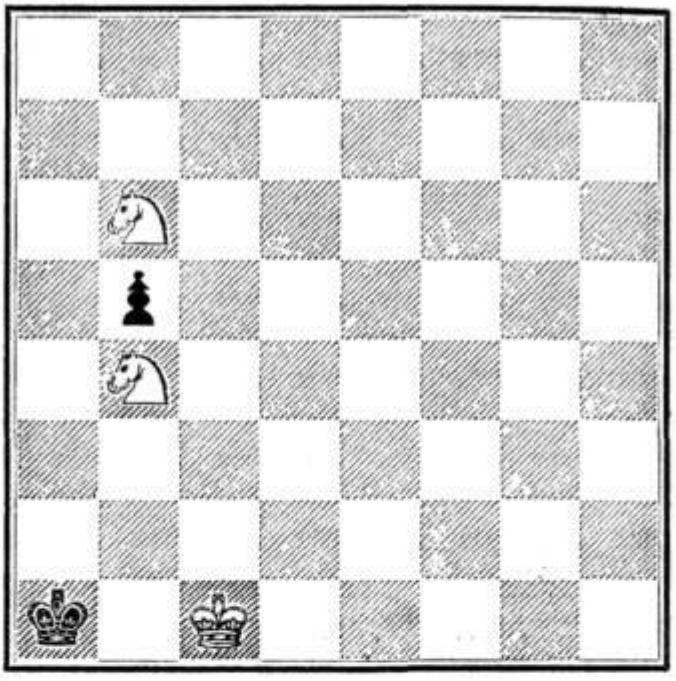
II. Lolli.

Vil. Kf6. He5 és f3. — Söt. Kh6. gy. h7.

Vil. 3. lépésre matot mond.

1. He5—g4 † Kh6—h5 3. Hg4—f6 ‡
2. Kf6—f5 h7—h6

III. (Szerzőtől. 1871.)



Vil. 4. lépésre matot mond.

1. Hb6—a4	b5—a4:	3. Kc2—c1	a3—a2
2. Kc1—c2	a4—a3	4. Hb4—c2 ‡	

IV. Mendheim.

Vil. Kd2. Ha3 és b1. — Söt. Ka1. gy. b2.

Világos 5. lépésre matot mond.

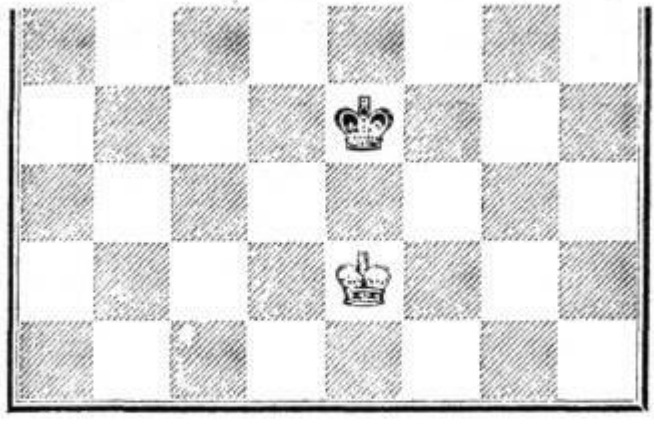
1. Kd2—c3	Ka1—a2	4. Hb1—c3 †	Ka2—a1
2. Kc3—b4	Ka2—a1	5. Ha3—c2 ‡	
3. Kb4—a4	Ka1—a2		

VI. FEJEZET.

Király és gyalog — király ellen.

Ha az egyik részen király és egy gyalog maradt, a nyerés attól függ, képes-e az ellenkirály az úgynevezett ellenállást (oppositio) megtartani és ekként a gyalog bemenetelét meghiúsítani, Miben áll az ellenállás? felvilágosítja a következő példa:

I.



Itt a két király egyenes vonalon, egymástól páratlan számú koczkaköz-távolságban — szemben áll s ezt a helyzetét a másiknak bármely mozdulatára folytonosan megtartani igyekszik.[1] Ha például a vil. király d2-re lép, söt. Ke4—d4-gyel válaszol; Ke2—f2-re, s. Ke4—f4; Ke2—e1-re, s. Ke4—e3 stb. következvén, úgy, hogy e miatt erőszakolva át nem törhet sem az egyik, sem a másik a közbeeső vonalon (itt a3—h3). Ezt nevezik ellenállásnak.

Főfontosságú a gyalogjátéknál, azért említjük ezen a helyen. Kisérjük csak figyelemmel a néhány következő, valamint azokat a később előforduló példákat, hol gyalogok szerepelnek s meg fogunk róla győződni, hogy a gyalogvégjátékoknál a királyok ellenállásának döntő befolyása van.

II. Vil. Ke5. gy. d5. — Söt. Ke7.

Ebben a hadállásban a söt. király ellenáll, és ha vil. lép először, azt megis tarthatja; p. o.
1. d5—d6 † Ke7—d7. Egyedűl helyes lépése s.-nek; minden egyéb húzásra (a következő lépésnél) elvesztené az ellenállást és vele a játszmát (vagyis a d. gy. vezérré mehetne.)

[1] A páratlan koczkaköz döntő. P. ha a söt. király a fent közölt ábrán e6-on vagy e8-on állana is, (közben 3 s illetőleg 5 koczkával) az ellenállást megtarthatná.

2. Ke5—d5 Kd7—d8! *A)* 4. d6—d7† K—d8
3. Kd5—e6 (v.c6) Kd8—e8 (c8) és sötét feltartóztatván az ellengyalogot, döntetlenné teszi a játékot. (Ke6—d6 lépésre söt. pat.)

A)

2. . . . . Kd7—e8 (c8) rosz.
3. Kd5—e6 (c6) K(e8 v. c8)—d8 (f8)
4. d6—d7 és nyer, mert a söt. király kénytelen mozdulni, mire a világos király a 7. sorba lép (gyalogja mellé) s a következő lépésre gyalogját vezérré (vagy bástyává) változtatja, melynek segélyével (mint az 1. és 2. fejezetekben láttuk) könnyen matot adhat.

Ebben a példában még egy más fontos szabály is felvilágosítást nyer. Ha t. i. (az említett számbeli erőnél király és egy gyalog — király ellen) a gyalog *sakkadással* ér az ellenfél 7. sorába (itt a7—h7 vonalra), ezt a gyalogot nem lehet bevinni vezérré, mert a szükséges időhúzást megnyerni nem lehet s így a játszma döntetlen; de ha *sakk nélkül,* — akkor a gyalog vezérré mehet.

III. Vil. Ke6. gy. e5. — Söt. Ke8.

Ilyen hadállásban mindegy, akármelyik félt illeti az első húzás, vil. nyer (a gyalog bevihető).

Ha világos lép először: *A)*

1. Ke6—d6 *A)* Ke8—d8 1. Ke6—f6 Ke8—f8
2. e5—e6 Kd8—e8 2. e5—e6 tetsz. sz.
3. e6—e7 (sakk nélkül) és nyer. 3. e6—e7 és nyer.

Ha sötét:

1. . . . . Ke8—d8 (vagy f8)
2. Ke6—f7 (vagy d7) és világos nyer.

IV. Vil. Ke5. gy. e4. — Söt. Ke8.

Ha világos lép először — nyer; ha sötét, — akkor döntetlenné teszi a játszmát.

1. Ke5—e6 és világos nyer.

Ha sötét:

1. . . . . Ke8—e7 (az egyetlen lépés, mely az ellenállást lehetővé teszi), és a játszma döntetlen.

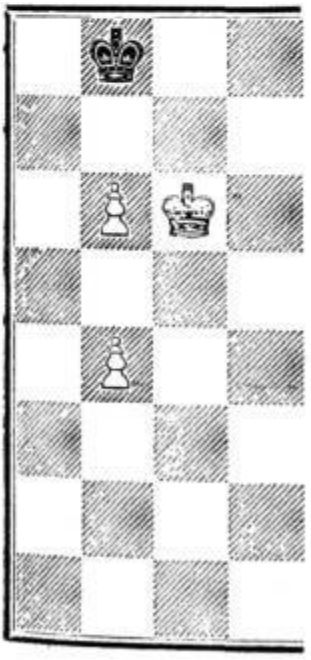
Az imént előadott szabály alól, hogy t. i. a gyalog, ha sakkadással ér a 7. mezőre, vezérré nem mehet, kivételt képeznek a bástyavonalon levő gyalogok; mert ezeknél akár így, akár anélkül lép a gyalog a 7. sorba, — vezérré nem mehet.

V. Vil. Kg5. gy. h6. — Söt. Kg8.

1) Kg5—g6 Kg8—h8 és a söt. király feltartóztatja a gyalogot; mert a h8 koczkát mindig hatalmában tarthatja és onnét ki nem űzhető.

Ha azonban az egyik félnek kettős gyalogja van (mivel a szükséges időlépést megnyerheti), az egyik gyalog vezérré mehet, ha sakkadással ér is a 7. koczkára.

VI.



Vil. nyer, bármelyik fél húz először.

1.	b6—b7	Kb8—a7
2.	Kc6—c7	és nyer.

vagy:

1.		Kb8—c8
2.	b6—b7 †	Kc8—b8
3.	b4—b5	Kb8—a7
4.	b7—b8V.†[1]	Ka7—b8:
5.	Kc6—b6	Kb8—a8 *A)*
6.	Kb6—c7	Ka8—a7
7.	b5—b6 †	Ka7—a6 (a8)
8.	b6—b7	és nyer.

[1] Finom áldozat, melyet a játékos az ellenállás megnyerése végett tesz.

A)

5.	Kb8—c8	7.	b5—b6†	sat. nyer.
6. Kb6—a7	Kc8—c7			

Érdekes a következő példa, hol sötét, ha először húz, veszít; ellenben ha világos lép először, a játszma a két gyalog tulsúlya mellett is döntetlen.

VII. **Vil. Kh7. gy. h6 és f6. — Söt. Kf7.**

1. . . . . Kf7—f6: *A)* 2. Kh7—g8 nyer.

A)

1.	Kf7—f8	3.	f6—f7†	Kg8—f8
2. Kh7—g6	Kf8—g8	4.	h6—h7	és v. nyer.

Ellenben, ha vil. lép először: Kh7—h8 (nincs más lépése), sötét nem üti az f6 gyalogot, hanem folytonosan Kf7—f8, Kf8—f7 lépéseket teszi és vil. nem nyerhet.

Az ellenséges király ellenállását, ha két gyalog van, gyakran az egyik gyalog feláldozásával lehet megtörni s a másikat vezérré vinni.

VIII. **Vil. Kf5. gy. g6. h7. — Söt. Kh8.**

1. Kf5—e6	Kh8—g7	3. Ke6—f6	Kh8—g8
2. **h7—h8** V.†	Kg7—h8:	4. g6—g7	és nyer.

Ha a király a gyalogok háta mögött áll, az ellenállást nehezebben lehet megsemmisíteni.

IX. **Vil. Kd3. gy. d4. d5. — Söt. Kd7.**

A)

1. Kd3—e3	Kd7—e7 *A)*	1. Kd3—c3	Kd7—c7
2. Ke3—f4	Ke7—f6	2. Kc3—b4	Kc7—b6
3. Kf4—e4	és nyer.	3. Kb4—c4	és nyer.

Ha vil. első lépésére söt. Kd7—d6-tal felelne, vil. Kd3—c4 (vagy e4) lépéssel semmisítené meg ellenállását.

Ha világosnak csak egy gyalogja van, a király pedig a gyalog háta mögött áll, a gyalog nem mehet vezérré, minthogy sötét az ellenállást fentarthatja.

X. **Vil. Kd3. gy. d5. — Söt. Kd7.**

1. Kd3—d4 Kd7—d6 (d8) 3. Kc4—c5 Kd7—c7
2. Kd4—c4 Kd6—d7

és sötét ellenáll. Ezt vil. már első lépéseivel s a többivel sem képes kezéből kiragadni.

MÁSODIK KÖNYV.

A vezér egyéb bábok ellen.

1. Vezér — vezér ellen.

Ha a királyokon kívül mindenik félnek egy-egy vezére maradt — kivéve nehány kedvezőtlen hadállást — a játszma döntetlen (rendszerint örökös sakk, vagy a vezérek lecserélése következtében).

Ily kedvezőtlen hadállás a következő:

I. Mendheim.

Vil. Kc5. Vc4. — Söt. Kd7. Va8.

mert, ha világos lép először, nyernie kell.

1. Vc4—f7† Kd7—c8 3. Ve8—d7† Kb7—b8
2. Vf7—e8† Kc8—b7 4. Kc5—b5 s a következő lépésre Vd7—d8 (vagy b7)‡

Többnyire döntetlen a játszma akkor is, ha valamelyik félnek még egy gyalogja is van.

II. Philidor.

Vil. Kb5. Vc4. — Söt. Kg2 Vd6. gy. f3.

1. . . . . f3—f2 3. Vg4—e4† Kg2—g1
2. Vc4—g4† Vd6—g3 4. Ve4—d4[1] Kg1—h2

[1] Hogy az f. gyalog f1-en vezérré ne legyen.

5. Vd4—b8 † Vg3—h3 7. Ve5—g5 † Vh3—g2
6. Vh8—e5 † Kh2—g1 8. Vg5—e3 remis.

III. Lewis.

Vil. Kh6. Va2. — Söt. Kd2. Vd3. gy. c2.

Ebben a hadállásban nyerni fog sötét.

1. . . . . Vd3—b5 [2] 3. Va2—a1 † c2—c1 V.
2. Kh6—g6 Kd2—d1 és nyer.

Érdekes a következő példa, hol az egyes vezér két ellenvezér ellen is kicsikarja a remist.

IV. Lolli.

Vil. Ka5. Vd1. — Söt. Kh1. Vh2. és g1.

1. Vd1—f3 † Vh2—g2 3. Vh5—d1 † és igy to-
2. Vf3—h5 † Vg1—h2 vább örökös sakk.

II. FEJEZET.

Vezér — gyalog ellen.

Az az általános elv, hogy a sakkjátéknál legtöbb súlyt — ellentétben a számbeli túlerővel — a helyzet minőségére kell fektetni, fényesen igazolódik némely gyalogvégjátéknál, hol a leggyöngébb báb gyakran képes még a vezér ellen is döntetlenné tenni a játszmát, két báb pedig néha még nyerhet is.

I. Vil. Ka3. Vf6. — Söt. Kg2. gy. f2.

1. Vf6—g5 † Kg2—h2 (h1) 3. Vh4—g3 † Kg1—h1
2. Vg5—h4 † Kh2—g1 sat.

mert az f2 gy. — a fenyegető pat miatt — nem üthető, ha pedig vil. folytonosan sakkot nem ad, vezérré megy.

II. Vil. Ka8. gy. b7. c7. — Söt. Ka5. Vb2.

Bármelyik fél húz, vil. nyerni fog.

1. . . . . Vb2—h8 † 2. f2—f1 V. és nyer.

[2] Hogy a vil. vezér sakkot sehol se adhasson.

Ezeknek a hetedik ellenséges vonalra haladt gyalogoknak ereje azonban csakis a bástya- és futárgyalogoknál nyilvánúl; a többi a vezér ellen veszít. De itt is vannak kivételek.

Míg például a következő állásnál:

III. **Vil. Kh3. Va3. — Söt. Kbl. gy. a2.**

vil. nem nyerhet p. o.

1. Va3—b3 † Kb1—a1 2. Vb3—a3 Ka1—b1 stb.,

addig az alábbi, fölötte tanúlságos példákban ha először léphet, mindig világost illeti a győzelem, ha sötétnek bástya- vagy futárgyalogjai vannak is.

IV. Lolli.

Vil. Kg4. Vg3. — Söt. Kdl. gy. c2.

1. Vg3—b3	Kd1—d2	4. Kf3—e4	Kd2—d1
2. Vb3—b2 [1]	Kd2—d1	5. Ke4—d3	és nyer.
3. Kg4—f3	Kd1—d2 [2]		

V. **Vil. Ka7. Vb7. — Söt. Ka1. gy. a2.**

1. Ka7—b6	Ka1—b2	4. Kc5—b4	a2—a1. *V.*
2. Kb6—c5 †	Kb2—c2 [3]	5. Kb4—b3	és nyer,
3. Vb7—g2 †	Kc2—b1 [4]		

A nem bástya- és futárgyalogok mindig veszítnek.

VI. Philidor.

Vil. Kd5. Vc8. — Söt. Kf2. gy. e2.

1. Vc8—f5 †	Kf2—g2	6. Kd5—e4	Ke1—d2
2. Vf5—e4 †	Kg2—f2	7. Vf3—d3 †	Kd2—e1
3. Ve4—f4 †	Kf2—g2	8. Ke4—f3	Ke1—f1
4. Vf4—e3	Kg2—f1	9. Vd3—e2 †	s a következő lépésre g2-ön ‡
5. Ve3—f3 †	Kf1—e1		

[1] Világosnak mindkét lépése a gyalog bemenetelének meggátlására czéloz.

[2] Nyilvánvaló, hogy c2—c1. V. lépésre Vb2—e2 ‡ következnék.

[3] Kb2—a1 után Kc5—b4 jön.

[4] Kc2—b3-ra Vg2—g7, majd Vg7—a1 húzással válaszolnának

III. FEJEZET.

1. A vezér két bástya ellen.

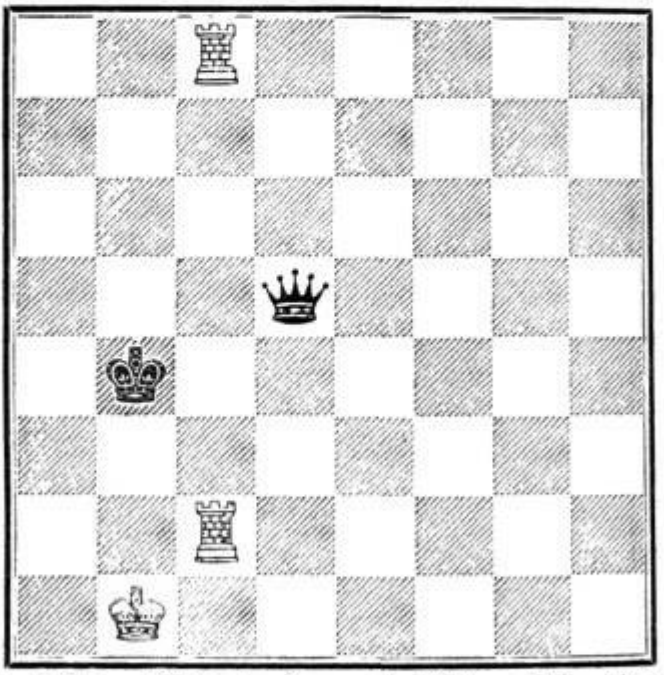
A két bástya, — főleg a végjátékoknál[5] — a vezérnél valamivel erősebb ugyan, ez utóbbi, mozgékonyabb menetmódjánál fogva, örökös sakk következtében rendszerint mégis döntetlenné teszi a játszmát. A kivételek közől álljon itt a következő példa:

I. Centurini.

Vil. Kgl. Bg2. és h2. — Söt. Kal. Va8.

1. Bh2—h1 Va8—b8
2. Kg1—f2† Ka1—b2
3. Kf2—e3† Kb2—c3
4. Bh1—c1† és nyer.

II. Szerrzőtől.



1. Bc2—b2† Kb4 tetszéssz.
2. Bc8—a8† Vd5—a8:
3. Bb2—c2† és vil. nyer.

2. Vezér egy bástya ellen.

Egy bástya ellen szabályszerint nyer a vezér; de itt is vannak kivételek; p. o.

I. Vil. Kf3. Ve3. — Söt. Kf1. Bg8.

[5] A játék elején a vezér használhatóbb.

Ha sötét húz először, döntetlenné teszi a játszmát Bg8—g3 † lépéssel; mert ha a vil. király üti a bástyát söt. pat; ha pedig nem, a vezér elvész.

A nyerés többnyire úgy történik, hogy a vezér sakkadással támadja meg a királyt és bástyát, vagy esetleg emezt leköti és a királylyal annyira közelít, hogy a bástya meg nem menekülhet. Legkedvezőtlenebb a bástya állása, ha királyától távol van.

II. Sz.... (1871.)

Vil. Kh5. Vgl. — Söt. Kf7. Ba7.

1. Vd1—d5 †	Kf7—f8 *A)*	*A)*	
2. Vd5—c5 †	Ba7—e7	1.....	Kf7—e8
3. Kh5—g6	és nyer.	2. Vd5—g8 †	Ke8 tetsz. sz.
		3. Vg8—g7 †	és nyer.

De ha az ellenséges bástyát egy gyalog is támogatja — a nyerés nehezebb, sőt sokszor lehetetlen.

III. Philidor.

Vil. Kd8. Be6. gy. d7. — Söt. Kd5. Vb3.

1. Vb3—b8 †	Kd8—e7	3. Kd5—e5	Bc6—e6 †
2. Vb8—g8	Be6—c6	4. Ke5—d5	

döntetlen, minthogy a vil. király a 6-ik vonalon át nem törhet, az ellenséges bábokat pedig egymástól el nem távolíthatni.

Kivétel a bástyagyalog; mert ez veszítne hasonló hadállásban.

IV. Philidor.

Vil. Ka5. Ve5. — Söt. Ka8. Bb6. gy. a7.

1. Ve5—d5 †	Ka8—b8	4. Vc8—c6 †	Bb8—b7
2. Vd5—d7	Kb8—a8 [1]	5. Ka5—a6	és nyer.
3. Vd7—c8 †	Bh6—b8		

[1] Bb6—b1 hiba volna Vd7—d5, majd g8 † miatt.

V. Philidor.

Vil. Kf4. Vd3. — Söt. Ke7. Be5. gy. d6.

Ebben a hadállásban világos kierőszakolhatja a remist. Működési rendszere oda irányúljon, hogy a vil. király az ellengyalog háta mögé kerülhessen, hogy így ez utóbbit két oldalról lehessen támadni.

1. Vd3—h7 †	Ke7—e6 *A)*	11. Vd2—d4	Kc6—d7 *B)*
2. Vh7—c7	Be5—c5	12. Vd4—c4	Be5—c5 [6]
3. Vc7—d8 [2]	Bc5—e5	13. Vc4—f7	Kd7—c6
4. Vd8—e8 †	Ke6—d5 [3]	14. Kf6—e7	Bc5—e5 †
5. Ve8—c8	Be5—e4 †	15. Ke7—d8	Be5—c5
6. Kf4—f5	Be4—e5 †	16. Vf7—d7 †	Kc6—d5
7. Kf5—f6	Be5—e4 [4]	17. Kd8—e7	Bc5—c6
8. Vc8—f5 †	Be4—e5	18. Vd7—f5 †	Kd5—c4
9. Vf5—d3 †	Kd5—c5	19. Ke7—d7	Bc6—c5
10. Vd3—d2 [5]	Kc5—c6	20. Vf5—e4 †	és nyer.

A)

1.	Ke7—d8
2. Vh7—f7	Be5—c5
3. Vf7—e6	Kd8—c7
4. Ve6—e7 †	Kc7—c6 sat.

B)

11.	Kc6—c7
12. Vd4—a4	Be5—c5
13. Va4—a7 †	Kc7—c6
14. Kf6—e7	és nyer.

VI. Ponziani.

Vil. Ke2. Vc5. — Söt. Ke8. Be6. gy. e3.

Sötét ebben a hadállásban döntetlenné teheti a játszmát, ha bástyáját nem mozdítja, hanem csak a királylyal mozdúl felváltva hol a 7-ik, hol a 8-ik sorba.

[1] Ezt az állást kellett világosnak kinyernie, hogy királya áttörhessen; mert most söt. kényszerül királyát gyalogja elé helyezni.

[2] Ke6—f6-ra vil. Ve8—d7-el felel s Kf4—g4-el átmegy az 5-dik soron.

[3] Kd5—d4 után Vc5—c6 következik.

[4] Világos törekvése most az *e* vonalon átmenni, hogy a gyalogot, még egyszer megtámadhassa.

[5] Legjobb.

Bástya és két gyalog, vagy bástya és egy könnyű tiszt ellen a vezér nem nyerhet. Kivételes esetek az ellenfél kedvezőtlen helyzetei, mint p. o. a következő példában:

VII. **Vil. Ke1 Vb1 — Söt. Kf8. Bc4. Fg7. gy. e7.**

Világos lép és nyer.

1. Vb1—b8 † Kf8—f7 2. Vb8—b3 és nyer.

IV. FEJEZET.

Vezér két futár ellen.

A vezér két futár ellen csak akkor nyerhet, ha ezek egymástól és királyuktól távol állanak.

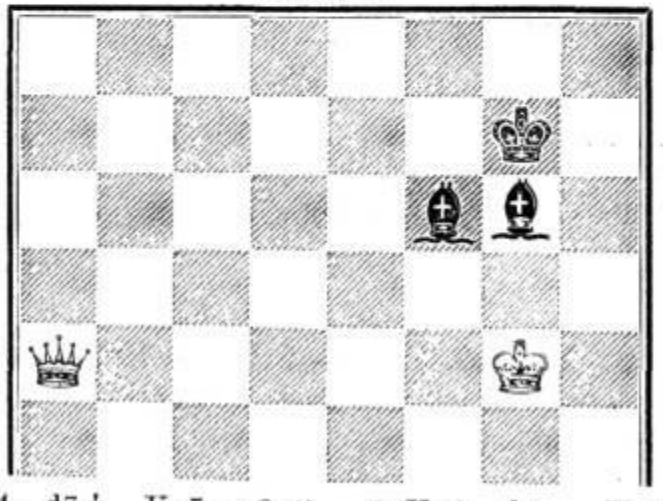
I. Szerzőtől.

Vil. Ke1. Va1. — Söt. Kf7. Fb6. és h1.

1. Va1—a6 Fb6 tetsz. sz. 2. Va6—f1 † és vil. nyer.

De ha a futárok királyuk fedezete alatt egymás mellett állanak, a játszma döntetlen; mert ebben az esetben az ellenkirályt távol tarthatják, a vezér pedig egymagában matot nem adhat.

II. Lolli.



1. Va4—d7 † Kg7—g8 *A)* 3. Kg4—f4 Fg6—h7
2. Vd7—e6 † Kg8—g7 4. Ve6—d7 † Kg7—g6 [1]

[1] Vagy Kg7—g8, mi szintén jó.

5. Vd7—e8 †	*B)* Kg6—g7	9. Vd7—e8 †	Kg6—g7
6, Kf4—g4	Fh7—g6	10. Kg4—h5	Fh7—f5
7. Ve8—e6	Fg6—h7	11. Ve8—a4	Ff5—g6 †
8. Ve6—d7 †	Kg7—g6	döntetlen.	

A)

1.	Fg6—f7 (hib.)
2. Kg4—f5	Ff6—c3
3. Vd7—c7	Fc3—d2
4. Vc7—g3 †	Kg7—h7
5. Kf5—f6	és vil. nyer.

B)

5. Kf4—g4	Fh7—g8
6. Vd7—f5 †	Kg6—g7
7. Kg4—h5	Fg8—f7 †
8. Kh5—g4	Ff7—g6
döntetlen.	

V. FEJEZET.

Vezér két huszár ellen.

A régibb szerzők véleménye szerint a vezér két huszár ellen győz. Újabb időben azonban különösen *Mendheim*, Van der *Lasa* és *Walker* György vizsgálódásai kiderítették ennek a nézetnek hiányosságát; mert ha a két huszár nem egymást védve (vagyis egymástól huszárugrásban), hanem egymás mellett áll királya mellett, a játszma legtöbb esetben döntetlen. De van rá elég eset, hogy az előbbérintett helyzetben sem nyerhet a vezér.

I. Vil. Kb6. Va4. — Söt. Kb8. Ha7. és b7.

Sötét húz és kicsikarja a remist.

1.	Ha7—c8 †	4. Kb5—b6	Kb8—c8
2. Kb6—c6	Hc8—e7 † [2]	5. Va4—a7	Kc8—d8
3. Kc6—b5 [3]	Hb7—d6 † [4]	6. Va7—c7 †	Kd8—e8
döntetlen.			

II. Lolli.

Vil. Kh2. Va8. — Söt. Kd4. Hc4. és e5.

Ezt a példát *Lolli*, olasz mester, mint sötétre vesztes hadállást adta. Van der *Lasa* azonban ezt a nézetet megingatta, mint a következőkből kitűnik:

[2] Hc8—a7 † hibás volna Kc6—d5 válasz miatt.
[3] Szükséges, mert Kc6—d7-re vil. vezérét vesztené.
[4] Hb7—d8-ra Va4—h4 nyer.

1. Kh2—g3	Kd4—d3	
2. Va8—d5 †	Kd3—c3	
3. Kg3—f4	He5—d3 †	
4. Kf4—f3	Hd3—b4! *A)*	
5. Vd5—d1	Hc4—d2 †	
6. Kf3—e2	Hd2—b3	
7. Vd1—e1 †	Kc3—c4	
8. Ve1—h4 †	Kc4—c3	
9. Vh4—f6 †	Hb3—d4 †	
10. Ke2—f2	Hb4—d5	
remis.		

A)

4.	Hd3—e5 †

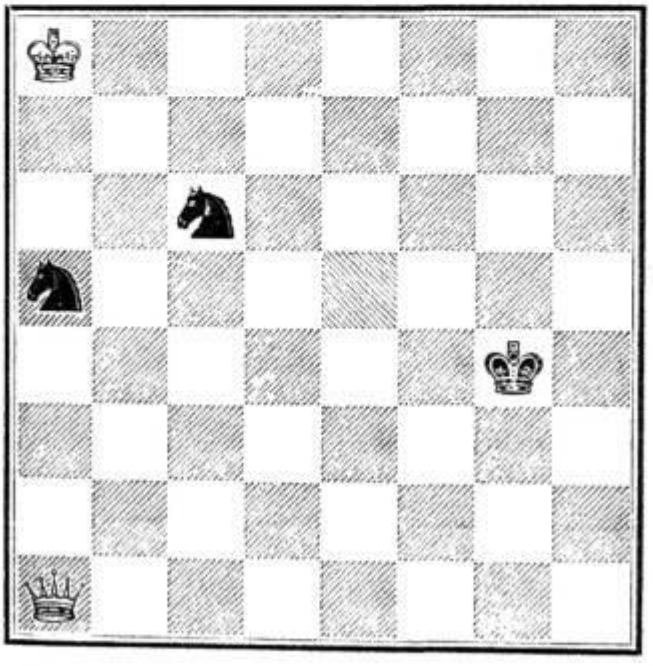
Lolli húzása, melyre vil. nyer, s mely ennélfogva hibás.

5. Kf3—e4	Kc3—b3
6. Ke4—d4	Kb3—b4
7. Vd5—b7 †	Kb4—a4
8. Kd4—c5	Ka4—a3
9. Vb7—b4 †	Ka3—a2
10. Kc5—d4	Ka2—a1
11. Vb4—b3	és vil. nyer.

III. Vil. Kh8. Vb8. — Söt. Kf5. Hf6. és h5.

Itt a világás király nem mozdúlhat, sötét pedig királyát folytonosan a két huszár mellett tartja s a játszma döntetlen.

IV. Walker.



Ebből a példából látható, hogy a nyerés lehetséges, ha az ellenkirály huszárjaitól el van vágva.

1. Va1—f6	Kg4—g3[1]	4. Vf4—f3	Kg1—h2
2. Vf6—f5	Kg3—g2	5. Vf3—g4	Kh2—h1
3. Vf5—f4	Kg2—g1	6. Vg4—g3	

valamelyik sötét huszárnak mozdúlnia kell, mire vil. sakkot ad és megnyeri az egyik huszárt s vele a játszmát.

VI. FEJEZET.

A vezér — huszár és futár ellen.

Ennél a végjátéknál is, mint a két előbbi fejezetben foglaltaknál, a két könnyű tiszttel maradt király védelmének oda kell irányúlnia, hogy tisztjei közelében maradjon, az ellenkirályt pedig lehetőleg távol tartsa. Fontos, hogy a huszár és futár hasonlószínű koczkán foglaljanak állást. A játszma többnyire döntetlen, ha ezt a hadállást ki lehetett vívni.

I. Vil. Kh8. Vd4. — Söt. Kf5. Hf6. Fh6.

Söt. királyával (a körülmények szerint) felváltva g6—g5—f5 koczkákon fog állást foglalni és vil. nem nyerhet.

II. Bilguer.

Vil. Kd7. Vc6. — Söt. Kf7. Ff6. Hg7.

A játszma döntetlen p. o.

1. Vc6—d5†	Kf7—g6	9. Kc6—d5	Hf5—e7†
2. Vd5—g2†[2]	Kg6—f7	10. Kd5—c4	He7—f5
3. Vg2—g4	Ff6—e5	11. Kc4—d3	Hf5—d6
4. Vg4—c4†	Kf7—g6	12. Ve4—d5	Kf6—f5
5. Vc4—e4†	Kg6—f6	13. Kd3—e3	Kf5—f6
6. Kd7—c6	Hg7—f5	14. Ke3—f3	Hd6—f5
7. Ve4—f3	Kf6—e6	15. Vd5—c6†	Hf5—d6
8. Vf3—e4 *A)*	Ke6—f6	16. Kf3—g4	Kf6—e6

döntetlen.

A)

8. Vf3—d5†	Ke6—f6	11. Kd8—c8	Kf6—f5
9. Kc6—d7	Hf5—g7	12. Kc8—d7	He6—f4
10. Kd7—d8	Hg7—e6†	döntetlen.	

[1] Sötét következő lépései kényszerítettek; mert azonnal veszít, ha nem a királylyal, hanem valamelyik huszárral lép.

[2] Vd5—g8 után Ff6—g5 majd Fg5—f6 lépéseket kell tenni.

Ha az ellenkirály (sötét) a tábla szélére szorúlt, a vezér nyerhet. Például:

III. Bilguer.

Vil. Kg2. Vd3. — Söt. Ke1. Hd2. Ff2.

Ha világost illeti az első lépés, Vd3—h3-mal nyer; ha sötétet, akkor többféle módon p. o.

1.	Ff2—h4 *A) B)*	3. Vd4—e5 †	és nyer.
2. Vd3—d4	Fh4—g5		

A)

1.	Ff2—c5
2. Vd3—c3	Fc5—b6
3. Vc3—a1 †	Ke1—e2
4. Va1—a6 †	és nyer.

B)

1.	Ff2—a7
2. Vd3—g3 †	Ke1—e2
3. Vg3—g4 †	Ke2—e3
4. Vg4—g5 †	Ke3—e2
5. Vg5—h5 †	és nyer. sat.

Igen érdekes a védelem, ha az előbbi hadállást a sakktáblára egy vonallal fölebb alkalmazzuk, mint:

IV. Bilguer.

Vil. Kg3. Vd4. — Söt. Ke2. Hd3. Ff3.

Ezt a hadállást Bilguer és V. der Lasa tüzetesen elemzették és hibátlan ellenjáték mellett a játszmát döntetlennek nyilvánították. Gazdag változatainál fogva, — mint igen tanúlságost — különösen ajánljuk a tanúló figyelmébe. A sötétnek legkisebb hibája vereséget idéz elő. (Lásd Bilguer és V. der Lasa: Handbuch des Schachspiels. 1852. a 404. lapon.)

V. Walker.

Vil. Kh1. Va4. — Söt. Kg3. Ff1. Hf7.

Sötét húz — és döntetlenné teszi a játszmát.

1.	Ff1—g2 †	3. Va4—a3 †	Hg5—f3 †
2. Kh1—g1	Hf7—g5	4. Va3—f3 †	remis.

HARMADIK KÖNYV.

A bástya egyéb bábok ellen.

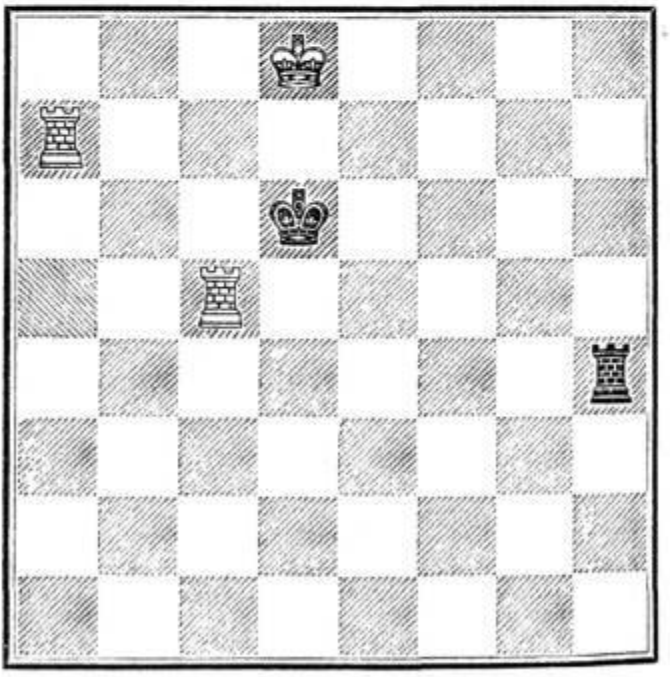
I. FEJEZET.

Bástya — bástya ellen.

Egyik vagy másik fél kedvezőtlen helyzete kivételével, — milyenek a gyakorlati játékban gyakran előfordúlnak, — egy bástya egy bástya ellen döntetlen játékra vezet; két bástya ellen azonban rendszerint veszít.

A következő ábrán felmutatandó szép példánál az első lépés világost illeti, ki is nyerni fog.

I. Stamma.



1. Bc5—h5 [1] Bh4—h5: 3. Ba6—a5 † és nyer.
2. Ba7—a6 † K. tetsz. sz.

[1] Vil. nem nyerhetne e gyönyörű lépés nélkül.

II. **Berliner Schachzeitung.** (1849.)

Vil. Ka7. Bb7. és g2. — Söt. Ka1. Bd8.

Világos nyer, még ha sötét lép is először.

1.	Bd8—a8†[2]	5. Kd7—e7	Bd6—e6†
2. Ka7—b6	Ba8—a6†	6. Ke7—f7	Be6—f6†
3. Kb6—c7	Ba6—c6†	7. Kf7—g7	és vil. nyer.[3]
4. Kc7—d7	Bc6—d6†		

III. **V. der Lasa.** (Handbuch d. Schsp. 1852.)

Vil. Ka8. Bf4. — Söt. Ka6. Bb3. és b7.

Világos lép és döntetlenné teszi a játszmát.

1. Bf4—a4†	Ka6—b5[4]	4. Ba6—c6†	Kc7—d8
2. Ba4—a5†	Kb5—b6	5. Bc6—c8†	Kd8—d7
3. Ba5—a6†	Kb6—c7	és a játszma döntetlen, mint-	

hogy a világos bástya örökös sakkot ad, patadás nélkül nem levén üthető.

II. FEJEZET.

Bástya — futár ellen.

Az egyes bástya egyes futár ellen nem győzhet. Az ellenfutár feladata királyától minél távolabb állást foglalni. Ha a királyt valamelyik sarokkoczkára szorítják, igyekezzék a futárjával ellenkező szinűre jutni, hogy futárja a bástyával adandó sakkot, — esetleg matot — közbehuzással födözhesse. A hadállás ebben az esetben ilyenféle lehet:

I. **Vil. Ka6. Be4. — Söt. Ka8. Fg3.**

Ha a világos bástya e8-on sakkot ad, sötét Fg3—b8-czal felel. Világos a következő lépésre, hogy söt. pat ne legyen, kénytelen bástyáját az utolsó (8-as) vonalból kihúzni, mire a söt. futár egy meg nem szállott koczkára lép s királyát a szükséges pillanatban födözi.[5]

[2] Nyilvánvaló, hogy a söt. bástyát — a különben elkerülhetetlen pat miatt, — nem lehet ütni sem ennél, sem a következő húzásoknál. A vil. királynak épen oly helyre kell igyekeznie, hol a söt. bástya büntetlenül többé sakkot nem adhat.

[3] Mert a sötét B. többé sakkot nem adhat anélkül, hogy ne üssék valamelyik vil. bástyával (mivel söt. ekkor pat nem lesz.)

Tanúlságos a következő példa:

II. Ponziani.

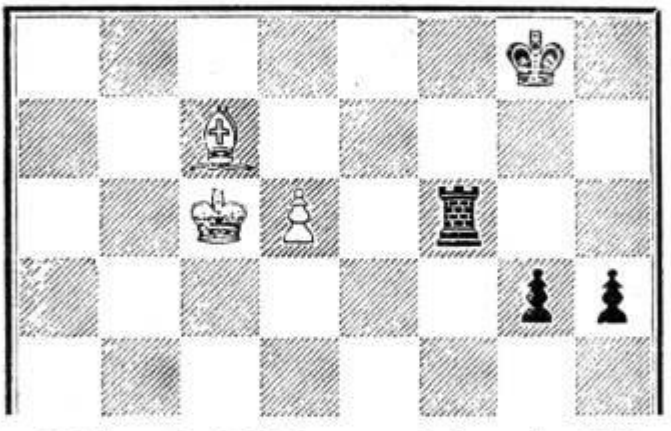
Vil. Kf5. Bb1. — Söt. Kg8. Fb2.

Sötéten áll a húzás. Ha futárját b2-ről c3 vagy d4-re húzza, a játék döntetlen; de veszít, ha azzal g7-re lép, p. o.

1.	Fb2—g7?	4. Be1—e8†	Fd6—f8
2. Kf5—g6	Fg7—e5	5. Be8—a8	és nyer.
3. Bb1—e1	Fe5—d6		

Ha egyik, vagy mindkét részen gyalogok is vannak, a játszma sorsa a gyalogok helyzetétől függ.

III.



Ez érdekes hadállásban, melyhez dr. Vidor Zs. és szerző egy játszma elemzése alkalmával (1865. februárban) a pesti sakk-körben jutottak, világos, ha először lép, mint ezt dr. Vidor szépen kimutatta, — döntetlenné teheti a játszmát.

1. Fc7—d8!	Bf6—g5 (v f5)[6]	3. d6—d7	Bg5—g6†
2. Fd8—g5:!	Bg6—g5:!	4. Kc6—c5 (v. d5) remis.[7]	

[4] Ka6—b6 rossz volna Ba4—b4† miatt.

[5] Világos a bástya helyett királyával is léphet, mire sötét szintén egy királylépéssel válaszol.

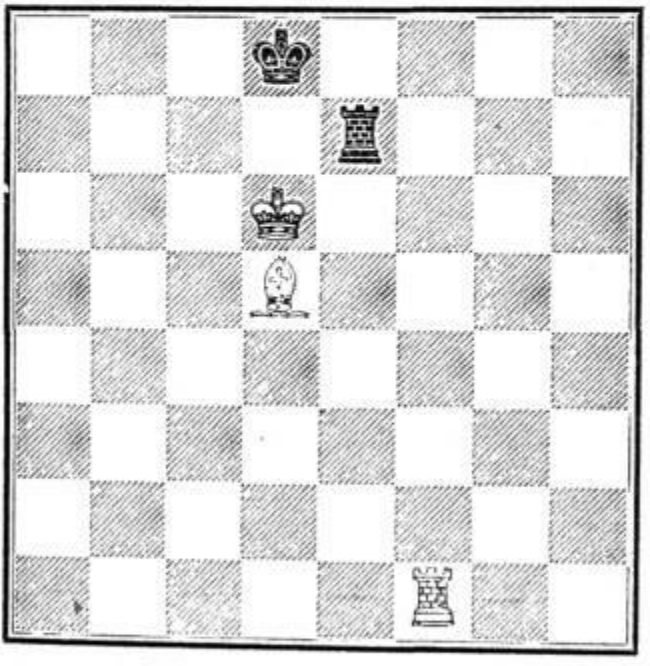
[6] Kg8—g7 (vagy f7) lépésre vil. nyer Fd8—f6:, K—f6: d6—d7 lépésekkel. Fc7—d8-ra legegyszerűbb válasz Bf6—d6:†

[7] Sötét a bástyával örökös sakkot ad (különben a gyalog vezérré megy), az örökös sakkot megakadályozni pedig nem lehet; mert ha a

Egyéb változatainál a helyes hadargás könnyebben megtalálható.

Sokkal nehezebb a bástyának egy bástya és futár ellen való működése. Jeles sakkjátszók sokat foglalkoztak e nehéz feladvány megoldásán s vizsgálódásaik eredménye lőn, hogy egy bástya és futár egy bástya ellen csak némely ritkább hadállásban győzhet s hogy az egyes bástya — legtöbb esetben — döntetlenné teheti a játszmát. Jelen mű korlátoltabb tere nem engedvén, hogy ezeket az elemzéseket hosszasabban és rendszeresen adjuk, csak néhány érdekesb hadállás elemzésére szorítkozunk.[8]

IV. Philidor. (1749.)



Világos indúl és nyer.

vil. király az 5. és 6. vonalat elhagyva, gyalogjától eltávozik, ezt és vele a játszmát elveszti, — Rosz volna 4. Kc6—c7 — 4. Bg6—g7 (és nyer) miatt!

[8] Philidor abban a véleményben volt, hogy ezt a végjátékot az erősebb félnek kell megnyernie, minthogy az ő éleselműségének sikerült némely nehezebb hadállásból a nyerést kimutatni.

1. Bf1—f8 † Be7—e8
2. Bf8—f7 Be8—e2 [1]
3. Bf7—g7 Be2—e1
4. Bg7—b7 *I.)* Be1—c1
5. Fd5—b3 *II.)* Kd8—c8
6. Bb7—b4 Kc8—d8
7. Bb4—f4 Bc1—e1 *A)*
8. Fb3—a4 Kd8—c8
9. Fa4—c6 Be1—d1 †
10. Fc6—d5 Kc8—b8
11. Bf4—a4 és nyer.

I. változat.

4. (Bg7—b7) Kd8—c8
5. Bb7—a7 Be1—b1
6. Ba7—f7 Kc8—b8
7. Bf7—f8 † Kb8—a7
8. Bf8—a8 † vil. nyer

A)

7. . . . . Kd8—c8
8. Fb3—d5 Kc8—b8
9. Bf4—a4 és nyer.

II. változat.

5. (Fd5—b3) Bc1—c3
6. Fb3—e6 Bc3—d3 †
7. Fe6—d5 Bd3—c3
8. Bb7—d7 † Kd8—c8
9. Bd7—f7 Kc8—b8
10. Bf7—b7 † Kb8—c8
11. Bb7—b4 Kc8—d8
12. Fd5—c4 és nyer.

V. Lolli.

Vil. Kc6. Be1. Fc5. — Söt. Kc8. Bd7.

Világos nyer.

1. Be1—e8 † Bd7—d8
2. Be8—e7 Bd8—d2
3. Be7—f7 Bd2—d8
4. Fc5—e7 Bd8—g8
5. Bf7—f5 Kc8—b8
6. Fe7—d6 † Kb8—c8
7. Bf5—b5 sat. vil. nyer.

VI. Ugyanattól.

Vil. Ka6. Bc1. Fa5. — Söt. Ka8. Bb7.

Világos nyer.

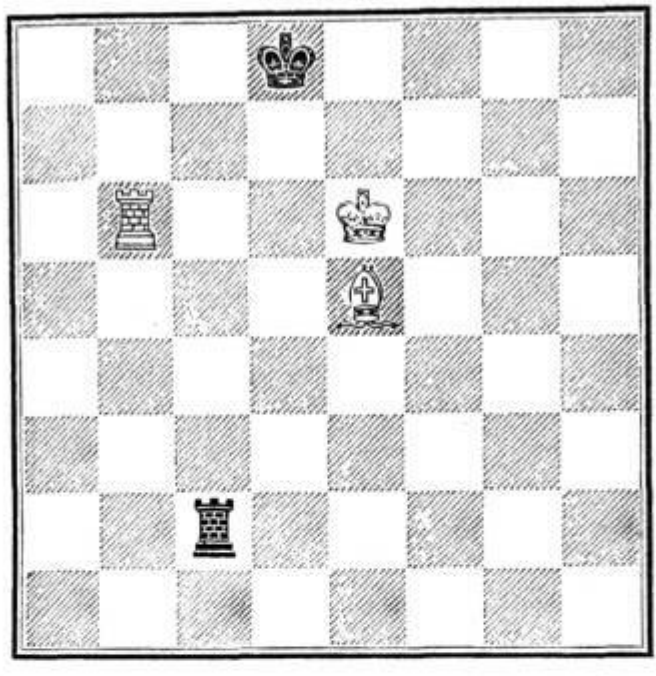
1. Bc1—f1 Bb7—a7 †
2. Ka6—b6 Ba7—b7 †
3. Kb6—c6 Bb7—c8
4. Fa5—b6 Bb8—b7
5. Fb6—c7 sat. vil. nyer.

[1] Hogy vil. nyerhessen, Be8—e1 vagy e3 lépést kell kicsikarnia az ellenféltől. Fölötte kedvezőtlen söt.-re a bástyának a 6. és 8. vonalban való tartása. Vegyük föl az előbbi (Be8—e2) helyett a következő lépést:

2. . . . . Be8—h8
3. Bf7— a7 Bh8—h6 †
4. Fd5—e6 B. v. K. tetsz. sz.
5. Ba7—a8 † vil. nyer.

Altalában ennél a hadállásnál fő dolog, hogy a vil. király c6-on foglaljon állást. A többi húzás a föntebb adottakhoz hasonlít.

VII. Szén.



Ezen hadállást, mely a jelen végjátéknál gyakran előfordúlhat és sokszor kicsikarható, Szén-féle hadállásnak nevezzük, épen említett halhatatlan mesterünk után, ki azt tüzetesen elemzette s kimutatta, hogy a játszma minden hasonló helyzetben döntetlen.[1]

III. FEJEZET.

Bástya — huszár ellen.

Király és bástya — király és huszár ellen szintén csak kivételesen és csupán oly esetekben nyerhet, ha a huszár a királyától elzárható.

[1] A jelen végjáték legtüzetesebb elemzését Kling és Kuiper német mesterek eszközölték s tapasztalataik eredményét a »Palamède« czímü franczia sakklap 1847. évi folyamában közlötték. Véleményök oda megy ki, hogy bástya és futár a tábla közepén nem nyernek, s általában kevés nyerő hadállás állítható fel.

I. Lolli.

Vil. Kf6. Ba7. — Söt. Kh8. Hf8.

1. Kf6—f7	Hf8—h7	3. Kf7—f8:	nyer.
2. Ba7—a8†	Hh7—f8		

Ellenben a következő hadállásnál:

II. **Vil. Kd6. Bh2. — Söt. Ke8. Hf6.**

a játszma döntetlen.

1. Kd6—e6	Hf6—g8	4. Bh7—f7	Hg8—h6
2. Bh2—h8	Ke8—f8	5. Bf7—g7	Ke8—f8
3. Bh8—h7	Kf8—e8	6. Bg7—g3	Hh6—g8 sat.

Áll a föntebbi szabály oly végjátékokra is, hol király, bástya és huszár — király és bástya ellen maradnak.

III. Forth.

Vil. Kf6. Bg2. Hc2. — Söt. Kf8. Bc5.

1. Hc2—d4	Kf8—e8	3. Bg2—d2	Ba5—a8
2. Hd4—e6	Bc5—a5	4. He6—c7†	vil. nyer.

IV. Centurini.

Vil. Kf6. Bb7. Hd6. — Söt. Kf8. Ba8.

világos nyer.

1. Bb7—c7	Ba8—b8 *A)*	3. Hd6—f5	Bd8—c8 v. e8
2. Bc7—a7	Bb8—d8	4. Ba7—f7†	nyer.

A)

1.	Kf8—g8	4. Bh7—g7†	Kg8—f8
2. Kf6—g6	Kg8—h8	5. Bg7—f7†	Kf8—g8
3. Bc7—h7†	Kh8—g8	6. Hd6—e4	vil. nyer.

V. **Vil. Kd3. Be4. Hd4. — Söt. Kd5. Ba5.**

Sötét húz. A játszma döntetlen.

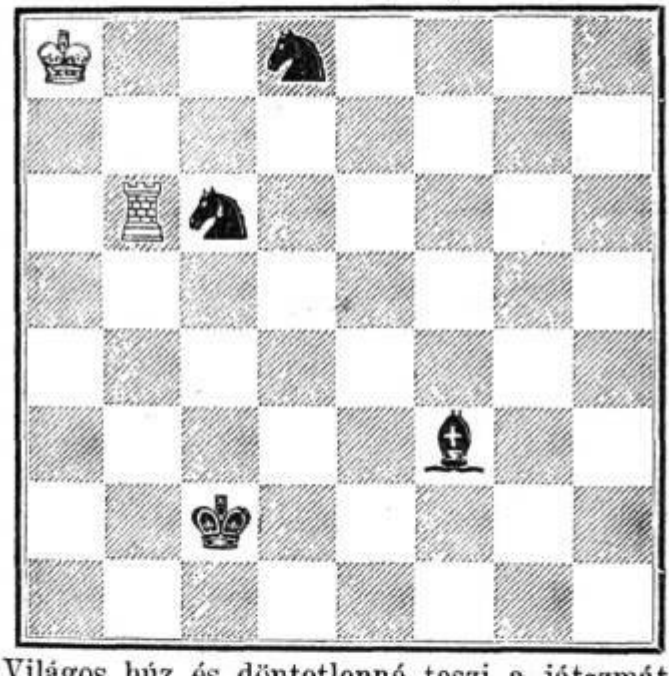
1.	Ba5—a3†	3. Kd3—c2	sat.
2. Hd4—b3	Ba3—b3:		

IV. FEJEZET.

A bástya — két és három könnyű tiszt ellen.

A bástya két könnyű tiszt ellen mindig kicsikarhatja a remist (t. i. az egyik tisztet lecseréli); három ellen azon körülmény határoz, azok között két futár, vagy két huszár van-e? Két futár és egy huszár ellen, — a dolog természete szerint — veszteségben kell maradnia; mert bármelyiket cseréli le, a megmaradt két tiszt matot adhat. Egy futár és két huszár ellen, ha az előbbit kiütheti, döntetlenné teszi a játszmát.

I. Márki I. (1870.)



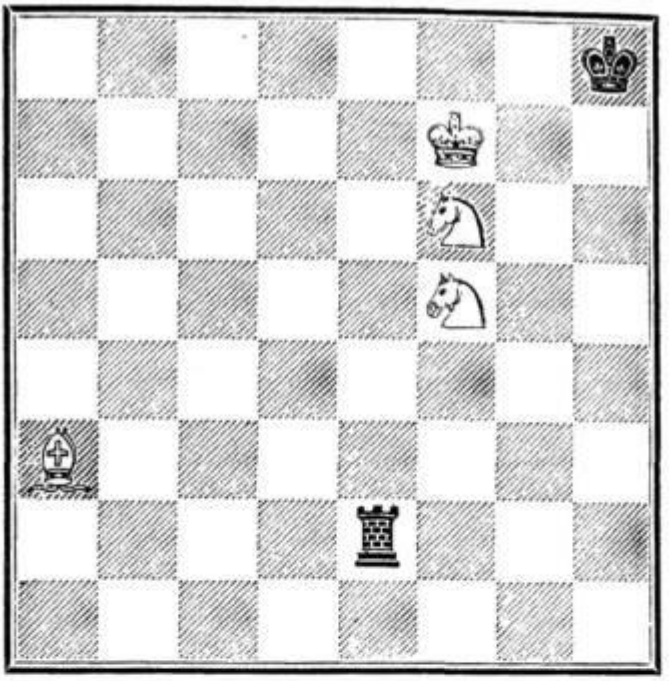
Világos húz és döntetlenné teszi a játszmát.

1. Bb6—b2 † Kc2—c1 [1]
2. Bb2—b1 † Kc1—d2
3. Bb1—b2 † Kd2—e1
4. Bb2—b1 † Ke1—e2
5. Bb1—b2 † Ke2—f1
6. Bb2—f2 † és következő lépésre Bf2—f3: mire söt. többé, mint fönnebb láttuk — matot nem adhat. [2]

[1] S. nem ütheti e bástyát sem most, sem következő lépéseire; mert különben pattá tenné világost.

[2] S. az itt felsoroltakon kívül egyéb lépéseket is tehet, de v. ugyanazon hadargási rendszerrel hasonló eredményt ér el.

II. Ugyanattól. (1870.)



Világos ebből a hadállásból nyer.

1. Hf5—e7	Be2—g2		
2. Fa3—b2	Bg2—g7 †	*A)*	
3. Kf7—e6	Bg7—g2	4.	Kh8—g7
4. Fb2—d4	Bg2—d2 *A)*	5. He7—f5 †	Kg7—h8
5. Ke6—f7	Bd2—g2	6. Hf5—h4	Bg2—c2
6. He7—g6 †	Bg2—g6:	7. Ke6—f7	Bc2—c7 †
7. Hf6—d7 †	Kh8—h7	8. Kf7—g6	Bc7—g7 †
8. He7—f8 †	és v. nyer.	9. Kg6—h6	és nyer.

Ha azonban a könnyű tiszteket egy vagy több gyalog támogatja, szabályszerint a túlerő dönt.

V. FEJEZET.

A bástya — bástya és gyalogok ellen.

A király és bástya az ellenfél szabad gyalogját, ha ezt az ellenséges király és bástya támogatja is, legtöbb esetben feltartóztatják s így a játszma döntetlenné válik. A sikernek főkelléke azonban, hogy a király az ellenséges gyalog előtt foglaljon állást.

I. Salvio. (1723.)

Vil. Kgl. Bg7. — Söt. Kh3. Be8. gy. g2. és g4.

1. Bg7—h7 † Kh3—g3 3. Be7—a7
2. Bh7—e7 Be8—a8

és így tovább; a vil. bástya ezt a hadargást (a sötét bástyával szemben való állást) folytonosan ismétli, minthogy pat előidézése nélkül nem üthető s így a játszma döntetlen.

II. Ponziani. (1782.)

Vil. Kf3. Bf7. — Söt. Kgl. Bb2. gy. h2.

Sötét nyer, minthogy gyalogja igen előre haladt, a vil. király pedig útját többé nem állhatja.

1. Bf7—g7 † Kg1—f1 3. Kf3—g3 Bf2—g2 †
2. Bg7—h7 Bb2—f2 † 4. Kg3—f3 Kf1—g1

Sötét nyer.

III. Amateurs. (1775.)[1]



Sötét indúl és nyer.

1. . . . . Bb2—b4! 3. Bd3—d1 h3—h2 †
2. Bd1—d3 † Kf3—g4 4. Kg1—h1 Kg4—h3

és sötét nyer.

Ennél a példánál az eddigi szerzők mindannyian azon véleményben voltak, hogy ha sötét első lépésre nem az említett (Bb2—b4), hanem egyebek közt pl. a h3—h2 †

[1] Több franczia sakkedvelő adott ki ily czím alatt: »Traité théoretique et pratique du jeu des Échecs. stb. Paris, 1775.« egy munkát, melyet rend szerint ezen a czímen idéznek.

lépést teszi, a játszmát meg nem nyerheti. Szerzőnek alkalma levén Erkel F. ur szivességéből egy ízben halhatatlan mesterünk, Szén némely hátrahagyott jegyzeteit megtekinteni, ott ezt a nézetet megczáfolva találta. Szén ugyanis egy, ez ábra mellé tett jegyzetében kimutatja, hogy söt. még h3—h2† első lépéssel is nyerhet. Elemzését szerző csak emlékezetből képes adni s az e szerint következő volna:

1.	h3—h2†		*A)*
2. Kg1—h1	Bb2—e2!	3. Bd1—f1†	Be2—f2
3. Bd1—d3† *A)*	Be2—e3 [1]	4. Bf1—d1	Kf3—g4
4. Bd3—e3:† *B)*	Kf3—e3:	5. Bd1—d4†	Bf2—f4!
5. Kh1—g2	h2—h1 V.†	6. Bd4—f4†	Kg4—f4:
6. Kg2—h1:	Ke3—f3	7. Kh1—g2	h2—h1V.†
7. Kh1—g1	g3—g2	8. Kg2—h1:	Kf4—f3
s. nyer.		S. nyer (mint előbb.)	

B)		*C)*	
4. Bd3—d1	Kf3—g4	5. Kh1—g2	Be3—e2†
5. Bd1—d4† *C)*	Kg4—h3	6. Kg2—h1 [2]	Kg4—h3
és söt. nyer.		s. nyer.	

IV. Stamma.

Vil. Kc2. Be4. gy. g4. — Söt. Kal. Bb6. gy. a2. g5. h6.

Világos nyer.

1. Be4—e1†	Bb6—b1	4. h5—h6	g4—g3
2. Be1—c1!	h6—h5	5. h6—h7	g3—g2
3. g4—h5:	g5—g4	6. h7—h8 V. vagy F. ‡	

VI. FEJEZET.

Bástya — egy és több gyalog ellen.

A bábok csereértéke meghatározásánál említettük, hogy egy bástya négy gyaloggal ér föl. S valóban rendes

[1] Bd3—g3: s ezáltal remis fenyeget. Ezt kell sötétnek meggátolnia.

[2] Kg2—f1-re söt. Be2—f2† s h2-h1 V. lépésekkel matot ad.

körülmények között képes is négy gyalogot feltartóztatni, három ellen pedig győzni. — De vannak ismét esetek, midőn egy előrehaladt gyalog ellen is veszteni fog; vagy kedvezőbb esetben legfölebb döntetlenné teheti a játszmát.

I. **Vil. Kf4. Be5. — Söt. Kd6. gy. d2.**

Sötét nyer.

1. Be5—e8 Kd6—d7 2. Kf4—e3 d2—d1 V. és nyer.

II. **Vil. Kg5. Be5. gy. d6. — Söt. Kc6. gy. d2.**

Világos nyer, ha először lép.

1. Be5—d5! Kc6—d5: 3. d7—d8 V. † és nyer.
2. d6—d7 d2—d1 V.

III. **Vil. Ke4. Bf3. — Söt. Kg4. gy. b3 és e3.**

Sötét nyer, ha először húz.

1. . . . . b3—b2 4. Ke4—f3 c2—c1 vagy
2. Bf3—f1 c3—c2 b2—b1 V.) és nyer.
3. Bf1—g1 † Kg4—h3

IV. Salvio.

Vil. Kg2. Bf1. — Söt. Kg4. gy. f4. g3. h2.

1. . . . . f4—f3 † 3. Kg2—h1: Kg4—f3:
2. Bf1—f3: [1] h2—h1 V. † 4. Kh1—g1 g3—g2

Sötét nyer.

V. Kling és Horwitz.

Vil. Kb5. Bh6. — Söt. Kb7. gy. a2. b4. c5.

Világos indúl. A játszma remis.

1. Bh6—h7 † Kb7—b8 3. Kb5—b6 Kb8—c8 [3]
2. Bh7—h1 b4—b3 [2] 4. Kb6—c6 Kc8—d8

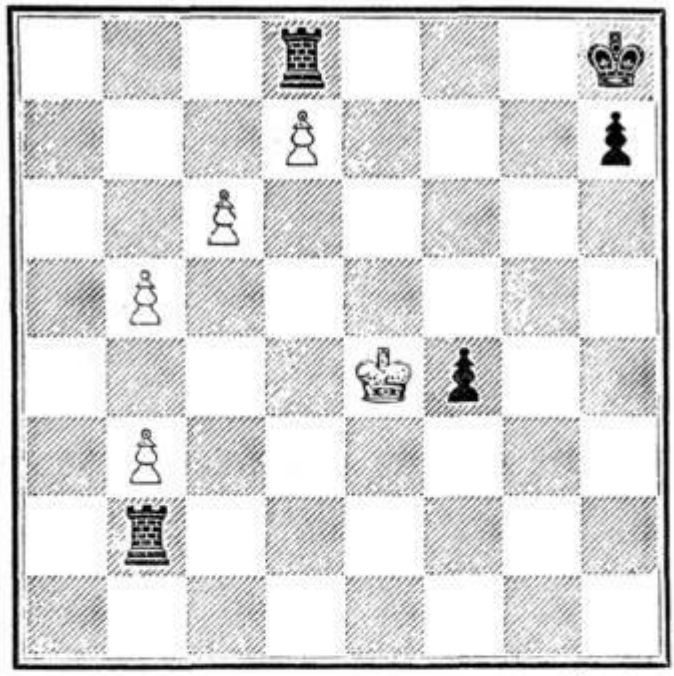
[1] Legjobb.

[2] Egyedüli helyes lépése sötétnek, másra előbb veszít.

[3] Látható, hogy söt. gyalogjaival matveszély nélkül nem mozdúlhat. Vil. hadargása épen oda czéloz, hogy sötétet folytonos matfenyegetéssel teljes tétlenségre kárhoztassa.

5. Kc6—d6	Kd8—e8	8. Bh1—g1 †	Kg8 – f8
6. Kd6—e6	Ke8—f8	9. Bg1—h1	remis.
7. Ke6—f6	Kf8—g8		

VI. Szerzőtől. (1870.)



Ezen hadállásban az összekötött és előhaladt gyalogok még két ellenséges bástya ellen is nyernek, ha világost illeti az első húzás.

1. c6—c7	Bb2—e2 †[4]	3. d7—e8:V.†	Bd8—e8:
2. Ke4—f3	Ed2—e8[5]	4. b5—b6	és vil. nyer.

VII. Cozio.

Vil. Kg2. Bb1. — Söt. Kg5. gy. f4. f2. g3. h2.

Világos, ha először húz, döntetlenné teszi a játszmát; ellenkező esetben vesztenie kell.

1. Kg2—h3	Kg5—f5	5. Bb3—b2 †	Ke2—d3
2. Bb1—b5 †	Kf5—e4	6. Bb2—b1	Kd3—e2
3. Bb5—b4 †	Ke4—f3	7. Bb1—a1	remis.
4. Bb4—b3 †	Kf3—e2		

[4] Legjobb.

[5] Egyedüli lépés a veszélyes gyalogok pillanatnyi visszatartása.

NEGYEDIK KÖNYV.

A futár más bábok ellen.

Minthogy az előbbi három könyvben a futárnak a király, vezér és bástya ellen való működését már tárgyaltuk, ebben a könyvben annak csak az ellenfutárok, huszárok és gyalogok ellen való hadargását fogjuk feltüntetni.

I. FEJEZET.

Futár — hasonlószínű futár ellen.

Ha a bábok kölcsönös lecserélése után egyenlő színű futárok maradnak, a játszmát rendszerint az nyeri, kinek még egy, vagy épen több gyalogja maradt, mivel a hasonló színű futár működését a másik megbéníthatja.

I. Centurini.

Vil. Kb8. Ff5. gy. a7. — Söt. Kc5. Fd5.

1. Kb8—c7 Fd5—a8 [1] 3. Fc8—b7 és nyer.
2. Ff5—c8 Fa8—d5

Ha sötét lépne először, Kc5—b6 lépéssel döntetlenné tehetné a játékot.

II. De la Bourdonnais.

Vil. Kh6. Fd2. gy. g6. — Söt. Kf8. Fb2.

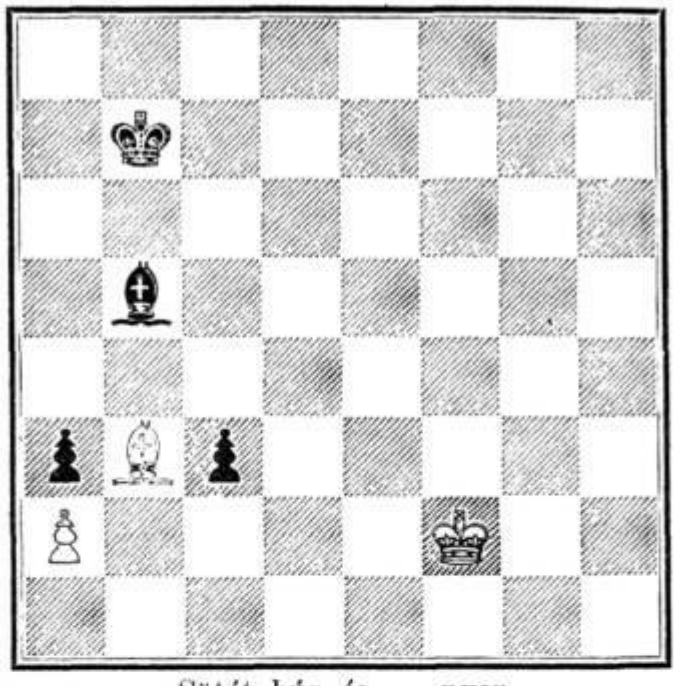
Világos lép és nyer.

1. Kh6—h7 Fb2—d4 4. Fg7—c3 Fb5—f8
2. Fd2—h6 † Kf8—e8 5. Fc3—b4 és nyer.
3. Fh6—g7 Fd4—c5

Ellenben ha a húzás sötéten állana, — Kf8—g8 s azután futárjának az a1—h8 vonalon való tartásával remist csikarna ki.

[1] Vagy tetszés szerint bárhová a **h1—a8** vonalon.

III. A következő hadállás egy, a pesti sakk-kör két tagja között — 1865. márcz. 19-én — vívott játszmában fordúlt elő:



Sötét húz és — nyer.

1.	Fb5—c4!	6. Kc1—d2	Kb5—c4
2. Kf2—e3! *A)*	Fc4—b3:	7. Kd2—c1	Kc4—c3
3. Ke3—d3!	c3—c2	8. a2—b3:	a3—a2
4. Kd3—d2	Kb7—c6 [2]	9. b3—b4	a2—a1 V.
5. Kd2—c1 [3]	Kc6—b5	vagy B‡	

A)

2. Fb3—c2	Fc4—a2:	4. Ke2—d1	a3—a2
3. Kf2—e2	Fa2—c4†	Sötét nyer.	

II. FEJEZET.

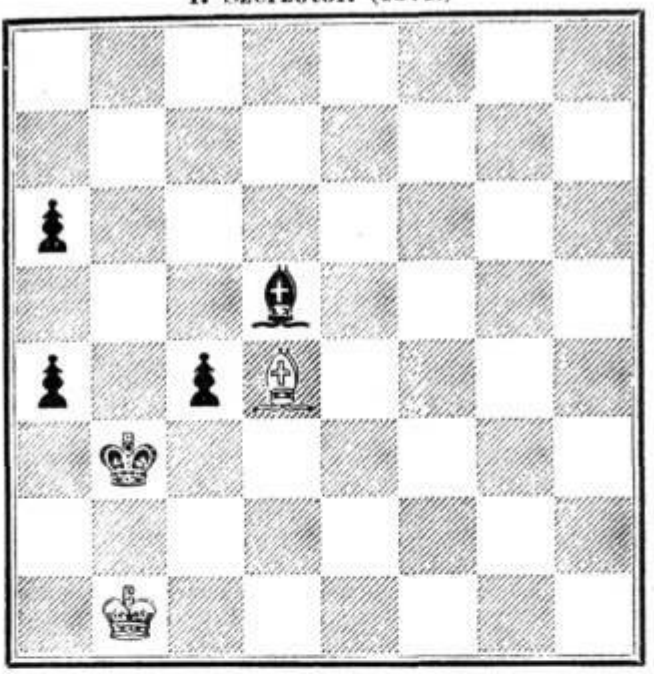
A futár ellenkező színű futár és gyalogok ellen.

Ellenkező színű futárok egymás ellen ritkán nyernek; mert a gyalogok bemenetele többnyire megakadályozható.

[2] A sötét király más lépésekkel is közeledhetnék; lényeges csak az, hogy c3-ra jusson.

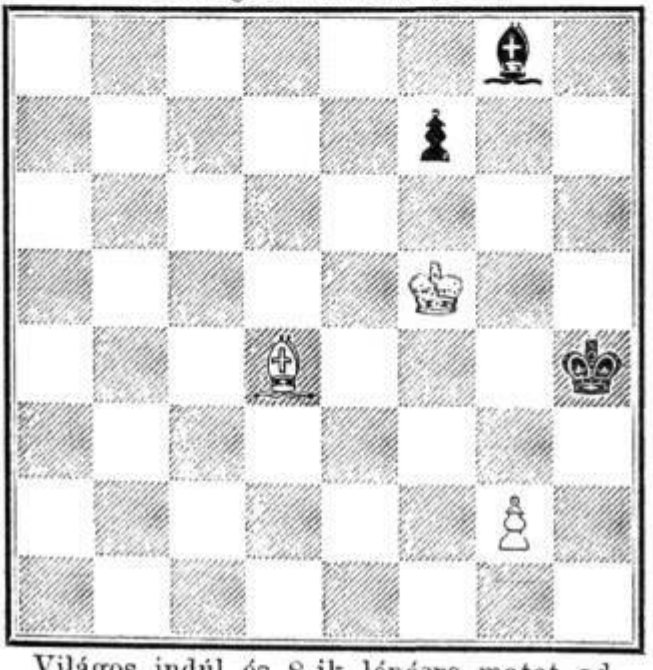
[3] a2—b3:-ra világos azonnal veszít a3—a2 lépés miatt.

I. Szerzőtől. (1871.)



A játszma döntetlen, mert a sötét c4 gyalog az a1—h8 ferdevonalon — a d4-en álló világos futár miatt — át nem törhet. Ha ugyanis c3-ra ér, világos a futárját e gyalogért feláldozza, a világos király pedig az a1 koczkát foglalja el s innét ki nem űzhető.

II. Kling és Horwitz. (1851.)



Világos indúl és 8-ik lépésre matot ad.

1. Fd4—f2 †	Kh4—h5	5. Ff2—d4	Kh8—h7
2. g2—g4 †	Kh5—h6	6. Fd4—e5 [1]	Kh7—h8
3. Kf5—f6	Kh6—h7	7. g5—g6	tetszés sz.
4. g4—g5	Kf7—h8	8. Kf6—f7 (v. g6): ‡	

III. Amateurs. (1780.)

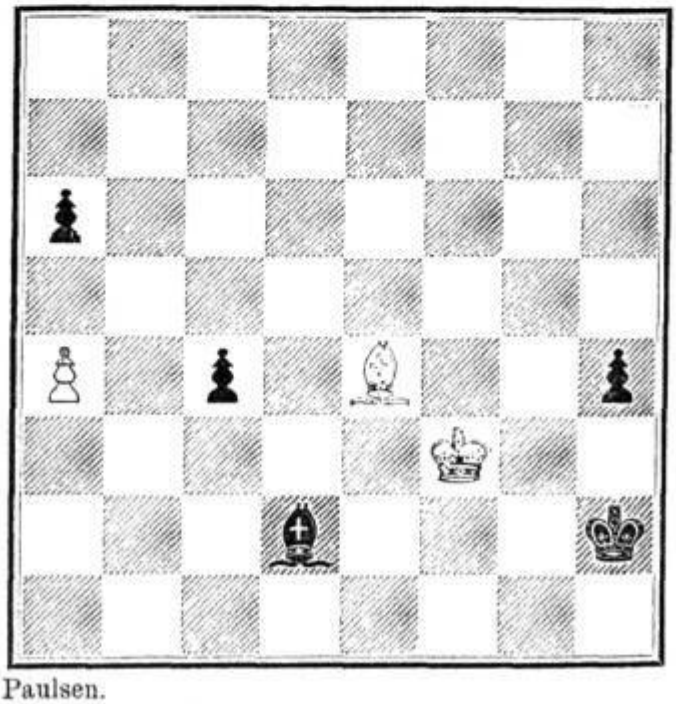
Vil. Kf3. Fc4. — gy. a4. b3. e4. f4. g4. h3.
Söt. Kc6. Fd8. — gy. a5. b6. g7. h6.

Itt az anyagi túlerő dönt.

Vil. e4—e5 lépést teszi, és sötét bármint játszik, nem akadályozhatja, hogy a vil. király e4 és f5 koczkákon át g6-ra ne juthasson s a két ellengyalogot (g7 és h6) ki ne üthesse; mire azután g4 vagy h3 szabad gyalogjait vezérré viheti.

IV. A következő hadállás egy, Paulsen és Anderssen között 1862-ben, Londonban váltott játszma végén fordúlt elő. A felek a játszmát, mint döntetlent hagyták el, holott sötét, kin a húzás sora áll, Kh2—g1 lépéssel azt megnyerheti.

Anderssen.



Paulsen.

[1] Időhúzás. A futár az a1—e5 ferdevonal bármely pontjára léphetne.

P. o.

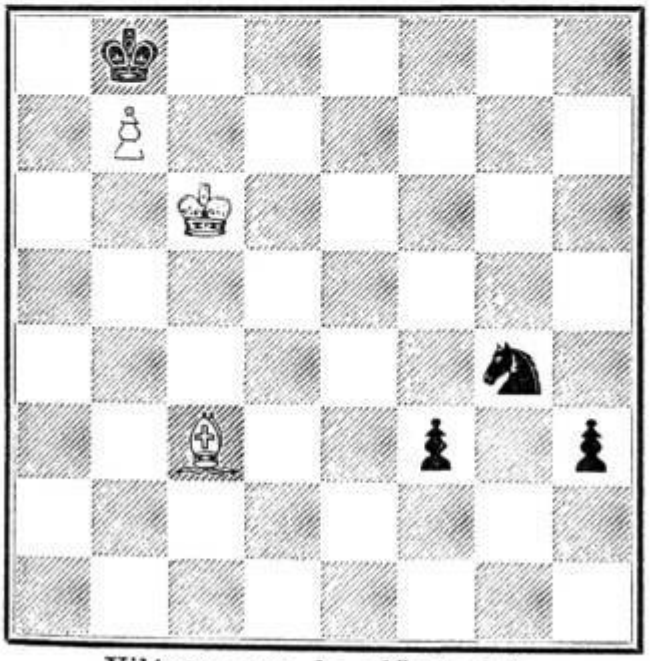
1.	Kh2—g1	6. Fd5—e4	Kf2—e3
2. Kf3—g4	Fd2—e1	7. Fe4—f5	Ke3—d2
3. Fe4—c2	a6—a5	8. Kg4—h3	c3—c2
4. Fc2—e4	Kg1—f2!	9. Ff5—c2:	Kd2—c2:
5. Fe4—d5	c4—c3	és sötét nyer.	

III. FEJEZET.

Futár — huszár ellen.

Nem szólunk itt egy futárnak egy huszár ellen való harczáról, mely (mint már említettük) döntetlen eredményű; hanem szólunk oly hadállásokról, melyekben futár és egy vagy több gyalog — huszár és egy vagy több gyalog ellen küzd, hol tehát az előbb említett két tiszt egyenértéke következtében a gyalogok szoktak dönteni, a szerint, a mint szétszórtak (ahol a huszár) vagy összekötöttek (melyeknél a futár) előnyösebb.

I. Cozio.



Világos nyer, ha először húz.

1. Fc3—d4	f3—f2	4. b7—b8 V.	Ka6—a5
2. Fd4—a7 †	Kb8—a7:	5. Vb8—a8 †	Ka5—b4
3. Kc6—c7	Ka7—a6	6. Va8—f3	és nyer.

II. Stamma.

Vil. Kd6. Ha8. gy. c6. és h4. — Söt. Kd8. Fe6. gy. b2. és c3.

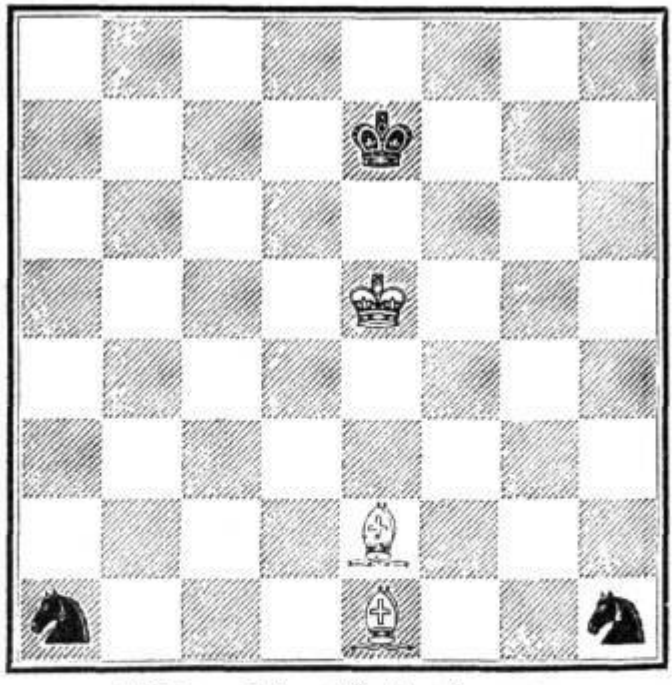
Világos húz és nyer.

1. c6—c7†	Kd8—c8	4. Hb6—d5†	Kc7—c6
2. Ha8—b6†	Kc8 b7	5. Hd5—c3:	és nyer.
3. Kd6—e6:	Kb7—c7:!		

De már két futár határozottan erősebb két huszárnál a végjátékokban. Ez állítás valósága szembeötlő, ha fontolóra veszszük, hogy két futár a király segélyével képes matot adni, két huszár ellenben — természetesen hibátlan ellenjáték mellett — soha.

A következő példa nemcsak a két futárnak a két huszár fölött való túlnyomó ereje feltüntetésére szolgál, hanem arra is, mily hátrányos a huszároknak a sakkdeszka szélein, különösen a sarokkoczkákon való elhelyezése.

III. Szerzőtől. (1870.)



Világos húz először és nyer.

1. Fe2—d1 [1]	Ke7—f7 [2]	3. Kd4—c3	Kf6—f5
2. Ke5—d4 [3]	Kf7—f6	4. Fd1—f3	és nyer.

IV. FEJEZET.

Futár és gyalog — király és gyalog ellen.

Egy futár és egy gyalog a tábor nélkül, egyedül álló király ellen mindig győz. Kivételnek van helye a bástyagyalogoknál, ha az ellenkirálynak sikerült azon sarokkoczkán helyet foglalnia, hová a gyalogot kell vinni; a futár pedig e sarokkoczkával ellenkező színű s így a királyt annak védelmétől el nem vonhatja, mint a következő példánál látható:

I. **Vil. Kg5. Fc4. gy. h5. — Söt. Kh8.**

A sötét király folytonosan h8—h7 (vagy ha a futár engedi g8) koczkákon jár; onnét ki nem űzhető s így a h5 gyalog vezérré nem mehet (akkor, midőn ez a győzelemre okvetetlenül szükséges volna.)

II. **Vil. Kg5. Fh7. gy. g6. — Söt. Kg7.**

Hasonló hadállás kivételt képez azon szabály alól, hogy a bástyagyalogon kívül minden más gyalog vezérré mehet egy futár és király segélyével,[4] mert itt a gyalog be nem vihető.

III. Ponziani.

Vil. Kb5. Fe5. gy. a4. — Söt. Ka8. gy. a5. b6.

Világos 4-ik lépésre matol.

1.	Kb5—a6	b6—b5	3.	b5—b6	a4—a3
2.	a4—b5:	a5—a4	4.	b6—b7 ‡	

IV. Kling és Horwitz.

Vil. Kd7. Fd4. gy. h4. — Söt. Kf7. gy. h7.

Világos nyer, ha először lép.

[1] Most egyik ellenséges huszár sem mozdúlhat.

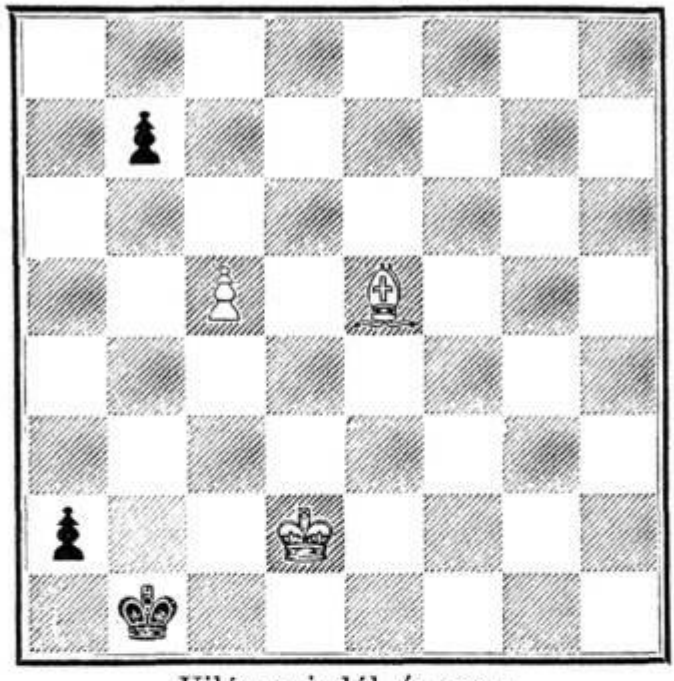
[2] Vagy tetszés szerint.

[3] A vil. király e4-re is jöhetne s azután f3 és g2-re, mely esetben az a1 huszárt Fe1—c3 lépéssel nyerné meg.

[4] Ha a h7 futár helyett egy vil. gyalog állana, nyerne vil. t. i. h7—h8 V. † Kg7—h8:, Kg5—f6, Kh8—g8, g6—g7 lépések következnének.

1. h4—h5	Kf7—f8	4. Ke7—f6	Kg8—h7
2. Kd7—e6	Kf8—g8	5. Fd4—e3	Kh7—g8
3. Ke6—e7	h7—h6	6. Kf6—g6	és nyer.

V. Stamma. (1741.)



Világos indúl és nyer.

1. Fc5—a1	Kb1—a1:[1]	5. Kc2—b3:	Ka1—b1
2. Kd2—c2	b7—b5	6. c7—c8 V.	a2—a1 V.
3. c5—c6[1]	b5—b4	7. Vc8—c2 ‡	
4. c6—c7	b4—b3		

VI. De la Bourdonnais.

Vil. Kf3. Fd3. gy. f4. — Söt. Kf7. gy. e6. f6.

Bármelyik fél húz, vil. nyer.

1.	Kf7—e7	4. Ke3—d3	Ke7—f6
2. Kf3—e3	Ke7—d6[3]	5. Kd3—c4	és nyer.
3. Fd3—c2	Kd6—e7		

---

[1] Legjobb.

[3] c5—b6: a pat állás elkerülése végett nem tehető.

[3] Sötétnek czélja, ha a világos Ke3—d4-re jönne, e6—e5 † által az f4 világos gyalog lecserélése, midőn is a játszma remis lenne.

ÖTÖDIK KÖNYV.

A huszár egyéb bábok ellen.

I. FEJEZET.

Huszár és gyalogok egymás ellen.

Huszár (akár egy, akár mindkettő) és egy gyalog az ellenhuszár és király ellen csak akkor győzhet, ha az ellenfél saját huszárját azon gyalogért fel nem áldozhatja s így a gyalog vezérré (vagy bástyává) emelhető.

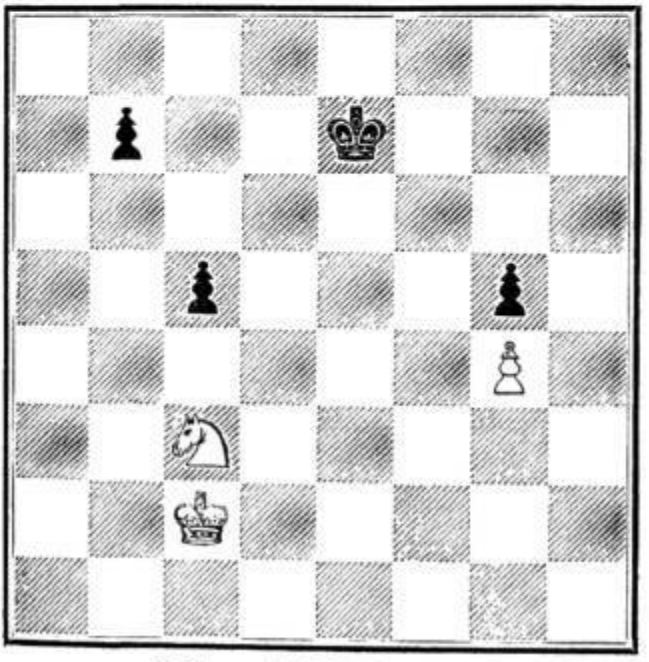
I. Damiano. (1512.)

Vil. Ka3. Hb5. gy. b7. — Söt. Ke6. Hc6.

Ha világos húz először, nyer; ha nem, döntetlen marad a játszma.

1. Hb5—d4 † Hc6—d4:[1] 2. b7—b8 V. és nyer.

II. Kieseritzky.



Világos indúl és nyer.

[1] Ha sötét nem üti a huszárt, következő lépésére v. teszi azt.

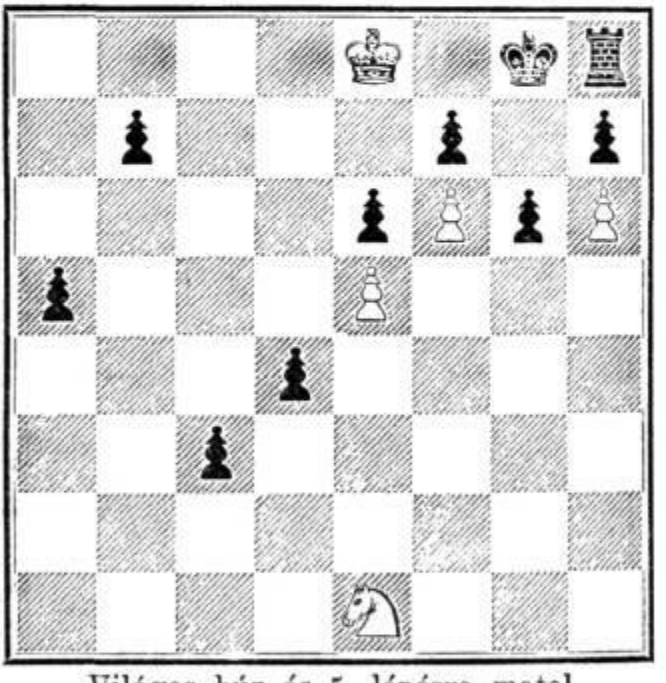
1. Kc2—d3	Ke7—e6	7. Hc3—e4†	Kc5—b5[1] *A)*
2. Kd3—e4	Ke6—d6	8. He4—d6†	Kb5—c5
3. Ke4—f5	c5—c4	9. Hd6—c4‡	Kc5—c4:
4. Kf5—g5:	Kd6—c5	10. g5—g6	b4—b3
5. Kg5—f5	b7—b5	11. g6—g7	b3—b2
6. g4—g5	b5—b4	12. g7—g8 V.†	nyer.

A)

7.	Kc5—d4	11. Vg8—d8†	Kd4—e3
8. g5—g6	b4—b3	12. Vd8—d2†	Ke3—f3
9. g6—g7	b3—b2	13. Vd2—f2‡	nyer.
10. g7—g8 V.	b2—b1 V.[2]		

Az itt előadott módon kívűl világos nem nyerhet.

III. Márki 1. (1864.)



Világos húz és 5. lépésre matol.

1. He1—c2	a5—a4 *A)*	4. e5—e6	tetsz. szer.
2. Hc2—b4	tetsz. szerént	5. e6— (vagy f6)	f7:‡
3. Hb4—d5	e6—d5:[3]		

[1] Kc2—b6-ra Kf5—f4; Kc5—c6-ra g5—g6 nyer.

[2] Hiba lett volna a c4 gyalogot vinni vezérré, mert ezt később Vg8—d8† ellenlépésre világos megnyerte volna.

[3] Kényszerített húzás, az e7-en fenyegető mat elhárítása végett.

A)		*B)*	
1.	d4—d3 *B)*	1.	g6—g5
2. Hc2—e3	tetsz. szerént	2. Hc2—d4:	tetsz. szer.
3. He3—d5	stb.	3. Hd4—f5	stb.

IV. **Vil. Kal. Hd2. gy. f3. — Söt. Kf4.**

Világos nyer, mivel a d2-n álló huszár a gyalog bemenetelének veszélye nélkül nem üthető, a világos király pedig emezt támogatni fogja.

A huszár és gyalog — az egyedül maradt király ellen — mindig győz, kivéve a bástyagyalogok némely kedvezőtlen állását; p. o.

V. **Vil. Kg5. Hf6. gy. h7. — Söt. Kh8.**

s a következő:

VI. **Vil. Ka8. Ha4. gy. a7. — Söt. Kc8.**

hadállásokban, melyek elsejénél a sötét király h8 s g7-ről, másodikánál c8 s c7-ről el nem űzhető s így a játszma döntetlen.

Ha a gyalog a 6-ik ellenséges koczkán még túl nem haladt, azt az ellenhuszár szabály szerént feltartóztathatja.

VII. Philidor.

Vil. Kh2. Ha2. — Söt. Kb3. gy. a3.

1. Ha2—c1 †	Kb3—b2	3. Hd3—b4 †	Kc2—b3
2. Hc1—d3 †	Kb2—c2	4. Hb4—d3 †	stb.

remis.

A kivételes esetekből álljon itt a következő példa:

VIII. Bledow.

Vil. Kh4. Fd6. gy. h3. — Söt. Kf3. Hd1.

Világos nyer.

1. Kh4—g5	Hd1—f2	3. Kg5—g6	és nyer.
2. h3—h4	Hf2—e4 †		

IX. Lolli.

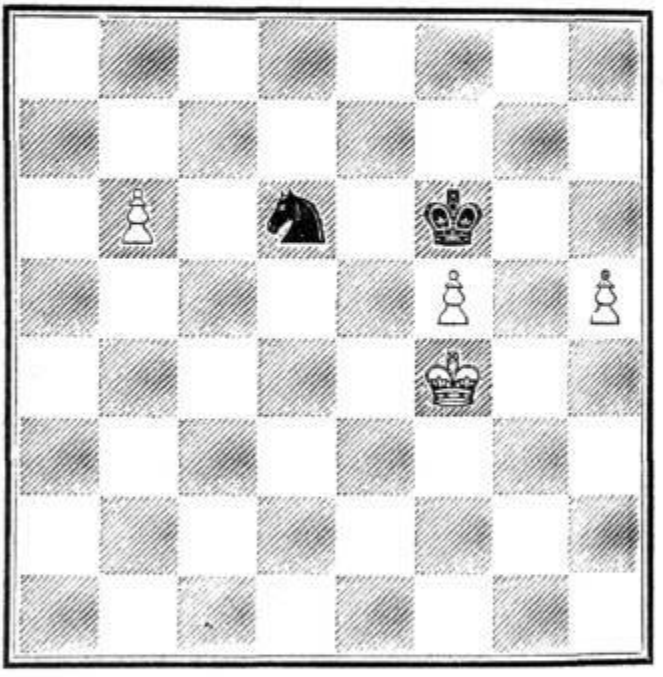
Vil. Ke7. Hf5. gy. g6. h5. — Söt. Kh8. gy. g7. h6.

Vil. nyer, akár először húz, akár nem.

1. Hf5—e3 Kh8—g8
2. He3—g4 Kg8—h8
3. Hg4—f6 s vil. 3-ik lépésre matot ad.

A következő érdekes példa egy, Ginter K. (vil.) és Záry Zs. (söt.) között a pesti sakk-körben 1864. évben vívott játszma záróhadállása:

X.



Bármelyik fél indúl, sötét döntetlenné teszi a játszmát.

1. . . . . Kf6—f7!
2. Kf4—g5 *A)* Hd6—e4†
3. Kg5—h6 [1] He4—d6

vagy: *A)*

2. h5—h6 Kf7—f6
3. h6—h7 Kf6—g7 stb.

XI. Egy, Guretzky Cornitz (vil.) és Neumann R. (söt.) között folyt játszmából (1864.)

[1] Kg5—f4 után He4—d6-tal kell válaszolni.

Vil. Kb1. He3. — Söt. Ka4. gy. a3. b3. c3.

Sötét húz és nyer.

		vagy:	
1.	c3—c2†	1.	a3—a2†
2. He3—c2:	a3—a2†	2. Kb1—a1	c3—c2
3. Kb1—b2	b3—c2:	3. He3—c2:	b3—c2:
4. Kb2—a2:	c2—c1 B.	4. Ka1—a2:	c2—c1 B.
és söt. nyer.		és nyer.	

Tanúság kedvéért bemutatunk még nehány oly hadállást, melyekben a huszár dönt:

XII. **Vil. Ka1. Be1. Hf6. — Söt. Kc7. Vg7. gy. a3.**

1. Be1—e7† Vg7—e7: 2. Hf6—d5† remis.

XIII. **Vil. Kg1. Fe1. He3. — Söt. Ke7. Vc5. gy. f5.**

1. Fe1—b4 tetszés szer. 2. He3—f5† remis.

XIV. **Vil. Kh1. Ba1. és h8. Fa2. He8.**
Söt. Ka8. Vb2. Ba7. és b8. Fd4.

1. Fa2—d5† tetszés. szer. 2. He8—c7‡

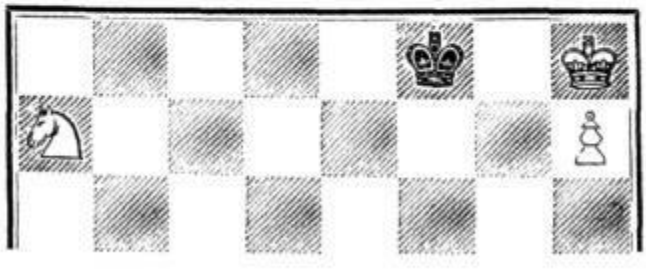
XV. **Vil. Ka6. Ha1. gy. a7. d5. — Söt. Ka8. gy. d7.**

Világos 5. lépésre matot mond.

1. Ha1—b3	d7—d6	3. d5—d6 stb.
2. Hb3—c5	d6—c5:	

Fölötte érdekes és tanúságos a következő hadállás:

XVI.



Itt, hogy világos nyerhessen, mindenekelőtt szükséges a h7 gyalog útját feltárni, azaz a vil. királyt a h8 sarokkoczkáról elmozdítani. Ez azonban mindaddig lehetetlen, mig a söt. király az f7 és f8 koczkákon uralkodik. Innét pedig csakis a vil. huszár űzheti el, ha ez sakkadás nélkül juthatna oly pontra, honnét az f7 vagy f8 koczkát hatalmába vehetné. Ha világost illeti az első lépés, ezt a czélt elérni sohasem fogja (minthogy huszárja az ellenkirálylyal hasonló színű koczkán áll) s így a játszma döntetlen. Győz, ha sötét húz először; mert ekkor a szükséges időlépést (tempo) megnyeri; p. o.

1. . . . . Kf8—f7 3. Hc8—d6[1] és nyer.
2. Ha7—c8 (v. c6) Kf7—f8

HATODIK KÖNYV.

Gyalogok — gyalogok ellen.

A végjátékok egyik legfontosabb része a *gyalogjáték*, vagyis a gyalogoknak egymással és az ellenkirálylyal való harcza. Első pillanatra ugyan azt vélhetné valaki, hogy a tisztek kölcsönös lecserélése a játékot teljesen feloldja és megkönnyíti; azonban ez a nézet tévedésen alapszik; mert fölötte nehezen és átgondoltan kell vezetni épen az ily végjátékokat, részént a küzdelmet intéző királyok nagy mozgékonysága, részént azon körülmény miatt, hogy egy hibás gyaloglépést többé helyre hozni nem lehet (mivel a gyalog csak előre nyomúlhat, vissza nem mozdítható. Ha valahol, itt teljes szabatosság (praecisio) kivántatik. — Az élő játszmák igazolják ez állítás helyességét. A leggyakorlottabb játékosok, sőt nagy mesterek, kik a játszma megnyitását és közepét helyesen vezették, gyakran követtek el ily gyalogvégjátéknál helyrehozhatatlan hibát és sokszor von-

[1] Illetőleg Hc6—d8 (vagy e5).

tak magukra vereséget. (Legyen itt elég csupán a Löwenthal és Morphy, két sakk-óriás között 1858-ban vívott nyolczadik versenyjátszmára hivatkoznunk,[1] hol vil. (Morphy) egyetlen hibás királymozdúlat miatt vesztette el a mesterileg vezetett játszmát, melyet a helyes lépés megtalálásával döntetlenné kellett volna tennie.)

Megérintvén itt, hogy a királynak és egy gyalognak a király ellen való küzdelmét már fönnebb (az első könyvben) tárgyaltuk, e könyvben a királynak és több gyalognak az ellenkirály és egy vagy több gyalog ellen való hadargását fogjuk előadni.

I. FEJEZET.

Király és két gyalog király és egy gyalog ellen.

Két gyalog egy ellen — kedvezőbb esetekben nyer; de vannak helyzetek, midőn a játszmát a gyöngébb fél kiegyenlítheti, sőt meg is nyerheti.

I. Walker.

Vil. Ke4. gy. f4. g4. — Söt. Ke6. gy. f5.

Bármelyik fél húz, a játszma döntetlen.

1. Ke4—d4	Ke6—d6	3. Kc4—d4	Kc6—d6
2. Kd4—c4	Kd6—c6	4. Kd4—c4	Kd6—c6 stb.

Ha sötét lép először, f6—f5 † lépéssel csikarja ki a remist.

1.	f6—f5 †		*A)*
2. g4—f5:† *A)*	Ke6—f6	2. Ke4—f3	f5—g4:
3. K. tetsz. szer.	Kf6—f5:	3. Kf3—g4:	Ke6—f6 stb.

II. Stein. (1789.)

Vil. Kb4. gy. a5. b5. — Söt. Ka7. gy. b7.

Világos nyer, ha először léphet.

1. Kb4—c5	Ka7—a8 *A)B)*	5. a5—a6	Ka8—a7
2. Kc5—d6	Ka8—b8	6. Kc8—c7	Ka7—a8
3. Kd6—d7	Kb8—a7	7. b5—b6	és nyer.
4. Kd7—c8	Ka7—a8		

[1] Az illető hadállást lásd ezen könyv VI. fejezeténél V. sz. a.

	A)	*B)*
1.	Ka7—b8	b7—b6†
2. Kc5—b6	Kb8—a8	b6—a5:
3. Kb6—c7	Ka8—a7	a5—a4
4. a5—a6	v. nyer.	b5—b6† stb. (nyer.)

III. Lásd **V. der Lasa.** (H.-Buch 1852)

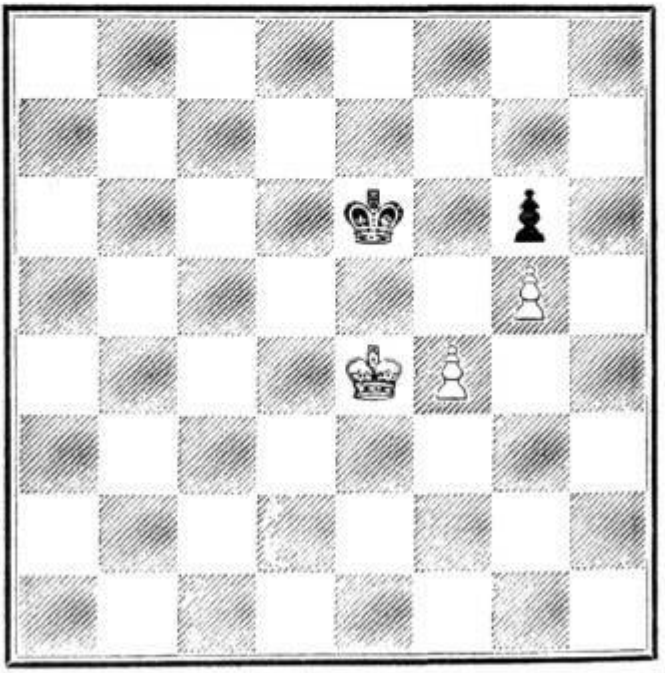
Vil. Kf4. gy. a2. b2. — Söt. Ka4. gy. b5.

Bármelyik fél indúl, világos nyer.

1.	Ka4—b4
2. Kf4—e4	Kb4—c4
3. Ke4—e3[1]	b5—b4
4. Ke3—e4	b4—b3
5. a2—a3	és nyer,

mivel a világos király gyalogjaihoz akadálytalanúl közeledhetik, és a sötét **b** gyalogot elfoghatja.

IV. Philidor.



Ezen hadállásban világos nyer, ha nem ő húz először; de ha rajta áll a húzás sora, a játszma remis, p. o.

[1] Hogy a sötét király c2-re ne mehessen, az a. és b. gyalogot elfoglalni.

1. Ke4—d4	Ke6—d6[1]	4. Ke3—d4	Ke7—d6
2. Kd4—d3	Kd6—d7[2]	5. Kd4—e4	Kd6—e6
3. Kd3—e3	Kd7—e7	stb.	

Ha sötét húz először:

1.	Ke6—d6	11. Kf6—f7	Kh7—h8
2. f4—f5	Kd6—e7[3]	12. Kf7—g6:	Kh8—g8
3. f5—f6[4]	Ke7—e6	13. Kg6—f6	Kg8—h7[6]
4. Ke4—d4[5]	Ke6—d6	14. Kf6—f7	Kh7—h8
5. f6—f7	Kd6—e7	15. Kf7—g6	Kh8—g8
6. Kd4—e5	Ke7—f7:	16. Kg6—h6	Kg8—h8
7. Ke5—d6	Kf7—f8	17. g5—g6	Kh8—g6
8. Kd6—e6	Kf8—g7	18. g6—g7	Kg6—f7
9. Ke6—e7	Kg7—g8	19. Kh6—h7	és nyer.
10. Ke7—f6	Kg8—h7		

V. Ponziani.

Vil. Kf6. gy. g5. h5. — Söt. Kh8. gy. h7.

A játék döntetlen.

Ha világos g5—g6 lépést teszi, sötét h7—h6-tal felel. Ha pedig ő húz először, ugyanezen húzással teszi döntetlenné a játszmát.

VI. Portius. (Katech. der Schachspielskunst. 1866.)

Vil. Kg6. gy. h6. g2. — Söt. Kh8. gy. b7.

Világos 6. lépésre matot mond.

1. h6—h7	b7—b5	4. g4—g5	b3—b2
2. Kg6—h6	b5—b4	5. g5—g6	b2—b1 V.
3. g2—g4	b4—b3	6. g6—g7 ‡	

[1] Ke6—f5 rosz lett volna.

[2] Ezen és következő lépéseinél sötét mindig az ellenállást igyekszik fentartani; mert különben veszítene.

[3] Rosz g6—f5:, melyre a világos király h7-re jut s gyalogját csakhamar beviszi.

[4] Ha világos f5—g6: lépést teszi, sötét kicsikarja a remist.

3. f5—g6:	Ke7—f8	6. Kf5—f6	Kg8—f8
4. Ke4—f4	Kf8—g7	7. g6—g7 †	Kf8—g8
5. Kf4—f5	Kg7—g8	8. g5—g7	sötét pat.

[5] f6—f7 is jó.

[6] Kg8—f8-ra sötét hamarább veszt.

II. FEJEZET.

Király és két gyalog — király és két gyalog ellen.

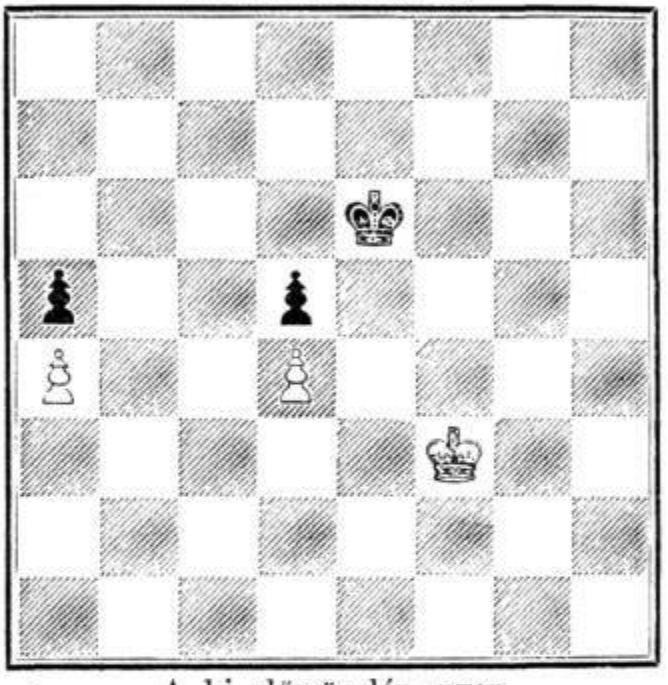
I. Walker.

Vil. Kf8. gy. g5. h4. — Söt. Kh8. gy. g6. h7.

Világos nyer.

1. Kf8—f7 h7—h6 2. h4—h5 és nyer.

II. Szerzötöl. (1870.)



A ki először lép, nyer.

1. Kf3—g4[1]	Ke6—f6	5. Kf5—f6	Kd6—d7
2. Kg4—f4	Kf6—e6	6. Kf6—e5	Kd7—c6
3. Kf4—g5	Ke6—e7	7. Ke5—e6	Kc6—c7
4. Kg5—f5	Ke7—d6	8. Ke6—d5:	és nyer.

Ha sötét lép először:

1.	Ke6—f5	4. Ke2—d3	Kf4—f3
2. Kf3—e3	Kf5—g4	5. Kd3—d2	Kf3—e4
3. Ke3—e2	Kg4—f4	6. Kd2—c3	Ke4—e3

Sötét nyer.

III. V. der Lasa. (H.-Buch, 1852.)

Vil. Kf2. gy. a2. g2. — Söt. Kd4. gy. a3. f5.

Sötét nyer, ha az első lépés őt illeti.

[1] Egyedüli nyerő lépés, mely a sötét király ellenállását megtöri.

1.	Kd4—c3	3. Ke2—d2	Kb2—a2:
2. Kf2—e2	Kc3—b2	4. Kd2—e2	f5—f4

és nyer.

IV. Philidor.

Vil. Kd3. gy. b4. c5. — Söt. Kd5. gy. b5. g5.

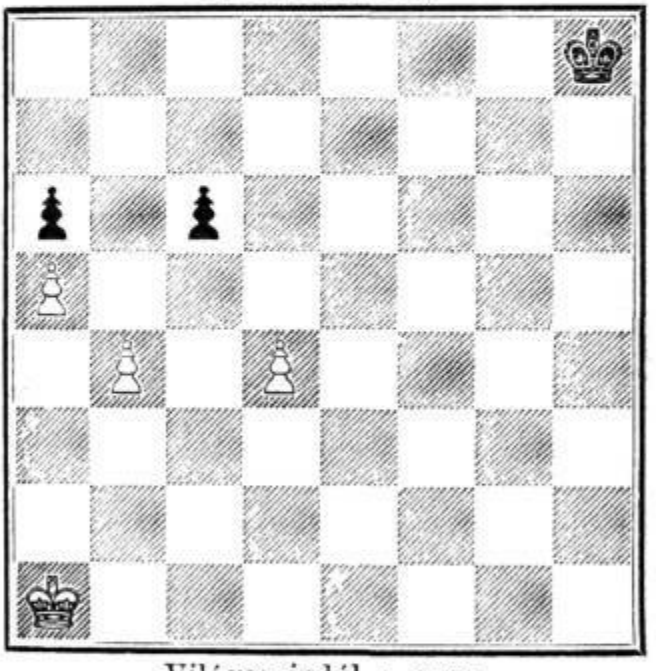
A játék döntetlen, p. o.

1. Kd3—e3	Kd5 - e5	4. Kg3—g4	Ke5—f6
2. Ke3—f3	Ke5 - f5	5. Kg4—g3	Kf6—e5
3. Kf3—g3	Kf5—e5	6. Kg3—f3	Ke5—f5 stb.

III. FEJEZET.

Király és két gyalog király és három gyalog ellen.

I. Szerző. (1870.)



Világos indúl s nyer.

1. d4—d5	c6—d5:	3. a5—a6	vil. nyer.
2. b4—b5	a6—b5:		

Ha a sötét király egy koczkával közelebb (g8 vagy g7-en) állana, a játszmát döntetlenné tehetné:

1. d4—d5 [1]	Kg3—f7!	3. b4—b5	Ke7—d6!
2. d5—c6:	Kf7—e7		stb.

[1] Vagy tetszés szerént. Ha világos a királylyal nyomúl előre, sötét hasonlókép ezt teszi és ellenáll.

II. Lolli.

Vil. Kh4. gy. c4. e4. — Söt. Kh6. gy. b6. d6. f6.

Bármelyik fél indúl, remis.

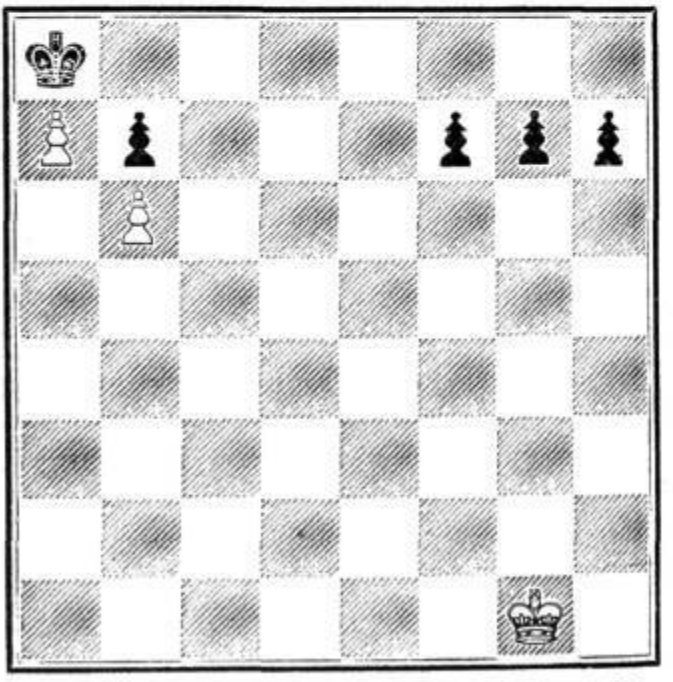
1. Kh4—g4	Kh6 - g6	4. Kf5—g4	Ke7—e6
2. Kg4—f4	Kg6—f7	5. Kg4—f4	Ke6—e7
3. Kf4—f5	Kf7—e7	stb.	

IV. FEJEZET.

Három szabad gyalog a király ellen.

Ez a végjáték a legnehezebbek és legtanúlságosabbak közé tartozik; elemzése a sakkmestereket sokat foglalkoztatta. Számtalan változata közűl ezen a helyen térszűke miatt csak kettőt adunk. Egyébiránt a következő fejezetben úgyis hasonló hadállások elemzéseit tárgyalván, az eljárást ott bővebben ismertetjük.

I. Carrera Péter. (1617.)



Ebben a hadállásban a világos király, akár először húz, akár nem, feltartóztathatja az ellenséges gyalogokat;[1] p. o.

[1] Mivel a világos király az ellengyalogokat elfoglalta, a játszma pat lesz — a sötét király és b7. gyalog mozdúlhatatlansága miatt.

1.	g7—g5 *A)*	*A)*	
2. Kg1—g2	h7—h5	1.	f7—f5
3. Kg2—g3	g5—g4	2. Kg1—g2	h7—h5
4. Kg3—h4	f7—f6	3. Kg2—g3	g7—g6
5. Kh4—g3	f6—f5	4. Kg3—g2	g6—g5
6. Kg3—g2	h5—h4	5. Kg2—g1	g5—g4
7. Kg2—f2	h4—h3	6. Kg1—g2	h5—h4
8. Kf2—g3	f5—f4†	7. Kg2—h2	f5—f4
9. Kg3—h2	f4—f3	8. Kh2—g1	stb.

Hasonló hadállás előidézésétől, mint a most következő, különösen óvakodni kell.

II. A bábokat úgy kell felállítani, mint az előbbi ábrán, kivéve a három sötét szabad gyalogot és a világos királyt, melyek következőleg állanak: a világos király h2-n, a sötét gyalogok f4. g5. és h5. koczkákon.

Világos e példánál csak az esetben tartóztathatja fel a gyalogokat, ha először léphet, ha azonban sötét húz, f4—f3 lépéssel nyer.

1. Kh2—g1!	f4—f3	3. Kf2—g3	h5—h4†
2. Kg1—f2	g5—g4	4. Kg3—f2	és megnyeri

a gyalogokat.[1]

V. FEJEZET.

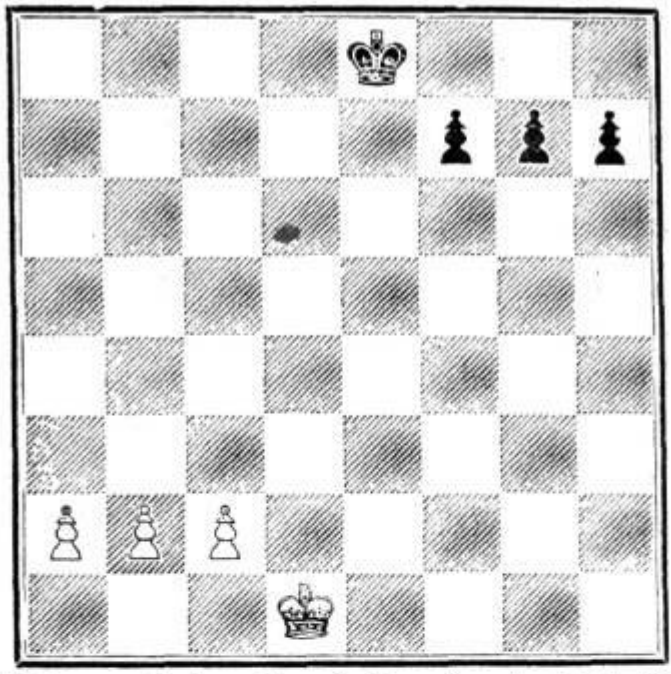
Király és három szabad gyalog mindkét részen.

(Lásd az ábrát a következő lapon.)

A sakkmesterek e hadállást évszázadokon keresztül döntetlennek tartották. A mi halhatlan nagy mesterünknek, Szénnek jutott az a dicsőség, hogy ezt a téves véleményt kitűnő elmeélével megdöntse s kimutassa, hogy az először lépő fél győz. Szén első külföldi útjában (1843-ban) leginkább Londonban s Párisban számos fogadást nyert ezen kétségbevont, de soha meg nem czáfolt állítása gyakorlati bebizonyításával.

[1] A játszma eredménye azonban, mint az előbbi példánál s ugyanazon okból csak pat lehet.

I.



Minthogy Szén elemzései egész terjedelmökben — legalább szerző tudtával — föl nem jegyezvék, a következőket leginkább Walker Gy. rövidítései szerént adjuk.[1]

1. Kd1—e2[2]	Ke8—d7[3]	6. b2—b4	g7—g5[7]
2. Ke2—f3	Kd7—c6	7. a4—a5†	Kb6—a6
3. a2—a4	h7—h5	8. c4—c5	h5—h4†
4. c2—c4	f7—f5[4]	9. Kg3—h3	Ka6—b5 *A)*
5. Kf3—g3[5]	Kc6—b6[6]	10. Kh3—h2	és nyer.

A)

Hadállás: **Vil. Kh3. gy. a5. b4. c5.**
Söt. Ka6. gy. f5. g5. h4.

[1] »*Art of Chess-play.* London, 1846.« Walker Gy. jeles angol mester 1843-ban több izben érintkezett Szénnel s utóbbitól tanúlta ismerni ezeket az általa később rövidített elemzéseket.

[2] Egyedüli helyes lépés.

[3] Mindegy, ha s. valamelyik gyalogját mozdítja is a király-lépés helyett.

[4] h5—h4-re a vil. király e gyalogot g4-en megtámadta volna.

[5] Hogy a h5 gy. h4-re többé ne mehessen.

[6] Ha valamelyik gyalog mozdúl, vil. a4—a5 húzással felel.

[7] g7—g6-ra, vagy Kb6—b7-re is a4—a5 következik.

9.		f5—f4	13.	Kh3—h2	Ka7—b7
10.	c5—c6	f4—f3	14.	b5—b6	g4—g3 †
11.	b4—b5 †	Ka6—a7	15.	Kh2—g1	és nyer.[8]
12.	c6—c7	g5—g4 †			

Annak bebizonyítására, hogy más első lépésre, mint a fönnebb adott, (Kd1—e2) világos nem nyerhet, álljon itt a következő elemzés:

I.

1.	a2—a4	h7—h5[9]	5.	Ke2—f3	h5—h4
2.	Kd1—e2	f7—f5	6.	Kf3—f4	Kc6—c5
3.	c2—c4	Ke8—d7		(döntetlen.)	
4.	a4—a5	Kd7—c6			

II.

vagy:

1.	a2—a4	h7—h5	7.	Kf2—g2	Kc6—b7
2.	c2—c4	Ke8—d7	8.	c4—c5	g7—g5
3.	a4—a5	Kd7—c6	9.	Kg2—g1	g5—g4
4.	Kd1—e2	f7—f5	10.	Kg1—g2	g4—g3
5.	Ke2—f2	h5—h4	11.	b4—b5	Kb7—b8
6.	b2—b4[10]	f5—f4	és sötét nyer, minthogy világos 6-ik lépése hibás volt.		

Tanúlságosak a következő példák, melyek a föntebb közölt (Szén-féle) hadállásból eredhetnek.

II. **Vil. Kg3. gy. a4. b4. c4. — Söt. Kb6. gy. f5. g5. h5.**

A ki először lép, nyer.

1.	a4—a5 †	Kb6—a7	4.	b4—b5	h5—h4
2.	c4—c5	f5—f4 †	5.	Kf2—g2	nyer
3.	Kg3—f2	Ka7—b8			

[8] P. o. Kh2—g1; f3—f2 †; Kg1—f1; h4—h3; a5—a6 †; Kb7—c8; a6—a7 és nyer.

[9] Rosz volna söt. részéről, ha e helyett királyával lépne, mert ekkor vil. Kd1—e2 által visszanyerné az elvesztett tempot. Szükséges, hogy e h. gy. mielőbb h4-re jusson.

[10] Hibás lépés, melyre vil. veszt. Azonban ha Kf2—f3 húzást teszi, a játszma döntetlen.

III. **Vil. Kg3. gy. a5. b4. c5. — Söt. Kb7. gy. f5. g6. h5.**

Világos nyerni fog, akár először lép, akár nem.

1. b4—b5 g6—g5
2. b5—b6 g5—g4
3. Kg3—g2 és nyer.

IV. **Vil. Kg3. gy. a5. b6. c2. — Söt. Ka6. gy. f7. g4. h3.**

Veszt, a ki a visszamaradt gyalogot (c2 és f7) húzza.

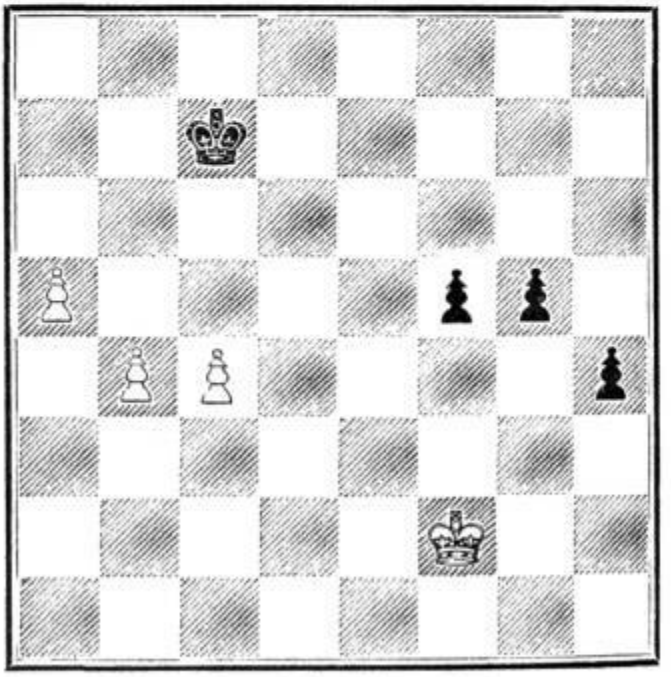
1. c2—c3 Ka6—b7
2. Kg3—f2 f7—f6 [1]
3. c3—c4 Kb7—c6 [2]
4. Kf2—g3 f6—f5
5. Kg3—h2 f5—f4
6. c4—c5 Kc6—b7
7. Kh2—h1 g4—g3

sötét nyer.

V. **Vil. Kh3. gy. a5. b6. c2. — Söt. Ka6. gy. f7. g3. h4.**

A játszma döntetlen; mert mindkét fél csak királyát mozdítja és pedig vil. Kh3—g2 s h3; söt. Ka6—b7 s a6 koczkákon. A másképen játszó fél veszt.

VI. Szén. (1843.)



Nyer, a ki először húz.

[1] f7—f5 hibás lenne; mert akkor a vil. király feltartóztatja a sötét gyalogokat.

[2] A gyalogok előmenetelének akadályozása végett.

		A)	
1. c4—c5	Kc7—b8 *A)*	1.	Kc7—b7
2. Kf2—g2	v. nyer.	2. Kf2—g1	nyer.

VII. Ugyanattól. (1843.)

Vil. Kg2. gy. a5. b4. c4. — Söt. Kb7. gy. f5. g5. h4.

Veszít, a ki először lép.

1. Kg2—h2	f5—f4
2. Kh2—g1	Kb7—a7 (vagy c7) és s. nyer.

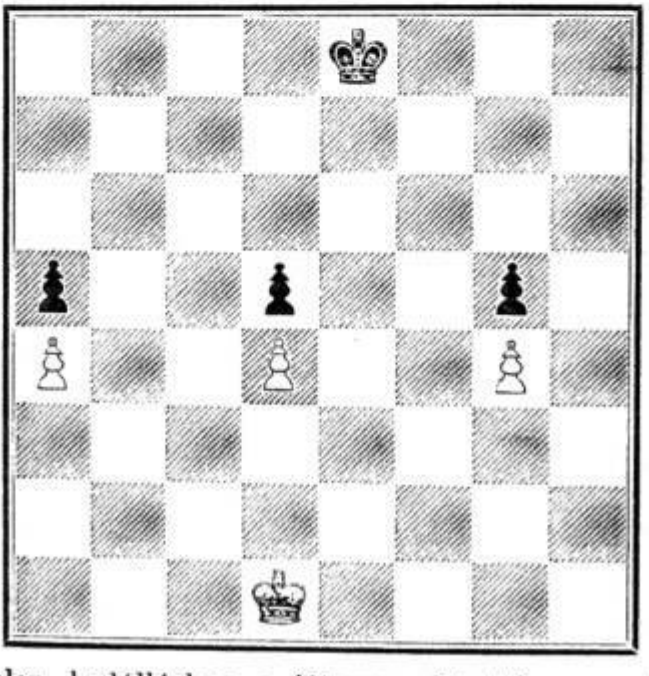
Vagy ha sötét húz először:

1.	Kb7—a7	3. Kg2—f2	(vagy h2)
2. c4—c5	Ka7—b8	és v. nyer.	

VI. FEJEZET.

Király és több gyalog mindkét részen.

I.



Jelen hadállásban a játszma döntetlen; mert egyik

király sem képes az ellenséges gyalogok által elzárt vonalokon áttörni.[1]

II. **Vil. Kh2. gy. a5. b5. c5. — Söt. Kh5. gy. a7. b7. c7.**
Világos nyer, ha először lép.

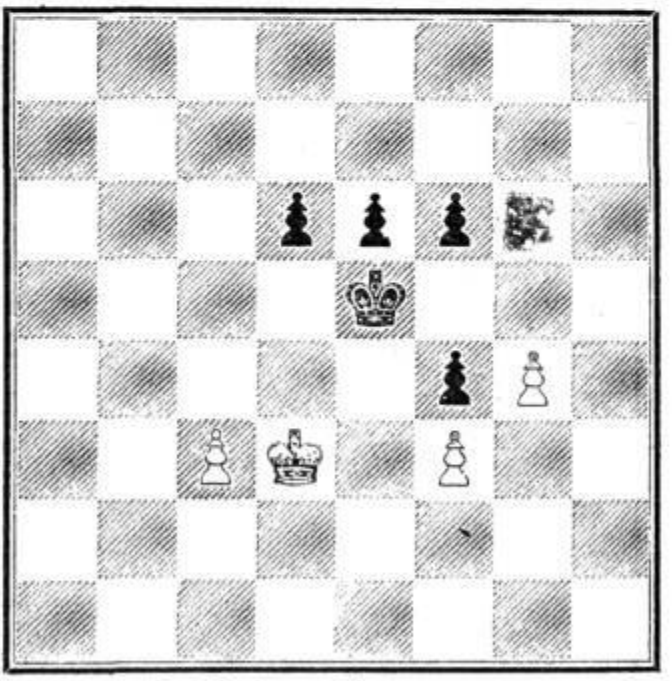
			A)			
1.	b5—b6	a7—b6: *A)*		1.		c7—b6:
2.	c5 - c6	b7—c6:		2.	a5—a6	b7—a6:
3.	a5—a6	v. nyer.		3.	c5—c6	nyer.

III. Walker.

Vil. Kb2. gy. d5. g4. h3. — Söt. Kf7. gy. d6. f6. g5.
A játszma döntetlen, még ha sötét húz is először.

1.	f6—f5	5.	Ke4—f3:	Kf6—e5
2. Kb2—c3[2]	Kf7—f6	6.	Kf3—g3	Ke5—d5:
3. Kc3—d4	f5—f4	7.	h3—h4	g5—h4 ‡
4. Kd4—e4	f4—f3	8.	Kg3—h4:	remis.

IV. **Ugyanaz.**



Világos indúl és 4. lépésre matot mond.

[1] Ez a hadállás oly sajátságos, hogy sem egyik, sem másik fél még szándékosan sem veszthet.

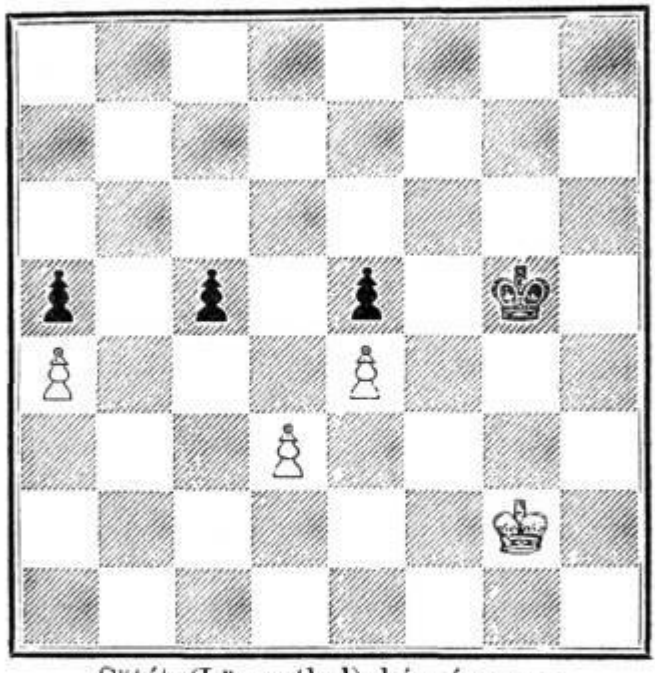
[2] Világos veszít, ha az fő gyalogot üti.

1. Kd3—c4	d6—d5 †	3. g4—g5	d5—d4
2. Kc4—c5	f6—f5	4. c3—d4:‡	

Löwenthal (söt.) és Morphy (vil.) egyik játszmájából. (1858.)

Világos, midőn még a sötét király f6-on állott, királyával (f2-ről) g1-re lépett vissza, mire sötét g5-re húzott s ezzel az ellenállást és vele a játszmát megnyerte.

V.



Sötét (Löwenthal) húz és nyer.

1.	Kg5—f4	5. Ke2—f3	Kd4—c4:
2. Kg2—f2	c5—c4!	6. Kf3—e4	Kc4—b4
3. d3—c4:	Kf4—e4:	7. Ke4—e5:	Kb4—a4:
4. Kf2—e2	Ke4—d4	8. Ke5—d4	Ka4—b4

és sötét nyerni fog.

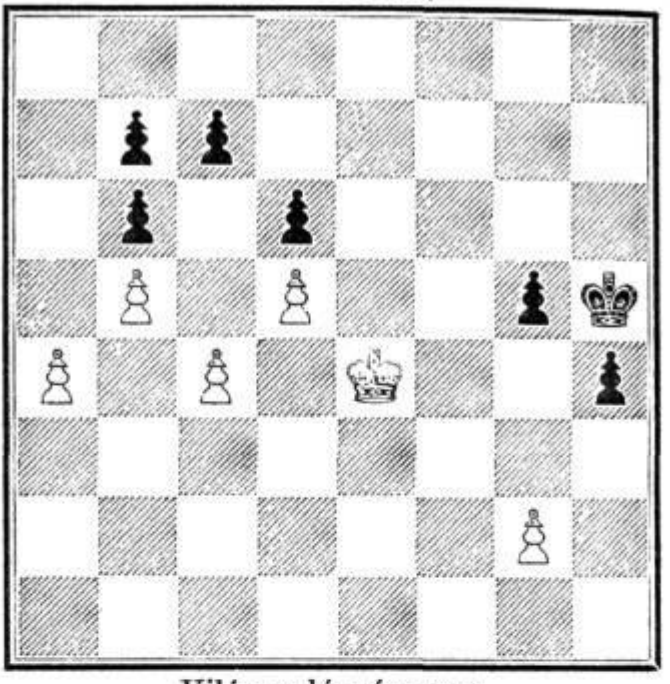
VI. Mayet (vil.) és Paulsen L. (söt.) egyik játszmájából. (1864.)

Vil. Kf2. gy. a5. c4. c5. d5.

Söt. Kf6. gy. a6. b7. c7. f5. h4.

Ezt a játszmát a jelen hadállásnál, mint döntetlent hagyták el, holott sötétnek nyernie kell, ha királyát c8-ra viszi s azután b7—b6 húzással (a) gyalogját felszabadítja.

VII. Kieseritzky.



Világos lép és nyer.

1.	c4—c5!	d6—c5: *A)B)*		*B)*	
2.	a4—a5	b6—a5:	1.		g5—g4
3.	b5—b6	c7—b6:[1]	2.	a4—a5	h4—h3
4.	d5—d6	és nyer.	3.	g2—h3:	g4—h3:
		A)	4.	Ke4—f3	h3—h2
1.		b6—c5:	5.	Kf3—g2	b6—c5:
2.	a4—a5	c5—c4	6.	a5—a6	b7—a6:
3.	a5—a6	b7—a6:	7.	b5—a6:	és a 2-ik
4.	b5—a6:	c4—c3		lépésre vezér lesz.	
5.	Ke4—d3	stb.			

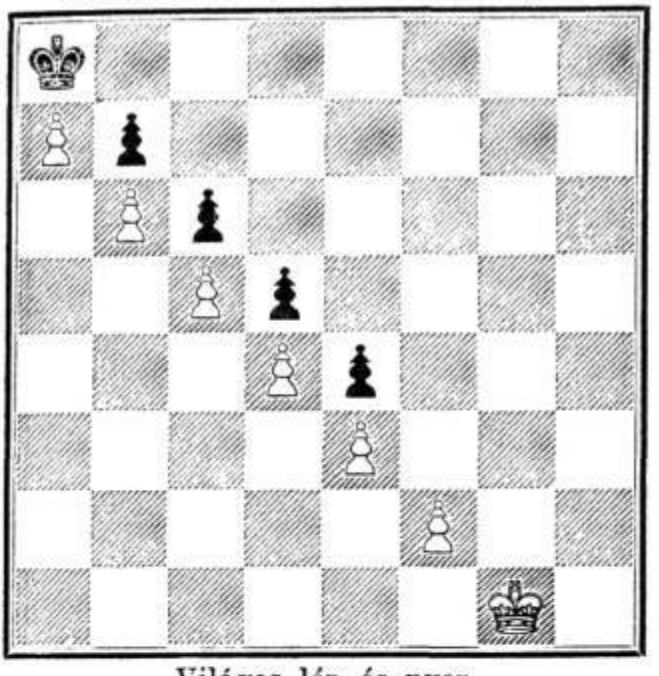
VIII. **Vil.** (Walker.) **Ke2. gy. a3. b2. e5. f4. f5.**
Söt. (Cochrane.) **Kd5. gy. a6. c4. f7. g5. h5.**

Világos (W.) indúl és nyer.

1.	e5—e6	f7—e6:	6.	a3—a4	Ke7—f8
2.	f5—f6	Kd5—d6	7.	Ke2—f3	Kf8—e7
3.	f4—g5:	e6—e5	8.	Kf3—e4	h5—h4
4.	f6—f7	Kd6—e7	9.	Ke4—f3	Ke7—f8
5.	g5—g6	a6—a5	10.	Kf3—g4	és v. nyer.

[1] Vagy c7—c6.

IX. Harrwitz. (Lehrbuch d. Schachspiels.)



Világos lép és nyer.

1.	f2—f3	e4—f3:	10.	Kd2—d3:	Ka8—b7
2.	Kg1—f1 [1]	f3—f2	11.	Kd3—c4	Kb7—a8
3.	e3—e4	d5—e4:	12.	Kc4—c5	Ka8—b7
4.	Kf1—f2:	e4—e3†	13.	Kc5—d6	c6—c5
5.	Kf2—e1	e3—e2	14.	a7—a8V.†	Kb7—a8:
6.	d4—d5	c6—d5:	15.	Kd6—c7	c5—c4
7.	Ke1—e2:	d5—d4	16.	b6—b7†	Ka8—a7
8.	Ke2—d2	d4—d3	17.	b7—b8V.†	Ka7—a6
9.	c5—c6	b7—c6:	18.	Vb8—b6‡	

X. Ponziani. (1782.)

(Lásd az ábrát a köv. lapon.)

Döntetlen, ha világos húz először; p. o.

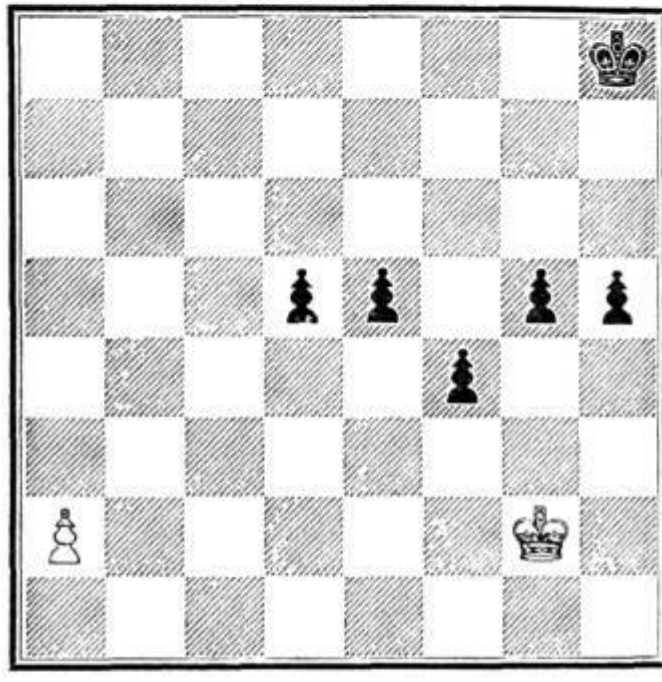
1.	a2—a4	d5—d4	3.	Kg2—f1	f4—f3
2.	a4—a5	d4—d3	4.	Kf1—e1	**g5—g4** [2]

[1] Világosnak tehát oda kell működnie, hogy sötét részére mindig maradjon egy időlépés, különben pat lenne.

[2] Ponziani, ki ezt a hadállást elemzette s azt állította, hogy vil. nyer, ezen a helyen sötét részéről e5—e4 lépést tette, melyre vil. könnyen nyer. A jelen mesteri húzás Szén-től ered és sötét egyedül ezzel csikarhatja ki a remist.

5.	a5—a6	f3—f2†	10.	Va8—b7†	Kg7—f6
6.	Ke1—f2:	g4—g3†	11.	Vb7—b6†	Kf6—f5
7.	Kf2—g3:	d3—d2	12.	Vb6—f2†	Kf5—e6
8.	a6—a7	d2—d1 V.	13.	Vf2—b6†	Vd1—d6
9.	a7—a8 V.†	Kh8—g7	14.	Vb6—b3†	Ke6—f6 stb.

X. Ponziani. (1782.)



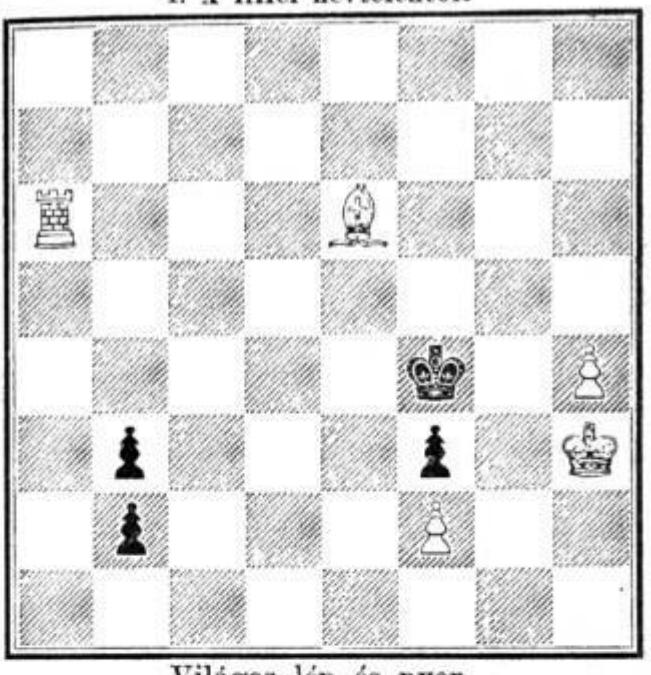
NEGYEDIK RÉSZ.

TANÚLMÁNYOK.

Az egyszerű végjátékokról irt, előbbi rész feladata volt az egyes báboknak egymás ellen való hadargási rendszerét előadni. Jelen részben, mintegy az előbbinek kiegészítéséül, néhány érdekesebb, leginkább élő játszmákból vett hadállást mutatunk fel oly czélból, hogy azokat tanúlmányozva az olvasó az alább közlendő mintajátszmák bonyolúltabb combinatióinak felfogására előkészűljön, illetőleg a bábok helyes összeműködéséről tájékozást nyerjen.[1]

[1] Az itt közlendő hadállások megfejtéseit alább adjuk. Igyekezzék azokat a tanúló önerejéből megfejteni; mert tanúlmányozása csak akkor lesz sikeres.

I. **A lillei névtelentől.**



Világos lép és nyer.

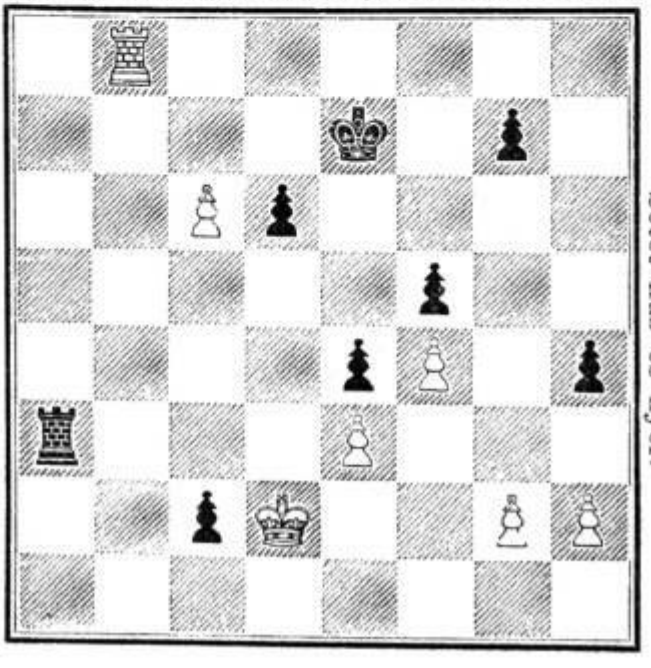
II. **M . . . .** (1870.)

Világos Kh5. Vh4. gy. f7.

Sötét Kh8. Fg7. Ha7 és c6. gy. a2. h7. h6.

Világos indúl és nyer.

III. **Morphy** (söt.) és **Harrwitz** (vil.) egyik versenyjátszmájából (1858).

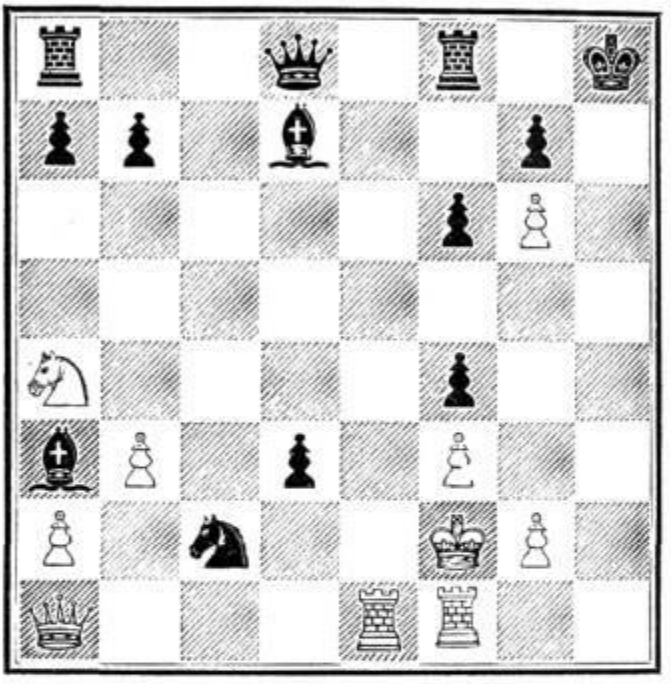


Sötét húz és nyer.

IV. **Salvio.**

Világos Kh2. Vh4. gy. a5. b5. f4. g2. h3.
Sötét Kh8. Vg5. Bc4. gy. a7. g7. h6.
Világos lép és nyer.

V. **Szerző.** (1870.)



Ha világos indúl, 7-ik; ha sötét, akkor ez ad 4-ik lépésre matot.

VI. **Lolli.**

Világos Kh1. Vb4. Bf1. gy. c4. g2.
Sötét Kb8. Vg5. Ba2. gy. a6. b7. c7. g3.
Világos lép és kierőszakolja a patot.[1]

VII. **M.** (1870.)

Világos Kh1. Vf5. Ba7 és a8. Hd7 és f8. Ff1. gy. b7.
Sötét Kh8. Va2. Be8 és h6. Fg7. Hc7 és f7. gy. a4. f4. g3 és h2.
Világos indúl és döntetlenné teszi a játszmát.

[1] Vagyis kényszeríti sötétet, hogy őt pattá tegye.

VIII. Egy **Récsi** (vil.) és dr. **Spitzer** (söt.) között 1855-ben váltott játszmából:

Világos Kg1. Vh5. Ba1 és e1. Fa3 és c4. He4. gy. a2. e5. f2. g2. h3.

Sötét Kg8. Vd8. Ba8 és f8. Fb6 és c8. Hc2. gy. a7. b7. c5. d7. f7. g7. h7.

Világos húz és nyer.

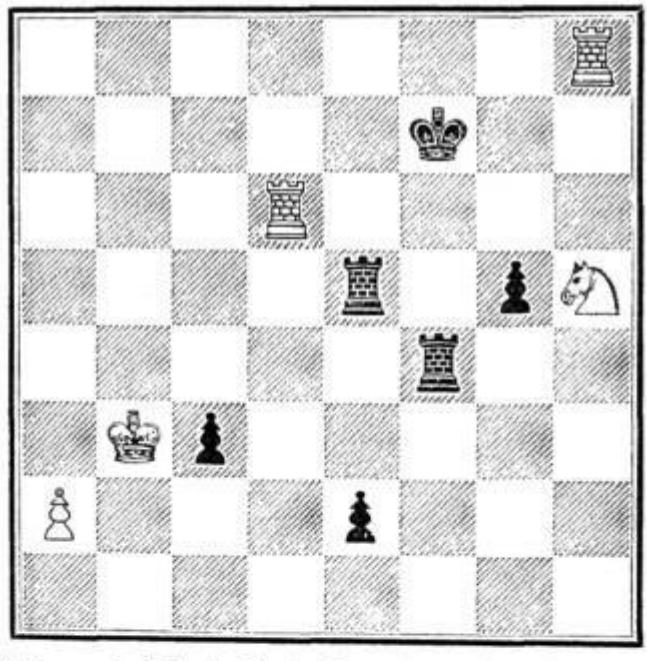
IX. **Van d. Lasa** és **Hirschfeld P.** között (1862.)

Világos (V. d. L.) Kh1. Ba1 és f7. gy. b2. b4. c2. d5. f3. h2

Sötét (H.) Ke3. Bg2 és g8. gy. e5. h4.

Sötét húz s legfölebb 5. lépésre matot mond.

X. **Löwenthal.**



Világos indúl és döntetlenné teszi a játszmát.

XI. **Szerző** egyik játszmájából. (1870.)

Világos Kd1. Ba4. Fa5. gy. a6.

Sötét Ke3. Bd4. Fg8. gy. a7. d5. d2. g4.

Világos lép és nyer.

XII. **Smigielszky.** (Berl. Schachz. 1857.)

Világos Ke4. Hd3. gy. c2. g4. h4.
Sötét Kb5. Fb2. gy. a4. d4. h7.
Sötét nyer, még ha világos húz is először.

XIII. (Berliner **Schachzeitung.** 1858.)

Világos Kh2. Bf2. és g7. gy. b6. g5.
Sötét Kc8. Bc6. és d3. gy. a6. b7. h4.
Világos indúl és nyer.

XIV. **Szerző** egyik játszmájából (1870.)

Világos (Sz.) Kh1. Vf6. Bd1 és f1. Ff7. gy. a2. b2. c2. f5. g2. h2.
Sötét (K.) Kd8. Vg5. Ba8 és f8. He7. Fh6. gy. a7. b7. c7. d6 és h7.
Világos 5. lépésre matot jelent.

XV. **Morphy P.** egyik játszmájából.

Világos (M.) Kg6. Vc7. gy. f5. h2.
Sötét (N. N.) Ke8. Vd8. Bh3. gy. d5. e7. f6.
Világos húz és döntetlenné teszi a játszmát.

XVI.

Világos **(Cochrane.)** Kg1. Bd6 és f5. gy. a2. c7. f2. g2. g3.
Sötét **(Deschapelles.)** Ke8. Bc8 és e7. gy. a7. b7. g7. h7.
Világos húz és nyer.

XVII. (Páris. 1862.)

Világos **(Maczuski.)** Kc1. Vd4. Bd1 és h1. Fd2 és f1. gy. a2. b2. c2. g2. h2.
Sötét **(Kolisch.)** Ke8. Vg4. Ba8. és h8. He4. Fc8. gy. a7. b7. c7. c6. f7. g7. h7.
Világos 3. lépésre matot jelent.

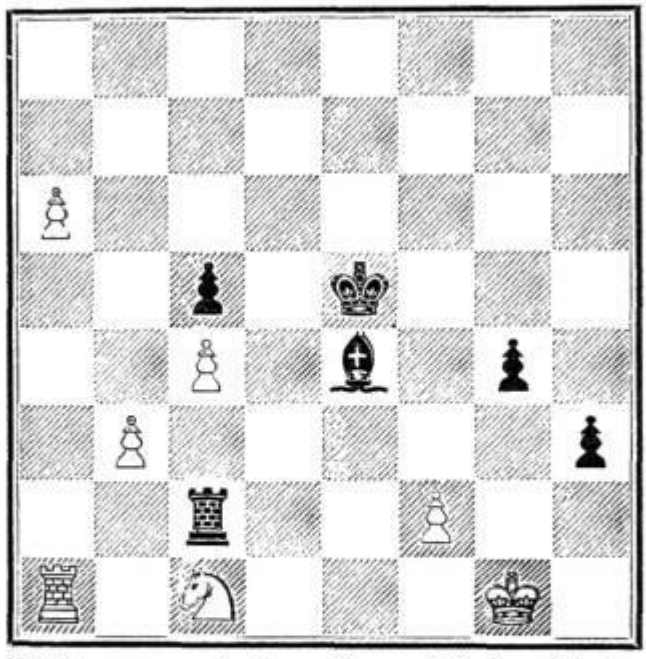
XVIII. (London. 1851.)

Világos **(Anderssen.)** Kf2. Vh4. Bd2 és d4. Fc4. Hg5. gy. a2. b3. e5. f4. g2. h2.

Sötét **(Wyvill.)** Kg8. Vb6. Bc1 és g7. Fb7. Hd5. gy. a5. e6. f5. g6. h5.

Sötét húz és nyer.

XIX. Egy, a pesti sakk-körben 1866. február 24-én **Záry Zs.** (vil.) és **Strausz H.** (söt.) között váltott játszma záró hadállása:



Sötét nyer, még ha világos húz is először.

XX. (Boroszló. 1864.)

Világos **(Anderssen.)** Kf4. Fa4 és h8.

Sötét **(Suhle.)** Kc4. Hf5. Fg6. gy. d3. h7.

Sötétnek nyernie kell, ha a húzás őt illeti.

XXI. (Pest. 1861.)

Világos **(Cseresnyés.)** Kg1. Va7. Ba1 és e1. Ha3. Fh6. gy. a2. c3. g2. h2.

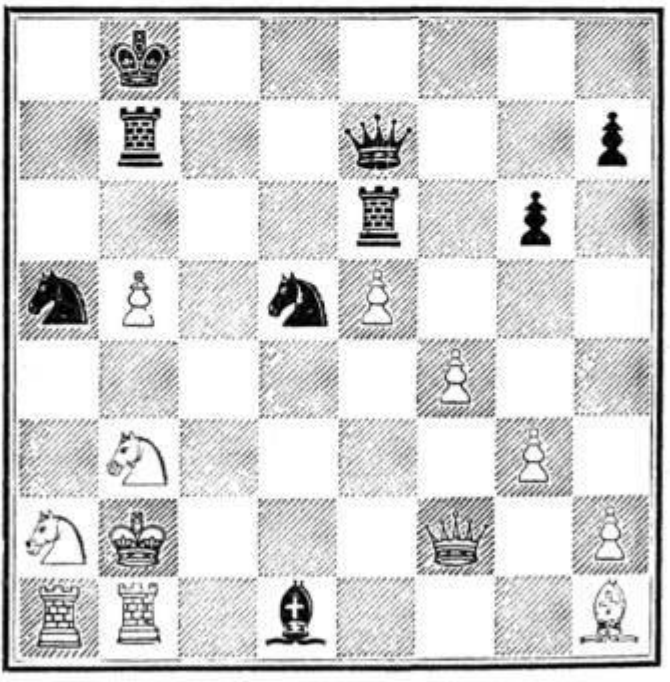
Sötét **(Záry.)** Kg8. Vd5. Bb2 és h8. He5. Fg6. gy. c7. f6. f7. h7.

Világos lép és nyer.

XXII. A megérintett sakkbáb mozdúlni tartozik.

Midőn nagy királyunk, a dicső Hunyadi Mátyás 1479 julius hóban az Ulászló cseh királylyal kötött békeföltételek megerősítésére fényes udvarával Olmützbe ment s ott több napig tartózkodott, neje, a nápolyi Beatrix, ki a szép és nemes sakkjáték iránt való érdeklődését volt honából hozta magával, az ott szintén jelen volt Ulászló cseh királylyal — üres óráiban — gyakran sakkozott.[1] Hasonló alkalommal történt, hogy a királyné, olasz hevétől elragadtatva, minthogy játszmája fölötte kedvezőleg állott, mielőtt a helyzetet behatóbban átvizsgálta volna, a következő ábrán feltüntetett hadállásban:

Sötét: Beatrix.



Világos: Ulászló.

az egyik sakkbábot könnyelműen megérintette. Ekkor azonban jobb húzást vélvén találni, azt hirtelen visszatevé s másikat készült tenni.

[1] Teleki, A Hunyadiak kora V. k. 102. l. Heltai G. ugyan ostábláról szól, — II. db. 172. l., — azonban Teleki hitelesebb forrásokból merített.

A sakkjáték törvényei, mondá mosolyogva és udvarias hangon Ulászló, szigorúak s azoknak még a királyok és királynők is hódolni kötelesek. Ez a szabály pedig így hangzik: »a megérintett báb mozdúlni tartozik«.

A királyné boszúsan tekintett majd ellenfelére, majd a megérintett bábra. Később, midőn boszankodása csillapult, nyugodtabban és figyelmesen áttekinté a hadállást s győzelemtől sugárzó arczczal fordúlva Ulászló felé, mondá:

Jól van, király, a megérintett báb mozdúlni tartozik. Én tehát meghajlom a törvény szigora előtt; a megérintett bábbal húzok s ötödik lépésre matot jelentek.

És a magyarok királynéja nemcsak kijelenté, hanem meg is adta 5-ik lépésre ellenfelének a matot, ki is, mint minden vesztő fél, kedvetlen arczczal fizette ki a 10 darab aranyat, mely a győztes felet illette.

Megjegyezvén, hogy Ulászló a világos, Beatrix királyné a sötét tábort vezette; felhívjuk t. olvasóinkat, — találják el, melyik bábot érintette meg a királyné az adott hadállásban s mikép adott matot 5. lépésre Ulászlónak? (Vagyis: sötét indúl és 5. lépésre matot ad.)

XXIII. **Horwitztól.**

Világos Kc7. Fa5 és d1. Hd7.
Sötét Ka8. Ve7. Hg8 és h7. gy. h6.
Világos húz és döntetlenné teszi a játszmát.

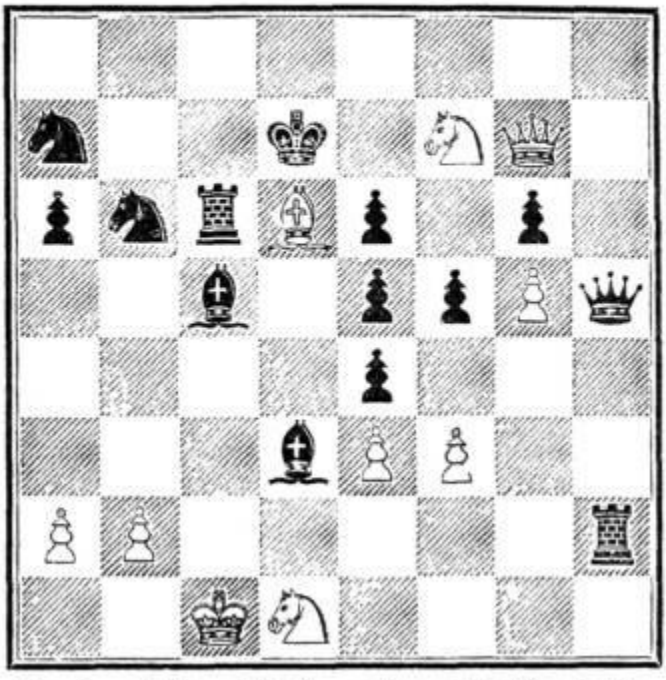
XXIV. **Lichtenstein.**

Világos Ka3. Vh4. Bd2. He7. gy. a4. b2. b3. e3. f4.
Sötét Kf8. Vf1. Hb4 és h7. Fg6. gy. a5. c6. e4. f7 és h5.
Világos lép és kierőszakolja a patot.

XXV. **Horwitz.**

Világos Kd5. Vd7. Fc4. — *Sötét* Ka8. Vb8.
Világos húz és nyer.

XXVI. **Keletindiai.**



Világos lép és néhány lépés múlva kierőszakolja a patot.

XXVII. (N. Berl. Schachzeitung. 1870.)

Világos **(Jost R.)** Kg5. Bc2 és c8. Hg6 és h4. gy. e6 és f5.

Sötét **(Hasford R.)** Kh7. Bb4 és h1. He5 és g4. gy. g7.

Sötét húz és 4. lépésre matot ad.

XXVIII. (Berlin. 1870.)

Világos **(Zukertort.)** Kg1. Va7. Bd1 és e1. Hf3. Fh4. gy. a2. b2. c4. f2. g2. h2.

Sötét **(Hamel.)** Kc8. Vc6. Bd8 és h8. Ff8. Hf5. gy. b7. c7. d6. f6. g7. h7.

Világos húz és nyer.

XXIX. **A félbeszakitott játszma.**

Történetünk színhelye a híres Bagdad városa, az arab uralom fénykorában. A hatalmas khalifát, kinek nevét a történetírók följegyezni elfelejték, legidősebb fiával Omárral, kedvencz játékába, a sakkba mélyedve találjuk. A játszma

fölötte érdekes lehet, mert az agg fejedelem országa legerősebb játékosa gyanánt ismeretes, az ifjú herczeg pedig babérokra vágyik.

— A játszmát nem érdemes tovább folytatni, mondá a herczeg, ki a sötét bábokkal játszott, némi gondolkozás után futó pillantást vetvén az alább következő hadállásra, melybe a játszma jutott. Világos menthetetlenül elveszett.

Az öreg khalifa mitsem válaszolt. Kettőzött figyelemmel szegezte szemeit az érdekes hadállásra, sokáig számított és fontolgatott, végre mosolyogva tekintett fiára s mondá:

— Az ifjúság szokott hibája az elhamarkodott ítélet. Ellenkezőleg világosnak kell nyernie, mert . . . .

Szavait be sem végezhette. Ijedt arczú hírnök jelent meg palotájában, ki nagy zajjal kivánt kihallgatást. Az uralkodó kelletlenül ugyan, de a hirnököt mégis bevezetni rendelte.

— Gonosz hireket hoztam, kegyelmes khalifa! szólt ez lelkendezve. Félelmes ellenségünk országod határain áll és nagyszámú seregével átrontani készül.

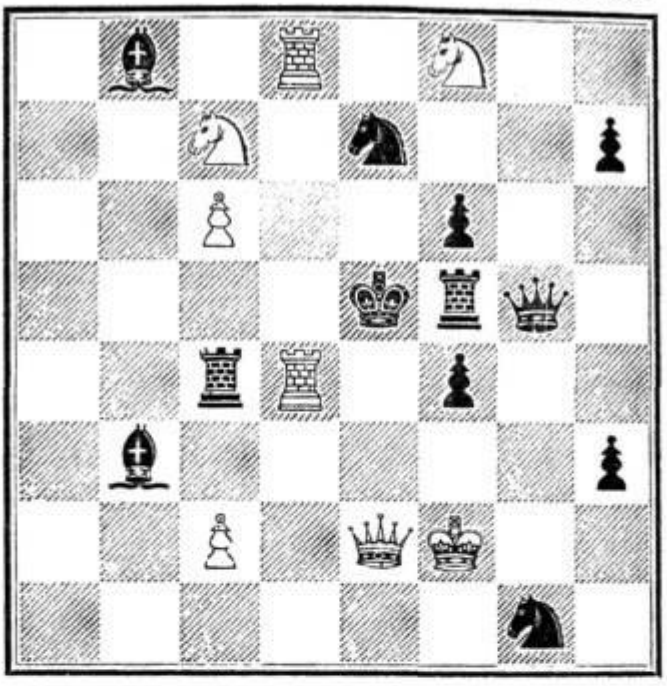
— Fiam, mondá a khalifa az ifju herczeghez, jegyezd föl azonnal e hadállást, melybe játszmánk jutott, azután öltsük föl harczi fegyverzeteinket s indúljunk az ellenség elé. Ha Allah kedvez életünknek, a játszmát hazatértünk után folytatni fogjuk.

A herczeg engedelmeskedett s följegyezte a hadállást.

Azonban Allah nem engedte, hogy a félbeszakított játszmát bevégezhessék. Az öreg khalifa egy véres csatában, mely seregének győzelmével végződött, a hősök halálát szenvedé. Omár herczeg búsan tért vissza gyászával és babérjával s bánatában a bevégzetlen játszmáról egészen megfeledkezék. Évek mulva véletlenül kezébe akadt a pergamen, melyre az érdekes hadállást följegyezte, s azt tanúlmányozni kezdte. Miután annak megfejtését gyakran és hasztalanúl kisérté meg, összehivatá országa legkitűnőbb játékosait s magas díjat tűzött ki ennek a kérdésnek megfejtésére: »Nyerhet-e világos? és ha igen — miként? —«

A hadállás ez volt:

Sötét: a herczeg.



Világos: a khalifa.

Sokan megkísérték, részént dicsvágyból, részént a magas díj elnyerésének reményétől ösztönöztetve a kitűzött kérdés megfejtését, azonban sikertelenül. — Ellenkezőleg, világos játszmáját mindannyian vesztesnek tekinték, mi a herczeget (most már khalifát) ítélete helyességének védelmében még inkább megerősíté.

— Atyám nagy sakkjátszó volt — gondolá, — azonban ennek a hadállásnak a megbírálásában kétségkívül csalódott.

Később — midőn a dolog már-már feledésbe merült, — egy szegény tevehajcsár kért Omártól kihallgatást. Omár, ki atyja kegyes szívét öröklé, szívesen megadta kérését. De mennyire bámúlt, midőn a tevehajcsár azzal az alázatos kérelemmel járúlt eléje, hogy az oly híressé vált sakkhadállást neki is engedje megtekinteni. A fiatal khalifa teljesíté kívánatát s kétkedő arczczal nézte őt, midőn annak figyelmes szemléletébe merült.

— Kegyelmes khalifa! — mondá kevés idő mulva kipirúlt arczczal és diadalmas hangon a tevehajcsár, atyád valóban nagy mester volt. Világosnak nyernie kell.

— De már erre csakugyan kiváncsi vagyok! viszonzá Omár a legnagyobb érdeklődéssel s helyet foglalt a sakkdeszka mellett.

— Egy, kettő, három, négy, öt — számlálá a tevehajcsár. Világos indúl és ötödik lépésre matot ad.

A khalifa mindenféle ellenhúzást megkísértett a szerencsés megfejtő ellenében, azonban a mat ötödik húzásra mindenkor bekövetkezett.

— Fényes kard rozsdás hüvelyben, lángész a szerény külső alatt! mondá magában a khalifa, s a tevehajcsárt nemcsak gazdagon megjutalmazá, hanem egyik tanácsosává emelte s választását később sem volt oka megbánnia.

Mielőtt t. olvasóimat e feladvány megfejtésére felhívnám, szükségesnek tartom megjegyezni, hogy a középkorban, midőn ez az esemény történt, a sakkjáték szabályai a maiaktól több pontban eltértek. Csak azokat emelem ki, melyek ezen hadállás megfejtéséhez okvetetlenül szükségesek. E szerint a futárok, állomás helyeikről előre és vissza mindenkor csak a harmadik koczkára léphettek, csak erre terjedt ki hatályuk, azonban szabadságukban állt bármely közbeeső bábot átugrani (mint a huszárnak szabad). P. o. a két sötét futár, és pedig a királyfutár (b8) a d6, a vezérfutár (b3) a d1 és d5 koczkákon uralkodik s egyik a c7-en álló huszárt, másik a c4 bástyát átugorhatja. A vezér járása és hatásköre a középkorban fölötte korlátolt vala; ugyanis egyedűl a legközelebbi, ferdén eső koczkára (előre és vissza) húzhatott s hatálya csak ezen szomszéd koczkára terjedt ki. A közlött ábrán e2-n álló világos vezér e pontról csak d1, d3, f1 és f3 koczkákra, a g5-n levő sötét vezér csak h4 és h6-ra húzhat. Tehát a sötét király e5-n — ezen szabályok szerént — megtámadva s így sakkba téve nincs, valamint a sötét vezér h4-en sakkot nem adhat. A király, bástya, huszár és gyalogok menetmódja a mos-

tanival megegyezett; azonban a menetközben való ütést a gyalogoknál meg nem engedték, s az utolsó sorba érő gyalogot mindenkor vezérré kellett változtatni.

XXX. Egy, Londonban több év előtt **Boden** (vil.) és **L . . . .** (söt.) között váltott játszmában a következő húzások után, ú. m.

(Sziciliai megnyitás.)

1. e2—e4	c7—c5	10. Vd1—f3	Fc8—b7
2. Hg1—f3	Hb8—c6	11. Vf3—g3	d7—d6
3. d2—d4	c5—d4:	12. Ba1—d1	Hf6—h5?
4. Hf3—d4:	e7—e6	13. Vg3—h3	g7—g6
5. Fc1—e3?	Hg8—f6	14. Fe3—h6	Fb7—c8
6. Ff1—d3	e6—e5?	15. Vh3—e3	Bf8—e8
7. Hd4—c6:	b7—c6:	16. Fd3—c4	Vd8—b6
8. 0 — 0	Ff8—e7	17. Ve3—f3	Hh5—f6
9. Hb1—c3	0 — 0	18. Bd1—d6:!	Fc8—g4

Vagyis ezen hadállásban:

Világos Kg1. Vf3. Bd6 és f1. Hc3. Fc4 és h6.
gyalogok: a2. b2. c2. e4. f2. g2. h2.
Sötét Kg8. Vb6. Ba8 és e8. Fg4 és e7. Hf6.
gyalogok: a7. c6. e5. f7. g6. h7.

Világos, kin a huzás sora állott, egy döntő húzást tett. Melyik volt az?

XXXI. **Márki I.** (1871.)

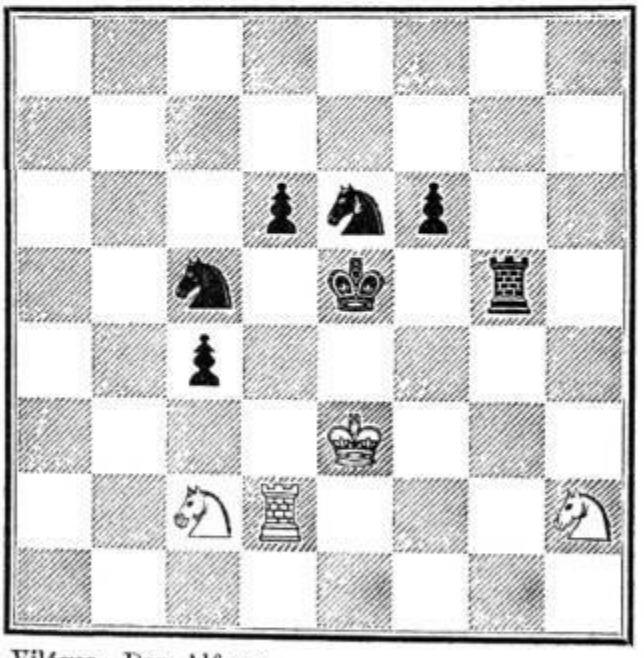
A híres »Cid« (spanyol románcz-gyűjtemény) egyik darabjában Don Alfonso király, Fernando fia, testvére — Sancho király — elől Toledóba, Ali Maymon mór király oltalma alá menekült. Ott tartózkodása idejében testvére Sancho orgyilkosok áldozata lett. E fontos esemény tudatására, Alfonso a mór király palotájába ment s jövetele okát titokban elbeszélte.

»Asztal mellé ültenek most,
Egy sakkdeszkát téve rája . . .

És Alfonso oly kitűnőn
Játszék, hogy dühtől remegve
Háromízben rá kiálta
A király: hah! palotámból
Távozz, távozz tova rögtön!«

Don Alfonso el is távozott, sőt buzgalmában annyira ment, hogy még aznap éjjel kötélhágcsó segélyével Toledot is odahagyta, észrevévén, hogy ott élete sincs biztonságban. Később az utókor számára följegyezte azt a nevezetes záróhadállást, melyből a mór királynak, a ki pedig nem megvetendő anyagi túlsúlyban (három gyaloggal erősebb) volt, öt lépésre matot jelentett, s mely miatt az oly haragra gerjedt.

Sötét: Ali Maymon.



Világos: Don Alfonso.

Világos húz és 5. lépésre matot mond.

Mi pedig e rövid adomából arra a tapasztalásra jövünk, hogy mint a derék Ali Maymon felindúlása bizonyítja, a sakkjátszók a középkorban sem szerettek veszteni.

Megfejtések. (A tanúlmányokhoz.)

I. (Lillei névtelen.)

1. Ba6—a4† Kf4—e5
2. Ba4—e4† Ke5—e4:
3. Fe6—g8 és nyer.

II. (M . . . .)

1. Vh4—f6 Fg7—f6:
2. f7—f8 V.‡

III. (Morphy — Harrwitz.)

1. . . . . Ba3—c3!
2. Kd2—c1 Bc3—c6:
3. Bb8—b3 Ke7—f6
4. Bb3—a3 g7—g5
5. g2—g3 h4—g3:
6. h2—g3: g5—f4:
7. g3—f4: Kf6—g6
stb. sötét nyer.

IV. (Salvio.)

1. f4—g5: Bc4—h4:
2. g2—g4! h6—g5:
3. b5—b6 nyer.

V. (Szerző.)

1. Bf1—h1† Kh8—g8
2. Bh1—h8† Kg8—h8:
3. Be1—h1† Kh8—g8
4. Bh1—h8† Kg8—h8:
5. Va1—h1† Fd7—h3
6. Vh1—h3‡ Kh8—g8
7. Vh3—h7‡

Ha sötét húz:

1. . . . . Vd8—b6†
2. Ha4—b6 Fa3—c5†
3. Va1—d4 Fc5—d4†
4. Be1—e3 Fd4—e3:‡

VI. (Lolli.)

1. Bf1—f8† Kb8—a7
2. Bf8—a8† Ka7—a8:
3. Vb4—f8† Ka8—a7
4. Vf8—c5† Vg5—c5: *A)*
pat.

A)

4. . . . . b7—b6
5. Vc5—c7:† örökösen.

VII. (M. 1870.)

1. Vf5—h7† Bh6—h7:
2. Hf8—g6† Kh8—g8
3. Hg6—e7† Kg8—h8
4. He7—g6† örökösen.

VIII. (Récsi — dr. Spitzer.)

1. Fc4—d3	g7—g6	6. Fa3—b2	c5—c4
2. Vh5—g6	f7—f5	7. Fb3—c4:	Fb6—f2‡
3. He4—g5	Vd8—e7	8. Kg1—h1	Bf8—g8
4. Fd3—c2:	f5—f4	9. e5—e6†	Bg8—g7
5. Fc2—b3†	Kg8—h8	10. Vh6—h7:‡	

IX. (V. der Lasa — Hirschfeld.)

1. . . . . Ke3—f2 2. h2—h3! Bg8—g3 stb.

X. (Löwenthal.)

1. Bh8—h7†	Kf7—g8 *A)*	6. Kd3—c3:	Bb2—c2†
2. Bh7—g7†	Kg8—f8	7. Kc3—b3	Bf4—f3†
3. Bd6—h6	Be5—b5†	8. Kb3—b4	a c2 B. örö-
4. Kb3—c2	Bb5—b2†	kös sakkot ad.	
5. Kc2—d3	e2—e1 H.†		

A)

1.	Kf7—e8 (rosz.)	5. Bh7—h8†	Ke8—d7
2. Hh5—g7†	Ke8—f7	6. Bf6—d6†	Kd7—c7
(Ke8—f8-ra	Hg7—e6† nyer.)	7. Bh8—h7†	Kc7—c8
3. Hg7—f5†	Kf7—f8	8. Bd6—b6	és nyer.
4. Bd6—f6†	Kf8—e8		

XI. (Szerző.)

1. Fa5—b6	a7—b6:	3. a6—a7	és nyer.
2. Ba4—d4:	Ke3—d4:		

XII. (Smigielsky.)

1. Hd3—b2: (legj.)	a4—a3!	3. c4—c5†	Kb6—c7
2. c2—c4† (legj.)	Kb5—b6!	és nyer.	

Más lépésre sötét nem nyer.

XIII. (Berl. Schachzeitung. 1858.)

1. Bf2—f8†	Bd3—d8	4. b6—c7‡	Kd8—c7:
2. Bg7—c7†	Bc6—c7:	5. g5—g6	és nyer.
3. Bf8—d8‡	Kc8—d8:		

XIV. (Szerző.)

1. Bd1—d6 ‡ Kd8—c8
2. Ff7—e6 † Kc8—b8
3. Vf6—f8: † Fh6—f8.
4. Bd6—d8 † s köv. lép. ‡

XV. (Morphy.)

1. Vc7—c6 † Vd8—d7 *A)*
2. Vc6—a8 † örökösen.

A)

1. . . . . Ke8—f8
2. Vc6—f6:†! Kf8—e8
3. Vf6—c6 † stb.

XVI. (Cochrane — Deschapelles.)

1. Bd6—d8 † Bc8—d8:
2. Bf5—f8 † Ke8—f8:
3. c7—d8:V † és nyer.

XVII. (Maczuski — Kolisch.)

1. Vd3—d8 †! Ke8—d8:
2. Fd2—g5 †† Kd8—e8
3. Bd1—d8 ‡

XVIII. (Anderssen — Wywill.)

1. . . . . Bc1—c2!
2. Kf2—e1 Bc2—d2:
3. Bd4—d2: Vb6—g1 †
4. Fc4—f1 Bg7—c7
5. Bd2—d1 Bc7—c2!
6. Vh4—g3 Fb7—a6
7. Vg3—f3 Fa6—f1:

Sötét nyer.

XIX. (Záry — Strausz.)

1. Hc1—d3 †! Ke5—f5!!
2. Hd3—c5: *A)* Fe4—f3!
3. a6—a7 g4—g3

A)

2. Hd3—e1 g4—g3
3. f2—f3 h3—h2 †
4. Kg1—h1 Fe4—a8

Sötét nyer.

Ellenben:

1. Hc1—d3 † Fe4—d3: ?
2. a6—a7 g4—g3
3. f2—f3! Bc2—g2 †

(remis.)

XX. (Anderssen — Suhle.)

1. . . . . Fg6—h5!
2. Kf4—f5: Kc4—b4
3. Kf5—e4 Fh5—g6 †
4. Ke4—e3 Kb4—a4:

és sötét nyer.

XXI. (Cseresnyés — Zárý.)

1. Be1—e2!! Vd5—b7
2. Va7—d4 Vb7—b6
3. Be2—b2: Vb6—d4†
4. c3—d4: He5—c6
5. Bb2—b8†! Hc6—b8:
6. Ba1—e1 és néhány lépésre matot ad.

XXII. (Márki.)

1. . . . . Ve7—a3†
2. Kb2—a3: Ha5—c4†
3. Ka3—a4 Be6—a6†
4. b5—a6: Bb7—b4†
5. Ha2—b4: Hd5—c3‡

XXIII. (Horwitz.)

1. Fd1—f3† Ka8—a7
2. Fa5—b6† Ka7—a6
3. Ff3—e4 Ve7—a3!
4. Fc4—d3† Va3—d3:
5. Hd7—c5† remis.

XXIV. (Lichtenstein.)

1. Bd2—d8† Kf8—g7
2. Bd8—g8† Kg7—h6
3. Bg8—g6† f7—g6:
4. He7—f5† g6—f5:
5. Vh4—f6† Hh7—f6:
és világos pat.

XXV. (Horwitz.)

1. Kd5—c6 Vb8—a7
2. Vd7—d8† Va7—b8
3. Vd8—a5† Vb8—a7
4. Fc4—a6 és nyer.

XXVI. (Keletindiai.)

1. Hf7—d8† Kd7—d6:!
2. Hd8—b7† Kd6—d5
3. Vg7—e5† Kd5—e5:
4. f3—f4† Ke5—d5
5. Hd1—c3† Kd5—c4
6. Hb7—a5† Kc4—b4
7. a2—a3† Kb4—a5:
8. b2—b4† Fc5—b4:
9. a3—b4† Ka5—b4:
Világos pat.

XXVII. (Jost — Hasford.)

1. . . . . He5—f3†
2. Hh4—f3: Bh1—h5†
3. Kg5—h5: Hg4—f6†
4. Kh5—g5 Bb4—g4‡

XXVIII. (Zukertort — Hamel.)

1. Va7—a8† Kc8—d7
2. Hf3—e5†! f6—e5:
3. Va8—d8† Kd7—e6
4. Vd8—c8† Vc6—d7!
5. Be1—e5† Ke6—e5:
6. Vc8—d7: és nyer.

XXIX. (Márki.)

1. Bd8—d6	Fb8—d6:!		
2. Bd4—d5†	Fb3—d5 (v. H.):	*A)*	
3. Hf8—d7†	Ke5—d4 *A)*	3.	Ke5—e4
4. Hc7—b5†	Kd4—e4	4. Ve2—c3†	Ke4—d4
5. Ve2—d3‡		5. Hc7—b5‡	

XXX. (Boden — L. . . .)

19. Bd6—f6:! Erre a lépésre világos egy tisztet nyer s minthogy jobb állása van, a játszmát is okvetetlenül megnyeri. Sötét (L . . . .) e döntő húzásra 19. Fg4—f3: lépéssel válaszolt, mire világos 4. lépésre matot jelentett.

1. Bf6—f7:	Vb6—f2†!	3. Fh6—g7†	Kh8—g8
2. Bf1—f2:	Kg8—h8	4. Bf7—e7:‡	

XXXI. (Márki.)

1. Bd2—d5†	Ke5—d5:	4. Hc6—e7†	Kd5—e5
2. Hc2—b4†	Kd5—e5	5. Hh4—f3‡	
3. Hb4—c6†	Ke5—d5 (f5)		

ÖTÖDIK RÉSZ.

FELADVÁNYOK.

Feladványok alatt *általában véve* oly hadállásokat értünk, melyeknél követelmény gyanánt bizonyos czél elérését állítjuk fel[1] (legyen ez mat, pat vagy távolabbi nyerés előidézése), határozott vagy határozatlan számú lépésekre. — *Szorosabb értelemben* azonban csak oly hadállások nevezhetők feladványoknak, melyeknél bizonyos előre meghatározott számú lépések alatt (hol egyszersmind ezek a lépések a közönséges játékmódtól különböző, rejtettebb terven alapúlnak) az ellen — (úgynevezett *egyenes, direkt matfeladványok*) vagy megfordítva a kényszerítő, győztes fél mattá

[1] Ez értelemben feladványoknak tekinthetők az előbbi két részben foglalt végjátékok és tanúlmányok czíme alatt közlött hadállások is.

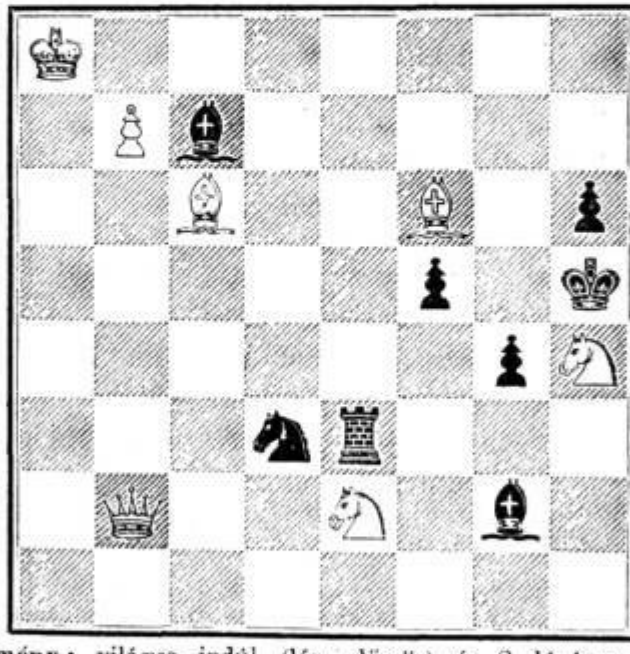
tétele *(önmat)* kierőszakolható. Ha ezenkívül bizonyos föltételeket is szabnak, (p. o. valamely előre kijelölt bábbal adandó mat) a feladványok föltételesek.

A feladványok megfejtésével való foglalkozás, ha a gyakorlati játékra ismeretök nem szükséges is föltétlenül, erre lényegesen befoly; mert a tervelés erejét és a találékonyságot fejleszti és előmozdítja.

A következő, két és több lépéses feladványokat igyekezzék a tanúló — abban a rendben, amint egymásután következnek — önerejéből és tervszerűleg megfejteni.[1]

A tervszerű megfejtés felvilágosítására irányadóul két példát veszünk fel.

I.



Követelmény: világos indúl (lép először) és 2. lépésre matot ad.

Ezen feladványnál, (melyet *Smith* Tamás angol feladványköltő egy 5 lépéses feladványának eszméje után szerző

[1] Itt főfigyelmet a rendszeres, tervszerű, azaz átgondolt és combinatión alapúló megfejtésre kell fordítani; mert egyedül az ilyennek van meg a jelzett előnyös befolyása a gyakorlati játékra. A vaktában való próbálgatás nemcsak nem hasznos, hanem bátran károsnak mondható és felületességre vezet.

rövidített) mint minden egyéb másnál, legelőször is az ellenséges király helyzetét veszszük szemügyre.

A sötét király, mint mondani szokás, paton áll, azaz nem mozdúlhat. Oly sakk, melyet sem ő, sem bábjai el nem háríthatnának, elegendő lenne mattá tételére; de ebben vil.-nak azt a két bábját, mely ezt tehetné (t. i. a c6-on álló futár, mely e8-on és az e2-n álló huszár, mely g3 vagy f4-en adhatna sakkot) az ellenfél bábjai akadályozzák.

Hogyan háríthatja el világos ezeket az akadályokat, ez a kérdés, melytől a megfejtés sorsa függ. Azt a lépést kell tehát keresni, mely bármi áldozattal czélra vezet. A sakkadást a sötét bástya e8 és g3, a sötét huszár f4, a sötét futár itt és g3 koczkákon akadályozzák. Tehát ezt a három ellenséges bábot kell az érintett koczkák őrizetétől egyetlen lépéssel elvonni![1]

1. Vb2—e5.

Ezzel a lépéssel el van érve a czél; *ez a döntő lépés.* Tekintsük meg a sötétnek ellenlépéseit.

1. — — — Be3—e5:

Erre a húzásra, minthogy mind a bástya, mind az utóbbi (sötét maga magát akadályozza a védelemben) a c7-en álló futárt elvonta a g3 koczka védelmétől, az e2-n elhelyezett huszár felhasználja a kedvező időpontot és a védtelen g3 koczkán sakkmatot ad.

Vagy 1. — — — Hd3—e5:

Erre az f4 koczka szabadúlt fel, tehát:

2. He2—f4‡

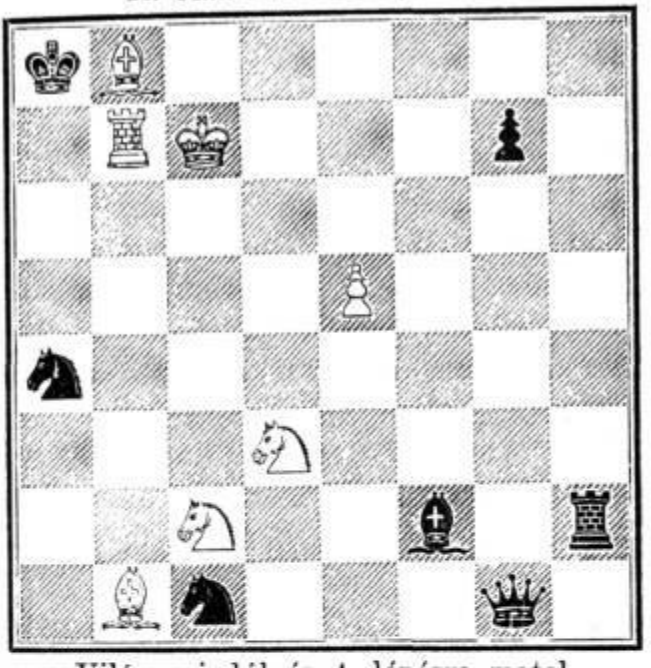
Vagy 1. — — — Fc7—e5:

Most az ellenséges futár maga zárja el az e8 fenyegetett pontnak az e3 bástya által való védelmét, s a c6-on levő futár e8-on matot ad.

[1] Magában értetik, hogy az ellenlépéseket, p. o. saját királyunk sakkal való megtámadhatását stb. éber figyelemmel kell kísérni. A fönt közölt példánál sötét Be3—e8 † is fenyeget.

Végre, ha sötét nem üti a vezért, ez ad matot Ve5—f5: húzással, és a feladvány meg van fejtve.

II. **Oláh Miklóstól.** (Nánáson.)



Világos indúl és 4. lépésre matol.

A sötét király itt is pat. Igen, de a saját (a világos) királyt is fenyegeti az ellenfutár által b6-on adandó sakk, mely hátrányos volna. A b7 bástya a7-en szintén e futár miatt nem adhat matot. Azonkívül a b1 világos futár teljesen vesztegel a saját táborabeli bábok miatt, melyek útjában állanak. Ezt a hármas akadályt tehát el kell hárítni (de itt már nem egyetlen, hanem három egymásután következő lépéssel).

1. Hc2—e3 Ff2—e3: (Legjobb.)

Hiba volna világostól Hd3—f2:, melyre sötét Vg1—f2: húzással felelvén, még inkább fenyeget (és pedig több ponton) sakkal, úgy, hogy a feladvány megfejtését a fent meghatározott számú lépésre lehetetlenné tenné.

2. Hd3—c5 Fe3—c5:

Világos, mint látható, arra törekszik, hogy a b7-en levő bástyával a7-en a matot kicsikarja, mit sötét természetesen gátolni igyekszik.

3. Bb7—a7 † Fc5—a7:

A b7 bástya matfenyegetése csak színleges és a bl futár működésbe-hozásáig volt szükséges. Ez utóbbi az útjában állott két huszár és bástya feláldozásával sikerülvén, a futár e4-en matot mond.

4. Fb1—e4 ‡

A föntebbi lépések sötét részéről mind kényszerítettek és egyúttal a legjobbak; mert más ellenjáték mellett hamarabb mattá lenne s így védelme hiányos volna.

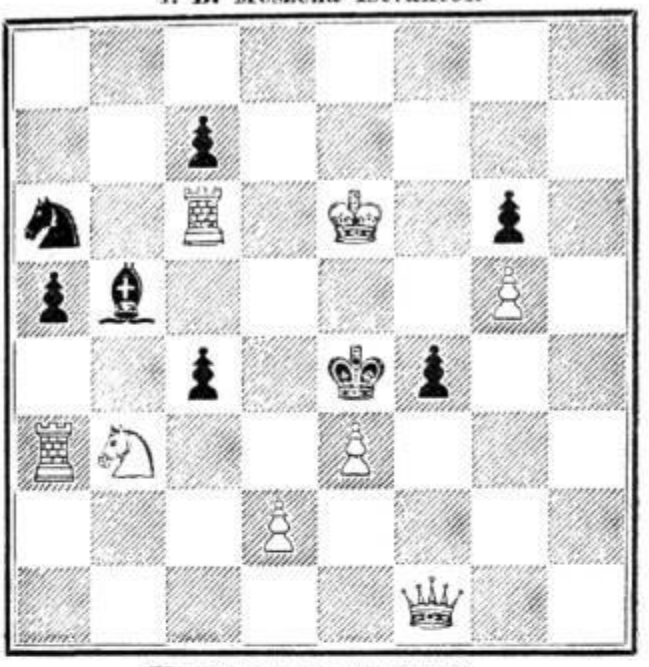
A nevezetesebb *idegen* feladványköltők közül említendők: *Bayer* Konrád (Olmützben), *Loyd* Sámuel, *Barnett* I. P. (New-Yorkban), *Healey* Frank, *Grimshaw*, *Campbell* T., *Kling* és *Horwitz*, *Meyer* Henrik (Londonban), *Willmers* Rudolf (a nálunk is ismeretes, kitűnő zongoraművész), *Novotny* Antal (Bécsben), ifj. *Minkwitz* János (Lipcsében), *Berger* János (Gráczban), *Brown* János († 1866.), *Herlin* Tivadar (a lillei névtelen) stb.

Hazánkfiai közül: Vész János Armin (budai műegyetemi tanár), kinek feladványai a párisi »Régence« versenyén (1861-ben) dicséretet nyertek, *Szirmay* János († 1868-ban, Olmützben) volt cs. kir. kapitány, gr. *Pongrácz* Arnold (»a n.-szombati remete«), ki szellemes önmatfeladványaival európai hírre jutott s e téren alighanem legkitűnőbb, s *Gold* Sámuel (Kővágó-Örsön). Csínos és sikerült feladványokkal léptek még föl (leginkább a »Vasárnapi Ujságban«): *Bankos* Károly (K.-Sz.-Miklóson), *Czenthe* József és *Pap* Dezső (Miskolczon), b. *Meszéna* István, m. kir honvédezredes (N.-Váradon), *Zagyva* Imre (Debreczenben). stb. Nem mulaszthatjuk el megemlékezni hazánk sakkveteránjáról, *Fülöp* József mérnökről (Veszprémben), ki a »Vasárnapi Ujság«-ban s a »Magyarország és a Nagyvilág«-ban (1860 óta) megjelent összes feladványokat egytől egyig helyesen megfejtette.

Két lépéses feladványok.

(Azaz a következő 33 feladványnál világos, kit mindig az első lépés illet, második lépésre matot ad.)

I. **B. Meszéna Istvántól.**



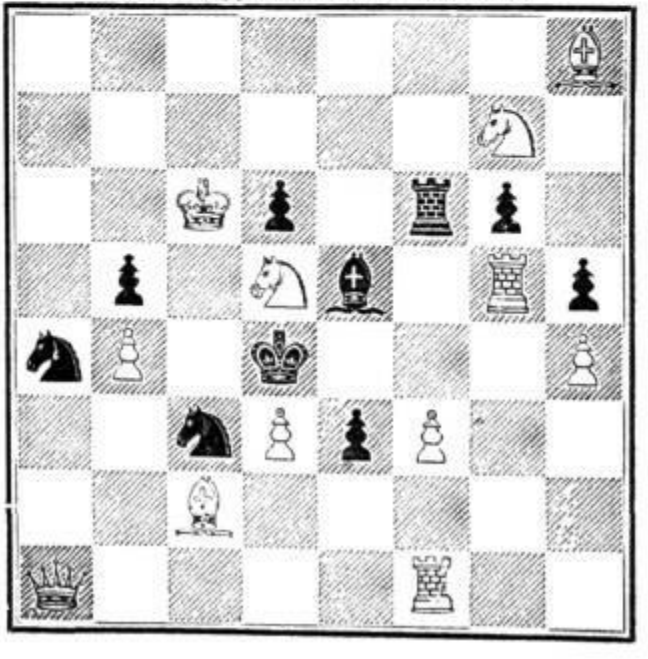
II. **Rakovszky Aladártól.**

Világos Ka8. Vb5. Bh3. Fb1 és f8. gy. a4.
Sötét Kd4. Bh1. Hb7 és f4. gy. e5.

III. **Vész Alberttől.**

Világos Kf7. Vc4. Bb7. He5. Ff4. gy. d4. e4.
Sötét Kd6. Vb3. Be3. Hf6. Fa4 és a7. gy. b4. b5. g5.

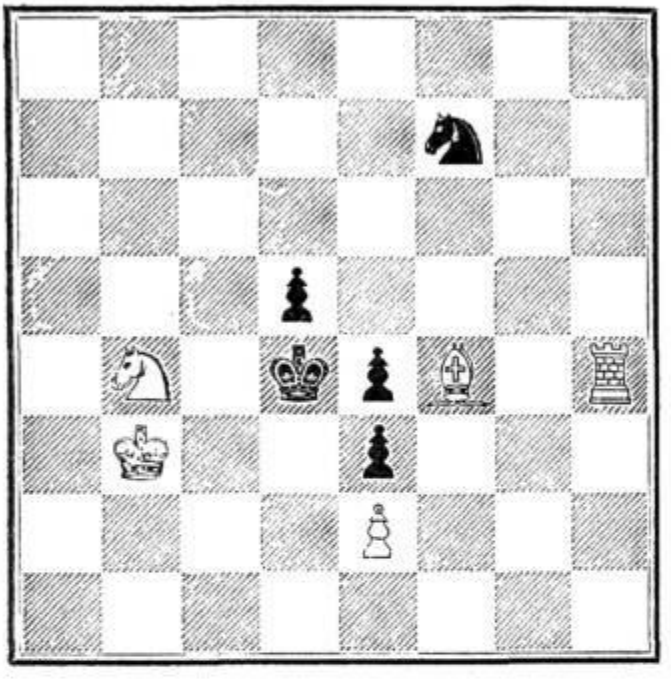
IV. **A nagy-szombati remetétől.**



V. **A lillei névtelen.**

Világos Ka4. Vg6. Hf6. gy. b4. b5. c3. d2. f4.
Sötét Kc4. Be6. gy. b6. d3.

VI. **Gold Sámuel.** (Kővágó-Őrsön.)



VII. **Márki István.** (1865.)

Világos Kg6. Hg4 és g5. Fb8. gy. c4.
Sötét Kd6. Bb2 és c7. gy. c5. d2. d4. e6. e7.

VIII. **Ugyanaz.** (1865.)

Világos Kb2. Vg1. Bb7 és g8. Fc6 és e3. Hg6. gy. d2.
Sötét Kd8. Ve7. Bc8 és h8. Ff8. Ha8. gy. c7. e6. g7.

IX. (Egy öt lépésesből.) **Szerző.**

Világos Kh4. Fc1. Hg5. gy. c4. d4.
Sötét Kf4. gy. c5. e3. f5.

X. (Healey Frank után.) **Szerző.** (5 lépésesből.)

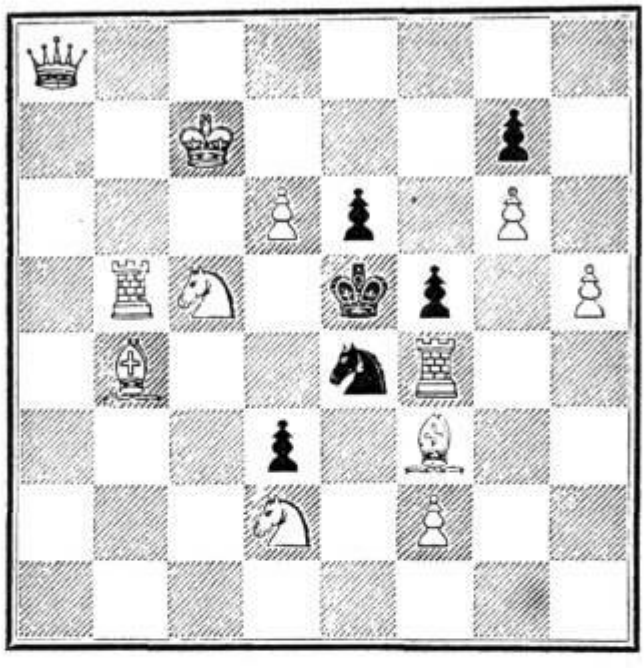
Világos Kg5. Ve5. Hc4 és c6. gy. a4.
Sötét Kc5. Fd5.

XI. **Lauterburg F.**

Világos Kf3. Vh1. Fg3. He6. gy. a6.

Sötét Ka8. Hc1 és h6. gy. a7. c5. d4. e3. e7. f6. g5. h3.

XII. **Graves J. A.**



XIII. (Egy négy lépéses után.) **Szerző.**

Világos Kd2. Vf1. Be2. Fb2. gy. b5. g3.

Sötét Kd5. Ah5. Ff5. Hb4. gy. c5. d6. h3.

XIV. **Lange Miksa.**

Világos Kh6. Vh7. Hd4 és f6. gy. d2. — *Sötét* Ke5. Bd6.

XV. **Levy M. és Meyer H.**

Világos Kc6. Vh2. Bd2. Hd4 és g5. Fe7.

Sötét Kc3. gy. c4. d3. e3.

XVI. **D'Orville.**

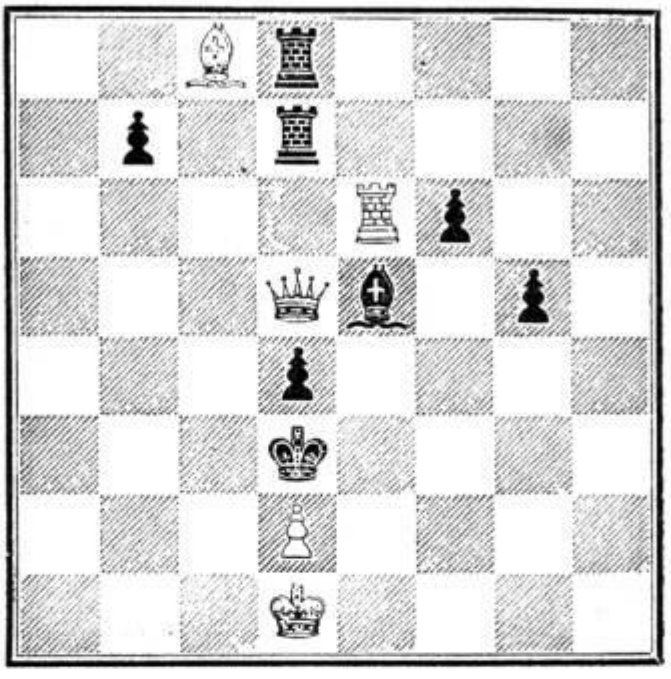
Világos Kh1. Vb2. Bd5. Fh2. Hg5. — *Sötét* Kc4.

XVII. **Lange Miksa.**

Világos Kf5. Ve7. Bh6. Fa2 és g7. He5 és f4. gy. d2.

Sötét Kd4. Vb5. Bc6 és c8. Fb4. Ha6.

XVIII. **Márki I.** (1864.)



XIX. **Sensuit.** (1530-ból.)

Világos Kh3. Bh7. gy. b6. c6.

Sötét Ka8. Bg8 és g1. Hb8 és c8.

XX. **Watts J. J.**

Világos Kd2. Vc8. Hh4. gy. f3.

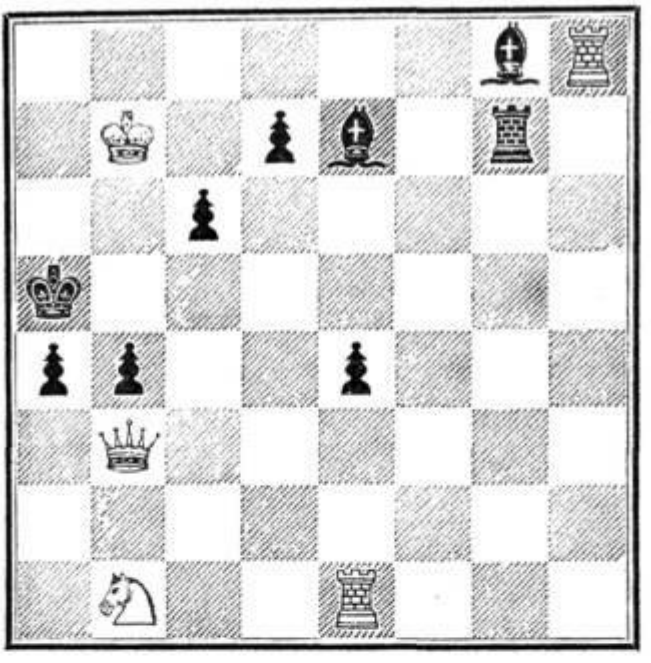
Sötét Kd4. Fc4. Hg7. gy. d5.

XXI. **Ugyanaz.**

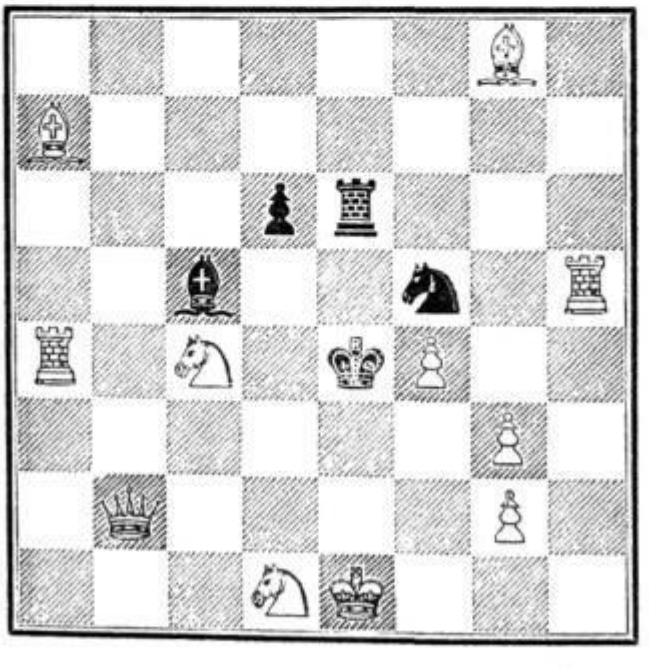
Világos Ke1. Va3. Hc7. gy. b2.

Sötét Kd4. gy. c5 és e5.

XXII. **Willmers** után. (Szerző.)



XXIII. **Graves J.**



XXIV. **Keletindiai.**

Világos Kb8. Bd1. Hg7. Fh6. gy. f6. — *Sötét* Kd8. Fd7.

XXV. **Portius K.**

Világos Kf4. Va3. gy. f5. — *Sötét* Kf6. Ff7 és h8.

XXVI. **Lillei névtelen.**

Világos Ka5. Bh2. Fb6 és f7. Hh5. gy. d6. e5. g6.
Sötét Kh8. Fc6. gy. a6. b7. d7.

XXVII. **Calvi.**

Világos Kh5. Vb7. Hd6. Fd3. gy. a3.
Sötét Ka5. Bg1. Fb5. Hd4 és f7. gy. a4. a6. b6. h4.

XXVIII. **Gossein.**

Világos Kc4. Va3. He4. Fh3. — *Sötét* Kf4.

XXIX. **Ugyanaz.**

Világos Kd7. Bg4. Ff1. Hd6. — *Sötét* Kd5 Fd4. gy. c5.

XXX. **Portius.** (1866.)

Világos Kd2. Bf1. Fg8. gy. b4. c3. c5.
Sötét Ke4. gy. c6 és e5.

XXXI. **Ugyanaz.** (u. o.) [1]

Vil. Kh5. Ve3. Be8. Hg5. — *Sötét* Kf5. Vg2. Bc4. gy. f6.

XXXII. **Barnett.** (1870.)

Vil. Kd7. Vg7. Bc5 és e2. Fc2 és h6. He3. gy. b4. f6. f7.
Sötét Ke5. Bf2. Fd5. Hf1. gy. c6.

XXXIII. **Grosdemange.**

Világos Ke1. Va3. Fa8 és h6. Hc6. — *Sötét* Ke4. Ve8. Hg3.

Három lépéses feladványok.

I. **Nuszbek Sándor.** (Sarkadon.)

Világos Kd7. Hd6. Fh8. gy. b4. c2. e3. f4.
Sötét Kd5. gy. c4. f5.

[1] Ez a feladvány kettős; vagyis sötét, ha először lép, 2. lépésre szintén matot adhat.

II. **Dr. Gold Samu.**

Világos Kg5. Va6. Bc4. Fa2 és c1. gy. g2. h7.
Sötét Ke5. Hb8 és e2. Fd7. gy. a7. d5. g7.

III. **Rakovszky Aladár.**

Világos Kh6. Bb6 és f2. Fb4 és c4. Hf6. gy. f3.
Sötét Kf5. Hc2. gy. d5 és e5.

IV. **Kockelkorn K.**

Világos Kd2. Vd6. Fd5. — *Sötét* Kd4. gy. d7.

V. **Márki I.** (1864.)

Világos Kc3. Bd4. Fa1. Hf4. gy. b3. f2. f3.
Sötét Ke5. gy. a3. f5. f6.

VI. **Ugyanaz.**

Világos Kb5. Be3. Hf5 és h4. gy. f3.
Sötét Kd5. Hc1 és g8. gy. c2.

VII. **Ugyanaz.**

Világos Kb2. Vh2. Fb7 és b4. Hg8 és h4. gy. c3. g2.
Sötét Kd5. Bb8 és h7. Fa7 és e8. Hc6 és e4. gy. c4. d7. e6.

VIII. **Ugyanaz.**

Világos Kh2. Vc2. Ba4 és d2. Fb8 és e8. Hf2 és h1. gy. b3. g5. h3.
Sötét Ke3. Va3. Fb4 és g8. Hc1 és d6. gy. a5. d5. e7. f3. f5.

IX. **B. Meszéna István.**

Világos Kb5. Vh6. Fh8. Hg7. gy. c2. f3.
Sötét Kd5. Hb7. Fg8 és g3. gy. c3. d6. e7. f7.

X. **Musset Alfréd.** [1]

Világos Kb8. Bh7. Hb4 és d5. — *Sötét* Kd8. Hg8.

[1] A szellemes franczia lyrikus.

XI. **Sperber.** (Debreczenben.)

Világos Kd2. Hb4 és c5. gy. a3. a5. b2. b6. d3. f4. f6.
Sötét Kd4. gy. a4. b7. d5. f7.

XII. **Szalay Sándor.** (Gyomán.)

Világos Ke6. Bh4. Fd8 és f1. Hb5 és c3. gy. e2. g6.
Sötét Ke3. Ff6. gy. b4. f2. g7.

XIII. **Medgyesi Ödön.**

Világos Kh5. Ba7 és f4. Fa5 és e4. gy. d2. d5.
Sötét Kd6. gy. h6.

XIV. **Radványi Vilmos.**

Világos Ke8. Vc4. Ha2 és d5. gy. d3. g4.
Sötét Ke6. Fc5. gy. d4. d6. e5. g2. h6.

XV. **Szivos Mihály.** (Sárospatakon.)

Világos Kf2. Vb6. Bc8 és g5. Hf1 és g6. gy. c3. e2.
Sötét Ke4. Vf7. Ba5 és a7. Hb1 és b3. Fe6. gy. b7. c7. f5.

XVI. **Zagyva Imre.** (Debreczenben.)

Világos Ka3. Vf3. Bd7. Hc4 és c6.
Sötét Ka8. Be8. Fc8 és h8. Hb7. gy. a6. a7. c3. c5. d4.

XVII. **Dósa Gábor.** (Maros-Vásárhelyen.)

Világos Ka6. Va8. Fd3 és g3. Hd7. gy. b2. b6. e2.
Sötét Kd4. Fc5. Hf3 és h7. gy. d5. d2. e3. f6. g5.

Négy lépéses feladványok.

I. **Vész János Ármin.** (Budán.)

Világos Ke3. Ve1. Bc7 és e7. Hb6. gy. e4. g5.
Sötét Kd6. Vg8. Be8 és g7. Fd5. Hb3. gy. a5. e5. e6.

II. **Cseresnyés I.**

Világos Kf6. Va7. Bf1. Hb3. Fg7.
Sötét Ke4. Hc6 és d8. Fg2. gy. d5. f3. f2.

III. **Márki I.** (1864.)

Világos Kf3. Bd2. He6. Fe7. — *Sötét* Ke5. gy. d5. d6. f6.

IV. **Ugyanaz.** (1865.)

Világos Ke3. Va2. Hc8 és h5. gy. b3. e4.
Sötét Kc5. Fa8 és c3. gy. a3. b4. b5. c6. e7. g4. g5. h6.

V. **Agnel.** (West-Pointban.)

Vil. Ka3. Ba4 és d7. gy. b2. b5. c4. — *Sötét* Kb6. gy. b7. c5.

VI. **Herlin Tivadar.** (A lillei névtelen.)

Világos Kd6. Hc8. Fd4. gy. a3. c4. — *Sötét* Ka6. gy. a4.

VII. **Meitner M. P.**

Világos Kg5. Vc3. Hd4. — *Sötét* Kd5. gy. d6.

VIII. **Watts.** (Londonban.)

Világos Ke1. Bd2. Hc3 és h2. Fd7 és d8. gy. c2. c5. e3. f4. g5. g2.
Sötét Kf5. Be6. Fd5. Hg3. gy. c6. c7. d3. e4. g6.

IX. **Kohtz és Kockelkorn.** (Kölnben.)

Világos Kh5. Vd1. Ha6 és h2. Fe8 és g5. gy. a4.
Sötét Kf5. Vc3. Hb6 és f2. Fg7. gy. a5. d5. d6. e6. h3.

Öt lépésre.

I. **Grimm Vincze és Levitschnigg.** (Pesten.)

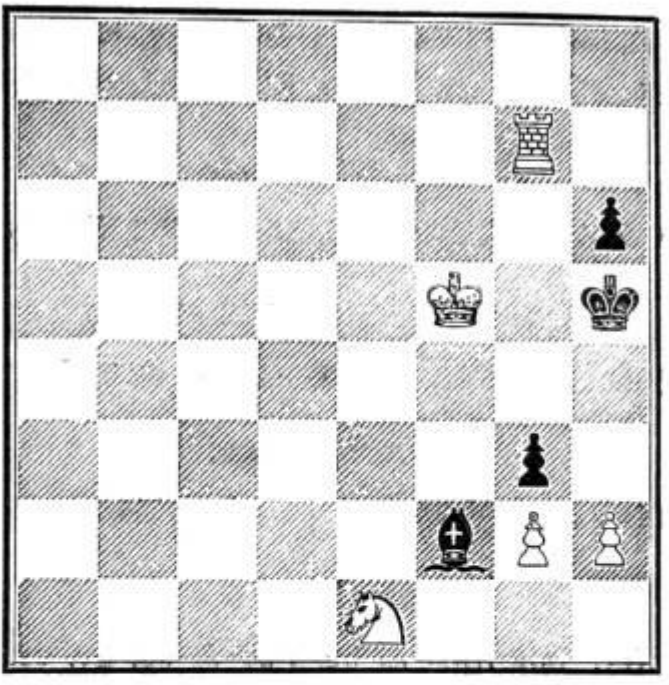
Világos Kf5. Bg7. Fd4. Hf3. gy. e2.
Sötét Kc4. gy. e3.

II. **Kohtz és Kockelkorn.**

Világos Kh4. Vh3. Fc6. Hd1 és e6. gy. g2.
Sötét Ke4. Bc2 és d5. Fb1. Hh2. gy. e5.

Egyéb feladványok.

I. Loyd Sámueltól.



XII. Károly svéd király sakkot játszik Bender városában hű Grothausenével s az előbbi ábrán foglalt hadálláshoz jutnak. Károly (világos) áttekintvén azt, 3 lépéses matot jelent ellenfelének. E perczben egy ellenséges török golyó repül a szobába s lesöpri e1-ről a vil. huszárt. Míg Grothausen azt keresgéli, hogy ismét helyére tehesse, Károly, ki hidegvérét el nem veszté, kijelenti, hogy az nem szükséges; mert 4. lépésre annak segélye nélkül is matot mond. Csodálatos, de igaz! Egy második golyó repül be az ablakon s a h2-n álló gyalogot is lesodorja a sakktábláról. Károly ismét átvizsgálja a helyzetet, s anélkül, hogy a h2. gyalogot helyére visszatenné, mosolyogva 5 lépéses matot jelent.

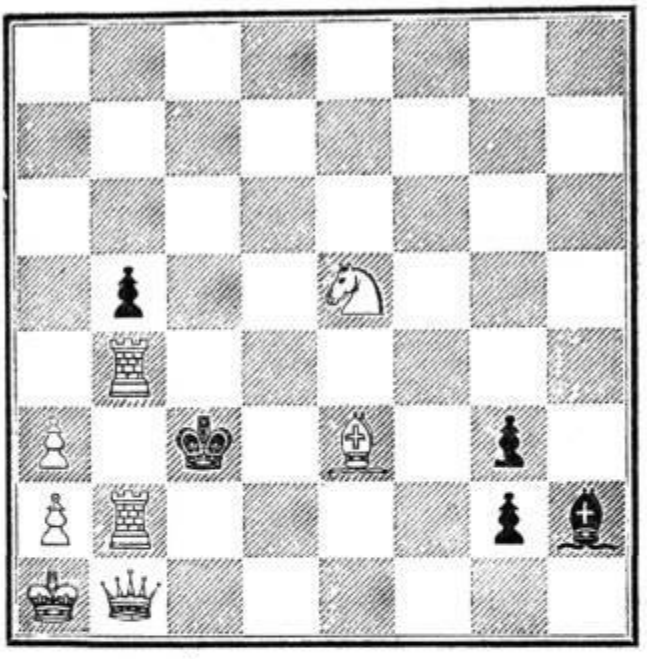
Itt tehát *háromféle követelmény* van:

1) Vil. indúl és 3. lépésre matot mond, ha a fent közölt ábrán levő összes bábok állanak;

2) 4. lépésre, ha az e1 H-t leveszik;

3) 5. lépésre, ha mind az e1 H-t, mind a h2 gyalogot leveszik a sakktábláról.

II. **Márki I.**



Önmat 4. lépésre.[1]

III. **Stiennon de Meurs.**

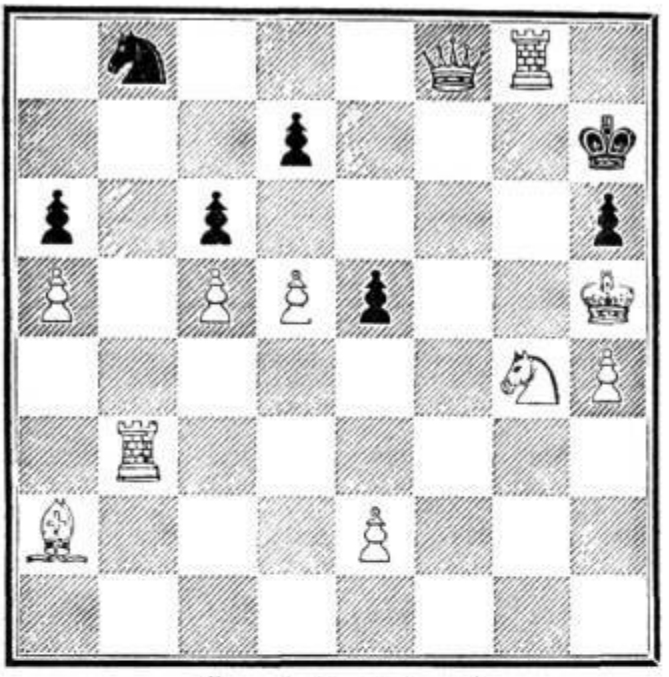
Világos Kh8. Vh3. Bc4. Hf5. gy. a3. a5. b6. d4. g4. g6. h7.

Sötét Ka8. Ba7. Fh6. gy. a6. b7. g5. g7.

Világos húz. Önmat 6-ik lépésre.

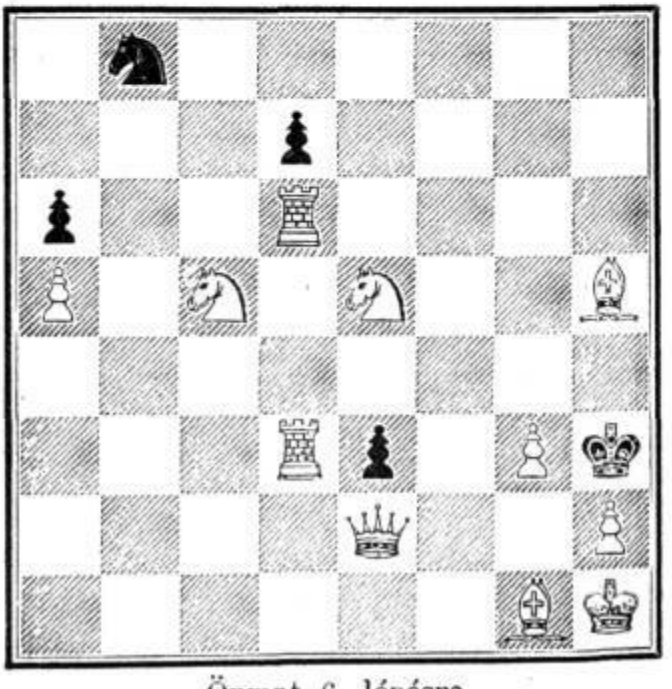
[1] Az önmat *megfordított* feladvány, vagyis az a fél győz, ki a másikat matadásra tudja kényszeríteni. Jelen példánál világos — mint erősebb fél — sötétet arra kényszeríti, hogy őt (világost) 4 lépés mulva mattá tegye; tehát önmat 4. lépésre. A következendő önmat-feladványoknál ez a kényszerítés az 5., 6. stb. lépés után történik.

IV. **Márki.** (1871.)



Önmat 5. lépésre.

V. **Ugyanaz.** (1871.)



Önmat 6. lépésre.

VI. **Barbe Albert.** (Lipcsében.)

Vil. Ke5. Vg3. Ba3 és g5. Fb5. He3.
Söt. Kh1. Va6. Bc4. Fa4.
Önmat 6. lépésre.

VII. **Ugyanaz.**

Vil. Kg1. Vf6. Ba1 és a8. Fe1 és f5. He4 és g4. gy. c6.
Söt. Kf4. gy. b5. f3.
Önmat 7. lépésre.

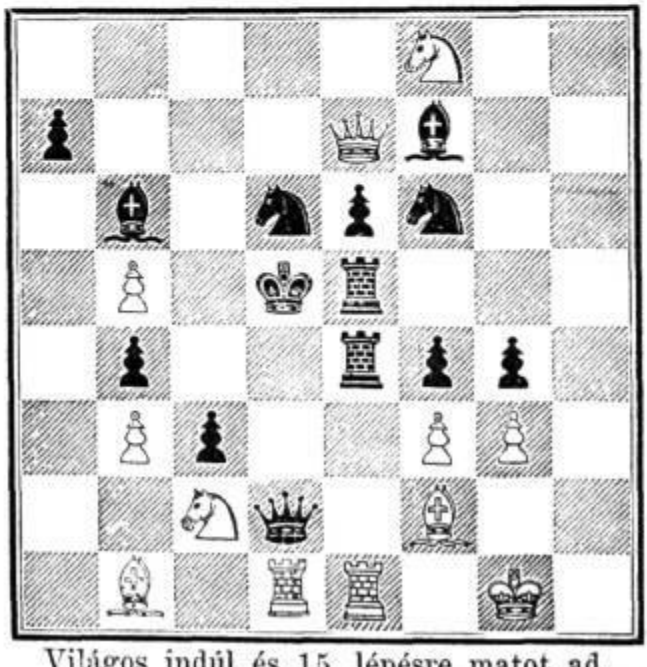
VIII. **Ismeretlen szerzőtől.**

Vil. Kc5. Vd8. Ba4 és b4. Hf5. Fh5. gy. d3. f2.
Söt. Kh7. Vf7. Fd1 és h2. He2. Bf3. gy. d5. e6. f6. g6.
Világos indúl és 9. lépésre matol.

IX. **Dr. Meiertől.** (Brémában.) — Föltételes feladvány.

Vil. Ke3. Vc8. Bf7 és g7. Hf2 és f8. gy. c5. d5. e4. f3.
Söt. Ke5. Va6. Ba4 és h1. Fh2 és h5. Hb7 és f4. gy. g4 és h3.
Világos lép. A 9. lépésre az f3. gyaloggal köteles matot adni.

X. **Ugyanattól.**



Világos indúl és 15. lépésre matot ad.

A feladványok megfejtései.

A) Két lépésesek.

I. (B. Meszéna.)

1. Ba3—a4 Fb5—a4: *A)* *B) C) D)* 2. Bc6—c4:‡

A)

1. . . . . Ha6—b4
2. Hb3—c5‡

B)

1. . . . . f4—e3:
2. d2—d3‡

C)

1. . . . . f4—f3
2. Vf1—b1‡

D)

1. . . . . Fb5—c6:
2. Ba4—c4:‡

II. (Rakovszky A.)

1. Bh3—c3 tetszés sz.
2. V. (v. F.)‡

III. (Vész Albert.)

1. Bb7—c7 tetsz. szer.
2. V. H. v. B.‡

IV. (N.-szombati remete.)

1. Bf1—h1! e3—e2 *A)* *B) C)* 2. Va1—g1‡

A)

1. . . . . Ha4—b2
2. Va1—a7‡

B)

1. . . . . F. v. B. mozdúl
2. Hg7—e6‡

C)

1. . . . . Ha4—b6 (v. c5)
2. Va1—c3:‡

V. (Lillei névtelen.)

1. Hf6—d5 tetsz. szer.
2. H. vagy V.‡

(VI. Gold S.)

1. Hb4—d3 e4—d3:
2. Ff4—d6‡

VII. (Márki.)

1. Hg4—e5 Bb2—b8:
2. Hg5—f7‡

VIII. (Ugyanaz.)

1. Fe3—g5 Ve7—f6†
2. Vg1—d4‡

IX. (Ugyanaz.)

1. Fc1—a3[1] stb.

X. (Ugyanaz.)

1. Ve5—f5! K—d3(v.d5:)
2. Vf5—c2 (v. c8)‡

[1] A következő feladványok nagyobb részének megfejtésénél — térszűke miatt — csak az első lépést adjuk, valamint a változatok közül csak a legszebbet.

XI. (Lauterburg.)

1. Fg3—c7 tetsz. szer.
2. K. lép ‡

XII. Gdaves.)

1. Va8—a4! tetsz. szer.
2. V. F. v. H. ‡

XIII.

(Szerző.) 1. Be2—e4.

XIV.

(Lange.) 1. Vh7—c7.

XV.

(Lévy és M.) 1. Vh2—g1.

XVI.

(D'Orville.) 1. Fh2—e5.

XVII.

(Lange.) 1. Ve7—c5 †!

XVIII.

(Márki.) 1. Be6—c6.

XIX.

(Sensuit.) 1. Bh7—a7 †

XX.

(Watts.) 1. Vc8—f7.

XXI.

(Watts.) 1. Va3—f3.

XXII.

(W. után.) 1. Hb1—c3.

XXIII.

(Graves.) 1. Vb2—b5!!

XXIV.

(Indiai.) 1. Fh6—d2.

XXV.

(Portius.) 1. Va3—f8 s köv.
2. Vf8—d8 ‡

XXVI.

(Lillei névt.) 1. Bh2—c2.

XXVII.

(Calvi.) 1 Vb7—g2!

XXVIII.

(Gossein.) 1. Kc4—d3.

XXIX.

(Gossein.) 1. Hd6—c4.

XXX.

(Portius.) 1. Bf1—f7.

XXXI.

(Portius.) 1. Ve3—e5 †!
Ha söt. húz 1. Bc4—h4 †

XXXII.

(Barnett.) 1. Vg7—g1!!

XXXIII.

(Grosdemange.) 1. Va3—f3 †

B) Három lépésesek.

I. (Nuszbek S.)

1. Fh8—a1 c4—c3
2. Fa1—b2 c3—b2:
3. c2—c4‡

II. (Gold S.)

1. Va6—a3 Hb8—c6
2. Bc4—e4† tetsz. szer.
3. V—‡

III. (Rakovszky.)

1. Hf6—e4 d5—e4:
2. Bb6—f6† K—B:
3. f3—e4:‡

IV. (Kockelkorn K.)

1. Kd2—d1 Kd4—c3(e3)
2. V—f4(v.b4) tetsz. szer.
3. V—c1(v.e1)‡

V. (Márki.)

1. c3—c4 a3—a2
2. Kc3—b2 Ke5—d4:
3. Kb2—b3‡

VI. (Ugyanaz.)

1. Hh4—g6 Hc1—d3
2. Be3—e5† Hd3—e5:
3. Hg6—f4‡

VII. (Ugyanaz.)

1. Hh4—f3 Bb8—b7:
2. Vh2—d6† He4—d6:
3. Hg8—f6‡

VIII. (Ugyanaz.)

1. Bd2—d4 Ke3—d4:
2. Vc2—c5† Kd4—c5:
3. Fb8—a7‡ stb.

IX. B. (Meszéna.)

1. Hg7—e6! f7—e6:
2. Vh6—d2† c3—d2:
3. c2—c4‡ stb.

X. (Musset.)

1. Bh7—e7 Hg8—e7:
2. Hd5—f6 tetsz. sz.
3. Hb4—c6‡

XI. (Sperber.)

1. Hb4—a6 b7—a6:
2. b2—b4 a4—b3:
3. Hc5—b3:‡

XII. (Szalay S.)

1. Bh4—d4 b4—c3:!
2. Hb5—d6 tetsz. sz.
3. H. vagy F.‡

XIII. (Medgyesi Ö.)

1. Fa5—b4† Kd6—e5
2. Ba7—a4! tetsz. sz.
3. Fb4—d6‡

XIV. (Radványi.)

1. Ha2—b4 Fc5—b4:
2. Vc4—c8† Ke6—d5:
3. Vc8—c4‡

XV. (Szivos M.)

1. Vh6—d6! c7—d6:
2. Hf1—g3† Ke4—d5
3. e2—e4‡

XVI. (Zagyva Imre.)

1. Vf3—d3 tetsz. sz.
2. Hc4—b6† a7—b6:
3. Vd3—a6:‡

XVII. (Dósa G.)

1. Va8—c8 Fc5—b4
2. Hd7—c5 Fb4—c5:
3. Vc8—g4‡

C) **Négy lépésesek.**

I. (Vész J.)

1. Ve1—c3 Be8—e7:
2. Bc7—c6† F—c6:
3. Vc3—e5:† K—V:
4. Hb6—c4‡

II. (Cseresnyés.)

1. Fg7—h6 H—V:
2. Bf1—d1 Hd8—e6
3. Bd1—d4† He6—d4:
4. Hb3—c5‡

III. (Márki.)

1. He6—d4 f6—f5
2. Bd2—d3 f5—f4
3. Bd3—c3 Ke5—d4:
4. Fe7—f6‡

IV. (Ugyanaz.)

1. Va2—f2 Fc3—d4†
2. Ke3—d3 Fd4—f2:
3. Hh5—g7 tetsz. szer.
4. Hg7—e6‡

(V. Agnel.)

1. Ba4—a5! Kb6—a5:
2. Bd7—d6 b7—b6
3. Bd6—d4! c5—d4:
4. b2—b4‡

VI. (Herlin.)

1. Kd6—c7 Ka6—a5
2. Fd4—f6 Ka5—a6
3. Ff6—d8 Ka6—a5
4. Kc7—b7‡

VII. (Meitner.)

1. Hd4—c2 Kd5—e6 *A)*
2. Vc3—c7 Ke6—d5
3. Vc7—c8 K. tetsz. sz.
4. Vc8—f5‡

A)

1. . . . . Kd5—e4
2. Vc3—b3 Ke4—e5
3. Vb3—f7 stb.

VIII. (Watts.)

1. Hc3—e2 d3—e2:
2. Fd7—c8! F. tetsz. sz
3. Bd2—d7! tetsz. szer.
4. B—‡

IX. (Kohtz és K.)

1. Vd1—d4! Vc3—d4:!
2. Fe8—g6† Kf5—e5
3. Ha6—b8! tetsz. szer.
4. Hb8 vagy h2‡

D) Öt lépésesek.

I. (Grimm és Lev.)

1. Bg7—b7	Kc4—d5	4. Hf3—d2	e3—d2:
2. Bb7—c7	Kd5—d6	5. e2—e4‡	
3. Fd4—e5†	Kd6—d5		

II. (Kohtz és K.)

1. Kh4—h5	Fb1—a2	*A)*	
2. Kh5—h6	Fa2—b3 *A)*	2.	Fa2—c4
3. Kh6—h7	Fb3—a4	3. He6—c5†	Ke4—f4
4. Kh7—h8	Fa4—c6:	4. Vh3—g3†	Kf4—f5
5. Vh3—h7‡		5. Vg3—g5‡	

E) Egyéb feladványok.

I. (Loyd S.)

a) az összes bábokkal 3-ik lépésre:

1. Bg7—g3:	Ff2—g3:
2. He1—f3	Fg3— tetsz.
3. g2—g4‡	

b) az e1H. nélkül 4. lépésre:

1. h2—g3:	Ff2—e3
2. Bg7—g4	Fe3—g5
3. Bg4—h4	Fg5—h4:
4. g3—g4‡	

c) az e1H. és h2. gy. nélkül 5. lépésre:

		A)	
1. Bg7—b7	Ff2—c5 *A)*	1.	Ff2—g1
2. Bb7—b1	Fc5—e7	2. Bb7—b1	Fg1—h2
3. Bb1—h1†	Fe7—h4	3. Bb1—e1	Kh5—h4
4. Bh1—h2!	g3—h2:	4. Kf5—g6	tetsz. szer.
5. g2—g4‡		5. Be1—e4‡	

II. (Márki.)

1. Vb1—g1	Fh2—g1:
2. Fe3—d4†	Fg1—d4:
3. Bb4—c4†	b5—c4:
4. Bb2—c2†	Kc3—c2:‡

III. (Stiennon d. M.)

1. Vh3—b3	Ka8—b8
2. Bc4—c8†	Kb8—c8:
3. Vb3—g8†	Kc8—d7
4. d4—d5	Ba7—a8
5. Vf8—b8	Ba8—a7
6. Vb8—a8	Ba7—a8:‡

IV. (Márki.)

1.	d5—d6	e5—e4
2.	Bb3—b7	e4—e3
3.	Vf8—f2	e3—f2:
4.	Bb7—d7†	Hb8—d7:
5.	Hg4—f6†	Hd7—f6:‡

V. (Ugyanaz.)

1.	Bd3—d4	Hb8—c6
2.	He5—c6:	d7—c6:
3.	Bd6—d5	c6—d5:
4.	Hc5—e4	d5—e4:
5.	Fh5—f3	e4—f3:
6.	Ve2—g2†	f3—g2:‡

VI. (Barbe A.)

1.	Vg3—e1†	Kh1—h2
2.	Ve1—g1†	Kh2—h3
3.	Bg5—h5†	Bc4—h4
4.	He3—d5†	Fa4—b3
5.	Fb5—f1†	Va6—f1:
6.	Hd5—f4†	Vf1—f4:‡

VII. (Ugyanaz.)

1.	Fe1—b4	f3—f2†
2.	Kg1—f1	Kf4—f3
3.	Fb4—d6	b5—b4
4.	Ba1—a7	b4—b3
5.	Vf6—a1	b3—b2
6.	Va1—a6	b2—b1 H. *A)*
7.	He4—d2†	Hb1—d2:‡

A)

6.	. . . . .	b2—b1 F.
7.	Va6—d3†	Fb1—d3:‡

VIII. (Ismeretlen szerző.)

1.	Bb4—b7	Vf7—b7:!
2.	Fh5—g6†	Kh7—g6:
3.	Vd8—g8†	Kg6—f5:!
4.	Vg8—g4†	Kf5—e5
5.	Vg4—h5†	Bf3—f5
6.	f2—f4†	Fh2—f4:
7.	Vh5—e2‡	Fd1—e2:
8.	Ba4—e4†	d5—e4:
9.	d3—d4‡	

IX. (Dr. Meier.)

1.	Hf2—g4‡	Fh5—g4:
2.	Hf8—d7†	Fg4—d7:
3.	Bg7—g5†	Fd7—f5
4.	Vc8—h8†	Va6—f6
5.	Bf7—e7†	Hf4—e6
6.	Vh8—b8†	Hb7—d6
7.	Vb8—b2†	Ba4—d4
8.	Vb2—h2‡	Bh1—h2:
9.	f3—f4‡	

X. (Ugyanaz.)

1.	Hc2—b4‡	Be4—b4:
2.	Be1—e5‡	Kd5—e5:
3.	Ve7—e6‡	Ff7—e6:
4.	Hf8—g6†	Ke5—d5
5.	Hg6—e7†	Kd5—e5
6.	He7—c6†	Ke5—d5
7.	Hc6—b4‡	Kd5—e5
8.	Hb4—c6†	Ke5—d5
9.	Hc6—e7†	Kd5—e5
10.	He7—g6†	Ke5—d5
11.	Hg6—f4‡	Kd5—e5
12.	Hf4—g6†	Ke5—d5
13.	Hg6—e7†	Kd5—e5
14.	f3—f4†	Vd2—f4:
15.	He7—g6‡	

HATODIK RÉSZ.

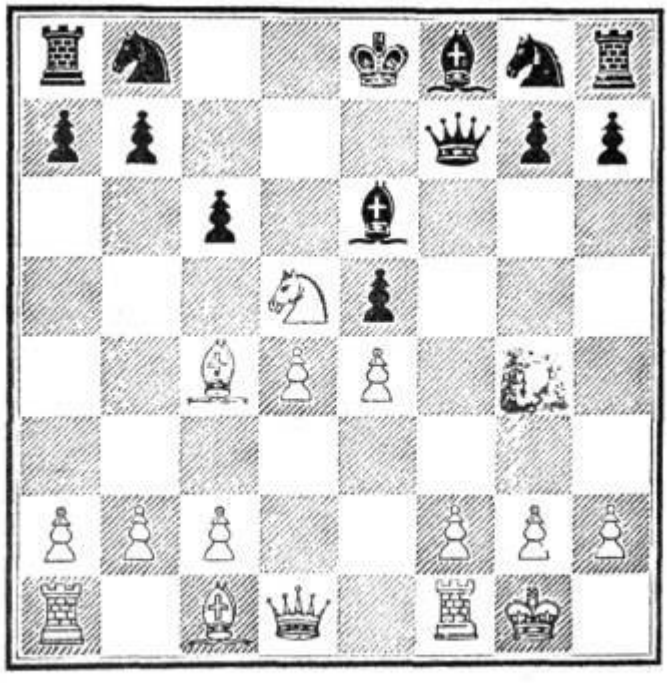
MINTAJÁTSZMÁK.

Hogy a következő játszmák a kezdőre minél tanulságosabbak legyenek, igyekezzék azokat, főleg a rövidebbeket, gyakran és átgondolva, eleinte könyvből, később emlékezetből utánajátszani. Ilyes gyakorlat használt rövid idő alatt tapasztalni fogja. A jegyzetek különös szorgalommal való tanulmányozását szerző fölötte ajánlja.

I. Huszárjátszma. (Szabálytalan védelemmel.)

	Cochrane.	Staunton.		Cochrane.	Staunton.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	Hb1—c3 [1]	f6—e5:
2.	Hg1—f3	d7—d5	6.	Hc3—d5:	Ve7—f7
3.	Hf3—e5:	Vd8—e7	7.	Ff1—c4	Fc8—e6
4.	d2—d4	f7—f6	8.	0 — 0	c7—c6

Hadállás sötét 8. lépése után.



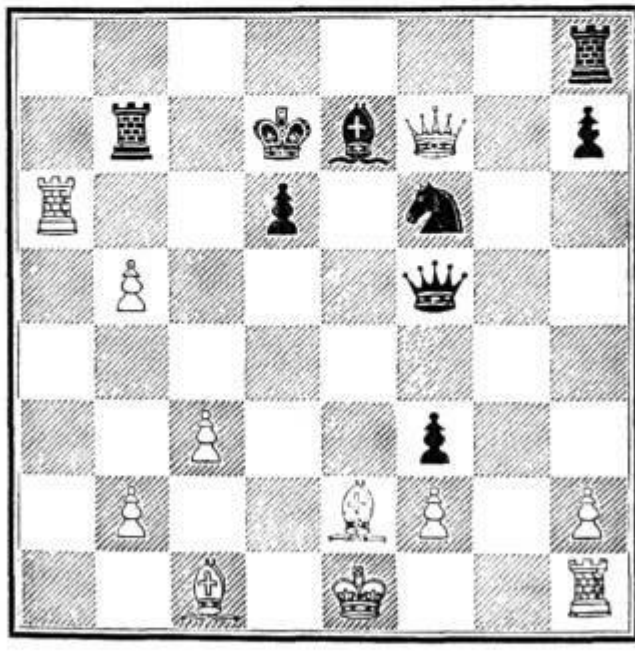
[1] Vil. feláldozza a huszárt, hogy annál erősebb rohamot nyerjen.

9.	f2—f4![2]	c6—d5:	16.	Ve5—h8:	He7—f5
10.	f4—e5:	Vf7—d7	17.	Fc1—h6!	Vc4—b4
11.	e4—d5:	Fe6—d5:	18.	Vh8—f8†	Vb4—f8:
12.	e5—e6[3]	Vd7—c6	19.	Fh6—f8:	Ke8—f8
13.	Vd1—h5†	g7—g6	20.	g2—g4	sötét feladja
14.	Vh5—d5:	Hg8—e7			a játszmát.[4]
15.	Vd5—e5	Vc6—c4:			(London, 1841.)

2. Ugyanaz. (Utócsellel.)

	Taraba.	Ginter.		Taraba.	Ginter.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	Hb1—c3!	Fc8—f5
2.	Hg1—f3	f7—f5	7.	Hc3—d5	Vf6—f7
3.	Hf3—e5:	Vd8—f6[5]	8.	Hc4—e3	c7—c6
4.	d2—d4	d7—d6	9.	Hd5—f4	Hb8—d7[6]
5.	He5—c4	f5—e4:	10.	d4—d5!	g7—g5

Hadállás sötét 21. lépése után:



[2] A második huszár feláldozása gyönyörű és mélyen átgondolt combinatio eredménye. [3] Döntő húzás. [4] Mivel vil. egy tisztet nyer s e miatt söt. játszmája tarthatlanná válik. [5] Jobb Vd8—e7. [6] Itt d6—d5-öt kellett volna húzni vil. következő lépése megakadályozása végett.

11.	He3—f5:	g5—f4:[7]	21.	Ba1—a6:	Bb8—b7[12]
12.	d5—c6:[8]	Vf7—f5:	22.	Vf7—c4[13]	Bh8—c8
13.	c6—d7†	Ke8—d7:	23.	Ba6—c6!	Bc8—b8
14.	Ff1—e2[9]	Hg8—f6	24.	Fe2—d3	Vf5—e5†
15.	c2—c3[10]	a7—a6	25.	Ke1—d1	d6—d5
16.	Vd1—b3	b7—b5	26.	Vc4—a4	Hf6—e4
17.	a2—a4	Ba8—b8[11]	27.	b5—b6!	He4—f2†
18.	a4—b5:	f4—f3!	28.	Kd1—c2	Kd7—d8[14]
19.	g2—f3:	e4—f3:	29.	Fc1—f4	és vil. nyer.[15]
20.	Vb3—f7†	Ff8—e7			

(Játszották a pesti sakk-körben 1866. febr. 11.)

3. Spanyol megnyitás.

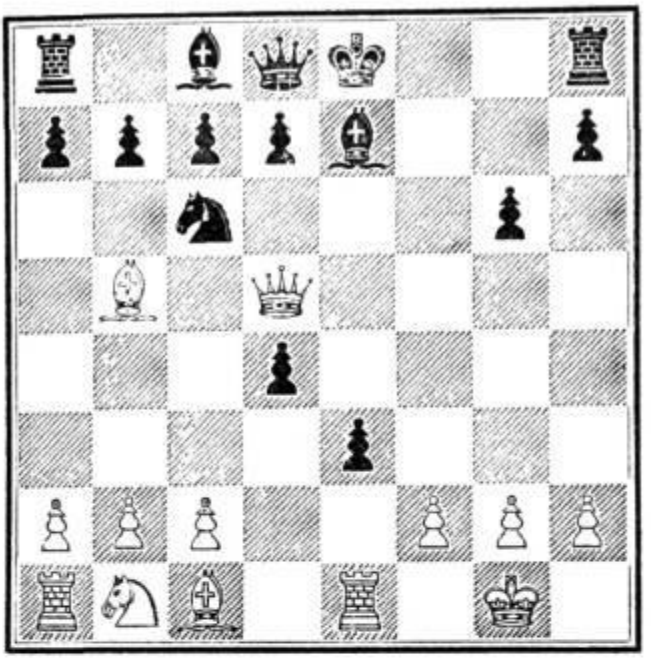
	Bird.	Szén.		Bird.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	Vh5—d5	e4—e3!
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	11.	f2—e3:	Hc6—b4
3.	Ff1—b5	Hg8—f6[16]	12.	Vd5—e5[18]	0 — 0
4.	0 — 0	Hf6—e4:[17]	13.	Fc1—d2	Fe7—f6[19]
5.	d2—d4!	e5—d4:	14.	Ve5—c5	Hb4—c6
6.	Bf1—e1	f7—f5	15.	e3—e4	Vd8—e7[20]
7.	Hf3—g5	Ff8—e7	16.	Vc5—c4†	Kg8—h8
8.	Hg5—e4:	f5—e4:	17.	Fb5—c6:	b7—c6:
9.	Vd1—h5†	g7—g6	18.	Fd2—h6	Bf8—e8

[7] Jobb mint Vf7—f5:, melyre Vd1—h5† lett volna az előnyös válasz. [8] Legerősebb lépése vil.-nak. [9] Fe2—g4 végett. [10] 0—0 vil.-ra vereséget vonna, f4—f3 s a nyilt g. bástyavonal miatt. [11] Hibás lenne b5—a4: Vb3—b7† miatt. [12] Az e2F. nem üthető Ba6—a7† s azután Vf7—e7: miatt. [13] Vil. mesterileg folytatja a szépen kezdett rohamot. [14] Legjobb. Egyéb húzásra söt. még hamarabb veszítne. [15] P. o.

29.	Ve5—h8!	33. Va4—a6✠	
30. Ff4—c7†	Bb7—c7:	*A)*	
31. b6—c7†	Kd8—c8 *A)*	31.	Kd8—e8
32. Fd3—f5†	Kc8—b7	32. Bc6—f6† s a köv. lépésre✠	

[16] Ez, vagy a7—a6 legjobb. [17] d7—d6 biztosabb. [18] Vd5—b3 erősebb lett volna, a sötét király elsánczolását egy időre akadályozván. [19] Hb4—c2: után Fb5—c4†, Bf8—f7, Be1—f1 következnék. [20] Söt. cserére kínálja vezérét, mivel egy gyaloggal erősebb s a csere által vil. rohamát is vesztené.

Hadállás sötét 10. lépése után:



19. Hb1—d2	Ve7—e6	25. h2—h3	Fb7—e4:
20. Vc4—d3	c6—c5	26. Be1—e4:	Vg4—h5
21. Hd2—f3	Fc8—b7	27. Fh6—f4	Vh5—f5
22. e4—e5	Ff6—e7	28. g2—g4	Vf5—e6
23. Hf3—g5	Ve6—g4	29. Ba1—e1	Ff8—g7
24. Hg5—e4[21]	Fe7—f8		

A játszmát, mint döntetlent, abbahagyták.[22]

(London, 1851.)

4. Ugyanaz.

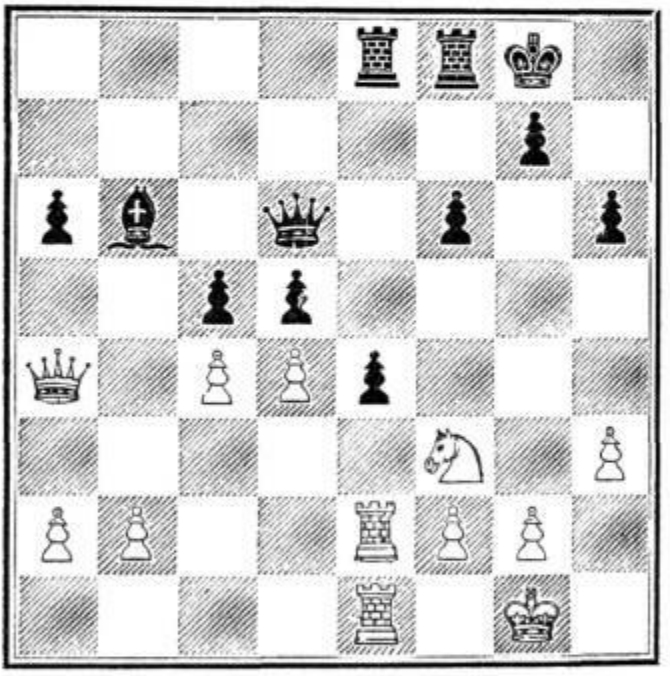
Izenetes játszma.

Izenetes játszmák (Correspondenz-Partieen) alatt oly játszmákat értenek, melyeket az ellenfelek két különböző helyről — levelezés vagy távíró segélyével — játszanak. A játéknak ez a neme leginkább a sakk-egyleteknél divatozik.

[21] Vg4—g2 fenyegető ✠ akadályozására, g5-ön a H. elveszett volna. [22] A játszmát 20 és néhány lépésig még folytatták, döntetlen eredménynyel.

	Edinburgh.	Dundee.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—b5	a7—a6
4.	Fb5—a4!	Hg8—f6
5.	d2—d3	Ff8—c5
6.	0 — 0	d7—d6
7.	Fa4—c6 †	b7—c6:
8.	Fc1—g5	Fc8—g4
9.	c2—c3	h7—h6
10.	Fg5—f6:	Vd8—f6:
11.	Hb1—d2	0 — 0
12.	Vd1—a4	d6—d5
13.	h2—h3	Fg4—f3:
14.	Hd2—f3:	Fc5—b6
15.	Ba1—e1	Ba8—e8
16.	Be1—e2 [23]	Vf6—d6
17.	Bf1—e1	f7—f6
18.	e4—d5:	c6—d5!
19.	d3—d4	e5—e4
20.	c3—c4!	c7—c5 [24]

Hadállás sötét 20. lépése után:



21.	b2—b4! [25]	Fb6—c7	25.	Hf3—g1	f6—f5
22.	b4—c5:	Vd6—f4	26.	d4—d5 [27]	Bf8—f6
23.	Kg1—f1!	d5—c4: [26]	27.	d5—d6	Fc7—b8
24.	Va4—c4 †	Kg8—h7	28.	Vc4—a6:	Bf6—g6 [28]

[23] Va4—a7: húzásra (Be8—a8, Va6—b7, Bf8—b8 által) söt. nyerne. [24] c4—c5 fenyeget. [25] E szép húzással vil. egy szabad gyalogot és előnyös hadállást nyer. [26] Az f3H. nem üthető Be2—e8: válasz miatt. [27] A két szabad gyaloggal vil.-nak nyernie kell. [28] Söt. ellenrohamot kísért meg a királyszárnyon.

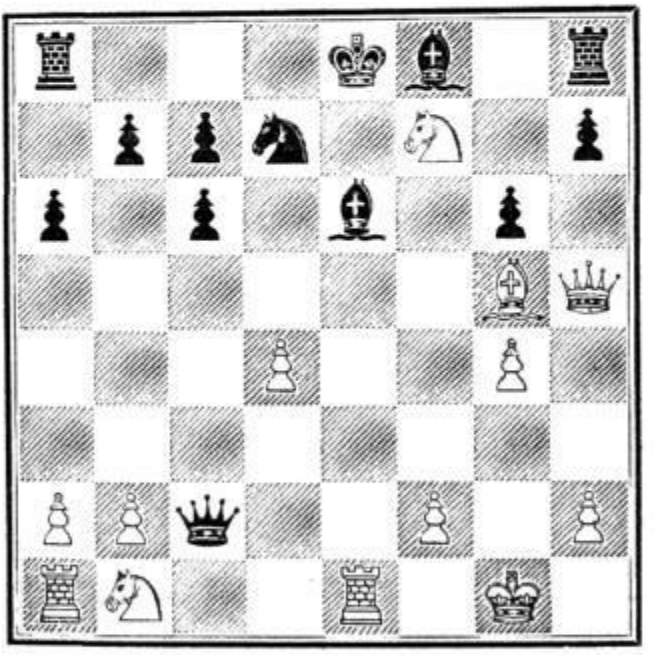
29.	Va6—b7	Vf4—h2	35.	Vb7—e4†	Be6—g6
30.	f2—f3	Vh2—h1 [29]	36.	Ve4—g6†[32]	Bg3—g6:
31.	Be1—c1 [30]	Be8—e6	37.	g2—g4!	Bg6—g4:[33]
32.	Be2—f2	Bg6—g3	38.	h3—g4:	Vh1—h4
33.	f3—e4:	f5—f4	39.	d6—d7	és vil. nyer.[34]
34.	e4—e5	f4—f3 [31]		(1863.)	

5. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

Löwenthal.	Brien és Wormald.	Löwenthal.	Brien és Wormald.
1. e2—e4	e7—e5	4. Fb5—a4	Hg8—f6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	5. 0 — 0	Hf6—e4:
3. Ff1—b5	a7—a6	6. Bf1—e1	He4—c5

Hadállás sötét 13. lépése után:



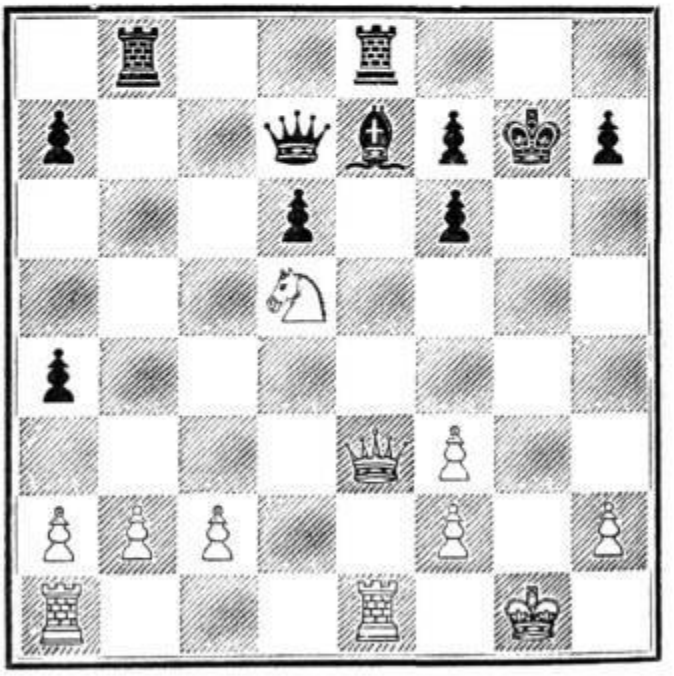
[29] E lépés, bármi szép terven alapszik, még inkább sietteti söt. vesztét, mert a vezért elvonja a védelemtől. [30] e4—f3:, Be2—e8:, Vh1—g2:✠ fenyegetvén, a királynak rést kell nyitni. [31] Szép, de sikertelen ellenroham! Az f3. gy. nem üthető. [32] E gyönyörű vezéráldozat nemcsak megsemmisíti sötét rohamát, hanem a játszma sorsát is azonnal vil. előnyére dönti el. [33] A söt. vezér kiszabadítása végett. [34] A három szabadgyalogot feltartóztatni többé nem lehet.

7.	Fa4—c6:	d7—c6:	15.	Be1—e6:	Ff8—e7
8.	Hf3—e5:	Fc8—e6 [35]	16.	Be6—e7 †	Ke8—f8
9.	Vd1—h5	Vd8—f6 [36]	17.	Hb1—a3	Vc2—b2:
10.	d2—d4	Hc5—d7	18.	Ba1—e1	Vb2—a3:
11.	Fc1—g5	Vf6—f5	19.	Be7—d7:	Va3—h3
12.	g2—g4 [37]	Vf5—c2	20.	Bd7—f7 †	Kf8—g8
13.	He5—f7:	g7—g6	21.	Be1—e3! [39]	és vil. nyer.
14.	Hf7—h8: [38]	g6—h5:			

6. Ugyanaz.

	Anderssen.	Steinitz.		Anderssen.	Steinitz.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	0 — 0	Hf6—e4:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	5.	d2—d4!	Ff8—e7!
3.	Ff1—b5	Hg8—f6	6.	d4—d5	Hc6—b8

Hadállás sötét 20. lépése után:



[35] Ff8—e7 jobb. [36] g7—g6-ra He5—g6:, f7—g6:, Vh5—e5, Bh8—g8, d2—d4 következett volna vil. előnyére. [37] E lépés a söt. vezért hátrányos helyzetbe szorítja. [38] A vezér feláldozása vil. részére dönt. [39] Következhetnek:

. . . . .	Vh3—g4 †	Kg1—g2	tetszés szer.
Be3—g3	Vg4—d1 †	Fg5—f6 †	és nyer.

7.	Hf3—e5:[40]	0 — 0	25.	Be1—g1 †	Be5—g5
8.	Bf1—e1	He4—f6	26.	Bg1—g3	Vd7—f5
9.	Hb1—c3	d7—d6	27.	Vd3—f5:	Bf4—f5:
10.	He5—f3	c7—c6	28.	Ba1—d1	Bf5—b5
11.	Fb5—a4	Fc8—g4	29.	b2—b3	a4—b3:
12.	Vd1—e2	Fg4—f3:	30.	a2—b3:	Bb5—c5
13.	g2—f3:[41]	Bf8—e8	31.	c2—c4	Bc5—c6
14.	Fc1—g5	b7—b5	32.	f3—f4	Bg5—g6
15.	Fg5—f6:!	g7—f6:[42]	33.	f4—f5[47]	Bg6—g5
16.	d5—c6:[43]	b5—a4:	34.	f2—f4	Bg5—g3:
17.	c6—c7	Vd8—d7[44]	35.	h2—g3:	Bc6—c5
18.	c7—b8:V.	Ba8—b8:	36.	Bd1—d6:	Bc5—f5:
19.	Hc3—d5	Kg8—f8	37.	b3—b4	h7—h5
20.	Ve2—e3	Kf8—g7[45]	38.	Bd6—a6[48]	h5—h4
21.	Hd5—e7:	Bb8—b5![46]	39.	Kh1—g2	h4—g3:
22.	He7—f5 †	Bb5—f5:	40.	Kg2—g3:	Bf5—h5
23.	Ve3—d3	Be8—e5	41.	Ba6—a7:	és nyer.[49]
24.	Kg1—h1	Bf5—f4			

(London, 1862.)

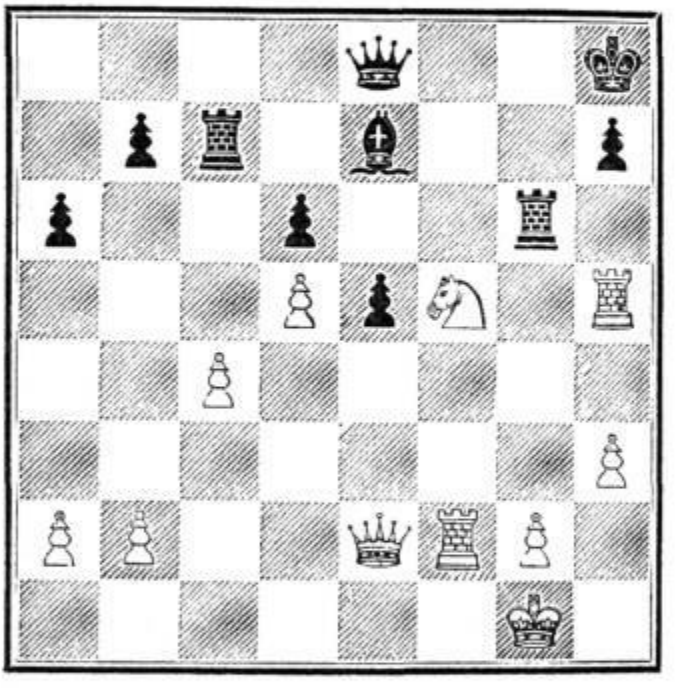
7. Philidori védelem.

	Morphy.	Harrwitz.		Morphy.	Harrwitz.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	Fc1—g5!	f7—f6[51]
2.	Hg1—f3	d7—d6	8.	Fg5—h4	Hg8—h6
3.	d2—d4	e5—d4:	9.	Hb1—c3	Vd8—d7
4.	Vd1—d4:	Hb8—c6[50]	10.	0 — 0	Ff8—e7
5.	Ff1—b5	Fc8—d7	11.	Ba1—d1	0 — 0
6.	Fb5—c6:	Fd7—c6:	12.	Vd4—c4 †	Bf8—f7

[40] Vil. hadállása igen szép. [41] Hogy a g. vonalat meg lehessen nyitni egy jövendő királyszárnyi rohamra (Rochade-Angriff). [42] A F. nem üthet Ve2—e8 † miatt. [43] Mesteri combinatio! [44] Ha Vd8—c7: Hc8—d5 következik és vil. jobb állás mellett visszanyeri feláldozott tisztjét. [45] Ve3—h6 †-ot akadályozni. [46] Más lépésre söt. egy tisztet veszít. [47] Vil. az f. gyaloggal igen helyesen manoeverez. [48] Döntő lépés; mert az a7. gy. többé nem védhető s vil. b. gyalogja is felszabadúl. [49] Az egyesült b. és c. szabadgyalogokat feltartóztatni söt. nem képes. [50] Jobb Fc8—d7, ezen H. lépés előkészítése végett. [51] Ajánlhatóbb Hg8—f6; mert a söt. király állása biztosabb marad.

13.	Hf3—d4 [52]	Hh6—g4	21.	Fg3—e5:	f6—e5:
14.	h2—h3	Hg4—e5	22.	Bd1—f1	Vd7—e6
15.	Vc4—e2	g7—g5	23.	Hc3—d5	Ve6—g8
16.	Fh4—g3	Bf7—g7	24.	Bf1—f2 [57]	a7—a6 [58]
17.	Hd4—f5 [53]	Bg7—g6	25.	Hd5—c7:	Ba8—c8
18.	f2—f4 [54]	g5—f4:	26.	Hc7—d5	Fc6—d5:
19.	Bf1—f4:	Kg8—h8 [55]	27.	e4—d5:	Bc8—c7 [59]
20.	Bf4—h4	Fe7—f8 [56]	28.	c2—c4	Ff8—e7

Hadállás sötét 29. lépése után:



[52] Jobb, mint e4—e5, melyre következhetett volna:

. . . . .	Vd7—g4	e5—e6	Bf7—f8
Vc4—g4:	Hh6—g4:	stb.	

[53] E huszár előnyös elhelyezése lényegesen befoly vil. későbbi győzelmére. [54] A döntő támadás kezdete, mely az f1. bástyát a királyszárny ellen működésbe hozza. [55] Hogy a vezérbástya g8-ra jöhessen, a védelmet erősíteni s ellentámadást megkísérteni. [56] 21. Fg3—e5: f6—e5:; 22. Bh4—h7 † Kh8—h7: 23. Ve2—h5 † terv gátlása végett szükséges húzás. [57] Hogy a vezér szabad működését a g2. pont őrzése ne bénítsa. [58] Fc6—d5: s azután Ba8—c8 jobb lett volna. Sötét különben a c7 gyalogot egy ellenroham megkísértése czéljából áldozza. [59] Vg8—d5: döntő hiba lenne Bh4—h7 † miatt.

29. Bh4—h5 Vg8—e8[60]
30. c4—c5![61] Bc7—c5:
31. Bh5—h7 † Kh8—h7:
32. Ve2—h5 † Kh7—g8
33. Hf5—e7 † Kg8—g7
34. He7—f5 † Kg7—g8
35. Hf5—d6: söt. feladta.

(Páris, 1858.)

8. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

Staunton s Owen.	Morphy s Barnes.	Staunton s Owen.	Morphy s. Barnes.
1. e2—e4	e7—e5	16. Vb7—a8:	Ke8—f7
2. Hg1—f3	d7—d6	17. Hc3—e4![67]	Fh6—f4
3. d2—d4	f7—f5	18. Ff1—e2	Kf7—g7
4. d4—e5:	f5—e4:	19. 0 — 0	Ve7—c7
5. Hf3—g5	d6—d5	20. He4—c5	Ff4—h2 †
6. e5—e6	Hg8—h6	21. Kg1—h1	Fe6—c8[68]
7. Hb1—c3!	c7—c6!	22. Bd1—d4	Fh2—g3
8. Hg5—e4[62]	d5—e4:	23. Bd4—e4	Kg7—h8[69]
9. Vd1—h5 †	g7—g6	24. Bf1—d1[70]	Vc7—g7
10. Vh5—e5	Bh8—g8	25. Be4—h4[71]	Fg3—h4:
11. Fc1—h6:[63]	Ff8—h6:	26. Va8—b8:	Fc8—a6
12. Ba1—d1	Vd8—g5	27. Vb8—h2	Fa6—e2:
13. Ve5—c7[64]	Fc8—e6:	28. Bd1—d7	Vg7—h6!
14. Vc7—b7:[65]	e4—e3!	29. Hc5—e4[72]	Fe2—c4
15. f2—f3[66]	Vg5—e7	30. He4—f6	e3—e2

[60] Fe7—g5 erősebb lépés. [61] Ez a Morphynál sajátságos finom gyalogáldozat világos részére dönti a játszmát. [62] Igen jó. Hg5—h7: is ajánlható folytatás. [63] Löwenthal e helyen Fc1—g5 lépést hozza javaslatba, mely jobbnak is látszik. [64] E terv, ha vele világos az a8B-t megnyeri is, elhibázott, mert a vezér ennek következtében nagyon is kijön a játékból. Ve5—e4: jobb lett volna. [65] Hc3—e4: után söt.-re előnyösen következhetett volna: Vg5—e7; Bd1—d8 †, Ve7—d8:; He4—d6 †, Vd8—d6:; Vc7—d6:, Ke8—f7 stb. [66] Hiba, f2—e3: helyes lépés helyett. Ugyanis, ha erre söt. Vg5—e3 † lépéssel felel, következik: 16. Ff1—e2, Ve3—b6, 17. Vd7—h7: (nem pedig Vb7—a8:, mely a vezért elzárja) és vil. jól áll. [67] Igen szép húzás, a vil. vezér megmentésére. Ha t. i. Hb8—a6 történik, Va8—b7!, Ve7—b7:, He4—d6 † következik. [68] Söt. a vil. vezér megnyerésére játszik. [69] A következő lépés előkészítése végett. [70] Be4—e3: után Vc7—f4 által söt. nyerne. [71] Kényszerített lépés. [72] Vh2—e5 †-ra Fh4—f6 † volna a válasz.

31. Bd7—e7 Vh6—c1† 33. Kh1—g1: e2—e1V.†
32. Vh2—g1 Vc1—g1† 34. Be7—e1: Fh4—e1:

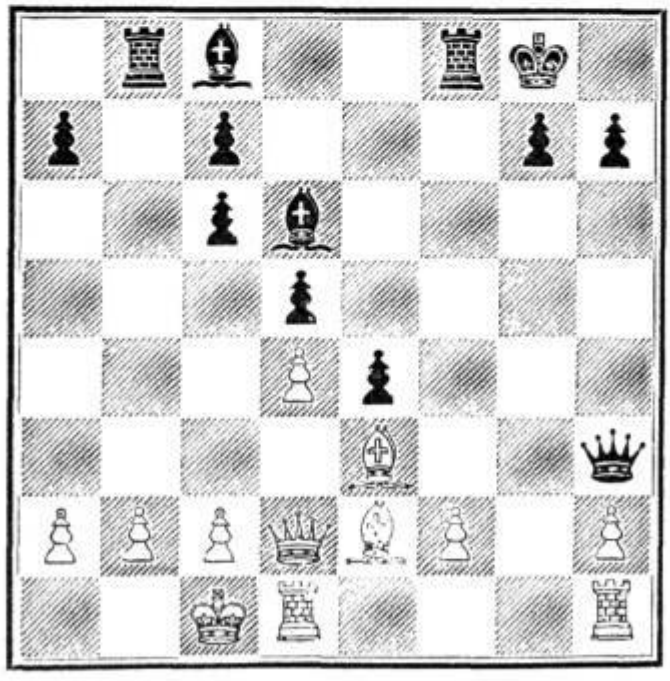
Világos feladja a játszmát.

(London, 1858.)

9. Ugyanaz.

	Bird.	Morphy.		Bird.	Morphy.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	Vd1—d2 [74]	Vd8—e8
2.	Hg1—f3	d7—d6	11.	g2—g4 [75]	Hf6—g4:
3.	d2—d4	f7—f5	12.	He5—g4:	Ve8—h5:
4.	Hb1—c3 [73]	f5—e4:	13.	Hg4—e5	Hb8—c6
5.	Hc3—e4:	d6—d5	14.	Ff1—e2	Vh5—h3
6.	He4—g3	e5—e4	15.	He5—c6: [76]	b7—c6:
7.	Hf3—e5	Hg8—f6	16.	Fg5—e3	Ba8—b8! [77]
8.	Fc1—g5	Ff8—d6	17.	0—0—0	Bf8—f2:!
9.	Hg3—h5	0—0			

Hadállás vil. 17. lépése után:



[73] Nem ajánlható folytatás d4—e5: helyett. [74] Hh5-f6†, g7—f6:, Fg5—h4 előnyösebb lett volna. [75] Hogy a g. vonalat egy leendő sáncz-rohamra megnyissa. [76] Veszélyes következésű húzás; mert felnyitja a b. vonalat a söt. bástyák ostromának. [77] E finom előkészítő lépés magyarázatát söt. következő két gyönyörű lépése adja meg.

18.	Fe3—f2:	Vh3—a3![78]	24.	Vd2—b4:[79]	Va4—b4†
19.	c2—c3	Va3—a2:	25.	Kb2—c2	e4—e3![80]
20.	b2—b4	Va2—a1†	26.	Ff2—e3:	Fc8—f5†
21.	Kc1—c2	Va1—a4†	27.	Bd1—d3[81]	Vb4—c4†
22.	Kc2—b2	Fd6—b4:	28.	Kc2—d2	Vc4—a2†
23.	c3—b4:	Bb8—b4†	29.	Kd2—d1	Va2—b1†

Világos feladja.[82]

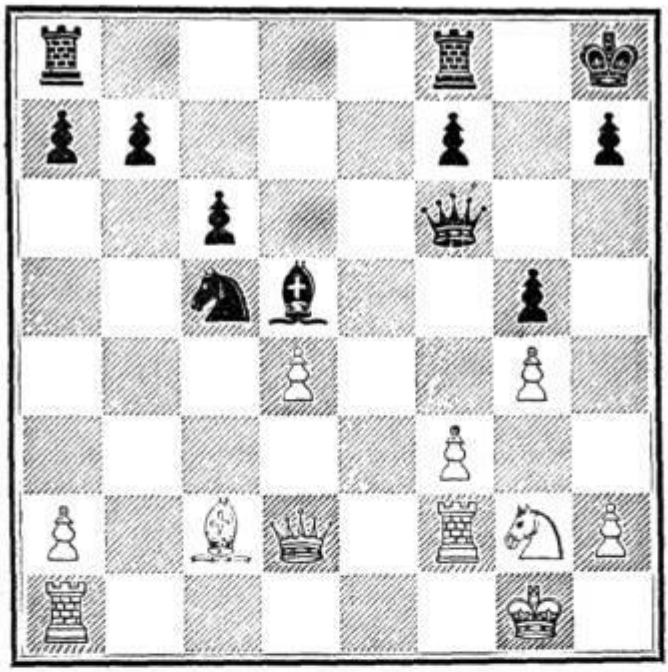
(London, 1858.)

10. Petroff (vagy orosz) huszárjátszma.

	Anderssen.	Löwenthal.		Anderssen.	Löwenthal.
1.	e2—e4	e7—e5	15.	Fc1—f4	Ff5—e4
2.	Hg1—f3	Hg8—f6	16.	Vf3—g3	Fd6—f4:
3.	Hf3—e5:	d7—d6!	17.	Vg3—f4:	Hb8—d7
4.	He5—f3	Hf6—e4:	18.	f2—f3	Fe4—f5
5.	Hb1—c3	d6—d5	19.	c3—c4	d5—c4:
6.	Ff1—b5†[83]	c7—c6	20.	Fb3—c4:	Ff5—c2:
7.	Fb5—a4	Ff8—c5	21.	Bf1—f2	Fc2—e5
8.	0 — 0	0 — 0	22.	g2—g4	Ff5—e6
9.	Fa4—b3	Fc8—g4	23.	Fc4—d3	Vg6—f6[85]
10.	d2—d4	Fc5—d6	24.	Vf4—e4	g7—g6
11.	Vd1—d3	He4—c3:	25.	He1—g2	Fe6—d5
12.	b2—c3:	Vd8—f6[84]	26.	Ve4—f4	g6—g5[86]
13.	Hf3—e1	Fg4—f5	27.	Vf4—d2	Kg8—h8
14.	Vd3—f3	Vf6—g6	28.	Fd3—c2	Hd7—c5![87]

[78] b2—a3: után Fd6—a3: ✠ következik. [79] Kényszerített áldozat, különben söt. 2-ik lépésre matol. [80] Mesteri, finom gyalogáldozat, oly czélból, hogy a veszteglő c8 F-et időnyeréssel hozza játékba. [81] Fe2—d3 sem jobb. Söt. erre is a következő lépéssel válaszolna. [82] Mert a vil. d3 B és d4. gyalog elvész. [83] Világos részéről a megnyitás nem mintaszerű. [84] Söt. az f3H-t. akarja lecserélni, g2—f3: után Vf6—h4, Vd3—f3:-ra Vf6—f3: húzásokkal válaszolván. Utóbbit, mivel söt. gyaloghadállása előnyösebb. [85] f7—f5 nem volna kedvező He1—g2 miatt. [86] Söt. vágyik a cserére (mert egy gyaloggal erősebb) s e lépéssel esetleg a h2—h4 gyalog előnyomúlását is akadályozza. [87] Söt. e huszárt e6-on keresztül f4-re szándékozik vinni.

Hadállás sötét 28. lépése után:



29.	h2—h4	Hc5—e6	40.	f3—e4:	Hg6—e5
30.	Ba1—d1 [88]	g5—h4:	41.	Bh2—h3	Be8—g8
31.	Vd2—d3	Vf6—g7	42.	Ve3—e2	Bd8—d6
32.	Hg2—h4:	He6—f4	43.	Bd1—d2 [92]	Vg7—d7
33.	Vd3—f1	Fd5—e6 [89]	44.	Ve2—h5	He5—g4
34.	Bf2—h2 [90]	f7—f5	45.	Vh5—c5 [93]	Bd6—g6
35.	Hh4—g2	Hf4—g6	46.	Vc5—c3	Hg4—f6
36.	Vf1—d3 [91]	Ba8—d8	47.	Bh3—e3	Vd7—g7
37.	Vd3—e3	Bf8—e8	48.	Vc3—b2	Hf6—h5
38.	g4—f5:	Fe6—f5:	49.	Be3—h3	Hh5—f4
39.	Fc2—e4	Ff5—e4:	50.	Bh3—h2	c6—c5 [94]

és sötét nyer.

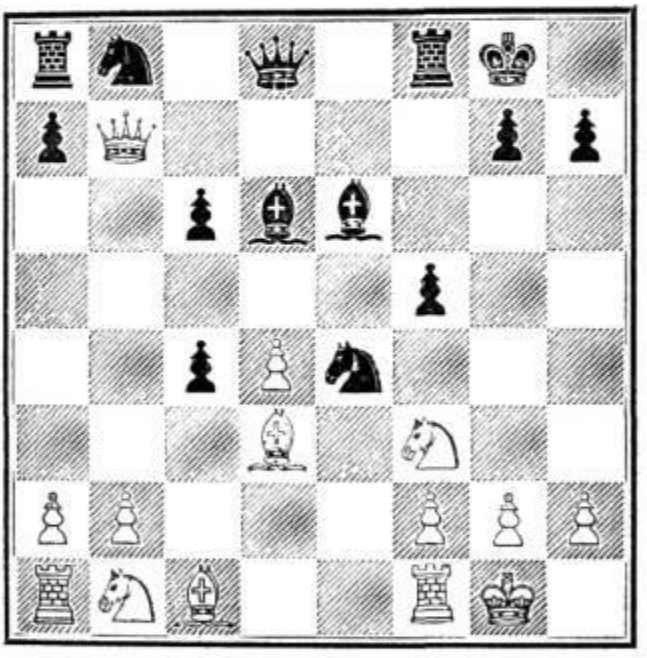
[88] A d4 gyalogot védeni, mely kétszer van megtámadva. [89] Hh4—f5 elhárítása végett, azonkívül Fe6—g4: áldozattal fenyegetni. [90] Itt Hh4—f5 erősebb lenne. [91] Igen szép húzás f5—g4: gátlására, mert erre Vd3—g6:! fenyeget. [92] Hogy d1—e5. előkészíttessék, mely eddig döntő veszteség nélkül nem történhetett volna. [93] Bd6—h6 elkerülése végett. [94] Mesteri befejezés, mely a játszma sorsát azonnal eldönti. Söt. ugyanis e lépése által képes tisztjeit mind lecserélni s ekkor jobb gyaloghadállása következtében okvetetlenül győz.

II. Ugyanaz.

(Távizeneti játszma, 1842—8.)

	Pest.	Páris.		Pest.	Páris.
1.	e2—e4	e7—e7	7.	0 — 0	0 — 0
2.	Hg1—f3	Hg8—f6	8.	c2—c4	Fc8—e6
3.	Hf3—e5:	d7—d6	9.	Vd1—c2![95]	f7—f5
4.	He5—f3	Hf6—e4:	10.	Vc2—b3!	d5—c4:
5.	d2—d4	d6—d5	11.	Vb3—b7:	c7—c6[96]
6.	Ff1—d3	Ff8—d6	12.	Fd3—e4:	f5—e4:

Hadállás söt. 11. lépése után:



13.	Hf3—g5	Fe6—f5[97]	17.	Bf1—e1	Ba8—b8
14.	Hb1—c3[98]	Vd8—d7	18.	Be1—e2	Hd7—b6
15.	Vb7—d7:	Hb8—d7:	19.	He4—c5	Fc7—d6
16.	Hg5—e4:	Fd6—c7	20.	Hc5—e4	Fd6—c7

[95] Vil.-nak ezen és következő lépése kiválólag finom és mesteri. Czélja, hogy söt. hadállását (f7—f5 húzásra való kényszerítéssel megrendítse. [96] Vil. az a8 bástyát vezérvesztés nélkül nem ütheti. [97] Fe6—d5-re Hb1—c3 előnynyel húzható. [98] Lásd a 96. számú jegyzetet.

21.	He4—c5	Fc7—d6	37.	Hc3—e4[100]	b6—b5
22.	Hc5—e4	Fd6—c7	38.	a2—a3	Fe8—g6
23.	He4—c5	Fc7—d6	39.	f2—f3	Kg8—f7
24.	Hc5—e4	Fd6—c7	40.	Kg1—f2	Kf7—e6
25.	He4—c5	Fc7—d6	41.	Kf2—e3	h7—h6
26.	Hc5—e4	Fd6—c7	42.	g2—g4	Ke6—d5
27.	He4—c5	Fc7—d6[99]	43.	He4—c3†	Kd5—d6
28.	Be2—e3	Fd6—c7	44.	f3—f4	Fg6—e8
29.	Hc5—e6	Bf8—f7	45.	f4—f5	Fe8—d7
30.	He6—c7:	Bf7—c7:	46.	Hc3—e4†	Kd6—e7
31.	Be3—e2	Ff5—d3	47.	Ke3—f4	Fd7—e8
32.	Fc1—f4	Fd3—e2:	48.	Kf4—e5	Fe8—f7
33.	Ff4—c7:	Bb8—e8	49.	h2—h4	Ff7—d5
34.	Fc7—b6:	a7—b6:	50.	g4—g5	h6—g5:
35.	Ba1—e1	Fe2—h5	51.	h4—g5:	Fd5—g8
36.	Be1—e8†	Fh5—e8:	52.	g5—g6[1]	söt. feladja.

12. Angol vagy Staunton-féle huszárjátszma.

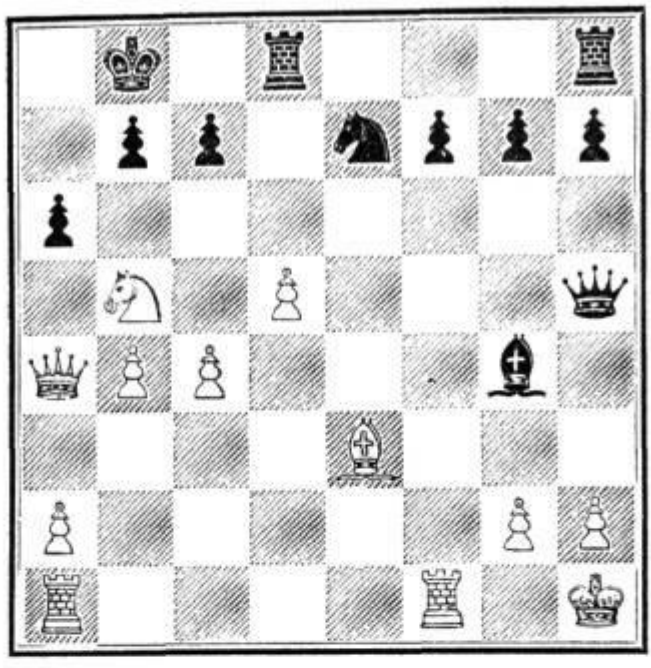
	Harrwitz.	Anderssen.		Harrwitz.	Anderssen.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	d2—d4	Vd5—h5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	11.	c3—c4	Fe6—g4
3.	c2—c3	d7—d5	12.	d4—d5	He7—f5!
4.	Ff1—b5	d5—e4:	13.	Fc1—f4[2]	Ff8—c5†
5.	Hf3—e5:	Vd8—d5	14.	Kg1—h1	Hc6—e7
6.	Vd1—a4	Hg8—e7	15.	b2—b4	Fc5—d4
7.	f2—f4	e4—f3:	16.	Hf3—d4:	Hf5—d4:
8.	He5—f3:	Fc8—e6	17.	Hb1—c3	Kc8—b8
9.	0 — 0	0—0—0	18.	Ff4—e3	Hd4—b5:

[99] E lépéseket annyiszor ismételték, amennyiszer itt följegyeztük. Sötét remisre játszik. [100] Vil. a bábokat lecserélte, mert egy gyaloggal erősebb és gyaloghadállása kedvezőbb. A következő szép végjáték Szén mesterkezére emlékeztet.

[1] Sötét részére nem volt többé mentség. Ugyanis következhetnék: 52. . . . . Fg8—d5; 53. He4—g5, Fd5—g8; 54. Hg5—e6!, Fg8—e6:; 55. f5—e6: söt. veszít. Ezt a játszmát a régi sakk-kör három vezérjátékosa: Szén J., Grimm V. és Löwenthal J. vezette. A tétdíj, illetőleg nyeremény 1250 frank volt erre és a másik játszmára.

[2] d5—c6:-ra Ff8—c5†; Bf1—f2, Fg4—f3: következnek.

Hadállás sötét 19. lépése után:



19.	Hc3—b5:	a7—a6	26.	Ff4—e5†	Kf6—g6
20.	Hb5—c7:![3]	Kb8—c7:	27.	g2—g4	Vh5—g4:
21.	d5—d6†	Kc7—d6:	28.	Bf2—g2	h7—h5
22.	Fe3—f4†	Kd6—e6	29.	Bg2—g4‡	h5—g4:
23.	Ba1—e1†	Fg4—e2	30.	Va4—c2	Bh8—h3
24.	Bf1—f2	He7—f5	31.	Vc2—e4	Kg6—g5
25.	Be1—e2‡	Ke6—f6	32.	Ve4—f4†	söt. feladja.

(Boroszló, 1848.)

13. Kettős huszárjátszma.

Világos: Cseresnyés I. s többen.[4] Sötét: Erkel F. és többen.

1.	e2—e4	e7—e5	3.	Ff1—c4	Hg8—f6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	4.	Hf3—g5[5]	d7—d5

[3] E szép és szabatosan kiszámított áldozat világos részére dönti el a játszmát. [4] Szerző emlékezete szerént résztvettek még e társas játszmában vil. részéről: Vész tr., dr. Spitzer és Vidor stb., összesen 14-en; söt. részéről szintannyian, többek között Strausz H., Márki stb. mindnyájan a pesti sakk-kör rendes tagjai. [5] Az újabb elmélet szerént legerősebb folytatás.

5.	e4—d5:	Hc6—a5	21.	Bd1—e1	Hc5—e4
6.	d2—e3 [6]	Ha5—c4:	22.	Hc3—e4:	e5—f4:
7.	d3—c4:	Ff8—c5	23.	He4—c3	Ve7—c5 [11]
8.	Hb1—c3	Fc8—g4	24.	Ve2—f1 [12]	Be8—e1 †
9.	f2—f3 [7]	Fg4—h5	25.	Vf1—e1:	Vc5—e3 †
10.	Vd1—e2	Vd8—e7	26.	Ve1—d2! [13]	Bf8—e7
11.	Fc1—d2	0 — 0	27.	Bh1—f1	f4—f3
12.	0—0—0	h7—h6	28.	Vd2—e3:	Be8—e3:
13.	Hg5—e4	Hf6—d7 [8]	29.	Ke1—d2	f5—f4
14.	g2—g4	Fh5—g6	30.	Bf1—f2	Fh7—f5
15.	h2—h4	f7—f5	31.	Hc3—b5	Ff5—g4 [14]
16.	He4—c5:	Hd7—c5:	32.	Hb5—c7:	Be3—e2 †
17.	h4—h5	Fg6—h7	33.	Bf2—e2:	f3—e2:
18.	g4—g5 [9]	h6—g5:	34.	d5—d6	f4—f3
19.	f3—f4!	g5—f4:	35.	Kd2—e1	Kg8—f7
20.	Fd2—f4:	Ba8—e8 [10]	36.	Hc7—d5	Fg4—e6 [15]

E lépés után a játszma, mint döntetlen elhagyatott.

(Pest, 1865. okt.)

14. Ugyanaz.

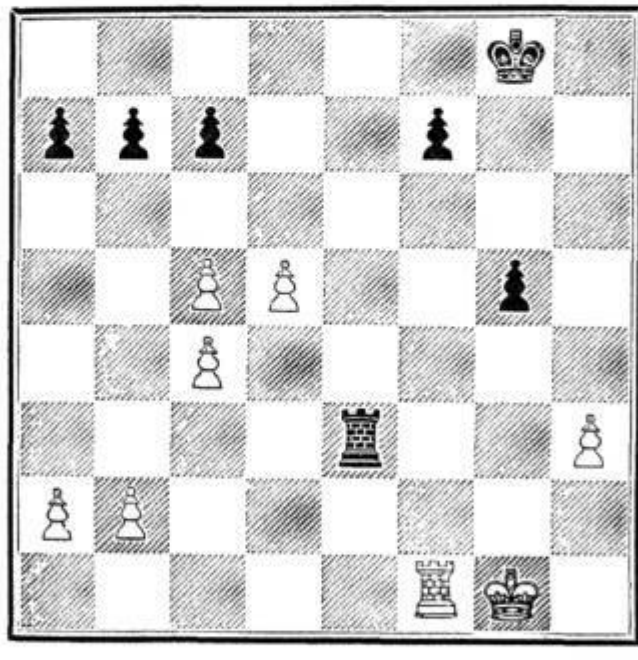
(Tanácskozási játszma.)

Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J.		Morphy.	Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J.		Morphy.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	Hf3—g5	d7—d5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	5.	e4—d5:	Hc6—a5
3.	Ff1—c4	Hg8—f6	6.	d2—d3	h7—h6 [16]

[6] E lépésre világos elveszti nyert gyalogelőnyét. Legjobb 6. Fc4—b5 †. [7] Világos a vezérszárnyra szándékozik elsánczolni. E lépésével a söt. királyszárnyra készít elő sánczrohamot. (Rochade-Angriff.) [8] A c5F. védelmén felül f7—f5 előkészítésére. [9] Vil. szépen folytatja a rohamot. [10] Hogy e5—f4: történhessék és a vezérbástyát időnyeréssel hozzák játékba. [11] Ha sötét lecseréli a vezért, egy gyalogot veszít (f4-en). [12] Vc5—e3 †-ot akadályozni. [13] Ve1—e3: a játszma elvesztét vonná maga után a két ellenséges szabad gyalog összekötése miatt. [14] Hogy a g7 gy. felszabadíttatván, a kettős f. gyalog segélyére mehessen. [15] E lépésre vil. ismét c7-re megy vissza H-jával; de bármint fog egyik vagy másik fél játszani, az eredmény remis. [16] Korai roham. Jobb Ff8—d6 (vagy c5).

7.	Hg5—f3	e5—e4	19.	Hc3—e4:	Be8—e4:
8.	Vd1—e2	Ha5—c4:	20.	Ba1—e1	Fc8—f5
9.	d3—c4:	Ff8—c5	21.	Be1—e4:	Ff5—e4:
10.	h2—h3![17]	0 — 0	22.	Hf3—h4	Ba8—f8[18]
11.	Hf3—h2!	Hf6—h7	23.	c4—c5	Fd6—e5
12.	Fc1—e3!	Fc5—d6	24.	Fd4—e5:	Vh5—e5:
13.	0 — 0	Vd8—h4	25.	c2—c4	g7—g5
14.	f2—f4	e4—f3:	26.	Hh4—f3	Fe4—f3:
15.	Hh2—f3:	Vh4—h5	27.	g2—f3:	Bf8—e8
16.	Hb1—c3	Bf8—e8	28.	f3—f4	Ve5—e3
17.	Ve2—f2	Hh7—f6	29.	f4—g5:	h6—g5:
18.	Fe3—d4	Hf6—e4	30.	Vf2—e3:	Be8—e3:[19]

Hadállás sötét 30. lépése után:



31.	Kg1—g2	Kg8—g7	33.	c5—d6:	Be3—d3
32.	d5—d6	c7—d6:	34.	c4—c5	Kg7—g6

[17] Igen helyes. E lépés vil. hadállását igen előnyössé teszi. Általában a világos fél e játszmát nagyhírű ellenfelével szemben mesterileg vezeti. [18] Jobb ennél f7—f5. [19] A most következő, fölötte tanúlságos zárójátékot mindkét rész kitűnően játszotta.

35.	Bf1—f3	Bd3—d2 †
36.	Kg2—g3	f7—f5
37.	Bf3—b3	f5—f4 †
38.	Kg3—f3	Bd2—h2
39.	d6—d7	Bh2—h3 †
40.	Kf3—e4	Bh3—h8
41.	Bb3—b7:	Kg6—f6
42.	Bb7—c7	Kf6—e7
43.	Bc7—c8	Bh8—d8
44.	Bc8—d8:	Ke7—d8:
45.	c5—c6	a7—a5
46.	b2—b3	Kd8—e7
47.	a2—a3	Ke7—d8
48.	b3—b4	a5—b4:
49.	a3—b4:[20]	sötét feladja.

(New-York, 1857.)

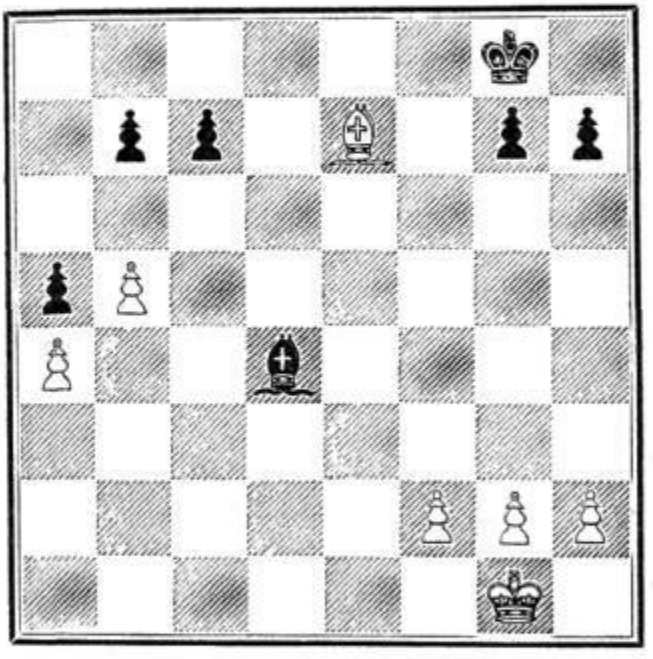
15. Ugyanaz.

	Récsi.	Pap Dezső.		Récsi.	Pap Dezső.
1.	e2—e4	e7—e5	19.	e5—f6:	He4—f6:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	20.	Hf3—e5	Vd7—d8
3.	Ff1—c4	Hg8—f6	21.	Vb3—c3[24]	Hf6—e4[25]
4.	d2—d3	Ff8—c5	22.	Fd3—e4:	d5—e4:
5.	0 — 0	d7—d6	23.	Be1—e4:	He7—d5
6.	c2—c3	Fc8—g4	24.	Vc3—h3	Bf8—f6
7.	b2—b4[21]	Fc5—b6	25.	Bf1—e1	Kh8—g8[26]
8.	a2—a4	a7—a5[22]	26.	Hc5—d7[27]	Be8—e4:
9.	b4—b5	Hc6—e7	27.	Hd7—f6 †	Hd5—f6:
10.	Vd1—b3	0 — 0	28.	Be1—e4:	Hf6—e4:
11.	Hb1—d2	Vd8—d7	29.	Vh3—e6 †	Kg8—h8
12.	d3—d4	Fg4—f3:	30.	Ve6—e4:	Fb6—d4:
13.	Hd2—f3:	e5—d4:	31.	Ve4—e7	Vd8—e7:
14.	e4—e5	Hf6—e4	32.	Fa3—e7:	Kh8—g8[28]
15.	c3—d4:	d6—d5	33.	Kg1—f1	Kg8—f7
16.	Fc4—d3	Kg8—h8	34.	Fe7—d8	Fd4—e5
17.	Fc1—a3[23]	Ba8—e8	35.	h2—h3	Kf7—e6
18.	Ba1—e1	f7—f5	36.	Kf1—e2	Ke6—d5

[20] Az előnyomúlt szabadgyalogok döntő veszteség nélkül föl nem tarthatók. [21] E korai vezérszárnyroham vil. hadállását gyengíti. Fc1—e3 s utána Hb1—d2 ajánlhatóbb. [22] a4—a5 fenyeget. [23] A vil. futár igen erős rohamállást foglal e helyen. [24] A d4 gy. védelmére. [25] Sötét egy gyalogot áldoz, hogy hátrányos helyzetéből menekülhessen. [26] He5—g6 † elkerülése végett. [27] Erős húzás, mely sötétet több tiszt lecserélésére kényszeríti. [28] Érdekes és tanúlságos a következő végjáték: a hasonló színű futárok egymással való harcza.

37.	Ke2—d3 [29]	Fe5—d6	47.	h5—h6	Kf5—g6
38.	Kd3—c3	Fd6—b4†	48.	h6—h7	Kg6—h7:
39.	Kc3—d3	c7—c6	49.	Fd8—f6:	Kh7—g6
40.	b5—c6:	b7—c6:	50.	Ff6—c3 [31]	Fb4—e7
41.	f2—f4	c6—c5	51.	Fc3—a5:	Kg6—f5
42.	g2—g4	c5—c4†	52.	Fa5—b6	Kf5—e4
43.	Kd3—c2	Kd5—e4	53.	a4—a5	Ke4—d5
44.	f4—f5	h7—h5 [30]	54.	a5—a6	Kd5—c6
45.	f5—f6!	g7—f6:	55.	a6—a7	Kc6—b7
46.	g4—h5:	Ke4—f5	56.	Kc2—c3	Fe7—h4

Hadállás sötét 32. lépése után:



57.	Kc3—c4:	Kb7—a8	62.	Kf3—g4	Kb7—a8
58.	Kc4—d5	Ka8—b7	63.	Ff2—e3	Fd8—f6
59.	Kd5—e4	Kb7—a8	64.	Fe3—g5	Ff6—d4
60.	Ke4—f3	Ka8—b7	65.	h3—h4	Ka8—a7:
61.	Fb6—f2	Fh4—d8 [32]	66.	h4—h5	Ka7—b7

[29] Szükséges lépés Kd5—c4 visszatartása végett. [30] E lépés a g4 gyalogot felszabadítja. [31] Sötét egy gyalogot veszt. Fb4—c3:-ra vil. könnyen nyer. [32] Fh4—f2: után a h. gyalog vezérré megy. Különben söt. játszmája vil. 50. lépése miatt tarthatatlan.

67. h5—h6 Kb7—c7
68. Kg4—f5 Kc7—d7
69. Fg5—f6 és vil. nyer.[33]

(Pest, 1859. márczius 9.)

16. Skót csel.

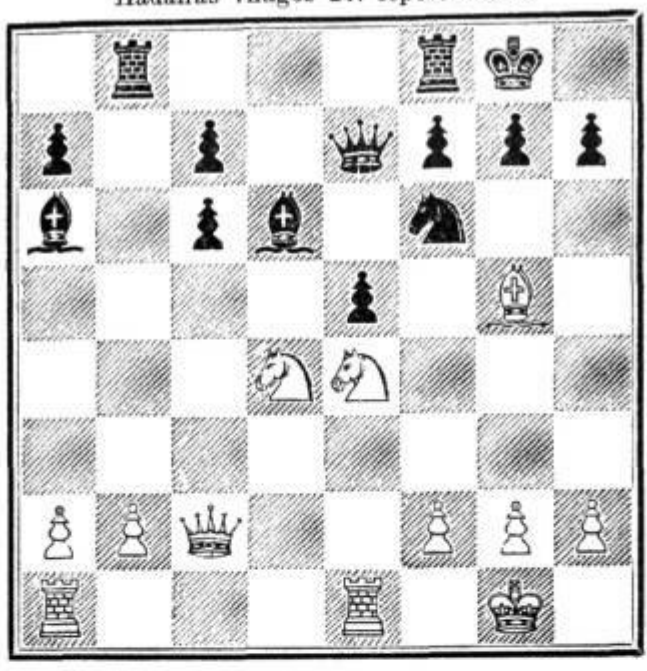
	Kolisch.	Anderssen.		Kolisch.	Anderssen.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	g2—f3:	g7—g5!
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	11.	Vb3—d1[35]	Vd8—d7
3.	d2—d4	e5—d4:	12.	b2—b4	Fc5—b6
4.	Ff1—c4	Ff8—c5	13.	Fc1—b2	d4—d3![36]
5.	0 — 0	d7—d6	14.	Vd1—d3:	He6—e5!
6.	c2—c3	Fc8—g4![34]	15.	Vd3—e2	Vd7—h3
7.	Vd1—b3	Fg4—f3:	16.	Hb1—d2	g5—g4[37]
8.	Fc4—f7†	Ke8—f8		Sötét nyer.	
9.	Ff7—g8:	Bh8—g8:		(Páris, 1860.)	

17. Ugyanaz.

	Cochrane.	Popert.		Cochrane.	Popert.
1.	e2—e4	e7—e5	12.	Hb1—c3	0 — 0
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	13.	e4—e5![38]	d6—e5:
3.	d2—d4	e5—d4:	14.	Hc3—e4	Fc8—a6
4.	Ff1—c4	Ff8—b4†	15.	Bf1—e1	Ba8—b8
5.	c2—c3	d4—c3:	16.	Vb3—c2	Fc5—d6
6.	0 — 0	c3—c2!	17.	Hf3—d4![39]	Fa6—b7
7.	Vd1—c2:	d7—d6	18.	Hd4—f5!	Ve7—e6
8.	Vc2—b3	Vd8—e7	19.	Hf5—g7:!	Kg8—g7:
9.	Fc4—d5	Fc4—c5	20.	Fg5—f6†	Kg7—g8[40]
10.	Fc1—g5	Hg8—f6	21.	He4—g5! sötét feladja.	
11.	Fd5—c6†	b7—c6:		(London, 1840.)	

[33] Az 1a—h8 ferdevonal fölött való uralom elnyerése döntő; mert a h. gyalog bemenetelét biztosítja. [34] Anderssennek ez a húzása sötétnek hatályos ellenrohamot nyujt. [35] Vb3—e6 s utána V—g4 jobbnak látszik. [36] Finom gyalogáldozat a következő lépés előkészítése végett. [37] Világos bármely következő lépésére He5—f3 lépés sötét javára dönt. [38] A következő lépés előkészítésére. [39] Gyönyörű és mélyen átgondolt terv bevezetése! A d4H-t ütni vezérvesztés következménye nélkül (He4—f6†) nem lehet. [40] E helyett sötétnek Ve6—f6:, He4—f6:, Kg7—f6: lépésekkel vezérét kellett volna áldozni két könnyű tisztért. Ekkor még lehetett volna kilátása remisre.

Hadállás világos 17. lépése után:



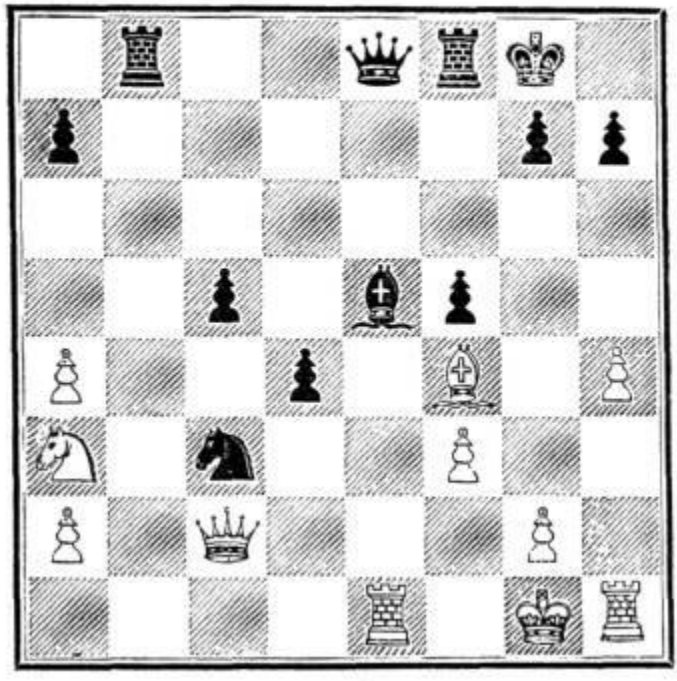
18. Ugyanaz.

(Izenetes játszma 1851—2.)

Amsterdam.	London.	Amsterdam.	London.
1. e2—e4	e7—e5	13. Ke1—f1	Ba8—b8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	14. Hc3—a4	c5—d4:
3. d2—d4	e5—d4:	15. Hf3—d4:	Vd8—e8
4. Ff1—c4	Ff8—c5	16. b2—b3	c7—c5
5. c2—c3	Hg8—f6!	17. Hd4—c2	d5—d4[43]
6. e4—e5	d7—d5!	18. Ba1—c1	Fc8—a6 †
7. Fc4—b5!	Hf6—e4	19. Kf1—g1	Fa6—b5
8. c3—d4:	Fc5—b6	20. Hc2—a3	Fb5—a4:
9. Fb5—c6 †[41]	b7—c6:	21. b3—a4:[44]	Fb6—c7
10. Hb1—c3	f7—f5	22. f2—f3	He4—c3
11. h2—h4[42]	0 — 0	23. Vd1—c2	Fc7—e5:
12. Fc1—f4	c6—c5	24. Bc1—e1	Fe5—f4:!

[41] Nem jó lépés. Sokkal helyesebb lett volna Hb1—c3. [42] E húzás czélja alig érthető. Valószínűleg királyszárnyi roham előkészítése, azonban nem helyes módon. [43] Sötét hadállása most már erősebb, mint világosé, s a jól támogatott d4. szabadgyalog miatt méltán enged győzelmére kilátást. [44] Most már biztosítja a győzelmet söt. részére két szabadgyalogja.

Hadállás világos 24. lépése után:



25. Be1—e8: Bf8—e8:[45]
26. Kg1—f2 Be8—e2†
27. Vc2—e2: Hc3—e2:
28. Kf2—e2: Bb8—e8†
29. Ke2—f2 d4—d3
30. Bh1—d1 d3—d2
31. Kf2—f1 Ff4—g3!
32. Ha3—c2 Be8—e1†!
33. Bd1—e1: d2—e1:V.†
34. Hc2—e1: Fg3—e1:
35. Kf1—e1: Kg8—f7[46]

Sötét nyer.

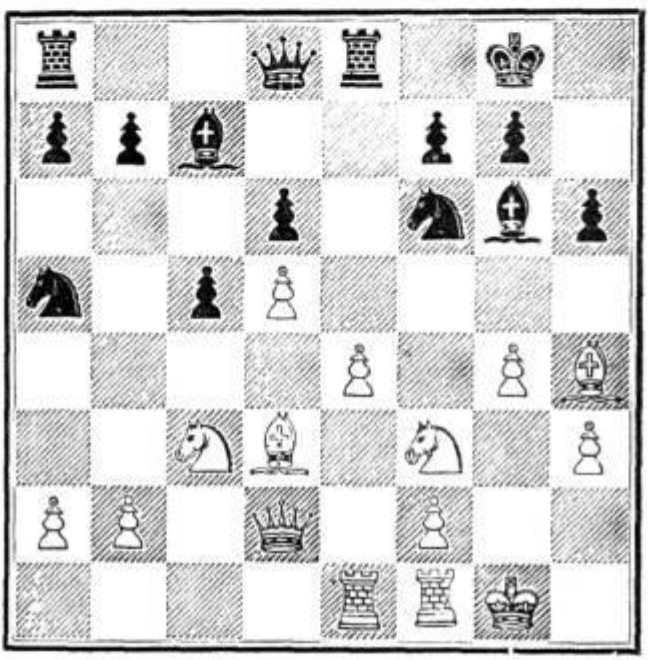
19. Ugyanaz.

	Morphy.	Boden.		Morphy.	Boden.
1.	e2—e4	e7—e5	5.	0 — 0	d7—d6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	6.	c2—c3	Hg8—f6[47]
3.	d2—d4	e5—d4:	7.	c3—d4:	Fc5—b6
4.	Ff1—c4	Ff8—c5	8.	Hb1—c3	0 — 0[48]

[45] Söt. mesteri játéka hadállását győzelmessé tette. Világosnak vesztenie kell. [46] Söt. előnyösebb gyalogállása folytán (kiválólag a c5. szabadgyaloggal) győz, miként erről figyelmes játék mellett mindenki meggyőződhetik. [47] E lépéssel söt. a közép uralmát világosnak engedi át, melyet ez, mint következő lépése mutatja, siet is érvényesíteni. Legjobb lett volna d4—d3. [48] Fc8—g4 egyszerűbb és jobb.

9.	d4—d5	Hc6—a5	13.	h2—h3	Fg4—h5
10.	Fc4—d3	c7—c5	14.	g2—g4	Fh5—g6
11.	Fc1—g5	h7—h6	15.	Vd1—d2	Bf8—e8
12.	Fg5—h4	Fc8—g4	16.	Ba1—e1	Fb6—c7

Hadállás sötét 16. lépése után:



17.	Hc3—b5[49]	Kg8—h7	27.	Vc3—d3	f6—f5
18.	Fh4—f6:	g7—f6:	28.	g4—f5:	Vd8—f6
19.	Hb5—c7:	Vd8—c7:	29.	f5—g6:	Vf6—b2:
20.	Vd2—c3	Vc7—d8	30.	f4—f5	Vb2—f6
21.	Hf3—h4	b7—b6[50]	31.	e6—e7	c5—c4[52]
22.	f2—f4!	Kh7—g7[51]	32.	Vd3—g3	c4—c3
23.	Hh4—g6:	f7—g6:	33.	Be1—e6	Vf6—d4†
24.	e4—e5	Ba8—c8	34.	Vg3—f2	Vd4—d5:
25.	Fd3—b1	Kg7—f7	35.	f5—f6†	söt. feladja.[53]
26.	e5—e6†	Kf7—g7			

(London, 1858.)

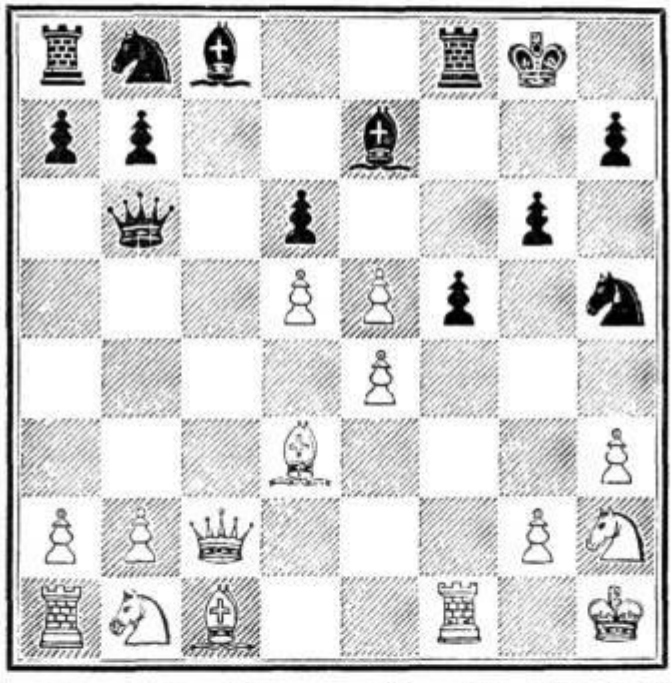
[49] Vil. fejlődésének tetőpontjára jutván, rohamra indúl. [50] Hogy a vezér a huszár védelmétől felszabadúljon s az a5H-t b7 felé ismét játékba hozhassuk. [51] f4—f5 fenyegető húzás miatt. [52] Be8—e7: hiba volna Be1—e7 ‡, Vf6—e7:, f5—f6† miatt. [53] Következhetnék . . . . . Kg7—h8, g6—g7†, Kh8—g8, f6—f7†.

20. Magyar megnyitás.

(Izenetes játszma 1842—3.)

	Páris.	Pest.		Páris.	Pest.
1.	e2—e4	e7—e5	9.	c2—c4	c6—d5:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	10.	c4—d5:	Hf6—e8[56]
3.	Ff1—c4	Ff8—e7	11.	Vd1—c2	g7—g6
4.	0 — 0	Hg8—f6	12.	Hf3—h2	He8—g7
5.	d2—d4	d7—d6	13.	f2—f4	f7—f5
6.	d4—d5[54]	Hc6—b8[55]	14.	f4—e5:	Vd8—b6†
7.	Fc4—d3	0 — 0	15.	Kg1—h1	Hg7—h5!
8.	h2—h3	c7—c6	16.	Bf1—f3	f5—e4:

Hadállás sötét 15. lépése után:



17.	Fd3—e4:	Bf8—f3:	21.	f3—g4:	Hg3—e4:
18.	g2—f3:	Fc8—h3:[57]	22.	Vc2—e4:	Hb8—d7
19.	Hh2—g4	Hh5—g3†	23.	b2—b3[58]	Vb6—f2†
20.	Kh1—h2	Fh3—g4:	24.	Ve4—g2	Vf2—e1

[54] Itt e gyalog előnyomúlása nem jó; mert vil. hadállását zárttá teszi s még reménye is elvész a rohamhoz. [55] Igen jó Hc6—a5 helyett, hogy a H. később d7-re mehessen. [56] f7—f5 előkészítése végett. [57] Sötét mesteri játéka következtében világos hadállása felbomlott. [58] e5—d6: rosz volna Fe7—d6†; e5—e6 pedig Hd7—f6 miatt.

25.	Fc1—b2	Fe7—g5	33.	Be7—b7:	Bf8—f7
26.	Hb1—d2	Fg5—f4†	34.	Bb7—b8†	Kg8—g7
27.	Kh2—h3	Ve1—e3†	35.	a2—a4	Kg7—f6
28.	Hd2—f3	Ff4—e5:[59]	36.	a4—a5	Kf6—e5
29.	Fb2—e5:	Hd7—e5:	37.	a5—a6	Ke5—d5:
30.	Ba1—e1[60]	Ve3—f3‡	38.	b3—b4	Hf3—e5
31.	Vg2—f3:	He5—f3:	39.	g4—g5	He5—c6
32.	Be1—e7	Ba8—f8		és sötét nyer.	

21. Olasz megnyitás.

	Záry.	Cseresnyés.		Záry.	Cseresnyés.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	Fg5—h6†	Kf8—g8
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	11.	Hb1—c3!	Fc5—f8!
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	12.	Fh6—f8:	Kg8—f8:
4.	0 — 0	Hg8—f6!	13.	Hc3—e4	Fc8—f5[61]
5.	d2—d4	e5—d4:	14.	He4—g3!	Ff5—g6
6.	e4—e5	d7—d5!	15.	Vd1—d2	Kf8—g7
7.	e5—f6:	d5—c4:	16.	Hf3—h4	Vd8—d5[62]
8.	Bf1—e1†	Ke8—f8	17.	Hh4—f5†	Fg6—f5:
9.	Fc1—g5!	g7—f6:	18.	Hg3—h5†	és vil. nyer.[63]

(Pest, 1861. május 5-én.)

22. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

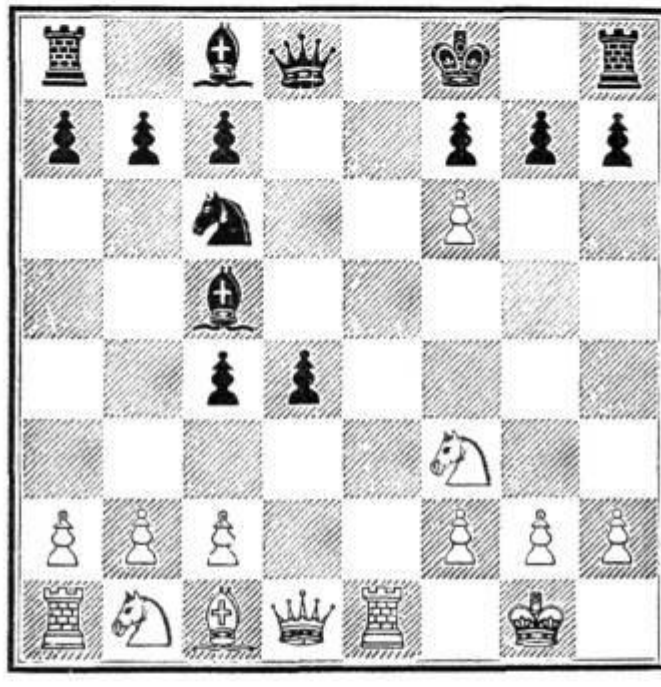
(A 8 kezdőlépés ugyanaz, mint az előbbi játszmában.)

	Cseresnyés. Dr. Engel.	Dr. Spitzer. Vész J. A. tr.		Cseresnyés. Dr. Engel.	Dr. Spitzer. Vész J. A. tr.
9.	f6—g7‡	Kf8—g7:	11.	Be1—e5:	Fc5—d6
10.	Hf3—e5[64]	Hc6—e5:	12.	Vd1—h5[65]	Fd6—e5:

[59] Az e5 gyalog megnyerése, kapcsolatban a hadállás előnyével, sötét részére dönti el a játszmát. [60] Az f3H. elvesztését nem gátolhatja Ba1—f1 húzás sem, melyre Ba8—f8 dönt. [61] Sötét hadállása nem kedvezőtlen s minthogy világosnál két gyaloggal erősebb, kilátása lehet a nyerésre. [62] Hiba, melyet vil. a két huszár következendő gyönyörű manoeverével kitünöleg kizsákmányol. A mentő húzás h7—h5 lett volna. [63] Vagy a sötét vezér vész el a király mozdulatára, vagy, ha ez f8-ra lép, 2 lépéses mat következik. [64] Az elmélettől ajánlott legerősebb folytatás. [65] Vil. feláldozza a minőséget, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen.

13.	Fc1—h6 †	Kg7—g8	17.	Hb1—d2	Ke6—d5 [66]
14.	Vh5—e5:	f7—f6	18.	Fh6—f4	Fc8—e6 [67]
15.	Ve5—g3 †	Kg8—f7	19.	Ff4—c7:	Vd8—d7
16.	Vg3—g7 †	Kf7—e6	20.	Vg7—f6: [68]	Vd7—c7:

Hadállás a 8. lépés után:



21.	Hd2—f3	Vc7—d6	25.	Hd4—b3 †	Kc5—c6
22.	Ba1—d1	Kd5—c5	26.	Vf6—c3 †	Kc6—b6 [69]
23.	Hf3—d4:	Fe6—d5	27.	Vc3—a5 †	Kb6—c6
24.	b2—b4 †	c4—b3:	28.	Va5—c3 †	döntetlen. [70]

(Pest, 1862. április 5-én.)

[66] Ba1—e1 † elkerülése végett, hogy e bástya időnyeréssel ne jöjjön működésbe. [67] Sötét feláldozza a c7 gyalogot, hogy kedvezőtlen állásából menekülhessen. [68] Vil. készebb egy tisztet áldozni, mint a vezércserével rohamát elveszteni. [69] Kc6—d7-re vil. Vc3—g7 † húzással felel. [70] Vil. mivel támadása nem sikerült, örökös † által döntetlenné teszi a játszmát; a nyerésre, egy tiszttel gyengébb lévén, kilátása nincs.

23. Ugyanaz.

(Izenetes játszma. 1842.[71])

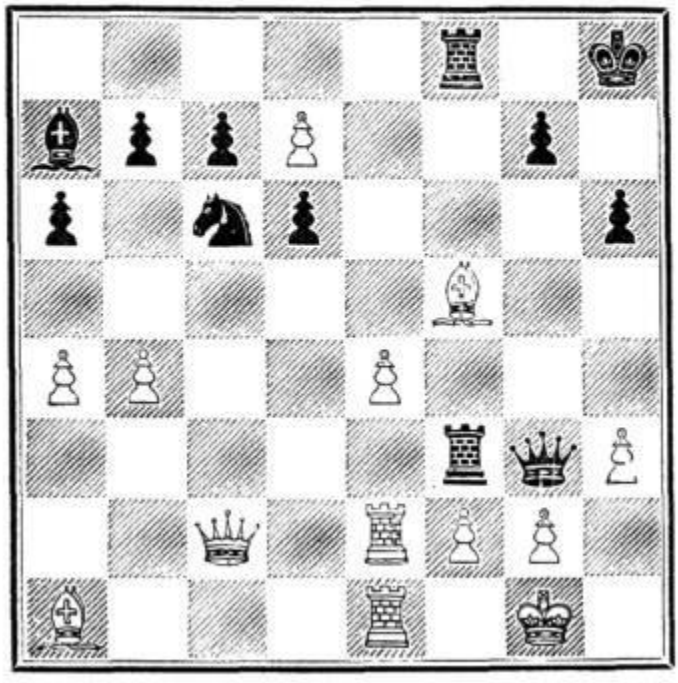
	Páris.	London.		Páris.	London.
1.	e2—e4	e7—e5	16.	Hd5—f4	Hh7—f8
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	17.	Vd1—b3	Hf8—e6
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	18.	Hf4—e6:[80]	f7—e6:
4.	c2—c3	d7—d6[72]	19.	Fc1—b2	Hc6—b8
5.	d2—d4	e5—d4:	20.	a3—a4	Fc8—d7
6.	c3—d4:	Fc5—b6[73]	21.	Vb3—c2	Be8—e7
7.	h2—h3[74]	Hg8—f6	22.	Fc4—a2	Hb8—c6
8.	Hb1—c3	0 — 0	23.	Fb2—c3	Be7—f7
9.	0 — 0	Bf8—e8	24.	d4—d5	Bf7—f3:[81]
10.	a2—a3	h7—h6	25.	d5—e6:[82]	Vd8—h4
11.	Bf1—e1	a7—a6[75]	26.	e6—d7 ‡	Kg8—h8
12.	b2—b4	Be8—e7[76]	27.	Fa2—e6	Vh4—g3[83]
13.	Ba1—a2[77]	Fb6—a7[78]	28.	Fc3—a1	Ba8—f8
14.	Ba2—e2	Hf6—h7	29.	Fe6—f5	Fa7—b6[84]
15.	Hc3—d5	Be7—e8[79]			

[71] A pesti sakk-körnek — az ezen játszma befejezését követő időszakban — a párisi fölött nyert győzelmét kétszeresen emeli az a körülmény, hogy ez előzőleg a londonit legyőzte. [72] Hg8—f6 jobb. [73] Jobb, mint Fc5—b4 †. [74] E lépést a londoniak roszalták, habár igen jó, mert sötét játékát korlátozza (nevezetesen akadályozza a c8F. kijövetelét). [75] Söt. hadállása igen zárt és kedvezőtlen. [76] Az f7. gy. fedezésére, miután Kg8—h8 (vagy h7) van tervben. [77] Vil. igen ügyesen hozza játékba a vezérbástyát. [78] Hogy az f6H. mozdúlata után világos Hc3—d5 lépéssel ezt a futárt le ne cserélhesse. [79] Mint látható, az f7. gyalog fölhúzása nem sikerült s így sötét több lépést hasztalanúl vesztett, míg vil. haderejét mesterileg kifejtette. [80] d4—d5-re He6 (vagy c6) —d4 következik. [81] Söt. remisre játszik (örökös sakk által). [82] Igen helyes g2—f3: helyett, melyre söt. erős ellenrohamot nyerne. P. o. 25. g2—f3 :, e6—d5 :, 26. e4—d5 :, Vd8—g5 †, 27. Kg1—h1, Hc6—b4, 28. Fc3—b4 :, Vg5—h4, 29. Be2—e7, Fd7—h3: stb. [83] Szép, de sikertelen ellenroham. [84] Nem volna jobb a következő terv sem:

				A)	
29.	. . . . .	Hc6—b4:	30.	. . . . .	Kh8—g8
30.	Vc2—d2	Bf3—f2: *A)*	31.	Vd2—b4:	Bf3—f2:
31.	Be2—f2:	Fa7—f2 ‡	32.	Be2—f2:	Fa7—f2 ‡
32.	Kg1—f2:	Hb4—c2	33.	Kg1—f1	Ff2—e1:
33.	Be1—c1	és nyer.	34.	Vb4—e1:	Vg3—d3 †
			35.	Kf1—f2	és vil. csak-

hamar kierőszakolja a vezércserét s 2 futárjával előnyben marad.

Hadállás vil. 29. lépése után:



30.	Vc2—d2	Bf3—f4	36.	a4—b5:	Hc6—d8
31.	Be1—c1 [85]	Vg3—g5	37.	Bc1—c7:	Kh8—g8
32.	Kg1—h2	Bf4—f2:	38.	Ff5—g6	Ff2—b6
33.	Vd2—g5:	h6—g5:	39.	Bc7—c8	Hd8—e6
34.	Be2—f2:	Fb6—f2:	40.	Fg6—e8	He6—d8
35.	b4—b5	a6—b5:	41.	Fa1—b2	söt. feladja. [86]

24. Ugyanaz.

	Dubois.	Steinitz.		Dubois.	Steinitz.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	Fc1—g5	h7—h6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	7.	Fg5—h4	g7—g5 [87]
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	8.	Fh4—g3	h6—h5!
4.	0 — 0	Hg8—f6	9.	h2—h4 [88]	Fc8—g4
5.	d2—d3	d7—d6	10.	c2—c3 [89]	Vd8—d7

[85] 31. b4—b5, a6—b5:, 32. a4—b5:, H. tetsz. szerént. 33. Bc1—c7: terv előkészítésére. [86] Fb2—a3 a következő lépésre nem akadályozható, ez pedig döntő vil. javára. [87] Sötét ezen lépése már elárúlja, hogy a királyszárnyon készül rohamra, s azért oda elsánczolni nem fog. [88] Hf3—g5: után h5—h4 (világosra tisztvesztéssel) következnek. [89] Hiba volna h4—g5: szintén h5—h4 miatt.

11.	d3—d4	e5—d4:	20.	f2—f3	Bd8—h8
12.	e4—e5	d6—e5:	21.	f3—g4:	Vc6—e8
13.	Fg3—e5:	Hc6—e5:	22.	Vd1—e1	Ve8—e3†!
14.	Hf3—e5:	Vd7—f5	23.	Ve1—e3:	d4—e3:
15.	He5—g4:	h5—g4:[90]	24.	g2—g3	Bh4—h1†
16.	Fc4—d3	Vf5—d5	25.	Kg1—g2	Bh8—h2†
17.	b2—b4	0—0—0![91]	26.	Kg2—f3	Bh1—f1‡
18.	c3—c4!	Vd5—c6	27.	Fd3—f1:	Bh2—f2†
19.	b4—c5:	Bh8—h4:		és sötét nyer.[92]	

(London, 1862.)

25. Evans-csel.

	Evans.[93]	Mac Donnell.		Evans.	Mac Donnell.
1.	e2—e4	e7—e5	11.	Fc1—a3	Hg8—h6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	12.	f2—f3	Fa5—b6†
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	13.	Kg1—h1	Fg4—h5
4.	b2—b4	Fc5—b4:	14.	Bf1—d1!	Vd7—c8
5.	c2—c3	Fb4—a5	15.	Bd1—d8‡	Vc8—d8:
6.	0—0	d7—d6	16.	Hg5—f7:	Vd8—h4
7.	d2—d4	Fc8—g4[94]	17.	Vb3—b5†	c7—c6
8.	Vd1—b3	Vd8—d7	18.	Vb5—e5‡	Ke8—d7
9.	Hf3—g5	Hc6—d8	19.	Ve5—e6†	Kd7—c7
10.	d4—e5:	d6—e5:	20.	Fa3—d6‡	

(London, 1830. körül.)

26. Ugyanaz.

	Cseresnyés.	Dr. Spitzer.		Cseresnyés.	Dr. Spitzer.
1.	e2—e4	e7—e5	3.	Ff1—c4	Ff8—c5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	4.	0—0	d7—d6?

[90] Sötét szivesen megnyitja h. vonalát a bástyarohamra. [91] Söt. egy tisztet áldoz, hogy időt s ezzel hevesebb támadást nyerhessen. Áldozata hibátlan számításon alapúl. [92] Mivel hadállása Bf2—f1: következő lépés után kitűnő, a vil. bástya és huszár alig jöhetnek játékba; addig pedig sötét az f7 és g5 gyalogokat (az ellengyalogok kiütése után) felszabadítja. [93] Maga a híres feltaláló, ki id. M'Donnell, kitűnő angol mester ellen — az e nemű megnyitások között — ezt játszotta elöször. (G. Walker: Chess Studies. London, 1844.) [94] e5—d4: a helyes lépés. De a nagy mester még ekkor alig sejtette cseljátéka kiváló rohamerejét.

5.	b2—b4[95]	Fc5—b4:	14.	Fc1—a3[98]	Hg8—h6
6.	c2—c3	Fb4—a5	15.	e4—e5	f7—f5
7.	d2—d4	e5—d4:	16.	Ba1—e1[99]	c7—c5
8.	Vd1—b3	Vd8—e7[96]	17.	d5—c6:	Fd7—c6:
9.	c3—d4:	Fa5—b6	18.	Fa3—d6:	Ve7—e8
10.	Fc4—b5	Fc8—d7	19.	Hc3—d5!	Kc8—d7[100]
11.	Fb5—c6:	Fd7—c6:	20.	Vb3—b6:!	a7—b6:
12.	Hb1—c3	0—0—0[97]	21.	Hd5—b6†	Kd7—e6
13.	d4—d5	Fc6—d7	22.	Hf3—g5‡	

(Pest, 1862. szeptember 20.)

27. Ugyanaz.

A következő szép játszmát *Morphy* Pál öt másikkal egyszerre s mind a hatot sakktábla nélkül játszotta.[1]

(Az első öt lépés azonos a 25. sz. játszmában foglaltakkal.)

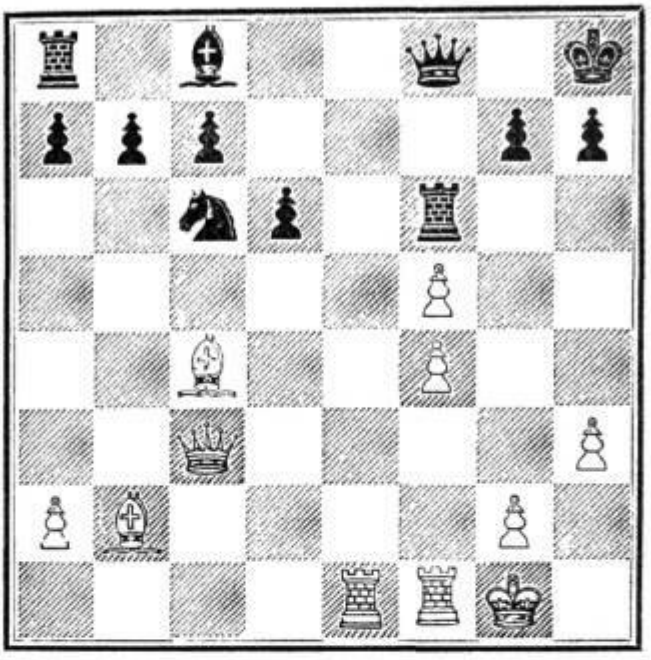
	Morphy.	N**		Morphy.	N**
6.	d2—d4	e5—d4:	11.	Vb3—c3:	0 — 0
7.	0 — 0	d4—c3[2]	12.	Ba1—d1[3]	Hh6—g4
8.	Fc1—a3	d7—d6	13.	h2—h3[4]	Hg4—e5
9.	Vd1—b3	Hg8—h6	14.	Hf3—e5:	Hc6—e5:
10.	Hb1—c3:	Fa5—c3:	15.	Fc4—e2	f7—f5

[95] Az Evans-csel az elsánczolás után is alkalmazható. [96] Vd8—f6 jobb. [97] Vil. nyilt vezérszárnya miatt veszélyes lépés, azonban sötétnek alig van más választása. [98] A következő lépés előkészítésére. [99] Bf1—e1 még jobbnak látszik, hogy a vezérbástya esetleg c1 vagy d1-re mehessen. [100] Vb3—b6:! fenyeget. Jobb lett volna azonban Bd8—d6:.

[1] Azaz anélkül, hogy játékközben a sakktáblára nézett volna. Ily esetben a húzásokat mindkét fél diktálja. A kitűnőbb ilynemű játékosok közül kiemelendők: Harrwitz, Paulsen L. (ki egyszerre 15 játszmát volt képes sakktábla nélkül vezetni), Zukertort, Suhle, Blackburne V. s főleg Morphy Pál. A régibb s a már elhalt mesterek között e téren kitüntek Paolo Boi, Philidor, Labourdonnais és Kieseritzky, valamint nálunk Cseresnyés I., ki egyszerre 4 játszmát sakktábla nélkül könyedén játszott és nyert. [2] Az ú. n. veszélyeztetett védelem, mely sötétre hátrányos. [3] e4—e5 előkészítésére. [4] Hogy a sötétet H. e5-re lépni kényszerítsék, honnét időnyeréssel űzik el.

16. f2—f4[5] He5—c6
17. Fe2—c4† Kg8—h8
18. Fa3—b2 Vd8—e7
19. Bd1—e1 Bf8—f6[6]
20. e4—f5: Ve7—f8

Hadállás söt. 20. lépése után:



21. Be1—e8[7] Vf8—e8:
22. Vc3—f6:! Ve8—e7[8]
23. Vf6—g7†![9] Ve7—g7:
24. f5—f6!! Vg7—g2†[10]
25. Kg1—g2: Fc8—h3†
26. Kg2—h3: h7—h5
27. Bf1—g1 **és nyer.**

(New-York, 1857.)

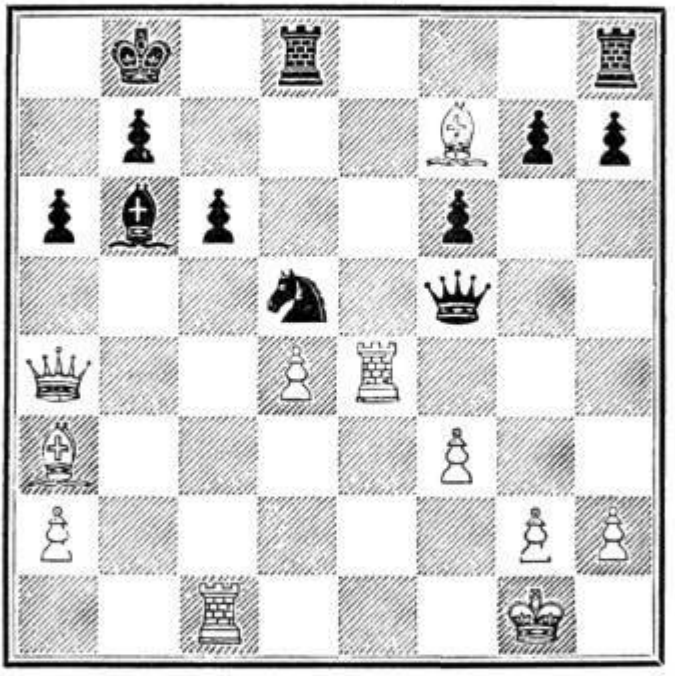
28. Ugyanaz.

	Récsi.	Szén.		Récsi.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	b2—b4	Fc5—b4:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	5.	c2—c3	Fb4—c5
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	6.	0 — 0	d7—d6

[5] A döntő roham bevezetése. [6] f5—e4: után Be1—e4: következnék. [7] A nagy mesterhez méltó ragyogó combinatio, melynek sötét többé nem képes ellenállani. [8] A vil. vezér — mint látható — Fb2—f6: ‡ miatt nem üthető. [9] A kezdethez méltó remek folytatás. [10] A vizbetüló hasztalan kapkodása.

7.	d2—d4	e5—d4:	16.	Ba1—c1 [16]	Fe6—g4
8.	c3—d4:	Fc5—b6	17.	Vd1—a4	Fg4—f3:
9.	Fc1—b2	Hg8—f6 [11]	18.	Bc1—c6: [17]	Ff3—e4:
10.	Hb1—d2	d6—d5	19.	Be1—e4:	Vd7—f5
11.	e4—d5:	Hf6—d5:	20.	f2—f3	a7—a6 [18]
12.	Bf1—e1†	Fc8—e6	21.	Bc6—c1	Kc8—b8 [19]
13.	Fb2—a3 [12]	Vd8—d7 [13]	22.	Fb5—e8 [20]	c7—c6!
14.	Fc4—b5	f7—f6 [14]	23.	Fe8—f7	Hd5—c3! [21]
15.	Hd2—e4 [15]	0—0—0			

Hadállás vil. 23. lépése után:



[11] Hg8—e7 az újabb elmélet szerént jobb. [12] 0—0 akadályozása végett. [13] Söt. a vezérszárnyra óhajt elsánczolni. [14] Hogy Hf3—e5 húzást akadályozza. [15] Hogy e huszár, ha söt. el nem sánczol, következő lépésre innét g5-re mozdúlhasson s világos kitűnő rohamot nyerjen. [16] Igen helyes elhelyezése a vezérbástyának egy mindjárt bevezetendő rohamhoz. [17] Kitűnő húzás. A bástya nem üthető, mert b7—c6: után Fb5—c6:, sötét vezér tetszés szerént, Va4—a6† s következő lépésre mat következnének. [18] Sokkal jobb és egyszerűbb lett volna b7—c6:, mert Va4—a6 ╪-ra Kc8—b8; Fb5—c6:, Vf5—c8 következvén, sötét azonnal nyert volna. [19] a6—b5: nem jó Va4—a8†, Kc8—d7, Va8—b7: folytatás miatt. [20] Gyenge húzás, melyet sötét ügyesen kizsákmányol. [21] E remek áldozat a nagy mesterhez méltó, mély és gyönyörű terv kezdete.

24. Bc1—c3: Vd5—e4:[22] 27. Va4—a6†[24] b7—a6:
25. f3—e4: Bd8—d4:[23] 28. Fd6—c5 Bb6—c5:
26. Fa3—d6† Kb8—a7 29. Bc3—c5: Ka7—b6

Világos föladja a játszmát.[25]

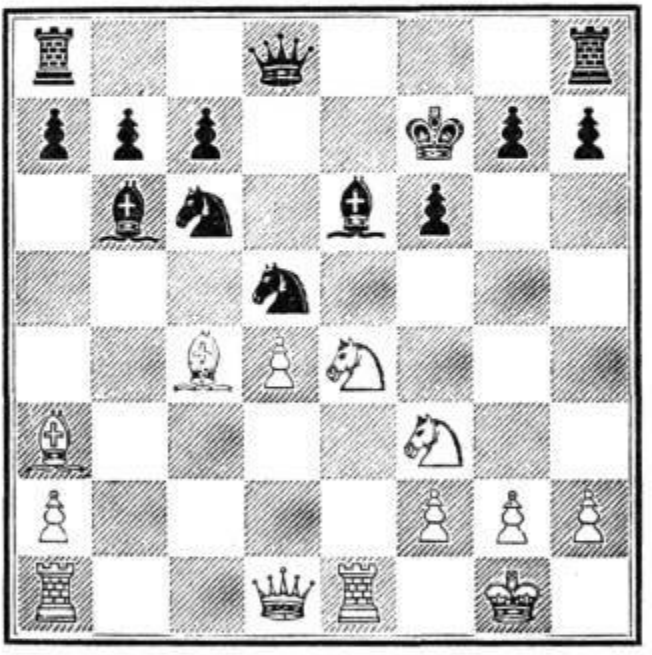
(Pest, 1855.)

29. Ugyanaz.

(A tizenegy kezdőlépés mint az előbbi játszmában.)

	Erkel.	Szén.		Erkel.	Szén.
12.	Fb2—a3	Fc8—e6	14.	Bf1—e1	Ke8—f7
13.	Hd2—e4	f7—f6[26]	15.	He4—d6†[27]	c7—d6:

Hadállás sötét 14. lépése után:



[22] Vezéráldozatával sötét a minőség előnyét nyeri. [23] Ezen húzás előkészítésére hozta sötét a mesteri, kettős tisztáldozatot. Vele nyeri egyszersmind vissza vezérét s nyeri meg a minőséget. (Bd4—d1 ✠ fenyeget.) [24] Legjobb lépése világosnak. A vezér úgy sem levén megmenthető, világos legalább egy gyalogot nyer. [25] Minthogy sőt. jó hadállás mellett a minőséggel és egy szabad gyaloggal (c6) erősebb, — nyernie kell. [26] E lépés, mely az előbbi játszmában — megfelelő hadállásban — jó volt, itt nem előnyös és veszélyezteti sötét játszmáját, mivel elsánczolását késlelteti. [27] Mesteri lépés. Sokkal jobb és szebb, mint He4—g5† (mely szintén jó).

16.	Be1—e6:	Kf7—e6:	23.	Hf3—d4[30]	Be8—e5
17.	Fc4—d5†	Ke6—d7[28]	24.	Hd4—b5†	Be5—b5:[31]
18.	Ba1—c1	Ba8—c8	25.	Va4—b5:	Vd8—e7
19.	Vd1—a4	g7—g6[29]	26.	Bc1—d1	Bc8—d8
20.	Fd5—c6†	b7—c6:	27.	Vb5—a6	Kc7—b8
21.	d4—d5	Bh8—e8	28.	Kg1—f1!	és vil. nyer.[32]
22.	d5—c6†	Kd7—c7			

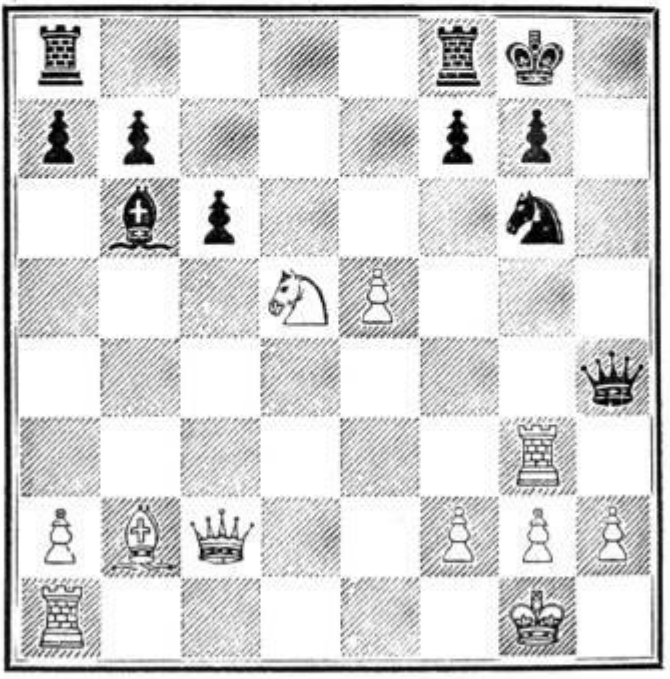
(Pest, 1855.)

30. Ugyanaz.

(Az első 9 lépés, mint a 28. játszmában.)

	Dufresne.	Harrwitz.		Dufresne.	Harrwitz.
10.	Vd1—c2[33]	0 — 0	12.	d4—e5:	Hf6—d5
11.	e4—e5	d6—e5:	13.	Bf1—d1	Fc8—e6

Hadállás sötét 21. lépése után:



[28] Ke6—d5: után világos néhány lépés mulva matot adna. [29] Sötét Fd5—c6†, b7—c6:; d4—d5, söt. tetsz. szer.; Va4—g4† tervre számít s e lépést az utóbbi† (f6—f5-tel leendő) akadályozhatása végett tette. [30] Igen jó folytatás. Fb6—d4: a vil. V. és B. összeműködése miatt söt.-re halálos volna. [31] Szükséges, mivel Kc7—b8-ra c6—c7 nyer. [32] Mert Bd1—d6: nem akadályozható, p. o. Ve7—c7; Fa3—d6:, Bd8—d6:; Bd1—d6: és vil. nyer. [33] A világos vezér e koczkán erős roham-állást foglal.

14.	Fc4—d5:	Fe6—d5:	23.	Bg3—g6†	f7—g6:
15.	Hb1—c3	Hc6—e7	24.	Vc2—g6†	Kg8—h8
16.	Hf3—g5	He7—g6	25.	e5—f6:	Bf8—f7![36]
17.	Hg5—h7:[34]	Kg8—h7:	26.	Vg6—f7:	Ba8—g8
18.	Hc3—d5:	Vd8—g5	27.	Kg1—h1	Vh4—g4
19.	Bd1—d3	c7—c6	28.	Ba1—g1	Fb6—f2:
20.	Bd3—h3†	Kh7—g8	29.	Vf7—e8![37]	Kh8—h7
21.	Bh3—g3	Vg5—h4	30.	f6—f7	söt. föladja.
22.	Hd5—f6†[35]	g7—f6:			

(Berlin, 1848.)

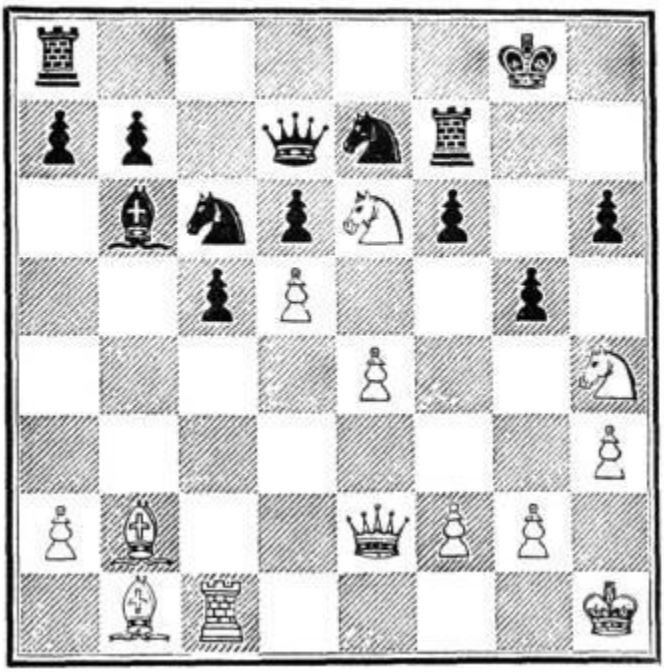
31. Ugyanaz.

(A 8 első lépés, mint az előbbi játszmában.)

	Récsi.	Kapdebo.		Récsi.	Kapdebo.
9.	h2—h3[38]	Hc6—a5	16.	Ba1—c1[41]	0 — 0
10.	Fc4—d3	h7—h6[39]	17.	Fd3—b1[42]	Fd7—b5
11.	Hb1—c3	Hg8—e7	18.	He2—f4!	Fb5—f1:
12.	Hc3—e2[40]	c7—c5	19.	Hf4—e6![43]	Vc7—d7
13.	d4—d5	Vd8—c7	20.	Vd1—f1:[44]	Bf8—f7
14.	Kg1—h1	Fc8—d7	21.	Hf3—h4[45]	g7—g5
15.	Fc1—b2	f7—f6	22.	Vf1—e2!	Ha5—c6!

[34] Mesteri combinatio. [35] Szép és hibátlan áldozat, mely világos javára dönt. [36] Igen szép ellenhúzás, mely nemcsak a fenyegető matot gátolja, hanem sötétnek ellenrohamot is nyujt, habár most már sikertelenül. [37] Ragyogó lépés, mely minden további ellenállást megsemmisit. [38] Jó folytatás, mely sötét játékát zárttá teszi. [39] Hg8—e7 jobb lett volna. [40] Jobb, mint Hc3—a4, mely az a5F lecserélését czélozná. A vezérhuszár a királyszárnyra vonúl a roham erősítésére. [41] Azon reményben, hogy sötét a vezérszárnyra fog elsánczolni. [42] Egy, később Vd1—d3-al intézendő roham előkészítő húzása. [43] E huszár elhelyezésének pontja igen jól van választva s egyik főoka világos győzelmének. [44] Nagy hiba volna He6—f8:, melylyel világos a minőséget ugyan visszanyerné, azonban rohamát elvesztené. [45] Hogy e huszárt később f5-re előnyösen helyezhesse.

Hadállás sötét 22. lépése után:



23.	Ve2—h5[46]	Hc6—e5	28.	Vh5—g6†	Kg8—h8
24.	f2—f4	Vd7—b5	29.	Vg6—h6†	Bf7—h7
25.	Fb2—e5:	f6—e5:	30.	Vh6—f6†	Kh8—g8
26.	Hh4—f5!	He7—f5:	31.	Vf6—g5†	Kg8—h8
27.	e4—f5:[47]	Vb5—e8	32.	f5—f6	söt. feladja.

(Pest, 1863. január 16-án.)

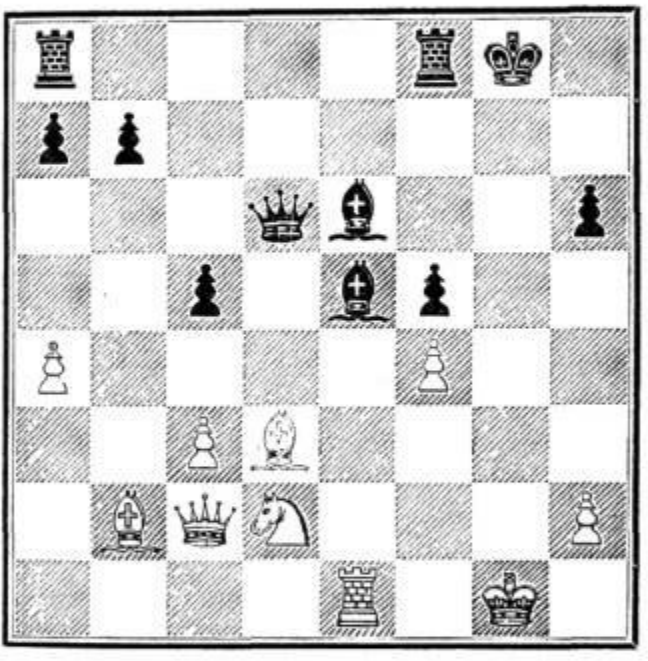
32. Ugyanaz.

	Dr. Spitzer.	Szén.		Dr. Spitzer.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	Fc1—a3	d7—d6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	8.	d4—e5:[50]	Hc6—e5:
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	9.	Hf3—e5:	Ve7—e5:
4.	b2—b4	Fc5—b4:	10.	0 — 0	Fc8—e6
5.	c2—c3	Fb4—f8[48]	11.	Fc4—d3	g7—g5[51]
6.	d2—d4	Vd8—e7[49]	12.	Vd1—e2	Hg8—e7

[46] g5—h4:-re is e lépés és ez esetben döntő eredménynyel következett volna. [47] Sötét játszmája tarthatatlan. [48] Igen szabálytalan védelem, mely miatt sötét több tempot veszt. Szén ezt a lépést az ismert változatok kikerülése végett tette. [49] Fölötte szabálytalan, de eredeti módon keresztül vitt védelem. [50] Fc4—b5 erősebb lépés volna. [51] f2—f4 gátlására.

13. Fa3—b2 Ff8—g7
14. Hb1—d2 He7—g6[52]
15. g2—g3 0 — 0
16. Hd2—f3 Ve5—a5
17. Ve2—d2 h7—h6
18. a2—a4 d6—d5[53]
19. Vd2—c2 d5—e4:
20. Fd3—e4: f7—f5
21. Fe4—d3 c7—c5
22. Ba1—e1 Va5—b5
23. Hf3—d2[54] Hg6—e5
24. Be1—e5:[55] Fg7—e5:
25. Bf1—e1 Vb6—d6
26. f2—f4 g5—f4:
27. g3—f4: Ba8—d8[56]

Hadállás világos 27. lépése után:



28. Fd3—c4 Fe6—c4:
29. Hd2—c4: Vd6—g6†
30. Kg1—h1 Vg6—c6†
31. Kh1—g1 Kg8—h8!
32. Hc4—e5: Bf8—g8†

Világos föladja a játszmát.

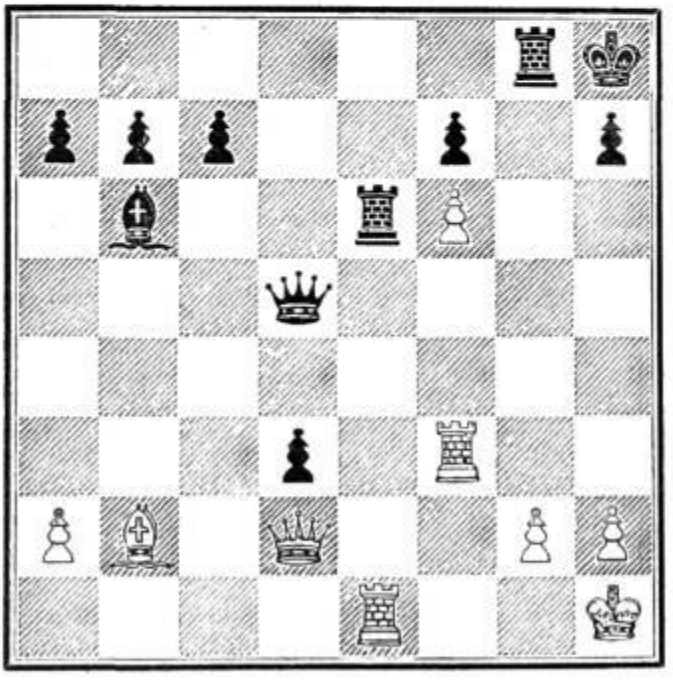
(Pest, 1855.)

[52] Söt. játéka most már kitünően kifejlett. [53] Hogy a vezér tért nyerjen szabadabb működésre. [54] Vil. Be1—e6: lépéssel egy tisztet akar nyerni. Sötét ugyanis a bástyát (Fd3—c4 miatt) a vezérrel nem üthetné. [55] Szép, de nem elég szabatos terv, mint sötét következő lépései mutatják. [56] Igen erős lépés, mely vil. rohamát megtöri.

33. Ugyanaz.

	Záry.	Cseresnyés.		Záry.	Cseresnyés.
1.	e2—e4	e7—e5	14.	Hd2—f3:	Hc6—d4:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	15.	Vb3—d3	Fc8—f5!
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	16.	Fd5—e4	Hd4—f3 †
4.	b2—b4	Fc5—b4:	17.	Vd3—f3:	Ff5—e4:[58]
5.	c2—c3	Fb4—a5	18.	Vf3—e4:	d6—d5
6.	0 — 0[57]	Hg8—f6!	19.	Ve4—g4	Bf8—e8
7.	d2—d4	e5—d4:	20.	Fa3—b2	Be8—e6[59]
8.	Vd1—b3	0 — 0	21.	Kg1—h1	d5—d4[60]
9.	Fc1—a3	d7—d6	22.	f2—f4	Be6—g6
10.	e4—e5	Hf6—e4	23.	Vg4—e2	Vd8—d5
11.	c3—d4:	Fa5—b6	24.	f4—f5	Bg6—c6
12.	Fc4—d5	He4—g5	25.	f5—f6	g7—f6:[61]
13.	Hb1—d2	Hg5—f3 †	26.	e5—f6:	Kg8—h8

Hadállás világos 30. lépése után:



[57] d2—d4 e helyen az egyedül helyes lépés. [58] Sötétre előnyös, ha világos rohamát — tisztjeinek lecserélésével — megtörheti, mivel különben is két gyaloggal erősebb. [59] Söt. ellenrohamot kezd. Be6—g6 a czélja. [60] Hogy a vezér később d5-re jöhessen. [61] A g. vonal megnyitása sötétre előnyös és rohamát ellenállhatatlanná teszi.

27.	Ba1—e1	Ba8—g8	31.	g2—f3:	Be6—e1 †
28.	Bf1—f3	Bc6—e6	32.	Vd2—e1:	Bg8—g1 †
29.	Ve2—f2	d4—d3	33.	Ve1—g1:	Fb6—g1:
30.	Vf2—d2	Vd5—f3 †[62]		és sötét nyer.[63]	

(Pest, 1862. május 5-én.)

34. Ugyanaz.

	Récsi.	Dr. Vidor.		Récsi.	Dr. Vidor.
1.	e2—e4	e7—e5	17.	Hf3—g5:	Vd8—g5:
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	18.	f2—f4	Vg5—h4
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	19.	Bf1—f3	Bf8—g8
4.	b2—b4	Fc5—b4:	20.	Kg1—h2	Bg8—g4[68]
5.	c2—b3	Fb4—e7[64]	21.	Hg3—e2	Ba8—g8
6.	0 — 0	Hg8—f6	22.	g2—g3	Vh4—h5
7.	d2—d4	e5—d4:	23.	Kh2—g2	Bg4—h4!
8.	e4—e5	Hf6—g4	24.	Ba1—h1	a7—a6
9.	c3—d4:	d7—d5	25.	a2—a3	Hc6—e7
10.	Fc4—b3[65]	0 — 0	26.	Fb3—c2	Fe6—d7[69]
11.	Hb1—c3	Fc8—e6	27.	a3—a4	b7—b5
12.	h2—h3	Hg4—h6	28.	Vd3—e3	Vh5—f7
13.	Fc1—h6:	g7—h6:[66]	29.	Kg2—f2	Bh4—g4!?[70]
14.	Hc3—e2	Fe7—g5	30.	e5—e6	Fd7—e6:
15.	He2—g3	Kg8—h8[67]	31.	Ve3—e5 †	Bg4—g7[71]
16.	Vd1—d3	f7—f5	32.	Bf3—e3	Fe6—d7

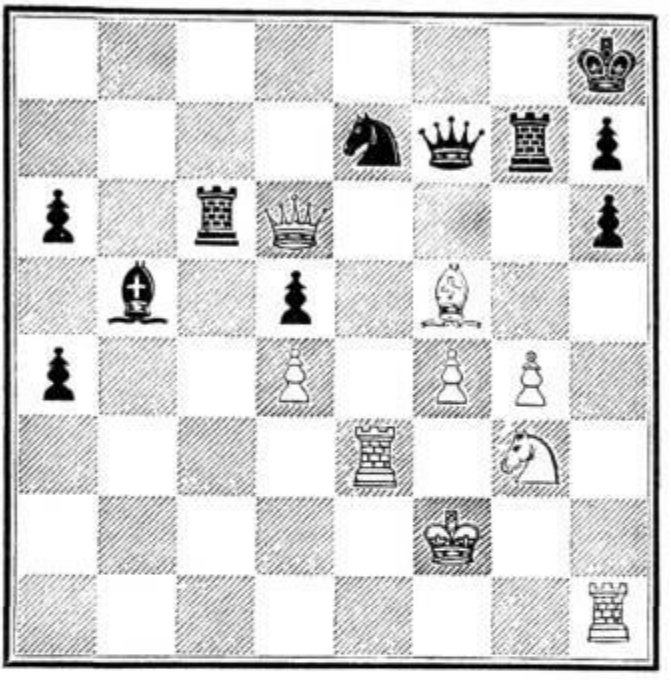
[62] Mesteri, messzeszámító terv, mely a játszmát azonnal sötét javára dönti el. [63] Kh1—g1: után d3—d2 következik. Ha nem üti vil. a futárt, sötét a maga gyalogjainak túlsúlyával nyer. [64] Szabálytalan és nem ajánlható folytatás. [65] Fc4—e2 jobbnak látszik. [66] Sötét hadállása kedvezőtlen. [67] Sötét igyekszik a nyilt g. vonalat bástyájával elfoglalni s ezáltal ellenrohamhoz jutni. [68] Igen szép húzás, melyre sötét az f4. gy. szinleges megtámadása mellett bástyáit időnyeréssel megkettözi. [69] Fd7—b5 előkészítésére. [70] Igen szép, de nem hibátlan számítás. Sötét azt hiszi, hogy f5—g4: húzással mind bástyáját, mind gyalogját visszanyerheti. De ez csalódás; p. o.

30.	h3—g4:	f5—g4:	32. Ve3—e5 † tetsz. szerént
31.	e5—e6	Fd7—e6:	33. Bf3 lép és sötét egy bástyát vesztett. Vil. azonban, mint következő lépései mutatják, nem jól használta föl e téves számítást.

[71] Igy a sötét B. megszabadúlt.

33.	Ve5—c7:	Fd7—c6	36.	He2—g3	f5—g4:
34.	Vc7—d6[72]	b5—a4:	37.	h3—g4:	Bg8—c8[73]
35.	g3—g4	Fc6—b5	38.	Fc2—f5	Bc8—c6

Hadállás sötét 38. lépése után:



39.	Vd6—d8†	He7—g8	47.	Fe6—d5:	Bc3—c2†
40.	Hg3—h5	Vf7—c7	48.	Kf2—g1	Bc2—e2[75]
41.	Vd8—c7:	Bg7—c7:	49.	Be1—c1[76]	Fb5—d7
42.	Bh1—e1	Bc6—c3	50.	Bc1—b1	Be2—b2
43.	Ff5—e6	Hg8—e7	51.	Bb1—e1	a3—a2
44.	f4—f5	a4—a3	52.	Fd5—a2:![77]	Bb2—a2:?
45.	f5—f6[74]	He7—g6	53.	f6—f7	sötét feladja.[78]
46.	Be3—c3:	Bc7—c3:		(Pest, 1855.)	

[72] Be3—e7: által vil. egy tisztet nyerhet; ekkor azonban sötét előnyös ellenrohamhoz jut. [73] Bg7—g4: nem volna jó Be3—e7: miatt. [74] Vil. két gyaloggal gyengébb ugyan, de szabad (f.) gyalogja s jobb állása következtében kilátása van a nyerésre. Sötétre két kettős gyalogja fölötte hátrányos. [75] Sötét a bástyákat lecserélni igyekszik, hogy így döntetlenné tehesse a játszmát. [76] Az ezen lépéssel bevezetett bástyamanoevre figyelemreméltó. [77] Hogy a sötét bástyát a 8. vonalba való visszavonúlástól elvonja. [78] Sötét bármit húz, világos Be1—e8 lépéssel nyer.

35. Elhárított Evans-csel.

	Deacon.	Steinitz.		Deacon.	Steinitz.
1.	e2—e4	e7—e5	17.	Ve2—d3	b7—b6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	18.	f2—f4[82]	Ha5—b7
3.	Ff1—c4	Ff8—c5	19.	Hd2—f3	h7—h6
4.	b2—b4	Fc5—b6	20.	Bc1—e1	Vf7—g6[83]
5.	b4—b5	Hc6—a5	21.	f4—f5	Vg6—f7
6.	Hf3—e5:	Fb6—d4[79]	22.	g2—g4!	Kg8—h7
7.	Fc4—f7†	Ke8—f8	23.	h2—h4	g7—g5
8.	Fc1—a3†	d7—d6	24.	h4—g5:	Ff6—g5:
9.	Ff7—g8:	Kf8—g8:	25.	e4—e5	Vf7—g8
10.	c2—c3	Fd4—e5:[80]	26.	e5—e6	Fd7—c8
11.	d2—d4	Fe5—f6	27.	f5—f6†	Vg8—g6
12.	Hb1—d2	Fc8—e6	28.	Hf3—g5†	h6—g5:
13.	Vd1—e2[81]	Vd8—e8	29.	Bf1—f5!	Hb7—d8
14.	0 — 0	Ve8—f7	30.	Be1—e2[84]	Hd8—f7
15.	d4—d5	Fe6—d7	31.	Bf5—g5!	és világos
16.	Ba1—c1	Ba8—e8		4-ik lépésre matot mond.	

(London, 1863.)

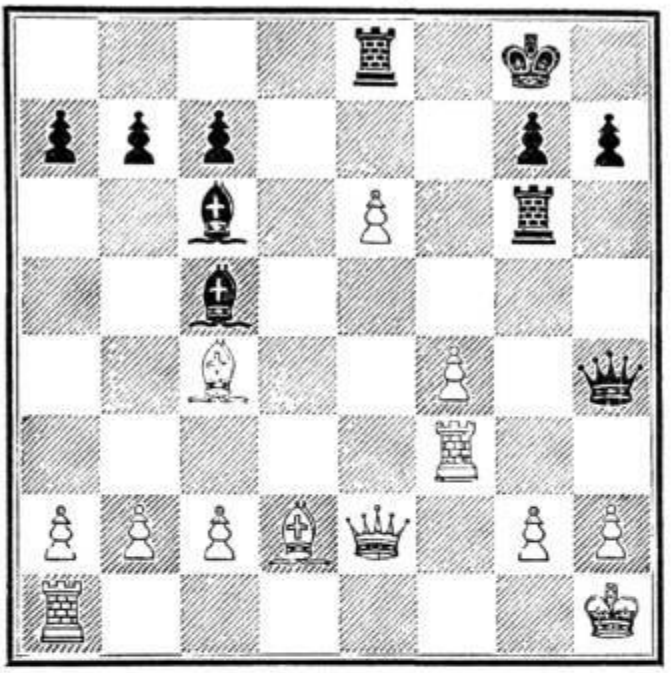
36. Futárjátszma. (Berlini védelemmel.)

	Taraba.	Dr. Engel.		Taraba.	Dr. Engel.
1.	e2—e4	e7—e5	8.	0 — 0	f7—f5
2.	Ff1—c4	Hg8—f6	9.	Hf3—d4	Vd8—h4
3.	Hg1—f3	d7—d5[85]	10.	f2—f4	Bf8—f6
4.	e4—d5:	e5—e4	11.	Bf1—f3	Bf6—g6
5.	Vd1—e2	Ff8—d6	12.	Hb1—c3	Fc8—d7
6.	d2—d3	0 — 0!	13.	Hc3—e4:	f5—e4:
7.	d3—e4:	Hf6—e4:	14.	Ve2—e4:	Hb8—a6

[79] E lépést Löwenthal ajánlotta, azonban az újabb elmélet elvetette, mert reá söt. időt veszt s vil. erős rohamot nyer. [80] Sötét most egy tiszttel erősebb, de hadállása hátrányos. [81] Ha5—c4 fenyeget, mely után Hd2—c4:, Fe6—c4: következvén, vil. a királyszárnyra elsánczolni (melylyel pedig rohamát hathatósan folytathatja) akadályozva volna. [82] A döntő roham kezdete. [83] e4—e5 meggátlására. [84] Bf5—g5: még erősebb lett volna. [85] Sötét azért áldozza fel gyalogját, hogy játékát gyorsabban fejleszsze és a támadást magához ragadja.

15. Fc1—d2[86] Ba8—e8
16. Hd4—e6 Ha6—c5
17. Ve4—e2 Hc5—e6:
18. d5—e6: Fd6—c5†
19. Kg1—h1 Fd7—c6[87]

Hadállás sötét 19. lépése után:



20. Ba1—f1 Bg6—h6
21. h2—h3 Vh4—g4![88]
22. Kh1—h2 Fc6—f3:
23. Bf1—f3:[89] b7—b5![90]
24. Fc4—d5 ?[91] Bh6—h3†
25. g2—h3: Vg4—g1†

(Pest, 1863. febr. 14-én.)

37. Ugyanaz.

(Izenetes játszma. 1843.)

Norfolk.	New-York.	Norfolk.	New-York.
1. e2—e4	e7—e5	3. c2—c3	Vd8—g5[92]
2. Ff1—c4	Ff8—c5	4. Vd1—f3	Vg5—g6

[86] Gyenge húzás. Jobb lett volna Hd4—e6 vagy Fc1—e3. [87] A két sötét futár igen erős rohamállást foglalt. [88] Sötét kitűnően vezeti a rohamot. Most 4 lépéses mattal fenyegeti világost Bh6—h3† stb. által. [89] Hibás. Ve2—f3: sötét erős támadását megtörte volna. [90] Finom húzás, melynek czélja, hogy a világos futárt jelenlegi állomásáról eltávolítsa. [91] 24. Fc4—b5:-re Be8—e6:, 25. Fb5—c4 Bh6—h3†, 26. Bf3—h3: Vg4—e2: következtek volna. [92] Ercole del Rio olasz mester, mint e helyen legjobbat, ezt a lépést ajánlja.

5.	Hg1—e2	d7—d6
6.	d2—d4	Fc5—b6
7.	0 — 0	Hg8—f6
8.	d4—e5:	d6—e5:
9.	He2—g3	Fc8—g4
10.	Vf3—d3	Hb8—d7
11.	b2—b4 [93]	Hf6—h5
12.	Fc1—e3	0—0—0
13.	Hg3—h5:	Fg4—h5:
14.	Hb1—d2	Hd7—f6
15.	Vd3—c2	Bd8—d2: [94]
16.	Vc2—d2: [95]	Hf6—e4:
17.	Vd2—c1	Fh5—f3
18.	g2—g3	h7—h5
19.	Fc4—d5	h5—h4
20.	Fd5—e4:	Vg6—e4:
21.	Fe3—b6:	Ve4—g4
22.	Vc1—e3	a7—b6:
23.	Bf1—b1 [96]	e5—e4
24.	Ve3—e1	f7—f5
25.	Bb1—b2	f5—f4
26.	Ba1—b1 [97]	Vg4—h3
27.	Ve1—f1	sötét 3-ik lépésre matot jelent:
	. . . . .	Vh3—h2 †
28.	Kg1—h2:	h4—g3 ††
29.	Kh2—g1	Bh8—h1 ‡

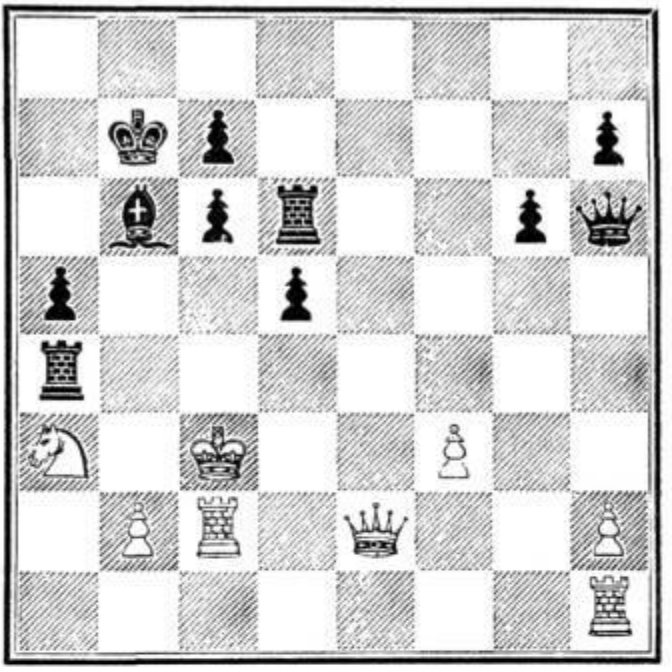
38. Ugyanaz.

	Horwitz.	Perigal.		Horwitz.	Perigal.
1.	e2—e4	e7—e5	14.	Hb1—a3	d6—d5
2.	Ff1—c4	Ff8—c5	15.	e4—e5	He7—f5
3.	c2—c3	d7—d6	16.	Ba1—c1	Hf5—e3:
4.	d2—d4	e5—d4:	17.	Ke2—e3:	Vh4—h6
5.	c3—d4:	Fc5—b6	18.	Vd1—c2	Bh8—e8!
6.	f2—f4 [98]	Hb8—c6	19.	Vc2—f5† [100]	Kc8—b7
7.	Hg1—f3	Fc8—g4	20.	Bc1—c2	g7—g6
8.	Fc4—b5	Fg4—f3:	21.	Vf5—f6	Bd8—d6!
9.	g2—f3: [99]	Vd8—h4†	22.	Vf6—f7:	Be8—e5 †
10.	Ke1—e2	0—0—0	23.	Ke3—d3 [1]	Be5—f5
11.	Fb5—c6:	b7—c6:	24.	Vf7—e7	Bf5—f4:
12.	a2—a4	a7—a5	25.	Ve7—e2	Bf4—d4†
13.	Fc1—e3	Hg8—e7	26.	Kd3—c3	Bd4—a4: [2]

[93] Vil. számít reá, hogy sötét a vezérszárnyra fog elsánczolni, tehát e szárnyon indít rohamot. [94] E minőség-áldozat igen szépen és szabatosan ki van számítva. [95] Fe3—d2: után sötét részéről Fg4—f3 dönt. [96] Hogy a vezér e1- s innen f1-re visszavonúlhasson. [97] Világos játszmája tarthatatlan. [98] Jobb lett volna Hg1—f3. [99] Világos készebb elsánczolását abbanhagyni, mint fontos (d) gyalogját elveszteni. [100] Be8—e5 † fenyegetett.

[1] Világos összekötött középgyalogjai (melyeken ereje nyugodott) szétt épetvén, a játszma sorsa többé alig lehet kétes. [2] Vil. játszmája elveszett.

Hadállás sötét 26. lépése után:



27.	Kc3—b3	Ba4—b4†	33.	Ha3—b1	Fd4—c3:
28.	Kb3—a2	Vh6—f4	34.	Hb1—c3:	Ve4—c4†
29.	Bh1—c1	Bd6—f6	35.	Ka2—a1	Bb4—a4†!
30.	Ve2—e8	Vf4—f3:	36.	Hc3—a4:[3]	Vc4—c1‡
31.	Bc2—c3	Vf3—e4	37.	Ka1—a2	Vc1—c4†
32.	Ve8—d7	Fb6—d4		Világos föladja.	

(London, 1846.)

39. Mac Donnell kettős csele.

	Mongredien.	B....		Mongredien.	B....
1.	e2—e4	e7—e5	7.	c2—c3	Fb4—a5
2.	Ff1—c4	Ff8—c5	8.	d2—d4	Fa5—b6
3.	b2—b4	Fc5—b4:	9.	Fc1—f4:[5]	Fc8—g4
4.	f2—f4	e5—f4:[4]	10.	h2—h3	Fg4—h5
5.	Hg1—f3	Hb8—c6	11.	g2—g4[6]	Fh5—g6
6.	0 — 0	d7—d6	12.	Hb1—d2	h7—h5

[3] Ka1—b1-re Vc4—d3† dönt. [4] Nem ajánlható e második gyalog kiütése. Legjobb d7—d5, mint a megnyitásoknál kimutattuk. [5] Vil. hadállása a lehető legelőnyösebb. [6] Vil. veszély nélkül támadhat e gyaloggal, minthogy királya biztonságban marad.

13.	e4—e5	d6—d5	19.	e5—e6![8]	f7—f5
14.	Fc4—b5	h5—g4:	20.	Hg7—f5:	g4—h3:
15.	Ff4—g5	Vd8—c8[7]	21.	Hf5—d6†	Hg8—f6[9]
16.	Hf3—h4	Fg6—h5	22.	Bf1—f6†	Kf8—g8
17.	Hh4—f5!	g7—g6	23.	Bf6—g6†	és nyer.[10]
18.	Hf5—g7†	Ke8—f8			

40. Futárjátszma utócsellel.

	Amateur.[11]	Boden.		Amateur.	Boden.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	0 — 0	Hc6—d4!
2.	Ff1—c4	f7—f5	11.	Hb1—c3	Vf6—h4:!
3.	Fc4—g8:?	Bh8—g8:	12.	Vh5—h4:	Hd4—f3†
4.	e4—f5:[12]	d7—d5	13.	Kg1—h1	Hf3—h4:
5.	Vd1—h5†	g7—g6	14.	d2—d4	Bg6—g2:!
6.	f5—g6:	Bg8—g6:	15.	d4—c5:	Fc8—h3:
7.	h2—h3	Ff8—c5	16.	Bf1—g1	Ke8—d7!
8.	Hg1—f3	Hb8—c6[13]	17.	Bg1—g2:	Fh3—g2†
9.	Hf3—h4	Vd8—f6	18.	Kh1—h2	Ba8—g8

és a következő lépésre Hh4—f3‡

(Hull, 1848.)

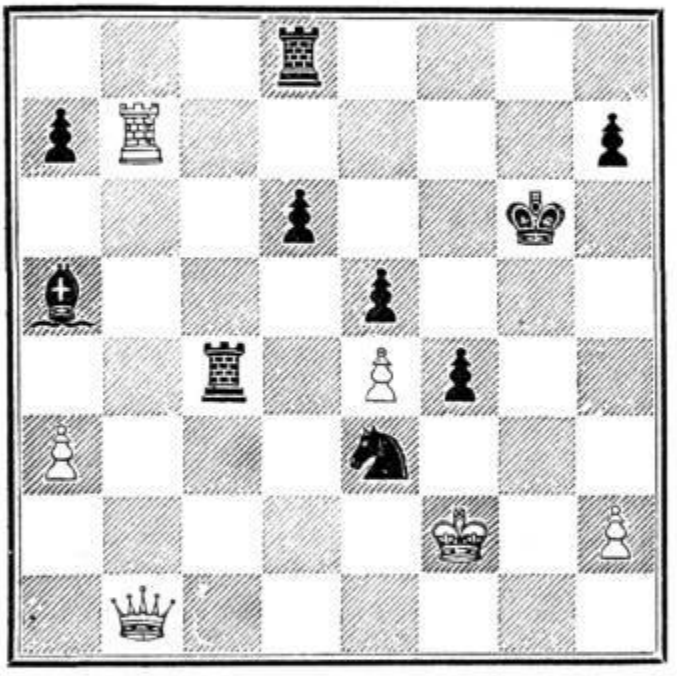
41. Vezércsel.

	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.		De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
1.	d2—d4	d7—d5	7.	Hg1—f3	Vd8—e7
2.	c2—c4	d5—c4:	8.	Fc1—g5[15]	Fc5—f2†
3.	e2—e4[14]	e7—e5	9.	Ke1—f1[16]	Ff2—b6
4.	d4—d5	f7—f5	10.	Vd1—e2	f5—f4
5.	Hb1—c3	Hg8—f6	11.	Ba1—d1	Fc8—g4
6.	Ff1—c4:	Ff8—c5	12.	d5—d6	c7—d6:

[7] Vd8—d7-re e5—e6, f7—e6:, Hf3—e5 világosra előnynyel következnének. [8] Döntő húzás. [9] Kf8—g7-re Bf1—f7‡ a válasz. [10] Sötét kénytelen (Vd1—f1‡ miatt) a bástyát kiütni, mire világos Hd6—c8: lépéssel nyer. [11] Vagyis műkedvelő. [12] A helyes lépés d2—d3. [13] Sötét kész feláldozni a minőséget, hogy annál erélyesebb rohamot nyerjen. [14] Hb1—c3 vagy Fc1—f4 ajánlhatóbb. [15] Hibás lépés, melyre vil. egy gyalogot veszt és többé el nem sánczolhat. [16] Ke1—f2: után Ve7—c5† következik.

13.	Hc3—d5	Hf6—d5:! [17]	22.	g2—f3:	Hc6—d4!
14.	Fg5—e7:	Hd5—e3 †	23.	Fb5—c4 [18]	Hd4—f3 †
15.	Kf1—e1	Ke8—e7:	24.	Ke1—f2	Hf3—d2:
16.	Ve2—d3	Bh8—d8	25.	Bg1—g7 †	Ke7—f6
17.	Bd1—d2	Hb8—c6	26.	Bg7—f7 †	Kf6—g6
18.	b2—b3	Fb6—a5	27.	Bf7—b7	Hd2—c4:
19.	a2—a3	Ba8—c8!	28.	b3—c4:	Bc8—c4:
20.	Bh1—g1	b7—b5!	29.	Vd3—b1 [19]	Fa5—b6!!
21.	Fc4—b5:	Fg4—f3:			

Hadállás vil. 29. lépése után:



30.	Kf2—f3 [20]	Bc4—c3! [21]	34.	Kg4—h4	Kg6—f6
31.	Vb1—a2	He3—c4 †	35.	Va2—e2	Bg8—g6
32.	Kf3—g4	Bd8—g8	36.	Ve2—h5	Hc4—e3!
33.	Bb7—b6: [22]	a7—b6:		és sötét nyer.	

(London, 1834.)

[17] Ragyogó combinatio! A vezér feláldozása két könnyű tisztért, sötét előnyös hadállása miatt, mint a következés mutatni fogja, helyes számítás. [18] A c8B. nyilt vonalának elzárása okvetetlenül szükséges, különben az rombolólag betör vil. játékába. [19] Vb1—g1 † előkészítésére. [20] Vb1—g1 †-ra sötét He3—g4 † † lépéssel nyerne. [21] Sötét mesterileg használja fel előnyös hadállását! [22] h7—h5 †, Kg4—h4, Fb6—d8 † fenyegetett.

42. Elhárított vezércsel.

	Harrwitz.	Löwenthal.		Harrwitz.	Löwenthal.
1.	d2—d4	d7—d5	19.	Hf3—d2	He4—d2:
2.	c2—c4	e7—e6 [23]	20.	Vc2—d2:	d5—d4
3.	Hb1—c3	Hg8—f6	21.	Fe2—f3	Hc6—a5
4.	Fc1—f4 [24]	a7—a6 [25]	22.	Vd2—b4	Ha5—b3
5.	e2—e3	c7—c5	23.	Bc1—b1	Hb3—c5:
6.	Hg1—f3	Hb8—c6	24.	e3—d4:	e5—d4:
7.	a2—a3	Ff8—e7	25.	Bb1—c1	Bd8—c8
8.	d4—c5:	Fe7—c5:	26.	Hb5—d4:	Ba8—a4 [27]
9.	b2—b4	Fc5—d6	27.	Vb4—a4:!	Hc5—a4:
10.	Ff4—d6:	Vd8—d6:	28.	Bc1—c8†	Kg8—h7
11.	c4—c5	Vd6—e7	29.	Hd4—e6:	f7—e6: [28]
12.	Ff1—e2	0 — 0	30.	Ff3—e4†	g7—g6
13.	0 — 0	Bf8—d8 [26]	31.	Be1—c1	Ha4—b6
14.	Ba1—c1	e6—e5	32.	Bc8—c7	Hb6—d7
15.	Bf1—e1	h7—h6	33.	Bc1—d1	Ve7—a3:
16.	Vd1—c2	Fc8—e6	34.	Bd1—d7†	Kh7—g8
17.	b4—b5	a6—b5:	35.	Bc7—c8†	és nyer.
18.	Hc3—b5:	Hf6—e4			(London, 1853.)

43. Huszárcsel. (Szabálytalan védelemmel.)

(Izenetes játszma. 1843.)

	Maryport.	Inverness		Maryport.	Inverness.
1.	e2—e4	e7—e5	3.	Hg1—f3	Hb8—c6
2.	f2—f4	e5—f4:	4.	Ff1—c4	g7—g5

[23] Legjobb lépés a vezércsel elhárítására. [24] Igen helyes, hogy a F. működési vonala a következő, szükséges lépéssel el ne zárassék. [25] Hd4—b5 elkerülése végett. [26] Hogy a következő lépést előkészítse (s akkor a d. gy. védve maradjon.) [27] Sötét e lépésig mesterileg ellensúlyozta vil. játékát; de most alkalmat ad annak, hogy vezérét két bástyáért lecserélje, és ezáltal döntő rohamot nyerjen. [28] Ha sötét nem ezzel, hanem Ve7—a3: húzással felel. világos következőkép nyer:

He6—f8†	Kh7—g8	Fe4—d5†	Kf7—g6
Ff3—e4	g7—g6	Bc8—g8†	Kg6—h5
Hf8—g6‡	Kg8—g7	Fd5—f7†	Kh5—h4
Hg6—f4	f7—f6	Be1—e4‡	
Hf4—h5†	Kg7—f7		

5.	0 — 0	d7—d6	13.	c3—d4:	Hc6—d4:
6.	d2—d4	Ff8—g7	14.	g5—g6 [32]	Hg8—e7
7.	c2—c3	Hg8—h6	15.	g6—g7	Bh8—g8
8.	h2—h4	f7—f6 [29]	16.	Bf4—f7	Vd8—e8
9.	Hf3—g5:! [30]	f6—g5:	17.	Vh5—d5	b7—b5
10.	Vd1—h5 †	Ke8—d7	18.	Vd5—d4:	b5—c4:
11.	h4—g5:	Hh6—g8	19.	Vd4—f6	és vil. nyer. [33]
12.	Bf1—f4:	Fg7—d4†! [31]			

44. Közönséges huszárcsel.

	Erkel.	Szén.		Erkel.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	11.	e4—d5:	g4—f3:
2.	f2—f4	e5—f4:	12.	Vd1—f3:	0 — 0
3.	Hg1—f3	g7—g5 [34]	13.	Hb1—d2	Fc8—f5
4.	Ff1—c4	Ff8—g7	14.	Hd2—e4	Ff5—e4:
5.	0 — 0	d7—d6	15.	Vf3—e4:	He7—g6
6.	d2—d4	h7—h6	16.	d5—d6 [37]	Vd8—d6:
7.	c2—c3	Hg8—e7	17.	Fc1—f4	Hg6—f4: [38]
8.	g2—g3!	g5—g4	18.	Bf1—f4:	Hb8—c6
9.	Hf3—e1 [35]	f4—f3	19.	Ba1—f1	Hc6—d8
10.	He1—f3:!	d6—d5 [36]	20.	Fc4—d3	söt. föladja. [39]

(Pest, 1855.)

[29] Az f. gyalog ezen mozdulata hibás, mint majd minden hasonló hadállásban; itt főleg azért is, mert a söt. király még nincs elsánczolva. [30] Vil. szépen használja fel söt. hibáját. [31] Ezen futár úgy is elveszne Bf4—f7 lépésre, söt. tehát két gyalogért s a h8B. játékba hozhatásáért lecseréli azt. [32] Sötét játszmája, rosz állása következtében, menthetetlen. [33] P. o. . . . . Fc8—b7, Fc1—g5. stb. [34] Sötétnek ezen és következő lépései nyujtják a leghelyesebb védelmet. [35] Fc1—f4: g4—f3:, Vd1—f3: erősebb folytatás lenne. [36] Sötét a d. gyalogot feláldozza, hogy a vil. c4F. vonala elzáratván, vil. következendő heves rohama f7-re gyengíttessék. [37] Ve4—g6: fenyeget. [38] Tanácsosabb lett volna ezt a futárt nem ütni, hogy a kettőzött bástyatámadás ne következhessék. [39] Következhetnék:

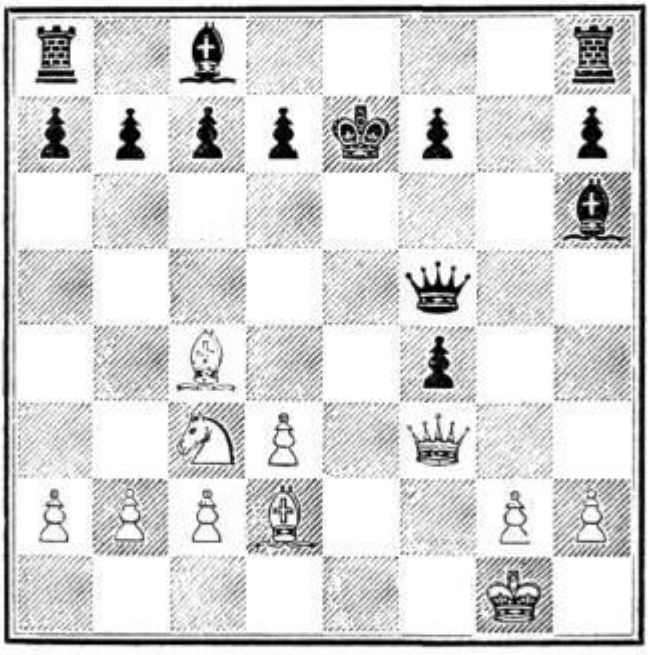
. . . . .	f7—f5	Ve4—g6:	f7—g6:
Bf4—f5:	Bf8—f5:	Fd3—c4 †	Hd8—f7
Ve4—f5:		Bf4—f7:!	Kg8—h7
vagy:		Bf7—c7:	és vil. szabadgyalogjával nyer.
. . . . .	Vd6—g6 (legj.)		

45. Muzio-csel.

(Tanácskozási játszma.)

Schiller és Morócz.	Kendelényi.	Schiller és Morócz.	Kendelényi.
1. e2—e4	e7—e5	8. d2—d3	Ff8—h6
2. f2—f4	e5—f4:	9. Fc1—d2	Hg8—e7
3. Hg1—f3	g7—g5	10. Hb1—c3	Hb8—c6
4. Ff1—c4	g5—g4	11. Ba1—e1	Ve5—f5!
5. 0 — 0	g4—f3:	12. Be1—e7†[40]	Hc6—e7:
6. Vd1—f3:	Vd8—f6	13. Bf1—e1	Ke8—d8
7. e4—e5	Vf6—e5:	14. Be1—e7:	Kd8—e7:

Hadállás sötét 14. lépése után:



15. Hc3—d5†	Ke7—d6[41]	17. Fd2—h4†	Kd6—e7
16. Hd5—f4:	Fh6—f4:[42]	18. Ff4—d6†[43]	Ke7—f6

[40] Világosnak ezen és a 14. lépésre tett minőségáldozata szép, de nem hibátlan. [41] Az egyedüli helyes lépés Ke7—d8 lett volna, melyre ha vil. Fd2—c3-al felel, c7—c6 (nem pedig a h8B. mozdúlata) a helyes folytatás. [42] Jobb lett volna a H-t nem ütni. Most világos vezérfutárja időnyeréssel és igen hathatósan jön rohamba. [43] Világos következő lépései igen szépek.

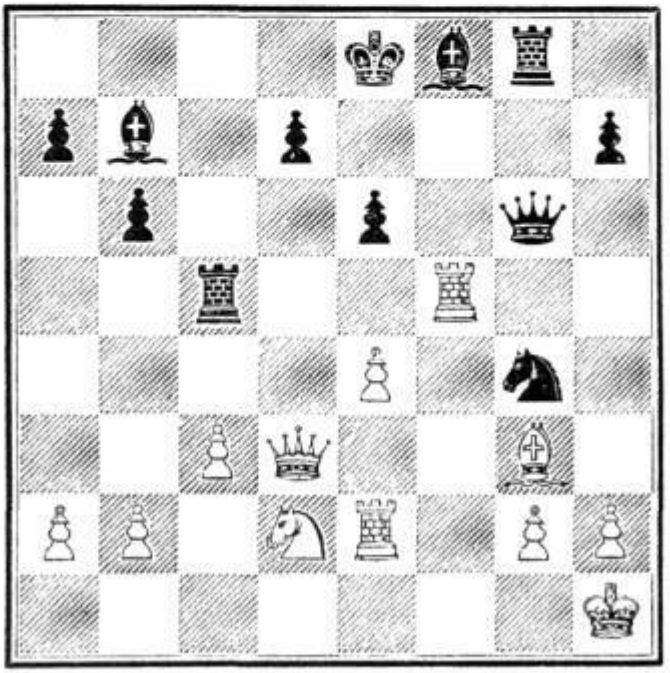
19. Fd6—e7† Kf6—g6[44]
20. Fc4—f7‡ Vf5—f7:[45]
21. Vf3—g4† Kg6—h6
22. Vg4—g5‡

(Pest, 1863.)

46. Ugyanaz.

Dubois.	Anderssen.	Dubois.	Anderssen.
1. e2—e4	e7—e5	10. Kg1—h1	Vc5—c4:
2. f2—f4	e5—f4:	11. Fc1—f4:	Vc4—e6
3. Hg1—f3	g7—g5	12. Hb1—d2	b7—b6
4. Ff1—c4	g5—g4	13. Vf3—g3	Ve6—g6!
5. 0 — 0	g4—f3:	14. Vg3—d3	Fc8—b7
6. Vd1—f3:	Vd8—e7	15. e5—e6![46]	f7—e6:
7. d2—d4	Hb8—c6	16. Ff4—c7:	Hg8—f6
8. c2—c3	Hc6—e5!	17. Ba1—e1	Bh8—g8[47]
9. d4—e5:	Ve7—c5†	18. Be1—e2	Ba8—c8

Hadállás világos 21. lépése után:



[44] Kf6—e7: jobb, mely után Vf3—f5:, d7—d6 Vf5—g5†, Ke7—e8! következnek s vil. remisnél többet alig érhet el. [45] Itt is jobb lett volna Kg6—f7:, Vf3—f5‡, Kf7—e7:, Vf5—e5† stb. [46] A hosszú elsánczolást gátolni. [47] Sötét e lépéssel kiragadja vil. kezéből a rohamot.

19.	Fc7—e5	Hf6—g4	25.	Fg3—f2:	Bf8—f2:
20.	Fe5—g3	Bc8—c5 [48]	26.	Be4—d4	e6—e5
21.	Bf1—f5 [49]	Fb7—e4:[50]	27.	Bd4—d3	e5—e4
22.	Bf5—f8:† [51]	Bg8—f8:	28.	Bd3—d4	e4—e3
23.	Vd3—e4: [52]	Vg6—e4:	29.	Hd2—f3	Bf2—f1 †
24.	Be2—e4:	Hg4—f2 †	30.	Hf3—g1	Bc5—e5

és sötét nyer. [53]

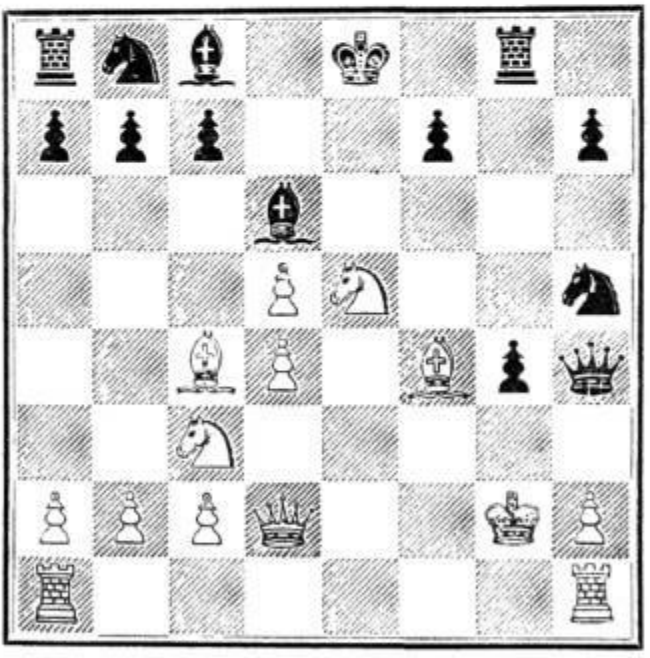
(London, 1862.)

47. Salvio-csel.

(A nagyszalontai sakk-kör két tagja között.)

1.	e2—e4	e7—e5	4.	Ff1—c4	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4:	5.	Hf3—e5	Vd8—h4 †
3.	Hg1—f3	g7—g5	6.	Ke1—f1	Hg8—f6

Hadállás sötét 12. lépése után:



[48] Ezen bástya h5-re igyekszik. [49] Igen szép húzás, de, mint söt. következő lépései mutatják, nem szabatos. [50] A helyes válasz. Rosz lett volna Bc5—f5: [51] Vil. kénytelen a minőséget odaadni, mert az különben is elveszne. [52] Hd2—e4: után Bf8—f1 ‡; Be2—e4:-re d7—d5 következnének. [53] Az e. szabadgyalog bemenetele nem gátolható.

7.	Hb1—c3![54]	d7—d5[55]	16.	Fc4—f1![58]	Vh3—h4
8.	e4—d5:	Ff8—d6	17.	Hc3—e4![59]	Fd6—e5:[60]
9.	d2—d4	f4—f3	18.	d4—e5:	g4—g3
10.	Fc1—f4	Hf6—h5	19.	He4—g3:[61]	Hh5—f4:[62]
11.	Vd1—d2	f3—g2†	20.	Ba1—d1![63]	Hf4—e6:
12.	Kf1—g2:	Bh8—g8[56]	21.	e5—f6:	Ke8—f7
13.	Bh1—e1!	Vh4—h3†	22.	Be1—e6:!	Bg8—g3:[64]
14.	Kg2—h1	Fc8—e6[57]	23.	Be6—e7†	Kf7—f6:
15.	d5—e6:	f7—f6	24.	Vd2—d8	sötét föladja.

(1870. nov. 27.)

48. Cochrane-csel.

De la Bourdonnais.		Cochrane.	De la Bourdonnais.		Cochrane.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	Ke1—f1	f4—f3![65]
2.	f2—f4	e5—f4:	7.	g2—g3	Vh4—h3†
3.	Hg1—f3	g7—g5	8.	Kf1—f2	Vh3—g2†
4.	Ff1—c4	g5—g4	9.	Kf2—e3	Ff8—h6†
5.	Hf3—e5	Vd8—h4†	10.	Ke3—d3	d7—d5

[54] Szerző ezt a húzást erősebbnek és természetesebbnek találja, mint az elméletben leginkább ajánlott Vd1—e1 lépést. [55] Hogy a c4F. és e5H. együttes támadását az f7. pontra elhárítsa és hogy a két futár időnyeréssel játékba jöhessen. [56] g4—g3 előkészítése végett. De Vh4—h3 †. jobbnak látszik ezen bástyalépést megelőzőleg. Vil. hadállása kitűnő. [57] Szerző véleménye szerént söt.-nek legjobb lépése, hogy rohama, melyet vil. 13. lépésével kezéből kiragadni igyekszik, fentartható legyen. Mert mihelyest söt. vil. túlnyomó hadállása miatt a rohamot elejti, menthetetlenül elveszett. A jelen állásban különben vil.-nak — úgy látszik — nyernie kell. [58] Kitűnő lépés, mely a söt. vezért elűzi még arról az egyetlen pontról is, hol veszélyessé válhatott volna, s meghiúsítja a g. gyalog sikeres előnyomúlását, melybe pedig söt. minden reményét vetette. [59] Jobb, mint He5—d3, melyre Hh5—f4:, Hd3—f4:, g4—g3 következik. [60] Söt. nem akarja, hogy vil. Ff4—g5 lépéssel rohamát teljesen megtörje, azért feláldozza a második futárt, annál is inkább, mert He4—d6: fenyeget, mely söt.-re hátrányos. [61] He4—f6‡ sokkal erősebb lépés. [62] Söt. visszanyeri a 14. lépéssel áldozott tisztet, de játszmája tarthatatlan. [63] Legerősebb lépése vil.-nak, mely a sikert részére azonnal biztosítja. [64] Kf7—e6:-ra Vd2—d5† dönt. [65] Sokkal jobb, mint Salvio húzása Hg8—f6.

11.	Fc4—d5:	Hb8—a6	21.	Bg1—g2:	Hf2—d3:
12.	c2—c3	c7—c6	22.	He5—d3:	Ff5—d3:†
13.	Fd5—f7†	Ke8—e7	23.	Kc2—c1	Bh8—f8
14.	Ff7—b3[66]	Ha6—c5†	24.	Hb1—d2	Hh6—f5
15.	Kd3—c2	Hc5—e4:	25.	Fb3—d1	Hf5—e3
16.	Vd1—f1	Fc8—f5[67]	26.	Bg2—g1	Fd3—f1![68]
17.	Vf1—g2:	He4—f2†	27.	b2—b3	Bf8—f2[69]
18.	d2—d3	f3—g2:	28.	Bg1—f1:	He3—f1:
19.	Bh1—g1	Ba8—d8	29.	Hd2—f1:	Bd8—d1†
20.	Fc1—h6:	Hg8—h6:	30.	Kc1—d1:	Bf2—f1†

és sötét nyer.

(London, 1834.)

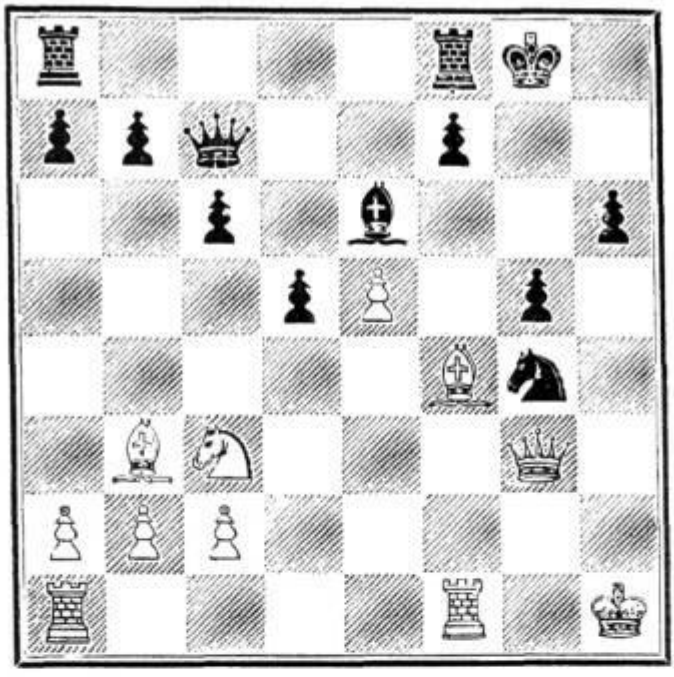
49. Cunningham-csel.

(A nagyszalontai sakk-kör két tagja között.)

1.	e2—e4	e7—e5	10.	Fc4—b3	Fc8—e6
2.	f2—f4	e5—f4:	11.	d2—d4	h7—h6
3.	Hg1—f3	Ff8—e7	12.	Vd1—e2[72]	0 — 0
4.	Ff1—c4	Fe7—h4†	13.	Hb1—c3	c7—c6!
5.	g2—g3[70]	f4—g3:	14.	Hf3—e5?	Hb8—d7
6.	0 — 0	g3—h2†	15.	Ve2—h2:	Hd7—e5:
7.	Kg1—h1	Fh4—f6	16.	d4—e5:	Hf6—g4
8.	e4—e5	d7—d5[71]	17.	Vh2—g3	Vd8—c7
9.	e5—f6:	Hg8—f6:	18.	Fc1—f4	g7—g5!

[66] Szükséges, különben vil. kénytelen a futárt g8-on (Ke7—f6 vagy Fh6—g7 miatt) lecserélni s ekkor a h8B. előnyösen jön játékba. [67] Vil. hadállása kétségbeesett. Három tisztje teljes tétlenségre szorítva, a király helyzete pedig szorongatott. [68] A következő bástyalépés előkészítésére. [69] Világos játszmája menthetetlen. [70] Biztosabb Ke1—f1, mint az elemzéseknél láttuk. Azonban a jelen lépés és az ezt követő terv a gyakorlati életben használatosabb, mivel fölötte élénk rohamot nyujt. [71] Legjobb lépés, melyet Philidor ajánlott s mely egy tisztáldozat árán vil. erős rohamát megtöri. Sötétnek egyébiránt 3 gyalogja marad tisztjéért és jó állása. [72] Jobb volna előbb Hb1—c3 és Fc1—f4 lépésekkel a világos tábor fejlődését elősegíteni.

Hadállás sötét 18. lépése után:



19.	Hc3—e4 [73]	f7—f5!	27.	Fb3—c2†	Kh7—h6
20.	He4—f6†	Bf8—f6:!	28.	Vh4—e1	g4—g3
21.	e5—f6:	g5—f4:	29.	Ve1—e3†	Bg8—g5
22.	Bf1—f4:	Vc7—f7	30.	Kh1—g2	h5—h4!
23.	Vg3—h4	Kg8—h7 [74]	31.	Fc2—f5 [75]	h4—h3†
24.	Bf4—g4:	f5—g4:	32.	Ff5—h3:	Fe6—h3†
25.	c2—c3	h6—h5	33.	Kg2—h3:	g3—g2
26.	Ba1—f1!	Ba8—g8		és nyer.	

(1870. deczember 18.)

50. Philidor-féle huszárcsel.

	Hanstein.	Mayet.		Hanstein.	Mayet.
1.	e2—e4	e7—e5	4.	Ff1—c4	Ff8—g7
2.	f2—f4	e5—f4:	5.	h2—h4	h7—h6
3.	Hg1—f3	g7—g5	6.	d2—d4	d7—d6

[73] Szellemes combinatio, mely egyedül képes vil. részére rohamot nyujtani. Azonban söt. hibátlan ellenjátékán vil. minden támadása megtörik. [74] Hiba lenne az f. gyalogot ütni. Vf7—f6: húzásra Bf4—g4:; Hg4—f6: után Vh4—h6: következnék. [75] Világos játszmája tarthatatlan. Bf1—h1-re szintén h4—h3 † következnék.

7.	c2—c3	g5—g4!	17.	Va8—d5	Bh8—h7
8.	Fc1—f4:!	g4—f3:	18.	e5—e6!	Hd7—f6
9.	Vd1—f3:	Fc8—e6	19.	Vd5—b5†	Ke8—f8
10.	Hb1—d2	Fe6—c4:	20.	He3—f5	Fh4—g5
11.	Hd2—c4:	b7—b5	21.	Ba1—e1	f7—e6:
12.	Hc4—e3	Hb8—d7	22.	Be1—e6:	Hg8—e7
13.	0 — 0	Fg7—f6[76]	23.	Hf5—e7:	Bh7—e7:
14.	e4—e5	Ff6—h4:?[77]	24.	Bf1—f6†	Fg5—f6:
15.	Ff4—g5!	Vd8—g5:	25.	Be6—f6†	és vil. nyer.[78]
16.	Vf3—a8†	Vg5—d8			

(Berlin, 1846.)

51. Allgaier-csel.

	Novotny.	Schlemm.		Novotny.	Schlemm.
1.	e2—e4	e7—e5	15.	Vd3—e4:	Vd8—d5
2.	f2—f4	e5—f4:	16.	Ve4—e2	Ke8—d8?[80]
3.	Hg1—f3	g7—g5	17.	Ba1—e1	He7—c6
4.	h2—h4	g5—g4	18.	c2—c4	Vd5—d7
5.	Hf3—g5	h7—h6	19.	Ve2—d2	Fg7—d4†?
6.	Hg5—f7:	Ke8—f7:	20.	Kg1—h1	b7—b6
7.	Ff1—c4†	d7—d5	21.	Ff4—g5†	h6—g5:
8.	Fc4—d5†	Kf7—e8	22.	Vd2—g5†	Hc6—e7
9.	d2—d4	Hg8—e7	23.	Hb5—d4:	Bh8—g8
10.	Hb1—c3	Ff8—g7	24.	Be1—d1!![81]	Ha6—c5
11.	Fc1—f4:	c7—c6	25.	Vg5—f6[82]	Fc8—b7
12.	Vd1—d3[79]	c6—d5:	26.	Hd4—f5	Bg8—e8[83]
13.	Hc3—b5	Hb8—a6	27.	Hf5—e7:	Be8—e7:
14.	0 — 0	d5—e4:	28.	Bd1—d7†	és vil. nyer.[84]

(Bécs, 1859.)

[76] Vd8—h4: után Vf3—a8† következik. [77] Hiba, melyet világos mesterileg kizsákmányol. [78] P. o.

. . . . .	Kf8—g7	Bf6—e6	Bd7—f7
Vb5—f5!	Vd8—e8	Vh4—g4†	Kg7—f8
Vf5—f4	Ve8—h8	Be6—e8†!	Kf8—e8:
Vf4—h4!	Be7—d7 legj.	Vg4—c8†	és nyer.

[79] Vil. egy tisztet áldoz, hogy időt ne veszítsen és rohamát erősítse. [80] Gyenge húzás. Jobb lett volna Fg7—d4† vagy Fc8—d7. [81] Gyönyörű húzás. A vezér (Hd4—e6‡ miatt) nem üthető. [82] Hd4—c6† előkészítésére. [83] Jobb mint Vd7—d1: [84] P. o. . . . . Kd8—d7:, Bf1—d1† Kd7—e8, Bd1—d6 stb.

52. Kieseritzky-csel.

	Steinitz.	Deacon.		Steinitz.	Deacon.
1.	e2—e4	e7—e5	15.	Fc4—f7†	Ke8—f8
2.	f2—f4	e5—f4:	16.	Ff7—h5:	Fc7—e5:
3.	Hg1—f3	g7—g5	17.	d4—e5:	Ve7—e5†
4.	h2—h4	g5—g4	18.	Vd1—e2	Ve5—h5:[88]
5.	Hf3—e5	Hg8—f6	19.	Fc1—f4:	Fc8—f5[89]
6.	Ff1—c4	d7—d5	20.	0 — 0	Hb8—d7
7.	e4—d5:	Ff8—d6	21.	Ff4—h6†	Kf8—f7
8.	d2—d4	Hf6—h5	22.	Bf1—f5†	Vh5—f5:
9.	Hb1—c3!	Vd8—e7	23.	Ba1—f1	Vf5—f1†
10.	Fc4—b5†	c7—c6	24.	Ve2—f1†	Kf7—g6
11.	d5—c6:	b7—c6:	25.	Fh6—g5	h7—h6
12.	Hc3—d5![85]	Ve7—e6[86]	26.	Vf1—d3†	Kg6—h5
13.	Hd5—c7†![87]	Fd6—c7:	27.	Fg5—e7[90]	és vil. nyer.
14.	Fb5—c4	Ve6—e7			(London, 1863.)

53. Ugyanaz.

	Kieseritzky.	Calvi.		Kieseritzky.	Calvi.
1.	e2—e4	e7—e5	7.	d2—d4	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4:	8.	He5—d3[93]	f4—f3
3.	Hg1—f3	g7—g5	9.	g2—f3:	c7—c6[94]
4.	h2—h4	g5—g4	10.	Hd3—f4	Hg8—e7[95]
5.	Hf3—e5	h7—h5[91]	11.	Hb1—c3	Hb8—d7
6.	Ff1—c4	Bh8—h7[92]	12.	Ke1—f2	Bh7—h8[96]

[85] Mesteri lépés, melylyel vil. kitűnő rohamot nyit meg. [86] Ve7—b7-re vil. He5—c4(!)-gyel válaszol. [87] Igen finom számítás. Vil. nemcsak feláldozott tisztjét fogja visszanyerni, hanem egy gyalogot is. [88] Söt. ugyan egy tisztet nyer, de hadállása igen rossz. [89] Hogy a söt. király fenyegetett állását (az f. vonalon) némileg fedezze. [90] Következő lépésre Vd3—f5‡ fenyeget, mely döntő veszteség nélkül el nem hárítható. [91] Ezt a védelmet újabb időkben alig használják. Legjobb védő húzások, mint kimutattuk, Hg8—f6 vagy Ff8—g7. [92] Hg8—h6 jobb. [93] E helyen He5—f7: is jó. [94] Ff8—e7 jobb húzás. [95] Söt. szándéka az, hogy d6—d5 lépéssel vil. középhadát áttörje. [96] A bástyának h7-en nincs jó állomása, tehát eredeti helyére visszatér.

13.	Vd1—d3	Ff8—g7[97]	25.	e6—f7:	Kf8—f7:[1]
14.	Fc1—d2	Ke8—f8[98]	26.	Hc3—e4!	Vd6—c7
15.	Ba1—e1	Vd8—b6	27.	He4—g5†	Kf7—g8
16.	Fd2—e3	Vb6—c7	28.	Be1—e7:!	Vc7—e7:
17.	Fc4—e6?	b7—b5[99]	29.	Bh1—e1	Ve7—f6
18.	b2—b4	Hd7—b6	30.	Be1—e8†	Fg7—f8
19.	Fe6—b3[100]	a7—a5	31.	Hf4—g6	Fc8—f5
20.	a2—a3	a5—a4	32.	Vd3—f5:	Vf6—f5:
21.	Fb3—a2	Fc8—b7	33.	Hg6—e7†	Kg8—g7
22.	e4—e5	d6—d5	34.	He7—f5†	Kg7—f6[2]
23.	e5—e6	Fb7—c8	35.	Be8—e6†	Kf6—f5:
24.	Fe3—c1	Vc7—d6	36.	Fa2—b1	és vil. a kö-

vetkező lépésre matot ad.

(Páris, 1844.)

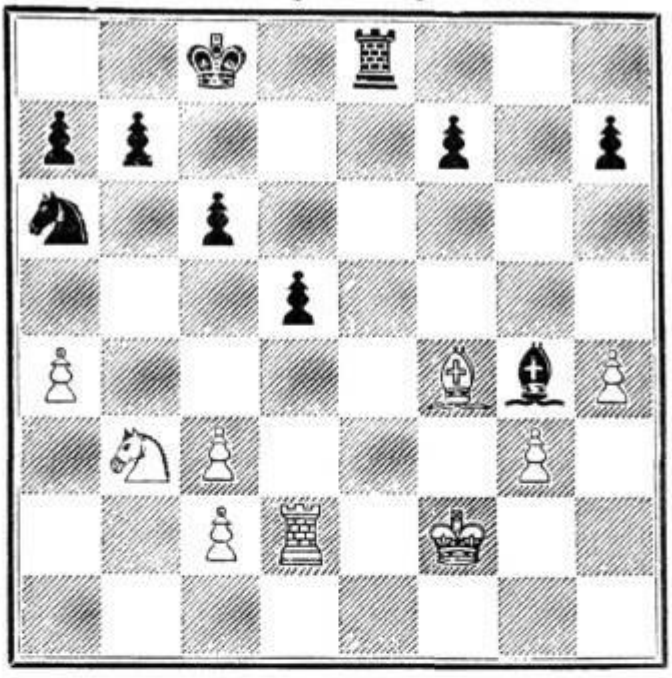
54. Ugyanaz.

	Harrwitz.	Szén.		Harrwitz.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	13.	Fc1—f4:	Hg3—f1:
2.	f2—f4	e5—f4:	14.	Ke1—f1:	Ff6—d4:
3.	Hg1—f3	g7—g5	15.	Ba1—e1†	Fc8—e6
4.	h2—h4	g5—g4	16.	Hh6—f5	Fd4—c3:
5.	Hf3—e5	Hg8—f6	17.	b2—c3:	Ke8—d7[4]
6.	He5—g4:	Hf6—e4:	18.	Hf5—d4	Hb8—a6
7.	Vd1—e2	Vd8—e7	19.	Hd4—b3	Ba8—e8
8.	Hb1—c3	He4—g3	20.	g2—g3[5]	Fe6—g4[6]
9.	Ve2—e7†	Ff8—e7:	21.	Bh2—d2	Be8—e1†
10.	Bh1—h2	c7—c6[3]	22.	Kf1—e1:	Bh8—e8†
11.	d2—d4	d7—d5	23.	Ke1—f2	Kd7—c8[7]
12.	Hg4—h6	Fe7—f6	24.	a2—a4	Be8—e4

[97] Söt. c6—c5 húzásra készül, mely játékát előnyösen fejlesztené. [98] A söt. király biztosabb állásba vonúl. Ba1—e1 fenyeget. [99] Hd7—b6 jobb. [100] A futárnak vissza kell vonúlnia e6-ról, a 27. húzás tehát mesterkélt és fölösleges volt.

[1] Fc8—f5 jobb lett volna. [2] Jobb Kg7—g8, melyre Hf5—e7†, Kg8—g7, Be8—f8: következik. [3] Hc3—d5 visszatartása végett. [4] Söt. gyaloghadállása előnyösebb és egy gyaloggal erősebb. [5] A h2-n álló bástya játékba hozására. [6] Bh2—e2 előnyös lépést kell meggátolni. [7] c3—c4 lépés elkerülése végett.

Hadállás világos 24. lépése után:



25.	a4—a5	Be4—c4	36.	Kf2—e1	Kb7—b6
26.	Ff4—e5	Ha6—c5	37.	Ke1—d2	Kb6—b5
27.	Hb3—c5:	Bc4—c5:	38.	Kd2—c1	c6—c5
28.	Bd2—d4 [8]	h7—h5	39.	Kc1—b2	Fg4—d1
29.	Bd4—a4	Bc5—b5	40.	Fe5—c7	d5—d4
30.	Ba4—a2	Bb5—b1	41.	Fc7—e5!	d4—d3
31.	a5—a6	b7—a6: [9]	42.	c3—c4†	Kb5—c6 [11]
32.	Ba2—a6:	Kc8—b7	43.	Fe5—c3	a5—a4
33.	Ba6—a3	Bb1—b2	44.	b3—a4:	Fd1—a4:
34.	Ba3—b3†!	Bb2—b3:	45.	Fc3—d2	Fa4—c2
35.	c2—b3: [10]	a7—a5		remis. [12]	

(London, 1853.)

55. Huszárcsel futáráldozattal.

(Világos a vezérbástyát előnyűl adja; az a1B. tehát a sakktábláról leveendő.)

	Staunton.	* * *	Staunton.	* * *
1.	e2—e4	e7—e5	3. Hg1—f3	g7—g5
2.	f2—f4	e5—f4:	4. Ff1—c4	g5—g4

[8] E bástyalépéssel vil. a5. gyalogját menti meg. [9] Jobb lett volna b7—b6. [10] A két elszigetelt gyalog összekötése kilátást nyujt vil.-nak arra, hogy a játszmát döntetlenné tehesse. [11] Nyilvánvaló, hogy Kb5—b4-re Fe5—c3 ✠ következnek. [12] A két ellenkező színű futár miatt.

5.	Fc4—f7†	Ke8—f7:	15.	Fc1—g5[15]	Ve7—c5†
6.	Hf3—e5†	Kf7—e8[13]	16.	Kg1—h1	Hc6—b4[16]
7.	Vd1—g4:	Hg8—f6!	17.	c2—c4	Hd5—b6
8.	Vg4—f4:	d7—d6	18.	b2—b3	Ff8—e7
9.	He5—f3	Hb8—c6	19.	Hf3—d4!	Fe6—g8
10.	d2—d4	Vd8—e7	20.	Fg5—e7:	Vc5—e7:
11.	0 — 0	Fc8—d7[14]	21.	Hd4—f5	Ve7—d7
12.	e4—e5	d6—e5:	22.	Ve4—h4[17]	Ba8—d8
13.	d4—e5:	Hf6—d5	23.	Vh4—f6	és vil. nyer.
14.	Vf4—e4	Fd7—e6			

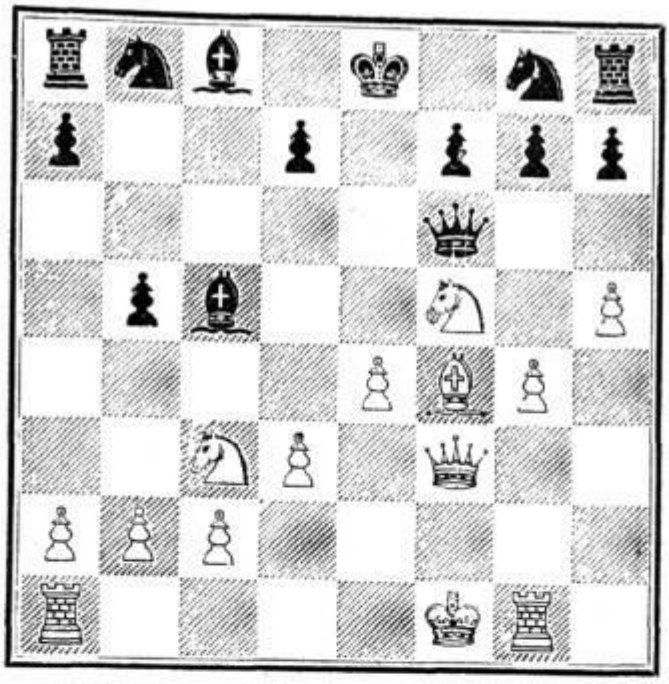
(London, 184*.)

56. Futárcsel.[18]

	Anderssen.	Kieseritzky.		Anderssen.	Kieseritzky.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	g2—g4	Hh5—f6
2.	f2—f4	e5—f4:	11.	Bh1—g1[21]	c6—b5:
3.	Ff1—c4	Vd8—h4†	12.	h2—h4	Vg5—g6
4.	Ke1—f1	b7—b5	13.	h4—h5	Vg6—g5
5.	Fc4—b5:	Hg8—f6	14.	Vd1—f3	Hf6—g8[22]
6.	Hg1—f3	Vh4—h6	15.	Fc1—f4:	Vg5—f6
7.	d2—d3	Hf6—h5	16.	Hb1—c3	Ff8—c5
8.	Hf3—h4[19]	Vh6—g5	17.	Hc3—d5!	Vf6—b2:
9.	Hh4—f5[20]	c7—c6	18.	Ff4—d6[23]	Fc5—g1:

[13] Hibás lenne Kf7—e6, mint az elemzéseknél láttuk. [14] Erősebb lépés Fc8—g4. [15] 0—0—0 akadályozni. [16] Ff8—e7 kellett volna. [17] Igen jó lépés, mely nemcsak akadályozza söt. elsánczolását, hanem előkészíti a következő nyerő lépést is. [18] Az itt közlött játszma a legszebbek közé tartozik, miket valaha sakktáblán játszottak s azért megérdemli a »halhatlan játszma« nevet, melylyel megtisztelték. [19] Igen csinos lépés, mely Hh5—g3 † lépést akadályozza. [20] E pont gyakran igen előnyös a huszár elhelyezésére s ez elhelyezés Anderssennek kedvelt szokása. [21] E lépéstől kezdve világos játéka mesteri és ragyogó combinatiók szakadatlan lánczolata. Világos feláldozza F-ját, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen. [22] Kényszerített visszavonúlás, mivel Fc1—f4: lépésre vezérvesztés fenyeget. [23] Gyönyörű combinatio. Vil. mindkét bástyáját áldozatúl hozza, hogy rohamát az időnyerés és a söt. vezér eltávolításával annál ellenállhatatlanabbá tehesse. Ha söt. ütné ezt a futárt, 4. lépésre matot kapna.

Hadállás söt. 16. lépése után:



19. e4—e5[24] Vb2—a1 †
20. Kf1—e2 Hb8—a6[25]
Vil. 3. lépésre matot jelent:
21. Hf5—g7 ‡ Ke8—d8
22. Vf3—f6 †! Hg8—f6:
23. Fd6—e7 ‡[26]

(London, 1851.)

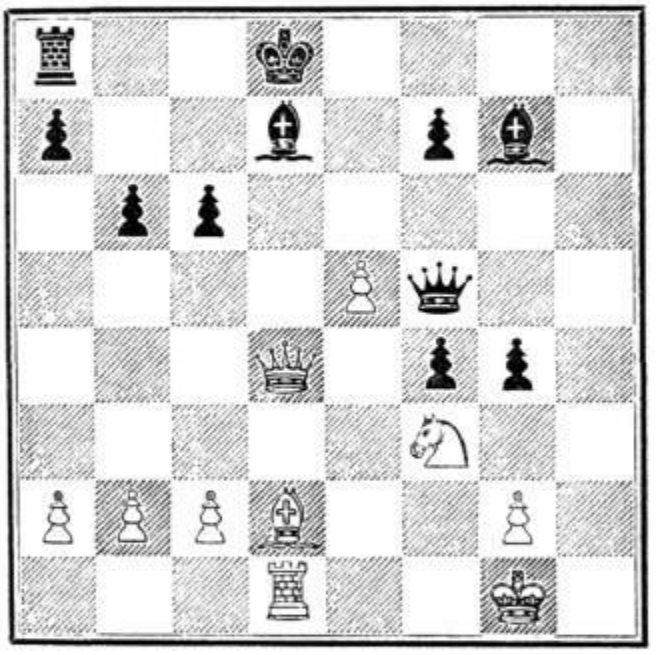
57. Ugyanaz.

	Walker.	Szén.		Walker.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	6.	d2—d4	d7—d6
2.	f2—f4	e5—f4:	7.	e4—e5[27]	d6—e5:
3.	Ff1—c4	Vd8—h4 †	8.	Hc3—d5	Ke8—d8
4.	Ke1—f1	g7—g5	9.	d4—e5:	Fc8—d7
5.	Hb1—c3	Ff8—g7	10.	Hg1—f3	Vh4—h5

[24] E lépéssel vil. elzárja a söt. vezért saját táborától s alkalmat nyer a 21. lépésnél megkezdett matrohamra. [25] Hf5—g7 ‡, Ke8—d8, Fd6—c7 ‡ meggátlására. Azonban a sötét tábor most már menthetetlen. [26] Gyönyörü záradék. Sötétnek mind a hét tisztje megmaradt, világos pedig csak 3 könnyü tiszttel csikarta ki a véggyőzelmet. Ime, a jó hadállás előnye a számbeli túlsúly fölött! [27] Világos feláldozza e gyalogot, hogy a d. vonalat támadásra megnyissa (lásd a 9. lépést).

11.	h2—h4	h7—h6	19.	Ba1—e1	Fd7—e6
12.	Kf1—g1	Vh5—g6	20.	Hd5—e7:	Hc6—e7:
13.	h4—g5:	h6—g5:	21.	Fc4—b5	Fe6—d7
14.	Bh1—h8:	Fg7—h8:	22.	Vc3—d4	c7—c6
15.	Vd1—e1	Fh8—g7 [28]	23.	Fb5—d3	He7—f5
16.	Ve1—b4	b7—b6	24.	Fd3—f5:	Vg6—f5:
17.	Fc1—d2	Hb8—c6	25.	Be1—d1 [29]	g5—g4
18.	Vb4—c3	Hg8—e7			

Hadállás sötét 25. lépése után:



26.	Hf3—g5!	Vf5—g5:	29.	Ff4—g5:	Fg7—e5: [30]
27.	Vd4—d7 †	Kd8—d7:	30.	c2—c3	f7—f6
28.	Fd2—f4 †	Kd7—e6	31.	Fg5—e3	Ba8—h8

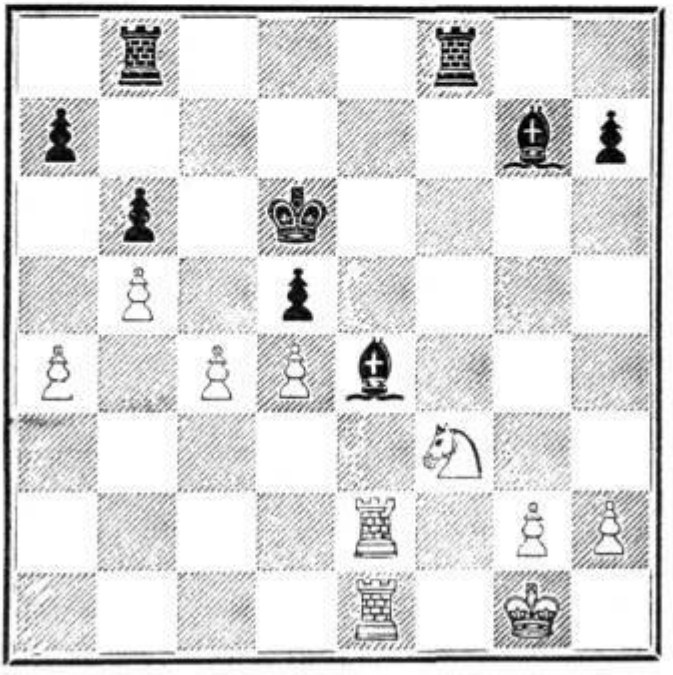
[28] Igen helyes; mert Ve1—b4 fenyeget, melylyel világos a b7 és f8 pontokra együttes támadást intézhetne. [29] Igen szép terv előkészítő lépése. Világos szándéka Hf3—g5:, Vf5—g5:, Vd4—d7 †, Kd8—d7:, Fd2—f4 † lépésekkel két gyalogot és így előnyt nyerni. [30] Sötét helyes ellenjátéka felforgatta világos szép tervét, s most sötétnek, miután a rohamot is megtörte és a cselgyaloggal erősebb, kilátása van a nyerésre.

32. Kg1—f2	Bh8—h7	35. Bd1—d4: Ke6—e5
33. a2—a4	f6—f5	és sötét nyer.
34. Fe3—d4	Fe5—d4†	(London, 1843.)

58. Ugyanaz.

	Vidor.	Cseresnyés.		Vidor.	Cseresnyés.
1.	e2—e4	e7—e5	9.	Vd1—e1![32]	c6—d5:
2.	f2—f4	e5—f4:	10.	Ve1—a5†	b7—b6
3.	Ff1—c4	Vd8—h4†	11.	Va5—d5:	Hb8—c6
4.	Ke1—f1	g7—g5	12.	Fc1—f4:	Hg8—e7
5.	Hb1—c3	Ff8—g7	13.	Ff4—g5:	f7—f6
6.	Hg1—f3	Vh4—h5	14.	Fg5—f6:	Vh5—d5:
7.	Hc3—d5[31]	Ke8—d8	15.	Ff6—e7†	Kd8—e7:
8.	d2—d4	c7—c6	16.	Fc4—d5:[33]	Ba8—b8

Hadállás világos 27. lépése után:



[31] Korai roham. Jobb lett volna előbb d2—d4 és h2—h4. [32] Vil., hogy a rohamot erélyesebben folytathassa, egy könnyü tisztjét 3 gyalogért feláldozni készül. [33] Most vil.-nak feláldozott tisztjéért cserében három gyaloggal többje van s a cselgyalogot is visszanyerte. A játszma egyenlő.

17.	c2—c3	Hc6—a5	27.	Kf2—g1	Bf8—f3:![36]
18.	b2—b4	Fc8—a6†	28.	g2—f3:	Fg7—d4†
19.	Kf1—f2	Ha5—c4	29.	Kg1—g2	Bb8—g8†
20.	a2—a4	Hc4—b2	30.	Kg2—h3	Fe4—f5†
21.	b4—b5	Fa6—b7	31.	Kh3—h4	Fd4—f6†
22.	Ba1—a2[34]	Fb7—d5:	32.	Kh4—h5	Ff5—g6†
23.	Ba2—b2	Fd5—e4:	33.	Kh5—h6[37]	Fg6—f7!
24.	Bh1—e1	d7—d5	34.	c4—d5:	Ff6—g7†
25.	Bb2—e2?[35]	Ke7—d6!	35.	Kh6—h7:	Fg7—c3
26.	c3—c4	Bh8—f8!	36.	Be2—e6†	Kd6—d5:

Világos föladja.

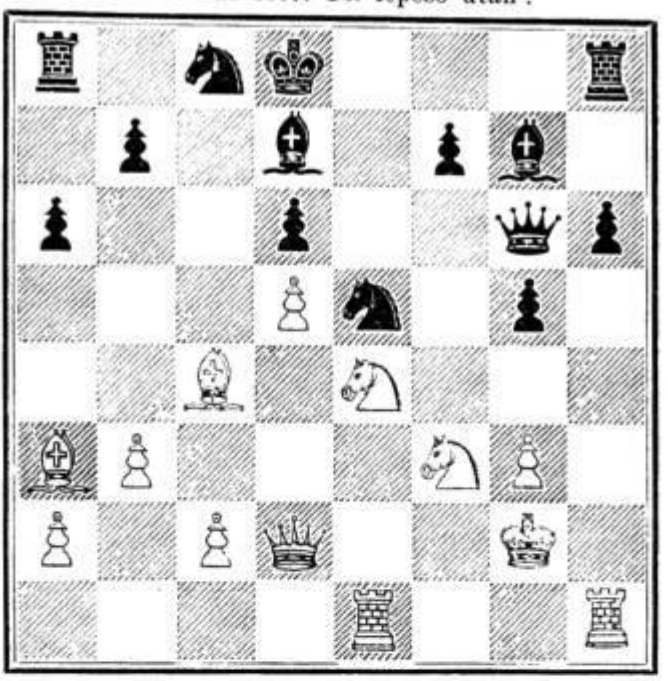
(Pest, 1864. oct. 29.)

59. Mac Donnell futárcsele. (Récsi rohamával.)

	Erkel.	Szén.		Erkel.	Szén.
1.	e2—e4	e7—e5	13.	Fc1—a3	Fc8—d7
2.	f2—f4	e5—f4:	14.	e5—d6:	c7—d6:
3.	Ff1—c4	Vd8—h4†	15.	Vd1—d2	Hb8—c6
4.	Ke1—f1	g7—g5	16.	Ba1—e1	a7—a6
5.	Hb1—c3	Ff8—g7	17.	d4—d5	Hc6—e5
6.	g2—g3[38]	f4—g3:	18.	Hc3—e4	He7—c8
7.	Kf1—g2	Vh4—h6	19.	He4—d6:![40]	He5—f3:
8.	h2—g3:	Vh6—g6	20.	Hd6—b7†	Kd8—c7
9.	d2—d4	d7—d6	21.	d5—d6†	Kc7—b8
10.	Hg1—f3	h7—h6	22.	Hb7—c5![41]	Fd7—c6
11.	e4—e5	Ke8—d8	23.	Hc5—d7†![42]	Fc6—d7:
12.	b2—b3[39]	Hg8—e7	24.	Vd2—b4†	Fd7—b5

[34] Egyszerűbb és jobb lett volna Fd5—b7: De vil. egy gyalogot remél nyerni. Lásd 24. lépését. [35] Miért nem Hf3—g5? [36] E szép minőségáldozat söt. részére dönti el a játszmát. [37] Kh5—g4-re Fg6—d3† dönt. [38] E lépés Mac Donnell szellemes találmánya. [39] E combinatiót (lásd a köv. lépést is) első izben Récsi Emil alkalmazta és sikeresnek bizonyúlt. [40] E szellemes áldozat s a reá következő mesterileg kivitt terv vil. javára dönt. [41] Remek húzás. Hf3—d2: lépésre vil. néhány lépés alatt matot adna. [42] Vil. mesterileg folytatja a rohamot. A jelen áldozatot azért teszi, hogy söt. a Vb4†-ot b7-en a futárral ne fedezhesse s hogy a vil. királyra veszedelmes ferde vonalból e futár távozzék.

Hadállás sötét 18. lépése után:



25.	Fc4—b5:	Hf3—e1 †	31.	Ff3—c6:	Fb6—a5:
26.	Bh1—e1:	Vg6—c2 †	32.	Be1—e8![44]	Hc8—d6
27.	Fb5—e2 †	Kb8—a7	33.	Fa3—d6:	Ba8—d8
28.	Vb4—a5!	Fg7—d4	34.	Fd6—e5[45]	Bh8—g8
29.	d6—d7	Vc2—c6 †[43]	35.	Fe5—f6	Bg8—g6
30.	Fe2—f3	Fd4—b6	36.	Ff6—d8:	söt. föladja.

(Pest, 1855.)

60. Futárcsel.

(Társas játszma.[46])

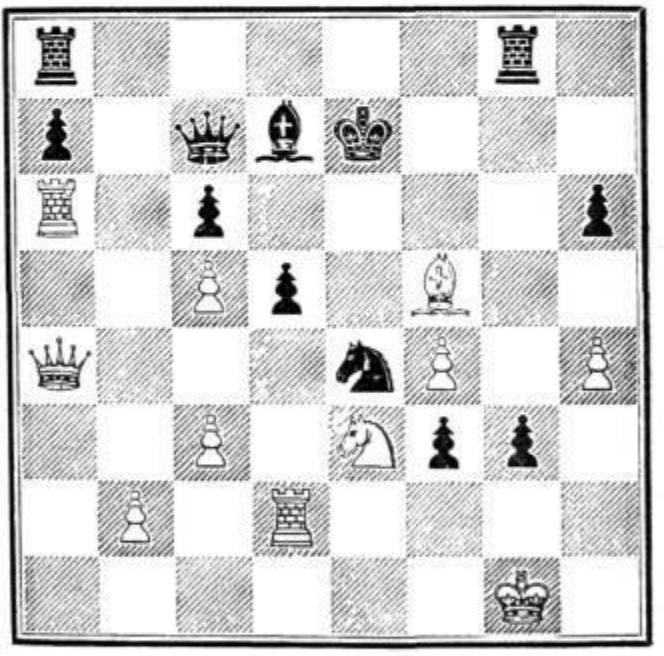
(Az első 8 lépés, mint az 58. sz. játszmában.)

	Erkel s többen.	Cseresnyés s többen.		Erkel s többen.	Cseresnyés s többen.
9.	Hd5—c3	d7—d6	11.	Kf1—g1	g5—g4!
10.	h2—h4	h7—h6	12.	Hf3—h2	f4—f3

[43] Hc8—b6: után Va5—a6 †; Ka7—b8, Fa3—d6 † nyer. [44] Sokkal szebb és erősebb húzás, mint Fc6—a8: vagy d7—c8: [45] Világos kitűnően manoeverez a futárral. [46] Játszották a pesti sakk-kör megnyitása alkalmával 1864. okt. 16., 23. és 30. napjain. Világos részéről résztvettek még: Dr. Spitzer, Vidor, Engel I., Homeiszter (Havasi) A. stb. összesen 14-en; sötét részéről: Vész tr., Strausz, Márki, Skvór, Lauffer stb. szintén 14-en, mindnyájan a sakk-kör tagjai.

13.	g2—g3	b7—b5	26.	Ff4—e3	Vc7—e5:
14.	Fc4—b3	b5—b4	27.	Ve1—b4	Ve5—b8[51]
15.	Hc3—a4	Hg8—f6[47]	28.	Vb4—d4	Bh8—g8
16.	e4—e5	Hf6—e4	29.	Bh1—h2	Ff8—g7
17.	Fc1—f4	d6—d5	30.	Vd4—a4	Vb8—b7
18.	Ha4—c5	f7—f5	31.	c2—c3	Kd8—e7
19.	a2—a3![48]	b4—a3:	32.	Bh2—d2	Fg7—e5
20.	Ba1—a3:	Fg7—f8	33.	Fb3—c2	Vb7—c7
21.	Ba3—a5	Vh5—f7![49]	34.	Fe3—f4[52]	Fe5—f4:
22.	Hh2—f1	Vf7—c7	35.	g3—f4:	g4—g3[53]
23.	Vd1—a1	He4—c5:	36.	Hf1—e3	Hd7—f6
24.	d4—c5:	Fc8—e6	37.	Ba5—a6	Fe6—d7!
25.	Va1—e1	Hb8—d7[50]	38.	Fc2—f5:	Hf6—e4

Hadállás sötét 38. lépése után:



[47] Söt. erélyesen átveszi a rohamot. [48] Mivel vil. királyszárnyán teljes tétlenségre szorult, vezérszárnyán igyekszik bontakozni. [49] A sötét vezér h5-n fölösleges, miután söt. ott már czélját. (vil. beszorítását) végrehajtotta, visszatér tehát táborába az a. vonalon fenyegető ellenroham ellensúlyozására és későbbi támadásokra. [50] E lépésre vil. egy gyalogot veszít. [51] Vb4—b7 fenyeget. [52] Kg1—h2 (v. f2) után f5—f4! következik. [53] Söt. rohama most már ellenállhatatlan.

39.	Bd2—d5:[54]	c6—d5:	44.	Ba6—a4:	Bg8—e8[56]
40.	He3—d5†	Ke7—d8	45.	Kg2—f1	Be8—e4:!
41.	Hd5—c7:	Fd7—a4:	46.	Ba4—e4:	Ba8—g8!
42.	Ff5—e4:[55]	f3—f2†	47.	Kf1—g2	Bg8—d8!
43.	Kg1—g2	Kd8—c7:	48.	Be4—d4	Bd8—e8![57]

Világos feladta a játszmát.

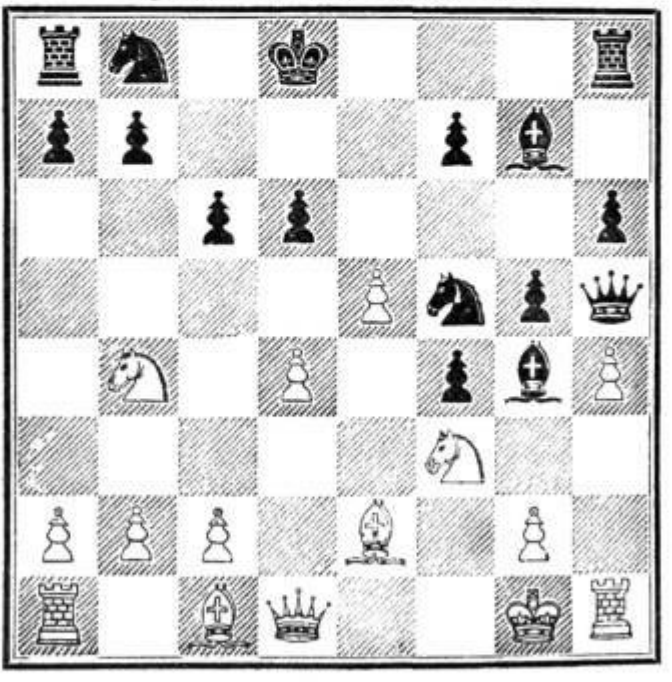
(Pest, 1864.)

61. Ugyanaz.

(A hét kezdőlépés, mint az előbbi játszmában.)

	Vidor.	Szén.		Vidor.	Szén.
8.	d2—d4	d7—d6	11.	Fc4—e2	c7—c6
9.	h2—h4	h7—h6	12.	Hd5—b4	Hg8—e7
10.	e4—e5	Fc8—g4	13.	Kf1—g1	He7—f5[58]

Hadállás sötét 13. lépése után:



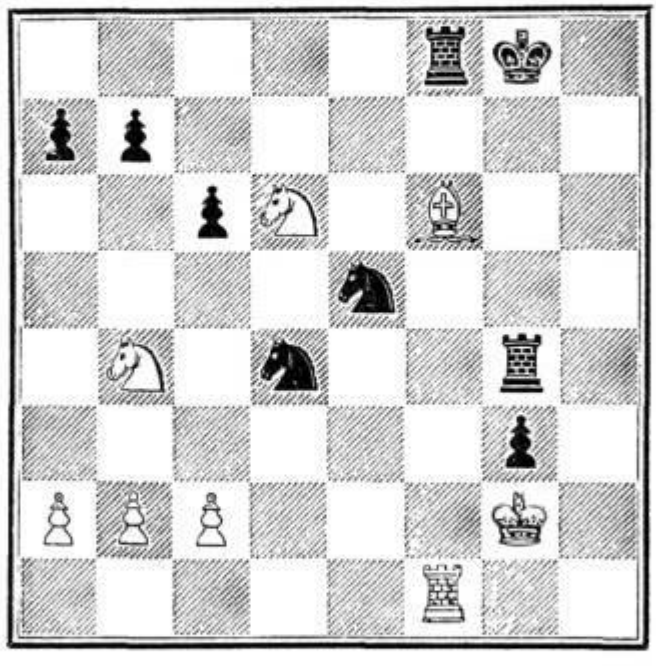
[54] A most következő combinatiók érdekesek. [55] Vagy e helyett:

42.	Hc7—e6†	Kd8—e7	45.	f4—f5	Bg8—g4
43.	He6—d4	He4—d2	46.	Ba6—h6:	g3—g2
44.	Ff5—d3	Fa4—d7			és sötét nyer.

[56] Az ezen lépéssel megkezdett, két bástyával való hadargás különösen figyelemre méltó. [57] S a következő lépésre Be8—e1, mire az f2. gy. bemenetele többé nem gátolható. [58] Azon messzeszámító, remek húzások közé tartozik, melyek Szént a legnagyobb mesterek sorába emelték.

14.	h4—g5:	Vh5—h1 †[59]	25.	Fe2—g4	Ff6—h4 †
15.	Kg1—h1:	Hf5—g3 †	26.	g2—g3	f4—g3 †[63]
16.	Kh1—g1	h6—g5:[60]	27.	Kf2—g2	Bh1—h2 †
17.	Vd1—d3[61]	Fg4—f5	28.	Kg2—g1	Fh4—e7[64]
18.	Vd3—f5:	Bh8—h1 †	29.	Fc1—f4	Bh2—h4
19.	Kg1—f2	Hg3—f5:	30.	Ba1—f1!	Bh4—g4:
20.	Hf3—g5:	d6—e5:	31.	Ff4—g5 †	Kf8—g8
21.	Hg5—f7 †	Kd8—e8	32.	Fg5—e7:	Hb8—d7
22.	Hf7—e5:	Hf5—d4:	33.	Kg1—g2	Hd7—e5
23.	He5—c4	Fg7—f6![62]	34.	Fe7—f6	Ba8—f8[65]
24.	Hc4—d6 †	Ke8—f8			

Hadállás sötét 34. lépése után:



[59] Az előbbeni e lépés előkészítésére történt. — E ragyogó combinatioval söt. a minőséget fogja megnyerni. [60] Most sötét világost 2 lépéses mattal fenyegeti, melynek meggátlása végett világos kénytelen vezérét szintén feláldozni. [61] Jobbnak látszik Fe2—f1 azzal a czélzattal, hogy a vezért a bástyáért cseréljék el. [62] Söt. igen ügyesen használja fel a vil. király hátrányos helyzetét. [63] Fh4—g3 † sokkal erősebb lépés és azonnal söt. részére dönti el a játszmát. P. o.

26.	Fh4—g3 †	28. Kg2—g1 (v. f1)	f4—f3
27. Kf2—g2	Bh1—h2 †	és sötét nyer.	

[64] A következendő tervek mindkét részről szépek. [65] Mindkét rész kitűnően játszott. Az e5. sötét H. nem üthető; mert akkor a g3. gy. bemenetele döntő veszteség nélkül nem gátolható.

35.	Hb4—d3	He5—g6!	47.	Kf3—e3	Bd2—c2:
36.	Ff6—d4:	Hg6—h4†	48.	Hf4—d3	Ke7—d6
37.	Kg2—h3	Bg4—d4:	49.	a2—a4	c6—c5
38.	Bf1—f8†	Kg8—f8:	50.	b2—b3	c5—c4
39.	Kh3—g3:	Bd4—d6:	51.	Hd3—e1	Bc2—c1
40.	Kg3—h4:	Kf8—e7 [66]	52.	Ke3—d2	Bc1—e1:
41.	Hd3—c5	b7—b6	53.	Kd2—e1:	Kd6—d5
42.	Hc5—d3	Bd6—g6	54.	Ke1—d2	Kd5—d4
43.	Kh4—h3	Bg6—e6	55.	Kd2—c2	c4—c3
44.	Hd3—f4	Be6—e4	56.	Kc2—c1	Kd4—d3
45.	Kh3—g4	Be4—d4		Világos föladja.	
46	Kg4—f3	Bd4—d2			

(Pest, 1855.)

62. Ellencsel futárcselre.

	T.***	Zukertort.		T.***	Zukertort.
1.	e2—e4	e7—e5	13.	Fc1—d2	g5—g4
2.	f2—f4	e5—f4:	14.	Hf3—g1	f4—f3
3.	Ff1—c4	d7—d5	15.	g2—g3	Fd6—g3:
4.	Fc4—d5:	Vd8—h4†	16.	Fd2—e1 [72]	Fg3—e1:
5.	Ke1—f1	Hg8—e7	17.	Ba1—e1:	Be8—e1†
6.	Vd1—f3 [67]	He7—d5:!	18.	Kf1—e1:	g4—g3 [73]
7.	e4—d5:	Ff8—d6	19.	Hc3—b5	f3—f2†
8.	Vf3—e4† [68]	Ke8—d8	20.	Ke1—d2 [74]	Vh5—g5†
9.	Hg1—f3 [69]	Vh4—h5	21.	Kd2—c3	Vg5—e3†
10.	Hb1—c3	Bh8—e8	22.	Kc3—b4	Hb8—a6†
11.	Ve4—c4	Fc8—f5 [70]	23.	Kb4—a4	g3—g2
12.	d2—d4	g7—g5 [71]		Világos föladja.	

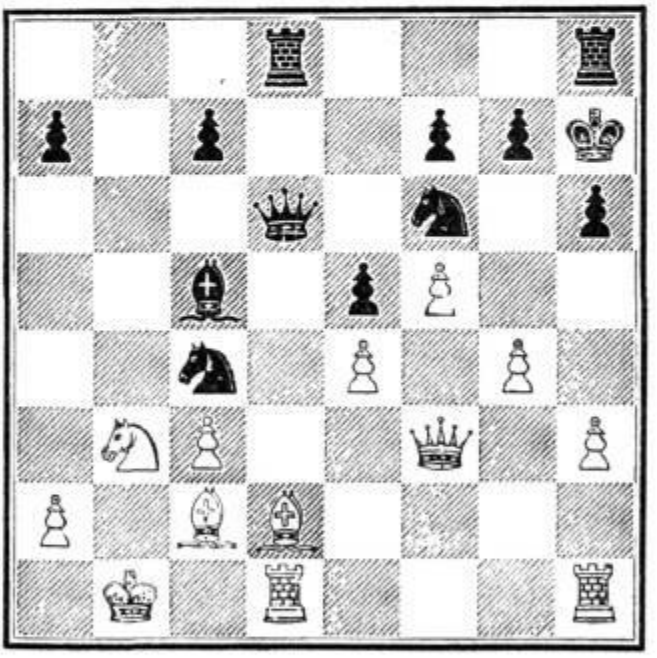
(Berlin, 1870.)

[66] Vil. játszmája tarthatatlan. [67] Nem ajánlható folytatás. Jobb Hb1—c3. [68] A vil. vezér f3-on kedvezőtlenül áll, a mennyiben saját tábora fejlődését akadályozza. Igyekszik tehát egy jobb pontot időnyeréssel elfoglalni. [69] d2—d4 után Bh8—e8, Hg1—f3, Be8—e4:, Hf3—h4:, Be4—d4: következhetnek. [70] Fc8—g4-re Kf1—f2 volna a helyes válasz. [71] Gyenge volna Ff5—c2: [72] f3—f2 fenyegető lépés meggátlására. [73] Világos játszmája menthetetlen. [74] Ke1—f1-re Vh5—d1† dönt.

63. Elhárított királycsel.

	Steinitz.	Blackburne.		Steinitz.	Blackburne.
1.	e2—e4	e7—e5	12.	Fc1—g5	Ba8—d8
2.	f2—f4	Ff8—c5	13.	Fb3—c2	h7—h6
3.	Hg1—f3	d7—d6	14.	Fg5—c1[76]	Kg8—h7
4.	Ff1—c4	Hg8—f6	15.	g2—g4	Bf8—h8[77]
5.	d2—d3	Hb8—c6	16.	Hb1—d2	b7—b5!
6.	c2—c3[75]	0—0	17.	Hd2—b3	b5—b4
7.	Fc4—b3	Fc8—g4	18.	Fc1—d2	b4—c3:
8.	f4—f5	d6—d5	19.	b2—c3:	Hc6—a5!
9.	h2—h3	Fg4—f3:	20.	0—0—0[78]	Ha5—c4
10.	Vd1—f3:	d5—e4:	21.	Kc1—b1	Vd6—a6![79]
11.	d3—e4:	Vd8—d6			

Hadállás világos 21. lépése után:



[75] Vil. nagyon hátramarad a fejlődésben. Jobb volna Hb1—c3. [76] Rosz volna Fg5—f6:, melyre g7—f6: lépéssel söt. a g. vonalat rohamra nyitná meg. [77] Mesteri lépés, melylyel söt. nemcsak a királyszárnyi rohamot megelőzi, hanem ilyet saját részéről készit elő arra az esetre, ha vil. később 0—0 lépést tenné. [78] A söt. H. mint azonnal látható, (Vd6—d2‡ miatt) nem üthető. [79] Söt. mesterileg folytatja a rohamot. E lépésével Bd8—d2:, H. v. Bd2:, Va6—a3! (és nyer) lépéseket czélozza.

22.	Fd2—c1 [80]	Fc5—a3	27.	Fc2—d3	Hc4—a5!
23.	Kb1—a1	Fa3—c1:	28.	Hb3—a5: [82]	Va3—c3‡
24.	Bd1—c1:	Va6—a3	29.	Bh2—b2	Bb8—b2:
25.	Bc1—b1	Bd8—d6	30.	Bb1—b2:	Bd6—d3:
26.	Bh1—h2 [81]	Bh8—b8!	31.	Vf3—e2	Bd3—e3 [83]

Világos föladja.

(Baden-Baden, 1870. julius.)

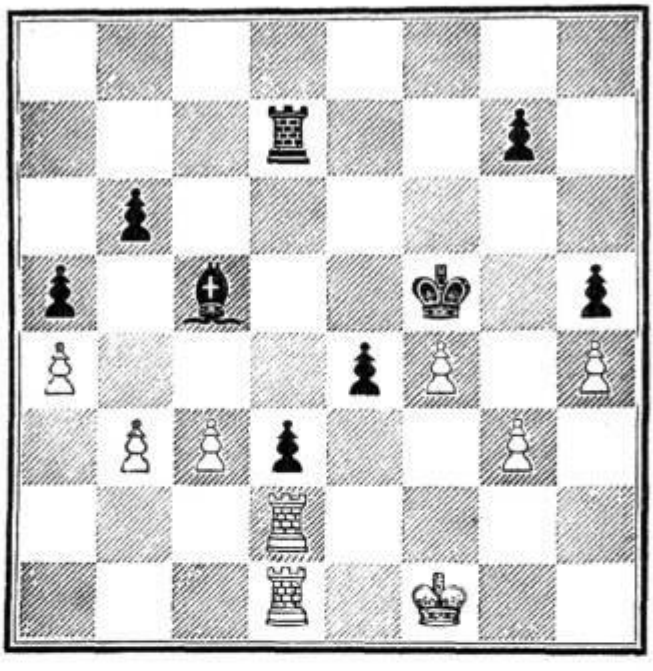
64. Ellencsel királycselre.

	Vész J. A.	Récsi.		Vész J. A.	Récsi.
1.	e2—e4	e7—e5	17.	Vc4—d5:	Hf6—d5:
2.	f2—f4	d7—d5	18.	Kg1—f2	Hd5—f6
3.	Hg1—f3	d5—e4:	19.	h2—h3 [86]	Ba8—e8
4.	Hf3—e5:	Hg8—f6	20.	Bf1—e1	b7—b6
5.	Ff1—c4	Fc8—e6	21.	a2—a4	Fe7—d6
6.	Fc4—e6:	f7—e6:	22.	g2—g3	h7—h7
7.	d2—d4	Ff8—e7	23.	h3—h4	Kh8—h5
8.	0 — 0	0 — 0	24.	Ba1—d1	Kh7—g6
9.	c2—c3	c7—c5	25.	Kf2—g2	Hf6—g4
10.	Vd1—b3	c5—d4: [84]	26.	Hd2—f1	Hc6—a5
11.	Vb3—e6‡	Kg8—h8	27.	Fe3—d4	Be8—e7
12.	He5—f7†	Bf8—f7:	28.	Hf1—e3	Hg4—e3:
13.	Ve6—f7:	d4—d3	29.	Fd4—e3:	Ha5—c4
14.	Fc1—e3	Hb8—c6	30.	b2—b3	Hc4—e3:
15.	Hb1—d2	Vd8—d7	31.	Be1—e3:	Fd6—c5
16.	Vf7—c4	Vd7—d5 [85]	32.	Be3—e1	a7—a5 [87]

[80] Hb3—c5: után Va6—b5†, Hc5—b3, Hc4—d2‡, Bd1—d2:, Bd8—d2: a folytatás. [81] Bd6—a6, fenyeget. [82] Tartósabb védelmet nyújtott volna Bh2—b2, melyre Bd6—b6, Vf3—d1, c7—c5, c3—c4, Ha5—b3‡, Bb2—b3:, Bb6—b3:, Bb1—b3:, Bb8—b3:, Vc2—b3:, Va3—c1†, Fd3—b1, Hf6—e4:, Vb3—c2, Vc1—c2:, Fb1—c2:, He4—f2: (és söt. nyer) következhettek volna. [83] S következő lépésre Be3—e1. [84] Söt. feláldozza a minőséget, hogy két szabad és összekötött gyalogja lehessen. [85] Söt. vezércserét ajánl, hogy e. és d. gyalogjainak előnyös állását annál hatályosabban érvényesíthesse. [86] Mivel Hf6—g4† és tisztvesztés következnék. [87] Hogy b3—b4 lépéssel a futárt előnyös állásából le ne űzzék.

33. Bd1—d2	Kg6—f5	35. Be1—d1	Kf5—g4[88]
34. Kg2—f1	Be7—d7		

Hadállás világos 35. lépése után:



36. Kf1—g2	e4—e3?	39. Bd3—d5! e2—e1H.†[90]
37. Bd2—d3:	Bd7—d3:	40. Kg2—f1 He1—f3
38. Bd1—d3:[89]	e3—e2	remis.

(Pest, 1863. jan. 23.)

[88] Söt.-nek jelen hadállásban nyernie kell. P. o.

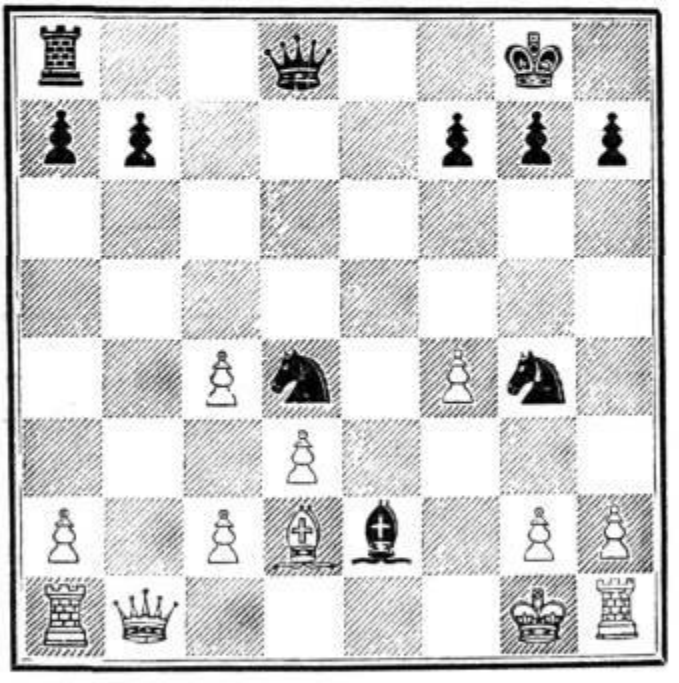
35.	g7—g6 (tempo-lépés.)	37. Bd2—d3:	Bd7—d3:
36. Kf1—e1 *A)*	Kf5—g4	38. Bd1—d3:	e3—e2
37. Bd2—g2	Kg4—f3 stb.	39. Bd3—d5 †	Kf5—e4
		40. Bd5—e5 †	Ke4—d3
A)		41. Be5—d5 †	Kd3—c3:
36. Kf1—g2	e4—e3	42. Bd5—e5	Kc3—b3:

stb. A következő lépés azonban azt lehetetlenné teszi. [89] E lépés (melyre Bd5—g5✠ fenyeget) biztosítja világosnak a remist. [90] Érdekes állás, midőn a gyalog egyedül huszárrá tehető, veszteség elkerülése nélkül.

65. Ugyanaz. (Falkbeer ellenrohamával.)

	Schulten.	Morphy.		Schulten.	Morphy.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	Ff1—e2	Fc8—g4
2.	f2—f4	d7—d5	11.	c3—c4	c7—c6
3.	e4—d5:	e5—e4	12.	d5—c6:	Hb8—c6:
4.	Hb1—c3	Hg8—f6	13.	Ke1—f1 [92]	Be8—e2:!
5.	d2—d3	Ff8—b4	14.	Hg1—e2:	Hc6—d4
6.	Fc1—d2	e4—e3! [91]	15.	Vd1—b1	Fg4—e2†
7.	Fd2—e3:	0 — 0	16.	Kf1—f2	Hf6—g4†
8.	Fe3—d2	Fb4—c3:	17.	Kf2—g1 [93]	. . . . .
9.	b2—c3:	Bf8—e8†			

Hadállás világos 17. lépése után:



Sötét 7. lépésre matot jelent:

17.	. . . . .	Hd4—f3†	20.	Kg2—h3	Vf2—f3†
18.	g2—f3:	Vd8—d4†	21.	Kh3—h4	Hg4—f2
19.	Kg1—g2	Vd4—f2†	22.	Bh1—g1	Vf3—h3†
			23.	Kh4—g5	V. vagy gy. ‡

(New-York, 1857.)

[91] Igen finom gyalogáldozat oly czélból, hogy a rohamot sötét magának biztosítsa. [92] Jobb lett volna Fd2—c3, Hc6—d4 meggátlása végett. [93] Kf2—g3-ra Hd4—f5†, Kg3—h3, Vd8—h4 ‡ következik.

66. Közép-csel.

(Ezt a játszmát *Világos* sakktábla nélkül játszotta.)

Blackburne.	Woodward.	Blackburne.	Woodward.
1. e2—e4	e7—e5	9. c2—c3	d4—c3:[95]
2. d2—d4	e5—d4:	10. Hb1—c3:	0 — 0
3. Ff1—c4	Hg8—f6	11. Hc3—d5!	Ve7—d8
4. Fc1—g5	h7—h6	12. Vd1—d3	a7—a6?[96]
5. Fg5—f6:	Vd8—f6:	13. Hd5—f6†!	g7—f6:
6. Hg1—f3	Hb8—c6	14. Vd3—g6†	Kg8—h8
7. 0 — 0	Ff8—c5[94]	15. Vg6—h6†	Kh8—g8
8. e4—e5	Vf6—e7	16. e5—f6:	és vil. nyer.

(London, 1862.)

67. Franczia megnyitás.

(Izenetes játszma. 1842.)

London.	Páris.	Loudon.	Páris.
1. e2—e4	e7—e6	15. 0 — 0	Fc8—a6
2. d2—d4	d7—d5	16. Vd3—b3	Vb6—b3:
3. e4—d5:	e6—d5:	17. a2—b3:	Fa6—f1:
4. Hg1—f3	Hg8—f6	18. Kg1—f1:	Hf6—g4
5. Ff1—d3	c7—c5	19. d4—c5:	Hg4—e3†
6. Vd1—e2†[97]	Ff8—e7	20. f2—e3:	Be8—e3:
7. d4—c5:	0 — 0	21. Hb1—d2	Ba8—e8
8. Fc1—e3	Bf8—e8	22. b3—b4	Be3—d3
9. Fd3—b5	Hb8—c6	23. Ba1—a7:[99]	Bd3—d2:
10. Hf3—d4	Fe7—c5:	24. b4—b5	Bd2—b2:
11. Fb5—c6:[98]	b7—c6:	25. b5—b6	d5—d4
12. c2—c3	Fc5—d4:	26. b6—b7	d4—d3
13. c3—d4:	c6—c5	27. Ba7—a8	Kg8—f8
14. Ve2—d3	Vd8—b6	Világos föladta.	

[94] Azonos hadállás a skót csel egyik változatával. [95] Jobb d4—d8!, hogy a b1H. rögtön és kedvező ponton játékba ne jöhessen. [96] Durva hiba, melynek következtében söt. játszmája elveszett. Hc6—e7 vagy Fc5—e7lett volna a helyes húzás. [97] Nem jó vil.-nak ezen, és következő néhány lépése. [98] Hd4—c6:-ra Vd8—b6 lenne a válasz. [99] Vil. két szabadgyalogjára támaszkodva megkísérti, hogy a vesztést feltartóztassa s e czélból egy tisztet áldoz.

68. Szicziliai megnyitás.

	Kolisch.	Anderssen.		Kolisch.	Anderssen.
1.	e2—e4	c7—c5	12.	Ba1—d1 [1]	Fd6—c7
2.	Hg1—f3	e7—e6	13.	Bf1—e1 [2]	Vd8—d6
3.	d2—d4	c5—d4:	14.	Hd4—f3!	a7—a6? [3]
4.	Hf3—d4:	Hg8—f6!	15.	Fe3—h6:	Be8—e1 †
5.	Ff1—d3 [100]	Hb8—c6!	16.	Bd1—e1:	g7—h6:
6.	Fc1—e3	d7—d5	17.	Vd2—h6:	Hf6—e4
7.	e4—d5:	e6—d5:	18.	Vh6—h5	f7—f5 [4]
8.	0 — 0	Ff8—d6	19.	Hc3—d5:!	Vd6—d5:
9.	h2—h3	h7—h6	20.	Fd3—e4:	Vd5—d7
10.	Hb1—c3	0 — 0	21.	Fe4—d5 †!	Kg8—g7 [5]
11.	Vd1—d2	Bf8—e8	22.	Vh5—g5 †	és vil.nyer. [5]

(London, 1861.)

69. Ugyanaz.

	Szén.	Anderssen.		Szén.	Anderssen.
1.	e2—e4	c7—c5	8.	Hb5—c3 [9]	Fc8—e6
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	9.	Hc3—d5	Fe6—d5:
3.	d2—d4	c5—d4:	10.	Vd1—d5:	Hg8—f6
4.	Hf3—d4:	e7—e6	11.	Vd5—b3	d6—d5
5.	Hd4—b5 [7]	d7—d6 [8]	12.	Vb3—b7:	Hc6—b4
6.	Fc1—f4	e6—e5	13.	Hb1—a3	Hf6—e4:
7.	Ff4—e3	a7—a6	14.	c2—c3	Ba8—b8

[100] Hiba volna e4—e5, Vd8—a5 † miatt.

[1] Vil. a d5. gy. megnyerésére céloz. [2] Vil. összes haderejét a középen vonta össze. Hadállása kitűnő. [3] E lépéssel söt. fontos tempot veszít és alkalmat ad vil.-nak egy ragyogó terv keresztülvitelére. d5—d6 jobb lett volna, de vil. e lépés után is előnyösebben áll. P. o. d5—d4, Fd3—b5 !, d4—e3:, Vd2—d6:, e3—f2 †, Kg1—f2:, Fc7—d6:, Bd1—d6: stb. [4] Jobb Fc8—e6. [5] Vd7—d5: húzásra Be1—e8 † dönt. [6] Kg7—h7 !, Vg5—g8 †, Kh7—h6, Be1—e6 † következnek. [7] Szén találta fel és használta először e lépést. Célja söt. d. gyalogját idő előtt húzásra kényszeríteni, hogy így sötét középhadállása gyengüljön. Az elmélet ezt az új lépést jónak találta s később általános használatba jött. [8] a7—a6-ra Hb5—d6 † következik, mint ez egy Löwenthal és Morphy közötti játszmában (1858.) előfordúl. [9] A huszár elérvén célját (a d. gyalog időelőtti húzásra-kényszerítését, lásd ez oldalon a 7. jegyzetet) visszavonúl, hogy d5-re mehessen.

15.	Vb7—a7	d5—d4	24.	Vh7—h5 †	Ke8—d8 [12]
16.	Ff1—c4	He4—d6	25.	Be2—c2	Kd8—e7 [13]
17.	c3—b4:	Hd6—c4:	26.	Hc4—e3	Vd5—e4
18.	Ha3—c4:	d4—e3:[10]	27.	Bc2—c7 †	Ke7—e6
19.	0 — 0	e3—e2	28.	Bc7—c4	Ve4—b7
20.	Bf1—e1	Ff8—b4:	29.	Ba1—d1	f6—f5 [14]
21.	Be1—e2:	f7—f6 [11]	30.	g2—g4	f5—f4
22.	Va7—g7:	Bh8—f8	31.	He3—d5	sötét föladja.
23.	Vg7—h7:	Vd8—d5			

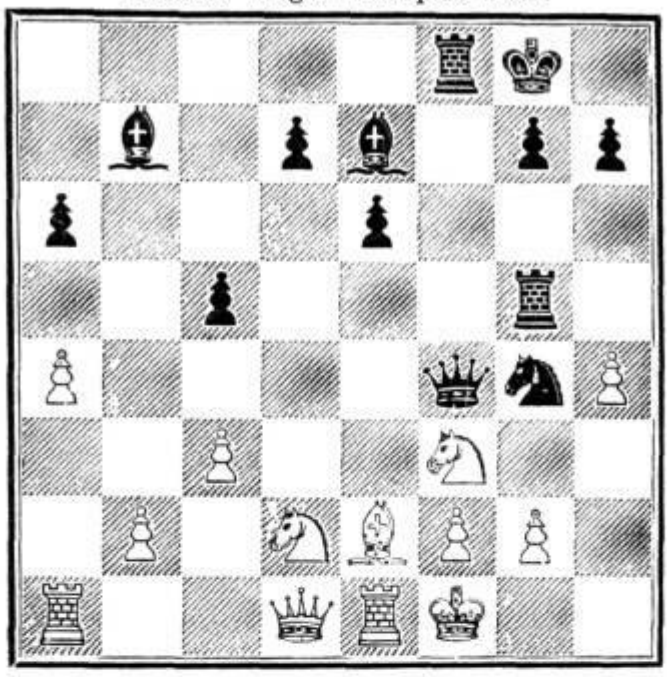
(London, 1851.) [15]

70. Ugyanaz.

	Szén.	Anderssen.		Szén.	Anderssen.
1.	e2—e4	c7—c5	12.	c2—c3	Fc8—b7
2.	Hg1—f3	Hb8—c6	13.	Hb1—d2	Vd8—c7
3.	Hb1—c3	e7—e6	14.	d3—d4	Hg6—f4
4.	Ff1—c4	a7—a6	15.	Ve2—d1	Ba8—f8 [19]
5.	a2—a4	Hg8—e7	16.	d4—c5:	b6—c5:
6.	Vd1—e2 [16]	He7—g6	17.	Fe3—f4:	Vc7—f4:
7.	d2—d3	Ff8—e7	18.	Bf1—e1	Hc6—e5
8.	Fc1—e3	0 — 0	19.	Fc4—e2	Bf5—g5!
9.	0 — 0	f7—f5 [17]	20.	Kg1—f1	He5—g4
10.	e4—f5:	Bf8—f5:	21.	h2—h4	Vf4—h2! [20]
11.	Hc3—b1 [18]	b7—b6			

[10] Ff8—b4 † hiba volna Fe3—d2 miatt. (Söt. egy tisztet vesztene.) [11] Feltűnő hiba, mely söt.-nek játszmájába kerül. 0—0 kellett volna. De vil. e lépésre is előnyben maradt volna. [12] Ke8—e7-re Hc4—e5: következik. [13] Hc4—e3 s utána Ba1—d1 † fenyeget. [14] Hogy vil. Vh5—f5 † halálos húzást ne tehesse. [15] A világkiállítás alkalmával rendezett nemzetközi nagy sakkversenyen. [16] Jobb d2—d4, mert a sziciliai megnyitásnál igen fontos, hogy vil. a d. vonalat megnyerje, a söt. fél hátránya pedig épen e vonalon való gyöngeségében rejlik. [17] Söt. e lépéssel hadállása előnyét kivívja. [18] Vil.-t tisztvesztesség fenyegeti d7—d5; s utána d5—d4 lépésekkel, ezt kerüli el a jelen lépéssel; egyszersmind H-ját d2-re, biztos helyre akarja állítani. [19] Söt. hadállása kitűnő. [20] Söt. mesterileg folytatja a rohamot. A vezér nem üthető, különben vil. néhány lépésre matot kapna.

Hadállás világos 21. lépése után:



22. Fe2—c4	Vh2—h1 †	30. Kc2—b3	Hf2—d1:
23. Kf1—e2	Vh1—g2:	31. Ba1—d1:	Vf5—g5:
24. Hf3—g5:	Fe7—g5:	32. Fc4—d3	Bf8—f2
25. h4—g5:	Vg2—f2 †	33. Hd2—e4	c5—c4 †
26. Ke2—d3	Vf2—f5 † [21]	34. Kb3—a2	Fb7—e4:
27. Kd3—e2	Vf5—e5 †	35. Fd3—e4:	Vg5—a5
28. Ke2—d3	Hg4—f2 †	36. Bd1—a1 [22]	Va5—c3:
29. Kd3—c2	Ve5—f5 †	és sötét nyer.	

(London, 1851.)[23]

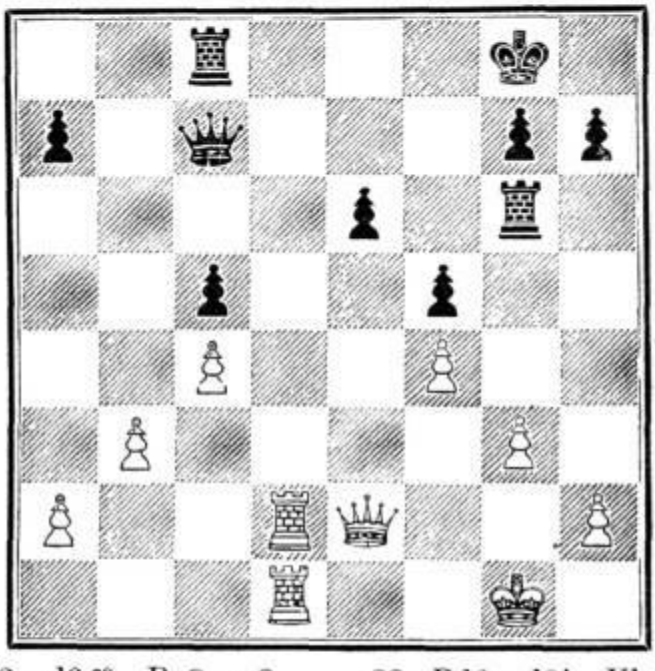
71. Ugyanaz.

Cseresnyés.	Hay.	Cseresnyés.	Hay.
1. e2—e4	c7—c5	7. 0 — 0	0 — 0
2. Hg1—f3	Hb8—c6	8. Hb1—c3!	d7—d5 [24]
3. d2—d4	c5—d4:	9. e4—d5:	Hf6—d5:
4. Hf3—d4:	e7—e6	10. Hc3—d5:	Vd8—d5:
5. Fc1—e3	Hg8—f6!	11. c2—c4	Vd5—d7
6. Ff1—d3	Ff8—e7	12. Hd4—c6:	Vd7—c6:

[21] Hogy a király c2-re ne menekülhessen. [22] Ka2—a3-ra Va5—b6 nyer. [23] Ugyancsak a nagy sakkversenyen játszották. [24] A megnyitást mindkét rész kitűnő szabatossággal játszotta.

13.	Vd1—c2	f7—f5	19.	Ba1—d1	Fe7—c5
14.	f2—f4	b7—b6	20.	Bd1—d2	Fa6—b7 [27]
15.	Fd3—e2	Fc8—a6 [25]	21.	Ff3—b7:	Vc7—b7:
16.	b2—b3	Ba8—c8 [26]	22.	Fe3—c5:	b6—c5:
17.	Fe2—f3	Vc6—c7	23.	Bf1—d1	Bf6—g6
18.	Vc2—e2	Bf8—f6	24.	g2—g3	Vb7—c7

Hadállás sötét 24. lépése után:



25.	Bd2—d6 [28]	Bc8—e8	28.	Bd6—d8!	Vb4—a4
26.	Ve2—e5	Vc7—a5 [29]	29.	Bd8—e8 †	Va4—e8:
27.	b3—b4! [30]	Va5—b4:	30.	Ve5—c7 [31]	sötét föladja.

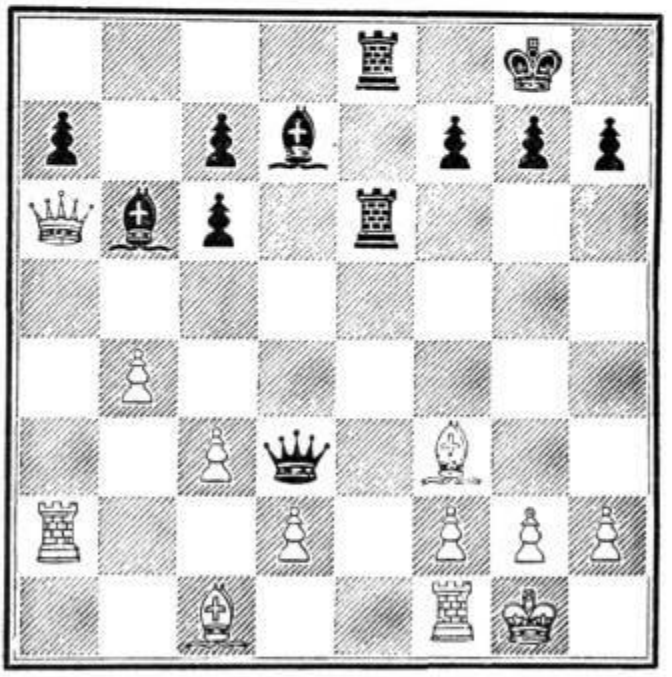
(Pest, 1865. febr. 24.)

[25] Igen helyes lépés, hogy az a8B. minél előbb játékba hozathassék. [26] Sötét kiválóan fölismerte helyzetét. A c. vonal legalkalmasabb rohamvonala, s ezt felhasználni igyekszik is, b6—b5 lépést czélozván. [27] E lépéssel sötét feladja jó hadállását s ennek előnyét ellenfelének engedi. — Jobb lett volna Fc5—e3 † s utána Fa6—b7. [28] Kitűnő jó húzás. Vil. nemcsak meggátolja az f4. gy. elvesztését (Vc7—f4 :), hanem ellenrohamot is nyer. E ponttól kezdve vil. mesteri erélylyel vezeti a játszmát. (L. egyszersmind a 331. old. a 16. sz. jegyz.) [29] Legjobb lépésnek látszik Kg8—f8. (Bd1—d5 gátlására.) A szövegben foglalt húzás alkalmat ad vil.-nak a következő szép combinatióra. [30] E mesteri gyalogáldozat vil. részére dönti el a játszmát. Va5—a2 : után Ve5—c5 : nyer (a szabad c. gyalog miatt). [31] S ez után Bd1—d8, mely el nem hárítható.

72. Bécsi játszma.

	Paulsen.	Morphy.		Paulsen.	Morphy.
1.	e2—e4	e7—e5	10.	Hc3—e4:	Be8—e4:
2.	Hb1—c3	Hb8—c6	11.	Fe2—f3	Be4—e6
3.	Hg1—f3	Ff8—c5	12.	c2—c3 [33]	Vd8—d3!
4.	Ff1—b5	Hg8—f6	13.	b2—b4 [34]	Fc5—b6
5.	0 — 0	0 — 0	14.	a2—a4	b5—a4:
6.	Hf3—e5:! [32]	Bf8—e8	15.	Vd1—a4:	Fc8—d7
7.	He5—c6:	d7—c6:	16.	Ba1—a2	Ba8—e8 [35]
8.	Fb5—c4	b7—b5	17.	Va4—a6	Vd3—f3 [36]
9.	Fc4—e2	Hf6—e4:			

Hadállás világos 17. lépése után:



[32] Hc6—e5 :-re d2 - d4 előnyösen tehető. [33] E húzás alkalmat ad sötétnek következő mesteri húzására, melylyel vil. tábora fejlődését hosszabb időre visszatartja. Egyszerűbb és jobb lett volna d2—d3. [34] Vil. a vezérszárnyon igyekszik fejlődni, mivel söt. előbbi húzása ezt a másik szárnyon lehetetlenné tette. [35] Söt. Vd3—f1 :† lépést czélozza. [36] A legmesszeszámítóbb és legremekebb combinatiók közül való, mely a játszmát sötét javára dönti el.

18.	g2—f3:	Be6—g6 †	24.	Kg1—h1	Fb6—f2:
19.	Kg1—h1	Fd7—h3	25.	Va6—f1![37]	Fh3—f1:
20.	Bf1—d1	Fh3—g2 †	26.	Bd1—f1:	Be8—e2
21.	Kh1—g1	Fg2—f3 †	27.	Ba2—a1[38]	Bg6—h6
22.	Kg1—f1	Ff3—g2 †	28.	d2—d4	Ff2—e3
23.	Kf1—g1	Fg2—h3 †			

Világos föladja.[39]

(New-York, 1857.)

73. Fianchetto.

	Paulsen.	Owen.		Paulsen.	Owen.
1.	e2—e4	b7—b6	13.	Ve5—c3	e6—e5
2.	g2—g3	e7—e6	14.	Fc1—h6	Bf8—f7
3.	Ff1—g2	Fc8—b7	15.	f2—f4	Fb7—a6?
4.	Hb1—c3	f7—f5	16.	f4—e5[40]	Fa6—f1:
5.	Hg1—e2	Hg8—f6	17.	Ba1—f1:	Vd8—e7
6.	d2—d3	Ff8—b4	18.	Bf1—f7:	Ve7—f7:
7.	0 — 0	Fb4—c3:	19.	e5—e6!	Vf7—e7
8.	He2—c3:	f5—e4:	20.	e6—d7:	Hc6—e5
9.	Hc3—e4:	Hf6—e4:	21.	Fg2—h3	g6—g5[41]
10.	Vd1—h5 †	g7—g6	22.	Vc3—c7:	g5—g4
11.	Vh5—e5	0 — 0	23.	d7—d8V. †	Ve7—d8:
12.	d3—e4:	Hb8—c6	24.	Vc7—g7 ‡	

(London, 1862.)

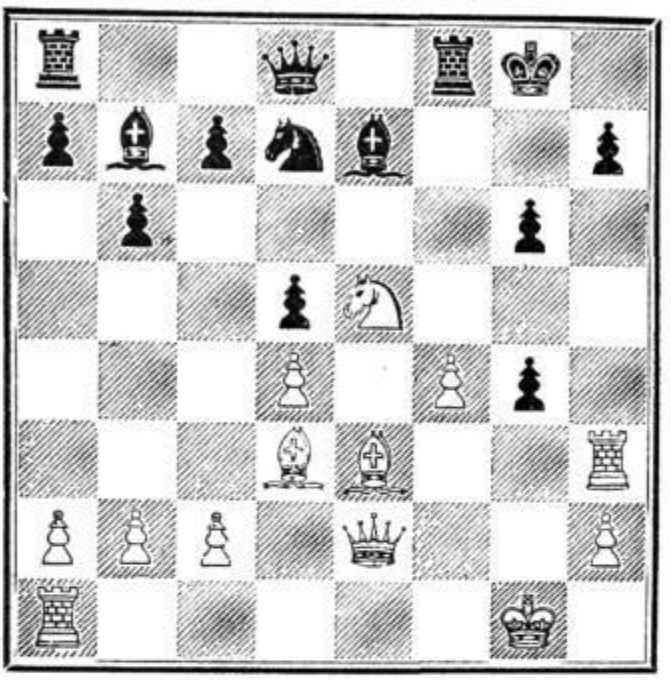
74. Berlini játszma.

	Steinitz.	Mongredien.		Steinitz.	Mongredien.
1.	e2—e4	d7—d5	5.	Hg1—f3	Hg8—f6
2.	e4—d5:	Vd8—d5:	6.	Ff1—d3	Ff8—e7
3.	Hb1—c3	Vd5—d8	7.	0 — 0	0 — 0
4.	d2—d4	e7—e6	8.	Fc1—e3	b7—b6

[37] Vil. kénytelen a saját vezérét szintén áldozatúl hozni. (Fh3—g2‡ miatt.) [38] Hogy a d. gyalog mozdúlhasson. [39] A futár nem üthető Bh6—h2:‡ miatt, más ellenlépésre is ez fenyeget. [40] Kitűnő szép terv, melynél világos a minőséget feláldozza. [41] Sötét egyéb lépésekre is elveszett.

9.	Hf3—e5	Fc8—b7	13.	Bf1—f3!	f7—f5
10.	f2—f4	Hb8—d7	14.	Bf3—h3	g7—g6
11.	Vd1—e2	Hf6—d5	15.	g2—g4 [42]	f5—g4:[43]
12.	Hc3—d5:	e6—d5:			

Hadállás sötét 15. lépése után:



16.	Bh3—h7:[44]	Hd7—e5:[45]	22.	Vh7—h3 †	Ke6—f7
17.	f4—e5:	Kg8—h7:	23.	Ba1—f1 †	Kf7—e8
18.	Ve2—g4:	Bf8—g8[46]	24.	Vh3—e6	Bg8—g7
19.	Vg4—h5 †	Kh7—h7	25.	Fe3—g5	Vd8—d7
20.	Vh5—h6 †	Kg7—g7	26.	Fd3—g6: †	Bg7—g6:
21.	Vh6—h7 †	Kf7—e6	27.	Ve6—g6 ‡	és nyer.[47]

(London, 1862.)

[42] Remek combinatio, mint a következmény igazolja. [43] Jobb volna Hd7—e5: s utána Fb7—c8. [44] Gyönyörű és jól megokolt áldozat. [45] Ha a király rögtön ütné a h7. bástyát, vil. Ve2—g4:, Hd7—e5:, f4—e5: lépésekkel válaszolna. [46] Vil. annyira túlsúlyban van, hogy söt. játszmája többé nem tartható. P. o.

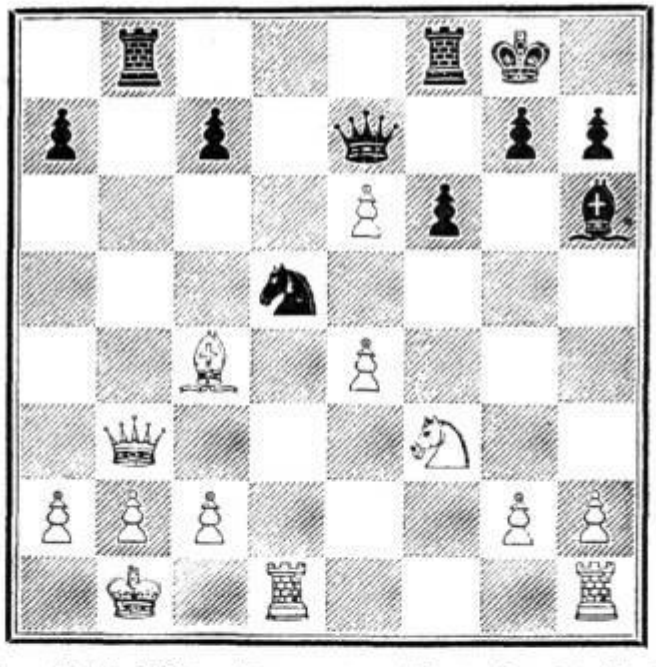
18.	Vd8—e8	21. Kh1—g1	Fe7—f8
19. Vg4—h5 †	Kh7—g8	22. Ba1—g1	Ff8—g7
20. Fd3—g6:	Bf8—f7	23. Fe3—h6	és vil. nyer.

[47] 2. lépésre matot mond.

75. From-csel.

	Zukertort.	S.***		Zukertort.	S.***
1.	f2—f4	e7—e5	11.	Hb1—d2	0 — 0
2.	f4—e5:	d7—d6	12.	0—0—0	Hb8—c6
3.	e5—d6:	Ff8—d6:	13.	Kc1—b1	Hc6—b4
4.	Hg1—f3	H58—h6	14.	Vd3—b3†	Fc8—e6
5.	d2—d4	Hh6—g4	15.	Hd2—c4	Fe3—h6
6.	Fc1—g5	f7—f6	16.	e2—e4![48]	b7—b5
7.	Fg5—h4	Hg4—e3	17.	d4—d5!	b5—c4:
8.	Vd1—d3	Vd8—e7	18.	Ff1—c4:	Ba8—b8[49]
9.	Fh4—f2	Fd6—f4	19.	d5—e6:	Hb4—d5[50]
10.	Ff2—e3:	Ff4—e3:			

Hadállás sötét 19. lépése után:



20.	Bd1—d5:[51]	Bb8—b3:	22.	Fc4—b3:[52]	Kg8—h8
21.	Bd5—d7	Ve7—c5	23.	e6—e7	Bf8—e8

[48] A helyes folytatás, mely vil. játékát előnybe hozza. [49] Az egyedül helyes lépés Fe6—f7! lett volna. [50] Söt. Bd1—d7 húzást akarja elkerülni s a rohamot maga részére fenntartani. [51] Mesteri terv. [52] Rosz volna e helyett e6—e7†, Vc5—c4:, Bd7—d8, Bb3—b2‡, Kb1—b2:, Vc4—b4† s utána Vb4—e7: folytatás miatt.

24. Fb3—f7 Vc5—e7:![53]
25. Ff7—e8:[54] Ve7—e8:
26. Bh1—d1 söt. föladja[55]

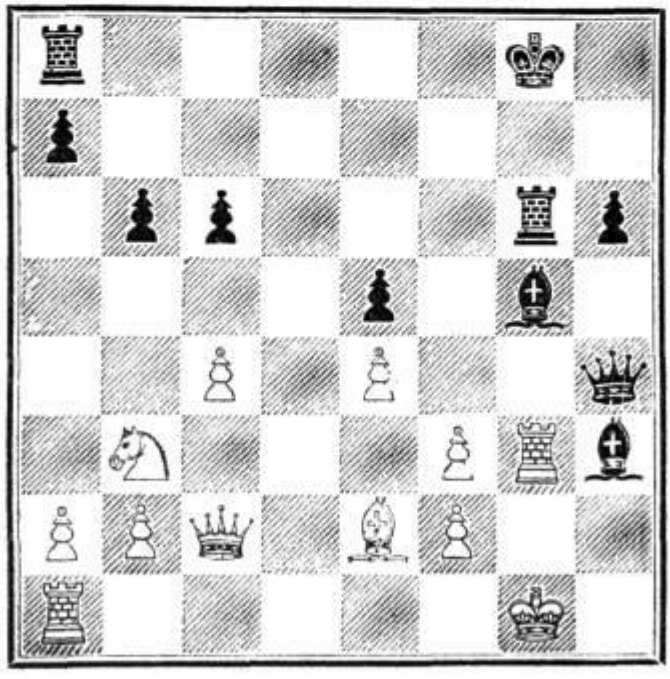
(Berlin, 1869.)

76. Szabálytalan megnyitás.

(Tanácskozási játszma.)

Világos: Eisenbach és Swerczek.		Sötét: Graf és dr. Neumann.[56]	
1. c2—c4	f7—f5	9. Ff4—g3	b7—b6
2. d2—d4	e7—e6	10. Hf3—d2[58]	Hd7—f6
3. Fc1—f4[57]	d7—d6	11. e3—e4	f5—f4!
4. e2—e3	Hg8—f6	12. Fg3—h4	h7—h6
5. Hb1—c3	Ff8—e7	13. Fh4—f6:[59]	Hh5—f6:
6. Hg1—f3	0 — 0	14. Vd1—f3	e6—e5
7. Ff1—d3	Hb8—d7	15. d4—e5:	d6—e5:
8. 0 — 0	Hf6—h5	16. Hc3—d5	c7—c6

Hadállás világos 30. lépése után:



[53] Legjobb lépése sötétnek. Másra gyorsabban veszít. [54] Jobb és gyorsabban eredményre vezető húzás, mint Bd7—e7: [55] A vezérvesztés (Bd7—d8 által) elkerülhetetlen. [56] Nem a híres porosz mester, Neumann György R. [57] Igen helyes, hogy a vezérfutár be ne szorúljon. [58] Nem jó húzás. Jobb Vd1—c2, s utána Ba1—e1. [59] Kényszerített lépés, mert g7—g5 fenyeget tisztvesztéssel.

17.	Hd5—f6†	Bf8—f6:!	28.	Kh2—h1	Fe7—g5!
18.	Hd2—b3	g7—g5	29.	Bg1—g3	Vf4—h4 [64]
19.	h2—h3	g5—g4! [60]	30.	Kh1—g1	Fg5—f4!!
20.	h3—g4:	Bf6—g6	31.	Bg3—g6†	Kg8—h7
21.	Vf3—d1 [61]	Fc8—g4:	32.	Fe2—f1 [65]	Kh7—g6:
22.	Fd3—e2	Bg6—d6!	33.	Ff1—g2	Vh4—g5
23.	Vd1—c2	f4—f3! [62]	34.	Kg1—f1	Vg5—g2†
24.	g2—f3:	Fg4—h3	35.	Kf1—e2	Ff4—g3
25.	Bf1—d1	Bd6—g6†	36.	Ke2—e3	Ba8—f8!
26.	Kg1—h2	Vd8—f8!	37.	Vc2—e2	Bf8—f3†
27.	Bd1—g1 [63]	Vf8—f4†	Vil. föladja a játszmát. [66]		

(Bécs, 1870.)

77. Ugyanaz.

(Izenetes játszma.)

	Staunton.	Bristol. [67]		Staunton.	Bristol.
1.	f2—f4	d7—d5	11.	d2—d3	0 — 0
2.	Hg1—f3	c7—c5	12.	e3—e4	d5—e4:
3.	e2—e3	Hb8—c6	13.	d3—e4:	e6—e5
4.	Ff1—b5	a7—a6	14.	f4—f5	Hh6—f7 [69]
5.	Fb5—b6†	b7—c6: [68]	15.	Hf3—h4	Fc8—d7
6.	0 — 0	e7—e6	16.	Bf1—f3	Bf8—d8
7.	c2—c4!	Hg8—h6	17.	Fc1—e3	Fd7—e8
8.	Vd1—e2	Ff8—d6	18.	Ba1—f1	Hf7—g5!
9.	Hb1—c3	Vd8—e7	19.	Bf3—g3 [70]	h7—h6
10.	b2—b3	f7—f6	20.	Ve2—g4	Bd8—d7

[60] Söt. előnyös hadállását igen ügyesen használja szárnyrohamra. [61] A g4. gy. nem védhető. [62] Erős húzás, mely a vil. király állását leszereli. [63] Kh2—h3:-re Vd8—f6 (vagy f4) azonnal söt. javára dönt. [64] Söt. fölötte kedvező hadállását ezzel, de főleg következő lépésével mesterileg használja fel. [65] Legjobb. Nyilvánvaló, hogy a g6B. egyetlen kedvező mozdúlatot nem tehet, sőt bármely mozdúlata veszélyeztetné világos játszmáját. Ez a körűlmény teljesen igazolja sötét 30. lépésének helyességét. [66] Ve2—f3: után Fg3—f4†, Ke3—e2, Fh3—g4 következik; ha pedig világos nem üti a söt. B-t: Bf3—f2: és nyer. [67] Illetőleg a bristoli sakk-kör. [68] Jobb Fc8—d7. [69] Fc1—h6: s ezzel még egy kettős gyalog előállása fenyeget. A játszma a megnyitás következtében, fölötte zárt jellegű. [70] Nem volna jó Fe3—g5:, f6—g5: s később Fe8—h5 miatt.

21.	Hh4—f3	Kg8—f8	31.	Fe3—c5:	Fd6—c5:
22.	Hf3—g5:	h6—g5:[71]	32.	Ha4—c5:†	Kb7—c8
23.	h2—h4!	Fe8—f7	33.	Bh3—d3	Bd8—d3:
24.	h4—g5:	Kf8—e8[72]	34.	Hc5—d3:	Vc7—d6
25.	g5—g6	Ff7—g8	35.	Bf1—d1	Kc8—c7
26.	Bg3—h3[73]	Ke8—d8	36.	Bd1—d2	Vd6—d4
27.	Vg4—e2	Kd8—c7	37.	Vf2—d4:	e5—d4:
28.	Hc3—a4	Bd7—d8	38.	Kg1—f2	Ba8—d8
29.	Ve2—f2	Kc7—b7	39.	Kf2—f3	és világos-
30.	g2—g4	Ve7—c7		nak nyernie kell.	

78. Ugyanaz.

	Staunton.	Cochrane.		Staunton.	Cochrane.
1.	c2—c3	e7—e5	18.	Fe3—f2	Kg8—h8
2.	e2—e4	d7—d5	19.	Fb3—e6:	Vd6—e6:
3.	Hg1—f3	Hg8—f6	20.	Vd1—d3	Ba8—e8
4.	Hf3—e5:	Hf6—e4:	21.	Bf3—h3	Ve6—f5
5.	d2—d4	Ff8—d6	22.	Vd3—f3	Be8—e4
6.	Hb1—d2	0 — 0	23.	Bh3—h5	Vf5—e6
7.	Hd2—e4:	d5—e4:	24.	c3—c4	Bf8—e8
8.	Fc1—f4	Fd6—e5:	25.	b2—b3	Ve6—f6
9.	Ff4—e5:	Hb8—c6	26.	Ba1—f1	Be4—e2
10.	Fe5—f4	Fc8—e6	27.	a2—a4	Be2—a2[74]
11.	Ff1—b5	Hc6—e7	28.	d4—d5	Ba2—a1
12.	0 — 0	c7—c6	29.	Ff2—a7:	Be8—e1
13.	Fb5—a4	He7—g6	30.	Bf1—e1:	Ba1—e1†
14.	Ff4—e3	f7—f5	31.	Kg1—f2	Vf6—a1
15.	f2—f4	e4—f3:	32.	Vf3—d3[75]	Be1—g1
16.	Bf1—f3:	f5—f4	33.	Vd3—e2	Hg6—e7
17.	Fa4—b3	Vd8—d6	34.	d5—d6	és nyer.

(London, 1841.)

[71] Nagy hiba volna f6—g5:, f5—f6 (és világos nyer) miatt. [72] f6—g5: után vil. Fe3—g5: lépéssel azonnal nyer. [73] Söt. játszmája most már tarthatatlan, mivel vil. egy gyaloggal erősebb, söt. pedig rosszul is áll. [74] Nem jó, hogy e bástya úgy elkalandozik leghathatósabb működési vonaláról. [75] Egyedüli jó húzás, mely nemcsak Be1—f1† lépést meggátolja, hanem eshetőleg ellenrohamot (Vd3—g6:) készít elő.

79. Ugyanaz.

	Szén.	Hampe.		Szén.	Hampe.
1.	e2—e3	e7—e5	29.	Ve2—e7	Vf7—e7:
2.	c2—c4	Hg8—f6	30.	Be1—e7:	Bf8—f7
3.	Hb1—c3	Hb8—c6	31.	Be7—e8†	Bf7—f8
4.	g2—g3	Ff8—b4	32.	Ba1—e1	Bf8—e8:
5.	Hg1—e2	e5—e4	33.	Be1—e8†	Kg8—f7
6.	Ff1—g2	Hc6—e5	34.	Be8—d8	a4—b3:
7.	Hc3—e4:	He5—d3†	35.	Bd8—d6:	Hg4—f6
8.	Ke1—f1	a7—a5[76]	36.	Bd6—b6	Ba8—a4
9.	a2—a3	Fb4—e7	37.	Ff3—e2	Hf6—e4
10.	Vd1—c2	Hd3—e5	38.	Bb6—b3	He4—d6
11.	d2—d4[77]	He5—c6	39.	Bb3—c3	b7—b6
12.	b2—b3	d7—d6	40.	Bc3—b3	Fc8—a6
13.	He2—f4	Hf6—g4	41.	Bb3—b6:	Hd6—c4:
14.	h2—h3	Hg4—h6	42.	Bb6—a6:	Hc4—b2:
15.	He4—c3	f7—f5	43.	Ba6—b6	Hb2—c4
16.	Fg2—d5![78]	Fe7—f6	44.	Bb6—c6	Hc4—a3:
17.	Vc2—e2	Vd8—e7	45.	Bc6—c5:	Ba4—d4
18.	Fc1—b2	Hc6—d8	46.	Kg2—f3	Kf7—e7
19.	Fd5—f3	0 — 0	47.	Kf3—e3	Bd4—e4†
20.	Hf4—d5	Ve7—f7	48.	Ke3—d3	Ke7—d6
21.	Hd5—f6†	Vf7—f6:	49.	Bc5—a5	Ha3—c4
22.	Hc3—d5	Vf6—f7	50.	Ba5—a6†	Kd6—c5
23.	h3—h4	Hh6—g4	51.	Fe2—f3	Hc4—b2†
24.	Hd5—f4	c7—c6	52.	Kd3—c2	Be4—b4
25.	Kf1—g2	Hd8—e6	53.	Ba6—c6†	Kc5—b5
26.	d4—d5	He6—f4†	54.	Ff3—e2†	Hb2—c4
27.	e3—f4:	c6—c5	55.	Bc6—c4:	Bb4—c4†
28.	Bh1—e1	a5—a4	56.	Kc2—b3	és vil. nyer.

(Bécs, 1853.)

[76] Céltalan húzás. Jobb lett volna d7—d6 vagy 0—0. [77] Vil. igen helyesen használja söt. időmúlasztását saját tábora fejlesztésére. [78] Söt. elsánczolását akadályozni.

80. Ugyanaz. (Hollandi megnyitás.)

	Owen.	Anderssen.		Owen.	Anderssen.
1.	d2—d4	f7—f5	24.	Hb1—d2	Hd5—b6
2.	e2—e4	f5—e4:	25.	Fc4—e6:	Vf7—e6:
3.	Hb1—c3	e7—e6 [79]	26.	f2—f3	c5—c4
4.	Vd1—h5 † [80]	g7—g6	27.	Kc1—b1	a5—a4
5.	Vh5—e5	Hg8—f6	28.	c2—c3 [86]	a4—a3
6.	Fc1—g5	Ff8—e7	29.	Ve2—f2	c6—c5 [87]
7.	d4—d5	0 — 0	30.	He4—c5:	Fe7—c5:
8.	Fg5—h6	d7—d6	31.	Vf2—c5:	b4—c3:
9.	Ve5—d4	e6—e5!	32.	b2—c3:	Hb6—d7 [88]
10.	Vd4—d2	Bf8—f7 [81]	33.	Vc5—c7	Hd7—f8 [89]
11.	h2—h3 [82]	Hb8—d7	34.	Vc7—c5	Bf4—f7
12.	0—0—0	Hd7—c5	35.	Bh1—e1	Ba8—c8
13.	Ff1—c4	Fc8—d7	36.	Vc5—e3	Ve6—a6
14.	Hg1—e2	a7—a5	37.	Kb1—a1	Bf7—b7
15.	g2—g4 [83]	Vd8—e8 [84]	38.	Ve3—e5:	Bb7—b5
16.	He2—g3	b7—b5	39.	Ve5—d4	Hf8—e6
17.	Fc4—e2	b5—b4	40.	Vd4—d7 [90]	Bb5—b6
18.	Hc3—b1	c7—c6	41.	Hd2—e4	Bc8—f8
19.	Fh6—e3	Hf6—d5:	42.	g4—g5 [91]	Bb6—b7
20.	Fe3—c5:	d6—c5:	43.	Vd7—d5	Bb7—b5
21.	Hg3—e4:	Bf7—f4	44.	Vd5—d6	Bb5—b6
22.	Fe2—c4 [85]	Fd7—e6	45.	Vd6—e5	He6—f4
23.	Vd2—e2	Ve8—f7	46.	Bd1—d7	söt. föladja.

(London, 1862.)

[79] Söt. nem védi az e. gyalogot, minthogy az végtére is tarthatatlan. [80] Korai roham. [81] Söt. vil. korai rohamát szépen visszaverte és igen jól áll; egy gyaloggal pedig, melyet vil. kellő időben nem ütött, erősebb. [82] Hf6—g4 visszatartására. Igen helyes lépés. [83] Mindkét fél szárnytámadást kezd. [84] b7—b5 előkészítésére. [85] Finom húzás. Söt. nem ütheti a huszárt Fc4—d5 † miatt. [86] A leghelyesebb védelmi húzás ezen a helyen. [87] Itt Ve6—d5 volna a legjobb húzás. [88] Bf4—f8 jobb. [89] Ez a huszárugrás sem jó. [90] Mivel söt. kiadta kezéből hadállásának előnyét, vil. ügyesen használja fel mulasztásait ellenrohamra. [91] A döntő húzás.

81. Játszmák előnyadással.[92]

(Sötét egy gyalogot (az f7. gyalogot) és 2 húzást ad előnyűl.)

	Cochrane.	Deschapelles.		Cochrane.	Deschapelles.
1.	e2—e4	. . . . .	14.	Ke1—f2[94]	0 — 0
2.	d2—d4	e7—e6	15.	Kf2—g3	Hh4—g6
3.	f2—f4	d7—d5	16.	b2—b4	a7—a5!
4.	e4—e5	c7—c5[93]	17.	Fc1—d2	a5—b4:
5.	c2—c3	Hb8—c6	18.	Fd2—b4:	Hc6—b4:
6.	Hg1—f3	c5—d4:	19.	a3—b4:	Vb6—b4:
7.	c3—d4:	Vd8—b6	20.	Ba1—b1	Ba8—a3†
8.	Hb1—c3	Fc8—d7	21.	Kg3—h2	Vb4—e7
9.	a2—a3	Hg8—h6	22.	Bb1—b7:[95]	Ve7—h4!
10.	h2—h3	Hh6—f5	23.	Bb7—d7:[96]	Vh4—f2†
11.	Hc3—e2	Ff8—e7	24.	Ff1—g2	Ba3—h3†
12.	g2—g4	Fe7—h4†	25.	Kh2—h3:	Vf2—h4‡
13.	Hf3—h4:	Hf5—h4:			

(Páris, 1830 körül.)

[92] Ezen játszmák alatt olyanokat értünk, melyekben az erősebb játékos kezdő, vagy magánál gyengébb játékosnak — az erők kiegyenlítése czéljából — egy vagy több húzást vagy bábot előnyűl ad, azaz annak vagy azoknak segélye nélkül játszik. Ily esetekben az előnyűl adott bábot a játszma kezdete előtt a sakktábláról le kell venni. (E játszmában tehát az f7-en álló söt. gyalog.) Itt egyszersmind megjegyezzük, hogy Cochrane e játszma váltásakor még nem érte el azt a magas képzettséget, mely későbbi játékát oly mesterivé tette. Deschapelles kora egyik legnagyobb mestere volt, játéka pedig már tetőpontján állott. Közönségesen a vezért, vezérhuszárt, vezérbástyát a tisztek, a gyalogok közül pedig az f. gyalogot szokták — az ellenfél erejének tekintetbe vétele szerint — előnyűl adni. [93] Söt. a vil. játszma összekötött középgyalogjait akarja egymástól eltépni. [94] A gyalogvesztést (d4-en) akadályozni. S egyszersmind a következő terv keresztülvitelét is czélozhatja: He6—d4:, He2—d4:, Vb6—d4‡, Vd1—d4:, Hh4—f3† és söt. visszanyeri előnyűl adott gyalogját és hadállása kedvezőbb. [95] Nem jó lépés. Egyébiránt vil. helyzete, söt. kitűnő ellenjátéka következtében oly hátrányos lett, hogy jó húzás alig akad. [96] Hiba, mely alkalmat ad söt.-nek a játszmát legválasztékosabb módon 3 lépéses mattal befejezni. Helyesebb lett volna Ff1—g2.

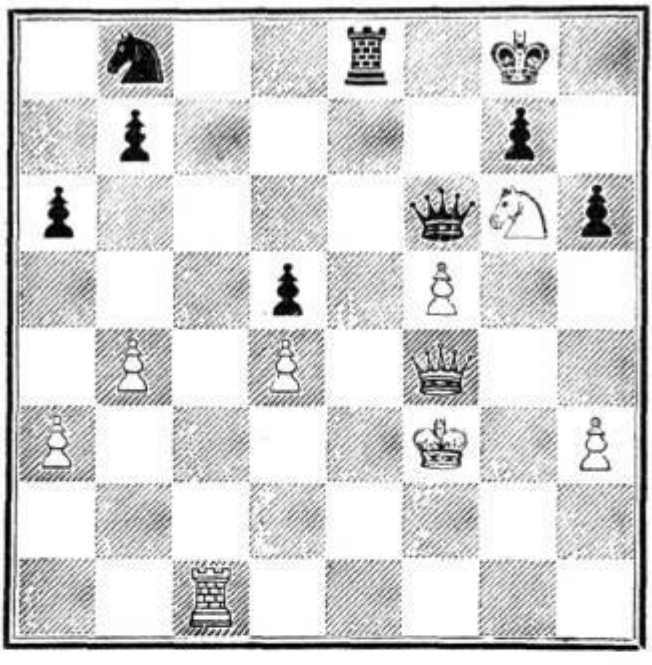
82. (Világos a vezérhuszárt (Hb1), sötét pedig az f7. gyalogot adja egymásnak kölcsönösen előnyül.[97])

	Philidor.	Wilson.		Philidor.	Wilson.
1.	e2—e4	Hg8—h6	15.	Vd1—d2	Bc8—c1:
2.	d2—d4	Hh6—f7[98]	16.	Bh1—c1:[3]	d6—d5
3.	f2—f4	e7—e6	17.	e4—e5	a7—a6
4.	Ff1—d3	c7—c5	18.	f4—f5!	h7—h6
5.	c2—c3	c5—d4:	19.	f5—e6:	Fd7—e6:
6.	c3—d4:	Hb8—c6	20.	Fd3—f5!	Fe6—f5:
7.	Hg1—f3	Ff8—b4†	21.	g4—f5:[4]	Fe7—g5
8.	Ke1—e2![99]	Vd8—c7	22.	e5—e6	Fg5—e3:[5]
9.	a2—a3	Fb4—e7	23.	e6—f7†	Ke8—f7:
10.	Fc1—e3[100]	d7—d6	24.	Vd2—e3:	Bh8—e8
11.	b2—b4	Fc8—d7	25.	Hf3—e5†	Kf7—g8[6]
12.	Ba1—c1!	Vc7—d8[1]	26.	Ve3—f4	Vd8—f6
13.	h2—h3	Ba8—c8	27.	Ke2—f3	Be8—f8
14.	g2—g4[2]	Hc6—b8	28.	He5—g6!	Bf8—e8

[97] E remek játszmánál különösen figyelmébe ajánljuk az olvasónak *Philidor*, a nagy mester páratlan gyalogjátékát. A gyalogok mesteri vezetésében őt aligha érte utól sakkjátszó. Azért erre nézve a jelen játszma kitűnő és hasznos mintául szolgál. [98] Az f. pontnak fedezésére ezt a kettős huszárlépést jelenleg, mint kevésbbé jót, nem használják. A helyes játékmodort a fentebbi játszmában láttuk. [99] Annak, ki egy bábot ad előnyül, óvakodnia kell a közönséges cserétől, mi csak akkor igazolt, ha vele valamely előnyt nyerhet. A király e hadállásban itt is teljes biztonságban áll. [100] Philidor sohasem húzott valamely tiszttel egy, még állomásáról nem mozdult gyalog elé, állítván, hogy ez a gyalogok működését akadályozza. Nézete helyességét azonban az újabb iskola el nem ismerheti.

[1] b4—b5 fenyegetett. [2] Vil. gyaloghadállása mintaszerű. Philidor (és ezt igen helyesen) a fősúlyt a három középgyalog (d. e. f.) összekötött állására fektette. [3] Most a c. szabadvonal vil. birtokába jött. [4] Vil.-nak ismét megvan 3 közép kötött gyalogja, melyben főereje áll. [5] Söt. feláldozza huszárját, hogy az ellenfél félelmes középgyalogjait egymástól elszakítva, bástyáját játékba, királyát pedig biztonságba hozza. [6] Most mindkét fél játéka egyenlőnek tekinthető.

Hadállás sötét 28. lépése után:



29.	Vf4—e5!![7]	Vf6—e5:[8]	35.	h4—h5	a6—a5
30.	d4—e5:[9]	Hb8—c6	36.	Bf1—c1!	d4—d3
31.	Kf3—f4	Kg8—f7	37.	Bc1—c6:	d3—d2[12]
32.	Bc1—f1	d5—d4[10]	38.	Bc6—c7†	Kf7—g8
33.	h3—h4[11]	Be8—d8	39.	f5—f6![13]	g7—f6:
34.	Kf4—e4	b7—b5	40.	e5—f6:	Bd8—d4†![14]

[7] Philidor lángeszéhez méltó, ragyogó combinatio. Vil. bámulatos következetességgel ismét az e. és f. középgyalogok összekötésére törekszik. [8] Ha a bástyával ütné söt. a vezért, 4. lépésre matot kapna. [9] És a két középgyalog (Philidor archimedesi pontja) ismét össze van kötve. [10] E szabadgyalogban sötétnek még nem megvetendő ereje van. [11] Remek terv. Vil. a g6-on álló, kitűnően elhelyezett huszárt siet e gyaloggal megerősiteni, hogy az f5. gyalog a védelemtől fölmentve, s ezáltal későbbi előnyomúlásra képes lehessen. [12] Söt. föladja huszárját abban a biztos reményben, hogy d. gyalogja ez esetben vezérré mehet. [13] E mesteri húzás az, melyet söt. elmulasztott számbavenni, midőn a c6H-t imént feláldozta. Most söt. menthetetlenül elveszett. [14] Igen szép húzás, mely még megmentené söt.-t, ha a B-t ütnék.

41. Ke4—e5 Bd4—d5†!
42. Ke5—f4[15] Bd5—d4†
43. Kf4—g3 Bd4—g4†
44. Kg3—h3 és vil. nyer.[16]

(London, 1795 és 1800 között.)

83. Muzio-csel.

(Világos a vezérbástyát (Ba1) előnyül adja.)

	Márki.	H.***	Márki.	H.***
1.	e2—e4	e7—e5	9. Bf4—f6:[19]	Ke7—f6:
2.	f2—f4	e5—f4:	10. Fc1—g5†[20]	Kf6—g5:
3.	Hg1—f3	g7—g5	11. Vd1—h5†	Kg5—f4[21]
4.	Ff1—c4	g5—g4	Világos harmadik lépésre	
5.	d2—d4	g4—f3:	matot jelent:	
6.	0—0	f3—g2:[17]	12. Vh5—f5†	Kf4—e3
7.	Fc4—f7†	Ke8—e7[18]	13. Vf5—f2†	Ke3—e4:
8.	Bf1—f4:	Hg8—f6	14. Hb1—‡	

(Pest, 1864. jan. 18.)

[15] A vil. királynak oly koczkára kell jutnia, hol többé nem adható olyan bástya-sakk, melyre a belépő d. gyalog a B. üttetése esetében szintén sakkot adhatna. [16] Bg4—g6: után h5—g6: következik matfenyegetéssel Bc7—c8 által. Más lépésre Bc7—g7‡ nyer. [17] A helyes lépés d7—d5 s utána Fc8—g4 lett volna. [18] Ke8—f7:-re az fB. hathatósabban (mert időnyeréssel) jönne játékba. [19] Merész terv, melyet csak az ellenfél gyengesége tesz érthetővé. — Különben előnyadó játszmában meglepő, habár nem teljesen hibátlan áldozatok megengedhetők, ha az előnyadó az ellenfélt vele zavarba hozhatja s illetőleg hibás viszonzásra vezetheti. [20] Ennek s a reá következő combinationak alapját vetette meg vil. előbbi lépésével. [21] Vil. nem csalódott számításában. Söt. jégre ment. Ha Kg5—f6 lépést teszi, csak vezérét veszti el, mely esetben vil.-nak legfeljebb (örökös sakk következtében) remisre volt kilátása.

TARTALOM.

Lap

Előszó ... V

ELSŐ RÉSZ.

Általános ismeretek.

A sakkjáték rövid története. Irodalma ... 1

Elemi ismeretek:

A sakkjáték fogalma. A sakktábla és bábok felállítása. Jelzés ... 9

Az egyes bábok menetmódja és csereértéke:

1. A király ... 13
2. A vezér ... 17
3. A bástya ... 18
4. A futár ... 19
5. A huszár ... 20
6. A gyalogok ... 21

A mükifejezések magyarázata ... 24

A sakkjáték szabályai ... 27

Általános tanácsok ... 30

Egy mintajátszma ... 33

MÁSODIK RÉSZ.

Játékmegnyitások.

Szabályos megnyitások. I. Huszárjátszma.

Huszárjátszma szabálytalan védelemmel ... 41

Huszárjátszma szabályos védelemmel ... 45

Philidori védelem ... 45

Orosz- vagy Petroff-huszárjátszma ... 48

Angol- vagy Staunton-huszárjátszma ... 50

Spanyol megnyitás, vagy a Ruy Lopez-féle huszárjátszma ... 52

Lap

Kettős vagy porosz huszárjátszma ... 57
Skót-csel ... 60
Huszárjátszma utócsellel ... 64
Magyar megnyitás ... 65
Olasz megnyitás (Giuoco piano) ... 67
Evans-csel ... 70
Elfogadott Evans-csel, szabálytalan védelemmel ... 73
Elfogadott Evans-csel, szabályos védelemmel ... 74

II. Futárjátszma.

Lewis csele ... 84
Lopez-csel ... 84
Berlini védelem ... 86
Mac Donnell kettős csele ... 90
Utócsel futárjátszmánál ... 91

Cseljátékok:

Vezércsel ... 94
Elfogadott vezércsel ... 94
Elhárított vezércsel ... 97

Királycsel alfajai:

Királycsel ... 99
Huszárcsel (szabálytalan védelemmel) ... 100
Közönséges huszárcsel ... 106
Greco és Philidor csele ... 109
Philidor csele ... 110
Greco csele ... 112
Allgaier és Kieseritzky csele ... 114
Allgaier-csel ... 115
Kieseritzky csele ... 116
Salvio és Cochrane csele ... 123
Salvio csele ... 123
Salvio-Silberschmidt csele ... 125
Cochrane csele ... 125
Muzio-csel ... 126
Mac Donnell rohama ... 130
Huszárcsel futáráldozattal ... 131
Futárcsel ... 131
Mac Donnell futárcselle ... 136

Lap

Récsi rohama ... 137
Elhárított királycsel ... 137
Középcsel ... 140

Zárt jellegű megnyitások:

Franczia megnyitás ... 142
Szicziliai megnyitás ... 143
Ind vagy görög megnyitás (fianchetto) ... 145
Szabálytalan megnyitások ... 146

HARMADIK RÉSZ.

Végjátékok.

Első könyv:

I. A király és vezér — király ellen ... 149
II. Király és bástya — király ellen ... 151
III. Király és két futár — király ellen ... 152
IV. Király, huszárral és futárral — király ellen ... 153
V. A király és huszárjai — király ellen ... 155
VI. Király és gyalog — király ellen ... 156

Második könyv:

(A vezér egyéb bábok ellen.)

I. Vezér — vezér ellen ... 161
II. Vezér — gyalog ellen ... 162
III. A vezér két bástya ellen ... 164
Vezér egy bástya ellen ... 164
IV. Vezér két futár ellen ... 167
V. Vezér két huszár ellen ... 168
VI. A vezér — huszár és futár ellen ... 170

Harmadik könyv:

(A bástya egyéb bábok ellen.)

I. Bástya — bástya ellen ... 172
II. Bástya — futár ellen ... 173
III. Bástya — huszár ellen ... 177
IV. A bástya — két és három könnyű tiszt ellen ... 179
V. A bástya — bástya és gyalogok ellen ... 180
VI. Bástya — egy és több gyalog ellen ... 182

Negyedik könyv:

(A futár más bábok ellen.)

Lap.

I. Futár — hasonló színű futár ellen ... 185
II. A futár ellenkező színű futár és gyalogok ellen ... 186
III. Futár — huszár ellen ... 189
IV. Futár és gyalog — király és gyalog ellen ... 191

Ötödik könyv:

(A huszár egyéb bábok ellen.)

I. Huszár és gyalogok egymás ellen ... 193

Hatodik könyv:

(Gyalogok — gyalogok ellen.)

I. Király és két gyalog — király és egy gyalog ellen ... 199
II. Király és két gyalog — király és két gyalog ellen ... 202
III. Király és két gyalog — király és három gyalog ellen ... 203
IV. Három szabad gyalog — király ellen ... 204
V. Király és három szabad gyalog mindkét részen ... 205
VI. Király és több gyalog mindkét részen ... 209

NEGYEDIK RÉSZ.

Tanulmányok I—XXXI.

Megfejtések ... 228

ÖTÖDIK RÉSZ.

Feladványok.

Bevezetés ... 232
Két lépéses feladványok I—XXXIII. ... 236
Három lépéses feladványok I—XVII. ... 242
Négy lépéses feladványok I—IX. ... 244
Öt lépéses feladványok I—II. ... 245
Egyéb feladványok I—X. ... 246
A feladványok megfejtései ... 250

HATODIK RÉSZ.

Mintajátszmák.

1. Huszárjátszma. Cochrane — Staunton ellen ... 256
2. Ugyanaz. Taraba — Ginter e. ... 257
3. Spanyol megnyitás. Bird — Szén e. ... 258

Lap

4. Ugyanaz. Edinburgh — Dundee e. ... 259
5. Ugyanaz. Löwenthal — Brien és Wormald e. ... 261
6. Ugyanaz. Anderssen — Steinitz e. ... 262
7. Philidori védelem. Morphy — Harrwitz e. ... 263
8. Ugyanaz. Staunton s Owen — Morphy s. Barnes e. ... 265
9. Ugyanaz. Bird — Morphy e. ... 266
10. Petroff (vagy orosz) huszárjátszma. Anderssen — Löwenthal e. 267
11. Ugyanaz. Pest — Páris e. ... 269
12. Angol vagy Staunton-féle huszárjátszma. Harrwitz — Anderssen e. ... 270
13. Kettős huszárjátszma. Világos: Cseresnyés I. s többen. Sötét: Erkel F. s többek e. ... 271
14. Ugyanaz. Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J. — Morphy e. 272
15. Ugyanaz. Récsi — Pap Dezső e. ... 274
16. Skót csel. Kolisch — Anderssen e. ... 276
17. Ugyanaz. Cochrane — Popert e. ... 276
18. Ugyanaz. Amsterdam — London e. ... 277
19. Ugyanaz. Morphy — Boden e. ... 278
20. Magyar megnyitás. Páris — Pest e. ... 280
21. Olasz megnyitás. Záry — Cseresnyés e. ... 281
22. Ugyanaz. Cseresnyés és Dr. Engel — Dr. Spitzer és Vész J. A. tr. e. ... 81z
23. Ugyanaz. Páris — London e. ... 283
24. Ugyanaz. Dubois — Steinitz e. ... 284
25. Evans-csel. Evans — Mac Donnell e. ... 285
26. Ugyanaz. Cseresnyés — Dr. Spitzer e. ... 285
27. Ugyanaz. Morphy — N** e. ... 286
28. Ugyanaz. Récsi — Szén e. ... 287
29. Ugyanaz. Erkel — Szén e. ... 289
30. Ugyanaz. Dufresne — Harrwitz e. ... 290
31. Ugyanaz. Récsi — Kapdebo e. ... 291
32. Ugyanaz. Dr. Spitzer — Szén e. ... 292
33. Ugyanaz. Záry — Cseresnyés e. ... 294
34. Ugyanaz. — Récsi — Dr. Vidor e. ... 295
35. Elhárított Evans-csel. Deacon — Steinitz e. ... 297
36. Futárjátszma. Taraba — Dr. Engel e. ... 297
37. Ugyanaz. Norfolk — New-York e. ... 298
38. Ugyanaz. Horwitz — Perigal e. ... 299
39. Mac Donnell kettős csele. Mongredien — B.... e. ... 300
40. Futárjátszma utócsellel. Amateur — Boden e. ... 301
41. Vezércsel. De la Bourdonnais — Mac Donnell e. ... 301
42. Elhárított vezércsel. Harrwitz — Löwenthal e. ... 303
43. Huszárcsel (szabályt. védelemmel). Maryport — Inverness e. 303

Lap

44. Közönséges huszárcsel. Erkel — Szén e. 304
45. Muzio-csel. Schiller és Morócz — Kendelényi e. 305
46. Ugyanaz. Dubois — Anderssen e. 306
47. Salvio-csel. (A nagyszalontai sakk-kör két tagja között) ... 307
48. Cochrane-csel. De la Bourdonnais — Cochrane e. 308
49. Cunningham-csel. (A nagyszalontai sakk-kör két tagja között) 309
50. Philidor-féle huszárcsel. Hanstein — Mayet e. 310
51. Allgaier-csel. Novotny — Schlemm e. 311
52. Kieseritzky-csel. Steinitz — Deacon e. 312
53. Ugyanaz. Kieseritzky — Calvi e. 312
54. Ugyanaz. Harrwitz — Szén e. 313
55. Huszárcsel futáráldozattal. Staunton — *** e. 314
56. Futárcsel. Andersen — Kieseritzky e. 315
57. Ugyanaz. Walker — Szén e. 316
58. Ugyanaz. Vidor — Cseresnyés e. 318
59. Mac Donnell futárcsele. (Récsi rohamával.) Erkel — Szén e. 319
60. Futárcsel. Erkel s többen — Cseresnyés és többek e. 320
61. Ugyanaz. Vidor — Szén e. 322
62. Ellencsel futárcselre. T.*** — Zukertort e. 324
63. Elhárított királycsel. Steinitz — Blackburne e. 325
64. Ellencsel királycselre. Vész J. A. — Récsi e. 326
65. Ugyanaz. (Falkbeer ellenrohamával.) Schulten — Morphy e. 328
66. Középcsel. Blackburne — Woodward e. 329
67. Franczia megnyitás. London — Páris e. 329
68. Szicziliai megnyitás. Kolisch — Anderssen e. 330
69. Ugyanaz. Szén — Anderssen e. 330
70. Ugyanaz. Szén — Anderssen e. 331
71. Ugyanaz. Cseresnyés — Hay e. 332
72. Bécsi játszma. Paulsen — Morphy e. 334
73. Fianchetto. Paulsen — Owen e. 335
74. Berlini játszma. Steinitz — Mongredien e. 335
75. From-csel. Zukertort — S.*** e. 337
76. Szabálytalan megnyitás. Világos: Eisenbach és Swerczek — Sötét: Graf és dr. Neumann e. 338
77. Ugyanaz. Staunton — Bristol e. 339
78. Ugyanaz. Staunton — Cochrane e. 340
79. Ugyanaz. Szén — Hampe e. 341
80. Ugyanaz. (Hollandi megnyitás.) Owen — Anderssen e. 342
81. Játszmák előnyadással. Cochrane — Deschapelles e. 343
82. » » Philidor — Wilson e. 344
88. Muzio-csel. Márki — H.*** e. 346

(Az itt felsoroltakon kivül 30 mintajátszma a megnyitások között van.)