



# SAKQATK KZIKOMYYE

.....  
632.827

0873

.....



OSZK

Országos Széchényi Könyvtár





# A SAKKJÁTÉK

LEGUJABB NAGY

## KÉZIKÖNYVE

KEZDŐKNEK ÉS SAKKOZÓKNAK

LEGTELJESEBB ÚTMUTATÓ

AZ ELMÉLETI ÉS GYAKORLATI ISMERETEK ALAPOS ELSAJÁTÍTÁSÁRA  
MAGÁNTANULÁS UTJÁN

UGY A SAKK TECHNIKÁJÁT, MINT GONDOLKODÁSTANÁT ILLETŐLEG  
A KEZDETLEGES JÁTÉKTÓL A LEGMAGASABB FOKIG

360 ÁBRÁVAL, 250 MESTERJÁTSZMÁVAL (KÖZTÜK A MILLENNÁRIS NEMZET-  
KÖZI SAKKMESTERVERSENY) ÉS 150 FELADVÁNYNYAL

BILGUER, V. DER LASA, MORPHY, BARDELEBEN, DUFRESNE, ZUKER-  
TORT, BERGER, BACHMANN ÉS DR. WEKERLE LÁSZLÓ NYOMÁN

SZERZETTÉK

AKANTISZ VIKTOR és ROZSNYAI KÁROLY

---

MÁSODIK KIADÁS

---

BUDAPEST, 1898

ROZSNYAI KÁROLY KIADÁSA

IV., Muzeum-körút 15.



OSZK

632.827

(R  
2)

ORSZÁGOS SZÉCHÉNYI KÖNYVTÁR  
B 2458/1988  
LELTÁRI SZÁM

*Nagyságos*

*K. Jónás Ödön,*

*m. kir. műegyelemi tanár, országgyűlési képviselő és a budapesti  
sakk-kör t. elnökének*

*tiszteletük jeléül*

*a szerzők.*



## TARTALOM.

---

Sajátságos jellegénél fogva a sakkozást sem játéknak, sem tudománynak sem pedig művészetnek nem tarthatjuk, mert „játék“-nak sok a tudomány és „tudomány“-nak sok a játék. Inkább a tudomány, művészet és játék összetételéből áll.

A sakkozást, e nemes „játékot“ két oldaláról alaposan tárgyaljuk:

1. *Gyakorlatának, technikájának* oldaláról. Aki a sakktábla felállításától kezdve, a játék szabályait, a megnyitások és végjátékok gazdag változatait tanulmányozza, a feladványok megoldásait és a mesterjátszmákat végigjátszsa, az már *sakkjátészó* lehet és a *sakkozás technikájának elméletét és gyakorlatát* elsajátította.

2. *Gondolkodástanának, logikájának* oldaláról. A midőn magasabb szempontokból a szemlélő tehetség a kombináció és tervezgetések fejlesztésére szolgáló utbaterelő tanokat tárgyaljuk, ekkor alanyi módot nyújtunk a *sakkozás gondolkodástanának elméletét és gyakorlatát* alaposan megtanulni.

A sakkozás gondolkodástana, technikájának alapos ismeretét feltételezi.

A sakkozás ilyen kétoldalu megvilágítása után adjuk az érdekes chronológiát, mely nyilvánvalóvá teszi, hogy ezzel a legnemesebb játékkal már évezrek óta foglalkoznak az emberek — s mint minden, — ugy ez is nagy átalakuláson, fejlődésen ment keresztül, míg a tökély mai fokáig eljutott.

Fentiek nyomán a mű első négy része a **kezdők** kézikönyve, másik öt része pedig az *előhaladott sakkozók* nélkülözhetetlen kútforrása, hogy a sakkozás terén oly tág láthatárt nyerjenek, hogy azt magukban tovább fejleszszék — még tábla nélkül is.

---

## TARTALOMJEGYZÉK.

## Kezdőknek. I—IV. részig.

	Oldal
<b>I. RÉSZ.</b>	
<b>Általános fogalmak</b> . . . . .	1
A sakktábla, sakkbábok . . . . .	1
A játszma: Húzás és ütés s azok jelzése . . . . .	2
A kockák és húzások jelzése . . . . .	3
A bábok (Bástya, a futár, a vezér, a király, a huszár, a gyalogok) menetiránya és ütése . . . . .	3
A bábok csereértéke; a sakkadás . . . . .	7
A mat; a pat; a remis . . . . .	8
Az elsánczolás (Rochade) . . . . .	11
A sakkozás műszavai és azok magyarázata . . . . .	13
<b>A sakkjáték kötelező szabályai</b> . . . . .	15
Húzások s jelek magyarázata . . . . .	16
Gyakorlati játszmacs (kezdők részére) . . . . .	16
<b>II. RÉSZ.</b>	
<b>Játékmegnyitások. Nyílt játszmák.</b>	
<b>a) Király- és huszárjátszmák.</b>	
A cseljátékok (Gambit) <b>elméleti</b> része a 353-ik oldalon található.	
1. Huszárjáték szabálytalan védelemmel (Damiano csele) . . . . .	22
2. Philidor védelme v. francia huszárjáték. (Szabályos védelem) . . . . .	25
3. Petroff v. orosz huszárjáték . . . . .	29
4. Olasz játék v. Ginoco piano . . . . .	32
5. Evans-csel! 1. Elfogadott . . . . .	37
"      "      2. Elhárított . . . . .	41
6. Kettős huszárjáték . . . . .	46
7. Huszárjáték utócsel . . . . .	51
8. Magyar játék . . . . .	53
9. Angol játék vagy Ponziani játéka (Staunton-féle megnyitás) . . . . .	56
10. Skót játék . . . . .	61
"      csel . . . . .	63
11. Spanyol (Ruy Lopez) huszárjáték . . . . .	68
12. Négyes huszárjáték . . . . .	80
<b>b) Vezér-huszárjátékok</b> . . . . .	82
1. Bécsi játék . . . . .	82
2. Steinitz csele . . . . .	86
3. Pierce csele . . . . .	87
4. Hampe-Allgaier csel . . . . .	87
<b>c) Király-futó játék</b> . . . . .	91
<b>d) Középcsel</b> . . . . .	98
<b>e) Király cseljátszmák</b> . . . . .	103
Elfogadott csel:	
1. Szabálytalan csel . . . . .	104
2. Király-huszár csel . . . . .	104
<i>Szabálytalan védelem:</i>	
Cunningham csele . . . . .	106
<i>Szabályos védelem:</i>	
1. Allgaier csele . . . . .	109
2. Kieseritzky csele . . . . .	110
3. Philidor csele . . . . .	116
4. Salvio s Cochrane csele . . . . .	120
5. Salvio-Silberschmidt csele . . . . .	122
6. Muzio csel . . . . .	124
Visszautasított cseljátékok . . . . .	127
Királyfutó cseljátszmák . . . . .	130

## III. RÉSZ.

## Játékmegnyitások. Zárt játszmák.

1. Francia játék . . . . .	137
2. Szicíliai játék . . . . .	140
3. Vezér-gyalog: király-gyalog ellen . . . . .	144
4. Fianchetto (szárnygyalog játék) . . . . .	146
5. Vezér-gyalog játszmák . . . . .	148
A) Vezéresel . . . . .	148
B) Hollandi játék . . . . .	151
C) Vezér-gyalog játszmák . . . . .	153
6. Futógyalog játék . . . . .	154
a) From csele . . . . .	154
b) Király-futó-gyalog-játék . . . . .	154
c) vezér-futó-gyalogjáték . . . . .	154
D) Szabálytalan játékok . . . . .	157

## IV. RÉSZ.

## Végjátékok.

1. Különböző bábok magános király ellen . . . . .	160
2. Vezér más bábok ellen . . . . .	167
3. Bástya más bábok ellen . . . . .	178
4. Futó más bábok ellen . . . . .	190
5. Huszár más bábok ellen . . . . .	195
6. Két könnyű tiszt — gyalogok ellen . . . . .	196
7. Gyalogok — gyalogok ellen . . . . .	197

## A felsőbb sakk V—IX. részig. Előhaladottak számára.

## V. RÉSZ.

A sakkfőldványokról . . . . .	203
1. Elméleti rész . . . . .	203
Utbaigazítás a feladványok szerkesztésére és megfejtésére . . . . .	203
<i>Szabályok</i> . . . . .	204
A feladványkészítő műérzékének szabad uralma . . . . .	209
A használt támadó bábok száma . . . . .	210
A győztes fél királyának alkalmazása . . . . .	211
A benső megoldási folyamat alkalmazása . . . . .	212
Báb-áldozat . . . . .	212
Az első húzás megalkotása . . . . .	213
A tiszték és gyalogok mérsékelt alkalmazása . . . . .	213
2. Gyakorlati rész . . . . .	214
Kétlépéses főldványok . . . . .	214
Háromlépéses főldványok . . . . .	217
Néglépéses főldványok . . . . .	221
Ötlépéses főldványok . . . . .	224
Föltételes főldványok . . . . .	225
Önmatok . . . . .	226
A <i>feladványok megfejtése</i>	
A kétlépésesek megfejtése . . . . .	227
A háromlépésesek megfejtése . . . . .	229
A néglépésesek megfejtése . . . . .	234
Az ötlépésesek megfejtése . . . . .	241
A föltételes főldványok megfejtése . . . . .	243
Az önmatok megfejtése . . . . .	244

## VI. RÉSZ.

## Mesterjátszmák.

Mesterjátszmák időrendben. 1575—1897 . . . . .	246
Mesterjátszmák üzenet útján . . . . .	281

Mesterjátszmák tanácskozással . . . . .	Oldal 284
Mesterjátszmák fejből (tábla nélkül) . . . . .	287
Nürnbergi sakkverseny játszmái, 1896 . . . . .	289
Budapesti millenáris sakkverseny, 1896. okt. 5—21 . . . . .	296
Moszkvai sakkverseny a „világbajnok“ czimért . . . . .	308

## VII. RÉSZ.

## A sakkozás történetéhez.

## A sakkjáték fejlődése:

A) Indiában . . . . .	311
B) Perzsiában, Arábiában stb. . . . .	313
C) Tamerlan körjátéka . . . . .	15
D) Európában . . . . .	316
1. Ströbecki játék . . . . .	321
2. Kempelen br. sakkautomatája . . . . .	323
3. Egy sakk-beszélyke . . . . .	325
A sakkjáték történetének rövid időrendje (chronológiája) . . . . .	327
Jeles sakk mesterek névsora . . . . .	335

## VIII. RÉSZ.

## A sakk logikája.

A) <i>A sakk szellemi munkájának elmélete s gyakorlata.</i> . . . . .	340
1. A sakkozás s a benne levő erő . . . . .	340
2. Önmagában legjobb húzás . . . . .	342
3. A kiszámításról . . . . .	345
4. A tervről általában s egyes eszmékről különösen . . . . .	346
5. A játszma 3 részének természete s határai . . . . .	347
A matolthatás általános szabályai . . . . .	349
6. Vizsgálódás és látás a sakokban . . . . .	350
B) <i>A sakk-számítástan</i> . . . . .	351
Elemző értékelmélet . . . . .	351

## IX. RÉSZ.

Aranyszabályok a sakkjátékhoz . . . . .	335
I. A cseljátékok (Gambit) elméleti szabályai . . . . .	353
II. A jó hadállás elrendezésének, a roham kivitelének és védelmének szabályai . . . . .	354
III. A különböző sakkbabok használata és alkalmazására vonatkozó szabályok . . . . .	356
Végszó . . . . .	360

## A használt betűk és jelek magyarázata.

v.	jelent: király.
v.	„ vezér.
B.	„ bástya.
H.	„ huszár.
F.	„ futó.

A gyalogoknak jelzése csak a kockaszámmal történik; pld.: e2—e3 azt jelzi, hogy az e2 gyalog az e3 kockára lép.

0—0 elsáncolás a királyszárnyra.  
0—0—0 elsáncolás a vezérszárnyra.

† jelent: sakk a királynak.

†† „ kettős sakk.

⊕ „ sakk és üt.

⊕ „ sakk és matt.

: vagy × jelent: a húzott báb üti az ellenfelét.

! jelent: erős húzás

? „ gyöngye húzás.

~ „ tetszés szerinti húzás.

# I. RÉSZ.

## ÁLTALÁNOS FOGALMAK.

### A sakkozásról.

A sakkozás minden játék között a legnemesebb, legszórakoztatóbb; a nyeres és vesztes esélyei nem a véletlentől függenek — mint pld. a kártyánál —, hanem a játszó felek tudásától s talentumától. A játékhoz két személy kell.

A sakkjáték eredete ősrégi s valószínűleg Indiából származott, amit a játékneve (sanskrit) enged sejtetni. Innen terjedt el keletre s nyugatra. Európában először a kereszties vitézek honosították meg általánosan és csak ezután, midőn évszázadokon át a legjelesebb elmék foglalkoztak vele: fejlődött olyan magas fokra, ahol most áll és vált olyan szellemdús játékká, mely minden kor, meg rangbeli embert lebilincselni s szórakoztatni képes.

### A saktábla.

A saktábla egy egyenoldalú deszkalap, melyet 64 egyforma nagy kockára osztanak; ezen kockák fölváltva sötét és világos színűek. A két játszó a tábla két átellenes oldalához ül. A deszka elhelyezésénél ügyelnünk kell, hogy a saktáblán a *jobb kéz felé eső sarok-kocka fehér legyen mindkét játszónál*. A tábla elhelyezése után fölrajzuk a bábokat, az úgynevezett sakk-figurákat.

### A sakk-bábok.

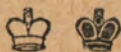
Mindkét játszó 16—16 sakk-bábot kap; az egyik világosat, a másik sötétet (A bábok rendszerint feketék s fehérek, mint a saktáblák kockái is.).

A 16 báb közül 8-at tisztnek, 8-at meg gyalognak, vagy parasztnak nevezünk. A fehérek s feketék teljesen egyformák.

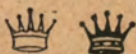
Mindkét játszó a hozzá eső első sorban a tiszteket helyezi el, a másodikban pedig egymás mellé a 8 gyalogot. A tisztek nevei ezek: 2 torony, 2 huszár, 2 futó, 1 vezér s 1 király mindkét részen. A tisztek felállítása ilyen sorrendben történik mind a két félnél: a két sarokra jön 2 torony, mellé a 2 huszár, ezután a 2 futó, a vezér a színének megfelelő kockára: tehát a fehér

vezér a fehérre, a fekete pedig a feketére (Regina tenet colorem). A kimaradt egyetlen kockára a király kerül, ellentétben a vezérrel nem olyan színű kockára, mint a saját színe: a fehér király feketére s megfordítva.

Rajzban így ábrázolják a sakk-bábokat:



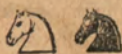
világos és sötét király.



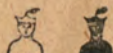
világos és sötét vezér,



világos és sötét bástya,



világos és sötét huszár,



világos és sötét futó,



világos és sötét gyalog.

A bábok fölállítását pedig ez az ábra magyarázza:



### A játszma: húzás és ütés.

Az a játészó, aki a játékot megkezdi (s ezt rendszeren sors-húzással döntenek el, ki kezdi?), a bábu közűl egyet, a helyről, ahova felállítatott, egy másik kockára helyez: ezt a helyváltoztatást *húzásnak* nevezzük; az ilyen húzások felváltva történnek, t. i. pld. a fehér bábok után, a másik játészó a feketével tesz egy húzást és így tovább.

Két báb egy kockán nem állhat egyszerre. Ha az egyik játékos a bábót olyan kockára teheti, ahol az ellenfélnek egy bábja áll: akkor ezt a bábót ki veszi a tábláról, helyébe állítja a magáét és ezt a cserét: *ütésnek* hívják: t. i. kiűti az ellenfél bábját s ez a játékban ezután részt nem vehet. Az így üthető báb meg van *támadva*.

## A kockák s a húzások jelzése.

Hogy az eljátszott játékokat papírra lehessen tenni pontosan s a bábok állását a sakkdeszkán jelezhessük — bármelyik húzásnál, a tábla minden mezejét megszámozzuk. És pedig úgy, hogy azokat a sorokat, ahogyan a bábuk felállítvák: a, b, c, d, e, f, g, h betűkkel számoljuk meg; tehát a játszóhoz vízszintesen álló sorokat; a függélyeseket pedig 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 számokkal. A kockáknak ilyen betű s számokkal való megjelölését mutatja az alábbi ábra; s hozzá még megjegyezzük, hogy az abc-s sorrendet a fehér bábok balkézfelé eső sarokkockájától kezdjük, az 1, 2, 3-as is a fehér bábos oldalon kezdődik.

Igy minden kockát pontosan megjelölhetünk. A bábok húzását pedig úgy írjuk le, hogy annak a két kockának a jelölését adjuk, ahonnan — ahová a bábút helyeztük; pld. e2—e7 annyit tesz, hogy a bábút e2-es kockáról — e7-es kockára helyeztük.

De a tévedések kikerülése végett okvetlen kell még tudnunk azt is, hogy az elhúzott báb micsoda?

Erre nézve bevett szabály az, hogy a gyalogokat nem jelezük, csak a kockák értékeivel; a királyt K. betűvel, a vezért V.-val, a bástyákat B.-vel, a futókat F.-el s a huszárokat H.-val.

Ha tehát a király mozdul, ezt így írjuk le: pld. Kd1—d2; Ve1—e7; Ba1—a4 stb. . . . .

Húzás előtt a bábok így állanak: a fehér gyalogosok a 2-ik sor a, b, c, d, e, f, g, h kockáin, a feketék a 7-ik sor hasonló betűin; a fehér tisztek az 1. sor kockáin ilyen rendben: a 2 torony az a és h kockán, a két huszár a b és g kockán, a két futó a c és f-en, a vezér az e1-en s a király a d1 kockákon. Ugyanilyen betűkön a fekete tisztek is a 8 sorban.

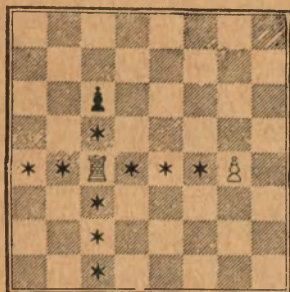
A királytól jobbra eső oldalt még királyszárnynak is nevezük s az itt felállított tisztek: királybástya, királyhuszár, királyfutó; a balkézre eső oldalt pedig vezérszárnynak mondjuk s az ezen oldalon levő tisztek: vezérbástya, vezérhuszár, vezérfutó nevet kapnak.

## A bábok menetiránya s ütési módja.

### 1. Bástya (torony).

A torony függélyes, vagy vízszintes irányban haladhat, addig, míg üres kocka áll előtte, tovább nem; más bábón át nem ugorhat s csak azt a bábót ütheti, amely útjában áll. Az

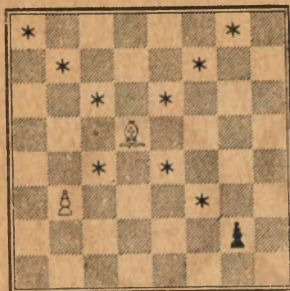
	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	



ábrán a c4-re helyezett bástya (mint a csillaggal megjelöltük) mehet helyéből a4-re, c1-re, c5-re s f4-re, tovább nem, mert g4-en a saját gyalogja áll; az útjában eső c6 ellenséges gyalogot ütheti.

A bástya a vezér után a legerősebb báb, s annál fontosabb a szerepe, minél kevesebb bábu áll még a deszkán, mert ekkor működésére több tér nyílik. A király ezzel az egy bábbal (a vezéren kívül) is megmatolhatja az ellenfélt; nagy hasznát vehetjük, mert a gyalogokat sikeresen védheti, ha azokat vezérré akarjuk fölvinni.

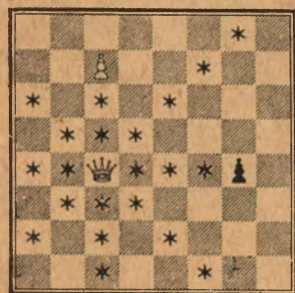
## 2. A futár.



A futár útja a kockák sarkainak irányában terjed; tehát a feketére állított futár erről a színről másra nem mehet, csak ferdén, amint a fekete kockák sarkai összeérnek; pld. a d5-re állított fehér futár (nem a színe miatt nevezik így, de mert fehér mezőn áll) útja terjed a8-ig, (csillagok irányában), g8-ig, c4-ig (b3-on a saját gyalogja elzárja az utat), s f3-ig, itt azonban a g2-ön álló fekete gyalogot ütheti, mert menetelének irányába esik.

A futárok a játék elején s közepén igen alkalmas bábok a rohamot megkezdeni, mert messze ütnek s ott is áthatolnak, a hol a bástya útja elzárt. De erejére a bástyánál gyöngébb s csakis 2 futár együtt a királylyal adhat az ellenfélnek matot. — Támadásra a királyfutár előnyösebb a vezérfutárnál, mert hamarabb a játékba hozható s az ellenfél leggyöngébb pontját fenyegeti pld. c4-ről—f7 kockát.

## 4. A vezér.



A vezér az egész sakktáblán a legerősebb báb; menetiránya kétféle t. i. 1. vagy olyan, mint a bástyáé: függélyes és vízszintes irányban; vagy 2. olyan, mint a futaré: tehát ferdén a kockák sarkainak irányában. Azonban minden egyes lépésénél csupán csak az egyik menetirányban mozoghat, *de mind a kettőt nem egyesítheti*. Pld. a fehér vezér a c4-en áll, erről a kockáról húzhatjuk egyenesen c1-re, a4-re, g4-re, (a

g4-en egy ellenséges gyalog áll, azonban ezt is ütheti s így g4-re jut) e6-ra; de tovább nem, mert egy fehér gyalog a c7-en uegakasztja. Ferdén pedig mozoghat, mint a csillagjelzések mutatják: a2-re, f1-re, a6-ra és g8-ra az adott e4 kockáról. A vezér tehát ilyen szabad mozgásánál fogva legkönnyebben bejuthat az ellenséges táborba is, a legtávolabb eső bábokat kiütheti, de akár a saját, akár az ellenség-bábjait át nem ugorhatja. A vezért rendszeren csak akkor hozzuk a játszmaiba, ha már a hadsor s a támadás kifejlődött s döntő húzásokot akarunk tenni. A korai játékba hozatal káros, mert az ellenfél tisztjei könnyen támadhatják, s hogy ki ne üthessék, vissza kell húznunk, amiáltal húzásban sok előnyt elvesztünk. Arra is nagyon vigyázzunk, nehogy olyan helyzetbe hozzuk, hogy a király s vezér egyszerre legyenek megtámadhatók, mert ezáltal a vezér — a legerősebb báb — rendszeren elvész.

Hogy matot adhassunk, erre a vezér egymagában kevés s hozzá legalább is még a király szükséges.

#### 4. A király.

A király a legfontosabb báb a sakktáblán, de menetmódja igen korlátolt. A kockáról, melyen áll, csakis a legközelebb eső kockára léphet bármely irányban. Az ábrán a d4 kockát foglalja el; innen — a csillagjelzés szerint — léphet: c3, d3, e3, e4, e5, d5, c5 és c4-re.

Ellenséges bábót is üthet, mint bármely más sakkbáb, azonban olyan kockára lépnie nem szabad, ahol egy ellenséges báb üthetné még akkor sem, ha az a kocka üres. A király sakkbáb nem mehet.

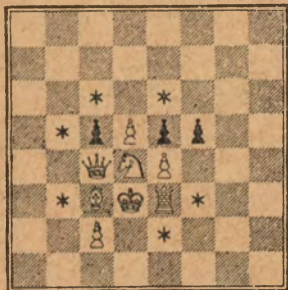
Egyetlen esetben ugorhat a király egy kockát s egy bábót, t. i.: az elsán-ezolásnál (Rochade), a mit majd ott adunk elé.



Az egész játszma a király elfogásán dül meg, azért gondosan kell ügyelnünk rá, a játékba bevonni nem lehet és szerepe inkább szenvedőleges, csakis a játszma végén, ha a tisztok nagy része hiányzik, vihetjük a többi bábok segélyére.

#### A huszár.

A huszár lépése legsajátságosabb az egész sakktáblán s az úgynevezett huszár (vagy ló) ugrásból áll. Az egyetlen báb, mely más bábokon át ugorhat tetszés szerint. Ugrásának formája egy L betű, mely 4 kockából áll.

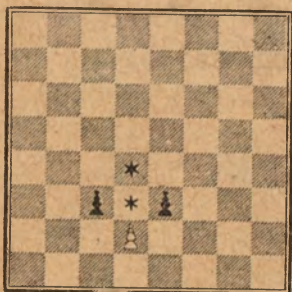


Az ábrán d4 kockán álló huszár lépései, mint a csillagok jelzik b3, e2, f3, f5, a hol a fekete gyalogot üti, e6, c6, b5; a c2-re nem ugorhat, mert ott a saját gyalogja áll. Ebből láthatjuk, hogy mindig ellenkező színű kockára lép: mint itt a fekete kockán álló huszár fehérre, s viszont. A bábokat átugorhatja, de csakis azokat támadja meg, a melyek a lépése helyén állanak, a többi közbesőket nem. De egyúttal láthatjuk azt is, hogy csak a tábla közepén van a legtöbb lépése, tehát itt a legerősebb, míg a tábla szélén 3, vagy csak 2 lépése van: azért a huszárokat mindig a középre kell irányítanunk. Támadásnál néha többet ér a futónál, mert a zárt hadsoron is átugorhat, míg a futó, bástya s vezér nem.

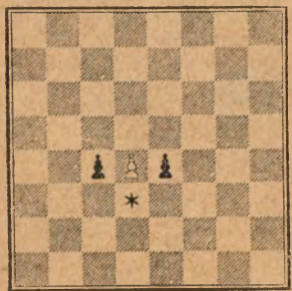
Egy vagy 2 huszárral az ellenfélt sakk mattá tenni nem lehet a király segítségével sem, csak azon esetre, ha az ellenfélnek 1—2 gyalogja is van. (Lásd a végjátékoknál.)

### A gyalogok.

A gyalogok menetmódja nagyon korlátolt, csupán a függélyes kockákon előre léphetnek egyet-egyet, visszafelé soha, mint a tiszték, melyek bármely irányban mozoghatnak. De az első sorból, a hol állanak, egyszerre két lépést is tehetnek, azonban további húzásaiknál — ha helyükből kimozdultak — csupán egyet.



Jóllehet a gyalogok egyenesen lépnek, ütések mégis sarkon át történik s ellentétben a tisztékkel: menetközben is üthetnek. Az ábrán d2-re állított gyalog ütheti a c3-on vagy az e3-on álló fekete gyalogokat; léphet d3-ra s mint hogy helyéről még nem mozdult, ha tetszik: 1 kockát ugorhat s mehet d4-re is.



Ha azonban a két (akár egy) fekete gyalogot c4 és e4-re állítjuk s a d2-ös fehér gyaloggal egy kockát ugorva húzunk, tehát két lépést teszünk, — mert helyéből nem mozdult még, — ezzel a húzással úgy a c4, mint e4 gyalogos ütőkörét átugorjuk, a mit nem szabad, mert erre a húzásra a d2-es fehér gyalogot mind a két fekete gyalog kiütheti ép úgy, mintha csak d2-ről d3 kockára — tehát ütőkörükbe léptünk

volna s bármelyik gyalogot az ütőhelyre d3-ra helyezhetjük. Ezt az ütést „menetközben való“ (en passant) ütésnek nevezzük s ez csupán akkor lehető csak, ha a gyalog még az eredeti helyén áll s 2-öt lép. Minden más helyről a gyalog az ellenséges gyalog ütőkörét átlépheti.

A gyalogok leggyengébb bábok a sakktáblán, de kiváló fontosságot nyernek a végjátékban, mert ha sikerül egy gyalogot az ellenfél utolsó soraiba felhúzni, — oda, a hol a tiszték állanak, — akkor ebből a gyalogból tetszés szerinti tisztet csinálhatunk, olyant is, a mely még a táblán áll: tehát egy 3-ik tornyot, 2-ik vezért stb. . . . A mit az ellenfélnek azonnal tudomására hozunk.

A király és vezér előtt elhelyezett gyalogokat közép gyalogoknak mondjuk s a táblán az első huzás rendesen ezek egyikével kezdetik meg. Már csak azért is, mert a huszáron kívül más tiszt nem szabadúlhat ki, mielőtt a maga gyalogja erre helyet nem enged. *Kettes, hármas* gyalogoknak mondjuk, ha 2—3 hasonszínű gyalog áll egymás háta mögött, tehát függélyes sorban. Ezekről lehetőleg óvakodnunk kell. *Szabad* gyalognak mondjuk azt, mikor a két szomszéd sorban ellenséges gyalog nem áll előtte; *összekötött* gyalognak, ha 2—3 gyalogos egymást védi; *elszigetelt* gyalognak pedig, ha egymagában áll.

### A bábok csereértéke.

Milyen bábót micsoda bábbal cseréljünk el, azaz üssünk le s a mienket is áldozzuk föl érte: ezt határozottan megállapítani nem lehet.

Egyedül a király az, melynek csereértéke nincs, mert a tábláról le nem vehető. De általában véve s rendes körülmények között a vezér: egy bástya s egy futó vagy huszár, meg egy gyalogot ér; a bástya: egy futót vagy huszárt s egy gyalogot; a futár vagy huszár pedig 3 gyalogot.

A bábok értékét rendszerint a játék állása s a játészó érzéke határozza meg.

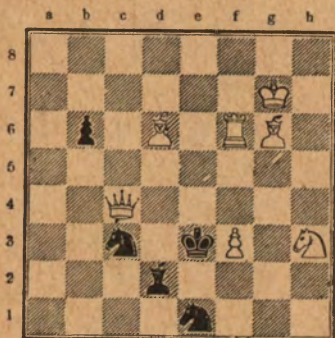
### A sakk-adás.

Ha egy bábót úgy helyezünk el, hogy annak ütőkörébe esik a király, akkor ezt „sakk“-nak mondjuk s ezzel a szóval figyelmeztetjük ellenfelünket is, hogy t. i. a királyát megtámadtuk s üthetjük. Ekkor a király „sakkban“ áll. A vezérnek ilyen megtámadását „sekk“ szóval szokás jelezni, de ez csakis kezdő játékosoknál szokásos.

A sakkot háromféle módon háríthatjuk el:

1. vagy tovább mozdulunk a királylyal,
2. vagy kiütjük a sakkot-adó bábót,

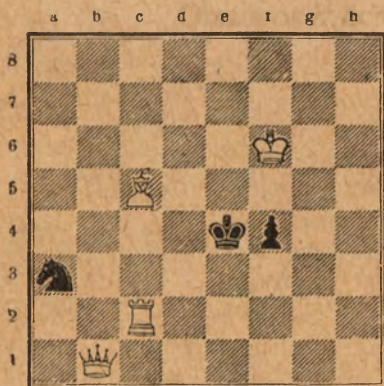
3. vagy pedig, — ha lehet — egy más bábbal fődözzük a királyt s így az ellenséges báb ütőköréből elzárjuk. Ez utolsó azonban ló vagy gyalog támadásnál kivihetetlen.



Ebből következik, hogy a királyt a sakk alól mindenesetre el kell vonnunk, mert ha egyik módon sem sikerül, a játszma elveszett, a királyt elfogták. Ép úgy a királynak magának sakkba lépnie lehetetlen.

Az ábrán pl.: adjunk a c4 kockán álló vezérrel a c5-ön sakkot. Most a fekete kétféle módon védekezhetik ellene: 1. vagy kiüti a c5-ön álló vezért a b6-os gyaloggal, vagy 2. a királyt az e2 kockára húzza. Más helyre a király nem léphet a nélkül, hogy ki ne ütnék. Ha azonban a vezért c4-ről, e6-ra húzzuk s itt adunk sakkot: a fekete fődözheti királyát- ellene úgy, hogy a c3-on álló huszárt e 4-re helyezi, miáltal a vezér útját elzárja.

A fölfedett sakk akkor áll elő, ha a király nem a mozdított bábtól, hanem ép ezen húzás következtében föltakart bábtól kap sakkot. Ha azonban a mozdított báb is megtámadhatja a királyt: elő áll a kettés sakk.



Ha pl.: a c2-ön álló toronyt a c3, c1, a2, b2, d2, f2, g2, h2-re húzzuk tetszés szerint, ezen húzás által a vezért föltakarjuk, mely a királynak sakkot mond. Ez ellen védekezhetünk, ha 1. a huszárral a fehér vezért kiütjük; 2. ha a huszárt a3-ról c2-re húzzuk, vagy 3. a királylyal teszünk egy lépést. Ha azonban a bástyát c2-ről c4-re vagy e2-re állítjuk előáll a kettős sakk a torony és vezértől egyidejűleg. Mostmár nem üthetjük ki

a vezért a huszárral, mert a király a toronytól sakkban marad: tehát ez ellen is kell védekeznie. S ebben az esetben csakis úgy vonhatjuk ki a fekete királyt a sakk alól, hogy azt f3 vagy d5 kockára húzzuk.

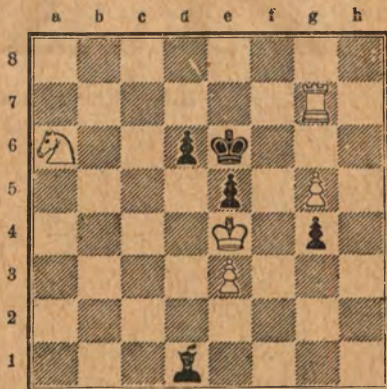
## A mat.\*)

Ha a király sakkban áll s ezt semmifélekép el nem háríthatjuk, — mint fennebb megírtuk a módokat — akkor sakk után mat-ot mondunk, ez azt jelenti, hogy a király elfogott, mert sem védekezni, sem mozdulni nem tud s a játszmat elvesztette. A játék illeten befejezését ezen egy szóval fejezzük ki: sakkmat.

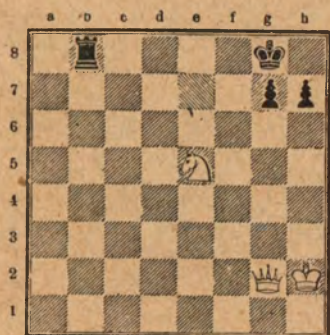
Az ábrán lévő állásban húzzuk a fehér vezért f5-ről d5-re, miáltal sakkot adunk s egyúttal matot is, mert a királyt a következő húzásra nem vonhatjuk ki a sakk köréből: a 7. sorba a g7-en álló bástya miatt nem mehet, a d5-ön álló vezér meg üti a d6. c5, b5 kockákat, tehát mindet, a hova a királyt húzhatnók: egyéb húzása a királynak nincsen. A királyt pedig sakk elöl elfedezni szintén nem lehet, sem a fehér vezért a király a d5 kockán ki nem ütheti, mert védi ezt az e4-en álló fehér király s a fekete ezen kiütés által sakkba kerülne, a mi pedig nem szabad. Ebben az állásban pedig az lesz a nyerő fél, a ki először húz; ha ugyanis fehéré az elsőség, akkor az a6-on álló huszárral c7-re lép s ezzel sakkmatot ad, mert a fekete király semmiféleképp sem védekezhetik. Viszont, ha a fekete húz először: a d1-ről c2-re húzza a fekete futót és sakkot mond mattal a fehér királynak.

A matnak van még egy faja, az úgynevezett *fajtott* mat: midőn a király a saját bábjai miatt nem mozdulhat, pl.:

A vezérral g2-ről menjünk d5-re, a hol sakkot adunk; a fekete király csakis h8-ra mehet, mert ha f8-ra áll, akkor egy húzásra mat: Ugyanis a vezért d5-ről f7-re húzzuk, a hol a kiütés ellen megvédi a huszárja s sakkmatot ad. A fekete király hát csak a h8-ra mehet; most a huszárt e5-ről f7-re húzva ismét sakkot



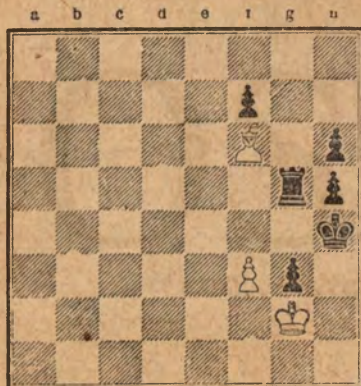
\*) Helytelenül mondják *matt*-nak, mint Márki is megjegyzi; a mat indiai sanskrit szó s annyit tesz, mint elfogatás, halál.



adunk; a fekete király visszamén g8-ra; a fehér huszárt f7-ről h6-ra tesszük s a fekete kettős sakkot kap a huszártól s a vezértől; a király húzása megint g8—h8. Húzzuk a vezért d5—g8-ra és sakk. Feketének más védelme nincs, mint a b8-on álló bástyával a vezért ütni, de ez által s aját királyát úgy be szorítja, hogy lépése nincs s ha a fehér huszárt h6—f7-re húzzuk, ezzel sakk-matot adunk. Ez a fajta mat különben nagyon ritkán fordul elő.

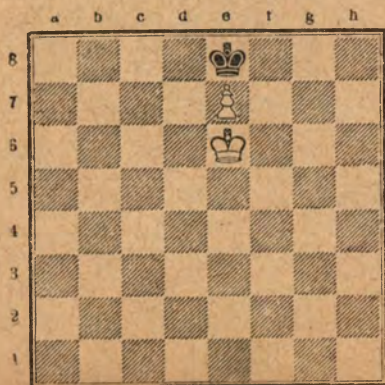
### A pat.

A pat megértésére tekintsük meg az ábrát, hol a húzás sora a királyon van. Jóllehet helyében megtámadva nincs,



sakkban nem áll, mégis neki kellene mozdulnia, mert a többi fekete bábok egyáltalán nem mozoghatnak: a gyalogosok útja mindenüttel van zárva a toronyt pedig nem szabad megmozdítani, mert ez által a fekete király sakkba jönne; a király szintén nem mozdulhat, a mennyiben láthatjuk, hogy minden koczka, a mire léphetne a fehér bábok által üthető. Ezt a helyzetet tehát a mikor a királynak okvetlen mozdulnia kellene, de nem teheti, mert sakkba kerülne mindenütt,

jóllehet helyén nem áll sakkban: tehát sakk nélküli mat, ezt nevezük patnak s az ilyen játszmaeldöntetlen, azaz: egyik félnek sem számít akár nyereséget, akár veszteséget.

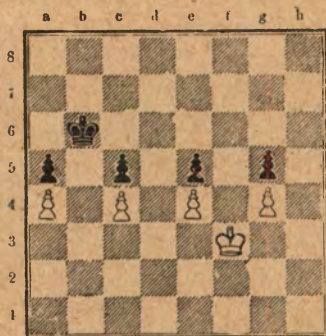


Az ábra egy gyakrabban előforduló pat állást mutat.

## A döntetlen játszma (Remis).

A patot is döntetlen játszmának vehetjük, de a tulajdonképi remis így áll elő:

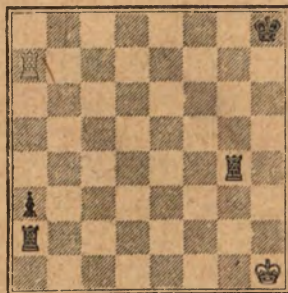
1. ha a bábok úgy lefogytak, hogy nem lehet sakkmatot adni, például: csak a két király marad a deszkán, vagy még egy futó s egy huszár. Előfordul néha a báboknak sajátos elhelyezkedése is, mint az ábrán látható, hol egyik fél sem veszíthet, még készakarva sem, mert a király nem hatolhat át a gyalogosok vonalán;



2. ha mindkét fél mindég ugyanazon húzást teszi, mert, ha mást húzna, a játszmát vesztené, vagy pedig, ha az ellenfélnek örökös sakkot adunk. Az ábra mutatja ezt. A fehér vezérrel f8-on sakkot adunk mire a fekete királyt h7-re kell húzni; erre a vezérrel f7-re megyünk s újra sakkot mondunk, a király visszamén h8-ra, most ismét g8-ra állítjuk a vezért s a sakkadást folytathatjuk vég nélkül. Így kerülheti el fehér ezen esetben a biztos veszítést, amennyiben fekete két gyaloggal erősebb lévén, másképp a játszmát minden bizonynyal megnyerné. Még egy érdekes példát hozunk föl (lásd a köv. ábrát), hol a partiet



örökös sakkal, vagy ütés esetén pattal remis-sé lehet tenni. Az a7 fehér toronnyal h7-en sakkot adunk; ha a király kiüti a bástyát: a játék pat, mert a fehér király az a 8 sarok kockáról meg nem mozdúlhat a nélkül, hogy sakkba ne lépjen. Ha azonban a király nem üti a fehér bástyát és g8-ra megy: a toronnyal a g7-en adunk újra sakkot, utána végig az f7, e7, d7, c7 stb. folytonosan s így a játszma remis.



3. Ha az egyik játékos elég erős ahoz, hogy sakkmatot adhasson, de ezt nem teszi s végül

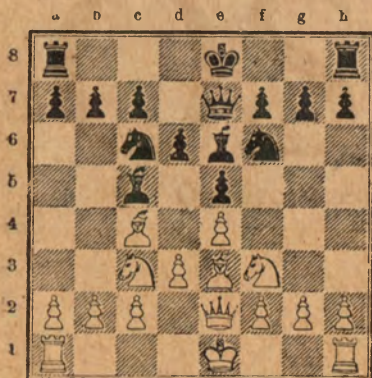
4. a már fentebb említett pat által a partie döntetlen.

### Az elsánczolás (Rochade).

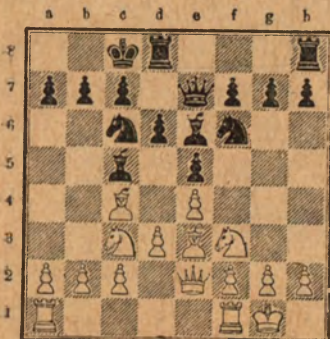
A király útjánál leirtuk, hogy az csak egy lépést haladhat mindig s csakis az elsánczolásnál van megengedve, amikor a király két kockát ugorhat s a bástyájával egyidejűleg helyet változtat, úgy, hogy a bástyát a király mellé húzzuk a vízszintes vonalban s a király a bástyát átugorva, amellet foglal helyet. Ezt a helyváltoztatást elsánczolásnak mondjuk. Az elsánczolás (Rochade) a következő föltételek mellett történhetik és pedig minden játszmaiban csak egyetlen egyszer:

1. ha sem a király sem az elsáncoló bástya eredeti helyéről még nem mozdult meg;
2. ha a király s a bástya között más báb nem áll, tehát a vonal szabad;
3. ha a király nem áll sakkban;
4. ha az elsáncolás útját egy ellenséges bábnak az ütvonala nem szeli át, azaz a király sakkon nem megy keresztül;
5. ha általa a király sakkba nem jut.

Ez az elsáncolás úgy a rövid, (király) mint a hosszú (vezér) szárnya történhetik tetszés szerint.

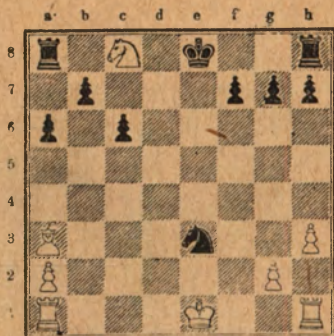


Ez ábrán láthatjuk, hogy mindkét fél sáncolhat tetszés szerinti oldalra;



Itt, ezen az ábrán már megtörtént és pedig a fehéرنél a király szárnya, a feketénél a vezérére.

Itt pedig a fehér nem sáncolhat a királyszárnyra, mert az e3 álló huszár üti az f1 kockát s a király itt sakkba kerülne, a vezérszárnyra szintén nem az e3 huszártól, mert a király itt d1 sakkon menne át.



A fekete király sem sáncolhat rövid szárnyra az a3 lévő futótól, amennyiben az f8 kockát támadja, tehát a király itt is sakkon menve át, a másik oldalon pedig ott áll a c8 fehér elleneséges huszár, ami az útat a toronytól elzárja.

### A sakkozás műszavai s azok magyarázata.

*Játszma* (Partie) két ellenfél — vagy a két táborban több személy — által eljátszott s befejezett játék.

*Megnyitás*: az első huzások, amikkel a játszma megindul.

*Csere*, ha két egyenértékű báb kiüttetik csere által.

*Match*-ra játszani, ha a két ellenfél bizonyos számú játszma-ra vállalkozik megtudni, hogy melyik erősebb.

*Pièce touchée* (*pièce jouée*): a megérintett báb mozdulni köteles.

*Áldozat*, ha kisebb esereértékű bábért egy nagyobbat engedünk át oly célból, hogy előnyt nyerjünk az állásban.

*Igazítok*: (*j'adoube*) kell mondani, ha valamely rosszul álló bábót megigazítunk, de húzni nem akarjuk.

*Minőséget nyerni* (qualitas,) ha kisebb értékű bábért nagyobb értékűt adunk oda.

*Időt nyerni* (tempó) midőn olyan húzást teszünk, amely terveinket előmozdítja, az ellenfelét pedig hátráltatja.

*Időt vesztetni*, ha céltalan húzást teszünk, miáltal az ellenfél a maga tervéhez időt nyer.

*Terv* (combináció); az ellenfél meggyőzésére kiesztelt húzások sora.

*Csel* (Gambit), ha valamely bábót feláldozunk azért, hogy ezáltal kedvezőbb helyzetet teremtsünk magunknak. Ez leginkább a játszma kezdetén szokásos, ahonnan több megnyitás a nevét is vette.

*Ellencsel* (Contra gambit), mikor egy cselhúzásunkra az ellenfél is hasonló húzást tesz.

*Elfogadott csel*, ha a csel gyanánt kitett bábót az ellenfél üti; ha ezt kikerüli, *elhárított cselnek* mondjuk.

*Ütés* (en prise), ha az ellenfél bábja úgy áll, hogy csere nélkül üthető.

*Támadni*, ha az ellenfél területére behatolunk.

*Védeni*, midőn fenyegetett bábjainkat megerősítjük s annak kiütését megakadályozzuk.

*Állás* (Positio) a két tábor bábjainak az elhelyezkedése játék közben.

*Szembeállítás* (Oppositio) a végjátékoknál, midőn a két ellenséges király egy vonalon áll, szemben egymással.

*Villa*, ha két tisztet egy húzásra egy gyaloggal megtámadunk, amikor az egyik tiszt rendszerint el is veszett.

*Lekötni*, ha egy ellenséges bábót olyan helyzetbe hozunk, hogy az nem mozdulhat a nélkül, hogy ezáltal egy erősebb bábót ne veszítsen.

*Kényszerhúzás*, ha az ellenfél egy bizonyos húzáson kívül mást nem tehet.

*Sakk*, ha a királyt az ellenfél megtámadja, ütheti.

*Mat*, midőn a megtámadott király sehova sem léphet anélkül, hogy sakkba ne jutna; egyúttal a játszma vége is.

*Fojtott mat*, mikor az ellenfél a saját bábjaival akadályozza meg a király szabad útját s a lóval sakkmatot kap.

*Vak mat*, ha a játékos nem veszi észre, hogy matot is adott. A játszmát azért megnyerte.

*Elnézett* (bolond) *mat*, ha az egyik játészó észrevétlenül kerül bele olyan módon, hogy azt máskülönben könnyen megakadályozhatná.

*Örökös sakk*, ha az egyik játészó mindig sakkot kap s azt nem képes megakadályozni, elhárítani. Ekkor a partie mindig remis.

*Fölfödött sakk*, ha egy báb elhúzása folytán egy más báb ad sakkot.

*Kettes sakk* pedig akkor származik, ha az elhúzott báb is sakkot mondhat.

*Döntetlen* (remis) a játszma, ha egyik fél sem tud matot adni.

*Előnyt adni* (vorgeben), ha az egyik — rendszerint erősebb — játékos a gyöngébbnek 1—2 húzást előbb enged, vagy a saktábláról egy vagy több bábót félretesz.

*Roi depouillé* (megfosztott király), ha a táblán csupán a két király marad.

*Kettes gyalog*, midőn egy függélyes vonalba 2 vagy több hasonszínű gyalogos kerül.

*Közép gyalog*: a király s vezér előtt álló két gyalog.

*Szabad gyalog*, ha sem az előtte lévő vonalon, sem a mellette lévőkön ellenséges gyalogok nem állanak, s így az előhaladásra szabad útja van.

*Elszigetelt gyalog*, ha szomszéd, védő gyalogja nincsen.

*Összekötött gyalog*, ha egymás mellett állanak s egymást védhetik.

*Lóugrás*, ha a lovat (huszárt) úgy húzzuk a sakktábla 64 kockáján, hogy az sohasem kerül kétszer egy kockára s végül

30	55	46	9	28	57	40	7
47	12	29	56	45	8	27	58
54	31	10	13	18	41	6	39
11	48	33	42	15	44	59	26
32	53	14	17	34	19	38	5
49	64	51	20	43	16	25	60
52	21	2	35	62	23	4	57
1	50	63	22	3	36	61	24

14	29	34	55	12	27	24	49
35	56	13	28	33	50	11	26
30	15	54	51	58	25	48	23
41	36	57	32	61	52	63	10
16	31	40	53	64	59	22	47
37	42	1	60	19	62	9	6
2	17	44	39	4	7	46	21
43	38	3	18	45	20	5	8

a 64-ikről újra az 1-es kiinduló kockára ugorhat. 1765-ben a híres német számtudós Euler állított össze ilyen táblázatot; utána a szintén német Warnsdorf egy másikat ezen célszerű szabállyal: a huszárt mindig olyan kockára húzzuk, ahonnan tovább a legkevesebb helye jut a húzásra. Tehát nem oda kell ugratnunk, ahol még sok üres hely van, hanem inkább oda, hol már összejárta a kockákat s nem válogathat a mezőkben, mint a tábla közepén. A mellékelt ábrákon mindakét rendszert bemutatjuk.

### A sakkjáték kötelező szabályai.

Ezen felsorolt sakkszabályokat az egész sakkvilágban, kötelezőknek ismerik s azt minden játékosnak be kell tartania, ha szabályszerűen akar játszani.

1. A sakktáblát úgy kell felállítani, hogy a játzóhoz eső első sorban a jobbkez felé egy fehér sarok-kocka jusson.

2. Ha a felek nem tudnak abban megegyezni, hogy ki milyen színű bábbal játszek, akkor ezt sorsolás útján döntik el. Egy ülésben a bábjait mindenki megtartja.

3. Az első húzás jogát szintén sorshúzással határozzák meg az első játszmánál; azután az első húzás felváltva történik a következő partiekban; döntetlen játszma nem számít.

4. Ha a bábot hibásan állítjuk föl a sakkdeszkára, vagy egyet nem állítunk föl, ezt az első 4 húzás közben helyre igazíthatjuk.

5. Húzást visszavenni nem szabad; épúgy a megérintett vagy fölemelt báb köteles mozdulni. Ha az ellenfél bábját fogjuk meg, akkor ezt ki kell ütnünk, ha üthető; ha nem üthető, a megérintő fél köteles büntetésből a saját királyával mozdulni. Ha azonban a király nem léphet, a büntetés elmarad.

6. Ha tévedésből az ellenfél bábjával lépünk, ez helyben hagyhatja a lépést, vagy kívánhatja a visszaállítást s a büntetés húzást az ellen királyával, vagy pedig a megmozdított báb kiütését.

7. Mikor a király büntetésből köteles lépni, ezzel a lépéssel nem sáncolhat.

8. Ha egy bábót csak megigazítani akarunk: ezt jelentsük be a félnek.

9. Király sakkban soha nem állhat; a király megtámadását „sakk” szóval jeleznünk kell.

10. Ha húzásunk által a király sakkba lép, vagy más báb elmozdítása által kerül belé: ezt a húzást visszavehetjük.

11. Aki lehetetlen húzást tesz, az ellenfél ezt helybenhagyhatja, követelheti a szabályos lépést, visszavonhatja, vagy követelheti, hogy büntetésből a királylyal mozduljon.

12. Ha pedig valaki kétszer egymásután — tehát soron kívül húz — az ellenfél ezt is helyben hagyhatja, vagy a visszahúzást követelheti.

13. Ha a hibás lépést észre nem véve, a másik fél is lépett már egyet, akkor a büntetés jogát elveszti. Kivéve, ha a király 2 vagy 3 húzáson keresztül sakkban áll: akkor az összes húzásokat odáig vissza kell raknunk, amikor a király a sakkba került.

14. Ha egy gyalogost adunk előnyül: ezalatt mindig az f gyalogot értjük.

15. Az ellenfél utolsó sorába felhúzott gyalog tisztté lesz és pedig a felhúzó fél akarata szerint; tetszés szerinti tisztté (L: a gyalogoknál).

16. A végjátékoknál, ahol mat adható, az ellenfél követelheti, hogy ezt 50 lépésben megtegye. Ha eközben azonban egy báb üttetik: az 50 lépés ettől kezdve újra számítható. 50 sikertelen lépés után a játszma döntetlen lesz.

17. Aki tisztet ad előnyül: az első húzás öt illeti meg, de erről le is mondhat.

Ezek az általános, fontos sakkszabályok; az apróbb vitás kérdések eldöntését pedig bizzuk szakemberre.

### Húzások s egyéb jelek magyarázata.

Hogy a sakkjátszmákat, példákat stb. pontosan s röviden papírra tehesük, használjuk a következő rövidített jeleket.

K: király;

V: vezér;

B: bástya;

H: huszár;

F: futó

†: sakk a királynak;

††: kettes sakk;

‡: sakk és üt;

‡‡: sakk és mat

: vagy ×: a húzott báb üti az ellenfélét;

! : erős vagy szép húzás;

? : gyöngye vagy céltalan húzás;

~ : azt jelzi, hogy tetszés szerint húzhat.

a gyalogoknál csak azon kocskasor nevét írjuk le, amelyen áll; ped: e2—e3 azt jelzi, hogy az e2-ön álló gyalog e3-ra lép.

0—0: elsáncolás király szárnyra;

0—0—0: elsáncolás vezér szárnyra;

Ha külön kiírva nincsen, akkor az első lépés, az első hasáb: mindig a fehér húzásait jelzi, s a második a fekete bábokét.

## *Gyakorlati játszmák.*

### 1. Játék.

Fehér.                      Fekete.

1. e2—e4                      e7—e5

Ajánlatos a játszmát ezzel a húzással megkezdeni; ezáltal a vezér s a királyfutó utat nyer, a gyalogosok pedig a középen helyezkednek el.

2. Hg1—f3

Ezzel a húzással egy új báb lép a harctérre (felszabadul) s nem cél nélkül, mert fenyegeti az e5 gyalogot, amelyet feketének most védenie kell, azonkívül g5—f7 a királyt a leggyöngébb ponton is támadhatja.

2 . . . . Hb8—c6

Igen jó húzás, általa fekete megvédi a megtámadott e5 gyalogját, mert, ha fehér ezt a huszárral üti a fekete c6 huszár meg a fehér huszárt üti ki minden következmény nélkül s így egy gyalogot veszít, de egy tisztet nyer.

3. Ff1—c4

Ezzel a húzással fehér futó közvetlen fenyegeti az ellenfél leggyöngébb f7 pontját s itt sakkot is adhat, miáltal (ha a fekete idején nem erősíti meg ezt a pontot) a királynak a futót ütnie kell, vagy máshová mozdúlnia s így az elsáncolás többé meg nem történhetik.

3 . . . . h7—h6.

Rosz húzás, amely hibát a kezdők gyakran elkövetik, ugyanis a fehér huszárnak a g5-re való lépését akadályozza meg.

4. d2—d4

Ezzel fehér másodszer támadja meg az e5 gyalogot.

4 . . . . d7—d6

Védelem fekete részéről; ennél jobb, ha e5×d4.

5. Hb1—c3

Hogy a fehér hadereje jobban kifejlődjék.

5 . . . . Fc8—g4.

Fekete leköti az f3-on álló huszárt s nem mozdúlhat el, mert akkor a vezér veszendőbe menne.

6. d4×e5

Fehér üti a gyalogot (t. i. kiveszi és a helyére lép a magáéval.)

6 . . . . Hc6×e5

Fekete huszár is kiveszi az ütő fehér gyalogot s e lépéssel egyúttal megtámadja c4-en álló futót s másodsorban az f3-on lévő huszárt. Ez a számítás azonban hamis. Fekete helyesebben teszi, ha az e5 gyalogot a d6 gyaloggal üti ki, vagy pedig a g4 futót cseréli le az f3 huszárral s csak azután megy e6-ról e5-re.

7. Hf3×e5

Döntő lépés; fehér áldozatul hagyja vezérét (melyet most a g4 futó üthet): fekete úgy vélte, hogy futárjával leköti a huszárt, mert, ha ez mozdul a vezér elvész. A sakkban a főcélért, a matért ez az áldozat helyes, de csak akkor, ha általa a nyeresi kilátás biztosítva van. Fekete azonban nem látja a fenyegető veszélyt, holott fehér már a második húzásra matot adhat.

7 . . . . . Fg4×d1.

8 Fc4×f7+.

Fehér elveszi az f7 gyalogot s sakkot mond. A futót a fekete király ki nem ütheti, mert általa sakkba lépne, ugyanis az e5 huszár ütő kockájára is lépne. Tehát a királylyal másfelé kell mozdulni.

8 . . . . Ke8—e7

Fekete királynak más lépése nincs. d7-re nem léphet, szintén az e5 huszár miatt.

9. He3—d5 ≠ s mat.

A játszmának vége van; fekete veszített. Mert sem az újabb sakkot megakadályozni nem képes, sem pedig királyával nem mozdulhat olyan kockára, ahol fehér ne ütné, a fehér futót pedig szintén nem ütheti ki.

## 2. Játék.

	Fehér.	Fekete.
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	d2—d4	Hc6×d4
4.	Hf3×e5	

Mikor a fekete huszár kiüti a fehér gyalogot, feladja a saját gyalogja védelmét.

4 . . . . Hd4—c6

5. Ff1—c4

Fehér futó támadja a fekete huszárt (e6); ha aztán a d fekete gyalog a futót ütné, fehér lecseréli a vezért (mert a gyalog az ütés által újtájból elmén) s aztán Huszárral e5×f7+ re lép s sakkot mond, (fekete ugyanis a fehér vezért a saját vezére helyén csakis a királylyal ütheti ki) egyúttal megtámadja h8-on álló fekete bástyát is, mely okvetlen elvész s így fehér egy tiszt-

tet nyer. Ha azonban az e6-ra húzott fehér futót (c4-ről) az f gyaloggal üti, fehér a vezérével h5-ön sakkot mond.

5 . . . . c7—c6

Fekete ezzel a húzással a saját vezérének nyit utat; ha már most veszi a c4 fehér futó az e6 huszárt, fekete vezérével a5-re lép és fehérnek sakkot ad s egyúttal megtámadja a védelem nélkül álló e5 fehér huszárt is, mely menthetlenül elvész, mivel fehérnek előbb a sakk ellen kell védekeznie. A huszár csak úgy menekülne meg, ha ezt lehetne a király elé húznia, hogy a sakkot vele fődözhesse.

6. 0—0 Hg8—f6

7. He5×f7

Fehér áldozza huszárját, hogy ezáltal az ellenséges királyt kimozdítsa helyéből. A fekete királynak ugyanis ütnie kell a huszárt, ha csak vezérét, vagy bástyáját nem akarja becseréltetni.

7 . . . . Ke8×f7

8. Fc4×e6† Kf7×e6

Fehér ismét áldozott egy tisztet, de fekete királyt igen rossz és könnyen támadható állásba zavarta vele.

9. e4—e5 Hf6—d5

10. c2—c4 Hd5—b6

11. Kg1—h1

Fehér azért mozdul a királylyal, hogy az f2 gyalogost f4-re húzhassa; ha a király helyén marad, a sakkadásra szabad vonalban áll.

11 . . . . h7—h5

12. f2—f4 g7—g6

Fekete ezzel meg akarja akadályozni, hogy a fehér gyalog f4—f5-re lépjen.

13. f4—f5† Ke6×e5

Ha a fekete g6 gyalog üti az f5 fehér gyalogot, akkor fehér a második lépésre vezérét d1—d3 húzza s biztosan nyer, mert fekete az f5-re lépő gyalogot nem védheti meg a kiütés ellen.

14. Fc1—f4† Ke5—f6

15. Vd1—d4† Kf6—f7

16. Vd4×h8

s ezzel fehér állása olyan, hogy pár húzás után sakkmatot adhat.

### 3. Játék.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5×f4

3. Ff1—c4 Vd8—h4†

Ez az ellentámadás szokásos védelem a futár húzása (csele) ellen.

4. Ke1—f1      d7—d6  
 5. d2—d4      Fc8—g4  
 6. Vd1—d3      Hb8—c6  
 7. Fc4×f7†

Ezt az áldozatot a következő húzások magyarázzák meg; jöllehet fehér egy gyalogossal erősebb, mégis fekete erősen támad és kedvezőbb helyzetben van; azért ez az áldozat hamis, roszt.

- 7 . . . .      Ke8×f7  
 8. Vd3—b3†    Kf7—g6

Ezzel a húzással fekete király védett helyre lép.

9. Vb3×b7

Fehér vezér ezen húzással a fekete a8 bástyát s c6 huszárt támadja s a két báb közül az egyik elveszett s jöllehet fehér már 2 gyalogot nyert, számítása mégis hibás, mint azonnal látni fogjuk.

- 9 . . . .      Hc6×d4.

Fekete ezzel áldozatul adja az a8 bástyát, hogy huszárját bevihesse a támadásba.

10. Vb7×a8      Hg8—f6  
 11. Hb1—a3      f4—f3  
 12. g2—g3      Fg4—h3†  
 13. Kf1—e1      Vh4—g4  
 14. Fc1—e3      d6—d5

Fekete a d4 huszárját csak látszólag hagyja fedetlenül, mert ha ezt az e3 fehér futó üti, fekete vezérével g4—e4†-remén, sakkot mond s kedvező hadállás mellett a futót is megnyeri.

15. Va8×a7      Hd4—c6  
 16. Va7×c7      d5—d4  
 17. Fe3—d2      Vg4×e4†  
 18. Ke1—d1      f3—f2  
 19. Hg1×h3      Ve4—f3†  
 20. Kd1—c1      Vf3×h1† s nyer.

## II. RÉSZ.

### JÁTÉK MEGNYITÁSOK.

#### I. FEJEZET.

##### A) Nyílt játszmák.

Játék megnyitásoknak nevezzük azon kezdő húzásokat, amelyek által a játszma megindul s a kigondolt kedvező elhelyezkedés által a legelőnyösebb helyzetet iparkodunk megteremteni a játék folytatására s megnyerésére.

A megnyitás szerint lehet a játszma *nyílt* és *zárt*.

A játszma *nyílt*, ha a király gyalogosok az első húzásra 2 lépést tesznek — mindkét fél részéről — tehát e2—e4, e7—e5, miáltal a támadás s a hadsorok kifejlése gyorsabban lehetséges.

*Zárt* ellenben, ha a gyalogokkal csak egy lépést tesziünk.

Hogy a játék megnyitást hány húzásig mondjuk annak: erre nézve határozott számot megállapítani nem lehet; ez a bevezető játék a 15 húzással rendszerint kész s csak ritkán tart a 20 lépésig.

A nyílt s zárt játszmák még felosztatnak *szabályos* s *szabálytalan* játszmákra aszerint, amint a megnyitás az elmélet által legjobbnak ismert húzás által történik; ellenkező esetben szabálytalanak mondjuk.

#### ELSŐ MEGNYITÁS.

##### I. Király, huszárjáték.

Ha az e2—e4; e7—e5 kezdő lépések után a huszárt 2 H. g1—f3 kockára húzzuk: a huszárnak ezen ugrásásától veszi nevét a játék. Egyike ez a legjobb megnyitásoknak, mely fehérnek kedvező állást nyújt, mert míg egyrészt egy bábót játékba von, másrészt ugyancsak a fekete gyalogot is megtámadja s így feketét leköti, amennyiben most már nem tetszése szerinti húzással felelhet, hanem kénytelen a megtámadott gyalog védelmére sietni. Feketének legjobb felelete rá 2. . . . Hb8—c6; jó húzás még fekete részéről 2. . . . d7—d6 s 2. . . . Hg8—f6: ez egy ellentámadás a fehér gyalog ellen. A lehető legrosszabb 2. . . . f7—f6, mint alább látni fogjuk.

## 1. Huszárjáték szabálytalan védelemmel.

D a m i a n o c s e l e .

### Első védelem.

2. . . . . f7—f6

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 f7—f6

3. Hf3×e5 a huszár kiüti a fekete gyalogot, s feláldozza magát, hogy könnyeb posítiót nyerhessen, . . . . . f6×e5. Itt a csel elfogadott s a fehér huszárt fekete üti.

A huszár eme feláldozását Damiano portugál mester után nevezik D. cselének. Ezen áldozat teljesen helyes s előnyös.

4. Vd1—h5† Ke8—e7

Ha fekete a király helyett 4. . . . g7—g6 húzással felel, akkor fehér 5. Vh5×e5† híz s sakkot mond, egyúttal a bástyát is ütheti és így minőségben nyer.

5. Vh5×e5† Ke7—f7 királynak más húzása nincs.

6. Ff1—c4† Kf7—g6

7. Ve5—f5† Kg6—h6; királynak ismét nincs más húzása.

8. d2—d4† ezen paraszt felhúzása által a királynak e1 álló futóval adunk felfedett sakkot.

g7—g5

9. h2—h4 a legjobb húzás

Kh6—g7

10. Vf5—f7 Kg7—h6

11. h4×g5† a paraszt s torony kettős sakkja által a fekete egyúttal mat is.

Ezen védelemnek vannak még alváltozatai is, de ezek még rosszabbak és itt nem soroljuk föl.

### Második védelem.

2. . . . . Ff8—e5.

Ha t. i. fekete a második húzásra a futóval lép.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 Ff8—c5 fehér huszár az e5 fekete gyalogot minden veszély nélkül kiveheti.

3. Hf3×e5 Vd8—e7

Fehér a huszárral egy gyalogost nyert s hadállása is jobb; már pedig egyenlő jó játéknál szabályszerűen az nyer, aki anyagi túlsúlyban van. További helyes húzások:

4. d2—d4 Fc5—b6

5. Ff1—c4 Hg8—f6

6. Fc4×f7+ Ke8—f8  
 7. Ff7—b3 Hf6×e4  
 8. fehér sáncol s határozottan jobban áll.

### Harmadik védelem.

2 . . . Ff8—d6.

Az első húzások után 1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Ff8—d6 felelhet fekete  
 ezzel a futóhúzással is, de ez is rossz, mert a futó így elzárja a  
 d gyalogot s a vezérszárny nem fejlődhetik ki eléggé, a vezér-  
 futónak útja nincs. További húzások:

3. Ff1—c4 e7—c6

4. d2—d4 Vd8—c7

5. 0—0 b7—b5

6. Fc4—b3 a7—a5

7. a2—a4 szükséges húzás, mert kü-  
 lönben a fehér futó a5—a4 húzás által elvész.

. . . . . Fc8—b7 elhárítása a  
 fenyegető 8. a4×b5, c6×b5; 5 9. d4×e5, Fd6×e5; 10. Vd1—d5  
 húzásoknak.  
 8. Fc1—e3 s fehér hadállása sokkal jobb.

### Negyedik védelem.

2 . . . Vd8—f6.

1. e2—e4 e7—e7

2. Hg1—f3 Vd8—f6. Ez a védelem igen  
 rossz, mert a vezér idő előtt kerül játékba s az ellen támadásának  
 ki teszi magát.

3. Hb1—c3 e7—c6 védő húzás a fe-  
 hér huszár ellen, mely különben a vezért megtámadná a d5 kockán

4. Ff1—c4 d7—d6

5. h2—h3 megakadályozza, hogy a fehér  
 futó g4-re jöhessen, hol az f3-on álló huszárt támadná.

5. . . . . Ff8—e7

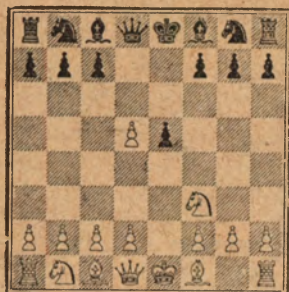
6. d2—d3. Világos játéka jobb.

### Ötödik védelem.

2 . . . d7—d5.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 d7—d5. Ezen ellentáma-  
 dás is gyöngge; fehér helyes folytatásnál vagy egy parasztot nyer,  
 vagy pedig igen előnyös kifejlett hadállást.



3. e4×d5 ez a legjobb húzás, mert erre fekete vagy elveszíti a gyalogját, ha pedig a fehér gyalogot a vezérrel üti: 3 Vd8×e5, akkor ezzel hamar játékba jön, ami helytelen, mint már fönnebb is említettük; ha azonban e helyett a fekete felhúzza a gyalogot 3 . . . e5—e4, fehér a vezért teszi d1—e2-re; s ez által a huszár kiütését megakadályozza, mert a király sakkba jönne. Legrosszabb húzás, ha a fekete vezér 4 . . .

Vd8×e5 lépést teszi; ekkor fehér a huszárral b1—c3 megtámadja a vezért s az e4 gyalog elveszett.

### Hatodik védelem.

#### f7—f5

ez az ellen-csel hasonlóképen rossz, épúgy az f7—f6 védelem; erre fehérnek a legjobb húzása Ff1—c4, amivel az ellenfél elsáncolását meggátolja. — A játék így alakulhat a 6. védelem szerint:

- |           |   |
|-----------|---|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3 | <b>f7—f5</b>  |
| 3. Ff1—c4 | f5×e4   |
| 4. Hf3×e5 | Vd8—g5. Ez az ellentámadás nyújt egyetlen előnyt feketének; s ha 4. . . . d7—d5 húz erre a fehér felelete 5. Vd1—h5†. |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 5. He5—f7   | Vg5×g2  |
| 6. Bh1—f1   | d7—d5   |
| 7. Hf7×h8   | d5×c4   |
| 8. Vd1—h5†  | g7—g6   |
| 9. Vh5×h7   | Fc8—e6  |
| 10. Vh7×g6† | Vg2—g6  |
| 11. Hh8×g6  | Ff8—d6. |

Ebben az állásban fehér minőséget és egy gyalogot nyert, de hadállása nagyon fejletlen; hasonló esetekben inkább áldozatot kell hozni, hogy a haderő jobban kifejlődhessék. Fehér játéka ezután így a legjobb:

- |            |         |
|------------|---------|
| 12. d2—d3  | c4×d3   |
| 13. c2×d3  | e4×d3   |
| 14. Hb1—c3 | Hb8—c6. |

Ha 14-re fekete Fd6—h2 lépést teszi, fehér 15-re Fc1—f4, Fh2×f4; 16. Hg6×f4, Fe6—f5; 17. 0—0—0 jó állást s egy parasztot nyer.

- |            |        |
|------------|--------|
| 15. Fc1—f4 | Fd6×f4 |
|------------|--------|

16. Hg6×f4, s ezzel fehér csakúgy megnyerte a d3 gyalogot s az elsáncolást, hadállása is kitünő.

P é l d a.

Játszották New-Orleansban 1850.

A 13 éves Morphy Pál s Rousseau jeles francia mester.

Morphy                      Rousseau.  
fehér                              fekete.

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 1. e2—e4          | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3         | f7—f5  |
| 3. Ff1—c4         | Hb8—c6 |
| 4. d2—d3          |        |
| d4-re jobb húzni. | Hg8—f6 |
| 5. 0—0            | d7—d6  |
| 6. Hf3—g5         | d6—d5  |
| 7. e4×d5          | Hf×6d5 |
| 8. Hb1—c3         | Hc6—e7 |
| 9. Vd1—f3         | e7—c6  |
| 10. Hc3—e4        | .....  |

ajánlott huszárt, fehér csak oly erős támadást intézhet: 10. . . . , h6; Vh5†, g6; 12. Fd5: (huszár f6† fenyeget), fe; 13. Ff7†, Kd7; 14. Vg4†, Kc7; 15. Ve4.; hg; 16. Ve5† stb.

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 10. . . . .               | f5×e4  |
| 11. Vf3—f7†               | Ke8—d7 |
| 12. Vf7—e6†               | Kd7—c7 |
| 13. Ve6×e5†               | Vd8—d6 |
| 14. Ve5×d6†               | Kc7×d6 |
| 15. Hg5—f7†               | Kd6—e6 |
| 16. Hf7×h8                | e4×d3  |
| 17. c2×d3                 | Ke6—f6 |
| 18. b2—b4!                | Fc8—e6 |
| 19. Bf1—e1                | Fe6—g8 |
| 20. Fc1—b2†               | Kf6—g5 |
| 21. Be1—e5†               | Kg5—h6 |
| 22. Fb2—c1†               | g7—g5  |
| 23. Bg1×g5 és fehér nyer. |        |



Hadállás a fehér 10. húzása után.

Mélyen átgondolt áldozati játék; ha fekete nem üti a fel-

Ez a játszma egyúttal kitünő példa a 13 éves Morphy Pál americaisakktalentumjátékaiból, aki már ebben a korban is híres mestereket győzött le; 20 éves korában már a new-yorki világtornán az első díjat nyerte el 1857-ben. Egyforma fényes diadalt aratott Európában is. Meghalt New-Orleansban 1884-ben 47 éves korában.

2. *Philidor védelme, vagy francia huszárjáték.*

(Szabályos védelem.)

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6. |

Ezt a húzást Philidor védelmének nevezik. Philidor André Danican a leghíresebb francia theoreticus (született 1726. szept. 17-én Dreuxben, meghalt 1799. augusztus 24-én Londonban) ezt a húzást ajánlotta, mint legjobbat a királyhuszár játszmában. Azonban újabbkori elméletek ehelyett Hb8—c6-ot tartják jobbnak, mert az előbbi lépéssel fekete hadállása inkább a védelemre

szorítkozhatik s zártabb lesz, míg fehér inkább kibontakozhatik. De mint védelmi lépést teljesen hibátlannak tarthatjuk.

### 1. Játék.

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 1. e2—e4        | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3       | d7—d6  |
| 3. <b>d2—d4</b> | e5×d4. |

Fekete húzhatná huszárját Hb8—d7-re is.

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. Vd1×d4  | Hb8—c6 |
| 5. Ff1—b5  | Fc8—d7 |
| 6. Fb5×c6  | Fd7×c6 |
| 7. Fc1—g5. |        |

Ezzel fehér hosszú szárnyra akar elsáncolni.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 7. . . .  | Hg8—f6 |
| 8. Hb1—c3 | Ff8—e7 |
| 9. 0—0—0  | 0—0    |

Fehér valamivel jobban áll.

### 2. Játék.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5          |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6          |
| 3. d2—d4  | <b>Fc8—g4.</b> |

A fehér huszárnak ez a lekötése nem előnyös.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. d4×e5  | Fg4×f3 |
| 5. Vd1×f3 | d6×e5  |
| 6. Ff1—c4 | Vd8—f6 |
| 7. Vf3—b3 | b6—b7  |
| 8. Hb1—c3 | c7—c6  |

9. 0—0 és ezzel fehérnek sokkal jobb állása van.

### 3. Játék.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6         |
| 3. d2—d4  | <b>f7—f5?</b> |
| 4. d4×e5  | f5×e4         |
| 5. Hf3—g5 | d6—d5         |
| 6. e5—e6  | Hg8—h6        |



Feketének ez a legjobb védelme. Ha pld. fekete ellentámadásra játszik; 6 . . . . Ff8—c5; akkor fehér nagy előnyt nyer ezekkel a huzásokkal: 7. Hb1—c3!, Vd8—f6; 8. Hg5—fe4, d5×e4; 9. Vd1—h5†, Vf6—g6; 10. Vh5×c5.

7. Hb1—c3 !            e7—c6  
8. Hg5×h7            Fe8×e6.

Fekete a h7-en álló huszárt nem ütheti, mert fehér erre Vd1—h5† húzással felelne.

9. Hh7×f8            Ke8×f8  
10. Hc3×e4            Hh6—g4  
11. He4—g5            Vd8—e7  
12. h2—h3            Fe6—f5 †  
13. Ff1—e2            Hb8—d7  
14. 0—0 s fehér sokkal jobban áll.

#### 4. Játék.

1. e2—e4            e7—e5  
2. Hg1—f3            d7—d6  
3. d2—d4            **Hg8—f6.**

A helyes folytatása továbbra ez.

4. Hb1—c3            e5×d4  
5. Vd1×d4            Ff8—e7  
6. Fc1—e3            0—0  
7. 0—0—0            Hb8—c6  
8. Vd4—d2 s fehér játéka nyiltabb.

#### 5. Játék.

1. e2—e4            e7—e5  
2. Hg1—f3            d7—d6  
3. d2—d4            **Hb8—d7**

Ez nem a legajánlhatóbb húzás fekete részéről.

4. Ff1—c4            Hd7—b6  
5. Fc4—b3            e5×d4  
6. Vd1×d4            Fc8—e6  
7. Hb1—c3            Hg8—e7  
8. Fc1—f4            He7—g6  
9. Ff4—g3            Vd8—d7  
10. Ba1—d1            Fe6×b3  
11. a2×b3 s fehér jobban áll.

Ezen játékokban a 3-ik húzás után igen sok változat fordulhat még elő, de épen nagy számuk miatt azok elemzésébe nem bocsájtkozhatunk. Ezek a fontosabbak s gyakoriabbak.

#### Példák a philidori védelemhez.

Ezt a rövid játszmát Morphy Pál, a híres amerikai mester játszotta Károly braunschweigi herceg és gróf Isouard ellen Párisban, az olasz opera egy páholyában, mialatt a „sevillai borbélyt” adták 1858-ban.

## I.

Morphy Pál Károly braunschweigi herczeg és gróf Isouard.

Fehér

Fekete

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6   |
| 3. d2—d4  | Fc8—g4  |
| 4. d4×e5  | Fg4×f3  |
| 5. Vd1×f3 | d6×e5   |
| 6. Ff1—c4 | Hg8—f6? |

Fekete húzása helyett helyesebbnek ezt tartjuk:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 6 . . . . . | Vd8—f6. |
| 7. Vf3—b3   | Vd8—e7  |

Fekete a következő húzással Ve7—b4† sakkot akar mondani s a fehér vezért lecserélni.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 8. Hb1—c3 | c7—c6 |
| 9. Fc1—g5 | b7—b5 |

Fekete elnézte ellenfele erős húzását; e helyett jobb lett volna h7—h6.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 10. Hc3×b5! | . . . . . |
|-------------|-----------|

Az áldozat egészen helyes; általa fehér erős rohamot nyer.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 10. . . . . | c6×b5     |
| 11. Fc4×b5† | Hb8—d7    |
| 12. 0—0—0   | Ba8—d8    |
| 13. Bd1×d7! | . . . . . |

A támadás erősebb folytatása:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 13. . . . . | Bd8×d7 |
| 14. Bh1—d1  | Ve7—e6 |

Fekete menthetetlenül elveszett; fehér most 15-re. Ff6: könnyen nyerhetne, de nem akarta elszalasztani az alkalmat, hogy a partiet szépen végezze be, azért így húz tovább:

- |             |        |
|-------------|--------|
| 15. Fb5×d7† | Hf6×d7 |
| 16. Vb3—b8† | Hd7×b8 |
| 17. Bd1—d8† |        |

## II.

Bird Fehér

Morphy Fekete

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6 |
| 3. d2—d4  | f7—f5 |

4. Hb1—c3 . . . . .  
Fehérnek ezt a húzását Zukertort a legjobbnak tartja:

- |            |           |
|------------|-----------|
| 4. . . . . | f5×e4     |
| 5. Hc3×e4  | d6—d5     |
| 6. He4—g3  | e5—e4     |
| 7. Hf3—e5  | Hg8—f6    |
| 8. Fc1—g5  | Ff8—d6    |
| 9. Hg3—h5  | . . . . . |

korai támadás, melyet Morphy a következő húzásokkal ver vissza:

- |            |           |
|------------|-----------|
| 9. . . . . | 0—0       |
| 10. Vd1—d2 | Vd8—e8    |
| 11. g2—g4  | . . . . . |

Hibás húzás, mely által egy gyalog elvész.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 11. . . . . | Hf6×g4 |
| 12. He5×g4  | Ve8×h5 |
| 13. Hg4—e5  | Hb8—c6 |
| 14. Ff1—e2  | Vh5—h3 |
| 15. He5×c6  | b7×c6  |
| 16. Fg5—e3  | Ba8—b8 |

Mélyen átgondolt előkészítő húzás:

- |            |        |
|------------|--------|
| 17. 0—0—0  | Bf8×f2 |
| 18. Fe3×f2 | Vh3—a3 |

A torony áldozat célja.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 19. c2—c3 | . . . . . |
|-----------|-----------|

Fehérnek nincs jobb húzása; a b2 fehér gyalog nem ütheti a vezért, mert egy lépésre matot kap a fekete Fd6—a3 húzással.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 19. . . . . | Va3×a2    |
| 20. b2—b4   | Va2—a1†   |
| 21. Kc1—c2  | Va1—a4†   |
| 22. Kc2—b2  | Fd6×b4    |
| 23. c3×b4   | Bb8×b4    |
| 24. Vd2×b4  | . . . . . |

Ha a király b2-ről c1-re lép,	25. . . . .	e4—e3
két húzásra matot kap.	26. Ff2×e3	Fc8—f5†
24. . . . . Va4×b4†	27. Bd1—d3	Vb4—c4†
25. Kb2—c2 . . . . .	28. Ke2—d2	Vc4—a2†
Ha itt a fehér király b2—a2-re lép, fekete örökös sakkadással döntetlenné teszi a játszmát.	29. Kd2—d1	Va2—b1†

és fekete nyer. Ez egyike Morphy legszebb játékainak.

### 3. Petroff, vagy orosz huszárjátszma.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5          |
| 2. Hg1—f3 | <b>Hg8—f6.</b> |

Petroff orosz sakkmeister után így nevezve, aki ezt a lépést különösen elemezte. Fekete itten a 2 . . . Hg8—f6 húzással nem a saját gyalogját védi, hanem ellentámadást intéz a fehér e4 gyalogja ellen. Ez a játék teljesen helyes és a huszárjátszók szabályos védelméhez tartozik.

#### 1. Játék.

- |           |                                |
|-----------|--------------------------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5                          |
| 2. Hg1—f3 | Hg8—f6                         |
| 3. Hf3×e5 | <b>d7—d6!</b> Ez a folytatás a |
| 4. He5—f3 | Hf6×e4.                        |
| 5. d2—d4  | szintén a legjobb.             |
| . . . . . | d6—d5                          |
| 6. Ff1—d3 | Hb8—c6                         |

legjobb.



- |          |                            |
|----------|----------------------------|
| 7. 0—0   | Ff8—e7                     |
| 8. c2—c4 | He4—f6. Egyformán állanak. |

#### 2. Játék.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | Hg8—f6        |
| 3. d2—d4  | <b>Hf6×e4</b> |
| 4. Ff1—d3 | d7—d5         |

5.	d4×e5	Hb8—c6
6.	0—0	Ff8—c5
7.	c2—c4	Fc8—e6
8.	c4×d5	Vd8×d5
9.	Fd3×e4	Vd5×e4
10.	Hb1—c3	Ve4—f5

A játék egyforma jól áll.

### 3. Játék.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hg8—f6
3.	<b>Ff1—c4</b>	Hf6×e4
4.	Vd1—e2	d7—d5
5.	d2—d3	He4—c5
6.	Ve2×e5†	Fc8—e6
7.	Fc4—b3	Hb8—c6
8.	Ve5—e2	Ff8—d6
9.	0—0	0—0 Egyforma játék.

### 4. Játék.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hg8—f6
3.	Hb1—c3	Ff8—b4
4.	Hf3×e5	Fb4×c3
5.	d2×c3	d7—d6
6.	He5—f3	Hf6×e4.
7.	Ff1—d3	He4—f6
8.	0—0	0—0 Egyforma állás.

Ezen játékoknak a 2—3 húzás utáni alváltozatait nem soroljuk föl, mert csak ezeket tartják a legjobboknak, legsikeresebbeknek támadásra, úgy a védelemre..

### Példák:

1.		7. Fc4—b3	Hb8—a6
		8. d2—d4	g7—g6
		9. c2—c4	Ff8—e7
Játszották Calcuttában 1849-		10. Hb1—c3	Vd8—d7
ben Cochrane angol kapitány és		11. h2—h3	b7—b6
egy indiai brahmin: Mohe-		12. f2—f4	Fc8—b7
schunder Bonnerjee.		13. Fc1—e3	Ke8—d8
Cochrane.	A Brahmin.	14. a2—a4	Hf6—h5
Fehér.	Fekete.	15. Vd1—f3	Bh8—f8
1. e2—e4	e7—e5	16. Ba1—d1	Ha6—b4
2. Hg1—f3	Hg8—f6	17. e4—e5	Kd8—c7
3. Hf3×e5	d7—d6	18. Vf3—f2	a7—a6
4. He5×f7	Ke8×f7		
5. Ff1—c4†	Kf7—e8		
6. 0—0	c7—c6		

Ez a húzás fehérnek kapóra jött.

19. d4—d5                      d6×e5  
 20. d5—d6†                    Fe7×d6  
 21. Fe3×b6†                    Kc7—b8  
 22. c4—c5 Igen finom vég-  
 játéka a fehérnek  
 . . . . . Bf8×f4  
 23. Bd1×d6                      Vd7×d6  
 24. c5×d6                        Bf4×f2  
 25. d6—d7                        Bf2—d2  
 26. Bf1—f8†                    Fb7—c8  
 27. d7×c8V† és mat.

2.

Játszották Winawer és Schumoff Szt.-Pétervárott 1875-ben.

Winawer.	Schumoff.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hg8—f6
3. Hf3×e5	d7—d6
4. He5—f3	Hf6×e4
5. d2—d4	d6—d5
6. Ff1—d3	Hb8—c6
7. 0—0	Ff8—e7
8. c2—c4	0—0
9. c4×d5	Vd8×d5
10. Fd3×e4	Vd5×e4
11. Bf1—e1	Ve4—g6
12. d4—d5	Fc8—h3
13. g2—g3	Ba8—d8
14. Hb1—c3	. . . . .

Ha 14-re fehér: Vd1—b3 húzást teszi, akkor következnek rá: Vg6—f5; 15. d5×c6, Bd8—d3; 16. Hf3—d4, Bd3×d4; 17. Be1×e7, Bd4—d3 húzásuk s fekete így is előnyt nyer.

14. . . . .	Fe7—f6
15. Vd1—a4	Ff6—c3
16. b2×c3	Bd8×d5
17. Va4—b3	Bd5—d3
18. Hf3—h4	Vg6—f6
19. Vb3×b7	h7—h6

20. Vb7—b5                      Bf8—d8  
 21. Vb5—h5                      Vf6×c3  
 22. Fc1—f4                        Bd3—d5  
 23. Vh5—f3                        Bd5—d3  
 24. Vf3—h5                        Bd8—d5  
 25. Hh4—g6                      . . . . .

Fehér azt reményli, hogy 25. Bd5×h5 húzás után Be1—e8† ad s azután meg Hg6—f8† remis-sé teszi a játszmát. Fekete azonban ügyesen kikerüli.

25. . . . . Vc3×a1  
 és fehér feladja a partiet.

3.

Játszottak a lipcsei sakkversenyen 1877-ben.

Göring.	Schalopp.
Fehér	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	f7—f5
4. d4×e5	f5×e4
5. Hf3—g5	d6—d5
6. e5—e6	Ff8—c5
7. Hg5×e4	Fc5—e7
8. Vd1—h5†	g7—g6
9. Vh5—e5	Hg8—f6
10. He4—g5	0—0
11. Hb1—c3	Fe7—d6
12. Ve5—e2	Vd8—e7
13. Fc1—d2	Bf8—e8
14. 0—0—0	Fc8×e6
15. Bd1—e1	Fe6—g4

Hibás húzás feketétől; ezáltal fehér a 16. He3×d5 húzással egy gyalogot nyerhet.

16. Ve2—b5	Ve7×e1†
17. Fd2×e1	Fd6—f4
18. Fe1×d2	Be8—e1
19. He3—d1	Be1×d1≠

mat.

#### 4. Olasz játék, vagy Giuoco piano.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |

Az e5 gyalog védelmét a huszárral általában a legjobbnak s legbiztosabbnak tartják; ezzel a húzással fekete nemcsak hadállását erősíti, hanem a fehér rohamát is feltartja, jóllehet fehér pár előkészítő húzás után ismét támadhat. Hogy fekete miképen védekezik tovább, ez a fehér harmadik húzásától függ.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5 |
|-----------|--------|

Itt mindkét futó az ellenség leggyöngébb pontjait f2 és f7-et fenyegeti. Ezt a kölesönös támadást olasz mesterek használták először s innen kapta a nevét is.

##### 1. Játék.

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 1. e2—e4        | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3       | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—c4       | Ff8—c5 |
| 4. <b>e2—c3</b> | .....  |

Fehér ezzel a centrumot akarja megerősíteni s utána d2—d4 húzással megtámadni a fekete futót.

- |         |       |
|---------|-------|
| 4. .... | d7—d6 |
|---------|-------|

Fekete ezen támadó lépéssel szemben szenvedőlegesen viseli magát s ennek folytán állása, habár kevésbé, de kedvezőtlenebb lesz.

- |          |         |
|----------|---------|
| 5. d2—d4 | e5×d4   |
| 6. c3×d4 | Fc5—b6! |

Feketének húzása Fc5—b4† rossz lenne, mert futóját veszélyes helyzetbe hozza.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 7. Hb1—c3 | ..... |
|-----------|-------|

Fehér itt vezérhuszárával az e4 gyalogot védi, melyet fekete a legközelebbi húzásnál Hg8—f6-al megtámadhatna.

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 7. ....                   | Fc8—g4 |
| 8. Fc4—b5                 | Fg4×f3 |
| 9. g2×f3                  | Vd8—h4 |
| 10. 0—0 és jobban is áll. |        |

##### 2. Játék.

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 1. e2—e4        | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3       | Hb8—c6        |
| 3. Ff1—c4       | Ff8—c5        |
| 4. <b>c2—c3</b> | <b>Vd8—f6</b> |

Fekete vezérét bevonja a támadásba, ami a játék kezdetén nem mindég tanácsos.

- |          |         |
|----------|---------|
| 5. d2—d4 | Fc5—b6. |
|----------|---------|

Ha 5-re fekete e5×d4 húzást teszi, akkor fehér felel 6. e4—e5, Hc6×e5; 7 Vd1—e2 húzásokkal s egy bábót nyer.

- |     |         |                       |
|-----|---------|-----------------------|
| 6.  | 0—0     | d7—d6                 |
| 7.  | Fc1—g5  | Vf6—g6                |
| 8.  | d4×e5   | d6×e5                 |
| 9.  | Hf3×e5! | Vg6×g5                |
| 10. | He5×f7  | Vg5—c5                |
| 11. | Fc4—d5  | Hg8—f6                |
| 12. | Hf7×h8  | Fc8—g4                |
| 13. | Vd1—d3  | s fehér előnyben van. |

### 3. Játék.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. | Ff1—c4 | Ff8—c5        |
| 4. | c2—c3  | <b>Vd8—e7</b> |

Feketének ezen védelme nem egészen helyes.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | 0—0    | d7—d6  |
| 6. | d2—d4  | Fc5—b6 |
| 7. | Fc1—g5 | f7—f6  |
| 8. | Fg5—h4 | h7—h5! |

Ezzel a húzással megakadályozza fehér vezért, hogy a h5 kockára léphessen s így meggátolja az ellenséges támadást.

- |    |       |           |
|----|-------|-----------|
| 9. | h2—h3 | . . . . . |
|----|-------|-----------|

Itt csinál helyet fehér a h4-en álló futárjának, melyet g7—g5 gyalog húzása fenyeget.

- |     |           |        |
|-----|-----------|--------|
| 9.  | . . . . . | g7—g5  |
| 10. | Fh4—g3    | h5—h4  |
| 11. | Fg3—h2    | g5—g4  |
| 12. | h3×g4     | Fc8×g4 |
| 13. | Fc4—b5    | 0—0—0  |

Fekete sáncol, hogy a másik oldalon a támadást nagyobb erővel folytathassa.

- |     |        |           |
|-----|--------|-----------|
| 14. | Fc5×c6 | . . . . . |
|-----|--------|-----------|

Ez jobb húzás, mint 14. d4—d5.

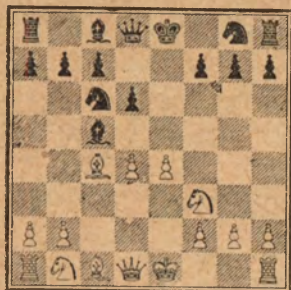
- |     |           |         |
|-----|-----------|---------|
| 14. | . . . . . | b7×c6   |
| 15. | a2—a4     | a7—a5   |
| 16. | Vd1—d3    | h4—h3   |
| 17. | Hb1—d2    | h3×g2   |
| 18. | Bf1—e1    | Ve7—h7  |
| 19. | b2—b4     | e5×d4   |
| 20. | c3×d4     | Vh7—h5. |

Fekete állása igen erős; ha fehér 21. b4×a5, Fb6×a5; 22. Vd3—a6† húz, akkor következik fekete részéről 22 . . . . . Kc—8d7; 23.d4—d5, Fg4×f3 és egyszersmind nyer is.

## 4. Játék.

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5          |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6         |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5         |
| 4. c2—c3  | <b>Hg8—f6!</b> |

Igen jó húzás; fekete ezzel egy fontos bábót a harezterre hoz s egyúttal az e4 ellenséges gyalogot is támadja.



- |            |               |
|------------|---------------|
| 5. d2—d4   | e5×d4         |
| 6. c3×d4   | Fc5—b4†       |
| 7. Fc1×d2  | Fb4×d2        |
| 8. Hb1×d2  | d7—d5         |
| 9. e4—e5   | Hf6×d5        |
| 10. Vd1—b3 | Hc6—e7        |
| 11. 0—0    | 0—0           |
| 12. Bf1—e1 | c7—c6 Egyfor- |
- mán állanak.

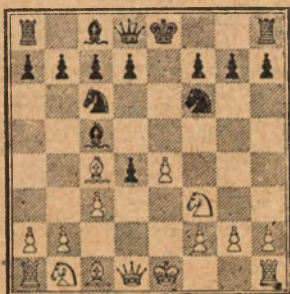
Állás a fehér 6. húzása után.

## 5. Játék.

- |            |         |                                 |        |
|------------|---------|---------------------------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5   | 9. Kg1—h1                       | Vg5—f6 |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6  | 10. Ff7—h5                      | Fc5—b6 |
| 3. Ff1—c4  | Ff8—c5  | 11. Vb3—d1                      | g7—g6  |
| 4. 0—0     | d7—d6   | 12. Fh5—g4                      | h7—h5  |
| 5. c2—c3   | Fc8—g4  | 13. Fg4—h3                      | g6—g5  |
| 6. Vd1—b3  | Fg4×f3  | Feketének ugyan 1 gyalog-       |        |
| 7. Fc4×f7† | Ke8—f8  | gal kevesebbje van, de támad. A |        |
| 8. g2×f3   | Vd8—g5† | játék körülbelül egyformán áll. |        |

## 6. Játék.

- |           |                     |            |         |
|-----------|---------------------|------------|---------|
| 1. e2—c4  | e7—e5               | 5. . . . . | e5×d4!  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6              | 6. e4—e5   | d7—d5   |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5              | 7. e5×f6?  | d5×c4   |
| 4. 0—0    | Hg8—f6              | 8. Bf1—e1† | Fc8—e6  |
| 5. d2—d4  | Ez az csel teljesen | 9. Hf3—g5  | Vd8—d5! |
| helyes.   |                     | 10. Hb1—c3 | Vd5—f5  |
|           |                     | 11. Hc3—e4 | Fc5—b6  |
|           |                     | 12. g2—g4! | Vf5—g6! |
|           |                     | 13. f2—f4  | 0—0—0!  |
|           |                     | 14. f4—f5  | Fe6×f5  |
|           |                     | 15. g4×f5  | Vg6×f5  |



s feketének 3 gyaloggal egy huszár ellen sokkal jobb állása van.

Példák.

1.

Játszották Záry és Cseresnyés magyar mesterek Pesten 1861-ben.

Záry	Cseresnyés.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. 0—0	Hg8—f6!
5. d2—d4	e5×d4
6. e4—e5	d7—d5!
7. e5×f6	d5×c4
8. Bf1—e1†	Ke8—f8
9. Fc1—g5!	g7×f6.
10. Fg5—h6†	Kf8—g8.
11. Hb1—c3!	Fc5—f8!
12. Fh6×f8	Kg8×f8
13. Hc3—e4	Fc8×f5
14. He4—g3!	Ff5—g6
15. Vd1—d2	Kf8—g7
16. Hf3—h4	.....

hibás húzás; e helyett feketének h7—h5 kellett volna húznia, mint mentő húzást.

16. ....	Vd8—d5
17. Hh4—f5†	Fg6×f5
18. Hg3—h5† és nyer.	

Ha most fekete király f8-ra lép, fehér 2 lépésre matot ad (19. Vd2—h6†, Kf8—g8; 20. Vh6—g7†), ha pedig a király g8 vagy h7-re lép, fehér huszár az f6 kockán sakkot ad és fekete vezér menthetlenül elvész.

2.

Harrwitz.	Staunton.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. c2—c3	Hg8—f6

5. b2—b4 Fc5—b6

6. b4—b5 . . . . .

Azt az időelőtti támadást fekete erősen visszaveri.

6. ....	He6—a5
7. Fc4—d3	d7—d5
8. Vd1—e2	0—0
9. 0—0	Bf8—e8!
10. h2—h3	Hf6—h5
hogy h5—f4 húzással egy bábot nyerjen.	
11. Ve2—d1	Hh5—f4.
12. Vd1—c2	.....
Fehérnek az állása kétséges.	
12. ....	f7—f5.
13. Hf3×e5	Be8×e5
14. e4×f5	Vd8—g5
15. g2—g4	Vg5—h4
Fehér veszte most már biztos.	
16. Ve2—d1	Vh4—g3†
17. Kg1—h1	Vg3—g2†

3.

Játszották a bpesti születésű Gunsberg Isidor és Mackenzie, Bradfordban, 1888-ban.

Gunsberg.	Mackenzie.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. d2—d3	Hg8—f6
5. Hb1—c3	d7—d6
6. Fc1—g5	Fc8—e6.
7. Hc3—d5	Fe6×d5
8. Fc4×d5	Hc6—e7
9. Fd5—b3	c7—c6
10. Vd1—e2	Vd8—d7
11. 0—0—0	Fc5—b6.
12. d3—d4	Vd7—c7
13. d4×e5	d6×e5
14. Fg5×f6	g7×f6.
15. Hf3—h4	He7—g6
16. Hh4—f5	Fb6—c5
17. Hf5—h6	Hh8—f8

18. Vd2—f3	Fc5—e7	Ez a terv feketére később
19. Vf3—h5	Fe7—c5	veszélyes lesz (lásd a 21 húzást).
20. Hh6—g4	Vc7—e7	11. d3—d4
21. Vh5—f5	Fc5—d4	He7—g6
22. Hg4×f6†	Ke8—d8	12. 0—0—0
23. c2—c3	e6—c5	Vd8—e7
24. c3×d4	c5×d4	13. d4×e5
25. Kc1—b1 s fekete a játszmát föladja.		d6×e5

4.

Játszották Mason és Zukertort, Londonban, 1888-ban.

Mason.

Zukertort.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. Hb1—c3	Hg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. Fc1—e3	Fc5—b6
7. Vd1—d2	Hc6—e7
8. Hc3—e2	c7—c6
9. Fc4—b3	h7—h6
10. He2—g3	g7—g5

14. . . . .	g5—g4
15. Hf3—g1	h6—h5
16. Fe3—g5	Hg6—f4
17. Hg1—e2	Hf4×e2
18. Vd2×e2	Fc8—d7
19. Bd1×d7	. . . . .

Fehérnek ez a szellemes toronyáldozata fekete állását végleg tarthatlanná teszi.

19. . . . .	Ke8—d7
20. Bh1—d1†	Kd7—c8
21. Hg3—f5	Ve7—d8
22. Bd1×d8†	Fb6—d8
23. Hf5—d6†	Kc8—c7
24. Hd6×f7	Bh8—f8
25. f2—f4 s fekete feladja.	

### 5. Evans csel.

Egyike a legszebb cseleknek, melyet Evans angol tengerész kapitány használt először a század 30-as éveiben s róla nevezték el. Ez a csel különben az olasz giuoco piano megnyitásnak egyik változata; a védelme igen nehéz, azért aki a védelem elméletében nem tökéletesen jártas, az ne fogadja el.

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

Fehérnek ez a 4. húzása az úgynev. Evans csel; t. i. fehér felajánlja, a b2 gyalogot a kiütésre. Ha fekete a Fc5-el üti, a cselt *elfogadja*, de ez által fehérnek időt ad a heves rohamra s hadállását előnyösen fejleszheti. Ha azonban fekete nem üti a b4 gyalogot, a cselt *visszautasítja*: fehér ekkor is előnyösebb helyzetben van.

Lássuk hát sorrendben mindkettő védelmét s a támadást.

## I. Elfogadott Evans csel.

### 1. Játék.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5        |
| 4. b2—b4  | Fc5×b4        |
| 5. c2—c3  | <b>Fb4—a5</b> |

Ha fekete futárját 5. *Fb4—e5*-re húzza, az állás ugyanaz, lesz: 6. d2—d4, e5×d4; 7. 0—0, d7—d6; 8. c3×d4, Fc5—b6.

- |          |        |
|----------|--------|
| 6. d2—d4 | e5×d4  |
| 7. 0—0   | Fa5—b6 |

Fehér húzása jobb, mint ha 6-ra sáncol, mert erre fekete Hg8—f6-al felel s a támadástól fölszabadul.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 8. c3×d4    | d7—d6  |
| 9. d4—d5    | Hc6—a5 |
| 10. Fc1—b2  | Hg8—e7 |
| 11. Fc4—d3  | 0—0    |
| 12. Hb1—c3. |        |

Fekete ugyan egy gyaloggal többet nyer, de fehérnek kitünő roham állása van.

### Védelem:

Az 5 első húzás ugyanaz:

6. 0—0 **Hg8—f6!** Feketének ez a legjobb védelme.

- |            |         |
|------------|---------|
| 7. d2—d4   | 0—0     |
| 8. Vd1—c2  | Vd8—e7  |
| 9. Fc1—a3  | d7—d6   |
| 10. Hb1—d2 | Fa5—b6  |
| 11. d4×e5  | Hc6×e5  |
| 12. Hf3×e5 | Ve7×e5  |
| 13. Kg1—h1 | Hf6—g4  |
| 14. f2—f4  | Ve5—h5. |

és sötét jobban áll.

### 2. Játék.

A helyesen védett Evans cselnél ilyen állást kapunk:

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6  |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5  |
| 4. b2—b4  | Fc5×b4  |
| 5. c2—c3  | Fb4—c5  |
| 6. 0—0    | d7—d6.  |
| 7. d2—d4  | e5×d4   |
| 8. c3×d4  | Fc5—b6. |



Állás a 8. húzás után.

S ezt az állást „alaphadállásnak“ nevezik, mint amely esetben a támadás és védelem a leghelyesebben vitetik ki.

Ebből a hadállásból fejlődhetnek a következő támadó s védelmi állások :

**a)** A 8 első húzás ugyanaz.

9. **Hb1—c3** Hg8—f6 gyenge védelem fekete részről.

10. e4—e5 d6×e5

11. **Fc1—a3** ezzel fehér az ellen sáncolását gátolja meg.

11. . . . . Fc8—g4

12. Vd1—b3 Fg4—h5

13: d4×e5 Hf6—g4

14. Ba1—d1 Vd8—c8

15. e5—e6! f7—f6

16. Vb3—b5 Fh5—g6

17. **Fc4—d5** s világos jobban áll.

Védelem:

9. Hb1—c3 **Fc8—g4** a legjobb húzás.

**b)** A 8 első húzás ugyanaz.

A 9. Hb1—c3 húzásra legjobb védelem a Fc8—g4, mint a) alatt látjuk, ez ellen a fehér az úgynev. *Fraser* féle támadással felelhet ismét.

10. **Vd1—a4** . . . . .

ami elég jó húzás, de Fc4—b5-öt tartják a leghelyesebbnek.

10. . . . . Fg4×f3

11. d4—d5 Vd8—f6

12. d5×c6 0—0—0

13. Hc3—d5 Vf6—g6

14. Hd5×b6+ c7×b6

15. g2—g3 Ff3×e4

16. Fc4—a6 Hg8—f6

17. Fa6×b7+ Kc8—b8

18. Va4—a6 s fehér igen jól áll.

Védelem:

9. húzás ugyanaz.

ez a leghelyesebb húzás 10. Vd1—a4 **Fg4—d7!**

11. Va4—b3 Hc6—a5

12. Fc4×f7+ Ke8—f8

13. Vb3—d5 Hg8—f6.

14. Vd5—g5 Kf8×f7.

- |              |          |
|--------------|----------|
| 15. e4—e5    | h7—h6    |
| 16. Vg5 - f4 | g7—g5    |
| 17. Vf4×f6†  | Vd8×f6   |
| 18. e5×f6    | g5—g4    |
| 19. Hf3 - e1 | Fb6×d4   |
| 20. Fc1—b2   | Ha5 - c4 |

és sötét sokkal jobban áll.

c)

Mortimer rohama.

A 8. húzás az alaphadállásé.

- |                    |                |
|--------------------|----------------|
| 9. Hb1—c3          | Fc8—g4         |
| 10. Vg1—a4         | Fg4—d7!        |
| 11. Va4—b3         | Hc6—a5         |
| 12. Fc4×f7†        | Ke8—f8         |
| 13. <b>Vb3—c2.</b> | Ez a Mortimer, |
- francia játékos nevééről elnevezett roham; fehér egy tisztet áldoz, de visszanyeri s mellé kedvezőbb hadállást is.



Hadállás fehér 9. húzása után.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. . . . . | Kf8×f7. |
| 14. e4—e5   | Kf7—f8  |

E helyett fekete húzhatja 14 . . . . g7—g6-ot, de fehér így felel rá: 15. e5—e6†, Fd7×e6; 16. Hf3—g5†, Kf7—e7; 17. Bf1—e1 stb.

- |            |                         |
|------------|-------------------------|
| 15. Fc1—g5 | Hg8—e7                  |
| 16. Hc3—d5 | Ha5—c6                  |
| 17. e5×d6  | c7×d6                   |
| 18. Bf1—e1 | s fehér állása előnyös. |

### 3. Játék.

A 8 első húzás az alaphadállásé.

- |                  |                               |
|------------------|-------------------------------|
| 9. <b>Fc1—b2</b> | ha fekete erre                |
| . . . . .        | Fc8—g4-el felel, világos jobb |

álláshoz jut:

- |            |       |
|------------|-------|
| 10. Fc4—b5 | a7—a6 |
| 11. d4—d5  | a6×b5 |
| 12. d5×c6  |       |

fekete részéről: 9 . . . . Hc6—e7, vagy 9 . . . . f7—f6 szintén roszak; legjobb védelem a 9. Fc1—b2-re: Hg8—e7, tehát

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. . . . . | Hg8—e7 |
| 10. d4—d5  | Hc6—a5 |

## 4. Játék.

Az 8 első húzás azonos

9. **Vd1—2b** ez a fehér részéről gyenge folytatás, mint az eredmény mutatja

- |            |                             |
|------------|-----------------------------|
| 9. . . . . | Vd8—f6                      |
| 10. e4—e5  | d6—e5                       |
| 11. d4×e5  | Vf6—g6                      |
| 12. Fc1—a3 | Hg8—e7                      |
| 13. Hb1—c3 | 0—0                         |
| 14. Hc3—d5 | He7×d5!                     |
| 15. Fa3×f8 | Hd5—f4 és sötét jobban áll. |

## 5. Játék.

A 8 első húzás azonos.

9. **Bf1—e1** ez is gyöngö húzás; fekete így folytathatja : 9. . . . . Hg8—f6!

- |             |                              |
|-------------|------------------------------|
| 10. e4—e5   | d6×e5                        |
| 11. Fc1—a3  | Hc6×d4                       |
| 12. Be1×e5† | Fc8—e6                       |
| 13. Hf3—g5  | Vd8—d7                       |
| 14. Vd1—e1  | 0—0—0                        |
| 15. Hg5×e6  | f7×e6                        |
| 16. Fc4×e6  | Hd4×e6                       |
| 17. Be5×e6  | Bh8—e8 és sötét állása jobb. |

Ezekben adjuk az elfogadott Evans csel szabályos védelmét.

## 6. Játék.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6  |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5  |
| 4. b2—b4  | Fc5×b4. |
| 5. e2 c3  |         |

Itt 5-re feketének 3 húzása van :

- |                |        |
|----------------|--------|
| a) 5 . . . . . | Fb4—f8 |
| b) 5 . . . . . | Fb4—e7 |
| c) 5 . . . . . | Fb4—d6 |

de ez mind a három szabálytalan, gyöngö védelem ; fehér húzása.

- |                |                       |
|----------------|-----------------------|
| a) 5 . . . . . | Fb4—f8                |
| 6. 0—0         | g7—g6                 |
| 7. d2—d4       | Ff8—g7                |
| 8. Vd1—b3      | Vd8—e7                |
| 9. Hf3—g5      | Hg8—h6                |
| 10. f2—f4!     | s világos jobban áll. |
| b) 5 . . . . . | Fb4—e7                |
| 6. d2—d4       | e4×d4                 |

- |              |                      |
|--------------|----------------------|
| 7. Vd1—b3    | Hcb—a5               |
| 8. Fc4×f7+   | Ke8—f8               |
| 9. Vb3—a4    | Kf4×f7               |
| 10. Va4×a5 s | jobban áll.          |
| c) 5 . . . . | Fb4—d6               |
| 6. 0—0       | Vd8—f8               |
| 7. d2—d4     | h7—h6                |
| 8. Hb1—a3    | a7—a6                |
| 9. Ha3—c2    | g7—g5                |
| 10. Hc2—e3   | Hg8—e7               |
| 11. He3—g4 s | világos játéka jobb. |



## II. Elhárított Evans csel.

### 1. Játék.

Ha fekete a felajánlott b2—b4 gyalogot nem üti, a csetl visszautasítja; a játszma akkor így alakul:

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—e6        |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5        |
| 4. b2—b4  | <b>Fc5—b6</b> |

Fekete a 4-re húzhatja d7—d5 gyalogot is, de az előbbi jobb. Fehérnek legjobb húzása a Fc5—b6-ra:

5. b4—b5! vagy akár 5. a2—a4, a7—a6;  
 6. 0—0, d7—d6; 7. a4—a5, Fb6—a7; 8. b4—b5, a6×b5; 9. Fc4×b5, Hg8—e7; 10. d2—d4, e5×d4; 11. Hf3×d4, 0—0!  
 A játék egyforma. >

5 . . . . He6—a5!

Ha fekete e helyett 5 . . . He6—d4 húz, ez következik:  
 6. Hf3×d4, Fb6×d4; 7. c2—c3, Fd4—b6; 8. d2—d4.

- |            |        |
|------------|--------|
| 6. Hf3×e5  | Hg8—h6 |
| 7. d2—d4   | d7—d6  |
| 8. Fc1×h6  | d6×e5  |
| 9. Fh6×g7  | Vd8×d4 |
| 10. Vd1×d4 | Fb6×d4 |
| 11. Fg7×h8 | Fd4×a1 |
| 12. Fc4—d3 | Ke8—e7 |
| 13. Fh8—g7 | Fc8—e6 |
- a játék egyformán áll



Hadállás a 6. húzás után.

### 2. Játék.

A 3 első húzás azonos.

4 . . . . d5—d7 Ellencsel a fekete

részéről.

5. e4×d5! Hc6×b4

6. c2—c3 Hb4×d5  
 7. Hf3×e5 Fc8—e6  
 8. 0—0 A játék egyforma.

Ha azonban világos a vezérrel mozdul a 7. húzásra, mint

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

előnybe jut.

Fehér visszanyeri a jobb hadállást így :

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 . . . .  
 11. Fc4×e6 f7×e6

### Példák az Evansceselre.

1.

*Elfogadott csel* : Berlin 1852.

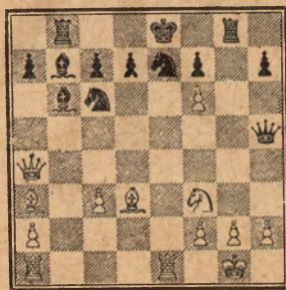
Anderssen. Dufresne.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c4 Ff8—c5  
 4. b2—b4 Fc5×b4  
 5. c2—c3 Fb4—a5  
 6. d2—d4 e5×d4  
 7. 0—0 d4—d3  
 8. Vd1—b3 Vd8—f6  
 9. e4—e5 Vf6—g6  
 10. Bf1—e1 . . . .

Ezzel a vezérgyalog felhúzását gátolja.

- . . . . .  
 11. Fc1—a3 Hg8—e7  
 12. Vb3×b5 b7—b5  
 13. Vb5—a4 Ba8—b8  
 14. Hb1—d2 Fa5—b6  
 15. Hd2—e4 Fc8—b7  
 16. Fc4×d3 Vg6—f5  
 17. He4—f6+ Vf5—h5  
 g7×f6



Hadállás a 17. húzás után.

18. e5×f6 Bh8—g8  
 19. Ba1—d1!

Kezdetre egy ragyogó kombinációnak, aminőt keveset játszottak sakktablán.

- . . . . . Vh5×f3  
 20. Be1×e7+! Hc6×e7

Ha fekete huszár nem üti a tornyot s a helyett a király e8—d8-ra mén, fehér így nyer :  
 21. Be7×d7+ Kd8—c8 ; 22. Bd7—d8+, Hc6—d8 ; 23. Va4—d7+, Kc8×d7 ; 24. Fd3—f5+, K~ ; 25. Ff5—d7+.  
 21. Va4×d7+ . . . .

Ez a pompás vezéráldozat pár húzásra matot eredményez.  
 . . . . . Ke8×d7  
 22. Fd3—f5† Kd7—e8  
 Ha a király c6-ra lép, akkor Fd7†.  
 23. Ff5—d7† K~d8 vagy f8  
 24. Fa3×e7† és mat.  
 Steinitz szerint és egyike a híres német mester legszebb játszmáinak.

27. He2×g1 Fb6×d3  
 28. He1×d3 . . . . .  
 Jobb lett volna e helyett.  
 28. Vc3×d3, de fekete meg-  
 menti a futót 28 . . . . Hd2—b1.  
 28 . . . . Hd2×e4  
 Fekete végjátéka igen érde-  
 kes.  
 29. Vc3—b2 Vb6×b2  
 30. Fc1×b2 Hg6×f4.  
 31. Hd3×f4 He4—f2†  
 mat.

2.

Játszották Bristolban 1861.

Kolisch. Paulsen.  
 Fehér. Fekete.

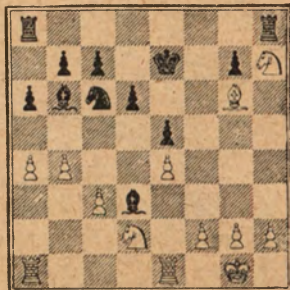
- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—c4  | Ff8—c5 |
| 4. b2—b4   | Fc5×b4 |
| 5. c2—c3   | Fb4—a5 |
| 6. d2—d4   | e4×d4  |
| 7. 0—0     | d7—d6  |
| 8. c3×d4   | Fa5—b6 |
| 9. d4—d5   | Hc6—a5 |
| 10. Fc1—b2 | Hg8—e7 |
- Feketének ezt a húzását Paulsen használta először.
- |            |        |
|------------|--------|
| 11. Fc4—d3 | 0—0    |
| 12. Hb1—c3 | He7—g6 |
| 13. Hc3—e2 | e7—c5  |
| 14. Vd1—d2 | f7—f6  |
| 15. Kg1—h1 | Fc8—d7 |
| 16. Ba1—c1 | a7—a6  |
| 17. Hf3—e1 | Fd7—b5 |
| 18. f2—f4  | e5—c4  |
| 19. Fd3—b1 | c4—c3  |
- szellemdús gyalogáldozat.
- |            |        |
|------------|--------|
| 20. Bc1×c3 | Ha5—c4 |
| 21. Vd2—c1 | Ba8—c8 |
| 22. Fb1—d3 | Fb6—e3 |
| 23. Vc1—e2 | Hc4—d2 |
| 24. Bf1—g1 | Bc8×c3 |
| 25. Vc2×c3 | Vd8—b6 |
| 26. Fb2—c1 | Fe4×g1 |

3.

Játszották a bármeni sakkversenyen 1869-ben.

Anderssen. Zukertort.  
 Fehér. Fekete.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—c4  | Ff8—c5 |
| 4. b2—b4   | Fc5×b4 |
| 5. c2—c3   | Fb4—c5 |
| 6. 0—0     | d7—d6  |
| 7. d2—d4   | e5×d4  |
| 8. c3×d4   | Fc5—b6 |
| 9. d4×d5   | Hc6—a5 |
| 10. Fc1—b2 | Hg8—e7 |
| 11. Fc4—d3 | 0—0    |
| 12. Hb1—c3 | He7—g6 |
| 13. Hc3—e2 | e7—c5  |
| 14. Ba1—c1 | f7—f6  |
| 15. Kg1—h1 | Fb6—c7 |
| 16. Vd1—d2 | Ba8—b8 |



Hadállás a 16. húzás után.

17. He2—g3	b7—b5
18. Hg3—f5	b5—b4
19. Bf1—g1	Fc7—b6
20. g2—g4	Hg6—e5
21. Fb2×e5	d6×e5
22. Bg1—g3	Bf8—f7
23. g4—g5	Fc8—f5
24. e4×f5	Vd8×d5
25. g5×f6	. . . .

Fehér 25-re minőséget nyerhetne bábokban, ha ehelyett húzná 25. Fd3—c4; feketének erre a felelete : . . . . Vd5×d2; 26. Fc4×f7+, Kg8—f7; 27. Hf3×d2, de fekete gyalogjai által előnybe jut:

25 . . . . Bb8—d8

Ha fekete itt üti az f6 gyalogot a bástyával, 26-ra fehér-től Fd3—c4+! kap.

26 Bc1—g1 Kg8—h8

Ha fekete 26 . . . . Vd5×d3 húz, fehér bizton nyer. 27. Vd2—h6 húzással.

27. f6×g7+ Kh8—g8

28. Vd2—h6 Vd5—d6

29. Vh6×h7+ Kg8×h7

Fehér kitünő végjátsékot játszik.

30. f5—f6+ Kh7—g8

31. Fd3—h7+ Kg8×h7

32. Bg3—h3+ Kh7—g8

33. Bh3—h8+ és mat.

## 4.

*Visszautasított csel.*

Játszották Londonban 1863.

Deácon.

Steinitz.

Fehér.

Fekete.

1 e2—e4

e7—e5

2. Hg1—3

Hb8—c6

3. Ff1—c4

Ff8—c5

4. b2—b4

Fc5—b6

5. b4—b5

Hc6—a5

6. Hf3×e5

Fb6—d4

Fekete húzása Löwenthal

szerint a legjobb, de újabb fel-fogás szerint fekete tempót veszít vele, fehér pedig erősebb támadást nyer.

7. Fc4×f7+ Ke8—f8

8. Fc1—a3+ d7—d6

9. Ff7×g8 Kf8—g8

10. e2—c3 Fd4×e5

sötét egy tisztet nyer, de állása rosszabb

11. d2—d4 Fe5—f6

12. Hb1—d2 Fc8—e6

13. Vd1—e2 Vd8—e8

14. 0—0 Ve8—f7

15. d4—d5 Fe6—d7

16. Ba1—c1 Ba8—e8

17. Ve2—d3 b7—b6

18. f2—f4 Itt kezdődik fehér rohama,

. . . . Ha5—b7

19. Hd2—f3 h7—h6

20. Bc1—e1 Vf7—g6

21. f4—f5 Vg6—f7

22. g2—g4! Kg8—h7

23. h2—h4 g7—g5

24. h4×g5 Ff6×g5

25. e4—e5 Vf7—g8

26. e5—e6 Fd7—c8

27. f5—f6+ Vg8—g6

28. Hf3×g5+ h6×g5

29. Bf1—f5 Hb7—d8

30. Be1—e2 Hd8—f7

31. Bf5—g5! s fehér 4-ik

lépésre matot jelent. T. i 31 . . . .

Hf7×g5; 32. Bd2—h2+,

Kh7—g8; 33. Vd3×g6+,

Kg8—f8; 34. Vg6—g7+, vagy

Bh2—h8+.

## 5.

Játszották a londoni sakk-versenyen 1883-ban.

Csigorin.

Zukertort.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4

e7—e5

2. Hg1—f3

Hb8—c6

3. Ff1—c4

Ff8—c5

4. b2—b4 Fc5—b6  
 5. 0—0 d7—d6  
 6. a2—a4 a7—a6  
 7. c2—c3 Fc8—g4  
 8. d2—d3 . . . . .

Biztos és nyugodt megnyitás.

- . . . . . Vd8—f6  
 9. Fc1—e3 Hg8—e7  
 10. Hb1—d2 He7—g6!  
 11. Fe3—g5 . . . . .

Fekete ezt a húzást akarta elérni.

Fehér leghelyesebben teszi, ha a h2 gyalogot h3-ra húzza, hogy eltávolítsa a g4 fekete futót.

11. . . . . Vf6×g5  
 12. Hf3×g5 Fg4×d1  
 13. Fc4×f7† Ke8—e7  
 14. Ff7×g6 . . . . .

Ha ehelyett fehér a bástyával üti a d1 fekete futót, akkor 14 . . . . Hf4-el kettős támadás következik: He2† és h6.

- 14 . . . . . Fd1—e2  
 15. Bf1—e1 Fe2×d3  
 16. Hg5×h7 d6—d5!

Fekete 10. húzásának éle ezen gyalog előretolásában rejlik. Zúrkertort kitűnő megfigyeléssel látta előre, hogy a fehér Hh7 és Fg6 elhelyezkedése okozza ellenfelé vesztét.

17. h2—h4 d5—d4!  
 18. a4—a5 d4×c3  
 19. a5×b6 c3×d2  
 20. Be1—d1 c7×b6  
 21. Bd1×d2 Bh8—d8  
 22. Bd2—b2 b6—b5  
 23. Ba1—e1 Bd8—d4  
 24. Be1—e3 . . . . .

A b gyalog nem védhető

tovább s ha ezt fekete kiüti, a játékot bizton megnyeri, mert a vezérszárny összekötött gyalogjait a végjátékban felhozhatja.

- 24 . . . . . Bd4×b4  
 25. Bb2—d2 Fd3—c4  
 26. Be3—f3 Hc6—d4  
 27. Bf3—g3 . . . . .

Áldozati húzás, amivel azonban fehér a játszmát meg nem mentheti.

- 27 . . . . . Hd4—e2†  
 28. Bd2×e2 Fc4×e2  
 29. Fg6—f5 Ba8—g8  
 30. Bg3—g6 Fe2—c4  
 31. Bg6—b6 Bg8—b8  
 32. Hh7—g5 a6—a5  
 33. Bb6—g6 a5—a4  
 34. Bg6×g7† . . . . .

Fekete nem nagyon hederít a fehér támadására.

- 34 . . . . . Ke7—d6.  
 35. Bg7—d7† Kd6—c5  
 36. Hg5—e6† Fc4×e6  
 37. Ff5×e6 Bb4×e4  
 38. h4—h5 Bb8—h8  
 39. g2—g4 a4—a3  
 40. Bd7—d2 b5—b4  
 41. f2—f3 Be4—c4!

Fehér most már föladhatja a játékot, mert a fekete királya kíséretében fölviheti a gyalogjait.

42. Bd2—d5† Kc5—c6  
 43. Bd5—a5 b7—b5  
 44. Ba5—a6† Kc6—b7  
 45. Fe6×c4 Kb7×a6  
 46. Fc4—b3 Ka6—b6  
 47. Kg1—f2 Bh8—a8  
 48. Fb3—a2 b4—b3  
 49. Fa2×b3 s feladja a játszmát.

## 6. Kettős huszárjáték.

Már 1600 óta ismeretes; de újabban Porosz huszárjátszmának is nevezik, mert először német mesterek elemezték és játszották, mint V. der Lasa, Bilguer, Steinitz stb . . .

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

Fekete ezzel a húzással a védelemből a támadásba csap át, (e gyalogra) játékának azonban van egy gyöngye pontja az f7 gyalog. Fehér ezt a Ff1—c4 húzással fenyegeti, a Hf3—g5-el pedig kétszeresen támadja meg. A folytatás a másodhúzóra nagyon nehéz, azért aki az itt előforduló változásokkal tisztában nincs, a kettős huszárjátékba biztosan bele veszít.

Ellenben fehérnek a védelme igen egyszerű: csak a d2—d3 lépést teszi meg. Ez a megnyitás különben a nyugodtabb s egyszerűbbek közé tartozik s gyakran az olasz megnyitáshoz hasonló állásra fejlődik ki.

### 1. Játék.

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

Melyik húzás a legjobb felelet fekete 3 . . . Hg8—f6 húzására? Kétségkívül a 4. Hf3—g5, mely a gyakorlatban is leginkább bevált.

4. Hf3—g5        . . . . .

Feketének legjobb felelete reá, amivel a megtámadott f7 gyalogot védheti :



Állás, fehér 5. húzása után.

- 4 . . . . .            d7—d5!
5. e4×d5            Hf6×e5

Ha fekete a gyalogot veszi, ez heves támadásba sodorja, ami nem helyes.

6. Hg5×f7

Fehér ezzel érdekes támadást intéz a király ellen, de ze nem olyan erős, mint 6. d2—d4 húzása.

- 6 . . . . .            Ke8×f7
7. Vd1—f3+        Kf7—e6

A fekete királynak védenie kell huszárját, különben a fehér futó üti.

8. Hb1—c3        . . . . .

Fehér ilyenképp folytatja legjobban a támadást, mert fekete

időt vesz, amennyiben az újra megtámadott huszárjának védelmére kell ismét sietnie.

**a)**

Ha fekete 8-ra ezt húzza ;

8 . . . . . **Hc6—e7!** következik :

9. d2—d4 h7 - h6

ennél jobb húzás, ha fekete c7—c6-ra lép, mert általa a fenyegetett futót újra védi.

10. 0—0 c7—c6

11. Bf1—e1 Ke6—d6

12. Be1×e5 He7—g6

13. Hc3×d5 Hg6×e5

14. d4×e5† Kd6—d7

15. e5—e6† Kd7—d6

16. Fc1—f4 és nyer.

**b)**

Az 5 első húzás azonos.

6. **Vd1—d4** . . . . .

Ez a húzás fehérnek biztos előnyt nyújt.

6 . . . . . e5×d4

7. 0—0 Fc8—e6

8. Bf1—e1 Vd8—d7

9. Hg5×f7† Ke8×f8

10. Vd1—f3 Kf7—g6

11. Be1×e6† Vd7×e6

12. Fc4—d3† s fehér nyer.

**c)**

Az 5 első húzás azonos.

6. **Vd1—h5?** . . . . .

Ez a húzás hibás, épúgy a 6. Vd1—f3

6 . . . . . g7—g6

7. Vh5—f3 Vd8×g5

8. Fc4—d5 Hc6—d4

9. Vf3×f7† Ke8—d8

10. Ke1—d1 Fc8—g4†

11. f2—f3 Fg4×f5

12. d2—d3 Vg5×g2

13. Vf7—f6† Ff8—e7

14. Vf6×h8† Kd8—d7

15. Vh8×e5 Vg2×c2

16. Kd1—e1 Fe7—h4† és egy húzásra mat.

## 2. Játék.

A 4 első húzás azonos. Az 5. húzásra fehér üti a d5 gyalogot; ez ellen feketének legjobb húzása:

5 . . . . . **Hc6—a5**

Fekete ezzel engedi a gyalogot s a helyett támad. Ennél a folytatásnál úgy a védelem, mint a támadás nagyon nehéz, mert egyetlen álláshiba elég, hogy a játszma veszendőbe menjen; az esély mindkét félnél egyforma.

6. Fc4—b5† c7—c6

Kevésbé jó 6 . . . . Fc8—d7, mert erre ez következik: 7. Vd1—e2, Ff8—d6; 8. 0—0, 0—0; 9. Hb1—c3.

7. d5×c6 b7×c6

8. Fb5—e2! . . . .

Legjobb lépés, ha a futó hátrál s ezzel a királya hadállását is védi; rosszabb: Fb5—a4 vagy Vd1—f3.

8 . . . . . h7—h6

9. Hg5—f3 e5—e4

10. Hf3—e5 Vd8—d4

11. f2—f4 Ff8—c5

12. Bh1—f1 Fc5—d6

13. c2—c3 Vd4—b6

Ha fekete itt Vd4—d5 húz, erre következik: 14. b2—b4, Fd6×e5; 15. f4×e5, Vd5×e5; 16. b4×a5, Ve5×h2, 17. Fc1—a3! Vh2—h4† 18. Bf1—f2, e4—e3; 19. d2×e3, Hf6—e4; 20. Vd1—d4, Vh4×f2† 21. Ke1—d1 s fehér nyer.

14. d2—d4 e4×d3

15. Vd1×d3 Vb6—c7

16. b2—b4 Ha5—b7

17. Vd3—c4 0—0 és feketének jobb

állása van.

## 3. Játék.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 Hb8—c6

3. Ff1—c4 Hg8—f6

4. **d2—d4** . . . .

Ez a húzás egyenlő állásra vezet.

. . . . . e5×d4.

5. e4—e5 d7—d5

6. Fc4—b5 Hf6—e4

7. Hf3×d4 Fc8—d7

8. Fb5×c6 b7×c6

9. 0—0 s a játék egyenlően áll.

## 4. Játék.

A 3 első húzás azonos.

4. 0—0 Hf6×e4

5. d2—d4 . . . .

A legjobb s legegyszerűbb 5. Fc4—d5.

5 . . . . .	d7—d5!
6. Vd1—e2	Fc8—g4
7. d4×e5	Hc6×e5
8. Hb1—c3	f7—f5
9. Fc4—d3	Ff8—e7
10. Fc1—f4	Fg4×f3
11. g2×f3	He5×d3
12. Ve×2d3	He4×c3
13. Vd3×c3	0—0 s fekete jobban áll.

Példák a kettős huszárjátékhoz.

1.

Játszották Párisban. 1863.

A. de Rivière.	Morphy.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Hg8—f6
4. Hf3—g5	d7—d5
5. e4×d5	Hc6—a5
6. d2—d3	h7—h6
7. Hg5—f3	e5—e4.
8. Vd1—e2	Ha5×c4
9. d3×c4	Ff8—c5
10. h2—h3	0—0
11. Hf3—h2	Hf6—h7
12. Hb1—d2	f7—f5
13. Hd2—b3	Fc5—d6
14. 0—0	Fd6×h2†
15. Kg1×h2	f5—f4

Fekete ezzel a gyalog áldozattal egy szép végjátékot vezet be.

16. Ve2×e4	Hh7—g5
17. Ve4—d4	Hg5—f3†
18. g2×f3	Vd8—h4
19. Bf1—h1	Fc8×h3
20. Fc1—d2	Bf8—f6

Fehér a játszmát föladja.

2.

Játszották az első német sakk congressuson, Lipszéban 1879.

Riemann.	Pitschel.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Hg8—f6
4. Hf3—g5	d7—d5
5. e4×d5	Hc6—a5
6. Fc4—b5†	c7—c6
7. d5×c6	b7×c6
8. Fb5—e2	h7—h6
9. Hg5—f3	e5—e4
10. Hf3—e5	Vd8—d4
11. f2—f4	Ff8—c5
12. Bh1—f1	Vd4—d6
13. c2—c3	Ha5—b7
14. b2—b4	Fc5—b6
15. Hb1—a3	Fc8—e6
16. He5×c6	0—0
17. Hc6—e5	Ba8—c8
18. Ha3—c4	Fe6×c4
19. He5×c4	Vd6×e6
20. Hc4×b6	Ve6—b6
21. Vd1—b3	Bf8—d8
22. c3—c4	Vb6—e6
23. Fe1—b2	Bd8—d3
Feketének játéka innentől kezdve kitünő.	
24. Fe2×d3	e4×d3†
25. Ke1—f2	Ve6—b6†

26. c4—e5	Hb7×c5	7. c3×d4	Fc5—b6
27. b4×c5	Vb6×c5†	8. Bf1—e1	d7—d5
28. Kf2—f3?	Yc5—h5†	9. Fc5×d4	Vd8×d5
29. Kf3—f2	Hf6—g4†	10. Hb1—c3	Vd5—h5
30. Kf2—g3	Vh5×h2†	11. Be1×e4†	Fc8—e6
31. Kg3—f3	Vh2—h5	12. Fc1—g5	h7—h6
32. Bf1—h1	Fehérnek ez	13. Be4—h4	Vh5—g6
még a legjobb húzása.		14. d4—d5	0—0
.....	Hg4—e5†	15. Fg5—d2	.....
33. Kf3—g3	Vh5—g4†	fehér ezzel a húzással egy bá-	
34. Kg3—h2;	ha ehelyett	bot nyer.	
fehér király g3—f2-re lép, kö-			
vetkezik fekete részéről; 34.			
..... Vd4×f4†; 35. Kf2—g1,			
He5—f3†!			
.....	Vg4×f4†		
35. Kh2—h3, király h2—g1-re			
nem léphet, mert ez jön utána:			
..... He5—f3†; 36. g2×f3,			
Vf4—g3†			

..... g7—g5 és fehér a  
játszmát feladja.

36-ra g2—g3 jön Vf4—g4†;  
ha a király lép h3—g2-re, követ-  
kezik: Vg4—e2†; 37. Kg2—h3,  
g5—g4†; 38. Kh3—h4,  
He5—g6†; 39. Kh4—h5,  
Bc8—c5†; 40. Kh5×h6,  
Ve2×d2† stb.

## 3.

Játszották Düsseldorfban 1862.

Pflaum, Schmitz-  
ler és Wolf.

Fehér.

Lange.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Hg8—f6
4. d2—d4	e5×d4
5. 0—0	Ff8×c5
6. c2—c3	Hf6×e4

e helyett jobb lett volna d4×c3.

7. c3×d4	Fc5—b6
8. Bf1—e1	d7—d5
9. Fc5×d4	Vd8×d5
10. Hb1—c3	Vd5—h5
11. Be1×e4†	Fc8—e6
12. Fc1—g5	h7—h6
13. Be4—h4	Vh5—g6
14. d4—d5	0—0
15. Fg5—d2	.....

fehér ezzel a húzással egy bá-  
bot nyer.

.....	Ba8—d8.
16. d5×e6	f7×e6
17. Bh4—h3	Bf8—f7
18. Vd1—e2	e6—e5
19. Ve2—e4	Vg6—e6
20. Ba1—d1	.....

Egy igen szép combinatio  
kezdeté, mely a nyerést bizto-  
sitja a fehér számára.

.....	Bf7—d7
21. Hf3—g5	h6×g5

Feketének a huszárt ki kell  
ütnie, mert nemcsak a vezér  
van megtámadva, de azonkívül  
a mat is fenyeget: Ve4—h7  
által.

22. Ve4—h7†	Kg8—h8
23. Bh3—f3†	Ve6—f6.

Más húzásra azonnal, vagy  
később Fd2—g5 következik.

24. Bf3×h6†	g7×f6
25. Vh7—h6†	Kf8—e7
26. Hc3—e4	Bd7—d6

Feketének Bd8—f8 húzása  
még rosszabb lett volna: 27.

Fd2—b4†, Hc6×b4; 28.  
Bd1×d7 stb. miatt.

27. Vh6—g7†	Ke7—e8
28. He4×f6†	Bd6×f6
29. Vg7×f6	Bd8—d6
30. Vf6×g5	Ke8—d7
31. Vg5—g4†	fekete feladja.



### 7. *Huszárjáték utó csellem.*

(Szabálytalan védelem.)

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Hg1—f3 | f7—f5 |

A sötét itt csellem él, amennyiben felajánlja az f7 gyalogot, hogyha fehér üti, a támadást ő folytathassa; ha azonban a csellem nem fogadja el, sokkal jobb játékhöz jut, mint sötét.

a)

Elfogadott csellem.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Hg1—f3 | f7—f5 |
| 3. e4×f5  | d7—d6 |
| 4. d2—d4  | ..... |

Ez jobb húzás, mint g2—g4, mert ez egyáltalában nem jó védelme az f5 gyalognak: ugyanis sötét erre h7—h5 húzással felel s fekete jobb állással mégis megnyeri az f5 gyalogot.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | e5—e4  |
| 5. Vd1—e2  | Vd8—e7 |
| 6. Hf3—g5  | Hg8—f6 |
| 7. g2—g4   | h7—h5  |
| 8. Ff1—h3  | h5×g4  |
| 9. Fh3×g4  | g7—g6  |
| 10. Hg5—e6 | .....  |

Az f5 fehér gyalog nem ütheti a sötét g6 gyalogot, mert elveszti a futóját: Fc8×g4 által.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | g6×f5  |
| 11. He6×f8 | Ke8×f8 |

Fekete jobban áll és nyer. Fehér a legközelebbi húzásra elveszti a g4 futóját, mert sehová sem húzhatja anélkül, hogy ki ne lehetne ütni.

b)

Visszautasított csellem.

1.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. Hg1—f3 | f7—f5 |
| 3. Hf3×e5 | ..... |

Ez a legjobb felelet fehér részéről; igen jó folytatás Ff1—c4 is.

- |           |        |
|-----------|--------|
| .....     | Vd8—f6 |
| 4. d2—d4  | d7—d6  |
| 5. He5—c4 | f5×e4  |
| 6. Hb1—c3 | c7—c6  |
| 7. Hc3×e4 | Vf6—e6 |

8. Vd1—e2 d6—d5

9. He4—d6† Ke8—d7

Fekete királynak ez a jobb húzása; Ke8—d8 rossz, mert fehér a Hd6×b7-el sakkot ad s a futó nem ütheti a huszárt, mivel fekete vezér védelem nélkül maradna s a legközelebbi húzásra: Vd2×d6 elvész.

10. Hd6—f7 . . . . .

Huszárt a fekete vezér nem ütheti, mert fehér 11-re Hc4—e5† lép s sakk-sekket mond egyszerre s a vezér elveszett.

. . . . . d5×c4.

Ha itt fekete a vezért ütné 10 . . . Ve6×e2, fehér feleletlenne rá: 12. Ff1×e2, s később az f7-en álló huszárral a h8 fekete tornyot támadná; a huszárt ugyan nem lehetne egyhamar a játékba hozni, de fehér a minőséget mégis megnyerné.

11. Ve2×e6† Kd7×e6

12. Ff1×c4† Ke6—e7

13. Hf7×h8 Fc8—e6.

Fekete itt a h8 huszárt akarja elfogni elveszett tornyáért.

14. Fc4—d3 Hg8—f6

15. Fc1—g5 Fe6—g8.

Fehér részéről Fd3—h7 fenyeget, miáltal fehér ismét egy gyalogot nyerne s huszárja fölszabadulna.

Ebben az állásban fehér egy tornyot s 2 gyalogot nyert s egy huszárt veszített s az állása sokkalta előnyösebb.

## 2.

Ha fekete a 6 húzásra c7—c6 helyett Hg8—e7 játszik, erre következik 7. He3×e4, Vf6—e6, 8. Vd1—e1 és d6—d5, ami által fekete egy bábót nyer.

Fehérnek a 6 . . . Hg8—e7-re legjobb válasza a7. d4—d5 húzás.

Ha fekete 6-ra vezérével indul: 6 . . . Vf6—g6, fehér a legjobban válaszol reá így:

7. f2—f3 e4×f3

8. Vd1×f3 Hg8—f6

9. Ff1—d3 Vg6—f7

10. 0—0 és kitünő hadállása van.

## Példák.

1. 4. g2—g4 Ff8—c5

Játszották Berlinben, 1851. 5. g4—g5 0—0

Falkbeer. Anderssen. 6. g5×f6 Vd8×f6

Fehér: Fekete: 7. Vd1—f3 Fc5—b6

1. e2—e4 e7—e5 8. d2—d3 c7—c6

2. Hb1—c3 f7—f5 9. He3—e4 Vf6—e7

3. e4×f5 Hg8—f6 10. Fc1—d2 d7—d5

11. f5—f6 Ve7—c7

12. 0—0—0	d5×e4	2.	
13. d3×e4	Bf8×f6	Játszották Berlinben 1836-ban.	
14. Ff1—c4†	Kg8 - h8	Mayet.	Hanstein.
15. Vf3—h5	Hb8—d7	Fehér.	Fekete.
16. f2—f4	Bf6—f8	1. e2—e4	e7—e5
17. Hg1—f3	Hd7—f6	2. Hg1—f3	f7—f5
18. Vh5—h4	Fc8—g4	3. Hf3×e5	Vd8—f6
19. Hf3×e5	Fg4—h5	4. d2—d4	d7—d6
20. Fd2—c3	Fb6—e3†	5. He5—c4	f5×e4
21. Kc1—b1	Fe3×f4	6. Hb1—c3	Hg8—e7
22. Vh4×f4	.....	7. d4—d5	Vf6—g6
Gyönyörű húzás; előzménye		8. h2—h3	h7—h5
a szép vezéráldozatnak.		9. Fc1—f4	Fc8—f5
.....	Hf6—d5	10. Vd1—d4	a7—a6
23. Bd1×d5	Bf8×f4	11. a2—a4	Hb8—d7
24. Bd5—d7	Vc7—e8	12. 0—0—0	Hd7—f6
25. He5—g6†	h7×g6	13. Ff4×d6	c7×d6
26. Bd7×g7	Bf4×f3	14. Hc4×d6†	Ke8—d7
27. Fc3—e5	Vc8—f8	15. Hd6×b7	He7—c8
Fekete már menthetetlenül		16. d5—d6	.....
elveszett.		Fehérnek a játéka igen szép.	
28. Bg7—f7†	Kh8—g8	.....	Kd7—e8
29. Bf7×f3†	Kg8—h7	17. Vd4—e5†	Ke8—d7
30. Bf3×f8	.....	18. Ff1—b5†	a6×b5
Fekete a játékot feladja.		19. Ve5×b5†	Kd7—e6
		20. Hb7—d8†	és mat.

### 8. Magyar játék.

1. e2—e4                      e5—e7
2. Hg1—f3                    Hb8—c6
3. Ff1—c4                    Ff8—e7.

Jóllehet ez a megnyitás már a múlt században ismeretes volt, amennyiben olasz mesterek használták, de nevét, akkor kapta, amidőn a „Pesti sakk-kör“ 1842-ben Párisal levelezési játszmákat játszott s az — evvel a húzásokkal elkezdett partiet — fényesen meg is nyerte. A magyar mesterek közül résztvett benne: Szén, Grimm és Löwenthal.

Ez a megnyitás feketére inkább védelmi, mert futóját nem helyezi támadó állásba, de ép azért ez a hátránya is, hogy lassan fejlődhetik ki csak. Az olasz Giuoco pianótól abban különbözik, hogy a 3-ik. húzása nem Ff8—c5, hanem Ff8—e7

Különösen ajánlatos a magyar megnyitás akkor, ha az Evans csel (l. ott) védelmében nem vagyunk teljesen tájékozottak s azt a futár illetén lépésével már megelőzőleg elhárítjuk.

a)

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 1. | e2—e4        | e7—e5  |
| 2. | Hg1—f3       | Hb8—c6 |
| 3. | Ff1—c4       | Ff8—e7 |
| 4. | <b>d2—d4</b> | d7—d6  |

Ha fekete e helyett üti a d4 gyalogot: 4 . . . . e5—d4, akkor fehér c2—c3! húzással erős állást nyer a tábla közepén, mert fekete 5 . . . d4×c3 nem ütheti a gyalogot a Vd1—d5 húzás miatt, ami elkerülhetlen matra vezetne pár lépés után.

- |     |         |                           |
|-----|---------|---------------------------|
| 5.  | 0—0     | Hg8—f6                    |
| 6.  | d4—d5   | Hc6—a5                    |
| 7.  | Fc4—d3  | b7—b6                     |
| 8.  | b2—b4   | Ha5—b7                    |
| 9.  | Fd3—b5† | Fc8—d7                    |
| 10. | Fb5—c6  | s fekete állása rosszabb. |

Épúgy igen jól folytathatja a játékot fehér a 4. Hb1—c3 húzással is, amikor fekete 4 . . . . d7—d6 lépésére 5. d2—d3-al felelhet. Feketét a hadállása kifejelesztésében a roszul elhelyezett királyfutár gátolja.

b)

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 1. | e2—e4        | e7—e5  |
| 2. | Hg1—f3       | Hb8—c6 |
| 3. | Ff1—c4       | Ff8—e7 |
| 4. | <b>b2—b4</b> | d7—d6  |
| 5. | c2—c3        | Hg8—f6 |
| 6. | Vd1—b3       | 0—0    |
| 7. | Hf3—g5       | Vd8—e8 |
| 8. | f2—f3        | h7—h6  |
| 9. | 0—0          | e5×f4  |

Feketének ez a legjobb húzása; ha e helyett 9 . . . . h6×g5 üti, fehér felelete rá: 10. f4×g5, g7—g6; 11. g5×f6, Fe7—f8; 12. Fc4×f7 és fehér nyer is.

- |     |        |                      |
|-----|--------|----------------------|
| 10. | Hg5×f7 | Bf8~f7               |
| 11. | Bf1×f4 | és sötét jobban áll. |

Példa.

Játszották levélváltás után a pesti s a párisi sakk-kör nyitása.

1842/3-ban. Magyar részről:	Páris	Pest
Szén, Löwenthal és Grimm; a francia részről: Saint-Amant, Calvi és Laroche.	Fehér.	Fekete.
Ezen játszma kezdő lépései-	1. e2—e4	e7—e5
	2. Hg1—f3	Hb8—c6
	3. Ff1—c4	Ff8—e7

4. 0—0 Hg8—f6  
 5. d2—d4 d7—d6  
 6. d4—d5 . . . . .  
 ezzel fehér elzárja a saját útját  
 s nem támadhat.

. . . . . Hc6—b8  
 7. Fc4—d3 0—0  
 8. h2—h3 c7—c6  
 9. c2—c4 c6×d5  
 10. c4×d5 Hf6—e8,  
 hogy aztán f7—f5-re mehessen.

11. Vd1—c2 g7—g6  
 12. Hf3—h2 He8—g7  
 13. f2—f4 f7—f5  
 14. f4×e5 Vd8—b6†  
 15. Kg1—h1 . . . . .  
 e helyett sokkal jobb lett volna  
 15. Vc2—f2

. . . . . Hg7—h5  
 16. Bf1—f3 f5×e4  
 17. Fd3×e4 Bf8×f3  
 18. g2×f3 . . . . .  
 e helyett helyesebb lett volna :  
 18. Hh2×f3

. . . . . Fc8×h3  
 világos hadállását fekete felbon-  
 totta.

19. Hh2—g4 Hh5—g3†  
 20. Kh1—h2 Fh3×g4  
 21. f3×g4 . . . . .

Ha e helyett király 21.  
 Kh2×g3 üti, ez következik :  
 Vb6—g1†; 22. Kg3—f4, g6—g5,  
 vagy 22-re Vc2—g2, Fe7—h4†,  
 amire meg Vg1×g2.

. . . . . Hg3×e4  
 22. Vc2×e4 Hb8—d7  
 23. b2—b3 . . . . .  
 e5×d6 rossz lenne, mert fehér  
 Fe7×d6†-ra lép; e5—e6 szinte :  
 Hd7—f6 lépés miatt.

. . . . . Vb6—f2†  
 24. Ve4—g2 Vf2—e1  
 25. Fc1—b2 Fe7—g5  
 26. Hb1—d2 Fg5—f4†  
 27. Kh2—h3 Ve1—e3†  
 28. Hd2—f3 Ff4×e5

Itt elesik az e5 gyalog, miután  
 14 húzáson át, damokles kardja-  
 ként függött a játék sorsa fö-  
 lött; ennek megnyerésével egy-  
 uttal fekete részére hajlik a  
 nyereséshetősége.

29. Fb2×e5 Hd7×e5  
 30. Ba1—e1 *Ve3×f3*

Az f3 Huszár elveszett; ha  
 fehér Ba1—e1 védené, fekete  
 Ba8—f8-al felel.

31. Vg2—f3 He5×f3  
 32. Be1—e7 Ba8—f8  
 33. Be7×b7 Bf8—f8  
 34. Bb7—b8† Kg8—g7  
 35. a2—a4 Kg7—f6

Fekete itt királyával a já-  
 tékba avatkozik s ezzel fehér-  
 nek utolsó reménye is eltűnt a  
 nyereségre.

36. a4—a5 Kf6—e5  
 37. a5—a6 Ke5×d5  
 38. b3—b4 . . . . .

Ha fehér ehelyett 38. Bb8—b7  
 húz, következik rá fekete ré-  
 széről: 38. . . . Hf3—e5. utána  
 pedig 39. Kd5—e6.

. . . . . Hf3—e5  
 39. g4—g5 He5—e6

Fehér föladja a játékot: ső-  
 tét ugyanis egy huszárral egy  
 gyaloggal erősebb, ezért okvet-  
 lenül nyernie kell.

9. *Angol huszárjáték.\*)*

(vagy Staunton-féle megnyitás.)

- |    |               |               |
|----|---------------|---------------|
| 1. | <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b>  |
| 2. | <b>Hg1—f3</b> | <b>Hb8—c6</b> |
| 3. | <b>c2—c3</b>  | .....         |

Staunton (szül. 1810; megh. 1874. Londonban) angol író s jeles sakkmester elemezte ezt a lépést, s tőle vette a nevét is. Ezen megnyitást utána a többi angol mesterek előszeretettel alkalmazták s Angliában máig kedvelt megnyitás. A biztos, de erős támadást nem nyújtó játszma kezdetekhez tartozik.

## 1. védelem.

a)

- |    |        |                |
|----|--------|----------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5          |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6         |
| 3. | c2—c3  | <b>Hg8—f6!</b> |

Fehér a közép gyalogokkal akarja a tábla közepét elfoglalni, hogy az ellenséges támadást lassanként visszaszorítsa: fekete leghelyesebben cselekszik, ha a középgyalogok egyikét támadja meg s fehér tervét megghusítja. Legerősebb felelete ez: 3 . . . . Hg8—f6!

- |    |       |         |
|----|-------|---------|
| 4. | d2—d4 | Hf6×e4! |
|----|-------|---------|

Helytelen lenne 4 . . . . e5×d4, mert akkor fehér e4 gyalogját felhúzza.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 5. | d4—d5! | ..... |
|----|--------|-------|

Ha azonban világos 5. d4×e5 húz, fekete legjobb felelete rá: 5 . . . . d7—d5.

- |       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| ..... | Hc6—b8                               |
| 6.    | Ff1—d3      He4—c5!                  |
| 7.    | Hf3×e5      Hc5×d3†                  |
| 8.    | He5×d3      s a játék egyformán áll. |

b)

Ha fekete 5 húzásra: 5 . . . . Ff8—c5 felel, akkor ez — a Fraser által ajánlott lépés — feketének előnyös helyzetet nyújt a támadásra egy báb feláldozásával.

- |           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| 5 . . . . | Ff8—c5                                |
| 6.        | d5×c6      Fc5×f2†                    |
| 7.        | Ke1—e2      b7×c6                     |
| 8.        | Vd1—a4      f7—f5; 8 . . . . Fc8--a6† |

fenygetett.

\*) *Ponziani* játékának is mondják: Domenico Lorenzo Ponziani egyházatya után, ki a múlt században élt (1719—1796) Modenában, Olaszországban s azt a megnyitást kiadott sakk-könyvében behatóan elemezte.

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. Hb1—d2  | 0—0    |
| 10. Hd2×e4 | f5×e4  |
| 11. Va4×e4 | Ff2—b6 |
| 12. Fc1—g5 | Vd8—e8 |
| 13. Ba1—e1 | d7—d6  |

Fekete itt egy húzást adott 2 gyalogért, de heves támadást nyert.

2. védelem.

- |           |              |
|-----------|--------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5        |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6       |
| 3. c2—c3  | <b>d7—d5</b> |

Ez a legjobb védelmi húzás, jöllehet az 1. alatt elemezett Hg8—f6 és f7—f5 sem jár hátránynyal feketére.

a)

- |                                       |           |
|---------------------------------------|-----------|
| 3. . . . .                            | d7—d5     |
| 4. Ff1—b5                             | . . . . . |
| Jó válasz a d7—d5-re; Vd1—a4 szintén. |           |
| . . . . .                             | d5×e4     |
| 5. Hf3×e5                             | Vd8—d5    |
| 6. Vd1—a4                             | . . . . . |

Ezzel fehér előnybe kerül s az e4 gyalogot megnyeri.

b)

- |            |         |
|------------|---------|
| 3. . . . . | d7—d5   |
| 4. Vd1—a4  | d5×e4   |
| 5. Hf3×e5  | Vd8—d5  |
| 6. Ff1—b5  | Hg8—e7  |
| 7. He5×c6  | He7×c6! |

Ha fekete e helyett 7 . . . . . b7×c6 húz, következik 8. Fb5—e2.

- |        |         |
|--------|---------|
| 8. 0—0 | Ff8—d6. |
|--------|---------|

Mindkét hadállás körülbelül egyenlő.

3. védelem.

- |           |              |
|-----------|--------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5        |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6       |
| 3. c2—c3  | <b>f7—f5</b> |

a)

- |            |       |
|------------|-------|
| 3. . . . . | f7—f5 |
| 4. e4×f5!  |       |

Fehér a felajánlott gyalogot üti; a csel elfogadása által mégis előnybe jut, ha nem a gyalogja védelmére helyezi a súlyt.

. . . . . d7—d6

a legjobb húzás fekete részéről; ha erre fehér 5. g2—g4 húz, fekete 5 . . . . h7—h5-el előnybe jut.

- |     |         |           |
|-----|---------|-----------|
| 5.  | Ff1—b5! | Fc8×f5    |
| 6.  | 0—0     | Hg8—f6    |
| 7.  | d2—d4   | e5×d4     |
| 8.  | Fb5×c6† | b7×c6     |
| 9.  | Hf3×d4  | Ff5—d7    |
| 10. | Bf1—e1† | Ff8—e7    |
| 11. | Vd1—e2  | . . . . . |

s fehér jobban áll, mert feketének gyaloghadállása a vezérsárnyon rosz, aztán az elsáncolása is akadályozva van.

b)

3. . . . . f7—f5

4. d2—d4 . . . . .

Fehér részéről ez a folytatás roszabb, mint az a) alatti.

4. . . . . d7—d6

5. d4×e5 f5×e4

6. Hf3—g5 Hc6×e5

E helyett fekete léphet 6 . . . . d6—d5, vagy 6 . . . . d6×e5-re is; a játék csak úgy kiegyenlítődik.

7. Hg5×e4 Hg8—f6

8. Fc1—g5 Ff8—e7

A játszma egyenlően áll.

#### 4. Védelem.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 Hb8—c6

3. c2—c3 **Ff8—c5?**

Helytelen védelem; a miután fehér igen előnyös hadálláshoz jut,

4. b2—b4 . . . . .

Igen jó lépése fehérnek a 4. Ff1—b5 miatt; hasonlóképp jó 4. d2—d4 is.

4 . . . . . Fc5—b6

5. b4—b5 Hc6—a5

6. Hf3×e5 Vd8—e7

7. d2—d4 d7—d6

8. Fc1—a3 f7—f6

Ha fekete itt: Vd8—h4-et húz, fehér előnybe jut ellene 9. He5—f3, Vh4×e4†; 10. Ff1—e2 húzással.

9. He5—f3 Ve7×e4†

10. Ff1—e2

s fehér hadállása jobb.

P é l d á k.

1.

Játszották a nürnbergi sakkversenyen 1883-ban.

Winawer	Bier
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. c2—c3	d7—d5
4. Vd1—a4	.....

Ez a folytatás a legjobb az Ff1—b5-el együtt

.....	f7—f6
5. Ff1—b5	Hg8—e7
6. d2—d3	Fc8—d7
7. e4×d5	He7×d5
8. Va4—b3	Hd5—b6
9. Fc1—e3	Ff8—d6
10. Hb1—d2	Vd8—e7
11. 0—0	Hc6—a5

Hogy az elsáncolás a király oldatra megtörténhessék; egyedül a Hc6 áll rossz helyen.

12. Fb5×d7†	Ve7×d7
13. Vb3—c2	0—0
14. a2—a4	Hb6—d5
15. b2—b4	Hd5×e3
16. f2×e3	Ha5—c6
17. d3—d4	e5×d4

e helyett jobb lett volna Ba8—e8, miáltal a fehérre kedvezőtlenül álló e3 gyalog ott marad.

18. e3×d4	Ba8—e8
19. b4—b5	Hc6—e7
20. Vc2—b3†	Kg8—h8
21. Ba1—e1	He7—g6
22. Hd2—e4	b7—b6

hogy a 4—a5-öt meggátolja.

23. c3—c4	Be8—e7
24. c4—c5	Fd6—f4
25. g2—g3	Ff4—h6
26. d4—d5	Bf8—e8

Feketének sikerült bástyáit egy sorba állítani.

27. e5—e6	Vd7—d8
-----------	--------

Ha fekete itt Vd7—g4 húz,

fehér előnyösen védekezhetik 28. He4—f2 húzással, aztán sötét a vezérrel g4—h5-re nem léphet g2—g4 gyaloghúzás miatt

28. Vb3—d3 Hg6—e5

29. Hf3×e5 Be7×e5

30. g3—g4 .....

itt 30..... f6—f5 húzás fenyeget, miáltal fehér egy bábót veszítene.

..... Be5×d5

Sötétnek ez a hibás húzása fehér javára dönti a játszmát. Feketének e helyett, ha tervszerűen akar tovább játszani: Vd8—e7-re kellett volna lépnie. Folytatása ez: 31. d5—d6, c7×d6; 32. He4×d6, Be5×e1; 33. Hd6×e8, Ve7×e8; 34. c6—c7, Fh6—e3† vagy az utolsó húzás helyett még jobb Fh6—f4, mi által sötét legalább is remis-vé teheti a játszmát.

31. He4×f6 .....

Döntő húzás fehér részéről.

..... Bd5×d3

Fekete kénytelen ezt húzni, mert mat fenyegeti: Vd3×h7 által.

32. Be1×e8† Vd8×e8

33. Hf6×e5 Kh8—g8

34. He8×c7 .....

s ezzel fehérnek okvetlenül nyernie kell.

..... Bd3—d4

35. Hc7—e6 .....

Mat fenyeget Bf1—f8† által

..... Bd4×g4†

36. Kg1—h1 g7—g6

37. c6—c7 Bg4—c4

38. Bf1—d1 Kg8—f7

39. He6—d8† .....

Fekete a játszmát föladja, mert fehér legközelebbi húzással: Hd8—c6-ra lép s utána

felhúzza a gyalogot c7—c8, amiből vezér lesz s ezt sötét meg nem gátolhatja.

2.

Játszották a Baden-Badenben tartott sakkversenyen 1870-ben.

S. Rosenthal A. Anderssen.

Fehér.

Fekete.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6 |
| 3. c2—c3   | f7—f5  |
| 4. d2—d4   | f5×e4  |
| 5. Hf3×e5  | Hg8—f6 |
| 6. Fc1—g5! | Ff8—e7 |
| 7. Ff1—b5  | 0—0    |
| 8. Vd1—b3† | d7—d5  |
| 9. He5×c6. | b7×c6  |
| 10. Fb5×c6 | Fc8×e6 |
| 11. Fc6×a8 | Vd8×a8 |

Fehér a minőséget megnyerte eddig, de sötét a két futóval s a nyílt b és f vonallal igen jó támadó helyzetben van, amit ellenfele gyöngye húzása által ki is használ.

- |            |        |
|------------|--------|
| 12. Hb1—d2 | Ff7—d6 |
| 13. h2—h3  | Hf6—h5 |
| 14. Fg5—e3 | Hh5—f4 |
| 15. Fe3×f4 | Fd6×f4 |
| 16. 0—0—0? | .....  |

Fehérnek nem szabadott sáncolnia a fenyegető világos futó és a nyílt b vonal miatt; ehelyett előbb Hd2—f1—e3-ra kellett volna lépnie s aztán a királysármányra sáncolnia.

16. .... a7—a5

Eddig a fehér kiegyenlítette a játék hadállását azzal, hogy minőségben jobban állott, jól lehet a sötét támadó helyzete előnyösebb volt; de a fehér legközelebbi hibás húzása a játékot tarthatatlanná tette.

17. a2—a3 .....  
itt okvetlen a2—a4-re kellett volna lépnie.

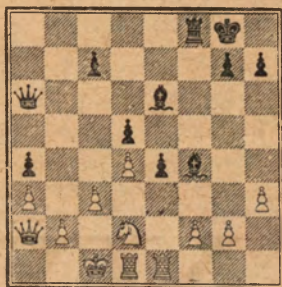
17. .... a5—a4

18. Vb3—a2 .....

Fehér vezérnek nincs más lépése; ha c2-re lép, következik 18 . . . . Ff5, azután e3; és 18. Vb5-re Bb8.

18. .... Va8—a6

19. Bh1—e1 c7—c5!



Állás, fehér 19. húzása után.

Fekete mesterien játszik.

20. c3—c4 .....

ha fehér a c gyalogot üti, fekete d5—d4 húzással kitűnő álláshoz jut.

20. .... e5×d4

21. Kc1—b1 d5×c4

22. Be1×e4 .....

A torony feláldozása már hiábavaló.

22. .... Fe6—f5

23. Kb1—a1 Ff4×d2

24. Be4×d4 Ff5—e6!

25. Bd4×d2 c4—c3

26. Bd2—d6 Va6×d6

27. Bd1×d6 Fe6×a2

28. Ka1×a2 Bf8×f2

29. Ka2—b1 Bf2×b2†

30. Kb1—a1 Bb2—g2

31. Bd6—c5 Bg2—g3

32. h3—h4 h7—h5

33. Ka1—b1 Bg3—g4

és sötét nyer.

## 10. Skót játék és skót csel.

### I. Skót játék.

- |    |               |               |
|----|---------------|---------------|
| 1. | <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b>  |
| 2. | <b>Hg1—f3</b> | <b>Hb8—c6</b> |
| 3. | <b>d2—d4</b>  | . . . .       |

Nevét azon játéktól nyerte, melyet a londoni s edinburghi sakk-körök játszottak egymással 1824-ben s Edinburg ezzel a kezdettel megnyitott játékot fényesen megnyerte.

Fehérnek célja az, a két vezér gyalog felhuzásával, hogy a d vonalat szabaddá tegye s a vezér futóját gyorsan játékba hozhassa.

### I. Védelem.

a)

- |                                |               |       |
|--------------------------------|---------------|-------|
| 3. . . . .                     | <b>Hc6×d4</b> |       |
| ennél sokkalta jobb 3. . . . . | <b>e5×d4</b>  | húzás |
| 4. Hf3×d4                      | . . . .       |       |

Ez a legjobb válasza a világosnak

- |   |               |                                  |
|---|---------------|----------------------------------|
| . . . . .   | <b>e5×d4</b>  |                                  |
| 5. Vd1—d4; itt: Ff1—c4 is igen jó folytatás.            | <b>Hg8—e7</b> |                                  |
| hogy aztán He7—c6-ra mehessen, a mivel sötét időt nyer. |               |                                  |
| 6. Ff1—c4 a legjobb folytatás                           | <b>He7—c6</b> |                                  |
| . . . . .   |               |                                  |
| 7. Vd4—d5   | <b>Vd8—f6</b> | szintén a legjobb.               |
| 8. 0—0  | <b>Ff8—b4</b> |                                  |
| 9. c2—c3  | <b>Fb4—a5</b> | és világos valamivel jobban áll. |

b)

- |            |               |                          |
|------------|---------------|--------------------------|
| 3. . . . . | <b>Hc6×d4</b> |                          |
| 4. Hf3×e5  | <b>Hd4—e6</b> | a legjobb.               |
| 5. f2—f4   | <b>Ff8—c5</b> |                          |
| 6. He5—f3  | <b>c7—c6</b>  |                          |
| 7. Ff1—c4  | <b>Hg8—e7</b> | s a játék egyformán áll. |

### 2. Védelem.

a)

- |    |               |  |
|----|---------------|--|
| 1. | <b>e2—e4</b>  | <b>e7—e5</b>                           |
| 2. | <b>Hg1—f3</b> | <b>Hb8—c6</b>                          |
| 3. | <b>d2—d4</b>  | <b>e5×d4</b> a legjobb.                |
| 4. | <b>Hf3×d4</b> | <b>Vd8—h4</b> Steinitz kedvelt húzása. |
| 5. | <b>Vd1—d3</b> | . . . . .                              |

E helyett sokkal jobb folytatás: Hd4—b5 mint alább elemezzük.

- . . . . . **Hg8—f6**



Állás a fehér 4. húzása után.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 6. Hd4×c6 | d7×c6  |
| 7. Hb1—d2 | Ff8—c5 |
| 8. g2—g3  | Vh4—h5 |

és feketének játéka jobban áll.

b)

- |           |       |
|-----------|-------|
| 5. Hd4—b5 | ..... |
|-----------|-------|

Ezt a folytatást Horovitz ajánlotta

- |           |         |
|-----------|---------|
| .....     | Vh4×e4† |
| 6. Ff1—e2 | Ff8—b4† |

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 7. Fc1—d2 | ez a legjobb ; |
|-----------|----------------|

- |       |        |
|-------|--------|
| ..... | Ke8—d8 |
|-------|--------|

- |        |         |
|--------|---------|
| 8. 0—0 | Fb4×d2† |
|--------|---------|

- |           |                          |
|-----------|--------------------------|
| 9. Hb1×d2 | Ve4—f4 és sötét megnyeri |
|-----------|--------------------------|

a gyalogot.

### 3. Védelem.

a)

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. d2—d4  | e5×d4         |
| 4. Hf3×d4 | <b>Ff8—c5</b> |

Egyike a legjobb folytatásoknak ; sötét itt ellenrohamot intéz s jó játékhoz jut ; fehérnek a megtámadott huszárt vagy tova húznia kell, vagy védenie.

Fehér véd ezzel: 5. Fc1—e3 Vd8—f6 a legjobb.

- |          |        |
|----------|--------|
| 6. c2—c3 | Hg8—e7 |
|----------|--------|

- |           |       |
|-----------|-------|
| 7. Ff1—e2 | d7—d6 |
|-----------|-------|

- |        |                       |
|--------|-----------------------|
| 8. 0—0 | Fc8—d7 Egyformán áll. |
|--------|-----------------------|

b)

Ha fehér a megtámadott huszárral lép:

- |            |       |
|------------|-------|
| 5. Hd4—f5? | ..... |
|------------|-------|

Gyöngye húzás, mert sötét itt azonnal támadja:

- |       |        |
|-------|--------|
| ..... | d7—d5! |
|-------|--------|

Sötét ezzel egy parasztot áldoz, de cserébe heves roham álláshoz jut.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 6. Hf5×g7 | Ke8—f8 |
|-----------|--------|

- |           |        |
|-----------|--------|
| 7. Hg7—h7 | Vd8—h4 |
|-----------|--------|

- |           |        |
|-----------|--------|
| 8. Hh5—g3 | Hg8—f6 |
|-----------|--------|

- |           |       |
|-----------|-------|
| 9. e4×d5? | ..... |
|-----------|-------|

E helyett jobb: 9. Ff1—e2! s utána elsáncolás a király-szárnyra.

- |       |        |
|-------|--------|
| ..... | Fc8—g4 |
|-------|--------|

- |           |         |
|-----------|---------|
| 10. f2—f3 | Ba8—e8† |
|-----------|---------|

- |            |        |
|------------|--------|
| 11. Ff1—e2 | Hc6—d4 |
|------------|--------|

12. Hb1—c3                      Fg4×f3  
 13. Vd1—d2 !                    h7—h6 ! Fehér részéről  
 14-re: Vd2—h6† fenyeget.  
 14. Ke1—d1                      Ff3×e2†  
 15. Hg3×e2                      Hd4×e2  
 16. Hc3×e2                      Hf6—e4  
 És fekete elfogja a vezért.

4. Védelem.

1. e2—e4                      e7—e5  
 2. Hg1—f3                      Hb8—c6  
 3. d2—d4                      **f7—f5**  
 E lépés rosszab, mint 3. . . . Hc6×d4 vagy 3. . . . e5×d4.  
 4. Ff1—c4                      d7—d6  
 5. d4×e5                      f5×e4  
 6. Vd1—d5                      Vd8—e7  
 7. Fc1—d5                      Fc8—e6  
 8. Vd5×e4                      d6—d5  
 9. Fc4×d5                      Fe6×d5  
 10. Ve4×d5                      Hg8—f6  
 11. Fg5×f6                      g7×f6  
 12. 0—0                      f6×e5

Fehérnek hadállása biztosabb s egy gyaloggal többje van.

II. Skót csel.

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

Ez a skót csel, mely hajdanta kedveltebb volt, mint jelenleg.

1. Védelem.

a)

**Ff8—c5**

5. c2—c3                      . . . .

Ez a huzás a legjobb; rosszabak:

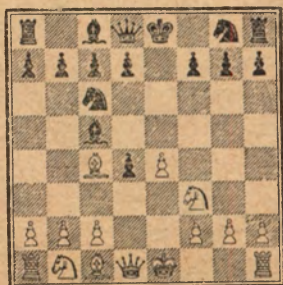
5. Ff3—g5, vagy 5. 0—0 Lásd b) c).

. . . . Hg8—f6

legjobb; jó szintén d4—d3 is, a mivel ugyan egy gyalogot feláldoz, de fehér rohamát akadályozza.

b)

5. Hf3—g5                      Hg8—h6  
 6. Vd1—h5                      Vd8—e7  
 7. 0—0                      d7—d6



Állás a 4. húzás után.

- |     |         |                             |
|-----|---------|-----------------------------|
| 8.  | h2—h3   | Fc8—d7                      |
| 9.  | f2—f4   | 0—0—0 és fekete jobban áll. |
|     | c)      |                             |
| 5.  | 0—0     | d7—d6                       |
| 6.  | c2—c3   | Fc8—g4                      |
| 7.  | Vd1—b3  | Fg4×f3                      |
| 8.  | Fc4×f7† | Ke8—f8                      |
| 9.  | Ff7×g8  | Bh8×g8                      |
| 10. | g2×f3   | g7—g5 s ellenálthatlan ro-  |

hama van.

## 2. Védelem.

### 4. . . . . Vd8—f6

Ez a huzás, a mivel sötét gyalogjának védelmére siet, gyöngö; a fehér itt rosszul áll, mert a fehér vezérhuszár rövidesen megtámadhatja d5-ről; ez a veszély megszűnnék, ha fehér 5-re c2—c3 húzna, erre következnek: 5. . . . d4×c3; 6. Hb1×c3, Ff8—b4; 7. 0—0, Fb4×c3.

- |     |         |               |
|-----|---------|---------------|
| 5.  | 0—0     | Ff8—c5        |
| 6.  | c2—c3   | d7—d6         |
| 7.  | Fc4—b5  | Fc8—g4        |
| 8.  | Fb5×c5† | b7×c6         |
| 9.  | Vd1—a4  | Fg4×f3        |
| 10. | Va4×c6† | Ke8—e7        |
| 11. | Vc6×a8  | Vf6—g6        |
| 12. | g2—g3   | s fehér nyer. |

## 3. Védelem.

a)

### 4. . . . . Ff8—b4† nem oly jó, mint

Ff8—c5. Jóllehet fekete egy gyalogot bir, de mégis időt veszít, s a hadállás kifejtésében hátramarad.



! Állás az 5. lépés után.

- |     |   |             |
|-----|---|-------------|
| 5.  | c2—c3   | d4×c3       |
| 6.  | 0—0!  | c3×b2 sötét |
|     | ugyan egy másik gyalogot nyer ezzel a huzással, de a leghevesebb támadásnak teszi ki magát. |             |
| 7.  | Fc1×b2  | Ke8—f8      |
| 8.  | e4—e5   | Vd8—e7      |
| 9.  | a2—a3   | Fb4—c5      |
| 10. | Hb1—c3  | d7—d6       |
| 11. | Hc3—d5  | Ve7—d7      |
| 12. | Bf1—e1  | d6×e5       |
| 13. | Fb2×e5  | He6×e5      |
| 14. | Hf3×e5  | és nyer.    |

b)

c3×b2.

6. . . . . d7—d6 ez jobb, mint

- |            |        |
|------------|--------|
| 7. a2—a3   | Fb4—c5 |
| 8. b2—b4   | Fa5—b6 |
| 9. Vd1—b3  | Vd8—f6 |
| 10. Hb1×c3 | Fc8—e6 |
| 11. Hc3—d5 | Fe6×d5 |

Fekete itt nem léphet Vf6—a1-re, mert 12. Fe1—b2-vel a vezért vesztené.

- |            |                          |
|------------|--------------------------|
| 12. Fc4×d5 | Hg8—e7                   |
| 13. Fe1—g5 | Vf6—g6                   |
| 14. Fg5×e7 | Hc6×e7                   |
| 15. Fd5×b7 | s a játék egyformán áll. |

#### 4. Védelem.

(Göring csel.)

a)

- |                 |           |
|-----------------|-----------|
| 1. e2—e4        | e7—e5     |
| 2. Hg1—f3       | Hb8—c6    |
| 3. d2—d4        | e5×d4     |
| 4. <b>c2—c3</b> | . . . . . |



Ezt a folytatást, a mely a húzónak cserébe egy gyalogért igen erős rohamot nyújt — Göring lipcei sakkmeister ajánlotta.

- |           |         |                              |
|-----------|---------|------------------------------|
| . . . . . | d4×c3   |                              |
| 5. Ff1—c4 | Hg8—f6! |                              |
| 6. Hb1×c3 | Ff8—b4! | Állás, fehér 4. lépése után. |

- |            |                      |
|------------|----------------------|
| 7. 0—0     | 0—0!                 |
| 8. Hf3—g5  | Fb4×c3               |
| 9. b2×c3   | Vd8—e7!              |
| 10. Kg1—h1 | d7—d6!               |
| 11. f2—f4  | Hf6×e4 s fekete job- |

ban áll.

b)

4. . . . . d7—d5 ha sötét, a csel nem fogadja el, akkor ez a legjobb húzása.

- |            |        |
|------------|--------|
| 5. e4×d5   | Vd8×d5 |
| 6. c3×d4   | Fc8—g4 |
| 7. Ff1—e2! | 0—0—0  |
| 8. Hb1—e3  | Vd5—a5 |
| 9. Fe1—e3  | Ff8—c5 |
| 10. 0—0    | Fg4×f3 |

- |             |                           |
|-------------|---------------------------|
| 11. Fe2×f3  | He6×d4                    |
| 12. Fe3×d4  | Fc5×d4                    |
| 13. Vd1—b3  | Va5—b6                    |
| 14. Vb3×f7  | Hg8—h6                    |
| 15. Vf7—c4! | Fehér ugyan rohamban van, |

de sötét könnyen kiállja azt.

### P é l d á k.

1.

Játszották Londonban, 1882-ben.

Blackburne	Mackenzie
Fehér	Fekete

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. d2—d4  | e5×d4  |
| 4. Hf3×d4 | Ff8—c5 |
| 5. Fc1—e3 | Vd8—f6 |
| 6. c2—c3  | Hg8—e7 |
| 7. Hd4—c2 | Fc5—b6 |
| 8. Hb1—a3 | .....  |

E helyett jobb Hb1—d2 húzás.  
..... Vf6—g6

Ezzel sötét ellenfelének ter-  
vét akadályozza meg, hogy az  
Fe3×b6sajtán Ha3—b5 játszóék

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. f2—f3   | He6—d8 |
| 10. Vd1—d2 | Hd8—e6 |
| 11. Ha3—c4 | d7—d6  |
| 12. He4×b6 | a7—b6  |
| 13. Ff1—c4 | 0—0    |
| 14. g2—g4  | He7—c7 |
| 15. 0—0—0  | .....  |

Nem helyes a hosszú elsán-  
colás a nyílt torony vonal miatt ;  
jobb e helyett 15. h2—h4 foly-  
tatás.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | He6—e5 |
| 16. Fc4—e2 | He6—c5 |
| 17. Fe3×c5 | b6×c5  |
| 18. f3—f4  | He5—c6 |

Sötét a g4 gyalogot nem üt-  
heti a huszárral 19. f4—f5 hú-  
zás miatt, ami után h2—h3 kö-  
vetkezik.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 19. f4—f5 | Vg6—f6 |
| 20. g4—g5 | .....  |

Ehelyett még mindig jobb  
lett volna h2—h4 ; a húzás azért  
is rossz, mert sötét vezért e5-re  
kergeti, ahol a fontos e4 gyalog-  
got támadja, amelyet most vé-  
deni kell, s sötétnek alkalma  
van az egyedül álló a gyalogot  
ütni.

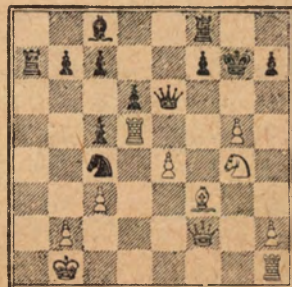
- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Vf6—e5 |
| 21. Fe2—f3 | Ba8×a2 |
| 22. Kc1—b1 | Ba2—a7 |
| 23. Hc2—e3 | Hc6—a5 |
| 24. He3—g4 | Ve5—e7 |
| 25. Vd2—g2 | Kg8—h8 |

Fehér most a rohamot el-  
vesztette ; sötét vehetné a g5  
gyalogot, de a király húzása  
óvatosabb.

- |            |        |
|------------|--------|
| 26. f5—f6  | Ve7—e6 |
| 27. f6×g7† | Kh8×g7 |
| 28. Bd1—d5 | Ha5—c4 |

Előkészítés egy szép vég-  
játéknak.

- |             |       |
|-------------|-------|
| 29. Vg2—f2? | ..... |
|-------------|-------|



Állás fehér 29. lépése után.

Ez a hibás húzás kapóra jön sötétnek, hogy a huszár által előkészített vezéráldozattal a játszmát gyorsan befejezze. — Fehérnek egyedül Bh1—e1 húzással lehetne még húzni a játszmát.

	Ve6×d5
30. e4×d5	Fc8×f5+
31. Vf2—c2	Ba7—a1+
32. Kb1×a1	Ff5×c2
33. b2—b3	Bf8—a8+

2.

Játszották a gráci sakkversenyen 1870-ben.

Berger	Göring
Fehér	Fekete
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Hf3×d4	Vd8—h4
5. Hd4—b5	Ff8—c5
6. Vd1—f3	Hc6—d4
7. Hb5×d4	Fc5×d4
8. Ff1—c4	.....

E helyett jobb lett volna 8. Ff1—d3

.....	Hg8—f6
9. 0—0	0—0
10. c2—c3	Fd4—e2
11. g2—g3	Vh4×e4
12. Vf3×e4	Hf6×e4
13. Bf1—e1	He4—d6
14. Be1×e5	Hd6×c4
15. Be5—c5	Hc4—b6

Sötét itt elmulasztotta, hogy 15. .... Bf8—e8-ra menjen, amire fehérnek Fc1—d2 kell húznia s ezzel a c7 gyalogot elveszti.

16. Be5×c7	Bf8—e8
17. Hb1—a3	Be8—e1+
18. Kg1—g2	d7—d6
19. Ha3—c2	Be1—e4

20. Hc2—e3	f7—f5
21. Fe1—d2	g7—g5
22. c3—c4	Fc8—e6
23. Fd2—c3	Hb6×c4
24. He3×c4	Fe6×c4
25. Ba1—d1	Ba8—d4
26. Be7—g7+	Kg8—f8
27. Bg7×g5	Fe4×a2
28. Bg5×f5+	Fa2—f7
29. Fc3—f6	Bd8—d7
30. Bd1—d2	d6—d5
31. f2—f3	Be4—e1
32. Ff6—d4	b7—b5
33. Bf5—b6	a7—a5
34. Bf6—f6	b5—b4
35. Bb6—b5	Be1—a1

Az a6 gyalog többé nem tartható, s fekete okosan teszi, ha azonnal feladja.

36. Bb5—b8+	Kf8—e7
37. Bd2—e2+	Ke7—d6
38. Bb8—b6+	Kd6—c7
39. Be2—c2+	Kc7—d8
40. Fd4—f6+	.....

sötét föladja.

3.

Játszották a lipcei sakkversenyen 1877-ben.

L. Paulsen	A. Anderssen
Fehér	Fekete
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Hf3×d4	Ff8—c5
5. Fe1—e3	Vd8—f6
6. c2—c3	Hg8—e7
7. Ff1—b5	0—0
8. 0—0	Fc5—b6
9. f2—f4	d7—d6
10. Hb1—a3	a7—a6
11. Fb5—e2	Vf6—g6
12. Fe2—f3	f7—f5?

Hibás lépés, miáltal egy gyalog elvesz.

13. e4×f5	Fc8×f5	matot fődözni lehet. Sötétnek
14. Hd4×f5	He7×f5	most nincs módjában folytatni
15. Fe3×b6	c7×b6	a támadást.
16. Vd1—b3†	Kg8—h8	. . . . . g7—g5
17. Vb3×b6	Vg6×f7	23. Vc6—f3 g5—g4
18. Ff3×c6	b7×c6	24. Vf3—e2 Ba8—f8
19. Vb6×c6	Vf7—a7†	25. Ve2—d2 Bf6—h6†
20. Kg1—h1	Hf5—g3	26. Kh1—g1 Bf8—f5
21. h2×g3	Bf8—f6	27. Vd2—d4† és sötét a játsz-
22. Bf1—f2	. . . . .	mát föladjja.

Egyetlen húzás, a mivel a

### 11. Spanyol játszma, vagy Ruy Lopez huszárjátéka.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 1. e2—e4  | e7—e5     |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6    |
| 3. Ff1—b5 | . . . . . |

A futó húzásának jelentőségét először Ruy Lopez, híres spanyol sakkmester ismertette az 1561-ben megjelent sakk könyvében. De ennek a fontosságát mégis túlbecsülte. Igaz, hogy jó és biztos megnyitást ad, s erős rohamot nyújt, de hogy általa az e5 gyalog elveszne, nem áll. Ez az ellemzés is mutatja: 3 . . . a7—a6; 4. Fb5×c6, d7×c6; 5. Hf3×e5, Vd8—d4 s ezzel sötétnek jobb állása van és gyalogját is visszanyeri.

#### Első védelem.

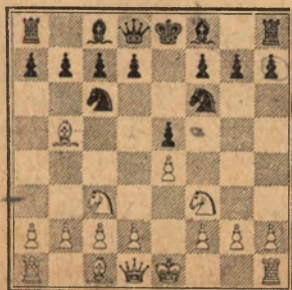
- |            |         |
|------------|---------|
| 3. . . . . | Hg8—f6. |
|------------|---------|

Ez a legszokottabb húzás, a mikor sötét a huszárral ellentámadást intéz az e4 gyalog ellen. Fehér erre vagy a gyalogja védelmére siet, vagy pedig további támadásra fejt ki haderejét.

a)

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 4. Hb1—c3 | . . . . . |
|-----------|-----------|

Ezzel a húzással a négyes huszár-játék áll elő; a játszma további menetében nyugodt egyforma lesz, ha sötét jól játszik.



- |                                       |                  |
|---------------------------------------|------------------|
| . . . . .                             | Ff8—b4!          |
| Ez a húzás egyforma hadállásra vezet. |                  |
| 5. 0—0                                | 0—0              |
| 6. d2—d3                              | Fb4×c3!          |
| 7. b2×c3                              | d7—d6            |
| 8. Fb5×c6                             | b7×c6            |
| 9. Fc1—e3                             | s egyformán áll. |

Állás fehér 4. húzása után.

b)

4. **d2—d3**

Ezt a folytatást különösen Anderssen kedvelte; nyugodt játékot biztosít, kilátással arra, hogy a végjátékban fehér előnybe jut.

..... d7—d6

Minden hátrány nélküli jó húzás

4 . . . Ff8—e5 is.

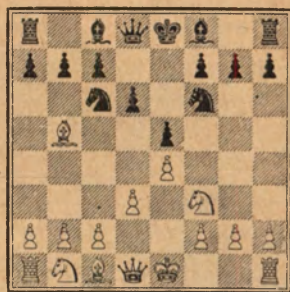
5. Hb1—c3                      Fc8—d7

Ha itt fehér 5. Fb5×c6† üti, erre fekete b7×c6 felel, utána következik: 6. h2—h3, g7—g6 s a játék csak egyenlő lesz a 12—14 húzásnál.

6. Fc1—e3                      Ff8—e7

0—0                              0—0

A játszma egyenlően áll.



Állás fehér 4. lépése után.

c)

4. **d2—d4**

Ez a húzás sokkal élénkebb jelleget ad a játéknak, mint d2—d3

- |                        |                      |
|------------------------|----------------------|
| .....                  | Hc6×d4               |
| 5. Hf3×d4              | e5×d4                |
| 6. e4—e5!              | c7—c6                |
| 7. 0—0                 | c6×b5                |
| 8. Fc1—g5              | Ff8—e7               |
| 9. e5×f6               | Ff7×f6               |
| 10. Bf1—e1†            | Ke8—f8               |
| 11. Fg5×f6             | Vd8×f6               |
| 12. c2—c3, vagy Vd1—d2 | s fehér kitünően áll |

d)

4. **0—0**

Ezt a folytatást használják mai napság leginkább.

..... Hf6×e4

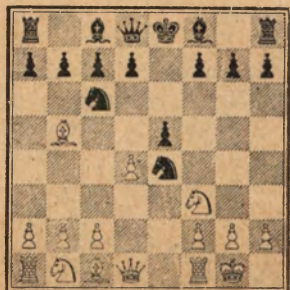
ennél sokkalta jobb Ff8—e7! mint alább látjuk.

5. d2—d4!                      .....

A legjobb válasz

..... e5×d4?

ez gyöngye húzás; még rosszabb, ha a gyalogot a huszár üti: 5. .... Hc6×d4; erre 6. Hf3×d4, e5×d4; 7. Bf1—e1 következik s f2—f3 a huszárt elfogja.



Állás fehér 5. lépése után.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 6. Bf1—e1 | f7—f5!  |
| 7. Hf3×d4 | Hc6×d4  |
| 8. Vd1×d4 | Ff8—e7! |
| 9. Vd4×g7 | Fe7—f6  |

10. Vg7—h6 s fehérnek sokkal jobb állása van.

Ha sötét 4-re Ff8—e7 húz, a játék így fejlődhetik tovább:

5. d2—d4, Hf6—e4; 6. d4—d5, Hc6—d4; 7. Hf3×d4, e5×d4;  
8. Vd1×d4, He4—f6; 9. Hb1—c3, 0—0 s a játék egyformán áll.

Ha sötét a sáncolásra 4. . . . Ff8—e7-el felel, a játék így alakulhat

- |            |           |
|------------|-----------|
| 5. Hb1—c3  | d7—d6     |
| 6. d2—d4   | Fc8—d7    |
| 7. Bf1—e1  | 0—0       |
| 8. Fb5×c6  | Fd7—c6    |
| 9. d4×e5   | d6×e5     |
| 10. Vd1×d8 | Ba8×d8    |
| 11. Hf3×e5 | . . . . . |

s fehér jobb állása mellett egy gyaloggal többet bír. Ha sötét ezt vissza akarja nyerni, a játszmát így kell folytatni:

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 11. . . . . | Fc6×e4    |
| 12. Hc3×e4  | Hf6×e4    |
| 13. He5—d3  | f7—f5     |
| 14. f2—f3   | Fe7—c5†   |
| 15. Hd3×c5! | He4×c5    |
| 16. Fc1—g5! | . . . . . |

s fehér a fenyegető Fg5—e7 húzással a minőséget nyeri.

#### M á s o d i k v é d e l e m.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. Ff1—b5 | <b>a7—a6!</b> |

Ez a védelem jobb, ugyanis a támadó futót visszavonulásra kényszeríti s azután folytathatja sötét a játékot Hg8—f6-al. Ha fehér futó c5—a4-re húzódik vissza: a támadást b7—b5-el lehet folytatni.

4. Fb5—a4 . . . . .

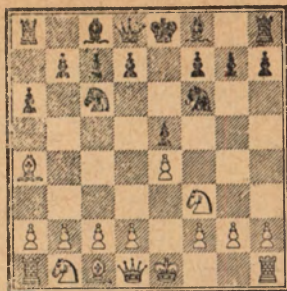
Ha e helyet futó üti a huszárt: 4. Fb5×c6, erre jön d7×c6; 5. d2—d4, e5×d4 s a játszma egyformán áll.

#### a) j á t é k.

- |            |                |
|------------|----------------|
| 4. . . . . | <b>Hg8—f6!</b> |
| 5. 0—0     | . . . . .      |

Az elsáncolás itten van leginkább használatban; az elmélet azonban inkább az 5. Hb1—c3 folytatáshoz hajlik, a mely jöllehet nem vezet olyan élénk játékhoz, de sötétet jobban korlátozza.

- |     |           |        |
|-----|-----------|--------|
| 5.  | . . . . . | Hf6×e4 |
| 6.  | Bf1—e1    | He4—c5 |
| 7.  | Fa4×c6    | d7×c6  |
| 8.  | Hf3×e5    | Ff8—e7 |
| 9.  | d2—d4     | He5—e6 |
| 10. | c2—c3     | 0—0    |
- s a játszma egyenlően áll.



II.

Ha fehér 5-re az elsáncolás helyett:

5. **d2—d4** húz, a folytatás

ez:

Állás a 4. lépés után.

- |           |        |        |
|-----------|--------|--------|
| . . . . . | e5×d4  |        |
| 6.        | 0—0    | Ff8—e7 |
| 7.        | e4—e5  | Hf6—e4 |
| 8.        | Hf3×d4 | He4—c5 |
| 9.        | Fa4×c6 | d7×c6  |
| 10.       | Fc1—e3 | 0—0    |

és a játék ismét kiegyenlítődik.

III.

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 5. | <b>d2—d3</b> | d7—d6  |
| 6. | Hb1—c3       | g7—g6  |
| 7. | h2—h3        | Ff8—g7 |
| 8. | Fc1—e3       | h7—h6  |

Sötét elsánczolása még korai lenne, fehér Vd1—d2, Fe3—h6 s a g7 futó miatt, mely utóbbit fehér lecserélné.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 9. | Vd1—d2 | Fc8—d7 |
|----|--------|--------|

Egyenlő játék.

IV.

5. **Vd1—e2** . . . . .

kevésbé jó húzás, a mi ellen sötét könnyen védekezhetik és jó játékhöz jut.

- |           |        |        |
|-----------|--------|--------|
| . . . . . | b7—b5  |        |
| 6.        | Fa4—b3 | Fc8—b7 |
| 7.        | d2—d3  | Ff8—c5 |
| 8.        | c2—c3  | 0—0    |
| 9.        | Fc1—g5 | h7—h6  |
| 10.       | Fg5—h3 | Fc5—e7 |

egyformán áll.

V.

5. Hb1—c3 . . . . .

Ezen bekövetkezhető húzás miatt az elmélet nem tartja helyesnek a sötét 3 . . . a7—a6 és 4 . . . . Hg8—f6 húzását.

Igaz, hogy sötét nehezen egyenlítheti ki a játszmát. Erre három szokásos húzás van:

a)

5. . . . . **Ff8—c5**

Ez a védelem azonban nem teljesen kielégítő.

6. Hf3×e5! . . . . .

Fehér erősen támad; e helyett az elsáncolás sokkal nyugodtabb, de nem oly előnyös folytatást ad fehérnek.

6. . . . . Hc6×e5!

7. d2—d4 Fc5—d6!

8. f2—f4 He5—c6!

9. e4—e5 Fd6—b4!

10. e5×f6 Vd8×f6

11. Fc1—e3 0—0 sa játék egyformán áll

b)

5. . . . . **Ff8—b4**

6. Hc3—d5! . . . . .

legerősebb folytatása a támadásnak.

6. . . . . Hf6×d5

7. e4×d5 Hc6—e7

8. c2—c3 Fb4—a5

9. Hf3×e5 He7×d5

10. 0—0 0—0

11. Fa4—b3 Hd5—f6

12. d2—d4 és fehér jobban áll.

c)

5. . . . . **b7—b5**

Sötétnek ez csendes s aránylag biztos játékot biztosít, a hadkifejlésben azonban valamivel hátrább marad fehérnél.

6. Fa4—b3 Ff8—e7

7. d2—d3 d7—d6

8. a2—a4 b5—b4

9. Hc3—d5 Fc8—e6

10. Fc1—d2 a6—a5

11. c2—c3 s fehér valamivel jobban áll.

b) játék.

4. . . . . **Hg8—e7**

Ezt a húzást Steinitz ajánlotta; legújabban azonban a 3. . . . . d7—d6 húzást tartják jobbnak.

5. d2—d4 e5×d4

6. Hf3×d4 Hc6×d4

7. Vd1×d4 b7—b5

- |     |                                     |        |
|-----|-------------------------------------|--------|
| 8.  | Fa4—b3                              | d7—d6  |
| 9.  | c2—c3                               | e7—e5  |
| 10. | Vd4—d1                              | Fc8—b7 |
| 11. | 0—0 s fehérnek nyiltabb játéka van. |        |

e) j á t é k.

- |    |       |              |
|----|-------|--------------|
| 4. | ..... | <b>f7—f5</b> |
|----|-------|--------------|

esél a másodhúzó részéről; újabb kutatások azonban beigazolják, hogy ennek dacára fehér — helyes játék mellett — mégis túlsúlyba jön.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | d2—d4! | e5×d4  |
| 6. | e4—e5  | Ff8—c5 |
| 7. | 0—0    | Hg8—e7 |
| 8. | c2—c3! | .....  |

Ezzel a gyalog áldozattal fehér kitünő játékhoz jut.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 8. | .....  | d4—d3 |
| 9. | b2—b4! | ..... |

igen jó előkészítő húzás a Vd1×b3 számára; fekete ezt 9. .... d7—d5! húzással ellensúlyozhatja.

- |     |         |                  |
|-----|---------|------------------|
| 9.  | .....   | Fc5—a7           |
| 10. | Vd1×d3  | 0—0              |
| 11. | Fa4—b3+ | Kg8—h8           |
| 12. | Fc1—g5  | h7—h6            |
| 13. | Fg5×e7  | Vd8×e7           |
| 14. | Bf1—e1  | s erősebben áll. |

H a r m a d i k v é d e l e m.

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6       |
| 3. | Ff1—b5 | <b>d7—d6</b> |

Régekte úgy vélték, hogy ez a húzás, mivel a királyfutár útját elzárja, sötétnek rossz hadállást szerez; Steinitz szerint azonban ez igen jó védelem. Fehér erre két jó húzással felelhet:

a)

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 4. | <b>c2—c3</b> | f7—f5  |
| 5. | e4×f5        | Fc8×f5 |
| 6. | d2—d4        | e5×d4  |
| 7. | c3×d4        | Ff7—d7 |
| 8. | d4—d5        | Hc6—e7 |
| 9. | Fb5×d7+      | Vd8×d7 |

a játék egyformán áll.

b)

- |    |              |       |
|----|--------------|-------|
| 4. | <b>d2—d4</b> | ..... |
|----|--------------|-------|

a legszokásosabb, s kedveltebb húzás.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | .....  | Fc8—d7 |
| 5. | Hb1—c3 | Hg8—f6 |

- |     |         |                     |
|-----|---------|---------------------|
| 6.  | 0—0     | Ff8—e7              |
| 7.  | Fb5×c6  | Fd7×c6              |
| 8.  | d4×e5   | d6×e5               |
| 9.  | Vd1×d8† | Ba8×d8              |
| 10. | Hf3×e5  | Fc6×e4              |
| 11. | Hc3×e4  | Hf6×e4              |
| 12. | Bf1—e1  | s fehér jobban áll. |

## Negyedik védelem.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. | Ff1—b5 | <b>Hg8—e7</b> |

Ez kevésbé jó védelmi húzás.

- |     |        |                       |
|-----|--------|-----------------------|
| 4.  | d2—d4! | e5×d4                 |
| 5.  | Hf3×d4 | Hc6×d4                |
| 6.  | Vd1×d4 | He7—c6                |
| 7.  | Fb5×c6 | b7×c6                 |
| 8.  | 0—0    | d7—d6                 |
| 9.  | Hb1—c3 | Vd8—h4                |
| 10. | Fc1—e3 | Fc8—d7                |
| 11. | Ba1—d1 | s fehér előnyben van. |

## Ötödik védelem.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. | Ff1—b5 | <b>Ff8—c5</b> |

Igen ajánlatos védelem, mely fehérnek alkalmat nyújt arra, hogy erős közép hadállást készíthessen.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 4. | c2—c3! | d7—d6 |
|----|--------|-------|

Sötétnek folytatólagos húzása lehet itt: 4. . . . Hg8—f6; 5. d2—d4, e5×d4 stb. de fehér előnyben marad; így szintén 4. . . . f7—f5; 5. Fb5×c6! d7×c6 húzásokra is.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 5.  | d2—d4   | e5×d4   |
| 6.  | c3×d4   | Fc5—b4† |
| 7.  | Ke1—f1  | d6—d5   |
| 8.  | Vd1—a4  | d5×e4   |
| 9.  | Fb5×c6† | b7×c6   |
| 10. | Va4×c6† | Ke8—f8  |

11. Vc6×e4 s fehér jobb hadállása mellett egy gyaloggal többet is bír.

## Hatodik védelem.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. | Ff1—b5 | <b>Hc6—d4</b> |

igen jó védelem, de fehér helyes folytatással mégis előnyben marad.

- |     |         |                     |
|-----|---------|---------------------|
| 4.  | Hf3×d4! | e5×d4               |
| 5.  | d2—d3   | c7—c6               |
| 6.  | Fb5—c4  | Hg8—f6              |
| 7.  | Fc1—g5  | d7—d6               |
| 8.  | 0—0     | Ff8—e7              |
| 9.  | c2—c3   | d4×c3               |
| 10. | Hb1×c3  | Hf6—g4              |
| 11. | Fg5×e7  | Vd8×e7              |
| 12. | h2—h3   | Hg4—e5              |
| 13. | Fc4—b3  | Fc8—e6              |
| 14. | f2—f4   | Fe6×b3              |
| 15. | a2×b3   | He5—d7              |
| 16. | d3—d4   | s fehér jobban áll. |

Hetedik védelem.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6        |
| 3. | Ff1—b5 | <b>f7—f5?</b> |
| 4. | d2—d3! | .....         |

Ha fehér e helyett 4. e4×f5 húz, szintén előnybe juthat, noha ez a húzása jobb.

- |     |         |                     |
|-----|---------|---------------------|
| 4.  | .....   | Hg8—f6              |
| 5.  | 0—0     | Ff8—c5              |
| 6.  | Hb1—c3  | d7—d6               |
| 7.  | Fc1—g5  | h7—h6               |
| 8.  | Fg5×f6  | Vd8×f6              |
| 9.  | He3—d5  | Vf6—f7              |
| 10. | b2—b4   | Fc5—b6              |
| 11. | a2—a4   | a7—a5               |
| 12. | Hf3—d2! | f5—f4               |
| 13. | Hd5×b6  | c7×b6               |
| 14. | Hd2—c4  | s fehér jobban áll. |

Nyolczadik védelem.

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6       |
| 3. | Ff1—b5 | <b>g7—g6</b> |

Ez sem kielégítő védelem; fehér így játszik a legerősebben:

- |     |        |                      |
|-----|--------|----------------------|
| 4.  | d2—d4  | e5×d4                |
| 5.  | Hf3×d4 | Ff8—g7               |
| 6.  | Fc1—e3 | Hg8—e7               |
| 7.  | Hb1—c3 | d7—d6                |
| 8.  | Vd1—d2 | Fc8—d7               |
| 9.  | 0—0    | 0—0                  |
| 10. | Ba1—d1 | és fehér jobban áll. |

## P é l d á k.

Játszották Bostonban, 1859.  
Morphy Hammond és társai  
Fehér Fekete

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—b5 | a7—a6  |
| 4. Fb5—a4 | b7—b5  |
| 5. Fa4—b3 | Ff8—e5 |
| 6. c2—c3  | d7—d6  |
| 7. d2—d4  | Fc5—b6 |
| 8. d4×e5  | Vd8—e7 |

ha sötét d6×e5 húz, a két vezér lecserelődik s azonfölül: 10. Hf3×e5, vagy Fb3×f7-el egy gyalogos is elvész.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 9. Fb3—d5   | Fc8—b7 |
| 10. Fc1—g5  | f7—f6  |
| 11. e5×f6   | Hg8×f6 |
| 12. 0—0     | Ve7—d7 |
| 13. Fg5×f6  | g7×f6  |
| 14. Hf3—d4  | Fb6×d4 |
| 15. Vd1—h5† | Ke8—d8 |
| 16. c3×d4   | Kd8—c8 |
| 17. Bf1—c1  | Hc6×d4 |
| 18. Fd5×b7† | Kc8—b7 |
| 19. Vh5—d5† | Hd4—c6 |
| 20. a2—a4   | Kb7—b6 |

Sötét 20. b5×a4. vagy b5—b4 húzással sem kerülheti el a veszteséget.

- |            |   |
|------------|---|
| 21. a4—a5† | Kb6—b7  |
| 22. Ba1—a3 | sötét a játékot föl-<br>adja. Fehér a c6 huszárt meg-<br>nyerte s 22-re: b5—b4, azután<br>23-ra Ba3—b3! húzhat. |

## 2.

Játszották a párisi sakk-  
versenyen a „Régence“ kávé-  
házban 1890.

- |            |         |
|------------|---------|
| Taubenhaus | Götz    |
| Fehér.     | Fekete. |
| 1. e2—e4   | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6  |

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Ff1—b5 | Hg8—f6 |
| 4. d2—d3  | Hc6—e7 |
| 5. Fb5—c4 | e7—c6  |
| 6. Hb1—c3 | He7—g6 |
| 7. h2—h4  | .....  |

A támadás kezdete; ezzel a húzással kényszerítisötétet, hogy az is felhúzza a torony előtti gyalogot, miáltal a királyszárnyat meggyöngíti s a támadást itt összpontosítja.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | h7—h5  |
| 8. d3—d4   | Ff8—b4 |
| 9. d4×e5   | Hf6×e4 |
| 10. Vd1—d4 | Vd8—a5 |
| 11. Vd4×e4 | .....  |

Finom kombináció kezdete

- |             |         |
|-------------|---------|
| .....       | Fb4×c3† |
| 12. b2×c3   | Va5×c3† |
| 13. Ke1×e2  | Vc3×a1  |
| 14. Fc4×f7† | .....   |

A támadás fényes folytatása

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | Ke8×f7 |
| 15. Ve4—f5† | Kfg—g8 |
- Ha a király 15. Kf5—e8-ra lép, ez következik rá: 16. Vf5×g6†, Ke8—d8 vagy e7; 19. Fc1—g5†s a sötét vezér elveszett 16. Vf5×g6

Sötét feladja a játékot, mert nincs védelme.

## 3.

Játszották New-Yorkban, a  
tornaversenyen 1894-ben.

Lasker	Steinitz
Fehér.	Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—b5 | d7—d6  |
| 4. d2—d4  | Fc8—d7 |
| 5. Hb1—c3 | Hg8—e7 |
| 6. Fc1—e3 | He7—g6 |
| 7. Vd1—d2 | Ff8—e7 |

8. 0—0—0	a7—a6	42. Vh2—g1†	d5—d4
9. Fb5—e2	e5×d4	43. Vg1—g5†	Vd7—d5
10. Hf3×d4	Hc6×d4	44. Bf6—f5	Vd5×f5
11. Vd2×d4	Fe7—f6	45. Vg5×f5†	Kc5—d6
12. Vd4—d2	Fd7—c6	46. Vf5—f6†	.....
13. Hc3—d5	0—0		sötét föladja.
14. g2—g4	Bf8—e8		
15. g4—g5	.....		4.

Időelőtti húzás, miáltal egy gyalog elvesz; sötétre ugyan nem nagy nyereség, mert világos egytuttal finoman kigondolt támadást intéz, amit szerencsésen ki is visz.

.....	Fc6×d5
16. Vd2×d5	Be8—e5
17. Vd5—d2	Ff6×g5
18. f2—f4	Be5×e4
19. f4×g5	Vd8—e7
20. Bd1—f1	Be4×e3
21. Fe2—c4	Hg6—h8
22. h2—h4	c7—c6
23. g5—g6	d6—d5
24. g6×h7†	Kg8×h7
25. Fe4—d3†	Kh7—g8
26. h4—h5	Ba8—e8
27. h5—h6	g7—g6
28. h6—h7†	Kg8—g7
29. Ke1—b1	Ve7—e5
30. a2—a3	c6—c5
31. Vd2—f2	e5—c4
32. Vf2—h4	f7—f6
33. Fd3—f5	.....

Igen jó húzás fehér részéről.

.....	Kg7—f7
34. Bh1—g1	g6×f5
kockázatott lépése	sötétnek.
35. Vh4—h5†	Kf7—e7
36. Bg1—g8	Ke7—d6
37. Bf1×f5	Ve5—e6
38. Bg8×e8	Ve6×e8
39. Bf5×f6†	Kd6—c5
40. Vh5—h6	Be3—e7
41. Vh6—h2	Ve8—d7

Nagy hiba; ehelyett 41. Be7—d7 vagy e6-ot kellett volna húznia.

Játszották Wiesbadenben, a sakkversenyen 1871-ben.

Stern	Minckwitz
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	f7—f5
4. d2—d3	Hg8—f6
5. 0—0	f5×e4
6. d3×e4	d7—d6
7. Fb5—c4	Fc8—g4
8. Fe1—e3	h7—h6
9. Hb1—c3	Hc6—e7
10. Vd1—e2	g7—g5
11. Ba1—d1	He7—g6
12. Fe4—b3	c7—c6
13. Ve2—c4	Vd8—e7
14. Bd1×d6	Fg4—d7
15. Fe3—c5	b7—b5
16. Ve4—d3	Ve7—g7
17. Bf1—d1	Ff8×d6
18. Vd3×d6	Hf6×h5
19. Vd6×g6†	.....

Igen szép vezéraldozat, a melylyel fehér túlsúlyba jut.

.....	Vg7×g6
20. Hf3×e5	Vg6—e6
21. Fb3×e6	Fd7×e6
22. Bd1×d6	Hh5×g7
23. Bd6×c6	Ba8—c8
24. Bc6×c8†	Fe6×c8
25. Hc3×b5	Bh8—g8
26. Hb5—d6†	Ke8—d8
27. He5—f7†	Kd8—c7
28. Hf7×h6	Bg8—d8
29. Hh6—f7	Bd8—d7

Sötétnek reménye sem lehet

a nyeresre, mert ellenfele a gyalogok által nagy előnyben van.

30. e4 - e5 . . . .

és sötét a játszmat feladja.

5.

Játszották Weissenfels-ben, 1870.

Alexander Cordel

Fehér. Fekete.

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Hg1 - f3 Hb8 - c6

3. Ff1 - b5 Ff8 - c5

4. 0 - 0 Hg8 - e7

5. c2 - c3 f7 - f5

6. Fb5 x c6 d7 x c6

7. Hf3 x e5 f5 x e4

8. Vd1 - h5† . . . .

Fehér jobban játszik, ha helyett 8. d2 - d4, e4 x d3 ; 9. He5 x d3, Fc5 - d6 ; 10. c3 - c4 folytatja a játékot.

. . . . . g7 - g6

9. He5 x g6 He7 x g6

10. Vh5 x c5 Vd8 - d3 !

11. f2 - f3 Fc8 - h3

Sötét e két utolsó kitünő húzással nagy előnyt nyer, s fehér fejletlen hadállásában alig védekezhetik ellene.

12. Vc5 - e3 Bh8 - g8

13. Ve3 x d3 e4 x d3

14. g2 x h3 Hg6 - f4†

15. Kg1 - f2 0 - 0 - 0

16. Kf2 - e3 Hf4 - g2†

17. Ke3 - e4 Bg8 - e8†

18. Ke4 - f5 Bd8 - d5†

19. Kf5 - f6 Hg2 - f4

20. Bf1 - g1 Be8 - e6†

21. Kf6 - g7 Bd5 - d7†

22. Kg7 - h8 Be6 - e8

23. Bg1 - g8 Hf4 - g6 †

6.

Játszották Lipcsében, 1866.

E. v. Schmidt Beuthner

Fehér. Fekete.

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Hg1 - f3 Hb8 - c6

3. Ff1 - b5 Hg8 - e7

4. 0 - 0 He7 - g6

5. c2 - c3 Ff8 - e7

6. d2 - d4 e5 x d4

7. c3 x d4 0 - 0

8. Hb1 - c3 Hg6 - h4

Hibás lépés ; általa fehér még erősebb állást nyer.

9. Hf3 x h4 Fe7 x h4

10. f2 - f4 Vd8 - e8

11. f4 - f5 Fh4 - d8

12. Fc1 - e3 a7 - a6

13. Fb5 - d3 f7 - f6

14. Vd1 - g4 g7 - g5

15. Fd3 - e2 d7 - d6

16. h2 - h4 Ve8 - f7

17. Kg1 - f2 Vf7 - g7

18. Bf1 - h1 Fc8 - d7

19. Fe2 - c4† Kg8 - h8

20. Bh1 - h3 Fd7 - e8

21. h4 x g5 h7 - h5

ezen rosz húzás következtében a király állása tarthatatlan.

22. Ba1 - h1 Vg7 - h7

23. g5 - g6 . . . .

fehér erősen vezeti a döntő rohamot.

. . . . . Fe8 x g6

24. f5 x g6 f6 - f5

25. g6 - g7† Vh7 x g7

26. Bh3 x h5† Vg7 - h7

27. Bh5 x h7 † és matot ad.

7.

Játszották Boroszlóban, 1859.

Anderssen Lange

Fehér Fekete

1. e2 - e4 e7 - e5

2. Hg1 - f3 Hb8 - c6

3. Ff1—b5            Hc6—d4  
 4. Ff3×d4            e5×d4  
 5. Fb5—c4            Hg8—f6  
 6. e4—e5            d7—d5  
 7. Fc4—b3            Fc8—g4  
 8. f2—f3            Hf6—e4  
 9. 0—0            . . . .

Ha fehér 9. f3×g4 húz, sötét Vd8—h4†, 10. g2—g3, He4×g3 húzással csakugy erősebb lesz.

- . . . . . d4—d3  
 10. f3×g4            Ff8—c5†  
 11. Kg1—h1            He4×g3†

Sötét szép játékkal adja meg a beszorult ellenfél királyának a matot a 11-ik húzásra.

12. h2×g3            Vd8—g5  
 13. Bf1—f5            h7×h5  
 14. g4—h5            . . . .

Ha fehér ehelyett 14. Bf5×g5 húz, sötét h5×g4† húzással nyer.

- . . . . . Vg5×f5  
 15. g3—g4            Vf5—f2  
 16. g2—g3            Vf2×g3  
 17. Vd1—f1            Vg3×g4  
 18. Vf1×f7            . . . .

szükséges húzás a matot elodázni.

- . . . . . Ke8×f7  
 19. Fb3×d5†            Kf7—e7  
 20. Fd5—g2            Vg4—h4†  
 21. Fg2—h3            Vh4×h3‡

8.

Játszották Baltimoreban, 1893.

Lasker            Pollock

Fehér            Fekete

1. e2—e4            e7—e5

2. Hg1—f3            Hb8—c6  
 3. Ff1—b5            Hc6—a5

Ez a szokatlan folytatása sötétnek, nem szolgál előnyére.

4. 0—0            e7—c6  
 5. Fb5—e2            Vd8—c7  
 6. d2—d4            f7—f6  
 7. a2—a3            b7—b6  
 8. Fc1—e3            d7—d6  
 9. Hb1—c3            Hg8—e7  
 10. Vd1—d2            He7—g6  
 11. Hf3—e1            Ff8—e7  
 12. b2—b4            Ha5—b7  
 13. f2—f4            e5×f4  
 14. Fe3×f4            Hg6×f4  
 15. Vd2×f4            0—0  
 16. Fe2—g4            Fc8×g4  
 17. Vf4×g4            Bf8—c8  
 18. He1—d3            a7—a5

Hibás lépés, miáltal fehér a vezérszárnyon előnybe jut.

19. b4—b5            Hb7—d8  
 20. b5×c6            Hd8—c6  
 21. He3—d5            Vc7—d8  
 22. e2—e3            Kg8—h8  
 23. Hd3—f4            Fe7—f8  
 24. Bf1—f3            Ba8—a7  
 25. Vg4—e6            g7—g5

sötét 26. . . . . h7—h6 húzással tovább védekezhetett volna.

26. Hd5×f6            Ba7—g7  
 27. Bf3—h3            Vd8×f7  
 28. Ve6×f6            g5×f4  
 29. Bh3×h7†            Kh8×h7  
 30. Vf6—f5†            Kh7—g8  
 31. Vf5×c8            . . . .

sötét a játékot feladja.

12. *Négyes huszárjáték.*

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. Hb1—c3 | Hg8—f6 |

A vezérhuszár játéknál gyakran előforduló megnyitás; fehér itt nem az ellenfél támadására helyezi a fősúlyt, hanem inkább, hogy saját hadállását megjavítsa s ezzel nyomja az ellenjátékának fejlődését. A megnyitás fehérnek (a kezdőnek) rendszerint biztosít egy kevés előnyt, de a játék később kiegyenlítődik. A mesterek közül különösen Paulsen használta előszeretettel ezt a megnyitást.

- |          |         |
|----------|---------|
| 4. d2—d4 | . . . . |
|----------|---------|

Ha fehér itt 4. Ff1—c4 játszik, sötét: 4. . . . Ff8—b4-el a játszmát kiegyenliti.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. . . .  | Ff8—b4 |
| 5. d4—d5  | Hc6—e7 |
| 6. Ff1—d3 | d7—d6  |

s a játék egyenlően áll.

A többi változatokra s a védelem, meg támadásra való húzások azonosak az orosz és skót huszárjátszmánál felsoroltakkal.

## P é l d á k.

Játszották a new-yorki sakkversenyen 1857-ben.

L. Paulsen

Morphy

Fehér

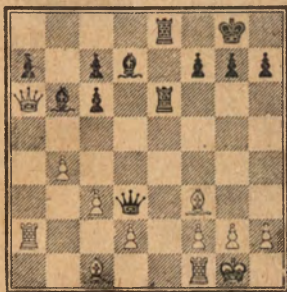
Fekete

- |                       |         |
|-----------------------|---------|
| 1. e2—e4              | e7—e5   |
| 2. Hg1—f3             | Hb8—c6  |
| 3. Hb1—c3             | Hg8—f6  |
| 4. Ff1— <del>f5</del> | Ff8—c5  |
| 5. 0—0                | 0—0     |
| 6. Hf3×e5             | Bf8—e8  |
| 7. He5×c6             | d7×c6   |
| 8. Fb5—c4             | b7—b5   |
| 9. Fc4—e2             | Hf6×e4  |
| 10. Hc3×e4            | Be8×e4  |
| 11. Fe2—f3            | Be4—e6  |
| 12. c2—c3             | . . . . |

Ezt a hibás lépést sötét mesterien kihasználja.

- |           |         |
|-----------|---------|
| . . . .   | Vd8—d3! |
| 13. b2—b4 | Fc5—b6  |
| 14. a2—a4 | b5×a4   |

- |            |                    |
|------------|--------------------|
| 15. Vd1×a4 | Fc8— <del>e7</del> |
| 16. Ba1—a2 | Ba8—e8             |
| 17. Va4—a6 | . . . .            |



Állás fehér 17. lépése után.

A Vd3×f1† húzással mat fenyeget két lépésre; de világosnak itt Va4—d1-et kellett volna húznia. Ugyan ez is meggátolja a matot, de sötétnek alkalmat nyújt egy fényes áldozati kombinációhoz.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 17. . . . | Vd3×f3 |
|-----------|--------|

Meglepő húzás!

- |            |         |
|------------|---------|
| 18. g2×f3  | Be6—g6+ |
| 19. Kg1—h1 | Fd7—h3+ |
| 20. Bf1—d1 | Fh3—g2+ |
| 21. Kh1—g1 | Fg2×f3+ |
| 22. Kg1—f1 | Ff3—g2+ |
| 23. Kf1—g1 | Fg2—f3+ |
| 24. Kg1—h1 | Fb6×f2  |
| 25. Va6—f1 | Fh3×f1  |
| 26. Bd1×f1 | Be8—e2  |
| 27. Ba2—a1 | Bg6—h6  |
| 28. d2—d4  | Ff2—e3  |

s fehér a játszmát föladja.

2.

Játszották Lipcsében a torna-versenyen, 1877-ben.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| L. Paulsen  | Zukertort |
| Fehér.      | Fekete.   |
| 1. e2—e4    | e7—e5     |
| 2. Hg1—f3   | Hb8—c6    |
| 3. Hb1—c3   | Hg8—f6    |
| 4. Ff1—b5   | Ff8—c5    |
| 5. 0—0      | d7—d6     |
| 6. d2—d4    | e5×d4     |
| 7. Hf3×d4   | Fc8—d7?   |
| 8. Hd4—f5   | 0—0       |
| 9. Fc1—g5   | Fd7×f5    |
| 10. e4×f5   | Hc6—d4    |
| 11. Fb5—d3  | d6—d5     |
| 12. Fg5×f6  | g7×f6     |
| 13. Hc3—a4  | Vd8—d6    |
| 14. Ha4×c5  | Vd6×c5    |
| 15. Vd1—g4+ | Kg8—h8    |
| 16. Vg4—h4  | Bf8—g8    |
| 17. Vh4×f6+ | Bg8—g7    |
| 18. e2—c3   | Hd4—c6    |
| 19. Ba1—e1  | Ba8—g8    |
| 20. Be1—e3  | Ve5—d6    |
| 21. Vf6×g6  | Bg7×g2+   |
| 22. Kg1—h1  | c7×d6     |
| 23. f5—f6   | Hc6—e5    |

Itt 24. Be3—h3! fenyeget.

24. Fd3×h7 . . . . .

Igen esinos döntő lépés.

- |            |                |
|------------|----------------|
| . . . . .  | He5—g4         |
| 25. Fh7×g8 | Hg4×e3         |
| 26. Fg8×f7 | sötét föladja. |

3.

Játszották a „brit sakk-clubban“, London, 1888.

- |            |           |
|------------|-----------|
| Gunsberg   | Pollock   |
| Fehér      | Fekete.   |
| 1. e2—e4   | e7—e5     |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6    |
| 3. Hb1—c3  | Hg8—f6    |
| 4. a2—a3   | d7—d5     |
| 5. Ff1—b5  | d5—d4     |
| 6. Hc3—e2  | Ff8—d6    |
| 7. d2—d3   | h7—h6     |
| 8. 0—0     | 0—0       |
| 9. He2—g3  | Hc6—e7    |
| 10. Hf3—h4 | g7—g5     |
| 11. Hh4—f5 | Fc8×f5    |
| 11. e4×f5  | Vd8—c8    |
| 13. Vd1—f3 | g5—g4     |
| 14. Vf3—e2 | He7×f5    |
| 15. Hg3×f5 | Ve8×f5    |
| 16. Fc1×h6 | Bf8—d8    |
| 17. f2—f3  | . . . . . |

gyöngé húzás, itt 17. g2—g3 kellett volna; fehérre hátrányos.

- |              |        |
|--------------|--------|
| . . . . .    | Vf5—h5 |
| 18. Ve2—d2   | Kg8—h7 |
| 19. Fh6—g5   | e5—e4  |
| ktünő húzás. |        |
| 20. f3—f4    | e4—e3  |
| 21. Vd2—e1   | g4—g3  |
- kevésbé jó, mint 21. . . . .  
Kh7—g6 a bástya vonalat az erősebb támadás miatt szabaddá tenni.
- |             |        |
|-------------|--------|
| 22. Ve2×h5+ | Hf6×h5 |
| 23. Fg5×d8  | g3×h2+ |
| 24. Kg1×h2  | Ba8×d8 |
| 25. Kh2—g1  | Fb6×f4 |
| 26. Ba1—e1  | Bd8—d6 |

Ujonlag egy erős húzás.

27. Fb5—c4 Hh5—g3

Fehér a játszmát föladja.

Sötétnek ez az utolsó csinos húzása eldönti a partiet. 28. Fg3×f2†; 31. Be2×f2, Bh6—h1†; 31. Kg1×h1, e3×f2 és Bf1—f3-ra következik: 29. Bf3—g3, Ff4×g3; 30. Be1—e2, sötét nyer.

## II. Vezér-huszár játék.

### 1. Bécsi játék.

1. e2—e4 e7—e5  
2. Hb1—c3 . . . .

Hampe és más bécsi mesterek használták előszeretettel ezt a megnyitást, a hol fehér nem közvetlen támadóan lép fel, csak mintegy előkészíti a támadást. Ezen mesterek után nevezték „bécsi“ játéknak.

### Első védelem.

1. e2—e4 e7—e5  
2. Hb1—c3 Hb8—c6

Sötétnek hasonlóképp jó húzása: 2. Hg8—f6, vagy 2. Ff8—e5; gyöngébb Ff8—b4.

a)

3. f2—f4 . . . .

Jobb folytatás fehér részéről: 3. Hg1—f3, amiből a négyes huszárjáték fejlődik ki (Lásd ott.).

3. . . . . e5×f4  
4. Hg1—f3 . . . .

E helyett Steinitz 4. d2—d4 huzást ajánl, mely azonban a gyakorlati játékban nem ajánlható.

4. . . . . g7—g5  
5. Ff1—c4 Ff8—g7  
6. 0—0 d7—d6  
7. d2—d4 h7—h6  
8. g2—g3 Fc8—h3  
9. Bf1—f2 g5—g4  
10. d4—d5 Hc6—a5 s fekete jobban áll.

b)

1. e2—e4 e7—e5  
2. Hb1—c3 Hb8—c6  
3. Ff1—c4 Hg8—f6

Sötét itt Hf6×e4-et akar játszani s ha fehér ezt üti: He3×e4, akkor d7—d5-el folytatja a játékot.

4. d2—d3 . . . .  
a legjobb, mi által az e4 gyalog védve van.

4. . . . . Ff8—b4

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 5. | Hg1—e2 | d7—d5  |
| 6. | e4×d5  | Hf6×d5 |
| 7. | Fc4×d5 | Vd8×d5 |
| 8. | 0—0    | Vd5—d8 |
| 9. | f2—f4  | .....  |
- Egyformán állanak.

c)

- |    |               |        |
|----|---------------|--------|
| 1. | e2—e4         | e7—e5  |
| 2. | Hb1—c3        | Hb8—c6 |
| 3. | <b>Hg1—f3</b> | .....  |

Ezzel a négyes huszár-játék áll elő, melynek elemzését már ott bővebben méltattuk.

d)

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 1. | e2—e4        | e7—e5  |
| 2. | Hb1—c3       | Hb8—c6 |
| 3. | <b>g2—g3</b> | Ff8—b4 |

Sötét, ha 3. . . . Ff8—c5-re lép, csak olyan jó játéka van.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | Hc3—d5 | Fb4—a5 |
| 5. | Ff1—g2 | Hg8—e7 |
| 6. | Hd5×e7 | Vd8×e7 |
| 7. | Hg1—e2 | d7—d6  |
| 8. | 0—0    | 0—0    |

Egyforma játék

Második védelem.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Hb1—c3 | <b>Hg8—f6</b> |

Sötét ezzel a lépéssel a vezérgyalog kettős lépését készíti elő.

a)

- |    |              |       |
|----|--------------|-------|
| 3. | <b>f2—f4</b> | d7—d5 |
|----|--------------|-------|

Sötét következetesen kiviszi tervét a vezérgyalog felhúzásával, melyet a 2-ik lépéssel előkészített.

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 4. | e4×d5! | ..... |
|----|--------|-------|

Fehérnek ez a lépése a játék kiegyenlítésére vezet:

- |       |        |        |
|-------|--------|--------|
| ..... | e5×f4  |        |
| 5.    | Hg1—f3 | Hf6×d5 |
| 6.    | Hc3×d5 | Vd8×d5 |

Ha azonban fehér a d5 gyalogot nem üti a 4. húzásra, a játék így alakulhat:

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 4. | <b>d2—d3</b> | d5—d4  |
| 5. | Hc3—e2       | e5×f4  |
| 6. | Fc1×f4       | Ff8—e7 |
| 7. | Hg1—f3       | e7—e5  |
| 8. | He2—g3       | 0—0    |

és sötét jobban áll.

Ép úgy gyöngye húzása fehérnek 4. d2—d4? és 4. f4×e5, mert mindkettő sötét előnyére vezethet. Hosszas elemzését itt tovább nem adhatjuk.

b)

3. **Ff1—c4** . . . . .

Fhérnek ezen húzása folytán a játék azonos lesz az első védelem b) pontjával:

. . . . . Hb8—c6  
ha sötét e helyett 3. . . . . Ff8—c5 húz, akkor a játék szintén kiegyenlítődik:

4. Hg1—f3	d7—d6
5. h2—h3	Fc8—e6
6. Fc4—b3	0—0
7. d2—d3	Hb8—d7

c)

3. **g2—g3** . . . . .

Ezt a folytatást Paulsen és Mieses ajánlották s Fianchetto-nak vagy szárnyjátéknak is nevezik.

3. . . . . d7—d5!

A legjobb folytatás sötét részéről; jobb, mint 3. . . . . Ff8—c5, melyet fehér a Hc3—a4 húzással majd kiüthet, mi által sötétnek hátrányos kettes gyalog hadállása lesz.

4. e4×d5 . . . . .

Világosnak ez a legerősebb folytatólagos lépése.

. . . . .	Hf6×d5
5. Hg1—e2	Ff8—c5
6. Ff1—g2	e7—c6
7. 0—0	0—0
8. d2—d3	. . . . .

Egyenlő játék.

d)

3. <b>Hg1—f3</b>	Ff8—b4
4. Hf3×e5	Vd8—e7
5. f2—f4	d7—d6
6. He5—f3	Fb4×c3
7. d2×c3	Hf6×e4
8. Ff1—e2	0—0
9. 0—0	. . . . .

A játszma egyenlően áll.

Harmadik védelem.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	<b>Ff8—c5</b>

Sötét itt számít arra az eshetőségre, hogy világos utólagos esellel él.

a)

3. **f2—f4** d7—d6

legjobb válasza sötétnek. Ha sötét itt 3. . . . e5×f4-et húz, akkor fehér 4. Hg1—f3 és 5. d2—d4 huzásokkal kitűnő játékhoz jut. Ezt *Pierce* cselnek nevezik, az angol mester után, a ki azt elemezte.

4. Hg1—f3 Hg8—f6

Sötét itt Ff8—g4! is játszhat s ez még jobb húzás, mert ezután Hb8—c6 és Hc6—d4 támadással fenyegethet.



Állás a 4. lépés után.

5. Ff1—c4 Hb8—c6

a játék egyformán áll.

b)

3. **Hg1—f3** d7—d6

legjobb felelete sötétnek; ha e helyett 3. . . . Hb8—c6 játszik; fehér előnyt nyer.

4. Hc3—a4 Fc5—b6

5. Ha4×b6 a7×b6

6. Ff1—c4 Hg8—f6

egyenlően áll.

c)

3. **Hc3—a4** . . . .

korai roham-lépés, a mi ellen sötét igen erélyesen védekezhetik:

3. . . . Fc5×f2+

szellemes lépés, mely a játék végén remisre vezet. E helyett jobb a futóval e7-re visszavonulni; a fehér vezérhuszár nem mozdulhat előre s a futónak az e7-en igen jó állása van.

4. Ke1×f2 Vd8—h4†

5. Kf2—e3 Vh4—f4†

6. Ke3—d3 d7—d5

stb. a további elemzést elhagyjuk.

d)

3. **g2—g3** a7—a6

legerősebb folytatás sötét részéről, a mivel a d7—d6 lépést előkészíti.

4. Ff1—g2 d7—d6

5. Hg1—e2 Fc8—e6

6. d2—d4! . . . .

szintén a legjobb lépés.

	e5×d4
7. He2×d4	Hb8—d7
8. Hd4×e6	f7×e6
9. 0—0	Hg8—f6
10. Vd1—e2	0—0

Egyenlően áll.

e)

3. <b>Ff1—c4</b>	Hg8—f6
4. d2—d3	Hb8—c6
5. Fc1—e3	Fc5—b6
6. Hg1—e2	.....

egyformán áll.

### N e g y e d i k v é d e l e m .

1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	<b>Ff8—b4</b>

Ez kevésbé jó húzás, mert sötét általa időt veszít.

3. He3—d5!	.....
------------	-------

A legjobb válasz:

4. b2—b4	Fb4—a5
5. Fc1—b2	d7×b6
6. Hd5×b6	a7×b6
7. f2—f4	Vd8—e7
8. Hg1—f3	.....

és fehér jobban áll; szintén jó húzás fehér részéről 4. Fb1—c4.

### Ö t ö d i k v é d e l e m .

1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	<b>f7—f5</b>

Ez a másodcsel nem a legjobb, mert fehér gyalogjaival előnybe jut.

3. e4×f5	Ff8—b4
4. Vd1—h5†	Ke8—f8
5. Ff1—c4!	Vd8—e8
6. Vh5×e8†	Kf8×e8
7. Hg1—f3	d7—d6
8. Hf3—g5	Hg8—h6
9. Hg5—e6	.....

s fehér hadállása sokkalta jobb.

### 2. Steinitz csele.

1. e2—e4	e7—e5
2. <b>Hb1—c3</b>	<b>Hb8—c6</b>
3. <b>f2—f4</b>	<b>e5×f4</b>

A bécsi játszma ezen megnyitása után következik 4-re a Steinitz cselhúzása, melyet először 1867-ben a dundeei sakk-kongresszuson mutatott be.

4. **d2 - d4!** . . . . .

A Steinitz-csel ereje abban áll, hogy fehér ezzel a húzással közvetlen támadást vezet be az f4 gyalog ellen s egyidejűleg a 2 közép gyaloggal a centrumot is megszállja. Ha most sötét a h4-en sakkot ad, hogy az elsánczolást elrontsa, ez nem sokat határoz. Sötét vezérnek állása a Hf3 lépés miatt bizonytalan.

- |                                  |           |
|----------------------------------|-----------|
|                                  | Vd8 - h4† |
| 5. Ke1 - e2                      | d7 - d6   |
| 6. Hg1 - f3                      | Fc8 - g4  |
| 7. Fc1 × f4                      | Fg4 × f3† |
| 8. Ke3 × f3                      | Hg8 - f6  |
| 9. Ff1 - b5 és fehér jobban áll. |           |

És fehér szintén előnyt nyer, ha sötét a Ke1 - e2 lépésre ekként válaszol: 5. . . . . b7 - b6, a mivel egy ellentámadást akar bevezetni, de általa hadállása nem fejlődhetik ki.

### 3. Pierce csele.

- |                   |           |
|-------------------|-----------|
| 1. e2 - e4        | e7 - e5   |
| 2. Hb1 - c3       | Hb8 - c6  |
| 3. f2 - f4        | e5 × f4   |
| 4. Hg1 - f3       | g7 - g5   |
| 5. <b>d2 - d4</b> | . . . . . |

Ez a folytatás sötétre a legveszélyesebb, mert az összekötött két fehér gyalog sötét játékára nagyon hátráltatólag hat.

. . . . . Ff8 - g7 ?

Ezzel a gyöngye húzással sötét nagy teret enged ellenfelének.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 6. d4 - d5! | Hc6 - e5  |
| 7. d5 - d6! | . . . . . |

Fehér erősen támad!

- |               |           |
|---------------|-----------|
|               | He5 × f3† |
| 8. Vd1 × f3   | c7 - e6   |
| 9. Ff1 - e4   | Fg7 - e5  |
| 10. h2 - h4   | h7 - h5   |
| 11. h4 × g5   | Vd8 × g5  |
| 12. Hc3 - e2  | Fe5 × d6  |
| 13. He2 × f4  | Fd6 × f4  |
| 14. Fc1 × f4  | Vg5 - g6  |
| 15. 0 - 0 - 0 | Hg8 - f6  |
| 16. Bd1 - d6  | . . . . . |

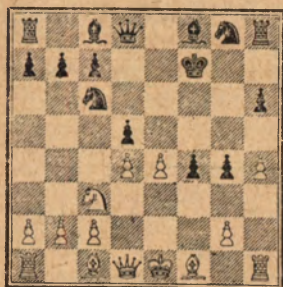
Fehér nagy előnyben van.

### 4. Hamppe-Allgaier csele.

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. e2 - e4  | e7 - e5  |
| 2. Hb1 - c3 | Hb8 - c6 |

3. f2—f4                      e5×f4  
 4. Hg1—f3                    g7—g5  
 5. **h2—h4**                    . . . . .

Fehér itt az ellenséges gyalogokat akarja szétválasztani, a mi csak tiszt áldozattal sikerül.



Hadállás a 8. lépés után.

- . . . . ;                      g5—g4  
 6. Hf3—g5                      h7—h6  
 7. Hg5×f7                      Ke8×f7  
 8. d2—d4                      d7—d5!

Sötét egy gyalogot áldoz, hogy gyorsabban támadhasson.

9. e4×d5                      Hc6—e7  
 10. Fc1×f4                      He7—g6  
 11. Ff4—e5                      Ff8—g7  
 12. Fe5×g7                      Kf7×g7

és sötét játéka kitünő.

### Példák.

#### a) A bécsi játékhoz:

1.

Játszották a bécsi sakkversenyen 1873-ban.

L. Paulsen.

Rosenthal.

Fehér

Fekete

1. e2—e4                      e7—e5  
 2. Hb1—c3                    Hb8—e6  
 3. g2—g3                      Ff8—c5  
 4. Ff1—g2                      d7—d6  
 5. d2—d3                      Hg8—f6  
 6. Hg1—e2                    Fc8—g4  
 7. h2—h3                      Fg4—d7?  
 8. Hc3—a4                    Fc5—b6  
 9. Ha4×b6                      a7×b6  
 10. f2—f4                      e5×f4?  
 11. He2×f4                      Vd8—e7  
 12. c2—c4                      Ve7—e5  
 13. 0—0                      0—0—0

14. Hf4—e2                    Hc6—d4  
 15. Fc1—f4                    Hd4×e2+  
 16. Vd1×e2                    Ve5—h5  
 17. g3—g4                      . . . . .  
 Ezzel fehér erős támadást kezd.

- . . . . .                      Vh5—g6  
 18. a2—a4                      h7—h5

19. g4—g5                      Hf6—h7  
 20. Ve2—e3                      f7—f6  
 21. a4—a5                      Hh7×g5  
 22. Kg1—h2                      b6×a5  
 23. Ba1×a5                      b7—b6  
 24. Ba5—a7                      Fd7—c6  
 25. c4—c5!                      . . . . .

Paulsenhez méltó befejezése a játszmának!

- . . . . .                      b6×c5  
 26. Ve3×c5!                    Vg6×e8  
 27. Ve5—a5                      Hg5—e6  
 28. Bf1—c1                      g7—g5  
 29. Va5—a6+                    Kc8—d7  
 30. Bc1×c6                      g5×f4  
 31. Bc6×d6+                      . . . . .

Sötét a játékot föladja.

2.

Játszották Bécsben 1849.

Hamppe.

Falkbeer.

Fehér

Fekete

1. e2—e4                      e7—e5  
 2. Hb1—c3                      Hg8—f6  
 3. Ff1—c4                      b7—b5  
 4. Fc4×b5                      c7—c6  
 5. Fb5—c4                      Ff8—e5

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 6.  | d2—d3   | d7—d5  |
| 7.  | e4×d5   | c6×d5  |
| 8.  | Fc4—b5† | Fc8—d7 |
| 9.  | Fb5×d7† | Hb8×d7 |
| 10. | h2—h3   | Vd8—b6 |
| 11. | Vd1—e2  | 0—0    |
| 12. | Hc3—d1  | e5—e4  |
| 13. | c2—c3   | e4×d3  |
| 14. | Ve2×d3  | Hd7—e5 |
| 15. | Vd3—c2  | Vb6—a6 |
- sötét nagyon jól látja a hadállást.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 16. | Hg1—e2 | He5—d3† |
| 17. | Ke1—f1 | Hf6—e4  |
| 18. | Fc1—e3 | Fc5×e3  |
| 19. | f2×e3  | f7—f5   |
| 20. | g2—g3  | He4×g3† |

Ez az áldozat eldönti a játékot; sötét igen szépen hajtja végre tervét.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 21. | He2×g3 | f5—f4   |
| 22. | e3×f4  | Bf8×f4† |
| 23. | Kf1—g2 | Va6—b6  |
| 24. | Vc2—d2 | Ba8—f8  |
| 25. | Bh1—g1 | Bf4—f3  |
| 26. | Kg2—h2 | Vb6—e6  |
| 27. | Bg1—g2 | Hd3—f4  |
| 28. | Hd1—f2 | Hf4×g2  |
| 29. | Hf2—g4 | Hg2—e3  |
| 30. | Ba1—e1 | He3×g4† |
| 31. | h3×g4  | Ve6—d6  |

Fehér föladja a játékot.

3.

Játszották Manchesterben a nemzetközi versenyen, 1891-ben.

- |              |         |        |
|--------------|---------|--------|
| E. Schallop. | Gossip. |        |
| Fehér        | Fekete  |        |
| 1.           | e2—e4   | e7—e5  |
| 2.           | Hb1—c3  | Hg8—f6 |
| 3.           | f2—f4   | d7—d5  |
| 4.           | f4×e5   | Hf6×e4 |
| 5.           | Hg1—f3  | He4×c3 |
| 6.           | b2×c3   | Ff8—e7 |
| 7.           | d2—d4   | 0—0    |
| 8.           | Ff1—d3  | Fc8—g4 |

- |    |        |       |
|----|--------|-------|
| 9. | Ba1—b1 | ..... |
|----|--------|-------|
- fehér időnyeréssel lefoglalja a nyílt vonalat.

- |       |       |        |
|-------|-------|--------|
| ..... | b7—b6 |        |
| 10.   | 0—0   | e7—c5  |
| 11.   | h2—h3 | Fg4—h5 |

Ha fekete 11 . . . Fg4×f3 húz, ez a védelemre még rosszabb. Futónak minden más húzására a válasz azonos.

- |     |         |       |
|-----|---------|-------|
| 12. | Fd3×h7† | ..... |
|-----|---------|-------|

Ép oly szép, mint correct húzás.

- |       |         |        |
|-------|---------|--------|
| ..... | Kg8×h7  |        |
| 13.   | Hf3—g5† | Fe7×g5 |
| 14.   | Vd1×h5† | Fg5—h6 |
| 15.   | Fc1×h6  | g7×h6  |

Ha e helyett a király g8-ra lép, ez következik: 16. Fg7×, aztán Bf6.

- |     |         |                                |
|-----|---------|--------------------------------|
| 16. | Bf1—f6  | Kh7—g7                         |
| 17. | Vh5×h6† | Kg7—g8                         |
| 18. | Vh6—g5† | és a legközelebbi húzásra mat. |

4.

Játszották New-Yorkban 1891.

Steinitz.	Hodges.
Fehér	Fekete

- |    |        |         |
|----|--------|---------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5   |
| 2. | Hb1—c3 | Ff8—c5  |
| 3. | f2—f4  | Fc5×g1  |
| 4. | Bh1×g1 | Vd8×h4† |
| 5. | g2—g3  | Vh4—e7  |

Ha itt sötét vezér h4h×h2-re lép, fehér válasza: 6. Bg1—g2, f4×e5-el s jobb hadállást nyer.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 6.  | f4×e5   | Hb8—c6 |
| 7.  | d2—d4   | f7—f6  |
| 8.  | Hc3—d5  | Ve7—d8 |
| 9.  | Fc1—f4  | g7—g5  |
| 10. | Vd1—h5† | Ke8—f8 |
| 11. | Ff1—e4  | g5×f4  |
| 12. | g3×f4   | Hc6×d4 |
| 13. | Hd5×f6  | Vd8—e7 |
| 14. | Fc4×g8  | .....  |

Ha, fehér itt Hf6—g8 húz,  
akkor sötét Ve7—b4† és Vb4×  
c4-el fölszabadúl.

.....	Hd4×c2+
15. Ke1—d1	h7—h6
16. Fg8—b3	Hc2×a1
17. Vh5×h6†	Bh8×h6
18. Bg1—g8‡	mat.

b) A Steinitz-gambithoz

1.

Játszottak a baden-badeni  
sakkversenyen 1870-ben.

Steinitz.	L. Paulsen.
Fehér	Fekete
1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. f2—f4	e5×f4
4. d2—d4	Vd8—h4†
5. Ke1—e2	d7—d6
6. Hg1—f3	Fc8—g4
7. Fc1×f4	0—0—0
8. Ke2—e3	Vh4—h5
9. Ff1—e2	Vh5—a5
10. a2—a3	Fg4×f3
11. Ke3×f3	Va5—h5†
12. Kf3—e3	Vh5—h4
13. b2—b4	g7—g5
14. Ff4—g3	Vh4—h6
15. b4—b5	Hc6—e7
16. Bh1—f1	Hg8—f6
17. Ke3—f2	He7—g6
18. Kf2—g1	Vh6—g7
19. Vd1—d2	h7—h6
20. a3—a4	Bh8—g8
21. b5—b6	a7×b6
22. Bf1×f6	Vg7×f6
23. Fe2—g4†	Kc8—b8
24. Hc3—d5	Vf6—g7
25. a4—a5	f7—f5

E helyett jobb lett volna 25.

.....	b6—b5
26. a5×b6	e7×b6
27. Hd5×b6	Hg6—e7
28. e4×f5	Vg7—f7

29. f5—f6 He7—c6  
Itt Vf7×f6-ra a vezér elveszte  
vagy mat következnek.

30. c2—c4	Hc6—a7
31. Vd2—a2	Ha7—b5
Hiába való följánlása a hu- szárnak; fehér erélyesen végzi a játszmát.	
32. Hb6—d5	Vf7×d5
33. c4×d5	Hb5×d4
34. Va2—a7†	Kb8—c7
35. Ba1—c1†	Hd4—c6
36. Bc1×c6‡	mat.

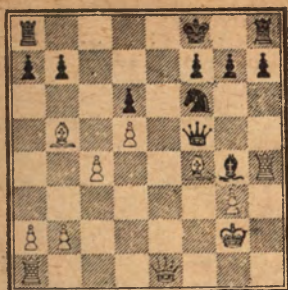
2.

Játszották a londoni ver-  
senyen, 1883.

Steinitz.	Csigorin.
Fehér	Fekete
1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. f2—f4	e5×f4
4. d2—d4	Vd8—h4†
5. Ke1—e2	d7—d5
6. e4×d5	Vh4—e7†
7. Ke2—f2	Ve7—h4†
8. g2—g3	f4×g3†
9. Kf2—g2	Ff8—d6
10. Ve1—d1†	Hc6—e7
11. h2×g3	Vh4×d4
12. Bh1—h4?	.....

Itt az elmélet szerint a 12.  
Hf3 a helyes húzás; míg a  
fönnebbi szerint sötét előnyt  
nyer, amelyet sikeresen ki is  
használ.

.....	Vd4—f6
13. Hc3—e4	Vf6—g6
14. Ff1—d3	Fc8—f5
15. He4×d6†	c7×d6
16. Fd3—b5†	Ke8—f8!
17. c2—c4	Hg8—f6
18. Hg1—f3	Ff5—g4
19. Hf3—d4	He7—f5
20. Hd4×f5	Vg6×f5
21. Fc1—f4	g7—g5!



Állás a 21. lépés után.

A gyalogáldozat azon szándékkal történik, hogy a király g7-re mehessen s a bástyát játékba lehessen hozni.

22. Ff4×d6†                      Kf8—g7  
23. Bh4×g4                      . . . . .

Itt a minőség feláldozása nem szükséges, sőt fekete ez által nyer előnyt; e helyett Bh4—h2-vel a játékot tovább lehetne huzni.

- . . . . .                      Hf6×g4

Itt a huszár kitünően áll!

24. Vd1—c3†                      f7—f6  
25. Ba1—f1                      Vf5—e4†  
26. Kg2—g1                      Ve4—e2!  
27. Bf1—f3                      . . . . .

Egyedüli húzása fehérnek.

- . . . . .                      Bh8—e8!  
28. Fb5×e8                      Ba8×e8  
29. Fd6—c5                      Ve2—h2†  
30. Kg1—f1                      Be8—e2

s fehér a játszmát föladja.

c) *Pierce-gambit.*

Játszották Boroszlóban, a sakkversenyen, 1889-ben.

L. Paulsen.                      Minkwitz.

Fehér                      Fekete

1. e2—e4                      e7—e5  
2. Hb1—c3                      Hb8—c6  
3. f2—f4                      e5×f4  
4. Hg1—f3                      g7—g5  
5. d2—d4                      Ff8—g7  
6. d4—d5                      Hc6—e5  
7. d5—d6                      e7—c6  
8. h2—h4                      h7—h6  
9. Hf3—d4                      b7—b6  
10. Hd4—f5                      Ke8—f8  
11. h4×g5                      h6×g5  
12. Bh1×h8                      Fg7—h8  
13. Vd1—h5                      Fh8—f6  
14. Fc1—d2                      Fc8—b7  
15. Ff1—e2                      Vd8—e8  
16. 0—0—0                      Ve8—e6  
17. g2—g3                      f4×g3  
18. Fd2×g5                      Ff6×g5†  
19. Vh5×g5                      Ve6—g6  
20. Vg5—f4                      Ba8—e8  
21. Bd1—g1                      g3—g2  
22. Hc3—d1                      Vg6—e6  
23. Hd1—c3                      c6—e5  
24. Bg1×g2                      He5—g6  
25. Vf4—f1                      Fb7×e4  
26. Hc3×e4                      Ve6×e4  
27. Bg2×g6                      Ve4×e2  
28. Bg6×g8†                      Kf8×g8  
29. Vf1—g1†                      Ve2—g4  
30. Vg1×g4†                      Kg8—f8  
31. Vg4—g7≠                      mat.

III. *Király futár játék.*

1. e2—e4                      e7—e5  
2. Ff1—c4                      . . . . .

A futár játék kevésbé élénk és heves megnyitást eredményez, mint a fentebbi huszármelegnyitások, mindamellert jó és biztos.

Philidor, a híres francia mesternek volt kedvelt megnyitása, a ki azt a legjobbnak tartotta, de az újabb elmélet szerint sokkal gyöngébb a huszárjátéknál.

Az ellenfélnek legerősebb felelete rá: 2. . . . . Hg8—f6,  
azután: 2. . . . . Ff8—c5 s kevésbé jó az utócsel: 2. . . . . f7—f5.  
Lássuk ezeket egyenként.

## 1. J á t é k.

a)

- |           |                |
|-----------|----------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5          |
| 2. Ff1—c4 | <b>Hg8—f6!</b> |

Ez az ugynevezett berlini védelem s a legjobb; sötét ezzel ellenfelét leköti s egytuttal az e4 gyalogot is támadja.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| 3. Hg1—f3 | Hf6×e4    |
| 4. d2—d3  | . . . . . |

Mind a legjobb huzások.

- |            |           |
|------------|-----------|
| . . . . .  | He4—f6    |
| 5. Hf3×e5  | d7—d5     |
| 6. Fc4—b3  | Ff8—d6    |
| 7. d3—d4   | 0—0       |
| 8. 0—0     | c7—c5     |
| 9. c2—c3   | Hb8—c6    |
| 10. He5×c6 | . . . . . |

s a játék egyformán áll.

b)

- |          |       |
|----------|-------|
| 3. d2—d4 | e5×d4 |
|----------|-------|



- |            |        |
|------------|--------|
| 4. e4—e5   | d7—d5  |
| 5. Fc4—b5+ | Fc8—d7 |
| 6. Fb5×d7+ | Hf6×d7 |
| 7. Vd1×d4  | Hb8—c6 |
| 8. Vd4×d5  | Hd7×e5 |
- s fekete jobban áll.

c)

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. d2—d3  | Ff8—c5 |
| 4. Hg1—f3 | d7—d6  |
| 5. c2—c3  | 0—0    |

Állás a 3. lépés után.

egyforma játék.

d)

- |            |           |
|------------|-----------|
| 3. f2—f4   | d7—d5     |
| 4. f4×e5   | Hf6×e4    |
| 5. Vd1—f3  | Vd8—h4+   |
| 6. g2—g3   | He4×g3    |
| 7. h2×g3   | Vh4×c4    |
| 8. Hb1—c3  | Fc8—e6    |
| 9. d2—d3   | Ve4—c6    |
| 10. Fc1—g5 | d5—d4     |
| 11. Vf3×c6 | . . . . . |

és sötét jobban áll.

e)

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. Hb1—c3  | Hf6×e4 |
| 4. Fc4×f7† | Ke8×f7 |
| 5. Hc3×e4  | Hb8×c6 |

mert Vd1—h5† fenyeget.

- |            |        |
|------------|--------|
| 6. Vd1—f3† | Kf7—e8 |
|------------|--------|
- egyforma játék.

2. Játék.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. Ff1—c4 | <b>Ff8—c5</b> |

Ez a huzás a játszónak több teret enged, mint a 2 . . . Hg8—f6

a)

3. **c2—c3** . . . .

Az ugyevezett classicus roham, melyet Philidor ajánlott; de ennél erősebb: 3. Hg1—f3, mint látni fogjuk. Itt fehér a d2—d4 gyaloggal együtt egy erős centrumot akar csinálni, úgy hogy támadjon.

- |            |           |
|------------|-----------|
| . . . . .  | Hg8—f6    |
| 4. d2—d4   | e5×d4     |
| 5. e4—d5!  | Hf6—e4?   |
| 6. Vd1—e2! | He4—g5    |
| 7. f2—f4   | Hg5—e6    |
| 8. f4—f5   | He6—f8    |
| 9. Hg1—f3  | d4×c3     |
| 10. Hf3—g5 | . . . . . |

s fehér jobban áll.

Vagy 3. c2—c3-ra felelet lehet az ugyevezett olasz védelem, mely a játékot kiegyenlíti:



Állás fehér 5. lépése után.

- |            |                   |
|------------|-------------------|
| 3. . . . . | Vd8—g5            |
| 4. Vd1—f3  | Vg5—g6 a legjobb. |
| 5. Hg1—e2  | d7—d6             |
| 6. d2—d4   | Fc5×b5            |
| 7. d4×e5   | d6×e5             |
| 8. He2—g3  | Hg8—f6            |
| 9. h2—h3   | . . . . .         |

Egyformán áll.

b)

3. **Hg1—f3** . . . .

a legjobb folytatás, erősebb a Philidorénál.

- |           |           |
|-----------|-----------|
| . . . . . | d7—d6     |
| 4. d2—d4  | . . . . . |

E helyett fehér léphet: 4. c2—c3, Vd8—e7; 5. 0—0, Fe8—g4 stb.

- |    |           |        |
|----|-----------|--------|
|    | . . . . . | e5×d4  |
| 5. | Hf3×d4    | Hg8—e7 |
| 6. | f2—f4     | 0—0    |
| 7. | 0—0       | Kg8—h8 |
- s fekete hadállása biztos.

Ha fehér 4-re az ajánlott e2—c3 lépést teszi: a játék egyenlő lesz.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 4. | c2—c3  | Vd8—e7 |
| 5. | 0—0    | Hg8—f6 |
| 6. | d2—d4  | Fc5—b6 |
| 7. | Fc1—g5 | e7—e6  |
- egyforma játék.

c)

- |    |               |        |
|----|---------------|--------|
| 3. | <b>Vd1—h5</b> | Vd8—f6 |
| 4. | Hg1—f3        | d7—d6  |

A játék most egyformán áll; ha azonban fehér támad:

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 5.  | Hf3—g5? | Vf6×f7† |
| 6.  | Ke1—d1  | g7—g6   |
| 7.  | Fc4×f7† | Ke8—e7  |
| 8.  | Vh5—e2  | Vf2×e2† |
| 9.  | Kd1×e2  | Fc8—g4† |
| 10. | Ke2—e1  | Hg8—f6  |

ebből látjuk, hogy a támadást elszette.

d)

- |    |               |           |
|----|---------------|-----------|
| 3. | <b>b2—b4?</b> | Fc5×b4    |
| 4. | <b>f2—f4?</b> | . . . . . |

Ez a két gyaloghuzás, melyet Mac Donnell kettős eselének neveznek, nem ajánható.

- |     |           |           |
|-----|-----------|-----------|
|     | . . . . . | d7—d5!    |
| 5.  | e4×d5     | e5—e4     |
| 6.  | c2—c3     | Fb4—c5    |
| 7.  | d2—d4     | e4×d3     |
| 8.  | Vd1×d3    | Hg8—f6    |
| 9.  | Fc1—a3    | Vd8—d6    |
| 10. | Fa3×c5    | . . . . . |
- sötétnek jobb játéka van.

### 3. Játék.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | Ff1—c4 | <b>f7—f5?</b> |

Hátrányos esel húzás, mert ez által az ellenséges futónak megnyitja g8-ig a ferde vonalat s ez által nehezebben sánczolhat majd el, világos erre több húzással felelhet: 3. d2—d3 a legjobb; 3. e4×f5 és Fc4×g8 kevésbé jók.

a)

- |    |              |        |
|----|--------------|--------|
| 3. | <b>d2—d3</b> | Hg8—f6 |
| 4. | f2—f4        | d7—d6  |
| 5. | Hg1—f3       | f5×e4  |
| 6. | d3×e4        | Fc8—g4 |
| 7. | f4×e5        | Fg4×f3 |
| 8. | Vd1×f3       | d6×e5  |
| 9. | Vf3—b3       | .....  |

s világos jobbon áll.

b)

- |    |              |         |
|----|--------------|---------|
| 3. | <b>e4×f5</b> | Hg8—f6  |
| 4. | d2—d4        | e5×d4   |
| 5. | Vd1×d4       | d7—d5   |
| 6. | Fc4—d3       | Hb8—c6  |
| 7. | Vd4—e3†      | Ke8—f7  |
| 8. | Hg1—e2       | Ff8—b4† |
| 9. | c2—c3        | Bh8—e8  |

sötét állása jobbb.

c)

3. **Fc4×g8** .....

Kezdők gyakran ezt a lépést teszik, de ez rossz: mert jól lehet sötét a rövid szárnyra nem sánczolhat s, a továbbiakban talán egy gyalogot veszít, de bőven kárpótolja az erős támadó helyzetet.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
|     | .....   | Bh8×g8 |
| 4.  | e4×f5   | d7—d5! |
| 5.  | Vd1—h5† | g7—g6  |
| 6.  | f5×g6   | Bg8×g6 |
| 7.  | d2—d3   | Fc8—g4 |
| 8.  | Vh5×h7  | Vd8—f6 |
| 9.  | Vh7×c7  | Hb8—c6 |
| 10. | Vc7×b7  | Ba8—b8 |
| 11. | Vb7—a6  | Fg4—c8 |
| 12. | Va6—a4  | Bb8—b4 |
| 13. | Va4—a3  | Bg6×g2 |

és sötét nyer.

#### 4. Játék.

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | Ff1—c4 | <b>c7—c6</b> |

Itt sötét a d7—d5 lépést akarja előkészíteni, de hibásan.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 3. | Vd1—e2 | Hg8—f6 |
| 4. | f2—f4  | e5×f4  |
| 5. | e4—e5  | Hf6—d5 |
| 6. | d2—d4  | Ff8—e7 |

- |             |         |
|-------------|---------|
| 7. Fc4×d5   | Fe7—h4† |
| 8. g2—g3    | f4×g3   |
| 9. Fd5×f7†  | Ke8×f7  |
| 10. Ve2—f3† | Kf7—e8  |
| 11. h2×g3   | Fh4—e7  |

s fehér előnyben van.

### Példák.

1.  
Játszótták Londonban 1787.  
Sheldon  
Fehér.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Ff1—c4 | c7—c6  |
| 3. Hg1—f3 | d7—d5  |
| 4. e4×d5  | c6×d5  |
| 5. Fc4—b3 | Hb8—c6 |
| 6. d2—d4  | e5—e4  |
| 7. Hf3—e5 | Fc8—e6 |
| 8. 0—0    | f7—f6  |
| 9. He5×c6 | .....  |

Ez a játék ép kapóra jön sötétnek, miáltal gyalogjainak állását megerősíthetheti.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | b7×c6  |
| 10. f2—f3  | f6—f5  |
| 11. Fc1—e3 | Hg8—f6 |
| 12. Hb1—d2 | Ff8—d6 |
| 13. c2—c4  | 0—0    |
| 14. Fb3—a4 | Vd8—c7 |
| 15. f3—f4  | Hf6—g4 |
| 16. Vd1—e2 | Hg4×e3 |
| 17. Ve2×e3 | c6—c5  |
| 18. Hd2—b3 | d5×c4  |
| 19. Hb3×c5 | Fb6×c5 |
| 20. d4×c5  | Ba8—c8 |
| 21. c5—c6  | Bf8—d8 |
| 22. Bf1—d1 | Bd8—d3 |

Figyelemre méltó, hogy sötét mint iparkodik mindég a gyalogjai megerősítésére s egyuttal, hogy az ellenfelét gyöngítse.

- |            |        |
|------------|--------|
| 23. Bd1×d3 | c4×d3  |
| 24. Fa4—b3 | Fe6×b3 |
| 25. a2×b3  | Vc7—b6 |

- |            |        |
|------------|--------|
| 26. Kg1—f2 | Vb6—e3 |
| 27. Kf2×e3 | Be8×c6 |
| 28. Ba1×a7 | Bc6—d6 |

A végjátékot sötét kitünően játsza.

- |            |         |
|------------|---------|
| 29. Ke3—d2 | e4—e3†  |
| 30. Kd2×e3 | d3—d2   |
| 31. Ba7—a1 | d2—d1 V |
| 32. Ba1×d1 | Bd6×d1  |
- fehér a játszmát föladja.

### 2.

Játszótták Londonban, 1796-ban

Bowdler	Conway
Fehér.	Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Ff1—c4 | Ff8—c5 |
| 3. d2—d3  | c7—c6  |
| 4. Vd1—e2 | d7—d6  |
| 5. f2—f4  | e5×f4  |
| 6. Fc1×f4 | Vd8—b6 |
| 7. Ve2—f3 | .....  |

Ezzel vezet be fehér a heves rohamot.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Vb6×b2 |
| 8. Fc4×f7† | Ke8—d7 |

Ha sötét a futót üti, akkor a vezér elvezett.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 9. Hg1—e2   | Vb2×a1  |
| 10. Ke1—d2  | Fc5—b4† |
| 11. Hb1—c3  | Fb1×c3† |
| 12. He2×c3  | Va1×h1  |
| 13. Vf3—g4† | Kd7—e7  |
| 14. Vg4×g7  | Hb8—d7  |
| 15. Vg7—g3  | .....   |

Ha fehér a tornyot veszti, a roham — s egyetlen reménye — is elvész.

16. Hc3—b5†  
Egyik szellemdús áldozat a  
másik után!
17. Ff4×d6†  
18. Ff7—d5†  
19. d3—d4  
Mat fenyeget az a3-on
20. Fd6×b4  
21. c2—c4†  
geniális végjáték.
22. Vg3—b3†  
23. Vb3—a3† és mat.

3.

Játszották Havanában a sakk-  
versenyen 1891-ben.

Vasquez. Fehér.	Blackburne. Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Ff1—c4	Hb8—c6
3. Hg1—f3	Ff8—c5
4. 0—0	Hg8—f6
5. Hb1—c3	d7—d6
6. d2—d3	Fc8—g4
7. Hc3—e2	Vd8—d7
8. Fc1—e3	Fc5—b6
9. c2—c3	Hf6—h5
10. Hf3—g5	0—0
11. Fe3×b6	a7×b6
12. f2—f3	Fg4—e6
13. Vd1—e1	Fe6×c4
14. d3×c4	h7—h6
15. Hg5—h3	f7—f5
16. e4×f5	Vd7×f5
17. g2—g4	.....
fehér a g vonalat akarja meg- nyitni, hogy ezen át támadja a királyt; Blackburne ez ellen szellemdús módon védekezik.	Vf5—d7
18. Ve1—h4	Hh5—f6

19. g4—g5  
20. Hh3×g5  
21. Kg1—h1  
22. Vh4—g3  
23. Vg3—f2  
24. Bf1—g1  
25. He2×f4  
26. Vf2—h4  
27. Hg5—e4  
28. a2—a3  
29. Bg1—g5  
30. He4×g5  
31. Hg5—e4  
32. Ba1—g1  
Bevezetés a csinos végjátékhoz.
33. Bg1—g3  
34. Bg3×f3
- h6×g5  
Hc6—e7  
He7—g6  
Hf6—h5  
Hg6—f4  
Vd7—f5  
Hh5×f4  
Bf8—f6  
Bf6—g6  
Ba8—f8  
Bg6×g5  
Bf8—f6  
Bf6—g6  
Hf4—h3  
Vf5×f3†  
Bg6—g1†

4.

Játszották Londonban, 1788-ban  
Gróf Brühl. Lord Harrowby.

Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Ff1—c4	c7—c6
3. c2—c3	d7—d5
4. e4×d5	c6×d5
5. Fc4—b3	Hb8—c6
6. d2—d4	e5—e4
7. Fe1—e3	b7—b5
kockázatott lépés, értelem nélkül.	
8. Hg1—e2	Fc8—e6
9. Hb1—d2	Ff8—d6
10. Hd2×e4	d5×e4
11. d4—d5	Fe6—d7
12. d5×c6	Fd7×c6
13. He2—d4	Fc6—d7
14. Vd1—h5	Vd8—e7
15. Hd4×b5	Hg8—f6
16. Hb5×d6†	Ve7×d6
17. Vh5×f7†	Ke8—d8
18. Ba1—d1	Vd6—e7
19. Vf7×e7†	Kd8—e7
20. Fe3—c5†	Ke7—d8
21. Bd1—d6	Bh8—e8
22. 0—0	Be8—e5
23. Fc5—a3	Kd8—c7

24. Bf1—d1                      a7—a5                      . . . . .                      g7×f6  
 25. Bd6×f6                      . . . . .                      26. Fa3—d6†                      Ke7×c6  
 ezzel a húzással megnyeri vilá-                      27. Fd6×e5                      . . . . .  
 gos a döntő túlsúlyt az állásban                      Sötét a játsztmát föladja.  
 és a gyalogokban.

#### IV. Középcsel.

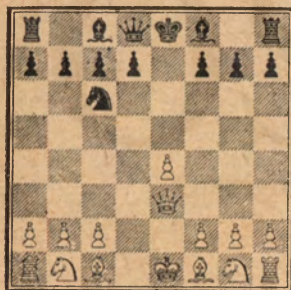
1. e2—e4                      e7—e5  
 2. d2—d4                      . . . . .

Fehér itt a vezér-gyaloggal kettőt lép, hogy vagy e5×d4 esetén 3. Vd1×d4-el folytassa a játékot, vagy pedig lemond a gyalog visszanyerésétől és hadállását fejleszti. Ezen utóbbi változat megegyezik az úgynev. skót csellel.

#### 1. Játék.

1. e2—e4                      e7—e5  
 2. d2—d4                      e5×d4  
 3. Vd1×d4                      Hb8—c6

Sötét itt mindenek előtt tempót nyer.



Állás a fehér 4. lépése után.

4. Vd4—e3                      . . . . .

A vezérnek ezt a visszahúzását W. Paulsen tette ismeretessé; sötétnek ez ellen óvatosan kell védekeznie.

- . . . . .                      Hg8—f6

5. e4—e5                      Hf6—g4

6. Ve3—e4                      . . . . .

Ha világos itt 6. Ve3—e2 húz, sötét csak úgy felel:

- . . . . .                      d7—d5

7. e5×d6†                      Fc8—e6

8. d6×c7                      Vd8—d1†

9. Ke1×d1                      Hg4×f2

10. Kd1—e1                      Hf2×e4

sötét hadállása kitünő.

#### 2. Játék.

1. e2—e4                      e7—e5

2. d2—d4                      e5×d4

3. c2—c3                      . . . . .

Ezt a játékot „dán, vagy északi csel“-nek hívják azért, mert különösen norvég és dán mesterek használják s elméletét is Sörensen és Nielsen dán mesterek adták először.

- . . . . .                      d4×c3

4. Ff1—c4                      c3×b2

Ha sötét itt 4. . . . . Hg8—f6 húz, a játék kiegyenlítődik:

5. e4—e5, d7—d5; 6. Fc4—b5†, Fc8—d7; 7. Fb5×d7†, Hf6×d7; 8. Vd1×d5 s egyenlően áll.

- |            |         |
|------------|---------|
| 5. Fc1×b2  | Hg8—f6  |
| 6. e4—e5   | Ff8—b4† |
| 7. Hb1—c3  | Vd8—e7  |
| 8. Hg1—e2  | Hf6—e4  |
| 9. 0—0     | He4×c3  |
| 10. He2×c3 | Fb4×c3  |
| 11. Fb2×c3 | 0—0     |

Sötét ugyan egy gyaloggal többet bír, de fehér hadálása jobb.

### 3. Játék.

- |                  |         |
|------------------|---------|
| 1. e2—e4         | e7—e5   |
| 2. d2—d4         | e5×d4   |
| 3. <b>Hg1—f3</b> | Ff8—b4† |

Ha világos 3-ra Hb8—c6 húz: előáll a skót játék (l. ott).

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. Fc1—d2  | Fb4—c5 |
| 5. Ff1—c4  | Hb8—c6 |
| 6. Fd2—f4  | d7—d6  |
| 7. c2—c3   | d4×c3  |
| 8. Hb1×c3  | Fc8—e6 |
| 9. Fc4×e6  | f7×e6  |
| 10. Vd1—b3 | Vd8—c8 |
| 11. 0—0—0  | .....  |

Sötét egy gyalogot nyer, de világos hadállása jobb.

### 4. Játék.

- |                  |         |
|------------------|---------|
| 1. e2—e4         | e7—e5   |
| 2. d2—d4         | e5×d4   |
| 3. <b>Ff1—c4</b> | Ff8—b3† |

A legjobb folytatás Hg8—f6, ami által a futárjáték egy változatát nyerjük.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 4. c2—c3  | d4×c3  |
| 5. b2×c3  | Vd8—f6 |
| 6. c3×b4  | Vf6×a1 |
| 7. Vd1—b3 | d7—d5  |

Ez jobb, mint 7 . . . . Va1—f6, amire fehér 8. Fc1—b2-vel felel s erős támadást intéz.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 8. Fc4×d5   | Fc8—e6 |
| 9. Fd5×e6   | f7×e6  |
| 10. Vb3×e6† | Hg8—e7 |
| 11. Ve6—b3  | .....  |

Szükséges húzás, nehogy egy báb elveszzen.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Hb8—c6 |
| 12. Hg1—e2 | 0—0—0  |

13. 0—0 Hc6—d4  
 14. Hb1—c3 . . . . .  
 Körülbelül egyforma játék.

## Példák:

1.

Játszották a berlini sakkversenyen 1881-ben.

Winawer.	Riemann.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5×d4
3. Vd1×d4	Hb8—c6
4. Vd4—e3	Ff8—b4†
5. c2—c3	Fb4—a5
6. Ve3—g3	Vd8—f6
7. Fc1—f4	d7—d6
8. Ff1—b5	Fc8—d7

Világos az e. gyalog fölhúzásával fenyeget.

9. Hb1—d2	h7—h6
10. Hd2—e4	Fa5—b6
11. h2—h4	Hg8—e7
12. Hg1—f3	He7—g6
13. Hc4×b6	a7×b6
14. Ff4—e3	Hc6—e5
15. Fb5—e2	Fd7—c6

Hibás lépés, sötétnek előbb f3. kellett volna cserélnie.

16. Hf3—d2	0—0
17. h4—h5	Hg6—f8
18. a2—a4	Vf6—e7
19. b2—b4	f7—f6
20. b4—b5	Fc6—e8
21. a4—a5	b6×a5
22. Ba1×a5!	b7—b6
23. Ba5—a7	. . . . .

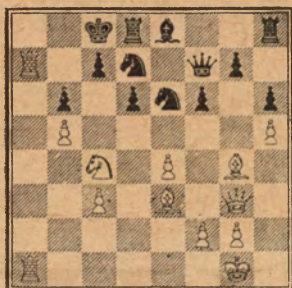
Erős rohamlépés. Ha sötét király Kc8—b8-ra mén, ez következik rá: Fe3×b6

. . . . .	He5—d7
24. 0—0	Hf8—e6
25. Bf1—a1	He6—c5

Ez a huszár lépés gyors veszét okozza sötétnek; ehe-

lyett így kellett volna védekeznie: Fe8—f7, aztán Hd7—b8 és Ke8—d7.

26. Fe2—g4	Hc5—e6
27. Hd2—c4	Ve7—f7



Állás a 27. lépés után.

28. Vg3×d6	. . . . .
gyönyörű döntő lépés.	f6—f5
. . . . .	f6—f5
29. Ba7—a8†	Hd7—b8
30. Hc4×b6†	c7×b6
31. Ba8×b8 † mat.	

2.

Játszották Velenczében 1881.

Salvioli.	Previtali.
Fehér.	Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5×d4
3. Vd1×d4	Hb8—c6
4. Vd4—e3	Hg8—f6
5. Fc1—d2	b7—b6
6. Hb1—c3	Ff8—c5
7. Ve3—g3	0—0
8. Ff1—e2	Fc5—d4
9. Fd2—h6	Hf6—e8
10. Fh6—d2	Vd8—f6
11. Hg1—f3	Vf6—g6
12. 0—0—0	Fd4×e3
13. Fd2×c3	Vg6×e4

Ezzel sötét kemény rohamnak teszi ki magát.

- |            |        |
|------------|--------|
| 14. Fe2—d3 | Ve5—a4 |
| 15. Bh1—e1 | g7—g6  |
| 16. a2—a3  | d7—d5  |
| 17. Hf3—e5 | d5—d4  |
| 18. Vg3—h4 | .....  |

Ezzel a vezér húzással fehér igen szép combinatiót kezd, mely győzelemre is vezet.

- |             |         |
|-------------|---------|
| .....       | Hc6×e5  |
| 19. Be1×e5  | c7—c5   |
| 20. b2—b3   | Va4×a3† |
| 21. Fc2—b2  | Va3—a5  |
| 22. Bc5—h5  | g6×h5   |
| 23. Vh4×h5  | f7—f5   |
| 24. Fd3—c4† | Kg8—h8  |
| 25. Fc4—d5  | .....   |

Döntő lépés; ezáltal az e5 kockát elzárja a sötét vezértől és 27. Bf8×e8 lépése — a tulajdonképi védelem — is lehetetlen lesz.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Ba8—b8 |
| 26. Bd1×d4 | c5×d4  |
| 27. Vh5×e8 | .....  |

Sötét a játszmát föladja.

3.

Játszották Berlinben, 1881.  
Paulsen, Blackburne,  
Riemann Minckwitz  
és Schalopp. és Schwarz.

Fehér. Fekete.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. d2—d4   | e5×d4  |
| 3. Vd1×d4  | Hb8—c6 |
| 4. Vd4—e3  | g7—g6  |
| 5. Hb1—c3  | Ff8—g7 |
| 6. Hc3—d5  | d7—d6  |
| 7. Hg1—e2  | Hg8—e7 |
| 8. Fc1—d2  | 0—0    |
| 9. 0—0—0   | He7×d5 |
| 10. e4×d5  | Hc6—e7 |
| 11. Fd2—c3 | He7—f5 |
| 12. Ve3—d3 | Vd8—h4 |

- |            |        |
|------------|--------|
| 13. g2—g3  | Vh4—a4 |
| 14. Ke1—b1 | c7—c5  |
| 15. h2—h4  | c5—c4  |
| 16. Vd3—d2 | Fg7—h6 |
| 17. He2—f4 | b7—b5  |
| 18. g3—g4  | .....  |

Ez a húzás az alapja a későbbi zavaroknak.

- |       |       |
|-------|-------|
| ..... | b5—b4 |
|-------|-------|

Ezzel a kombinációval ugyan sötét két gyalogot is veszít, de a rohamban túlsúlyba jut, amit aztán erőlyesen keresztül is visz.

- |            |        |
|------------|--------|
| 19. Fc3×b4 | Fh6×f4 |
| 20. Vd2×f4 | Va4×b4 |
| 21. g4×f5  | Ba8—b8 |
| 22. Vf4—d4 | Fc8×f5 |
| 23. Ff1×c4 | .....  |

Elhamarkodott lépés, miáltal fehér a játszmát gyorsan elveszti.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Bf8—c8 |
| 24. Fc4—b3 | a7—a5  |
| 25. Vd4—f6 | a5—a4  |
| 26. Bd1—d4 | Vb4—b5 |

Ez a kitünő lépés dönti el a partiet.

- |            |         |
|------------|---------|
| 27. Bd4×a4 | Ff5×c2† |
| 28. Kb1—a1 | Fc2×b3  |
| 29. a2×b3  | Vb5×b3  |
| 30. Vf6—d4 | Bb8—a8  |
| 31. Ba4×a8 | .....   |

Ha fehér ehelyett 31. Ba4—a7 húz, ez következik rá: Ba8×a7†; 32. Vd4×a7, Vb3×d5!

- |            |         |
|------------|---------|
| .....      | Bc8×a8† |
| 32. Ka1—b1 | Ba8—a4  |
| 33. Vd4—d1 | .....   |

Fehérnek nincs más választása.

- |            |         |
|------------|---------|
| .....      | Vb3—a2† |
| 34. Kb1—c2 | Va2—c4† |

Fehér a játszmát föladja; mert, mint könnyen látható, a királyt b1-re nem húztatja visz-

sza a következő lépések miatt:  
35... Vc4—e4†, aztán Ba4—c4†  
és Bc4—d4†.

4.

Játszották Londonban, 1862.

Blackburne. Woodward.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5×d4

3. Ff1—c4 Hg8—f6

4. Fc1—g5 h7—h6

5. Fg5×f6 Vd8×f6

6. Hg1—f3 Hb8—c6

7. 0—0 Ff8—c5

Ez a hadállás a skót csel egyik változata.

8. e4—e5 Vf6—e7

9. c2—c3 d4×c3

Ehelyett jobb d4—d3, ami a b1 huszárt a rohamban megakadályozza.

10. Hb1×c3 0—0

11. Hc3—d5! Ve7—d8

12. Vd1—d3 a7—a6?

Hibás lépés, amivel sötét játszmát veszít; helyett Hc6—e7 vagy Fc5—e7 lépést kellett volna tennie.

13. Hd5—f6† g7×f6

14. Vd3—g6† Kg8—h8

15. Vg6×h6† Kh8—g8

16. e5×f6 . . . .

sötét a játékot föladja.

Példák a dán (északi) cselhez.

1.

Játszották levélváltás útján  
1874/5-ben.

G. és V. Dr. A. van

Nielsen der Linde

Kopenhágában. Arnheimben.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. d2—d4 e5×d4

3. c2—c3 d4×c3

4. Ff1—c4 c3×b2

5. Fc1×b2 Hg8—f6

6. Hb1—c3 Hb8—c6

7. Hg1—f3 Ff8—b4

8. Vd1—c2 d7—d6

9. 0—0—0 0—0

10. e4—e5 Hf6—g4

11. h2—h4 . . . .

Jól kigondolt roham kezdete.

. . . . h7—h6

12. Kc1—b1 Bf8—e8

Ha fekete itt 12 . . . .

Hg4×e5 húz, fehér nyer: 13.

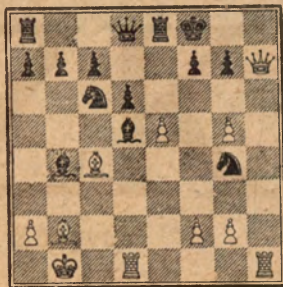
Hf3—g5! huzással.

13. Hc3—d5 Fc8—e6

14. Hf3—g5 h6×g5

15. h4×g5 Fe6×d5

16. Vc2—h7† Kg8—f8



Állás a 16. lépés után.

17. e5×d6 c7×d6

18. Vh7×g7† Kf8—e7

19. Bd1×d5 Vd8—c8

20. Bh1—e1† . . . .

Szép áldozat, mely a későbbi döntést előidézi.

. . . . Fb4×e1

Látható, hogy sem Hc6—e5, sem pedig Ke7—d8 a játszmát meg nem mentheti már.

21. Fb2—f6† Ke7—d7

22. Vg7×f7† Be8—e7

23. Ff6×e7 Hg4—e5

24. Vf7—f6 He5×c4

25. Fe7×d6 Hc4×d6

26. Vf6×d6† Kd7—e8

27. Vd6—g6+ Ke8—f8  
 28. Bd5—f5+ Vc8×f5+  
 29. Vg6×f5+ . . . .  
 sötét a játszmát föladja.

2.

Játszották Grönlandban, 1878.

Sörensen.

E. J. S.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. d2—d4 e5×d4  
 3. c2—c3 d4×c3  
 4. Ff1—c4 c3×b2  
 5. Fc1×b2 Ff8—b4+  
 6. Hb1—c3 Hb8—c6  
 7. Hg1—f3 d7—d6  
 8. Vd1—b3 Fc8—e6

sötét felad egy gyalogot, hogy hadállását erősítse.

9. Fc4—d5 Hg8—e7  
 10. 0—0—0 Fb4×c3  
 11. Fb2×c3 Fe6×d5

Itt jobb lett volna a rövid sáncolás.

12. e4×d5 Hc6—e5  
 13. Bh1—e1 f7—f6

Nagy hiba, mely világos részére dönti a játszmát; itt is legjobb lett volna 0—0.

14. Hf3—d4 Ke8—f7  
 15. h2—h4 . . . .

hogy a következő h4—h5 húzással sötétet még jobban beszorítsa.

- . . . . h7—h5  
 16. Be1×e5 . . . .

Döntő lépés; fehér a végjátékot kitünően játsza le.

- . . . . f6×e5  
 17. Hd4—e6 Vd8—d7  
 18. f2—f4 e5×f4  
 19. Bd1—f1 He7×d5

Ez a húzás sötétnek egy bábja kerül; a játéka tarthatatlan.

20. He6×f4 Ba8—f8  
 21. Hf4×d5+ Kf7—e8  
 22. Bf1—e1+ Ke8—d8  
 23. Vb3×b7 Bf8—f7  
 24. Hd5—b4 . . . .

sötét a játszmát föladja.

### V. Király-csel játékok.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 . . . .

Ez a fontos megnyitás Olaszországból ered, ahol „dare il gambetto“-nak mondják (bábót állítani) s már Ruy Sopez sakkkönyvében is előfordul. — A második húzással f2—f4 cselet vet fehér, aminek a célja az, hogy feláldozza a király-gyalogot és ezzel támadásba jöhessen. Ha sötét ezt az f4 gyalogot üti: a cselet elfogadja; ha nem üti, visszautasítja. Elfogadás esetén ebből fehérre kettős előny járul, ugyanis: a hadállás kifejlesztésére időt nyer, aztán megnyílik előtte a rohamhoz az f vonal; ez az utolsó fontosabb, mert az elsáncolás után a királybástyát az f vonalra hozhatja, miáltal az ellen játékára erős nyomást gyakorol. Hátránya pedig világosnak az, hogy egy gyalogot veszít s ezt az anyagi hátrányt sötét a végjátékban kihasználhatja. — Fehér, miután a gyalogját kiütik, legelőször is arra törekedjék, hogy a h4-en adható sakkot kikerülje, amit legjobban 3. Hg1—f3, vagy Ff1—c4 húzásokkal tehet meg; 3. h2—h4 kevésbé jó. Ha

a védő az f4 gyalogot megmenteni akarja, akkor g7—g5 lépéssel jöhet földözésül.

Ezt az f4 gyalogot különben „csel gyalognak“ hívják.

A királycselek között legfontosabb : király-huszár és királyfutó-csel.

## A. *Elfogadott cseljátékok.*

### 1. Szabálytalan csel.

- |    |               |       |
|----|---------------|-------|
| 1. | e2—e4         | e7—e5 |
| 2. | f2—f4         | e5×f4 |
| 3. | <b>Hb1—c3</b> | ..... |

Ez a cselhuzás a legrosszabb, mely legjobb esetben is csak egyenlő játékhoz vezethet; hasonlóit különben a Steinitz cseléhez, s mint látni fogjuk ezen megnyitásban sötétnek alkalma van huszárját másképp is a játékba hozni, mint c6-ra, a mi által erős rohamot intéz.

- |       |                    |
|-------|--------------------|
| ..... | Vd8—h4†            |
| 4.    | Ke1—e2      d7—d5! |

Sötét a roham javára a megnyert gyalogról lemond.

- |     |         |         |
|-----|---------|---------|
| 5.  | Hc3×d5  | Fc8—g4† |
| 6.  | Hg1—f3  | Hb8—a6! |
| 7.  | d2—d4   | Hg8—f6  |
| 8.  | Hd5×f6† | Vh4×f6  |
| 9.  | c2—c3   | 0—0—0   |
| 10. | Ke2—f2  | Ha6—c5  |

Sötétnek igen előnyös roham állása van.

### 2. Király-huszár-csel.

- |    |               |       |
|----|---------------|-------|
| 1. | e2—e4         | e7—e5 |
| 2. | f2—f4         | e5×f4 |
| 3. | <b>Hg1—f3</b> | ..... |

Jóllehet ez sem teljesen correct cseljáték, de mégis élénk rohamot ad a legjobb védelemmel szemben is. E játékot két fő csoportba oszthatjuk : szabályos és szabálytalan védelemmel.

#### α) Szabálytalan védelem.

1.

a.

- |    |       |               |
|----|-------|---------------|
| 3. | ..... | <b>Hg8—f6</b> |
|----|-------|---------------|

Ez egyike a legjobb védelmeknek.

- |    |        |          |
|----|--------|----------|
| 4. | e4—e5  | Hf6—h5   |
| 5. | Ff1—e2 | g7—g5    |
| 6. | Hf3×g5 | Vd8×g5   |
| 7. | Fe2×h5 | Vg5—h4†! |

Ha sötét : Vg5×g2 húz, a játék kiegyenlítődik.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 8. Ke1—f1   | Ff8—c5 |
| 9. d2—d4    | Fc5×d4 |
| 10. Fh5×f7† | Ke8×f7 |
| 11. Vd1×d4  | Hb8—c6 |
| 12. e5—e6†  | d7×e6  |
| 13. Vd4×h8  | e5—e6  |
| 14. Hb1—d2  | Vh4—h5 |

és sötét nyerni fog.

b)

Ha azonban febér 4. e4—e5 helyett a huszárral lép: előnybe jut.

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Hb1—c3! | d7—d5   |
| 5. e4×d5   | Hf6×d5  |
| 6. He3×d5  | Vd8×d5  |
| 7. d2—d4   | Ff8—d6  |
| 8. c2—c4   | Vd5—e6† |
| 9. Ke1—f2  | e7—e5   |
| 10. Ff1—d3 | Ke8—f8  |

s fehér valamivel jobban áll.

2.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 3. . . . . | <b>d7—d5</b> |
| 4. e4×d5   | Ff8—d6       |
| 5. d2—d4   | g7—g5        |
| 6. c2—c4   | b7—b6        |
| 7. Ff1—d3  | . . . . .    |

Egyforma játék.

3.

- |            |              |
|------------|--------------|
| 3. . . . . | <b>f7—f5</b> |
|------------|--------------|

Sötét itt ellencselet használt, mely correct és biztos.

- |           |                   |
|-----------|-------------------|
| 4. e4×f5  | . . . . .         |
|           | a legjobb válasz. |
| . . . . . | d7—d5             |
| 5. d2—d4  | Fc8×f5            |
| 6. Fc1×f4 | Hg8—f6            |

Egyformán áll.

Ha fehér a 4. húzásra mással lép, könnyen rosszabb helyzetbe kerül, mint:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 4. e4—e5?   | g7—g5   |
| 5. Ff1—c4   | g5—g4   |
| 6. Hb1—c3   | g4×f3   |
| 7. Vd1×f3   | Vd8—h4† |
| 8. Ke1—f1   | Vh4—g4  |
| 9. Vf3—d5   | Hg8—e7  |
| 10. Vd5—f7† | Ke8—d8  |

és sötét egy bábót nyer.

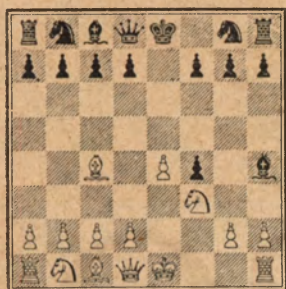
## b) Cunningham-csel.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | f2—f4  | e5×f4         |
| 3. | Hg1—f3 | <b>Ff8—e7</b> |

Ezt a cseljátékot a felfedező Cunningham A. angol jogtudós neve után nevezték el. (élt 1650—1730.) Ez a legszebb s legkedveltebb a szabálytalan királyhuszár megnyitások között.

## 1. Játék.

a)



Állás a 4. lépés után.

- |    |               |        |
|----|---------------|--------|
| 1. | e2—e4         | e7—e5  |
| 2. | f2—f4         | e5×f4  |
| 3. | Hg1—f3        | Ff8—e7 |
| 4. | <b>Ff1—c4</b> | .....  |
- A legjobb lépése fehérnek.  
..... Fe7—h4†

5. Ke1—f1 .....  
Hasonlóképen a legjobb felelet. 5.  
g2—g3 gyöngye.

- |     |        |        |        |
|-----|--------|--------|--------|
| 6.  | Fc4×d5 | d7—d5  | Hg8—f6 |
| 7.  | Hb1—c3 | Hf6×d5 |        |
| 8.  | Hc3×d5 | f7—f5  |        |
| 9.  | d2—d3  | f5×e4  |        |
| 10. | d3×e4  | 0—0    |        |

és fekete jobban áll.

b)

Ha fekete a 7. húzásra 0—0: a játék így alakulhat:

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 7.  | .....  | 0—0    |
| 8.  | d2—d4  | c7—c6  |
| 9.  | Fd5—b3 | Fc8—g4 |
| 10. | Fc1×f4 | Hf6—h5 |
| 11. | Vd1—d2 | .....  |

és fehér jobban áll.

c)

A játék kiegyenlítődik, ha fehér az a) változat 9. húzására a huszárral lép; a játszma ekkor így alakulhat:

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 9.  | Hd5×f4 | f5×e4  |
| 10. | Hf3×h4 | Vd8×h4 |
| 11. | g2—g3  | Vh4—f6 |
| 12. | Kf1—g2 | 0—0    |

Egyforma állás.

## 2. Játék.

a)

- |    |              |         |
|----|--------------|---------|
| 1. | e2—e4        | e7—e5   |
| 2. | f2—f4        | e5×f4   |
| 3. | Hg1—f3       | Ff8—e7  |
| 4. | Ff1—c4       | Fe7—h4† |
| 5. | <b>g2—g3</b> | .....   |

Ez a folytatása nem olyan jó, mint az első játék 5. Ke1—f1 huzása; de mégis igen kedvelik, mert élénk s érdekes játszma-hoz vezethet.

- |       |       |
|-------|-------|
| ..... | f4×g3 |
| 6.    | 0—0   |
| ..... | ..... |

Ezzel fehér egy másik gyalogot is áldozatul ad.

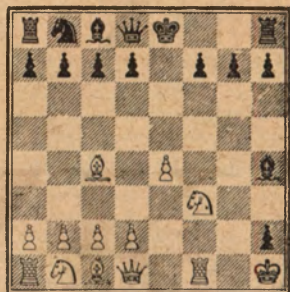
- |       |        |
|-------|--------|
| ..... | g3×h2† |
| 7.    | Kg1—h1 |
| ..... | .....  |

A király itt nem üti a gyalogot, hanem elejébe áll s azt mintegy védő paizsul használja föl. Ezen roham állás-ért fehér már 3 gyalogot áldozott.

..... Fh4—f6

Ez gyöngébb húzás, mint d7—d5 (lásd alább).

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 8.  | e4—e5  | d7—d6  |
| 9.  | e5×f6  | Hg8×f6 |
| 10. | Fc4—b3 | Fc8—e6 |



Állás fehér 7. lépése után.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 11. | d2—d4  | Hf6—e4 |
| 12. | Fe1—f4 | f7—f5  |
| 13. | Hb1—d2 | .....  |

Fehér jobban áll.

b)

Ha sötét a gyöngé helyett Fh4—f6 húzás helyett 7-re .. d7—d5 húz, a játszma így alakulhat:

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 7.  | .....   | d7—d5  |
| 8.  | Fc4×d5  | Hg8—f6 |
| 9.  | Fd5×f7† | Ke8—f7 |
| 10. | Hf3×h4  | Bh8—f8 |
| 11. | d2—d4   | Kf7—g8 |
- és feketének állása jobb.

Példák a Cunningham-cselre.

- |    |                                |    |                            |         |
|----|--------------------------------|----|----------------------------|---------|
| 1. | Játszották Liverpoolban, 1846. | 3. | Hg1—f3                     | Ff8—e7  |
|    | Spreckley.                     | 4. | Ff1—c4                     | Fe7—h4† |
|    | Fehér.                         | 5. | Hf3×h4                     | .....   |
|    | Mongrediën.                    |    | Elhibázott lépés; a helyes |         |
| 1. | e2—e4                          |    | húzás itt 5. Ke1—f1; g2—g3 |         |
| 2. | f2—f4                          |    | is jó folytatás.           |         |
|    | Fekete.                        |    |                            |         |
|    | e7—e5                          |    |                            |         |
|    | e5×f4                          |    |                            |         |



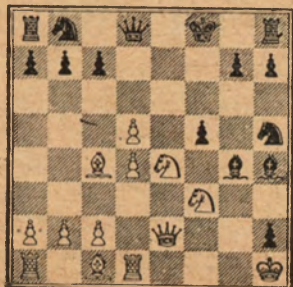
- ..... Vd8×h4†  
 6. Ke1—f1 Hg8—f6  
 7. Vd1—f3 Hb8—c6  
 8. d2—d3 Hc6—d4  
 9. Vf3—d1 Hf6—g4  
 10. Vd1—d2 Hg4—e3†  
 11. Kf1—g1 Hd4—f3†  
 kitűnő húzás; ügyes bevezetése  
 a végjátéknak.  
 12. g2×f3 Vh4—g5†  
 13. Kg1—f2 Vg5—g2†  
 14. Kf2—e1 Vg2×h1†  
 15. Ke1—e2 Vh1—f1†  
 mat.

2.

- |            |                |
|------------|----------------|
| I. L. Rice | L. Donisthorpe |
| Fehér.     | Fekete.        |
| 1. e2—e4   | e7—e5          |
| 2. f2—f4   | e5×f4          |
| 3. Hg1—f3  | Ff8—e7         |
| 4. Ff1—c4  | Fe7—h4†        |
| 5. g2—g3   | f4×g3          |

Fehér elméletileg leghelyesebb lépése itt 5 Ke1—f1.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 6. 0—0    | g3×h2†  |
| 7. Kg1—h1 | d7—d5   |
| 8. e4×d5  | Fc8—h3? |
- Hibás lépés.  
 9. Vd1—e2† Ke8—f8  
 10. Bf1—d1 Fh3—g4  
 11. d2—d4 Hg8—f6  
 12. Hb1—c3 Hf6—h5  
 13. Hc3—e4 f7—f5?



Állás a 13. lépés után.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 14. Bd1—f1! | Hb8—d7 |
| 15. Ve2—g2  | Fh4—f6 |
| 16. He4—g5  | Vd8—e7 |
| 17. Hg5—e6† | Kf8—f7 |
| 18. Hf3—g5† | Ff6×g5 |
| 19. Vg2×g4  | Fg5×e1 |
| 20. Vg4×h5† | g7—g6  |
| 21. Bf1×f5! | .....  |

Fehér ezzel a rohamat erősebben folytatja.

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| .....                     | Hd7—f6 |
| 22. d5—d6!                | .....  |
| Ezzel sötét sorsa eldőlt. | .....  |
| .....                     | c7×d6  |
| 23. Bf5×f6†               | .....  |

Csinos áldozati lépés.

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | Ve7×f6 |
| 24. Vh5—d5! | b7—b5  |
| 25. Vd5—b7† | Vf6—e7 |
| 26. He6—g5† | Kf7—f6 |
| 27. Hg5—e4† | .....  |

sötét feladja a partiet.

3.

Játszották Párisban, 1845-ben.

Devinck. Kieseritzky.  
 Fehér. Fekete.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | e7—e5   |
| 2. f2—f4   | e5×f4   |
| 3. Hg1—f3  | Ff8—e7  |
| 4. Ff1—c4  | Fe7—h4† |
| 5. Ke1—f1  | Fh4—f6  |
| 6. e4—e5   | Ff6—e7  |
| 7. Hb1—c3  | d7—d6   |
| 8. d2—d4   | g7—g5   |
| 9. h2—h4   | g5—g4   |
| 10. Fc1×f4 | g4×f3   |
| 11. Vd1×f3 | h7—h5   |
| 12. e5×d6  | c7×d6   |
| 13. Ba1—e1 | Ke8—f8! |
| 14. Ff4×d6 | Bh8—h7  |
| 15. Fd6—e5 | Hb8—c6  |
| 16. Hc3—d5 | Fc8—e6  |
| 17. Fe5—c7 | Vd8—d7  |
| 18. Be1×e6 | .....   |

Meglepő, jóllehet nem correct erélyesen játszik; különösen a húzás. a 24. húzás szép.

	Vd7×e6	23. Bh1—f1	Hf6—g4†
19. Hd5—b6	Hc6×d4	24. Kh2—g1	Fe7—e5!
20. Vf3×b7	Ve6—f5†	25. Bf1×f5	Hd4—f3†
21. Kf1—g1	Ba8—e8	26. Kg1—h1	Be8—e1†
22. Kg1—h2	Hg8—f6	27. Fc4—f1	Hg4—f2†

Innentől kezdve sötét nagyon és mat.

b) Szabályos védelem.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. f2—f4  | e5×f4         |
| 3. Hg1—f3 | <b>g7—g5!</b> |

Sötét ezzel a húzással a nagyon előretolt f4 gyalog védelmére siet, mielőtt fehér azt megtámadná, mert nagyon valószínű, hogy ennek a legközelebbi lépése ez lesz. A roham módja után az egész játék két fő részre oszlik a szerint, a mint sötét előbb vagy később köti össze a két gyalogot (f és g gyalog). Az elsőhöz tartozik az Allgaier s Kieseritzky csel, az utóbbihoz pedig: Philidor, Salvio, Cochrane és Muzio csele; 1. húzásh2—h4, a másodiké pedig: Ff1—c4.

c) Allgaier csele.

1. Játék.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. f2—f4  | e5×f4 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 |
| 4. h2—h4  | g5—g4 |
- ez a legjobb folytatás sötét részéről.
5. **Hf3—g5** . . . .

Fehérnek ez a húzása gyöngébb, mint Hf3—e5; ez az Allgaier csele. A híres bécsi mester után (élt 1763—1823), a ki azt előszeretettel használta.



Állás a 7. lépés után.

. . . . . h7—h6

A legjobb húzás; ezzel sötét a huszárt elfogja.

- |                  |        |
|------------------|--------|
| 6. Hg5×f7        | Ke8×f7 |
| 7. <b>Vd1×g4</b> | Hg8—f6 |
| 8. Vg4×f4        | Ff8—d6 |
| 9. Vf4—f2        | Kf7—g7 |
| 10. Hb1—c3       | Bh8—f8 |

és sötét nyer.

## 2. Játék.

- |                  |        |
|------------------|--------|
| 1. e2—e4         | e7—e5  |
| 2. f2—f4         | e5×f4  |
| 3. Hg1—f3        | g7—g5! |
| 4. h2—h4         | g5—g4  |
| 5. Hf3—g5        | h7—h6  |
| 6. Hg5×f7        | Ke8×f7 |
| 7. <b>F1—c4†</b> | .....  |

Ez a húzás fehérnek még a legjobb kilátást nyújtja.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | d7—d5! |
| 8. Fc4×d5† | Kf7—e8 |
| 9. d2—d4   | Hg8—e7 |
| 10. Hb1—c3 | Ff8—g7 |
| 11. Fc1×f4 | e7—c6  |
| 12. Vd1—d3 | Bh8—f8 |
- sötét jobban áll.

Ha sötét 8-ra lép a királylyal, a játék könnyen hátrányára válhat.

- |            |        |
|------------|--------|
| 8. ....    | Kf7—g7 |
| 9. Fd5×b7  | f4—f3  |
| 10. Fb7×c8 | Vd8×c8 |
| 11. g2×f3  | Ff8—d6 |
| 12. Bh1—g1 | g4—g3  |
| 13. d2—d4  | Vc8—h3 |
| 14. e4—e5  | Fd6—e7 |
| 15. Fc1—c3 | .....  |
- s fehér jobban áll.

## 3. Játék.

- |                 |        |
|-----------------|--------|
| 1. e2—e4        | e7—e5  |
| 2. f2—f4        | e5×f4  |
| 3. Hg1—f3       | g7—g5  |
| 4. h2—h4        | g5—g4  |
| 5. Hf3—g5       | h7—h6  |
| 6. Hg5×f7       | Ke8—f7 |
| 7. <b>d2—d4</b> | d7—d5  |
| 8. Fc1×f4       | d5×e4  |
| 9. Ff1—c4†      | Kf7—g6 |

és sötét nyer.

## d) Kieseritzky-csel.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. f2—f4  | e5×f4 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 |

4. h2—h4 g5—g4

5. Hf3—e5 . . . .

Ez az ötödik lépés a cselhuzás, melyet Kieseritzky sakk-mester (élt 1806—1853) nevére neveztek el, sokkal jobb, mint az Allgaier féle 5. Hf3—g5 lépés, mert itt a huszár a h7—h6 lépés után nem vonulhat vissza.

. . . . Ff8—g7

Ez reá sötétnek a legjobb felelete, mint Paulsen azt kimutatta; egy másik kevésbé jó s használt lépés az 5. . . . Hg8—f6 s még gyöngébb az 5. . . . h7—h5; de a Brentano válasza: 5. . . . d7—d5 már előnyösebb.

### 1. Játék.

a)

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. f2—f4  | e5×f4         |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5         |
| 4. h2—h4  | g5—g4         |
| 5. Hf3—e5 | <b>Ff8—g7</b> |
| 6. He5×g4 | d7—d5         |

Ezen kitünő húzás folytán sötét jobb játékhoz jut.

- |                            |         |
|----------------------------|---------|
| 7. Hg4—f2                  | . . . . |
| legjobb felelete fehérnek. |         |

. . . . Hg8—e7

- |            |         |
|------------|---------|
| 8. e4×d5   | 0—0     |
| 9. Ff1—e2  | He7—f5  |
| 10. 0—0    | Hf5—g3  |
| 11. Bf1—e1 | Fg7—d4  |
| 12. c2—c3  | Fd4×f2† |
| 13. Kg1×f2 | Vd8×h4  |

sötét jobban áll.



b)

Ha fehér 6. He5×g4 helyett a d gyaloggal lép: a játék így fejlődhet:

- |           |                       |
|-----------|-----------------------|
| 6. d2—d4  | Hg8—f6 legjobb húzás. |
| 7. Hb1—c3 | d7—d6                 |
| 8. He5—d3 | Hf6—h5                |

E helyet sötét sánczolhat is.

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. Hd3×f4  | Hh5—g3 |
| 10. Bh1—h2 | 0—0    |
| 11. Vd1—d3 | Hg3×f1 |
| 12. Ke1—f2 | Hb8—c6 |

sötét jobban áll.

## 2. Játék.

- |    |        |               |
|----|--------|---------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5         |
| 2. | f2—f4  | e5×f4         |
| 3. | Hg1—f3 | g7—g5         |
| 4. | h2—h4  | g5—g4         |
| 5. | Hf3—e5 | <b>Hg8—f6</b> |

Ez a védelem 5. Ff8—g7-el a legerősebb.

- |    |        |                      |
|----|--------|----------------------|
| 6. | Ff1—c4 | d7—d5 legjobb húzás. |
| 7. | e4×d5  | Ff8—d6               |
| 8. | d2—d4  | Hf6—h5               |
| 9. | 0—0    | .....                |

Igen jó folytatás, jobb mint 9. Hb1—c3.

- |       |                       |        |
|-------|-----------------------|--------|
| ..... | Vd8×h4 gyöngye lépés. |        |
| 10.   | Vd1—e1                | Vh4×e1 |
| 11.   | Bf1×e1                | 0—0    |
| 12.   | Fc4—d3                | Bf8—e8 |
| 13.   | Fc1—d2                | .....  |

Szükséges lépés, mert Hb8—d7 fenyeget.

- |       |        |       |
|-------|--------|-------|
| ..... | Hb8—a6 |       |
| 14.   | Hb1—c3 | ..... |

Fehér jól áll.

Sötétnek sokkal erősebb lépése 9. Vd8×h4 helyett:

- |    |       |                       |
|----|-------|-----------------------|
| 9. | ..... | 0—0; miután a játszma |
|----|-------|-----------------------|

így alakul:

- |     |                      |        |
|-----|----------------------|--------|
| 10. | Hc3—e2               | Bf8—e8 |
|     | és sötét jobban áll. |        |

## 3. Játék.

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | f2—f4  | e5×f4        |
| 3. | Hg1—f3 | g7—g5        |
| 4. | h2—h4  | g5—g4        |
| 5. | Hf3—e5 | <b>h7—h5</b> |

Ezt a védelmet Kieseritzky a legjobbnak tartja; azonban mégis gyöngébb Ff8—g7 és Hg8—f6 lépéseknél.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 6. | Ff1—c4 | Bh8—h7 |
| 7. | d2—d4  | d7—d6  |
| 8. | He5—d3 | f4—f3  |
| 9. | g2×f3  | .....  |

Ezzel fehér előnyt nyer; régebben 9. g2—g3-at játszottak, de ez ellen sötétnek igen jó védelme van.

- |       |         |         |
|-------|---------|---------|
| ..... | Ff8—e7  |         |
| 10.   | Fc1—e3! | Fe7×h4† |
| 11.   | Ke1—d2  | Hh4—g5  |
| 12.   | Vd1—g1  | Hb8—c6  |
| 13.   | Fc4—b5  | Fc8—d7  |

14. Fb5×c6                      b7×c6  
 15. Hb1—c3                      s fehér jobban áll.

#### 4. Játék.

A négy első húzás azonos.

5. Hf3—e5                      **Vd8—e7**

Vezérnek ez a lépése egyenlő hadálláshoz vezet.

6. d2—d4                      d7—d6  
 7. He5×g4                      f7—f5  
 8. Hg4—f2                      Hg8—f6  
 9. Fc1×f4                      f5×e4  
 10. d4—d5                      h7—h5  
 11. Ff1—e2                      Fc8—f5

körülbelül egyenlő játék.

#### 5. Játék.

A 4 első húzás azonos.

5. Hf3—e5                      **d7—d6**  
 6. He5×g4                      Ff8—e7  
 7. d2—d4                      Fe7×h4†  
 8. Hg4—f2                      Vd8—g5                      a legjobb húzás.  
 9. Vd1—f3                      Fh4—g3  
 10. Hb1—c3                      Hg8—f6  
 11. Fc1—d2                      egyenlően áll.

#### 6. Játék.

A 4 első húzás ugyanaz.

5. Hf3—e5                      **Hb8—c6**  
 6. d2—d4                      Vd8—e7  
 7. Hb1—c3                      Hc6×e5  
 8. Hc3—d5                      Ve7—d6  
 9. Fc1×f4                      s fehér jobban áll.

#### 7. Játék.

Az 5 első húzás olyan, mint az 5. játékban.

5. Hf3—e5                      **d7—d5**  
 6. He5×g4                      d5×e4  
 7. Hg4—f2                      Ff8—e7  
 8. Hb1—c3                      Fe7×h4  
 9. Hc3×e4                      Vd8—e7  
 10. Vd1—e2                      Fc8—g4  
 11. Ve2×g4                      Ve7×e4†  
 12. Ff1—e2                      Fh4×f2†  
 13. Ke1×f2                      Ve4—d4†  
 14. Kf2—f1                      Hb8—c6  
 15. c2—c3                      . . . . .

Egyforma játék.

*Példák az Allgaier cselre.*

1.

Játszották Charkowban, 1877.

Fehér

Fekete.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. f2—f4   | e5×f4  |
| 3. Hg1—f3  | g7—g5  |
| 4. h2—h4   | g5—g4  |
| 5. Hf3—g5  | h7—h6  |
| 6. Hg5×f5  | Ke8×f7 |
| 7. Ff1—c4† | d7—d5  |
| 8. Fc4×d5† | Kf7—g7 |
| 9. d2—d4   | Vd8—f6 |
| 10. e4—e5  | Vf6—g6 |

Ha sötét itt Vf6—f5-re lép, fehér csak úgy játszik. — 11. Hb1—c3 és Ff8—b4-re előnyösen sánczol.

- |            |         |
|------------|---------|
| 11. h4—h5  | Vg6—f5  |
| 12. Hb1—c3 | Ff8—b4  |
| 13. 0—0    | f4—f3   |
| 14. Hc3—e4 | Vf5×h5  |
| 15. He4—g3 | Vh5—h4  |
| 16. Bf1×f3 | . . . . |

Egy korrekt bástyaáldozat.

- |            |        |
|------------|--------|
| . . . .    | g4×f3  |
| 17. Vd1×f3 | Hg8—f6 |

Sötétnek nincs jobb húzása, mint a huszárt föláldozni, mert Vf3—f7-el mat fenyeget

- |            |        |
|------------|--------|
| 18. e5×f6† | Kg7—f8 |
|------------|--------|
- a legjobb, mert Vh4×f6-ra: 19. Hg3—h5† következnek.
- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 19. Fc1—e3                | Fb4—d6 |
| 20. Hg3—f5                | Vh4×f6 |
| 21. Vf3—h5 és fehér nyer. |        |

4.

Játszották Nürnbergben, 1894.

Dr. Tarrasch.

Hirschler.

Fehér.

Fekete.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 1. e2—e4  | e7—e5 |
| 2. f2—f4  | e5×f4 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 |
| 4. h2—h4  | g5—g4 |

5. Hf3—e5

d7—d6

6. He5×f7

Ke8×f7

7. Ff1—c4†

Kf7—g6

8. d2—d4

Ff8—e7

9. Fc1×f4

Hg8—f6

10. h4—h5†

Kg6—g7

11. Hb1—c3

Hb8—c6

12. e4—e5

d6×e5

13. h5—h6†

Kg7—f8

14. d4×e5

Vd8×d1†

15. Ba1×d1

Hf6—d7

16. 0—0

Kf8—e8

17. Hc3—d5

Fe7—c5†

18. Kg1—h1

Fc5—b6

19. e5—e6

Hd7—e5

20. Hd5—f6†

Ke8—e7

21. Ff4—g5

He5×c4

22. Hf6×g4†

Ke7—e8

23. Hg4—f6†

Ke8—e7

24. Hf6—g8†

. . . .

Fehér igen szép combinatiot vezet be.

. . . . Ke7—e8

25. Bd1—d8†

He6×d8

26. Bf1—f8†

Ke8×f8

27. e6—e7†

. . . .

sötét föladja a játszmát.

*Példák a Kieseritzky-cselre.*

1.

Játszották Párisban, 1842.

Kieseritzky.

Calvi.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4

e7—e5

2. f2—f4

e5×f4

3. Hg1—f3

g7—g5

4. h2—h4

g5—g4

5. Hf3—e5

h7—h5

6. Ff1—c4

Bh8—h7

7. d2—d4

d7—d6

8. He5—d3

f4—f3

9. g2—g3

c7—c6

10. Hd3—f4

Hg8—e7

11. Hb1—c3

Hb8—d7

12. Ke1—f2

Bh7—h8

- |            |        |
|------------|--------|
| 13. Vd1—d3 | Ff8—g7 |
| 14. Fc1—d2 | Ke8—f8 |
| 15. Ba1—e1 | Vd8—b6 |
| 16. Fd2—e3 | Vb6—c7 |
| 17. Fc4—e6 | b7—b5  |
| 18. b2—b4  | Hd7—b6 |
| 19. Fe6—b3 | a7—a5  |
| 20. a2—a3  | a5—a4  |
| 21. Fb3—a2 | Fc8—b7 |
| 22. e4—e5  | d6—d5  |

sötét üthetné a gyalogot is.  
 23. e5—e6 Fb7—c8  
 24. Fe3—c1 Vc7—d6  
 25. e6×f7 Kf8—f7  
 26. Hc3—e4! Vd6—c7  
 27. He4—g5† Kf7—g8  
 28. Be1—e7 . . . .

- Erősebb húzás lenne: 28. Hf4—g6  
 . . . . Vc7—e7  
 29. Bh1—e1 Ve7—f7  
 30. Be1—e8† Fg7—f8  
 31. Hf4—g6 Fc8—f4

Elhibázott lépés, mely veszteségre vezet.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 32. Vd3×f5  | Vf6×f5  |
| 33. Hg6—e7† | Kg8—g7  |
| 34. He7×f5† | Kg7—f6  |
| 35. Be8—e6† | Kf6×f5  |
| 36. Fa2—b1  | ~       |
| 37. c2—c3†  | és mat. |

2.

I. Rosanes. A. Anderssen.

Fehér. Fekete.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | e7—e5   |
| 2. f2—f4   | e5×f4   |
| 3. Hg1—f3  | g7—g5   |
| 4. h2—h4   | g5—g4   |
| 5. Hf3—e5  | Hg8—f6  |
| 6. Ff1—c4  | d7—d5   |
| 7. e4×d5   | Ff8—d6  |
| 8. d2—d4   | Hf6—h5  |
| 9. Fc4—b5? | . . . . |

Erre a sakkra sötét a követ-

kező szép áldozati combinációval felel:

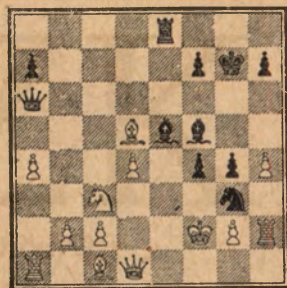
- |             |         |
|-------------|---------|
| . . . .     | c7—c6!  |
| 10. d5×c6   | b7×c6   |
| 11. He5×c6  | Hb8×c6  |
| 12. Fb5×c6† | Ke8—f8  |
| 13. Fc6×a8  | Hh5—g3  |
| 14. Bh1—h2  | Fc8—f5  |
| 15. Fa8—d5  | Kf8—g7! |

Jóllehet fehér egy bástyával erősebb, de a sötét rohamát nem tarthatja föl.

- |            |         |
|------------|---------|
| 16. Hb1—c3 | Bh8—e8† |
| 17. Ke1—f2 | Vd8—b6  |
| 18. Hc3—a4 | Vb6—a6  |
| 19. Ha4—c3 | Fd6—e5! |

Döntő lépés.

20. a2—a4 . . . .



Állás fehér 20. lépése után.

Látható, hogy a futót nem ütheti Vb6† miatt.

- |            |         |
|------------|---------|
| . . . .    | Va6—f1! |
| 21. Vd1×f1 | Fe5×d4† |
| 22. Fc1—e3 | Be8×e3! |
- és fehér a matot tovább nem háríthatja el; pld. 23. Kf2—g1, Be3—e1†.

3.

Játszották a bécsi sakkversenyen, 1873.

Blackburne. Rosenthal.

Fehér. Fekete.

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5×f4 |

3. Hg1—f3	g7—g5	7. e4×d5	Ff8—d6
4. h2—h4	g5—g4	8. d2—d4	Hf6—h5
5. Hf3—e5	Vd8—e7	9. Hb1—c3	Vd8—e7
6. He5—g4	.....	Ehelyett sötétnek a rövidszárnyra elsáncolnia kellett volna	
Ehelyett sokkal jobb: 6. d2—d4.	f7—f4 a	10. Fc4—b5†	Ke8—d8
.....		Ehelyett jobb: Ke8—f8.	
legjobb.		11. 0—0	Fd6×e5
7. Hg4—f2	f5×e4	12. d4×e5	Ve7×h4
8. Hb1—c3	Hg8—f6	13. Bf1×f4	.....
9. Hf2—g4	Hf6—h5 a	Egészen helyes minőségbeli áldozat.	
legjobb.		.....	Hh5×f4
10. Hg4—e3	Hh5—g3	14. Fc1×f4	g4—g3
11. Vd1—g4	Hg3×h1	15. Vd1—f3	Bh8—g8
12. Vg4×f4	c7—c6	Fekete itt játszhatott volna így: Vh4—h2†; 16. Kg1—f1, Vh2—h1†; de ez a terv is hiábavaló, mert Vh1 nem ütheti a Ba1-et s erre 2 húzásra mat következnek: 17. Ff4—g5† által.	
13. He3—f5	Ve7—e6	16. e5—e6	.....
14. Ff1—e2	d7—d5	Bevezetése a jeles végjátéknak	
15. Fe2—g4	Ve6—f6	.....	f7×e6
16. d2—d4	Fc8×f5	Sötét már nem mentheti meg a játszmát.	
17. Fg4×f5	Ff8—d6	17. Ff4×g3	Vh4—g5
18. Vf4—g4	Bh8—f8	A futó nem üthet, mert azonnali mat következik be.	
19. Vg4—h5†	Vf6—f7	18. Vf3—f7	e6—e5
Fehér a játszmát föladja.		19. Vf7×g8†	Vg5×g8
		20. Fg3—h4† és sötét a legközelebbi lépésre matot kap.	

4.

Steinitz.

Belaieff.

Fenér.

Fekete.

1. e2—e4
2. f2—f4
3. Hg1—f3
4. h2—h4
5. Hf3—e5
6. Ff1—c4

- e7—e5
- e5×f4
- g7—g5
- g5—g4
- Hg8—f6
- d7—d5

17. Ff4×g3
- Vh4—g5

A futó nem üthet, mert azonnali mat következik be.

18. Vf3—f7
- e6—e5
19. Vf7×g8†
- Vg5×g8
20. Fg3—h4† és sötét a legközelebbi lépésre matot kap.

e) Philidor-csele.

1. e2—e4
- e7—e5
2. f2—f4
- e5×f4
3. Hg1—f3
- g7—g5
4. Ff1—c4
- Ff8—g7**

Ez a Philidor által ajánlott védelmi húzás sötétnek biztos játékot ad és a cselgyalogot könnyen ütheti. Sötét ehelyett 4. . . . g5—g4 ellentámadást is tehet, ez azonban nem olyan biztos, mint a Philidor lépése. A Ff8—g7 elhelyezésével sötét a védelemre is nagyon alkalmas lépést tesz; ha fehér később h2—h4 húz, a g gyalogot védi a h6 gyalog és kiütés esetén sötét szín-

tén cserélhet, mert a bástya a futótól védett helyzetben áll. Sőtét a 4. Ff8—g7 helyett húzhatja előbb a h7—h6 gyalogot is és utána a futót g7-re minden hátrány nélkül. A 4. lépésre más húzás nem ajánlatos.

5. h2—h4 . . . . .

Fehér ehelyett sáncolhat is.

. . . . . h7—h6 jobb, mint g5—g4.

6. d2—d4 d7—d6.

Ezek a húzások képezik a Philidor-cselt.

## 1. Játék.

a)

7. Hb1—c3 c7—c6

Ez a Philidor által ajánlott válasz sötétre előnyös.

8. h4×g5 h6×g5

9. Bh1×h8 Fg7×h8

10. Hf3—e5 . . . . .

Ez a huszáráldozat nem tökéletes, jöllehet sötét részéről a védelem kissé nehéz; más lépések a sötétre nem oly veszedelmesek.

. . . . . d6×e5  
11. Vd1—h5 Vd8—f6

a legjobb húzás, mi által az f7-n adható matot védi és egyúttal a h8 futót is.



Állás a 9. lépés után.

12. d4×e5 Vf6—g7 szintén a legjobb.

13. e5—e6 Fc8×e6

Jobb húzás, mint 13. . . . . Hg8—f6.

14. Fc4×e6 Hg8—f6

15. Fe6×f7+ Ke8—e7

16. Vh5—g6 Vg7×f7

Sötétnek egy bábbal többje van s állása nem veszélyes.

b)

7. Vd1—d3 Jó húzás

. . . . . Hb8—c6

8. h4×g5 h6×g5

9. Bh1×h8 Fg7×h8

10. e4—e5 Ke8—f8

11. Vd3—h7 Fh8—g7

12. Vh7—h5 Hg8—h6

13. c2—c3 d6—d5

és sötét jobban áll.

c)

- |     |                       |        |
|-----|-----------------------|--------|
| 7.  | <b>h4</b> × <b>g5</b> | h6×g5  |
| 8.  | Bh1×h8                | Fg7×h8 |
| 9.  | Vd1—d3                | Hg8—h6 |
| 10. | g2—g3                 | .....  |

Ismeretes és fontos lépés a király-cselben.

- |       |         |          |
|-------|---------|----------|
| ..... | 10.     | Vd8 - e7 |
| 11.   | Hb1--c3 | c7—c6    |
| 12.   | g3×f4   | g5—g4    |
| 13.   | Hf3—g5  | Hb8—d7   |
| 14.   | e4—e5   | Hd7—f6   |
| 15.   | Fc1—e3  | d6—d5    |
| 16.   | Fc4—b3  | Hh6—f5   |
| 17.   | 0—0—0   | Hf6—g8   |

és sötét jobban áll.

d)

- |     |         |        |                  |
|-----|---------|--------|------------------|
| 7.  | e2—c3   | g5—g4  | a legjobb húzás. |
| 8.  | Fc1×f4  | g4×f3  |                  |
| 9.  | Vd1×f3  | Fc8—e6 |                  |
| 10. | Hb1—d2  | Hg8—e7 |                  |
| 11. | h4 - h5 | Fe6×c4 |                  |
| 12. | Hd2×c4  | b7—b5  |                  |
| 13. | Hc4—e3  | Hb8—c6 |                  |

sötét jobban áll.

**2. Játék.**

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5  |
| 2. | f2—f4  | e5×f4  |
| 3. | Hg1—f3 | g7—g5  |
| 4. | Ff1—c4 | Ff8—g7 |
| 5. | 0—0    | .....  |

Ezt a folytatást Hanstein német sakkmeister († 1850) elemezte s vezette be.

- |       |       |       |
|-------|-------|-------|
| ..... | d7—d6 |       |
| 6.    | d2—d4 | h7—h6 |
| 7.    | g2—g3 | ..... |

Igen fontos húzás, amire ha sötét 7 . . . . f4×g3 játszik az f vonal a Bf1 számára megnyílik f7-re.

- |       |        |                  |
|-------|--------|------------------|
| ..... | g5—g4  | a legjobb húzás. |
| 8.    | Hf3—h4 | f4—f3            |
| 9.    | e2—c3  | Fg7—f6           |
| 10.   | Hh4×f3 | g4×f3            |
| 11.   | Vd1×f3 | Vd8—e7           |
| 12.   | Fc1—f4 | Hb8—c6           |

sötét hadállása jobb.

a)

Ha világos 5. d2—d4, vagy 5. c2—c3 húzást teszi, azért sötét előnyben marad.

pld.	5. d2—d4	d7—d6	legjobb felelet
	6. c2—c3	g5—g4	legjobb válasz.
	7. Fc1×f4	g4×f3	
	8. 0—0	Fc8—e6	
	9. Fc4—e6	f7×e6	
	10. Vd1—b3	Hb8—d7	
	11. Vb3×e6†	Vd8—e7	

és sötét jobban áll.

b)

5.	c2—c3	g5—g4
6.	d2—d4	g4×f3
7.	0—0	d7—d5
8.	Fc4×d5	c7—c6
9.	Fd5×f7†	Ke8×f7
10.	Vd1×f3	Hg8—f6
11.	e4—e5	Bh8—f8
12.	Fc1×f4	Kf7—g8

sötét nyer.

Példák a Philidor cselre.

1.		13. Vf1×f7†	Ke8—d7
Játszották a bostoni club-		14. Hh4—g6	Fg7×d4†
ban 1877.		15. c3×d4	Bg8×g6
Hammond.	Mackenzie.	16. e4—e5	d6—d5
Fehér.	Fekete.	17. Fc4—d3	Bg6—g8
1. e2—e4	e7—e5	18. Bf1—f6	.....
2. f2—f4	e5×f4	Innentől kezdve világos já-	
3. Hg1—f3	g7—g5	téka kitünő.	
4. Ff1—c4	Ff8—g7	.....	Kd7—c7
5. 0—0	d7—d6	19. Bf6×h6	Bg8—f8
6. d2—d4	h7—h6	20. Vf7—g7	Kc7—b6
7. c2—c3	Hg8—e7	21. Fc1—g5	Vd8—e8
Itt jobb lett volna Hb8—d7.		sötét elveszti az e7 huszárt; ha	
8. g2—g3	g5—g4	itt Bf8—e8 húz, fehér akkor:	
9. Hf3—h4	f4—f3	22. Bh6—h7! felelne.	
10. Hb1—d2	c7—c6	22. Fg5×e7	Bf8—f7
11. Hd2×f3	.....	23. Vg7×f7	.....
Legjobb húzás.		Ez a szép húzás eldönti a	
.....	g4×f3	játszmát.	
12. Vd1×f3	Bh8—g8	.....	Ve8×f7
a legjobb.		24. Fe7—d8†	.....
		sötét a játszmát földlja.	

2.  
Játszották a párisi sakk-  
clubban 1884.

Clerc Báró Rothschild  
törv. elnök. Albert.

Fehér. Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. f2—f4  | e5×f4  |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5  |
| 4. Ff1—c4 | Ff8—g7 |
| 5. d2—d4  | d7—d6  |
| 6. 0—0    | h7—h6  |
| 7. c2—c3  | Hb8—c6 |

ehelyett előnyösebb lett volna  
sötétre Hg8—e7 s azután a rö-  
vid sáncolás.

- |                      |        |
|----------------------|--------|
| 8. h2—h4             | .....  |
| Elhamarkodott roham. |        |
| .....                | g5—g4  |
| 9. Hf3—h2            | f4—f3  |
| 10. g2×f3            | g4—g3  |
| 11. Hh2—g4           | Vd8×h4 |
| 12. Kg1—g2           | Fc8×g4 |
| 13. Bf1—h1           | Vh4—f6 |

Igen jó húzás.

- |            |         |
|------------|---------|
| 14. f3×g4  | Vf6—f2+ |
| 15. Kg2—h3 | g3—g2   |
| 16. Bh1—g1 | h6—h5   |
| 17. g4—g5  | Hg8—h6  |

Sötét itt ügyesen megmenti  
vezérét, melyet a Bg1×g2 hú-  
zás fenyeget.

- |            |        |
|------------|--------|
| 18. g5×h6  | Fg7—f6 |
| 19. Vd1×h5 | .....  |

Jobb húzás lett volna Vd1—  
e1; erre következnek 19. . . .  
Vf2—f3+; 20. Ve1—g3 és ve-  
zérsere fehérre előnyös módon.

- |             |         |
|-------------|---------|
| .....       | Vf2×g1  |
| 20. Vh5—f7+ | Ke8—d8  |
| 21. Vf7×f6+ | Hc6—e7  |
| 22. Fc1—e3  | Bh8×h6+ |
| 23. Vf6×h6  | Vg1—h1+ |
| 24. Kh3—g3  | Vh1×h6  |
| 25. Fe3×h6  | g2—g1   |
- vezér lesz és sakk; világos  
föladja.

3.

Anderssen. Riemann.  
Fehér. Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 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  |
| 7. c2—c3  | g5—g4  |
| 8. Vd1—b3 | g4×f3  |

Az igazi helyes húzás itt  
Vd8—e7, amivel sötét előnyben  
marad.

- |            |        |
|------------|--------|
| 9. Fc4×f7+ | Ke8—f8 |
| 10. 0—0    | Vd8×h4 |
- Ehelyett Vd8—e7 kellett  
volna húznia.
- |            |        |
|------------|--------|
| 11. Bf1×f3 | Hg8—f6 |
|------------|--------|

Sötét elvesztette a játékot.  
12. Ff7—g6 d6—d5  
13. Vb3—b4+ Kf8—g8  
14. Vb4—e7 Bh8—h7  
15. Fg6—f7+ és világos 3-ik  
lépésre matot ad.

(15. . . . Kg8—h8; 16.  
Ve7—d8+, tetszés szerint Fg7—  
f8, vagy Hf6—g8 és 17. Vd8—f8  
vagy Vd8—g8+).

### f) Salvio és Cochrane-csel.

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

sötét ezt a megkezdett király-cselt háromféleképp folytathatja, t. i.  
6. . . . . Hg8—f6: a Salvio-csellel, vagy 6. . . . . f4—f3 a  
Cochrane-, vagy pedig: 6. . . . . Hg8—h6: a Salvio-Silberschmidt-  
csellel. Lássuk egyenként.

### 1. Játék.

Salvio-csel.

6. . . . . **Hg8—f6**

Ez a Salvio-csel, a híres olasz mester után (1634). Itt a védelem a játékot kiegyenlíti.

7. Vd1—e1! a legjobb válasz.

. . . . . Vh4×e1†

8. Kf1×e1 d7—d6

9. He5×f7 d6—d5

10. Fc4×d5 Hf6×d5

11. Hf7×h8 Hd5—f6

12. d2—d3 Ff8—g7

13. Fc1×f4 Fg7×h8

14. e2—c3 c7—c6

15. Hb1—d2 . . . .

egyenlően áll.

### 2. Játék.

Cochrane-csel.

6. . . . . **f4—f3.** Ez a cselhúzás, s

jóval erősebb, mint a 6 . . . . Hg8—f6, a Salvio-csel.

a)

7. **Fc1×f7†** Ke8—e7

8. Vd1—e1 f3×g2†

9. Kf1×g2 Vh4—h3†

10. Kg2—f2 Ff8—g7

11. Ff7×g8 Fg7×e5

és sötét nyer.

b)

7. **g2×f3** Hg8—f6

8. Vd1—e2 d7—d6

9. He5×f7 g4×f3

10. Ve2—f2 Fc8—h3†

11. Kf1—e1 Vh4×e4†

12. Ke1—d1 Ve4×c4 és nyer.

c)

- |     |              |         |
|-----|--------------|---------|
| 7.  | <b>g2—g3</b> | Vh4—h3† |
| 8.  | Kf1—f2       | Hg8—f6  |
| 9.  | d2—d3        | d7—d6   |
| 10. | He5×f7       | d6—d5   |
| 11. | Hf7×h8       | Vh3—g2† |
| 12. | Kf2—e3       | Hb8—c6  |
| 13. | Hh8—f7       | Ke8×f7  |
| 14. | Fc4×d5†      | Hf6×d5  |
| 15. | e4×d5        | Ff8—h6† |
| 16. | Ke3—e2       | f3—f2†  |

s világos a következő lépésre matot kap.

d)

- |     |              |         |
|-----|--------------|---------|
| 7.  | <b>d2—d4</b> | f3×g2†  |
| 8.  | Kf1×g2       | Vh4—h3† |
| 9.  | Kg2—g1       | Hg8—h6  |
| 10. | Vd1—d3       | Vh3×d3  |
| 11. | e2×d3        | d7—d6   |
| 12. | Fc1×h6       | Ff8—h6  |
| 13. | He5×f7       | Fh6—e3† |
| 14. | Kg1—g2       | Bh8—f8  |
| 15. | Bh1—f1       | Fe3×d4  |

sötét jobban áll.

### 3. Játék.

Salvio-Silberschmidt-csel.

6. . . . . **Hg8—h6**

Ez a folytatás, melyet Silberschmidt használt, Anderssen szerint a legerősebb.

7. d2—d4 f4—f3.

a)

8. **Fc1—f4** . . . . Ezt a folytatást Anderssen ajánlotta.

- |           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| . . . . . | f3×g2†                        |
| 9.        | Kf1×g2 d7—d6                  |
| 10.       | Ff4×h6 Ff8×h6                 |
| 11.       | He5—d3 Vh4—h3†                |
| 12.       | Kg2—f2 Fh6—e3† és sötét nyer. |

b)

8. **Hb1—c3** . . . .

Ezt a húzást Steinitz ajánlotta s még aránylag a legjobb húzása fehérnek.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | d7—d6  |
| 9. He5—d3  | f3×g2† |
| 10. Kf1×g2 | Ff8—g7 |
| 11. Hd3—f4 | Hb8—c6 |
| 12. Fc1—e3 | 0—0    |
- sötét valamivel jobban áll.

c)

- |                  |         |
|------------------|---------|
| 8. <b>Vd1—e2</b> | f3×g2†  |
| 9. Kf1×g2        | Vh4—h3† |
| 10. Kg2—g1       | Ff8—g7  |
| 11. Fc1—e3       | Hb8—c6  |
| 12. He5×c6       | d7×c6   |
| 13. Hb1—c3       | Fc8—d7  |
| 13. Ve1—f2       | 0—0—0   |

sötét jobban áll.

Ezek aránylag a jobb húzások fehér részéről 8-ra; 8. g2—g3 rosszabb, s legrosszabb: 8. g2×f3; azért nem is adjuk az elemzését.

Példák a Salvio-Cochrane cselhez.

- |                                       |                            |   |
|---------------------------------------|----------------------------|---|
| 1.                                    | Játszották Párisban, 1821. | aztán a 17. Fc8—f5-re 17-<br>Vd1—e1!  |
| Labourdonnais.                        | Cochrane.                  | Fc8—f5  |
| Fehér.                                | Fekete.                    | He4—f2†   |
| 1. e2—e4                              | e7—e5                      | Ez a kitünő húzás csak<br>megerősíti a megnyert előnyt.                                 |
| 2. f2—f4                              | e5×f4                      | 18. d2—d3   |
| 3. Hg1—f3                             | g7—g5                      | f3×g2   |
| 4. Ff1—c4                             | g5—g4                      | 19. Bh1—g1  |
| 5. Hf3—e5                             | Vd8—h4†                    | Ba8—d8  |
| 6. Ke1—f1                             | f4—f3                      | 20. Fc1×h6  |
| 7. g2—g3                              | Vh4—h3†                    | Hg8×h6  |
| 8. Kf1—f2                             | Vh3—g2†                    | Hf2×d3  |
| 9. Kf2—e3                             | Ff8—h6†                    | 21. Bg1×g2  |
| 10. Ke3—d3                            | d7—d5                      | 22. He5×d3  |
| 11. Fc4×d5                            | Hb8—a6                     | 23. Kc2—c1  |
| 12. c2—c3                             | .....                      | Bh8—f8  |
| Hogy a királynak utat csi-<br>náljon. | c7—c6                      | 24. Hb1—d2  |
| .....                                 | Ke8—e7                     | 25. Fb3—d1  |
| 13. Fd5×f7†                           | Ha6—c5†                    | 26. Bg2—g1  |
| 14. Ff7—b3                            | Hc5×e4                     | 27. b2—b3   |
| 15. Kd3—c2                            | .....                      | Bf8—f2  |
| 16. Vd1—f1                            | .....                      | 28. Bg1×f1  |
| Jobb lett volna He5—d3 s              | .....                      | .....   |
|                                       |                            | Fehérnek más húzása nin-<br>csen s sötét legközelebbi két<br>húzása eldönti a játszmát. |
|                                       |                            | ..... He3×f1  |
|                                       |                            | 29. Hd2×f1  |
|                                       |                            | Bd8—d1†   |
|                                       |                            | 30. Kc1×d1  |
|                                       |                            | Bf2×f1†   |
|                                       |                            | Fehér a játszmát föladja.   |

2.

Steinitz.

Zukertort.

Fehér.

Fekete.

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

Hg8—h6

7. d2—d4

f4—f3

8. Hb1—c3

d7—d6

a legjobb.

9. He5—d3

Ff8—g7

10. g2—g3

Vh4—d8

11. Hd3—f4

0—0

12. h2—h3

Most már fehér jobban áll.

Hb8—c6

13. Hf4—h5

g4×h3

14. Hc3—d5

Hh6—g4

15. c2—c3

He6—e7

16. Hd5—f4

He7—g6

17. Hf4×h3

Fc8—e6

18. Fc4×e6

f7×e6

19. Hh3—g5

Fg7—h6

igen jó húzás sötét részéről.

20. Vd1—b3

ez a legjobb válasz.

Fh6×g5

21. Vb3×e6†

Bf8—f7;

22. Ve6×g4

Fg5×c1

23. Ba1×c1

Vd8—e8

24. c3—c4

hogy a Ve8—b5† megakadályozza.

d6—d5

Ehelyett jobb lett volna:

b7—b5.

25. e4—e5

d5×c4

26. Bc1×c4

Ve8—b5

27. b2—b3

Vb5—a6

28. Hh5—f6†

Bf7×f6

29. e5×f6

Va6×f6

30. Bc4×c7

Ba8—e8

31. Vg4—d7

Vf6—a6†

32. Bc7—c4

Be8—e7

33. Vd7—d5†

Kg8—g7

34. Bh1—h2

b7—b5

nagyon hátrányos lépés; sötétnek különben alig van már lépése, amivel a játékot folytassa.

35. Bc4—c6

Va6—b7



Állás a 35. lépés után.

36. Bh2×h7†

Ezen helyes toronyáldozattal fehér sietteti a játékot.

Kg7×h7

37. Vd5—h5†

Kh7—g8

38. Bc6×g6†

Be7—g7

39. Bg6—h6

Kg8—f8

40. Bh6—h8†

sötét föladja a játszmat, mert pár húzásra mat. 40 . . . . Kf8—e7; 41.

Vh5—e5†, Ke7—f7 42. Ve5—

e8† Kf7—f6; 43. Bh8—h6†,

Kf6—f5; 44. Ve8—e5†, Kf5—

g4; 45. Ve5—f4 és mat.

## g) Muzio-csel.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5×f4

3. Hg1—f3 g7—g5

4. Ff1—c4 **g5—g4**

Ez jobb húzás, mint 4. . . . Ff8—g7; ha most fehér a megtámadott huszárral lép, sötét nagyon erős rohamhoz jut általa; ehelyett legjobb az elsáncolás, amivel a heves rohamot fehér kikerüli.

Ezt a kettőt nevezik Muzio-cselnek, amelyet először Salvio olasz sakkíró tett közzé (1634-ben) Muzio magyarázata alapján; de már Polerio 1590. évi kéziratában is meg van.

## 1. Játék.

a)

- |    |            |         |
|----|------------|---------|
| 1. | e2—e4      | e7—e5   |
| 2. | f2—f4      | e5×f4   |
| 3. | Hg1—f3     | g7—g5   |
| 4. | Ff1—c4     | g5—g4   |
| 5. | <b>0—0</b> | . . . . |

A királyfutó feláldozása Fc4×f7† helytelen itt; jóllehet heves rohamot nyújt, de correct védelmet nem.

- |         |                       |
|---------|-----------------------|
| . . . . | g4×f3                 |
| 6.      | Vd1×f3 Vd8—e7         |
| 7.      | Vf3×f4! Ve7—c5†       |
| 8.      | d2—d4 Vc5×d4†         |
| 9.      | Fc1—e3 Vd4×c4         |
| 10.     | Vf4—e5† Hg8—e7        |
| 11.     | Ve5×h8 Vc4—e4         |
| 12.     | Fe3—h6 He7—g6         |
| 13.     | Vh8—g8 és fehér nyer. |

b)

Ha sötét 6 . . . . Vd8—f6! húz, a játék így alakulhat:

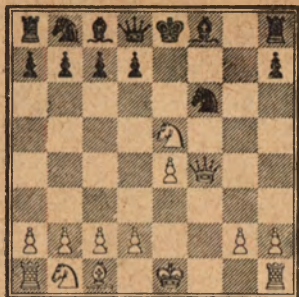
- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 7.  | e4—e5  | Vf6×e5  |
| 8.  | d2—d3  | Ff8—h6  |
| 9.  | Hb1—c3 | Hg8—e7  |
| 10. | Fc1—d2 | Hb8—c6! |
| 11. | Ba1—e1 | Ve5—f5! |

és ezen kitünő vezérlépés sötétnek szerzi meg a nyerést.

## 2. Játék.

A fennebb említett 5. Fc4×f7 futár áldozat lépését a legújabb időkben elemezték csak s ennek heves rohamát a correct védelem sikeresen verheti vissza.

- |    |                |         |
|----|----------------|---------|
| 5. | <b>Fc4×f7†</b> | Ke8×f7  |
| 6. | Hf3—e5†        | Kf7—e8  |
| 7. | Vd1×g4         | Hg8—f6! |
| 8. | Vg4×f4         | d7—d6!  |



Állás fehér 8. lépése után.

Ezzel a lépéssel biztosítja sötét a győzelmet; ehelyett rosz: 8. . . . . Ff8—d6? mely vesztesre vezet.

- |            |                |
|------------|----------------|
| 9. He5—f3  | Bh8—g8!        |
| 10. 0—0    | Bg8—g4         |
| 11. Vf4—e3 | Bg4×e4         |
| 12. Ve3—g5 | Fc8—e6         |
| 13. Hb1—c3 | Be4—g4         |
| 14. Vg5—e3 | és sötét nyer. |

### 3. Játék.

#### 5. d2—d4 . . . . .

ez a folytatás koránt sincsen olyan jó, mint az 5. 0—0.

- |            |        |
|------------|--------|
|            | d7—d5  |
| 6. Fc4×d5  | c7—c6  |
| 7. Fd5—b3  | g4×f3  |
| 8. Vd1×f3  | Vd8×d4 |
| 9. Fc1×f4  | Hg8—f6 |
| 10. Hb1—d2 | Fc8—g4 |
| 11. Vf3—g3 | Hb8—d7 |
| 12. c2—c3  | Vd4—c5 |
| 13. e4—e5  | 0—0—0  |

sötét jobban áll.

#### Példák a Muzio-cselhez.

- |            |            |  |           |
|------------|------------|--|-----------|
| 1.         | 14. Fc3—f6 | Fh6—g5   |           |
| Játszották | 15. g2—g4  | Vf5—g6   |           |
| 1891.      | 16. Ff6×g5 | Vg6×g5   |           |
| Csigorin.  | 17. h2—h4  | . . . . .  |           |
| Fehér.     | Davidow.   | Kitünő húzás; ezzel fehér az f vonalat szabaddá teheti, mert üti az f4 gyalogot s kitünő rohamot nyer. |           |
| 1. e2—e4   | e7—e5      | . . . . . Vg5×h4   |           |
| 2. f2—f4   | e5×f4      | 18. Vf3×f4   | d7—d6     |
| 3. Hg1—f3  | g7—g5      | 19. Hd5—f6   | He6—e5    |
| 4. Ff1—c4  | g5—g4      | 20. Be1×e5   | . . . . . |
| 5. 0—0     | g4×f3      | Döntő áldozati lépés; innen fehér igen szépen játszik.   |           |
| 6. Vd1×f3  | Vd8—f6     | . . . . . d6×e5  |           |
| 7. e4—e5   | Vf6×e5     | 21. Vf4×e5   | Fc8×g4    |
| 8. d2—d3   | Ff8—h6     | 22. Ve5—d4†  | Kd8—c8    |
| 9. Hb1—c3  | Hg8—e7     | 23. Fc4—e6†  | Kc8—b8    |
| 10. Fc1—d2 | Hb8—c6     | 24. Hf6—d7†  | Kb8—c8    |
| 11. Ba1—e1 | Ve5—f5     |  |           |
| 12. He3—d5 | Ke8—d8     |  |           |
| 13. Fd2—c3 | Bh8—e8     |  |           |

25. Hd7—c5†	Kc8—b8	10. Fc1×f4	Ve5—d4†
26. Hc5—a6†	b7×a6	11. Kg1—h1	Fh6×f4.
27. Vd4—b4†	és mat.	12. Ba1—e1†	Hg8—e7
		13. Be1—e4	Vd4—g7
	2.	14. Vf3×f4	d7—d5
		15. Fc4×d5	. . . .

Staunton.

N.

Döntő lépés.

Fehér.	Fekete.	. . . .	c6×d5.
1. e2—e4	e7—e5	16. Be4×e7†	Ke8×e7
2. f2—f4	e5×f4	17. Hc3×d5†	Ke7—e6
3. Hg1—f3	g7—g5	18. Vf4—e4†	Ke6—d7
4. Ff1—c4	g5—g4	19. Ve4—e7†	Kd7—c6
5. 0—0	g4×f3	20. Ve7—c7†	Kc6×d5
6. Vd1×f3	Vd8—f6	21. c2—c4†	Kd5—d4
7. e4—e5	Vf6×e5	22. Vc7—d6†	Kd4—e3
8. d2—d3	Ff8—h6	23. Vd6—f4†	Ke3×d3
9. Hb1—c3	e7—c6	24. Bf1—d1	Kd3—c2
A helyes húzás itt	vagy pedig 24 . . . .	Kd3—e2.	
9. . . . Hg8—e7.	25. Vf4—d2†	mat.	

### B) *Visszautasított cseljártékok.*

Ha a másodhúzó a felajánlott királycselt nem akarja elfogadni, akkor léphet: 2. . . . Ff8—c5, vagy d7—d5, minden hátrány nélkül.

#### 1. Játék.

- |          |               |
|----------|---------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5         |
| 2. f2—f4 | <b>Ff8—c5</b> |

Ez a leghasználatosabb lépés; futó ott igen jó helyen áll és az ellenfél sáncolását is akadályozza.

3. Hg1—f3 . . . . a legjobb húzás.  
 . . . . d7—d6 ez jobb, mint  
 d7—d5? amire fehér előnyt nyer; t. i.: 4. Hf3×e5, d5—e4;  
 5. Vd1—h5, Vd8—e7; 6. He5×f7, g7—g6; 7. Vh5—e5 és fehér jobban áll.

- |           |                     |
|-----------|---------------------|
| 4. c2—c3  | Fc8—g4              |
| 5. Ff1—e2 | Fg4×f3              |
| 6. Fe2×f3 | Hb8—c6              |
| 7. b2—b4  | Fc5—b6              |
| 8. b4—b5  | Hc6—e7              |
| 9. d2—d4  | e5×d4               |
| 10. c3×d4 | s fehér jobban áll. |

Ha fehér 4-re Ff1—c4 húz: a játék kiegyenlítődik, mint:

4. Ff1—c4 Hg8—f6 legjobb; 5. d2—d3.  
 Fc8—g4; 6. c2—c3, Hb8—c6 s egyenlő játék.

## 2. Játék.

Falkbeer-csel.

a)

- |    |                       |       |
|----|-----------------------|-------|
| 1. | e2—e4                 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4                 | d7—d5 |
| 3. | <b>e4</b> × <b>d5</b> | ..... |

Ez az igen jó folytatás Falkbeer sakkmeister (1819—1885) után neveztetett el, aki azt elemezte.

- |       |                        |                       |
|-------|------------------------|-----------------------|
| ..... | <b>Vd8</b> × <b>d5</b> |                       |
| 4.    | Hb1—c3                 | Vd5 × e6              |
| 5.    | Hg1—f3                 | e5 × f4 †             |
| 6.    | Ke1—f2                 | Ve6—b6 † a legjobb.   |
| 7.    | d2—d4                  | Hg8—f6                |
| 8.    | Ff1—b5 †               | c7—c6                 |
| 9.    | Bh1—e1 †               | Ff8—e7                |
| 10.   | Fb5—c4                 | s világos jobban áll. |

b)

- |    |         |                       |             |
|----|---------|-----------------------|-------------|
| 3. | .....   | <b>e5</b> × <b>f4</b> |             |
| 4. | Hg1—f3  | Vd8 × d5              | Igen jó itt |
| 5. | Hb1—c3  | Vd5—a5                |             |
| 6. | Ff1—c4  | Hg8—f6                |             |
| 7. | d2—d4   | Ff8—b4                |             |
| 8. | 0—0     | Fb4 × c3              |             |
| 9. | b2 × c3 | 0—0                   |             |
- Egyenlő játék.

Ff8—d6 is.

## 3. Játék.

- |    |       |               |
|----|-------|---------------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5         |
| 2. | f2—f4 | <b>Hg8—f6</b> |

A cselnek ez a visszautasítása teljesen correct, jöllehet nem igen van használatban.

- |    |          |            |
|----|----------|------------|
| 3. | f4 × e5  | Hf6 × e4   |
| 4. | Hg1—f3   | He4—g5 !   |
| 5. | d2—d4    | Hg5 × f3 † |
| 6. | Vd1 × f3 | Vd8—h4 †   |
| 7. | Vf3—f2   | Vh4 × f2 † |
| 8. | Ke1 × f2 | d7—d6      |
- s a játék körülbelül egyenlően áll.

## 4. Játék.

- |    |               |       |
|----|---------------|-------|
| 1. | e2—e4         | e7—e5 |
| 2. | f2—f4         | d7—d5 |
| 3. | <b>Hg1—f3</b> | ..... |

A Falkbeer-esel 3. e4×d5 helyett fehér hátrány nélkül választhatja ezt az egyszerű lépést, mely a játék kiegyenlítéséhez vezet.

- |           |        |
|-----------|--------|
| .....     | d5×e4  |
| 4. Hf3×e5 | Ff8—d6 |
| 5. Hb1—c3 | Hg8—f6 |
| 6. Ff1—c4 | Fd6×e5 |
| 7. f4×e5  | Hf6—g4 |
| 8. Hc3×e4 | Hg4—e5 |
- s egyenlően áll.

Példák.

1.

Játszották Berlinben 1864.

A. Anderssen. E. Schallopp.

Fehér.

Fekete.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e5   |
| 2. f2—f4  | d7—d5   |
| 3. Hg1—f3 | d5×e4   |
| 4. Hf3×e5 | Ff8—d6  |
| 5. Ff1—c4 | Fd6×e5? |
| 6. f4×e5  | Vd8—d4  |
| 7. Vd1—e2 | Vd4×e5  |
| 8. d2—d4! | .....   |

Anderssenhez méltó szép gyalogáldozat.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Ve5×d4 |
| 9. Hb1—c3  | Hg8—f6 |
| 10. Fc1—e3 | Vd4—d8 |
| 11. 0—0    | .....  |

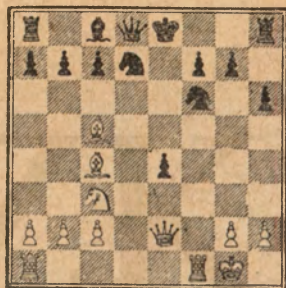
Fehér kitűnően játszik; minden bábja legjobban van védve és sötét alig mozoghat.

..... h7—h6

Szükséges, hogy a fenyegető Fg5 elháríttassék.

- |            |        |
|------------|--------|
| 12. Fe3—c5 | Hb8—d7 |
|------------|--------|

Erre egy gyors befejezés következik.



Állás a 12. lépés után.

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 13. Ve2×e4+!      | Hf6×e4 |
| 14. Fc4×f7 ≠ mat. |        |

2.

Morphy.

Löwenthal.

Fehér.

Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. f2—f4  | Ff8—c5 |
| 3. Hg1—f3 | d7—d6  |
| 4. c2—c3  | Fc8—g4 |
| 5. Ff1—c4 | .....  |

Ehelyett jobb 5. Ff1—e2.

- |           |        |
|-----------|--------|
| .....     | Fg4×f3 |
| 6. Vd1×f3 | Hg8—f6 |
| 7. b2—b4  | Fc5—b6 |
| 8. d2—d3  | Hb8—d7 |
| 9. f4—f5  | Vd8—e7 |
| 10. g2—g4 | h7—h6  |

11. Ke1—e2                    c7—c6  
 12. g4—g5                    h6×g5  
 13. Fc1×g5                    d6—d5  
 14. Fc4—b3                    . . . . .

Fehér nem játszhat e4×d5, mert utána sötét e5×e4 és Hd7—e5 húz, amivel fehér játékát összezavarja.

. . . . .                    Ve7—d6  
 hogy az f6 huszárt felszabadítsa.  
 15. Hb1—d2                    a7—a5  
 16. b4×b5                    Ba8×a5  
 17. h2—h4                    Hf6—h5  
 18. Hd2—f1                    . . . . .  
 mert f7—f6 fenyeget, azután: Fg5—e3; Fb6×e3; Vf3×e3, Hh5—f4†

. . . . .                    Hd7—c5  
 19. Fb3—c2                    Ba5—b5  
 Eddig sötét kitűnően játszott; ehelyett azonban Ba5—a3 kellett volna húznia.

20. Fg5—c1                    d5×e4  
 21. d3×e4                    Bb5—b2  
 Szép, de nem correct húzás.  
 22. Fc1×b2                    Hh5—f4†  
 23. Ke2—e1                    He5—d3†  
 24. Fc2×d3                    Hf4×d3†  
 25. Ke1—d2                    Hd3×b2†  
 26. Kd2—c2                    Vd6—a3  
 27. Hf1—d2                    Fb6—c7  
 Döntő hibás lépés.  
 28. Hd2—b1                    . . . . .

És fehér megnyeri a játszmát, mert a b2 huszár elveszett.

3.

Játszották    Manchesterben  
 1860.

Horwitz.	Kolisch.
Fehér	Fekete
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	d7—d5
3. e4×d5	e5—e4
4. Ff1—b5†	c7—c6
5. d5×c6	b7×c6
6. Fb5—c4	Hg8—f6
7. d2—d4	Ff8—d6
8. Hg1—e2	0—0
9. 0—0	Fc8—g4
10. Hb1—c3	Hb8—d7
11. h2—h3	Fg4×e2
12. Hc3×e2	Hd7—b6
13. Fc4—b3	c6—c5
14. d4×c5	. . . . .
természetesebb lett volna c2—c3	Fd6×c5†
. . . . .	. . . . .
15. Kg1—h2	. . . . .
A királyt g1-ről h1-re kellett volna húzni.	. . . . .
. . . . .	Hf6—g4†
16. Kg2—g3	Fc5—f2†
17. Bf1×f2	Vd8×d1
18. h3×g4	e4—e3
Fehér föladja a játszmát.	

### C) Királyfutó-cseljátékok.

1. e2—e4                    e7—e5  
 2. f2—f4                    e5×f4  
 3. Ff1—c4                    . . . . .

Amint az eddigi kutatások bizonyítják, a futár-csel jobb a huszár-cselnél és ezzel a cselgyalog is visszanyerhető, anélkül, hogy ebből sötétre valami előny háramolnék. Jóllehet a fehér a futóhúzással egy sakknak teszi ki magát Vd8—h4 által s kénytelen Ke1—f1 játszani, aminélfogva az elsáncolás többé meg nem történhetik; de ezt kárpótolja az, hogy sötét a cselgyalog védelmére előbb-utóbb kényszerítve van a g7—g5 gyalogot felhuzni,

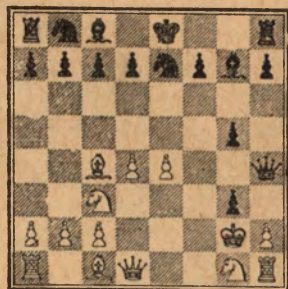
miáltal a vezér — időnyeréssel — beszorúl s fontosságából, szerepléséből sokat veszít.

### 1. Játék.

- |    |        |                |
|----|--------|----------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5          |
| 2. | f2—f4  | e5×f4          |
| 3. | Ff1—c4 | <b>Vd8—h4†</b> |

Ezt a régi — de manapság már kevésbé használt — húzást nevezik „Klassicus védelemnek“.

- |    |         |         |
|----|---------|---------|
| 4. | Ke1—f1  | g7—g5   |
| 5. | Hb1—c3  | Ff8—g7  |
| 6. | d2—d4   | Hg8—e7  |
| 7. | g2—g3!  | f4×g3   |
| 8. | Kf1—g2! | . . . . |



Állás a 8. lépés után.

a)

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 8 . . . . | <b>g5—g4!</b> |
| 9.        | h2×g3 Vh4—f6  |
| 10.       | Vd1×g4 d7—d5  |
| 11.       | e4—e5 Fc8×g4  |
| 12.       | e5×f6 Fg7×f6  |
| 13.       | Hc3×d5 He7×d5 |
| 14.       | Fc4×d5 c7—c6  |
| 15.       | Fd5—f3 Fg4—f5 |
| 16.       | c2—c3 Hb8—d7  |
- a játék körülbelül egyelő.

b)

- |           |                             |
|-----------|-----------------------------|
| 8 . . . . | <b>Vh4—h6</b>               |
| 9.        | h2×g3 Vh6—g6                |
| 10.       | Hg1—f3 h7—h6                |
| 11.       | Hc3—d5! He7×d5              |
| 12.       | e4×d5 d7—d6                 |
| 13.       | Vd1—e2+ Ke8—d8              |
| 14.       | Fc1—g5+ h6×g5               |
| 15.       | Bh1×h8+ Fg7×h8              |
| 16.       | Ba1—e1, s fehér jobban áll. |

### 2. Játék.

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | f2—f4  | e5×f4        |
| 3. | Ff1—c4 | <b>g7—g5</b> |

Ez a védelem sem kielégítő.

- |    |       |        |
|----|-------|--------|
| 4. | h2—h4 | g5—g4! |
| 5. | d2—d4 | Ff8—h6 |

- |            |                         |
|------------|-------------------------|
| 6. Hb1—c3  | d7—d6                   |
| 7. Vd1—d3  | Hg8—f6                  |
| 8. Hg1—e2  | Hf6—h5                  |
| 9. g2—g3   | f4—f3                   |
| 10. Fc1×h6 | f3×e2                   |
| 11. Ke1×e2 | s fehér hadállása jobb. |

### 3. Játék.



Allás a 4. lépés után.

- |           |              |
|-----------|--------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5        |
| 2. f2—f4  | e5×f4        |
| 3. Ff1—c4 | <b>d7—d5</b> |

Ez egyike a legjobb folytatásoknak.

- |           |       |
|-----------|-------|
| 4. Fc4×d5 | ..... |
|-----------|-------|

a)

- |             |               |
|-------------|---------------|
| 4 . . . . . | <b>Hg8—f6</b> |
|-------------|---------------|

Ez a lépés nem olyan támadó, mint 4. . . . . Vd8—h4†.

- |            |                |
|------------|----------------|
| 5. Hb1—c3  | Ff8—b4         |
| 6. Hg1—f3  | Fb4×c3         |
| 7. d2×c3   | c7—c6          |
| 8. Fd5—c4  | Vd8×d1†        |
| 9. Ke1×d1  | 0—0            |
| 10. Fc1×f4 | egyformán áll. |

b)

- |             |                             |
|-------------|-----------------------------|
| 4 . . . . . | <b>Vd8—h4†</b>              |
| 5. Ke1—f1   | g7—g5                       |
| 6. Hb1—c3   | Hg8—e7                      |
| 7. d2—d4    | Ff8—g7                      |
| 8. Hg1—f3   | Vh4—h5                      |
| 9. h2—h4    | h7—h6                       |
| 10. Hf3—e5  | Vh5×d1†                     |
| 11. Hc3×d1  | He7×d5                      |
| 12. e4×d5   | Fc8—f5 és sötét jobban áll. |

### 4. Játék.

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. e2—e4  | e7—e5         |
| 2. f2—f4  | e5×f4         |
| 3. Ff1—c4 | <b>Hg8—f6</b> |

Ez egy biztos védelmi húzás.

a)

4. **Hb1—c3** . . . . .

Nem oly jó válasz, mint 4. d2—d3; e4—e5 pedig rossz d7—d5 miatt.

. . . . . Ff8—b4?

Erre a huzásra fehér előnybe jut; Zukertort szerint sokkal jobb e helyett: Hb8—c6!

- |     |         |                     |
|-----|---------|---------------------|
| 5.  | e4—e5   | d7—d5               |
| 6.  | Fc4—b5† | a legjobb húzás.    |
|     |         | c7—c6               |
| 7.  | e5×f6   | c6×b5               |
| 8.  | Vd1—e2† | Fc8—e6              |
| 9.  | Ve2×b5† | Hb8—c6              |
| 10. | Hg1—f3  | Vd8×f6              |
| 11. | Vb5×b7  | Ba8—c8              |
| 12. | Hc3×d5  | s fehér jobban áll. |

b)

- |     |               |                |
|-----|---------------|----------------|
| 4.  | <b>d2—d3!</b> | d7—d5          |
| 5.  | e4×d5         | Hf6×d5         |
| 6.  | Vd1—e2†       | Fc8—e6         |
| 7.  | Fc4×d5        | Vd8×d5         |
| 8.  | Fc1×f4        | Ff8—c5         |
| 9.  | Hg1—f3        | c7—c6          |
| 10. | Hb1—c3        | egyformán áll. |

c)

- |     |               |        |
|-----|---------------|--------|
| 4.  | <b>e4—e5?</b> | d7—d5! |
| 5.  | Fc4—b3        | Hf6—e4 |
| 6.  | Hg1—f3        | Fc8—g4 |
| 7.  | 0—0           | Hb8—c6 |
| 8.  | Fb3—a4        | g7—g5  |
| 9.  | Fa4×c6†       | b7×c6  |
| 10. | d2—d4         | c6—c5  |
| 11. | c2—c3         | Ff8—e7 |
| 12. | b2—b4         | c5×b4  |
| 13. | c3×b4         | 0—0    |
| 14. | Vd1—b3        | Ba8—b8 |

és sötétnek sokkal jobb játéka van.

**5. Játék.**

- |    |        |              |
|----|--------|--------------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5        |
| 2. | f2—f4  | e5×f4        |
| 3. | Ff1—c4 | <b>f7—f5</b> |

A király gyalognak ez az ellencsele csak oly jó, mint a d7—d5, noha nem igen van gyakorlatban; a 4. b7—b5 védelem pedig elavult és hátrányos sötétre.

a)

- |            |                 |
|------------|-----------------|
| 4. Vd1—e2  | Vd8—h4†         |
| 5. Ke1—d1  | f5×e4           |
| 6. Ve2×e4† | Ff8—e7          |
| 7. d2—d4   | Hg8—f6          |
| 8. Ve4×f4  | Vh4×f4          |
| 9. Fc1×f4  | d7—d5           |
| 10. Fc4—d3 | Fc8—g4†         |
| 11. Hg1—e2 | Hb8—c6          |
| 12. c2—c3  | Egyforma játék. |

b)

## 4. Hb1—c3 . . . . .

Sörensen ezt a húzást a legjobbnak tartja.

- |            |         |
|------------|---------|
| . . . . .  | Vd8—h4† |
| 5. Ke1—f1  | f5×e4   |
| 6. Hc3×e4  | c7—c6   |
| 7. Hg1—f3  | Vh4—h5  |
| 8. Vd1—e1  | Ke8—d8  |
| 9. He4—g5  | d7—d5   |
| 10. Ve1—e5 | Hg8—f6  |
| 11. Fc4—e2 | h7—h6   |
| 12. Hg5—h3 | Fc8×h3  |
| 13. Ve5×h5 | Hf6×h5  |
| 14. g2×h3  | Hb8—d7  |
| 15. d2—d3  | Ff8—d6  |

egyenlően áll.

Példák a futócselhez.

- |   |                |  |           |
|---|----------------|--|-----------|
| 1.  | 8. Vd3—b3†     | Kf7—g6   |           |
| Játszották Londonban, 1834.   | 9. Vb3×b7      | Hc6×d4   |           |
| Macdonnel.  | Labourdonnais. | Ez a helyes ellenválasz.                           |           |
| Fehér.  | Fekete.        | 10. Vb7×a8   | Hg8—f6    |
| 1. e2—e4  | e7—e5          | 11. Hb1—a3   | f4—f3     |
| 2. f2—f4  | e5×f4          | 12. g2—g3  | Fg4—h3†   |
| 3. Ff1—c4   | Vd8—h4†        | 13. Kf1—e1   | Vh4—g4    |
| 4. Ke1—f1   | d7—d6          | 14. Fc1—e3   | d6—d5     |
| 5. d2—d4  | Fc8—g4         | Itt 15-re Ff8—b4† fenyeget                         |           |
| 6. Vd1—d3   | Hb8—c6         | 15. Va8×a7   | Hd4—c6    |
| 7. Fc4×f7†  | . . . . .      | 16. Va7×c7   | d5—d4     |
| Szellemes, de elhibázott lépés, miáltal a vezér a játékból kizáródik. |                | 17. Fe3—d2   | . . . . . |
| . . . . .   | Ke8×f7         | Fehér üthetné a huszárt, de a játékot elveszitené. |           |
|   |                | . . . . .  | Vg4×e4†   |
|   |                | 18. Ke1—d1   | f3—f2!    |

19. Hg1×h3 Ve4—f3+  
 20. Kd1—c1 Vf3—h1+  
 s fehér feladja a játszmát.

2.

Riemann. Anderssen.  
 Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Ff1—c4 Vd8—h4+  
 4. Ke1—f1 d7—d5  
 5. Fc4×d5 Hg8—f6  
 Itt a g7—g5 a jobb s megszokottabb lépés.

6. Hb1—c3 Ff8—h4  
 7. e4—e5 . . . . .  
 Elsietett húzás; jobb: Hg1—f3

. . . . . Fb4×c3  
 8. e5×f6 Fc3×f6  
 9. Hg1—f3 Vh4—h5  
 10. Vd1—e2+ Ke8—d8

legjobb.

11. Ve2—c4 Bh8—e8  
 12. Fc4×f7 Vh5×f3+  
 13. g2×f3 Fc8—h3+

s sötét harmadik lépésre matot ad.

(14. Kf1—f2, Ff6—h4+; 15. Kf2—g1, Be8—e1+; 16. Vc4—f1, Be1×f1 ≠ mat).

3.

Játszották Berlinben 1868.

Mayet. Zukertort.  
 Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Ff1—c4 d7—d5  
 4. e4×d5 Vd8—h4+  
 5. Ke1—f1 Ff8—d6  
 6. d2—d4 Hg8—e7  
 7. Hg1—f3 Vh4—h6  
 8. Fc4—b5+ Fc8—d7  
 9. Fb5×d7+ Hb8×d7  
 10. c2—c4 c7—c5  
 11. d5×c6 He7×c6

12. c4—c5 Fd6—c7  
 13. Hb1—c3 0—0—0  
 14. Vd1—e2 Hd7—f6  
 15. Ve2—c4 Bh8—e8  
 16. b2—b4 Hf6—g4  
 17. b4—b5 He6×d4  
 18. h2—h4 . . . . .

Ha fehér 18. Hf3×d4 húz, akkor a Vh6—h4 által legkésőbb 5 lépésre matot kap.

. . . . . Hd4—f5  
 19. Vc4×f7 Hf5—g3+  
 20. Kf1—g1 Vh6—d6!  
 21. Fc1—a3 Vd6—d3  
 22. Hc3—d5 Vd3—f1+  
 23. Ba1×f1 Hg3—e2 ≠  
 és mat.

4.

Játszották Londonban 1851.

Anderssen. Löwenthal.  
 Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Ff1—c4 b7—b5  
 4. Fc4×b5 Vd8—h4+  
 5. Ke1—f1 g7—g5  
 6. Hb1—c3 Ff8—g7  
 7. d2—d4 Hg8—e7  
 8. Hg1—f3 Vh4—h5  
 9. h2—h4 h7—h6  
 10. e4—e5 He7—f5

Ez a roham hibás, időelőtti.

11. Kf1—g1 Hf5—g3  
 12. Bh1—h2 Vh5—g6  
 13. Hc3—d5 Ke8—d8  
 14. h4×g5 h6×g5  
 15. Bh2×h8+ Fg7×h8  
 16. Hf3×g5 . . . . .

Döntő lépés.

. . . . . Vg6×g5  
 17. Fc1×f4 Vg5—h4  
 18. Ff4×g3 Vh4×g3  
 19. Vd1—h5 Vg3—g7  
 20. Vh5—h4+ sötét föladja.

5.

Játszották Drezdában 1880.

Dr. Schmid.	Wayte.
Fehér.	Fekete.
1. e2 - e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Ff1—c4	Hg8—f6
4. Hb1 - c3	Hb8—c6
5. Hg1—f3	Ff8—b4.
6. e4—e5	d7—d5
7. Fc4—b5	Hf6—e4
8. 0—0	0—0
9. He3—e2	Fc8—g4
10. d2—d3	Fb4—c5†
11. d3—d4	Fc5—b6
12. Fc1×f4	f7—f6
13. c2—c3	f6×e5
14. Fb5×c6	b7×c6
15. Hf3×e5	Fg4×e2
16. Vd1×e2	c6—c5
17. Ff4—e3	c5×d4
18. Bf1×f8†	Vd8×f8
19. Ba1—f1	d4×e3

Igen szép vezéráldozat.

20. Bf1×f8†	Ba8×f8
21. He5—f3	g7—g5
22. h2—h3	He4—g3
23. Ve2—e1	e3—e2†
24. Kg1—h2	Hg3—f1†
25. Kh2—h1	Fb6—e3

Ismét egy meglepő s jó húzás.

26. Ve1—b1	Bf8×f3
------------	--------

Igen finom és erélyes hú-

zás; a fekete játéka nagyon szép.

27. g2×f3	Fe3—f2
28. Vb1—d3	Hf1—g3†
29. Kh1—g2	e2—e1

huszár.

30. Kg2×f2	He1×d3†
31. Kf2×g3	Hd3×b2

Fehér föladja a játékot.

6.

Játszották Londonban 1852.

Wywill.	Kennedy.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Ff1—c4	f7—f5
4. Vd1—e2	Vd8—h4†
5. Ke1—f1	f5×e4
6. Ve2×e4†	Ff8×e7
7. Hg1—f3	Vh4—h5
8. Fc4×g8	Bh8×g8
9. Hb1—c3	c7—c6
10. d2—d4	d7—d6
11. Fc1×f4	Fc8—f5
12. Ve4—e3	Ke8—d7
13. Ba1—e1	Bg8—e8
14. d4—d5	Hb8—a6
15. d5×c6†	b7×c6
16. Ve3—e2	Fe7—h4
17. Ve2×a6	Vh5×f3†
18. g2×f3	Ff5—h3†
19. Kf1—g1	Be8—e1†
20. Va6—f1	Be1×f1 †

mat.

### III. RÉSZ.

#### JÁTÉK MEGNYITÁSOK:

##### B) Zárt játszmák.

A zárt játszmák ismertető jele a zárt gyaloghadállás; innen a neve is, míg a nyílt játszmáknál (az edig tárgyalt játékmegnyitásoknál) a bábok lépései gyorsak, élénkek, mert a kihúzott gyalogok erre szabad tért engednek.

A zárt játszmákat két főcsoportra oszthatjuk a szerint, amint a játék e2—e4 és e7—e6 gyalogokkal nyitattik meg; vagy a d2—d4 gyaloghúzással. Az elsőnél (1. e2—e4, e7—e6) legfontosabbak: a *francia* és a *szicíliai* játékok; a másodiknál pedig a *vezérgyalog* játék, s a más *szabálytalan* megnyitások (ilyenek: Hg1—f3; 1. e2—c3; 1. e2—e3 stb.).

A zárt játékok jellege inkább nyugodt, esendes, mint a nyílt játszmaké, a hol már gyakran az első húzások élénk kombinációt kívánnak. Ezen megnyitásoknál a játék nincs kitéve olyan heves rohamnak, mint a nyílt partieknál és ép azért inkább helye van a lassú, megfontolt tervezetéseknek, meg az ugynevezett „helyzet-áttekintés”-nek s az erre való érzéknek. S akiknél ez az érzés jobban kifejlődött, mint a combinatív tehetség: szívesebben játszzák és megfordítva. Lássuk tehát egyenként, a fontosabb változatokkal.

##### 1. Francia játék.

###### 1. e2—e4      e7—e6

Ezt a megnyitást a század első felében különösen francia mesterek, — névleg Labourdonnais — használták sűrűen s innen kapta nevét.

A játék biztos és jó, mert sötét csak egyet lép az e gyaloggal s így fehérnek nincsen egy közvetlen támadási pontja, mint e7—e5 húzásnál, azonkívül a gyöngye f7 pont sines kitéve olyan erős rohamnak, mint egyéb húzásoknál.

I.

a)

- |    |              |         |
|----|--------------|---------|
| 1. | e2—e4        | e7—e6   |
| 2. | <b>d2—d4</b> | . . . . |

A legjobb húzás; kevésbé jó 2. f2—f4.

..... d7—d5  
3. e4×d4 .....

Ehelyett helytelen volna e4—e5, amire sötét c7—c5 lépéssel nagy előnybe jutna.

..... e6×d5  
4. Hg1—f3 Hg8—f6  
5. Ff1—d3 Ff8—d6  
6. 0—0 0—0

A játék egyenlően áll; ez az úgynevezett „Normális játék”. Hogy az e4 gyalog feltolása e5-re hátrányos, mutatja ez az elemzés: 3. e4—e5, c7—c5; 4. Ff1—b5†, Hb8—c6; 5. Fb5×c6†, b7×c6; 6. c2—c3, Vd8—b6 és sötétnek jobb hadállása van.

b)

3. Hb1—c3 .....



Állás fehér 3. lépés után.

Ezen húzást Paulsen honosította meg; ennek az a célja, hogy fehér lehetőleg hátráltassa, miszerint sötét a Fc8 vonalat megnyithassa f3-ra.

..... Hg8—f6!

Ez a leggyakoribb s legkedveltebb válasz, egyuttal a legerősebb is.

4. Fc1—g5 .....

Ehelyett jobb itt e4×d5

..... Ff8—e7

5. Fg5×f6 Fc7×f6

6. Hg1—f3 0—0

7. Ff1—d3 b7—b6

8. 0—0 Fc8—b7. A játék egyenlően

áll. Ha világos 4-re az e4×d5 húzást teszi, a játék így folyik tovább: 4. e4×d5, e6×d5; 5. Hg1—f3, Fc8—f5; 6. Ff1—d3, Ff5—g6; 7. 0—0, Ff8—e7; 8. Fc1—e3, 0—0; s a játék egyenlően áll.

II.

1. e2—e4 e7—e6

2. e4—e5 .....

A gyalognak ez a felhúzása nem jó.

..... f7—f6

3. d2—d4 c7—c5

4. d4×c5 Ff8×c5

5. Hb1—c3 Vd8—c7

sötét előnyben van.

III.

1. e2—e4 e7—e6

2. f2—f4 c7—c5

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Hg1—f3 | d7—d5  |
| 4. e4—e5  | Hb8—c6 |
| 5. c2—c3  | f7—f6  |
| 6. Ff1—d3 | Hg8—h6 |
| 7. Fd3—c2 | Vd8—b6 |
| 8. d2—d3  | Hh6—f7 |
- sötét valamivel jobban áll.

Példák a Franczia játékhoz.

1.

Játszották Havannában, 1888.

Stienitz.

Golmayo.

Fehér.

Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e6  |
| 2. d2—d4  | d7—d5  |
| 3. Hb1—c3 | Hg8—f6 |
| 4. e4—e5  | Hf6—d7 |
| 5. f2—f4  | e7—c5  |
| 6. d4×c5  | Ff8×c5 |
| 7. Hg1—f3 | 0—0    |
| 8. Ff1—d3 | Hb8—c6 |
| 9. h2—h4  | .....  |

Ezzel a lépéssel fehér egy jól átgondolt rohamot intéz, a mire sötét adott alkalmat, mert a gyöngye huszárlépés helyett 8. .... f7—f6 kellett volna húznia.

- |             |         |
|-------------|---------|
| .....       | f7—f6   |
| 10. Hf3—g5  | f6×g5   |
| 11. Fd3×h7† | Kg8×h7  |
| 12. h4×g5†  | Kh7—g8  |
| 13. Vd1—h5  | Hd7×e5  |
| 14. f4×e5   | Bf8—f5  |
| 15. g2—g4   | Bf5×e5† |
| 16. Ke1—d1  | Fc5—e3  |
| 17. Fe1×e3  | Be5×e3  |
| 18. Hc3—b5  | .....   |

sötét játéka már tarthatatlan. Ez a lépés a sötét király utolsó visszavonulási utját elvágja.

- |           |        |
|-----------|--------|
| .....     | Be3—f3 |
| 19. g5—g6 | .....  |
- sötét föladja a játékot.  
(Ha sötét király 19. .... Kg8—f8-ra lép, 4 huzásra mat.)

2.

Játszották Baden-Badenben, 1870.

Winawer.

C. de Vere.

Fehér.

Fekete.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 1. e2—e4  | e7—e6   |
| 2. d2—d4  | d7—d5   |
| 3. Hb1—c3 | Ff8—b4  |
| 4. Ff1—d3 | d5×e4   |
| 5. Fd3×e4 | c7—c5   |
| 6. Hg1—e2 | c5×d4   |
| 7. He2×d4 | Fb4×c3† |
| 8. b2×c3  | Vd8—a5  |
| 9. Vd1—f3 | Hg8—f6  |

Egy messzemenő combináció kezdete.

- |            |         |
|------------|---------|
| 10. Fe4×b7 | Fc8×b7  |
| 11. Vf3×b7 | Va5×c3† |
| 12. Ke1—e2 | Vc3×d4  |
| 13. Vb7×a8 | 0—0     |
| 14. Ba1—b1 | Vd4—c4† |
| 15. Ke2—e1 | Hb8—c6  |
| 16. Va8—b7 | Hc6—d4  |

Eredeti játékvég; fehér föladja a partiet.

3.

Játszották a lipesei versenyen, 1879.

A. Paulsen.

A. Schwarz.

Fehér.

Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e6  |
| 2. d2—d4  | d7—d5  |
| 3. e4—e5  | c7—c5  |
| 4. c2—c3  | Hb8—c6 |
| 5. Hg1—f3 | Vd8—b6 |
| 6. a2—a3  | Fc8—d7 |

7. b2—b4	c5×d4	11. 0—0	0—0
8. c3×d4	Hg8—e7	12. Fc2×h7†	Kg8×h7
9. Hb1—c3	He7—f5	13. Hf3—g5†	Kh7—g8
10. He3—a4	Vb6—c7	E helyet: Kh7—g6 kellett volna lépnie.	
11. Fc1—b2	Ff8—e7	14. Vd1—h5	Bf8—c8
12. Ba1—c1	a7—a6	15. Vh5×f7†	Kg8—h8
13. Ha4—c5	Fe7×c5	16. Vf7—h5†	Kh8—g8
14. Be1×c5	0—0	17. Vh5—h7†	Kg8—f8
15. Ff1—d3	Hf5—e7	18. Vh7—h8†	He7—g8

Ez a lépés alkalmat ad világosnak egy meglepő és fényes áldozatra, mely gyorsan eldönti a játszmát.

16. Fd3×h7†	Kg8×h7
17. Hf3—g5†	Kh7—g6
18. Vd1—g4	f4—f5
19. Vg4—g3	Yc7—c8
20. Be5—c3	f5—f4
21. Vg3—g4	He7—f5
22. Be3—h3	Bf8—h8
23. Hg5×e6†	Kg6—f7
24. Vg4×f5†	Kf7—e7
25. Vf5—g5†	Ke7×e6
26. Vg5—g6†	sötét föladja.

4.

Játszották Párisban, 1839.

Labourdonnais. Lecrivain.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e6
2. f2—f4	d7—d5
3. e4—e5	c7—c5
4. Hg1—f3	Hb8—c6
5. c2—c3	Vd8—b6
6. Ff1—d3	a7—a6
7. Fd3—c2	Fc8—d7
8. d2—d4	c5×d4
9. c3×d4	Ff8—b4†
10. Hb1—c3	Hg8—e7

19. f4—f5	Kf8—e7
20. Vh8×g7†	Ke7—d8
21. f5×e6	Hg8—e7
22. Bf1—f8†	Kd8×c7
23. Hc3×d5†	He7×d5
24. Vg7×d7†	Kc7—b8
25. Vd7×c8†	Kb8—a7
26. Ve8×a8†	és mat.

5.

Játszották Varsóban, 1853.

Petroff.

Szymanski.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. e4×d5	e6×d5
4. c2—c4	Ff8—b4†
5. Hb1—c3	Hg8—e7
6. Hg1—f3	Fc8—g4
7. Ff1—e2	d5×c4
8. 0—0	Fg4×f3
9. Fe2×f3	c7—c6
10. Vd1—e2	Vd8×d4
11. Bf1—d1	Vd4—f6
12. Hc3—e4	Vf6—e6
13. a2—a3	Fb4—a5
14. Ff3—g4	Ve6—g6
15. Fg4—f5	He7×f5
16. He4×f6†	Ke8—f8
17. Ve2—e8†	és mat.

## 2. Szicíliai játék.

### 1. e2—e4 c7—c5

Ezt a megnyitást az újabb elmélet hátrányosnak tartja sötétre nézve, mert vezér gyalogjának gyöngesége az egész játékra

nyomasztólag hat, a mit fehér kihasználhat, ha idejekorán megnyitja a vonalat d2—d4 húzással s ez által túlsúlyba jön.

Dr. Lange elemezte először ezt a megnyitást s Morphy Pál az elemzéseket a játékokban ragyogóan használta, minélfogva a szicíliai játékot jónak tartották. Az újabb elmélet azonban, noha számtalan javítást tanácsolt részleteiben, általánosságban hátrányosnak tartja. A szicíliai játék eredete egy régi olasz kéziratban található „il giuoco siciliano“ név alatt, melyet először Sarrat hozott nyilvánosságra 1813-ban.

### 1. Játék.

a)

1. e2—e4 c7—c5

2. **Hg1—f3** . . . . .

A legjobb húzás, szintugy Hb1—c3 is.

. . . . . e7—e6 a legjobb.

3. Hb1—c3 Hb8—c6

E helyett a7—a6-ot is lehet húzni előnyösen.

4. d2—d4 c5×d4

5. Hf3×d4 a7—a6

6. Fc1—e3 Hg8—f6

7. Ff1—d3 d7—d5

8. e4×d5 e6×d5

9. 0—0 Ff8—d6

a játék körülbelül egyenlő.

b)

2. . . . . Hb8—c6

3. d2—d3 c5×d4

4. Hf3×d4 e7—e6

5. Hd4—b5 d7—d6

6. Fc1—f4 e6—e5

7. Ff4—e3 a7—a6

8. Hb5—c3 Fc8—a6

s fehér jobban áll, mert az elmaradt vezérgyalog gyöngé.

### 2. Játék.

1. e2—e4 c7—c5

2. **Hb1—c3** . . . . .

Ez is nagyon jó húzás.

a)

2. . . . . **Hb8—c6**

3. Hg1—f3 e7—e6

4. d2—d4 c5×d4

5. Hf3×d4 Hg8—f6

6. a2—a3! . . . . .

Legjobb válasz, amivel fehér megakadályozza a vezérhuszár lekötését a Ff8—b4 által.

- |     |        |                     |
|-----|--------|---------------------|
|     | .....  | a7—a6               |
| 7.  | Ff1—c4 | d7—d5               |
| 8.  | e4×d5  | e6×d5               |
| 9.  | Fc4—b3 | Ff8—e7              |
| 10. | 0—0    | s fehér jobban áll. |

b)

- |    |        |                               |
|----|--------|-------------------------------|
| 2. | .....  | e7—e6                         |
| 3. | Hg1—f3 | a7—a6                         |
| 4. | d2—d4  | c5×d4                         |
| 5. | Hf3×d4 | Vd8—c7                        |
| 6. | Ff1—d3 | Hg8—f6                        |
| 7. | 0—0    | Hb8—c6                        |
| 8. | Fc1—e3 | s fehér valamivel jobban áll. |

c)

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 2. | .....  | g7—g6  |
| 3. | Hg1—f3 | Ff8—g7 |
| 4. | d2—d4  | c5×d4  |
| 5. | Hf3×d4 | Hb8—c6 |
| 6. | Fc1—e3 | Hg8—f6 |
| 7. | Ff1—e2 | 0—0    |
| 8. | Vd1—d2 | d7—d6  |
| 9. | h2—h3  | .....  |
- Fekete a Hf6—g4 húzással fenyeget.  
..... Fc8—d7
- |     |     |                       |
|-----|-----|-----------------------|
| 10. | 0—0 | fehér hadállása jobb. |
|-----|-----|-----------------------|

### 3. Játék

- |     |              |                         |
|-----|--------------|-------------------------|
| 1.  | e2—e4        | c7—c5                   |
| 2.  | <b>d2—d4</b> | c5×d4                   |
| 3.  | Hg1—f3       | e7—e6 kevésbé jó e7—e5. |
| 4.  | Hf3×d4       | Hg8—f6                  |
| 5.  | Ff1—d3       | Hb8—c6                  |
| 6.  | Fc1—e3       | Ff8—e7                  |
| 7.  | c2—c4        | d7—d5                   |
| 8.  | c4×d5        | e6×d5                   |
| 9.  | e4×d5        | Hf6×d5                  |
| 10. | Hd4×c6       | b7×c6 egyformán áll.    |

### 4. Játék.

- |    |              |       |
|----|--------------|-------|
| 1. | e2—e4        | c7—c5 |
| 2. | <b>f2—f4</b> | ..... |

Ez a folytatás gyöngébb, mint a Hg1—f3, vagy Hb1—c3.

- . . . . . e7—e6  
 3. Hg1—f3 d7—d5  
 4. e4×d5 . . . . .

Itt e4—e5 hátrányos lenne fehérre: Hb8—c6; 5. c2—c3, f7—f6 miatt, a mikor is sötét előnybe jut.

- . . . . . e6×d5  
 5. d2—d4 Hb8—c6  
 körülbelül egyenlő játék.

Példák a sziciliai játékhoz.

Játszották Philadelphiában  
 1846.

	1.	
Vezin.		Thompson.
Fehér.		Fekete.
1. e2—e4		c7—c5
2. f2—f4		e7—e6
3. Hg1—f3		d7—d5
4. e4—e5		Hb8—c6
5. c2—c3		Ff8—e7
6. Ff1—d3		f7—f6
7. Fd3—e2		Hg8—h6
8. d2—d4		0—0
9. 0—0		Vd8—b6
10. Kg1—h1		f6×e5
11. f4×e5		Hh6—f7
12. b2—b3		Hf7—h8
13. Fc2×h7†		Kg8×h7
14. Hf3—g5†		Kh7—g8
15. Bf1×f8†		Kg8×f8
16. Vd1—h5		Fe7×g5
17. Vh5×h8†		Kf8—f7
18. Fc1×g5		Vb6—b5
19. Hb1—d2		Kf7—g6
20. g2—g4		Kg6×g5

Ha a király g6—f7-re lép, világos 21. c3—c4 folytatja a játékot, aztán d5×c4-re Ba1—f1† és Vh8—h5† és matot ad.

21. Vh8×g7†	Kg5—f4
22. Vg7—h6†	Kf4×g4
23. Ba1—g1†	Kg4—f5
24. Vh6—g5† és matot ad.	

Játszották New-Yorkban 1852.

Stanley.	Saint-Amant.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	c7—c5
2. c2—c4	Hb8—c6
3. Hg1—f3	e7—e5
4. Hb1—c3	d7—d6
5. Ff1—d3	Fc8—g4
6. h2—h3	Fg4—h5
7. Hc3—d5	Hg8—f6
8. g2—g4	Fh6—g5
9. Vd1—c2	Hf6×d5
10. c4×d5	Vd8—f6
11. d5×c6	Vf6×f3
12. c6×b7	Vf3×h1†
13. Ke1—e2	Ba8—d8
14. Vc2—a4†	Ke8—e7
15. Va4—c6	Ke7—f6
16. Fd3—c2	Vh1×h3
17. Vc6—e8	. . . . .

A vezér idő előtti rohama sötét játékát kétéssé teszi.

18. d2—d4†	Kf6—g5
19. Vc8×d8†	Kg5—h4
	. . . . .

Igen jó húzás; g4—g5† fenyeget.

sötét föladja a játszmát.

3.

Játszották Lipcsében 1861.

Saalbach.	Pollmächer.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	c7—c5
2. Hg1—f3	e7—e6

3. Hb1—c3	Hg8—e7	Rosz lenne itt 16. Hc7—e8†
4. d2—d4	f7—f5	a Vd8×e8; 17. Vh5×e8, Ff8—
5. d4—d5	f5×e4	b4† lépések miatt.
6. He3×e4	He7×d5	..... Hd4×c2†
7. Hf3—e5	g7 - g6	17. Ke1—e2. ....
8. Vd1—f3	Vd8—c7	sötét föladja a játszmát.
9. Vf3—f7†	Ke8 - d8	
10. Fc1—g5†	Hd5—e7	5.
11. Vf7—e8†	.....	Játszották Londonban 1853.

Egy váratlan, meglepő döntő lépés.

.....	Kd8×e8
12. He4—f6†	Ke8—d8
13. He5—f7†	és mat.

4.

Játszották Párisban 1858.

Morphy. Anderssen.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	c7 - c5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	c5×d4
4. Hf3×d4	e7—e6
5. Hd4—b5	d7—d6
6. Fc1—f4	e6—e5
7. Ff4—e3	f7—f5

Hibás lépés; helyett Fc8—e6 és Hb1—c3-ra a7—a6 kellett volna húzni.

8. Hb1—c3	f5—f4
9. Hc3—d5	f4×e3
10. Hb5—c7†	Ke8 - f7
11. Vd1—f3†	Hg8—f6
12. Ff1—c4	Hc6—d4
13. Hd5×f6†	d6—d5
14. Fc4×d5†	Kf7—g6

Ehelyett Kf7—e7-re kellett volna lépnie, amikor is sötét remissel védekezhetett volna.

15. Vf3—h5†	Kg6×f6
16. f2×e3	.....

Löwenthal. Harrwitz.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	c7—c5
2. Ff1—c4	e7—e6
3. Hb1—c3	a7—a6
4. a2—a4	Hg8—e7
5. d2—d3	d7—d5
6. e4×d5	e6×d5
7. Fc4—b3	Fc8—e6
6. Hg1—f3	Hb8—c6
9. Hf3 - g5	He7—g6
10. 0—0	Ff8—e7
11. Hg5×e6	f7×e6
12. f2—f4	d5—d4
13. Hc3—e4	Vd8—d7
14. Vd1—g4	Hc6—d8
15. Fc1—d2	Vd7—c6
16. a4—a5	0—0
17. f4—f5	Hg6—e5
18. Vg4—g3	He5—d7
19. Fb3—a4	Vc6—c8
20. Fa4×d7	Vc8×d7
21. f5—f6	.....

fehér a roham előkészítése után csinosan végzi a játszmát.

.....	Bf8—f7
22. f6×e7	Vd7×e7
23. Fd2—g5	Ve7—d7
24. Fg5×d8	sötét a játszmát föladja.

### 3. Vezér-gyalog király-gyalog ellen.

1. e2—e4 d7—d5

Sötétre hátrányos megnyitás, mert világos 3. Hb1—c3 időt nyer, aztán sötét vezért hamar bevonja a rohamba.

a)

2. e4×d5      **Vd8×d5**  
 3. Hb1—c3      Vd5—a5  
 4. d2—d4      . . . . .

Ehelyett erősebb Hg1—f3 lépés.  
 . . . . . c7—c6

5. Fc1—d2      Va5—c7

Egyenlő játék.

b)

2. e4×d5      **Hg8×f6**  
 3. d2—d4!      . . . . .

Fehér föladja a gyalogot, hogy gyorsabban fejlődhessék.

- . . . . . Hf6×d5  
 4. c2—c4      Hd5—f6  
 5. Hb1—c3      Fc8—f5  
 6. Hg1—f3      e7—e6  
 7. Ff1—e2      Ff8—b4  
 8. Vd1—b3      . . . . .

s fehér jobban áll.

P é l d á k.

1.

Játszották a londoni nemzetközi sakk-versenyen 1862.

Steinitz.

Mongredien.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4      d7—d5  
 2. e4×d5      Vd8×d5  
 3. Hb1—c3      Vd5—d8  
 4. d2—d4      e7—e6  
 5. Hg1—f3      Hg8—f6  
 6. Ff1—d3      Ff8—e7  
 7. 0—0      0—0  
 8. Fc1—e3      b7—b6  
 9. Hf3—e5      Fc8—b7  
 10. f2—f4      Hb8—d7  
 11. Vd1—e2      Hf6—d5  
 12. Hc3×d5      e6×d5  
 13. Bf1—f3      f7—f5  
 14. Bf3—h3      g7—g6  
 15. g2—g4      . . . . .

dete. Anderssen ezt a játszmát a versenyben a legszebbnek nevezte.

- . . . . . f5×g4  
 16. Bh3×h7      Hd7×e5  
 17. f4×e5      Kg8×h7  
 18. Ve2×g4      Bf8—g8

Sötét a játszmát Vd8—e8-al sem mentheti már meg.

19. Vg4—h5†      Kh7—g7  
 20. Vh5—h6†      Kg7—f7  
 21. Vh6—h7†      Kf7—e6  
 22. Vh7—h3†      Ke6—f7  
 23. Ba1—f1†      Kf7—e8  
 24. Vh3—e6      Bg8—g7  
 25. Fe3—g5      Vd8—d7  
 26. Fd3×g6†      Bg7×g6  
 27. Ve6×g6†      Ke8—d8  
 28. Bf1—f8†      Vd7—e8  
 29. Vg6×e8†      és mat.

Egy remek kombinatio kez-

2.

3.

Játszották Párisban 1855.

Játszották a birminghami  
versenyen 1858-ban.

A. de Rivière.	Dubois.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	d7—d5
2. e4×d5	Hg8—f6
3. Ff1—b5†	Fc8—d7
4. Fb5×d7†	Vd8×d7
5. c2—c4	c7—c6
6. d5×c6	Hb8×c6
7. Hg1—f3	e7—e5
8. 0—0	e5—e4
9. Bf1—e1	0—0—0
10. Hf3—g5	Vd7—f5
11. Hg5×f7	.....

Helytelen húzás, mint mind-  
járt látjuk.

.....	Ff8—c5
12. Be1—f1	Hf6—g4
13. Hf7×h8	Hg4×f2
14. Vd1—e2	Bd8—f8
Ezzel sötét döntő túlsúlyba jön.	
15. d2—d4	Fc5×d4
16. Hb1—d2	Hf2—d3†
17. Kg1—h1	Hd3×e1
18. Bf1×f5	Bf8×f5
19. h2—h3	e4—e3
20. Hd2—e4	Bf5—f1†
21. Kh1—h2	Fd4—e5†
22. g2—g3	Hc6—d4
23. h3—h4	h7—h5
24. He4—g5	Hd4—f3†
25. Hg5×f3	Bf1—f2†
26. Kh2—h3	He1×f3
és sötét a legközelebbi lépésre matot ad.	

Löwenthal.	Staunton.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	d7—d5
2. e4×d5	Hg8—f6
3. Ff1—c4	Hf6×d5
4. d2—d4	e7—e6
5. Hg1—f3	Ff8—d6
6. 0—0	0—0
7. Fc4—d3	Fd6—f4
8. Hb1—d2	Hb8—c6
9. a2—a3	Hd5—f6
10. Hd2—e4	Ff4—c1
11. Ba1×c1	Vd8—e7
12. Bf1—e1	b7—b6
13. He4×f6†	g7×f6
14. d4—d5	Hc6—e5
15. Hf3×e5	f6×e5
16. Fd3×h7	.....

Ez az ügyes áldozat eldönti  
a játszmat; a végjátékot fehér  
kitűnően játsza.

.....	Kg8×h7
17. Vd1—h5†	Kh7—g7
18. Be1—e3	Bf8—g8
19. Be3—g3†	Kg7—f8
20. Vh5—h6†	Kf8—e8
21. Bg3×g8†	Ke8—d7
22. d5×e6†	Ve7×e6
23. Bc1—d1†	Kd7—c6
24. Vh6×e6†	f7×e6
25. Bd1—d8	sötét a játsz- mat föladja.

## 4. Fianchetto (szárnygyalog-játék.)

a) Királyszárny-gyalog-játék.

(Fianchetto del Re).

1. e2—e4	g7—g6.
2. d2—d4	.....

Itt húzhat fehér hátrány nélkül 2. f2—f4 is.

.....	Ff8—g7
3. Fc1—e3	e7—e6

- |           |                               |
|-----------|-------------------------------|
| 4. Ff1—d3 | c7—c5                         |
| 5. e2—c3  | c5×d4                         |
| 6. c3×d4  | Hb8—c6                        |
| 7. Hg1—e2 | Hg8—e7                        |
| 8. 0—0    | 0—0                           |
| 9. Hb1—c3 | s fehér valamivel jobban áll. |

b) Vezérszárny-gyalog-játék.

(Fianchetto di Donna.)

1.

- |          |       |
|----------|-------|
| 1. e2—e4 | b7—b6 |
| 2. d2—d4 | e7—e6 |

Sötét itt húzhat hátrány nélkül 2. . . . Fc8—b7 is.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Ff1—d3 | Fc8—b7 |
| 4. Hb1—c3 | Hg8—f6 |
| 5. Hg1—f3 | c7—c5  |
- Egyenlően áll.

2.

- |            |                           |
|------------|---------------------------|
| 2. . . . . | Fc8—b7                    |
| 3. Ff1—d3  | e7—e6                     |
| 4. Hg1—e2! | c7—c5                     |
| 5. e2—c3   | Hg8—e7                    |
| 6. Fc1—e3  | He7—g6                    |
| 7. 0—0.    | Ff8—e7                    |
| 8. f2—f4   | . . . . s fehér jobb had- |

állással bír.

P é l d á k.

- |                            |            |                             |         |
|----------------------------|------------|-----------------------------|---------|
| 1.                         | 12. Fc1—e3 | b7—b6.                      |         |
| Király fianchetto.         | 13. Vd1—e2 | b6—b5                       |         |
| Játszották Londonban 1856. | 14. Ve2—g2 | Hb8—a6                      |         |
| Falkbeer.                  | 15. h3—h4  | Ha6—b4                      |         |
| Bird.                      | 16. Ba1—d1 | Hb4—d5                      |         |
| Fehér.                     | 17. Hc3×d5 | Fe6×d5                      |         |
| 1. e2—e4                   | g7—g6      | 18. h4—h5                   | Vd8—a5† |
| 2. d2—d4                   | Ff8—g7     | 19. Ke1—f2                  | Fd5×f3  |
| 3. e4—e5                   | d7—d6      | 20. Vg2×f3                  | Va5×a2  |
| 4. f2—f4                   | Hg8—h6     | A vezér elhúzása veszélyez- |         |
| 5. Hb1—c3                  | c7—c6      | teti a játszmát.            |         |
| 6. Hg1—f3                  | 0—0        | 21. h5×g6                   | h7×g6   |
| 7. Ff1—d3                  | d6×e5      | 22. Vf3—h3                  | Hf7—h8  |
| 8. d4×e4                   | Fc8—g4     | 23. Vh3—h7†                 | Kg8—f7  |
| 9. h2—h3                   | Fg4—e6     | 24. b2—b3                   | e7—e5   |
| 10. g2—g4                  | f7—f5      | 25. Fd3×f5                  | . . . . |
| 11. g4—g5                  | Hh6—f7     | Döntő lépés.                |         |

	Bf8—d8	6.	d2—d3	Ff8—b4		
26.	Ff5—d3	Bd8—d5	7.	0—0	Fb4×c3	
27.	Fd3—e4	Ba8—d8	8.	He2×c3	f5×e4	
28.	Bd1—a1	Va2—b2	9.	He3×e4	Hf6×e4	
29.	Fe4×d5	Vb2—c2†	10.	Vd1—h5†!	.....	
30.	Kf2—g3	Bd8—d7	A játszma nagyon élénk			
31.	Fd5—f3	Kf7—f8	és érdekessé válik.			
32.	Vh7×h8†	.....	.....	g7—g6	0—0	
Igen elegáns végjáték!		11.	Vh5—e5	Hb8—c6	e6—e5	
.....	Fg7×h8	12.	d3×e4	Bf8—f7	Fb7—a6?	
33.	Bh1×h8†	13.	Ve5—c3	Hibás lépés; itt Vd8—e7		
34.	Ba1—h1	14.	Fc1—h6	kellett volna húznia.		
35.	Fe3×f2	15.	f2—f4	16.	f4×e5!	Fa6×f1?
36.	Bh1—h7†.	.....	.....	17.	Ba1×f1	Vd8—e7
	és mat.			18.	Bf1×f7	Ve7×f7
				19.	e5—e6!	Vf7—e7
				20.	e6×d7	.....

## 2.

Vezér fianchetto.

Játszották a londoni versenyen 1862.

L. Paulsen.

Owen.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4

b7—b6

2. g2—g3

e7—e6

3. Ff1—g2

Fc8—b7

4. Hb1—c3

f7—f5?

Hátrányos húzás.

5. Hg1—e2

Hg8—f6

Fehér minden esetben megnyerte a játszmát.

..... Hc6—e5

21. Fg2—h3

g6—g5

22. Ve3×c7

g5—g4

23. d7—d8 V†

Ve7×d8

24. Ve7—g7†

és mat.

## 5. Vezérgyalog-játékok.

## A) Vezércsel.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 d5×c4

A zárt megnyitások között a vezércsel a legkedveltebb; fehérnek ezen megnyitással igen erős állása lesz, és sötét nehezen védekezhetik a vezérszárnyon előnyomuló fehérgyalog ellen.

## 1. Elfogadott csel.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 d5×c4

A csel illetően elfogadása semmi hátránnyal nem jár sötétre nézve, csak az e2—e3 húzás után, a cselgyalog védelméről le kell mondania.

3. e2—e3 e7—e5

Ez a legjobb lépés; ezzel sötét a zárt játékot előnyösen föladja. Rosz a cselgyalog védelme itten b7—b5 által.



Állás fehér 3. lépése után.

- is hátrány nélkül.
- |  |           |                            |
|--|-----------|----------------------------|
|  | 4. Ff1×c4 | e5×d4                      |
|  | 5. e3×d4  | Ff8—d6, húzhatja Hg8—f6-ot |
|  | 6. Hg1—f3 | Hg8—f6                     |
|  | 7. 0—0    | 0—0                        |

Egyenlő játék.

a)

3. e2—e4 . . . . .  
Ez a húzás sem jár semmi hátránnyal.

- |  |           |                  |
|--|-----------|------------------|
|  |           | e7—e5, a legjobb |
|  | 4. d4—d5  | f7—f5 a legjobb  |
|  | 5. Ff1×c4 | Hg8—f6           |
|  | 6. Hg1—f3 | Ff8—d6           |
|  | 7. e4×f5  | Fc8×f5           |
|  | 8. 0—0    | 0—0              |

Egyenlően áll.

2. Visszautasított csel.

- |          |  |           |
|----------|--|-----------|
| 1. d2—d4 |  | d7—d5     |
| 2. c2—c4 |  | . . . . . |

a)

2 . . . . . e7—e6.  
Ez a legjobb húzás a csel visszautasítására.

- |           |  |        |
|-----------|--|--------|
| 3. Hb1—c3 |  | Hg8—f6 |
| 4. Fc1—f4 |  | c7—c5  |
| 5. e2—e3  |  | a7—a6  |

Egyenlő játék.

b)

- |            |  |       |
|------------|--|-------|
| 2. . . . . |  | c7—c6 |
|------------|--|-------|

Ezt a húzást Steinitz ajánlotta, azonban nem oly jó, mint az a) alatti.

- |           |  |                               |
|-----------|--|-------------------------------|
| 3. Hb1—c3 |  | Hg8—f6                        |
| 4. e2—e3  |  | Fc8—f5                        |
| 5. c4×d5  |  | e6×d5                         |
| 6. Vd1—b3 |  | Vd8—d7                        |
| 7. Hg1—f3 |  | e7—e6                         |
| 8. Hf3—e5 |  | Vd7—c7                        |
| 9. Fc1—d2 |  | . . . . . s fehér jobban áll. |

Példák.

*Elfogadott cselre.*

- |                            |           |         |
|----------------------------|-----------|---------|
|                            | 2. c2—c4  | d5×c4   |
| 1.                         | 3. e2—e3  | e7—e5   |
| Játszották Londonban 1847. | 4. Ff1×c4 | e5×d4   |
| Perigal és                 | 5. e3×d4  | Hg8—f6  |
| Evans.                     | 6. Hb1—c3 | Ff8—d6  |
| Fehér.                     | 7. Hg1—f3 | 0—0     |
| 1. d2—d4                   | 8. h2—h3  | Bf8—e8† |
|                            |           | d7—d5   |

28. Hb1—c3 e3—e2  
 29. Ba1×d1 Vd4×c3  
 Fehér a játszmat földadja.

2.

Játszották az augsburgi versenyen 1893.

Varain.

(München)

Fehér.

Fuchs.

(Hanau)

Fekete.

1. d2—d4 c7—c6  
 2. c2—c4 d7—d5  
 3. Hb1—c3 Hg8—f6  
 4. Fc1—f4 d5×c4  
 5. e2—e3 Fc8—f5  
 6. Ff1×c4 e7—e6  
 7. Hg1—e2 h7—h6  
 8. 0—0 Ff8—d6  
 9. f2—f3 Ff5—h7  
 10. Ff4×d6 Vd8×d6  
 11. e3—e4 Vd6—c7

12. Ba1—c1 0—0  
 13. Fe4—d3 Hf6—e8  
 14. e4—e5 Fh7×d3  
 15. Vd1×d3 Hb8—d7  
 16. f3—f4 Ba8—d8  
 17. g2—g4 g7—g6  
 18. Vd3—h3 Kg8—g7  
 19. Bf1—f2 Hd7—b6  
 20. f4—f5 e6×f5  
 21. g4×f5 f7—f6  
 22. f5×g6 Kg7×g6

Nagyon kockázott lépés ;  
 ehelyett inkább ajánlatos lett volna f6×e5.

23. He2—f4+ Kg6—f7  
 24. Vh3—e6+ Kf7—g7  
 25. Bf2—g2+ Kg7—h7  
 26. Ve6—f5+ Kh7—h8  
 27. Hf4—g6 Kh8—g7  
 28. Hc3—b5 Vc7—c8  
 29. Hg6—e7+ . . . .

sötét földadja a játszmat.

B) Hollandi játék.

1. d2—d4 f7—f5.

Ez a megnyitás sötétnek nehezebbé teszi a védelmet, mint az 1. . . . d7—d5 húzás után. Nevét Stein Eliás (1748—1812) sakkimestertől vette, aki a gyakorlatban először használta.

2. c2—c4 e7—e6  
 3. Hb1—c3 Hg8—f6  
 4. Fc1—f4 c7—c6  
 5. e2—e3 d7—d5  
 6. Hg1—f3 Ff8—d6  
 7. Ff4—g3 0—0  
 8. Ff1—d3 . . . .

Fehér hadállása jobb valamivel.

Ha fehér itt 2-re cselhúzást használ, a játék így alakul:

a)

2. e2—e4 f5×e4  
 3. Hb1—c3 Hg8—f6  
 4. Fc1—g5 e7—e6  
 5. Hg5×f6 Vd8×f6  
 6. Hc3×e4 Vf6—h6 !

és sötét valamivel jobban áll.

9. Fc1—e3	Fd6—f4	18. Fd2—f4†	Kd6×e6
10. Vd1—b3	Vd8—e7	19. Hd4—f5†	Ke6×f6
11. 0—0	Ff4×e3	20. Ve8—f7†	és mat.
12. Ba1—e1	Hb8—c6		
13. Be1×e3	Ve7—f8		
14. Hf3—e5	Hc6×e5		
15. d4×e5	Hf6—d7		
16. Fc4×f7†	Vd8×f7		
17. e5—e6	.....		

Ezen erős lépés folytán a játék fehér javára dől el.

.....	Be8×e6
18. Vb3×e6	Hd7—f6
19. Ve6×f7†	Ke8×f7
20. Bf1—e1	c7—c6
21. Be3—e7†	Kf7—f8
22. g2—g4	g7—g5
23. f2—f4	h7—h6
24. f4×g5	h6×g5
25. Be7—e5	.....

sötét a játszmát föladja.

## 2.

Játszották Párisban 1842.

Schwartz. Kieseritzky.

Fehér. Fekete.

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	d5×c4
3. e2—e4	f7—f5
4. e4—e5	Fc8—e6
5. Hb1—c3	c7—c6?
6. Vd1—f3	g7—g6
7. Hg1—h3	Fe6—d5
8. Hc3×d5	c6×d5
9. Hh3—f4	Vd8—a5†
10. Fc1—d2	Va5—b6
11. Vf3×d5	Vb6—b2

Hibás lépés; jobb: Hb8—d7; ez egyuttal alkalmat ad fehérnek egy szép végjátékra.

12. Ff1×c4	Vb2×a1†
13. Ke1—e2	Va1×h1
14. Vd5—f7†	Ke8—d7
15. e5—e5†	Kd7—c7
16. Hf4—d5†	Kc7—c6
17. Vf7—e8†	Kc6—d6

*Visszautasított csel.*

## 1.

Játszották New-Orleansban  
1886-ban.

Zukertort, Steinitz.

Fehér. Fekete.

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. Fc1—g5	Ff8—e7
5. Hg1—f3	0—0
6. c4—c5	b7—b6
7. b2—b4	b6×c5
8. d4×c5	a7—a5
9. a2—a3	d5—d4

Erőtlen lépés; a most bekövetkező gyalogroham igen érdekes.

10. Fg5×f6	g6×f6
11. Hc3—a4	e6—e5
12. b4—b5	.....

Fehér az ellenfél gyöngye vezérszárnyára törekszik, de a rohamot nem tudja kivinni.

.....	Fc8—e6
13. g2—g3	c7—c6
14. b5×c6	Hb8×c6
15. Ff1—g2	Ba8—b8
16. Vd1—c1	d4—d3
17. e2—e3	e5—e4
18. Hf3—d2	f6—f5
19. 0—0	Bf8—e8
20. f2—f3	Hc6—d4

Szép húzás; Steinitz végig kitünően játszik.

21. e3×d4	Vd8×d4†
22. Kg1—h1	e4—e3
23. Ha4—c3	Fe7—f6
24. Hd2—b1	d3—d2
25. Vc1—c2	Fe6—b3
26. Vc2×f5	d2—d1V
27. Hc3×d1	Fb3×d1

## Példák:

1.

Játszották a wiesbadeni versenyen 1871.

Göring.

Minckwitz.

Fehér.

Fekete.

1. d2—d4

f7—f5

2. e2—e4

f5×e4

3. Hb1—c3

Hg8—f6

4. Fc1—g5

e7—e6

5. Fg5×f6

Vd8×f6

6. Hc3×e4

Vf6—g6

7. Ff1—d3

.....

Egy világos, genialis combinatio kezdete.

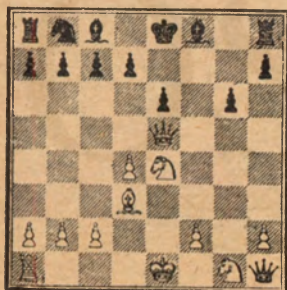
..... Vg6×g2

8. Vd1—h5†

g7—g6

9. Vh5—e5

Vg2×h1



Állás a 9. lépés után.

10. Ve5×h8

Vh1×g1†

11. Ke1—d2

Vg1×a1

Ha sötét itt Vh1—h2 húz, akkor mégis jobban érvényesíthette volna anyagi túlsúlyát.

12. He4—f6†

Ke8—f7

13. Vh8—g8†

Kf7×f6

Itt már Kf7—e7 sem menthette volna meg a játékot.

14. Vg8—f8†

Kf6—g5

15. f2—f4†

Kg5—g4

16. Fd3—e2†

Kg4—h3

17. Vf8—h6†

Kh3—g2

18. Vh6—g5†

Kg2×h2

19. Fe2—f3

Va1—f1

20. Vg5—h4†

Kh2—g1

21. Vh4—g3†

Vf1—g2

22. Vg3×g2†

és mat.

2.

Játszották Halle-ban 1882.

Tarrasch.

Richter.

Fehér.

Fekete.

1. d2—d4

f7—f5

2. c2—c4

e7—e6

3. Hg1—f3

Hg8—f6

4. e2—e3

b7—b6

5. Ff1—d3

Fc8—b7

6. 0—0

Ff8—d6

7. Hb1—c3

Hb8—c6

8. e3—e4

f5×e4

9. Hc3×e4

Fd6—e7

10. Hf3—e5

Hc6×d4

11. He4×f6†

.....

Ehelyett az elhamarkodott roham helyett fehér 11. He4—g5 folytatta volna a játékot; ha aztán sötét 11-re sáncol, fehér húzása rá: Vd1—h5 és sötét a Vezért nem ütheti, mert 2 húzásra matot kap.

.....

Fe7×f6

12. Vd1—h5†

g7—g6

13. Fd3×g6†

h7×g6

14. Vh5×g6†

Ke8—e7

15. He5—g4

Vd8—f8

Ezzel a jó húzással sötét ellenrohamot intéz, amit szépen ki is visz.

16. Hg4×f6

Vf8×f6

17. Fc1—g5

Hd4—e2†

18. Kg1—h1

Bh8×h2†

19. Kh1×h2

Ba8—h8†

20. Fg5—h6

Vf6—h4†

és mat.

C) Vezérgyalog-játék.

1. d2—d4      d7—d5  
2. Hg1—f3      . . . .

Ehelyett a használatban gyakran 2. Fc1—f4 húzás is előfordul.

- ... .. Hg8—f6  
3. e2—e3      e7—e6  
4. c2—c4      b7—b6  
5. Hb1—c3      Ff8—e7  
6. Ff1—d3      d5×c4  
7. Fd3×c4      Fc8—b7  
8. 0—0      0—0

Egyenlő játék.

Példák:

1.

Játszották Londonban 1883.

- |           |         |
|-----------|---------|
| Fehér.    | Fekete. |
| 1. d2—d4  | d7—d5   |
| 2. Fc1—f4 | c7—c5   |
| 3. d4×c5  | Hb8—c6  |
| 4. Hg1—f3 | f7—f6.  |

Ez a húzás itt teljesen he-

lyén való.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 5. e2—e3    | e7—e5  |
| 6. Ff4—g3   | Ff8×e5 |
| 7. c2—c3    | Hg8—e7 |
| 8. Hb1—d2   | Fc5—b6 |
| 9. Ff1—e2   | 0—0    |
| 10. 0—0     | He7—f5 |
| 11. e3—e4   | Hf5×g3 |
| 12. h2×g3   | d5—d4  |
| 13. c3×d4   | e5×d4  |
| 14. Fe2—c4† | Kg8—h8 |
| 15. Hd2—b3  | Fc8—g4 |
| 16. Fc4—d5  | Hc6—e5 |

A gyalog elvesztése nem sokat árt; sötét erős rohamot nyer.

- |            |         |
|------------|---------|
| 17. Fd5×b7 | Ba8—b8  |
| 18. Fb7—d5 | f6—f5   |
| 19. Hb3—d2 | f5—f4   |
| 20. Vd1—a4 | He5×f3† |
| 21. Hd2—f3 | f4×g3   |
| 22. f2—g3  | Vd8—d6  |
| 23. Hf3—h2 | d4—d3†  |
| 24. Kg1—h1 | Fg4—e2  |

- |             |        |
|-------------|--------|
| 25. Bf1×f8† | Bb8×f8 |
| 26. Fd5—b3  | Vd6×g3 |
| 27. Va4—d7  | d3—d2  |
| 28. Vd7×d2  | Fb6—c7 |

Döntő lépés.

- |            |        |
|------------|--------|
| 29. e4—e5  | Vg3×e5 |
| 30. Hh2—f3 | Bf8×f3 |

fehér föladja.

2.

Játszották a lipcei sakkversenyen 1894.

Blackburne. Dr. Tarrasch.

- |            |         |
|------------|---------|
| Fehér.     | Fekete. |
| 1. d2—d4   | d7—d5   |
| 2. Hg1—f3  | c7—c5   |
| 3. d4×c5   | e7—e6   |
| 4. e2—e4   | Ff8—c5  |
| 5. Ff1—b5† | Hb8—c6  |
| 6. e4×d5   | e6×d5   |
| 7. 0—0     | Hg8—e7  |
| 8. Hb1—c3  | 0—0     |
| 9. Fc1—f4  | Fc8—g4  |
| 10. Fb5—e2 | a7—a6   |
| 11. h2—h3  | Fg4—e6  |
| 12. a2—a3  | He7—g6  |
| 13. Ff4—h2 | Fc5—a7  |
| 14. Vd1—d2 | d5—d4   |
| 15. Hc3—e4 | b7—b5   |
| 16. Ba1—d1 | h7—h6   |
| 17. Fe2—d3 | Vd8—d7  |
| 18. Bf1—e1 | Ba8—d8  |

19. He4—g3	Kg8—h8	31. Be4—h4	Vd5—c4?
20. Fd3—e4	Vd7—c8		Nehezen érhető húzás, mert
21. Hg3—e2	Fe6—d5		ép ezzel nyújt alkalmat rohamra
22. He2—f4	Hg6×f4		a fehér vezérnek a király ellen.
23. Fh2×f4	Fd5×e4	32. Vd3—g6	He6—e7
24. Be1×e4	Bf8—e8	33. Bh4×h6†	. . . .
25. Bd1—e1	Be8×e4		Igen szép áldozati húzás.
26. Be1×e4	Vc8—f5	. . . .	g7×h6
27. Vd2—d3	Vf5—d5	34. Vg6×f6†	Kh8—g8
28. Hf3—e5!	Hc6—e7	35. Vf6×e7	Vc4—c8
29. Ff4—d2	f7—f6	36. Hf3—e5	. . . .
30. He5—f3	He7—c6!		sötét a játszmát föladja.

### 5. Futó-gyalog játékok.

a) From csele.

1. **f2—f4**      **e7—e5**

From, dán sakkmeister neve után; ez a csel sötét rohamára előnyös esélyt nyújt.

2. f4×e5      d7—d6
3. e5×d6      Ff8×d6
4. Hg1—f3      Hg8—h6
5. e2—e4      Hh6—g4
6. g2—g3      Hg4×h2
7. Bh1×h2      Fd6×g3†
8. Ke1—e2      Fg3×h2
9. Hf3×h2      f7—f5
10. Ff1—g2      f5×e4
11. Fg2×e4      Vd8—h4
12. Vd1—h1      0—0

és sötét jobban áll.

b) Király-futó-gyalog játékok.

1.

1. **f2—f4**      **c7—c5**

2.

2. **f2—f4**      **d7—d5**

Ezen ritkábban előforduló megnyitások szintén a futó-gyalog játékok alfajai s nem is elemezzük; az adott példák a játék vezetéséről elég fogalmat nyújtanak.

c) Vezér-futó-gyalog játékok:

1.

1. **c2—c4**      **f7—f5**

2.

1. **c2—c4**      **e7—e6**

2. d2—d4      d7—d5

3.

1. e2—c4 e7—e5

Az ezen lépésekkel kezdett megnyitásból rendszeren a vezércselhez hasonló játékok származnak, azért nem is elemezzük bővebben.

Példák :

1.  
A *From cselre.*  
Játszották Koppenhágában  
1871.

Nielsen.	From.
Fehér.	Fekete.
1. f2—f4	e7—e5
2. f4×e5	d7—d6
3. e5×d6	Ff8×d6
4. Hg1—f3	Hg8—h6
5. e2—e4	.....
sokkalta jobb itt	5. d2—d4.
.....	Hh6—g4
6. Vd1—e2	Hb8—c6
7. d2—d4	Hg4×h2
8. c2—c3	Fd6—g3†
9. Ke1—d1	Fc8—g4
10. Kd1—c2	Vd8—e7
11. Ve2—d3	0—0—0
12. Hf3×h2	Fg3×h2
13. Bh1×h2	Bd8×d4
14. c3×d4	Hc6—b4†
15. Kc2—c3	Hb4×d3
16. Ff1×d3	e7—e5
17. Fc1—f4	c5×d4†
18. Kc3—d2	Ve7—b4†
19. Kd2—c2	Vb4—e1
20. Kc2—b3	Ve1—d1†
21. Fd3—c2	Fg4—e6†

Fehér föladja.

2.

*Futó-gyalog-megnyitás.*

Játszották Wiesbadenben,  
1880.

Mason.	Minckwitz.
Fehér.	Fekete.
1. f2—f4	d7—d5
2. Hg1—f3	Hg8—f6

3. e2—e3	e7—e6
4. b2—b3	c7—c5
5. Fc1—b2	Ff8—e7
6. Ff1—e2	Hb8—c6
7. 0—0	0—0
8. Vd1—e1	Fc8—d7
9. Hb1—a3	Hf6—e4
10. d2—d3	Fe7—f6
11. c2—c3	He4—d6
12. g2—g4	b7—b5
13. g4—g5	Ff6—e7
14. c3—c4	a7—a6
15. h2—h4	b5×c4
16. d3×c4	d5—d4
17. Ha3—c2	d4×e3
18. Hc2×e3	Vd8—c7
19. Fe2—d3	Ba8—d8
20. Ba1—d1	Fd7—c8.
21. He3—g4	Hd6—f5
22. Hg4—e5	Hc6—d4
23. Hf3×d4	Hf5×d4
24. Ve1—g3	Fc8—b7
25. h4—h5	f7—f6
26. g5×f6	.....

Jobb lett volna itt 26.  
He5—g6, aminek folytatásakép  
fehér remisre játszhatott volna.

.....	Fe7×f6
27. Fb2×d4	.....

Szükséges, mert Fg7×e5,  
aztán Hd4—f3† fenyeget.

.....	Bd8×d4
28. Kg1—h2	.....

A döntő hibás lépés.

.....	Bd4×f4
29. He5—g4	Ff6—h4
30. Hg4—h6†	Kg8—h8
31. Hh6—f7†	Bf8—f7

fehér a játszmát föladja.

3.

*Vezér-futó-gyalog megnyitás.*

Játszották a bécsi versenyen  
1873.

Steinitz, Black-  
burne és  
Bird.

Fehér.

1. c2—c4
2. e2—e3
3. Hg1—f3
4. a2—a3
5. Hb1—c3
6. d2—d4
7. e3×d4
8. Ff1—d3
9. 0—0
10. Bf1—e1
11. d4—d5
12. b2—b4
13. Vd1—b3?
14. h2—h3
15. Hf3×e5
16. Fd3—f1
17. Fe1—e3

Fehér nem ütheti a b6 gyalogot, a 18. . . . Bf6—g6 miatt, ami 3 lépésre mat-tal fenyeget.

18. f2—f4
19. Hc3—e2
20. Fe3×f4
21. g2—g3

Hibás lépés; világos elnézte, hogy a király Bf6—g6 lépés után nem vonulhat f2-re; ehelyett 21. Vb3—f3 kellett volna húznia, amire sötét így felel: 21. . . . Ff4—d6; 22. d5×e6, Ba8—b8.

22. Kg1—h2
23. Ff1—g2
24. Vb3—e3
25. He2×g3
26. Ve3—e4

Anderssen,  
Paulsen s  
Rosenthal.

Fekete.

- e7—e6
- f7—f5
- Hg8—f6
- e7—c5
- Hb8—c6
- e5×d4
- Ff8—d6
- b7—b6
- 0—0
- Hc6—e7
- He7—g6
- a7—a6
- Hf6—g4.
- Hg4—e5
- Hg6×e5
- Vd8—h4
- Bf8—f6

- He5—g6
- Hg6×f4
- Fd6×f4
- . . . .
- Bf6—g6
- Ff4—e5
- Fc8—b7
- Fe5×g3†
- f5—f4
- Vh4×g3†

27. Kh2—h1

b6—b5

28. Ba1—d1

b5×c4

29. Be1—f1

Ba8—f8

Fehér a játszmát föladja.

4.

*Ugyanaz (v. Angol játék).*

Játszották a londoni versenyen 1875.

Zukertort.

Potter.

Fehér.

Fekete.

1. c2—c4
2. d2—d4
3. Hg1—f3
4. e2—e3
5. Ff1—e2
6. 0—0
7. Hb1—c3
8. e3—e4
9. d4×e5
10. c4—c5
11. Fe2—c4
12. Vd1—d6
13. e4×f5
14. Bf1—e1
15. Fe1×h6

- f7—f5
- g7—g6
- d7—d6
- Ff8—g7
- c7—c6
- Vd8—c7
- e7—e5
- Hg8—e7
- d6×e5
- h7—h6
- Hb8—d7
- Vc7—a5
- g6×f5
- Bh8—f8
- . . . .

Igen szép combinatio; a vezéraldozat helyes.

16. Fh6×g7
17. c5×d6
18. Ba1—d1
19. Fc4—e6
20. Fe6×d7†
21. Hf3×e5
22. He5×g6
23. Fg7×c3
24. Bd1—d4
25. Bd4—b4
26. Hg6—e7†
27. Bb4—b7†
28. Fc3—e5†
29. Be1—c1†
30. b2—b4†

- Bf8—f6
- Bf6×d6
- He7—g6
- b7—b5
- b5—b4
- Fc8×d7
- 0—0—0
- b4×c3
- Va5—a4
- Ve4×a2
- Fd7—e6
- Kc8—d7
- Kd7×d6
- Kd6—c5
- Fe6—c4
- és mat.

5.

*Ugyanaz.*

Játszották a lipcei versenyen 1894.

Weydlich.

Walbrodt.

Fehér.

Fekete.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. c2—c4   | e7—e5   |
| 2. Hb1—c3  | Hb8—c6  |
| 3. a2—a3   | Hg8—f6  |
| 4. e2—e3   | d7—d5   |
| 5. c4×d5   | Hf6×d5  |
| 6. Vd1—c2  | a7—a6   |
| 7. Ff1—c4  | Fc8—e6  |
| 8. Hc3×d5  | Fe6×d5  |
| 9. Fc4×d5  | Vd8×d5  |
| 10. f2—f3  | Ff8—e7  |
| 11. Hg1—h3 | Fe7—h4+ |
| 12. Hh3—f2 | Fh4×f2+ |
| 13. Ke1×f2 | 0—0—0   |
| 14. b2—b4  | . . . . |

Egy roham kísérlet, de amelyet sötét szépen kikerül.

- |            |        |
|------------|--------|
| . . . ,    | Hc6—d4 |
| 15. Vc2—c3 | Hd4—b5 |

- |            |         |
|------------|---------|
| 16. Vc3—c2 | Bd8—d7  |
| 17. Ba1—a2 | Bh8—d8  |
| 18. Kf2—e2 | f7—f5   |
| 19. a3—a4  | Hb5—d6  |
| 20. Bh1—d1 | e5—e4   |
| 21. d2—d4  | f5—f4   |
| 22. Ba2—a3 | e4×f3†  |
| 23. g2×f3  | Vd5—h5  |
| 24. e3×f4  | Vh5×h2+ |
| 25. Ke2—d3 | Vh2—h3  |
| 26. Vc2—f2 | Hd5—e4! |

sötét itt a világos gyöngye gyalog-hadállását a rohamra előnyösen felhasználja s azt egy finom áldozattal végre is hajtja.

- |            |         |
|------------|---------|
| 27. Kd3×e4 | Vh3—e6+ |
| 28. Ke4—d3 | Bd7×d4+ |
| 29. Vf2×d4 | Hd8×d4+ |
| 30. Kd3×d4 | Ve6—d6+ |
| 31. Kd4—e3 | Vd6×d1  |
| 32. Fc1—d2 | h7—h5   |
| 33. a4—a5  | h5—h4   |
| 34. Ba3—c3 | h4—h3   |
| 35. Bc3—c1 | Vd1×c1  |
- fehér a játszmát föladja.

D) Szabálytalan játékok.

A szabálytalan játékok között leghasználatosabb a Hg1—f3, az úgynevezett *Huszármegnyitás*, vagy Zukertort védelme, ezen német mester neve után, aki azt gyakran használta. Sötétnek védelme: 1. . . . d7—d5; 2. d2—d4 . . . stb.; amely a vezérgyalog játék változataival megegyezik. Ide tartozik a másik huszármegnyitás is: Hb1—c3.

A *huszárgyalog*-megnyitások, mint: 1. b2—b3, e7—e6, aztán g2—g3, e7—e5 szintén a vezérgyalog-játékra térnek át.

Végül *bástyagyalog*-megnyitás: 1. a2—a3, e7—e5 szintén csak arra szolgál, hogy időnyeréssel a játék más megnyitásra vitessék át.

Példák.

*Huszármegnyitás.*

1.

Játszották Liverpoolban 1887.

Owen.

Burn.

Fehér.

Fekete.

1. Hg1—f3

- d7—d5

- |            |        |
|------------|--------|
| 2. d2—d4   | Fc8—f5 |
| 3. e2—e3   | e7—e6  |
| 4. Hb1—c3  | Hg8—f6 |
| 5. a2—a3   | e7—c5  |
| 6. Ff1—b5† | Hb8—c7 |
| 7. Hf3—e5  | Ff8—d6 |
| 8. g2—g4   | Fd6×e5 |

9.	$g4 \times f5$	$Fe5-d6$
10.	$d4 \times c5$	$Fd6 \times c5$
11.	$b2-b4$	$Fc5-d6$
12.	$Fc1-b2$	$Ba8-c8$
13.	$Vd1-d4$	$0-0$
14.	$Fb5 \times d7$	$Vd8 \times d7$
15.	$He3 \times d5$	. . . .

Jól játszik, ha fehér 15.  $e6 \times d5$  húz, sötét a 16. . . . .  
 $Vd4 \times f6$  után a matot csak nagy áldozatokkal kerülte volna el.

. . . . .	$Hf6-e8$	
16.	$Hd5-f6 \dagger$	$g7 \times f6$
17.	$Bh1-g1 \dagger$	$Kg8-h8$
18.	$Vd4 \times f6$	$He8 \times f6$
19.	$Fb2 \times f6 \dagger$	és mat.

2.

Játszották Malmaisonban  
1804.

I. Napoleon. Remusat asszony.

Fehér.

Fekete.

1.	$Hb1-c3$	$e7-e5$
2.	$Hg1-f3$	$d7-d6$
3.	$e2-e4$	$f7-f5$
4.	$h2-h3$	$f5 \times e4$
5.	$Hc3 \times e4$	$Hb8-c6$
6.	$Hf3-g5$	. . . .

Elsietett lépés, mely csakis az ellenfél hibája által jár sikerrel.

. . . . .	$d6-d5$	
7.	$Vh1-h5 \dagger$	$g7-g6$
8.	$Vh5-f3$	$Hg8-h6$
9.	$He4-f6 \dagger$	$Ke8-e7$
10.	$Hf6 \times d4 \dagger$	$Ke7-d6$
11.	$Hg5-e4 \dagger$	$Kd6-d5$
12.	$Ff1-c4 \dagger$	$Kd5 \times c4$
13.	$Vf3-b3 \dagger$	$Kc4-d4$
14.	$Vb3-d3 \dagger$	és mat.

3.

Játszották Londonban 1846,  
sakktabla nélkül.

Harrwitz.

Kieseritzky.

Fehér.

Fekete.

1.	$g2-g3$	$e7-e5$
----	---------	---------

Az első két húzást a nézők tették.

2.	$Ff1-g2$	$d7-d5$
3.	$e2-e3$	$f7-f5$
4.	$d2-d3$	$Hg8-f6$
5.	$f2-f4$	$e5-e4$
6.	$Hg1-e2$	$c7-c5$
7.	$b2-b3$	$Hb8-c6$
8.	$Fc1-b2$	. . . .

Világos azokat a hátrányokat, miket a rossz megnyitás okozott, gyorsan legyőzi.

. . . . .	$Ff8-d6$	
9.	$0-0$	$h7-h5$
10.	$d3 \times e4$	$f5 \times e4$
11.	$Fb2 \times f6$	$Vd8 \times f6$
12.	$Hb1-c3$	$Fc8-e6$

Elnézett lépés, mely két fontos gyalogba kerül.

13.	$Hc3 \times d5$	$Fe6 \times d5$
14.	$Vd1 \times d5$	$0-0-0$
15.	$Fg2 \times e4$	$h5-h4$
16.	$Vd5-f5 \dagger$	$Kc8-b8$
17.	$Vf5 \times f6$	$g7 \times f6$
18.	$Fe4 \times c6$	. . . .

Ez az ismételt csere sötét játékát nagyon rontja.

. . . . .	$b7 \times c6$	
19.	$Ba1-d1$	$h4 \times g3$
20.	$h2 \times g3$	$c5-c4$
21.	$Kg1-g2$	$c4 \times b3$
22.	$a2 \times b3$	$Kb8-c7$
23.	$Bf1-h1$	$Bh8 \times h1$
24.	$Bd1 \times h1$	$Kc7-b6$
25.	$Bh1-h6$	$Fd6-e7$
26.	$Kg3-f3$	$Bd8-d2$
27.	$He2-d4$	$c6-c5$
28.	$Hd4-f5$	$Fe7-d8$
29.	$c2-c4$	$Bd2-d3$
30.	$Bh6-h8$	$Kb6-c7$
31.	$Hf5-g7$	. . . .

A végjátékot Harrwitz nagyon ügyesen játsza; erre  $Hg7-e6 \dagger$  fenyeget.

. . . . .	$Kc7-d7$	
32.	$Hg7-h5$	$Bd3 \times b3$

33. Bh8—h7†	Kd7—d6	7. Hc3—e2	d6—d5
34. Bh7×a7	Bb3—c3	8. e4×d5	c6×d5
35. Ba7—a6†	Kd6—e7	9. Fc4—a2	Hb8—c6
36. Hh5×f6	Bc3×c4	10. b2—b4	Fc5—d6
37. g3—g4	Bc4—c1	11. Fc1—b2	Fc8—g4
38. g4—g5	c5—c4	12. Vd1—d2	e5—e4
39. Ba6—c6	Ke7—f7	13. Hf3—d4	Bf8—e8
40. Hf6—d5	c4—c3	14. 0—0	Fd6—e5
41. Bc6×c3	Be1×c3	15. Hd4×c6	b7×c6
42. Hd5×c3	Kf7—g6	16. Fb2—e5	Be8×e5
43. Kf3—g4	Fd8—a5	17. d3—d4	Be5—h5
44. f4—f5†	sötét a játszmát föladja.	18. He2—f4	Bh5—h6
		19. c2—c4	Vd8—d6
		20. h2—h3	g7—g5
		21. h3×g4	Hf6×g4
		22. f2—f3	e4—e3
		23. Vd2—e1	g5×f4
		24. f3×g4	f4—f3
		25. g2—g3	f3—f2†
		26. Bf1×f2	e3×f2†
		27. Ve1×f2	Bh6—h3
		28. Kg1—g2	Vd6—h6
		29. Vf2—f5	Bh3—h2†
		30. Kg2—f3	Vh6—d2

4.

*Básyta-gyalog játék.*

Játszották Párisban 1840.

Kieseritzky.	Boncourt.		
Fehér.	Fekete.		
1. a2—a3	e7—e5		
2. e2—e4	Ff8—c5		
3. Ff1—c4	Hg8—f6		
4. Hb1—c3	c7—c6		
5. Hg1—f3	d7—d6		
6. d2—d3	0—0	és fehér a játszmát föladja.	

## IV. RÉSZ.

### V É G J Á T É K O K .

Midőn a játékmegnyitások után már előáll a mindkét fél terve szerint képződött hadállás s a rohamot vagy túlsúlyt le-cserélések és elhelyezések által iparkodnak megszerezni: akkor ezen egyszerűbb hadállást végjátéknak mondjuk. A végjátékok ép oly fontosak, mint a játékmegnyitások, mert az ott elért előnyt vagy túlsúlyt egyetlen hibás lépés semmivé teheti; a játék éle itt már közvetlen a király ellen fordul s célja a mat-adás. A végjátékoknál tehát ezen kérdések merülnek föl:

Milyen esetben vezet győzelemre a számbeli túlsúly?

Milyen esetekben lehet matot adni?

Mi módon erőszakolhat ki remist a gyöngébb fél?

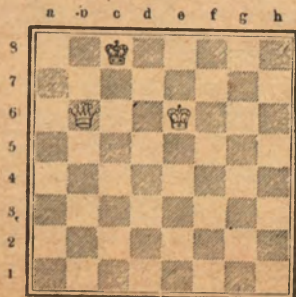
Milyen esetekben döntő a hadállás előnye?

De ép úgy, mint a megnyitásoknál, teljesen lehetetlen az előfordulható változatokat felsorolni s elemezni, mert ezek száma végtelen. Csupán csak nagy vonásokban adhatjuk a praktikus példákra alapul szolgáló állásokat, a mikből kiindulva a kezdő is irányt nyer, hogy saját kombinációja alapján miképen fejezze be a legelőnyösebben s leggyorsabban a játszmát.

#### A) Különböző bábok a magános király ellen.

##### 1. Vezér a király ellen.

Ez esetben a mat minden állásban legfőljebb 9 húzásra megadható, a vezér és a király segélyével az ellenséges királyt a tábla szélére kell szorítani s itt a mat megadható; vigyáznunk kell azonban; nehogy pat-ot adjunk, a mi kezdő játékosokkal könnyen megesik.



a)

Ezen esetben fehér: 1. Vb6--a7 játszik, erre a király

..... Kc8—d8-ra lép; más lépése nincs is.

2. Va7—d7 vagy b8 és mat.

Ha azonban e helyett a fehér király lép:

1. Ke6—d6 vagy e7-re: sötétnek lépése nincs, s a játék pat (döntetlen) lesz.

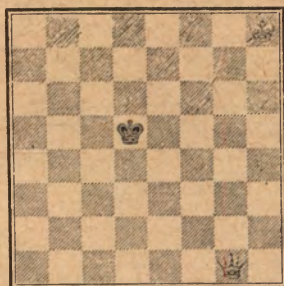
b)

Az itt adott hadállás a legkedvezőtlenebb, de 9 lépésre a mat megadható:

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Vg1—g4  | Kd5—e5 |
| 2. Kh8—g7  | Ke5—d5 |
| 3. Kg7—f6  | Kd5—c5 |
| 4. Kf6—e6  | Kc5—c6 |
| 5. Vg4—c4† | Kc6—b6 |
| 6. Ke6—d6  | Kb6—a5 |
| 7. Vc4—b3  | .....  |

Itt ha 7. Kd6—c7 lép, pat következik be.

- |            |         |
|------------|---------|
| .....      | Ka5—a6  |
| 8. Kd6—c6  | Ka6—a7  |
| 9. Vb3—b7† | és mat. |



## 2. Bástya a király ellen.

Ez a mat is egyszerű s nagyjában az előbbihez hasonló, jóllehet valamivel nehezebb, de legkésőbb a 15. lépésre megadható. Az ellenkirályt itt is a királylyal s a bástyával a tábla szélére kell hajtani. Adjuk először a legkedvezőtlenebb állást:

a)

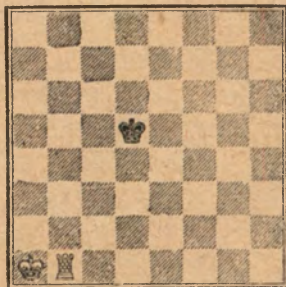
A lehető leggyorsabb mat-adás ez esetben így történik.

- |                                  |                     |            |        |
|----------------------------------|---------------------|------------|--------|
| 1. Ka1—b2                        | Kd5—d4              | 13. Kf4—f3 | Kf1—g1 |
| 2. Kb2—c2                        | Kd4—e4              | 14. Kf3—g3 | Kg1—f1 |
| Sötétnek terve az, hogy ki-      | 15. Be2—e8!         | Kf1—g1     |        |
| rályát lehetőleg a tábla közepén | 16. Be8—e1† és mat. |            |        |

tartsa.

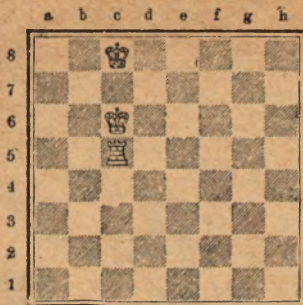
- |             |        |
|-------------|--------|
| 3. Kc2—c3   | Ke4—e5 |
| 4. Kc3—c4   | Ke5—e4 |
| 5. Bb1—e1†  | Ke4—f5 |
| 6. Kc4—d4   | Kf5—f4 |
| 7. Be1—e5   | Kf4—f3 |
| 8. Be5—e4   | Kf3—f2 |
| 9. Be4—e3   | Kf2—g2 |
| 10. Kd4—e4  | Kg2—f2 |
| 11. Ke4—f4  | Kf2—g2 |
| 12. Be3—e2† | Kg2—f1 |

a legjobb.



b)

A legkedvezőbb eset az, ha a király a tábla szélén áll; ez esetben a 3-ik lépésre mat adható a nélkül, hogy a fehér király lépne:



1. Bc5—c4            Kc8—b8
2. Bc4—a4            Kb8—c8
3. Ba4—a8† és mat.

Ha azonban a sötét király 2. Kc8—d8-ra lép, a mat így következik bc: 2. Bc4—e4; Kd8—c8; 3. Be4—c8† és mat.

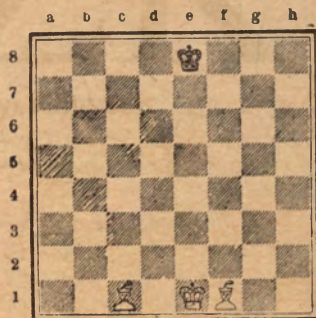
### 3. Két futó a király ellen.

Egy könnyű tiszttel matot adni nem lehet, azért szükséges itt is két futó. Matot csakis a sarok kockán, vagy a közvetlen mellette levőkön adhatni. A királyt tehát ide kell hajtani; de a vigyázat nem árt, különösen kezdőknél, mert a pat adás veszedelme itt még nagyobb, mint az előzőkben.

Vegyük alapul a legkevezőtlenebb hadállások egyikét, midőn t. i. a bábok eredeti helyökön állanak:

A játék így folyik le leggyorsabban:

1. Ff1—h3            Ke8—d8
2. Fc1—f4            Kd8—e7
3. Ke1—f2            Ke7—f6
4. Kf2—f3            Kf6—e7
5. Fh3—f5            Ke7—f6
6. Kf3—g4            Kf6—e7
7. Kg4—g5            Ke7—d8
8. Kg5—f6            Kd8—e8
9. Ff4—c7            Ke8—f8
10. Ff5—d7            Kf8—g8
11. Kf6—g6            Kg8—f8
12. Fc7—d6†            Kf8—g8
13. Fd7—e6†            Kg8—h8
14. Fd6—c5† és mat.



### 4. Futó és huszár a király ellen.

A mat-adás ezen módon sokkal nehezebb, mint az előbbiekkel és csakis azon sarok-kockán lehetséges, mint a táblán lévő futó színe. Erős játékosnak kell lennie annak — föltéve, hogy ezen végjáték sajátosságait nem ismeri —, ha az előírt 50 lépésben matot akar adni.

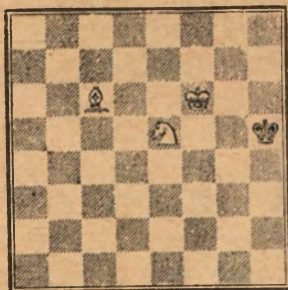
A királyt tehát mindenek előtt a futó színének (a minő kockán az áll) megfelelő sarok-mezőre kell hajtani, mert az ellenkező színű sarkon mat nem adható.

Vegyünk egy kedvezőbb hadállást, hol a király már a tábla szélére szorult; ez esetben látjuk, hogy mat csak a h1 és a8 sarok kockán adható és mivel a király a h1 sarokhoz közelebb áll: ide kell hajtani.

- |            |        |                     |        |
|------------|--------|---------------------|--------|
| 1. Fe6—f3† | Kh5—h6 | 14. Hd3—f2†         | Kh1—g1 |
| 2. Ff3—e4  | Kh6—h5 | 15. Hf2—h3†         | Kg1—h1 |
| 3. Fe4—g6† | Kh5—h4 | 16. Fe2—f3† és mat. |        |

Ha ehelyett Kh6-ra lép, akkor He5—f7† és mat lesz.

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. Kf6—f5  | Kh4—g3 |
| 5. Fg6—h5  | Kg3—h4 |
| 6. Fh5—g4  | Kh4—g3 |
| 7. Kf5—g5  | Kg3—f2 |
| 8. Kg5—f4  | Kf2—e1 |
| 9. Kf4—e3  | Ke1—f1 |
| 10. He5—d3 | Kf1—g2 |
| 11. Ke3—f4 | Kg2—f1 |
| 12. Kf4—g3 | Kf1—g1 |
| 13. Fg4—e2 | Kg1—h1 |



### 5. Két huszár a király ellen.

A matot kierőszakolni nem lehet a két huszárral, csakis azon egy esetben, ha a király egy hibás lépést csinál; az ilyen játszmák azért rendszerint döntetlenek.

Ha ebben a hadállásban:

- |            |                       |
|------------|-----------------------|
| 1. Kg6—h6  | Kh8—g8                |
| 2. He4—f6† | ... .. most sötét     |
| ...        | <b>Kg8—h8</b> kockára |

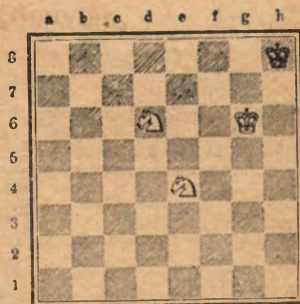
lép, akkor

3. Hd6—f7† és matot kap.

Ha azonban ehelyett a hibás lépés helyett

3. ... .. Kg8—f8 kockára lép, a játszma döntetlenné lesz.

Ha azonban sötétnek még egy gyalogja van, akkor a két huszárral gyakran adhat matot. (Lásd a gyalogjátékoknál.)



### 6. Gyalog a király ellen.

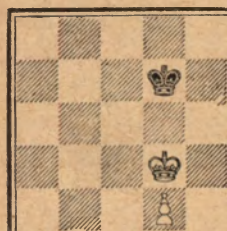
A nyerés csak azon esetben lehetséges, ha a gyalogot vezérré föl lehet vinni; fehér tehát erre törekszik, sötét pedig, hogy ezt megakadályozza. A gyalog csak akkor húzható föl az utolsó (vagy első) kockára, ha az ellen király annyira távozik, hogy a gyalogot nem ütheti; midőn azonban a saját királya védelme alatt van: akkor helyes játéknál a nyerés lehetséges.

Ez a végjáték igen gyakran fordul elő, azért alaposan is elemezzük.

A mellékelt ábrán látjuk, hogy a bábok együttállásban (oppozíció) vannak: t. i. mindkét király úgy áll, hogy az elválasztó vonalat egyik sem lépheti át.

Ha ez esetben sötétben van a húzás sora, ekkor az oppozícióját fel kell adnia s világos nyer:

a)



1. . . . . Kd7—e7
2. Kd5—c6 Ke7—e8
3. Kc6—d6 Ke8—d8
4. d4—d5 Kd8—e8 vagy c8
5. Kd6—c7 . . . . s a gyalogot felhúztatja d8-ra.

Ha azonban fehérben a húzás sora, a játék döntetlen marad:

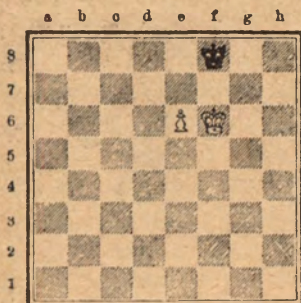
1. Kd5—e5 Kd7—e7
2. d4—d5 Ke7—d7
3. d5—d6 Kd7—d8!
4. Ke5—e6 Kd8—e8
5. d6—d7† Ke8—d8

És most fehér választhat: vagy t. i. a gyalogját kell feladni, mert a királyával mozdulnia kell, a mikor is sötét király üti s a játszma remis, vagy pedig a gyalog mögé lép Ke6—d6 s akkor a partie pat.

b)

Vagy vegyük ezt a hadállást:

Ha sötét király lép, ez esetben fehér a játszmat szintén megnyerte; ellenkezőleg pedig remis lesz.



1. . . . . Kf8—e8
2. e6—e7 Ke8—d7
3. Kf6—f7 és nyer.

Ha azonban fehér lép:

1. Kf6—e5 Kf8—e7
2. Ke5—d5 Ke7—e8
3. Kd5—d6 Ke8—d8 remis.

Fehér a gyalogot nem húzhatja föl, mert akkor, mint az a) alatt: vagy elveszti gyalogját, vagy pedig patot ad s a játék mindenképp eldöntetlen marad.

c)

Ezen adott hadállás nagyon tanulságos, mert jóllehet sötét oppozícióban van, fehér mégis nyer minden esetben.



1. Kd6—e6      Kd8—e8
2. d5—d6      Ke8—d8

3. d6—d7      Kd8—c7

4. Ke6—e7 és nyer.

1. . . . .      Kd8—c8  
(vagy e8)

2. Kd6—e7

s a gyalog akadálytalanul föl-  
húzható.

Ezen példából azt az általános szabályt vonhatjuk le:

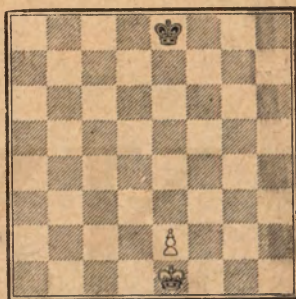
A gyalog (kivéve a bástya-gyalogokat) vezérré vihető föl, ha:

1. a király előtte oppozícióban van;
2. a 7-ik vonalat sakkadás nélkül eléri.

d)

Az itt adott hadállásban fehér nyer, ha húzásban van, mert az 1. Ke1—d2, Ke8—e7; 2. Kd2—e3 húzások után sötét az oppozíciót nem tarthatja meg. Ha azonban sötét húz, a partie remis.

1. . . . .      Ke8—e7
  2. Ke1—d2      Ke7—e6
  3. Kd2—d3      Ke6—d5
- a játék döntetlen.



e)

A két bástya-gyaloggal, ha az ellen király előttük áll, játszmát nyerni nem lehet.

Ezen esetben pld.: Világos meg nem nyerheti a játszmát még akkor sem, ha a húzás sora a sötéten van.

1. . . . .      Ka7—b7
2. Ka5—b5      Kb7—a7
3. a4—a5      Ka7—b7
4. a5—a6†      Kb7—a7
5. Kb5—a5      Ka7—b8
6. Ka5—b6      Kb8—a8

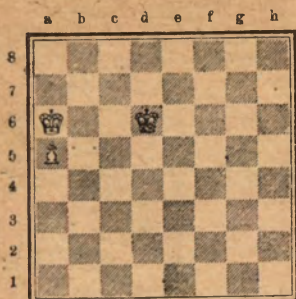


Ha most fehér a gyalogot a6—a7-re tolja föl, akkor fekete pat lesz.

f)

Gyakran előforduló állás a következő is, melynél ha sötét húz, a játszma döntetlen marad.

1. . . . .      Kd6—c6
2. Ka6—a7      Kc6—c7



3. a5—a6      Kc7—c8

4. Ka7—a8      Kc8—c7

Most fehérnek 5-re vagy a6—a7 kell játszania, mire a fekete király c7—c8 lépéssel patot ad; vagy pedig a királylyal kell visszajönnie a7-re, amire sötét ismét Kc7—c8 felel és így tovább.

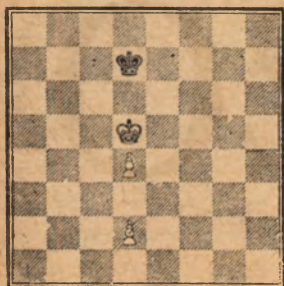


Két *szabadgyalog* a király ellen — támogatva a saját királya által: minden esetben nyer, ha az egyik gyalogot áldozatul is kell hozni. Például:

1. a7—a8 V†      Kb7×a8

2. Kd5—c6      Ka8—b8

3. b6—b7      és nyer.

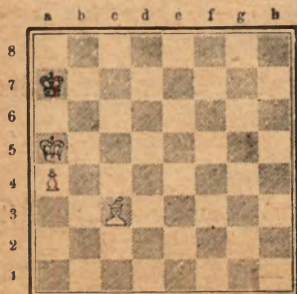


Két *kettes gyalog* rendszerint annyit ér, mint csak egy gyalog; némely állásokban azonban időnyeréssel a játszmát eldöntheti.

Pld. Ez adott esetben fehérnek nyernie kell, mert a d2—d3 húzással fehér tempót nyer és sötét király az oppozíciót feladni kénytelen.

## 7. Gyalog s könnyű tiszt a király ellen.

### a) Futó és gyalog.



Futó és gyalog mindég nyer, kivéve azon egy esetet, ha a bástyagyalog marad a táblán és a sarokkocka, amelyre föl kellene húznunk, nem felel meg a futó színének; mert ez esetben a sötét király az a8 kocka elhagyására nem kényszeríthető s a futó legfeljebb patot adhat.

Például :

1. . . . .      Ka7—b7

2. Fc3—d4      Kb7—a8

3. Ka5—a6      Ka8—b8

Ha most 4. Fd4—e5† ad, akkor sötét király b8-ról a8-ra lép s vagy a futót kell tova húznunk, hogy pat ne származzék, vagy a királyt. — Ha azonban a sarokkocka a futó színének megfelel: akkor mat könnyen adható. Van azonkívül egyes állás, ahol a huszárgyalog és a futó sem matolhat, mint ennél a hadállásnál, ahol a király a8—b7 kockára lép mindég és mat nem adható, még ha a futót fel is áldozzuk.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Kd5—c5 | Kb7—a8 |
| 2. Fa7—b8 | Ka8×b8 |
| 3. Kc5—c6 | Kb8—a8 |
| 4. b6—b7† | Ka8—b8 |

Remis.



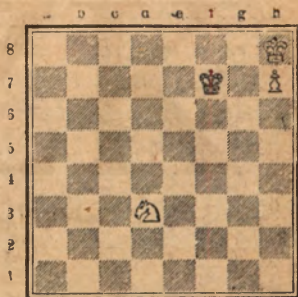
### b) Huszár és gyalog.

A gyalog a huszár védelme alatt legtöbbszörre felhúzzható s a játszmát megnyeri.

Ha azonban bástya-gyalog áll a táblán, gyakran van olyan helyzet, a mikor a játszma remis.

Igy ez adott állásban is :

Itt a király mindig az f7—f8 kockára lép, miáltal a fehér királyt nem engedi ki a sakkból és a huszár nem zavarhatja el az f7 kockáról: ha t. i. a fehéré az első lépés. Mert csak sakkot adhat, mire a király az f8 kockára lép s erre fehér újra a huszárral kénytelen lépni (a többi báb nem mozdulhat), mire az f7 kocka ismét felszabadul.



Ilyen esetekben tehát, ha a fehéré az első húzás és a huszár egy színen áll az ellenséges királyal: mat nem adható: ha azonban sötét húz először, akkor világos nyer :

1. . . . . Kf7—f8

2. Hd3—e5 . . . . és sötét király

most csak e8 vagy e7 kockára léphet, a mivel világos nyer, mert királya fölszabadul.

Viszont, ha a huszár más színű kockán áll, de sötét lép először: a játszma remis ugyancsak, de az első húzással fehér matolhat.

### B) Vezér más bábok ellen.

#### 1. Vezér vezér ellen.

A játszma mindig remis; épp úgy remis, ha a vezér ellen több könnyű tiszt áll.

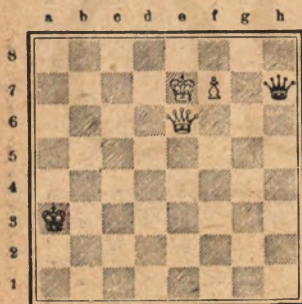
Általában döntetlennek mondhatjuk a játszmát, ha a sakk-táblán a bábok így állanak: Vezér — két torony ellen; három könnyű tiszt ellen; torony és egy könnyű tiszt ellen s legtöbbször remis: torony és két könnyű tiszt ellen is.

Ellenben megnyerhető a játszma vezér ellen: vezér és toronnyal, két torony s egy könnyű tiszttel; és négy könnyű tiszttel.

A játék menetére itt bajos egy határozott módszert adni, mert úgy a bábok elhelyezése, valamint lehető lépéseik végtelen változatossága — minden esetben más-más — a jóformán üres táblán: semmi általános szabályokkal nem korlátozható. Csakis határozott, adott esetekben lehet hozzászólni.

## 2. Vezér — vezér és gyalog ellen.

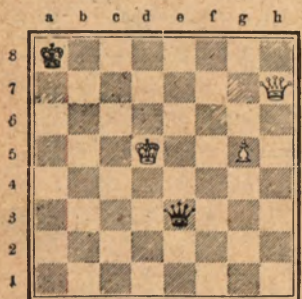
Ha a gyalog még nincs nagyon előre tolvá, akkor szabályszerint a gyöngébb fél vagy örökös sakkadás, vagy pedig vezércsere által döntetlenné teheti a játszmát. Ha azonban a gyalog már a 7-ik vonalra ért s a király és vezér egyidejűleg védik, akkor a felhúzás meg nem akadályozható. Mindkét esetben van azonban számtalan kivétel, a mit a hadállás idézhet elő.



Ezen hadállásban fehér a Ve6—g4 húzás által nyer:

1. Ve6—g4      Ka3—b3
2. Ke7—e8      . . . . .

És sötét vezér sem sakkadással, sem másképen meg nem akadályozhatja az f7 gyalog felhúzását.



Vagy például ezen esetben: Fehér húz:

1. Vh7—e4      Ve3×g5†
2. Kd5—c6      . . . . .

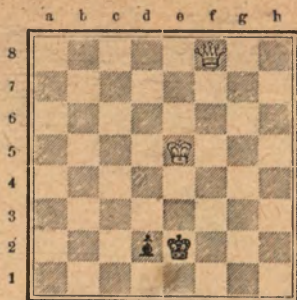
S pár húzásra matot ad; még ha sötét másképen játszik is.

## 3. Vezér egy gyalog ellen.

A vezér mindig nyer a gyalog ellen, ha az a 7-ik mezőt még el nem érte. Ha azonban a gyalog már a 7-ik mezőn áll a

király védelme alatt, rendszerint győz a vezér, király és huszárgyalog ellen; a bástya s futó-gyalogokkal szemben csak akkor, ha saját királya is közel van.

Mitchesen elemezett egy állást, ahol a 7 kockán álló vezér-gyalog ellen a játék remis lesz. Itt fehér sem sakkot nem adhat, sem pedig a gyalogot le nem kötheti s a játék döntetlen lesz.



A vezér-király vagy huszárgyalogok elleni hadakozást Philidor kitünően elemezte.

- |            |            |             |         |
|------------|------------|-------------|---------|
| 1. Vc8—f5† | Kf2—g2     | 13. Vd3—f5† | Kf2—g2  |
| 2. Vf5—g4† | Kg2—f2     | 14. Vf5—e4† | Kg2—f2  |
| 3. Vg4—f4† | Kf2—g2     | 15. Ve4—f4† | Kf2—g2  |
|            | (vagy —g1) | 16. Vf4—e3  | Kg2—f1  |
| 4. Vf4—e3  | Kg2—f1     | 17. Ve3—f3  | Kf1—e1  |
| 5. Ve3—f3† | .....      | 18. Kd5—e4  | Ke1—d2  |
|            |            | 19. Vf3—d3† | Kd2—e1  |
|            |            | 20. Ke4—f3  | Kf1—g1  |
|            |            | 21. Ve2—g2† | és mat. |

Döntő lépés, mert sötét királynak a gyalog mögé kell állania, amivel fehér tempót nyer, hogy a királyával közelebb léphessen.

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | Kf1—e1 |
| 6. Kb7—c6   | Ke1—d2 |
| 7. Vf3—d5†  | Kd2—c2 |
| 8. Vd5—c4†  | Kc2—d2 |
| 9. Vc4—d4†  | Kd2—c2 |
| 10. Vd4—e3  | Kc2—d1 |
| 11. Ve3—d3† | Kd1—e1 |

A király ismét a gyalog mögé kerül s fehér újra egy lépéssel közeledhetik.

Csakis ilyen manővrozás-sal húzható oda a fehér király.

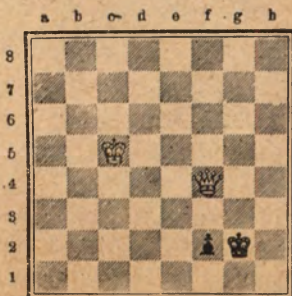
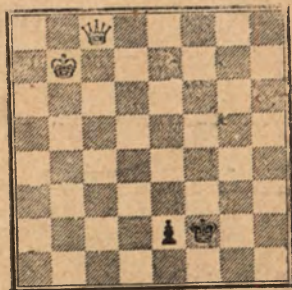
- |            |        |
|------------|--------|
| 12. Kc6—d5 | Ke1—f2 |
|------------|--------|

A futó-gyalog ellen a vezér nem nyerhet, mert tempót nem tud elérni. Például:

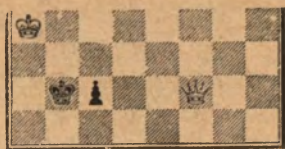
- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Vf4—g4† | Kg2—h2 |
| 2. Vg4—f3  | Kh2—g1 |
| 3. Vf3—g3† | Kg1—h1 |

Ha most vezér a gyalogot üti, akkor sötét pat, mert királyával nem léphet.

A futó és bástya gyalog ellen azonban fehér ezt a tempót nem bírja megnyerni s azért a játék mindig döntetlen lesz.



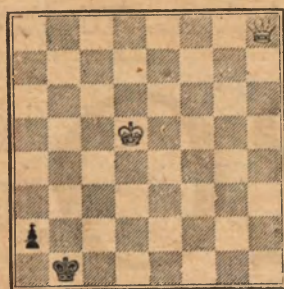
Ha azonban a fehér király közel áll: a nyerés biztos, mint:



1. Vf2—d4†      Kb2—a2
2. Vd4—c3      Ka2—b1
3. Ka4—b3      c2—c1 V.
4. Vc3—d3†      Kb1—a1
5. Vd3—a6†      Ka1—b1
6. Va6—a2†      és mat.

Hasonló az eset a bástya-gyaloggal szemben is:

Itt vezér c3—b3† lép, s a sötét király: Kb1—a1 s a vezérnek mozdulnia kell, különben patot ad: mert vagy örökös sakkban kell tartania a királyt, amely mindig csak b1—a1 és a1—b1 lépéseket teszi; ha pedig máshová mozdul: akkor sötét a gyalogot felhúzza s csakúgy remis lesz a játszma.



Máskép alakulhat a játszma a király közelsége által. Például ezen állásban.

1. Vh8—h1†      Kb1—b2
2. Vh1—h2†      Kb2—b1
3. Kd5—c4      a2—a1 V
4. Kc4—b3      . . . . és világos

nyert, mert sötét a sakk-mat adást semmi módon ki nem kerülheti s meg nem akadályozhatja a vezérével sem.

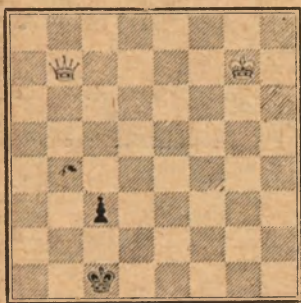
A 6-ik vonalban álló gyaloggal szemben fehér vezér mindig nyer; vannak azonban itt is ritka kivételek.

Ezen mellékelt ábrán egy ilyen kivételes állás látható:

1. Vb7—h1†      Kc1—b2!

Ha ehelyett 1. . . . . Kc1—d2 lép, akkor fehér nyer ezekkel a húzásokkal: 2. Vh1—h2†, Kd2—d3; 3. Vh2—f4: és nyer.

Fehér most a gyalog előrehúzását máskép meg nem akadályozhatja, mintha csak újra b7-re lép s ott mond sakkot.



Ha azonban fehér király g7 helyett g8-on áll: akkor fehér nyer:

1. Vb7—h1†      Kc1—b2
2. Vh1—h8      Kb2—b3
3. Kg8—f7      c3—c2
4. Vh8—a1      és nyer, mert a következő

lépésre a gyalog elé állhat c1-re s így a tempót megnyeri, amennyiben most a királyával akadálytalanul közeledhet.

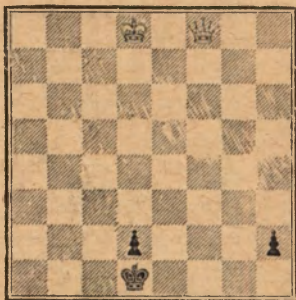
#### 4. Vezér több gyalog ellen.

Ha két gyalog már az utolsóelőtti sorban áll, akkor fehér csak különösen előnyös állásban nyerhet; például itt:

1. Vf8—f3† Kd1—c2
2. Vf3—c6† Kc2—d1  
(vagy —c1)
3. Vc6—h1† . . . . .

Ha most fekete király a második sorba lép: akkor vezér a h2 gyalogot üti s a játék további folyama olyan, mint a vezérgyalog elleni játék.

A második gyalog hadállása azonban gyakran olyan, hogy sötét előnyeire kedvezőtlen, mert a pat esélyeit csökkenti.

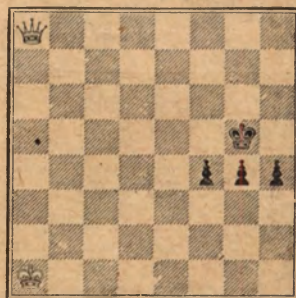


Ha vezér több — 3 — gyalog ellen küzd: Berger elemzése szerint, ha azok az 5. kockát még át nem lépték: vezérrel mindaddig föntarthatók, míg királya is segélyére jöhet.

Ezen elemzéseknél természetesen mindég a legkedvezőtlenebb hadállásokat vesszük alapul.

Például ezen állásban:

1. Ka1—b2 g4—g3
2. Kb2—c3 h4—h3
3. Kc3—d4 g3—g2
4. Kd4—e5 f4—f3
5. Va8—g8† K ~ (Kg5—h6, vagy h5, vagy h4-re van lépése.)
6. Ke5—f5 Vg8—g6 vagy g5† és mat.



#### 5. Vezér bástya ellen.

Vezér a bástya ellen mindég nyer; kevésbé gyakorlott játékos azonban aligha képes matot adni a kiszabott 50 lépésen belül.

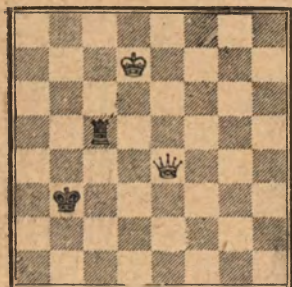
Legelőször is az ellenfél királyát kell a tábla szélére szorítani, ami könnyen történhetik; de arra is kell vigyázni, nehogy egy pat állásban sötét a tornyát feláldozza, vagy örökös sakkadással döntetlenné tehesse a játékot. Ez a kettős veszély fenyeget, amit fehérnek nagy körültekintő ügyességgel kell kikerülnie.

Például:

1. Kd7—d6      Bc5—c2

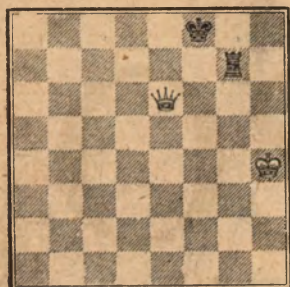
2. Kd6—d5      . . . . . Itt a sakkadás a

vezérrel még hiába való, mert királya távol van.

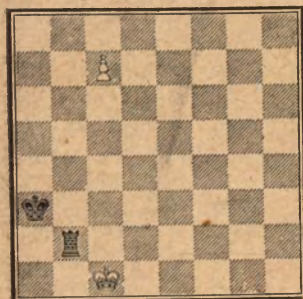


- . . . . . Kb3—b2  
 3. Kd5—d5      Kb2—a1 Fehér nem  
 ütheti a tornyot, mert sötét pat lesz.  
 4. Kd4—d3      Bc2—b2  
 5. Ve4—a4†      Ka1—b1  
 6. Kd3—c3      Bb2—h2  
 7. Va4—b5†      Kb1—a1  
 8. Vb5—a6†      Ka1—b1  
 9. Va6—b6†      Kb1—a2  
 10. Vb6—a7†      Ka2—b1  
 11. Va7—b8†      és a bástyát ütheti.

Remis lesz a játszma akkor, ha a húzás sora a gyöngébb félen van és örökösen sakkot adhat; vagy pedig a bástya fölállózásával pat-állásba kerül.



Itt a bástya a h7—g7—f7 kockákon mindig sakkot adhat; ha a fehér király a h6 vagy f6 kockákra kerül: akkor a bástyával a h7†, a h6†, vagy a g6† kockán ad sakkot, mert dacára, hogy a bástya itt védve nines, mégsem üthető, mert a királya pat-ban marad.



Érdekes pat-állás a következő is:

Ha sötéten van a húzás sora, akkor a játék remis.

- 1 . . . . . Bb2—b4!  
 2. c7—c8 V. Bb4—c4† Itt fehérnek a bástyát ütnie kell.  
 3. Vc8—c4 és sötét pat.

## 6. Vezér, bástya és gyalog ellen;

a)

Vezér a bástya és egy közép gyalog ellen csak akkor nyerhet, ha a gyalog a 3. vagy 4-ik sorban áll még, ha azonban a gyalog nem mozdult s a király meg a bástya által védve van, akkor a játék remis.

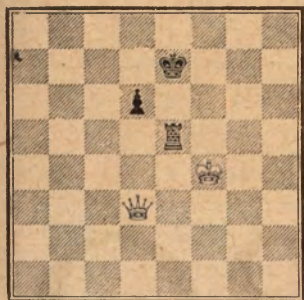
Pld : ezen állásban:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Vb4—b8† | Kd8—e7  |
| 2. Vb8—g8  | Be6—c6  |
| 3. Kd5—e5  | Bc6—e6† |
| 4. Ke5—d5  | . . . . |



És fehér király sem a 6-ik vonalat át nem lépheti, sem pedig a sötét bábokat el nem szakaszthatja egymástól.

Ha a gyalog azonban a 3. vagy 4. sorban áll, a játék megnyerhető.



- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Vd3—h7† | Ke6—e7 |
|------------|--------|

Ha a király itt Ke7—e8-ra lép, világos nyer: Vh7—c7 lépéssel.

- |           |         |
|-----------|---------|
| 2. Vh7—c7 | Be5—c5  |
| 3. Vc7—d8 | . . . . |

döntő lépés, mert ha sötét most gyalogja elé áll, akkor fehér király átlépheti az 5. vonalat.

- |            |         |
|------------|---------|
| . . . .    | Bc5—e5  |
| 4. Vd8—e8† | Ke6—d5  |
| 5. Ve8—c8  | Be5—e4† |

Legjobb húzás, ha bástya mást lép, akkor a bástya vagy a gyalog elveszett.

- |            |         |
|------------|---------|
| 6. Kf4—f5  | Be4—e5† |
| 7. Kf5—f6  | Be5—e4  |
| 8. Vc8—f5† | Be4—e5  |
| 9. Vf5—d3† | Kd5—c5  |
| 10. Vd3—d2 | Kc5—c6  |
| 11. Vd2—d4 | Kc6—d7  |
| 12. Vd4—c4 | Be5—c5  |
- a legjobb.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 13. Vc4—f7† | Kd7—c6  |
| 14. Kf5—e6  | . . . . |

Fehér király most már a gyalog háta mögé került s azt nem-sokára ütheti.

- |                      |         |
|----------------------|---------|
| . . . .              | Bc5—e5† |
| 15. Ke7—d8           | Be5—c5  |
| 16. Vf7—d7†          | Kc6—d5  |
| 17. Kd8—e7           | Be5—c6  |
| 18. Vd7—f5†          | Kd5—c4  |
| 19. Ke7—d7           | Bc6—c5  |
| 25. Vf5—e4† és nyer. |         |

b)

Bástya, futó és huszár gyalogok a játszmát mindég döntetlenné teszik.

A bástya-gyalog elvesz a 2., 4. és 5. kockákon. Például:

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Ve5—d5† | Ka8—b8 |
| 1. Vd5—d7  | Kb8—a8 |

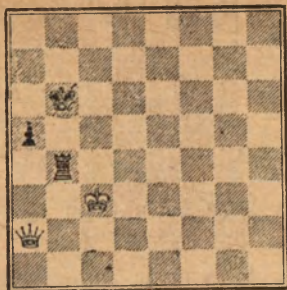
Más lépésre elvesz a gyalog vagy a bástya.

- |            |        |
|------------|--------|
| 3. Vd7—c8† | Bb6—b8 |
|------------|--------|

4. Vc8—c6† és nyer. Ezen hadállás kivétel, amikor fehér



nyerhet; a rendes ez, mikor a gyalog a fentemlitett kockák valamelyikén áll:



- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Va2—d5  | Kb6—a6! |
| 2. Vd5—c6† | Ka6—a7  |
| 3. Kc3—d3  | Bb4—b6! |

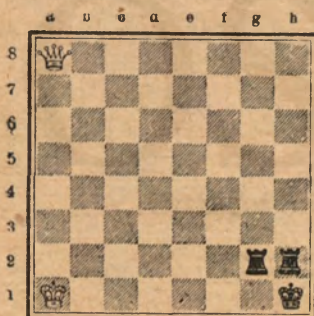
- |                     |         |
|---------------------|---------|
| 4. Vc6—c7†          | Ka7—a6  |
| 5. Vc7—c8†          | Ka6—a7  |
| 6. Kd3—c4           | Bb6—b7  |
| 7. Vc8—d8           | Ka7—a6  |
| 8. Vd8—a8†          | Ka6—b6  |
| 9. Kc4—b3           | Bb7—a7! |
| 10. Va8—b8!         | Kb6—a6  |
| 11. Kb3—a4 és nyer. |         |

Ha azonban a gyalog a 3. vagy 6. kockán áll, a játék remis lesz, mert a döntő vezér-sakk-adás az a8, illetve a1 kockán lehetetlen.

### 7. Vezér két bástya ellen.

A játszma rendszeren eldöntetlen marad.

Teljesen mindegy: akár sötét, akár világos húz.

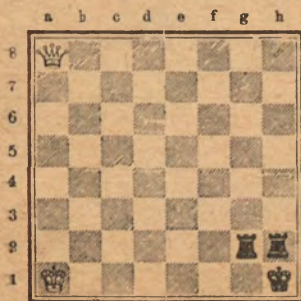


- |            |        |
|------------|--------|
| 1. . . . . | Kh1—g1 |
| 2. Va8—a7† | Bg2—f2 |
| 3. Va7—e3  | Bh2—h1 |
| 4. Ve3—g3† | Bf2—g2 |

- |                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| 5. Vg3—f4                           | . . . . . |
| Vezérnek a h2 kockát támadnia kell. |           |

- |             |           |
|-------------|-----------|
| . . . . .   | Bg2—f2    |
| 6. Vf4—g3†  | Kg1—f1    |
| 7. Vg3—g4   | Bh1—g1    |
| 8. Vg4—h3†  | Bg1—g2    |
| 9. Vh3—d3†  | Kf1—g1    |
| 10. Vd3—e3  | Kg1—h1    |
| 11. Ve3—h6† | Bg2—h2    |
| 12. Vh6—c6† | Kh1—g1    |
| 13. Vc6—g6† | Bf2—g2    |
| 14. Vg6—b6† | Kg1—h1    |
| 15. Vb6—c6  | . . . . . |

Eldöntetlen.



Ha a fennebbi állásban a király h kocka helyett g kockán áll: sötét az első lépéssel nyerhet:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. . . . . | Bh2—h1  |
| 2. Va8—b8  | Kg1—f2† |
| 3. Ka1—b2  | Kf2—e3† |
| 4. Kb2—c3  | Bh1—c1† |
| 5. Kc3—b3  | Bc1—b1† |
- és nyer, mert a vezér üthető.

## 8. Vezér bástya és könnyü tiszta ellen.

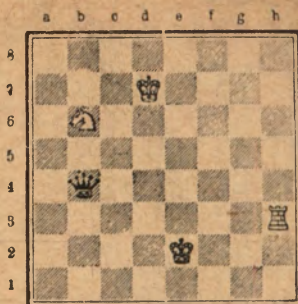
Ez esetben a vezér legtöbbnyire nyerhet; ha azonban az ellenséges bábok olyan helyzetben vannak, hogy a király közeledését meggátolhatják: a játszma döntetlen lesz.

Ebben a hadállásban a játék remis:

1. Bh3—e3†     2. Ke2×e3
2. Hb6—d5†     . . . . .

A játék döntetlen, mert világos a vezért ütheti s a táblán csak a huszár marad, ami nem matolhat.

Ha a király 2-re nem üti a bástyát, hanem máshova lép; akkor fehér huszár ugyanesak 2. Hb6—d5 húz s a játék döntetlen.

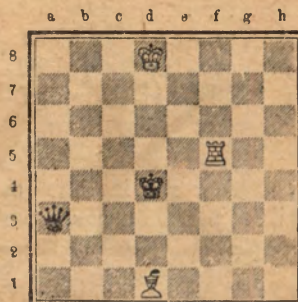


Vezér a bástya s futó ellen is nyerhet, ha azok nincsenek együtt állásban, azaz nem védik egymást. Ellen esetben a játék döntetlen lesz, mert ezek a király által védve, az ellen - király közeledését képesek meggátolni.

Pld.     Fd1—a4     . . . . .

Sötét itt nem ütheti a futót, mert akkor a torony által Bf5—f4†-ot kap, s erre a vezér elveszett s vele a játék. Ha pedig sötét mást húz, akkor nem képes megakadályozni, hogy fehér futó a4—d7-re ne lépjen, mi által a bástyát megvédi s lehetetlenné teszi, hogy a sötét király az 5. vonalat átlépje.

A játszma ez esetben is eldöntetlen.



## 9. Vezér két könnyü tiszta ellen.

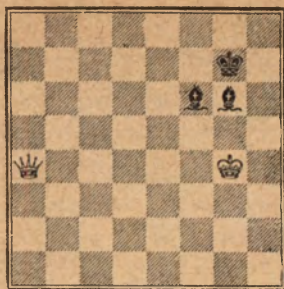
## a) Két futó ellen.

A vezér két futó ellen rendesen nyer; mégis döntetlenné tehetik a játékot azon esetben, ha a királytól védve, egymás mellett állanak, mi által az ellenkirály közeledését lehetetlenné teszik.

1. Va4—d7†     Kg7—f8 (vagy g8)

Ha sötét e helyett Fg6—f7 húz, a játszma elveszett.

2. Vd7—e6     Kf8—g7
3. Kg4—f4     Fg6—h7 a legjobb lépés.
4. Ve6—d7†     Kg6—g7
5. Vd7—e8†     Kg6—g7
6. Kf4—g4     h7—g6



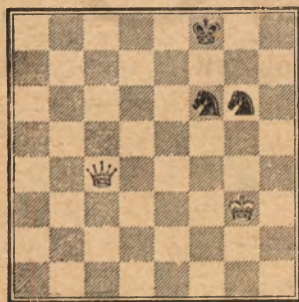
- |            |         |
|------------|---------|
| 7. Ve8—e6  | Vg6—h7  |
| 8. Ve6—d7† | Kg7—g6  |
| 9. Vd7—e8† | Kg6—g7  |
| 10. Kg4—h5 | Fh7—f5  |
| 11. Ve8—c6 | Ff5—g6† |
- a játszma döntetlen.

Ha azonban sötét úgy játszik, hogy fehér király g4-ről f5-re léphet a futó mellé, akkor a játékot fehér megnyeri.

- |                           |             |                              |           |
|---------------------------|-------------|------------------------------|-----------|
| 1. Va4—d7†                | Fg6—f7      | 7. Kf5—f6                    | Kg8—f8    |
| 2. Kg4—f5                 | Ff6—c3      | 8. Vd4—d8†                   | Ff7—e8    |
| 3. Vd7—c7                 | . . . . .   | 9. Kf6—e6                    | Fa3—b4    |
| Vezér most az egyik futót | 10. Vd8—f6† | Kf8—g8                       |           |
| hajszolja.                | 11. Vf6—g5† | Kg8—f8                       |           |
| . . . . .                 | Fc3—a1      | 12. Vg5—f4†                  | . . . . . |
| 4. Vc7—a7                 | Fa1—b2      | Ezzel fehér megnyeri a futót |           |
| 5. Va7—b6                 | Fb2—a3      | és a játékot is.             |           |
| 6. Vb6—d4†                | Kg7—g8      |                              |           |

### b) Két huszár ellen.

A vezér legtöbb esetben nyer; vannak azonban állások, mikor a két huszár egymást védi, vagy pedig a király védelme alatt s egymás mellett állanak: ekkor a játék döntetlen.



- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Vc4—e6  | Kf8—g7  |
| 2. Kg3—f3  | Hf6—h7  |
| 3. Kf3—g4  | Hh7—f8! |
| 4. Ve6—d6  | Kg7—f7  |
| 5. Vd6—d5† | Kf7—g7  |

a játszma döntetlen. Ha itt fehér 6. Kg4—g5 lép, akkor sötét Hf8—h7† húz, s a legközelebbi lépésre a vezért megnyeri.



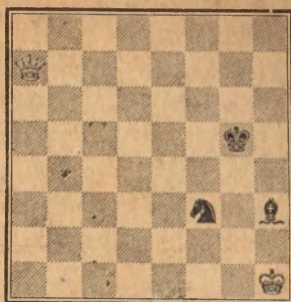
A mellékelt ábrán, ha sötét húz először, a játék remis lesz:

- |            |                |
|------------|----------------|
| 1. . . . . | Ka4—a5         |
| 2. Vb1—b5  | Ka3—a2         |
| 3. Vb5—b4  | Ka2—a1         |
| 4. Vb4—d2  | Ka1—b1         |
| 5. Vd2—f2  | Kb1—c1         |
| 6. Vf2—e2  | és így tovább. |

## c) Huszár és futó ellen.

A vezér legtöbbnyire nyer. Van-  
nak azonban állások, midőn a játék  
remis lesz. A védelmet különösen  
megnehezítik a tisztek egyenlőtlen  
lépései.

Itt fehér király a sarokból nem  
mozdulhat; sötét pedig huszárját a  
királyával védi, vagy pedig a futót  
húzza a h4—f1 kockák között s így  
a játék döntetlen.



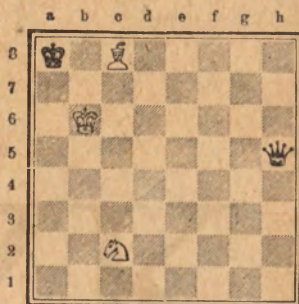
Vagy ezen másik állásban:

1. Fc8—b7†      Ka8—b8
2. He2—b4      . . . . .

Itt mat fenyeget Hb4—c6 vagy  
a6 húzással.

. . . . .      Vh5—g6†

3. Hb4—c6†      . . . . . Itt ső-  
tétnek a huszárt a vezérrel ütnie kell  
s a játék remis lesz.



Ebben az állásban azonban fe-  
hér nyer:

1. Vg6—c6      Fe7—b4
2. Vc6—c8      Kf8—f7
3. Vc8—c4†      . . . . .

és a futót megnyeri.



## 9. Vezér gyalog és könnyű tiszten.

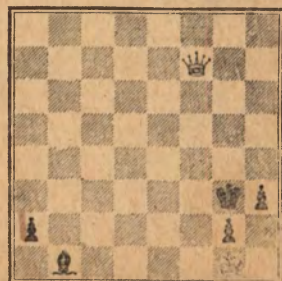
A vezér egy könnyű tiszten minden nehézség nélkül  
nyer; ha azonban a könnyű tiszten mellett 2 vagy 3 gyalog is  
áll, a nyerés már kétséges. A fehér király jó hadállás mellett  
mégis megnyerheti a játékot.

Itt fehér a Vf7—c7† lépéssel  
nyer:

Vagy pedig a Tarrasch elem-  
zése szerint:

1. Vf7—f2†      Kg3—g4
2. Vf2—f6      Kg4—g3
3. Vf6—g5†      Kg3—f3
4. Vg5—e5      Kf3—g4
5. Kg1—f2      . . . . .

és fehér nyer.

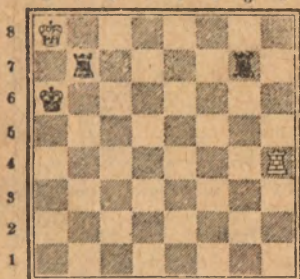


## C) Bástya más bábok ellen.

## 1. Bástya két bástya ellen.

Egy bástya két ellenséges bástya ellen sohasem nyerhet; vannak azonban kivételes esetek, midőn a játszma döntetlenné válik.

a b c d e f g h

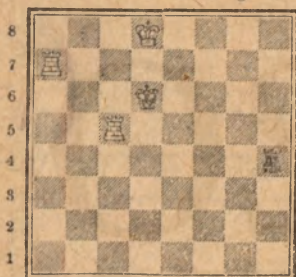


Mint ezen állásban:

1. Bh4—a4†      Ka6—b5
2. Ba4—a6†      Kb5—b6
3. Ba5—a6†      Kb6—c7
4. Ba6—c6†      Kc7—d8
5. Bc6—c8†      . . . .

Ha király kiüti a bástyát, akkor világos pat lesz (bármikor üsse is ki). Ha pedig ötödik húzásra a sötét király a 7. sorba lép, akkor a b7-en álló sötét bástya elveszett s a játék döntetlen.

a b c d e f g h



Igen érdekes állás ez:

Sötét itt Bh4—h8 húzás által mat-tal fenyeget; másrészt pedig a c5 álló fehér bástya is meg van támadva.

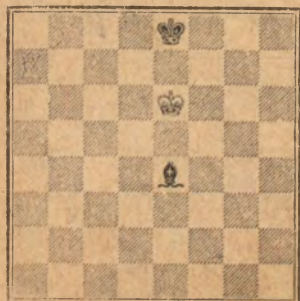
Fehér a következő módon nyer:

1. Bc5—h5      Bh4×h5
2. Ba7—a6†      K tetszés szerint léphet az 5-ik sorba.
3. Ba6—a5†      és a sötét bástya elveszett.

## 2. Bástya futó ellen.

Futó rendszerint döntetlenné teszi a játszmat; a nyereség akkor lehetséges, ha a királyt olyan sarokba lehet üzni, a melynek színe a futó színével megegyez, vagy pedig a tábla szélén áll s az ellenséges bábok olyan oppozícióban vannak, hogy a futó nem támadhatja őket: tehát másszínű kockán.

Például a Gottschall elemzése szerint:



1. Ba7—e7†      Ke8—d8
2. Ke6—d6      . . . .

Itt a kívánt oppozíció bekövetkezett.

- . . . . . Fe4—d3
3. Be7—e3      Fd3—c4
4. Be3—c3      Fe4—e2
5. Bc3—c2      Fe2—d3
6. Bc2—d2      Fd3—g6
7. Bd2—g2      Fg6—f7
8. Bg2—h2      Kd8—c8!
9. Bh2—h8†      Ke8—b7
10. Bh8—h7 és nyer.

Igen érdekes remis-hadállás Ponzianitól.

Sötétén van a húzás sora s ha a megtámadott futóval e3 vagy d4-re lép : a játék döntetlen ; ellenben elveszett, ha g7-re vonul vissza.

1. . . . . Fb2—g7

2. Kf5—g6 Fg7—e5

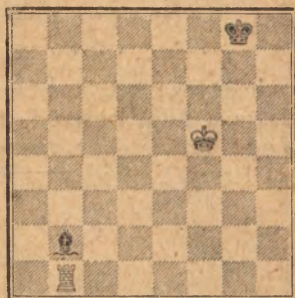
3. Bb1—e1 Fe5—d6

4. Be1—e8† Fd6—f8

5. Be8—a8 és nyer, mert a királynak kell lépni s ezzel a futó elveszett.

1. . . . . Fb2—c3

2. Kf5—g6 Kg8—f8 és fehér nem nyerhet.



### 3. Bástya huszár ellen.

A védelem itt sokkal nehezebb, mint előbb a futónál láttuk ; de szabály szerint az ilyen játszmák is döntetlenek.

A bástya akkor nyerhet, ha a huszár eltávozik királyától. Nagyon előnytelen helyzet a védelemre az, ha a király a tábla szélén, vagy épen a sarokban áll. A huszárt lehetőleg úgy kell állítani, hogy egyrészt fedezze a bástya által adható sakkot s egyúttal a királyt is távol tartsa.

Például :

1. Bh7—e7 Hd8—e6

2. Be7—d7 Kb8—e8

3. Bd7—e7 He6—d8

stb. . . . remis.



Hogy milyen előnytelen a király sarok-állása, mutatja e példa :

1. . . . . Hf8—h7†

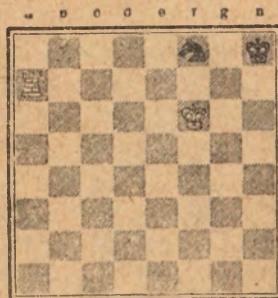
2. Kf6—f7 Hh7—g5†

Ha itt sötét

2. . . . . Hh7—f8

játszik, fehér király nem ütheti a huszárt, mert sötét pat lenne.

3. Kf7—g6 és nyer, mert a bástyával a 8-on sakk-matot adhat.



Igen szép hadállás a következő :

1. . . . . Hb7—a5†

2. Kc6—b5 Ha5—b3

3. Bh8—d8 Hb3—c1

4. Bd8—d2 He1—b3

5. Bd2—d1 fehér nyer.



És a huszár elveszett, mert sehová sem léphet, a hol fehér nem üthetné; a legközelebbi lépésre a fehér király b5—b4 lép s a huszárt üti.

#### 4. Bástya a több — könnyű tiszten.

A bástya két könnyű tiszten ellen rendszeren döntetlen játszmat eredményez; két huszár s egy futó ellen is remis, mert ha a bástya a futót lecsereéli, a két huszár nem adhat matot; de 2 futó és egy huszár ellen veszit rendszeren; kivéve, ha olyan hadállásban lecsereélheti az egyik bábut, mikor királya sarok-kockán áll.

Például ezen hadállásban:



Itt bástya 1. Bd4—d2-re lép, aztán pedig e2† ad; ha itt a király vagy a felhúzott fehér futó kiüti: világos pat lesz.

Ezen hadállásban fehér nyer, mert a bástya nem tudja lecsereélni a futót:

1. Kg6—f7            Bc6—c8
2. Fb4—e7            . . . . .

Itt már sakk fenyeget Fe7—f6 által s az utána következő húzásra: He6—g5† és mat.

. . . . .            Kh8—h7    Sötét  
ezzel kerüli ki a matot.

3. He6—g5†        Kh7—h8
4. Fe7—f6† és mat.

#### 5. Bástya — gyalogok ellen.

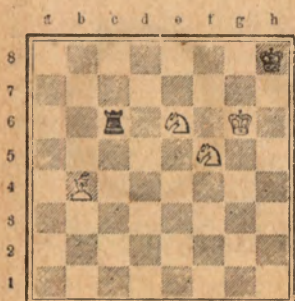
a)

A királyától védett gyalog a bástya ellen is gyakran kierőszakolhatja a remist, ha az ellen király távol áll.

Például:

1. Kh8—g7            b4—b3
2. Kg7—f6            b3—b2
3. Kf6—e5            Ka4—b3
4. Ke5—d4            Kb3—a2
5. Bg1—g2            Ka2—a1 és a játék

remis.



Ezen állásban, ha sötét húz, akkor nyer:

1. . . . . e3—e2
2. Bg5—f5† Kf6—e6
3. Bf5—f8 Ke6—e7! és sötét nyer.

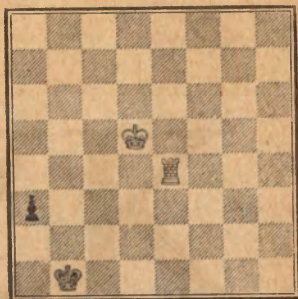


Stammának egy érdekes hadállását mutatjuk itt be, hol a gyalog ugyan felhúztató, de vezér nem lehet belőle, mert akkor sötét matot kap.

1. Kd5—c4 a3—a2
2. Kc4—b3 a2—a1 H†

Ha vezérré teszi a gyalogot, sötét matot kap.

3. Kb3—c3 Ha1—c2
4. Be4—e2 Hc2—a3
5. Kc3—b3 és nyer.



b)

Két összekötött gyalog a király vé lelme nélkül is nyer a bástya ellen, ha már a 6-ik soron áll.

Igy ezen példánál, ha fehéren a húzás sora: nyer; ha pedig sötét húz először, a játék remis.

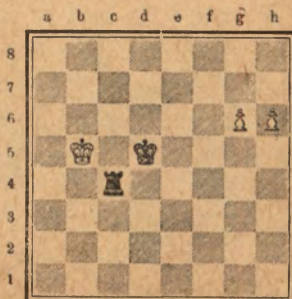
1. . . . . Bc4—c8
2. h6—h7 a legjobb; ha a király mozdul, akkor sötét Kd5—e6-al nyer.

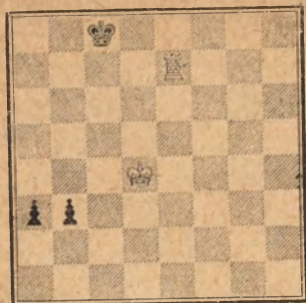
. . . . . Bc8—b8† a mentő húzás.

3. Kb5—a6 Kd5—c6
4. Ka6—a5 . . . . . A királynak vissza kell mennie, mert ha

Ka6—a7 lép: sötét Bb8—h8-al nyer.

- . . . . . Kc6—c5





Ezen esetben sötét nyer, ha a húzás sora rajta van.

1. . . . . a3—a2
2. Be7—a7 b3—b2

Ha a bástya most az a2 gyalogot üti, a b2 gyalog vezérré mehet.

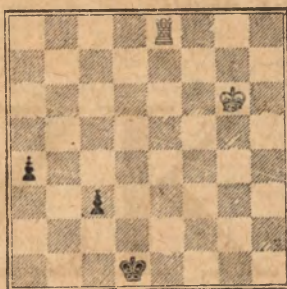
c)

Két össze nem kötött gyalog is nyerhet a bástya ellen akkor, ha már jól előre haladtak s a király védheti őket.

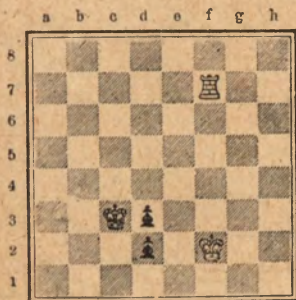
Igen szép hadállás ez: sötét indul és nyer.

1. . . . . a4—a3!
2. Be8—d8† Kd1—c1  
vagy c2
3. Bd8—a8 Kc1—b2
4. Ba8—b8† Kb2—a1!
5. Bb8—c8 a3—a2
6. Kg6—f5! Ka1—b2
7. Be8—b8† Kb2—a3
8. Bb8—a8† Ka3—b3
9. Ba8—b8† Kb3—c4

és sötét nyer.



d)



Kettes gyaloggal szemben, ha a király védi is őket; így teheti fehér döntetlenné a játszmát:

1. Bf7—c7† Kc3—d4
2. Bc7—d7† Kd4—e4
3. Bd7—e7† Ke4—f5
4. Be7—e1 . . . . remis.

e)

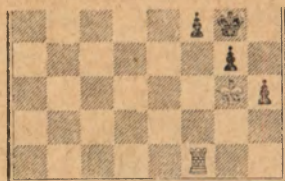
Három összekötött gyalog ellen, ha azt a király védi s a tábla közepén túlhaladtak, a játék remis lesz:

- |           |        |            |        |
|-----------|--------|------------|--------|
| 1. Bf1—f2 | Kg5—g6 | 4. Be2—e5  | Kf7—g6 |
| 2. Kg3—f4 | Kg6—f6 | 5. Be5—e6† | Kg6—g7 |
| 3. Bf2—e2 | Kf6—f7 | 6. Be6—d6  | Kg7—f7 |

- |            |         |             |        |
|------------|---------|-------------|--------|
| 7. Bd6—h6  | Kf7—g7  | 11. Bg8—d8  | Kh7—g6 |
| 8. Bh6—h5  | Kg7—g6  | 12. Bd8—d6† | Kg6—f7 |
| 9. Bh5—g5† | Kg6—h6  |             |        |
| 10. Bg5—g8 | . . . . |             |        |

Fehér az f gyalogot nem ütheti, mert akkor sötét h3—h2 lép s nyer.

. . . . Kh6—h7



És így tovább; a játék remis.

Ha ezen hadállás ilyen rendben *egy* kockával hátrább van a táblán, akkor fehér fog nyerni, mert a h4—h3 lépésnek nem azon hatása van, mint h3—h2-nek.

De állítsuk az összes bábokat egy kockával előbbre, mint a fennebbi ábrán látható: ez esetben sötét nyer. És pedig ily módon:

1. . . . f4—f3†
2. Bf1×f3 h2—h1 V. †
3. Kg2×h1 Kg4×f3 és

nyer.

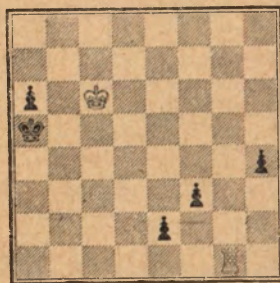


f)

A bástya négy gyalog ellen is remissé teheti a játszmát bizonyos körülmények között, ha a gyalogok nincsenek összekötte. Mint minden végjátéknál, úgy itt is, természetesen a király viszi a főszerepet úgy a védelem, mint a támadásban.

1. Kc6—c5 Ka5—a4
2. Kc5—c4 Ka4—a3
3. Kc4—c3 Ka3—a2
4. Bg1—e1 a6—a5
5. Kc3—d3 Ka2—b2
6. Kd3—e3 a5—a4
7. Ke3×f3 a4—a3

és a játék remis.

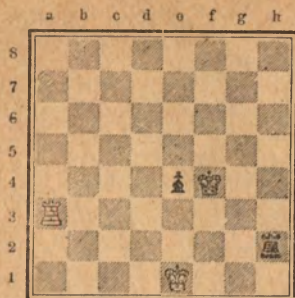


## 6. Bástya: bástya és gyalog ellen.

Ezen esetekben a bástya és gyalog legtöbbszörre nem nyer, ha az ellenséges király a gyalog előtt áll.

Ezen hadállás a gyakorlatban igen sűrűen fordul elő s igen fontos.

Szép példa Philidornak ezen végjátéka:



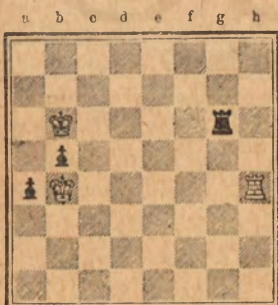
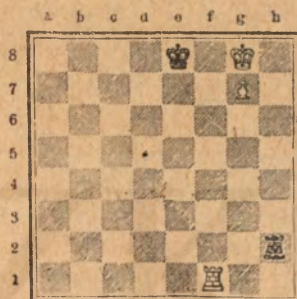
1. Ba3—b3 . . . . A legjobb;  
a bástya nem távozhathat a 3. sorból  
addig, míg a gyalog ide nem lépett.  
. . . . Bh2—a2
2. Bb3—c3 e4—e3
3. Bc3—c8 Kf4—f3
4. Bc8—f8† . . . .

A toronynyal addig ismételjük a sakkot, míg a király el nem távozik az oldala mellől s a gyalogot megtámadhatja.

Salviónak ezen véghadállásában fehér nyer.

1. Bf1—f4 Bh2—h1
2. Bf4—e4† Ke8—d7
3. Kg8—f7 Bh1—f1†
4. Kf7—g6 Bf1—g1†
5. Kg6—h6 Bg1—h1†
6. Kh6—g5 Bh1—g1†
7. Be4—g4 . . . .

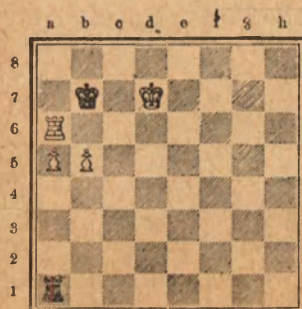
Világos nyer; és most érthető, miért húzta világos a bástyát f1—f4-re: t. i. hogy fedezhesse királyát a sakk elől. A gyalog most már felhúzható.



Kivételes esetekben megtörténhetik, hogy a bástya: két gyalog s egy bástya ellen is döntetlenné teheti a játszmát, mint Bilguer szerint:

1. Bh4—f4 Bg6—g3
2. Bf4—f6† K tetszés szerint.
3. Kb4×b5 . . . .

A játék eldöntetlen.



Az itt feltüntetett hadállásban fehér nyer, miután a bástya gyalogját föladja.

1. Ba6—b6† Kb7—a7
2. Kd7—c7 Ba1×a5
3. Bb6—b7† Ka7—a8
4. Bb7—b8† Ka8—a7
5. b5—b6† Ka7—a6
6. Bb8—a8† és nyer.

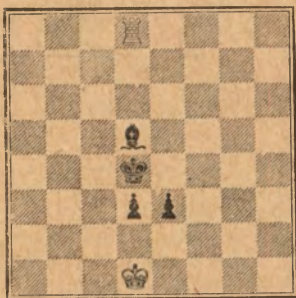
## 7. Bástya: futó és gyalog ellen.

Szabály szerint ennek a játéknak döntetlennek kell lennie; sőt futó és két gyalog ellen is remist erőszakolhat ki; azon esetek pedig, midőn egyik vagy másik fél nyer: a kivételek közé tartoznak.

Két összekötött gyalog ellen a remis könnyebb; ha ez a két összekötött gyalog már a 6-ik sorig haladt, a futó kedvező állása mellett s ha az ellenséges király a gyalogok előtt áll: a nyereség lehetséges.

Például:

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Kd1—e1  | Kd4—c5 |
| 2. Bd8—c8† | Kc5—b4 |
| 3. Be8—b8† | Kb4—c3 |
| 4. Bb8—c8† | Fd5—c4 |
- és sötét nyer.



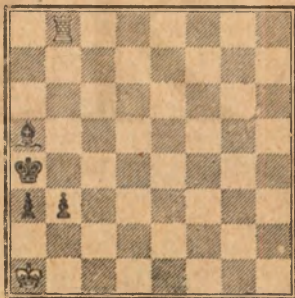
De azért megesik, hogy hasonló hadállás mellett is fehér döntetlenné teheti a játszmát.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Bb8—a8  | Ka4—b5 |
| 2. Ba8—b8† | Kb5—c4 |
| 3. Bb8—a8! | Kc4—b5 |

Itt rossz húzás lenne Fa5—c3†, mert a bástya üti az a) gyalogot.

- |            |        |
|------------|--------|
| 4. Ba8—b8† | Fa5—b6 |
| 5. Bb8—a8  | és így |

tovább; a játszma remis, mert a bástya mindég az a) vonalon tartja magát, hogy a gyalogot azonnal üt-tesse.

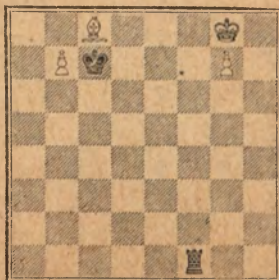


Két össze nem kötött gyalog ellen a bástya rendszeren nyer. Vannak azonban esetek, midőn nem képes föltartani a gyalogokat. Ilyen ez a bécsi sakkklubban játszott partie vége:

Fehér húz és nyer:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Kg8—h7  | Bf1—h1† |
| 2. Kh7—g6  | Bh1—g1† |
| 3. Kg6—f7! | Bg1—f1† |
| 4. Fc8—f5! | .....   |

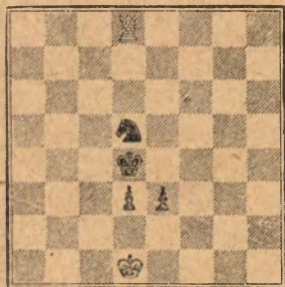
Ha erre a bástya üti a futót, akkor fehér király Kf7—g6 lép és a bástya meg nem gátolhatja, hogy a g gyalog vezérré ne menjen föl. Ha pedig a bástya nem üti, hanem



5. . . . . Bf1—g1-re lép vissza; fehér futó f5-ről g6-ra mész fődözi a g gyalogot.

A futó három gyaloggal kapcsolatban mindég nyer.

8. Bástya: huszár és egy — vagy két — gyalog ellen.



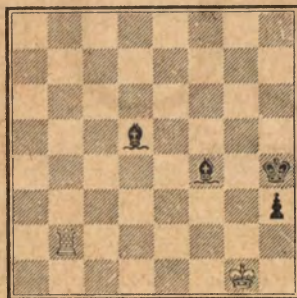
Ez esetben szabály szerint a játszma remis; a nyereség akkor lehetséges, ha az ellenfél királya nagyon messze áll.

Itt a játék remis: akár fehér, akár sötét indul.

1. . . . . d3—d2
2. Kd1—e2 Kd4—c4
3. Bd8—c8† Kc4—b3
4. Bc8—d8 . . . . . A játék döntetlen.

9. Bástya: két könnyű tiszt s gyalog ellen.

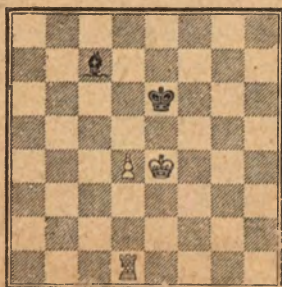
Két könnyű tiszt s két gyalog a bástya ellen mindig nyer. Két huszár és egy gyalog a bástya ellen remis, mert a bástya lecseréli a gyalogot s két huszár nem mottolhat.



Futó és huszár, ép úgy két futó: szabály szerint nyer.

1. . . . . Kh4—g3
2. Bb2—g2† Kg3—f3
3. Bg2—c2! Kf3—e4
4. Bc2—e2† Ke4—d3
5. Be2—b2 Kd3—c3
6. Bb2—e2 Kc3—b3 és sötét nyer.

10. Bástya és gyalog: futó ellen.



Bástya és gyalog szabály szerint mindég nyer a futó ellen; vannak azonban kivételes esetek, midőn a játék remis lesz.

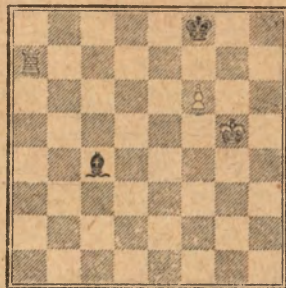
1. Bd1—a1 Fc7—b8
2. Ba1—a6† Fb8—d6
3. Ba6—b6 Ke6—d7
4. Ke4—d5 Fd6—h2
5. Bb6—b7† K. tetszés szerint
6. Kd5—c6 és fehér könnyen nyer.

Ritka és érdekes hadállás ez, hol a gyöngébb fél a remist kierőszakolhatja.

1. . . . . Fc4—b3
2. Ba7—b7 Fb3—c4
3. Bb7—c7 Fc4—a2  
vagy d5.

Most a sötétnek olyan taktikát kell követnie, hogy mindég csak futójával lépjen és pedig az a2—e6 vonal között: hogy az f7 kockát támadja s aztán a fehér királynak g6-on — ha t. i. oda lép — sakkot adhasson. Ha most a fehér fölhúzza a gyalogot f7-re, akkor sötét futó nem üti ki azonnal, hanem előbb királyával g7-re lép, amivel a fehér királyt távo tartja a gyalogtól; erre ütheti a gyalogot. — Ha azonban sötét 3. lépésre mást húz, pl. Fc4—b5; akkor fehér nyer:

4. f6—f7 Kf8—g7
5. Kg5—f5 Fb5—a4
6. Bc7—b7 Fa4—d1
7. Kf5—e6 Fd1—h5
8. Bb7—c7 Fh5—g6
9. f7—f8 V† Kg7×f8
10. Ke6—f6 és nyer.



### 11. Bástya és gyalog: huszár ellen.

Bástya és gyalog mindég nyer huszár ellen; egyes rendkívüli hadállásokban lehet a játék döntetlen.

Pld: a mellékelt ábrán:

1. Kh2—g2 Kd2—e2
2. Bh3—g3 Hd4—f5
3. Bg3—h3 Hf5—d4

és fehér nem tud olyast húzni, hogy nyerő állásba kerüljön, azért a játék döntetlen lesz.



### 12. Bástya és futó: bástya ellen.

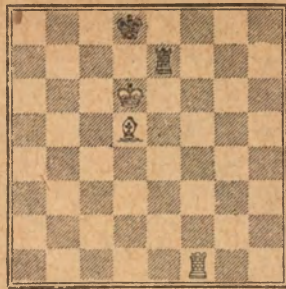
Ez a végjáték egyike a legnehezebbeknek; esetenként nyerhet, esetenként pedig döntetlen lesz a játék.

Matot csak a tábla szélén lehet kierőszakolni, itt is azonban az előirt 50 lépésen belül ritka esetben.

Itt adjuk Philidornak egy rendkívül éles elmével megoldott feladatát:

1. Bf1—f8† Be7—e8 Ezzel sötét bástya kényszerítve van e1 vagy e3-ra lépni.
2. Bf8—f7 Be8—e2
3. Bf7—g7 . . . . . Be2—e1

- |            |         |
|------------|---------|
| 4. Bg7—b7  | Be1—c1  |
| 5. Fd5—b3  | Kd8—c8  |
| 6. Bb7—b4  | Kc8—d8  |
| 7. Bb4—f4  | Be1—e1  |
| 8. Fb3—a4  | Kd8—c8  |
| 9. Fa4—c6  | Be1—d1† |
| 10. Fc6—d5 | Kc8—b8  |
| 11. Bf4—a4 | .....   |
- és fehér nyer.



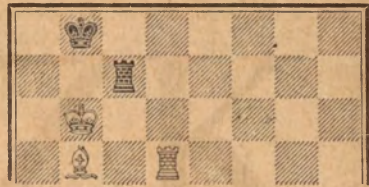
Ezen hadállásban pedig a játék döntetlen:

Lolli terve után:

- |                     |          |             |        |
|---------------------|----------|-------------|--------|
| 1. Bd5—d8†          | Be7—c8   | 9. Fc6—d5   | Bb2—h2 |
| 2. Bd8—d7           | Bc8—c2   | 10. Bf7—b7† | Kb8—c8 |
| Ez a legjobb húzás. |          | 11. Bb7—e7  | Kc8—b8 |
| 3. Fb5—c6           | Bc2—b2†! | remis.      |        |

- |           |         |
|-----------|---------|
| 4. Fc6—b5 | Bb2—c2  |
| 5. Bd7—f7 | Bc2—c3  |
| 6. Fb5—a4 | Bc3—c1  |
| 7. Fa4—c6 | Bc1—b1† |
| 8. Kb6—c5 | Bb1—b2  |

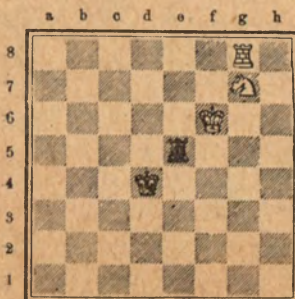
Ha sötét mást játszik, min-  
dég veszít.



Az elmélet az eddigi kutatások alapján azt tartja, hogy azon állásoknál, hol az ellen-király a tábla szélén s a másik király vele szemben áll: a játszmat az erősebb fél nyeri meg, kivéve, ha a király a huszár kockáján áll, amire a fentebbi — Lolli-féle — kombináció érdekes példát nyújt: ekkor a játék remis lesz.

Az olyan szél-állásoknál, hol a királyok egymással fer-  
dén, vagy lóugrásnyi távolban vannak: meg nem nyerhető a  
játszma.

### 13. Bástya és huszár: bástya ellen.



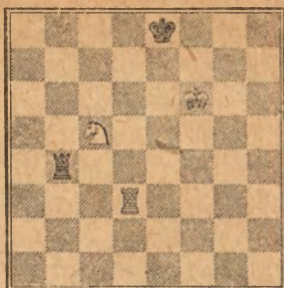
Ez a játék általánosságban re-  
mis lesz; vannak azonban ritka szél-  
állások, amikor a mat kierőszakol-  
ható.

- |            |                       |
|------------|-----------------------|
| 1. Hg7—e6† | Kd4—d5                |
| 2. Bg8—d8† | Kd5—e4                |
| 3. Bd8—d4  | s fehér üti a bástyát |
- s vele megnyeri a játékot.

Egy másik példa :

- |            |           |
|------------|-----------|
| 1. He5—e6  | Bb4—b8    |
| 2. Bd3—d4! | Bb8—c8    |
| 3. He6—g7† | Ke8—f8    |
| 4. Bd4—g4! | Bc8—c3    |
| 5. Hg7—e6† | Kf8—e8    |
| 6. Bg4—g8† | Ke8—d7    |
| 7. Bg8—d8† | s fehér a |

legközelebbi húzásra megnyeri a bástyát.



Általános szabályul mondhatjuk, hogy a szélállásoknál — ha t. i. a gyöngébb fél királya áll ottan — : az erősebb nyer, ha az ellenfél a huszár, futó vagy torony kockáin van; ha a közép kockákon áll: a játék többnyire remis lesz.

Ha az erősebb fél még egy paraszttal gazdagabb: könnyen nyer.

#### 14. Bástya s könnyü tiszt: 2 könnyü tiszt ellen.

Ilyen állásoknál az erősebb bástya s tiszt csak ritka kivételes esetekben nyerhet. Ha azonban még egy gyaloggal bír, a nyeres biztos.

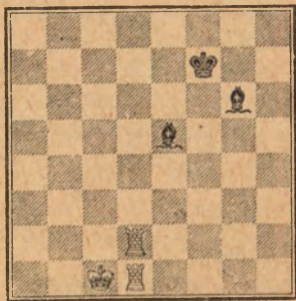
#### 15. Két bástya: bástya és könnyü tiszt ellen.

Ha a gyalogok hiányzanak: az erősebb fél csak rendkívüli kedvező esetekben nyerhet. Legtöbbnyire alkalom nyílik, hogy a tornyok lecserélődjenek s ezzel a végjáték egyszerűbb lesz.

Itt adunk egy Kling és Horwitz közti végjátésmát.

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. Bd2—f2† | Kf7—g7   |
| 2. Bf2—g2  | Fe5—f4†! |
| 3. Kc1—b2  | Ff4—e5†  |
| 4. Kb2—b3  | Kg7—h6   |
| 5. Bd1—h1† | Fg7—h5   |
| 6. Bg2—g4  | Fe5—f6   |
| 7. Bg4—g3  | .....    |

és fehér Bg3—h3 húzással nyer.

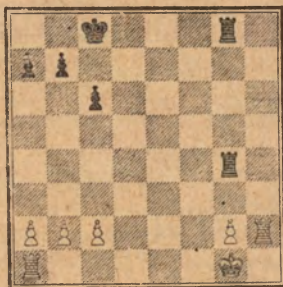


#### 16. Két bástya s gyalogok: két bástya s gyalogok ellen.

Két bástya s egy gyalog: két bástya ellen, rendszeren remis lesz; néha azonban dönt a gyalog kedvező hadállása, ha mindkét részen több gyalog van.

Igen szép példája ennek a Suhle és Anderssen közötti játék vége:

1. . . . .	Kc8—c7?	16. g5—g6†	Kd5—d6
2. Ba1—d1	Ke7—b6	17. g6—g7	Be6—e1
3. Bd1—d2	a7—a5	18. Bg4—g6†	Kd6—e7
4. Bh2—h3	Kb6—b5	19. Kh4—g5	b5—b4
5. Kg1—f2	a5—a4	20. Kg5—h6	. . . . .
6. a2—a3	c6—e5		
7. g2—g3	b7—b6		
8. Bd2—g2	Kb5—a5		
9. Bh3—h4	Bg4—g5		
10. g3—g4	Ka5—b5		
11. Kh2—h3	Kb5—c4		
12. Bh4—h5	Bg5—g6		
13. g4—g5	b6—b5		
14. Bg2—g4†	Kc4—c5		
15. Kh3—h4	Bg6—e6		



s fehér nyer.

#### D) Futó más bábok ellen.

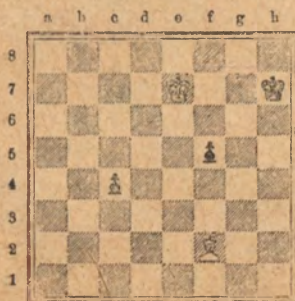
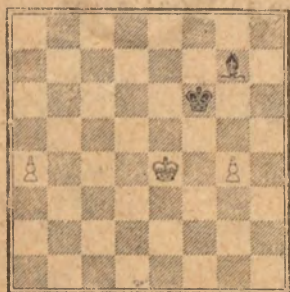
##### 1. Futó gyalogok ellen.

A futó egy vagy két gyalog ellen döntetlenné teszi a játékot; három gyalog ellen azonban elveszti. Határozott szabályt azonban nem lehet fölállítani.

Például ezen esetben fehér nyer:

1. a4—a5 Fg7—f8
2. Ke4—d5 Ff8—h6
3. g4—g5† Fh6×g5
4. Kd5—e4 Fg5—h4
5. Ke4—f3! . . . . .

és sötét az a) gyalogot föl nem tarthatja.



Ezen állásban fehér döntetlenné teszi a játszmát:

1. Ff2—e3 Kh7—g7
2. Ke7—e6 Kg7—g6
3. Ke6—e5 és sötét nem nyerhet többé.

Ha világos az első húzásra 1. Ke7—f6 játszik, akkor sötét f5—f4 húzásra nyer.

Futó, egyedül: 3 gyalog ellen veszít. Horwitznek ez a végjátéka szép példa hozzá:

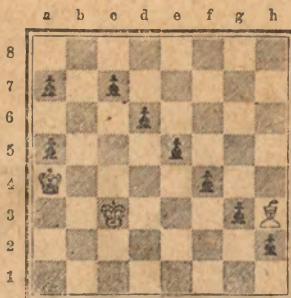
1. . . . . f4—f3+
  2. Kg2—f2 h4—h3
  3. Kf2—g1 Kg4—f4
  4. Fe1—d2+ Kf4—f5
  5. Fd2—e1 Kf5—e4
  6. Fe1—g3 Ke4—e3
  7. Kg1—f1 g5—g4
  8. Kf1—e1 f3—f2+!
  9. Fg3×f2! Ke3—f3
  10. Ff2—g1 Kf3—g2
- és sötét nyer.



Futó több gyalog ellen így teheti döntetlenné a játszmát, mint ezen példánál:

1. Fh3—d7+ Ka4—a3
2. Fd7—e6 . . . .

A kettes gyalogokon kívül bármelyik mozdul: futó üti, mert a király nem jöhet védelemre.



## 2. Futó és gyalog: gyalogok ellen.

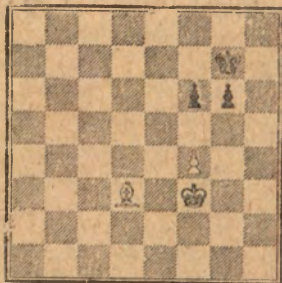
Futó és gyalog: gyalogok ellen eredményesen küzdhet; mégis vannak helyzetek, hol a játék remis.

Például:

1. Kf3—e3 . . . .

esakis így közeledhetik a király az ellenséges gyalogokhoz.

- . . . . . Kg7—h6
  2. Ke3—d4 f6—f5
  3. Kd4—e5 g6—g5
- remis.

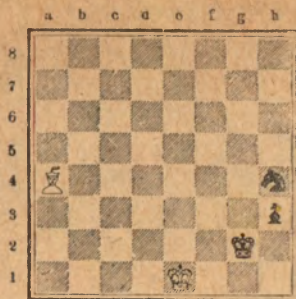


## 3. Futó huszár ellen.

Vajjon a futó vagy huszár erősebb-e, ha gyalogon kívül más báb nem áll a sakktáblán: az elmélet még nem döntötte el.

A nyereség lehetősége a bábok elhelyezkedésétől függ.

A futó, mivel messze üt, igen alkalmas meggátolni az ellenséges gyalog előnyomulását; a huszár pedig előnyösebb, ha az ellenfél gyalogjai a futó színével ellentétes kockán állanak.

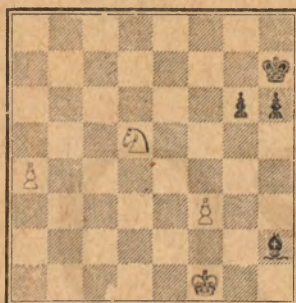


Ha egy gyalog áll a táblán, az ellenfél mindig talál alkalmat bábját ezért odaadni a remissé tenni a játszmát: két gyalog azonban nyer.

Például ezen Loyd-féle feladványnál:

1. Fa4—d7      h3—h2
2. Fd7—c6†    Kg2—g1
3. Fc6—h1!    Kg1×h1
4. Ke1—f2      . . . . .

a játék döntetlen.



Ha mindkét részről több gyalog is áll a táblán: huszár nyerhet, ha futó állása kedvezőtlen.

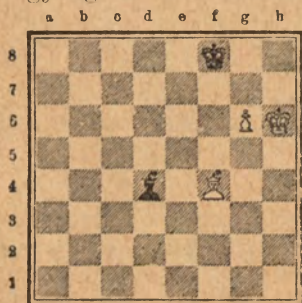
Mint ezen hadállásban:

Fehér f3—f4-re húzza a gyalogot s a futót elzárja, ha csak sötét cserélni nem akar. Ha ehelyett első lépésre a4—a5 húz jöllehet a futó megtámadhatja az a gyalogot, de nem képes megakadályozni, hogy az f3 gyalog ne cserélődjék a g6 gyaloggal: amikor is a játék remis lesz.

#### 4. Futó — futó ellen.

##### a) Hasonló színű futó ellen.

Futó s gyalog hasonló színű futó ellen nem nyerhet, ha a gyöngébb fél alkalmat talál futóját a gyaloggal lecserélni. A

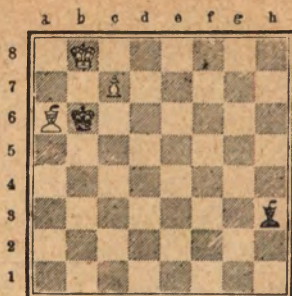


játék mindég döntetlen marad, ha az ellen királya a gyalog utját állja s ezen kocka színe nem azonos a támadó futóéval. Rendesen azon fél győz, amelyik részen több gyalog van.

1. Kh6—h7      Fd4—c3
2. Ff4—h6†    Kf8—e8
3. Fh6—g7      Fc3—b4
4. Fg7—b2      Fb4—f8
5. Fb2—a3      és fehér nyer.

Érdekes Centurini eme hadálása, hol fehér szintén nyer:

1. Fa6—c8      Fh3—f1
2. Fc8—g4      Ff1—a6
- 3! Fg4—f3      és nyer.



Futó és 2 gyalog — futó ellen mindég nyer; egyes ritka állást kivéve.

Mint például:

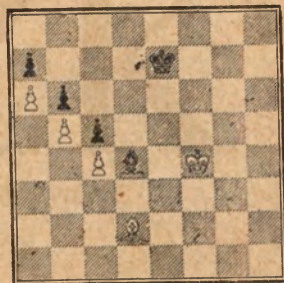
Itt sötét a Fg4—h3 húzással döntetlenné teszi a játszmát.



Ha mindkét részen több gyalog van: ekkor sem az határoz, vajjon melyik fél erősebb gyalogokban, hanem a gyalogok állása: ha t. i. az megtámadható a futó által, míg a saját gyalogjai az ellenséges futóval ellentétes színű kockán állanak:

Itt például fehér nyer:

1. Fd2—a5! húzással, mert a futó nem üthető a 2. b5—b6 húzás miatt; azután
2. Fa5×b6 s a játékot megnyerte.

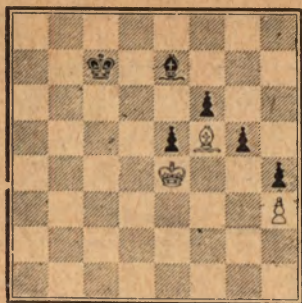


### b) Ellentétes színű futó ellen.

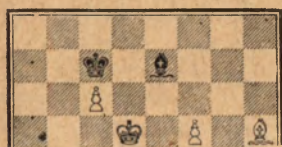
Ezen esetben a kevesebb gyaloggal bíró fél a remist kiérszakolhatja; ha a gyalogok mindkét részen egyenlők: akkor kevésbé. Egyes szabad gyalog sohasem nyer; valamint nem nyerhet szabály szerint két összekötött gyalog sem a bástya s huszár vonalon. A többiekre az a döntő, vajjon a 6-ik vonalat elérték-e már. Két össze nem kötött gyalog mindég nyer, ha több kockával vannak távol egymástól.

Itt fehér könnyen nyer, ha futóját c6-ra, királyát pedig f7 kockára állítja.





Ezen esetben, jóllehet sötétnek több gyalogja van, világos mégis döntetlenné teszi a játszmát, mert futóját húzza folytonosan a g4—c8 kockák között s egyetlen sötét gyalog sem léphet előre anélkül, hogy ne üttessék.



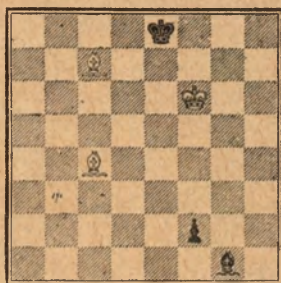
Salvioli eme példájánál fehér nyer, mert a e6 gyalogot a futó védelme alá helyezi, királyával pedig az e6 kockán az f5 gyalogot védi s azt f6-ra húztatja: mire sötét kénytelen futójával lecserélni előbb-utóbb.

### 5. Két futó — futó és gyalog ellen.

Csak akkor nyer, ha az ellenfél gyalog állása nagyon kedvezőtlen. Ha gyalog nem áll a táblán: az erősebb fél csak rendkívüli esetekben győzhet.

Horwitz ezen szellemes példájában ad egy szép végjátékot:

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Fc4—b5†  | Ke8—f8  |
| 2. Fc7—d6†  | Kf8—g8  |
| 3. Fb5—c4†  | Kg8—h7! |
| 4. Fc4—f1   | Kh7—h6! |
| 5. Fd6—f4†  | Kh6—h5! |
| 6. Kf6—f5   | Kh5—h4  |
| 7. Ff4—d2   | Kh4—g3! |
| 8. Fd2—e3   | Kg3—h2  |
| 9. Kf5—g4   | Kh2—h1  |
| 10. Kg4—f3  | Fg1—h2  |
| 11. Ff1—g2† | s aztán |
| 12. Fe3×f2† | és mat. |



Két futó és egy gyalog — futó ellen — mindég nyer; legnehezebb a helyzet a bástya-gyalognál.

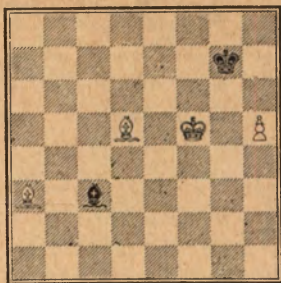
Például:

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. Fa3—c1  | Kg7—h7  |
| 2. h5—h6   | Fc3—a5  |
| 3. Kf5—g5  | Fa5—d8† |
| 4. Kg5—h5  | Fd8—f6  |
| 5. Fd5—e4† | Kh7—h8  |
| 6. Kh5—g6  | Ff6—c3  |
| 7. Fe1—a3  | .....   |

Fehér sem a futót nem cserélheti, sem h6—h7 nem húzhat.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Fc3—d4 |
| 8. Fe4—d5† | Fd4—c3 |

9. Fa3—f8 és két húzásra mat.



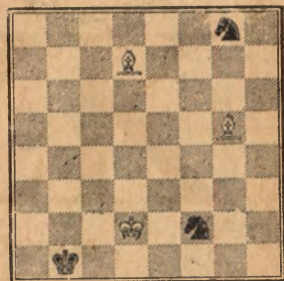
## 6. Két futó — két huszár ellen.

Ezen esetben csakis ritka hadállás mellett dőlhet el a játék.

Ilyen például ez:

- |  |        |
|--|--------|
| 1. Fd7—f5†                             | Kb1—b2 |
| 2. Kd2—e2                              | Hf2—h1 |
| 3. Ke2—f3                              | Kb2—c3 |
| 4. Ff5—h7 és mindkét huszár elveszett. |        |

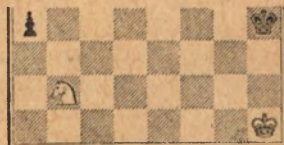
Ha mind a két részen gyalogok is vannak, complicálja a nyereségszerűségét s az elméleti föltevések nehezebbek. Az arány ugyanaz, mint az „egy könnyű tiszttal küzdelme egy másikkal“ példánál, s a több gyaloggal bíró játékos kerülje az időelőtti gyalogcserét.



## E) Huszár más bábok ellen.

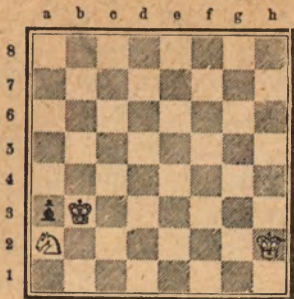
### 1. Huszár — gyalog ellen.

A huszár kevésbé alkalmas arra a futónál, hogy az ellenséges gyalogot feltartsa s a sajátját vezérré fölvezesse. Ha a gyalog a 6-ik kockát még el nem érte, a játszmat remis-vé teszi.



Ezen példánál fehér nyer:

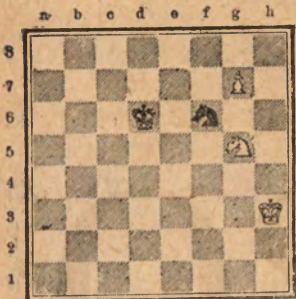
- |          |                   |
|----------|-------------------|
| 1. a4—a3 | H tetszés szerint |
| 2. a3—a2 | stb.              |



Itt a játék remis :

1. Ha2—c1†      Kb3—b2
2. Hc1—d3†      Kb2—c2
3. Hd3—b4†      Kc2—b3
4. Hb4—d3      . . . . s a já-  
ték döntetlen, mert most sötét húzá-  
sára a3—a2, fehér Hd3—c1† lép s a  
gyalogot lecserélheti.

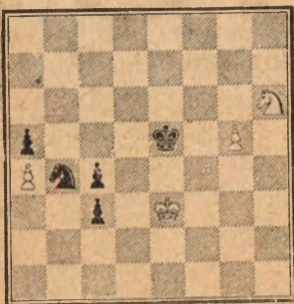
## 2. Huszár — huszár ellen.



Mindkét részről gyalogokkal : a mennyiségileg kevesebbel bíró veszít. De az erősebb félnek is vigyáznia kell, nehogy a gyalogokat idő előtt cserélje le, mert ha csak egy marad fenn, akkor a gyöngébb le fogja cserélhetni huszárjáért s a játék döntetlen lesz.

Ezen példánál fehér nyer :

1. Hg5—e4†      Hf6×e4
2. g7—g8 V. és nyer.



Egy — Riemann és Mieses közötti — végjáték a huszárokkal így lett remis-vé.

1. Hh6—g4†      Ke5—f5
2. Ke3—d4!      Kf5×g5
3. Kd4×c3      Kg5×g4
4. Ke3×c4      Hb4—c6
5. Kc4—b5      . . . . Remis.

## F) Két könnyű tiszt — gyalogok ellen.

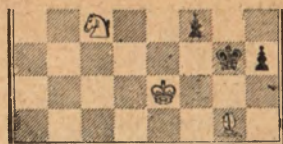
Két futó nyerhet még 4 gyalog ellen; a futó és huszár együtt erősebb, mint a bástya. Azonban nagyon előrehaladt gyalogok bizonyos esetekben megnyerhetik a játszmát.

Adjuk dr. Tarrasch egy végjátékát:

1. Fg1—h2†!      Kg3×h2

Ha itt sötét nem üti a futót, hanem a helyett pld. Kg3—g2-re lép, akkor fehér 2. Hc4—e5 játszik, s erre vagy most kell ütnie a királynak a futót, vagy mind a két gyalogja elveszett s akkor fehér a futó —, meg huszárral matot adhat.

- |                    |        |
|--------------------|--------|
| 2. Ke2—f2          | Kh2—h1 |
| 3. Hc4—e5          | Kh1—h2 |
| 4. He5—g4†         | Kh2—h1 |
| 5. Kf2—f1          | f4—f3  |
| 6. Kf1—f2          | h3—h2  |
| 7. Kf2—f1          | f3—f2  |
| 8. Hg4×f2† és mat. |        |



### G) Gyalogok — gyalogok ellen.

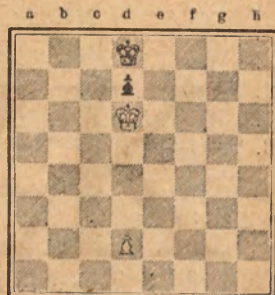
Ezt a hadakozást igen nehéz vezetni; minden tempó-nyerés döntő szerepet játszik s nemcsak a gyalogok, hanem a király manővrozása is rendkívüli fontosságú. Egyetlen hibás lépéssel a játék elveszhet, mert a gyalog csak előre lép s azt helyre hozni többé nem lehet.

#### 1. Király és gyalog — király és gyalog ellen.

Ha a két gyalog egymással szemben áll: a játék csakis úgy dönthető el, ha az egyik gyalogot ki lehet ütni; másképp természetesen remis.

Például:

- |                |          |
|----------------|----------|
| 1. e2—e4       | Kd8—c8   |
| 2. Kd6—e7      | d7—d5 a  |
| legjobb húzás. |          |
| 3. Ke7—e6      | Kc8—d8   |
| 4. Ke6×d5      | Kd8—d7 s |
- a játék döntetlen.



De fehér nyerhet ily módon:

- |                         |        |
|-------------------------|--------|
| 1. e4—e5                | Kh7—g6 |
| 2. Kb7—c6               | Kg6—g5 |
| 3. Kc6—d7               | Kg5—f5 |
| 4. Kd7—d6 s fehér nyer. |        |



#### 2. Két gyalog egy ellen.

Ez esetben az erősebb rendszeren nyer, ha hadállása kedvezőbb; de megtörténhet, hogy a gyöngébb fél kiegyenlíti a játékot, sőt meg is nyeri.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Kd5—e5! | Kd7—c6 |
| 2. Ke5—d4  | Kc6—d7 |
| 3. Kd4—d5  | Kd7—c8 |
| 4. Kd5—e6  | Kc8—d8 |
| 5. Ke6—d6  | Kd8—c8 |
| 6. Kd6—e7  | Kc8—b8 |
| 7. Ke7—d7  | Kb8—a8 |



8. e5—c6 stb. . . .  
és fehér nyer.

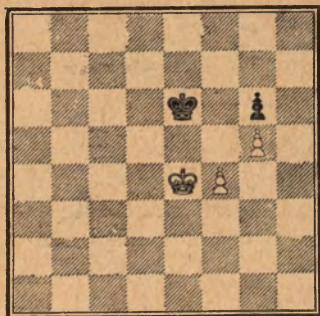
Itt, ha fehér húz először, a játék remis lesz, ha azonban sötét lép, akkor világos megnyerte a játékot.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. Ke4—d4 | Ke6—d6 |
| 2. Kd4—d3 | Kd6—d7 |

Sötétnek oppozícióban kell állani, különben veszít.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 3. Kd3—e3 | Kd7—e7 |
| 4. Ke3—d4 | Ke7—d6 |
| 5. Kd4—e4 | Kd6—e6 |

a játszma remis.



Ha azonban elsőre sötét lép : világos megnyerte a játszmát.

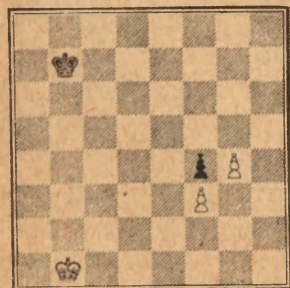
- |            |        |                     |        |
|------------|--------|---------------------|--------|
| 1. . . . . | Ke6—d6 | 7. Ke5—d6           | Kf7—f8 |
| 2. f4—f5   | Kd6—e7 | 8. Kd6—e6           | Kf8—g7 |
| 3. f5—f6   | Ke7—e6 | 9. Ke6—e7           | Kg7—g8 |
| 4. Ke4—d4  | Ke6—d6 | 10. Ke7—f6          | Kg8—h7 |
| 5. f6—f7   | Kd6—e7 | 11. Kf6—f7          | Kh7—h8 |
| 6. Kd4—e4  | Ke7×f7 | 12. Kf7×g6 és nyer. |        |

Szabályul monhatjuk ki tehát az ehez hasonló állásokra, hogy az erősebb fél nyer, ha a gyalogok a 6., illetve 5-ik vonalat már elérték s azonkívül, ha az egyike bástya-gyalog ; ha a gyalogok nem haladtak még annyira előre: az a fél nyer, amelyik az oppozícióját (ellentállását) föladja.

Ezen esetben is remis a játék :

- |            |               |
|------------|---------------|
| 1. . . . . | Kb7—c6        |
| 2. Kb1—c2  | Kc6—d6        |
| 3. Kc2—d2  | Kd6—c6        |
| 4. Kd2—e2  | Kc6—d6        |
| 5. Ke2—f2  | Kd6—e5        |
| 6. Kf2—g2  | Ke5—f6        |
| 7. Kg2—h3  | Kf6—g5 remis. |

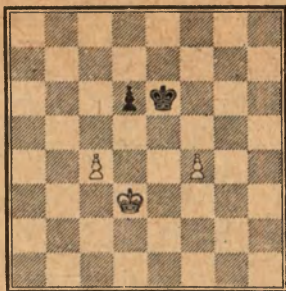
Hasonló esetekben nem is lehet más: ha t. i. a gyalogok a 2—4. sorban az a—c és f—h vonalak között állanak.



Ha a két gyalog nincs összekötve, akkor az erősebb félnek annál nagyobb a nyerési esélye, minél távolabb van a két gyalog egymástól.

Például :

- |    |                      |        |
|----|----------------------|--------|
| 1. | .....                | Ke6—f5 |
| 2. | Kd3—e3               | Kf5—e6 |
| 3. | Ke3—e4               | Ke6—e7 |
| 4. | Ke4—d5               | Ke7—d7 |
| 5. | f4—f5                | Kd7—e7 |
| 6. | f5—f6†               | Ke7—d7 |
| 7. | f6—f7                | Kd7—e7 |
| 8. | f7—f8 V†             | Ke7×f8 |
| 9. | Kd5×d6 s fehér nyer. |        |



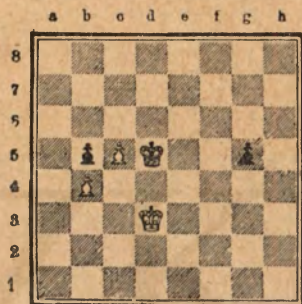
## 2. Két gyalog — két gyalog ellen.

A játék ilyen esetben rendszeren remis; de vannak bizonyos állások, amik eldöntik a játékot.

Philidornak ez a végjátéka szép példa reá:

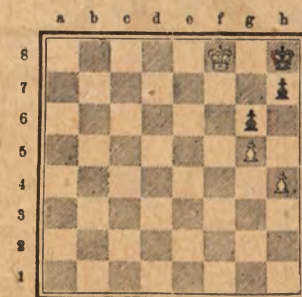
- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | Kd3—e3 | Kd5—e5 |
| 2. | Ke3—f3 | Ke5—f5 |
| 3. | Kf3—g3 | Kf5—e5 |
| 4. | Kg3—g4 | Ke5—f6 |
| 5. | Kg4—g3 | Kf6—e5 |
| 6. | Kg3—f3 | Ke5—f5 |

Remis.



Walker ezen példájánál akár világos, akár sötét húz: világos nyer:

- |    |        |                      |
|----|--------|----------------------|
| 1. | .....  | h7—h6                |
| 2. | h4—h5  | Kh8—h7               |
| 3. | Kf8—f7 | ..... és fehér nyer. |



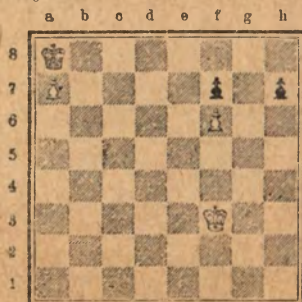
Ezen állásban az először húzó nyer.

(Horwitz játéka):

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | Kf3—g4 | Ka8×a7 |
| 2. | Kg4—h5 | Ka7—b6 |
| 3. | Kh5—h6 | Kb7—c6 |
| 4. | Kh6×h7 | Kc6—d6 |
| 5. | Kh7—g8 | .....  |

Itt ha fehér király h7—g7-re lép, sötét nyerne.

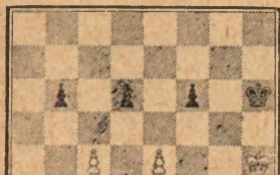
- |       |                 |
|-------|-----------------|
| ..... | Kd5—e6          |
| 6.    | Kg8—g7 és nyer. |



- |            |        |           |                |
|------------|--------|-----------|----------------|
| 1. . . . . | Ka8×a7 | 5. Kh6×h7 | Kd6—e5         |
| 2. Kf3—g4  | Ka7—b7 | 6. Kh7—g7 | Ke5—e6         |
| 3. Kg4—h5  | Kb7—c6 |           | és sötét nyer. |
| 4. Kh5—h6  | Kc6—d6 |           |                |

### 3. Két gyalog — 3 gyalog ellen.

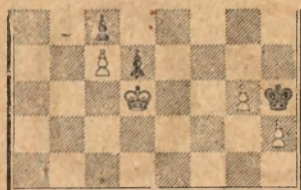
A kilátás a nyeresre annál nagyobb, minél több gyalog áll a táblán; két gyalog egy ellen nagyon nehezen erőszakolhatja ki a nyerést; ha 3 gyalog áll 2 ellen, a gyöngébb fél csak ritkán teheti remis-vé a játékot.



Ilyen hadállás például Lollitól:

- |           |               |
|-----------|---------------|
| 1. Kh4—g4 | Kh6—g6        |
| 2. Kg4—f4 | Kg6—f7        |
| 3. Kf4—f5 | Kf7—e7        |
| 4. Kf5—g4 | Ke7—e6        |
| 5. Kg4—f4 | Ke6—e7 remis. |

Kling és Horwitz szép példája, a hol fehér nyer:



- |           |        |   |           |
|-----------|--------|---|-----------|
| 1. Kd3—e4 | Kh3—g4 | 7. Ke4—f3                                 | Kg5—h6    |
| 2. h2—h4  | Kg4—h5 | 8. Kf3—f4                                 | . . . . . |
| 3. Ke4—f4 | Kh5—h6 | Ezt a tempót kellett fehérnek megnyernie. |           |
| 4. g3—g4  | Kh6—g6 | . . . . .                                 | Kh6—h7    |
| 5. h4—h5† | Kg6—h6 | 9. g4—g5                                  | Kh7—g7    |
| 6. Kf4—e4 | Kh6—g5 | 10. g5—g6!                                | Kg7—h6    |
|           |        | 11. Kf4—g4                                | Kh6—g7    |
|           |        | 12. Kg4—g5!                               | d4—d3     |
|           |        | 13. h5—h6†                                | Kg7—g8    |
|           |        | 14. Kg5—f6                                | d3—d2     |
|           |        | 15. h6—h7†                                | Kg8—h8    |
|           |        | 16. Kf6—f7 és nyer.                       |           |

### 4. Három gyalog — 3 s t ö b b g y a l o g e l l e n .

Elméleti tanácsokat ezen bonyodalmas hadállás mellett alig lehet adni a prakticus játéokra: a bábok száma és helyzete, szintúgy a király hadállása döntik el a játszmat.

E helyett pár érdekes példát adunk:

Három szabad gyalog van mindkét részen s fehér nyer, mert gyalogjai felhúzzák.

- |          |          |
|----------|----------|
| 1. b5—b6 | c7×b6    |
| 2. a5—a6 | b7×a6    |
| 3. c5—c6 | és nyer. |



Van még egy érdekes hadállás 3—3 szabad gyaloggal, melyet sokáig dönthetetlennek tartottak, s Szén magyar mester mutatta ki, hogy az először húzó nyer:

A bábok így állanak: Fehér: Kd1, gyalogok: a2, b2, c2.

Fekete: Ke8, gyalogok: f7, g7, h7.

Ha fehér így lép:

- |           |        |                             |        |
|-----------|--------|-----------------------------|--------|
| 1. Kd1—e2 | Ke8—d7 | 6. b2—b4                    | g7—g5  |
| 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  | 9. Kg3—h3                   | Ka6—b5 |
| 5. Kf3—g3 | Kc6—b6 | 10. Kh3—h2 és világos nyer. |        |

Ha fehér az első lépésre nem 1. Kd1—e2 húz, a játék döntetlen lesz, mint:

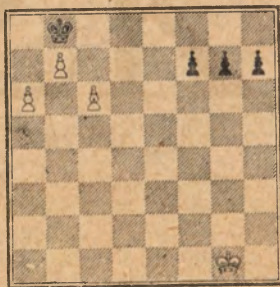
1. a2—a4                      h7—h5

Ha itt sötét királyával lép, fehér visszanyeri a tempót: Kd1—e2 húzással.

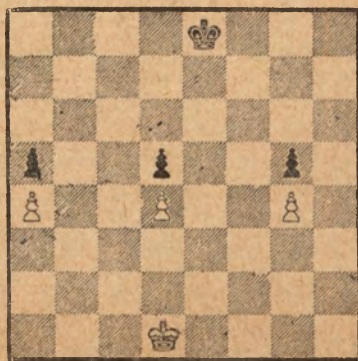
- |           |        |           |        |
|-----------|--------|-----------|--------|
| 2. Kd1—e2 | f7—f5  | 5. Ke2—f3 | h5—h4  |
| 3. c2—c4  | Ke8—d7 | 6. Kf3—f4 | Kc6—c5 |
| 4. a4—a5  | Kd7—c6 |           | remis. |

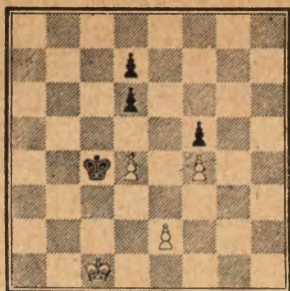
Ezen hadállásban fehér nyer, mert a sötét gyalogokat feltarthatja, míg sötét király kénytelen az állását föladni.

- |                           |        |
|---------------------------|--------|
| 1. . . . .                | g7—g5  |
| 2. Kg1—g2                 | h7—h5  |
| 3. Kg2—g3                 | g5—g4  |
| 4. Kg3—h4                 | f7—f6  |
| 5. Kh4—g3                 | f6—f5  |
| 6. Kg3—g2                 | h5—h4  |
| 7. Kg2—f2                 | h4—h3  |
| 8. Kf2—g3                 | f5×f4† |
| 9. Kg3—h2                 | f4—f3  |
| 10. Kh2—g3 és fehér nyer. |        |



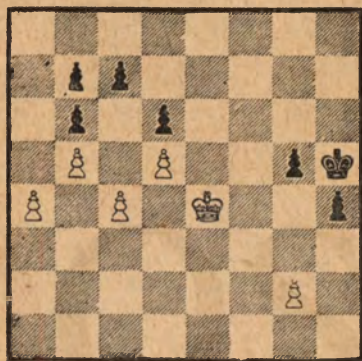
Ha a három össze nem kötött gyalog ilyen állásba kerül egymással: a játék remis lesz, mert egyik fél sem nyerhet, vagy veszthet még akarattal sem, amennyiben sem a fehér, sem a fekete király nem hatolhat át — a gyalogok miatt — az ellenfél területére. Igen érdekes hadállás.





Horwitz ezen feladványánál fehér nyer:

1. e2—e4            f5×e4
2. f4—f5            Kc4—d3
3. f5—f6            e4—e3
4. Kc1—d1        és fehér nyer.

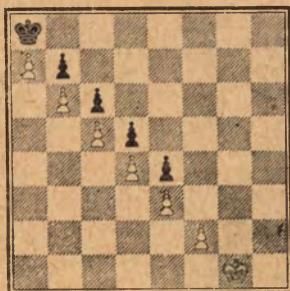


Ezen Kieseritzktyól való hadállásban fehér nyer.

1. c4—c5!            g5—g4
2. a4—a5            h4—h3
3. g2×h3            g4×h3
4. Ke4—f3            h3—h2
5. Kf3—g2            b6×c5
6. a5—a6            b7×a6
7. b5×a6            és gyalog a második lépésre vezér lesz.

Sajátságos a megoldása eme Harrwitz által szerkesztett feladványnak:

1. f2—f3            e4×f3
2. Kg1—f1            f3—e2
3. e3—e4            d5×e4
4. Kf1×f2            e4—e3†
5. Kf2—e1            e3—e2
6. d4—d5            c6×d5
7. Ke1×e2            d5—d4
8. Ke2—d2            d4—d3
9. e5—c6            b7×c6
10. Kd2×d3            Ka8—b7
11. Kd3—c4            Kb7—a8
12. Kc4—c5            Ka8—b7
13. a7—a8 V†        Kb7×a8
14. Kc5×c6            és fehér nyer.



## V. RÉSZ.

### A SAKKFELADVÁNYOKRÓL. (Problémák.)\*)

#### A) Elméleti rész.

Utbaigazítás a sakkfeladványok *szerkesztésére* és *megfejtésére*.

Egy sakkfeladvány nem talány a szó igazi értelmében, mint sokan vélik, csupán egy játékrész, mely a kombinációk nagy tömegéből áll. A megfejtés nehézségét a combinationak többé-kevésbé új tartalma okozza; de jó játékosra nézve — a közvetlen játékból kifejlődött ilyen véghadállás vagy feladvány megfejtése nem jár nehézséggel.

A fejtegetőre nézve tehát az ilyen feladvány valóságos bányája a lehető kombinációknak,<sup>1</sup> melyeknek gyakorlati hasznát találja a rendes sakk-játszmákban, amennyiben nemcsak hozzászoktatja a hadállás azonnali felismeréséhez, de egyuttal a játék gyors, biztos bevezetéséhez is. Ez adja meg a játék-routint s a gondolatmenetnek azt a határozott irányt, hogy minden bábnak, minden helyzetnek a matadásra legcélravezetőbb alkalmatosságait gyorsan kihasználja s a fölösleges lépésektől megóvja.

Célunk ezen sorokkal megértetni, vajjon ezen feladványok vagy megszerkesztések milyen alapon nyugodjanak, hogy a rendes gyakorlati játszmákra nézve megtartsák fontosságukat s jelentőségüket?

A feladatkompozícióknál első, legfontosabb föltétel a gyors, közvetlen matadás, részint mivel ez a legfélősebb, részint pedig, mert a rendes játszmával is szorosan összefügg.

A közvetlen matadásra kigondolt hadállással szemben, legyen meg az ellentállásra való helyzet is, máskülönben elveszti érdekességét és a kombinációknak mélységét. Legyen még formailag is finom, mert ez élesíti az elmét annyira, hogy a játszó a sakkozás igazi szépségeit felismeri s ezzel a matadásra vonatkozó terveit az ellenfél előtt kiismerhetlenebbé teszi, ami aztán a partiet javára dönti el.

Azon feladványok, amelyek bizonyos föltételek mellett old-

---

\*) A föladványok (problémák) *készítésére* és *megoldására* vonatkozó eme szabályokat: „Berger, Das Schachproblem“ című jeles művéből vesszük át.

hatók meg, tulajdonképen kívül esnek a rendes sakk határain. Idetartoznak: az *önmat*, a *remis* (Pat) feladványok, mint amelyek nem a legfőbb célt: a matadást tűzik ki feladatul, hanem kevesebb eredménnyel is beérik.

A rendes sakkfeladványok (Problémák) megfejtésére és megszerkesztésére vonatkozó szabályokat röviden az alábbiakban foglaljuk össze.

### S z a b á l y o k.

1. A feladvány *tiszta mat* hadállással birjon. Kerülni kell ugyanis, hogy a nyerő fél bábjai úgy állittassanak föl, hogy két vagy több báb ugyanazon kockát üsse az ellenkirály utjában vagy a körül. Ezt csak akkor állítsuk így, ha felfedett sakkadással akarunk matot adni. Ehelyett a mat környékén helyezünk el ellenséges bábokat, vagy olyanokat a győző részéről, amelyek nem hatnak együvé (l.: 3-lépéses 11. ábrá(.))

Kössük le a gyöngébb félnek azon bábjait pld. tiszttel, amelyek a mat-határon belül állanak, miáltal a feladat finomabb lesz.

S ha lehet, a messzeütő bábokat úgy állítsuk föl, hogy azok több hasonló mathatárt képezzenek összehatásuk által, amiből aztán 2—3 változat is származhatik, de tegyük ezt úgy, hogy a matadás tisztasága azért ne veszítsen. (lásd: 4-lép.: 2., 30. ábra.)

De kivételkép, bizonyos hadállásokban eltekinthetünk a tiszta matadástól, a mikor is az erősebb fél bábjait olyaténkép léptetjük, hogy az ellenséges bábokat eltávolítsa, lekösse s ennek bekövetkezte után adhatjuk a matot. A közvetlen cél tehát itt nem a matadás, hanem a gyöngébb fél bábjainak eltávolítása, vagy lekötése. Az ilynemű feladványok szerkesztésénél azonban ne téveszszük szem elől, hogy a matadás mégis úgy tünjék föl, mint a bábok strategiai manővrozásának eredménye (l.: 3-lépéses 12., 28. ábrát.)

2. Második fontos szabály, hogy a táblán csak annyi bábót alkalmazzunk, amennyi a matoláshoz okvetlenül szükséges. Olyanokat tehát, amiknek szerepe nincsen, föltét nélkül kerülni kell. A szükséges bábok száma s azok tulerőssége csak akkor lehet arány nélkül nagyobb, ha ezt a művésziebb megoldási mód, vagy az alapjáték — amiből kifejlődhetett — igazolja. Ebből következik, hogy a mathalózat tiszta s — amennyire csak lehet — átlátható legyen, szintugy a megoldás menetéhez megkívántató legjobb erőkihasználás.

Ha a győztes fél tisztjei már kezdettől fogva korlátolt számban vannak, vagy pedig tényleg roszzabb hadállásban, akkor úgy helyezzük el, hogy összehatásuk döntő módon érvényesüljön.

Ha azonban a győztes fél bábjai tulerősek, akkor ezt a tulerősséget gyöngíteni kell (áldozatokkal) a matolásra vezető

menetelésben, arra a megkívántató minimális számra, mely mégis szükséges.

A problémák gazdaságossága (ökonómiaja) megköveteli azt, hogy benne mindég a főcélt, t. i. a matolást lássuk, mert ha a feladványkészítő a matoláshoz nem fontos s nem szükséges bábokat szerepelteti, vagy a matállást csak mellékesnek veszi: ez a feladvány harmonicus szépségének a rovására esik.

Vannak azonban esetek, midőn más báb számára megelőzőleg szabad vonalat kell nyitnunk: vagy olyan bábbal, amelyet a matadásnál később felhasználhatunk, vagy pedig olyannal, amely a közvetlen támadásra, a matadásra elégtelen. Ilyen elhúzható bábok névszerint a király s a gyalog, a győző fél részéről. (lásd: 3-lép. 26. és 4. lép. 11. ábrát.)

Az itt elmondottakból azt a következtést is vonhatjuk le, hogy a bábokat nem szükséges már megelőzőleg a mathadállásban való együttműködés céljából fölállítanunk, hanem, hogy a bábok a megoldás menete alatt, vagy a változatokban — ha még oly kevés — szerepet is töltsenek be.

3. Fontos szabály az is, hogy a feladványban azon húzások száma lehetőleg korlátoztassék, mely a királyra való közvetlen támadással matot adhat; aztán az ilyenféle szükséges lépések kellőkép finomittassanak meg.

Ezen szabályból kifolyólag tehát a feladványban kétféle természetű húzások legyenek; t. i. előkészítő, *csendes*, azután sakk, vagy *matot* adók. A feladványkészítő amennyire csak lehetséges, a megoldást *csendes* húzásokkal törekedjék keresztülvinni és legfőbb célul tartsa szemelőtt: hagyja a kényszerítést az *utolsó húzásra* az olyan problémákban, hol a király már megelőzőleg azon mezőn áll, amelyen majd megmatolható, azaz: ahol a matcombinatio lehetővé teszi, hogy a királyt közvetett módon is a mat-területre szoríthatjuk. (l. 3-lépéses 8. ábrát.) Vagy pedig tartsa az *utolsó 2 húzásra* azoknál a feladványoknál, ahol a művészi elrendezésből kifolyólag, maga a megfejtés menete idézi elő alapjában véve a király beszorítását a mat-területre; azaz: ahol egy matot fedező báb közvetlen a matolás előtt helyet változtat; mindkét esetet csak közvetlen kényszerítés által érhetjük el. (l. 3-lépéses 4., 21., 22. ábrát.)

Minél gyöngébb az ilyen csendes húzás, a megtámadott fél védelmi ereje annál jobban növekedik s ez által az egész feladvány nagyobb értékűvé válik; mert a megfejtő szeme nem csupán azt a részét vizsgálja különösen a sakktáblának, — mint a rendes játszmaéknál, — ahol a matolható király áll, hanem az egész táblát, az egész hadállást, nemcsak a támadó fél erőssége miatt, hanem hogy a gyakran csak kevés bábból álló — védekezési módoknak jelentőségét is felismerje.

4. A bevezető lépések közvetlen, harmonikus összefüggés-

ben legyenek a matoló húzásokkal, s csak annyi csendes lépés szerepeljen közöttük, amennyi elkerülhetetlenül szükséges a megmatolás kellő fedezésére, azaz, hogy a feladvány eszméjét mélyítse.

A hosszú bevezető combinatio csupán csak ennek kiváló műbecsü jellegében, vagy a rövid megmatolásban lel igazolást, ugy azonban, hogy a feladvány minden lépése kelleleg okadaltolva legyen.

Eme szabályból kifolyólag: a feladványkészítő kapcsolja össze szorosán a bevezető és végcombinatiót, úgy, hogy az elsőben már meg legyen a matolás eszméje, a matolás eszméjét pedig szöje át a szükség szerinti védekező és szépítő bevezetés gondolata. A bevezető lépések közé szorított „sakk“-húzás, mindig a feladvány gyöngeségét jellemzi, mert összhang nélküli kapcsolatot képez a bevezetés és matolás között: azaz a föladványt készakarva hosszabbítja. A bevezetés legyen rövid — sakkadás nélküli és sakkhúzással sem *kezdődhetik*, ha utána csendes lépések következnek; ha csak a feladványkészítőnek igyekezete szembeötlően nem mutathatja, hogy ezzel az előirt húzási számokat akarja biztosítani, vagy egy mélyen átgondolt bevezetés fáradságos kivitelét megtakarítani.

5. A feladványkészítő az első megoldásra való lépéssel: vagy csak a támadó fél bábjait állítsa föl olyan célszerű módon, hogy a védő fél kényszerhúzása a feladat megoldását lehetővé legye; vagy pedig — ha a kényszerhúzás alkalmazása nem tehetséges másképen, mint a kezdő-állás rosszabbításával —: ezen első lépésben kösse össze az eszmebeli változatok kivitelére való módot a meggyöngített támadási kombinációval.

S ez a kombinatio legalább egy csendes húzást tartalmazzon, s ahol csak lehet, hasson ki a többi hátralevő húzásokra is. Általában a húzások folytán előálló fenyegetés ép ugy indokolt legyen, mint az, hogy ezen idevonatkozó eszmének egy jobb megvalósítása máskép biztosan ki nem vihető.

Ezen fenyegető lépésnek nem szükségkép az első lépéssel kell kapcsolatban lennie, mert a műszabályok a nagyobb stylusu feladványokban előforduló ilyen fenyegető variánsokat ugy tekintik, mint közönséges eseteket s inkább többes, mint egyes számban veszik, ugy számítván, hogy az előjövő ilyen legerősebb fenyegetés szolgál a működés mértékéül, teljesen eltekintve attól, hogy e fenyegetés, mint varians (változat) fordul-e elő a feladványban, vagy nem? Azon feltevés, hogy egy fenyegetés nem elégséges a megoldáshoz, mivel az ellenfélnek minden lehető húzása akadályozva hat ellene: csak csekély jelentőségü, mivel a tényleg előforduló fenyegetés a „minőségi“-mértékét adja s a megfejtésben nem kell szerepelnie föltét nélkül, mint „változatnak.“

6. Az olyan feladványokban, — amelyek nem egy határozott változati tömegeből állanak (varians komplex): az első csendes húzást (és a vele összekötött csendes fenyegetést) a védelem erősbitésére olyan módon alkalmazzuk, hogy amennyire csak lehet, több, változatot alkotó ellenlépést lehessen húzni ellene: ami megnehezíti a megfejtőnek a gyors áttekintést, az ekkép előálló találgtások nagyobb száma és a megfejtés munkájának bővebb terjedelme által.

Az ilyen változati-képletek azonfölül úgy álljanak elő a támadó fél bábainak alkalmazásából, aztán a gyalogok gazdaságos segítségéből, valamint a védekező fél tisztjei s gyalogjaitól: hogy lehetőleg nagyszámú elágazás származzék, olyan, amely egy módon fejthető meg, a feladvány megoldási számait is magában foglalja s hozzá még elegáns megoldási-menetet nyújt. Az ilyen modoru összes változatok adják meg a feladványnak a tartalomértéket. Ezen módon érjük el tehát azt, hogy a feladvány tartalma gazdag lesz, míg a többi nem javított változatok melyek a megfejtés megnehezítésének pusztá céljául szerepelnek, mint csak változatképesek jönnek elő; ellenben a nagyszámu s nem javított változatokban előforduló gyöngye eszmét magát, ha az elég nehézséget is ad, mégis csak össze nem hangzó s művészileg is elégtelen munkának kell tekinenünk.

Ezen szabály fontos következményei ezek:

Kitágítja a megszerkesztés határát s alkalmat nyújt arra, hogy az eredetileg egyszerűen kigondolt eszmét szép, másodváltozatok képleteivel bővítse, aztán hogy a feladvány tartalmának művészebb kivitelét és csiszoltságát szembeötlőbbé tegye. Egy szép eszméjű s jól megszerkesztett feladvány mindég megtartja elsőbbségét azok fölött, amelyek eszmeszegények s rosszul vannak szerkesztve, ha a *változatokban* teljesen korrektek is. A védekezőnek az első támadó húzására ne csak egyetlen védelmi húzása legyen, mivel ez már kiváltkép a sakkozás természetében fekszik. A feladványokban vannak még teljesen közönséges, nem döntő húzások is, amelyek vagy semmit sem változtatnak a kieszelt rohamon (fenyegetésen), vagy pedig a támadónak a matolásra való kilátását még elősegítik s a fenyegető kombinatio mellett a rohamra új alkalmat nyújtanak (l. 3-lép. 12. ábrát); vannak aztán még nagyon rossz húzások, melyek ugyan a fenyegetés kivitelét megakadályozzák, de ez által épen rövid, vagy többszörös utat nyitnak a megmatolásra s ez utóbbi kiváltkép a másodlépés kihasználásából áll elő, miközben egyetlen báb elmozdítása okvetlen két vagy több gyöngeséget is föltár.

7. A főjáték megoldásánál arra kell törekednünk, hogy biztosítsuk a feladvány eszméjének jól elrendezett előállítását, azután a különböző hatásu támadó lépéseket helyesen s lehetőleg növekedő erősségük sorrendjében oszszuk be. Ez a sza-

bály különösen azon lépést magyarázza, amelylyel a gyöngébb félnek egy tisztjét vagy fontosabb gyalogját üttük ki s ezzel elérjük azt, hogy a győző fél akkor számít csak a tiszt vagy a fontosabb gyalognak kiütésére (a főváltozat megfejtési menetében), ha a feladvány eszméje kívánja ezt a rombolást és a munkába ez utolsót művészileg illesztjük be.

Ezen műszabály azonban nem követeli szigorúan, hogy például egy 5-lépéses feladványban a második lépés egy 3 húzásos, a 3-ik lépés pedig egy 2 húzásos fenyegetést tartalmazzon; s másrésztől nem zárja ki a tartalom megjavítását a húzási kényszer alkalmazásával sem, mivel általában a húzások rendje a növekvő erősebb hatáshoz képest megkívánja ezt, másrészt pedig esetenként a szoros kapcsolatban álló két húzási módnak: névszerint az egylépéses fenyegetés és a közvetlen rohamnak egymás melletti sorrendje is kívánja.

8. Azon feladványoknál, amelyeknek stylszerü eszméje már a képzeletben, nem a routine behatása alatt keletkezik: a kidolgozásban mindég a csiszoltság (nevezetesen a feladvány tartalmának csendes húzásokkal való kibővítése) s a korlátozás (azaz: a mat tisztaság s a bábokkal szükséges gazdálkodás) jusson érvényre a főjátéknál.

A készítő a feladvány eszméjének alkalmazását kezdettől fogva tartsa szem előtt, azután tervezze a műbecsü megoldási véget, mielőtt a kezdő hadállás (azaz: a megoldást kezdő rohamnak) határozott tervezetét megállapítaná. Úgyes gyakorlott készítőnek az egész feladványtervezet a fejében van s úgy a megfejtés elejét, közepét és végét mindég csiszolni, finomítani törekszik.

9. A feladványnak kezdő hadállása, amint az a megfejtés kezdete előtt látható, olyan jó legyen, hogy az első megfejtő lépés ne nagyon tűnjék fel s aztán a megoldási menetre lehetőleg kevés támpontot nyújtson és a gyors áttekintést akadályozza meg; de másrészt a megoldás lefolyása kellő mértékben mégis észrevehető legyen.

Ezt kiváltkép elérjük a cselekvőképes rohambáboknak olyan elhelyezésével, hogy hatásuk a király körüli mezőkre terjedjen, másrészt pedig oly különös módoknak a segítségével, amelyek a már bekövetkezett, vagy még kivihető rendkívüli húzásoknak a feltevéséből következhetnek.

És vegyük zsinómértékül, hogy a positiót a úgy tüntessük föl, mintha az rendes sakkjátékból fejlődött volna oda, természetesen úgy, amint a szükségelt bábok több vagy kevesebb száma azt megkívánja.

Kerülni kell azon szerkesztési hibákat, melyek a feladvány értékét tönkre tehetik: ha egy olyan hadállást szerkesztünk, amely csak valami különös húzás által (a játék menetében) ért-

hető meg; ilyenek: új báb létrejötte, amely csak a gyalog felhúzásából eredhet; ha a megoldás első lépését „en passant“ (menetközben) ütés képezi; vagy pedig elsáncolás egy bizonyos időpontban. Épúgy tiltja hasonló okból a műkritika azt, hogy az első kezdő lépésre egy tisztet vagy fontos gyalogot kivegyünk.

### *A feladványkészítő műérzékének szabad uralma.*

Az eddig felsorolt s értelmezett szabályokból következik, hogy a feladatkészítő minden egyes esetben a legnagyobb körültekintéssel járjon el s súlyt helyezzen mindenekelőtt az eszmének mat-tiszta, gazdaságos keresztülvitelére, a sakkot-adó húzások korlátozására, épúgy a finom levezetés kivitelére s az eszmebeli játszma (vagy tartalom) kellő elrejtésére; aztán vegye figyelembe a kezdő hadállást, ami egyuttal korlátozza a változati képletek alkalmazását is.

Az itt adott műszabályok a szépnek ösztönszerű felismerésén alapulnak; s a készítő még mielőtt a szerkesztési szabályok logikusan összefüggő s szemlélődő (számító) alaptételeire gondolna, érezze annak szükségét, hogy a feladvány tartalmát meg is kell finomítani.

A feladványnak magva, gondolata ugy legyen kieszelve, hogy a megfejtő előtt egészen ujnak látszék; ezt az alap gondolatot kell aztán művészi formába öltöztetni. S épp úgy az eszmetartalomra mint a külalakra egyenlő súlyt helyezzünk.

A munka eszmetartalma képezi általában a feladványkészítő képességének próbakövét, míg a műszabályok ismerete a technikai kivitelben való rutinra enged következtetni és csak ezen két irányu munkaképességnek a helyes egyesítése alkothat igazi műfeladványt.

A sakkproblémákban tehát a külső s belső forma rendkívül fontos és ugy keletkezzék magából, hogy a műszabályok a feladvány legbensőbb tartalmáig hathassanak, azaz: a feladványkészítő mindenekben ezen műszabályok értelmében (szellemében) alkossa meg a feladat tartalmát.

### *Belső s külső matolás, tiszta mat-képlet.*

Azon feladványokban, ahol a sulypont nem főképen a báboknak — bábok ellen való hadakozásában fekszik, hanem a nagyobb értékű szép befejezésben, ne csak a tiszta matot biztossítsuk, de a külső matolhatást is hozzuk előtérbe ugy, hogy a Vezérnek egyenesirányu matját (a ferde hatóvonalával együtt), (l. a 4-lépéses 17. ábrát), a bástya egyenes matját (lásd az 5-lépéses 14. ábrát) és a futó ferdeirányu matját (lásd a 4-lépéses 27. ábrát) a legjobban alkalmazzuk, és keletkezzék a huszár-mat, az ellenséges király körüli védetlen, el nem foglalt mezők megszállásával (lásd a 2-lépéses 2. ábrát). Itt azonban a külső matolásban a bástya s vezér erejének teljes kihasználásán enyhítenünk

kell ugy, hogy minél kevesebb mezőt szálljunk meg, amint ez a belső matállásban a bástya s vezér által csak kivihető. Magától értetődik, hogy a vezérnek egy szűkebb hatásköre a mathadállásban, — amivel pld. a megmatolandó király körüli 4 mezőt megszállja, — különös ok nélkül nem engedhető meg, mert különben az a tévedés támadhat: miért nem alkalmaztatik itt egy bástya vagy futó a külső matoló-báb gyanánt a vezér helyett?

A belső matállásban az illető báb — ha az csak kevés erőt fejthet ki, — ahol csak lehet, mindig fődözi egy erős, egy a király körüli területre ható báb (l. az 5-lép. 9. ábrát), mert ilyen módon a matoló bábok korlátoltságának kinyomata kiegyenlítődik a győztes bábok benső összműködésének hatálya által; ami pedig annál jobb, ha többszörös végváltozatok fordulnak elő (l. a 4-lép. 25. ábrát). Megengedhető azonban, hogy egy magában is erős, matot adható báb — különösen segítség okából kifolyólag — a király körüli területen belül is kifejlesztheti teljes hatását (bástya vagy vezér), de azon kocka, amelyen ez helyet foglal, először is védve legyen s erre legalkalmasabb egy gyalog (l. a 3-lép. 6. 27. és 5-lép. 12. ábrát), mert a tiszt alkalmazásával, két erős báb hatóköre egyesül, ami már szembeszökő s mértéken felül nagyobb, mint a védőbábnak a hatása s a matoló bábnak tulerősségét hozza előtérbe.

Az igazi műértő feladványszerkesztőnek azt is kerülnie kell, hogy egy matoló báb, egy másik hasonló, — egyenes vagy ferde hatáskörrel működő báb — oltalmazzon. Így pld. a c5-ön álló királyt matoló b4 vezér ne védessék a 3-on a futótól; vagy a Kc5-öt matoló bástyát se védje a c3-on álló másik bástya.

### *A használt támadó bábok száma.*

Ami a matoláshoz szükséges bábok számát illeti, a következőket tartsuk szem előtt: épügy a cselekvőleg (matolásra) elhelyezett bábok, mint a passiv (védő) bábok is teljes erejüket fejleszthessék ki. A matállásban kevésbé érvényesülő nehéz bábok (különösen a vezér), annál fontosabb szerepet vigyenek a megoldás menetében; és a véghadállásban aszerint, amint kevesebb erő kifejtéssel bírnak, távol az ellenkirálytól állittassanak föl.

Ezen módszernek hatálya a 2-lépéses 1. 4. 6. 7. 8.; a 3-lép.: 2. 5. 11. 12. 14. 15. 17. 20. 24. 27. 29. 30. 33. számú feladatokban kellőképp érvényesül is. — Az ilyen szellemen alkotott feladványokból levonhatjuk azt a következtetést is, hogy a matállásokat, amelyben kis bábok, vagy gyalogok a király közelében levő erős s nagyon korlátolt hatású báboktól védetnek (pld. fehér: Kh3, Vf3, Ff4, Be4; fekete: Ke5, Vc3, Bd4, e6, f6): nem adnak jó munkát, példát s csak azon esetet helyesli a kritika, ha pld. egy matoló gyalogot a torony hátulról véd (nem pedig előlről).

### *A gyalogok s védelmi bábok alkalmazása.*

A műszabályok a feladványkészítőnek a gyalogok alkalmazását, aztán — a matot-kapó fél részéről — a tisztek használatát csak olyképp engedi meg, hogy ezzel egyrészt a támadás erősbitése a fehér gyalogok által, másrészt pld. a védelem erősbitése is csak gazdaságosan alkalmaztassék: ha pld. ezzel egy nagyon erős rohamot tör meg, vagy amennyiben a rövid s rosz változatok javítására szükséges: azaz általa egy újabb s jobb változat érhető el, amiből ép úgy a támadó, mint a védelmi módozatoknak azonos mértéke származik.

Ezen feltevés azon alapszik, hogy egy finoman kigondolt rohamnak egy finom s nem erős védelemmel kell ellenállani s nem a két fél számbeli erőinek kiegyenlítésére törekedni, amely a feladatban teljesen mellékes s értéktelen. Néha lehetséges volna egy jó változatot elérni azáltal, hogy nagyon korlátolt hatáskörű védelmi bábokat alkalmazunk, melyek kiváltképp a fekete gyalogok által, vagy pedig teljesen szenvedőleges szerepet játszó tisztek által akadályoztatnak a szabad mozgásban; ezt a módszert azonban a feladványkészítő műérzéke nem fogadja el, hogy az ilyen statiszták a kezdőhadállásban ilyen szerepet vigyenek (lásd a 3-lép. 2. 31; a 4-lép. 7. 25. 28. 43. ábrákat). Ehelyett a kezdő hadállást a fekete gyalogokkal javíthatja meg, ha általa — a feladvány tartalmának megsértése nélkül — az ütésben álló védelmi bábokat fedezi s egyes fehér gyalogoknak a fontosságát csökkennheti.

Első esetben a kezdőhadállást javítja meg, a másodikban meg a fehér gyalogok erősségét csökkenti. A vonalattörést joggal alkalmazhatjuk egy fehér — s máskülönbén értéktelen — gyalog által, ha ezzel egy fontos támadó bábnak ütésben lévő állása akadályoztatik meg. Erre a 4-lépéses 15. számú feladvány h5 gyalogja mutat jó példát.

### *A győztes fél királyának alkalmazása.*

A feladványkészítőt nem csekély zavarba hozza, vajjon a támadó fél királyát a matolásnál közvetlen felhasználja-e, s másrészt a király játszma szerü, jó elhelyezése a feladvány kezdetén igen nehéz. Ha a mindkét terv szerint kivihető helyzet nincsen meg, akkor a szabály a király alkalmazása felé hajlik, mert a király a mat-hálózatban a kockák védelmére is alkalmas, aztán más támadó bábokat is oltalmazhat a főjátékban úgy, mint a változatokban s így pótol más bábót; tegyük hozzá azt is, hogy a király kellő elhelyezése nagyon nehéz a feladat kezdetén, tekintettel a mellékmegfejtésekre vagy a megoldás gátlására. A helyes mező megtalálása a feladványban, azt megszépíti és sokkal fontosabb szerepe van a feladványokban, mint a jó sakkjátékban, mert ott a győztes fél királyának előrelépése a felsőbb sorokba a tulajdonképi végjátékok kezdeténél történik. Azért a feladvá-

nyok között keveset találunk olyast, ahol a király mellékesen szerepel csak (lásd a 3-lépéses: 5. 18. 27.; a 4-lépéses: 2. 15. 21. 39. és 5-lépéses: 1. 8. 15. ábrákat).

### *A benső megoldási folyamat alakulása.*

A feladványkészítő azon könnyű segédeszközökből, amelyek a megfejtési menet alakulásában a 2-ik lépéstől a matolásig bőven rendelkezésre állanak és amelyek a korlátolt változati képleteknél közvetlen megmatolásból, vagy közvetlen a bábáldozatból származnak: csak oly mértékben vesz át, amennyit a feladványeszméjének keresztülvitele okvetlen megkíván.

Nem ritkák az olyan feladványok, amelyekben a 2. vagy 3-ik lépésekből még egy húzási kényszer szükségé következik, (lásd a 3-lép.: 8. 11. 28.; a 4-lép.: 3. 19. 20. ábrákat) amelyekben a 2. húzásból egy csendes fenyegetés származik (lásd az 5-lép.: 4. ábr.); vagy az első lépésben érvényesülő fenyegetés után, a 2-ikban is hasonló fordul elő stb. (l. 4-lép. 14. 16. 12. ábr.) Minden feladványkészítő, aki vagy húzási kényszert, vagy csendes fenyegetést akar alkalmazni: tanulmányozza az anyagot és ki fogja ismerni, hogy a húzási kényszer továbbfejlesztése, vagy a csendes fenyegetés további alkalmazása milyen esetekben eszmeszerű a további megoldási menetben?

### *Báb-áldozat.*

A báb-áldozat a sakkszabályok szerint csak a szűkebbkörű matolásnál alkalmazható, — legyen ez az áldozat közvetett vagy közvetlen, ami már a matoló húzások számbeli korlátoltságából is következik.

Ez az alkalmazás nem alaptalan: vagy legyen egyidejűleg több hasonló áldozat egy és ugyanazon feladványban, vagy változatgazdag matolás (l. a 3-lép.: 2. 19. 22.; a 4-lép.: 2. 4. 5. 20. 21. ábrákat), vagy pedig a közvetlen áldozatnak egy különös motivuma (l. a 3-lép.: 4. 5. 7. 20.; a 4-lép.: 1. 6. 7. 11. 24. s az 5-lép.: 5. 6. 14. ábrákat).

A csendes áldozat a bevezető lépések számára nem alkalmas, ha az sokáig elrejtve maradhat (l. a 2-lép.: 4.; a 3-lép.: 1. 9. 10. 12. 13. 14. 24. 25. 27. 32. 33.; a 4-lép.: 11. 28. 30. ábrákat). A közvetett csendes áldozat nagyon gyakran onnan ered, hogy az illető báb már a kezdő hadállásnál ütésben áll s az első megfejtési lépéssel sem nem húzatott el, sem nem fűdöztetett.

Szabályszerűleg a feladványkészítő az első megfejtési lépésnél ne alkalmazzon áldozati húzást, vagy az első lépéssel közvetett módon hozzon áldozatot (egy védelem feladásával) és azon esetekben ahol a kezdő hadállásban fehér bábok vannak megtámadva.

Az első lépésben a közvetlen áldozatot szintén (ha az csendes is) kerülni kell, mert a megoldás súlypontját a feladat végé-

ről elvonja és mindenestre úgy alkalmaztassék, hogy nem a direkt áldozat elfogadása, hanem egy más lépés képezze az esz-  
közt a játék eszméjének megvalósítására; mint ezt a 2-lép.: 3. 4.;  
a 4-lép.: 1. 6. 32. 40.; az 5-lép.: 1. 8. számú feladványokban  
látjuk.

### *Az első húzás megalkotása.*

Az első lépés, az egész főldvány tartalmának a megítélésére szolgál mértékül. Ez az első lépés viseli azt a nehézséget, melyet a finoman kigondolt eszme, azaz a művészi kivitel képez. A feladvány kezdetét rendszeren egy erős kinyomatu characteristicus húzás képezi, melyet kiváltkép a jó 2 s 3-lépéses feladványokban kell megfigyelnünk, de a 4 s 5-lépésűekben is mindig előjön (l. a 4-lépéses: 2. 6. 10. 11. 17. 19. 20. 22. 26. 42. 44.; az 5-lépéses: 1. 5. 6. 7. feladványokat). Ez a characteristicus húzás kiváltképen: vagy egy fontos támadó bábnak — kevésbé fontos kockára való látszólagos visszahúzásából áll (lásd a 3-lép.: 30. ábrát), vagy pedig ha a támadó fél felszabadítja az ellenkirályra fontos kockákat és védelmi bábokat (l. a 3-lép.: 14. és 5-lép.: 3. ábrát), vagy ha a fontos támadóbábokat látszólag céltalanul helyezi el (l. a 3-lép. 13. ábrát) s végre, ha különböző motivumokat egyesít, például: ezzel a húzással egyúttal az ellenkirály kockáját szabaddá teszi (l. a 3-lép.: 29. ábr.), vagy egyúttal a védelmi báboknak a látszólagos legtágasabb cselekvési kört szerez általa (l. a 3-lép.: 4. ábr.).

Ide tartozik azon semleges húzás is, mely sem az ellenséges király szabad mozgását észrevehetőleg nem korlátozza, sem az ellenséges bábok hathatóságát, hanem csupán azon célra szolgál, hogy az illető bábnak az egész combination nyugvó elhelyezését mutassa (l. a 4-lép.: 30. ábrát).

### *A tiszték és gyalogok mérsékelt alkalmazása.*

A feladványkészítő helyezzen súlyt a gyalogok *mérsékelt* használatára úgy a feladvány eszméjének tervezeténél, mint annak kivitelénél. Ellenben a gyalogok bő alkalmazása (a támadóbábok védelmére, vonaláttörésre, blockirozásra, matháló szövésre a főjátékban s a változatokban) könnyen nem szép s természetellenes hadállásra vezet. A mathálót szivesebben fehér tiszték által alkossuk meg, melyek távolról is ép úgy hathatóságok s ezzel a matháló kiismerését a megfejtésre nézve nehezebbé teszik. Azon esetben, ahol a mathálózat kiterjesztését, a vonaláttörést, vagy a megszállást gyalogok által vissziük véghez, amennyire lehet, a fehér gyalog elé fekete gyalogot állítsunk, miután a védelmi eszközök szaporítása sejteti, hogy a támadófél jobban kihasználhatja erejét s egyúttal egy szabadon mozogható fekete gyalog által egyszersmint egy új változat is keletkezik mint a 3-lépéses: 26. ábra mutatja. Egy szabad gyalogot, csak

ritka esetekben állítsunk a 7. sor kockáira s csakis akkor, ha a megfejtő szeme előtt eszmeszerűen keresztülvihető az ugy származó uj báb szereplése (l. a 3-lép.: 12. és a 4-lép.: 40. ábrát), vagy pedig egy jól kigondolt szép eszmének a kivitelére okvetlen szükséges (l. a 3-lép.: 11.; a 4-lép.: 14., 33. és az 5. lép. 7. ábrát). Mellőzni kell a gyalogoknak egy csomóban való összehalmozását a táblán, szintugy a kettes vagy hármass gyalog rendeket is, mert egy ilyen kezdethadállás a nehéz szerkesztési munkát erővel föltartja. Csak ritka kivételes esetekben történik meg, hogy a feladványban az összes gyalogok szerepelnek (l. az 5-lép.: 8. ábrát) s mondhatjuk, hogy a feladványkészítők átlagosan a gyalogok felét használják s egyszersmint átlagosan ép annyi gyalogot, mint tisztet, s az ő jól kiképzett műérzékők épugy idegenkedik a túlsok gyalog használatától, mint a többi tiszték tulsúlyától.

## B) Gyakorlati rész.

### 1. Kétlépéses föladványok.

Fehér indul és a *második* lépésre matot ad.



1.



2.



3.



4.



5.



6.

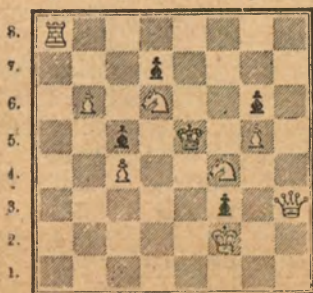


7.



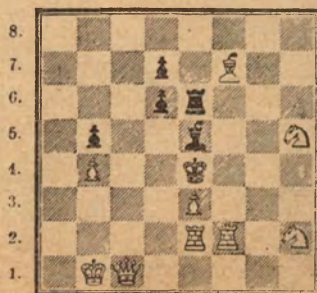
8.

a. b. c. d. e. f. g. h.



9. Aurelio Abelától.

a. b. c. d. e. f. g. h.



10. Aurelio Abelától.



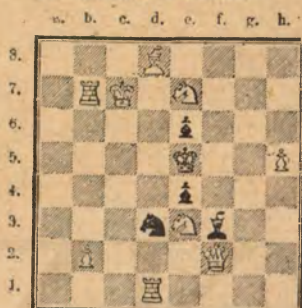
11. Aurelio Abelától.



12. Aurelio Abelától.



13. Boardmantól.



14. Bogantól.



15. Cook E. B.-tól.



16. Cook E. B.-tól.



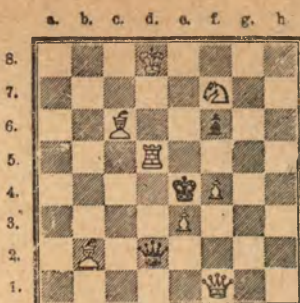
17. David M.-tól. Páris.



18. Lansquenet-től.



19. Loyd S.-tól.



20. Loyd S.-tól.



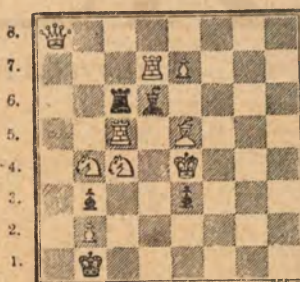
21. Loyd S.-tól.



22. Loyd S.-tól.



23. Loyd S.-tól.



24. Pradignat Emiltől.



25. Salviolótól Velencében.



26. Taylor-tól.



27. Taylor-tól.



28. Valle-tól.

## 2. Három lépéses feladványok.

(Fehér indul s 3-ik lépésre matot ad.)



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



25.



26.



27.



28.



29.



30.



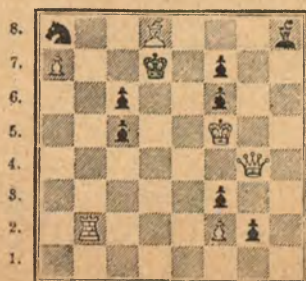
31.



32.



33.

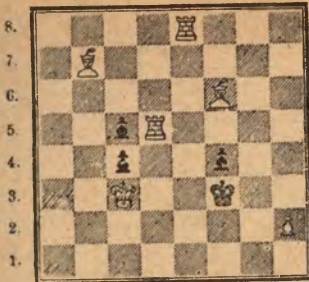


34. Aurelio Abelától.



35. Anderssen Adolftól.

a. b. c. d. e. f. g. h.



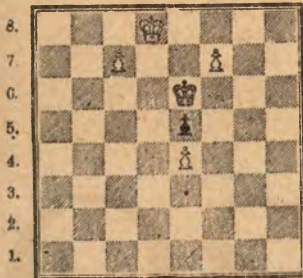
36. Callander-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



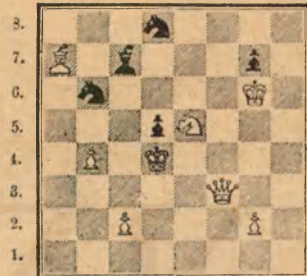
37. Cheney-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



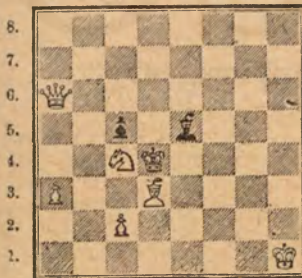
38. Cook-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



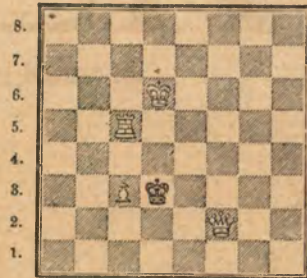
39 Frankenstein-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



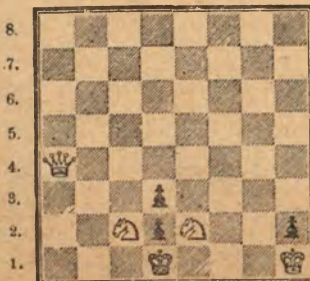
40. Healey Frank-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



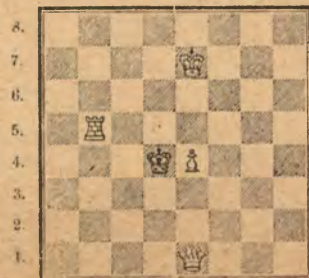
41. Healey-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.

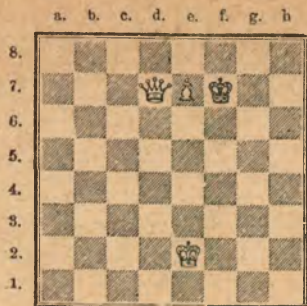


42. Laws B. G.-től.

a. b. c. d. e. f. g. h.



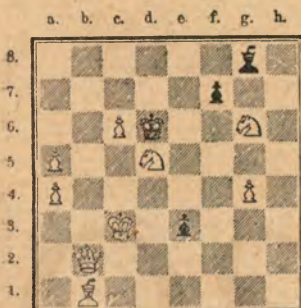
43. Loyd S.-től.



44. Loyd S.-től.



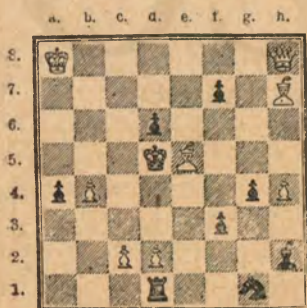
45. Loyd S.-től.



46. Salvioli Carlo-tól.



47. Sprega L.-től Rómában.



48. Valle B. G.-től.



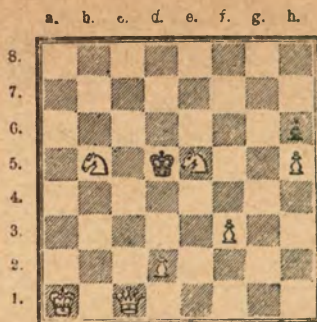
49. Stammától.



50. d'Orville-től.



51. d'Orville-től.



52. d'Ovrille-től.

## 3. Négy lépésű feladványok.

(Fehér indul s 4-ik lépésre matot ad.)



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.



15.



16.



17.



18.



19.



20.



21.



22.



23.



24.



25.



26.



27.



28.



29.



30.



31.



32.



33.



34.



35.



36.



37.



38.



39.



40.



41.



42.

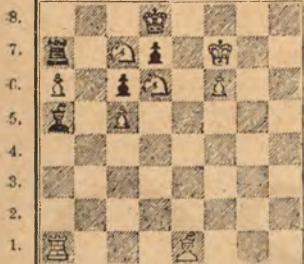


43.



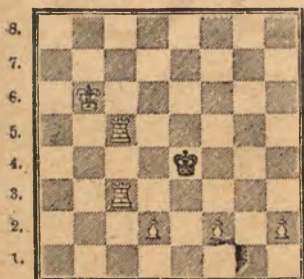
44.

a. b. c. d. e. f. g. h.



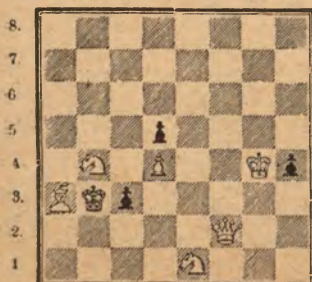
45. Cheney G. N.-töl.

a. b. c. d. e. f. g. h.



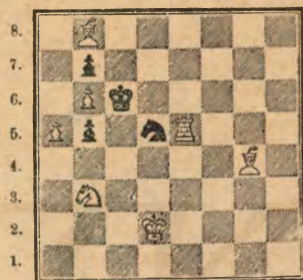
47. Loyd S.-töl.

a. b. c. d. e. f. g. h.



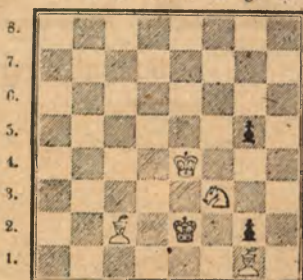
49. Loyd S.-töl.

a. b. c. d. e. f. g. h.



46. Healey-töl.

a. b. c. d. e. f. g. h.

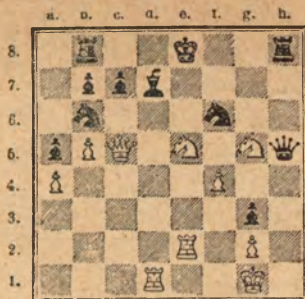


48. Loyd S.-töl.

a. b. c. d. e. f. g. h.



50. Stammátöl.



51. Stammától.

## 4. Ötlépéses feladványok.

(Fehér indul és 5-ik lépésre matot ad).



1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.



14.

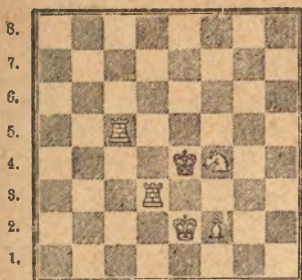


15.

### 5. Föltételes feladványok.

1. Herlintől.

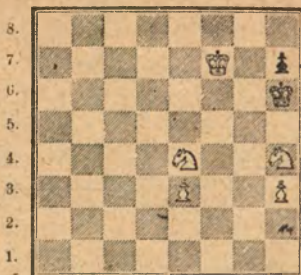
a. b. c. d. e. f. g. h.



Fehérnek a) gyalogjával 3-ik lépésre matot kell adnia.

2. S. G.-tól.

a. b. c. d. e. f. g. h.

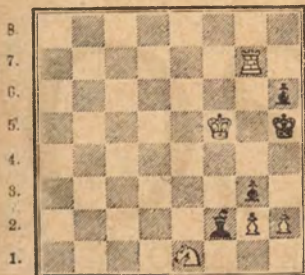


Fehér az 5-ik lépésre matot ad, de azon föltétellel, hogy mindegyik bábójával csak egyetlen egyszer léphet.

4. Herz Alfréd-től.

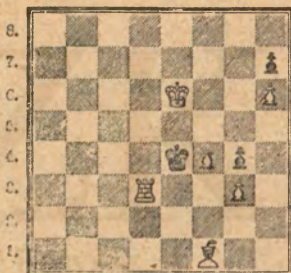
3. Loyd S.-tól.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Fehér a 3-ik lépésre matot ad: ha az e1 huszárt leveszszük a tábláról 4-ik lépésre matot; ha pedig az e1 huszárt és h2-ön álló gyalogot: akkor az 5-ik lépésre mond matot.

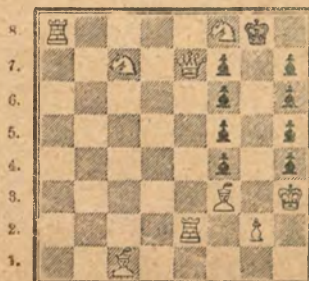
a. b. c. d. e. f. g. h.



Fehérnek legkésőbb a 7-ik lépésre matot kell adnia; azonban sem a tornyot, sem a gyalogjait mozditani nem szabad.

5. A „Szász“ marsalltól

a. b. c. d. e. f. g. h.



Fehérnek a g2 gyalogjával kell matolnia anélkül, hogy egyetlen sötét gyalogot kiüssön.

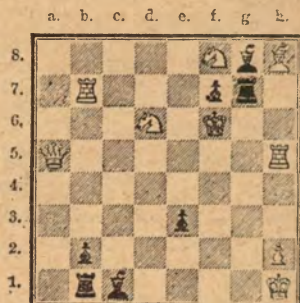
## 6. Önmot.

1. Slater G.-től.



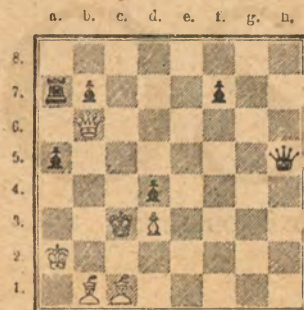
Önmot a 2-ik lépésre.

2. Gilberg A.-től.



A második lépésre önmot.

3. Braun Robert-től.



A második lépésre önmot.

4. Loyd S.-től.



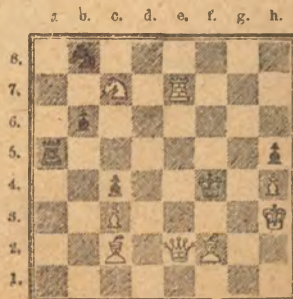
A harmadik lépésre önmot.

5. Wheeler B. H.-től.



Harmadik lépésre önmot.

6. Nadebaumtól.



Önmot a 3-ik lépésre.

7. Planck-tól.



Önmat a 3-ik lépésre.

8. Meyer H.-tól.



Önmat az 5-ik lépésre.

**A feladványok megfejtése.**

I. A kétlépéses feladványok  
megfejtése.

1. (Kétféleképen.)

a) 1. Vc2—c8 e5—e4

2. Vc8—h8♣.

b)

1. . . . . Kd4—e4

2. Vc8—g4♣.

2. (Háromféleképen.)

a)

1. Vb8—b1 Be3×d3

2. He4×g3♣.

b)

1. . . . . Kf5—f4

2. Vb1—f1♣.

c)

1. . . . . Be3×e4

2. d3×e4♣.

3. (Négyféleképen.)

a)

1. Fa1—d4 Kd5×e4

2. Va4—a8♣.

b)

1. . . . . Hb1~

2. He2—c3♣.

c)

1. . . . . c5×d4

2. Va4×d4♣.

d)

1. . . . . c5—c4

2. Va4—a8♣.

4. (Kétféleképen.)

a)

1. Vc1—g5 Kd5—c4

2. Vg5—g8♣.

b)

1. . . . . Bg4×g5  
(vagy g3, g1)

2. Bh4—d4♣.

5. (Háromféleképen.)

a)

1. He5—c6 Kf5×e4

2. Vb7—b1♣.

b)

1. . . . . Ff3×e4

2. Vb7—d7♣.

c)

1. . . . . g5—g4

2. Be4—e5♣.

6. (Kétféleképen.)

a)

1. Vg5—g2 Hb7×d8 (c5)

2. He4×d6♣.

b)

1. . . . . Kc4•b5

2. Vg2—f1♣.

## 7. (Kétféleképen.)

a)

1. Ve4—e1 Bd2×d5  
2. Ve1—a5.

b)

1. . . . . Bf2~  
2. Ve1—h4≠.

## 8. (Háromféle módon.)

a)

1. Vb6—b2 Kf4×e3  
2. Vb2—c1≠.

b)

1. . . . . Vg8~  
2. He3—d5≠.

c)

1. . . . . Fh7—g6  
2. He3—d5≠, g2≠.

9.

1. Ba8—d8 Ke5×d6  
vagy más,  
2. Vh3—e6,—g3,—h8† és mat.

10.

1. Bf2—f5 Ke4—d5  
vagy ×f3 (—d)  
2. Hh5—f6, vagy e3—e4  
(Vc1—c2) † mat.

11.

1. Bf4—g4. tetszés szerint.  
2. H elhúzással sakkot mond  
és matot.

## 12. (Háromféle módon.)

a)

1. Fh7—g6 Ke6—e5  
(a, b.)  
2. Bd2—e2 mat.

b)

1. . . . . Hf4×g6  
vagy tetszés szerint.  
2. Hf5—g7† mat.

c)

1. . . . . Hd4×f5  
vagy tetszés szerint.  
2. Fg6—f7, vagy Hf5—g7† mat.

## 13. (Kétféle módon.)

a)

1. He2×d4 Hc6  
vagy e6×d4  
2. Vg7—b7 vagy f7† mat.

b)

1. . . . . tetszés szerint más  
2. V. B vagy H † mat.

14.

1. Kc7—b6. Tetszés szerint  
2. egy Huszár lépés és ≠.

15.

1. Kb3—a2 tetszés szerint  
2. Hg4—h2 vagy He2—g1 vagy  
Bd4—f4† mat.

16.

1. c7—c8 Futó; Kd5×c6  
vagy —c4  
2. Fc8—b7 vagy e6 † mat.

17.

1. Vc1—c4 tetszés szerint  
2. V. B v. H † és mat.

## 18. (Kétféle módon.)

a)

1. Ke4—d3 Ke5—b5 (a)  
2. Kd3—d4 † mat.

b)

1. . . . . Ke5—d6,  
vagy —d5  
2. Kd3—c4 vagy Ve2—e5 †  
mat.

19.

1. Bh3—f3 tetszés szerint.  
2. V. B, vagy H † mat.

20.

1. Fb2—c1 tetszés szerint  
2. V. B vagy H † mat.

21.

1. Fe3—c1 Kb4×a3  
vagy más.  
2. Ve6—b3 (—c4, ×e7, ×b6)  
† mat.

22.

1. Va4—a8 tetszés szerint  
2. V. H vagy F † mat.

23.

1. Hg6—f4 Kf6×e7  
2. Hf4—d5 † mat.

24.

1. Ke4—f5 tetszés szerint  
2. V. B vagy H † mat.

25. (Kétféle módon.)

a)

1. Vd7—d6 Vg5×h6,  
(—f4)  
2. Vd6×f7 vagy ×f4 † mat.

b)

1. . . . . V. tetszés szerint  
2. Bc3—c4 † mat.

26.

1. Vg1—b6 Ke4—d3  
vagy ×f5  
2. Vb6—e3, vagy —g6 † mat.

27. (Háromféle módon.)

a)

1. Vd6—f8 g2—g1  
V. vagy H.  
2. He4—f2 vagy Vf8—f1 † mat.

b)

1. . . . . Ha2×c3  
(×b4)

2. He4—c3 † mat.

c)

1. . . . . d2—d1 V†  
2. Hb4—d3 † mat.

28.

1. He7—f5 Ke4—d5  
2. Bd3×d4 † mat.

II. Háromlépéses feladványok  
megfejtése.

1. (Háromféle módon.)

a)

1. Vb8—d6 e7×d6  
2. Hf1—e3 Ke4×e3  
vagy e5  
3. Bg8—e8 †.

b)

1. . . . . c4—c3  
2. Hf1—e3 ~  
3. Vd6—e7 † v.  
Bg8—e8 †.

c)

1. . . . . Ke4—f5  
2. Hf1—e3† Kf5—e4  
3. V †.

2. (Kétféle módon.)

a)

1. Fe8—c6 Ff1×h3  
2. Hd5×e3† Ke4—d3 (e3)  
3. Va8—a3 †.

b)

1. . . . . Ke4—f5  
2. Va8—e8 ~  
3. Fc6—d7 †.

3. (Kétféle módon.)

a)

1. Vh5—e8 Kd3—c4  
2. Ve8—b5† Kc4×b5  
3. Fd1—e2 †.

b)

1. . . . . Fg2—f3  
2. Ve8—b5† Kd3—e4  
3. Fd1—e2 †.

4. (Háromféle módon.)

a)

1. Bf4—f7 Be6×e4  
2. Vd8—d5† Ke5×d5  
3. Bf7×f5 †.

b)

1. . . . . Be6—d6  
2. Vd8×d6† Ke5—c4  
3. Bf7×g7 †.

c)

1. . . . . Hg7—e8, f5  
2. Bf7—f5† ~  
3. Fg8×e6, v.  
Bf5×e5 †.

5. (Kétféle módon.)

a)

1. Hd5—f4 Ke4—f5  
2. Vb2—f6† Kf5×f6  
3. Hf4—e6 †.

b)

1. . . . . Ha1—b3  
2. Vb2—c2† K~  
3. Hf4—e2 †.

## 6. (Kétféle módon.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Fd5—e6   | Kd4×e5 |
| 2. Ve7—g5†  | Ke5×e4 |
| 3. Vg5—e3≠. |        |

b)

- |             |                |
|-------------|----------------|
| 1. . . . .  | b6—b5<br>(c7~) |
| 2. Fe6—f5   | c7~<br>(b6—b5) |
| 3. Ve7—d6≠. |                |

## 7. (Kétféle módon.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Bf1—g1   | Hg2×f4 |
| 2. Vg4—f5†  | Ke4×f5 |
| 3. Hf3—d4≠. |        |

b)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. . . . .  | Ke4—d5 |
| 2. Vg4—f5†  | Kd5—c4 |
| 3. Vf5—c5≠. |        |

## 8. (Kétféle módon.)

a)

- |                   |        |
|-------------------|--------|
| 1. Vd8—d5         | Kf4—g5 |
| 2. Fd3—g6         | K~     |
| 3. Vd5—g2 v. d8≠. |        |

b)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. . . . .  | Kf4—e3 |
| 2. Vd5×c5†  | Ke3—f4 |
| 3. Hf8—e6≠. |        |

9.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. He6—d8   | Ba8×d8 |
| 2. Ve7—e6   | Ke4—e3 |
| 3. Fe5—f4≠. |        |

## 10. (Kétféleképen.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Vc1—c3   | Kf4×e4 |
| 2. Bd3—d5   | Ke4×d5 |
| 3. Vc3—d3≠. |        |

b)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. . . . .  | Hg3×e4 |
| 2. Bd3—g3   | He4×c3 |
| 3. Bg3—g4≠. |        |

## 11. (Kétféle módon.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Bg8—g1   | Fd2×f4 |
| 2. Va8—f8   | Ke4—f3 |
| 3. Hf7—g5≠. |        |

b)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. . . . .  | Fd2×c3 |
| 2. Hf7—g5†  | Ke4×d4 |
| 3. Va8—a7≠. |        |

## 12. (Kétféle módon.)

a)

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Va3—h3   | Vg4×g6  |
| 2. f7—f8 H. | Bf5×f8. |
| 3. He5×b7≠. |         |

b)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. . . . .  | Vg4×h3 |
| 2. Hg6—f8   | ~      |
| 3. He5—b7≠. |        |

## 13. (Kétféle módon.)

a)

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. Fe2—d3  | Ff2×h4 |
| 2. Ve2—c3  | b4×c3  |
| 3. d2×c3≠. |        |

b)

- |                       |        |
|-----------------------|--------|
| 1. . . . .            | Ba6—a7 |
| 2. Fd3—g6             | ~      |
| 3. Vc2—e4, v. d2—d4≠. |        |

## 14. (Háromféle módon.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Hd6—b7   | Ba5×a6 |
| 2. Vg6—d6   | Ba6×d6 |
| 3. Ba7—a4≠. |        |

b)

- |               |        |
|---------------|--------|
| 1. . . . .    | Kd4—c4 |
| 2. Vg6—b6     | ~      |
| 3. V vagy H≠. |        |

c)

- |                     |        |
|---------------------|--------|
| 1. . . . .          | Kd4—e4 |
| 2. f5—f6†           | ~      |
| 3. Vg6—d3, g2, g4≠. |        |

## 15. (Kétféle módon.)

a)

- |             |        |
|-------------|--------|
| 1. Vg3—g4   | Kd5—c6 |
| 2. Fd1—f3   | Kc6×b7 |
| 3. Be4—b4≠. |        |

b)

1. . . . . Hc1—b3, e2  
 2. Vg4—d7† Kd5×e4  
 3. Vd7×d3‡.

16. (Háromféle módon.)

a)

1. Ha5—b7 Hg7—h5  
 2. Hb7—c5 ~  
 3. Hg8—e7 (f6)‡.

b)

1. . . . . Fe8—d7  
 2. Hg8—e7† Kd5—e4  
 3. Hb7—c5‡.

c)

1. . . . . Hg7—e6  
 2. Hg8—f6† Kd5—c6  
 3. Hb7—a5‡.

17. (Háromféle módon.)

a)

1. Va5—c3 He1×g2  
 2. Hf4—d3 Hf3×h2  
 3. Hd3—f2‡.

b)

1. . . . . g6—g5  
 2. Hf7—e5† Hf3×e5  
 3. h2—h3‡.

c)

1. . . . . Hf3×g1, h2  
 2. Fg3×e1 (h2—h3†) ~  
 3. Vc3—g3, f3, vagy g2×h3‡.

18. (Kétféle módon.)

a)

1. Vg8—h7 Hc2×d4  
 2. Vh7—e4† Kd5×e4  
 3. Hb5—c3‡.

b)

1. . . . . c4—c3  
 2. Vh7—f5† Kd5—c6  
 3. Vf5—c5‡.

19.

1. Bc3—c5 Hh1—f2  
 2. Hd5—f6† Ke5×f6  
 3. Va5—d8‡.

20. (Kétféle módon.)

a)

1. Vh1—a1 Bc3—h3  
 2. Bc6—d6† Kd7×c6  
 3. Bf8—d8‡.

b)

1. . . . .  
 2. . . . . c7×c6  
 3. Va1—a7‡.

21. (Kétféle módon.)

a)

1. Fe6—c8 Vg2×f1  
 2. Be5—e2† Kd4—d3  
 3. Fc8—a6‡.

b)

1. . . . . Vg2—g6  
 2. Fc8—a6 Vg6×a6  
 3. Be5—e6‡.

22. (Háromféle módon.)

a)

1. He5—d7 Ff7—e6  
 2. Be2—e5† d6×e5  
 3. Hd7—f6‡.

b)

1. . . . . Ha7—c6  
 2. Bc3—c5† d6×c5  
 3. Hd7—b6‡.

c)

1. . . . . Bh6—e6  
 2. Hd7—b6† Kd5—d4  
 3. Bc3—c4‡.

23. (Kétféle módon.)

a)

1. Hf2—e4 Hf4—d5  
 2. Vg5—e5† Kd4×e5 (d3)  
 3. Hh2—f3.

b)

1. . . . . Hf4×d3  
 2. Hh2—f3† Kd4—e4  
 3. Vg5—f5‡.

24. (Kétféle módon.)

a)

1. Vf4—f8 Kc5—d4  
 2. Hd6—e4 d5×e4†  
 3. e5—e6‡.

- b)
1. . . . . Kc5—b4
  2. Hd6—e4† Kb4—a5
  3. Vf8—c5 †.

25. (Kétféle módon.)

- a)
1. Hf3—e5 Kf4×e5
  2. Vd3—e3 Ke5—e6
  3. He4—g5 †.

- b)
1. . . . . ~
  2. Fe7—g5† Kf4×e5
  3. Vd3—d5 †.

26. (Kétféle módon.)

- a)
1. Kg7—f8 Bb2×b3
  2. Va2—h2 Ke5×d4 v. ~
  3. Vh2—h8 †.

- b)
1. . . . . f5—f4
  2. Kf8—e7 ~
  3. Bd4—e4 †.

27. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vh4—h1 Va8×c8
  2. Be4×e6 Kd5×e6
  3. Bf3—f6 †.

- b)
1. . . . . Kd5×e4
  2. Bf3—g3† Ke4—f5
  3. He8—e7 †.

28. (Kétféle módon.)

- a)
1. Bh4—h8 Hg5—h7
  2. c2—c3 H~
  3. Bh8—a8 v. h2 †.

- b)
1. . . . . Hg5—f7
  2. Bh8—h2 ~
  3. c2—c3 (4) †.

29. (Háromféle módon.)

- a)
1. Vg7—h7 Ke6—d5
  2. Fg6—b1 Fd6—e5
  3. Fb1—a2 †.

- b)
1. . . . . Fd6×b8
  2. Vh7×e7† Ke6—d5
  3. Ve7—e4 †.

- c)
1. . . . . Hd8—c6
  2. Vh7—f7† Ke6—e5
  3. Vf7—f5 †.

30. (Kétféle módon.)

- a)
1. Ve7—a3 e6×f5
  2. Va3—a1 Kf4—e3
  3. Fb2×c1 †.

- b)
1. . . . . Hb7—d6
  2. Fb2—c1† Kf4—e5
  3. Va3—c5 †.

31. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vd5—a8 Bg6×g3
  2. Va8—a7 Ke3×f2.
  3. Bc5—f5 †.

- b)
1. . . . . Be1×f1
  2. Bc5—e5 Bf1×f2
  3. Va8—e4 (a7) †.

32. (Kétféle módon.)

- a)
1. Ba3—a4 c4×b3
  2. Ve7—c3 d4×c3
  3. b4—b5 †.

- b)
1. . . . . Hh5—g7
  2. Vc7—g3 Hg6×e6
  3. Vg3—f3 (e3, g4) †.

33. (Kétféle módon.)

- a)
1. Ba7—a4 He4—a5
  2. Vc1—c3 d4×c3
  3. b4×a5 mat.

- b)
1. . . . . Fa2—b1
  2. Vc1×b1† d4—d3
  3. Vb1×d3 mat.

## 34. (Háromféle módon.)

38.

- a)
1. Vg4—g3                      g2—g1  
   V (a, b.)
  2. Vg3—d6†                      Kd7×d6
  3. Bb2—d2 vagy —e8, —e8.  
   V. B † mat.

1. f7—f8. B                      Ke6—d6
2. e7—e8 B.                      Kd6—e6
3. Be8—c6† mat.

39.

- b)
1. . . . .                      c5—c4
  2. Bb2—d2                      Kd7—c8,  
   vagy —e8
  3. V. vagy B † mat.

1. Vf3—g3                      Kd4—e4
2. Vg3—e1†                      Ke4—d4,  
   vagy —f4
3. c2—c3, vagy g2—g3 † mat.

40.

- c)
1. . . . .                      Kd7—d8,  
   vagy —e8
  2. Vg3—d6                      tetszés szerint
  3. V, vagy B. † mat

1. Fd3—h7                      tetszés szerint
2. Va6—g6                      tetszés szerint
3. Vg6—d3, vagy e4 † mat.

41.

1. Ba1—e1                      Ke3×d4
  2. e2—e4                      f4×e3
- gyalognak ütni kell menetközben, mert más lépése nincsen.
3. Be1—d1 † mat.

1. Kd6—d7                      Kd3—e4
2. Be5—d5                      Ke4×d5
3. Vf2—d4 † mat.

35.

## 42. (Háromféle módon.)

## 36. (Háromféle módon.)

- a)
1. Be8—a8                      Kf3—e2 (f2)
  2. Bd5—d2†                      Ke2 (f2)  
   tetszés szerint
  3. Ba8—a1, vagy d8† mat

- a)
1. Va4—c4                      d3×c2  
   (a, b)
  2. He2—d4                      Kd1—e1  
   (—c1)
  3. Ve4—e2 (×c2) † mat.

- b)
1. . . . .                      Kf3—e3
  2. Bd5—d2                      f4—f3
  3. Ff6—g5 † mat.

- b)
1. . . . .                      d3×c2
  2. Hc2—e3 †                      Kd1—e1
  3. Ve4—h4 † mat.

- c)
1. . . . .                      Kf3—g2
  2. Bd5—d2†                      Kg2—h3,  
   vagy —f1 (g1)
  3. Fb7—e8,  
vagy Ba8—a1 † mat.

- c)
1. . . . .                      Kd1×c2
  2. Ve4—g4†                      Ke2—f1 (f2)
  3. Vg4—g2† mat.

43.

1. Bb5—b3                      Kd4—e5
2. Bb3—e3                      Ke5—d4,
3. Ve1—c3,                      (vagy —f4)  
vagy g3 † mat.

## 44. (Kétféle módon.)

1. Ba1—g1                      tetszés szerint
2. Hg2—h4                      tetszés szerint
3. H vagy F † mat.

- a)
1. Vd7—d6                      Kf7—e8 (a)
  2. Vd6—e5                      Ke8—d7,  
   vagy —f7
  3. e7—e8 V. † mat.

b)

1. . . . . Kf7—g7
2. e7—e8 V. Kg7—h7
3. Vd6—g6† mat.

45. (Háromféleképen.)

a)

1. Fd5—c4 Ff1×c4  
(a, b)
2. Va2—a4 Kd4—d5  
vagy —d3
3. Va4—d7, vagy —d1 † mat.

b)

1. . . . . Ff1—d3
2. Fc4—e6 c5—c4
3. Va2—a7 † mat.

c)

1. . . . . Ff1—g2 (h3)
2. Va2—b3 tetszés szerint
3. Vb3—c3 † mat.

46. (Négyféle módon.)

a)

1. Vb2—b7 Kd6×d5  
(a, b, c)
2. Fb1—e4† Kd5×e4  
(- d6, -c6, -e6.)
3. c6—c7,  
vagy Vb7—e7† mat.

b)

1. . . . . Kd6 c5
2. Vb7—e7† Kc5×d5  
vagy ×c6
3. Fb1—e4, vagy Hd5—b4†  
mat.

c)

1. . . . . f7×g6
2. Vb7—e7 stb.

d)

1. . . . . f7—f5
2. Hd5—b4 tetszés szerint
3. Vd7—e7† mat.

47.

1. Be6—e5 Kc5—d4
2. Vh6—g6 Kd4×e5
3. He7—c6, vagy B, V. † mat.

48. (Háromféle módon.)

a)

1. Vh8—f8 d6×e5  
(a, b.)
2. Fh7×f5 tetszés szerint
3. Vf8—c5† mat.

b)

1. . . . . Fh2×e5
2. Vf8×f7† K tetszés szerint
3. Vf7—b7,  
vagy c2—c3† mat.

c)

1. . . . . Kd5×e5
2. Vf8—e7† tetszés szerint
3. Ve7—e4 (×d6) † mat.

49.

1. Bg4—g5† Kh5×g5.
2. Hd8—f7† Kg5—h5
3. g2—g4†.

50.

1. Va2—c4† Kc3—d2
2. Vc4—c1† Kd2×c1
3. He5—b3†.

51.

1. Hg2—e3† Kd5×e4
2. Kd1—e1 Ke4×e3
3. Vf6—e5†.

52.

1. Ve1—c7 Kd5—e6
2. Vc7—f7† Ke6×e5
3. d2—d4†.

III. A négylépéses feladványok  
megfejtése.

1. (Háromféle módon.)

a)

1. Vb1—h1 Hh3—f4
2. Bf6—d6† Hc4×d6
3. Fg7×e5† Kd4×e5
4. Vh1—h8† és mat.

b)

1. . . . . Fe3—c1
2. Hc7×b5† Kd4—e3
3. Vh1—e1† Vg2—e2
4. Ve1×e2† és mat.

e)

1. . . . .
2. . . . . Kd4—d5
3. Vh1×g2† e5—e4
4. Vg2×e4† és mat.

2. (Kétféle módon.)

a)

1. Bf2—f7 Ke5—d6
2. Vc4—d5† He7×d5
3. Hb6—c4† Kd6—c6
4. Fd1—a4† és mat.

b)

1. . . . . He6—d4
2. Hb6—d7† Ke5—d6
3. Vc4×c5† Kd6—e6
4. Bf7—c7† és mat.

3. (Kétféle módon.)

a)

1. Be8—d8 Kf7—e6
2. Hf6—e8 Bd1×d8
3. He8—c7† Ke6—d7
4. e5—e6† és mat.

b)

1. . . . . Bd1×d8
2. Hf6—d7† Kf7—e8
3. Vf4—g4 Bd8×d7
4. Vg4—g8, g6, e6† és mat.

4. (Háromféle módon.)

a)

1. Kg7×g6 Bf1×c1
2. Kg6—h5 Hg5×f3
3. Vh6—f4† Ke5×f4
4. Hf8—g6† és mat.

b)

1. . . . . Ke5×d6
2. Kg6—f5 Kd6—c5
3. Vh6—d6† ~
4. Fc1—a3† és mat.

c)

1. . . . . Bf1×f3
2. Vh6—g7 Ke5—f4
3. Kg6—h5 ~
4. Vf6, v. Hg6† és mat.

5. (Kétféle módon.)

a)

1. Va8—b8 Fa1×h8
2. Vb8—c7 Bg8—g7
3. Vc7—e5† He6×e5
4. Hd3×b4† és mat.

b)

1. . . . . Fa1—c3
2. Vb8—c7 Bg8—g7
3. Fh8×g7 ~
4. Vc7—f7, d6, c6† és mat.

6. (Kétféle módon.)

a)

1. Bf4—f2 Fg6—e4
2. Vg4—f4 Kc5×d4
3. Vf4×e3† Kd4×e3
4. Fc7—b6† és mat

b)

1. . . . . e3 f2
2. Hd4×e6† f7×c6
3. Fc7—b6† Kc5×b5
4. Vg4—d4† és mat.

7. (Kétféle módon.)

a)

1. Vg6—e8 d5×c4
2. Ve8—c8 Ke3×d4
3. Vc8—c5† Kd4×c5
4. Fe1—f2† és mat.

b)

1. . . . . e6 e5
2. Hc3—d1† Ke3×e4
3. Hd4—e6† d5×c4
4. Ve8—a8† és mat.

8. (Kétféle módon.)

a)

1. d2—d4 Kd6—d5
2. Be2—d2 Kd5—e4
3. Vh3—f3† Ke4×f3
4. Fd7—c6† és mat.

b)

1. . . . . Hg8—h6
2. Vh3×b3 Hh6—f7†
3. Vb3×f7 ~
4. Vf7—e6† és mat.

## 9. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vh5—f7 Kd5×c6
  2. Fg4—f3 He6×d4
  3. Vf7—b7+ Ke6×b7
  4. He4—c5+ és mat.

- b)
1. . . . . g2—g1 V.
  2. Vf7—d7+ Kd5×e4
  3. Vd7—d5+ Ke4×d5
  4. Fg4—f3+ és mat.

## 10. (Kétféle módon.)

- a)
1. Bg5—e5 Kc4—d4
  2. Vg3—e1 Kd4×e5
  3. He4—f6+ K~
  4. Ve1—e4, e7, c3+ és mat.

- b)
1. . . . . c6×d5
  2. Vg3×f3 d5—e4
  3. Vf3—b3+ Ke4—d4
  4. Be5—d5+ és mat.

## 11. (Kétféle módon.)

- a)
1. Fg1—b6 c7×d6
  2. Vb4—d4 Kg4—g5
  3. Vd4×f6+ Kg5×f6
  4. Fb6—d8+ és mat.

- b)
1. . . . . Ba8—a5
  2. Vb4—d4 Kg4—g5
  3. Vd4×f6+ Kg5—g4
  4. Hd3—f2+ és mat.

## 12. (Háromféle módon.)

- a)
1. Va5—b5 g4—g3
  2. Fe8—d7 g3×h2
  3. Vb5—f5+ He7×f5
  4. Fd7—c6+ és mat.

- b)
1. . . . . Fb2—a1
  2. Fe8×f7 Ba2×c2
  3. Vb5—d5+ He7×d5
  4. Ff7—g6+ és mat.

c)

1. . . . . Fd1×c2
2. Vb5×c4+ Ke4—f5
3. h3×g4+ Kf5—f6
4. Vc4×f7+ és mat.

## 13. (Kétféle módon.)

- a)
1. Hd3—c1 Fb4—a5
  2. Fh4—e7 Ba6×b6
  3. Ve2—e3+ Kd4×e3
  4. Fe7×c5+ és mat.

- b)
1. . . . .
  2. . . . . Kd4—c3
  3. Ve2—d3+ Ke3—b4
  4. Vd3×a3+ és mat.

## 14. (Háromféle módon.)

- a)
1. Hd5—f4 Kd4×e4
  2. Hf4—d3 Bg5—g6
  3. Vf8×f5+ Ke4×f5
  4. Hf1—g3 v.: V. + és mat.

- b)
1. . . . . f5×e4
  2. Vf8—f5 Bg5×f5
  3. e2—c3+ Kd4—e5
  4. Hf4—g6+ és mat.

- c)
1. . . . . Fd8×e7
  2. Vf8×e7 Ba8×g8
  3. h7×g8
  4. e2—c3+ és mat.

## 15. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vh4—e7 Hh3×g1
  2. He4—f6 He4—e5
  3. d6—d7 Kd4—e3 v. ~
  4. Ve7—c5+ és mat.

- b)
1. . . . . Bh6—h7 (h5)
  2. He4—c3 Bh7×e7
  3. Hg1—f3+ Kd4—e3
  4. Fb4—c5+ és mat.

## 16. (Kétféle módon.)

a)

1. Kb8—b7 He3—f5
2. Vh5—g5 Kd6×e5
3. Vg5—f4† Ke5×f4
4. Hb2—d3† és mat.

b)

1. . . . . Ve1—f1
2. Be5×e6† Fg8×e6
3. Vh5×c5† Kd6×c5
4. Fd8—e7† és mat.

## 17. (Kétféle módon.)

a)

1. Bd3—d5 Kb4×c4
2. Vg8—h8 Kc4×d5
3. e2—e4† Kd5—e6
4. Vh8—e8† és mat.

b)

1. . . . . Bb6—b7
2. Vg8—d8 Bb7—c7
3. Vd8×c7 b5×c4
4. V † és mat.

## 18. (Kétféle módon.)

a)

1. Bc1—c3 c7—c6
2. Bc3—b3 Fb8—e5
3. Ve4—d4† Kc5×d4
4. Hg5—e6† és mat.

b)

1. . . . . Kc5—b6
2. Bc3—b3† Kb6—a6
3. Ve4—b7† Ka6—a5
4. Vb7—b5† és mat.

## 19. (Kétféle módon.)

a)

1. Kg2—g3 Bd4—e4
2. Vb3—d3 Be4—d4
3. Hc4—e3 Vd4×d3
4. Hc7—e6, a6† és mat.

b)

1. . . . . Bd4×c4
2. Kg3—h2 g4—g3†
3. Kh2—g2 ~
4. Vb3—e3† és mat.

## 20. (Kétféle módon.)

a)

1. Vb2—b8 Fg7×h6
2. Vb8—b4 Kg5×f5
3. f2—f3 ~
4. Vb4—c5† és mat.

b)

1. . . . . e3×f2
2. Vb8—e8 f2—f1V
3. K×f1 ~
4. Ve8—g6† és mat.

## 21. (Háromféle módon.)

a)

1. Vg8—e6 Fh1×e4
2. Ve6—d6† Fc7×d6
3. Hd8—e6† ~
4. Hd7—b6† és mat.

b)

1. . . . . Kd4×e4
2. Ve6—c4† Ha3×c4
3. Hd7—f6† ~
4. Hd8—e6† és mat.

c)

1. . . . . g3—g2
2. Fg4—f3 g6—g5
3. Hd8×c6† Hb4×c6
4. Ve6—d5† és mat.

## 22. (Kétféle módon.)

a)

1. Va4—a7 Hc7—e8
2. Bd3—d5† e6×d5
3. Hf4—d3† e4×d3
4. Va7—e3† és mat.

b)

1. . . . . g4—g3
2. h2×g3 Hc7—e8
3. Va7—b6 ~
4. Vb6—b2, d4, d3, e3, e6† és mat.

## 23. (Háromféle módon.)

a)

1. Vg8—f8 Kd4×c4
2. Hc1×d3 f3—f2
3. Vf8×f5† Ke4×f5
4. Hf1—g3† és mat.

b)

1. . . . . d5×e4
2. Hf1—e3 Fh5—g6
3. Vf8—c5† Kd4×c5
4. He1—b3† és mat.

c)

1. . . . .
2. . . . . Fh5—f7
3. Vf8×g7† Kd4—c5
4. b2—b4† és mat.

24. (Kétféle módon.)

a)

1. Fd6—b8 Hg5—e4
2. Fd1—f3 Kd5—c5
3. Vh2—d6† He4×d6
4. Fb8—a7† és mat.

b)

1. . . . . f7—f6
2. Vh2—d6† Kd5—e4
3. Kb3—c2 ×
4. Vd6—d3, d5† és mat.

25. (Kétféle módon.)

a)

1. Vb6—c5 Vb8—a7
2. Fa1×b2 Va7×c5
3. Hd4×f3† Ke5—d6
4. Fb2—e5† és mat.

b)

1. . . . . b2×a1V
2. Hd4—f5 e6×f5
3. c2—c4 Vb8—d6
4. Vc5—e3† és mat.

26. (Kétféle módon.)

a)

1. Bg2—g8 Hf8×d7
2. Ve8—g6 Kd4—c5
3. Vg6×c6† Kc5×c6
4. Bg8—c8† és mat.

b)

1. . . . . Ba7—a6
2. e2—e3† Kd4—e4
3. Ve8—h5 ~
4. Vh5—h1† és mat.

27. (Háromféle módon.)

a)

1. Vf3—f4 Ke6×d5
2. He5×f7 Fg1—d4
3. Vf4—e4† Kd5×e4
4. Fb5—c6† és mat.

b)

1. . . . . Fg1—e3
2. Vf4×e3 f5—f4
3. He5—c4† f4×e3, Kd5
4. Bd5—e5 (Ve5) † és mat.

c)

1. . . . . Hb7—a5
2. Fb5—d7† Ke6×d5
3. Hh5—f6† Kd5—d6
4. He5—g6, c6† és mat.

28. (Kétféle módon.)

a)

1. Vd1—c1 g4—g3
2. Hd2—e4 Bh4×e4
3. Ve1×a5† Kd5×d6
4. Va5—d8 (d2) † és mat.

b)

1. . . . . Kd5×d6
2. Ve1—e6† Kd6—c7
3. Ve6—c8† K~
4. Vc8—b8† és mat.

29. (Kétféle módon.)

a)

1. Vh4—e1 Fb8×c7
2. Hc4—d6 Kd4—e5
3. d3—d4† Ke5×f6
4. Ve1—h4, g3† és mat.

b)

1. . . . . Kd4—c5
2. a2—a4 Fb8—c7
3. b2—b4(†) ~
4. Ve1—a1† és mat.

30. (Kétféle módon.)

a)

1. Be5—e6 Bf6×e6
2. Hc4—e5 Kd4×e5
3. f3—f4† Ke5—f6
4. Va3—f8, g3, b4† és mat.

b)

1. . . . . Kd4×c4
2. Fc2—d3† Kc4—d4
3. Ka2—b2 ~
4. V† és mat.

31. (Kétféle módon.)

a)

1. Ve7—d8 Fb8—c7
2. Vd8—a8 Kd3—d4
3. Va8—d5† Kd4×d5
4. Bc2—d2† és mat.

b)

1. . . . . Kd3—e4
2. Bc2—d2† Ke4—e3
3. Vd8—a5 ~
4. Va5—c3† és mat.

32. (Kétféle módon.)

a)

1. Va2—a5 Vc7—c6
2. He3—c4 Vc6×c4
3. Va5—d5† Ve4×d5
4. Fd1—c2† és mat.

b)

1. . . . .
2. . . . . Ke4—d3
3. Va5—c3† Kd3—e4
4. Vc3×f3† és mat.

33. (Kétféle módon.)

a)

1. Vh5—h6 Fa6×b5
2. Hf5—d4 Fb5—d3
3. Vh6—e6† Ke5×d4
4. Ve6—f6† és mat.

b)

1. . . . . Ha7—c8
2. Kf8—g7 He8×d6
3. Hf5×d6 ~
4. Vh6—f6 (Bb5×c5)† és mat.

34. (Négyféleképen.)

a)

1. Hd4—b5 g3—g2
2. He5—d7 Fa2—b3  
(—c1)
3. Vc2—c6† Kd5×c6
4. Hd7—b6† és mat.

b)

1. . . . . b2—b1V
2. Hb5—c7† Kd5—d6
3. Fe3—f4 Vb1×c2
4. He5—d3 (f7) † és mat.

c)

1. . . . . Hd5—e6
2. Vc2×f5 He6—d4
3. Vf5—e4† ~
4. V v.: H † és mat.

d)

1. . . . . Kd5×e5
2. Vc2—c3† Ke5—e6
3. Hb5—c7† Ke6—d6
4. Fe3—f4† és mat.

35.

1. Fc5—e3 b5×c4
2. Ve1—f1 Fc2×b3
3. Vf1—f5† Ke6×f5  
v.: ~
4. Fe8—d7 v.: V † és mat.

36. (Kétféleképen.)

a)

1. Fd1—c2 a4—a3
2. Ve7—a7 Fh8×e5
3. Va7—f2† K~
4. Vf2—f5, h4† és mat.

b)

1. . . . . Kf4—f3
2. Ve7—g5 Fh8×e5
3. Kd2—d3 ~
4. Fc2—d1 (Vg3) † és mat.

37. (Kétféleképen.)

a)

1. Vg1—c1 Ke4—d4
2. Hf7—g5 Ba6—b6
3. Vc1—c5† Kd4×c5
4. Hg5—e6† és mat.

b)

1. . . . . Ke4×f4
2. Vc1—c5 Bb4—e4
3. He3—g2† f3×g2
4. Vc5—f2† és mat.

38.

1. Hd3—c5      Kd4×c5
2. Bb3×b4      Kc5×b4
3. Fe4—d5      ~
4. Va2—a5, b3, c4, d2† és mat.

39.

1. Hf2—g4      Fe5—c7
2. Hc8—d6      Bd7×d6
3. Hg4—h2      Kd4—e5
- vagy : ~
4. Hh2—f3† és mat.

40.

1. Ba4—a8      Ve8—f7
2. Ba8—f8      Vf7×f8
3. Fd3—e4      Fg4~
4. Hg3—h5† és mat.

41.

1. b2—b3      Kd4—c5
2. Vd1—a1      Hh8—g6
3. Va1—g7      ~
4. Vg7—a7, d4† és mat.

42.

1. Kd3—e2      c5—c4
2. Vf1—b1      g6—g5
3. Vb1—g6(†)      g5×f4
4. Fd6—e5† és mat.

43. (Kétféleképen.)

a)

1. He5—g6      c6×b5
2. Hd4—c6      Fb7×c6
3. Vh8—h7      Kd5×e4
4. Bh7—h1† és mat.

b)

1. . . . .      Hc3×b5
2. Hd4—b3      c6—c5
3. Vh8—g8†      Kd5×e4
4. Hb3—d2† és mat.

44. (Négyféleképen.)

a)

1. Kc1—d1      Fh1—g2
2. Bc3—e3      Kd4×e3
3. Vb8—b4      c5×b4

vagy : ~

4. Fc7→b6† és mat.

b)

1. . . . .      Bh6~
2. Bc3—d3†      Kd4×c4
3. Vb8—b6      ~
4. Va6† és mat.

c)

1. . . . .      Hg7—f5
2. Vb8—e8      Hg6—e5
3. Bc3—d3†      ~
4. Ve8×a4, e4† és mat.

d)

1. . . . .      a6—a5
2. Vb8—b5      Hg6—e5
3. Bc3—e3      ~
4. Vb5×c5,      Be3—e4, d3† és mat.

45.

1. Ba1—b1      Fa5×c7
2. Fe1—a5      Ba7—a8
3. Bb1—b6      tetszés szerint
4. B, vagy F, H † és mat.

46.

1. Kd2—c1      b5—b4
2. Kc1—b2      Kc6—b5
3. Fg4—h5      tetszés szerint
4. F † és mat.

47.

1. f2—f3†      Ke4—d4
2. Bc5—c6      Kd4—d5  
(—e5)
3. Bc3—c5†      Kd5 (e5) —d4  
vagy —f4
4. Bc6—d6, v. —f6† és mat.

48.

1. Be4—f5      Ke2×f3
2. Fe2—d1†      Kf3—g3
3. Fd1—g4      Kg3—h3
4. Fg1—f2† és mat.

49. (Négyféleképen.)

a)

1. Vf2—f8      Kb3×a3  
(a, b, c)
2. Hb4—c2†      Ka3—a2  
(—b2, —b3)

3. Vf8—a3† tetszés szerint  
4. Va3—a1 (vagy —b4) † mat.

[b)

1. . . . . Kb3—c4  
2. Hb4×d5 Kc4×d5  
3. Vf8—c5† Kd5—e6,  
v: e4  
4. Vc5—f5, vagy —e5† mat.

c)

1. . . . . Kb3—a4  
2. Hb4×d5 Ka4—a5  
3. Vf8—c5† tetszés szerint  
4. Vc5—b4, vagy b6† mat.

d)

1. . . . . h4—h3  
2. Hb4×d5 Kb3—a2  
3. Hd5×c3† Ka2—a1,  
vagy —b3, —h2, —h1.  
4. He1—c2, vagy Vf8—b4† mat.

50.

1. Fd3—e4† Bh7—d7  
2. Vf4—b8† Bc8×b8  
3. Ba1×a7† Fb6×a7  
4. Hb5—c7 †

51.

1. Vc5—e7† Ke8×e7  
2. He5—g6† Ke7—d8  
3. Hg5—f7† Kd8—c8  
4. Hg6—e7 †

#### IV. Az 5-lépéses feladványok megfejtése.

1. (Kétféle módon.)

a)

1. Bc5—c7 f7×e6  
2. Bc8×f5 e6×f5  
3. Vg3×e5† Ke4×e5  
4. Bc7—e7† K~  
5. Fe1—b4, h4† és mat.

b)

1. . . . . b7—b6  
2. He6—g5† h6×g5  
3. Vg3×e5† Ke4×e5

4. Bc7—e7† ~  
5. Bf8×f7† és mat.

2. (Kétféle módon.)

a)

1. Fd5—e4 Kc5×d4  
2. Bb6×b5 Hc7×b5  
3. Vg3×e5† Kd4×e5  
4. Ba7×e7† K~  
5. Fe1—b4, d2, f2, h4† és mat.

b)

1. . . . . Ha8—b6  
2. Ba7×c7† K~  
3. Vg3×e5† K×V  
4. Bc7×e7† ~  
5. F† és mat.

3. (Kétféle módon.)

a)

1. Ke2—e3 Fb8—a7†  
2. Bd8—d4 Bc8—e8†  
3. Ke3—d2 Fa7×d4  
4. c2—c4† Kb5×c4  
5. Hb1×a3 (Ff3—d1)† és mat.

b)

1. . . . . Fb8—f4†  
2. Ke3—e4 Bc8×d8  
3. c2—c4 és Ff3—e2† és 2  
húzásra mat. 5

4. (Háromféleképen.)

a)

1. Fe4—d3 b7×a6  
2. Fh1—h6 Hg8×h6  
3. Hd5—c7 Kd4×e5  
4. Ha5—c6† K~  
5. Hc7—e8, d5† és mat.

b)

1. . . . . Kd4×e5  
2. Ha5—c4† Ke5—d4  
3. Ba6×d6 ~  
4. Hd5—c7† . . . . .  
5. b2—b4† és mat.

c)

1. . . . . Fg4×f5  
2. Be5×f4 Fd6—e5  
3. Ha5—b3† Kd4×d5  
4. c2—c4† és mat.

## 5. (Kétféleképen.)

- a)
1. Fd5—f7 e3×f2
  2. Bc5×c3 Kf4×e5
  3. Fa3—b2 Ke5×f6
  4. Va7—e7† ~
  5. Bc3—c7, f3, g3† és mat.

- b)
1. . . . . d6×e5
  2. Va7—d7 e3×f2
  3. Bc5×c3 Vh1—f3
  4. Vd7×f5† Kf4—g3
  5. Vf5—g4† és mat.

## 6. (Kétféleképen.)

- a)
1. Hc4—b2 Fe4—d5
  2. Fh2—f4 e5×f4
  3. Vb3×b4 Kf6—e5
  4. Vb4×f4† ~
  5. Hb2—d3 (Vf4—d4)† és mat.

- b)
1. . . . . Hf1—g3
  2. Fh2×g3 h4×g3
  3. Hc5×e4† f5×e4
  4. Kd8—e8 ~
  5. Vb3×b7† és mat.

## 7. (Háromféleképen.)

- a)
1. Ve7—f7 Kf4—e5
  2. He3—d5 e4—c3
  3. f2—f3 e4×f3
  4. e2—e4 ~
  5. Vf7×e8, e7, e6† és mat.

- b)
1. . . . . Fb2—f6
  2. Vf7—e6 h2—h1V
  3. He3—d5† Kf4—g4
  4. Hf5—e7† Kg4—h4
  5. He7—g6† és mat.

- c)
1. . . . . Hf1×e3
  2. Hf5×e3 Kf4—e5
  3. Vf7—e7† Ke5—f4
  4. Ve7—e6 ~
  5. V vagy H † és mat.

## 8. (Háromféle módon.)

- a)
1. Hd3—e5 Fa7—d4
  2. He5—g6 f7×g6
  3. Vc7—c4 He3×c4
  4. f2—f3† ~
  5. e2—e4† és mat.

- b)
1. . . . . a5×b4
  2. Vc7—d6 Fa7—d4
  3. f2—f3† Ke4—f5
  4. Vd6—d5 ~
  5. V vagy e2—e4† és mat.

- c)
1. . . . . h5—h4
  2. f2—f3† Ke4—d5
  3. Vc7×a7† Kd5—d4
  4. Va5—b5 ~
  5. V † és mat.

## 9. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vh1—f1 Ff8—c7
  2. Vf1—d3 Fc7×d6
  3. Hd4—e2 Fd1×e2
  4. Vd3—e3† ~
  5. Ff7×e6† és mat.

- b)
1. . . . . Vc1—a3
  2. Bd6×e6† Ke5×d4
  3. Vf1—c4† Kd4×c4
  4. Be6—c6† ~
  5. Bc6—c4 mat.

## 10. (Kétféle módon.)

- a)
1. Fg3—e5 g4×f3
  2. Vd8—g5 Hh7×g5
  3. Ha5—b7 Kd5—e6
  4. Hb7—c5† Ke5—f7
  5. Hg8—h6† és mat.

- b)
1. . . . . . . . . .
  2. . . . . Kd5—e6
  3. Ha5—b7 Ke6—f7
  4. Vg5—e7† Kf7×g8
  5. Ve7—g7† és mat.

## 11. (Kétféle módon.)

- a)
1. Fe4—h7 Hb8—d7
  2. Vg7—g1 d5—d4
  3. Vg1—c1† Kc4—c5
  4. Vc1—c6† ~
  5. Fh7—g8† és mat.

- b)
1. . . . . Hb8—c6
  2. Vg7—a1 Hc6×b4
  3. Fc7—e5 Kc4—c5
  4. Va1—c3† Kc5×b6
  5. Vc3—c7† és mat.

## 12.

1. Va4—c2 Fe4×g2
2. Vc2—g6 g5×f4
3. e3—e4 Ke4×d4
4. Vg6×d6 K~
5. Vd6—d5† és mat.

## 13. (Háromféle módon.)

- a)
1. Vc8—e6 a6×b5
  2. Hd2×b3 c4×b3
  3. He3×d5 Ff7×e6
  4. Bf1—d1† ~
  5. Hd5—c3, e3† és mat.

- b)
1. . . . . Ff7×e6
  2. Hd2—b3 Kd3—e4
  3. He3—c2 Ke4—d3
  4. Bf1—f2 ~
  5. Hb3—c5† és mat.

- c)
1. . . . . Kd3×d4
  2. Hd2—f3† Kd4—c3
  3. Ve6—e5† Kc3—d3
  4. Ve5—d4 vagy  
Bf1—d1† stb. mat.

## 14. (Kétféle módon.)

- a)
1. Bb7—g7 h6×g5
  2. Be2×e4 d5×e4
  3. Hg3—e2 Kc5—d5
  4. Vb8—e5† ~
  5. Bg7×g5† és mat.

## b)

1. . . . . Hd8—b7
2. Vb8×b7 Vh8×g7
3. Vb7—b5 Kc5—d4
4. Be2×e4 d5×e4
5. Hg3—e2† és mat.

## 15. (Kétféle módon.)

- a)
1. Vb1—e1 Bb3—e3
  2. Ve1—h4 Hb2—d3
  3. Bg5—e5† Ke6×e5
  4. Vh4—f6† K~
  5. Hd5, e4—c3† és mat.

## b)

1. . . . . Bb3×b4
2. He4—f6† Ke6—d6
3. Ve1—e5† Kd6—c5
4. Hf6—e4† Kc5—c6
5. V v. : H † és mat.

## V. A föltételes föladványok megfejtése:

## 1.

1. Bd3—d4† Ke4×d4
2. Hf4—e6† Kd4—e4
3. f2—f3† mat.

## 2.

1. Hh4—g2 Kh6—h5
2. Kf7—g7 h7—h6
3. He4—f6† Kh5—g5
4. e3—e4 h6—h5
5. h3—h4† mat.

## 3. (Háromféle módon.)

## I.

1. Bg7×g3 Ff2×g3
2. He1—f3 Fg3 húz,
3. g2—g4† mat.

## II.

1. h2×g3 Ff2—e1
2. Bg7—g4 Fe1×g3
3. Bg4×g3 Kh5—h4
4. Bg3—h3† mat.

## III.

1. Bg7—b7 Ff2—g1  
legjobb.  
2. Bb7—b1 Fg1—h2  
3. Bb1—e1 Kh5—h4  
4. Kf5—g6 tetszés szerint  
5. Bástya lép † és mat.

## 4.

1. Ke6—e7 Ke7—f5  
2. Ff1—g2 Kf5—g6  
3. Fg2—e4† Kg6—h5  
4. Ke7—f6 Kh5×h6  
5. Kf6—f7 Kh6—h5  
6. Kf7—g7 h7—h6  
7. Fe4—g6† mat.

## 5.

1. Hf8—d7† Kg8—g7  
2. Ba8—f8 Kg7—g6  
3. He7—e6 f7×e6  
4. Ve7—f7† Kg6—g5  
5. Hd7—e5 f6×e5  
6. Ff3—e4 f5×e4  
7. Fe1—e3 f4×e3  
8. Vf7—e7† Kg5—g6  
9. Kh3—h2 h4—h3  
10. g2—g3 h5—h4  
11. g3—g4 h6—h5  
12. g4—g5 h7—h6  
13. Ve7—f6† Kg6—h7  
14. g5—g6† mat.

## VI. Az önmatok megfejtése.

## 1.

1. Bg6—g2 Vh1—g1  
2. Vd7—c6† Vg1—c5  
3. Bg2×h2 Vc5×b5†  
mat

## 2.

1. Fe1—g5 Vh5×g5  
2. Vb6×a5† V. vagy B×a5  
† és mat.

## 3.

1. Va5—b5 Bb1—a1  
2. Vb5×b2† Fc1×b2†  
mat

## 4.

1. Kh3×h4 Fh1×g2  
2. Ff8×h6† Vh7×h6  
3. Bc6×f6† Fh8×f6†  
mat.

## 5.

1. Fc8—d7† He7—c8  
2. Vf1—f5 2. V. tetszés szerint.  
3. Vf5—f3, e4, d5† V×V.  
4. Fd7—c6† V×c6†  
5. Ha4—b6† V×b6†  
mat.

## 6.

1. Ff2—e1 Ba5—a4  
2. Ve2—h2† Kf4—f3  
3. Fc2—f5 tetszés szerint  
4. Ff5—g4† h5×g4†  
mat.

## 7.

1. Be1—d1 Fc6×e8  
2. Bd1×d3† Vb1×d3  
vagy Kd5—c6† mat.

## 8.

1. Be8—g8 b4—b3  
2. Vd4—f4† Va4×f4  
3. Bh7—h6† Vf4×h6†  
mat.

A változásokat, melyek megfejtéseként nagy számban vannak — nem soroltuk föl: csakis a lehető legjobb védelmet s legjobb támadást.

## VI. RÉSZ.

### M E S T E R J Á T É K O K.

1.

Madrid 1575.

Visszautasított királycesel.

Ruy Lopez.

Fehér.

Leonardo.

Fekete.

1. e2—e4
2. f2—f4
3. Ff1—c4
4. Hg1—f3
5. f4×e5
6. Fc4×f7†
7. Hf3×e5†
8. Vd1×g4
9. Vg4—e6†
10. Ve6—c8†
11. Vc8×d8†
12. He5—f7†

- e7—e5
- d7—d6
- e7—c6
- Fc8—g4
- d6×e5
- Ke8×f7
- Kf7—e8
- Hg8—f6
- Vd8—e7
- Ve7—d8
- Ke8×d8

sötét föladja.

2.

Mont Louis 1759.

Olasz játék.

Jean Jacques

Rousseau.

Fehér.

Conti hg.

Fekete.

1. e2—e4
2. Hg1—f3
3. Ff1—c4
4. c2—c3
5. 0—0
6. d2—d4
7. Fc1—g5
8. Fg5—h4
9. Hf3×g5
10. Vd1—h5†

- e7—e5
- Hb8—c6
- Ff8—c5
- Vd8—e7
- d7—d6
- Fc5—b6
- f7—f6
- g7—g5
- f6×g5
- Ke8—f8

11. Fh4×g5

12. f2—f4

13. f4—f5

Bevezetés egy pompás rohamhoz.

14. Kg1—h1

15. Fc4×g8

16. f5—f6.

Ve7—g7

e5×d4

.....

.....

d4×c3†

c3×b2

b2×a1V

sötét föladja.

3.

London 1789.

Fehér a b1 huszárt adja előnyül az f7 gyalog ellen.

Philidor.

Brühl gróf.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4
2. e4—e5
3. g2—g4
4. h2—h4
5. Hg1—f3
6. Hh3—f4
7. g4—g5
8. d2—d4
9. Vd1—e2

- d7—d5
- Fc8—f5.
- Ff5—g6
- h7—h5
- Vd8—d7
- Fg6—f7.
- Vd7—f5.
- Vf5—e4†
- .....

Bevezetés egy szellemes combinatióhoz.

.....

g5—g6

11. Ve2—b5†

12. g6×f7†

13. f7×g8V.

14. Hf4×e6†

15. Fc1—e3

16. Vb5×d5

- Ve4×h1
- e7—e6
- Hb8—d7
- Ke8—d8
- Bh8×g8
- Kd8—c8
- Vh1×h4
- Ff8—e7

17. Ff1—a6 . . . . .  
Szép húzás; sötét nem veheti  
a futót, mert azonnal veszít.  
. . . . . Ba8—b8  
18. Vd5—c6 Fe8—d8  
19. Fe3—g5 . . . . .  
Éleselmű véghúzás. Sötét föl-  
adja a játékot.

## 3.

London, 1794.

Fehér a b1 huszárt előnyül  
adja.

Philidor.	Atwood.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	Ff8—g7
5. c2—c3	Vd8—e7
6. d2—d4	. . . . .

Ha sötét e gyalagot üti, akkor  
fehér előnyösen lefoglalhatja az  
e) vonalat.

. . . . .	d7—d6
7. 0—0	h7—h5
8. h2—h4	g5—g4
9. Hf3—g6	Hg8—h6
10. Fe1×f4	0—0
11. Vd1—b3	Hb8—c6
12. Ff4—d2	Hc6—d8
13. Vb3—c2	Kg8—h8
14. Ba1—e1	Hd8—e6
15. e4—e5	He6×g5
16. h4×g5	Hh6—g8
17. e5×d6	Ve7×d6
18. Fe4×f7	Vd6—c6
19. d4—d5	Vc6—d7
20. Vc2—g6	sötét föladja.

## 4.

London, 1795.

Fehér a b1 huszárt előnyül  
adja az f7 gyalogért.

Philidor.	Wilson.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	Hg8—h6

2. d2—d4 Hh6—f7

A huszárnak ezek a lépései,  
amikkel az f kockát akarja meg-  
védeni, már elavultak.

3. f2—f4 e7—e6  
4. Ff1—d3 c7—c5  
5. c2—c3 c5×d4  
6. c3×d4 . . . . .

Remek a Philidor gyalogjá-  
téka, amiben ő páratlan volt az  
öszes mesterek között. Hogy  
gyalogjait összekösse: még a  
minőség feláldozásától sem riad  
vissza, minek e játékban is  
több példáját látjuk majd alább.

- |            |         |
|------------|---------|
| . . . . .  | Hb8—c6  |
| 7. Hg1—f3  | Ff8—b4† |
| 8. Ke1—e2! | Vd8—c7  |
| 9. a2—a3   | Fb4—e7  |
| 10. Fe1—e3 | d7—d6   |

Philidor sohasem állított  
tisztelet egy ki nem mozdult  
gyalog elé, azt tartván, hogy  
azok ezáltal működésükben aka-  
dályozva vannak.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 11. b2—b4   | Fc8—d7    |
| 12. Ba1—c1! | Vc7—d8    |
| 13. h2—h3   | Ba8—c8    |
| 14. g2—g4   | Hc6—b8    |
| 15. Vd1—d2  | Bc8×c1    |
| 16. Bh1×c1  | . . . . . |

Ezzel világos a c vonalat meg-  
nyeri.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| . . . . .   | d6—d5     |
| 17. e4—e5   | a7—a6     |
| 18. f4—f5!  | h7—h6     |
| 19. f5×e6   | Fd7×e6    |
| 20. Fd3—f5! | Fe6×f5    |
| 21. g4×f5   | . . . . . |

Világos ismét öszeköti gya-  
logjait.

- |           |        |
|-----------|--------|
| . . . . . | Fe7—g5 |
| 22. e5—e6 | Fg5×e3 |

Sötét áldozatul adja huszár-  
ját, hogy a gyalogokat széttepje

s vezérét a játékba hozhassa,  
királyát pedig biztosítsa.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 23. e6×f7†  | Ke8×f7 |
| 24. Vd2×e3  | Bh8—e8 |
| 25. Hf3—e5† | Kf7—g8 |

Ezzel a játék egyenlően áll.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 26. Ve3—f4  | Vd8—f6 |
| 27. Ke2—f3  | Be8—f8 |
| 28. He5—g6! | Bf8—e8 |
| 29. Vf4—e5! | .....  |

Gyönyörű combinatio; fehér ismét öszekötni iparkodik a gyalogjait.

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | Vf6×e5 |
| 30. d4×e5   | Hb8—c6 |
| 31. Kf3—f4  | Kg8—f7 |
| 32. Be1—f1  | d5—d4  |
| 33. h3—h4   | Be8—d8 |
| 34. Kf4—e4  | b7—b5  |
| 35. h4—h5   | a6—a5  |
| 36. Bf1—c1! | d4—d3  |
| 37. Be1×c6  | d3—d2  |

Fekete föladja a huszárt, hogy ezalatt a d2 gyalogot vezérré vihesse.

- |             |        |
|-------------|--------|
| 38. Be6—c7† | Kf7—g8 |
| 39. f5—f6!  | .....  |

Erre sötét elvesztette a játékot.

- |            |         |
|------------|---------|
| .....      | g7×f6   |
| 40. e5×f6  | Bd8—d4† |
| 41. Ke4—e5 | Bd4—d5† |
| 42. Ke5—f4 | .....   |

Ha fehér a bástyát ütötte volna, sötét még megmenthetné a játszmat; a világos királynak olyan kockára kell mennie, ahol a bástyát ütheti a nélkül, hogy az ekkor vezérré felhúzott gyalog sakkot adhatna.

- |            |            |
|------------|------------|
| .....      | Bd5—d4†    |
| 43. Kf4—g3 | Bd4—g4†    |
| 44. Kg3—h3 | és világos |
- megnyeri a játékot.

5.

Szt. Helena, 1820.

Skót esel.

I. Napoleon. Bertrand  
tábornok.

Fehér. Fekete.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. Hg1—f3   | e7—e5   |
| 2. e2—e4    | Hb8—c6  |
| 3. d2—d4    | Hc6×d4  |
| 4. Ff3×d4   | e5×d4   |
| 5. Ff1—c4   | Ff8—c5  |
| 6. c2—c3    | Vd8—e7  |
| 7. 0—0      | Ve7—e5  |
| 8. f2—f4    | d4×c3†  |
| 9. Fg1—h1   | c3×b2   |
| 10. Ke4×f7† | Ke8—d8  |
| 11. f4×e5   | b2×a1V  |
| 12. Ff7×g8  | Fc5—e7  |
| 13. Vd1—b3  | a7—a5   |
| 14. Bf1—f8† | Fe7×f8  |
| 15. Fc1—g5† | Ff8—e7  |
| 16. Fg5×e7† | Kd8×e7  |
| 17. Vb3—f7† | Ke7—e8  |
| 18. Vf7—f8† | és mat. |

6.

Páris, 1821.

Sötét az f7 gyalogot s 2 huzást előnyül ad.

Cochrane. Deschapelles.  
Fehér. Fekete.

- |            |         |
|------------|---------|
| 1. e2—e4   | .....   |
| 2. d2—d4   | Hb8—c6  |
| 3. f2—f4   | d7—d5   |
| 4. e4—e5   | Fc8—f5  |
| 5. c2—c3   | e7—e6   |
| 6. Ff1—d3  | Hg8—h6  |
| 7. Hg1—e2  | Vd8—h4† |
| 8. g2—g3   | Vh4—h3  |
| 9. Ke1—d2  | Ff5×d3  |
| 10. Kd2×d3 | Vh3—f5† |
| 11. Kd3—d2 | Hh6—g4  |
| 12. Kd2—e1 | Vf5—e4  |
| 13. Bh1—g1 | Hg4×h2  |
| 14. Hb1—d2 | Ve4—d3  |
| 15. Ke1—f2 | Hh2—g4† |

16. Kf2—e1	Vd3—e3	22. g2—g4†	Kh5—h4
17. Hd2—f1	Ve3—f2†	23. Vg7—h6†	és mat.
18. Ke1—d2	Vf2—f3		
19. Kd2—c2	Hg4—f2		8.

A vezér és huszár egyesített működése igen eredeti.

London, 1830.

Evans csel.

20. Vd1—d2	Vf3—e4†
21. Kc2—b3	Hc6—a5†
22. Kb3—a4	Ha5—c4
23. Vd2—e1	Ve4—c2†
24. b2—b3	Hf2—d3

Evans. Macdonnel.  
Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. 0—0	d7—d6
5. b2—b4	Fc5×b4
6. c2—c3	Fb4—a5
7. d2—d4	Fc8—g5

Ha sötét itt a7—a6 húz, hamarabb nyer.

25. Ff1—e3	Hc4×e3
26. Ve1—d2	Hd3—b2†
27. Ka4—b5	c7—c6†
28. Kb5—a5	He3—c4†
29. b3×c4	Vc2—a4†

Hibás húzás; e helyett e5×d4 kellett volna lépnie.

8. Vd1—b3	Vd8—d7
9. Hf3—g5	Hc6—d8
10. d4×e5	d6×e5
11. Fc1—a3	Hg8—h6
12. f2—f3	Fa5—b6†
13. Kg1—h1	Fg4—h5
14. Bf1—d1	Vd7—c8
15. Bd1—d8	.....

7.

London, 1830.

Fehér a b1 huszárt előnyül adja.

Macdonnel. Pulling.  
Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. b2—b4	Fc5×b4
5. c2—c3	Fb4—c5
6. 0—0	d7—d6
7. d2—d4	e5×d4
8. c3×d4	Fc5—b6
9. h2—h3	Hg8—f6
10. e4—e5	d6×e5
11. Fc1—a3	Hf6—d5
12. Vd1—a4	Fd5—c3
13. Hf3×e5	Fc8—e6
14. Fc4×e6	f7×e6
15. Va4—c4	Hc6×d4
16. Bf1—e1	Hc3—b5
17. He5—g6	Hb5×a3
18. Be1×e6†	Ke8—f7
19. Be6—e7†	Kf7×g6
20. Vc4—f7†	Kg6—h6
21. Vf7×g7†	Kh6—h5

A végrohamot ezzel az áldozattal vezeti be világos.

.....	Vc8×d8
16. Hg5×f7	Vd8—d4

Itt már sem Hh6×f7, sem pedig Fh5×f7-el nem menthető meg a játék.

17. Vb3—b5†	e7—c6
18. Vb5×e5†	Ke8—d7
19. Ve5—e6†	Kd7—c7
20. Fa3—d6†	és mat.

9.

London, 1830.

Evans-csel.

Evans. Macdonnel.  
Fehér. Fekete.

Evans, a róla nevezett csel feltalálója, ezt játszotta először az ilyen megnyitással.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	Ff8—c5
4.	b2—b4	Fc5×b4
5.	c2—c3	Fb4—a5
6.	0—0	d7—d6
7.	d2—d4	Fc8—g4

E helyett e5×d4 a helyes válasz; de akkor még a csel rohamerejét nem ismerték ugy.

8.	Vd1—b3	Vd8—d7
9.	Hf3—g5	Hc6—d8
10.	d4×e5	d6×e5
11.	Fc1—a3	Hg8—h6
12.	f2—f3	Fa5—b6†
13.	Hg1—h1	Fg4—h5
14.	Bf1—d1!	Vd7—c8
15.	Bd1×d8†	Vc8×d8
16.	Hg5×f7	Vd8—h4
17.	Vb3—b5 *	e7—c6
18.	Vb5×e5†	Ke8—d7
19.	Ve5—e6†	Kd7—c7
20.	Fa3—d6† és mat.	

10.

Berlin, 1837.

Olasz játék.

Horwitz.	Bledow.
Fehér.	Fekete.

1.	c2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	Hf8—c5
4.	c2—c3	Fc5—b6
5.	d2—d4	Vd8—e7
6.	d4—d5	Hc6—d8
7.	Fc4—e2	d7—d6
8.	h2—h3	f7—f5
9.	Fc1—g5	Hg8—f6
10.	Hb1—d2	0—0
11.	Hf3—h4	f5×e4
12.	Hd2×e4	Hf6×e4!
13.	Fg5×e7	Fb6—f2†
14.	Ke1—f1	He4—g3†

és mat.

11.

London, 1837.

Kieseritzky-csel.

Stanley.	Fraser.
Fehér.	Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5×f4
3.	Hg1—f3	g7—g5
4.	h2—h4	g5—g4
5.	Hf3—e5	h7—h5
6.	Ff1—c4	Bh8—h7
7.	Fc4×f7†	Bh7×f7
8.	He5×f7	Ke8—f7
9.	d2—d4	Ff8—h6
10.	Fc1×f4	Fh6×f4
11.	0—0	Vd8×h4
12.	Bf1×f4	Kf7—g7
13.	Hb1—c3	Vh4—g5
14.	Vd1—d2	Vg5—g6
15.	d4—d5	d7—d6
16.	Vd2—d4†	Hg8—f6
17.	Ba1—f1	Hb8—d7
18.	He3—b5	.....

Döntő húzás; fehér az egész játszmát igen erélyesen vezeti.

.....	a7—a6	
19.	Hb5×c7	Ba8—b8
20.	Bf4×f6	Hd7×f6
21.	Bf1×f6	Vg6×f6
22.	He7—e8†	sötét föladja.

12.

Szt-Pétervár 1837.

Orosz huszár-játék.

Petroff.	Mükedvelő.
Fehér.	Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hg8—f6
3.	d2—d4	Hf6×e4
4.	Ff1—d3	d7—d5
5.	Hf3×e5	Ff8—d6
6.	0—0	0—0
7.	c2—c4	f7—f5
8.	f2—f4	c7—c6
9.	Fc1—e3	Fc8—e6

10. c4×d5	c6×d5	15. Vb3×b4	b6×c5
11. Hb1—c3	Hb8—c6	16. d4×c5	Vf7—a7
12. Ba1—c1	Bf8—f6	17. 0—0	Ff8×c5
Ezt az időelőtti rohamot fe-		18. Vb4—b3	0—0
hér úgyesen visszaveri.		19. a2—a4	Va7—f7
13. Fd3×e4	f5×e4	20. Vb3—c2	d5—d4
14. Hc3—b5	Hc6—e7	21. Hc3×c4	Hf6×e4
15. Hb5×d6	Vd8—d6	22. Vc2×e4	d4×e3
16. g2—g4	g7—g6	23. f2×e3	Vf7—g6
17. f4—f5!	g6×f5	24. Bf1×f8†	Fc5×f8
18. Fe3—g5	Bf6—f8	25. Ve4—e5	Hb8—d7
19. Fg5—h6	Bf8—c8	26. Ve7—c7	Fe6—d5
20. Vd1—d2	. . . . .	27. Fe2—f1	Hd7—c5
Itt már sötét játéka remény-		28. a4—a5	Ff8—d6
telenné lesz.		29. Vc7—b6	. . . . .

Vd6—d8

Sem He7—g6, sem Bc8×c1-el nem lehet a veszteséget elhárítani.

21. Be1×c8	Ba8×c8
22. g4×f5	He7×f5
23. Vd2—g2†	Kg8—h8
24. Bf1×f5	Vd8—g8
25. Bf5—f6	Fe6—h3
26. Vg2—g3	Vg8×g3
27. h2×g3	sötét földaja.

13.

Berlin, 1838.

Utó-csel.

Bilguer.	V. der Lasa.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	f7—f5
3. Hf3×e5	Vd8—f6
4. d2—d4	d7—d6
5. He5—c4	f5×e4
6. Hb1—c3	Fc8—f5
7. Hc3—d5	Vf6—f7
8. Hc4—e3	Ff5—e6
9. c2—c4	c7—c6
10. Hd5—c3	d6—d5
11. c4—c5	Hg8—f6
12. Ff1—e2	b7—b6
13. b2—b4	a7—a5
14. Vd1—b3	a5×b4

Fehér törekvése, hogy játékát szabaddá tegye: hiábavaló; erre egy igen szép áldozati húzást tesz sötét.

. . . . .	Ba8—f8
30. a5—a6	Bf8×f1†
31. Kg1×f1	Vg6×g2†
32. Kf1—e1	Hc5—d3†
33. Ke1—d1	Fd5—f3†
	és mat.

14.

Berlin, 1839.

Skót-csel.

Bilguer.	Schorn.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—c4	Ff8—b4†
5. c2—c3	d4×c3
6. 0—0	c3×b2
7. Fc1×b2	Fb4—f8
8. Vd1—d5	Hg8—h6
9. Hf3—g5	Vd8—e7
10. Hb1—c3	d7—d6
11. Hc3—b5	Hc6—e5
12. Fb2×e5	d6×e5
13. Hb5×c7†!	. . . . .
Egy jól számított áldozat.	
. . . . .	Ve7×c7
14. Ba1—c1	Vc7×e7

15. Fc4—b5†	Fc8—d7	. . . . .	Ke8×f7
16. Vd5×b7	Ba8—d8	8. Fc4×e6†	Kf7×e6
17. Bf1—d1	Fd7×b5	9. e4—e5	Hf6—d5
18. Vb7×b5†	Bd8—d7	10. e2—c4	Hd5—b6
19. Bc1—c8†	Ve7—d8	11. Kg1—h1	h7—h5
20. Vb5×d7†	és mat.		Hibás; Ff8—c5 húzással tovább védekezhetett volna.

15.

London, 1841.

Kieseritzky esel.

Cochrane.

Evans.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Hg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Hf3—e5	h7—h5

6. Ff1—c4	Bh8—h7
7. He5×f7	Bh7×f7
8. Fc4×f7†	Ke8×f7
9. d2—d4	Ff8—h6

Hibás lépés; f4—f3 kellett kellett volna húzni.

10. Fc1×f4	Fh6×f4
11. 0—0	Vd8×h4
12. Bf1×f4†	Hg8—f6
13. e4—e5	d7—d5
14. Bf4×f6†	Kf7—g7

Ha a király máshová lép, világos Vd1—d3!-ra nyer.

15. Vd1—d2	Hb8—d7
16. Vd2—h6†	sötét föladja.

16.

London, 1841.

Skót játék.

Cochrane.

Walker.

Febér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	Hc6×d4
4. Hf3×e5	Hd4—e6
5. Ff1—c4	c7—c6
6. 0—0	Hg8—f6
7. He5×f7	. . . . .

Szellemdús, szép áldozat.

12. f2—f4	g7—g6
13. f4—f5†	Ke6×e5

Ha sötét g6×f5 húz, világos Vd1—f3! nyer.

14. Fc1—f4†	sötét föladja.
-------------	----------------

17.

Pest, 1842.

Olasz játék.

Löwenthal.

Szén.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. c2—c3	d7—d6
5. d2—d4	e5×d4
6. c3×d4	Fc5—h6
7. h2—h3	Hg8—f6
8. 0—0	h7—h6
9. Hb1—c3	0--0
10. a2—a3	Hf6—h7
11. Hc3—e2	Hc6—e7
12. He2—f4	e7—c6
13. Fc4—b3	d6—d5
14. e4—e5	Fb6—c7
15. Fb3—c2	Fc8—f5
16. Fc2×f5	He7×f5
17. Vd1—d3	Vd8—d7
18. Fc1—d2	Hf5—e7
19. Ba1—c1	Bf8—e8
20. g2—g4	Hh7—f8
21. Hf4—h5	Vd7—e6
22. Hf3—h4	Kg8—h8
23. f2—f4	f7—f6
24. f4—f5	Ve6—f7
25. e5×f6	g7×f6
26. Fd2×h6	. . . . .

Igen szép példája a jól elő-

készített s következetesen kivitt rohamnak.

	Hf8—d7
27. Fh6×g7†	Kh8—h7
28. Vd3—d2	Ke7—g8
29. Hh4—g6	Be8—e4
30. Vd2—f2	Hg8—e7
31. Vf2—h4	Kh7—g8
32. Hh5×f6†	Kg8×g7
33. Vh4—h7†	Kg7×f6
34. g4—g5†	sötét föladja.

18.

Brighton, 1845.

Philidor védelme.

Kennedy. Buckle.

Fehér. Fekete

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	d7—d6
3. Ff1—c4	Ff8—e7
4. c2—c3	Hg8—f6
5. Vd1—e2	0—0
6. 0—0	Hb8—c6
7. d2—d4	e5×d4
8. c3×d4	Fc8—g4
9. Bf1—d1	Vd8—c8
10. Hb1—c3	Bf8—e8
11. h2—h3	Fg4—h5
12. Fc1—f4	a7—a6
13. a2—a4	Hc6—d8
14. e4—e5	d6×e5
15. d4×e5	Fe7—c5
16. Ve2—d2	Fh5×f3
17. e5×f6	Ff3×d1
18. Ba1×d1	Hd8—e6
19. f6×g7	Fc5—b4
20. Ff4—e5	Fb4—c3
21. Vd2×c3	Be8—d8
22. Bd1—e1	c7—c5
23. Vc3—f3	Vc8—c6
24. Vf3—h5	Bd8—d7
25. Fc4—a2	f7—f6
26. Fe5×f6	c5—c4
27. Vh5—h4	He6×g7
28. Fa2×c4†	Kg8—h8
29. Fc4—e6	Ba8—e8

30. Fe6—f5

Igen szép döntőhúzás.

31. Kg1—h2 Be8×e1†

32. f2—f4 Vc6—c7†

sötét föladja.

19.

Pest, 1845.

Evans-csel.

Erkel.

Szén.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. b2—b4	Fc5×b4
5. c2—c3	Fb4—c5
6. 0—0	d7—d6
7. d2—d4	e5×d4
8. c3×d4	Fc5—b6
9. Fc1—b2	Hg8—f6
10. Hb1—d2	d6—d5
11. e4×d5	Hf6×d5
12. Fb2—a3	Fc8—e6
13. Hd2—e4	f7—f6
14. Bf1—e1	Ke8—f7
15. He4—d6†	.....

Helyes áldozat, mely a rohamot elősegíti; ezt fehér szépen keresztül is viszi.

.....	c7×d6
16. Be1×e6	Kf4×e6
17. Fc4×d5†	Ke6—d7
18. Ba1—c1	Ba8—c8
19. Vd1—a4	g7—g6
20. Fd5×c6†	b7×c6
21. d4—d5	Bh8—e8
22. d5×c6†	Kd7—c7
23. Hf3—d4	Be8—e5
24. Hd4—b5†	Be5×b5
25. Va4×b5	Vd8—e7
26. Bc1—d1	Bc8—d8
27. Vb5—a6	Kc7—b8
28. Kg1—f1	Ve7—c7
29. Bd1×d6	Bd8—e8
30. Bd6—d7	Vc7—c8
31. Fa3—d6†	Kb8—a8

32. Va6—b7            Vc8×b7  
33. c6×b7†            és mat.

33. a2—a4            Fe3—d4  
34. Kf1—e1            e4—e3  
35. Ke1—d1            Fd4×b2  
Fehér föladja a játszmát.

20.

London, 1846.

Futó játék.

Harrwitz.            Kieseritzky.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4            e7—e5  
2. Ff1—c4            Ff8—c5  
3. c2—c3            Hg8—f6  
4. d2—d4            e5×d4  
5. c3×d4            Ff8—b4†  
6. Fc1—d2            Vd8—e7  
7. e4—e5            d7—d5  
8. Fc4—b3            Hb8—c6  
9. Hg1—f3            Fc8—g4  
10. 0—0            Hf6—e4  
11. Fb3×d5            He4×d2  
12. Fd5×c6†            b7×c6  
13. Hb1×d2            0—0  
14. Hd2—e4            . . . .

Ez a húzás okozza a későbbi zavarokat.

. . . . Ba8—d8  
15. Vd1—d3            Fg4×f3  
16. Vd3×f3            Bd8—d4  
17. Vf3—f5            f7—f6

Kitünő lépés ; innentől kezdve sötét nagyon szépen játszik.

18. He4—g3            f7×e5  
19. Vf5—c2            Ve7—c5  
20. Vc2—b3†            Vc5—d5  
21. Vb3—e3            Fb4—c5  
22. Ve3—g5            Bd4—f4  
23. Hg3—h5            Bf4—f7  
24. Ba1—d1            Fc5×f2†  
25. Kg1—h1            Ff2—e3

A döntő lépés.

26. Vg5×g7†            Bf7×g7  
27. Bf1×f8†            Kg8×f8  
28. Bd1×d5            c6×d5  
29. Hh5×g7            Kf8×g7  
30. g2—g3            d5—d4  
31. Hh1—g2            e5—e4  
32. Kg2—f1            d4—d3

21.

London, 1846.

Olasz játék.

Harrwitz.            Staunton.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4            e7—e5  
2. Hg1—f3            Hb8—c6  
3. Ff1—c4            Ff8—c5  
4. c2—c3            Hg8—f6  
5. b2—b4            Fc5—b6  
6. b4—b5            . . . .

Ezen korai rohamot sötét visszaveri.

. . . . Hc6—a5  
7. Fc4—d3            d7—d5  
8. Vd1—e2            0—0  
9. 0—0            Bf8—e8  
10. h2—h3            Hf6—h5

Hogy aztán 11-re Hh5—f4 egy bábót nyerjen.

11. Ve2—d1            Hh5—f4  
12. Vd1—c2            . . . .

Fehér hadállása reménytelen.

. . . . f7—f5  
13. Hf3×e5            Be8×e5  
14. e4×f5            Vd8×g5  
15. g2—g4            Vg5—h4

Ezzel fehér már elvesztette a játszmát.

16. Vc2—d1            Vh4—g3†  
17. Kg1—h1            Vg3—g2†  
és mat.

22.

Bécs, 1849.

Vezérhuszárjáték.

Hamppe.            Löwenthal.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4            e7—e5  
2. Hb1—c3            Hg8—f6

3. Ff1—c4	b7—b5	15. Hg6×h8	Ve6×e2
4. Fc4×b5	c7—c6	16. Ff1×e2	Ke8—f8
5. Fb5—a4	Ff8—c5	17. a2—a3	Fb4—d6
6. Hg1—f3	0—0	18. Fe2—d3	Kf8—g8
7. 0—0	d7—d5	19. Hb8×f7	Kg8×f7
8. Hf3×e5	d5×e4	20. f2—f3	b7—b5
9. He5×c6	Vd8—c7	21. Fd3—e4	Hb8—d7
10. Hc6×b8	Hf6—g4	22. Bd1—e1	Hd7—f6
11. g2—g3	Hg4—e5	23. Be1—e2	Ba8—c8
12. Hb8—d7	He5—f3+	24. Fe4×d5	c6×d5
13. Kg1—h1	Fc8—b7	25. Be2×e8	Hf6×e8

Sötét nagyon szellemdúsan játszik.

14. Hd7×c5	Vc7×c5	26. g2—g3!	g7—g5
15. Kh1—g2	Vc5—h5	27. Kc1—d2	He8—g7
16. h2—h3	e4—e3	28. Bh1—a1!	a7—a5
		29. Kd2—d3	Kf7—e6
		30. a3—a4	b5—b4
		31. c2—c4!	Fd6—c7
		32. Ba1—e1+	Ke6—d6
		33. Be1—e5	d5×c4
		34. Kd3×c4	Hg7—e6

Ezzel sötét javára dől a játék.

17. d2×e3	Hf3—e1+
18. Kg2—h2	He1—f3+
19. Kh2—g2	Ba8—d8
20. Fe1—d2	Hf3×d2+

Fehér fölädja a játszmát.

## 23.

New-Orleans, 1850.

Orosz huszárjáték.

Morphy. Löwenthal.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hg8—f6
3. Hf3×e5	d7—d6
4. He5—f3	Hf6×e4
5. Vd1—e2	Vd8—e7
6. d2—d3	He4—f6
7. Hb1—c3	Fe8—c6
8. Fc1—g5	h7—h6
9. Fg5×f6	Ve7×f6
10. d3—d4	c7—c6
11. 0—0—0	d6—d5
12. Hf3—e5	Ff8—b4
13. Hc3×d5	Fe6×d5

Jó áldozat, ha sötét a gyaloggal üti, világos Vd3—b5+ előnybe jön.

14. He5—g6+	Vf6—e6
-------------	--------

35. Be5—b5	He6—f8
36. Bb5—d5+	Kd6—e6
37. Bd5—c5	Ke6—d6
38. d4—d5	Kd6—d7
39. Be5—c6	Fe7—d6
40. Bc6—a6	Hf8—g6
41. Ba6×a5	Hg6—e5+
42. Kc4—b5	b4—b3

Jobb, mint He5×f3, a mire

43. Ba5—a7+	Fd6—c7;	44. Kb5—c5	következik.
-------------	---------	------------	-------------

43. Ba5—a7+	Kd7—d8
44. f3—f4	g5×f4
45. g3×f4	He5—d3
46. Kb5—c4	Hd3×f4
47. Ba7—h7	Fd6—e5
48. Bh7×h6	Fe5×b2
49. Kc4×b3	Fb2—g7
50. Bh6—h7	Fg7—e5
51. a4—a5	Hf4×d5
52. Bh7—h5	Fe5×h2
53. Bh5×d5+	Kd8—c8
54. Bd5—b5	Kc8—c7

55. Kb3—c4            Kc7—c6  
 56. Bb5—h5            Fh2—g1  
 Világos itt az a5—a6 húzást,  
 mint a mely győzelemre veze-  
 tett volna, elnézte.  
 57. Bh5—h6†            Kc6—c7  
 A játék döntetlen marad.

## 24.

New-Orleans, 1850.

Játék utó-csellel.

Morphy.            Rousseau.

Fehér.            Fekete.

1. e2—e4            e7—e5  
 2. Hg1—f3            Hb8—c6  
 3. Ff1—c4            f7—f5  
 4. d2—d3            Hg8—f6  
 5. 0—0            d7—d6  
 6. Hf3—g5            d6—d5  
 7. e4×d5            Hf6×d5  
 8. Hb1—c3            Hc6—e7  
 9. Vd1—f3            e7—c6  
 10. Hc3—e4            f5×e4  
 11. Vf3—f7            Ke8—d7  
 12. Vf7—e6            Kd7—e7  
 13. Ve6×e5†            Vd8—d6  
 14. Ve5×d6            Kc7×d6  
 15. Hg5—f7†            Kd6—e6  
 16. Hf7×h8            e4×d3  
 17. c2×d3            Ke6—f6  
 18. b3—b4            Fc8—e6  
 19. Bf1—e1            Fe6—g8  
 20. Fc1—b2†            Kf6—g5  
 21. Be1—e5†            Kg5—h6  
 22. Fb2—c1†            g7—g5  
 23. Be5×g5 és fehér nyer.

Morphy ezt a két játszmát  
 13 éves korában játszotta.

## 25.

Berlin, 1851.

Angol huszár-játék.

Falkbeer.            Dufresne.

Fehér.            Fekete.

1. e2—e4            e7—e5

2. Hg1—f3            Hb8—c6  
 3. c2—c3            Hg8—f6  
 4. d2—d4            Hf6×e4  
 5. d4×e5            d7—d5  
 6. Ff1—d3            Fc8—f5  
 7. Fc1—f4            Ff8—c5  
 8. 0—0            0—0  
 9. Vd1—e2            f7—f6

Igen jó húzás, mint a követ-  
 kezmények mutatják.

10. e5×f6            Bf8×f6  
 11. Hb1—d2            He4×f2  
 12. Fd3×f5            Hf2×h3†  
 13. Kg1—h1            Hh3×f4  
 14. Ff5×h7†            Kg8—h8  
 15. Hf3—g5            Hf4—h5  
 16. Hg5—f7†            Bf6×f7  
 17. Bf1×f7            Hc6—e5  
 18. Vc2—f5            . . . . .

Fehér föladja a minőséget  
 igen helyesen. hogy a h4-re  
 irányuló sötét vezér rohamát  
 gyöngítse.

19. Vf5×h5            He5×f7  
 20. Fh7—e2            Hf7—h6  
 21. Hd2—f3            Vd8—g8  
 22. Hf3—e5            Ba8—f8  
 23. He5—g6†            Bf8—f6  
 24. Vh5×g6            Bf6×g6  
 25. Vg6—h5†            Hh6—f7  
 26. Ba1—e1            Hf7—h6  
 27. Be1—e8            Fc5—f8  
 28. Vh5—g6 sötét föladja, mert  
 29. Be8×f8! következik.

## 26.

London, 1851.

Siciliai védelem.

Szén.            Anderssen.

Fehér.            Fekete.

1. e2—e4            c7—c5  
 2. Hg1—f3            Hb8—c6  
 3. Hb1—c3            e7—e6  
 4. Ff1—c4            a7—a6  
 5. a2—a4            Hg8—e7

6. Vd1—e2	He7—g6
7. d2—d3	Ff8—e7
8. Fc1—e3	0—0
9. 0—0	f7—f5
10. e4×f5	Bf8×f5
11. He3—b1	. . . . .

A huszár-húzással időt veszít fehér; e helyett d3—d4 kellett volna húznia.

. . . . .	b7—b6
12. c2—c3	Fc8—b7
13. Hb1—d2	Vd8—c7
14. d3—d4	Hg6—f4
15. Ve2—d1	Ba8—f8
16. d4×c5	b6×c5
17. Fe3×f4	Vc7×f4
18. Bf1—e1	Hc6—e5
19. Fc4—e2	Bf5—g5
20. Kg1—f1	He5—g4
21. h2—h4	Hg4—h2†

Innentől a sötét végjátéka igen szép.

22. Kf1—g1	Bg5×g2†
23. Kg1×g2	Vf4—g4†
24. Kg2×h2	Fe7—d6†
25. Kh2—h1	Vg4—h3†
26. Kh1—g1	Fd6—h2†
27. Kg1—h1	Bf8×f3
28. Hd2×f3	Fb7×f3†
29. Fe2×f3	Fh2—g3†
30. Kh1—g1	Vh3—h2†
31. Kg1—f1	Vh2×f2†

és mat.

27.

Berlin, 1852.

Spanyol játék.

Mayet.	Anderssen.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	Ff8—c5
4. c2—c3	Hg8—f6
5. Fb5×c6	d7×c6
6. 0—0	Fc8—g4

7. h2—h3	h7—h5
8. h3×g4	h5×g4
9. Hf3×e5	g4—g3
10. d2—d4	Hf6×e4
11. Vd1—g4	Fe5×d4

Sajátságos helyzet.

12. Vg4×e4	Fd4×f2†
13. Bf1×f2	Vd8—d1†
14. Ve4—e1	Vd1×e1†
15. Bf2—f1	Bh8—h1†
16. Kg1×h1	Ve1×f1

és mat.

28.

London, 1852.

Siciliai megnyitás.

Szén.	Anderssen.
Fehér.	Fekete.

1. e2—e4	e7—c5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	c5×d4
4. Hf3×d4	e7—e6
5. Hd4—b5	. . . . .

E lépést Szén használta először; ezzel a sötét közep gyalogját időelőtti huzásra bírja, miáltal annak hadállása meggyöngül. Ettől kezdve használják, mint correct jó lépést.

. . . . .	d7—d6
6. Fc1—f4	e6—e5
7. Ff4—e3	a7—a6
8. Hb5—c3	Fc8—e6
9. Hc3—d5	Fe6×d5
10. Vd1×d5	Hg8—f6
11. Vd5—b3	d6—d5
12. Vb3×b7	Hc6—d4
13. Hb1—a3	Hf6×e4
14. c2—c3	Ba8—b8
15. Vb7—a7	d5—d4
16. Ff1—c4	He4—d6
17. c3×b4	Hd6×c4
18. Ha3×c4	d4×e3
19. 0—0	e3—e2
20. Bf1—e1	Ff8×b4
21. Be1×e2	f7—f6

Ehelyett sötétnek sáncolni kellett volna; döntő hibás lépés.

22. Va7×g7 Bh8—f8  
 23. Vg7×h7 Vd8—d5  
 24. Vh7—h5† Ke8—d8  
 25. Be2—c2 Kd8—e7

Itt Hc4—e3, aztán meg Ba1—d1† fenyeget.

26. Hc4—e3 Vd5—e4  
 27. Bc2—c7† Ke7—e6  
 28. Bc7—c4 Ve4—b7  
 29. Ba1—d1 f6—f5

A Vh5—f5† elhárítására.

30. g2—g4 f5—f4  
 31. He3—d5 sötét föladja.

## 29.

Brüssel, 1853.

Spanyol játék.

Staunton. v. der Lasa.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—b5 Hg8—f6  
 4. Vd1—e2 Ff8—d6  
 5. c2—c3 0—0  
 6. 0—0 Bf8—e8  
 7. d2—d3 h7—h6  
 8. Hf3—h4 Hc6—e7  
 9. Fb5—c4 c7—c6?  
 10. Ve2—f3 Fd6—c7  
 11. Fc1×h6 d7—d5  
 12. Fc4—b3 Fc8—g4  
 13. Vf3—g3 g7×h6  
 14. h2—h3 Kg8—h7  
 15. h3×g4 Be8—g8  
 16. Vg3—f3 Hf6×g4  
 17. Vf3×f7† Bg8—g7  
 18. Vf7—f3 Vd8—d7  
 19. Vf3—e2 Ba8—f8  
 20. Hb1—d2 He7—g6  
 21. Hh4×g6 Bg7×g6  
 22. Hd2—f3 Bg6—f6  
 23. Fb3—d1 Bf6×f3

Ez a szép áldozat sötét javára dönti a játszmát.

24. g2×f3 Hg4—h2  
 25. Kg1×h2 Bf8—f4  
 26. Bf1—g1 Bf4—h4†  
 27. Kh2—g2 Vd7—h3†  
 és mat.

## 30.

Szt. Pétervár, 1854.

Olasz játék.

Schumoff.

Jänisch.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c4 Ff8—c5  
 4. c2—c3 Hg8—f6  
 5. d2—d4 e5×d4  
 6. e4—e5 d7—d5  
 7. e5×f6 d5×c4  
 8. Vd1—e2† Fc8—e6  
 9. f6×g7 Bh8—g8  
 10. c3×d4 Hc6×d4  
 11. Hf3×d4 Fc5×d4  
 12. Ve2—h5 Vd8—f6  
 13. 0—0 Bg8×g7  
 14. Vh5—b5† c7—c6  
 15. Vb5×b7 Bg7×g2†

Ezen bástya áldozat helyrehozta a vezér hihás lépését.

16. Kg1×g2 Vf6—g6†  
 17. Kg2—h1 Fe6—d5†  
 18. f2—f3 Fd5×f3†  
 19. Bf1×f3 Vg6—g1†  
 és mat.

## 31.

Pest, 1855.

Evans-csel.

Récsi.

Szén.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c4 Ff8—c5  
 4. b2—b4 Fc5×b4  
 5. c2—c3 Fb4—c5  
 6. 0—0 d7—d6

7. d2—d4 e5×d4  
 8. c3×d4 Fc5—b6  
 9. Fc1—b2 Hg8—f6  
 Itt jobb Hg8—e7.  
 10. Hb1—d2 d6—d5  
 11. e4×d5 Hf6×d5  
 12. Bf1—e1† Fc8—e6  
 13. Fb2—a3 . . . .  
 Hogy az elsáncolást gátolja.  
 . . . . Vd8—d7  
 14. Fc4—b5 f7—f6  
 15. Hd2—e4 0—0—0  
 16. Ba1—c1 Fe6—g4  
 17. Vd1—a4 Fg4×f3  
 18. Bc1×c6 . . . .

Igen jó húzás; ha a b7 gyaloggal ütné sötét: erre Fb5×c6 s a sötét vezér lépése után Va4—a6† és egy lépésre mat következnek.

- . . . . Ff3×e4  
 19. Be1×e4 Vd7—f5  
 20. f2—f3 a7—a6  
 Ehelyett sokkal jobb b7×c6.  
 21. Be6—c1 Kc8—b8  
 22. Fb5—e8 . . . .

Hibás húzás; melyet fekete előnyösen kihasznál.

- . . . . c7—c6!  
 23. Fe8—f7 Hd5—c3!  
 24. Bc1×c3 Vf5×e4  
 25. f3×e4 Bd8×d4  
 26. Fa3—d6† Kb8—a7  
 27. Va4—a6† b7×a6  
 28. Fd6—c5 Fb6×c5  
 29. Bc3×c5 Ka7—b6  
 s világos földadja.

## 32.

Mobile (Alabama), 1855.

Huszárjáték.

- Morphy. Meek.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 c7—e5.  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Hg1—f3 g7—g5

4. Ff1—c4 Ff8—g7  
 5. h2—h4 g5—g4  
 Hibás lépés h7—h6 helyett; ez alkalmat ad fehérnek, hogy egy fényes eselrohamot intézzon sötét ellen.  
 6. Hf3—g5 Hg8—h6  
 7. d2—d4 f7—f6  
 8. Fc1×f4 f6×g5  
 9. Ff4×g5 Fg7—f6  
 10. Vd1—d2 Ff6×g5  
 11. h4×g5 Hh6—f7  
 12. Fc4×f7† Ke8—f7  
 13. Vd2—f4† . . . .

Fehér a nyert helyzetelőnyt következetesen zsákmányolja ki.

- . . . . Kf7—g8  
 14. 0—0 Vd8—e7  
 15. Hb1—c3 c7—c6  
 16. Ba1—e1 d7—d6  
 17. Hc3—d5 e6×d5  
 18. e4×d5 sötét földadja a játékot.

## 33.

Pest, 1855.

Evans-esel.

- Erkel. Szén.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c4 Ff8—c5  
 4. b2—b4 Fc5×b4  
 5. c2—c3 Fb4—c5  
 6. 0—0 d7—d6  
 7. d2—d4 e5×d4  
 8. c3×d4 Fc5—b6  
 9. Fc1—b2 Hg8—f6  
 10. Hb1—d2 d6—d5  
 11. e4×d5 Hf6×d5  
 12. Fb2—a3 Fc8—e6  
 13. Hd2—e4 f7—f6  
 Ezzel csak késlelteti az elsáncolást.  
 14. Bf1—e1 Ke8—f7  
 15. He4—d6† c7×d6

16. Be1×e6 Kf7×e6  
 17. Fc4×d5† Ke7—d7  
 Ha király e6×d5-re lép,  
 pár húzásra matot kap.

18. Ba1—c1 Ba8—c8  
 19. Vd1—a4 g7—g6  
 20. Fd5×c6† b7×c6  
 21. d4—d5 Bh8—e8  
 22. d5×c6† Kd7—c7  
 23. Hf3—d4 . . . . .

Igen jó húzás.

. . . . . Be8—e5  
 24. Hd4 - b5† Be5×b5  
 25. Va4×b5 Vd8—e7  
 26. Bc1—d1 Bc8—d8  
 27. Vb5—a6 Kc7—b8  
 28. Kg1—f1 és sötét földadja.

34.

Birmingham, 1858.

Franciaia huszárjáték.

Löwenthal.	Falkbeer.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	d7—d6
3. d2—d4	e5×d4
4. Vd1×d4	Fc8—d7
5. Fc1—e3	Hb8—c6
6. Vd4—d2	Hg8—f6
7. Hb1—c3	Hf6—g4
8. 0—0—0	Hg4×e3
9. Vd2×e3	Ff8—e7
10. Ff1—b5	a7—a6
11. Fb5—a4	b7—b5
12. Fa4—b3	0—0
13. Fb3—d5	Ba8—b8
14. Fd5×c6	Fd7×c6
15. Hf3—d4	Fc6—d7
16. Hc3—d5	c7—c6
17. Hd5×e7†	Vd8×e7
18. Bh1—e1	a6—a5
19. Ve3—g3	Bf8—d8
20. e4—e5	d6—d5
21. e5—e6	. . . . .

Fehér a kitünő rohamot  
 ezzel vezeti be.

. . . . . f7×e6

22. Be1—e5 e6—c5  
 23. Hd4—f5 Ve7—f6  
 24. Hf5×g7! Kg8—h8  
 Ha itt sötét Vf6×g7 húz,  
 akkor fehér Be5—g5! vá-  
 laszol reá.  
 25. Hg7—h5 Vf6—f7  
 26. Be5—g5! sötét földadja.

35.

Páris, 1858.

Evans-csel.

Morphy.	A. de Rivière.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. b2—b4	Fc5×b4
5. c2—c3	Fb4—c5
6. 0—0	d7—d6
7. d2—d4	e5×d4
8. c3×d4	Fc5—b5
9. Hb1—c3	Hg8—f6
10. e4—e5	d6—d5
11. e5×f6	d5×c4
12. f6×g7	Bh8—g8
13. Bf1—e1†	Fc8—e6
14. d4—d5	Vd8—f6
15. Fc1—g5	Vf6×c3
16. d5×e6	Vc3—d3
17. e6×f7†	Ke8×f7
18. Be1—e7†	Kf7—g6
19. Vd1—e1	Vd3—d5
20. Ba1—d1	He6—d4
21. Bd1×d4	Fb6×d4
22. Ve1—b1†	Vd5—f5
23. Hf3—h4†	Kg6×g5
24. Vb1×f5†	Kg5—h6
25. g2—g4.	Fd4×f2†

s fehér 2 húzásra matot mond.

36.

Páris, 1858.

Skót csel.

Anderssen.	A. de Rivière.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6

3.	d2—d4	e5×d4
4.	Ff1—c4	Hg8—f6
5.	Hf3—g5	Hc6—e5
6.	Fc4—b3	h7—h6
7.	f2—f4	h6×g5
8.	f4×e5	Hf6×e4
9.	0—0	d7—d5
10.	e5×d6	f7—f5
11.	Hb1—d2	Vd8×f6
12.	Hd2×e4	Vd6×h2†
13.	Kg1—f2	f5×e4
14.	Vd1×d4	Ff8—e7
15.	Vd4×e4	Fc8—f5

Ehelyett jobb lett volna  
Bh8—f8†

16.	Fc4—f7†	Ke8×f7
17.	Ve4×f5†	Kf7—g8
18.	Vf5—d5†	Kg8—h7
19.	Vd5—e4†	Kh7—h6
20.	Fc1—e3	Bh8—f8†
21.	Kf2—e2	Vh2—h5†
22.	g2—g4	Vh5—h2†
23.	Bf1—f2	Bf8×f2†
24.	Fe3×f2	Ba8—f8
25.	Ba1—h1	Bf8×f2†
26.	Ke2—d3	Bf2—d2†
27.	Kd3—c4	Bd2×c2†
28.	Kc4—d5	Fe7—f6
29.	Kd5—e6	Ff6×b2
30.	Ke6—f7	Bc2—f2†
31.	Ff7—g8	Bf2—f8†
32.	Kg8×f8	Vh2×h1
33.	Ve4×h1†	Kh6—g6
34.	Vh1—e4†	Kg6—h6
35.	Kf8—g8	g7—g6
36.	Ke4—h1† és mat.	

37.

Bombay, 1859.

Szárnygyalog megnyitás.

Runchunder. Green.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2.	g2—g3	Hb8—c6
3.	Ff1—g2	Ff8—c5
4.	c2—c3	Hg8—f6
5.	b2—b4	Fc5—b6
6.	Fc1—b2	0—0
7.	a2—a3	d7—d5

Sötét itt erős rohamot intéz,  
de a hindu okos védelemmel  
meghiúsítja,

8.	e4×d5	Ff6×d5
9.	c3—c4	Hd5×b4
10.	a3×b4	Hc6×b4
11.	Fg2—e4	f7—f5
12.	Fe4—c2	f5—f4
13.	Ba1—a3	.....

Ez ismét igen jó húzása  
világosnak s tovább is zavar-  
talan hidegvérűséggel véde-  
kezik.

.....	Fb6×f2†
14.	Ke1×f2 f4×g3†
15.	Kf2—g2 Hb4×c2
16.	Vd1×c2 Bf8—f2†
17.	Kg2×g3 Fc8—f5
18.	Vc2—d1 Bf2—f4
19.	Hg1—f3 Vd8—d6
20.	Hf3×e5 Vd6—h6
21.	h2—h4 g7—g5
22.	h4—h5† Vh6—b6
23.	c3—c5 .....

Fehér a vezért lecseréli és  
túlsúlyban marad.

.....	Vb6×b2
24.	Vd1×b3† Vb2—b3
25.	Ba3×b3 Ba8—e8
26.	Bb3—e3 Ff5—e4
27.	Ke5—g4 Fe4×h1
28.	Be3×e3† Kg8—f7
29.	Be8—c8 a7—a5
30.	Bc8×c7† Kf7—e6
31.	Bc7×h7† a5—a4
32.	Bh7—h8 Ke6—e7
33.	Hb1—c3 a4—a3
34.	Bh8—a8 sötét föladja.

38.

Róma, 1859.

Kieseritzky-csel.

Belotti. Marucchi Ga-  
murrini.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Hg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4
5. Hf3—e5	Hg8—f6
6. Ff1—c4	d7—d5
7. e4×d5	Ff8—d6
8. d2—d4	Hf6—h5
9. Hb1—c3	Hh6—g3
10. Fc1×f4	Hg3×h1
11. g2—g3	Fc8—f5
12. Vd1—e2	0—0 (Kh8)

Az akkori olasz sakkszabályok szerint a király és bástya a sáncolási vonalon belül, tehát: e8—h8 és a másik oldalon e8—a8: tetszés szerinti kocmán foglalhatnak helyet. Itt a király h8, a bástya f8-ra lép. Ez a „szabad rochade.“ A mai sakk-szabályok ezt már nem engedik.

13. Ke1—d2

Az olasz szabály szerint itt már fehér nem sáncolhat, mert az ellenséges huszár (Hh1) ütött a sorban.

.....	Hh1×g3
14. Ff4×g3	f7—f6
15. Ba1—f1	.....

Ezen szépen átgondolt áldozattal fehér döntő előnyt nyer.

.....	f6×e5
16. d4×e5	Fd6—b4
17. e5—e6	Hb8—c6
18. Kd2—c1	Fb4×c3
19. b2—c3	Hc6—e7
20. Fg3—e5†	Kh8—g8
21. Bh1×f5	Bf8×f5

22. Ve2×g4† He7—g6

23. e6—e7 Bf5×e5

24. e7×d8B† Ba8×d8

25. d5—d6† . . . .

Olasz szabály szerint a felhúzott gyalog csak egy más kiütött tisztet pótolhat.

. . . . Kg8—h8

26. d6×c7 sötét földadja.

39.

Páris, 1860.

Skót csel.

Kolisch. Anderssen.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
3. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—c4	Ff8—c5
5. 0—0	d7—d6
6. c2—c3	Fc8—g4

Sötét itt földadja a gyalogot, de helyette erős támadást nyer, a mit mesterien keresztül is visz.

7. Vd1—b3	Fg4×f3
8. Fc4×f7†	Ke8—f8.
9. Ff7×g8	Bh8×g8
10. g2×f3	g7—g5
11. Vb3—d1	Vd8—d7
12. b2—b4	Fc5—b6
13. Fc1—b2	d4—d3
14. Vd1×d3	He6—e5
15. Vd3—e2	Vd7—h3
16. Hb1—d2	g5—g4

és sötét nyer.

40.

Páris, 1860.

Evans-csel.

A. de Rivière. Journoud.

Fehér. Fekete.

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

4. b2—b4	Fc5×b4	Szép kombináció, miáltalfehér
5. c2—c3	Fb4—a5	túlsúlyba jön.
6. d2—d4	e5×d4	d7×c6
7. 0—0	Hg8—f6	20. Hd5—f6† g7×f6
8. Fc1—a3	d7—d6	21. Ve3—h6 d6—d5
9. e4—e5	d6×e5	22. Fb2×f6 Vd8×f6
10. Vd1—b3	Vd8—d7	23. Vh6×f6 Bf8—e8
11. Bf1—e1	e5—e4	24. f2—f4 h7—h5
12. Hb1—d2	Fa5×c3	25. Bf1—f3 h5—h4
13. Hd2×e4	Fc3×e1	26. f5—f5 sötét föladja.
14. Ba1×e1	Ke8—d8	
15. He4—g5	Bc6—a5	
16. Hf3—e5	.....	

42.

Berlin, 1861.

Philidor csele.

Csinos végjátékba kezd világos.

.....	Ha5×b3
17. He5×f7†	Vd7×f7
18. Hg5×f7†	Kd8—d7
19. Fc4—b5†	c7—c6
20. Be1—e7† és mat.	

41.

London, 1861.

Olasz játék.

Kolisch. L. Paulsen.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. 0—0	Hg8—f6
5. b2—b4	Fc5×b4
6. c2—c3	Fb4—e7
7. d2—d4	e5×d4
8. c3×d4	Hf6×e4
9. d4—d5	Hc6—a5
10. Fc4—d3	He4—c5
11. Fc1—a3	Hc5×d3
12. Vd1×d3	0—0
13. d5—d6	c7×b6
14. Hb1—c3	b7—b6
15. He3—d5	Ha5—b7
16. Fa3—b2	Hb7—c5
17. Vd3—e3	Hc5—e6
18. Hf3—d4	Fe7—f6
19. Hd4—c6	.....

Mayet.

Hirschfeld.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	Ff8—g7
5. d2—d4	d7—d6
6. c2—c3	g5—g4
7. Vd1—b3	g4×f3
8. Fc4×f7†	Ke8—f8
9. Ff7×g8	Bh8×g8
10. 0—0	.....

Ez a sáncolás helytelen s csak alkalmat ad sötétnek, hogy a játszmát szép áldozathozattal a maga javára döntse.

.....	Fg7×d4†
11. c3×d4	Bg8×g2†
12. Kg1—h1	Bg2×h2†
13. Kh1×h2	Vd8—h4†
14. Kh2—g1	Vh4—g3†
15. Kg1—h1	Vg3—g2†

és mat.

43.

London, 1861.

Visszautasított Evans-csel.

Macdonnel.

Boden.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6

3. Ff1—c4	Ff8—c5	2. e2—e3	e7—e6
4. b2—b4	Fc5—b6	3. Hg1—f3	Hg8—f6
5. 0—0	d7—d6	4. c2—c4	Ff8—e7
6. h2—h3	Hg8—f6	5. Hb1—c3	0—0
7. d2—d3	0—0	6. Ff1—d3	d7—d5
8. Hb1—c3	h7—h6	7. 0—0	Hb8—c6
9. Fc1—e3	Hc6×b4	8. a2—a3	Vd8—e8
10. Hc3—e2	Hb4—c6	9. Vd1—c2	Ve8—h5
11. He2—g3	d6—d5	10. h2—h3	g7—g5
12. Fc4—b5	d5×e4	11. Hf3—h2	g5—g4
13. Fb5×c6	b7×c6	12. h3×g4	f5×g4
14. Hf3×c5	e4×d3	13. Bf1—d1	Fe7—d6
15. c2×d3	Vd8—e8	14. g2—g3	Fc8—d7
16. Fe3×b6	a7×b6	15. Fd3—f1	Bf8—f7
17. f2—f4	Hf6—d5	16. e3—e4	e6—e5
18. Vd1—h5	f7—f6	17. Fc1—e3	e5×d4
19. He5—g6	Ve8—e3†	18. Fe3×d4	Hc6×d4
20. Kg1—h2	Bf8—d8	19. Bd1×d4	Fd6—c5
21. Bf1—e1	Ve3×d3	20. Bd4—d2	d5×e4
22. Ba1—d1	Vd3—c2	21. b2—b4	.....
23. Hg6—e7†	Kg8—h8		
24. Vh5—f7	Fc8×h3		

A nézők ez után a húzás után egyhangulag azt állították, hogy fehér elveszett; Macdonnel azonban egész nyugodtan biztosította őket, hogy a játékot pár húzásra megnyeri.

25. Be1—e2 Vc2×d1  
 26. Hg3—h5 Bd8—g8  
 27. He7×g8 Ba8×g8  
 38. Be2—e8 s fehér három lépésre — legkésőbb — matot ad.

Az angol sakkozók annyira elragadtattak ezen játék szépségétől, hogy a híres indiai gyémánt után a „sakkjáték Kohinoor“-jának mondták.

## 44.

Lipce, 1861.

Hollandi játék.

Schmorl.	Lange.
Fehér.	Fekete.
1. d2—d4	f7—f5

Hibás lépés, mire sötét gyorsan előnyt nyer; fehér más húzással sem háríthatná már el a veszteséget.

	e4—e3
22. Bd2×d7	Hf6×d7
23. b4×c5	Bf7×f2
24. Vc2×f2	e3×f2†
25. Kg1—h1	Hd7—e5
26. Hc3—e4	Ba8—f8
27. Ff1—g2	He5—f3
28. Fg2×f3	Bf8×f3
29. Ba1—f1	Vh5—f5
30. He4—d2	Bf3×g3

Világos föladja a játékot.

## 45.

London, 1862.

Olasz játék.

Dubois.	Steinitz.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. 0—0	Hg8—f6

5. d2—d3 d7—d6  
 6. Fc1—g5 h7—h6  
 7. Fg5—h4 g7—g5  
 8. Fh4—g3 h6—h5  
 Igen jó húzás, fehér a g5 gyalogot hátrány nélkül nem ütheti. A következő combinatio nagyon szellemdús.

9. h2—h4 Fc8—g4  
 10. c2—c3 Vd8—d7  
 11. d3—d4 e5×d4  
 12. e4—e5 d6×e5  
 13. Fg3×e5 Hc6×e5  
 14. Hf3×e5 Vd7—f5  
 15. He5×g4 h5×g4  
 16. Fc4—d3 Vf5—d5  
 17. b2—b4 0—0—0  
 18. c3—c4 Vd5—c6  
 19. b4×c5 Bh8×h4  
 20. f2×f3 Bd8—h8  
 21. f3×g4 Vc6—e8  
 22. Vd1—e2

Hibás lépés: Fd3—f5+ helyett.

..... Ve8—e3+!  
 ..... d4×e3  
 23. Ve2×e3 d4×e3  
 24. g2—g3 Bh4—h1+  
 25. Kg1—g2 Bh8—h2+  
 26. Kg2—f3 Bh1×f1+  
 27. Fd3×f1 Bh2—f2+  
 28. Kf3—e3 Bf2—f1  
 29. a2—a4 Kc8—d7  
 30. Ke3—d3 Hf6×g4  
 31. Kd3—c3 Hg4—e3  
 32. Ba1—a2 Bf1×b1  
 33. Ba2—d2+ Kd7—c6  
 34. Bd2—e2 Bb1—c1+  
 35. Kc3—d2 Bc1—c2+  
 36. Kd2×e3 Bc2×e2+  
 37. Ke3×e2 f7—f5

fehér föladja a játszmát.

46.

Páris, 1863.

Huszár játék.

A. de Rivière. Morphy.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c4 Hg8—f6  
 4. Hf3—g5 d7—d5  
 5. e4×d5 Hc6—a5  
 6. d2—d3 h7—h6  
 7. Hg5—f3 e5—e4  
 8. Vd1—e2 Ha5×c4  
 9. d3×c4 Ff8—c5  
 10. h2—h3 0—0  
 11. Hf3—h2 Hf6—h7  
 12. Hb1—d2 f7—f5  
 13. Hd2—b3 Fc5—d6  
 14. 0—0 Fd6×h2+  
 15. Kg1×h2 f5—f4

Ezzel a gyalogáldozattal vezeteti be sötét a végrohamot.

16. Ve2×e4 Hh7—g5  
 17. Ve4—d4 Hg5—f3+  
 18. g2×f3 Vd8—h4  
 19. Bf1—h1 Fc8×h3  
 20. Fc1—d2 Bf8—f6

fehér föladja.

47.

Berlin, 1863.

Visszautasított király-csel.

Neumann. Dufresne.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 Ff8—c5  
 3. Hg1—f3 d7—d6  
 4. Ff1—c4 Hg8—f6  
 5. Hb1—c3 0—0  
 6. d2—d3 Hf6—g4  
 7. Bh1—f1 Hg4×h2

Ezt a kiütött gyalogot sötét drágán fizeti meg, mert egy fontos vonalat nyit általa az ellen bástyájának.

8. Bf1—h1 Hh2—g4  
 9. Vd1—e2 Fc5—f2+  
 10. Ke1—f1 Hb8—c6  
 11. f4—f5 Ff2—c5  
 12. Hf3—g5 Hg4—h6  
 13. Ve2—h5 Vd8—e8

14. Hg5×h7 Kg8×h7  
 15. Fc1×h6 g7—g6  
 16. Vh5×g6 . . . .

Ügyes véghúzás.

. . . . f7×g6

17. Fh6×f8† és mat.

48.

Páris, 1863.

Közép-csel, futó-csel ellen.

Mongredien.

Morphy.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Ff1—c4 d7—d5  
 4. e4×d5 Hg8—f6  
 5. Hg1—f3 Hf6×d5  
 6. 0—0 Fe8—e6  
 7. Fc4×d5 Fe6×d5  
 8. d2—d4 Hb8—c6  
 9. Fc1×f4 Ff8—e7  
 10. Hb1—d2 0—0  
 11. c2—c4 Fd5×f3  
 12. Hd2×f3 Fe7—f6  
 13. d4—d5 Hc6—e7  
 14. Ff4—e5 He7—f5  
 15. Vd1—d3 g7—g6  
 16. Fe5×f6 Vd8×f6

Fehér mindenkép arra törek-  
 szik, hogy a bábok lecserélése  
 által a játékot előnyösebbé tegye  
 a maga számára. És ha a 24.  
 lépést el nem hibázta volna,  
 a játék döntetlen is lenne.

17. Vd3—b3 Bf8—e8  
 18. Ba1—e1 Hf5—d4  
 19. Hf3×d4 Vf6×d4†  
 20. Kg1—h1 Be8×e1  
 21. Bf1×e1 Vd4—d2  
 22. Be1—f1 Ba8—e8  
 23. Vb3—f3 f7—f5  
 24. Vf3—d1 Be8—e2

Fehér föladja, mert döntő  
 gyalogjait nem védheti meg;

- pld.: 25. Vd1×d2, Be2×d2;  
 26. Bf1—b1, Bd2—c2; 27.  
 b2—b3, Bc2—a2 és így tovább.

49.

Boroszló, 1864.

Evans-csel.

Anderssen.

Neumann.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—c1 Ff8—c5  
 4. b2—b4 Fc5×b4  
 5. c2—c3 Fb4—c5  
 6. 0—0 d7—d6  
 7. d2—d4 e5×d4  
 8. c3×d4 Fc5—b6  
 9. d4—d5 He6—a5  
 10. Fc1—b2 Hg8—e7  
 11. Fc4—d3 0—0  
 12. Hb1—c3 He7—g6  
 13. Vd1—d2 c7—c5  
 14. Hc3—e2 Fc8—d7  
 15. He2—g3 f7—f6  
 16. Kg1—h1 c5—c4  
 17. Fd3—e2 Fb6—c7  
 18. Hf3—d4 b7—b5  
 19. f2—f4 Ha5—b7  
 20. Hd4—e6 Fd7×e6  
 21. d5×e6 Hb7—c5  
 22. Vd2—d5 Vd8—e7  
 23. Fe2—g4 Kg8—h8  
 24. Vd5—h5 Hc5—d3  
 25. Fg4—f5 Ve7—e8  
 26. Fb2—d4 Fc7—b6  
 27. e6—e7 Bf8—g8  
 28. Hg3—e2 Ve8—f7  
 29. Vf1—f3 . . . .

Sötét föladja, mert Vh5×h7†  
 s aztán Bf3—h3† és mat fe-  
 nyegyet 29. h7—h6-al, miáltal  
 a g3 Huszár elvesz és tartha-  
 tatlan álláshoz jut.

50.

Havana, 1864.

Kettős huszárjáték.

Morphy. Dominguez.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3 Hb8—c6

3. Ff1—c4 Hg8—f6

4. d2—d4 e5×d4

5. 0—0 Ff8—c5

6. e4—e5 Hf6—e4

Sötétnek jobb lett volna itt: d7—d5, miáltal legalább is erős állást nyer a középben.

7. Fc4—d5 f7—f5

8. e5×f6 He4×f6

9. Fc1—g5! Fc5—e7

10. Fg5×f6 Fe7×f6

Ha sötét itt g7—g6 húz, akkor 11. Hf3—g5, Hc6—e5; 12. Ve1—h5†, He5—g6; 13. Ff6—e7† és 14. Vh5—h6† és matot kap.

11. Bf1—e1† Hc6—e7

12. Hf3—e5 Ff6×e5

13. Vd1—h5† g7×g6

14. Vh5×e5 Bh8—f8

15. Hb1—d2 c7—c6

Sötétnek ez az elhibázott lépése alkalmat ad világosnak egy fényes végrohamhoz.

16. Hd2—c4 d7—d6

17. Hc4×d6† Ke8—d7.

18. Fd5×e6† Kd7—c7

19. Hd6×c8† Vd8—d6

20. Ve5—d6† és mat.

51.

Lipcse, 1865.

Futó-csel.

Minckwitz. \*Schmidt E.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. f2—f4 e5×f4

3. Ff1—c4

4. Ke1—f1

5. d2—d4

6. Hb1—c3

7. Hc3—b5

8. Fc4×f7

9. Hg1—f3

10. c2—c3

11. Hb5—a3

12. Ff7—c4.

13. Hf3—e1

14. Fc4—e2

15. Ha3—c2

Sötét most előnyben van és a végjátékot igen szépen játsza meg.

16. g2×f3

17. He1×f3

18. Kf1—f2

19. Kf2—e3

20. Hf3—g5

21. Ke3—d3

22. Kd3×e4

23. Ke4—d3

sötét itt 5 húzásra matot jelez.

.....  
Fg7—h6†  
Fh6×g5†  
Vh4×e4†  
d6—d5†  
Fh3—f5†  
és mat.

52.

London, 1866.

From csele.

Bird.

Fehér.

1. f2—f4

2. f4×e5

3. e5×d6

4. d2—d4

5. Fc1—g5

6. Hg1—f3

7. e2—e3

8. Ff1—b5

9. Fg5×f6

10. d4—d5

Ha sötét 10. d5×c6 húz, akkor most Fd6—b4 következik.

11. Fb5×c6

Steinitz.

Fekete.

e7—e5

d7—d6

Ff8×d6

Hg8—f6

Hb8—c6

Fc8—g4

Vd8—d7

0—0—0

g7×f6

Vd7—e7

Ve7×e3†

12. Vd1—e2	Ve3—c1†
13. Ve2—d1	Bd8—e8†
14. Fe6×e8	Bh8×e8†
15. Ke1—f2	Vc1—e3†
16. Kf2—f1	Fg4×f3
17. g2×f3	Fd6—c5!
18. Kf1—g2.	Be8—g8†

Fehér földaja.

53.

Dundee, 1867.

Spanyol játék.

C. de Vere.	Steinitz.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	Hg8—f6
4. 0—0	Hf6×e4
5. Bf1—e1	He4—d6
6. Hf3×e5	Hc6×e5
7. Be1×e5†	Ff8—e7
8. d2—d4	f7—f6?
9. Be5—e1	Hd6×b5
10. Vd1—h5†	g7—g6
11. Vh5×b5	c7—c6
12. Vb5—b3	d7—d5
13. c2—c4	Ke8—f7
14. Hb1—c3	d5×c4
15. Vb3×c4†	Kf7—g7
16. d4—d5	c6×d5
17. Hc3×d5	Fe7—f8
18. Hd5×f6	.....

Ez a csinos huszáráldozat a rohamot erőssé teszi.

.....	Vd8×f6
19. Fc1—d2	b7—b5
20. Vc4—d5	b5—b4
21. Ba1—c1	.....

Döntő roham-húzás.

.....	Vf6—f7
22. Vd5×a8	Fe8—e6
23. Va8—e4	Fe6×a2
24. Ve4—e5†	Kg7—g8
25. Bc1—c7	Vf7—d5
26. Ve5×d5	Fa2×d5
27. Be1—e8	Fd5—f7

28. Be8×f8†	Kg8×f8
29. Fd2×b4†	Kf8—g7
30. Fb4—c3†	Kg7—g8
31. Bc7—c8†	sötét földaja.

54.

Baden-Baden, 1870.

Spanyol játék.

C. de Vere.	Paulsen L.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	a7—a6
4. Fb5—a4	Hg8—f6
5. d2—d4	e5×d4
6. 0—0	Ff8—e7
7. Hf3×d4	.....

Ez egy bábvesztésbe kerül fehérnek, melyet azonban az okos játékkal kiegyenlít.

.....	Hc6×d4
8. Vd1×d4	c7—c5
9. Vd4—d3	b7—b5
10. e4—e5	Hf6—g8
11. Vd3—g3	Fe7—f8
Sötétnek 11. . . . .	Ke8—f8

kellett volna játszania.

12. Hb1—c3	b5×a4
13. Hc3—e4	g7—g6
14. Fc1—g5	Vd8—b6
15. He4—d6†	Ff8×d6
16. e5×d6	f7—f6
17. Ba1—e1†	Ke8—f8
18. Fg5×f6	.....

A végjátékot fehér szépen játsza.

.....	Hg8×f6
19. Be1—e7	Vb6×b2
20. c2—c3	Vb2—d2
21. Vg3—e5	sötét földaja.

55.

London, 1870.

Evans-csel.

Burn.	C. de Vere.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5.

2. Hg1—f3	Hb8—c6	6. d2—d4	f3×g2†
3. Ff1—c4	Ff8—c5	7. Kf1×g2	b7—b5
4. b2—b4	Fc5×b4	8. Fc4×b5	Fc8—b7†
5. c2—c3	Fb4—c5	9. Hg1—f3	Vh4—g4†
6. 0—0	d7—d6	10. Kg2—f2	Ff8—e7
7. d2—d4	e5×d4	11. h2—h4	Hg8—h6
8. c3×d4	Fc5—b6	12. Fc1—g5	Vg4—e4
9. Bf1—e1	Fc8—g4	13. Hb1—d2	Hh6—g4†
10. Fc4—b5	Fg4×f3	14. Kf2—g3	Ve4—d5
11. g2×f3	Vd8—h4	15. c2—c4	Vd5—f7
12. Fe1—e3	Hg8—e7	16. e5—e6	Vf7×e6
13. d4—d5	Fb6×e3	17. Bh1—e1	Fb7—e4
14. Be1×e3	0—0	18. d4—d5	Ve6—d6†
15. d5×c6	Vh4—g5†	19. Fg5—f4	Vd6—g6
16. Kg1—h1	Vg5×b5	Hibás lépés; Vd6×f4† lépéssel sötét remist érhetett volna el.	
17. c6×b7	Vb5×b7	20. h4—h5	Vg6×h5
18. Hb1—c3	f7—f5	21. Hd2×e4	f5×e4
19. Ba1—d4	Vb7—c8	22. Be1×e4	Hg4—f6
20. Vd1—d4	f5—f4	23. Be4—e7	.....
21. Bb1—g1	He7—g6.	Igen szép végjáték következik.	
22. Hc3—d5	Bf8—f7	..... Ke8×e7	
23. Be3—c3	Hg6—e5	24. d5—d6†	Ke7—f8
24. Be3×c7	Bf7×c7	25. Hf3—g5	h7—h6
Ehelyett jobb lett volna 24. .... Ve8—h3 és Hd5—f6†-ra Kg8—h8; mivel fehér a He5×f3 miatt a bástyát nem ütheti.		26. d6×c7	Hb8—c6
25. Hd5×c7	Ba8—b8	27. Fb5×c6	Vh5×d1
26. Vd4×d6	Ve8—h3	28. Ba1×d1	d7×c6
27. Bg1×g7	.....	29. Bd1—d8†	Kf8—e7
Igen érdekes húzás; amint sötét lép, vezére elveszett.		30. Ff4—d6†	és mat.
..... Kg8×g7	sötét földaja.	57.	
28. He7—e6†		London, 1872.	
		Spanyol játék.	

## 56.

Kopenhága 1871.

Futó-csel.

Sörensen S. A. From.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5×f4
3. Ff1—c4	f7—f5
4. e4—e5	Vd8—h4†
5. Ke1—f1	f4—f3

Wisker.

Fehér.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	a7—a6
4. Fb5—a4	Hg8—f6
5. 0—0	Hf6×e4
6. Bf1—e1	He4—c5
7. Fa4×c6	d7×c6
8. Hf3×e5	Hc5—e6
9. d2—d4	Ff8—e7

Zukertort.

Fekete.

10. Fc1—e3	0—0	7. h2—h3	Fg4—d7?
11. Hb1—c3	f7—f6	8. Hc3—a4	Hc5—b6
12. He5—f3	f6—f5	8. Ha4×b6	a7×b6
13. Vd1—d3	f5—f4	10. f2—f4	e5×f4?
Ez a lépés még korai.		11. He2×f4	Vd8—e7
14. Fe3—d2	Fe7—d6	12. c2—c4	Ve7—e5
15. Kc3—e4	Kg8—h8	13. 0—0	0—0—0
16. c2—c4	b7—b5	14. Hf4—e2	Hc6—d4
17. b2—b3	Fc8—b7	15. Fc1—f4	Hd4×e2†
18. Fd2—c3	Vd8—d7	16. Vd1×e2	Ve5—h5
19. Ba1—d1	Vd7—f7	17. g3—g4	.....
20. Vd3—e2	Bf8—e8	Fehér ezzel vezet be egy erős rohamot.	
21. c4—c5	Fd6—e7	.....	Vh5—g6
22. Ff3—e5	Vf7—f5	18. a2—a4	h7—h6
23. Bd1—d3	Ba8—d8	19. g4—g5	Hf6—h7
24. g2—g4	Vf5—f8	20. Ve2—e3	f7—f6
25. Bd3—h3	Kh8—g8	21. a4—a5	Kh7×g5
26. Ve2—d3	g7—g6	22. Kg1—h2	b6×a5
27. b3—b4	Fe7—f6	23. Ba1×a5	b7—b6
Ehelyett He6—g5 kellett volna húzni.		24. Ba5—a7	Fd7—c6
28. He5—f3	Fb7—c8	25. c4—c5!	.....
29. d4—d5	Ff6—g7	Ez a végjáték Paulsen egyik legszebb játéka.	
30. d5—d6	c7×d6	.....	b6×c5
31. c5×d6	He6—c7	26. Ve3×c5!	Vg6—e8
32. Bh3×h7	.....	27. Vc5—a5	Hg5—e6
Igen szép bástyaáldozat.		28. Bf1—c1	g7—g5
.....	Kg8×h7	29. Va5—a6†	Kc8—d7
33. Hf3—g5†	Kh7—g8	30. Bc1×c6	g5×f4
34. Vd3—h3	sötét föladja.	31. Bc6×d6†	sötét föladja.
A játékot így lehet folytatni: 34. .... Fg7—h6; 35. He4—f6†, Kg8—g7; 36. Hf6×e8†.			

58.

Bécs, 1873.

Bécsi játék.

Paulsen L.	Rosenthal.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. g2—g3	Ff8—c5
4. Ff1—g2	d7—d6
5. d2—d3	Hg8—f6
6. Hg1—e2	Fc8—g4

Olasz játék.

Judd.

Hosmer.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. 0—0	Hg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. h2—h3	0—0
7. Hb1—c3	Hc6—e7
8. Hc3—e2	He7—g6
9. c2—c3	Fc5—b6

59.

Chicago, 1874.

10. He2—g3	d6—d5	13. f5×e6	0—0
11. Fc4—b3	Fc8—e6	14. e6×f7†	Kg8—h8
12. Bf1—e2	Bf8—e8	15. f3—f4	He7—g6
13. Vd1—c2	h7—h6	16. Hc3—d5	Fe3—c5
14. Fc1—d2	Vd8—d7	17. b2—b4	Fe5—b6
15. e4×d5	.....	18. f4—f5	Hg6—e5

Ezt a huzást sötét egy raggogó áldozattal viszonozza.

..... Fe6×h3!  
16. d3—d4 e5—e4

Igen finom húzás; egyszerübb lett volna 16. e5×d4, 17. g2×h3, Vd7×h3.

17. Hg3×e4  
Világosnak itt: 17. Hf3—e5, Hg6×e5; 18. d4×e5, Vd7—g4; 19. Fd2—e3 kellett volna folytatnia.

..... Fh3×g2

Döntő húzás.

18. He4×f6†	g7×f6
19. Hf3—h2	Fg2×d5
20. c3—c4	Vd7—h3
21. f2—f3	Fb6×d4†

Világos földadja a játékot.

60.

Philadelphia, 1874.

Visszautasított királycsel.

Mason. Elson.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	Ff8—c5
3. Hg1—f3	d7—d6
4. c2—c3	Fc8—g4
5. Ff1—c4	Hb8—c6
6. d2—d4	.....

Egy kétes sikerü gyaloglépés.

.....	e5×d4
7. 0—0	d4×c3†
8. Kg1—h1	Hc6—d4
9. Hb1×c3	Fg4×f3
10. g2×f3	Hg8—e7
11. Fc1—e3	Hd4—e6
12. f4—f5	Fb6×e3

13. f5×e6	0—0
14. e6×f7†	Kg8—h8
15. f3—f4	He7—g6
16. Hc3—d5	Fe3—c5
17. b2—b4	Fe5—b6
18. f4—f5	Hg6—e5
19. Vd1—h5	Vd8—d7

Sötét a futót üthette volna, akkor egy gyaloggal többje lenne.

20. Bf1—f4  
.....  
Ez a lépés vezet be a meglepő végjátékhoz.

.....	Vd7×f7
21. Vh5×h7†	Kh8×h7
22. Bf4—h4†	Kh7—g8
23. Hd5—e7† és mat.	

61.

Szt.-Pétervár, 1875.

Orosz huszárjáték.

Winawer. Schumoff.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hg8—f6
3. Hf3×e5	d7—d6
4. He5—f3	Hf6×e4
5. d2—d4	d6—d5
6. Ff1—d3	Hb8—c6
7. 0—0	Ff8—e7
8. c2—c4	0—0
9. c4×d5	Vd8×d5
10. Fd3×e4	Vd5×e4
11. Bf1—e1	Ve4—g6
12. d4—d5	Fc8—h3
13. g2—g3	Ba8—d8
14. Hb1—c3	Fe7—f6
15. Vd1—a4	Ff6×c3
16. b2×c3	Bd8×d5
17. Va4—b3	Bd5—d3
18. Hf3—h4	Vg6—f6
19. Vb3×b7	h7—h6
20. Vb7—b5	Bf8—d8
21. Vb5—h5	Vf6×c3
22. Fc1—f4	Bd3—d5
23. Vh5—f3	Bd5—d3

24. Vf3—h5	Bd8—d5	22. Hf4—e6	Vd8—d6
25. Hh4—g6	.....	23. He6×g7	Kg8×g7
		24. Ve1×e4	.....

Fehér reménye az volt, hogy sötét Bd5×h5 húzást tesz, amire Be1—e8† és Hg6—f8† húzásokkal remist ér el. Sötét azonban ezt erélyesen meghiúsította.

..... Vc3×a1  
világos föladja a játékot.

62.

Lipsee, 1877.

Spanyol játék.

Anderssen.	Paulsen.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	a7—a6
4. Fb5—a4	b7—b5
5. Fa4—b3	Fc8—b7
6. 0—0	g7—g6
7. d2—d3	Ff8—g7
8. a2—a4	Hg8—e7
9. Hb1—c3	Hc6—d4
10. Fb3—a2	b5—b4
11. Hf3×d4	e5×d4
12. He3—e2	d7—d5
13. f2—f3	0—0
14. Vd1—e1	c7—c5
15. Ve1—g3.	c5—c4

Sötétnek e gyalog hadakozása eredménytelen s csakis ellenének hadállását erősíti meg vele.

16. Fc1—g5!	b4—b3
17. e2×b3	c4×d3
18. He2—f4	d5×e4
19. f3×e4	Fb7×e4

Hibás lépés: ehelyett h7—h6 kellett volna.

20. Vg3—e1	f7—f5
21. b3—b4†	Bf8—f7

Ha sötét Kg8—h8, húz, akkor fehér Hf4×g6† felel.

.....	Ba8—f8
25. Ve4—h4	He7—c6
26. Bf1—f3	h7—h5
27. Fa2×f7	Bf8×f7
28. Bf3×d3	Bf7—d7
29. Ba1—d1	Vd6×b4
30. Fg5—f6†	Kg7—h7
31. Ff6×d4	.....

Igen szép húzás.

sötét föladja a játékot.

63.

Páris, 1878.

Franczia játék.

Mackenzie.	Mason.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	d7—d5
3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. e4×d5	e6×d5
5. Hg1—f3	Ff8—d6
6. Ff1—d3	0—0
7. 0—0	Hb8—c6
8. Fc1—g5	Hc6—e7
9. Fg5×f6	g7×f6
10. Hf3—h4	Kg8—g7
11. Vd1—h5	Bf8—h8
12. f2—f4	c7—c6
13. Bf1—f3	He7—g6
14. Ba1—f1	Vd8—c7
15. He3—e2	Fc8—d7
16. He2—g3	Ba8—g8
17. Vh5—h6†	.....

Igazán geniális vezéráldozat, mely egy szép végjátékot vezet be.

.....	Kg7×h6
18. Hh4—f5†	Fd7×f5
19. Hg3×f5†	Kh6—h5
20. g2—g4†	Kh5×g4
21. Bf3—g3†	Kg4—h5
22. Fd3—e2†	és mat.

64.

Szt.-Pétervár, 1880.

Skót játék.

Csigorin.	Schiffers.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5.
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Hf3×d4	Ff8—c5
5. Fc1—e3	Vd8—f6
6. c2—c3	Hg8—e7
7. Ff1—c4	d7—d6
8. f2—f4	Vf6—g6
9. 0—0	Vg6×e4
10. Bf1—e1	Ve4—g6
11. Hd4×c6	Fc5×e3†
12. Be1×e3	b7×c6
13. Vd1—e2	Vg6—f6
14. Hb1—d2	d6—d5
15. Fc4—d3	Fc8—e6
16. Ba1—f1	g7—g6
17. Vd2—b3	0—0
18. g2—g4	.....
Erősebb, mint Hb3—c5.	
.....	Ba8—e8
19. Hb3—c5	d5—d4
20. g4—g5	Vf8—h8
21. Be3×e6	f7×e6
22. Ve2×e6†	Kg8—g7
23. Bf1—e1	d4×c3
24. Ve6×e7†	.....
Geniális végjáték.	
.....	Be8×e7
25. Be1×e7†	Bf8—f7
26. Hc5—e6†	Kg7—g8
27. Be7—e8†	Bf7—f8
28. Be8×f8† és mat.	

65.

Nürnberg, 1883.

Franczia játék.

Fritz.	Mason.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5

3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. Fc1—g5	Ff8—e7
5. Fg5×f6	Ff7×f6
6. Hg1—f3	0—0
7. Ff1—d3	b7—b6
8. h2—h4	Fc8—b7

Ehelyett jobb lett volna:

h7—h6.	
9. e4—e5	Ff6—e7

10. Fd3×h7†	.....
Igen szép húzás.	

.....	Kg8×h7
11. Hf3—g5†	Kh7—g6

12. Hc3—e2	.....
Sokkal erősebb, mint:	

Vd1—d3†	
.....	Ff7×g5

13. h4×g5	f7—f5
-----------	-------

Épúgy Vd8×g5, mint Bf8—h8-al sem mentheti meg a játékot.

14. g5×f6	Bf8—h8
15. He2—f4†	Kg6—f7

16. Vd1—g4	.....
Ismét egy szép rohamlépés.	

.....	Bh8×h1†
17. Ke1—d2	g7×f6

18. Vg4—g6†	Kf7—e7
19. Vg6—g7†	Ke7—e8

20. Vg7—g8†	Ke8—e7
21. Vg8—e6†	Ke7—f8

22. Ba1×h1	Fb7—c8
23. Bh1—h8†	Kf8—g7

24. Bh8—h7†	Kg7×h7
25. Ve6—f7†	Kh7—h8

26. Hf4—g6† és mat.	
---------------------	--

66.

Róma, 1884.

Guioco piano.

Forlico.	Bellotti.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. d2—d3	d7—d6

5.	h2—h3	h7—h6
6.	c2—c3	Hg8—f6
7.	Vd1—e2	Vd8—e7
8.	Fc1—e3	Fc5—b6
9.	Fe3×b6	a7×b6
10.	a2—a3	Hf6—h5
11.	g2—g3	0—0
12.	Hb1—d2	. . . .

Itt Hf3—h4 erősebb lett volna.

. . . . Hh5—f6

Jobb Kg8—h7, esetleg f7—f5-re játszhatni.

13.	Hf3—h4	Fc8—e6
14.	Fc4×e6	Vd7×e6
15.	Hh4—f5	Hc6—e7
16.	Hf5—e7†	Ve6×e7
17.	Hd2—f3	Ve7—d7
18.	g3—g4	Hf6—h7
19.	0—0	. . . .

Többet ér a vezér-szárny sáncolás.

. . . .	h6—h5	
20.	Hf3—h2	h5×g4
21.	h3×g4	Ba8—e8
22.	f2—f3	Be8—e6
23.	Kg1—g2	Be6—h6
24.	b2—b4	Vd7—e7
25.	Ve2—f2	Hh7—g5
26.	Ba1—d1	Hg5—h3
27.	Vf2—e1	Hh3—f4†
28.	Kg2—g1	g7—g6
29.	Bd1—d2	Kg8—g7
30.	Kg1—h1	Bf8—h8
31.	d3—d4	Hf5—d3

A huszár igen ügyesen lépeget.

32.	Ve1—e3	Hd3—f4
33.	d4×e5	. . . .

Sötét 5 lépésre matot jelez.

. . . .	Bh6×h2†	
34.	Bd2×h2	Bh8×h2†
35.	Kh1×h2	Ve7—h4†
36.	Kh2—g1	Vh4—g3†
37.	Kg1—h1	Vg3—g2†

és mat.

67.

Hamburg, 1885.

Francia játék.

	Gottschall.	Noa.
	Fehér.	Fekete.
1.	e2—e4	e7—e6
2.	d2—d4	d7—d5
3.	Hb1—c3	Hg8—f6
4.	Ff1—d3	Hb8—c6
5.	Hg1—f3	Ff8—b4
6.	Fc1—g5	h7—h6
7.	Fg5×f6	Vd8×f6
8.	0—0	Fb4×c3
9.	b2×c3	0—0
10.	Hf3—d2	d5×e4
11.	Hd2×e4	Vf6—d8
12.	f2—f4	Hc6—e7
13.	Vd1—h5	Vd8—d5

Ez a húzás fehérnek nyújt alkalmat egy szép áldozathoz; a vezér húzás helyett jobb lett volna: f7—f5.

14.	He4—f6†	g7×f6
15.	Vh5×h6	He7—f5
16.	Fd3×f5	. . . .

sötét a játszmát földja.

68.

New-Orleans, 1886.

Visszautasított vezér-csel.

	Zukertort.	Steinitz.
	Fehér.	Fekete.
1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Hb1—c3	Hg8—f6
4.	Fc1—g5	Ff8—e7
5.	Hg1—f3	0—0
6.	c4—c5	b7—b6
7.	b2—b4	b6×c5
8.	d4×c5	a7—a5
9.	a2—a3	d5—d4
10.	Fg5×f6	g7×f6
11.	Hc4—a3	e6—e5

A most következő gyalog-roham igen érdekes.

12. b4—b5 . . . .  
Fehér az ellenfél gyöngé vezér-szárnyára számít, de nem juthat hozzá, hogy rohamot intézhessen ellene.

. . . .	Fc8—e6
13. g2—g3	c7—c6
14. b5×c6	Hb8×b6
15. Ff1—g2	Ba8—b8
16. Vd1—c1	d4—d3
17. e2—e3	e5—e4
18. Hf3—d2	f6—f5
19. 0—0	Bf8—e8
20. f2—f3	Hc6—d4

Szép húzás, sötét kitünően játsza végig az egész partiet.

21. e3×d4	Vd8×d4†
22. Kg1—h1	e4—e3
23. Ha4—c3	Fe7—f6
24. Hd2—b1	d3—d2
25. Vc1—e2	Fe6—b3
26. Vc2×f5	d2—d1V
27. Hc3×d1	Fb3×d1
28. Hb1—c3	e3—e2
29. Ba1×d1	Vd4×c3

Fehér föladja.

69.

New-York, 1887.

Futó játék.

Richardson.	Delmar.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Ff1—c4	Hg8—f6
3. Hg1—f3	Hf6×e4
4. Hb1—c3	He4×f2
5. Ke1×f2	Ff8—c5†
6. d2—d4	e5×d4
7. Bh1—e1†	Ke8—f8
8. Hc3—e4	Fc5—b6
9. Vd1—d3	d7—d5
10. Vd3—a3†	Kf8—g8
11. Fc4×d5	Vd8×d5
12. He4—f6†	g7×f6
13. Va3—f8†	Kg8×f8

14. Fc1—h6† Kf8—g8

15. Be1—e8† és mat.  
Igen érdekes kis játék.

70.

London, 1888.

Olasz játék.

Mason.	Zukertort.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. Hb1—c3	Hg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. Fc1—e3	Fc5—b6
7. Vd1—d2	He6—e7
8. Hc3—c2	c7—c6
9. Fc4—b3	h7—h6
10. He2—g3	g7—g5

Sötétnek ez a játéka később igen hátrányos lesz.

11. d3—d4	He7—g6
12. 0—0—0	Vd8—e7
13. d4×e5	d6×e5
14. h2—h4	. . . .

Ezzel az ügyes húzással akadályozza meg fehér az el-sáncolást.

. . . .	g5—g4
15. Hf3—g1	h6—h5
16. Fe3—g5	Hg6—f4
17. Hg1—e2	Hf4×e2
18. Vd2×e2	Fc8—d7
19. Bd1×d7	. . . .

Ez a szép bástyaáldozat az ellenfél hadállását teljesen tart-hatatlaná teszi.

. . . .	Ke8×d7
20. Bh1—d1†	Kd7—c8
21. Hg3—f5	Ve7—d8
22. Bd1—d8†	Fb6×d8
23. Hf5—d6†	Kc8—c7
24. Hc6—f7	Bh8—f8
25. f2—f4	. . . .

Sötét föladja a játékot.

71.

New-York, 1889.

Lopez-játék.

Burn. Fehér.	Gunsberg. Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	Hg8—f6
4. 0—0	Hf6×e4
5. d2—d4	He4—d6
A szokásos lépés itt Ff8—e7; de legújabbban ezt ajánlják.	
7. d4×e5	Hd6×b5
7. a2—a4	Hb5—d6
8. Fc1—g5	.....
Igen erős húzás, mely döntő befolyású a játékra.	
.....	f7—f6
9. e5×d6	Ff8×d6
10. Fg5—h4	0—0
11. Hb1—c3	Hc6—e5
Ehelyett egyszerűbb és biztosabb lenne: g7—g5, vagy Fd6—e7.	
12. Bf1—e1	He5—f7
Ezzel alkalma nyílt fehérnek egy fontos tempót nyernie; sötétnek jobb húzása lett volna: He5×f3†.	
13. Vd1—d4	Bf8—e8
14. Be1×e8†	Vd8×e8
15. Ba1—e1	Hf7—e5
16. Hf3—d2	a7—a6
Sötétnek ez a legjobb válasza, amivel a huszárt b7-től visszatarthatja.	
17. f2—f4	Ve8—f8
18. Hd2—e4	He5—f7
19. Hc3—d5	Hg8—h8
Sötétnek már nincs elegendő védelme.	
20. He4×d6	Hf7×d6
21. Hd5×c7	Hd6—f5
22. Vd4—f2	.....
és világos nyer.	

72.

Amsterdam, 1889.

Szabálytalan megnyitás.

Steinitz. Fehér	Csigorin. Fekete.
1. Hg1—f3	d7—d5
2. d2—d4	Fc8—g4
Gyöngye lépés, mert a vezérszárnyat védtelenebbé teszi.	
3. e2—c4	Fg4×f3
4. g2×f3	.....
A fehér közép hadállás ezzel nagyon erős lesz.	
.....	e7—e6
5. c4×d5	Vd8×d5
Jobb lett volna: e6×d5.	
6. e2—e4	Ff8—b4†
7. Hb1—c3	Vd5—a5
8. Fc1—d2	Hb8—c6
9. d4—d5	.....
Ezzel az ellenséges vezérútja elzáródott a királyszárnytól.	
.....	e6×d5
10. a2—a3	Hc6—d4
11. Ff1—d3	0—0—0
Sötétnek ez a legjobb húzása.	
12. a3×b4	Hd4×f3†
13. Vd1×f3	.....
Fehér itt a minőséget feláldozza, hogy annál erősebb rohamot nyerjen.	
.....	Va5×a1†
14. Ke1—e2	Va1×b2
15. Bh1—b1	Vb2—a3
16. Hc3—b5	Va3—a6
17. Vf3×f7	Va6—b6
A c7-en fenyegető matot védi.	
18. Bb1—c1	Hg8—h6
19. Vf7×g7	d5×e4
20. Vg7×c7†	Vb6×c7
21. Be1×c7†	Kc8—b8
22. Fd3×e4	.....
sötét föladja a játékot.	

73.

Boroszló, 1889.

Szabálytalan megnyitás.

Harmonist. Paulsen L.

Fehér.

Fekete.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | d7—d6  |
| 2. | f2—f4  | b7—b6  |
| 3. | d2—d4  | Fc8—b7 |
| 4. | Ff1—d3 | Hg8—f6 |
| 5. | Vd1—e2 | e7—e6  |
| 6. | Hg1—f3 | Ff8—e7 |
| 7. | Hb1—d2 | Hb8—d7 |
| 8. | 0—0    | 0—0    |

A játék kifejlődött; mégis a fehér gyalogállása jobb.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 9.  | c2—c3  | d6—d5  |
| 10. | e4—e5  | Hf6—e8 |
| 11. | Bf1—f2 | g7—g6  |
| 12. | Hd2—f1 | He8—g7 |
| 13. | g2—g4  | f7—f5  |
| 14. | Bf2—g2 | .....  |

Ezzel a bástya is a rohamra mén.

- |       |        |       |
|-------|--------|-------|
| ..... | c7—c5  |       |
| 15.   | Hf1—e3 | c5×d4 |
| 16.   | c3×d4  | f5×g4 |

Ez a lépés megkönnyíti az ellenfél támadását.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 17. | Bg2×g4 | Ba8—c8 |
| 18. | Fc1—d2 | Hd7—b8 |
| 19. | Kg1—h1 | .....  |

Ezzel a második bástyát is rohamra viszi.

- |       |        |        |
|-------|--------|--------|
| ..... | Hb8—c6 |        |
| 20.   | Ve2—g2 | Fe7—b4 |

Döntő hiba; jobb lett volna: Bf8—f7.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 21. | Ba1—g1 | Fb4×d2 |
| 22. | Fd3×g6 | .....  |

Helyes áldozat, mely győzelemre vezet.

- |       |         |        |
|-------|---------|--------|
| ..... | Fd2×e3  |        |
| 23.   | Fg6×h7† | Kg8—h8 |
| 24.   | Bg4—g7  | Fe3×g1 |
| 25.   | Fh7—b1  | .....  |

Sötétnek nincs védelme; most Bg7—h7† és mat fenyeget.

- |                 |        |       |
|-----------------|--------|-------|
| .....           | Bf8—f5 |       |
| 26.             | Vg2—g6 | ..... |
| sötét földadja. |        |       |

74.

Manchester, 1890.

Bécsi játék.

Schalopp.

Gossip.

Fehér.

Fekete.

- |     |                 |         |
|-----|-----------------|---------|
| 1.  | e2—e4           | e7—e5   |
| 2.  | Hb1—c3          | Hg8—f6  |
| 3.  | f2—f4           | d7—d5   |
| 4.  | f4×e5           | Hf6×e4  |
| 5.  | Hg1—f3          | He4×c3  |
| 6.  | b2×c3           | Ff8—e7  |
| 7.  | d2—d4           | 0—0     |
| 8.  | Ff1—d3          | Fc8—g4? |
| 9.  | Ba1—b1          | b7—b6?  |
| 10. | 0—0             | c7—c5   |
| 11. | h2—h3           | Fg4—h5  |
| 12. | Fd3×h7†         | Kg8×h7  |
| 13. | Ff3—g5†         | Fe7×g5  |
| 14. | Vd1×h5†         | Fg5—h6  |
| 15. | Fc1×h6          | g7×h6   |
| 16. | Bf1—f6          | Kh7—g7  |
| 17. | Vh5×h6†         | Kg7—g8  |
| 18. | Vh6—g5†         | Kg8—h7  |
| 19. | Bf6—h6† és mat. |         |

75.

Zugzidi, 1892.

Huszárjáték.

Dadian, Min-grélia hercege.

Mitcham.

Fehér.

Fekete.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | e7—e5  |
| 2. | Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. | Ff1—c4 | Hg8—f6 |
| 4. | d2—d4  | e5×d4  |
| 5. | 0—0    | Hf6×e4 |
| 6. | Bf1—e1 | d7—d5  |
| 7. | Fc4×d5 | Vd8×d5 |
| 8. | Hb1—c3 | Vd5—c4 |
- Hibás; Vd5—h5 helyett.

9. Be1×e4† Fc8—e6  
 10. Fc1—g5 Ff8—e5  
 Ezzel sötét vezér kiesik a játékból.

11. Hf3—d2 Vc4—a6  
 12. Hd2—b3 Fc5—b6  
 13. Hc3—d5 h7—h6  
 Ehelyett sötétnek sáncolni kellett volna. Fehér ezt a hibát mesterien kihasználja.

14. Hb3—c5! Va6—b5  
 15. Be4×e6† Ke8—f8  
 16. Hc5—d7† Kf1—g8  
 17. Vd1—g4 . . . .  
 Ez az ügyes lépés gyorsan eldönti a játékot.

. . . . h6—h5  
 Bonyolult helyzet; fehérnek 3 bábja van megtámadva és sötét mégsem üthet egyet sem hátrány nélkül.

18. Hd5—f6† g7×f6  
 19. Fg5—h6† Vb5—g5  
 20. Hd7×f6† és mat.

Gyönyörű szép mat, méltó befejezése az érdekes játszmának. Még feladványokban is nehezen lehet szebb véget találni!

## 76.

Kiel, 1893.

Spanyol játék.

Walbrodt. Seuffert.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—b5 a7—a6  
 4. Fb5—a4 Hg8—f6  
 5. 0—0 Hf6×e4  
 6. d2—d4 d7—d5

Hibás lépés; ehelyett vagy Ff8—e7, vagy utána b7—b5 kellett volna lépnie.

7. Hf3×e5 Fc8—d7  
 8. He5×f7 Ke8×f7

9. Vd1—h5† Kf7—e6  
 10. Fa4—b3 Fd7—e8  
 11. Vh5—g4† Ke6—f7

Már Ke6—e7 sem mentené meg a játékot, amelyet fehér mesterien vezet.

12. Vg4×e4 Ff8—e7  
 13. Ve4×d5† Kf7—f8  
 14. c2—c3 . . . .

sötét föladja.

## 77.

Hastings, 1895.

Bécsi játék.

Csigorin. Janowski.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hb1—c3 Hg8—f6  
 3. d2—d3 d7—d5  
 4. e4×d5 . . . .

A legjobb folytatás itt: f2—f4

. . . . Hf6×d5  
 5. Vd1—e2 . . . .

Vezér ezzel elzárja a futója útját, s még egyszer kell húznia, hogy a király szárnyat szabaddá tegye, amiáltal tempot veszít s ez az ellenfél hadkifejlődését elősegíti.

. . . . Hb8—c6  
 6. Fc1—d2 Ff8—e7  
 7. 0—0—0 0—0  
 8. Ve2—f3 Fc8—e6  
 9. Hg1—e2 f7—f5  
 10. Vf3—h3 Vd8—d6  
 11. Hc3×d5 Vd6×d5  
 12. He2—c3 Vd5—a5  
 13. a2—a3 . . . .

Ez a lépés közvetlen veszteségre vezet; már Kb1—c1 sem sokat érne.

. . . . Fe7×a3  
 14. Hc3—b1 Fa3×b2†  
 15. Kc1×b2 Va5—a2†  
 16. Kb2—c1 Hc6—d4  
 Fehér föladja a játékot,

mert 3 lépésre mat. És pedig  
 17. Hb1—a3, Va2×a3†;  
 18. Kc1—b1, Va3—a2†; 19.  
 Kb1—c1, Va2×c2† és mat.

78.

Hastings 1895.

Visszautasított vezér-csel.

Pillsbury.

Mason.

Fehér.

Fekete.

1.	d2—d4	d7—d5
2.	c2—c4	e7—e6
3.	Hb1—c3	Hg8—f6
4.	Fc1—g5	Ff8—e7
5.	Hg1—f3	b7—b6
6.	e2—e3	Fc8—b7
7.	Ba1—c1	d5×c4
8.	Ff1×c4	Hb8—d7
9.	0—0	0—0
10.	Vd1—e2	Hf6—d5
11.	Fg5×e7	Vd8×e7
12.	Hc3×d5	e6×d5
13.	Fc4—b5	.....

Ez a lépés igen jó hadállást  
 szerez.

.....	Ve7—d6	
14.	Bc1—c2	c7—c6
15.	Fb5—d3	Hd7—f6
16.	Bf1—c1	.....

Fehér mesterien kihasználja  
 ellenének a gyöngé vezérszárny-  
 állását.

.....	Ba8—c8	
17.	Fd3—a6	Fb7×a6
18.	Ve2×a6	Bc8—c7
19.	Hf3—e5	c6—c5
20.	Bc2—c5	Bc7×c5
21.	Bc1×c5	Hf6—d7
22.	Bc5—c6	Hd7—b8
23.	Bc6×d6	Hb8—a6
24.	He5—c6	g7—g6
25.	Hc6×a7	Bf8—a8
26.	Ha7—c6	.....

Sötét földadja a játékot.

79.

Hastings, 1895.

Falkbeer-csel.

Gunsberg.

Bardeleben.

Fehér.

Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	d7—d5
3.	e4×d5	e5—c4
4.	Vd1—e2	Hg8—f6
5.	Hb1—c3	Ff8—d6
6.	Hc3×e4	0—0
7.	He4×f6†	Vd8×f6
8.	Ve2—f3	Fc8—f5
9.	d2—d3	Fd6—b4†
10.	Ke1—d1	Hb8—d7
11.	c2—c3	Fb4×c3
12.	b2×c3	Vf6×c3
13.	Ba1—b1	Hd7—c5
14.	Vf3—f2	Hc5×d3
15.	Vf2—g3	Ba8—d8
16.	Ff1×d3	Ff5×d3
17.	Bb1—b2	Bd8×d5
18.	Bb2—d2	Bf8—e8

Fehér földadja a játékot.

Bardeleben az ellenfelétől  
 gyöngén vitt játékot mesterien  
 játszott.

80.

Szt-Pétervár, 1895.

Orosz huszárjáték.

Lasker.

Pillsbury.

Fehér.

Fekete.

1.	e5—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hg8—f6
3.	Hf3×e5	d7—d6
4.	He5—f3	Hf6×e4
5.	Vd1—e2	Vd8—e7
6.	d2—d3	He4—f6
7.	Fc1—g5	Hb8—c6
8.	Hb1—c3	Fc8—e6
9.	0—0—0	0—0—0
10.	d3—d4	d6—d5
11.	Hf3—e5	Ve7—e8
12.	Ve2—f3	.....

Az itt kezdett combinatióval ugyan egyes gyalogokat nyer, de vissza is veszti; a kölcsönös lecserélések remisre vezetnek.

13.	Ff1—b5	Ff8—e7
14.	d4×e5	Hc6×e5
15.	Fb5×d7†	Hf6—d7
16.	Fg5×e7	Ve8×d7
17.	Hc3×d5	Vd7×e7
18.	Hd5—c3	Ve7—c5
19.	Bd1—e1	Vc5×e5
20.	a2—a3	Vc5—a5
21.	Vf3—e3	Bd8—d4
22.	Be1—d1	Bh8—d8
23.	Bd1×d4	Va5—b6
24.	Ve3×d4	Vb6×d4
25.	Bh1—d1	Bd8×d4
26.	Kc1×d1	Bd4×d1†
27.	Kd1—d2	Kc8×d7
28.	Kd2—e3	a7—a6
29.	Hc3×e4	Fe6—f5
30.	Ke3×e4	Ff5×e4
31.	f2—f4	Kd7—e6
		f7—f5†

A játék döntetlen.

81.

Hastings, 1895.

Bécsi játék.

Mieses.	Pillsbury.
Fehér:	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hg8—f6
3. Ff1—c4	Ff8—b4
4. f2—f4	.....

Ez a Mieses által ujólag alkalmazott megnyitás erős támadást okoz.

5. Hg1—f3	d7—d6
6. Hc3—d5	0—0
7. Fc4×d5	Hf6×d5
8. c2—c3	Hb8—c6
9. f4—f5	Fb4×c5
	.....

Elsiettetett lépés, e helyet jobb: d2—d4.

10.	Fd5—b3	Hc6—e7
11.	d2—d4	d6—d6
12.	f5—f6	e5×d4
13.	Hf3×d4	g7×f6
14.	Fc1—h6	d5×e4
		He7—g6
15.	Fh6×f8	Vd8×f8
16.	Bh1—e1	Vf8—h6
17.	Vd1—e2	Fc5×d4
18.	e3×d4	f6—f5
19.	g2—g4	.....

Ezen minőségi áldozattal sötét egy döntő gyalog hadállást nyer a középben.

Ezen húzás után fehér játéka a huszár rohama miatt tarthatatlan.

20.	Ve2—c4	Hg6—f4
21.	Ke1—e2	Hf4—d3†
22.	Ke2—e3	Vh6×h2†
		f5—f4

Világos föladja a játszmát.

82.

Szt. Pétervár, 1896.

Visszautasított vezér-csel.

Pillsbury. Steinitz.

Fehér. Fehér.

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. e2—e3	d5×c4
5. Hg1—f3	e7—c5
6. Ff1×c4	Hb8—c6
7. 0—0	c5×d4
8. e3×d4	Ff8—e7
9. Fc1—f4	0—0
10. Ba1—c1	Vd8—b6
11. Vd1—d2	Bf8—d8
12. Bf1—d1	Fc8—d7
13. Vd2—e2	Ba8—c8
14. d4—d5	e6×d5
15. Fc4×d5	Kg8—f8
16. Ff4—e3	Vb6—a5

17. Fd5—b3	Fd7—e8	53. Fd8—e7	Kh5—g4
18. Hf3—d4	Hc6×d4	54. Fe7—d8	Fg2—f3
19. Fe3×d4	Fe8—e6	55. Fd8—e7	Ff3—d1
20. Bd1—e1	Bd8—e8	56. Kd4—d5	Fd1—a4
21. Ve2—d3	Va5—g5	57. Kd5—d6	Hd7—b6
Sötét nagyon ügyesen gyön-		58. Kd6—e6	Hb6—c4
gíti ellenének királyhadállását.		59. Ke6—d5	Hc4×a3
22. g2—g3	Vg5—h5	60. Kd5—d4	Ha3—c2†
23. Be1—e5	Vh5—h3	61. Kd4—e4	Hc2—e1
24. f2—f3	Fe7—d6	62. Fe7—d8	He1—g2
25. Be5×e8†	Hf6×e8	63. Fd8—e7	Hg2×h4
26. Fd4—f2	Bc8—d8	64. Fe7—f8	Hh4—f5
27. Vd3—c4	Vh3—f5	65. Ff8—c5	Hf5—g3†
28. f3—f4	Bd8—d7	66. Ke4—e3	Kg4—f5
29. Fb3—c2	Vf5—a5	67. Fc5—d6	Hg3—e4
30. Fc2×h7	.....	68. Fd6—b8	He4—f6
Ez a kockázatotott hadakozás		69. Ke3—d4	Kf5—e6
fehért nehéz helyzetbe hozza.		70. Fb8—g3	Fa4—b3
.....		71. Fg3—e1	Ke6—f5
g7—g6		72. Fc1—g3	Hf6—d5
31. Vc4—d4	He8—g7	73. Fg3—d6	Fb3—c4
32. g3—g4	Fd6—e7	74. Fd6—b8	Hd5×b4
33. Vd4×a7	Va5×a7	75. Kd4—c3	Hb4—c6
34. Ff2×a7	Bd7—d2	76. Fb8—d6	Kf5—e6
35. f4—f5	Bd2—g2†	77. Fd6—c5	Ke6—d5
36. Kg1—f1	Bg2×g4	78. Fc5—f8	Kd5—e4
37. f5×g6	f7×g6	79. Ff8—c5	He6—e5
38. h2—h3	Bg4—f4†	80. Fc5—f8	He5—g4
39. Kf1—e2	Kf8—f7	81. Ff8—c5	Hg4—e3
40. Bc1—g1	Bf4—f6	82. Fc5—f8	He3—d5†
41. a2—a3	Hg7—e6	83. Kc3—c2	Ke4—d4
42. Fh7×g6†	Ff6×g6	84. Ff8—g7	Kd4—c5
43. Bg1×g6	Kf7×g6	85. Fg7—f8†	Kc5—b6
44. b2—b4	Fe7—f6	86. Kc2—b2	Kb6—a5
45. Ke2—d2	He6—f4	87. Kb2—a3	b5—b4†
46. Kd2—c2	Ff6×c3	88. Ka3—b2	Ka5—a4
47. Kc2×c3	Hf4—e6	89. Ff8—g7	Fc4—a6
48. Fa7—b6	He6—f8	90. Fg7—d4	Fa6—e8
49. Kc3—c4	Hf8—d7	91. Fd4—c5	Hd5—f4
50. Fb6—d8	b7—b5†	92. Fc5—d4	Hf4—d3†
51. Ke4—d4	.....	93. Kb2—b1	Ka4—b3
Ez a király-húzgálás fölös-		94. Fd4—g7	Fc8—g4
leges; egyszerre mehetne b2		95. Fg7—f6	Fg4—d1
felé, ahol később szükség lesz		96. Ff6—g7	Fd1—c2†
reá.		97. Kb1—a1	Hd3—c5
.....		98. Fg7—f8	He5—a4
52. h3—h4	Fc6—g2		
	Kg6—h5		

99. Ff8—g7      Fc2—d3  
 100. Fg7—f8      Kb3—c3  
 Fehér föladja a játékot; sötét nyer  
 101. Ff8—g7+      Kc3—c2  
 102. Fg7—f8      b4—b3  
 103. Ff8—a3      b3—b2+  
 húzásokkal, a huszár és futó segélyével.

*Játszmák üzenet utján.*

83.

Az első ilyenmü nagy verseny London és Edinbourg között történt 1828-ban. A skótok sakk-körének vezetője Donaldson volt, az angoloké Lewis. Öt játszma közül 2 remis lett, kettőt a skótok s egyet az angolok nyertek.

Skót játék.

London.	Edinburg.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—c4	Ff8—c5
5. c2—c3	Vd8—e7
6. 0—0	d4×c3
7. Hb1×c3	d7—d6
8. Hc3—d5	Ve7—d7
9. b2—b4	Hc6×b4
10. Hd5×b4	Fc5×b4
11. Hf3—g5	Hg8—h6
12. Fc1—b2	Ke8—f8
13. Vd1—b3	Vd7—e7
14. Hg5×f7	Hh6×f7
15. Vb3×b4	Hf7—e5
16. f2—f4	He5×c4
17. Vb4×c4	Ve7—f7
18. Vc4—c3	Fe8—e6
19. f4—f5	Fe6—c4
20. Bf1—f4	b7—b5
21. e4—e5	d6×e5
22. Vc3×e7	h7—h6

23. Ba1—e1      Bh8—h7  
 Itt Ba8—e8 nem húzható  
 Fb2—a3+ miatt.  
 24. f5—f6      g7—g5  
 25. Bf4—f5      a7—a5  
 26. Ve5—c5+      Kf8—g8  
 27. Bf5×g5+      . . . . .  
 Hibás bástyaáldozat.  
 . . . . . h6×g5  
 28. Ve5×g5+      Kg8—f8  
 29. Fb2—d4      . . . . .

Világos e helyett Vg5—c5+ húzással remist érhetett volna el.  
 . . . . . Fc4—e6  
 30. Vg5—c5+      Kf8—g8  
 31. Ve5—g5+      Kg8—f8  
 32. Fd4—c5+      Kf8—e8  
 33. Vg5—d5      Ba8—a6  
 34. Vb5—b7      Vf7—h5  
 35. f6—f7+      . . . . .

Világos még mindig remisre játszhatott volna: 35. Vb7×a6, Vh5×c5+. 36. Kg1—h1 húzással.  
 . . . . . Ke8×f7  
 36. Be1—f1+      Kf7—g6  
 37. Vb7—e4+      Fe6—f5  
 38. Ve4—e8+      Bh7—f7  
 39. Ve8—g8+      Kg6—f6  
 40. g2—g4      Ba6—a8

Egyetlen áldozati húzás, a mivel sötét a reá háramló hátrányt elháríthatja.

41. Vg8×a8      . . . . .  
 Többet ért volna Fe5—d4+  
 . . . . . Vh5×g4+  
 42. Kg1—h1      Bf7—d7  
 43. Fc5—a3      Kf6—f7  
 44. Va8—c6      Bd7—d1  
 45. Vc6×b5      Vg4—e4+  
 46. Kh1—g1      Kf7—g6  
 47. Vb5—b2      . . . . .

Hiba, miáltal a vezér lecserelődik s fehér minőségben is veszít.  
 . . . . . Ve4—g4+  
 48. Vb2—g2      Vg4×g2+

49. Kg1×g2	Ff5—h3†
50. Kg2×h3	Bd1×f1
51. Fa3—e7	a5—a4
52. a2—a3	Bf1—f5

Fehér föladja. Az *a* gyalog elvesztét nem lehet többé megátolni.

84.

A párisi s londoni sakk-clubok között játszódtott 1834—36. években s Páris győzelmével ért véget.

Francia részén küzdöttek: Saint-Amant, Alexander, Boncourt.\*)

## Olasz játék.

Páris.	London.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. c2—c3	d7—d6
5. d2—d4	e5×d4
6. c3×d4	Fc5—b6
7. h2—h3	.....

Híabavaló húzás, mi által tempót veszít.

.....	Hg8—f6
8. Hb1—c3	0—0
9. 0—0	Bf8—e8

Sötét itt a most következő Hf6×e4 húzással a közép gyalogokat akarta megsemmisíteni. Innentől fehér nagyon óvatosan játszik.

10. a2—a3	h7—h6
11. Bf1—e1	a7—a6
12. b2—b4	Be8—e7
13. Ba1—a2	Fb6—a7
14. Ba2—e2	Hf6—h7
15. Hc3—d5	Be7—e8
16. Hd5—f4	Hh7—f8

\*) A Páris és Pest közötti játszmát lásd a magyar megnyitás-minta játszmái között.

17. Vd1—b3	Hf8—e6
18. Hf4×e6	f7×e6
19. Fc1—b2	Hc6—b8
20. a3—a4	Fc8—d7
21. Vb3—c2	Be8—e7
22. Fc4—a2	Hb8—c6
23. Fb2—c3	Be7—f7
24. d4—d5	Bf7×f3
25. d5×e6	.....
.....	Vd8—h4
26. e6×d7	Kg8—h8
27. Fa2—e6	.....

Szükséges, hogy Bf3×h3 húzás miatt a remistől megmenekedjék.

.....	Vh4—g3
28. Fc3—a1	Ba8—f8
29. Fe6—f5	Fa7—b6

Ha sötét itt Hc6×b4 játszik, akkor fehér Vc2—d2 húzással nyer.

30. Vc2—d2	Bf3—f4
31. Be1—c1	Vg3—g5
32. Kg1—h2	Bf4×f2
33. Vd2×g5	h6×g5
34. Be2×f2	Fb6×f2
35. b4×b5	a6×b5
36. a4×b5	Hc6—d8
37. Be1×c7	Kh8—g8
38. Ff5—g6	Ff2—b6
39. Bc7—c8	Hd8—e6
40. Fg6—e8	He6—d8
41. Fa1—b2	sötét föladja.

85.

Játszótták a berlini s poseni clubok 1839-ben. Berlini részén résztvettek: Bledow, Mayet, v. der Lasa.

## Futó játék.

Posen.	Berlin.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Ff1—c4	Hg8—f6
3. Hg1—f3	Hf6×e4
4. Hf3×e5	d7—d5

5. Fc4—b3 . . . . .  
Hibás húzás, Vd1—e2 helyett.  
. . . . . Vd8—g5!

6. He5×f7 . . . . .  
Ha fehér ezt a huszár áldozatot azonnal hozza, ez sötétre hátrányos lett volna.

. . . . . Vg5×g2  
7. Bh1—f1 Hb8—c6  
8. c2—c3 He4—c5  
9. d2—d4 Hc5×b3  
10. Hf7×h8 Vg2—e4  
11. Vd1—e2 Ve4×e2†  
12. Ke1×e2 Hb3×a1  
13. Bf1—g1 Fc8—f5  
14. Hb1—d2 . . . . .

Jobb lett volna itt: Fc1—f4.  
. . . . . 0—0—0  
15. Hd2—f3 Bd8—e8†  
16. Fc1—e3 Ha1—c2  
17. Hh8—f7 Hc2×e3  
18. f2×e3 g7—g6  
19. h2—h4 Be8—e7  
20. Hf7—e5 Hc6×e5  
21. Hf3×e5 Ff8—g7  
22. He5—f3 Be7—e4  
23. h4—h5 . . . . .

Vastag tévedés még most is a végén!

. . . . . Fg7—h6  
24. Hf3—g5 Ff5—g4†  
fehér földadja.

86.

Játszották 1886/7-ben; az orosz részén Csigorin vezette a játszmát.

Zukertort megnyitása.

London. Szt-Pétervár.

Fchér. Fekete.

1. Hg1—f3 d7—d5  
2. d2—d4 Fc8—g4  
3. Hf3—e5 Fg4—h5  
4. g2—g4 Fh5—g6  
5. h2—h4 e7—e6  
6. Fc1—f4 f7—f6

7. He5×g6 h7×g6  
8. Vd1—d3 g6—g5  
9. Ff4—g3 Hb8—c6  
10. Vd3—g6† . . . . .

Ez a sakkadás elhibázott, miáltal fehér tempót veszít s sötét király a végjátéokra előnyös állásba kerül.

. . . . . Ke8—d7  
11. c2—c3 Vd8—e8  
12. Vg6—d3 Hg8—e7  
13. Ff1—g2 g5×h4  
14. Bh1×h4 Bh8×h4  
15. Fg3×h4 Ve8—g6  
16. Vd3×g6 He7×g6  
17. Fh4—g3 Ff8—d6  
18. Fg3×d6 Kd7×d6  
19. e2—e3 Ba8—h8  
20. Ke1—f1 e6—e5  
21. Hb1—d2 Bh8—h4  
22. f2—f3 e5×d4  
23. e3×d4 Hc6×b4  
24. Kf1—f2 b7—b6  
25. b2—b3 Bh4—h8  
26. a2—a3 Hb4—d3†  
27. Kf2—e2 Bh8—h2  
28. Ke2×d3 Bh2×g2  
29. Ba1—h1 c7—c5  
30. Bh1—h7 . . . . .

A bástyának ez a kockázatos szerepe okozza fehér későbbi veszét.

. . . . . c5×d4  
31. e3×d4 Hg6—f4†  
32. Kd3—c3 . . . . .

Ha itt király d3—e3-ra lép, föltarthatlan mat következnek: g7—g5-el.

. . . . . Hf4—e6  
34. Kd3—c3 Bg2—g1  
Itt erősebb lett volna g7—g7.  
35. Bh7—h8 Bg1—c1  
36. Bh8—b8 . . . . .  
Jobb lett volna Ke3—d3.  
. . . . . Be1—c3†  
37. Ke3—f2 He6×d4

38. Bb8×b6†	Kd6—e5	18. Ba1—e1	Vf6×b2
39. Bb6—b7	Ke5—f4	19. Kg1—h1	Vb2×f2
40. g4—g5	. . . .	20. Hf5—h6	Bg8—g7
Egy utolsó kísérlet; ha sötét		21. Be4—e2	Vf2—d4
üti, akkor a bástya sakkot ad		22. Hh6×f7†	Kh8—g8
s a rohamot visszaveri.		23. Hf7—h6†	Kg8—h8
. . . .	Bc3—e3	24. Fd3×g6	sötét föladja.

Fehér föladja a játékot.

A folytatás legjobban ez

lehet:

41. g5×f6	g7×f6
42. Hd2—f1	Be3—e2†
43. Kf2—g1	Hd4—f3†
44. Kg1—h1	Be2—f2
	és sötét nyer.

### Tanácskozási játszmák:

87.

Hull 1847.

Skót esel.

Horwitz és Saint    Harrwitz és  
Amant.                    Staunton.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—c4	Ff8—c5
5. 0—0	d7—d6
6. c2—c3	d4×c3
7. Hb1×c3	Hg8—f6
8. Fc1—g5	Fc8—e6
9. Hc3—d5	Fe6×d5
10. e4×d5	He6—e7
11. Bf1—e1	0—0
12. Fg5×f6	g7×f6
13. Hf3—h4	He7—g6
14. Vd1—h5	Kg8—h8
15. Fc4—d3	Bf8—g8
16. Be1—c4	f6—f5
17. Hh4×f5	Vd8—f6

Sötét itt arra törekszik, hogy ellenrohamot intézzon, de kísérlete megghiúsul az ellenfél ki-tiinő hadállásán.

88.

Manchester, 1853.

Francozia játék.

Löwenthal és                    Harrwitz és  
Horwitz.                        Williams.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. e4×d5	e6×d5
4. Hg1—f3	Hg8—f6
5. Ff1—d3	Ff8—d6
6. 0—0	0—0
7. Hb1—c3	e7—c5
8. d4×c5	Fd6×c5
9. Fc1—g5	Fe8—e6
10. Vd1—d2	Hb8—c6
11. Vd2—f4	Fe5—e7
12. Ba1—d1	Vd8—b8

Sötét vezérnek itt nagyon hátrányos helye van.

13. Vf4—h4                    h7—h6?

14. Fg5×h6                    . . . .

Világos kiaknázza ellenének hibáját.

. . . .	g7×h6
15. Vh4×h6	Bf8—d8
16. Hf3—g5	Vb8—c5
17. f2—f4	Ve5—d4†
18. Kg1—h1	Hf6—g4
19. Vh6—h7†	Kg8—f8
20. Fd3—f5!	Vd4—g7
21. Vh7×g7†	Kf8×g7
22. Hg5×e6†	f7×e6
23. Ff5×g4	d5—d4
24. He3—b5	Sötét föladja.

89.

London, 1856.

Skót csel.

Staunton és Barnes. Löwenthal és Owen.

Fehér.

Fekete.

- |            |        |
|------------|--------|
| 1. e2—e4   | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3  | Hb8—c6 |
| 3. d2—d4   | e5×d4  |
| 4. Ff1—c4  | Ff8—c5 |
| 5. 0—0     | d7—d6  |
| 6. c2—c3   | d4×c3  |
| 7. Hb1×c3  | Hg8—e7 |
| 8. Fc1—g5  | h7—h6  |
| 9. Fg5—g4  | g7—g5  |
| 10. Fh4—g3 | He7—g6 |
| 11. e4—e5  | .....  |

A helyes lépés, melylyel fehér a rohamot erélyesen megnyeri.

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | g5—g4  |
| 12. e5×d6   | c7×d6  |
| 13. Bf1—e1† | Ke8—f8 |
| 14. Hf3—d2  | Hg6—e5 |
| 15. Fc4—b5  | Fc8—f5 |
| 16. Fb5×c6  | He5×c6 |
| 17. Hd2—e4  | Vd8—d7 |
| 18. He4—f6  | Vd7—c7 |
| 19. Ba1—c1  | Hc6—b4 |
| 20. Hc3—d5  | .....  |

Döntő lépés, mely által egy bábót is nyer.

- |             |        |
|-------------|--------|
| .....       | Hb4×d5 |
| 21. Vd1×d5  | Ff5—e6 |
| 22. Be1×c5  | d6×c5  |
| 23. Fg3—d6† | Kf8—g7 |
| 24. Vd5—e5  | Vc7×d6 |

Utolsó mentési kísérlet. Ha fehér a vezért üti, akkor sötét kiveszi a huszárt s a játékot még húzhatja. Azonban a helyes védelem ezt a reményt meg-  
hiúsítja.

25. Hf6—e8† sötét föladja.

90.

Pest, 1865.

Cseresznyés, Erkel, Márki,  
Vész, Vidor, Strausz, szín-  
stb, összesen tén  
14-en. 14-en.

Kettős huszárjáték.

Fehér.

Fekete.

- |           |        |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4  | e7—e5  |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 |
| 3. Ff1—c4 | Hg8—f6 |
| 4. Hf3—g5 | d7—d5  |
| 5. e4×d5  | Hc6—a5 |
| 6. d2—d3  | .....  |

Ezzel világos a gyalog-előnyt veszti, ehelyett jobb: Fc4—b5†.

- |           |        |
|-----------|--------|
| .....     | Ha5×c4 |
| 7. d3×c4  | Ff8—c5 |
| 8. Hb1—c3 | Ff8—g4 |
| 9. f2—f3  | .....  |

Világos a rövid szárnyra akar sáncolni s ezzel a húzással a sötét király szárnyat akarja majd támadni.

- |            |        |
|------------|--------|
| .....      | Fg4—h5 |
| 10. Vd1—e2 | Vd8—e7 |
| 11. Fc1—d2 | 0—0    |
| 12. 0—0—0  | h7—h6  |
| 13. Hg5—e4 | Hf6—d7 |
| 14. g2—g4  | Fh5—g6 |
| 15. h2—h4  | f7—f5  |
| 16. He4×c5 | Hd7×c5 |
| 17. h4—h5  | Fg6—h7 |
| 28. g4—g5  | h6×g5  |
| 19. f3—f4! | g5×f4  |
| 20. Fd2×f4 | Ba8—e8 |
| 21. Bd1—e1 | Hc5—e4 |
| 22. Hc3×e4 | e5×f4  |
| 23. He4—c3 | Ve7—c5 |

Ha sötét vezért cserél, egy gyalogot is vesz.

- |            |         |
|------------|---------|
| 24. Ve2—f1 | Be8×e1† |
| 25. Vf1×e1 | Vc5—e3† |
| 26. Ve1—d2 | .....   |

Ha ehelyett Ve1×e3 húzna,

a játékot elvesztené, mert a két gyalog öszeköttetnék.

	Bf8—e8
27. Bh1—f1	f4—f3
28. Vd2×e3	Be8×c3
29. Ke1—d2	f5—f4
30. Bf1—f2	Fh7—f5
31. Hc3—b5	Ff5—g4
32. Hb5×e7	Be3—e2†
33. Bf2×e2	f3×e2
35. d5—d6	f4—f3
35. Kd2—e1	Kg8—f7
36. Hc7—d5	Hg4—e6

Remis.

Világos 37-re Hd5—e7 húz ismét s az eredmény mindenkép remis.

91.

Blasewitz 1874.

Huszárjáték.

Minckwitz és Dr. Schmid, Scholl  
Schallopp. és Seidel.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. Hg1—f3	g7—g6
4. d2—d4	e5×d4
5. Hf3×d4	Ff8—g7
6. Fc1—e3	Hg8—f6
7. Hd4×c6	b7×c6
8. e4—e5	Hf6—g8
9. f1—f4	Hg8—h6
10. Fe3—e5	.....

Szép húzás, de nem helyes; az ezzel bevezetett roham a sötét játékan megtörne.

.....	Hh6—f5
11. Hc3—c4	d7—d5
12. e5×d6	c7×d6
13. Fc5×d6	Fg7×b2
14. Vd1—e2	Vd8—a5†
15. c2—c3	Fb2×a1
16. Fd6—e5	f7—f6

Ez a szép gyalogáldozat sötét javára dönt.

17. Fe5×f6	0—0
18. Ff6—e5	Fc8—e6
19. h2—h4	Fe6—d5

fehér földadja.

92.

Mexico, 1877.

Skót csel.

Priani, Carrington és Macin. Fernandez, Reina és Vasquez.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—e4	Ff8—e7
5. 0—0	d7—d6
6. Hf3×d4	Hc6×d4
á. Vd1×d4	Hg8—f6
8. Hb1—c3	0—0
9. f2—f4	b7—b6
10. Vd4—d3	Fc8—b7
11. h2—h3	Hf6×e4
12. Hc3×e4	d6—d5
13. Hc4—g3	d5×c4
14. Vd3×c4	Fe7—e5†
14. Kg1—h1	.....

A királynak h2-re kellett volna mennie.

.....	a7—a5
16. Vc4—e2	Fb7—a6
17. c2—c4	Vd8—d4
18. b2—b3	Vd4×a1
19. Fc1—b2	Va1×a2
20. Hg3—f5	Va2×b3
21. Fb2×g7	Vb3×c4
22. Fg7—f6	.....

Szép húzás, ha fehér király most h2-ön állana, a roham eredményes lenne.

..... h7—h5  
Az egyetlen helyes, de sikeres védelem.

23. Ve2×c4	Fa6×c4
24. Bf1—f3	Kg8—h7
25. Ff6—b2	Bf8—g8

26. Hf5—h4 Fc4—d5

27. Bf3—f1 Fe5—e7

Világos föladja.

*Fejből való játszmák.*

(Tábla nélkül.)

93.

London, 1783.

Futó-játék.

Smith.

Philidor.

Fehér.

Fekete.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 1.  | e2—e4  | e7—e5  |
| 2.  | Ff1—c4 | Hg8—f6 |
| 3.  | d2—d3  | e7—c6  |
| 4.  | Fc1—g5 | h7—h6  |
| 5.  | Fg5×6  | Vd8×f6 |
| 6.  | Hb1—c3 | b7—b5  |
| 7.  | Fc4—b3 | a7—a5  |
| 8.  | a2—a3  | Ff8—c5 |
| 9.  | Hg1—f3 | d7—d6  |
| 10. | Vd1—d2 | Fc8—e6 |
| 11. | Fb3×e6 | f7×e6  |
| 12. | 0—0    | g7—g5  |
| 13. | h2—h3  | Hb8—d7 |
| 14. | Hf3—h2 | h6—h5  |
| 15. | g2—g3  | Ke8—e7 |
| 16. | Kg1—g2 | d6—d5  |
| 17. | f2—f3  | Hd7—f8 |
| 18. | Hc3—e2 | Hf8—g6 |
| 19. | e2—c3  | Ba8—g8 |
| 20. | d3—d4  | Fe5—b6 |
| 21. | d4×e5  | Vf6×e5 |
| 22. | He2—d4 | Ke7—d7 |
| 23. | Ba1—e1 | h5—h4  |

Sötétnek tökéletes játéka csodálatra méltó.

- |     |        |         |
|-----|--------|---------|
| 24. | Vd2—f2 | Fb6—c7  |
| 25. | Hd4—e2 | h4×g3   |
| 26. | Vf2×g3 | Ve5×g3† |
| 27. | He2×g3 | Hg6—f4† |
| 28. | Kg2—h1 | Bh8×b3  |
| 29. | Bf1—g1 | Bh3×h2† |
| 30. | Kh1—h2 | Bg8—h8† |
| 31. | Hg3×h5 | Bh8×h5† |
| 32. | Kh2—g3 | Hf4—h3† |

33. Kg3—g4 Bh5—h4+

és mat.

Philidor négyszer játszott Londonban fejből, mindig 3—3 játékot a legelőkelőbb nézők jelenlétében: 1783, 1787, 1790 és 1794-ben.

94.

London, 1846.

Szárnygyalogjáték.

Staunton.

Harrwitz.

Fehér.

Fekete.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 1.  | e2—e4   | e7—e5  |
| 2.  | Hg1—f3  | Hb8—c6 |
| 3.  | Ff1—c4  | Ff8—c5 |
| 4.  | b2—b4   | Fe5×b4 |
| 5.  | e2—c3   | Fb4—a5 |
| 6.  | 0—0     | d7—d6  |
| 7.  | d2—d4   | e5×d4  |
| 8.  | Hf3×d4  | Hg8—f6 |
| 9.  | Vd1—a4  | Fa5—b6 |
| 10. | e4—e5   | d6×e5  |
| 11. | Hd4×e6  | b7×e6  |
| 12. | Fc1—a3  | Fe8—d7 |
| 13. | Va4—b3  | Hf6—d5 |
| 14. | Fc4×d5  | e6×d5  |
| 15. | Vb3×d5  | Fd7—e6 |
| 16. | Vd5—c6† | Fe6—d7 |
| 17. | Vc6—d5  | f7—f6  |

Harrwitz bámulatos módon veri vissza a nehéz cselt anélkül, hogy a táblát látná!

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 18. | Bf1—d1  | Vd8—c8 |
| 19. | Hb1—d2  | Fd7—e6 |
| 20. | Vd5—c6† | Ke8—f7 |
| 21. | Vc6—e4  | Fe6—f5 |
| 22. | Ve4—b4  | Bh8—b8 |

A vezér megnyerése fenyeget: Fb6×f2† által.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 23. | Hd2—c4 | Ba8—b8 |
| 24. | Vb4—a4 | Vc8—e6 |
| 25. | h2—h3  | Bb8—d8 |
| 26. | Bd1—e1 | Bd8—d3 |
| 27. | Hc4×b6 | a7×b6  |
| 28. | g2—g4  | Ff5—g6 |

29. f2—f4 . . . . .  
 Kétes erejű roham, melyet sötét  
 azonnal visszaver.  
 . . . . . Ve6×a2  
 30. Va4—c6 Va2×a3  
 31. f4—f5 Va3—c5†  
 Fehér föladja.

Staunton itt a vezérbástyát  
 adta előnyül; Harrwitz 3 játsz-  
 mát játszott vele tábla nélkül  
 s kettőben nyert.

95.

New-York, 1857.

Vezérhuszár játék.

Paulsen L.	Morphy
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. Hg1—f3	Ff8—c5
4. Ff1—b5	d7—d6
5. d2—d4	e5×d4
6. Hf3×d4	Fc8—d7
7. Hd4×c6	b7×c6
8. Fb5—a4	Vd8—f6
9. 0—0	Hg8—e7
10. Fc1—e3	Fc5×e3
11. f2×e3	Vf6—h6
12. Vd1—d3	He7—g6
13. Ba1—e1	Hg6—e5
14. Vd3—e2	0—0
15. h2—h3	Kg8—h8
16. He3—d1	g7—g5
17. Hd1—f2	Bf8—g8
18. Hf2—d3	g5—g4
19. Hd3×e5	d6×e5
20. h3×g4	Fd7×g4
21. Ve2—f2	Bg8—g6
22. Vf2×f7	Fg4—e6
23. Vf7×c7	Bg6×g2†
24. Kg1×g2	Vh6—h3†
25. Kg2—f2	Vh3—h2†
26. Kf2—f3	Ba8—f8†
27. Vc7—f7	Bf8×f7† és mat.

A két legkitünőbb fejből való  
 játékos: Morphy már 21 éves  
 korában 1858-ban egyszerre 8  
 partiet játszott fejből; Paulsen  
 képes volt egyszerre 15 játsz-  
 mát vezetni, mint 1859-ben  
 megtette.

96.

Chislehurst, 1878.

Angol játék.

Napoleon hg. Zukertort.  
és társai

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. c2—c3	d7—d5
4. d2—d3	f7—f5
5. Vd1—e2	f5×e4
6. d3×e4	Hg8—f6
7. Fc1—g5	d5×e4
8. Hf3—g1	Fc8—f5
9. Hb1—d2	Ff8—c5
10. 0—0—0	Vd8—d3
11. Ve2×d3	e4×d3
12. Hd2—b3	Fc5×f2
13. Ff1×d3	e5—e4
14. Fd3—b5	0—0
15. Hb3—d4	Hc6×d4
16. c3×d4	c7—c5
17. Fb5—c4†	Kg8—h8
18. d4—d5	Ff2—d4
19. h2—h3	b7—b5
20. Fc4—e2	Hf6×d5
21. g2—g4	Ff5—g6
22. a2—a3	a7—a5
23. Fe2×b5	Ba8—b8
24. a3—a4	Hd5—b4
25. Hg1—e2	e4—e3
26. He2×d4??	Hb4—a2† és mat.

Zukertort szintén egyike a  
 legjelesebb fejből való játéko-  
 soknak. 1876-ban egyszerre 16  
 partiet vezetett!

97.

London 1885.

Kieseritzky-csel.

Blackburne. Taylor.

Fehér. Fekete.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 1.  | a2—e4   | e7—e5  |
| 2.  | f2—f4   | e5×f4  |
| 3.  | Hg1—f3  | g7—g5  |
| 4.  | h2—h4   | g5—g4  |
| 5.  | Hf3—e5  | h7—h5  |
| 6.  | Ff1—c4  | Bh8—h7 |
| 7.  | d2—d4   | d7—d6  |
| 8.  | He5×f7  | Bh7—f7 |
| 9.  | Fc4×f7† | Ke8×f7 |
| 10. | Fc1×f4  | Ff8—g7 |

E helyett sötétnek Ff8—h6 s  
11. 0—0-ra Kf7—g7 kellett  
volna húznia.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 11. | 0—0    | Hg8—f6 |
| 12. | Hb1—c3 | Kf7—g8 |
| 13. | Ff4—g5 | Fc8—e6 |
| 14. | e4—e5  | .....  |

Finom rohamlépés, a mi an-  
nál meglepőbb, mert egyszerre  
7 játszma között oszolt meg a  
figyelme.

- |       |         |        |
|-------|---------|--------|
| ..... | d6×e5   |        |
| 15.   | Hc3—e4  | Hb8—c6 |
| 16.   | c2—c3   | e5×d4  |
| 17.   | He4×f6† | Fg7×f6 |

Ha sötét még komoly ellen-  
állást akart volna kifejtteni, vezé-  
rét kellett volna feláldoznia.

- |     |         |                |
|-----|---------|----------------|
| 18. | Bf1×f6  | Vd8—d7         |
| 19. | Vd1—d3  | Hc6—e7         |
| 20. | Bf6—g6† | He7×g6         |
| 21. | Vd3×g6† | sötét föladja. |

Blackburne evvel együtt egy-  
szerre hét játszmát vezetett fej-  
ből s egyike a modern nagy-  
mestereknek ezen a téren.

Kitűnnek még: Steinitz, Csi-  
gorin, Lasker, Schallopp, Tar-  
rasch.

98.

A **Nürnbergben** 1896. évben  
tartott nemzetközi **sakkverseny**  
jelesebb játszmái.

a)

Francia játék.

Pillsbury. Lasker.

Fehér. Fekete.

- |    |        |        |
|----|--------|--------|
| 1. | e2—e4  | e7—e6  |
| 2. | d2—d4  | d7—d5  |
| 3. | Hb1—c3 | Hg8—f6 |
| 4. | e4—e5  | Hf6—d7 |
| 5. | f2—f4  | e7—c5  |
| 6. | d4×e5  | Hb8—c6 |
| 7. | a2—a3  | Hd7×c5 |

Ezen húzás helyett előnyö-  
sebb: 7. . . . . Ff8×c5

8. b2—b4 Hc5—d7

9. Ff1—d3 a7—a5

Jobb lett volna a király ol-  
dalon biztosító húzást tenni,  
mint 9. . . . . f7—f5

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 10. | b4—b5  | Hc6—b8 |
| 11. | Hg1—f3 | Hd7—e5 |
| 12. | Fc1—e3 | Hb8—d7 |
| 13. | 0—0    | g7—g6  |

Kényszer húzás az f gyalog  
fenyegető előre lépése miatt.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 14. | Hc3—e2 | Ff8—e7 |
| 15. | Vd1—e1 | Hd7—b6 |
| 16. | Hf3—d4 | Fc8—d7 |
| 17. | Ve1—f2 | .....  |

Fehér nagyon ügyesen hasz-  
nálja fel vezérét; most 18.  
Hd4×e6 fenyeget.

..... Hb6—a4

Jobb: 17. Ba8—c8; ha 18-ra  
fehér Hd4—b3-al felel, a játékot  
még lehet folytatni Hb6—a4-el.

18. Ba1—b1 h7—h5

Sötét itt nyilván a h5—h4  
húzással a g2—g4-et akarja  
meggátolni.

19. b5—b6 .....

Igen szép rohamlépés. a mely a szép áldozati ambítiót megnyitja.

	He5×d3
20. c2×d3	Fe7×a3
21. f4—f5	g6×f5
22. He2—f4	h5—h4

Sötét nem veszi észre a fenyegető veszélyt, különben Vd8—e7-et kellene játszania.

23. Bb1—a1	Fa3—e7
24. Ba1×a4	.....

Szép áldozat, finoman kigondolt folytatással.

	Fd7×a4
25. Hd4×e6	f7×e6
26. Hf4×e6	Fa4—d7

Sötétnek más választása nincsen.

27. He6×d8	Ba8—d8
28. Fe3—c5	Bd8—c8
29. Fe5×e7	Ke8×e7
30. Vf2—e3	Bc8—c6
31. Ve3—g5†	Ke7—f7
32. Bf1—c1	Bc8×e1†

Természetesen nem Bc6×b6, a Bc1—c7! húzás miatt.

33. Vg5×c1	Bh8—c8
34. Vc1—e1	h4—h3
35. g2×h3	Bc8—g8†
36. Kg1—f2	a5—a4
37. Ve1—b4	Bg8—g6
38. Kf2—f3	a4—a3
39. Vb4×a3	Bg6×b6
40. Va3—c5	Bb6—e6
41. Ve5—c7	Kf7—e7
42. Kf3—f4	b7—b6
43. h3—h4	Be6—c6
44. Vc7—b8	Fd7—e8
45. Kf4×f5	Bc6—h6
46. Vb8—c7†	Ke7—f8
47. Vc7—d8	b6—b5
48. e5—e6	Bh6—h7
49. Kf5—e5	b5—b4
50. Vd8—d6†	sötét földadja.

99.

b)

Spanyol játék.

Lasker.	Dr. Tarrasch.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	a7—a6
4. Fb5×c6	d7×c6
5. Hb1—c3	Ff8—c5
6. d2—d3	.....
Ésnem 6. Hf3×e5, a Fc5×f2† miatt.	
.....	Fc8—g4
7. Fc1—e3	Vd8—d6
8. Fe3×c5	Vd6×c5
9. Vd1—d2	Fg4×f3
10. g2×f3	Hg8—e7
11. 0—0—0	He7—g6
12. Vd2—e3	Vc5×e3
13. f2×e3	Ba8—d8
14. Hc3—e2	f7—f6
15. Bh1—g1	Ke8—f7
16. Bd1—f1	Bh8—e8
17. He2—g3	Hg6—f8
18. f3—f4	e6—c5
19. Hg3—h5	g7—g6
20. f4×e5	.....

Ezzel fehér szépecskén meg is nyeri a játszmát.

.....	Be8×e5
21. Hh5×f6	Kf7—g7
22. Bf1—f2	h7—h5
23. Hf6—d5	c7—c5
24. Hd5—f4	c5—c4
25. Bf2—g2	Bd8—d6
26. h2—h4	e4×d3
27. c2×d3	Kg7—f7
28. Bg2—g5	Be5×g5
29. Bg1×g5	Bd6—f6
30. e4—e5	Bf6—f5
31. Bg5×f5	g6×f5
32. d3—d4	.....

Fehér a helyzet teljes ismeretével játszik; kevésbé jó lenne, Hf4×h5, mert sötét tovább tudná magát tartani.

...	Kf7—e7
33. Kc1—d2	c6—c5
34. Kd2—d3	c5×d4
35. e3×d4	Ke7—d8
36. d4—d5	...

A fehér gyalog kitünő állása mellett, — amit a király és huszár szépen védenek — a játszma végkép eldőlt.

...	Kd8—d7
37. Kd3—d4	Kd7—c7
38. b2—b4	Kc7—d7
39. Kd4—c5	Kd7—c7
40. d5—d6+	Kc7—d7
41. Kc5—d5	sötét föladja.

100.

e)

Olasz játék.

Steinitz.	Blackburne.
Fehér	Fehér.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. c2—c3	Hg8—f6
5. d2—d4	e5×d4
6. c3×d4	Fc5—b4+
7. Hb1—c3	d7—d5

A legjobb felelet erre ehelyett 7. . . . Hf6×e5, 8. 0—0, 0—0; amiből sötétre semmi hátrány nem származik.

8. e4×d5	Ff6×d5
9. 0—0	Hd5—b6

Fehér az állásban előnyt nyer.

10. Bf1—e1+	Fb4—e7
11. Fc4—b3	0—0
12. d4—d5	Hc6—a5
13. Fb3—c2	Ha5—c4
14. Vd1—d3	f7—f5
15. Fc2—b3	Hc4—d6
16. Fc1—f4	Hb6—d7
17. Vd3—e3	Bf8—f7

Természetesebb húzás lett volna Bf8—e8.

18. Hf3—d4	Hd7—f6
------------	--------

19. Ba1—d1	Hf6—g4
20. Ve3—f3	g7—g5
21. Hd4—e6	Fc8×e6
22. d5×e6	Bf7—g7
23. Ff4×d6	e7×d6
24. Vf3×f5	...

Ezzel a lépéssel a játék fehér javára dőlt el.

...	h7—h5
25. Hc3—e4	Kg8—h8
26. h2—h3	Hg4—h6
27. Vf5—d5	Vd8—b6
28. h3—h4	Ba8—f8
29. h4×g5	Hh6—g4
30. Vd5—d4	Vb6—c7
31. Fb3—d5	Vc7—d8
32. Bd1—d3	Fe7×g5
33. Bd3—h3	h5—h4
34. He4×g5	Vd8×g5
35. g2—g3	Kh8—h7
36. Bh3×h4+	Hg4—h6
37. e6—e7	Bf8—e8

Vagy 37. . . . Bh7×e7-re következik: Be1×e7, 38. Vg5—e7, Fd5—e4+.

38. Be1—e6	Be1×e7
39. Vd4—e4+	sötét föladja.

101.

d)

Olasz játék.

Csigorin.	Dr. Tarrasch.
Fehér.	Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—c4	Ff8—c5
4. c2—c3	Hg8—f6
5. d2—d3	d7—d6
6. Fc1—g5	Fc8—e6
7. Hb1—d2	Vd8—e7
8. Vd1—e2	h7—h6
9. Fg5—e3	Fc5—b6
10. Fc4×e6	Ve7×e6
11. Hd2—c4	Hc6—e7
12. 0—0	0—0
13. a2—a4	Hf6—d7
14. a4—a5	Fb6×e3

15. Hc4×e3 f7—f5  
 16. e4×f5 He7×f5  
 17. He3×f5 Ve6×f5

Hibás lenne itt bástyával ütni,  
 a 18. Hf3—d4 lépés miatt.

18. d3—d4 e5—e4  
 19. Ff3—d2 Ba8—e8  
 20. a5—a6 . . . .

Ha fehér a játékot 20. Ve2—  
 c4†-el folytatná, akkor Bf8—f2,  
 21. Vc4×c7, Vf5—f4, 22.  
 Hd2—c4 után, a Hd7—e5 lé-  
 pés által egy tisztet veszítene.

. . . . . b7—b6  
 21. Ba1—e1 d6—d5  
 23. c4—c4 c7—c6  
 23. Be1—c1 Kg8—h8  
 24. c4×d5 Vf5×d5  
 25. Ve2—c4 Vd5—g5  
 26. Vc4—c3 Hd7—f6  
 27. Hd2—c4 Hf6—h5  
 28. Be1—c2 Bf8—f3  
 29. Hc4—e3 Be8—c8  
 30. Kg1—h1 Bf3—f8  
 31. d4—d5 . . . .

Az itt kezdett combináció  
 nem helyes.

. . . . . c6×d5  
 32. Vc3×c8 Bf8×c8  
 33. Be2×c8† Kh8—h7  
 34. Bc8—c7 d5—d4  
 35. Bc7×a7 . . . .

Szellemes, de szükségtelen  
 bábáldozat.

36. Kh1—g1 Hh5—f4  
 37. Ba7—f7 d4×e3  
 38. f2×e3 Hf4—e2†  
 39. Kg1—h1 Vb5×a6  
 40. Bf7—f2 Va6—c4  
 41. Bf1—e1 He2—c1  
 42. Bf2—d2 Hc1—d3  
 43. Be1—d1 Vc4—b3  
 44. Bd1—f1 b6—b5  
 45. h2—h3 b5—b4  
 46. g2—g3 Vb3—e6  
 47. Kh1—g2 Ve6—e5

48. Bf1—b1 Ve5—c5  
 49. Bb1—f Vc5×e3  
 Fehér a játszmát földadja.

102.

e)  
 Négyes huszárjáték.  
 Maróczy. Pillsbury.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hg8—f6  
 3. Hb1—c3 Hb8—c6  
 4. Ff1—b5 Ff8—c5  
 5. 0—0 0—0  
 6. Hf3×e5 Bf8—e8  
 7. He5—f3 Hf6×e4  
 8. d2—d4 He4×c3  
 9. b2×c3 Fc5—e7  
 10. d4—d5 He6—b8  
 11. Fc1—f4 a7—a6

E helyett 11. . . . . e7—c6  
 kellett volna húzni.

12. Fb5—a4 Fe7—f6  
 Itt b7—b5 és d7—d6 jobb  
 lenne.

13. d5—d6 c7—c6  
 14. Fa4—b3 b7—b5  
 15. Vd1—d2 Fc8—b7  
 16. Hf3—g5 Be8—f8  
 17. Hg5—e4 a6—a5  
 18. a2—a3 Hb8—a6  
 19. Ba1—e1 c6—c5  
 20. Fb3—d5 Fb7×d5  
 21. Vd2×d5 b5—b4  
 22. Be1—e3 Ff6×c3  
 23. Be3×c3 . . . .

Szép minőségbeli áldozat.

. . . . . b4×c3  
 24. Ff4—g5 Ha6—c7  
 25. Vd5—c4 . . . .

Fehér tüstént vehetné a hu-  
 szárt, de akkor 26. He4—f6†-al  
 nem folytathatná, mert 26. . . . .  
 g7×f6, 27. Fg5×f6, Vc7—f4  
 lépésekkel sötét előnyösen vé-  
 dekezhethetne.

. . . . . Vd8—e8

26. d6×c7 Ve8—e5  
 27. Bf1—d1 Bf8—e8  
 28. Bd1×d7 Kg8—h8  
 29. Vc4×f7 Ve5×g5  
 30. f2—f4 Vg5—g4  
 31. h2—h3 Vg4×d7  
 32. Vf7×d7 Be8×e4  
 33. c7—c8 V † Sötét föladja.

103.

f)

## Spanyol játék.

- Maróczy. Steinitz.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—b5 Ff8—c5  
 4. c2—c3 Vd8—f6  
 5. d2—d3 h7—h6  
 6. Vd1—e2 Hg8—e7  
 7. Fc1—e3 Fc5—b6  
 8. Hb1—d2 0—0  
 9. h2—h3 d7—d5  
 10. Hd2—f1 d5—d4  
 11. Fe3—d2 He7—g6  
 12. Fb5—a4 d4×c3  
 13. b2×c3 Hg6—f4  
 14. Fd2×f4 e5×f4  
 Sötét erősen kihasználja a jobb hadállását.  
 15. Ve2—d2 Bf8—d8  
 16. d3—d4 Fb6—a5  
 17. 0—0—0 . . . . .  
 Feketének nincs jobb húzása.  
 . . . . . Hc6×d4!  
 18. Hf3×d4 c7—c5  
 19. e4—e5 Vf6—e7  
 Ha sötét üti a gyalogot, akkor fehér a Hd4—f3 lépéssel bábját fenntartja.  
 20. Vd2—b2 c5×d4  
 21. Bd1×d4 Fc8—f5  
 22. Hf1—d2 Bd8—d4  
 23. c3×d4 Ba8—c8  
 24. Kc1—d1 Fa5—c3  
 25. Vb2—b5 Fc3×d4  
 26. Hd2—f3 a7—a6

A vezérnek csak két lépése van: Vb5—e2, amire következik Ve7—a3; és Vb5—a5, amire Fd4—c3 és Bc8—d8† a sötét felelete.

Fehér a játszmát föladja.

104.

g)

## Futó-csel.

- Charousek. Lasker.  
 Fehér. Fekete.  
 1. e2—e4 e7—e5  
 2. f2—f4 e5×f4  
 3. Ff1—c4 d7—d5  
 4. Fc4×d5 Vd8—h4†  
 5. Ke1—f1 g7—g5  
 6. Hg1—f3 Vh4—h5  
 7. h2—h4 Ff8—g7  
 És nem 7. . . . . h7—h6, a  
 8. Fd5×f7†, h5×f7, 9. Hf3—e5! miatt.  
 8. Hb1—c3 c7—c6  
 9. Fd5—e4 Fc8—g4  
 Itt jobb 9. . . . . h7—h6 lépés.  
 10. d2—d4 Hb8—d7  
 11. Kf1—d2 Fg4×f3?  
 12. g2×f3 0—0—0  
 13. h4×g5 Vh5×g5  
 14. Hc3—e2 Vg5—e7  
 15. e2—c3 Hd7—e5  
 16. Vd1—a4 He5×c4  
 17. Va4×c4 Hg8—f6  
 18. Fc1×f4 Hf6—d7  
 19. Vc4—a4 a7—a6  
 20. Va4—a5! Hd7—f8  
 21. He2—g3 Hf8—e6  
 22. Hg3—f5 Ve7—f8  
 23. Ff4—g3 Bd8—d7  
 24. Hf5×g7 Vf8—g7  
 25. Va5—e5! Vd7×e5  
 26. Fg3×e5 f7—f6  
 27. Fe6×f6 és fehér nyer.

A játékot még a 36. húzásig folytatták. Charousek játék-módja ezen partieben minden tekintetben elismerést érdemel.

105.

h)

Falkbeer-csel.

Charousek. Pillsbury.

Fehér. Fekete.

- |    |       |       |
|----|-------|-------|
| 1. | e2—e4 | e7—e5 |
| 2. | f2—f4 | d7—d5 |
| 3. | e4×d5 | e5—e4 |
| 4. | d2—d3 | ..... |

Egy, a Charousektól ajánlott jó ujtás.

- |       |        |        |
|-------|--------|--------|
| ..... | Hg8—f6 |        |
| 5.    | d3×e4  | Hf6×e4 |
| 6.    | Vd1—e2 | Vd8×d5 |
| 7.    | Hb1—d2 | f7—f5  |
| 8.    | g2—g4  | .....  |

Eredeti húzás.

- |       |        |         |
|-------|--------|---------|
| ..... | Ff8—e7 |         |
| 9.    | Ff1—g2 | Vd5—a5  |
| 10.   | g4×f5  | He4—f6  |
| 11.   | Hg1—f3 | 0—0     |
| 12.   | 0—0    | Va5—c5† |
| 13.   | Kg1—h1 | Hb8—c6  |
| 14.   | Hd2—b3 | Vc5×f5  |
| 15.   | Hf3—d4 | Hc6×d4  |
| 16.   | Hb3×d4 | Vf5—c5  |

A sötét vezér kedvezőtlen állása lehetővé teszi, hogy — a sáncolás daczára — a rohamot fentartsa.

- |     |         |        |
|-----|---------|--------|
| 17. | Hd4—e6† | Fc8×e6 |
| 18. | Ve2—e6† | Kg8—h8 |
| 19. | Fc1—e3  | Vc5—d6 |
| 20. | Ve6—b3  | c7—c6  |
| 21. | Ba1—d1  | .....  |

Fehér helyesen többre becsüli a szép rohamot, mint a b gyalog kiütését.

- |       |        |        |
|-------|--------|--------|
| ..... | Vd6—c7 |        |
| 22.   | Fe3—d2 | Ba8—e8 |

Sötét itt futóját f6-ra iparkodik hozni védelmül s azért húzza a bástyát.

- |     |        |        |
|-----|--------|--------|
| 23. | Vc3—g3 | Fe7—d6 |
| 24. | Fd2—c3 | Be8—e7 |
| 25. | Vg3—h4 | Hf6—d5 |
| 26. | Fg2×d5 | c6×d5  |

27. Vh4—h5 Fd6×f4

28. Vh5×d5 Bf8—g8

Jobb lett volna itt Be7—e2!

29. Bd1—d4 Ff4—e5

30. Bd4—c4 Vc7—b8

31. Bf1—e1 .....

Itt fehér a Bc4—e4 húzással nyerhetett volna.

..... Bg8—d8

32. Vd5—c5 Fe5—d6

33. Be1×e7 .....

Elegáns combináció, de mégis csak remisre vezet.

..... Fd6×c5

34. Be7×g7 .....

Ha itt 34. Bc4×c5-re lép, következik utána: Vb8—f4;

35. Be7×g7, Bd8—d8 és remis.

..... Bd8—d1

A mentő húzás. Fehérnek erre következő rohamlépései eredménytelenek.

35. Bg7—g1† Fc5—d4

36. Fc3×d4 Bd1×d4

37. Bc4×d4 Vb8—f8!

38. Bd4—d3 Vf8—e7

39. h2—h3 h7—h5

40. Bd3—g3 Ve7—e4†

41. Bg1—g2 Ve4—e1†

42. Kh1—h2 Ve1—e5

43. h3—h4 Ve5—f4

44. Kh2—g1 Vf4×h4

45. e2—c3 Vh4—f4

46. Bg3—g5 Vf4—e3†

47. Kg1—h2 Ve3—f3

48. Bg2—g3 Vf3—e2†

49. Kh2—h3 Ve2—e6†

50. Kh3—h4 Ve6—e4†

Remis. Kh5-ön örökös sakk: Vh7†, Ve4†, Vh1† által.

106.

Játszották Augsburgban, 1896.

Spanyol játék.

Bachmann. Häusler.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5

2. Hg1—f3	Hb8—c6	34. Fa3—f8†	Kh6—h5
3. Ff1—b5	Ff8—c5	35. Ba7—h7†	Bh8×h7
4. c2—c3	d7—d6	36. Vb1×h7†	sötét föladja.
5. d2—d4	e5×d4		
6. c3×d4	Fc5—b4†		107.
7. Hb1—c3	Fc8—d7	Játszották Bécsben, 1896.	
8. 0—0	a7—a6	Zinkl.	Weiss.
9. Fb5—d3	Fd7—g4	Fehér.	Fekete.
10. Fc1—e3	Fb4×c3	1. e2—e4	e7—e5
11. b2×c3	Vd8×d7	2. Hg1—f3	Hg8—f6
12. Ba1—b1	Hc6—d8	3. Hf3×e5	d7—d6
13. Bf1—e1	f7—f6	4. He5—f3	Hf6×e4
14. Fe3—c1	Hg8—e7	5. d2—d4	d6—d5
15. h2—h3	Fg4—e6	6. Ff1—d3	Hb8—c6
16. Vd1—c2	c7—c6	7. 0—0	Ff8—e7
17. Fc1—a3	g7—g5	8. Bf1—e1	Fc8—g4
18. Hf3—h2	h7—h5	9. Fd3×e4	d5×e4
19. Be1—e3	h5—h4	10. Be1×e4	f7—f5
20. e4—e5	He7—d5	11. Be4—e1	Fg4×f3
21. Fd3—g6†	Hd8—f7	12. Vd1×f3	Hc6×d4
22. Fg6×f7†	Ke8×f7	13. Vf3×b7	0—0
23. Be3—f3	Hd5—f4	14. Fc1—e3	Fe7—f6
24. Hh2—g4	Fe6×g4	15. Fe3×d4	Ff6×d4
25. h3×g4	Vd7×g4	16. c2—c3	Ba8—b8
Sötét bizva rohamállásában, gyorsan támadást intéz a fehér király ellen; előbb b7—b5 kel- lett volna húznia.		17. Vb7—f3	Fd4—f6
26. Bb1×b7†	Kf7—e8	Jobb lett volna itt: 17. . . .	
27. Bf3×f4	g5×f4	Fd4—c5	
28. Vc2—e4!	d6—d5	18. Vf3—e2	f5—f4
29. Ve4—b1	h4—h3	19. Hb1—a3	f4—f3
Egy utolsó kísérlet keresz- tül hatolni, de fehér döntő mó- don páriroz.		20. Ve2—e6†	Bf8—f7
30. Bb7—e7+	Ke8—f8	21. Ba1—d1	Vd8—f8
31. Be7—a7+	Kf8—g8	22. Bd1—d7	Bb8—b7
32. Ba7×a8+	Kg8—g7	Nagy tévedés; hogy egy gyalogot megmentsen, elvesziti a bástyáját.	
33. Ba8—a7+	Kg7—h6	23. Bd7×f7.	sötét föladja.

## Nemzetközi sakkmester-verseny. Budapest, 1896. okt. 5—21-ig.

(Millenáris verseny.)

A milleniumi kiállítás ideje alatt rendezték Budapesten ezt a 13 napos nemzetközi versenyt, amelyben minden résztvevő 12 partiet játszott.

A verseny eredménye ez volt:

A játsszók nevei:	Albin	Charousek	Janowszky	Marco	Maróczy	Noa dr.	Pillsbury	Popiel	Schlechter	Tarrasch dr.	Tsigorin	Walbrodt	Winawer	Nyert partie
Albin	—	0	0	1	0	1/2	1	1	1	1/2	0	0	0	5
Charousek	1	—	0	0	1	1	1	1	1/2	1/2	1	1/2	1	8 1/2
Janowsky	1	1	—	1/2	1	1	1/2	1	0	0	0	0	1	7
Marco	0	1	1/2	—	1/2	1	0	0	0	1	0	1/2	0	4 1/2
Maróczy	1	0	0	1/2	—	0	0	1	1/2	1	0	1	0	5
Noa dr.	1/2	0	0	0	1	—	0	1	1/2	1/2	1/2	0	0	4
Pillsbury	0	0	1/2	1	1	1	—	1	1/2	0	1/2	1	1	7 1/2
Popiel	0	0	0	1	0	0	0	—	1	0	0	0	0	2
Schlechter	0	1/2	1	1	1/2	1/2	1/2	0	—	1/2	1	1/2	1	7
Tarrasch dr.	1/2	1/2	1	0	0	1/2	1	1	1/2	—	0	1	0	6
Tsigorin	1	0	1	1	1	1/2	1/2	1	0	1	—	1	1/2	8 1/2
Walbrodt	1	1/2	1	1/2	0	1	0	1	1/2	0	0	—	1	6 1/2
Winawer	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1/2	0	—	6 1/2

Ebből a táblázatból látjuk, hogy a legnagyobb nyert játsz-mával — 8 1/2 — ketten pályáztak az első díjra: Charousek és Tsigorin; azért még egy döntő 4 játékos match-ot kellett játszaniok, amelyek közül Tsigorin megnyerte az 1., 2., 4. játszmát s Charousek csupán a 3-ikat.

A díj tehát így osztatott ki:

- I. díj 2500 kor.: Tsigorin (Szt.-Pétervár)  
 II. „ 2000 „ Charousek (Budapest)  
 III. „ 1500 „ Pillsbury (Brooklyn)  
 IV. „ 1000 „ } Janowszki (Páris) } között  
 V. „ 600 „ } Schlechter (Bécs) }  
 VI. „ 400 „ } Walbrodt (Berlin) } között.  
 VII. „ 200 „ } Winawer (Varsó) }

És még 100 korona díjat kapott Tarrasch dr. (Nürnberg). A többiek betétjeiket visszakapták.

A verseny eredményéből megállapíthatjuk, hogy Charousek magyar mester rohamosan emelkedett, Tarrasch dr. pedig (Nürnbergből) váratlanul hátra maradt, pedig azelőtt a legjobb sikereket érte el.

Az győztes Tsigorin, most vitt el első ízben nemzetközi I. díjat, melyet szellemes játékával már régen kiérdemelt. Maróczy külföldön szintén jobb eredményeket mutatott föl.

A versenyen lefolyt játszmákból itt közöljük a legérdekesebbeket:

108.

Visszautasított Vezércsel.

(Okt. 5.)

Janowski.	Noa dr.
Fehér.	Fekete.
1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Hb1—c3	Hb8—c6

4.	e2—e3	Ff8—b4
5.	Hg1—f3	Hg8—f6
6.	Ff1—d3	Vd8—e7
7.	0—0	Fb4×c3
8.	b2×c3	d5×c4
9.	Fd3×c4	0—0
10.	Vd1—a4	Bf8—e8
11.	Fc1—a3	Ve7—d8
12.	Ba1—b1	Hf6—d5
13.	Va4—c2	Vd8—f6
14.	Bf1—e1	Hd5—b6
15.	Fc4—d3	g7—g6
16.	e3—e4	e6—e5
17.	d4—d5	Hc6—d8
18.	c3—c4	Hb6—d7
19.	Ve2—d2	b7—b6
20.	Vd2—h6	Hd8—b7
21.	Fd3—c2	.....

Fehér ellenfelének gyöngé-  
jét jól kihasználja.

.....	Hd7—c5	
22.	Fa3—c1	Hb7—d6
23.	Fc1—g5	Vf6—g7
24.	Vh6—h4	Hc5—d7
25.	Fg5—h6	Vg7—h8

Ezzel sötét vezér kiesik a  
játékból, helyett f6-ra kellett  
volna lépnie.

26.	Fc2—a4	f7—f6
27.	c4—c5	Hd6—f7
28.	Fh6—e3	Be8—e7
29.	h2—h3	Vh8—g7
30.	d5—d6	.....

A döntő előre lépés.

.....	c7×d6	
31.	e5×d6	Hf7×d6
32.	Fa4—b3+	Hd6—f7
33.	Fe3—h6	Vg7—h8

Sötét inkább g6—g5 húz-  
hatta volna.

34.	Be1—d1	Fc8—b7
35.	Hf3—h2	Hd7—c5
36.	Hh2—g4	Hc5×e4
37.	f2—f3	g6—g5
38.	Vh4—e1	He4—c5
39.	Bd1—d6	He5—d7

40.	Ve1—d2	Fb7—c8
-----	--------	--------

Ez a fedező lépés alkalmat  
nyújt fehérnek, hogy a játsz-  
mát egy elegáns húzással fe-  
jezze be.

41.	Hg4×f6+	Sötét föladja.
-----	---------	----------------

109.

Spanyol játék.

(Okt. 10.)

Walbrodt.	Janowski.	
Fehér.	Fekete.	
1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—b5	Hg8—f6
4.	0—0	Hf6×e4
5.	d2—d4	He4—d6.
6.	Fb5×c6	d7×c6
7.	d4×e5	Hd4—e4
8.	Vd1—e2	He4—c5
9.	Bf1—d1	Fc8—d7
10.	Hb1—c3	Ff8—e7
11.	Fc1—e3	0—0
12.	Fe3×c5	Fe7×c5
13.	Hc3—e4	Fc5—b6
14.	e5—e6	.....

Walbrodt játékának sajátos-  
sága a nehéz állások védelmé-  
ben van; itt mint számító tá-  
madó játékost látjuk.

.....	f7×e6	
15.	Hf3—e5	Bf8×f4

Hogy a futó elhúzása után  
a Vd8—h4 lépéssel ellenroha-  
mot intézzzen.

16.	g2—g3	Bf4—f7
17.	He5×f7	Kg8×f7
18.	c2—c4	.....

Itt világos a 18. Ve2—h5+  
lépéssel még erősebben játsz-  
hatott volna, amennyiben a sö-  
tét vezért megnyeri.

Ilyeténkép: 18. ....	Kf7—e7;
19.	Bd1—d3, Vd8—e8;
20.	Vh5—g5+, Ke7—f8;
21.	Bd3—
f3+, Kf8—g8;	22. He4—f6+.
.....	c6—c5

19. Ve2—h5†	Kf7—e7
20. He4×c5	Fb6×c5
21. Vh5×c5†	Ke7—e8
22. Ve5—h5†	Ke8—f8
Itt: Ke8—e7-el sötét tovább tarthatja a játszmát.	
23. Vh5×h7	Kf8—f7
24. Bd1—d3	Vd8—e8
25. Bd3—f3†	Kf7—e7
26. Vh7×g7†	Ke7—d6
27. Ba1—d1†	Kd6—c6
28. Bf3—d3	Ba8—d8
29. b2—b4†	Sötét föladja.

110.

Francia játék.

(Okt. 5.)

Pillsbury.	Albin.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e6
2. d2—d4	d7—d5
3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. e4—e5	Hf6—d7
5. f2—f4	c7—e5
6. d4×c5	Ff8×e5
7. Vd1—g4	g7—g6
8. h2—h4	h7—h5
9. Vg4—g3	Hb8—c6
10. a2—a3	He6—d4
11. Ff1—d3	Hd4—f5
12. Fd3×f5	g6×f5
13. Vg3—g7	Bh8—f8
14. Hg1—f3	Vd8—e7
15. b2—b4	Fc5—b6
16. Vg7—h7	a7—a5
17. He3—b5	a5×b4
18. Hb5—d6†	Ke8—d8
19. Hf3—g5	Kd8—c7
20. Hg5×f7	Kc7—b8
21. Vh7×h5	...

Jóllehet Pillsbury a királyszárnyon tényleg anyagi túlsúlyban áll, de amellet a vezérszárnyon annyira meggyengült, hogy Albinnak sikerült itt betörni s kitünően kivitt támadással, az ellenkirályt döntő

módon megrohanni. Ez a példa is igazolja azon szabályt, hogy egy kevés anyagi előnyt inkább hagyjunk elesni, ha annak a megnyerése a hadállásra hátránnyal van összekapcsolva.

22. Ba1—a2	Fb6—d4
23. Vh5—g6	Hd7—c5
24. h4—h5	He5—e4
25. Bh1—h3	Ve7—c7
26. Ke1—f1	Fd4—c3†
27. Kf1—g1	b7—b6
28. Bh3×c3	b4—b3
29. Ba2—b2	Ve7×c3
30. Kg1—h2	Ve3—e1†
31. Bb2×b3	Ve1×c1
32. Kh2—g1	Ve1×f4†
33. Kg1—h2	Vf4—f2†
34. Bb3—c3	He4—d2
	Ba8—a4.

Fehér föladja a játszmát.

111.

Visszautasított vezér-csel.

(Okt. 9.)

Janowski.	Tsigorin.
Fehér.	Fekete.
1. d2—d4	d7—d5
2. e2—c4	e7—e6
3. Hb1—c3	e7—c6
4. e2—e3	Hg8—f6
5. Ff1—d3	Ff8—d6
6. Hg1—f3	Hb8—d7
7. 0—0	0—0
8. e3—e4	d5×c4
9. Fd3×c4	e6—e5
10. Fc1—g5	Vd8—e7
11. d4—d5	Hd7—b6

A játék kezdetét Tsigorin nem valami különösen vezette; a sötét játéka beszorult s később csak azért lett jobb, mert Janowski a király szárnyat idő előtt tépte föl.

12. Fc4—b3	Fc8—g4
13. h2—h3	Fg4—h5
14. d5×c6	b7×c6

15. g2—g4 Fh5—g6  
 16. Hf3—h4 Kg8—h8  
 17. Hh4—f5 Fg6×f5  
 18. g4×f5 h7—h6  
 19. Fg5—h4 . . . . .

A futót itt e3-ra kellett volna visszahúzni s később f2—f4-re.

- . . . . . Ba8—d8  
 20. Vd1—e2 g7—g5  
 21. Fh4—g3 Bf8—g8  
 22. Kg1—g2 . . . . .

Előnyösebb itt: 22. f2—f3.

- . . . . . Bg8—g7  
 23. Ba1—d1 h6—h5  
 24. Bf1—h1 . . . . .

A g vonal kinyitását megátolni.

- . . . . . h5—h4  
 25. Fg3—h2 Bd8—g8  
 26. Kg2—f1 . . . . .

Ehelyett fehér a Bh1—g1 húzással több tért nyert volna a királya visszavonulására.

- . . . . . Fd6—c5  
 27. Hc3—b1 g5—g4  
 28. h3×g4 Hf6×g4  
 29. Fh2—g1 Ve7—g5  
 30. Ve2—f3 . . . . .

Szükséges a fenyegető Hg4—h2 miatt.

- . . . . . Fc5—d4  
 31. Hb1—c3 c6—c5  
 32. Kf1—e2 c5—c4

Sötét ezzel megakadályozza a királynak a vezérszárnyra való vonulását.

33. Fb3—c2 Vg5—h6  
 34. Hc3—b5 . . . . .

Teljesen elhibázott lépés; Bd1—d2 az egyedüli helyes.

- . . . . . Hg4×f2

Finoman kieszelt báb-áldozat, mely a fehér hadállást át-töri s tarthatlanná teszi. A vég-játék igen szép.

35. Fg1×f2 Fd4×f2  
 36. Hb5—d6 Ff2—c5  
 37. f5—f6 Bg7—g2†  
 38. Ke2—f1 Fc5×d6  
 39. Bd1×d6 Bg2×c2  
 40. Bd6—d1 Be2—g2  
 41. Kf1—e1 Hb6—a4  
 42. Vf3—h3 Bg2—g1†

Fehér föladja a játszmát. Sötét lecsereéli a bástyát s ez által anyagi túlsúlyt nyer.

112.

Spanyol játék.

(Okt. 14.)

Janowski. Winawer.  
 Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—b5 Hg8—f6  
 4. 0—0 Hf6×e4  
 5. Bf1—e1 He4—d6  
 6. Hf3×e5 Hc6×e5  
 7. Be1×e5† Ff8—e7  
 8. Fb5—d3 . . . . .

Nem kicsinylő támadó húzás.

- . . . . . 0—0  
 9. Hb1—c3 Fe7—f6  
 10. Be5—e3 g7—g6

Rosz húzás, ehelyett, vagy legalább a 11. húzásban Bf8—e8 kellett volna lépnie.

11. b2—b3 c7—c6  
 12. Fc1—a3 Vd8—c7  
 13. Vd1—f3 Ff6×c3  
 14. d2×c3 b7—b6  
 15. Vf3—f4 c6—c5  
 16. Vf4—h6 f7—f5

A fenyegető Be3—h3 lépés miatt jobb fedezet nincsen.

17. Fd3—c4† Bf8—f7  
 18. Fc4×f7† Kg8×f7  
 19. Vh6×h7† Kf7—f8  
 20. Vh7×g6 . . . . .

Ehelyett gyorsabban végez: Be3—e7 lépés.

- . . . . . Fc8—b7

21. Ba1—e1 Hd6—f7  
 22. Be3—g3. sötét földja.

113.

Spanyol játék

(Okt. 9.)

Marco. Walbrodt.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
 2. Hg1—f3 Hb8—c6  
 3. Ff1—b5 Hg8—f6  
 4. 0—0 Hf6×e4  
 5. d2—d4 He4—d6  
 6. Fb5×c6 b7×c6  
 7. d4×e5 Hd6—b7  
 8. Hf3—d4 c6—c5  
 9. Hd4—b5 a7—a6  
 10. Hb5—c3 Ff8—e7  
 11. Hc3—d5. c7—c6  
 12. Hd5×e7 Vd8×e7  
 13. Fc1—f4 0—0  
 14. Ff4—g3 f7—f6  
 15. f2—f4 d7—d5

Ezzel sötét gyaloghadállása  
 nagyon meggyöngül.

16. e5×d6 en p. Hb7×d6  
 17. Bf1—e1 Hd6—e4  
 18. Hb1—c3 f6—f5  
 19. Vd1—d3 Ve7—f6  
 20. Hc3×e4 f5×e4  
 21. Vd3×e4 Vf6×b2  
 22. Ve4—c4† Kg8—h8  
 23. Fg3—f2 Fc8—f5  
 24. Ff2×c5 Bf8—e8  
 25. Fc5—d4 Vb2—b7  
 26. Ba1—b1 . . . .

Ez és a 28-ik húzás a szép  
 rohamot megakasztja; ehelyett  
 jobb 26. Fd4—e5, vagy leg-  
 alább 28. Vc4—c3, amire sötét  
 később nem ütheti az a2  
 gyalogot anélkül, hogy a g7  
 kockát rohamnak ki ne tegye.

. . . . Vb7—d7  
 27. Fd4—e5 Ff5—e6  
 28. Vc4—a4? Fe6—d5

Ezzel a remisre való kilá-  
 tást nyeri el sötét.

29. c2—c4 Fd5×g2  
 30. Kg1×g2 Vd7—g4†  
 31. Kg1—h1 . . . .

A király nem vonulhat f2-re  
 a 30. Be8×e5, f4×e5; 31.  
 Be8—f8† miatt.

. . . . Vg4—f3†

32. Kh1—g1 Be8—e5

33. f4×e5 Vf3—g4†

és sötét a játszmát remisben  
 tartja.

114.

Visszautasított vezéresel.

(Okt. 20.)

Pillsbury. Winawer.

Fehér. Fekete.

1. d2—d4 d7—d5  
 2. c2—c4 e7—e6  
 3. Hb1—c3 c7—c6  
 4. e2—e3 Hg8—f6  
 5. Hg1—f3 Ff8—d6  
 6. Ff1—d3 Hb8—d7  
 7. 0—0 0—0  
 8. e3—e4 d5×e4  
 9. Hc3×e4 Hf6×e4  
 10. Fd3×e4 Hd7—f6  
 11. Fe4—c2 h7—h6

Nem helyes lépés; de itt  
 12. Fc1—g5 s mellé 13. Vd1—  
 d3! fenyeget.

12. Fc1—e3 Vd8—c7  
 13. Vd1—d3 Bf8—e8  
 14. c4—c5 Fd6—f8  
 15. Hf3—e5 Ff8×c5  
 16. Fe3×h6 . . . .

Nagyon szép tervezet, mely  
 jellemzi a fiatal amerikai játé-  
 kát. Sötét a futót nem ütheti,  
 mert különben 17. Vd3—g3†  
 húzással vezérét veszti.

. . . . Fc5×d4  
 17. Vd3×d4 g7×h6  
 18. Vd4—f4 Hf6—d5  
 19. Vf4×h6 f7—f6

20. f2—f4 Be8—e7  
sötétnek nincs többé védelme.  
21. He5—g6. Sötét föladja.

116.

Visszautasított vezér-csel.  
(Oct. 10.)

115.

Visszautasított király-csel.  
(Oct. 12.)

Tsigorin.	Walbrodt.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	d7—d5
3. Hg1—f3	d5×e4
4. Hf3×e5	Ff8—d6
5. Vd1—e2	Vd8—e7
6. Ve2×e4	. . . .
Ez a bábáldozat nem correct.	f7—f6
. . . .	f6×e5
7. d2—d4	f6×e5
8. f4×e5	c7—c6
9. Ff1—c4	Fd6—c7
10. 0—0	Fc8—e6
11. Fe1—g5	. . . .

Tsigorin itt az ő sajátos rohamjátékának minden geniálisát s erőteljességét bemutatja.

. . . .	Ve7×g5
12. Fc4×e6	Hg8—h6
13. Fe6—c8	. . . .

Ezzel fehér anyagi túlsúlyt is nyer anélkül, hogy rohamát föladná.

. . . .	Hb8—d7
14. Fc8×b7	Ke8—e7
15. Fb7×c6	Ba8—f8
16. Hb1—c3	Bf8×f1†
17. Ba1×f1	Bh8—f8
18. He3—d5†	Ke7—d8
19. Hd5—f4	Bf8—e8
20. Ve4—d5	Vg5—e7
21. Fc6—b5!	g7—g5

A király d8—c8-ra a 22. Fb5—a6† miatt nem mehet.

22. Vd5—a8†	Fc7—b8
23. Hf4—d5	Ve7—e6
24. Fb5×d7	Kd8×d7
25. Va8—b7†	Sötét föladja.

Albin.	Schlechter.
Fehér.	Fekete.

1. d2—d4	d7—d5
2. c2—c4	e7—e6
3. Hg1—f3	Hg8—f6
4. Fe1—g5	Ff8—e7
5. Hb1—c3	0—0
6. e2—e3	Hb8—d7
7. c4—c5	c7—c6
8. Ff1—d3	b7—b6
9. b2—b4	e6—e5
Kétes értékű manöver.	
10. d4×e5	Hf6—g4
11. Fg5—f4	b6×c5
12. b4—b5	. . . .

Itt b4×c5 sötétre előnyösebb lenne.

. . . .	f7—f6
Rosz húzás: jobb:	c6×b5.

13. b5×c6	Hd7×e5
14. h2—h3	Hg4—h6
15. Hf3×e5	f6×e5
16. Ff4×h6	g7×h6
17. He3×d5	Vd8—a5†
18. Ke1—e2	Fe7—h4
19. g2—g3	Fh4—g5
20. Vd1—e2	Fc8—e6
21. Fd3—c4	Kg8—h8
22. Ba1—d1	Fe6—f5
23. Ve2—b2!	. . . .

Jó húzás: sötét a bástyát a Vb2×e5† miatt nem ütheti.

. . . .	Ba8—e8
24. c6—c7	Ff5—e4
25. c7—c8 V.	. . . .

Ezzel fehér a végjátékot erélyes módon kezdi meg, s győzelméhez kétség sem fér.

. . . .	Fe4—f3†
26. Ke2—f1	Be8×c8
27. Vb2×e5†	Fg5—f6
28. Hd5×f6	Va5—c7

29. Ve5×c7	Be8—c7	királyával h7-re kellett volna	
30. Hf6—d5	Be7—d7	memmie, hogy a két torony kö-	
31. Bh1—g1	Ff3×d5	zött összeköttest létesítsen.	
32. Fc4×d5	Bd7×d5	21. Ff4—g5	Va2—d5
33. Kf1—e2	e5—c4	22. f3—f4	Fc5—b6
34. Bg1—c1	Bf8—c8	23. Fg5—e7†	Kf8—g8
35. Be1—c3	a7—a5	24. f4—f5	Fb6—d8
36. Bb1—d1	Bd5—b5	25. f5—f6	g7—g6
37. Bd1—d4	Bb5—b2†	26. Bf1—e1	Vd5—e6
38. Bd4—d2	Bb2—b4	A fehér gyalognak e6-ra való	
39. e3—e4	a5—a4	előnyomulását meggátolni.	
40. f2—f4	a4—a3	27. Fe7×d8	Be8×d8
41. Ke2—e3	h6—h5	28. Bd1×d4	Kg8—h7
42. e4—e5	Sötét föladja.	29. Vg3—g5	.....

117.

## Spanyol játszma.

(Oct. 14.)

Marco. Tarrasch dr.  
Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e2—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	Hc6—d4
4. Hf3×d4	e5×d4
5. d2—d3	Ff8—c5
6. 0—0	c7—c6
7. Fb5—c4	Hg8—f6
8. e4—e5!	.....

Erélyes húzás, mely sötét  
játékára bénítólag hat.

.....	Hf6—g8
9. Vd1—g4	Ke8—f8
10. Vg4—f3	Vd8—e8
11. Fc1—f4	d7—d5

Szükséges lépés, hogy sötét  
a játékát szabadabbá tegye.

12. e5×d6	Hg8—f6
13. Hb1—d2	Fc8—g4
14. Vf3—g3	Ve8—d7
15. Hd2—e4	Hf6×e4
16. d3×e4	h7—h5
17. f2—f3	Fg4—e6
18. Fc4×e6	Vd7—e6
19. e4—e5	Ba8—e8
20. Ba1—d1	Ve6×a2

Gyöngye lépés, itt sötétnek a

királyával h7-re kellett volna  
memmie, hogy a két torony kö-  
zött összeköttest létesítsen.

21. Ff4—g5	Va2—d5
22. f3—f4	Fc5—b6
23. Fg5—e7†	Kf8—g8
24. f4—f5	Fb6—d8
25. f5—f6	g7—g6
26. Bf1—e1	Vd5—e6

A fehér gyalognak e6-ra való  
előnyomulását meggátolni.

27. Fe7×d8	Be8×d8
28. Bd1×d4	Kg8—h7
29. Vg3—g5	.....

Fehér itt Bd4—h4 s mellé  
Bh4×h5! fenyeget.

.....	Kh7—g8
30. Be1—e3	Kg8—f8
31. d6—d7	.....

döntő lépés.	Bd8×d7
.....	Ve6×d7
32. Bd4×d7	Vd7—c7
33. Be3—d3	Kf8—e8
34. Vg5—d2	Bh8—h7
35. h2—h4	Vc7—c8
36. Bd3—d6	a7—a6
37. Vd2—a5	Bh7—h8
38. c2—c4	Vc8—c7
39. Va5—c5	.....
40. e5—e6	Sötét föladja.

Mert 40. .... f7×e6-ra  
következik 41. Bd6×e6† s el-  
háríthatlan mat.

118.

## Bécsi játszma.

(Oct. 16.)

Tarrasch dr. Janowsky  
Fehér. Fekete.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hb1—c3	Hb8—c6
3. g2—g3	Ff8—c5
4. Ff1—g2	a7—a6
5. Hg1—e2	d7—d6
6. 0—0	h7—h5
7. h2—h3	Fc8—e6

8.	d2—d3	Vd8—d7
9.	Kg1—h2	Hg8—h6
10.	f2—f3	f7—f6
11.	Hc3—d5	Fe6×d5
12.	e4×d5	Hc6—e7
13.	d3—d4	Fc5—b6
14.	Fc1×h6	Bh8×h6
15.	f3—f4	He7—f5
16.	Vd1—d3	e5×d4
17.	Fg2—e4	Hf5—e3
18.	Bf1—c1	Vd7—b5
19.	f4—f5!	Ke8—d7
20.	a2—a4	Vb5×d3
21.	c2×d3	a6—a5
22.	He2—f4	Ba8—e8
23.	Hf4—e6	Be8—e7
24.	b2—b4	.....

Ezzel fehér ellenfelének legyöngébb pontjára tapint. Tarrasch a végjátékot jelesül játszsza.

.....	a5×b4	
25.	a4—a5	Fb6—c5
26.	a5—a6	b7×a6
27.	Ba1×a6	Bh6—h8
28.	Bc1×c5	Bh8—b8
29.	Bc5×c7†	Kd7—e8
30.	Bc7—e7†	Ke8×e7
31.	Ba6—a7†	Ke7—e8
32.	Fe4—f3	Sötét föladja.

119.

Falkbeer-csel.

(Oct. 19.)

Tarrasch. Walbrodt.

Fehér. Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	d6—d5
3.	e4×d5	e5—e4
4.	d2—d3	Vd8×d5
5.	Hb1—c3	Ff8—b4
6.	Fc1—d2	Fb4×c3
7.	Fd2×c3	Hg8—e7
8.	Fc3×g7	Bh8—g8
9.	Fg7—c3	Fc8—g4
10.	Vd1—d2	Bg8—g6

Sötét most 11. .... e4—e3! fenyeget.

11. Hg1—e2 Hb8—c6

12. h2—h3

Szükséges, mert különben fehér veszedelmes helyzetbe kerül.

..... Fg4×e2

Sokkal jobb, mint a korai Fg4—f5.

13. Vd2×e2 e4×d3

14. Ve2×d3 Vd5—h5

15. Vd3—d2

E nélkül fehér már elveszett volna.

..... Bg6—e6†

16. Ke1—f2 He7—f5

17. Ba1—e1 Vh5—h4†

18. Kf2—g1 Hf5—g3

19. Be1×e6† f7×e6

20. Vd2—f2 0—0

21. Kg1—h2 Bd8—g8

22. Ff1—c4

A játszma fordulópontja; a rohamot még egyszer világos veszi át.

..... Vh4—h6

23. Bh1—e1 He6—d8

24. f4—f5

Veszélyes lenne 24. Vf2×a7, a Vh6×f4 húzás miatt.

..... Vh6—f8

25. Vf2×a7 Hg3×f5

26. Va7—a8† Ke8—d7

27. Va8—a4† Kd7—e7

28. Va4—b4† Hf5—d6

29. Be1—f1 Vf8—h6

30. Fc3—f6† Ke7—d7

31. Fc4—d3 Hd8—f7

32. Vb4—a4† c7—c6

33. Va4—d4

Hogy egy gyalogot e5-re húzhasson.

..... Kd7—e8

Ezzel a torony be lesz zárva, a mi a játék további folyamában végzetessé válik.

34. Vd4—f4 Vh6—h5  
A vezér-csere sötét kedve-  
zötlen hadállását már nem ja-  
vithatja.

35. g2—g4 Vh5—d5  
36. Fd3×h7 Bg8—f8  
37. Ff6—g7 e6—e5  
38. Vf4—f6 Hd6—e4  
39. Fh7×e4 Ve5×e4  
40. Fg7×f8 Ke8×f8  
41. Vf6×f7† és mat.

120.

Az első és második díj el-  
döntéséért játszott 4. verseny-  
játszma.

I.

Futó-csel.

Charousek. Tsigorin.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
2. f2—f4 e5×f4  
3. Ff1—c4 d7—d5  
4. Fc4×d5 Vd8—h4†  
5. Ke1—f1 g7—g5  
6. Hg1—f3 Vh4—h5  
7. h2—h4 Ff8—g7  
8. Hb1—c3 h7—h6  
9. d2—d4 Hg8—e7  
10. Vd1—d3 Hb8—c6  
11. Hc3—b5 . . . .

Ez a combináció semmi ered-  
ményre nem vezet, mert sötét  
a sánczolással minden veszély  
alól kibúvik.

0—0

12. Hb5×c7 Hc6—b4  
13. Vd3—d2 Hb4×d5  
14. Hc7×d5 . . . .

Ha világos a bástyát üti, ak-  
kor sötét: 14. . . . Hd5—e3†;  
15. Kf1—e1, Vh5—g6; 16.  
Vd2—d3, Fc8—g4 vagy g5—g4  
lépésekkel jön túlsúlyba.

. . . . He7×d5

15. e4×d5 Bf8—e8  
16. Kf1—g1 g5—g4

17. Hf3—e5 Fg7×e5

18. d4×e5 Be8×e5

19. Vd2×f4 . . . .

Nagy hiba s ép ilyen fontos  
partieban.

. . . . Be5—e1†

Világos föladja.

121.

II.

Kettes huszárjátszma utócsellel.

(Okt. 25.)

Tsigorin. Charousek.

Fehér. Fekete.

1. e2—e4 e7—e5  
2. Hg1—f3 Hb8—c6  
3. Ff1—c4 Hg8—f6  
4. d2—d4 e5×d4  
5. 0—0 Ff8—c5  
6. e4—e5 d7—d5  
7. e5×f6 d5×c4  
8. Bf1—e1† Fc8—e6  
9. Hf3—g5 Vd8—d5  
10. Hb1—c3 Vd5—f5  
11. Hc3—e4 Fc5—b6  
12. He4—g3 Vf5—g6  
Hibás lenne itt Vf5×f6 a  
13. Hg3—h5, Vf6—g6, 14.  
Hg5×e6, f7×e6, 15. Be1×e6†  
miatt.

13. Hg5×e6 f7×e6

14. Be1×e6† Ke8—d7

15. Hg3—h5 Bh8—e8

16. Hh5—f4 Vg6—f7

17. Vd1—f3! Ba8—d8!

18. Fc1—d2 g7×f6

19. Ba1—e1 Be8×e6

20. Hf4×e6 Bd8—e8

21. He6—g5 Be8×e1†

22. Fd2×e1 Vf7—e7

23. Vf3—f5† Kd7—d8

Ha sötét itt Kd7—e8 húz,  
sötét 24. Hg5—e4-el folytatja.

24. Fe1—d2 Ve7—e2

25. Vf5×f6† Hc6—e7

26. h2—h4 . . . .

A roham igen szép.

..... d4—d3

Ha sötét a futót üti, akkor  
mat következnek: 27. Hg5—f7†,  
Kd8—e8; 28. Hf7—e5 által.

27. Hg5—f7† Kd8—c8

28. Vf6—h8† Ke8—d7

29. Vh8—d8† Kd7—e6

30. Hf7—g5† Ke6—f5

31. Vd8—f8† Kf5—g4

32. Vf8—f4† Sötét föladja.

122.

III.

Visszautasított vezér-csel.

(Oct. 27.)

Charousek. Tsigorin.

Fehér. Fekete.

1. d2—d4 d7—d5

2. c2—c4 e7—e6

3. Hb1—c3 Hg8—f6

4. Hg1—f3 Ff8—e7

5. e2—e3 0—0

6. Ff1—d3 b7—b6

7. c4×d5 e6×d5

8. 0—0 Fe8—b7

9. b2—b3 Hb8—d7

10. Fc1—b2 Hf6—e4

11. Ba1—c1 He4×c3

12. Bc1×c3 Fe7—d6

13. Hf3—e5 Hd7—f6

14. Vd1—e2 a7—a5

15. a2—a4 Hf6—e4

16. Bc3—c2 Vd8—e7

17. Bf1—c1 Bf8—c8

18. Fd3×e4 d5×e4

19. He5—c4 Ve7—d7

20. Fb2—a3 .....

Világos a c7 kockát folyton  
szorítja.

Fd6—a3

21. Hc4×a3 Fb7—a6

22. Ha3—c4 f7—f6

23. Hc4×b6 .....

Szép s ügyes fordulat.

..... Vd7—e8

24. Hb6—c4

Bc8—b8

25. Bc2—c3

Bb8—b4

26. Ve2—a2

Ve8—h5

27. Hc4—a3

Vh5—d5

28. Ha3—c2

Bb4—b7

29. Hc2—a1

.....

Nagyon jól átgondolt lépések.

.....

Vd5—f7

30. Bc3—c5

Fa6—d3

31. Va2—d2

Bb7—a7

32. Vd2—c3

Vf7—e7

33. Bc5×c7

Ba7×c7

34. Vc3×c7

Ve7—a3

35. Vc7—c5

Va3×c5

36. Bc1—c5

Kg8—f7

37. f2—f3

Kf7—e6

38. Kg1—f2

Ke6—d6

39. Kf2—e1

g7—g6

40. f3—f4

h7—h5

41. h2—h4

g6—g5

42. h4×g5 .....

Ha e helyett fehér 42.  
f4×g5 játszik, akkor ez követ-  
kezik rá: f6×g5; 43. Bc5×g5,  
Ba8—f8!

.....

f6×g5

43. Bc5×g5

h5—h4

44. Ke1—d2

Ba8—h8

45. Ha1—c2

Fd3—f1

46. Hc2—a3

Kd6—e6

47. Ha3—c4

Ff1×g2

48. Bg5×g2

h4—h3

49. Bg2—h2

Ke6—f5

50. Hc4—d6†

Kf5—g4

51. Hd6×e4

Sötét föladja.

123.

IV.

Kettős huszársjáték utócsellel.

(Oct. 28.)

Tsigorin.

Charousek.

Fehér.

Fekete.

1. e2—e4

e7—e5

2. Hg1—f3

Hb8—c6

3. Ff1—c4

Hg8—f6

4. d2—d4

e5×d4

5.	0—0	Ff8—c5	40.	Hd4—e6	Fb4—d6
6.	e4—e5	d7—d5	41.	a4—a5	Fd6—g3
7.	Fc4—b5	Hf6—e4	42.	b5—b6	a7×b6
8.	Hf3×d4	0—0	43.	a5×b6	c7×b6
9.	Hd4×c6	b7×c6	44.	d5—d6	Fg3×d6
10.	Fb5×c6	Fc8—a6	45.	Kc6×d6	b6—b5
11.	Vd1×d5	Vd8×d5	46.	He6—d4	b5—b4
			47.	Kd6—e6	Sötét föladja.

Sötét itt a vezércsere helyett Fa6×f1-el is folytathatta volna a játékot. De Charouseknek nyeresre kellett játszania, mert a remis sem segíthetett volna rajta.

Budapesti sakkverseny, 1896.

Futócsel-játék.

124.

12.	Fc6×d5	Ba8—d8
13.	e2—c4	.....
	A legerősebb folytatás.	

.....	Bd8×d5	
14.	c4×d5	Fa6×f1
15.	Kg1×f1	He4×f2
16.	Hb1—c3	Hf2—d3
17.	Kf1—e2	Hd3×e5
18.	Fc1—f4	Bf8 e8
19.	Ff4×e5	Be8×e5†
20.	Ke2—d3	Be5—h5

Sötét legjobban teszi, ha királyát azonnal a játékba vonja.

21.	Kd3—c4	Fc5—f8
22.	h2—h3	Bh5—h4†
23.	Kc4—d3	Bh4—f4
24.	Ba1—e1	Bf4—f2
25.	Be1—e2	Bf2—e2

A bástyacsere után sötét játéka reménytelen.

26.	Hc3×e2	Ff8—e7
27.	Kd3—c4	Kg8—f8
28.	Kc4—b5	Kf8—e8
29.	Kb5—a6	Fe7—c5
30.	Ka6—b5	Fc5—e3
31.	Kb5—c6	Ke8—d8
32.	b2—b4	h7—h5
33.	a2—a4	Fe3—d2
34.	b4—b5	h5—h4
35.	He2—d4	g7—g5
36.	Hd4—f5	Fd2—e1
37.	Hf5—h6	f7—f6
38.	Hh6—f5	Fe1—b4
39.	Hf5—d4	Kd8—c8

Charousek.	Csigorini.	
Fehér.	Fekete.	
1.	e2—e4	e7—e5
2.	f2—f4	e5×f4
3.	Ff1—c4	Hb8—c6
4.	d2—d4	Hg8—f6
5.	e4—e5	d7—d5
6.	Fc4—b3	Fc8—g4
7.	Vd1—d3	Hf6—h5
8.	Hg1—h3	Hc6—b4
9.	Vd3—c3	Hb4—a6
10.	0—0	Fg4—e2

Sötét rohamának éle a vezér ellen irányul, melyet Ff8—b4 húzással elfogna, de fehér szépen visszaveri a rohamot.

11.	Fb3—a4†	e7—c6
12.	Fa4×c6†	b7×c6

Igen jó futó áldozat, mely fehért előnybe hozza.

13.	Vc3×c6†	Ke8—e7
14.	Hh3×f4	Hh5×f4
15.	Fc1×f4	h7—h6

Hogy a futó a g5-ön sakkot ne mondhasson.

16.	Hb1—c3	Fe2—c4
17.	e5—e6	Ba8—c8
18.	Ff4—c7	f7×e6
19.	Fc7×d8†	Be8×d8
20.	Vc6—b7†	Bd8—d7
21.	Bf1—f7†	Ke7×f7
22.	Vb7×d7†	Ff8—e7
23.	Ba1—c1	Bh8—e8

24. b2—b3 Kf7—f8  
 25. b3×c4 . . . . .  
 Sötét föladja.

Budapesti sakkverseny, 1896.  
 Vezér-csel.  
 125.

Maróczy.	Albin.
Fehér.	Fekete.
1. d2—d4	d7—d5
2. e2—e4	e7—e6
3. Hb1—c3	Hg8—f6
4. Fc1—g5	c7—c6
5. e2—e3	Hb8—d7
6. Hg1—f3	Ff8—b4
7. Vd1—b3	Vd8—a5
8. Fg5×f6	Hd7×f6
9. Hf3—d2	0—0
10. Ff1—d3	Fc8—d7
11. a2—a3	Fb4×c3
12. Vb3×c3	Va5×c3
13. b2×c3	b7—b5
14. c4×b5	c6×b5
15. Hd2—b3	Bf8—c8
16. Ke1—d2	a7—a5
17. f2—f3	. . . . .

Szükséges a huszár sakkja ellen.

. . . . .	Fd7—c6
18. Hb3—c5	Hf6—e8
19. Bh1—b1	He8—d6
20. Ba1—a2	a5—a4
21. e3—e4	f7—f5

Sötét ezzel rohamot intéz, de világos visszaveri a támadást.

22. e4—e5	Hd6—c4†
23. Fd3×c4	b5×c4
24. Hc5×e6	Bc8—b8
25. Bb1—b4	Bb8—b4
26. c3×b4	Fc6—b5
27. Kd2—c3	Kg8—f7
28. He6—f4	Ba8—d8
29. h2—h4	h7—h6
30. h4—h5	Kf7—e7
31. Ba2—e2	Fb5—c6

32. g2—g3 Bd8—b8  
 33. e5—e6 Bb8—e8  
 34. Be2—e5 Ke7—f6  
 35. b4—b5 Fc6—b7

Fehér végjátéka nagyon szépségs biztos.

36. Kc3—b4	Be8—c8
37. e6—e7	Bc8—e8
38. Hf4—g6	Fb7—c8
39. Be5×d5	Fc8—e6
40. Bd5—d6	Kf6—f7
41. d4—d5	Fe6—c8
42. Bd6—d8	Fc8—b7
43. d5—d6	. . . . .

Sötét föladja, mert világos gyalogját fölhuzhatja.

Budapesti sakkverseny, 1896.  
 Skót játék.  
 126.

Charousek.	Popiel.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. d2—d4	e5×d4
4. Ff1—c4	Ff8—c5
5. 0—0	d7—d6
6. c2—c3	d4×c3

Itt Fc8—g4 jobb lenne.

7. Vd1—b3	Vd8—e7
8. Hb1×c3	Hg8—f6
9. Fc1—g5	0—0
10. Hc3—d5	Ve7—d8
11. Ba1—d1	Hc6—a5
12. Fg5×f6	Ha5×b3

Ha sötét g7×f6 üti, világos Vb3—c3-al folytatja a játszmát.

13. Ff6×d8	Hb3—a5
14. Fd8—e7	Ha5×c4
15. Fe7×f8	Kg8×f8
16. Hd5×c7	Ba8—b8
17. b2—b3	Hc4—e5
18. Hf3×e5	d6×e5
19. Bd1—d8†	Kf8—e7
20. Bd8—h8	h7—h6
21. Hc7—d5†	Ke7—d7

Sötét hátrányban van.

128.

22.	b3—b4	Fc5—d6
23.	b4—b5	b7—b6
24.	Bf1—d1	Kd7—e6
25.	Hd5—e3	Fc8—b7
26.	Bd1×d6	.....

Sötét föladja.

127.

Játszották Bécsben, 1896.

Spanyol játszma.

Janowski.	Winawer.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	a7—a6
4. Fb5—a4	Hg8—f6
5. 0—0	Hf6×e4
6. d2—d4	b7—b5
7. Fa4—b3	d7—d5
8. d4×e5	Fc8—e6
9. c2—c3	Ff8—e7
10. Hb1—d2	He4—c5
11. Fb3—c2	Hc5—d7
12. Bf1—e1	0—0
13. Hd2—f1	Bf8—e8
14. Hf1—g3	g7—g6
15. h2—h3	Vd8—c8
16. Fc1—f4	Hc6—d8
17. Hf3—g5!	c7—c6

Ehelyett 17. . . . Hd7—f8  
kellett volna húzni.

18.	Hg5×h7	Kg8×h7
19.	Vd1—h5†	Kh7—g8
20.	Fc2×g6	Hd7—f8
21.	Fg6—c2	Ba8—a7
22.	Ff4—h6!	f7—f6
23.	e5×f6	Fe7×f6
24.	Vh5×e8	Ff6—e7
25.	Hg3—h5	Fe6—f7
26.	Be1×e7	Sötét föladja.

Elegáns végződés. Ha sötét  
itt Ff7×e8 húz, következik rá:  
27. Hh5—f6†, Kg8—h8; 28.  
Fh6—g7†.

Játszották Leydenben 1896.

Olasz játszma.

Steinitz. Marx.

Fehér. Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	Ff8—c5
4.	c2—c3	Hg8—f6
5.	d2—d4	e5×d4
6.	c3×d4	Fc5—b4†
7.	Hb1—c3?	Hf6×e4
8.	0—0	Fb4×c3
9.	b2—c3	d7—d5
10.	Fc1—a3	Fc8—e6
11.	Fc4—b5	He4×c3
12.	Fb5×c6†	b7×c6
13.	Vd1—c2	Hc3—e4
14.	Vc2×c6†	Fe6—d7
15.	Vc6×d6	He4—f5
16.	Bf1—e1†	Fd7—e6
17.	Be1×e6†	Sötét föladja.

Játszmák „a világ sakk mestere“  
cimért küzdött versenyből,  
Moszkvában, 1896. nov. 7—24-ig  
Steinitz és Lasker közt.

129.

I.

Olasz játszma.

(Nov. 7.)

Steinitz. Lasker.

Fehér. Fekete.

1.	e2—e4	e7—e5
2.	Hg1—f3	Hb8—c6
3.	Ff1—c4	Ff8—c5
4.	c2—c3	Hg8—f6
5.	d2—d4	e5×d4
6.	c3×d4	Fc5—b4†
7.	Hb1—c3	Hf6×e4
8.	0—0	Fb4×c3
9.	b2×c3	d7—d5
10.	Fc1—a3	.....

Meglepő áldozat, de nem correct.

130.

II.

Spanyol játszma.

(Nov. 11.)

11. Bf1—e1	d5×c4 f7—f5
12. Hf3—d2	Ke8—f7
13. Hd2×e4	f5×e4
14. Be1×e4	Vd8—f6!
15. Vd1—e2	Fc8—f5
16. Ve2×c4†	Kf7—g6
17. Be4—e3	Ba8—e8
18. Ba1—e1	Be8×e3
19. Be1×e3	h7—h5
20. h2—h3	h5—h4
21. d4—d5	Hc6—e5
22. Vc4×c7	He5—d3
23. Vc7×b7	Ff5—c8
24. Vb7—e6	Vf6×c6
25. d5×c6	Hd3—f4
26. Be3—e7	a7—a6
27. c3—c4	Kg6—f6
28. Be7—a7	Hf4—d3
29. Fa3—e7†	Kf6—e6
30. Ba7—c7	Hd3—e5

Itt 30. Fe7—h4 fenyegetett, ami most 31. . . . Ke6—d6 miatt nem áll be.

31. Fe7—b4	Bh8—g8
32. Fb4—e7	g7—g5
33. c4—c5	He5—f7
34. f2—f3	Bg8—e8
35. Kg1—f2	Be8×e7
36. Be7×c8	Ke6—d5
37. Be8—a8	Hf7—e5
38. Kf2—e3	.....

A remisre való kilátást csak

38. Ba8×a6 által lehetett elérni.

39. Ke3—d2	He5×c6† a6—a5
40. Ba8—f8	Be7—e5
41. f3—f4	g5×f4
42. Bf8×f4	Bf5—h5
43. Kd2—e3	Hc6—e5
44. Bf4—a4	He5—c4†

Fehér földjára, mert bástyája elveszett.

Lasker.	Steinitz.
Fehér.	Fekete.
1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	Hb8—c6
3. Ff1—b5	Ff8—c5
4. c2—c3	Hg8—e7
5. 0—0	He7—g6
6. d2—d4	e5×d4
7. c3×d4	Fc5—b6
8. Hb1—c3	0—0
9. a2—a4	a7—a6
10. Fb5—c4	h7—h6

Szükséges húzás, mert 10-re: d7—d6, a 11. Hf3—g5, h7—h6, 12. Vd1—h5 húzások következnének.

11. h2—h3	d7—d6
12. Fc1—e3	Hc6—e7
13. Bf1—e1	e7—c6
14. Vd1—b3	Fb6—c7
15. Hf3—d2	Ba8—b8
16. Ba1—c1	b7—b5
17. a4×b5	a6×b5
18. Fc4—d3	Kg8—h8
19. Hc3—e2	f7—f5
20. e4×f5	Fc8×f5
21. Fd3×f5	Bf8×f5
22. He2—g3	Bf5—f8.
23. Vb3—e6	Vd8—c8

Itt Bf8—f6, — amire fehér 24. Ve6—g4 húzással felelne — sem jobb.

24. Ve6×c8	Bf8×c8
25. Hd2—b3	Kh8—g8
26. Hg3—e4	Kg8—f7
27. g2—g3	Kf7—e8
28. Be1—e2	Ke8—d7
29. Be1—e1	Fc7—b6
30. Fe3—f4	.....

Döntő lépés; ha sötét üti a futót, fehér nyer: 31. He4—f6†-al.

. . . . .	Fb6—c7	16. Ba1—d1	c7—c6
31. h3—h4	h6—h5	17. Vd2—f2	Vd8—a5
32. Ff4—g5	Fc7—d8	18. Vf2—g3	Hd7—e5
33. g3—g4	h5×g4	19. Hf4—e2	Fe6—d7
34. h4—h5	Hg6—f8	Steinitz itt rendes szokása szerint a vezérszárnyra intézi a rohamot.	
35. He4—c5†	d6×c5	20. He2—d4	b7—b5
36. Hb3×c5†	Kd7—d6	21. h2—h3	b5—b4
Ha sötét király d7—c7-re lép, akkor fehér az e7 huszárt üti és sötét a veszteséget nem háríthatja el.		22. Hc3—b1	c6—c5
37. Fg5—f4†	Kd6—d5	23. Hd4—e2	Va5—a2
38. Be2—e5†	Kd5—c4	24. f3—f4	He5—c6
39. Be1—c1†	Kc4×d4	Itt 24. Fd7—b5-re fehér Hb1—d2-vel tartós rohamot ért volna el.	
40. Hc5—b3†	Kd4—d3	25. Fe3×c5	Be8×e4
41. Be5—e3† és mat.		26. Hb1—c3	. . . . .

131.

III.

Spanyol játszma.

(1897. jan. 2.)

Lasker.	Steinitz.	. . . . .	b4×c3
Fehér.	Fekete.	Ha sötét ehelyett Be4—e3 húz, fehér akkor a 27. Hc3×a2 húzással marad előnyben.	
1. e2—e4	e7—e5	27. He2—c3	Va2×b2
2. Hg1—f3	Hb8—c6	28. Hc3×e4	Vb2×c2
3. Ff1—b5	a7—a6	29. He4—f6†	Kg8—h8
4. Fb5—a4	d7—d6	30. Hf6×d7	d6×c5
5. d2—d4	Fc8—d7	31. Vg3—f3	Ba8—c8
6. Fa4—b3	e5×d4	32. Hd7—e5	Hc6×e5
7. Hf3×d4	Hg8—f6	33. f4×e5	c5—c4
8. Hb1—c3	Ff8—e7	34. b3×c4	Vc2×c4
9. Hd4—e2	Hc6—a5	35. Kg1—h1	a6—a5
10. 0—0	0—0	36. Bd1—d7	a5—a4
11. f2—f3	Bf8—e8	37. Bd7×f7	Ff8—b4
12. Fc1—e3	Fe7—f8	38. Bf7—f4	Vc4—c5
13. Vd1—d2	Ha5×b3	39. Vf3—g4	Fb4—a3
14. a2×b3	Fd7—e6	40. Bf4×a4	Fc8—d8
15. He2—f4	Hf6—d7	41. Vg4—f3	Fa3—b2
		42. Ba4—a8	Sötét föladja.

## VII. RÉSZ.

### A SAKKOZÁS TÖRTÉNETÉHEZ.

#### 1. A sakkjáték fejlődése.

##### A) Indiában.

Hosszu fejlődési fokozaton ment át ez a legnemesebb játék is, míg a mai alakját s bevégeztségét elérte s ezen fejlődésében 3 korszakot különböztetünk meg, úgymint ősi, középkori s ujjabbkorbeli játékmódot.

Jóllehet már a Kr. e. 3000 évből származó ős egyptomi emlékeken találunk ezen játékhoz hasonló ábrázolatokat, de egyéb följegyzések s magyarázatok hiányában nem lehet pontosan megállapítani, vajjon ez a játék-e az őse a mi sakkjátékunknak?

Egy — az időszámításunk előtt 1000 évből származó — indiai monda már határozottan erre a játékra vonatkozik. Eszerint ugyanis Ziga Ben Daher nevű indiai bölcs találta volna föl egy, a nevelésére bizott hercegfiu számára. A játékot Balhib király annyira megkedvelte, hogy bölcsünknek olyan jutalmat ígért, amit az kér.

Ziga Ben Daher nem azért volt indiai bölcs, hogy holmi anyagi javak sovárogtassák s hogy a fejedelmet mégse bántsa meg azt felelte: adjon a király minden kockára kétszer annyi szem búzát, mint a megelőzőre, azaz: az elsőre egy szemet, a másodikra kettőt, a harmadikra négyet, a negyedikre nyolcat stb.

A király eleinte csodálkozott a kívánság silányságán s csak akkor látta be alattvalójának mély bölcseségét, amikor kiszámították, hogy eszerint  $18''446,744,073,709,551,615$  szem búzát kellene adnia, amennyi búzaszem meg nem termett volna ha az egész földet a világ teremtésétől kezdve csupán ezzel vetették volna be!

És a bölcs egész a király haláláig annak tanácsadója s barátja lőn. Ezen őseredeti játékban négy személy vett részt. A húzások fölött egy hosszukás kockával döntöttek, amelynek oldalaira 2, 5, aztán 3 és 4 számok voltak írva. Az 5 szem dobásánál a királylyal, vagy egy gyaloggal kellett lépni, a 4-nél a bástyával, a 3-nál a huszárral s a 2-nél a futóval. Ezt a kezdetet később elhagyták.



logok közül csupán az *a*), *d*), *e*) és *h*) gyalog léphet kettőt a helyéről, de csak akkor, ha a mögöttük álló tiszt még nem mozdult. Menetközben a gyalog nem üt, s ha az utolsó sorba fölér, akkor a kockának megfelelő tisztjévé változhat át; csupán a *d*) és *e*) kockán fölhúzott gyalog lehet vezér, vagy más tiszt.

Elsáncolás nincs; azonban ehelyett a király egyszer huzárnómódra ugorhat s közben üthet is; de ha sakkot kapott: ettől elesett.

Itt adunk egy európai s hindu között lejátszott példát:

Európai.	Hindu.	7.	d5×c6	Hb8×c6	
Fehér.	Fekete.	8.	Ff1—c4	h7—h6	
1.	e2—e4		b7—b6	9. Vd1—d5	Ve8—c6
2.	d2—d4		Fc8—b7	10. Vd5—b5	Vc6—g4
3.	Hb1—c3		g7—g6	11. Fe3×b6+	a7×b6
4.	Hg1—f3		Ff8—g7	12. Vb5×b6+	Kd8—c8
5.	Fc1—e3		e7—e5	13. Hc3—b5	.....
6.	d4—d5		c7—c6		Sötét föladja.

#### B) Keleten: Perzsiában, Arábiában, Chinában, stb.

A középkori sakkjáték, valószínűleg a *Chatur-anga*-ból fejlődött ki, amelyet a perzsák, arabok a törökök *Shatranj*-nak neveztek el. Úgy látszik ez a szó is az indiai *Chatur-anga* elrontása. Ez a szó „*schach*“ a perzsában királyt jelent; az arab-perzsa „*Schathrands*“ = a hadsereg négy része, azaz: *hasty*: elefánt (a mai futó); *aswa*: a ló v. huszár; *rat'a*: a kocsis (a mai bástya); *s padatam*: a gyalog.

Az arabok szintén „*schathrands*“-nak, a „király elestének“ nevezik.

A sakkozás neve a francziáknál: *echec*, régi írásmódszerint *eschec*, Angliában: *check*, Olaszországban: *schacho*, spanyolul: *escaque*, vagy *jaque*, portugál nyelven: *xaque*, lengyelül: *szachi*, orosz nyelven: *schachmati*, chinai nyelven: *ssiang-ki* (vagy elefántjáték), zsidóul *eskâkes* néven neveztetik.

Maga a játék úgy változott, hogy a négy csoportból csak két szemközt álló ellenséges had támadt s a második király helyett az egyik báb: tanácsos, *Mantri* és Perzsiában *Farzin*, vagy vezér nevet kapott igen korlátolt lépésekkel. Ebből a bábból keletkezett Európában a *Dame* (Német s Franciaországban), vagy a *Queen* (Angliában) s nálunk a „királyné“. Ámbár az eredeti *Vezér* elnevezést — mely szintoly használatos — helyesebbnek tartjuk, ha tekintetbe vesszük nevének és szereplésének régi formáját. A vezér neve, — ahogy mi is helyesebben mondjuk *királyné* helyett — eredetileg *Fers*, *Fersin*, *Fersân*, *Fersâna* volt és páncélos lovon ülő alaknak ábrázolták turbámmal s tollforgóval a fején, kezében pedig karddal. A francia kereszties vitézek

csináltak belőle a hasonló hangzású *vierge*, (szüz) szót, amivel együtt aztán elvesztette ősrégi jellegét. A modern, kifejlődött játékban elfoglalt hatalmas köre, — amennyiben legerősebb az összes bábok közt s tetszés szerinti irányban mozoghat — : azt látszik mutatni, hogy inkább egy vezér szerepét tölti be a két hadseregben, mint királyné-ét, aminek itt semmi értelme nincs. A vezér a király jobb oldalán állott, tehát az e1 és d8 kockán, a két király pedig a színének megfelelő mezőn (d1 és e8): szemközt az ellenséges vezérekkel. — Ekkor cserélődött föl a bástya a futóval (vagy azok tulajdonságai). Amennyiben a régi indiai futót nevezték el elefánt-nak (bástyának) s a király oldala mellé került, ahol is két irányban léphet ki a sorból; míg az ősi elefánt szintén menetének megfelelőbb helyre a sarok kockára került a hajó vagy kocsi (futó) helyett.

Az eredeti játszma döntés helyett bevezették a „sakkmat“-ot s ezentúl már nem az ellenséges király kockájának elfoglalása volt a cél. A játszma háromféleképp végződhetett: 1. Sakk-mat\*) által, úgy, mint nálunk; 2. elveszett a király a pat által s 3. ha a király egyedül maradt a táblán s ellenfelének a királyon kívül legalább is még egy bábja volt olyan, amit közvetlen nem üthetett ki. A gyalogok csak egyet léphettek s minden — utolsó sorba felhúzott gyalog — vezér lehetett. Sajátságos volt a játék megnyitás is, melyet az akkori nagy mesterek nem ritkán használtak. Ugyanis mindkét fél a hozzátartozó fél sakktáblán 10—15 védelmi és támadó lépést tett előbb, amivel a játékmenyitás egyformaságát akarták kikerülni s csak ez után kezdődött az igazi játszma. Az itt fennebb elsorolt változtatások vetették meg alapját a mi modern sakkjátékunknak is, csupán a bábok hatályosságának megállapítása esik a játék fejlődésének harmadik korszakába. A játék csak az így történt változtatások után lett kedveltebb s terjedt el mindjobban nyugat s kelet felé. Egy nagy khinai szótár, a *Haipiene*, a sakkot „elefántjátéknak nevezi (Sianghki), melyet a mennyei birodalom lakói időszámításunk szerinti 537 évben ismertek meg. Úgy látszik, hogy ebben az időben került a perzsákhoz is Chosroes-nek — Justinian császár kortársának — az udvarába. Firdusi perzsa költő ugyanis említi, hogy egy indiai követség Chosroesnek (Koshru) a többek között elefántesont és ébenfából faragott pompás sakkbábokat hozott; aztán leírja röviden a *lépések* szabályait.

Ezekről még pár szót.

Az *araboknál* a középkorban a vezér menetmódja nagyon korlátolt volt, amennyiben csak sarkon és csupán egy kockát léphetett s itt ütött; a futó 3 kockát lépett, de a közbeeső bábót

\*) A „mat.“ perzsául *mad*, halottat jelent.

üthette; a gyalog menetközben nem vehetett ki más bábót s ha az utolsó sorba ért, mindég vezérré változott át.

*Perzsiában* mai napig másképp játszsza a sakkot, mint minálunk, jóllehet a modern szabályok ezeket a régieket lassanként átalakítják. Így pld. a táblát nem szükséges úgy felállítani, hogy a fehér sarokkocka a jobb kéz felé essék. A bábok felállítására még olyan, mint a régi perzsa játszmanál. Minden gyalog csak egyet lép s egy sem lehet vezér. Nagyon érdekes az elsáncolás. A király oldalra úgy történik, hogy a bástya a király helyére megy, a király pedig a huszáréra. A vezér oldalra azonban komplikáltabb: a király itt kettőt lép és pedig először: a vezérsor második kockájára, innen pedig ló ugrással a vezérhuszár helyére, a bástya pedig a vezér, vagy a vezérfutó kockájára. A teljes elsáncolás tehát tulajdonképen 3 lépésből áll.

Adunk egy példát, melyet egy Párisi játszott, fiatal perzsa tanulókkal szemben, kik a francia nyelv elsajátítása végett tartózkodtak Franciaországban.

Riza Khán.	X.	13. Hc3—a4	b7—b6
Fehér.	Fekete.	14. Vd2—b4	d6—d5
1. b2—b3	e7—e6	15. Vb4—b5†	Fe6—d7
2. Fc1—b2	Hg8—f6	16. Vb5—a6	b6—b5
3. Hg1—f3	d7—d6	17. Fb2×d4	e5×d4
4. d2—d3	e6—e5	18. Ha4—b2	d5×e4
5. g2—g3	c7—c6	19. 0—0 (Kb1, Bd1)	0—0 (Kg8, Be8)
6. Hb1—c3	Ff8—e7	20. b3—b4	Hf6—d5
7. e2—e3	c6—c5	21. Bd1 - e1	Fe7—g5
8. e3—e4	Hb8—c6	22. Fe2—d1	Be8—e6
9. Ve1—d2	h7—h6	23. Va6—a5	Vd8—f6
10. a2—a3	Fc8—e6	24. d3×e4	Hd5—c3†
11. Ff1—e2	Hc6—d4	25. Kb1—a1	Be6—a6
12. Hf3×d4	c5×d4		Sötét nyer.

Nem hagyhatjuk el, hogy a régi híres perzsa játéknak módját s mintáját is itt ne adjuk; ez pedig az ugynevezett:

### C) Timur Lenk (Tamerlan) körjátéka.

A tuloldali ábra mutatja ezt a körjátékot s annak beosztását. Az ezen játékhoz való bábok menete hasonló a mostani sakkbábokéhoz s a fölállításuk a következő:

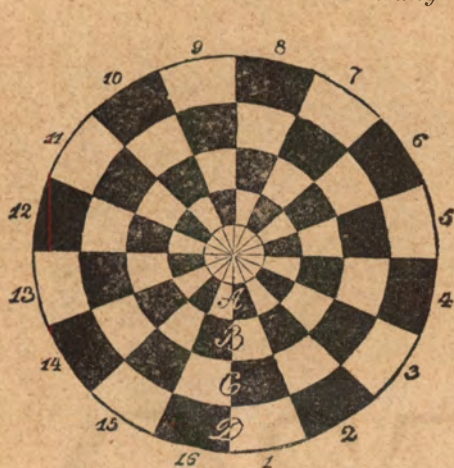
A *sötét* király A16 kockára áll, a vezér A1-re, a futó B16, B1-re, a huszár C16, C1-re, a bástya D16, D1-re.

A *fehér* király: A9-re, a vezér A8-ra, a futó: B8, B9-re, a huszár C8, C9-re a bástya: D8—D9-re.

Ezen játéknál észrevehetjük, hogy a bástya hatóereje még egyszer olyan nagy, mint a szögletes táblán s ezért a futó az ő hatóerejéből ép annyit veszít. A bástya 16 kockát léphet,

a futó csak 4-et. A király csak az egyik oldalra sáncolhat. A játék itt hasonlíthatatlanul nehezebb, mint a mi táblánkon. Az az eszme itt teljesen kizárt, hogy a gyalogok magasabb tisztökké lehessenek.

*A bábok értéke s aránya ezen játékban.*



Bábok.	Érték legnagyobb	legkisebb	Arány
Király	8	5	8 : 5
vezér	24	18	4 : 3
bástya	18	18	1 : 1
futó	6	6	1 : 1
huszár	6	4	3 : 2
gyalog	2	1	2 : 1

Ebből adhatjuk a bábok erősségét a

közönséges sakkban	a perzsa kőrsakkban
Király 1	1-hez
vezér 1	8-hoz
bástya 7	9-hoz
futó 6	3-hoz
huszár 4	3-hoz
gyalog 1	1-hez

*Egy minta játszma Netto-tól.*

Fehér.	Fekete.	19.	20.	21.	22.	23.	24.	25.	26.	27.	28.	29.	30.	31.	32.	33.	34.	35.	36.	37.	
1. a2—a4	a7—a5	b3—b6†	d6—b7	d3—c5	b8—a7	c5—b7†	c8—b7	c3—a5†	c11—b10	b6—b3	a11—b11	d14—c12	b10—c9	d16—d1	c8—c2†	a16—b15	c2—d1†	b15—a16	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8
2. b1—a2	c7—c5	d14—c12	b10—c9	d8—d7†	b2—b3	b6—b3	b10—c9	d9—d11	c2—d1†	d8—d7†	b2—b3	d16—d1	c8—c2†	a16—b15	c2—d1†	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d8—d7†	b2—b3
3. a2—d5	c8—d6	d11—c13	b7—c8	a16—b15	c8—b7	b9—c8	b7—c8	d9—b9	d1—b3†	a16—b15	a4—c5	d11—c13	c8—b7	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
4. a16—b1	b9—c8	b12—b13	b12—b13	b15—a16	c8—b7	b9—c8	b12—b13	d9—b9	d1—b3†	b15—a16	a4—c5	b12—b13	c8—b7	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
5. b1—a2	b10—b12	d11—c13	d11—c13	a2—b3	c8—b7	b10—b12	d11—c13	a8—a9	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	d11—c13	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
6. a2—b3	a9—c11	d11—c13	d11—c13	d15—d13	c9—d11	a9—c11	d11—c13	a8—a9	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	d15—d13	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
7. d15—d13	c9—d11	d11—c13	d11—c13	c1—d3	d9—b9	a9—c11	d11—c13	a8—a9	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	c1—d3	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
8. c1—d3	d9—b9	d11—c13	d11—c13	d3—c5†	a8—a9	a9—c11	d11—c13	a8—a9	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	d3—c5†	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
9. d3—c5†	a8—a9	d11—c13	d11—c13	b3—c3	a8—a9	a9—c11	d11—c13	a8—a9	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	b3—c3	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
10. b3—c3	b7—b6	d11—c13	d11—c13	c5—d3	a7—b6	a9—c11	d11—c13	a7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	c5—d3	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
11. c5—d3	d11—c13	d11—c13	d11—c13	a1—b1	b12—b13	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	a1—b1	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
12. a1—b1	b12—b13	d11—c13	d11—c13	b15—b14	c13—b12	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	b15—b14	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
13. b15—b14	c13—b12	d11—c13	d11—c13	c16—c14	b9—b11	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	c16—c14	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
14. c16—c14	b9—b11	d11—c13	d11—c13	d1—b1	b11—b11	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	d1—b1	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
15. d1—b1	b11—b11	d11—c13	d11—c13	a1—b1	b11—b11	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	a1—b1	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
16. a1—b1	b11—b11	d11—c13	d11—c13	a1—b1	b11—b11	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	a1—b1	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
17. a3—b3	b10—b10	d11—c13	d11—c13	a3—b3	b10—b10	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	a3—b3	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3
18. d5—b8†	a9—b8†	d11—c13	d11—c13	d5—b8†	a9—b8†	a9—c11	d11—c13	b7—b6	d1—b3†	a5—d8†	b11—b8	d5—b8†	b7—c8	a16—b15	c2—d1	b15—a16	a4—c5	d10—a13	c6—d7	d1—b3†	b2—b3

*D) Európában.*

Ez a *Shatranj*-játék keletről, névleg Perzsiából Görögthonba jutott, a mórok s szaracénok által pedig Olasz és Spanyolország-

ban honosodhatott meg. Innen kerülhetett Franciaországba is, mert az arabok a 8-ik században egész a Loir-ig terjeszkedtek. Valószínű, hogy Nagy Károly udvarában már ismerték a játékot. Sőt állítólag övé lett volna azon elefántcsont sakkjáték, amelyet jelenleg a párisi nemzeti könyvtárban őriznek s melyet keletről kapott ajándékba.

A játékból meg van a két király, a két vezér, a tornyok, a 4 huszár s 3 futó, amelyek közül egynek az ábráját adjuk s mint látható, elefánton ülő alakot ábrázol, körülötte a földön lovas alakokkal; aztán egyetlen gyalog, amelynek egész testét páncél fedi s páncélos lovon ül. Az alakok mind elefántcsontból faragvák; a motívumok byzanci stylust mutatnak. Ugy látszik, hogy ez alakok a nagy Károlynál későbbi korból származnak, kivéve a futót, melynek készítése határozottan keleti eredetet mutat s alól szép kufi írásban olvasható: Men hamel Jussuf el hahoili (készíté József a Bahail törzsből). Azonban ez és még más sok adat is, ami erre a korra vonatkozik, határozottsággal nem bizonyítható.



Ilyen a Ströbecki monda is (lásd alább.) Legrégibb írott emlékünknél a sákról azonban kétségtelenné teszi, hogy ezen játékot Európában már jóval a keresztes háborúk előtt ismerték. Ugyanis *Damiani* cardinális II. Sándor pápához intézett egy levelében bepanaszol bizonyos florenci püspököt, akit sakkjáték mellett lepett meg.

De igazi elterjedést a keresztes háborúból visszatért vitézek által nyert, mint akiknek leginkább alkalmunk volt a hosszú táborozások alatt megtanulni az új játékot.

Neckam már sakkszabályokat adott ki Párisban 1180-ben és IX. Lajos király 1254-ben egész Franciaországban betiltotta a játékot. Ez a két esemény is bizonyítja, hogy mennyire terjedőben volt már a középkorban is.

Angliában és északon valószínűleg szintén Franciaországból honosodhatott meg, míg Oroszország közelebb s közvetlenebbül kaphatta a szomszédos tatároktól, Ázsia belsejéből.

Hogy hazánkban mikor lett ismeretes? nem puhatolható ki. De a 16 század már jeles mestereket mutathat föl, bizonyítja ezt egy hasonló följegyzés, mely szerint az olasz Oliver Jeromos kitűnő sakkmester, aki 100 aranyon alúl nem játszott,

hazánkba jött s itt Nádasdy Tamás nádor Batthányi Ferencz barátját szállítá föl, hogy játszszeék az olaszszal. Hogy a verseny végbe ment-e, nem tudható, mert a további följegyzések hiányznak róla.

A bábok mai napig használatos *nevei* az eredeti keleti elnevezésre legnagyobbbrészt visszavezethetők. Így Oroszthonban a bástyát most is a „hajó“-nak nevezik, a futót „elefánt“-nak, a vezért pedig „Fers“-nek amely, alighanem a keleti „vezér“ szó átídomulása. Ez is bizonyítani látszik különben, hogy ott keletről honosodott meg s nem Európa felől, mert a szomszéd lengyeleknél a nevük más.

Igy származott a perzsa elenfántból (al fil) az újjörögben az *elphinos*, olaszthonban az *alfiere* és *delfino* s Franciaországban a *fol* s *fou*. A vezér egy 1408-ból való angol költeményben *Fers* névvel bír, egy ó-francia vers pedig *Vieille, Fierge*-nek nevezi. Ez utóbbiból támadt aztán az általános használatú: *Vierge*, *Dame* elnevezés. Az ősnémet *Schachroch* és a francia *roc* — ebből az angol *castle*, bástya: — a perzsa *Rukh*, vagy a hindu *roca* (hajó) elnevezésnek a leszármazottja.

Itt adjuk különben a báboknak különböző népeknél használatos elnevezését.

A királygyalog	perzsa neve:	<i>Khemândâr</i> , a védő;
a vezérgyalog	„	„ <i>Bákdâr</i> , a trombitás;
a 2 futógyalog	„	„ <i>Berchâdsch</i> , vagy <i>khetâra</i> , zászló vagy lándzsavívó;
a 2 huszárgyalog	„	„ <i>Schemschâr</i> vagy <i>ssiper</i> , kard vagy paizshordó;
a 2 bástyaglog	„	„ <i>Tofengsti</i> , muskétás.

Francia neve a gyalognak: *pion*, angolul: *pawn*, olaszul: *pedone*, spanyolul: *peon*, oroszul: *peschkie* s lengyelül: *pieszek*.

A bástya eredetileg egy hadi szekeret ábrázolt s innen az ősi neve: *roch*, *ruch* a sanskrit nyelvben. Franciául: *tour*, angolul: *rook*, olaszul: *rocco*, spanyolul: *roque*, lengyelül: *roch*, oroszul: *lodya* (hajó), s dánul: *rock* vagy *elefánt* a neve.

A futó ősrégi neve perzsául: *fil* volt vagy elefánt; török s tatár nyelven: *jeghân*; indiai néven: *hâtehî*, malay nyelven: *gkadsai*, szyr nyelven: *filo*, äthiopi nyelven: *nage*, s eredetileg mind elefántot jelentett.

A franciák gyúrták át az eredeti *fil* szót a hasonhangzásu *fol*, *fou* (bolond) szókká; az angolok *Bishop*: püspöknek nevezik, ép ugy a dánok s a lengyeleknél is a hasonértelmü *pôp* szóval; az olaszok: *alfiere*, a spanyolok pedig *alfil*, vagy *arfil* szóval.

A huszárt kezdetben egy páncélos lovagnak ábrázolták, karddal és nyilvesszővel.

Perzsa neve volt: *assp* és *ssuwâr*; indiai: *cahurâ*; török

ât vagy *camend*, zsidó: *ssuss* (ló), vagy *faradsch* (lovas). A franciáknál *chevalier* vagy *sauteur*; az angoloknál: *knight*, az olaszoknál: *cavallero*, a dánoknál *ridder*, oroszul: *konie* (ló); lengyelül: *rycerz* (lovag); svédül: *lopare* (futó) a neve.

Körülbelül a 16. századig a behozott Shatranj játékot kevés változattal a régi szabályok szerint játszották, amelyeket Cessoli Jakab barát (Picardiában) összeirt s ez a munka számtalan nyelvre lefordítva, 1300—1500 között úgy kéziratban, mint nyomtatva egész Európában közkézen forgott. Csak a 16 századtól kezdve módosult a játék apránként úgy, amint mai napon is érvényben van s általános szabályokkal meghatározva. Ezen korból származik azon ismert latin szabály is a bábok fölállításánál a vezér s királyra:

„Rex ater in albo, servat regina colorem.“

A sötét király fehéren áll, a királyné a színét tartja.

Igy szól a középkori latin sakkszabály.

1500 körül Spanyolországban hozták be azt a fontos módosítást, hogy az eddig leggyöngébb vezér, menetének megváltozása által egyszerre a tábla legerősebb bábja lett, s az eddig szinte gyöngé futó pedig a huszárral egyenlő erejű. Ez által a további combinációra óriási tér származott a táblán.

Lucena (1497) és Damiano (1512) mesterek munkáiban találjuk ennek első írott nyomait.

Az lóugrás szerinti 2—3-lépéses elsáncolás egész 1600-ig használatban volt, s csak akkor egyszerűsítették egy lépésessé Rómában s Nápolyban úgy, mint mi is használjuk. Ezt a sáncolást még Lucena, Damiano, Lopez, Selenus és a többi akkori új írók nem ismerik; ahelyett érvényben volt a király ugrása, ha közvetlen nem állott sakk-ban, a g8, g7, g6, f6, e6, d6, e6, e7 vagy e8 kockákra, tetszése szerint — miközben nem volt üthető. Ez a lépés — helylyel-közzel — egész 1700-ig használatos volt többféle változatban s csak ekkor szorult ki végkép az egyszerűbb modern sáncolás előtt.

A vezér még az 1536-iki szabályok szerint is a futó mellett a leggyöngébb báb, mert csupán egy lépést tehetett sarkon át előre vagy hátra. Minden játékban egyszer volt megengedve, hogy a király módjára egy kockát ugorhasson az első lépésre: d8-ról b6, f6 vagy b8, f8, f6 kockákra tetszése szerint. Ameddig a vezérnek ilyen szerepe volt, az utolsó kockára felhúzott minden gyalog vezérré válhatott s más tisztté soha. Az így felhúzott gyalog az első lépésre szintén ugyanoly ugrást tehetett, mint az eredeti vezér, a többi lépésekben azonban csupán a sarok kockára léphetett.

A bástya lépésiránya semmiféle változást nem szenvedett.

A futó, mely hajdan csak korlátoltan léphetett — minden

3-ik kockára sarkon át —, az új változás folytán sokkal erősebb lón s a támadásra kiváltképen alkalmas.

A ló vagy huszár, ez a legsajátosabb lépésü báb: semmi változást nem szenvedett menetmódjában.

A gyalogok menetmódja is ugyanaz maradt, t. i. csak előre léphet és sarkon üt. Az utolsó sorba felhúzott gyalog bármiféle tisztté lehet, tehát olyanná is, ami már a táblán áll.

Ez a szabály érvényes jelenleg Angliában s Franciaországban, míg Németország s az orosz birodalomban elfogadott szabályok szerint csakis olyan tisztté változtatható, amely a tábláról már kiüttetett. Ha minden tiszt még meg van, akkor a gyalog felhúzása eredménytelen, vagy mint sok helyütt elfogadták: fel sem húzható az utolsó sorba.

A régi játékoknál a felhúzott gyalog mindég vezérré lehetett. Így találjuk *Salviónál* is még 1634-ben. Midőn azonban a vezér hatásköre kitágult: fogadták el a fentebbi szabályt.

Indiában máig úgy játszsák, hogy a gyalog azon tisztté változik át, amelynek a kockájára felhúzzák, de csak úgy, ha már ezt a bábót ütötték; máskülönben mindaddig ott marad védve, míg ez meg nem történik. Lucena (1497-ben) az így vezérré felhúzott gyalognak azt is akarta megengedni, hogy az első lépésre lóugrás szerint léphessen; ezt azonban más szerzők nem fogadták el.

Hajdan a gyalogok az első sorból is csak egyet léphettek s a 13. században jött érvényre az, hogy helyükről egyszerre két lépést tehettek.

Itt adunk pár középkori végjáték feladványt.

1. Nicholas-tól, 13. század: csupán a szomszédos hason-  
szinü kockára tehetett lépést.  
A többi bábok úgy mozoghat-  
tak, mint jelenleg.

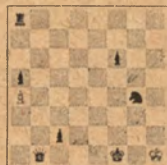


Fehér lép és 4—6 lépésre  
matot ad.

1. Fh3—f5†                      Kh8—g8
2. Bh1—h8†                      Kg8×h8
3. g6—g7†                      Kh8—g8
4. Hg4—h6† és mat.

Ezen felhozott példánál tartasuk szem előtt, hogy ekkor a futó még 3 kockát léphetett sarkon ugrással is s a vezér

2. A Schachzabel után, 1536-ból.



A feladat az, hogy fehér a  
8-ik lépésre matot adjon.

1. . . . .                      Hg4—e3
2. Kh1—h2                      Ba8—h8†
3. Kh2—g3                      Kf1—e2

- |           |            |
|-----------|------------|
| 4. Kg3—f4 | Ke2—f2     |
| 5. Kf4—e4 | Bh8—h4†    |
| 6. Ke4—d3 | Bh4—c4     |
| 7. Kd3—d2 | c2—c1 V. † |
| 8. Kd2—d3 | Vb1—c2‡    |

ezeket a húzásokat, különben az ellenféltől matot kapna.

4. Wolfenbütteli francia kézirat szerint 1350-ből.

3. Egy arab kézirat szerint 1257-ből.



Ezen hadállás szerint sötét előnyben van, de fehér mégis döntetlenné teheti a játszmát és pedig, ha az a8 bástyával a d1-en álló sötét bástyát támadja, ha sötét erre d3, vagy d4-re lép, fehér ismét a3—a4 kockán utána. Látnivaló, hogy sötét a bástyát nem ütheti, különben fehértől a vezér c6—d7 húzásra matot kap. Így a játszma döntetlen lesz, mert egyik játékos sem adhatja fel

A feladat az, hogy sötét matot kapjon a 11-ik lépésre a g2 gyalogtól, azonban a sötét vezér nem üthető s ez pedig csak akkor léphet, ha azonnal üt.

- |                    |        |
|--------------------|--------|
| 1. g2—g3           | Kh8—h7 |
| 2. f2—f3           | Kh7—h8 |
| 3. g3—g4           | Kh8—h7 |
| 4. f3—f4           | Kh7—h8 |
| 5. g4—g5           | Kh8—h7 |
| 6. Bh1—h3          | Kh7—h8 |
| 7. Bh3—h5          | Kh8—h7 |
| 8. g5—g6†          | Kh7—h8 |
| 9. Bh5—g5          | Vh6×g5 |
| 10. Fd3—f5         | Vg5×f4 |
| 11. g6—g7† és mat. |        |

### Ströbecki játék.

Ströbeck kis falucska Halberstadt s Braunschweig között; az egész falu körülbelül 120 házból áll s lakóinak legnagyobb része mint jó játékos ismeretes. Már az iskolás gyerekek versenyeznek egymással s jutalmul rendszeren sakktáblát tüznek ki a nyertes fél számára. A sakkjáték szabályai eltérnek a miénkétől ezekben:

A bábokat úgy helyezik el, de minden játékosnak kötelessége a megnyitáskor a két bástyagyaloggal s a vezérgyaloggal 2-öt lépni s a vezért a sorában a 3. kockára állítani. A többi gyalog nem léphet kettőt. A király nem sáncolhat. Ha egy gyalog az utolsó sorba ér, lehet belőle vezér, vagy más báb is, de előbb 3 ugrást kell neki tennie s újra vissza a kiinduló kockájára; pld. így, a h8-ra vitt gyalog inmen h6, aztán h4—h2 s onnan vissza ugrik; ha eközben nem üt ki, akkor vezérré lehet. Míg a gyalog az utolsó kockán áll, nem üthető, de mihelyst ugrik, ütni lehet.

Ő azonban ugrásnál nem léphet át más bábon; s eközben neki sincs semmi ütő ereje. Ezen eltérések következtében tehát egy oly játék, mely a mi szabályaink szerint megnyerhető: eszerint remis.

Pld. fehér: Kd6, gyalogok e6, e5 kockán állanak  
sötét Kh8.

Ezen helyzetben a játék döntetlen, mert az e6 gyalog nem lehet vezér, mivel a 3-as ugrást vissza a helyére meg nem teheti a másik gyalogja miatt; ha fehérnek azonkívül még futó, vagy huszárja van, akkor sem nyerhet, mert nem kényszerítheti, hogy a gyalogok közül egyet üssön.

Hogy a Ströbeckiek hogy jutottak a sakk tudományukhoz: erről két monda van. Az egyik azt tartja, hogy II. Henrik császár egy táborában foglyul ejtett grófot, név szerint Guzelint, a halberstadti püspökhöz Arnulfhhoz küldötte (1011), hogy az titokban fogva tartsa. A püspök aztán foglyát a félreeső Ströbeckbe szállíttatta. A gróf unalmában játszani tanította ströbecki őrizőit s ettől kezdve öröklődött át apáról-fiúra a sakkozás szenvedélye. Egy más hagyomány szerint II. Burchard püspök fogott volna el egy előkelő Vend fejedelmet s ez oktatta volna be a ströbeckieket.

A játék menetének illusztrálására itt közlünk egy eredeti partiet.

Lewis.	Egy ströbecki.	18. Hg1—h3	e6—e5
Fehér.	Fekete.	19. d4×e5	f6×e5
1. e2—e4	a7—a5	20. Ff4—g5	Bh8—f8
2. d2—d4	d7—d5	21. Fg5×e7†	Kd8×e7
3. h2—h4	h7—h5	22. Hh3—g5	Fc8—g4
4. Vh1—d3	Vd8—d6	23. Ha8—c7	e5—e4
Eddig tart a kötelező húzás.		24. Hc7×d5†	Ke7—e8
5. g2—g3	g7—g6	25. Vb5×b7	e4×f3
6. Fc1—f4	Vd6—b4†	26. Vb7×c6†	Vc2×c6
7. Hb1—c3	Vb4×b2	27. Fe2—b5	Vc6×b5
8. Ba1—b1	Vb2—a3	28. a4×b5	Ke8—d7
9. Hc3—b5	Va3—a2	29. Bh1—c1	b4—b3
10. Hb5×c7†	Ke8—d8	30. Bc1—c7†	Kd7—d6.
11. Vd3—b5	Hb8—c6	31. e3—e4	b3—b2
12. Hc7×a8	e7—e6	32. Kf2—e3	f3—f2
13. f2—f3	Ff8—b4†	33. Ke3—d4	Bf8—e8
14. Bb1×b4	a5×b4	34. e4—e5†	Be8×e5
15. Ke1—f2	Hg8—e7	35. Hg5—f7†	Kd6—e6
16. e2—e3	Va2×c2†	36. Bc7—e7†	Ke6—f5
17. Ff1—e2	f7—f6	37. Hf7—h6† és mat.	

## 2. Kempelen báró sakkautomatája.

A sakkozás, mely önálló szellemi munkát kíván, semmimódon nem valósítható gépezettel: ép azért az egész világon roppant feltűnést keltett, midőn pozsonyi hazánkfia, br. Kempelen Farkas egy gépezetet készített, amivel a legjelesebb mestereket is megverte. Akkor ezen csodásgépnek egész irodalma támadt és titka sokáig rejtve maradt.

A gépezet egyik monda szerint úgy keletkezett volna, hogy egy a lengyel forradalomban szereplő tiszt két lábát ellőték s egy orvos házában rejtőzött el. Ide járt Kempelen br. is s ezen menekülő tiszt megmentésére találta fel a gépezetet, amelynek belsejében a tisztet a határon átcsempészni akarta. Ez idő alatt — a gyanu kikerülése végett — több partiet játszott, úgy hogy a híre elterjedt s épen a határszélen érte a császári rendelet, mely Kempelent gépével Szt.-Pétervárra hívta, hogy ott azt II. Katalin cárnőnek bemutassák. A cárnőt a gép megverte s Kempelen alig bírt elutazni, mert II. Katalin ajánlatot tett neki a gép megvásárlására.

Ez a monda azonban téves. Hitelesebb források alapján Kempelen a gépet Pozsonyban készítette 1769-ben, aki azt Mária Terézia királynő felszólítására fél év alatt elkészítette. Ugyanis az udvarnál egy francia delejes mutatványokat adott elő s midőn Kempelen látta — azt mondta, hogy ő ennél különb dolgokat is képes csinálni.

A gép leírását ezekben adjuk (lásd az ábrát is): állott először egy két láb széles,  $3\frac{1}{2}$  láb hosszú és  $2\frac{1}{2}$  magas szekrényből, mely négy karikás lábon nyugodott; a szekrény mögött faszéken ült egy turbános török alak, a bal kezében hosszú csibukot tartva, míg jobbjára a szekrény tetején kinyujtva nyugodott s szemeit a szekrénylapon megerősített sakktablára szegezte. Játék elején kivették kezéből a csibukot (mert baljával húzott) s az első lépést mindig ő tette meg. Az ellenfél minden lépésénél egyet bólintott fejével, sekkadáskor kettőt és sakkadásnál pedig hármat; ha játszótársa rosszul lépett, megrázta fejét. Minden lépésnél lehetett hallani a kerekek forgását stb. s Kempelen minden 10—12 lépés után felhúzta a gépezetet s aközben a gép hátamögött állott s néha egy kis szekrénybe kukucskált, mely a géptől pár lépésnyire volt s azzal összeköttetésben látszott lenni.



Játék előtt Kempelen a nézőközönségnek kinyitogatta a szekrény összes ajtait s megmutatta még a török lábában levő gépezetet is, hogy meggyőződjenek róla, miszerint nincsen belül senki rejtve.

Nem volt azonban titok, hogy ez mind csak áltatásra való

dolog s az egészet egy embernek kell igazgatnia, aki a szekrényben el volt bújtatva, de hogy mikép, az máig is titok. Maga Kempelen sem titkolta, hogy az egész csak furfangosság s gépével nem sokat törődött. Bécsben 1769—70. bemutatta s általános csodálatot keltett, majd rá akarták venni, hogy körútra vigye azt, de Kempelen visszatért Pozsonyba, azt állítva, hogy gépe eltörött. Pár év múlva II. József császár orosz vendégeinek akarta bemutatni a gépezetet s felszólította Kempelent, állítsa ezt helyre. Öt hét alatt készen volt. A császár újabb biztatására aztán 1783-ban csakugyan körútra vitte s megverte vele Nagy Frigyes is.

A király a titokért nagy összeget ígért a bárónak s ez hallgatás alatt közölte is a titkot a királylyal. Kempelen halála után a gép fia kezébe került, akitől Maelzel mechanikus vásárolta meg s megverte vele Napoleont. Beauharnais Eugen, Napoleon mostoha fia, szintén kíváncsi volt a titkot megtudni s 30 ezer frankért azt megvásárolta; később visszaadta Maelzelnek, aki most Párisban s Londonban mutatta be s legyőzte XVIII. Lajost s III. György angol királyt.

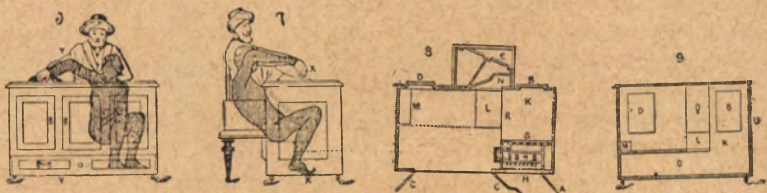
A titok nem is maradt rejtve s azt is ismerték, aki a gépet igazgatja, aki nem is volt más, mint a híres Boncourt sakkjátékos, aztán Alexandre és Monzet.

A 40-es években Amerikába ment vele s ott el is adta egy Covizier nevű mechanikusnak. Ennek házában még egy darabig meg volt, aztán elkallódott.

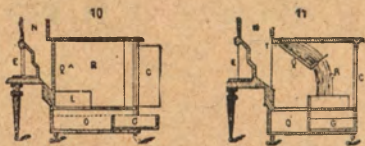
A gép megmagyarázására a mellékelt rajzok szolgálnak. Az 1. ábrán látható *A*) ajtó mögött volt a gépezet; a második ábra *B*)



szekrénye üres, a *G*) fiókban a sakkfigurák voltak elhelyezve, a *CC*) sötét üregben két szekrényke állott: *L*) és *M*). A *D*), *E*) és *F*) ajtók kinyitásával s a bábu ruhájának fölemelésével megmutatták, hogy az egész szerkezetben ember nincs elrejtve. Jóllehet mégis csak volt, de oly ügyesen, hogy nem lehetett rájönni.



Ugyanis a *G*) fiók mögött volt egy 14 hüvelyk széles, 8 hüvelyk magas és 2 láb 11 hüv. hosszú üres tér; aztán a 8. ábrán látható *R*) és *S*) védfal még egy üres teret alkotott, melyet sem az *A*) vagy *B*) ajton nem lehetett látni. Az *L*) szekrényke, melynek teteje a *Q*) oldallal összefüggött (l. a 9. 10. ábrát), azon csuszatható volt; az *M*) pedig az *O*) fölött takart be egy üres helyet. Az alak belseje épügy üres volt (l. a 8. 10. 11. ábrát). Ha a



bent elbujtatott ember az *R*) és *Q*) falakat eltolja, akkor a 3. és 4. ábrán látható helyzetbe kerül; ha a két ajtót becsukják, akkor pedig az 5. ábrán látható helyzetet veszi föl. Mialatt a gépezetet felhúzzák, az illető bábuban helyezkedik el (7. és 8. ábra) s egy kis nyíláson át jól láthatja a sakkjáblát, aztán kezével a báb kezében megteheti a kellő mozgásokat is.

A francia Houdin 1844-ben szintén készített egy gépezetet, de belőle nem csinált titkot; azonban 1882-ben a rendőrség eltiltotta s az elbujtatott, nyomorgó gyermeket —, mert ez volt benne — kiszabadította.

### 3. Egy sakk-beszélyke.

Jóllehet természeténél fogva alkalmatlan, hogy a szépirodalom keretében úgy, mint komolyan vett sakkjáték, részt vegyen, mégis található forma, a melyben megállhat. Erre adunk egy példát, melyet az „Illustrated London News“ tett közzé.

Egy falucskában a tisztelendő ur sakk-klubot alapított, s egyszer azon szerencsében részesült, hogy az ott tartózkodó báró ur is fölkereste; a legerősebb játékos, Fauch molnár, épen buzát vásárolt, de minden perczen várták, hogy eljön.

A báró ur e közben sorra verte a bírót, az iskolamestert, a lelkészt, de ezt sürgősen elhívták s így a jámbor nyáját a vérengző farkas körmei között kellett hagynia. Egy régi jó ismerőse érkezett meg, a kinek a gyászos esetet nyomban elpanaszolta; a vendég — egy zeneszerző — ledobva porköponyegét, lelkész barátjával a clubba sietett, a hol épen a parasztok fontosságát magyarázta a báró ur a többi parasztoknak. Az ismeretlen belépőben most a molnárt sejtve, kérdé:

— Nos, jön már a molnár?

— Igen, én vagyok a molnár, a ki nagy szerencsének tartja, ha a báró urral egy játszmat üthet; felelé a zenedirektor.

— Örömmel, örömmel, nagyon szép, hogy végre megjött! Foglaljon helyett s játszunk.

A játék, a melyben a zeneigazgató a báró urat megverte, imígyen folyt le.

A zenedirector	A báró ur
Fehér.	Fekete.
1. Hb1—c3	1. e7—e5
2. Hg1—f3	. . . . .

Itt elnevette magát a báró ur. Ejnye, mit akar maga azokkal a huszárokkal? Parasztjaimmal megtámadom és visszazoritom s elveszti a játszmat, mielőtt gondolná. Előre a parasztokkal!

. . . . . 2. d7—d6

— Azt gondolom, hogy ráérek még a parasztokkal lépni, véli a zenész.

3. d2—d4	3. Hb8—c6
4. d4—d5	. . . . .

— Nagyon jó húzás lenne, ha ezt a gyalogot védhetné: de ez nem megy, mert a huszár utjában áll önnek, mint látni fogja.

. . . . .	4. Hc6—e7
5. e2—e4	5. f7—f5
6. Fc1—g5	. . . . .

— Ez megint rossz húzás; bírálgat tovább a báró. Vagy le kell cserélnie a futót, vagy visszahúznia. Mindkét esetben hátránnyal jár önre nézve.

. . . . . 6. h7—h6

— Hisz így elveszett a futója! Kiált föl a báró. Nem akarja visszavenni?

— Nem; felett a zenész; egy lépést sem szoktam visszahúzni.

— Büszke, de szépen hangzik! Válaszol a báró.

Fg5—h4	7. g7—g5
8. Hf3×e5	. . . . .

— Különös eset, szörnyülködik a báró. Tudja, hogy 3 lépésre mat vagyok, ha a futót ütöm?

— Oh igen, válaszolt a zenész; csak a vezérrel sakkot kell adnom a h5 kockán.

— Ön nem is játszik olyan rosszul, mint eleintén hittem. De egyébként ez a húzás nem tesz semmit, s ön menthetlenül elveszti a játszmat. A huszárt természetesen kiütöm:

. . . . .	8. d6×e5
9. Vd1—h5†	9. Ke8—d7
10. Fh4×g5	10. Ff8—g7
11. Ff1—b5†	11. Kd7—d6
12. Fg5—e3	. . . . .

— Még tovább ezzel a futóval, monologizál a báró:

. . . . .	12. f5—f4
13. Fe3×f4	. . . . .

— Mért áldozza fel a futóját? ezt kiütöm :

. . . . . 13. e5×f4

14. e4—e5† . . . . .

— Sajátságos helyzet! tünődik hosszasan a báró ur. Nem kellett volna a futót ütnöm. Ön most a huszárral az e4 kockán sakkot mond, erre én nekem a d5-öt ütnöm kell, mire a bástyával kapok sakkot s a királyném elveszett. De én a királylyal lépek s minden veszélyt elkerülök vele.

. . . . . 14. Kd6—c5

15. He3—a4† 15. Ke5×b5

16. Vh5—e2† . . . . .

— Csak nem képzeli, hogy megmatol? szörnyülködék a báró ur. Hisz ön nyomban meghal. Az a5 kockán nagyon jó helyem lesz, de veszély nélkül üthetek is.

. . . . . Kb5×a5 4

17. Ve2—c4† 17. Ka4—a5

18. b2—b4† 18. Ka5—a4

19. Vc4—b3† 19. Ka4—b5

20. a2—a4† 20. Kb5—b6

21. a4—a5† 21. Kb6—b5

22. c2—c4† 22. Kb5—a6

23. b4—b5† és mat.

— Csak hogy vége van, sóhajt föl a báró ur: szörnyen megfájult a fejem!

#### 4. A sakkjáték történetének rövid időrendje.

3000. Kr. e. Már látunk egyiptomi emlékeken ilyesféle játszó alakokat, de amely valószínűleg más ilyes táblajáték.
1000. Kr. e. Ziga Ben Daher ind böles találta volna föl a tulajdonképi sakkjátékot.
570. *Kr. után.* Koshru perzsa király uralkodása alatt a játék már széles körben elterjedt.
833. Mutasim Billah bagdadi Kalifa jeles feladványokat csinált.
899. Abul Abbas bagdadi orvos könyvet irt a sakkjátékról.
- 930—50. Adali arab mester szintén irodalmilag működött.
1000. Firdusi új perzsa író s költő versekben dicsőítette.
1040. Tanulták meg állítólag a Ströbecki parasztok egy elfogott Wend hercegtől.
1050. Damiani bibornok egy sakkozó florenci püspököt II. Sándor pápánál bepanaszolt.
1087. I. Henrik angol király Párisban Lajossal már sakkozott.
1180. Neckam Párisban sakk-szabályokat adott ki.
1208. Sváb Fülöp császár Witeltsbachi Ottótól játék közben gyilkoltatott meg.
1254. IX. Lajos francia király eltiltja országában a sakkozást.
1266. Buzecca sarecén mester Guido du Novellivel Florencben egyszerre 3 partit játszik tábla nélkül; 2-öt megnyer, egy döntetlen marad.

1283. Alonso spanyol király rendeletére sakk-codexet állítanak össze.
1298. Jedaja Pepini Barcellónában megírja a sakkjáték történetét.
1300. Cessoli Jakab domokosrendi szerzetes Milánóban a sakkról prédikál.
1402. Bajasid szultánt az angorai csatában elfogta a mongol Timur Lenk. A fogolyt ép akkor vitték a Timur sátorába, mikor ez fiával sakkozott s királyával egy bástyát ütött ki; ezen óra emlékére, amikor tulajdonkép — megfordítva — egy torony fogott egy királyt: Timur, fiának a sakkröch melléknevet adta.
1472. Ignold augsburgi mester egy értekezést adott ki.
1474. Jelent meg Caxton munkája a clarence-i hercegnek ajánlva.
1483. Jelent meg Strassburgban az első nyomtatott sakk-könyv, a „Schachzabel“ Cessoli Jakab után.
1495. Vincent Francesco spanyol nyelven 100 művészi végjátékot adott ki.
1497. Lucena Salamancában János hercegnek egy sakk-munkát ajánlott föl, amelyben játékszabályok és 35 végjáték foglaltatott.
1507. Mennel Jakab Constanzbán sakkszabályokat adott ki.
1512. A portugál születésű Damiano gyógyszerész Rómában olasz nyelvű művet adott ki, amelyben a játékmegnyitásokon kívül 72 végjáték is van s azonkívül szabályok a felől, hogyan kell fejből játszani.
1512. A forliibeli Gnarinus Pál 76 feladványt — ó stylan — adott közre.
1561. Ruy Lopez spanyol paptól jelent meg egy munka. Ugyanezen mester győzte le a híres olasz játékost Leonardo da Cutri-t (a kicsinyt) Rómában.
1575. Cutri Madridban 1000 arany versenydíjat nyert 3 : 2 győzelem ellenében.
1597. Horatio Gianutio della Mantia egy gyűjtemény föltételes végjátékot adott ki.
1600. Polerio Cézár bocsjátatott közre egy munkát, amelyben a korlátolt sáncolást elhagyva, az Olaszországban most is érvényes sáncolást hozza be.
1604. Salvio Sándor nápolyi jogtudor egy nagyon tartalmas művet ad ki.
1616. Selenus Gusztávtól (ifj. Ágost, Braunschweig-Luneburgi hercegi álneve) jelent meg Lipszében egy német könyv: „Das Schach oder Königsspiel“ név alatt.
1617. Carrera Pietro szerzetes értekezést ír a sakkról.
1621. Greco Joakim Párisban kiadja munkáját II. Henrik lothringi hercegnek ajánlva. Greco, azon időben a legelső mester volt.
1647. Antonio Lissabonban egy sakkkönyvet bocsat közre.
1726. Philidor André Danican Dreuxben megszületett; zeneszerző, de egyúttal korának legelső sakkjátékosja is. Jeles gyalogjátékjaiban és fejből való játszmáiban.

1735. Bertin Józseftől Londonban egy értekezés jelenik meg.
1737. Stamma syriai mester Aleppóból, Párisban 100 művészi végjátékot nyomtat ki.
1746. Philidor legyőzi Londonban a leghiresebb sakk mestert, Janssent, 4 : 1-el, aztán az arab Stammát.
1750. Ercole del Rio modenai városi tanácsos sakkkönyvet írt a szabad elsáncolásról.
1763. Lolli Giambattista kitünő értekezést ad közre.
1763. Báró Kempelen híres sakkjátékos automatáját szerkeszti, a melylyel az egész világon feltűnést keltett s általa a legjelesebb mestereket is megverte. (Leírását bővebben a történelmi részben.)
1769. Ponziani L. Domenico egyházatya kitünő munkát szerkeszt s bocsájt ki.
1792. Zuylen van Nievelt gróf Campenben a gyalogjátékokról könyvet ír.
1795. Allgaier János prágai mester nagyon jó könyvet ír.
1808. Adja ki Sarratt tanár Londonban jeles könyvét.
- 1817—32. Lewis Vilmos korszakot alkotó munkát ad ki Londonban ; ugyanő szerkesztett egy sakkjátékos automatát is.
1821. Sakkverseny Páris mellett Saint Clouban : Labourdonnais, Deschappelles francia és Cochrane, Lewis angol mesterek között.  
Labourdonnais győzött.
1822. Jelent meg Cochrane híres munkája Londonban.
- 1823—28. A londoni sakk-klub játszott először levél útján az edinbourgi sakk-körrel ; ez utóbbi került ki győztesen a versenyből. Az ugynevezett skót játék itt érvényesült először  
(Londonból játszották : Lewis, Cochrane, Fraser, Perigal stb. ; edinburghi részről pedig a híres Donaldson stb.)
1829. Keletindiai Madrasban adja ki Ghulam Kassim nevezetes értekezését a sakkról.
1834. Labourdonnais és Macdonnel versenye a londoni Westminster-clubban. L. 44 játszmát nyert M. 30-at s 14 remis maradt.
1836. Labourdonnais kiadja az első sakk-folyóiratot „Le Palamède“ néven.
1836. Szén magyar mester versenye Labourdonnais-val, melyet megnyer. (Két húzást s egy-egy gyalog előnyt kapott.)
- 1835—36. A párisi „Café de la Regence“ játékosai levélváltás útján megnyerik a versenyt a londoni sakk-klub ellen.
- 1836—46. A berlini „régis sakk-kör“ virágzásának ideje : tagjai voltak Bledow : az első német sakk-lap szerkesztője. Bilguer P. Rudolf, aki a híres sakk-könyvet írta, van der Lasa, Mayet, Horwitz stb.
1841. Staunton megalapítja a „The Chess Player's Chronicle“ szakfolyóiratot.
1842. Jänisch orosz sakk-írótt Berlinben legyőzi v. Lasa s Hanstein.
- 1843—5. A „pesti sakk-kör“ (Szén, Löwenthal s Grimm vezetése alatt) levélváltási ver-

- senyben legyőzi a párisi „Café de la Regence“-et (Saint Amant, Calvi, Devick, Laroché stb.)
1845. Az első tanácskozási játszma távirat útján London (Walker, Evans, Perigal) és Porthsmouth (Staunton, Kennedy) közt; az eredmény remis lett.
1845. Sakkgyűlés Leedsben.
1845. Verseny New-Orleansban Stanley és Rousseau közt; Stanley győz.
1846. Sakk-gyűlés Wakefieldben.
1846. Londonban Harrwitz és Kieseritzky sakkversenye fejből, tábla nélkül, amelyben Kieseritzky 11 játszmát nyert, Harrwitz 5-öt s 2 remis maradt.
1847. Az orosz sakkozás kifejlődése; e korbeli jeles mesterek: Petrow, Jänisch, Schumoff, Urusuff, Mikailoff.
1849. A „Cigar Divan“-kör versenye Londonban, ahol Buckle győz Bird, Love, Simon stb. ellen.
1840. Modenai sakkverseny, mely Calvi diadalával végződik.
1850. Sakkverseny New-Yorkban, ahol Stanley győz; de Löwenthal magyar mesterrel szemben a játszma 3 : 3 maradt.
1850. Hamppe nyert a bécsi versenyen Falkbeer ellen, de Löwenthallal szemben hátrányban maradt 4 : 5-el.
1851. Hollandi verseny Amsterdamban; első győző van't Kruijs.
1851. Az első nemzetközi sakkverseny Londonban. Első győztes Anderssen, a 2-ik Wyvill, 3. Williams, 4. Staunton, 5. Szén.
1852. Szén legyőzi Bécsben Hamppe-t és Falkbeer-t.
1855. Dubois Seraphim legyőzi A. de Riviért Párisban 22 : 8 s 3 remis ellen.
1857. Nemzetközi verseny Manchesterben, ahol az első díjat Löwenthal magyar mester nyerte el Anderssen, Horwitz, Harrwitz, Boden stb. ellen.
1857. Az első amerikai sakkcongressus. 1. díjat nyerte Morphy Pál, a 2-at Paulsen.
1858. Sakkverseny Birminghamban, első díjat Löwenthal szerezte meg, a 2-ikat Falkbeer.
- 1857—9. Morphy győzelmei Londonban és Párisban.
1860. Kolisch Ignác pozsonyi születésű mester fényesen nyer Londonban.
1860. Cambridge-i verseny, amelynek győztese szintén Kolisch lett.
1861. A bristoli sakkcongressus: első győztese Paulsen Lajos, a második Boden; a feladványversenyen 1. nyertes Healey, a 2. Bayer (Olmütz), a 3. Pongrácz gróf (Nagyszombatból).
1861. Az első rajnai sakkcongressus, Düsseldorfban; győztese Vitzthum gr.
1862. A második nemzetközi sakkverseny Londonban. 1. díjat nyerte: Anderssen, a 2. Paulsen, 3. Owen.
1862. A második rajnai sakkcongressus Düsseldorfban, 1. győztes: Lange.

1863. A 3-ik rajnai sakk-congr. Düsseldorfban. Az első győztes ismét: Lange.
1864. A 4-ik rajn. sakk-congressus, mely újra Dr. Lange diadalával végződött.
1865. Az 5-ik rajn. sakk-congressus. Elberfeldben; győztes: Neumann a „berlini sakkujtság” szerkesztője.
1865. Dublini verseny: győztes: Steinitz.
1867. Első nemzetközi verseny Párisban: első győztes: Kollisch, 2. Winawer, 3. Steinitz, 4. Neumann.
1867. 6-ik rajnai sakk-congr. Kölnben, győztes: Paulsen, aki egyszerre 10 játszmát játszott fejből.
1867. Dundee-i sakk-congressus, első győztese: Neumann, 2. Steinitz.
1868. Az északnémet sakk-szövetség gyűlése Hamburgban; az 1. díjat elvitte Dr. Lange.
1868. A délnémet szövetség 7. gyűlése Aachenben. Győztes: Lange.
1868. A brit sakszövetség gyűlése Londonban; győztes: Blackburne.
1869. Az északnémet szövetség 2-ik gyűlése. Első győztes: Anderssen, a 2-ik Paulsen.
1869. A délnémet szöv. 8-ik gyűlése Barmenben; győztes lett Anderssen; a második versenyen Göring, Bonnól.
1870. Nemzetközi sakkverseny Baden-Badenben; 1-ső: Anderssen, a 2-ik Steinitz.
1870. Az osztrák sakszövetség gyűlése Grácban; 1. díjat nyerte, Berger tanár Grácból, a 2-ikat Kos (Grác), a 3-ikat Göring (Lipese).
1871. A délnémet szöv. 8-ik gyűlése Krefeldben. Az első díj megosztott: Anderssen, Paulsen s Minckwitz közt.
1871. A második amerikai sakk-congressus Clevelandban; első díjat nyerte: Mackenzie.
1871. Az első középnémet gyűlés Lipcsében; első lett Anderssen, a 2-ik Mieses.
1872. A 3-ik nemzetközi verseny Londonban; 1. díjat Steinitz, 2. Blackburne, a 3-ikat Zuckertort vitte el.
1872. Az északnémet szöv. 3. congressusa Altonában. Győztes: Anderssen.
1873. Első nemzetközi verseny Bécsben; győztes: Steinitz, második Blackburn, 3-ik Anderssen.
1876. 3-ik amerikai congressus Chikagóban; első nyerő Mackenzie.
1876. A középnémet szöv. 2. congressusa Lipcsében; a nyerő Anderssen.
1876. A 4-ik amerikai congressus Philadelphiában: nyerő: Mason.
1876. A rajnai sakszövetség 10. gyűlése; első nyertes: Kockelkorn (Kölnből); a feladvány-versenyben 1. Bayerdorfer, 2. Berger.
1877. Lipcsei sakkcongressus, Anderssen 50 éves sakközö jubileumára; első nyertes Paulsen; a feladványversenyen: Berger (Grácból).
1877. A rajnai szöv. 11-ik versenye; nyerő: Zukertort.
1878. A párisi második nemzetközi sakkverseny; győztes:

- Zukertort: a feladványversenyben első lett: Pradignat; 2-ik Berger.
1878. A rajnai szöv. 12. versenye Frankfurt (a/M.)-ban; győztes: Paulsen, 2. Schwartz, 3. Anderssen, 4. Minckwitz.
1879. Nemzeti verseny Szt.-Pétervárott 1. Csigorin, 2. Alapin.
1879. A német sakszövetség első versenye Lipsében; 1. Englisch B.; 2. Paulsen, 3. Schwartz.
1880. 5. amerikai congressus New-Yorkban. 1. nyerő: Mackenzie, 2. Grundy, 3. Möhle (mind amerikai).
1880. Nemzetközi sakkverseny Wiesbadenben, az első 3 díj megosztott: Blackburne, Englisch és Schwartz közt.
1880. A rajnai szöv. 13. versenye Braunschweigben; nyerő, Paulsen.
1880. Az osztrák sakszövetség 2. gyűlése Grácban; 1. nyerő Schwartz, 2. Minckwitz, 3. Weiss.
1880. Francia nemzeti verseny Párisban; a Grevy elnöktől felajánlott díjat Rosenthal nyerte.
1881. A német sakszövetség 2-ik gyűlése Berlinben. Első nyerő Blackburne, 2-ik Zukertort, 3. s 4-ik díjon Csigorin s Winawer osztoztak.
1881. 3-ik olasz sakkcongressus Milanoban. 1. nyerő: Salvioli (Velece), 2-ik Zannorsi, 3-ik Maluta (Padua).
1881. Második nemzeti verseny Párisban; nyerője Chamier. 2. A. de Rivière
1882. Második nemzetközi verseny Bécsben, az első s 2-ik díj megosztott Steinitz s Winawer közt; 3-ik lett Mason.
1883. 3-ik nemzetközi verseny Londonban; nyerők: 1. Zukertort, 2. Steinitz, 3. Blackburne, 4. Csigorin.
1883. A német sakszövetség 3. gyűlése Nürnbergben, első nyerő Winawer, 2. Blackburne, 3. Mason, 4. Berger, 5. Bardeleben.
1883. A 4-ik olasz sakkgyűlés Velencében; 1. győző: Zannoni, 2. Zon. 3. Salvioli.
1883. Hollandi sakkverseny Rotterdamban; győztes: Benima.
1884. A délnémet szövetség gyűlése (M. m.) Frankfurtban. Első s 2-ik díjon osztoztak: Löwenthal s Scheve.
1885. A délnémet sakszövetség 4-ik gyűlése; 1. győztes: Gunsberg.
1886. Az 5-ik olasz nemzeti sakkgyűlés Rómában. 1. győztes Zannoni, 2. Cantoni, 3. Forlico (Róma).
1886. A brit sakk-club mesterversenye. 1. nyerő Blackburne, a 2. s 3. díj Gunsberg s Bird közt osztott meg.
1886. Az 5-ik nemzetközi sakkverseny Londonban; 1. győztes: Blackburne, 2. Burn, 3. Gunsberg.
1887. A német sakszövetség 5-ik gyűlése; nyerő: Mackenzie.
1887. A berlini sakkársaság emlékversenye; nyerő: Harmonist.
1887. Az első ausztráliai sakkcongressus. 1. díj nyertese:

- Charlick ; 2. Esling, 3. Gossip.
1888. Nemzetközi sakkverseny Bradfordban ; győztes : Gunsberg.
1888. Mesterverseny a lipcsei „Augusztea“ sakkkör 40 éves főnállásának emlékére ; az első két díjat felezték : Bardeleben s Riemann.
1889. A 6-ik amerikai sakkcongressus New-Yorkban az első 2 díjat nyerték : Csigorin és Weiss ; a legszebb játszma díját : Pollock.
1889. A német sakszövetség 6-ik gyűlése Boroszlóban ; 1. nyerő : Tarrasch, 2. Burn, 3. Mieses.
1889. Hollandi sakkcongressus Amsterdamban ; 1. nyerő Burn, 2. Lasker, 3. Mason.
1889. A „Münchner Neueste Nachrichten“ nemzetközi feladvány versenye. Első győztes a 4-lépésesre : Schindler dr. (Bécs) ; a 3-lépésesre : Norlin Adolf (Stockholm.)
1889. A brit sakszövetség nemzeti versenye Londonban ; 1-ső s 2-ik díjat megosztották ; Bird s Gunsberg.
1890. Nemzeti mesterverseny Bécsben ; 1. nyerő : Weiss, 2. Bauer.
1890. A német sakk mesterek egyletének versenye Berlinben ; a két első díjat dr. B. és E. Lasker nyerték.
1890. Manchesteri sakkgyűlés ; első nyerő : dr. Tarrasch, 2. Blackburne.
1890. Gráci verseny, első nyerő : Makowetz.
1891. Hollandi congressus Utrechtben, 1. nyerő : Lomann, 2. Olland.
1892. Berlini sakkársaság versenye ; 1. győztes : Caro, 2. Lasker.
1892. Az angol sakkársaság versenye Londonban : 1 nyerő Lasker, 2. Mason.
1892. Ötös verseny Londonban ; nyerő sorrend : 1. Lasker, 2. Blackburne, 3. Mason, 4. Gunsberg, 5. Bird.
1892. Fokvárosban játszott versenyen nyerők : 1. Rivett, 2. Roberts.
1892. Német sakkcongressus Drezdában. 1. Tarrasch, 2. 3. Makowetz és Porges ; 4. 5. Marco és Walbrodt.
1892. Ir sakkcongressus Belfastban, 1. 2. díj : Blackburne és Mason.
1892. Sakkcongressus Halleben ; 1. Gottschall, 2. Lipke.
1893. A bajor sakszövetség versenye Augsburgban ; 1. Varain (München), 2. Emden dr. (München), 3. Hirschler.
1893. A német szövetség versenye Kielben ; 1. 2. díj Bardeleben s Walbrodt.
1893. New-Yorki versenyen 1. győztes : Lasker, 2. Albin.
1893. Mestertorna a Manhattan Clubban, New-Yorkban ; 1. győző : Pillsbury, 2. Hodges, 3. Showalter.
1894. A bécsi sakk-club versenye ; 1. győztes Schwarz, 2. Marco.
1895. Hastingsi nemzetközi sakkverseny (a 31-ik a nemzetközi versenyek sorában). Első nyerő Pillsbury, 2. Csigorin, 3. Lasker, 4. Tarrasch, 5. Steinitz.

1896. Nemzetközi sakkmeister-verseny, Nürnbergben. Első lett: Lasker, 2-ik Maróczy, a 3-ik s 4-ik díj megosztott Pillsbury s Tarrasch között.

1896. A német sakszövetség 10-ik congressusa Eisenachban. Első díjat s „német sakkmeister“ nevet kapott Barnes; a 2. s 3-ik díjon osztosztak: Süchting s Popiel.

1896. Budapesten az ezredévi ünnepségek alatt nemzetközi mesterverseny tartatott október 5—22-ig, amelyben résztvettek a következő mesterek: Albin, Charousek, Janowski, Marko, Maróczy, dr. Noa, Pillsbury, Popiel, Schlechter, dr. Tarrasch, Csigorin, Walbrodt és Winawer.

I. díjat, 2500 kor. nyert,	Tsigorin St.-Pétervárról.	
II. „ 2000 „ „	Charousek Budapestről.	
III. „ 1500 „ „	Pillsbury Brooklyn-ból.	
IV. „ 1000 „	megosztott Janowski, Páris	} közt.
V. „ 600 „	Schlechter. Bécs	
VI. „ 400 „	Walbrodt, Berlin	} közt.
VII. „ 200 „	Winawer, Varsó	

1896. Mesterverseny Bécsben nov. 3—10. közt. 1. díjat nyerte Janowsky, másodikat Schlechter, 3. s 4. megosztott Mieses s Winawer között.

1896. Angol-amerikai sakkverseny, március 13. s 14-én tengeralatti táviratváltás útján, 8--8 mester között. Az amerikaiak győztek  $4\frac{1}{2}$  nyereséssel  $3\frac{1}{2}$  ellen. A nagyon érdekes verseny lefolyása ez volt:

1. Pillsbury vesztett Blackburne ellen.

2. Burn vesztett Showalter ellen.

3. Burille nyert Bird ellen.

4. Tinsley vesztett Barry ellen.

5. Hymes-Locock remis.

6. Mills-Hodges remis.

7. Delmar-Atkins remis.

8. Jackson nyert Baird ellen.  
1896. A londoni „Simpson Diván“ évi versenye; első díjat nyerte: R. Teichmann, a 2-ik s 3-ik megosztott Lee és van Vliet között.

1896. Ausztriában, Melbourneban tartott versenyen első lett a 20 versenyző között 17:1:1 nyert játszmával Esling, a 2-ik Tullidge.

1896. Hollandi nemzeti verseny, amely évenként szokott tartatni, most Groningenben történt. Első nyerő lett: Foreest Amsterdamból.

1896. A „New-York State Chess Association“ évi versenye Ontarióban, július 28—31. között; első díjt nyert Lipschütz  $5\frac{1}{2}$  játszmával 6-ból.

1896. Négyes mesterjátszma Szt.-Pétervárott: Steinitz—Schiffer s Lasker—Steinitz között. Első díjat nyerte Steinitz  $6\frac{1}{2}$ -el  $4\frac{1}{2}$  ellen.

1896. November 7—24. Revanche küzdelem Lasker s Steinitz között Moszkvában a „világ sakk mestere“ címért. A címet és első díjat Lasker nyerte el.

A játszmák így alakultak:

I. Matches: Lasker 10, Steinitz 2, remis 5.

II. Matches: Lasker 10, Steinitz 5, remis 4.

Steinitzet, aki olyan sokáig dominált a sakkvilág terén, ez a veszteség annyira elkeserítette, hogy agybajt kapott s 1897. febr. 11-én a Morosow-féle gyógyintézetben kellett elhelyezni, melyet azonban már felépülve elhagyott.

## 3. Jeles sakk mesterek névsora.

- Alapin* Simon, orosz mester, született Szt.-Pétervárott 1856.
- Albin* Adolf, szül.: 1848. Bukarestben, előbb bécsi kereskedő, most New-Yorki író. New-Yorkban 2-ik díj nyertese.
- Amant* Pierré Fourniere de Saint', író s borkereskedő; szül. 1800, † 1872. Algirban; a 40-es években a francia mesterek feje s a „Palaméde“ szaklap szerkesztője.
- Anderssen* Adolf, számtan tanár, szül. 1818. Boroszlóban, † ugyanott 1879. Első díjakat nyert London (1851 s 62.) Hamburg, Barmen (69), Baden-Baden (1870).
- Atwood* György, jeles physikus; szül. 1745, † 1807. Cambridgeban.
- Bachmann* Lajos, szül. Kulmbachban 1856.
- Bardeleben* Curt, szül. Berlin 1861; nyert London 1883, Nürnberg 1883, Frankfurt 1887, Bradford 1888, Boroszló 1889, Dresda 1892. Kiel 1893. különböző díjakat.
- Berger* János, tanár Grácban, szül. 1845; díjakat nyert: Grác 1870, Nürnberg 1883, Frankfurt 1887 s számtalan „feladvány“ díjat.
- Bilguer* Rudolf; porosz hadnagy, a német sakk szövetség megalapítója; szül. 1815. Ludwigslust, † Berlin 1840; kitűnő író s játszó (fejből is).
- Bird* H. E. szül. Londonban 1831, eleven játékaról ismeretes; kitűnő író is. Díjakat nyert: Philadelphia 1876, Páris 1878, Nürnberg 1883,
- Hereford 1885, Manchester 1890.
- Blackburne* J. Harry; előbb kereskedő; szül. Manchester 1842. Első díjakat nyert London 1876, Berlin 1881, London 1886.
- Bledow* Lajos. Berliini tanár; szül. 1795; † 1846; a német sakkújság megalkotója s a sakkirodalom kitűnő ismerője.
- Boncourt*, Labourdonnais kortársa, erős játékos Párisban a 40-es években.
- Buckle* Tamás, szül. 1822; † 1862. Damascusban; kitűnő tört. író is és jeles sakkbarát; Kennedy s Löwenthal elleni versenyen győztes.
- Burn* Amos, liverpooli kereskedő; szül. 1848. Hullban; jeles sakk mester; díjakat nyert: Nottingham (1. díj) 1886, London 1887, Amsterdam 1889.
- Calvi* Ignác; író 1874-ben halt meg 75 éves korában; a 40-es években Párisban szerepelt.
- Carrington* William angol műkedvelő Mexicóban; † 1890-ben, 90 éves korában.
- Cazenove* John, londoni amateur; jeles író is.
- Clerc* Albert, bíró Párisban; több francia díj nyertese.
- Charousek* Rudolf, született 1873 Prágában, de gyermekkorától fogva Magyarországon lakik; több díjat nyert, legutóbb a budapesti millenniumis nemzetközi versenyen a 2-ik díjat.
- Cochrane* John; angol hajós-

- kapitány; született 1798-ban s meghalt 1878-ban, mint író is ismeretes; jeles támadó játékos.
- Dadian*, mingreliai herceg, jeles amateur s szellemdus játékos.
- Delmar* Eugen; az újabb kor jelesebb játékosa New-Yorkban.
- Donaldson* John; szül. 1817, † 1892. Skót játékos.
- Dubois* Serafim olasz sakkmeister s játékos; szül. 1820. Rómában.
- Dufresne* Jean; író és sakkiró Berlinben; szül. 1829, † 1893; a berlini 1853. verseny győztese.
- Englisch* Berthold, bécsi sakkmester, szül. 1851. Bécsben; díjakat nyert: Wiesbaden 1880, London 1883, Hamburg 1885, Frankfurt 1887.
- Erkel* Ferencz zeneszerző; szül. 1810, † 1893. Jeles játékos, a pesti sakk-kör elnöke.
- Evans* Davis William; szül. 1790. Walesben, † mint tengerésztiszt Ostendében 1872. Feltalálója a róla elnevezett cselnek.
- Falkbeer* Ernő, szül. Brünnben 1819, † Bécsben 1885; író s erős játékos; díjat nyert Birminghamban 1858.
- Fraser* György skót sakkmester.
- From* Severin, dán sakkmester, Kopenhágában.
- Göring* Károly dr. szül. 1841, † 1879, mint eisenachi tanár. A wiesbadeni torna első nyertese.
- Götz* A. dr. Párisi sakkmester, strassburgi születésű; jeles játékos fejből.
- Goldmayo* Celso bíró Havannában, a spanyol sakkozók fő mestere, több díj nyertese.
- Gossip* G. angol sakk-író, sokáig Ausztráliában élt s ott több díjt is nyert.
- Gottschall* Hermann dr., szül. 1862. Posenben, a német sakkujság szerkesztője s jeles feladvány készítő.
- Grimm* Vince, pesti könyvkereskedő; jeles játékos; résztvett a Páris ellen megnyert levelezési játszmában.
- Gunsberg* Izidor, szül. Pesten 1854. Londonban élő sakkmester s kereskedő; több díj nyertese: Hamburg 1885, Bradford 1888 (1. díj), London 1886, Nottingham 1886, New-York s Boroszló 1889.
- Hamppe* Károly cs. kir. miniszteri tanácsos, † 1876-ban 62 éves korában; jeles practicus és Bécs első játszója; az ugynev. bécsi megnyitás feltalálója.
- Hanstein* Vilmos; szül. 1811. Berlinben, † 1850 Magdeburgban, mint kormánytanácsos; a sakkujság szerkesztője.
- Harmonist* Miksa, berlini ballettáncos, szül. u. ott 1864; a berlini 1887. mesterverseny első győztese.
- Harrwitz* Dániel, boroszlói kereskedő; szül. u. ott 1820, † Bozenben 1884. jeles játékos fejből is.
- Horwitz* Bernát, angol miniature festő; szül. Neustrelitz 1807, † London 1885; különösen szellemes végjátékairól híres. Nyert Londonban 1851-ben.

- Janowsky* Dávid, 28 éves lenygel származásu mester, jelenleg Franciaországban él. *Isouard* gróf, francia sakk-kedvelő.
- Journoud* Pál francia sakk-mester, † Páris 1882. 61 éves korában; a francia sakk-ujság szerkesztője.
- Kennedy* Hugh, kapitány; szül. 1809, † 1878; erős játékos s író.
- Kieseritzky* Lionel, szül. Dorpat, 1806, † Páris 1853, szellemdus játékos, fejből is, a francia „La Regence“ sakk-ujság szerkesztője, győztes Londonban 1846.
- Kolisch* Ignác báró; szül. Pozsony 1837, † 1889, mint bécsi bankár. A párisi verseny első győztese 1867-ben.
- Kürschner* Miksa, postahivatalnok Nürnbergben, szül. u. ott 1853. Szellemes feladvány készítő.
- La Bourdonnais* Charles; szül. Páris 1797, † London 1840; minden kornak egyik legjelesebb játékos; a francia „Palamède“ sakk-ujság szerkesztője. 20 évén át első francia játékos.
- Lange* Miksa dr. A német sakk-szövetség elnöke; szül. 1832. Magdeburgban. Kitünő író s kritikus. Első győztes: Düsseldorf 1862, 63, 64, Aachen 1867, Hamburg 1868-ban.
- Lasa* Thassilo, szül. 1818; jeles sakkkönyvirő.
- Lasker* Emanuel; szül. 1868; az első német játékosok közül való. Első győztes Londonban 1892 s New-Yorkban 1893.
- Lee* J. F. erős angol játékos; a londoni 1890. verseny első győztese.
- Leonardo da Cutri*, a 16 század legerősebb mestere.
- Lewis* William, szül. 1787. Birmingham, † mint könyvvezető Londonban 1870. Kitünő sakkíró s játékos.
- Lipschütz* S. szül. 1863. Ungvártt, erős játszó Brooklynban; New-Yorkban 1889. díjat nyert.
- Löwenthal* János J. szül. Budapest 1810; † Angliában 1876. Hosszu ideig az angol sakkszövetkezet titkára volt. Első díjakat nyert: Manchester 1857, Birmingham 1858.
- Lopez* Ruy, Zafrai pap, 1561-ben sakk-könyvet írt s II. Fülöp udvarában nagy tiszteletben részesült. Az ő nevééről nevezik az ugynev. „spanyol megnyitást“.
- Loyd* Sámuel, szül. 1841. Philadelphióban, elsőrangú feladványkészítő.
- Macdonnell* Sándor, kereskedelmi titkár Londonban; szül. 1798 Belfastban, † London 1835. Jeles prakticus.
- Mackenzie* George kapitány, szül. 1837 Bellfield, † New-York 1891. 1863-tól Amerikában élt; több díj nyertese.
- Makovetz* Gyula, magyar mester, első díjat nyert Grácban.
- Marco* György, szül. 1863, bécsi orvos, díjat nyert Drezda 1892. Lipcse 1894-ben.
- Maróczy* Géza, született Szegeden 1870. mérnök, több díj nyertese, köztük az 1896.

- nürnbergi 2-ik 2000 márkás díjé is.
- Mason** James, szül. Irhonban 1849; 1878-tól kezdve angol író. Első győztes Philadelphiiában 1876, nyert Bécsben 1882, London s Nürnbergben 1883 s sok más helyütt.
- Mayet** Károly, szül. 1810 Berlinben, † 1868 u. ott, mint tanácsos; sokáig a berlini sakk-kör elnöke.
- Mieses** Jacques, szül. 1865. Lipcse; díjat nyert Boroszlóban, sakk-író.
- Minckwitz** János, belga író; szül. Lipcse 1843; a német sakkklap szerkesztője; díjakat nyert: Barmen 1869, Krefeld 1871 s Frankfurt (M.) 1878.
- Mongredien** Ágost, szül. London 1807, † u. ott 1888; a London-Clubnak sokáig elnöke.
- Morphy** Pál, szül. 1837 New-Orleans, † New-York 1884; első rangú sakklángész; a new-yorki 1857. verseny 1. győztese. Kitűnő játékos fejből is.
- Neumann** Gusztáv, † 1881, a berlini új sakkklap szerkesztője, több díj nyertese.
- Noa** József dr., szül. 1856 Nagybécskereken, erős prakticus.
- Paulsen** Lajos, szül. 1833, † Blombergben 1892; könyvvezető; egyike a legerősebb német mestereknek, fejből is. Első díjat nyert: Bristol 1861, Krefeld 1871, Lipcse 1877, Frankfurt 1878, Braunschweig 1880.
- Petroff** Sándor, orosz birod. tanácsos, † 1866 Szt.-Pétervártt, kitűnő-mester s elemező.
- Philidor** André Danican, szül. 1726 Dreuxben, † 1795 Londonban. Zeneszerző Párisban, a mult század legerősebb játzója; a híres arab Stammát is legyőzte; mint fejből való játékos is jeles.
- Pillsbury** Harry, szül. 1872 Boston, a new-yorki versenyen első díjat nyert 1893-ban.
- Polerio** Giulio, olasz mester a 16. században.
- Remusat** asszony, Josephine császárné udvarhölgye, I. Napoleon játszótársnője.
- Riemann** Fritz, városi tanácsos Hirschbergben, genialis mester Anderssen iskolájából.
- Rivière** Jules Arnous de, párisi író; szül. 1830 Nantesben; jeles francia mester.
- Rothschild** Albert báró, bankár Bécsben, szellemdus sakkbarát.
- Rousseau** Jean Jacques, a kitűnő francia bölcész, szül. 1712 Genfben, † 1778 Páris mellett.
- Rousseau** Eugen, igen erős amerikai játékos.
- Salvioli** Carlo, szül. 1848, sakkíró Velencében; a milanói verseny első nyertese.
- Schalopp** Emil, szül. 1843 Friesackban; a német birodalmi gyűlés gyorsiroda főnöke; Németország egyik leggeniálisabb sakkozója; díjakat nyert: Wiesbaden 1880, Hereford 1885 stb.
- Schwarz** Adolf, szül. 1836 Gálshécsen; kereskedő, előbb Budapesten, aztán Bécsben; első díjat nyert Grácban 1880.
- Showalter** Jackson, szül. 1860 Minerva, Kentuckyban, a je-

- lenkor legerősebb mestere Amerikában.
- Stanley* Charles, new-yorki író; szül. 1819 Londonban; jeles mester.
- Staunton* Howard, szül. 1810, † 1874 Londonban; jeles író, az angol Chronicle sakk lap alapítója s mint elméleti tudós is kiváló.
- Steinitz* Vilmos, szül. 1836 Prágában, most író New-Yorkban, egyike a jelenkor legjobb játszóinak. Első díjakat nyert: London 1872, Bécs 1873, 1882 stb. stb.; elsőrangú mester.
- Szén* József, † 1857 Budapesten, egyike a legjobb magyar sakkozónak.
- Tarrasch* Siegbert dr., szül. 1862 Boroszlóban, most nürnbergi orvos; első díjakat nyert: Boroszló 1889, Manchester 1890, Drezda 1892, Lipese 1894.
- Taubenhaus* Jean, nyelvtanár Párisban, londoni díj nyerője 1886.
- Tinsley*, sakk mester Londonban, díjat nyert Manchester 1890.
- Tsigorin* Michael, szül. Szt.-Pétervárt 1850, a jelenkor egyik legerősebb mestere; díjat nyert: New-York 1889 stb. stb. első díjat a budapesti nemzetközi sakkversenyen 1896-ban.
- Urusoff* herceg, Moszkvában, erős sakk mester.
- Vasquez* dr., mexicói consul Havannában, szellemes játész.
- Verdoni*, † 1818 Londonban; a mult században Philidor után a legerősebb játész.
- Walbrodt* Károly, berlini gyáros, szül. 1871 Amsterdamban, 1 díjat nyert Kielben 1893.
- Walker* George, londoni sakk mester, † u. ott 1879, 76 éves korában.
- Weiss* Miksa, bankkönyvvélő Bécsben, szül. 1857 Szegeden, az első díj nyertese Bécs 1890 s New-Yorkban Tsigorinnal osztozott az első díjon.
- Winawer* Simon, szül. 1838, varsói kereskedő; a nürnbergi torna győztese 1883 és sok más díjat nyert; szellemes játész.
- Wisker* John. szül. 1846 Hullban; † 1884 Melbourneben; a londoni verseny első győztese 1870.
- Wittek* Sándor, szül. 1852 Sziszeken, † 1894 Serajevóban; mérnök, a berlini díj nyertese 1881-ben.
- Wormald* Robert, londoni író, † 1876, erős angol amateur.
- Zukertort* Johannes Hermann, orvos, szül. 1842 Rigában, † Londonban 1888-ban. Első díjakat nyert: Páris 1878, London 1883; szellemdus játékos s kitünő, mint theoreticus és mint practicus; fejből is jelesen játszott.



## VIII. RÉSZ.\*)

### A) A SAKK LOGIKÁJA

vagy a sakkozás szellemi munkájának elmélete s gyakorlata.

A sakkozásban ép úgy az elmélet, mint a gyakorlat két-féle: alanyi (subjectiv) s tárgyi (objectiv).

A *tárgyilag*os elmélet s gyakorlat nem egyéb, mint a **sakk technicájának** elmélete s gyakorlata, míg az *alanyi*: a **szellemi munkának** elmélete s gyakorlata.

A sakkra vonatkozó munkák eddig csupán a sakktechnikának elméletével s gyakorlatával foglalkoztak s figyelmen kívül hagyták a sakkozás *szellemi* munkáját. Pedig ebből a szempontból is mennyi mindent lehet értékesíteni a sakkozásban, ami eddig csupán technikai szempontból megítélve — értéktelen volt!

Ezen *alanyi sakk-tér* figyelembevételével egész új módokat nyújtunk a sakkozó ambíciójának fejlesztésére.

Ha a gondolkodás módszertanát egyrészt a praktikus játékra, másrészt a gondolkodástanra a számításant alkalmazzuk, akkor ezt kapjuk eredményül:

1. Hogy a megnyitások elméletét logikus — számtani alapra — fektethetjük.

2. Hogy az egyes húzásoknak s hadállásoknak számértékét nagyobb bizonyossággal megállapíthatjuk;

3. hogy az eszmék, szerkesztések s tervszerű operációk — a logika vezetése s a számításban ellenőrzése mellett — sokkal döntőbb s tényleg kiszámíthatóbb eredményre vezetnek.

#### 1. A sakkozás és a benne lévő erő.

A sakkozás bizonyos határig *játék*; ezentúl pedig logikus harc és szellemi munka. Ez a küzdelem kettős:

a) *alanyi*, saját magunkban, midőn a nehezen keresztülvihető s nehezen felderíthető lehetőségek legjobb megoldását keressük,

b) *tárgyi*, azaz: ellenfelünk munkája s ereje ellen.

---

\*) Kivonatos felhasználása a dr. Wekerle László által irt alapvető munkának: Die Philosophie des Schach. Leipzig, Veit's Verlag, 1879.

Jóllehet ezen kettős küzdelemnek a következetes, számító gondolkodás teszi alapját: mégis úgy kell tekintenünk, mint tévedések küzdelmét a tévedések ellen. Ezen sajátosságának köszönheti, hogy sem a tudomány, sem a játék, sem a művészet sorába nem osztható be, — hanem e három keverékéből áll —; mert tudománynak túlsok játék, játéknak meg sok tudomány.

A legjobb húzás és a legfőbb terv az, mely a tévedésektől leginkább ment. Abszolút tökéletességről azonban természetesen szó sem lehet: és pedig nem lehet az előforduló változatok ropant nagy száma miatt, amelyeknek hatását a következő 3—4 húzásra is ki kellene számítanunk. Így mindjárt az első lépésre 20 húzást tehetünk s alig dönthető el, ha ezek közül melyik a legislegjobb? Ez a nehézség a játék további folyamatában még nagyobb. Így csupán az adott körülmények között a legjobb húzást kereshetjük, amely azért legjobb, mert a legjelentéktelenebb tévedést foglalja magában.

Ez elmondottakból eredményül levonhatjuk:

1. hogy abszolút jó húzást nem tehetünk,
2. hogy a játszmában a relatív legjobb húzás kivihetetlen azért, mert ennek megállapítására is annyi idő kellene, amit egy gyakorlati játszmában nem használhatunk, t. i. hetek vagy hónap.

3. A szokott időn belül a játék keretében tehát azt tekintetjük legjobb húzásnak, mely a győzelmet legjobban biztosítja: tehát nem az abszolút, vagy relatív húzás, hanem az *esetenkénti* (occasionelle), mivel a sakkban, mint realis tényezőt ezt használhatjuk legjobban.

Ha tehát a legjobb húzásról beszélünk, akkor mindég az *esetenkénti* húzást értjük annak, amint mi azt momentan legjobbnak ítéljük. Ne téveszszük azonban szem elől, hogy ez az ítélet is csak „*tévedés*“ lesz minden megfontolt esetben. Ezen alapon tehát fölállíthatjuk azon szabályt, hogy a sakkozás nem egyéb, *mint tévedések küzdelme tévedések ellen, ahol a tévedések minimuma a győzelemre való biztosság maximumát eredményezi s megfordítva.* Aki tehát kevesebb s kisebb tévedést ejt, a játékot számtani bizonyossággal megnyeri.

A küzdőknek célja az: hogy győzzön s ellenfelét leverje, a sikertelenség, eredménytelenség nem képezhet célt. Ha azonban a két félt ez a cél vezeti, úgy magában véve a sakkozás célja mindég a bábok húzásának mindkét fél részéről a teljes korrektségben áll, amikor ezen egyformaság eredménye nem lehet más, mint remis, döntetlen játék.

Ha mindegyik fél tévedés nélkül mindég a leghelyesebb húzást találja meg, akkor remis áll elő; szintugy a teljes tévedések is mindkét részről csak ezt eredményezhetik, mert kiegyenlítik egymást az egyik fél előnyös vagy hátrányos tévedései a másik játzó tévedéseivel. Ha az egyik fél győz, azt látjuk

belőle, hogy egyik vagy másik nem hibátlanul játszott, azaz kevésbé korrektül számított. Ebből látjuk azt is, hogy a harc eredménytelensége nem lehet cél, csak az, ahol az egyik fél győz, a másik meg veszít. S ezt elérjük, ha a sakkban tényleg erősebbek vagyunk, azaz: ha minden módon oda törekszünk, hogy a mi saját tévedéseinket a lehető legteljesebben legyőzzük s az ellenfél tévedéseit pedig kihasználjuk.

Igy értelmezve a sakkozást, nehezen határozhatjuk meg azt a szakot, ahova besorolhatnók; ebből csak azt ismerhetjük ki, ahova nem tartozik. Mert ahol az elmélet a gyakorlattal társul s kiváltképp ott, hol az elmélet túlsúlyra jut: a sakk egészen sajátos és semmi máshoz nem hasonlítható jelleggel bír, mely egyszerre sorolja a játék, tudomány s művészet szakaiba is. És eldöntetlen, vajjon a sakkozás ezen többoldalúsága előny-e, vagy hátrány? Azok számára, akik eltekintenek attól, hogy a sakkozás a játék vagy művészet faja-e: komoly s magában véve mély tudományu foglalkozás lehet.

Eszerint nevezhetjük el a sakkozást: „komoly értelemben vett sakkozásnak,” vagy „sakkjátéknak.”

### *Az önmagában legjobb húzás.*

A húzásnak minden esetben — az adott körülményeket figyelembe véve — mindég a legjobbnak kell lennie; hogy minden esetben megtaláljuk-e a legjobb húzást: az már más kérdés.

A legjobb húzást csak úgy képzelhetjük, ha az *esetenkénti*; és ez elég, mert a játészó célja: győzni.

Ha azt a húzást megeltük, mely egyrészt a létező, fönnálló helyzetben — kilátással a jövőre — a győzelmet biztosítja, másrészt az ellenfél combinatio-erejének a kiegyenlítésére vezet: elegendőnek tarthatjuk; s kettőre figyelmezzünk különösen: ne-hogy a helyzetet s ellenfelünk erejét tévesen ítéljük meg.

Legfontosabb föladat ezt a *legjobb* húzást megkeresni. Hogy ezt megtaláljuk s igazán keresztül viszzük-e: az egyelőre függőben maradjon. Ezt a föladatot bizonyos határokon belül csak úgy oldhatjuk meg: 1. ha elegendő ismeretekkel birunk; 2. ha minden figyelmünket s szellemi erőnket a játéokra szenteljük; 3. ha az itt adandó magyarázatokat megértjük s mindég követjük.

Az ezen értelemben vett legjobb húzás föltétele röviden összefoglalva ez: ha az ellenfél lépése után azt a húzást keressük, amely az adott körülmények között minden számítható valószínűség szerint a legszilárdabb. Hogy vajjon az-e? megtudhatjuk abból, hogy hadkifejlésünket elősegíti, hogy a mi báb-jainkat különösen nem gátolja, hogy a mi hadállásunkat erősíti s az ellenfélnek a támadásra lehetőséget nem nyújt. Ha ezek a jelek ninesenek meg, abból azt láthatjuk, hogy nagy hibát követtünk el, amelynek visszahatása ezen húzásban most nyilván-

nul. Ha az ellenfél teszi ezt a jó húzást, akkor azonnal érezzük annak hatását és értékét. Az ilyen jó húzásoknak szakadatlan sora biztos győzelemre vezetne, mert minden egyes húzás egy-egy lépcső fok, amin ezt elérhetjük.

Ezt a legjobb húzást megkeresni s megtalálni, vegyük figyelembe a következőket: jőjjünk mindenek előtt tisztába a kínálkozó húzásokkal s ne nyugodjunk előbb, míg valamennyi tisztán nem áll szemünk előtt, s itt megjegyezzük, hogy néha igen nehéz momentumok vannak a játékban: 1. ha a legközelebb következő húzás nem látszik kielégítőnek az első számítási tervünk szerint; 2. ha több húzást egyformán jónak tartunk. Ekkor gondoljuk meg élesen, számítsunk pontosan s mérlegeljünk minden lehetőséget. A játszmát legtöbbször azért veszítjük el, mert azt csak felületesen vizsgáljuk, nem hatolunk a mélyére s a „látszat“ nyomán indulunk. Milyen gyakran megesik, hogy hosszú utángondolkodás dacára nem találjuk meg a mentő húzást, mert figyelmünket egy pontra szögezzük: azért minden combinatiót többször nézzünk át, ne pedig egyszer, ami által a szinte nem látott s kivihetetlen mentő-húzást egyszerre csak közvetlen közelünkben pillantjuk meg.

„Minden húzás után tartsunk tehát gondos *felülvizsgálatot* a táblán, hogy mikép állanak a dolgok s aztán legyünk *előrelátók* a bekövetkezhető eshetőségekre.

A jó húzás meghatározásánál ne feledjük el azt sem, hogy az „ható“ és „visszaható“ lehet a játékmegnyitásokban úgy, mint később. Ha ezen húzás hatását az ellenfél érezi, akkor az jó s olyan fokban jobb, amint ennek hatása is nagyobb, erősebb; ha azonban a húzás mireánk hat vissza: akkor ez rossz, helytelen volt.

A húzás továbbá lehet „előnyös“ vagy „hátrányos“, közvetve vagy közvetlenül jó és rossz. Közvetve, ha az egy előbbi húzásnak az eredménye, kifolyása; a jó tehát vagy az ellenfél rossz húzása következtében származhat, vagy pedig a saját jó húzásunk folytán; a rossz húzás pedig vagy az ellenfél jó lépése következtében, akár a saját magunk előbbi húzása folytán áll elő, de leggyakrabban hibás combinatio alapján, tehát tévedés által.

A főhúzások helye leginkább a játékmegnyitásban van s a távolra való hatáson nyugosznak; ritkábbak a középjátékban. Itt inkább a kapcsolat s a logikai szükségesség az uralkodó s ez utolsó különösen a végjátékokban visz fontos szerepet, mert itt már minden húzás mint az előbbennek következménye szerepel. A játék minden részében döntő szerepet visz különben a számítás s kutatás.

Ha megtett lépésünk által az ellenfél még oly csekély előnyt nyer is, akkor ez nem volt jó, de *gyönge*; ha azonban

döntő előnyt nyer, akkor határozottan *rosszul* léptünk: egy kocáztatott lépés *föltételes* és lehet előnyös vagy hátrányos ránk nézve, a szerint, amint biztosnak vagy kevésbé biztosnak tartjuk, s a szerint, a mint ellenfelünk azt hibásan vagy helyesen ítéli meg.

Ezen kívül megkülönböztetünk még *elkészett* húzásokat: ha azt már meg kellett volna tennünk; *időelőttieket*, ha t. i. még azelőtt egy mást elmulasztottunk húzni; *kényszer*-húzásokat, amit egy előzőből kifolyólag meg kell tennünk; ez utóbbi ritkán tényleg helyes, de mégis egyszerre jó s egyedüli mentség lehet, *szenvedőleges* (passiv) s *céltalan* húzások rendszeren a hadállás fel nem ismeréséből erednek. A *közömbös* húzás a passivtól abban különbözik, hogy ez nem tévedésből ered, mint pld. a céltalan lecserelésnél stb. A *tempót* nyerő húzás lehet a legjobb is, gyakran s alapjában nagy figyelmet igényel.

Egy további, beható osztályozását a játéokban előfordulható lépéseknek, úgy mint az értékmeghatározás, a húzások számértékü megállapítása, a helyzet s az egész játék alapján: a játszma értékének elemzésében adjuk.

Ha most lépésünkre az ellenfél nem azzal felel, amire mi számítottunk, akkor a következőkhez tartjuk magunkat: keressük ki az ellenfél legközelebbi s legjobban történhető húzását s ez ellen a miénket: vagy megfordítva: keressük ki a mi lehető legjobb, legközelebbi lépésünket s aztán azt, amivel az ellenfél erre felelhet s csak akkor húzzunk, ha a bekövetkező eredménnyel tisztában vagyunk.

Ha az ellenfél tényleg az általunk kiszámított lépést teszi meg, akkor a kombinálnál marad; ha olyast lép, amit mi jól-lehet előreláttunk, de nem számítottunk rá, mert nem tartottuk olyan jónak, mint a mi általunk elgondolt lépést, akkor alaposan meg kell vizsgálnunk, vajjon melyik jobb a kettő közül? Akkor ezen váratlanul megtett húzáson kell felépítenünk további terveinket úgy, mint előbb s ezt folytatjuk az ellenfél minden lépése után egész a játszma végéig.

Ha úgy látjuk, hogy ez a nem várt húzás kevésbé jó, mint az általunk kiszámított, akkor tért nyertünk s további tervünket az ellen hibájából eképen előálló gyöngeségre kell építenünk; de nehogy tévedjünk benne s az a húzás tényleg *jobb* legyen, mint a tőlünk kigondolt, mert veszélyes helyzetbe hozhat. Ha azonban úgy találjuk, hogy ez a váratlan húzás jobb, akkor mi hibáztunk s most feladatunk, hogy ezt teljes számítással s logikusan ismét jóvá tegyük s az ellenfélt ezen hibánk kihasználásában meggátoljuk mindaddig, míg a játék egyenlően nem áll. Ekkor ismét fölveszszük a fűnt elmondott tervezetfonalat.

Ezekből kitetszik, hogy az ellenfél húzásainak számaiból azt keressük ki, amelyik az ő saját részére a legjobbnak látszik.

Ezzel a látszattal azonban ne elégedjünk meg. Minden ellenlépés átcombinálása azonban sok időt igényelne, ami a gyakorlati játékban kivihetetlen. Ezért röviden ezeket tartjuk szem előtt:

Csupán a legközelebbi lépésre következő többféle húzásokat figyeljük meg s számítsuk ki; combinatióink legközelebbi lépéséül csak azt az egy húzást vegyük mindenekelőtt, a melyet a mi „*hozzáérzésünkre*“ (tactus) legjobbnak tarthatunk. Ez a hozzáérzés tisztán relativ s egyéni sajátosság, amely mindenkinél más-kép van kifejlődve: egyiknél jobban, másnál meg kevésbé jól.

Helyesen teszszük, ha az ellenfélnek a következő 2—3 bekövetkező lépését lehető biztossággal kiszámítjuk s megállapítjuk magunkban mindannyiszor azon húzásoknak megfelelőleg, a mik közül választhatunk.

A nehézség itt az, hogy közülök a legjobbat megtaláljuk; de vigyázzunk s valódi jó helyett ne látszólag jó lépést tegyünk.

Mindenekelőtt vizsgáljuk meg a tervbe vett saját lépésünket consequentiájában minden kiszámítható előnyös vagy hátrányos hatásaival, aztán vegyük figyelembe az ellenfél bekövetkező legtermészetesebb, legelőnyösebb, vagy legszükségszerűbb feleletét reá, úgy a változatokat is; aztán kísérvük szemmel a többi lehető ellen-lépéseket is, azok hatásait — ha szükséges — 3—4 lépésig is.

Mert jobb lassan s helyesen, mint gyorsan és rosszul játszani.

A sakkozás, mint látjuk, erős szellemi munkát kíván, s ez a szellemi munka a sakkban a bekövetkező lehetőségek kiszámítása a meglevő tényleges helyzetből. Ebből a számításból képződik a többé-kevésbé szövevényes combinatio s ezen combinatiónak tisztult eredménye: *a terv* (planum).

A terv a legjobb lépéssel a legszorosabban összefügg és a hadierőnek legjobb kifejlesztése már kezdettől fogva tulnyomólag ezen alapul. Az alapterv (planum) s a kiszámítás (calcul, combinatio) abban különböznek egymástól, hogy a terv eszköz a végcél elnyerésére, míg a kiszámítás — jöllehet ennek is egészen az a célja, — mégis inkább a terv megalkotására s kivitelére szolgáltat módokat.

A legjobb húzás megkeresése, a kiszámítás s terv, jöllehet különböző fogalmak, mégis egyik a másik nélkül nem képzelhető és a sakk „hármasegységét“ alkotják.

### A kiszámításról.

A kiszámítás alatt azon combinative szellemi munkát értjük, mely a játék menetelében — különböző távolságban — előforduló számítás az egyes húzások megvizsgálására alapul nyújtja. És ebből azon támpont keletkezik a húzások értékére, a helyzetre s magára a játszámra vonatkozólag, ami nélkül minden sakkot csak játéknak kell tekintenünk.

Aki számítás nélkül játszik, az csak a sakkbábokat húz-gálja. A gyakorlat ezen kiszámításban azért is nehéz, mert élénk képzelő tehetséget föltételez és sok türelmet igényel.

Hogy mennyi húzás számítható ki előre? pontosan nem határozhatjuk meg. A combinatio kitágulása különösen három dologtól függ:

1. A tervnek egyszerűbb vagy szövevényesebb, annak rövidebb vagy hosszabb, tisztább vagy homályosabb mivoltától; 2. A kielégítő eredmény szűkebb vagy tágabb körétől; 3. Az egyéntől magától úgy, hogy néha 4—5 húzás elég, néha pedig 15—20 húzás is tehető és szükséges.

Hogy combinatióink értékéről s helyességéről kettős bizonyítékot szerezzünk: ahányszor csak lehet, mindig az ellenfél állását vizsgáljuk. Ugy itéljük meg azt, mintha az a mi állásunk lenne s nekünk kellene lépniük: azaz az ellenfél tervét mintegy magunkévá téve az ellen bábjaival a mi hadállásunk ellen küzdünk. Tehát semmit sem hagyjunk figyelmen kívül, ha azt akarjuk, hogy taktikánk feltarthatlan legyen.

### A tervről általában s egyes eszméről különösen.

A terv nem egyéb, mint mód a helyzetbeli vagy anyagi előnyös eredmény elérésére. Az eredmény összege a győzelem. A terv lassanként fejlődik a legjobb húzás keresése és a számítás munkája közben: ez adja meg a lehetőséget arra, hogy ellenfelünk gyöngéjét saját javunkra kiaknázzuk. Nem mindég szükséges tervnek létezni, mert vannak helyzetek, a hol terv nélkül kell játszanunk, a hol csupán combinative munkát kell végeznünk. A terv s kiszámítás már abban is különböznek egymástól, hogy ez utóbbi mindég hűen mellettünk marad, míg amaz nem minden esetben követ, aztán különbözik abban is, hogy a combinatio egy a legközelebbi szükségszerűséggel határolt eszmekörnek a befejezése; addig a terv a szabadabb, tágabb győzelemre való gondolat záradéka. Ott logicus szükségszerűség uralkodik, itt pedig a tág értelmű eszményi szabadság. A combinatiót — a tévedésektől eltekintve — egy szempontból megítélhetjük, ellenben a tervet több szempontból is, de amelyek együvé hatnak: aztán meg a combinatio azon időre s ugyanazon húzásra csak egy lehet, míg azon időre egynél több tervet is tartogathatunk. A terv fogalma az által is növekedik, hogy egy másik terv támogatása, vagy más, kevésbé fontos melléktervek járulnak hozzá. A combinatio elszigetelt s saját határába zárt, addig a terv más melléktervekkel egyesülhet, melyek a főeszmét támogatják. A terv mindég támadó, a combinatio mindég védelmi.

Továbbá különbség még az, hogy a combinatio a játék kezdetén uralkodik döntően, míg később a terv lép előtérbe s a jól vezetett játszmaéknál a kezdet combinatio, a folytatás pedig tervszerű legyen.

A legjobb huzás keresése nem egyéb, mint szorgos kikutatása a legelőnyösebb momentumnak; a combinatio egyesíti magában elővigyázó számítással ezen egyes momentumokat, úgy mint a hadkifejlesztési-, védelmi-, támadó- és erősítő momentumokat; a terv pedig szabad kigondolás, mely a döntő momentumokra irányul.

Ez eddigi különbségek eredménye tehát: *kutatás, számítás és kigondolás* (tervezés).

### A játszma három részének természete s határai.

A sakk-küzdelem különböző változataiban, az odaillő szereplés is különböző jellegű; s óvatos sakkjátészó mindég szem előtt tartja, hogy a játékban a megnyitás mikor lép át a középjátékba s az meg a végjátékba. Mind a három változatban — más más a feladat s jöllehet az egyes változatok határait alig lehet pontosan megvonnai, mégis a lehető legkevesebb tévedésre kell azt leszállítani, nehogy a hibás felismerés alapján a játszma is hamisan kezeltessék.

A *gyalogok* jelesül csak szenvedőleges szerepet visznek, s csak kivételkép lépnek föl támadólag, ha pld. az utolsó sorba jutnak vagy a játék végén, ha a többi bábok már hiányzanak.

A *huszárók* rohamra alkalmasak s már a játék kezdetén szerepelnek, úgy a középjátékban is s a jókor kivihető matolhatásban nagy jelentőséggel bírnak; a végjátékokban azonban már veszítenek fontosságukból. A *futók* közvetlen támadó bábok; épügy alkalmasak a védelemre is mint a többiek s a király előtt áttörhetlen védfalat képeznek. A *bástyák* a futók működésénél szerepelnek védelmi eszközül. A vezér a legfontosabb tényező épügy a roham-, mint a védelemben és az egész sakkműködésben a központ. A *király* a játék célja s központja.

A játék megnyitás határvonala ott van, a hol az egyik fél olyan lépést csinál, hogy a másik fél már a kedvezőtlenebb hadállásból kifolyólag csak rosszul fejlődhetik ki. Rossz játékvezetésnél ez a határ 5—6 huzásig tart, egy jól vitt játszmánál azonban gyakran a 12—15 lépésig is.

A középjátékra való átmenetet nem okvetlen az egyik fél hibás lépése okozza; helyes vezetésnél a középjátékba való átmenet a megnyitással szorosan összefügg és hogy mikor következik be az átmenet ideje, ezt a játészó érzéke ösztönszerűleg megérzi.

A végjátéknak is megvan a maga jellegzetessége s sajátossága, s ez bekövetkezik akkor, ha a tervet oly módon visszük ki, hogy az az ellenfélre — ha mégoly kevés — de döntő hátránnyal bír; amit nem csupán a bábok száma, de maga a helyzet is mutathat, t. i. matolás kivihető, s a harez döntésre vezet; vagy pedig ha látható, hogy a játék döntetlen marad.

Nagyon nehéz meghatározni, hogy a nyeresé, a győzelem

alapoka tulajdonképen miben fekszik: a játékmegnyitás, közép- vagy végjátékban-e? Láthatunk olyan játszmákat, melyek szabályszerűen kezdetnek, a közép s végjáték azonban nagyon rossz; aztán korrekt megnyitása, helyes közép vezetésű s mégis elvesztett játszmákat; viszont vannak olyanok, melyeknek a megnyitása szabálytalan, rossz s győzelemmel végződnek. Erre feleletet a tévedések theoriája ad: t. i. ezen kérdés főszülya a tévedésen s nevezetesen annak fokozatában rejlik.

A játék kezdetén elkövetett hibát még könnyebben kiigazíthatjuk; de minél később hibázunk, annál veszélyesebb lesz ez reánk nézve.

### A) *Játékmegnyitás.*

A játékmegnyitásnak mindenekelőtt az a feladata, hogy a tévedést lehetőleg kerülje, aztán a harcsmódokat egymással s az ellenfél hadi hatalmával olyan arányba hozza, hogy abban és abból a legezélravezetőbben érvényesülhessen. A megnyitásokban a tervek ritkák; ép úgy a végjátékban is: mindkettő inkább a combinatio határába való. Játékmegnyitásnál a tévedés azonban sürűbben fordul elő, mint a végjátékban; s ez, ha csak nem valami nagyon rossz, nem olyan döntő, mint a közép- s végjátéknál s könnyebben jóvá tehető.

Aki a megnyitások elméletét nem ismeri, annak a combinatio a játék elején a legnehezebb, mivel igen fogós, fufangos s hiba a legkönnyebben megesik. Azért már kezdettől fogva mélyen és lelkiismeretesen gondolkodjunk fölöle. Megnyithatjuk szigoruan elméleti módszerrel is anélkül, hogy azért gépek legyünk s tartsuk meg ezen szabályt: ne legyünk mindég teoreticusok s a játékmegnyitások fontosabbjait iparkodjunk megismerni s megtanulni.

A tényleges játékban az 5—6 első lépés főelőnyei s hátrányai teljesen kielégítők — azon lépéstől számítva, mely a megnyitást jellemzi; az elemzést csak eddig folytassuk s ne tovább.

A játékmegnyításban főképp tehát ezen három feladatot artsuk figyelemben: 1. a bábok gyors használatát; 2. a lehető legjobb elhelyezést; 3. térnyerést a középpontban — ha szükséges a kihuzást gyalogok lecserélésével is — erősítvén hadálásunkat s ugyanakkor gyöngítsük az ellenfélét.

A játékmegnyitások alapeszméje az, hogy a játszmát minden huzáson át célirányos alapon kezeljük, s aztán, mivel az egész játszma felelőssége a megnyitáson épül föl, semmi fölöslegest ne szurjunk közbe, a mit, ha a játékmegnyitás előtt s alatt figyelemmel kísérvnk, sok tévedéstől óvhat meg.

### B) *Középjáték.*

A *középjátékról* csak annyit mondunk, hogy ez a legtervszerűbb s legleleményesebb munkát kívánja, s ez a szabad szellemi szárnyalás területe.

S ha ebben eredménynyel akarunk munkálkodni, vigyázzunk rá, nehogy a jó játékmegnyitást itt rontsuk el.

Húzásainkban ne csak védelmi eszközöket keressünk, de amennyire lehet, még a visszavonulást is így tegyük meg, hogy az előkészítő terve legyen egy rohamnak.

Minden lépés után tartsunk szemlét a bábok fölött, megbizonyosodni a felől, vajjon nincs-e baj vagy veszély ránk vagy az ellenfélre nézve, aztán hogy a húzott báb most vagy a legközelebbi lépésével hová hathat?

Kiválóan fontos annak a kiismerése, hogy az ellenfél hol s mikor lépett hibásan s ezt a hibás lépést az ellen hátrányára kihasználhassuk.

### C) Végjátékok.

A végjáték magától érthetően olyan játszma-állás, ahol a közvetlen matolhatás lehetősége fekszik — eltekintve, ha a játszma remis —, vagy a matolásig, vagy a döntő győzelemig.

Ez a véghadállás minden játszmában más-más és sohasem egyforma. Ez olyan téma, amelyet mechanikus uton nem tanulhatunk meg; vannak azonban általános érvényű s fontos szabályok, amelyek általában véve érvényesek a végjátékokra.

#### **A matolhatás általános szabályai ezek :**

1. Király s vezér — király s bástya ellen mindég nyer.
2. Két huszár, ha azt mindég királya mellett tartjuk fedezetül, a vezérrel szemben is remisre vezet.
3. Futó s huszár a vezér ellen remist ad, ha az ellenkirály a másiktól távol tartható.
4. Bástya s futó — vezér ellen mindég nyer.
5. Bástya — bástya s futó ellen, egyes eseteket kivéve, mindég remist eredményez.
6. Két bástya — egy ellen mindég nyer.
7. Huszár s — bástya — bástya ellen matot nem érhet el.
8. Egy bástya — egy futó ellen legfőlebb patot adhat, különösen, ha a király s futó olyan sarokkockára vonul, mely a futó színével nem egyező.
9. Huszár a bástya ellen remisre vezethet, ha mindég királya mellett marad.
10. Két huszár — a magános király ellen csak patot eredményez, ha csak hibás lépésből, elnézésből nem lép a király matolható helyre.
11. Futó s huszárral a magános királyt megmatolhatjuk, ha azt a futó színének megfelelő sarokkockára hajtjuk.
12. Két futó a magános király ellen minden sarkon matot adhat.
13. Egy a hetedik sorba felhúzott gyalog — a vezér ellen vagy felhúzható s vezér lesz, vagy remist ad, ha az futó- v. bástya-gyalog — természetesen a saját királya védelme alatt.

14. Egy bástya — futó s 2 gyalog ellen többnyire remis, ha a bástyával a két gyalogot lecserélhetjük — ami nem kis feladat.

15. Egy bástya — két huszár s 1 gyalog ellen mindég remist ad; csak a bástyával a gyalogot kell lecserélnünk.

16. Bástya — két futó s egy gyalog ellen. Korrekt játékánál — mindég veszít.

17. Egy bástya — egy futó, egy huszár s egy gyalog ellen szintén veszít.

18. Bástya s gyalog — futó ellen rendesen nyer.

19. Bástya s huszárgyalog — futó ellen mindég győz.

20. Két zárt gyalog a magános király ellen szintén nyer.

21. Egy gyalog s király — a magános király ellen — ha az vele oppositóban áll, akkor sohasem nyerhet; ellenkező esetben mindég.

Ezekben adjuk legrövidebben az általános szabályokat a legegyszerűbb alapokon. A többi változatok csupán alfajok, melyek úgy bábok számának szaporodásából s a helyzetből állanak elő, de a játékban is egyszerűsíthetők.

Ebből kiokoskodhatjuk, hogy minél kevesebb báb áll a táblán, a nyeres eshetőségének, eldöntésének lehetőségét annál positivebb bizonyossággal állapíthatjuk meg, a helyzet annál tisztább, az ut egyenesebb.

### Vizsgálódás és látás a sakkban.

Hogy egy játszmát milyen gyorsan tekinthetünk át, azaz észrevevesszük, hogy a két fél közül melyik áll jobban: ez minden játékosnak egyéniségétől függ s a sakkismeret első, legkönyebb kívánalma. De ha egy játszma helyett sakkfeladványt veszünk: ennél a cél más, nem a jobb helyzet kiismerése, hanem az időhöz kötött megmatolás megfejtése.

E kettőben két különböző természetű játékot látunk s ez azon nyugszik, hogy az elmélet s gyakorlat, a játszma s feladvány nem függenek össze szükségszerűleg.

Ezért látjuk azt, hogy a teljesen theoretikusok, az elmélet nélküli gyakorlati játékosokkal szemben, majdnem mindég veszítenek; aztán, hogy a jó feladványkészítő rossz játékos lehet s viszont egy kitünő játékos csak nagyon közepszerű feladványokat tud szerkeszteni; épúgy egy jó feladványmegfejtő rossz játszma-elemző lehet s viszont.

A vizsgálódás és látásra nagy befolyással van a szemünk előtt levő sakkállás tudatos módja; mert nem egy, ha játszma vagy feladat-e az? A feladványban csak azt kell tudnunk, vajjon hány lépésre adható mat, a játékban pedig 1. ki nyer; 2. hány húzásra nyer s 3. vajjon az eredmény mat lesz-e, vagy győzelem a kicsikart tulsúlylyal, vagy pedig remis?

Az éles, jól látó szemnek legfontosabb feladata abban áll,

hogy kikutassa, ha a mi hadállásunk jobb, előnyösebb; van-e nyeresre eshetősége s hány húzásban?

Ez a szemgyakorlat — mely közvetlen érzékelteti velünk a sakk állását — eltekintve a fejből való játéktól, ahol ugyancsak a lelki szemünkkel látjuk azt — a legelső s legfontosabb feladat ezen játéknál, mint fönnebb is említettük. Ezen sakkban való látás elsajátítása adja meg a módot nekünk a kutatás, számítás és tervezésre is. Mert mennyi kitünő lehetőség van minden húzásnál annak kivitele előtt; mennyi tervszerű s meszeható húzás-láncolat fekszik előttünk; mennyi győzelemre vezető változatok — : és mégis mily keveset látunk belőlök!

## II.

### B) A SAKK-SZÁMITÁSTAN

(vagy elemző értékelmélet).

Sokan megkísérlették már azt, hogy az egyes húzásoknak, aztán magának a játéknak értékét pontos számtani alapon meghatározzák. Ezen kísérletek közül nagyjában — inkább csak izlettetőül — itt adjuk jeles hazánkfíának, dr. Wekerle Lászlónak számításait, hogy az olvasó ezen a téren se maradjon tájékozatlanul.

Azon koczka, amelyen az ellenkirály áll, minden rohamra való törekvésünk célpontja, míg ellenben a saját királyunk mezője a védelem közepét képezi. Az egyes húzás, ugy minden combinatio s minden terv — odaszámítva a mellékterveket is — célul nem csupán a támadás vagy a védelem sikeres keresztülvitelét tüzi ki, hanem igenis a rohamot magát, de úgy, hogy az a védelemre is visszaható legyen. Mert ha a rohamunk tulerős, akkor az ellenfél a királyának biztosítása után ellenünk fordulhat s mi a védelemtől vontuk el bábjainkat.

Az ellenkirály kockája tehát a *célpont*, a körülötte lévő kockák pedig a *célterület*, az udvar. Ez a terület a tábla szélén 6, a közepén pedig 9 kockából áll.

A fősulyt ide helyezzük mindig, a lehető legjobb hadállás biztosításával, mert a játék veleje maga a helyzet.

Wekerle dr. a bábok értékének számítását ekkép veszi:

Az összes bábok számértéke egy játékban 100; s ez a szám így oszlik föl:

A 8 gyalog (egyenként 2 számértékkel) . .	16
a 2 futó " 8 " . .	16
a 2 huszár " 7 " . .	14
a 2 bástya " 12 " . .	24
a vezér maga . . . . .	21
a király " . . . . .	9

összesen . . 100.

Ez a báboknak magukban lévő absolute számértékét adja.

Itt a huszár számértékét egygyel kevesebbre veszi a futónál azon alapon, hogy míg a huszárnak egyéni s kivételes hatóerőből ered az értéke, addig a futónak a *távolhatásból* ered normális állandó értéke.

Aztán jóllehet úgy látszik, hogy a középgyalogok értéke több, mint a szélgyalogoké: de ezt a látszatot kiegyenlíti az, hogy a középgyalogok kelyzete veszedelmesebb, míg a szélgyalogok a bástya védelme alatt biztosabb helyzetet foglalnak el. Ép úgy látszólagos a királybástyának, futónak s huszárnak értéke a vezérbástya, futár s huszár fölött.

Ez a bábok absolute értéke, mely a kezdő hadállásban van; a lépéseknél azonban ezt már nem tekinthetjük úgy a bábok egymásra hatása folytán s itt a *relativ*, tényleges értéket kell vennünk. De sem az absolut, sem a relativ érték még nem elegendő, hogy úgy a húzások, mint a helyzet s a játszma határozott értékét kiszámíthassuk. Ezt csak a *helyzet* értékkel érjük el.

Az absolut értékben Wekerle dr. 100 helyett 64 (8×8, a kockák száma) számot is fűlvesz, amikor így oszlik szét a bábokra:

A 8 gyalog (egyenként 1·28 értékkel)	10·24,
a 2 huszár	4·48
a 2 futó	5·12
a 2 bástya	7·68
a vezér maga . . . . .	13·44,
a király	5·76,
összesen . . . . .	64·00.

## IX. RÉSZ.

### A SAKKJÁTÉK ARANY-SZABÁLYAI.

#### I. A cseljátékokról.

##### *Gambit.*

*A cseljátékok:* *gambit-partiek* neve az olasz „dare il gam-betto“ = cselet vetni szótól eredt, s azon játékokat nevezzük annak, amelyekben, ha az első húzást mindkét fél megtette (nevezetesen a vezér-, vagy király-gyaloggal 2—2-öt lépett) a második lépésre a vezér-, vagy király-futó-gyaloggal lép s az ellenfélnek azt — minden védelem nélkül — a kiütésre följánlja. Aszerint tehát, amint ezt a cselhúzást a király-futó-gyaloggal, vagy a vezér-futó-gyaloggal az első vagy másodhúzó teszi: megkülönböztetünk: *király-csel, vezér-csel s csel-utócsellel* játékokat.

##### *A cseljátékok elméleti szabályai ezek:*

###### A) A támadásra.

1. A vezér-, király-futó-, vagy király-gyalogok a legfontosabbak a játszmában s ezekre gondosan kell ügyelnünk.

2. A rohamnál egyetlen lépést se mulasszunk el s nem szabad időt engednünk, hogy az ellenfél királya sáncolhasson, vagy másképp elrejtőzhessék s ezt még báb áldozattal is gátoljuk meg.

3. Mielőbb sáncolnunk kell.

4. Az ellenfél gyaloghadállását a királyszárnyon törjük szét még akkor is, ha a saját királyunk hadállását meggyöngítjük vele, mert különben a bástya használatlanul hever.

###### B) A csel védelmére:

1. A védő cserélje le a bábót bábért; különösen a vezért, a király-futót s király-gyalogot.

2. Sáncoljon lehető gyorsan.

3. Ha a cseljátszó gyakori áldozatokat hoz, emiatt ne aggódjék, ha ismét veszít valamit; ellenkezőleg arra törekedjék, hogy nyílt játszmát teremthessen és ne engedje magát beszorítani.

4. Vigyázzon arra, nehogy egy báb védelmére a királyt nagyon előre tolja.

Ha a megtett cselépésre az ellenfél felel, ebből 3 csel állhat elő:

1. Ha a felajánlott csel-gyalogot nem üti.

2. Ha a felajánlott csel-gyalogot üti ugyan, de nem a huszár-gyaloggal védekezik.

3. Ha a csel-gyalogot üti s a huszárgyaloggal védekezik.

Első és második esetben az előny a cseljátszó kezében marad, mert a másodhúzó lépése után a cseljátszma rendesen közönséges játékká fejlődik ki s ekkor a cseljátszónak jobban kifejtett hadállása van, mint ellenfelének; a bástya is a játékba vonható s a királyszárnnyon lévő 3 ellenséges gyalogot 2 gyalog és a 2 középgyaloggal támadja.

Csel-gyalogoknak közönségesen a *futó-gyalogokat* hívják.

## II. Általános szabályok jó hadállás elrendezésére, a roham kivételére és a védelemre.

1. Egy jó játékosnak mindenekelőtt ismerni kell a szereplő bábok fontosságát, hatóerejét, egymáshoz való viszonyát s értékét,

2. tudnia kell a bábok lehető legelőnyösebb elhelyezését, hogy kellő időben alkalmazza a helyes rohamtervet,

3. a rohamot gyorsan s ügyesen vigye keresztül; vagy

4. az ellenfél jó hadállásának elrendezését akadályozza meg a saját hátránya nélkül és

5. rontsa el az ellenfél roham-tervét úgy, hogy azt védelemre kényszerítse, a saját védelmét pedig rohamba vihesse át.

A roham-tervezetben a bábokat úgy állítsuk föl, hogy azok egymást ne akadályozzák, de annál kényelmesebben és okszerűen működhessenek.

Arra törekedjünk, hogy az ilyen hadállást már az első lépéssel megteremtjük.

Jó hadállást nyerünk:

1. Ha a középgyalogokat úgy kötjük össze, hogy az ellenfél azt veszteség nélkül nem tépheti szét. Ezek a középgyalogok annál fontosabbak, minél inkább akadályozzák az ellenfél bábjaít — a rohamnál, ugymint a támadásnál, — hogy a mi játékunkra hátráltatólag hathassanak.

2. A futót és huszárt vigyük ki leghamarabb a harctérre s a kitolt gyalogok mögött úgy helyezzük el, hogy mindazáltal szabad utjuk legyen a támadásra.

3. A vezért úgy állítsuk föl, hogy az ellenfél kisebb bábjai ne támadhassák meg; egyformán használhatjuk a támadásra és védelemre és ne tegyük kí az ellenfél közvetlen vagy álcázott támadásának sohasem, ha csak feláldozása által a nyeresre tul-sulyt nem nyerünk.

Ép úgy fölösleges a játék elején mindjárt tevékenységbe hozni s különösen vigyázzunk arra, hogy egyszerre sakk-sekk-et ne kapjunk, a mikor is a vezér menthetetlenül elvész.

4. Törekedjünk arra hogy elsáncolásunkat lehetőleg megvalósíthassuk úgy a vezér-, mint a királyszárnnya.

Ha most ilyen módon elértük a kitűzött czélt; hogy t. i. bábjainkat a legjobb s legelőnyösebb hadállásban elhelyeztük: következik a *roham-tervnek kivitele*:

1. Figyeljük meg gondosan az ellenfél helyzetét s hadállását, hogy a leggyöngébb pontját felfedezhessük, vagy pedig egy más — a rohamra legsikeresebb — hibát. Ha azonban ilyen gyöngeiséget nem találunk, akkor

2. Intézzünk az ellenfél legerősebb pontjára egy látszólagos rohamot, a mi őt a védelemre kényszeríti s ez által a másik részét meggyöngíti: mire itt már sikeresebb rohamot intézhetünk.

3. Nagyon fontos, hogy az ellenfél sáncolását meggátoljuk vagy hogy azt egyáltalában lehetetlenné tegyük; erre nézve vagy üssük azt a bábót, melyet a király egyedül véd, vagy pedig olyan sakkot adjunk neki, a mely ellen máskép nem védekezhetik, csak ha a királyával lép, vagy pedig oly bábbal kell védelműl sietnie, miáltal a király beszorul. Ha azonban egyikre sincs kilátásunk, akkor a tervet hagyjuk alkalmasabb időre.

4. Keressük az alkalmat arra, hogy egy oly bábbal — a melyet tervünk kivitelére nem használunk — üssük az ellenfélnek azt a bábját, a mit pedig ő mint fontosat szerepeltet.

5. A támadást olyan két összekötött gyaloggal intézzük, a melyeket futó és bástya véd, mert a rohamra rendszerint ezek a legjobbak s legerősebbek; aztán lehetőleg óvakodjunk attól, hogy az ellenfél a gyalogjait úgy állítsa a mienk elé, a mi által azok szabad menetele akadályozva lenne; ez esetben egy könnyű tisztet is feláldozhatunk 1—2 gyalogért csak hogy, ezt megakadályozzuk.

A rohamtervet, a melyet az ellenfél készít ellenünk, kutatjuk ki az ő hadállásának szorgos megfigyelése által, aztán annak lehető hatását a mi állásunkra s erre a mi tervünk gyors kivitele által oda kényszerítsük, hogy a rohamból a védelembe kényszerüljön átesapni. Ezt pedig elérjük:

1. Ha a saját lépésünket a lehető ellenhúzások után mindég több lépésben eleve kiszámítjuk.

2. Ha az ellenfél húzásait is jó előre kikeressük. Ha azonban mást húz, mint mi terveztük, akkor vagy nem ismeri teljesen a saját tervét, vagy pedig a miénket nem látja s ez ellen nem tud célravezetően lépni.

3. Ha a roham erejét nem a bábok egyféle fajára helyezi, — akkor egy átjátszott partie után — a jó játékos ezeket a bábokat lecsereelni igyekszik és a rohamot tönkre tenni.

4. Ha az időnket hasztalanul nem vesztegetjük és pedig:

a) az által, hogy oly bábót tolunk előre, a melyet az ellenfél gyalogja elől ismét visszatérni kényszerülünk;

b) ha az ellenfélnek egy ártalmatlan bábját támadjuk meg, mely a anélkül jobb helyre állhatott volna;

c) ha előny nélkül sakkot mondunk;

d) ha báb bábért lecserélődik, de ezzel az ellenfél nyílt játékot szerez, mi pedig beszorulunk.

5. Ha arra törekszünk, hogy időt nyerjünk, s ezt elérjük:

a) ha a helyes időben, figyelembevételével a hadállásnak, bábót bábért lecserélünk;

b) ha a följánlott gyalogokat és a védett bábokat nem magunk ütjük, de ütni engedjük, előbb azonban úgy lépünk, hogy ezzel vagy egy új bábót hozzunk a játékba, vagy pedig egy s ugyanazt még egyszer megvédjük.

c) ha helyes időben egy bábót önként feláldozunk úgy, hogy ezáltal nemcsak az ellenfél játékát megzavarjuk, hanem más tekintetben ránk is előnyt hozhat.

d) ha az ellenfél egyes bábját úgy rohanjuk meg, hogy azt kényszerhúzásra bírjuk, vagy pedig visszavonulásra;

e) ha egy nem döntő előnyt nyújtó ellenséges bábnak a kiütését, — a melyet sem megakadályozni sem védeni nem tud az ellenfél, — addig halasztjuk, távol a sakkterülettől, míg egy fontosabb bábót hozhatunk a roham megerősítésére s biztosabb kivitelére;

6. Ha ellenfelünk rohamtervét gyorsan átlátjuk s a már hozzárendezett bábok által a rohamot ütésről-ütésre kiviszszerűk s nem engedünk időt ellenfelünknek, hogy megerősítse s megvédhesse magát.

### III. A különböző sakkbábok használata és alkalmazására vonatkozó szabályok.

#### A) A király.

1. A királyt lehetőleg minden sakkadás elől óvni kell, mert minden ilyen húzás tiszta időveszteség; különösen vigyázunk a kettős sakk, fölfödött sakk s roham-sakk veszélyeire, melyeket leginkább a huszárral, ritkábban a bástya, vagy futóval kapunk meg. A huszárra különösen ügyeljünk, ha a játék már vége felé közeledik s egy gyalogot a király meg egy más báb védelme alatt vezérré akarunk fölvinni.

2. Veszélyes a királyt a gyalogjától megfosztani, vagy egy más báb védelméül a játékba vonni — kiváltképpig míg a vezér is a táblán áll — kivételesen a cseljátékokban ez a szabály nem irányadó, mert itt a gyalogok elhúzása és a király védelmi szerepe gyakran szükséges.

3. Ha a királyszárnyon több összekötött gyalog fordul elő: mielőtt a királyt a játékba vonnánk, cseréljük le, ha lehet — a vezért és a futót.

4. A király a legjobb báb, mely főszerepet játszik az oly

végjátékokban, ahol már a legtöbb bábót lecsereztük s a táblán csak kevés maradt.

5. Ha az ellenfél sáncolását sem meggátolni, sem teljesen elrontani nem tudjuk, akkor sáncoljunk mi lehetőleg gyorsan, azonban ne úgy vegyük, mint egy jobb húzás nem létében való tervet, hanem más céllal is kössük össze, nevezetesen: ha általa bástyánkat a rohamba hozhatjuk, ha általa egy gyöngé állást, vagy más bábokat védünk, vagy pedig, ha ezzel több bábót a támadás alól kivonunk.

6. Azon esetben, ha a sakkot úgy háríthatjuk csak el, hogy egy bábót kell a király elé állítanunk, figyeljünk arra, hogy lehetőleg hasonló bábót állítsunk oda, mint a sakkotadó; tehát bástyát — bástya ellen, futót — futó ellen s vezért — vezér ellen; nem pedig a futó ellen bástyát, vagy huszárt. Első esetben tőlünk függ, hogy lecserelés által a helyzetből kibujjunk, míg a második esetben pedig az így odaállított báb hasznavehetetlen mindaddig, míg a királylyal egy fölösleges lépést nem teszünk, vagy a támadó báb el nem mozdul.

7. Ha már sáncoltunk, vagy ezt nem akarjuk, vagy nem lehet megtennünk: sokkal jobb — az ily esetben való sakknál — ha a királyunkkal elmozdulunk, mint egy bábót állítani elébe.

### B) A vezér.

1. A vezér legjobb helye a tábla második kockasorán van, úgy, hogy a gyalogokat védje, de egyuttal a többi bábok szabad útjait el ne zárja.

2. Ha játék közben a vezérrel a harcértől távol eső bábót ütünk, vigyázzunk rá, hogy azt el ne zárják s újra a játékba hozhassuk a bábok védelmére; egyuttal az ellenfélnek alkalmat ne adjunk a vezér elfogására.

3. Ha ellenfelünk a vezérrel támad, mi is a vezérrel védekezzünk; ha célja a lecserelés, akkor vezér helyett a kisebb tisztekekkel támadjunk ellene.

4. Ha az ellenfél király-futója szabad s ezt a vezér védi: vigyázzunk rá, nehogy a mi vezérünket a király elé sarok-kockára állítsuk, mert felfedett sakkot és sekket kaphatunk, miáltal vezérünk biztosan elvesz.

5. Ha az ellenséges huszár intéz rohamot hadállásunkra, óvakodni kell, nehogy rohamsakkot, sakk-sekket kapjunk s ezt legjobban huszárunkkal akadályozhatjuk meg, ha más mód nincs.

6. A vezérrel — annak négyszeres hatóereje folytán — legkönnyebben adható rohamsakk; de vigyázzunk rá, hogy ezt jól vigyük ki és ezután előnyös állásba húzhassuk vissza, vagy pedig védelmünkre szolgáljon a visszahúzás után és nehogy vezérünk a játéktól elszakadjon.

7. Egy vezérrel magával — kellő védelem hiányában —

ne intézzünk rohamot, mert a vezér maga nem matolhat s mindig azon veszélyben forog, hogy elfogják, ha az ellenfél jól játszik.

### C) A *bástyák*.

1. A bástyák legjobb helye vagy egy nyílt vonalon, vagy pedig az összekötött gyalogok háta mögött van; s a sáncolás által azt is vigyük ki, hogy egymást kölcsönösen védjék.

2. Törekedjünk arra, hogy elébb hozzuk a játékba, mint az ellenfél.

3. Ha bástyánkat az ellenfél megtámadja bástyájával s ezt a másik bástyájával is védi, jobb, ha mi is így megvédjük a mienket, mint ha az ellenséggel lecseréljük, mert ezen esetben a lecserélés után a nyílt vonalon ő fog uralkodni vele s megnehezíti, hogy mi a másodikkal a játékba jöhessünk. Ha azonban a két ellenséges bástya egy vonalon áll, egymás háta mögött: jobb, ha az egyiket lecseréljük, mert ellenesetben mi veszítjük el mindkettőt; de ha az ő lecserélése után nem ütjük, akkor is egyet elveszítünk.

4. Jóllehet a bástya értéke absolute véve sokkal nagyobb, mint a futóé, vagy a huszáré: mégis vannak esetek, amikor a bástyát előnnyel cserélhetjük le egy huszárért.

5. A két bástya fölállításánál ügyeljünk arra, nehogy az ellenséges huszár azokat egyszerre megtámadja, vagy pedig sakk és tornyot kapjunk, amikor is az egyik rendesen elvész.

### D) A *futók*.

1. A futók legjobb helye (állása) a rohamra előtolt gyalogok mögött van.

2. A királyfutót a vezérszárnyra állítsuk ki, mert itt működhet leghathatósabban az ellenfél játékára.

3. A királyfutót, mivel ez oly színű kockákon működik, amelyen az ellenfél királya áll s amelyre sáncolásnál allania kell: rohamfutónak nevezzük. Az első rohamot ép azért ezzel is tegyük meg s hasonló okból vigyázzunk az ellenfelére.

4. Ezért — az ellenséges rohamfutót — ha lehet — mivel ez ránk nézve is a legveszélyesebb, cseréljük le a vezérfutóval, vagy a huszárral, ha azt másképen előnyösen nem gátolhatjuk.

5. Egy futó és két szabad gyalog, melyek kölcsönösen védik egymást: csak egy tiszt vagy báb fölaldozásával téphető szét.

Ennélfogva a játék végén alkalmazzuk ezt a hadállást, ahol egy gyalogot akarunk vezérré fölvinni. A futó azonban a gyalog előtt sarkon álljon, mert különben az ninesen védve.

### E) A *huszárok*.

1. A huszárokkal csak akkor lépünk előre, ha már előbb a futó-gyalogokat kihúztuk. E szabály alól több kivétel van.

2. A huszárok a roham-sakkadásra a legjobb bábok s egy-  
 uttal legalkalmasabbak két báb egyszerre való megtámadására.

3. Főképp alkalmasak az ugynevez. vak vagy álroham kivételére.

4. A tényleges rohamnál is az ellenfél foglalkoztatja addig,  
 míg bábjait ránk nézve kellőképp elrendezi.

5. Egy, a gyalog által védett huszár, ha azt ellenséges  
 gyalog nem támadhatja: a győzelemre nagy szolgálatot tesz.

6. Ha gyalogok kölcsönösen így léptek előre, hogy tovább  
 már egyik sem haladhat, akkor a sor áttörésére a huszár alkal-  
 masabb a futónál, mert azokon keresztül ugorva üthet, vagy  
 visszafelé is támadhat.

7. A huszárokat a rohamnál óvatosabban használjuk, mint  
 a védelemnél, mivel az első esetben — ha azt egy gyalog, futó  
 vagy királyné támadja, vissza kell huznunk és pedig úgy, hogy  
 más vonalra is léphessen, mint a megtámadottra; második eset-  
 ben ez ritkán fordulhat elő.

### F) A gyalogok.

1. Jóllehet a táblán a gyalogok a leggyöngébb bábok,  
 mégis helyes alkalmazásuk gyakran megszerzi a nyerést.

2. Fontos az, hogy a két középgyalogot (a vezér s király-  
 gyalogot) megvédjük. Kössük még össze ezeket a királyfutó,  
 vagy a vezér-futó-gyaloggal.

3. Főképen törekedjünk arra, hogy az ellenfél királygya-  
 logját üssük.

4. A felajánlott gyalogot ne üssük mi, hanem inkább őt  
 hagyjuk ütni, amikor is ezt egy másik gyaloggal cseréljük le s  
 ez által a vonalat nem nyitjuk meg az ellenfél előtt. Ha azon-  
 ban az ilyen felajánlott gyalogot nem vehetjük ki — ütése után  
 — akkor másodsor ne engedjük ütéshez, hanem a megtámadott  
 gyalogunkat húzzuk fel mellette s más módot keressünk pl.  
 tiszttel, hogy kivehessük.

5. Ha csak lehetséges, a két közép, összekötött gyalogot  
 ne húzzuk a negyedik soron túl előbb, míg az ellenfél gyalog-  
 jai meg nem támadják.

6. Óvakodjunk a kettős gyalogoktól, mert ezeket más gya-  
 log már nem védheti (csak az egyiket.)

7. Szintugy az elszigetelt gyalogoktól, hacsak az nem sza-  
 bad gyalog; ha azonban szabad gyalog, vagy az ellenséges gya-  
 logokat elhaladta, védjük meg kellőleg, mert ez az ellenfélre ve-  
 szedelmessé válhat.

8. Gyakran áldozatul kell adnunk egy-egy gyalogot, hogy  
 ezáltal egy másikat tolhassunk elő a védelemre.

9. Ha egy ellenséges gyalogot két gyalogunkkal üthetjük,  
 akkor mindég a tábla közepe felé esővel üssünk.

## VÉGSZÓ.

A sakkozás nemes játéka e század második felében lendült föl különösen s a most már csaknem évenként tartatni szokott nagy versenyek, a nagy közönség figyelmét is jobban ráterelik. Magyarban a legujabb szabályokon s végeredményeken alapuló elméleti s gyakorlati könyv még nincsen: hiányt vélünk pótolni egy ilyenek a kiadásával.

Sakkozásban még dilettanskodni is alig lehet elméleti ismeretek nélkül; a legnagyobb sakk mesterek és sakkgeniek (mint pld. az amerikai sakkóriás Morphy, aki 13 éves korában már híres mestereket vert meg) is szükségét érezték annak, hogy elméleti ismereteiket szünet nélkül gyarapítsák. Maga az elméleti rész olyan óriási, hogy azt egy tanulni való kézikönyv keretébe beszorítani nem lehet; könyvünket pedig a nagy közönség kezébe szántuk, figyelemben tartva azt, hogy a kezdő a legkisebb elemi ismeretektől kezdve tanulhat belőle, a már játszó dilettans pedig látkörét fokozott módon szélesítheti általa s a teljesen önálló, egyéni combinatióra s játszó tehetségének kifejlesztésére nélkülözhetlenül alapot nyújt.

Amit a nagy mesterek tehetsége s szorgalma 300 éven át kikutatott, összegyűjtött s javított a sakkjáték terén, egész a legujabb korig: művünkben mind felöleltük nagy vonásokban, arányokban ugyan, de éppen ezáltal tesszük érthetőbbé — hogy ugymondjuk átlátszóbbá, — a nehéz elméleti részt. Az a sakkozó, aki ezt a mennyiséget feldolgozza s megérti: ezáltal már annyi önállóságot nyer, hogy a varietások fejtegetésébe saját magától belebocsájtkozhatik. Az elméleti rész egyhanguságát szelidítettük azzal, hogy minden címre, egyuttal példát is adtunk a legjobb mesterektől, ami alkalmat nyújt arra, hogy az elmélet alkalmazása azonnal látható lesz a gyakorlatban, annak gyakorlati kivitelében is.

A leghíresebb modern sakk-írók, mint: Morphy, Bilguer, Dufresne, Zukertort, Bardeleben, Mieses, Bachmann forrásmunkáinak felhasználása felement bennünket az alól az aggodalom alól, hogy munkánkat minden irányban célravezetőnek ne tartsuk. A fölvet 250 mesterjátszmában pedig — a 16. századtól kezdve — csaknem minden híres sakkozó képviselve van.

Nemesak mint szerzők hanem, mint sakkozók is — abban találnók megnyugvásunkat, ha a közönség olyan szeretettel fogadná művünket, aminő buzgalommal annak fáradságos összeállítására törekedtünk: mert bizonyosságul szolgálna arra, hogy — e minden játékok között legnemesebb — nálunk is mindjobban tért nyer, ami eddig — alkalmas magyar tankönyv hiányában — csaknem lehetetlen volt.

A szerzők.





450

4780

109500 Könyvtár

(19)



