

A

SAKKJÁTÉK TANKÖNYVE.

KEZDŐK ÉS HALADOTTABBAK SZÁMÁRA.

ÍRTA

MÁRKI ISTVÁN.

MINTAJÁTSZMÁKKAL, SZÁMOS FELADVÁNYNYAL ÉS 129 ÁBRÁVAL.

MÁSODIK KIADÁS.



Székelyi Géza könyvtára

Fogorosi uti 76 a.

BUDAPEST.

KIADJA AZ ATHENAEUM IROD. ÉS NYOMDAI R. TÁRSULAT

ELŐSZÓ AZ ELSŐ KIADÁSHOZ

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Nagy-Szalonta, 1872 január 1.

Márki István.

ELŐSZÓ A MÁSODIK KIADÁSHOZ

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

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

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

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

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

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

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

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

Kolozsvár, 1897 márczius 27.

Dr. Márki Sándor,
egyetemi tanár.

ELSŐ RÉSZ.

ÁLTALÁNOS ISMERETEK.

A sakkjáték rövid története. Irodalma.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Századunkban pedig:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

³ *Kerekgyártó*, Magyarok életrajzai, I. 515. 6.

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

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

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

¹ *Lange*, Paul Morphy. (Lipcese, 1859.) 14. l.

² *Thaly*, II. Rákóczi F. fejedelem ifjúsága, 105.

³ *Jókai*, *Benyovszky*. I. 95—97.

⁴ Leírása a *Nyelvtud. Közlemények* VIII. kötetében.

⁵ *Hoffmannsegg* gr. utazása, 37.

⁶ *Budapesti Hírlap*, 1888. 50. sz.

⁷ *Pesti Napló*, 1850. 202. sz.

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

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

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

A nevezetesebb irodalmi művek közül megemlítjük a következőket:

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Hamvas Pál, A sakkjáték kézikönyve. Budapest, 1896. A folyóiratok közül említésre méltók:

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

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

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

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

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



Elemi ismeretek.



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

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

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

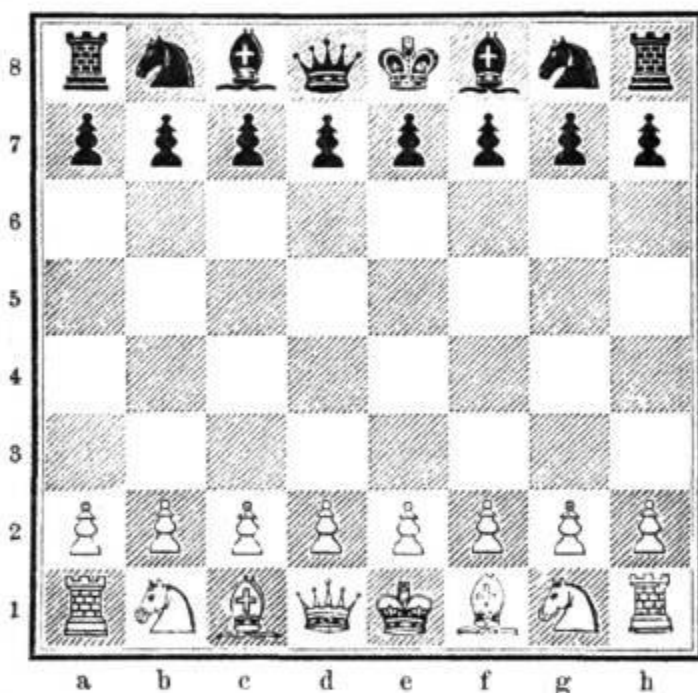
Minden fél rendelkezésére tizenhat, s így a két félnek harminczkét bábja van; ezek a következők:

egy világos  és egy sötét király 

egy világos  és egy sötét vezér 

két világos  és két sötét bástya 
 két világos  és két sötét huszár 
 két világos  és két sötét futár 
 nyolcz világos  és nyolcz sötét gyalog 

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



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

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

felelőre; tehát a világos vezér d1, a sötét d8-ra. A kimaradt középkoczkákra tehát színökkel mindig ellenkező színre a királyokat állítják.

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

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

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

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

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

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

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

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

1. e2—e4.

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

1. e7—e5.

A tisztek mozdulatainál már a tisztnévének kezdőbetűjét is kiteszik; mint:

2. Hg1—f3.

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

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

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

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

A jelzés ismertetésével kapcsolatban álljon itt a szokott rövidítések magyarázata:

K. annyit jelent, hogy király.

V. » » » vezér.

B. » » » bástya.

H. » » » huszár.

F. » » » futár.

gy. » » » gyalog.

o—o » » » elsánczolás a rövid- vagy király-,

o—o—o » » » elsánczolás a hosszú- vagy vezérszárnyra.

: annyit jelent, hogy üt.

† » » » sakk!

†† » » » kettős sakk!

† » » » üt és sakk!

♠ » » » sakk és matt.

! a szép vagy jó.

? a gyenge (v. rossz) húzásokat jelenti.

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

Vd1—h5 : ♠ = a vezér d1-ről h5-re húz, ott valamely ellenséges bábót üt és egyszersmind az ellenkirályt sakk-mattá teszi, stb.

Az egyes bábok menetmódja és csereértéke.

1.



A király.



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Példa: Vil. Ke1. Ba1. és h1.

Söt. Ke8. Ba8. és h8.¹

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

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

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

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

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

Példák azon esetek felvilágosítására, melyekben az elsánczolás tilos:

1. Vil. Ke1. Bh1.

Söt. Ke8. Bf8.

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

2. Vil. Ke1. Va2. Ba1. és h1. Ff1.

Söt. Ke8. Ba8. és h8. Hb8. Fb4.

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

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

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

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

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

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

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

2.



A vezér.



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

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

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

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

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

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

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



3.

A *bástya*.

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

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

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

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

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

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



4.

A futár.



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

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

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

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

Mi módon lehet két futárral és a királylyal az ellen-

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

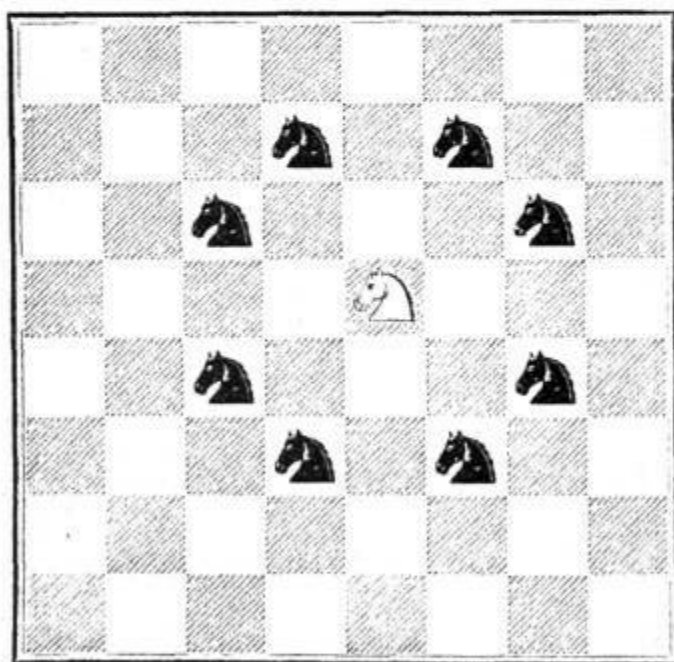
5.



A huszár.



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



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

¹ De a közbeső koczkáknak egyike sincs a vil. huszár hatalmában.

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

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

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

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

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

6.



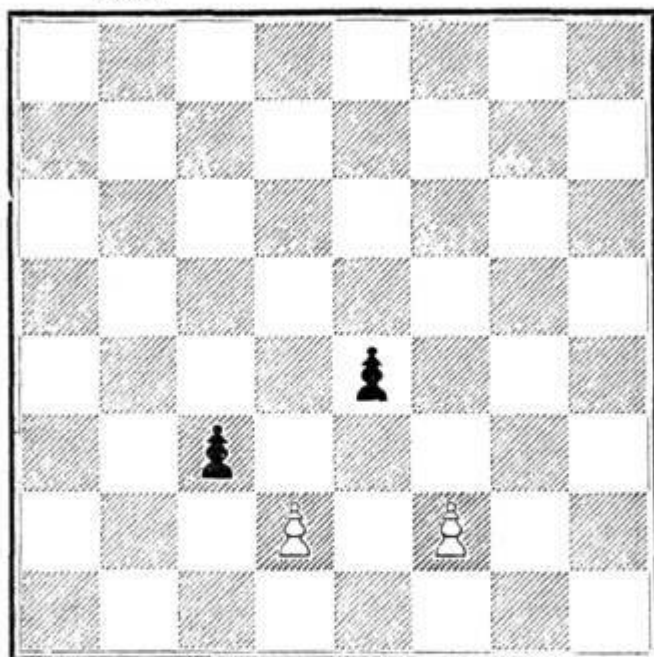
A gyalogok.



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

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

Sötét.



Világos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

² A gyalogokon kívül első lépésre mozdulni csakis valamelyik huszár lenne képes.

Áttérve a *bábok csereértékére*, a fõntebb elõadottakon kívül megjegyezzük még a következõket:

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

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

III. A mûkifejezések magyarázata.

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

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

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

Ellencsel (Gegengambit), — ha a cselhuzásra az ellenfél szintén olyannal válaszol. *Utólagos* (vagy utó-) *csel*, ha a cselhuzást a másodhúzó¹ teszi.

Igazítók (j'adoube) szóval kell élni, midõn valamely a koczkán nem jól álló bábót helyreigazítás céljából megérintünk.

Csere (Abtausch), két (fõleg egyenértékû) bábnak egymás által való kölcsönös kiütése.

¹ Ellentétben az elõször húzó féllel, vagyis azzal, ki a játszmat kezd.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Sakk! Ezt mondjuk főnhangon az ellenkirálynak, ha bármely bábbal megtámadtuk.¹

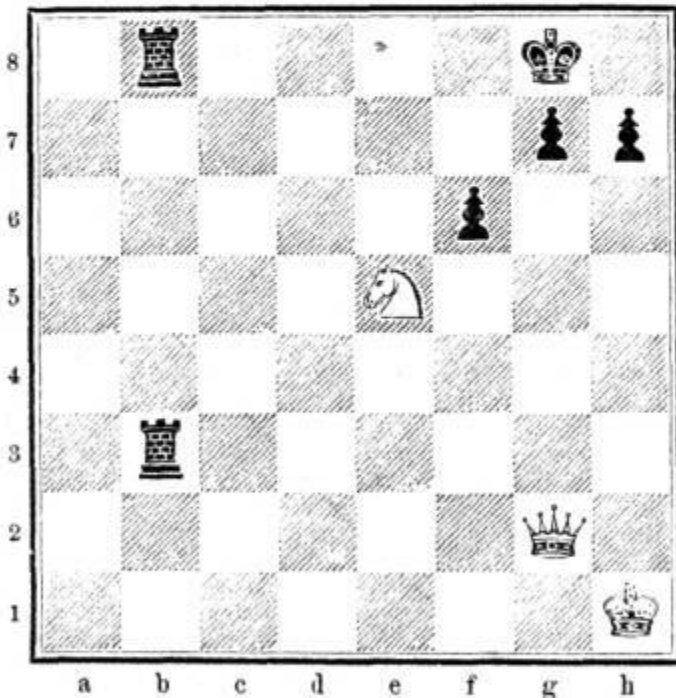
¹ A vezér megtámadását (sekk!) jelenteni nem kell, habár ez a közéletben — gyenge játékosok között — bevett szokássá vált.

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

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

Kettős sakk (Doppelschach) támad, mely többnyire veszélyes.

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



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

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

Ez a mat ritkán fordul elő.

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

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

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

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

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

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

A sakkjáték szabályai.

Ezek alatt azon szabályokat, máskép törvényeket értjük, melyeket játékközben minden sakkjátékozó megtartani köteles.¹

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

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

3. Ugyanezen szabály alkalmazandó akkor is, ha egy vagy több sakkbábót a táblára állítani elmulasztottak.

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

4. Kit illessen az első huzás? sorsolással döntenek el; valamint az is, ki melyik színű bábokkal játszszen. Egy ülésben mindkét fél megtartja a sorsolás útján neki jutott színt.

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

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

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

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

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

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

11. A gyalog menetközben üthet (tiszt soha).

12. Az elsánczolás csak a királyról írt fönthebbi §-ban érintett esetekben tilos.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Általános tanácsok.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Egy mintajátszma.

Hogy a kezdőnek *egy szabályszerűleg vezetett játszmaról* fogalma legyen, valamint *a jelzés gyakorlati ismeretetéséül* álljon itt a következő játszma, (melynek figyelmes áttanulmányozását ajánljuk):

<i>Világos</i>	<i>Sötét</i>
1. e2 — e4	e7 — e5

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

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

2. Hg1—f3	— — —
-----------	-------

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

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

2. — — —

d7—d6

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

3. d2—d4

— — —

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

3. — — —

Fc8—g4

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

4. d4—e5 :

— — —

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

4. — — —

Fg4—f3 : lépéssel

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

5. Vd1—f3 :

— — —

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

5. — — —

d6—e5 :

által elvesztett gyalogját s így kiegyenlíti a játszmat.

6. Ff1—c4

— — —

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

6. — — —

Vd8—f6

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

7. Vf3—b3

— — —

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

7. — — —

Hb8—c6

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

8. Hb1—c3 !

— — —

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

8. — — —

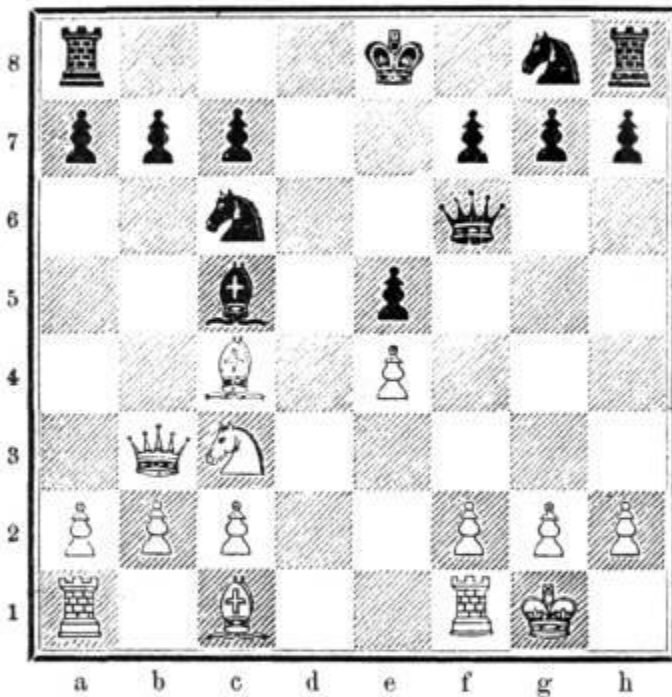
Ff8—c5 !

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

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

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

I. ábra.



9. — — —

Hg8—e7

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

10. Fc1—e3

— — —

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

10. — — —

Fc5 — b6

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

11. Fe3—b6 :

— — —

Lásd a világos 10-ik lépésére tett jegyzetet.

11. — — —

a7—b6 :

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

12. f2—f4

— — —

Ezzel a lépéssel kezdődik világos valódi, komolyabb
rohama. Célját a vil. 10-ik lépésére tett jegyzet magya-
rázza meg.

12. — — —

Hc6—a5

Sötét a c4-en elhelyezett, fenyegető vil. király-futár-
tól kíván csere útján menekülni. De jobb lett volna részé-
ről e5—f4 :

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

13. — — —

c7 — c6

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

14. f4—e5 :

— — —

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

14. — — — Vf6—e5 :

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

15. Fc4—f7 † — — —

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

15. — — — Ke8—d7 !

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

16. Ba1—d1 † — — —

V. időnyeréssel és a legjobb rohamvonalon hozzá játékba vezérbástyáját.

16. — — — Kd7—c7

17. b2—b4? (Rossz lépés!) — — —

Sokkal jobb lett volna Bf1—f3 húzással a bástyáknak a d. vonalon való megkettőzését (Bf3—d3) előkészíteni, vagy a vezért a4-ről d4-re vinni cserére, minthogy vil. egy szabad gyaloggal erősebb lévén, a bábok lecserélése után túlsúlyban maradna.

17. — — — b6—b5 !

18. Va4—a3 — — —

Világosnak egyedüli (kényszerített) lépése.

18. — — — Ha5—c4

Ez is kényszerített lépés, a huszár megmentése végett.

19. Va3—b3 — — —

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

19. — — —

Hc4—e3?

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

20. Hc3—b5†

— — —

Ez az áldozat megmenti a bástyákat.

20. — — —

Ve5—b5:

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

21. Vb3 - e3:

— — —

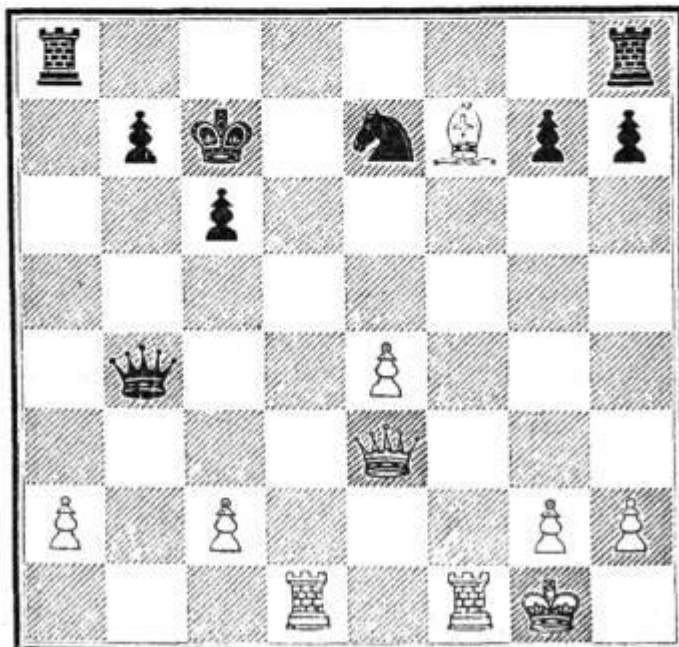
Most vil. visszanyeri az előbbi húzással feláldozott tisztjét. Azon áldozat tehát hibátlan (correct) volt.

21. — — —

Vb5—b4:?

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

II. ábra.



22. Ve3—g3† (vagy f4)

Kc7--c8

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

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

MÁSODIK RÉSZ.

JÁTÉKMEGNYITÁSOK.

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

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

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

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

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

Szabályos megnyitások.

I. A Huszárjátszma.

Ha a következő lépések után :

1. (Vil.) e2—e4 — — — (sötét) e7—e5¹ világos

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

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

Huszárjátszma szabálytalan védelemmel.

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

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

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

2. f7—f6.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	8. d2—d4†	g7—g5
2. Hg1—f3	f7—f6	9. h2—h4	d7—d5
3. Hf3—e5: 1	f6—e5: 2	10. Vf5—f7	Ff8—b4†
4. Vd1—h5†	Ke8—e7A)	11. Ke1—f1	Fb4—d2
5. Vh5—e5†	Ke7—f7	12. h4—g5†	Kh6—g5:
6. Ff1—c4†	Kf7—g6	13. Bh1—h5†	Kg5—g4
7. Ve5—f5†	Kg6—h6	14. Fc4—e2‡	

A) 3

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

II. Változat.

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

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

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

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

4 Jobb mint d2—d3.

5 A vezérnek táborától való illetén elkalandozása többnyire káros következményű.

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

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

— — —

Fe2—f3

Ff3—b7:

Ve4—g2:

V. tetszés szerint

és világos nyer.

2. Ff8—d6.

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

2. Vd8—f6.

I. Változat.

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

A)

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

II. Változat.

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

⁸ E lépés azért igen rossz, mert általa a d gyalog lezáratik s az egész s. vezéroidal fejlődése megakadályoztatik.

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

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

¹¹ Gyenge játékosok gyakran esnek ilyen hibába.

¹² Jobb a futárt nem ütni, mint azonnal látjuk.

¹³ h2—h3 lépés egyszerűbb és jobb.

¹⁴ Jobb g2—f3:

¹⁵ Hc4—b6-ot akadályozni.

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

2. Vd8—e7?

- | | | | |
|-------------------------|---------------|---------------------------|------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 9. Vd1—f3: | F f8—e7: |
| 2. Hg1—f3 | Vd8—e7 | 10. Hd5—e7: | Vd8—e7: |
| 3. F f1—c4 | Hg8—f6 | 11. Fg5—f6: | Ve7—f6: |
| 4. Hb1—c3 | d7—d6 | 12. Vf3—f6: | g7—f6: |
| 5. d2—d3 | Hb8—c6 | 13. f2—f4! | e5—f4: |
| 6. Fc1—g5 ¹⁸ | Fc8—g4 | 14. 0—0 | és világos |
| 7. Hc3—d5 ¹⁹ | Ve7—d8 | jobban áll; mert sötétnek | |
| 8. h2—h3 | Fg4—f3: | hármassal gyalogja van. | |

2. Ff8—c5.

- | | | | |
|--------------------------|-----------------|-------------------------|------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 5. F f1—c4 | Hg8—f6 |
| 2. Hg1—f3 | F f8—c5? | 6. Fc4—f7† | Ke8—f8 |
| 3. Hf3—e5: ²⁰ | Vd8—e7 | 7. Ff7—b3 ²¹ | Hf6—e4: |
| 4. d2—h4 | Fc5—b6 | 8. 0—0 | V. előnyben áll. |

2. d7—d5.

I. Változat.

- | | | | |
|-------------------------|---------------------------|------------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 6. Bh1—f1 | Fc8—g4 |
| 2. Hg1—f3 | d7—d5²² | 7. f2—f3 | Fg4—f3: |
| 3. Hf3—e5 ²³ | d5—e4: | 8. Bf1—f2 | Vg2—g1† |
| 4. Ff1—c4 | Vd8—g5 | 9. Bf2—f1 | Vg1—g4 |
| 5. He5—f7: | Vg5—g2: | Söt. jobban áll. | |

II. Változat.

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

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

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

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

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

²⁰ Legjobb.

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

²² Nem kielégítő védelem.

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

5. H f3—d4	Hg8—f6 ²⁵	8. H f3—g5	Fc8—f5
6. Hb1—c3	Ve7—e5	9. Ve2—b5†	és nyer.
7. Hd4—f3	Ve5—e7		

Huszárszma szabályos védelemmel.

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

Philidori védelem.

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

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

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

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. Vd4—d2	Hg8—f6
2. Hg1—f3	d7—d6	7. Ff1—d3	Ff8—e7
3. d2—d4 ¹	e5—d4: A)	8. Hb1—c3	0—0
4. Vd1—d4: B)	Fc8—d7 ² C)	9. 0—0	h7—h6
5. Fc1—e3! ³	Hb8—c6	10. Ba1—e1	

A játszma egyenlő.

²⁵ Ve7—c5-re Hd4—b5 s ezután d2—d4 következne.

¹ Legjobb folytatás.

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

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

A)

	<i>II. Változat.</i>	10. Hc3—b5: ⁶	c6—b5:
3.	Fc8—g4 ⁴	11. Fc4—b5†	Hb8—d7
4. d4—e5:	Fg4—f3:	12. 0—0—0	Ba8—d8
5. Vd1—f3;	d6—e5:	13. Bd1—d7:!	Bd8—d7:
6. Ff1—cd!	Hg8—f6	14. Bh1—d1	Ve7—e6 ⁷
7. Vf3—b3!	Vd8—e7	15. Fb5—d7†	Hf6—d7:
8. Hb1—c3	c7—c6 ⁵	16. Vb3—b8†!	Hd7—b8:
9. Fc1—g5	b7—b5	17. Bd1—d8‡	

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

B)

4. Hf3—d4:	Vd8—h4 ^{2b})	7. Vd1—h5: ⁸	Hf6—h5:
5. Hb1—c3	Hg8—f6	8. Ff1—e2	Hh5—f6
6. g2—g3	Vh4—h5	9. Fc1—g5	Ff8—e7

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

b)

4.	Hg8—f6!	7. 0—0	c7—c5
5. Hb1—c3	Ff8—e7	8. Hd4—f3	Hb8—c6
6. Ff1—e2	0—0	9. Fc1—f4	Fc8—e6

Egyenlő játék.

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

⁴ Nem ajánlható folytatás. Legjobb e5—d4: vagy f7—f5, mint azonnal látjuk.

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

⁶ Gyönyörű áldozat, melyet vil. azért hoz, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen.

⁷ Hogy az f6H felszabadulván, a d7 bástyát védje.

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

C)

4. (Vd1—d4:)	Hb8—c6	7. Fc1—g5	Hg8—f6 ⁹
5. Ff1—b5!	Fc8—d7	8. Hb1—c3	Ff8—e7
6. Fb5—c6:	Fd7—c6:	9. 0—0	0—0

Egyenlő játék.

II. Változat.

3. (d2—d4)	f7—f5¹⁰	8. Fc1—e3:	Ff8—e7
4. d4—e5: A) B) C)	f5—e4:	9. f3—f4	Ff7—g5:
5. Hf3—g5	d6—d5	10. f4—g5:	Hh6—f5
6. e5—e6!	Hg8—h6	11. Fe3—c5! ¹³	Fc8—e6:
7. f2—f3 ¹¹ D)	e4—e3! ¹²	12. Vd1—e2	Vd8—d7

Sötét hadállása előnyösebb.

A)

4. Hb1—c3	Hb8—c6	9. Vd1—h5†	g7—g6
5. Ff1—d3	Hg8—f6	10. He5—g6:	h7—g6:
6. 0—0	f5—e4:	11. Vh5—h8:	Vd8—d4:
7. Hc3—e4:	d6—d5	12. Vh8—g8	Vd4—f6
8. Hf3—e5:	d5—e4:	Söt. helyzete jobb.	

B)

4. Ff1—c4¹⁴	Hb8—c6 a)	6. Vd1—d8†	Hc6—d8:
5. d4—e5:	d6—e5:	7. Hf3—e5:	f5—e4:

Egyenlő játék.

a)

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

⁹ Jobb mint f7—f6.¹⁰ Philidor húzása, de e5—d4: biztosabb.¹¹ Hb1—c3 sokkal erősebb, l. A) a. alább.¹² Suhle B. német mester szellemes találmánya; jobb, mint Ff8—e7, melyet azelőtt használtak.¹³ Hogy a 0—0 akadályoztassék.¹⁴ Szintén jó támadó lépés. Hibás volna e4—f5:, mely a sötétet, minthogy a tábla közepét gyalogjaival elfoglalná, előnybe hozná.

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

C)

4. Fc1—g5¹⁵ Hg8—f6 6. Ff1—b5! Ff8—e7
5. Hb1—c3¹⁶ Hb8—c6 7. 0—0 0—0

A játszma egyenlő.

D)

(L. II. változat.)

7. Hb1—c3!¹⁷ c7—c6 11. Fc1—h6:¹⁹ Ff8—h6:
8. Hg5—e4:^{18 a)} d5—e4: 12. Ba1—d1 Vd8—e7
9. Vd1—h5† g7—g6 13. Hc3—e4: és világos
10. Vh5—e5 Bh8—g8 jobban áll.

a)

8. Hg5—h7: Fc8—e6:! 10. Hc3—e4: Hh6—g4
9. Hh7—f8: Ke8—f8: 11. He4—g5 és vil. egy
gyaloggal erősebb.

Orosz vagy Petroff-huszárszma.

1. e2—e4 e7—e5
2. Hg1—f3 Hg8—f6

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

¹⁵ Kevésbé jó, mint Ff1—c4 vagy Vd1—d4: s Hf3—d4:.

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

¹⁷ Legerősebb húzás ezen a helyen.

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

¹⁹ Löwenthal szerint Fc1—g5 még jobb.

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

I. Változat.

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

II. Változat.

3.	Vd8—e7? A)	7. d2—d4	Fc5—b6
4. He5—f3	Ve7—e4: [†]	8. c2—c4	c7—c6
5. Ff1—e2	Ff8—c5	9. Hb1—c3	Ve4—e7
6. 0—0	0—0	világos jobban áll.	

A)

3.	d7—d6 ²	9. Hb1—c3	He4—c3:
4. He5—f3 ³	Hf6—e4:	10. b2—c3:	c7—c5
5. d2—d4	Ff8—e7	11. Vd1—e2	g7—g6
6. Ff1—d3	f7—f5	12. Fc1—h6	Bf8—f7
7. 0—0	0—0	13. Vc2—d2	világos
8. c2—c4	Fe7—f6	jobban áll.	

III. Változat.

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

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

² Kétségkívül a leghelyesebb folytatás!

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

4. He5—f7:	Ke8—f7:	8. Fc4—e6 [†]	Kf7—e6:
5. Ff1—c4 [†]	d6—d5	9. Hc3—e4:	Hf6—e4:
6. Fc4—b3!	Fc3—e6	10. Vd1—g4 [†]	Ke6—f7
8. Hb1—c3	d5—e4:	11. Vg4—e4:	Vd8—e8

és sötét előnyben marad.

⁴ Szintén jó folytatás.

5. Hf3—d4: ⁵	d7—d6! ⁶	8. Fc1—e3	0 — 0
6. e5—d6:	Ff8—d6:	9. 0 — 0	Hb8—d7
7. Ff1—c4	Fd6—e5	egyenlő játszma.	

a)

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

IV. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. 0 — 0	Fb4—c3:
2. Hg1—f3	Hg8—f6	7. b2—c3: ⁹	d7—d5
3. F f 1—c4	Hf6—e4	8. Fc4—b3	0 — 0
4. Hb1—c3	He4—f6 ⁸	9. d2—d4	h7—h6 ¹⁰
5. Hf3—e5:	Ff8—b4	10. c3—c4	c7—c6
világos valamivel jobban áll.			

Angol vagy Staunton-huszárszma.

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

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

⁵ Ff1—d3 is jó.

⁶ d7—d5 vagy Ff6—c5 is húzható.

⁷ f7—f5 is tekintetbe jöhet.

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

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

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

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

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	9. F c1—f4	Hg8—f6
2. Hg1—f3	Hb8—c6 ¹	10. Hb1—d2	0 — 0
3. c2—c3	F f8—c5 ^{II. III. IV. vált.}	11. B f1—e1	F c8—b7
4. F f1—b8	a7—a6 ²	12. V d1—c2	d7—d6
5. F b5—c6:	b7—c6:	13. He5—c4	V e7—d7 ⁴
6. H f3—e5:	Vd8—e7	14. F f4—d6: ⁵	B f8—e8
7. d2—d4	F c5—b6	15. H c4—b6:	c7—b6
8. 0 — 0	h7—h6 ³	vil. két gyaloggal erősebb.	

II. Változat.

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

III. Változat.

3.	d7—d5 ⁸	7. f2—f4	e4—f3: ⁹
4. F f1—b5	d5—e4:	8. He5—f3:	F c8—e6:
5. H f3—e5:	Vd8—d5	9. 0 — 0	0—0—0
6. V d1—a4	Hg8—e7	10. d2—d4	a7—a6

a játszma egyenlő.

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

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

³ E helyett is még mindig jobb Hg8—f6.

⁴ Söt. e4—e5 húzást akarja ellensúlyozni.

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

⁶ Ezen és következő lépésével s. kitünően helyezi el középgyalogjait

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

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

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

IV. Változat.

3.	Hg8—f6!	9. Bh1—f1	He6—e7!
4. d2—d4	Hf6—e4: A)	10. Vd5—c4 ¹⁰	d7—d5
5. d4—e5:	Ff8—c5	11. e5—d6: ¹¹	Vd8—d6:
6. Ff1—c4	He4—f2:	12. Bf1—f2:	Fc5—f2:†
7. Fc4—f7†	Ke8—f7:	13. Ke1—f2:	Fc8—e6
8. Vd1—d5†	Kf7—e8	Söt. előnyben áll.	

A)

4.	d7—d5	7. He5—d7:	Vd8—d7:
5. Ff1—b5	Hf6—e4:	8. 0—0	Ff8—e7
6. Hf3—e5:	Fc8—d7	9. c3—c4	0—0

Sötét jobban ki van fejlődve.

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

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

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

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

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

¹¹ Menetközben.

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

1. e2—e4	e7—e5	5. Hf3—e5:	Vd8—d4
2. Hg1—f3	Hb8—c6	és sötét — jobb állás mellett	
3. Ff1—b5	a7—a6	— visszanyeri gyalogját.	
4. Fb5—c6:	d7—c6:		

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

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. Hb1—a3	Hc6—d8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	8. Ha3—c4	Hd8—f7
3. Ff1—b5	F f8—c5 ¹ II.v.	9. Hc4—e3	c7—c6
4. c2—c3	Vd8—e7	10. He3—f5	Ve7—f8
5. 0—0	f7—f6 ²	11. Fb5—d3	világos
6. d2—d4	Fc5—b6 ³		jobban áll.

II. Változat.

3.	f7—f5 ⁴ III.v.	7. Hb1—c3	Ff8—e7
4. d2—d3	Hg8—f6	8. Fb5—c4 ⁵	Fc8—g4
5. 0—0	f5—e4:	9. h2—h3	Fg4—f3:
6. d3—e4:	d7—d6	10. Vd1—f3:	Vd8—d7

Egyenlő játék.

III. Változat.

3.	Vd8—f6 ⁶ IV.v.	5. d2—d3	h7—h6
4. Hb1—c3!	Hg8—e7 ⁷	6. 0—0	és világos

jobban áll.

IV. Változat.

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

¹ Nem ajánlható.

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

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

⁴ Szintén nem ajánlható.

⁵ 0 — 0 akadályozni.

⁶ Gyenge folytatás, mely miatt sötét állása hátrányos lesz.

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

⁸ Ezt a védelmet nem vehetni el föltétlenül, mint némely szerző állítja.

⁹ Jobb Hf3—e5:

¹⁰ Steinitz húzása, s e helyen igen jó.

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

A)

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

B)

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

a)

4. (d2— d4)	d7— d6	9. Vd1— h5	Vd8— e8 ¹³
5. h2— h3	F c8— d7	10. Fb5— c4†	Kf7— e7 ¹⁴
6. 0 — 0	He7— g6	11. Vh5— g5†	h6— g5:
7. Hf3— g5	h7— h6	12. Fc1— g5‡	
8. Hg5— f7:	Ke8— f7:		

V. Változat.

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

¹¹ E lépés szintén Steinitztől ered a következő folytatással együtt.

¹² Legjobb válasz Hg8— e7-re.

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

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

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

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

A)

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

VI. Változat.

3.	Hg8—f6¹⁸	7. c2—c3	Ve7—c5
4. d2—d4 ¹⁹ alv.	e5—d4: A)	8. Fb5—c6:	Vc5—c6 ²¹
5. e4—e5 á)	Vd8—e7	9. Hf3—d4:	Vc6—b6
6. 0—0	Hf6—d5 ²⁰	világos jobban áll.	

á)

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

Világos jobban áll.

A)

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

Világos állása valamivel kedvezőbb.

¹⁷ Ez újítás Paulsen Lajostól ered és jónak tartják.¹⁸ Söt.-nek e helyen ez a legjobb lépése.¹⁹ d2—d3 is jó vagy 0—0. Lsd az I. és II. alváltozatot.²⁰ Hibás lenne Hc6—e5.; Hf3—e5.; Ve7—c5.; Bf1—e1 (sakksekk) miatt.²¹ d7—c6: helyesebb.²² Jobb mint e4—e5.²³ Hf6—e4:-re Bf1—e1 következik.²⁴ Jobb Fb5—a4.²⁵ e5—d4: jobbnak látszik.²⁶ Hogy söt.-nek ez a lépése hibátlan-e, vagy nem? az elmélet még nem döntötte el.²⁷ Mesteri lépés; sokkal jobb mint e5—f6: Különbösen az egész szép változat Morphy (vil.) és Anderssen (söt.) egyik versenyjátzmájának megnyitása.²⁸ g7—f6: után vil. Vd1—d4: lépéssel folytatja (és még előnyösebben) a rohamot.

I. *Alváltozat* (a VI. változathoz).

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

II. *Alváltozat*.

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

b)

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

c)

5. Hb1—c3	Hc6—d4 ³⁴	9. f6—e7:	b2—a1: ?V.
6. Hf3—d4:	e5—d4:	10. e7—d8: V.†	Ke8—d8:
7. e4—e5	d4—c3:	11. d2—d4 ³⁶	és világosnak
8. e5—f6:	c3—b2:	igen szép rohama van, mely a minőség feláldozását (a 9-ik húzásnál) helyesnek igazolja.	

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

³⁰ A legjobb folytatás.

³¹ d2—d4 — előzőleg — még jobb.

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

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

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

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

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

Kettős vagy porosz huszárjátszma.

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

A kettős, másképp porosz huszárjátszma (Zweispringerspiel im Nachzuge) a gyakran használt és jobb megnyitások közé tartozik. Nevét Bilguer, Mayet, Hanstein és V. der Lasa hírneves porosz mesterek után vette, kik azt, — főleg az elülnevezett¹ — tüzetesen elemezték és játszották. Igaz ugyan, hogy a kezdő fél az érintett lépések után 4. Hf3—g5 lépéssel, mint az elemzéseknél látjuk, egy gyalogot nyerhet, de sötét a gyalogáldozat árán annál élénkebb és hálásabb rohamra számíthat, mely a gyakorlatban többnyire előnyére fog válni.

I. Változat.

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

A)

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

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

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

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

⁴ Hibátlan áldozat, mely világot előnybe hozza. Épen azért gyenge söt. 5. lépése.

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

B)

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

a)

(Lásd I. változat.)

5. (e4—d5:)	Hc6—a5⁵	9. He5—f3	e5—e4
6. Fc4—b5†	c7—c6	10. Vd1—e2	Ff8—c5
7. d5—c6:	b7—c6:	11. 0—0	0—0
8. Fb5—a4 á) b)	h7—h6	12. Hf3—e1	Fc8—g4

a játszma egyenlő.

á)

8. Fb3—e2⁶	h7—h6	13. c2—c3	Vd4—b6
9. Hg5—f3	e5—e4	14. d2—d4	e4—d3:
10. Hf3—e5	Vd8—d4!	15. Vd1—d3:	Vb6—c7
11. f2—f4	Ff8—c5	16. b2—b4	Ha5—b7
12. Bh1—f1	Fc5—d6	17. Vd3—c4	0—0

Sötét jobban áll.

b)

8. Vd1—f3	Fc8—b7	11. d2—d3	Hf6—d5
9. Fb5—a4	Ff8—d6	12. Hc3—e4	h7—h6
10. Hb1—c3	0—0	13. h2—h4!	f7—f5

egyenlő játék.

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

⁶ Kevésbé jó Fb5—a4 vagy Vd1—f3.

II. Változat.

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

III. Változat.

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

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

A)

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

IV. Változat.

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

Sötét jobban ki van fejlődve.

V. Változat.

4. Hb1—c3	Ff8—c5 A)	8. h2—h3	0—0
5. d2—d3	d7—d6	9. 0—0	Kg8—h7
6. Fc1—e3	Fc5—b6	10. Kg1—h2	egyenlő
7. Vd1—e2	h7—h6	hadállás.	

A)

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

Skót-csel.

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

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

I. Változat.

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

Sötét jobban áll.

á)

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

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

A)

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

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

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

³ Hc6—e5 kedvezőtlen söt.-re.

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

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

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

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

a)

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

Paulsen L. (vil.) egyik játszmája.

b)

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

Alváltozat. (Lásd I. vált.)

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

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

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

A)

- | | | | |
|--------------|------------------------------|-----------|---------|
| 4. (Hf3—d4:) | Ff8—c5! ¹⁰ | 7. Ff1—e2 | d7—d5 |
| 5. Fc1—e3 | Vd8—f6 | 8. Fe2—f3 | a játék |
| 6. c2—c3 | Hg8—e7 | egyenlő. | |

^s A skót cselnek ú. n. veszélyeztetett védelme (compromittirte Vertheidigung), melyre világos döntő rohamot nyer.⁹ Mesteri, gyönyörű combinatio, mint vil. következő lépései mutatják.¹⁰ Vd8—f6 kevésbé ajánlható.

B)

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

egyenlő játék.

a)

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

b)

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

c)

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

Világos jobban áll.

II. Változat.

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

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

¹² Jobb Fc1—e3.

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

¹⁴ Nem oly jó, mint e5—d4.; vagy Hc6—d4:

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

Vil. egy gyaloggal erősebb és hadállása biztosabb.

III. Változat.

3. Hc6—d4: 7. Vd1—d4: Ff8—e7
 4. Hf3—d4: aa) e5—d4: 8. Hb1—c3 Fc8—e6
 5. Ff1—c4 Hg8—f6 9. Fc4—d3¹⁶ 0—0
 6. 0—0 d7—d6¹⁵ 10. Fc1—g5

Vil. valamivel jobban áll.

aa)

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

Ezt a csinos kis játszmat Cochrane (vil.) nyerte Walkertől. (London, 1842.)

bb)

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

cc)

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

IV. Változat.

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

¹⁵ Hf6—e4: nem jó, 7) Bf1—e1 miatt.

¹⁶ Helytelen volna Fc4—e6:, melyre f7—e6: húzással söt. közép-gyalogjait összekötné s az alkalmatlan c4 futártól is menekülne.

5. 0 — 0	d7—d6	8. Fc1—f4	Ff8—e7
6. c2—c3	d4—d3 ¹⁷	9. Hb1—a3	Hg8—h6
7. Vd1—d3:	Vf6—g6	a játék egyenlő.	

Huszárjátszma utócsellel.

1. e2—e4	e7—e5
2. Hg1—f3	f7—f5.

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

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	9. Ff7—g5	Vf6—f7
2. Hg1—f3	f7—f5	10. h2—h3	h7—h5
3. e4—f5: ¹	Vd8—f6 A)	11. Ff1—g2	h5—g4:
4. Vd1—e2	Hb8—c6	12. h3—g4:	Bh8—h1:†
4. d2—d4	d7—d6	13. Fg2—h1:	g7—g6
6. d4—e5:	d6—e5:	14. Fg5—e7:	Vf7—e7:
7. Fc1—f4	Ff8—d6	15. f5—g6:	Fc8—g4:
8. g2—g4	Hg8—e7	Sötét előnyben áll.	

A)

3. (e4—f5:)	d7—d6	9. Ff1—b5†	Hd4—b5:
4. d2—d4	e5—e4	10. Vb7—b5†	Vd8—d7
5. Hf3—g5	Fc8—f5:	11. Vb5—b7	Ba8—c8
6. Vd1—e2	d6—d5	12. Vb7—a7:	h7—h6
7. Ve2—b5†	Hb8—c6	13. Hg5—h3	Ff5—h3:
8. Vb5—b7:	Hc6—d4:	14. g2—h3:	Vd7—h3:
Sötétnek jobb játéka van.			

¹⁷ Jobb, mint d4—c3.; hogy Hb1—c3; húzásra s ezzel vil. kedvező fejlődésére ne nyíljen alkalom.

¹ Nem tanácsos a sötétől kínált cselgyalogot kiütni, mint ez és a következő változat is igazolja, mert ez által sötét erős rohamot nyer. — Legjobb Hf3—e5: (Lásd II. vált.)

II. Változat.

3. Hf3—e5:	Vd8—f6 a)	7. d4—d5 ²	Vf6—g6
4. d2—d4	d7—d6	8. Vd1—d4	Fc8—f5
5. He5—c4	f5—e4:	9. Hc3—b5	Hb8—a6
6. Hb1—c3	Hg8—e7	10. Hb5—a7:	s vil. egy

gyaloggal erősebb.

a)

3. (Hf3—e5:)	Vd8—e7	7. Vh5—h3	h7—g6:
4. Vd1—h5†	g7—g6	8. Vh3—h8:	Ve4—g2:
5. He5—g6:	Ve7—e4†	9. Bh1—f1	Ke8—f7
6. Ff1—e2	Hg8—f6	10. Vh8—h4	és nyer.

Magyar megnyitás.

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

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

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

² Nagyon jó, d6—d5 akadályozása s így söt. fejlődésének megakadályozása végett.

I. Változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. d4—d5	Hc6—b8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	7. Hb1—c3	0—0
3. Ff1—c4	Ff8—e7	8. h2—h3	Hf6—e8
4. 0—0 ll. ill. vt	Hg8—f6	9. Hf3—h2	f7—f5
5. d2—d4	d7—d6	10. f2—f4	Kg8—h8

egyenlő játékkal.

II. Változat.

4. d2—d4	d7—d6 ¹	7. Fc4—e2	Hf6—e8
5. c2—c3 A)	Hg8—f6 B)	8. Fc1—e3	f7—f5
6. Vd1—c2	0—0	a játszma egyenlő.	

A)

5. d4—d5 ²	Hc6—b8!	8. c2—c4	Hd7—b6
6. Fc4—d3	Hb8—d7	9. h2—h3	Hg8—f6
7. Fc1—e3	c7—c5	egyenlő játék.	

B)

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

III. Változat.

4. b2—b4	d7—d6	8. f2—f4	h7—h6
5. c2—c3	Hg8—f6	9. 0—0	e5—f4: a)
6. Vd1—b3	0—0	10. Hg5—f7:	Bf8—f7:
7. Hf3—g5	Vd8—e8	11. Bf1—f4:	Hc6—e5!

és sötét előnyben marad.

a)

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

¹ Sokkal jobb, mint e5—d4 ; melyre c2—c3 s Hc6—a5 után Fc4—d3 vil.-ra előnyvel következik.

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

Olasz megnyitás.

(Giucoco piano.)

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

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

I. Változat.

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

a)

- | | | | |
|------------|--------|--------------------|------------|
| 4. | d7—d6 | 8. d4—e5: | Hc6—e5:A) |
| 5. c2—c3 | Fc5—b6 | 9. H f3—e5: | Fd7—b5: |
| 6. d2—d4 | Fc8—g4 | 10. Vd1—d5 | és világos |
| 7. Fc4—b5 | Fg4—d7 | egy gyalogot nyer. | |

A)

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

¹ Söt. visszahúzza futárját, hogy vil. c és d gyalogjainak (c2—c3 majd d2—d4) bekövetkezendő, előnyös rohamát, mely a közép-gyalogok összekötésére irányul, előre elháríthassa.

² Ha a söt. c5F. (mint az előbbi jegyzetben mondtuk), idejekorán vissza nem vonul, most a d4 gyalogot e5-el ütni kellene s vil. közép-gyalogjainak helyzete fölülte előnyössé vált volna.

II. Változat.

4. (0—0)	Hg8—f6!	10. f4—g5:	H f6—g4!
5. d2—d4 A)	F c5—d4: ³	11. g5—g6 ⁵	d7—d5
6. c2—c3? a)	F d4—b6	12. g6—f7†	Kg8—h8
7. H f3—g5	0—0	13. F c4—d5:	Vd8—h4!
8. Kg1—h1	h7—h6	14. h2—h3 ⁶	Vh4—g3!
9. f2—f4 ⁴	h6—g5:		és sötét nyer.

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

a)

6. H f3—d4:!	H c6—d4:	11. e4—e5	Bh8—f8
7. f2—f4!	Hd4—c6 ⁷	12. e5—f6:	K f7—g8
8. F c4—f7†	Ke8—f7:	13. Vh5—d5†	Kg8—h8
9. f4—e5:	H c6—e5:	14. f6—g7†	Kh8—g7:
10. Vd1—h5†	He5—g6		a játszma egyenlő.

A)

5. Bf1—e1	0—0	7. d2—d4	F c5—b6
6. c2—c3	Bf8—e8	8. Hf3—g5	Be8—e7

Vil. hadállása valamivel kedvezőbb.

III. Változat.

4. d2—d3 ⁸	d7—d6	9. b2—b4	F c5—b6
5. c2—c3	Vd8—f6	10. a2—a4	a7—a5!
6. F c1—g5	Vf6—g6	11. b4—b5	Hc6—d8
7. 0—0	F c8—g4	12. F c4—d5	világosnak
8. Hb1—d2	Hg8—h6		jó játéka van.

⁸ Fölötte érdekes tervek származnak, ha söt. e5—d4; húzással válaszol, melyre vil. a rohamot e4—e5-tel folytatja. (Lásd a mintajátzmák között a 21. és 22. számokat.)

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

⁵ Vd1—g4 :-re d7—d5 következnek söt. előnyére.

⁶ Vil. bármit húz, veszteni fog.

⁷ Jobb d7—d6, vagy Hd4—e6.

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

IV. Változat.

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

aa)

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

A)

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

Alváltozat.

(Lásd IV. vált.)

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

⁹ Legjobb folytatás. Célja a közép elfoglalása.¹⁰ Helyesebb, mint e5—f6:, mivel vil. még el nem sánczolván, korai volna támadó föllépése.¹¹ Merész, de különben jó húzás, hogy a h1 B. útját Kf2—e1 vagy f1 el ne zárja¹² Helyesebb, mint d2—d4.¹³ Álroham, az f. gyalog következő lépésének előkészítésére.

a)

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

Evans-csel.

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

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

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

4. **Fc5—b6**

(Elhárított Evans-csel.)

I. Változat.

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

A)

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

a)

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

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

¹ E lépést jobbnak tartják, mint d7—d5.

² Jobb, mint Ha5—c4:

³ Fc1—b2 sem rossz, melyre söt. d7—d6-al válaszolhat leg-helyesebben.

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

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

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

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

⁸ Nemesak azon célból, hogy az e6 futár részére visszavonulási út nyitassék, hanem, hogy (ha szükség) a g7B. a c. és d. gyalogok védelmére siethessen.

B)

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

4. **d7—d5**

(Középcsel az Evans-cselre.)

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

Egyenlő játék.

A)

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

A)

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

a)

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

Sötét jobban áll.

⁹ Szép és szellemes, de hibás terv!¹⁰ Jobb volna Fc8—h3, melyre vil. szintén nyer.¹¹ Világos kicsikarja a vezércserét s nyernie kell, minthogy egy gyaloggal és a minőséggel erősebb.

b)

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

Elfogadott Evans-csel, szabálytalan védelemmel.

I. Változat.

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

II. Változat.

- | | | | |
|------------|---------------------------|-------------|---------|
| 5. | Fb4—e7² | 9. Vb3—a4 | Kf8—f7: |
| 6. d2—d4 | e4—d4: | 10. Va4—a5: | d7—d6 |
| 7. Vd1—b3 | Hc6—a5 | 11. c3—d4: | g7—g6 |
| 8. Fc4—f7† | Ke8—f8 | 12. Hf3—g5† | Kf7—g7 |

Vil. cselgályogját visszanyerte és jobban áll.

III. Változat.

- | | | | |
|------------|---------------------------|---------------------|--------|
| 5. | Fb4—d6³ | 9. Ha3—c2 | g7—g5 |
| 6. 0—0 | Vd8—f6 A) | 10. Hc2—e3 | Hg8—e7 |
| 7. d2—d4 | h7—h6 | 11. He3—g4 | Vf6—g7 |
| 8. Hb1—a3 | a7—a6 | világos jobban áll. | |

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

² Szintén szabálytalan és nem ajánlható védelem.

³ Az előbbi jegyzet erre a lépésre is áll.

A)

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

Sötétnek 4 gyalogja van elvesztett tisztjéért.

Elfogadott Evans-csel, szabályos védelemmel.

I. Változat.

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

a)

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

A)

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

II. Változat.

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

⁴ Ez, vagy a következő változatban előforduló Fb4—a5 az egyedül helyes védelem.

⁵ Jobb Fc5—b6.

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

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

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

jelentékenyen jobban áll.⁸

A)

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

B)

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

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

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

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

⁹ Ezen változatban söt. a legkitűnőbb védelmet tünteti föl.

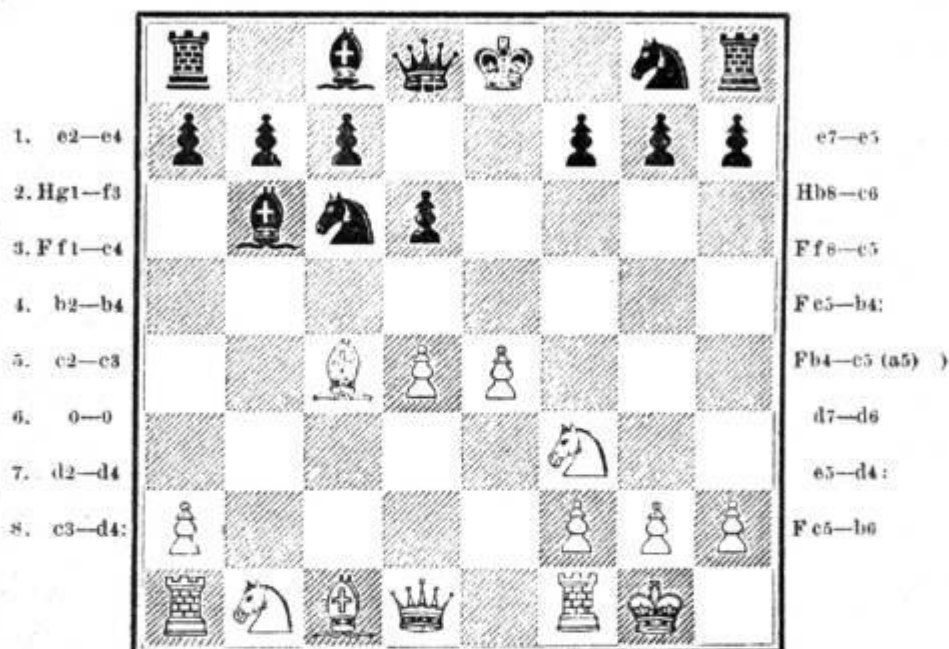
¹⁰ Egyedül helyes lépés. d7—d6-ra söt. minőséget vesztené.

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

C)

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

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



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

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

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

- | | | | |
|-------------------------------------|--------------|------------|--|
| 9. Fc1—b2 ^{11. sat. vált.} | Fc8—g4 a) b) | 11. d4—d5 | a6—b5: |
| 10. Fc4—b5 | a7—a6 | 12. d5—c6: | és világosnak jobb játéka van. ¹³ |

¹² Biztosabb Fc4—b5.

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

a)

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

b)

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

II.

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

c)

9.	Fc8—g4 ¹⁶	14. Fd5—e6:	Hd4—e6:
10. Vd1— a 4 ¹⁷	Fg4—d7!	15. Fc1—a3	Hg8—e7
11. e4—e5	d6—d5 ¹⁸	16. Hb1—c3	0 — 0
12. Fc4—d5:	Hc6—d4:	17. Ba1—d1	Vd8—e8
13. Va4—c4	Fd7—e6	18. Hc3—d5	c7—c5

Sötét a cselgyaloggal erősebb, hadállása biztos.

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

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

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

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

III.

9. Vd1—b3 ¹⁹	Vd8—f6	13. Hb1—c3	0 — 0
10. e4—e5	d6—e5:	14. Hc3—d5	He7—d5:!
11. d4—e5:	Vf6—g6	15. Fa3—f8:	Hd5—f4
12. Fc1—a3 A)	Hg8—e7	és sötét elnyerte a rohamot.	

Jobban áll.

A)

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

IV.

9. Hb1—c3 ²⁰	Hg8—f6 ²¹ B)	14. Ba1—d1!	Vd8—c8
10. e4—e5	d6—e5:	15. e5—e6!	f7—f6 ²⁴
11. Fc1—a3 ²²	Fc8—g4?	16. Vb3—b5	Fh5—g6
12. Vd1—b3	Fg4—h5	17. Fc4—d5	és világos-
13. d4—e5: ²³	Hg6—g4	nak nyernie kell.	

B) (Fraser rohama.)

9.	Fc8—g4	12. d5—c6:	0—0—0
10. Vd1—a4 ²⁵ A)	Fg4—f3: A)	13. Hc3—d5	Vf6—g6
11. d4—d5	Vd8—f6	14. Hd5—b6:†	c7—b6:

¹⁹ Kevésbé ajánlható. Lásd a 15. jegyzetet.

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

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

²² Igen helyes! 0—0 akadályozása végett.

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

²⁴ f7—e6: igen rossz lett volna Fc4—e6: miatt, mely B.—e1 miatt vissza nem üthető.

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

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

A)

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

a) (*Mortimer rohama.*)

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

b)

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

A)

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

²⁶ A helyes válasz! Fg4—f3: nem jó.

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

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

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

B)

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

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

V.

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

a)

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

Világos jobban áll.

A) (az V. változathoz.)

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

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

³⁰ Vil. ezen, ugy többi következő lépése kényszerített.

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

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

B)

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

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

Futárjátszma.

1. e2—e4	e7—e5
2. Ff1—c4

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

A futárjátszma is több alfajra oszlik, melyekről egyenkint.

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

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

I.

2. c7—c6.

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

A)

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

II.

2. Ff8—c5.

- | | | | |
|----------------------------|--------|-------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 9. h2—h3 | h7—h5 |
| 2. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 10. h3—g4: | h5—g4: |
| 3. Hg1—f3! A) B) C) | d7—d6 | 11. Hf3—g5 | Ve7—f6 |
| 4. d2—d3 | Hg8—f6 | 12. Fc4—f7† | Ke8—e7 |
| 5. c2—c3 | Vd8—e7 | 13. d3—d4 | e5—d4: |
| 6. b2—b4 | Fc5—b6 | 14. Vd1—d3 | Vf6—b6 |
| 7. a2—a4 | Hf6—g4 | 15. Hg5—h3 | Vh6—h7 |
| 8. 0—0 | a7—a6 | | |

Sötét jobban áll.

¹ Legjobb Hg8—f6.

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

³ Hf6—g8 helyesebbnek látszik.

A)

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

nyeri az ellenvezért és a játszmat.

B)

3. Vd1—h5 ⁷	Vd8—e7	9. d2—d3	Fc8—e6
4. Hg1—f3	d7—d6	10. Bh1—f1	Hb8—d7
5. Hf3—g5	g7—g6	11. f2—f4	e5—f4:
6. Fc4—f7‡	Ve7—f7:	12. Fc1—f4:	Ke8—e7
7. Hg5—f7:	g6—h5:	13. c2—c3	Ba8—h8:
8. Hf7—h8:	Hg8—f6	Sötét előnyben áll.	

C)

Az úgynevezett remek (classicus) támadás.

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

c)

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

⁴ E cselhúzás a futárjátszmánál sikerrel alkalmazható.

⁵ Most a játszma megegyez a futárchsel egyik, világosra előnyös változatával.

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

⁷ Ez a roham fölttte korai s így előnyösen visszaverhető.

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

D)

(Lewis csele.)

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

a játszma kölcsönösen ki van egyenlítve.

a)

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

egyenlő játék.

E)

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

(Lopez-csel.)

1. e2—e4	e7—e5	4. f2—f4 ¹¹	e5—f4 : ¹² a)
2. Ff1—c4	Ff8—c5	5. Hg1—f3!	Fc8—e6
3. Vd1—e2 ¹⁰	d7—d6	6. Fc4—b3	Fc6—g4?

⁹ Lewis huzása, mely élénk játszmákat eredményez.¹⁰ Ruy Lopez huzása. Célja, hogy a c4 futárt f7—en esetleg feláldozza s azután vil. Ve2—c4† lépéssel nyerje vissza (egy gyalog előnye mellett) feláldozott tisztjét. Jelenleg a ritkábban előforduló megnyitások közé tartozik, azonban egészen hibátlan és biztos.¹¹ Ha sötét (mint e változatnál is) védi c5 futárját, e lépés (f2—f4) képezi a Lopez-csel legjobb és legélénkebb folytatását.¹² Nem tanácsos e gyalog kiütése által a csel elfogadni. Fc5—g1: egészen hibás volna (egy tevékenységben álló bábót sohasem levén szabad egy még működésbe nem jött bábért lecserélni.) Legjobb 4. Hb8—c6!

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

a)

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

A)

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

B)

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

világos jobban áll.

¹³ Hibás lépés. Azonban söt. — vil. 10. h2—h4 lépése után — fölötte kedvezőtlen helyzetbe jut, bármit húzzon.

¹⁴ Szerző (vil.) egyik játszmája,

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

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

C)

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

D)

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

egyenlő hadállás.

III.

(Berlini védelem.)

I. Változat.

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

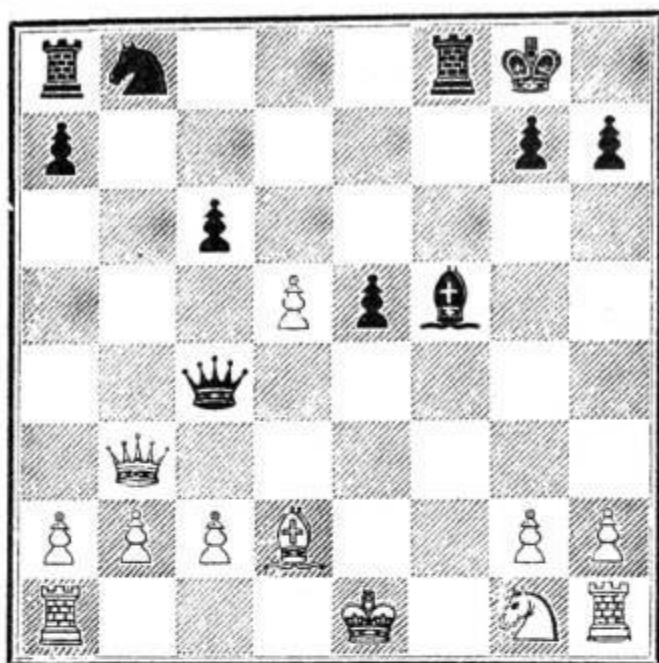
egyenlő játékkal.

II. Változat.

3. Hb1—c3	b7—b5 ^{18 A)}	10. d3—c4:	Fc5—f2†
4. Fc4—b5:	Ff8—c5	11. Ve2—f2:	Vb6—b4†
5. d2—d3	c7—c6	12. Fc1—d2	Vb4—c4:
6. Fb5—c4	Vd8—b6	13. Vf2—f3	f7—f5
7. Vd1—e2	d7—d5	14. e4 f5:	Fc8—f5:
8. e4—d5:	0—0	15. Vf3—b3?	sötét 3-ik
9. Hc3—e4	Hf6—e4:	lépésre matot mond:	

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

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



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

A)

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

jobb állás mellett egy gyaloggal erősebb.

a)

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

III. Változat.

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

IV. Változat.

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

a játék egyenlő.

A) (Szén védelme.)

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

és sötétnek biztos állásán kívül még egy gyaloggal többje van.

a)

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

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

¹⁹ Veszély nélkül alkalmazható cselhuzás.

²⁰ Jobb Vh3—g2, melyre következhetnek:

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

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

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

²³ Jobb volna e huszárt nem ütni.

²⁴ A következő lépésre Ba1—d1 által.

A)

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

a) (Lásd A) 6-ik lépését.)

6.	Hb8—c6²⁶	12. Vd1—h5†	g7—g6
7. Hf3—h4	Vd8—e7 ^{B) C)}	13. Hh4—g6:	Fe6—f7
8. Hh4—f5	Ve7—c5	14. Vh5—h4	Ff7—g6:
9. Fc4—b3	d7—d5	15. Vh4—f6:	Bh8—g8
10. Fc1—e3	Vc5—a5	16. Ba1—d1	Fg6—f7!
11. Hf5—h4	Fc8—e6		Sötét megtartotta gyalogját. és jól áll. ²⁷

B)

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

Söt. egy gyaloggal erősebb és igen jó hadállása van.

C)

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

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

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

²⁶ E lépést Löwenthal ajánlotta.

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

²⁸ Igen finom terv! Vil. 15. Hd4—c6.; b7—c6.; 16. Fb5—c6†; Kd7—c6.; 17. Ve2—b5†; huzásokat czélozza. E változat egy dr. Spitzer (vil.) és Cseresznyés (söt.) között folyt játszma megnyitása (Pest, 1864.). A játszmát később, mint döntetlent abba hagyták.

(Mac Donnel kettős csele.)

I. Változat.

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

Sötét jobban áll.

A)

5. Fc4—d5:	c7—c6	8. f4—e5:	Vd8—d4
6. e2—c3	c6—d5:	9. Vd1—c2	Fc8—f5
7. c3—b4:	d5—e4:	Sötét jobban áll.	

B)

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

egyenlő.

II. Változat.

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

III. Változat.

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

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

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

Utócsel futárjátszmánál.²¹

I. Változat.

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

A)

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

B)

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

C)

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

Világos jobban áll.

II. Változat.

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

a játszma egyenlő.

²¹ Ezen megnyitás, mely nevét söt. második lépésétől (f7 - f5) veszi, hol ez egy gyalogot kínál áldozatul, alig mondható hibátlannak; mert világos, figyelmes játék mellett, okvetetlenül előnybe jön. Természetesen az áldozatul kínált gyalogot kiütni nem kell; mert akkor sötét rohama veszélyessé válhatik. Ez utócsel gyengébb játékosok ellen sikerrel megkísérthető.

III. Változat.

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

sötét helyzete jobb.

a)

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

IV. Változat.

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

egyenlő hadállás.

V. Változat.

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

egyenlő játékkal.

b)

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

c)

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

³¹ Mint említve volt, nem tanácsos.

³² E lépés nem hibátlan, mivel egy működésben álló (tevékeny) bábót tétlen bábért lecserélni nem előnyös.

³³ Nem jó. Lásd fennebb ³¹ a. Most söt. megnyeri a közép fölötti uralmat.

³⁴ Vil. a nyert gyalog megtartására játszik, hadállása azonban kedvezőtlené válik e miatt.

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

d)

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

Cseljátékok.

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

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

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

Ha a csel az ellenfél elfogadja, az elfogadó egy bábót nyervén, fő törekvése a játszma egész folyamában főleg az előny folytonos föntartására és kizsákmányolására irányuljon.

³⁶ A vil. gyaloglánczot szét tépni.

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

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

Vezércsel.

- | | |
|-----------------|-------|
| 1. d2—d4 | d7—d5 |
| 2. c2—c4 | |

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

Elfogadott vezércsel.

I. Változat.

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

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

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

a)

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

II. Változat.

1. d2—d4 d7—d5 7. Ff1—c4: 0—0
2. c2—c4 d5—c4: 8. Hg1—f3 h7—h6
3. **e2—e4**A)B)C) e7—e5 á) 9. Fg5—f6: Vd8—f6:
4. d4—d5² f7—f5 10. Vd1—e2 Hb8—d7
5. Hb1—c3 Hg8—f6 11. e4—f5: Vf6—f5:
6. Fc1—g5 Ff8—d6 12. Fc4—d3 Vf5—h5
a hadállás körülbelül egyenlő.

á)

3. **f7—f5**³ 10. Vb3—b7: Hc6—d4:!
4. e4—f5:⁴ Fc8—f5: 11. Vb7—a6⁶ e7—e5
5. Ff1—c4: Hg8—f6 12. Hb1—c3 Vd5—c6
6. Hg1—e2 Ff5—e4⁵ 13. Va6—c6: Hd4—c6:
7. 0—0 Hb8—c6 14. f2—f4 Fg8—c5†
8. Vd1—b3 Fe4—d5 15. Kg1—h1 0—0
9. Fc4—d5: Vd8—d5: egyenlő hadállás.

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

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

³ Rosszabb, mint e7—e5 vagy e7—e6.

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

⁵ E futár a c4 vil. futár nyílt vonalát igyekszik Fe4—d5 által veszélyenkivülivé tenni.

⁶ Vb7—d5 :-re söt. Hd4—e2† lépéssel felel.

A)

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

b)

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

B)

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

aa)

3.	c7—c6 bb)	5. d4—e5:	Vd8—d1 [†]
4. a2—a4	e7—e5	6. Hc3—d1:	és a játsz-
			ma ki van egyenlítve.

bb)

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

c)

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

[†] Ezt a lépést a gyakorlat jönnek igazolta, pedig elzárja a Fc1. vonalát.

C)

3. Fc1—f4 ⁸	e7—e5	7. Hg1—f3	b7—b5
4. Hb1—c3	Hb8—c6	8. Fc4—d3 ^{d)}	Fc8—b7
5. e3—e3	Hg8—f6	9. a2—-a3	Ff8—e7
6. Ff1—c4:	a7—a6 ⁹	10. Vd1—c2!	0—0

világos jobban áll.

d)

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

Sötét nyer.

e)

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

Sötét jobban áll.

Elhárított vezércsel.*I. Változat.*

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

⁸ Szerző szerint leghelyesebb húzás e helyen, hogy a futár azonnal játékba jöven, utána c2—e4 következhessek, szilárd játékkal vil. részére.

⁹ Hc3—b5 visszatartása végett.

¹⁰ A vezércsel elhárítására legcélszerűbb e7—e6.

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

- | | | | | | |
|-----|--------|--------|-----|----------------------|---------------------|
| 9. | b2—c3: | Hb8—d7 | 11. | e4—e5 | Hf6—h5 |
| 10. | c4—d5: | c6—d5: | 12. | Hg1—c2 ¹² | g7—g6 ¹³ |
- világosnak jobb játéka van.

II. Változat.

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

A)

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

III. Változat.

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

¹² g2—g4-el vil. nem nyerheti meg a s. h5 huszárt s. Vd8—h4t majd Hh5—g3 (s utána f5) lépései miatt.

¹³ A h5H visszavonulását g7-re biztosítani.

¹⁴ Ez a válasz világost néhány időhúzás nyerésére képesíti.

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

¹⁶ Lásd fennebb a 9) jegyzetet.

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

A)

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

egyenlő játék.

B)

4. Fc1—g5	Hb8—d7	7. Fg5—d8:	Ff8—b4†
5. c4—d5:	e6—d5:	8. Vd1—d2	Ke8—d8:
6. Hc3—d5:	Hf6—d5:!	9. e2—e4	Bh8—e8

Sötét jobban áll.¹⁸

C)

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

Királycsel.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4

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

¹⁸ E szép változatot Mayet (vil.) és Harrwitz (söt.) egyik játszma-jából vettük.

Huszárcsel.

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

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

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

Szabálytalan védelem.

I. Változat.

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

a)

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

¹ A valódi, hibátlan védelem g7—g5!

² Igen helyes. Világos célja e lépéssel az ellenséges, úgynevezett *cselgyalogláncz*-ot (Gambitkette) széttépni.

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

II. Változat.

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

egyenlő játékkal.

á)

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

előnyben áll.

III. Változat.

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

b)

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

vil. jobban áll.

IV. Változat.

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

⁴ Merésznek látszó, de biztos ellencsel.

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

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

⁷ Jó lépés, oly célból, hogy utána g7—g5 húzassék.

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

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

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

V. Változat.

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

VI. Változat.

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

VII. Változat. (Ellencsel huszárcselre.)

3.	d7—d5¹¹	9. Hb1—c3!	c6—e5
4. e4—d5: ¹²	Ff8—d6 A)B)	10. Hc3—e4	Vd8—c7
5. Ff1—c4 a)	Hg8—e7 b)	11. He4—d6:	Vc7—d6:
6. 0 — 0	0 — 0	12. d4—c5:	Vd6—e5 [‡]
7. d2—d4	Hb8—d7	13. Vd1—d4	vil. valamivel jobban áll.
8. Fc4—b3 ¹³	c7—c6		

a)

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

¹⁰ Fc8—e6 helyesebb.¹¹ Ez az ellencsel tökéletesen hibátlan s a játszmát kiegyenlíti. De minthogy ez által a másodhúzó cselgyalogját feladja, a cselgyalog védelmezése g7—g5 által erősebb válasz.¹² e4—c5 kevésbé helyes.¹³ Vil. nem akarja bevárni Hd7—b6 húzást, melyre d5 gyalogját elvesztené.

b)

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

jobban áll.

A)

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

jobban áll.

c)

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

nak kitűnő rohama van.

B)

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

VIII. változat. (Cunningham-csel.)

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

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

¹⁵ Épen nem ajánlható lépés.

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

7. Kg1—h1¹⁷ **Fh4—e7** a) b) 10. He5—f7 Vd8—e8
 8. Fc4—f7 † Ke8—f7: 11. Vd1—g4 ‡
 9. Hf3—e5 †† Kf7—e6

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

a)

7. **Fh4 - f6** 14. Hb1—d2 Hg8—f6
 8. Hf3—e5 Ff6—e5: ^{B)C)D)} 15. Vh5—f7 Hf6—e4:
 9. Vd1—h5 Vd8—e7 16. Fg5 - e3 He4—g3 †
 10. Bf1—f7: Ve7—c5 17. Kh1—g2 Vd4—e3:
 11. Bf7—f8 † Ke8—e7¹⁸ 18. Vf7—d5 † Kd6—e7
 12. d2—d4 Vc5—d4: !c)e) 19. Vd5—f7 † Ke7—d6
 13. Fc1—g5 † Ke7 d6! 20. Vf7—d5 †

Világos örökös sakkjával döntetlenné teszi a játszmát.

b)

12. **Vc5—c4:** 15. Hb1—a3 Vc4—b4d)
 13. Vh5—e8 † Ke7—d6 16. Fc1—d2 d7—d6
 14. Ve8—e5 † Kd6—c6 17. Ve5—d5 † és nyer.

c)

15. **d7—d6** 17. Hc4—e5 † Ke6—d6
 16. Ha3—c4: d6—e5: 18. Bf8—c8: és nyer.

d)

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

e)

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

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

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

B)

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

Sötét nyer.

C)

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

D)

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

Sötét jobban áll.

b)

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

Sötét hadállása jobb.

A)

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

Világos hadállása előnyösebb.

E)

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

¹⁹ A valódi, helyes lépés, mely világost előnybe hozza.

F)

5.	Fh4—f6	10. Hf3—h2	h7—h5
6. e4—e5	Ff6—e7	11. Fc1—f4:	Fe7—h4:
7. d2—d4	d7—d5	12. g2—g3	Fh4—g5
8. Fc4—e2	g7—g5	13. Hh2—g4:	és világos-
9. h2—h4	g5—g4		nak nyernie kell.

Közönséges huszárcsel.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	Ff8—g7

Ha az itt elsorolt lépések után világos a helyett, hogy sötét cselgyaloglánczát (f4, g5) h2—h4 lépéssel megszakítani törekednék, a rohamot ezen utóbbi húzás elhagyásával folytatja, a megnyitást *közönséges huszárcsel*-nek nevezik.

Mint sötét 3. lépése (g7—g5) mutatja, itt már a másodhúzó a cselgyalog védelmére játszik s az neki, helyes játék mellett, az érintett húzás következtében sikerülni is fog. E védelem tehát teljesen szabályszerű és a leghelyesebb.

I. Változat. (Játszma Mayet (v.) és Hirschfeld (s.) között, 1862.)

1. e2—e4	e7—e5	7. Vd1—b3 ⁴ A)	g4—f3:
2. f2—f4	e5—f4:	8. Fc4—f7 †	Ke8—f8
3. Hg1—f3	g7—g5!	9. Ff7—g8:	Bh8—g8:
4. Ff1—c4	Ff8—g7! ¹	10. 0—0 ⁵	Fg7—d4 †
5. d2—d4 ll. III.v.)	d7—d6	11. c3—d4:	sötét ötödik
6. c2—c3 ² av. I.2.)	g5—g4 ³		lépésre matot ad. ⁶

¹ Egyedüli helyes védelem ezen a helyen. Hogy miért, alább a Philidor-féle huszárcselnél bővebben kifejtjük.

² Legjobb lett volna 0—0.

³ E gyalog előhaladásának erejét először Bledow ismerte föl.

⁴ Világos áldozatul hoz egy tisztet, hogy rohamát annál hatályosabbá tehesse. De jobb lett volna 0—0.

⁵ Későn.

⁶ Bg8—g2 †, Bg2—h2 †; stb. lépésekkel.

A)

- | | | |
|---------------------------|---------------|----------------------------|
| 7. 0 — 0 a) g4—f3: | 12. Vf3 — h5! | Fc8—d7 |
| 8. Vd1—f3:! | Hg8—e7 | 13. Bf1—f4 Fd7—e8 |
| 9. Fc1—f4: | 0 — 0 | 14. Bf4—h4 h7—h6 |
| 10. Ff4—g5! | Hb8—c6 | 15. Fg5—h6: Fe8—f7: |
| 11. Fc4—f7 † | Kg8—h8 | 16. Fh6 — g7 † † Kh8 — g7: |

Világos 2. lépésre matot mond.

a)

- | | | | |
|------------------|----------|------------------------------------|--------|
| 7. Hf3—g1 | Vd8—h4 † | 9. Vd1—b3 | Vh4—h5 |
| 8. Ke1—f1 | Fg7—h6 | Sötét hadállása sokkal előnyösebb. | |

I. Alváltozat. (Lásd az I. vált. 6. lépését.)

- | | | | |
|-------------------|---------|--------------|--------|
| 6. Hf3—g5: | Vd8—g5: | 10. Ha3—c4: | Hb8—c6 |
| 7. 0 — 0 | Fc8—e6 | 11. c2—c3 | f7—f6 |
| 8. Fc1—f4: | Vg5—e7 | 12. Vd1—h5 † | Ve7—f7 |
| 9. Hb1—a3 | Fe6—c4: | 13. Vh5 — b5 | 0—0—0 |

Sötét előnyben áll.

II. Alváltozat (az I. változathoz).

- | | | | |
|------------------|---------|-------------|------------|
| 6. 0 — 0! | h7—h6 | 12. d4—d5 | Fc8—d7 |
| 7. c2—c3 | Vd8—e7 | 13. Fc1—d2 | 0—0—0? e) |
| 8. Hf3—h4? | Hb8—d7 | 14. Hf3—d4 | c6—c5 |
| 9. Vd1—b3 | Hd7—b6 | 15. b2—b4! | Fg7—d4 † |
| 10. Hh4—f3 | Hb6—c4: | 16. c3—d4: | és világos |
| 11. Vb3—c4: | c7—c6 | jobban áll. | |

c)

- | | | | |
|--------------|----------------|--|--------|
| 13. (Fc1—d2) | Hg8—f6! | 16. Bf1—e1 † | Fc8—e6 |
| 14. e4—e5 | Hf6—d5: | 17. Hb1—a3 | 0 — 0 |
| 15. e5—d6: | Ve7—d6: | Sötét hadállása kitűnő és két gyaloggal erősebb. | |

II. Változat.

- | | | | |
|-----------------|-----------|-----------|--------|
| 5. 0 — 0 | d7—d6 B) | 7. Vd1—b3 | Vd8—e7 |
| 6. c2—c3 | Hb8—c6 a) | 8. d2—d4 | a7—a6 |

9. Hf3—g5:!	Ve7—g5:	12. Ff7—g8:	Fc8—g4
10. Fc4—f7 †	Ke8—d8	13. Vb3—b7:	világosnak
11. Fc1—f4:	Vg5—e7		nyernie kell.

a)

6. (c2—c3)	h7—h6	13. Hf5—g7 †	Vf6—g7:
7. Vd1—b3	Vd8—e7	14. e4—e5	d6—e5:
8. g2—g3!	g5—g4	15. d4—e5:	0—0
9. Hf3—h4	f4—f3	16. e5—e6	Hd7—e5
10. d2—d4	Hb8—d7	17. e6—f7 †	Kg8—h8
11. Hh4—f5	Ve7—f6	18. Hb1—a3	c7—c6
12. Fc1—f4	Hg8—e7	Sötét jobban áll; mert az f7 gyalog tarthatatlan.	

B)

5. (0—0)	h7—h6	11. e4—e5	g4—g3
6. d2—d4	d7—d6	12. h2—g3:	Hf6—e4
7. g2—g3	Fc8—h3	13. Vd1—f3	He4—f2:
8. Bf1—f2	Vd8—e7	14. Vf3—b7:	0—0
9. g3—f4:	g5—g4	15. Vb7—a8:	
10. Hf3—e1	Hg8—f6	Világos előnyben áll.	

III. Változat.

5. c2—c3	h7—h6 b) c)	11. Fc1—f4:	g4—f3:
6. 0—0	d7—d6	12. Vd1—f3:	Vd8—f6
7. d2—d4	Fc8—e6	13. e4—e5	d6—e5:
8. Hb1—a3!	Fe6—c4:	14. d4—e5:	Vf6—c6
9. Ha3—c4:	Hb8—d7	15. Vf3—g3	Fg7—f8
10. h2—h4	g5—g4	16. e5—e6	

Világosnak igen jó rohama van.

b)

5. (c2—c3)	d7—d6	8. Vb5—g5:	Ve7—e4 †
6. Vd1—b3	Vd8—e7	9. Ke1—f2	Fg7—h6
7. Vb3—b5 †	c7—c6	10. d2—d3	

Egyenlő játékkal.

c)

5. (c2—c3) Hb8—c6	12. Ff4—g5 ⁷	h6—g5:
6. d2—d4 d7—d6	13. Fc4—f7 †	Bf8—f7:d)
7. 0—0 h7—h6	14. Vf3—f7 †	Kg8—h7
8. Hb1—a3 Hg8—e7	15. h4—g5:	Fc8—d7
9. h2—h4 g5—g4	16. Bf1—f6	He7—g8 ⁸
10. Fc1—f4: g4—f3:	17. Kg1—f2	és nyer. ⁹
11. Vd1—f3: 0—0		

Szerző (vil.) egyik játszámja. (1871.)

d)

13. (Fc4—f7 †) Kg8—h7	15. h4—g5:	He7—g8
14. Vf3—h5 † Fg7—h6	16. Ff7—g8 †	és vil. nyer.

Greco és Philidor csele.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	Ff8—g7
5. h2—h4	h7—h6
6. d2—d4	d7—d6

Philidor, a lángeszű francia mester a jelen megnyitást kiváló figyelemmel elemezte és a fentközölt lépések után (melyek mindkét részről a legjobbak) világos részéről **c2—c3** s ezután **Vd1—b3** húzásokkal ajánlotta a roham folytatását. Annyi bizonyos, hogy e lépések nyújtják a legbiztosabb és legtartósabb rohamot. (*Philidor csele.*)

Greco Jakab olasz mester ellenben egy más, szellemes folytatást talált fel, a mely szerint 7. Hb1—c3, s ha sötét erre c7—c6-tal válaszolna, 8. h4—g5:, h6—g5:

⁷ Vil. ismét áldozatul hoz egy tisztet, hogy rohama annál erősebb legyen.

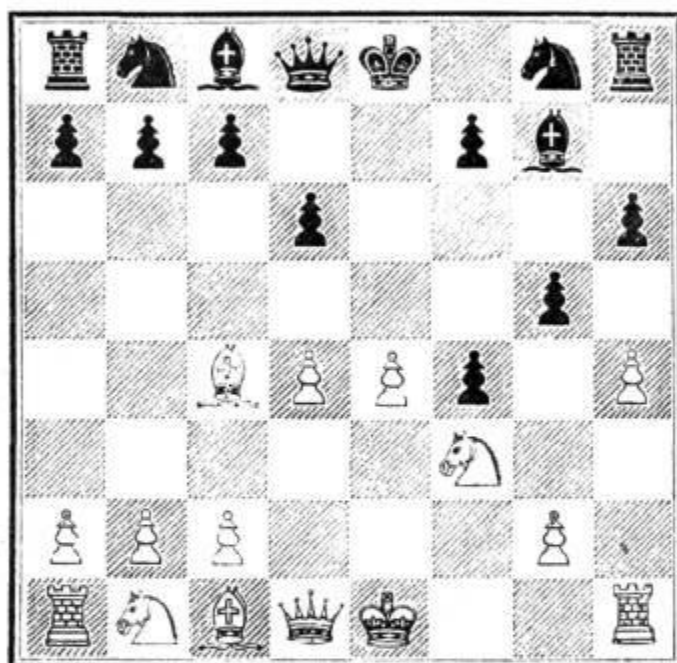
⁸ Bf6—h6 † fenyegetett.

⁹ Ba1—h1 nem akadályozható.

9. Bh1—h8; Fg7—h8: húzásokra az f3-on álló huszárt e5-ön feláldozza, s így gyönyörű, de — helyesen védve — ki nem elégitő támadást kezd. (*Greco-* vagy, szülőföldje után, *calabriai csel.*)

Újabban a Greco-cselt épen nem, Philidorét pedig ritkán használják, mivel az elmélet mindkettő ellen sikeres védelmet állapított meg.

Hadállás a főtjelzett 6 lépés után:



Philidor csele.

I. változat. (Az első 6 lépés, mint az ábrán.)

- | | | | |
|-------------|---------------------|---------------------------|--------|
| 7. c2—c3 A) | Hb8—c6 II, III.) | 11. Hb1—a3 | Fc8—g4 |
| 8. h4—g5: | h6—g5: ¹ | 12. Fc1—d2 | 0—0—0 |
| 9. Bh1—h8: | Fg7—h8: | 13. 0—0—0 | Hg8—f6 |
| 10. Vd1—e2 | Vd8—e7 | Sötétnek jobb játéka van. | |

II. Változat.

- | | | | |
|--------------|---------|-------------|----------|
| 7. | Fc8—g4? | 9. h4—g5: | h6—g5: |
| 8. Vd1—b3 | Fg4—h5 | 10. Bh1—h5: | és nyer. |

¹ E lépés előkészítésére volt szükséges söt. 4. lépése Ff8—g7.

III. Változat.

7.	g5—g4 ^{a IV)}	10. Hb1—d2	Hg8—e7
8. Fc1—f4: ^{a) b)}	g4—f3:	11. h4—h5	Fe6—c4:
9. Vd1—f3:	Fc8—e6	12. Hd2—c4:	Hb8—c6

sötét előnyben áll.

a)

8. Hf3—g1	Vd8—e7	10. e4—e5	d6—e5
9. Vd1—e2	Hg8—f6	11. d4—e5:	Hf6—h5

sötét jobban áll.

b)

8. Vd1—b3!	Vd8—e7	10. Bf1—f3:	Hb8—c6
9. 0—0	g4—f3:	11. Fc1—f4:	Hc6—d8

sötét előnyben maradt.

IV. Változat.

7. (c2—c3)	c7—c6 ⁴	12. Vb3—f7 †	Ke8—f7:
8. Vd1—b3!	Vd8—e7	13. Hf3—g5 †	Kf7—g6
9. h4—g5: c)	h6—g5:	14. Fc1—f4:	Fh8—f6
10. Bh1—h8:	Fg7—h8:	15. Hg5—f3	Ff6—e7
11. Fc4—f7 †	Ve7—f7:	16. Hb1—d2	Fc8—e6

sötét jobban áll.

c)

9. 0—0	b7—b5?	13. Vb5—d5	Fa6—b7!
10. Fc4—b5:	c6—b5:	14. Vd5—f5	Ve7—e4:
11. Vb3—b5 †	Ke8—f8	15. Vf5—e4:	Fb7—e4:
12. h4—g5:	Fc8—a6	16. Fc1—f4:	Fe4—f3:

^a Legerősebb válasz.

^a Hasonló helyzetekben, mint már fönnebb is láttuk, v. a roham folytathatása végett gyakrabban feláldozza f3 huszáriját.

⁴ E lépésnek többféle célja van. Védi a b5-ön adható sakkot (Vd1—b3—b5 †); előkészíti b7—b5 és d6—d5 húzást s lehetségessé teszi, hogy a sötét vezér (e7-en) védhesse a b7 és f7 gyalogokat, ha egyidejűleg megtámadatnának (Vd1—b3).

17. Ff4—d6 †	Hg8—e7	20. Hb1—a3	Hb8—d7
18. Bf1—f3:	h6—g5:d)	21. Ba1—e1	Ba8—e8
19. Bf3—e3	Fg7—f6	22. Ha3—b5	

világos jobban áll.

d)

18.	Hb8—c6	20. Hb1—d2	Bb8—d8
19. g5—g6	f7—f6	21. Hd2—e4	

világos előnyben áll.

A) (az I. változathoz.)

7. Vd1—d3	c7—c6?	10. Bh1—h8:	Fg7—h8:
8. e4—e5	d6—e5:	11. Vd3—h7	és világos
9. h4—g5:	h6—g5:		egy tisztet nyer.

Greco csele.*I. Változat.*

(Az első 6 lépés, mint a fentebbi ábrán.)

7. Hb1—c3	c7—c6	12. d4—e5:	Vf6—g7
8. h4—g5:	h6—g5:	13. e5—e6	Hg8—f6 ll. v.)
9. Bh1—h8:	Fg7—h8:	14. e6—f7 †	Ke8—f8 ^{a)B)}
10. Hf3—e5	d6—e5:	15. Fc1—f4:	Hf6—h5: a)
11. Vd1—h5	Vd8—f6	16. Ff4—d6 ‡ ⁶	

a)

15.	Kf8—e7	18. f7—f8 V.	Vh8—h1 †
16. Ff4—d6 †	Ke7—d7 b)	19. Ke1—f2	Hf6—g4 †
17. Vh5—h8:	Vg7—h8:	20. Kf2—f3	világos nyer.

b)

16.	Ke7—d6:	19. 0—0—0	Hb8—d7
17. e4—e5 †	Kd6—c7 ⁷	20. Bd1—f1	Vf6—g7
18. e5—f6:	Vg7—f6:	21. Bf1—h1	és nyer.

⁶ Ez a királylépés nem helyes. Egyedül helyes válasz Ke8—e7!
(Lsd A) a.)

⁷ E gyönyörű változat magától Grecotól való.

⁸ Kd6—e5: lépésre s. még hamarabb veszt.

A)

14. (e6—f7:†) **Ke8—e7!** 16. Ve2—d3 Hb8—d7
 15. Vh5—e2 Fc8—g4 17. Vd3—d4 Hf6—h5

Sötét nyer.

B)

14. (e6—f7 ‡) **Ke8—d8?** 16. Fc1—f4: világos nyer.
 15. Vh5—g5: Hb8—d7

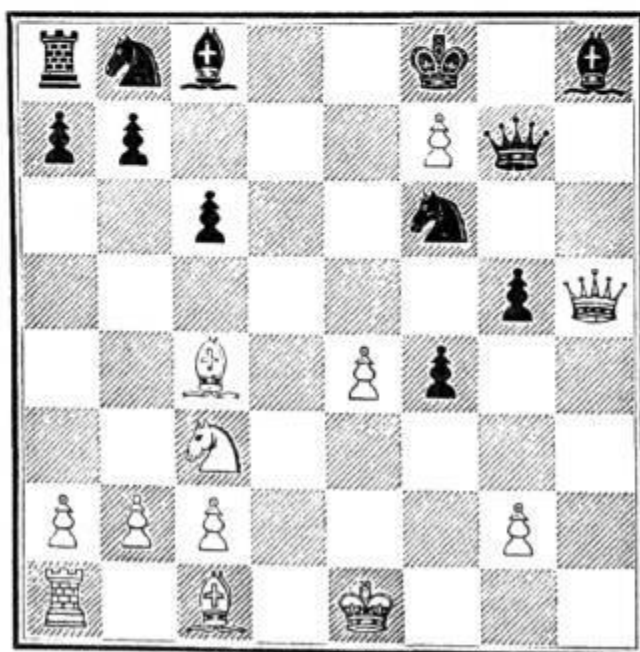
II. Változat.

13. (e5—e6) **Fc8—e6:!** 15. Fe6—f7 ‡ Ke8—e7
 14. Fc4—e6: Hg8—f6 16. Vh5—g6 Vg7—f7:

Sötétnek nyernie kell.

A következő szép játszmat, mely a valószínű folytatás felvilágosítására tanulságos, *Staunton* nyerte *Poperttől*.

Az első 14 lépés azonos az I. változatban felsoroltakkal, vagyis a hadállás következő:



15. Fc1—f4:	Kf8—e7!	23. Vg8—g7 †	Ke7—d6
16. Ff4—g5:	Hb8—d7	24. Vg7—h6 †	Kd6—c7 *
17. Ba1—d1	Hd7—e5	25. Vh6—g7 †	He5—d7 *
18. Vh5—h2!	Vg7—g5:	26. Vg7—g3 †	Kc7—b6
19. f7—f8 V. †	Ke7—f8:	27. Hc3—a4 †	Kb6—a5
20. Vh2—h8 †	Hf6—g8	28. Vg3—c3 †	Ka5—a4:
21. Bd1—d8 †!	Vg5—d8:	29. Vc3—a3 ‡	
22. Vh8—g8 †	Kf8—e7		

Allgaier és Kieseritzky csele.

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5
4. h2—h4	g5—g4

Az elfogadott huszárcsel rohamának folytatására ezeket a lépéseket világos részéről a legjobbaknak tartják; mert ha maga minden lépésére támad is, ellenrohamnak kitéve nincsen; azonkívül 4) h2—h4 lépéssel széttépi az ellenséges gyaloglánczot. Sötét 4. lépése (g5—g4) után világos a rohamot kétféle módon folytathatja. Allgaier János, bécsi mester »Neue theoretisch-praktische Anweisung zum Schachspiel« című, Bécsben 1795-ben először megjelent művében e célra 5) **Hf3—g5** (*Allgaier-csel*); a szellemes Kieseritzky Lionel ellenben, 5) **Hf3—e5** (*Kieseritzky-csel*) lépést ajánlották. Minthogy azonban Hf3—g5 lépés hiányosságát *Horny* angol mester kimutatta, azt jelenleg alig használják; annál gyakrabban a Kieseritzky-cselt, mely a legszebb és legérdekesebb játszmákra vezet.

A Kieseritzky-csel rohamának legbiztosabb védelmét *Paulsen Lajos* kitűnő német mester találta fel. (*Kieseritzky-Paulsen-csel*.)

* Kd6—e7 jobb; s vele söt. kicsikarhatta volna a remist.

† Igen gyenge lépés, melyre söt. játszmája menthetlenül elveszett! — Helyesebb lett volna Kc7—d6, melylyel söt. még mindig remist tarthatna.

Allgaier-csel.

I. Változat.

- | | | | |
|------------------|-------------------------------|--------------------------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 7. d2—d3 | Hf6—h5 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 8. Ff1—e2 | Hh5—g3 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 | 9. Bh1—h2 | Ff8—d6 |
| 4. h2—h4 | g5—g4 | 10. Fe2—g4: ² | Vd8—e7 † |
| 5. Hf3—g5 | d7—d5 ¹ II. | 11. Ke1—f2? | Fc8—g4: |
| 6. e4—d5: | Hg8—f6! a) | 12. Vd1—g4: | |

Sötét 4. lépésre matot ad.³

(Pest, 1864.)

a)

- | | | | |
|-------------|--------------|-----------|--------|
| 6. (e4—d5:) | h7—h6 | 8. He4—c3 | Ff8—d6 |
| 7. Hg5—e4 | f7—f5 | 9. d2—d4 | Hg8—f6 |

A játszma körülbelül egyenlő.

II. Változat.

- | | | | |
|-------------------------|---------------------|------------|-------------|
| 5. (Hf3—g5) | h7—h6! | 10. c2—c3 | Hc6—e5 |
| 6. Hg5—f7: ⁴ | Ke8—f7: | 11. Vf3—f2 | He5—g4 |
| 7. Vd1—g4:A) | Hg8—f6! | 12. Vf2—f3 | Vd8—e7 |
| 8. Vg4—f4: | Ff8—d6 ⁵ | 13. d2—d3 | Ve7—e5 |
| 9. Vf4—f3 b) | Hb8—c6 | | sötét nyer. |

b)

- | | | | |
|--------------------|--------|--------------|-------------------|
| 9. Ff1—c4 † | Kf7—g7 | 12. Vf3—g3 † | He5—g4 |
| 10. Vf4—f3 | Hb8—c6 | 13. Vg3—f3 | Vd8—e7 |
| 11. c2—c3 | Hc6—e5 | | sötét nyerni fog. |

¹ A leghelyesebb és legerősebb válasz ugyan h7—h6, de ez a lépés is jó, és általa s. a rohamot azonnal magához ragadja.

² Jobb lenne Hg5—e4.

³ 12. Fd6—c5 † 14. Kf2—f3 Ve7—e2 †

13. d3—d4! Fc5—d4 † 15. Kf3—f4: Fd4—e5 †

⁴ Kényszerített áldozat.

⁵ E kitűnő ellenhúzásnak, mely megdönti az Allgaier-cselt, Horny angol játékos a feltalálója.

A)

- | | | | |
|--------------------------|-----------|-------------|---------|
| 7. Ff1—c4 † ⁶ | d7—d5! | 12. 0—0 | Bh8—f8 |
| 8. Fc4—d5 † | Kf7—g7 B) | 13. Hc3—e2 | Fe7—h4: |
| 9. d2—d4 c) | Hg8—f6 | 14. Fc1—f4: | Hh5—f6 |
| 10. Hb1—c3 | Hf6—h5 | 15. Vd3—e3 | Bf8—h8 |
| 11. Vd1—d3! | Ff8—e7 | 16. g2—g3 | Hf6—d5: |
- Világosnak igen szép a játéka, de helyes védelemmel szemben hátrányban fog maradni.

c)

- | | | | |
|---------------|---------|--------------|-----------------------|
| 9. Fd5—b7: | Fc8—b7: | 11. Vg4—h5 † | sötét előnyben marad. |
| 10. Vd1—g4: † | Kg7—f7 | | |

B)

- | | | | |
|---------------|---------|--------------|------------------------|
| 8. (Fc4—d5) † | Kf7—e8 | 12. e4—d5: | Vd8—d5: |
| 9. d2—d4 | Hg8—f6! | 13. Vd1—e2 † | Fc8—e6 |
| 10. Hb1—c3 | Ff8—b4! | 14. 0—0—0 | Fb4—c3: |
| 11. Fc1—f4: | Hf6—d5: | | sötétnek nyernie kell. |

Kieseritzky csele.(I. úgynevezett *magyar*) változat.

- | | | | |
|------------|--|-------------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 8. d2—d4 | Hg8—f6 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 9. Vg4—f5 | Hb8—c6 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 | 10. Ff1—b5 | Vd8—e7 |
| 4. h2—h4 | g5—g4 | 11. d4—d5 | Hf6—e4: |
| 5. Hf3—e5 | d7—d6 † ^{h. vi. vált.} | 12. 0—0 | He4—g3 |
| 6. He5—g4: | Fc8—g4: A) | 13. d5—c6: | b7—c6: |
| 7. Vd1—g4: | Ff8—h6 | 14. Vf5—d5! | c6—b5: |

A)

- | | | | |
|--------------|---------------|------------|--------|
| 6. | Ff8—e7 | 9. Vd1—f3 | Fh4—g3 |
| 7. d2—d4! a) | Fe7—h4 † | 10. Bh1—h5 | Vg5—g6 |
| 8. Hg4—f2 | Vd8—g5 | 11. Ff1—e2 | Hg8—f6 |
- sötét jobban áll.

* Ez a játékmód csak legujabban jött divatba s jobbnak látszik, mint Vd1—g4:

† Ezt a lépést régiebb mestereink: Szén, Löwenthal, Grimm stb. használták s róluk magyar változatnak nevezik, Hg8—f6 vagy Ff8—g7 azonban ajánlhatóbb és gyakoribb használatú.

a)

7. V d1—f3	Fe7—h4 †	13. Ke1—d1	Hc2—d4!
8. Hg4—f2	Vd8—g5	14. Vf3—e3	Fg3—f2:
9. d2—d3	Fh4—g3	15. Ve3—f2:	Fc8—g4 †
10. Hb1—c3	Hb8—c6	16. Ff1—e2	Hd4—e2:
11. Hc3—e2	Hc6—b4	17. Hf4—e2:	Vg5—b5
12. He2—f4:	Hb4—c2 †	18. Vf2—d4	0—0—0

sötét egy gyaloggal erősebb és jobban áll.

II. Változat.

5. (Hf3—e5)	Ff8—e7 ^s	9. Vd1—g4:	d7—d5
6. Ff1—c4! b)	Fe7—h4 †	10. Vg4—f4:	d5—c4:
7. Ke1—f1	Hg8—h6	11. Bh1—h4:	
8. He5—g4:	Hh6—g4:		világos jobban áll.

b)

6. V d1—g4:?	d7—d6	10. Ff1—e2	Vd8—g5!
7. Vg4—g7	d6—e5:!	11. Hb1—c3	Hb8—c6
8. Vg7—h8:	Fe7—h4 †	12. Vh8—h7:	Hg8—h6
9. Ke1—d1	Fc8—g4 †	13. d2—d3	0—0—0

Sötét sokkal jobban áll.

III. Változat.

5. (Hf3—e5)	h7—h5 ^o	8. Fc4—f7 †	Ke8—f7:
6. Ff1—c4	Bh8—h7 <i>alv.</i>)	9. d2—d4	f4—f3 a)
7. He5—f7: A)	Bh7—f7:	10. g2—f3:	d7—d6

Sötét hadállása jobb.

a)

9.	d7—d6?	12. 0—0 †	Kf7—g6?
10. Fc1—f4:	Hb8—d7	13. e4—e5	Fe7—g5:
11. Ff4—g5	Ff8—e7	14. Vd1—d3 †	Kg6—h6

* Nem ajánlható.

* A régiebb, úgynevezett *remek védelem*, melyet azonban most ritkábban használnak, minthogy az elmélet és gyakorlat Hg8—f6 vagy Ff8—g7 lépéseket jobbakként igazolta.

15. Bf1—f7 Hg8—f6 18. Vd3—h3 †!! g4—h3:
 16. h4—g5: † Kh6—g5: 19. g2—g3 ‡
 17. Bf7—g7 † Kg5—h4

Szép kis változat egy *Dufresne J.* (vil.) és *Willberg* (söt.) között folyt játszmából (Berlin, 1857.)

A)

7. **d2—d4!** **Vd8—f6 á)** 10. He5—f7:!
 8. Hb1—c3 c7—c6 11. e4—e5! — — —
 9. 0 — 0 Ff8—h6

A »Café de la Régence« párisi kör játékosai 1864-ben elméleti versenyt rendeztek, hol az ezen változatban felsorolt 7 első lépésből kifejtett hadállás képezte a kiindulás pontját. A 24 versenyjátszma eredménye sötét ezen védelmére kedvezőtlenül ütött ki. Világos részéről a jelen változatban adott folytatás majdnem ellenállhatatlannak bizonyult.

á)

7. **f4—f3!** 11. Hb1—c3 Fc8—e6
 8. g2—g3¹⁰ Hb8—c6! 12. d4—d5 Fe6—d5:!
 9. He5—c6: d7—c6: 13. Fc4—d5: c6—d5:
 10. Fc1—f4 Vd8—e7 14. Vd1—d5: c7—c6

Sötét egy gyaloggal erősebb.

Alváltozat. (Lásd a III. változat 6. lépését.)

6. (Ff1—c4) **Hg8—h6** 11. Ke1—d2 g4—f3:
 7. d2—d4 d7—d6 12. Vd1—f3: Fc8—g4
 8. He5—d3 f4—f3 13. Vf3—f1 Fh4—g5
 9. g2—f3: Ff8—e7 14. Hb1—c3 Fg5—e3 †
 10. Fc1—e3¹¹ Fe7—h4 † 15. Kd2—e3: c7—c6

Sötét jobban áll.

¹⁰ Kieseritzky húzása. Azonban g2—f3: jobb.

¹¹ E kitünő húzást első ízben a philadelphiai sakk-kör alkalmazta a bostoni ellen 1848-ban vezetett egyik izenetes játszmájában.

IV. változat.

- | | | | |
|----------------|-----------------------------|-----------------|---------|
| 5. (Hf3—e5) | Vd8—e7 ¹² | 12. Bh1—g1 | f7—f5 |
| 6. He5—g4: A) | d7—d5 B) | 13. He4—c3 | Ve7—e2† |
| 7. Hb1—c3 a) | d5—e4: | 14. Hc3—e2: | f4—f3 |
| 8. Hg4—f2 | Hg8—f6 | 15. He2—f4 | Ff8—c5 |
| 9. Ff1—c4 | Bh8—g8 | 16. Hf4—g2: bb) | f3—g2: |
| 10. Vd1—e2 aa) | Bg8—g2: | 17. Bf1—g1 | Fc5—f2† |
| 11. Hc3—e4: | Hf6—g4 | 18. Ke1—e2 | Ff2—g1: |

Sötét nyer.

bb)

- | | | | |
|--------------------|--------|------------|---------|
| 16. Hf2—g4: | f5—g4: | 19. Fd2—c3 | He5—c4: |
| 17. d2—d3 | Hb8—d7 | 20. d3—c4: | Fc5—e3! |
| 18. Fc1—d2 | Hd7—e5 | 21. Hf4—d3 | Bg2—g1 |

Sötét nyer.

aa)

- | | | | |
|-------------------|---------|------------|-------------|
| 10. Bh1—g1 | Fc8—g4 | 14. Vd1—e2 | Ve7—h4† |
| 11. Fc4—e2 | f4—f3! | 15. Ke1—d1 | Hg4—f2† |
| 12. Fe2—c4 | f3—g2: | 16. Kd1—e1 | Hf2—h3† |
| 13. Hf2—g4: | Hf6—g4: | | Sötét nyer. |

a)

- | | | | |
|------------------|---------|-------------|---------|
| 7. d2—d3? | Hb8—c6 | 13. Ve2—e4† | Hf6—e4: |
| 8. Fc1—f4: | Fc8—g4: | 14. Ff1—d3 | He4—c5 |
| 9. Vd1—g4: | Hg8—f6 | 15. Ke1—d2 | 0—0—0 |
| 10. Vg4—d1 | d5—e4: | 16. Hb1—c3 | Hd4—c2: |
| 11. d3—e4: | Ve7—e4† | 17. Kd2—c2: | Hc5—d3 |
| 12. Vd1—e2 | Hc6—d4! | 18. Ff4—h2 | Bh8—g8 |

Sötét egy gyaloggal erősebb és jobban áll.

A)

- | | | | |
|-----------------|----------|-------------|--------------------|
| 6. d2—d4 | d7—d6 | 10. Ff1—e2 | d6—d5 |
| 7. He5—g4: | f7—f5 c) | 11. Fe2—h5† | Ke8—d8 |
| 8. Hg4—f2 | Hg8—f6 | 12. Ff4—g5 | Fc8—f5 |
| 9. Fc1—f4: | f5—e4: | | a játszma egyenlő. |

¹² Bármily esetlennek tűnjék föl, a gyakorlatban jónak bizonyult védelem, mely a játszmát legalább is kiegyenlíti.

c)

7.	Ve7—e4 †	10. Ff1—e2:	Hg8—f6
8. Vd1—e2	f7—f5	11. Fc1—f4:	Hb8—c6
9. Hg4—f2	Ve4—e2:	egyenlő játékkal.	

B)

6. (He5—g4):	f7—f5!	12. Vf5—f4:	h7—h5
7. Hg4—f2	f5—e4:	13. Hg4—e3!	Ff8—h6
8. Vd1—h5 †	Ke8—d8	14. Vf4—f2	Hg8—f6
9. Vh5—f5	e4—e3	15. Kd2—d1	Hf6—g4
10. Hf2—g4	e3—d2 †	16. He3—g4:	Fc8—g4: †
11. Ke1—d2:	d7—d6	17. Ff1—e2	Fh6—c1:

Sötét egy tisztet nyer.

V. Változat.

5. (Hf3—e5)	Hg8—f6!	12. e4—d5 †	Ke8—d8
6. He5—g4: AA) d7—d5 ¹³ a)		13. 0—0—0	Fc8—g4
7. Hg4—f6 †	Vd8—f6:	14. Ve2—e4	Vd4—e4:
8. Vd1—e2	Ff8—d6	15. Hc3—e4:	Fg4—d1:
9. Hb1—c3	c7—c6	16. He4—d6:	Fd1—h5
10. d2—d4! ¹⁴	Vf6—d4:	17. Fd2—f4:	c6—d5:
11. Fc1—d2	Bh8—g8	18. Hd6—b7 †	Kd8—e7

Világos előnyben áll.

a)

6.	Hf6—e4! :	10. Hg4—f6 †	Ke8—d8
7. d2—d3	He4—g3	11. Ff4—c7 †	Kd8—c7:
8. Fc1—f4	Hg3—h1:	12. Hf6—d5 †	Kc7—d8
9. Vd1—e2 †	Vd8—e7!	13. Hd5—e7:	Ff8—e7:

Sötét játéka erősebb.

AA)

6. Ff1—c4!	d7—d5!	8. d2—d4	Hf6—h5!
7. e4—d5:	Ff8—d6!	9. Hb1—c3 ^{BB} ^{CC}	Hh5—g3

¹³ Helyesebb Hf6—e4: lásd a következő a) változatot.

¹⁴ Vil. a d. vonalat akarja szabaddá tenni. Czelját 13) lépése leplezi le.

10. Fc1—f4:	Hg3—h1:	14. Vd1—e2 †	Ke8—f8
11. Fc4—b5 †	c7—c6!	15. Ff4—h6 †	Kf8—g8
12. d5—c6:	b7—c6:	16. Fh6—g5	Fd6—g3 †
13. He5—c6:	Hb8—c6:	17. Ke1—f1	Fg3—h4:

Sötét nyer.

BB)

9. Fc4—b5 † ¹⁵	c7—c6 ¹⁶	15. Fa8—d5	Kf8—g7
10. d5—c6:	b7—c6:	16. Hb8—c3	Bh8—e8 †
11. He5—c6:	Hb8—c6:	17. Ke1—f2	Vd8—b6
12. Fb5—c6: †	Ke8—f8	18. Hc3—a4	Vb6—a6
13. Fc6—a8:	Hh5—g3!	19. Ha4—c3	Fd6—e5!
14. Bh1—h2 <i>b)</i>	Fc8—f5	20. a2—a4	sötét 4-ik

lépésre matot ad.¹⁷

Szép változat egy Mieses (vil.) és Anderssen (söt.) között váltott játszmából. (Boroszló, 1864.)

b)

14. Ke1—f2	Hg3—h1 †	20. Fc6—e8:	Vd8—e8:
15. Vd1—h1:	Fc8—f5	21. Fc1—d2	Fc2—d3 †
16. Fa8—d5	Kg8—g7	22. Kf1—g1	Ve8—e5!!
17. Hb1—c3	Bg8—e8	23. Vh1—h3	Ve5—d4:
18. Fd5—c6 <i>c)</i>	g4—g3 †	24. Kg1—h1	f4—f3
19. Kf2—f1	Ff5—c2:!	25. g2—f3:	Fd3—f5 ¹⁸

Sötét nyer.

¹⁵ Erkel húzása, melyet 1857-ben Szén ellen használt első ízben. Jelenleg némelyek a 9. Hb1—c3, vagy 9. 0—0 (Anderssen) húzásokat jobbnak tartják, habár a gyakorlat még eddig ezt a véleményt nem igazolta.

¹⁶ Anderssen szellemes találmánya. Célja az a8 bástya feláldozása egy igen szép és heves ellenroham nyerése végett.

¹⁷ T. i.

20.	Va6—f1 †!	22. Fc1—e3	Be8—e3:!
21. Vd1—f1:	Fe5—d4 †	23. Kf2—g1	Be3—e1♣

¹⁸ E páratlan szépségű változatot Anderssen elemzéseiből vettük a következő *c) d) e)* alváltozatokkal együtt.

c)

18. **F d5—b3** d) Fd6—c5! 20. Kf2—f1 Ff5—d3 †
 19. d4—c5: Vd8—d4 † és sötét kicsikarja a matot.

d)

18. **F c1—d2** g4—g3 † 21. Hc3—e2 Fd6—b4
 19. Kf2—f1 Ff5—c2: 22. Fd2—b4: Vd8—d5:
 20. Ba1—e1 e) Fc2—d3 † 23. Vh1—h3 Vd5—h5
 Sötét nyer.

e)

20. **F d5—f3** Fd6—b4 22. Ff4—g3: Fc2—d3 †
 21. Fd2—f4: Vd8—d4: 23. Hc3—e2 Vd4—b2:
 és nyer.

CC)

9. **0 — 0** Vd8—h4: 13. Fc4—b3 Hb8—d7
 10. Vd1—e1! Vh4—e1: 14. Kg1—f2 Ba8—e8
 11. Bf1—e1: 0 -- 0 15. Be1—h1 Hd7—f6
 12. Hb1—c3 Fc8—f5 Sötét hadállása jobb.

VI. változat. (Paulsen védelme.)

5. (Hf3—e5) **F f8—g7**¹⁹ 10. Fc1—f4: Vd8—d4:
 6. d2—d4? A) Hg8—f6! 11. Vd1—d4: Fg7—d4:
 7. He5—g4: Hf6—e4: 12. c2—c3 Fc8—g4:
 8. Ff1—d3 d7—d5 13. c3—d4: Hb8—c6
 9. Fd3—e4: d5—e4: Sötét jobban áll s egy gyaloggal erősebb.

A)

6. **He5—g4**! d7—d5 11. He4—f2 Fc8—e6
 7. Hg4—f2²⁰ d5—e4: a) 12. d2—d4 Hh6—f5
 8. Hf2—e4: Vd8—e7 13. Fc1—f4: Hf5—d4:
 9. Vd1—e2 Hb8—c6 14. c3—d4: Hc6—d4:
 10. c2—c3 Hg8—h6 15. Ve2—e4 f7—f5!
 és sötét nyer.

¹⁹ Paulsen húzása.²⁰ Veszélyes volna e4—d5:

Mayet (vil.) és Suhle B. (söt.) egyik játszámája. (Berlin, 1862.)

a)

7.	Hg8—e7	9. Hb1—c3	f7—f5
8. d2—d3	0—0	sötét jobban ki van fejlődve.	

Salvio és Cochrane csele.

Salvio Sándor kitűnő olasz mester az 1604. évben kiadott munkájában a következő húzások után:

1. e2—e4	e7—e5
2. f2—f4	e5—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5
4. Ff1—c4	g5—g4
5. Hf3—e5	Vd8—h4†
6. Ke1—f1 ²¹

sötét részéről 6) **Hg8—f6**; Cochrane (olv. Kokrén) János szintén hírneves angol mester pedig 1822-ben Londonban »A treatise on the game of chess« stb. cím alatt megjelent művében 6) **f4—f3** ellenhúzásokat ajánlották. — Jelen megnyitás két változata feltalálói nevei után nyerte elnevezését.

Itt egyszersmind Salvio cselére nézve megjegyezzük, hogy újabb, elméleti kutatások s a gyakorlat kimutatása szerint 6) **Hg8—h6** (Silberschmidt húzása) 6) Hg8—f6-nál helyesebbnek bizonyult; ellenben Cochrane mesterhúzása mindeddig nincs megdöntve s a másodhúzó részére legkitűnőbbnek általánosan elismerték.

Salvio csele.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	4. Ff1—c4	g5—g4
2. f2—f4	e5—f4:	5. Hf3—e5	Vd8—h4†
3. Hg1—f3	g7—g5	6. Ke1—f1	Hg8—f6

²¹ Egyedül helyes válasz.

7. **Vd1—e1**¹ II. III. st. Vh4—e1 † 11. d2—d4 d7—d6
 8. Kf1—e1: Hf6—e4: 12. He5—f7 Bh8—g8
 9. Fc4—f7 † Ke8—e7 13. Fc1—f4: Fc8—e6
 10. Ff7—b3² a) He4—f6 Söt. jobban áll.

a)

10. **Ff7—h5!** g4—g3 15. Bh1—f1 Fc8—f5
 11. h2—h3 d7—d6 16. Hd3—f4: Fh6—f4:
 12. He5—d3 Ff8—h6 17. Fc1—f4: Bf8—g8
 13. Hb1—c3 He4—c3: 18. Ff4—d6 † c7—d6:
 14. d2—c3: Bh8—f8 19. Bf1—f5: Bg8—g7

Világos egy gyaloggal erősebb és jobban is áll.

II. változat.

7. **He5—f7:** d7—d5 10. d2—d3 Hf6—h5
 8. Hf7—h8: d5—c4: 11. Ve2—f2 Vh4—f2:
 9. Vd1—e2 Fc8—e6 12. Kf1—f2: Ff8—g7

sötét egy tisztet nyer, és jobban áll.

III. változat.

7. **Fc4—f7** † Ke8—e7 10. Vd1—e1 g4—g3
 8. Ff7—b3² d7—d6 11. Kf1—g1 Ff8—g7
 9. He5—d3 Hf6—h5 b) 12. c2—c3 Vh4—g5

sötét jobban áll.

b)

9. **f4—f3** 14. g3—f4: f3—f2
 10. g2—g3 Vh4—h3 † 15. d2—d3 g4—g3!
 11. Kf1—f2 Vh3—g2 † 16. h2—g3: Fc8—g4
 12. Kf2—e3 Ff8—h6 † 17. Vd1—f1 Vg2—g3 †
 13. Hd3—f4 Fh6—f4 † és sötét néhány lépésre nyer.

¹ Eddigi szerzők szerint e lépés a legjobb; azonban 7. Hb1—c3 még jobbnak látszik. (Lásd a 47. számú mintajátszmát.)

² d7—d6 megelőzése végett.

³ Lásd az előbbi 2. sz. jegyzetet.

Salvio-Silberschmidt csele.

(Az 5 kezdőlépés, mint fönnebb az I. változatnál.)

- | | | | |
|---------------|----------------|------------|---------|
| 6. (Ke1—f1) | Hg8—h6! | 11. f3—g4: | Vh4—h3† |
| 7. d2—d4 | f4—f3! | 12. Kf1—e1 | Vh3—e3† |
| 8. Fc1—h6: A) | Ff8—h6: | 13. Vd1—e2 | Ve3—c1† |
| 9. g2—f3: | d7—d6 | 14. Ve2—d1 | Vc1—b2: |
| 10. He5—g4: | Fc8—g4: | 15. Hb1—d2 | Vb2—c3 |
- és sötét egy tisztet nyer.

A)

- | | | | |
|------------|-----------|------------|---------|
| 8. g2—g3 | Vh4—h3† | 11. Vd1—f1 | d7—d6! |
| 9. Kf1—f2 | Vh3—g2† | 12. He5—d3 | f5—e4: |
| 10. Kf2—e3 | f7—f5! a) | 13. Hd3—f4 | Vg2—f1: |
- s majd Fc8—f5, mire sötét két gyaloggal erősebb marad.

a)

- | | | | |
|-------------|----------------------|--------------|---------|
| 10. | d7—d6 | 13. Ke3—e4 | d6—d5† |
| 11. Fc4—f1! | Hh6—f5† ⁴ | 14. Ke4—d5: | Vg2—h1: |
| 12. e4—f5: | Ff8—h6† | 15. Ff1—b5†? | c7—c6† |
- Sötét nyer.

Cochrane csele.

(Az első öt lépés, mint fönnebb.)

- | | | | |
|-------------|--------------------------|--------------------------------|------------|
| 6. (Ke1—f1) | f4—f3⁵ | 10. Kf2—e3 | Ff8—h6† |
| 7. g2—g3 A) | Vh4—h3† | 11. Ke3—d4 | d7—d6 |
| 8. Kf1—f2 | Hg8—f6 ⁶ | 12. He5—f3: | sötét 3-ik |
| 9. Hb1—c3 | Vh3—g2† | lépésre matot ad. ⁷ | |

A)

- | | | | |
|-----------------------|-----------|------------|---------|
| 7. d2—d4! B C) | f3—g2† a) | 9. Kg2—g1 | Hg8—h6! |
| 8. Kf1—g2: | Vh4—h3† | 10. Vd1—d3 | Vh3—d3: |

⁴ Nem volna jó Vg2—h1:, melyre Ff1—b5† (világos nyer) következne.

⁵ Cochrane húzása.

⁶ Jobb Hg8—h6!

⁷ 12. Hb8—c6†

13. Kd4—d3 Hc6—b4†

14. Kd3—d4 V—f2 vagy
c7—c5†

- | | | | |
|-------------|----------|------------------------|---------|
| 11. c2—d3: | d7—d6 | 14. Kg1—g2 | Bh8—f8 |
| 12. Fc1—h6: | Ff8—h6: | 15. Bh1—f1 | Fe3—d4: |
| 13. He5—f7: | Fh6—e3 † | sötétnek nyernie kell. | |

B)

- | | | | |
|---------------------------------|--------|-------------|---------|
| 7. Fc4—f7 † ^s | Ke8—e7 | 9. Ff7—g8: | Bh8—g8: |
| 8. g2—f3:b) | d7—d6 | Sötét nyer. | |

b)

- | | | | |
|-------------------|----------|-------------|---------|
| 8. Ff7—g8: | Bh8—g8:! | 10. He5—g4: | Fc8—g4: |
| 9. g2—f3: | d7—d6 | 11. f3—g4: | Bg8—g4: |
| Sötét nyer. | | | |

a) (Lásd az *A*) változatot.)

- | | | | |
|-----------------------|---------------|-------------|----------|
| 7. (d2—d4) | Hg8—f6 | 11. He5—f7: | Bh8—f8 |
| 8. Hb1—c3 | Ff8—g7 | 12. Hf7—g5 | Vh2—g2 † |
| 9. g2—g3 | Vh4—h3 † | 13. Kf2—e3 | Fg7—h6 |
| 10. Kf1—f2 | d7—d6 | 14. Ke3—d3 | Hb8—c6 |
| Sötét hadállása jobb. | | | |

C)

- | | | | |
|------------------|----------|-------------|----------|
| 7. g2—f3: | Hg8—f6 | 14. Fc4—e2 | Fh4—g5 † |
| 8. d2—d4 | d7—d6 | 15. Kd2—e1 | Vh3—h4 † |
| 9. He5—g4: | Vh4—h3 † | 16. Bf1—f2 | Fg5—c1: |
| 10. Kf1—e1! | Hf6—g4: | 17. Vd1—c1: | Fg4—e2: |
| 11. f3—g4: | Ff8—e7 | 18. Ke1—e2: | Vh4—e4 † |
| 12. Bh1—f1 | Fe7—h4 † | 19. Vc1—e3 | Ve4—e3 † |
| 13. Ke1—d2 | Fc8—g4: | 20. Ke2—e3: | |

Sötét — egyenlő hadállás mellett — egy gyaloggal erősebb.

Muzio-csel.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 |
| 4. Ff1—c4 | g5—g4 |

* Jobb d2—d4, mint előbb; mert a jelen lépéssel világos egy tempót fog veszteni.

Ha a jelzett lépések után világos, a helyett, hogy (mint az előbbi megnyitásban) huszárját e5-re léptetné, ezt feláldozza, — előáll az úgynevezett Muzio-csel, (így nevezve Muzio Sándor régi olasz mesterről, ki a XVII. század elején élt s ki azt először alkalmazta).

Csele a legszebbek és legszellemeesebbek közé tartozik, mert a kezdőfélnek a tisztáldozatért élénk és heves rohamot nyújt, mely a gyakorlat tanúsága szerint legtöbb esetben győzelemre vezet. Paulsen Lajos remek ellenjátéka azonban e nézetet megingatta és a gyakorlati téren szerzett tapasztalata után szerző is csatlakozik azon újabb véleményhez, hogy a Muzio-csel heves támadása a Paulsen-féle védelmen megtörik s így a huszáráldozat túlmerész; ennél fogva sikeresen csak gyengébb, vagy kevesebb elméleti ismeretekkel rendelkező játékos ellen alkalmazható.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	7. d2—d4	Ff8—h6
2. f2—f4	e5—f4:	8. Fc1—f4:	Fh6—f4:
3. Hg1—f3	g7—g5	9. Vf3—f4:	Vd8—e7
4. Ff1—c4	g5—g4	10. Fc4—f7 †	Ke8—d8
5. 0—0!	g4—f3:	11. e4—e5	világosnak
6. Vd1—f3:	d7—d6 ¹	<small>ll. s tebb vil.</small>	kitűnő roham van.

II. változat.

6. (Vd1—f3:)	Ff8—h6 ²	11. e4—e5!	h7—h5 a)
7. d2—d4	Vd8—e7	12. Hb1—c3	Hg8—h6
8. Fc1—f4:	Fh6—f4:	13. Hc3—d5!	Ve7—f7:
9. Vf3—f4:	Hb8—c6	14. Vf4—g5 †	Kd8—e8
10. Fc4—f7: †	Ke8—d8	15. Hd5—c7 †	és nyer

a)

11.	d7—d6	13. Ba1—e1	a7—a6
12. Hb1—c3	Fc8—d7!	14. Hc3—d5	Ve7—f8

¹ Nem jó lépés. Leghelyesebb 6. Vd8—f6 (vagy e7.)

² V. der Lasa régibb (szintén nem kielégítő) védelme. Még rosszabb 6. d7—d5, melyre világos 7. Fc4—d5: c7—c6; 8. Fd5—f7 † lépések után igen erős rohamot nyer.

15. Vf4—g5 † Hg8—e7 17. Vg5—f6 vil. nyer.
 16. e5—d6: c7—d6:

III. változat. (A dán védelem.)

6. **V d8—e7**³ 10. Vf4—f2 Fh6—c1:
 7. d2—d4 A) Hb8—c6 11. Bf1—c1: Hg8—f6
 8. Vf3—f4: B)C) Ff8—h6 12. Ff7—d5 Bh8—f8
 9. Fc4—f7 † Ke8—d8 Sötét nyer.

B)

8. **F c1—f4:** Hc6—d4: 11. Vh5—c5: Ff8—c5:
 9. Vf3—h5 b) Hd4—e6 12. Kg1—h1 f7—e6:
 10. Fc4—e6: Ve7—c5 † Sötét nyer.

b)

9. **V f3—f2** Hd4—e6! 12. Ff4—e3 Vc5—e3:⁶
 10. Hb1—c3 c7—c6⁴ 13. Vf2—e3: Ff8—c5
 11. Ba1—d1? Ve7—c5! és sötétnek nyernie kell, mi-
 vel világos a vezércsere után rohamát elveszti s egy tiszttel
 gyengébb.

C)

8. **V f3—f2** Ff8—g7 12. d5—c6: Ve7—e3
 9. e4—e5 d7—d6 13. Bf1—e1 Fg7—d4
 10. Fc1—f4: d6—e5: 14. Kg1—h1 vil. nyer.
 11. d4—d5 e5—f4:

A)

7. **d2—d3** b7—b5 10. Vf4—c7: Ff8—g7
 8. Fc4—b3 b5—b4 11. Fb3—f7: Ve7—f7:!
 9. Vf3—f4: Hb8—c6 12. Bf1—f7: Fg7—e5

³ Az ú. n. *dán védelem* From, Sorensen és Kemp dán mesterek után, kik azt ujabban elemezték. Már Salvionál is előfordúl.

⁴ Hc3—d5 akadályozására. Nem volna jó He6—f4:, melyre világos 11. Vf2—f4: után az f7 pontra annál hatályosabb ostromot indítana.

⁶ Vc5—c4: nyilván hibás Vf2—f7 † sat. miatt.

13. Vc7—e5: Hc6—e5: 15. Fc1—f4 d7—d6
 14. Bf7—f1 Hg8—e7 sötét jobban áll.

IV. változat. (Paulsen védelme.)

- | | | | |
|--------------------------|----------------------------|-------------|---------|
| 6. | Vd8—f6 ⁶ | 16. Be7—e4 | Ff6—g5 |
| 7. e4—e5 ⁷ | Vf6—e5: | 17. g2—g4 | Vf5—g6 |
| 8. d2—d3 | Ff8—h6 | 18. h2—h4 | Fg5—h4: |
| 9. Fc1—d2 | Hg8—e7 | 19. Vf3—f4: | d7—d6 |
| 10. Hb1—c3 | Hb8—c6 | 20. Vf4—f7: | Vg6—f7: |
| 11. Ba1—e1 | Ve5—f5 ⁸ | 21. Bf1—f7: | Hc6—e5 |
| 12. Hc3—d5 ^{a)} | Ke8—d8 | 22. Bf7—h7: | He5—c4: |
| 13. Fd2—c3 | Bh8—g8 | 23. Be4—c4: | c7—c6 |
| 14. Fe3—f6 | Fh6—g5 | 24. Hd4—c7 | Ba8—b8 |
| 15. Be1—e7: | Fg5—f6: | 25. Bc4—f4 | Fh4—e7 |

sötét előnyben áll.

a)

- | | | | |
|--------------------------------|-----------------------|-------------|-----------------------|
| 12. Be1—e4 ⁹ | Hc6—e5 | 17. Kg1—h1 | f7—f5 |
| 13. Vf3—e2 | He5—c4: ^{b)} | 18. Be4—e5 | Vc5—b4 |
| 14. d3—c4: | Ke8—d8 | 19. Ve2—h5! | Vb4—b2: |
| 15. Fd2—f4: ¹⁰ | Fh6—f4: | 20. Vh5—h4 | Bh8—e8 |
| 16. Bf1—f4: | Vf5—c5 [†] | | világos nyerésre áll. |

b)

- | | | | |
|--------------|-----------------------------|-------------|---------|
| 13. (Vf3—e2) | d7—d6! ¹¹ | 16. d3—d4? | He5—c4: |
| 14. Fd2—f4: | Fh6—f4: | 17. Ve2—c4: | f7—f5! |
| 15. Bf1—f4: | Vf5—d7! | 18. Be4—e1 | Bh8—f8 |

⁶ Méltán a legjobbnak tartott védelmi húzás, főleg a Paulsen-től használt folytatás miatt. (Lásd sötét 11. lépését.)

⁷ A roham sikeresebb folytathatásához szükséges gyalogáldozat. (Az e vonalat kell szabaddá tenni.)

⁸ Paulsen húzása. Sokkal jobb, mint az előbb használatban volt Ve5—c5[†].

⁹ Sokkal helyesebb, mint Hc3—d5.

¹⁰ Be4—e7 :-nél 15. Vf5—c5[†] nyer.

¹¹ Szerző e lépést jobbnak tartja, mint He5—c4: Különbösen ez egész változat egy M. (világos) ellen Pesten 1864. évben váltott játszámája.

- | | | | |
|--------------|---------|---------------------------|--------|
| 19. Hc3—d5 | b7—b5 | 22. Vc6—a8: | c7—c6 |
| 20. Be1—e7 † | Vd7—e7: | 23. Hd5—c3 | Ke8—f7 |
| 21. Vc4—c6 † | Ve7—d7 | sötét nyer. ¹² | |

V. változat. (Ghulam Kassim rohama.)

- | | | | |
|-------------------------------|--------|------------------|------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 8. Fd5—b3 | Vd8—d4: |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 9. Fc1—f4: | Hg8—f6 . |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 | 10. Hb1—d2 | Fc8—g4 |
| 4. Ff1—c4 | g5—g4 | 11. Vf3—g3 | Hf6—e4: |
| 5. d2—d4 ¹³ | g4—f3: | 12. Hd2—e4: á) | Vd4—e4: † |
| 6. Vd1—f3: | d7—d5! | 13. Ke1—d2 | világosnak |
| 7. Fc4—d5: | c7—c6 | jobb játéka van. | |

á)

- | | | | |
|---------------|----------|-------------|----------|
| 12. Vg3—g4: ? | Vd4—f2 † | 14. Ff4—d2: | He4—f2 † |
| 13. Ke1—d1 | Vf2—d2 † | 15. Kd1—e2 | Hf2—g4 |
| sötét nyer. | | | |

Mac Donnell rohama.

(A 4 kezdőlépés, mint az eddigi változatokban.)

- | | | | |
|--------------------------------|-------------|--------------|------------|
| 5. Hb1—c3 ¹⁴ | g4—f3: | 9. d2—d4 | Ve5—d6 |
| 6. Vd1—f3: | Vd8—f6 ? A) | 10. e4—e5 | Vd6—c6 |
| 7. Hc3—d5 | Vf6—e5 | 11. Fc4—b5 | Vc6—g6 |
| 8. c2—c3 | Ff8—h6 | 12. Hd5—c7 † | vil. nyer. |

A)

- | | | | |
|--------------|---------------|---------------------|---------|
| 6. | d7—d5! | 12. e4—e5 | Vf6—f5 |
| 7. Fc4—d5: | c7—c6 | 13. Vh5—f3 | Ff8—b4 |
| 8. Fd5—b3 | Fc8—e6 | 14. Fc1—f4: | Hg8—e7 |
| 9. Fb3—e6: | f7—e6: | 15. 0—0 | Fb4—c3: |
| 10. Vf3—h5 † | Ke8—d7 | 16. b2—c3: | Hb8—a6 |
| 11. d2—d4 | Vd8—f6 | sötét előnyben áll. | |

¹² A sötét vezér ki nem szabadúlhat s később Fc8—a6 lépéssel megnyerhető.

¹³ Ghulam K. keletindiai mester húzása. Azonban jobb 0—0. Egyébiránt ezt a húzást már régebben is használták.

¹⁴ M. Donnell húzása, mely kevésbé jó, mint 0—0. E változat is egy általa La Bourdonnais ellen vezetett játszma megnyitása.

Huszárcsel futáráldozattal.

(A 4 első lépés, mint előbb.)

5. **Fc4—f7** †¹⁵ Kg8—f7: 8. Vg4—f4: d7—d6
 6. Hf3—e5 † Kf7—e8¹⁶ 9. He5—f3 Hb8—c6
 7. Vd1—g4: Hg8—f6¹⁷ és világos vissza van
 verve.

Futárcsel.

1. e2—e4 e7—e5
 2. f2—f4 e5—f4:
 3. **Ff1—c4**

Mint a jelzett lépésekből látható, a futárcsel a királycsel egyik alfaja s a huszárcseltől abban különbözik, hogy világos, 3. lépésére, Hg1—f3 helyett királyfutárját hozza játékba, mi által az ellenfélnek megengedi, hogy vezérével h4-en sakkot adjon s a világos király elsánczolását megsemmisítse. De az elsánczolás ily módon való meggátlása világosnak hátrányára alig válik, mert a sötét vezér állomása erre nézve nem előnyös; világos pedig annál hatályosabban fogja tisztjeit működésbe hozhatni.

A futárcsel a leghibátlanabb megnyitások közé tartozik. A huszárcselnél tartósabb és szilárdabb rohamot nyújt. — Alig is van megnyitás, melyet a szerzők nagyobb alaposággal és szorgalommal elemeztek volna; kiváló figyelemeket érdekes kombinációkban gazdag meneténél és remek változatainál fogva meg is érdemli. — Első helyen szabálytalan, ezután pedig szabályos, ú. n. *remek védelmet* teszszük vizsgálódásaink tárgyává.

¹⁵ Itt adjuk ezt a megnyitást, mely épen nem ajánlható s fölötté ritkán fordul elő, minthogy önállólag elemezni fölöslegesnek találtuk. A futár feláldozása, mint sötét védelme igazolja, helytelen.

¹⁶ Kf7—e6-nál világos nyerne.

¹⁷ Egyedül helyes; Vd8—f6 ugyan nem hibás, de erőtlenebb védelmet nyújt.

I. védelem.

1. e2—e4	e7—e5	6. h4—g5:	h6—g5:
2. f2—f4	e5—f4:	7. Bh1—h8:	Fg7—h8:
3. Ff1—c4	g7—g5 ¹ II.	8. Vd1—h5	Vd8—f6
	— VII. védelem.	9. e4—e5	Vf6—g7
4. h2—h4!	h7—h6	10. Hg1—h3	
5. d2—d4	Ff8—g7		világos jobban áll.

II. védelem.

3.	f7—f5 ²	9. Bh1—e1	Hb8—c6
4. Vd1—e2! A)	Vd8—h4†	10. Hb1—c3	Ke8—d8*
5. Ke1—d1	f5—e4:	11. Hc3—d5	Bg8—e8
6. Ve2—e4†	Ff8—e7	12. Hd5—f4	Vh5—f7
7. Hg1—f3	Vh4—h5	13. d2—d4	
8. Fc4—g8: ³	Bh8—g8:		világos jobban áll.

A)

4. e4—f5:?	Vd8—h4†	7. Kf1—g2:	Vh4—h5†
5. Ke1—f1	f4—f3!		sötét jobban áll.
6. Fc4—g8:	f3—g2†		

III. védelem. (Bryan ellencsele.)

3.	b7—b5 ⁵	8. Hg1—f3 B)	Ff8—c5
4. Fc4—f7† ⁶	Ke8—f7:	9. d2—d4	Hg8—f6
5. Vd1—h5†	g7—g6	10. d4—c5	Vd8—e7
6. Vh5—d5†	Kf7—g7	11. 0—0	Ve7—c5†
7. Vd5—a8: ⁷	Hb8—c6	12. Kgl—h1	Fc8—a6

sötét nyer.

¹ E védelem, mely a huszárcselnél hibátlan, itt épen nem ajánlható.

² Ez ellencsel hibátlan.

³ Hb1—c3 jobb.

⁴ V. ö. v. és sötét következő lépéseivel.

⁵ Ez ellencselt *Bryan* amerikai játékos hozta divatba, Kiese-ritzky pedig előszeretettel használta.

⁶ Sokkal jobb Fc4—b5: — Lásd az 56. számú mintajátszmát.

⁷ Mivel a vezért a8-on táborától elvágják, vil. 4. lépése hibás.

B)

8. **d2—d4** Vd8—h4 † 10. d4—d5 Ff8—c5
 9. Ke1—d1 Fc8—a6 sötét nyer.

IV. védelem.

3. **c7—c6**⁸ 7. Fc1—f4: Vd8—b6
 4. d2—d4 C) d7—d5 8. Vd1—c2 † Fc8—e6
 5. e4—d5: c6—d5: 9. c2—c3 0—0—0
 6. Fc4—b5 † Hb8—c6 10. Hg8—f3
 a játszma egyenlő.

C)

4. **Hb1—c3**⁹ d7—d5! 8. d2—d3 Vc4—c5
 5. e4—d5: Vd8—h4 † 9. Vd1—e1 † Ff8—e7
 6. Ke1—f1 f4—f3! 10. Fc1—e3 Vc5—d6
 7. Hg1—f3: Vh4—c4 † és sötét nyerni fog az el-
 lenfél előnyös rohama daczára is, minthogy egy tiszttel
 erősebb.

V. védelem.

3. **Hg8—f6**¹⁰ 7. e5—f6: d5—c4:
 4. Hb1—c3 Hb8—c6^{11 a)} 8. f6—g7: Bh8—g8
 5. Hg1—f3 Ff8—b4 9. Vd1—e2 † Fc8—e6
 6. e4—e5 d7—d5 a játszma körülbelül egyenlő.

a)

4. **Ff8—b4**? 7. e5—f6: e6—b5:
 5. e4—e5 d7—d5 8. Vd1—c2 † Fc8—e6
 6. Fc4—b5 †! c7—c6 9. Ve2—b5 † Hb8—c6

⁸ V. der Lasa szerint ez a lépés a játszmát kiegyenlíti; de az újabb elmélet szerint s.-re hátrányos.

⁹ E változat egy dr. Vidor (v.) és Erkel (s.) között folyt játszma kezdete. A játszmát sötét nyerte.

¹⁰ Hannecken ezredes találmánya és a legjobb védelmek egyike.

¹¹ Jobb d7—d5. (Lásd alább VI. védelem.)

11. Fc1—g5	f7—f6	13. Hf3—e5!	0 — 0!
12. e5—f6:	g7—f6:	14. Vd1—h5:	f6—g5 †

világos 3. lépésre matot mond.¹⁷

E csinos változat egy Harrwitz (vil.) és Anderssen (söt.) között folyt játszma. (Boroszló, 1848.)

A)

4. (Ke1—f1)	g7—g5 ¹⁸	11. d2—d4	He7—g6
5. Vd1—e1 B)	Vh4—e1 †	12. Hg1—e2	Fg7—f6
6. Kf1—e1:	Ff8—g7	13. He2—f4:	Ff6—h4 †
7. h2—h4	h7—h6	14. Bh1—h4:	Hg6—h4:
8. Hg1—f3	g5—g4 ¹⁹	15. Hf4—d5	Hf4—g2 †
9. Hf3—g1	Hg8—e7	16. Ke1—f2	Ke8—d8
10. c2—c3	h6—h5	17. Fc1—g5 †	és nyer. ²⁰

B)

5. Hb1—c3!	d7—d6 C)	12. Vd1—e1 †	Ke8—d8
6. d2—d4	Hg8—e7	13. Fc4—f7	c7—c6
7. Hg1—f3	Vh4—h6	14. Ve1—g3:!	f4—g3:
8. h2—h4	f7—f6	15. Fc1—g5:	Hb8—d7
9. e4—e5	He7—f5	16. Fg5—h6:	Ff8—h6:
10. e5—f6:	Hf5—g3 †	17. Hf3—g5	vil. előny-
11. Kf1—g1	Fc8—g4		ben áll. ²¹

C)

Grimm-féle változat.

5.	Ff8—g7	7. Hg1—f3	Vh4—h5
6. d2—d4	d7—d6	8. e4—e5	d6—e5:

¹⁷ V. 15. Hd5—f6 ††, Kg8—g7, 16. Vh5—h7 †, Kg7—f6 :, 17. He5—g4 †.

¹⁸ Egyedül helyes folytatás, mely sötétet a cselgyalog megvédésére képesíti.

¹⁹ f7—f6 hibás volna; mert erre világos egy gyalogot nyerne.

²⁰ E változat egy, Lange M. (v.) és Mayet (s.) között való játszma.

²¹ E gyönyörű változat egy, 1855-ben Beuthner (v.) és Mangelsdorf (s.) között váltott távizeneti játszmából való.

- | | | | |
|--------------------------|--------|--------------|-------------------------|
| 9. h2—h4 | h7—h6 | 15. Vh5—h8:! | Fg7—h8: |
| 10. Hc3—d5 | Ke8—d8 | 16. Bh1—h8: | f7—f6 |
| 11. Kf1—g1 ²² | Vh5—g6 | 17. Fc4—d3! | Vf5—d3: |
| 12. Hf3—e5: | Vg6—f5 | 18. He5—d3: | Fe6—d5 |
| 13. Vd1—h5! | Fc8—e6 | 19. Fc1—f4: | stb. világos- |
| 14. h4—g5: | h6—g5: | | nak igen jó rohama van. |

E szép változat *Grimm* Vincze magyar mestertől ered, ki e játékmódot a »Chpl. Chronicle« angol sakklap 1851. évi folyamában elemezte.

VIII. Mac Donnell futárcsele. ²³

- | | | | |
|-------------------------------|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 9. h2—g3: <i>alv.</i>) | Vh6—g6 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 10. Hg1—f3 | h7—h6 |
| 3. Ff1—c4 | Vd8—h4 † | 11. Bh1—f1 <i>D)</i> | f7—f6 |
| 4. Ke1—f1 | g7—g5 | 12. Hf3—e5 ²⁶ | f6—e5: |
| 5. Hb1—c3 | Ff8—g7 | 13. Fc4—f7 † | Vg6—f7: |
| 6. d2—d4 | Hg8—e7 | 14. Bf1—f7: | Ke8—f7: |
| 7. g2—g3 ²⁴ | f4—g3: | 15. Vd1—f3 † | Kf7—g6 |
| 8. Kf1—g2 | Vh4—h6 ²⁵ | | sötét előnyben áll. |

D)

- | | | | |
|---------------------------------|----------------------|-------------|------------------|
| 11. Hc3—d5 ²⁸ | He7—d5: | 16. Ba1—e1 | Fc8—e6 |
| 12. e4—d5: | d7—d6 | 17. d5—e6: | f7—f6 |
| 13. Vd1—e2 † | Ke8—d8 | 18. e6—e7 † | Kd8—e8 |
| 14. Fc1—g5 †! | h6—g5: ²⁹ | 19. Ve2—e6 | Hb8—d7 |
| 15. Bh1—h8 † | Fg7—h8: | 20. Hf3—g5: | és világos nyer. |

²² Grimm V. mesterünk húzása.

²³ Mac Donnell rohama (lásd világos 7. lépését) a futárcsel egyik legszebb, legérdekesebb alfaja.

²⁴ E lépést először M' Donnell használta Labourdonnais elleni nagyszerű versenyében (1834).

²⁵ Világos következő (h2—g3:) lépése miatt kell idejekorán menekülni.

²⁶ Világos célja a sötét vezér megnyerése, melyet s. szívesen át is enged 3 könnyű tisztért.

²⁷ Szerző (s.) egyik játszmájából, melyet s. nyert.

²⁸ Igen jó roham-lépés, mely Neumann Gy. R. porosz mester találománya. Jobb mint az előbbi változatban foglalt Bh1—f1.

²⁹ Helyesebb f7=f6! A szövegben foglalt lépésre v. veszít.

Alváltozat. (Lásd a VIII. változat 9. lépését.)

9. Hg1—f3 a)	g3—h2:! ³⁰	13. Hg5—h3	d7—d5
10. Hf3—g5:	Bh8—f8	14. Hh3—f4	Vg6—h7
11. Bh1—h2:	Vh6—g6	15. e4—d5:	világoshad-
12. Kg2—h1	h7—h6		állása előnyösebb.

a)

9. h2—h4!	Vh6—f6	14. Hf3—h4:	Vg6—c6
10. Fc1—e3	g5—h4:	15. Fc4—d5	He7—d5:
11. Vd1—d2	Bh8—f8	16. e4—d5:	Vc6—b6
12. Ba1—f1	Vf6—g6	17. Kh4—f5:	világosnak
13. Hg1—f3	f7—f5		jó az állása.

Récsi rohama.

(Az öt kezdőlépés, mint előbb.)

6. g2—g3	f4—g3:	15. e5—d6:	c7—d6:
7. Kf1—g2	Vh4—h6	16. Bh1—e1	a7—a6
8. h2—g3:	Vh6—g6	17. Hb5—d6:!	Hc8—d6:
9. d2—d4	d7—d6	18. Hf3—e5	Fg7—e5:
10. Hg1—f3	h7—h6	19. d4—e5:	Hb8—d7
11. e4—e5	Ke8—d8	20. Vd1—d6:	Vg6—d6:
12. b2—b3 ³¹	Hg8—e7	21. e5—d6:	Ba8—c8
13. Fc1—a3 ³²	Fc8—f5	22. Be1—e7	világos job-
14. Hc3—b5!	He7—c8		ban áll. ³³

Elhárított királycsel.

Mint az előbb tárgyalt cselmegnyitásoknál láthattuk, sötét a cselgyalog elfogadása által heves rohamoknak tette

³⁰ E lépést az újabb elmélet ajánlja.

³¹ E jó húzást Récsi E. találta fel s használta első ízben sikerrel, leginkább Szén ellen vívott játszmáiban. (A legszebbeket lásd J. Dufresne: »Handbuch des Schachspiels. Berlin, 1863.« a 433. s köv. lapokon.)

³² Az előbbi húzás a futárnak e pontra leendő előnyös elhelyezése végett történt.

³³ E változat is Récsinek (vil.) Szén ellen folytatott egyik játszmájából való.

5. Ff1—e2 ⁵ B)	Fg4—f3:	10. Fc1—f4:	He7—g6
6. Fe2—f3:	Hb8—c6	11. Ff4—e3	Hg8—f6
7. b2—b4	Fc5—b6	12. Hb1—d2	0—0
8. b4—b5	Hc6—e7	13. 0—0	
9. d2—d4	e5—f4: a)	egyenlő játékkal.	

a)

9.	e5—d4:	14. Kg1—h1	0—0
10. c3—d4:	a7—a6	15. Ff3—e2	Ba6—a8
11. b5—a6:	Bb8—a6:	16. d4—d5	Hc6—b8
12. 0—0	He7—c6	17. Fe2—d3	
13. Fc1—b2	Hg8—e7	világos jobban áll.	

B)

5. Ff1—c4?	Fg4—f3:	13. Fc1—g5:	d6—d5
6. Vd1—f3:	Hg8—f6	14. Fc4—b3!	Ve7—d6
7. b2—b4 ⁶	Fc5—b6	15. Hb1—d2	a7—a5
8. d2—d3	Hb8—d7	16. b4—a5:	Ba8—a5:
9. f4—f5	Vd8—e7	17. h2—h4	Hf6—h5
10. g2—g4	h7—h6	18. Hd2—f1	Hd7—c5
11. Ke1—e2	c7—c6	19. Fb3—c2	Ba5—a3 ⁷
12. g4—g5	h6—g5:	Sötét jobban áll.	

III. változat. (Falkbeer ellenesele.)

1. e2—e4	e7—e5	4. Ff1—b5 †!	c7—c6
2. f2—f4	d7—d5	5. d5—c6:	b7—c6:
3. e4—d5:!	e5—e4 ⁸ A) B)	6. Fb5—c4	Hg8—f6!

⁵ Sokkal jobb, mint Ff1—c4, mert a világos tábor szilárd hadállását előkészíti.

⁶ A b. s általában valamely vezérszárnyai gyalog korai előhaladása rendszerint hátrányos, mivel felbontja a gyaloghadállást.

⁷ E változat Morphy (vil.) és Löwenthal (söt.) egyik versenyjátszmájából való, söt. utolsó lépése kivételével, a mely helyett L. hibásan 19. Ba5—b5 húzást tette.

⁸ E szép húzást Falkbeer és Lederer ajánlották. Morphy előszeretettel használta, mert ellenrohamot nyújt.

7. d2—d4 ⁹	Ff8—d6 ¹⁰	13. Fc4—b3	c6—c5
8. Hg1—e2	0—0	14. d4—c5:?	Fd6—c5 †
9. 0—0	Fc8—g4	15. Kg1—h2 ^{11?}	Hf6—g4 †
10. Hb1—c3	Hb8—d7	16. Kh2—g3	Fc5—f2 †
11. h2—h3	Fg4—e2:	17. Bf1—f2:	Vd8—d1:
12. Hc3—e2:	Hd7—b6	18. h3—g4:	e4—e3

Sötét nyer.¹²

A)

3.	Vd8—d5: ¹³	7. Ff1—c4	Ve6—e7
4. Hb1—c3	Vd5—e6 ¹⁴	8. Fc4—b3 ¹⁶	f7—f6
5. Hg1—f3	e5—e4 ¹⁵	9. He5—c4	Fc8—e6
6. Hf3—e5	Hg8—h6	10. Vd1—e2	

Világos jobban áll.

B)

3.	e5—f4:	5. Vd1—e2 †	Vd8—e7
4. Ff1—b5 †	Fc8—d7	6. Hb1—c3	Hg8—f6

Világos valamivel jobban áll.

Középcsel.

1. e2—e4	e7—e5
2. d2—d4	e5—d4:

Hibátlan, de kevésbé használt megnyitás. Változatai többnyire megegyeznek a skót cseléivel, azért e helyen csak némely eltéréseire szorítkozunk.

⁹ Erkel húzása, mely sötét erős ellenrohamát leginkább felfogja.

¹⁰ Staunton Hb8—d7 lépést ajánlja e helyett.

¹¹ Durva hiba, melyre söt. játszmája elveszett. Kg1—h1 kellett volna.

¹² E változat egy Horwitz (vil.) és Kolisch (söt.) között való versenyjátszma. (London, 1861.)

¹³ E lépése miatt sötét időt veszít.

¹⁴ Jobb V—d8 vagy a5.

¹⁵ e5—f4 † nem jobb: mert vil. 6. Ke1—f2 lépése után Ff1—b5 †, majd Bh1—e1-e1 fenyeget s jól áll.

¹⁶ Vil. 0—0-ni készül, melyet azonnal nem tehet Ve7—c5 † (s a vil. Fc elveszése miatt. Egyszermind az He5 visszavonulását (c4-re) kell biztosítani. Lásd söt. köv. lépését.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e5	6. Ve3—g3	Vd8—f6
2. d2—d4	e5—d4:	7. Fc1—g5	Vf6—g6
3. Vd1—d4: A)	Hb8—c6	8. Ff1—d3	h7—h6
4. Vd4—e3	Ff8—b4 †	9. Fg5—f4	Vg6—g3:
5. c2—c3	Fb4—a5	10. Ff4—g3:	d7—d6

a játszma egyenlő.

A)

3. Ff1—c4	c7—c5 ¹	9. Vd1—d5:	c3—b2:
4. c2—c3!	Hb8—c6	10. Fb5—c6 †	b7—c6:
5. Hg1—f3	f7—f5	11. Vd5—c6 †	Ve7—d7
6. e4—f5:	d7—d5	12. Vc6—d7 † ²	Fc8—d7:
7. Fc4—b5	Vd8—e7 †	13. Fc1—b2:	Fd7—f5:
8. Ke1—f1	d4—c3:	14. Hb1—d2	

egyenlő játékkal.

Zárt jellegű megnyitások.

Ezekhez tartoznak, mint fönnebb (a 36. lapon) mondtuk, mindazok a megnyitások, melyek nem a király- vagy vezérgyalogoknak mindkét részről való kölcsönös, két koczkával haladó mozdúlataival kezdődnek. Zárt jellegűeket (typus) épen ez a körülmény idézi elő, mert a tisztek mindkét részről nehezebben bontakozhatnak, mint a nyílt, főleg cseljátékoknál. Azonban a zárt játszmák is nyiltakká válhatnak a játék folyama alatt s ez az átmeneti időpont azok kimenetelére rendszerint határozó; — viszont nyílt jellegű megnyitásokból is fejlődhetnek zárt játszmák. Midőn egy nyílt játszma zárttá változik, rendszerint döntetlen lesz.

A zárt játszmák legnevezetesebb nemei a francia, szi-cíliai és ind megnyitások.

¹ Nem egészen helyes lépés, mert sötét gyaloghadállását gyön-gíti. Jobb Hb8—c6, vagy Ff8—c5.

² Hibás volna Vc6—a8: — 12. Vd7—d1 † s b2—c1: V. miatt.

Francia megnyitás.¹

1. e2—e4

e7—e6

A másodhúzóknak ez az ellenlépése (e7—e6) a francia megnyitás. A legjobb és legbiztosabb védelmi húzások közül való, mert megakadályozza a játszmakezdő táborának gyors fejlődését és így támadó hadállása képezését. Kevésbé élénk, inkább nyugodt menetű játszmákra vezet.

I. változat.

1. e2—e4	e7—e6	7. Fc1—e3	Vd8—b6
2. f2—f4 ² ll.v.)	d7—d5	8. Vd1—b3	Hc6—a5
3. e4—d5: ³ A)	e6—d5:	9. Vb3—b6:	a7—b6:
4. Hg1—f3	c7—c5	10. Ff1—b5 †	Fc8—d7
5. d2—d4	Hb8—c6	11. Fb5—d7 †	Ke8—d7:
6. c2—c3	Hg8—f6	A játszma egyenlő.	

A)

3. e4—e5?	c7—c5!	8. d2—d3	Hh6—f7
4. Hg1—f3	Hb8—c6	9. Vd1—e2	Vb6—c7
5. c2—c3	f7—f6	10. d3—d4	Vc7—b6
6. Ff1—d3	Hg8—h6	11. Ve2—e3	Fc8—d7
7. Fd3—c2	Vd8—b6	sötét jobban áll.	

II. változat.

2. d2—d4	g7—g6 ⁴ B)	5. Ff1—d3	b7—b6
3. Fc1—e3	Ff8—g7	6. Hg1—e2	Fc8—b7 ⁵
4. Hb1—d2	Hg8—e7	7. 0—0	d7—d6

¹ Nevét részint a francia mesterek után nyerte, kik előszeretettel használták, részint azon izenetes játszmatól, melyet a párisi kör 1842-ben, ily kezdettel, a londoni ellen nyert. (Lásd a mintajátszmák között 67. szám alatt.)

² Sokkal jobb d2—d4.

³ e4—e5 — mint a következő változatból kitűnik — nem előnyös.

⁴ Figyelemre méltó újítás.

⁵ Ez a változat a *Fianchetto*-megnyitás egyik változatára hasonlít.

8. c2—c3	Hb8—d7	10. f2—f4	d6—d5
9. Vd1—b3	0—0	11. e4—e5	Ba8—b8 ⁶

egyenlő játékkal.

B)

2.	d7—d5!	7. Hb1—c3 a)	c7—c6
3. e4—d5:!	e6—d5:	8. Fc1—g5	h7—h6
4. Hg1—f3	Hg8—f6	9. Fg5—h4	Fc8—g4
5. Ff1—d3	Ff8—d6	10. h2—h3	Fg4—f3:
6. 0—0	0—0	11. Vd1—f3:	Hb8—d7

a játszma egyenlő.

a)

7. h2—h3	Hb8—c6	12. Fh4—g3	Fd6—g3:
8. c2—c4	d5—c4:	13. f2—g3:	Hf6—e4
9. Fd3—c4:	Fc8—f5	14. d4—d5	Hc6—a5
10. Fc1—g5	h7—h6	15. Hf3—e5	He4—g3:
11. Fg5—h4	g7—g5	16. Bf1—f3	Vd8—d6

sötét egy gyaloggal erősebb.

Szicíliai megnyitás.

1. e2—e4

c7—c5

C7—c5 húzás egyik legbiztosabb védelme a másodhúzóknak, annyira, hogy némely szerző hajlandó annak e7—e5 fölött előnyt adni, mivel a középnek világos részéről való elfoglalását lehetetlenné teszi. — Hátránya, hogy a sötét tábor **d** vonala rendszerint gyenge s ekkép a sötétre könnyen veszélyessé válható rohamokra nyílik alkalom.

Főbb változatai:

I.

1. e2—e4	c7—c5	3. Hg1—f3	e7—e6
2. f2—f4 ¹	Hb8—c6	4. Ff1—e2! ²	d7—d5

⁶ c7—c5 előkészítésére.

¹ Nem előnyös lépés és már a Mac Donnell és Labourdonnais között folytatott játszmákban is (1834) ilyennek ismerték föl.

² A futárnak nincs jobb lépése és mégis szükséges, hogy lépjen a 0—0 előkészítése végett.

5. d2—d3	d5—e4:	8. Hb1—c3	Fc8—d7
6. d3—e4:	Vd8—d1 †	9. Fc1—e3	0—0—0
7. Fe2—d1:	Hg8—f6	egyenlő játék.	

II.

1. e2—e4	c7—c5	7. Fg5—h4	He7—g6
2. Ff1—c4 ³	e7—e6!	8. Fh4—g3	Ff8—d6
3. Hb1—c3	Hb8—c6	9. Hg1—h3	0—0
4. d2—d3	a7—a6	10. 0—0 ⁴	f7—f5
5. a2—a4	Hg8—e7	11. f2—f4	és világos-
6. Fc1—g5!	Vd8—c7	nak jó játéka van.	

III. (Szén-féle változat.)

1. e2—e4	c7—c5	8. Vd6—g3	Hg8—f6 †
2. d2—d4	c5—d4:	9. Hb1—c3	d7—d5
3. Hg1—f3 ⁵	e7—e6	10. e4—e5!	Hf6—h5
4. Hf3—d4:	Hb8—c6	11. Vg3—f3	g7—g6
5. Hd4—b5 ⁶	a7—a6	12. g2—g4	Hc6—e5: ⁸
6. Hb5—d6 †	Ff8—d6:	13. Vf3—e2	világos két
7. Vd1—d6:	Vd8—e7	gyalogjáért egy tisztet nyer	
és jobban áll.			

IV.

1. e2—e4	c7—c5	7. e4—d5:	e6—d5:
2. Hg1—f3!	e7—e6 ^{A)}	8. 0—0	Ff8—d6
3. d2—d4	c5—d4:	9. h2—h3	h7—h6
4. Hf3—d4:	Hg8—f6!	10. c2—c4	0—0
5. Ff1—d3	Hb8—c6	11. Hb1—c3	egyenlő
6. Fc1—e3	d7—d5!	hadállással.	

³ Anderssen szerint legjobb lépés; de 2. Hg1—f3-mat vagy d2—d4-et általában és joggal erősebbnek tartják.

⁴ Ha most s. a g3F-t ütné, a h. gyaloggal kellene azt visszaütni.

⁵ Így léphetett volna már a 2. húzásnál is.

⁶ Szén J. találta fel ezt a húzást s először 1851-ben Anderssen ellen — kedvező sikerrel — használta. (Lásd a 69. számú mintajátszmát.)

⁷ f7—f5 jobb.

⁸ Hh5—g7-re Vf3—f6 vil. előnyére következik.

A)

2.	g7—g6 ¹⁰	9. He4—c5:	d7—d5 ¹²
3. Hb1—c3	Ff8—g7	10. Fc4—b5	Vd8—b6
4. Ff1—c4	Hg8—f6	11. Hc5—a4	Vb6—a5
5. e4—e5	Hf6—g8 ¹¹	12. d2—d4	Hh6—f5
6. 0—0	Hb8—c6	13. c2—c3	Fc8—d7
7. Vd1—e2	Hg8—h6	14. Fb5—c6:	Fd7—c6:
8. Hc3—e4!	0—0	a játszma ki van egyenlítve.	

Ind vagy görög megnyitás.

(Fianchetto.)

Szabálytalan, de helyes megnyitás, mely akkor szárazzik, ha e2—e4 első lépés után sötét 1. **b7—b6** (Fianchetto di Donna), vagy **g7—g6** (Fianchetto de Re) gyaloglépéssel válaszol. Lépésinek az a célja, hogy előbbi esetben 2. Fc8—b7, az utóbbiban 2. Ff8—g7 futárhúzások történhessenek.

I. Változat.

1. e2—e4	b7—b6	7. Hb1—d2	c5—d4:
2. d2—d4	Fc8—b7	8. c3—d4:	Ff8—b4
3. Ff1—d3 ¹³	e7—e6!	9. 0—0	Fb4—d2:
4. Hg1—h3	c7—c5 ¹⁴	10. Vd1—d2:	Hc6—e7
5. c2—c3	Hb8—c6	11. f2—f3	He7—g6
6. Fc1—e3!	Hg8—f6	12. Ba1—c1	0—0

egyenlő játékkal.

II. Változat.

1. e2—e4	g7—g6	3. Hg1—f3	e7—e6
2. d2—d4	Ff8—g7	4. Ff1—d3	Hg8—e7

¹⁰ Újabb időbeli mesterektől divatba hozott válasz.¹¹ 5. Hf6—g4 nem ajánlható 6. Fc4—f7 ♯ miatt.¹² Löwenthal d7—d6 lépést jobbnak tartja.¹³ A Fianchetto ellenében igen helyes a futároknak a középben való elhelyezése (d3, e3 pontokon).¹⁴ Előbb vagy utóbb szükséges lépés.

- | | | | |
|------------|-------|---------------------|--------|
| 5. Fc1—e3 | d7—d5 | 7. Vd1—d2 | c7.—c5 |
| 6. Hb1—c3! | 0 — 0 | a hadállás egyenlő. | |

III. Változat

- | | | | |
|-----------|--------|---------------|---------------------------------------|
| 1. e2—e4 | b7—b6 | 6. Fc1—e3 | Hb8—d7 |
| 2. d2—d4 | Fc8—b7 | 7. c2—c4 | e7—e6 |
| 3. Ff1—d3 | g7—g6 | 8. Hb1—c3 | Hg8—e7 |
| 4. f2—f4 | Ff8—g7 | 9. Vd1—e2 | 0 — 0 |
| 5. Hg1—f3 | d7—d6 | 10. 0 — 0 — 0 | és világos
jobban ki van fejlődve. |

Szabálytalan megnyitások.

Szabálytalanak nevezhető minden, igen nagyszámú megnyitás, mely az eddigiektől különbözik. Változataikat felsorolni lehetetlen lévén, itt mutatványul csak néhányat közlünk. (Példák a mintajátszmák között.)

I. Változat. (Berlini megnyitás.)

- | | | | |
|------------|---------------------|-----------|--------------------------------|
| 1. e2—e4 | d7—d5 ¹ | 5. Fc1—f4 | e7—e6 |
| 2. e4—d5: | Vd8—d5: A) | 6. a2—a3 | Va5—b6 |
| 3. Hb1—c3! | Vd5—a5 ² | 7. Hg1—f3 | Hg8—f6 |
| 4. d2—d4 | c7—c6 | 8. Ff1—d3 | világosnak
jobb játéka van. |

A)

- | | | | |
|------------|----------------|-------------|---------|
| 2. | Hg8—f6! | 8. Hf3—e5 | Vd8—d4 |
| 3. Ff1—b5† | Fc8—d7 | 9. Vd1—g4: | Vd4—e5† |
| 4. Fb5—c4! | b7—b5 | 10. Ke1—f1 | f7—f5 |
| 5. Fc4—b3 | Fd7—g4 | 11. Vg4—f3 | Ve5—e2† |
| 6. Hg1—f3 | Hf6—d5 | 12. Vf3—e2: | Hc3—e2: |
| 7. Hb1—c3 | Hd5—b3: | 13. Kf1—e2: | e7—e5 |

a játszma egyenlő.

¹ Nem ajánlható. Sötét e lépése miatt több tempót veszít.

² Legjobb Vd5—d8. (Vd5—e5† roszt.)

II. Változat.

1. a2— a3 ³	e7—e5	7. Ff1—e2	0 — 0
2. c2—c4!	Hg8—f6	8. d2—d4	Hd5—c3:
3. Hb1—c3	d7—d5!	9. b2—c3:	e5—e4
4. c4—d5:	Hf6—d5:	10. Hf3—d2	f7—f5
5. e2—e3	Fc8—e6	11. f2—f4	sat.
6. Hg1—f3	Ff8—d6	egyenlő játékkal.	

III. Változat.

1. c2—c4	c7—c5 ⁴	6. Hg1—f3	e7—e5
2. f2—f4	f7—f5	7. Fc1—d2	Vd8—e7
3. d2—d3	Hg8—f6	8. a2—a3	g7—g6
4. Hb1—c3	d7—d6	9. g2—g3	Ff8—g7
5. e2—e4	Hb8—c6	sat. egyenlő játék.	

IV. Változat.

1. f2—f4	f7—f5 ⁵	4. Ff1—e2	Ff8—e7
2. Hg1—f3	Hg8—f6	5. 0 — 0	0 — 0
3. e2—e3	e7—e6	egyenlő játék. sat.	

Itt csak futólag említjük a *bécsi* 1. e2—e4 e7—e5, 2. Hb1—c3; a *hollandi* megnyitást: 1. d2—d4 f7—f5, s *From* cselét: 1. f2—f4 e7—e5, melyekre a 72., 80., ill. 75. számú mintajátszmák szolgálnak példakül.

³ Ezt a sajtószerű húzást először Anderssen tette Morphy ellen folytatott néhány versenyjátszmájában. Célja volt, hogy a következő húzásnál, mint játszmakezdő fontos időnyeréssel, a szicíliai védelembe menjen át.

⁴ Sokkal jobb, mint e7—e5.

⁵ Anderssen ezt a lépést, mint 1. f2—f4-re leghelyesebb választ ajánlja; 1. d7—d5 is jó. Kevésbé ajánlható *From* (dán mester) csele e7—e5. (Lásd VI. R. 75. számú játszmát.)

HARMADIK RÉSZ.

VÉGJÁTÉKOK.

A sakk-elméletnek a megnyitásoknál nem kisebb fontosságú része a *végjátékok* (Spielendungen, Endspiele) tana. Alatta a játszmának azt a részét értjük, midőn a bábok, különösen a tisztek kölcsönös lecserélése után a sakktáblán csak egy, vagy egynéhány báb marad fenn. A végjátékok ismeretének fontossága szembeötlő, ha meggondoljuk, hogy a játszma megnyitásával és folytatásával (derekán) nyert előnyt egyedül a végjáték helyes vezetésével biztosíthatni, s hogy az addig elért sikert az ebben elkövetett egyetlen hibás lépés is megsemmisítheti. Sőt helyes ismeretök nélkül a játékos még a játszma derekán sem haladhat biztosan; mert legtöbb esetben az ott előforduló terveknek már a végjátékokra is irányozva kell lenniök. P. o. jöhet s jön is elő hadállás, melyben, helyes terv mellett, ha a gyaloghadállás egyik részen kedvezőbb, ez a fél az összes tisztek lecserélését kierőszakolhatja s ennek megtörténte után gyalogjaival nyer.¹

Lehetetlen azonban a végjátékok minden változatát feltüntetni; épen oly lehetetlen, mint a megnyitásokból származó különféle játszmák derekán előforduló combinatiókat bemutatni. — A jelesebb szerzők általánosan elfogadott tanmódja nyomán tehát fejezetenkint röviden tárgyaljuk a bábok egyes nemeinek egymás és a király ellen való

¹ Midőn a játszmát az ellenfél helyes ellenjátéka miatt annak derekán megnyerni nem lehet, a legfőbb terv legyen a bábok oly módon való kölcsönös lecserélése, hogy előnyt az ennek megtörténte után előidézendő hadállás, vagy a meghagyandó bábok szám- vagy minőségbeli tulsúlya következtében lehessen nyerni. Tanulságos erre rózve a 10. számú játszma záróhadállása.

működése rendszerét, hogy a kezdő, hasonló helyzetekben megtalálhassa helyes működésére a szükséges alapot és hogy nyert elméleti ismereteit érvényesíthesse.

ELSŐ KÖNYV.

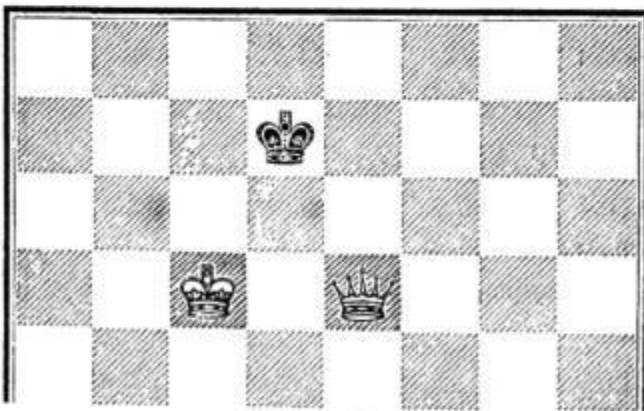
I. FEJEZET.

A király és vezér a király ellen.

A vezérével egyedül maradt király a tábor nélkül való ellenkirályt könnyen és rövid idő alatt mattá teheti. Ennek elérése végett az ellenkirályt a tábla szélére kell szorítani; mert mat csak ott, de itt aztán bármely előre kijelölt koczkán adható. Maga a vezér is képes — királya segélye nélkül — az ellenkirályt valamelyik szélső koczkára űzni, de matot adni képtelen.

P é l d á k.

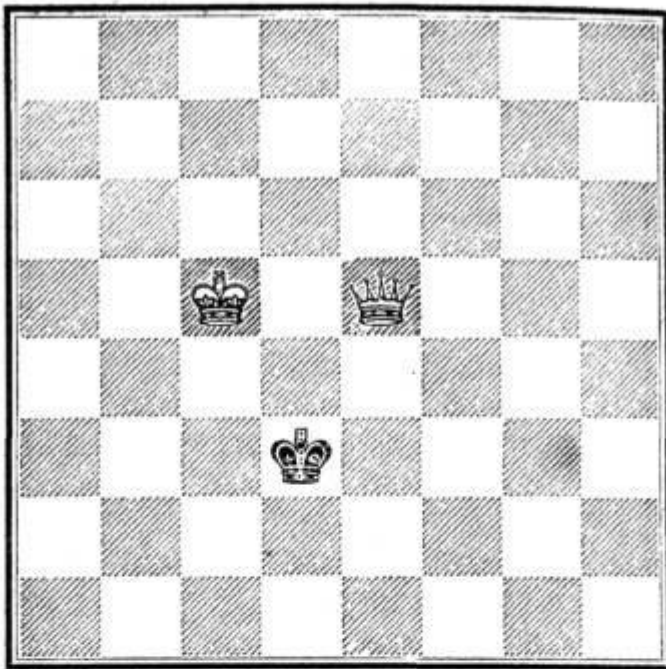
I.



Világos indul és 3. lépésre matot ad.

- | | | |
|-----------|--------|--------------------------|
| 1. Kc5—b6 | Kd7—d8 | 3. Ve5—c7 (h8 vagy e8 ♚) |
| 2. Kb6—c6 | Kd8—c8 | |

II.



Követelmény: A sötét királyt a1-en kell mattá tenni.

- | | | | |
|------------------------------|-----------|---------------------|--------|
| 1. Ve5—e1 | Kd3—c2 | | |
| 2. Kc5—c4 | Kc2—b2 | | A) |
| 3. Ve1—c3 † | Kb2—a2 A) | 3. | Kb2—b1 |
| 4. Vc3—b4 | Ka2—a1 | 4. Vb3—d2 | Kb1—a1 |
| 5. Kc4—b3 | Ka1—b1 | 5. Kc4—b3 | Ka1—b1 |
| 6. Vb4—d2 | Kb1—a1 | 6. Vd2—c2 † | Kb1—a1 |
| 7. Vd2—a2: vagy b2, v. c1) ♠ | | 7. V — mint előbb ♠ | |

Gyakorlatul szolgáljanak még a következő példák:

III. Vil. Ka1. Va2. — Söt. Kh8.

A sötét királyt a világos vezér, királya segélye nélkül űzze a7-re.

IV. Ugyanezen hadállásban a sötét királyt h1-en kell mattá tenni.

Óvakodjunk attól, hogy pattá tegyük az ellenkirályt, a mi pedig vigyázatlanságból könnyen megtörténhetik. P. o. álljon a sötét király a8-on; a világos király a1-en; vezére pedig c2-n. Ha a világos vezér c2-ről c7-re lép, patot ad s a játszma döntetlen.

II. FEJEZET.

Király és bástya — király ellen.

Ily esetben is az előbbi fejezetben kimutatott hadar-
gás szerint kell eljárni. Az ellenkirályt t. i. szorítsuk a
tábla szélére, hol aztán a saját királyunkat állítjuk vele
szembe s a bástya ily hadállásban ad sakkot és matot.

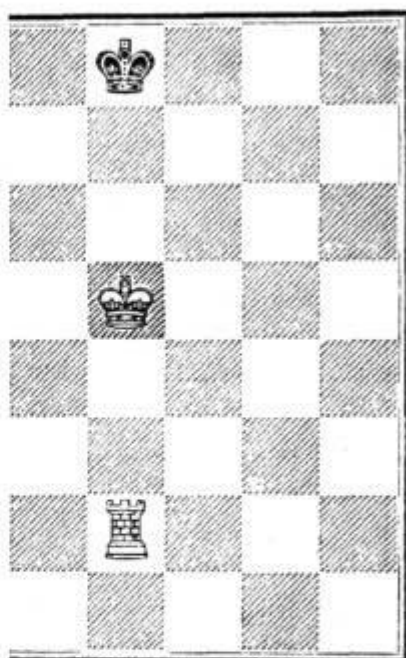
I.

Vil. indul s 3-ik lépésre
matot mond.

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Ke5—e6 | Ke8—d8 A) |
| 2. Be2—c2 | Kd8—e8 |
| 3. Bc2—c8 ♚ | |

A)

- | | |
|-------------|--------|
| 1. | Ke8—f8 |
| 2. Be2—g2 | Kf8—e8 |
| 3. Bg2—g8 ♚ | |



II. Világos. Kc3. Bh3. — Sötét. Kd5.

- | | | | |
|-------------|--------|------------------------|--------|
| 1. Bh3—e3 | Kd5—c5 | 8. Bc5—c6 | Kb7—b8 |
| 2. Be3—e5 † | Kc5—d6 | 9. Bc6—b6 † | Kb8—c8 |
| 3. Kc3—d4 | Kd6—c6 | 10. Bb6—b1-ig bárhová, | |
| 4. Be5—d5 | Kc6—b6 | (mely tempo idő húzás) | |
| 5. Bd5—c5 | Kb6—b7 | 11. | Kc8—d8 |
| 6. Kd4—d5 | Kb7—b6 | 12. B—b8 ♚ | |
| 7. Kd5—d6 | Kb6—b7 | | |

Ily módon, melyet a gyakorlatból legjobban lehet
megtanulni, mat (legfőlebb 15 lépés alatt) még a világosra
legkedvezőtlenebb hadállásból is adható.

Gyakorlatúl:

III. Vil. Ke1. Ba1. — Söt. Khl.

Világos 4. lépésre h2-őn tegye mattá sötétet.

IV. Vil. Kf3. Bb3. — Söt. Kd5.

a6-on adassék mat.

V. Vil. Ke5. Be4. — Söt. Ke7.

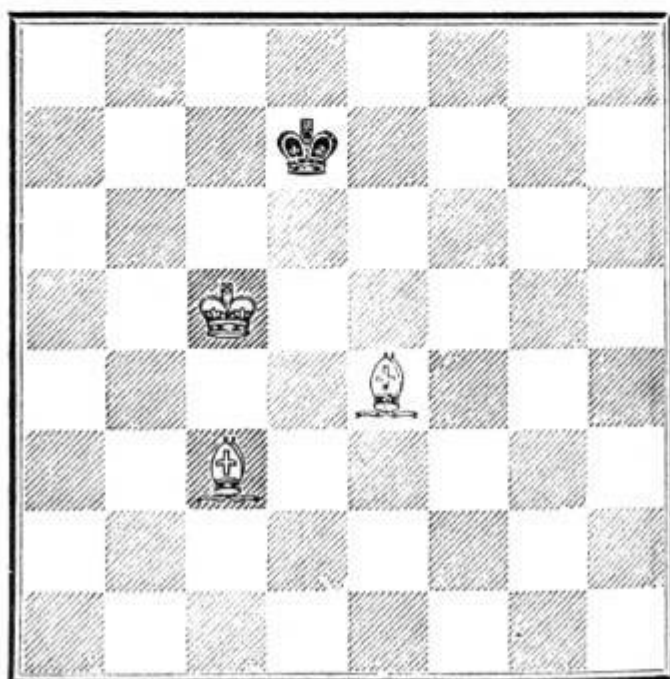
A sötét királyt először e8, azután (ismét a fenti hadállásból) e1-en kell mattá tenni.

III. FEJEZET.

Király és két futár — király ellen.

Hogy a két futárral matot adhassunk, az ellenkirályt a négy sarokkoczká (a1, h1, a8, h8) valamelyikébe kell űzni.

I.



- | | | | |
|-----------|--------|-----------|--------|
| 1. Fe4—d5 | Kd7—e7 | 3. Fd5—g8 | Kd7—e7 |
| 2. Fe3—g7 | Ke7—d7 | 4. Kc5—c6 | Ke7—e8 |

- | | | | |
|------------|--------|-------------------------|--------|
| 5. Kc6—d6 | Ke8—d8 | 10. Kc6—b6 ¹ | Kb8—a8 |
| 6. Fg8—f7 | Kd8—c8 | 11. Ff6—e7 ² | Ka8—b8 |
| 7. Kd6—c6 | Kc8—d8 | 12. Fe7—d6† | Kb8—a8 |
| 8. Fg7—f6† | Kd8—c8 | 13. Fe6—d5‡ | |
| 9. Ff7—e6† | Kc8—b8 | | |

Sötét helylyel-közzel az előbb adottakon kívül más lépésekkel is válaszolhat, de ezekre szintén könnyű a felelet, ha ragaszkodunk az előbb megmutatott rendszerhez.

II. Vil. Kal. Fbl és cl. — Söt. Kh8.

A sötét király h8-on, hol jelenleg is áll, teendő mattá.

III. Vil. Kel. Fal és hl. — Söt. Ke8.

A sötét királyt a 8-ra kell űzni s ott mattá tenni.

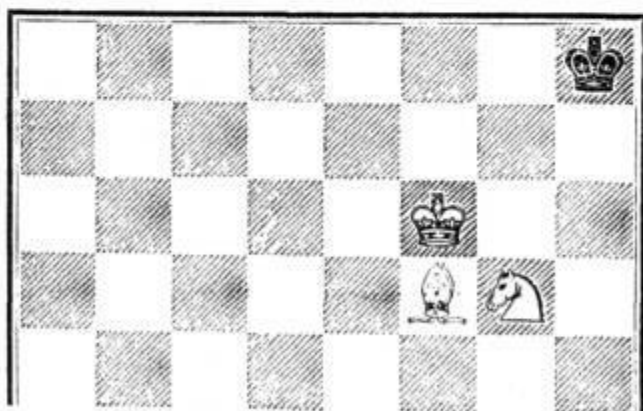
IV. FEJEZET.

Király, huszárral és futárral — király ellen.

Ez a mat már nehezebb az előbbieknél. Hogy végrehajtható legyen, az ellenkirályt a futár színének megfelelő sarokkoczkára kell űzni; a huszárnak pedig a futárral ellenkező színű koczkákat kell megszállania.

Tekintsük meg a következő hadállást:

I.



¹ A királynak, midőn két futárjával akar matot adni, mindig hasonló helyzetet kell az ellenkirálylyal szemben (tehát ettől huszárugrás alakban) elfoglalnia.

² Vagy a d8—h4 vonalon bárhova (időhúzás).

· Itt az eljárás következő:

A h8-on álló királyt a8-ra kell úzni. E célból a vil. király folytonosan a 6-os vízirányos vonalon (f6-tól b6-ig) fog haladni; a vil. futár királyának jobbján — néhány időhúzás mellett; a huszár pedig az 5-ös vonal egy-egy pontjáról fog a 7-ik vonalra sakkadással ugrani s innét vissza királyától baloldalt az 5-ik sorba.

Tehát gyakorlatilag megfejtve:

1. Hg5—f7 †	Kh8—g8	10. Fg6—h5	Kc8—d8
2. Ff5—d3 *	Kg8—f8	11. Hc5—b7 †	Kd8—c8
3. Fd3—h7	Kf8—e8	12. Kd6—c6	Kc8—b8
4. Hf7—e5	Ke8—f8 A)	13. Kc6—b6	Kb8—c8
5. He5—d7 †	Kf8—e8	14. Fh5—g4 †	Kc8—b8
6. Kf6—e6	Ke8—d8	15. Hb7—c5	Kb8—a8
7. Ke6—d6	Kd8—e8	16. Fg4—h3	Ka8—b8
8. Fh7—g6 †	Ke8—d8	17. Hc5—a6 †	Kb8—a8
9. Hd7—c5	Kd8—c8	18. Fh3—g2 ‡	

A)

4.	Ke8—d8	15. Kc7—b6	Ka8—b8
5. Kf6—e6	Kd8—c7	16. Hc5—a6 †	Kb8—a8
6. He5—d7	Kc7—c6	17. Fg3—f3 ‡	
7. Fh7—d3	Kc6—c7		
8. Fd3—e4	Kc7—d8 B)		

B)

9. Ke6—d6	Kd8—c8 *	8.	Kc7—c8
10. Fe4—f3	Kc8—d8	9. Ke6—d6	Kc8—d8
11. Ff3—h5	Kd8—c8	10. Fe4—g6	Kd8—c8
12. Hd7—c5	Kc8—b8	11. Hd7—c5	sat., mint
13. Fh5—g4	Kb8—a7	az első változat 11-ik lépése	
14. Kd6—c7	Ka7—a8	után megmutattuk.	

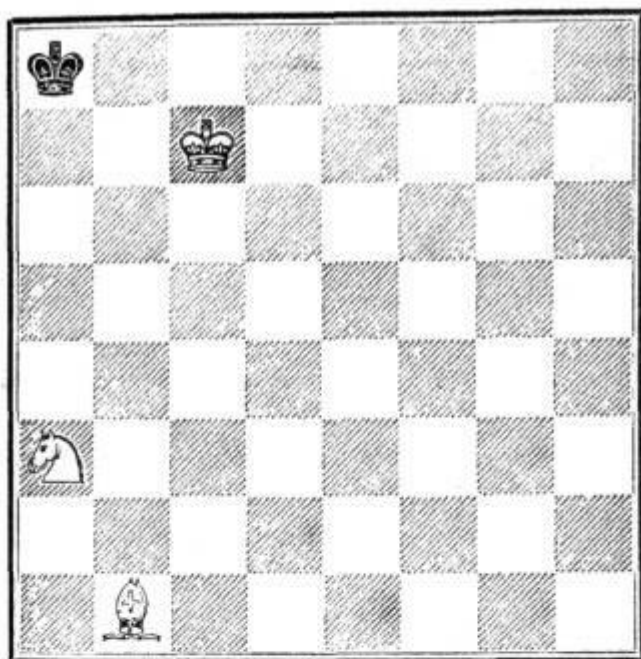
II. (Szerzőtől.)

Világos indul és 4. lépésre matot mond.

(Lásd a következő ábrát.)

* Időhúzás.

• Kd8—c8-ra 10. Fe4—g6 † következik.



Vil. indul és 4. lépésre matot ad.

- | | | | |
|-----------|--------|-------------|--------|
| 1. Fb1—f5 | Ka8—a7 | 3. Fc8—b7 † | Ka8—a7 |
| 2. Ff5—c8 | Ka7—a8 | 4. Ha3—b5 ‡ | |

V. FEJEZET.

A király és huszárjai — a király ellen.

A király és egy, sőt két huszárja az egyedül álló ellenkirályt — ennek hibátlan játéka mellett — mattá nem teheti. Azonban kierőszakolható, ha a söt. királynak még — legalább egy — gyalogja is van, mely a pat-állást elkerülhetővé teszi; vagy a söt. király útját elzárja.

I. Vil. Kf2. Hd2. — Söt. Kh1. gy. h3.

V. lép. és 2. lépésre matot mond.

- | | | |
|-----------|-------|-------------|
| 1. Hd2—f1 | h3—h2 | 2. Hf1—g3 ‡ |
|-----------|-------|-------------|

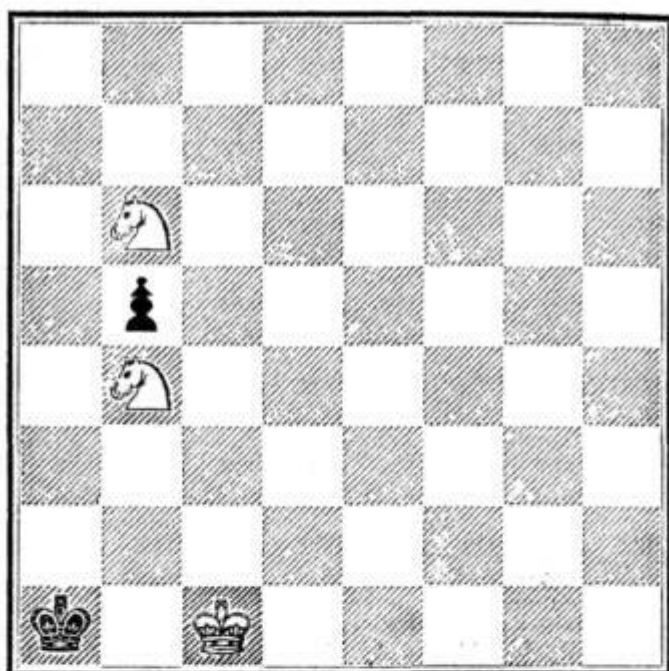
II. Lóli.

Vil. Kf6. He5 és f3. — Söt. Kh6. gy. h7.

Vil. 3. lépésre matot mond.

- | | | |
|-------------|--------|-------------|
| 1. He5—g4 † | Kh6—h5 | 3. Hg4—f6 ‡ |
| 2. Kf6—f5 | h7—h6 | |

III. (Szerzőtől. 1871.)



Vil. 4. lépésre matot mond.

- | | | | |
|-----------|--------|------------|-------|
| 1. Hb6—a4 | b5—a4: | 3. Kc2—c1 | a3—a2 |
| 2. Kc1—c2 | a4—a3 | 4. Hb4—c2♣ | |

IV. Mendheim.

Vil. Kd2. Ha3 és b1. — Söt. Ka1. gy. b2.

Világos 5. lépésre matot mond.

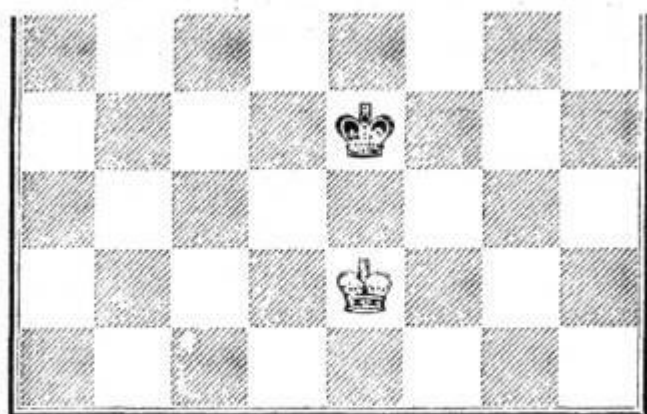
- | | | | |
|-----------|--------|------------|--------|
| 1. Kd2—c3 | Ka1—a2 | 4. Hb1—c3† | Ka2—a1 |
| 2. Kc3—b4 | Ka2—a1 | 5. Ha3—c2♣ | |
| 3. Kb4—a4 | Ka1—a2 | | |

VI. FEJEZET.

Király és gyalog — király ellen.

Ha az egyik részen király és egy gyalog maradt, a nyeres attól függ, képes-e az ellenkirály az úgynevezett ellenállást (oppositio) megtartani és ekként a gyalog bemenetelét megghiúsítani, Miben áll az ellenállás? felvilágosítja a következő példa:

I.



Itt a két király egyenes vonalon, egymástól páratlan számú koczkaköz-távolságban — szemben áll s ezt a helyzetét a másiknak bármely mozdulatára folytonosan megtartani igyekezik.¹ Ha például a vil. király d2-re lép, söt. Ke4—d4-gyel válaszol; Ke2—f2-re, s. Ke4—f4; Ke2—e1-re, s. Ke4—e3 stb. következvén, úgy, hogy e miatt erőszakolva át nem törhet sem az egyik, sem a másik a közbeeső vonalon (itt a3—h3). Ezt nevezik ellenállásnak.

Főfontosságú a gyalogjátéknál, azért említjük ezen a helyen. Kisérjük csak figyelemmel a néhány következő, valamint azokat a később előforduló példákat, hol gyalogok szerepelnek s meg fogunk róla győződni, hogy a gyalogvégjátékoknál a királyok ellenállásának döntő befolyása van.

II. Vil. Ke5. gy. d5. — Söt. Ke7.

Ebben a hadállásban a söt. király ellenáll, és ha vil. lép először, azt megis tarthatja; p. o.

1. d5—d6 † Ke7—d7. Egyedül helyes lépése s.-nek; minden egyéb húzásra (a következő lépésnél) elvesztené az ellenállást és vele a játszmát (vagyis a d. gy. vezérré mehetne.)

¹ A páratlan koczkaköz döntő. P. ha a söt. király a fent közölt ábrán e6-on vagy e8-on állana is, (közben 3 s illetőleg 5 koczkával) az ellenállást megtarthatná.

2. Ke5—d5 Kd7—d8! A) 4. d6—d7 † K—d8

3. Kd5—e6 (v.c6)Kd8—e8 (c8) és sötét feltartóztatván az ellengyalogot, döntetlenné teszi a játékot. (Ke6—d6 lépésre söt. pat.)

A)

2. Kd7—e8 (c8) rosz.

3. Kd5—e6 (c6) K(e8 v. c8)—d8 (f8)

4. d6—d7 és nyer, mert a söt. király

kénytelen mozdulni, mire a világos király a 7. sorba lép (gyalogja mellé) s a következő lépésre gyalogját vezérré (vagy bástyává) változtatja, melynek segítségével (mint az 1. és 2. fejezetekben láttuk) könnyen matot adhat.

Ebben a példában még egy más fontos szabály is felvilágosítást nyer. Ha t. i. (az említett számbeli erőnél király és egy gyalog — király ellen) a gyalog *sakkadással* ér az ellenfél 7. sorába (itt a7—h7 vonalra), ezt a gyalogot nem lehet bevinni vezérré, mert a szükséges időhúzást megnyerni nem lehet s így a játszma döntetlen; de ha *sakk nélkül*, — akkor a gyalog vezérré mehet.

III. Vil. Ke6. gy. e5. — Söt. Ke8.

Ilyen hadállásban mindegy, akármelyik félt illeti az első húzás, vil. nyer (a gyalog bevihető).

Ha világos lép először: A)

1. Ke6—d6 A) Ke8—d8 1. Ke6—f6 Ke8—f8

2. e5—e6 Kd8—e8 2. e5—e6 tetsz. sz.

3. e6—e7 (sakk nélkül) és nyer. 3. e6—e7 és nyer.

Ha sötét:

1. Ke8—d8 (vagy f8)

2. Ke6—f7 (vagy d7) és világos nyer.

IV. Vil. Ke5. gy. e4. — Söt. Ke8.

Ha világos lép először — nyer; ha sötét, — akkor döntetlenné teszi a játszmát.

1. Ke5—e6 és világos nyer.

Ha sötét:

1. Ke8—e7 (az egyetlen lépés, mely az ellenállást lehetővé teszi), és a játszma döntetlen.

Az imént előadott szabály alól, hogy t. i. a gyalog, ha sakkadással ér a 7. mezőre, vezérré nem mehet, kivélt képeznek a bástyavonalon levő gyalogok; mert ezeknél akár így, akár anélkül lép a gyalog a 7. sorba, — vezérré nem mehet.

V. Vil. Kg5. gy. h6. — Söt. Kg8.

1) Kg5—g6 Kg8—h8 és a söt. király feltartóztatja a gyalogot; mert a h8 koczkát mindig hatalmában tartja és onnét ki nem űzhető.

Ha azonban az egyik félnek kettős gyalogja van (mivel a szükséges időlépést megnyerheti), az egyik gyalog vezérré mehet, ha sakkadással ér is a 7. koczkára.

VI.

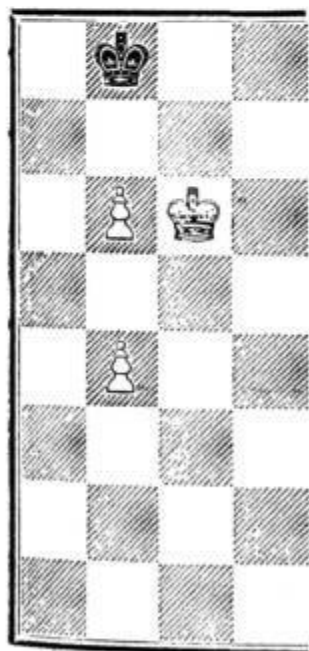
Vil. nyer, bármelyik fél húz először.

- | | |
|-----------|----------|
| 1. b6—b7 | Kb8—a7 |
| 2. Kc6—c7 | és nyer. |

vagy:

- | | |
|--------------------------|-------------|
| 1. | Kb8—c8 |
| 2. b6—b7 † | Kc8—b8 |
| 3. b4—b5 | Kb8—a7 |
| 4. b7—b8V.† ¹ | Ka7—b8: |
| 5. Kc6—b6 | Kb8—a8 A) |
| 6. Kb6—c7 | Ka8—a7 |
| 7. b5—b6 † | Ka7—a6 (a8) |
| 8. b6—b7 | és nyer. |

¹ Finom áldozat, melyet a játékos az ellenállás megnyerése végett tesz.



A)

- | | | | |
|------------|--------|------------|------------|
| 5. | Kb8—c8 | 7. b5—b6 † | sat. nyer. |
| 6. Kb6—a7 | Kc8—c7 | | |

Érdekes a következő példa, hol sötét, ha először húz, veszt; ellenben ha világos lép először, a játszma a két gyalog tulsúlya mellett is döntetlen.

VII. Vil. Kh7. gy. h6 és f6. — Söt. Kf7.

- | | | | |
|------------|------------|-----------|-------|
| 1. | Kf7—f6: A) | 2. Kh7—g8 | nyer. |
|------------|------------|-----------|-------|

A)

- | | | | |
|------------|--------|------------|-------------|
| 1. | Kf7—f8 | 3. f6—f7 † | Kg8—f8 |
| 2. Kh7—g6 | Kf8—g8 | 4. h6—h7 | és v. nyer. |

Ellenben, ha vil. lép először: Kh7—h8 (nincs más lépése), sötét nem üti az f6 gyalogot, hanem folytonosan Kf7—f8, Kf8—f7 lépéseket teszi és vil. nem nyerhet.

Az ellenséges király ellenállását, ha két gyalog van, gyakran az egyik gyalog feláldozásával lehet megtörni s a másikat vezérré vinni.

VIII. Vil. Kf5. gy. g6. h7. — Söt. Kh8.

- | | | | |
|---------------|---------|-----------|----------|
| 1. Kf5—e6 | Kh8—g7 | 3. Ke6—f6 | Kh8—g8 |
| 2. h7—h8 V. † | Kg7—h8: | 4. g6—g7 | és nyer. |

Ha a király a gyalogok háta mögött áll, az ellenállást nehezebben lehet megsemmisíteni.

IX. Vil. Kd3. gy. d4. d5. — Söt. Kd7.

A)

- | | | | |
|-----------|-----------|-----------|----------|
| 1. Kd3—e3 | Kd7—e7 A) | 1. Kd3—c3 | Kd7—c7 |
| 2. Ke3—f4 | Ke7—f6 | 2. Kc3—b4 | Kc7—b6 |
| 3. Kf4—e4 | és nyer. | 3. Kb4—c4 | és nyer. |

Ha vil. első lépésére söt. Kd7—d6-tal felelne, vil. Kd3—c4 (vagy e4) lépéssel semmisítené meg ellenállását.

Ha világosnak csak egy gyalogja van, a király pedig a gyalog háta mögött áll, a gyalog nem mehet vezérré, minthogy sötét az ellenállást fentarthatja.

X. Vil. Kd3. gy. d5. — Söt. Kd7.

1. Kd3—d4 Kd7—d6 (d8) 3. Kc4—c5 Kd7—c7
2. Kd4—c4 Kd6—d7

és sötét ellenáll. Ezt vil. már első lépéseivel s a többivel sem képes kezéből kiragadni.

MÁSODIK KÖNYV.

A vezér egyéb bábok ellen.

1. Vezér — vezér ellen.

Ha a királyokon kívül mindenik félnek egy-egy vezére maradt — kivéve néhány kedvezőtlen hadállást — a játszma döntetlen (rendszerint örökös sakk, vagy a vezérek lecserélése következtében).

Ily kedvezőtlen hadállás a következő:

I. Mendheim.

Vil. Kc5. Vc4. — Söt. Kd7. Va8.

mert, ha világos lép először, nyernie kell.

1. Vc4—f7 † Kd7—c8 3. Ve8—d7 † Kb7—b8
2. Vf7—e8 † Kc8—b7 4. Kc5—b5 s a követ-
kező lépésre Vd7—d8 (vagy b7) ‡

Többnyire döntetlen a játszma akkor is, ha valamelyik félnek még egy gyalogja is van.

II. Philidor.

Vil. Kb5. Vc4. — Söt. Kg2 Vd6. gy. f3.

1. f3—f2 3. Vg4—e4 † Kg2—g1
2. Vc4—g4 † Vd6—g3 4. Ve4—d4¹ Kg1—h2

¹ Hogy az f. gyalog f1-en vezérré ne legyen.

5. Vd4—b8 † Vg3—h3 7. Ve5—g5 † Vh3—g2
 6. Vh8—e5 † Kh2—g1 8. Vg5—e3 remis.

III. Lewis.

VII. Kh6. Va2. — Söt. Kd2. Vd3. gy. c2.

Ebben a hadállásban nyerni fog sötét.

1. Vd3—b5^a 3. Va2—a1 † c2—c1 V.
 2. Kh6—g6 Kd2—d1 és nyer.

Érdekes a következő példa, hol az egyes vezér két ellenvezér ellen is kicsikarja a remist.

IV. Lolli.

VII. Ka5. Vd1. — Söt. Kh1. Vh2. és gl.

1. Vd1—f3 † Vh2—g2 3. Vh5—d1 † és így to-
 2. Vf3—h5 † Vg1—h2 vább örökös sakk.

II. FEJEZET.

Vezér — gyalog ellen.

Az az általános elv, hogy a sakkjátéknál legtöbb súlyt — ellentétben a számbeli túlerővel — a helyzet minőségére kell fektetni, fényesen igazolódik némely gyalogvégjátéknál, hol a leggyöngébb báb gyakran képes még a vezér ellen is döntetlenné tenni a játszmát, két báb pedig néha még nyerhet is.

I. VII. Ka3. Vf6. — Söt. Kg2. gy. f2.

1. Vf6—g5 † Kg2—h2.(h1) 3. Vh4—g3 † Kg1—h1
 2. Vg5—h4 † Kh2—g1 sat.

mert az f2 gy. — a fenyegető pat miatt — nem üthető, ha pedig vil. folytonosan sakkot nem ad, vezérré megy.

II. VII. Ka8. gy. b7. c7. — Söt. Ka5. Vb2.

Bármelyik fél húz, vil. nyerni fog.

1. Vb2—h8 † 2. f2—f1 V. és nyer.

^a Hogy a vil. vezér sakkot sehol se adhasson.

Ezeknek a hetedik ellenséges vonalra haladt gyalogoknak ereje azonban csakis a bástya- és futárgyalogoknál nyilvánul; a többi a vezér ellen veszít. De itt is vannak kivételek.

Míg például a következő állásnál:

III. Vil. Kh3. Va3. — Söt. Kbl. gy. a2.

vil. nem nyerhet p. o.

1. Va3—b3 † Kbl—a1 2. Vb3—a3 Ka1—b1 stb.,
addig az alábbi, fölötte tanulságos példákban ha először léphet, mindig világost illeti a győzelem, ha sötétnek bástya- vagy futárgyalogjai vannak is.

IV. Lolli.

Vil. Kg4. Vg3. — Söt. Kdl. gy. c2.

- | | | | |
|------------------------|---------------------|-----------|----------|
| 1. Vg3—b3 | Kdl—d2 | 4. Kf3—e4 | Kd2—d1 |
| 2. Vb3—b2 ¹ | Kd2—d1 | 5. Ke4—d3 | és nyer. |
| 3. Kg4—f3 | Kdl—d2 ² | | |

V. Vil. Ka7. Vb7. — Söt. Kal. gy. a2.

- | | | | |
|-------------|---------------------|-----------|----------|
| 1. Ka7—b6 | Ka1—b2 | 4. Kc5—b4 | a2—a1.V. |
| 2. Kb6—c5 † | Kb2—c2 ³ | 5. Kb4—b3 | és nyer, |
| 3. Vb7—g2 † | Kc2—b1 ⁴ | | |

A nem bástya- és futárgyalogok mindig veszítnek.

VI. Philidor.

Vil. Kd5. Vc8. — Söt. Kf2. gy. e2.

- | | | | |
|-------------|--------|-------------|----------------------|
| 1. Vc8—f5 † | Kf2—g2 | 6. Kd5—e4 | Ke1—d2 |
| 2. Vf5—e4 † | Kg2—f2 | 7. Vf3—d3 † | Kd2—e1 |
| 3. Ve4—f4 † | Kf2—g2 | 8. Ke4—f3 | Ke1—f1 |
| 4. Vf4—e3 | Kg2—f1 | 9. Vd3—e2 † | s a követ- |
| 5. Ve3—f3 † | Kf1—e1 | | kező lépésre g2-ön † |

¹ Világosnak mindkét lépése a gyalog bemenetelésének meggátolására czéloz.

² Nyilvánvaló, hogy c2—c1. V. lépésre Vb2—e2 † következne.

³ Kb2—a1 után Kc5—b4 jön.

⁴ Kc2—b3-ra Vg2—g7, majd Vg7—a1 húzással válaszolnának

Ha sötét híz először, döntetlenné teszi a játszmát Bg8—g3 † lépéssel; mert ha a vil. király üti a bástyát söt. pat; ha pedig nem, a vezér elvész.

A nyerés többnyire úgy történik, hogy a vezér sakkadással támadja meg a királyt és bástyát, vagy esetleg emezt leköti és a királylyal annyira közelít, hogy a bástya meg nem menekülhet. Legkedvezőtlenebb a bástya állása, ha királyától távol van.

II. Sz (1871.)

Vil. Kh5. Vgl. — Söt. Kf7. Ba7.

- | | | |
|-------------|-----------|----------------------------|
| 1. Vd1—d5 † | Kf7—f8 A) | A) |
| 2. Vd5—c5 † | Ba7—e7 | 1. Kf7—e8 |
| 3. Kh5—g6 | és nyer. | 2. Vd5—g8 † Ke8 tetsz. sz. |
| | | 3. Vg8—g7 † és nyer. |

De ha az ellenséges bástyát egy gyalog is támogatja — a nyerés nehezebb, sőt sokszor lehetetlen.

III. Philidor.

Vil. Kd8. Be6. gy. d7. — Söt. Kd5. Vb3.

- | | | | |
|-------------|--------|-----------|----------|
| 1. Vb3—b8 † | Kd8—e7 | 3. Kd5—e5 | Bc6—e6 † |
| 2. Vb8—g8 | Be6—c6 | 4. Ke5—d5 | |
- döntetlen, minthogy a vil. király a 6-ik vonalon át nem törhet, az ellenséges bábokat pedig egymástól el nem távolíthatni.

Kivétel a bástyagyalog; mert ez veszítne hasonló hadállásban.

IV. Philidor.

Vil. Ka5. Ve5. — Söt. Ka8. Bb6. gy. a7.

- | | | | |
|-------------|---------------------|-------------|----------|
| 1. Ve5—d5 † | Ka8—b8 | 4. Vc8—c6 † | Bb8—b7 |
| 2. Vd5—d7 | Kb8—a8 ¹ | 5. Ka5—a6 | és nyer. |
| 3. Vd7—c8 † | Bh6—b8 | | |

¹ Bb6—b1 hiba volna Vd7—d5, majd g8 † miatt.

V. Philidor.

VII. Kf4. Vd3. — Söt. Ke7. Be5. gy. d6.

Ebben a hadállásban világos kierőszakolhatja a remist. Működési rendszere oda irányuljon, hogy a vil. király az ellengyalog háta mögé kerülhessen, hogy így ez utóbbit két oldalról lehessen támadni.

1. Vd3—h7 †	Ke7—e6 A)	11. Vd2—d4	Kc6—d7 B)
2. Vh7—c7	Be5—c5	12. Vd4—c4	Be5—c5 *
3. Vc7—d8 ²	Bc5—e5	13. Vc4—f7	Kd7—c6
4. Vd8—e8 †	Ke6—d5 ³	14. Kf6—e7	Bc5—e5 †
5. Ve8—c8	Be5—e4 †	15. Ke7—d8	Be5—c5
6. Kf4—f5	Be4—e5 †	16. Vf7—d7 †	Kc6—d5
7. Kf5—f6	Be5—e4 ⁴	17. Kd8—e7	Bc5—c6
8. Vc8—f5 †	Be4—e5	18. Vd7—f5 †	Kd5—c4
9. Vf5—d3 †	Kd5—c5	19. Ke7—d7	Bc6—c5
10. Vd3—d2 ⁵	Kc5—c6	20. Vf5—e4 †	és nyer.

A)

B)

1.	Ke7—d8	11.	Kc6—c7
2. Vh7—f7	Be5—c5	12. Vd4—a4	Be5—c5
3. Vf7—e6	Kd8—c7	13. Va4—a7 †	Kc7—c6
4. Ve6—e7 †	Kc7—c6 sat.	14. Kf6—e7	és nyer.

VI. Ponziani.

VII. Ke2. Vc5. — Söt. Ke8. Be6. gy. e3.

Sötét ebben a hadállásban döntetlenné teheti a játszmát, ha bástyáját nem mozdítja, hanem csak a királylyal mozdul felváltva hol a 7-ik, hol a 8-ik sorba.

* Ezt az állást kellett világosnak kinyernie, hogy királya áttörhessen; mert most söt. kényszerül királyát gyalogja elé helyezni.

² Ke6—f6-ra vil. Ve8—d7-el felel s Kf4—g4-el átmege az 5-dik soron.

⁴ Kd5—d4 után Vc5—c6 következik.

⁵ Világos törekvése most az e vonalon átmenni, hogy a gyalogot, még egyszer megtámadhassa.

⁶ Legjobb.

Bástya és két gyalog, vagy bástya és egy könnyű tiszt ellen a vezér nem nyerhet. Kivételes esetek az ellenfél kedvezőtlen helyzetei, mint p. o. a következő példában:

VII. Vil. Kel Vb1 — Söt. Kf8. Bc4. Fg7. gy. e7.

Világos lép és nyer.

1. Vb1—b8 † Kf8—f7 2. Vb8—b3 és nyer.

IV. FEJEZET.

Vezér két futár ellen.

A vezér két futár ellen csak akkor nyerhet, ha ezek egymástól és királyuktól távol állanak.

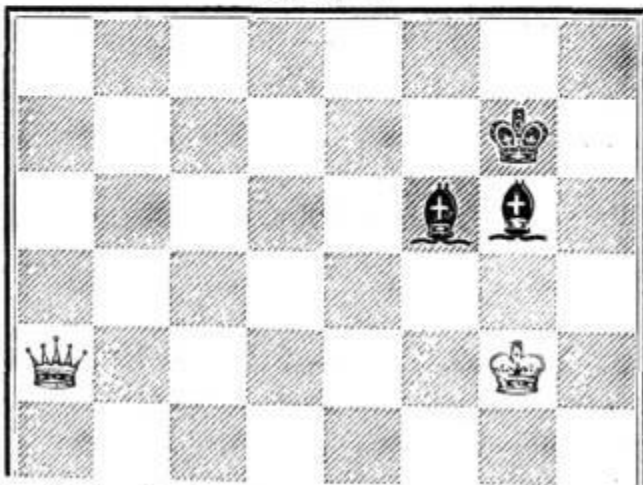
I. Szerzőtől.

Vil. Kel. Va1. — Söt. Kf7. Fb6. és hl.

1. Va1—a6 Fb6 tetsz. sz. 2. Va6—f1 † és vil. nyer.

De ha a futárok királyuk fedezete alatt egymás mellett állanak, a játszma döntetlen; mert ebben az esetben az ellenkirályt távol tarthatják, a vezér pedig egymagában matot nem adhat.

II. Lolli.



1. Va4—d7 † Kg7—g8 A) 3. Kg4—f4 Fg6—h7
2. Vd7—e6 † Kg8—g7 4. Ve6—d7 † Kg7—g6 †

† Vagy Kg7—g8, mi szintén jó.

5. Vd7—e8 †	B)Kg6—g7	9. Vd7—e8 †	Kg6—g7
6. Kf4—g4	Fh7—g6	10. Kg4—h5	Fh7—f5
7. Ve8—e6	Fg6—h7	11. Ve8—a4	Ff5—g6 †
8. Ve6—d7 †	Kg7—g6		döntetlen.

A)

B)

1.	Fg6—f7 ^(hib.)	5. Kf4—g4	Fh7—g8
2. Kg4—f5	Ff6—c3	6. Vd7—f5 †	Kg6—g7
3. Vd7—c7	Fc3—d2	7. Kg4—h5	Fg8—f7 †
4. Vc7—g3 †	Kg7—h7	8. Kh5—g4	Ff7—g6
5. Kf5—f6	és vil. nyer.		döntetlen.

V. FEJEZET.

Vezér két huszár ellen.

A régibb szerzők véleménye szerint a vezér két huszár ellen győz. Újabb időben azonban különösen *Mendheim*, *Van der Lasa* és *Walker* György vizsgálódásai kiderítették ennek a nézetnek hiányosságát; mert ha a két huszár nem egymást védve (vagyis egymástól huszárugrásban), hanem egymás mellett áll királya mellett, a játszma legtöbb esetben döntetlen. De van rá elég eset, hogy az előbb-érintett helyzetben sem nyerhet a vezér.

I. Vil. Kb6. Va4. — Söt. Kb8. Ha7. és b7.

Sötét húz és kicsikarja a remist.

1.	Ha7—c8 †	4. Kb5—b6	Kb8—c8
2. Kb6—c6	Hc8—e7 † ²	5. Va4—a7	Kc8—d8
3. Kc6—b5 ³	Hb7—d6 † ⁴	6. Va7—c7 †	Kd8—e8
			döntetlen.

II. Lolli.

Vil. Kh2. Va8. — Söt. Kd4. Hc4. és e5.

Ezt a példát *Lolli*, olasz mester, mint sötétre vesztes hadállást adta. *Van der Lasa* azonban ezt a nézetet megingatta, mint a következőkből kitűnik:

² Hc8—a7 † hibás volna Kc6—d5 válasz miatt.

³ Szükséges, mert Kc6—d7-re vil. vezérét vesztené.

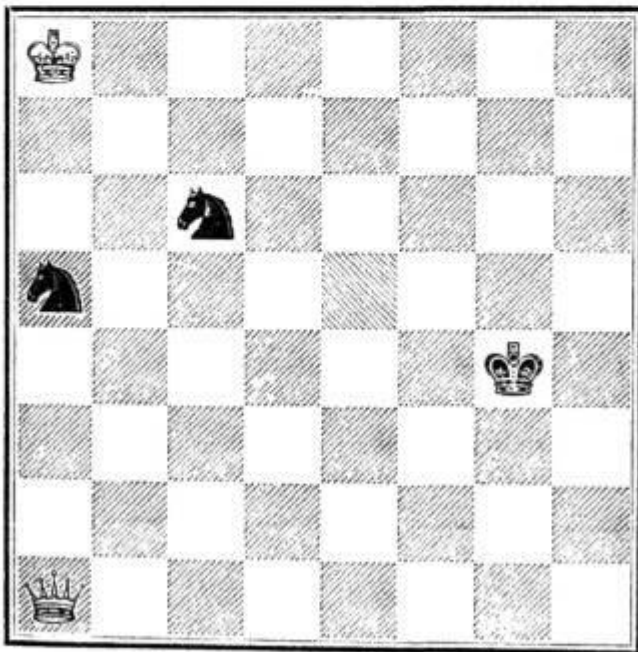
⁴ Hb7—d8-ra Va4—h4 nyer.

1. Kh2—g3	Kd4—d3	A)
2. Va8—d5 †	Kd3—c3	4. Hd3—e5 †
3. Kg3—f4	He5—d3 †	Lóli húzása, melyre vil. nyer, s
4. Kf4—f3	Hd3—b4! A)	mely ennél fogva hibás.
5. Vd5—d1	Hc4—d2 †	5. Kf3—e4 Kc3—b3
6. Kf3—e2	Hd2—b3	6. Ke4—d4 Kb3—b4
7. Vd1—e1 †	Kc3—c4	7. Vd5—b7 † Kb4—a4
8. Ve1—h4 †	Kc4—c3	8. Kd4—c5 Ka4—a3
9. Vh4—f6 †	Hb3—d4 †	9. Vb7—b4 † Ka3—a2
10. Ke2—f2	Hb4—d5	10. Kc5—d4 Ka2—a1
remis.		11. Vb4—b3 és vil. nyer.

III. Vil. Kh8. Vb8. — Söt. Kf5. Hf6. és h5.

Itt a világás király nem mozdulhat, sötét pedig királyát folytonosan a két huszár mellett tartja s a játszma döntetlen.

IV. Walker.



Ebből a példából látható, hogy a nyereség lehetséges, ha az ellenkirály huszárjaitól el van vágva.

- | | | | |
|-----------|---------------------|-----------|--------|
| 1. Va1—f6 | Kg4—g3 ¹ | 4. Vf4—f3 | Kg1—h2 |
| 2. Vf6—f5 | Kg3—g2 | 5. Vf3—g4 | Kh2—h1 |
| 3. Vf5—f4 | Kg2—g1 | 6. Vg4—g3 | |

valamelyik sötét huszárnak mozdúlnia kell, mire vil. sakkot ad és megnyeri az egyik huszárt s vele a játszmát.

VI. FEJEZET.

A vezér — huszár és futár ellen.

Ennél a végjátéknál is, mint a két előbbi fejezetben foglaltaknál, a két könnyű tiszttel maradt király védelmének oda kell irányúlnia, hogy tisztjei közelében maradjon, az ellenkirályt pedig lehetőleg távol tartsa. Fontos, hogy a huszár és futár hasonlószerű kockán foglaljanak állást. A játszma többnyire döntetlen, ha ezt a hadállást ki lehetett vívni.

I. Vil. Kh8. Vd4. — Söt. Kf5. Hf6. Fh6.

Söt. királyával (a körülmények szerint) felváltva g6—g5—f5 kockákön fog állást foglalni és vil. nem nyerhet.

II. Bilguer.

Vil. Kd7. Vc6. — Söt. Kf7. Ff6. Hg7.

A játszma döntetlen p. o.

- | | | | |
|--------------------------|--------|--------------|----------|
| 1. Vc6—d5 † | Kf7—g6 | 9. Kc6—d5 | Hf5—e7 † |
| 2. Vd5—g2 † ^a | Kg6—f7 | 10. Kd5—c4 | He7—f5 |
| 3. Vg2—g4 | Ff6—e5 | 11. Kc4—d3 | Hf5—d6 |
| 4. Vg4—c4 † | Kf7—g6 | 12. Ve4—d5 | Kf6—f5 |
| 5. Vc4—e4 † | Kg6—f6 | 13. Kd3—e3 | Kf5—f6 |
| 6. Kd7—c6 | Hg7—f5 | 14. Ke3—f3 | Hd6—f5 |
| 7. Ve4—f3 | Kf6—e6 | 15. Vd5—c6 † | Hf5—d6 |
| 8. Vf3—e4 A) | Ke6—f6 | 16. Kf3—g4 | Kf6—e6 |

döntetlen.

A)

- | | | | |
|-------------|----------|------------|------------|
| 8. Vf3—d5 † | Ke6—f6 | 11. Kd8—e8 | Kf6—f5 |
| 9. Kc6—d7 | Hf5—g7 | 12. Kc8—d7 | He6—f4 |
| 10. Kd7—d8 | Hg7—e6 † | | döntetlen. |

¹ Sötét következő lépései kényszerítettek; mert azonnal veszít, ha nem a királylyal, hanem valamelyik huszárral lép.

^a Vd5—g8 után Ff6—g5 majd Fg5—f6 lépéseket kell tenni.

Ha az ellenkirály (sötét) a tábla szélére szorult, a vezér nyerhet. Például:

III. Bilguer.

Vil. Kg2. Vd3. — Söt. Ke1. Hd2. Ff2.

Ha világot illeti az első lépés, Vd3—h3-mal nyer; ha sötétet, akkor többféle módon p. o.

1. Ff2—h4 A) B) 3. Vd4—e5 † és nyer.
2. Vd3—d4 Fh4—g5

A)

1. Ff2—c5
2. Vd3—c3 Fc5—b6
3. Vc3—a1 † Ke1—e2
4. Va1—a6 † és nyer.

B)

1. Ff2—a7
2. Vd3—g3 † Ke1—e2
3. Vg3—g4 † Ke2—e3
4. Vg4—g5 † Ke3—e2
5. Vg5—h5 † és nyer. sat.

Igen érdekes a védelem, ha az előbbi hadállást a sakk-táblára egy vonallal fölebb alkalmazzuk, mint:

IV. Bilguer.

Vil. Kg3. Vd4. — Söt. Ke2. Hd3. Ff3.

Ezt a hadállást Bilguer és V. der Lasa tüzetesen elemzték és hibátlan ellenjáték mellett a játszmát döntetlennek nyilvánították. Gazdag változatainál fogva, — mint igen tanulságost — különösen ajánljuk a tanuló figyelmébe. A sötétnek legkisebb hibája vereséget idéz elő. (Lásd Bilguer és V. der Lasa: Handbuch des Schachspiels. 1852. a 404. lapon.)

V. Walker.

Vil. Kh1. Va4. — Söt. Kg3. Ff1. Hf7.

Sötét húz — és döntetlenné teszi a játszmát.

1. Ff1—g2 † 3. Va4—a3 † Hg5—f3 †
2. Kh1—g1 Hf7—g5 4. Va3—f3 † remis.

HARMADIK KÖNYV.

A bástya egyéb bábok ellen.

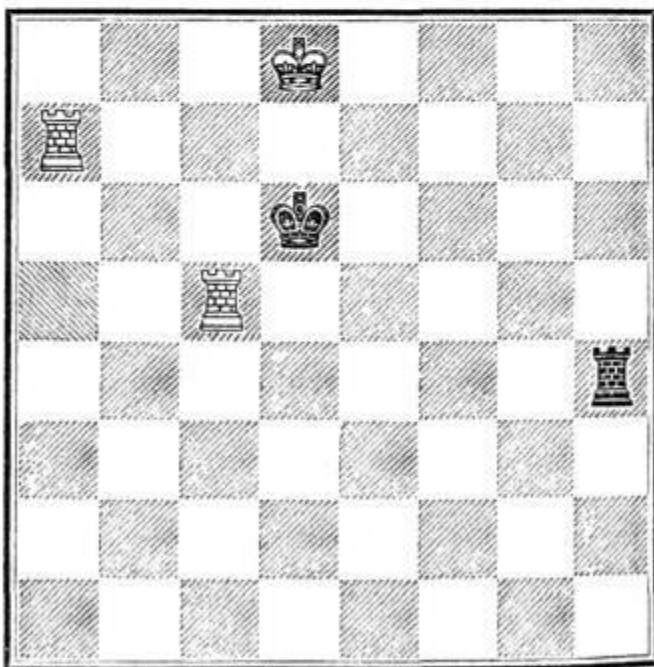
I. FEJEZET.

Bástya — bástya ellen.

Egyik vagy másik fél kedvezőtlen helyzete kivételével, — milyenek a gyakorlati játéokban gyakran előfordulnak, — egy bástya egy bástya ellen döntetlen játékra vezet; két bástya ellen azonban rendszerint veszít.

A következő ábrán felmutatandó szép példánál az első lépés világost illeti, ki is nyerni fog.

I. Stamma.



1. Bc5—h5¹ Bh4—h5: 3. Ba6—a5 † és nyer.
 2. Ba7—a6 † K. tetsz. sz.

¹ Vil. nem nyerhetne e gyönyörű lépés nélkül.

II. Berliner Schachzeitung. (1849.)

VII. Ka7. Bb7. és g2. — Söt. Ka1. Bd8.

Világos nyer, még ha sötét lép is először.

1.	Bd8—a8 † ²	5. Kd7—e7	Bd6—e6 †
2. Ka7—b6	Ba8—a6 †	6. Ke7—f7	Be6—f6 †
3. Kb6—c7	Ba6—c6 †	7. Kf7—g7	és vil. nyer. ³
4. Kc7—d7	Bc6—d6 †		

III. V. der Lasa. (Handbuch d. Schsp. 1852.)

VII. Ka8. Bf4. — Söt. Ka6. Bb3. és b7.

Világos lép és döntetlenné teszi a játszmát.

1. Bf4—a4 †	Ka6—b5 ⁴	4. Ba6—c6 †	Kc7—d8
2. Ba4—a5 †	Kb5—b6	5. Bc6—c8 †	Kd8—d7
3. Ba5—a6 †	Kb6—c7	és a játszma döntetlen, mint-hogy a világos bástya örökös sakkot ad, patadás nélkül nem levén üthető.	

II. FEJEZET.

Bástya — futár ellen.

Az egyes bástya egyes futár ellen nem győzhet. Az ellenfutár feladata királyától minél távolabb állást foglalni. Ha a királyt valamelyik sarokkoczkára szorítják, igyekeznek a futárjáéval ellenkező színűre jutni, hogy futárja a bástyával adandó sakkot, — esetleg matot — közbehúzással fődözhessen. A hadállás ebben az esetben ilyenféle lehet:

I. VII. Ka6. Be4. — Söt. Ka8. Fg3.

Ha a világos bástya e8-on sakkot ad, sötét Fg3 — b8-czal felel. Világos a következő lépésre, hogy söt. pat ne legyen, kénytelen bástyáját az utolsó (8-as) vonalból kihúzni, mire a söt. futár egy meg nem szállott koczkára lép s királyát a szükséges pillanatban fődözi.⁵

² Nyilvánvaló, hogy a söt. bástyát — a különben elkerülhetetlen pat miatt, — nem lehet ütni sem ennél, sem a következő húzásoknál. A vil. királynak épen oly helyre kell igyekeznie, hol a söt. bástya büntetlenül többé sakkot nem adhat.

³ Mert a sötét B. többé sakkot nem adhat anélkül, hogy ne üssék valamelyik vil. bástyával (mivel söt. ekkor pat nem lesz.)

Tanulságos a következő példa:

II. Ponziani.

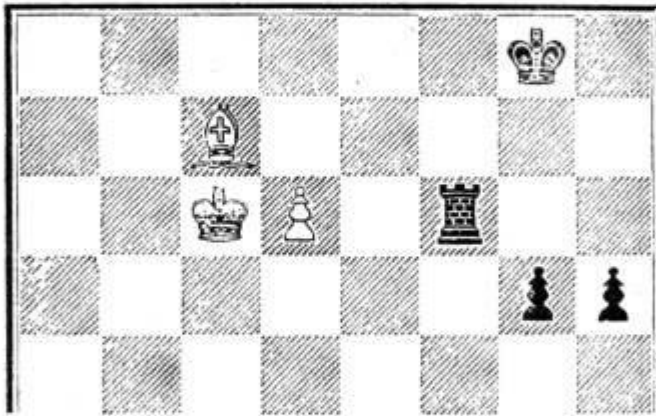
Vil. Kf5. Bb1. — Söt. Kg8. Fb2.

Sötétén áll a húzás. Ha futárját b2-ről c3 vagy d4-re húzza, a játék döntetlen; de veszít, ha azzal g7-re lép, p. o.

- | | | | |
|--------------|---------|-------------|----------|
| 1. | Fb2—g7? | 4. Be1—e8 † | Fd6—f8 |
| 2. Kf5—g6 | Fg7—e5 | 5. Be8—a8 | és nyer. |
| 3. Bb1—e1 | Fe5—d6 | | |

Ha egyik, vagy mindkét részen gyalogok is vannak, a játszma sorsa a gyalogok helyzetétől függ.

III.



Ez érdekes hadállásban, melyhez dr. Vidor Zs. és szerző egy játszma elemzése alkalmával (1865. februárban) a pesti sakk-körben jutottak, világos, ha először lép, mint ezt dr. Vidor szépen kimutatta, — döntetlenné teheti a játszmát.

- | | | | |
|-------------|----------------------------|-------------------|---------------------|
| 1. Fc7—d8! | Bf6—g5 (v f5) ⁶ | 3. d6—d7 | Bg5—g6 † |
| 2. Fd8—g5:! | Bg6—g5:! | 4. Kc6—c5 (v. d5) | remis. ⁷ |

⁶ Ka6—b6 rossz volna Ba4—b4 † miatt.

⁵ Világos a bástya helyett királyával is léphet, mire sötét szintén egy királylépéssel válaszol.

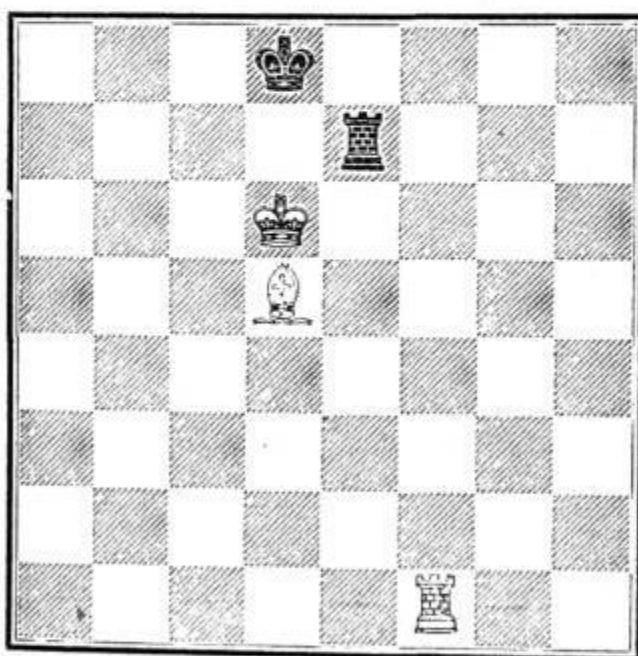
⁶ Kg8—g7 (vagy f7) lépésre vil. nyer Fd8—f6:, K—f6: d6—d7 lépésekkel. Fc7—d8-ra legegyszerűbb válasz Bf6—d6: †

⁷ Sötét a bástyával örökös sakkot ad (különben a gyalog vezérré megy), az örökös sakkot megakadályozni pedig nem lehet; mert ha a

Egyéb változatainál a helyes hadargás könnyebben megtalálható.

Sokkal nehezebb a bástyanak egy bástya és futár ellen való működése. Jeles sakkjátzók sokat foglalkoztak e nehéz feladvány megoldásán s vizsgálódásaik eredménye lön, hogy egy bástya és futár egy bástya ellen csak némely ritkább hadállásban győzhet s hogy az egyes bástya — legtöbb esetben — döntetlenné teheti a játszmát. Jelen mű korlátoltabb tere nem engedvén, hogy ezeket az elemzéseket hosszasabban és rendszeresen adjuk, csak néhány érdekeseb hadállás elemzésére szorítkozunk.⁸

IV. Philidor. (1749.)



Világos indul és nyer.

vil. király az 5. és 6. vonalat elhagyva, gyalogjától eltávozik, ezt és vele a játszmát elveszti, — Rosz volna 4. Kc6—c7 — 4. Bg6—g7 (és nyer) miatt!

* Philidor abban a véleményben volt, hogy ezt a végjátékot az erősebb félnek kell megnyernie, minthogy az ő éleselműségének sikerült némely nehezebb hadállásból a nyerést kimutatni.

- | | | | |
|----------------|---------------------|-------------|---------------|
| 1. Bf1—f8 † | Be7—e8 | | |
| 2. Bf8—f7 | Be8—e2 ¹ | | A) |
| 3. Bf7—g7 | Be2—e1 | 7. | Kd8—c8 |
| 4. Bg7—b7 I.) | Be1—c1 | 8. Fb3—d5 | Kc8—b8 |
| 5. Fd5—b3 II.) | Kd8—c8 | 9. Bf4—a4 | és nyer. |
| 6. Bb7—b4 | Kc8—d8 | | |
| 7. Bb4—f4 | Bc1—e1 A) | | II. változat. |
| 8. Fb3—a4 | Kd8—c8 | 5. (Fd5—b3) | Bc1—c3 |
| 9. Fa4—c6 | Be1—d1 † | 6. Fb3—e6 | Bc3—d3 † |
| 10. Fc6—d5 | Kc8—b8 | 7. Fe6—d5 | Bd3—c3 |
| 11. Bf4—a4 | és nyer. | 8. Bb7—d7 † | Kd8—c8 |

I. változat.

- | | | | |
|-------------|-----------|--------------|----------|
| 4. (Bg7—b7) | Kd8—c8 | 10. Bf7—b7 † | Kb8—c8 |
| 5. Bb7—a7 | Be1—b1 | 11. Bb7—b4 | Kc8—d8 |
| 6. Ba7—f7 | Kc8—b8 | 12. Fd5—c4 | és nyer. |
| 7. Bf7—f8 † | Kb8—a7 | | |
| 8. Bf8—a8 † | vil. nyer | | |

V. Lolli.

Vil. Kc6. Bel. Fc5. — Söt. Kc8. Bd7.

Világos nyer.

- | | | | |
|-------------|--------|----------------|------------|
| 1. Be1—e8 † | Bd7—d8 | 5. Bf7—f5 | Kc8—b8 |
| 2. Be8—e7 | Bd8—d2 | 6. Fe7—d6 † | Kb8—c8 |
| 3. Be7—f7 | Bd2—d8 | 7. Bf5—b5 sat. | vil. nyer. |
| 4. Fc5—e7 | Bd8—g8 | | |

VI. Ugyanattól.

Vil. Ka6. Bcl. Fa5. — Söt. Ka8. Bb7.

Világos nyer.

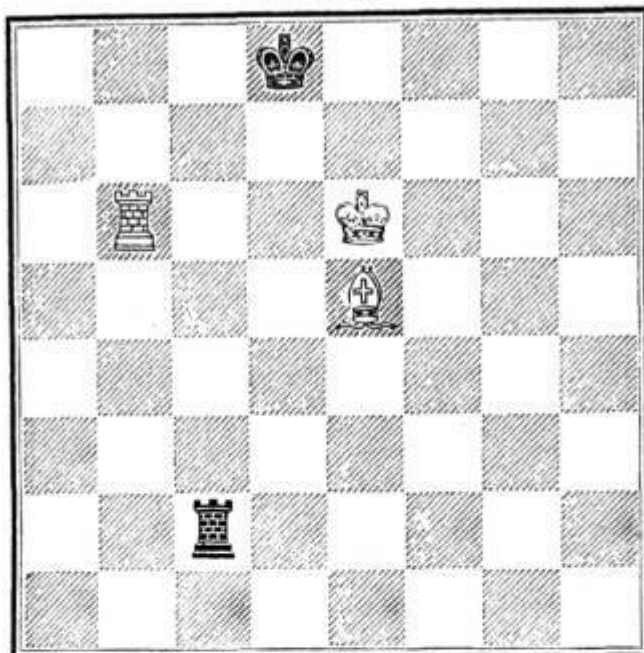
- | | | | |
|-----------|----------|----------------|------------|
| 1. Bc1—f1 | Bb7—a7 † | 4. Fa5—b6 | Bb8—b7 |
| 2. Ka6—b6 | Ba7—b7 † | 5. Fb6—c7 sat. | vil. nyer. |
| 3. Kb6—c6 | Bb7—c8 | | |

¹ Hogy vil. nyerhessen, Be8—e1 vagy e3 lépést kell kicsikarnia az ellenféltől. Fölötte kedvezőtlen söt.-re a bástyának a 6. és 8. vonalban való tartása. Vegyük föl az előbbi (Be8—e2) helyett a következő lépést:

- | | | | |
|------------|----------|-------------|---------------------|
| 2. | Be8—h8 | 4. Fd5—e6 | B. v. K. tetsz. sz. |
| 3. Bf7— a7 | Bh8—h6 † | 5. Ba7—a8 † | vil. nyer. |

Altalában ennél a hadállásnál fő dolog, hogy a vil. király c6-on foglaljon állást. A többi húzás a föntebb adottakhoz hasonlít.

VII. Szén.



Ezen hadállást, mely a jelen végjátéknál gyakran előfordulhat és sokszor kicsikarható, Szén-féle hadállásnak nevezzük, épen említett halhatatlan mesterünk után, ki azt tüzetesen elemzette s kimutatta, hogy a játszma minden hasonló helyzetben döntetlen.¹

III. FEJEZET.

Bástya — huszár ellen.

Király és bástya — király és huszár ellen szintén csak kivételesen és csupán oly esetekben nyerhet, ha a huszár a királyától elzárható.

¹ A jelen végjáték legtüzetesebb elemzését Kling és Kuiper német mesterek eszközölték s tapasztalataik eredményét a »Palaméde« című francia sakklap 1847. évi folyamában közölték. Véleményök oda megy ki, hogy bástya és futár a tábla közepén nem nyernek, s általában kevés nyerő hadállás állítható fel.

I. Lolli.

Vil. Kf6. Ba7. — Söt. Kh8. Hf8.

- | | | | |
|-------------|--------|------------|-------|
| 1. Kf6—f7 | Hf8—h7 | 3. Kf7—f8: | nyer. |
| 2. Ba7—a8 † | Hh7—f8 | | |

Ellenben a következő hadállásnál:

II. Vil. Kd6. Bh2. — Söt. Ke8. Hf6.

a játszma döntetlen.

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|-------------|
| 1. Kd6—e6 | Hf6—g8 | 4. Bh7—f7 | Hg8—h6 |
| 2. Bh2—h8 | Ke8—f8 | 5. Bf7—g7 | Ke8—f8 |
| 3. Bh8—h7 | Kf8—e8 | 6. Bg7—g3 | Hh6—g8 sat. |

Áll a fentebbi szabály oly végjátékokra is, hol király, bástya és huszár — király és bástya ellen maradnak.

III. Forth.

Vil. Kf6. Bg2. Hc2. — Söt. Kf8. Bc5.

- | | | | |
|-----------|--------|-------------|------------|
| 1. Hc2—d4 | Kf8—e8 | 3. Bg2—d2 | Ba5—a8 |
| 2. Hd4—e6 | Bc5—a5 | 4. He6—c7 † | vil. nyer. |

IV. Centurini.

Vil. Kf6. Bb7. Hd6. — Söt. Kf8. Ba8.

világos nyer.

- | | | | |
|-----------|-----------|-------------|--------------|
| 1. Bb7—c7 | Ba8—b8 A) | 3. Hd6—f5 | Bd8—c8 v. e8 |
| 2. Bc7—a7 | Bb8—d8 | 4. Ba7—f7 † | nyer. |

A)

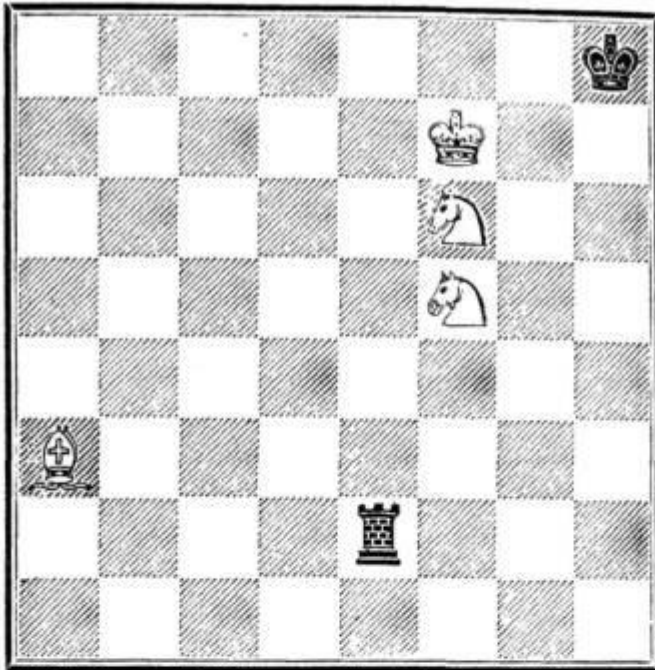
- | | | | |
|--------------|--------|-------------|------------|
| 1. | Kf8—g8 | 4. Bh7—g7 † | Kg8—f8 |
| 2. Kf6—g6 | Kg8—h8 | 5. Bg7—f7 † | Kf8—g8 |
| 3. Bc7—h7 † | Kh8—g8 | 6. Hd6—e4 | vil. nyer. |

V. Vil. Kd3. Be4. Hd4. — Söt. Kd5. Ba5.

Sötét húz. A játszma döntetlen.

- | | | | |
|--------------|----------|-----------|------|
| 1. | Ba5—a3 † | 3. Kd3—c2 | sat. |
| 2. Hd4—b3 | Ba3—b3: | | |

II. Ugyanattól. (1870.)



Világos ebből a hadállásból nyer.

- | | | | |
|-------------|-------------|--------------|----------|
| 1. Hf5—e7 | Be2—g2 | | |
| 2. Fa3—b2 | Bg2—g7 † | | A) |
| 3. Kf7—e6 | Bg7—g2 | 4. | Kh8—g7 |
| 4. Fb2—d4 | Bg2—d2 A) | 5. He7—f5 † | Kg7—h8 |
| 5. Ke6—f7 | Bd2—g2 | 6. Hf5—h4 | Bg2—c2 |
| 6. He7—g6 † | Bg2—g6: | 7. Ke6—f7 | Bc2—c7 † |
| 7. Hf6—d7 † | Kh8—h7 | 8. Kf7—g6 | Bc7—g7 † |
| 8. He7—f8 † | és v. nyer. | 9. Kg6—h6 | és nyer. |

Ha azonban a könnyű tiszteket egy vagy több gyalog támogatja, szabályszerint a túlerő dönt.

V. FEJEZET.

A bástya — bástya és gyalogok ellen.

A király és bástya az ellenfél szabad gyalogját, ha ezt az ellenséges király és bástya támogatja is, legtöbb esetben feltartóztatják s így a játszma döntetlenné válik. A sikernek főkelléke azonban, hogy a király az ellenséges gyalog előtt foglaljon állást.

I. Salvio. (1723.)

Vil. Kgl. Bg7. — Söt. Kh3. Be8. gy. g2. és g4.

1. Bg7—h7 † Kh3—g3 3. Be7—a7
2. Bh7—e7 Be8—a8

és így tovább; a vil. bástya ezt a hadargást (a sötét bástyával szemben való állást) folytonosan ismétli, minthogy pat előidézése nélkül nem üthető s így a játszma döntetlen.

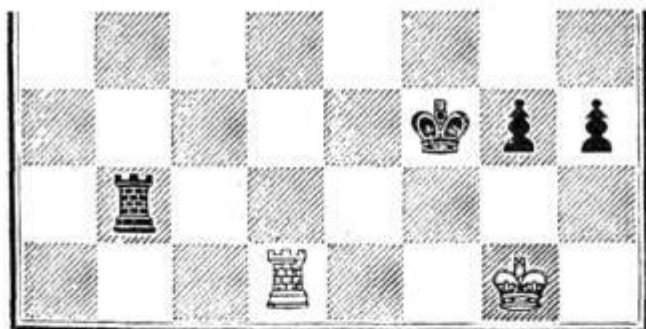
II. Ponziani. (1782.)

Vil. Kf3. Bf7. — Söt. Kgl. Bb2. gy. h2.

Sötét nyer, minthogy gyalogja igen előre haladt, a vil. király pedig útját többé nem állhatja.

1. Bf7—g7 † Kgl—f1 3. Kf3—g3 Bf2—g2 †
2. Bg7—h7 Bb2—f2 † 4. Kg3—f3 Kf1—g1

Sötét nyer.

III. Amateurs. (1775.)¹

Sötét indul és nyer.

1. Bb2—b4! 3. Bd3—d1 h3—h2 †
2. Bd1—d3 † Kf3—g4 4. Kgl—h1 Kg4—h3
és sötét nyer.

Ennél a példánál az eddigi szerzők mindannyian azon véleményben voltak, hogy ha sötét első lépésre nem az említett (Bb2—b4), hanem egyebek közt pl. a h3—h2 †

¹ Több francia sakkedvelő adott ki ily cím alatt: «Traité théorique et pratique du jeu des Échecs. stb. Paris, 1775.» egy munkát, melyet rend szerint ezen a czimen idéznek.

lépést teszi, a játszmát meg nem nyerheti. Szerzőnek alkalma levén Erkel F. ur szívésségéből egy ízben halhatatlan mesterünk, Szén némely hátrahagyott jegyzeteit megtekinteni, ott ezt a nézetet megczáfolva találta. Szén ugyanis egy, ez ábra mellé tett jegyzetében kimutatja, hogy söt. még h3—h2 † első lépéssel is nyerhet. Elemzését szerző csak emlékezetből képes adni s az e szerint következő volna:

1.	h3—h2 †	A)
2. Kg1—h1	Bb2—e2!	3. Bd1—f1 † Be2—f2
3. Bd1—d3 † A)	Be2—e3 ¹	4. Bf1—d1 Kf3—g4
4. Bd3—e3: † B)	Kf3—e3:	5. Bd1—d4 † Bf2—f4!
5. Kh1—g2	h2—h1 V. †	6. Bd4—f4 † Kg4—f4:
6. Kg2—h1:	Ke3—f3	7. Kh1—g2 h2—h1 V. †
7. Kh1—g1	g3—g2	8. Kg2—h1: Kf4—f3
s. nyer.		S. nyer (mint előbb.)

B)

C)

4. Bd3—d1	Kf3—g4	5. Kh1—g2	Be3—e2 †
5. Bd1—d4 † C)	Kg4—h3	6. Kg2—h1 ²	Kg4—h3
és söt. nyer.		s. nyer.	

IV. Stamma.

Vil. Kc2. Be4. gy. g4. — Söt. Kai. Bb6. gy. a2. g5. h6.

Világos nyer.

1. Be4—e1 †	Bb6—b1	4. h5—h6	g4—g3
2. Be1—c1!	h6—h5	5. h6—h7	g3—g2
3. g4—h5:	g5—g4	6. h7—h8 V. vagy F. ‡	

VI. FEJEZET.

Bástya — egy és több gyalog ellen.

A bábok csereértéke meghatározásánál említettük, hogy egy bástya négy gyaloggal ér föl. S valóban rendes

¹ Bd3—g3: s ezáltal remis fenyeget. Ezt kell sötétnek megátolnia.

² Kg2—f1-re söt. Be2—f2 † s h2—h1 V. lépésekkel matot ad.

körülmények között képes is négy gyalogot feltartóztatni, három ellen pedig győzni. — De vannak ismét esetek, midőn egy előrehaladt gyalog ellen is veszteni fog; vagy kedvezőbb esetben legfőlebb döntetlenné teheti a játszmát.

I. Vil. Kf4. Be5. — Söt. Kd6. gy. d2.

Sötét nyer.

1. Be5—e8 Kd6—d7 2. Kf4—e3 d2—d1 V.
és nyer.

II. Vil. Kg5. Be5. gy. d6. — Söt. Kc6. gy. d2.

Világos nyer, ha először lép.

1. Be5—d5! Kc6—d5: 3. d7—d8 V. † és nyer.
2. d6—d7 d2—d1 V.

III. Vil. Ke4. Bf3. — Söt. Kg4. gy. b3 és e3.

Sötét nyer, ha először húz.

1. b3—b2 4. Ke4—f3 c2—c1 vagy
2. Bf3—f1 c3—c2 b2—b1 V.) és nyer.
3. Bf1—g1 † Kg4—h3

IV. Salvio.

Vil. Kg2. Bf1. — Söt. Kg4. gy. f4. g3. h2.

1. f4—f3 † 3. Kg2—h1: Kg4—f3:
2. Bf1—f3: ¹ h2—h1 V. † 4. Kh1—g1 g3—g2
Sötét nyer.

V. Kling és Horwitz.

Vil. Kb5. Bh6. — Söt. Kb7. gy. a2. b4. c5.

Világos indul. A játszma remis.

1. Bh6—h7 † Kb7—b8 3. Kb5—b6 Kb8—c8 ²
2. Bh7—h1 b4—b3 ² 4. Kb6—c6 Kc8—d8

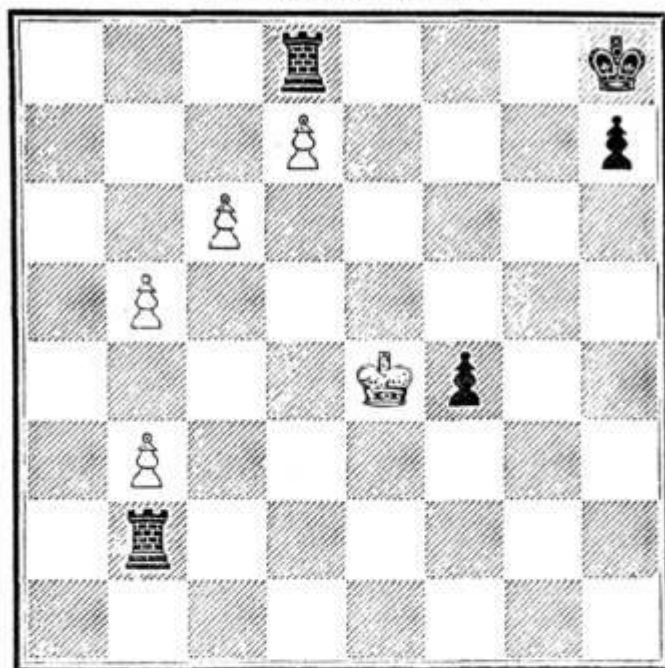
¹ Legjobb.

² Egyedüli helyes lépése sötétnek, másra előbb veszít.

³ Látható, hogy söt. gyalogjaival matveszély nélkül nem mozdíthat. Vil. hadargása épen oda céloz, hogy sötétet folytonos matfegyvetéssel teljes tétlenségre kárhoztassa.

- | | | | |
|-----------|--------|-------------|--------|
| 5. Kc6—d6 | Kd8—e8 | 8. Bh1—g1 † | Kg8—f8 |
| 6. Kd6—e6 | Ke8—f8 | 9. Bg1—h1 | remis. |
| 7. Ke6—f6 | Kf8—g8 | | |

VI. Szerzötöl. (1870.)



Ezen hadállásban az összekötött és előhaladt gyalogok még két ellenséges bástya ellen is nyernek, ha világot illeti az első húzás.

- | | | | |
|-----------|-----------------------|--------------|---------------|
| 1. c6—c7 | Bb2—e2 † ⁴ | 3. d7—e8:V.† | Bd8—e8: |
| 2. Ke4—f3 | Ed2—e8 ⁵ | 4. b5—b6 | és vil. nyer. |

VII. Cozio.

Vil. Kg2. Bb1. — Söt. Kg5. gy. f4. f2. g3. h2.

Világos, ha először húz, döntetlenné teszi a játszmát; ellenkező esetben vesztenie kell.

- | | | | |
|-------------|--------|-------------|--------|
| 1. Kg2—h3 | Kg5—f5 | 5. Bb3—b2 † | Ke2—d3 |
| 2. Bb1—b5 † | Kf5—e4 | 6. Bb2—b1 | Kd3—e2 |
| 3. Bb5—b4 † | Ke4—f3 | 7. Bb1—a1 | remis. |
| 4. Bb4—b3 † | Kf3—e2 | | |

⁴ Legjobb.

⁵ Egyedüli lépés a veszélyes gyalogok pillanatnyi visszatartása.

NEGYEDIK KÖNYV.

A futár más bábok ellen.

Mint hogy az előbbi három könyvben a futárnak a király, vezér és bástya ellen való működését már tárgyaltuk, ebben a könyvben annak csak az ellenfutárok, huszárok és gyalogok ellen való hadargását fogjuk feltüntetni.

I. FEJEZET.

Futár — hasonlószerű futár ellen.

Ha a bábok kölcsönös lecserélése után egyenlő színű futárok maradnak, a játszmát rendszerint az nyeri, kinek még egy, vagy épen több gyalogja maradt, mivel a hasonló színű futár működését a másik megbéníthatja.

I. Centurini.

Vil. Kb8. Ff5. gy. a7. — Söt. Kc5. Fd5.

- | | | | |
|-----------|---------------------|-----------|----------|
| 1. Kb8—c7 | Fd5—a8 ¹ | 3. Fc8—b7 | és nyer. |
| 2. Ff5—c8 | Fa8—d5 | | |

Ha sötét lépne először, Kc5—b6 lépéssel döntetlenné tehetné a játékot.

II. De la Bourdonnais.

Vil. Kh6. Fd2. gy. g6. — Söt. Kf8. Fb2.

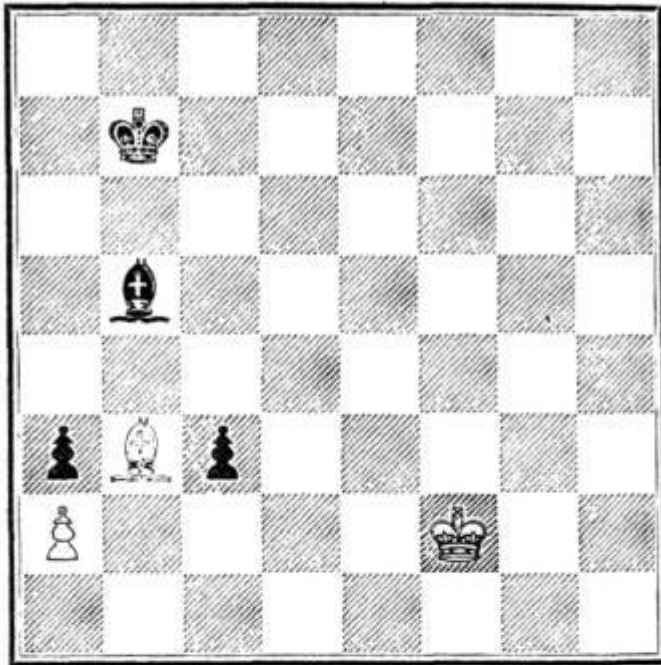
Világos lép és nyer.

- | | | | |
|-------------|--------|-----------|----------|
| 1. Kh6—h7 | Fb2—d4 | 4. Fg7—c3 | Fb5—f8 |
| 2. Fd2—h6 † | Kf8—e8 | 5. Fc3—b4 | és nyer. |
| 3. Fh6—g7 | Fd4—c5 | | |

Ellenben ha a húzás sötéten állana, — Kf8—g8 s azután futárjának az a1—h8 vonalon való tartásával remist csikarna kí.

¹ Vagy tetszés szerint bárhová a h1—a8 vonalon.

III. A következő hadállás egy, a pesti sakk-kör két tagja között — 1865. márcz. 19-én — vívott játszmában fordult elő:



Sötét húz és — nyer.

- | | | | |
|------------------------|---------------------|-----------|----------|
| 1. | Fb5—c4! | 6. Kc1—d2 | Kb5—c4 |
| 2. Kf2—e3! A) | Fc4—b3: | 7. Kd2—c1 | Kc4—c3 |
| 3. Ke3—d3! | c3—c2 | 8. a2—b3: | a3—a2 |
| 4. Kd3—d2 | Kb7—c6 ^a | 9. b3—b4 | a2—a1 V. |
| 5. Kd2—c1 ^a | Kc6—b5 | | vagy B♗ |

A)

- | | | | |
|-----------|---------|-----------|-------------|
| 2. Fb3—c2 | Fc4—a2: | 4. Ke2—d1 | a3—a2 |
| 3. Kf2—e2 | Fa2—c4† | | Sötét nyer. |

II. FEJEZET.

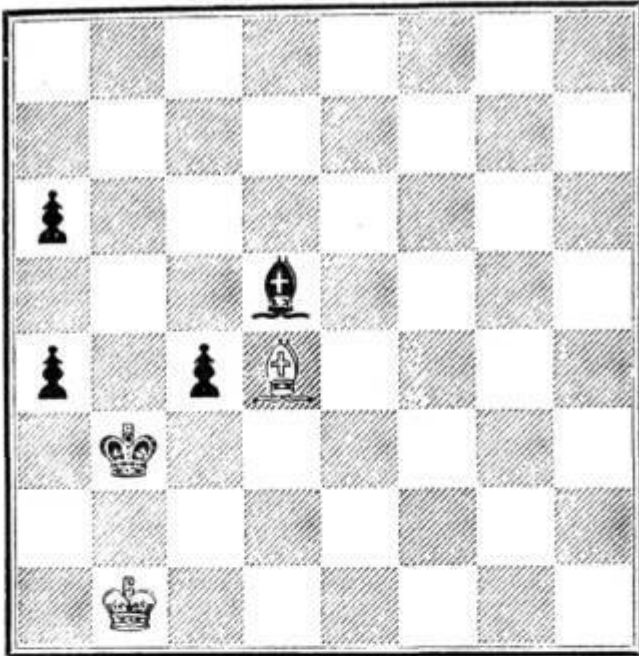
A futár ellenkező színű futár és gyalogok ellen.

Ellenkező színű futárok egymás ellen ritkán nyernek; mert a gyalogok bemenetele többnyire megakadályozható.

^a A sötét király más lépésekkel is közeledhetnék; lényeges csak az, hogy c3-ra jusson.

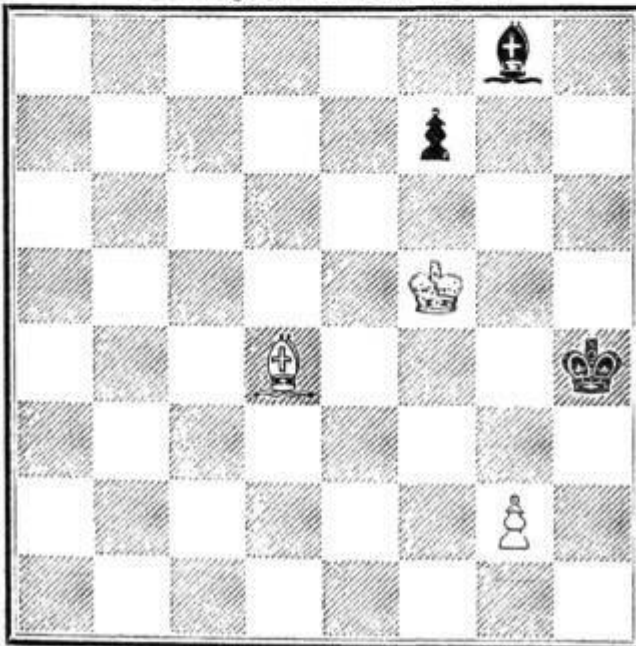
^a a2—b3:-ra világos azonnal veszít a3—a2 lépés miatt.

I. Szerzötöl. (1871.)



A játszma döntetlen, mert a sötét c4 gyalog az a1—h8 ferdevonalon — a d4-en álló világos futár miatt — át nem törhet. Ha ugyanis c3-ra ér, világos a futárját e gyalogért feláldozza, a világos király pedig az a1 koczkát foglalja el s innét ki nem űzhető.

II. Kling és Horwitz. (1851.)



Világos indul és 8-ik lépésre matot ad.

- | | | | |
|-------------|--------|------------------------|-------------|
| 1. Fd4—f2 † | Kh4—h5 | 5. Ff2—d4 | Kh8—h7 |
| 2. g2—g4 † | Kh5—h6 | 6. Fd4—e5 ¹ | Kh7—h8 |
| 3. Kf5—f6 | Kh6—h7 | 7. g5—g6 | tetszés sz. |
| 4. g4—g5 | Kf7—h8 | 8. Kf6—f7 (v. g6):♣ | |

III. Amateurs. (1780.)

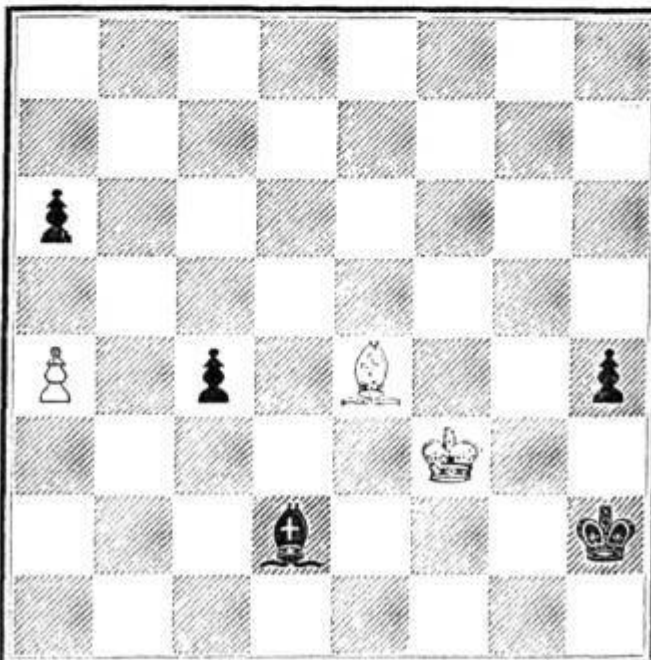
Vil. Kf3. Fc4. — gy. a4. b3. e4. f4. g4. h3.
Söt. Kc6. Fd8. — gy. a5. b6. g7. h6.

Itt az anyagi túlerő dönt.

Vil. e4—e5 lépést teszi, és sötét bármint játszik, nem akadályozhatja, hogy a vil. király e4 és f5 koczkákon át g6-ra ne juthasson s a két ellengyalogot (g7 és h6) ki ne üthesse; mire azután g4 vagy h3 szabad gyalogjait vezérré viheti.

IV. A következő hadállás egy, Paulsen és Anderssen között 1862-ben, Londonban váltott játszma végén fordult elő. A felek a játszmát, mint döntetlent hagyták el, holott sötét, kin a húzás sora áll, Kh2—g1 lépéssel azt megnyerheti.

Anderssen.



Paulsen.

¹ Időhúzás. A futár az a1—e5 ferdevonal bármely pontjára léphetne.

P. o.

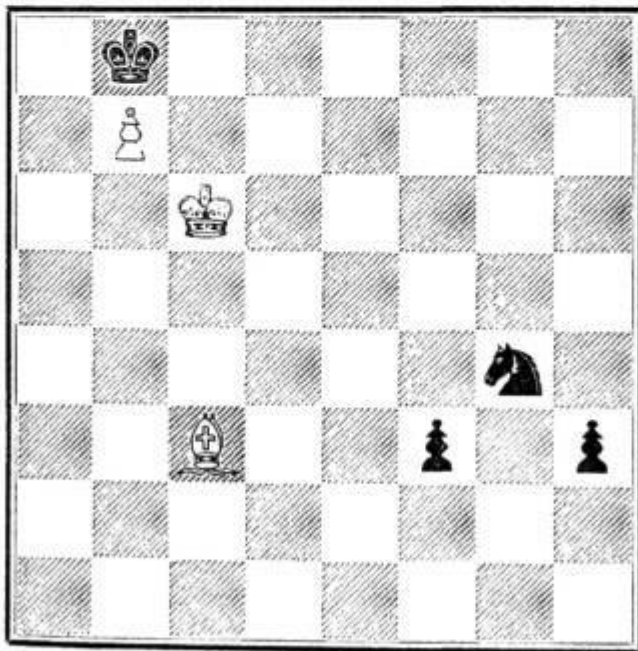
- | | | | |
|------------|---------|------------|----------------|
| 1. | Kh2—g1 | 6. Fd5—e4 | Kf2—e3 |
| 2. Kf3—g4 | Fd2—e1 | 7. Fe4—f5 | Ke3—d2 |
| 3. Fe4—c2 | a6—a5 | 8. Kg4—h3 | c3—c2 |
| 4. Fc2—e4 | Kg1—f2! | 9. Ff5—c2: | Kd2—c2: |
| 5. Fe4—d5 | c4—c3 | | és sötét nyer. |

III. FEJEZET.

Futár — huszár ellen.

Nem szólunk itt egy futárnak egy huszár ellen való harcáról, mely (mint már említettük) döntetlen eredményű; hanem szólunk oly hadállásokról, melyekben futár és egy vagy több gyalog — huszár és egy vagy több gyalog ellen küzd, hol tehát az előbb említett két tiszt egyenértéke következtében a gyalogok szoktak dönteni, a szerint, a mint szétszórtak (ahol a huszár) vagy összekötöttek (melyeknél a futár) előnyösebb.

I. Cozio.



Világos nyer, ha először húz.

- | | | | |
|-------------|---------|-------------|----------|
| 1. Fc3—d4 | f3—f2 | 4. b7—b8 V. | Ka6—a5 |
| 2. Fd4—a7 † | Kb8—a7: | 5. Vb8—a8 † | Ka5—b4 |
| 3. Kc6—c7 | Ka7—a6 | 6. Va8—f3 | és nyer. |

II. Stamma.

Vil. Kd6. Ha8. gy. c6. és h4. — Söt. Kd8. Fe6. gy. b2. és c3.

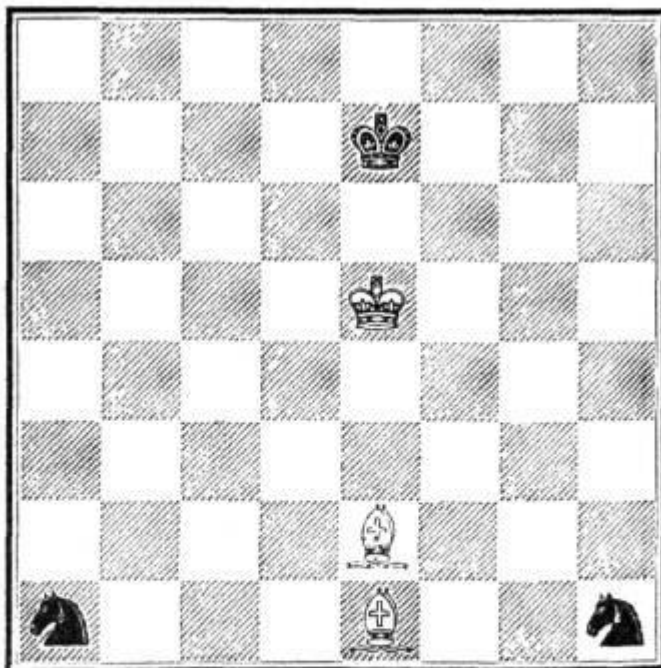
Világos húz és nyer.

- | | | | |
|-------------|----------|-------------|----------|
| 1. c6—c7 † | Kd8—c8 | 4. Hb6—d5 † | Kc7—c6 |
| 2. Ha8—b6 † | Kc8 b7 | 5. Hd5—c3: | és nyer. |
| 3. Kd6—e6: | Kb7—c7:! | | |

De már két futár határozottan erősebb két huszárnál a végjátékokban. Ez állítás valósága szembeötlő, ha fontolóra vesszük, hogy két futár a király segítségével képes matot adni, két huszár ellenben — természetesen hibátlan ellenjáték mellett — soha.

A következő példa nemcsak a két futárnak a két huszár fölött való túlnyomó ereje feltüntetésére szolgál, hanem arra is, mily hátrányos a huszároknak a sakkdeszka szélein, különösen a sarokkoczkákon való elhelyezése.

III. Szerzőtől. (1870.)



Világos húz először és nyer.

- | | | | |
|------------------------|---------------------|-----------|----------|
| 1. Fe2—d1 ¹ | Ke7—f7 ² | 3. Kd4—c3 | Kf6—f5 |
| 2. Ke5—d4 ³ | Kf7—f6 | 4. Fd1—f3 | és nyer. |

IV. FEJEZET.

Futár és gyalog — király és gyalog ellen.

Egy futár és egy gyalog a tábor nélkül, egyedül álló király ellen mindig győz. Kivételnek van helye a bástyagyalogoknál, ha az ellenkirálynak sikerült azon sarokkoczkán helyet foglalnia, hová a gyalogot kell vinni; a futár pedig e sarokkoczkával ellenkező színű s így a királyt annak védelmétől el nem vonhatja, mint a következő példánál látható:

I. Vil. Kg5. Fc4. gy. h5. — Söt. Kh8.

A sötét király folytonosan h8—h7 (vagy ha a futár engedi g8) koczkákon jár; onnét ki nem űzhető s így a h5 gyalog vezérré nem mehet (akkor, midőn ez a győzelemre okvetetlenül szükséges volna.)

II. Vil. Kg5. Fh7. gy. g6. — Söt. Kg7.

Hasonló hadállás kivételt képez azon szabály alól, hogy a bástyagyalogon kívül minden más gyalog vezérré mehet egy futár és király segítségével,⁴ mert itt a gyalog be nem vihető.

III. Ponziani.**Vil. Kb5. Fe5. gy. a4. — Söt. Ka8. gy. a5. b6.**

Világos 4-ik lépésre matol.

- | | | | |
|-----------|-------|------------|-------|
| 1. Kb5—a6 | b6—b5 | 3. b5—b6 | a4—a3 |
| 2. a4—b5: | a5—a4 | 4. b6—b7 ♚ | |

IV. Kling és Horwitz.**Vil. Kd7. Fd4. gy. h4. — Söt. Kf7. gy. h7.**

Világos nyer, ha először lép.

¹ Most egyik ellenséges huszár sem mozdulhat.

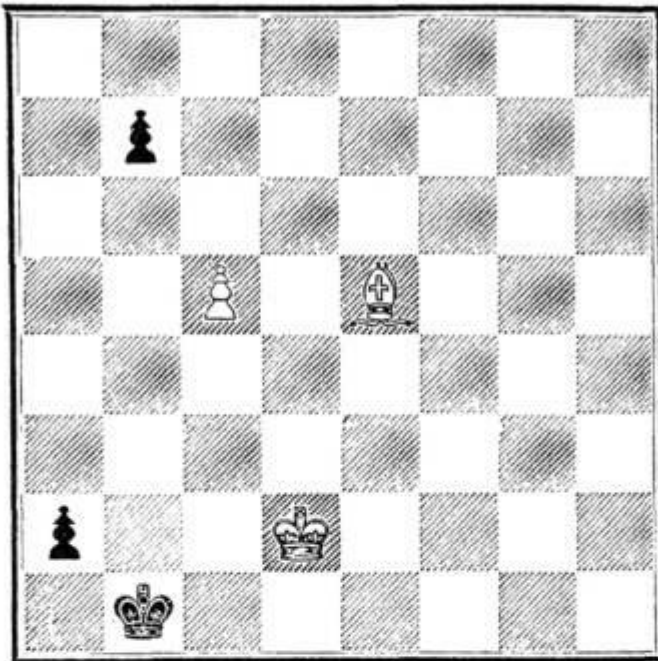
² Vagy tetszés szerint.

³ A vil. király e4-re is jöhetne s azután f3 és g2-re, mely esetben az a1 huszárt Fe1—c3 lépéssel nyerné meg.

⁴ Ha a h7 futár helyett egy vil. gyalog állana, nyerne vil. t. i. h7—h8 V. † Kg7—h8; Kg5—f6, Kh8—g8, g6—g7 lépések következnének.

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|----------|
| 1. h4—h5 | Kf7—f8 | 4. Ke7—f6 | Kg8—h7 |
| 2. Kd7—e6 | Kf8—g8 | 5. Fd4—e3 | Kh7—g8 |
| 3. Ke6—e7 | h7—h6 | 6. Kf6—g6 | és nyer. |

V. Stamma. (1741.)



Világos indul és nyer.

- | | | | |
|-----------------------|----------------------|-------------|----------|
| 1. Fc5—a1 | Kb1—a1: ¹ | 5. Kc2—b3: | Ka1—b1 |
| 2. Kd2—c2 | b7—b5 | 6. c7—c8 V. | a2—a1 V. |
| 3. c5—c6 ¹ | b5—b4 | 7. Vc8—c2 ♠ | |
| 4. c6—c7 | b4—b3 | | |

VI. De la Bourdonnais.

VII. Kf3. Fd3. gy. f4. — Söt. Kf7. gy. e6. f6.

Bármelyik fél húz, vil. nyer.

- | | | | |
|------------|---------------------|-----------|----------|
| 1. | Kf7—e7 | 4. Ke3—d3 | Ke7—f6 |
| 2. Kf3—e3 | Ke7—d6 ³ | 5. Kd3—c4 | és nyer. |
| 3. Fd3—c2 | Kd6—e7 | | |

¹ Legjobb.² c5—b6: a pat állás elkerülése végett nem tehető.³ Sötétnek célja, ha a világos Ke3—d4-re jönne, e6—e5 † által az f4 világos gyalog lecserélése, midőn is a játszma remis lenne.

ÖTÖDIK KÖNYV.

A huszár egyéb bábok ellen.

I. FEJEZET.

Huszár és gyalogok egymás ellen.

Huszár (akár egy, akár mindkettő) és egy gyalog az ellenhuszár és király ellen csak akkor győzhet, ha az ellenfél saját huszárját azon gyalogért fel nem áldozhatja s így a gyalog vezérré (vagy bástyává) emelhető.

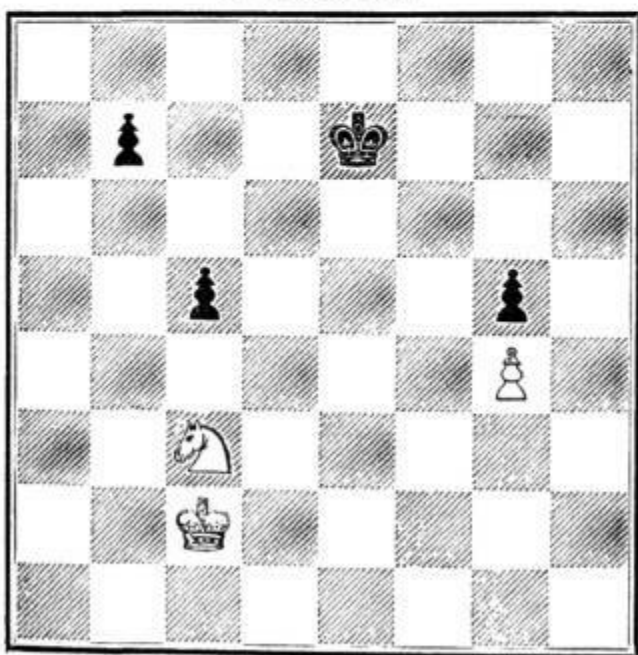
I. Damiano. (1512.)

Vil. Ka3. Hb5. gy. b7. — Söt. Ke6. Hc6.

Ha világos húz először, nyer; ha nem, döntetlen marad a játszma.

1. Hb5—d4[†] Hc6—d4:¹ 2. b7—b8 V. és nyer.

II. Kieseritzky.



Világos indul és nyer.

¹ Ha sötét nem üti a huszárt, következő lépésére v. teszi azt.

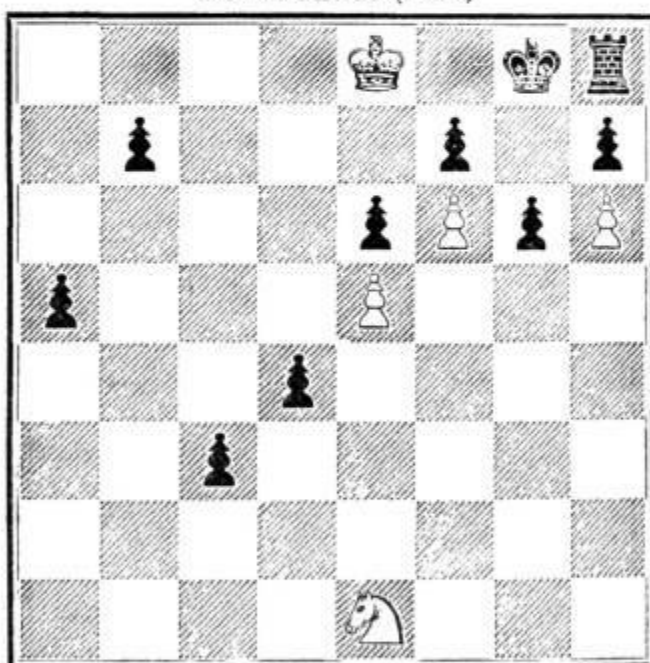
- | | | | |
|------------|--------|----------------|------------------------|
| 1. Kc2—d3 | Ke7—e6 | 7. Hc3—e4 † | Kc5—b5 ^{1 A)} |
| 2. Kd3—e4 | Ke6—d6 | 8. He4—d6 † | Kb5—c5 |
| 3. Ke4—f5 | c5—c4 | 9. Hd6—c4 † | Kc5—c4: |
| 4. Kf5—g5: | Kd6—c5 | 10. g5—g6 | b4—b3 |
| 5. Kg5—f5 | b7—b5 | 11. g6—g7 | b3—b2 |
| 6. g4—g5 | b5—b4 | 12. g7—g8 V. † | nyer. |

A)

- | | | | |
|--------------|-----------------------|--------------|--------|
| 7. | Kc5—d4 | 11. Vg8—d8 † | Kd4—e3 |
| 8. g5—g6 | b4—b3 | 12. Vd8—d2 † | Ke3—f3 |
| 9. g6—g7 | b3—b2 | 13. Vd2—f2 ♚ | nyer. |
| 10. g7—g8 V. | b2—b1 V. ² | | |

Az itt előadott módon kívül világos nem nyerhet.

III. Márki 1. (1864.)



Világos húz és 5. lépésre matol.

- | | | | |
|-----------|---------------------|------------------------|--------------|
| 1. He1—c2 | a5—a4 A) | 4. e5—e6 | tetsz. szer. |
| 2. Hc2—b4 | tetsz. szerént | 5. e6— (vagy f6) f7: ♚ | |
| 3. Hb4—d5 | e6—d5: ³ | | |

¹ Kc2—b6-ra Kf5—f4; Kc5—c6-ra g5—g6 nyer.

² Hiba lett volna a c4 gyalogot vinni vezérré, mert ezt később Vg8—d8 † ellenlépésre világos megnyerte volna.

³ Kényszerített húzás, az e7-en fenyegető mat elhárítása végett.

A)

B)

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 1. d4—d3 B) | 1. g6—g5 |
| 2. Hc2—e3 tetsz. szerént | 2. Hc2—d4: tetsz. szer. |
| 3. He3—d5 stb. | 3. Hd4—f5 stb. |

IV. Vil. Ka1. Hd2. gy. f3. — Söt. Kf4.

Világos nyer, mivel a d2-n álló huszár a gyalog bemenetelének veszélye nélkül nem üthető, a világos király pedig emezt támogatni fogja.

A huszár és gyalog — az egyedül maradt király ellen — mindig győz, kivéve a bástyagyalogok némely kedvezőtlen állását; p. o.

V. Vil. Kg5. Hf6. gy. h7. — Söt. Kh8.

s a következő:

VI. Vil. Ka8. Ha4. gy. a7. — Söt. Kc8.

hadállásokban, melyek elsejénél a sötét király h8 s g7-ről, másodikánál c8 s c7-ről el nem űzhető s így a játszma döntetlen.

Ha a gyalog a 6-ik ellenséges koczkán még túl nem haladt, azt az ellenhuszár szabály szerént feltartóztathatja.

VII. Philidor.

Vil. Kh2. Ha2. — Söt. Kb3. gy. a3.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 1. Ha2—c1 † Kb3—b2 | 3. Hd3—b4 † Kc2—b3 |
| 2. Hc1—d3 † Kb2—c2 | 4. Hb4—d3 † stb. |

remis.

A kivételes esetekből álljon itt a következő példa:

VIII. Bledow.

Vil. Kh4. Fd6. gy. h3. — Söt. Kf3. Hd1.

Világos nyer.

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 1. Kh4—g5 Hd1—f2 | 3. Kg5—g6 és nyer. |
| 2. h3—h4 Hf2—e4 † | |

IX. Lolli.

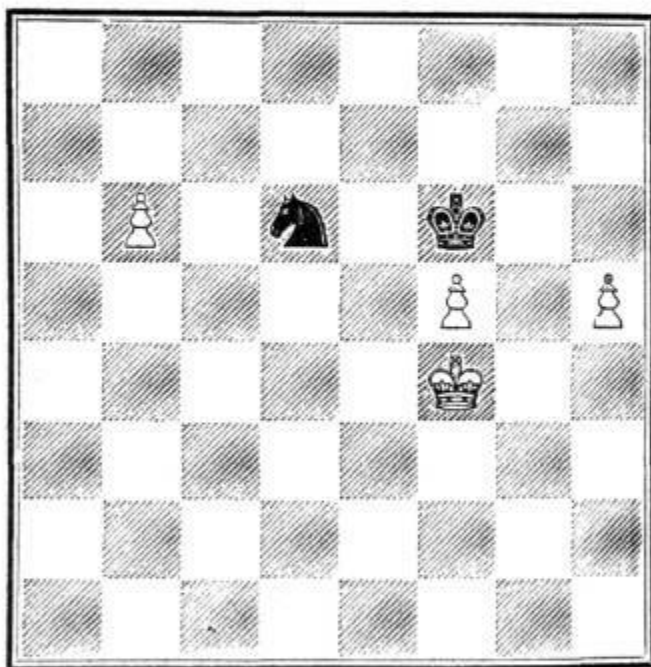
Vil. Ke7. Hf5. gy. g6. h5. — Söt. Kh8. gy. g7. h6.

Vil. nyer, akár először húz, akár nem.

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|-------------------|
| 1. Hf5—e3 | Kh8—g8 | 3. Hg4—f6 | s vil. 3-ik |
| 2. He3—g4 | Kg8—h8 | | lépésre matot ad. |

A következő érdekes példa egy, Ginter K. (vil.) és Záry Zs. (söt.) között a pesti sakk-körben 1864. évben vívott játszma záróhadállása:

X.



Bármelyik fél indul, sötét döntetlenné teszi a játszmát.

- | | | |
|--------------|----------|----------------------|
| 1. | Kf6—f7! | vagy: A) |
| 2. Kf4—g5 A) | Hd6—e4 † | 2. h5—h6 Kf7—f6 |
| 3. Kg5—h6 † | He4—d6 | 3. h6—h7 Kf6—g7 stb. |

XI. Egy, Guretzky Cornitz (vil.) és Neumann R. (söt.) között folyt játszmából (1864.)

† Kg5—f4 után He4—d6-tal kell válaszolni.

Itt, hogy világos nyerhessen, mindenekelőtt szükséges a h7 gyalog útját feltárni, azaz a vil. királyt a h8 sarokkoczkáról elmozdítani. Ez azonban mindaddig lehetetlen, míg a söt. király az f7 és f8 koczkákon uralkodik. Innét pedig csakis a vil. huszár űzheti el, ha ez sakkadás nélkül juthatna oly pontra, honnét az f7 vagy f8 koczkát hatalmába vehetné. Ha világost illeti az első lépés, ezt a célt elérni sohasem fogja (minthogy huszárja az ellenkirálylyal hasonló színű kocskán áll) s így a játszma döntetlen. Győz, ha sötét húz először; mert ekkor a szükséges időlépést (tempo) megnyeri; p. o.

1. Kf8—f7 3. Hc8—d6¹ és nyer.
 2. Ha7—c8 (v. c6) Kf7—f8

HATODIK KÖNYV.

Gyalogok — gyalogok ellen.

A végjátékok egyik legfontosabb része a *gyalogjáték*, vagyis a gyalogoknak egymással és az ellenkirálylyal való harcza. Első pillanatra ugyan azt vélhetné valaki, hogy a tisztek kölcsönös lecserélése a játékot teljesen feloldja és megkönnyíti; azonban ez a nézet tévedésen alapszik; mert fölötte nehezen és átgondoltan kell vezetni épen az ily végjátékokat, részént a küzdelmet intéző királyok nagy mozgékonyasága, részént azon körülmény miatt, hogy egy hibás gyaloglépést többé helyre hozni nem lehet (mivel a gyalog csak előre nyomúlhat, vissza nem mozdítható. Ha valahol, itt teljes szabatoság (praecisio) kívántatik. — Az élő játszmák igazolják ez állítás helyességét. A leggyakorlottabb játékosok, sőt nagy mesterek, kik a játszma megnyitását és közepét helyesen vezették, gyakran követtek el ily gyalogvégjátéknál helyrehozhatatlan hibát és sokszor von-

¹ Illetőleg Hc6—d8 (vagy e5).

tak magukra vereséget. (Legyen itt elég csupán a Löwenthal és Morphy, két sakk-óriás között 1858-ban vívott nyolczadik versenyjátszmára hivatkoznuunk,¹ hol vil. (Morphy) egyetlen hibás királymozdulat miatt vesztette el a mesterialleg vezetett játszmát, melyet a helyes lépés megtalálásával döntetlenné kellett volna tennie.)

Megérintvén itt, hogy a királynak és egy gyalognak a király ellen való küzdelmét már fönnebb (az első könyvben) tárgyaltuk, e könyvben a királynak és több gyalognak az ellenkirály és egy vagy több gyalog ellen való hadargását fogjuk előadni.

I. FEJEZET.

Király és két gyalog király és egy gyalog ellen.

Két gyalog egy ellen — kedvezőbb esetekben nyer; de vannak helyzetek, midőn a játszmát a gyöngébb fél kiegyenlítheti, sőt meg is nyerheti.

I. Walker.

Vil. Ke4. gy. f4. g4. — Söt. Ke6. gy. f6.

Bármelyik fél húz, a játszma döntetlen.

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|-------------|
| 1. Ke4—d4 | Ke6—d6 | 3. Kc4—d4 | Kc6—d6 |
| 2. Kd4—c4 | Kd6—c6 | 4. Kd4—c4 | Kd6—c6 stb. |

Ha sötét lép először, f6—f5 † lépéssel csikarja ki a remist.

- | | | | |
|----------------------------|---------|------------|-------------|
| 1. | f6—f5 † | A) | |
| 2. g4—f5:†A) | Ke6—f6 | 2. Ke4—f3 | f5—g4: |
| 3. K. tetsz. szer. Kf6—f5: | | 3. Kf3—g4: | Ke6—f6 stb. |

II. Stein. (1789.)

Vil. Kb4. gy. a5. b5. — Söt. Ka7. gy. b7.

Világos nyer, ha először léphet.

- | | | | |
|-----------|-------------|-----------|----------|
| 1. Kb4—c5 | Ka7—a8 A)B) | 5. a5—a6 | Ka8—a7 |
| 2. Kc5—d6 | Ka8—b8 | 6. Kc8—c7 | Ka7—a8 |
| 3. Kd6—d7 | Kb8—a7 | 7. b5—b6 | és nyer. |
| 4. Kd7—c8 | Ka7—a8 | | |

¹ Az illető hadállást lásd ezen könyv VI. fejezeténél V. sz. a.

A)	B)
1. Ka7—b8	1. b7—b6 †
2. Kc5—b6 Kb8—a8	2. Kc5—c6 b6—a5:
3. Kb6—c7 Ka8—a7	3. Kc6—c7 a5—a4
4. a5—a6 v. nyer.	4. b5—b6 † stb. (nyer.)

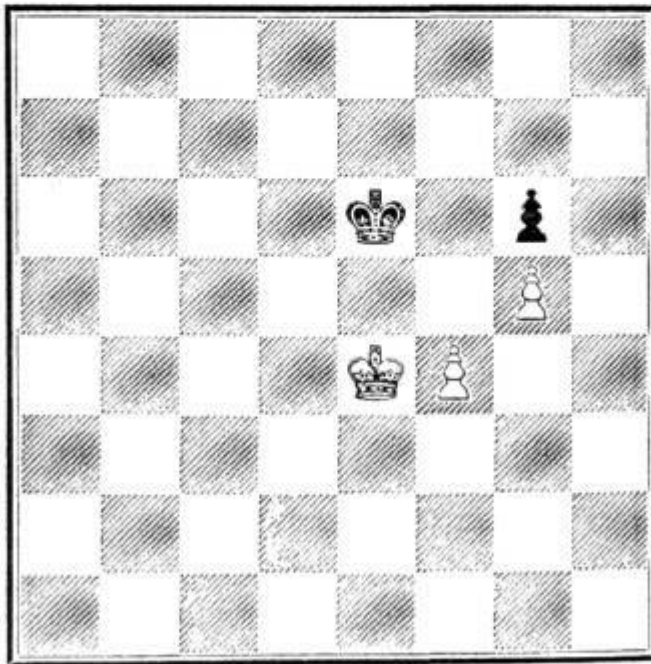
III. Lásd V. der Lasa. (H.-Buch 1852)

Vil. Kf4. gy. a2. b2. — Söt. Ka4. gy. b5.

Bármelyik fél indul, világos nyer.

1. Ka4—b4	4. Ke3—e4 b4—b3
2. Kf4—e4 Kb4—c4	5. a2—a3 és nyer,
3. Ke4—e3 ¹ b5—b4	mivel a világos király gyalog- jaihoz akadálytalanul közeledhetik, és a sötét b gyalogot elfoghatja.

IV. Philidor.



Ezen hadállásban világos nyer, ha nem ő húz először; de ha rajta áll a húzás sora, a játszma remis, p. o.

¹ Hogy a sötét király c2-re ne mehessen, az a. és b. gyalogot elfoglalni.

1. Ke4—d4	Ke6—d6 ¹	4. Ke3—d4	Ke7—d6
2. Kd4—d3	Kd6—d7 ²	5. Kd4—e4	Kd6—e6
3. Kd3—e3	Kd7—e7		stb.

Ha sötét húz először:

1.	Ke6—d6	11. Kf6—f7	Kh7—h8
2. f4—f5	Kd6—e7 ³	12. Kf7—g6:	Kh8—g8
3. f5—f6 ⁴	Ke7—e6	13. Kg3—f6	Kg8—h7 ⁶
4. Ke4—d4 ⁵	Ke6—d6	14. Kf6—f7	Kh7—h8
5. f6—f7	Kd6—e7	15. Kf7—g3	Kh8—g8
6. Kd4—e5	Ke7—f7:	16. Kg3—h6	Kg8—h8
7. Ke5—d6	Kf7—f8	17. g5—g6	Kh8—g3
8. Kd6—e6	Kf8—g7	18. g6—g7	Kg3—f7
9. Ke6—e7	Kg7—g8	19. Kh6—h7	és nyer.
10. Ke7—f6	Kg8—h7		

V. Ponziani.

Vil. Kf6. gy. g5. h5. — Söt. Kh8. gy. h7.

A játék döntetlen.

Ha világos g5—g6 lépést teszi, sötét h7—h6-tal felel. Ha pedig 6 húz először, ugyanezen húzással teszi döntetlenné a játszmát.

VI. Portius. (Katech. der Schachspielskunst. 1866.)

Vil. Kg6. gy. h6. g2. — Söt. Kh8. gy. b7.

Világos 6. lépésre matot mond.

1. h6—h7	b7—b5	4. g4—g5	b3—b2
2. Kg3—h6	b5—b4	5. g5—g6	b2—b1 V.
3. g2—g4	b4—b3	6. g6—g7 ♚	

¹ Ke6—f5 rosz lett volna.

² Ezen és következő lépéseinél sötét mindig az ellenállást igyekszik fentartani; mert különben veszítene.

³ Rosz g6—f5:, melyre a világos király h7-re jut s gyalogját csakhamar beviszi.

⁴ Ha világos f5—g6: lépést teszi, sötét kicsikarja a remist.

3. f5—g6:	Ke7—f8	6. Kf5—f6	Kg8—f8
4. Ke4—f4	Kf8—g7	7. g6—g7 †	Kf8—g8
5. Kf4—f5	Kg7—g8	8. g5—g7	sötét pat.

⁵ f6—f7 is jó.

⁶ Kg8—f8-ra sötét hamarabb vesz.

II. FEJEZET.

Király és két gyalog — király és két gyalog ellen.

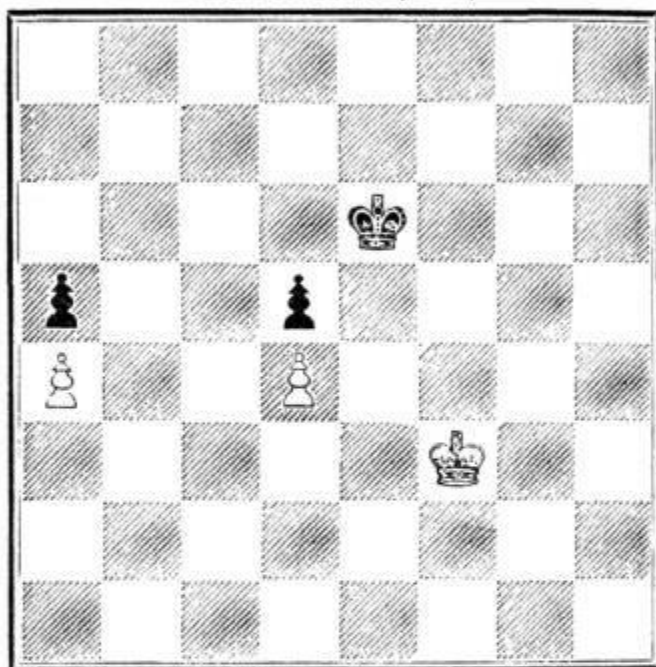
I. Walker.

Vil. Kf8. gy. g5. h4. — Söt. Kh8. gy. g6. h7.

Világos nyer.

1. Kf8—f7 h7—h6 2. h4—h5 és nyer.

II. Szerzőtől. (1870.)



A ki először lép, nyer.

1. Kf3—g4 ¹	Ke6—f6	5. Kf5—f6	Kd6—d7
2. Kg4—f4	Kf6—e6	6. Kf6—e5	Kd7—c6
3. Kf4—g5	Ke6—e7	7. Ke5—e6	Kc6—e7
4. Kg5—f5	Ke7—d6	8. Ke6—d5:	és nyer.

Ha sötét lép először:

1.	Ke6—f5	4. Ke2—d3	Kf4—f3
2. Kf3—e3	Kf5—g4	5. Kd3—d2	Kf3—e4
3. Ke3—e2	Kg4—f4	6. Kd2—c3	Ke4—e3

Sötét nyer.

III. V. der Lasa. (H.-Buch, 1852.)

Vil. Kf2. gy. a2. g2. — Söt. Kd4. gy. a3. f5.

Sötét nyer, ha az első lépés őt illeti.

¹ Egyedüli nyerő lépés, mely a sötét király ellenállását megtöri.

- | | | | |
|------------|--------|-----------|---------|
| 1. | Kd4—c3 | 3. Ke2—d2 | Kb2—a2: |
| 2. Kf2—e2 | Kc3—b2 | 4. Kd2—e2 | f5—f4 |

és nyer.

IV. Philidor.

Vil. Kd3. gy. b4. c5. — Söt. Kd5. gy. b5. g5.

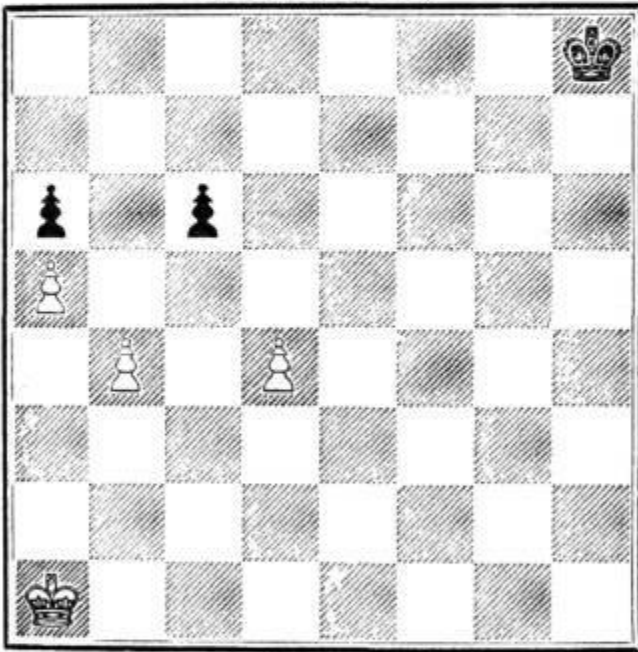
A játék döntetlen, p. o.

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|-------------|
| 1. Kd3—e3 | Kd5—e5 | 4. Kg3—g4 | Ke5—f6 |
| 2. Ke3—f3 | Ke5—f5 | 5. Kg4—g3 | Kf6—e5 |
| 3. Kf3—g3 | Kf5—e5 | 6. Kg3—f3 | Ke5—f5 stb. |

III. FEJEZET.

Király és két gyalog király és három gyalog ellen.

I. Szerző. (1870.)



Világos indul s nyer.

- | | | | |
|----------|--------|----------|------------|
| 1. d4—d5 | c6—d5: | 3. a5—a6 | vil. nyer. |
| 2. b4—b5 | a6—b5: | | |

Ha a sötét király egy koczkával közelebb (g8 vagy g7-en) állana, a játszmát döntetlenné tehetné:

- | | | | |
|-----------------------|---------|----------|---------|
| 1. d4—d5 ¹ | Kg3—f7! | 3. b4—b5 | Ke7—d6! |
| 2. d5—c6: | Kf7—e7 | | stb. |

¹ Vagy tetszés szerint. Ha világos a királylyal nyomul előre, sötét hasonlóképp ezt teszi és ellenáll.

II. Lóli.

Vil. Kh4. gy. c4. e4. — Söt. Kh6. gy. b6. d6. f6.

Bármelyik fél indul, remis.

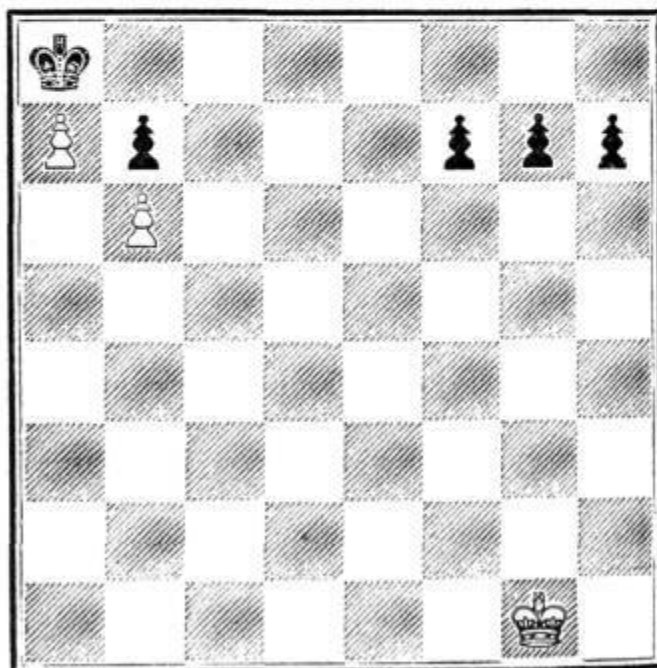
- | | | | |
|-----------|----------|-----------|--------|
| 1. Kh4—g4 | Kh6 - g6 | 4. Kf5—g4 | Ke7—e6 |
| 2. Kg4—f4 | Kg6—f7 | 5. Kg4—f4 | Ke6—e7 |
| 3. Kf4—f5 | Kf7—e7 | | stb. |

IV. FEJEZET.

Három szabad gyalog a király ellen.

Ez a végjáték a legnehezebbek és legtanulságosabbak közé tartozik; elemzése a sakk mestereket sokat foglalkoztatta. Számptalan változata közül ezen a helyen térszúke miatt csak kettőt adunk. Egyébiránt a következő fejezetben úgylis hasonló hadállások elemzéseit tárgyalván, az eljárást ott bővebben ismertetjük.

I. Carrera Péter. (1617.)



Ebben a hadállásban a világos király, akár először húz, akár nem, feltartóztathatja az ellenséges gyalogokat; ¹p.o.

¹ Mivel a világos király az ellengyalogokat elfoglalta, a játszma pat lesz — a sötét király és b7. gyalog mozdíthatatlansága miatt.

1.	g7—g5 A)		A)
2. Kg1—g2	h7—h5	1.	f7—f5
3. Kg2—g3	g5—g4	2. Kg1—g2	h7—h5
4. Kg3—h4	f7—f6	3. Kg2—g3	g7—g6
5. Kh4—g3	f6—f5	4. Kg3—g2	g6—g5
6. Kg3—g2	h5—h4	5. Kg2—g1	g5—g4
7. Kg2—f2	h4—h3	6. Kg1—g2	h5—h4
8. Kf2—g3	f5—f4 †	7. Kg2—h2	f5—f4
9. Kg3—h2	f4—f3	8. Kh2—g1	stb.

Hasonló hadállás előidézésétől, mint a most következő, különösen óvakodni kell.

II. A bábokat úgy kell felállítani, mint az előbbi ábrán, kivéve a három sötét szabad gyalogot és a világos királyt, melyek következőleg állanak: a világos király h2-n, a sötét gyalogok f4. g5. és h5. koczkákon.

Világos e példánál csak az esetben tartóztathatja fel a gyalogokat, ha először léphet, ha azonban sötét húz, f4—f3 lépéssel nyer.

1. Kh2—g1!	f4—f3	3. Kf2—g3	h5—h4 †
2. Kg1—f2	g5—g4	4. Kg3—f2	és megnyeri a gyalogokat. ¹

V. FEJEZET.

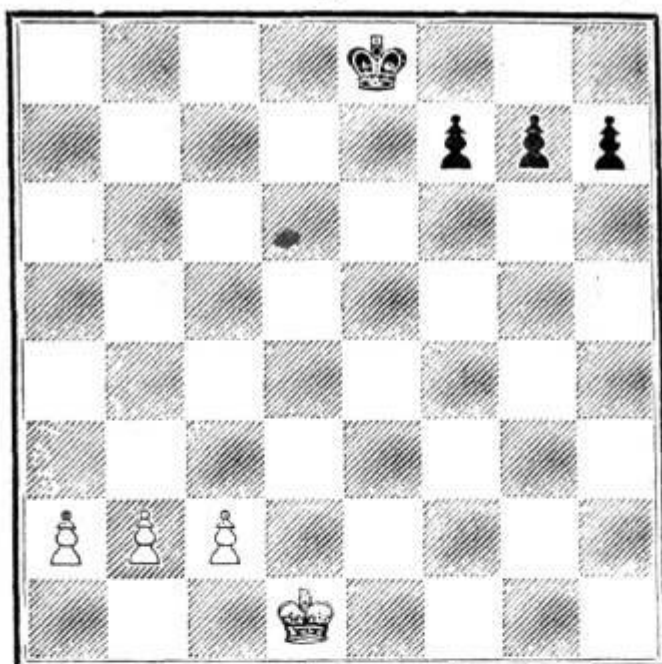
Király és három szabad gyalog mindkét részen.

(Lásd az ábrát a következő lapon.)

A sakk mesterek e hadállást évszázadokon keresztül döntetlennek tartották. A mi halhatlan nagy mesterünknek, Szénnek jutott az a dicsőség, hogy ezt a téves véleményt kitünő elmeélével megdöntse s kimutassa, hogy az először lépő fél győz. Szén első külföldi útjában (1843-ban) leginkább Londonban s Párisban számos fogadást nyert ezen kétségbevonat, de soha meg nem czáfolt állítása gyakorlati bebizonyításával.

¹ A játszma eredménye azonban, mint az előbbi példánál s ugyanazon okból csak pat lehet.

I.



Mintogy Szén elemzései egész terjedelmökben — legalább szerző tudtával — föl nem jegyezték, a következőket leginkább Walker Gy. rövidítései szerint adjuk.¹

- | | | | |
|------------------------|---------------------|------------|--------------------|
| 1. Kd1—e2 ² | Ke8—d7 ³ | 6. b2—b4 | g7—g5 ⁷ |
| 2. Ke2—f3 | Kd7—c6 | 7. a4—a5 † | Kb6—a6 |
| 3. a2—a4 | h7—h5 | 8. c4—c5 | h5—h4 † |
| 4. c2—c4 | f7—f5 ⁴ | 9. Kg3—h3 | Ka6—b5 A) |
| 5. Kf3—g3 ⁵ | Kc6—b6 ⁶ | 10. Kh3—h2 | és nyer. |

A)

Hadállás: Vil. Kh3. gy. a5. b4. c5.

Söt. Ka6. gy. f5. g5. h4.

¹ »*Art of Chess-play*. London, 1846.« Walker Gy. jeles angol mester 1848-ban több ízben érintkezett Szénnel s utóbbtól tanulta ismerni ezeket az általa később rövidített elemzéseket.

² Egyedüli helyes lépés.

³ Mindegy, ha s. valamelyik gyalogját mozdítja is a király-lépés helyett.

⁴ h5—h4-re a vil. király e gyalogot g4-en megtámadta volna.

⁵ Hogy a h5 gy. h4-re többé ne mehessen.

⁶ Ha valamelyik gyalog mozdul, vil. a4—a5 húzással felel.

⁷ g7—g6-ra, vagy Kb6—b7-re is a4—a5 következik.

- | | | | |
|-------------|---------|------------|-----------------------|
| 9. | f5—f4 | 13. Kh3—h2 | Ka7—b7 |
| 10. c5—c6 | f4—f3 | 14. b5—b6 | g4—g3 † |
| 11. b4—b5 † | Ka6—a7 | 15. Kh2—g1 | és nyer. ⁸ |
| 12. c6—c7 | g5—g4 † | | |

Annak bizonyítására, hogy más első lépésre, mint a fönnebb adott, (Kd1—e2) világos nem nyerhet, álljon itt a következő elemzés:

I.

- | | | | |
|-----------|--------------------|-----------|--------------|
| 1. a2—a4 | h7—h5 ⁹ | 5. Ke2—f3 | h5—h4 |
| 2. Kd1—e2 | f7—f5 | 6. Kf3—f4 | Kc6—c5 |
| 3. c2—c4 | Ke8—d7 | | (döntetlen.) |
| 4. a4—a5 | Kd7—c6 | | |

II.

vagy:

- | | | | |
|------------------------|--------|---|--------|
| 1. a2—a4 | h7—h5 | 7. Kf2—g2 | Kc6—b7 |
| 2. c2—c4 | Ke8—d7 | 8. c4—c5 | g7—g5 |
| 3. a4—a5 | Kd7—c6 | 9. Kg2—g1 | g5—g4 |
| 4. Kd1—e2 | f7—f5 | 10. Kg1—g2 | g4—g3 |
| 5. Ke2—f2 | h5—h4 | 11. b4—b5 | Kb7—b8 |
| 6. b2—b4 ¹⁰ | f5—f4 | és sötét nyer, minthogy világos 6-ik lépése hibás volt. | |

Tanulságosak a következő példák, melyek a fönnebb közölt (Szén-féle) hadállásból eredhetnek.

II. Vil. Kg3. gy. a4. b4. c4. — Söt. Kb6. gy. f5. g5. h5.

A ki először lép, nyer.

- | | | | |
|------------|---------|-----------|-------|
| 1. a4—a5 † | Kb6—a7 | 4. b4—b5 | h5—h4 |
| 2. c4—c5 | f5—f4 † | 5. Kf2—g2 | nyer |
| 3. Kg3—f2 | Ka7—b8 | | |

⁸ P. o. Kh2—g1; f3—f2 †; Kg1—f1; h4—h3; a5—a6 †; Kb7—c8; a6—a7 és nyer.

⁹ Rosz volna söt. részéről, ha e helyett királyával lépne, mert ekkor vil. Kd1—e2 által visszanyerné az elvesztett tempot. Szükséges, hogy e h. gy. mielőbb h4-re jusson.

¹⁰ Hibás lépés, melyre vil. veszt. Azonban ha Kf2—f3 húzást teszi, a játszma döntetlen.

III. Vil. Kg3. gy. a5. b4. c5. — Söt. Kb7. gy. f5. g6. h5.

Világos nyerni fog, akár először lép, akár nem.

- | | | | |
|----------|-------|-----------|----------|
| 1. b4—b5 | g6—g5 | 3. Kg3—g2 | és nyer. |
| 2. b5—b6 | g5—g4 | | |

IV. Vil. Kg3. gy. a5. b6. c2. — Söt. Ka6. gy. f7. g4. h3.

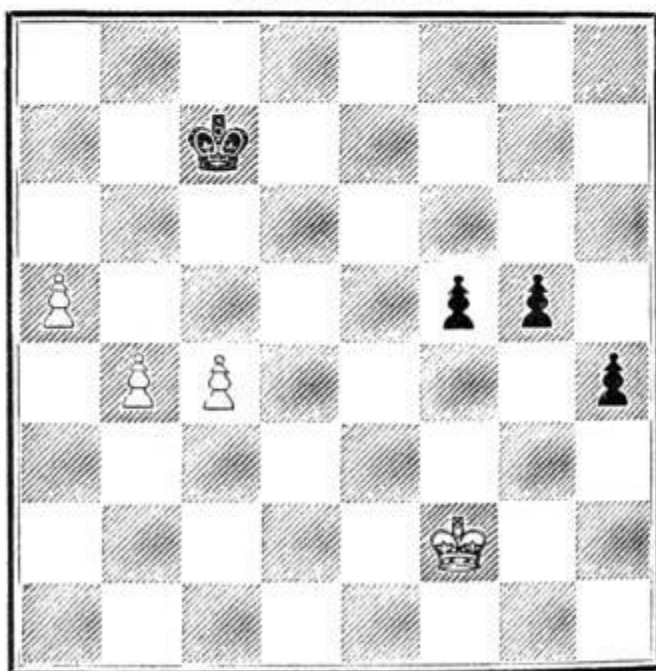
Veszt, a ki a visszamaradt gyalogot (c2 és f7) húzza.

- | | | | |
|-----------|---------------------|-----------|-------------|
| 1. c2—c3 | Ka6—b7 | 5. Kg3—h2 | f5—f4 |
| 2. Kg3—f2 | f7—f6 ¹ | 6. c4—c5 | Kc6—b7 |
| 3. c3—c4 | Kb7—c6 ² | 7. Kh2—h1 | g4—g3 |
| 4. Kf2—g3 | f6—f5 | | sötét nyer. |

V. Vil. Kh3. gy. a5. b6. c2. — Söt. Ka6. gy. f7. g3. h4.

A játszma döntetlen; mert mindkét fél csak királyát mozditja és pedig vil. Kh3—g2 s h3; söt. Ka6—b7 s a6 koczkákon. A másképen játszó fél vesz.

VI. Szén. (1843.)



Nyer, a ki először húz.

¹ f7—f5 hibás lenne; mert akkor a vil. király feltartóztatja a sötét gyalogokat.

² A gyalogok előmenetelének akadályozása végett.

A)

- | | | | |
|-----------|-----------|------------|--------|
| 1. c4—c5 | Kc7—b8 A) | 1. | Kc7—b7 |
| 2. Kf2—g2 | v. nyer. | 2. Kf2—g1 | nyer. |

VII. Ugyanattól. (1843.)

VII. Kg2. gy. a5. b4. c4. — Söt. Kb7. gy. f5. g5. h4.

Veszít, a ki először lép.

- | | |
|-----------|------------------------------|
| 1. Kg2—h2 | f5—f4 |
| 2. Kh2—g1 | Kb7—a7 (vagy c7) és s. nyer. |

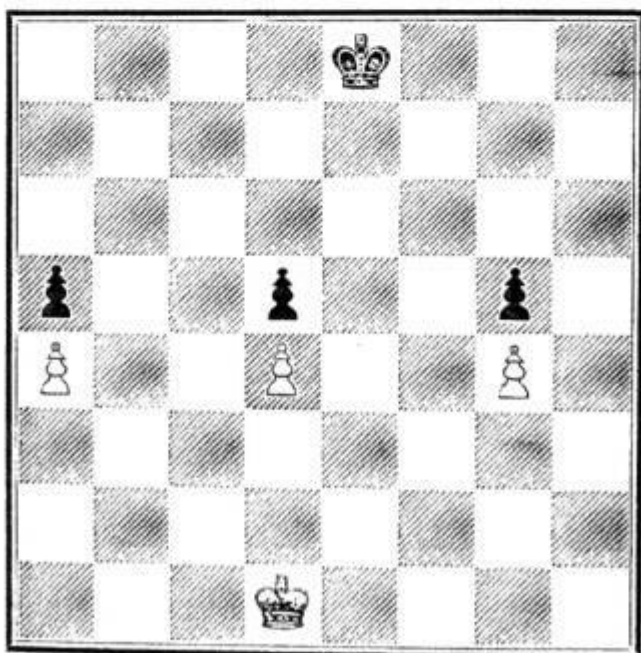
Vagy ha sötét húz először:

- | | | |
|------------|--------|---------------------|
| 1. | Kb7—a7 | 3. Kg2—f2 (vagy h2) |
| 2. c4—c5 | Ka7—b8 | és v. nyer. |

VI. FEJEZET.

Király és több gyalog mindkét részen.

I.



Jelen hadállásban a játszma döntetlen; mert egyik

király sem képes az ellenséges gyalogok által elzárt vonalokon áttörni.¹

II. Vil. Kh2. gy. a5. b5. c5. — Söt. Kh5. gy. a7. b7. c7.
Világos nyer, ha először lép.

A)

1. b5—b6	a7—b6: A)	1.	c7—b6:
2. c5—c6	b7—c6:	2. a5—a6	b7—a6:
3. a5—a6	v. nyer.	3. c5—c6	nyer.

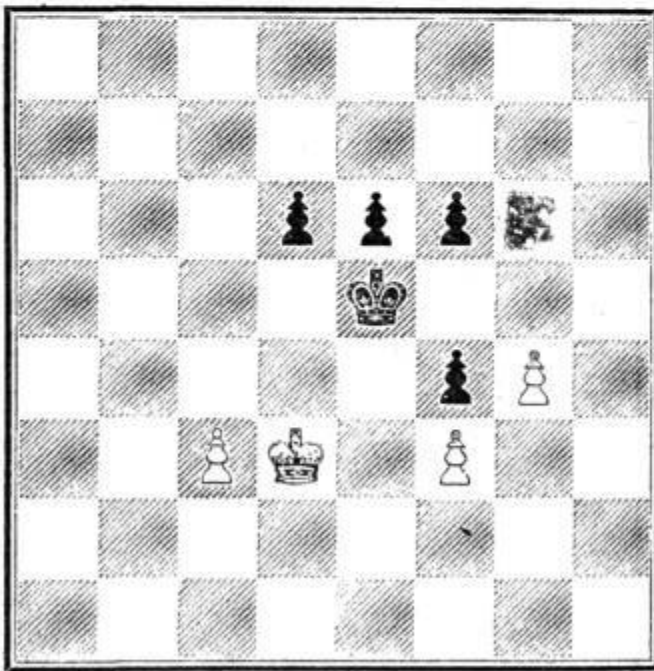
III. Walker.

Vil. Kb2. gy. d5. g4. h3. — Söt. Kf7. gy. d6. f6. g5.

A játszma döntetlen, még ha sötét húz is először.

1.	f6—f5	5. Ke4—f3:	Kf6—e5
2. Kb2—c3 ²	Kf7—f6	6. Kf3—g3	Ke5—d5:
3. Kc3—d4	f5—f4	7. h3—h4	g5—h4 [†]
4. Kd4—e4	f4—f3	8. Kg3—h4:	remis.

IV. Ugyanaz.



Világos indul és 4. lépésre matot mond.

¹ Ez a hadállás oly sajátosságos, hogy sem egyik, sem másik fél még szándékosan sem veszthet.

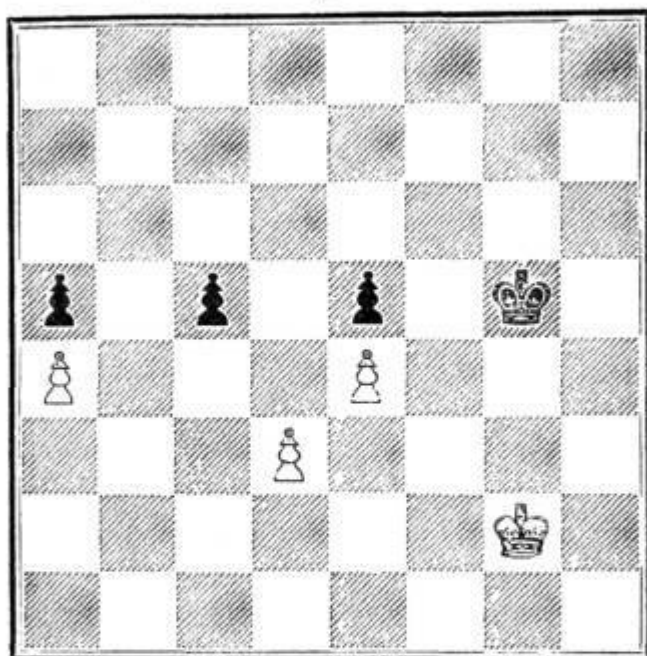
² Világos veszít, ha az f5 gyalogot üti.

- | | | | |
|-----------|---------|-------------|-------|
| 1. Kd3—c4 | d6—d5 † | 3. g4—g5 | d5—d4 |
| 2. Kc4—c5 | f6—f5 | 4. c3—d4: ♣ | |

Löwenthal (söt.) és Morphy (vil.) egyik játszmájából. (1858.)

Világos, midőn még a sötét király f6-on állott, királyával (f2-ről) g1-re lépett vissza, mire sötét g5-re húzott s ezzel az ellenállást és vele a játszmát megnyerte.

V.



Sötét (Löwenthal) húz és nyer.

- | | | | |
|--------------|---------|------------|---------|
| 1. | Kg5—f4 | 5. Ke2—f3 | Kd4—c4: |
| 2. Kg2—f2 | c5—c4! | 6. Kf3—e4 | Kc4—b4 |
| 3. d3—c4: | Kf4—e4: | 7. Ke4—e5: | Kb4—a4: |
| 4. Kf2—e2 | Ke4—d4 | 8. Ke5—d4 | Ka4—b4 |

és sötét nyerni fog.

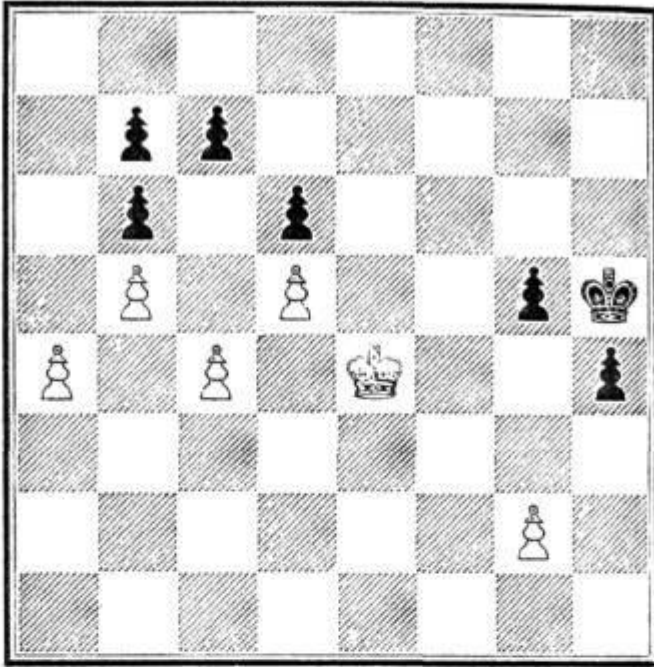
VI. Mayet (vil.) és Paulsen L. (söt.) egyik játszmájából. (1864.)

Vil. Kf2. gy. a5. c4. c5. d5.

Söt. Kf6. gy. a6. b7. c7. f5. h4.

Ezt a játszmát a jelen hadállásnál, mint döntetlent hagyták el, holott sötétnek nyernie kell, ha királyát c8-ra viszi s azután b7—b6 húzással (a) gyalogját felszabadítja.

VII. Kieseritzky.



Világos lép és nyer.

- | | | |
|--------------|---------------------|---------------------|
| 1. c4—c5! | d6—c5: A)B) | B) |
| 2. a4—a5 | b6—a5: | 1. g5—g4 |
| 3. b5—b6 | c7—b6: ¹ | 2. a4—a5 h4—h3 |
| 4. d5—d6 | és nyer. | 3. g2—h3: g4—h3: |
| | A) | 4. Ke4—f3 h3—h2 |
| 1. | b6—c5: | 5. Kf3—g2 b6—c5: |
| 2. a4—a5 | c5—c4 | 6. a5—a6 b7—a6: |
| 3. a5—a6 | b7—a6: | 7. b5—a6: és a 2-ik |
| 4. b5—a6: | c4—c3 | lépésre vezér lesz. |
| 5. Ke4—d3 | stb. | |

VIII. Vil. (Walker.) Ke2. gy. a3. b2. e5. f4. f5.

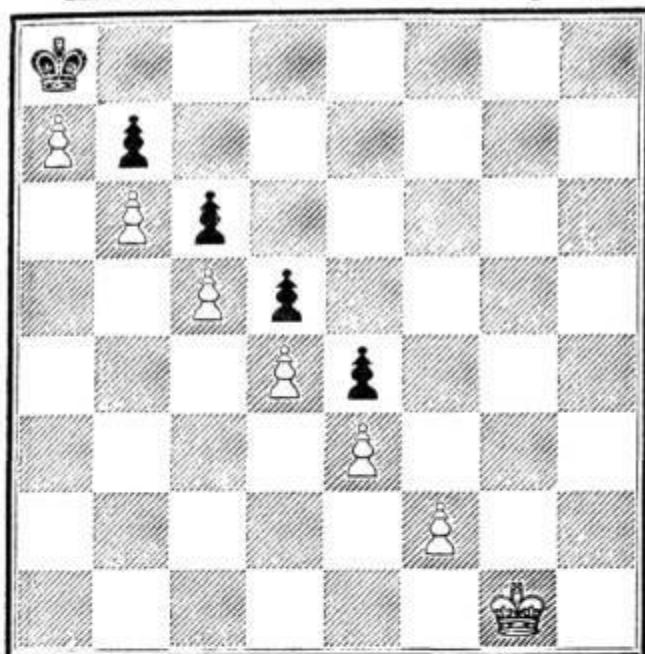
Söt. (Cochrane.) Kd5. gy. a6. c4. f7. g5. h5.

Világos (W.) indul és nyer.

- | | | | |
|-----------|--------|------------|-------------|
| 1. e5—e6 | f7—e6: | 6. a3—a4 | Ke7—f8 |
| 2. f5—f6 | Kd5—d6 | 7. Ke2—f3 | Kf8—e7 |
| 3. f4—g5: | e6—e5 | 8. Kf3—e4 | h5—h4 |
| 4. f6—f7 | Kd6—e7 | 9. Ke4—f3 | Ke7—f8 |
| 5. g5—g6 | a6—a5 | 10. Kf3—g4 | és v. nyer. |

¹ Vagy c7—c6.

IX. Harrwitz. (Lehrbuch d. Schachspiels.)



Világos lép és nyer.

- | | | | |
|------------------------|---------|---------------|---------|
| 1. f2—f3 | e4—f3: | 10. Kd2—d3: | Ka8—b7 |
| 2. Kg1—f1 ¹ | f3—f2 | 11. Kd3—c4 | Kb7—a8 |
| 3. e3—e4 | d5—e4: | 12. Kc4—c5 | Ka8—b7 |
| 4. Kf1—f2: | e4—e3 † | 13. Kc5—d6 | c6—c5 |
| 5. Kf2—e1 | e3—e2 | 14. a7—a8V. † | Kb7—a8: |
| 6. d4—d5 | c6—d5: | 15. Kd6—c7 | c5—c4 |
| 7. Ke1—e2: | d5—d4 | 16. b6—b7 † | Ka8—a7 |
| 8. Ke2—d2 | d4—d3 | 17. b7—b8V. † | Ka7—a6 |
| 9. c5—c6 | b7—c6: | 18. Vb8—b6 ‡ | |

X. Ponziani. (1782.)

(Lásd az ábrát a köv. lapon.)

Döntetlen, ha világos húz először; p. o.

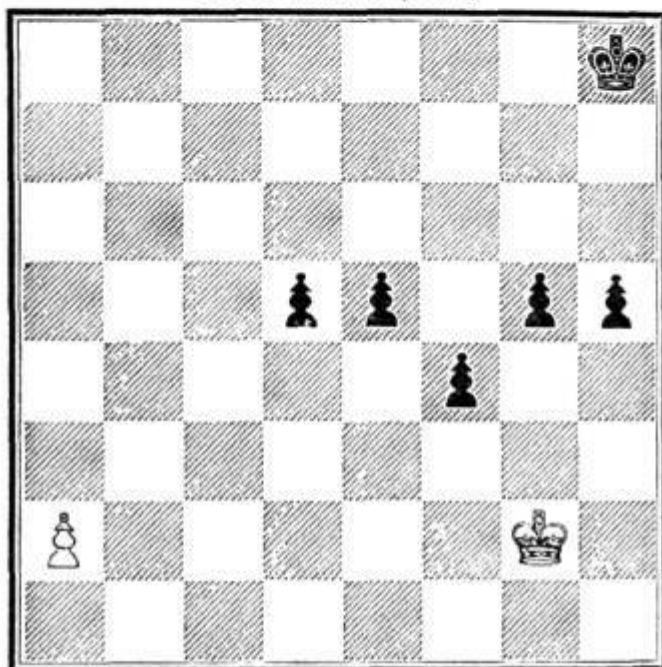
- | | | | |
|----------|-------|-----------|--------------------|
| 1. a2—a4 | d5—d4 | 3. Kg2—f1 | f4—f3 |
| 2. a4—a5 | d4—d3 | 4. Kf1—e1 | g5—g4 ² |

¹ Világosnak tehát oda kell működnie, hogy sötét részére mindig maradjon egy időlépés, különben pat lenne.

² Ponziani, ki ezt a hadállást elemzette s azt állította, hogy vil. nyer, ezen a helyen sötét részéről e5—e4 lépést tette, melyre vil. könnyen nyer. A jelen mesteri húzás Szén-től ered és sötét egyedül ezzel csikarhatja ki a remist.

- | | | | |
|---------------|----------|--------------|-------------|
| 5. a5—a6 | f3—f2 † | 10. Va8—b7 † | Kg7—f6 |
| 6. Ke1—f2: | g4—g3 † | 11. Vb7—b6 † | Kf6—f5 |
| 7. Kf2—g3: | d3—d2 | 12. Vb6—f2 † | Kf5—e6 |
| 8. a6—a7 | d2—d1 V. | 13. Vf2—b6 † | Vd1—d6 |
| 9. a7—a8 V. † | Kh8—g7 | 14. Vb6—b3 † | Ke6—f6 stb. |

X. Ponziani. (1782.)



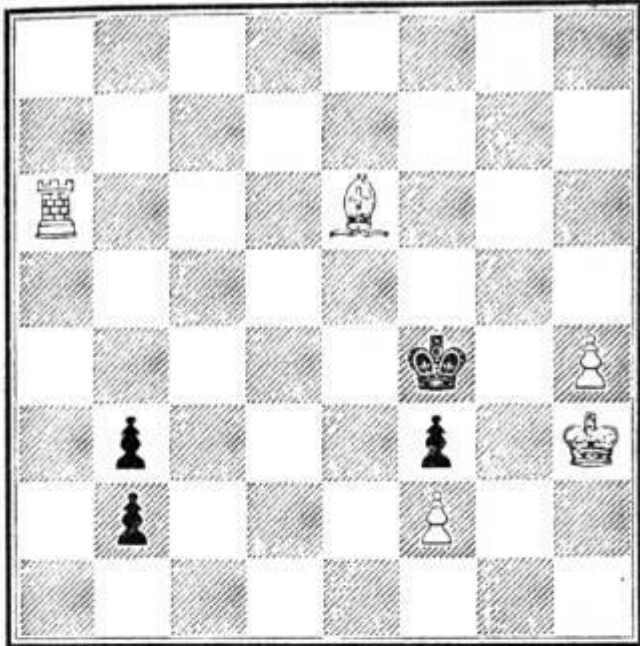
NEGYEDIK RÉSZ.

TANÚLMÁNYOK.

Az egyszerű végjátékokról irt, előbbi rész feladata volt az egyes báboknak egymás ellen való hadargási rendszerét előadni. Jelen részben, mintegy az előbbinek kiegészítéséül, néhány érdekesebb, leginkább élő játszmákból vett hadállást mutatunk fel oly czélből, hogy azokat tanulmányozva az olvasó az alább közlendő mintajátszmák bonyolultabb combinatióinak felfogására előkészüljön, illetőleg a bábok helyes összeműködéséről tájékozást nyerjen.¹

¹ Az itt közlendő hadállások megfejtéseit alább adjuk. Igyekeztek azokat a tanuló önerejéből megfejteni; mert tanulmányozása csak akkor lesz sikeres.

I. A lillei névtelentől.



Világos lép és nyer.

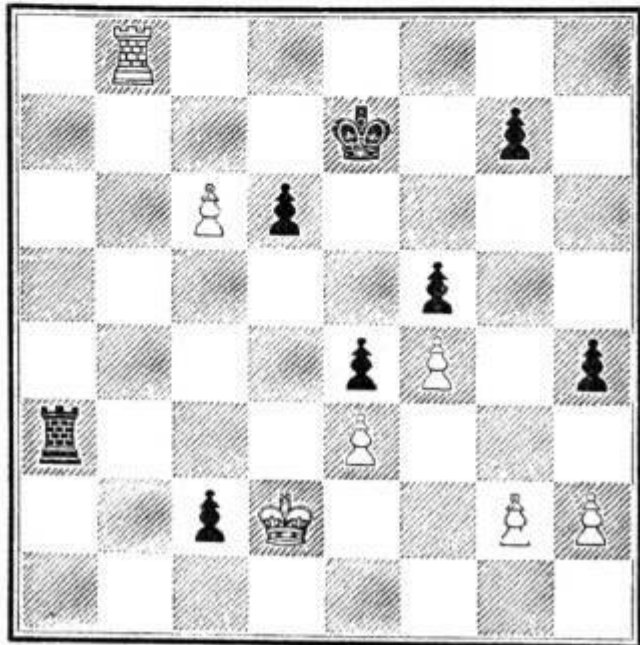
II. M (1870.)

Világos Kh5. Vh4. gy. f7.

Sötét Kh8. Fg7. Ha7 és c6. gy. a2. h7. h6.

Világos indul és nyer.

III. Morphy (söt.) és Harrwitz (vil.) egyik versenyjátszmájából (1858).



Sötét húz és nyer.

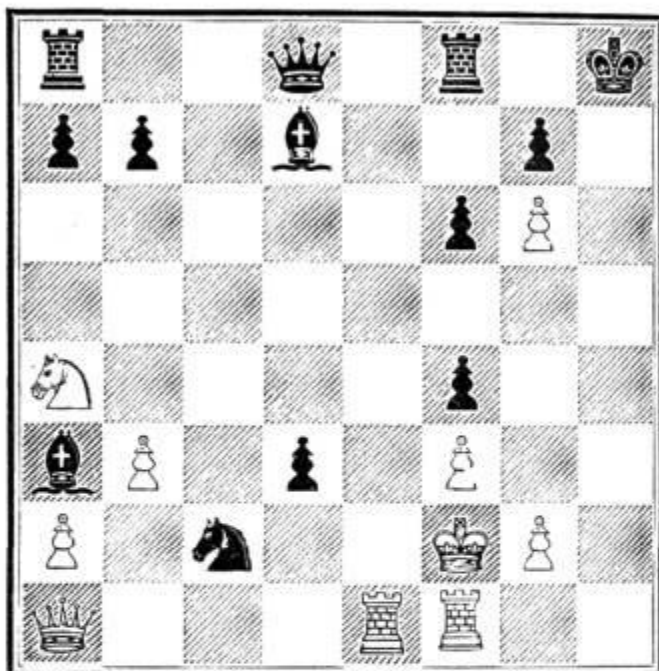
IV. Salvio.

Világos Kh2. Vh4. gy. a5. b5. f4. g2. h3.

Sötét Kh8. Vg5. Bc4. gy. a7. g7. h6.

Világos lép és nyer.

V. Szerző. (1870.)



Ha világos indul, 7-ik; ha sötét, akkor ez ad 4-ik lépésre matot.

VI. Lolli.

Világos Kh1. Vb4. Bf1. gy. c4. g2.

Sötét Kb8. Vg5. Ba2. gy. a6. b7. c7. g3.

Világos lép és kierőszakolja a patot.¹

VII. M. (1870.)

Világos Kh1. Vf5. Ba7 és a8. Hd7 és f8. Ff1. gy. b7.

Sötét Kh8. Va2. Be8 és h6. Fg7. Hc7 és f7. gy. a4. f4. g3 és h2.

Világos indul és döntetlenné teszi a játszmat.

¹ Vagyis kényszeríti sötétet, hogy öt pattá tegye.

VIII. Egy Récsi (vil.) és dr. Spitzer (söt.) között 1855-ben váltott játszmából:

Világos Kg1. Vh5. Ba1 és e1. Fa3 és c4. He4. gy. a2.
e5. f2. g2. h3.

Sötét Kg8. Vd8. Ba8 és f8. Fb6 és c8. Hc2. gy. a7. b7.
c5. d7. f7. g7. h7.

Világos húz és nyer.

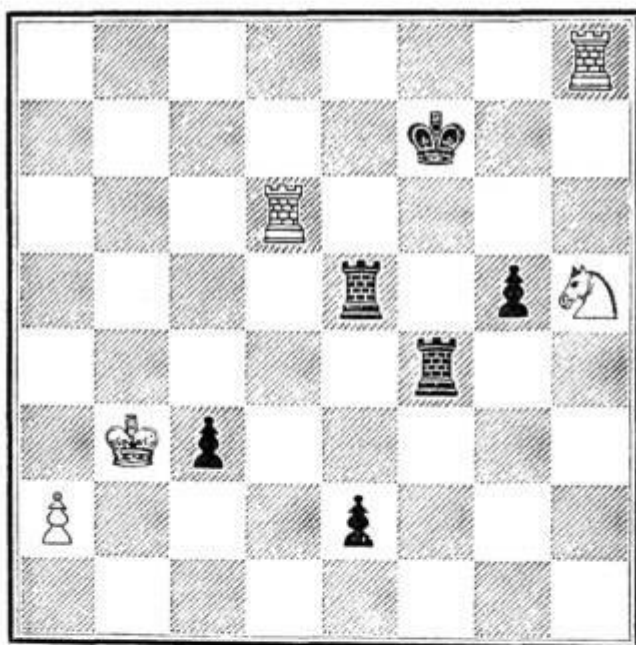
IX. Van d. Lasa és Hirschfeld P. között (1862.)

Világos (V. d. L.) Kh1. Ba1 és f7. gy. b2. b4. c2. d5. f3. h2

Sötét (H.) Ke3. Bg2 és g8. gy. e5. h4.

Sötét húz s legfőlebb 5. lépésre matot mond.

X. Löwenthal.



Világos indul és döntetlenné teszi a játszmát.

XI. Szerző egyik játszmájából. (1870.)

Világos Kd1. Ba4. Fa5. gy. a6.

Sötét Ke3. Bd4. Fg8. gy. a7. d5. d2. g4.

Világos lép és nyer.

XII. **Smigielszky.** (Berl. Schachz. 1857.)

Világos Ke4. Hd3. gy. c2. g4. h4.

Sötét Kb5. Fb2. gy. a4. d4. h7.

Sötét nyer, még ha világos húz is először.

XIII. (Berliner Schachzeitung. 1858.)

Világos Kh2. Bf2. és g7. gy. b6. g5.

Sötét Kc8. Bc6. és d3. gy. a6. b7. h4.

Világos indul és nyer.

XIV. **Szerző** egyik játszmájából (1870.)

Világos (Sz.) Kh1. Vf6. Bd1 és f1. Ff7. gy. a2. b2. c2. f5.
g2. h2.

Sötét (K.) Kd8. Vg5. Ba8 és f8. He7. Fh6. gy. a7. b7. c7.
d6 és h7.

Világos 5. lépésre matot jelent.

XV. **Morphy P.** egyik játszmájából.

Világos (M.) Kg6. Vc7. gy. f5. h2.

Sötét (N. N.) Ke8. Vd8. Bh3. gy. d5. e7. f6.

Világos húz és döntetlenné teszi a játszmát.

XVI.

Világos (Cochrane.) Kg1. Bd6 és f5. gy. a2. c7. f2. g2. g3.

Sötét (Deschappelles.) Ke8. Bc8 és e7. gy. a7. b7. g7. h7.

Világos húz és nyer.

XVII. (Páris. 1862.)

Világos (Maczuski.) Kc1. Vd4. Bd1 és h1. Fd2 és f1. gy.
a2. b2. c2. g2. h2.

Sötét (Kolisch.) Ke8. Vg4. Ba8. és h8. He4. Fc8. gy. a7.
b7. c7. c6. f7. g7. h7.

Világos 3. lépésre matot jelent.

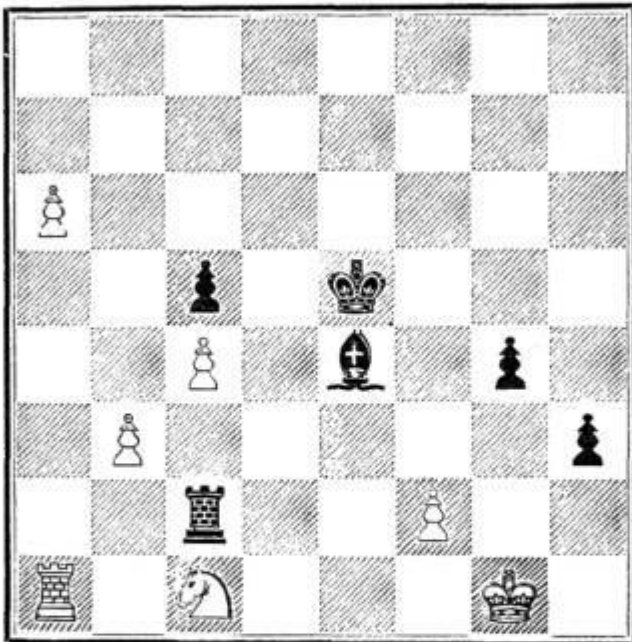
XVIII. (London, 1851.)

Világos (Anderssen.) Kf2. Vh4. Bd2 és d4. Fc4. Hg5. gy.
a2. b3. e5. f4. g2. h2.

Sötét (Wywill.) Kg8. Vb6. Bc1 és g7. Fb7. Hd5. gy. a5.
e6. f5. g6. h5.

Sötét húz és nyer.

XIX. Egy, a pesti sakk-körben 1866. február 24-én **Záry Zs.** (vil.)
és **Strausz H.** (söt.) között váltott játszma záró hadállása:



Sötét nyer, még ha világos húz is először.

XX. (Boroszló, 1864.)

Világos (Anderssen.) Kf4. Fa4 és h8.

Sötét (Suhle.) Kc4. Hf5. Fg6. gy. d3. h7.

Sötétnek nyernie kell, ha a húzás őt illeti.

XXI. (Pest, 1861.)

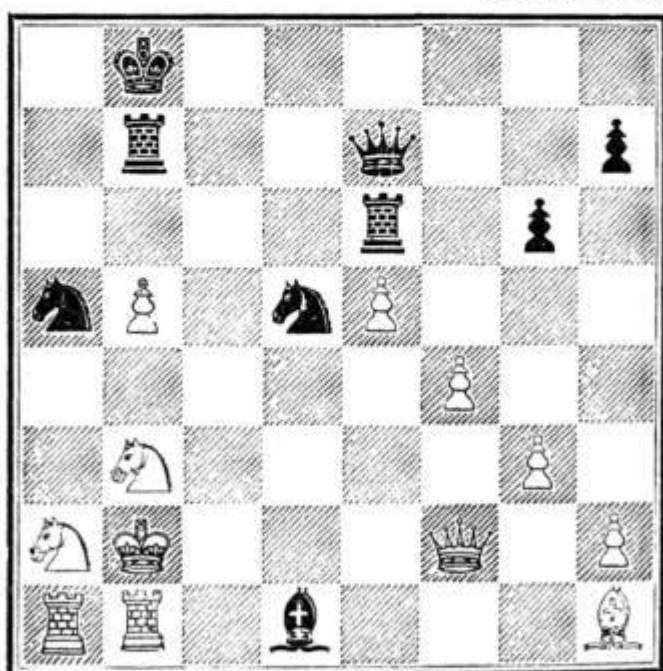
Világos (Cseresnyés.) Kg1. Va7. Ba1 és e1. Ha3. Fh6. gy.
a2. c3. g2. h2.

Sötét (Záry.) Kg8. Vd5. Bb2 és h8. He5. Fg6. gy. c7. f6. f7. h7.
Világos lép és nyer.

XXII. A megérintett sakkbáb mozdulni tartozik.

Midőn nagy királyunk, a dicső Hunyadi Mátyás 1479 július hóban az Ulászló cseh királylyal kötött békeföltételek megerősítésére fényes udvarával Olmützbe ment s ott több napig tartózkodott, neje, a nápolyi Beatrix, ki a szép és nemes sakkjáték iránt való érdeklődését volt honából hozta magával, az ott szintén jelen volt Ulászló cseh királylyal — üres óráiban — gyakran sakkozott.¹ Hasonló alkalommal történt, hogy a királyné, olasz hevétől elragadtatva, minthogy játszmája fölötté kedvezőleg állott, mielőtt a helyzetet behatóbban átvizsgálta volna, a következő ábrán feltüntetett hadállásban:

Sötét: Beatrix.



Világos: Ulászló.

az egyik sakkbábot könnyelműen megérintette. Ekkor azonban jobb húzást vélvén találni, azt hirtelen visszatevé s másikat készült tenni.

¹ Teleki, A Hunyadiak kora V. k. 102. l. Heltai G. ugyan ostábláról szól, — II. db. 172. l., — azonban Teleki hitelesebb forrásokból merített.

A sakkjáték törvényei, mondá mosolyogva és udvarias hangon Ulászló, szigorúak s azoknak még a királyok és királynők is hódolni kötelesek. Ez a szabály pedig így hangzik: »a megérintett báb mozdulni tartozik«.

A királyné boszúsan tekintett majd ellenfelére, majd a megérintett bábra. Később, midőn boszankodása csillapult, nyugodtabban és figyelmesen áttekinté a hadállást s győzelemtől sugárzó arczczal fordulva Ulászló felé, mondá:

Jól van, király, a megérintett báb mozdulni tartozik. Én tehát meghajlom a törvény szigora előtt; a megérintett bábbal húzok s ötödik lépésre matot jelentek.

És a magyarok királynéja nemcsak kijelenté, hanem meg is adta 5-ik lépésre ellenfelének a matot, ki is, mint minden vesztő fél, kedvetlen arczczal fizette ki a 10 darab aranyat, mely a győztes felet illette.

Megjegyezvén, hogy Ulászló a világos, Beatrix királyné a sötét tábort vezette; felhívjuk t. olvasóinkat, — találják el, melyik bábót érintette meg a királyné az adott hadállásban s mikép adott matot 5. lépésre Ulászlónak? (Vagyis: sötét indul és 5. lépésre matot ad.)

XXIII. Horwitzól.

Világos Kc7. Fa5 és d1. Hd7.

Sötét Ka8. Ve7. Hg8 és h7. gy. h6.

Világos húz és döntetlenné teszi a játszmat.

XXIV. Lichtenstein.

Világos Ka3. Vh4. Bd2. He7. gy. a4. b2. b3. e3. f4.

Sötét Kf8. Vf1. Hb4 és h7. Fg6. gy. a5. c6. e4. f7 és h5.

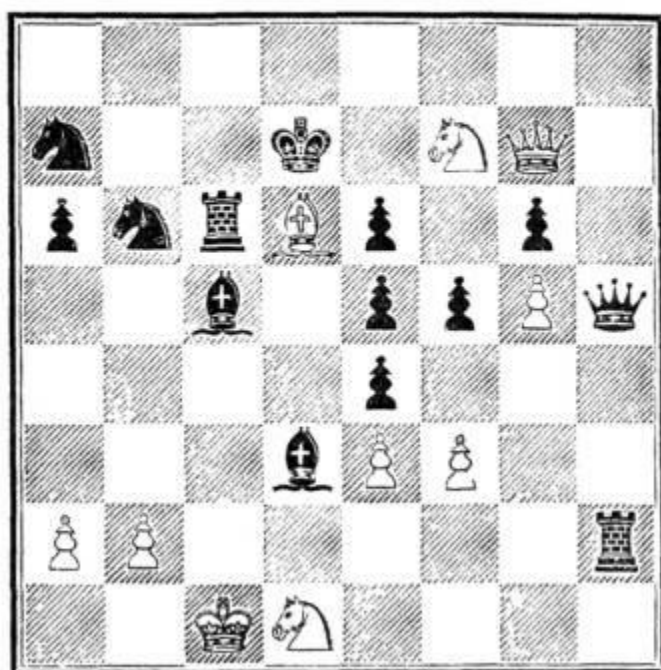
Világos lép és kierőszakolja a patot.

XXV. Horwitz.

Világos Kd5. Vd7. Fc4. — *Sötét* Ka8. Vb8.

Világos húz és nyer.

XXVI. Keletindiai.



Világos lép és néhány lépés múlva kierőszakolja a patot.

XXVII. (N. Berl. Schachzeitung, 1870.)

Világos (Jost R.) Kg5. Bc2 és c8. Hg6 és h4. gy. e6 és f5.

Sötét (Hasford R.) Kh7. Bb4 és h1. He5 és g4. gy. g7.

Sötét húz és 4. lépésre matot ad.

XXVIII. (Berlin. 1870.)

Világos (Zukertort.) Kg1. Va7. Bd1 és e1. Hf3. Fh4. gy. a2. b2. c4. f2. g2. h2.

Sötét (Hamel.) Kc8. Vc6. Bd8 és h8. Ff8. Hf5. gy. b7. c7. d6. f6. g7. h7.

Világos húz és nyer.

XXIX. A félbeszakított játszma.

Történetünk színhelye a híres Bagdad városa, az arab uralom fénykorában. A hatalmas khalifát, kinek nevét a történetírók följegyezni elfelejték, legidősebb fiával Omárral, kedvencz játékába, a sakkba mélyedve találjuk. A játszma

fölötte érdekes lehet, mert az agg fejedelem országa legerősebb játékos a gyanánt ismeretes, az ifjú herceg pedig babérokra vágyik.

— A játszmát nem érdemes tovább folytatni, mondá a herceg, ki a sötét bábokkal játszott, némi gondolkozás után futó pillantást vetvén az alább következő hadállásra, melybe a játszma jutott. Világos menthetetlenül elveszett.

Az öreg khalifa mitsem válaszolt. Kettőzött figyelemmel szegezte szemeit az érdekes hadállásra, sokáig számított és fontolgotott, végre mosolyogva tekintett fiára s mondá:

— Az ifjúság szokott hibája az elhamarkodott ítélet. Ellenkezőleg világosnak kell nyernie, mert . . .

Szavait be sem végezhette. Ijedt arcú hírnök jelent meg palotájában, ki nagy zajjal kívánt kihallgatást. Az uralkodó kelletlenül ugyan, de a hírnököt mégis bevezetni rendelte.

— Gonosz híreket hoztam, kegyeimes khalifa! szolt ez lelkendezve. Félelmes ellenségünk országod határain áll és nagyszámú seregével átrontani készül.

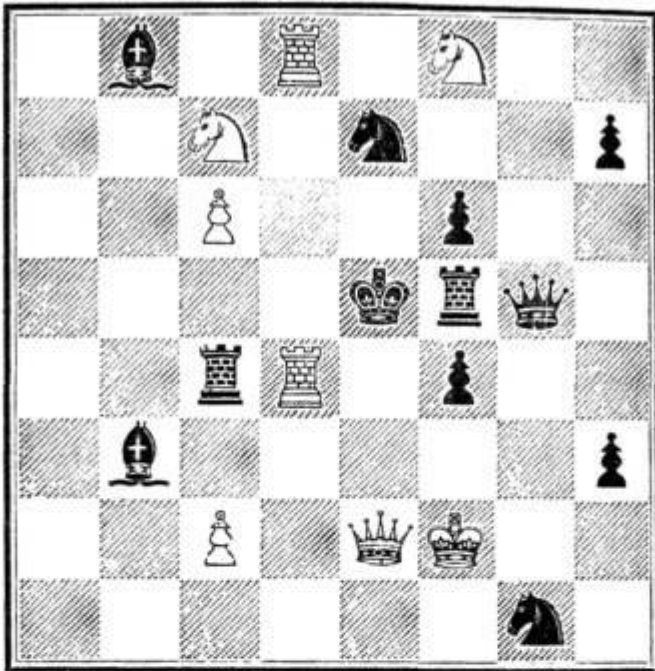
— Fiam, mondá a khalifa az ifju herceghez, jegyezd föl azonnal e hadállást, melybe játszmánk jutott, azután öltük föl harci fegyverzeteinket s induljunk az ellenség elé. Ha Allah kedvez életünknek, a játszmát hazatértünk után folytatni fogjuk.

A herceg engedelmeskedett s följegyezte a hadállást.

Azonban Allah nem engedte, hogy a félbeszakított játszmát bevégezhessék. Az öreg khalifa egy véres csatában, mely seregének győzelmével végződött, a hősök halálát szenvedé. Omár herceg búsan tért vissza gyászával és babérral s bánatában a bevégzetlen játszmáról egészen megfeledkezék. Évek mulva véletlenül kezébe akadt a pergamen, melyre az érdekes hadállást följegyezte, s azt tanulmányozni kezdte. Miután annak megfejtését gyakran és hasztalanul kísérté meg, összehivatá országa legkitűnőbb játékosait s magas díjat tűzött ki ennek a kérdésnek megfejtésére: »Nyerhet-e világos? és ha igen — miként? —«

A hadállás ez volt:

Sötét: a herceg.



Világos: a khalifa.

Sokan megkísérték, részént dicsvágyból, részént a magas díj elnyerésének reményétől ösztönözötve a kitűzött kérdés megfejtését, azonban sikertelenül. — Ellenkezőleg, világos játszóját mindannyian vesztesnek tekinték, mi a herceget (most már khalifát) ítélete helyességének védelmében még inkább megerősíté.

— Atyám nagy sakkjátzó volt — gondolá, — azonban ennek a hadállásnak a megbíralásában kétségkívül csalódott.

Később — midőn a dolog már-már feledésbe merült, — egy szegény tevehajcsár kért Omártól kihallgatást. Omár, ki atyja kegyes szívét öröklé, szívesen megadta kérését. De mennyire bámúlt, midőn a tevehajcsár azzal az alázatos kérelemmel járult eléje, hogy az oly híressé vált sakkhadállást neki is engedje megtekinteni. A fiatal khalifa teljesíté kívánságát s kételkedő arczzal nézte őt, midőn annak figyelmes szemléletébe merült.

— Kegyelmes khalifa! — mondá kevés idő múlva kipirúlt arcczal és diadalmas hangon a tevehajcsár, atyád valóban nagy mester volt. Világosnak nyernie kell.

— De már erre csakugyan kíváncsi vagyok! viszonzá Omár a legnagyobb érdeklődéssel s helyet foglalt a sakkdeszka mellett.

— Egy, kettő, három, négy, öt — számlálá a tevehajcsár. Világos indul és ötödik lépésre matot ad.

A khalifa mindenféle ellenhúzást megkísértett a szerencsés megfejtő ellenében, azonban a mat ötödik húzásra mindenkor bekövetkezett.

— Fényes kard rozsdás hüvelyben, lángész a szerény külső alatt! mondá magában a khalifa, s a tevehajcsárt nemcsak gazdagon megjutalmazá, hanem egyik tanácsosává emelte s választását később sem volt oka megbánnia.

Mielőtt t. olvasóimat e feladvány megfejtésére felhívám, szükségesnek tartom megjegyezni, hogy a középkorban, midőn ez az esemény történt, a sakkjáték szabályai a maiaktól több pontban eltértek. Csak azokat emelem ki, melyek ezen hadállás megfejtéséhez okvetetlenül szükségesek. E szerint a futárok, állomás helyeikről előre és vissza mindenkor csak a harmadik koczkára léphettek, csak erre terjedt ki hatályuk, azonban szabadságukban állt bármely közbeeső bábót átugrani (mint a huszárnak szabad). P. o. a két sötét futár, és pedig a királyfutár (b8) a d6, a vezérfutár (b3) a d1 és d5 koczkákon uralkodik s egyik a c7-en álló huszárt, másik a c4 bástyát átugorhatja. A vezér járása és hatásköre a középkorban fölötte korlátolt vala; ugyanis egyedül a legközelebbi, ferdén eső koczkára (előre és vissza) húzhatott s hatálya csak ezen szomszéd koczkára terjedt ki. A közlött ábrán e2-n álló világos vezér e pont-ról csak d1, d3, f1 és f3 koczkákra, a g5-n levő sötét vezér csak h4 és h6-ra húzhat. Tehát a sötét király e5-n — ezen szabályok szerint — megtámadva s így sakkba téve nincs, valamint a sötét vezér h4-en sakkot nem adhat. A király, bástya, huszár és gyalogok menetmódja a mos-

tanival megegyezett; azonban a menetközben való ütést a gyalogoknál meg nem engedték, s az utolsó sorba érő gyalogot mindenkor vezérré kellett változtatni.

XXX. Egy, Londonban több év előtt **Boden** (vil.) és **L** (söt.) között váltott játszmányban a következő húzások után, ú. m.

(Szicíliai megnyitás.)

1. e2—e4	c7—c5	10. Vd1—f3	Fc8—b7
2. Hg1—f3	Hb8—c6	11. Vf3—g3	d7—d6
3. d2—d4	c5—d4:	12. Ba1—d1	Hf6—h5?
4. Hf3—d4:	e7—e6	13. Vg3—h3	g7—g6
5. Fc1—e3?	Hg8—f6	14. Fe3—h6	Fb7—c8
6. Ff1—d3	e6—e5?	15. Vh3—e3	Bf8—e8
7. Hd4—c6:	b7—c6:	16. Fd3—c4	Vd8—b6
8. 0—0	Ff8—e7	17. Ve3—f3	Hh5—f6
9. Hb1—c3	0—0	18. Bd1—d6:!	Fc8—g4

Vagyis ezen hadállásban:

Világos Kg1. Vf3. Bd6 és f1. Hc3. Fc4 és h6.

gyalogok: a2. b2. c2. e4. f2. g2. h2.

Sötét Kg8. Vb6. Ba8 és e8. Fg4 és e7. Hf6.

gyalogok: a7. c6. e5. f7. g6. h7.

Világos, kin a húzás sora állott, egy döntő húzást tett.

Melyik volt az?

XXXI. Márki I. (1871.)

A híres »Cid« (spanyol románcz-gyűjtemény) egyik darabjában Don Alfonso király, Fernando fia, testvére — Sancho király — elől Toledóba, Ali Maymon mór király oltalma alá menekült. Ott tartózkodása idejében testvére Sancho orgyilkosok áldozata lett. E fontos esemény tudatására, Alfonso a mór király palotájába ment s jövedele okát titokban elbeszélte.

»Asztal mellé ültenek most,
Egy sakkdeszkát téve rája . . .

Megfejtések. (A tanulmányokhoz.)

I. (Lillei névtelen.)

1. Ba6—a4 † Kf4—e5 3. Fe6—g8 és nyer.
2. Ba4—e4 † Ke5—e4:

II. (M)

1. Vh4—f6 Fg7—f6: 2. f7—f8 V. ♣

III. (Morphy — Harrwitz.)

1. Ba3—c3! 5. g2—g3 h4—g3:
2. Kd2—c1 Bc3—c6: 6. h2—g3: g5—f4:
3. Bb8—b3 Ke7—f6 7. g3—f4: Kf6—g6
4. Bb3—a3 g7—g5 stb. sötét nyer.

IV. (Salvio.)

1. f4—g5: Bc4—h4: 3. b5—b6 nyer.
2. g2—g4! h6—g5:

V. (Szerző.)

1. Bf1—h1 † Kh8—g8
2. Bh1—h8 † Kg8—h8: Ha sötét húz:
3. Be1—h1 † Kh8—g8 1. Vd8—b6 †
4. Bh1—h8 † Kg8—h8: 2. Ha4—b6 Fa3—c5 †
5. Va1—h1 † Fd7—h3 3. Va1—d4 Fc5—d4 †
6. Vh1—h3 † Kh8—g8 4. Be1—e3 Fd4—e3: ♣
7. Vh3—h7 ♣

VI. (Lolli.)

1. Bf1—f8 † Kb8—a7 4. Vf8—c5 † Vg5—c5: A)
2. Bf8—a8 † Ka7—a8: pat.
3. Vb4—f8 † Ka8—a7

A)

4. b7—b6 5. Vc5—c7: † örökösen.

VII. (M. 1870.)

1. Vf5—h7 † Bh6—h7: 3. Hg6—e7 † Kg8—h8
2. Hf8—g6 † Kh8—g8 4. He7—g6 † örökösen.

VIII. (Récsi — dr. Spitzer.)

- | | | | |
|-------------|--------|---------------|----------|
| 1. Fc4—d3 | g7—g6 | 6. Fa3—b2 | c5—c4 |
| 2. Vh5—g6 | f7—f5 | 7. Fb3—c4: | Fb6—f2 † |
| 3. He4—g5 | Vd8—e7 | 8. Kg1—h1 | Bf8—g8 |
| 4. Fd3—c2: | f5—f4 | 9. e5—e6 † | Bg8—g7 |
| 5. Fc2—b3 † | Kg8—h8 | 10. Vh6—h7: ‡ | |

IX. (V. der Lasa — Hirschfeld.)

- | | | | |
|------------|--------|-----------|-------------|
| 1. | Ke3—f2 | 2. h2—h3! | Bg8—g3 stb. |
|------------|--------|-----------|-------------|

X. (Löwenthal.)

- | | | | |
|-------------|------------|------------|----------------|
| 1. Bh8—h7 † | Kf7—g3 A) | 6. Kd3—c3: | Bb2—c2 † |
| 2. Bh7—g7 † | Kg8—f8 | 7. Kc3—b3 | Bf4—f3 † |
| 3. Bd6—h6 | Be5—b5 † | 8. Kb3—b4 | a c2 B. örö- |
| 4. Kb3—c2 | Bb5—b2 † | | kös sakkot ad. |
| 5. Kc2—d3 | e2—e1 H. † | | |

A)

- | | | | |
|-------------|-----------------|-------------|----------|
| 1. | Kf7—e8 (rosz.) | 5. Bh7—h8 † | Ke8—d7 |
| 2. Hh5—g7 † | Ke8—f7 | 6. Bf6—d6 † | Kd7—c7 |
| (Ke8—f8-ra | Hg7—e6 † nyer.) | 7. Bh8—h7 † | Kc7—c8 |
| 3. Hg7—f5 † | Kf7—f8 | 8. Bd6—b6 | és nyer. |
| 4. Bd6—f6 † | Kf8—e8 | | |

XI. (Szerző.)

- | | | | |
|------------|---------|----------|----------|
| 1. Fa5—b6 | a7—b6: | 3. a6—a7 | és nyer. |
| 2. Ba4—d4: | Ke3—d4: | | |

XII. (Smigielsky.)

- | | | | |
|--------------------|---------|------------|----------|
| 1. Hd3—b2: (legj.) | a4—a3! | 3. c4—c5 † | Kb6—c7 |
| 2. c2—c4 † (legj.) | Kb5—b6! | | és nyer. |

Más lépésre sötét nem nyer.

XIII. (Berl. Schachzeitung. 1858.)

- | | | | |
|-------------|---------|------------|----------|
| 1. Bf2—f8 † | Bd3—d8 | 4. b6—c7 † | Kd8—c7: |
| 2. Bg7—c7 † | Bc6—c7: | 5. g5—g6 | és nyer. |
| 3. Bf8—d8 † | Ke8—d8: | | |

XIV. (Szerző.)

- | | | |
|-------------|--------|--------------------------|
| 1. Bd1—d6 † | Kd8—c8 | 3. Vf6—f8: † Fh6—f8. |
| 2. Ff7—e6 † | Kc8—b8 | 4. Bd6—d8 † sköv. lép. ♯ |

XV. (Morphy.)

- | | | |
|-------------|-----------|-----------------------|
| 1. Vc7—c6 † | Vd8—d7 A) | 2. Vc6—a8 † örökösen. |
|-------------|-----------|-----------------------|

A)

- | | | |
|---------------|--------|------------------|
| 1. | Ke8—f8 | 3. Vf6—c6 † stb. |
| 2. Vc6—f6: †! | Kf8—e8 | |

XVI. (Cochrane — Deschappelles.)

- | | | |
|-------------|---------|------------------------|
| 1. Bd6—d8 † | Bc8—d8: | 3. c7—d8: V † és nyer. |
| 2. Bf5—f8 † | Ke8—f8: | |

XVII. (Maczuski — Kolisch.)

- | | | |
|---------------|---------|-------------|
| 1. Vd3—d8 †! | Ke8—d8: | 3. Bd1—d8 ♯ |
| 2. Fd2—g5 † † | Kd8—e8 | |

XVIII. (Anderssen — Wywill.)

- | | | | |
|--------------|----------|-------------|---------|
| 1. | Bc1—c2! | 5. Bd2—d1 | Bc7—c2! |
| 2. Kf2—e1 | Bc2—d2: | 6. Vh4—g3 | Fb7—a6 |
| 3. Bd4—d2: | Vb6—g1 † | 7. Vg3—f3 | Fa6—f1: |
| 4. Fc4—f1 | Bg7—c7 | Sötét nyer. | |

XIX. (Záry — Strausz.)

- | | | | |
|---------------|----------|----------|-------|
| 1. Hc1—d3 †! | Ke5—f5!! | 3. a6—a7 | g4—g3 |
| 2. Hd3—c5: A) | Fe4—f3! | | |

A)

- | | | | |
|-----------|---------|-------------|--------|
| 2. Hd3—e1 | g4—g3 | 4. Kg1—h1 | Fe4—a8 |
| 3. f2—f3 | h3—h2 † | Sötét nyer. | |

Ellenben:

- | | | | |
|-------------|-----------|-----------|----------|
| 1. Hc1—d3 † | Fe4—d3: ? | 3. f2—f3! | Bc2—g2 † |
| 2. a6—a7 | g4—g3 | (remis.) | |

XX. (Anderssen — Sühle.)

- | | | | |
|--------------|----------|----------------|---------|
| 1. | Fg6—h5! | 4. Ke4—e3 | Kb4—a4: |
| 2. Kf4—f5: | Kc4—b4 | és sötét nyer. | |
| 3. Kf5—e4 | Fh5—g6 † | | |

XXI. (Cseresnyés — Záry.)

- | | | | |
|-------------|----------|-------------------|-----------|
| 1. Be1—e2!! | Vd5—b7 | 5. Bb2—b8 †! | Hc6—b8: |
| 2. Va7—d4 | Vb7—b6 | 6. Ba1—e1 | és néhány |
| 3. Be2—b2: | Vb6—d4 † | lépésre matot ad. | |
| 4. c3—d4: | He5—c6 | | |

XXII. (Márki.)

- | | | | |
|------------|----------|------------|----------|
| 1. | Ve7—a3 † | 4. b5—a6: | Bb7—b4 † |
| 2. Kb2—a3: | Ha5—c4 † | 5. Ha2—b4: | Hd5—c3 ‡ |
| 3. Ka3—a4 | Be6—a6 † | | |

XXIII. (Horwitz.)

- | | | | |
|-------------|---------|-------------|---------|
| 1. Fd1—f3 † | Ka8—a7 | 4. Fc4—d3 † | Va3—d3: |
| 2. Fa5—b6 † | Ka7—a6 | 5. Hd7—c5 † | remis. |
| 3. Ff3—e4 | Ve7—a3! | | |

XXIV. (Lichtenstein.)

- | | | | |
|-------------|--------|-----------------|---------|
| 1. Bd2—d8 † | Kf8—g7 | 4. He7—f5 † | g6—f5: |
| 2. Bd8—g8 † | Kg7—h6 | 5. Vh4—f6 † | Hh7—f6: |
| 3. Bg8—g6 † | f7—g6: | és világos pat. | |

XXV. (Horwitz.)

- | | | | |
|-------------|--------|-------------|----------|
| 1. Kd5—c6 | Vb8—a7 | 3. Vd8—a5 † | Vb8—a7 |
| 2. Vd7—d8 † | Va7—b8 | 4. Fc4—a6 | és nyer. |

XXVI. (Keletindiai.)

- | | | | |
|-------------|----------|--------------|---------|
| 1. Hf7—d8 † | Kd7—d6:! | 6. Hb7—a5 † | Kc4—b4 |
| 2. Hd8—b7 † | Kd6—d5 | 7. a2—a3 † | Kb4—a5: |
| 3. Vg7—e5 † | Kd5—e5: | 8. b2—b4 † | Fc5—b4: |
| 4. f3—f4 † | Ke5—d5 | 9. a3—b4 † | Ka5—b4: |
| 5. Hd1—c3 † | Kd5—c4 | Világos pat. | |

XXVII. (Jost — Hasford.)

- | | | | |
|------------|----------|------------|----------|
| 1. | He5—f3 † | 3. Kg5—h5: | Hg4—f6 † |
| 2. Hh4—f3: | Bh1—h5 † | 4. Kh5—g5 | Bb4—g4 ‡ |

XXVIII. (Zukertort — Hamel.)

- | | | | |
|--------------|--------|-------------|----------|
| 1. Va7—a8 † | Kc8—d7 | 4. Vd8—c8 † | Vc6—d7! |
| 2. Hf3—e5 †! | f6—e5: | 5. Be1—e5 † | Ke6—e5: |
| 3. Va8—d8 † | Kd7—e6 | 6. Vc8—d7: | és nyer. |

XXIX. (Márki.)

- | | | | |
|-------------|-----------------|-------------|--------|
| 1. Bd8—d6 | Fb8—d6:! | | |
| 2. Bd4—d5 † | Fb3—d5 (v. H.): | | A) |
| 3. Hf8—d7 † | Ke5—d4 A) | 3. | Ke5—e4 |
| 4. Hc7—b5 † | Kd4—e4 | 4. Ve2—c3 † | Ke4—d4 |
| 5. Ve2—d3 ‡ | | 5. Hc7—b5 ‡ | |

XXX. (Boden — L. . . .)

19. Bd6—f6:!! Erre a lépésre világos egy tisztet nyers minthogy jobb állása van, a játszmat is okvetetlenül megnyeri. Sötét (L. . . .) e döntő húzásra 19. Fg4—f3: lépéssel válaszolt, mire világos 4. lépésre matot jelentett.

- | | | | |
|------------|-----------|--------------|--------|
| 1. Bf6—f7: | Vb6—f2 †! | 3. Fh6—g7 † | Kh8—g8 |
| 2. Bf1—f2: | Kg8—h8 | 4. Bf7—e7: ‡ | |

XXXI. (Márki.)

- | | | | |
|-------------|-------------|-------------|--------|
| 1. Bd2—d5 † | Ke5—d5: | 4. Hc6—e7 † | Kd5—e5 |
| 2. Hc2—b4 † | Kd5—e5 | 5. Hh4—f3 ‡ | |
| 3. Hb4—c6 † | Ke5—d5 (f5) | | |

ÖTÖDIK RÉSZ.

FELADVÁNYOK.

Feladványok alatt általában véve oly hadállásokat értünk, melyeknél követelmény gyanánt bizonyos cél elérését állítjuk fel¹ (legyen ez mat, pat vagy távolabbi nyeres előidézése), határozott vagy határozatlan számú lépésekre. — Szorosabb értelemben azonban csak oly hadállások nevezhetők feladványoknak, melyeknél bizonyos előre meghatározott számú lépések alatt (hol egyszersmind ezek a lépések a közönséges játékmódtól különböző, rejtettebb terven alapúlnak) az ellen — (ügynevezett *egyenes, direkt matfeladványok*) vagy megfordítva a kényszerítő, győztes fél mattá

¹ Ez értelemben feladványoknak tekinthetők az előbbi két részben foglalt végjátékok és tanulmányok címe alatt közlött hadállások is.

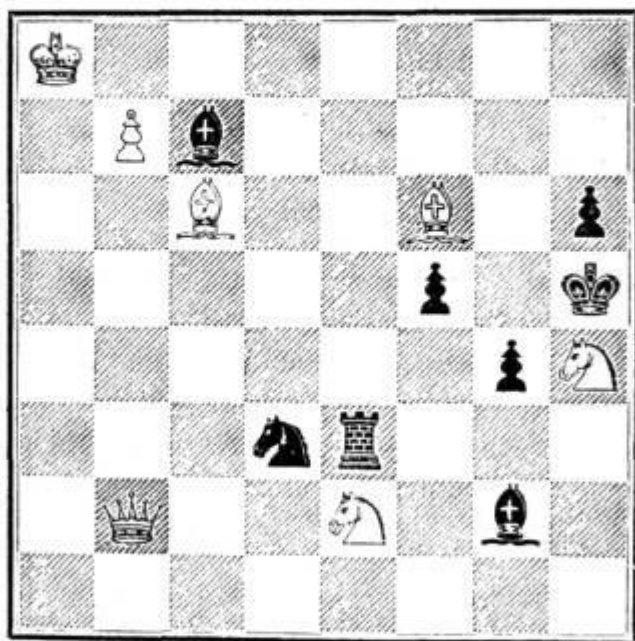
tétele (*önmat*) kierőszakolható. Ha ezenkívül bizonyos föltételeket is szabnak, (p. o. valamely előre kijelölt bábbal adandó mat) a feladványok föltételesek.

A feladványok megfejtésével való foglalkozás, ha a gyakorlati játékra ismeretök nem szükséges is föltétlenül, erre lényegesen befoly; mert a tervelés erejét és a találékony-ságot fejleszti és előmozdítja.

A következő, két és több lépéses feladványokat igyekezék a tanuló — abban a rendben, amint egymásután következnek — önerejéből és tervszerűleg megfejtteni.¹

A tervszerű megfejtés felvilágosítására irányadóul két példát veszünk fel.

I.



Követelmény: világos indul (lép először) és 2. lépésre matot ad.

Ezen feladványnál, (melyet *Smith* Tamás angol feladványköltő egy 5 lépéses feladványának eszméje után szerző

¹ Itt főnyelmet a rendszeres, tervszerű, azaz átgondolt és kombináción alapuló megfejtésre kell fordítani; mert egyedül az ilyennek van meg a jelzett előnyös befolyása a gyakorlati játékra. A vaktában való próbálgatás nemcsak nem hasznos, hanem bátran károsnak mondható és felületességre vezet.

rövidített) mint minden egyéb másnál, legelőször is az ellenséges király helyzetét vesszük szemügyre.

A sötét király, mint mondani szokás, paton áll, azaz nem mozdulhat. Oly sakk, melyet sem ő, sem bábjai el nem háríthatnának, elegendő lenne mattá tételére; de ebben vil.-nak azt a két bábját, mely ezt tehetné (t. i. a c6-on álló futár, mely e8-on és az e2-n álló huszár, mely g3 vagy f4-en adhatna sakkot) az ellenfél bábjai akadályozzák.

Hogyan háríthatja el világos ezeket az akadályokat, ez a kérdés, melytől a megfejtés sorsa függ. Azt a lépést kell tehát keresni, mely bármi áldozattal célra vezet. A sakkadást a sötét bástya e8 és g3, a sötét huszár f4, a sötét futár itt és g3 koczkákon akadályozzák. Tehát ezt a három ellenséges bábót kell az érintett koczkák őrizetétől egyetlen lépéssel elvonni!¹

1. Vb2—e5.

Ezzel a lépéssel el van érve a cél; ez a döntő lépés. Tekintsük meg a sötétnek ellenlépéseit.

1. — — — Be3—e5:

Erre a húzásra, minthogy mind a bástya, mind az utóbbi (sötét maga magát akadályozza a védelemben) a c7-en álló futárt elvonta a g3 koczka védelmétől, az e2-n elhelyezett huszár felhasználja a kedvező időpontot és a védtelen g3 koczkán sakkmatot ad.

Vagy 1. — — — Hd3—e5:

Erre az f4 koczka szabadult fel, tehát:

2. He2—f4 ‡

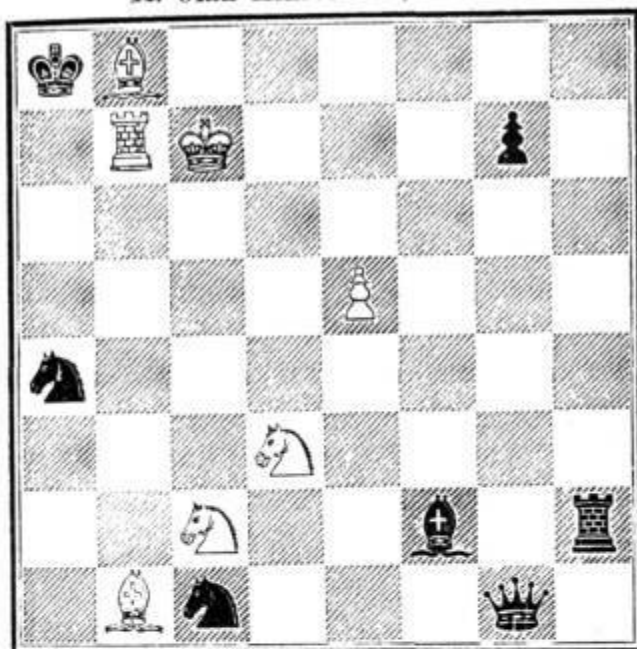
Vagy 1. — — — Fc7—e5:

Most az ellenséges futár maga zárja el az e8 fenyegetett pontnak az e3 bástya által való védelmét, s a c6-on levő futár e8-on matot ad.

¹ Magában értetik, hogy az ellenlépéseket, p. o. saját királyunk sakkal való megtámadhatóságát stb. éber figyelemmel kell kísérni. A főt közölt példánál sötét Be3—e8 † is fenyeget.

Végre, ha sötét nem üti a vezért, ez ad matot Ve5—f5: húzással, és a feladvány meg van fejtve.

II. Oláh Miklóstól. (Nánáson.)



Világos indul és 4. lépésre matol.

A sötét király itt is pat. Igen, de a saját (a világos) királyt is fenyegeti az ellenfutár által b6-on adandó sakk, mely hátrányos volna. A b7 bástya a7-en szintén e futár miatt nem adhat matot. Azonkívül a b1 világos futár teljesen vesztegel a saját táborabeli bábok miatt, melyek útjában állanak. Ezt a hármas akadályt tehát el kell hárítani (de itt már nem egyetlen, hanem három egymásután következő lépéssel).

1. Hc2—e3 Ff2—e3: (Legjobb.)

Hiba volna világostól Hd3—f2:, melyre sötét Vg1—f2: húzással felelvén, még inkább fenyeget (és pedig több ponton) sakkal, úgy, hogy a feladvány megfejtését a fent meghatározott számú lépésre lehetetlenné tenné.

2. Hd3—c5 Fe3—c5:

Világos, mint látható, arra törekszik, hogy a b7-en levő bástyával a7-en a matot kicsikarja, mit sötét természetesen gátolni igyekszik.

3. Bb7—a7 †

Fc5—a7:

A b7 bástya matfenyegetése csak színleges és a b1 futár működésbe-hozásáig volt szükséges. Ez utóbbi az útjában állott két huszár és bástya feláldozásával sikerül-vén, a futár e4-en matot mond.

4. Fb1—e4 ‡

A föntebbi lépések sötét részéről mind kényszerítettek és egyúttal a legjobbak; mert más ellenjáték mellett hamarabb mattá lenne s így védelme hiányos volna.

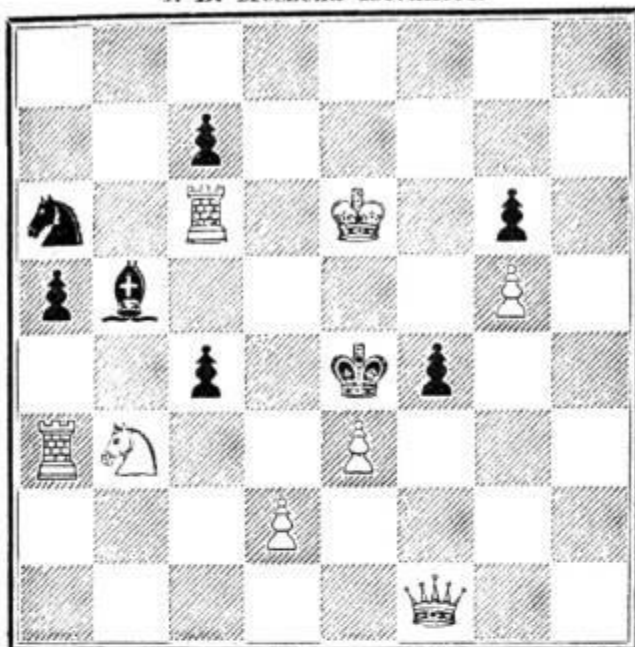
A nevezetesebb *idegen* feladványköltők közül emlitendők: *Bayer* Konrád (Olmützbén), *Loyd* Sámuel, *Barnett* I. P. (New-Yorkban), *Healey* Frank, *Grimshaw*, *Campbell* T., *Kling* és *Horwitz*, *Meyer* Henrik (Londonban), *Willmers* Rudolf (a nálunk is ismeretes, kitűnő zongoraművész), *Novotny* Antal (Bécsben), ifj. *Minkwitz* János (Lipszében), *Berger* János (Grácban), *Brown* János († 1866.), *Herlin* Tivadar (a lillei névtelen) stb.

Hazánkiai közül: *Vész* János Armin (budai műegyetemi tanár), kinek feladványai a párisi »Régence« versenyén (1861-ben) dicséretet nyertek, *Szirmay* János († 1868-ban, Olmützbén) volt cs. kir. kapitány, gr. *Pongrácz* Arnold (»a n.-szombati remete«), ki szellemes önmátfeladványaival európai hírre jutott s e téren alighanem legkitűnőbb, s *Gold* Sámuel (Kővágó-Örsön). Csinos és sikerült feladványokkal léptek még föl (leginkább a »Vasárnapi Ujságban«): *Bankos* Károly (K.-Sz.-Miklóson), *Czenthe* József és *Pap* Dezső (Miskolczon), b. *Meszéna* István, m. kir. honvédezredes (N.-Váradon), *Zagyva* Imre (Debreczenben). stb. Nem mulaszthatjuk el megemlékezni hazánk sakkveteránjáról, *Fülöp* József mérnökről (Veszprémben), ki a »Vasárnapi Ujság«-ban s a »Magyarország és a Nagyvilág«-ban (1860 óta) megjelent összes feladványokat egytől egyig helyesen megfejtette.

Két lépéses feladványok.

(Azaz a következő 33 feladványnál világos, kit mindig az első lépés illet, második lépésre matot ad.)

I. B. Meszéna Istvántól.



II. Rakovszky Aladártól.

Világos Ka8. Vb5. Bh3. Fb1 és f8. gy. a4.

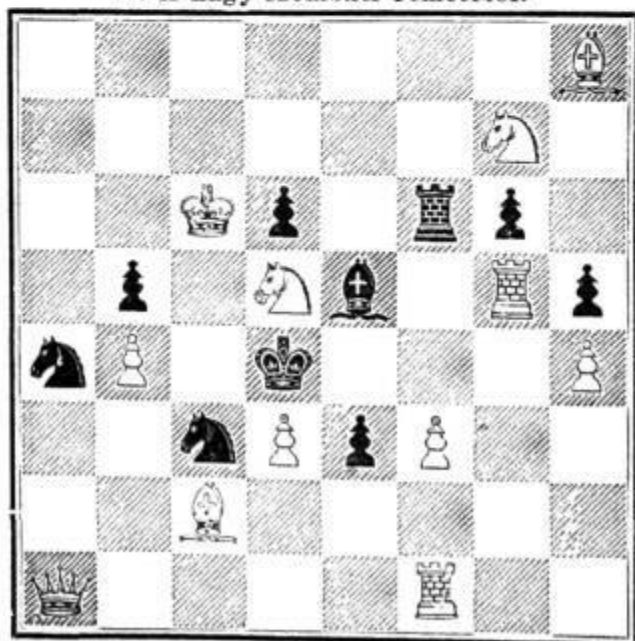
Sötét Kd4. Bh1. Hb7 és f4. gy. e5.

III. Vész Alberttől.

Világos Kf7. Vc4. Bb7. He5. Ff4. gy. d4. e4.

Sötét Kd6. Vb3. Be3. Hf6. Fa4 és a7. gy. b4. b5. g5.

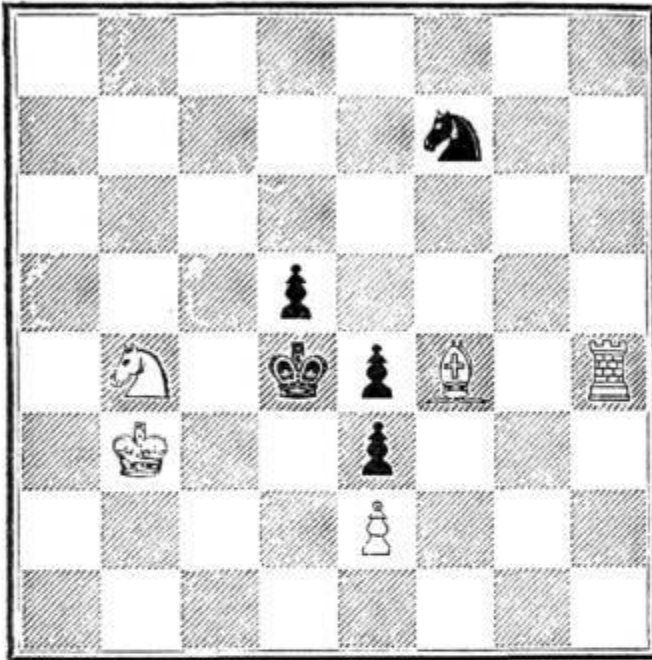
IV. A nagy-szombati remetétől.



V. A lillei névtelen.

Világos Ka4. Vg6. Hf6. gy. b4. b5. c3. d2. f4.
Sötét Kc4. Be6. gy. b6. d3.

VI. Gold Sámuel. (Kövágó-Örsön.)



VII. Márki István. (1865.)

Világos Kg6. Hg4 és g5. Fb8. gy. e4.
Sötét Kd6. Bb2 és c7. gy. c5. d2. d4. e6. e7.

VIII. Ugyanaz. (1865.)

Világos Kb2. Vg1. Bb7 és g8. Fc6 és e3. Hg6. gy. d2.
Sötét Kd8. Ve7. Bc8 és h8. Ff8. Ha8. gy. c7. e6. g7.

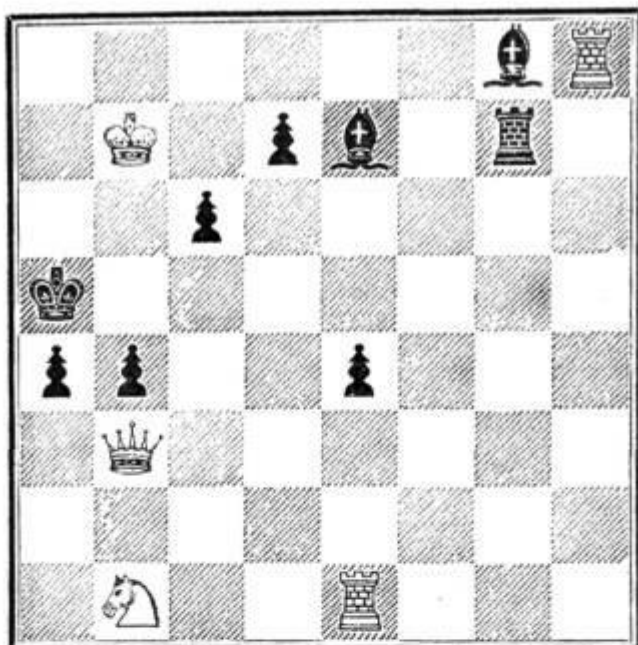
IX. (Egy öt lépésből.) Szerző.

Világos Kh4. Fc1. Hg5. gy. c4. d4.
Sötét Kf4. gy. c5. e3. f5.

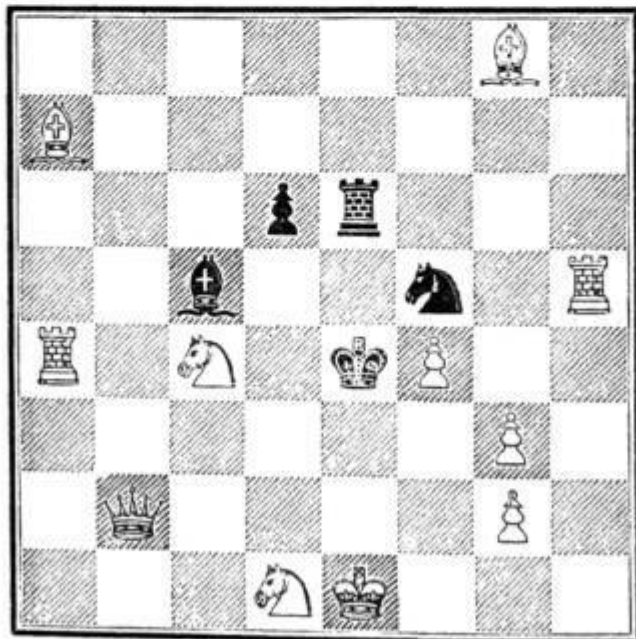
X. (Healey Frank után.) Szerző. (5 lépésből.)

Világos Kg5. Ve5. Hc4 és c6. gy. a4.
Sötét Kc5. Fd5.

XXII. Willmers után. (Szerző.)



XXIII. Graves J.



XXIV. Keletindiai.

Világos Kb8. Bd1. Hg7. Fh6. gy. f6. — Sötét Kd8. Fd7.

MÁRKI: A SAKKJÁTÉK KÉZIRÖNYVE.

XXV. Portius K.

Világos Kf4. Va3. gy. f5. — *Sötét* Kf6. Ff7 és h8.

XXVI. Lillei névtelen.

Világos Ka5. Bh2. Fb6 és f7. Hh5. gy. d6. e5. g6.
Sötét Kh8. Fc6. gy. a6. b7. d7.

XXVII. Calvi.

Világos Kh5. Vb7. Hd6. Fd3. gy. a3.
Sötét Ka5. Bg1. Fb5. Hd4 és f7. gy. a4. a6. b6. h4.

XXVIII. Gossein.

Világos Kc4. Va3. He4. Fh3. — *Sötét* Kf4.

XXIX. Ugyanaz.

Világos Kd7. Bg4. Ff1. Hd6. — *Sötét* Kd5 Fd4. gy. c5.

XXX. Portius. (1866.)

Világos Kd2. Bf1. Fg8. gy. b4. c3. c5.
Sötét Ke4. gy. c6 és e5.

XXXI. Ugyanaz. (u. o.)¹

Vil. Kh5. Ve3. Be8. Hg5. — *Sötét* Kf5. Vg2. Bc4. gy. f6.

XXXII. Barnett. (1870.)

Vil. Kd7. Vg7. Bc5 és e2. Fc2 és h6. He3. gy. b4. f6. f7.
Sötét Ke5. Bf2. Fd5. Hf1. gy. c6.

XXXIII. Grosdemange.

Világos Ke1. Va3. Fa8 és h6. Hc6. — *Sötét* Ke4. Ve8. Hg3.

Három lépéses feladványok.

I. Nuszbec Sándor. (Sarkadon.)

Világos Kd7. Hd6. Fh8. gy. b4. c2. e3. f4.
Sötét Kd5. gy. c4. f5.

¹ Ez a feladvány kettős ; vagyis sötét, ha először lép, 2. lépésre szintén matot adhat.

II. Dr. Gold Samu.

Világos Kg5. Va6. Bc4. Fa2 és c1. gy. g2. h7.
Sötét Ke5. Hb8 és e2. Fd7. gy. a7. d5. g7.

III. Rakovszky Aladár.

Világos Kh6. Bb6 és f2. Fb4 és c4. Hf6. gy. f3.
Sötét Kf5. Hc2. gy. d5 és e5.

IV. Kockelkorn K.

Világos Kd2. Vd6. Fd5. — *Sötét* Kd4. gy. d7.

V. Márki I. (1864.)

Világos Kc3. Bd4. Fa1. Hf4. gy. b3. f2. f3.
Sötét Ke5. gy. a3. f5. f6.

VI. Ugyanaz.

Világos Kb5. Be3. Hf5 és h4. gy. f3.
Sötét Kd5. Hc1 és g8. gy. c2.

VII. Ugyanaz.

Világos Kb2. Vh2. Fb7 és b4. Hg8 és h4. gy. c3. g2.
Sötét Kd5. Bb8 és h7. Fa7 és e8. Hc6 és e4. gy. c4. d7. e6.

VIII. Ugyanaz.

Világos Kh2. Vc2. Ba4 és d2. Fb8 és e8. Hf2 és h1.
 gy. b3. g5. h3.
Sötét Ke3. Va3. Fb4 és g8. Hc1 és d6. gy. a5. d5. e7. f3. f5.

IX. B. Meszéna István.

Világos Kb5. Vh6. Fh8. Hg7. gy. c2. f3.
Sötét Kd5. Hb7. Fg8 és g3. gy. c3. d6. e7. f7.

X. Musset Alfréd.¹

Világos Kb8. Bh7. Hb4 és d5. — *Sötét* Kd8. Hg8.

¹ A szellemes francia lyrikus.

XI. **Sperber.** (Debreczenben.)*Világos* Kd2. Hb4 és c5. gy. a3. a5. b2. b6. d3. f4. f6.*Sötét* Kd4. gy. a4. b7. d5. f7.XII. **Szalay Sándor.** (Gyomán.)*Világos* Ke6. Bh4. Fd8 és f1. Hb5 és c3. gy. e2. g6.*Sötét* Ke3. Ff6. gy. b4. f2. g7.XIII. **Medgyesi Ödön.***Világos* Kh5. Ba7 és f4. Fa5 és e4. gy. d2. d5.*Sötét* Kd6. gy. h6.XIV. **Radványi Vilmos.***Világos* Ke8. Vc4. Ha2 és d5. gy. d3. g4.*Sötét* Ke6. Fc5. gy. d4. d6. e5. g2. h6.XV. **Szivos Mihály.** (Sárospatakon.)*Világos* Kf2. Vb6. Bc8 és g5. Hf1 és g6. gy. c3. e2.*Sötét* Ke4. Vf7. Ba5 és a7. Hb1 és b3. Fe6. gy. b7. c7. f5.XVI. **Zagyva Imre.** (Debreczenben.)*Világos* Ka3. Vf3. Bd7. Hc4 és c6.*Sötét* Ka8. Be8. Fc8 és h8. Hb7. gy. a6. a7. c3. c5. d4.XVII. **Dósa Gábor.** (Maros-Vásárhelyen.)*Világos* Ka6. Va8. Fd3 és g3. Hd7. gy. b2. b6. e2.*Sötét* Kd4. Fc5. Hf3 és h7. gy. d5. d2. e3. f6. g5.**Négy lépéses feladványok.**I. **Vész János Ármin.** (Budán.)*Világos* Ke3. Ve1. Bc7 és e7. Hb6. gy. e4. g5.*Sötét* Kd6. Vg8. Be8 és g7. Fd5. Hb3. gy. a5. e5. e6.II. **Cseresnyés I.***Világos* Kf6. Va7. Bf1. Hb3. Fg7.*Sötét* Ke4. Hc6 és d8. Fg2. gy. d5. f3. f2.

III. Márki I. (1864.)

Világos Kf3. Bd2. He6. Fe7. — *Sötét* Ke5. gy. d5. d6. f6.

IV. Ugyanaz. (1865.)

Világos Ke3. Va2. Hc8 és h5. gy. b3. e4.

Sötét Kc5. Fa8 és c3. gy. a3. b4. b5. c6. e7. g4. g5. h6.

V. Agnel. (West-Pointban.)

Vil. Ka3. Ba4 és d7. gy. b2. b5. c4. — *Sötét* Kb6. gy. b7. c5.

VI. Herlin Tivadar. (A lillei névtelen.)

Világos Kd6. Hc8. Fd4. gy. a3. c4. — *Sötét* Ka6. gy. a4.

VII. Meitner M. P.

Világos Kg5. Vc3. Hd4. — *Sötét* Kd5. gy. d6.

VIII. Watts. (Londonban.)

Világos Ke1. Bd2. Hc3 és h2. Fd7 és d8. gy. c2. c5. e3.
f4. g5. g2.

Sötét Kf5. Be6. Fd5. Hg3. gy. c6. c7. d3. e4. g6.

IX. Kohtz és Kockelkorn. (Kölnben.)

Világos Kh5. Vd1. Ha6 és h2. Fe8 és g5. gy. a4.

Sötét Kf5. Vc3. Hb6 és f2. Fg7. gy. a5. d5. d6. e6. h3.

Öt lépésre.

I. Grimm Vincze és Levitschnigg. (Pesten.)

Világos Kf5. Bg7. Fd4. Hf3. gy. e2.

Sötét Kc4. gy. e3.

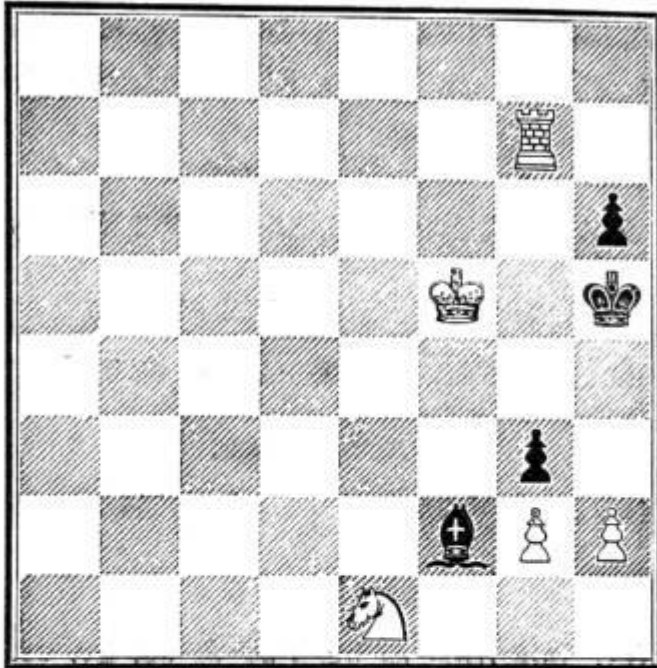
II. Kohtz és Kockelkorn.

Világos Kh4. Vh3. Fc6. Hd1 és e6. gy. g2.

Sötét Ke4. Bc2 és d5. Fb1. Hh2. gy. e5.

Egyéb feladványok.

I. Loyd Sámueltól.



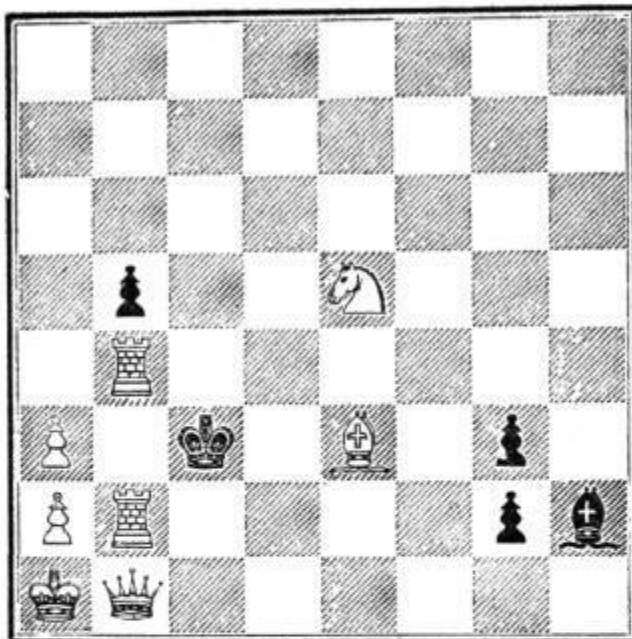
XII. Károly svéd király sakkot játszik Bender városában hű Grothausenével s az előbbi ábrán foglalt hadálláshoz jutnak. Károly (világos) áttekintvén azt, 3 lépéses matot jelent ellenfelének. E perczben egy ellenséges török golyó repül a szobába s lesöpri e1-ről a vil. huszárt. Míg Grothausen azt keresgéli, hogy ismét helyére tehesse, Károly, ki hidegvérét el nem veszté, kijelenti, hogy az nem szükséges; mert 4. lépésre annak segélye nélkül is matot mond. Csodálatos, de igaz! Egy második golyó repül be az ablakon s a h2-n álló gyalogot is lesodorja a sakktábláról. Károly ismét átvizsgálja a helyzetet, s anélkül, hogy a h2. gyalogot helyére visszatenné, mosolyogva 5 lépéses matot jelent.

Itt tehát *háromféle követelmény* van:

1) Vil. indul és 3. lépésre matot mond, ha a fent közölt ábrán levő összes bábok állanak;

- 2) 4. lépésre, ha az e1 H-t leveszik;
 3) 5. lépésre, ha mind az e1 H-t, mind a h2 gyalogot leveszik a sakktábláról.

II. Márki I.



Önmat 4. lépésre.¹

III. Stiennon de Meurs.

Világos Kh8. Vh3. Bc4. Hf5. gy. a3. a5. b6. d4. g4.
 g6. h7.

Sötét Ka8. Ba7. Fh6. gy. a6. b7. g5. g7.

Világos húz. Önmat 6-ik lépésre.

¹ Az önmat megfordított feladvány, vagyis az a fél győz, ki a másikat matadásra tudja kényszeríteni. Jelen példánál világos — mint erősebb fél — sötétet arra kényszeríti, hogy öt (világost) 4 lépés múlva mattá tegye; tehát önmat 4. lépésre. A következő önmat-feladványoknál ez a kényszerítés az 5., 6. stb. lépés után történik.

VI. Barbe Albert. (Lípcsében.)

Vil. Ke5. Vg3. Ba3 és g5. Fb5. He3.

Söt. Kh1. Va6. Bc4. Fa4.

Önmat 6. lépésre.

VII. Ugyanaz.

Vil. Kg1. Vf6. Ba1 és a8. Fe1 és f5. He4 és g4. gy. c6.

Söt. Kf4. gy. b5. f3.

Önmat 7. lépésre.

VIII. Ismeretlen szerzőtől.

Vil. Kc5. Vd8. Ba4 és b4. Hf5. Fh5. gy. d3. f2.

Söt. Kh7. Vf7. Fd1 és h2. He2. Bf3. gy. d5. e6. f6. g6.

Világos indul és 9. lépésre matol.

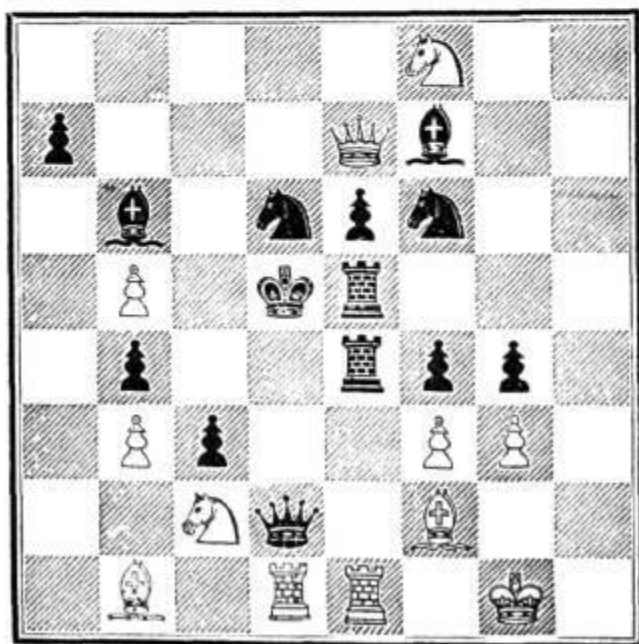
IX. Dr. Meiertől. (Brémában.) — Föltételes feladvány.

Vil. Ke3. Vc8. Bf7 és g7. Hf2 és f8. gy. c5. d5. e4. f3.

Söt. Ke5. Va6. Ba4 és h1. Fh2 és h5. Hb7 és f4. gy. g4 és h3.

Világos lép. A 9. lépésre az f3. gyaloggal köteles matot adni.

X. Ugyanattól.



Világos indul és 15. lépésre matot ad.

XI. (Lauterburg.)

1. Fg3—c7 tetsz. szer.
2. K. lép ♯

XIII.

- (Szerző.) 1. Be2—e4.

XV.

- (Lévy és M.) 1. Vh2—g1.

XVII.

- (Lange.) 1. Ve7—c5 †!

XIX.

- (Sensuit.) 1. Bh7—a7 †

XXI.

- (Watts.) 1. Va3—f3.

XXIII.

- (Graves.) 1. Vb2—b5!!

XXV.

- (Portius.) 1. Va3—f8 s köv.
2. Vf8—d8 ♯

XXVII.

- (Calvi.) 1. Vb7—g2!

XXIX.

- (Gossein.) 1. Hd6—c4.

XXXI.

- (Portius.) 1. Ve3—e5 †!
Ha söt. húz 1. Bc4—h4 †

XII. Gdaves.)

1. Va8—a4! tetsz. szer.
2. V. F. v. H. ♯

XIV.

- (Lange.) 1. Vh7—c7.

XVI.

- (D'Orville.) 1. Fh2—e5.

XVIII.

- (Márki.) 1. Be6—c6.

XX.

- (Watts.) 1. Vc8—f7.

XXII.

- (W. után.) 1. Hb1—c3.

XXIV.

- (Indiai.) 1. Fh6—d2.

XXVI.

- (Lillei névt.) 1. Bh2—c2.

XXVIII.

- (Gossein.) 1. Kc4—d3.

XXX.

- (Portius.) 1. Bf1—f7.

XXXII.

- (Barnett.) 1. Vg7—g1!!

XXXIII.

- (Grosdemange.) 1. Va3—f3 †

B) Három lépésesek.

I. (Nuszbek S.)

1. Fh8—a1 c4—c3
2. Fa1—b2 c3—b2:
3. c2—c4♣

II. (Gold S.)

1. Va6—a3 Hb8—c6
2. Bc4—e4† tetsz. szer.
3. V—♣

III. (Rakovszky.)

1. Hf6—e4 d5—e4:
2. Bb6—f6† K—B:
3. f3—e4:♣

IV. (Kockelkorn K.)

1. Kd2—d1 Kd4—c3(e3)
2. V—f4(v.b4) tetsz. szer.
3. V—c1(v.e1)♣

V. (Márki.)

1. c3—c4 a3—a2
2. Kc3—b2 Ke5—d4:
3. Kb2—b3♣

VI. (Ugyanaz.)

1. Hh4—g6 Hc1—d3
2. Be3—e5† Hd3—e5:
3. Hg6—f4♣

VII. (Ugyanaz.)

1. Hh4—f3 Bb8—b7:
2. Vh2—d6† He4—d6:
3. Hg8—f6♣

VIII. (Ugyanaz.)

1. Bd2—d4 Ke3—d4:
2. Vc2—c5† Kd4—c5:
3. Fb8—a7♣ stb.

IX. B. (Meszéna.)

1. Hg7—e6! f7—e6:
2. Vh6—d2† c3—d2:
3. c2—c4♣ stb.

X. (Musset.)

1. Bh7—e7 Hg8—e7:
2. Hd5—f6 tetsz. sz.
3. Hb4—c6♣

XI. (Sperber.)

1. Hb4—a6 b7—a6:
2. b2—b4 a4—b3:
3. Hc5—b3:♣

XII. (Szalay S.)

1. Bh4—d4 b4—c3:!
2. Hb5—d6 tetsz. sz.
3. H. vagy F.♣

XIII. (Medgyesi Ö.)

1. Fa5—b4† Kd6—e5
2. Ba7—a4! tetsz. sz.
3. Fb4—d6♣

XIV. (Radványi.)

1. Ha2—b4 Fc5—b4:
2. Vc4—c8† Ke6—d5:
3. Vc8—c4♣

XV. (Szivos M.)

1. Vh6—d6! c7—d6:
2. Hf1—g3 † Ke4—d5
3. e2—e4 ‡

XVI. (Zagyva Imre.)

1. Vf3—d3 tetsz. sz.
2. Hc4—b6 † a7—b6:
3. Vd3—a6: ‡

XVII. (Dósa G.)

1. Va8—c8 Fc5—b4
2. Hd7—c5 Fb4—c5:
3. Vc8—g4 ‡

C) Négy lépésesek.

I. (Vész J.)

1. Ve1—c3 Be8—e7:
2. Bc7—c6 † F—c6:
3. Vc3—e5: † K—V:
4. Hb6—c4 ‡

II. (Cseresnyés.)

1. Fg7—h6 H—V:
2. Bf1—d1 Hd8—e6
3. Bd1—d4 † He6—d4:
4. Hb3—c5 ‡

III. (Márki.)

1. He6—d4 f6—f5
2. Bd2—d3 f5—f4
3. Bd3—c3 Ke5—d4:
4. Fe7—f6 ‡

IV. (Ugyanaz.)

1. Va2—f2 Fc3—d4 †
2. Ke3—d3 Fd4—f2:
3. Hh5—g7 tetsz. szer.
4. Hg7—e6 ‡

(V. Agnel.)

1. Ba4—a5! Kb6—a5:
2. Bd7—d6 b7—b6
3. Bd6—d4! c5—d4:
4. b2—b4 ‡

VI. (Herlin.)

1. Kd6—c7 Ka6—a5
2. Fd4—f6 Ka5—a6
3. Ff6—d8 Ka6—a5
4. Kc7—b7 ‡

VII. (Meitner.)

1. Hd4—c2 Kd5—e6 A)
2. Vc3—c7 Ke6—d5
3. Vc7—c8 K. tetsz. sz.
4. Vc8—f5 ‡

VIII. (Watts.)

1. Hc3—e2 d3—e2:
2. Fd7—c8! F. tetsz. sz
3. Bd2—d7! tetsz. szer.
4. B— ‡

A)

1. Kd5—e4
2. Vc3—b3 Ke4—e5
3. Vb3—f7 stb.

IX. (Kohtz és K.)

1. Vd1—d4! Vc3—d4:!
2. Fe8—g6 † Kf5—e5
3. Ha6—b8! tetsz. szer.
4. Hb8 vagy h2 ‡

D) Öt lépésesek.

I. (Grimm és Lev.)

- | | | | |
|-------------|--------|------------|--------|
| 1. Bg7—b7 | Kc4—d5 | 4. Hf3—d2 | e3—d2: |
| 2. Bb7—c7 | Kd5—d6 | 5. e2—e4 ♣ | |
| 3. Fd4—e5 † | Kd6—d5 | | |

II. (Kohtz és K.)

- | | | | |
|-------------|-----------|-------------|--------|
| 1. Kh4—h5 | Fb1—a2 | A) | |
| 2. Kh5—h6 | Fa2—b3 A) | 2. | Fa2—c4 |
| 3. Kh6—h7 | Fb3—a4 | 3. He6—c5 † | Ke4—f4 |
| 4. Kh7—h8 | Fa4—c6: | 4. Vh3—g3 † | Kf4—f5 |
| 5. Vh3—h7 ♣ | | 5. Vg3—g5 ♣ | |

E) Egyéb feladványok.

I. (Loyd S.)

a) az összes bábokkal 3-ik lépésre: b) az e1H. nélkül 4. lépésre:

- | | | | |
|------------|------------|------------|---------|
| 1. Bg7—g3: | Ff2—g3: | 1. h2—g3: | Ff2—e3 |
| 2. He1—f3 | Fg3—tetsz. | 2. Bg7—g4 | Fe3—g5 |
| 3. g2—g4 ♣ | | 3. Bg4—h4 | Fg5—h4: |
| | | 4. g3—g4 ♣ | |

c) az e1H. és h2. gy. nélkül 5. lépésre:

- | | | | | |
|-------------|-----------|-------------|--------------|--------|
| 1. Bg7—b7 | Ff2—c5 A) | A) | 1. | Ff2—g1 |
| 2. Bb7—b1 | Fc5—e7 | 2. Bb7—b1 | Fg1—h2 | |
| 3. Bb1—h1 † | Fe7—h4 | 3. Bb1—e1 | Kh5—h4 | |
| 4. Bh1—h2! | g3—h2: | 4. Kf5—g6 | tetsz. szer. | |
| 5. g2—g4 ♣ | | 5. Be1—e4 ♣ | | |

II. (Márki.)

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Vb1—g1 | Fh2—g1: |
| 2. Fe3—d4 † | Fg1—d4: |
| 3. Bb4—c4 † | b5—c4: |
| 4. Bb2—c2 † | Kc3—c2: ♣ |

III. (Stiennon d. M.)

- | | |
|-------------|-----------|
| 1. Vh3—b3 | Ka8—b8 |
| 2. Bc4—c8 † | Kb8—c8: |
| 3. Vb3—g8 † | Kc8—d7 |
| 4. d4—d5 | Ba7—a8 |
| 5. Vf8—b8 | Ba8—a7 |
| 6. Vb8—a8 | Ba7—a8: ♣ |

IV. (Márki.)

1. d5—d6 e5—e4
2. Bb3—b7 e4—e3
3. Vf8—f2 e3—f2:
4. Bb7—d7 † Hb8—d7:
5. Hg4—f6 † Hd7—f6: †

VI. (Barbe A.)

1. Vg3—e1 † Kh1—h2
2. Ve1—g1 † Kh2—h3
3. Bg5—h5 † Bc4—h4
4. He3—d5 † Fa4—b3
5. Fb5—f1 † Va6—f1:
6. Hd5—f4 † Vf1—f4: †

A)

6. b2—b1 F.

VIII. (Ismeretlen szerző.)

1. Bb4—b7 Vf7—b7:!
2. Fh5—g6 † Kh7—g6:
3. Vd8—g8 † Kg6—f5:!
4. Vg8—g4 † Kf5—e5
5. Vg4—h5 † Bf3—f5
6. f2—f4 † Fh2—f4:
7. Vh5—e2 † Fd1—e2:
8. Ba4—e4 † d5—e4:
9. d3—d4 †

X. (Ugyanaz.)

1. Hc2—b4 † Be4—b4:
2. Be1—e5 † Kd5—e5:
3. Ve7—e6 † Ff7—e6:
4. Hf8—g6 † Ke5—d5
5. Hg6—e7 † Kd5—e5
6. He7—c6 † Ke5—d5
7. Hc6—b4 † Kd5—e5
8. Hb4—c6 † Ke5—d5

V. (Ugyanaz.)

1. Bd3—d4 Hb8—c6
2. He5—c6: d7—c6:
3. Bd6—d5 c6—d5:
4. Hc5—e4 d5—e4:
5. Fh5—f3 e4—f3:
6. Ve2—g2 † f3—g2: †

VII. (Ugyanaz.)

1. Fe1—b4 f3—f2 †
2. Kg1—f1 Kf4—f3
3. Fb4—d6 b5—b4
4. Ba1—a7 b4—b3
5. Vf6—a1 b3—b2
6. Va1—a6 b2—b1 H. A)
7. He4—d2 † Hb1—d2: †

7. Va6—d3 † Fb1—d3: †

IX. (Dr. Meier.)

1. Hf2—g4 † Fh5—g4:
2. Hf8—d7 † Fg4—d7:
3. Bg7—g5 † Fd7—f5
4. Vc8—h8 † Va6—f6
5. Bf7—e7 † Hf4—e6
6. Vh8—b8 † Hb7—d6
7. Vb8—b2 † Ba4—d4
8. Vb2—h2 † Bh1—h2:
9. f3—f4 †

9. Hc6—e7 † Kd5—e5
10. He7—g6 † Ke5—d5
11. Hg6—f4 † Kd5—e5
12. Hf4—g6 † Ke5—d5
13. Hg6—e7 † Kd5—e5
14. f3—f4 † Vd2—f4:
15. He7—g6 †

HATODIK RÉSZ.

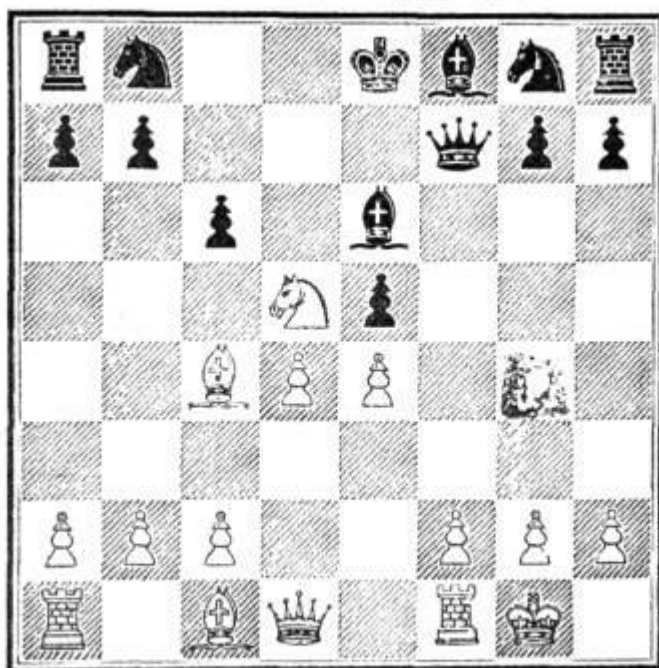
MINTAJÁTSZMÁK.

Hogy a következő játszmák a kezdőre minél tanulságosabbak legyenek, igyekezzék azokat, főleg a rövidebbeket, gyakran és átgondolva, eleinte könyvből, később emlékezetből utánajátszani. Ilyes gyakorlat hasznát rövid idő alatt tapasztalni fogja. A jegyzetek különös szorgalommal való tanulmányozását szerző fölötté ajánlja.

I. Huszárjátszma. (Szabálytalan védelemmel.)

Cochrane.	Staunton.	Cochrane.	Staunton.
1. e2—e4	e7—e5	5. Hb1—c3 ¹	f6—e5:
2. Hg1—f3	d7—d5	6. Hc3—d5:	Ve7—f7
3. Hf3—e5:	Vd8—e7	7. Ff1—c4	Fc8—e6
4. d2—d4	f7—f6	8. 0—0	c7—c6

Hadállás sötét 8. lépése után.



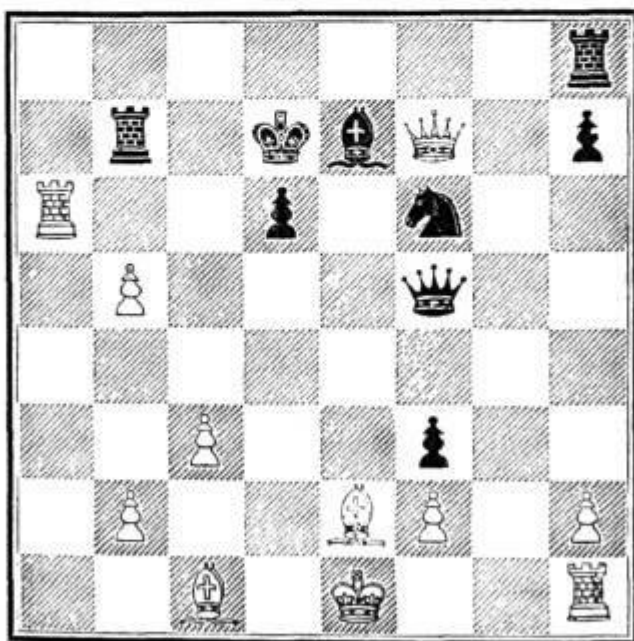
¹ Vil. feláldozza a huszárt, hogy annál erősebb rohamot nyerjen.

9. f2—f4! ²	c6—d5:	16. Ve5—h8:	He7—f5
10. f4—e5:	Vf7—d7	17. Fc1—h6!	Vc4—b4
11. e4—d5:	Fe6—d5:	18. Vh8—f8 †	Vb4—f8:
12. e5—e6 ³	Vd7—c6	19. Fh6—f8:	Ke8—f8
13. Vd1—h5 †	g7—g6	20. g2—g4	sötét feladja
14. Vh5—d5:	Hg8—e7		a játszmát. ⁴
15. Vd5—e5	Vc6—c4:		(London, 1841.)

2. Ugyanaz. (Utócsellel.)

Taraba.	Ginter.	Taraba.	Ginter.
1. e2—e4	e7—e5	6. Hb1—c3!	Fc8—f5
2. Hg1—f3	f7—f5	7. Hc3—d5	Vf6—f7
3. Hf3—e5:	Vd8—f6 ⁵	8. Hc4—e3	c7—c6
4. d2—d4	d7—d6	9. Hd5—f4	Hb8—d7 ⁶
5. He5—c4	f5—e4:	10. d4—d5!	g7—g5

Hadállás sötét 21. lépése után:



² A második huszár feláldozása gyönyörű és mélyen átgondolt combinatio eredménye. ³ Döntő húzás. ⁴ Mivel vil. egy tisztet nyer s e miatt söt. játszmája tarthatlanná válik. ⁵ Jobb Vd8—e7. ⁶ Itt d6—d5-öt kellett volna húzni vil. következő lépése megakadályozása végett.

- | | |
|---------------------------------|--|
| 11. He3—f5: g5—f4: ⁷ | 21. Ba1—a6: Bb8—b7 ¹² |
| 12. d5—c6: ⁸ Vf7—f5: | 22. Vf7—c4 ¹³ Bh8—c8 |
| 13. c6—d7 [†] Ke8—d7: | 23. Ba6—c6! Bc8—b8 |
| 14. Ff1—e2 ⁹ Hg8—f6 | 24. Fe2—d3 Vf5—e5 [†] |
| 15. c2—c3 ¹⁰ a7—a6 | 25. Ke1—d1 d6—d5 |
| 16. Vd1—b3 b7—b5 | 26. Vc4—a4 Hf6—e4 |
| 17. a2—a4 Ba8—b8 ¹¹ | 27. b5—b6! He4—f2 [†] |
| 18. a4—b5: f4—f3! | 28. Kd1—c2 Kd7—d8 ¹⁴ |
| 19. g2—f3: e4—f3: | 29. Fc1—f4 és vil. nyer. ¹⁵ |
| 20. Vb3—f7 [†] Ff8—e7 | |

(Játszották a pesti sakk-körben 1866. febr. 11.)

3. Spanyol megnyitás.

Bird.	Szén.	Bird.	Szén.
1. e2—e4	e7—e5	10. Vh5—d5	e4—e3!
2. Hg1—f3	Hb8—c6	11. f2—e3:	Hc6—b4
3. Ff1—b5	Hg8—f6 ¹⁶	12. Vd5—e5 ¹⁸	0—0
4. 0—0	Hf6—e4: ¹⁷	13. Fc1—d2	Fe7—f6 ¹⁹
5. d2—d4!	e5—d4:	14. Ve5—c5	Hb4—c6
6. Bf1—e1	f7—f5	15. e3—e4	Vd8—e7 ²⁰
7. Hf3—g5	Ff8—e7	16. Vc5—c4 [†]	Kg8—h8
8. Hg5—e4:	f5—e4:	17. Fb5—c6:	b7—c6:
9. Vd1—h5 [†]	g7—g6	18. Fd2—h6	Bf8—e8

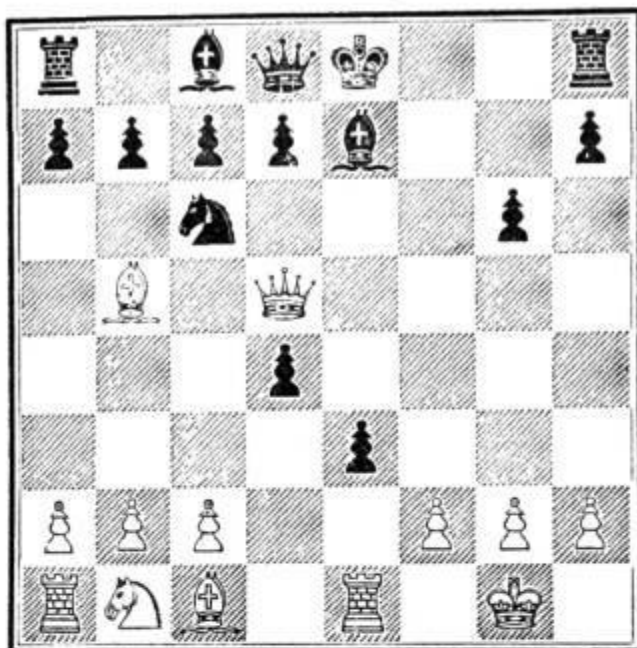
⁷ Jobb mint Vf7—f5:, melyre Vd1—h5[†] lett volna az előnyös válasz. ⁸ Legerősebb lépése vil.-nak. ⁹ Fe2—g4 végett. ¹⁰ 0—0 vil.-ra vereséget vonna, f4—f3 s a nyilt g. bástyavonal miatt. ¹¹ Hibás lenne b5—a4: Vb3—b7[†] miatt. ¹² Az e2F, nem üthető Ba6—a7[†] s azután Vf7—e7: miatt. ¹³ Vil. mesterileg folytatja a szépen kezdett rohamot. ¹⁴ Legjobb. Egyéb húzásra söt. még hamarabb veszítne.

¹⁵ P. o.

29.	Ve5—h8!	33. Va4—a6 [♠]
30. Ff4—c7 [†]	Bb7—c7:	A)
31. b6—c7 [†]	Kd8—c8 A)	31. Kd8—e8
32. Fd3—f5 [†]	Kc8—b7	32. Bc6—f6 [†] s a köv. lépésre [♠]

¹⁶ Ez, vagy a7—a6 legjobb. ¹⁷ d7—d6 biztosabb. ¹⁸ Vd5—b3 erősebb lett volna, a sötét király elsánczolását egy időre akadályozván. ¹⁹ Hb4—c2: után Fb5—c4[†], Bf8—f7, Be1—f1 következnek. ²⁰ Söt. cserére kínálja vezérét, mivel egy gyaloggal erősebb s a csere által vil. rohamát is vesztené.

Hadállás sötét 10. lépése után:



- | | | | |
|--------------------------|--------|-------------|---------|
| 19. Hb1—d2 | Ve7—e6 | 25. h2—h3 | Fb7—e4: |
| 20. Vc4—d3 | c6—c5 | 26. Be1—e4: | Vg4—h5 |
| 21. Hd2—f3 | Fc8—b7 | 27. Fh6—f4 | Vh5—f5 |
| 22. e4—e5 | Ff6—e7 | 28. g2—g4 | Vf5—e6 |
| 23. Hf3—g5 | Ve6—g4 | 29. Ba1—e1 | Ff8—g7 |
| 24. Hg5—e4 ²¹ | Fe7—f8 | | |

A játszmát, mint döntetlent, abbahagyták.²²

(London, 1851.)

4. Ugyanaz.

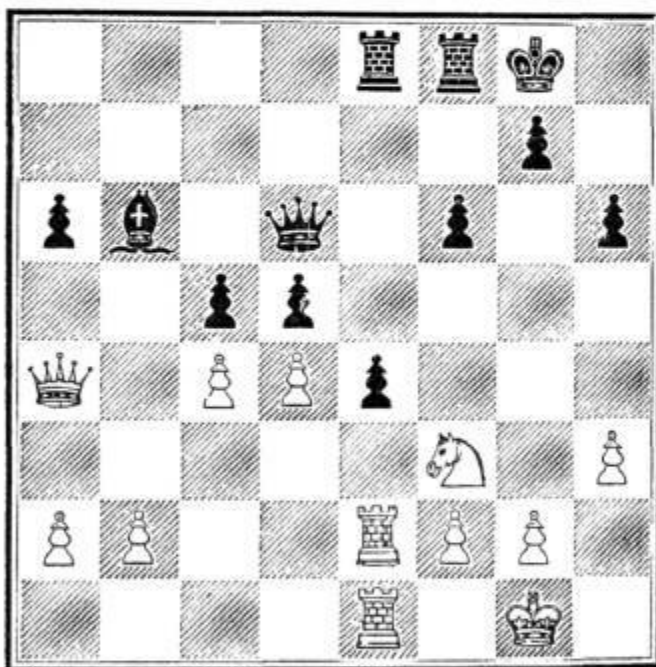
Izenetes játszma.

Izenetes játszmák (Correspondenz-Partien) alatt oly játszmákat értenek, melyeket az ellenfelek két különböző helyről — levelezés vagy táviró segélyével — játszanak. A játéknak ez a neme leginkább a sakk-egyleteknél divatozik.

²¹ Vg4—g2 fenyegető ♚ akadályozására, g5-ön a H. elveszett volna. ²² A játszmát 20 és néhány lépésig még folytatták, döntetlen eredménnyel.

Edinburgh.	Dundee.	Edinburgh.	Dundee.
1. e2—e4	e7—e5	11. Hb1—d2	0—0
2. Hg1—f3	Hb8—c6	12. Vd1—a4	d6—d5
3. Ff1—b5	a7—a6	13. h2—h3	Fg4—f3:
4. Fb5—a4!	Hg8—f6	14. Hd2—f3:	Fc5—b6
5. d2—d3	Ff8—c5	15. Ba1—e1	Ba8—e8
6. 0—0	d7—d6	16. Be1—e2 ²³	Vf6—d6
7. Fa4—c6 †	b7—c6:	17. Bf1—e1	f7—f6
8. Fc1—g5	Fc8—g4	18. e4—d5:	c6—d5!
9. c2—c3	h7—h6	19. d3—d4	e5—e4
10. Fg5—f6:	Vd8—f6:	20. c3—c4!	c7—c5 ²⁴

Hadállás sötét 20. lépése után:



21. b2—b4! ²⁵	Fb6—c7	25. Hf3—g1	f6—f5
22. b4—c5:	Vd6—f4	26. d4—d5 ²⁷	Bf8—f6
23. Kgl—f1!	d5—c4: ²⁶	27. d5—d6	Fc7—b8
24. Va4—c4 †	Kg8—h7	28. Vc4—a6:	Bf6—g6 ²⁸

²³ Va4—a7: húzásra (Be8—a8, Va6—b7, Bf8—b8 által) söt. nyerne. ²⁴ c4—c5 fenyeget. ²⁵ E szép húzással vil. egy szabad gyalogot és előnyös hadállást nyer. ²⁶ Az f3H. nem üthető Be2—e8: válasz miatt. ²⁷ A két szabad gyaloggal vil.-nak nyernie kell. ²⁸ Söt. ellenrohamot kísért meg a királysárnyon.

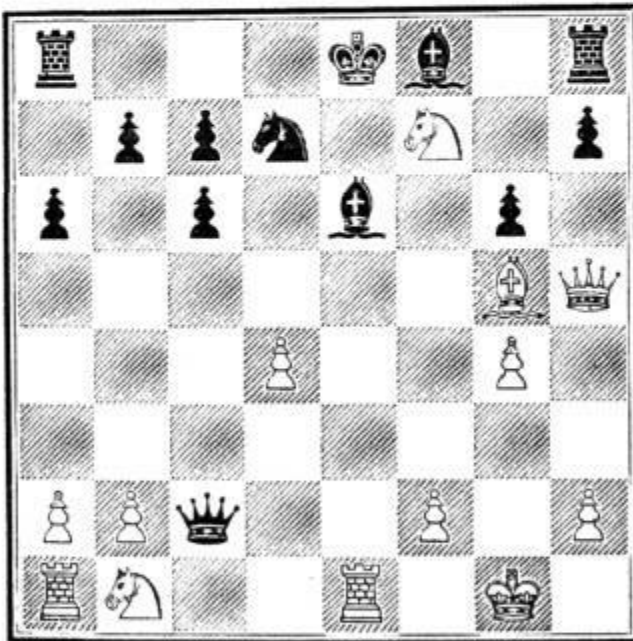
29. Va6—b7	Vf4—h2	35. Vb7—e4 †	Be6—g6
30. f2—f3	Vh2—h1 ²⁹	36. Ve4—g6 † ³⁰	Bg3—g6:
31. Be1—c1 ³⁰	Be8—e6	37. g2—g4!	Bg6—g4: ³³
32. Be2—f2	Bg6—g3	38. h3—g4:	Vh1—h4
33. f3—e4:	f5—f4	39. d6—d7	és vil. nyer. ³⁴
34. e4—e5	f4—f3 ³¹		(1863.)

5. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

Löwenthal.	Brien és Wormald.	Löwenthal.	Brien és Wormald.
1. e2—e4	e7—e5	4. Fb5—a4	Hg8—f6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	5. 0—0	Hf6—e4:
3. Ff1—b5	a7—a6	6. Bf1—e1	He4—c5

Hadállás sötét 13. lépése után:



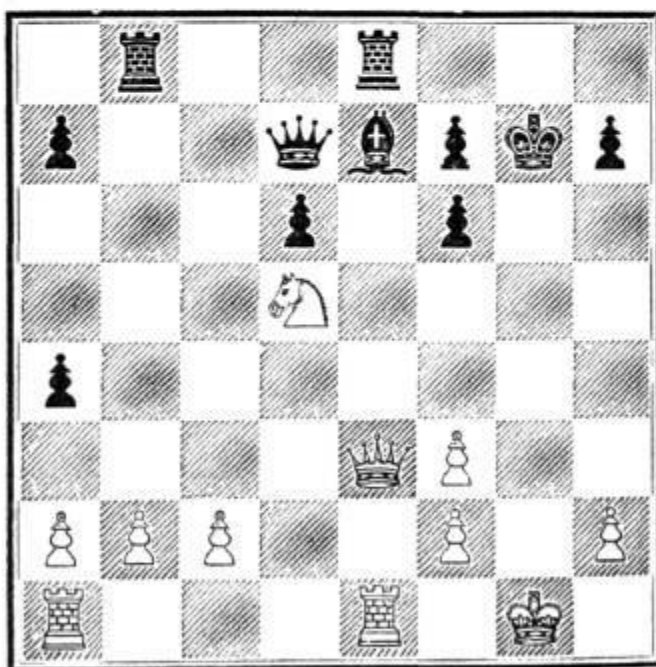
²⁹ E lépés, bármi szép terven alapszik, még inkább sietteti söt. vesztét, mert a vezért elvonja a védelemtől. ³⁰ e4—f3:, Be2—e8:, Vh1—g2: ♠ fenyegetvén, a királynak rést kell nyitni. ³¹ Szép, de sikertelen ellenroham! Az f3. gy. nem üthető. ³² E gyönyörű vezéraldozat nemcsak megsemmisíti sötét rohamát, hanem a játszma sorsát is azonnal vil. előnyére dönti el. ³³ A söt. vezér kiszabadítása végett. ³⁴ A három szabadgyalogot feltartóztatni többé nem lehet.

- | | | | |
|---------------------------|----------------------|---------------------------|---------------|
| 7. Fa4—c6: | d7—c6: | 15. Be1—e6: | Ff8—e7 |
| 8. Hf3—e5: | Fc8—e6 ³⁵ | 16. Be6—e7 † | Ke8—f8 |
| 9. Vd1—h5 | Vd8—f6 ³⁶ | 17. Hb1—a3 | Vc2—b2: |
| 10. d2—d4 | Hc5—d7 | 18. Ba1—e1 | Vb2—a3: |
| 11. Fc1—g5 | Vf6—f5 | 19. Be7—d7: | Va3—h3 |
| 12. g2—g4 ³⁷ | Vf5—c2 | 20. Bd7—f7 † | Kf8—g8 |
| 13. He5—f7: | g7—g6 | 21. Be1—e3! ³⁹ | és vil. nyer. |
| 14. Hf7—h8: ³⁸ | g6—h5: | | |

6. Ugyanaz.

- | Anderssen. | Steinitz. | Anderssen. | Steinitz. |
|------------|-----------|------------|-----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 4. 0—0 | Hf6—e4: |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 5. d2—d4! | Ff8—e7! |
| 3. Ff1—b5 | Hg8—f6 | 6. d4—d5 | Hc6—b8 |

Hadállás sötét 20. lépése után:



³⁵ Ff8—e7 jobb. ³⁶ g7—g6-ra He5—g6.; f7—g6.; Vh5—e5, Bh8—g8, d2—d4 következett volna vil. előnyére. ³⁷ E lépés a söt. vezért hátrányos helyzetbe szorítja. ³⁸ A vezér feláldozása vil. részére dönt. ³⁹ Következhetnek:

..... Vh3—g4 †
Be3—g3 Vg4—d1 †

Kg1—g2 tetszés szer.
Fg5—f6 † és nyer.

7. Hf3—e5: ⁴⁰	0 — 0	25. Be1—g1 †	Be5—g5
8. Bf1—e1	He4—f6	26. Bg1—g3	Vd7—f5
9. Hb1—c3	d7—d6	27. Vd3—f5:	Bf4—f5:
10. He5—f3	c7—c6	28. Ba1—d1	Bf5—b5
11. Fb5—a4	Fc8—g4	29. b2—b3	a4—b3:
12. Vd1—e2	Fg4—f3:	30. a2—b3:	Bb5—c5
13. g2—f3: ⁴¹	Bf8—e8	31. c2—c4	Bc5—c6
14. Fc1—g5	b7—b5	32. f3—f4	Bg5—g6
15. Fg5—f6:!	g7—f6: ⁴²	33. f4—f5 ⁴⁷	Bg6—g5
16. d5—c6: ⁴³	b5—a4:	34. f2—f4	Bg5—g3:
17. c6—c7	Vd8—d7 ⁴⁴	35. h2—g3:	Bc6—c5
18. c7—b8:V.	Ba8—b8:	36. Bd1—d6:	Bc5—f5:
19. Hc3—d5	Kg8—f8	37. b3—b4	h7—h5
20. Ve2—e3	Kf8—g7 ⁴⁵	38. Bd6—a6 ⁴⁸	h5—h4
21. Hd5—e7:	Bb8—b5! ⁴⁶	39. Kh1—g2	h4—g3:
22. He7—f5 †	Bb5—f5:	40. Kg2—g3:	Bf5—h5
23. Ve3—d3	Be8—e5	41. Ba6—a7:	és nyer. ⁴⁹
24. Kg1—h1	Bf5—f4		

(London, 1862.)

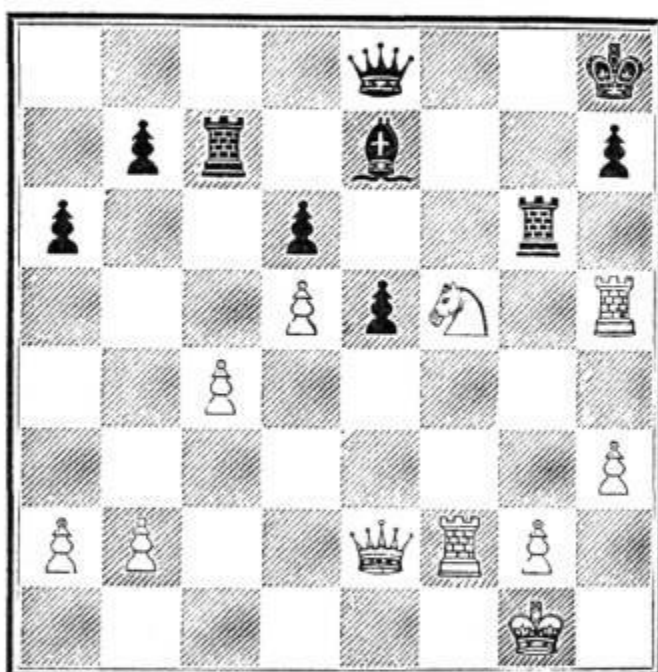
7. Philidori védelem.

Morphy.	Harrwitz.	Morphy.	Harrwitz.
1. e2—e4	e7—e5	7. Fc1—g5!	f7—f6 ⁵¹
2. Hg1—f3	d7—d6	8. Fg5—h4	Hg8—h6
3. d2—d4	e5—d4:	9. Hb1—c3	Vd8—d7
4. Vd1—d4:	Hb8—c6 ⁵⁰	10. 0 — 0	Ff8—e7
5. Ff1—b5	Fc8—d7	11. Ba1—d1	0 — 0
6. Fb5—c6:	Fd7—c6:	12. Vd4—c4 †	Bf8—f7

⁴⁰ Vil. hadállása igen szép. ⁴¹ Hogy a g. vonalat meg lehessen nyitni egy jövőendő királyszárnnyi rohamra (Rochade-Angriff). ⁴² A F. nem üthet Ve2—e8 † miatt. ⁴³ Mesteri combinatio! ⁴⁴ Ha Vd8—c7: Hc3—d5 következik és vil. jobb állás mellett visszanyeri feláldozott tisztjét. ⁴⁵ Ve3—h6 †-ot akadályozni. ⁴⁶ Más lépésre söt. egy tisztet veszít. ⁴⁷ Vil. az f. gyaloggal igen helyesen manoeverez. ⁴⁸ Döntő lépés; mert az a7. gy. többé nem védhető s vil. b. gyalogja is felszabadul. ⁴⁹ Az egyesült b. és c. szabadgyalogokat feltartóztatni söt. nem képes. ⁵⁰ Jobb Fc8—d7, ezen H. lépés előkészítése végett. ⁵¹ Ajánlatóbb Hg8—f6; mert a söt. király állása biztosabb marad.

13. Hf3—d4 ⁵²	Hh6—g4	21. Fg3—e5:	f6—e5:
14. h2—h3	Hg4—e5	22. Bd1—f1	Vd7—e6
15. Vc4—e2	g7—g5	23. Hc3—d5	Ve6—g8
16. Fh4—g3	Bf7—g7	24. Bf1—f2 ⁵⁷	a7—a6 ⁵⁸
17. Hd4—f5 ⁵³	Bg7—g6	25. Hd5—c7:	Ba8—c8
18. f2—f4 ⁵⁴	g5—f4:	26. Hc7—d5	Fc6—d5:
19. Bf1—f4:	Kg8—h8 ⁵⁵	27. e4—d5:	Bc8—c7 ⁵⁹
20. Bf4—h4	Fe7—f8 ⁵⁶	28. c2—c4	Ff8—e7

Hadállás sötét 29. lépése után :



⁵² Jobb, mint e4—e5, melyre következhetett volna :

.....	Vd7—g4	e5—e6	Bf7—f8
Vc4—g4:	Hh6—g4:	stb.	

⁵³ E huszár előnyös elhelyezése lényegesen befoly vil. későbbi győzelmére. ⁵⁴ A döntő támadás kezdete, mely az f1. bástyát a királysárny ellen működésbe hozza. ⁵⁵ Hogy a vezérbástya g8-ra jöhessen, a védelmet erősíteni s ellentámadást megkísérteni. ⁵⁶ 21. Fg3—e5: f6—e5 ; 22. Bh4—h7 † Kh8—h7: 23. Ve2—h5 † terf gátlása végezt szükséges húzás. ⁵⁷ Hogy a vezér szabad működését a g2. pont őrzése ne bénítsa. ⁵⁸ Fc6—d5: s azután Ba8—c8 jobb lett volna. Sötét különben a c7 gyalogot egy ellenroham megkísértése céljából áldozza. ⁵⁹ Vg8—d5: döntő hiba lenne Bh4—h7 † miatt.

29. Bh4—h5 Vg8—e8⁶⁰ 33. Hf5—e7 † Kg8—g7
 30. c4—c5!⁶¹ Bc7—c5: 34. He7—f5 † Kg7—g8
 31. Bh5—h7 † Kh8—h7: 35. Hf5—d6: söt. feladta.
 32. Ve2—h5 † Kh7—g8

(Páris, 1858.)

8. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

- | Staunton s Owen. Morphy s Barnes. | | Staunton s Owen. Morphy s Barnes. | |
|-----------------------------------|---------|-----------------------------------|----------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 16. Vb7—a8: | Ke8—f7 |
| 2. Hg1—f3 | d7—d6 | 17. Hc3—e4! ⁶⁷ | Fh6—f4 |
| 3. d2—d4 | f7—f5 | 18. Ff1—e2 | Kf7—g7 |
| 4. d4—e5: | f5—e4: | 19. 0—0 | Ve7—c7 |
| 5. Hf3—g5 | d6—d5 | 20. He4—c5 | Ff4—h2 † |
| 6. e5—e6 | Hg8—h6 | 21. Kgl—h1 | Fe6—c8 ⁶⁸ |
| 7. Hb1—c3! | c7—c6! | 22. Bd1—d4 | Fh2—g3 |
| 8. Hg5—e4 ⁶² | d5—e4: | 23. Bd4—e4 | Kg7—h8 ⁶⁹ |
| 9. Vd1—h5 † | g7—g6 | 24. Bf1—d1 ⁷⁰ | Vc7—g7 |
| 10. Vh5—e5 | Bh8—g8 | 25. Be4—h4 ⁷¹ | Fg3—h4: |
| 11. Fc1—h6: ⁶³ | Ff8—h6: | 26. Va8—b8: | Fc8—a6 |
| 12. Ba1—d1 | Vd8—g5 | 27. Vb8—h2 | Fa6—e2: |
| 13. Ve5—c7 ⁶⁴ | Fc8—e6: | 28. Bd1—d7 | Vg7—h6! |
| 14. Vc7—b7: ⁶⁵ | e4—e3! | 29. Hc5—e4 ⁷² | Fe2—c4 |
| 15. f2—f3 ⁶⁶ | Vg5—e7 | 30. He4—f6 | e3—e2 |

⁶⁰ Fe7—g5 erősebb lépés. ⁶¹ Ez a Morphynál sajátosságos finom gyalogáldozat világos részére dönti a játszmát. ⁶² Igen jó. Hg5—h7: is ajánlható folytatás. ⁶³ Löwenthal e helyen Fc1—g5 lépést hozza javaslatba, mely jobbnak is látszik. ⁶⁴ E terv, ha vele világos az a8B-t megnyeri is, elhibázott, mert a vezér ennek következtében nagyon is kijön a játékból. Ve5—e4: jobb lett volna. ⁶⁵ Hc3—e4: után söt.-re előnyösen következhetett volna: Vg5—e7; Bd1—d8 †, Ve7—d8.; He4—d6 †, Vd8—d6.; Vc7—d6.; Ke8—f7 stb. ⁶⁶ Hiba, f2—e3: helyes lépés helyett. Ugyanis, ha erre söt. Vg5—e3 † lépéssel felel, következik: 16. Ff1—e2, Ve3—b6, 17. Vd7—h7: (nem pedig Vb7—a8.; mely a vezért elzárja) és vil. jól áll. ⁶⁷ Igen szép húzás, a vil. vezér megmentésére. Ha t. i. Hb8—a6 történik, Va8—b7!, Ve7—b7., He4—d6 † következik. ⁶⁸ Söt. a vil. vezér megmentésére játszik. ⁶⁹ A következő lépés előkészítése végett. ⁷⁰ Be4—e3: után Vc7—f4 által söt. nyerne. ⁷¹ Kényszerített lépés. ⁷² Vh2—e5 †-ra Fh4—f6 † volna a válasz.

31. Bd7—e7 Vh6—c1 † 33. Kh1—g1: e2—e1 V. †
 32. Vh2—g1 Vc1—g1 † 34. Be7—e1: Fh4—e1:

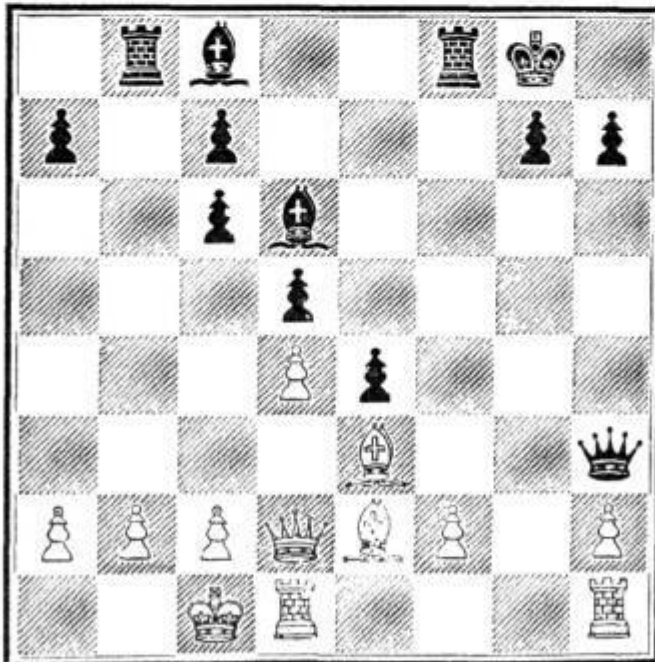
Világos feladja a játszmát.

(London, 1858.)

9. Ugyanaz.

Bird.	Morphy.	Bird.	Morphy.
1. e2—e4	e7—e5	10. Vd1—d2 ⁷⁴	Vd8—e8
2. Hg1—f3	d7—d6	11. g2—g4 ⁷⁵	Hf6—g4:
3. d2—d4	f7—f5	12. He5—g4:	Ve8—h5:
4. Hb1—c3 ⁷³	f5—e4:	13. Hg4—e5	Hb8—c6
5. Hc3—e4:	d6—d5	14. Ff1—e2	Vh5—h3
6. He4—g3	e5—e4	15. He5—c6: ⁷⁶	b7—c6:
7. Hf3—e5	Hg8—f6	16. Fg5—e3	Ba8—b8! ⁷⁷
8. Fc1—g5	Ff8—d6	17. 0—0—0	Bf8—f2:!
9. Hg3—h5	0—0		

Hadállás vil. 17. lépése után:



⁷³ Nem ajánlható folytatás d4—e5: helyett. ⁷⁴ Hh5—f6 †, g7—f6:, Fg5—h4 előnyösebb lett volna. ⁷⁵ Hogy a g. vonalat egy leendő sáncz-rohamra megnyissa. ⁷⁶ Veszélyes következtetésű húzás; mert felnyitja a b. vonalat a söt. bástyák ostromának. ⁷⁷ E finom előkészítő lépés magyarázatát söt. következő két gyönyörű lépése adja meg.

18. Fe3—f2:	Vh3—a3! ⁷⁸	24. Vd2—b4: ⁷⁹	Va4—b4 [†]
19. c2—c3	Va3—a2:	25. Kb2—c2	e4—e3! ⁸⁰
20. b2—b4	Va2—a1 [†]	26. Ff2—e3:	Fc8—f5 [†]
21. Kc1—c2	Va1—a4 [†]	27. Bd1—d3 ⁸¹	Vb4—c4 [†]
22. Kc2—b2	Fd6—b4:	28. Kc2—d2	Vc4—a2 [†]
23. c3—b4:	Bb8—b4 [†]	29. Kd2—d1	Va2—b1 [†]

Világos feladja.⁸²

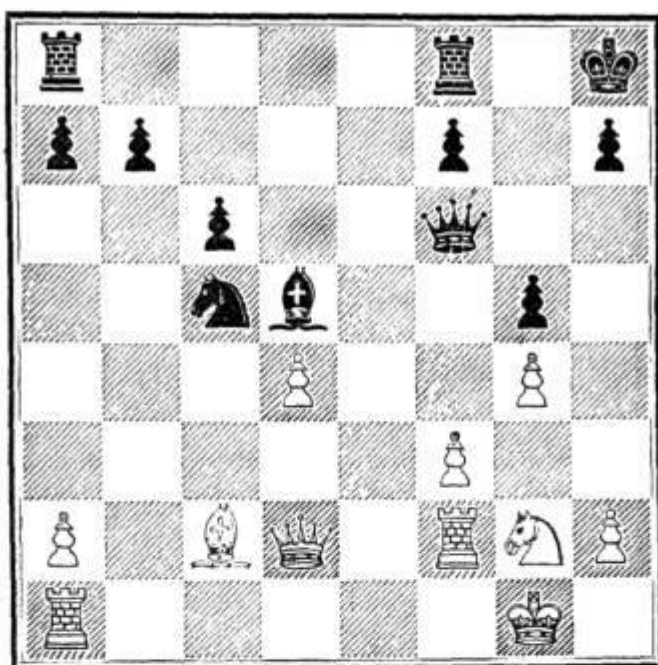
(London, 1858.)

10. Petroff (vagy orosz) huszárjátszma.

Anderssen.	Löwenthal.	Anderssen.	Löwenthal.
1. e2—e4	e7—e5	15. Fc1—f4	Ff5—e4
2. Hg1—f3	Hg8—f6	16. Vf3—g3	Fd6—f4:
3. Hf3—e5:	d7—d6!	17. Vg3—f4:	Hb8—d7
4. He5—f3	Hf6—e4:	18. f2—f3	Fe4—f5
5. Hb1—c3	d6—d5	19. c3—c4	d5—c4:
6. Ff1—b5 ^{†83}	c7—c6	20. Fb3—c4:	Ff5—c2:
7. Fb5—a4	Ff8—c5	21. Bf1—f2	Fc2—e5
8. 0—0	0—0	22. g2—g4	Ff5—e6
9. Fa4—b3	Fc8—g4	23. Fc4—d3	Vg6—f6 ⁸⁵
10. d2—d4	Fc5—d6	24. Vf4—e4	g7—g6
11. Vd1—d3	He4—c3:	25. He1—g2	Fe6—d5
12. b2—c3:	Vd8—f6 ⁸⁴	26. Ve4—f4	g6—g5 ⁸⁶
13. Hf3—e1	Fg4—f5	27. Vf4—d2	Kg8—h8
14. Vd3—f3	Vf6—g6	28. Fd3—c2	Hd7—c5! ⁸⁷

⁷⁸ b2—e3: után Fd6—a3: ♠ következik. ⁷⁹ Kényszerített áldozat, különben söt. 2-ik lépésre matol. ⁸⁰ Mesteri, finom gyalogáldozat, oly czélból, hogy a veszteglő c8 F-et időnyeréssel hozza játékba. ⁸¹ Fe2—d3 sem jobb. Söt. erre is a következő lépéssel válaszolna. ⁸² Mert a vil. d3 B és d4. gyalog elvész. ⁸³ Világos részéről a megnyitás nem mintaszerű. ⁸⁴ Söt. az f3H-t. akarja lecserélni, g2—f3: után Vf6—h4, Vd3—f3 :-ra Vf6—f3: húzásokkal válaszolván. Utóbbi, mivel söt. gyaloghadállása előnyösebb. ⁸⁵ f7—f5 nem volna kedvező He1—g2 miatt. ⁸⁶ Söt. vágyik a cserére (mert egy gyaloggal erősebb) s e lépéssel esetleg a h2—h4 gyalog előnyomulását is akadályozza. ⁸⁷ Söt. e huszárt e6-on keresztül f4-re szándékozik vinni.

Hadállás sötét 28. lépése után:



- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|---------------------|
| 29. h2—h4 | Hc5—e6 | 40. f3—e4: | Hg6—e5 |
| 30. Ba1—d1 ⁸⁸ | g5—h4: | 41. Bh2—h3 | Be8—g8 |
| 31. Vd2—d3 | Vf6—g7 | 42. Ve3—e2 | Bd8—d6 |
| 32. Hg2—h4: | He6—f4 | 43. Bd1—d2 ⁸⁹ | Vg7—d7 |
| 33. Vd3—f1 | Fd5—e6 ⁸⁹ | 44. Ve2—h5 | He5—g4 |
| 34. Bf2—h2 ⁹⁰ | f7—f5 | 45. Vh5—c5 ⁹³ | Bd6—g6 |
| 35. Hh4—g2 | Hf4—g6 | 46. Vc5—c3 | Hg4—f6 |
| 36. Vf1—d3 ⁹¹ | Ba8—d8 | 47. Bh3—e3 | Vd7—g7 |
| 37. Vd3—e3 | Bf8—e8 | 48. Vc3—b2 | Hf6—h5 |
| 38. g4—f5: | Fe6—f5: | 49. Be3—h3 | Hh5—f4 |
| 39. Fc2—e4 | Ff5—e4: | 50. Bh3—h2 | c6—c5 ⁹⁴ |

és sötét nyer.

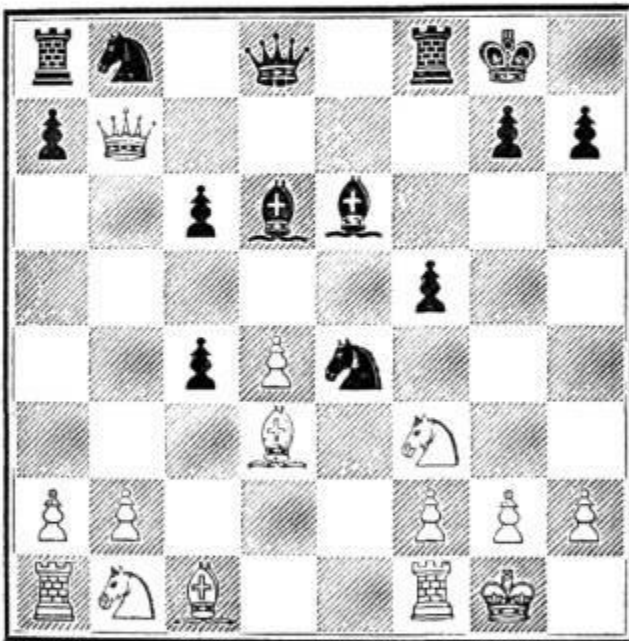
⁸⁸ A d4 gyalogot védeni, mely kétszer van megtámadva. ⁸⁹ Hh4—f5 elhárítása végett, azonkívül Fe6—g4: áldozattal fenyegetni.
⁹⁰ Itt Hh4—f5 erősebb lenne. ⁹¹ Igen szép húzás f5—g4: gátlására, mert erre Vd3—g6: fenyeget. ⁹² Hogy d1—e5. előkészítettessék, mely eddig döntő veszteség nélkül nem történhetett volna. ⁹³ Bd6—h6 elkerülése végett. ⁹⁴ Mesteri befejezés, mely a játszma sorsát azonnal eldönti. Söt. ugyanis e lépése által képes tisztjeit mind lecserélni s ekkor jobb gyaloghadállása következtében okvetetlenül győz.

II. Ugyanaz.

(Távizeneti játszma, 1842—3.)

Pest.	Páris.	Pest.	Páris.
1. e2—e4	e7—e7	7. 0 — 0	0 — 0
2. Hg1—f3	Hg8—f6	8. c2—c4	Fc8—e6
3. Hf3—e5:	d7—d6	9. Vd1—c2! ⁹⁵	f7—f5
4. He5—f3	Hf6—e4:	10. Vc2—b3!	d5—c4:
5. d2—d4	d6—d5	11. Vb3—b7:	c7—c6 ⁹⁶
6. Ff1—d3	Ff8—d6	12. Fd3—e4:	f5—e4:

Hadállás söt. 11. lépése után:



13. Hf3—g5	Fe6—f5 ⁹⁷	17. Bf1—e1	Ba8—b8
14. Hb1—c3 ⁹⁸	Vd8—d7	18. Be1—e2	Hd7—b6
15. Vb7—d7:	Hb8—d7:	19. He4—c5	Fc7—d6
16. Hg5—e4:	Fd6—c7	20. Hc5—e4	Fd6—c7

⁹⁵ Vil.-nak ezen és következő lépése kiválólag finom és mesteri. Célja, hogy söt. hadállását (f7—f5 húzásra való kényszerítéssel megrendítse. ⁹⁶ Vil. az a8 bástyát vezérvessztés nélkül nem ütheti. ⁹⁷ Fe6—d5-re Hb1—c3 előnnyel húzható. ⁹⁸ Lásd a 96. számú jegyzetet.

21. He4—c5	Fc7—d6	37. Hc3—e4 ¹⁰⁰	b6—b5
22. Hc5—e4	Fd6—c7	38. a2—a3	Fe8—g6
23. He4—c5	Fc7—d6	39. f2—f3	Kg8—f7
24. Hc5—e4	Fd6—c7	40. Kg1—f2	Kf7—e6
25. He4—c5	Fc7—d6	41. Kf2—e3	h7—h6
26. Hc5—e4	Fd6—c7	42. g2—g4	Ke6—d5
27. He4—c5	Fc7—d6 ⁹⁹	43. He4—c3 †	Kd5—d6
28. Be2—e3	Fd6—c7	44. f3—f4	Fg6—e8
29. Hc5—e6	Bf8—f7	45. f4—f5	Fe8—d7
30. He6—c7:	Bf7—c7:	46. Hc3—e4 †	Kd6—e7
31. Be3—e2	Ff5—d3	47. Ke3—f4	Fd7—e8
32. Fc1—f4	Fd3—e2:	48. Kf4—e5	Fe8—f7
33. Ff4—c7:	Bb8—e8	49. h2—h4	Ff7—d5
34. Fc7—b6:	a7—b6:	50. g4—g5	h6—g5:
35. Ba1—e1	Fe2—h5	51. h4—g5:	Fd5—g8
36. Be1—e8 †	Fh5—e8:	52. g5—g6 ¹	söt. feladja.

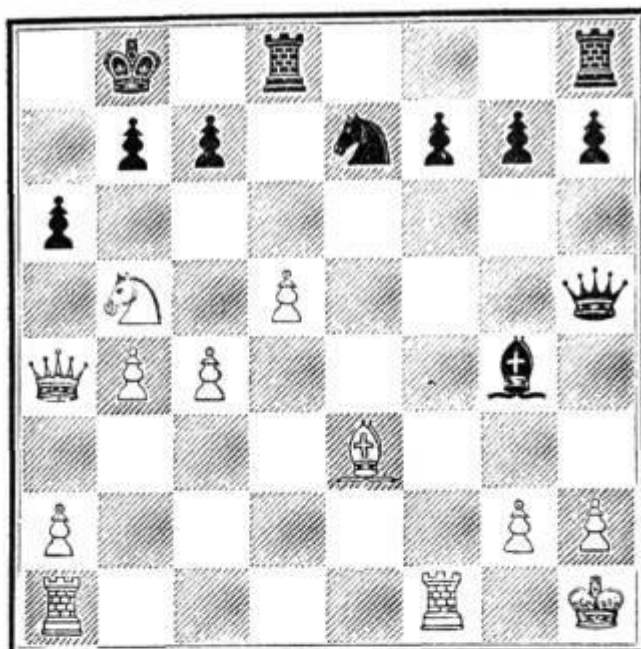
12. Angol vagy Staunton-féle huszárjátszma.

Harrwitz.	Anderssen.	Harrwitz.	Anderssen.
1. e2—e4	e7—e5	10. d2—d4	Vd5—h5
2. Hg1—f3	Hb8—c6	11. c3—c4	Fe6—g4
3. c2—c3	d7—d5	12. d4—d5	He7—f5!
4. Ff1—b5	d5—e4:	13. Fc1—f4 ⁹⁹	Ff8—c5 †
5. Hf3—e5:	Vd8—d5	14. Kg1—h1	Hc6—e7
6. Vd1—a4	Hg8—e7	15. b2—b4	Fc5—d4
7. f2—f4	e4—f3:	16. Hf3—d4:	Hf5—d4:
8. He5—f3:	Fc8—e6	17. Hb1—c3	Kc8—b8
9. 0 — 0	0—0—0	18. Ff4—e3	Hd4—b5:

⁹⁹ E lépéseket annyiszor ismételték, amennyiszor itt följegyeztük. Sötét remisre játszik. ¹⁰⁰ Vil. a bábokat lecserélte, mert egy gyaloggal erősebb és gyaloghadállása kedvezőbb. A következő szép végjáték Szén mesterkezére emlékeztet.

¹ Sötét részére nem volt többé mentés. Ugyanis következhetnék: 52. Fg8—d5; 53. He4—g5, Fd5—g8; 54. Hg5—e6 †, Fg8—e6:; 55. f5—e6: söt. veszít. Ezt a játszmat a régi sakk-kör három vezérjátékosa: Szén J., Grimm V. és Löwenthal J. vezette. A tétdíj, illetőleg nyereség 1250 frank volt erre és a másik játszma-
² d5—c6 :-ra Ff8—c5 †; Bf1—f2, Fg4—f3: következnek.

Hadállás sötét 19. lépése után:



- | | | | |
|---------------------------|---------|--------------|---------------|
| 19. Hc3—b5: | a7—a6 | 26. Ff4—e5 † | Kf6—g6 |
| 20. Hb5—c7:! ³ | Kb8—c7: | 27. g2—g4 | Vh5—g4: |
| 21. d5—d6 † | Kc7—d6: | 28. Bf2—g2 | h7—h5 |
| 22. Fe3—f4 † | Kd6—e6 | 29. Bg2—g4 † | h5—g4: |
| 23. Ba1—e1 † | Fg4—e2 | 30. Va4—c2 | Bh8—h3 |
| 24. Bf1—f2 | He7—f5 | 31. Vc2—e4 | Kg6—g5 |
| 25. Be1—e2 † | Ke6—f6 | 32. Ve4—f4 † | söt. feladja. |

(Boroszló, 1848.)

13. Kettős huszárjátszma.Világos: Cseresnyés I. s többen.⁴

Sötét: Erkel F. és többen.

- | | | | |
|-----------|--------|------------------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 3. Ff1—c4 | Hg8—f6 |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 4. Hf3—g5 ⁵ | d7—d5 |

³ E szép és szabatosan kiszámított áldozat világos részére dönti el a játszmat. ⁴ Szerző emlékezete szerint résztvettek még e társas játszmában vil. részéről: Vész tr., dr. Spitzer és Vidor stb., összesen 14-en; söt. részéről szintannyian, többek között Strausz H., Márki stb. mindnyájan a pesti sakk-kör rendes tagjai. ⁵ Az újabb elmélet szerint legerősebb folytatás.

5. e4—d5:	Hc6—a5	21. Bd1—e1	Hc5—e4
6. d2—e3 ⁶	Ha5—c4:	22. Hc3—e4:	e5—f4:
7. d3—c4:	Ff8—c5	23. He4—c3	Ve7—c5 ¹¹
8. Hb1—c3	Fc8—g4	24. Ve2—f1 ¹²	Be8—e1 †
9. f2—f3 ⁷	Fg4—h5	25. Vf1—e1:	Vc5—e3 †
10. Vd1—e2	Vd8—e7	26. Ve1—d2! ¹³	Bf8—e7
11. Fc1—d2	0—0	27. Bh1—f1	f4—f3
12. 0—0—0	h7—h6	28. Vd2—e3:	Be8—e3:
13. Hg5—e4	Hf6—d7 ⁸	29. Ke1—d2	f5—f4
14. g2—g4	Fh5—g6	30. Bf1—f2	Fh7—f5
15. h2—h4	f7—f5	31. Hc3—b5	Ff5—g4 ¹⁴
16. He4—c5:	Hd7—c5:	32. Hb5—c7:	Be3—e2 †
17. h4—h5	Fg6—h7	33. Bf2—e2:	f3—e2:
18. g4—g5 ⁹	h6—g5:	34. d5—d6	f4—f3
19. f3—f4!	g5—f4:	35. Kd2—e1	Kg8—f7
20. Fd2—f4:	Ba8—e8 ¹⁰	36. Hc7—d5	Fg4—e6 ¹⁵

E lépés után a játszma, mint döntetlen elhagyatott.

(Pest, 1865. okt.)

14. Ugyanaz.

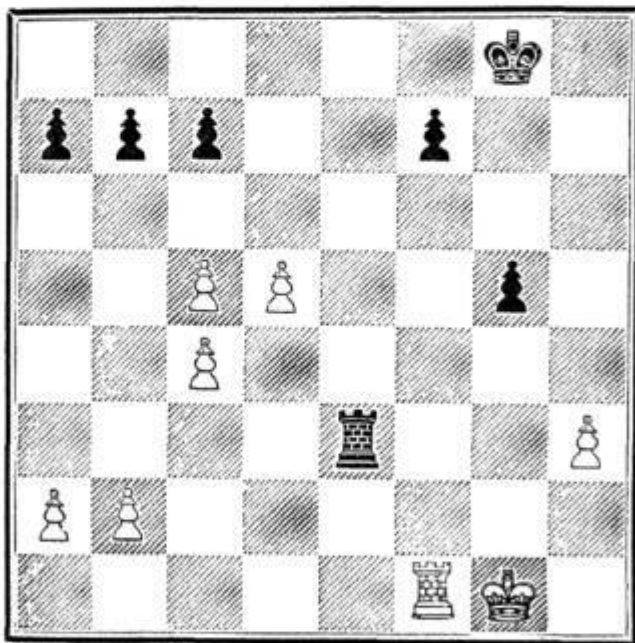
(Tanácskozási játszma.)

Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J.	Morphy.	Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J.	Morphy.
1. e2—e4	e7—e5	4. Hf3—g5	d7—d5
2. Hg1—f3	Hb8—c6	5. e4—d5:	Hc6—a5
3. Ff1—c4	Hg8—f6	6. d2—d3	h7—h6 ¹⁶

* E lépésre világos elveszti nyert gyalogelőnyét. Legjobb 6. Fc4—b5 †. ⁷ Világos a vezérszárnyra szándékozik elsáncolni. E lépésével a söt. királyszárnyra készít elő sánczrohamot. (Rochade-Angriff.) ⁸ A c5F. védelmén felül f7—f5 előkészítésére. ⁹ Vil. szépen folytatja a rohamot. ¹⁰ Hogy e5—f4: történehessék és a vezérbástyát időnyeréssel hozzák játékba. ¹¹ Ha sötét lecseréli a vezért, egy gyalogot veszít (f4-en). ¹² Vc5—e3 †-ot akadályozni. ¹³ Ve1—e3: a játszma elvesztét vonná maga után a két ellenséges szabad gyalog összekötése miatt. ¹⁴ Hogy a g7 gy. felszabadítatván, a kettős f. gyalog segélyére mehessen. ¹⁵ E lépésre vil. ismét c7-re megy vissza H-jával; de bármint fog egyik vagy másik fél játszani, az eredmény remis. ¹⁶ Korai roham. Jobb Ff8—d6 (vagy c5).

7. Hg5—f3	e5—e4	19. Hc3—e4:	Be8—e4:
8. Vd1—e2	Ha5—c4:	20. Ba1—e1	Fc8—f5
9. d3—c4:	Ff8—c5	21. Bel—e4:	Ff5—e4:
10. h2—h3! ¹⁷	0—0	22. Hf3—h4	Ba8—f8 ¹⁸
11. Hf3—h2!	Hf6—h7	23. c4—c5	Fd6—e5
12. Fc1—e3!	Fc5—d6	24. Fd4—e5:	Vh5—e5:
13. 0—0	Vd8—h4	25. c2—c4	g7—g5
14. f2—f4	e4—f3:	26. Hh4—f3	Fe4—f3:
15. Hh2—f3:	Vh4—h5	27. g2—f3:	Bf8—e8
16. Hb1—c3	Bf8—e8	28. f3—f4	Ve5—e3
17. Ve2—f2	Hh7—f6	29. f4—g5:	h6—g5:
18. Fe3—d4	Hf6—e4	30. Vf2—e3:	Be8—e3: ¹⁹

Hadállás sötét 30. lépése után:



31. Kgl—g2	Kg8—g7	33. c5—d6:	Be3—d3
32. d5—d6	c7—d6:	34. c4—c5	Kg7—g6

¹⁷ Igen helyes. E lépés vil. hadállását igen előnyössé teszi. Általában a világos fél e játszmát nagyhirű ellenfelével szemben mesterileg vezeti. ¹⁸ Jobb ennél f7—f5. ¹⁹ A most következő, följötte tanulságos zárójátékot mindkét rész kitűnően játszotta.

35. Bf1—f3	Bd3—d2 †	43. Bc7—c8	Bh8—d8
36. Kg2—g3	f7—f5	44. Bc8—d8:	Ke7—d8:
37. Bf3—b3	f5—f4 †	45. c5—c6	a7—a5
38. Kg3—f3	Bd2—h2	46. b2—b3	Kd8—e7
39. d6—d7	Bh2—h3 †	47. a2—a3	Ke7—d8
40. Kf3—e4	Bh3—h8	48. b3—b4	a5—b4:
41. Bb3—b7:	Kg6—f6	49. a3—b4: ²⁰	söt. feladja.
42. Bb7—c7	Kf6—e7		(New-York, 1857.)

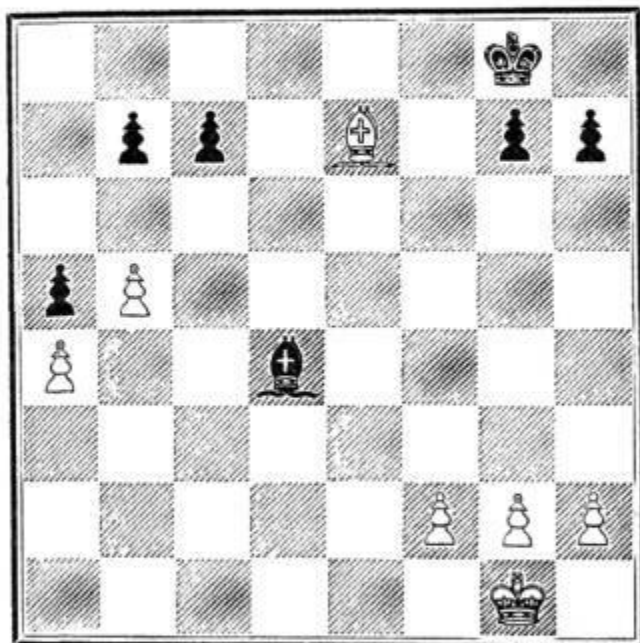
15. Ugyanaz.

Récsi.	Pap Dezső.	Récsi.	Pap Dezső.
1. e2—e4	e7—e5	19. e5—f6:	He4—f6:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	20. Hf3—e5	Vd7—d8
3. Ff1—c4	Hg8—f6	21. Vb3—c3 ²⁴	Hf6—e4 ²⁵
4. d2—d3	Ff8—c5	22. Fd3—e4:	d5—e4:
5. 0 — 0	d7—d6	23. Be1—e4:	He7—d5
6. c2—c3	Fc8—g4	24. Vc3—h3	Bf8—f6
7. b2—b4 ²¹	Fc5—b6	25. Bf1—e1	Kh8—g8 ²⁶
8. a2—a4	a7—a5 ²²	26. Hc5—d7 ²⁷	Be8—e4:
9. b4—b5	Hc6—e7	27. Hd7—f6 †	Hd5—f6:
10. Vd1—b3	0 — 0	28. Be1—e4:	Hf6—e4:
11. Hb1—d2	Vd8—d7	29. Vh3—e6 †	Kg8—h8
12. d3—d4	Fg4—f3:	30. Ve6—e4:	Fb6—d4:
13. Hd2—f3:	e5—d4:	31. Ve4—e7	Vd8—e7:
14. e4—e5	Hf6—e4	32. Fa3—e7:	Kh8—g8 ²⁸
15. c3—d4:	d6—d5	33. Kg1—f1	Kg8—f7
16. Fc4—d3	Kg8—h8	34. Fe7—d8	Fd4—e5
17. Fc1—a3 ²³	Ba8—e8	35. h2—h3	Kf7—e6
18. Ba1—e1	f7—f5	36. Kf1—e2	Ke6—d5

²⁰ Az előnyomult szabadgyalogok döntő veszteség nélkül föl nem tarthatók. ²¹ E korai vezérszárnyroham vil. hadállását gyengíti. Fc1—e3 s utána Hb1—d2 ajánlhatóbb. ²² a4—a5 fenyeget. ²³ A vil. futár igen erős rohamállást foglal e helyen. ²⁴ A d4 gy. védelmére. ²⁵ Sötét egy gyalogot áldoz, hogy hátrányos helyzetéből menekülhessen. ²⁶ He5—g6 † elkerülése végett. ²⁷ Erős húzás, mely sötétet több tiszt lecserelésére kényszeríti. ²⁸ Érdekes és tanulságos a következő végjáték: a hasonló színű futárok egymással való harcza.

- | | | | |
|--------------------------|---------------------|--------------------------|---------|
| 37. Ke2—d3 ²⁹ | Fe5—d6 | 47. h5—h6 | Kf5—g6 |
| 38. Kd3—c3 | Fd6—b4† | 48. h6—h7 | Kg6—h7: |
| 39. Kc3—d3 | c7—c6 | 49. Fd8—f6: | Kh7—g6 |
| 40. b5—c6: | b7—c6: | 50. Ff6—c3 ³¹ | Fb4—e7 |
| 41. f2—f4 | c6—c5 | 51. Fc3—a5: | Kg6—f5 |
| 42. g2—g4 | c5—c4† | 52. Fa5—b6 | Kf5—e4 |
| 43. Kd3—c2 | Kd5—e4 | 53. a4—a5 | Ke4—d5 |
| 44. f4—f5 | h7—h5 ³⁰ | 54. a5—a6 | Kd5—c6 |
| 45. f5—f6! | g7—f6: | 55. a6—a7 | Kc6—b7 |
| 46. g4—h5: | Ke4—f5 | 56. Ke2—c3 | Fe7—h4 |

Hadállás sötét 32. lépése után:



- | | | | |
|-------------|----------------------|-------------|---------|
| 57. Kc3—c4: | Kb7—a8 | 62. Kf3—g4† | Kb7—a8 |
| 58. Kc4—d5 | Ka8—b7 | 63. Ff2—e3 | Fd8—f6 |
| 59. Kd5—e4 | Kb7—a8 | 64. Fe3—g5 | Ff6—d4 |
| 60. Ke4—f3 | Ka8—b7 | 65. h3—h4 | Ka8—a7: |
| 61. Fb6—f2 | Fh4—d8 ³² | 66. h4—h5 | Ka7—b7 |

²⁹ Szükséges lépés Kd5—c4 visszatartása végett. ³⁰ E lépés a g4 gyalogot felszabadítja. ³¹ Sötét egy gyalogot veszít. Fb4—c3 : -ra vil. könnyen nyer. ³² Fh4—f2: után a h. gyalog vezérré megy. Különben söt. játszmája vil. 50. lépése miatt tarthatatlan.

67. h5—h6 Kb7—c7
 68. Kg4—f5 Kc7—d7
 69. Fg5—f6 és vil. nyer. ³³
 (Pest, 1859. márczius 9.)

16. Skót csel.

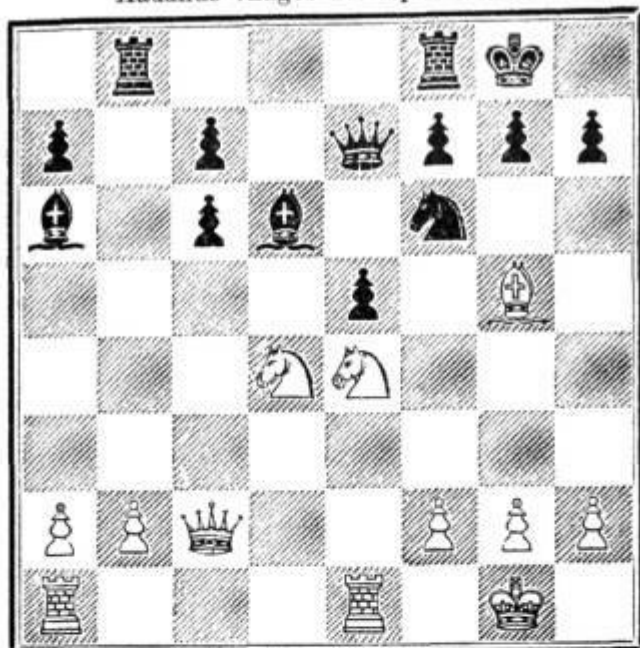
- | Kolisch. | Anderssen. | Kolisch. | Anderssen. |
|-------------|-----------------------|--------------------------|----------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 10. g2—f3: | g7—g5! |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 11. Vb3—d1 ³⁵ | Vd8—d7 |
| 3. d2—d4 | e5—d4: | 12. b2—b4 | Fc5—b6 |
| 4. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 13. Fc1—b2 | d4—d3! ³⁶ |
| 5. 0 — 0 | d7—d6 | 14. Vd1—d3: | He6—e5! |
| 6. c2—c3 | Fc8—g4! ³⁴ | 15. Vd3—e2 | Vd7—h3 |
| 7. Vd1—b3 | Fg4—f3: | 16. Hb1—d2 | g5—g4 ³⁷ |
| 8. Fc4—f7 † | Ke8—f8 | Sötét nyer. | |
| 9. Ff7—g8: | Bh8—g8: | (Páris, 1860.) | |

17. Ugyanaz.

- | Cochrane. | Popert. | Cochrane. | Popert. |
|--------------|----------|---------------------------|----------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 12. Hb1—c3 | 0 — 0 |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 13. e4—e5! ³⁸ | d6—e5: |
| 3. d2—d4 | e5—d4: | 14. Hc3—e4 | Fc8—a6 |
| 4. Ff1—c4 | Ff8—b4 † | 15. Bf1—e1 | Ba8—b8 |
| 5. c2—c3 | d4—c3: | 16. Vb3—c2 | Fc5—d6 |
| 6. 0 — 0 | c3—c2! | 17. Hf3—d4! ³⁹ | Fa6—b7 |
| 7. Vd1—c2: | d7—d6 | 18. Hd4—f5! | Ve7—e6 |
| 8. Vc2—b3 | Vd8—e7 | 19. Hf5—g7:! | Kg8—g7: |
| 9. Fc4—d5 | Fc4—c5 | 20. Fg5—f6 † | Kg7—g8 ⁴⁰ |
| 10. Fc1—g5 | Hg8—f6 | 21. He4—g5! | sötét feladja. |
| 11. Fd5—c6 † | b7—c6: | (London, 1840.) | |

³³ Az 1a—h8 ferdevonal fölött való uralom elnyerése döntő; mert a h. gyalog bemenetelét biztosítja. ³⁴ Anderssennek ez a húzása sötétnek hatályos ellenrohamot nyújt. ³⁵ Vb3—e6 s utána V—g4 jobbnak látszik. ³⁶ Finom gyalogáldozat a következő lépés előkészítése végett. ³⁷ Világos bármely következő lépésére He5—f3 lépés sötét javára dönt. ³⁸ A következő lépés előkészítésére. ³⁹ Gyönyörű és mélyen átgondolt terv bevezetése! A d4H-t ütni vezérvészítés következménye nélkül (He4—f6 †) nem lehet. ⁴⁰ E helyett sötétnek Ve6—f6.; He4—f6.; Kg7—f6: lépésekkel vezérét kellett volna áldozni két könnyű tisztért. Ekkor még lehetett volna kilátása remisre.

Hadállás világos 17. lépése után:



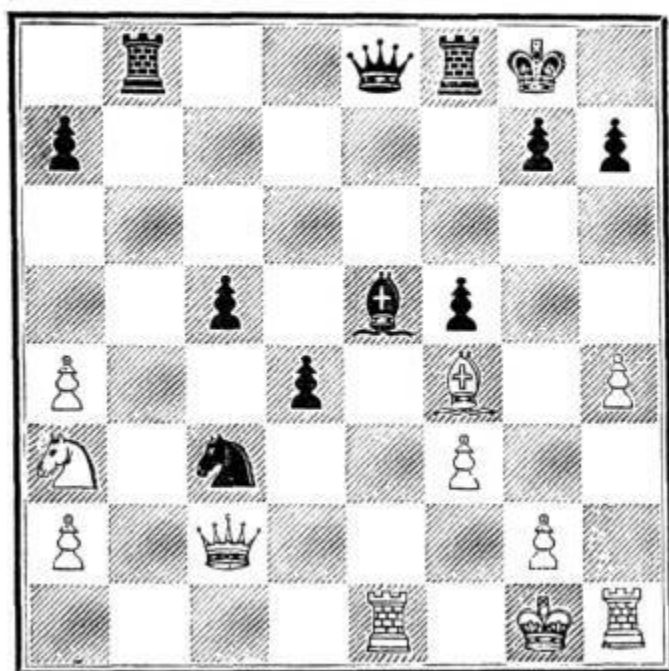
18. Ugyanaz.

(Izenetes játszma 1851—2.)

Amsterdam.	London.	Amsterdam.	London.
1. e2—e4	e7—e5	13. Ke1—f1	Ba8—b8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	14. Hc3—a4	c5—d4:
3. d2—d4	e5—d4:	15. Hf3—d4:	Vd8—e8
4. Ff1—c4	Ff8—c5	16. b2—b3	c7—c5
5. c2—c3	Hg8—f6!	17. Hd4—c2	d5—d4 ⁴³
6. e4—e5	d7—d5!	18. Ba1—c1	Fc8—a6 †
7. Fc4—b5!	Hf6—e4	19. Kf1—g1	Fa6—b5
8. c3—d4:	Fc5—b6	20. Hc2—a3	Fb5—a4:
9. Fb5—c6 † ⁴¹	b7—c6:	21. b3—a4: ⁴⁴	Fb6—c7
10. Hb1—c3	f7—f5	22. f2—f3	He4—c3
11. h2—h4 ⁴²	0—0	23. Vd1—c2	Fc7—e5:
12. Fc1—f4	c6—c5	24. Bc1—e1	Fe5—f4:!

⁴¹ Nem jó lépés. Sokkal helyesebb lett volna Hb1—c3. ⁴² E húzás célja alig érthető. Valószínűleg királysárnyai roham előkészítése, azonban nem helyes módon. ⁴³ Sötét hadállása most már erősebb, mint világosé, s a jól támogatott d4. szabadgyalog miatt méltán enged győzelmére kilátást. ⁴⁴ Most már biztosítja a győzelmet söt. részére két szabadgyalogja.

Hadállás világos 24. lépése után :



- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 25. Be1—e8: Bf8—e8: ⁴⁵ | 31. Kf2—f1 Ff4—g3! |
| 26. Kgl—f2 Be8—e2† | 32. Ha3—c2 Be8—e1†! |
| 27. Vc2—e2: Hc3—e2: | 33. Bd1—e1: d2—e1:V.† |
| 28. Kf2—e2: Bb8—e8† | 34. Hc2—e1: Fg3—e1: |
| 29. Ke2—f2 d4—d3 | 35. Kf1—e1: Kg8—f7 ⁴⁶ |
| 30. Bh1—d1 d3—d2 | Sötét nyer. |

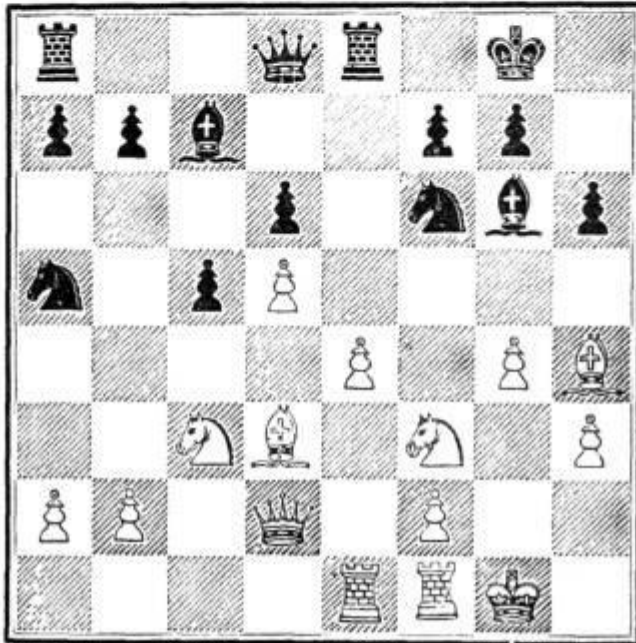
19. Ugyanaz.

Morphy.	Boden.	Morphy.	Boden.
1. e2—e4	e7—e5	5. 0—0	d7—d6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	6. c2—c3	Hg8—f6 ⁴⁷
3. d2—d4	e5—d4:	7. c3—d4:	Fc5—b6
4. Ff1—c4	Ff8—c5	8. Hb1—c3	0—0 ⁴⁸

⁴⁵ Söt. mesteri játéka hadállását győzelmessé tette. Világosnak veszténie kell. ⁴⁶ Söt. előnyösebb gyalogállása folytán (kiválólag a c5. szabadgyaloggal) győz, miként erről figyelmes játék mellett mindenki meggyőződhetik. ⁴⁷ E lépéssel söt. a közép uralmát világosnak engedi át, melyet ez, mint következő lépése mutatja, siet is érvényesíteni. Legjobb lett volna d4—d3. ⁴⁸ Fc8—g4 egyszerűbb és jobb.

- | | | | | | |
|-----|--------|--------|-----|--------|--------|
| 9. | d4—d5 | Hc6—a5 | 13. | h2—h3 | Fg4—h5 |
| 10. | Fc4—d3 | c7—c5 | 14. | g2—g4 | Fh5—g6 |
| 11. | Fc1—g5 | h7—h6 | 15. | Vd1—d2 | Bf8—e8 |
| 12. | Fg5—h4 | Fc8—g4 | 16. | Bal—e1 | Fb6—c7 |

Hadállás sötét 16. lépése után :



- | | | | | | |
|-----|----------------------|----------------------|-----|---------|-----------------------------|
| 17. | Hc3—b5 ⁴⁹ | Kg8—h7 | 27. | Vc3—d3 | f6—f5 |
| 18. | Fh4—f6: | g7—f6: | 28. | g4—f5: | Vd8—f6 |
| 19. | Hb5—c7: | Vd8—c7: | 29. | f5—g6: | Vf6—b2: |
| 20. | Vd2—c3 | Vc7—d8 | 30. | f4—f5 | Vb2—f6 |
| 21. | Hf3—h4 | b7—b6 ⁵⁰ | 31. | e6—e7 | c5—c4 ⁵² |
| 22. | f2—f4! | Kh7—g7 ⁵¹ | 32. | Vd3—g3 | c4—c3 |
| 23. | Hh4—g6: | f7—g6: | 33. | Be1—e6 | Vf6—d4 † |
| 24. | e4—e5 | Ba8—c8 | 34. | Vg3—f2 | Vd4—d5: |
| 25. | Fd3—b1 | Kg7—f7 | 35. | f5—f6 † | söt. feladja. ⁵³ |
| 26. | e5—e6 † | Kf7—g7 | | | (London, 1858.) |

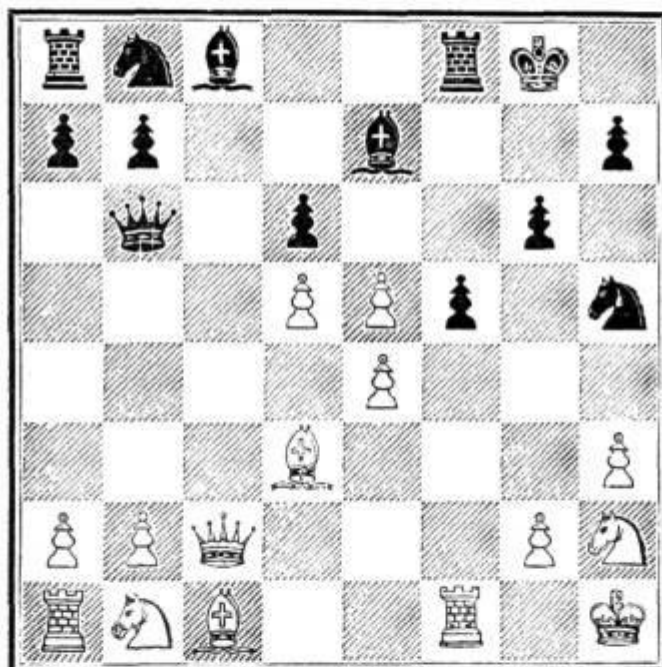
⁴⁹ Vil. fejlődésének tetőpontjára jutván, rohamra indul. ⁵⁰ Hogy a vezér a huszár védelmétől felszabaduljon s az a5H-t b7 felé ismét játékba hozhassuk. ⁵¹ f4—f5 fenyegető húzás miatt. ⁵² Be8—e7: hiba volna Be1—e7 †, Vf6—e7.; f5—f6 † miatt. ⁵³ Következhetnék Kg7—h8, g6—g7 †, Kh8—g8, f6—f7 †.

20. Magyar megnyitás.

(Izenetes játszma 1842—3.)

Páris.	Pest.	Páris.	Pest.
1. e2—e4	e7—e5	9. c2—c4	c6—d5:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	10. c4—d5:	Hf6—e8 ⁵⁶
3. Ff1—c4	Ff8—e7	11. Vd1—c2	g7—g6
4. 0—0	Hg8—f6	12. Hf3—h2	He8—g7
5. d2—d4	d7—d6	13. f2—f4	f7—f5
6. d4—d5 ⁵⁴	Hc6—b8 ⁵⁵	14. f4—e5:	Vd8—b6†
7. Fc4—d3	0—0	15. Kgl—h1	Hg7—h5!
8. h2—h3	c7—c6	16. Bf1—f3	f5—e4:

Hadállás sötét 15. lépése után:



17. Fd3—e4:	Bf8—f3:	21. f3—g4:	Hg3—e4:
18. g2—f3:	Fc8—h3: ⁵⁷	22. Vc2—e4:	Hb8—d7
19. Hh2—g4	Hb5—g3†	23. b2—b3 ⁵⁸	Vb6—f2†
20. Kh1—h2	Fh3—g4:	24. Ve4—g2	Vf2—e1

⁵⁴ Itt e gyalog előnyomulása nem jó; mert vil. hadállását zárttá teszi s még reménye is elvész a rohamhoz. ⁵⁵ Igen jó Hc6—a5 helyett, hogy a H. később d7-re mehessen. ⁵⁶ f7—f5 előkészítése végett. ⁵⁷ Sötét mesteri játéka következtében világos hadállása felbomlott. ⁵⁸ e5—d6: rossz volna Fe7—d6 †; e5—e6 pedig Hd7—f6 miatt.

- | | | | |
|--------------------------|-----------------------|--------------|----------------|
| 25. Fc1—b2 | Fe7—g5 | 33. Be7—b7: | Bf8—f7 |
| 26. Hb1—d2 | Fg5—f4 † | 34. Bb7—b8 † | Kg8—g7 |
| 27. Kh2—h3 | Ve1—e3 † | 35. a2—a4 | Kg7—f6 |
| 28. Hd2—f3 | Ff4—e5: ⁵⁹ | 36. a4—a5 | Kf6—e5 |
| 29. Fb2—e5: | Hd7—e5: | 37. a5—a6 | Ke5—d5: |
| 30. Ba1—e1 ⁶⁰ | Ve3—f3 † | 38. b3—b4 | Hf3—e5 |
| 31. Vg2—f3: | He5—f3: | 39. g4—g5 | He5—c6 |
| 32. Be1—e7 | Ba8—f8 | | és sötét nyer. |

21. Olasz megnyitás.

Záry.	Cseresnyés.	Záry.	Cseresnyés.
1. e2—e4	e7—e5	10. Fg5—h6 †	Kf8—g8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	11. Hb1—c3!	Fc5—f8!
3. Ff1—c4	Ff8—c5	12. Fh6—f8:	Kg8—f8:
4. 0 — 0	Hg8—f6!	13. Hc3—e4	Fc8—f5 ⁶¹
5. d2—d4	e5—d4:	14. He4—g3!	Ff5—g6
6. e4—e5	d7—d5!	15. Vd1—d2	Kf8—g7
7. e5—f6:	d5—c4:	16. Hf3—h4	Vd8—d5 ⁶²
8. Bf1—e1 †	Ke8—f8	17. Hh4—f5 †	Fg6—f5:
9. Fc1—g5!	g7—f6:	18. Hg3—h5 †	és vil. nyer. ⁶³

(Pest, 1861. május 5-én.)

22. Ugyanaz.

(Tanácskozási játszma.)

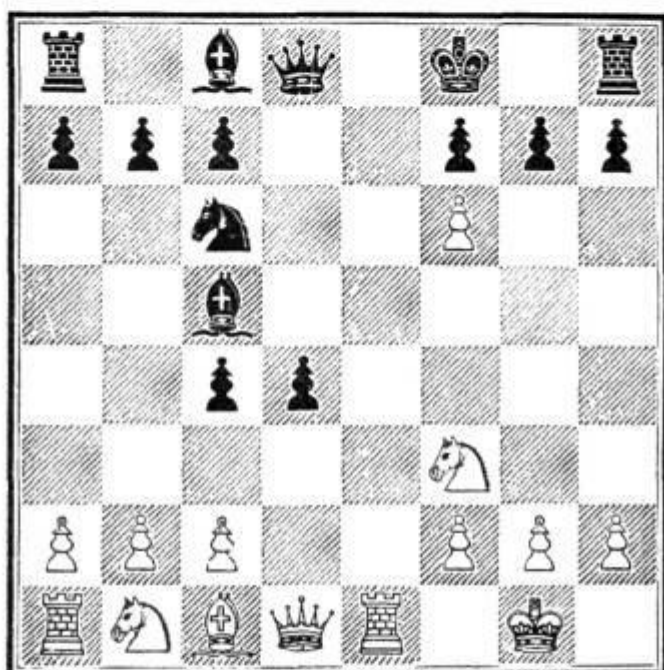
(A 8 kezdőlépés ugyanaz, mint az előbbi játszmaiban.)

Cseresnyés.	Dr. Spitzer.	Cseresnyés.	Dr. Spitzer.
Dr. Engel.	Vész J. A. tr.	Dr. Engel.	Vész J. A. tr.
9. f6—g7 †	Kf8—g7:	11. Be1—e5:	Fc5—d6
10. Hf3—e5 ⁶⁴	Hc6—e5:	12. Vd1—h5 ⁶⁵	Fd6—e5:

⁵⁹ Az e5 gyalog megnyerése, kapcsolatban a hadállás előnyével, sötét részére dönti el a játszmát. ⁶⁰ Az f3H. elvesztését nem gátolhatja Ba1—f1 húzás sem, melyre Ba8—f8 dönt. ⁶¹ Sötét hadállása nem kedvezőtlen s minthogy világosnál két gyaloggal erősebb, kilátása lehet a nyeresre. ⁶² Hiba, melyet vil. a két huszár következő gyönyörű manoeoverével kitünőleg kizsákmányol. A mentő húzás h7—h5 lett volna. ⁶³ Vagy a sötét vezér vesz el a király mozdulatára, vagy, ha ez f8-ra lép, 2 lépéses mat következik. ⁶⁴ Az elmélettől ajánlott legerősebb folytatás. ⁶⁵ Vil. feláldozza a minőséget, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen.

- | | | | |
|--------------|--------|---------------------------|----------------------|
| 13. Fc1—h6 † | Kg7—g8 | 17. Hb1—d2 | Ke6—d5 ⁶⁶ |
| 14. Vh5—e5: | f7—f6 | 18. Fh6—f4 | Fc8—e6 ⁶⁷ |
| 15. Ve5—g3 † | Kg8—f7 | 19. Ff4—c7: | Vd8—d7 |
| 16. Vg3—g7 † | Kf7—e6 | 20. Vg7—f6: ⁶⁸ | Vd7—c7: |

Hadállás a 8. lépés után :



- | | | | |
|-------------|--------|--------------|--------------------------|
| 21. Hd2—f3 | Vc7—d6 | 25. Hd4—b3 † | Kc5—c6 |
| 22. Ba1—d1 | Kd5—c5 | 26. Vf6—c3 † | Kc6—b6 ⁶⁹ |
| 23. Hf3—d4: | Fe6—d5 | 27. Vc3—a5 † | Kb6—c6 |
| 24. b2—b4 † | c4—b3: | 28. Va5—c3 † | döntetlen. ⁷⁰ |

(Pest, 1862. ápril 5-én.)

⁶⁶ Ba1—e1 † elkerülése végett, hogy e bástya időnyeréssel ne jöjjön működésbe. ⁶⁷ Sötét feláldozza a c7 gyalogot, hogy kedvetlen állásából menekülhessen. ⁶⁸ Vil. készebb egy tisztet áldozni, mint a vezéreserével rohamát elveszteni. ⁶⁹ Kc6—d7-re vil. Vc3—g7 † húzással felel. ⁷⁰ Vil. mivel támadása nem sikerült, örökös † által döntetlenné teszi a játszmat; a nyeresre, egy tiszttel gyengébb lévén, kilátása nincs.

23. Ugyanaz.

(Izenetes játszma. 1842.¹¹)

Páris.	London.	Páris.	London.
1. e2—e4	e7—e5	16. Hd5—f4	Hh7—f8
2. Hg1—f3	Hb8—c6	17. Vd1—b3	Hf8—e6
3. Ff1—c4	Ff8—c5	18. Hf4—e6: ⁸⁰	f7—e6:
4. c2—c3	d7—d6 ⁷⁹	19. Fc1—b2	Hc6—b8
5. d2—d4	e5—d4:	20. a3—a4	Fc8—d7
6. c3—d4:	Fc5—b6 ⁷⁸	21. Vb3—c2	Be8—e7
7. h2—h3 ⁷⁴	Hg8—f6	22. Fc4—a2	Hb8—c6
8. Hb1—c3	0 — 0	23. Fb2—c3	Be7—f7
9. 0 — 0	Bf8—e8	24. d4—d5	Bf7—f3: ⁸¹
10. a2—a3	h7—h6	25. d5—e6: ⁸²	Vd8—h4
11. Bf1—e1	a7—a6 ⁷⁵	26. e6—d7 †	Kg8—h8
12. b2—b4	Be8—e7 ⁷⁶	27. Fa2—e6	Vh4—g3 ⁸³
13. Ba1—a2 ⁷⁷	Fb6—a7 ⁷⁸	28. Fc3—a1	Ba8—f8
14. Ba2—e2	Hf6—h7	29. Fe6—f5	Fa7—b6 ⁸⁴
15. Hc3—d5	Be7—e8 ⁷⁹		

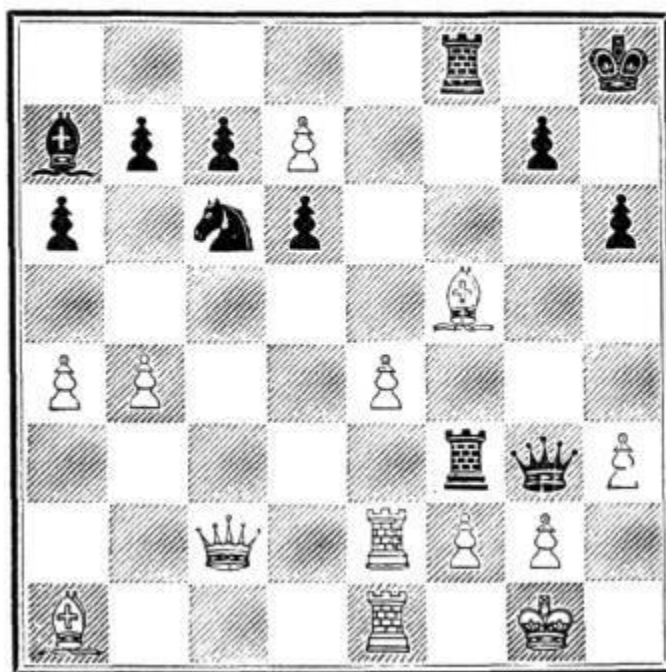
¹¹ A pesti sakk-körnek — az ezen játszma befejezését követő időszakban — a párisi fölött nyert győzelmét kétszeresen emeli az a körülmény, hogy ez előzőleg a londonit legyőzte. ⁷² Hg8—f6 jobb. ⁷³ Jobb, mint Fc5—b4 †. ⁷⁴ E lépést a londoniak roszalták, habár igen jó, mert sötét játékát korlátozza (nevezetesen akadályozza a c8F. kijövetelét). ⁷⁵ Söt. hadállása igen zárt és kedvezőtlen. ⁷⁶ Az f7. gy. fedezésére, mintán Kg8—h8 (vagy h7) van tervben. ⁷⁷ Vil. igen ügyesen hozza játékba a vezérbástyát. ⁷⁸ Hogy az f6H. mozdulata után világos Hc3—d5 lépéssel ezt a futárt le ne cserélhesse. ⁷⁹ Mint látható, az f7. gyalog fölhúzása nem sikerült s így sötét több lépést hasztalanul vesztett, míg vil. haderejét mesterileg kifejtette. ⁸⁰ d4—d5-re He6 (vagy c6) —d4 következik. ⁸¹ Söt. remisre játszik (örökös sakk által). ⁸² Igen helyes g2—f3: helyett, melyre söt. erős ellenrohamot nyerne. P. o. 25. g2—f3 ; e6—d5 ; 26. e4—d5 ; Vd8—g5 †, 27. Kg1—h1, Hc6—b4, 28. Fc3—b4 ; Vg5—h4, 29. Be2—e7, Fd7—h3: stb. ⁸³ Szép, de sikertelen ellenroham. ⁸⁴ Nem volna jobb a következő terv sem:

A)

29.	Hc6—b4:	30.	Kh8—g8
30. Vc2—d2	Bf3—f2: A)	31. Vd2—b4:	Bf3—f2:
31. Be2—f2:	Fa7—f2 †	32. Be2—f2:	Fa7—f2 †
32. Kg1—f2:	Hb4—c2	33. Kg1—f1	Ff2—e1:
33. Be1—c1	és nyer.	34. Vb4—e1:	Vg3—d3 †
		35. Kf1—f2	és vil. csak-

hamar kierőszoalja a vezércserét s 2 futárjával előnyben marad.

Hadállás vil. 29. lépése után :



- | | | |
|--------------------------|---------|--|
| 30. Vc2—d2 | Bf3—f4 | 36. a4—b5: Hc6—d8 |
| 31. Be1—c1 ⁸⁵ | Vg3—g5 | 37. Bc1—c7: Kh8—g8 |
| 32. Kgl—h2 | Bf4—f2: | 38. Ff5—g6 Ff2—b6 |
| 33. Vd2—g5: | h6—g5: | 39. Bc7—c8 Hd8—e6 |
| 34. Be2—f2: | Fb6—f2: | 40. Fg6—e8 He6—d8 |
| 35. b4—b5 | a6—b5: | 41. Fa1—b2 söt. feladja. ⁸⁶ |

24. Ugyanaz.

- | Dubois. | Steinitz. | Dubois. | Steinitz. |
|-----------|-----------|-------------------------|---------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 6. Fc1—g5 | h7—h6 |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 7. Fg5—h4 | g7—g5 ⁸⁷ |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 8. Fh4—g3 | h6—h5! |
| 4. 0—0 | Hg8—f6 | 9. h2—h4 ⁸⁸ | Fc8—g4 |
| 5. d2—d3 | d7—d6 | 10. c2—c3 ⁸⁹ | Vd8—d7 |

⁸⁵ 31. b4—b5, a6—b5.; 32. a4—b5.; H. tetsz. szerint. 33. Bc1—c7: terv előkészítésére. ⁸⁶ Fb2—a3 a következő lépésre nem akadályozható, ez pedig döntő vil. javára. ⁸⁷ Sötét ezen lépése már elárúlja, hogy a királyszárnyon készül rohamra, s azért oda elsáncolni nem fog. ⁸⁸ Hf3—g5: után h5—h4 (világosra tisztvesztéssel) következnek. ⁸⁹ Hiba volna h4—g5: szintén h5—h4 miatt.

11. d3—d4	e5—d4:	20. f2—f3	Bd8—h8
12. e4—e5	d6—e5:	21. f3—g4:	Vc6—e8
13. Fg3—e5:	Hc6—e5:	22. Vd1—e1	Ve8—e3 †!
14. Hf3—e5:	Vd7—f5	23. Ve1—e3:	d4—e3:
15. He5—g4:	h5—g4: ⁹⁰	24. g2—g3	Bh4—h1 †
16. Fc4—d3	Vf5—d5	25. Kg1—g2	Bh8—h2 †
17. b2—b4	0—0—0! ⁹¹	26. Kg2—f3	Bh1—f1 †
18. c3—c4!	Vd5—c6	27. Fd3—f1:	Bh2—f2 †
19. b4—c5:	Bh8—h4:		és sötét nyer. ⁹²

(London, 1862.)

25. Evans-csel.

Evans. ⁹³	Mac Donnell.	Evans.	Mac Donnell.
1. e2—e4	e7—e5	11. Fc1—a3	Hg8—h6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	12. f2—f3	Fa5—b6 †
3. Ff1—c4	Ff8—c5	13. Kg1—h1	Fg4—h5
4. b2—b4	Fc5—b4:	14. Bf1—d1!	Vd7—c8
5. c2—c3	Fb4—a5	15. Bd1—d8 †	Vc8—d8:
6. 0—0	d7—d6	16. Hg5—f7:	Vd8—h4
7. d2—d4	Fc8—g4 ⁹⁴	17. Vb3—b5 †	c7—c6
8. Vd1—b3	Vd8—d7	18. Vb5—e5 †	Ke8—d7
9. Hf3—g5	Hc6—d8	19. Ve5—e6 †	Kd7—c7
10. d4—e5:	d6—e5:	20. Fa3—d6 ‡	

(London, 1830. körül.)

26. Ugyanaz.

Cseresnyés.	Dr. Spitzer.	Cseresnyés.	Dr. Spitzer.
1. e2—e4	e7—e5	3. Ff1—c4	Ff8—c5
2. Hg1—f3	Hb8—c6	4. 0—0	d7—d6?

⁹⁰ Sötét szívesen megnyitja h. vonalát a bástyárohamra. ⁹¹ Söt. egy tisztet áldoz, hogy időt s ezzel hevesebb támadást nyerhessen. Áldozata hibátlan számításra alapúl. ⁹² Mivel hadállása Bf2—f1: következő lépés után kitünő, a vil. bástya és huszár alig jöhetnek játékba; addig pedig sötét az f7 és g5 gyalogokat (az ellengyalogok kiütése után) felszabadítja. ⁹³ Maga a híres feltaláló, ki id. M'Donnell, kitünő angol mester ellen — az e nemű megnyitások között — ezt játszotta először. (G. Walker: Chess Studies. London, 1844.) ⁹⁴ e5—d4: a helyes lépés. De a nagy mester még ekkor alig sejtette cseljátéka kiváló rohamerejét.

5. b2—b4 ⁹⁵	Fc5—b4:	14. Fc1—a3 ⁹⁸	Hg8—h6
6. c2—c3	Fb4—a5	15. e4—e5	f7—f5
7. d2—d4	e5—d4:	16. Ba1—e1 ⁹⁹	c7—c5
8. Vd1—b3	Vd8—e7 ⁹⁶	17. d5—c6:	Fd7—c6:
9. c3—d4:	Fa5—b6	18. Fa3—d6:	Ve7—e8
10. Fc4—b5	Fc8—d7	19. Hc3—d5!	Kc8—d7 ¹⁰⁰
11. Fb5—c6:	Fd7—c6:	20. Vb3—b6:!	a7—b6:
12. Hb1—c3	0—0—0 ⁹⁷	21. Hd5—b6 †	Kd7—e6
13. d4—d5	Fc6—d7	22. Hf3—g5 ‡	

(Pest, 1862. szeptember 20.)

27. Ugyanaz.

A következő szép játszmát *Morphy* Pál öt másikkal egyszerre s mind a hatot sakktábla nélkül játszotta.¹

(Az első öt lépés azonos a 25. sz. játszmában foglaltakkal.)

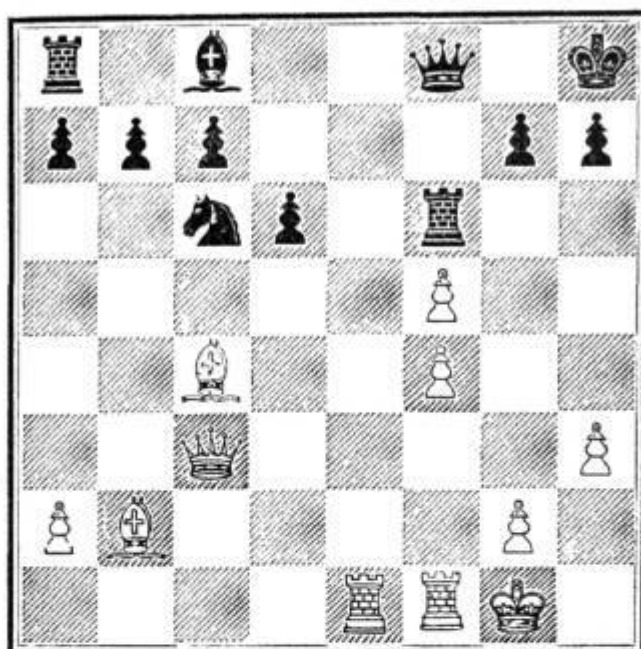
Morphy.	N**	Morphy.	N**
6. d2—d4	e5—d4:	11. Vb3—c3:	0 — 0
7. 0 — 0	d4—c3 ²	12. Ba1—d1 ³	Hh6—g4
8. Fc1—a3	d7—d6	13. h2—h3 ⁴	Hg4—e5
9. Vd1—b3	Hg8—h6	14. Hf3—e5:	Hc6—e5:
10. Hb1—c3:	Fa5—c3:	15. Fc4—e2	f7—f5

⁹⁵ Az Evans-csel az elsánczolás után is alkalmazható. ⁹⁶ Vd8—f6 jobb. ⁹⁷ Vil. nyílt vezérszárnya miatt veszélyes lépés, azonban sötétnek alig van más választása. ⁹⁸ A következő lépés előkészítésére. ⁹⁹ Bf1—e1 még jobbnak látszik, hogy a vezérbástya esetleg c1 vagy d1-re mehessen. ¹⁰⁰ Vb3—b6: ! fenyeget. Jobb lett volna azonban Bd8—d6:.

¹ Azaz anélkül, hogy játékközben a sakktáblára nézett volna. Ily esetben a húzásokat mindkét fél diktálja. A kitünőbb ilyenmő játékosok közül kiemelendők: Harrwitz, Paulsen L. (ki egyszerre 15 játszmát volt képes sakktábla nélkül vezetni), Zukertort, Suhle, Blackburne V. s főleg Morphy Pál. A régiebb s a már elhalt mesterek között e téren kitűntek Paolo Boi, Philidor, Labourdonnais és Kieseritzky, valamint nálunk Cseresnyés I., ki egyszerre 4 játszmát sakktábla nélkül könyvedén játszott és nyert. ² Az ú. n. veszélyeztetett védelem, mely sötétre hátrányos. ³ e4—e5 előkészítésére. ⁴ Hogy a sötétet H. e5-re lépni kényszerítsék, honnét időnyeréssel úzik el.

16. f2—f4⁵ He5—c6 19. Bd1—e1 Bf8—f6⁶
 17. Fe2—c4† Kg8—h8 20. e4—f5: Ve7—f8
 18. Fa3—b2 Vd8—e7

Hadállás söt. 20. lépése után:



21. Be1—e8⁷ Vf8—e8: 25. Kg1—g2: Fc8—h3†
 22. Vc3—f6:!! Ve8—e7⁸ 26. Kg2—h3: h7—h5
 23. Vf6—g7†!⁹ Ve7—g7: 27. Bf1—g1 és nyer.
 24. f5—f6!! Vg7—g2†¹⁰

(New-York, 1857.)

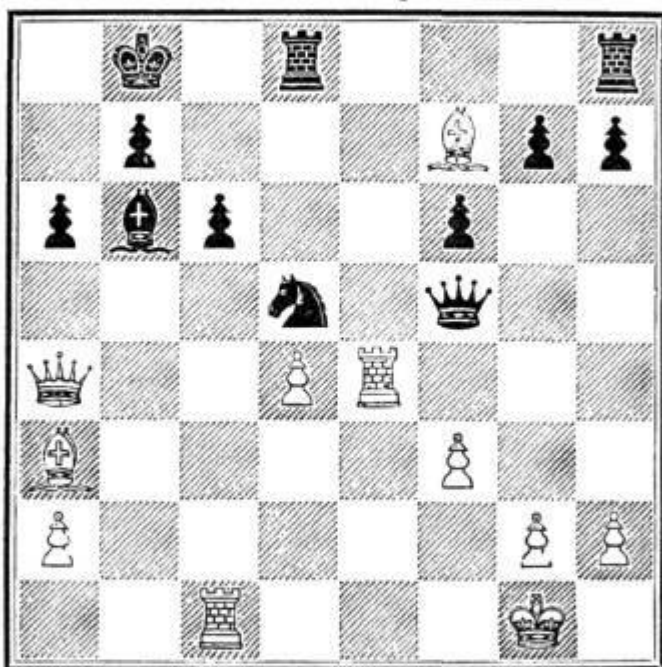
28. Ugyanaz.

- | Récsi. | Szén. | Récsi. | Szén. |
|-----------|--------|----------|---------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 4. b2—b4 | Fc5—b4: |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 5. c2—c3 | Fb4—c5 |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 6. 0—0 | d7—d6 |

⁵ A döntő roham bevezetése. ⁶ f5—e4: után Be1—e4: következ-
 nek. ⁷ A nagy mesterhez méltó ragyogó combinatio, melynek sötét többé
 nem képes ellenállani. ⁸ A vil. vezér — mint látható — Fb2—f6: ♠
 miatt nem üthető. ⁹ A kezdethez méltó remek folytatás. ¹⁰ A vizbe-
 tülő hasztalan kapkodása.

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|-----------------------|
| 7. d2—d4 | e5—d4: | 16. Ba1—c1 ¹⁶ | Fe6—g4 |
| 8. c3—d4: | Fc5—b6 | 17. Vd1—a4 | Fg4—f3: |
| 9. Fc1—b2 | Hg8—f6 ¹¹ | 18. Bc1—c6: | ¹⁷ Ff3—e4: |
| 10. Hb1—d2 | d6—d5 | 19. Be1—e4: | Vd7—f5 |
| 11. e4—d5: | Hf6—d5: | 20. f2—f3 | a7—a6 ¹⁸ |
| 12. Bf1—e1† | Fc8—e6 | 21. Bc6—c1 | Kc8—b8 ¹⁹ |
| 13. Fb2—a3 ¹² | Vd8—d7 ¹³ | 22. Fb5—e8 ²⁰ | c7—c6! |
| 14. Fc4—b5 | f7—f6 ¹⁴ | 23. Fe8—f7 | Hd5—c3! ²¹ |
| 15. Hd2—e4 ¹⁵ | 0—0—0 | | |

Hadállás vil. 23. lépése után:



¹¹ Hg8—c7 az újabb elmélet szerint jobb. ¹² 0—0 akadályozása végett. ¹³ Söt. a vezérszárnyra óhajt elsánczolni. ¹⁴ Hogy Hf3—e5 húzást akadályozza. ¹⁵ Hogy e huszár, ha söt. el nem sánczol, következő lépésre innét g5-re mozdúlhasson s világos kitűnő rohamot nyerjen. ¹⁶ Igen helyes elhelyezése a vezérbástyának egy mindjárt bevezetendő rohamhoz. ¹⁷ Kitűnő húzás. A bástya nem üthető, mert b7—c6: után Fb5—c6:, sötét vezér tetszés szerint, Va4—a6† s következő lépésemat következnenek. ¹⁸ Sokkal jobb és egyszerűbb lett volna b7—c6:, mert Va4—a6 †-ra Kc8—b8; Fb5—c6:, Vf5—c8 következővén, sötét azonnal nyert volna. ¹⁹ a6—b5: nem jó Va4—a8†, Kc8—d7, Va8—b7: folytatás miatt. ²⁰ Gyenge húzás, melyet sötét ügyesen kihasznál. ²¹ E remek áldozat a nagy mesterhez méltó, mély és gyönyörű terv kezdete.

24. Bc1—c3: Vd5—e4:²² 27. Va4—a6†²⁴ b7—a6:
 25. f3—e4: Bd8—d4:²³ 28. Fd6—c5 Bb6—c5:
 26. Fa3—d6† Kb8—a7 29. Bc3—c5: Ka7—b6

Világos föladja a játszmát.²⁵

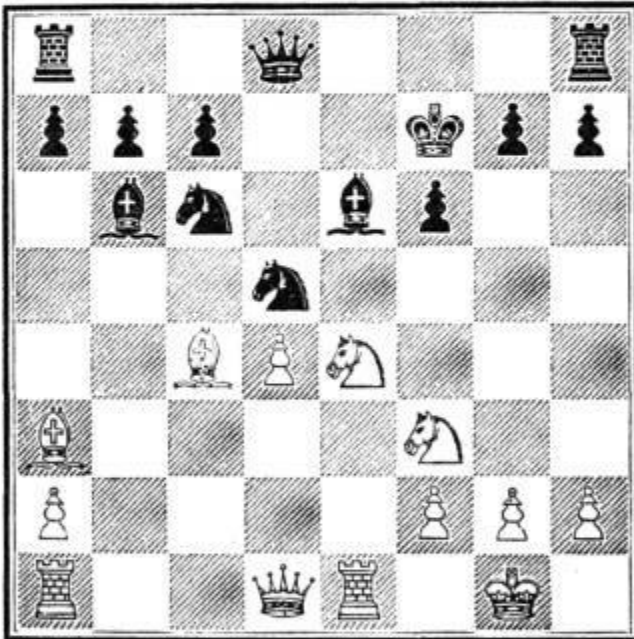
(Pest, 1855.)

29. Ugyanaz.

(A tizenegy kezdőlépés mint az előbbi játszmában.)

- | | | | | |
|-----|--------|---------------------|---------------------------|--------|
| | Erkel. | Szén. | Erkel. | Szén. |
| 12. | Fb2—a3 | Fc8—e6 | 14. Bf1—e1 | Ke8—f7 |
| 13. | Hd2—e4 | f7—f6 ²⁶ | 15. He4—d6† ²⁷ | c7—d6: |

Hadállás sötét 14. lépése után:



²² Vezéraldozatával sötét a minőség előnyét nyeri. ²³ Ezen húzás előkészítésére hozta sötét a mesteri, kettős tisztáldozatot. Vele nyeri egyszersmind vissza vezérét s nyeri meg a minőséget. (Bd4—d1 ♖ fenyeget.) ²⁴ Legjobb lépése világosnak. A vezér úgy sem lévén megmenthető, világos legalább egy gyalogot nyer. ²⁵ Minthogy söt. jó hadállás mellett a minőséggel és egy szabad gyaloggal (c6) erősebb, — nyernie kell. ²⁶ E lépés, mely az előbbi játszmában — megfelelő hadállásban — jó volt, itt nem előnyös és veszélyezteti sötét játszmáját, mivel elsánczolását késlelteti. ²⁷ Mesteri lépés. Sokkal jobb és szebb, mint He4—g5† (mely szintén jó).

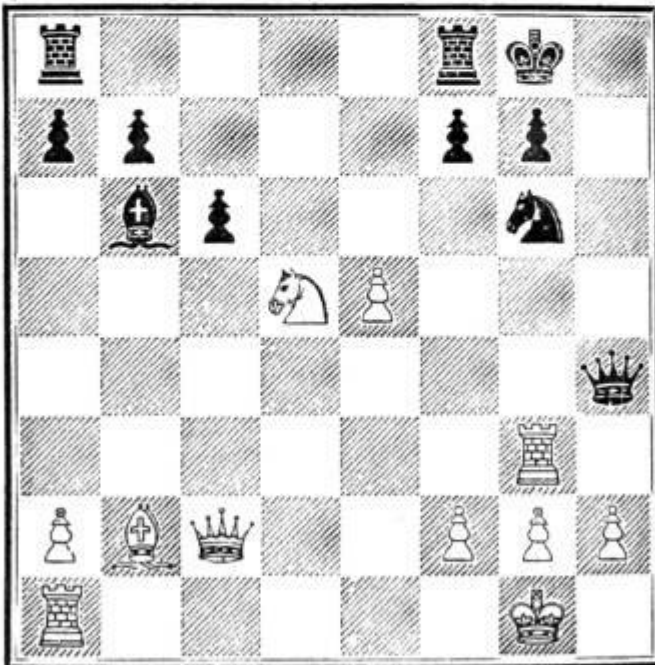
- | | |
|-----------------------------------|---|
| 16. Be1—e6: Kf7—e6: | 23. Hf3—d4 ³⁰ Be8—e5 |
| 17. Fc4—d5 † Ke6—d7 ²⁸ | 24. Hd4—b5 † Be5—b5: ³¹ |
| 18. Ba1—c1 Ba8—c8 | 25. Va4—b5: Vd8—e7 |
| 19. Vd1—a4 g7—g6 ²⁹ | 26. Be1—d1 Be8—d8 |
| 20. Fd5—c6 † b7—c6: | 27. Vb5—a6 Kc7—b8 |
| 21. d4—d5 Bh8—e8 | 28. Kgl—f1! és vil. nyer. ³² |
| 22. d5—c6 † Kd7—c7 | (Pest, 1855.) |

30. Ugyanaz.

(Az első 9 lépés, mint a 28. játszmában.)

- | | | | |
|--------------------------|-----------|------------|-----------|
| Dufresne. | Harrwitz. | Dufresne. | Harrwitz. |
| 10. Vd1—c2 ³³ | 0 — 0 | 12. d4—e5: | Hf6—d5 |
| 11. e4—e5 | d6—e5: | 13. Bf1—d1 | Fc8—e6 |

Hadállás sötét 21. lépése után:



²⁸ Ke6—d5: után világos néhány lépés múlva matot adna.
²⁹ Sötét Fd5—c6 †, b7—c6 ;; d4—d5, söt. tetsz. szer.; Va4—g4 † tervre számít s e lépést az utóbbi † (f6—f5-tel leendő) akadályozhatása végett tette. ³⁰ Igen jó folytatás. Fb6—d4: a vil. V. és B. összeműködése miatt söt.-re halálos volna. ³¹ Szükséges, mivel Kc7—b8-ra c6—c7 nyer. ³² Mert Bd1—d6: nem akadályozható, p. o. Ve7—c7; Fa3—d6:, Bd8—d6:; Bd1—d6: és vil. nyer. ³³ A világos vezér e koczkán erős rohamállást foglal.

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 14. Fc4—d5: Fe6—d5: | 23. Bg3—g6 † f7—g6: |
| 15. Hb1—c3 Hc6—e7 | 24. Vc2—g6 † Kg8—h8 |
| 16. Hf3—g5 He7—g6 | 25. e5—f6: Bf8—f7! ³⁶ |
| 17. Hg5—h7: ³⁴ Kg8—h7: | 26. Vg6—f7: Ba8—g8 |
| 18. Hc3—d5: Vd8—g5 | 27. Kg1—h1 Vh4—g4 |
| 19. Bd1—d3 c7—c6 | 28. Ba1—g1 Fb6—f2: |
| 20. Bd3—h3 † Kh7—g8 | 29. Vf7—e8! ³⁷ Kh8—h7 |
| 21. Bh3—g3 Vg5—h4 | 30. f6—f7 söt. földaja. |
| 22. Hd5—f6 † ³⁵ g7—f6: | |

(Berlin, 1848.)

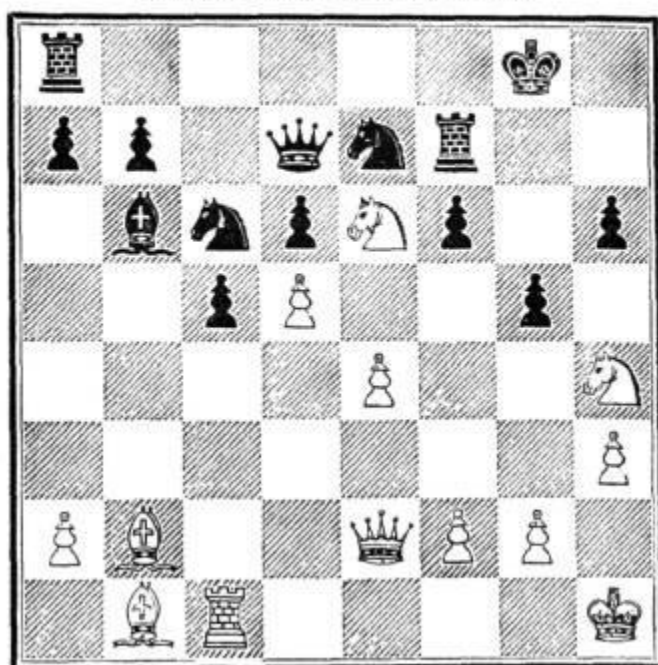
31. Ugyanaz.

(A 8 első lépés, mint az előbbi játszmban.)

Récsi.	Kapdebo.	Récsi.	Kapdebo.
9. h2—h3 ³⁸	Hc6—a5	16. Ba1—c1 ⁴¹	0 — 0
10. Fc4—d3	h7—h6 ³⁹	17. Fd3—b1 ⁴²	Fd7—b5
11. Hb1—c3	Hg8—e7	18. He2—f4!	Fb5—f1:
12. Hc3—e2 ⁴⁰	c7—c5	19. Hf4—e6! ⁴³	Vc7—d7
13. d4—d5	Vd8—c7	20. Vd1—f1: ⁴⁴	Bf8—f7
14. Kg1—h1	Fc8—d7	21. Hf3—h4 ⁴⁵	g7—g5
15. Fc1—b2	f7—f6	22. Vf1—e2!	Ha5—c6!

³⁴ Mesteri combinatio. ³⁵ Szép és hibátlan áldozat, mely világos javára dönt. ³⁶ Igen szép ellenhúzás, mely nemcsak a fenyegető matot gátolja, hanem sötétnek ellenrohamot is nyújt, habár most már sikertelenül. ³⁷ Ragyogó lépés, mely minden további ellenállást megsemmisít. ³⁸ Jó folytatás, mely sötét játékát zárttá teszi. ³⁹ Hg8—e7 jobb lett volna. ⁴⁰ Jobb, mint Hc3—a4, mely az a5F lecserelését czélozná. A vezérhuszár a királyszárnnyra vonúl a roham erősítésére. ⁴¹ Azon reményben, hogy sötét a vezérszárnnyra fog elsánczolni. ⁴² Egy, később Vd1—d3-al intézendő roham előkészítő húzása. ⁴³ E huszár elhelyezésének pontja igen jól van választva s egyik főoka világos győzelmének. ⁴⁴ Nagy hiba volna He6—f8; melylyel világos a minőséget ugyan visszanyerné, azonban rohamát elvesztené. ⁴⁵ Hogy e huszárt később f5-re előnyösen helyezhesse.

Hadállás sötét 22. lépése után:



- | | | | |
|--------------------------|---------|-------------|---------------|
| 23. Ve2—h5 ⁴⁶ | Hc6—e5 | 28. Vh5—g6† | Kg8—h8 |
| 24. f2—f4 | Vd7—b5 | 29. Vg6—h6† | Bf7—h7 |
| 25. Fb2—e5: | f6—e5: | 30. Vh6—f6† | Kh8—g8 |
| 26. Hh4—f5! | He7—f5: | 31. Vf6—g5† | Kg8—h8 |
| 27. e4—f5: ⁴⁷ | Vb5—e8 | 32. f5—f6 | söt. feladja. |

(Pest, 1863. január 16-án.)

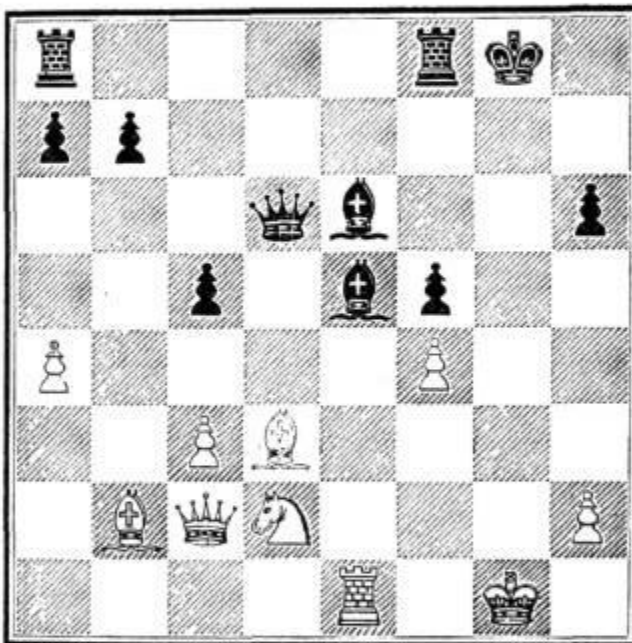
32. Ugyanaz.

- | Dr. Spitzer. | Szén. | Dr. Spitzer. | Szén. |
|--------------|----------------------|-------------------------|---------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 7. Fc1—a3 | d7—d6 |
| 2. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 8. d4—e5: ⁵⁰ | Hc6—e5: |
| 3. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 9. Hf3—e5: | Ve7—e5: |
| 4. b2—b4 | Fc5—b4: | 10. 0—0 | Fc8—e6 |
| 5. c2—c3 | Fb4—f8 ⁴⁸ | 11. Fc4—d3 | g7—g5 ⁵¹ |
| 6. d2—d4 | Vd8—e7 ⁴⁹ | 12. Vd1—e2 | Hg8—e7 |

⁴⁶ g5—h4:-re is e lépés és ez esetben döntő eredménnyel következett volna. ⁴⁷ Sötét játszámája tarthatatlan. ⁴⁸ Igen szabálytalan védelem, mely miatt sötét több tempot vesz. Szén ezt a lépést az ismert változatok kikerülése végett tette. ⁴⁹ Fölötte szabálytalan, de eredeti módon keresztül vitt védelem. ⁵⁰ Fe4—b5 erősebb lépés volna. ⁵¹ f2—f4 gátlására.

- | | | | |
|-------------|----------------------|---------------------------|----------------------|
| 13. Fa3—b2 | Ff8—g7 | 21. Fe4—d3 | c7—c5 |
| 14. Hb1—d2 | He7—g6 ⁵² | 22. Ba1—e1 | Va5—b5 |
| 15. g2—g3 | 0—0 | 23. Hf3—d2 ⁵⁴ | Hg6—e5 |
| 16. Hd2—f3 | Ve5—a5 | 24. Bel—e5: ⁵⁵ | Fg7—e5: |
| 17. Ve2—d2 | h7—h6 | 25. Bf1—e1 | Vb6—d6 |
| 18. a2—a4 | d6—d5 ⁵³ | 26. f2—f4 | g5—f4: |
| 19. Vd2—c2 | d5—e4: | 27. g3—f4: | Ba8—d8 ⁵⁶ |
| 20. Fd3—e4: | f7—f5 | | |

Hadállás világos 27. lépése után:



- | | | | |
|-------------|---------|-----------------------------|---------|
| 28. Fd3—c4 | Fe6—c4: | 31. Kh1—g1 | Kg8—h8! |
| 29. Hd2—c4: | Vd6—g6† | 32. Hc4—e5: | Bf8—g8† |
| 30. Kgl—h1 | Vg6—c6† | Világos föladja a játszmát. | |

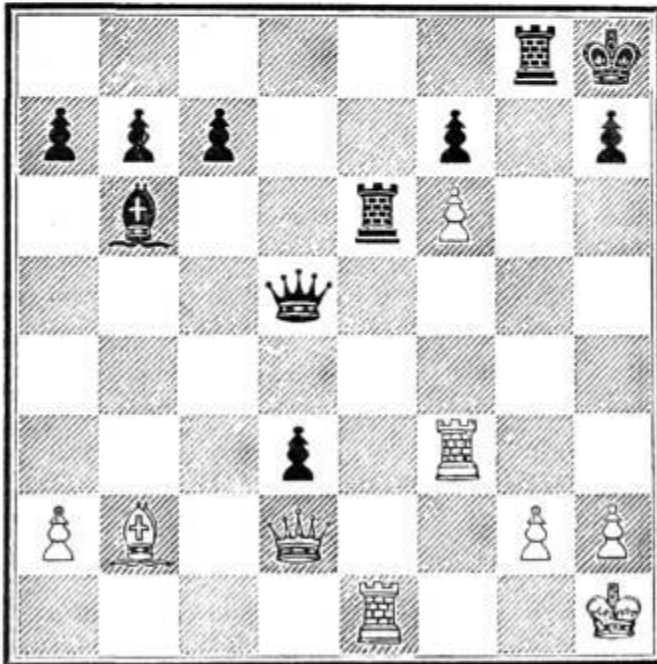
(Pest, 1855.)

⁵² Söt. játéka most már kitűnően kifejlett. ⁵³ Hogy a vezér tért nyerjen szabadabb működésre. ⁵⁴ Vil. Bel—e6: lépéssel egy tisztet akar nyerni. Sötét ugyanis a bástyát (Fd3—c4 miatt) a vezérrel nem üthetné. ⁵⁵ Szép, de nem elég szabatos terv, mint sötét következő lépései mutatják. ⁵⁶ Igen erős lépés, mely vil. rohamát megtöri.

33. Ugyanaz.

Záry.	Cseresnyés.	Záry.	Cseresnyés.
1. e2—e4	e7—e5	14. Hd2—f3:	Hc6—d4:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	15. Vb3—d3	Fc8—f5!
3. Ff1—c4	Ff8—c5	16. Fd5—e4	Hd4—f3 †
4. b2—b4	Fc5—b4:	17. Vd3—f3:	Ff5—e4: ⁵⁸
5. c2—c3	Fb4—a5	18. Vf3—e4:	d6—d5
6. 0—0 ⁵⁷	Hg8—f6!	19. Ve4—g4	Bf8—e8
7. d2—d4	e5—d4:	20. Fa3—b2	Be8—e6 ⁵⁹
8. Vd1—b3	0—0	21. Kg1—h1	d5—d4 ⁶⁰
9. Fc1—a3	d7—d6	22. f2—f4	Be6—g6
10. e4—e5	Hf6—e4	23. Vg4—e2	Vd8—d5
11. c3—d4:	Fa5—b6	24. f4—f5	Bg6—c6
12. Fc4—d5	He4—g5	25. f5—f6	g7—f6: ⁶¹
13. Hb1—d2	Hg5—f3 †	26. e5—f6:	Kg8—h8

Hadállás világos 30. lépése után:



⁵⁷ d2—d4 e helyen az egyedül helyes lépés. ⁵⁸ Sötétre előnyös, ha világos rohamát — tisztjeinek lecserélésével — megtörheti, mivel különben is két gyaloggal erősebb. ⁵⁹ Söt. ellenrohamot kezd. Be6—g6 a célja. ⁶⁰ Hogy a vezér később d5-re jöhessen. ⁶¹ A g. vonal megnyitása sötétre előnyös és rohamát ellenállhatatlanná teszi.

27. Ba1—e1	Ba8—g8	31. g2—f3:	Be6—e1 †
28. Bf1—f3	Bc6—e6	32. Vd2—e1:	Bg8—g1 †
29. Ve2—f2	d4—d3	33. Ve1—g1:	Fb6—g1:
30. Vf2—d2	Vd5—f3 † ⁶³		és sötét nyer. ⁶³

(Pest, 1862. május 5-én.)

34. Ugyanaz.

Récsi.	Dr. Vidor.	Récsi.	Dr. Vidor.
1. e2—e4	e7—e5	17. Hf3—g5:	Vd8—g5:
2. Hg1—f3	Hb8—c6	18. f2—f4	Vg5—h4
3. Ff1—c4	Ff8—c5	19. Bf1—f3	Bf8—g8
4. b2—b4	Fc5—b4:	20. Kg1—h2	Bg8—g4 ⁶⁸
5. c2—b3	Fb4—e7 ⁶⁴	21. Hg3—e2	Ba8—g8
6. 0—0	Hg8—f6	22. g2—g3	Vh4—h5
7. d2—d4	e5—d4:	23. Kh2—g2	Bg4—h4!
8. e4—e5	Hf6—g4	24. Ba1—h1	a7—a6
9. c3—d4:	d7—d5	25. a2—a3	Hc6—e7
10. Fc4—b3 ⁶⁵	0—0	26. Fb3—c2	Fe6—d7 ⁶⁹
11. Hb1—c3	Fc8—e6	27. a3—a4	b7—b5
12. h2—h3	Hg4—h6	28. Vd3—e3	Vh5—f7
13. Fc1—h6:	g7—h6: ⁶⁶	29. Kg2—f2	Bh4—g4!? ⁷⁰
14. Hc3—e2	Fe7—g5	30. e5—e6	Fd7—e6:
15. He2—g3	Kg8—h8 ⁶⁷	31. Ve3—e5 †	Bg4—g7 ⁷¹
16. Vd1—d3	f7—f5	32. Bf3—e3	Fe6—d7

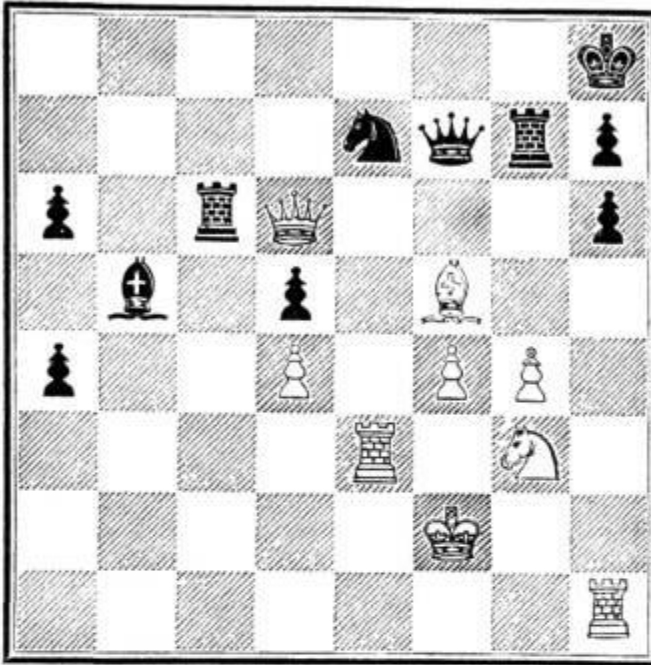
⁶³ Mesteri, messzeszámító terv, mely a játszmát azonnal sötét javára dönti el. ⁶⁴ Kh1—g1: után d3—d2 következik. Ha nem üti vil. a futárt, sötét a maga gyalogjainak túlsúlyával nyer. ⁶⁵ Szabálytalan és nem ajánlható folytatás. ⁶⁶ Fc4—e2 jobbnak látszik. ⁶⁷ Sötét hadállása kedvezőtlen. ⁶⁸ Sötét igyekszik a nyilt g. vonalat bástyájával elfoglalni s ezáltal ellenrohamhoz jutni. ⁶⁹ Igen szép húzás, melyre sötét az f4. gy. szinleges megtámadása mellett bástyáit időnyeréssel megkettőzi. ⁷⁰ Fd7—b5 előkészítésére. ⁷¹ Igen szép, de nem hibátlan számítás. Sötét azt hiszi, hogy f5—g4: húzással mind bástyáját, mind gyalogját visszanyerheti. De ez csalódás; p. o.

30. h3—g4: f5—g4: 32. Ve3—e5 † tetsz. szerint

31. e5—e6 Fd7—e6: 33. Bf3 lép és sötét egy bástyát veszített. Vil. azonban, mint következő lépései mutatják, nem jól használta föl e téves számítást. ⁷¹ Így a sötét B. megszabadult.

- | | | |
|---------------------------------|------------|----------------------|
| 33. Ve5—c7: Fd7—c6 | 36. He2—g3 | f5—g4: |
| 34. Vc7—d6 ⁷² b5—a4: | 37. h3—g4: | Bg8—c8 ⁷³ |
| 35. g3—g4 Fc6—b5 | 38. Fc2—f5 | Bc8—c6 |

Hadállás sötét 38. lépése után:



- | | | | |
|-------------------------|---------|----------------------------|------------------------------|
| 39. Vd6—d8 † | He7—g8 | 47. Fe6—d5: | Bc3—c2 † |
| 40. Hg3—h5 | Vf7—c7 | 48. Kf2—g1 | Bc2—e2 ⁷⁵ |
| 41. Vd8—c7: | Bg7—c7: | 49. Be1—c1 ⁷⁶ | Fb5—d7 |
| 42. Bh1—e1 | Bc6—c3 | 50. Bc1—b1 | Be2—b2 |
| 43. Ff5—e6 | Hg8—e7 | 51. Bb1—e1 | a3—a2 |
| 44. f4—f5 | a4—a3 | 52. Fd5—a2:! ⁷⁷ | Bb2—a2:? |
| 45. f5—f6 ⁷⁴ | He7—g6 | 53. f6—f7 | sötét feladja. ⁷⁸ |
| 46. Be3—c3: | Bc7—c3: | | (Pest, 1855.) |

⁷² Be3—e7: által vil. egy tisztet nyerhet; ekkor azonban sötét előnyös ellenrohamhoz jut. ⁷³ Bg7—g4: nem volna jó Be3—e7: miatt. ⁷⁴ Vil. két gyaloggal gyengébb ugyan, de szabad (f.) gyalogja s jobb állása következtében kilátása van a nyerésre. Sötétre két kettős gyalogja fölötté hátrányos. ⁷⁵ Sötét a bástyákat lecsereálni igyekszik, hogy így döntetlenné tehesse a játszmat. ⁷⁶ Az ezen lépéssel bevezetett bástyamanoevre figyelemreméltó. ⁷⁷ Hogy a sötét bástyát a 8. vonalba való visszavonulástól elvonja. ⁷⁸ Sötét bármit húz, világos Be1—e8 lépéssel nyer.

35. Elhárított Evans-csel.

Deacon.	Steinitz.	Deacon.	Steinitz.
1. e2—e4	e7—e5	17. Ve2—d3	b7—b6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	18. f2—f4 ⁸²	Ha5—b7
3. Ff1—c4	Ff8—c5	19. Hd2—f3	h7—h6
4. b2—b4	Fc5—b6	20. Bc1—e1	Vf7—g6 ⁸³
5. b4—b5	Hc6—a5	21. f4—f5	Vg6—f7
6. Hf3—e5:	Fb6—d4 ⁷⁹	22. g2—g4!	Kg8—h7
7. Fc4—f7 †	Ke8—f8	23. h2—h4	g7—g5
8. Fc1—a3 †	d7—d6	24. h4—g5:	Ff6—g5:
9. Ff7—g8:	Kf8—g8:	25. e4—e5	Vf7—g8
10. c2—c3	Fd4—e5: ⁸⁰	26. e5—e6	Fd7—c8
11. d2—d4	Fe5—f6	27. f5—f6 †	Vg8—g6
12. Hb1—d2	Fc8—e6	28. Hf3—g5 †	h6—g5:
13. Vd1—e2 ⁸¹	Vd8—e8	29. Bf1—f5!	Hb7—d8
14. 0 — 0	Ve8—f7	30. Be1—e2 ⁸⁴	Hd8—f7
15. d4—d5	Fe6—d7	31. Bf5—g5!	és világos
16. Ba1—c1	Ba8—e8	4-ik lépésre matot mond.	

(London, 1863.)

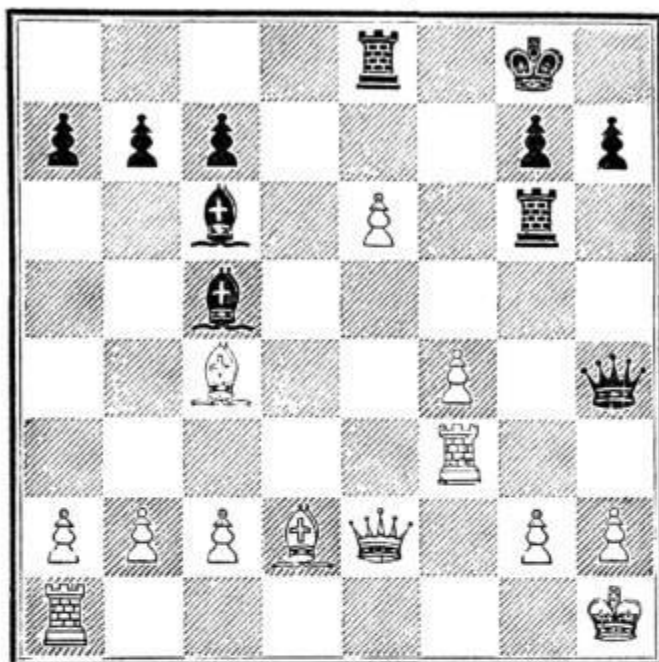
36. Futárjátszma. (Berlini védelemmel.)

Taraba.	Dr. Engel.	Taraba.	Dr. Engel.
1. e2—e4	e7—e5	8. 0 — 0	f7—f5
2. Ff1—c4	Hg8—f6	9. Hf3—d4	Vd8—h4
3. Hg1—f3	d7—d5 ⁸⁵	10. f2—f4	Bf8—f6
4. e4—d5:	e5—e4	11. Bf1—f3	Bf6—g6
5. Vd1—e2	Ff8—d6	12. Hb1—c3	Fc8—d7
6. d2—d3	0 — 0!	13. Hc3—e4:	f5—e4:
7. d3—e4:	Hf6—e4:	14. Ve2—e4:	Hb8—a6

⁷⁹ E lépést Löwenthal ajánlotta, azonban az újabb elmélet elvetette, mert reá söt. időt vesz s vil. erős rohamot nyer. ⁸⁰ Sötét most egy tiszttal erősebb, de hadállása hátrányos. ⁸¹ Ha5—c4 fenyeget, mely után Hd2—c4:, Fe6—c4: következvén, vil. a királyszárnyra elsánczolni (melylyel pedig rohamát hathatósan folytathatja) akadályozva volna. ⁸² A döntő roham kezdete. ⁸³ e4—e5 meggátlására. ⁸⁴ Bf5—g5: még erősebb lett volna. ⁸⁵ Sötét azért áldozza fel gyalogját, hogy játékát gyorsabban fejlessze és a támadást magához ragadja.

15. Fc1—d2⁸⁶ Ba8—e8 18. d5—e6: Fd6—c5 †
 16. Hd4—e6 Ha6—c5 19. Kgl—h1 Fd7—c6⁸⁷
 17. Ve4—e2 Hc5—e6:

Hadállás sötét 19. lépése után:



20. Ba1—f1 Bg6—h6 23. Bf1—f3:⁸⁹ b7—b5!⁹⁰
 21. h2—h3 Vh4—g4!⁸⁸ 24. Fc4—d5?⁹¹ Bh6—h3 †
 22. Kh1—h2 Fc6—f3: 25. g2—h3: Vg4—g1 †
 (Pest, 1863. febr. 14-én.)

37. Ugyanaz.

(Izenetes játszma. 1843.)

- | Norfolk. | New-York. | Norfolk. | New-York. |
|-----------|-----------|-----------|----------------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 3. c2—c3 | Vd8—g5 ⁹² |
| 2. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 4. Vd1—f3 | Vg5—g6 |

⁸⁶ Gyenge húzás. Jobb lett volna Hd4—e6 vagy Fc1—e3. ⁸⁷ A két sötét futár igen erős rohamállást foglalt. ⁸⁸ Sötét kitűnően vezeti a rohamot. Most 4 lépéses mattal fenyegeti világot Bh6—h3 † stb. által. ⁸⁹ Hibás. Ve2—f3: sötét erős támadását megtörte volna. ⁹⁰ Finom húzás, melynek célja, hogy a világos futárt jelenlegi állomásáról eltávolítsa. ⁹¹ 24. Fc4—b5 :re Be8—e6 ; 25. Fb5—c4 Bh6—h3 †, 26. Bf3—h3: Vg4—e2: következtek volna. ⁹² Ercole del Rio olasz mester, mint e helyen legjobbat, ezt a lépést ajánlja.

5. Hg1—e2	d7—d6	19. Fc4—d5	h5—h4
6. d2—d4	Fc5—b6	20. Fd5—e4:	Vg6—e4:
7. 0—0	Hg8—f6	21. Fe3—b6:	Ve4—g4
8. d4—e5:	d6—e5:	22. Vc1—e3	a7—b6:
9. He2—g3	Fc8—g4	23. Bf1—b1 ⁹⁶	e5—e4
10. Vf3—d3	Hb8—d7	24. Ve3—e1	f7—f5
11. b2—b4 ⁹³	Hf6—h5	25. Bb1—b2	f5—f4
12. Fc1—e3	0—0—0	26. Ba1—b1 ⁹⁷	Vg4—h3
13. Hg3—h5:	Fg4—h5:	27. Ve1—f1	sötét 3-ik
14. Hb1—d2	Hd7—f6	lépésre matot jelent:	
15. Vd3—c2	Bd8—d2: ⁹⁴	Vh3—h2 †
16. Vc2—d2: ⁹⁵	Hf6—e4:	28. Kg1—h2:	h4—g3 ††
17. Vd2—c1	Fh5—f3	29. Kh2—g1	Bh8—h1 ‡
18. g2—g3	h7—h5		

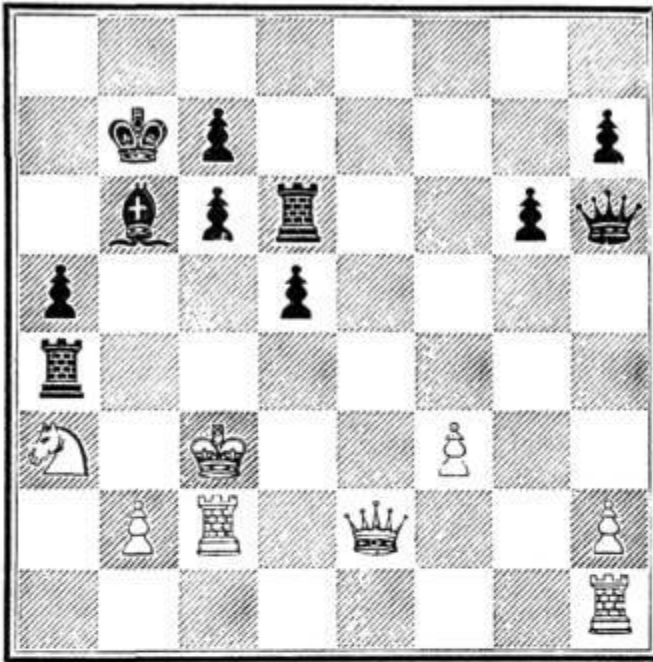
38. Ugyanaz.

Horwitz.	Perigal.	Horwitz.	Perigal.
1. e2—e4	e7—e5	14. Hb1—a3	d6—d5
2. Ff1—c4	Ff8—c5	15. e4—e5	He7—f5
3. c2—c3	d7—d6	16. Ba1—c1	Hf5—e3:
4. d2—d4	e5—d4:	17. Ke2—e3:	Vh4—h6
5. c3—d4:	Fc5—b6	18. Vd1—c2	Bh8—e8!
6. f2—f4 ⁹⁸	Hb8—c6	19. Vc2—f5† ¹⁰⁰	Kc8—b7
7. Hg1—f3	Fc8—g4	20. Bc1—c2	g7—g6
8. Fc4—b5	Fg4—f3:	21. Vf5—f6	Bd8—d6!
9. g2—f3: ⁹⁹	Vd8—h4 †	22. Vf6—f7:	Be8—e5 †
10. Ke1—e2	0—0—0	23. Ke3—d3 ¹	Be5—f5
11. Fb5—c6:	b7—c6:	24. Vf7—e7	Bf5—f4:
12. a2—a4	a7—a5	25. Ve7—e2	Bf4—d4 †
13. Fc1—e3	Hg8—e7	26. Kd3—c3	Bd4—a4: ²

⁹³ Vil. számít rá, hogy sötét a vezérszárnyra fog elsáncolni, tehát e szárnyon indít rohamot. ⁹⁴ E minőség-áldozat igen szépen és szabatosan ki van számítva. ⁹⁵ Fe3—d2: után sötét részéről Fg4—f3 dönt. ⁹⁶ Hogy a vezér el- s innen f1-re visszavonulhasson. ⁹⁷ Világos játszma tarthatatlan. ⁹⁸ Jobb lett volna Hg1—f3. ⁹⁹ Világos később elsáncolását abbahagyni, mint fontos (d) gyalogját elveszteni. ¹⁰⁰ Be8—e5 † fenyegetett.

¹ Világos összekötött középgyalogjai (melyeken ereje nyugodott) szét-tépetvén, a játszma sorsa többé alig lehet kétes. ² Vil. játszma elveszett.

Hadállás sötét 26. lépése után:



- | | | | |
|------------|----------|--------------------------|-------------------|
| 27. Kc3—b3 | Ba4—b4 † | 33. Ha3—b1 | Fd4—c3: |
| 28. Kb3—a2 | Vh6—f4 | 34. Hb1—c3: | Ve4—c4 † |
| 29. Bh1—c1 | Bd6—f6 | 35. Ka2—a1 | Bb4—a4 †! |
| 30. Ve2—e8 | Vf4—f3: | 36. Hc3—a4: ³ | Vc4—c1 † |
| 31. Bc2—c3 | Vf3—e4 | 37. Ka1—a2 | Vc1—c4 † |
| 32. Ve8—d7 | Fb6—d4 | | Világos föladjja. |

(London, 1846.)

39. Mac Donnell kettős csele.

- | Mongredien. | B... | Mongredien. | B... |
|-------------|---------------------|-------------------------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 7. c2—c3 | Fb4—a5 |
| 2. Ff1—c4 | Ff8—c5 | 8. d2—d4 | Fa5—b6 |
| 3. b2—b4 | Fc5—b4: | 9. Fc1—f4: ⁵ | Fc8—g4 |
| 4. f2—f4 | e5—f4: ⁴ | 10. h2—h3 | Fg4—h5 |
| 5. Hg1—f3 | Hb8—c6 | 11. g2—g4 ⁶ | Fh5—g6 |
| 6. 0—0 | d7—d6 | 12. Hb1—d2 | h7—h5 |

³ Ka1—b1-re Vc4—d3 † dönt. ⁴ Nem ajánlható e második gyalog kiütése. Legjobb d7—d5, mint a megnyitásoknál kimutattuk.
⁵ Vil. hadállása a lehető legelőnyösebb. ⁶ Vil. veszély nélkül támadhat e gyaloggal, minthogy királya biztonságban marad.

- | | | | |
|-------------|---------------------|-------------------------|------------------------|
| 13. e4—e5 | d6—d5 | 19. e5—e6! ⁸ | f7—f5 |
| 14. Fc4—b5 | h5—g4: | 20. Hg7—f5: | g4—h3: |
| 15. Ff4—g5 | Vd8—c8 ⁷ | 21. Hf5—d6† | Hg8—f6 ⁹ |
| 16. Hf3—h4 | Fg6—h5 | 22. Bf1—f6† | Kf8—g8 |
| 17. Hh4—f5! | g7—g6 | 23. Bf6—g6† | és nyer. ¹⁰ |
| 18. Hf5—g7† | Ke8—f8 | | |

40. Futárjátszma utócsellel.

Amateur. ¹¹	Boden.	Amateur.	Boden.
1. e2—e4	e7—e5	10. 0—0	Hc6—d4!
2. Ff1—c4	f7—f5	11. Hb1—c3	Vf6—h4:!
3. Fc4—g8:?	Bh8—g8:	12. Vh5—h4:	Hd4—f3†
4. e4—f5: ¹²	d7—d5	13. Kg1—h1	Hf3—h4:
5. Vd1—h5†	g7—g6	14. d2—d4	Bg6—g2:!
6. f5—g6:	Bg8—g6:	15. d4—c5:	Fc8—h3:
7. h2—h3	Ff8—c5	16. Bf1—g1	Ke8—d7!
8. Hg1—f3	Hb8—c6 ¹³	17. Bg1—g2:	Fh3—g2†
9. Hf3—h4	Vd8—f6	18. Kh1—h2	Ba8—g8

és a következő lépésre Hh4—f3‡

(Hull, 1848.)

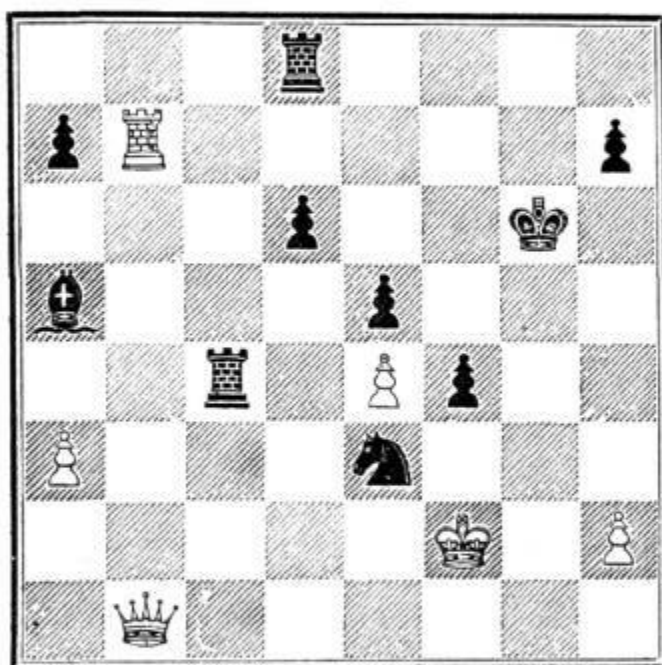
41. Vezércsel.

De la Bourdonnais.	Mac Donnell.	De la Bourdonnais.	Mac Donnell.
1. d2—d4	d7—d5	7. Hg1—f3	Vd8—e7
2. c2—c4	d5—c4:	8. Fc1—g5 ¹⁵	Fc5—f2†
3. e2—e4 ¹⁴	e7—e5	9. Ke1—f1 ¹⁶	Ff2—b6
4. d4—d5	f7—f5	10. Vd1—e2	f5—f4
5. Hb1—c3	Hg8—f6	11. Ba1—d1	Fc8—g4
6. Ff1—c4:	Ff8—c5	12. d5—d6	c7—d6:

⁷ Vd8—d7-re e5—e6, f7—e6; Hf3—e5 világosra előnnyel következne. ⁸ Döntő húzás. ⁹ Kf8—g7-re Bf1—f7‡ a válasz. ¹⁰ Sötét kénytelen (Vd1—f1‡ miatt) a bástyát kiütni, mire világos Hd6—c8: lépéssel nyer. ¹¹ Vagyis műkedvelő. ¹² A helyes lépés d2—d3. ¹³ Sötét kész feláldozni a minőséget, hogy annál erélyesebb rohamot nyerjen. ¹⁴ Hb1—c3 vagy Fc1—f4 ajánlhatóbb. ¹⁵ Hibás lépés, melyre vil. egy gyalogot vesz és többé el nem sánczolhat. ¹⁶ Ke1—f2: után Ve7—c5† következik.

- | | | |
|-------------|------------------------|-----------------------------------|
| 13. Hc3—d5 | Hf6—d5:! ¹⁷ | 22. g2—f3: Hc6—d4! |
| 14. Fg5—e7: | Hd5—e3 † | 23. Fb5—c4 ¹⁸ Hd4—f3 † |
| 15. Kf1—e1 | Ke8—e7: | 24. Ke1—f2 Hf3—d2: |
| 16. Ve2—d3 | Bh8—d8 | 25. Bg1—g7 † Ke7—f6 |
| 17. Bd1—d2 | Hb8—c6 | 26. Bg7—f7 † Kf6—g6 |
| 18. b2—b3 | Fb6—a5 | 27. Bf7—b7 Hd2—c4: |
| 19. a2—a3 | Ba8—c8! | 28. b3—c4: Bc8—c4: |
| 20. Bh1—g1 | b7—b5! | 29. Vd3—b1 ¹⁹ Fa5—b6!! |
| 21. Fc4—b5: | Fg4—f3: | |

Hadállás vil. 29. lépése után:



- | | | | |
|---------------------------|-----------------------|----------------|---------|
| 30. Kf2—f3 ²⁰ | Bc4—c3! ²¹ | 34. Kg4—h4 | Kg6—f6 |
| 31. Vb1—a2 | He3—c4 † | 35. Va2—e2 | Bg8—g6 |
| 32. Kf3—g4 | Bd8—g8 | 36. Ve2—h5 | Hc4—e3! |
| 33. Bb7—b6: ²² | a7—b6: | és sötét nyer. | |

(London, 1834.)

¹⁷ Ragyogó combinatio! A vezér feláldozása két könnyű tisztért, sötét előnyös hadállása miatt, mint a következők mutatni fogja, helyes számítás. ¹⁸ A c8B. nyílt vonalának elzárása okvetetlenül szükséges, különben az rombolólag betör vil. játékába. ¹⁹ Vb1—g1 † előkészítésére. ²⁰ Vb1—g1 †-ra sötét He3—g4 † † lépéssel nyerne. ²¹ Sötét mesterileg használja fel előnyös hadállását! ²² h7—h5 †, Kg4—h4, Fb6—d8 † fenyegetett.

42. Elhárított vezércsel.

Harrwitz.	Löwenthal.	Harrwitz.	Löwenthal.
1. d2—d4	d7—d5	19. Hf3—d2	He4—d2:
2. c2—c4	e7—e6 ²⁰	20. Vc2—d2:	d5—d4
3. Hb1—c3	Hg8—f6	21. Fe2—f3	Hc6—a5
4. Fc1—f4 ²⁴	a7—a6 ²⁵	22. Vd2—b4	Ha5—b3
5. e2—e3	c7—c5	23. Bc1—b1	Hb3—c5:
6. Hg1—f3	Hb8—c6	24. e3—d4:	e5—d4:
7. a2—a3	Ff8—e7	25. Bb1—c1	Bd8—c8
8. d4—c5:	Fe7—c5:	26. Hb5—d4:	Ba8—a4 ²⁷
9. b2—b4	Fc5—d6	27. Vb4—a4:!	Hc5—a4:
10. Ff4—d6:	Vd8—d6:	28. Bc1—c8 †	Kg8—h7
11. c4—c5	Vd6—e7	29. Hd4—e6:	f7—e6: ²⁸
12. Ff1—e2	0 — 0	30. Ff3—e4 †	g7—g6
13. 0 — 0	Bf8—d8 ²⁶	31. Be1—c1	Ha4—b6
14. Ba1—c1	e6—e5	32. Bc8—c7	Hb6—d7
15. Bf1—e1	h7—h6	33. Bc1—d1	Ve7—a3:
16. Vd1—c2	Fc8—e6	34. Bd1—d7 †	Kh7—g8
17. b4—b5	a6—b5:	35. Bc7—c8 †	és nyer.
18. Hc3—b5:	Hf6—e4		(London, 1853.)

43. Huszárcsel. (Szabálytalan védelemmel.)

(Izenetes játszma. 1843.)

Maryport.	Inverness	Maryport.	Inverness.
1. e2—e4	e7—e5	3. Hg1—f3	Hb8—c6
2. f2—f4	e5—f4:	4. Ff1—c4	g7—g5

²² Legjobb lépés a vezércsel elhárítására. ²⁴ Igen helyes, hogy a F. működési vonala a következő, szükséges lépéssel el ne zárassék. ²⁵ Hd4—b5 elkerülése végett. ²⁶ Hogy a következő lépést előkészítse (s akkor a d. gy. védve maradjon.) ²⁷ Sötét e lépésig mesterileg ellensúlyozta vil. játékát; de most alkalmat ad annak, hogy vezérét két bástyáért lecserélje, és ezáltal döntő rohamot nyerjen. ²⁸ Ha sötét nem ezzel, hanem Ve7—a3: húzással felel, világos következőkép nyer:

He6—f8 †	Kh7—g8	Fe4—d5 †	Kf7—g6
Ff3—e4	g7—g6	Bc8—g8 †	Kg6—h5
Hf8—g6 †	Kg8—g7	Fd5—f7 †	Kh5—h4
Hg6—f4	f7—f6	Be1—e4 †	
Hf4—h5 †	Kg7—f7		

5.	0 — 0	d7—d6	13.	c3—d4:	Hc6—d4:
6.	d2—d4	Ff8—g7	14.	g5—g6 ³²	Hg8—e7
7.	c2—c3	Hg8—h6	15.	g6—g7	Bh8—g8
8.	h2—h4	f7—f6 ²⁹	16.	Bf4—f7	Vd8—e8
9.	Hf3—g5:! ³⁰	f6—g5:	17.	Vh5—d5	b7—b5
10.	Vd1—h5 †	Ke8—d7	18.	Vd5—d4:	b5—c4:
11.	h4—g5:	Hh6—g8	19.	Vd4—f6	és vil. nyer. ³³
12.	Bf1—f4:	Fg7—d4† ³¹			

44. Közönséges huszárcsel.

Erkel.	Szén.	Erkel.	Szén.		
1.	e2—e4	e7—e5	11.	e4—d5:	g4—f3:
2.	f2—f4	e5—f4:	12.	Vd1—f3:	0 — 0
3.	Hg1—f3	g7—g5 ³⁴	13.	Hb1—d2	Fc8—f5
4.	Ff1—c4	Ff8—g7	14.	Hd2—e4	Ff5—e4:
5.	0 — 0	d7—d6	15.	Vf3—e4:	He7—g6
6.	d2—d4	h7—h6	16.	d5—d6 ³⁷	Vd8—d6:
7.	c2—c3	Hg8—e7	17.	Fc1—f4	Hg6—f4: ³⁸
8.	g2—g3!	g5—g4	18.	Bf1—f4:	Hb8—c6
9.	Hf3—e1 ³⁵	f4—f3	19.	Ba1—f1	Hc6—d8
10.	He1—f3:!	d6—d5 ³⁶	20.	Fc4—d3	söt. föladj. ³⁹

(Pest, 1855.)

²⁹ Az f. gyalog ezen mozdulata hibás, mint majd minden hasonló hadállásban; itt főleg azért is, mert a söt. király még nincs elsánczolva. ³⁰ Vil. szépen használja fel söt. hibáját. ³¹ Ezen futár úgy is elveszne Bf4—f7 lépésre, söt. tehát két gyalogért s a h8B. játékba hozhatásaért lecseréli azt. ³² Sötét játszámája, rossz állása következtében, menthetetlen. ³³ P. o. Fc8—b7, Fc1—g5. stb. ³⁴ Sötétnek ezen és következő lépései nyújtják a leghelyesebb védelmet. ³⁵ Fc1—f4: g4—f3:, Vd1—f3: erősebb folytatás lenne. ³⁶ Sötét a d. gyalogot feláldozza, hogy a vil. c4F. vonala elzáratván, vil. következő heves rohama f7-re gyengítették. ³⁷ Ve4—g6: fenyeget. ³⁸ Tanácsosabb lett volna ezt a futárt nem ütni, hogy a kettőzött bástyátámadás ne következhesse. ³⁹ Következhetnék:

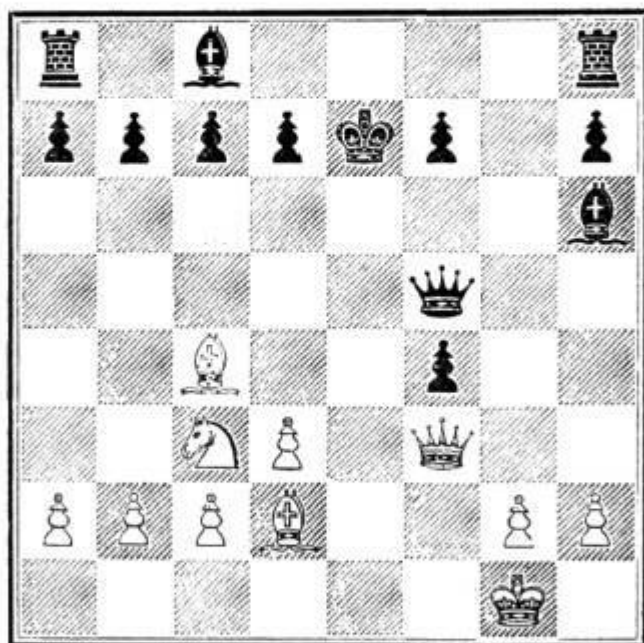
.....	f7—f5	Ve4—g6:	f7—g6:
Bf4—f5:	Bf8—f5:	Fd3—c4 †	Hd8—f7
Ve4—f5:		Bf4—f7:!	Kg8—h7
	vagy:	Bf7—c7:	és vil. sza-
.....	Vd6—g6 (legj.)		badgyalogjával nyer.

45. Muzio-csel.

(Tanácskozási játszma.)

Schiller és Morócz.	Kendelényi.	Schiller és Morócz.	Kendelényi.
1. e2—e4	e7—e5	8. d2—d3	Ff8—h6
2. f2—f4	e5—f4:	9. Fc1—d2	Hg8—e7
3. Hg1—f3	g7—g5	10. Hb1—c3	Hb8—c6
4. Ff1—c4	g5—g4	11. Ba1—e1	Ve5—f5!
5. 0—0	g4—f3:	12. Be1—e7† ⁴⁰	Hc6—e7:
6. Vd1—f3:	Vd8—f6	13. Bf1—e1	Ke8—d8
7. e4—e5	Vf6—e5:	14. Be1—e7:	Kd8—e7:

Hadállás sötét 14. lépése után :



15. Hc3—d5† Ke7—d6⁴¹ 17. Fd2—h4† Kd6—e7
 16. Hd5—f4: Fh6—f4:⁴² 18. Ff4—d6†⁴³ Ke7—f6

⁴⁰ Világosnak ezen és a 14. lépésre tett minőségáldozata szép, de nem hibátlan. ⁴¹ Az egyedüli helyes lépés Ke7—d8 lett volna, melyre ha vil. Fd2—c3-al felel, c7—c6 (nem pedig a h8B. mozdulata) a helyes folytatás. ⁴² Jobb lett volna a H-t nem ütni. Most világos vezérfutárja időnyeréssel és igen hathatósan jön rohamba. ⁴³ Világos következő lépései igen szépek.

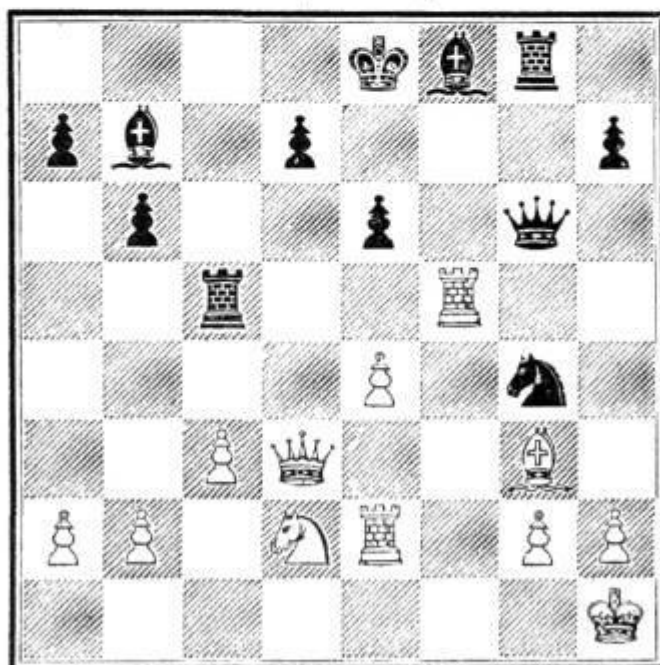
19. Fd6—e7† Kf6—g6⁴⁴ 21. Vf3—g4† Kg6—h6
 20. Fc4—f7‡ Vf5—f7:⁴⁵ 22. Vg4—g5‡

(Pest, 1863.)

46. Ugyanaz.

Dubois.	Anderssen.	Dubois.	Anderssen.
1. e2—e4	e7—e5	10. Kg1—h1	Vc5—c4:
2. f2—f4	e5—f4:	11. Fc1—f4:	Vc4—e6
3. Hg1—f3	g7—g5	12. Hb1—d2	b7—b6
4. Ff1—c4	g5—g4	13. Vf3—g3	Ve6—g6!
5. 0—0	g4—f3:	14. Vg3—d3	Fc8—b7
6. Vd1—f3:	Vd8—e7	15. e5—e6! ⁴⁶	f7—e6:
7. d2—d4	Hb8—c6	16. Ff4—c7:	Hg8—f6
8. c2—c3	Hc6—e5!	17. Ba1—e1	Bh8—g8 ⁴⁷
9. d4—e5:	Ve7—c5†	18. Be1—e2	Ba8—c8

Hadállás világos 21. lépése után:



⁴⁴ Kf6—e7: jobb, mely után Vf3—f5:, d7—d6 Vf5—g5†, Ke7—e8! következnek s vil. remisnél többet alig érhet el. ⁴⁵ Itt is jobb lett volna Kg6—f7:, Vf3—f5‡, Kf7—e7:, Vf5—e5† stb. ⁴⁶ A hosszú elsánczolást gátolni. ⁴⁷ Sütét e lépéssel kiragadja vil. kezéből a rohamot.

- | | | | |
|----------------------------|-----------------------|-------------|----------|
| 19. Fc7—e5 | Hf6—g4 | 25. Fg3—f2: | Bf8—f2: |
| 20. Fe5—g3 | Bc8—c5 ⁴⁸ | 26. Be4—d4 | e6—e5 |
| 21. Bf1—f5 ⁴⁹ | Fb7—e4: ⁵⁰ | 27. Bd4—d3 | e5—e4 |
| 22. Bf5—f8:† ⁵¹ | Bg8—f8: | 28. Bd3—d4 | e4—e3 |
| 23. Vd3—e4: ⁵² | Vg6—e4: | 29. Hd2—f3 | Bf2—f1 † |
| 24. Be2—e4: | Hg4—f2 † | 30. Hf3—g1 | Be5—e5 |

és sötét nyer.⁵³

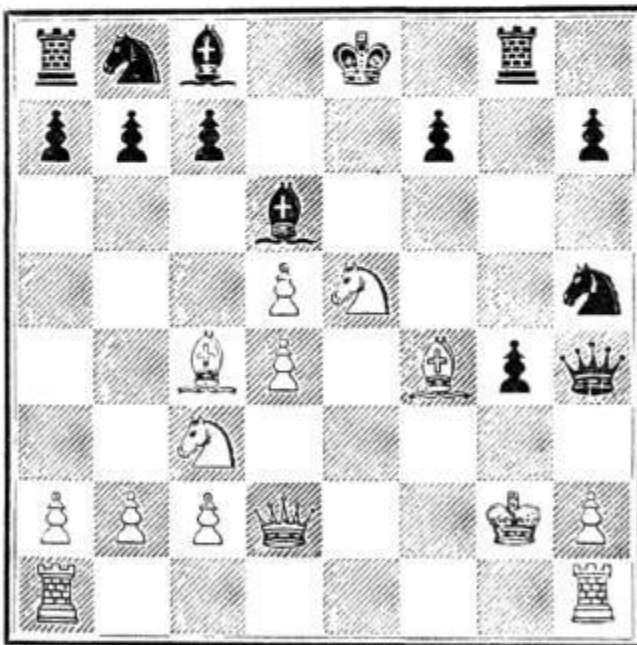
(London, 1862.)

47. Salvio-csel.

(A nagyszalontai sakk-kör két tagja között.)

- | | | | |
|-----------|--------|-----------|----------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 4. Ff1—c4 | g5—g4 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 5. Hf3—e5 | Vd8—h4 † |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 | 6. Ke1—f1 | Hg8—f6 |

Hadállás sötét 12. lépése után:



⁴⁸ Ezen bástya h5-re igyekszik. ⁴⁹ Igen szép húzás, de, mint söt. következő lépései mutatják, nem szabatos. ⁵⁰ A helyes válasz. Rosz lett volna Bc5—f5: ⁵¹ Vil. kénytelen a minőséget odaadni, mert az különben is elveszne. ⁵² Hd2—e4: után Bf8—f1 ♖; Be2—e4:-re d7—d5 következnenek. ⁵³ Az e. szabadgyalog bemenetele nem gátolható.

7. Hb1—c3! ⁵⁴	d7—d5 ⁵⁵	16. Fc4—f1! ⁵⁸	Vh3—h4
8. e4—d5:	Ff8—d6	17. Hc3—e4! ⁵⁹	Fd6—e5: ⁶⁰
9. d2—d4	f4—f3	18. d4—e5:	g4—g3
10. Fc1—f4	Hf6—h5	19. He4—g3: ⁶¹	Hh5—f4: ⁶²
11. Vd1—d2	f3—g2 †	20. Ba1—d1! ⁶³	Hf4—e6:
12. Kf1—g2:	Bh8—g8 ⁵⁶	21. e5—f6:	Ke8—f7
13. Bh1—e1!	Vh4—h3 †	22. Be1—e6:!	Bg8—g3: ⁶⁴
14. Kg2—h1	Fc8—e6 ⁵⁷	23. Be6—e7 †	Kf7—f6:
15. d5—e6:	f7—f6	24. Vd2—d8	sötét földaja.

(1870. nov. 27.)

48. Cochrane-csel. •

De la Bourdonnais.	Cochrane.	De la Bourdonnais.	Cochrane.
1. e2—e4	e7—e5	6. Ke1—f1	f4—f3! ⁶⁵
2. f2—f4	e5—f4:	7. g2—g3	Vh4—h3 †
3. Hg1—f3	g7—g5	8. Kf1—f2	Vh3—g2 †
4. Ff1—c4	g5—g4	9. Kf2—e3	Ff8—h6 †
5. Hf3—e5	Vd8—h4 †	10. Ke3—d3	d7—d5

⁵⁴ Szerző ezt a húzást erősebbnek és természetesebbnek találja, mint az elméletben leginkább ajánlott Vd1—e1 lépést. ⁵⁵ Hogy a c4F. és e5H. együttes támadását az f7. pontra elhárítsa és hogy a két futár időnyeréssel játékba jöhessen. ⁵⁶ g4—g3 előkészítése végett. De Vh4—h3 † jobbnak látszik ezen bástyalépést megelőzőleg. Vil. hadállása kitünő. ⁵⁷ Szerző véleménye szerint söt.-nek legjobb lépése, hogy rohama, melyet vil. 13. lépésével kezéből kiragadni igyekezik, fentartható legyen. Mert mihelyest söt. vil. túlnyomó hadállása miatt a rohamot elejti, menthetetlenül elveszett. A jelen állásban különben vil.-nak — úgy látszik — nyernie kell. ⁵⁸ Kitünő lépés, mely a söt. vezért elüzi még arról az egyetlen pontról is, hol veszélyessé válhatott volna, s meghiúsítja a g. gyalog sikeres előnyomulását, melybe pedig söt. minden reményét vetette. ⁵⁹ Jobb, mint He5—d3, melyre Hh5—f4:, Hd3—f4:, g4—g3 következik. ⁶⁰ Söt. nem akarja, hogy vil. Ff4—g5 lépéssel rohamát teljesen megtörje, azért feláldozza a második futárt, annál is inkább, mert He4—d6: fenyeget, mely söt.-re hátrányos. ⁶¹ He4—f6 † sokkal erősebb lépés. ⁶² Söt. visszanyeri a 14. lépéssel áldozott tisztet, de játszmája tarthatatlan. ⁶³ Legerősebb lépése vil.-nak, mely a sikert részére azonnal biztosítja. ⁶⁴ Kf7—e6: -ra Vd2—d5 † dönt. ⁶⁵ Sokkal jobb, mint Salvio húzása Hg8—f6.

- | | |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 11. Fc4—d5: Hb8—a6 | 21. Bg1—g2: Hf2—d3: |
| 12. c2—c3 c7—c6 | 22. He5—d3: Ff5—d3: † |
| 13. Fd5—f7 † Ke8—e7 | 23. Kc2—c1 Bh8—f8 |
| 14. Ff7—b3 ⁶⁶ Ha6—c5 † | 24. Hb1—d2 Hh6—f5 |
| 15. Kd3—c2 Hc5—e4: | 25. Fb3—d1 Hf5—e3 |
| 16. Vd1—f1 Fc8—f5 ⁶⁷ | 26. Bg2—g1 Fd3—f1! ⁶⁸ |
| 17. Vf1—g2: He4—f2 † | 27. b2—b3 Bf8—f2 ⁶⁹ |
| 18. d2—d3 f3—g2: | 28. Bg1—f1: He3—f1: |
| 19. Bh1—g1 Ba8—d8 | 29. Hd2—f1: Bd8—d1 † |
| 20. Fc1—h6: Hg8—h6: | 30. Kc1—d1: Bf2—f1 † |

és sötét nyer.

(London, 1834.)

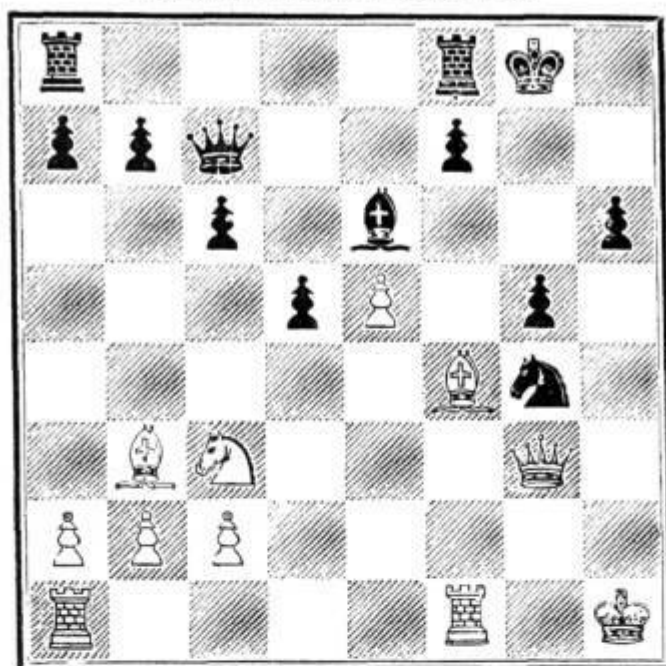
49. Cunningham-csel.

(A nagyszalontai sakk-kör két tagja között.)

- | | |
|-------------------------------|------------------------------|
| 1. e2—e4 e7—e5 | 10. Fc4—b3 Fc8—e6 |
| 2. f2—f4 e5—f4: | 11. d2—d4 h7—h6 |
| 3. Hg1—f3 Ff8—e7 | 12. Vd1—e2 ⁷² 0—0 |
| 4. Ff1—c4 Fe7—h4 † | 13. Hb1—c3 c7—c6! |
| 5. g2—g3 ⁷⁰ f4—g3: | 14. Hf3—e5? Hb8—d7 |
| 6. 0—0 g3—h2 † | 15. Ve2—h2: Hd7—e5: |
| 7. Kg1—h1 Fh4—f6 | 16. d4—e5: Hf6—g4 |
| 8. e4—e5 d7—d5 ⁷¹ | 17. Vh2—g3 Vd8—c7 |
| 9. e5—f6: Hg8—f6: | 18. Fc1—f4 g7—g5! |

⁶⁶ Szükséges, különben vil. kénytelen a futárt g8-on (Ke7—f6 vagy Fh6—g7 miatt) lecserélni s ekkor a h8B. előnyösen jön játékba. ⁶⁷ Vil. hadállása kétségbeesett. Három tisztje teljes tétlenségre szorítva, a király helyzete pedig szorongatott. ⁶⁸ A következő bástyalépés előkészítésére. ⁶⁹ Világos játszámája menthetetlen. ⁷⁰ Biztosabb Ke1—f1, mint az elemzéseknel láttuk. Azonban a jelen lépés és az ezt követő terv a gyakorlati életben használatosabb, mivel föltötte élénk rohamot nyújt. ⁷¹ Legjobb lépés, melyet Philidor ajánlott s mely egy tisztáldozat árán vil. erős rohamát megtöri. Sötétnek egyebiránt 3 gyalogja marad tisztjéért és jó állása. ⁷² Jobb volna előbb Hb1—c3 és Fc1—f4 lépésekkel a világos tábor fejlődését elősegíteni.

Hadállás sötét 18. lépése után:



- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|----------|
| 19. Hc3—e4 ⁷³ | f7—f5! | 27. Fb3—c2 † | Kh7—h6 |
| 20. He4—f6 † | Bf8—f6:! | 28. Vh4—e1 | g4—g3 |
| 21. e5—f6: | g5—f4: | 29. Ve1—e3 † | Bg8—g5 |
| 22. Bf1—f4: | Vc7—f7 | 30. Kh1—g2 | h5—h4! |
| 23. Vg3—h4 | Kg8—h7 ⁷⁴ | 31. Fc2—f5 ⁷⁵ | h4—h3 † |
| 24. Bf4—g4: | f5—g4: | 32. Ff5—h3: | Fe6—h3 † |
| 25. c2—c3 | h6—h5 | 33. Kg2—h3: | g3—g2 |
| 26. Ba1—f1! | Ba8—g8 | | és nyer. |

(1870. december 18.)

50. Philidor-féle huszárcsel.

- | Hanstein. | Mayet. | Hanstein. | Mayet. |
|-----------|--------|-----------|--------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 4. Ff1—c4 | Ff8—g7 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 5. h2—h4 | h7—h6 |
| 3. Hg1—f3 | g7—g5 | 6. d2—d4 | d7—d6 |

⁷³ Szellemes combinatio, mely egyedül képes vil. részére rohamot nyújtani. Azonban söt. hibátlan ellenjátékán vil. minden támadása megtörik. ⁷⁴ Hiba lenne az f. gyalogot ütni. Vf7—f6: húzásra Bf4—g4:; Hg4—f6: után Vh4—h6: következnek. ⁷⁵ Világos játsz-mája tarthatatlan, Bf1—h1-re szintén h4—h3 † következnek.

- | | | | |
|--------------|-------------------------|--------------|-----------------------------|
| 7. c2—c3 | g5—g4! | 17. Va8—d5 | Bh8—h7 |
| 8. Fc1—f4:! | g4—f3: | 18. e5—e6! | Hd7—f6 |
| 9. Vd1—f3: | Fc8—e6 | 19. Vd5—b5 † | Ke8—f8 |
| 10. Hb1—d2 | Fe6—c4: | 20. He3—f5 | Fh4—g5 |
| 11. Hd2—c4: | b7—b5 | 21. Ba1—e1 | f7—e6: |
| 12. Hc4—e3 | Hb8—d7 | 22. Be1—e6: | Hg8—e7 |
| 13. 0—0 | Fg7—f6 ⁷⁶ | 23. Hf5—e7: | Bh7—e7: |
| 14. e4—e5 | Ff6—h4: ? ⁷⁷ | 24. Bf1—f6 † | Fg5—f6: |
| 15. Ff4—g5! | Vd8—g5: | 25. Be6—f6 † | és vil. nyer. ⁷⁸ |
| 16. Vf3—a8 † | Vg5—d8 | | (Berlin, 1846.) |

51. Allgaier-csel.

Novotny.	Schlemm.	Novotny.	Schlemm.
1. e2—e4	e7—e5	15. Vd3—e4:	Vd8—d5
2. f2—f4	e5—f4:	16. Ve4—e2	Ke8—d8? ⁸⁰
3. Hg1—f3	g7—g5	17. Ba1—e1	He7—c6
4. h2—h4	g5—g4	18. c2—c4	Vd5—d7
5. Hf3—g5	h7—h6	19. Ve2—d2	Fg7—d4 † ?
6. Hg5—f7:	Ke8—f7:	20. Kg1—h1	b7—b6
7. Ff1—c4 †	d7—d5	21. Ff4—g5 †	h6—g5:
8. Fc4—d5 †	Kf7—e8	22. Vd2—g5 †	Hc6—e7
9. d2—d4	Hg8—e7	23. Hb5—d4:	Bh8—g8
10. Hb1—c3	Ff8—g7	24. Be1—d1 !! ⁸¹	Ha6—c5
11. Fc1—f4:	c7—c6	25. Vg5—f6 ⁸²	Fc8—b7
12. Vd1—d3 ⁷⁹	c6—d5:	26. Hd4—f5	Bg8—e8 ⁸³
13. Hc3—b5	Hb8—a6	27. Hf5—e7:	Be8—e7:
14. 0—0	d5—e4:	28. Bd1—d7 †	és vil. nyer. ⁸⁴

(Bécs, 1859.)

⁷⁶ Vd8—h4: után Vf3—a8 † következik. ⁷⁷ Hiba, melyet világos mesterileg kizsákmányol. ⁷⁸ P. o.

.....	Kf8—g7	Bf6—e6	Bd7—f7
Vb5—f5!	Vd8—e8	Vh4—g4 †	Kg7—f8
Vf5—f4	Ve8—h8	Be6—e8 †!	Kf8—e8:
Vf4—h4!	Be7—d7 legj.	Vg4—c8 †	és nyer.

⁷⁹ Vil. egy tisztet áldoz, hogy időt ne veszítsen és rohamát erősítse.

⁸⁰ Gyenge húzás. Jobb lett volna Fg7—d4 † vagy Fc8—d7. ⁸¹ Gyönyörű húzás. A vezér (Hd4—e6 † miatt) nem üthető. ⁸² Hd4—c6 † előkészítésére. ⁸³ Jobb mint Vd7—d1: ⁸⁴ P. o. Kd8—d7:, Bf1—d1 † Kd7—e8, Bd1—d6 stb.

52. Kieseritzky-csel.

Steinitz.	Deacon.	Steinitz.	Deacon.
1. e2—e4	e7—e5	15. Fc4—f7 †	Ke8—f8
2. f2—f4	e5—f4:	16. Ff7—h5:	Fc7—e5:
3. Hg1—f3	g7—g5	17. d4—e5:	Ve7—e5 †
4. h2—h4	g5—g4	18. Vd1—e2	Ve5—h5: ⁸⁸
5. Hf3—e5	Hg8—f6	19. Fc1—f4:	Fc8—f5 ⁸⁹
6. Ff1—c4	d7—d5	20. 0—0	Hb8—d7
7. e4—d5:	Ff8—d6	21. Ff4—h6 †	Kf8—f7
8. d2—d4	Hf6—h5	22. Bf1—f5 †	Vh5—f5:
9. Hb1—c3!	Vd8—e7	23. Ba1—f1	Vf5—f1 †
10. Fc4—b5 †	c7—c6	24. Ve2—f1 †	Kf7—g6
11. d5—c6:	b7—c6:	25. Fh6—g5	h7—h6
12. Hc3—d5! ⁸⁵	Ve7—e6 ⁸⁶	26. Vf1—d3 †	Kg6—h5
13. Hd5—c7 †! ⁸⁷	Fd6—c7:	27. Fg5—e7 ⁹⁰	és vil. nyer.
14. Fb5—c4	Ve6—e7		(London, 1863.)

53. Ugyanaz.

Kieseritzky.	Calvi.	Kieseritzky.	Calvi.
1. e2—e4	e7—e5	7. d2—d4	d7—d6
2. f2—f4	e5—f4:	8. He5—d3 ⁹³	f4—f3
3. Hg1—f3	g7—g5	9. g2—f3:	c7—c6 ⁹⁴
4. h2—h4	g5—g4	10. Hd3—f4	Hg8—e7 ⁹⁵
5. Hf3—e5	h7—h5 ⁹¹	11. Hb1—c3	Hb8—d7
6. Ff1—c4	Bh8—h7 ⁹²	12. Ke1—f2	Bh7—h8 ⁹⁶

⁸⁵ Mesteri lépés, melylyel vil. kitünő rohamot nyit meg. ⁸⁶ Ve7—b7-re vil. He5—c4(!)-gyel válaszol. ⁸⁷ Igen finom számítás. Vil. nemcsak feláldozott tisztjét fogja visszanyerni, hanem egy gyalogot is. ⁸⁸ Söt. ugyan egy tisztet nyer, de hadállása igen rossz. ⁸⁹ Hogy a söt. király fenyegetett állását (az f. vonalon) némileg fedezze. ⁹⁰ Következő lépésre Vd3—f5 † fenyeget, mely döntő veszteség nélkül el nem hárítható. ⁹¹ Ezt a védelmet újabb időkben alig használják. Legjobb védő húzások, mint kimutattuk, Hg8—f6 vagy Ff8—g7. ⁹² Hg8—h6 jobb. ⁹³ E helyen He5—f7: is jó. ⁹⁴ Ff8—e7 jobb húzás. ⁹⁵ Söt. szándéka az, hogy d6—d5 lépéssel vil. középhadát áttörje. ⁹⁶ A bástyának h7-en nincs jó állomása, tehát eredeti helyére visszatér.

13. Vd1—d3	Ff8—g7 ⁹⁷	25. e6—f7:	Kf8—f7: ¹
14. Fc1—d2	Ke8—f8 ⁹⁸	26. Hc3—e4!	Vd6—c7
15. Ba1—e1	Vd8—b6	27. He4—g5 †	Kf7—g8
16. Fd2—e3	Vb6—c7	28. Be1—e7:!	Vc7—e7:
17. Fc4—e6?	b7—b5 ⁹⁹	29. Bh1—e1	Ve7—f6
18. b2—b4	Hd7—b6	30. Be1—e8 †	Fg7—f8
19. Fe6—b3 ¹⁰⁰	a7—a5	31. Hf4—g6	Fc8—f5
20. a2—a3	a5—a4	32. Vd3—f5:	Vf6—f5:
21. Fb3—a2	Fc8—b7	33. Hg6—e7 †	Kg8—g7
22. e4—e5	d6—d5	34. He7—f5 †	Kg7—f6 ²
23. e5—e6	Fb7—c8	35. Be8—e6 †	Kf6—f5:
24. Fe3—c1	Vc7—d6	36. Fa2—b1	és vil. a kö-

vetkező lépésre matot ad.

(Páris, 1844.)

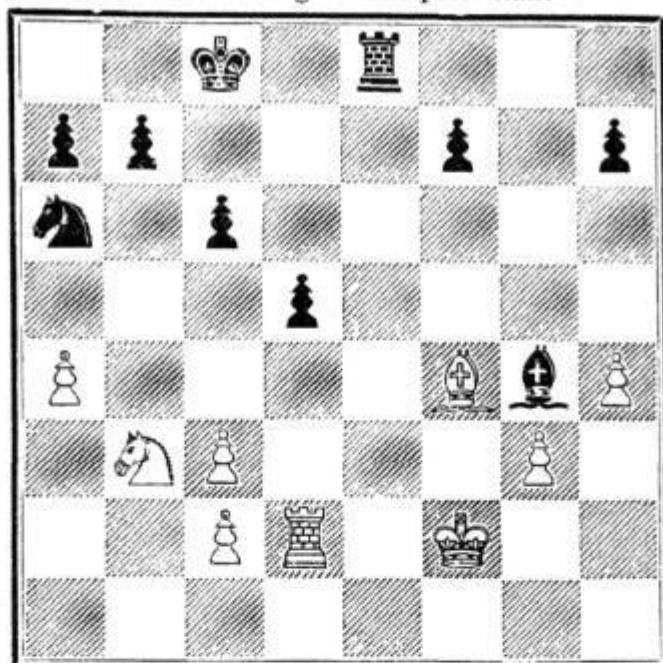
54. Ugyanaz.

Harrwitz.	Szén.	Harrwitz.	Szén.
1. e2—e4	e7—e5	13. Fc1—f4:	Hg3—f1:
2. f2—f4	e5—f4:	14. Ke1—f1:	Ff6—d4:
3. Hg1—f3	g7—g5	15. Ba1—e1 †	Fc8—e6
4. h2—h4	g5—g4	16. Hh6—f5	Fd4—c3:
5. Hf3—e5	Hg8—f6	17. b2—c3:	Ke8—d7 ⁴
6. He5—g4:	Hf6—e4:	18. Hf5—d4	Hb8—a6
7. Vd1—e2	Vd8—e7	19. Hd4—b3	Ba8—e8
8. Hb1—c3	He4—g3	20. g2—g3 ⁵	Fe6—g4 ⁶
9. Ve2—e7 †	Ff8—e7:	21. Bh2—d2	Be8—e1 †
10. Bh1—h2	c7—c6 ³	22. Kf1—e1:	Bh8—e8 †
11. d2—d4	d7—d5	23. Ke1—f2	Kd7—c8 ⁷
12. Hg4—h6	Fe7—f6	24. a2—a4	Be8—e4

⁹⁷ Söt. c6—c5 húzásra készül, mely játékát előnyösen fejleszteni. ⁹⁸ A söt. király biztosabb állásba vonul. Ba1—e1 fenyeget. ⁹⁹ Hd7—b6 jobb. ¹⁰⁰ A futárnak vissza kell vonulnia e6-ról, a 27. húzás tehát mesterkelt és fölösleges volt.

¹ Fc8—f5 jobb lett volna. ² Jobb Kg7—g8, melyre Hf5—e7 †, Kg8—g7, Be8—f8: következik. ³ Hc3—d5 visszatartása végett. ⁴ Söt. gyaloghadállása előnyösebb és egy gyaloggal erősebb. ⁵ A h2-n álló bástya játékba hozására. ⁶ Bh2—e2 előnyös lépést kell meggátolni. ⁷ c3—c4 lépés elkerülése végett.

Hadállás világos 24. lépése után:



- | | | | |
|---------------------------|---------------------|------------------------|----------------------|
| 25. a4—a5 | Be4—c4 | 36. Kf2—e1 | Kb7—b6 |
| 26. Ff4—e5 | Ha6—c5 | 37. Ke1—d2 | Kb6—b5 |
| 27. Hb3—c5: | Bc4—c5: | 38. Kd2—c1 | c6—c5 |
| 28. Bd2—d4 ⁸ | h7—h5 | 39. Kc1—b2 | Fg4—d1 |
| 29. Bd4—a4 | Bc5—b5 | 40. Fe5—c7 | d5—d4 |
| 30. Ba4—a2 | Bb5—b1 | 41. Fc7—e5! | d4—d3 |
| 31. a5—a6 | b7—a6: ⁹ | 42. c3—c4 [†] | Kb5—c6 ¹¹ |
| 32. Ba2—a6: | Kc8—b7 | 43. Fe5—c3 | a5—a4 |
| 33. Ba6—a3 | Bb1—b2 | 44. b3—a4: | Fd1—a4: |
| 34. Ba3—b3 [†] ! | Bb2—b3: | 45. Fc3—d2 | Fa4—c2 |
| 35. c2—b3: ¹⁰ | a7—a5 | | remis. ¹² |

(London, 1853.)

55. Huszárcsel futáráldozattal.

(Világos a vezérbátyát előnyül adja; az a1B. tehát a sakk-tábláról leveendő.)

- | Staunton. | * * * | Staunton. | * * * |
|-----------|--------|-----------|-------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 3. Hg1—f3 | g7—g5 |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 4. Ff1—c4 | g5—g4 |

⁸ E bátyalépéssel vil. a5. gyalogját menti meg. ⁹ Jobb lett volna b7—b6. ¹⁰ A két elszigetelt gyalog összekötése kilátást nyújt vil.-nak arra, hogy a játszmát döntetlenné tehesse. ¹¹ Nyilvánvaló, hogy Kb5—b4-re Fe5—c3 ♖ következnek. ¹² A két ellenkező színű futár miatt.

5. Fc4—f7 †	Ke8—f7:	15. Fc1—g5 ¹⁵	Ve7—c5 †
6. Hf3—e5 †	Kf7—e8 ¹³	16. Kg1—h1	Hc6—b4 ¹⁶
7. Vd1—g4:	Hg8—f6!	17. c2—c4	Hd5—b6
8. Vg4—f4:	d7—d6	18. b2—b3	Ff8—e7
9. He5—f3	Hb8—c6	19. Hf3—d4!	Fe6—g8
10. d2—d4	Vd8—e7	20. Fg5—e7:	Vc5—e7:
11. 0—0	Fc8—d7 ¹⁴	21. Hd4—f5	Ve7—d7
12. e4—e5	d6—e5:	22. Ve4—h4 ¹⁷	Ba8—d8
13. d4—e5:	Hf6—d5	23. Vh4—f6	és vil. nyer.
14. Vf4—e4	Fd7—e6		

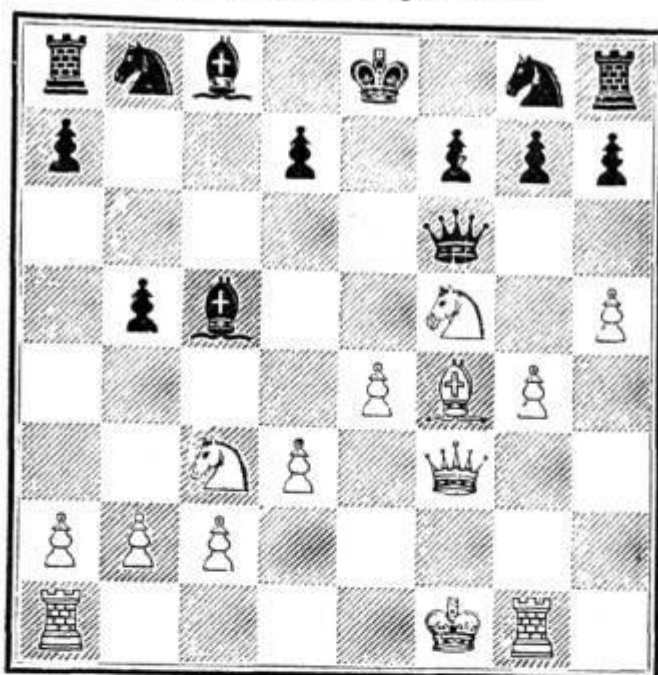
(London, 184*.)

56. Futárrel.¹⁸

Anderssen.	Kieseritzky.	Anderssen.	Kieseritzky.
1. e2—e4	e7—e5	10. g2—g4	Hh5—f6
2. f2—f4	e5—f4:	11. Bh1—g1 ²¹	c6—b5:
3. Ff1—c4	Vd8—h4 †	12. h2—h4	Vg5—g6
4. Ke1—f1	b7—b5	13. h4—h5	Vg6—g5
5. Fc4—b5:	Hg8—f6	14. Vd1—f3	Hf6—g8 ²²
6. Hg1—f3	Vh4—h6	15. Fc1—f4:	Vg5—f6
7. d2—d3	Hf6—h5	16. Hb1—c3	Ff8—c5
8. Hf3—h4 ¹⁹	Vh6—g5	17. Hc3—d5!	Vf6—b2:
9. Hh4—f5 ²⁰	c7—c6	18. Ff4—d6 ²³	Fc5—g1:

¹³ Hibás lenne Kf7—e6, mint az elemzéseknél láttuk. ¹⁴ Erősebb lépés Fc8—g4. ¹⁵ 0—0—0 akadályozni. ¹⁶ Ff8—e7 kellett volna. ¹⁷ Igen jó lépés, mely nemcsak akadályozza söt. elsánczolását, hanem előkészíti a következő nyerő lépést is. ¹⁸ Az itt közlött játszma a legszebbek közé tartozik, miket valaha sakktáblán játszottak s azért megérdemli a »halhatlan játszma« nevet, melylyel megtisztelték. ¹⁹ Igen csinos lépés, mely Hh5—g3 † lépést akadályozza. ²⁰ E pont gyakran igen előnyös a huszár elhelyezésére s ez elhelyezés Anderssennek kedvelt szokása. ²¹ E lépéstől kezdve világos játéka mesteri és ragyogó combinációk szakadatlan láncolata. Világos feláldozza F-ját, hogy annál hevesebb rohamot nyerjen. ²² Kényszerített visszavonulás, mivel Fc1—f4: lépésre vezérvesztés fenyeget. ²³ Gyönyörű combinatio. Vil. mindkét bástyáját áldozatul hozza, hogy rohamát az időnyerés és a söt. vezér eltávolításával annál ellenállhatatlanabbá tehesse. Ha söt. ütné ezt a futárt, 4. lépésre matot kapna.

Hadállás söt. 16. lépése után:



19. e4—e5²⁴ Vb2—a1 † 21. Hf5—g7 † Ke8—d8
 20. Kf1—e2 Hb8—a6²⁵ 22. Vf3—f6 †! Hg8—f6:
 Vil. 3. lépésre matot jelent: 23. Fd6—e7 †²⁶

(London, 1851.)

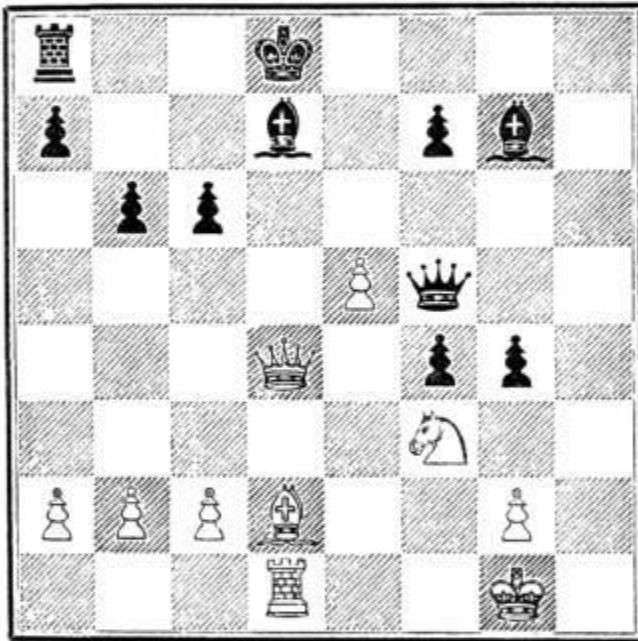
57. Ugyanaz.

Walker.	Szén.	Walker.	Szén.
1. e2—e4	e7—e5	6. d2—d4	d7—d6
2. f2—f4	e5—f4:	7. e4—e5 ²⁷	d6—e5:
3. Ff1—c4	Vd8—h4 †	8. Hc3—d5	Ke8—d8
4. Ke1—f1	g7—g5	9. d4—e5:	Fc8—d7
5. Hb1—c3	Ff8—g7	10. Hg1—f3	Vh4—h5

²⁴ E lépéssel vil. elzárja a söt. vezért saját táborától s alkalmat nyer a 21. lépésnél megkezdett matrohamra. ²⁵ Hf5—g7 †, Ke8—d8, Fd6—c7 † meggátlására. Azonban a sötét tábor most már menthetetlen. ²⁶ Gyönyörű záradék. Sötétnek mind a hét tisztje megmaradt, világos pedig csak 3 könnyű tiszttel csikarta ki a véggyőzelmet. Ime, a jó hadállás előnye a számbeli túlsúly fölött! ²⁷ Világos feláldozza e gyalogot, hogy a d. vonalat támadásra megnyissa (lásd a 9. lépést).

- | | | | |
|-------------|----------------------|--------------------------|---------|
| 11. h2—h4 | h7—h6 | 19. Ba1—e1 | Fd7—e6 |
| 12. Kf1—g1 | Vh5—g6 | 20. Hd5—e7: | Hc6—e7: |
| 13. h4—g5: | h6—g5: | 21. Fc4—b5 | Fe6—d7 |
| 14. Bh1—h8: | Fg7—h8: | 22. Vc3—d4 | c7—c6 |
| 15. Vd1—e1 | Fh8—g7 ²⁸ | 23. Fb5—d3 | He7—f5 |
| 16. Vel—b4 | b7—b6 | 24. Fd3—f5: | Vg6—f5: |
| 17. Fc1—d2 | Hb8—c6 | 25. Be1—d1 ²⁹ | g5—g4 |
| 18. Vb4—c3 | Hg8—e7 | | |

Hadállás sötét 25. lépése után:



- | | | | |
|--------------|---------|-------------|-----------------------|
| 26. Hf3—g5! | Vf5—g5: | 29. Ff4—g5: | Fg7—e5: ³⁰ |
| 27. Vd4—d7 † | Kd8—d7: | 30. c2—c3 | f7—f6 |
| 28. Fd2—f4 † | Kd7—e6 | 31. Fg5—e3 | Ba8—h8 |

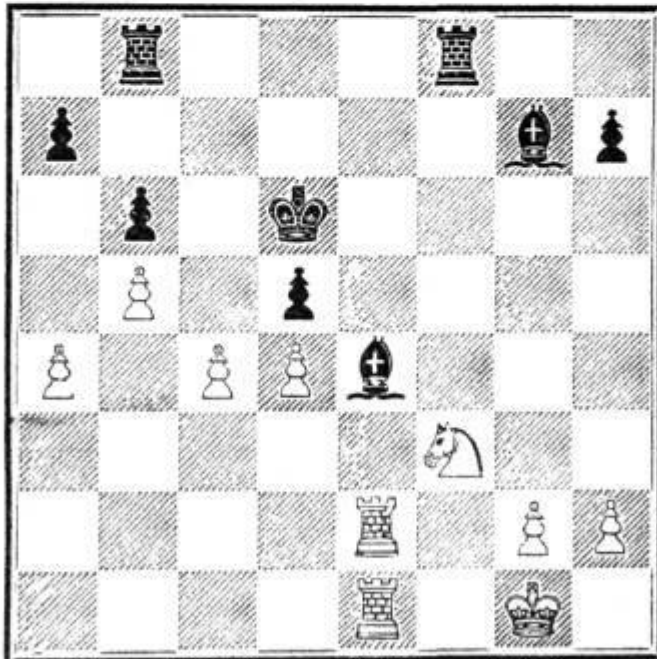
²⁸ Igen helyes; mert Vel—b4 fenyeget, melylyel világos a b7 és f8 pontokra együttes támadást intézhetne. ²⁹ Igen szép terv előkészítő lépése. Világos szándéka Hf3—g5:, Vf5—g5:, Vd4—d7 †, Kd8—d7:, Fd2—f4 † lépésekkel két gyalogot és így előnyt nyerni. ³⁰ Sötét helyes ellenjátéka felforgatta világos szép tervét, s most sötétnek, miután a rohamot is megtörte és a cselgyaloggal erősebb, kilátása van a nyeresre.

32. Kg1—f2 Bh8—h7 35. Bd1—d4: Ke6—e5
 33. a2—a4 f6—f5 és sötét nyer.
 34. Fe3—d4 Fe5—d4 † (London, 1843.)

58. Ugyanaz.

- | Vidor. | Cseresnyés. | Vidor. | Cseresnyés. |
|-------------------------|-------------|---------------------------|-------------|
| 1. e2—e4 | e7—e5 | 9. Vd1—e1! ³² | c6—d5: |
| 2. f2—f4 | e5—f4: | 10. Vel—a5 † | b7—b6 |
| 3. Ff1—c4 | Vd8—h4 † | 11. Va5—d5: | Hb8—c6 |
| 4. Ke1—f1 | g7—g5 | 12. Fc1—f4: | Hg8—e7 |
| 5. Hb1—c3 | Ff8—g7 | 13. Ff4—g5: | f7—f6 |
| 6. Hg1—f3 | Vh4—h5 | 14. Fg5—f6: | Vh5—d5: |
| 7. Hc3—d5 ³¹ | Ke8—d8 | 15. Ff6—e7 † | Kd8—e7: |
| 8. d2—d4 | c7—c6 | 16. Fc4—d5: ³³ | Ba8—b8 |

Hadállás világos 27. lépése után:



³¹ Korai roham. Jobb lett volna előbb d2—d4 és h2—h4. ³² Vil., hogy a rohamot erélyesebben folytathassa, egy könnyű tisztjét 3 gyalogért feláldozni készül. ³³ Most vil.-nak feláldozott tisztjéért cserében három gyaloggal többje van s a cselgyalogot is visszanyerte. A játszma egyenlő.

17. c2—c3	Hc6—a5	27. Kf2—g1	Bf8—f3! ¹⁰⁶
18. b2—b4	Fc8—a6 †	28. g2—f3:	Fg7—d4 †
19. Kf1—f2	Ha5—c4	29. Kg1—g2	Bb8—g8 †
20. a2—a4	Hc4—b2	30. Kg2—h3	Fe4—f5 †
21. b4—b5	Fa6—b7	31. Kh3—h4	Fd4—f6 †
22. Ba1—a2 ³⁴	Fb7—d5:	32. Kh4—h5	Ff5—g6 †
23. Ba2—b2	Fd5—e4:	33. Kh5—h6 ³⁷	Fg6—f7!
24. Bh1—e1	d7—d5	34. c4—d5:	Ff6—g7 †
25. Bb2—e2? ³⁵	Ke7—d6!	35. Kh6—h7:	Fg7—c3
26. c3—c4	Bh8—f8!	36. Be2—e6 †	Kd6—d5:

Világos földadja.

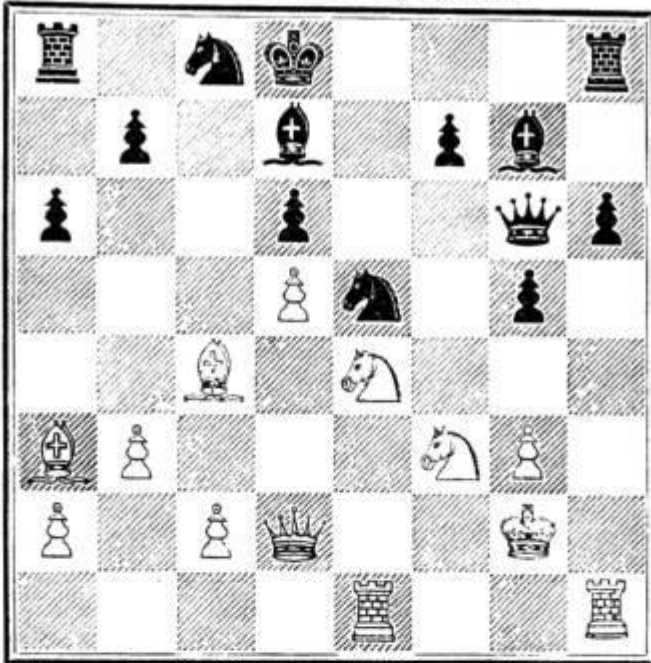
(Pest, 1864. oct. 29.)

59. Mac Donnell futárcsele. (Récsi rohamával.)

Erkel.	Szén.	Erkel.	Szén.
1. e2—e4	e7—e5	13. Fc1—a3	Fc8—d7
2. f2—f4	e5—f4:	14. e5—d6:	c7—d6:
3. Ff1—c4	Vd8—h4 †	15. Vd1—d2	Hb8—c6
4. Ke1—f1	g7—g5	16. Ba1—e1	a7—a6
5. Hb1—c3	Ff8—g7	17. d4—d5	Hc6—e5
6. g2—g3 ³⁸	f4—g3:	18. Hc3—e4	He7—c8
7. Kf1—g2	Vh4—h6	19. He4—d6! ⁴⁰	He5—f3:
8. h2—g3:	Vh6—g6	20. Hd6—b7 †	Kd8—c7
9. d2—d4	d7—d6	21. d5—d6 †	Kc7—b8
10. Hg1—f3	h7—h6	22. Hb7—c5! ⁴¹	Fd7—c6
11. e4—e5	Ke8—d8	23. Hc5—d7 †! ⁴²	Fc6—d7:
12. b2—b3 ³⁹	Hg8—e7	24. Vd2—b4 †	Fd7—b5

³⁴ Egyszerűbb és jobb lett volna Fd5—b7: De vil. egy gyalogot remél nyerni. Lásd 24. lépését. ³⁵ Miért nem Hf3—g5? ³⁶ E szép minőségáldozat söt. részére dönti el a játszmát. ³⁷ Kh5—g4-re Fg6—d3 † dönt. ³⁸ E lépés Mac Donnell szellemes találmánya. ³⁹ E combinatiót (lásd a köv. lépést is) első ízben Récsi Emil alkalmazta és sikeresnek bizonyult. ⁴⁰ E szellemes áldozat s a reá következő mesterileg kivitt terv vil. javára dönt. ⁴¹ Remek húzás. Hf3—d2: lépésre vil. néhány lépés alatt matot adna. ⁴² Vil. mesterileg folytatja a rohamot. A jelen áldozatot azért teszi, hogy söt. a Vb4 †-ot b7-en a futárral ne fedezhesse s hogy a vil. királyra veszedelmes ferde vonalból e futár távozzék.

Hadállás sötét 18. lépése után :



- | | | | |
|--------------|------------------------|---------------------------|---------------|
| 25. Fc4—b5: | Hf3—e1 † | 31. Ff3—c6: | Fb6—a5: |
| 26. Bh1—e1: | Vg6—c2 † | 32. Be1—e8! ⁴⁴ | Hc8—d6 |
| 27. Fb5—e2 † | Kb8—a7 | 33. Fa3—d6: | Ba8—d8 |
| 28. Vb4—a5! | Fg7—d4 | 34. Fd6—e5 ⁴⁵ | Bh8—g8 |
| 29. d6—d7 | Vc2—c6 † ⁴³ | 35. Fe5—f6 | Bg8—g6 |
| 30. Fe2—f3 | Fd4—b6 | 36. Ff6—d8: | söt. földlja. |

(Pest, 1855.)

60. Futárcsel.(Társas játszma.⁴⁶)

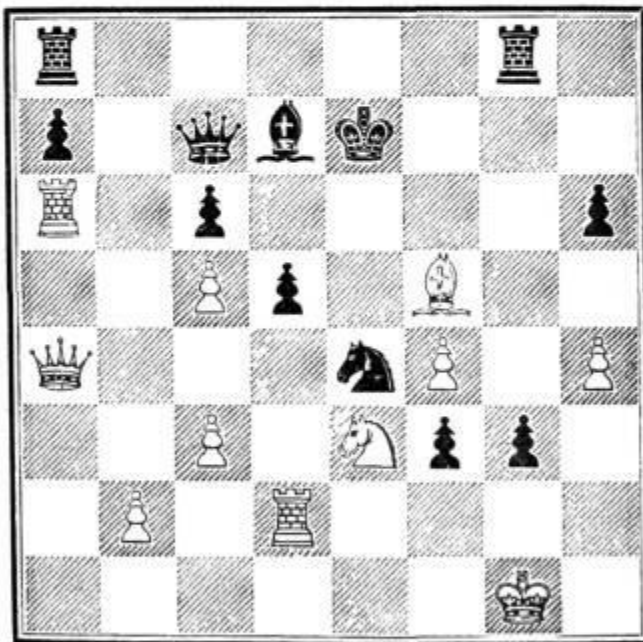
(Az első 8 lépés, mint az 58. sz. játszmában.)

Erkel s többen.	Cseresnyés s többen.	Erkel s többen.	Cseresnyés s többen.
9. Hd5—c3	d7—d6	11. Kf1—g1	g5—g4!
10. h2—h4	h7—h6	12. Hf3—b2	f4—f3

⁴³ Hc8—b6: után Va5—a6 †; Ka7—b8, Fa3—d6 † nyer. ⁴⁴ Sokkal szebb és erősebb húzás, mint Fc6—a8: vagy d7—c8: ⁴⁵ Világos kitűnően manoeverez a futárral. ⁴⁶ Játszották a pesti sakk-kör megnyitása alkalmával 1864. okt. 16., 23. és 30. napjain. Világos részéről résztvettek még: Dr. Spitzer, Vidor, Engel I., Homeiszter (Havasi) A. stb. összesen 14-en; sötét részéről: Vész tr., Strausz, Márki, Skvör, Lauffer stb. szintén 14-en, mindnyájan a sakk-kör tagjai.

- | | | | |
|--------------------------|-----------------------|--------------------------|----------------------|
| 13. g2—g3 | b7—b5 | 26. Ff4—e3 | Vc7—e5: |
| 14. Fc4—b3 | b5—b4 | 27. Ve1—b4 | Ve5—b8 ⁵¹ |
| 15. Hc3—a4 | Hg8—f6 ⁴⁷ | 28. Vb4—d4 | Bh8—g8 |
| 16. e4—e5 | Hf6—e4 | 29. Bh1—h2 | Ff8—g7 |
| 17. Fc1—f4 | d6—d5 | 30. Vd4—a4 | Vb8—b7 |
| 18. Ha4—c5 | f7—f5 | 31. c2—c3 | Kd8—e7 |
| 19. a2—a3! ⁴⁸ | b4—a3: | 32. Bh2—d2 | Fg7—e5 |
| 20. Ba1—a3: | Fg7—f8 | 33. Fb3—c2 | Vb7—c7 |
| 21. Ba3—a5 | Vh5—f7! ⁴⁹ | 34. Fe3—f4 ⁵² | Fe5—f4: |
| 22. Hh2—f1 | Vf7—c7 | 35. g3—f4: | g4—g3 ⁵³ |
| 23. Vd1—a1 | He4—c5: | 36. Hf1—e3 | Hd7—f6 |
| 24. d4—c5: | Fc8—e6 | 37. Ba5—a6 | Fe6—d7! |
| 25. Va1—e1 | Hb8—d7 ⁵⁰ | 38. Fc2—f5: | Hf6—e4 |

Hadállás sötét 38. lépése után:



⁴⁷ Söt. erélyesen átveszi a rohamot. ⁴⁸ Mivel vil. királyszárnyán teljes tétlenségre szorult, vezérszárnyán igyekszik bontakozni. ⁴⁹ A sötét vezér h5-n fölösleges, miután söt. ott már célját. (vil. beszorítását) végrehajtotta, visszatér tehát táborába az a. vonalon fenyegető ellen-roham ellensúlyozására és későbbi támadásokra. ⁵⁰ E lépésre vil. egy gyalogot veszít. ⁵¹ Vb4—b7 fenyeget. ⁵² Kg1—h2 (v. f2) után f5—f4! következik. ⁵³ Söt. rohama most már ellenállhatatlan.

- | | | | |
|---------------------------|---------|-------------|-----------------------|
| 39. Bd2—d5: ⁵⁴ | c6—d5: | 44. Ba6—a4: | Bg8—e8 ⁵⁶ |
| 40. He3—d5 † | Ke7—d8 | 45. Kg2—f1 | Be8—e4:! |
| 41. Hd5—c7: | Fd7—a4: | 46. Ba4—e4: | Ba8—g8! |
| 42. Ff5—e4: ⁵⁵ | f3—f2 † | 47. Kf1—g2 | Bg8—d8! |
| 43. Kg1—g2 | Kd8—c7: | 48. Be4—d4 | Bd8—e8! ⁵⁷ |

Világos feladta a játszmat.

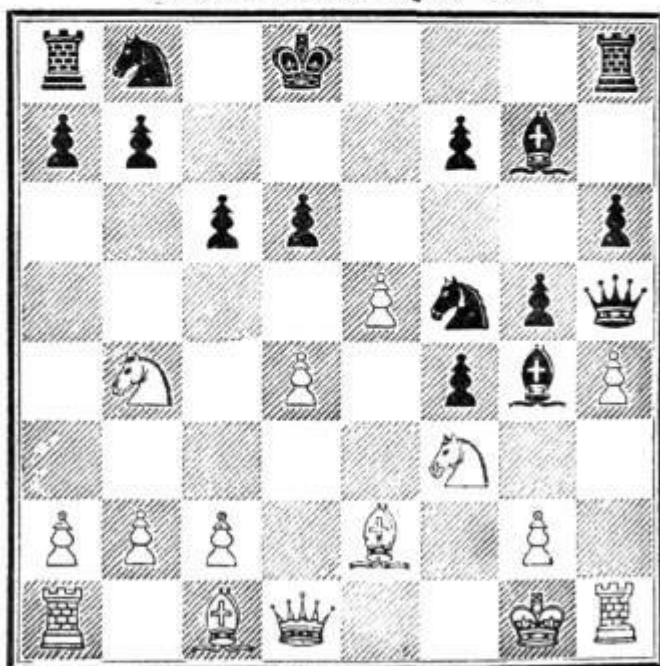
(Pest, 1864.)

61. Ugyanaz.

(A hét kezdőlépés, mint az előbbi játszmában.)

- | | Vidor. | Szén. | Vidor. | Szén. |
|-----|--------|--------|------------|----------------------|
| 8. | d2—d4 | d7—d6 | 11. Fc4—e2 | c7—c6 |
| 9. | h2—h4 | h7—h6 | 12. Hd5—b4 | Hg8—e7 |
| 10. | e4—e5 | Fc8—g4 | 13. Kf1—g1 | He7—f5 ⁵⁸ |

Hadállás sötét 13. lépése után:

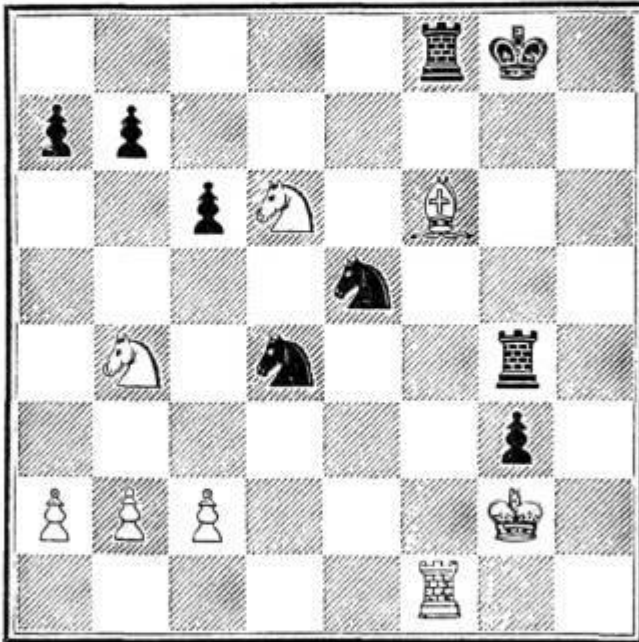


- ⁵⁴ A most következő combinatiók érdekesek. ⁵⁵ Vagy e helyett:
- | | | | |
|--------------|--------|-------------|----------------|
| 42. Hc7—e6 † | Kd8—e7 | 45. f4—f5 | Bg8—g4 |
| 43. He6—d4 | He4—d2 | 46. Ba6—h6: | g3—g2 |
| 44. Ff5—d3 | Fa4—d7 | | és sötét nyer. |

⁵⁶ Az ezen lépéssel megkezdett, két bástyával való hadargás különösen figyelemre méltó. ⁵⁷ S a következő lépésre Be8—e1, mire az f2. gy. bemenetele többé nem gátolható. ⁵⁸ Azon messzeszámitó, remek húzások közé tartozik, melyek Szént a legnagyobb mesterek sorába emelték.

- | | |
|-----------------------------------|---------------------------------|
| 14. h4—g5: Vh5—h1 † ⁵⁹ | 25. Fe2—g4 Ff6—h4 † |
| 15. Kg1—h1: Hf5—g3 † | 26. g2—g3 f4—g3 † ⁶³ |
| 16. Kh1—g1 h6—g5: ⁶⁰ | 27. Kf2—g2 Bh1—h2 † |
| 17. Vd1—d3 ⁶¹ Fg4—f5 | 28. Kg2—g1 Fh4—e7 ⁶⁴ |
| 18. Vd3—f5: Bh8—h1 † | 29. Fc1—f4 Bh2—h4 |
| 19. Kg1—f2 Hg3—f5: | 30. Ba1—f1! Bh4—g4: |
| 20. Hf3—g5: d6—e5: | 31. Ff4—g5 † Kf8—g8 |
| 21. Hg5—f7 † Kd8—e8 | 32. Fg5—e7: Hb8—d7 |
| 22. Hf7—e5: Hf5—d4: | 33. Kg1—g2 Hd7—e5 |
| 23. He5—c4 Fg7—f6! ⁶² | 34. Fe7—f6 Ba8—f8 ⁶⁵ |
| 24. Hc4—d6 † Ke8—f8 | |

Hadállás sötét 34. lépése után:



⁵⁹ Az előbbeni e lépés előkészítésére történt. — E ragyogó combinatioval söt. a minőséget fogja megnyerni. ⁶⁰ Most sötét világost 2 lépéses mattal fenyegeti, melynek meggátlása végett világos kénytelen vezérét szintén feláldozni. ⁶¹ Jobbnak látszik Fe2—f1 azzal a célzattal, hogy a vezért a bástyaért cseréljék el. ⁶² Söt. igen ügyesen használja fel a vil. király hátrányos helyzetét. ⁶³ Fh4—g3 † sokkal erősebb lépés és azonnal söt. részére dönti el a játszmát. P. o.

26. Fh4—g3 † 28. Kg2—g1 (v. f1) f4—f3
27. Kf2—g2 Bh1—h2 † és sötét nyer.

⁶⁴ A következő tervek mindkét részről szépek. ⁶⁵ Mindkét rész kitűnően játszott. Az e5. sötét H. nem üthető; mert akkor a g3. gy. bemenetele döntő veszteség nélkül nem gátolható.

35. Hb4—d3	He5—g6!	47. Kf3—e3	Bd2—c2:
36. Ff6—d4:	Hg6—h4 †	48. Hf4—d3	Ke7—d6
37. Kg2—h3	Bg4—d4:	49. a2—a4	c6—c5
38. Bf1—f8 †	Kg8—f8:	50. b2—b3	c5—c4
39. Kh3—g3:	Bd4—d6:	51. Hd3—e1	Bc2—c1
40. Kg3—h4:	Kf8—e7 ⁶⁶	52. Ke3—d2	Bc1—e1:
41. Hd3—c5	b7—b6	53. Kd2—e1:	Kd6—d5
42. He5—d3	Bd6—g6	54. Ke1—d2	Kd5—d4
43. Kh4—h3	Bg6—e6	55. Kd2—c2	c4—c3
44. Hd3—f4	Be6—e4	56. Kc2—c1	Kd4—d3
45. Kh3—g4	Be4—d4	Világos föladja.	
46. Kg4—f3	Bd4—d2		

(Pest, 1855.)

62. Ellencsel futárcselre.

T.***	Zukertort.	T.***	Zukertort.
1. e2—e4	e7—e5	13. Fc1—d2	g5—g4
2. f2—f4	e5—f4:	14. Hf3—g1	f4—f3
3. Ff1—c4	d7—d5	15. g2—g3	Fd6—g3:
4. Fc4—d5:	Vd8—h4 †	16. Fd2—e1 ⁷²	Fg3—e1:
5. Ke1—f1	Hg8—e7	17. Ba1—e1:	Be8—e1 †
6. Vd1—f3 ⁶⁷	He7—d5:!	18. Kf1—e1:	g4—g3 ⁷³
7. e4—d5:	Ff8—d6	19. He3—b5	f3—f2 †
8. Vf3—e4 † ⁶⁸	Ke8—d8	20. Ke1—d2 ⁷⁴	Vh5—g5 †
9. Hg1—f3 ⁶⁹	Vh4—h5	21. Kd2—c3	Vg5—e3 †
10. Hb1—c3	Bh8—e8	22. Kc3—b4	Hb8—a6 †
11. Ve4—c4	Fc8—f5 ⁷⁰	23. Kb4—a4	g3—g2
12. d2—d4	g7—g5 ⁷¹	Világos föladja.	

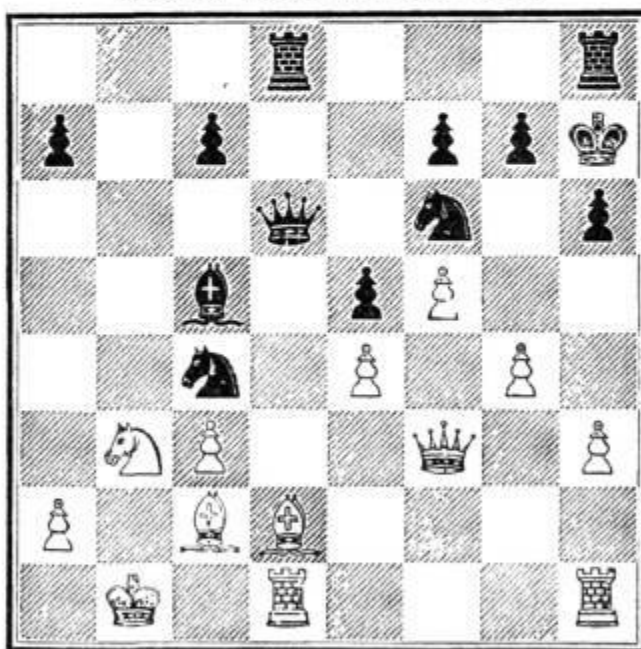
(Berlin, 1870.)

⁶⁶ Vil. játszmája tarthatatlan. ⁶⁷ Nem ajánlható folytatás. Jobb Hb1—c3. ⁶⁸ A vil. vezér f3-on kedvezőtlenül áll, a mennyiben saját táborát fejlődését akadályozza. Igyekszik tehát egy jobb pontot időnyeréssel elfoglalni. ⁶⁹ d2—d4 után Bh8—e8, Hg1—f3, Be8—e4:, Hf3—h4:, Be4—d4: következhetnek. ⁷⁰ Fc8—g4-re Kf1—f2 volna a helyes válasz. ⁷¹ Gyenge volna Ff5—c2: ⁷² f3—f2 fenyegető lépés meggátlására. ⁷³ Világos játszmája menthetetlen. ⁷⁴ Ke1—f1-re Vh5—d1 † dönt.

63. Elhárított királycsel.

Steinitz.	Blackburne.	Steinitz.	Blackburne.
1. e2—e4	e7—e5	12. Fc1—g5	Ba8—d8
2. f2—f4	Ff8—c5	13. Fb3—c2	h7—h6
3. Hg1—f3	d7—d6	14. Fg5—c1 ⁷⁶	Kg8—h7
4. Ff1—c4	Hg8—f6	15. g2—g4	Bf8—h8 ⁷⁷
5. d2—d3	Hb8—c6	16. Hb1—d2	b7—b5!
6. c2—c3 ⁷⁵	0—0	17. Hd2—b3	b5—b4
7. Fc4—b3	Fc8—g4	18. Fc1—d2	b4—c3:
8. f4—f5	d6—d5	19. b2—c3:	Hc6—a5!
9. h2—h3	Fg4—f3:	20. 0—0—0 ⁷⁸	Ha5—c4
10. Vd1—f3:	d5—e4:	21. Kc1—b1	Vd6—a6! ⁷⁹
11. d3—e4:	Vd8—d6		

Hadállás világos 21. lépése után:



⁷⁵ Vil. nagyon hátramarad a fejlődésben. Jobb volna Hb1—c3.
⁷⁶ Rosz volna Fg5—f6:, melyre g7—f6: lépéssel söt. a g. vonalat rohamra nyitná meg. ⁷⁷ Mesteri lépés, melylyel söt. nemcsak a királyszárny rohamot megelőzi, hanem illet saját részéről készít elő arra az esetre, ha vil. később 0—0 lépést tenné. ⁷⁸ A söt. H. mint azonnal látható, (Vd6—d2 ♠ miatt) nem üthető. ⁷⁹ Söt. mesterileg folytatja a rohamot. E lépésével Bd8—d2:, H. v. Bd2:, Va6—a3! (és nyer) lépéseket czélozza.

22. Fd2—c1 ⁸⁰	Fc5—a3	27. Fc2—d3	Hc4—a5!
23. Kb1—a1	Fa3—c1:	28. Hb3—a5: ⁸²	Va3—c3†
24. Bd1—c1:	Va6—a3	29. Bh2—b2	Bb8—b2:
25. Bc1—b1	Bd8—d6	30. Bb1—b2:	Bd6—d3:
26. Bh1—h2 ⁸¹	Bh8—b8!	31. Vf3—e2	Bd3—e3 ⁸³

Világos föladja.

(Baden-Baden, 1870. július.)

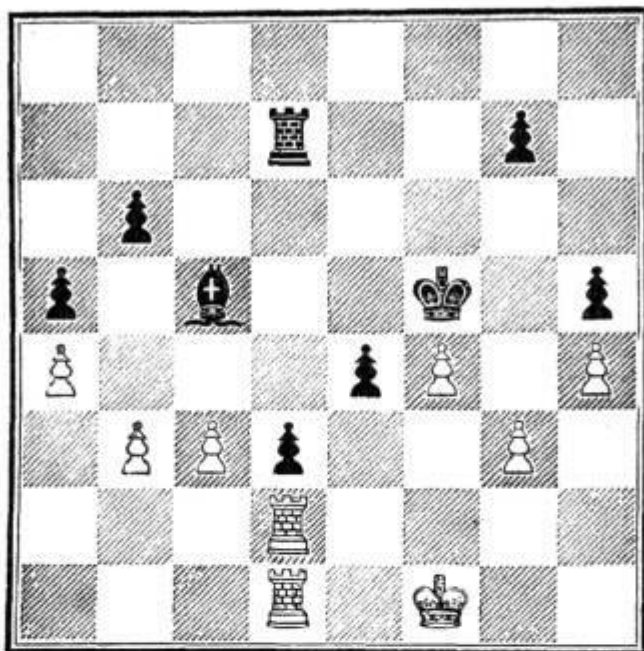
64. Ellencsel királycselre.

Vész J. A.	Récsi.	Vész J. A.	Récsi.
1. e2—e4	e7—e5	17. Vc4—d5:	Hf6—d5:
2. f2—f4	d7—d5	18. Kg1—f2	Hd5—f6
3. Hg1—f3	d5—e4:	19. h2—h3 ⁸⁶	Ba8—e8
4. Hf3—e5:	Hg8—f6	20. Bf1—e1	b7—b6
5. Ff1—c4	Fc8—e6	21. a2—a4	Fe7—d6
6. Fc4—e6:	f7—e6:	22. g2—g3	h7—h7
7. d2—d4	Ff8—e7	23. h3—h4	Kh8—h5
8. 0—0	0—0	24. Ba1—d1	Kh7—g6
9. c2—c3	c7—c5	25. Kf2—g2	Hf6—g4
10. Vd1—b3	c5—d4: ⁸⁴	26. Hd2—f1	Hc6—a5
11. Vb3—e6†	Kg8—h8	27. Fe3—d4	Be8—e7
12. He5—f7†	Bf8—f7:	28. Hf1—e3	Hg4—e3:
13. Ve6—f7:	d4—d3	29. Fd4—e3:	Ha5—c4
14. Fc1—e3	Hb8—c6	30. b2—b3	Hc4—e3:
15. Hb1—d2	Vd8—d7	31. Be1—e3:	Fd6—c5
16. Vf7—c4	Vd7—d5 ⁸⁵	32. Be3—e1	a7—a5 ⁸⁷

⁸⁰ Hb3—c5: után Va6—b5†, Hc5—b3, Hc4—d2†, Bd1—d2:, Bd8—d2: a folytatás. ⁸¹ Bd6—a6, fenyeget. ⁸² Tartósabb védelmet nyújtott volna Bh2—b2, melyre Bd6—b6, Vf3—d1, c7—c5, c3—c4, Ha5—b3†, Bb2—b3:, Bb6—b3:, Bb1—b3:, Bb8—b3:, Vc2—b3:, Va3—c1†, Fd3—b1, Hf6—e4:, Vb3—c2, Vc1—c2:, Fb1—c2:, He4—f2: (és söt. nyer) következhetek volna. ⁸³ S következő lépésre Be3—e1. ⁸⁴ Söt. feláldozza a minőséget, hogy két szabad és összekötött gyalogja lehessen. ⁸⁵ Söt. vezércserét ajánl, hogy e. és d. gyalogjainak előnyös állását annál hatályosabban érvényesíthesse. ⁸⁶ Mivel Hf6—g4† és tisztvesztés következne. ⁸⁷ Hogy b3—b4 lépéssel a futárt előnyös állásából le ne üzzék.

33. Bd1—d2 Kg6—f5 35. Be1—d1 Kf5—g4⁸⁸
 34. Kg2—f1 Be7—d7

Hadállás világos 35. lépése után:



36. Kf1—g2 e4—e3? 39. Bd3—d5! e2—e1H.†⁹⁰
 37. Bd2—d3: Bd7—d3: 40. Kg2—f1 He1—f3
 38. Bd1—d3:⁸⁹ e3—e2 remis.

(Pest, 1863. jan. 23.)

⁸⁸ Söt.-nek jelen hadállásban nyernie kell. P. o.

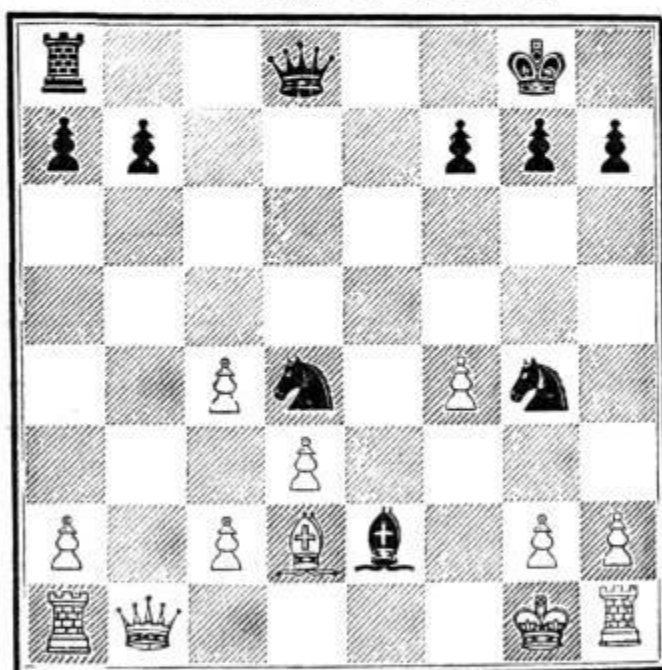
- | | | | |
|---------------|--------------------------|--------------|---------|
| 35. | g7—g6 (tempo-
lépés.) | 37. Bd2—d3: | Bd7—d3: |
| 36. Kf1—e1 A) | Kf5—g4 | 38. Bd1—d3: | e3—e2 |
| 37. Bd2—g2 | Kg4—f3 stb. | 39. Bd3—d5 † | Kf5—e4 |
| | | 40. Bd5—e5 † | Ke4—d3 |
| | | 41. Be5—d5 † | Kd3—c3: |
| 36. Kf1—g2 | e4—e3 | 42. Bd5—e5 | Kc3—b3: |

stb. A következő lépés azonban azt lehetetlenné teszi. ⁸⁹ E lépés (melyre Bd5—g5 ♖ fenyegét) biztosítja világosnak a remist. ⁹⁰ Érdekes állás, midőn a gyalog egyedül huszárú tehető, veszteség elkerülése nélkül.

65. Ugyanaz. (Falkbeer ellenrohamával.)

Schulten.	Morphy.	Schulten.	Morphy.
1. e2—e4	e7—e5	10. Ff1—e2	Fc8—g4
2. f2—f4	d7—d5	11. c3—c4	c7—c6
3. e4—d5:	e5—e4	12. d5—c6:	Hb8—c6:
4. Hb1—c3	Hg8—f6	13. Ke1—f1 ⁹²	Be8—e2:!
5. d2—d3	Ff8—b4	14. Hg1—e2:	Hc6—d4
6. Fc1—d2	e4—e3! ⁹¹	15. Vd1—b1	Fg4—e2 †
7. Fd2—e3:	0—0	16. Kf1—f2	Hf6—g4 †
8. Fe3—d2	Fb4—c3:	17. Kf2—g1 ⁹³
9. b2—c3:	Bf8—e8 †		

Hadállás világos 17. lépése után:



Sötét 7. lépésre matot jelent:	20. Kg2—h3	Vf2—f3 †
17.	Hd4—f3 †	21. Kh3—h4
18. g2—f3:	Vd8—d4 †	Hg4—f2
19. Kg1—g2	Vd4—f2 †	22. Bh1—g1
		Vf3—h3 †
	23. Kh4—g5	V. vagy gy. ♣

(New-York, 1857.)

⁹¹ Igen finom gyalogáldozat oly célból, hogy a rohamot sötét magának biztosítsa. ⁹² Jobb lett volna Fd2—c3, Hc6—d4 meggátolása végett. ⁹³ Kf2—g3-ra Hd4—f5 †, Kg3—h3, Vd8—h4 ♣ következik.

66. Közép-csel.

(Ezt a játszmát *Világos* sakktábla nélkül játszotta.)

Blackburne.	Woodward.	Blackburne.	Woodward.
1. e2—e4	e7—e5	9. c2—c3	d4—c3: ⁹⁵
2. d2—d4	e5—d4:	10. Hb1—c3:	0 — 0
3. Ff1—c4	Hg8—f6	11. Hc3—d5!	Ve7—d8
4. Fc1—g5	h7—h6	12. Vd1—d3	a7—a6? ⁹⁶
5. Fg5—f6:	Vd8—f6:	13. Hd5—f6 †!	g7—f6:
6. Hg1—f3	Hb8—c6	14. Vd3—g6 †	Kg8—h8
7. 0 — 0	Ff8—c5 ⁹⁴	15. Vg6—h6 †	Kh8—g8
8. e4—e5	Vf6—e7	16. e5—f6:	és vil. nyer.

(London, 1862.)

67. Francia megnyitás.

(Izenetes játszma. 1842.)

London.	Páris.	London.	Páris.
1. e2—e4	e7—e6	15. 0 — 0	Fc8—a6
2. d2—d4	d7—d5	16. Vd3—b3	Vb6—b3:
3. e4—d5:	e6—d5:	17. a2—b3:	Fa6—f1:
4. Hg1—f3	Hg8—f6	18. Kg1—f1:	Hf6—g4
5. Ff1—d3	c7—c5	19. d4—c5:	Hg4—e3 †
6. Vd1—e2 † ⁹⁷	Ff8—e7	20. f2—e3:	Be8—e3:
7. d4—c5:	0 — 0	21. Hb1—d2	Ba8—e8
8. Fc1—e3	Bf8—e8	22. b3—b4	Be3—d3
9. Fd3—b5	Hb8—c6	23. Ba1—a7: ⁹⁹	Bd3—d2:
10. Hf3—d4	Fe7—c5:	24. b4—b5	Bd2—b2:
11. Fb5—c6: ⁹⁸	b7—c6:	25. b5—b6	d5—d4
12. c2—c3	Fc5—d4:	26. b6—b7	d4—d3
13. c3—d4:	c6—c5	27. Ba7—a8	Kg8—f8
14. Ve2—d3	Vd8—b6		Világos föladta.

⁹⁴ Azonos hadállás a skót csel egyik változatával. ⁹⁵ Jobb d4—d3!, hogy a b1H. rögtön és kedvező ponton játékba ne jöhessen. ⁹⁶ Durva hiba, melynek következtében söt. játszmája elveszett. Hc6—e7 vagy Fc5—e7lett volna a helyes húzás. ⁹⁷ Nem jó vil.-nak ezen, és következő néhány lépése. ⁹⁸ Hd4—c6:-ra Vd8—b6 lenne a válasz. ⁹⁹ Vil. két szabadgyalogjára támaszkodva megkísérelte, hogy a veszteséget tartóztassa s e célból egy tisztet áldoz.

68. Szicíliai megnyitás.

Kolisch.	Anderssen.	Kolisch.	Anderssen.
1. e2—e4	c7—c5	12. Ba1—d1 ¹	Fd6—c7
2. Hg1—f3	e7—e6	13. Bf1—e1 ²	Vd8—d6
3. d2—d4	c5—d4:	14. Hd4—f3!	a7—a6? ³
4. Hf3—d4:	Hg8—f6!	15. Fe3—h6:	Be8—e1 †
5. Ff1—d3 ¹⁰⁰	Hb8—c6!	16. Bd1—e1:	g7—h6:
6. Fc1—e3	d7—d5	17. Vd2—h6:	Hf6—e4
7. e4—d5:	e6—d5:	18. Vh6—h5	f7—f5 ⁴
8. 0—0	Ff8—d6	19. Hc3—d5:!	Vd6—d5:
9. h2—h3	h7—h6	20. Fd3—e4:	Vd5—d7
10. Hb1—c3	0—0	21. Fe4—d5 †!	Kg8—g7 ⁵
11. Vd1—d2	Bf8—e8	22. Vh5—g5 †	és vil.nyer. ⁵

(London, 1861.)

69. Ugyanaz.

Szén.	Anderssen.	Szén.	Anderssen.
1. e2—e4	c7—c5	8. Hb5—c3 ⁹	Fc8—e6
2. Hg1—f3	Hb8—c6	9. Hc3—d5	Fe6—d5:
3. d2—d4	c5—d4:	10. Vd1—d5:	Hg8—f6
4. Hf3—d4:	e7—e6	11. Vd5—b3	d6—d5
5. Hd4—b5 ⁷	d7—d6 ⁸	12. Vb3—b7:	Hc6—b4
6. Fc1—f4	e6—e5	13. Hb1—a3	Hf6—e4:
7. Ff4—e3	a7—a6	14. c2—c3	Ba8—b8

¹⁰⁰ Hiba volna e4—e5, Vd8—a5 † miatt.

¹ Vil. a d5. gy. megnyerésére czéloz. ² Vil. összes haderejét a középben vonta össze. Hadállása kitünő. ³ E lépéssel söt. fontos tempot veszít és alkalmat ad vil.-nak egy ragyogó terv keresztülvitelére. d5—d6 jobb lett volna, de vil. e lépés után is előnyösebben áll. P. o. d5—d4, Fd3—b5 †, d4—e3:, Vd2—d6:, e3—f2 †, Kgl—f2:, Fc7—d6:, Bd1—d6: stb. ⁴ Jobb Fc8—e6. ⁵ Vd7—d5: húzásra Bel—e8 † dönt. ⁶ Kg7—h7 †, Vg5—g8 †, Kh7—h6, Bel—e6 † következnek. ⁷ Szén találta fel és használta először e lépést. Célja söt. d. gyalogját idő előtt húzásra kényszeríteni, hogy így sötét középhadállása gyengüljön. Az elmélet ezt az új lépést jónak találta s később általános használatba jött. ⁸ a7—a6-ra Hb5—d6 † következik, mint ez egy Löwenthal és Morphy közötti játszmában (1858.) előfordúl. ⁹ A huszár elérvén célját (a d. gyalog időelőtti húzásra-kényszerítését, lásd ez oldalon a 7. jegyzetet) visszavonul, hogy d5-re mehessen.

15. Vb7—a7	d5—d4	24. Vh7—h5 †	Ke8—d8 ¹²
16. Ff1—c4	He4—d6	25. Be2—c2	Kd8—e7 ¹³
17. c3—b4:	Hd6—c4:	26. Hc4—e3	Vd5—e4
18. Ha3—c4:	d4—e3: ¹⁰	27. Bc2—c7 †	Ke7—e6
19. 0—0	e3—e2	28. Bc7—c4	Ve4—b7
20. Bf1—e1	Ff8—b4:	29. Ba1—d1	f6—f5 ¹⁴
21. Be1—e2:	f7—f6 ¹¹	30. g2—g4	f5—f4
22. Va7—g7:	Bh8—f8	31. He3—d5	sötét földadja.
23. Vg7—h7:	Vd8—d5		

(London, 1851.) ¹⁵

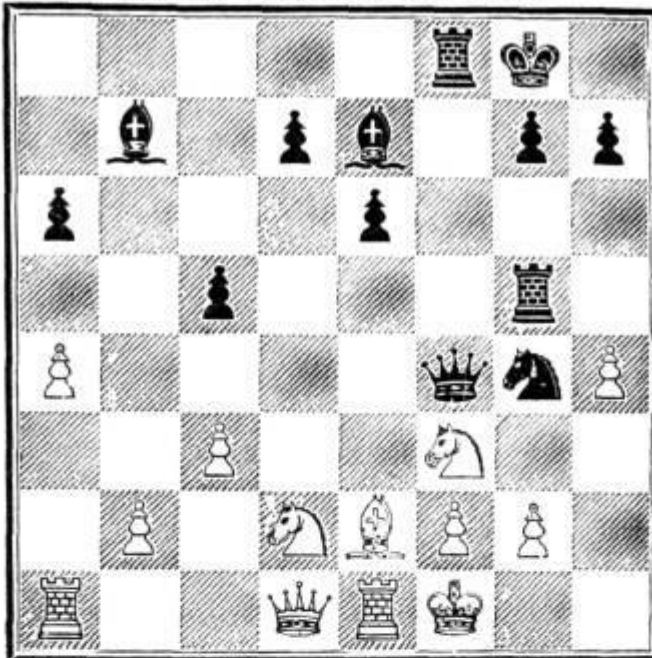
70. Ugyanaz.

Szén.	Anderssen.	Szén.	Anderssen.
1. e2—e4	c7—c5	12. c2—c3	Fc8—b7
2. Hg1—f3	Hb8—c6	13. Hb1—d2	Vd8—c7
3. Hb1—c3	e7—e6	14. d3—d4	Hg6—f4
4. Ff1—c4	a7—a6	15. Ve2—d1	Ba8—f8 ¹⁹
5. a2—a4	Hg8—e7	16. d4—c5:	b6—c5:
6. Vd1—e2 ¹⁶	He7—g6	17. Fe3—f4:	Vc7—f4:
7. d2—d3	Ff8—e7	18. Bf1—e1	Hc6—e5
8. Fc1—e3	0—0	19. Fc4—e2	Bf5—g5!
9. 0—0	f7—f5 ¹⁷	20. Kgl—f1	He5—g4
10. e4—f5:	Bf8—f5:	21. h2—h4	Vf4—h2! ²⁰
11. Hc3—b1 ¹⁸	b7—b6		

¹⁰ Ff8—b4 † hiba volna Fe3—d2 miatt. (Söt. egy tisztet vesztené.)

¹¹ Feltűnő hiba, mely söt.-nek játszmájába kerül. 0—0 kellett volna. De vil. e lépésre is előnyben maradt volna. ¹² Ke8—e7-re Hc4—e5: következik. ¹³ Hc4—e3 s utána Ba1—d1 † fenyeget. ¹⁴ Hogy vil. Vh5—f5 † halálos húzást ne tehessen. ¹⁵ A világhiállítás alkalmával rendezett nemzetközi nagy sakkversenyen. ¹⁶ Jobb d2—d4, mert a szicíliai megnyitáskor igen fontos, hogy vil. a d. vonalat megnyerje, a söt. fél hátránya pedig épen e vonalon való gyöngeségében rejlik. ¹⁷ Söt. e lépéssel hadállása előnyét kivívja. ¹⁸ Vil.-t tisztvesztés fenyegeti d7—d5; s utána d5—d4 lépésekkel, ezt kerüli el a jelen lépéssel; egyszersmind H-ját d2-re, biztos helyre akarja állítani. ¹⁹ Söt. hadállása kitűnő. ²⁰ Söt. mesterileg folytatja a rohamot. A vezér nem üthető, különben vil. néhány lépésre matot kapna.

Hadállás világos 21. lépése után :



- | | | | |
|-------------|------------------------|--------------------------|----------------|
| 22. Fe2—c4 | Vh2—h1 † | 30. Kc2—b3 | Hf2—d1: |
| 23. Kf1—e2 | Vh1—g2: | 31. Ba1—d1: | Vf5—g5: |
| 24. Hf3—g5: | Fe7—g5: | 32. Fc4—d3 | Bf8—f2 |
| 25. h4—g5: | Vg2—f2 ‡ | 33. Hd2—e4 | c5—c4 † |
| 26. Ke2—d3 | Vf2—f5 † ²¹ | 34. Kb3—a2 | Fb7—e4: |
| 27. Kd3—e2 | Vf5—e5 † | 35. Fd3—e4: | Vg5—a5 |
| 28. Ke2—d3 | Hg4—f2 † | 36. Bd1—a1 ²² | Va5—c3: |
| 29. Kd3—c2 | Ve5—f5 † | | és sötét nyer. |

(London, 1851.)²³

71. Ugyanaz.

Cseresnyés.

Hay.

Cseresnyés.

Hay.

1. e2—e4

c7—c5

7. 0—0

0—0

2. Hg1—f3

Hb8—c6

8. Hb1—c3!

d7—d5²⁴

3. d2—d4

c5—d4:

9. e4—d5:

Hf6—d5:

4. Hf3—d4:

e7—e6

10. Hc3—d5:

Vd8—d5:

5. Fc1—e3

Hg8—f6!

11. c2—c4

Vd5—d7

6. Ff1—d3

Ff8—e7

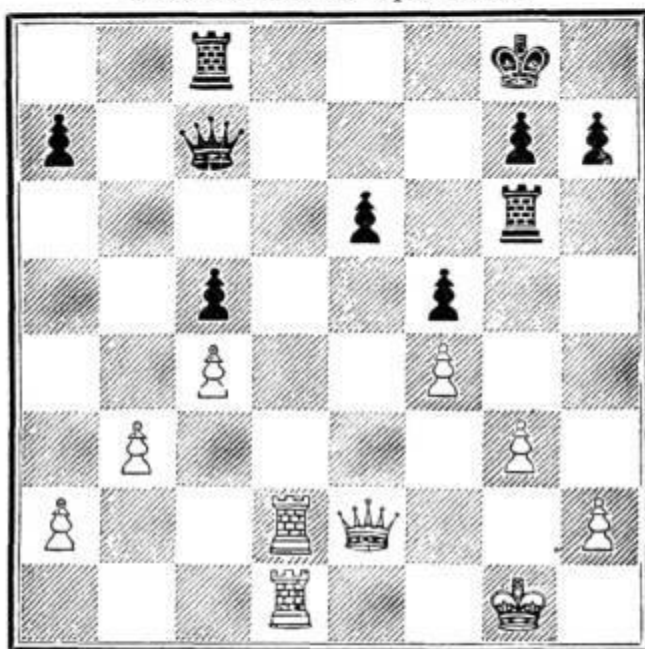
12. Hd4—c6:

Vd7—c6:

²¹ Hogy a király c2-re ne menekülhessen. ²² Ka2—a3-ra Va5—b6 nyer. ²³ Ugyancsak a nagy sakkversenyen játszották. ²⁴ A megnyitást mindkét rész kitűnő szabatossággal játszotta.

- | | | | |
|------------|----------------------|-------------|----------------------|
| 13. Vd1—c2 | f7—f5 | 19. Ba1—d1 | Fe7—c5 |
| 14. f2—f4 | b7—b6 | 20. Bd1—d2 | Fa6—b7 ²⁷ |
| 15. Fd3—e2 | Fc8—a6 ²⁵ | 21. Ff3—b7: | Vc7—b7: |
| 16. b2—b3 | Ba8—c8 ²⁶ | 22. Fe3—c5: | b6—c5: |
| 17. Fe2—f3 | Vc6—c7 | 23. Bf1—d1 | Bf6—g6 |
| 18. Vc2—e2 | Bf8—f6 | 24. g2—g3 | Vb7—c7 |

Hadállás sötét 24. lépése után:



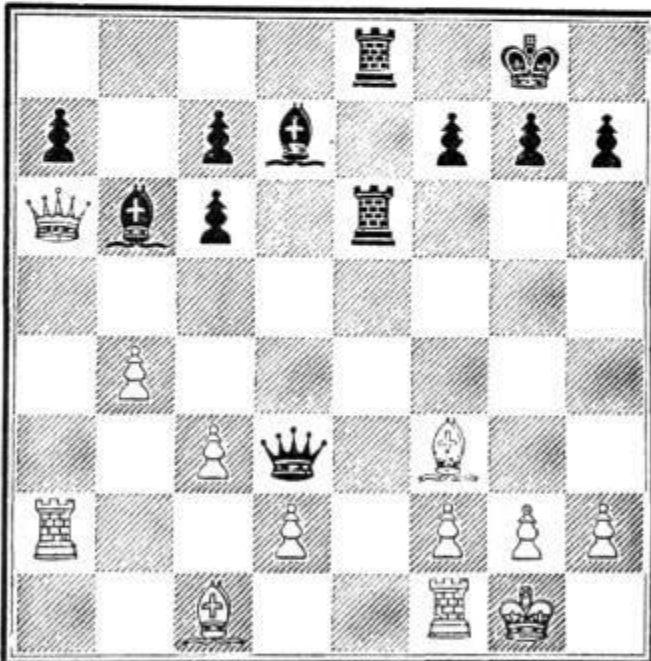
- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--------------------------|-----------------|
| 25. Bd2—d6 ²⁸ | Bc8—e8 | 28. Bd6—d8! | Vb4—a4 |
| 26. Ve2—e5 | Vc7—a5 ²⁹ | 29. Bd8—e8 † | Va4—e8: |
| 27. b3—b4! ³⁰ | Va5—b4: | 30. Ve5—c7 ³¹ | sötét föladjja. |
- (Pest, 1865. febr. 24.)

²⁸ Igen helyes lépés, hogy az a8B. minél előbb játékba hozathassék.
²⁹ Sötét kiválóan fölismerte helyzetét. A c. vonal legalkalmasabb rohamvonala, s ezt felhasználni igyekszik is, b6—b5 lépést czélozván.
³⁰ E lépéssel sötét feladja jó hadállását s ennek előnyét ellenfelének engedi. — Jobb lett volna Fc5—e3 † s utána Fa6—b7. ²⁵ Kitünő jó húzás. Vil. nemcsak meggátolja az f4. gy. elvesztését (Vc7—f4:), hanem ellenrohamot is nyer. E ponttól kezdve vil. mesteri erélylyel vezeti a játszmát. (L. egyszerismind a 331. old. a 16. sz. jegyz.) ²⁹ Legjobb lépésnek látszik Kg8—f8. (Bd1—d5 gátlására.) A szövegben foglalt húzás alkalmat ad vil.-nak a következő szép combinatióra. ³⁰ E mesteri gyalogáldozat vil. részére dönti el a játszmát. Va5—a2: után Ve5—c5: nyer (a szabad c. gyalog miatt). ³¹ S ez után Bd1—d8, mely el nem hárítható.

72. Bécsi játszma.

Paulsen.	Morphy.	Paulsen.	Morphy.
1. e2—e4	e7—e5	10. Hc3—e4:	Be8—e4:
2. Hb1—c3	Hb8—c6	11. Fe2—f3	Be4—e6
3. Hg1—f3	Ff8—c5	12. c2—c3 ³³	Vd8—d3!
4. Ff1—b5	Hg8—f6	13. b2—b4 ³⁴	Fc5—b6
5. 0—0	0—0	14. a2—a4	b5—a4:
6. Hf3—e5:! ³²	Bf8—e8	15. Vd1—a4:	Fc8—d7
7. He5—c6:	d7—c6:	16. Ba1—a2	Ba8—e8 ³⁵
8. Fb5—c4	b7—b5	17. Va4—a6	Vd3—f3 ³⁶
9. Fc4—e2	Hf6—e4:		

Hadállás világos 17. lépése után:



³² Hc6—e5 :-re d2 - d4 előnyösen tehető. ³³ E húzás alkalmat ad sötétnek következő mesteri húzására, melylyel vil. táborra fejlődését hosszabb időre visszatartja. Egyszerűbb és jobb lett volna: d2—d3.
³⁴ Vil. a vezérszárnyon igyekszik fejlődni, mivel söt. előbbi húzása ezt a másik szárnyon lehetetlenné tette. ³⁵ Söt. Vd3—f1 : † lépést czélozza.
³⁶ A legmesszeszámitóbb és legremekebb combinatiók közül való, mely a játszmát sötét javára dönti el.

18. g2—f3:	Be6—g6 †	24. Kg1—h1	Fb6—f2:
19. Kg1—h1	Fd7—h3	25. Va6—f1! ³⁷	Fh3—f1:
20. Bf1—d1	Fh3—g2 †	26. Bd1—f1:	Be8—e2
21. Kh1—g1	Fg2—f3 †	27. Ba2—a1 ³⁸	Bg6—h6
22. Kg1—f1	Ff3—g2 †	28. d2—d4	Ff2—e3
23. Kf1—g1	Fg2—h3 †		

Világos föladja.³⁹

(New-York, 1857.)

73. Fianchetto.

Paulsen.	Owen.	Paulsen.	Owen.
1. e2—e4	b7—b6	13. Ve5—c3	e6—e5
2. g2—g3	e7—e6	14. Fc1—h6	Bf8—f7
3. Ff1—g2	Fc8—b7	15. f2—f4	Fb7—a6?
4. Hb1—c3	f7—f5	16. f4—e5 ⁴⁰	Fa6—f1:
5. Hg1—e2	Hg8—f6	17. Ba1—f1:	Vd8—e7
6. d2—d3	Ff8—b4	18. Bf1—f7:	Ve7—f7:
7. 0—0	Fb4—c3:	19. e5—e6!	Vf7—e7
8. He2—c3:	f5—e4:	20. e6—d7:	Hc6—e5
9. Hc3—e4:	Hf6—e4:	21. Fg2—h3	g6—g5 ⁴¹
10. Vd1—h5 †	g7—g6	22. Vc3—c7:	g5—g4
11. Vh5—e5	0—0	23. d7—d8V. †	Ve7—d8:
12. d3—e4:	Hb8—c6	24. Vc7—g7 ‡	

(London, 1862.)

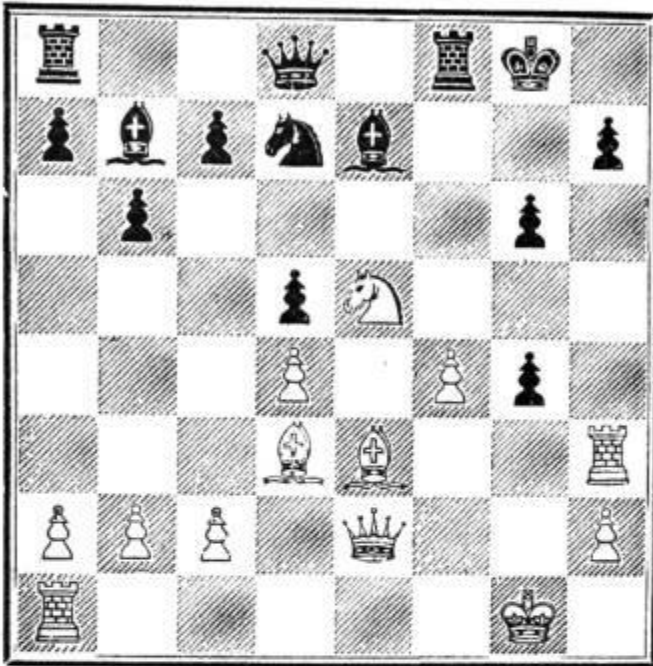
74. Berlíni játszma.

Steinitz.	Mongredien.	Steinitz.	Mongredien.
1. e2—e4	d7—d5	5. Hg1—f3	Hg8—f6
2. e4—d5:	Vd8—d5:	6. Ff1—d3	Ff8—e7
3. Hb1—c3	Vd5—d8	7. 0—0	0—0
4. d2—d4	e7—e6	8. Fc1—e3	b7—b6

³⁷ Vil. kénytelen a saját vezérét szintén áldozatul hozni. (Fh3—g2 ‡ miatt.) ³⁸ Hogy a d. gyalog mozdúlhasson. ³⁹ A futár nem üthető Bh6—h2: ‡ miatt, más ellenlépésre is ez fenyeget. ⁴⁰ Kitűnő szép terv, melynél világos a minőséget feláldozza. ⁴¹ Sötét egyéb lépésekre is elveszett.

- | | | | |
|-------------|--------|-------------------------|----------------------|
| 9. Hf3—e5 | Fc8—b7 | 13. Bf1—f3! | f7—f5 |
| 10. f2—f4 | Hb8—d7 | 14. Bf3—h3 | g7—g6 |
| 11. Vd1—e2 | Hf6—d5 | 15. g2—g4 ⁴² | f5—g4: ⁴³ |
| 12. Hc3—d5: | e6—d5: | | |

Hadállás sötét 15. lépése után :



- | | | | |
|---------------------------|-----------------------|---------------|------------------------|
| 16. Bh3—h7: ⁴⁴ | Hd7—e5: ⁴⁵ | 22. Vh7—h3 † | Ke6—f7 |
| 17. f4—e5: | Kg8—h7: | 23. Ba1—f1 † | Kf7—e8 |
| 18. Ve2—g4: | Bf8—g8 ⁴⁶ | 24. Vh3—e6 | Bg8—g7 |
| 19. Vg4—h5 † | Kh7—h7 | 25. Fe3—g5 | Vd8—d7 |
| 20. Vh5—h6 † | Kg7—g7 | 26. Fd3—g6: † | Bg7—g6: |
| 21. Vh6—h7 † | Kf7—e6 | 27. Ve6—g6 † | és nyer. ⁴⁷ |

(London, 1862.)

⁴² Remek combinatio, mint a következmény igazolja. ⁴³ Jobb volna Hd7—e5: s utána Fb7—c8. ⁴⁴ Gyönyörű és jól megokolt áldozat. ⁴⁵ Ha a király rögtön ütné a h7. bástyát, vil. Ve2—g4:, Hd7—e5:, f4—e5: lépésekkel válaszolna. ⁴⁶ Vil. annyira túlsúlyban van, hogy söt. játszámja többé nem tartható. P. o.

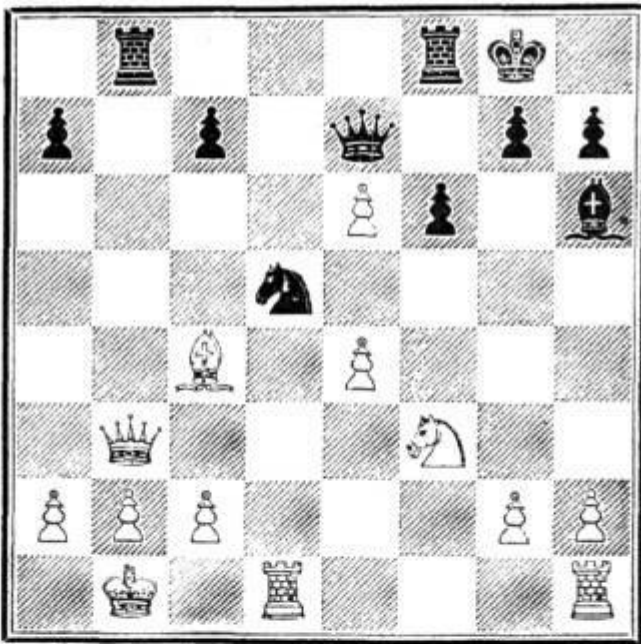
- | | | | |
|--------------|--------|------------|---------------|
| 18. | Vd8—e8 | 21. Kh1—g1 | Fe7—f8 |
| 19. Vg4—h5 † | Kh7—g8 | 22. Ba1—g1 | Ff8—g7 |
| 20. Fd3—g6: | Bf8—f7 | 23. Fe3—h6 | és vil. nyer. |

⁴⁷ 2. lépésre matot mond.

75. From-csel.

Zukertort.	S.* **	Zukertort.	S.* **
1. f2—f4	e7—e5	11. Hb1—d2	0 — 0
2. f4—e5:	d7—d6	12. 0—0—0	Hb8—c6
3. e5—d6:	Ff8—d6:	13. Kc1—b1	Hc6—b4
4. Hg1—f3	H58—h6	14. Vd3—b3 †	Fc8—e6
5. d2—d4	Hb6—g4	15. Hd2—c4	Fe3—h6
6. Fc1—g5	f7—f6	16. e2—e4! ⁴⁸	b7—b5
7. Fg5—h4	Hg4—e3	17. d4—d5!	b5—c4:
8. Vd1—d3	Vd8—e7	18. Ff1—c4:	Ba8—b8 ⁴⁹
9. Fh4—f2	Fd6—f4	19. d5—e6:	Hb4—d5 ⁵⁰
10. Ff2—e3:	Ff4—e3:		

Hadállás sötét 19. lépése után :



20. Bd1—d5:⁵¹ Bb8—b3: 22. Fc4—b3:⁵² Kg8—h8
 21. Bd5—d7 Ve7—c5 23. e6—e7 Bf8—e8

⁴⁸ A helyes folytatás, mely vil. játékát előnybe hozza. ⁴⁹ Az egyedül helyes lépés Fe6—f7! lett volna. ⁵⁰ Söt. Bd1—d7 húzást akarja elkerülni s a rohamot maga részére fenntartani. ⁵¹ Mesteri terv. ⁵² Rosz volna e helyett e6—e7 †, Vc5—c4:, Bd7—d8, Bb3—b2 †, Kbl—b2:, Vc4—b4 † s utána Vb4—c7: folytatás miatt.

24. Fb3—f7 Vc5—e7:⁵³ 26. Bh1—d1 söt. földadja⁵⁵
 25. Ff7—e8:⁵⁴ Ve7—e8: (Berlin, 1869.)

76. Szabálytalan megnyitás.

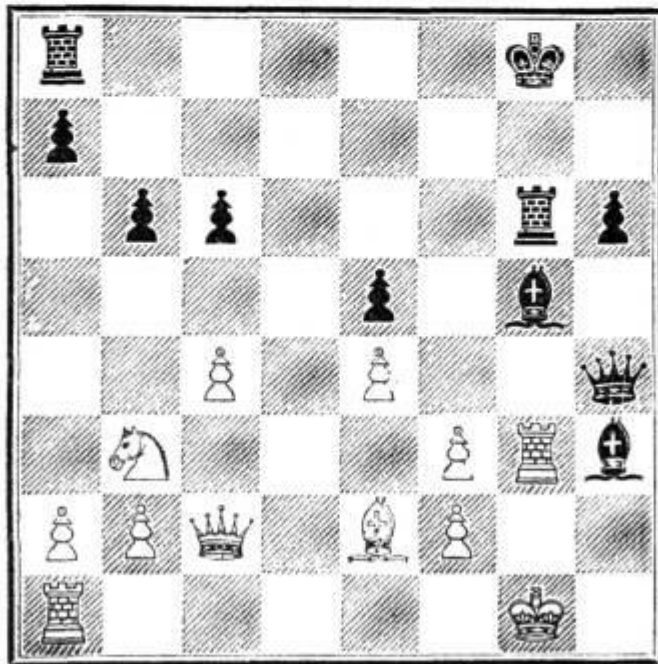
(Tanácskozási játszma.)

Világos: Eisenbach és Swerczek.

Sötét: Graf és dr. Neumann.⁵⁶

- | | | | |
|-------------------------|--------|---------------------------|---------|
| 1. c2—c4 | f7—f5 | 9. Ff4—g3 | b7—b6 |
| 2. d2—d4 | e7—e6 | 10. Hf3—d2 ⁵⁸ | Hd7—f6 |
| 3. Fc1—f4 ⁵⁷ | d7—d6 | 11. e3—e4 | f5—f4! |
| 4. e2—e3 | Hg8—f6 | 12. Fg3—h4 | h7—h6 |
| 5. Hb1—c3 | Ff8—e7 | 13. Fh4—f6: ⁵⁹ | Hh5—f6: |
| 6. Hg1—f3 | 0—0 | 14. Vd1—f3 | e6—e5 |
| 7. Ff1—d3 | Hb8—d7 | 15. d4—e5: | d6—e5: |
| 8. 0—0 | Hf6—h5 | 16. Hc3—d5 | c7—c6 |

Hadállás világos 30. lépése után:



⁵³ Legjobb lépése sötétnek. Másra gyorsabban veszít. ⁵⁴ Jobb és gyorsabban eredményre vezető húzás, mint Bd7—e7: ⁵⁵ A vezérvesztés (Bd7—d8 által) elkerülhetetlen. ⁵⁶ Nem a híres porosz mester, Neumann György R. ⁵⁷ Igen helyes, hogy a vezérfutár be ne szorúljon. ⁵⁸ Nem jó húzás. Jobb Vd1—c2, s utána Ba1—e1. ⁵⁹ Kényszerített lépés, mert g7—g5 fenyeget tisztvesztéssel.

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|--|----------------------|
| 17. Hd5—f6 † | Bf8—f6:! | 28. Kh2—h1 | Fe7—g5! |
| 18. Hd2—b3 | g7—g5 | 29. Bg1—g3 | Vf4—h4 ⁶⁴ |
| 19. h2—h3 | g5—g4! ⁶⁰ | 30. Kh1—g1 | Fg5—f4!! |
| 20. h3—g4: | Bf6—g6 | 31. Bg3—g6 † | Kg8—h7 |
| 21. Vf3—d1 ⁶¹ | Fc8—g4: | 32. Fe2—f1 ⁶⁵ | Kh7—g6: |
| 22. Fd3—e2 | Bg6—d6! | 33. Ff1—g2 | Vh4—g5 |
| 23. Vd1—c2 | f4—f3! ⁶² | 34. Kg1—f1 | Vg5—g2 † |
| 24. g2—f3: | Fg4—h3 | 35. Kf1—e2 | Ff4—g3 |
| 25. Bf1—d1 | Bd6—g6 † | 36. Ke2—e3 | Ba8—f8! |
| 26. Kg1—h2 | Vd8—f8! | 37. Vc2—e2 | Bf8—f3 † |
| 27. Bd1—g1 ⁶³ | Vf8—f4 † | Vil. föladja a játszmát. ⁶⁶ | |

(Bécs, 1870.)

77. Ugyanaz.

(Izenetes játszma.)

Staunton.	Bristol. ⁶⁷	Staunton.	Bristol.
1. f2—f4	d7—d5	11. d2—d3	0 — 0
2. Hg1—f3	c7—c5	12. e3—e4	d5—e4:
3. e2—e3	Hb8—c6	13. d3—e4:	e6—e5
4. Ff1—b5	a7—a6	14. f4—f5	Hh6—f7 ⁶⁹
5. Fb5—b6 †	b7—c6: ⁶⁸	15. Hf3—h4	Fc8—d7
6. 0 — 0	e7—e6	16. Bf1—f3	Bf8—d8
7. c2—c4!	Hg8—h6	17. Fc1—e3	Fd7—e8
8. Vd1—e2	Ff8—d6	18. Ba1—f1	Hf7—g5!
9. Hb1—c3	Vd8—e7	19. Bf3—g3 ⁷⁰	h7—h6
10. b2—b3	f7—f6	20. Ve2—g4	Bd8—d7

⁶⁰ Söt. előnyös hadállását igen ügyesen használja szárnyrohamra.
⁶¹ A g4. gy. nem védhető. ⁶² Erős húzás, mely a vil. király állását leszereli. ⁶³ Kh2—h3 :re Vd8—f6 (vagy f4) azonnal söt. javára dönt.
⁶⁴ Söt. föltötte kedvező hadállását ezzel, de főleg következő lépésével mesterileg használja fel. ⁶⁵ Legjobb. Nyilvánvaló, hogy a g6B. egyetlen kedvező mozdulatot nem tehet, söt bármely mozdulata veszélyeztetné világos játszmáját. Ez a körülmény teljesen igazolja sötét 30. lépésének helyességét. ⁶⁶ Ve2—f3 : után Fg3—f4 †, Ke3—e2, Fh3—g4 következik ; ha pedig világos nem üti a söt. B-t : Bf3—f2 : és nyer.
⁶⁷ Illetőleg a bristoli sakk-kör. ⁶⁸ Jobb Fc8—d7. ⁶⁹ Fc1—h6 : s ezzel még egy kettős gyalog előállása fenyeget. A játszma a megnyitás következtében, föltötte zárt jellegű. ⁷⁰ Nem volna jó Fe3—g5:, f6—g5: s később Fe8—h5 miatt.

21. Hh4—f3	Kg8—f8	31. Fe3—c5:	Fd6—c5:
22. Hf3—g5:	h6—g5: ⁷¹	32. Ha4—c5:†	Kb7—c8
23. h2—h4!	Fe8—f7	33. Bh3—d3	Bd8—d3:
24. h4—g5:	Kf8—e8 ⁷²	34. Hc5—d3:	Vc7—d6
25. g5—g6	Ff7—g8	35. Bf1·d1	Kc8—c7
26. Bg3—h3 ⁷³	Ke8—d8	36. Bd1—d2	Vd6—d4
27. Vg4—e2	Kd8—c7	37. Vf2—d4:	e5—d4:
28. Hc3—a4	Bd7—d8	38. Kg1—f2	Ba8—d8
29. Ve2—f2	Kc7—b7	39. Kf2—f3	és világos-
30. g2—g4	Ve7—c7		nak nyernie kell.

78. Ugyanaz.

Staunton.	Cochrane.	Staunton.	Cochrane.
1. c2—c3	e7—e5	18. Fe3—f2	Kg8—h8
2. e2—e4	d7—d5	19. Fb3—e6:	Vd6—e6:
3. Hg1—f3	Hg8—f6	20. Vd1—d3	Ba8—e8
4. Hf3—e5:	Hf6—e4:	21. Bf3—h3	Ve6—f5
5. d2—d4	Ff8—d6	22. Vd3—f3	Be8—e4
6. Hb1—d2	0 — 0	23. Bh3—h5	Vf5—e6
7. Hd2—e4:	d5—e4:	24. c3—c4	Bf8—e8
8. Fc1—f4	Fd6—e5:	25. b2—b3	Ve6—f6
9. Ff4—e5:	Hb8—c6	26. Ba1—f1	Be4—e2
10. Fe5—f4	Fc8—e6	27. a2—a4	Be2—a2 ⁷⁴
11. Ff1—b5	Hc6—e7	28. d4—d5	Ba2—a1
12. 0 — 0	c7—c6	29. Ff2—a7:	Be8—e1
13. Fb5—a4	He7—g6	30. Bf1—e1:	Ba1—e1†
14. Ff4—e3	f7—f5	31. Kg1—f2	Vf6—a1
15. f2—f4	e4—f3:	32. Vf3·d3 ⁷⁵	Be1—g1
16. Bf1—f3:	f5—f4	33. Vd3—e2	Hg6—e7
17. Fa4—b3	Vd8—d6	34. d5—d6	és nyer.

(London, 1841.)

⁷¹ Nagy hiba volna f6—g5; f5—f6 (és világos nyer) miatt.
⁷² f6—g5: után vil. Fe3—g5: lépéssel azonnal nyer. ⁷³ Söt. játszmája most már tarthatatlan, mivel vil. egy gyaloggal erősebb, söt. pedig rosszszul is áll. ⁷⁴ Nem jó, hogy e bástya úgy elkalandozik leghathatósabb működési vonaláról. ⁷⁵ Egyedüli jó húzás, mely nemcsak Be1—f1† lépést megrátolja, hanem eshetőleg ellenrohamot (Vd3—g6:) készít elő.

79. Ugyanaz.

Szén.	Hampe.	Szén.	Hampe.
1. e2—e3	e7—e5	29. Ve2—e7	Vf7—e7:
2. c2—c4	Hg8—f6	30. Be1—e7:	Bf8—f7
3. Hb1—c3	Hb8—c6	31. Be7—e8 †	Bf7—f8
4. g2—g3	Ff8—b4	32. Ba1—e1	Bf8—e8:
5. Hg1—e2	e5—e4	33. Be1—e8 †	Kg8—f7
6. Ff1—g2	Hc6—e5	34. Be8—d8	a4—b3:
7. Hc3—e4:	He5—d3 †	35. Bd8—d6:	Hg4—f6
8. Ke1—f1	a7—a5 ⁷⁶	36. Bd6—b6	Ba8—a4
9. a2—a3	Fb4—e7	37. Ff3—e2	Hf6—e4
10. Vd1—c2	Hd3—e5	38. Bb6—b3	He4—d6
11. d2—d4 ⁷⁷	He5—c6	39. Bb3—c3	b7—b6
12. b2—b3	d7—d6	40. Bc3—b3	Fc8—a6
13. He2—f4	Hf6—g4	41. Bb3—b6:	Hd6—c4:
14. h2—h3	Hg4—h6	42. Bb6—a6:	Hc4—b2:
15. He4—c3	f7—f5	43. Ba6—b6	Hb2—c4
16. Fg2—d5! ⁷⁸	Fe7—f6	44. Bb6—c6	Hc4—a3:
17. Vc2—e2	Vd8—e7	45. Bc6—c5:	Ba4—d4
18. Fc1—b2	Hc6—d8	46. Kg2—f3	Kf7—e7
19. Fd5—f3	0—0	47. Kf3—e3	Bd4—e4 †
20. Hf4—d5	Ve7—f7	48. Ke3—d3	Ke7—d6
21. Hd5—f6 †	Vf7—f6:	49. Bc5—a5	Ha3—c4
22. Hc3—d5	Vf6—f7	50. Ba5—a6 †	Kd6—c5
23. h3—h4	Hh6—g4	51. Fe2—f3	Hc4—b2 †
24. Hd5—f4	c7—c6	52. Kd3—c2	Be4—b4
25. Kf1—g2	Hd8—e6	53. Ba6—c6 †	Kc5—b5
26. d4—d5	He6—f4 †	54. Ff3—e2 †	Hb2—c4
27. e3—f4:	c6—c5	55. Bc6—c4:	Bb4—c4 †
28. Bh1—e1	a5—a4	56. Kc2—b3	és vil. nyer.

(Bécs, 1853.)

⁷⁶ Czelítalan húzás. Jobb lett volna d7—d6 vagy 0—0. ⁷⁷ Vil. igen helyesen használja söt. időmúlasztását saját tábora fejlesztésére.

⁷⁸ Söt. elsánczolását akadályozni.

80. Ugyanaz. (Hollandi megnyitás.)

Owen.	Anderssen.	Owen.	Anderssen.
1. d2—d4	f7—f5	24. Hb1—d2	Hd5—b6
2. e2—e4	f5—e4:	25. Fc4—e6:	Vf7—e6:
3. Hb1—c3	e7—e6 ⁷⁹	26. f2—f3	c5—c4
4. Vd1—h5 † ⁸⁰	g7—g6	27. Kc1—b1	a5—a4
5. Vh5—e5	Hg8—f6	28. c2—c3 ⁸⁶	a4—a3
6. Fc1—g5	Ff8—e7	29. Ve2—f2	c6—c5 ⁸⁷
7. d4—d5	0—0	30. He4—c5:	Fe7—c5:
8. Fg5—h6	d7—d6	31. Vf2—c5:	b4—c3:
9. Ve5—d4	e6—e5!	32. b2—c3:	Hb6—d7 ⁸⁸
10. Vd4—d2	Bf8—f7 ⁸¹	33. Vc5—c7	Hd7—f8 ⁸⁹
11. h2—h3 ⁸²	Hb8—d7	34. Vc7—c5	Bf4—f7
12. 0—0—0	Hd7—c5	35. Bh1—e1	Ba8—c8
13. Ff1—c4	Fc8—d7	36. Vc5—e3	Ve6—a6
14. Hg1—e2	a7—a5	37. Kb1—a1	Bf7—b7
15. g2—g4 ⁸³	Vd8—e8 ⁸⁴	38. Ve3—e5:	Bb7—b5
16. He2—g3	b7—b5	39. Ve5—d4	Hf8—e6
17. Fc4—e2	b5—b4	40. Vd4—d7 ⁹⁰	Bb5—b6
18. Hc3—b1	c7—c6	41. Hd2—e4	Bc8—f8
19. Fh6—e3	Hf6—d5:	42. g4—g5 ⁹¹	Bb6—b7
20. Fe3—c5:	d6—c5:	43. Vd7—d5	Bb7—b5
21. Hg3—e4:	Bf7—f4	44. Vd5—d6	Bb5—b6
22. Fe2—c4 ⁸⁵	Fd7—e6	45. Vd6—e5	He6—f4
23. Vd2—e2	Ve8—f7	46. Bd1—d7	söt. földaja.

(London, 1862.)

⁷⁹ Söt. nem védi az e. gyalogot, minthogy az végtére is tart-
hatatlan. ⁸⁰ Korai roham. ⁸¹ Söt. vil. korai rohamát szépen vissza-
verte és igen jól áll; egy gyaloggal pedig, melyet vil. kellő időben
nem ütött, erősebb. ⁸² Hf6—g4 visszatartására. Igen helyes lépés.
⁸³ Mindkét fél szárnytamadást kezd. ⁸⁴ b7—b5 előkészítésére. ⁸⁵ Finom
húzás. Söt. nem ütheti a huszárt Fc4—d5 † miatt. ⁸⁶ A leghelyesebb
védelmi húzás ezen a helyen. ⁸⁷ Itt Ve6—d5 volna a legjobb húzás.
⁸⁸ Bf4—f8 jobb. ⁸⁹ Ez a huszárugrás sem jó. ⁹⁰ Mivel söt. kiadta
kezéből hadállásának előnyét, vil. ügyesen használja fel mulasztásait
ellenrohamra. ⁹¹ A döntő húzás.

81. Játszmák előnyadással.⁹²

(Sötét egy gyalogot (az f7. gyalogot) és 2 húzást ad előnyül.)

Cochrane.	Deschappelles.	Cochrane.	Deschappelles.
1. e2—e4	14. Ke1—f2 ⁹⁴	0—0
2. d2—d4	e7—e6	15. Kf2—g3	Hh4—g6
3. f2—f4	d7—d5	16. b2—b4	a7—a5!
4. e4—e5	c7—c5 ⁹³	17. Fc1—d2	a5—b4:
5. c2—c3	Hb8—c6	18. Fd2—b4:	Hc6—b4:
6. Hg1—f3	c5—d4:	19. a3—b4:	Vb6—b4:
7. c3—d4:	Vd8—b6	20. Ba1—b1	Ba8—a3 †
8. Hb1—c3	Fc8—d7	21. Kg3—h2	Vb4—e7
9. a2—a3	Hg8—h6	22. Bb1—b7: ⁹⁵	Ve7—h4!
10. h2—h3	Hh6—f5	23. Bb7—d7: ⁹⁶	Vh4—f2 †
11. Hc3—e2	Ff8—e7	24. Ff1—g2	Ba3—h3 †
12. g2—g4	Fe7—h4 †	25. Kh2—h3:	Vf2—h4 ‡
13. Hf3—h4:	Hf5—h4:		

(Páris, 1830 körül.)

⁹² Ezen játszmák alatt olyanokat értünk, melyekben az erősebb játékos kezdő, vagy magánál gyengébb játékosnak — az erők kiegyenlítése céljából — egy vagy több húzást vagy bábót előnyül ad, azaz annak vagy azoknak segélye nélkül játszik. Ily esetekben az előnyül adott bábót a játszma kezdete előtt a sakktábláról le kell venni. (E játszmában tehát az f7-en álló söt. gyalog.) Itt egyszersmind megjegyezzük, hogy Cochrane e játszma váltásakor még nem érte el azt a magas képzettséget, mely későbbi játékát oly mesterivé tette. Deschappelles kora egyik legnagyobb mestere volt, játéka pedig már tetőpontján állott. Közönségesen a vezért, vezérhuszárt, vezérbástyát a tisztet, a gyalogok közül pedig az f. gyalogot szokták — az ellenfél erejének tekintetbe vétele szerint — előnyül adni. ⁹³ Söt. a vil. játszma összekötött középgyalogjait akarja egymástól eltépni. ⁹⁴ A gyalogvesztést (d4-en) akadályozni. S egyszersmind a következő terv keresztülvitelét is célozhatja: Hc6—d4., He2—d4., Vb6—d4 †, Vd1—d4., Hh4—f3 † és söt. visszanyeri előnyül adott gyalogját és hadállása kedvezőbb. ⁹⁵ Nem jó lépés. Egyébiránt vil. helyzete, söt. kitűnő ellenjátéka következtében oly hátrányos lett, hogy jó húzás alig akad. ⁹⁶ Hiba, mely alkalmat ad söt.-nek a játszmát legválasztékosabb módon 3 lépéses mattal befejezni. Helyesebb lett volna Ff1—g2.

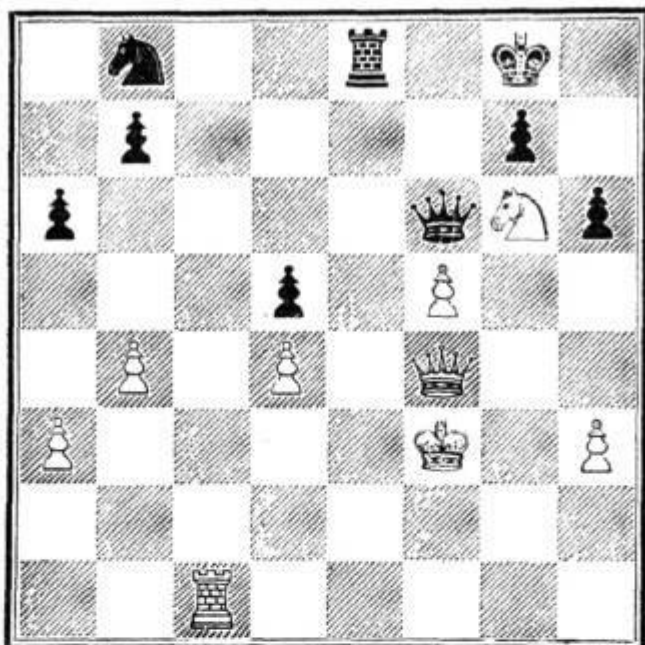
82. (Világos a vezérhuszárt (Hb1), sötét pedig az f7. gyalogot adja egymásnak kölcsönösen előnyül.⁹⁷)

Philidor.	Wilson.	Philidor.	Wilson.
1. e2—e4	Hg8—h6	15. Vd1—d2	Bc8—c1:
2. d2—d4	Hh6—f7 ⁹⁸	16. Bh1—c1: ³	d6—d5
3. f2—f4	e7—e6	17. e4—e5	a7—a6
4. Ff1—d3	c7—c5	18. f4—f5!	h7—h6
5. c2—c3	c5—d4:	19. f5—e6:	Fd7—e6:
6. c3—d4:	Hb8—c6	20. Fd3—f5!	Fe6—f5:
7. Hg1—f3	Ff8—b4 †	21. g4—f5: ⁴	Fe7—g5
8. Ke1—e2! ⁹⁹	Vd8—c7	22. e5—e6	Fg5—e3: ⁵
9. a2—a3	Fb4—e7	23. e6—f7 †	Ke8—f7:
10. Fc1—e3 ¹⁰⁰	d7—d6	24. Vd2—e3:	Bh8—e8
11. b2—b4	Fc8—d7	25. Hf3—e5 †	Kf7—g8 ⁶
12. Ba1—c1!	Vc7—d8 ¹	26. Ve3—f4	Vd8—f6
13. h2—h3	Ba8—c8	27. Ke2—f3	Be8—f8
14. g2—g4 ²	Hc6—b8	28. He5—g6!	Bf8—e8

⁹⁷ E remek játszmányál különösen figyelmébe ajánljuk az olvasónak *Philidor*, a nagy mester páratlan gyalogjátékát. A gyalogok mesteri vezetésében öt aligha érte utól sakkjátészó. Azért erre nézve a jelen játszma kitűnő és hasznos mintául szolgál. ⁹⁸ Az f. pontnak fedezésére ezt a kettős huszárlépést jelenleg, mint kevésbé jót, nem használják. A helyes játékmodort a fentebbi játszmányban láttuk. ⁹⁹ Annak, ki egy bábót ad előnyül, óvakodnia kell a közönséges cserétől, mi csak akkor igazolt, ha vele valamely előnyt nyerhet. A király e hadállásban itt is teljes biztonságban áll. ¹⁰⁰ Philidor sohasem húzott valamely tiszttel egy, még állomásáról nem mozdult gyalog elé, állítván, hogy ez a gyalogok működését akadályozza. Nézete helyességét azonban az újabb iskola el nem ismerheti.

¹ b4—b5 fenyegetett. ² Vil. gyaloghadállása mintaszerű. Philidor (és ezt igen helyesen) a fősúlyt a három középgyalog (d. e. f.) összekötött állására fektette. ³ Most a c. szabadvonal vil. birtokába jött. ⁴ Vil.-nak ismét megvan 3 közép kötött gyalogja, melyben főereje áll. ⁵ Söt. feláldozza huszáriját, hogy az ellenfél félelmes középgyalogjait egymástól elszakítva, bástyáját játékba, királyát pedig biztonságba hozza. ⁶ Most mindkét fél játéka egyenlőnek tekinthető.

Hadállás sötét 28. lépése után :



- | | | | |
|---------------------------|----------------------|--------------------------|-------------------------|
| 29. Vf4—e5!! ⁷ | Vf6—e5: ⁸ | 35. h4—h5 | a6—a5 |
| 30. d4—e5: ⁹ | Hb8—c6 | 36. Bf1—c1! | d4—d3 |
| 31. Kf3—f4 | Kg8—f7 | 37. Bc1—c6: | d3—d2 ¹² |
| 32. Bc1—f1 | d5—d4 ¹⁰ | 38. Bc6—c7 † | Kf7—g8 |
| 33. h3—h4 ¹¹ | Be8—d8 | 39. f5—f6! ¹³ | g7—f6: |
| 34. Kf4—e4 | b7—b5 | 40. e5—f6: | Bd8—d4 †! ¹⁴ |

⁷ Philidor langeszéhez méltó, ragyogó combinatio. Vil. bámúlatoz következetességgel ismét az e. és f. középgyalogok összekötésére törekszik. ⁸ Ha a bástyával ütné söt. a vezért, 4. lépésre matot kapna. ⁹ És a két középgyalog (Philidor archimedesi pontja) ismét össze van kötve. ¹⁰ E szabadgyalogban sötétnek még nem megvetendő ereje van. ¹¹ Remek terv. Vil. a g6-on álló, kitűnően elhelyezett huszárt siet e gyaloggal megerősíteni, hogy az f5. gyalog a védelemtől fölmentve, s ezáltal későbbi előnyomulásra képes lehessen. ¹² Söt. föladja huszáriját abban a biztos reményben, hogy d. gyalogja ez esetben vezérré mehet. ¹³ E mesteri húzás az, melyet söt. elmulasztott számbavenni, midőn a c6H-t imént feláldozta. Most söt. menthetetlenül elveszett. ¹⁴ Igen szép húzás, mely még megmentené söt.-t, ha a B-t ütnék.

41. Ke4—e5 Bd4—d5†! 43. Kf4—g3 Bd4—g4†
 42. Ke5—f4¹⁵ Bd5—d4† 44. Kg3—h3 és vil. nyer.¹⁶
 (London, 1795 és 1800 között.)

83. Muzio-csel.

(Világos a vezérbástyát (Ba1) előnyúl adja.)

Márki.	H.***	Márki.	H.***
1. e2—e4	e7—e5	9. Bf4—f6: ¹⁹ Ke7—f6:	
2. f2—f4	e5—f4:	10. Fc1—g5† ²⁰ Kf6—g5:	
3. Hg1—f3	g7—g5	11. Vd1—h5† Kg5—f4 ²¹	
4. Ff1—c4	g5—g4	Világos harmadik lépésre	
5. d2—d4	g4—f3:	matot jelent:	
6. 0—0	f3—g2: ¹⁷	12. Vh5—f5† Kf4—e3	
7. Fc4—f7†	Ke8—e7 ¹⁸	13. Vf5—f2† Ke3—e4:	
8. Bf1—f4:	Hg8—f6	14. Hb1—♠	

(Pest, 1864. jan. 18.)

¹⁵ A vil. királynak oly koczkára kell jutnia, hol többé nem adható olyan bástya-sakk, melyre a belépő d. gyalog a B. üttetése esetében szintén sakkot adhatna. ¹⁶ Bg4—g6: után h5—g6: következik matfenyegetéssel Bc7—c8 által. Más lépésre Bc7—g7♠ nyer. ¹⁷ A helyes lépés d7—d5 s utána Fc8—g4 lett volna. ¹⁸ Ke8—f7:-re az fB. hathatósabban (mert időnyeréssel) jönne játékba. ¹⁹ Merész terv, melyet csak az ellenfél gyengesége tesz érthetővé. — Különben előnyadó játszmában meglepő, habár nem teljesen hibátlan áldozatok megengedhetők, ha az előnyadó az ellenfélt vele zavarba hozhatja s illetőleg hibás viszonzásra vezetheti. ²⁰ Ennek s a reá következő combinationnak alapját vetette meg vil. előbbi lépésével. ²¹ Vil. nem csalódott számításában. Sőt. jégre ment. Ha Kg5—f6 lépést teszi, csak vezérét veszti el, mely esetben vil.-nak legfeljebb (örökös sakk következtében) remisre volt kilátása.

TARTALOM.

	Lap
Előszó	V

ELSŐ RÉSZ.

Általános ismeretek.

<i>A sakkjáték rövid története. Irodalma</i>	1
--	---

Elemi ismeretek:

A sakkjáték fogalma. A sakktábla és bábok felállítása. Jelzés ...	9
Az egyes bábok menetmódja és csereértéke:	
1. A király	13
2. A vezér	17
3. A bástya	18
4. A futár	19
5. A huszár	20
6. A gyalogok	21
A műkifejezések magyarázata	24
<i>A sakkjáték szabályai</i>	27
<i>Általános tanácsok</i>	30
<i>Egy mintajátszma</i>	33

MÁSODIK RÉSZ.

Játékmegnyitások.

Szabályos megnyitások. I. Huszárjátszma.

Huszárjátszma szabálytalan védelemmel	41
Huszárjátszma szabályos védelemmel	45
Philidori védelem	45
Orosz- vagy Petroff-huszárjátszma	48
Angol- vagy Staunton-huszárjátszma	50
Spanyol megnyitás, vagy a Ruy Lopez-féle huszárjátszma	52

	Lap
Kettős vagy porosz huszárjátszma	57
Skót-csel	60
Huszárjátszma utócsellel	64
Magyar megnyitás	65
Olasz megnyitás (Giucoco piano)	67
Evans-csel	70
Elfogadott Evans-csel, szabálytalan védelemmel	73
Elfogadott Evans-csel, szabályos védelemmel	74

II. Futárjátszma.

Lewis csele	84
Lopez-csel	84
Berlini védelem	86
Mac Donnell kettős csele	90
Utócsel futárjátszmánál	91

Cseljátékok :

Vezércsel	94
Elfogadott vezércsel	94
Elhárított vezércsel	97

Királycsele alfajai :

Királycsele	99
Huszárcsele (szabálytalan védelemmel)	100
Közönséges huszárcsele	106
Greco és Philidor csele	109
Philidor csele	110
Greco csele	112
Allgaier és Kieseritzky csele	114
Allgaier-csel	115
Kieseritzky csele	116
Salvio és Cochrane csele	123
Salvio csele	123
Salvio-Silberschmidt csele	125
Cochrane csele	125
Muzio-csel	126
Mac Donnell rohama	130
Huszárcsele futáráldozattal	131
Futárcsele	131
Mac Donnell futárcselle	136

	Lap
Récsi rohama	137
Elhárított királycsel	137
Középcsel	140

Zárt jellegű megnyitások:

Francia megnyitás	142
Szicíliai megnyitás	143
Ind vagy görög megnyitás (fianchetto)	145
Szabálytalan megnyitások	146

HARMADIK RÉSZ.

V é g j á t é k o k.

Első könyv:

I. A király és vezér — király ellen	149
II. Király és bástya — király ellen	151
III. Király és két futár — király ellen	152
IV. Király, huszárral és futárral — király ellen	153
V. A király és huszárjai — király ellen	155
VI. Király és gyalog — király ellen	156

Második könyv:

(A vezér egyéb bábok ellen.)

I. Vezér — vezér ellen	161
II. Vezér — gyalog ellen	162
III. A vezér két bástya ellen	164
Vezér egy bástya ellen	164
IV. Vezér két futár ellen	167
V. Vezér két huszár ellen	168
VI. A vezér — huszár és futár ellen	170

Harmadik könyv:

(A bástya egyéb bábok ellen.)

I. Bástya — bástya ellen	172
II. Bástya — futár ellen	173
III. Bástya — huszár ellen	177
IV. A bástya — két és három könnyű tiszt ellen	179
V. A bástya — bástya és gyalogok ellen	180
VI. Bástya — egy és több gyalog ellen	182

Negyedik könyv :

(A futár más bábok ellen.)

	Lap.
I. Futár — hasonló színű futár ellen	185
II. A futár ellenkező színű futár és gyalogok ellen	186
III. Futár — huszár ellen	189
IV. Futár és gyalog — király és gyalog ellen	191

Ötödik könyv :

(A huszár egyéb bábok ellen.)

I. Huszár és gyalogok egymás ellen	193
---	-----

Hatodik könyv :

(Gyalogok — gyalogok ellen.)

I. Király és két gyalog — király és egy gyalog ellen	199
II. Király és két gyalog — király és két gyalog ellen	202
III. Király és két gyalog — király és három gyalog ellen	203
IV. Három szabad gyalog — király ellen	204
V. Király és három szabad gyalog mindkét részen	205
VI. Király és több gyalog mindkét részen	209

NEGYEDIK RÉSZ.

Tanulmányok I—XXXI.

Megfejtések	228
--------------------	-----

ÖTÖDIK RÉSZ.

Feladványok.

Bevezetés	232
Két lépéses feladványok I—XXXIII.	236
Három lépéses feladványok I—XVII.	242
Négy lépéses feladványok I—IX.	244
Öt lépéses feladványok I—II.	245
Egyéb feladványok I—X.	246
A feladványok megfejtései	250

HATODIK RÉSZ.

Mintajátzmák.

1. Huszárjátzsma, Cochrane — Staunton ellen	256
2. Ugyanaz, Taraba — Ginter e.	257
3. Spanyol megnyitás, Bird — Szén e.	258

	Lap
4. Ugyanaz. Edinburgh — Dundee e.	259
5. Ugyanaz. Löwenthal — Brien és Wormald e.	261
6. Ugyanaz. Anderssen — Steinitz e.	262
7. Philidori védelem. Morphy — Harrwitz e.	263
8. Ugyanaz. Staunton s Owen — Morphy s. Barnes e.	265
9. Ugyanaz. Bird -- Morphy e.	266
10. Petroff (vagy orosz) huszárjátszma. Anderssen — Löwenthal e.	267
11. Ugyanaz. Pest — Páris e.	269
12. Angol vagy Staunton-féle huszárjátszma. Harrwitz — Anderssen e.	270
13. Kettős huszárjátszma. Világos: Cseresnyés I. s többen. Sötét: Erkel F. s többek e.	271
14. Ugyanaz. Fiske D. W., Perrin F., Fuller A. J. — Morphy e.	272
15. Ugyanaz. Récsi — Pap Dezső e.	274
16. Skót csel. Kolisch — Anderssen e.	276
17. Ugyanaz. Cochrane — Popert e.	276
18. Ugyanaz. Amsterdam — London e.	277
19. Ugyanaz. Morphy — Boden e.	278
20. Magyar megnyitás. Páris — Pest e.	280
21. Olasz megnyitás. Zárý — Cseresnyés e.	281
22. Ugyanaz. Cseresnyés és Dr. Engel — Dr. Spitzer és Vész J. A. tr. e.	817
23. Ugyanaz. Páris — London e.	283
24. Ugyanaz. Dubois — Steinitz e.	284
25. Evans-csel. Evans — Mac Donnell e.	285
26. Ugyanaz. Cseresnyés — Dr. Spitzer e.	285
27. Ugyanaz. Morphy — N** e.	286
28. Ugyanaz. Récsi — Szén e.	287
29. Ugyanaz. Erkel — Szén e.	289
30. Ugyanaz. Dufresne — Harrwitz e.	290
31. Ugyanaz. Récsi — Kapdebo e.	291
32. Ugyanaz. Dr. Spitzer — Szén e.	292
33. Ugyanaz. Zárý — Cseresnyés e.	294
34. Ugyanaz. — Récsi — Dr. Vidor e.	295
35. Elhárított Evans-csel. Deacon — Steinitz e.	297
36. Futárjátszma. Taraba — Dr. Engel e.	297
37. Ugyanaz. Norfolk — New-York e.	298
38. Ugyanaz. Horwitz — Perigal e.	299
39. Mac Donnell kettős csele. Mongredien — B... e.	300
40. Futárjátszma utócsellel. Amateur — Boden e.	301
41. Vezércsel. De la Bourdonnais — Mac Donnell e.	301
42. Elhárított vezércsel. Harrwitz — Löwenthal e.	303
43. Huszárcsel (szabályt, védelemmel). Maryport — Inverness e.	303

	Lap
44. Közönséges huszárcsel. Erkel — Szén e.	304
45. Muzio-csel. Schiller és Morócz — Kendelényi e.	305
46. Ugyanaz. Dubois — Anderssen e.	306
47. Salvio-csel. (A nagyszalontai sakk-kör két tagja között) ...	307
48. Cochrane-csel. De la Bourdonnais — Cochrane e.	308
49. Cunningham-csel. (A nagyszalontai sakk-kör két tagja között)	309
50. Philidor-féle huszárcsel. Hanstein — Mayet e.	310
51. Allgaier-csel. Novotny — Schlemm e.	311
52. Kieseritzky-csel. Steinitz — Deacon e.	312
53. Ugyanaz. Kieseritzky — Calvi e.	312
54. Ugyanaz. Harrwitz — Szén e.	313
55. Huszárcsel futáráldozattal. Staunton — *** e.	314
56. Futárcsel. Anderssen — Kieseritzky e.	315
57. Ugyanaz. Walker — Szén e.	316
58. Ugyanaz. Vidor — Cseresnyés e.	318
59. Mac Donnell futárcsele. (Récsi rohamával.) Erkel — Szén e.	319
60. Futárcsel. Erkel s többen — Cseresnyés és többek e.	320
61. Ugyanaz. Vidor — Szén e.	322
62. Ellencsel futárcselre. T.*** — Zukertort e.	324
63. Elhárított királycsel. Steinitz — Blackburne e.	325
64. Ellencsel királycselre. Vész J. A. — Récsi e.	326
65. Ugyanaz. (Falkbeer ellenrohamával.) Schulten — Morphy e.	328
66. Középcsel. Blackburne — Woodward e.	329
67. Francia megnyitás. London — Páris e.	329
68. Szicíliai megnyitás. Kolisch — Anderssen e.	330
69. Ugyanaz. Szén — Anderssen e.	330
70. Ugyanaz. Szén — Anderssen e.	331
71. Ugyanaz. Cseresnyés — Hay e.	332
72. Bécsi játszma. Paulsen — Morphy e.	334
73. Fianchetto. Paulsen — Owen e.	335
74. Berliini játszma. Steinitz — Mongredien e.	335
75. From-csel. Zukertort — S.*** e.	337
76. Szabálytalan megnyitás. Világos: Eisenbach és Swerczek — Sötét: Graf és dr. Neumann e.	338
77. Ugyanaz. Staunton — Bristol e.	339
78. Ugyanaz. Staunton — Cochrane e.	340
79. Ugyanaz. Szén — Hampe e.	341
80. Ugyanaz. (Hollandi megnyitás.) Owen — Anderssen e.	342
81. Játzmák előnyadással. Cochrane — Deschappelles e.	343
82. „ „ Philidor — Wilson e.	344
83. Muzio-csel. Márki — H.*** e.	346

(Az itt felsoroltakon kívül 30 mintajátszma a megnyítások között van.)