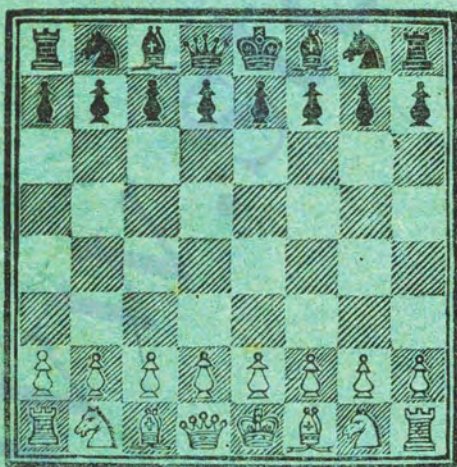


AMICULŪ JOCULUI DE SCHACH

THEORETICŪ și PRACTICŪ

DE

A. ALBINŪ.



BUCURESCI,

TYPOGRAPHIA FR. THIEL, LIPSCANI 11.

1872.

AMICULŪ

JOCULUI DE SCHACH

THEORETICŪ și PRACTICŪ

DE

A. ALBINŪ.

Dedicatŭ Domnii Sélle Domnului

MANOLACHE COSTACHE EPURÉNU

(fostŭ Președinte alŭ Consiliului de Miniștri).



BUCURESCI,

TYPOGRAPHIA FR. THIEL, LIPSCANI 11.

1872

Broșurile ne sub-scrite de mine, se vor socoti contra făcute.

www.stere.ro

PREFAȚA.

Publicându această broșură, speru a fi utilu unui întinsu cercu de amatori a-î joculu de Schach.

Acei ce nu cunoscū de locū acestū interesantū jocū, citindū această broșură, vorū căpăta de îndată cunoscințele elementare, spre a începe a'lū juca singurī, și acei care 'lū cunoscū puținū, din practică, vorū găsi facultatea spre a'și complecta prin theorie, practica lorū.

Junimea studiōsă, va avea încă uă ocaziune a'și ocupa și cultiva finețea spirituală, în momentele salle de recreațiune, cu acestū jocū, care în totū-d'auma a jucatū rolulū celū mai mare în lume.

Origina acestuī jocū se perde în chaosulū trecutuluī. Nu numai *Principi*, *Philosophi*, *Poeti* și *Artiști*, în mare numerū, s'au ocupatū și se ocupă cu predilecțiune de acestū jocū, ci și marii bărbați ca: *Rousseau*, *Kant*, *Hoffmann*, *de la Bourdonais*, *Jean Paul*, *Mac-Donnel*, etc. găseau cea mai plăcută recreațiune în acestū jocū.— *Principi-Domnitor*, au îmbogățitū multe uvrăgie relative, cu observațiunile și adăogirele lorū.

Numerulū întâmplărilorū succese la acestū jocū, este infinitū.— De aceea elū este pusū între mediile desvoltării și cultivării spirituluī, fiindū-că exijă: *Patrundere*, *Prevedere*, *Reflecțiune*, *Paciență* și uă *Calculă forte*.

Cu dreptū cuvintū se pōte sustine că, acestū jocū, este joculū bărbaților de spiritū.— *Jean Paul*, dice: „Afară de Philosophiă, nu cunoscū unū mijlocū mai bunū pentru mișcarea creerilor de câtū *Schachul*“ *Leibnitz*, observă că: „Acestū jocū este artisticū, și se pōte pune în nivelulū sciinței.“

Conradin de Savoia juca în anulū 1268 *Schach*, pe cândū *Carol de Anjou*, ordonase să i se citescă osānda de mōrte.— *Otto de Wittelsbach*, ucise la 1208 pe *Regele Philipp* la *Schach*.— *Johann Statorniculū* de Saxonia, pe cândū Imperatorele *Carol V* ilū amenința cu decapitarea, spuse adversaruluī seū de *Schach* „Inainte cu joculū!“—

Don Fernando, infantulă Spaniei, datoră în 1563 scăparea sa de la mărte, acestui jocă.

Nu este aci loculă a enumera multele, variatele și interesantele întâmplări alle acestui jocă.

Credă de datoria mea a nota numele celoră mai distinși bărbați care aă excellatū în acestū interesantū jocă.

In Francia

De la Bourdonais
Rouseau
Mac-Donnel
Descart
Lambert
M. Combe
Mongrediën
Boncourt
F. de Soyres
Brien
Mayer
Dafresne
Vaillermett

In Englitera

Morphy
Stannton
Owen
Barnes
Bird
Medley
Bledonn
Stanley
Lord Cremorne
Green
Blackburne

In Germania

Anderssen
Zukertort
Lange
Paulsen
Harrwitz
Löewenthal
Lichtenhain
Minckwitz
Falkheer
Allgaier
Schorn
Kolisch
Steinitz
Schwarz

Kieseritzzy (Polonesă).

Vladimiroff (Rusă).

Bonetti (Italiană).

In Romania

D-lă M. K. Epurénu.
" L. Wiest (artistă).
" Wiest Jr.
" Major Scheletti
" Theodoreseu (Doctoră în
medicină)

D-lă Andrea, (Translatoră la
Ministeriul de Externe).
" Sternfeld (profesore)
" L. Rosenzweig

Jucatori de prima ordine:

D-lă Banov, (proprietară).
" Circa (Profesoră).
" Boroşnay, (Advocată).
" Col. Zefcari
" " Haralambie

D-lă Cămpinénu (Judecătore)
" Sturza A. (Iassy)
" M. Waldberg
" Schorr.
" H. Hornstein.

D-lă Ad. Buchner, și alți ală căroră nume nu ni-lă amintimă.

A. Albină

Reservându 'mă dreptulă de autoră și
editoră al acestui uvrăgiă.

Partea I^a.

Jocul^u de Schach^u.

Jocul^u Schachului se eșecută pe o^u Tablă (ca cea designată mai jos^u) cu 64 câmpuri^u quadrate, albe și negre, combinate ast^u-fel^u, ca la dreapta fie-căria din ambele părți ale tablei, să fie un^u câmp^u alb^u.

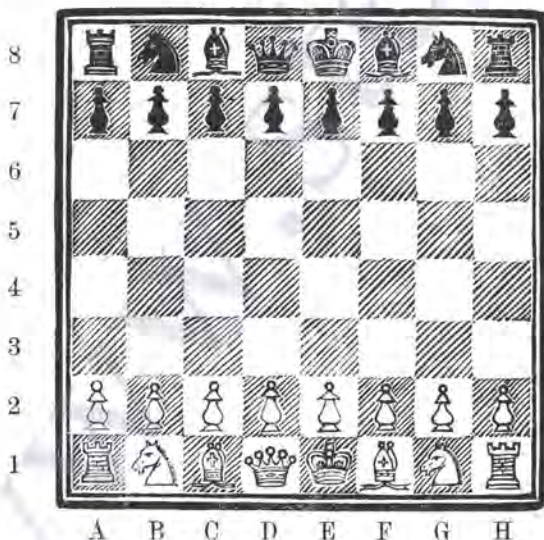
Posițiunea ambelor^u părți este de o^u putere egală, deosebindu-se numai prin culorea lor^u.

Culorea albă ocupă liniile 1. și 2.

Idem ne^ugră „ „ 7. „ 8.

Alphabetul^u se începe de la No. 1. spre exemplu:

N E G R U.



A L B U.

Fie-care pozițiune posedă 8 Oficeri și 8 Soldați, cu următoarele numiri:

Un^u Rege.

Duoă Turnuri.

Duoⁱ Cavaleri.

Una Regină.

Duoⁱ Curieri.

Optă Pióne (soldați).

Fie-care din acești oficeri au câte unu pionu, care au numirele loru,
s. e. pionulu Regelu, alu Reginei, etc.

Aședarea Pieselor.

Turnurile albe pe câmpurile	A 1 și H 1.
" negre " "	A 8 " H 8.
Cavaleri albă " "	B 1 " G 1.
" negri " "	B 8 " G 8.
Curieri albă " "	C 1 " F 1.
" negri " "	C 8 " F 8.
Regele albă " "	E 1
" negru " "	E 8

Ambele Regine sîntu consecvente (?) culorei loru, cea albă pe câmpulu
D 1 și cea négră pe D 8. Piónele forméază avangarda oficeriloru loru.

Piesele din drepta Regelu, se numescu piesele Regelu, iarú celle
din stînga Reginei, alle Reginei.

Fie-care jocu este compusú de 6 piese.

- | | | |
|-----------|--------------|---------------|
| 1. Regele | 3. Turnulu | 5. Cavalerulu |
| 2. Regina | 4. Curierulu | 6. Pionulu |

Fie-care piesă are trăsura sa particulară.

REGELE.

Regele face uă trăsură, dréptă sau diagonale, bătându totú într' uă
singură trăsură, cândú piesa adversariulu seú nu este apărată căci
apărată fiindú, nu o póte bate, ca să nu cađă și elú prisionierú, sau
bătutu.— Regele nu póte fi luatú, ci numai omoritú prin expresiunea
de „*Matt!*“ care în limba arabă, însemnéđă: „*Mori!*“ (veđi Schachú-
Matt).— Regele póte face și duoă trásuri, cândú turnulu seú nu a
făcutú nici uă mișcare și cândú piesele între dînsulu și turnú sîntu pe
alte câmpuri; uă asemenea mișcare se numește „*Rochadú*“ (păđire.
veđi rochadú).

REGINA.

Regina este cea maí forte figură dintre tóte celle-lalte; ea póte
merge pe tóte câmpurile, dreptú, diagonalú, înainte și înapoi; ea nu
póte face însă trásurile cavalerulu. (veđi Cavalerulu) Regina stándú
pe câmpulu D 5 póte merge pe 20 de câmpuri, adică 3 pînă la A 8.

3 pînă la D 8, 3 pînă la G 8, 3 pînă la A 2, 4 pînă la H 1, și 4 pînă la D 1, bătându totu într'astu-felū de trăsuri.

TURNULŪ.

Turnulū merge totu ca și Regina, însă numai pe liniile drepte; de aceea elū are numai uă parte din puterea Reginei; elū dominéză din pozițiunile A 1 saū A 8 și H 1 saū H 8 patru-spre-dece câmpuri.

CURIERULŪ.

Curierulū merge înainte și înapoi, elū dominéză pe câmpurile diagonale, pe care și bate (posedându și elū uă parte din puterea Reginei) adică numai pe câmpurile lui; s. e. din loculū seū negru, merge totu pe aceeași culore deschisă în calea sa, saū bătându piesa adversarului seū ce-lū împiedică. Asemenea și celū-laltū Curierū pe câmpulū celū albū.

Fie-care pozițiune are duoī Curieri, unulū pe câmpulū celū albū și celū-laltū pe câmpulū negru.

Curierulū dominéză (stându pe câmpulū D 4 saū D 5) 13 câmpuri, adică: 3 pînă la A 8, 3 pînă la G 8, 3 pînă la A 2 și 4 pînă la H 1.

CAVALERULŪ.

Cavalerulū se deosibește de celle-lalte piese, prin mișcarea sa, care nu pôte fi întreruptă, căci, s. e. stându pe E 4 și încongiuratū de pióne pe câmpurile D 3 4 și 5, E 3 și 5, F 3 4 și 5, pôte merge pe 8 câmpuri, adică pe câmpurile C 3 și 5, D 2 și 6, F 2 și 6 și G 3 și 5.— Mișcarea sa este pe unū câmpū dreptū și unulū diagonalū și vice-versa și în totū d'auna de la unū câmpū albū pe unulū negru saū de la negru pe albū.

Alte piese își facū locū trăgându mai întâiū pionulū dinaintea lorū, cavalerulū însă, dupe cumū amū arătatū, sare peste piese.

PIONULŪ.

Pionulū este cea mai slabă piesă, deosebindu-se de celle-lalte prin mișcările lui; elū merge numai unū câmpū înainte sa (putându merge și de doă ori, însă din primitiva sa pozițiune) și bătându contrariulū mersului seū, (adică diagonalū) s. e. unū Pionū albū stându pe câmpulū D 2 și unulū negru pe E 3, celū albū pôte bate pe celū negru și vice-versa.

Pionulū bate și *en passant* în următorele pozițiuni:

Pionul alb stând pe câmpul E 2 și cel negru pe F 4, cel alb voind să tragă pe E 4 și câmpul E 3 fiind atacat de pionul F 4, nu-l poate trage; mișcat fiind pionul F 4, bate pe cel alb (luându-l de pe câmpul E 4 și punînduse pe câmpul E 3. pozițiune câștigată prin bătaie).

Uă astă-fel de bătae se numește *en passant*.

Numai Piónele au în asemenea casuri, astă-fel de trăsuri.

Pionul se poate face și uă figură forte (un oficer) când el ajunge pe linia a 8-a a adversarului său, jucătorul este forciat să face un oficer din acel pion, fiindcă nu poate rămîne pe ultima linie în a sa specialitate căci Pionul nu poate merge înapoi).

PIONE-DUBLE.

Când două Pióne de aceeași culóre, stau unul după altul, se numesc pióne, duble căci este evident că unul ar fi bătut uă piesă din cea-laltă linie. s. e.

Un pion stând pe C 3.

* * * * C 4.

Partea II.

Scopul jocului de Schach.

Dupe terminarea explicațiunilor date asupra specialității fie-cării piese, cred că este necesariu a descri și întrebuintarea lor, precum și în ce constă finitul scopului urmărit de ambii jucători.

Unul din jucători deschide partida, prin mișcarea unei piese, conform regulilor trăsurilor (mișcărilor) ce are a face fie-care piesă (regule arătate în partea I-a a acestei broșuri) și adversarul răspunde totu prin mișcarea unei piese.— Uă astă-fel de mișcare, se numește „uă trăsura.” Două trăsuri d'odată nu se pot face; ele se fac succesivamente (fie-care dupe rîndul său).

Scopul jocului este, de a aduce pe Regele adversarului său într'ua pozițiune în care să nu se mai pótă mișca.— Regele se poate lua pri-

sonieră, dară legile Schachului, au adoptat principiul cel nobile (care ar trebui să-l adopte toți Imperatorii, Regii și Principii etc.) ca Regele mai bine să mără, de-cât să cadă prizonier, prin pronunțarea cuvântului: „*Schach-Matt*“ (*Mori Rege!!*).— Prin urmare, în asemenea circumstanță, jocul este pierdut de către acela al cărui Rege este omorât, mai cu seamă că jocul este deja pierdut cu uă trăsură mai înainte de acea pronunțare.

Schach-Matt.

În toate pozițiile unde Regele nu poate face nici uă mișcare, fără a fi expus, se numește „*Matt!*“

Ideea a da *Matt* adversarului său, este centrul tuturor combinațiilor a acestui joc.

În astă-fel de pozițiuni (și în multe altele) Regele este *Matt*:

Posiția A.

alb.	negru.
Regele stând pe C 7.	Regele stând pe A 7.
Regina „ „ B 7.	Regina „ „ A 4.

Posiția B.

alb.	negru.
Regele pe C 7.	Regele pe A 7.
Turnul „ A 5.	

Posiția C.

alb.	negru.
Regele pe C 8.	Regele pe A 8.
Cavalerul „ C 7.	Pionul „ A 7.

Posiția D.

alb.	negru.
Regele pe H 7.	Regele pe H 1.
Cavalerul „ F 2.	2 Pione „ G 2 și H 2.
	Turnul „ G 1.

Pronunțarea „Schachului.“

Pronunțarea cuvântului „*Schach*,” este un avertisment dat Regelui adversarului, de câte-ori este atacat prin trăsura orî-cării piese.

În următoarele pozițiuni (și în altele) se pronunță Regelui „*Schach*.”

Posiția A.

alb.	negru.
Regele pe C 5.	Regele pe A 5.
Curierul „ C 7.	

Posiția B.

albă.	negru.
Regele pe F 2.	Regele pe H 4.
Pionulă „ G 3.	

În poziția A dă *Schach* Curierulă, iară în poziția B Pionulă.

Remis.

(Jocă ne-resolută).

De și *Schach-Matt* este ținta jocului, dară în totă d'aupa este posibilă, ca unulă din ambele părți să nu ajungă la dînsa, căci joculă pôte deveni și neresolută cândă unulă din jucătoră ține pe Regele adversarului seă într'ună continuu *Schach. s. e.* în următorele pozițiună (și în altele).

Posiția A.

albă.	negru.
Regele pe A 7.	Regele pe H 1.
Regina „ G 3.	Regina „ F 7.
	3 Pióne „ D 7 E 6 și F 6.

În astă situațiune, Regina albă e forțată a da Regeluă adversarū ne-contentitū *Schach*, căci adversarulă (negru) care este mai forte prin celle trei Pióne, își pôte lesne crea trei Oficeră prin avansarea Piónelorū în linia No. 1. Țiindu-lă astă-felă pe negru mereū în *Schach* pe liniile H 3 G 3 F 3 E 3 D 3 C 3 B 3 și A 3, adversarulă nu-lă pôte face *Matt*, și astă-felă, partida remânîndă ne-resolută, se numește *Remis*.

Posiția B.

Cândă ambele părți remână numai cu Regiă loră saū cu câte uă figură de aceea-și natura saū putere egală. s. e.

Turnulă	contra	Turnului.
„	„	Cavalerului.
„	„	Curierului.
Regina	„	Regineă.
etc.		etc.

Posiția C.

Cândă unulă din ambele părți posedă destulă forciă spre a da *Matt* adversarului seă, și nu știe cumă s'o întrebuințede, saū face una și aceea-și trăsura, ne-lăsându-lă din *Schach*; în acestă cađă, acesta este

supusă condițiilor. avîndu dreptu a face 50 trăsuri, și daca dupe acelle trăsuri nu-lu pôte pune *Matt*, joculü remîne *Remis*.

Posiția D.

Cändu unulü din ambiü Regi este pusü *Patt*.

P a t t.

(Iară-și uă partidă ne-resolută).

Cändu Regeluü adversaru (cäruia nu i se pronunță *Schach*) nu-ı remâne nicı uă träsura, din causa împedicărilorü ce i se face de către piesele adversaruluü seü, atunci aceluü jocü remâne ne-resolutü (*Patt* sau *Remis*) și de către acela care nu mai pôte face vr'o mișcare, dice: sîntü „*Patt*“ s. c.

Posiția A.

albü.	negru.
Regele pe B 3.	Regele pe B 1.
Pionulü „ B 2.	

Posiția B.

albü.	negru.
Regele pe B 3.	Regele pe A 1.
Curierul „ C 2.	

Rochadă.

Regeluü îi este permisü, în fie-care partidă, a face duoă träsuri d'odată, în partea sa sau a Reginei, mutändu însä Turnulü din parte-ı saü din partea Reginei (adică punîndü Turnulü lângă elü). Acéstă combinată mișcare a duoă piese, ce numește *Rochadă*.

Rochada din partea Regeluü, se numește Rochadă mică, și cea din partea Rîginei, Rochadă mare.

Posițiunı înaintea esecatării Rochadelorü.

A. Rochadă mică.

albü.

Regele ständü pe E 1 și Turnulü pe H 1.

B. Rochadă mare.

Regele ständü pe E 1 și Turnulü pe A 1.

Posițiunii în urma esecutării Rochadelor.

A. Rochadă mică.

Regele stândă pe G 1 și Turnul pe F 1.

B. Rochadă mare.

Regele stândă pe C 1 și Turnul pe D 1.

Rochada este supusă însă următoarelor condițiuni:

- I. Regele să nu stea în Schach (să nu fie atacat de o piesă a adversarului său).
- II. Regele să nu fi făcută încă vr'ua trăsura.
- III. Turnul să nu fi făcută și elă vr'ua trăsura.
- IV. Regelui nu-i este permisă a trece un câmp unde ar putea fi bătută de vr'o piesă adversă.
- V. Intre Rege și Turn să nu stea vr'ua piesă dintr'ale sale saū alle inamicului său. s. e.

Posiția A.

albă.

negru.

Regele stândă pe E 1.

Curierul stândă pe D 3.

Turnul „ „ H 1.

Posiția B.

albă.

negru.

ca poziția precedentă.

Curierul pe D 3.

Posiția C.

albă.

Regele pe E 1. Turnul pe H 1. Cavalerul pe G 1.

Posițiunea A împiedică Rochada, pentru că i se pronunță *Schach* Regelui, de către Curier.

Posițiunea B, pentru că Curierul adversarului care stă pe câmpul D 3, ar bate pe Rege, dacă ar trece peste sâmpul F 1.

Posițiunea C în fine, din cauza pozițiunei Cavalerului dintre Rege și Turn.

Partea III.

Diverse notiții și explicațiuni.

Apărarea.

Cândă uă piesă este atacată, trebuie ajutorată, parându cu uă alta, pentru ca în cađul cândă adversarul îi-ară lua, să pótă lua și elú una din piesele adversarului seú. Acéstă mișcare, se numește *apărare*. Se apără și unú *Schach*, prin punerea unei piese între Regele seú și piesa inamică. s. e.

Posiția A.

albú. negru.

Cavalerulú pe H 3. Turnulú pe H 8.
Curierulú „ F 1.

Posiția B.

albú. negru.

Regele pe E 1. Regina pe E 5.
Cavaleru E 2.

Posiția A, arată că Cavalerulú este atacatú de Turnulú inamicú, și fiindú apăratú de Curierú, Turnulú se póte perde cândú elú arú lua Cavalerulú.

Posiția B arată pe Regele apăratú prin Cavalerulú seú de către Schachulú Reginei.

Sacrificiulú.

A sacrifica uă piesă (ne-apărată) este a o da cu intențiune inamiculú seú, cu scopulú de a'și deschide uă pozițiune, cu care la rindulú seú arú putea bate difinitivú pe adversarú.

Celú mai bunú exemplu se póte vedea în partida No. 1 în care albulú sacrifică uă piesă la a 10-a trásură, căștigándú astú-felú pozițiunea a pune pe adversarú, în 10 trásurí, *Matt*.

Profitulú Qualității.

Cândú se presintă ocașiunea spre a putea lua Turnulú inamicú contra unuí Curierú sau Cavalerú, este a profita în calitate, fiindú-că Turnulú este uă figură mai forte de câtú mențiionatele doă figurí. s. e.

albú.

negru.

Regele pe B 4. Turnul pe C 4. Regele pe A 1. Cavalerulú pe B 2.

In acéstă pozițiune, Cavalerulú bate Turnulú și profită în calitate.

En prise.

En prise, se numește cândú uă piesă atacată fiindú, jucătorulú nu-și-o apără, și adversarulú îi-o póte lua.

Schach-deschisă.

Intre diversele *Schachuri*, există și *Schachulă-deschisă* care este foarte periculosă; prin el se înțelege: că, jucătorul care dă *Schach* printr'ună figură, care mai are între dînsa și Regele adversar, uă altă figură, și când trăgându din acelă locă, Regele adversară remăne de cea dintîiu atacată (fiindă că Regele trebuie să se apere mai întîiu de *Schachă*) prin urmare acea piesă (care lasă loculă celei-lalte a da *Schach*) pôte să facă trăsura unde va voi, fără nici uă témă fiind-că nu pôte fi luată, ci încă pôte profita de piesele cele mai forte alle inamicului seă. s. e.

Posiția A.

Schach simplu.

albă.

negru.

Regele pe H 6.

Regele pe H 1.

Regina „ D 5.

Regina „ B 1.

Cavaler „ F 3.

Turnul „ G 1.

Pionă „ H 2.

Posiția B.

Schach dublu.

albă.

negru.

Regele pe H 6.

Regele pe H 1.

Regina „ D 5.

Regina „ B 3.

Turnul „ E 4.

Turnurile C 1 G 3.

Pionul „ H 2.

Posiția A arată că Cavalerulă G 3 care stă între Regina albă și Regele negru, vine pe E 1 și Regele H 1 remăne în *Schach* (atacată de Regina D 5) adversarulă nu pôte lua Cavalerulă G 3 pentru că mai întîiu trebuie să se apere de *Schachulă* dată de Regina D 5 ne-avîndă uă altă apărare de câtă mutăndă Turnulă pe G 2 și apoi Regina basată pe Cavalerulă, câștigă Turnulă G 2 și dă adversarulă *Schach-Matt*. De aceea trebuie jucată în totă d'auna cu uă astă-felă de băgare de sémă, ca adversarulă să nu-î pótă da ună asemenea *Schachă-deschisă*.

Posiția B arată ună avantajă multă mai forte de câtă Posiția A, fiind-că în această pozițiune adversarulă nu se pôte apăra, albă trage Turnulă seă pe E 1. De și Regina albă atacată fiindă de Regina neagră și Turnulă albă asemenea, ele nu potă fi luate, pentru că amînduă dau *Schach* d'ună-dată; în ambele casură Regele are ună Dublu-Schach, a cără consecință este *Matt*.

Partea IV^a.

REGULE GENERALE.

asupra valorii și însemnătății pieselor.

REGELE.

Este foarte avantajos, în general, ca Regele să facă Rochada, mai de timpuriu, de orice elu pusă fiind în mijlocul liniei sale, prin Rochada ce face, elu se adăpostește (se pune suptu pază) și apoi celelalte piese și mai cu seamă Turnurile, capătă uă forciă dublă. Acastă regulă este însă supusă la diferite excepțiuni; trebuie a se observa în totu d'auna ca pozițiunea Regelui dupe Rochadă să nu fie mai periculoasă, ca cea din'aintea Rochadei.

Mai în totu d'auna este de preferatū Rochada cea mică; adesea-orî însă, Rochada cea mare este foarte avantajosă, cându piónele Regelui suntu întrebuintate pentru atacū saū cându prin Rochada cea mică este expusū unū atacū periculosū.

Deosebite circumstanțe dau în totu d'auna rezultatulū, și experiența formedă decisiunea partidelorū dubioase, resolvându-le justamente.

Cându Regele a făcutū Rochada mică, este mai în totu d'auna periculosū a întrebuinta la atacurī Pionul H saū G pentru că Regele rămâne ne-acoperitū (ne-păditū) și póte mai lesne fi expusū la ataculū inamiculū seū; darū și acastă regulă este expusă la numeroase restricțiuni, fiindū-că aceste Pióne potū face, câte-uă-dată și singure, atacurī decisorii, și în interesulū apărării trebuie mișcate.

Pe la începutulū saū pe la mijloculū joculū, Regele nu se întrebuintează ca uă figură ofensivă, ci în diferite urgente casurī, elu trece în mijloculū câmpurilorū; la finitulū joculū însă, puterea sa crește, ca puterea unū Oficerū, pentru că elu apără Piónele, protejându-le în înaintarea lorū, spre a se transforma în Oficeri.

Înaintarea Regelui în mijloculū tablei, este, (mai cu seamă cându Reginele nu suntu schimbate) în tóte casurile unū ce foarte vătămătorū și desavantajosū; totu așa de desavantajosū este cându la finele joculū, prin a sa energie, nu se împărtășaște de jocū; în alte casurī este și periculosū ca Regele să trecă pe unū câmpū, unde arū fi supusū diferitelorū Schachurī deschise (vedī Pagina 14).

Cându pe la finitul jocului, ambele părți rămâne cu Pionuri, atunci, câștigarea partidei sau ne-resolvarea ei (Remis sau Patt) depandă numai de opozițiunea ce Regele va ști s'o prevaadă și s'o susție contra adversarului seü.

REGINA.

Regina, dupe cumü amü disü, este cea mai forte figură, căci légă totü d'ua-datä mișcările Turnului și alle Curierului; a o aduce de la începutü în jocü, adesea nu este bine, fiind-cä förte lesne pôte fi atacată, și prisionieră chiarü, de figurele adversarului, sau, spre desavantagiulü jocului ei, respinsä. Momentele în care ea se apreciadă mai multü, sîntü pe la mijloculü jocului. Numai în eunoscutele partide de *Gambituri*, este bine a da *Schach* adversarului seü la deschiderea jocului, pe câmpulü H 5 sau H 4 (veđi partida No. 9).

Cu pierderea Reginei se decide mai în totü d'aune $\frac{2}{3}$ părți alü rezultatului perderii sau câștigării jocului. De aceea trebuie în totü d'auna ne expusä, bine întrebuintată la atacuri și apreciatä.

În casulü cândü Regina este expusä a fi cu orï-ce prețü perdutä, jucătorulü trebuie să caute a câștiga în loculü ei câte-va figure alle adversarului seü sau ambele lui Turnuri, fiindü-cä duoä Turnuri, valorézä mai multü de-cätü Regina.

TURNULÜ.

Forcia Turnului este atuncea mare, cândü dominézä peste liniü libere, și acésta pe la finitulü jocului; la începutü însă este în totü d'aune ne-folositorü, și Rochada, mai în totü d'auna servä a pune ambele Turnuri în comunicațiune; cândü ele sîntü legate, adică, cândü dominézä uä linie și între ele nu se aflä vr'ună piesă, forța lorü este atuncea mai mare de câtü cândü arü sta pe liniü separate; în totü d'auna este bine ca Turnurile să stea unulü lângä altulü pe liniile D și E pentru ajutorulü sau susținerea unui atacü; ei aducü în totü d'auna printr'acésta avantagiulü, că de câte-orï Pionulü colțului (spre Rochadä) alü adversarului seü se pune în mișcare, facü pericolöse sfărämări în rîndurile armatei inamice.

Puterea Turnului, creșce pe la mijloculü jocului; este evidentü că pe lângä Regina, este cea mai forte figură, însă de mai puținü folosü în comparațiune cu Curierulü care nu este ținutü pe terenulü seü diagonalü de Pionele inamice sau cu Cavalerulü care sare peste piesele salle sau alle inamicului seü.

Turnul, pe la mijlocul său pe la finitul jocului este bine a fi pus pe a doua linie din locul său spre apărarea Pionelor pe acea linie sau a celor a căror păstrare depandă de cele în urma lor; la finitul jocului (daca este posibil) trebuie adus pe a doua linie a Regelui inamic, și în cașul cândă acea linie este ocupată de câte-va Pione alle salle. Turnul este de mare folos la conquiste, fiind-că atacă în totu d'auna două Pione; la finitul jocului elu este mai forte de câtă Cavalerul său Curierul, fiind-că cu ajutorul Regelui pôte da *Matt* adversarului, ceea ce lipsește Cavalerului său Curierului; afară de acestea, elu închide totalmente uă linie, ne-lăsându pe Regele inamic a trece peste ea, circumstanță, care în totu d'auna este în avantajul rezultatului favoritor alu jocului său.

Turnul este aprópe cu uă jumătate forță mai tare de câtă Cavalerul și Curierul. Unu Cavaleru cu unu Pionu sau unu Curieru cu unu Pionu, nu sîntu în generalu așa de tari ca unu Turnu; Cavalerul însă cu două Pione sau Curierul cu două Pione, ilu întrecu în forță; unu Cavaleru și unu Curieru, sau două Cavaleri și mai cu sémă două Curieri, sîntu de forciă superióră unu Turnu. Aceste aprecieri însă a valórei lor, sîntu în generalu extrase din experiență și posițiunile jocului trebuie a fi în totu d'auna consultate și constatate, daca nu conține circumstanțe care excepționează din regula generală.

Cei mai mari autori-jucători a-í acestu jocu inteligente, au căutat a descrie valórea pieselor prin cifre spre a face posițiunea lor clară, daru acestu calculu găsindu'lu illusoriu, au renunțat la elu, pentru că nu au putut (și nu se pôte) aprecia uă mulțime de valori mici sau mari posedate de piese în diferitele fase. Prin theorie daru, este imposibilu a le aprecia, condus de experiința, jucătorul singuru pôte ajunge la exactitatea aprecierii lor.

CURIERULU.

În generalu Curierul-Regelul se întrebuintează pentru atac, iar alu Reginei pentru apărare: cându ambele Pione alle Regilor au tras pe două câmpuri, Curierul Regelui trage apoi pe câmpul C 4 fiind-că de aci pôte face atac în contra Pionului F 7 și în cașul cându acel Pionu plécă dupe acel câmp, Curierul împiedică Rochada inamicului; adversarul însă făcîndu Rochada, elu se trage înapoi pe câmpul D 3 făcîndu de aci atacul în contra Pionului H 7 care este

apăratu numai de Rege; pe acestu câmpu D 3 își împiedică singuru dezvoltarea jocului seü, daca Pionulu Reginei D 2 nu a fostu trasu de mai 'nainte.

Activitatea Curierulu Regelu inamicu se întrerupe, puindu înaintea lui Curierulu Reginei, în unele circumstanțe însă, Curierulu Reginei capătă uă pozițiune fórté favorabilă pe câmpulu A 3 (s. e. în Gambitulú lui *Evan*) fiind-că împiedică Rochada inamică, oprindu-lu de a o face, pînă la împreunarea sa cu alte piese care îi-arú facilita a da inamiculu seü uă ast-felú de lovitură, prin ataculu lorú, de la care arú depinde sórta joculuí.

Este fórté avantajosu ca amínduoi Curierii să póta întreprinde unú atacú în asociațiune, atacú care mai în totú d'auna dá joculuí inamicu unú caracterú iresistibilú.

Cândú pe la finitulú joculuí remănú duoi Curierí singurí cu Regele, fiindú bine apărate, ține joculu de *Remis*, contra Reginei inamice.

CAVALERULÚ.

Cavalerulu, unicú în felulu seü, de la primele trăsuri, intră în activitate ne-căutându daca câmpurile sîntú saü nu libere; elú sare fără nici uă témă, atacându d'ua data mai multe piese (veđi poziția E 4); de aceea trebuie fórté multú îngrijitú ca Cavalerulu adversaruluí, să nu facă atacú Regelu și Reginei d'ua-datá, fiind-că Regele forciatú să se apere mai întiiú, Regina este fatalmente perdutá și în consecunță joculu compromisú; asemenea trebuie a se feri de Cavalerulu adversaru ca să nu-í dea unú *Matt*-nábușitú (strămtoratú, veđi Poziția D la *Schach-Matt*).

Atacurile Cavalerulu începe imediatú la deschiderea joculuí; elú face pe câmpulu G 5 în totú d'auna, atacuri contra Rochadei și atacurile lui sîntú pînă la finitulú joculuí fórté pericolóse; la finitulú joculuí însă elú este fórté slabú fiind-că singuru nu póte da *Matt*.

PIONULÚ.

Dintre Pióne, Pionulu Regelu și alú Reginei sîntú mai tari de câtú celle-lalte, celle de la colțuri sîntú mai slabe; prin formarea frontierii lorú, ele oprescú pe inamicu de a face multe atacuri; de la Pionulu din colțú pînă la celú din mijlocú puterea lorú crește; în circumstanțe egale, este mai avantajosu ca Piónele din colțú să batá spre

mijlocū și nu spre margini. Piónele duble singuratice sînt pericolóse, pentru că ele nu se potǎ apăra unulǎ pe altulǎ, ci din contrǎ, își împiedicǎ avansarea lorǎ. În casulǎ cǎndǎ ele se concentrǎzǎ la mijlocǎ, nu trebuie a dispera de partidǎ, fiind-cǎ fóрте lesne se póte rezolva spre folosul seǎ. La finitulǎ joculǎ, Piónele legate (împreunate) sînt pericolóse, cǎci legate ast-felǎ și ajutate încǎ în înaintarea lorǎ, capǎtǎ uǎ putere care întrece nu numai pe aceea a unei figure ușóre (Cavalerǎ saǎ Curierǎ) ci și a Turnulǎi.

Regele cu unǎ Pionǎ, nu póte ajunge la nici unǎ rezultatǎ contra Regelǎi adversarǎi singurǎ, daca acesta face mișcǎri oportune.

Nici Curierulǎ nici Cavalerulǎ cu câte unǎ Pionǎ, nu potǎ în unele cađuri, cǎștiga partidǎ contra Regelǎi adversarǎi singurǎ.

Cǎndǎ duoǎ figure staǎ pe aceea'si linie în distanțǎ de unǎ cǎmpǎ, ele se potǎ fóрте lesne ataca de unǎ Pionǎ și în consecunțǎ una din ele a fi expusǎ perderei.

Partea V^a.

Legea și Reglementele joculǎi de Schach.

Valórea urmǎtórei legi a fostǎ cu dreptǎ recunoscutǎ în tóte *Cluburile de Schach din Europa*, fiind-cǎ parte dintr' însǎ a fostǎ creatǎ din *natura joculǎi* și parte, basatǎ pe *principiulǎ equitǎții*.

De și unele din Regulele acestei Legi, sîntǎ deja în explicațiunile precedente, le publicǎ însǎ spre a lorǎ complectare.

Legea Schachului.

1. Tabla de Schach, trebuie ast-felǎ așeđatǎ, ca fie-care jucǎtorǎ să aibǎ la drépta sa unǎ cǎmpǎ albǎ. Daca acéstǎ așeđare s'a scǎpatǎ din vedere și în casulǎ cǎndǎ ambii jucǎtorǎi nu arǎ fi fǎcutǎ încǎ mai multǎ de 4 trǎsurǎi, atunci, fie-care póte cere re-așeđarea ei conformǎ regulei.
2. Aceea'si condițiune este obligatoriǎ, cǎndǎ piesele aǎ fostǎ reǎ așeđate.

3. Cândü unü jucătorü a uitatü să'și așede pe tablă vre-nă piesă, și daca nu s'a făcutü încă 4 trăsuri, se re-începe din noü joculü.
4. Prima träsura se decide prin sortü; träsura celei de a dua și a următorelor partide, urmöză reciprocamente; la partide ne-resolute (*Remis* sau *Patt*) prima träsura remine de dreptü a aceluia care a avut'o mai 'nainte.
5. Acela care dä adversarului seü vr'uă figură înainte, are dreptulü primei träsuri.
6. Afară de Pionulü Curierului din partea Regelü, nu se dä altulü adversarului seü, în casulü condiționatü de a i se da unü Pionü înainte.
7. Orî-ce piesă atinsă, trebuie jucată. La atingerea saü la mișcarea ei, se pronunță pe dată cuvîntulü: „*j'adoube*“ (atingü numai).
8. Cândü unü jucătorü a atinsü nă piesă, o póte pune pe orî ce câmpü, afară de acela unde a statü, și lăsändü piesa din mână, nu o mai póte retrace.
9. Cândü unü jucătorü atinge nă piersă a adversarului seü, fär' a dice „*j'adoube*“ adversarulü îlü póte forcia a-î lua acea piesă, cândü însă dupe regula jocului nu este posibilü ca acea piesă să fie luată, acelü care a comisü erórea trebuie să facă nă träsura cu Regele seü și în cađulü cândü și Regele nu arü avea nici nă träsura, atunci nu i se mai póte dá nici nă penalitate.
10. La cađü cândü unü jucătorü, din eróre, face nă träsura cu piesa adversarului, acela îlü póte forcia, I-iü a pune la locü piesa și a face nă träsura cu Regele, II-lea a pune la locü piesa și a-î o lua și III-lea a lăsa piesa în loculü unde a pus'o, considerändü träsura ca justü făcută.
11. Cândü unü jucătorü, ia cu piesă sa piesă a adversarului seü cu care färă a face nă träsura falșă, nu este în dreptü a o lua, adversariulü însă îlü póte forcia a-î lua acea piesă (se înțelege cu nă piesă, căriia conformü regulei îi este permisü a lua) sau a trage piesa atinsă.
12. Cândü unü jucătorü fși bate singurü nă piesă din ale salle, adversarulü îlü póte forcia a trage una din ambele piese atinse.
13. Cândü unü jucătorü face nă träsura falșă, adversarulü seü, îlü póte supune la următoarele penalități:

I. Ca piesa să remină în loculü în care a pus'o.

II. A pune piesa pe câmpul unde ar putea merge.

III. A pune piesa la locul său și a trage cu Regele.

14. La cașu cându unŭ jucătorŭ arŭ face duoă trăsuri, una dupe alta, adversarulŭ îlŭ pôte forcia, sau a lăsa ambele trăsuri la loculŭ lorŭ sau a lua a duoă trăsură înapoi
15. Unŭ Pionŭ pôte trage de la prima sa pozițiune, pe unulŭ său duoă câmpuri, darŭ în celŭ din urmă cașu, adversarulŭ îlŭ pôte bate *en passant* cu unŭ Pionŭ daca arŭ trece pe unŭ câmpŭ pe care Pionulŭ seŭ, cându arŭ face numai uă trăsură, 'l-arŭ putea lua. Pionulŭ nu pôte fi bătutŭ *en passant*, de unŭ Oficierŭ.
16. Rochada nu se pôte face în următorele cașuri:

I. Cându Regele sau Turnulŭ, s'arŭ fi mișcatŭ din loculŭ lorŭ.

II. Cându Regele stă în Schach.

III. Cându între Rege și Turnŭ, arŭ sta uă piesă.

IV. Cându Regele în Rochadă, arŭ trebui să pășescă unŭ câmpŭ atacatŭ de uă piesă inamică. La cașu însă cându unŭ jucătorŭ arŭ călca aceste condițiuni alle Rochadei, adversariulŭ îlŭ pôte forcia (dupe cumŭ îi va fi 'n avantagiulŭ seŭ mai bine) la:

I. Perderea Rochadei.

II. Facerea unei trăsuri cu Regele.

III. „ „ „ „ Turnulŭ.

17. Cându unŭ jucătorŭ atinge uă piesă, care la cașu cându arŭ face cu dinsa uă trăsură, Regele seŭ îi-arŭ rămînea în Schach, atunci, piesa rămîne în locŭ și Regele trebuie să facă uă trăsură.
18. Cându unŭ jucătorŭ atacă pe Regele inamicŭ, fără să'i pronunțe cuvîntulŭ „*Schach*“ adversarulŭ nu este obligatŭ a observa acesta ca unŭ atacŭ.
19. Cându Regele a statŭ mai multe trăsuri în Schach, făr' a se ști cându s'a comisŭ acea eróre, jucătorulŭ alŭ cărui Rege stătuse în Schach, trebuie să-și ia ultima trăsură înapoi și să-și parde Regele atacatŭ; la cașu însă cându se pôte ști cându s'a comisŭ erórea și câte trăsuri a statŭ Regele în Schach, atunci tóte trăsurile făcute trebuie luate înapoi.
20. In cașulŭ cându unŭ jucătorŭ pronunță adversarului seŭ cuvîntulŭ de *Schach*, fără a-i-lŭ da, și adversarulŭ paredeă acestŭ atacŭ miș-

cându-și Regele saŭ apărându-lŭ, atunci, acela care a datŭ unŭ asemenea Schach eronatŭ, își pŭte lua trăsura înapoi, daca însă adversarulŭ nu-și-a terminatŭ pe a sa.

21. Fie-care Pionŭ, ajunsŭ pe ultima linie a adversaruluiŭ seŭ se schimbă îndată într'ună Regină saŭ uă altă Figură (dupe voință) chiar cândŭ prin acea schimbare 'și-arŭ redubla saŭ tripla Oficerii ce deja îi are pe Tablă.
22. Daca la finele jocului, rămîne unuia din jucători unŭ Turnŭ și unŭ Curierŭ, contra unui Turnŭ, saŭ doi Curieri saŭ unŭ Cavalerŭ și unŭ Curierŭ, trebuie a se pune unulŭ pe altulŭ în 50 de trăsuri *Matt*, saŭ joculŭ rămîne ne-resolutŭ (*Remis*).
23. Cândŭ unŭ jucătorŭ se obligă a da *Matt* cu uă piesă destinată, saŭ a forcia pe adversarulŭ seŭ a'lŭ pune *Patt* saŭ *Matt*, atunci elŭ nu e ținutŭ a decide trăsura.
24. Cândŭ unŭ jucătorŭ face uă trăsură falsă, adică uă *Rochadă* contra *Regulelorŭ* citate, acésta trebuie să fie observată de mai-nainte de către adversarŭ și pînă cândŭ elŭ să nu fi făcutŭ singurŭ uă trăsură, căci în acestŭ cazŭ perde dreptulŭ de a supune pe adversarŭ la una din penalitățile prevădute la art. 16.
25. *Remis* și *Patt*, sîntŭ partide ne-resolute.

Controversele (ne-înțelegerile) de orŭ-ce natură, ivite la acestŭ jocŭ a cărorŭ rezolvare nu există în acésta lege și reglementŭ, rezolvarea lorŭ, trebuie lăsată la aprecierea privitorilorŭ imparțialii, a cărorŭ decisiune trebuie recunoscută ca uă lege.

CONCLUȘIUNE.

Scopulŭ joculuiŭ dupe-cumŭ amŭ mai đisŭ, este a pune *Matt* pe Regele inamicŭ; tŭte combinațiunile servă spre a ajunge la acelŭ scopŭ; profitulŭ pieselorŭ servă iară-și naturalmente la fortificarea sa, înlesnindu-î ținta învingerii; cândŭ însă acelŭ profitŭ este în desavantajulŭ pozițiunei salle, nu trebuie a se scăpa din vedere înaltulŭ scopŭ alŭ joculuiŭ. Se pŭte da fŭrte lesne uă perdere *quantitativă*, cândŭ printr'insa se pŭte căpăta unŭ avantajŭ fŭrte mare în asemenea pozițiuni.

Jocul ară fi mai nobil, mai strategic, când scopul s'ară putea ajunge, avîndu în posesiune puține figurî.

Diferința între forcia cantitativă și pozițiunii avantagiöse (qualitative) formedă esențiala condițiune a unui bun jucător de *Schach*.

Nu trebuie căutată concuista (căștigul) unui Turn sau unui Pion, când printr'însa, Regele ară rămănea într'ună situațiune pericolösă; în casul însă când prin acea concuistă, nu se causază nici uă perdere, ocasiunea de a profita chiar de cel mai mică avantagiü, nu trebuie scăpată.

Maî 'nainte de tôte, jucătorul trebuie să calculeze cât se pöte de forte și nici uă dată să nu se intimideze a esecuta uă trăsură pe care elă a găsit'o că este bună, în contra pozițiunii celei avantagiöse a adversarului seü.

Aprecierea de sine'si a pozițiunelorülle, este prima condițiune ce se cere unui bun jucător.

Nici uă trăsură nu trebuie ținută ca indiferentă fasei jocului; din contra, orice pozițiune trebuie considerată ca unü *Problemă*, a cărui rezolvare constă în a aduce pe înamicü într'ună pozițiune cât se pöte de desavantagiösă; în asemenea pozițiunii trebuie multă reflecțiune, ca nu, printr'ună singură eröre, să se pördă tôte avantajiele beneficiate mai 'nainte.

Asemenea nu trebuie, ca în pozițiunii forciate, jucătorul să se intimideze sau să-și ostenescă gândirea, căutându refugiuri, care adesea-oră vin pe ne-așteptate, spre a da jocului uă fasă cu totul noă.

Reflecțiunea este förte necesariă în casul posibilității unui atacü, și numai în casurile forciate și bine-motivate, trasurele apărătóre sau indiferente, potü fi dispensate de multă reflecțiune.

Uă partidă jucată între două *Artisti*, este unü lanțu de atacuri și contra-atacuri.

Uă bună avansare a Pionelorülle spre câmpulü înamicü, este de mare însemnătate la finele jocului, spre a căștiga printr'însa preponderința.

Jucătorul care reușește a preschimba unü Pionü într'unü Oficierü, este mai multü de-cätü probabilü, că va căștiga joculü, trebuie darü ca la fie-care mișcare să-și consulte pozițiunile Pionelorülle și pe alle înamicului seü, înțelegându-se de sine'si că nu trebuie să-și menagieze sacrificarea lorü, când printr'însele, ară putea compromite jo-

culă adversarului seŭ, avîndu totu de uă dată prevederea la finitul jocului, de a'și asigura mai curîndu *Victoria* și fără preponderința Piónelorŭ salle.

Remâne însă totu d'auna de calculatŭ daca prin sacrificiul Piónelorŭ salle, pozițiunea inamicului este compromisă și daca nu are încă destule ajutóre spre apărarea Piónelorŭ salle.

Terminândŭ, cu acéstă conclusiune, alle căria observațiuni le-amŭ cășcigatŭ din experiență și care m'amŭ cređutŭ datorŭ a le pune în vederea amatorilorŭ acestui jocŭ, credŭ a respunde unei legitime dorințe, dândŭ aci, câte-va *Partide* și *Problemurŭ*, parte culese din celle mai interesante uvragie alle acestui jocŭ.

A. Albinŭ.

DESCHIDERA JOCULUI.

Jocul de *Schach*, are două categorii de deschideri, regulate și ne-regulate. Deschiderile regulate sînt acele, în care Pionele Regilor fac două trăsuri, și ne-regulate, toate acelea, ce nu fac asemenea deschideri.

La întrebarea: Care din ambele categorii de deschideri merită preferința? răspunsul pînă acuma este ne-cunoscut.

Naturalmente, începătorul este bine să se ocupe mai întîiu cu deschideri regulate, pentru că printr'insele, învață gravitatea combinațiilor acestui joc, ajungându în acelașu timp la justa lui pătrundere și complectare.

Finiturile mai multor partide care urmază aci, (dupe cele 10 partide), sînt de mare importanță a fi studiate de începători, fiindu foarte bogate în rezoluțiunile lor și putându printr'insele învăța finețea jocului, spre a putea profita de erorile adversarului seü.

Semnele Jocului.

T înseamnă Turnulü	0-0-0 înseamnă Rochadá mare
Cv. „ Cavalerulü	— „ Tragerea
C „ Curierulü	: „ Luarea
D „ Dana (Regina)	† „ Schach
R „ Regele	†† „ Schach-Matt
P „ Pionulü	! înseamnă uă träsurá buná (de spirit)
0-0 „ Rochadá micá	? „ uă träsurá rea

EXPLICATIUNEA VALOAREI TRASURELORU

A

PRIMEI PARTIDE.

(Trăsurele albe la stângă și cele negre la dreapta).

1. P. E 2 — E 4. *)

Uă bună trăsură prin care se face locū Curierului Regelui și Reginei, formându unū centru prin pozițiunea ce Pionulū câștigă în mijloculū tablei.

1. P. E 7 — E 5.

Unū respunsū justū, prin care și negru deschide terenū Curierului și Regineiĭ salle, formându încă și uă frontieră Pionulū albū.

2. Cv. G 1 — F 3.

Cavalerulū albū deschide unū atacū contra Pionulū E 5. Pe câmpulū F 3. stă fôrte bine, căci pôte face atacurĭ energice pe câmpurile E 5 saū G 5 asupra punctulū F 7 saū asupra Rochadei inamiculū pe câmpulū H 7. Câmpurile E 2 saū H 3 nu sĭntū de recomandatū (afară de puține excepțiuni) la primele trăsurĭ. Cândū adversarulū dupe acea trăsură arū face uă trăsură indiferentă, atunci Cavalerulū F 3 arū bate Pionulū E 5.

2. Cv. B 8 — C 6.

Cavalerulū Regineiĭ, apără prin acestă trăsură Pionulū Regelui, pentru ca în cađulū cândū Cav. F 3 arū bate Pionulū E 5, să pôtă și elū bate pe câmpulū E 5 și să câștige unū oficerū, de ôre-ce Cav. albū arū lua numai unū Pionū.

Scopulū acesteĭ apărării este prevederea de a putea respunde adversarulū seū cândū acesta arū avea intențiunea a'lū ataca.

Cândū uă piesă este atacată de mai multe piese inamice, ea trebuie să caute a fi apărată mai multū în contra tutulorū acelorū atacurĭ, pentru ca, în cađū eventualū cândū inamiculū ĩi-arū lua, să remână cu uă piesă mai puținū în desavantagiulū seū.

3. C. F 1 — C 4.

Pe acestū câmpū Curierulū albū atacă Pionulū F 7 care este

*) Albū P E 2 — E 4 însemnăză că Pionulū din linia E No. 2 trage — în aceeași linia No. 4.

celu mai slabu în jocu, fiindu apãratu numai de Rege. Acestu punctu (F 7) este centrulã tuturilor importantelorã combinaþiunii în cele mai multe partide și mai cu sémã în jocuri regulate.

Cu acéstã trãsurã Curierulã împiedicã și înaintarea Pionulu D 7 pe D 5.

3. C. F 8 — C 5.

Acéstã mișcare are intenþiunea precedentei trãsurã a adversaruluã.

4. P. C 2 — C 3.

Albũ, are aci în vedere a trage Pionulã Reginei pe duoa câmpuri, spre a aședã Piónele salle la mijlocu și a limita pe Curierulã C 5 în direcþiunea sa contra Pionulu F 2.

4. Cv. G 8 — F 6.

Negru nu ține comptu de ataculã viitorũ (P. D 2 — D 4) alũ adversaruluã seũ, considerã momentulu favorabilũ făcãndu un contra atacũ.

5. P. D 2 — D 4.

Prin acéstã trãsurã, albu își efectuãzã planulã seũ.

5. P. E 5 — D 4:

Negru putea respunde în diferite moduri spre a retrage pe Curierũ din ataculã Pionulu D 4, I-iũ pentru cã Curierulã putea merge pe D 6, darã acéstã trãsurã arũ fi fostu fõrte rea (de și ea apãrã Pionulã E 5) darũ în același timpũ, împiedicã înaintarea Pionulu D 7 și libertatea Curieruluã Reginei, trãsurã prin care aripa dréptã suferã uã întârziere în înaintarea sa; II-lea pe B 6 E 7 sau F 8 putea face trãsurã chiarũ daca albũ arũ lua pe E 5 respunãndu-i prin Cv. F 6 — E 4: darũ și acésta arũ fi fost unũ greșitũ și reũ planũ, pentru cã Curierulã C 4 arũ lua Pionulã F 7, și arũ da „Schach” și la cadũ cândũ Regele arũ lua Curierulã, albu arũ da atuncea iarã-și Schach prin Cv. F 3 — E 5 profitãndu uã poziþiune favorabilã.

6. P. C 3 — D 4:

Prin acéstã trãsurã, albu, 'și-a formatu în acelũ moment Centrulã, prin aședãrea celorũ duoa Pióne în mijloculã Tablei.

6. C. C 5 — B 4 †

Jucãtorulã trebue sã acompanieze acéstã trãsurã cu pronunþarea cuvintuluã „Schach!”

Negru crede cã prin acestũ Schach va forcia aquistarea Pionulu E 4, darũ mai tãrziu se va constata cã luarea aceluã Pionũ, este desavantagiõsã.

7. Cv. B 1 — C 3.

Albu s'ar fi pututŭ apăra de acestŭ Schach și cu Curierulŭ C 1 — D 2, darŭ elŭ printr' aceea trăsură are intențiunea a încuragia pe adversarŭ a-î lua Pionulŭ E 4.

7. Cv. F 6 — E 4:

Negru luândŭ, face uă trăsură riscătore, dupe-cumŭ se va constata mai târziu.

8. O-O

Din cansa Rochadei, Regele albŭ s'a departatŭ din linia de Schach a Curierului adversarŭ, prin urmare Cavalerulŭ C 3 fiindŭ liberŭ, arŭ putea lua pe Cavalerulŭ E 4 în viitoare trăsură.

8. Cv. E 4 — C 3:

9. P. B 2 — C 3:

9. C. B 4 — C 3:

Acestă trăsură a negrului este uă eróre de la care resultă joculŭ. Dupe cumŭ s'a mai disŭ. trebuie a se observa, mai cu sémă, că din vătămarea pozițiunei devenită prin profitulŭ unui Pionŭ, negru scapă din vedere posibilitatea următorei trăsuri.

10. D. D 1 — B 3.

Prin acestă trăsură, albu, lasă Turnulŭ seŭ ne-apăratŭ cu intențiunea de a putea deschide unŭ atacŭ contra Pionului F. 7.

10. C. C 3 — A 1:

11. C. C 4 — F 7: †

11. R. E 8 — F 8.

Daca Regele negru s'arŭ duce pe E 7, atunci Curierulŭ C 1 s'arŭ plasa pe G 5, dândŭ Schach și câștigândŭ Regina.

12. C. C 1 — G 5.

Prin acestă trăsură, albu, atacă Regina négră, forciândŭ pe negru a-o apăra, prin punerea Cavalerului înainte ei, fiindŭ-că Regina singură n'are nici uă trăsură.

12. Cv. C 6 — E 7.

13. Cv. F 3 — E 5.

Cavalerulŭ albŭ face acestă trăsură spre a face locŭ Reginei salle cu care are intențiune a se duce pe câmpulŭ F 3, spre a prepara din acelŭ locŭ, mórtea Regelui inamicŭ.

13. C. A 1 — D 4:

Negru, prin acestă trăsură are preponderința asupra inamicului seŭ cu unŭ Turnŭ, darŭ Regele seŭ este supusŭ celorŭ mai periculoase atacuri, avîndŭ în contra-î pe Regina inamică, secondată de trei Oficeri.

14. C. F 7 — G 6.

Prin această trăsură, albu, amenință punctul F 7 spre a da *Schach-Matt*, inamicul său.

Albă, lasă Curierul și Cavalerul *en prise* (ambele figurî atacate), însă fără a fi expuse și acesta din cauza Mattului.

14. P. D 7 — D 5.

Prin această trăsură, negru, voește a împiedica mersul Reginei albe pe câmpul F 7 (ne-avîndu uă altă apărare) însă această împiedicare, este fără succes.

15. D. B 3 — F 3 †

Albă dă ună Schach decisivă.

15. C. C 8 — F 5.

16. C. G 6 — F 5 :

Albă, prevădîndu că negru o să se apere de Schach, prin punerea Curierului său pe F 5, plasază Curierul mai 'nainte pe G 6.

16. C. D 4 — E 5 :

Negru face uă trăsură fără succes, căci pentru elă nu mai există nică uă scăpare și această tristă situațiune provine din cauza profitului unui Turnă, ală căruă căștigă îi preparase mórtea (ne-prevădută de elă) cu 10 trăsuri mai 'nainte.

17. C. F 5 — E 6 †

17. C. E 5 — F 6.

18. C. G 5 — F 6 :

18. P. G 7 — F 6 :

19. D. F 3 — F 6 : †

19. R. F 8 — E 8.

20. D. F 6 — F 7 †† (Matt).

Acastă partidă (precumă și cele următore, pînă la No. 3) se numește „*Joculă Cavalerului Regelă*“ și este taxată de *Gioco-Piano*.

Trăsurile care caracteriséză deschiderea precedentei partide, sîntă :

1. P. E 2 — E 4.

1. P. E 7 — E 5.

2. Cv. G 1 — F 3.

2. Cv. B 8 — C 6.

3. C. F 1 — C 4.

3. C. F 8 — C 5.

Partida No. 2.

Albă

Negru

1. P. E 2 — E 4.

1. P. E 7 — E 5.

2. Cv. G 1 — F 3.

2. Cv. B 8 — C 6.

3. C. F 1 — C 4.

3. C. F 8 — C 5.

4. P. C 2 — C 3.

4. Cv. G 8 — F 6.

- | | |
|---------------------|-----------------------|
| 5. P. D 2 — D 4. | 5. P. E 5 — D 4: |
| 6. P. C 3 — D 4: | 6. C. C 5 — B 4 † |
| 7. Cv. B 1 — C 3. | 7. Cv. F 6 — E 4: |
| 8. O — O | 8. Cv. E 4 — C 3: |
| 9. P. B 2 — C 3: | 9. C. B 4 — C 3: |
| 10. D. D 1 — B 3. | 10. C. C 3 — A 1: |
| 11. C. C 4 — F 7 † | 11. R. E 8 — F 8. |
| 12. C. C 1 — G 5. | 12. Cv. C 6 — E 7. |
| 13. Cv. F 3 — E 5. | 13. P. D 6 — D 5. (*) |
| 14. D. B 3 — F 3. | 14. C. C 8 — F 5. |
| 15. C. F 7 — E 6. | 15. P. G 7 — G 6. |
| 16. C. G 5 — H 6 † | 16. R. F 8 — E 8. |
| 17. C. E 6 — F 7 †† | |

Partida No. 3.

- | | |
|---|--------------------|
| 1. P. E 2 — E 4. | 1. P. E 7 — E 5. |
| 2. Cv. G 1 — F 3. | 2. Cv. B 8 — C 6. |
| 3. C. F 1 — C 4. | 3. C. F 8 — C 5. |
| 4. P. C 2 — C 3. | 4. Cv. G 8 — F 6. |
| 5. P. D 2 — D 4. | 5. P. E 5 — D 4: |
| 6. P. C 3 — D 4: | 6. C. C 5 — B 4 † |
| 7. Cv. B 1 — C 3. | 7. Cv. F 6 — E 4: |
| 8. O — O | 8. Cv. E 4 — C 3: |
| 9. P. B 2 — C 3: | 9. C. B 4 — C 3: |
| 10. D. D 1 — B 3. | 10. C. C 3 — D 4: |
| 11. C. C 4 — F 7: † | 11. R. E 8 — F 8. |
| 12. C. C 1 — G 5. | 12. C. D 4 — F 6. |
| 13. T. A 1 — E 1. Albu amenință conquistarea Reginei negre
cu T. E 1 — E 8 † | 13. Cv. C 6 — E 7. |
| | 14. P. D 7 — D 5. |
| 14. C. F 7 — H 5 spre a da <i>Matt</i> pe câmpul F 7. | |
| 15. T. E 1 — E 7: cu această trăsură albu sacrifică calitatea. | 15. R. F 8 — E 7: |

(sau a),.

(*) Până la această trăsură, jocul are acelea-și trăsuri ca și I-a Partidă; prin această trăsură, negru se apără într'altu mod.

- | | |
|---|----------------------------------|
| 16. T. F 1 — E 1 † | 16. R. E 7 — F 8.
(saŭ b, c.) |
| 17. D. B 3 — B 4 † | 17. R. F 8 — G 8. |
| 18. T. E 1 — E 8 † cu acéastă trăsură negru perde Regina. | |

a.

- | | |
|---|--------------------|
| 15. T. E 1 — E 7 : | 15. D. D 8 — E 7 : |
| 16. T. F 1 — E 1. | 16. D. E 7 — D 7. |
| 17. D. B 3 — B 4 † | 17. R. E 8 — G 8. |
| 18. T. E 1 — E 8 † | 18. D. D 7 — E 8 : |
| 19. C. H 5 — E 8 : profită regina (naturalmente și joculŭ). | |

b.

- | | |
|---------------------|-------------------|
| 16. T. F 1 — E 1 † | 16. R. E 7 — D 7. |
| 17. D. B 3 — D 5 †† | |

c.

- | | |
|----------------------|-------------------|
| 16. T. F 1 — E 1 † | 16. R. E 7 — D 6. |
| 17. C. G 5 — F 4 † | 17. R. D 6 — C 6. |
| 18. T. E 1 — C 1 † | 18. R. C 6 — D 7. |
| 19. D. B 3 — D 5 : † | 19. R. D 7 — E 7. |
| 20. D. D 5 — F 7 †† | |

Partida No. 4.

Albŭ.

1. P. E 2 — E 4.
2. C. F 1 — C 4. (*)
3. D. D 1 — H 5.
4. Cv. B 1 — C 3.
5. Cv. G 1 — F 3.
6. D. H 5 — E 5.
7. R. E 1 — F 2 :
(saŭ a)
3. R. F 2 — F 1.

Negru.

1. P. E 7 — E 5.
2. C. F 8 — C 5.
3. D. D 8 — E 7.
4. P. C 7 — C 6.
5. Cv. G 8 — F 6.
6. C. C 5 — F 2 : †
7. Cv. F 6 — G 4 : †
8. Cv. G 4 — E 5.

Negru a câștigatŭ Regina.

a.

- | | |
|--------------------|-------------------|
| 7. R. E 1 — F 1. | 7. D. E 7 — E 5 : |
| 8. Cv. F 3 — E 5 : | 8. C. F 2 — D 4. |

(*) Acéastă partidă se numește joculŭ Curierulŭ Regelŭ.

- | | |
|--------------------|--------------------|
| 9. Cv. E 5 — F 7: | 9. P. D 7 — D 5. |
| 10. Cv. F 7 — H 8: | 10. P. D 5 — C 4: |
| 11. Cv. C 3 — E 2. | 11. P. C 6 — C 5. |
| 12. Cv. E 2 — D 4. | 12. P. C 5 — D 4: |
| 13. P. D 2 — D 3. | 13. C. C 8 — E 6. |
| 14. C. C 1 — F 4. | 14. R. E 8 — F 8. |
| 15. C. F 4 — E 5. | 15. Cv. B 8 — C 6. |
| 16. C. E 5 — G 3. | 16. R. F 8 — G 8. |
| 18. R. F 1 — E 2. | 17. R. G 8 — H 8: |

A câștigat două piese pentru un turnu.

Jocul Gambit.

Cuvântul *Gambit* este Hellenic. El înseamnă *Atac*. În limba Italiană se zice: „*dare il gambetto*“ a pune cuiva o piatră (o cursă) prin care să cadă. În joc, se înțelege, când la deschiderea sa, se dă (se sacrifică) un Pion, prin a cărui pierdere să se poată face atacuri periculoase în rîndurile inamice.

Generalmente, acest scop este ținta tuturor partidelor; dar *Gambiturile* sînt numai acele în care la deschidere se lasă un Pion *en prise*.

Sînt diferite Gambituri.

Gambitul Regelui, Reginei, Evan, etc.

Gambitul Regelui, este când ambele selle Pione au tras două câmpuri și când la a doua trăsura se trage Pionul Curierului Regelui pe două câmpuri, pentru ca Pionul adversarului să-l poată bate.

Gambitul Reginei, se face întocmai ca și *Gambitul Regelui*, pentru ca Pionul Curierului Reginei, să poată fi bătut de Pionul Reginei inamice.

Gambitul Evan (descoperit de un Căpitan al Marinei Engleze, cu acest nume) se face în aripa stînga, trăgându Pionul B 2 pe câmpul B 4; prin această trăsura se prepară inamicului niște atacuri foarte periculoase.

Trăsurile care caracterizează acest joc, sînt:

Alb	Negr
P. E 2 — E 4.	P. E 7 — E 5.
Cv. G 1 — F 3.	Cv. B 8 — C 6.
C. F 1 — C 4.	C. F 8 — C 5.
P. B 2 — B 4.	

Jocurile de Gambit sînt foarte interesante. Acela care dă Gambit, adică acela care offeră a i se bate Pionul, își crează prin acest sacrificiu, un teren liber la mai multe din piesele sale, prin care poate deschide atacuri vii; adversarul este forțat a sacrifica mai multe piese, spre a scăpa de acele atacuri premeditate; lupta este dădarnică, căci acela care a dat un asemenea Gambit preponderază asupra adversarului său prin infatigabilele atacuri ce-i face, iară celălalt rămâne slab prin continuele apărări și totu d'odată, atacuri ce trebuie să facă.

Opiniunile asupra acestui joc sînt diverse, adică, care din două jucători de prima forță, va căpăta triumful asupra celui-lalt, sau va face partida Remisă (ne-resolută).

La Bourdonais, dice: „că acela care primește Gambitul, adică acela care profită un Pion, trebuie să câștige”. — *Philodor* observă, că: „Un Gambit în care atacurile și apărările sînt egale, jocul rămâne „Remis”. *Allgair*, se exprimă: „Constat că pînă acum, uă apărare bună în contra jocului Gambit, îmi este ne-cunoscută”.

Indelungatul meu studiu și experiență cu acest joc, m'au convins că acest joc de Gambit, jucat cu fineț, adversarul, cam rar poate să facă din uă asemenea partidă un joc Remis și că nici uă dată nu-l poate câștiga, afară numai dacă se va descoperi uă apărare mai bună, pe urmele căriia mă găsesc și care speru a o face cunoscută în a doa edițiune a acestui uvrăgiu, dacă prima edițiune va fi încurajată de întilegiinții amatori a-i acestui joc.

PARTIDE DE PROBE

No. 5.

GAMBITU EWAN.

1 P E 2 — E 4.

2 Cv. G 1 — F 3.

3 C F 1 — C 4.

4 P B 2 — B 4. această trăsură este Gambitul Ewan. spre a se deschide un atac forte, se sacrifică pionul B 2.

5 P C 2 — C 3.

1 P E 7 — E 5.

2 Cv. B 8 — C 6.

3 C F 8 — C 5.

4 C C 5 — B 4:

5 C B 4 — C 5.

6	0 — 0.	6	C C 5 — B 6.
7	P D 2 — D 4.	7	P D 7 — D 6.
8	P D 4 — E 5:	8	C C 8 — G 4.
9	P E 5 — D 6:	9	C G 4 — F 3:
10	D D 1 — F 3:	10	Cv. C 6 — E 5.
11	C C 4 — B 5 †	11	P C 7 — C 6.
12	D F 3 — G 3.	12	D D 8 — D 6:
13	C B 5 — E 2.	13	Cv. G 8 — E 7.
14	R G 1 — H 1.	14	0 — 0.
15	P F 2 — F 4.	15	Cv. E 5 — G 6.
16	Cv. B 1 — A 3.	16	C B 6 — C 7.
17	Cv. A 3 — C 2.	17	P F 7 — F 5.
18	C E 2 — C 4 †	18	R G 8 — H 8.
19	P E 4 — E 5.	19	D D 6 — D 8.
20	Cv. C 2 — D 4.	20	D D 8 — C 8.
21	C C 1 — A 3.	21	P B 7 — B 5.
22	C A 3 — E 7:	22	Cv. G 6 — E 7:
23	Cv. D 4 — E 6.	23	Cv. E 7 — G 6.
24	C C 4 — B 3.	24	T F 8 — E 8.
25	Cv. E 6 — C 7:	25	D C 8 — C 7:

26 D G 3 — G 6: și câștigă jocul, unu finitu magnifique; la casu candu negru aru lua pe regina albă după câmpul G 6. cu pionul H 7. și urmindu T F 1 — F 3 spre a da Math pe H 3. care nu mai este de apăratu.

No. 6.

GAMBITU EWAN.

1	P E 2 — E 4.	1	P E 7 — E 5.
2	Cv. G 1 — F 3.	2	Cv. B 8 — C 6.
3	C F 1 — C 4.	3	C F 8 — C 5.
4	0 — 0.	4	Cv. G 8 — F 6.
5	P B 2 — B 4.	5	C C 5 — B 4:
6	P C 2 — C 3.	6	C B 4 — E 7.
7	P D 2 — D 4.	7	P E 5 — D 4:
8	P C 3 — D 4:	8	Cv. F 6 — E 4:

- | | |
|---|---|
| 9 P D 4 — D 5. | 9 Cv. C 6 — A 5. |
| 10 C C 4 — D 3. | 10 Cv. E 4 — C 5. |
| 11 C C 1 — A 3. | 11 Cv. C 5 — D 3 : |
| 12 D D 1 — D 3 : | 12 0 — 0. |
| 13 P D 5 — D 6. | 13 P C 7 — D 6: <i>mai bine ar fi</i> C E 7 — D 6 : |
| 14 Cv. B 1 — C 3. | 14 P B 7 — B 6. |
| 15 Cv. C 3 — D 5. | 15 Cv. A 5 — C 7. |
| 16 C A 3 — B 2. | 16 Cv. B 7 — C 5. |
| 17 D D 3 — E 3. | 17 Cv. C 5 — E 6. |
| 18 Cv. F 3 — D 4. | 18 C E 7 — F 6. |
| 19 Cv. D 4 — C 6. un sacrificiū artiscicū, calculat foarte departe. | 19 P D 7 — C 6 : |
| 20 Cv. D 5 — F 6 : † | 20 P G 7 — F 6 : |
| 21 D E 3 — H 6. | 21 P D 6 — D 5. |
| 22 C B 2 — F 6 : | 22 D D 8 — D 6. |
| 23 P F 2 — F 4. | 23 T F 8 — E 8. |
| 24 T F 1 — F 3. <i>Negru nu se mai pōte apăra.</i> | |

No. 7.

JOCULU SCOTIANU.

- | | |
|-------------------|-------------------|
| 1 P E 2 — E 4. | 1 P E 7 — E 5. |
| 2 Cv. G 1 — F 3. | 2 Cv. B 8 — C 6. |
| 3 P D 2 — D 4 * | 3 P E 5 — D 4 : |
| 4 Cv. F 3 — D 4 : | 4 D D 8 — F 6. |
| 5 C C 1 — E 3. | 5 C F 8 — C 5. |
| 6 P C 2 — C 3. | 6 C C 5 — B 6. |
| 7 C E 1 — E 2. | 7 P D 7 — D 6. |
| 8 0 — 0. | 8 Cv. G 8 — E 7. |
| 9 Cv. D 4 — B 5. | 9 0 — 0. |
| 10 C E 3 — B 6 : | 10 P C 7 — B 6 : |
| 11 D D 1 — D 6 : | 11 C C 8 — E 6. |
| 12 Cv. B 5 — C 7. | 12 T A 8 — D 8. |
| 13 D D 6 — G 3. | 13 Cv. E 7 — G 6. |
| 14 P F 2 — F 4. | 14 C E 6 — C 8. |

*) Acēstă trāsură condiționēdă jocul scoțianū.

15 Cv. C 7 — D 5.
 16 Cv. B 1 — A 3.
 17 T A 1 — D 1.
 18 R G 1 — H 1.
 19 Cv. D 5 — B 6.
 20 Cv. B 6 — C 8:
 21 C E 2 — D 1.
 22 Cv. A 3 — C 4.
 23 C D 1 — C 2.

24 C C 1 — E 4:
 25 C E 4 — D 3:
 26 P C 3 — D 4:
 27 D G 3 — H 3:
 28 P F 4 — F 5.

29 T F 1 — F 3.
 30 P G 2 — G 4.
 31 D H 3 — H 5.
 32 P F 5 — F 6.
 33 D H 5 — H 6.
 34 D H 6 — H 7: †
 35 T F 3 — H 3 ††

15 D F 6 — D 6.
 16 P F 7 — F 5.
 17 P F 5 — E 4:
 18 R G 8 — H 8.
 19 D D 6 — E 6.
 20 T D 8 — D 1.
 21 D E 6 — C 8.
 22 D C 8 — C 7.
 23 Cv. C 6 — D 4 uă tră-

sură excelintă de care însă adver-
 sarul e capabilă a se apara.

24 D C 7 — C 4:
 25 D C 4 — A 2:
 26 D A 2 — B 2:
 27 D B 2 — B 6.
 28 D B 6 — F 6 pozițiu-

nea este acuma foarte interesantă.

29 Cv. G 6 — E 7.
 30 T F 8 — C 8.
 31 D F 6 — D 4:
 32 P G 7 — G 6.
 33 T C 8 — G 8.
 34 R H 8 — H 7.

No. 8.

JOCULU LOPEZ, (UNU EPISCOPU SPANIOLU).

1 P E 2 — E 4.

2 Cv. G 1 — F 3.

3 C F 1 — B 5.

4 0 — 0.

5 T F 1 — E 1.

6 Cv. F 3 — E 5:

7 T E 1 — E 5 †

1 P E 7 — E 5.

2 Cv. B 8 — C 6.

3 Cv. G 8 — F 6.

4 Cv. F 6 — E 4:

5 Cv. E 4 — D 6.

6 Cv. C 6 — E 5:

7 C F 8 — E 7.

Acastă trăsură condiționată joculă Lopez.

- | | |
|---|------------------|
| 8 P D 2 — D 4. | 8 P F 7 — F 6. |
| 9 T E 5 — E 1. | 9 Cv. D 6 — B 5. |
| 10 D D 1 — H 5 † | 10 P G 7 — G 6. |
| 11 D D 5 — B 5: | 11 P C 7 — C 6. |
| 12 D B 5 — B 3. | 12 P D 7 — D 5. |
| 13 P C 2 — C 4. Cea mai bună urmare spre a ataca. | 13 R E 8 — F 7. |

acastă trăsură se face numai spre a susține pionul D 5, care s'ar amenința de cavalerul B 1 — C 3 cându negru ar face Rochadă.

- | | |
|---|-----------------|
| 14 Cv. B 1 — C 3. | 14 P D 5 — C 4: |
| 15 D B 3 — C 4: † | 15 R F 7 — G 7. |
| 16 P D 4 — D 5. | 16 P C 6 — D 5. |
| 17 Cv. C 3 — C 5: | 17 C E 7 — F 8. |
| 18 Cv. D 5 — F 6: uă trăsură, calculatū fôrte departe care creadă Victoria la albū. | 18 D D 8 — F 6. |
| 19 C C 1 — D 2. | 19 P B 7 — B 5. |
| 20 D C 4 — D 5. | 20 P B 5 — B 4. |
| 21 T A 1 — C 1. | 21 D F 6 — F 7. |
| 22 D D 5 — A 8: | 22 C C 8 — E 6. |
| 23 D A 8 — E 4. | 23 C E 6 — A 2: |
| 24 D E 4 — E 5 † | 24 R G 7 — G 8. |
| 25 T C 1 — C 7. | 25 D F 7 — D 5. |
| 26 D E 5 — D 5 † | 26 C A 2 — D 5: |
| 27 T E 1 — E 8 și câștigă. prin C. D 2 — H 6. | |

Finitulū partidei între D-ni G. Friedrich șe R. Braune.

Posiția albă. FRIEDRICH.	*)	Posiția neagră. BRAUNE.
P A 7.		R A 8.
C A 6.		P B 6.
T A 1.		T C 8.
P B 2.		Cv. D 7.
D B 3.		P D 6.
P C 2.		C E 7.
R D 1.		P F 7.

*) A se așeza piesele conformū prescripțiunei.

P D 5.	Cv. F 3.
P E 4.	D F 2.
P H 2.	P G 7.
T H 1.	P H 7.

Albu este la trăsură, negru îl amenință în trăsura viitoare cu *Matt*; albu însă voesce să-și efectueze planul și să dea elu *Matt* și simulindă uă apărare, îi face totu de-uă dată și unu atacu.

Astfelu:

Albu.	Negru.
D B 3 — C 3! *)	T C 8 — C 3:
C A 6 — B 7 †	R A 8 — B 7:
P A 7 — A 8 † D.	R B 7 — C 7.
T A 1 — A 7 † †	

Finitul partidei jucată de D-nii C. Stanley și P. Morphy.

Posiția albă.	Posiția neagră.
STANLEY.	MORPHY.
T A 4.	T A 8.
P B 2.	P A 7.
P B 4.	Cv. A 8.
C C 1.	P C 6.
P C 2.	P D 6.
C C 4.	R E 8.
P D 4.	P F 7.
P E 4.	P F 4.
Cv. G 1.	C G 5.
R H 1.	P G 3.
P G 2.	T H 8.
P H 3.	P H 7.
D G 4.	D H 6.

Aci Morphy dă partida ca perdută.

Recomandă studiarea acestei partide, în care negru este la trăsură.

*) Sacrifică regină și în același momentu se apără de *Matt* și amenințând pe adversaru cu aceeași sórtă.

PROBLEME.

În următoarele Probleme are albă fie-care prima trăsură, și dă în trăsurile arătate „Matt“ găsinduse în mai puține trăsuri, atuncea Problemulă este falsă, în cadă cândă s'ar găsi în mai multe trăsuri, deslegarea nu e justă.

No. 1.

DE P. LOYD.

Posiția albă.	Posiția neagră.
Cv. B 1.	Cv. A 1.
D B 6.	T A 2.
C D 1.	R A 4.
Cv. D 3.	P B 3.
T E 6.	P B 7.
R F 4.	Cv. C 2.
P G 2.	P D 4.
P G 5.	P D 6.
P G 6.	P E 7.
P H 3.	C F 8.
	P G 7.
	P H 4.

Albă trage și dă în 2 trăsuri Matt.

No. 2.

DE OXONIENSIS.

Posiția albă.	Posiția neagră.
D C 2.	C B 2.
Cv. D 3.	D C 3.
P D 5.	P D 7.
C D 6.	T E 4.
T E 7.	P F 4.
R H 6.	Cv. F 3.
	R H 8.

Albă trage și dă în 2 trăsuri Matt.

No. 3.

DE FERRANTE IN FLORENZA.

Posiția albă.	Posiția neagră.
R C 2.	R F 1.
P E 2.	P F 2.
Cv. F 4.	
T G 7.	

Albă trage și dă în 3 trăsuri Matt.

No. 4.

Posiția albă.	Posiția neagră.
P A 2.	R C 4.
T B 1.	P C 5.
Cv. D 1.	P C 6.
D D 2.	Cv. C 8.
R D 8.	C D 4.
P F 3.	P F 5.
C F 4.	P F 6.
T G 2.	
Cv. F 7.	

Albu trage și dă în 3 trăsuri Matt.

No. 5.

Posiția albă.	Posiția neagră.
P B 4.	P B 5.
R D 1.	C D 4.
D D 3.	R D 5.
C D 7.	P D 6.
P F 4.	P F 5.

Albu trage și dă în 4 trăsuri Matt.

Este de observat că piónele în probleme tragú astfelú:

Albu din linia No. 1 spre No. 8.

Negru „ „ „ 8 „ „ 1.

Resolvarea Problemelor.

No. 1.

Albū.

- 1 Cv. B 1 — A 3.
- 2 D saū Cv. dā Matt.

Negru.

dupā plăcere.

No. 2.

- 1 Cv. D 3 — E 5.
- 2 D saū Turnu dā Matt.

dupā plăcere.

No. 3.

- 1 T G 7 — G 2.
- 2 T G 2 — H 2.
- 2 Cv. F 4 — D 3 † †

- R F 1 — E 1.
- P F 2 — F 1. se face Regina.

No. 4.

- 1 T G 2 — G 6.
- 2 Cv. D 1 — E 3 †
- 3 Cv. F 7 — G 5 † †

- R C 4 — D 5. saū (a și b).
- R D 5 — E 6.

a.

- 1
- 2 Cv. D 1 — F 2:
- 3 D D 2 — D 3 † †

- C D 4 — F 2.
- dupā plăcere.

b.

- 1
- 2 Cv. D 1 — E 3 †
- 3 Cv. F 7 — D 6 † †

- 1 Cv. C 8 — după plăcere
- 2 C D 4 — E 3:

No. 5.

- 1 D D 3 — D 2.
- 2 R D 1 — C 2.
- 3 R C 2 — D 3.
- 4 D D 2 — G 2 saū A 2 † †

- 1 R D 5 — C 4 saū c.
- 2 R C 4 — D 5 saū a și b
- dupā plăcere.

A.

- 2
- 3 D D 2 — C 3 †
- 4 D C 3 — D 3 † †

- 2 C D 4 — C 3.
- 3 R C 4 — D 5.

B.

2

2 C după plăcere.

3 C D 7 — E 6 †

3 P D 6 — D 5.

4 C E 6 — D 5 † †

C.

1

1 R D 5 — E 4.

2 R D 1 — E 2 și urmădește ca în prima deslegare.

www.stere.ro

Preciul unui exemplar 4 Lei noi.

www.stare.ro