

596-599

BIBLIOTECA

PENTRU TOȚI

JEAN DUFRESNE

JOCUL DE ȘAH

CĂLĂUZA PRACTICĂ

PENTRU

INCEPĂTORI ȘI JUCĂTORI

cu numeroase probleme și figuri explicative



Editura Librăriei LEON ALCALAY
București, Calea Victoriei, 37

Pretul 1.20

Biblioteca pentru Toți

Sprijinită de numeroșii săi cetitori și încurajată de toți oamenii de bine cari apreciază înalta ei menire culturală, «Biblioteca pentru toți» își urmează drumul ce și-a croit și continuă a publica săptămânal opere literare, științifice, pedagogice și de popularizare, scrise de cei mai de seamă scriitori români și străini.

Prin varietatea lucrărilor publicate și prin estinătatea volumelor sale, biblioteca aceasta a izbutit să-și câștige, an cu an, pături tot mai largi de cetitori, așa în cât astăzi ea se găsește introdusă în toate clasele sociale. Toți o citesc: de la școlarul care buchisește încântat poveștile și istorioarele pentru copii, pâna la omul cult, care recitește în traducere românească vre-o celebră operă literară străină, sau caută a se pune în contact sufletesc cu marii noștri scriitori naționali, ale căror opere s'au publicat ori se vor publica aproape toate în «Biblioteca pentru toți».

BIBLIOTECA PENTRU TOȚI

JEAN DUFRESNE

—♦—

JOCUL DE ȘAH

CĂLĂUZĂ PRACTICĂ

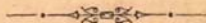
PENTRU

INCEPATORI ȘI JUCATORI

PRELUCRAT DE

I. SCHIOPUL

— *Cu numeroase figuri explicative* —



BUCUREȘTI

Editura Librăriei LEON ALCALAY

37. — CALEA VICTORIEI — 37.

C. 5166.-- Tip. Profesională, Dim. C. Ionescu, Șelari, 10.

EXPLICAȚII

1. Piese.

Șahul se joacă pe o masă sau o tabletă de șah împărțită în 64 de câmpuri, alternativ albe și negre. Masa se așează întotdeauna așa, încât la dreapta să fie un câmp alb. Fiecare jucător dispune de 16 piese, dintre cari 8 sunt pioni, iar 8 ofițeri.

Pionii sunt :



1. Un rege.



2. O regină sau damă.



3. Două turnuri.



4. Doi cai.



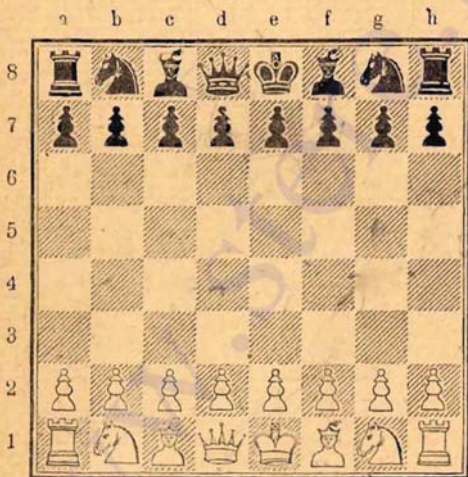
5. Doi nebuni.



2. Așezarea pieselor.

Înainte de-a începe partida, se hotărăște prin sorți cine are să joace cu piesele albe, fiindcă întotdeauna începe Albul.

Piese se așează în chipul următor :



Alb.

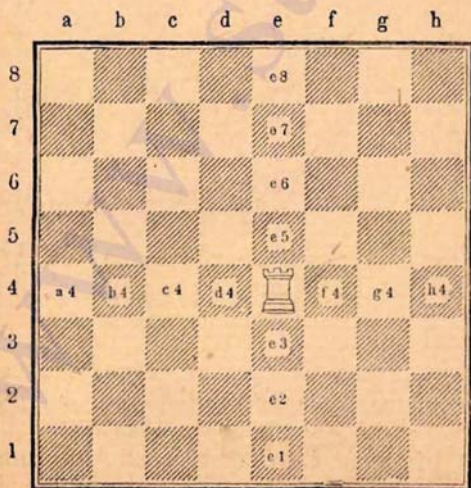
Regele alb stă întotdeauna pe un câmp negru. Regele negru în totdeauna pe un câmp alb. Regina albă întotdeauna pe un câmp alb. Regina neagră pe un câmp negru. De aici vorba : *Reana regit colorem.*

Pentru a putea indica trăsăturile ce se fac, liniile perpendiculare dela stânga la dreapta se înseamnă cu litere, liniile orizontale, de jos în sus, cu numere.

3. Mișcarea pieselor.

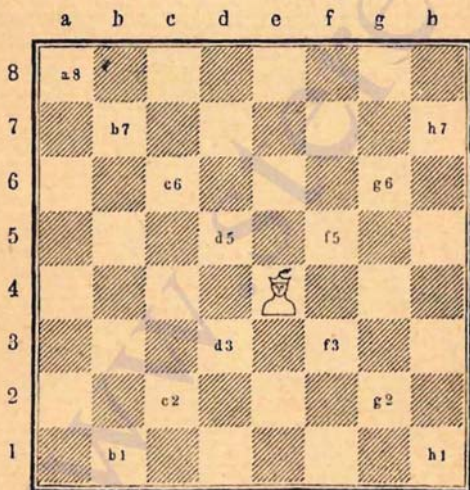
Pionii se mișcă numai înainte. Ofițerii se pot mișcă înainte, îndărăt și în lături. Dacă în calea lor se găsește o piesă contrară, au dreptul s'o ia, înlocuind-o pe acelaș câmp.

Turnul (T) se mișcă în direcție perpendiculară și orizontală în toate lăturile. Un turn care stă pe câmpul *e* 4 se poate duce pe toate câmpurile însemnate cu numere.



Dacă, însă, pe câmpul *e 2*, se află un pion alb, nu se poate duce decât până pe câmpul *e 3*. Dacă pe *e 2* se află un pion negru, îl poate lua și-i ocupă locul.

Nebunul (N) se mișcă pe liniile de-a curmezișul mesei. Fiecare jucător are doi nebuni, dintre cari unul stă pe alb, celălalt pe negru.



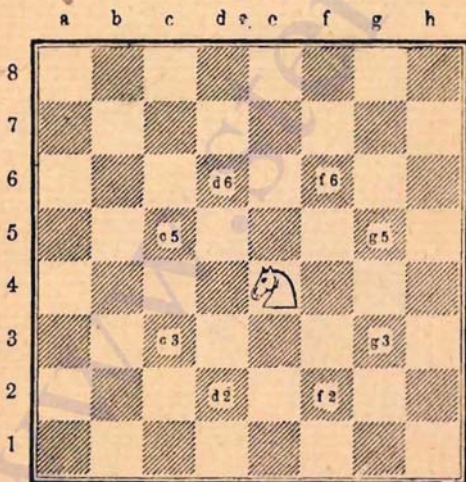
Alb.

Un nebun care stă pe *e 4* se poate duce pe toate câmpurile însemnate. Dacă pe unul dintre aceste câmpuri, spre pildă *g 6*, se află o piesă albă, în direcția aceasta se poate duce numai

până pe câmpul *f* 5. O piesă contrară, ce s'ar afla pe *g* 6, o poate *lua* și înlocui.

Regina sau *Dama* (D) întrunește mișcările Turului și ale Nebunului și se mișcă, în linie dreaptă, în toate direcțiile, perpendicular și orizontal sau de-acurmezișul.

Calul (C) sare de pe un câmp alb întotdeauna pe unul negru. Dela *e* 4, un cal alb poate sări pe câmpurile însemnate cu numere, chiar când pe câmpurile intermediare se află alte figuri.

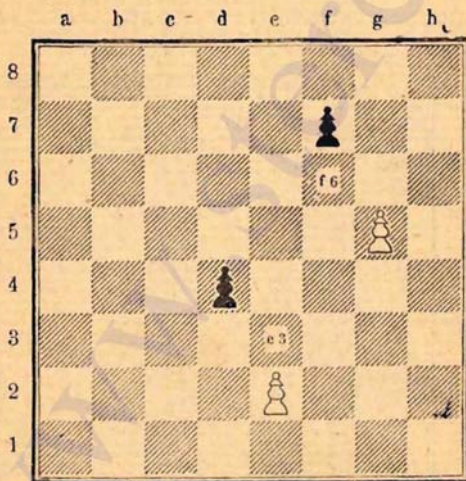


Regele (R) se mișcă în toate direcțiile, dar nu poate face decât un pas odată. E de însemnat

că nu poate merge pe un câmp unde ar putea fi luat de o piesă contrară (vezi mai la vale).

4. Mișcarea pionilor.

Pionul se mișcă în linie dreaptă câte un pas, dar numai *înainte*. Din punctul de plecare (linia a 2-a pentru Alb, a 7-a pentru Negru), poate



Alb.

să facă deodată și doi pași. Poate să ia o piesă contrară ce stă de-a curmezișul, de-a dreapta

sau de-a stânga *înaintea* lui. Un pion alb de pe *e 4* poate să meargă pe *e 5*, dacă acest câmp e liber, și poate să ia o piesă contrară ce ar stă pe *d 5* sau *f 5*. Un pion alb de pe *e 2* poate să se miște, dacă câmpurile *e 3* și *e 4* sunt libere, pe *e 3* sau de-a dreptul pe *e 4*.

Dacă un pion, făcând deodată doi pași, trece pe lângă un pion contrar, pionul acesta are dreptul să-l ia, ca și când ar fi făcut un singur pas. Acest drept de a lua „*en passant*” îl are numai pionul și numai imediat după mișcarea de doi pași a pionului.

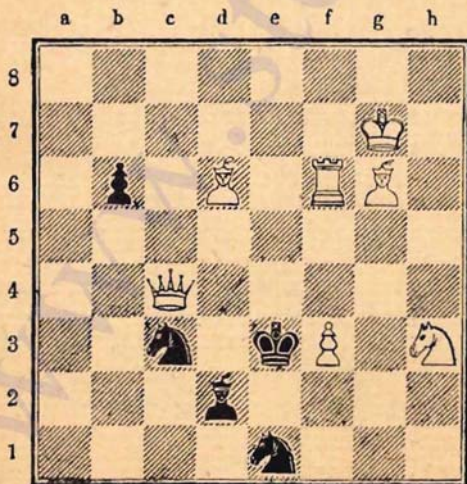
Dacă, având poziția de sus, pionul alb *e 2* se duce pe *e 4*, pionul negru *d 4* are dreptul să-l ia și să-l înlocuiască, așezându-se pe *e 3*. De asemenea poate fi luat pionul negru *f 7* dacă se duce pe *f 5*, punându-se pionul alb *g 5* pe *f 6*.

Dacă, în cursul jocului, un pion ajunge în linia în care stau ofițerii contrari (pentru alb linia 8, pentru negru linia 1 orizontală) se poate schimba într'un ofițer oarecare, după alegerea jucătorului, al cărui pion a ajuns în linia ofițerilor contrari. Jucătorul poate să-și schimbe pionul în orice figură, indiferent dacă mai are sau nu astfel de figuri. Poate să și-o schimbe în Regină, Turn, Nebun, etc., chiar și dacă are încă Regina sa sau cele două Turnuri și cei doi Nebuni și Cai.

5. Atac și șah.

O piesă *atacă* o altă piesă, dacă face o trăsătură de așa fel încât cu trăsătura următoare să ia piesa contrară, dacă adversarul n'o poate apăra. Atacul asupra Regelui se numește «șah» și trebuie întotdeauna anunțat: «Șah la Rege».

Jucătorul al cărui Rege e «în șah», se poate apăra în 3 feluri, după împrejurări : 1) sau ia piesa contrară care îi dă șah ; 2) sau pune în calea piesei contrare una dintre piesele sale, sau 3) face o mișcare cu Regele.

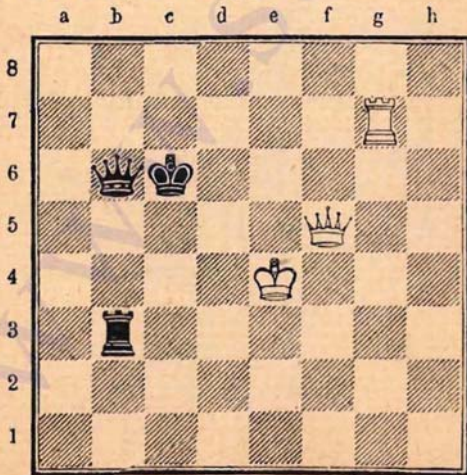


Alb.

În poziția de sus Albul poate, spre pildă, să meargă cu Regina de pe *c 4* pe *c 5*, dând Regelui negru șah (*D c 4—c 5+*). Negru poate acum să ia Regina albă prin pionul *b 6*, sau poate să meargă cu regele său pe *e 2*. Pe alt câmp nu se poate duce fiindcă ar sta «în șah». Regina albă poate da șah și dacă se duce de pe *c 4* pe *e 6*. Negrul se poate apăra punând Calul *c 3* în calea Reginei, pe *e 4*.

6. Mat și Pat.

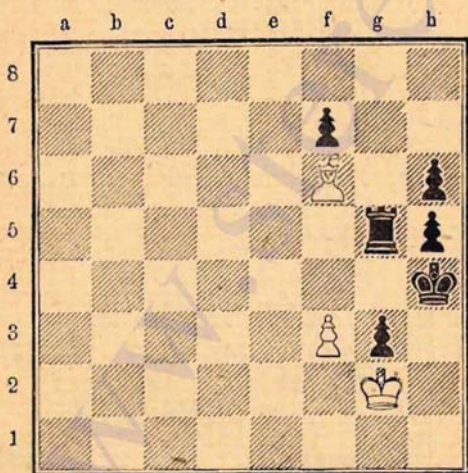
Dacă Regele care a fost atacat nu se poate apăra în nici unul din aceste trei chipuri e *mat* și jucătorul a pierdut partida.



Alb.

În poziția de sus, Albul poate să dea mat mergând cu Regina de pe *f* 5 la *d* 5.

Dacă un Rege, fără să fie în șah, e silit să facă o trăsătură, fiindcă nu poate trage cu nici una dintre celelalte piese, și nu poate să tragă nici el fără să nu ajungă în șah — ajunge *pat* și partida n'a câștigat-o nici unul dintre jucători.

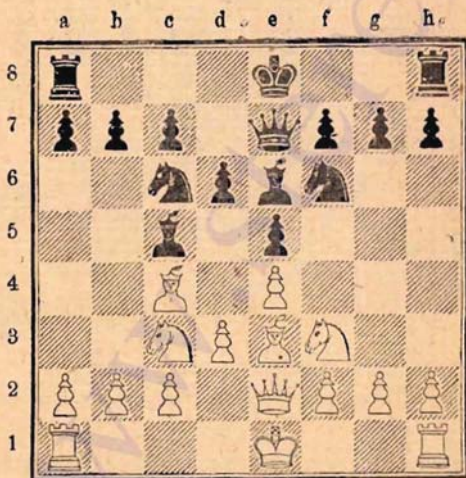


Alb.

În poziția aceasta, dacă Negru ar fi să tragă, Regele lui e pat, fiindcă nici una dintre piesele negre nu poate să se miște și nici Regele negru nu se poate mișca fără să nu ajungă în șah.

7. Roca.

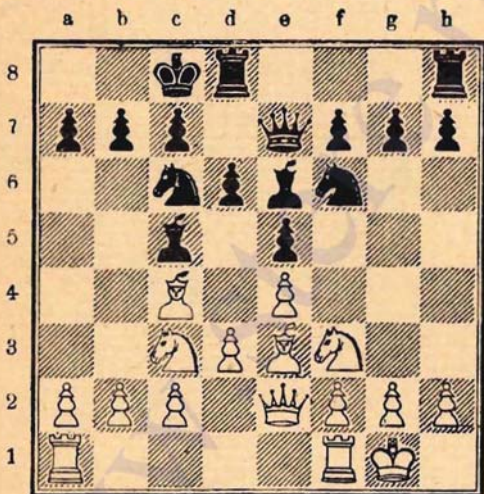
Fiecare dintre jucători poate să facă, odată într'o partidă, o trăsătură care e combinația mișcării acelor doi ofițeri: a Regelui și a Turnului. Trăsătura aceasta se numește *Rocadă*.



Alb.

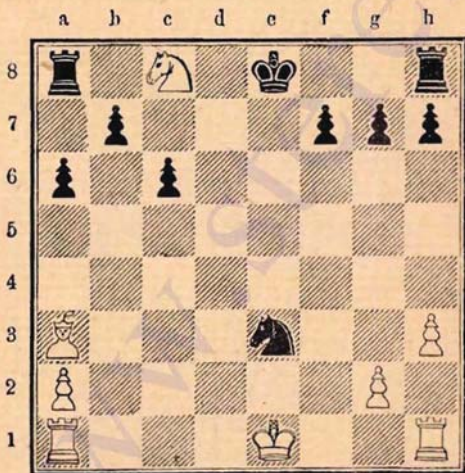
Rocadă se face schimbându-se poziția Regelui și a Turnului. Amândoi jucătorii pot să rocheze în două direcții: spre *a* și spre *h*. Alb poate rocă spre *a*, punând Regele *e 1* pe *c 1* și Turnul *a 1* pe *d 1*; sau poate rocă spre *h*, punând

Regele *e* 1 pe *g* 1 și Turnul *h* 1 pe *f* 1. Tot așa rochează și Negru. Rocada spre *a* se numește rocada *mare*; spre *h*, se numește rocada *mică*.



Rocada nu se poate face : 1) dacă între Rege și Turn se află o piesă ; 2) dacă Regele sau Turnul au făcut deja o trăsătură ; 3) dacă Regele e în șah (în contra șahului nu te poți apăra prin rocadă) ; 4) dacă Regele ar trece peste un câmp atacat prin o piesă contrară ; sau 5) dacă Regele ajunge, prin rocadă, în șah. În poziția următoare nu poate rocă nici Alb nici Negru.

Alb nu poate rocà nici spre *a* nici spre *h*, fiindcă Calul *e* 3 atacă câmpurile *d* 1 și *f* 1. Negru nu poate rocà spre *a* fiindcă pe *c* 8 stă o piesă; nu poate rocà nici spre *h*, fiindcă Regele trebuie să treacă peste un câmp (*f* 8) atacat de Nebunul *a* 3.



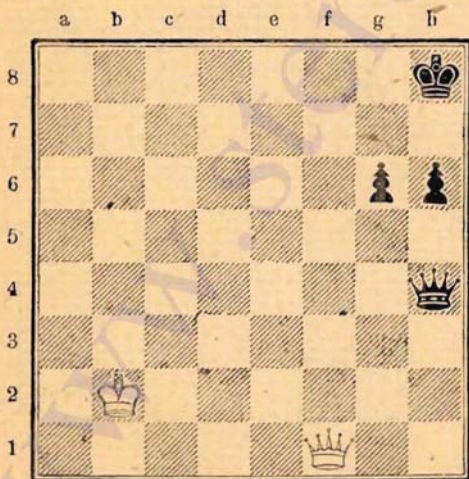
Alb.

8. Remis.

Nu întotdeauna se poate da mat în cursul jocului. Dacă nici unul dintre jucători nu e în

stare să-l facă pe celălalt mat, partida se întreprinde (remis). Partida e *remisă*:

1. Dacă nici unul dintre jucători n'are forțe de ajuns pentru a da mat. Spre pildă, dacă ambii jucători au rămas numai cu Regele, sau dacă unul dintre jucători are numai Regele, iar celălalt pe lângă Rege numai un Cal sau un Nebun..



2. Dacă unul dintre jucători silește pe adversar să facă aceleași trăsături prin «șah etern».

În poziția aceasta, spre pildă, Negru e mai

tare și ar trebui să câștige partida. Alb, însă, dă șah pe *f 8* și Regele Negru nu se poate duce decât pe *h 7*. Alb dă acum șah pe *f 7* și Regele trebuie să se ducă pe *h 8*, căci alt loc nu are. Albul continuă trăsăturile de mai nainte și Negru n'ajunge să-și valideze preponderanța.

3. Dacă unul dintre jucători dispune de forțele necesare pentru a da mat, dar nu știe să-l dea.

4. Dacă unul dintre Regi e pat.

9. Explicația semnelor.

R	înseamnă	Rege
D	»	Regină (damă)
T	»	Turn
N	»	Nebun
C	»	Cal

Spre pildă, *C g 1—f 3* înseamnă: Calul care stă pe *g 1* se duce pe *f 3*. Pionii se înseamnă numai cu indicația câmpurilor: *e 2—e 4* înseamnă: pionul *e 2* se duce pe *e 4*.

× înseamnă *ia*. *C g 1 × N f 3* înseamnă: Calul (alb) care stă pe *g 1* ia Nebunul (negru) care stă pe *f 3*.

Rocada cea mică, spre *h* se înseamnă cu
0—0,

Rocada mare, spre *a*, cu
0—0—0.

«Șahul» se înseamnă cu +.

Dacă un pion a ajuns în linia 8-a sau 1-a și

se schimbă într'un ofițer, numele ofițerului se pune în urmă. Spre pildă, $c\ 7 - c\ 8$ D înseamnă: pionul $c\ 7$ se duce pe $c\ 8$ și se preface în Regină.

$b\ 7 \times a\ 8$ C înseamnă: pionul $b\ 7$ ia $a\ 8$ și se preface în Cal.

(!) înseamnă trăsătură bună. (?) înseamnă trăsătură nefavorabilă.

DESCHIDEREA PARTIDELOR

Jucătorul trebuie să dea o deosebită atențiune începutului partidei, căci de primele mișcări atârână de multe ori succesul sau nesuccesul.

Cel mai obișnuit mod de a deschide partida, este mutarea cu doi pași a pionului din fața regelui, adică : e 2 — e 4, la care Negru răspunde cu e 7 — e 5. Toate partidele cari încep așa, se numesc jocuri *deschise*; cele cari încep cu alte mișcări se numesc jocuri *închise*.

Jocuri deschise

Jocul calului.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. C g 1 — f 3

Răspunsul cel mai favorabil, pentru negru, e C b 8 — c 6, sau 2. d 7 — d 6 și 2. C g 8 — f 6, un contra-atac asupra pionului e 4.

Foarte nefavorabil e 2 f 7 — f 6. Anume :

2. f 7 — f 6.

3. C. f 3 × e 5. Albul își jertfește calul, dar cu profit.

3. f 6 × e 5. Mai

bine ar fi 3. D d 8 — e 7 (vezi 1).

4. D d 1 — h 5 +

4. R e 8 — e 7. Dacă

Negru ar trage 4. g 7 — g 6, Albul câștigă turnul h 8 prin 5. D h 5 × e 5 +.

5. D h 5 × e 5 +

5. R e 7 — f 7

6. N f 1—c 4+ 6. R f 7—g 6. E
poate mai favorabil pentru Negru 6. d 7—d 5,
pentru a deschide calea Nebunului c 8.

7. D e 5—f 5+

7. R g 6—h 6.

8. d 2—d 4+ (dela N c 1) 8. g 7—g 5. Cea
mai bună apărare.

9. h 2—h 4. Albul amenință cu un șah
dublu : h 4×g 5+ și linia h este liberă pentru
turnul h 1.

9. R h 6—g 7. Dacă
Negrul ar merge cu Regina pe e 7 sau f 6, Al-
bul câștigă Regina prin 10. N c 1×g 5×. La
9. D d 8—e 8, Albul răspunde cu 10. D f 5×g 5+
și mat. La 9. d 7—d 6 Albul răspunde cu
10. N c 1×g 5+ și 11. D f 5—g 5 sau f 7+ și mat.

10. D f 5—f 7+

10. R g 7—h 6

11. H 4×g 5+ și mat.



Alb

1.

În loc să ia calul, e mai favorabilă pentru Negru trăsătura

3.

3. D d 8—e 7.

4. C e 5—f 3. Foarte rea ar fi trăsătura

4. D d 1—h 5+ (vezi 2). 4. d 7—d 5. Mai

bine decât 4. D e 7×e 4 +, căci deși Negrul recâștigă pionul pierdut, Albul răspunde cu

5. N f 1—e 2 și are prilej să-și aducă ofițerii în joc.

5. d 2—d 3

5. d 5×e 4

6. d 3×e 4

6. D e 7×e 4+

7. N f 1—e 2

7. N c 8—e 6. Mai

bine decât 7. N c 8—f 5.

8. 0—0

8. C b 8—d 7,

pentru a putea face rocada lungă,

9. T f 1—e 1

9. 0—0—0

și jocul Albului e mai bine desfășurat.

2.

4. D d 1—h 5+ e o trăsătură foarte greșită.

4. g 7—g 6

5. C e 5×g 6

5. D e 7×e 4+ și

câștigă calul g 6.

*

Nefavorabilă pentru Negru e și apărarea pionului e 5 prin 2. D d 8—e 7 sau f 6, fiindcă se închide calea Nebunului f 8 sau a Calului g. 8. Nu e favorabilă nici trăsătura 2. N f 8—d 6, fiindcă i se închide calea pionului d 7 și, prin urmare, și calea Nebunului c 1.

- | | |
|---------------------------------------|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. N f 8—d 6 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. C g 8—f 6 |
| 4. d 2—d 4 (și amenință cu d 4×e 5 l) | 4. C f 6×e 4 |
| 5. d 4×e 5 | 5. Nd 6—c 5. Or |
- unde s'ar retrage Nebunul, Albul trage.
6. D d 1—d 5. Albul amenință să dea mat pe f 7 și atacă, în acelaș timp, un Cal și un Nebun.
6. N c 5×f 2+
7. R e 1—e 2 și Albul a câștigat un ofițer.

*

Tot atât de nefavorabil e pentru Negru

- | | |
|---------------------------------|------------|
| 2. | 2. f 7—f 5 |
| 3. N f 1—c 4. Nefavorabil ar fi | 3. e 4×f 5 |
- (vezi 3).
- | | |
|---|--------------------|
| 4. C f 3×e 5 | 3. f 5×e 4 (v. 4). |
| 5. C e 5—f 7 | 4. D d 8—g 5 |
| 6. T h 1—f 1 | 5. D g 5×g 2 |
| 7. C f 7×h 8 | 6. d 7—d 5 |
| 8. D d 1—h 5+ | 7. d 5×c 4 |
| 9. D h 5×h 7 | 8. g 7—g 6 |
| 10. D h 7×g 6+ | 9. N c 8—e 6 |
| 11. C h 8×g 6 | 10. D g 2×g 6 |
| 12. d 2—d 3. Albul jertfește un pion pen- | 11. N f 8—d 6 |
- tru a se putea desfășura mai iute.
- | |
|---------------|
| 12. c 4×d 3 |
| 13. c 2×d 3 |
| 14. C b 1—c 3 |



Alb.

15. N c 1—f 4 14. C b 8—c 6
 16. C g 6×f 4 și poziția Albului e mai favorabilă.

3.

Nefavorabil e pentru Alb după

2. 2. f 7—f 5
 3. e 4×f 5, precum se învederează din următoarele trăsături:

3. d 7—d 6
 4. d 2—d 4. Pionul f 5 nu se poate apăra prin g 2—g 4, căci Negrul răspunde cu 5. h 7—h 5 și-l câștigă în mod favorabil.

4. e 5—e 4.
 5. D d 1—e 2. 5. D d 8—e 7

6. C f 3—g 5

7. g 2—g 4

8. N f 1—h 3

9. N h 3×g 4

10. C g 5—e 6. Pionul nu poate să ia pionul g 6 fiindcă ar urmări N c 8×g 4.

11. C e 6×f 8

Albul și-a pierdut Nebunul g 4, care nu se poate nicăieri retrage.

6. C g 8—f 6

7. h 7—h 5

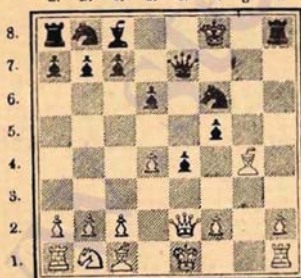
8. h 5×g 4

9. g 7—g 6

10. g 6×f 5

11. R e 8×f 8 și

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

4.

3.

4. d 2—d 4

5. C f 3—g 5

6. D d 1×d 4

7. D d 4—d 1 și Negru nu mai poate rocă.

3. d 7—d 6

4. e 5×d 4

5. C g 8—h 6

6. C b 8—c 6

Nefavorabil pentru Negru e după

- | | |
|---|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3.... să atace pionul e 4 prin | 2. d 7—d 5 |
| 3. e 4×d 5 | 3. e 5—e 4 (sau |
| și 3. D d 8×d 5. Vezi 5). | |
| 4. D d 1—e 2 | 4. D d 8—e 7. |
| 5. C f 3—d 4 | 5. C g 8—f 6 |
| 6. C b 1—c 3, pentru a apăra pionul d 5. | 6. D e 7—e 5 |
| 7. C d 4—f 3. | 7. D e 5—e 7 |
| 8. C f 3—g 5 și atacă din nou pionul e 4. | |
- Dacă Negru încearcă să-l apere prin

8. N c 8—f 5, urmează
9. D e 2—b 5+ și Albul are poziție mai favorabilă.

5.

- | | |
|------------------------------------|----------------------|
| 3. | 3. D d 8×d 5 |
| 4. C b 1—c 3 | 4. D 5—e 6 |
| 5. N f 1—b 5+ pentru a putea roca. | 5. N c 8—d 7 |
| 6. 0—0 | 6. N d 7×b 5 |
| 7. C c 3×b 5 | 7. N f 8—d 6 |
| 8. T f 1—e 1 | 8. f 7—f 6, pentru a |
- se apăra împotriva 9. C f 3×e 5.
- | | |
|-------------|-------------|
| 9. d 2—d 4 | 9. a 7—a 6 |
| 10. d 4×e 5 | 10. f 6×e 5 |
11. C f 3×e 5. Negrul nu poate să ia nici un cal, fără să nu-și piarză Regina.

Partida italiană.

(Giuoco piano).

Una dintre cele mai bune apărări o prezintă
«Partida italiană» :

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. N f 8—c 5 |

Variantă I.

- | | |
|--|------------------|
| 4. c 2—c 3 | 4. C g 8—f 6. Nu |
| e rea nici trăsătura d 7—d 6 (vezi 1). | |
| 5. d 2—d 4 | 5. e 5×d 4 |
| 6. c 3×d 4 (sau 6. e 4—e 5 vezi 2). | 6. N c 5—b 4+ |
| 7. N c 1—d 2 (sau 7. C b 1—c 3. Vezi 3). | 7. N b 4×d 2+ |
| 8. C b 1×d 2 | 8. d 7—d 5 |
| 9. e 4×d 5 | 9. C f 6×d 5 |
| 10. D d 1—b 3 | 10. C c 6—e 7 |
| 11. 0—0 | 11. 0—0 |

Partida e egală.

1.

- | | |
|--|------------------|
| 4. | 4. d 7—d 6 |
| 5. d 2—d 4 | 5. e 5×d 4 |
| 6. c 3×d 4 | 6. N c 5 b 6. Nu |
| e favorabil: 6. N c 5—b 4+, fiindcă Albul răs- | |
| punde cu 7. R e 1—f 1 și amenință apoi cu | |
| 8. d 4—d 5 și 9. D d 1—a 4 +. | |

7. C b 1—c 3 7. N c 8—g 4
 8. N c 4—b 5 8. N g 4×f 3
 9. g 2×f 3 și Albul are poziție favorabilă.

2.

6. e 4—e 5 6. d 7—d 5. Dacă
 Negrul ar trage 6. C f 6—e 4, Albul răspunde
 cu 7. N c 4—d 5 și câștigă calul.

7. N c 4—b 5 7. C f 6—e 4
 8. c 3×d 4 8. N c 5—b 6
 9. 0—0 9. 0—0
 10. C b 1—c 3 10. f 7—f 5
 11. e 5×f 6 11. C e 4×f 6

3.

7. C b 1—c 3 7. C f 6×e 4, mai
 bine decât 7. d 7—d 5.

8. 0—0 8. N b 4×c 3
 9 d 4—d 5. Cea mai bună trăsătură.



Alb.

- | | |
|---------------|---------------|
| 10. T f 1—e 1 | 9. N c 3—f 6 |
| 11. T e 1×e 4 | 10. C c 6—e 7 |
| 12. d 5—d 6 | 11. 0—0 |
| 13. N c 1—f 4 | 12. c 7×d 6 |
| 14. N c 4×d 5 | 13. d 6—d 5 |
| 15. D d 1×d 5 | 14. C e 7×d 5 |
| 16. N f 4×d 6 | 15. d 7—d 6 |
| | 16. N c 8—e 6 |

Partida e egală.

Varianta II.

- | | |
|---------------------------------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. N f 8—c 5 |
| 4. d 2—d 3. E o continuare foarte des | |
- jucată.

- | | |
|---|---------------|
| 5. N c 1—e 3 | 4. C g 8—f 6. |
| 6. C b 1—c 3 | 5. N c 5—b 6 |
| 7. C c 3—e 2 | 6. d 7—d 6 |
| 8. N c 4—b 3 | 7. N c 8—e 6 |
| 9. C e 2—g 3. Jocul Albului e bine des- | 8. C c 6—e 7 |
- fășurat.

Varianta III.

- | | |
|--------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. N f 8—c 5 |
| 4. 0—0 | 4. C g 8—f 6 (sau, |
- tot atât de favorabil, d 7—d 6).

5. d 2—d 4.

6. e 4—e 5

mai bun răspuns.

5. e 5×d 4.

6. d 7—d 5. Cel



Alb.

7. e 5×f 6

7. d 5×c 4.

8. T f 1—e 1+. Nu e favorabil pentru Alb
 8. f 6×g 7, fiindcă urmează: T h 8—g 8, și
 apoi la 9. N c 1—g 5, D d 8—d 5; sau la
 9. T f 1—e 1+, N c 5—e 7.

9. C f 3—g 5

8. N c 8—e 6

9. D d 8—d 5. Ar

fi greșit: 9. D d 8×f 6, fiindcă urmează 10. C g 5×
 e 6 și 11. D d 1—h 5+.

10. C b 1—c 3

10. D d 5—f 5

11. C c 3—c 4

11. N c 5—b 6

12. f 6×g 7

12. T h 8—g 8

13. g 2—g 4 13. D f 5—g 6
 14. C g 5×e 6 14. f 7×e 6
 15. N c 1—g 5. Negrul poate să ia pionul g 7, dar poziția lui e mai slabă.

Exemple practice.

— Partida 1, jucată în Moscova, 1896. —

Alb—Steinitz

1. e 2—e 4
 2. C g 1—f 3
 3. N f 1—c 4
 4. c 2—c 3
 5. d 2—d 4
 6. c 3×d 4
 7. C b 1—c 3
 8. 0—0
 9. b 2×c 3
 9. C e 4×c 3 Albul răspunde cu 10. D d 1—e 1+
 10. N c 1—a 3. O jertfă foarte interesantă și promițătoare. Apărarea lui Lasker a zădărnicit, însă, exploatarea ei.
 11. T f 1—e 1
 12. C f 3—d 2
 13. C d 2×e 4
 14. T e 1×e 4
 bine decât 14. D d 8—d 5.
 15. D d 1—e 2
 16. D e 2×c 4+
 17. T e 4—e 3

Negru—Lasker.

1. e 7—e 5.
 2. C b 8—c 6
 3. N f 8—c 5
 4. C g 8—f 6
 5. e 5×d 4
 6. N c 5—b 4+
 7. C f 6×e 4
 8. N b 4×c 3
 9. d 7—d 5. La
 10. D d 1—e 1+
 10. d 5×c 4
 11. f 7—f 5
 12. R e 8—f 7
 13. f 5×e 4
 14. D d 8—f 6. Mai
 15. N c 8—f 5
 16. R f 7—g 6
 17. T a 8—e 8



Alb.

18. T a 1—e 1. Ar fi fost, poate, mai favorabil T e 3—g 3 +

19. T e 1×e 3

20. h 2—h 3

sătură foarte bună.

21. d 4—d 5

22. D c 4×c 7

23. D c 7×b 7

24. D b 7—c 6

25. d 5×c 6

26. T e 3—e 7

27. c 3—c 4

28. T e 7—a 7

29. N a 3—e 7 +

30. T a 7—c 7

18. T e 8×e 3

19. h 7—h 5

20. h 5—h 4. O tră-

21. C c 6—e 5

22. C e 5—d 3

23. N f 5—c 8

24. D f 6×c 6

25. C d 3—f 4

26. a 7—a 6

27. R g 6—f 6

28. C f 4—d 3

29. R f 6—e 6

30. C d 3—e 5. Al-

bul amenință cu 31. N e 7×h 4, ceeace acum e cu neputință, fiindcă Negrul ar răspunde 31. R e 6—d 6.

31. N e 7—b 4

32. N b 4—e 7

33. c 4—c 5

34. f 2—f 3

35. R g 1—f 2

36. T c 7×c 8

37. T c 8—a 8

38. R f 2—e 3

39. R e 3—d 2

40. T a 8—f 8

41. f 3—f 4

42. T f 8×f 4

43. R d 2—e 3

44. T f 4—a 4

31. T h 8—g 8

32. g 7—g 5

33. C e 5—f 7

34. T g 8—e 8

35. T e 8×e 7

36. R e 6—d 5

37. C f 7—e 5

38. C e 5×c 6

39. a 6—a 5

40. T e 7—e 5

41. g 5×f 4

42. T e 4—h 5

43. C c 6—e 5

44. C e 5—c 4+

Albul se predă fiindcă nu mai poate împiedica turnul de a fi luat.

*

— Partida II-a, jucată la Londra, 1899. —

Alb—Tschigorin

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—c 4

4. 0—0

5. d 2—d 4

6. e 4—e 5

Negru—Teichmann

1. e 7—e 5

2. C b 8—e 6

3. N f 8—c 5

4. C g 8—f 6

5. e 5×d 4

6. d 7—d 5

7. e5×f6
 8. Tf1—e1+
 9. Cf3—g5
 10. Cb1—c3
 11. Cc3—e4
 12. f6×g7
 13. g2—g4
 14. Cg5×e6
 15. Nc1—g5

7. d5×c4
 8. Nc8—e6
 9. Dd8—d5
 10. Dd5—f5
 11. Nc5—b6
 12. Th8—g8
 13. Df5—g6
 14. f7×e6



16. Dd1—f3
 17. Ce4—f6+
 18. h2—h4
 19. Cf6—e4+
 20. h4—h5
 21. Ng5—f6
 22. Df3—f5+
 23. b2—b3

15. Tg8×g7
 16. e6—e5
 17. Re8—f7
 18. h7—h6
 19. Rf7—e6
 20. Dg6—f7
 21. Tg7—g8
 22. Re6—d5
 23. Tg8×g4+

Negrul e pierdut fără putință de scăpare.

24. D f 5×g 4

24. T a 8—g 8

25. b 3×c 4+

25. R d 5×c 4

26. N f 6—g 5. Negrul se dă bătut, căci după

26. h 6×g 5, urmează 27. D g 4—g 3, care e decisivă.

Gambitul lui Evans

După trăsăturile :

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—c 4

3. N f 8—c 5, Al-

bul are prilej să aducă o jertfă de pion pentru a-și putea desfășura, mai cu înlesnire, ofițerii. Jocul acesta se numește «Gambitul lui Evans», numit după căpitanul englez Evans, care pentru întâiaș dată l-a practicat.

4. b 2—b 4. Valoarea reală a acestei combinații e foarte discutabilă.

Varianța I.

4.

4. N c 5—b 6

5. 0—0. Mai bine (vezi a)

5. d 7—d 6

6. a 2—a 4

6. a 7—a 6

7. a 4—a 5

7. N b 6—a 7

8. b 4—b 5

8. a 6×b 5

9. N c 4×b 5

9. C g 8—e 7

10. d 2—d 4

10. e 5×d 4

11. C f 3×d 4.

11. 0—0.

Poziția e egală.

a.

- | | |
|---------------|---------------|
| 4. | 4. N o 5—b 6 |
| 5. b 4—b 5 | 5. C c 6—a 5 |
| 6. C f 3×e 5 | 6. C g 8—h 6 |
| 7. d 2—d 4 | 7. d 7—d 6 |
| 8. N c 1×h 6 | 8. d 6×e 5 |
| 9. N h 6×g 7 | 9. D d 8×d 4 |
| 10. D d 1×d 4 | 10. N b 6×d 4 |
| 11. N g 7×h 8 | 11. N d 4×a 1 |
| 12. N c 4—d 3 | 12. R e 7—e 7 |

Poziția e egală.

Varianta II.

- | | |
|------------------------------|--------------------|
| 4. | 4. N c 5×b 4. |
| 5. c 2—c 3 | 5. N b 4—c 5, sau, |
| tot atât de bine, N b 4—a 5. | |
| 6. 0—0 | 6. d 7—d 6 |
| 7. d 2—b 4 | 7. e 5×d 4 |
| 8. c 3 d×d 4 | 8. N c 5—b 6 |

Acestea sunt cele mai bune trăsături de deschidere. Pozițiile sunt egale.



Alb.

O continuare bună e

9. d 4—d 5 (vezi b). 9. C c 6—a 5. Mai bine decât 9. C c 6—e 5, fiindcă Albul are prilej să-și desfășure forțele.

10. N c 1—b 2

10. C g 8—e 7

11. N c 4—d 3 Mai bine.

11. 0—0

12. C b 1 c 3

12. C e 7—g 6 etc.

b.

8.

8. N e 5—b 6.

9. C b 1—c 3.

9. C c 6—a 5

10. N c 1—g 5

10. f 7—f 6

11. N g 5—f 4

11. C a 5×c 4

12. D d 1—a 4+

12. D d 8—d 7

13. D a 4×c 4

13. D d 7—f 7

14. C c 3—d 5. Negrul e mai tare cu un pion, dar poziția îi este slăbită.

Exemple practice.

— Partida 3-a, jucată în Petersburg, 1891. —

Alb-Cigorin

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—c 4

4. b 2—b 4

5. c 2—c 3

6. 0—0

7. d 2—d 4

Negru-Steinitz

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. N f 8—c 5

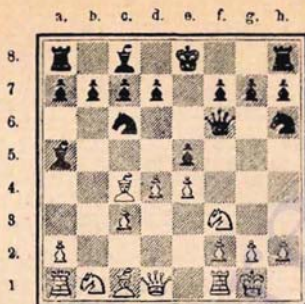
4. N c 5×b 4

5. N b 4—a 5

6. D d 8—f 6

7. C g 8—h 6. Stei-

nitz, în alte rânduri, se apără prin 7. C g 8—● 7.



Alb.

- | | |
|---------------|---------------------|
| 8. N c 1—g 5 | 8. D f 6—d 6 |
| 9. d 4—d 5 | 9. C c 6—d 8 |
| 10. D d 1—a 4 | 10. N a 5—b 6 |
| 11. C b 1—a 3 | 11. c 7—c 6 |
| 12. N c 4—e 2 | 12. N b 6—c 7 |
| 13. C a 3—c 4 | 13. D d 6—f 8 |
| 14. d 5—d 6 | 14. N c 7×d 6. Dacă |

Negrul ar fi tras 14. N c 7—b 8, Albul răspunde prin 15. N g 5—e 7; nefavorabil pentru Negru ar fi fost și: 14. b 7—b 5; 15. d 6×c 7.—C d 8—e 6. 16. D a 4—b 3.—b 5×c 4. 17. D b 3—b 8 și Albul câștigă un ofițer.

- | | |
|---|---------------|
| 15. C c 4—b 6 | 15. T a 8—b 8 |
| 16. D a 4×a 7 | 16. C d 8—e 6 |
| 17. N g 5—c 1. O trăsătură foarte frumoasă: | |

Nebunul are să ocupe locul a 3.

- | | |
|---------------|-------------|
| 17. C h 6—g 8 | |
| 18. N c 1—a 3 | 18. c 6—c 5 |

19. T a 1—d 1
 20. N e 2—c 4
 21. C b 6—d 5
 22. C f 3—h 4
 23. C h 4—f 5!
 24. C f 5×d 6+
 25. N c 4×d 5
 26. N d 5×e 6
 27. N a 3×c 5

19. C g 8—f 6
 20. N d 6—c 7
 21. N c 7—d 6
 22. C f 6×d 5
 23. g 7—g 6
 24. D f 8×d 6
 25. D d 6—c 7
 26. f 7×e 6
 27. T b 8—a 8. Ne-

gru trebuie să jertfească calitatea, fiindcă Albul amenință cu N c 5—d 6 și Turnul b 8 nu era părat.

28. D a 7×a 8
 29. D a 8—a 4
 30. T d 1—d 2
 31. T f 1—b 1
 32. T b 1—b 5
 33. D a 4—b 4
 34. a 2—a 4
 35. T b 5—b 6
 36. D b 4—a 5

28. D c 7×c 5
 29. R e 8—d 8
 30. R d 8—c 7
 31. T h 8—d 8
 32. D c 5—c 6
 33. d 7—d 6
 34. D c 6—e 8
 35. D e 8—f 8
 36. d 6—d 5

37. e 4×d 5. Mai bine decât T b 6×e 6+
 37. R c 7—b 8

38. d 5—d 6 Negru s'a predat.

*

Jocul celor doi cai.

După trăsăturile :

1. e 2—e 4
 2. C g 1—f 3

1. e 7—e 5
 2. C b 8—c 6

3. N f1—c 4 Negrul poate să atace pionul e 4 prin 3 C g8—f 6. Jocul acesta se numește *jocul celor doi cai*. Albul se apără mai favorabil prin

4. C f3—g 5

4. d 7—d 5

Varianta I.

5. e 4×d 5 5. C f 6×d 5. Mai bine e: C c 6—a 5 (vezi Var. II).

6. C g 5×f 7

6. R e 8×f 7.

7. D d 1—f 3+ Dama atacă Calul d 5 și Negrul trebuie să l apere cu Regele, aducându-l în mijlocul mesei de șah.

7. R f 7—e 6

8. C b 1—c 3. Un nou atac asupra calului d 5

8. C c 6—e 7. Mai

bine. Nefavorabil ar fi: C c 6—b 4 (vezi a).



Alb.

9. d 2—d 4 9. c 7—c 6 (vezi b).
 Negrul nu poate lua pionul d 4, fiindcă Albul
 răspunde cu 10. D f 3—e 4+ și câștigă calul.
- | | |
|----------------------------|---------------|
| 10. N c 1—g 5 | 10. R e 6—d 7 |
| 11. d 4×e 5 | 11. R d 7—e 8 |
| 12. 0—0—0 | 12. N c 8—e 6 |
| 13. C c 3×d 5 | 13. N e 6×d 5 |
| 14. T d 1×d 5 | 14. c 6×d 5 |
| 15. N c 4—b 5+ și câștigă. | |

a.

- | | |
|--------------------|----------------------|
| 8. . . . | 8. C c 6—b 4 |
| 9. D f 3—e 4 | 9. c 7—c 6. Mai bine |
| 10. d 2—d 4 | 10. D d 8—d 6 |
| 11. f 2—f 4 | 11. b 7—b 5 |
| 12. f 4×e 5 | 12. D d 6—d 7 |
| 13. 0—0 și câștigă | |

b.

- | | |
|--|---------------------|
| 9. | 9. h 7—h 6, pentru |
| a împiedecă 10. N c 1—g 5. | |
| 10. 0—0 | 10. c 7—c 6 |
| 11. T f 1—e 1 | 11. R e 6—d 6 |
| 12. T e 1×e 5 | 12. C e 7—g 6. Daoă |
| Negrul trage C d 5×c 3, Albul câștigă prin | |
| N c 1—f 4. | |
| 13. C c 3×d 5 | 13. C g 6×e 5 |
| 14. d 4×e 5+ | 14. R d 6—d 7 |
| 15. e 5—e 6+ și câștigă în câteva trăsături. | |

Varianta II.

5. 5. C c 6— a 5. Aceasta e continuarea cea mai bună.

6. d 2—d 3 (sau a.) 6. h 7—h 6
 7. C g 5 f 3 7. e 5—e 4
 8. D d 1—e 2 8. C a 5×c 4
 9. d 3×c 4 9. N f 8—c 5
 10. h 2—h 3, pentru a împiedică trăsătura N c 8— g 4 și a deschide o cale de retragere pentru Calul f 3 pe h 2. 10. 0—0

11. C f 3—h 2 11. b 7—b 5
 12. C b 1—c 3 12. b 5×c 4
 13. D e 2×c 4 13. D d 8—d 6
 14. C c 3—a 4 14. N c 5—b 6
 15. C a 4×b 6 15. a 7×b 6
 16. D c 4—c 6 16. D d 6×d 5
 17. D c 6×d 5 17. C f 6×d 5

Poziția e egală.

a.

6. N c 4—b 5+ 6. c 7—e 6
 7. d 5×c 6 7. b 7×c 6
 8. N b 5—e 2. Mai bine. 8. h 7—h 6
 9. C g 5—f 3 9. e 5—e 4
 10. C f 3—e 5 10. D d 8—d 4
 11. f 2—f 4 11. N f 8—c 5. Nefavorabil e: e 4×f 3, fiindcă urmează: 12. C e 5×f 3.
 12. Th 1—f 1 12. N c 5—d 6 pentru a împiedeca pierderea unui ofițer prin trăsăturile 13. c 2—c 3 și 14. b 2—b 4.

13. c 2—c 3
14. b 2—b 4
15. C b 1—a 3
16. C a 3—c 4
17. C c 4×d 6+
18. D d 1—a 4
19. N c 1—a 3

13. D d 4—b 6
14. C a 5—b 7
15. N c 8—e 6
16. D t 6—c 7
17. D e 7×d 6
18. N e 6—d 7
19. 0—0

Pozițiile sunt egale.

Exemple practice.

Partida 4-a jucată la 1891.

Alb-Steinitz

1. e 2—e 4
2. C g 1—f 3
3. N f 1—c 4
4. C f 3—g 5
5. e 4×d 5
6. N c 4—b 5+
7. d 5×c 6
8. N b 5—e 2
9. C g 5—h 3
10. d 2—d 3
11. C b 1—c 3
12. C c 3—a 4
13. C h 3—g 1
14. c 2—c 3

Negru-Cigorin

1. e 7—e 5
2. C b 8—c 6
3. C g 8—f 6
4. d 7—d 5
5. C c 6—a 5
6. c 7—c 6
7. b 7×c 6
8. h 7—h 6
9. N f 8—c 5
10. 0—0
11. C f 6—d 5
12. N c 5—d 6
13. f 7—f 5
14. N c 8—d 7, pen-

tru a împiedecă C g 1—f 3.

15. d 3—d 4
16. c 3—c 4

15. e 5—e 4
16. C d 5—e 7

17. C a 4—c 3

18. b 2—b 3

19. N c 1—b 2

17. N d 7—e 6

18. N d 6—b 4

19. f 5—f 4



Alb.

20. D d 1—c 2

21. R e 1—f 1

22. g 2×f 3

23. N e 2×f 3

24. C c 3—e 4

25. D c 2—e 2

26. D e 2—e 6+. Albul câștigă Dama, dar combinația lui Cigorin reușește.

20. D d 8×d 4

21. f 4—f 3

22. e 4×f 3

23. N e 6—f 5

24. N f 5×e 4

25. N e 4×f 3

26. R g 8—h 7

27. N f 3×h 1

28. C e 7—f 5

29. T a 8—e 8

30. C f 5—d 4

27. N b 2×d 4

28. D e 6—h 3

29. N d 4—e 5

30. N e 5—f 4

- | | |
|----------------|---------------------|
| 31. D h 3—d 3+ | 31. N h 1—e 4! |
| 32. D d 3×d 4 | 32. T f 8×f 4 |
| 33. f 2—f 3 | 33. T e 8—f 8 |
| 34. D d 4×a 7 | 34. c 6—c 5. Regina |
- albă nu mai poate apăra flancul Regelui.
- | | |
|---------------|-----------------|
| 35. D a 7—c 7 | 35. C a 5—c 6 |
| 36. a 2—a 3 | 36. T f 4×f 3+! |
| 37. C g 1×f 3 | 37. T f 8×f 3+ |
38. R f 1—g 1. Dacă trage: R f 1—e 2, urmează mat în două trăsături.
38. N b 4—d 2 și câștigă.

*

Partida Spaniolă.

Jocul lui Lopez

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
3. N f 1—b 5. Jocul acesta se numește *Jocul lui Lopez* (un mare șahist spaniol, care pentru întâia dată a analizat combinația aceasta).

Varianta I.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—b 5 | 3. C g 8—f 6. Cea |
- mai bună apărare.
- | | |
|-----------------|-------------------|
| 4. 0—0 (sau a.) | 4. C f 6×e 4, mai |
|-----------------|-------------------|
- bine decât N f 8—e 7.

5. d 2—d 4 5. N f 8—e 7 (vezi
b și c. Nefavorabil ar fi 5. C c 6×d 4, sau e 5×
d 4, vezi c).

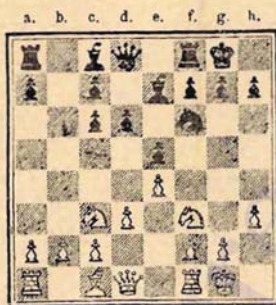
6. D d 1 e 2 6. C e 4—d 6
7. N b 5×c 6 7. b 7×c 6
8. d 4×e 5 8. C d 6—b 7
9. C b 1—e 3! 9. 0—0
10. T f 1—e 1 10. T f 8—e 8! Cea
mai bună apărare.

11. D e 2—c 4 11. C b 7—c 5
12. C f 3—g 5 12. N e 7×g 5
13. N c 1×g 5 13. D d 8×g 5
14. D c 4×c 5 14. N c 8—b 7
15. T a 1—d 1 15. d 7—d 6

Pozițiile sunt egale.

a.

4. d 2—d 3 4. d 7—d 6
5. N b 5×c 6+ 5. b 7×c 6
6. h 2—h 3, pentru a în piedică: N c 8—g 4
6. N f 8—e 7
7. C b 1—c 3 7. 0—0
8. 0—0 8. c 6—c 5. Mai ne-
favorabil ar fi C f 6 e 8 (vezi d).
9. C f 3—h 2 9. N c 8—b 7.
10. D d 1—e 2. Pozițiile sunt egale.



Alb (după trăs. a 8-a).

b.

- | | |
|---|------------|
| 5. | 5. Ce4—d6 |
| 6. d4×e5 | 6. Cd6×b5 |
| 7. a2—a4. Albul recâștigă ofițerul jertfit. | 7. d7—d6 |
| 8. a4×b5. Mai bine. | 8. Cc6×e5 |
| 9. Tf1—e1 | 9. Nf8—e7 |
| 10. Cf3×e5 | 10. d6×e5 |
| 11. Dd1×d8+ | 11. Ta8×d8 |

Șansele sunt egale.

c.

Nefavorabil pentru Negru e

- | | |
|------------|------------|
| 5. | 5. Cc6×d4. |
| 6. Cf3×d4 | 6. e5×d4 |

7. Tf1—e1 și câștigă Calul, căci dacă Negru îl apără, urmează 8. f2—f3.

Tot atât de nefavorabil e

5. 5. e 5×d 4.
 6. T f 1—e 1 6. f 7—f 5
 7. Cf 3×d 4 7. Cc 6×d 4. Mai bine.
 8. D d 1×d 4 8. Nf 8—e 7.
 9. D d 4×g 7 9. Ne 7—f 6
 10. Dg 7—h 6 și Albul trebuie să câștige.

d.

8. 8. Cf 6—e 8, pen-
 tru a trage apoi 9. f 7—f 6.
 9. d 3—d 4 9. e 5×d 4
 10. Cf 3×d 4 și Albul stă mai bine.

e.

Cea mai bună apărare pentru Negru pare a fi

5. Nf 8—e 7.
 6. 0—0 6. b 7—b 5
 7. Na 4—b 3 7. d 7—d 6



Alb,

- | | |
|---------------|--------------|
| 8. a 2—a 4! | 8. T a 8—b 8 |
| 9. a 4×b 5 | 9. a 6×b 5 |
| 10. D d 1—e 2 | 10. 0—0 |
- Șanse egale.

Varianta II.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—b 5 | 3. a 7—a 6 |
| 4. N b 5—a 4 | 4. C g 8—f 6. Mai |
- bine.
- | | |
|------------|----------------------|
| 5. 0—0 | 5. C f 6×e 4 |
| 6. d 2—d 4 | 6. b 7—b 5, mai bine |
- decât N f 8—e 7.
- | | |
|--------------|--------------|
| 7. N a 4—b 3 | 7. d 7—d 5 |
| 8. d 4×e 5 | 8. N c 8—e 6 |
| 9. N c 1—e 3 | 9. N f 8—e 7 |
| 10. c 2—c 3 | 10. 0—0 |
- Șanse egale.

Varianta III.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. N f 1—b 5 | 3. C g 8—e 7 |
| 4. d 2—d 4 | 4. e 5×d 4 |
| 5. C f 3×d 4 | 5. C c 6×d 4 |
| 6. D d 1×d 4 | 6. c 7—c 6 |
| 7. N b 5—a 4 | 7. d 7—d 5 |

- | | |
|-------------------------------------|--------------|
| 8. C b 1—c 3 | 8. N o 8—e 6 |
| 9. N c 1—g 5 | 9. D d 8—b 6 |
| 10. 0—0—0. Albul stă ceva mai bine. | |

Varianta IV.

3. 3. N f 8—c 5. Apărarea aceasta nu e favorabilă, fiindcă Albul răspunde cu 4. c 2—c 3 și se întărește în centru.

4. c 2—c 3 4. C g 8—e 7. Mai bine.

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| 5. 0—0 | 5. 0—0 |
| 6. d 2—d 4 | 6. e 5×d 4 |
| 7. c 3×d 4 | 7. N c 5—b 6 |
| 8. d 4—d 5 | 8. C c 6—b 8 |
| 9. d 5—d 6 | 9. c 7×d 6 |
| 10. N c 1—f 4 | 10. N b 6—c 7 |
| 11. C b 1—c 3 | 11. a 7—a 6 |
| 12. N b 5—c 4 | 12. b 7—b 5 |
| 13. N c 4—b 3 și Albul stă mai bine. | |

Varianta V.

3. 3. C c 6—d 4, mai bine decât d 7—d 6 sau f 7—f 5.

- | | |
|--------------|--------------|
| 4. C f 3×d 4 | 4. e 5×d 4 |
| 5. d 2—d 3 | 5. N f 8—c 5 |
| 6. D d 1—h 5 | 6. D d 8—e 7 |
| 7. N c 1—g 5 | 7. C g 8—f 6 |
| 8. D h 5—h 4 | 8. c 7—c 6 |

9. N b 5—a 4

9. d 7—d 6

Albul stă ceva mai bine.

Varianta VI.

3.

3. g 7—g 6

4. d 2—d 4

4. e 5×d 4

5. N c 1—g 5! Intenția e ca Negrul să răspundă prin f 7—f 6. Albul trage apoi N b 5—c 4 și împiedică, deocamdată, rocada.

5. f 7—f 6

6. N g 5—h 4

6. N f 8—g 7

7. 0—0

7. C g 8—e 7

8. N b 5—c 4

8. C c 6—a 5

9. D d 1×d 4 și stă ceva mai bine.

Varianta VII.

3.

3. N f 8—b 4

4. c 2—c 3

4. N b 4—a 5

5. N b 5×c 6

5. d 7×c 6

6. C f 3×e 5

6. D d 8—g 5!

7. C e 5—f 3

7. D g 5×g 2

8. T h 1—g 1

8. D g 2—h 3

9. T g 1×g 7

9. C g 8—e 7

10. T g 7—g 3

10. D h 3—h 5!

11. d 2—d 4

11. N c 8—g 4?

12. h 2—h 3

12. N g 4×f 3

13. D d 1×f 3

13. D h 5×f 3

14. T g 3×f 3 și Albul stă ceva mai bine, stăpânind centrul,

Exemple practice.

— Partida 5-a, jucată în New-York, la 1857. —

*Alb — L. Paulsen**Negru — Morphy*

1. e 2—e 4
2. C g 1—f 3
3. C b 1—c 3
4. N f 1—b 5
5. 0—0
6. C f 3×e 5
7. C e 5×c 6
8. N b 5—c 4
9. N c 4—e 2
10. C c 3×e 4
11. N e 2—f 3

1. e 7—e 5
2. C b 8—c 6
3. N f 8—c 5
4. C g 8—f 6
5. 0—0
6. T f 8—e 8
7. d 7×c 6
8. b 7—b 5
9. C f 6×e 4
10. T e 8×e 4
11. T e 4—e 6

12. c 2—c 3. O greșală hotărîtoare. Albul ar fi trebuit să mute d 2—d 3.



Alb (după trăs. a 17-a).

- | | |
|-----------------------------|------------------|
| 13. b 2—b 4 | 12. D d 8—d 3! |
| 14. a 2—a 4 | 13. N c 5—b 6 |
| 15. D d 1×a 4 | 14. b 5×a 4 |
| 16. T a 1—a 2 | 15. N c 8—d 7 |
| 17. D a 4—a 6 (Vezi figura) | 16. T a 8—e 8 |
| | 17. D d 3×f 3! O |

jertfă strălucită și corectă.

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 18. g 2×f 3 | 18. T e 6—g 6+ |
| 19. R g 1—h 1 | 19. N d 7—h 3 |
| 20. T f 1—d 1. Mai bine. | 20. N h 3 g 2+ |
| 21. R h 1—g 1 | 21. N g 2×f 3+ |
| 22. R g 1—f 1 | 22. N f 3—g 2+ |
| 23. R f 1—g 1 | 23. N g 2—h 3+ |
| 24. R g 1—h 1 | 24. N b 6×f 2 |
| 25. D a 6—f 1 | 25. N h 3×f 1 |
| 26. T d 1×f 1 | 26. T e 8—e 2 |
| 27. T a 2—a 1 | 27. T g 6—h 6 |
| 28. d 2—d 4 | 28. N f 2—e 3. |

*

Jocul Scoțian.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. d 2—d 4 | |

Varianța 1.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. C c 6×d 4 |
| 4. C f 3×d 4 | 4. e 5×d 4 |

5. D d 1 × d 4

6. N f 1 — c 4

7. D d 4 — d 5

8. 0—0

9. c 2 — c 3

5. C g 8 — e 7

6. C e 7 — c 6

7. D d 8 — f 6

8. N f 8 — b 4

9. N b 4 — a 5

Albul stă ceva mai bine.

Varianta II.

1. e 2 — e 4

2. C g 1 — f 3

3. d 2 — d 4

4. C f 3 × d 4

5. N c 1 — e 3

1. e 7 — e 5

2. C b 8 — c 6

3. e 5 × d 4

4. N f 8 — c 5

5. D d 8 — f 6. Mai

bine.

6. c 2 — c 3

7. D d 1 — d 2

8. C d 4 — b 5

9. D d 2 × e 3

6. C g 8 — e 7

7. d 7 — d 5

8. N c 5 × e 3

9. 0—0



Alb.

10. C b 1—d 2. Mai bine. 10. d 5×e 4

11. C d 2×e 4 11. D f 6—e 5.

Pozițiile sunt egale.

Varianta III.

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. d 2—d 4

4. C f 3×d 4

5. C d 4—b 5

bine decât N f 8—b 4+

6. N f 1—e 2

7. N c 1—d 2

Mai bine.

8. 0—0

9. C b 1×d 2

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. e 5×d 4

4. D d 8—h 4

5. D h 4×e 4.+ Mai

6. N f 8—b 4+

7. R e 8—d 8.

8. N b 4×d 2+

9. D e 4—f 4

Varianta IV.

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. d 2—d 4

4. N f 1—c 4

5. c 2—c 3. Mai bine decât C f 3—g 3

(vezi a).

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. e 5×d 4

4. N f 8—c 5

5. C g 8—f 6. Mai

bine. Negrul a ajuns în poziția analizată la «Partida italiană».

a.

5. C f 3—g 5

5. C g 8—h 6

6. C g 5×f 7. Mai bine.

6. C h 6×f 7

7. N c 4×f 7+

7. R e 8×f 7

8. D d 1—h 5+

8. g 7—g 6

9. D h 5×c 5

9. d 7—d 5

10. D c 5×d 5+. Cea mai bună trăsătură
ce-o are Albul (vezi b).

11. e 4×d 5

10. D d 8×d 5

12. R e 1—d 1

11. T h 8—e 8+

13. N c 1—d 2

12. C c 6—b 4

14. C b 1—a 3

13. C b 4×d 5

14. N c 8—f 5.

Negrul stă mai bine.

b.

10. e 4×d 5

10. T h 8—e 8+

11. R e 1—d 1

11. T e 8—e 5

12. c 2—c 4

12. D d 8—h 4

13. D c 5—a 3

13. N c 8—g 4+

14. f 2—f 3

14. D h 4—f 2

15. N c 1—d 2

15. D f 2×g 2

16. T h 1—e 1

16. N g 4×f 3 + și

Negrul câștigă.

Varianta V.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. d 2—d 4

3. e 5×d 4

4. N f 1—c 4

4. N f 8—b 4+

5. c 2—c 3. Mai bine. 5. d 4×c 3
 6. 0—0 6. d 7—d 6. Nefavorabil ar fi c 3×b 2 (vezi a).

7. a 2—a 3 7. N b 4—a 5
 8. b 2—b 4 8. N a 5—b 6
 9. D d 1—b 3 9. D d 8—f 6
 10. C b 1×c 3 10. N c 8—e 6
 11. C c 3—d 5 11. N e 6×d 5. Nefavorabil ar fi D f 6×a 1, fiindcă Albul răspunde cu 12. N c 1—b 2 și câștigă Dama.

12. N c 4×d 5 12. C g 8—e 7
 13. N c 1—g 5 13. D f 6—g 6
 14. N g 5×e 7 14. C c 6×e 7
 15. N d 5×b 7 Șanse egale.

a.

6. 6. c 3×b 2. Negrul mai câștigă un pion, dar dă prilej să fie atacat cu succes. 7. N c 1×b 2



Alb.

- | | |
|---------------------------|---------------|
| 8. e 4 - e 5 | 7. R e 8—f 8 |
| 9. a 2—a 3 | 8. D d 8—e 7 |
| 10. C b 1—e 3 | 9. N b 4—c 5 |
| 11. C c 3—d 5 | 10. d 7—d 6 |
| 12. T f—e 1 | 11. D e 7—d 7 |
| 13. N b 2×e 5 și câștigă. | 12. d 6×e 5 |

Exemple practice.

Partida 6-a, jucată la 1877.

Alb—Paulsen

Negru—Anderssen

- | | |
|--|---------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. e 5×d 4 |
| 4. C f 3×d 4 | 4. N f 8—c 5 |
| 5. N c 1—e 3 | 5. D d 8—f 6 |
| 6. c 2—c 3 | 6. C g 8—e 7 |
| 7. N f 1—b 5 | 7. 0—0 |
| 8. 0—0 | 8. N c 5—b 6 |
| 9. f 2—f 4 | 9. d 7—d 6 |
| 10. C b 1—a 3 | 10. a 7—a 6 |
| 11. N b 5—e 2 | 11. D f 6—g 6 |
| 12. N e 2—f 3 | 12. f 7—f 5. O tră- |
| sătură greșită. | |
| 13. e 4×f 5 | 13. N c 8×f 5 |
| 14. C d 4×f 5 | 14. C e 7×f 5 |
| 15. N e 3×b 6 | 15. c 7×b 6 |
| 16. D d 1—b 3+ | 16. R g 8—h 8 |
| 17. D b 3×b 6. Albul câștigă un pion im- | |

portant.

18. N f 3 × c 6
 19. D b 6 × c 6
 20. R g 1 — h 1

17. D g 6 — f 7
 18. b 7 × c 6
 19. D f 7 — a 7 +



Alb.

jertfă incorectă.

21. h 2 × g 3
 22. T f 1 — f 2. O trăsătură frumoasă.
 23. D c 6 — f 3
 24. D f 3 — e.2
 25. D e 2 — d 2
 26. R h 1 — g 1
 27. D d 2 — d 4 + și câștigă.

20. C f 5 — g 3 +. O

21. T f 8 — f 6.

22. g 7 — g 5

23. g 5 — g 4

24. T a 8 — f 8

25. T f 6 — h 6 +

26. T f 8 — f 5

— Partida a 7-a, jucată la 1885. —

Alb—Blackburne

Negru—Mackenzie

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. d 2—d 4

3. e 5×d 4

4. C f 3×d 4

4. N f 8—c 5

5. N c 1—e 3

5. D d 8—f 6

6. c 2—c 3

6. C g 8—e 7

7. D d 1—d 2

7. a 7—a 6

8. N f 1—e 2

8. D f 6—g 6

9. 0—0

9. N c 5×d 4

10. c 3—d 4

10. D g 6×e 4

11. C b 1—c 3

11. D e 4—g 6

12. N e 2—d 3

12. f 7—f 5

13. T f 1—e 1

13. h 7—h 6. Pentru

a zădărnici trăsătura N c 1—g 5 care i-ar folosi foarte mult Albului.

14. R g 1—h 1. Pregătește trăsăt. N e 3—f 4.

14. d 7—d 5. Prin

aceasta pierde un pion. Negru ar fi trebuit să joace d 7—d 6.

15. N e 3—f 4

15. 0—0

16. N f 4×c 7

16. N c 8—d 7

17. N d 3—c 2

17. T a 8—c 8

18. N c 7—b 6

18. T f 8—e 8

19. N c 2—b 3

19. N d 7—e 6

20. T e 1—e 2

20. R g 8—h 8

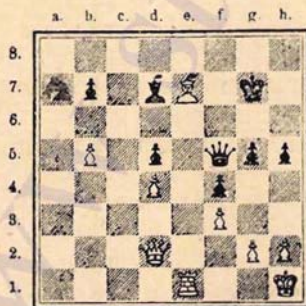
21. T a 1—e 1

21. N e 6—f 7

22. C c 3—a 4

22. D g 6—f 6

23. N b 6—c 5 23. f 5—f 4. Negru
 încearcă un contra atac, care nu reușește.
 24. C a 4—b 6 24. T c 8—d 8
 25. f 2—f 3 25. g 7—g 5
 26. N b 3—c 2 26. h 6—h 5
 27. b 2—b 4 27. R h 8—g 7
 28. a 2—a 4 28. C e 7—f 5
 29. T e 2×e 8 29. N f 7×e 8
 30. N c 2×f 5 30. D f 6×f 5
 31. b 4—b 5 31. a 6×b 5
 32. a 4×b 5 32. C c 6—a 7
 33. N c 5—e 7 33. T d 8—d 7
 34. C b 6×d 7 34. N e 8×d 7



35. D d 2—a 5 35. C a 7×b 5
 36. D a 5—d 8 36. g 5—g 4
 37. N e 7—b 4 37. N d 7—e 6
 38. D d 8—e 7+ 38. D f 5—f 7
 39. T e 1×e 6 și câștigă.

Jocul Englez.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. c 2—c 3. Deschiderea aceasta preferită de șahiștii englezi, e una dintre cele mai sigure, dar nu oferă prilej la atacuri mai vehemente.

Varianta I.

3. d 7—d 5. Trăsătura aceasta și C g 8—f 6 sunt cele mai bune apărări.

4. N f 1—b 5

4. d 5×e 4

5. C f 3×e 5

5. D d 8—d 5. Mai

bine. La 5. D d 8—g 5, Albul răspunde 6. D 1—a 4 și câștigă pionul e 4.

6. D d 1—a 4

6. C g 8—e 7. La

D d 5×e 5 Albul răspunde: 7. N b 5×c 6+ și câștigă pionul e 4.

7. f 2—f 4

7. e 4×f 3. Albul

amenință cu N b 5—c 4.

8. C e 5×f 3

8. a 7—a 6

9. C b 5—e 2

9. C e 7—g 6

10. 0—0.

Șanșe egale.

Varianta II.

3.

3. C g 8—f 6

4. d 2—d 4

4. C f 6×e 4, sau

tot atât de bine. d 7—d 5

5. d 4—d 5. Nefavorabil ar fi d 4×e 5 (v. a)

5. N f 8—c 5. Pen-

tru a putea ataca, Negru jertfește un ofițer.

6. d 5×c 6

6. N c 5×f 2+

7. R e 1—e 2

7. b 7×c 6

8. D d 1—a 4. Negru amenință cu N c 8—

a 6+

8. f 7—f 5

9. C b 1—d 2

9. 0—0

10. C d 2×e 4

10. f 5×e 4

11. D a 4×e 4

11. N f 2—b 6

12. N c 1—g 5

12. D d 8—e 8

13. T a 1—e 1

13. d 7—d 6

Negrul are, în schimbul unui ofițer, doi pioni, dar poate să atace.

a.

Nefavorabil e pentru Alb.

5. d 4×e 5

5. N f 8—c 5

6. D d 1—d 5

6. N c 5×f 2+

7. R e 1—e 2

7. f 7—f 5

8. C b 1—d 2

8. C c 6—e 7

9. D d 5—b 3

9. d 7—d 5

10. e 5×d 6

10. D d 8×d 6 și

Negru stă mai bine.

Varianța III.

3.

3. f 7—f 5

4. d 2—d 4 sau, și mai bine, e 4×e 5 (v. a)

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 5. d 4 × e 5 | 4. d 7 — d 6 |
| 6. C f 3 — g 5 | 5. f 5 × e 4 |
| 7. e 5 — e 6 | 6. d 6 — d 5 |
| 8. N f 1 — b 5 | 7. C g 8 — h 6 |
| 9. c 3 — c 4 | 8. D d 8 — d 6 |
| 10. N b 5 × c 4 | 9. d 5 × c 4 |
| 11. R e 1 × d 1 | 10. D d 6 × d 1 + |
| | 11. C c 6 — d 8 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|---|----------------|
| 4. e 4 × f 5 | 4. d 7 — d 6 |
| 5. N f 1 — b 5 ! | 5. N c 8 × f 5 |
| 6. 0 — 0 | 6. C g 8 — f 6 |
| 7. d 2 — d 4 | 7. e 5 — e 4 |
| 8. d 4 — d 5 | 8. e 4 × f 3 |
| 9. d 5 × c 6 | 9. b 7 — b 6 |
| 10. D d 1 × f 3 și Albul stă cevă mai bine. | |

Exemple practice.

— Partida 8-a, jucată la 1890. —

Alb—Cigorin

1. e 2 — e 4
2. C g 1 — f 3
3. c 2 — c 3
4. d 2 — d 4
5. d 4 — d 5

Negru—Gunsberg

1. e 7 — e 5
2. C b 8 — c 6
3. C g 8 — f 6
4. C f 6 × e 4
5. C c 6 — b 8

6. N f 1—d 3

7. C f 3×e 5

mai bine dacă Nebunul f 8 se duceà pe e 7.

8. 0—0

9. b 2--b 4

10. N c 1—g 5

11. N g 5—h 4

12. C e 5—c 4

13. a 2—a 4

14. C c 4×b 6

15. c 3—c 4

6. C e 4—f 6

7. N f 8—c 5. Erà

8. 0 0

9. N c 5—b 6

10. h 7—h 6

11. d 7—d 6

12. C b 8—d 7

13. a 7—a 6

14. C d 7×b 6

15. C b 6—d 7



Alb (după trăs. a 20-a)

16. f 2—f 4

17. C b 1—c 3. Erà mai corect b 4—b 5.

18. C c 3—e 4

19. D d 1—f 3

16. a 6—a 5

17. a 5×b 4

18. T f 8—e 8

19. b 7—b 6

20. T a 1—e 1 20. T e 8—f 8. O greșală hotărîtoare. Negrul ar fi trebuit să se apere prin T e 8×e 4, rămânându-i, în locul turnului, un cal și doi pioni. (vezi figura).

21. N d 3—c 2 21. N c 8 — b 7. Negru nu se mai poate apăra cu efect.

22. D f 3—d 3 22 g 7 — g 6. Trăsătură silită.

23. C e 4×f 6+ 28. C d 7×f 6

25. T e 1—e 6. O trăsătură foarte frumoasă.

24. b 4 — b 3. Dacă Negrul ar trage f 7×e 6, urmează mat în trei trăsături.

25. N h 4×f 6 25. D d 8—d 7

26. N f 6—c 3 26. f 7—f 6

27. N c 3×f 6 27. T f 8×f 6

28. T e 6×f 6 28. b 3×c 2

29. T f 6×g 6+ 29. R g 8—f 8

30. T g 6—f 6+ 20. R f 8—e 7

31. D d 3—g 6 și câștigă.

Apărarea lui Philidor.

1. e 2 — e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. d 7 — d 6

Apărarea aceasta a fost analizată de marele teoretician francez André Danican Philidor, care a considerat-o drept cea mai bună apărare. Cercetările moderne au dovedit, însă, că 2. C b 8 — c 6

e o apărare mai cu efect, fiindcă în acelaș timp oferă și prilej pentru atacuri. Cu toate aceste, apărarea lui Philidor e una dintre cele mai sigure continuări.

Varianta I.

- | | |
|-----------------------------------|---------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7--e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 3. d 7—d 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. e 5 × d 4. Mai |
| bine decât N c 8 × g 4 (vezi a). | |
| 4. D d 1 × d 4 sau și C f 3 × d 4 | 4. C b 8—c 6 (v. b) |
| 5. N f 1—b 5 | 5. N c 8—d 7 |
| 6. N b 5 × c 6 | 6. N d 7 × c 6 |
| 7. N c 1—g 5 | 7. C g 8—f 6 |
| 8. C b 1—c 3 | 8. N f 8—e 7 |
| 9. 0—0—0 | 9. 0—0 |

Albul stă ceva mai bine.

a.

- | | |
|--|----------------------|
| 3. | 3. N c 8 × g 4 |
| 4. d 4 × e 5 | 4. N g 4 × f 3 |
| 5. D d 1 × f 3 | 5. d 6 × e 5 |
| 6. N f 1—c 4 | 6. D d 8—f 6. O gre- |
| șalăar fi 6. C g 8—f 6, fiindcă urmează 7. D f 3—b 3 | |
| 7. D f 3—b 3 | 7. b 7—b 6 |
| 8. C b 1—c 3 și Albul stă mai bine. | |

b.

- | | |
|----------------|--------------|
| 4. | 4. N c 8—d 7 |
| 5. N c 1—f 4 | 5. C g 8—f 6 |
| 6. C. b. 1—c 3 | 6. C b 8—c 6 |
| 7. D d 4—d 2 | 7. N f 8—e 7 |
| 9. 0—0—0 | 8. 0 0. |

Șansele sunt egale.

Exemple practice

— Partida a 9-a, jucată în New-York —

Alb—Bird.

Negru—Morphy

- | | |
|--|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. d 7—d 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. f 7—f 5 |
| 4. C b 1—c 3 | 4. f 5×e 4 |
| 5. C c 3×e 4 | 5. d 6—d 5 |
| 6. C e 4—g 3. Era de preferit: C f 3×e 5 | 6. e 5—e 4 |
| 7. C f 3—e 5 | 7. C g 8—f 6 |
| 8. N c 1—g 5 | 8. N f 8—d 6 |
| 9. C g 3—h 5. Un atac pripit. | 9. 0—0 |

- | | |
|---------------|---------------|
| 10. D d 1—d 2 | 10. D d 8—e 8 |
|---------------|---------------|

11. g 2—g 4. O greșală care are de urmări pierderea unui pion.

- | | |
|---------------|---------------|
| 12. C e 5×g 4 | 11. C f 6×g 4 |
| 13. C g 4—e 5 | 12. D e 8×h 5 |
| | 13. C b 8—c 6 |

14. N f 1—e 2

14. D h 5—h 3

15. C e 5×c 6

15. b 7×c 6

16. N g 5—e 3

16. T a 8—b 8. Pre-

ludiul unei combinații profunde.

17. 0—0—0

17. T f 8×f 2. Una

dintre cele mai frumoase jertfe.

18. N e 3×f 2



Alb

18. D h 3—a 3. Tră-

sătura aceasta explică jertfa.

19. c 2—c 3. Albul n'are trăsătură mai bună.

Dama a 3 n'o poate lua, fiindcă urmează numai
decât: N d 6×a 3 și mat.

19. D a 3×a 2

20. b 2—b 4

20. D a 2—a 1+

21. R c 1—c 2

21. D a 1—a 4+

22. R c 2—b 2

22. N d 6×b 4

23. c 3 × b 4

23. T b 8 — b 4 +

24. D d 2 × b 4 Dacă Albul ar trage: R b 2 — c 1, urmează mat în două trăsături.

24. D a 4 × b 4 +

25. R b 2 — c 2. Eră mai bine R b 2 — a 2, fiindcă Negru ar fi fost silit să reducă partida la remis, prin șah etern.

25. e 4 — e 3

26. N f 2 × e 3

26. N c 8 — f 5 +

27. T d 1 — d 3

27. D b 4 — c 4 +

28. R c 2 — d 2

28. D c 4 — a 2 +

29. R d 2 — d 1

29. D a 2 — b 1 + și

câștigă. Partida aceasta e una dintre cele mai renumite partide ale genialului șahist american.

Partida rusească.

— Jocul lui Petrow —

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. C g 1 — f 3

2. C g 8 — f 6.

Deschiderea aceasta se numește jocul lui Petrow, un șahist rus care și-a câștigat merite prin analizarea ei. Apărarea lui Petrow e corectă, dar nu e așa de bună ca 2. C b 8 — c 6.

Variantă I.

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. C g 1 — f 3

2. C g 8 — f 6

3. C f 3 × e 5

3. d 7 — d 6. Mai

bine. Nefavorabil ar fi C f 6 × e 4 (vezi a).

4. C e 5—f 3 4. C f 6×e 4
 5. d 2—d 4. Mai bine. 5. d 6—d 5
 6. N f 1—d 3 6. C b 8—c 6. Mai
 bine.
 7. 0—0 7. N f 8—e 7



Alb.

8. T f 1—e 1. Trăsătura aceasta și c 2—c 4 sunt continuările cele mai bune.

8. N c 8—g 4
 9. c 2—c 3 9. f 7—f 5
 10. c 3—c 4! 10. d 5×c 4. Nefavorabil ar fi C c 6×d 4 (vezi b).
 11. N d 3×c 4 11. N g 4×f 3
 12. g 2×f 3 12. D d 8×d 4
 13. D d 1×d 4 13. C c 6×d 4
 14. f 3×e 4 14. C d 4—c 2
 15. T e 1—e 2 15. C c 2×a 1

16. e 4 × f 5

16. 0—0—0

17. T e 2 × e 7

17. T d 8—d 1+

18. R g 1—g 2

18. T d 1 × c 1

19. C b 1—c 3 și Albul stă, poate, ceva mai bine.

a.

3.
sătură rea.

3. C f 6 × e 4. O tră-

4. D d 1—e 2

4. D d 8—e 7

5. D e 2 × e 4

5. d 7—d 6

6. d 2—d 4

6. f 7—f 6

7. f 2—f 4

7. C b 8—d 7. Mai

bine.

8. C b 1—c 3.



Alb.

8. d 6 × e 5. Calul trebuie luat, fiindcă Dama albă acum e apărută (vezi c).

9. C c 3—d 5 9. D e 7—d 6
 10. d 4×e 5 10. f 6×e 5
 11. f 4×e 5 11. D d 6—c 6. La
 C d 7×e 5, Albul răspunde cu 12. N c 1—f 4 și
 câștigă calul.
 12. N f 1—b 5 și câștigă.

b.

10. 10. C c 6×d 4
 11. N d 3×e 4 11. d 5×e 4
 12. D d 1×d 4 12. e 4×f 3
 13. D d 4×g 7 13. T h 8—f 8
 14. N c 1—g 5 14. T f 8—f 7
 15. D g 7—g 8+ 15. T f 7—f 8
 16. D g 8×h 7 16. T f 8—f 7
 17. D h 7—g 8+ 17. T f 7—f 8
 18. D g 8—g 6+ și câștigă.

c.

8. 8. f 6×e 5
 9. f 4×e 5 9. d 6×e 5
 10. C c 3—d 5 10. C d 7—f 6
 11. N f 1—b 5+ 11. c 7—c 6
 12. C d 5×f 6+ 12. g 7×f 6. La
 D e 7×f 6, Albul răspunde 13. T h 1—f 1; D f 6—
 e 6 și apoi 14. d 4—d 5 și câștigă.
 13. N b 5×c 6+ 13. R e 8—d 8.
 14. N c 1—d 2 14. a 7—a 5. Mai
 bine. La b 7×c 6, Albul răspunde 15. D e 4×c 6
 și câștigă în câteva trăsături.

- | | |
|-------------------------|---------------|
| 15. 0—0—0 | 15. b 7×c 6 |
| 16. D e 4×c 6 | 16. T a 8—a 6 |
| 17. N d 2×a 5+ | 17. T a 6×a 5 |
| 18. d 4×e 5+ | 18. N c 8—d 7 |
| 19. e 5—e 6 și câștigă. | |

Varianta II.

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5. |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C g 8—f 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. C f 6×e 4 (vezi a) |
| 4. N f 1—d 3 | 4. d 7—d 5 |
| 5. d 4×e 5 | 5. C b 8—c 6 |
| 6. 0—0 | 6. N f 8—c 5 |
| 7. c 2—c 4 | 7. N c 8—e 6 |
| 8. c 4×d 5 | 8. D d 8×d 5 |
| 9. N d 3×e 4 | 9. D d 5×e 4 |
| 10. C b 1—c 3 | 10. D e 4—f 5 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|----------------------------|-------------------|
| 3. | 3. e 5×d 4. E mai |
| slabă decât C f 6×e 4. | |
| 4. e 4—e 5 | 4. C f 6—e 4 |
| 5. D d 1×d 4 (vezi b) | 5. d 7—d 5 |
| 6. e 5×d 6 | 6. C e 4×d 6 |
| 7. C b 1—c 3. Șanse egale. | |

b.

5. D d 1—e 2. O jertfă de pion pentru a putea ataca mai cu forță.

- | | |
|------------|-----------|
| 6. Cf3×d4 | 5. Ce4—c5 |
| 7. Cb1—c3 | 6. Nf8—e7 |
| 8. Cd4×e6 | 7. Ce5—e6 |
| 9. De2—g4. | 8. d7×e6 |
- Albul stă ceva mai bine.

Varianta III.

- | | |
|------------|-------------------------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | 2. Cg8—f6 |
| 3. Nf1—c4. | Trăsătura nu e corectă. |
| 4. d2—d3 | 3. Cf6×e4 |
| 5. Cf3×e5 | 4. Ce4—c5 |
| 6. Nc4—b3 | 5. d7—d5 |
| 7. a2×b3 | 6. Ce5×b3 |
| 8. d3—d4 | 7. Nf8—d6 |
| | 8. 0—0 |

Negru are poziție mai bună.

Varianta IV.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1. e2—e4 | 1. e7—e5 |
| 2. Cg1—f3 | 2. Cg8—f6 |
| 3. Cb1—c3 | 3. Nf8—b4 |
| 4. Cf3×e5 | 4. Nb4×c3 |
| 5. d2×c3 | 5. d7—d6 |
| 6. Ce5—f3 | 6. Cf6×e4 |
| 7. Nf1—d3 | 7. Ce4—f6 |
| 8. 0—0 | 8. 0—0 |

Șanse egale.

Exemple practice.

— Partida a 10-a, jucată la 1900, München. —

Alb — Pillsbury

1. e 2—e 4
2. C g 1—f 3
3. d 2—d 4
4. N f 1—d 3
5. C f 3 e 5

Negru — Schlechter

1. e 7—e 5
2. C g 8—f 6
3. C f 6×e 4
4. d 7—d 5
5. C b 8—c 6. Eră

mai bine c 7—c 5 sau N f 8 e 7.

6. C e 5×c 6
7. D d 1—e 2
8. 0—0
9. N d 3×e 4
10. D e 2×e 4+
11. T f 1—e 1
12. f 2—f 3
13. c 2—c 3
14. N c 1—f 4

6. b 7×c 6
7. D d 8—e 7
8. g 7—g 6
9. D e 7×e 4
10. d 5×e 4
11. f 7—f 5
12. N f 8—g 7
13. 0—0
14. c 6—c 5! O tră-

sătură frumoasă.



Alb (după trăs. a 17-a)

15. d 4 × c 5
 16. T e 1—e 2
 17. T e 2—f 2. O greșală hotăritoare. Trăsătura corectă ar fi fost T e 2—d 2. (vezi fig.)

18. N f 4 × e 3
 19. N e 3—d 2
 20. C b 1—a 3
 21. N d 2—e 3
 15. T a 8—b 8
 16. N c 8—a 6
 17. e 4—e 3 !
 18. T f 8—e 8
 19. T b 8 × b 2
 20. N g 7—f 8
 21. T e 8 × e 3. Com-
 binația hotăritoare.

22. T f 2 × b 2
 23. R g 1—h 1
 24. T b 2—b 8 +
 25. h 2—h 4
 26. c 3—c 4
 27. T a 1—d 1
 28. T d 1—d 7 +
 29. T d 7 × h 7
 30. R h 1—h 2
 31. g 2—g 3
 32. R h 2—h 1
 33. T b 8—b 3
 34. h 4—h 5

22. N f 8 × c 5
 23. N c 5 × a 3
 24. R g 8—f 7
 25. N a 3—c 5
 26. T e 3—c 3
 27. T c 3 × c 4
 28. R f 7—e 6
 29. T c 4—c 1 +
 30. N c 5—d 6 +
 31. T c 1—c 2 +
 32. N a 6—e 2
 33. N d 6 × g 3
 34. f 5—f 4.

Albul se predă, ne mai putându-se apăra împotriva matului.

Jocul Nebunului.

1. e 2—e 4
 2. N f 1—c 4

1. e 7—e 5

Deschiderea aceasta se numește jocul Nebunului (de lângă Rege). Cel mai bun răspuns e contra-atacul 2. C g 8—f 6 și N f 8—c 5. Mai slab e gambitul 2. f 7—f 5.

Varianta I.

1. e 2—e 4 1. e 7—e 5
 2. N f 1—c 4 2. C g 8—f 6
 3. d 2—d 3. Dacă Albul trage C g 1—f 3, avem situația din partida rusească. Nefavorabilă pentru Alb e f 2—f 4 (vezi a).

3. N f 8—c 5
 4. C g 1—f 3 4. d 7—d 6
 5. c 2—c 3 5. 0—0

Șanse egale.

a.

3. f 2—f 4	3. d 7—d 5
4. f 4×e 5	4. Cf 6×e 4
5. D d 1—f 3	5. D d 8—h 4+
6. g 2—g 3	6. Ce 4×g 3
7. h 2×g 3	7. Dh 4×c 4
8. Cb 1—c 3	8. Nc 8—e 6
9. d 2—d 3	9. Dc 4—c 6
10. Nc 1—g 5	10. d 5—d 4
11. Df 3×c 6+	11. Cb 8×c 6.

Negru stă mai bine.

Varianta II.

- | | |
|------------------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. N f 1—c 4 | 2. N f 8—c 5. |
| 3. C g 1—f 3. Mai bine | decât c 2—c 3 (a). |
| | 3. d 7—d 6 |
| 4. c 2—c 3 | 4. D d 8—e 7 |
| 5. 0—0 | 5. C g 8—f 6 |
| 6. d 2—d 4 | 6. N c 5—b 6 |
| 7. N c 1—g 5 | 7. e 7—c 6. |

Șanse egale.

a.

- | | |
|-----------------------|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. N f 1—c 4 | 2. N f 8—c 5 |
| 3. c 2—c 3 | 3. C g 8—f 6. Mai |
| bine (vezi c). | |
| 4. d 2—d 4 | 4. e 5×d 4 |
| 5. e 4—e 5. Mai bine. | 5. d 7—d 5 |
| 6. e 5×f 6 | 6. d 5×c 4 |
| 7. D d 1—h 5 | 7. 0—0. Mai bine. |

In aparență, Negrul jertfește un ofițer, dar îl recâștigă în câteva trăsături.

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 8. D h 5×c 5 | 8. T f 8—e 8+ |
| 9. C g 1—e 2. Mai bine. | Nefavorabil ar fi |
| R e 1—f 1 (vezi b). | 9. d 4—d 3 |
| 10. N c 1—e 3 | 10. d 3×e 2 |
| 11. C b 1—d 2 | 11. C b 8—a 6 |
| 12. D e 5×c 4 | 12. D d 8×f 6 |
| 13. D c 4×e 2. | |

Șanse egale.

b.

- | | |
|----------------------------------|------------------|
| 9. Re 1—f 1 | 9. d 4×c 3. Ame- |
| nință să dea mat prin D d 8—d 1. | |
| 10. C b 1×c 3 | 10. D d 8—d 3+ |
| 11. C g 1—e 2 | 11. T e 8×e 2 și |
- câștigă.

c.

- | | |
|--|------------------|
| 3. | 3. d 7—d 5. Apă- |
| rarea aceasta a fost analizată de șahistul en- | |
| glez Lewis. | |
| 4. N c 4×d 5. Rău ar fi e 4×d 5 (vezi d) | |
| | 4. C g 8—f 6 |
| 5. D d 1—f 3. Mai bine. | 5. 0—0 |
| 6. N d 5—c 4 | 6. N c 8—g 4 |
| 7. D f 3—d 3 | 7. D d 8—e 7 |
| 8. C g 1—e 2 | 8. C b 8—c 6 |
| 9. 0—0. | 9. T a 8—d 8 |
| 10. D d 3—c 2. Albul are un pion mai mult. | |

d.

- | | |
|-------------|---------------|
| 4. e 4×d 5 | 4. N c 5×f 2+ |
| 5. Re 1×f 2 | 5. D d 8—h 4+ |
| 6. g 2—g 3 | 6. D h 4×c 4 |

Varianta III.

[— Gambit dindărăt —

- | | |
|--------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. N f 1—c 4 | 2. f 7—f 5. Conti- |

nuarea aceasta nu e corectă, dar Albul, cu toate acestea, trebuie să fie precaut.

3. d 2—d 3. Trăsătura aceasta și C g 1—f 3 sunt cele mai bune continuări. Nefavorabile sunt e 4×f 5 (vezi a) și N c 4×g 8 (vezi b).

- | | |
|----------------------|--------------|
| | 3. C g 8—f 6 |
| 4. f 2—f 4. Mai bine | 4. d 7—d 6 |
| 5. C g 1—f 3 | 5. f 5×e 4 |
| 6. d 3×e 4 | 6. N c 8—g 4 |
| 7. f 4×e 5 | 7. N g 4×f 3 |
| 8. D d 1×f 3 | 8. d 6×e 5 |
| 9. D f 3—b 3 | |

Albul stă mai bine.

a.

3. e 4×f 5. Nefavorabil.

- | | |
|----------------------|------------------------|
| | 3. C g 8—f 6 |
| 4. d 2—d 4. Mai bine | 4. e 5×d 4 |
| 5. D d 1×d 4 | 5. d 7—d 5 |
| 6. N c 4—d 3 | 6. C b 8—c 6 |
| 7. D d 4—e 3+ | 7. R e 8—f 7. Amenință |
| N f 8—b 4+ | și apoi T h 8—e 8 |
| 8. C g 1—e 2 | 8. N f 8—b 4+ |
| 9. c 2—c 3 | 9. T h 8—e 8 |

Negru stă mai bine.

b.

3. N c 4×g 8. Trăsătura aceasta atât de sugestivă pentru începători nu e bună. Căci Ne-

gru, deși nu mai poate roca de partea scurtă, are prilej să atace cu toate forțele.

3. Th 8×g 8

4. D d 1—h 5+. In urma acestui șah, Albul câștigă un pion, dar Regina lui rămâne expusă și pierde timp prin retragerile sale continue. Nici e 4×f 5 nu e favorabil (vezi c).

4. g 7—g 6

5. D h 5×h 7

5. T g 8—g 7.

6. D h 7—h 8. Dama e nevoită să meargă pe locul expus h 8. Dacă Albul trage 6. D h 7—h 3, urmează f 5×e 4 și apoi d 7—d 5.

6. D d 8—g 5.

7. D h 8—h 3

7. f 5×e 4

8. C b 1—c 3

8. D g 5—f 5

9. D h 3—e 3

9. T g 7—f 7

10. C c 3×e 4

10. d 7—d 5

11. C e 4—g 5

11. N f 8—h 6



Alb (după trăs. a 16-4).

12. h 2—h 4
 13. f 2—f 4
 14. f 4×e 5
 15. D e 3×d 4
 16. D d 4—c 3

12. D f 5×c 2
 13. T f 7—e 7
 14. d 5—d 4
 15. C b 8—c 6
 16. C c 6×e 5 și

câștigă.

17. D c 3×c 2
 18. R e 1—d 1 (sau —f 1)

17. C e 5—d 3+

18. T e 7—e 1 + ș

mat.

c.

4. e 4×f 5
 5. D d 1—h 5+
 6. f 5×g 6

4. d 7—d 5

5. g 7—g 6

6. T g 8×g 6

7. D h 5×h 7. Aici e mai bine C g 1—f 3.

7. D d 8—f 6

8. D h 7×c 7

8. C b 8—c 6

9. D c 7—h 7. Negru amenință cu T g 6—g 7

9. T g 6×g 2

10. D h 7—h 5+

10. R e 8—d 8

11. D h 5—e 2

11. C c 6—d 4

12. D e 2—f 1

12. C d 4×c 2+

13. R e 1—d 1

13. T g 2×f 2 și

câștigă.

Varianta IV.

1. e 2—e 4
 2. N f 1—c 4
 3. D d 1—e 2
 4. f 2—f 4

1. e 7—e 5.

2. c 7—c 6

3. C g 8—f 6

4. e 5×f 4

- | | |
|----------------|---------------|
| 5. e 4—e 5 | 5. Cf 6—d 5 |
| 6. d 2—d 4 | 6. Nf 8—e 7 |
| 7. Nc 4×d 5 | 7. Ne 7—h 4 + |
| 8. g 2—g 3 | 8. f 4×g 3 |
| 9. Nd 5×f 7 + | 9. Re 8×f 7 |
| 10. Dd 1—f 3 + | 10. Rf 7—e 8 |
| 11. h 2×g 3 | |

Alb stă mai bine.

Exemple practice.

Partida a 11-a, jucată în New-York, 1879.

Alb Lloyd.

Negru-Delmar.

- | | |
|---------------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. Nf 1—c 4 | 2. Cg 8—f 6 |
| 3. Cg 1—f 3 | 3. Cf 6×e 4 |
| 4. d 2—d 3 | 4. Ce 4—f 6 |
| 5. Cf 3×e 5 | 5. d 7—d 5 |
| 6. Nc 4—b 3 | 6. Nf 8—d 6 |
| 7. Ce 5—f 3 | 7. 0—0 |
| 8. 0—0 | 8. Nc 8—g 4 |
| 9. Nc 1—g 5 | 9. c 7—c 6, pentru |
| a apără pionul d 5. | |
| 10. Cb 1—d 2 | 10. Cb 8—a 6 |
| 11. c 2—c 3 | 11. Ca 6—c 5 |
| 12. Nb 3—c 2 | 12. Cc 5—e 6 |
| 13. Ng 5—h 4 | 13. Ce 6—f 4 |
| 14. Tf 1—e 1 | 14. Dd 8—d 7 |
| 15. Cd 2—f 1 | 15. Tf 8—e 8 |
| 16. Cf 1—e 3 | 16. Ng 4—h 5 |
| 17. Nh 4—g 3 | 17. c 6—c 5 |

18. N c 2—a 4. Apărare slabă, fiindcă Ne-
bunul e silit numai decât să se retragă.

18. b 7—b 5

19. N a 4—b 3

19. T a 8—d 8

20. a 2—a 4

20. N h 5×f 3!

21. g 2×f 3. La D d 1×f 3, Negrul răs-
punde cu C f 4×d 3.

21. D d 7—h 3

22. N g 3×f 4. Amenință T e 8×e 3 și apoi
mat prin D h 3—g 2.

22. N d 6×f 4

23. C e 3—f 1

23. T e 8×e 1

24. D d 1×e 1

24. T d 8—e 8

25. D e 1—d 1

25. T e 8—e 5

26. a 4×b 5. Cu intenția ca la T e 5—g 5+
să răspundă cu C f 1—g 3. Negrul, însă, aduce
o jertfă frumoasă care îi asigură învingerea.



Alb.

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 27. C f 1 × h 2 | 26. N f 4 × h 2 + |
| 28. C h 2 — g 4 | 27. T e 5 — g 5 + |
| 29. C g 4 — h 2 | 28. T g 5 — h 5 |
| 30. R g 1 — f 1 | 29. D h 3 × h 2 + |
| | 30. T h 5 — e 5 și |
- câștigă.

Partida a 12-a

Alb—Boden

1. e 2 — e 4
2. N f 1 — c 4
3. d 2 — d 4
4. D d 1 × d 4
5. D d 4 — e 3

corect este N f 8 — b 4 + ; 6. N c 1 — d 2, 0—0 sau 6. c 2 — c 3, N b 4 — a 5. În amândouă cazurile șansele ambilor jucători sunt aproape egale.

6. C b 1 — c 3
 7. D e 3 — g 3
 8. N c 1 — g 5
 9. 0—0—0
 10. N c 4 — e 2
- amenințat de e 4 — e 5.

11. f 2 — f 4
12. N e 2 — f 3
13. h 2 — h 4
14. C g 1 — e 2
15. e 4 — e 5
16. N f 3 × b 7
17. f 4 — f 5

Negru—Bird

1. e 7 — e 5
2. C g 8 — f 6
3. e 5 × d 4
4. C b 8 — c 6
5. b 7 — b 6. Jocul

6. N f 8 — c 5
7. 0—0
8. T f 8 — e 8
9. C c 6 — a 5
10. N c 5 — e 7. Era

11. N c 8 — b 7
12. R g 8 — h 8
13. c 7 — c 5
14. T a 8 — c 8
15. C f 6 — g 8
16. C a 5 × b 7
17. f 7 — f 6

18. e 5—e 6 18. d 7 — d 6. Albul amenință să ia dama prin T d 1×d 7.

19. C e 2—f 4. O trăsătură decisivă.

19. f 6—g 5

20. C f 4—g 6 +. De aci până la sfârșit Albul joacă excelent.

20. h 7×g 6

21. h 4×g 5 +

21. C g 8—h 6

22. g 5×h 6

22. N e 7—g 5 +

23. R c 1—b 1

23. N g 5×h 6. Dacă,

în loc de aceasta, Negru ar fi tras : 23. g 7×h 6, atunci ar fi urmat ; Alb, 24. T h 1×h 6 +, Negru 24. N g 5×h 6, Alb 25. T d 1—h 1 și câștigă.

24. D g 3×g 6

24. T e 8—e 7

25. f 5—f 6

25. D d 8—e 8

26. f 6—f 7

26. D e 8—f 8

27. T h 1×h 6 +

27. g 7×h 6

28. T d 1—h 1

28. T e 7×e 6

29. D g 6×e 6

29. R h 8—h 7

30. C c 3—e 4

30. T c 8—c 7

31. C e 4—g 5 + și în două mutări Albul dă mat.

Gambitul de mijloc.

Trăsăturile

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. d 2—d 4 prezintă o deschidere care se aseamănă în unele variante cu gambitul scoțian.

Varianta I.

- | | |
|----------------------------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. d 2—d 4 | 2. e 5×d 4 |
| 3. D d 1×d 4 | 3. C b 8—c 6 |
| 4. D d 4—e 3 | 4. C g 8—f 6 |
| 5. N f 1—d 3. Mai bine (vezi a). | 5. g 7—g 6 |
| 6. C b 1—c 3 | 6. N f 8—g 7 |
| 7. 0—0—0 | 7. d 7—d 6 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|---------------|----------------------|
| 5. e 4—e 5 | 5. C f 6—g 4 |
| 6. D e 3—e 4 | 6. d 7—d 5 |
| 7. e 5×d 6+ | 7. N c 8—e 6 |
| 8. d 6×c 7 | 8. D d 8—d 1+ |
| 9. R e 1×d 1 | 9. C g 4×f 2+ |
| 10. R d 1—e 1 | 10. C f 2×e 4 și Ne- |
- gru stă foarte bine.

Varianta II.

- | | |
|--------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. d 2—d 4 | 2. e 5×d 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. N f 8—b 4+. Mai |
- bine decât c 7—c 5, fiindcă Albul răspunde cu c 2—c 3 și-și desfășură forțele.
- | | |
|--------------|--------------|
| 4. N c 1 d 2 | 4. N b 4—c 5 |
| 5. N f 1 c 4 | 5. C b 8—c 6 |

- | | |
|---------------|---------------|
| 6. N d 2—f 4 | 6. d 7—d 6 |
| 7. c 2—c 3 | 7. d 4×c 3 |
| 8. C b 1×c 3 | 8. N c 8—e 6 |
| 9. N c 4×e 6 | 9. f 7×e 6 |
| 10. D d 1—b 3 | 10. D d 8—c 8 |

11. 0—0—0. Albul are o poziție tare, dar Negru are un pion mai mult.

Varianta III.

- | | |
|--------------|------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. d 2—d 4 | 2. e 5×d 4 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. N f 8—b 4+. E |
- mai bine C g 8—f 6.
- | | |
|--|-----------------|
| 4. c 2—c 3 | 4. d 4×c 3 |
| 5. b 2×c 3. Mai nefavorabil e N c 4×f 7+ | 5. D d 8—f 6 |
| (vezi a). | 5. D d 8—f 6 |
| 6. c 3×b 4. Mai bine | 6. D f 6×a 1 |
| 7. D d 1—b 3 | 7. d 7—d 5. Mai |
- bine decât D a 1—f 6, fiindcă Albul răspunde: N c 1—b 2 și atacă cu forță.
- | | |
|--|---------------|
| 8. N c 4×d 5 | 8. N c 8—e 6 |
| 9. N d 5×e 6 | 9. f 7×e 6 |
| 10. D b 3×e 6+ | 10. C g 8—e 7 |
| 11. D e 6—b 3. Pentru a nu pierde un ofițer. | 11. C b 8—c 6 |
| 12. C g 1—e 2 | 12. 0—0—0 |
| 13. 0—0 | 13. C c 6—d 4 |
| 14. C e 2×d 4 | 14. D a 1×d 4 |
| 15. C b 1—c 3 | |



Alb.

Șansele sunt cam egale.

a.

5. N c 4 × f 7 +

6. D d 1 — b 3 +

7. D b 3 × b 4

8. N c 1 × b 2

5. R e 8 × f 7

6. d 7 — d 5

7. c 3 × b 2

8. C g 8 — f 6 și

Negru stă mai bine.

Varianta IV.

— Gambitul danez —

1. e 2 — e 4

2. d 2 — d 4

3. c 2 — c 3

1. e 7 — e 5

2. e 5 × d 4

3. d 4 × c 3

4. N f1—c4. Varianta aceasta a fost introdusă de șahiștii danezi cari au analizat-o pentru întâiașdată. Albul jertfește doi pioni pentru a putea ataca mai cu vehemență.

4. c3×b2. Mai bine.

5. N c1×b2
N f8—b4+ și d7—d5. Vezi a și b).

5. C g8—f6. (sau

6. C b1×c3

6. C b8—c6

7. C g1—f3

7. N f8—b4

8. D d1—c2

8. d7—d6

9. 0—0

9. N b4×c3

10. D c2×c3

10. N c8—e6

11. Th1—e1

11. N e6×c4

12. D c3×c4

12. 0—0



Alb.

13. e4—e5!

13. C f6—e8

14. g2—g4. Atacul Albului e primejdios

a.

5.
 6. C b 1—c 3
 7. C g 1—f 3
 8. D d 1—b 3!

5. N f 8—b 4+
 6. C b 8—c 6
 7. d 7—d 6
 8. C g 8—h 6. Mai

bine.

9. 0—0—0

9. 0—0

10. g 2—g 4

10. N c 8×g 4

11. T h 1—g 1. Negrul nu poate lua Calul, fiindcă urmează 12. C c 3—d 5. Atacul Albului e primejdios.

b.

5.

5. d 7—d 5

6. N c 4×d 5

6. N c 8—d 7

7. C g 1—f 3

7. C g 8—f 6

8. 0—0

8. N f 8—c 5

9. N d 5—b 3

9. 0—0

10. e 4—e 5

10. C f 6—e 8

11. D d 1—c 2. Albul are o poziție mai bună, ceeace echivalează pionul jertfit.

Exemple practice.

Partida a 13-a

Alb-Charousek

1. e 2—e 4
 2. d 2—d 4
 3. c 2—c 3
 4. N f 1—c 4

Negru-W.

1. e 7—e 5
 2. e 5×d 4
 3. d 4×c 3
 4. C g 8—f 6

5. C g 1—f 3

6. C b 1×c 3

7. 0—0

8. C f 3—g 5

5. N f 8—c 5

6. d 7—d 6

7. 0—0

8. h 7—h 6. Tră-

sătura corectă a fost C b 8—c 6. Albul profită de trăsătura h 7—h 6 pentru a aduce o jertfă interesantă.

9. C g 5×f 7.

10. e 4—e 5

11. e 5—e 6

12. e 6×e 7+

13. N c 1—f 4

14. D d 1—e 2

15. R g 1—h 1

16. T a 1—e 1

9. T f 8×f 7

10. C f 6—g 4

11. D d 8—h 4

12. R g 8—f 8

13. C g 4×f 2

14. C f 2—g 4+

15. N c 8—d 7

16. C b 8—c 6



Alb.

Sfârșitul e superb.

- | | |
|------------------------|---------------|
| 17. D e 2—e 8+ | 17. T a 8×e 8 |
| 18. f 7×e 8 D+ | 18. N d 7×e 8 |
| 19. N f 4×d 6+ și mat. | |

Partida vieneză.

- | | |
|------------|------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
|------------|------------|
2. C b 1—c 3. Deschiderea aceasta a fost introdusă de șahiștii vienezi Hampe și Steinitz. Răspunsul cel mai bun e 2. C g 8—f 6 sau și C b 8—c 6.

Variantă I.

- | | |
|--------------|--|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. C b 1—c 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. f 2—f 4 | 3. e 5×f 4. Mai bine (vezi și gambitul Regelui). |
4. C g 1—f 3 (vezi a) 4. g 7 — g 5 (vezi gambitul Regelui).
5. d 2—d 4. Jocul acesta, numit gambitul lui Pierce e, poate, cea mai puternică continuare pentru Alb.
5. g 5 — g 4! Mai bine.
6. N f 1—c 4

Alb e nevoit să aducă jertfă Calul, fiindcă la C f 3—g 5, Negru răspunde cu 6. D d 8—h 4+ și trebuie să câștige.



Alb.

7. 0—0

8. e 4×d 5

9. T f 1—e 1+

10. C c 3—e 4

6. g 4×f 3

7. d 7—d 5. Mai bine

8. N c 8—g 4

9. C g 8—e 7

10. N f 8—g 7. Pen-

tru a se apăra împotriva matului C c 4—f 6.

Albul trebuie să-și apere acum Regina primejduită prin f 3—f 2+

11. g 2×f 3

12. N c 4—b 5+

13. N b 5×d 7+

11. C c 6—a 5

12. N g 4—d 7

13. D d 8×d 7.

E discutabil dacă prilejul de a ataca echivalează ofițerul alb jertfit.

a.

4. d 2—d 4. Combinația aceasta, riscată pentru ambele părți, e invenția șahistului Steinitz.

4. D d 8—h 4+

Albul e într'o poziție nefavorabilă, fiindu-i Regele expus.



Alb (după trăs. a 8-a)

- | | | |
|-------|------------|----------------|
| bine. | 5. Re1—e2 | 5. g7—g5. Mai |
| | 6. Cc3—d5 | 6. Re8—d8 |
| | 7. Cg1—f3 | 7. Dh4—h5 |
| | 8. h2—h4 | 8. Nf8—h6. Mai |
| bine. | 9. Re2—f2 | 9. g5—g4 |
| | 10. Cf3—g1 | 10. g4—g3+ |
| | 11. Rf2—e1 | 11. Dh5×d1+ |
| | 12. Re1×d1 | 12. Cc6×d4 |
| | 13. Nc1×f4 | 13. Nh6×f4 |
| | 14. Cd5×f4 | 14. d7—d6 |
| | 15. c2—c3 | 15. Cd4—c6 |

16. Cg 1—e 2. Albul recâștigă pionul, dar pionul e 4 e slab apărat. Șansele sunt cam egale.

Varianta II.

- | | |
|---|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. Cb 1—c 3 | 2. Nf 8—c 5 |
| 3. Nf 1—c 4 sau tot atât de bine g 2—g 3. | 3. Cb 8—c 6. Mai |
| bine e Cg 8—f 6. | |
| 4. Dd 1—g 4! | 4. Dd 8—f 6 |
| 5. Cc 3—d 5! | 5. Df 6×f 2+ |
| 6. Re 1—d 1 | 6. Re 8—f 8. Dacă |
| Negru trage 6. Re 8—d 8, Albul câștigă prin | |
| 7. Cg 1—h 3, Df 2—d 4; 8. d 2—d 3 (Dama | |
| neagră e amenințată prin c 2—c 3), d 7—d 6; | |
| 9. D g 4×g 7. | |
| 7. Cg 1—h 3 | 7. Df 2—d 4 |
| 8. d 2—d 3 | 8. d 7—d 6 |
| 9. D g 4—g 3 și Albul stă mult mai bine. | |

Varianta III.

- | | |
|--|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. Cb 1—c 3 | 2. Cg 8—f 6! |
| 3. f 2—f 4. Sau, tot atât de bine, g 2—g 3 | |
| | 3. d. 7—d 5! |
| 4. e 4×d 5 (vezi a) | 4. e 5×f 4 |
| 5. Cg 1—f 3 | 5. Cf 6×d 5 |
| 6. Cc 3×d 5 | 6. Dd 8×d 5 |

Șanse egale.

a.

4. f 4 × e 5

5. D d 1 — f 3

4. C f 6 × e 4

5. f 7 — f 5. Mai

bine.

6. C g 1 — e 2

6. C b 8 — c 6. Acea-

sta e cea mai bună continuare.

7. d 2 — d 4

7. C e 6 — b 4



8. R e 1 — d 1. Nu: C c 3 × e 4, fiindcă ur-

nează 8. C b 4 × c 2 + și apoi d 5 × e 4.

8. c 7 — c 5. Mai

bine.

9. C e 2 — f 4

9. g 7 — g 6.

Șansele egale.

Exemple practice.

— Partida a 14-a, jucată în Paris, 1900. —

Alb—Mieses

1. e 2—e 4
2. C b 1—c 3
3. N f 1—c 4
4. d 2—d 3
5. f 2—f 4
6. f 4—f 5

Negru—Ianowski

1. e 7—e 5
2. C g 8—f 6
3. N f 8—c 5
4. d 7—d 6
5. C b 8—c 6
6. C c 6—a 5

7. D d 1—f 3! Trăsătura aceasta, cum se învederează mai târziu, e de mare importanță. Pe deoparte împedecă trăsătura d 6—d 5, pe de altă parte apără înaintarea, intenționată, a pionilor g și h.

8. g 2—g 4
9. h 2—h 4
10. N c 4—b 3
11. a 2×b 3
12. g 4×h 5!

decum Th 8×h 5, fiindcă urmează 13. N c 1—g 5.

13. C g 1—e 2 13. D d 8—b 6 Ar fi fost mai bine 13. D d 8—c 7.

14. C e 2—g 3
15. N c 1—g 5
16. h 4—h 5! Înaintarea pionului acestuia

caracterizează întreaga partidă.

16. C f 6—h 7. Albul

amenință cu h 5—h 6.

17. Ng5—d2

18. h5—h6

19. 0—0—0

20. f5×g6

21. Td1—f1

nință Df3—g4+ și Tf1—f7.

22. Df3—f7

23. Df7×g6

17. 0—0—0

18. g7—g6

19. Th8—g8

20. f7×g6

21. Rc8—b8. Ame-

22. Tg8—h8

23. Td8—g8



Alb.

24. Dg6—g7! Jertfirea aceasta a Reginei e corectă.

24. Nb7—c8. Dacă Negrul trage Tg8×g7, urmează 25. h6×g7, Th8—g8; 26. Th1×h7, Db6—d8; 27. Cg3—f5 și Albul câștigă.

25. Cg3—f5

26. Tf1×f5

25. Nc8×f5

26. Nc5—b4.

Negrul nici acum nu poate lua Regina albă.

27. R c 1—b 1 27. N b 4×c 3

28. b 2×c 3! Mai bine!

28. C h 7 f 8

29. T h 1—f 1! Regina albă a fost expusă
(*en prise*) în curs de 6 trăsături.

29. C f 8—g 6

30. D g 7—d 7

30. T g 8—d 8

31. D d 7—e 6

31. C g 6—f 4. Ne-

gru n'are trăsătură mai bună.

32. N d 2×f 4

32. e 5×f 4

33. T f 5×f 4

33. D b 6—c 5

34. T f 4—f 7

34. D c 5—g 5

35. T f 7—f 8!

35. D g 5—c 5. Dacă

Negru ia Turnul, Albul îl recâștigă prin D e 6×d 6
și pionul h se preface necondiționat în regină.

36. D e 6—e 7. Negrul se predă.

Partida aceasta a fost premiată la turnierul din
Paris cu premiul oferit pentru cea mai frumoasă
partidă.

*

Gambitul Regelui.

Numele acestui joc vine dela italianescul
„*dare il gambetto*“, a pune piedecă cu piciorul.
Trăsăturile lui sunt

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4. Albul a oferit gambitul. Negru
poate să-l primească prin 2. e 5×f 4, sau să nu-l

primească, făcând alte trăsături. După 2. e 5×f 4, Albul, înainte de toate, trebuie să se apere împotriva trăsăturii D d 8—h 4+. Cea mai bună apărare e 3. C g 1—f 3 sau și N f 1—c 4. Intențiunea Albului e să ocupe centrul și să atace punctul expus f 7. Dacă Negrul vrea să apere pionul câștigat f 4, e nevoit să tragă g 7—g 5 și să-și slăbească poziția.

1. Gambitul Calului.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. e 5×f 4

3. C g 1—f 3. Albul a introdus în joc un ofițer și se apără și împotriva șahului pe h 4.

3. d 7—d 5. E mai

bine g 7—g 5, prin care Negru apără pionul câștigat.

4. e 4×d 5

4. N f 8—d 6. Mai

bine decât D d 8×d 5, fiindcă Albul răspunde cu

5. C b 1—c 3 (vezi și a).

5. d 2—d 4

5. g 7—g 5

6. c 2—c 4

6. b 7—b 6. La trăs.

g 5—g 4, Albul răspunde cu 7. D d 1—e 2+ și apoi C f 3—e 5.

7. N f 1—d 3.

Șanse egale.

a.

- | | |
|-------------------------------------|--------------|
| 4. . . . | 4. g 7—g 5 |
| 5. N f 1—c 4 | 5. g 5—g 4 |
| 6. D d 1—e 2+ | 6. D d 8—e 7 |
| 7. C f 3—d 4 | 7. N f 8—g 7 |
| 8. D e 2×e 7+ | 8. C g 8×e 7 |
| 9. C d 4—b 5 și Albul stă mai bine. | |

Varianta 1.

- | | |
|--|------------|
| 3. . . . | 3. d 7—d 6 |
| 4. N f 1—c 4. Mai bine. La d 2—d 4, Negru răspunde cu g 7—g 5. | |

4. g 7—g 5.

(Vezi și a și b).

- | | |
|---|--------------|
| 5. h 2—h 4 | 5. g 5—g 4 |
| 6. C f 3—g 5 | 6. C g 8—h 6 |
| 7. d 2—d 4 | 7. f 7—f 6 |
| 8. N c 1×f 4. Albul jerfește, intenționat, Calul g 5. | |

8. f 6×g 5

- | | |
|---|--------------------|
| 9. N f 4×g 5 | 9. D d 8—d 7 |
| 10. 0—0 | 10. c 7—c 6 |
| 11. D d 1—d 2 | 11. d 6—d 5 |
| 12. e 4×d 5 | 12. c 6×d 5 |
| 13. C b 1—c 3 | 13. C c 8—c 6. Ne- |
| grul nu poate lua Nebunul c 4, fiindcă urmează, | |
| din partea Albului, T a 1—e 1+ | |
| 14. T a 1—e 1+ | 14. N f 8—e 7 |



Alb.

- | | |
|-------------------------------|-----------------|
| 15. C c 3 × d 5 | 15. C h 6 — g 8 |
| 16. N g 5 × e 7 | 16. C c 6 × e 7 |
| 17. N c 4 — b 5 | 17. D d 7 × b 5 |
| 18. C d 5 — c 7 + și câștigă. | |

a.

- | | |
|------------------------------------|------------------|
| 4. | 4. h 7 — h 6 |
| 5. h 2 — h 4. Pentru a împiedica : | g 7 — g 5 |
| | 5. N f 8 — e 7 |
| 6. d 2 — d 4 | 6. N c 8 — g 4 |
| 7. N c 1 × f 4 | 7. N g 4 × f 3 |
| 8. D d 1 × f 3 | 8. N e 7 × h 4 + |
| 9. g 2 — g 3 | 9. N h 4 — f 6 |
| 10. e 4 — e 5. Albul stă mai bine. | |

b.

4. . . .

5. d 2—d 4

6. D d 1×f 3

7. h 2—h 4

4. N c 8—g 4

5. N g 4×f 3

6. g 7—g 5

7. f 7—f 6. O tră-

sătură riscată.

8. h 4×g 5

8. f 6×g 5

9. D f 3—h 5+

9. R e 8—d 7. Mai

bine.

10. D h 5—h 3+

10. R d. 7—e 8. Dacă

Negru trage R d 7—c 6, urmează mat în patru trăsături.

11. N c 4×g 8

11. T h 8×g 8

12. D h 3—e 6+ și câștigă Turnul.

Varianta II.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. e 5×f 4

3. C g 1—f 3

3. f 7—f 5. Conti-

tinuarea aceasta e sigură. Tot atât de bine e și C g 8—f 6.

4. c 4×f 5. Mai bine (vezi a).

4. d 7—d 5

5. d 2—d 4

5. N c 8×f 5

6. N c 1×f 4

6. C g 8—f 6

Șanse egale.

a.

4. e 4—e 5 e mai puțin favorabil.

4. g 7—g 5

- | | |
|----------------|----------------|
| 5. N f 1—c 4 | 5. g 5—g 4 |
| 6. C b 1—c 3 | 6. g 4×f 3 |
| 7. D d 1×f 3 | 7. D d 8—h 4+ |
| 8. R e 1—f 1 | 8. D h 4—g 4 |
| 9. D f 3—d 5 | 9. C g 8—e 7 |
| 10. D d 5—f 7+ | 10. R e 8—d 8. |

Negrul stă mai bine.

2. Gambitul lui Cunningham.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. N f 8—e h |

Aceasta e cea mai frumoasă și mai preferită apărare în gambitul Regelui.

Varianta I.

- | | |
|--|---------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. N f 8—e 7 |
| 4. N f 1—c 4. Mai bine | 4. N e 7—h 4+ |
| 5. R e 1—f 1. Mai bine (vezi Varianta II). | 5. d 7—d 5 |
| 6. N c 4×d 5 | 6. C g 8—f 6 |
| 7. C b 1—c 3. Mai bine | 7. C f 6×d 5 |
| 8. C c 3×d 5 | 8. f 7—f 5 |
| 9. d 2—d 3 (vezi a). | 9. f 5×e 4 |
| 10. d 3×e 4 | 10. 0—0 |

Șanse egale.

a.

9. Cf3×h4
 10. Cd5×c7+
 11. Cc7×a8
 12. Dd1—e1
 13. De1—f2

9. Dd8×h4
 10. Re8—d8
 11. f5×e4
 12. Dh4—e7
 13. Cb8—c6. Pen-

tru a împiedică Df2×a7.



Alb.

Negrul a pierdut un turn, dar poate să atace cu vehemență. De altă parte, Calul alb a 8 e pierdut în curând.

Varianta II.

1. e2—e4
 2. f2—f4
 3. Cg1—f3

1. e7—e5
 2. e5×f4
 3. Nf8—e7

4. N f 1—c 4

4. N e 7—h 4+

5. g 2—g 3. Apărarea aceasta nu e atât de bună ca R e 1—f 1.

5. f 4×g 3

6. 0—0. Albul mai jertfește un pion.

6. g 3×h 2+

7. R g 1—h 1. Regele nu ia pionul ci se retrage în dosul lui. Pionul negru stă acum în calea Negrului care nu-l poate lua.



Alb.

7. d 7—d 5. Singura

apărare corectă.

8. N c 4×d 5. Mai bine. 8. C g 8—f 6.

9. N d 5×f 7+. Mai bine decât C f 3×h 4 (vezi a).

9. R e 8×f 7

10. C f 3×h 4

10. T h 8—f 8

11. d 2—d 4 sau—d 3 11. R f 7—g 8.

Șansele sunt cam egale.

a.

- | | |
|---|-------------------|
| 9. C f 3 × h 4 (v. b)). | 9. C f 6 × d 5 |
| 10. e 4 × d 5 | 10. D d 8 × h 4 |
| 11. D d 1 — e 2 + | 11. R e 8 — d 8 |
| 12. D e 2 × h 2. La T f 1 × f 7, Negrul răspunde cu T h 8 — e 8 și câștigă. | |
| | 12. D h 4 × h 2 + |
| 13. R h 1 × h 2 | 13. f 7 — f 6. |
- Negrul trebuie să câștige.

b.

- | | |
|-------------------|--------------------|
| 9. N d 5 — b 3 | 9. C f 6 × e 4 |
| 10. D d 1 — e 2 | 10. D d 8 — e 7 |
| 11. N b 3 × f 7 + | 11. R e 8 — f 8 |
| 12. D e 2 × h 2 | 12. C e 4 — g 3 + |
| 13. R h 1 — g 2 | 13. C g 3 × f 1 |
| 14. D h 2 × h 4 | 14. D e 7 × h 4 |
| 15. C f 3 × h 4 | 15. R f 8 × f 7 și |
- câștigă.

Exemple practice.

— Partida a 15-a —

*Alb—von der Lasa**Negru—Iănișch*

1. e 2 — e 4
2. f 2 — f 4
3. C g 1 — f 3
4. N f 1 — c 4

1. e 7 — e 5
2. e 5 × f 4
3. N f 8 — e 7
4. N e 7 — h 4 +

- | | |
|------------------------|---------------|
| 5. g 2—g 3 | 5. f 4×g 3 |
| 6. 0—0 | 6. g 3×h 2+ |
| 7. R g 1—h 1 | 7. N h 4—f 6 |
| 8. C f 3—e 5. Mai bine | 8. N f 6×e 5 |
| 9. D d 1—h 5 | 9. D d 8—e 7 |
| 10. T f 1×f 7 | 10. D e 7—c 5 |



Alb.

11. T f 7—f 8+. Mai bine.

11. R e 8—e 7

12. d 2—d 4. Albul împiedică matul D c 5—g 1 și deschide drum Nebunului c 1.

12. D c 5×c 4. Trăsătură greșită. Negrul trebuie să tragă D c 5×d 4.

13. D h 5—e 8+

13. R e 7—d 6

14. D e 8×e 5+

14. R d 6—c 6

15. C b 1—a 3

15. d 7—d 6

16. d 4—d 5+

16. R c 6—c 5

17. N c 1—e 3+

17. R c 5—b 4

18. c 2—c 3+

18. R b 4—a 4

19. b 2—b 3+ 19. R a 4×a 3. Dacă
Negru trage R a 4—a 5, urmează C a 3×c 4+
20. N e 3—c 1 și mat.

*

3. Gambitul lui Allgaier.

1. e 2—c 4 1. e 7—e 5
2. f 2—f 4 2. e 5×f 4
3. C g 1—f 3. Cea mai bună apărare, pen-
tru Negru, e 3. g 7—g 5. Cea mai
bună continuare e
4. h 2—h 4 4. g 5—g 4
5. C f 3—g 5. Continuarea aceasta se nu-
mește gambitul lui Allgaier (șahist vienez).
5. h 7—h 6. Mai
bine. 6. C g 5×f 7. Mai bine. 6. R e 8×f 7.
Continuările prezintă următoarele variante:

Varianta I.



Alb.

- | | |
|----------------|-------------------------|
| 7. N f 1—c 4+ | 7. d 7—d 5 |
| 8. N c 4×d 5+ | 8. R f 7—g 7 |
| 9. N d 5×b 7 | 9. N c 8×b 7 |
| 10. D d 1×g 4+ | 10. R g 7—f 7 |
| 11. D g 4 h 5+ | 11. R f 7—e 7! |
| 12. D h 5—e 5+ | 12. R e 7—d 7 |
| 13. D e 5×h 8 | 13. C g 8—f 6! |
| 14. b 2—b 3! | 14. N b 7×e 4 |
| 15. N c 1—a 3 | 15. N f 8×a 3 |
| 16. D h 8×d 8+ | 16. R d 7×d 8 |
| 17. C b 1×a 3 | 17. N e 4×g 2 |
| 18. T h 1—g 1 | 18. f 4—f 3 și câștigă. |

Varianta II.

- | | |
|---------------|--------------|
| 7. d 2—d 4 | 7. d 7—d 5 |
| 8. N c 1×f 4 | 8. d 5×e 4 |
| 9. N f 1—c 4+ | 9. R f 7—g 6 |

Negrul stă ceva mai bine.

Varianta III.

- | | |
|---------------|----------------|
| 7. D d 1×g 4 | 7. C g 8—f 6 |
| 8. D g 4×f 4 | 8. N f 8—d 6 |
| 9. D f 4—f 3 | 9. C b 8—c 6 |
| 10. c 2—c 3 | 10. C c 6—e 5 |
| 11. D f 3—f 2 | 11. C e 5—g 4 |
| 12. D f 2—f 3 | 12. D d 8—e 7 |
| 13. d 2—d 3 | 13. D e 7—e 5. |

Negrul stă mai bine.

Exemple practice.

— Partida a 16-a —

Alb—Steinitz

1. e 2—e 4
2. f 2—f 4
3. C g 1—f 3
4. h 2—h 4
5. C f 3—g 5
6. C g 5×f 7
7. N f 1—c 4 +
8. N c 4×d 5 +
9. d 2—d 4
10. e 4—e 5
11. h 4—h 5
12. 0—0
13. C b 1—d 2
14. N d 5—e 4
15. C d 2×f 3
16. C f 3—h 2

fost, poate, mai bine T h 8—g 8, pentru a putea apoi trage R g 7—h 8.

17. T f 1—f 6
18. d 4×e 5
19. R g 1—h 1
20. T f 6—f 1
21. N c 1—f 4
22. D d 1—e 1
23. D e 1—g 3
24. T f 1—f 2

Negru—Zukertort

1. e 7—e 5
2. e 5×f 4
3. g 7—g 5
4. g 5—g 4
5. h 7—h 6
6. R e 8×f 7
7. d 7—d 5
8. R f 7—g 7
9. D d 8—f 6
10. D f 6—g 6
11. D g 6—f 5
12. f 4—f 3
13. C g 8—e 7
14. D f 5×h 5
15. C b 8—c 6
16. C e 7—g 6. Ar fi

17. C g 6×e 5
18. N f 8—c 5 +
19. C c 6×e 5
20. N c 8—e 6
21. T h 8—f 8
22. N c 5—d 6
23. T f 8—f 6
24. T a 8—f 8

25. T a 1—f 1

25. b 7—b 6

26. b 2—b 3

26. T f 8—f 7. Șan-

sele sunt egale. Nici unul dintre adversari nu poate să atace mai cu forță.

27. c 2—c 4

27. R g 7—f 8

28. N e 4—c 2

28. R f 8—e 7

29. N c 2—b 1

29. T f 6×f 4

30. T f 2×f 4

30. T f 7×f 4

31. T f 1×f 4. Dacă Albular fi tras D g 3×f 4, Negrul ar fi câștigat prin C e 5—f 3.

31. C e 5—f 7

32. D g 3 - e 3

32. N d 6×f 4

33. D e 3×f 4.



Alb.

34. D f 4×e 5

33. D h 5—e 5 (v. a)

35. C h 2—f 1

34. C f 7×e 5

35. R e 7—d 6

- | | |
|------------------------|----------------------|
| 36. R h 1—h 2 | 36. R d 6—c 5 |
| 37. R h 2—g 3 | 37. R c 5—d 4 |
| 38. R g 3—f 4 | 38. C e 5—d 3 + |
| 39. N b 1×d 3 | 39. R d 4×d 3 |
| 40. C f 1—e 3 | 40. h 6—h 5 |
| 41. g 2—g 3 | 41. a 7—a 5 |
| 42. C e 3—g 2 | 42. R d 3—d 2 |
| 43. C g 2—e 3 | 43. a 5—a 4 |
| 44. b 3×a 4. Mai bine. | 44. R d 2—d 3 |
| 45. a 2—a 3 | 45. N e 6×c 4 |
| 46. C e 3—f 5 | 46. N c 4—e 6 |
| 47. C f 5—g 7 | 47. N e 6—f 7 |
| 48. C g 7—f 5 | 48. c 7—c 5 |
| 49. C f 5—d 6 | 49. N f 7—g 8 |
| 50. a 4—a 5 | 50. b 6×a 5 |
| 51. C d 6—b 7 | 51. c 5—c 4 |
| 52. C b 7×a 5 | 52. c 4—c 3 |
| 53. C a 5—c 6 | 53. c 3—c 2 |
| 54. C c 6—b 4 + | 54. R d 3—c 3 |
| 55. C b 4×c 2 | 55. R c 3×c 2 |
| 56. a 3—a 4 | 56. R c 2—d 3 |
| 57. a 4—a 5 | 57. R d 3—e 2 |
| 58. a 5—a 6 | 58. N g 8—d 5 și câ- |

știgă.

a.

După trăsătura a 33-a : D e 3×f 4, Negrul ar fi putut câștiga partida mult mai iute, dacă în loc de D h 5—e 5 ar fi tras

33. g 4—g 3

34. D f 4×c 7+

35. D c 7×g 3

36. C h 2—f 1

37. R h 1—h 2

34. N e 6—d 7

35. D h 5—d 1+

36. D d 1×f 1+

37. D f 1×b 1 și

câștigă.

4. Gambitul lui Kieseritzki

Jocul acesta, care se deosebesc de gambitul lui Allgaier prin trăsătura mai bună 5. C f 3—e 5 se numește gambitul lui Kieseritzki (șahist renumit, mort în Paris). Trăsăturile caracteristice ale acestui gambit sunt:

1. e 2—e 4

2. f 2—f 4

3. C g 1—f 3

4. h 2—h 4

1. e 7—e 5

2. e 5×f 4

3. g 7—g 5

4. g 5—g 4

5. C f 3—e 5! În gambitul lui Allgaier, C a-lul f 3 sare pe g 5, de unde nu se mai poate retrage, după h 7—h 6.



Alb.

Răspunsul cel mai bun pentru Negru e 5. N f 8—g 7. Alt răspuns bun mai e 5. C g 8—f 6. Mai slab e 5. h 7—h 5.

Varianta I.

1. e 2—e 4

2. f 2—f 4

3. C g 1—f 3

4. h 2—h 4

5. C f 3—e 5

6. C e 5×g 4 (sau a)

1. e 7—e 5

2. e 5×f 4

3. g 7—g 5

4. g 5—g 4

5. N f 8—g 7

6. d 7—d 5. Cea mai

bună trăsătură. Negru are joc mai bun.

7. C g 4—f 2. Mai bine. Rău ar fi 7. e 4×d 5 (vezi b).

7. C g 8—e 7

8. 0—0. Negru nu

răspunde cu C e 7×d 5, fiindcă Calul are să sară pe f 5.

9. N f 1—e 2

10. 0—0

11. T f 1—e 1

12. c 2—c 3

13. R g 1×f 2

9. C e 7—f 5

10. C f 5—g 3

11. N g 7—d 4

12. N d 4×f 2+

13. D d 8×h 4.

Negru stă ceva mai bine.

a.

6. d 2—d 4

6. C g 8—f 6. Mai

bine.

- | | |
|---------------|---------------------|
| 7. C b 1—e 3 | 7. d 7—d 6 |
| 8. C e 5—d 3 | 8. C f 6—h 5 |
| 9. C d 3×f 4 | 9. C h 5—g 3 |
| 10. T h 1—h 2 | 10. 0—0 |
| 11. D d 1—d 3 | 11. C g 3×f 1. Sau, |
- poate, și mai bine: C g 3×e 4.
- | | |
|---------------|----------------|
| 12. R e 1×f 1 | 12. C c 8—c 6. |
|---------------|----------------|
- Negru stă mai bine.

b.

Nefavorabil pentru Alb e:

- | | |
|---|----------------|
| 7. e 4×d 5 | 7. D d 8—e 7 + |
| 8. R e 1—f 2. La D d 1—e 2 sau N f 1—e 2, | |
- Negru răspunde: N c 8×g 4 și câștigă un ofițer.
- | | |
|---------------|-----------------|
| 9. R f 2—f 3 | 8. N g 7—d 4 + |
| 10. R f 3×g 4 | 9. N c 8×g 4 + |
| 11. R g 4—h 3 | 10. C g 8—f 6 + |
| 12. R h 3—h 2 | 11. D e 7—d 7 + |
| 13. R h 2—h 3 | 12. C f 6—g 4 + |
| | 13. C g 4—f 2 + |
- și câștigă.

Varianta II.

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. g 7—g 5 |
| 4. h 2—h 4 | 4. g 5—g 4 |
| 5. C f 3—e 5 | 5. C g 8—f 6 |
| 6. N f 1—c 4 | 6. d 7—d 5. Mai |
- bine.

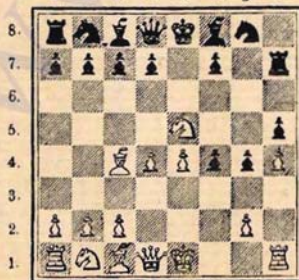
- | | |
|------------------|------------------------|
| 7. e 4 × d 5 | 7. N f 8 — g 7 |
| 8. N c 4 — b 5 + | Mai bine. 8. c 7 — c 6 |
| 9. d 5 × c 6 | 9. 0 — 0 |
| 10. c 6 × b 7 | 10. N c 8 × b 7 |
| 11. d 2 — d 4 | 11. N b 7 × g 2 |
| 12. T h 1 — g 1 | 12. f 4 — f 3 |
| 13. C b 1 — c 3 | 13. C b 8 — d 7 |
| 14. N c 1 — f 4 | 14. C d 7 × e 5 |
| 15. N f 4 × e 5 | 15. C f 6 — h 5 |

Negru stă mai bine.

Varianta III.

- | | |
|--|------------------------|
| 1. e 2 — e 4 | 1. e 7 — e 5 |
| 2. f 2 — f 4 | 2. e 5 × f 4 |
| 3. C g 1 — f 3 | 3. g 7 — g 5 |
| 4. h 2 — h 4 | 4. g 5 — g 4 |
| 5. C f 3 e 5 | 5. h 7 — h 5. Apărare |
| aceasta nu e atât de bună ca cele de mai nainte. | |
| 6. N f 1 — c 4 | 6. T h 8 — h 7 (v. a). |
| 7. d 2 — p 4 | |

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

- | | |
|-----------------------------|----------------------|
| 8. g 2×f 3. Mai bine. | 7. f 4—f 3 Mai bine. |
| 9. C e 5—d 3 | 8. d 7—d 6 |
| 10. N c 1—e 3 | 9. N f 8—e 7 |
| 11. R e 1—d 2 | 10. N e 7×h 4+ |
| 12. D d 1×f 3 | 11. g 4×f 3 |
| 13. D f 3—f 4 | 12. N c 8—g 4 |
| 14. C b 1—c 3 | 13. C b 8—d 7 |
| 15. N c 4—b 3 | 14. C d 7—b 6 |
| 16. e 4—e 5 | 15. T h 7—g 7 |
| 17. D f 4—e 4. Șanse egale. | 16. N h 4—g 5 |

a.

- | | |
|-----------------------------|----------------|
| 6. . . . | 6. C g 8—h 6 |
| 7. d 2—d 4 | 7. d 7—d 6 |
| 8. C e 5—d 3 | 8. f 4—f 3 |
| 9. g 2×f 3 | 9. N f 8—e 7 |
| 10. N c 1—e 3 | 10. N e 7×h 4+ |
| 11. R e 1—d 2 | 11. g 4×f 3 |
| 12. D d 1×f 3 | 12. N c 8—g 4 |
| 13. D f 3—f 1 | 13. N h 4—g 5 |
| 14. C d 3—f 4. Șanse egale. | |

Varianta IV.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. g 7—g 5 |
| 4. h 2—h 4 | 4. g 5—g 4 |
| 5. C f 3—e 5 | 5. d 7—d 6 |
| 6. C e 5×g 4 | 6. N f 8—e 7 |

- | | |
|---|----------------|
| 7. d 2—d 4 | 7. N e 7×h 4+ |
| 8. C g 4—f 2 | 8. D d 8—g 5. |
| 9. D d 1—f 3 | 9. C b 8—c 6 |
| 10. D f 3×f 4 | 10. N h 4—f 2+ |
| 11. R e 1×f 2 | 11. D g 5×f 4+ |
| 12. N c 1×f 4 | 12. C c 6×d 4 |
| 13. N f 1—d 3 | 13. h 7—h 5 |
| 14. e 4—e 5. Albul are o poziție ceva mai | |

bună.

Exemple practice.

— Partida a 17-a, jucată în Viena, 1873. —

Alb—Blakburne

Negru—Rosenthal

1. e 2—e 4
2. f 2—f 4
3. C g 1—f 3
4. h 2—h 4
5. C f 3—e 5
6. C e 5×g 4

1. e 7—e 5
2. e 5×f 4
3. g 7—g 5
4. g 5—g 4
5. D d 8—e 7



Alb.

7. C g 4—f 2
8. C b 1—c 3
9. C f 2—g 4
10. C g 4—e 3
11. D d 1—g 4
12. D g 4×f 4
13. C e 3—f 5

bine.

14. N f 1 - e 2
15. N e 2—g 4
16. d 2—d 4
17. N g 4×f 5
18. D f 4—g 4
19. D g 4 - h 5+

câștigă.

6. f 7—f 5
7. f 5×e 4
8. C g 8—f 6
9. C f 6—h 5
10. C h 5—g 3
11. C g 3×h 1
12. c 7—c 6
13. D e 7—e 6. Mai

14. d 7—d 5
15. D e 6—f 6
16. N c 8×f 5
17. N f 8—d 6
18. T h 8—f 8
19. D f 6 — f 7 și

— Partida a 18-a —

Alb — Rosanes

1. e 2—e 4
2. f 2—f 4
3. C g 1—f 3
4. h 2—h 4
5. C f 3—e 5
6. N f 1—c 4
7. e 4×d 5
8. d 2—d 4
9. N c 4—b 5+
10. d 5×c 6
11. C e 5×c 6

Negru — Anderssen

1. e 7—e 5
2. e 5×f 4
3. g 7—g 5
4. g 5—g 4
5. C g 8—f 6
6. d 7—d 5
7. N f 8—d 6
8. C f 6—h 5
9. c 7—c 6
10. b 7×c 6
11. C b 8×c 6

12. N b 5 $\times$ c 6 + 12. R e 8 — f 8
 13. N c 6 $\times$ a 8 13. C h 5 — g 3
 14. T h 1 — h 2. Mai bine ar fi fost R g 1 — f 2 ;
 dar și așa tot Negru ar fi câștigat.

14. N c 8 f 5
 15. N a 8 — d 5 15. R f 8 — g 7. Acea-
 stă frumoasă trăsătură e decisivă, căci dă pu-
 tință Turnului să treacă de pe h 8 pe e 8.

16. C b 1 — c 3 16. T h 8 — e 8 +
 17. R e 1 — f 2 17. D d 8 — b 6 Negru
 amenință cu N d 6 — e 5.

18. C c 3 — a 4 18. D b 6 — a 6
 19. C a 4 — c 3. Nu e bună apărarea prin
 19. c 2 — c 4, căci urmează D a 6 $\times$ a 4 ; 20. D d 1 $\times$
 a 4, T e 8 — e 2 + ; 21. R f 2 — g 1, T e 2 — e 1 + și
 și cu trăsătura următoare dă mat.

19. N d 6 — e 5
 20. a 2 — a 4 20. D a 6 — f 1 +
 21. D d 1 $\times$ f 1 21. N e 5 $\times$ d 4 +
 22. N c 1 — e 3 22. T e 8 $\times$ e 3

Alb nu mai poate evita matul. Partida e una
 din cele mai frumoase pe cari le-a jucat An-
 derssen.

5. Gambitul lui Philidor și Hanstein.

După trăsăturile

1. e 2 — e 4	1. e 7 — e 5
2. f 2 — f 4	2. e 5 $\times$ f 4
3. C g 1 — f 3	3. g 7 — g 5

Albul poate să facă și o altă trăsătură bună și sigură.

4. N f 1—c 4, la care Negru răspunde mai bine cu 4. N f 8—g 7

5. h 2—h 4 sau 0—0 5. h 7—h 6. Mai bine decât g 5—g 4.

6. d 2—d 4

6. d 7—d 6.

Trăsăturile aceste tipice se numesc gambitul lui Philidor.

Varianta I.



Alb.

7. c 2—c 3 (sau C b 1—c 3. Vezi a).

7. g 5—g 4. Mai bine.

8. N c 1×f 4

8. g 4×f 3

9. D d 1×f 3

9. N c 8—e 6

10. C b 1—d 2 (sau N c 4×e 6).

10. C g 8—e 7

11. h 4—h 5

11. N e 6×c 4

12. C d 2×c 4

12. b 7—b 5

13. C c 4—e 3

13. C b 8—c 6

Negru stă cevà mai bine.

a.

7. C b 1—c 3

7. c 7—c 6. Apă-

rarea aceasta e mai favorabilă pentru Negru.

8. h 4×g 5

8. h 6×g 5

9. T h 1×h 8

9. N g 7×h 8



Alb.

În poziția aceasta se oferă prilej la o combinație de jertfă ce s'a atribuit până acum șahistului calabrez G. Greco (1600—1634), dar se datorește italianului Polerio.

10. C f 3—e 5. Jertfirea Calului nu e trăsătură corectă, dar dă naștere la complicațiuni interesante.

10. d 6×e 5

11. D d 1—h 5

11. D d 8—f 6. Mai

bine. Negru trebuie să se apere împotriva matului D h 5×f 7 și trebuie să-și apere și Nebunul h 8.

12. d 4×e 5

12. D f 6—g 7. Mai

bine.

13. e 5—e 6

13. C g 8—f 6

14. e 6×f 7+

14. R e 8—f 8.

Trăsătura corectă e R e 8—e 7.



Alb.

15. N c 1×f 4. O trăsătură foarte frumoasă. Dacă Negru trage C f 6×h 5, urmează șah și mat prin 16. N f 4—d 6. La g 5×f 4, urmează șah și mat prin 16. D h 5—e 5.

bine.

16. N f 4—d 6+ 16. R e 7×d 6. La
R e 7—d 7, Albul câștigă prin 17. D h 5×h 8.
17. e 4—e 5+ 17. R d 6×e 5
18. f 7—f 8 și se preface în Regină.
18. D g 7×f 8
19. D h 5×g 5+ 19. R e 5—d 6
20. D g 5—f 4+ 20. R d 6—e 7. Dacă
Negru trage R d 6—c 5 urmează 21. b 2—b 4+
și apoi 22. T a 1—b 1+
21. 0—0—0 și câștigă.

Varianta II.

1. e 2—e 4 1. e 7—e 5
2. f 2—f 4 2. e 5×f 4
3. C g 1—f 3 3. g 7—g 5
4. N f 1—c 4 4. N f 8—g 7
5. 0—0. Continuarea aceasta a fost analizată de șahistul german Hanstein.
5. d 7—d 6. Nefavorabil ar fi g 5—g 4, fiindcă urmează C f 3—e 1.
6. d 2—d 4 6. h 7—h 6
7. g 2—g 3. Intenția Albului e să-l facă pe Negru să tragă f 4×g 3, ca astfel să se deschidă linia f pentru Turnul f 1.
7. g 5—g 4. Mai bine. Nefavorabil ar fi f 4×g 3 vezi a.

8. C f 3—h 4. Mai bine. 8. f 4—f 3
 9. c 2—c 3 9. N g 7—f 6. Sau,
 tot atât de bine, C g 8—e 7 și C b 8—d 7.
 10. C h 4×f 3 10. g 4×f 3
 11. D d 1×f 3 11. D d 8—e 7
 12. N c 1—f 4 12. C b 8—c 6
 Negru stă mai bine.

a.

7. . . . 7. f 4×g 3
 8. N c 4×f 7+ 8. R e 8×f 7
 9. C f 3—e 5+ 9. R f 7—e 6
 10. D d 1—g 4+ 10. R e 6—e 7
 11. T f 1—f 7+ 11. R e 7—e 8
 12. D g 4—h 5 și câștigă.

Exemple practice.

— Partida a 19-a, jucată în Paris. —

Alb—A. Clerc. Negru—Bar. A. Rothschild

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. g 7—g 5 |
| 4. N f 1—c 4 | 4. N f 8—g 7 |
| 5. d 2—d 4 | 5. d 7—d 6 |
| 6. 0—0 | 6. h 7—h 6 |
| 7. c 2—c 3 | 7. C b 8—c 6. Mai |
- bine.
 8. h 2—h 4. Atacul vine prea de timpuriu.
 8. g 5—g 4

9. C f 3—h 2

10. g 2×f 3

11. C h 2—g 4

12. R g 1—g 2

13. T f 1—h 1

sătură bună.

14. f 3×g 4

15. R g 2—h 3

bine era N g 7—f 6.

16. T h 1—g 1

17. g 4—g 5

sătură bine combinată. Eră amenințată Regina prin T g 1×g 2

18. g 5×h 6. La T g 1×g 2, urmează

18. C h 6—g 4.

19. D d 1×h 5. Eră mai bine D d 1—e 1.

19. D f 2×g 1

20. D h 5×f 7+

9. f 4—f 3

10. g 4—g 3

11. D d 8×h 4

12. N c 8×g 4

13. D h 4—f 6. O tră-

14. D f 6—f 2+

15. g 3—g 2. Și mai

16. h 6—h 5

17. C g 8—h 6. O tră-

18. N g 7—f 6

19. D f 2×g 1

20. R e 8—d 8



(După trăs. 22 a Albului).

21. D f 7×f 6+

21. C c 6--e 7

22. N c 1--e 3. La D f 6×h 8+, Negrul câștigă prin R d 8--d 7.

23. D f 6×h 6

22. T h 8×h 6+

24. R h 3--g 3

23. D g 1--h 1+

25. N e 3×h 6

24. D h 1×h 6

25. g 2--g 1, se pre-

face în Regină + și câștigă.

6. Gambitul lui Muzio.

1. e 2--e 4

1. e 7--e 5

2. f 2--f 4

2. e 5×f 4

3. C g 1--f 3

3. g 7--g 5

4. N f 1--c 4

4. g 5--g 4. Conti-

nuarea aceasta e mai bună decât 4. N f 8--g 7. Albul poate să jertfească Calul f 3 pentru a face caza și a avea prilej de-a ataca. Continuarea aceasta se numește Gambitul lui Muzio.

Varianta I.

1. e 2--e 4

1. e 7--e 5

2. f 2--f 4

2. e 5×f 4

3. C g 1--f 3

3. g 7--g 5

4. N f 1--c 4

4. g 5--g 4

5. 0--0. Nefavorabil ar fi 5. N c 4×f 7+ (vezi a).

5. g 4×f 3

6. D d 1×f 3



Alb.

6. D d 8 — f 6. Mai bine.
7. e 4 — e 5 sau d 2 — d 3 (vezi b).
7. D f 6 × e 5
8. d 2 — d 3
8. N f 8 — h 6
9. C b 1 — c 3. Mai bine
9. C g 8 — e 7
10. N c 1 — d 2
10. C b 8 — c 6
11. T a 1 — e 1
11. D e 5 — f 5. Mai bine.
12. C c 3 — d 5
12. R e 8 — d 8
13. N d 2 — c 3
13. T h 8 — e 8. Mai bine.
14. C d 5 — f 6
14. T e 8 — f 8
15. g 2 — g 4
15. D f 5 — g 6
16. h 2 — h 4
16. d 7 — d 5!
17. N c 4 × d 5
17. N c 8 × g 4
18. D f 3 × g 4
18. D g 6 × g 4 +

19. C f 6 × g 4

20. N d 5 — f 3

21. N c 3 — f 6

22. d 3 — d 4

19. T f 8 — g 8

20. f 7 — f 5

21. R d 8 — d 7

22. f 5 × g 4

Negru trebuie să câștige.

a.

5. N c 4 × f 7 +. Nefavorabil. 5. R e 8 × f 7

6. C f 3 — e 5 +

6. R f 7 — e 8

7. D d 1 × g 4

7. C g 8 — f 6

8. D g 4 × f 4

8. d 7 — d 6! Mai

bine.

9. C e 5 — f 3

9. T h 8 — g 8

10. 0 — 0

10. T g 8 — g 4

11. D f 4 — e 3

11. T g 4 × e 4

12. D e 3 — g 5

12. N c 8 — e 6

13. C b 1 — c 3

13. T e 4 — g 4

14. D g 5 — e 3

14. R e 8 — d 7 și câ-

știgă.

b.

7. d 2 — d 3. Trăsătura aceasta e cea mai primejdioasă pentru Negru.

7. d 7 — d 5! Poate

singura apărare corectă.

8. e 4 × d 5

8. N f 8 — d 6. Mai

bine. Șansele sunt cam egale.

Varianta II.

- | | |
|--|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. g 7—g 5 |
| 4. N f 1—c 4 | 4. g 5—g 4 |
| 5. d 2—d 4. Continuarea aceasta e mai slabă decât 0—0. | 5. d 7—d 5. |
| 6. N c 4×d 5 | 6. c 7—c 6 |
| 7. N d 5—b 3 | 7. g 4×f 3 |
| 8. D d 1×f 3 | 8. D d 8×d 4 |
| 9. N c 1×f 4 | 9. C g 8—f 6 |
| 10. C b 1 d 2 | 10. N c 8—g 4 |
| 11. D f 3—g 3 | 11. C b 8—d 7. Ne- |
| favorabil e C f 6×e 4 (vezi a). | |
| 12. c 2—c 3 | 12. D d 4—c 5 |
| 13. e 4—e 5 | 13. 0—0—0 |

Negru stă ceva mai bine.

a.

Nefavorabil e: 11. C f 6×e 4
 12. C d 2×e 4. Necorect ar fi: D g 3×g 4
 (vezi b).

12. D d 4×e 4+
 13. R e 1 d 2. Albul stă mai bine.

b.

12. D g 3×g 4. Necorect 12. D d 4—f 2+
 13. R e 1—d 1 13. D f 2×d 2+
 14. N f 4×d 2 14. C e 4—f 2+ și
 câștigă.

Exemple practice.

— Partida a 20-a —

Alb — Macdonnel sen. Negru de la Bourdonnais

1. e 2 e 4

2. f 2—f 4

3. C g 1—f 3

4. N f 1—c 4

5. C b 1—c 3

6. D d 1×f 3

1. e 7—e 5

2. e 5×f 4

3. g 7—g 5

4. g 5—g 4

5. g 4×f 3

6. N f 8—h 6. Nefavorabil.

Trăsătura corectă era d 7—d 5.

7. d 2—d 4

8. 0—0

9. N c 4×f 7+

10. D f 3—h 5+

11. N c 1×f 4.

7. C b 8—c 6

8. C c 6×d 4

9. R e 8×f 7

10. R f 7—g 7

Albul a pierdut doi ofițeri, dar împotriva atacului său nu e apărare. Amenință acum N f 4—e 5+ sau — g 5.



Alb.

12. T f 1×f 4
 13. D h 5 -g 5+
 14. T a 1-f 1

trăsătură mai bună.

15. T f 4×f 6
 16. C c 3-d 5
 17. R g 1-h 1
 18. T f 6×e 6+
 19. C d 5-f 6+ și câștigă Regina și partida.

11. N h 6×f 4
 12. C g 8-f 6
 13. R g 7-f 7
 14. R f 7-e 8. N'are

15. D d 8-e 7
 16. D e 7-c 5
 17. C d 4-e 6
 18. d 7×e 6

7. Gambitul lui Salvio și Cochrane.

După trăsăturile :

1. e 2-e 4
 2. f 2-f 4
 3. C g 1-f 3
 4. N f 1-c 4

1. e 7-e 5

2. e 5×f 4

3. g 7-g 5

4. g 5-g 4, Albul,

în loc să-și jertfească Calul, poate trage



Alb (după trăs. a 6-a).

5. C f 3—e 5. Cel mai bun răspuns pentru Negru e 5. D d 8—h 4+

6. R e 1—f 1

Negru poate să continue în 3 chipuri: C g 8—f 6 (gambitul lui Salvio), f 4—f 3 (gambitul lui Cochrane) sau C g 8—h 6 (gambitul lui Salvio-Silberschmidt).

Variantă I.

— Gambitul lui Salvio —

6. C g 8—f 6

7. D d 1—e 1 Mai bine. 7. D h 4×e 1+

8. R f 1×e 1

8. d 7—d 6

9. C e 5×f 7

9. d 6—d 5

10. N c 4×d 5

10. C f 6×d 5

11. C f 7×h 8

11. C d 5—f 6

12. d 2—d 3

12. N f 8—g 7

13. N c 1×f 4

13. N g 7×h 8

14. c 2—c 3. La N f 4×c 7, urmează C f 6×e 4 și apoi N g 7×b 2.

14. c 7—c 6

15. C b 1—d 2. Șanse egale.

Variantă II.

— Gambitul lui Cochrane —

6. f 3—f 4. E, poate,

cea mai bună apărare.

7. d 2—d 4. Mai bine (vezi a, b).

- | | |
|-----------------|-------------------|
| 8. R f 1 × g 2 | 7. f 3 × g 2 + |
| 9. R g 2 — g 1 | 8. D h 4 — h 3 + |
| 10. D d 1 — d 3 | 9. C g 8 — h 6 |
| 11. c 2 × d 3 | 10. D h 3 × d 3 |
| 12. N c 1 × h 6 | 11. d 7 — d 6 |
| 13. C e 5 × f 7 | 12. N f 8 × h 6 |
| 14. R g 1 — g 2 | 13. N h 6 — e 3 + |
| 15. T h 1 — f 1 | 14. T h 8 — f 8 |
| | 15. N e 3 × d 4 |

Negrul stă mai bine.

a.

- | | |
|-----------------|---------------------|
| 7. g 2 — g 3 | 7. D h 4 — h 3 + |
| 8. R f 1 — f 2 | 8. C g 8 — f 6 |
| 9. d 2 — d 3 | 9. d 7 — d 6 |
| 10. C e 5 × f 7 | 10. d 6 — d 5 |
| 11. C f 7 × h 8 | 11. D h 3 — g 2 + |
| 12. R f 2 e 3 | 12. C b 8 — c 6. La |
12. N f 8 — h 6 + , urmează 13. R e 3 — d 4 și Re
gele se poate retrage pe b 3.
- | | |
|-------------------|------------------------|
| 13. C h 8 — f 7 | 13. R e 8 × f 7 |
| 14. N c 4 × d 5 + | 14. C f 6 × d 5 |
| 15. e 4 × d 5 | 15. N f 8 — h 6 + |
| 16. R e 3 — e 4 | 16. f 3 — f 2 + și mat |
- cu trăsătura următoare.

b.

- | | |
|----------------|----------------|
| 7. g 2 × f 3 | 7. C g 8 — f 6 |
| 8. D d 1 — e 2 | 8. d 7 — d 6 |

- | | |
|---|--------------------|
| 9. C e 5 × f 7 | 9. g 4 × f 3 |
| 10. D e 2 — f 2 | 10. N c 8 — h 3 + |
| 11. R f 1 — e 1 | 11. D h 4 × e 4 + |
| 12. R e 1 — d 1. La D f 2 — e 3 câștigă f 3 — | 12. D e 4 × c 4 și |
- f 2 +
câștigă.

Varianta III.

— Gambitul lui Salvio-Silberschmidt —

6. C g 8 — h 6. Trăsătura această o recomandă Anderssen. E mai bună însă f 5 — f 3 (Vezi Var. II).

- | | |
|---------------------------|----------------------|
| 7. d 2 — d 4 | 7. f 4 — f 3 |
| 8. N c 1 — f 4. Mai bine! | 8. d 7 — d 6 |
| 9. C e 5 — d 3 | 9. f 3 × g 2 + |
| 10. R f 1 × g 2 | 10. N f 8 — g 7 |
| 11. c 2 — c 3 | 11. C b 8 — c 6 |
| 12. N f 4 — g 3 | 12. D h 4 — e 7. Mai |
- bine.
- | | |
|-----------------|-----------------|
| 13. C b 1 — d 2 | 13. 0 — 0 |
| 14. D d 1 — e 2 | 14. R g 8 — h 8 |

Negrul stă bine.

Exemple practice.

Alb—Steinitz

1. e 2 — e 4
2. f 2 — f 4
3. C g 1 — f 3

Negru—Andersen

1. e 7 — e 5
2. e 5 × f 4
3. g 7 — g 5

4. N f 1—c 4
 5. C f 3—e 5
 6. R e 1—f 1
 7. d 2—d 4
 tura corectă e f 4—f 3.
 8. C e 5—d 3
 9. g 2—g 3
 corect ar fi D h 4—h 3 +
 10. C b 1—c 3
 11. d 4—d 5
 12. e 4—e 5. Inaintarea pionului e prea timpurie. Jertfirea Calului ce urmează, e necorectă.
 12. d 6×e 5
 13. C d 3×e 5
 14. N c 1—f 4
 15. C c 3—b 5
 16. D d 1—e 1 + Mai bine.
 16. R e 8—d 8
 17. N f 4×d 6
 17. c 7×d 6
 18. D e 1—b 4
 18. C h 6—f 5
 19. N c 4—d 3
 19. C b 8—a 6
 20. D b 4—a 3
 20. C a 6—c 5
 21. N d 3×f 5
 21. D g 7—h 6. O tră-sătură frumoasă care zădărnicește combinațiile adversarului.
 22. N f 5—d 3. La N f 5×c 8, Negrul câștigă prin D h 6—d 2
 22. T h 8—e 8. Partida e câștigată. (Vezi fig. pag. 139).
 23. h 2—h 4. Negrul amenința cu D h 6—h 3 + și apoi D h 3—g 2 mat.

24. T h 1—g 1
știgă.

23. D h 6—d 2

24. T e 8— e 2 și câ-



Alb.

8. Gambitul Nebunului.

Alătura de gambitul calului, gambitul acesta e cel mai interesant și important. Trăsăturile lui tipice sunt :

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. e 5×f 4

3. N f 1—c 4. Albul, intenționat așteaptă ca Negru să i dea șah prin D d 8—h 4, ca să meargă apoi cu Regele e 1 pe f 1. Albul, ce-i drept, nu mai poate rocă, dar și Negru trebuie să și apere pionul f 4 prin g 7—g 5, iar Albul silește Regina neagră să se retragă, fără să-i dea vreme să-și desfășure jocul. Continuarea aceasta e mai sigură decât 3. C g 1—f 3.

Varianta I.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. D d 8—h 4+ |
| 4. R e 1—f 1 | 4. g 7—g 5 |
| 5. C b 1—c 3 | 5. N f 8—g 7 |
| 6. d 2—d 4 | 6. C g 8—e 7. Mai |
- bine decât d 7—d 6 (vezi a).
- | | |
|-----------------------|--------------------|
| 7. g 2—g 3. Mai bine. | 7. f 4×g 3 |
| 8. R f 1—g 2 | 8. g 5—g 4. E ame- |
- nințată Regina prin h 2×g 3.
- | | |
|---------------|------------------|
| 9. h 2×g 3 | 9. D h 4—f 6 |
| 10. D d 1×g 4 | 10. d 7—d 5. Mai |
- bine decât D f 6×d 4, fiindcă Alb răspunde cu
- 11 C g 1—f 3.
- | | |
|---------------|---------------|
| 11. e 4—e 5 | 11. N c 8×g 4 |
| 12. e 5×f 6 | 12. N g 7×f 6 |
| 13. C c 3×d 5 | 13. C e 7×d 5 |
| 14. N c 4×d 5 | 14. c 7—c 6 |
| 15. N d 5—f 3 | 15. N g 4—f 5 |
| 16. c 2—c 3 | 16. C b 8—d 7 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|--------------|--------------|
| 6. | 6. d 7—d 6 |
| 7. C g 1—f 3 | 7. D h 4—h 5 |
| 8. h 2—h 4 | 8. h 7—h 6 |
| 9. e 4—e 5 | 9. d 6×e 5 |

10. C c 3--d 5

10. R e 8--d 8

11. d 4×e 5

11. N c 8--d 7

12. R f 1 g 1. Pentru a trage apoi h 4×g 5

12. D h 5 -- g 6. Mai

bine.

13. h 4×g 5

13. h 6×g 5

14. T h 1×h 8

14. N g 7×h 8



Alb.

15. C f 3×g 5. Jertfa aceasta bine motivată, a Calului, e invenția șahistului Petrov.

15. D g 6×g 5. Mai

bine.

16. N c 1×f 4

16. D g 5 -- g 6. Nu e

mai bine nici D g 5 -- g 7 (vezi b).

17. e 5--e 6

17. f 7×e 6

18. C d 5×c 7

18. e 6--e 5

19. C c 7--e 6+. Mai bine. 19. R d 8--e 7

- | | |
|---------------------------|---------------|
| 20. N f 4—g 5+ | 20. N h 8—f 6 |
| 21. D d 1—d 5 | 21. N f 6×g 5 |
| 22. D d 5—c 5+ | 22. R e 7—f 6 |
| 23. T a 1—f 1+ | 23. N g 5—f 4 |
| 24. C e 6×f 4 și câștigă. | |

b.

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 16. . . . | 16. D g 5—g 7 |
| 17. C d 5×c 7 | 17. R d 8×c 7 |
| 18. e 5—e 6+ | 18. R c 7—d 8 |
| 19. e 6×f 7 | 19. C g 8—e 7 |
| 20. D d 1—d 6 | 20. D g 7—d 4+ |
| 21. R g 1—h 2 și câștigă. | |

Varianta II.

- | | |
|--------------|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. d 7—d 5. Una |
- dintre cele mai bune apărări.
4. N c 4×d 5. Mai bine decât e 4×d 5 (v. a)
4. D d 8—h 4+. Ne-
- favorabil ar fi c 7—c 6, fiindcă închide calea Ne-
- bunului f 8.
- | | |
|--------------|--------------|
| 5. R e 1—f 1 | 5. g 7—g 5 |
| 6. C b 1—c 3 | 6. C g 8—e 7 |
| 7. d 2—d 4 | 7. N f 8—g 7 |
| 8. C g 1—f 3 | 8. D h 4—h 5 |
| 9. h 2—h 4 | 9. h 7—h 6 |

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 10. R f 1—g 1. Mai bine. | 10. g 5—g 4 |
| 11. C f 3—e 1 | 11. f 4—f 3 |
| 12. g 2×f 3! | 12. g 4×f 3 |
| 13. R g 1—f 2 | 13. C b 8—c 6 |
| 14. e 4—e 5 | 14. N c 8—f 5 |
| 15. N d 5×f 3 | 15. D h 5—g 6 |
| 16. T h 1—g 1 | 16. D g 6—h 7 |
| 17. N c 1—e 3 | 17. 0—0—0 |
| 18. N f 3×c 6 | 18. C e 7×c 6 |
| 19. D d 1—f 3 | 19. T h 8—g 8 |
| 20. C c 3—e 2 | 20. N f 5—e 4. |

Șanse egale.

a.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 4. e 4×d 5 | 4. D d 8—h 4+ |
| 5. R e 1—f 1 | 5. N f 8—d 6. Mai |

bine.

6. d 2—d 4. Mai bine. 6 C g 8—e 7

7. N c 4—b 3. Mai bine. Albul are de gând să tragă c 2 c 4 și apoi C b 1—c 3.

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| | 7. g 7—g 5 |
| 8. c 2—c 4 | 8. b 7—b 6 |
| 9. C b 1—c 3 | 9. N c 8—f 5 |
| 10. C g 1—f 3 | 10. D h 4—h 5 |
| 11. h 2—h 4 | 11. h 7—h 6 |
| 12. C c 3—b 5 | 12. C b 8—d 7 |
| 13. C b 5×d 6+ | 13. c 7×d 6 |
| 14. R f 1—g 1 | 14. g 5—g 4 |
| 15. C f 3—e 1 | 15. f 4—f 3 |
| 16. g 2—g 3. Mai bine. | 16. N f 5—e 4 |
| 17. R g 1—f 2. Negru stă mai bine. | |

Varianta III.

- | | |
|--|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. C g 8—f 6 |
| 4. C b 1—c 3. Nefavorabil e e 4—e 5, fiindcă urmează 4. d 7—d 5. | |
| 4. C b 8—c 6. Mai bine decât N f 8—b 4 (vezi a). | |
| 5. C g 1—f 3 | 5. N f 8—b 4 |
| 6. 0—0 | 6. 0—0 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|--------------------------------------|---------------|
| 4. | 4. N f 8—b 4 |
| 5. e 4—e 5 | 5. d 7—d 5 |
| 6. N c 4—b 5+ | 6. c 7 c 6 |
| 7. e 5×f 6 | 7. c 6×b 5 |
| 8. D d 1—e 2+ | 8. N c 8—e 6 |
| 9. D e 2×b 5+ | 9. N b 8—c 6 |
| 10. C g 1—f 3 | 10. D d 8×f 6 |
| 11. D b 5×b 7 | 11. T a 8—c 8 |
| 12. C c 3×d 5 și Albul stă mai bine. | |

Varianta IV.

- | | |
|--------------|---------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. N f 1—c 4 | 3. f 7—f 5 |
| 4. D d 1—e 2 | 4. D d 8—h 4+ |

- | | |
|---------------------------|---------------|
| 5. Re 1—d 1 | 5. f 5×e 4 |
| 6. De 2×e 4+ | 6. Nf 8 e 7 |
| 7. d 2—d 4. Mai bine. | 7. Cg 8—f 6 |
| 8. De 4×f 4 | 8. Dh 4×f 4 |
| 9. Nc 1×f 4 | 9. d 7—d 5 |
| 10. Nc 4—d 3 | 10. Nc 8—g 4+ |
| 11. Cg 1—e 2 | 11. Cb 8—c 6 |
| 12. c 2—c 3. Șanse egale. | |

Exemple practice.

— Partida a 21-a —

„Partida nemuritoare“

Alb—Anderssen

Negru—Kieseritzky

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 5 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 5×f 4 |
| 3. Nf 1—c 4 | 3. Dd 8—h 4+ |
| 4. Re 1—f 1 | 4. b 7—b 5 |
| 5. Nc 4×b 5 | 5. Cg 8—f 6 |
| 6. Cg 1—f 3 | 6. Dh 4—h 6 |
| 7. d 2—d 3 | 7. Cf 6 h 5 |
| 8. Cf 3—h 4. Mai bine. | 8. Dh 6—g 5 |
| 9. Ch 4—f 5 | 9. c 7—c 6. Mai |
- bine decât g 7—g 6 (vezi a).
- | | |
|--|--------------|
| 10. Th 1—g 1! | 10. c 6×b 5 |
| 11. g 2—g 4 | 11. Ch 5—f 6 |
| 12. h 2—h 4 | 12. Dg 5—g 6 |
| 13. h 4—h 5 | 13. Dg 6—g 5 |
| 14. Dd 1—f 3. Albul amenință să ia Re- | |

gina neagră prin $Nc1 \times f4$.

14. $Cf6 - g8$. Calul trebuie să mute, căci altminteri e pierdută Regina.

15. $Nc1 \times f4$

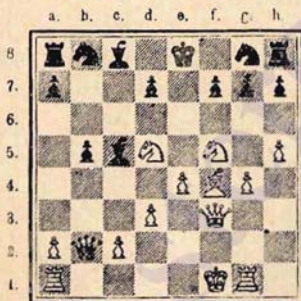
15. $Dg5 - f6$

16. $Cb1 - c3$

16. $Nf8 - c5$

17. $Cc3 - d5$

17. $Df6 \times b2$



Alb.

18. $Nf4 - d6$. O trăsătură genială. Albul își expune intenționat turnul a1.

18. $Db2 \times a1 +$

19. $Rf1 - e2$

19. $Nc5 \times g1$. Ne-

gru nu putea să tragă $Da1 \times g1$, fiindcă ar fi urmat $20. Cf5 \times g7 +$, $Re8 - d8$; $20. Nd6 - c7$ șah și mat. Ar fi fost, însă, mai bine: $Da1 - b2$.

20. $e4 - e5$. Hotărîtor. 21. $Cb8 - a6$

21. $Cf5 \times g7 +$

21. $Re8 - d8$

22. $Df3 - f6 +$

22. $Cg8 \times f6$

23. N d 6 - e 7 + și mat.

Partida aceasta frumoasă, jucată în Londra, 1851, cu drept cuvânt a fost botezată «partida nemuritoare».

a.

9. . . .

10. h 2—h 4

9. g 7—g 6

10. C h 5 — g 3 +

Mai bine.

11. R f 1—e 1

11. D g 5—f 6

12. C f 5×g 3

12. f 4×g 3

13. D d 1—e 2. Albul stă foarte bine.

Gambitul Regelui — refuzat.

Negrul nu trebuie neapărat să primească gambitul, ci poate să tragă 2. N f 8 — c 5, sau d 7—d 5. Mai slab răspuns ar fi d 7—d 6, fiindcă i se închide calea Nebunului f 8.

Varianta I.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. N f 8—c 5

3. C g 1—f 3

3. d 7—d 6 Mai bine.

4. c 2 — c 3. Sau N f 1 — c 4 (vezi a) și b 2—b 4 (vezi b).

4. N c 8—g 4

5. N f 1—e 2. Mai bine. 5. N g 4×f 3

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 6. N e 2 $\times$ f 3 | 6. C b 8 c 6 |
| 7. b 2—b 4 | 7. N c 5 b 6 |
| 8. b 4—b 5 | 8. (' c 6—e 7 |
| 9. d 2—d 4 | 9. e 5 $\times$ d 4 |
10. c 3 $\times$ d 4. Șanse egale.

a.

- | | |
|--------------|-------------------|
| 4. N f 1—c 4 | 4. C g 8—f 6. Mai |
|--------------|-------------------|
- bine. Nefavorabil ar fi N c 8—g 4 (vezi c).
- | | |
|-----------------------|---------------------|
| 5. C b 1—c 3 | 5. C b 8—c 6 |
| 6. C c 3—a 4! | 6. N c 5—b 6 |
| 7. C a 4 $\times$ b 6 | 7. a 7 $\times$ b 6 |
| 8. d 2—d 3 | 8. N c 8—g 4 |
9. c 2—c 3. Șanse egale.

b.

4. b 2—b 4. Albul jertfește un pion, pentru a putea trage c 2—c 3 și apoi d 2—d 4, ca în gambitul lui Evans.

- | | |
|--|-----------------------|
| 5. c 2—c 3 | 4. N c 5 $\times$ b 4 |
| 6. N f 1—c 4 | 5. N b 4—c 5 |
| 7. d 2—d 4 | 6. C b 8—c 6 |
| 8. c 3 $\times$ d 4 | 7. e 5 $\times$ d 4 |
| 9. 0—0 | 8. N c 5—b 6 |
| 10. N c 1—b 2. Necorect ar fi N c 4 $\times$ f 7 + | 9. N c 8—g 4 |
- fiindcă Negru răspunde R e 8—f 8.
10. N g 4 $\times$ f 3

11. T f 1×f 3 11. C g 8—f 6
 12. R g 1—h 1 12. 0—0. Necorect
 ar fi C f 6×e 4, fiindcă urmează d 4—d 5.
 13. d 4—d 5 13. C c 6—a 5
 14. N c 4—d 3 14. C f 6—g 4
 15. D d 1—e 1. Șanse egale.

c.

4. 4. N c 8—g 4
 5. f 4×e 5 5. d 6×e 5
 6. N c 4×f 7+ 6. R e 8×f 7
 7. C f 3×e 5+

Varianta II.

1. e 2—e 4 1. e 7—e 5
 2. f 2—f 4 2. d 7—d 6
 3. e 4×d 5 3. e 5—e 4. Mai bine
 (vezi b și c).
 4. N f 1—b 5+. Mai bine e, însă, d 2—d 3
 (vezi a).

5. d 5×c 6 4. c 7—c 6
 6. N b 5—c 4 5. b 7×c 6
 7. d 2—d 4 6. C g 8—f 6
 8. C g 1—e 2 7. C b 8—d 7
 9. N c 4—b 3 8. C d 7—b 6
 10. C b 1—c 3 9. N c 8—a 6
 11. 0—0. Albul are un pion mai mult, dar
 Negru are poziție mai bună.

a.

4. d 2 — d 3. Aceasta pare fi apărarea cea mai bună.

4. C g 8 — f 6. Mai

bine.

5. d 3 × e 4

5. C f 6 × e 4

6. D d 1 — e 2 ! Mai bine decât N c 1 — e 3

6. D d 8 × d 5

7. C b 1 — d 2

7. f 7 — f 5

8. g 2 — g 4 !

8. N f 8 — e 7

9. N f 1 — g 2 !

9. D d 5 — a 5

10. g 4 × f 5. Albul stă mai bine.

b.

3.

3. D d 8 × d 5. Nu e

favorabil.

4. C b 1 — c 3

4. D d 5 — e 6

5. C g 1 — f 3

5. e 5 × f 4 +

6. R e 1 — f 2

6. D e 6 — b 6 +. Mai

bine. Rău e: N f 8 — c 5 +, fiindcă urmează:

7. d 2 — d 4, N c 5 — b 6, 8. N f 1 b 5 +, orce, 9.

T h 1 — e 1 și câștigă.

7. d 2 — d 4

7. C g 8 — f 6

8. N f 1 — b 5 +

8. c 7 — c 6

9. T h 1 — e 1 +

9. N f 8 — e 7

10. N b 5 — c 4. Albul stă mai bine.

c.

3.

3. e 5 × f 4

4. C g 1 — f 3

4. D d 8 × d 5

5. C b 1—c 3

6. N f 1—c 4

7. d 2—d 4

8. 0—0

9. b 2×c 3

5. D d 5—e 5

6. C g 8—f 6

7. N f 8—b 4

8. N b 4×c 3

9. 0—0

Șanse egale.

Exemple practice.

— Partida a 22-a —

Alb—Morphy

1. e 2—e 4

2. f 2—f 4

3. C g 1—f 3

4. c 2—c 3

5. N f 1—c 4

6. D d 1×f 3

7. b 2—b 4

8. d 2—d 3

9. f 4—f 5

10. g 2—g 4

11. R e 1—e 2

12. g 4—g 5

13. N c 1×g 5

14. N c 4—b 3. Albul nu poate trage e 4×d 5, fiindcă ar urmări e 5—e 4 și apoi C d 7—e 5.

Negru—Löwenthal

1. e 7—e 5

2. N f 8—c 5

3. d 7—d 6

4. N c 8—g 4

5. N g 4×f 3

6. C g 8—f 6

7. N c 5—b 6

8. C b 8—d 7

9. D d 8—e 7

10. h 7—h 6

11. c 7—c 6

12. h 6×g 5

13. d 6—d 5

14. D e 7—d 6. Pentru a deschide calea Calului f 6.

15. C b 1—d 2

15. a 7—a 5

16. b 4×a 5. Mai bine.

16. T a 8×a 5

17. h 2—h 4

17. C f 6—h 5

18. C d 2—f 1

18. C d 7—c 5

19. N b 3—c 2

19. T a 5—b 5. Ne-

gru, până aici, a jucat foarte bine. Acum, însă, trebuie să tragă T a 5—a 3.

20. N g 5—c 1

20. d 5×e 4

21. d 3×e 4

21. T b 5—b 2. O tră-

sătură frumoasă, dar necorectă.



Alb.

22. N c 1×b 2

22. C h 5—f 4+

23. R e 2—e 1

23. C c 5—d 3+

24. N c 2×d 3

24. C f 4×d 3+

25. R e 1—d 2

25. C d 3×b 2+

26. R d 2—c 2

26. D d 6—a 3

27. C f 1—d 2

27. N b 6—c 7. O gre-

șală hotărîtoare.

28. C d 2—b 1 și câștigă, fiindcă Calul b 2 e pierdut.

PARTEA II

Jocuri închise

Mai puțin interesante decât jocurile deschise, jocurile închise sunt și mai puțin accesibile pentru analiza teoretică. Cele mai importante sunt: Partida franceză (1. e 2—e 4; e 7—e 6); Partida siciliană (1. e 2—e 4. c 7—c 5) și Gambitul Reginei (1. d 2—d 4, d 7—d 5; 2. c 2—c 4).

Partida franceză.

Varianta I.

- | | |
|--|---------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 6. Punctul |
| f 7 e mai puțin atacat. | |
| 2. d 2—d 4. Mai bine. | 2. d 7—d 5. |
| 3. e 4×d 5 sau C b 1—c 3 (vezi Var. II). | |
| Nefavorabil e: e 4—e 5 (vezi a). | |
| | 3. e 6×d 5 |

- | | |
|--------------------------|----------------|
| 4. C g 1—f 3 | 4. C g 8--f 6 |
| 5. N f 1—d 3 | 5. N f 8—d 6 |
| 6. 0—0 | 6. 0—0 |
| 7. c 2—c 4 sau C b 1—c 3 | 7. d 5×c 4 |
| 8. N d 3×c 4 | 8. N c 8—g 4 |
| 9. N c 1—e 3 | 9. c 7—c 6 |
| 10. C b 1--d 2 | 10. C b 8--d 7 |
| 11. D d 1—b 3 | 11. D d 8—b 6 |
| 12. D b 3—c 2 | 12. D b 6—c 7 |
| 12. T a 1—c 1 | 13. T a 8—c 8 |

Șanse egale.

a.

- | | |
|---------------|-----------------------|
| 3. e 4—e 5 | 3. c 7—c 5. Mai bine. |
| 4. N f 1—b 5+ | 4. C b 8 c 6 |
| 5. N b 5×b 6+ | 5. b 7×c 6 |
| 6. c 2—c 3 | 6. D d 8—b 6 |

Negru stă mai bine.

Varianta II.

- | | |
|-------------------------------|--------------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. e 7—e 6 |
| 2. d 2—d 4 | 2. d 7—d 5 |
| 3. C b 1—c 3 | 3. C g 8—f 6 |
| 4. N c 1—g 5 | 4. N f 8—e 7. Sau, |
| to! atât de bine: N f 8--b 4! | |
| 5. N g 5×f 6. Mai bine. | 5. N e 7×f 6 |
| 6. e 4—e 5 | 6. N f 6—e 7 |
| 7. C g 1—f 3. | 7. 0—0 |
| 8. N f 1—d 3. | Șanse egale. |

Exemple practice.

— Partida 23-a, jucată în Viena, 1882. —

*Alb—Steinitz**Negru—Winawer*

1. e 2—e 4

1. e 7—e 6

2. e 4—e 5. Nefavorabil. 2. f 7—f 6. Răspunsul cel mai bun.

3. d 2—d 4

3. c 7—c 5

4. d 4×c 5

4. N f 8×c 5

5. C b 1—c 3

5. D d 8—c 7

6. N c 1—f 4

6. D c 7—b 6.

7. D d 1—d 2. Albul are de gând să jertfească calitatea, pentru a putea ataca mai cu forță.

8. D d 2×f 2

7. N c 5×f 2+

9. R e 1—d 2

8. D b 6×b 2

10. C c 3—b 5

9. D b 2×a 1

poate, mai bine C b 8—c 6.

10. C b 8—a 6. Eră,

11. C b 5—d 6+

11. R e 8—f 8

12. N f 1×a 6

12. b 7×a 6

13. D f 2—c 5

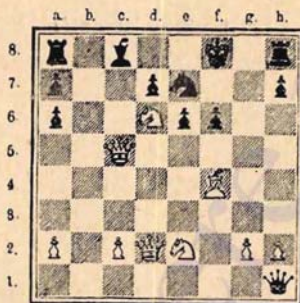
13. C g 8—e 7

14. C g 1—e 2. Albul jertfește și al doilea Turn. Pe lângă un joc corect, partida trebuie să se termine în favorul Albului, sau cel puțin cu remis.

15. e 5×f 6

14. D a 1×h 1

15. g 7×f 6



Alb.

16. N f 4—h 6+. Dacă trăgea D c 5—h 5, partida eră remisă (vezi a).

16. R f 8—g 8

17. D c 5—d 4. Mai bine eră C d 6—c 4

17. D h 1×h 2

18. N h 6—f 4

18. D h 2—h 5

19. D d 4×f 6

19. C e 7—d 5

20. D f 6—d 8+

20. R g 8—g 7

21. D d 8—a 5

21. C d 5×f 4

22. D a 5—c 3+

22. e 6—e 5

23. C e 2×f 4

23. D h 5—g 5

24. g 2—g 3

24. T h 8—f 8

25. C d 6—e 4

25. D g 5—e 7

26. C f 4—d 5

26. D e 7—e 6

27. C d 5—c 7

27. D e 6—h 6+ și

câștigă.

a.

16. D c 5—h 5 16. C e 7—g 6
 17. D h 5—h 6 + 17. R f 8—g 8
 18. C d 6—e 8 18. R g 8—f 7
 19. C e 8—d 6 + și a. m. d. La 17. R f 8—e 7
 Albul câștigă prin 18. D h 6—g 7 +

Partida siciliană.

Trăsăturile tipice sunt :

1. e 2—e 4 1. c 7—c 5
 2. C g 1—f 3. Mai bine. 2. e 7—e 6. Mai bine (vezi c).
 3. C b 1—c 3 3. C b 8—c 6. Sau, tot atât de bine, a 7—a 6.
 4. d 2—d 4 4. c 5×d 4
 5. C f 3×d 4 5. C g 8—f 6
 6. a 2—a 3. Sau C d 4×c 6 (vezi a și b).
 6. a 7—a 6. Mai bine.

7. N f 1—c 4 sau N f 1—e 2.
 Șanse egale.

a.

6. C d 4×c 6 6. b 7×c 6
 7. e 4—e 5 7. C f 6—d 5
 8. C c 3—e 4. Mai bine decât C c 3×d 5.
 8. D d 8—b 6

Șanse egale.

b.

6. C d 4—b 5! O continuare interesantă.

6. N f 8—b 4

7. C b 5—d 6 +

7. R e 8—d 7

8. N c 1—f 4

8. e 6—e 5

9. C d 6—f 5 +

9. R e 7—f 8

10. N f 4—d 2

10. d 7—d 5!

Șanse egale.

c.

2. . . .

2. g 7—g 6. Și con-

tinuarea aceasta e bună.

3. C g 1 f 3

3. N f 8 g 7

4. d 2—d 4

4. c 5×d 4

5. C f 3×d 4

5. C b 8—c 6

6. N c 1—e 3. Mai bine 6. C g 8—f 6

7. N f 1—e 2! Mai bine 7. 0—0

8. D d 1 d 2

8. d 7—d 6

9. 0—0 Șanse egale.

Exemple practice.

— Partida a 24-a, jucată în Paris, 1878 —

*Alb—Zukertort**Negru—Anderssen*

1. e 2—e 4

1. c 7—c 5

2. C b 1—c 3

2. e 7—e 6

3. C g 1—f 3

3. C b 8—c 6

4. d 2—d 4

4. c 5×d 4

5. C f 3×d 4

5. a 7—a 6

6. N f 1—e 2

6. C g 8—f 6

7. C d 4×c 6

7. b 7×c 6

8. e 4—e 5

8. C f 6—d 5

9. C c 3—e 4

9. f 7—f 5

10. N e 2—h 5+. O combinație de jertfă foarte interesantă.

10. g 7—g 6

11. N c 1—g 5

11. D d 8—a 5+

12. C e 4—d 2. Mai bine.

12. N f 8—e 7

13. N g 5×e 7

13. C d 5×e 7

14. 0—0

14. g 6×h 5. Eră mai

bine D a 5×e 5

15. C d 2—c 4

15. D a 5—c 5

16. C c 4—d 6+

16. R e 8—f 8

17. D d 1×h 5

17. C e 7—g 6

18. D h 5—h 6+

18. R f 8—g 8

19. T f 1—e 1

19. C g 6×e 5

20. T a 1—d 1. Foarte bine. Negru nu mai poate câștiga partida.



Alb.

20. D c 5 $\times$ f 2 +
 21. R g 1—h 1. La R g 1 $\times$ f 2, Negru răspunde cu C e 5—g 4 + și câștigă partida.
 21. C e 5—f 7
 22. C d 6 $\times$ f 7
 22. R g 8 $\times$ f 7
 23. D h 6—h 5 +
 23. R f 7—e 7
 24. D h 5—g 5 +
 24. R e 7—f 7. Negru n'are altă trăsătură. La R e 7—e 8, Albul câștigă prin 25. D g 5—f 6 și 26. T e 1 $\times$ e 6 +
 25. D g 5—h 5 + și partida e remisă, fiindcă Alb continuă să dea șah etern.

Gambitul Reginei.

În toate partidele analizate până aici jocul a fost în totdeauna deschis prin e 2—e 4. O deschidere sigură e, însă, și d 2 $\times$ d 4. Dacă Negrul răspunde cu d 7—d 5, Albul are prilej să ofere un gambit prin c 2—c 4.

Varianta I.

- | | |
|--------------------------------|---|
| 1. d 2—d 4 | 1. d 7—d 5 |
| 2. c 2—c 4 | 2. e 7—e 6. O continuare bună e și C b 8—c 6 și e 7—e 5 (a și b). |
| 3. C b 1—c 3. Mai bine. | 3. C g 8—f 6. Mai bine. |
| 4. N c 1—g 5 sau și N c 1—f 4. | 4. N f 8—e 7 |
| 5. e 2—e 3 | 5. C b 8—d 7 |

6. C g 1—f 3
 7. T a 1—c 1
 8. c 4×d 5
 9. N f 1—d 3

6. 0—0
 7. b 7—b 6
 8. e 6×d 5

Șanse egale.

a.

2. . . .
 3. C g 1—f 3
 4. e 2—e 3
 5. C b 1—c 3
 6. D d 1—b 3
 7. g 2×f 3
 8. N c 1—d 2
 9. f 2—f 4. Albul stă foarte bine.

2. C b 8—c 6
 3. N c 8—g 4
 4. e 7—e 6
 5. N f 8—b 4
 6. N g 4×f 3
 7. C g 8—e 7
 8. 0—0

b.

2. . . .
 3. d 4×e 5. E, poate, mai bine e 2—e 3
 3. d 5—d 4. Mai

bine.

4. e 2—e 4. Mai bine. Rău ar fi e 2—e 3 (c).

4. C b 8—c 6

5. f 2—f 4

5. f 7—f 6. Sau, tot

atât de bine, g 7—g 5.

6. e 5×f 6

6. C g 8×f 6

7. N f 1—d 3

7. N f 8—c 5

8. a 2—a 3

8. a 7—a 5

Negru are atac vehement.

c.

4. e 2—e 3
 5. N c 1—d 2
 6. D d 1—a 4+
 7. N d 2×b 4
 8. R e 1×f 2

4. N f 8—b 4+
 5. d 4×e 3
 6. C b 8—c 6
 7. e 3×f 2+
 8. D d 8—h 4+

9. D h 4—d 4+ și Negru câștigă un Turn sau Nebunul b 4.

Varianta II.

1. d 2—d 4

1. d 7—d 5

2. c 2—c 4

2. d 5×c 4.

3. e 2—e 3 (sau a și b). 3. e 7—e 5. Mai bine. Nefavorabil e b 7—b 5 (vezi c).

4. N f 1×c 4. Mai bine. 4. e 5×d 4

5. e 3×d 4

5. N f 8—d 6. Sau,

tot atât de bine, C g 8—f 6.

6. C g 1—f 3

6. C g 8—f 6

7. 0—0

7. 0—0

Șanse egale.

a.

3. e 2—e 4

3. e 7—e 5

4. d 4—d 5. Mai bine. 4. f 7—f 5

5. N f 1×c 4 sau și e 4×f 5

5. C g 8—f 6

6. C g 1—f 3

6. N f 8—d 6

7. e 4×f 5

7. N c 8×f 5

8. 0—0

8. 0—0

Șanse egale.

b.

3. C g 1—f 3, pentru a împiedică e 7—e 5

3. c 7—c 5

4. d 4—d 5

4. e 7—e 6

5. e 2—e 4

5. e 6×d 5

6. D d 1×d 5

6. D d 8×d 5

7. e 4×d 5

7. C g 8—f 6. Mai

bine.

8. N f 1×c 4

8. N f 8—d 6

9. 0—0

9. 0—0

Șanse egale.

c.

3.

3. b 7 — b 5. E ne-

favorabil.

4. a 2—a 4. Mai bine.

4. N c 8—d 7

5. a 4×b 5

5. N d 7×b 5

6. b 2—b 3

6. D d 8—d 5

7. b 3×c 4

7. N b 5×c 4

8. D d 1—a 4+ și câștigă un ofițer.

Exemple practice.

— Partida a 25-a, jucată în Paris, 1900. —

*Alb—Pillsbury**Negru—Marco*

1. d 2—d 4

1. d 7—d 5

2. c 2—c 4

2. e 7—e 6

3. C b 1—c 3

3. C g 8—f 6

4. N c 1—g 5

4. N f 8—e 7

5. e 2—e 3

5. 0—0

6. C g 1—f 3
 7. N f 1—d 3
 8. c 4×d 5
 9. C f 3—e 5
 10. f 2—f 4
 bine T f 8 - e 8.
 11. 0—0
 vorabil.

6. b 7—b 6
 7. N c 8—b 7
 8. e 6×d 5
 9. C b 8—d 7
 10. c 7—c 5. Erà mai
 11. c 5—c 4. efa-
 12. N d 3—c 2
 13. D d 1—f 3
 14. D f 3—h 3
 15. f 4—f 5!

12. a 7—a 6
 13. b 6—b 5
 14. g 7—g 6
 15. b 5—b 4



1b.

16. f 5×g 6
 c 3 nu poate fi luat, fiindcă urmează : 17. C e 5×d 7
 17. D h 3 h 4
 18. c e 5×d 7

16. h 7×g 6. Calul
 17. b 4×c 3
 18. D d 8×d 7

- | | |
|----------------|---------------|
| 19. T f 1×f 6 | 19. a 6— a 5 |
| 20. T a 1—f 1 | 20. T a 8—a 6 |
| 21. N d 3×g 6! | 21. f 7×g 6 |
| 22. T f 6×f 8+ | 22. N e 7×f 8 |
| 23. T f 1×f 8+ | 23. R g 8×f 8 |
| 24. D h 4 h 8+ | 24. R f 8 f 7 |

25. D h 8 — h 7 +. Negrul predă partida, fiindcă nu mai poate împiedică matul sau pierderea Reginei.

În afară de aceste deschideri, mai sunt o mulțime de alte deschideri neregulate, a căror analiză, firește, e forată dificilă. Mai interesante sunt jocurile pionilor dinaintea Cailor (fianchetto di Donna și fianchetto del Re).

Varianta I.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. b 7—b 6 |
| 2. d 2—d 4 | 2. e 7—e 6 |
| 3. N f 1—d 3 | 3. N c 8—b 7 |
| 4. C b 1—c 3 | 4. C g 8—f 6 |
| 5. C g 1—f 3 | 5. c 7—c 5 |

Șanse egale.

Varianta II.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. g 7—g 6 |
| 2. f 2—f 4 | 2. e 7—e 6 |
| 3. C g 1—f 3 | 3. c 7—c 5 |
| 4. d 2 d 4 | 4. d 7—d 5 |
| 5. C b 1—c 3 | 5. N f 8—g 7 |

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| 6. e 4×d 5 | 6. e 6×d 5 |
| 7. d 4×c 5 | 7. N g 7×c 3+ |
| 8. b 2×c 3 | 8. C g 8—e 7 |
| 9. N c 1—e 3 | 9. 0—0 |
| 10. N f 1—e 2 | 10. C b 8—c 6 |
| 11. 0—0 | 11. C e 7—f 5 |
| 12. N e 3—f 1. Albul stă mai bine. | |
-

PARTEA III

Jocuri finale.

Matul nu se poate obține în totdeauna în mijlocul partidei. De cele mai multe ori, însă, unul dintre jucători dispune de mai mulți ofițeri decât celalt. În cazul acesta trebuie să năzuiască ca, prin schimbul ofițerilor, să reducă Regele adversar într'o stare izolată. Jocurile acestea se numesc *jocuri finale*.

Regele, centrul tuturor combinațiilor, e un ofițer de forță și se validează mai ales în aceste jocuri finale.

1. Regina față cu Rege.

Câștigă, cel mult în nouă trăsături, jucătorul care are Regina. Regele protivnic trebuie silit să treacă pe linia dela margine. Trebuie băgare de seamă însă, să nu ajungă Regele protivnic *pat*.

În poziția următoare.



Alb.

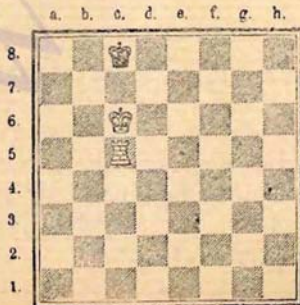
Alb joacă. 1. D b 6 — a 7 1. R c 8 — d 8

2. D a 7 — d 7 sau — b 8 + mat.

Dacă Alb ar trage 1. R e 6 d 6 sau — e 7, jocul ar rămâneà remis, fiindcă Negru e pat.

2. Turnul față cu Rege.

Câștigă în totdeauna, cel mult în 15 trăsături, turnul. Silești Regele protivnic să treacă pe linia dela margine și te apropii cu Re_ ele propriu



1. T c 5—c 4
2. T c 4— a 4
3. T a 4—a 8 + mat.

1. R c 8—b 8 (v. a)
2. R b 8—c 8

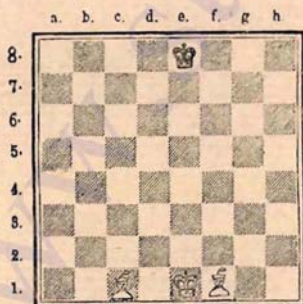
a.

1. . . .
2. T c 4—e 4
3. T e 5—e 8 + mat.

1. R c 8—d 8
2. R d 8—c 8

3. Doi Nebuni față cu Rege.

Câștigă întotdeauna Nebunii. Se procedează în felul următor:



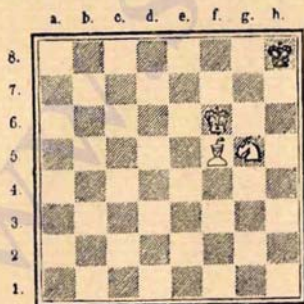
1. N f 1—h 3
2. N c 1—f 4
3. R e 1—f 2
4. R f 2—f 3
5. N h 3—f 5

1. R e 8—d 8
2. R d 8—e 7
3. R e 7—f 6
4. R f 6—e 7
5. R e 7—f 6

- | | |
|---------------------|---------------|
| 6. R f 3—g 4 | 6. R f 6—e 7 |
| 7. R g 4—g 5 | 7. R e 7—d 8 |
| 8. R g 5—f 6 | 8. R d 8—e 8 |
| 9. N f 4—c 7 | 9. R e 8—f 8 |
| 10. N f 5—d 7 | 10. R f 8—g 8 |
| 11. R f 6—g 6 | 11. R g 8—f 8 |
| 12. N c 7—d 6+ | 12. R f 8—g 8 |
| 13. N d 7—e 6+ | 13. R g 8—h 8 |
| 14. N d 6—e 5+ mat. | |

4. Nebun și cal față cu Rege.

Câștigă Nebunul și Calul. Silești Regele protivnic să se retragă într'un colț, apoi procedezi în chipul următor :



Alb.

- | | |
|---------------|--------------|
| 1. C g 5—f 7+ | 1. R h 8—g 8 |
| 2. N f 5—e 4 | 2. R g 8—f 8 |

3. N e 4—h 7

3. R f 8—e 8

4. C f 7—e 5

4. R e 8—f 8 (a)

5. C e 5—d 7+

5. R f 8—e 8

6. R f 6—e 6

6. R e 8—d 8

7. R e 6—d 6

7. R d 8—e 8

Dacă Negrul trage R d 8—c 8, urmează 8. C d 7—c 5, R c 8—d 8; 9. N h 7—g 6 etc.

8. N h 7—g 6+

8. R e 8—d 8

9. N g 6—f 7

9. R d 8—c 8

10. C d 7—c 5

10. R c 8—d 8

11. C c 5—b 7+

11. R d 8—c 8

12. R d 6—c 6

12. R c 8—b 8

13. R c 6—b 6

13. R b 8—c 8

14. N f 7—e 6+

14. R c 8—b 8

15. N e 6—d 7

15. R b 8—a 8

16. C b 7—c 5

16. R a 8—b 8

17. C c 5—a 6+

17. R b 8—a 8

18. N d 7—c 6+ și mat.

a.

4. . . .

4. R e 8—d 8

5. R f 6—e 6

5. R d 8—c 7

6. C e 5—d 7

6. R c 7—c 6

7. N h 7—d 3. Pentru a împiedică ca Regele să apuce către a 1.

7. R c 6—c 7

8. N d 3—e 4

8. R c 7—d 8

9. R e 6—d 6

9. R d 8—e 8

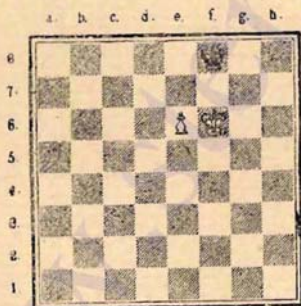
10. N e 4—g 6+

10. R e 8—d 8

11. N g 6—f 7 etc. ca mai sus.

5. Rege și pion față cu Rege.

Dacă, după schimbul tuturor ofițerilor, unul dintre jucători dispune, în afară de Rege și de un pion — jucătorul care are pionul trebuie să tindă ca Regele lui să ajungă în „opoziție” și, în cazul acesta, va câștiga partida, fiindcă pionul se preface în Regină. Ce va să zică „opoziție”, se învederează din cele următoare :



Alb.

Să presupunem că în poziția aceasta, Regele alb a făcut trăsătura din urmă, trecând pe punctul f 6. Cu trăsătura aceasta, Regele alb a ajuns în „opoziție”, adică a ajuns în aceeași linie cu Regele negru, despărțit de el de un singur câmp. Albul trebuie să câștige partida. Negru trebuie să tragă.

1. 1. R f 8 — e 8, iar
 Albul răspunde cu
 2. e 6 e 7 2. R e 8 — d 7
 3. R f 6 — f 7 și pionul e 7 nu mai poate
 fi împiedicat de a se preface în Regină.

Dacă, în aceeași poziție, Albul ar trebui să tragă, Negru ar fi ajuns în „opoziție” și partida trebuie să rămână remis.

1. R f 6 — e 5 (a)	1. R f 8 — e 7
2. R e 5 — d 5	2. R e 7 — e 8
3. R d 5 — d 6	3. R e 8 — d 8

Albul nu poate să tragă e 6 — e 7 +, fiindcă Negrul răspunde cu R d 8 — e 8 și e pierdut pionul sau Negru ajunge pat.

a.

1. e 6 — e 7 +	1. R f 8 — e 8
2. R f 6 — e 6. Negru e pat.	

E de însemnat că partida rămâne remis dacă pionul, trecând pe câmpul al 7-lea, dă șah.

Dacă, însă, jucătorul care are pionul, a ajuns cu Regele său pe câmpul al 6-lea, și pionul stă în doiul lui, jucătorul acesta trebuie să câștige chiar și dacă n'are opoziția.

Regulele acestea au valoare pentru toți pionii în afară de pionii dela margine (a 2, a 7, h 2, h 7), cari nu se pot preface în Regine, îndată ce Regele adversar stă înaintea lor.

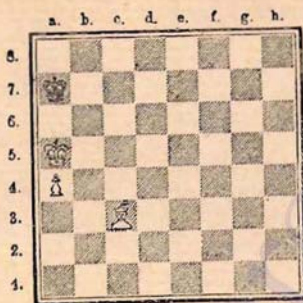


Alb.

Indiferent dacă Alb sau Negru trage, Albul trebuie să-și jertfească pionul sau Negru rămâne pat.

- | | |
|--------------|--------------|
| 1. | 1. R a 7—b 7 |
| 2. R a 5—b 5 | 2. R b 7—a 7 |
| 3. a 4—a 5 | 3. R a 7—b 7 |
| 4. a 5—a 6+ | 4. R b 7—a 7 |
| 5. R b 5—a 5 | 5. R a 7—b 8 |
| 6. R a 5—b 6 | 6. R b 8—a 8 |

Tot remis rămâne partida, dacă Regele pe lângă pion are chiar și un Nebun, dar de altă culoare decât culoarea câmpului pe care pionul s-ar putea preface în Regină.



Alb.

1.

2. N c 3 — d 4

3. R a 5 — a 6

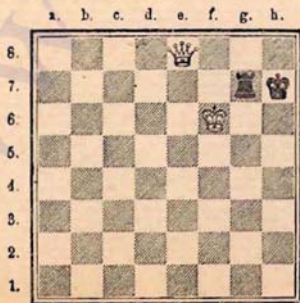
1. R a 7 — b 7

2. R b 7 — a 8

3. R a 8 — b 8

6. ♖ Regina față cu Turn.

Câștigă jucătorul care are Regina. Din poziția de mai la vale — una dintre cele mai favorabile pentru Negru — se vede cum trebuie procedat.



Alb.

1. D e 8 — e 4 + 1. R h 7 — h 8 sau
g 8.

La R h 7 — h 6 urmează 2. D e 4 — h 4 + și mat.

2. D e 4 a 8 + 2. R h 8 — h 7. La
T g 7 — g 8 urmează 3. D a 8 — h 1 + și mat.

3. D a 8 — e 8.

Albul a urmărit ținta ca Negrul să facă o
mișcare pornind din poziția originală. Partida e
câștigată, căci dacă Negru tr ge

3. R h 7 — h 6, ur-
mează

4. D e 8 f 8 La 3. T g 7 — b 7, urmează

4. D e 8 — e 4 + și câștigă Turnul.

La

3. T g 7 — c 7, urmează

4. D e 8 — h 5 +

4. R h 7 g 8

5. D h 5 — d 5 +

5. R g 8 — h 7. Mai

bine.

6. D d 5 — d 3 +

6. R h 7 g 8 (h 8)

7. D d 3 d 8 + și câștigă Turnul.

La 3. T g 7 — a 7, ur-

mează

4. D e 8 — e 4 +

4. R h 7 — g 8. Mai

bine.

5. D e 4 — c 4 +

5. R g 8 — h 7

6. D c 4 — c 2 +

6. R h 7 — g 8

7. D c 2 — b 3 +

7. R g 8 — h 7

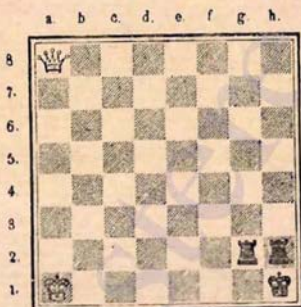
8. D b 3 — b 1 +

8. R h 7 — g 8

9. D b 1 — b 8 + și câștigă.

6. Regina față cu 2 Turnuri.

De cele mai multe ori partida rămâne remis, așa în poziția următoare (indiferent dacă trag Alb sau Negru).



Alb.

1.
 2. D a 8— a 7+
 3. D a 7— e 3
 nință R g 1— h 2+).
 4. D e 3— g 3+
 5. D g 3 f 4
 6. D f 4— g 3+
 7. D g 3— g 4
 8. D g 4— h 3+
 9. D h 3— d 3+
 10. D d 3— e 3
 11. D e 3— h 6+

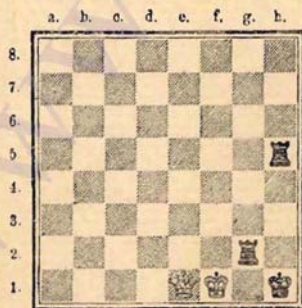
1. R h 1— g 1
 2. T g 2— f 2
 3. T h 2— h 1 (Ame-
 4. T f 2— g 2
 5. T g 2— f 2
 6. R g 1— f 1
 7. T h 1— g 1
 8. T g 1— g 2
 9. R f 1— g 1
 10. R g 1 h 1
 11. T g 2 h 2

- | | |
|---------------------|---------------|
| 12. D h 6—c 6+ | 12. R h 1—g 1 |
| 13. D c 6—g 6+ | 13. T f 2—g 2 |
| 14. D g 6—b 6+ | 14. R g 1—h 1 |
| 15. D b 6—c 6+ etc. | |

Dacă, însă, se modifică poziția de mai 'nainte așa, încât Regele negru să stea pe g 1, câștigă Negru dacă are să facă el trăsătura întâi.

- | | |
|--------------------------------------|--------------------|
| 1. | 1. T h 2—h 1. Pen- |
| tru a da mat prin R g 1—h 2+. | |
| 2. D a 8—b 8 | 2. R g 1—f 2+ |
| 3. R a 1—b 2 | 3. R f 2—e 3+ |
| 4. R b 2 c 3. La R b 2— a 3, urmează | |
| T h 1—a 1+ și apoi T a 1—b 1+ | |
| | 4. T h 1—c 1+ |
| 5. R c 3—b 3 (— b 4) | 5. T c 1—b 1+ și |
| câștigă. | |

În poziția următoare câștigă Regina.

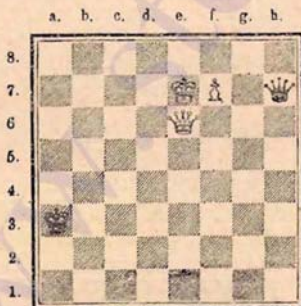


Alb,

1. D e 1—e 4 1. T h 5—g 5. Mai bine. La T h 5—h 2 urmează D e 4—f 3.
 2. D e 4—h 4+ 2. T g 2—h 2
 3. D h 4×g 5 și câștigă.

7. Regina față cu Regină și pion.

De cele mai multe ori, jucătorul care are numai Regină, poate să reducă partida la remis prin șah etern. Dacă, însă, pionul a ajuns pe câmpul al 7-lea, de cele mai multe ori câștigă pionul.



Alb.

În poziția următoare, Albul câștigă prin
 1. D e 6—g 4 1. R a 3—b 3
 2. R e 7—e 8 și Negrul nu mai poate împiedică f 7—f 8.

Interesantă e poziția următoare:



Alb.

1. D h 7—e 4 1. D e 3 $\times$ g 5+. Or-
cum ar jucă Negru, trebuie să câștige Alb.

2. R d 5 - c 6 și matul nu se mai poate
împiedică.

8. Regina față cu Rege și pion.

Reg na câștigă *întotdeauna* față cu un pion
care n'a ajuns încă câmpul al 7-lea. Față cu



Alb.

pionii b 2, b 7, d 2, d 7, e 2, e 7, g 2, g 7, chiar și dacă au ajuns câmpul al 7-lea și sunt apărați de Rege.

1. D c 8—f 5 +

1. R f 2—g 2

2. D f 5—g 4 +

2. R g 2—f 2

3. D g 4—f 4 +

3. R f 2—g 2 (s. g 1)

4. D f 4—e 3

4. R g 2 (g 1)—f 1

5. D e 3—f 3 +. Acesta e momentul hotărîtor. Negru e silit să treacă cu Regele său în dosul pionului și Regele alb are vreme să se apropie.

5. R f 1—e 1

6. R b 7—c 6

6. R e 1—d 2

7. D f 3—d 5 +

7. R d 2—c 2

8. D d 5—c 4 +

8. R c 2—d 2

9. D c 4—d 4 +

9. R d 2—c 2

10. D d 4—e 3

10. R c 2—d 1

11. D e 3—d 3 +

11. R d 1—e 1. Din

nou se poate apropia Regele alb.

12. R c 6—d 5

12. R e 1—f 2

13. D d 3—f 5 +

13. R f 2—g 2

14. D f 5—e 4 +

14. R g 2—f 2

15. D e 4—f 4 +

15. R f 2—g 2 (g 1)

16. D f 4—e 3

16. R g 2 (g 1)—f 1

17. D e 3—f 3 +

17. R f 1—e 1

18. R d 5—e 4

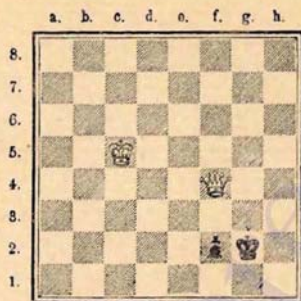
18. R e 1—d 2

19. D f 3—d 3 +

19. R d 2—e 1

20. R e 1—f 3 și câștigă.

Față cu pionii a 2, a 7, c 2, c 7, f 2, f 7, h 2, h 7 Regina nu câștigă, fiindcă Regele n'are vreme să se apropie.



Alb

1. D f 4—g 4 +

2. D g 4—f 3

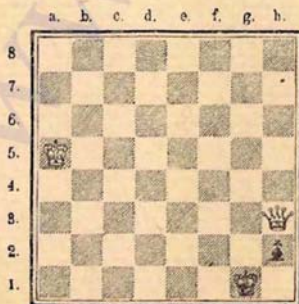
3. D f 3—g 3 +

1. R g 2—h 2

2. R h 2—g 1

3. R g 1—h 1

Regele negru nu trebuie să se retragă după pionul său, fiindcă rămâne pat, îndată ce Alb ia pionul. Partida e remis.



Alb.

1. D h 3—g 3+

1. R g 1—h 1

Regele alb nu se poate apropia, fiindcă Negru e pat, iar dacă Regina părăsește linia g, Regele negru iese și partida e remis.

Firește, toate acestea se refer la cazurile când Regele alb nu e în apropierea pionului negru. In poziția următoare, spre pildă, câștigă Alb.



Alb.

1. R h 4—g 3

1. f 3—f 2

2. e 7—e 8 D

2. f 2—f 1 D

3. D e 8—e 3+

3. R g 1—h 1

4. D e 3—h 6+

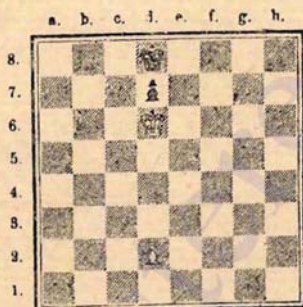
4. R h 1—g 1

5. D h 6—h 2+ și mat.

9. Pion față cu pion.

In jocurile acestea „opozitia” e de mare importanță. Partida, de cele mai multe ori, rămâne

remis dacă pionii stau față în față sau se prefac unul după altul în Regine. În poziția de mai jos, trăsătura întâi o face Alb și partida rămâne remis.



Alb.

1. e 2—e 4

2. R d 6—e 7

3. R e 7—e 6

4. R e 6×d 5

1. R d 8—c 8

2. d 7—d 5. M. bine

3. R c 8—d 8

4. R d 8—d 7 și Ne-

gru a ajuns în opoziție.

Doi pionii față cu un pion câștigă de cele mai multe ori. (Vezi figura pag. 185)

1. a 2—a 4

2. R c 2—d 2

3. R d 2—e 2

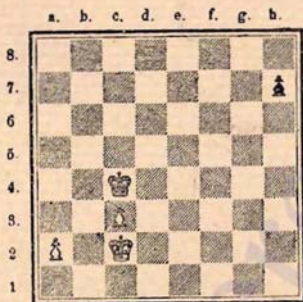
4. R e 2—f 2.

1. h 7—h 5

2. h 5—h 4

3. h 4—h 3

Regele câștigă pionul h 3 și se apropie din nou de pionul c 3, pe care Regele negru nu-l poate lua, fiindcă urmează a 4—a 5,



Alb.

10. Alte jocuri finale.

Rege și doi cai față cu Rege nu pot câștiga. Partida rămâne remis.

Două turnuri față cu un turn câștigă de cele mai multe ori.

Un turn față cu Rege și Nebun sau cal nu poate da mat. Regele, dacă adversarul îl silește prin Turn să treacă într'un colț, trebuie să-și aleagă în totdeauna un colț de altă culoare decât Nebunul său.

*

Acestea sunt jocurile finale cele mai importante. De obicei, însă, pe lângă ofițer mai rămân și pioni cari sunt apoi hotărâtori.

EXAMPLE PRACTICE

O colecție de partide jucate de maeștrii șahului.

— Partida a 1-a, jucată la New-York la 1837 —

GIUOCO PIANO

Alb -- Delmar

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—c 4

4. c 2—c 3

5. d 2—d 3

6. b 2—b 4. Trăsătura aceasta nu e de recomandat, fiindcă flancul Reginei rămâne slăbit.

7. a c—a 4

8. a 4—a 5

9. N c 1—c 3

10. f 2×e 3

Negru - Lipschütz

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. N f 8—c 5

4. C g 8—f 6

5. d 7—d 6

6. N c 5—b 6

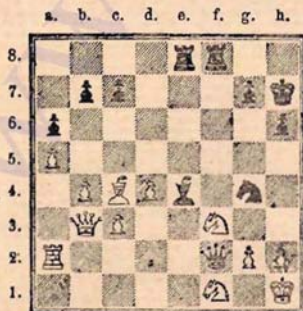
7. a 7—a 6

8. N b 6—a 7

9. N a 7×e 3

10. 0—0

11. 0—0 11. C c 6—e 7
 12. C b 1—d 2. Nefavorabil. 12. d 6—d 5
 13. e 4×d 5 13. C e 7×d 5
 14. D c 1—b 3 14. C d 5×e 3
 15. C f 3×e 5 15. C e 3×f 1
 16. C e 5×f 7 16. D d 8—e 7. Singura trăsătură corectă și favorabilă.
 17. C f 7—g 5+ 17. R g 8—h 8
 18. C d 2×f 1 18. h 7—h 6. Negrul stă mai bine.
 19. C g 5—f 7+ 19. R h 8—h 7
 20. d 3—d 4 pentru a duce Calul la e 5. 20. N c 8—f 5. O trăsătură hotăritoare.
 21. C f 7—e 5 21. C f 6—g 4
 22. T a 1—e 1 22. D e 7—h 4
 23. C e 5—f 3 23. D h 4—f 2+



Alb (după tras. 26-a).

24. R g 1—h 1
continuare energetică!

25. T e 1—a 1

26. T a 1—a 2

27. T a 2×f 2

28. C f 1—g 3

29. R h 1—g 1

câștigă.

24. T a 8—e 8. O con-

25. N f 5—e 4

26. T f 8×f 3

27. T f 3×f 2

28. N e 4×g 2+

29. T e 8—e 1 + și

— Partida a 2-a, jucată la New-York, 1889. —

Giuoco Piano

Alb—Mason

Negru—Gunsberg

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—c 4

4. d 2—d 3

5. N c 1—e 3

6. c 2—c 3

7. C b 1—d 2

8. a 2—a 4. Pionul prea de vreme înaint-

tează. Eră mai bine 0 0.

9. N c 4—b 5

10. f 2×e 3

era mai bine rocada.

11. N b 5×c 6+

12. b 2—b 4

13. 0—0

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. N f 8—c 5

4. d 7—d 6

5. N c 5—b 6

6. C g 8—f 6

7. D d 8—e 7

8. N c 8—e 6

9. N b 6×3

10. a 7—a 6. Și aici

11. b 7×c 6

12. 0—0



Alb.

13. C f 6—g 4

14. D d 1—e 2

14. f 7—f 5

15. e 4×f 5

15. N e 6×f 5

16. e 3—e 4

16. N f 5 d 7

17. C d 2—c 4

17. C g 4—f 6

18. C c 4—e 3

18. g 7 g 6.

19. c 3—c 4 O trăsătură nefavorabilă. Eră mai bine C e 3—c 4 pentru a-l duce pe a 5, silind N d 7 să apere pionul c 6.

19. C f 6—h 5

20. g 2—g 3

20. N d 7—h 3

21. T f 1 f 2

21. C h 5—g 7

22. D e 2 b 2

22. C g 7 e 6

23. T a 1—e 1. O greșală hotărâtoare. Albul trebuia să tragă C e 3—g 2, și apoi T a 1—f 1

23. T f 8—f 7

24. T e 1—e 2

24. T a 8 f8

25. C f 3—e 1 25. C e 6—d 4. Calul
a ajuns unde trebuia să ajungă.

26. T e 2—d 2

26. D e 7—g 5

27. C e 3—g 2

27. N h 3×g 2

28. R g 1×g 2. Mai bine.

28. D g 4—e 3

29. R g 2—f 1

29. C d 4—b 3 și câ-

știgă.

Albul a predat partida. Calul b 3 nu poate fi
luat, fiindcă ar urmări T f 7×f 2+. La

30. T d 2—c 2 (e 2) urmează 30. T f 7×f 2+

31. T c 2×f 2

31. C b 3—d 2+

— Partida a 3-a jucată în matchul dela 1889 —

Gambitul lui Evans.

Alb—Cigorin

Negru—Steinitz

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—c 4

3. N f 8—c 5

4. b 2—b 4

4. N c 5×b 4

5. c 2—c 3.

5. N b 4—a 5

6. 0—0. Eră mai bine d 2—d 4

6. D d 8—f 6. O a-

părare neregulată, care nu e de recomandat
Pentru Negru cea mai bună trăsătură e C g 8—f 6.

7. d 2—d 4

7. C g 8—e 7

8. C f 3—g 5

8. C c 6—d 8

9. f 2—f 4

9. e 5×d 4

10. c 3×d 4

10. N a 5—b 6

11. N c 1—e 3

11. d 7—d 5

- | | |
|-------------------------------|-----------------|
| 12. N c 4 × d 5 | 12. C e 7 × d 5 |
| 13. e 4 × d 5 | 13. 0—0 |
| 14. C b 1—c 3 | 14. T f 8—e 8 |
| 15. C g 5—e 4 | 15. D f 6—g 6 |
| 16. N e 3—f 2. Foarte frumos! | |
| | 16. c 7—c 6. |

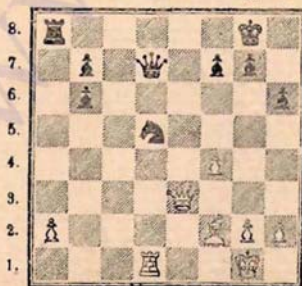
La T e 8 × e 4 ar fi urmat 17 C c 3 × e 4 și negrul nu putea trage D g 6 × e 4, fiindcă ar fi urmat 18. D f 1—e 1.

17. T f 1—e 1. Albul amenință cu 18. C e 4—f 6 +

- | | |
|-----------------|--------------------|
| 18. C e 4—c 5 | 17. N c 8—d 7 |
| 19. D d 1 × e 1 | 18. T e 8 × e 1 + |
| 20. D e 1—e 3 | 19. D g 6—d 6 |
| 21. C c 5 × d 7 | 20. c 6 × d 5 |
| 22. C c 3 × d 5 | 21. D d 6 × d 7 |
| 23. C d 5 × b 6 | 22. C d 8—c 6 |
| 24. T a 1—e 1 | 23. a 7 × b 6 |
| | 24. h 7—b 6 pentru |

a-i deschide Regelui câmpul h 7 și a câștigă pionul a 2.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb. (după tras. 26)

25. d 4—d 5 25. C b 6—b 4. Ar fi
fost mai bine D d 7×d 5 sau C c 6—a 5.

26. T e 1—d 1 26. C b 4×d 5. O gre-
șală hotăritoare.

27. D e 3—e 5 27. T a 8×a 2. Poate
eră mai bine T a 8—a 5.

28. T d 1×d 5 28. T a 2—a 1+

29. D e 5×a 1 29. D d 7×d 5

30. N f 2×b 6 și a câștigat după o luptă
grea, având un nebun mai mult.

— Partida a 4-a, jucată la Petersburg, 1895 —

Gambitul lui Evans.

Alb—Cigorin

Negru—Lasker

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—c 4

3. N f 8—c 5

4. b 2—b 4

4. N c 5×b 4

5. c 2—c 3

5. N b 4—c 5

6. 0—0

6. d 7—d 6

7. d 2—d 4

7. N c 5 b 6. Apă-

rarea predilectă a lui Lasker.

8. a 2—a 4

8. C g 8—f 6

9. N c 4—b 5

9. a 7—a 6

10. N b 5×c 6+

10. b 7×c 6

11. a 4—a 5

11. N b 6—a 7

12. d 4×e 5

12. C f 6×e 4

13. D d 1—e 2

13. d 6—d 5

14. C f 3—d 4. Albul mai jertfește un pion

În interesul atacului. $N c 1-a 3$ nu e de folos, fiindcă răspunsul ar fi $c 6-c 5$.

15. $C b 1 \times c 3$

16. $D e 2-d 3$

17. $D d 3-g 3$

14. $C e 4 \times c 3$

15. $N a 7 \times d 4$

16. $c 6-c 5!$

17. $N c 8-e 6!$ Las-

ker se apără foarte frumos.

18. $N c 1-g 5$

19. $T a 1-c 1$

20. $e 5 \times f 6$

21. $N g 5-f 4$

22. $D g 3-f 3$

18. $D d 8-d 7$

19. $f 7-f 6$

20. $g 7 \times f 6$

21. $T h 8-g 8$

22. $0-0-0$. În apa-

rență, trăsătura aceasta s'ar părea că nu e recomandabilă fiindcă rămâne deschisă linia b.

23. $T f 1-e 1$

24. $D f 3-e 2$

25. $D e 2-a 2?$ O greșală mare.

23. $c 5-c 4$

24. $N e 6-f 5$

25. $T g 8 \times g 2+$

26. $R g 1-h 1$. Altă trăsătură nu e. Tur-
nul nu poate fi luat, fiindcă ar urma $N f 5-h 3+$. 27. $R g 2-h 1$, $D d 7-g 4$.

26. $T g 2 \times f 2$. Albul

se predă.

— Partida a 5-a, jucată în Londra, 1899 —

Gambitul lui Evans.

Alb — Bird

1. $e 2-e 4$

2. $C g 1-f 3$

Negru — Cigorin

1. $e 7-e 5$

2. $C b 8-c 6$

3. N f 1—c 4

4. b 2—b 4

5. c 2—c 3

6. d 2—d 4

7. 0—0

8. c 3×d 4

9. C b 1—c 3

10. N c 4—d 3

11. C c 3—d 5

12. C d 5×b 6

13. d 4—d 5

14. D d 1—c 2

15. T a 1—b 1

16. N d 3—e 2

17. N e 2—b 5 ? Negru se așteaptă la această greșeală sugestivă.

18. N b 5×e 8

19. g 2×f 3

20. N e 8—d 7

21. N d 7—g 4

22. R g 1—h 1

23. D c 2—e 2

24. T b 1×b 6

25. T b 6×d 6

26. T d 6—d 8 +

27. D e 2—c 2

3. N f 8—c 5

4. N c 5×b 4

5. N b 4—a 5

6. c 5×d 4

7. d 7—d 6

8. N a 5—b 6

9. C c 6—a 5

10. C g 8—e 7

11. 0—0

12. a 7×b 6

13. C e 7—g 6

14. c 7—c 5

15. N e 8—g 4

16. T f 8—e 8

17. N g 4×f 3!

18. C g 6—h 4!

19. D d 8—f 6

20. D f 6—g 6 +

31. C h 4×f 3 +

22. D g 6×g 4

23. T a 8—e 8

24. T e 8×e 4

25. h 7—h 5

26. R g 8—h 7

27. f 7—f 5.

Albul se predă.

— Partida a 6-a jucată la Bradford, 1888 —

Gambitul lui Evans refuzat

Alb—Pollok

Negru—Mason

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—c 4

3. N f 8—c 5

4. b 2—b 4

4. N c 5—b 6

5. c 2—c 3. E mai bine 0—0 sau a 2—a 4

5. C g 8—f 6

6. d 2—d 3

6. d 7—d 6

7. N c 1 g 5

7. h 7—h 6

8. N g 5—h 4

8. g 7—g 5

9. N h 4—g 3

9. C c 6—e 7. Pen-

tru a-l aduce în joc peste g 6.

10. D d 1—b 3

10. 0—0

11. C b 1—d 2

11. C e 7—g 6

12. h 2—h 4

12. g 5—g 4

13. h 4—h 5!

13. C g 6—f 4. Mai

bine.

14. N g 3×f 4

14. e 5×f 4

15. C f 3—h 4

15. c 7—c 6

16. D b 3—c 2

16. d 6—d 5

17. N c 4—b 3

17. a 7—e 4

18. b 4×a 5

18. N b 6—+a 5

19. 0—0—0. Cam discutabil. 19. N c 8—e 6

20. d 3—d 4. Pentru a împiedică d 5—d 4

20. T a 8—c 8

21. e 4—e 5

21. C f 6—h 7. Rău ar

fi fost C f 6×h 5, fiindcă ar fi urmat 22. C h 4—g 6



Alb.

22. C h 4—f 5. Erà mai bine C h 4—g 6

22. D d 8—g 5

23. C f 5 d 6

23. c 6—c 5

24. C d 6×c 8

24. T f 8×c 8

25. c 3—c 4. Mai bine.

25. c 5×d 4

26. N b 3—a 4

26. N a 5×d 2+

27. R c 1×d 2

27. T c 8×c 4 și câ-

știgă

— Partida a 7-a, jucată în matchul de la Bradford —

Jocul lui Lopez.

Alb—Mackenzie

Negru—Blackburne

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—b 5

3. a 7—a 6

4. N b 5—a 4

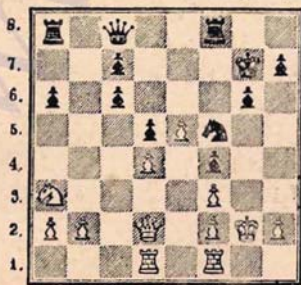
4. d 7—d 6

5. c 2—c 3

5. N c 8—d 7

6. 0—0
 7. d 2—d 4
 8. N c 1—e 3
 9. D d 1—d 2
 10. N e 3—h 6
 11. C b 1—a 3. Pare că ar fi fost mai bine N h 6×g 7, R g 8×g 7; 12. C f 3—e 1.
 12. g 2×f 3
 13. T a 1—d 1
 14. N h 6×g 7
 15. c 3×d 4
 sătură foarte bună.
 16. e 4—e 5
 17. R g 1—h 1
 tru a merge pe h 3.
 18. N a 4×c 6
 19. R h 1—g 2. O greșală. Mai bine ar fi fost T f 1—g 1.
6. g 7—g 6
 7. N f 8—g 7
 8. C g 8—e 7
 9. 0—0
 10. N d 7—g 4
 11. N g 4×f 3
 12. d 6—d 5
 13. e 5×d 4
 14. R g 8×g 7
 15. f 7—f 5! O tră.
 16. f 5—f 4
 17. D d 8—c 8, pen-
 18. b 7×c 6
 19. C e 7—f 5

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

20. D d 2×f 4. Albul nu se mai poate apăra cu succes.

21. R g 2—h 1

22. D f 4—g 4

23. D g 4—g 1

24. D g 1—g 3

25. C a 3—c 2

26. D g 3—g 2. Regina n'are altă trăsătură.

27. C c 2—e 3

28. D g 2—g 3

29. T d 1—d 3

a zdrobi centrul.

30. T f 1—c 1

31. e 5—e 6. Incercări disperate.

32. T c 1×c 7+

Necesar. Dacă Negru ar trage T f 8—f 7, Albul ar câștiga prin 33. D g 3×f 4.

33. C e 3—f 1

știgă.

20. D c 8—d 8

21. C f 5—h 4

22. h 7—h 5

23. C h 4×f 3

24. D d 8—d 7!

25. h 5—h 4

26. T f 8—f 4

27. h 4—h 3

28. T a 8—f 8

29. c 6—c 5. Pentru

30. c 5×d 4

31. D d 7×e 6

32. T f 4—f 7. Ne-

33. D e 6—e 2 și câ-

— Partida a 8-a, jucată în Breslau, 1889. —

Gambit Scoțian.

Alb - E. Schallopp

Negru - A. Fritz

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. d 2—d 4

3. e 5×d 4

4. N f 1—c 4

4. N f 8—e 7

- | | |
|-------------------------|---------------------|
| 5. 0—0 | 5. d 7—d 6 |
| 6. C f 3×d 4 | 6. C c 6×d 4 |
| 7. D d 1×d 4 | 7. C g 8—f 6 |
| 8. C b 1—e 3 | 8. 0—0 |
| 9. h 2—h 3. Discutabil. | 9. R g 8—h 8 |
| 10. N c 1—e 3 | 10. C f 6—e 8 |
| 11. g 2—g 4 | 11. N e 7—f 6 |
| 12. D d 4—d 2 | 12. N f 6×c 3 |
| 13. D d 2×c 3 | 13. D d 8—h 4 |
| 14. N e 3—f 4 | 14. h 7—h 5. O tră- |

sătură bună și frumoasă.

- | | |
|---------------|-----------------|
| 15. R g 1—g 2 | 15. h 5×g 4 |
| 16. h 3×g 4 | 16. D h 4×g 4+ |
| 17. N f 4—g 3 | 17. D g 4—h 3+. |

Mai bine.

18. R g 2—f 3. Albul a pierdut un pion, dar se apără foarte frumos.

18. D h 3—g 4+. Negru eră amenințat să și piarză regina prin T f 1—h 1

- | | |
|-------------------------------------|---------------|
| 19. R f 3—e 3! | 19. N c 8—e 6 |
| 20. T f 1—h 1 + | 20. R h 8—g 8 |
| 21. T h 1—h 4. Albul atacă din nou. | |

- | | |
|---|----------------|
| 22. R e 3—e 2 | 21. D g 4—g 5+ |
| 23. e 4—e 5. O apărare foarte frumoasă. | 22. D g 5—c 5 |

23. d 6—d 5



Alb

24. N c 4—d 3!

24. D c 5×c 3

25. N d 3—h 7+

25. R g 8—h 8

26. N h 7—g 6+ și, prin șah etern, ajunge
la remis.

— Partida a 9-a, jucată la New-York, 1889 —
Jocul Englez.

*Alb—Cigorin**Negru—Gossip*

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. c 2—c 3

3. d 7—d 5

4. D d 1—a 4

4. f 7—f 6

5. N f 1—b 5

5. C g 8—e 7

6. e 4×d 5

6. D d 8×d 5

7. 0—0

7. N c 8—d 7

8. d 2—d 4

8. e 5—e 4

9. C f 3—d 2

9. C e 7—g 6. Ne-

favorabil. Ar fi fost mai bine f 6—f 5.

10. N b 5—c 4

10. D d 5—a 5

11. D a 4—b 3

11. f 6—f 5

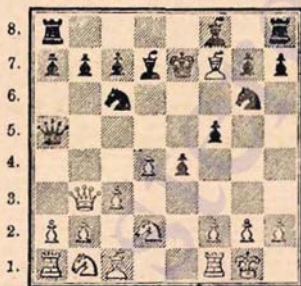
12. N c 4—f 7+

12. R e 8—e 7. Gre-

șală hotărîtoare.

13. C d 2—c 4. Albul câștigă Regina sau
dă mat în două trăsături.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

13. D a 5—a 6

14. N c 1—g 5+

14. R e 7×f 7

15. C c 4—d 6+ și mat.

— Partida a 10, jucată la Frankfurt, 1887. —

Jocul Englez.

*Alb—S. Alapin**Negru—Harmonist*

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. c 2—c 3

3. d 7—d 5

4. D d 1—a 4

4. f 7—f 6

5. N f 1—b 5

5. C g 8—e 7

6. e 4×d 5

6. D d 8×d 5

7. 0—0
 8. d2—d4
 9. c3×d4
 10. Cb1—c3
 fost mai bine Dd5—h5.
 11. Nc1—e3
 12. Tf1—c1
 13. b2—b4
 14. Cf3—e1
 15. Nb5—d3
 16. b4—b5
 17. Da4×a7
 18. Cc3—a4!
7. Nc8—e6
 8. e5×d4
 9. 0—0—0. Riscat.
 10. Dd5—f5. Ar fi
 11. g7—g5. Un contra-atac prea pipit. Negrul ar fi trebuit să și apere flancul Regelui.
 12. h7—h5
 13. h5—h4
 14. g5—g4
 15. Df5—h5
 16. Cc6—b8
 17. Nf8—h6. Negrul abia se mai poate apăra.



Alb.

19. Ca4—b6 +
 18. Td8—d6
 19. Td6×b6

20. D a 7 × b 6

21. b 5 × c 6

22. T a 1 — b 1

tru a apără pionul b 7.

23. N d 3 — a 6. Negrul se predă.

— Partida a 11-a, jucată în New-York, 1889 —

Jocul lui Petroff.

Alb—Max Judd.

1. e 2 — e 4

2. C g 1 — f 3

3. C b 1 — c 3

seamănă acum cu apărarea lui Philidor.

4. d 2 — d 4

5. C f 3 × d 4

6. N f 1 — d 3

7. C d 4 × c 6

8. 0 — 0

9. f 2 — f 4

10. e 4 — e 5

11. R g 1 — h 1

12. D d 1 — e 1

13. C c 3 — d 1

14. C d 1 — e 3

15. T f 1 — f 3. Foarte energic și prevăzător.

16. T f 3 — h 3

17. D e 1 — e 2

18. N c 1 — d 2

a duce Nebunul e 6 pe d 5.

20. c 7 — c 6

21. C e 7 × c 6

22. D h 5 — f 7. Pen-

Negru—Blackburne.

1. e 7 — e 5

2. C g 8 — f 6

3. d 7 — d 6. Partida

4. e 5 × d 4

5. N f 8 — e 7

6. C b 8 — c 6

7. b 7 × c 6

8. 0 — 0

9. d 6 — d 5

10. N e 7 — c 5 +

11. C f 6 — g 4

12. f 7 — f 5

13. N c 8 — e 6

14. C g 4 — h 6

15. R g 8 — h 8

16. D d 8 — e 8

17. D e 8 — f 7

18. d 5 — d 4. Pentru

19. C e 3 — f 1

20. b 2 — b 3

21. C f 1 — g 3

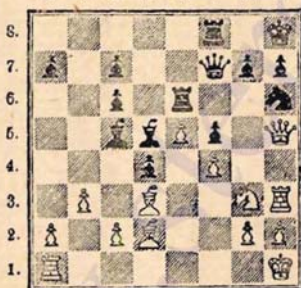
22. D e 2 — h 5. Albul, prin schimbul Reginelor, câștigă un pion important și are poziție mai avantajoasă.

19. T a 8 — e 8

20. N e 6 — d 5

21. T e 8 — e 6

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

23. T h 3 × h 5

nul atacat nu se mai poate apăra.

24. T h 5 × f 5

25. R h 1 — g 1. Pentru a împiedică C g 4 — f 2 +

26. T f 5 — g 5

poate, mai bine C g 4 — e 3.

27. C g 3 — e 2

28. T g 5 — g 4

22. D f 7 × h 5

23. C h 6 — g 4. Pio-

24. T f 8 — e 8

25. g 7 — g 6.

26. C g 4 — h 6. Eră,

27. C h 6 — f 7

28. C f 7 — h 6

29. T g 4—h 4 29. R g 8—g 7. Greșală hotărîtoare.
30. T h 4×h 6. 30. N c 5—b 4. Mai bine.
31. T h 6×h 7+ 31. R g 7×h 7
32. N d 2×b 4 32. T e 8—b 8
33. N b 4—c 5 și câștigă în câteva trăsături.

— Partida a 12-a, jucată la New-York 1889. —

Partida Vieneză.

Alb—Lipschütz

Negru—Cigorin

1. e 2—e 4 1. e 7—e 5
2. C b 1—c 3 2. C b 8—c 6
3. N f 1—c 4 3. C g 8—f 6
4. d 2—d 3 4. N f 8—c 5
5. a 2—a 3 5. d 7—d 6. Eră mai bine a 7—a 6.
6. C c 3—a 4 6. N c 5—b 6
7. C a 4×b 6 7. a 7×b 6
8. c 2—c 3 8. C c 6—c 7
9. f 2—f 4 9. e 5×f 4
10. N c 1×f 4 10. d 6—d 5
11. e 4×d 5 11. C e 7×d 5
12. C g 1—e 2 12. 0—0.
13. 0—0. Albul intenționat a întârziat până acum cu rocada. 13. D d 8—e 7. Trăsătură nefavorabilă.
14. D d 1—d 2 14. N c 8—e 6
15. N f 4—g 5 15. D e 7—c 5+

16. C e 2 - d 4

17. T a 1 - e 1

18. N g 5 - h 4

19. N h 4 - g 3

16. C f 6 - g 4

17. h 7 - h 6

18. T a 8 - e 8

19. C g 4 - e 3. O tră-

sătură frumoasă, dar zadarnică.



Alb

20. b 2 - b 4. Rău ar fi fost T e 1 $\times$ e 3, fiindcă Negru ar răspunde cu C d 5 $\times$ e 3 și 21. D d 2 $\times$ e 3, N e 6 $\times$ c 4. 20. C e 3 $\times$ c 4. Mai bine.

21. D d 2 - c 1
Regina n'are altă trăsătură.

21. D c 5 - e 7. Re-

22. d 3 $\times$ c 4

22. C d 5 - f 6

23. C d 4 - f 5

23. D e 7 - d 8

24. C f 5 $\times$ g 7. O jertfă cunoscută.24. R g 8 $\times$ g 7

25. N g 3 - e 5 și câștigă.

— Partida a 13-a, jucată la New-York, 1889 —

Partida Vieneză.

Alb—H. Blackburne

Negru—M. Judd.

1. e — e 4

1. e 7 — e 5

2. C b 1 — c 3

2. C g 8 — f 6

3. f 2 — f 4

3. d 7 — d 5

4. f 4 × e 5

4. C f 6 × e 4

5. C g 1 — f 3

5. N f 8 — e 7

6. D d 1 - e 2. O continuare bună, încercată mai întâiu în Steinitz.

6. C e 4 × c 3

7. b 2 × c 3

7. 0 — 0

8. g 2 — g 3

8. N c 8 — f 5

9. d 2 — d 3

9. e 7 — c 5

10. N f 1 — g 2

10. C b 8 — c 6

11. 0 — 0

11. T a 8 — c 8

12. T a 1 — b 1

12. b 7 — b 6

13. C f 3 — h 4

13. N f 5 — e 6. Mai

bine.

14. C h 4 — f 5

14. T f 8 — e 8. Eră

mai bine N e 6 × f 5.

15. g 3 — g 4

15. N e 7 — f 8.

16. N c 1 — f 4

16. N e 6 × f 5 Foarte

nefavorabil. Trebuia să tragă f 7 — f 6.

17. g 4 × f 5

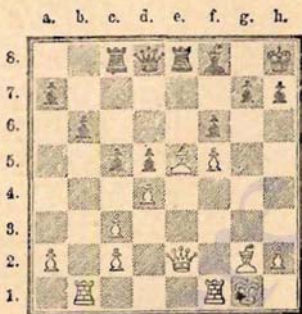
17. C c 6 × e 5

18. N f 4 × e 5

18. f 7 — f 6

19. d 3 — d 4

19. R g 8 — h 8



Alb

20. T f 1—f 3. Foarte bine. 20. c 5×d 4

21. c 3×d 4

21. N f 8—d 6

22. T f 3—h 3

22. h 7—h 6. Mai bine

23. D e 2—d 2

23. f 6×e 5

24. T h 3×h 6+

24. R h 8—g 8

25. N g 2×d 5+

25. R g 8—f 8

26. f 5 - f 6! Foarte frumos. Matul urmează
în câteva trăsături.

— Partida a 14-a, jucată în matchul dela 1889 —

Gambitul lui Allgaier.

Alb—I. Gunsberg

Negru—Bird

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. e 5×f 4

3. C g 1—f 3

3. g 7—g 5

4. h 2—h 4

4. g 5—g 4

5. C f 3—g 5

5. h 7—h 6

6. C g 5×f 7

6. R e 8×f 7

7. d 2—d 4. Continuarea aceasta, care pare a fi mai sigură decât N f 1—c 4+, a fost introdusă de englezul Thorold.

7. f 4--f 3. E mai

bine, poate, d 7—d 5.

8. g 2×f 3

8. d 7—d 5

9. N c 1—f 4

9. C g 8—f 6

10. e 4—e 5

10. C f 6—h 5

11. f 3×g 4

11. C h 5×f 4

12. D d 1—f 3

12. R f 7—g 7. Ne-

grul posedă în schimbul celor doi pioni o figură.

13. D f 3×f 4

13. N f 8—b 4+!

14. c 2—c 3

14. T h 8—f 8

15. D f 4—g 3

15. N b 4—e 7

16. C b 1—d 2

16. c 7—c 5

17. C d 2—f 3

17. C b 8—c 6

18. 0—0—0

18. c 5×d 4

19. c 3×d 4

19. N c 8—e 6

20. N f 1—d 3

20. C c 6—b 4

21. N d 3—f 5

21. D d 8—d 7

22. R c 1—b 1

22. R g 7—h 8!

23. N f 5×e 6

23. D d 7×e 6

24. a 2—a 3

24. a 7—a 5

25. R b 1—a 1. Dacă Albul ar lua Calul, Negrul câștigă prin D e 6—g 6+ în câteva trăsături.

25. D e 6—g 6

26. h 4—h 5. Slab.

26. D g 6—c 2



Alb

27. C f 3 — d 2. Pentru a împiedică D c 2 — b 3

27. C b 4 — d 3

28. T d 1 — b 1

28. N e 7 × a 3.

Albul se predă.

— Partida a 15-a, jucată la Bradford, 1888. —

Gambitul lui Muzio.

Alb — M. Taubenhaus Negru — M. Locock

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 5

2. f 2 — f 4

2. e 5 × f 4

3. C g 1 — f 3

3. g 7 — g 5

4. N f 1 — c 4

4. g 5 — g 4

5. 0 — 0

5. g 4 × f 3

6. D d 1 × f 3

6. D d 8 — f 6

7. d 2 — d 3. E mai sigură trăsătura e 4 — e 5

7. N f 8—h 6. Tră-

sătura corectă eră C b 8—c 6!

8. C b 1—c 3

8. C g 8—e 7

9. N c 1×f 4

9. N h 6×f 4

10. D f 3×f 4

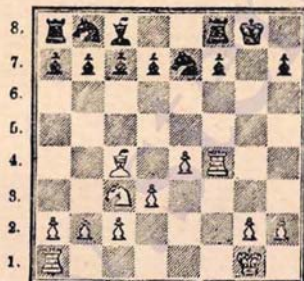
10. D f 6×f 4

11. T f 1×f 4

11. 0 — 0. Greșală

mare. Era mai bine C b 8—c 6

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb

12. T a 1—f 1

12. d 7—d 5

13. C c 3×d 5

13. C e 7×d 5

14. N c 4×d 5

14. c 7—c 6

15. N d 5×f 7 +

15. R g 8—h 8. Eră

mai bine R g 8—g 7.

16. e 4 - e 5. Foarte energic!

16. C b 8—a 6

17. e 5—e 6

17. C a 6—c 7

18. e 6—e 7

18. T f 8×f 7

- | | |
|---------------------------|---------------|
| 19. T f 4×f 7 | 19. N c 8—d 7 |
| 20. T f 7—f 8 + | 20. R h 8—g 7 |
| 21. T f 8×a 8 | 21. C c 7×a 8 |
| 22. T f 1—f 8 | 22. C a 8—c 7 |
| 23. T f 8—d 8! | 23. N d 7—e 8 |
| 24. T d 8—c 8 și câștigă. | |

— Partida a 16-a, jucată în New-Orleans, 1887 —

Gambitul Regelui..

Alb—Makenzie

Negru—Mc. Connel

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. e 5×f 4

3. N f 1—c 4

3. D d 8—h 4+

4. R e 1—f 1

4. d 7—d 6. Apă-

rarea g 7—g 5 nu e favorabilă. Mai bună e trăsătura d 7—d 5.

5. C g 1—f 3

5. N c 8—g 4

6. C b 1—c 3

6. N g 4×f 3

7. D d 1×f 3

7. C b 8—d 7

8. d 2—d 4. Mai bine.

8. g 7—g 5

9. N c 1—d 2

9. N f 8—g 7

10. N d 2—e 1. Nefavorabil.

10. D h 4—h 6

11. N e 1—f 2. Eră mai bine C c 3—e 2

11. C d 7—b 6

12. N c 4—b 3

12. C g 8—f 6

13. a 2—a 4

13. c 7—c 6

14. a 4—a 5

14. g 5—g 4. Negrul

începe să atace cu vehemență.

15. D f 3—d 3
 16. a 5— a 6
 17. D d 3—c 4 (?)
 18. D c 4×c 6
 19. D c 6×d 6
 20. R f 1×g 2
 21. R g 2—g 1

15. C b 6—d 6
 16. b 7—b 6
 17. 0 - 0
 18. f 4—f 3
 19. f 3×g 2+
 20. D h 6—h 3+
 21. C f 6—h 5. O tră-

sătură frumoasă.

22. T a 1 - e 1. Pe semne Albul nu observă primejdia și are de gând să tragă pe urmă T e 1—e 3. Alb nu putea să tragă D d 6×d 7, fiindcă urmă C h 5—f 4. Mai bună apărare era C c 3—e 2.



Alb

22. N g 7 — e 5. Ia-răși o trăsătură frumoasă.

23. D d 6—h 6. Mai bine. 23. N e 5—f 4

24. D d 6—c 6 24. D h 3—f 3. Albul nu mai poate trage e 4—e 5.

25. D c 6 × d 7

26. h 2 × g 3

27. N f 2 × g 3

28. R g 1 — f 1

29. R f 1 — g 1

25. g 4 — g 3

26. N f 4 × g 3

27. D f 3 × g 3 +

28. D g 3 — f 3 +

29. R g 8 — h 8 și câ-

știgă, fiindcă nu mai e scăpare de T f 8 — g 8 + și mat.

— Partida a 17-a, jucată în New-York. 1889 —

Gambitul Regelui refuzat.

Alb—Cigorin

1. e 2 — e 4

2. f 2 — f 4

3. C g 1 — f 3

4. C b 1 — c 3

Negru—Burille

1. e 7 — e 5

2. N f 8 — c 5

3. d 7 — d 6

4. C g 8 — f 6 Mai

bine.

5. N f 1 — c 4

6. d 2 — d 3

7. h 2 — h 3

8. D d 1 × f 3

9. D f 3 — g 3

10. f 4 × e 5

11. N c 1 — g 5

12. R e 1 — e 2. Eră mai bine R e 1 — d 1

5. C b 8 — c 6

6. N c 8 — g 4

7. N g 4 × f 3

8. C c 6 — d 4

9. 0 — 0

10. d 6 × e 5

11. C d 4 × c 2 +

12. C c 2 — d 4 +

13. R e 2 — d 2

14. D g 3 × e 5

15. D e 5 — g 3

16. N g 5 × e 7

17. D g 3 — f 2, Mai bine eră D g 3 — e 3.

13. N c 5 — e 7

14. C d 4 — c 6

15. C f 6 — h 5

16. D d 8 × e 7

18. D f 2—e 3
19. C c 3—e 2
20. T a 1—g 1

17. D d 7—g 5+
18. D g 5×g 2+
19. C c 6—e 5



Alb

bine decât C e 5—f 3+

21. D e 3—c 5
22. D c 5×c 4
23. C e 2—d 4
24. R d 2—c 3
25. T g 1—e 1
26. C d 4—b 3
27. D c 4×d 3
28. R c 3×d 3. Pentru alb nu mai e scăpare.
29. T e 1—c 1
30. R d 3—e 3

20. D g 2—f 3. Mai

21. C e 5×c 4+
22. C h 5—f 4
23. D f 3—f 2+
24. T a 8—d 8
25. c 7—c 5
26. T d 8×d 3+
27. C f 4×d 3
28. D f 2×b 2
29. T f 8—d 8+
30. D b 2×a 2

31. C b 3 $\times$ c 532. R e 3 $\times$ f 3

33. e 4—e 5

nință mat în două trăsături.

34. C c 5—e 4

35. R f 3—g 4

36. R g 4—h 5

câștigă.

31. D a 2—d 2+

32. T d 8—d 6

33. T d 6—d 4. Ame-

34. T d 4—d 3+

35. D d 2—g 2+

36. D g 2—g 6+ și

— Partida a 18-a, jucată în Viena, 1882 —

Gambitul din mijloc.

Alb—Cigorin

1. e 2—e 4

2. d 2—d 4

3. D d 1 $\times$ d 4

4. D d 4—e 3

5. N c 1—d 2

6. C b 1—c 3. Cu intenția de a face cât

mai în grabă rocada lungă. 6. d 7—d 6

7. f 2—f 4

8. 0—0—0

9. C g 1—f 3

10. C c 3—d 5

11. N d 2—c 3

12. D e 3 $\times$ c 3

13. D c 3—a 3

mai bine C e 7—c 6.

14. e 4 $\times$ d 5

15. g 2—g 3

trăsătură greșită,

Negru—Mackenzie

1. e 7—e 5

2. e 5 $\times$ d 4

3. C b 8—c 6

4. g 7—g 6

5. N f 8—g 7

6. d 7—d 6

7. C g 8—e 7

8. N c 8—e 6

9. D d 8—d 7

10. 0—0—0

11. N g 7 $\times$ c 3

12. C c 6—b 8

13. N e 6 $\times$ d 5. Eră

14. D d 7—f 5

15. C e 7 $\times$ d 5. 0

16. C f 3—d 4

16. D f 5—d 7

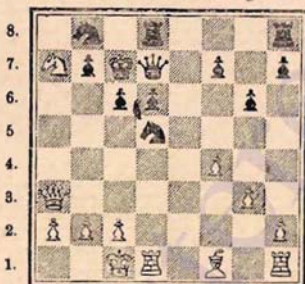
17. C d 4—b 5

17. c 7—c 6

18. C b 5×a 7+

18. R c 8—c 7

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb

19. T d 1×d 5. O jertfă frumoasă.

19. c 6×d 5

20. N f 1—b 5.

20. D d 7—e 6. Mai

bine.

21. D a 3—c 3+

21. R c 7—b 6

22. T h 1—e 1

22. R b 6×a 7. Ne-

grul se hotărăște să jertfească Regina în schimbul celor două turnuri.

23. T e 1×e 6

23. f 7×e 6

24. D c 3 e 3+

24. R a 7—a 8

25. D e 3—a 3+

25. C b 8—a 6

26. N b 5×a 6

26. b 7×a 6

27. D a 3×a 6+

27. R a 8—b 8

28. D a 8—b 6+ 28. R b 8—c 8
 29. b 2—b 4 29. T h 8—e 8
 30. D b 6— a 7 și câștigă.

— Partida a 19-a, jucată în Petersburg, 1908. —

Partida franceză.

Alb—Forgács

Negru—Tartakower

1. e 2—e 4
 2. d 2—d 4
 3. C b 1—c 3
 4. N c 1—g 5
 5. e 4—e 5
 6. C c 3×e 4
 7. C e 4+g 5
 8. g 2—g 3
 9. c c—c 3
 10. f 2—f 4
 11. D d 1—d 2
 12. C g 1—f 3
 13. N f 1—d 3

1. e 7—e 6
 2. d 7—d 5
 3. C g 8—f 6
 4. N f 8—e 7
 5. C f 6—e 4
 6. N e 7×g 5
 7. D d 8×g 5
 8. c 7—c 5
 9. C b 8—c 6
 10. D g 5—e 7
 11. N c 8—d 7
 12. 0—0
 13. c 5—c 4. Negrul

începe atacul, pornind cu pionii.

14. N d 3—c 2
 15. 0—0
 16. T a 1—e 1

14. b 7—b 5
 15. b 5—b 4
 16. a 7—a 5. Negrul

are de gând să atace din flancul stâng. Albul, însă, răspunde cu o combinație genială.

17. f 4—f 5! Amenință f 5—f 6. Pionul trebuie luat. O jertfă greu de înțeles.

17. e 6×f 5

18. g 3—g 4! Jertfa aceasta a doua explică jertfa dintâi.

18. f 5×g 4

19. C f 3—g 5. Mai bine. 19. g 7—g 6

20. T f 1—f 6

20. R g 8—g 7

21. T e 1—f 1

21. N d 7—e 8

22. D d 2—f 4

22. C c 6—d 8

23. e 5—e 6

23. T a 8—a 6

24. D f 4—e 5

24. R g 7—h 6

25. T f 1—f 5. Negrul nu se poate apăra împotriva C×f 7+

25. f 7×e 6

26. C f 7+

26. D×f 7

27. D h 5+

27. R g 7

28. T g 6+ și mat.

— Partida a 20-a —

Partida franceză.

Alb—L. Paulsen

Negru—A. Schwartz

1. e 2—e 4

1. e 7—e 6

2. d 2—d 4

2. d 7—d 5

3. e 4—e 5. Trăsătură nefavorabilă, fiindcă Negrului i se oferă prilej să atace centrul.

3. c 7—c 5

4. c 2—c 3

4. C b 8—c 6

5. C g 1—f 3

5. D d 8—b 6

6. a 2—a 3

6. N c 8—d 7. Eră

mai bine a 7—a 5.

7. b 2—b 4

7. c 5×d 4

8. c 3 × d 4
 9. C b 1 — c 3
 10. C c 3 — a 4
 11. N c 1 — b 2
 12. T a 1 — c 1
 13. C a 4 — c 5

8. C g 8 — e 7
 9. C e 7 — f 5
 10. D b 6 — c 7
 11. N f 8 — e 7
 12. a 7 — a 6
 13. N e 7 × c 5. Mai

bine.

14. T c 1 × c 5
 15. N f 1 — d 3

14. 0—0
 15. C f 5 — e 7. Pen-

tru a nu pierde pionul d 5. O trăsătură fatală.
 Eră mai bine g 7 — g 6.

16. N d 3 × h 7 +
 17. C f 3 — g 5 +

16. R g 8 × h 7
 17. R h 7 — g 6. Mai

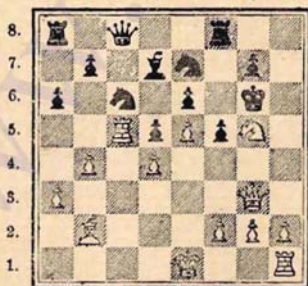
bine.

18. D d 1 — g 4

18. f 7 — f 5

19. D g 4 — g 3. Mai bine. 19. D c 7 — c 8

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb

20. T c 5 — c 3. Foarte frumos.

- | | |
|-----------------|-----------------------|
| 21. D g 3—g 4 | 20. f 5—f 4. Mai bine |
| 22. T c 3—h 3 | 21. C e 7—f 5 |
| 23. C g 5×e 6 + | 22. T f 8 h 8 |
| 24. D g 4×f 5 + | 23. R g 6—f 7 |
| 25. D f 5—g 5 + | 24. R f 7—e 7 |
| 26. D g 5—g 6 + | 25. R e 7×e 6 |
- și câștigă.

— Partida a 21-a, jucată în Paris, 1900. —

Partida siciliană.

Alb—Showalter

Negru—Mieses

- | | |
|-----------------------------|-----------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. c 7—c 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. e 7 e 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. e 5×d 4 |
| 4. C f 3×d 4 | 4. C b 8—c 6 |
| 5. C b 1—c 3 | 5. C g 8—f 6 |
| 6. C d 4×c 6 | 6. b 7×c 6 |
| 7. e 4—e 5 | 7. C f 6—d 5 |
| 8. C c 3×d 5. Mai bine | e C c 3—e 4 |
| | 8. c 6×d 5 |
| 9. N f 1—d 3 | 9. d 7—d 6 |
| 10. N c 1—f 4 | 10. D d 8—c 7 |
| 11. D d 1—e 2 | 11. N c 8—d 7 |
| 12. 0—0 | 12. d 6×e 5 |
| 13. N f 4×e 5 | 13. N f 8—d 6 |
| 14. N e 5×g 7. Eră mai bine | N e 5×d 6 |
| | 14. T h 8—g 8 |
| 15. N g 7—f 6 | 15. N d 6×h 2 + |
| 16. R g 1—h 1 | 16. D c 7—f 4! |

17. D e 2—h 5. Mai bine. Rău de tot ar fi fost N d 3—b 5.

18. D h 5×h 2

19. g 2—g 3

20. f 2—f 3

21. f 3—f 4

22. c 2—c 3

23. T f 1—f 3

24. T a 1—e 1

25. D h 2—f 2

17. D f 4×f 6

18. T g 8—g 4

19. R e 8—e 7

20. T g 4—g 5

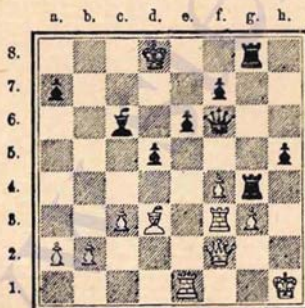
21. T g 5—g 4

22. T a 8—g 8

23. N d 7—c 6

24. h 7—h 5!

25. R e 7—d 8!



Alb

26. D f 2×a 7 ?

26. D f 6—h 4 și Alb

bul se predă, fiindcă nu poate lua Regina, căci ar urmă T g 4—h 4 + și apoi mat. Dacă Albul ar fi tras 26. R h 1—h 2, Negrul ar fi răspuns cu D f 6—e 7.

— Partida a 22-a, jucată la Petersburg, 1907 —

Alb—Rotlevi

Negru—Rubinstein

1. d 2—d 4

2. C g 1—f 3

3. e 2—e 3

4. c 2—c 4

5. C b 1—c 3

6. d 4×c 5. Eră n ai bine acum a 2—a 3.

Altul ar fi trebuit să iă pionul numai după ce Negru a mutat Nebunul.

7. a 2 a 3

8. b 2—b 4

9. N c 1—b 2

10. D d 1—d 2

11. N f 1—d 3. Mai bine.

12. N d 3×c 4

13. N c 4—d 3

14. D d 2—e 2

15. 0—0

16. C f 3×c 5

17. f 2—f 4

18. e 3—e 4

19. e 4—e 5 ? Albul trebuia să mute neapărat T f 1—d 1 !

20. R g 1—h 1

21. N d 3—e 4. Albul nu se mai poate apăra

cu efect.

1. d 7—d 5

2. e 7—e 6

3. c 7—c 5

4. C b 8—c 6

5. C g 8—f 6

6. N f 8×c 5

7. a 7—a 6

8. N c 5×d 6

9. 0—0

10. D d 8—e 7 !

11. d 5×c 4

12. b 7—b 5

13. T f 8—d 8

14. N c 8—b 7

15. C c 6—e 5

16. N d 6×e 5

17. N e 5—c 7

18. T a 8—c 8

19. N c 7—b 6 +

20. C f 6—g 4 !

21. D e 7—h 4 !

22. g 2—g 3

22. T c 8×c 3!

23. g 3×g 4

23. T d 8—d 2!

24. D e 2×d 2

24. N b 7×e 4!

25. D d 2—g 2

25. T c 3—h 3!!

Albul se predă.

— Partida a 23-a, jucată la New-York, 1889 —

Gambitul lui Evans.

*Alb — Cigorin**Negru — Pollock*

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—c 4

3. N f 8—c 5

4. b 2—b 4

4. N c 5×b 4

5. c 2—c 3

5. N b 4—c 5

6. 0—0

6. d 7—d 6

7. d 2—d 4

7. e 5×d 4

8. c 3×d 4

8. N c 5—b 6

9. C b 1—c 3

9. C c 6—a 5

10. N c 1—g 5. O continuare foarte frumoasă și energică.

10. f 7—f 6

11. N g 5—f 4. In locul acestei trăsături, Steinitz preferă N g 5—e 3.

11. C a 5×c 4

12. D d 1—a 4+

12. R e 8—f 7

13. D a 4×c 4+

13. N c 8—e 6

14. d 4—d 5

14. N e 6—d 7

15. C c 3—e 2

15. D d 8—e 8. Eră

mai bine C g 8—e 7 și apoi T h 8—e 8 sau f 8.

16. a 2—a 4

16. C g 8—e 7

17. N f 4—e 3

18. N e 3×b 6

19. D c 4—b 4

20. C e 2—g 3

21. C f 3—d 4. Pentru a sări cu unul dintre cai pe f 5, atacând din nou d 6.

22. f 2—f 4

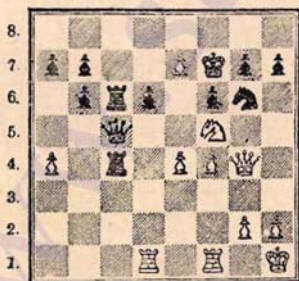
23. D b 4—d 2

24. C d 4—e 6

pentru a împiedică C g 3—f 5.

25. D d 2—e 2. Regina amenință să meargă pe h 5+ sau — g 4.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

26. d 5×e 6+

bine.

27. D e 2—g 4

28. C g 3—f 5

25. N d 7×e 6

26. R f 7—g 8. Mai

27. C h 4—g 6

28. D e 7—c 7. Dacă

trăgea D e 7 $\times$ e 6, urmă 29. C f 5—h 6+ și Regina neagră era pierdută.

29. e 6—e 7 29. R g 8—f 7. Poate
era mai bine T c 8—e 8.

30. T a 1—d 1

30. D c 7—c 5+

31. R g 1—h 1

31. T c 8—c 6

32. e 4—e 5. Introducerea unei combinații strălucite.

32. f 6 $\times$ e 5. La d 6 $\times$

e 5, Albul câștigă prin T d 1—d 8.

33. C f 5 $\times$ d 6 +

33. T c 6 $\times$ d 6

34. f 4 $\times$ e 5 +

34. T d 6—f 6.

35. e 7—e 8 se preface în Regina +

35. R f 7 $\times$ e 8

36. D g 4—d 7 +

36. R e 8—f 8

37. e 5 $\times$ f 6 și câștigă.

— Partida a 24-a, jucată la Montecarlo, 1902 —

Partida rusească.

Alb—Maroczy

Negru—Pillsbury

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C g 8—f 6

3. C f 3 $\times$ e 5

3. d 7—d 6

4. C e 5—f 3

4. C f 6 $\times$ e 4

5. d 2—d 4

5. d 6—d 5

6. N f 1—d 3

6. N f 8—e 7

7. 0—0

7. C b 8—c 6

8. T f 1—e 1

8. N c 8—g 4

9. c 2—c 3

9. f 7—f 5. O com-

binație care nu reușește.

10. c 3—c 4 !

11. c 4×d 5

12. C b 1—c 3 !

13. b 2×c 3

14. D d 1×f 3

15. g 2×f 3

10. 0—0

11. D d 8×d 5

12. C e 4×c 3

13. N g 4×f 3

14. D d 5×f 3

15. N e 7—d 6. Tră-

sătură necesară, fiindcă amenință d 4—d 5.

16. T a 1—b 1

17. T b 1—b 5

18. N d 3—e 4

19. T b 5—b 1

20. N c 1—d 2

16. T a 8—b 8

17. f 5—f 4. Mai bine

18. a 7—a 6

19. T f 8—e 8

20. R g 8—f 7. Ne-

grul nu se poate apăra mai bine.

21. N e 4—d 5+

22. T e 1×e 8

23. T b 1×b 7

24. N d 5—e 4

25. T b 7—a 7

26. T a 7×a 6

27. c 3—c 4

28. T a 6×b 6

29. N d 2—c 3

30. h 2—h 3

31. c 4—c 5 !

32. d 4×c 5+

33. c 5—c 6 ! Negrul se predă.

21. R f 7—f 6

22. T b 8×e 8

23. C c 6—e 7

24. C e 7—f 5

25. T e 8—b 8

26. g 7—g 5

27. T b 8—b 6

28. c 7×b 6

29. C f 5—h 4

30. h 7—h 5

31. b 6×c 5

32. N d 6—e 5

— Partida a 25-a, jucată la Havana, 1889 —

Gambitul lui Evans

Alb Cigorin și Ponce Negru Steinitz și Gavilan

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—c 4

4. b 2—b 4

5. c 2—c 3

6. 0—0

7. d 2—d 4

mai bine C g 8—h 6.

8. d 4—d 5

9. D d 1—a 4

10. N c 1—g 5

11. C b 1—a 3

12. T a 1—d 1

gina e nevoită să se retragă într'un colț îndepărtat.

13. N g 5×e 7

14. d 5—d 6+

13. D a 4—b 4. Mai bine decât C f 3×e 5.

16. N c 4—b 3

17. C f 3—h 4

18. R g 1—h 1!

19. f 2—f 4

20. N b 3×f 7

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. N f 8—c 5

4. N c 5×b 4

5. N b 4—a 5

6. D d 8—f 6

7. C g 8—e 7. Eră

8. C c 6—d 8

9. N a 5—b 6

10. D f 6—d 6

11. c 7—c 6

12. D d 6—b 8. Re-

13. R e 8×e 7

14. R e 7—f 8

15. f 7—f 6

16. C d 8—f 7

17. g 7—g 6

18. N b 6—d 8

19. e 5×f 4

20. R f 8×f 7



21. e 4—e 5. O combinație foarte frumoasă.

21. f 6×e 5

22. T f 1×f 4+

22. R f 7—g 7. Mai

bine. La e 5×f 4, câștigă Albul prin D b 4×f 4+

23. C h 4—f 5+

23. g 6×f 5

24. T f 4×f 5

24. T h 8—g 8

25. T d 1—f 1

25. b 7—b 5

26. D b 4—g 4+ și mat în 3 trăsături.

— Partida a 26-a, jucată la Antwerpen, 1901 —

Partida spaniolă.

Alb—M. A. Fox.

Negru—N. N.

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—b 5

3. C g 8—f 6

4. 0—0

4. C f 6×e 4

5. T f 1—e 1

5. C e 4—d 6

6. C f 3×e 5

6. N f 8—e 7

7. N b 5—f 1. O continuare nouă. Continuarea obișnuită e N b 5—d 3.

7. 0—0

8. d 2—d 4

8. C d 6—f 5

9. c 2—c 3. Eră mai bine d 4—d 5

9. d 7—d 5

10. D d 1—d 3

10. T f 8—e 8

11. f 2—f 4

11. C f 5—d 6

12. T e 1—e 3

12. C e 6—a 5. Con-

tinuarea cea mai bună eră N c 8—f 5.

13. C b 1—d 2

13. C d 6—f 5

14. T e 3—h 3

14. C f 5—h 4

15. g 2—g 4

15. C h 4—g 6

16. T h 3—h 5

16. C a 5—c 6

17. C d 2—c 4! O combinație foarte frumoasă.

17. d 5 × c 4? Eră

mai bine N e 7—f 8.

18. D d 3 × g 6!

18. h 7 × g 6. Negru

n'are trăsătură mai bună.

19. C e 5 × g 6

19. f 7 × g 6

20. N f 1 × c 4+. Negru se predă.

— Partida a 26-a, jucată în New-York, 1889. —

Jocul lui Lopez.

Alb—M. Weisz

Negru—M. Pollock

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. N f 1—b 5

3. a 7—a 6

4. N b 5—a 4

4. C g 8—f 6

5. d 2—d 3

5. b 7—b 5

6. N a 4—b 3

6. N f 8—c 5

7. c 2—c 3

7. d 7—d 5

8. e 4×d 5

8. C f 6×d 5

9. D d 1—e 2

9. 0—0

10. D e 2—e 4

10. N c 8—c 6

11. C f 3×e 5. Albul câștigă un pion, dar își slăbește poziția. Eră mai bine C f 3—g 5, g 7—g 6 și 12. C g 5×e 6.

11. C c 6×e 5

12. D e 4×e 5
combinație strălucită.

12. C d 5—b 4. 0

13. 0—0. Albul nu putea lua calul. La c 3×b 4 urmă N c 5×b 4+, iar la C b 1—c 3—N e 6×b 3.

13. C b 4×d 3

14. D e 5—h 5

14. N e 6×b 3

15. a 2×b 3

15. T f 8—e 8

16. C b 1—d 2. Amenința C d 3×f 2 și la T f 1×f 2, mat prin T e 8—e 1+

16. D d 8—e 7

17. b 3—b 4. Pionul f 2 nu mai poate fi apărat.

17. N c 5×f 2+!

18. R g 1—h 1. Mai bine. 18. D e 7—e 1

19. h 2—h 3

19. C d 3×c 1. Negru își jertfește Regina pentru doi ofițeri. Jocul lui Pollock e de-o măiestrie desăvârșită.

20. T f 1×e 1

20. T e 8×e 1+

21. R h 1—h 2

21. N f 2—g 1+



Alb. (După trăs. a 18-a).

- | | |
|---|----------------|
| 22. R h 2—g 3 | 22. T e 1—e 3+ |
| 23. R g 3—g 4. Mai bine. | 23. C c 1—e 2 |
| 24. C d 2—f 1 | 24. g 7—g 6 |
| 25. D h 5—d 5. Albul nu se mai poate apăra. | 25. h 7—h 5+ |
| 26. R g 4—g 5 | 26. R g 8—g 7 |
| 27. C f 1×e 3 | 27. f 7—f 6+ |

Albul se predă.

— Partida a 28-a, match între Cigorin și Steinitz —

Jocul lui Lopez.

Alb—Cigorin

1. e 2—c 4
2. C g 1—f 3
3. N f 1—b 5
4. d 2—d 4
5. d 4×e 5

Negru—Steinitz

1. e 7—e 5
2. C b 8—c 6
3. d 7—d 6
4. N c 8—d 7
5. d 6×e 5

- | | |
|--|------------------------|
| 6. 0—0 | 6. N f 8 d 6 |
| 7. C b 1—c 3 | 7. C g 8—e 7 |
| 8. N c 1—g 5 | 8. f 7—f 6. E discu- |
| tabil dacă nu erà mai bine 0—0. | |
| 9. N g 5—e 3 | 9. 0—0 |
| 10. N b 5—c 4+ | 10. R g 8—h 8 |
| 11. C c 3—b 5 | 11. C e 7—c 8 |
| 12. D d 1—d 2 | 12. D d 8—e 8. Erà |
| mai bine D d 8—e 7, cum observă Steinitz însuși. | |
| 13. T a 1—d 1 | 13. N d 7—g 4 |
| 14. N c 4—e 2 | 14. C c 6—d 8 |
| 15. c 2—c 4 | 15. C d 8—e 6 |
| 16. h 2—h 3 | 16. N g 4—h 5 |
| 17. c 4—c 5! | 17. N d 6—e 7. Mai |
| bine. Rău ar fi fost N h 5×f 3 | |
| 18. D d 2—d 5 | 18. D e 8—c 6. M. bine |
| 19. N e 2—c 4 | 19. N h 5—e 8 |
| 20. a 2—a 4 | 20. C e 6×c 5. O gre- |
| șală, care are drept urmare pierderea calității și | |
| a partidei. | |
| 21. N e 3×c 5 | 21. N e 7×c 5 |
| 22. D d 5×c 6 | 22. N e 8×c 6 |
| 23. C b 5×c 7 | 23. C c 8—d 6. |
| 24. N c 4—b 3 | 24. N c 6×e 4 |
| 25. C c 7×a 8 | 25. N e 4×f 3 |
| 26. g 2×f 3 | 26. T f 8×a 8 |
| 27. T d 1—d 5 | 27. b 7—b 6 |
| 28. T f 1—d 1 | 28. T a 8—d 8 |
| 29. R g 1—g 2 | 29. a 7—a 5. Impie- |
| dică trăsătura 30. a 4—a 5. | |



Alb. (După trăs. a 26-a).

30. N b 3—c 2

31. h 3—h 4

32. f 3—f 4

33. R g 2—f 3

34. R f 3×f 4

35. N c 2—b 3

36. h 4—h 5

30. g 7—g 6

31. R h 8—g 7

32. e 5×f 4

33. f 6—f 5

34. R g 7—f 6

35. h 7—h 6

36. g 6×h 5. Mai

bine.

37. N b 3—c 2

38. T d 5—e 5+

39. T d 5×f 5+

40. T f 5—e 5+!

41. f 2—f 3

42. R f 4—g 4

43. R g 4×h 4.

44. N c 2—f 5+

45. b 2—b 3. Albul trebuie să piarză unul

37. R f 6—e 7

38. R e 7—f 8

39. R f 8—e 7

40. R e 7—d 7

41. h 5—h 4

42. T d 8—g 8+

43. T g 8—g 2

44. R d 7—c 6

dintre pionii **b** sau **f** și renunță, foarte corect, la pionul **f**.

45. N c 5—f 2+

46. R h 4—h 3. Mai bine. 46. T g 2—g 3 +

47. R h 3—h 2

47. T g 3×f 3

48. R h 2—g 2

48. T f 3—f 4. Albul amână, cât poate, schimbul ofițerilor.

49. N f 5—e 6

49. N f 2—c 5

50. N e 6—d 5+

50. R c 6—d 7

51. T e 5—e 6.

51. C e 6—f 5

52. N d 5—c 4+

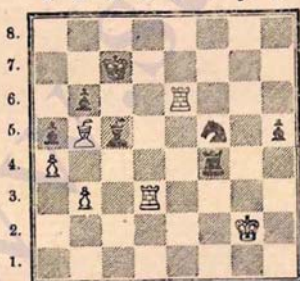
52. R d 7—c 7

53. T d 1—d 3

53. h 6—h 5

54. N c 4—b 5.

a. b. c. d. e f. g. h.



Alb.

54. T f 4—g 4+. Steinitz observă că ar fi fost mai bine T f 4—f 2+

55. R g 2—h 2

55. T g 4—h 4+

56. T d 3—h 3

56. N c 5—d 6 +

57. R h 2—g 2

58. R g 2—f 1

59. R f 1—f 2

60. T e 6—h 6

61. R f 2—g 2

62. T h 6—c 6 +

63. T c 6—c 4

64. T c 4—d 4

65. T d 4—d 7

66. T h 3—h 2

67. T d 7—g 7

68. T h 2—h 3

69. T g 7—g 6

70. N b 5—c 4

71. T h 3—f 3. Inceputul sfârșitului.

72. T g 6—g 7

73. T f 3—f 7

74. R g 2—h 3

75. T g 7—h 7

76. N c 4—f 1

57. T h 4—g 4 +

58. C f 5—g 3 +

59. h 5—h 4

60. T g 4—f 4 +

61. N d 6—e 7

62. N c 7—b 7

63. T f 4—f 8

64. R b 7—c 8

65. N e 7—d 8

66. C g 3—e 4

67. C e 4—c 5

68. N d 8—f 6

69. N f 6—d 8

70. T f 8—f 4

71. T f 4—d 4

72. R c 8—b 8

73. T d 4—d 6

74. T d 6—d 2

75. T d 2—d 6.

76. C c 5—e 6. Mai

bine.

77. T f 7—d 7

78. R h 3—g 4

79. N f 1—c 4!

77. T d 6—c 6

78. T c 6—c 7

79. T c 7 × c 4. Mai

bine.

80. b 3 × c 4

81. T d 7—d 6

82. T d 6—c 6 +

83. T h 7—h 8. Negru se predă.

80. R b 8—c 8

81. C e 6—c 5

82. R c 8—b 8

— Partida 29-a, jucată la Montecarlo, 1903 —

Partida spaniolă

Alb — Dr. Tarrasch

Negru — Taubenhaus

1. e 2—e 4

2. C g 1—f 3

3. N f 1—b 5

4. 0—0

5. d 2—d 4

6. D d 1—e 2

7. N b 5×c 6

8. d 4×e 5

bine C d 6—b 7.

9. D e 2—e 4

10. C f 3—d 4

mai bine C f 5—g 7.

11. D e 4×d 4

12. N c 1—h 6

13. C b 1—c 3

14. N h 6×g 5

15. C c 3—e 4! Trăsătură hotărîtoare. Mai bună decât sugestiva f 2—f 4.

16. C e 4—f 6+

bine.

17. D d 4—h 4

18. C f 6×h 7+

19. C h 7—g 5

20. D h 4—h 6

21. C g 5—h 7

1. e 7—e 5

2. C b 8—c 6

3. C g 8—f 6

4. C f 6×e 4

5. N f 8—c 7

6. C e 4—d 6

7. b 7×c 6

8. C d 6—f 5. E mai

9. g 7—g 6

10. C f 5×d 4. Eră

11. 0—0

12. T f 8—e 8

13. N e 7—g 5

14. D d 8×g 5

15. N g 5×e 5

16. R g 8—f 8. Mai

17. T e 8—e 6

18. R f 8—e 8

19. D e 5—f 6

20. T e 6—e 7

21. D f 6—h 8

22. D h 6—h 4! 22. D h 8—g 7
 23. T f 1—e 1! 23. T e 7—e 6. Tră-
 sături forțate. Negrul nu se mai poate apăra cu
 efect.

24. C h 7—g 5 24. T e 6—e 7
 25. T e 1×e 7+ 25. R e 8×e 7
 26. T a 1—e 1+. Negrul se predă.

— Partida a 30-a, jucată la Viena, 1903. —

Gambitul lui Kieseritzky.

Alb—Schlechter

Negru—Gunsberg

1. e 2—e 4	1. e 7—e 5
2. f 2—f 4	2. e 5×f 4
3. C g 1—f 3	3. g 7—g 5
4. h 2—h 4	4. g 5—g 4
5. C f 3—e 5	5. N f 8—g 7
6. d 2—d 4	6. C g 8—f 6
7. N c 1×f 4	7. d 7—d 6
8. C e 5×f 7	8. R e 8×f 7
9. N f 1—c 4 +	9. R f 7—e 8
10. C b 1—c 3	10. C f 6—h 5
11. N f 4—g 5	11. N g 7—f 6
12. D d 1—d 2	12. h 7—h 6
13. N g 5×f 6	13. D d 8×f 6
14. C c 3—d 5	14. D f 6—g 7
15. 0—0—0	15. c 7—c 6
16. C d 5—e 3	16. C h 5—g 3
17. T h 1—e 1	17. R e 8—d 8
18. N c 4—d 3	18. R d 8—c 7
19. C e 3—e 4!	19. D g 7—e 7

20. T e 1—e 3 20. b 7—b 5. Negru
nu poate mută calul pe h 5, fiindcă ar urmă
D d 2—a 5 +.

21. D d 2—a 5 +

21. R c 7—b 7

22. T e 3×g 3

22. b 5×c 4

23. N d 3×c 4

23. b 8—d 7

24. T d 1—f 1

24. T h 8—h 7

25. N c 4—a 6 +

25. R b 7—b 8

26. T g 3—b 3 +

26. C d 7—b 6

27. T b 3×b 6 +

27. a 7×b 6

28. D a 5×b 6 +

28. N c 8—b 7

29. N a 6×b 7

29. T a 8—a 7

30. N b 7—a 6 +

30. R b 8—a 8

31. D b 6×c 6 +. Negrul se predă.

— Partida a 31-a, jucată la Frankfurt, 1887. —

Jocul celor 4 cai.

Alb—L. Paulsen

Negru—Harmonist

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6

3. C b 1—c 3

3. C g 8—f 6

4. N f 1—b 5

4. N f 8—b 4

5. 0—0

5. 0—0

6. d 2—d 3

6. d 7—d 6

7. N b 5×c 6

7. b 7×c 6

8. N c 1—d 2

8. N c 8—g 4

9. h 2—h 3

9. N g 4—h 5

10. C c 3—e 2

10. N b 4×d 2. Mai

bine.

11. C f 3 × d 2

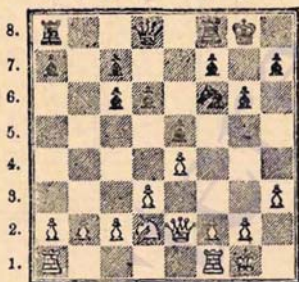
11. N h 5 × e 2

12. D d 1 × e 2

12. g 7 — g 6. Negrul

vrea să ducă Nebunul f 6 pe h 5, își compromite însă situația.

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

13. f 2 — f 4

13. C f 6 — h 5

14. f 4 — f 5! O combinație frumoasă.

14. Ch 5 — g 3

15. D e 2 — g 4

15. C g 3 × f 1

16. Ta 1 × f 1. Amenință apoi f 5 — f 6

16. h 7 — h 5. Mai

bine eră, poate, D d 8 — d 7.

17. D g 4 — g 3

17. D d 8 — f 6

18. Cd 2 — f 3

18. R g 8 — h 8

19. Cf 3 — g 5

19. Tf 8 — g 8

20. h 3 — h 4

20. Tg 8 — g 7

21. Tf 1 — f 3

21. Ta 8 — g 8

22. Dg 3 — f 2. Hotărîtor. 22. Df 6 — d 8

- | | |
|-------------------|----------------------|
| 23. f 5 × g 6 | 23. f 7 × g 6 |
| 24. C g 5 — f 7 + | 24. T g 7 × f 7 |
| 25. T f 3 × f 7 | 25. T g 8 — e 8 |
| 26. D f 2 — g 3 | 26. T e 8 — g 8 Mult |
- mai bine erà T e 8 — e 6.
- | | |
|-----------------|---------------|
| 27. D g 3 — e 3 | 27. g 6 — g 5 |
|-----------------|---------------|
28. D e 3 — f 3. Negrul se predă.

— Partida a 32-a, jucată la New-York, 1889 —

Jocul celor 4 cai.

Alb—Pollock

Negru—Cigorin

- | | |
|-------------------|-----------------|
| 1. e 2 — e 4 | 1. e 7 — e 5 |
| 2. C b 1 — c 3 | 2. C g 8 — f 6 |
| 3. C g 1 — f 3 | 3. C b 8 — c 6 |
| 4. d 2 — d 4 | 4. e 5 × d 4 |
| 5. C f 3 × d 4 | 5. N f 8 — b 4 |
| 6. C d 4 × c 6 | 6. b 7 × c 6 |
| 7. N f 1 — d 3 | 7. d 7 — d 5 |
| 8. e 4 — e 5 | 8. C f 6 — g 4 |
| 9. 0 — 0 | 9. 0 — 0 |
| 10. h 2 — h 3 | 10. C g 4 × e 5 |
| 11. N d 3 × h 7 + | 11. R g 8 × h 7 |
| 12. D d 1 — h 5 + | 12. R h 7 — g 8 |
13. D h 5 × e 5. Albul a recâștigat pionul, dar a cedat Negrului atacul.
- | | |
|--|-----------------|
| | 13. T f 8 — e 8 |
|--|-----------------|
14. D e 5 — g 3. Poate erà mai bine D e 5 — h 5
- | | |
|--|-----------------|
| | 14. N c 8 — f 5 |
|--|-----------------|
15. N c 1 — g 5. Slab.
- | | |
|--|-----------------|
| | 15. D d 8 — d 7 |
|--|-----------------|

16. T a 1—c 1

17. D g 3—f 4

18. b 2×c 3

19. D f 4—a 4. Fără îndoială eră mai bine

D f 4—g 3, fiindcă Albul aveă prilej să atace.

19. T a 8—e 8

20. N g 5—e 3



Alb.

21. g 2×h 3

22. T c 1—e 1

23. T e 1×e 2

24. T f 1—b 1

20. N f 5×h 3

21. T e 8×e 3

22. D d 7×h 3

23. T e 3×e 2

24. T e 2—e 4 câștigă.

— Partida a 33-a, jucată în Viena, 1903. —

Gambitul lui Muzio.*Alb—G. Maroczy*

1. e 2—e 4

2. f 2—f 4

Negru—M. Cigorin

1. e 7—e 5

2. e 5×f 4

3. C g 1—f 3
 4. N f 1—c 4
 5. C b 1—c 3. Teoria recomandă continua-
 rea 0—0.
 6. D d 1×f 3
 bine.

7. d 2—d 4
 8. C c 3—d 5
 9. 0—0. Albul trebuie să aducă a doua
 jertfă, pentru a nu pierde prilejul de-a ataca.

9. c 6×d 5
 10. e 4×d 5
 11. N c 1×f 4
 12. N c 4—b 5 +
 13. T a 1—e 1 +
 14. N f 4×d 6. La D f 3—a 3 răspunde Ne-
 grul cu a 7—a 6.

14. R e 8—f 8 ? Ne-
 grul trebuie să tragă D d 8—b 6.

15. T e 1×e 7
 16. T f 1—e 1
 17. N d 6×e 7
 nouă greșală hotăritoare.

18. D f 3—e 2
 19. N e 7—f 6 +
 20. D e 2—e 5
 21. N f 6×h 8
 22. D c 5—e 7
 23. D e 7×f 6 +
 24. T e 1—e 7. Negru se predă.

3. g 7—g 5

4. g 5—g 4

5. g 4×f 3

6. d 7—d 6! Mai

7. N c 8—e 6!

8. c 7—c 6

10. N e 6—f 5

11. N f 5—g 6

12. C b 8—d 7

13. N f 8—e 7

15. C g 8×e 7

16. R f 8—g 7

17. D d 8—a 5? O

18. C d 7—f 8

19. R g 7—g 8

20. h 7—h 6

21. f 7—f 6

22. R g 8×h 8

23. R h 8—g 8

— Partida a 34-a, jucată la Viena, 1903. —

Gambitul Nebunului.

Alb—Maroczy

1. e 2—e 4
2. f 2—f 4
3. N f 1—c 4
4. N c 4×d 5
5. R e 1—f 1
6. C g 1—f 3
7. h 2—h 4
8. C b 1—c 3
9. d 2—d 4
10. N d 5—c 4
11. D d 1—d 3
12. C c 3—e 2
13. D d 3—b 3.
14. h 4×g 5
15. T h 1×h 8
16. N c 4×f 7
17. N f 7—e 6
18. C e 2—g 1
19. N e 6×d 7+
20. D b 3×g 8+
21. D g 8—e 6 +
22. D e 6—g 8 +
23. D g 8—e 6 +
24. D e 6—g 8 +
25. D g 8—e 6 +

Negru—Gunsberg

1. e 7—e 5
2. e 5×f 4
3. d 7—d 5
4. D d 8—h 4+
5. g 7—g 5
6. D h 4—h 5
7. N f 8—g 7
8. h 7—h 6
9. c 7—c 6
10. N c 8—g 4
11. C b 8—d 7
12. 0—0—0
13. D h 5—g 6
14. h 6×g 5
15. N h 7×h 8
16. D g 6—h 7!
17. D h 7—h 1+
18. N g 4×f 3
19. T d 8×d 7
20. T d 7—d 8
21. T d 8—d 7
22. T d 7—d 8
23. T d 8—d 7
24. T d 7—d 8

și așa înainte. Partida e remisă.

— Partida a 35-a, jucată la Karlsbad, 1901 —

Partida franceză.

Alb - G. Marco

Negru—Albin

1. e 2—e 4
 2. d 2—d 4
 3. C b 1—c 3
 4. N c 1—g 5
 5. e 4—e 5
 6. N g 5×e 7
 mai bine C g 8×e 7.

1. e 7—e 6
 2. d 7—d 5
 3. C g 8—f 6
 4. N f 8—e 7
 5. C f 6—g 8
 6. D d 8×e 7. Erà

7. f 2—f 4
 8. D d 1—d 2
 9. C g 1—f 3
 10. C c 3—a 4!
 11. C a 4×c 5
 12. d 4×c 5
 13. c 2—c 3
 14. N f 1—d 3
 15. C f 3—d 4
 16. D d 2×d 3
 17. 0 0
 18. R g 1—h 1
 19. g 2—g 4
 20. c 3×d 4

7. a 7—a 6
 8. C g 8—h 6
 9. c 7—c 5
 10. C b 8—d 7
 11. C d 7×c 5
 12. D e 7×c 5
 13. N c 8—d 7
 14. N d 7—b 5
 15. N b 5×d 3
 16. b 7—b 5
 17. C h 6—f 5
 18. g 7—g 6
 19. C f 5×d 4
 20. D c 5—b 4. La

D c 5—c 4 Albul ar răspunde D d 3—d 2.

21. f 4—f 5!
 bine.

21. T a 8—c 8. Mai

22. T f 1—f 2
 23. f 5×e 6

22. T c 8—c 4
 23. f 7×e 6

24. a 2—a 3! Foarte frumoasă trăsătură.

24. D b 4—e 7

25. b 2—b 3

25. T c 4—c 6

26. a 3—a 4!

26. b 5—b 4

27. T a 1—f 1

27. D e 7—g 5

28. T f 2—c 2! Trăsătura hotăritoare

28. T c 6×c 2

29. D d 3×c 2

29. D g 5×g 4

30. D c 2—c 8+

30. R e 8—e 7

31. D c 8—c 7+. La D c 8×h 8, Negrul

răspunde cu D g 4—e 4+, 33. R h 1—g 1, D e 4—g 4+, 34. R g 1—f 2, D g 4—f 4+ și „șah etern“.

31. R e 7—e 8

32. D c 7—f 7+

32. R e 8—d 8

33. D f 7—f 6+

33. R d 8—d 7

34. D f 6—g 7+. Negrul se predă.

— Partida a 36-a, jucată la Frankfurt a. M., 1887. —

Gambitul regelui refuzat.

Alb—Fritz

Negru—Blackburne

1. e 2—e 4

1. e 7—e 5

2. f 2—f 4

2. N f 8—c 5

3. C g 1—f 3

3. d 7—d 6

4. C b 1—c 3

4. C g 8—f 6

5. N f 1—c 4

5. C b 8—c 6

6. d 2—d 3

6. N c 8—g 4

7. N c 4—b 5

7. C f 6—d 7

8. N b 5×c 6

8. b 7×c 6

9. h 2—h 3

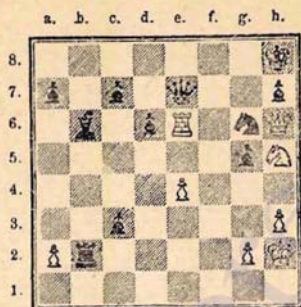
9. N g 4×f 3

10. D d 1×f 3

10. T a 8—b 8. Mai

bine.

11. C c 3—e 2 11. e 5 $\times$ f 4. Nefavorabil, cum se va învedera în curând.
12. d 3—d 4 12. N c 5—b 6
18. N c 1 $\times$ f 4. Albul jertfește, intenționat, un pion.
13. N b 6—a 5+
14. c 2—c 3 14. T b 8 $\times$ b 2
15. 0—0 15. 0—0. Negrul nu are trăsătură mai bună.
16. C e 2—g 3 16. f 7—f 6
17. T a 1—e 1 17. R g 8—h 8. Primejdios ar fi T b 2 $\times$ a 2.
18. T e 1—e 3. Albul începe o combinație îndrăzneată, dar puțin corectă.
18. g 7—g 5
19. D f 3—h 5 19. N a 5—b 6. Ma bine.
20. N f 4 $\times$ g 5 20. f 6 $\times$ g 5
21. T e 3—f 3 21. T f 8 $\times$ f 3
22. T f 1 $\times$ f 3 22. C d 7—e 5. Apărarea e foarte abilă.
23. T f 3—f 5. Eră mai bine T f 3—f 6!
23. C e 5—g 6
24. D h 5—h 6 24. D d 8—e 7
25. C g 3—h 5 25. c 6—c 5. Prin trăsătura aceasta Negrul scapă de mat.
26. T f 5—f 6 26. c 5 $\times$ d 4
27. T f 6—e 6. Greșit ar fi T f 6 $\times$ g 6, pentru că ar urmă d 4 $\times$ c 3+ și apoi c 3—c 2
27. d 4 $\times$ c 3+
28. R g 1—h 2.



Alb.

28. C g 6 — h 4. O combinație superbă. Blackburne nu-și apără Regina, fiindcă la 29. T e 6 × e 7 ar urmă T b 2 × g 2 +, 30. R h 2 — h 1, T g 2 — g 1 +, 31. R h 1 — h 2, C h 4 — f 3 mat.

29. D h 6 — f 6 + 29. R h 8 — g 8. La D e 7 × f 6 ar urmă 30. T e 6 — e 8 + și mat cu trăsătura următoare.

30. T e 6 × e 7

30. T b 2 × g 2 +

31. R h 2 — h 1

31. T g 2 — g 1 + și

Negru dă „șah etern“ pe câmpurile g 2 și g 1.

— Partida a 37-a, jucată la New-York, 1887. —

Partida franceză.

Alb — Steinitz

Negru — Golmayo

1. e 2 — e 4

1. e 7 — e 6

2. d 2 — d 4

2. d 7 — d 5

3. C b 1—c 3

4. e 4—e 5

5. f 2—f 4

6. d 4×c 5

7. C g 1—f 3

8. N f 1—d 3

3. C g 8—f 6

4. C f 6—d 7

5. c 7—c 5

6. N f 8×c 5

7. 0—0

8. C b 8—c 6. Pare

că ar fi fost mai bine f 7—f 6.

9. h 2—h 4

9. f 7—f 6.

10. C f 3—g 5. O jertfă corectă.

10. f 6×g 5

11. N d 3×h 7+!

11. R g 8×h 7

12. h 4×g 5+

12. R h 7—g 8. La

R h 7—g 6, ar urmă mat în două trăsături.

13. D d 1—h 5

13. C d 7×e 5, pen-

tru a împiedică trăsătura g 5—g 6.

14. f 4×e 5

14. T f 8—f 5

15. g 2—g 4

15. T f 5×e 5+

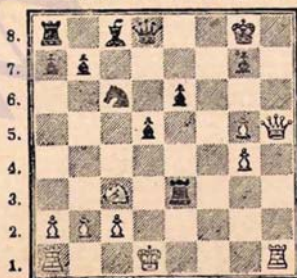
16. R e 1—d 1

16. N c 5—e 3

17. N c 1×e 3

17. T e 5×e 3

a. b. c. d. e. f. g. h.



Alb.

18. C c 3—b 5! Pentru a închide calea Regelui spre d 6. 18. T e 3—f 3

19. g 5—g 6. Negrul se predă fiindcă matul, în două trăsături, nu se mai poate împiedica.

— Partida a 38 a, jucată la Bradford, 1888. —

Partida franceză.

Alb—Bird

Negru—Owen

1. e 2—e 4

1. e 7—e 6

2. d 2—d 4

2. e 7—c 6. Mai

bine e trăsătura obișnuită d 7—d 5.

3. f 2—f 4

3. d 7—d 5

4. e 4—e 5

4. C b 8—a 6

5. c 2—c 3. Mai bine. 5. C a 6—c 7

6. N c 1—e 3, pentru a împiedica c 6—c 5.

6. b 7—b 6

7. C g 1—f 3

7. C g 8—h 6

8. N f 1—e 2

8. N f 8—e 7

9. 0—0

9. 0—0

10. h 2—h 3

10. c 6—c 5

11. g 2—g 4

11. R g 8—h 8. Eră

mai bine f 7—f 5.

12. T f 1—f 2. Albul pregătește un atac violent împotriva aripei regelui.

12. C e 7—e 8

13. C b 1—d 2

13. a 7—a 6

14. C d 2—f 1

14. T a 8—a 7

15. T f 2—g 2

15. c 5—c 4

16. C f 1—g 3

16. T f 8—g 8. Eră

și acum mai bine f 7—f 5.

17. C f 3—g 5

17. g 7—g 6

18. C g 5—f 3

18. U e 8 — g 7. O

greșală.

19. f 4 — f 5. Partida e câștigată. Negrul trebuie să piarză un ofițer.

19. C h 6×f 5

20. g 4×f 5

20. e 6×f 5

21. D d 1—d 2

21. C g 7—e 6

22. T a 1—f 1

22. f 5—f 4. O tră-

sătură frumoasă, care, însă, nu mai folosește nimic.

23. N e 3×f 4

23. C e 6×f 4

24. D d 2×f 4

24. g 6—g 5

25. D f 4×f 7

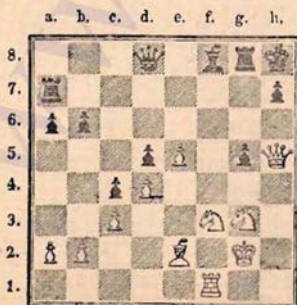
25. N c 8×h 3

26. D f 7—h 5

26. N h 3×g 2. Ne-

grul câștigă calitatea, dar nu se mai poate apăra.

27. R g 1×g 2.



Alb.

27. N e 7—f 8

28. e 5—e 6. Sfârșitul e jucat cu multă măiestrie.

28. T g 8—g 6

29. C f 3—e 5

29. T g 6—f 6

30. C e 5—c 6 și câștigă.

— Partida a 39-a, jucată la Frankfurt a. M., 1887 —

Partida siciliană.

Alb—A. Fritz

Negru—Mackenzie

1. e 2—e 4

1. c 7—c 5

2. C g 1—f 3

2. C b 8—c 6 E mai

bine e 7—e 6.

3. d 2—d 4

3. c 5×d 4

4. C f 3×d 4

4. g 7—g 6

5. N c 1—e 3

5. N f 8—g 7

6. C b 1—c 3

6. C g 8—f 6

7. N f 1—e 2. Mai bine.

7. d 7—d 6

8. D d 1—d 2

8. N c 8—d 7. Tră-

sătură nefavorabilă, fiindcă nu promovează desfășurarea jocului negru.

9. f 2—f 4

9. T a 8—c 8

10. 0—0

10. 0—0

11. T a 1—d 1

11. a 7—a 6. Trăsă-

tura aceasta și cea următoare sunt cauza că Negrul pierde partida.

12. h 2—h 3. Pentru a împiedică C f 6—g 4 sau N d 7—g 4

12. C c 6—a 5. Fără

rost. Calul rămâne mai bine pe c 6.

13. e 4—e 5

13. C f 6—e 8. Mai

bine.

14. C d 4—f 3

14. C a 5—c 4

15. N e 2×c 4

15. T c 8×c 4

16. C c 3—d 5. Foarte bine. Calul și Nebunul stăpânesc punctul b 6. Acum se învederează greșala trăsăturii a 11-a.

16. N d 7—e 6. Mai

bine.

17. b 2—b 3

17. T c 4—c 8

18. c 2—c 4

18. d 6×e 5. Greșală

hotărîtoare.

19. D d 2—b 4

19. N e 6×d 5

20. T d 1×d 5

20. D d 8—e 7

21. f 4×e 5

21. e 7—e 6

22. N e 3—b 6

22. D c 7—b 8. La

D c 7—c 6, Albul câștigă prin C f 3—d 4.

23. T d 5—d 7

23. N g 7×e 5. Ne-

grul mai pierde un ofițer. Partida însă, și așa

24. Cf 3×e 5 c. à pierdută.



Alb.

- | | |
|---------------------------------|---------------|
| 25. T f 1×f 6 | 24. C e 8—f 6 |
| 26. N b 6—d 4 | 25. D b 8×e 5 |
| 27. D b 4—e 7. Negrul se predă. | 26. D e 5—e 4 |

— Partida a 40-a, jucată la Cambridge, 1904, —

Partida siciliană.

Alb—Lawrence

Negru—Hodges

- | | |
|--|--------------|
| 1. e 2—e 4 | 1. c 7—c 5 |
| 2. C g 1—f 3 | 2. C b 8—c 6 |
| 3. d 2—d 4 | 3. c 5×d 4 |
| 4. C f 3×d 4 | 4. g 7—g 6 |
| 5. C d 4×c 6 ? O greșală, fiindcă Negrul, schimbând ofițerii, își întărește centrul. | |

- | | |
|---|---------------|
| 6. D d 1—d 4 | 5. b 7×c 6 |
| 7. e 4—e 5 | 6. C g 8—f 6 |
| 8. e 5—e 6 | 7. C f 6—d 5 |
| 9. e 6×f 7+ | 8. C d 5—f 6 |
| 10. N f 1—d 3 | 9. R e 8×f 7 |
| 11. 0—0 | 10. N f 8—g 7 |
| 12. D d 4—h 4 | 11. T h 8—f 8 |
| 13. T f 1—e 1 | 12. d 7—d 5 |
| 14. C b 1—c 3 | 13. R f 7—g 8 |
| 15. N c 1—g 5 | 14. T f 8—f 7 |
| 16. T e 1—e 2 | 15. D d 8—f 8 |
| 17. C c 3—a 4 ? O trăsătură slabă, de care profită Negru. | 16. T a 8—b 8 |

17. e 7—e 5 !

- | | |
|--|----------------|
| 18. c 2—c 3 | 18. e 5—e 4 |
| 19. N d 3—c 2 | 19. N c 8—a 6 |
| 20. T e 2—e 1 | 20. C f 6—d 7 |
| 21. N g 5—e 3 | 21. C d 7—e 5 |
| 22. T a 1—b 1 | 22. N a 6—d 3 |
| 23. N c 2×d 3 | 23. C e 5×d 3 |
| 24. T e 1—e 2. Eră mai bine T e 1—d 1. | |
| | 24. D f 8—a 3! |
| 25. T e 2—d 2 | 25. D a 3×a 2 |
| 26. T b 1—f 1 | 26. D a 2×a 4 |
| 27. T d 2×d 3 | 27. T b 8×b 2 |
| 28. N e 3—c 1 | 28. T b 2—b 1 |
| 29. T D 3—h 3 | 29. N g 7—f 8 |
| 30. D h 4—d 8 | 30. D a 4—a 1 |
| 31. D d 8—g 5 | 31. N f 8—e 7 |
| 32. D g 5—h 6 | 33. N e 7—a 3 |
| 33. T h 3—g 3 | 33. T b 1×c 1 |

Albul se predă.

— Partida a 41-a, jucată la München, 1900 —

Gambitul Regelui refuzat.

Alb—A. Burn

Negru—W. Cohn

1. d 2—d 4

1. d 7—d 5

2. c 2—c 4

2. e 7—e 5. O va-

riantă foarte interesantă.

3. d 4×e 5

3. d 5—d 4

4. e 2—e 4. Pare a fi mai bine C g 1—f 3.

4. C b 8—c 6

5. f 2—f 4

5. N f 8—c 5. E

mai bine g 7—g 5 sau f 7—f 6.

6. a 2—a 3
7. C g 1—f 3
8. N f 1—d 3
9. e 5×f 6
10. h 2—h 3
11. D d 1×f 3
12. 0—0
13. C b 1—d 2
14. D f 3—e 2
15. e 4—e 5!
16. C d 2—e 4
17. N c 1—d 2
18. b 2—b 4
19. a 3×b 4
20. D e 2×d 3

6. a 7—a 5
7. N c 8—g 4
8. f 7—f 6
9. C g 8×f 6
10. N g 4×f 3
11. 0—0
12. D d 8—e 7
13. C f 6—d 7
14. D e 7—h 4
15. T a 8—d 8
16. N c 5—b 6
17. C d 7—c 5
18. a 5×b 4
19. C c 5×d 3
20. T d 8—a 8. Unica

trăsătură prin care se poate scăpa Nebunul.

21. T a 1×a 8
22. c 4—c 5
23. D d 3—c 4+
24. C e 4—g 5
25. C g 5—f 7+
26. f 4—f 5
27. f 5—f 6! Energic.
28. C f 7—g 5+! Negrul se predă, fiindcă
29. D c 4—f 7 e hotărîtor.

21. T f 8×a 8
22. N b 6—a 7
23. R g 8—h 8
24. h 7—h 6
25. R h 8—h 7
26. T a 8—e 8
27. g 7×f 6

— Partida a 42-a jucată în matchul dela 1889 —

Deschidere neregulată.

Ălb — Steinitz

1. C g 1—f 3
2. d 2—d 4

Negru — Cigorin

1. d 7—d 5
2. N c 8—g 4

3. c 2—c 4. Mai bine. 3. N g 4×f 3

4. g 2×f 3. Albul își întărește centrul.

4. e 7—e 6

5. c 4×d 5

5. D d 8×d 5. Eră

mult mai bine e 6×d 5.

6. e 2—e 4!

6. N f 8—b 4+

7. C b 1—c 3

7. D d 5—a 5

8. N c 1—d 2

8. C b 8—c 6

9. d 4—d 5!

9. e 6×d 5

10. a 2—a 3

10. C c 6—d 4

11. N f 1—d 3. Mai bine eră T a 1—c 1,
prin care Albul câștigă un ofițer.

11. 0—0—0. Negrul

n'are trăsătură mai bună.



Alb.

12. a 3×b 4

12. C d 4×f 3+

13. D d 1×f 3. O jertfă bine combinată.

13. D a 5×a 1+

- | | |
|--|---------------------|
| 14. R e 1—e 2 | 14. D a 1×b 2 |
| 15. T h 1—b 1 | 15. D b 2—a 3 |
| 16. C c 3—b 5 | 16. D a 3—a 6 |
| 17. D f 3×f 7 | 17. D a 6—b 6. Pen- |
| tru a se apăra împotriva matului pe c 7. | |
| 18. T b 1—c 1 | 18. C g 8—h 6. Mai |
| bine. | |
| 19. D f 7×g 7 | 19. d 5×e 4 |
| 20. D g 7×c 7+ | 20. D b 6×c 7 |
| 21. T c 1×c 7+ | 21. R c 8—b 8 |
| 22. N d 3×e 4 și câștigă. | |

— Partida a 43-a, jucată în matchul dela 1889 —

Deschidere neregulată.

Alb—Steinitz

Negru Cigorin

- | | |
|---|-------------------|
| 1. C g 1—f 3 | 1. d 7 d 5 |
| 2. d 2—d 4 | 2. N c 8—g 4 |
| 3. c 2—c 4 | 3. C b 8—c 6 |
| 4. e 2—e 3 | 4. e 7—e 5 |
| 5. D d 1—b 3 | 5. N g 4×f 3 |
| 6. g 2×f 3 | 6. C g 8—e 7 |
| 7. C b 1—c 3 | 7. e 5×d 4 |
| 8. C c 3×d 5 | 8. T a 8—b 8 |
| 9. e 3 e 4 | 9. C e 7—g 6 |
| 10. N c 1—d 2 | 10. N f 8—d 6 |
| 11. f 3—f 4 | 11. 0—0. Rocada e |
| foarte primejdioasă, fiindcă turnurile pot stă- | |
| pâni linia g. | |
| 12. 0—0—0 | 12. C c 6—e 7 |

13. f 4—f 5
bine.
14. c 4×d 5
șală hotăritoare.
15. D b 3—f 3
16. T h 1—g 1
a împiedică T g 1—g 4. Calul, însă, nu mai poate fi apărat.
17. R e 1—b 1
greșală !
18. D f 3—g 3
19. D g 3×d 6
20. R b 1—a 1
12. C e 7×d 5. Mai
14. C g 6—f 4. O gre-
15. D d 8—h 4
16. h 7—h 5. Pentru
17. c 7—e 5. O nouă
18. C f 4—g 6
19. D h 4×e 4+
20. D e 4×f 5



Alb.

21. D b 6—g 3. O trăsătură foarte frumoasă.
22. f 2—f 4
21. D f 5×d 5
22. b 7—b 5

23. N f 1—g 2

24. D g 3—g 5

25. N g 2—h 3

26. N h 3×f 5

27. N f 5—e 4

28. D g 5×h 5

29. D h 5×c 5

30. D c 5—h 5

31. D h 5—h 7+

32. T d 1—c 1

33. f 4—f 5

23. D d 5—d 6

24. f 7—f 5

25. T b 8—b 6

26. T f 8—f 6

27. D d 6—d 7

28. C g 6—f 8

29. C f 8—e 6

30. D d 7—d 6

31. R g 8—f 8

32. T b 6—a 6

33. C e 6—c 5. O ul-

timă încercare nereușită.

34. D h 7—h 8+

34. R f 8—e 7

35. T g 1×g 7+ și câștigă.

Biblioteca pentru Toți **ȘTIINȚA AMUZANTĂ**

EXPERIENȚE ATRĂGĂTOARE

întemeiate pe legi științifice

de **TOM TIT**. Traducere de **LAURA NADEJDE**

Un volum de 208 pagini cu 70 ilustrații. Prețul **60 bani**



Exercițiile lui Tom Tit. sunt foarte populare în lumea școlară din străinătate, căci pe cât sunt de instructive, pe atât sunt de atrăgătoare.

Multe din experiențele cuprinse în acest volum sunt simple jocuri menite să înveselească o societate, dar cea mai mare parte din ele se întemeiază pe vre-o lege din domeniul fenomenelor fizice și iau prin aceasta un caracter cu adevărat științific. Se poate ușor deduce de aci ma-

rea însemnătate a acestor experiențe pentru educația științifică a tinerimei. Copilul petrece făcând jucării noi și, jucându-se, *învață*. În adevăr, la urmă rămâne cu o mulțime de cunoștințe despre legile fenomenelor fizice și aplicările lor.

Prin tipărirea acestui volum, direcțiunea „Bibliotecii pentru Toți” a făcut un real serviciu lumii școlare, căreia i se pune la îndemână o carte cu adevărat prețioasă. Tipărire îngrijită și ilustrații splendide.

No. 410—411

Prețul 60 bani

BIBLIOTECA PENTRU TOȚI

Cum se Ghicește în Palmă



Cum poți să cunoști
caracterul
unei persoane

Ghicirea

Trecutului,
Presentului,
Viitorului și
Cunoașterea
Maladiilor
etc. etc.

Prețul 60 bani