

I.L. MÁJZELISZ és M.M. JUDOVICS

A SAKKJÁTÉK KÉZIKÖNYVE



TESTNEVELÉSI ÉS SPORTKIADÓ



И. Л. МАЙЗЕЛИС и М. М. ЮДОВИЧ:

„Учебник шахматной игры“

„Физкультура и спорт“ Ленинград, 1949

I. L. Májzelisz és M. M. Judovics

A SAKKJÁTÉK KÉZIKÖNYVE



TESTNEVELÉSI ÉS SPORTKIADÓ

„A sakkjáték rövid története“ című cikket, valamint „A játék leírása“, „Egyszerű végjátékok“, „A stratégia és a taktika alapja“ című fejezeteket I. L. Májzelisz írta.

„A sakkjátszma“ és „A sakk mestereinek gyakorlatából“ című fejezetek M. M. Judovics írása.

ELŐSZÓ

1879-ben, amikor M. I. Csigorin, a sakkjáték lángelméje és járadhatatlan népszerűsítője (1850—1908), megpróbálta megszervezni a sakkjáték kedvelőinek szövetségét, keserves csalódásban részesült. A „Sahmatnij Lisztok“ (Sakkújság) ugyanis „bátorításul“ a következőket hozta tudomására: „Mivel a szövetségnek csupán 60 tagja van, jobb lesz még várnia.“ Végülis, a szövetség mégis működni kezdett, de tevékenységét két év múlva kénytelen volt megszüntetni, mert az eredeti hatvan tagból alig maradt húsz. Később az oroszországi sakkozók szövetsége újra megalakult, de működését csak kis számú, lelkes csoport támogatta. 1917-ig az oroszországi sakkjátékosok száma alig tett ki néhány százat. Ezen nincs miért csodálkoznunk: A cári rendszernek nem állt érdekében, hogy a kultúra és a tudomány könnyen hozzáférhetővé váljék a széles néptömegek számára. A cári rendszer nem akarta, hogy az úgynevezett „alsó rétegek“ széles néptömeget felölelő szervezetet létesítsenek, legyen az akár sakkszervezet is.

A Nagy Októberi Szocialista Forradalom a tanulás, tudomány és a művészet útját is megnyitotta a nép előtt. Hazánk nagy területén ezer meg ezer kultúrotthon létesült. A kultúr- és pionirpalotákkal, a klubokkal, a vörös-sarkokkal és olvasókörokkal együtt, a sakkjáték is a szovjet nép szellemi fejlődülésének eszköze lett.

A sakkjáték kulturális és nevelőhatását valamennyien ismerjük. A Szovjetunió Minisztertanácsa mellett működő Össz-szövetségi Testnevelési és Sportbizottság különleges gondot fordít a sakkjátékra, amely ezáltal állandóan fejlődik és szerves részét alkotja a nép kulturális életének.

1947-ben, a moszkvai iskolások versenyén több mint hétezer ifjú vett részt és ezenkívül mind Moszkvában, mind pedig sok más városban a sakkjáték több ezer ifjú érdeklődését váltotta ki.

A kolhozparasztok 1950-ben megrendezett sakkversenye, amelyen 306 ezer sakkozó vett részt, a szovjet falu kulturális életének nagy fejlődését bizonyítja.

A sakk iránt mutatkozó érdeklődés nagymértékben megnövekedett a szovjet sakkozónak a legjobb angol és amerikai sakkozók fölött aratott győzelme után. Ez a győzelem az egész világ előtt megmutatta, hogy a szovjet nép szocialista fejlődése során a sakkban — a kultúrának ezen a kis területén is — milyen magas színvonalat ért el. A Szovjetek Hazájával vívott sportversenyben az Egyesült Államok és Nagy-Britannia sakk-kultúrája vereséget szenvedett.

Ma már mindenütt elismerik, hogy a szovjet sakszövetség mind számbelileg, mind pedig a játékosok színvonalának szempontjából a világon az első helyen áll. Ezt a sikert meg kell erősítenünk és tovább kell haladnunk. De ezt a haladást csak úgy valósíthatjuk meg, ha gondoskodunk tehetséges utánpótlás neveléséről és tereszerű fejlesztéséről. A sakkirodalom iránt mutatkozó érdeklődés arra készítette a kiadót, hogy ezt a kézikönyvet újabb kiadásban is megjelentesse. A kézikönyv célja kielégíteni a sakk iránt tanúsított fokozódó érdeklődést és elősegíteni a tehetséges sakkozók kifejlődését.

Most néhány szót szeretnék szólni a könyv használatának módjáról. A könyv tanulmányozásához feltétlenül sakkot kell használnunk, mert sakktábla és sakkbábok nélkül szinte lehetetlen megtanulni a sakkozást. Bár a kezdő könnyen megtanulja a játék szabályait és a lépéseket, a kézikönyv következő fejezeteinek alapos áttanulmányozása csak az ismeretek állandó ismétlése és ellenőrzése által sikerülhet. Nagyon hasznos, ha időnként felkeressük valamelyik barátunkat és a sakktábla mellett kölcsönösen vizsgáztatjuk egymást.

A könyv több nehezebb állást is bemutat. Ilyen például a futóval és huszárral adott matt. Ezek elsajátítása elég nehéz feladatot ró a kezdőre. Ezért célszerű, hogy a kezdő alaposan áttanulmányozza ezeket az állásokat, majd, miután már kellő gyakorlati tapasztalattal rendelkezik, ismételve át őket. Ekkor könnyen megérti majd azt is, ami azelőtt nehéznek és érthetetlennek tűnt előtte.

De a kezdő nem elégedhet meg azzal, hogy megtanul sakkozni, hanem arra kell törekednie, hogy jól sakkozzék. Ezt úgy érheti a legkönnyebben el, ha már az első játszmáit feljegyzi egy füzetbe és továbbra is feljegyzi minden versenyjátszmát. A játszmákat odahaza egyedül újra le kell játszania és a kézikönyv segítségével ki kell elemeznie az átkövetett hibákat. Ez az elemzés különösen a nyitások változatainak megtanulásakor bizonyult hasznosnak, mert ezáltal a kezdő megtanulja célszerűségüket és így sokáig megmaradnak emlékezetében.

A kezdő — ha lelkiismeretesen és kitartóan tanulmányozza ezt a kézikönyvet — elérheti a III., sőt a II. osztályú játékosok színvonalát.

A kezdeti balsikerek nem szabad, hogy elbátortalanítsák a kezdő játékos, hanem hibáinak figyelmes és szigorú elemzésére kell hogy készítsék. Ez feltétlenül szükséges ahhoz, hogy fejlődése sikerrel járjon.

V. RAGOZIN¹⁾

¹⁾ V. Ragozin nagymester, a szovjet és a nemzetközi sakkszövetség (FIDE) vezető személyisége és a világ egyik legjobb játékosa. (A fordító megjegyzése).

A SAKKJÁTÉK RÖVID TÖRTÉNETE

A sakkjáték eredetéről számos legenda és feltevés kering, de megbízható adatokat alig ismerünk. Történelmi szempontból valószínűnek fogadható el, hogy a sakkjáték először Indiában tűnt fel, több mint 2000 évvel ezelőtt. Ekkor „csaturangá“-nak nevezték és a bábok, valamint elhelyezésük, az akkori indiai hadsereg összetételét és harcmodorát tükrözik.

A sakkjáték, amelyet az ókorban különböző formában játszottak, Indiából áterjedt Közép- és Kelet-Azsiában, majd az V. század végén, vagy a VI. század elején, eljutott Iránba is. Itt a sakkjáték — vagyis az a játék, amelyben a „győzelmet ésszel kell kivívni“, ahogy a régi kéziratokban nevezik — nagy népszerűségnek örvendett.

A VII. században az arabok meghódították az iráni monarchiát és megismerték a sakkjátékot. Ők ezt, a számukra új játékot, elnevezték „satrandzs“-nak (a perzsa „**satrang**“ elnevezés alapján). Akkoriban azonban a sakkjáték szabályzata nagyban különbözött a mai szabályoktól. A régi sakkjátékot az arabok bizonyos mértékig tökéletesítették és továbbfejlesztették. A IX.—X. században pedig elérte az araboknál ismert fejlődésének legmagasabb fokát. A fennmaradt kéziratokból kitűnik, hogy az arabokat nemcsak a játék gyakorlati része érdekelte, hanem foglalkoztak feladványokkal, tanulmányokkal és a különböző állások elemzésével is.

Ezek az elemzések azonban ma már szinte értéktelenek, tekintettel arra, hogy egyes bábok menetmódja megváltozott és csak a király, a torony és huszár lépése maradt változatlan. A vezér például akkoriban a leggyengébb és nem a legerősebb bábnak számított és átló vonalban csak egy kockát léphetett; a futó pedig átló vonalban egy kockát átugorhatott. A játék

különbözött a mai játéktól abban is, hogy a gyalog eredeti helyzetéből csak egy lépést tehetett és nem ismerték a ma használt sáncolást sem. Ilyen szabályok mellett a satrandzs-játék nagyon lassan folyt le, eltérően a jelenlegi sakkjátéktól, amelyben a bábok „messzire ütnek“ és amelyben így az erők összecsapása sokkal hevesebb. A játék célja általában megfelelt a mai célnak, vagyis az ellenfél királyának megmattolása, illetve patt-helyzetbe hozása, ami akkor szintén győzelemnek számított. De ha figyelembe vesszük a vezér és a futó gyengeségét és a király viszonylag nagyobb erejét, matt és patt nagyon ritkán fordult elő. Ezért a mattal, vagy pattal végződő játszmákat néha fel is jegyezték, mert az így végződő játszmák valószínűleg csodálatot keltettek. Ezek a feljegyzések elősegítették a sakkfeladványok kialakulását és fejlődését.

A játszmákban a győzelmet rendszerint csak azután érték el, ha az ellenfél valamennyi bábját leszedték és a király egyedül, vagyis elszigetelten maradt.

A harc tehát „megsemmisítésre“ ment. Ezért a satrandzsban elérhető győzelem különböző módzatai az idők folyamán elvesztették jelentőségüket.



Miután a satrandzs áterjedt Európába, a sakk-kultúra, amely az araboknál elég magas színvonalon állt, érezhetően visszaesett. A X.—XV. század között eltelt időszak a sakkművészet hanyatlásának korszaka volt. Ez könnyen érthető, tekintettel arra, hogy ez a feudalizmus és a katolikus egyház uralmának időszaka volt, ezt pedig a kulturális színvonal általános visszaesése jellemzi. A középkor fojtott légköre nem kedvezhetett a művészetek szabad fejlődésének. A sakkjátékot szerencsejátékká süllyesztették és pénzben játszották, akárcsak a kockázást, vagy a triktraktot. Ez természetesen hozzájárult a sakkjáték lezülléséhez. A XIII. század végén pedig a katolikus egyház a sakkjátékot is tiltott játéknak nyilvánította, mint „keresztényhez nem méltó időtöltést.“ De ez az üldöztetés aránylag rövid ideig tartott, a XIV. század közepén visszavonták a betiltó rendeletet.

A satrandzs fejlődésének legnagyobb akadályát játékszabályai és lassú lefolyása képezte. Ezért igyekeztek megrövidíteni, élénkebbé tenni a játékot és keresték gyorsabb eldöntését.

nek módját. Ez az irányzat fokozatosan kifejlesztette a játék mai szabályzatát.



A jelenlegi játékszabályok alapját a „Renaissance” (magyarul „Ujjászületés” XV.—XVI. század) korában fektették le, bár egységesítésük alig 100 évvel ezelőtt valósult meg.¹⁾

A játékszabályok megváltoztatásával egyidejűleg a sakkjáték újabb virágzásnak indult. A döntő tényező azonban, a sakkjátéknak a széles néptömegek soraiban való népszerűsége és a nyomda feltalálása volt, amely lehetővé tette a sakkirodalom kifejlődését. Ebben az időszakban kezdődik a modern sakkjáték története. Számos elméleti játékos kutatta szenvedéllyel azokat a lehetőségeket, amelyeket az új játékszabályok megnyitottak. A XV. század végén és a XVI. század elején megjelennek az első sakk-könyvek is, de ezek ma már szinte értéktelenek.

A XVII. századból ránkmaradt játszmák azt bizonyítják, hogy a játék akkor még igen kezdetleges volt. Leginkább az jellemzi ezeket a játszmákat, hogy a játékosok heves és gyengén felépített támadásokat vezettek az ellenfél királya ellen, számos tiszt, de különösen gyalogáldozattal.

A francia Philidor (1726—1795) volt a XVIII. század legjobb játékosa. Philidort, mint teoretikust is ismerték, mert kidolgozta és alkalmazta a játszmák felépítésének és vezetésének alapelméletét. Különleges jelentőséget tulajdonított a gyalogoknak, mert — mint mondotta — „a gyalog a sakkjáték lelke”. Philidor 1749-ben tette közzé sakkelméletét „Analyse du jeu des échecs”²⁾ című híres könyvében, amely számos kiadást ért meg.

„Philidor rendszere” a játszmának lassú, óvatos jelleget kölcsönzött, amelyben a legfőbb cél minél jobb állás kialakítása volt. A tiszteknek csak másodrendű szerepük volt. A játék alapját — szerinte — a jól kitervezett gyalogtámadás képezte. A

¹⁾ Meg kell állapítanunk, hogy az orosz sakkozók jelentős mértékben hozzájárultak a sakkjáték végleges szabályzatának kialakításához. Így például K. A. Jánis 1854-ben nagyszerű tanulmányt közölt, amelyben logikailag és történelmileg is kielemezte a játékszabályzatot.

²⁾ A sakkjáték elemzése.

XVIII. század második felében számos elméleti sakkozó foglalt állást a játéknak ilyen egyoldalúsítása ellen. Ennek ellenére, csak a következő század elején tértek fokozatosan vissza a tisztekel folytatott kombinációs játékhöz. A XIX. század 40—50-es éveinek legjobb játékosa Labourdonnais, majd Staunton volt.

Igy fejlődött — főbb vonalakban — a sakkjáték Nyugat-Európában a XIX. század közepéig.



Oroszországban ebben az időszakban másképpen fejlődött a sakkjáték.

Egyelőre még nem tudjuk pontosan, hogy milyen úton és mikor jutott be a sakkjáték a régi Oroszországba. Kétségtelen azonban, hogy egyenesen keletről jött be.

Ezt bizonyítja az orosz sakk-kifejezések tisztasága, amely megőrizte majdnem valamennyi báb keleti elnevezését, ellenében a Nyugat-Európára jellemző változtatásokkal. A sakkjáték Oroszországba való behatolásának időpontját az egyes kutatók különbözőképpen határozzák meg — de abban megegyeznek, hogy ez mindenesetre a IX.—XII. századokban történt.

A cári Oroszországra jellemző politikai és társadalmi viszonyok nem kedveztek a sakkjáték fejlődésének. A XIII. és XVII. század között még az egyház is üldözte, mert a pogányság hagyatékának tekintette és a kockázás meg a többi szerencsejáték közé sorolta. Volt idő, amikor az állam törvényt hozott a sakkjáték betiltására. Természetesen ezek az intézkedések nagymértékben gátolták a sakkjáték fejlődését Oroszországban.

A tilalmak ellenére a sakk iránti érdeklődés a nép sorában továbbra is fennmaradt — mint ezt a nagyszámú tiltórendeletek is bizonyítják. A sakk népszerűségének kétségtelen bizonyítékát az orosz folklorban is megtaláljuk — számos ballada, régi dal és mondás emlékszik meg a sakkról, vagy idéz a sakkjátékokra jellemző képeket és kifejezéseket. A tilalmak azonban nem gátolták a cárokat, a bojárokat és a papokat abban, hogy továbbra is sakkozzanak, bár ami az egyházi méltóságokat illeti, a tilalom még szigorúbban szólt. A XVII. század második felétől kezdve, a tilalmak fokozatosan veszítettek érvényükből.

Érdemes megemlíteni, hogy 1731-ben valamelyik metropolita jeljelentette metropolita-társát, mert ez leszereltette a harangokat moszkvai székhelyén, hogy a harangszó ne zavarja őt éjszaka, sakkozás közben.

A sakk széleskörű elterjedéséről beszámolnak a külföldiek jelentései is, akik üzleti vagy diplomáciai okokból keresték fel Moszkvát. A jelentések nemcsak a sakk elterjedésére vonatkozólag egyeznek meg, hanem abban is, hogy egyöntetű csodálattal emlékeznek meg az oroszok sakkművészetéről. Ebből a szempontból különösen jelentős egy XVII. századbeli francia krónikában olvasható feljegyzés. Ez beszámol a moszkvai 50 tagú küldöttségről, amely 1685-ben felkereste XIV. Lajost. „Az oroszok — olvashatjuk a krónikában — kitűnően sakkoznak. Legjobb játékosaink szinte iskolásgyermekek velük szemben.”

Ha áttekintjük a XVIII. század végéig terjedő időszakot, megállapíthatjuk, hogy a sakkjáték oroszországi fejlődését számos történelmi körülmény károsan befolyásolta és hátráltatta. Az egyházi üldöztetés, az a tény, hogy majdnem a XIX. századig teljesen hiányoztak a sakkról szóló kéziratok és kiadványok, meg számos más ok is megmagyarázza, hogy az orosz mesterek miért csak nagy késéssel jelentek meg a nemzetközi találkozások színterén.

Ilyen körülmények között az orosz játékosoknak az említett időszakban sem az elméleti, sem a gyakorlati fejlődéshez nem volt lehetőségük. Így aztán csak erőteljes östehetségek és műkedvelők maradtak, akik a ritka nemzetközi találkozókön csodálatot keltettek az idegenekben.

Ez a helyzet a XVIII. század végéig és a XIX. század elejéig változatlan maradt. Ekkor azonban megalakultak az első oroszországi sakk-körök és megjelentek az első orosznyelvű sakk-könyvek is.



A XIX. század első negyedét Oroszországban a haladotti társadalmi gondolkodás és a forradalmi mozgalmak kifejlődése, valamint a nemzeti kultúra általános kibontakozása jellemzi.

Ebben az időszakban a sakkjáték történetének új fejezete kezdődik Oroszországban. Számos nagytehetségű — bár elszigetelt — sakkjátékos jelenik meg és az elméleti kutatómunka is fellendül.

Alekszandr Dmitrijevics Petrov (1794—1867) volt az első orosz sakkmester, akit nemcsak Oroszországban, hanem az ország határain túl is jól ismertek. Külföldön „északi Philidor”-nak nevezték, amivel hatalmas játékerejét akarták jellemezni.

Helytelen volna azonban, ha a fenti elnevezésből kiindulva, Petrov játéktílusát Philidor stílusával hasonlítanánk össze. Petrov, korának legképzettebb és legfejlettebb játékosa volt. 1824-ben jelent meg ismert kézikönyve, amely egyben az első eredeti orosznyelvű sakkszakkönyv, tekintettel arra, hogy korábban más szerzők által kiadott munkák csak fordítások, vagy szemelvények voltak. Petrov könyvében bebizonyítja, hogy önálló sakkgondolkodó. Könyvéből és játszmáiból egyaránt kitűnik, hogy jelentősen túlszárnyalta Philidort és annak egyoldalú és merev elméletét. Petrov játéka élénk, változatos, megfontolt és erélyes.

Petrov kortársai közül híres sakkozónak számítottak még K. A. Jánis, I. Sz. Sumov, az Uruszov-testvérek, valamint V. M. Mihájlov, aki, mint az első oroszországi sakkújság — Sahmatnij Lisztok — szerkesztője, igen nagy hírnevet szerzett (a lap 1859—1883 között jelent meg).

Kiváló sakkmester volt K. A. Jánis (1813—1872), a pétervári Közlekedési Főiskola gépészeti tanára. K. A. Jánis korának legnagyobb sakkteoretikusa volt, de vele is az történt, ami annyi más orosz feltalálóval és tudóssal, akik — bár úttörők voltak a tudomány és a technika terén, nem érték el a megérdemelt hírnevet, háttérbe szorítva, szinte ismeretlenek maradtak. Jánis hatalmas és alapos sakkismeretekkel rendelkezett (könyvtárában megvolt minden jelentősebb sakk-könyv a XVI. században megjelent első kiadásoktól kezdve) és ugyanakkor kiváló elemző tehetség volt. 1842—1843-ban megjelent a „Sakkmegnyitások újabb elemzése” című kétkötetes munkája, amelyben számos eredeti kutatást közöl a különböző játékrendszerekről. Ezeket a rendszereket mindaddig senki sem elemezte és Jánis ezáltal a ma is érvényben lévő tudományos alapra helyezte a megnyitások elméletét. Jánis könyve Pétervárott jelent meg francia nyelven, majd később kétszer is lefordították angolra. Ez a könyv képezte alapját a határon túl megjelent és a megnyitásokról szóló munkáknak. De a könyvek szerzői — bár teljes mértékben felhasználták Jánis kutatásait — nem

emelték ki az orosz mester nagy érdemét a megnyitások elméletével kapcsolatos tanulmányokban.

A sakk oroszországi fejlődésének erről az időszakáról (a XIX. század első feléről) azt mondhatjuk, hogy a legjobb orosz sakkozók haladott elméleti gondolkodása minden tekintetben felette állt a nyugateurópainak, bár a sakkjáték még nem terjedt el a széles néptömegek között.



A XIX. század második felében, amikor a sakkozók egymással való kapcsolata, a sakkszaklapok megjelenése és a rendezett versenyek által sokkal szorosabbá vált, a sakk fejlődése az egész világon nagy lépésekkel haladt előre.

A sakk történetében ismert első nemzetközi sakkturnát 1851-ben Londonban rendezték meg, különböző országok legjobb sakkozóinak részvételével. Ezután hasonló tornákat gyakran rendeztek és a sakk szabályzatát végérvényesen egységsítették.

A londoni sakkturnán való részvételre meghívták A. D. Petrovot is, de ő a részvételt lemondotta. „Távol áll tőlem az a gondolat, hogy dicsőséget szerezzek és az első játékos legyek” — mondta Petrov. De ezek a szavak nem tulajdoníthatók sem Petrov szerénységének, sem pedig a versenyakarat hiányának. Mint ahogy néhány évvel később a „Sahmatnij Lisztok” hasábjain bevallotta, anyagi lehetőségei nem engedték meg, hogy Londonba utazzék és a sakkélet gyenge szerveztségére és egy sakkszövetség hiányára való tekintettel, senki sem segíthette Petrovot az elutazásban. Így történt, hogy korának legerősebb orosz sakk mestere nem mérhette össze erejét sem A. Andersennel (1818—1879) az említett londoni torna győztesével, akinek kombinációs művészetét Nyugaton mindenütt ismerték — sem pedig Paul Morphyval (bár ez utóbbi mester néhány évvel a londoni torna után tűnt fel, Petrovval vívandó mérkőzései mégis nagy érdeklődést keltettek volna).

Paul Morphy (1837—1884) a támadás nagymestere volt. Miután 1857-ben megnyerte a newyorki tornát, 1858-ban ellátogatott Európába és a legerősebb mesterek felett elért sorozatos győzelmeivel bebizonyította, hogy kétségtelenül a világ legjobb játékosa. Morphy ereje lényegében az általa felfedezett új játék-

elméleten alapult: az erők gyors bevetésében és a tábla központjába való összpontosításukban. De Morphy sakk-karriere nagyon rövid volt, mert már a hatvanas évek elején felhagyott a sakkozással. Alkotásai azonban, rövid tevékenysége ellenére, nagy befolyást gyakoroltak a sakkművészet további fejlődésére.

Elsőnek hivatalosan a prágai születésű W. Steinitz (1837—1900) vívta ki a világbajnoki címet. Andersen felett aratott győzelme után (1866) Steinitz 28 évig maradt világbajnok.

Steinitz állította fel a gyenge és erős pontok, valamint a helyzetelőnyök és gyengeségek elméletét. Ugyancsak ő emelte különlegesen magas színvonalra a védekezés művészetét és fejlesztette ki a „jogos támadás” elvét, amelyre csak akkor kerülhet sor, ha némi helyzeti előny mutatkozik. Innen származik az a törekvése, hogy a támadást az ellenfél helyzetének lépésről-lépésre való aláaknázásával és gyengítésével idejéből előkészítse; és innen származik híres elve is: „az apró előnyök összegyűjtésé”-nek elve. Steinitz állításai közül számos kétségtelenül helyes volt, de egyes esetekben túl általánosak és elvontak voltak, ami lehetetlenné tette azt, hogy a táblán kialakuló valamennyi helyzetben alkalmazhassák őket. Steinitz azonban azoknak a feltevéseknek csökönyösségével ragaszkodott elveihez, akik fanatikusan hisznek elgondolásuk helyességében. Ennek tulajdonítható, hogy játéka néha mesterkéltnek tűnt.

A gyakorlati játék szempontjából Steinitz legerősebb ellenfelei Blackburne, Zukertort és Gunsberg voltak, míg elméleti téren — bár játék szempontjából is kemény ellenfélnek bizonyult — a híres orosz mester, M. I. Csigorin volt legnagyobb vetélytársa. A XIX. század nyolcvanas és kilencvenes éveinek sakk-történetét a sakk e két titánjának harca jellemezte.



Mihájl Ivánovics Csigorin (1850—1908) a világ és az orosz sakk történetének egyik legkiválóbb játékosa volt. Jelentősége a sakk oroszországi fejlődésének szempontjából felbecsülhetetlen. Csigorin, ez a született tehetség és nagyszerű játékos, akinek dicsőségét Hazánk nagy területének minden sarkában ismerték, Oroszország nemzeti büszkesége lett. Egyformán kitűnt, mint a sakkjáték mélyreható kutatója, tevékeny népszerűsítője és mint kiváló sakkirodalmár. Szavakkal és tettekkel járult hozzá a sakkjáték népszerűsítéséhez Oroszországban. Nagyban emelte a

sakkozók színvonalát és még a nem sakkozók érdeklődését is felkeltette a játék iránt.

Csigorinnal kezdődik az orosz mesterek bekapcsolódása a nemzetközi versenyekbe. Csigorin részvételét a különböző sakk-tornákon és mérkőzéseken hatalmas siker kísérte. 1880—1890 között a világ bajnoki cím egyik legesélyesebb várományosa lett.

Csigorin és Steinitz harca a világ bajnokságért a sakk történetének legérdekesebb és legizgalmasabb fejezetei közé tartozik. Vetélkedésüknek különösen az adott mély jelentőséget, hogy azt elvi és elméleti harc is kísérte.

Steinitz az „új” — úgynevezett „pozicionális” iskola — képviselője volt, míg Csigorin gyakran ez iskola ellenfelének tüntette fel magát, amiből azt a felületes következtetést vonták le, hogy ő a régi, kombinatív iskola híve. Minthogy Csigorin sohasem gondolt arra, hogy a sakkművészettel kapcsolatos elgondolásának valamilyen nevet is adjon, Csigorin és Steinitz harca „a régi és az új iskola harca”-ként ismert a sakk történetében. A valóság azonban az volt, hogy bár Steinitz elmélete új volt és abban az időben nagy szerepet játszott a sakktechnika fejlődésében, Csigorin felfogása sokkal inkább felölelte a sakk lényegét. Ez a maga erejéből felküzdött orosz sakklángelme sok-sok évvel multa túl korá! Csigorin játéktílusának alapos tanulmányozása után, meggyőződhetünk arról, hogy Csigorin nem annyira az „új” iskola ellen, mint inkább túlzásai és dogmatizmusa ellen emelt szót. Kétségtelenül vonta, hogy az úgynevezett „új iskola” véleménye elvitathatatlan és megdönthetetlen. Az „új iskola” számos általános következtetést vont le és teljesen figyelmen kívül hagyta a kivételeket. Csigorin azt állította, hogy a sakkjátékban, általában, nincsenek megvitathatatlan dogmák és egy-egy állást nem az általános elvek, hanem a táblán kialakult helyzet sajátosságainak megfelelően és e helyzetekben lehetséges variánsok (lehetőségek) alapján kell elbírálni.

Csigorin azzal sem értett egyet, hogy az „új iskola” által kinyilatkoztatott elvek teljesen kimerítik a sakk tartalmát. Steinitz például, ha a vezérszárnyon gyalogelőnyt szerzett (mondjuk három gyalogot kettő ellenében) ezt az előnyt döntő előnynek tekintette és az ezt követő játék teljes tervét ennek az előnynek kihasználására alapozta. Csigorin azt állította, hogy az ilyen terv nem feltétlenül az egyetlen alkalmazható lehetőség, hogy

ez a felfogás szegényessé teszi a sakkjátékot és a művész alkotó lehetőségét a minimálisra csökkenti.

Csigorin eszméi túlságosan haladottak voltak ahhoz, hogy korának egyszerű sakkozói megérthessék, mert ezek számára egyedül a gyakorlati eredmények lényegesek. De Csigorin elveinek helyességét a mélyebben gondolkodó játékosok elismerték. Így például, a későbbi világ bajnok, Emanuel Lasker, aki jól ismerte Steinitzt és Csigorint is, a következőképpen fejezte ki véleményét: „Csigorin a sakk művészetében megnyilvánuló igazság, erő és szépség megértése tekintetében sokszorosan felülmulta Steinitzt.”

Csigorint méltán az orosz sakkiskola alapítójának tekintik. De ezenkívül nagy befolyást gyakorolt a világ minden táján élő sakk mesterekre, mind kortársaira, mind a következő nemzedékek sakkjátékosaira.

Csigorin, nagy gyakorlati sikereket ért el. Majd minden nemzetközi tornán díjat nyert és gyakran sikerült az első helyet is elfoglalnia. 1890-ben, Havannában vívott mérkőzésen döntetlenül végzett I. Gunsberggel és ugyancsak döntetlen eredményt ért el S. Tarraschsal szemben is 1893-ban, Pétervárott. Steinitzcal vívott első mérkőzését (Havanna, 1889) Csigorin 6:10 arányában elvesztette (egy játszma döntetlenül végződött). Ez kiváló eredménynek számított, mivel addig senkinek sem sikerült egy mérkőzésen hat játszmát nyernie a világ bajnok ellen. 1891-ben Csigorin levelezés útján két játszmát nyert Steinitz ellen és ezzel eldöntött egy köztük felvetődött elméleti vitát, bizonyos megnyitási változatok értékével kapcsolatban. Steinitz tárgyilagosan elismerte: „Kétségtelen — írta — hogy az orosz mesterrel nem sikerül ugyanolyan eredményesen harcolnom, mint más mesterekkel.”

A havannai (kubai) sakk-klub 1892-ben újabb Steinitz—Csigorin mérkőzést rendezett. Ez a mérkőzés bővelkedett a drámai fordulatokban. Az utolsó játszma előtt az eredmény 9:8 és öt döntetlen volt Steinitz javára. Ha Csigorin megnyeri az utolsó játszmát, a mérkőzés szabályainak megfelelően, a harc sorsa más három játszmában dőlt volna el. Csigorinnak művészi játékkal sikerült előnyt szereznie, de váratlanul hibát követett el: az egyik védőbábót elmozdította és így a következő két lépésben Steinitz bemattolta. A mérkőzés közönsége szokatlan izgalommal vette tudomásul ezt a váratlan fordulatot: „Milyen kár! — is-

mételte száz meg száz hang. — Milyen bántó befejezése ilyen szép mérkőzésnek!”

A Steinitzcal vívott mérkőzésen elszenvedett, meg nem érdemelt vereség súlyos kihatással volt Csigorinra. Balsikerrel szerepelt a világ legjobb játékosainak (Laskernek, Csigorinnak, Steinitznek és Pillsburynek) pétervári versenytornáján is 1895—96-ban: míg Laskernek sikerült a tornát megnyernie, addig Csigorin az utolsó helyen végzett. Steinitzcal vívott mérkőzését ugyan 3:2 és egy döntetlen arányban megnyerte, de ez már késői vigasz volt számára.

A balsikerek azonban nem törték le Csigorint. Később is résztvett nemzetközi tornákon és a budapestit (1896-ban) és a bécsit (1903-ban) meg is nyerte. Idővel azonban Csigorin, aki bonyolult kombinációs stílusban játszott, amely fáradtságos megfeszített figyelmet igényelt a tényleges változatok kiszámítására, nem vehette már fel a harcot az újabb elsőrendű mester-nemzedékkel, amelynek tagjai húsz évvel fiatalabbak voltak, mint ő. Ez a nemzedék Csigorin alkotásaiból tanult és sportszempontról is sokkal jobban felkészült harcra, mint az idős mester. Így a világbajnokságot Lasker nyerte el, miután 1894-ben legyőzte Steinitzet és megnyerte a Moszkvában megrendezett visszavágó mérkőzést is (1896-ban).

Ennek ellenére a kilencvenes évek végén Csigorin még veszélyes ellenfélnek számított. De ekkor — mint egykor Petrov esetében is — Csigorin örökös függő helyzetbe került a különböző „mecenásokkal” szemben, akiket csak a szakadatlan siker elégített ki. Ezek a „mecenások” éppen akkor hagyták cserben Csigorint, amikor leginkább volt szüksége erkölcsi és anyagi támogatásra. Elegendő megemlítenünk, hogy ezek az urak találtak anyagi lehetőséget arra, hogy 1896-ban Moszkvában megrendezék a Lasker—Steinitz visszavágó mérkőzést, de egyetlen pillanatig sem gondoltak komolyan arra, hogy egy Csigorin—Lasker mérkőzést rendezzenek.

Ez a közömbösség természetesen, teljesen igazságtalan volt Csigorinnal szemben, aki olyan sokat tett az orosz sakkélet fejlődéséért és aki olyan kiválóan képviselte az orosz sakkelméletet messze, hazája határán túl is. Így Csigorinnak ugyanaz volt a sorsa, mint számtalan más tehetséges egyéniségnek a cári Oroszországban.

Csigorin gyakorlati és irodalmi tevékenysége, alapját képezte a sakkjáték későbbi fejlődésének hazánkban. Ehhez nagymértékben hozzájárultak Csigorin egyes kortársai is, akik között legtehetségesebbek E. Sz. Schiffers és Sz. Z. Aljapin mesterek voltak. A csigorini korszak neves sakkozói közé tartoztak még Sz. F. Lebegyev, Sz. M. Lyevitszkij, A. V. Szolovcov és V. N. Jurevics is. A. N. Hargyin nagy játékerejével és kiváló elemzőtehetségével tűnt ki.

D. I. Sárgin és P. P. Bobrov irodalmi tevékenysége különösen jelentős volt: ők szerkesztették hosszú éveken keresztül a „Sahmatnoje Obozrenije” című sakklapot. Értékes tanulmányokat szerkesztettek még M. K. Gonyájev, I. T. Szavenkov és mások. Mindemellett nem szabad elfeledkeznünk arról, hogy a sakkjáték nem terjedt el különösképpen Oroszországban. Jellemző például, hogy a sakklapokrtak akkoriban alig 300 előfizetőjük volt.



Századunk első éveiben E. Lasker (1868—1941) hódította el a világbajnokságot. Lasker erős játékos volt, akinek a Steinitz felett aratott győzelem után 27 évig sikerült megőriznie címét a különböző versenytársakkal szemben. Lasker a világbajnokságért F. Marshallal, S. Tarraschal, D. M. Yanovskival és K. Schlechterrel vívott páros mérkőzést.

Lasker 1921-ben, Havannában, elvesztette J. R. Capablancával (1888—1942) vívott páros mérkőzést és ezzel a világbajnoki címet is. Capablanca 1927-ig maradt világbajnok, amikor Buenos-Airesben vereséget szenvedett A. Aljehintől (1892—1946). Ezek a világbajnokok kiváló játékosok voltak.

A század elején új és erőteljes tehetségek tűntek fel, mint A. K. Rubinstein és A. I. Nimzovics. Mindketten a cári Oroszországban születtek és az orosz sakk-kultúra befolyása alatt fejlődtek. Rubinstein és Nimzovics, a sakk e két korifeusa, játékerejük teljében a világbajnoki cím legfőbb várományosai voltak, de egyiküknek sem sikerült a címért megvívnia. De kétségtelen, hogy mindketten erősen gazdagították a sakk elméletét. Ugyyszintén tehetséges mester volt R. Réti, Csehszlovákia első bajnoka és Breyer Gyula, a fiatalon meghalt magyar mester.

Az orosz sakk-kultúra hagyományaiban, a csigorini alko-

tások erőteljes befolyása alatt fejlődött ki A. A. Aljehin,¹⁾ volt világbajnok is. Aljehin elsőrendű sakkozó volt, de politikai szempontból elvtelen embernek bizonyult.

A forradalom előtt Oroszországban csak nagyritkán rendeztek sakkversenyeket. Rendezésük véletlen műve volt és teljesen attól függött, hogy a különböző „mecenások“ és a sakkjáték más kedvelői adtak-e pénzt erre a célra. Nyugaton ez ma is így történik.

Petrov életében csupán kisebb mérkőzéseket rendeztek. Csigorin korszakában e mérkőzések száma valamivel megnövekedett. Ugyancsak az ő idejében rendezték meg az első oroszországi sakkturnát is. Oroszország bajnokságát aránylag ritkán rendezték meg (az elsőt 1899-ben). Nemzetközi torna Oroszországban csak három volt: 1895-ben, 1909-ben és 1914-ben.

Ezeknek a versenyeknek propagandisztikus- és nevelőhatását a sakkozók széles tömegei szempontjából össze sem hasonlíthatjuk a Szovjetunióban rendezett számos és erős tornával, mint például az össz-szövetségi bajnokság, nemzetközi tornák és más nagyszabású sakkesemények.



A sakkjáték még a Nagy Októberi Szocialista Forradalom előtt elnyerte az orosz társadalom haladott rétegeinek szeretetét és megbecsülését. Sok nagy ember fejezte ki csodálatát az „okos“-nak nevezett játék iránt. A sakk örök értékei megbecsülését jelenti az a mély érdeklődés, amellyel nagy tanítómestereink — Marx Károly és Vladimir Iljics Lenin — foglalkoztak a sakkal. Számos orosz író, művész, tudós és forradalmár szeretett sakkozni. Elég, ha megemlítjük Puskin, Lermontov, Turgenyev, Tolsztoj, Rjepin, Mendelev, Hercen és Csernyisevskij nevét.

Napjainkban, a Szovjetek szabad országában, a sakk iránt tanúsított szeretet még jobban megnövekedett. A sakk-mozgalom, hála az állam támogatásának és az általános megbecsülésnek, sohasem tapasztalt nagy fellendülésnek és virágzásnak indult.

A szovjet sakk csodálatos fejlődésének alapját két új, a

¹⁾ Aljehin nevét oroszul tulajdonképpen Aljohin-nak ejtik, de nálunk Aljehin néven ismertebb és ezen a néven szerepel minden sakk-könyvben. (A fordító).

sakk történetében eddig még ismeretlen elv képezi: a sakkmozgalom tömegméretének és helyes megszervezésének elve.

1923-ban, az OSZFSZK második bajnokságán, az orosz sakkszövetség elnöke felszólalásában rávilágított az addig kifejtett munkára és bejelentette, hogy a szövetségnek 1159 tagja van és ebből tíz mester. Mennyire jelentéktelennek, sőt talán nevetségesnek tűnnek ezek a számok ma, amikor hazánkban a szervezett sakkozók száma több száz ezer ember és millió és millió ember érdeklődik a sakk iránt!

A szovjet sakkszövetség ma már a legelőrehaladottabb, a legerősebb és a legnépesebb a világon és jóval túlszárnyalja a kapitalista államok sakkszövetségeit.

A szovjet sakkszövetség azonban nemcsak mennyiségileg növekedett, hanem minőségileg is emelkedett színvonala. Számos ifjú és erős tehetség emelkedett ki, hála annak a korlátlan alkotó szabadságnak, amelyhez a Szovjet Haza minden egyes állampolgárának joga van. A világ minden táján ismerik hírneves nagymestereink — M. Botvinnik, V. Szmiszlov, D. Bronstein, A. Kotov, P. Keresz, I. Boleszlavszkij, A. Bondarevskij, A. Lilienthal, S. Flohr, V. Ragozin, G. Levenfis — és tehetséges mestereinek — P. Romanovszkij, Makogonov, Tolus, Goglidze, Kaszparian, Geller, Petrosian stb. nevét. De a Szovjetunióban nemcsak a már kiemelkedett mesterek számára van meg a sportsiker lehetősége, hanem a sakkjáték kedvelőinek széles tömegei számára is, amelyek hasznosan kapcsolják egybe mindennapi munkájukat a versenyeken való részvétellel és az elmélet tanulmányozásával.

A szovjet mesterek nagymértékben hozzájárultak a sakkjáték elméletének továbbfejlesztéséhez. Játéktílusuk eddig még ismeretlen tökéletességet ért el. Új sakkiskola, a szovjet sakkiskola alakult ki.

A szovjet sakkiskola a csigorini irányzat hagyományain nevelkedett, ennek az irányzatnak a sakkművészetről alkotott felfogását tette magáévá. A szovjet sakkmesterek elgondolása a sakkjáték terén széles tudományos alapokon nyugszik. A szovjet sakkmesterek alkotásaiban eddig még sohasem tapasztalt mértékben ismerhető fel a kutató és az újtási szellem — vagyis azok a jellemvonások, amelyeket Csigorin alkotásai is viseltek. A szovjet korszak vívmányainak fejlődésével párhuzamosan, sakkmestereink is fejlődtek és elsajátították a játék mély harcá-

szati és technikai lényegét. A szovjet sakk mesterek, az alkotó realizmus felfogásából kiindulva, a sakkjátékot a valóságnak megfelelően elemzik és nem veszik tekintetbe a csalóka feltevéseket, a valóságtól távolálló elméleteket. Az újabb kezdeményezésekre való feltétlen törekvés jellemzi őket. A szovjet sakk mesterek tudják, hogy a siker záloga az alapos felkészültség, a kitartó munka, a tanulás, az elméleti hiányosságok kiküszöbölése, a gyakorlati játékban megmutatkozó gyengeségek felszámolása és az akarat, az állóképesség fejlesztése.

A sakkjáték helyzete és fejlődése a Szovjetunióban merőben különbözik attól, amit a kapitalista országokban láthatunk ezen a téren. Nálunk a sakkjáték művészet, a kultúra egyik tényezője és általános megbecsülésnek örvend. Ugyanakkor pedig mindenki számára hozzáférhető és mindenkinek lehetősége van a fejlődéshez. Mindebből semmit sem láthatunk a tőkés országokban, sőt éppen ellenkezőleg: mint egykor a cári Oroszországban, a sakkjátékot ma Nyugaton füstös kávéházakban és kis klubokban úzik, a tehetségek pedig nehezen fejlődhetnek ki ebben a kispolgári, közömbös és nemtörődöm légkörben.

A sakkjáték csak azokban az új, európai demokratikus országokban ér el fejlődése során említésre méltó sikereket, amelyekben nagymértékben alkalmazzák a szovjet sakkszövetség tapasztalatait.

A szovjet sakk mesterek számos nagy sikert értek el a nemzetközi találkozókban. Ezek a találkozók korunk legjelentősebb sakkeseményei. Ezek közül is kiemelkednek Botvinnik győzelmei és első helyezései a moszkvai (1935), a notthingami (Anglia, 1936) és a gronningeni (Hollandia, 1946) nemzetközi tornákon. A gronningeni tornán, amelyen nagyon erős játékosok vettek részt, a harmadik helyet Vaszilij Szmiszlov foglalta el (a második Euwe volt). Ugyesztén jelentős győzelmeket ért el és az első helyen végzett Keresz 1937-ben a semmering-bádeni (Ausztria) tornán és 1938-ban a hollandiai Amsterdamban megrendezett tornán. Keresz 1939–40-ben, megnyert egy mérkőzést Euwe-vel szemben.

A Szovjetunió válogatott sakk-csapata 1945–47 között két ízben is fölényes győzelmet aratott — egyszer a táblánál és egyszer a rádió útján vívott mérkőzésen — az Egyesült Államok és Nagy-Britannia válogatott csapatai ellen. A moszkvai sakkozók nagyarányú győzelmével végződtek Prága és Buda-

pest csapata ellen 1946-ban, illetve 1949-ben vívott barátságos mérkőzések is. Rágozin nagymester pedig 1946-ban az első helyen végzett egy finnországi sakkturnán.

A sakkozók mindenütt a világon nagy figyelemmel, érdeklődéssel és csodálattal követik a szovjet játékosok elméleti és gyakorlati eredményeit. Sakkmestereinkről még a határon túl is könyveket adnak ki és megcsodálják alkotásaikat.

Korunk legfontosabb sakkeseménye a világbajnoki címért vívott torna-mérkőzés volt, amelyet 1948 március—májusában rendeztek meg a világ öt legjobb játékosának részvételével. A Nemzetközi Sakkszövetség (FIDE) határozatának megfelelően ezen a különleges jelentőségű versenyen három szovjet nagymester — M. Botvinnik, P. Keresz és V. Szmiszlov — S. Reshevsky nagymester az Egyesült Államok bajnoka — és M. Euwe holland nagymester¹⁾ volt világbajnok vettek részt. A világbajnoki címet hatalmas küzdelemben M. M. Botvinnik szovjet nagymester, a sport érdemes mestere nyerte el, aki miután a bajnokság egész ideje alatt kiváló stílusban játszott — főlegyesen túlszárnyalta ellenfeleit és nagyszerű győzelmet aratott.

M. Botvinnik 1911-ben született, Pétervárott. Foglalkozása elektro-technikus mérnök. A sakkmesteri címet 1927-ben nyerte el. 1931-ben szerezte meg első ízben a „Szovjetunió bajnoka” címet és azóta számos nagy győzelmet aratott.

A sakk történetének időrendben hatodik világbajnoka, M. Botvinnik, a szovjet sakkiskola elismert legkiválóbb képviselője. A világbajnokságért rendezett torna-mérkőzésen aratott győzelme azt bizonyítja, hogy a sakkban, az emberi műveltség e kis területén is megnyilvánulnak az új szovjet ember jellemvonásai, azé az emberé, akit a szovjet szocialista társadalom nevelt és aki bátor, kezdeményező szellemű, akaraterős és kitartó célja elérésében.

A legmagasabb sportcímnek, a világbajnoki címnek egy szovjet mester által történt meghódítása, nagy hazánk, a győzelmes szocializmus országa virágzó kultúrájának és lendületes sportmozgalmának természetes eredménye.

A világbajnoki címért rendezett tornán mesterien, szépen

¹⁾ Dr. Max Euwe nagymester, a harmincas évek során egy alkalommal győzelmet aratott Aljehin felétt és világbajnok lett, de Aljehin rövidesen legyőzte és visszaszerezte a világbajnoki címet, amelyet azután haláláig (1946-ig) megtartott. (A fordító megjegyzése).

és eredményesen játszott a másik két szovjet nagymester is, V. Szmiszlov és P. Keresz, akiknek ezáltal újból sikerült bebizonyítani, hogy megérdemelten sorolják őket a világ legjobbjai közé. Különösen jelentősnek mutatkozik V. Szmiszlov, a fiatal szovjet nagymester sikere, aki ezen a történelmi jelentőségű versenyen a második helyen végzett.

A szovjet sakkiskola képviselői nagy sikereket értek el az utóbbi időben¹⁾ rendezett nemzetközi találkozókra is.

Tizenkét ország legjobb versenyzői vettek részt a női sakkvilágbajnokságon. A világbajnoknői címet a szovjet Ljudmila Rudenko nyerte el. A második, a harmadik és negyedik helyet szintén a Szovjetunió versenyzői — Olga Rubcova, Jeliszabeta Bikova és Valentyina Bjelova — foglalták el.

A világ legerősebb nagymestereinek budapesti tornája a Szovjetunió versenyzőinek, I. Boleszlavszkijnak és D. Bronsteinnak győzelmével ért véget.

A Szovjetunió sakkistereire most azt a feladat vár, hogy megőrizték vezetőszerepüket, hogy tovább harcoljanak a szovjet sakkiskola állandó fejlődéséért és megerősítéséért és ezáltal hozzájáruljanak a sakkművészet gazdagításához és továbbfejlesztéséhez.

¹⁾ E kézikönyv orosznyelvű kiadása 1949-ben jelent meg.

A SZERZŐK ELŐSZAVA

E kézikönyv tanulmányozásához feltétlenül szükséges a sakktábla és a bábok használata. A bábokat úgy kell elhelyezni és mozgatni a táblán, mintahogy ez a könyv bemutatja és ugyanakkor tekintetbe kell venni a magyarázatokat is. A kezdőnek még az aránylag könnyű példákat is kötelező módon a tábla mellett kell megtanulnia, hogy jobban elsajátíthassa a tudnivalókat.

A könyvben előforduló ábrák (diagrammok, állások) a példák leírásához általánosan elismert és alkalmazott grafikai (nyomdai) formában készültek. A bábokat ennek alapján helyezük el és mozgatjuk. Könnyebb példák esetében elég ha az ábrák (diagrammok) csak egy részletét tüntetjük fel. A szerzők ezt a második módszert nagymértékben alkalmazták, hogy takarékoskodjanak a hellyel és ezáltal több tananyagot közölhessenek, ami a könyvet lényegesen gazdagabbá teszi.

A könyvben felsorolt példák közül egyesek nagymesterek játszmáiban fordultak elő. De a játékosok nevét mégsem tüntettük fel, tekintettel arra, hogy az állásokat néha a könnyebb tanulás céljából megváltoztattuk.

A szerzők úgy vélték, hogy e tankönyv legfőbb célja kifejleszteni a kezdő játékosok kombinatív-készségét és ezért különleges figyelmet fordítottak a harcászati taktika módszereinek megvilágítására. Mindenütt azonban, ahol a bemutatott anyag megengedte, hangsúlyozták a legegyszerűbb helyzetek jelentőségét is. A könyv utolsó fejezeteiben pedig, a megnyitási elmélet alapjainak bemutatásakor, a játék stratégiai elveit is részletesen megmagyarázzák.

Feltétlenül beszélnünk kell a megnyitási elmélet bemutatásának módszereiről, tekintettel arra, hogy a könyv kezdők szá-

mára íródott. A megnyitási elmélet bemutatásának feladatát többféleképpen oldhatjuk meg. A szerzők azt találták a legmegfelelőbbnek, hogy néhány legfontosabb megnyitást részletesen elmagyarázzanak és hogy bemutatásuk során tisztázzák az erők mozgósításával kapcsolatos alapvető elveket. A többi megnyitást már azonban, csak röviden magyarázzák el, viszont a kezdő elég ismeretet sajátíthat el belőlük ahhoz, hogy az első lépéseket ne téveszthesse el.

„A sakk mestereinek gyakorlatából“ című fejezetben a szerzők arra törekedtek, hogy bizonyos mértékben általánosítsák és kibővítsék azokat az ismereteket, amelyeket az olvasó e tankönyv figyelmes tanulmányozása során elsajátított. Ugyanakkor, természetesen, bemutatták a szovjet mesterek legújabb alkotásait is. Ezeket az alkotásokat a legutóbbi találkozók és versenyek alkalmával alkalmazták először. Tény azonban, hogy a kezdőknek készült kis tankönyv keretében csak kisszámú játszmákat mutathattak be, elsősorban azokat, amelyek kitűnnek a stratégiai elvek egyszerűségével és a harc taktikai helyezeteinek világosságával.

A közikönyv az egyéni tanulás céljára készült. A könyvet a legjobb fokozatosan, kisebb részletekben elolvasni. Napi egy-két órai tanulás teljesen elegendő.

A JÁTÉK LEÍRÁSA

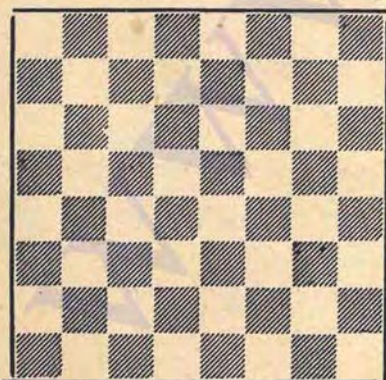
A SAKKTÁBLA ÉS A BÁBOK. A JÁTÉK CÉLJA

A sakktáblán két ellenséges „hadsereg” harcol: a világos és a sötét. A két fél harcát **sakk-játszmának** nevezik.

A sakktábla 64 egyenlő nagyságú négyzetből (kockából) áll. A tábla valamennyi oldala 8 kocka hosszúságú. A táblán a világos és sötét színek váltják egymást és ennek megfelelően fehér, illetve fekete „mezőnek” nevezzük őket.

A táblát úgy helyezzük el a

A tábla



két játékos között, hogy mindkét játékos jobboldalán, a tábla sarkában, fehér mező legyen.

A játékosok a játszma kezdetekor egyenlő erővel rendelkeznek, vagyis „hadseregük” egyformán 16—16 bábból áll.

Világos
bábok

Sötét
bábok

Nyomtatásban, ábrákon használt jel	A báb neve	A báb nevének rövidítése	Nyomtatásban, ábrákon használt jel
	Király	K	
	Vezér	V	
	Torony ¹⁾	T	
	Futó	F	
	Huszár	H	
	gyalog	gy	

¹⁾ A tornyot számos szerző „bástyának” nevezi és „B”-nek rövidíti. Mindkét elnevezés helyes és mindkettőt használják.

A sakkbáboknak nevük van és nyomtatásban, vagy írásban mindegyiket sajátos jellel vagy rövidítéssel jelöljük (mint fentebb láttuk).



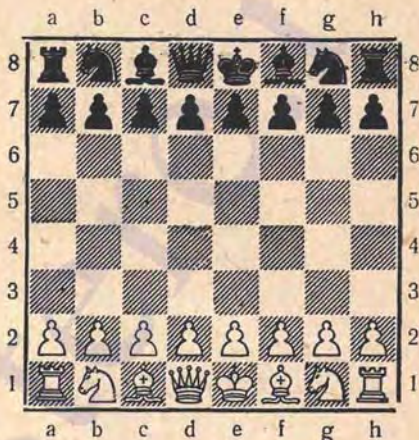
Mindegyik játékos a játszma megkezdésekor 1 királlyal, 1 vezérrel, 2 toronnyal, 2 huszárral, 2 futóval és 8 gyaloggal rendelkezik. A játszma megkezdéséhez a bábokat az 1. ábrán jelölt sorrendben helyezzük el a táblán (az 1. ábrának megfelelő állásokat, vagyis a tábla és a bábok ennek megfelelő bemutatását **diagrammoknak** is nevezük).

A bábok felállításának rendjét — amely azonos mindkét játékos számára — feltétlenül észben kell tartani. A bábokat a játék megkezdéséhez a következőképpen helyezzük el: a tábla sarkaiba tesszük a tornyokat, melléjük a huszárokat és futókat, míg a két középső mezőt a király, illetve a vezér foglalja el mindkét oldalon. A világos vezért fehér mezőre, a sötét vezért pedig fekete mezőre helyezzük; a királyok színükkel ellentétes színű mezőt foglalnak el. A gyalogok a következő, a tábla második, illetve hetedik során állnak (mint az 1. ábrán látható).

1.

SÖTÉT

Vezérszárny Királysárny



Vezérszárny Királysárny

VILÁGOS

A táblának azt a felét, amelyen a játék megkezdésekor a király áll, „királysárny“-nak, míg a tábla másik felét „vezérsárny“-nak nevezzük.



A bábokat a táblán bizonyos szabályok szerint mozgatjuk. A játék célja pedig az, hogy az ellenfél királyát úgynevezett „matt“-helyzetbe kényszerítsük. Erről a kérdésről az alábbiakban részletesen beszélünk.

A MEZŐK MEGHATÁROZÁSA, AZ ÁLLÁSOK FELJEGYZÉSE

A sakktablán vízszintes — amelyek balról jobbra vezetnek — és függőleges — amelyek az ellenfél felé vezetnek — vonalakat különböztethetünk meg. A vízszintes vonalakat 1—8-ig, vagyis számokkal, míg a függőleges vonalakat a-tól h-ig, vagyis betűkkel jelöljük.

A táblának minden egyes mezőjét — mint az a 2. ábrából kitűnik — meghatározhatjuk a függőleges sor betűje és a vízszintes sor száma által.

A mezőknek ez a meghatározási módja, a báboknak már említett rövidített jelzésével együtt alkotja azt, amit „sakkjegyzés”-nek nevezünk és aminek segítségével minden egyes állást leírhatjuk.

A kezdeti állást (vagyis az 1. ábrán bemutatott állást) a következőképpen jegyezhetjük fel:

Világos: Ke1, Vd1, Ta1 és h1, Fc1 és f1, Hb1 és g1, gy a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2.

Sötét: Ke8, Vd8, Ta8 és h8, Fc8 és f8, Hb8 és g8, gy a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7.

Az állások feljegyzésekor először a fontosabb bábokat jegyezzük fel és csak azután a többi, de szintén jelentőségük és erejük sorrendjében.

A táblát mindig a világos oldaláról kell nézni. Az 1. ábrán

2.

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

A tábla világos oldaláról nézve

például valamennyi sötét gyalog a 7-ik vízszintes vonalon áll.

3.

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

A tábla sötét oldaláról nézve

függetlenül attól, hogy ez a vonal a sötét oldalról nézve a második; úgyszintén a sötét az ő oldaláról vett első vonalat nyolcadiknak tekinti és a világos

első vonalát számozza egyessel.

A 3. ábrából kitűnik, hogyan jelöljük a mezőket a sötét oldalról nézve a táblát.

A JÁTÉK LEFOLYÁSA. A BÁBOK LÉPÉSE. AZ ÜTÉS

A sakkot a bábok mozgatásával játsszák, vagyis a bábokat a tábla egyik mezejéről a másikkra helyezjük át. A báboknak ezt a mozgatását „lépés”-nek nevezzük.

Az ellenfelek egymásután, felváltva lépnek.

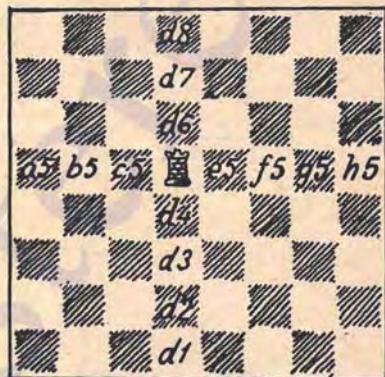
A játszmat mindig a világos kezdi. A világos első lépését a sötét első lépése követi, majd ezt a világos második lépése és így tovább.

Minden egyes lépéssel csak egy bábot szabad elmozdítani. Az elmozdított bábót semmi körülmény között sem szabad olyan mezőre helyezni, amelyet előzőleg már egy saját bábunk elfoglalt. A bábót elhelyezhetjük olyan mezőre, amelyet az ellenfél bábja foglal el, ha ezt a játékszabály megengedi. Ebben az esetben az ellenfél bábját „ütjük” és le kell vennünk a tábláról (saját bábunkat nem üthetjük).

A különböző bábok lépéseit a 4., 5., 6. és 7. ábrán mutatjuk be.

A **torony** vízszintes és függőleges vonalon (irányban) bár-

4.

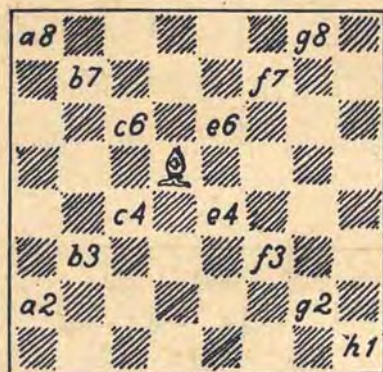


A torony lépései

hová, bármilyen távolságra léphet. A 4. ábrán feltüntetett torony a jelölt tizennégy mező bármelyikébe léphet.

A **futó** csak átlóirányban léphet, de akármerre és akármilyen távolságra (5. ábra). A futó lehetséges lépéseinek száma: 13 (akkor, ha a tábla közepén áll, vagyis az e4, e5, d4 vagy d5 mezőn). A futónak b7-ről csak 9 lépése van, a1-ről pedig csak hét. Ebből arra következtethetünk, hogy a futó ke-

5.



A futó lépései

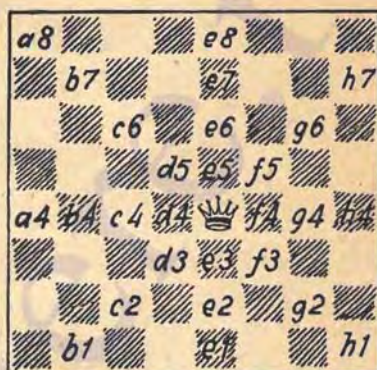
vésbé mozgékony, mint a torony, amelynek a szabad táblán mindig 14 lépése van. Ezenkívül a futó csak egyszínű — vagy csak fehér, vagy csak fekete — mezőkre léphet (ezért még „fehérmezejű futó”-nak, illetve „feketemezejű futó”-nak nevezik őket), míg a torony a tábla minden mezejére hat.

Mindez azt mutatja, hogy a torony erősebb hatású báb, mint a futó.

De a **vezér** a legerősebb báb: rendelkezik a torony és a futó minden lépésével. E mellett, tekintettel nagy mozgékonyására és arra a képességére, hogy mind a fehér, mind a fekete mezőkön, egyaránt átlóirányban is felhasználható, erősebb, mint a futó és a torony együttvéve. Az

üres táblán a vezérnek, ha a tábla közepén áll, 27 lehetséges lépése van (6. ábra).

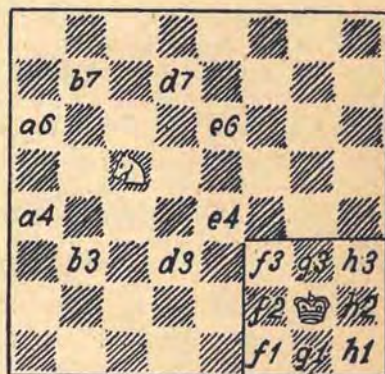
6.



A vezér lépései

A **huszár** bonyolultabban lép, mint a többi báb. Helyéről bár-

7.



A király és a huszár lépései

mely irányban elléphet kiinduló helyével **ellentétes színű mezőre és egy közbeeső mezőt átugorva** (mint ezt a 7. ábrán láthatjuk).

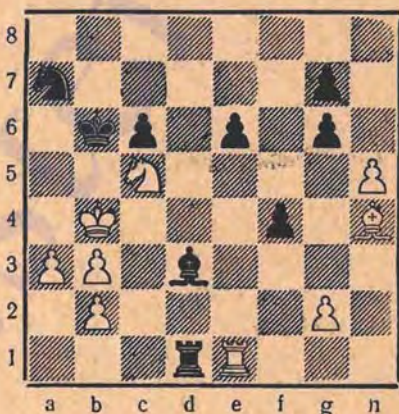
A huszárnak, ha a tábla közepén áll, 8 lépés áll rendelkezésére, az a8 mezőről azonban csak kettő: a b6 és a c7 mezőkre. A huszár, a többi bábtól eltérően, keresztül is ugorhatja a saját, vagy az ellenséges bábokat. Például a világos a huszárral, a 8. ábrán bemutatott állásban, a c5 mezőről b7-re is léphet. A huszárnak azonban az a legérdekesebb sajátossága, hogy minden lépésnél más színű mezőre kerül, vagyis fehér mezőről feketére, feketéről fehérre. Így tehát a huszár a tábla bármelyik mezőjét megtámadhatja.

A király mind átló, mind egyenes irányban léphet, de csak a szomszédos mezőre (7. ábra), vagyis üres táblán a tábla közepén 8, a tábla szélén 5, míg a tábla sarkában 3 lépése van. A király mozgását az jellemzi, hogy nem léphet olyan mezőre, amelyet az ellenfél valamelyik bábja támad, illetve az ellenfél valamelyik bábjának hatósugarában van. Például a 8. ábrán

közölt állásban a sötét király csak c7-re léphet. Még a c5-ön álló világos huszárt sem ütheti, mert ez a mező a világos király hatókörébe esik. A világos királynak két lépése van: az a4 és a c3 mezőkre.

A bábok mozgási lehetősége csökken, ha a táblán más báb is van. Az ábrán közölt állásban például a világos torony-

8.



nak 14 lépés helyett, csak 9 lépése van (az üres mezőkre 7, az ellenséges báboktól elfoglalt mezőkre 2, vagyis d1-re és e6-ra).

TÁMADÁS ÉS VÉDEKEZÉS. A CSERE

A 8. ábrán bemutatott állásban a c5 huszár mind a d3-on álló futót, mind pedig az e6-on álló gyalogot támadja.

Ha a világos huszár üti a d3-on álló futót, akkor sötét a d1-en álló toronnyal ütheti majd a huszárt, amely a futó helyére

lépett. Ezek szerint ebben a helyzetben a futót a torony „védi”.

Tekintettel arra, hogy a huszár és a futó egyenlő erős bábuknak minősíthető, ezért ha a futót a huszár, a huszárt pedig a torony üti — „csere” történt.

A 8. ábrán a d1-en és el-en álló tornyok kölcsönösen támad-

ják egymást. A sötét torony védetlen, a világosat pedig a h4-en álló futó védi. A sötét azonban megvédeheti tornyát, ha futójával c2-re lép.

Ha ezután a világos torony üti a d1-en álló sötét tornyot, a sötét a világos tornyot a futóval visszaütheti, vagyis ebben az esetben is csere történt.

A GYALOG LÉPÉSE. AZ „EN PASSANT” ÜTÉS. A GYALOG ÁTVÁLTOZTATÁSA

A **gyalog** a leggyengébb báb, mert csak a függőleges vonalakon haladhat előre és lépésenként csak egy kockát (mezőt) haladhat. Ha a gyalog még nem mozdult el eredeti helyéről, vagyis ha a világos gyalog a 2-ik, a sötét pedig a 7-ik vízszintes sorban áll, akkor egyszerre két mezőt léphet. Ez azt jelenti, hogy a világos gyalog a 2-ik sorból a 4-re (átugorva a 3-ik sort), a sötét pedig a 7-ből az 5-re léphet (a 6-ik sort ugorva át). A 8. ábrán bemutatott állásban például a g2 gyalog mind a g3, mind pedig a g4 mezőre léphet. A többi gyalog azonban csak egy lépést tehet, mivel eredeti helyét már elhagyta (a b2 és g7 gyalog, ha az előtte lévő mező felszabadulna, szintén tehetne kettős lépést).

A gyalog abban is különbözik a többi bábtól, hogy nem abban

az irányban üt, amelyben lép, hanem az átló irányban szomszédos mezőre. Például a 8. ábrán a h5 gyalog ütheti a g6-on álló gyalogot, vagy — ha a sötét következik — a g6 gyalog ütheti a h5-ön álló világos gyalogot. A gyalogoknak a fenti ábrán nincs más ütési lehetősé-
gük.

Ugyanebben az állásban érdekes helyzete van az f4 és g2 gyalogoknak. Az f4 gyalog hatósugara (a fenti szabály értelmében) az e3 és g3 mezőkre irányul. Ha a g2 gyalog g3-ra lép, akkor az f4 gyalog leütheti. Mi történik azonban akkor, ha a g2 gyalogot egyenesen g4-re visszük? Az f4 gyalog elvesztette ütési jogát? A játékszabály szerint az f4 gyalog abban az esetben is ütheti a g2 gyalogot, ha az g4-re lép, de ütés után az f4 gyalog éppenúgy g3-ra lép, mintha a g2 gyalog csak

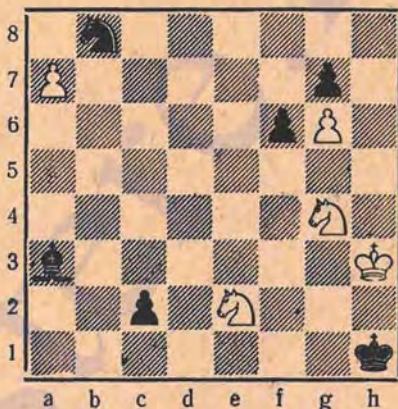
egy lépést tett volna előre. Ezt az ütest „en passant“¹⁾ (menet közben) ütésnek nevezik. Az „en passant“ ütés azonban csak az azonnal következő lépésben érvényes, különben elveszti érvényét.

Ha valamelyik gyalog eléri az utolsó vízszintes vonalat (vagyis világos a 8-at és sötét az 1-et) azonnal felcserélhető akármelyik azonos színű bábra, a király kivételével²⁾. Feltehető akár egy második, akár egy harmadik, stb. vezér, akár egy torony, akár egy könnyű tiszt (huszár vagy futó), de rendszerint az utolsó mezőre ért gyalogot a legerősebb bábra, tehát vezérré cserélik be. A gyalog átváltoztatása egyetlen lépésnek számít, vagyis ahogy az utolsó mezőre lépett, máris felcserélhető.

A 9. ábrán sötét c2 gyalogot c1-en vezérré (vagy bármilyen más bábbá) változtathatja — de ebben az esetben az e2 huszár leütheti, ekkor azonban sötét tisztet nyer egy gyalogért, mert az a3 futóval visszaüti a huszárt. A világosnak megvan az a lehetősége, hogy az a7 gyalogot változtassa át vezérré, vagy más bábbá: leüti a b8 hu-

szárt és feltesz a táblára egy tisztet. Még ha sötét is következik lépésre és megvédi huszártját a futóval, vagy ellép a hu-

9.



szárral, akkor sem akadályozhatja meg az a7 gyalog átváltoztatását, mert ez beléphet az a8 mezőre is.

Az a7 és c2 gyalogokat — úgyszintén az f6 gyalogot — „szabad“ gyalogoknak nevezik, mert egyetlen gyalog sincs útjukban, hogy megakadályozza előrenyomulásukat az átváltoztatási mező felé.

A 9. ábrán világos leütheti huszártjával az f6 gyalogot (huszárt áldoz gyalogért) és ha g7 gyalog visszaüti a huszárt, a világos g6 gyalog szabad lesz és két lépés után vezérré változik

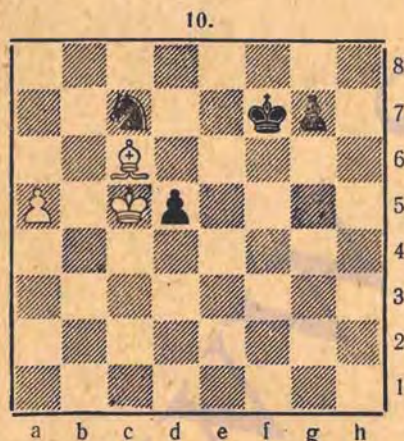
¹⁾ „En passant“ francia kifejezés és „an pászán“-nak ejtik.

²⁾ A gyalog felcserélése kötelező. Tehát az utolsó vízszintes sorba érkezett gyalog nem maradhat gyalog!

SAKK ÉS MATT

Ha egy bábót úgy helyeznek el, hogy a következő lépésben leütheti az ellenfél királyát, ezt a mozgást „sakk”-nak nevezik, vagyis „sakkot adott a királynak”, fenyegeti a királyt. A király elvesztése a játszma elvesztését jelenti, tehát ha a királyt megtámadják, azt a következő lépésben azonnal meg kell védeni.

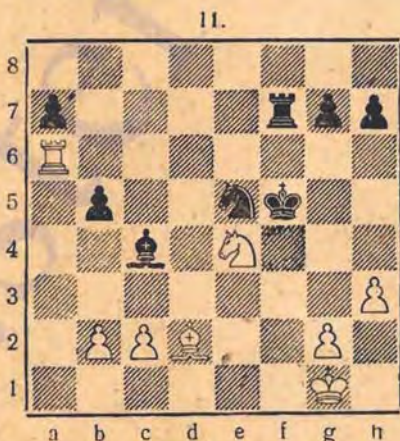
A 10. ábrán, ha a világos futó leüti a d5 gyalogot, sakkot ad a sötét királynak. Sötét a sakk



ellen három féle képpen védekezhet: 1) leütheti a d5-re helyezett futót a huszárral; 2) a királyával átléphet egy meg nem támadott mezőre, például e7-re; 3) huszáriját átteheti e6-ra, vagyis a futó és a király közé,

amivel kivédi a sakkot és ugyanakkor ellensakkot ad.

Ha a fentebb bemutatott védekezések közül egyik sem volna lehetséges, akkor sötét mattot kapott és elvesztette a játszmát. A 11. ábrán például, ha világos a huszárral g3-ra lép, a sötétet bemattolja. A 8. és 9. ábrákon világos egy lépésből szintén be-



Világos egy lépésből mattot ad.

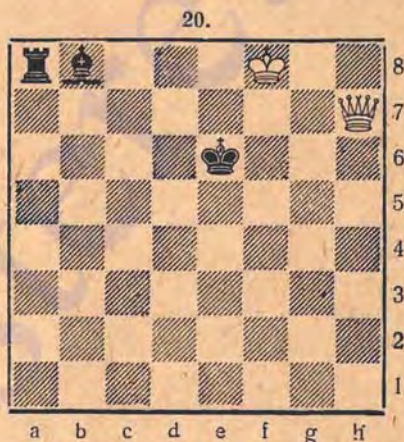
mattolhatná a sötétet (a 8. ábrán azzal, hogy a futóval d8-ra lép, a 9. ábrán pedig úgy, hogy huszárral f2-re lép). A 12.—19. ábrákon néhány mattpéldát mutatunk be (a világos királyt nem tüntettük fel, mert a mattok közreműködése nélkül történtek és ezért lényegtelen, hogy hol áll).



A 20. ábrán a sötét lép és bemattolja a világot. Az ábrán

bemutatott állásban, ha a sötét futóval ellépünk, a torony a8-ról sakkot ad. Az ilyen sakkot „fel-fedett” sakknak nevezik.

Ha a futó ugyanebben az állásban d6-ra lép, akkor kettős sakkot ad. A kettős sakk ellen csak úgy lehet védekezni, ha a



királlyal ellépünk. A 20. ábrán bemutatott állásban a király kettős sakk ellen úgy védekezhet, hogy g7-re lép. De ha a futó az e5 mezőre lép, a világos király mattban van.

Ha a játék közben vesszük észre, hogy valamelyik király sakkbán áll és elmulasztottuk a védekezést, akkor vissza kell állítani azt a helyzetet, amelyben a sakkot adták.

A játék elején és közepén (vagyis a megnyitás és a középjáték folyamán) igen fontos a ki-

rályt jól megvédeni a különböző fenyegetések ellen. Végjátékban azonban, amikor kevés báb ma-

radt a táblán, a király szerepe érezhetően nő és gyakran támasra is felhasználhatjuk.

A DÖNTETLEN. AZ ÖRÖKÖS SAKK. A PATT

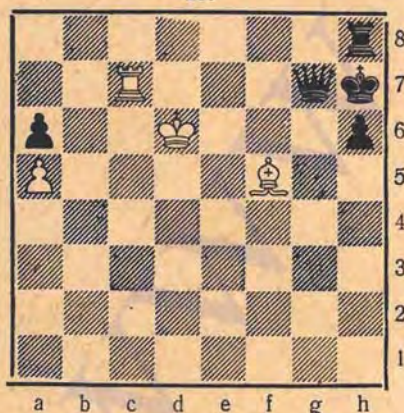
Játék közben gyakran adódik elő olyan helyzet, hogy az ellenfelek közül egyik sem győzhet és a játszma döntetlenül (remis) végződik.

A 21. ábrán bemutatott állásban világos futójával f5-ről sakkot adott a sötét királynak. A sötét király ez ellen csak úgy védekezhet, ha g8-ra lép. Nem védekezhet a vezér közbehelyezésével, mert ezzel a királyt sakkban hagyná (a c7 torony sakkjában). Ilyenkor azt mondják, hogy a vezér „kötött”. Ha a-

tét vezérjét közbehelyezhetné az f7-re, de nem célja a vezér elvesztése. De nem léphet a királlyal f8-ra sem, mert a torony c8-ról bemattolhatná. Tehát a sötét királynak nem marad más hátra, minthogy visszatérjen h7-re, a futó azonban f5-ről ismét sakkot ad. Az ilyen sorozatos sakkot „örökös sakk”-nak nevezzük. Ilyen helyzetben egyik félnek nem érdeke az ismétlődő lépésekkel felhagyni és a játék az örökös sakk miatt döntetlenül végződik.

A 22. és 23. ábrákon bemutatott állásokban a gyengébb fél szintén kihasználhatja az örökös sakkadás lehetőségét és ezáltal elkerülheti a vereséget.

21.



azonban a királlyal sötét g8-ra lép, akkor világos a futóval e6-ról újabb sakkot ad. Most a sötét

22.



23.



A 22. állásban sötét f1 és f2 mezőkről, a 23. állásban pedig e1 és h4 mezőkről örökös sakk-

kot adhat és kikényszerítheti a döntetlent.

Az örökös sakkon kívül a játszmákat még az úgynevezett „patt” helyzetben is döntetlennek minősítik.

„Patt”-nak azt a helyzetet nevezzük, amikor egyik félnek lépnie kell, de nem léphet sem királyával, sem más bábbal, bár a király nincs sakkbán.

A 24. és 25. ábrán bemutatott állásban a sötét bábok a világos király összes lépéslehetőségét elvették. A világos király nincs sakkbán, de minthogy nem léphet, pattban van és a játszma döntetlen.



A világos következik lépésre : patt

Ugyanez a helyzet a 26. és 27. ábrákon is.



A világos lép : patt

végződik döntetlenül, amikor az ellenfeleknek túl kevés erejük marad a mattadáshoz. Természetesen a játszma döntetlen akkor is, ha a táblán csak a két király maradt. Huszár vagy futó, vagyis könnyű tiszt előny is kevés a nyeréshez.

Csak futóval, vagy csak huszárral nem adható matt. Mint a 28. és 29. ábrán látjuk az el-



lenfél királya pattba szorítható, de a győzelem kivívása lehetetlen.

A 30. és 31. ábrákon mégis egyetlen könnyű tiszttal végrehajtott mattot láthatunk, de ez csak a sötét könnyű tisztjeinek segítségével volt elérhető, mert ezek akadályozták saját királyuk mozgását. Ezt a mattot „segített mattnak” nevezzük. Ha



a sötét futó (illetve huszár) nem volna olyan rossz helyen, a matt lehetetlen volna.

Ebből láthatjuk, hogy a bábok száma mellett, elhelyezésüknek is döntő jelentősége van. A 32. és 33. ábrán bemutatott példa is ezt bizonyítja:

A 32. és 33. állásokban világosnak „minőség előnye” van



(így nevezik a torony előnyt futóval, vagy huszárral szemben).

A 32. ábrán ez az előny elég a nyereshez. Világos egy várakozó lépést tesz — például toronnyal d8-ra lép — mire sötét kénytelen a királlyal h8-ra lépni, tekintettel arra, hogy ez az egyetlen lépése¹⁾, mert az f8 futó kötött (mintahogy a 21. ábrán a vezér volt kötött). A következő lépéssel világos torony üti a sötét futót és bematolja a sötét királyt.

A 33. ábrán bemutatott állásban világos már nem nyerhet, mert nincs többé jó várakozó lépése és nem választhatja el a sötét királyt a sötét futótól.

SÁNCOLÁS

A játékosoknak joguk van egyszer a játszma folyamán kettes lépést tenni a királlyal és a toronnyal. Ezt a lépést „sáncolás”-nak nevezzük.

A sáncoláshoz feltétlenül fontos, hogy a torony és a király között ne legyen sem saját, sem idegen báb.

A sáncolás a következőképpen történik: a királyt eredeti helyéről a torony irányában a második mezőre helyezzük, a toronyt pedig a király másik oldalára, a közvetlenül mellette lévőre mezőre tesszük. A sáncolást a torony elmozdításával is kezddhetjük, de a tévedések el-

kerülése végett a királyt is azonnai a torony után, a megfelelő mezőre kell tenni.



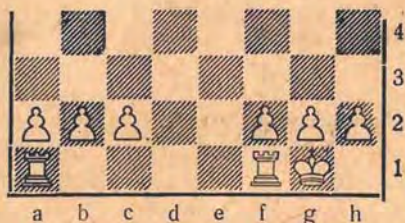
A helyzet a táblán sáncolás előtt. Mindkét oldalra szabályos sáncolás hajtható végre.

¹⁾ Az ilyen, vagyis az egyetlen lehetséges lépést „kényszerítő lépés”-nek nevezzük.

A királyszárnynon végzett sáncolást rövid sáncolásnak, a vezérszárnynon végzett sáncolást pedig hosszú sáncolásnak nevezzük, mint azt a 34.—36. ábrákon láthatjuk.

Sáncolás csak a következő esetekben végezhető:

35.

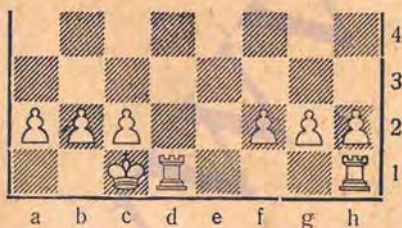


Rövid sáncolás.

A király g1-re, a torony pedig f1-re lépett.

1. ha sem a királlyal, sem a toronnyal nem léptünk még;

36.



Hosszú sáncolás.

A király d1-re, a torony pedig e1-re lépett.

2. ha a király nincs sakkban és nem is kerül sakkba a sáncolás folytán (sakkra nem szabad sáncolással válaszolni);

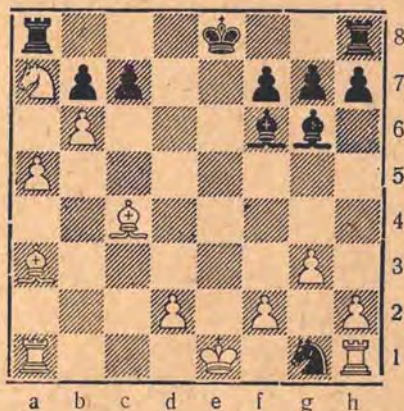
3. ha azt a mezőt (f1, illetve f8 a rövid; d1, illetve d8 a hosszú sáncolásnál), amelyen a király átmegy, illetve átugrik, nem támadja egyetlen ellenséges báb sem;

4. ha a király és a torony közötti mezők szabadok (mint ezt már fentebb említettük).

Nem zárja ki a sáncolás lehetőségét, ha a tornyot ellenséges báb támadja, vagy ha a toronynak sáncolás közben ellenséges bábtól támadott mezőn kell áthaladnia.

A 37. ábrán látható állásban csak a világos és csak a hosszú sáncolás hajtható végre. Ha a sötét következő lépésre, huszárjával f3-ról sakkot adhat és ezzel megfosztja világost a sáncolási lehetőségétől.

37.



A sáncolás célja, hogy a királyt helyzete lényeges megváltoztatásával sokkal védettebb állásba helyezzük. Ugyanakkor, hogy a tornyot gyorsan játékba

hozzuk. Az ellenfél sáncolási lehetőségének megakadályozása majdnem mindig nagyon előnyös.

A JÁTEKSZABÁLY

Az eddig ismertett játékszabályokat még a következőkkel kell kiegészíteni:

1. Sorshúzással döntjük el, hogy ki játszik világossal és ezáltal megkezdhesse a játszmát. A következő játszmákban az ellenfelek felváltva játszanak világos, illetve sötét bábokkal. Versenyeken táblázatot használnak, amely meghatározza a játék rendjét.

2. Ha a lépésre következő játékos megérinti valamelyik bábját, azzal köteles lépni; ha pedig az ellenfél valamelyik bábját érinti meg, azt le kell ütnie. Röviden ezt a szabályt a „pièce touchée“ — „pièce jouée“¹⁾ (megérintett báb — megjátszott báb) francia mondás fejezi ki legjobban és így is ismerik leginkább.

Amennyiben a megérintett saját bábbal nem lehet lépni, vagy a megérintett ellenséges báb nem üthető, akkor ez a szabály érvénytelen és bármelyik más bábbal is léphetünk.

Ha egy játékos csak azért a-

kar megérinteni egy bábót, hogy azt helyére igazítsa, akkor „j'adoube“²⁾ (igazítók) szóval előre figyelmeztetnie kell ellenfelét.

3. Amennyiben játék közben észrevevesszük, hogy szabálytalan lépés történt, ezt helyre kell igazítani és a játszmát folytatni kell.

4. Ha az egyik játékos szabálytalanul sáncolt, akkor köteles a királyt és a tornyot eredeti helyére tenni és a királlyal lépni.³⁾

5. A játszma döntetlennek nyilvánítható:

a) Ha az ellenfelek fölöslegesnek tartják a játszma folytatását és megegyeznek a döntetlenben;

b) az egyik játékos kérésére is döntetlennek nyilvánítható a játszma, ha táblán háromszor ugyanaz az állás jön létre és ugyanaz a játékos következik lépésre (ez akkor fordul elő, ha

²⁾ „Zsadub“-nak ejtik (szintén francia kifejezés).

³⁾ Sáncolásnál előbb a királyt kell megérinteni és csak azután a bástyát.

¹⁾ „Piesz tussé — piesz zsué“-nek ejtik.

az ellenfelek ismétlik a lépéseket);

c) ha 50 lépésen keresztül (lépés alatt most a sötétnek és a világosnak egy-egy húzását értjük) egy bábort sem ütöttek le és egyetlen gyalog-húzás sem történt, akkor az egyik játékos kér-

heti a játék megállítását és a döntetlen megállapítását. (Egyes esetekben, amikor elméletileg bizonyítható, hogy a győzelem kivívásához több mint 50 lépés szükséges, akkor a játék újabb 50 lépéssel meghosszabbítható).

A LÉPÉSEK MEGJELÖLÉSE. NEMZETKÖZI JELZÉSEK

A lépések feljegyzése következőképpen történik: először leírjuk a báb nevének rövidítését, majd annak a mezőnek jelét, amelyen a báb eredetileg állt és végül megjelöljük azt a mezőt, amelyre lépett. A gyalogok rövidített nevét nem szokás leírni.

A nemzetközi sakkirodalomban a következő jeleket fogadták el és használják:

- lép
- : üt
- + sakk
- ++ kettős sakk
- ≠ matt
- 0-0 rövid sáncolás
- 0-0-0 hosszú sáncolás
- ~ „ad libitum” (bármelyik lépés következhet)
- ! jó lépés
- !! nagyon jó lépés
- ? gyenge, hibás lépés
- ?? súlyos hiba.

Még a következő jelzésekkel is találkozhatunk: ± világos

nyilvánvalóan jobban áll; ∓ sötét nyilvánvalóan jobban áll; + világosnak kis előnye van; ∓ sötétnek kis előnye van.

Igy tehát e2-e4 azt jelenti, hogy a gyalog az e2 mezőről átlépett az e4 mezőre; Td1:d6 azt jelenti, hogy a d1-en álló torony a d6 mezőre lépett és ott egy ellenséges bábort leütött; a7:b8V azt jelenti, hogy a7-ről egy világos gyalog b8-ra lépett, ott kiütött egy sötét bábort és vezérré változott; e7:d8H+ azt jelenti, hogy e7 gyalog d8-ról kiütött egy bábort, huszárrá változott és sakkot adott; Fe2-h5++ pedig azt jelenti, hogy a futó e2-ről h5-re lépett és kettős sakkot adott.

Ezeket a teljes jelzéseken kívül használják a rövidített jelzést is, amely csak a báb rövidítését és azt a mezőt tünteti fel, ahová a báb lépett. Például: e4 (gyalog az e4-re lépett), T:d6 (torony d6-ra lépett és ott egy bábort kiütött), b8V (gyalog b8-on vezérré változott), d8H+,

Fh5++. Az e4:d5 lépés ezzel a jelzéssel e:d, vagy ed, vagyis az „e” vonalon lévő gyalog üti a „d” vonalon lévő gyalogot.

Ha ugyanarra a mezőre két egyenlő báb léphet, akkor meg kell jelölni, hogy melyik bábbal léptünk. Például ha d1-re az f1-en és az a1-en álló torony is léphet, akkor így jelöljük, hogy melyik toronnyal léptünk: Tadf1. Ha c3-ra két huszár léphet — egyik a2-ről, másik a4-ről — így jelöljük: H2c3, illetve H4c3. Természetesen a rövidített jelzés nem teljes és nem olyan világos, mint a másik, de megtanulása után jól használható, annál inkább, mert kevesebb helyet foglal el és gyorsabban írható.

A lépéseket egymás alá, de egymás mellé is írhatjuk. Ve-

gyük példának egy játszma kezdetét:

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

Egy sorban ugyanezeket a lépéseket teljes jelzéssel a következőképpen írjuk: 1. e2-e4, e7-e5; 2. Hg1-f3, Hb8-c6; 3. Ff1-c4, Hg8-f6... rövidített jelzéssel pedig: 1. e4,e5; 2. Hf3,Hc6; 3. Fc4,Hf6.

Néha, például a fehér lépése után, elemzés következik, amely megmagyarázza a lépést. Ebben az esetben sötét lépése helyett pontokat teszünk — a magyarázat után pedig a világos lépése helyett teszünk pontokat.

Most az alapállásból (lásd 1. ábra) kiindulva, lejátszunk néhány játszmát.

RÖVID JÁTSZMAK

1. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Ff1-c4 Ff8-c5
3. Vd1-f3

Ezek a lépések a kezdőket jellemzik. Később majd meglátjuk, hogy a játszma elején helytelen a vezérrel kilépni, mert ez néha akadályozza a játék kifejlődését.

3 d7-d6 ??

Sötét nem látja a matt-ve-

szélyt. Elegendő védelmet nyújtott volna: 3 Hg8-f6.

4. Vf3:f7, matt

„Gyermek“-matt¹⁾

2. játszma

1. f2-f4 e7-e5
2. g2-g3? e5:f4
3. g3:f4?? Vd8-h4, matt

¹⁾ Nálunk „suszter-matt” néven ismerik.

3. játszma

1. e2-e4 e7-e5
 2. Ff1-c4 Ff8-c5
 3. Vd1-f3 Hg8-h6 ?

A sötét észrevette a matt-veszélyt és huszárával védeni akarja az f7 mezőt, de a világos a huszárt eltávolíthatja. Mint az első játszmában, itt is helyesebb lett volna: 3. Hg8-f6.

4. d2-d4 Fc5:d4
 5. Fc1:h6 g7:h6
 6. Vf3:f7, matt.

4. játszma

1. e2-e4 c7-c5
 2. Hg1-f3 Hb8-c6
 3. d2-d4 c5:d4
 4. Hf3:d4 e7-e5
 5. Hd4-f5 Hg8-e7 ??

Súlyos hiba, mert ezzel a sötét királyt teljesen bezárja és lezárja az f8 futó vonalát is. Helyesebb lett volna: 5. ... d7-d6, vagy 5. ... d7-d5, mert ez megakadályozta volna, hogy d6-ról világos sakkot adjon.

6. Hf5-d6, matt.

Ez fojtott (étouffé, ejtsd: étufé) mattnak nevezik.

5. játszma

1. e2-e4 g7-g6

Sötét célja, hogy g7-en keresztül utat nyisson a futónak

A folytatásban azonban, sötét nem játszik következetesen, elfelejtí a futót kihozni.

2. Hb1-c3 Hg8-f6
 3. Hc3-d5 Hf6:e4

A sötét megint a gyalognyerést keresi.

4. Vd1-e2 He4-d6
 5. Hd5-f6, matt.

Az e7 gyalog lekötése által, újból fojtott matt. 4. ... He4-d6 helyett sötétnek inkább c7-c6-ot kellett volna játszania, hogy elűzze, vagy lecserélje a d5 huszárt.

6. játszma

1. e2-e4 e7-e5
 2. f2-f4 e5:f4
 3. Hg1-f3 d7-d5
 4. Hb1-c3 d5:e4
 5. Hc3:e4 Fc8-g4
 6. Vd1-e2 Fg4:f3 ??

Sötétnek e helyett inkább királyát kellett volna védenie, például 6. ... Vd8-e7 lépéssel.

7. He4-f6, matt.

Kettős sakkból származó matt.

7. játszma

1. e2-e4 e7-e5
 2. Hg1-f3 d7-d6
 3. Ff1-c4 Fc8-g4
 4. Hb1-c3 g7-g6?

Jobb lett volna 4... Hb8-c6;
az e5 pontot, kellett volna vé-
deni.

5... d6:e5, 6.Vd1:g4 lépések
után sötét csak egy gyalogot
vesztett volna.

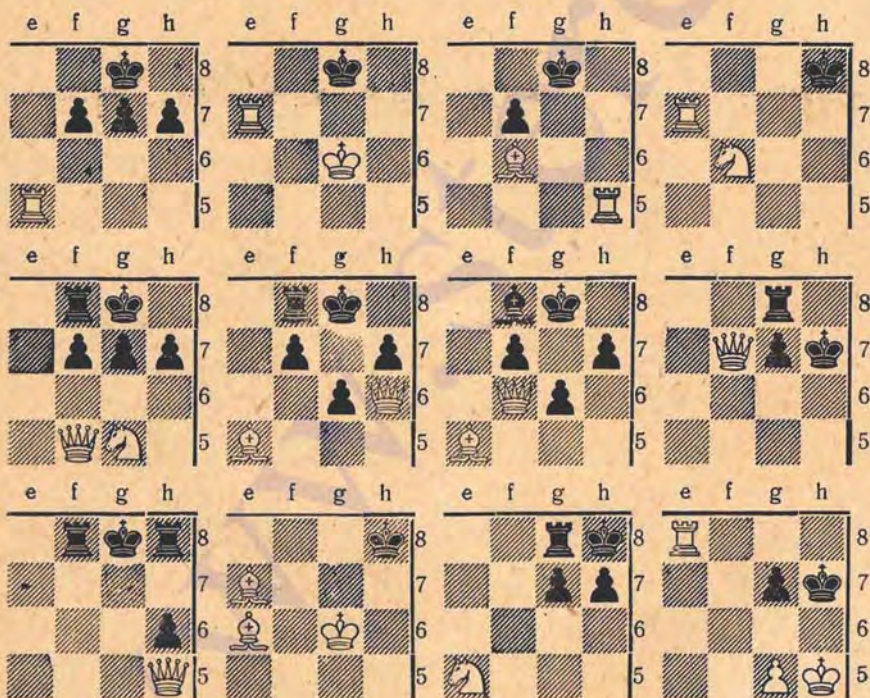
5. Hf3:e5 ! Fg4:d1 ?

6. Fc4:f7+ Ke8-e7

7. Hc3-d5, matt.

ADJUNK MATTOT EGY LÉPÉSBŐL !

Világos lép és egy lépésből mattot ad:



EGYSZERŰ VÉGJÁTÉKOK (JÁTSZMAVÉGZŐDÉSEK)

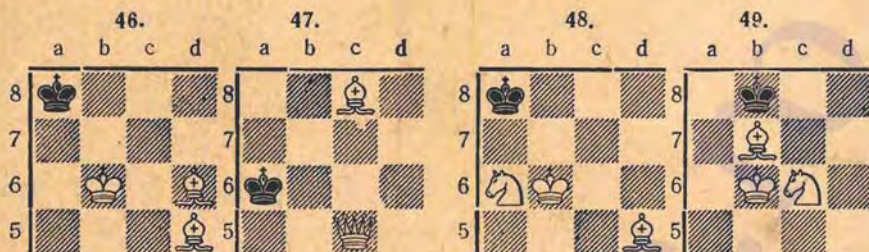
SZABVÁNYOS MATT-ALLÁSOK

Figyeljünk meg néhány egyszerű végjátékot (játszmavégződést), amint a nagyobb anyagi erővel rendelkező — és ezáltal előnyben lévő — fél kikényszeríti a mattot.

A mattot leggyakrabban a tábla szélén adjuk, mert ott a király mozgási lehetősége kisebb és ezért kevesebb bábra van szükség a visszavonulási mezők lezárására. Sok matt-állás olyan gyakran ismétlődik, hogy már „szabványossá” vált.

A 38.—49. ábrákon bemutattunk néhány, különböző bábokkal adott, szabványos matt-állást.





A 12.—19. ábrákon szintén ilyen szabványos (vagy típus) matt-állásokat láthatunk.

HOGYAN HARCOLJUK KI A MATTOT?

A fentebb közölt szabványos matt-állásokból világosan kitűnik, hogy mire kell törekednünk a király bemattolásához. Mint láthatjuk a királyt mindenekelőtt a tábla szélére, vagy (ha futóval és huszárral adunk mattot) a tábla sarkába kell kényszeríteni.

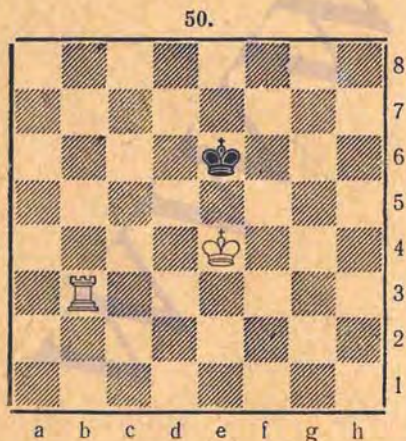
Mint már tudjuk, könnyű

tisztelt (huszárral vagy futóval), amennyiben más báb a két királyon kívül nincs a táblán, mattot adni nem lehet (28. és 29. ábra). Nézzük meg azonban, hogyan adunk mattot toronnyal. (Minden példát a táblán kövessünk és úgy tanuljuk meg).

A királyok szemben állnak egymással és közöttük csak egy mező van (az ilyen helyzetet „szemben-állásnak” vagy opozíciónak nevezzük). A világos király megakadályozza a sötét királyt abban, hogy az 5-ik vízszintes sorba lépjen, mert ellenőrzi a d5, e5 és f5 mezőket. Mivel világosnak az a célja, hogy sötétet a tábla szélére kényszerítse, tornyával a 6-ik vízszintesen sakkot ad.

1. Tb3-b6+ Ke6-e7

Sötét király kénytelen hátrálni. Most azonban fölösleges



volna a toronnyal b7-ről sakkot adni, mert a sötét király visszatérne a 6-ik vízszintesre.

2. Ke4-d5

Ha sötét 2... Ke7-d7, vagyis ismét opozícióba kerül, világos újból sakkot ad és sötét királyt a tábla szélére kényszeríti.

2. Ke7-f7

Sötét király nem akar opozícióba kerülni, de világos lépésről-lépésre követi.

3. Kd5-e5 Kf7-g7

4. Ke5-f5 Kg7-h7

5. Kf5-g5 Kh7-g7

Végülis sötét király kénytelen volt újból opozícióba lépni. Most világos sakkal a tábla szélére, a 8-ik sorba kényszeríti.

6. Tb6-b7+ Kg7-f8

7. Kg5-f6

Közeledik a vég. Ha sötét 7... Kf8-g8-at játszik, világos várakozó lépést tesz a bástyával (toronnyal), például 8.Tb7-a7 és sötét kénytelen opozícióba lépni: 8... Kg8-h8, 9.Kf6-g6, Kh8-g8 és 10.Ta7-a8 matt.

7. Kf8-e8

Sötét késleltetni akarja a veszteséget és elindul a másik sarkok felé. Világos várakozó lépést tesz.

8. Tb7-a7

Sötétnek előbb, vagy utóbb

opozícióba kell kerülnie, mert nincs hová visszavonulnia.

8. Ke8-d8

9. Kf6-e6 Kd8-c8

10. Ke6-d6 Kc8-b8

11. Ta7-h7 Kb8-a8

12. Kd6-c6 Ka8-b8

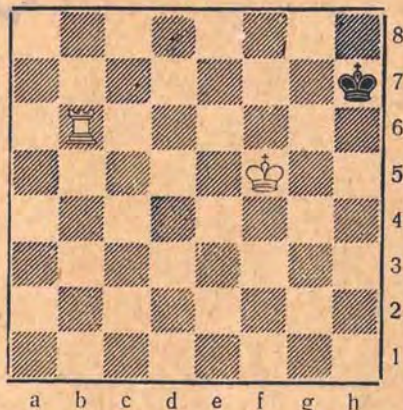
13. Kc6-b6 Kb8-a8

14. Th7-h8, matt.

A bemutatott eljárás a legegyszerűbb, bár lassú. De a gyorsaságnak itt nincs jelentősége, mert a játékszabályok szerint a világosnak 50 lépés áll rendelkezésére, hogy mattot adjon.

De hogyan gyorsíthatná meg világos a győzelmet? A negyedik lépés után a következő állást láthatjuk:

51.



Ebben az esetben, mint láttuk, 5.Kf5-g5 is játszható, vagyis a világos arra vár, hogy sötét király opozícióba kerüljön.

De nem fontos a sötét királyt a 8-ik vízszintes vonalra kényszeríteni: miután a szélső vonalon van és a tábla bármelyik szélén bemattolható, a következő folytatás is lehetséges:

5. Tb6-g6

A sötét király már csak h8-ra és vissza léphet. Elég a világos királyt közelebb hozni és a matt már könnyű:

5. Kh7-h8

6. Kf5-f6 Kh8-h7

7. Kf6-f7 Kh7-h8

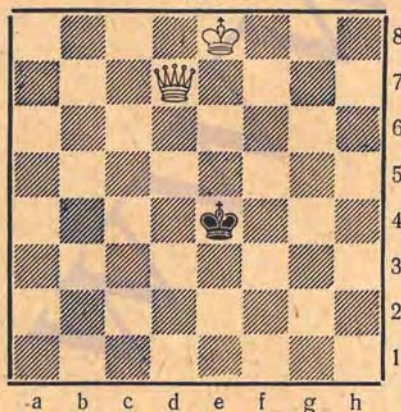
8. Tg6-h6, matt.

Végül az 51. ábrán közölt állásban még a következő folytatás is lehetséges: 5.Tb6-b7+, Kh7-h6; 6.Tb7-a7 (várakozó lépés), Kh6-h5; 7.Ta7-h7, matt.

Vagy: 5.Tb6-b7+, Kh7-h8; 6.Kf5-g6, Kh8-g8; 7.Tb7-b8 matt.

Vagy: 5.Tb6-b7+, Kh7-g8; 6.Kf5-f6, Kg8-h8; 7.Kf6-g6, Kh8-g8; 8.Tb7-b8, matt.

52.



Miután toronnyal már tudunk mattot adni, nem nehéz megtanulni, hogyan adjunk mattot vezérrel.

A vezér, tekintettel nagyobb erejére és mozgékonyaságára, más eszközökkel is a szélre kényszerítheti a királyt:

1. Vd7-d2 Ke4-e5

2. Ke8-f7 Ke5-e4

3. Kf7-f6 Ke4-f3

4. Kf6-f5 Kf3-g3

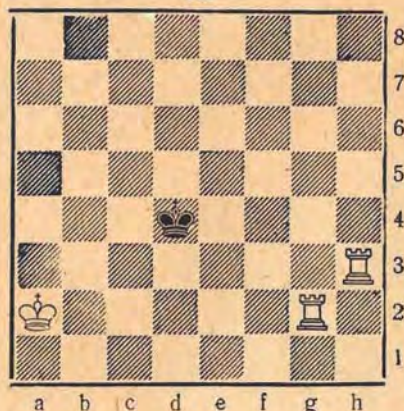
5. Vd2-e2 Kg3-h3

Világosnak most ügyelnie kell, mert ha figyelmen kívül hagyja a 6.Ve2-f2??-öt játszik, akkor sötét pattba kerül és a játszma döntetlenül végződik. Tehát:

6. Kf5-f4 Kh3-h4

7. Ve2-g2, matt.

53.

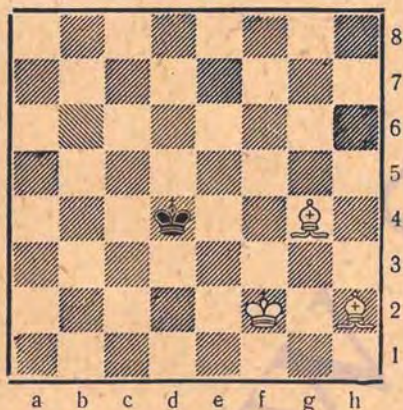


Két torony, vagy egy torony és a vezér, a király segítségével is mattot ad:

1. Tg2-g4+ Kd4-e5
2. Th3-h5+ Ke5-f6
3. Tg4-a4 Kf6-g6
4. Th5-b5 Kg6-f6
5. Ta4-a6+ Kf6-e7
6. Tb5-b7+ Ke7-d8
7. Ta6-a8, matt.

A két futóval adandó matthoz az ellenfél királyt a tábla egyik sarkába kell szorítani.

54.



1. Fg4-f3....

A futónak ez a lépése elfoglalta az a8-h1 átlót, míg a másik futó a b8-h2 átlót fogja, vagyis a futók a táblát átlóirányban kettévágták és a sötét királyt nem engedik át a tábla jobboldalára.

1. Kd4-d3
2. Fh2-e5 Kd3-d2
3. Ff3-e4

A világos megváltoztatta az állást. Most már a futók elfoglalták a b1-h7 és a1-h8 átlókat is és a sötét királynak kevés mozgási lehetősége és helye maradt.

3. Kd2-c1

A sötét arra vár, hogy világos 4. Kf2-e2??-öt lépjen és akkor patt.

4. Kf2-e3 Kc1-d1

Világos következő lépésével megakadályozza a sötét királyt, hogy visszatérjen c1-re és lassan a h1 sarokba szorítja.

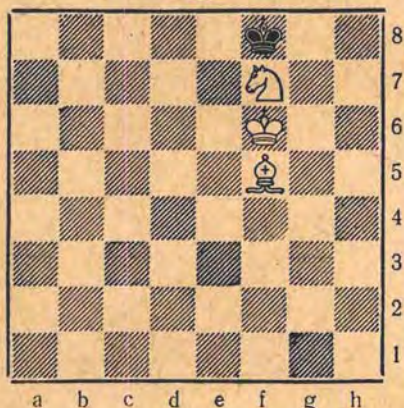
5. Fe5-b2 Kd1-e1
6. Fe4-c2 Ke1-f1
7. Ke3-f3 Kf1-g1

7. Kf1-e1-re 8. Fb2-c3+ következett volna. Most a világos minden erejével arra törekszik, hogy a sötét király ne menekülhessen el a h2 és h3-on keresztül.

8. Fc2-f5 Kg1-f1
9. Fb2-c3 Kf1-g1
10. Kf3-g3 Kg1-f1
11. Ff5-d3+ Kf1-g1
12. Fc3-d4+ Kg1-h1
13. Fd3-e4, matt.

A futók utolsó lépései a két bástyával adott matt módszerére emlékeztettek (53. ábra), de a bástyák vízszintesen, míg a futók átlóirányban mozognak.

55.



Futóval és huszárral nehéz mattot adni. A futó és a huszár — a király támogatásával — csak a tábla sarkában mattolhatja meg az ellenfél királyát és csakis a futó színének megfelelő színű sarokban.

A módszer ez alkalommal is abból áll, hogy az ellenfél királyát a tábla szélére szorítjuk. A sötét király a bábok fenyegetése előtt a „veszélytelen” sarok irányába, tehát annak a saroknak irányába menekül, amelyben nem adható matt. Ezáltal az 55. ábrán bemutatott állást kapjuk. Ebben az állásban a győzelem lehetősége már könnyebb, csak a sötét királyt az a8 sarokba kell szorítani.

1. Ff5-h7 Kf8-e8

Sötét a d7 irányában akar menekülni; de világos, huszárral ezt a mezőt lezárja:

2. Hf7-e5! Ke8-d8

Sötét most a c7 és b6 mezők irányába akar menekülni. Világosnak sokkal könnyebb lett volna feladata, ha sötét király visszatér f8-ra. Nézzük meg, hogy ebben az esetben hogyan folytatódott volna a játszma: 2.... Ke8-f8, 3.He5-d7+, Kf8-e8; 4.Kf6-e6, Ke8-d8; 5.Ke6-d6, Kd8-c8 (5.... Ke8-ra természetesen 6.Hf6+ és 7.Fg6 következett volna); 6.Hd7-c5, Kc8-d8; 7.Fh7-g6, Kd8-c8; 8.Fg6-f7 (hogy Kd8-ra Hb7+-el felelhesen és aztán úgy folytassa, mint fentebb) 8.... Kc8-b8; 9.Ff7-e6, Kb8-a8; 10.Kd6-c7, Ka8-a7. A sötét király most már csupán az a8 és a7 mezőn mozoghat. Világos előkészítheti a mattot, például így: 11.Fe6-c4, Ka7-a8; 12.Hc5-b7, Ka8-a7; 13.Hb7-d6, Ka7-a8; 14.Fc4-d3 (várakozó lépés) 14... Ka8-a7; 15.Hd6-c8+, Ka7-a8; 16.Fd3-e4+, matt.

3. Kf6-e6 Kd8-c7

Sötét király a veszélytelen a1 mezőre akar jutni. Világos azonban következő két lépésével teljesen bezárja. Ez ennek a végjátéknak legnehezebb része!

4. He5-d7! Kc7-c6

5. Fh7-d3

Világos lezárta a d5,c5,b5,b6 mezőket és ezzel elvágta sötét előtt a menekülés útját.

5. Kc6-b7

Ha 5.... Kc6-c7, akkor 6. Fd3-e4, Kc7-c8; 7. Ke6-d6, Kc8-d8; 8. Fe4-g6, Kd8-c8; 9. Hd7-c5 stb., mint fent.

6. Ke6-d6 Kb7-c8
7. Hd7-c5 Kc8-b8

A sötét király már nem menekülhet. Ha 7.... Kc8-d8-at lépett volna, akkor 8. Fd3-g6, vagy 8. Fd3-b5 és 9. Fb5-d7+.

8. Kd6-d7 Kb8-a7
9. Kd7-c7 Ka7-a8

Majdnem ugyanaz az állás, mint a 2. lépéshez fűzött ma-

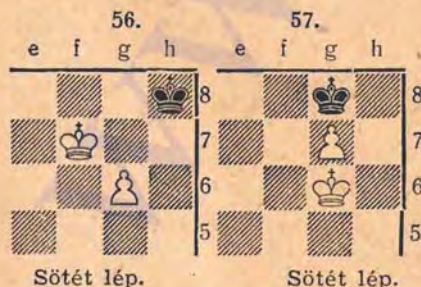
gyarázatnál láttunk. De most más sakk-változatot mutatunk be:

10. Kc7-b6 Ka8-b8
11. Fd3-a6 Kb8-a8
12. Fa6-b7+ Ka8-b8
13. Hc5-a6, matt.

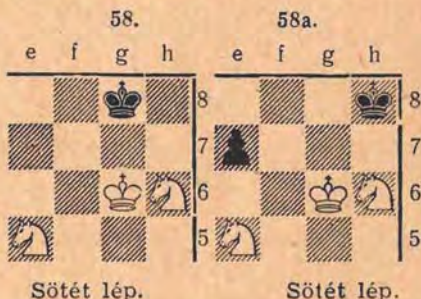
A kezdőnek nem kell rögtön fejből megtanulnia a huszárral és futóval adandó matt minden részletét. Végjátékban nagyon ritkán fordul elő, hogy a táblán csak a két király és valamelyik félnek egy futója és egy huszára maradjon.

DÖNTETLEN ALLASOK

Bizonyos helyzetekben — mint azt már előzőleg is láttuk — az ellenfelek nem rendelkeznek elegendő előnnyel ahhoz, hogy a játszmát akár az egyik, akár a másik megnyerhesse. Döntetlen állást látunk a 24., 25., 26. és 27. ábrákon is, amelyeken a gyengébb fél pattban volt. Itt bemutatunk két újabb patt-helyzetet:



Most elemezzük ki néhány olyan egyszerű állást, amelyben a gyengébb fél nincs patt-helyzetben — sőt: bizonyos mozgáshetősége is van — de, valamilyen oknál fogva és a másik fél anyagi előnyének ellenére is, a játszma döntetlenül végződik.

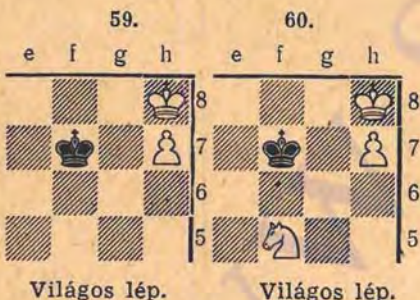


Helyes védekezés esetén két huszárral nem adható matt, ha-

csak a táblán nincs más báb.

Az 58. ábrán látható állásban világos h6-ról huszárjával sakkot adott. Ha sötét Kg8-h8-ra (??) lépne, akkor He5-f7+ matt következne, mivel azonban sötét jól védekezik (Kg8-f8), világos nem nyerhet.

Az 58a. ábrán sötét királynak nincs már lépése — világos utolsó lépése He5 volt. Ha sötétnek nem lenne e7-en gyalogja, akkor a játszma patt-helyzetben döntetlenül végződne. Így azonban sötét veszít, mert a gyaloggal léphet, azután pedig világos He5-f7-et lép és mattot ad.



Az 59. ábrán érdekes állást láthatunk. Az erősebb fél királya pattban van, mert nem szabadulhat ki a sarokból. Ha sötét következik lépésre Kf7-f8-at játszik és világos továbbra is pattban marad.

De ha ugyanebben az állásban világosnak huszárja is lenne (mint a 60. ábrán az f5-ön),

még akkor sem nyerhetné meg a játszmát, mert akárhogy is játszana a sötét király csak Kf7-f8-at és Kf8-f7-et lépne, tehát nem engedné ki a világos királyt a sarokból. Még Hf5-e7-re sem szabad Kf7-e7-et (??) játszani, hanem Kf7-f8-at, mert különben világos Kh8-g7-et (!) lép, majd gyalogját vezérré változtatja.

Amennyiben azonban a 60. ábrán bemutatott állásban sötét következik lépésre, akkor elveszti a játszmát, mert 1... Kf7-f8; 2.Hf5-h6 és a király nem térhet vissza f7-re.

A fentiek alapján meggyőződhetünk a következőkről:

a) Ha a világos király már a sarokban volna és a gyalog elzárná útját (éppúgy, mint a 60. ábrán), ugyanakkor azonban sötét király az e8-on és világos huszár valahol a másik sarokban állana, akkor sötét attól teszi függővé, hogy f7-re vagy f8-ra lép, hogy világos huszár fehér vagy fekete mezőn áll;

b) amennyiben világos huszár fehér mezőn áll, sötétnek f7-re kell lépnie, ha pedig világos huszár fekete mezőn áll, akkor f8-ra, vagyis mindig a huszár által elfoglalt mező színének megfelelő színű mezőre. (Győzödünk meg erről a táblán).

Ezt a szabályt más hasonló helyzetekben is felhasználhatjuk.



Döntetlen (akár világosnak, akár sötétnek kell lépnie).

A 61. és 62. ábrán látható állásokban még a világos tisztelőnye sem elegendő a győzelemhez. A 61. ábrán, mivel a világos futó színe nem egyezik annak a mezőnek színével, amelyen a gyalog vezérré változna, a sötét királyt nem zavarhatja el. A 62. ábrán bemutatott állásban, világos minden erőfeszítése ellenére, döntetlennél jobb eredmény nem érhető el.

A 63. ábrán világos király csak Khl-g2-öt és Kg2-h1-et

léphet. Ha sötét király a gyalog mellé lép, akkor patt, ha pedig a sötét huszár lép el, akkor a világos király üti a gyalogot.



A 64. ábrán közölt állásban világos ugyanígy védekezik. A sötét, ahhoz, hogy nyerhessen megkísérelheti az Fh2-g1 lépést, amire a világos Khl:g1-et lép. De, mint meglátjuk, a g3 gyalog még így sem változtatható át vezérré.

Ezzel áttértünk a legfontosabb és a gyakorlatban leggyakrabban előforduló végjátékra: „király és gyalog király ellen”.

A GYALOG VEZÉRRÉ VALTOZTATÁSA

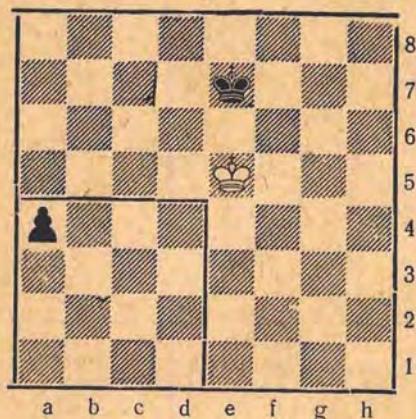
Természetesen a „király és gyalog, király ellen” végjáték és egyúttal a játszma eredménye is attól függ, hogy sikerül-e, vagy sem, a gyalogot vezérré változtatni.

A „király és gyalog, király ellen” végjátékokat, függetlenül a királyok és a gyalog helyzetétől, két nagy csoportra osztjuk. Az első csoport azokat az állásokat öleli fel, amelyekben a gyalog-

nak egyedül, királya segítségével nélkül kell harcolnia. A győzelem vagy döntetlen kérdése ezekben a végjátékokban attól függ, hogy az ellenfél királya feltartóztathatja-e a gyalog előrenyomulását, vagy sikerül-e annak vezérré válnia.

A második csoportba azokat a végjátékokat soroljuk, amelyeknél a gyalog előrenyomulását a király is segíti.

65.

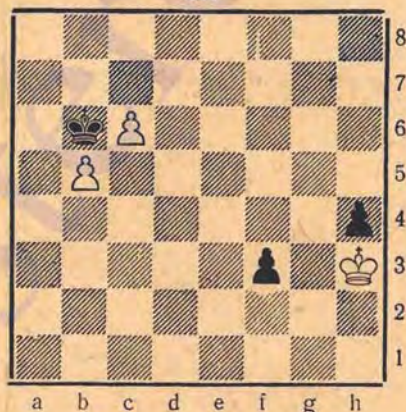


A 65. ábrán látható állás például az első csoportba sorolt végjátékokra. Itt a játszma eredménye attól függ, hogy a világos király feltartóztathatja-e vagy sem az a4 gyalogot: ha sötét lép, akkor a gyalog nem állítható meg, ha pedig világos van soron, akkor a gyalogot leüti.

Ahhoz, hogy megállapíthassuk a hasonló végjátékok eredményét az úgynevezett „négyzet-szabályt” alkalmazzuk. Az a4 gyalog négyzete az a4, a1, d1 és d4 mezők által határolt terület. Az ilyen négyzetek felállításához először a négyzetnek azt az oldalát számítjuk ki, amelyen a gyalog a „vezér” felé halad. Tehát: az a4 gyalog négyzetének oldalai négy mező hosszúak, mert a gyalognak is négy mezőnyi távolságot kell a

„vezérig” (vagyis a vezérré változás helyéig) megtennie. A szabály pedig a következő: **HA AZ ELLENFÉL KIRÁLYA A NÉGYZETBEN VAN, VAGY LÉPÉSRE KÖVETKEZIK ÉS EZZEL A LÉPÉSSSEL A NÉGYZETBE KERÜL, A GYALOG ELVESZETT.** Ellenkező esetben vezér lesz.

66.



A fenti szabály akkor is alkalmazható, ha több gyalog van a táblán. Például: a 66. állásban világos nem játszhat Kh3: h4-et, mert kilép az f3 gyalog négyzetéből; ahhoz, hogy döntetlent érhessen el állandóan Kh3-h2-öt és Kh2-h3-at kell hogy játsszék. Ugyanakkor sötét nem játszhat Kb6:b5-öt, hanem Kb6-c7-et, Kc7-b6-ot, vagy Kc7-d6-ot kell játszania, hogy ki ne lépjen a c6 gyalog négyzetéből.

A 66. ábrán érdemes megfigyelni, hogy világos ha 1.Kh3-h2, Kb6-c7 után nem 2.Kh2-h3-at (!) lép, hanem bármi mást, elveszti a játszmát. Például: 2.Kh2-g1?, h4-h3!; 3.Kg1-f2, h3-h2 stb. Vagy: 2.Kh3-h1, h4-h3!; 3.Kh1-g1, Kc7-b6. Ezután a várakozó lépés után világos király kénytelen g1 mezőt elhagyni, s így az egyik sötét gyalog előrenyomulhat a vezér felé. Ezen a gyalogok feláldozása (c6-c7 és b5-b6) sem változtat. Ez a példa bizonyítja, hogy két kötött gyalog (b5 és c6), de némelykor még két külön álló gyalog is (h4 és f3) kölcsönösen védi egymást.

Most pedig térjünk át a másik csoportba sorolt végjátékokra. Ezekben a végjátékokban — mint már mondtuk — a vezér helye felé haladó gyalogot királya is támogatja. Legelőször elemezzük ki azokat az eseteket, amikor az előrenyomuló gyalog elérte már a 6-ik (illetve 3-ik) vízszintes vonalat.

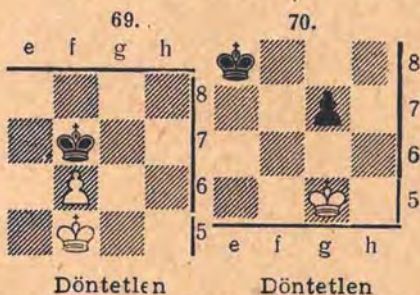
A következő két példában az erősebb fél királya (vagyis a gyalog királya) a gyalog **mellett** áll és a győzelem az ellenfél király helyzetétől függ.

A 67. állásban: 1.f6-f7, Kf8-g7; 2.Ke6-e7 és most bárhová is lépne a sötét király: 3.f7-f8V következik és világos megnyerte a játszmát. Ezzel szemben a 68. állásban világos nem győzhet, mert: 1.f6-f7+, Ke8-f8; 2.Ke6-f6



és sötét patt; a helyzetet a sötét számára az mentette meg, hogy „opozícióban” állt. A 67. állásban szintén opozíció állhatott volna elő, ha nem világos, hanem sötét következik lépésre. A szabály különben a következő: 7-ik (illetve 2-ik) vízszintes vonalon az előrenyomuló gyalognak **nem szabad sakkot adnia**. Ha a helyzet ezt megköveteli, akkor a játszmát nem nyerheti meg.

A 69. és 70. ábrán látható állásokban az erősebb fél királya a gyalog **mögött** áll és ebben az esetben, ha az ellenfél helyesen játszik, a játszmát nem nyerheti meg. A 69. állás-



ban például sötétnek kötelező módon Kf7-f8-at (!) kell játszania, hogy Kf5-g6-ra, vagy Kf5-e6-ra Kf8-g8-al, illetve Kf8-e8-al válaszolhasson, vagyis opozícióba lépjen és kiharcolja a döntetlent. Ha sötét 1... Kf7-g8?, akkor világos nyer, mert 2.Kf5-e6, vagy Kf5-g6, majd sötét a 3.f6-f7 patt reményében: Kg8-h8, azonban 3.Kg6-f7!, Kh8-h7; 4.Kf7-e7 és világosnak sikerül vezérré változtatnia gyalogját.

A 70. ábra opozíciós helyzetet mutat be. Ez a helyzet a 64. állás után következhet, Fh2-g1 és Kh1-g1 után. Ha sötét Ke4-f3-at játszana, akkor világos Kg1-f1-el válaszolna, vagyis opozícióba lép és döntetlent ér el. De Ke4-f3 után világos Kg1-h1-el is döntetlent érhet el, mert Kf3-f2 után patt: itt ugyanis az is közbemászik, hogy a gyalog túl közel van a tábla széléhez, illetve a h-vonalhoz (ugyanaz volna a helyzet az a-vonal közelében is).

A 71. ábrán szintén hasonló



döntetlen állást láthatunk. Ebben az állásban azonban, ha sötét következik lépésre, világos megnyerte a játszmát. A 72. ábrán már más a helyzet, mert a gyalog a legszélő vonalon áll (tehát bástya-gyalog) és ezért a nyerés lehetetlen, bárki következik lépésre, mert a sötét király nem szorítható ki a sarokból.

A 72. ábrából azt is megállapíthatjuk, hogy bárhol is állna a gyalog a h-vonalon, a győzelem kivívása lehetetlen.

Nézzük meg most, hogy mi a helyzet, ha a gyalog az 5-ik (illetve a 4-ik) vízszintes vonalon áll. Ebben az esetben két lehetőség van:

1. Ha az erősebb fél királya a gyalog mögött vagy mellett áll, akkor a játszma döntetlen, függetlenül attól, hogy ki következik lépésre.

2. Ha az erősebb fél királya a gyalog előtt áll, akkor a játszmát megnyeri (szintén függetlenül attól, hogy ki lép).

A 73. ábrán látható állásban a játék alig különbözik attól, amit a 69.–70. ábrán láttunk. Ha sötét lép, akkor 1... Kf7-g7! és világos király már nem mehet a gyalog elé; ha pedig 2.f5-f6+, Kg7-f7; 3.Kg5-f5, akkor 3... Kf7-f8! stb. Ha pedig világos lép, akkor 1.f5-f6, Kf7-f8!; 2.Kg5-g6, Kf8-g8! stb. és a győzelmet így sem vívhatja ki. (Ha 1.Kg5-g4, akkor Kf7-f6).



Döntetlen.

(Bárki következik lépésre).

Világos nyer.

A 74. ábrán 1... Kf8-g8 után világos 2.Kf6-e7-et lép, vagy 1... Kf8-e8 után 2.Kf6-g7-et és elfoglal valamennyi mezőt (f6-ot, f7-et, f8-at) a gyalog előtt.

Amennyiben a világos lép, akkor 1.Kf6-e6-ot játszhat, de ez után 1... Kf8-e8 2.f5-f6 következik és éppúgy nyer, mint a 67. állásban.

A 75. állásban, ha világos lép, ugyanaz a helyzet alakul ki, mint a 74. ábrán. Ha sötét következik, akkor 1... Kf8-g8-at játszhat, amire 2.Ke6-e7, vagy 2.f5-f6 a válasz. Amennyiben sötét 1... Kf8-e8-at lép, akkor 2.f5-f6 nyer.



Világos nyer, bárki következik lépésre.

A 76. állás azt az érdekes esetet mutatja be, amelyben gyalog a huszár vonalán halad előre: ilyenkor tekintetbe kell venni a patt lehetőségét is. 1.g5-g6+, Kh7-h8 nem nyer, mint azt már a 71. ábrán láttuk. A helyes játékos számára a következő: 1.Kf6-f7, Kh7-h8; 2.Kf7-g6!, Kh8-g8; 3.Kg6-h6!, Kg8-h8; 4.g5-g6, Kh8-g8; 5.g6-g7 és világos győzött.

Még ki kell elemeznünk azokat az állásokat, amelyekben a gyalog messze van az átváltoztatási mezőtől.

A fenti példákból arra a következtetésre juthatunk, hogy az erősebb fél számára az a kedvező állás, ha királya a gyalog előtt áll (lásd 74.—76. ábrát). Azt is láttuk, hogy ha a gyalog elérte az 5-ik (illetve — természetesen — a 4-ik) vízszintes vonalat, akkor a nyereség biztos, bármilyen helyzetben is állna a király a gyalog előtt. De ez nem áll fenn abban az esetben, ha a gyalog még nem érte el az 5-ik (sötét a 4-ik) vízszintes vonalat.

A 77. ábrán közölt állásban világos lép és mégsem nyerheti meg a játszmat. Pl. ha 1.b2-b3-ra lép Ka5-b5 következik és éppúgy döntetlen alakul ki, mint a 73. állásban. Ugyanez lesz az eredmény 1.b2-b4+, Ka5-b5 esetben is (mint a 69. ábrán közölt állásban). Ha pedig 1.Ka3-b3,

akkor 1.... Ka5-b5; 2.Kb3-c3, Kb5-c5, döntetlen.

Ha azonban nem világos, hanem sötét következik lépésre, akkor világos győz: 1.... Ka5-b5; 2.Ka3-b3, Kb5-c5; 3.Kb3-a4! Ebből arra következtethetünk, hogy abban az esetben, ha a király ugyanazon a függőleges vonalon — vagy esetleg egy szomszédos vonalon — **egy mező távolságra (vagyis a második mezőn) a gyalog előtt áll**, akkor ez döntő előny és mindig biztosítja a győzelmet.

77.



78.

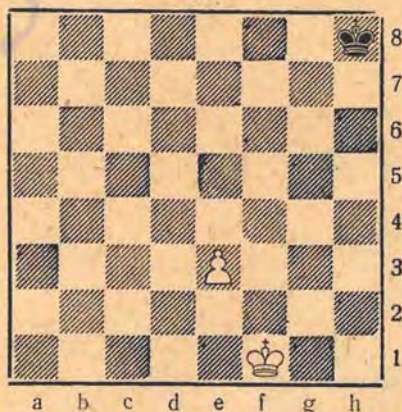


Ezért a 78. ábrán látható helyzetben ha világos lép, akkor megnyeri a játszmát, mert elfoglalhatja valamelyiket az a4, b4 és c4 mezők közül: 1.Kb1-c2, Kb8-b7; 2.Kc7-c5, Kb7-c7; 3. Kc3-c4, Kc7-c6; 5.b2-b3 — vagyis világos csak most lép gya-

loggal, mert a következő lépés után királya ismét a második mezőn lesz a gyalog előtt. A játék így folytatódik: 5... Kb6-c6; 6.Kb4-a5, Kc6-b7 (vagy 6... Kc6-c7; 7.Ka5-a6, Kc7-c6; 8.b3-b4); 7.Ka5-b6, Kb7-a7; 8.Kb5-c6, Ka7-a6; 9.b3-b4, Ka6-a7; 10. b4-b5 és világos elérte az 5-ik vízszintes vonalat és éppúgy győz, mint a 76. állásban.

Amennyiben azonban a 78. állásban nem világos, hanem sötét lép, akkor a játszma döntetlenül végződik: 1... Kb8-b7; 2.Kb1-c2, Kb7-b6; 3.Kc2-b3 amire sötét 3... Kb6-b5-öt lép és döntetlen. (Ha 3.Kc2-c3, Kb6-c5, akkor szintén döntetlen, mint a 77. ábrán).

79.



A 79. állásban világos a d5, e5 vagy f5 mezők egyikét igyekszik elfoglalni. Minthogy a d5 mező van legmesszebb a sötét

királytól, világos 1.Kf1-e2-öt (!) játszik. Ezután a játék így folytatódik. 1... Kh8-g7; 2.Ke2-d3! Kg7-f6; 3.Kd3-d4!, Kf6-e6; 4. Kd4-e4 és a következő lépésben világos elfoglalja a döntő mezők egyikét, vagyis a d5,e5 vagy f5 mezők közül az egyiket, ami a győzelmet is biztosítja. Nagy hiba lett volna, ha 1.Kf1-f2-öt játszik, mert erre 1... Kh8-g7; 2.Kf2-f3, Kg7-f7! és döntetlen következnek. (A sötét királyt azért kell az f7 mezőre hozni, hogy 3.Kf3-f4-re, vagy 3.Kf3-e4-re 3.... Kf7-f6, illetve 3.... Kf6-e6 legyen a válasz). Ez a példa is bizonyítja, hogy milyen figyelmesen kell játszani, ha a táblán csak két király és egy gyalog marad.

A gyalog átváltoztatásáról beszélve, eddig mindenütt csak a vezérré való átváltoztatás lehetőségéről tárgyaltunk, mert nagyon ritkán találkozunk a gyakorlatban olyan körülménnyel, hogy előnyösebb a gyalogot más tiszttel, mint vezérrel felcserélni. Azonban kétségtelen, hogy hasonló eset is előfordul.

A 80. ábrán például a gyalogot bástyával kell felcserélni, mert f7-f8V?? — vagyis a vezérré való felcserélése — pattot eredményezne.

A 81. állásban pedig a gyalog nem változhat át sem vezérré, sem toronnyá (a patt miatt), de futóvá sem, mert a futó nem ellenőrizhetné a h6 mezőt, ahol



a másik gyalog vezérré változhatna (lásd még 61. ábrán). A legelőnyösebb tehát a gyalogot huszárral felcserélni.

Rá kell mutatnunk azonban arra, hogy ebben az állásban legjobb a királlyal bármilyen más várakozó lépést tenni és ezután az e7 gyalogot vezérré változtatni, mert ez megkönnyítené a nyérést.

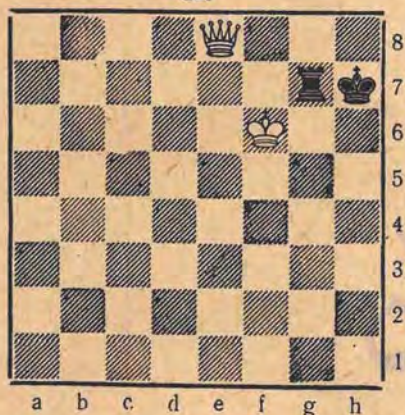
KÜLÖNBÖZŐ MÁS VÉGJÁTEKOK

A végjátékban a harc nagyon változatos és érdekes. Még az aránylag legkönnyebb végjátékban is — a „király és gyalog király ellen” végjátékban — sok váratlan lehetőség rejtőzik. Éppen ezért nagyon fontos jól is-

merni ezeket a gyakran előforduló végjátékokat, mert nem elég megteremteni a győzelemhez szükséges állást, hanem tudni kell, hogyan nyerhető meg ebben az állásban a játszma — és, úgyszintén, tudni kell, hogyan

akadályozható meg hasonló esetben ellenfelünk győzelme és mikor vívható ki a döntetlen. S, miután ezeket a végjátékokat megtanultuk, térjünk át azokra, amelyekben az ellenfelek különböző tisztekkel rendelkeznek.

82.



Világos győz

A 82. állásban például, vezér van bástya ellen. Sötét Tg7-g8 lépésére Ve8-h5 matt következik — de rossz Kh7-h6 is, mert Ve8-f8 leköti a tornyot és az így elvesz. Sötétnek csak egyetlen lehetősége maradt: hogy el lépjen a bástyával a király mellől. Ebben az esetben pedig a király védelme nélkül hagyott bástya gyorsan elvesz.

1..... Tg7-g1; 2.Ve8-e4+ — a vezér egyszerre támadja a királyt és a bástyát.

1..... Tg7-g1; 2.Ve8-e4+,

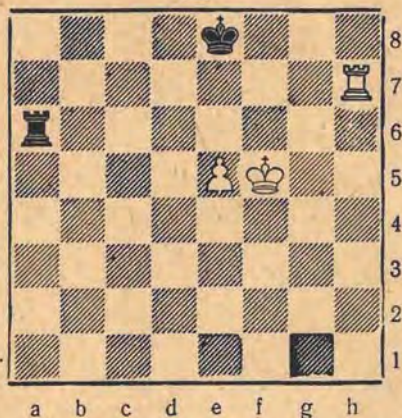
Kh7-h8; 3.Ve4-a8+, Kh8-h7; 4. Va8-a7+ és világos győz.

1... Tg7-a7; 2.Ve8-e4+, Kh7-g8; 3.Ve4-g4+, Kg8-h7 (ha 3... Kg8-f8, akkor 4.Vg4-c8, matt); 4. Vg4-h3+, Kh7-g8; 5.Vh3-g3+, Kg8-h7; 6.Vg3-h2+, Kh7-g8; 7. Vh2-g1+, vagy Vh2-b8+ és világos győz. (Elemezzük ki a tábla mellett a torony különböző más lépéseire lehetséges változatokat).

A sötét helyzetén az sem változtat, ha a 82. állásban világos következik lépésre. Például: 1. Ve8-e4+, Kh7-h8 (ha 1... Kh7-h6; akkor Ve4-h4, matt); 2.Ve4-a8+, Kh8-h7 (ha 2... Tg7-g8, akkor 3.Va8-h1, matt); 3.Va8-e8. Ugyanaz a helyzet, mint a 82. állásban (vagyis induláskor), de sötét lép és világos éppúgy győz, mint azt már láttuk.

A 83. állásban a6 bástya nem

83.



Döntetlen.

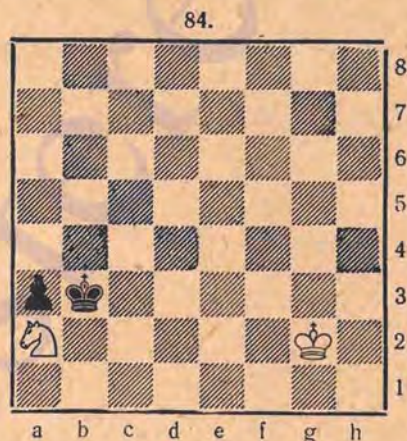
engedi a világos királyt a 6-ik vízszintes vonalra, mert a világosnak ez a lépése mattveszélyt teremthetne. A sötét bástya ezen a vonalon is marad mindaddig, míg világos gyaloggal el nem lép — akkor pedig sötét bástyáját a világos király mögé húzza és sorozatos sakkot ad, míg ki-harcolja a döntetlent.

1.... Ta6-b6; 2.Th7-a7, Tb6-c6; 3.e5-e6, Tc6-c1! és sötét vagy örökös sakkot ad az első vízszintes vonalról, vagy leüti a gyalogot, vagy pedig lecseréli a világos bástyát és akkor „király és gyalog király ellen” végjáték alakul ki, amely ebben az állásban döntetlen.

A játék teljesen más fordulatot vesz, ha sötét nem védekezik helyesen. Például: 1.... Ta6-a5?; 2.Kf5-f6! Most pedig 2.... Ta5-a6+-ra 3.e5-e6 következik és sötétet matt fenyegeti, ami arra kényszeríti sötét királyt, hogy elhagyja a gyalog átváltoztatási pontját: 3.... Ke8-d8; 4.Th7-h8+, Kd8-c7; 5.Kf6-f7, Ta6-a1, 6.e6-e7, Ta1-f1+; 7. Kf7-e8, Tf1-f2; 8.Th8-h4! (ennek a lépésnek jelentősége — amivel világos elfoglalta a 4-ik vízszintes vonalat — azonnal kitűnik), 8.... Tf2-f1; 9.Th4-c4+, Kc7-b6 (ha 9.... Kc7-d6, akkor 10.Ke8-d8, majd 11.e7-e8V); 10.Ke8-d7, Tf1-d1+; 11.Kd7-e6, Td1-e1+; 12.Ke6-f6, Te1-f1+; 13.Kf6-e5!, Tf1-e1+; 14.Tc4-e4!

Ezért volt fontos világos számára, hogy a torony a 4-ik vízszintes vonalra jusson és fedezze királyt a sakk ellen.

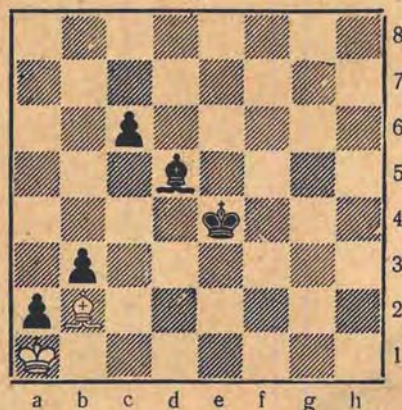
A 84. állásban a huszár még a király segítsége nélkül is eredményesen harcolhat a gyalog ellen: 1.Ha2-c1+, Kb3-b2; 2.Hc1-d3+, Kb2-c2; 3. Hd3-b4+, Kc2-



b3; 4.Hb4-d3 döntetlen, mert 4... a3-a2-re 5.Hd3-c1+ következik és világos feláldozza a huszárt a gyalogért.

A 85. ábrán mindkét félnek van egy-egy futója, de a futók különböző színű mezőkön futnak. Ebben az esetben egy, néha több gyalog előny sem elég a győzelemhez. A 85. állásban világos elfoglalta a b2-h8 átlót. Sötét (Ke4-d3 után) c6 gyaloggal c3-ra nyomul előre. Ha sötét F:c3 és ha Kd3:c3, akkor vi-

85

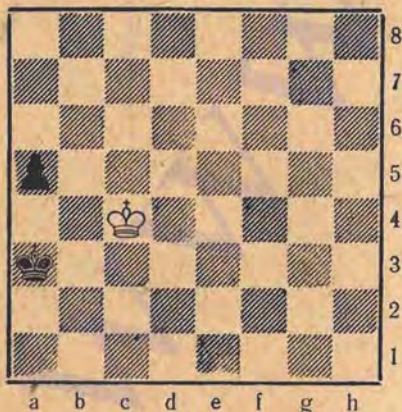


Döntetlen

lágos király pattban van. A játszma döntetlenül végződik.

A 86. állásban világos kiharcolja a döntetlent, mert nem engedi ki a sötét királyt az „a” vonalról, vagy mert elfoglalja

86.



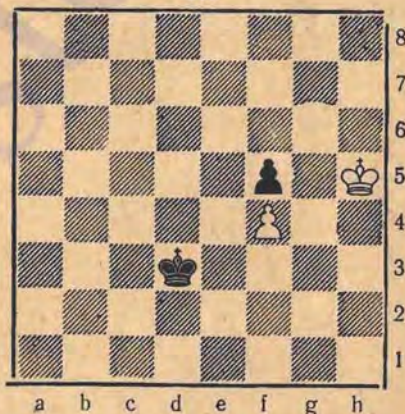
Döntetlen.

az a1 gyalog elöl az átváltozási mezőt:

1.Kc4-c3, Ka3-a2; 2.Kc3-c2, a5-a4; 3.Kc2-c1 stb. Ha sötét lép, akkor: 1... a5-a4; 2.Kc4-c3, vagy 1... Ka3-b2; 2.Kc4-b5 és a játszma így is döntetlenül végződik.

A 87. ábrán bemutatott állásban, ha világos lép, akkor 1.Kh5-g6!, Kd3-e4; 2.Kg6-g5. Sötét most kénytelen lépni, bár ez számára kedvezőtlen (erre az esetre különleges kifejezést, a „zugzwang”-ot¹⁾ használjuk — most sötét van „zugzwang”-ban).

87.



Ha világos lép győz. Ha sötét lép győz.

ban). Miután sötét lépett, Kg5-f5 következik, majd világos vezérré változtatja gyalogját. 1.

¹⁾ „Cugcvang”-nak ejtik (német ki-fejezés).

Kh5-g5 hibás lett volna Kd3-e4 miatt, mert így világos kerül zugzwang-ba.

Amennyiben sötét kezdené a

játékot 1... Kd3-e3 és ugyanazzal az eljárással győz, mint világos fentebb.

GYAKORLAT-FELAD VANYOK

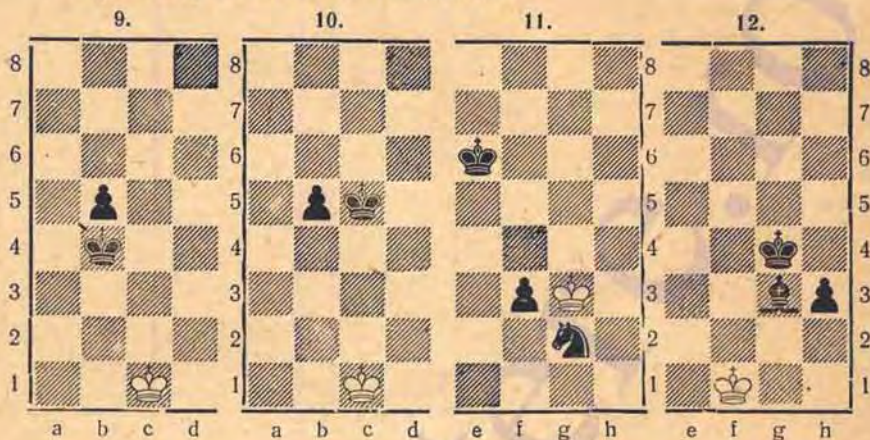
Az 1., 2., 3. és 4. ábrán világos lép és két lépésben mattot ad:



Az 5., 6., 7. és 8. ábrán sötét kezd és döntetlent ér el.

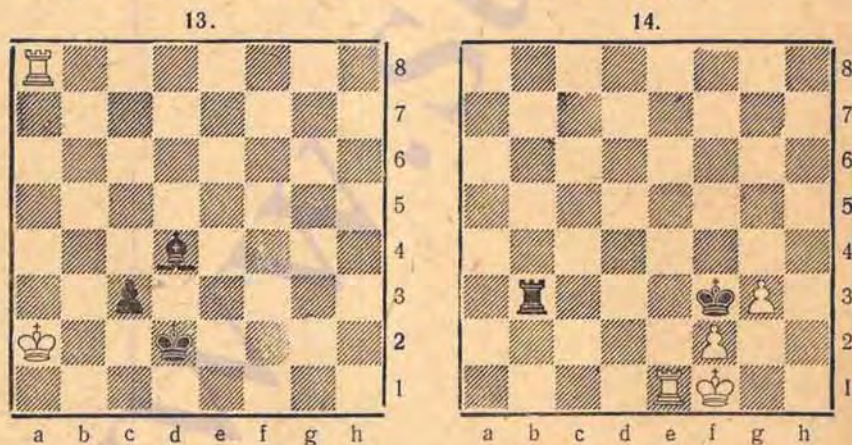


Oldjuk meg a következő állásokat:



Világos kezd és döntetlent ér el.

Sötét kezd és győz.



Sötét kezd és győz.

Világos kezd és győz.

MEGOLDÁSOK:

- 1) 1.Tf7 2) 1.Kf7 3) 1.Kf2 4) 1. Kf1 5) 1... Kb7, 2.Kd6, Kc8! 6) 1... Ta6+! 7) 1... Vf7+! 8) 1... Kf8! 9) 1.Kb2! 10) 1.Kb1! 11) 1... Hh4! (He1 döntetlen Kf2 miatt) 12) 1... Fh2! (meg-

akadályozza világos királyt abban, hogy a sarokba jusson) 2. Kf2, Kf4 3. Kf1, Kf3 4. Ke1, Kg2 stb. 13) 1... c2 2. Tc8, Fc3! (megakadályozza világost abban, hogy feláldozza a bástyát a gyalogért) 3. Td8+, Ke2 4. Te8+, Kf2 5. Tf8+, Kg2 6. Tg8, Kh2 és világos nem adhat több

sakkot. A király az első vízszintest is fedezi és a torony nem léphet oda. Rossz lett volna 3... Ke3 4. Te8+, Kd4 5. Td8+, Ke5 6. Te8+, Kd6? a 7. Te1!, F:e1 8. Kb2 döntetlen miatt. 14) 1. Te3+!, T:e3 2. fe3 és ha 2... K:e3, akkor 3. Kg2! (ha 2... K:g3, akkor 3. Ke2!) és világos győz.

A STRATÉGIA ÉS A TAKTIKA ALAPJA

STRATÉGIA, TAKTIKA ÉS TERV

Ha valamelyik játékos győzni akar, vagy — amennyiben rosszul áll — döntetlent akar elérni, a különböző terveknek és játék-eljárásoknak teljes láncolatát kell kiszámítania ahhoz, hogy célját fokozatosan, lépésről-lépésre megvalósíthassa. Ezek az általános tervek alkotják a sakk úgynevezett „stratégiáját” (harcászatát), a terv eléréséhez felhasznált eszközöket pedig „taktiká”-nak nevezik. A stratégia megmutatja **mit** kell tennünk, a taktika pedig, hogy **mi-képen** kell cselekednünk a cél elérése érdekében. Ebből kiténik az, hogy a stratégia általános, míg a taktika különleges feladat.

Elemezzünk ki egy példát. Az 50. állásban bemutatott végjátékban — amikor király és bástya¹⁾ mattot akar adni az el-

lenfél egyedülálló királyának — a cél a királynak a tábla szélére való kiszorítása. Itt tehát a megmattolás kérdése a stratégiát képezi.

De most felvetődik a kérdés: hogyan hajtotta tervét végre?

A világos elérte a királyok szembenállását (vagyis az oppozíciót) és ezután sakkot adott a bástyával. Az általános problémának ezt a megoldását nevezik a játék taktikájának.

Íme egy másik példa: az, amelyiket a 88. ábrán láthatunk. Világos lép, de csak a c6 gyalog vezérré változtatás által győzhet. Világosnak tehát meg kell védenie a gyalogot huszárával. De ezáltal világos huszárkötve marad a gyalog védelmére és nem akadályozhatja meg az a6 gyalog előrenyomulását a „vezér” felé. A sötét gyalog azonban mégsem veszélyes, mert világos király a gyalog négyzetében van. Tehát a világos

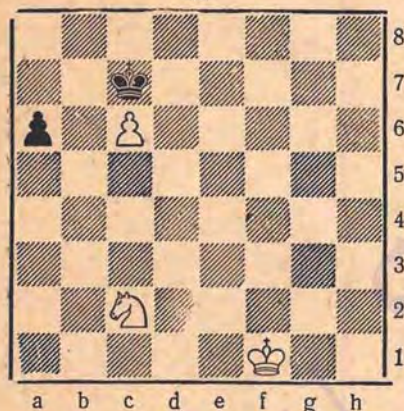
¹⁾ Ebben a fejezetben „T” (torony) helyett „B” (bástyát) használunk, hogy olvasóink mindkét jelzést megtanulhassák. (A ford.)

stratégiai terve három részre osztható:

1) c6 gyalognak megvédése a huszárral; 2) a6 gyalog kiütése a király által; 3) sötét király kiszorítása és c6 gyalog vezérré változtatása.

Nézzük meg, hogyan valósítható meg ez a terv:

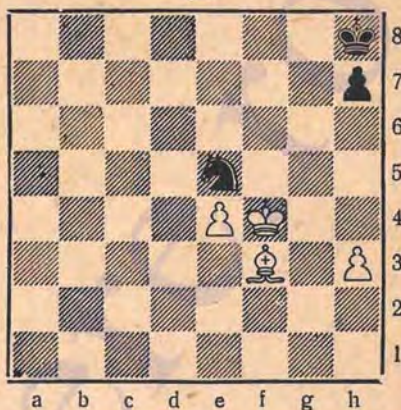
88.



1.Hc2-b4 lépés súlyos taktikai hiba lenne, mert sötét 1... a6-a5 lépéssel döntetlent érhet el. Helyes lépés 1.Hc2-d4, mert ezután világos könnyen megvalósíthatja tervét. Sötét király meg sem támadhatja d4 huszárt, mert ezáltal kilépne a c6 gyalog négyzetéből.

Most lássuk a következő példát (89. ábra): sötétnek stratégiai terve az, hogy huszáriját feláldozza az e4 gyalogért, mert ezután eléri a már ismert döntetlen végjátékot (61. ábra). Taktikailag ez a

89.



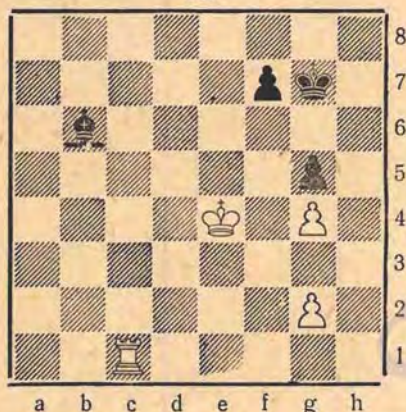
Sötét lép.

gyalog előrenyomulásának megakadályozásával, majd a huszárral való megtámadásával érhető el.

1... He5-d7; 2.Kf4-f5 (különben sötét 2... Hd7-c5; 3.e4-e5, Hc-d3+ és az „e” gyalog felszámolásával fenyeget) 2.... Kh8-g7; 3.Ff3-e2 (ha 3.Kf5-e6, akkor 3... Hd7-c5+ és Hc5:e4), 3... Hd7-c5; 4.e4-e5, Hc5-d7; 5.e5-e6 (világos kénytelen előre tolni gyalogját, mert különben sötét huszár leüti), 5... Hd7-f8; 6.e6-e7, Kg7-f7 (sötétnek sikerül utolsó pillanatban leütni a világos gyalogot) 7.e:f8V+, Kf7:f8. Ezekután világos nem akadályozhatja meg sötét királyt abban, hogy a h8 mezőre jusson. Mert 8.Kf5-f6-ra 8.... Kf8-g8 következik, míg 8.Fe2-c4-re 8... Kf8-g7 a válasz és sötét kiharcolta a döntetlent.

A következő állás (90. ábra) kissé bonyolultabb. Világos célja, hogy feláldozza bástyáját futó és gyalog ellenében és így megnyissa gyalogjainak útját az átváltoztatási mező felé.

90.



Világos győz

1... Ke4-f5, Fb6-d8; 2.Bc1-c8, Fd8-e7; 3.Bc8-e8, Fe7-f6; 4.Be8-g8+, Kg7:g8; 5.Kf5:f6, Kg8-f8; 6.Kf6:g5, Kf8-g7; 7.Kg5-f5 és sötét király bárhová is lépne: 8.Kf5-f6.

Ezután világos előrenyomul

g4 gyalogjával, lecseréli f7 gyaloggal, majd g2 gyaloggal győz.

1.Ke4-f5 után sötét 1... Fb6-e3-al is védekezhett volna. Ebben az esetben 2.Bc1-h1, Fe3-d2; 3.Bh1-h5 (leütéssel fenyegeti g5 gyalogot), 3... f7-f6. A g5 pont most már erősen védett és világos f6 ellen irányítja támadását: 4.Bh5-h1, Fd2-e3; 5.Bh1-b1, Fe3-d4; 6.Bb1-b7+, Kg7-f8; 7.Kf5-g6 és sötét már nem akadályozhatja meg a Bb7-f7 húzást, azután pedig Bf7:f6 következik és sötét elveszti gyalogjait.

A fenti példában világos stratégiai terve az volt, hogy bástyáját feláldozza futó és gyalog ellenében; ezt a tervet taktikailag sötét királynak f6 mezőtől való eltávolításával érte el.

Jó játékosok egyetlen lépést sem tesznek tervszerűtlenül. Min dig az győz, aki jobban tervez, messzebb számít és a taktikai végrehajtást pontosabban és hibátlanul valósítja meg. A továbbiakban még bemutatunk néhány stratégiai tervet és szabványos (tipikus) taktikai eljárást.

A SAKKBÁBOK VISZONYLAGOS ÉRTÉKE ÉS EREJE

Mielőtt még elhatároznánk, hogy bábcserét hajtunk végre, ismernünk kell minden egyes báb értékét, mert a csere előnyös is, de hátrányos is lehet.

A báb ereje mozgási képessé-

gével áll arányban: minél több irányban mozoghat a báb, annál nagyobb az ereje.

A bábok erejét a következőképpen számítjuk:

Mértékegységnek a gyalogot

vesszük. A futó és a huszár ereje egyenlő és minden egyes könnyű tisztt 3 és fél gyaloggal egyenlő értékű. Bátya és két gyalog két könnyű tiszttel egyenlő. Egy könnyű tisztt és egy és fél gyalog egy bátya erejével egyenlő. A vezér egyenlő értékű két bátyával, vagy három könnyű tiszttel, néha pedig egy bátyával, egy futóval és egy gyaloggal.

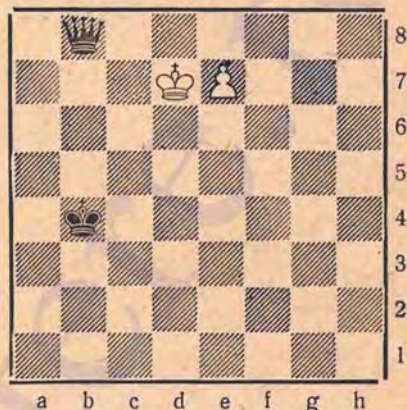
A körülményekhez viszonyítva azonban, ezek az értékek is megváltoznak. Különösen végjátékban nagy az eltérés az említett és a tényleges értékek között, mert ilyenkor a gyalog értékét emeli az, hogy vezérré változhat. Ebből arra következtethetünk, hogy minden állást más és más értékarány jellemez. Pl. a 90. ábrán kialakult állásban világos a cserében többet ad, mint amennyit kap, de mégis megtartja általános előnyét (két gyalogot egy ellenében). Ebben az állásban a csere célja az állás egyszerűsítése volt, mivel így a világos könnyebben győzhetett.

Nézzük meg, hogyan változik a különböző helyzetekben a bábok értéke és ereje is.

Általában, például, a vezér lényegesen erősebb, mint a gyalog, de a 91. állásban az e7 gyalog nagyon elől van és ezzel erejét nagyon megnövelte. Er-

demes kielemezni, hogyan nyeri meg sötét ezt a játszmát.

91.



Sötét kezd és győz

1.... Vb8-b7+
2.Kd7-d8

Ha 2.Kd7-d6, akkor 2... Vb7-c8, majd 3... Vc8-e8, miután pedig sötét királyát a gyalog mellé viszi és nyer.

2.... Vb7-d5+
3. Kd8-c7 Vd5-e6+
4.Kc7-d8 Ve6-d6+

Ez a sakk nagyon fontos volt. Most világos király kénytelen e8 mezőre lépni és így megakadályozza gyalogja előrenyomulását. A sötét „tempó“-t¹⁾ nyer és közelebb hozhatja királyát.

5.Kd8-e8 Kb4-c5
6.Ke8-f7 Vd6-d7

1) Tempó a. m. lépés, ütem.

A vezér leköti a gyalogot és ezáltal nem engedi meg, hogy előrenyomuljon.

7.Kf7-f8 Vd7-f5+

Most sötét megismétli előbbi eljárását, újból tempót nyer és közelebb hozhatja királyát.

8.Kf8-g7 Vf5-e6+!

9.Kg7-f8 Ve6-f6+!

10.Kf8-e8 Kc5-d6

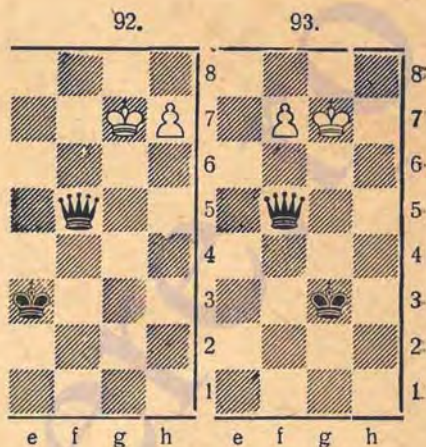
11.Ke8-d8 Vf6:e7+

12.Kd8-c8 Ve7-c7, matt.

Ha a 91. állást megváltoztatnánk azáltal, hogy sötét királyt d4-re, a vezért pedig az el-re helyeznénk, akkor — amint azt könnyen megállapíthatjuk — sötét már nem győzhetne, mert nem adhat egyetlen olyan sakkot sem, amivel a tábla közepéhez közeledhet, hogy megakadályozza a gyalog átváltozását.

A 92. és 93. ábrán látható esetekben — vagyis vezér futógyalog, vagy bástya-gyalog ellen — a vezér nem nyerhet, mert a gyengébb fél patt-helyezetet teremthet (bizonyos, kivételes esetekben a vezér mégis győz).

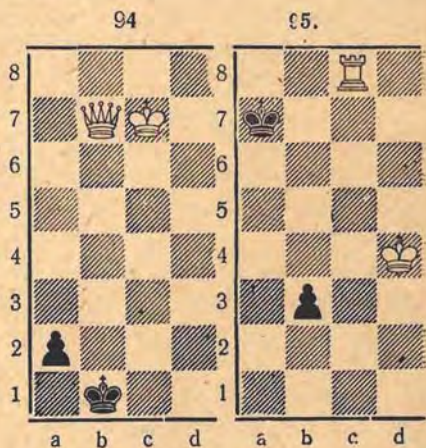
A 92. állásban, ha 1... Vf5-g5+ akkor 2.Kg7-h8 és sötét nem hozhatja közelebb királyát, mert világos pattban marad. A 93. állásban pedig, ha 1... Vf5-g5+; 2.Kg7-h7, Vg5-f6; 3.Kh7-g8, Vf6-g6+ és világos nem 4.Kg8-



Döntetlen.

f8-at játszik, hanem 4.Kg8-h8!-at és ha V:f7, akkor patt.

A kivételes esetek azok, amikor az erősebb fél királya elég közel van (mint például a 94. állásban).



Sötét lép,

A 94. állásban sötétnek nem szabad elsietnie a következő lépést, vagyis nem szabad a1 mezőre lépnie, mert ezáltal lehetővé válna világos király váratlan és döntő közeledése, ami pedig matt-fenyegetéshez vezet.

1... Kb1-c2 (vagy Kc1) lépéssel sötét döntetlent érhet el, míg 1... Kb1-a1 lépéssel veszít: 2.Kc7-b6!, Ka1-b2; 3.Kb6-c5+ (világos király két lépéssel közelebb került a gyaloghoz), 3... Kb2-c1; 4.Vb7-h1+, Kc1-b2; 5.Vh1-g2+, Kb2-b1; 6.Kc5-c4, a2-a1V; 7.Kc4-b3!

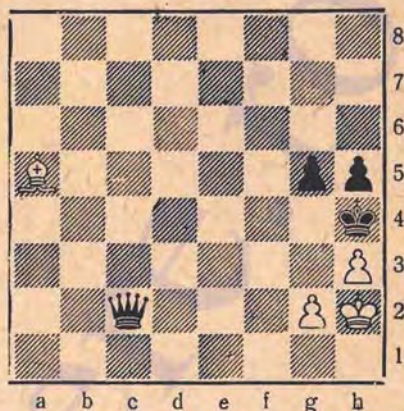
Sötét nem védheti a mattot, annak ellenére, hogy gyalogját vezérré változtatta. Jellemző és különösen jelentős taktikai eljárást láthattunk!

A 95. állásban bástya veszít gyalog ellen. Sötét 1... b3-b2-öt játszik és a gyalog már nem állítható meg. Ha 2.Bc8-c7+, akkor Ka7-b8 következik

A 96. ábrán azzal a ritka esettel találkozunk, amikor vezér gyengébbnek mutatkozik, mint a futó. Tekintettel arra, hogy sötét király igen rossz helyzetben van, világos döntő támadást szándékozik vezetni. Ebben a helyzetben Fa5-e1 és matt fenyegeti sötétet és azt akarja megelőzni.

1... Vc2-e2; 2.Fa5-c7, Ve2-f2 (most Fg3 matt fenyegetett — vezér azonban nem hagyhatja el

96.



Sötét lép.

a második vízszintes vonalat sem, mert akkor g2-g3+ matt következik. De sötét még 2... g5-g4-et sem léphet, mert akkor világos Fc7-d8+-at lép); 3.Fc7-d6, Vf2-f4+ (sötétnek nincs más lépése); 4.g2-g3+!, Vf4-g3+; 5.Fd6:g3+ matt.

Kivételnek számítanak azok az esetek, amikor gyengébb bábok eredményesen harcolnak erősebb bábok ellen, de hasonló kivételek elég gyakran fordulnak elő. Ezért ajánlatos minden állást alaposan kielemezni — már amennyire a játékidő megengedi.

Ahhoz, hogy minden helyzetet megérthessünk, hosszabb gyakorlatra van szükség. Ezt pedig csak úgy érhetjük el, ha sokat játszunk.

A BÁBOK MOZGÁSI LEHETŐSÉGÉNEK KORLATOZÁSA

Játék közben nagyon fontos, hogy könnyű tisztjeink minden irányban szabadon mozoghassanak. Ennek a feltételnek teljesítéséhez elsősorban szabad tere, szabad mozgást kell biztosítanunk tisztjeink számára. Amennyiben tisztjeinket lekötjük, vagy lezárjuk, vagy valamilyen más okból nem mozoghatnak szabadon, természetesen erejük is csökken.

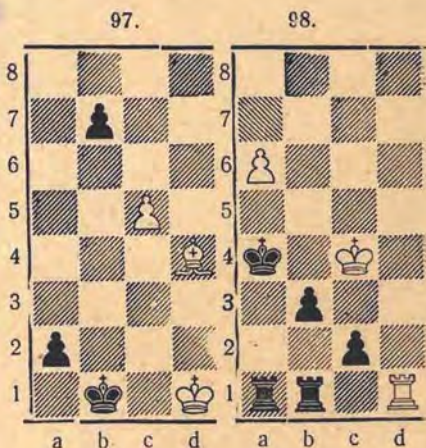
A bábok mozgékonyaságát különböző okok befolyásolhatják. Például a többi bábok helyzete a táblán, gyakran függetlenül attól, hogy saját, vagy az ellenfél bábjáról van szó — de, természetesen, tisztjeink kedvező, vagy kedvezőtlen helyzete is. A játék elején (kezdő állásban, 1. ábra) a futók, a bástyák, a vezér útját elzárják saját gyalogjaink. Hasonló körülmények később, a játék folyamán is előfordulhatnak.

A bábok mozgékonyaságát — mint mondtunk — még saját helyzetük is befolyásolja. A tábla szélén minden bábnak kisebb a mozgási lehetősége. A bábok mozgékonyaságának korlátozása pedig csökkenti erejüket és jelentőségüket. Elmozdíthatatlan, vagy csökkent mozgékonyasággal rendelkező báb gyakran az ellenfél támadásának célponja lehet, ami döntően kihathat stratégiánkra és taktikánkra.

Elemezzük ki néhány példa segítségével a bábok korlátozott mozgékonyasága esetében beálló helyzeteket

a) A BÁBOK LEZARÁSA

A 97-ik állásban világos csak a futó feláldozásával nyerhet, vagyis 1.Fd4-a1!-el, mert így megakadályozná a2 gyalog előrenyomulását és sötét király mozgását. Most 1... Kb1:a1, 2. Kd1-c2! következik (mindjárt meglátjuk, hogy miért lépett világos király c2-re és nem c1-re). A sötét király most a sarokba van zárva. A sötét „zugzwang”-ban van és kénytelen b7 gyaloggal lépni. 2... b7-b5; 3.c5-c6 — világos nem üt „en passant”,

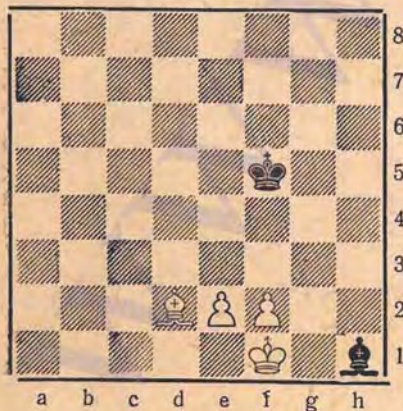


Világos győz

mert ezután sötét pati volna — 3... b5-b4; 4.c6-c7, b4-b3+; 5. Kc2:b3, Ka1-b1; 6.c7-c8V, a2-a1V; 7.Vc8-c2, matt. Ha 6... a2-a1H, akkor 7.Kb3-c3 és világos könnyen nyer.

A 98. állásban 1.a6-a7 lépésnek vereség a következménye, mert 1... c2-c1V+; 2.Bd1:c1, Bb1:c1+; és világos király bárhová is lépne Bc1-c8 következik. Világos a győzelmet csak az 1. Bd1-c1!! lépéssel harcolhatja ki, mert ezzel elzárja c2 gyalog útját. Ha 1... Bb1:c1, vagy 1... b3-b2, világos könnyen nyer 2.a6-a7 lépéssel az a7-a8V matt-helyzet következményeként. Ha 1... Ka4-a3, akkor előbb 2.Kc4-c3, mert ebben az esetben 2... Bb1:c1; 3.a6-a7, Ka3-a2; 4.a7-a8V+, Ka2-b1; 5.Va8-a3 és b2-ön matt.

99.

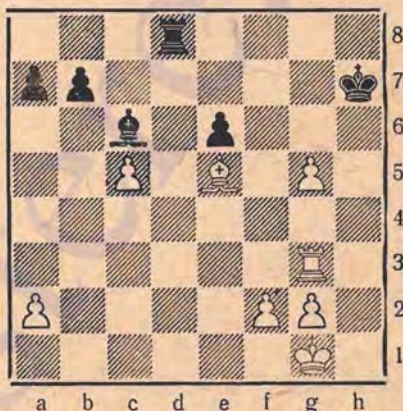


Világos győz

A 99. állásban világos 1.f2-f3 lépéssel elzárja a sötét futó útját, majd 2.Kf1-g1 után elnyeri.

A 100. állásban világos érdekes módon teszi ártalmatlanná a sötét bástyát.

100.



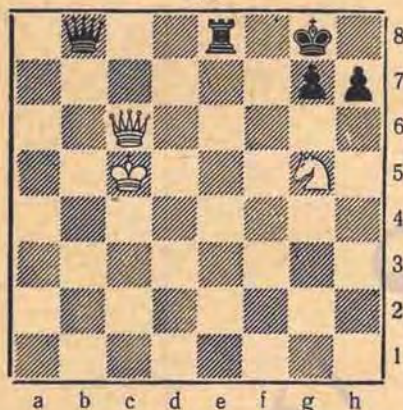
Világos győz

1.g5-g6+. Kh7-h6 (ha 1... Kh7-g8, akkor 2.Bg3-h3 és sötét már nem védekezhethet, mert például: 2... Kg8-f8; 3.Th3-h8+, Kf8-e7; 4.g6-g7 stb.); 2.g6-g7, Bd8-g8 (vagy 2... Kh6-h7; 3.Bg3-h3+ és Bh3-h8 biztosítja a gyalog vezérré változtatását); 3.Fe5-d6!, Kh6-h7 (ha 3... Bg8: g7, akkor sötét elveszti bástyáját a 4.Fd6-f8 kötés miatt); 4.Fd6-f8. A sötét bástyát teljesen elzárták és nem vehet részt a játékban. Világos könnyen nyer, ha előreviszi királyát. Esetleg fel is áldozhatja bástyáját a sötét

tét futó és az e6, vagy b7 gyalog ellenében. Mindez a táblán is ellenőrizhető.

A 101. állásban világos vezéráldozattal teljesen bezárja és bemattolja a sötét királyt. 1. Vc6-d5+, Kg8-h8 (ha Kg8-f8, akkor 2. Vd5-f7, matt) 2.Hg5-f7+, Kh8-g8; 3.Hf7-h6++ (ket-

101.



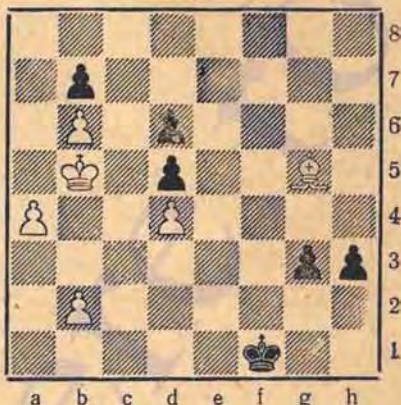
Világos győz

tős sakk huszárral és vezérrel), 3... Kg8-h8; 4.Vd5-g8+!, Be8:g8 (sötét királynak már nincs szabad mozgása); 4.Hh6-f7, matt. A már jól ismert „fojtott“-matt.

A 102. ábrán bemutatott állásban világos tehetetlen a g3 és h3 gyalogok ellen, de ügyes eljárással elzárja saját királyát és elkerüli a vereséget.

1.Fg5-d2, h3-h2 (vagy bármilyen más lépés); 2.Fd2-a5, h2-

102.



Világos döntetlent ér el.

h1V (vagy bármilyen más lépés); 3.b2-b4. Világos bepattolta saját magát! Bár sötét vezérrel is rendelkezik és ő következik lépésre, mégsem erőszakolhatja ki a győzelmet!

b) A MEZŐK ELLENŐRZÉSE

A bábok mozgási lehetőségét úgy is korlátozhatjuk, hogy ellenőrzés alá vesszük azokat a mezőket, amelyekre valamelyik ellenséges báb léphet.

A már kielemezett 95. állásban például, c8 bástya nem léphet sem a c1, sem a b8 mezőre és emiatt nem akadályozhatja meg b2 gyalognak vezérré változtatását.

A 103. ábrán szintén hasonló példát láthatunk. A huszár visszavonulási mezőit sötét ellen-

örzi és 1... Ba5-d5; 2.Hd7-b8, Bd5-d8 után a huszár elvesz. Előmozdítja ezt az is, hogy a

103.



huszár közel áll a tábla széléhez, ami lényegesen korlátozza a báb mozgását.

c) A VÉDŐBÁB

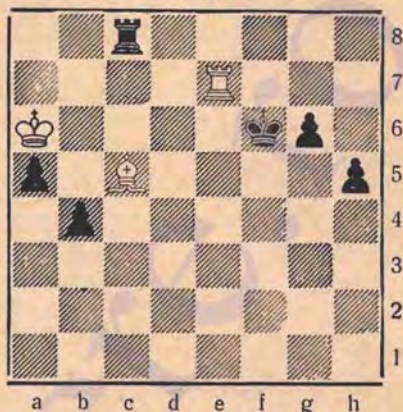
A bábokat mozgásukban gyakran az is korlátozza, hogy olykor meg kell védjenek egy másik bábót, vagy egy fontos mezőt.

Például a 90. állásban 1.Kf5, Fd8; 2.Bc8 után sötét futó csak az e7, vagy f6 mezőre léphet, mert védenie kell a g5 gyalogot.

A „védőbábokat” az ellenfél gyakran támadja, hogy kiűthesse, vagy eltávolíthassa őket a védett mezőkről. (Ezt láthatjuk a 104., 105. és 106. ábrákon is).

A 104. állásban sötét Bc8 lépéssel megtámadta c5 futót, amely az e7 bástyát védi. A futó mozgási lehetősége erősen korlátozott, mert az e7 bástya nem maradhat védelem nélkül. Ha 1. Fc5-d6, akkor Bc8-c6+ és sötét

104.

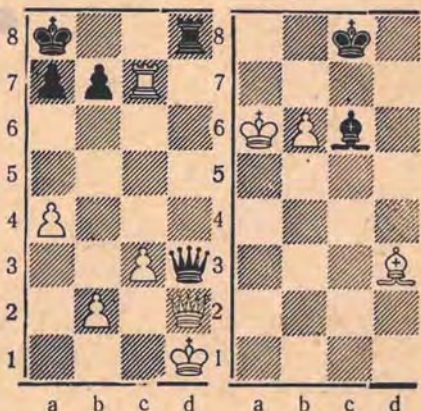


futót nyer. Nem segít Ka6-b6 sem, mert Bc8:c5 következik és sötét egy tisztet nyer.

A 105. állásban világos eltávolítja a d8 bástyát és elnyeri a vezért:

105.

106.



Világos lép.

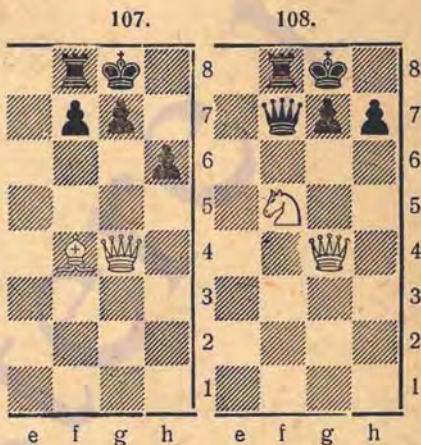
1, Bc7-c8+, Bd8:c8; 2. Vd2:d3...

A 106. állás egyenlő színű futók harcát mutatja be. 1.Ka6-a7! Ezzel a lépéssel világos elzárta sötét királyt a b8 mezőtől, mert ha sötétnek sikerült volna ezt a mezőt elfoglalnia, nem hagyta volna többé azt el és a játszma ez esetben döntetlen. 1...Fc6-f3; 2.Fd3-a6+, Kc8-d8; ezzel világos sötét királyt a b7 mező védelmétől is eltávolította. 3. Fa6-b7, Ff3-g4. Sötétnek, persze, nem kedvez a csere. 4.Fb7-g2, Fg4-c8. Most b6-b7 fenyeget és sötét készül feláldozni futóját a gyalogért. Világosnak most az a célja, hogy eltávolítsa c8 futót helyéről (és egyuttal a b7 mező védelésétől), mert ebben az esetben megnyerte a játszmát. Tehát 5.Fg2-h3!

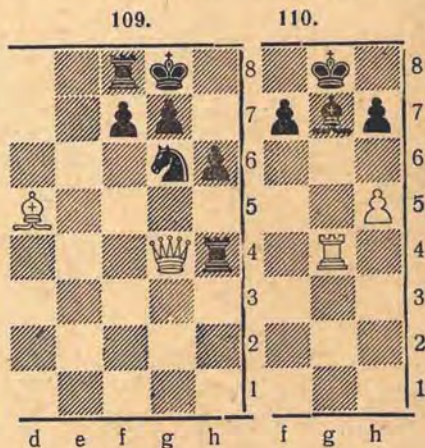
d) A KÖTÖTT BAB

A kötés a bábok mozgási lehetősége korlátozásának egyik igen jelentős eszköze. Ezt eddig már számos példából megállapíthattuk. Így például a 32. állásban, vagy a 10. állásban, ahol 1.Fc6:d5+, Hc7-e6 után a huszár szintén kötött bábnak számít, mert királyát védve mozgási lehetősége teljesen korlátozott. Ezért világos 2.Kc5-d6 lépéssel másodszor is megtámadhatja és lenyerheti. A 100. állásban világos a harmadik lépéssel szintén kötéssel fenyegeti, hogy megvalósíthassa a bástya elzárására irányuló tervét.

Most bemutatunk néhány példát a kötésnek, ennek az erős taktikai fegyvernek alkalmazásáról:



A g7 gyalog mind a 107., mind pedig a 108. ábrán kötött és nem üthet h6-ra. Ezért a 107. állásban világos Ff4:h6-ot ját-



szik és gyalog nyer, míg a 108. állásban 1.Hf5-h6+-ot lép és vézért nyer.

A 109. állásban világos kihasználja az f7 gyalog kötöttségét és 1.Vg4:g6 lépéssel huszárt nyer.

A 110. állásban g7 futó kötött és világos újabb támadással (1. h5-h6-al) lenyeri.

KÉNYSZERÍTŐ LÉPÉSEK

A játék folyamán nagyon sok fenyegető lépés fordul elő, mint például a sakk-adás, vagy valamelyik védtelen báb megtámadása. Ezeket a lépéseket kényszerítő lépéseknek, vagy fenyegetésnek nevezzük. A fenyegető lépésekkel szemben gyors védelmi intézkedéseket kell tennünk. Némelykor a fenyegetést aránylag könnyen elháríthatjuk, máskor azonban csak egyetlen védekezési lehetőségünk van. Például a 107. ábrán 1.Ff4:h6 után Vg4:g7-el matt fenyeget, amire csak egyetlen védekezési lehetőség van: 1... g7-g6. Ezután 2.Fh6:f8 és minőséget nyer.

a) A SAKK

A legmegszokottabb kényszerítő lépés és amelyre az ellenfélnek azonnal válaszolnia kell: a sakk. Például a 108. állásban 1.Hf5-h6+ után sötétnek feltétlenül védenie kell királyát — ami ebben az esetben csak a ki-

Bizonyos formában minden sakkjátszmában előfordul valamelyik, fentebb bemutatott mozgási korlátozottság. Elemezzük ki a hasonló eseteket más sakkkönyvben és az újságokban közölt játszmákban is és tanuljuk meg, hogyan alkalmazzuk azokat.

rály elmozdításával lehetséges — és ezért nincs ideje megvédeni vezérét.

A 111. állásban a huszár f4-ről egyszerre támadja mindkét világos bástyát. Világos erre 1. Be2-e8-at lép és így sakkot ad. Sötét most kénytelen királyával ellépni és világosnak ideje van megmenteni másik bástyáját is.

111.



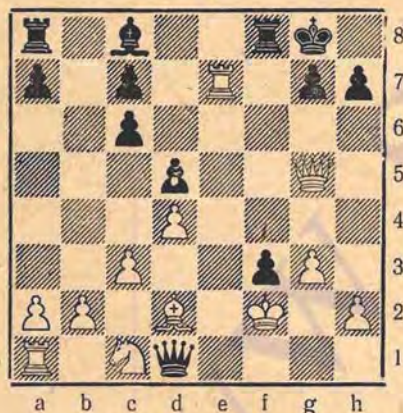
112.



A 112. ábrán látható állásban világos örökös sakkot adva, megakadályozza sötétet anyagi előnyének kihasználásában: 1.Bg3-h3+, Kh8-g8; 2.Bh3-h8+, Kg8-h8; 3.Ve1-h4+, Kh8-g8; 4.Vh4-h7. matt

A 113. állásban világosnak tisztelőnye van, de sötétnek lehetősége van ahhoz, hogy döntő támadást vezessen világos ellen: 1... Vd1-g1+!; 2.Kf2:g1, f3-f2+; 3.Kg1-f1, Fc8-h3+; 4.Kf1-e2, f2-f1V+; 5.Ke2-e3 és most

113.



Sötét lép.

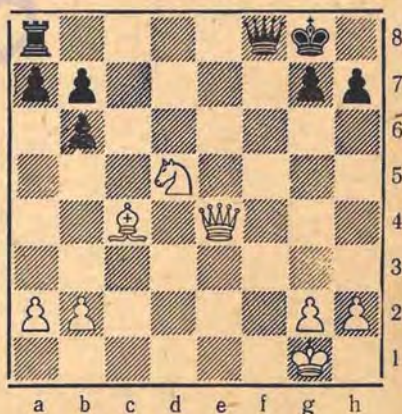
sötét vezérrel vagy bástyával f3-ról mattot ad.

Mind a fenti, mind pedig az előzőleg bemutatott példák azt bizonyítják, hogy a sakkadás, ha helyesen alkalmazzák, erős taktikai fegyver. A kezdő játékosok gyakran elkövetik azt a hibát,

hogy sakkot adnak, minden cél nélkül. Ez helytelen, mert sakkot csak jól átgondolt terv alapján szabad adni, kiszámítva annak következményeit. Példaképpen felhozhatjuk a 10. ábrán ismertetett állást. Ha világos elköveti azt a hibát, hogy leüti egy gyalogot és sakkot ad (1.Fc6:d5+?), akkor csak megnehezíti saját feladatát, mert ezáltal sötét király közelebb jön (Kf7-e7). Ugyanakkor pedig 1.Kc5-b6 könnyen nyer!

Az egyszerű sakk mellett a kettős sakkot is ismerjük. Ezt lényegesen nehezebb kivédeni, mert a király elmozdítására kényszerülünk.

114.



A 114. állásban egyszerű felfedett sakk is adható: 1.Hd5:b6+ (vagy 1.Hd5-c7) lépéssel, amit a bástya kiütése követ. De sokkal előnyösebb a kettős sakk:

1.Hd5-f6++, Kg8-h8; 2.Ve4:h7, matt.

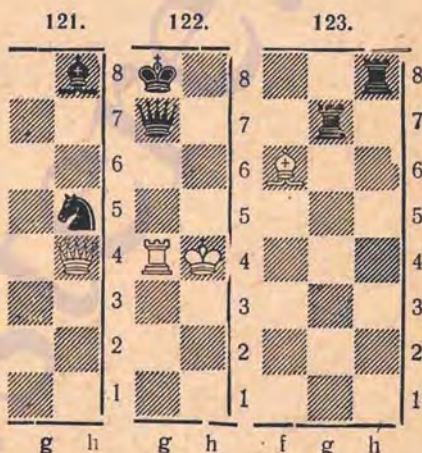
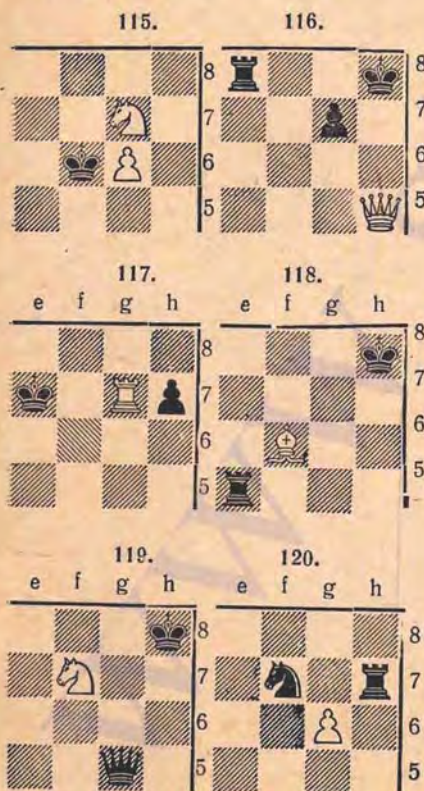
b) A KETTŐS TAMADÁS

Másik kényszerítő lépés a „szimultán”, vagy „kettős támadás”. Ez a támadás rendszerint két tisztet érint. Kettős támadásra már láttunk példát a 82., 103. és 111. ábrákon is.

A 115.—120. ábrákon újabb hasonló példákat láthatunk.

A 120. ábrán bemutatott kettős támadást — amikor egy gyalog két tisztet támad — „világ”-nak is nevezzük.

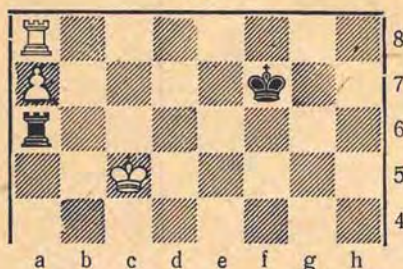
A 121., 122. és 123. ábrán a megtámadott tiszték ugyanazon a vonalon, illetve átlón vannak és fedik egymást.



A kettős támadás ellen nagyon nehéz védekezni, különösen, ha az egyik megtámadott tiszt, a király. Ha a király szabadon áll, a védekezés általában lehetetlen, mint ahogy a 124. ábrán is láthatjuk.

Világos 1.Ba8-h8!-at lép (tehát a7-a8V fenyegeti sötétet). 1... Ba6:a7; 2.Bh8-h7+ után, sötét bástyát veszít. Bástya-végjátékokban hasonló helyzet nagyon gyakran előfordul, éppen ezért feltétlenül meg kell jegyeznünk.

124.



Mint azt már a 114. ábrán láttuk, kettős támadást gyakran a „felfedett sakk” követi, de előfordul olyan esetekben is, amikor csak két tisztet érint, sakk nélkül. A 125. ábrán 1.g5:f6 és két könnyű tisztet érint a kettős támadás. A 126. ábrán felfedett sakk van: 1.f6-f7+ és a bástya elvész.

125.

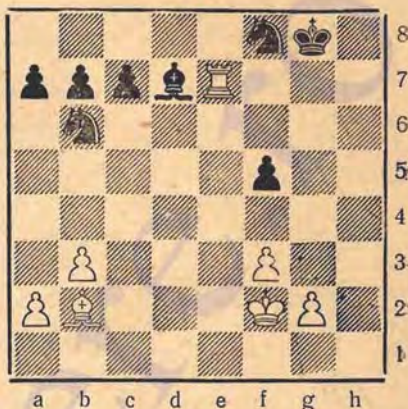


126.



Néha a felfedett sakk többször „felfedhető” és olyankor az

127.



„Malom”.

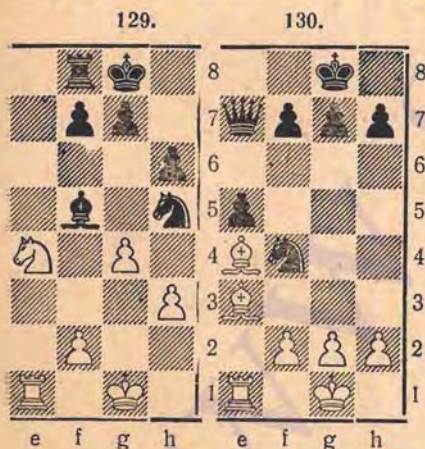
ellenfél sok bábót veszít (127. ábra).

Világos kezd: 1.Be7-g7+, Kg8-h8; 2.Bg7:d7+, Kh8-g8; 3.Bd7-g8+, Kg8-h8; 4.Bg7:c7+, Kh8-g8; 5.Bc7-g7+, stb., míg világos vezérszárnyon minden gyalogot leüt. Végül pedig g7-ről csak b7-re húzza újból vissza a bástyát, a futóval sakkot ad, majd leveszi a b6 huszárt is. Ezt az egész eljárást „malom”-nak nevezik.

c) AZ ÜTÉS

Az ütést is kényszerítő lépésnek számíthatjuk, mert ütéssel általában szintén ütésre kényszerítjük ellenfelünket (az ellenfél azért kénytelen visszaütni, hogy ne veszítsen bábót). Ezért az ütés általában cseréhez vezet.

Cserével rendszerint az a célunk, hogy az ellenfél valamelyik veszélyes, vagy kellemetlen helyen álló bábját kiküszöböljük a játékból. Néha azonban a csere más célt is szolgál (mint a 128. —130. ábrákon látható).



Világos f6-on cserét kényszerít ki, hogy az ellenfél gyalogvona-

lát megbontsa, hogy elszigetelje a gyalogokat egymástól és megakadályozza, hogy megvédhesék egymást, tehát „legyengítse” őket. Azonkívül az f6 és f7 mezőkön „kettős” gyalog van, aminek következtében a második gyalog nehezebben mozgatható. A g-vonal pedig megnyílt a bástya, vagy vezértámadás számára (128., 128/a).

A 129. és 130. állásban a cserenek időnyerés, vagy vonalnyitás a célja. A 129. állásban g4 gyalog két könnyű tisztet támad. Sötét csere által menekül meg a „villától”: 1... Ff5:e4. Bármelyik tisztet ütné is le világos, sötét a másik tisztjét visszavonhatja.

A 130. állásban világos leüti az f4 huszárt: 1.Fe3:f4. Ha sötét most 1... e5:f4-et játszik, akkor megnyílik az e-vonal és kettős támadás eredményeként elvesz a sötét vezér: 2.Fe4:h7+, majd 3.Be1:e7.

Fenyegető lépésnek számít a gyalognak tisztté változtatása is.

Eddig már számos példáját láttuk a tisztté változtatható gyalogért folytatott harcnak.

A KOMBINÁCIO

Láthatjuk, hogy a kényszerítő lépések veszélyes helyzeteket teremtenek és ezekből a helyze-

tekből nagyon gyakran csak egyetlen egy felszabadulási lehetőség van. Azt a lépéssorozatot,

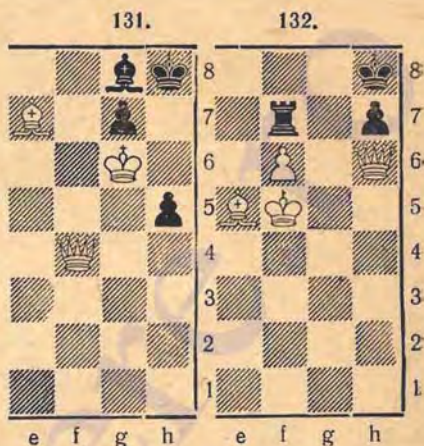
amellyel az egyik fél támad és a másik fél védekezik, ezekben a helyzetekben „változat”-nak (vagy „variáns”-nak) nevezik. Természetesen, ha az egyik fél, támadás közben, állandóan kényszerítő lépéseket használ, akkor a másik, a védekező fél állandóan kényszerlépéseket kell hogy tegyen. Az így kialakult változatokat „kényszer-változat”-nak nevezik.

Amennyiben a kényszer-változatokat áldozatok is kísérik — vagyis az egyik fél bizonyos áldozatokat hoz abban a reményben, hogy ezáltal jobb állást teremtsen bábjai számára — akkor **kombinációknak** is nevezhetjük azokat.

A kombináció tulajdonképpen nem más, eredeti technikai eljárásnál, amelynek célja, a lehető leggyorsabban és a támadó fél számára a legkedvezőbben kihasználni a másik fél bábjainak előnytelen állását. A kombinációk alapját, általában, váratlan és első tekintetre meglepő lépések alkotják, amelyek egycspásra, hirtelen megváltoztatják a sakkjárában kialakult helyzetet.

Bemutatunk néhány érdekes és szép kombinációt:

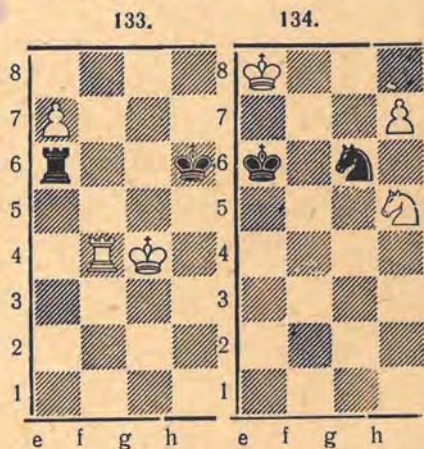
A 131. ábrán világos 1.Vf4-h6+ átlólépéssel sakkot ad, mire sötét 1... g7:g6 lépéssel üti a világos vezért. Ezután azonban 2.Fe7-f6 és matt következik.



Matt két lépésben.

A 132. állásban világos elmozdulásra kényszeríti a bástyát és szép áldozattal mattot ad: 1.Vh6-f8+, Bf7:f8; 2.f6-f7, matt.

A fenti két példában a kom-



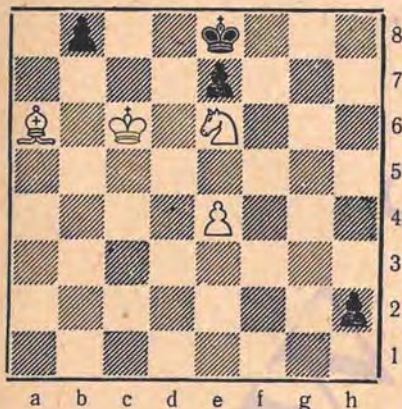
Világos győz

binációnak az a lényege, hogy az ellenfél védőtisztjét vagy eltávolítjuk, vagy semlegesítjük.

A 133. állásban a következő kombináció vezet győzelemhez: 1.Bb4-b6+!, Ba6:b6; 2.a7-a8V és győz. A 134. ábrán 1.Hd5-b4+ és nyer.

A 135. állásban világos nem akadályozhatja meg a h2 gyalogot abban, hogy elérje az átváltoztatási mezőt, de olyan

135.

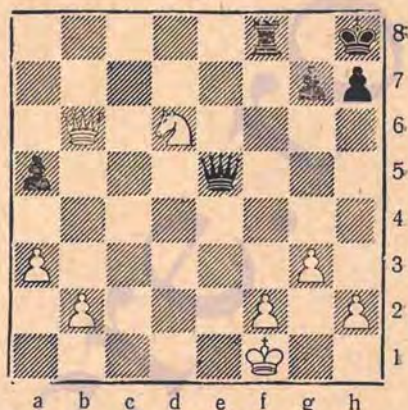


Világos győz

helyzetbe kényszerítheti az ellenfél új vezérét, amelyben kettős támadással lenyerheti azt: 1.Fa6-e2!, h2-h1V (különben 2.Fe2-f3); 2.Fe2-h5+!, Vh1:h5; 3.He6-g7+ és megnyeri a játszmát

A 136. állásban világos 1.Hd6-f7+ lépéssel lenyeri a vezért, vagy — ha bástya üt, f7-en — akkor mattot ad (1... Bf8:f7; 2.Vb6-d8+ stb.)

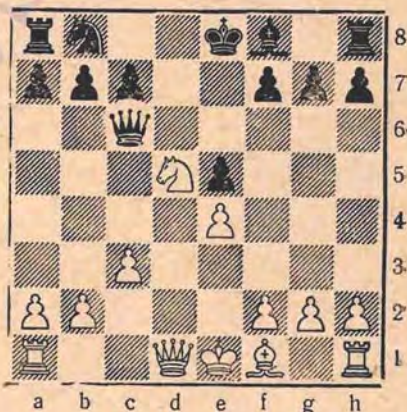
136.



Világos győz

A 137. állásban világos szép kettős támadással — 1.Ff1-b5!-e1

137.



Világos győz

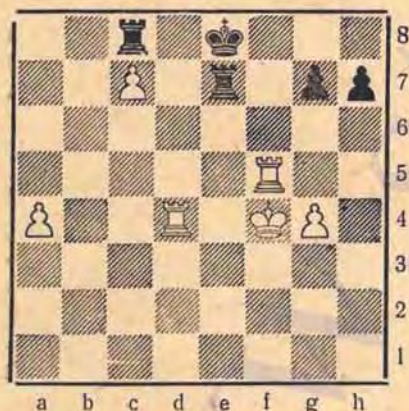
— az ellenfél vezérét b5-re kényszeríti, majd újabb kettős táma-

dással lenyeri: 1... Vc6:b5; 2. Hd5: c7+.

Mindegyik példa lényegét ki kell elemeznünk és meg kell jegyeznünk a kombináció alapját szolgáló helyzeteket.

A 138. és 139. ábrán újabb két kombináció-példát láthatunk. A kombinációk célja az ellenfél tisztjeinek eltávolítása a gyalognak tisztté változtatása érdekében.

138.

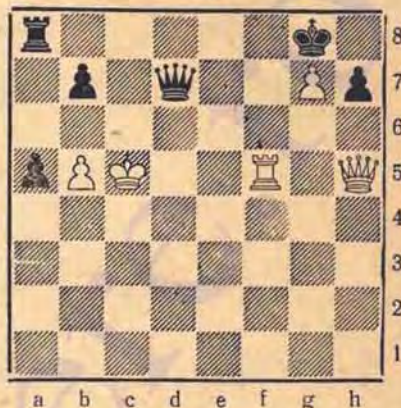


Világos győz

A 138. állásban a játék a következőképpen folytatódik: 1. Bd4-d8+, Bc8:d8; 2. Bf5-f8+, Ke8:f8; 3. c7:d8V+ és világos győz.

A 139. állásban 1. Bf5-f8+, Ba8:f8 után világos így folytatja: 2. Vh5:h7+, Kg8:h7; 3. g7:f8H+ és győz.

139.



Világos győz

A 140. és 141. állásokban a kombináció a lekötésen alapszik.

140.



141.

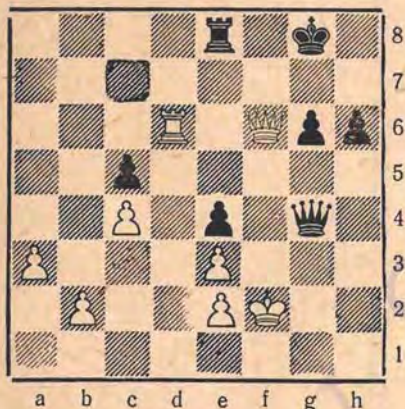


A 140. állásban világos a következőképpen nyer: 1. Bb4:b7!, Bb8:b7; 2. a5-a6.

A 141. állásban világos érdekes és szellemes módon harcolja

ki a döntetlent: 1.Bd4-d8+, Bc7-c8; 2.Bd8:c8+, Kb8:c8; 3.Fc4-a6. Ezután már mindegy, hogy sötét azonnal üti-e a futót, vagy csak Fa6:b7 után, mert a játszmát nem nyerheti meg. T. i. c6 futó üti sötét gyalog átváltoztatási pontját (al mezőt), míg b7 gyalog nem mozdítható, mert kötött.

142.



Sötét lép

A 142. állás játszmában alakult ki. Sötét 1... Be8-f8-at játszott és világos, hogy megmenthesse vezérét, 2.Bd6-d8-al válaszolt, amivel lekötötte az f8 bástyát. Sötét azonban kihasználta, hogy világos vezér is kötött maradt és döntésre vitte a játékot, 2... Vg4-h4+! lépésével. A világos király lépése után, 3... Vh4:f6 következett!

A 143. állásban a kettős támadások teljes sorozatát láthatjuk:

143.



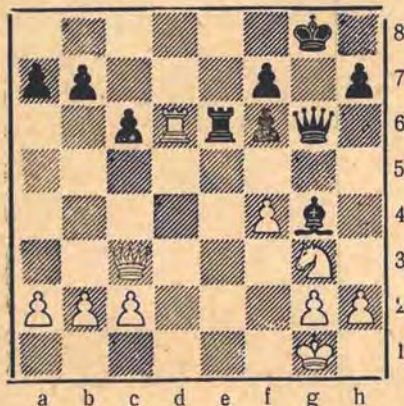
Világos győz

1.Va5:b5! (világos feláldozza vezérét egy könnyű tisztért, de ezáltal elvonja az ellenfél vezérét a c7 gyalog átváltoztatási mezőjének ellenőrzésétől. Ezenkívül 1... Vc6:b5 után sötét vezér kettős támadásba kerül Hd5-c7+ által). 1... Vc6:b5; 2.c7-c8V+, Ke8-f7 (ha 2... He6-d8, akkor 3.Hd5-c7+); 3.Vc8:e6+! (gyorsabban nyer, mint 3.Vb7+, amire még 3... Hc7 következhet), 3... Kf7:e6 (vagy 3... Kf7-f8, 4.Ve6-c8+, majd 5.Vc8-b7+); 4.Hd5-c7+ és világos győz.

M. I. Csigorin egyik játszmájában érdekes kettős támadás alakult ki (144. ábra).

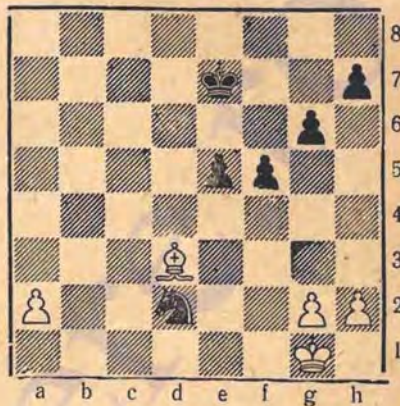
1.Bd6-d8+, Kg8-g7; 2.f4-f5!, Fg4:f5; 3.Vc3-c5! Döntő jelentőségű kettős támadás fenyeget: Vc5-f8, matt és Hg3:f5+.

144.



Világos győz

145.



Világos győz

A 145. ábrán látható állás Moszkva 1949. évi bajnokságán alakult ki az egyik játszmában. Világos csere-kombinációt dolgozott ki, amelyet arra alapozott, hogy d3 futó elzárja sötét huszár visszavonulását: 1.Kg1-f2, e5-e4; 2.Kf2-e3, Hd2-f3 (2... ed; 3.K:d2, veszteshez vezet; az előző lépéssel viszont sötét megkísérli elrontani világos gyalogok állását); 3.g2:f3, e4:d3; 4. h2-h4, h7-h6; 5.f3-14. Világosnak sikerült megbénítania sötét gyalogjait és a játszmát is megnyerni, mert van egy szabad „távolsági” gyalogja (az „a” vonalon). Ennek a gyalognak előrenyomulása (például 5... Kf6; 6.a4) a sötét királyt a vezérszárnyra húzza és ezalatt világos a királysárnyon minden sötét gyalogot leüthet.

A 146. állásban szép áttörési eljárást láthatunk:

1.b5-b6!, a7:b6; 2.c5-c6!, b7:c6; 3.a5-a6 és a gyalogból vezérlés.

146.



147.



Világos győz

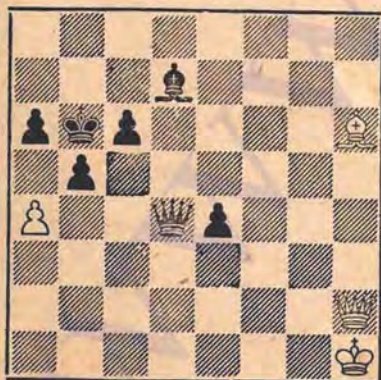
148.



Világos győz

A 147. állásban 1.Fc3:d4? lépésnek vereség a következménye, mert 1... Kd3:d4. Ezzel szemben 1.Fc3-a5!!-el világos át-töri sötét állását: 1... b6:a6; 2 b5-b6, a7:b6; 3.a6-a7 és világos győz.

149.



Világos kiharcolja a döntetlent.

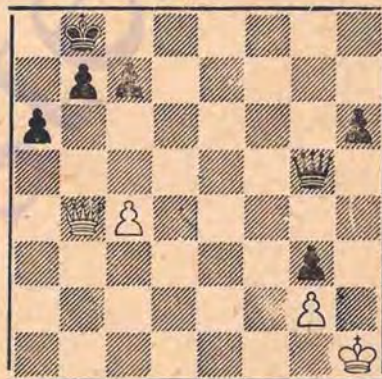
A 148. állásban sötét 1...He4-

f6 lépéssel megtámadta világos vezért és ugyanakkor mattal fenyeget e1-ről. Világos „kettős sakkra” alapozott kombinációval nemcsak a vereséget kerüli el, hanem meg is nyeri a játszmát:

1.Vd5:f7+, Kf8-f7; 2.Hc4-e5++, Kf7-f8; 3.He5-g6, matt.

A 149. és 150. állásban világos úgy menekül meg a vereségtől, hogy döntetlenre játszik. A döntetlent patt, vagy örök-sakk segítségével érheti el:

150.

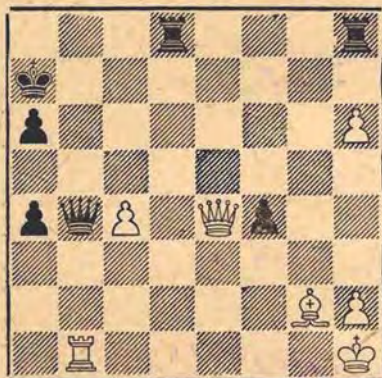


Világos döntetlent ér el

A 149. állásban világos feláldozza tisztjeit és pattba kerül: 1.Fh6-e3, Vd4:e3; 2.Vh2-f2, Ve3:f2 (ha 2... Ve3-c5, akkor 3.a4-a5+ és világos lenyeri a vezért) 3.a4-a5+, Kb6:a5 és patt.

A 150. állásban világos így játszik: 1.Vb4-f8+, Kb8-a7; 2.Vf8-c5+!, b7-b6 (ha 2... V:c5, akkor világos patt); 3.Vc5:c7+, Ka7-a8; 4.Vc7-c8+, vagyis dön-

151.



Sötét lép.

tetlen örökös sakk által, mint a 22. állásban.

Az itt következő állások sakk-mesterek játszmáiban következtek be:

Első látásra a 151. ábrán sötét helyzete teljesen reménytelennek tűnik, mert a vezérrel való lépés után világos b7-ről mattot ad. Sötét azonban mégis megmentheti a játszmát:

1... Bh8-e8!; 2.Ve4-b7+ (világosnak nincs jobb lépése, mert 2.Bb1:b4 után 2... Bd8-d1+ stb. következik, míg 2.Ve4-h7+ra sötét 2... Be8-e7-el védekezik és nem így: 2... Vb4-e7, amire világos 3.Bb1-b7+!-et léphetne), 2... Vb4:b7; 3.Bb1:b7+, Ka7-a8. Világosnak most erős fegyver van a kezében: egy felfedett sakknak a lehetősége. Tekintettel azonban

arra, hogy sötét bástyái védik egymást és világos első vízszintes vonala nagyon gyenge, világosnak be kell érnie örök-sakkal: Bb7-b1+, Bb1-b7+ stb.

A 152. állásban világos a következő csere-kombináció által győz:

1.He2:d4, c5:d4 (1... Bb1+; 2.Kf2 nem változtatna a helyzeten); 2.Va7:b7+!, Bb2:b7; 3.Ba8:e8, Be7:e8; 4.Ff3:c6+, Bb7-d7; 5.Kf1-e2 (jellegzetes tempónyerés — a lekötött bástya amúgysem menekülhet) 5... Ke8-e7; 6.Fc6:d7, Ke7:d7; 7.Ke2-d3, majd 8.K:d4 után világos az „a” vonalon álló, szabad gyalogja által győz (mint a 145. állásban).

152.



Világos nyer.

A 153. állásban sötét azt hiszi, hogy a d4 huszár lekötése által minőséget nyer.

153.



Világos lép.

Világos azonban 1.Hd4-f5!!-öt játszik, amivel elzárja a h3 futó útját. Most pedig ha 1... Bd8: d2 következik, akkor 2.Bc1-c8 és matt — ha pedig sötét 1... Hb3: d2-öt játszik, akkor 2.Hf5:g3 és világosnak anyagi előnye marad. Tehát 1... Vg3-g5; 2.Vd2: d8+!! (világos eltávolítja a sötét királyt védő bábokat) 2...

154.



tét királyt védő bábokat) 2... Vg5:d8; 3.Bc1-c8!!, Vd8:c8; 4. Fb2:g7+, Kh8-g8; 5.Fg2-d5+, majd világos a következő lépésben mattot ad.

A 154. állásban világos eredeti elgondolással, illetve kombinációval mattolja be ellenfelet. Ennek a kombinációnak alapját a vonalak megnyitása képezi:

1.Fe4-h7! (ezzel felszabadult a vezér útja, de a futó sem üthető, mert Vg6+ matt következik), 1... c6-c5 (sötét király már nem menekülhet a matt elől); 2.Vc2-g6+!, Hf8:g6; 3.h5: g6+, Fb7:h1; 4.Bd1:h1+, matt.

155.



Világos lép.

A 155. állásban sötét király védelme a g7-g6 lépés miatt gyengébb. Mindaddig míg a gyalog a g7 mezőn volt, védte az f6 és h6 mezőket világos be-

hatolása ellen. Most pedig ezek a mezők védtelenek. Ezenkívül a gyalog eredeti helyzetében (vagyis a g7-en) megvédte a h8 mezőt is a b2 futó veszélyes támadása ellen (a sötét helyzete nem volna ennyire gyenge, ha a sötét futó c7 mező helyetti g7-en állna).

Világos szép győzelmet érhet el, ha megfelelően kihasználja sötét legyengült állását: 1.Hd4-f5! Ezt a lépést nem követheti

1...Bd8:d1, mert 2.Hf5:e7 matt, vagy 2.Hf5-h6 matt. Nem jó az 1... Ve7:h4 sem, mert ezt a 2. Vd1-h5!! lépés teljesen semlegesíti — ezután pedig világos vagy lenyeri a vezért, vagy húszárral mattot ad. Még megkísérelhető 1... Ve7-g5, amire 2. Vd1-c1!, f7-f6 következik. (Ha 2... Vg5:f5, akkor 3.Vc1-h6). Ezután 3.Vc1:g5, f6:g5; 4.Hf5-h6+, matt.

RÖVID JÁTSZMAK

8. játszma

1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Ff1-d3 Hg8-f6?

A sötét számára jobb lett volna 3... d5:e4; 4.Fd3:e4, Hg8-f6, ami lehetővé teszi, hogy egyik tisztje tempo-nyeréssel felfejlőd-jék (ugyanakkor megtámadja az e4 futót).

4. e4-e5 Hf6-d7
5. e5-e6! f7:e6?

Sötét hibás lépésével segít ellenfelének az e8-h5 átló megnyitásában. Jobb lett volna 5... Hd7-f6

6. Vd1-h5+ g7-g6
7. Fd3:g6+ h7:g6
8. Vh5:g6+, matt

Jó lett volna még: 7.Vh5:g6+, majd 8.Fd3:g6 és matt.

9. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 Hg8-f6

Ezt a lépést az elmélet nem ajánlja. Helyesebb 2... e5:d4; majd 3.Vd1:d4, Hb8-c6, mert ebben az esetben sötét ütemet nyer azáltal, hogy világos vezért visszavonulásra kényszeríti.

3. d4:e5 Hf6:e4
4. Hg1-f3 Ff8-c5
5. Vd1-d5 He4:f2
6. Ff1-c4 0 — 0
7. Hf3-g5 Hf2:h1
8. Hg5:f7 c7-c6?
9. Hf7-h6++ Kg8-h8
10. Vd5-g8+! Bf8:g8
11. Hh6-f7+ matt.

10. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. d2-d4 d7-d5

3. Hb1-c3 Ff8-b4
4. Ff1-d3 Fb4:c3+

6. d4:e5 Vd8:a5+
7. Fc1-d2 Va5:e5
8. 0-0-0!

A csere nem jelent előnyt sötét számára. Jobb lett volna 4... c7-c5, mert ezzel a világos központi állását¹⁾ támadná.

5. b2:c3 h7-h6?

Ez a lépés fölösleges. Helyesebb 5... Hg8-e7, amivel előkészítené a sáncolást. Világos kihasználja sötét hibáját, előtérbe nyomul egyik tisztjével és egyúttal megakadályozza sötétet a sáncolásban.

6. Fc1-a3! Hb8-d7
7. Vd1-e2 d5:e4

Az e4:d5 megelőzésére.

8. Fd3:e4 f7-f6
9. Fe4-d3 b7-b6?

Sötét c7-c5 lépésre készül és nem veszi észre a veszélyt.

10. Ve2:e6+É f7:e6
11. Fd3:g6+ matt.

Láthatjuk, hogy sötét ötödik lépésével (h7-h6) nemcsak időt vesztett, hanem legyengítette a g6 pontot is.

11. játszma

1. e2-e4 c7-c6
2. d2-d4 d7-d5
3. Hb1-c3 d5:e4
4. Hc3:e4 Hg8-f6
5. Vd1-d3 e7-e5

Világos e4 huszáriját tudatosan a fenyegetett helyen hagyja. Helytelen lett volna a huszárt vezérrel ütni Bd1-el miatt, de sötét huszárijával üti, ami szintén hibás lépés. A legjobb 8... Ff8-e7 lett volna, amivel megvédené az „e” vonalat és előkészítené a sáncolást

8. Hf6:e4?
9. Vd3-d8+!! Ke8:d8
10. Fd2-g5++ Kd8-c7

Ha 10... Kd8-e8, akkor 11. Bd1-d8 matt. Így:

11. Fg5-d8+ matt.

12. játszma

1. e2-e4 d7-d5
2. e4:d5 Vd8:d5
3. Hb1-c3 Vd5-d8

Általában 3... Vd5-a5-öt játszanak. Így sötét ütemet veszít és tisztjei sem fejlődhetnek fel.

4. Hg1-f3 Fc8-g4
5. Ff1-c4 e7-e6

Világos különben 6.Fc4:f7+, Ke8:f7; 7.Hf3-g5+-öt játszhatott volna, amit pedig Vd1:g4 követ.

6. h2-h3 Fg4:f3
7. Vd1:f3 c7-c6
8. d2-d3 Vd8-f6

Sötét vezércserét ajánl, de ez nem felel meg világosnak, mert

¹⁾ Központi állás = centrum.

tisztjei előnyösebb helyzetben vannak.

9. Vf3-g3 Hg8-h6

A huszárnak ez az állása nem jó. Jobb lett volna ha sötét vezérével visszalép d8-ra, bár ennek az ütemvesztésnek is káros következményei lehetnének.

10. Fc1-g5 Vf6-g6
11. Hc3-b5 c6:b5?

Sötét hibásan arra következtetett, hogy világos majd 12.Fc4:b5+-öt játszik, amire ő Hb8-c6-ot kell hogy lépjen. Jobb lett volna 11.... Hb8-a6.

12. Vg3:b8+! Ba8:b8
13. Fc4:b5+, matt.

13. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hb1-c3 Hg8-f6
3. Ff1-c4 Hg6:e4

Sötét azért lépett így, hogy 4. Hc3:e4-re 4... d7-d5-öt léphessen és átvegye a kezdeményezést, megnyitva a játékot.

4. Vd1-h5 He4-d6
5. Fc4-h3 Ff8-e7

Helyesebb lett volna 5... Hb8-c6, amivel megvédi az e5 gyalogot. De világos amúgysem üt, hanem inkább gyorsan felfejleszti tisztjeit.

6. d2-d3 0-0
7. Hg1-f3 Hb8-c6
8. Hf3-g5 h7-h6

Sötét máris nagyon gyengén áll. A h7-h6 lépéssel nem sikerül elkergetnie a huszárt. Nem lett volna jobb 8... Fe7:g5 sem, mert 9.Fc1:g5, Vd8-e8; 10.Hc3-d5.

9. h2-h4!!

Ha 9... h6:g5, akkor 10.h4:g5, amivel a „h” vonal megnyílna.

9. Hd6-e8?

Jobb 9.... Hc6-d4, mert így világos 10.Hg5:f7!-el máris nyíró helyzetben van. Ugyiszintén érdekes a másik változat is:

10. Hc3-d5 He8-f6
11. Vh5-g6!! f7:g6?

Fenyegetett 12.Hd5:f6+ és 13. Vg6-h7+ matt. Jobb védekezés lett volna: 11.... Kg8-h8; 12. Hg5:f7+, Bf8:f7.

12. Hd5:e7++ Kg8-h8
13. He7:g6+, matt.

14. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 Hb8-c6
3. d2-d4 e5:d4
4. Hf3:d4 Hc6:d4?

Ez a csere a világos vezért előnyösebb helyzetbe hozza. Jobb lett volna 4... Fc5, vagy 4... Hf6.

5. Vd1:d4 Hg8-e7

Sötét d7-d5-re készül, de világos meggátolja ebben.

6. Ff1-c4 c7-c6
7. Hb1-c3 d7-d6

A d7-d5 lépést gyalogvesztés követné.

8. Fc1-g5 Vd8-b6?

Jobb lett volna az óvatosabb 8...Vd8-c7, amivel a vezér

megszabadulna a kötéstől és megvédené a d6 pontot is.

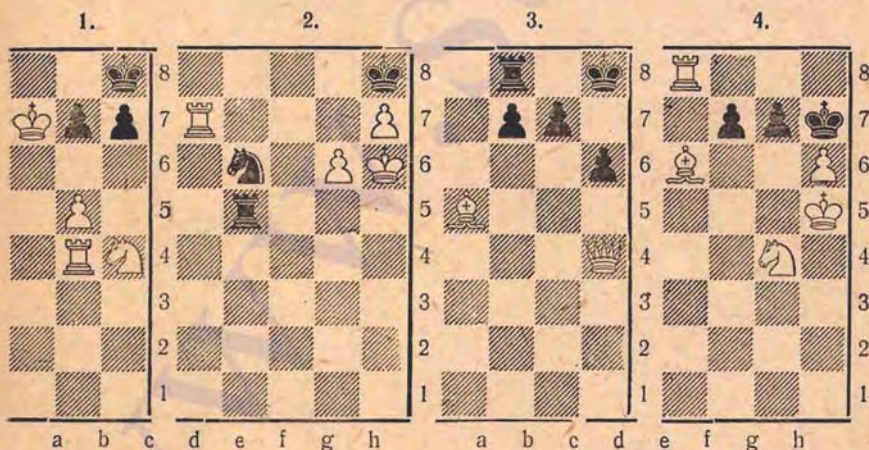
9. Vd4:d6 Vb6:b2
10. Ba1-d1! Vb2:c3+
11. Fg5-d2!! Vc3:c4

Nem segít a 11... He7-f5 sem, mert 12.Fc4:f7+, Ke8:f7; 13.Vd6-c7+ és 14.Fd2:c3.

12. Vd6-d8+! Ke8:d8
13. Fd2-a5++ Kd8-e8
14. Bd1-d8+ matt.

FELADVÁNYOK

Az 1 —15. állásokban világos lép és két lépésből mattot ad.



5



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



13.

14.

15.

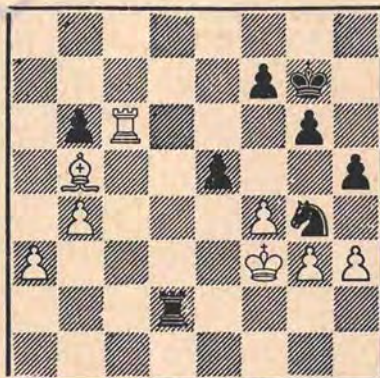


16.

17.

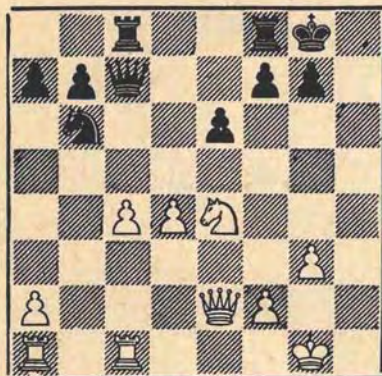


16. Világos mattot ad.



17. Sötét mattot ad.

18.



18. Világos győz.

19.



19. Sötét minőséget nyer.

Megfejtések :

1) 1.Hg6+ 2) 1.Bd8+ 3) 1.V:h6+
 4) 1.Hf6+ 5) 1.Fg8 6) 1.Bf8+ 7)
 1.Fg6+ 8) 1.Bh6 9) 1.H:f6+ 10)
 1.V:h7+ 11) 1.Vh5+ 12) 1.V:g6+
 13) 1.Ba2+ 14) 1.V:h7+ 15) 1.

Vg1+ 16) 1.Vh5+ és 2.Hf5 matt.

17) 1... e4+; 2... f5+ és
 3... Bf2 matt.

18) 1.Hf6+, g:f6; 2. Vg4+ és
 3.Kg2.

19) 1... Hg3; 2.Kg3, F:e1+
 és 3... B:b1.

A JÁTSZMA A MEGNYITÁS KÉRDÉSEI

Minden kezdő játékos számára probléma, hogyan kezdje meg a játékot, milyen célt kövessen a megnyitásban, vagyis a játék kezdetén.

Nyilvánvaló, hogy mindenkélett a tiszteket kell kifejleszteni, illetve játékba hozni.

A játszma elején a gyalogok gátolják a tisztek mozgását, amelyek ezért nem fejleszthetők ki teljes erejükre. Ezért gyalogjainkat úgy kell mozgatnunk, hogy utat nyissanak tisztjeinknek.

Melyik gyalogokkal kell első sorban ellépnünk, hogy célunkat elérjük? Természetesen azokkal, amelyek több tiszt útját nyitják meg. Ezért az 1.e2-e4 és 1.d2-d4 a legelterjedtebb kezdőlépés.

Az „e” gyaloggal való lépés megnyitja az f1 futó és a vezér útját. Ezt a célt 1.e2-e3-al is elérhetjük. Felvetődik tehát az a kérdés, hogy miért lépünk e4-re és miért nem e3-ra?

Ennek a kérdésnek a megvilágítására leghelyesebb, ha kielemezzük, hogyan fejlődhet fel az f1 futó mindkét esetben.

Ha a futót e2-re helyezzük, akkor az f1-a6-on kívül szabad mozgása lesz a d1-h5 átlón is. De ez az utóbbi félreeső és nincs rajta egyetlen ellenséges báb sem. A sakkjátszma pedig harc, amelyben nyeresre törekszünk, nehézségeket gördítünk az ellenfél terveinek végrehajtása elé. Mit ér az olyan futó, amely nem fenyeget semmit? Tehát a futó az e2 mezőről nem lehet elég tevékeny, elég aktív.

A d3 ponton a futó állása már lényegesen előnyösebb volna, mert támadja a h7 pontot, ez pedig a rövid sáncolás után komolyan sebezhető és jelentős ponttá válik.

Azonban Ff1-d3 lépés után világos nehezen fejlesztheti ki c1 futóját és nehezen hozhatja játékba a1 bástyáját.

Nézzük meg hát az Ff1-c4 lépést. Ezen a mezőn a futó állása előnyös a következő szempontokból: 1. támadja az f7 pontot, amelyet csak a sötét király véd; 2. szükség esetén visszavonulhat a b3 mezőre, amelyen azonban megőrzi fenyegető helyzetét. (Ha a játék így alakult volna: 1.e2-e3, e7-e5; 2.Ff1-c4, akkor sötét 2...d7-d5 lépéssel elzavarhatta volna a világos futót és elzárta volna a fenyegetett átlót is).

Emellett figyelembe kell vennünk, hogy az e3-on álló gyalog elzárja a c1 futót is. Az 1.e2-e4 lépés tehát előnyösebb.

A tiszték legjobb állása a centrumban (a tábla közepén) van. Innen szükség szerint átcsoportosíthatjuk őket minden nehézség nélkül a tábla bármelyik részébe. Képzeliük el, mi történik akkor, ha valamelyik játékos minden ok nélkül a vezérszárnyra összpontosítaná tisztjeit. Ez azt jelentené, hogy a királysárny védtelen, vagy kevésbé védett, tehát könnyen sebezhető. Az ellenfél számára ez kedvező, mert támadását oda irányíthatja.

A centrum elfoglalása más okok miatt is fontos. Mindig arra kell törekednünk, hogy tisztjeinket oda vigyük, ahol a legnagyobb teljesítményt nyújthatják. Hasonlítsuk össze a huszár erejét akkor, ha a tábla közepén áll (az e4, e5, d4 vagy

d5 mezőn), azzal az esettel, amikor a tábla szélén áll (például az a4 mezőn). Míg az első esetben bármerre léphet és nyolc mezőt ellenőriz, addig a4-en ereje és mozgékonyága éppen a felére csökken. Ugyanez a helyzet a többi tiszt esetében is. Ezek szerint nyilvánvaló, hogy jóval észszerűbb, ha tisztjeinket a centrumba hozzuk.

A játszma során azonban terveinket nemigen hajthatjuk végre a másik fél ellenállása nélkül. Nemcsak nekünk, hanem ellenfelünknek is az a célja, hogy tisztjeit a centrumba helyezze el és bábjaival elzavarja a jól elhelyezett ellenséges gyalogokat és tiszteket. Ezért is fontos, hogy gyalogjainkkal erős centrumot építsünk ki, hogy védjük saját tisztjeinket és zavarjuk az ellenfél tisztjeit. Ez is bizonyítja, hogy mennyivel jobb az erős 1.e2-e4 lépés, amellyel ellenőrzésünk alá vesszük a központi d5 mezőt — amelyre az ellenfél felfejlődhet — mint az 1.e2-e3 lépés, amelynek játékereje szerény.

Kezdők gyakran elkövetik azt a hibát, hogy megalégszenek egy-két tiszt harcbavetésével, felfejlesztésével, és ezek segítségével igyekeznek előnyt szerezni, vagy éppenséggel mattot adni. Nem vitás, hogy az ilyen egyszerű támadást az ellenfél könnyen visszaveri. Aki kevés tiszt-

tel és általában kevés bábbal játszik, elkerülhetetlenül elmarad a felfejlődésben, mert többi bábjai eredeti helyükön állnak. Támadásunk pedig — ez általános szabály — csak akkor lehet eredményes, ha megelőzzük ellenfelünket a felfejlődésben és sikerül fölényt kiharcolnunk a támadási mezőnyben. Ellenkező esetben az ellenfél könnyen kivédi és visszaveti kisszámú bábbal intézett támadásunkat.

Tehát a megnyitásban a következő célokat kell elsősorban követnünk: a) gyorsan és jó állásba fejlesszük fel bábjainkat; b) igyekezzünk a centrumot elfoglalni és c) gátoljuk meg az ellenfél bábjainak felfejlődését.

A bábok felfejlesztését nem hajtjuk végre gépiesen, hanem kielemezzük minden helyzet jellegzetességét. Véssük emlékeze-

tünkbe M. I. Csigorin szavait: „Kerüljük a szabványos megnyitásokat és változatokat és törekedjünk arra, hogy minél jobb helyzeteket harcoljunk ki.”

Az eddig kielemezett 14 játszmából olvasóink meggyőződhetnek arról, hogyan sikerül a játékosok egyikének végrehajtania tervét, ha a másik passzívan, hanyagul játszik.

Elemezzünk ki néhány újabb rövid játszmát, hogy jobban megértsük a megnyitásban általában alkalmazott felfejlődéselveket. Kezdők számára főleg azok a játszmák tanulságosak, amelyekben valamelyik játékos súlyos, alapvetően fontos hibát vétett, vagy teljesen eltért a legfontosabb felfejlődési elvektől, mert ezek a hibák azonnal kihasználhatók az ellenfél céljainak érdekében.

RÖVID JÁTSZMAK

15. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 Vd8-f6?

A vezért nem szabad túl gyorsan játékbahozni, mert ezáltal kitésszük kevésbé értékes tiszték támadásának. Védekezésül kénytelenek leszünk a vezért visszahúzni, ami idő, illetve tempóvesztéssel jár.

3. Ff1-c4

Jó lépés még 3.Hb1-c3 is, amelyet majd Hc3-d5 követ és világos ezáltal megtámadja a sötét vezért.

3. ... Vf6-g6

Újabb hiba. Sötétet a gyalognyerés kísérti és egyszerre támadja az e4 és g2 gyalogokat, de megfeledkezik a tiszték játékba hozásának szükségességéről.

4. 0-0 Vg6:e4?

Ezzel sötét elvesztette a kezdeményezést.

5. Fc4:f7+! Ke8-e7

Ha 5... K:f7, akkor világos 6. Hg5+ lépéssel lenyeri a vezért. Ha 5... Kd8, akkor 6.Bf1 után világos egy gyalogot nyer és helyzete is előnyösebb, mivel sötét elvesztette jogát a sáncolás-hoz.

6. Bf1-e1 Ve4-f4

7. Be1:e5+

Erdekes állás. Világos tisztet áldoz, mert úgy véli, hogy sötét rosszul áll, mivel tisztjei még mindig eredeti helyükön állanak és nem vesznek részt a harcban.

7.... Ke7:f7

8. d2-d4 Vf4-f6

Vezér kénytelen újból ellépni.

9. Hf3-g5+ Kf7-g6

10. Vd1-d3+ Kg6-h5

11. g2-g4+ és a következő lépésben matt.

16. játszma

1. e2-e4 e7-e5

2. f2-f4 Vd8-h4+

A fölösleges sakk-adás egyik legjobb példája. Sötét ezzel a lépésével csak időt veszít.

3. g2-g3 Vh4-h6

Most sötét vezér a c1 futó át-lóján áll. A játszma folyamán sötét újból időt veszít, a vezér további visszavonásával. Jobb lett volna beismerni a hibát és vezérrel visszavonulni d8-ra.

4. Hb1-c3 e5:f4

5. d2-d4 Vh6-f6

6. Hc3-d5 Vf6-c6

A c7 pont védelmére.

7. Ff1-b5

Míg sötét kénytelen állandóan vezérével lépni, világos egymás-után hozza játékba tisztjeit.

7.... Vc6-d6

8. Fc1:f4

A futó nem üthető, mert Hd5-c7+.

8.... Vd6-g6

Sötét e4 gyalogot támadja, hogy kettős támadással lenyerje a bástyát. Számítása azonban tévesnek bizonyul.

9. Hd5:c7+ Ke8-d8

10. Hc7:a8 Vg6:e4+

11. Vd1-e2 Ve4:h1

12. Ff4-c7+ matt.

A játszma 11 lépéséből sötét nyolc lépést a vezérrel tett. Ezek után nem csodálkozhatunk azon, hogy ilyen gyorsan elvesztette a csatát.

17. játszma

1. e2-e4 e7-e5

2. Hg1-f3

Játékba hoz egy tisztet és ugyanakkor támadja az e5 gyalogot is.

2... Ff8-d6

A futó meggátolja d7 gyalogot a mozgásban és ezzel megnehezíti a vezérszárny kibontakozását.

3. Ff1-c4 Hg8-f6
4. d2-d4 e5:d4

Újabb hiba, amely alkalmat nyújt kettős támadásra.

5. e4-e5 Vd8-e7

Sötét kötéssel akarja a helyzetet menteni.

6. Vd1-e2 — és sötét feladja.

A „villa” segítségével világos tisztet nyer.

18. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 f7-f6?

Ez a gyaloglépés, amellelt, hogy nem támogatja sötét kibontakozását, elveszti a g8 huszár legjobb felfejlődési pontját is. Ugyanakkor megnyitja világosnak az a2-g8 és e8-h5 átlókat.

3. Hf3:e5

Jó még: 3.Ff1-c4 lépés is, amely meghiusítja sötét sáncolását.

3. ... f6:e5

Az áldozat elfogadása gyors veszteséghez vezet. Jobb 3... Vd8-e7, amint ezt a következő játszmákban meglátjuk.

4. Vd1-h5+ Ke8-e7

Ha sötét 4... g7-g6-ot lép, akkor világos 5.Vh5:e5+ lépéssel folytatja a játékot, majd pedig lenyeri a h8 bástyát.

5. Vh5:e5+ Ke7-f7
6. Ff1-c4+ Kf7-g6

Valamivel jobb 6... d7-d5, jóllehet sötét így is veszít: 7. Fc4:d5+, Kf7-g6; 8.h2-h4. Világos 9.h4-h5+-el fenyeget, amit majd 9... Kg6-h6 követ és 10. d2-d4+. De játszhat 9.Fd5:b7-et is, hogy 9... Fc8:b7 után 10. Ve5-f5+ és d2-d4+ lépésekkel folytassa.

7. Ve5-f5+ Kg6-h6
8. d2-d4+ g7-g5
9. h2-h4 Ff8-e7
10. h4:g5++ Kh6-g7
11. Vf5-f7+, matt.

19. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 f7-f6
3. Hf3:e5 Vd8-e7
4. He5-f3

Ebben az esetben 4.Vd1-h5+, g7-g6; 5.He5:g6 nem jó, mert Ve7:ed+ és Ve4:g6 következik.

4. ... d7-d5
5. d2-d3 d5:e4
6. d3:e4 Ve7:e4
7. Ff1-e2 Fc8-f5?

Megnyitásban fontosabb a tisztetek játékba hozása (például Hb8-c6, Fc8-d7, 0-0-0), mint a gyalognyerés.

8. 0-0! Ve4:c2
9. Vd1-e1 Vc2-e4?

Sötét az Fc2-b5++ és Vd1-e8 matt ellen védekezik és nem veszi észre a világos következő lépését:

10. Fe2-d3!! Sötét feladja.

Sötét elveszti f5 futót 10... Ve4:e1 és 11.Bf1:e1+ után.

20. játszma

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

Kétségtelen, hogy ez a legjobb lépés az e5 gyalog megvédésére. Egyúttal sötét szintén játékba hoz egy tisztet.

3. Ff1-b5 Hg8-f6
4. 0-0 Hf6:e4
5. d2-d4 Hc6:d4?

A sakkjátékban veszélyes dolog anyagi nyeresre törekedni. Helyesebb lett volna 5... Ff8-e7, mert a sötét előző lépése után megnyílik az „e” vonal.

6. Hf3:d4 e5:d4
7. Bf1-e1 Feladja.

Világos f2-f3 után a kötés segítségével tisztet nyer.

21. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 Hb8-c6
3. Ff1-c4 Hc6-d4?

Helyesebb újabb tisztet játékba hozni, mint ugyanazzal a tiszt-

tel kétszer egymásután lépni. Világos d4 lecserélésével és sáncolással jobban kifejlődött volna, mint ellenfele. Sötét, mint láthatjuk, csapdát állított fel és arra számít, hogy ellenfele gyakorlatnyeréssel belép a csapdába.

4. Hf3:e5?? Vd8-g5!

Kettős támadás e5 és g2 ellen.

5. He5:f7

Ha 5.F:f7+, akkor 5... Ke7 és világosnak két tisztje forog veszélyben.

5... Vg5:g2

Sötét erőteljesen támad és világosnak védekeznie kell a matt ellen.

6. Bh1-f1 Vg2:e4+
7. Fc4-e2 Hd4-f3+, matt.

Ebből a példából megtanulhatjuk, hogy még az ellenfélnek hibás lépése is (mint például 3... Hc6-d4?) is összeomlást okozhat, ha nem indulunk azonnal ellentámadásba.

22. játszma

1. e2-e4 d7-d6
2. d2-d4 Hb8-d7

Ez az úgynevezett „passzív” fejlődés. Huszár lezárja a vezér és a fekete futó útját.

3. Ff1-c4 g7-g6

Sötét nagyon lassan fejlődik.

jobb lett volna e7-e5. A következő lépése után a játszmát már nem is nyerheti meg.

4. Hg1-f3 Ff8-g7?
5. Fc4:f7+! Ke8:f7
6. Hf3-g5+ Feladja.

6... Kf7-e8 (vagy f8) lépésre 7.Hg5-e6 következik és világos lenyeri a vezért. Ha pedig 6... Kf7-f6, akkor 7.Vd1-f3+ matt.

23. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 Hb8-c6
3. d2-d4 e5:d4
4. Hf3:d4 Hg8-e7?

Rossz lépés, mert elzárja a többi tiszt útját. Jobb lett volna 4... Ff8-c5, vagy 4... Hg8-f6.

5. Hb1-c3 g7-g6?

Ez a gyalog-lépés az f6 mezőt gyengíti és világos arra törekszik, hogy azt saját bábjaival elfoglalja.

6. Fc1-g5 Ff8-g7
7. Hc3-d5!

Világos azzal fenyeget, hogy Hd4:c6 után az e7-re kötött huszárt lenyeri.

- 7.... Fg:d4

7.... Hc6:d4 után 8.Fg5:e7 következik vezér-nyeréssel.

8. Vd1:d4!! Hc6:d4
9. Hd5-f6+ Ke8-f8
10. Fg5-h6+, matt.

24. játszma

1. e2-e4 e7-e5
2. Hg1-f3 Hb8-c6
3. d2-d4 e5:d4
4. Hf3:d4 Hg8-f6
5. Hd4:c6 b7:c6
6. Ff1-d3 d7-d5
7. e4-e5

Világosnak 7.e:d5 lépéssel kellett volna folytatnia, mert a nagyon előretolt gyalogok meggyengülnek, mint az ebben a játszmában is látható. Mindig szemelőtt kell tartanunk, hogy a gyalogok lépése végleges, nem mint a tisztek lépése, mert ez utóbbiak a legrosszabb esetben visszatérhetnek kiindulási helyükre. A gyalogok lépése olyan változásokat idéz elő, amelyeket nem lehet többé helyrehozni.

- 7.... Hf6-g4
8. 0-0 Ff8-c5

A 9.Fc1-f4-re 9... g7-g5; 10. Ff4-g3, h7-h5; 11.h2-h3, h5-h4 következne, támadással a királyszárnyon. Sötét még nem sáncolt és éppen ezért h8 bástya még nagy szerepet játszhat ebben a támadásban.

9. h2-h3 Hg4:e5
10. Bf1-e1 Vd8-f6
11. Vd1-e2 0-0

Hasonló helyzetekben ez a lépés nagyon megszokott. Világosnak célja d5 gyalog lecserélése, mert ez a gyalog védi a d5 huszárt. Tehát a gyalog lecserélése a sötét központi felépítésének teljes összeomlását okozhatná.

8.... Fc8-g4

9. c:d5

9. Bel mindkét fél számára veszélyes, de éles játékot idézett volna elő. Hasonló esetben sötétnek 9... Hf6-ot kell lépnie.

9.... Vd8:d5

10. Hb1-c3 He4:c3

11. b2:c3 0-0

Az állás most már körülbelül egyenlő. Világos helyzete a centrumban szilárd, viszont sötét játéka hozta bábjait és az f3 huszárt lekötötte.

Ha világos 1.e4, e5; 2.Hf3, Hf6 után nem üti az e5 gyalogot, akkor számos más lépés áll rendelkezésre:

3. d2-d4

Ez a lépés megnyitja a világos tisztek útját. Sötétnek nagyon elővigyázatosan kell folytatnia a játékot:

3.... e5:d4

4. e4-e5 Hf6-e4

4... Hg4? gyenge lépés, mert 5.h3 után huszárnak nincs biztos visszavonulási útja. 4....

Hd5, 5.V:d4 után pedig sötét értékes időt — tempót — veszít a huszár visszahúzásával.

5.Vd1:d4 d7-d5

Ez a legjobb változat, mert megnyitják a sötét futók átlói.

6.e5:d6

Fenyegetett 6... Fc5, majd a vezér visszavonulása után az f2 mező védtelen marad.

6.... He4:d6

7. Fc1-g4 Hb8-c6

Sötét a vezére ellen irányított támadást ellentámadással védi. Ugyanakkor egy tisztjét is kifejlesztette. Könnyen megállapíthatjuk, hogy 8.F:d8, H:d4 csak cseréhez vezet, de az állás nem változtat.

8. Vd4-e3+ Ff8-e7

Sötét állása nem rosszabb világosénál.

Általában az orosz-védelmet sötét — amennyiben hibátlanul játsza — nyugodtan felhasználhatja.

Olasz-játék

1. e2-e4 e7-e5

2. Hg1-f3 Hb8-c6

3. Ff1-c4

Világos ezzel a lépéssel az f7 mezőt támadja, amelyet csak a sötét király véd.

3.... Ff8-c5

4. c2-c3

Világos célja, hogy d2-d4-el erős gyalog-centrumot építsen ki. Viszont 4.d3 csendes játékhoz vezetett volna: 4... Hf6; 5.Hc3, d6; 6.Fe3, Fb6, stb.

4.... Hg8-f6

Hasznos lépés. Megtámadva az e4 gyalogot, sötét sáncolásra készül.

5. d2-d4 e5:d4

5... Fb6 hiba, mert 6.d5, H:e4; 7.Vd5 kettős támadással az f7 és e4 mezőkre.

6. c3:d4 Fc5-b4+

Ha 6... Fb6, akkor 7.d5, He7 (amennyiben 7... Ha5, úgy 8. Fd3, ami pedig b2-b4-el együtt nagyon veszélyes); 8.e5, Hg4, majd 9.d6!, nagyon erős támadással. Ebben az esetben pedig mind 9... F:f2+, mind 9... H:f2 sötét számára kedvezőtlen, mert világos könnyen elhárítja ezeket a fenyegetéseket.

7. Hb1-c3

Világos egy központi gyalog feláldozásával igyekszik tisztjeit gyorsabban kifejleszteni.

Ha 7.Fd2, F:d2+; 8.Hb:d2, d5 következett volna, sötétnek van ideje gyalog-cserével világos centrumát legyengíteni és kedvező játékhoz jutni azáltal, hogy tisztjei könnyen kifejlődhetnek.

7.... Hf6:e4

8. 0-0

II



A

8.... He4:c3

9. b2:c3 Fb4:c3

10. Vd1-b3 d7-d5

Az f7 és c3-ra irányított kettős támadás óvatos, de bátor játékra készíteti a sötétet. A 10... F:a1 folytatás mindenesetre hibás, mert 11.F:f7+, Kf8; 12. Fg5, He7 (12... H:d4; 13. Va3+ vezér-nyeréssel); 13.He5, F:d4; 14.Fg6, d5; 15.Vf3+, Ff5; 16. F:f5, F:e5; 17.Fe6+ és sötét állása összeomlott.

11. Fc4:d5 0-0

Ez volt a 10... d5 lépés célja. Most a c3 futó közvetve védve van, tekintettel a d5 futó megtámadására.

12. Fd5:f7+ Kg8-h8

13. Vb3:c3

Ha 12... B:f7, akkor 13.Hg5.

13. ... Bf8:f7

14. Vc3-b3

Világos állása aktívabb.

B

8 ... Fb4:c3

Ez jobb folytatás, mint a 8 ... H:c3.

9. d4-d5

Az elmélet bebizonyította, hogy ez a legjobb folytatás, tekintettel arra, hogy ezzel sötét újabb tisztje kerül veszélybe.

9. ... Fc3-f6

Ha 9 ... He5, akkor 10.bc3, H:c4; 11.Vd4, ami egyszerre támadja a két huszárt és a g7 mezőt. Sötét számára a legmegfelelőbb 11 ... f5; 12.V:c4, d6; 13.Hd4, de ez is világosnak teremti jó játékot. Ha sötét arra játszik, hogy megőrizze báb-előnyét, biztosan veszít (ehhez elég, ha kielemezzük a 11 ... Hcd6; 12.V:g7, Vf6; 13.V:f6, H:f6; 14.Be1+ változatot és máris meggyőződhetünk erről).

10. Bf1:e1 Hc6-e7

11. Be1:e4 d7-d6

12. Fc1-g5 Ff6:g5

13. Hf3:g5 0-0

14. Hg5:h7

Sötét, helyes védekezéssel, elhárított minden nagyobb veszélyt és most Ff5-el cselekvő állásra törekszik. A huszár-ál-

dozat csak döntetlent eredményezhet:

14 ... Kg8:h7

15. Vd1-h4+ Kh7-g8

16. Bc4-h4 f7-f5

17. Vh5-h7+ Kg8-f7

18.Bh6, Bg8; 19.Be1, Vf8; 20.Fb5, Bh8; 21.V:h8, gh6; 22.Vh7+, Kf6; 23.B:e7 V:e7; 24.V:h6+ és világos örökös-sakkot ad.

Evans-csel

1. e2-e4 e7-e5

2. Hg1-f3 Hb8-c6

3. Ff1-c4 Ff8-c5

4. b2-b4

Ezzel a lépéssel világos „cselt” használ (vagyis gyalog-áldozatot kínál, mert ezáltal tisztjei gyorsabb kifejlődésre számít).

Az elmélet szerint a „csel” (vagy „gambit”) ellen a legjobb védekezés az áldozat elfogadása azért, hogy alkalomadtán visszaadhassuk, szintén a jó kifejlődés érdekében.

Az Evans-cselt M. I. Csigorin fényes sikerrel játszotta. Sok nagyszerű győzelmet ért el ezzel az éles megnyitással.

4 ... Fc5:b4

5. c2-c3 Fb4-a5

Ha 5 ... Fc5, akkor 6.d4 és világos elfoglalja a centrumot. Az 5 ... Fe7 szintén veszedelmes sötét számára, mert 6.Vb3,

Hh6: 7.d4 és megtámadja h6 huszárt.

6. 0-0

Még megjátszható a 6.d4, d6; 7.0-0, Fb6, körülbelül ugyanazzal a folytatással, amit a 6.0-0-t is követi.

6... d7-d6
7.d2-d4 Fa5-b6

Jó lépés, bár ezután világos visszanyeri feláldozott gyalogját: 8.d:e5, d:e5; 9.V:d8+, H:d8; 10.H:e5 — azonban 10... Fe6 után sötét állása szilárd.

Porosz-huszárijáték

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

Ezt a védekezést alkalmazva sötét kénytelen feláldozni egyik gyalogját, cserében viszont jó támadási lehetőséghez jut.

4. Hf3-g5 d7-d5

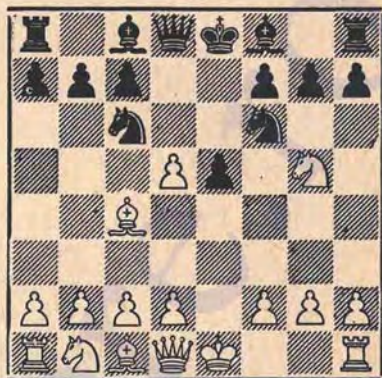
Nincs más lehetőség f7 megvédésére.

5. e:d5
(Lásd a III. ábrát).

5... Hc6-a5

Fontos pillanat. Ha sötét e-helyett 5... H:d5-öt lép, akkor 6.H:f7, K:f7; 7.Vf3+, Ke6 (ha a király mást lép, akkor világos leveszi a d5 huszárt és gyalogot nyer); 8.Hc3, Hce7 (8... Hcb4 gyengébb, mivel 9. Ve4 után 10.a3 fenyeget és b4

III.



huszárnak menekülnie kell); 9. Ve4, c6; 10.d4, Vd6; 11.f4 és cserében az áldozatért világos kiváló támadáshoz jutott.

6. Fc4-b5+ c7-c6
7. d5:c6 b7:c6
8. Fb5-e2 h7-h6
9. Hg5-f3 e5-e4

Sötét állandóan fejlődik és ugyanakkor világos bábjait is támadja. Ezt a változatot M. I. Csigorin rendkívül élesen és eredményesen játszotta.

10. Hf3-c5 Vd8-c7
11. f2-f4 Ff8-d6
12. d3-d4 e4:d3
13. He5:d3 c6-c5

Fontos lépés, mert előkészíti a c5-c4 huzást, amivel a nyomás fokozható.

14. 0-0 0-0
15. Hb1-c3 Ba8-b8

Sötét bástya elfoglalja a sza-

bad vonalat és világosnak tekintettel kell lennie a b2 pont védelmére. A továbbiakban sötét Bf8-at, majd c5-c4-et játszik és erősen fenyegeti világos állását. Sötétnek jó állása van és amint a gyakorlat is igazolja, esélyei is jók.

Az 1.e4, e5; 2.Hf3, Hc6; 3. Fc4, Hf6 kezdet után még így is folytatható:

4.d2-d4

Világos a tisztjei gyors játék-bahozására törekszik és még az anyagi áldozatoktól sem riad vissza.

4.... e:d4
5. 0-0

IV.



A

5.... Hf6:e4
6. Bf1-e1 d7-d5

Az első pillanatban úgy tűnik, hogy sötét jól megerősítette köz-

ponti állását és megőrizheti anyagi előnyét. Világosnak azonban lehetősége van a következő érdekes eljárásra:

7. Fc4:d5 Vd8:d5
8. Hb1-c3 Vd5-a5

Ezzel világos nemcsak hogy helyreállította az anyagi egyensúlyt, de kihasználva az „e” és „d” vonalakon lévő kötöttségeket, veszélyes helyzetet teremt:

9. Hc3:e4 Fc8-e6

A felfedett sakkot meg kell akadályozni.

10. He4-g5

Sötét most minden nyomás alól mentesíti magát sáncozással.

10.... 0-0-0
11. Hg5:e6 f:e6
12. Be1:e6 Va5-d5
13. Vd1-e2 h7-h6

A helyzet körülbelül kiegyensúlyozott:

B

5.... Ff8-c5

Sötét ezzel a változattal, amelynek célja a d4 gyalog megtartása, erős támadásnak teszi ki magát:

6. e4-e5 d7-d5
7. e5:f6 d5:c4
8. Bf1-e1+ Fc8-e6
9. Hf3-g5 Vd8-d5

9... V:f5; 10.K:e6, f:e6 után, sötét tisztet veszít, mert 11. Vh5+.

- | | |
|------------|--------|
| 10. Hb1-c3 | Vd5-f5 |
| 11. Hc3-e4 | 0-0-0 |
| 12. Hg5:e6 | f7:e6 |
| 13. g2-g4 | Vf5-e5 |
| 14. f6:g7 | Bh8-g8 |
| 15. Fc1-h6 | d4-d3 |
| 16. c2-c3 | |

és, amint a gyakorlat bizonyítja, világos állása jobb, mert g7 gyalog nagyon erős.

Spanyol-játék

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

Ezt a megnyitást nagyon gyakran használják, mert igen hatásosnak bizonyult. Világos már kezdettől nyomást gyakorol az e5 gyalogra.

- 3... d7-d6
Steinitz-védelem.

- | | |
|----------|--------|
| 4. 0-0 | Hg8-f6 |
| 5. d2-d4 | Fc8-d7 |

Sötét nem ütheti még a d4 gyalogot, mert ez azt jelentené, hogy feladja központi állását, mert 5... e:d4; 6.H:d4, Fd7; 7. F:c6, b:c6; 8.Vf3 után világos kitűnő játékhöz jutott volna. Ügyszintén előnyös volna az állás világos számára, ha 8... Fe7; 9.e5, 10.H:c6 — vagy 8... c5; 9.Hf5, Fc6; 10.Hc3.

6. Hb1-c3 Ff8-e7

V.



7. Bf1-el

Ez a lépés sötétet a centrum feladására készíti, mert világos az e5 gyalog lenyérésével fenyeget. Ha például 7... 0-0?, akkor 8.F:c6, F:c6; 9.d:e5, d:e5; 10. V:d8, Ba:d8 (nem jobb a Bf:d8 sem); 11.H:e5, F:e4; 12.H:e4; H:e4; 13.Hd3, f5; 14.f3, Fc5+, 15.H:c5 (ha 10... Bf:d8, akkor most 15.Kf1 nyert volna), 15... H:c5; 16.Fg5, Bd5; 17. Fe7, Be8; 18.c4 minőség nyeréssel.

- 7... e5:d4
8. Hf3:d4 0-0

Világos állása szabadabb mozgást biztosít és ezenkívül központi helyzete is kedvezőbb. Sötét helyzetét viszont megkönnyíti az a körülmény, hogy állásában nincsenek gyenge pontok.

★

- 1.e4, e5; 2.Hf3, Hc6; 3.Fb5 u-

után gyakran a következő változatot is játszik:

3. ... a7-a6

Ennek a lépésnek célja:

1 megkönyíteni sötét tisztjeinek jó elhelyezését;

2. világos futójának elűzésével ellentámadást vezetni a vezér-szárnyon.

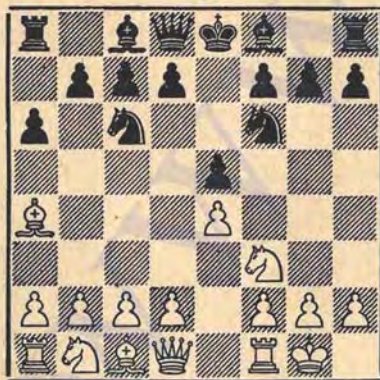
4. Fb5-a4

A c4-re való visszavonulás olasz-játékhoz vezetett volna, de egy lépéses tempo-előnnyel sötét számára. A 4. ... d:c6 után a c6 mezőn végrehajtandó csere nem vezet az e5 gyalog lenyeréséhez, mert 5.H:e5, Vd4 következik kettős támadással huszár és e4 gyalog ellen.

4. ... Hg8-f6

5. 0-0

VI.



A

5. ... Ff8-e7

5. ... Fc5 lehetővé teszi világos számára a 6.c3 lépést, amit pedig d2-d4 követ.

6. Bf1-e1

Igen korai volna 6.d4?, e:d4; 7.H:d4? H:d4; 8.V:d4, b5!; 9.Fb3, c5!, mert a vezér visszavonulása után sötét elzárja a b3 futót és c5-c4-el leveszi.

7. ... b7-b6

8. c2-c3

A legerősebb folytatás, mert nemcsak a támadáshoz szükséges fehér futó megtartását biztosítja, de előkészíti a d2-d4-et is, ami pedig a gyalog centrumot segíti elő.

8. ... Hc6-a5

9. Fb3-c2 c7-c5

Ezt a védelmet, amelyet az elmélet a legjobbnak tart, M. I. Csigorin dolgozta ki.

10. d2-d4

Ha sötét üti d4-t, akkor világos központi állása megerősödik és tisztjeit is gyorsan játékba hozhatja.

Csigorin védelmét az a tény teszi értékessé, hogy sötét továbbra is feszült, megoldatlan helyzetet tart a centrumban és ugyanakkor jól elhelyezheti tisztjeit is.

10. ... Vd8-c7

Ezt az állást számtalan versenyen és bajnokságon láthat-

juk. A gyakorlat beigazolta, hogy sötét állása teljesen kielégítő, sőt, lehetősége van a további kifejlődéshez is 0-0, Fc8-g4, majd Bac8 és Bfe8 által. Ebben a helyzetben világosnak nem könnyű rést nyitnia a sötét állásában, bár nyomást gyakorolhat a királyszárnyon, huszárával b1-ről d2-re mehet, majd f1-re, hogy h2-h3 és g2-g4 után g3-on, vagy e3-on keresztül f5-re léphessen.

A játék mindkét részről érdekes és éles.

B.

5. ... Hf6:e4

6. d2-d4

Szabvány-lépés hasonló állásokban. Sötétnek sáncolás előtt ügyelnie kell az „e” vonalra is és a kötöttségre. Például 6. ... e:d4, akkor 7. Be1, majd 7. ... d5; 8. H:d4, ami után 9. H:c6 és 9. f3 is fenyegeti.

6. ... b7-b5

7. Fa4-b3 d7-d5

Sötét befejezi a kifejlődést és idővesztés nélkül megerősíti e4 huszár helyzetét.

8. d4:e5 Fc8-e6

9. c2-c3

Fontos lépés.

9. ... Ff8-c5

10. Hb1-d2 0-0

Sötétnek sikerült előbb kifej-

lődni mint világosnak. De 11. Fc2 után sötétnek nehéz a centrumban tartani huszáriját és így 11. ... f5; 12. e:f5, H:f6; 13. Hb3 után a játék kiélezetté válik.

A d4 mezőre állandóan ügyelni kell!

A spanyol-játékban más védekezési lehetőségek is vannak. De akárhogy is alakul a játék, sötétnek sok nehézséggel kell megbirkóznia. Mivel a spanyol-játék lehetőséget nyújt világosnak arra, hogy hosszas nyomást gyakoroljon, versenyeken gyakran alkalmazzák.

MAS NYILT JÁTEKOK

Nyílt játéknak tekintik még a következő megnyitásokat is:

Központi megnyitás¹⁾ 1.e4, e5; 2.d4. Megszokott folytatása: 2. ... e:d4; 3. V:d4. Ennek a játéknak gyengéje, hogy világos túl gyorsan játékba hozza vezérét. 3. ... Hc6; 4. Ve7 (és nem Vc3??, Fb4), 4. ... Hf6 és sötét állása kielégítő, mert ezután sáncol (röviden), majd az alkalmas pillanatban d7-d5-öt játszik, amivel felszabadítja tisztjeit és a centrumban támadóállást foglalhat el.

Skót-játék. 1.e4, e5; 2. Hf3, Hc6 3.d4, e:d; 4. H:d4. Ha világos 4. Fc4-et, vagy 4.c3-at játszik és feláldozza d4 gyalogját gyor-

1) Középcsél-játékok.

sabb kifejlődése érdekében, akkor az úgynevezett „skót-csel” alakul ki. Sötét 4.H:d4 után 4... Hf6-al fejlődik ki (hiba volna 4... H:d4, mert 5.V:d4 után sötétnek nehéz megakadályozni a középen álló vezér mozgását) és 5.Hc3-ra 5... Fb4-et válaszol és arra törekszik, hogy sáncolás után d7-d5-öt lépjen.

Király-csel. 1.e4, e5; 2.f4. Ha most 2... e:f4; 3.Hf3, akkor **huszár-csel**, ha pedig 3.Fc4, akkor **futó-csel** alakul ki. Ha sötét nem üti az f4 gyalogot, akkor a játékot visszautasított király-cselnek nevezik.

A király-csel célja, hogy megnyissa a tiszték gyors kifejlődési útját, tekintet nélkül az anyagi áldozatokra. A legmegfelelőbb védelem elfogadni az f4 gyalog feláldozását és a megfelelő pillanatban visszaadni az anyagi előnyt (tehát ezúttal a sötét áldoz), hogy a védekező kifejlődése is kielégítő ütemben történhessék.

Jellemző változatai: 1.e4, e5; 2.f4, e:f4; 3.Hf3, Hf6; 4.e5, Hh5; 5.d4, d5. Sötét most gyorsan játékbahozhatja tisztjeit, míg világos nehezen nyerheti vissza a feláldozott gyalogot. Jó még: 4.Hc3, d5!; 5.ed5, H:d5, 6. H:d5, V:d5 és sötétnek szabad játéka van. A futó-csel esetében erősen kísért a 3... Vh4+. E lépés után világos már nem sáncolhat, de 4.Kf1, majd Hf3 után elúzi a

vezért és teljesen átveszi a kezdeményezést. Sötét számára legjobb 3.Fc4 után 3... d5; 4.F:d5 (4.ed5, Fd6), 4... Hf6 és sötét könnyen kifejlődik. Lehetséges még: 3... Hf6; 4.e5, d5.

Bécsi-játék. 1.e4, e5; 2.Hc3; Ebben a játékban világos rendszerint f2-f4-el folytatja, ami után király-cselhez hasonló játék alakul ki. Sötétnek ügyelnie kell, hogy jól helyezze el tisztjeit. Jellemző változat: 2... Hf6; 3.f4, d5! (gyenge a 3... e:f4, 4.e5, Ve7; 5.Ve2, mert ezután sötét huszárnak nincs jó visszavonulási útja); 4.f:e5, H:e4. A nyílt „f” vonal esetleg elősegítheti világos királyszárnyí támadását. Sötétnek elővigyázatosan kell játszania és cserélnie kell az e5-öt f7-f6-al.

Philidor-védelem. 1.e4, e5; 2.Hf3, d6. Ennek a régi megnyitásnak az a hibája, hogy már az elején elzárja az f8 futó cselekvő szabadságát. Sötét helyzete rendszerint szilárd, de zsúfolt.

Négyhuszár-játék. 1.e4, e5; 2.Hf3, Hc6; 3.Hc3, Hf6. Ebben a megnyitásban a játék minden különösebb bonyodalom nélkül alakul ki. Mindkét fél akadálytalanul játékbahozza tisztjeit. Ennek ellenére sötét nem léphet állandóan úgy, mint a világos, mert utóbbinak tempó-előnye

van és ez döntő jelentőségű lehet

Ha 3.... Hf6 helyett sötét 3.... Fb4-et, vagy 3.... Fc5-öt játszik, akkor **hármashúszár-játék** alakul ki. Ez kevésbé jó sötét számára, mert ha a futó b4-en van, akkor világos 4. Hd5-öt léphet, ha pedig c5-ön áll, az szabványos kombinációhoz vezet: 4.H:e5, H:e5; 5.d4. Még ha 4.... F:f2+-öt játszik, amit 5.K:f2, H:e5 követ sem megfelelő, mert 6.d4 után világosnak erős gyalog-centruma van és sötét nem használhatja ki, hogy a világos király elmozdult helyéről. 6... Vf6+; 7.Kg1, Hg4 kombinációt pedig 8.Vd2, amit h2-h3 vagy Hd5 követ, veri vissza, sőt világos támadásba lendül sötét előretolt tisztjei ellen.

Angol-megnyitás. 1.e4, e5; 2. Hf3, Hc6; 3.c3. világos erős gyalog-centrumra törekszik, ami azonban akadályozza tisztjei kibontakozását. Így például a c3 gyalog elfoglalja a b1 huszár jó állását. 3.... d5 után sötét jól helyezkedett el, különösen ha később Hf6-ot lép.

Futó-megnyitás. 1.e4, e5; 2. Fc4. Ebben a megnyitásban sötét válogathat a sok jó változat között. Legjobb folytatások 2... Hf6, vagy 2... Hc6.

Magyar-védelem. 1.e4, e5; 2. Hf3, Hc6; 3.Fc4, Fe7. Futó e7

mezőn nem elég mozgékony. Sötét állása túlzásúfolt.

Lett-csel. 1.e4, e5; 2.Hf3, f5. Sötét azonnal meg akarja indítani a harcot a középhelyzetért és meg akarja nyitni vonalait a támadásra.

Mint mindig, ebben az állásban is azé az előny, aki jobban fejfejlődött. 3.H:e5, Vf6 (fontos lépés, különben Vh5+ következik); 4.d4, d6; 5.Hc4, f:e4; 6. Hc3 és világos jobban kifejlődött.

2) FÉLIG NYILT JÁTEKOK

Félig nyilt játékoknak nevezik azokat, amelyekben sötét 1.e2-e4 után nem e7-e5-el, hanem más lépéssel folytatja. Ez azonban nem azt jelenti, hogy sötét ezekben a játszmákban lemond a centrumért folytatott harcról, hanem csupán azt, hogy más módszereket használ: hagyja, hogy világos gyalogjai elfoglalják a tábla közepét és azután indul támadásba e gyalogok ellen

Francia-védelem

1. e2-e4 e7-e6

Sötét lemond az 1... e7-e5 lépésről és a d5 mezőt akarja elfoglalni, amivel erős középállást biztosítana magának. Ennek a megnyitásnak szerves hibája, hogy a c8 futó zárva marad.

2. d2-d4 d7-d5

3. Hb1-c3

Az e:d5 folytatás nem okozott volna nehézséget sötétnek, hanem felszabadítaná a c8 futót.

3. ... Hg8-f6

3. ... d:e4; 4.H:e4, Hd7; 5. Hf3, Hf6; 6.H:f6+; 7..Fd3 után világos helyzete előnyösebb, mert erős támadási lehetőségei nyitultak a királyszárnyon.

4. Fc1-g5 Ff8-e7

5. e4-e5 Hf6-d7

5. ... He4 gyengébb, mert 6. F:e7, V:e7; 7.H:e4, de4; 8.Ve2.

6. Fg5:e7 Vd8:e7

7. Hc3-b5 Hd7-b6

8. c2-c3 a7-a6

9. Hb5-a3 c7-c5

10. f2-f4 Hb8-c6

Sötét állása kielégítő. Ezután, ha 11.Hf3, akkor 11. ... cd4; 12. cd4, Vb4+; 13.Vd2, Ha4, stb. és a játék továbbra is sötétnek kedvez.

1. e4, e6; 2.d4, d5

3. e4-e5

Sötét erélyes ellentámadással ellensúlyozza világosnak azt a törekvését, hogy erős gyalogcentrumot építsen ki.

3. ... c7-c5

4. c2-c3 Hb8-c6

5. f2-f4? c5:d4

6. c3:d4 Vd8-b6

7. Hg1-f3 Hg8-h6

Sötét igyekszik fokozni a nyomást a d4 gyalogra és ezért Hf5-re készül. Sötétnek nehézségekkel kell megküzdenie

8. Ff1-d3

Világos ki akarja használni, hogy sötét Fb5+ miatt nem üthet kétszer d4-en. De sötétnek alkalma van erős visszavágásra:

8. ... Fc8-d7

Most H:d4 fenyeget és világos feladata elég nehéz, tekintettel sötét nagyszerű állására.

Ma már ezt a változatot nem 4.c3 és 5.f4, hanem 4.d:c5; F:c5; 5.Vg4 játszásként, hogy támadást eszközöljenek a királyszárnyon — amire ugyan nincs meg a kellő anyagi alap ezen az oldalon. Játszásként még 4.Hf3, a tiszték játékbahozásával.

1.e4, e6; 2.d4, d5; 3.Hc3 után még jó az alábbi változat is, amit a szovjet mesterek dolgoztak ki:

3. ... Ff8-b4

4. e4-e5 c7-c5

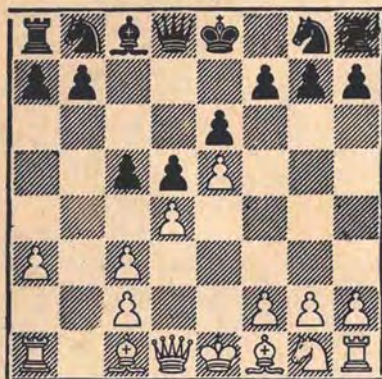
5. a2-a3 Fb4:c3+

6. b2:c3

(Lásd a VII. ábrát).

Kiélezett helyzet, tekintettel arra, hogy világos a királyszárnyat támadja, míg sötét ellentámadásba lendülhet a vezérsárnyon. Bemutatunk néhány jellemző változatot:

VII.



A.

6. ... Hg8-e7
7. Vd1-g4 He7-f5

7. ... Hg6 után világos támadhatott volna 8.h4 lépéssel. De hibás lett volna 7. ... g6, mert c1-futó rendkívül veszélyessé vált volna és fekete mezőkre gyakorolt nyomását nem lehetne ellensúlyozni.

8. Ff1-d3 h7-h5
9. Vg4-h3 c5:d4
10. c3:d4 Vd8-h4
11. Vh3:h4

Ha 11.f5, akkor V:d4.

11. ... Hf5:h4

Az esélyek körülbelül egyenlők.

B.

6. ... Vd8-c7
7. Hg1-f3 Hg6-e7
8. Ff1-d3 He7-f5

9. Fd3-e2 Fc8-d7
10. 0-0 0-0
11. a3-a4

Ezzel a lépéssel világos biztosította futója számára az a3-mezőt és megakadályozza sötétet abban, hogy Fa4-et játszhas-sék, amivel sikerült volna meg-bénítania világos vezérszárnyát, mert c1-futó nem fejlődhetett volna ki. Ugyanakkor c2 gya-log állandó védelemre szorult volna.

De ennek a lépésnek is meg-van a gyengéje: 11.a4 után a gyalogot sötét esetleg még le-is veheti.

11. ... f7-f6

Világos már nincs előnyben.

C.

6. ... c5:d4
7. c3:d4 Vd8-c7
8. Hg1-f3 Fc8-d7
9. Ff1-d3

Jobb valamivel 9.a4. Most sötét kerül jó helyzetbe.

9. ... Fd7-a4
10. 0-0 Hb8-d7
11. Fc1-d2 Ba8-c8

Sötét erős nyomást gyakorol a c-vonalon.

Szicíliai-védelem

1. e2-e4 c7-c5

Sötét ezzel a lépéssel nyo-

mást gyakorol a d4 centrummezőre. Ha a továbbiakban világos d2-d4-et lép, akkor c:d4 és megnyílik a „c” vonal.

2. Hg1-f3

A.

- | | |
|-----------|--------|
| 2. ... | d7-d6 |
| 3. d2-d4 | c5:d4 |
| 4. Hf3:d4 | Hg8-f6 |
| 5. Hb1-c3 | g7-g6 |

Ez az úgynevezett „sárkány”-változat. Sötét Fg7-tel fokozza a d4 mezőre gyakorolt nyomását.

- | | |
|-----------|--------|
| 6. Ff1-e2 | Ff8-g7 |
| 7. 0-0 | 0-0 |
| 8. Fc1-a3 | Hb8-c6 |

Sötét kifejlődése kielégítő. Ha most világos 9.h3-at lép, hogy zavarja c8 futó kifejlődését, akkor sötét d6-d5-el válaszol és ezzel kiélezi a központi helyzetet. Ha pedig 9.Hb3, akkor sötét 9... Fe6, vagyis teljesen kifejlődik. De jó a 9... a5 lépés is.

B.

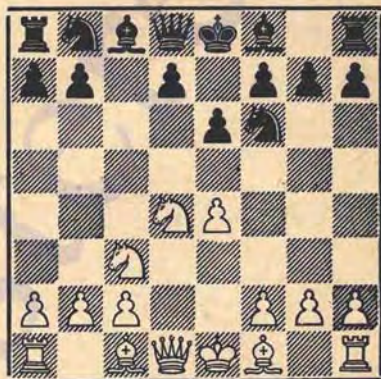
- | | |
|-----------|--------|
| 2. ... | e7-e6 |
| 3. d2-d4 | c5:d4 |
| 4. Hf3:d4 | Hg8-f6 |

Fontos lépés, mert világos kénytelen 5.Hc3-al válaszolni. Ezután világos nem léphet c4-et, hogy megnehezítse sötét d5 lépését és megbénítsa sötét játékát. Világos játszhat 5.Hc3 he-

lyett 5.Fd3-at is, de erre sötét 5... Hc6-al válaszol. Rossz: 5. e5, mert azután sötét sakkot ad: Va5+. Sötétnek 5.Hc3 után számolnia kell az e4-e5 fenyegető lépéssel.

5. Hb1-c3

VIII.



Most csábító lépésnek ígérkezik az 5... Fb4. Ez azonban bizonyos mértékig előnyt enged világosnak, például: 6.e5, Hd5 (nem jó: 6... Vc7 kettős támadással a c3 és e5 pontokra, mert 7.e:f6, F:c3+; 8.b:c3, V:c3+; 9.Vd2!, V:a1; 10.fg7, Bg8; 11.c3, Vb1; 12.Fd3, Vb6; 13.Vh6 és sötét helyzete nehéz); 7.Vd2, H:c3; 8.b:c3, Fe7 és most 9.Vg4, amivel világos aktív játékhoz jut.

Érdekes változat következik 5... Hc6 után. A c6 ütése csak megerősíti sötét központi helyzetét: 6.H:c6, b:c6; 7.e5, Hd5.

A 6.Fe2 lépésre sötét sikeresen válaszolhat: 6... Fb4. Gyakran játszanak még 6... d6-ot, amelyet Fe7, a7-a6 és Vc7 követ. Sötét állása erős, de zsúfolt (lásd 41. ábrát).

Bonyolult helyzethez vezet 6. Hdb5. Például: 6... Fb4, 7. Hd6+, Ke7! (ennél rosszabb 7... F:d6; 8.V:d6, mert sötét nehezen vetheti játékba tisztjeit). Ha most világos út c8-on, sötét kifejlődik és 8.Ff4-et 8... e5 követ.

MÁS FÉLIG NYILT JÁTEKOK

Félig nyílt játékok még a következők:

Caro-Kann védelem. 1.e4, c6. A megszokott folytatás: 2.d4, d5. Ebben az állásban gyakran játszanak: 3.Hc3-at (ha 3.e5, akkor sötét megtámadja világos centrumát c6-c5-el, mint a francia játszmában). C-gyalog ugyan két lépésben jut c5-ig, viszont c8 futó nem marad bezárva és felfejlődhet f5-re. Például: 3.e5, Ff5; 4.Fd3, F:d3; 5.V:d3, e6, majd c6-c5.

3.Hc3 után így folytatódik: 3... d:e4; 4.H:e4, Hf6; 5.H:f6+, e:f6 és az állás kiegyensúlyozott.

Amennyiben 3.e:d5, akkor c:d5; 4.Fd3 (ha 4.c4, úgy 4... e6; 5.Hc3, Hf6), 4... Hc6; 5.c3, Hf6; 6. Ff4, Fg4 és sötét állása kielégítő.

Skandináv védelem. 1.e4, d5.

Ha 2... e:d5 után 2... V:d5 következik, akkor 3.Hc3 és világos tempót nyer, míg sötét visszavonja vezérét. Ha 2... Hf6, akkor legegyszerűbb 3.d4 és bármit is ütne sötét, világos tempót nyer, megtámadva az ellenfél bábjait.

Aljehin védelem. 1.e4, Hf6. Eredeti, de bonyolult védekezési mód. Sötét engedi világost, hogy erős gyalog-centrumot építsen ki, amelyet majd megtámad. A cél megvalósítása azonban nem könnyű. Ime egy jellemző változat: 2.e5, Hd5; 3.c4, Hb6; 4.d4, d6; 5.f4, d:e5; 6.f:e5, Hc6; Fe3 (7.Hf3 gyengébb, mert Fg4), 7... Ff5; 8.Hc3, e6; 9.Fe2, Fe7; 10.Hf3 és világos állása nagyon kedvez a további kezdeményezéseknek.

3. ZART JÁTEKOK

Így nevezik azokat a nyitásokat, amelyekben világos nem játszik 1.e2-e4-et, hanem más lépést (például: 1.d2-d4, 1.c2-c4, 1.Hf3, 1.f2-f4 — más lépésnek nincs befolyása a centrumra).

Ezekben a megnyitásokban a tisztok kifejlődése valamivel lassabb, mint az előző megnyitásokban, de a tábla közepéért folytatott harcnak itt is nagy a jelentősége.

Vezércsel

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

Ha most sötét 2... d:c4, akkor a játék: „elfogadott” vezércselnyitás. Ha sötét nem üti a c4-et, hanem megvédi a d5 gyalogot, akkor a cselt visszautasította, nem fogadta el.

A d5 gyalog megvédésére 2... Hf6 nem kielégítő, mert 3.H:d5, H:d5; 4.e4, vagy 3... V:d5; 4.Hc3 gyalog nyeréssel és a centrum elfoglalásával. Eppen ezért a d5 gyalogot nem tisztel, hanem gyaloggal kell megvédeni, vagyis 2... e6, vagy 2... c6.

A vezércselnek ezeket a változatait külön megnyitásoknak tekintik és külön elnevezésük van.

Elfogadott vezércsel

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 d5:c4
3. Hg1-f3

Világosnak van ideje erre a nyugodt lépésre. Ha 3.e3, akkor sötét 3... e5, a következő folytatásra való tekintettel: 4.d:e5, V:d1; 5.Kd1, Fe6. Amennyiben sötét meg akarná tartani a nyert gyalogot ez összeomlásához vezet: 3.e3, b5?; 4.a4, c6; 5.a:b5, c:b5; 6.Vf3 stb.

- 3... Hg8-f6
4. e2-e3 e7-e6

4... b5 most is rossz volna, mert 5.a4, c6; 6.a:b5, c:b5; 7.b3 és sötét gyalog-lánca megtörne.

5. Ff1:c4 c7-c5
6. 0-0 a7-a6

A továbbiakban sötét Fe7-et lép, majd rövidet sáncol és kedvező helyzetbe kerül.

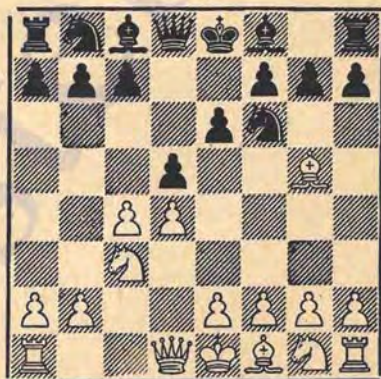
Orthodox-védelem

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6

Ez a lépés megerősíti sötét védelmét. Hiányossága, hogy c8 futót sokáig elzárja.

3. Hb1-c3 Hg8-f6
4. Fc1-g5

IX.



A.

- 4... Ff8-e7
5. e2-e3 0-0
6. Hg1-f3 Hb8-d7
7. Ba1-c1

Sötétnek most meg kell oldania a c8 futó kifejlesztésének kérdését. Játshat b7-b6-ot, de akkor állása gyenge (a6 és c6 mezők gyengék).

A legjobb megoldások a következők:

7. ... c7-c6
 8. Ff1-d3 d5:c4
 9. Fd3:c4 Hf6-d5

Ezen a védelmen kívül lehet-
 séges még egy másik eljárás is:
 9... b5; 10.Fd3, a6; 11.0-0, c5;
 12.Ve2, Fb7 és c8 futó szabad.

10. Fg5:e7 Vd8:e7
 11. 0-0 Hd5:c3
 12. Bc1:c3 e6-e5

Ezután c8 futó átlója megnyi-
 lik. A játék kiegyenlített.

B.

4. ... Hb8-d7
 5. e2-e3

5.c:d5, e:d5; 6.H:d5? hibás,
 mert 6... H:d5; 7.F:d8, Fb4+
 és sötét tisztet nyert.

5. ... c7-c6
 6. Hg1-f3 Vd8-a5

Világosnak elővigyázatosan
 kell játszania, mert He4 és Fb4
 fenyeget. Például: 7.Fd3, He4;
 8.H:e4, akkor 8... d:e és elvesz
 vagy az f3 huszár, vagy g5
 futó.

7. Hf3-d2 Ff8-b4
 8. Vd1-c2

Rossz 8.Vb3, mert 8... d:c4
 és elvesz az egyik tiszt.

8.... d5:c4
 9. Fg5:f6 Hd7:f6
 10. Hd2:c4 Va5-c7
 11. a2-a3 Fb4-e7

Az esélyek körülbelül egyen-
 lők.

Szláv-védelem

1. d2-d4 d7-d5
 2. c2-c4 c7-c6

Sötét nem zárja el c8 futó át-
 lóját, viszont elveszi b8 huszár-
 kifejlődésének legjobb mezejét.

3. Hg1-f3 Hg8-f6
 4. Hb1-c3 d5:c4

X.



A.

5. e2-e3 b7-b5
 6. a2-a4 b5-b4
 6... a6 hibás volna.
 7. Hc3-a2 e7-e6

7... b3 gyenge lépés, mert
 c4 gyalog elvesztése után (ezt
 a gyalogot nehéz megvédeni),
 elveszne b3 gyalog is.

8. Ff1:c4 Hb8-d7
 9. 0-0 Fc8-b7

majd sötét c6-c5-öt játszik, megnyitja b7 futó átlóját és jó játékhöz jut.

B.

5. a2-a4

Igy világos megelőzi a c4 gyalog megvédését — akárcsak az előző játszmában történt. Viszont most sötét könnyen játékhöz hozza c8 futóját.

5. ...	Fc8-f5
6. e2-e3	e7-e8
7. Ff1:c4	Ff8-b4

Ha világosnak sikerüle e3-e4-el gyalog-centrumot építenie magának, kitűnő játékhöz jutna. Sötét éppen ezért veszi támadásba az e4 mezőt.

8. 0-0	0-0
9. Vd1-e2	Hf6-e4

és sötét állása kielégítő.

Gyakran találkozhatunk a vezércsel következő változataival is, amelyekben sötétnek célja a d4 gyalog megtámadása.

Tarrasch-védelem. 1.d4, d5; 2.c4, e6; 3.Hc3, c5. A világos centrumának rögtön a játék elején való megtámadása bonyolult harchoz vezet.

Ennek a játéknak az a hibája, hogy világos egyedülálló, elszigetelt (izolált) gyalogot — vagyis olyan gyalogot, amelyet nem véd más gyalog — teremthet sötétnek.

A játék így folytatódik: 4.c:d5, e:d5; 5.Hf3, Hc6; 6.g3, majd világos g2-re hozza futóját és nagy nyomást gyakorol a d5 mezőre.

Albin ellencsel. 1.d4, d5; 2. c4, e5. Sötét gyalogot áldoz a gyors kifejlődésért.

Világos egyszerű eszközökkel is előnyhöz jut a megnyitásban: 3.d:e5, d4; 4.Hf3, Hc6; 5.Hbd2 (Hb3 által lenyerheti a d4 gyalogot). 5. ... Fb4; 6.a3, F:d2+; 7.F:d2. Sötét aligha nyerheti vissza e5 gyalogot, ezen kívül világosnak megmaradt a futópárja is, amely — esetleg — eldöntheti a játék sorsát.

MÁS ZART JÁTEKOK

Ha 1.d4, d5 után világos nem c4-et, hanem Hf3-at játszik, akkor nem vezércsel, hanem vezérgyalog-játék alakul ki. Ennek a megnyitásnak sok változata van, de egyik sem okoz komoly nehézséget sötétnek.

A versenyek gyakorlatában sűrűn találkozunk azzal a védelemmel, amelyben sötét 1.d4-re 1. ... Hf6-al válaszol (úgynevezett „indiai“ megnyitások). Az indiai-megnyitások bonyolult védelmi rendszerek, amelyekben sötét egyelőre nem foglalja el a centrumot gyalogjával, hanem nyomást gyakorol rá tisztjeivel.

Ó-indiai védelem. 1.d4, Hf6; 2.c4, d6; 3.Hc3, g6; 4.e4, Fg7.

Világos erős gyalog-centrumot épített ki, amelyet sötét igyekszik áttörni. A jó folytatások egyike a következő: 5.f3, 0-0; 6.Fe3, e5; 7.Hge2, Hc6 (a szovjet mesterek versenyjátzmáiban egy élesebb folytatással is találkozunk: 7... e:d; 8.H:d4, c6, majd sötét d6-d5-öt igyekszik lépni); 8.d5, He7; 9.Vd2, He8 (megnyitja az f7 gyalog útját, hogy megtámadja világos központi állását); 10.g3, f5; 11.Fg2. Sáncolás után világos teljesen kifejlődött

Grünfeld-védelem. 1.d4, Hf6; 2.c4, g6; 3.Hc3, d5. Ebben a változatban sötét engedi, hogy világos erős gyalog-centrumot építsen ki, amelyet aztán megtámad. 4.c:d5, H:d5; 5.e4, H:c3; 6.b:c3, c5. A folytatásban sötét futója g7-re, huszárját pedig c6-ra fejleszti, hogy nyomást gyakoroljon a d4 gyalogra.

Új-indiai védelem. 1.d4, Hf6; 2.c4, e6; 3.Hf3, b6. Sötét b7-re fejlesztve futóját ellenőrzése alá veszi e4 mezőt és megakadályozza világos centrum megerősödését. A játszmát rendszerint így folytatják: 4.g3, Fb7; 5.Fg2, Fe7; 6.0-0, 0-0; 7.Hc3, He4 és sötét állása megfelelő

Nimzovics-védelem. 1.d4, Hf6; 2.c4, e6; 3.Hc3, Fb4. Sötét nyomásának iránya az e4 mező. A

folytatásban világos mégis az e2-e4 lépésre és a centrum elfoglalására törekszik. 4.Vc2, d5 (ez a legegyszerűbb; nehezebb játékhöz, de sötét számára szintén jó álláshoz vezet: 4... Hc6, mert 5.Hf3, d6; 6.Fd2, e5; 7.d5, F:c3; 8.F:c3, He7; 9.e4, Hd7); 5.c:d5, e:d5; 6.Fg5, h6; 7.Fh4, c5! és sötétnek további kifejlődése is akadálytalan.

Versenyeken még az alábbi zárt megnyitásokat is alkalmazták:

Holland-védelem. 1.d4, e6; 2.c4, f5; vagy pedig egyenesen 1.d4, f5.

Angol megnyitás. 1.c4, amelyet 1... Hf6; 2.Hc3, e5; 3.Hf3, Hc6 folytatás követ.

Réti megnyitás. 1.Hf3, d5, a szokásos 2.c4, c6 folytatással. Világos g2-g3 után g2-re viszi futóját és fokozza a d5 mezőre irányuló nyomását.

Bird megnyitás. 1.f4. Világos ellenőrzése alá vette az e5 mezőt, majd folytatásul Hf3-at, b2-b3-at és Fb2-öt játszik

Budapesti csel-védelem. 1.d4, Hf6; 2.c4, e5. Sötét gyalogot áldoz és taktikai fenyegetéssel igyekszik előnyhöz jutni. Világos a továbbiakban azonban jó állást teremt magának: 3.d:e5, Hg4; 4.e4, H:e5; 5.f4, Hc6; 6.Fe3.

A SAKK MESTEREINEK GYAKORLATÁBÓL

25. játszma: Futó megnyitás

SPIELMAN—CSIGORIN

(Játszották 1906-ban, a nürnbergi nemzetközi tornán)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ff1-c4 | Hg8-f6 |
| 3. d2-d3 | Hb8-c6 |
| 4. f2-f4 | |

Világos az „f” vonal megnyitására törekszik, hogy azután ezt támadása céljára kihasználhassa. Előzőleg azonban bábjaiknak kifejlesztését kellett volna befjeznie és meg kellett volna erősítenie királyának helyzetét. Helyesebb lett volna 4.Hc3-t játszani.

- | | |
|-----------|--------|
| 4. ... | e5:f4 |
| 5. Fc1:f4 | d7-d5! |

Sötétnek ez a húzás által lehetősége van gyorsan játékba hozni bábjaikat.

- | | |
|------------|--------|
| 6. e4:d5 | Hf6:d5 |
| 7. Ff4-d2? | |

Világos ezzel a lépéssel időt veszít, tekintettel arra, hogy a játék elején, megnyitásban, kétszer egymásután ugyanazzal a bábbal mozog, míg sötét mindig újabb és újabb bábokat hoz játékba.

- | | |
|-----------|--------|
| 7. ... | Ff8-c5 |
| 8. Vd1-f3 | |

Most 8... F:g1; 9.B:g1, Vh4+ fenyegetett, amelyet pedig erős támadás követhetett volna.

- | | |
|------------|----------|
| 8. ... | Vd8-e7 |
| 9. Hg1-e2 | Hc6-d4! |
| 10. Vf3-e4 | Hd4:c2 |
| 11. Ke1-d1 | Hd5-e3+! |

Nagyon jó lépés. Ha sötét nem ezt lépi, hanem 11.... V:e4-t, akkor 12.d:e4, H:a1; 13. F:d5 következik és világosnak lehetősége nyílt volna a sikeres védekezésre, különösen arra való tekintettel, hogy az a1 huszárt aligha lehet megmenteni.

12. Kd1-c1

Világos nagyon drágán fizette volna meg, ha megkockáztat-

ja az ütést az e3 ponton. Ez az alábbi példából is látható: 12. F:e3, H:e3+; majd V:e4 stb.

12. ...	Ve7:e4
13. d3:e4	Hc2:a1
14. Fc4-d3	Fc8-e6
15. b2-b4	Fc5-b6
16. Kc1-b2	0-0-0
17. He2-c1	Ha1-c2!
18. Fd3:c2	He3-c4+
19. Kb2-c3	Fb6-d4

Világos itt feladta a reménytelen küzdelmet. Különben 20. Kd3-ra Fe3+ a válasz.

Csigorin hibátlanul vezette le a támadást.

26. játszma: Ó-indiai védelem

BOTVINNIK—TARTAKOWER

(Játszották 1936-ban, a nothinghami nemzetközi tornán)

1. Hg1-f3	Hg8-f6
2. c2-c4	d7-d6
3. d2-d4	Hb8-d7 ¹⁾
4. g2-g3	e7-e5
5. Ff1-g2	Ff8-e7

¹⁾ Botvinnik „Válogatott játszmák” című könyvében ezzel a játszmával kapcsolatban, a harmadik lépés után a következő megjegyzést fűzi: „S. Tartakower szívesen játszotta meg (különösen gyengébb ellenféllel szemben) a Philidor-védelmet. A játszma folytatását ennek megfelelően vezeti, bár világos megjátszotta a szokatlan c4 húzást. Így történt aztán, hogy Tartakower számításai tévesnek bizonyultak.”

Ha ezekután sötét g7-g6-t, majd Fg7-t játszik, szabadabb játékhöz jut²⁾.

6. 0-0	0-0
7. Hb1-c3	c7-c6 ³⁾
8. e2-e4	Vd8-c7
9. h2-h3	

Világos célja, hogy Fe3-t játszó és ezért már előre megakadályozza az esetleges Hg4 választ. Ugyanakkor meg akarja akadályozni az e3-ra kerülő futó lecserélését is, mert erre a futóra szüksége van a d4 pont védelmében és a h6 pont tervezett előgátlásában. Világos célja az is, hogy a c8 sötét futót mozgásában meggátolja.

²⁾ Botvinnik nagymester, világjátszó, az előbb említett könyvében szintén helyesebbnek ítéli meg az 5. ... g6 lépést és megállapítja, hogy ezt az utóbbi lépést gyakrabban is alkalmazák. A 4.g3 lépéssel kapcsolatban pedig a következőket írja: „Ez a rendszer kétségtelenül a legjobb, mert a g2-re húzott futó a lehető legjobb védelemben részesíti a világos királyt.

³⁾ Botvinnik megjegyzése a 7. ... c6 lépéssel kapcsolatban a következő: „Ez az egyetlen lehetőség a c8 futó játékához. Tudniillik a vezérnek c7-re való áthúzása után a d7 huszár már nem lesz szükség az e5 gyalog megvédésére és így az említett futó bizonyos mozgási szabadsághoz jut.

Nem könnyített volna a játékon a 7... ed 8.H:d4, Hb6 9.Vd3, d5 10. cd, Hf:d5 11.H:d5, H:d5 12.Bf1, vagy esetleg az egyszerű 8.V:d4 folytatás sem, mert világos most már érezhetően nagyobb mozgási tér felett rendelkezik.”

9. ... Bf8-e8
 10. Fc1-e3 Hd7-f8
 11. Ba1-c1 h7-h6 ⁴⁾

14. f2-f4! g5:f4 ⁷⁾
 15. g3:f4 Kg8-g7 ⁸⁾
 16. f4:e5 d6:e5
 17. c4-c5! ⁹⁾

A sötét által választott védelmi rendszer nem hagy elegendő teret a bábok irányítására, vezetésére, mozgatására. Ugyisint megállapíthatjuk, hogy ez a rendszer óvatos, várakozó játékmóddal, taktikával játszható csak meg. Ehelyett azonban, sötét teljesen indokolatlanul át akarja venni a kezdeményezést a h7-h6 és g7-g5 lépésekkel (13. lépés). De ez a játékmód csak a világos számára kedvező, mert bábjai sokkal jobb helyet foglalnak el, jobban kifejlődtek, míg sötét számára ártalmas mert meggyengíti gyalogállását.

12. d4-d5 Fc8-d7 ⁵⁾
 13. Hf3-d2 g7-g5? ⁶⁾

A tábla szárnyain vezetett támadásokkal szemben mindig a jó központi állás bizonyul a leg

ja hibásnak és inkább a 14... g:f4 húzást bírálja: „Ez a lépés után (vagyis a 13... g5 után. A szerk.) sötét számára elegendő egyetlenegy lépés: Hg6, hogy állása kiválóan megerősödjék és az f4 előrenyomulás lehetetlenné váljék. A hiba azonban ott van, hogy sötét túl későn tette meg ezt a lépést és világos most már az f4 húzással tönkreteszi sötét királysárgnyát és ez utóbbinak most nagyon nehéz megszervezni védelmét.

A helyes taktika a 13... Hg6 várakozó lépés meghúzását kérte, bár ebben az esetben világos 14.b4-el vezérsárgnyon ment volna át támadásba.

⁷⁾ Botvinnik úgy látja, hogy a játszma itt már szinte eldőltnek tekinthető.

⁸⁾ Idézünk Botvinnik már említett könyvéből: „Ha most sötét 15... ef-e1 játszik, akkor 16.F:f4, miután c5 fenyeget és így elveszti h6 gyalogját. Mégis ezáltal szabadúthattott volna meg legkönnyebben a kialakult veszélyes helyzetből, tekintet el arra, hogy sötét ugyan megmenti a gyalogot, de éppen ezáltal veszti el a játszmát.”

⁹⁾ „A d6 lépés hatalmas veszélyt jelent — ez pedig ez a lépés után könnyen bekövetkezhet. Sötét azonban, nem engedheti meg, hogy a „d” vonalon világosnak szabad gyalogja legyen és így arra kényszerül, hogy ne álljon ellent a d5 centrummező elfoglalásának, ami a 18. lépésben be is következett” (Botvinnik megjegyzése.)

⁴⁾ Ehhez a lépéshez Botvinnik a következő megjegyzést fűzi: „A terv hibás. Ha rendes körülmények között, Philidor-védelemben, sötét meg is kísérelheti, hogy a királysárgny gyalogjaival támadásba lendüljön, ez a játék most nem helyes, mert a g2 futó kiváló védelemben részesíti a világos királyt. Sőt, mi több, világos védekezés helyett ellentámadásba is átmehet, még a sáncolási gya'og feláldozása árán is, mert királyát a g2 futó tökéletesen fedi.”

⁵⁾ „Ha sötét minden további nélkül 12... g5-t játszik — írja Botvinnik — akkor 13.h4, Hg4 14.hg, H:e3 15.fe, hg 16. Hh2, Hg6 17. Vh5 és a sötét királysárgnya nagyon legyengült.”

⁶⁾ E könyv szerzőivel ellentétben Botvinnik a 13... g5 lépést nem tart.

jobb ellenjátéknak. Ebben a játszmában például, világos a központ (centrum) elfoglalásával jó támadáshoz jut az ellenfél legyengült királyszárnya irányában.

17. ... c6:d5

18. Hc3:d5 Vc7-c6¹⁰⁾

18. ... H:d5 nem helyes, mert e:d5 után d5-d6 és Vh5 fenyegetett volna.

19. Hd2-c4 Hf8-g6

20. Hc4-d6!

Botvinnik sok eréllyel és következetességgel vezeti tovább támadását. 20. ... F:d6 pedig nem megy, mert c:d6 után f6 huszár elvész.

20. ... Fd7-e6¹¹⁾

Sötét elhatározta, hogy minőséget áldoz, csak hogy megsza-

baduljon a fenyegető d6 huszár-tól. Világost azonban a minőségnyerés nem elégíti ki és szívesebben üti az e7 futót, sötét védelmének egyik legaktívabb báb-ját

21. Hd5:e7 Hg6:e7

Ha 21. ... B:e7, akkor 22. Hf5+ és világos könnyen nyer, mert 22. ... F:f5 nem jó, tekintettel az e:f5 húzásra, aminek következtében sötét tisztet veszít.

22. Bf1:f6!!

Íme, ezért volt szükséges lecserelni az e7 futót! Ez a szép áldozat eldönti a játszma sor-sát.

22. ... Kg7:f6

23. Vd1-h5 He7-g6¹²⁾

Világos elzárja a sötét király visszavonulásának útját.

24. Hd6-f5¹³⁾ Be8-g8

¹⁰⁾ „Természetesen nem 18.ed, F:c5“ (Botvinnik megjegyzése.)

¹¹⁾ Botvinnik a már idézett könyvében írja: „A c6 huszár nem üthető. Tisztán látható, hogy 20. ... F:d6-ra 21.B:f6 következik.

Sötét megvédi az f7 pontot, mert fennáll a következő lehetőség: 21.H:e7, H:e7 22.B:f6, K:f6 23.Vf3+.

20. ... Bf8 után világosnak célja az volt, hogy éppen úgy játssza meg a folytatást, mint azt jelen esetben is tette. Most azonban lehetséges lett volna a minőségnyerés is, de a játszmát könnyebben dűlőre viheti, ha egyenesen a királyt támadja, eredeti tervének megfelelően.“

¹²⁾ „Ez az egyetlen lehetőség arra, hogy utat biztosítson a királynak a vezérszárny irányában és ugyanakkor az f7 gyalogot is megvédje. Ha a királynak sikerül „kicsúsznia“ (például 24.V:h6 után Ke7!-el), akkor sötét esetleg még megmentheti a játszmát. Hogyan akadályozhatja meg világos a sötét király elmenekülését?“ — veti fel Botvinnik a kérdést könyvében, a 23. ... Hg6 lépést elemelve.

¹³⁾ A fentebb felvetett kérdésre Botvinnik a 24.Hf5 lépés után válaszol, kétszeres felkiáltójellel domborítva ki ennek a húzásnak jelentőségét, mert:

24. . . . F:f5 most sem lehetséges, mivel még mindig fennáll az e:f5 húzás veszélye. Sötét, miután mindezt látja, mégis F:f5-t szándékszik játszani, de azal a céllal, hogy e:f5 után Hf4!-et lépjen.

25. Vh5:h6

Világos azonban ezzel a váratlan húzással meghiusította sötét fentebb ismertetett tervét és most g5-ön matt fenyegetést teremtett. Sötét kénytelen felszabadítani az egyik mezőt a király számára.

25. . . . Fe6:a2

26. Bc1-d1 Ba8-d8

Ezzel sötét ellensúlyozni akarja a Bd6+ fenyegetést.

27. Vh6-g5+ Kf6-e6

28. Bd1:d8 f7-f6

Nem teljesül sötétnek az a reménye, hogy visszanyerje elvesztett bástyáját.

29. Bd8:g8! Hg6-f4

„Ez a sima, de nehezen előrelátható húzás a küzdelem végét jelenti. Az f5 huszár nem üthető, mert 24. . . F:f5-re 25.e4 következik és sötét huszárt veszít. 24. . . Bh8-ra világos 25.h4-el válaszol, majd a játék így folytatódik: 25. . . F:a2 26.Bd1, Bad8 27.Fg5+, hg 28.V:g5+. Ke6, 29.Hg7+, matt. Ennek alapján a játszma tényleges folytatását bárki könnyen megértheti” — írja Botvinnik.

Ha 29. . . f:g5, akkor 30. B:g6+, majd B:c6.

30. Vg5-g7

Sötét feladta.

Ezt a játszmát, amelyet világos különös eréllyel vezetett, a tornán kitüntették, mint „a torna legszebb játszmáját.”¹⁴⁾

27. játszma: Spanyol megnyitás

SZMISZLOV—RAGOZIN

(Játszották a Szovjetunió bajnokságának döntőjében 1944-ben, Moszkvában)

1. e2-e4 e7-e5

2. Hg1-f3 Hb8-c6

3. Ff1-b5 a7-a6

4. Fb5-a4 Hg8-f6

5. 0-0 Hf6:e4

6. d2-d4 b7-b5

7. Fa4-b3 d7-d5

8. d4:e5 Fc8-e6

9. c2-c3 Ff8-c5

10. Hb1-d2 0-0

11. Fb3-c2 He4:d2

Ezzel a húzással sötét csak egyetlenegy eredményt ér el: e-lősegíti világos kifejlődését. Sokkal helyesebb lett volna, ha 11. . . f5-t játszik.

12. Vd1:d2

¹⁴⁾ Botvinnik a nothingami tornán. Capablancával holtversenyben első lett, Euwe, Aljein, Flohr és más nagymesterek előtt. Ez volt a szovjet sakkiskolának első nagy nemzetközi sikere

Világos célja, hogy vezért f4-en keresztül a királyszárnnyra vigye át, ahol sötétnek egyáltalán nincs tisztje.

12. ... Hc6-e7

Sötét húzása lehetőséget nyújt világosnak, hogy azonnal erős támadásba lendüljön. Helyesebb lett volna: 12. ... f6, ha pedig világos 13.e:f6-t lép, akkor B:f6, amivel megnyitja az „f” vonalat és előkészíti az Ff5 lépést.

13. b2-b4 Fc5-b6

14. Hf3-g5 Fe6-f5

Ha 14. ... g6, akkor 15.H:h7, K:h7; 16.Vh6+, Kg8; 17.Fg5. Ha sötét 14. ... Hg6-t lép, akkor 15.Ve2 következik és sötét alig, vagy csak nagyon nehezen védekezhet a Vh5 fenyegetés ellen. 14. ... h6 húzás pedig a lehető legrosszabb és teljesen tönkreteszi sötét állását.

15. Fc2:f5 He7:f5

16. Vd2-d3 g7-g6

Ha 16. ... Vd7, akkor 17.H:h7, vagy 17.g4.

17. e5-e6! f7-f6

18. Hg5-f7 Vd8-e7

19. Vd3:d5 Bf8-e8

20. Bf1-e1 Hf5-g7

Sötétnek sikerül visszanyernie elvesztett gyalogját, de ennek ellenére világos érdekes lehetőséget talál a támadás folytatására.

21. Hf7-h6+ Kg8-h8

22. Fc1-b2! Hg7:e6

23. c3-c4 Ba8-d8

A 24.Hg4 fenyegetést nehéz volt kivédeni. Világos szépen folytatja és a kezdeményezési továbbra is kezében tartja.

24. Be1:e6! Ve7:e6

25. Vd5:e6 Be8:e6

26. Hh6-f7+ Kh8-g7

27. Hf7:d8 Be6-e2

28. c4-c5! Be2:b2

29. c5:b6 c7:b6

30. Hd8-c6

Sötét hamarosan feladta a küzdelmet.

28. játszma: Szláv-védelem

FLOHR—RAVINSZKIJ

(Játszották a Szovjetunió bajnokságáért 1944-ben, Moszkvában)

1. d2-d4 d7-d5

2. c2-c4 c7-c6

3. Hg1-f3 Hg8-f6

4. Hb1-c3 d5:c4

5. e2-e3 b7-b5

6. a2-a4 b5-b4

7. Hc3-a2 e7-e6

8. Ff1:c4 Hb8-d7

9. 0-0 Fc8-b7

10. Vd1-e2 c6-c5

11. Bf1-d1 Vd8-c7

12. Fc4-a6

A b7 futó kitűnő helyzetben áll. Világosnak tehát lecserélé-

sére kell törekednie és — amint látjuk — ezt meg is teszi.

12. ... Fb7-d5?

Hibás húzás. Elsősorban a sötét király a középben marad, másodsorban pedig, sötét csak nehezen védheti meg a vezérszárnynon előretolt gyalogjait. Helyesebb lett volna a tisztek kifejllesztését folytatni 12... Fe7 lépéssel.

13. Fc1-d2 Ba8-b8

Fenyegét 14.d:c5 és ha erre F:c5 a válasz, akkor 15.H:b4. Az a6-on álló futó meggátolja sötétet abban, hogy erős védelemben részesítse b4 gyalogját a7-a5 húzással. Ha pedig 13... Hc4, akkor 14.d:c5, H:d2 15.V:d2, V:c5 16.e4!

14. Bd1-c1 Vc7-b6

15. Fa6-b5 a7-a5

A b4 gyalog újból veszélyes helyzetben volt. Az F:a2 csere most — éppúgy, mint előzőleg — világos számára lett volna előnyös, mivel megtartotta volna futó-párját (a futó-pár általában sokkal nagyobb erőt képvisel, mint egy futó meg egy huszár, vagy a huszár-pár). Ezenkívül — és ez talán még fontosabb — sötétnek nem lett volna mivel egyensúlyoznia a b5 futónak a fehér mezőkre irányuló nyomását.

16. Hf3-e5 Ff8-d6

17. d4:c5

Fd6:c5

18. e3-e4

Fd5-b7

Amennyiben üti az e4-et, tisztet veszít.

19. Fd2-g5

Fb7-c8

20. Fg5-f4

Bb8-a8

21. Ve2-c2

Fc5-e7

22. Vc2:c8+!

Szép és érdekes áldozat. Következményeként sötét megsemmisítő támadás áldozata lesz.

22. ...

Ba8:c8

23. Bc1:c8+

Fe7-d8

24. He5-c4

Vb6-d4

25. Ff4-e3

Vd4-d3

26. Fe3-c5

Hf6:e4

27. Hc4-e5!

Vd3:b5

Ha sötét máshová lép vezérével, akkor 28.H:d7 és a helyzet semmivel sem változik.

28. a4:b5

Hd7:e5

29. Ba1-d1

He5-d7

30. Fc5-b6

Ke8-e7

31. Fb6:a5

He4:f2

32. Bc8:d8

Hf2:d1

33. Bd8:h8

b4-b3

34. Ha2-c1

Sötét feladta

29. játszma: Nimzovics-védelem

BATURINSZKIJ —

ROMANOVSZKIJ

(Játszották a Szovjetunió bajnokságának elődöntőjében, Moszkva 1945)

1. d2-d4

Hg8-f6

2. c2-c4

e7-e6

- | | |
|-----------|---------|
| 3. Hb1-c3 | Ff8-b4 |
| 4. Vd1-c2 | d7-d5 |
| 5. a2-a3 | Fb4:c3+ |
| 6. Vc2:c3 | Hf6-e4 |
| 7. Vc3-c2 | c7-c5 |

Mivel világos mindeddig csak vezérét hozta játékba, sötétnek az a célja, hogy mielőbb kifejlődjék és átvegye a kezdeményezést, illetve a játszma irányítását.

8. d4:c5

Ha világos 8.e3-t játszik, akkor sötét így folytatja: 8... c:d4 amire pedig 9.e:d4, Hc6 következik. Ez esetben sötét aktív, kezdeményezőteljes játékhoz jut. Amennyiben f3-t lép világos, akkor Vh4+ és máris láthatjuk, hogy húzása helytelen. Ha 9.g3, akkor sötét H:g3-t lép.

- | | |
|----------|--------|
| 8. ... | Hb8-c6 |
| 9. e2-e3 | |

9.b4 nem jó, mert 9... Vf6 a válasz.

- | | |
|------------|---------|
| 9. ... | Vd8-a5+ |
| 10. Fc1-d2 | |

Természetesen nem 10.b4, mert H:b4.

- | | |
|------------|--------|
| 10. ... | Va5:c5 |
| 11. b2-b4 | Vc5-e7 |
| 12. Fd2-c1 | |

Világos célja, hogy ellenőrzése alá vegye az a1-h8 átlót, amelynek jelentősége döntő lehet. De ennek a tervnek végre-

hajtása sok idővesztéséget igényel. Sötét ezt kihasználja és játéka során bebizonyítja, hogy az idővesztéséget el kellett volna kerülni.

12. ... a7-a5!

Sötét felbontja világos gyalogláncát és ezáltal fontos védelmi pontjait meggyengíti.

- | | |
|------------|--------|
| 13. b4-b5 | Hc6-e5 |
| 14. Fc1-b2 | He5-g4 |
| 15. Hg1-h3 | Hg4-f6 |
| 16. Ff1-e2 | 0-0 |
| 17. Hh3-f4 | Fc8-d7 |

Sötét lényegesen gyorsabban és jobban fejlődött fel, mint ellenfele és most Bac8 által arra törekszik, hogy a „c” vonalon lekösse világos bábjaikat.

- | | |
|------------|--------|
| 18. c4:d5 | Bf8-c8 |
| 19. Vc2-d1 | e6-e5 |
| 20. d5-d6 | |

Ezáltal a d5 mező felszabadul és így az f4 huszárt szükség esetén odaviheti. A h3 vagy a d3 pontra való visszavonása a huszárnak sötét számára volt előnyös, mint az a helyzetből könnyen kitűnik. Tehát ennek alapján a 20.d5-d6 húzás helyes.

- | | |
|-------------|--------|
| 20. ... | He4:d6 |
| 21. Hf4-d5+ | Hf6:d5 |
| 22. Vd1:d5 | Fd7-e6 |

Sötét feláldozza e5 gyalogot, hogy ezáltal tempót, vagyis időt nyerjen megtámadva világos vezérét. Az idő, illetve tempó-nye-

rést arra használja fel, hogy tisztjeit céljainak jobban megfelelő mezőkre vigye át és így megerősítse állását.

- | | |
|-------------|---------|
| 23. Vd5:e5 | f7-f6 |
| 24. Ve5-d4 | Bc8-c2 |
| 25. Fe2-d3 | Hd6:b5 |
| 26. Fd3:b5 | Ba8-d8 |
| 27. Vd4-a4 | Bc2:b2 |
| 28. Va4:a5 | Bd8-d5 |
| 29. Va5-a8+ | Kg8-f7 |
| 30. Fb5-c4 | Ve7-c7! |

Különösen szép lépés. Mint láthatjuk sötét erélyesen irányítja támadását és világosnak egy pillanatig sem könnyíti helyzetét. Figyeljünk a következőkre: ha most 31.F:d5, akkor Vc3+, majd 32.Kf1, Vd3+ és két lépésből matt.

31. Ba1-c1 Bb5-d1+!!

Döntő jelentőségű húzás.

32. Bc1:d1

Ha világos most, 32.K:d1-et lép, akkor Vd6+ következik és a folytatást tisztán láthatjuk.

32... Vc7:c4
33. Bd1-d2

Világos összeomlását elsősorban az okozza, hogy nem sáncolhat.

34. Bd2-d1 Vc4-c3
35. Ke1-f1 Vc3:d2+

Világos feladta.

30. játszma: Francia-védelem RJUMIN—MAKOGONYOV

(Játszották a Szovjetunió IX. bajnokságán; Leningrád, 1934)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. Hb1-c3 | Hg8-f6 |
| 4. Fc1-g5 | Ff8-e7 |
| 5. e4-e5 | Hf6-d7 |
| 6. h2-h4 | |

Világos gyalogot áldoz, hogy megnyithassa a „h” vonalat támadása érdekében. Ugyanakkor kihasználja a sötét vezér előnytelen helyzetét is a g5 mezőn, hogy tempót nyerhessen. Ha sötét ez a húzás után 6... c5-t játszik, hibát követett volna el, mert erre 7.F:e7 következik, amire kénytelen királlyal ütni, tekintettel arra, hogy 7... V:e7-re világos 8.Hb5-el válaszol és fenyeget mind Hc7+, mind pedig Hd6+.

6... Fe7:g5

Sötét elfogadja a kihívást. Jobb és óvatosabb lett volna 6... f6, mert most világos erős támadóálláshoz jutott.

7. h4:g5 Vd8:g5
8. Hg1-h3

Ez a lépés most jobb, mint 8. Hf3, mert 8... Ve7-re 9.Vg4-el válaszolhat.

8... Vg5-h6
9. g2-g3 c7-c6

A természetesnek tűnő 9... c5 húzás most veszélyes, mert a válasz 10.Hb5 lehet.

10. Ff1-d3 g7-g6
11. f2-f4 b7-b6

Sötétnek nincs meg a lehetősége, hogy rendszeresen játékba hozza tisztjeit, mert a rövid sáncolás nagyon sok veszélyt rejt magában, különös tekintettel a nyitott „h” vonalra. Ezért kényszerűségből sok időt veszít és világos kezdeményezési lehetősége minden lépés után egyre fokozódik.

12. Vd1-e2

Ezzel a lépéssel világos megakadályozza sötétnek arra irányuló törekvését, hogy futójával a6-ra lépjen s ugyanakkor előkészíti a hosszú sáncolást is.

12. ... a7-a5
13. 0-0-0 Vh6-g7
14. g3-g4

Világos most következetesen megnyitja a vonalakat, hogy mielőbb játékba hozza valamennyi tisztjét. Sötét tisztjei egyelőre zártak, nincsenek játékban és éppen ezért sötét nem akadályozhatja meg világos tervét. Mint általános szabályt jegyezzük meg, hogy a vonalak megnyitása mindig annak kedvez — természetesen helyes játék esetén — akinek tisztjei jobban kifejlődtek.

14. ... Fc8-a6
15. f4-f5 Fa6:d3
16. Ve2:d3 g6-g5

Fenyegetett 17.Hf4 es ezzel az e6 pontra irányuló nyomás még jobban megerősödik.

17. Vd3-e3 h7-h6
18. Bh1-h2 Hd7-f8

Sötét kénytelen volt így lépni. Világos, ha sötét például 18.Ha6-ot lép, 19.Bh1-et játszott volna. Ezzel a g5 gyalogot támadná. Ha most sötét 19.Bg8-al meg akarná védeni, akkor 20.Hg1 következne, majd 20... Bh8, 21.Hf3 és ennek következtében g5 és h6 gyalog vagy valamelyik a kettő közül nem védhető.

19. Bd1-h1 Bh8-h7

Íme, ezért volt hasznos a 18... Hf8 lépés. Most a bástya kettős védelemben részesül és a H:g5 húzást világos nem teheti meg.

20. Hc3-a4 !

Miután sötétnek sikerült valamennyire kiépítenie védelmi állását a királyszárnyon, világos a vezérszárnyon lendül támadásba. Világos azért változtathatja meg tervét, mert tisztjeit játékba hozta és most könnyen átcsoportosíthatja őket az egyik szárnyról a másikra.

20. ... Hb8-d7
21. Ve3-c3! Ba8-c8

22. f5-f6 Vg7-g6
 23. Ha4:b6! Hd7:b6
 24. Vc3-c5

Világos mattal fenyegeti sötétet. A fenyegetés következményeként visszanyeri tisztjét és megtartja helyzet-előnyét.

24. ... Bc8-c7
 25. Vc5:b6 Ke8-d8
 26. Hh3-f2

Világos most megakadályozta sötétet, hogy Ve4 által játékba hozza vezérét.

26. ... Hf8-d7
 27. Vb6:a5

Világos most mind anyagi, mind helyzet-előnnyel rendelkezik. Sötétnek azt a szándékát, hogy támadásba induljon ellenfele királya ellen, világos viszonylag könnyen meghiusítja és megtartja előnyét.

27. ... c6-c5
 28. Hf2-d3!

Mesterhúzás! Ezáltal világos huszár is résztvesz a sötét király ellen vezetett támadásban. Lényegesen gyengébb lett volna 28. d:c5, mert sötét 28... H:c5-el válaszolhat és fenyeget Hb3+-al. stb.

28. ... e5:d4
 29. Hd3-b4 Hd7-c5

Sötét meggátolta világosat abban, hogy 30.Ha6-ot lépjen.

30. Hb4-c6+ Kd8-d7
 31. Hc6-e7 Vg6-e4
 32. Va5-b5+ Kd7-d8
 33. He7-c6+ Kd8-d7

Ha 33... Kc8, akkor 34.V:c5.

34. Hc6-a7+!

Nagyszerűen kiszámított húzás!

34. ... Kd7-d8
 35. Vb5-b8+ Kd8-d7
 36. Vb8-f8! Bc7:a7

Sötét kénytelen volt így lépni, mert csak ezzel védheti az e7 ponton fenyegető mattot.

37. Vf8-e7+ Kd7-c6
 38. Ve7:a7 Vc4:e5

Világos minőséget nyert, de ugyanakkor megmaradt az a lehetőség is, hogy továbbra is támadja sötét király állását.

39. Va7-a8+ Kc6-c7
 40. Va8-a5+ Kc7-c6
 41. a2-a4 Hc5-d7

Fenyegetett Vb5+ és Vd8+ a huszár lenyerésével.

42. Va5-b5+ Kc6-c7
 43. Vb5-a5+ Kc7-c6

Az ismételt lépésekkel világosnak az volt célja, hogy időt nyerjen a gondolkodásra. Sikertült meg is találnia a leghelyesebb folytatást: „a”-gyalogot vezérré változtatja.

44. Va5-a8+ Kc6-c7

45. a4-a5 Hd7:f6

46. a5-a6 Hf6:g4

Az „a“ gyalog már nagyon erős és sötétén már nem segít az a tény sem, hogy a királyszárnyon gyalogot nyert.

47. Va8-b7+ Kc7-d6

48. a6-a7 Bh7-h8

49. a7-a8V Bh8:a8

50. Vb7:a8 Ve5-e3+

Ha most 50... H:h2, akkor 51.Vb8 következik és világos vezért nyer.

51. Bh2-d2 f7-f5

52. Va8-b8+ Kd6-c6

53. Vb8-a7 Ve3-e4

54. Bh1-g1 e6-e5

55. Bd2-d3 Hg4-e3

Sötétnek sikerült ugyan meggátolnia világost abban, hogy bástyáját áthozza a vezérszárnyra, de világos átcsoportosítja tisztjeit, felszabadítja a d3 bástyát és ezzel a küzdelem sorsa már el is dőlt.

56. Kc1-b1! f5-f4

57. Bg1-c1 He3-c4

58. Bd3-b3

Sötét feladta.

A helyzetet még 58... Hd2+ lépés sem változtathatja meg, mert következik 59.Ka2, H:b3 és 60.cb+ és játszma hamarosan véget ér, tekintettel a c1 bástya játékbahozására.

31. játszma: 1.e4,Hc6 nyitás

BOLESZLÁVSZKIJ — DUZ-HOTIMIRSZKIJ

(Játszották Moszkva bajnokságáért,
1942-ben)

1. e2-e4 Hb8-c6

Ezt a kifejlődési rendszert nem ajánljuk. Világos erős állást teremthet magának, elfoglalva a centrumot.

2. d2-d4 d7-d6

Ez a lépés helyett sokkal inkább megfelelt volna 2... d5, hogy 3.e5 után 3... Ff5 lépéssel folytathassa, vagyis játékba hozza c8 futót. Különben 3.Hc3, d:e4 4.d5 után világos állása jobb.

3. Hg1-f3 Fc8-g4?

Sötét ezzel a „magától érthetődő“ lépéssel súlyos hibát követett el. Helyesen 3... e5-t kellett volna játszania, ami által kiépíthette volna centrum-állását.

4. d4-d5 Hc6-b8

Kényszerű visszavonulás, mivel a 4... He5 5.H:e5!!, F:d1 6.Fb5+, c6 7.d:c6 változat nem kedvező sötét számára. Ebben az esetben bárhogy is folytatná, világos anyagi előnyhöz jutna, mint ez az itt következő példából is kitűnik: 7... Va5+ 8. Hc3, b:c6 9.H:c6 stb. Más változat: 8... a6 9.Hc4 stb.

5. h2-h3 Fg4-c8

Megnyitásban nem szabad ek-kora idővesztésekkel játszani, mert az ellenfél ezt alaposan kihasználhatja. Sokkal jobb lett volna: 5... F:f3.

6. Hb1-c3 Hg8-f6
7. Fc1-g5 h7-h6

Erre a lépésre sem volt feltétlenül szükség. Különbén mint általános szabályt jegyezzük meg, hogy a gyaloggal való lépéseket alaposan meg kell fontolni, mert a gyalog nem mehet visszafelé, hanem csak előre (mint ezt már a könyv elején láthattuk) és az állásban mutatkozó gyenge pontokat — amelyeket a gyalog-lépések okoztak — aligha, vagy csak nagyon nehezen erősíthetünk meg. Most is lényegesen helyesebb lett volna, ha sötét 7... e5-t lép.

8. Fg5-e3 e7-e5
9. d5:e6 ¹⁾ Fc8:e6
10. Hf3-d4 Fe6-d7

Sötét újból visszavonul. Viszont 10... Hc6-ra a következő folytatás is lehetséges: H:e6, f:e6 12.Fc4 — ez pedig újabb kellemtelenségeket okozhatott volna sötétnek.

11. Ff1-c4 Ff8-e7
12. Vd1-e2 Hb8-c6
13. 0-0-0 0-0

¹⁾ Az úgynevezett „en passant” lépés, amellyel már a könyv elején is találkoztunk.

Világos a megnyitásban sokkal gyorsabban fejlődött ki és központi állását kitűnőnek mondhatjuk. Ezek szerint elkövetkezett a támadás pillanata is. A kérdés csak az: milyen irányban vezesse világos támadását? Mivel vezérszárnyon sötét állása erős, világos a királyszárny, tehát a sáncolás irányába vezeti támadását, ahol a „h” gyalog elmozdításával sötét meggyengítette helyzetét.

14. f2-f4 Vd8-c8

Sötét állása túlszufolt és ezen a tényen a fenti lépés sem változtatott. Jobb lett volna, ha az állás egyszerűsítésére törekszik és cserét indít a d4 ponton.

15. g2-g4 Hf6-h7
16. Hc3-d5 Fe7-d8
17. Hd4-f5 Bf8-e8

Az f5 ponton való csere következtében megnyílt volna a „g” vonal. Bg1 és Vg2 (vagy Vg4) után világos könnyen és biztosan győz.

18. Ve2-g2 Fd7-e6
19. h3-h4 Kg8-h8
20. g4-g5

Miután már a h7-h6 húzás következtében a sáncolás állása erősen meggyengült, most elkerülhetetlen a királyszárny vonalainak megnyitása.

20... h6-h5

Ha 20... F:f5 21.e:f5, V:f5 22.g:h6, g:h6 23.Bhg1, akkor sötétnek már nincs jobb megoldása, mint 23... Vg6. Ez a lépés, majd a folytatás után — 24.V:g6, f:g6 25.B:g6 után — világos előnye teljesen nyilvánvaló.

21. g5-g6! f7:g6
22. Vg2:g6 Vc8-d7
23. Bd1-g1! Be8-f8

E lépés következtében sötét minden további nélkül elvesztette a játszmát, viszont akárhogy is játszott volna, állása már menthetetlen. Ha 23... F:f5-t játszik, akkor 24.e:f5, Ff6, miután pedig lehetséges 25.Bg5! stb

24. Hd5-e7
Sötét feladta.

32. játszma: Lett-csel

BRONSTEIN—MIKÉNÁSZ

(Játszották a Donmenti Rosztovban rendezett tornán, 1941-ben)

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

Sötét már megnyitásban arra törekszik, hogy aktív játékot biztosítson bábjai számára. A hibát azonban ott követi el, hogy — ahelyett, hogy tisztjei játékba hozására fektetné a fősúlyt — királya állását gyengíti. Mindannyiunk előtt nyilvánvaló tehát, hogy játékmódora világos számára előnyös.

3. Hf3:e5 Vd8-f6

Nem játszható rögtön 3... f:e4, mert 4.Vh5+, g6, majd pedig 5.H:g6.

4. d2-d4 d7-d6
5. He5-c4 f5:e4
6. Ff1-e2 Hb8-c6
7. d4-d5 Hc6-e5
8. 0-0 He5:c4
9. Fe2:c4 Vf6-g6

Sötét tisztjei még nincsenek játékban és így világos könnyen visszaveri sötét támadási kísérletét.

10. Fc4-b5+ Ke8-d8

Helyesebb lett volna, ha sötét 10... Fd7-t játszik, mert ezzel semlegesítette volna a b5 futót, amelynek állása nagyon aktív.

11. Fc1-f4 h7-h5

Sötét számára sokkal előnyösebb lett volna, ha játékba hozza valamelyik tisztjét. Azonban sötét még mindig a megvalósíthatatlan királyszárnyi támadásra törekszik.

12. f2-f3 Fc8-f5
13. Hb1-c3 e4:f3

Mint mindig ebben az esetben is a jobban kifejlődött fél számára előnyösebb, hogy az egyik vonalat megnyitják. Sötétnek most is az lett volna legjobb lépése, ha 13... Hf6-t játszik.

14. Vd1:f3 Ff5:c2

Ujabb idővesztesség. Még mindig jobb a 14... Hf6.

15. Ff4-g5+! Hg8-f6

Ha 15... Fe7, akkor világos helyesen 16.Vf8+-t játszott volna.

16. Ba1-e1 c7-c6

Ha sötét most 16... V:g5-t lép, akkor veszít, mert 17.V:f6+, majd Be8+ és matt.

17. Fg5:f6+ Vg6:f6
18. Vf3-e2 Vf6-d4+
19. Kg1-h1 Fc2-g6
20. Bf1:f8+! Kd8-c7

Természetesen a 20... B:f8 lépés sem változtatott volna a helyzeten. A küzdelem most már eldőlt és a játszma folytatása csak annyiban érdekes, hogy Bronstein megtalálta a legrövidebb és legszebb utat a végső győzelemhez.

21. Fb5:c6! b7:c6

Sötét ezt a lépést azért húzta, hogy megakadályozza a Hb5+ folytatást. Ha nem játszik 21... b:c6-t világos vezért nyer. De — mint a továbbiakban láthatjuk — világos mégis eredeti szándékának megfelelően folytatja a játékot és meg is nyeri a játszmát.

22. Hc3-b5+! c6:b5
23. Ve2:b5 Ba8-e8
24. Be1-e7+! Be8:e7
25. Vb5-c6 és matt.

33. játszma: Szláv-védelem

BOTVINNIK—DENKER

(Játszották 1945-ben, a Szovjetunió—Egyesült Államok rádió útján rendezett mérkőzésen) ¹⁾

1. d2-d4 d7-d5
2. Hg1-f3 Hg8-f6
3. c2-c4 c7-c6
4. c4:d5 ²⁾ c6:d5

Teljesen helytelen 4... H:d5, mert 5.e4. Ugyszintén rossz 4... V:d5, mert 5.Hc3 és világos állása már is jobb, tekintettel jobb kifejlődésére.

5. Hb1-c3 Hb8-c6
6. Fc1-f4 Vd8-a5 ³⁾

Sötét túl gyorsan hozza játékba vezérét. Megfelelőbb lett volna, ha futóját f5-re hozza, vagy az e6 lépés, amivel előkészíti az Ff7-t és a sáncolást.

¹⁾ Botvinnik világbajnok már említett könyvében ezt a játszmát is megtaláljuk, de „cseh-védelem“ játszmának nevezi.

²⁾ A cseh-védelemnek csere-változata kicsiny, de elvitathatatlan előnyt biztosít világos számára, mert egy szimmetrikus félignyílt játszmában ez első lépés előnye megmarad (Botvinnik megjegyzése).

³⁾ Általában 6... Ff5-t játszanak. Lasker a szerény, de erőteljes 6... e6 folytatást kedvelte. Sötét a fenti húzásával tulajdonképpen a kezdeményezést szeretné átvenni. De a jelenlegi helyzetben kétséges, hogy szándéka helyes (Botvinnik megjegyz.).

7. e2-e3 Hf6-e4
 8. Vd1-b3 e7-e6
 9. Ff1-d3 Ff8-b4
 10. Ba1-c1⁴⁾ He4:c3⁵⁾

Sötétnek a c3 pontra irányított támadásából nincs semmilyen tényleges haszna. Ellenkezőleg: a csere csak megerősíti világos gyalogjainak központi állását.

11. b2:c3 Fb4-a3⁶⁾

Jobb lett volna az e7 pontra való visszavonulás, mert a3-on a futót állandó védelemben kell részesíteni.

12. Bc1-b1 b7-b6⁷⁾

4) Az Euwe-Keresz mérkőzés (1940) egyik játszmájában 10.F:e4, de 11. Hd2-vel folytatták, miután sötét az e4 gyalog árán ellentámadáshoz jutott. A fenti húzás (Bc1) azonban, nehezebb feladatot ró a sötétre (Botvinnik megjegy.).

5) Ezzel a lépéssel sötét beismeri, hogy c3-ra irányított támadása nem ért cél. 10... f6 lépés bonyolultabb folytatáshoz vezetett volna, tekintettel a kettős (g5 és e5) fenyegetésekre, bár világos jobb kifejlődése még ez a folytatás után is sok előnyt biztosít számára (Botvinnik megjegy.).

6) Botvinnik itt ugyanazt a következtetést vonja le, mint a könyv szerzői sötét 11. lépése után.

7) Kisértő, de téves terv. Most is jobb lett volna 12... Fe7, majd 13... Vd8. Ehelyett azonban, sötét legyen-gítő vezérszárnyát és — ezenkívül — elzárja a vezér utolsó visszavonulási útját is. Minden valószínűség szerint sötét azt tervezte, hogy 13... Fa6-t

Minden bizonnyal sötét nem látja a veszélyt, amely fenyegeti. Most is jobb lett volna, ha futóval e7-re lép, majd visszavonja vezérét.

13. e3-e4! d5:e4⁸⁾

A 13... Fa6 húzás, amely sötét eredeti szándéka volt, a következő folytatást eredményezte volna: 14.F:a6, V:a6 15.e:d5, e:d5 16.V:d5 és így sötét gyalogot veszít. Világos azonban kitűnően kombinál ebben a helyzetben is.

14. Fd3-b5!⁹⁾ Fc8-d7

15. Hf3-d2

Fenyeget 16.Hc4 és a sötét vezér lenyérése.

lép és lecseréli a futókat, de világos könnyűszerrel megghusítja szándékát (Botvinnik megjegy.).

8) Sötét most már meggyőződött arról, hogy 13... Fa6 eredményeként gyalogot veszít, mert 14.F:a6, V:a6 15.ed, ed 16.V:d5, azonban világos legfőbb célját még mindig nem sikerült lelepleznie. De még ha ez sikerül is neki, még akkor is nagyon kétséges, hogy védekezése eredményes lehetett volna, különös tekintettel az a5-ön lévő vezére rossz helyzetére.

9) Váratlan csapás. Sötét nem akadályozhatja meg, hogy ne érje tényleges anyagi veszteség. Vezére véglegesen „patt” és a Hf3-d2-c4 manőver különös jelentőséget kap. Most is látható, hogy 14.F:e4, Fb7 után sötétnek 15... H:d4-el kapcsolatban sokkal kielégítőbb állása volna (Botvinnik megjegy.).

15. ... a7-a6¹⁰⁾
 16. Fb5:c6 Fd7:c6
 17. Hd2-c4 Va5-f5
 18. Ff4-d6!¹¹⁾

Ez a váratlan és leleményes fordulat végetvet a harcnak. Sokkal jobb, mint 18.V:a3, V:f4 19.B:b6, Fd5, miután sötétnek még van némi védekezési lehetősége.

18. ... e4-e3!¹²⁾

Sötét ezzel a lépéssel tovább bonyolítja a játékot és bizonyos esélyt is biztosít magának. A 18... F:d6 19.H:d6 folytatás esélytelen.

19. Hc4:e3 Vf5:b1 +
 20. Vb3:b1 Fa3:d6
 21. Vb1:b6 Ke8-d7¹³⁾
 22. Vb6-b3

Fenyegetett 22... Bbh8 23. Va5, Bb5 stb.

22. ... Ba8-b8
 23. Vb3-c2 Bb8-b5

¹⁰⁾ Sötétnek vezére feláldozására irányuló terve nem érdektelen, de már ezzel sem mentheti meg a játszmát (Botvinnik megjegy.).

¹¹⁾ A lehető legegyszerűbb lépés! (Botvinnik megjegy.).

¹²⁾ Ezzel sötét még vagy tíz lépéssel meghosszabbítja a játszmát. 18... Fd5 19.F:a3, b5 gyors veszteséhez vezet, hiszen 20.Hd6+!

¹³⁾ A 22. 0-0, Bbh8 23.Va5, Bb5 folytatás reményében (Botvinnik megjegy.).

24. 0-0 Bb5-h5¹⁴⁾

Sötét kezdeményezése teljesen ideiglenes.

25. h2-h3 Bh8-b8
 26. c3-c4 g7-g6¹⁵⁾
 27. He3-g4 Bh5-f5
 28. Hg4-e5+!¹⁶⁾

Ennek a lépésnek célja, hogy leültsse az egyik aktív futót és egyúttal megnyissa a „d” vonalat a világos támadása számára.

28. ... Fd6:e5
 29. d4:e5 Bf5:e5¹⁷⁾

30. Vc2-d2+

Sötét feladta.

Ha 30... Ke8, akkor 31.Vd6, ha pedig 30... Ke7, akkor 31. Bd1, miután meg a 32.Vd6+ védhetetlen.¹⁸⁾

¹⁴⁾ A kezdeményezés ideiglenes: a hogy világos bástya játékba jön, sötét helyzete teljesen reménytelen (Botvinnik megjegy.).

¹⁵⁾ Felszabadítja a bástyát a h7 gyalog védelmétől, de meggyengíti a fekete mezőket. Ezt a tényt világos azonnal kihasználja (Botvinnik megjegy.).

¹⁶⁾ Most már a „d” vonal biztosan megnyílik (Botvinnik megjegy.).

¹⁷⁾ Ez tulajdonképpen rossz lépés, de most már mindegy. Jobb lett volna 29... Ke8! (Botvinnik megjegy.).

¹⁸⁾ „A Szovjetunió-Egyesült Államok sakkmérkőzés bebizonyította a szovjet sakkiskola felsőbbségét” — írja Botvinnik említett könyvében.

34. játszma: Francia-védelem

AITKEN—BONDAREVSZKIJ

(Játszották 1946-ban, a Nagy-Britannia-Szovjetunió rádió útján rendezett mérkőzésen)

- | | |
|----------|-------|
| 1. e2-e4 | e7-e6 |
| 2. d2-d4 | d7-d5 |
| 3. e4-e5 | |

Ezzel a lépéssel világos nem gyorsítja, hanem inkább lassítja kifejlődését. Ezenkívül világos most támadási célt is nyújt sötétnek — a d4 gyalogot — amelyet feltétlenül védenie kell, tekintettel arra, hogy ez a gyalog védi az e5 gyalogot. Sötét most már könnyen játékhoz jut.

- | | |
|-----------|--------|
| 3. ... | c7-c5 |
| 4. c2-c3 | Hb8-c6 |
| 5. Hg1-f3 | Vd8-b6 |
| 6. Ff1-e2 | |

Ha 6.Fd3, akkor természetesen nem 6... c:d4 7.c:d4, H:d4?, mivel 8.H:d4, V:d4 9.Fb5+, hanem egyszerűen 6... c:d4 7.c:d4, Fd7 és világos kénytelen visszavonni futóját d3-ról.

- | | |
|----------|--------|
| 6. ... | c5:d4 |
| 7. c3:d4 | Hg8-e7 |
| 8. b2-b3 | |

Sötét állása még 8.Hc3, Hf5 9.Ha4, Va5+ 10.Fd2, Fb4 után is kitűnő.

- | | |
|------------|---------|
| 8. ... | He7-f5 |
| 9. Fc1-b2 | Ff8-b4+ |
| 10. Ke1-f1 | |

Tisztán láthatjuk, hogy az esetleges 10.Hd2, vagy 10.Hc3 a d4 gyalog elvesztéséhez vezet.

10. ... h7-h5

Szabványos taktikai eljárás. Sötét bebiztosítja f5 huszára helyzetét, mert erre feltétlenül szüksége van a d4 pontra irányuló nyomása további fokozása érdekében.

11. h2-h4

Világos játéka zavart és nem gondoskodik tisztjei játékba hozásáról. Sokkal jobb lett volna 11.g3, amit később Kg2 követ.

11. ... Fc8-d7

12. Hb1-c3 Fb4:c3

Rossz lett volna 12... Hc:d4, mert 13.H:d4 és az elzárt b2 futó felszabadul.

13. Fb2:c3 Ba8-c8

14. Bh1-h3?

Világos bástyája ezen a helyen sokáig játékon kívül marad. Inkább meg kellett volna előznie 14.Vd2 által a H:e5 fenyegetést. Ezt követőleg pedig g2-g3-t, majd Kg2-t kellett volna játszania, hogy — késéssel ugyan — de mégis befejezze tisztjei játékba hozását.

14. ... Hc6-e7!

Sötét most előkészíti újabb stratégiailag fontos pontok el-

foglalását és ugyanakkor szem előtt tartja az e2 futó lecserélését is, mert ez a futó védi világos királyállását.

15. Vd1-d2 Fd7-b5
16. Hf3-g1 He7-g6
17. Vd2-g5 0-0

Váratlan és nagyon erős lépés. Sötét arra készül, hogy megnyissa a vonalakat a világos király ellen irányítandó támadása érdekében. Rossz lett volna 18. V:h5, mert Hf4.

18. Ba1-e1 f7-f6!

Az előbbi húzás kiegészítő mozzanata. Mégpedig azért, mert 19.V:g6 nem megy 19... e8 miatt és így világos kénytelen f6-on cserélni.

19. e5:f6 Bf8:f6
20. Fe2:b5 Vb6:b5+
21. Hg1-e2 Hg6:h4
22. a2-a4 Vb5-a6
23. Fc3-b4 Bf6-g6
24. Vg5:h5 Bg6-h6
25. Vh5-g4 Bc8-c2

Sötét tisztjei elfoglaltak valamennyi fontos pontot. A végső döntés pillanata mindinkább közeledik.

26. g2-g3 Hf5-e3+!

Szép kombináció. Sötét döntő anyagi előnyt biztosít magának.

27. f2:e3 Bh6-f6+
28. Vg4-f4

Vagy ha 28.Kg1, akkor Hf3+ stb.

28. ... Bf6:f4+
29. g3:f4 Hh4-f5

Lehetséges még 29... Hg2 is

30. Kf1-f2 Va6-d3
31. Bh3-f3 Bc2-a2
32. a4-a5 b7-b6
33. a5:b6 a7:b6

Világos feladta.

Világosnak nincs egyetlen olyan lépése sem, amelynek következtében ne érje anyagi veszteség. Például ha 34.Bh3, akkor H:d4

35. játszma: Vezércsel

KOTOV—EUWF

(Játszották a groningeni nemzetközi tornán, 1946-ban)

1. d2-d4 d7-d5
2. c2-c4 e7-e6
3. Hg1-f3 Hg8-f6
4. Hb1-c3 Hb8-d7
5. c4:d5

Itt általában 5.Fg5-t játszanak. Kotov azonban más, de ugyancsak erős fejlődési rendszert választott.

5. ... e6:d5
6. Fc1-f4 c7-c6
7. e2-e3 Hf6-h5
8. Ff4-g5 Ff8-e7
9. Fg5:e7 Vd8:e7
10. Ff1-d3 Hh5-f4
11. 0-0 Hf4:d3

12. Vd1:d3 0-0
 13. Bf1-e1 Hd7-f6
 14. Hf3-e5 Hf6-e8

Sötét nem ellenőrzi elég alaposan a központi mezőket és éppen ezért központi állása meggyengült. Sokkal helyesebb lett volna, ha 14... Fe6-t játszik.

15. e3-e4! d5:e4
 16. Vd3:e4

Világos tisztjei aktív helyeket foglaltak el. A d4 gyalog gyengesége most már nem lényeges, mert világos teljesen átvette a kezdeményezést.

16... Fc8-e6

16... Hf6 gyenge, mert 17. Vh4, Fe6 18. Hg4!, kihasználva az e6 futó kötött voltát. Ha 16... f6, akkor pedig a folytatás 17. Vh4, g5 18. Vg3, fe 19. B:e5, erős támadási lehetőséggel.

17. Ba1-d1 Ba8-d8
 18. He5-d3!

A továbbiakban világosnak célja, hogy huszáriját a c5, vagy f4 pontok valamelyikére vigye, hogy növelje az „e” vonalra irányuló nyomást.

18... He8-f6
 19. Ve4-e5 Bd8-d6
 20. Hd3-f4 Bf8-d8

Jobb lett volna 20... Vd7, vagyis felszabadulni a kötöttségből.

21. Ve5-a5 Bd6:d4

Ha 21... b6, akkor nagyon jó lépés a 22. Va3, a d6 bástya lekötésével.

22. Bd1:d4 Bd8:d4
 23. Va5:a7 Bd4-d2

Természetesen nem játszható meg a 23... B:f4, mert 24. Vb8+ és 25. V:f4. A második vonalra való betörés sem nyújt sötétnek semmilyen előnyt. Az ok amiért nem lendülhet támadásba az, hogy bástyáinak kezdeményezését nem támogatja más tisztekkel.

24. Va7-a8+ Hf6-e8

Jobb lett volna visszavonulni a bástyával d8-ra.

25. Hf4:e6 Bd2:b2?

Komoly hiba. Sokkal fontosabb most 25... f:e6, miután világos 26. g3-t játszott volna, megerősítve király-állását. 26... B:b2-re világos folytatta volna támadását 27. Vc8 és 28. He4-el.

26. Va8-d8!

A vezér felszabadult a kötöttségből és tisztet nyer.

26... Ve7:d8
 27. He6:d8 Kg8-f8
 28. g2-g3

Hibás lett volna 28. Be2, mert B:e2 29. H:e2 és a d8 huszár elzárva marad.

28. ... g7-g6

29. Hc3-e4 h7-h6

Ha most 29... Ke7, akkor 30.
H:b7, amit majd Hec5+ követ.

30. He4-c5 He8-d6

31. Be1-d1 Kf8-e7

32. Hd8:b7!

Ez a lépés dönti el a küzdelem
sorsát. Ha 32... H:b7, akkor
33.Bd7+ és B:b7.

32. ... Bb2:b7

33. Hc5:b7 Hd6:b7

A játszma így folytatódott:

34. Kg1-g2 Hb7-d6

35. Kg2-f3 Ke7-d7

36. Kf3-f4 f7-f6

37. h2-h4 c6-c5

38. Bd1-b1 Kd7-c7

39. Bb1-b2 Hd6-b7

40. Kf4-e4 Kc7-c6

41. Bb2:b7

Igy a legegyszerűbb. A gya-
log-végjátékot világos megnyeri,
mert egy szabad, előretolt gya-
loggal rendelkezik.

41. ... f6-f5+

42. Ke4-d3 Kc6:b7

43. Kd3-c4 Kd7-b6

44. f2-f4 Kb6-c6

45. a2-a4

Sötét feladta.

Világos odaadja az „a” gya-
logot a „c” gyalogért, majd ki-
rályával leüti valamennyi sötét
gyalogot.

36. játszma: Szicíliai-védelem

SZMISZLOV—KOTTNAUER

(Játszották 1946-ban a groningeni
nemzetközi tornán)

1. e2-e4 c7-c5

2. Hg1-f3 d7-d6

3. d2-d4 c5:d4

4. Hf3:d4 Hg8-f6

5. Hb1-c3 a7-a6

Sötét terve, hogy vezérét c7-re
vigye és ezért akadályozza meg
világos esetleges Hb5 lépését.
Továbbá szándéka az is, hogy
a megfelelő pillanatban vezér-
szárny gyalogjaival előrenyo-
muljon.

6. Ff1-e2 e7-e6

7. 0-0 b7-b5

Gyakran előforduló hiba. Sö-
tét megkezdi a támadást anél-
kül, hogy tisztjei kellőképpen ki-
fejlődtek volna. Helyesebb 7...
Fe7, majd 0-0.

8. Fe2-f3 Ba8-a7

Gyenge lépés lett volna a 8...
Fb7, mert 9.e5, F:f3 10.V:f3 tá-
madással a8 bástyára. Nyilván-
való, hogy gyenge a 8... e5
folytatás is. Ebben az esetben
sötét táborát állandó gyenge
pontok bénították volna, mint
például a d6 és az e5 gyalogok.

9. Vd1-e2 Ba7-c7

Ha 9... Fb7, akkor 10.Fe3 és
az a7 bástya világos tiszték tü-
zébe kerül.

10. Bf1-d1 Hb8-d7

11. a2-a4!

Erős lépés, amely végérvényesen bebizonyítja, hogy sötét játéka a megnyitásban nem volt kielégítő. Most nem játszható 11... b4 12.Ha2, a5, mert 13. Hb5

11. ... b5:a4

12. Hc3:a4 Fc8-b7

Sötét helyzete nagyon nehéz. A szinte természetesnek tűnő 12... Fe7 lépésre, 13.Fd2 következett volna az Fa5 kellemetlen fenyegetéssel.

13. e4-e5!

Világos bebizonyította, hogy helyesen értékeli a helyzetet. Kihasználva kifejlődési előnyét Szmiszlov döntő fontosságú akcióba kezd. Ha most 13... d:e5, akkor 14.F:b7, B:b7 15. V:a6 és világos amellett, hogy erős támadáshoz jut, még két szabad gyaloggal is rendelkezik a vezérszárnyon. Ugy szintén helytelen a 13... F:f3 is, mert 14.H:f3 és a6 gyalog fedezetlen marad.

13. ... Hd7:e5

14. Ff3:b7 Bc7:b7

15. Ve2:a6 Vd8-b8

Ha 15... Vc7, akkor 16.Hb5, míg 15... Vc8-ra játékbá jön az a4 huszár (16.Hb6).

16. Hd4-c6 He5:c6

17. Va6:c6+ Hf6-d7

18. Ha4-c5!!

Szmiszlov hibátlanul vezeti támadását. Tisztet áldozva világos megnyit valamennyi vonalat a sötét király állása ellen vezetendő végső támadása érdekében

18. ... d6:c5

Vagy 18... Ba7 19.H:d7, B:d7 20.Ba8 stb.

19. Fc1-f4! Ff8-d6

Veszít a 19... V:f4 folytatás, mivel 20.Vc8+, Ke7 21.V:b7, Kf6 22.B:d7, ami pedig világos számára anyagi előnyt és támadási lehetőséget jelent. Világos támadása azért fejlődik ki ilyen nagy gyorsasággal, mert a sötét királysármányi tisztjei nem vesznek részt a küzdelemben.

20. Ff4:d6 Bb7-b6

21. Vc6:d7+!

Sötét feladta.

Világos üti a b8-on lévő vezért és sakkot ad és így egy tisztet nyer.

37. játszma: Szicíliai-védelem

KERESZ—KOTOV

(Játszották a pernai tornán,
1947-ben)

1. e2-e4 c7-c5

2. Hg1-e2 d7-d6

3. g2-g3 b7-b5

Túlkorai húzás. Sötét ezzel elmarad a kifejlődési ütemtől. 3... Hc6-t kellett volna játszania.

4. Ff1-g2 Fc8-b7
5. d2-d4 c5:d4
6. He2:d4

Világos ezzel megtámadta a b5 gyalogot és sötét most időt veszít megvédésével.

6. ... a7-a6
7. 0-0 Hg8-f6
8. Bf1-e1 Vd8-c7

Jobb lett volna 8... e5, bár ez a lépés komolyan legyengíti a d6 pontot. Ezzel szemben elősegíti f8 futó játékba hozását.

9. a2-a4!

Kihasználva azt a tényt, hogy kifejlődés szempontjából sokkal előnyösebb helyzetben van, világos most arra készül, hogy megnyissa a vonalakat. Ennek érdekében még arra is kész, hogy 9... b4-re 10.c3!-al válaszoljon.

9. ... b5:a4
10. Ba1:a4 Hb8-d7
11. Fc1-d2 Hd7-c5
12. Ba4-c4 e7-e5
13. Hd4-f5 Vc7-d7
14. Fg2-h3 Hc5-e6

Ezzel kivédi a 15.H:g7+ lehetőségét, amivel világos a vezért is lenyerhette volna.

15. Fd2-a5 g7-g6

Sötétnek sikerült elúznie világos nagyon aktív helyet elfoglaló huszáriját. Ha most 16.Bc7, akkor 16... H:c7 17.Hg7+, F:g7 18.F:d7, K:d7 és sötétnek

bástyája és két tisztje van cserében a vezérért.

16. Hf5-e3 Ba8-c8
17. Hb1-c3 Bc8:c4
18. He3:c4 Vd7-c6
19. b2-b3 He6-c5?

A gyors vesztes ezáltal már elkerülhetetlen. Sötét számára a legjobb védelem a 19... Hd4 volt.

20. Hc4:e5!

Sötét feladta, mert vagy elveszti vezérért, vagy világos d8-on bemattolja.

38. játszma: Király-csel

TOLUS—ALATORZJEV

(Játszották a Szovjetunió XVI. bajnokságán, 1948-ban, Moszkvában)

1. e2-e4 e7-e5
2. f2-f4 d7-d5

Ez az úgynevezett „Falkbeer-ellenccsel”. Sötét ezáltal visszautasítja az áldozatot és cserében felajánl egy másik gyalogot, hogy így átvehesse a kezdeményezést. Általában ez az éles védelmi rendszer érdekes játékhoz vezet, amelyben mindkét fél egyenlő esélyekkel küzd.

3. e4:d5 Vd8:d5?

A hibából sok tanulságot vonhatunk le. A hiba első következménye, hogy sötét visszamarad a fejlődéssel. Helyes játék a következő: 3... e4, majd — pél-

dául — 4.d3, Hf6 5.Hc3, Fb4, hogy a sáncolás után sötét bástyáját az „e” vonalra hozza.¹⁾

4. Hb1-c3 Vd5-e6
5. f4:e5

Ugyszintén nagyon erős a következő folytatás is: 5.Hf3, mert 5... e:f3+ 6.Kf2!, Fd7 7.d4, Fd6 8.Fd3, He7 9.Be1 stb.

5. ... Ve6:e5+
6. Ff1-e2 Fc8-g4
7. d2-d4 Ve5-e6
8. Vd1-d3 c7-c6
9. Fc1-f4 Hg8-f6
10. 0-0-0 Fg4:e2
11. Hg1:e2 Ff8-d6

Világos kifejlődési előnye elvitathatatlan. Nem csodálkozhatunk tehát azon, hogy következő lépésével egyből nehéz helvzet elé állítja sötétet.

12. d4-d5!

Világos megnyitotta a vonalakokat az ellenfél királya ellen vezetendő támadás érdekében.

12. ... Hf6:d5

Vagy 12... c:d5 13.Hb5, F:f4+ 14.H:f4, Vc6 15.Bhe1+, Kd8 16.H:d5, H:d5 17.V:d5, V:d5 18.B:d5+, Kc8 19.Be7 és sötét teljesen védtelen.

13. Hc3:d5 c6:d5
14. Vd3-g3! Fd6:f4+
15. He2:f4 Ve6-h6
16. Bh1-e1+ Ke8-f8
17. Vg3-a3+
Sötét feladta.

39. játszma: Francia-védelem

LILIENTHAL—KISZTYAKOV

(Játszották Moszkva bajnokságáért,
1949-ben)

1. d2-d4 e7-e6
2. e2-e4 d7-d5
3. Hb1-c3 Hg8-f6
4. Fc1-g5 Ff8-b4

Ez a folytatás érdekes és nagyon bonyolult játékhoz vezet.

5. e4-e5 h7-h6
6. Fg5-d2

A kísértő folytatás — 6.e:f6, h:g5 7.f:g7, Bg8 8.Vh5 — 8... Vf6 után körülbelül egyenlő erejű állást eredményez. 6.Fh4-ra pedig sötét természetesen 6... g5-el válaszol.

6. ... Fb4:c3

6... Hfd7 rosszabb, mert 7.Vg4 és sötét nem sáncolhat, mivel 8.F:h6.

7. b2:c3

7.F:c3, He4 8.Fb4 után sötét elüzi a futót 8... c5!-el és ha 9.d:c5, akkor 9... H:f2 10.K:f2, Vh4+ és V:b4.

7. ... Hf6-e4
8. Vd1-g4 g7-g6

¹⁾ Általános szabály, hogy az áldozatul nyújtott gyalogot nem kell azonnal visszanyerni, mert ezzel tempót veszünk és így nem volt értelme az áldozatnak.

9. Ff1-d3 He4:d2
10. Ke1:d2 c7-c5
11. h2-h4 Hb8-c6

Tanulságos helyzet. Világos királyszárnyon, míg sötét vezér-szárnyon támad. Hibás volna 12... c4, mert így világos király biztonságban maradna.

12. Hg1-f3 Fc8-d7

A g6 futó feláldozása egyelőre csak látszólagos. 13.F:g6-ra 13... Bg8 következne.

13. Vg4-f4 c5:d4
14. c3:d4 Vd8-c7?

Sötét lebecsüli világos támadásának jelentőségét. Helyes 14... Ve7, mert ezzel nem enged, hogy világos vezér betörjön állásába.

15. Vf4-f6 Bh8-g8

Ha 15... 0-0, akkor dönt 16. F:g6, vagy 16.h5.

16. h4-h5!

Kinyitja a „h” vonalat a h1 bástya számára.

16.... g6:h5
17. Bh1:h5 Ba8-c8

Kísérlet arra, hogy sötét elmentámadáshoz jusson. Hibás lett volna 17... B:g2, mert 18. B:h6, míg ha 18... B:f2+, akkor 19.Ke3.

18. Bh5:h6 Hc6:d4
19. Bh6-h8!

Erős válasz. 19.H:d4, Vc3+ folytatás gyengébb.

19... Vc7-c3+
20. Kd2-e3 Hd4-f5+

Vagy: 20... B:h8 21.V:h8+, Ke7 22.Vf6+, Ke8 23.Bh1. Ugy-szintén hibás 20... H:c2+ 21. Ke2 stb.

21. Ke3-e2 Hf5-e7

Sötétnek sikerült visszahúznia huszárt a védelembe, de ugyanakkor világos is újabb tiszteket von be támadásába.

22. Ba1-h1 Vc3-b2
23. Bh8:g8+ He7:g8
24. Bh1-h8 Bc8:c2+

Minőségáldozattal igyekszik sötét örökös sakkot adni. 24... Kf8 veszít, mert 25.Vg5.

25. Fd3:c2 Vb2:c2+
26. Ke2-f1!

Kitűnően kiszámított lépés! Sokkal gyengébb lett volna 26. Hd2, mert Fb5+ 27.Kf3, Vd3+ 28.Kg4, Vf5 és sötétnek még mindig van ereje folytatni a harcot.

26.... Vc2-c1+
27. Hf3-e1 Fd7-b5+
28. Kf1-g1 Vc1:e1+
29. Kg1-h2 Ke8-d7
30. Vf6:f7+ Hg8-e7
31. Vf7-e8+ Kd7-c7
32. Ve8-d8+

Sötét feladta.
32... Kc6-ra 33.Vd6 és matt.

40. játszma: Spanyol játék

SZMISZLOV—EUWE

(Játszották 1946-ban a világbajnokságért rendezett tornamérkőzésen)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Hg1-f3 | Hb8-c6 |
| 3. Ff1-b5 | a7-a6 |
| 4. Fb5-a4 | Hg8-f6 |
| 5. 0-0 | Hf6:e4 |
| 6. d2-d4 | b7-b5 |
| 7. Fa4-b3 | d7-d5 |
| 8. d4:e5 | Fc8-e6 |
| 9. Vd1-e2 | |

Itt gyakrabban játszanak 9. c3-t, hogy megvédjék a b3 futót a cserétől. A játék folytatását Paul Keresz elemezte ki és alkalmazta a gyakorlatban.

- | | |
|------------|--------|
| 9. ... | He4-c5 |
| 10. Bf1-d1 | Hc5:b3 |
| 11. a2:b3 | Vd8-c8 |

Jobb 11. ... Fe7 12.c4, 0-0, miután a játszma nagyon élessé válik és mindkét fél számára egyenlő esélyeket nyújt.

12.c2-c4!

Világos gyalogot áldoz, de megnyitja a „d” vonalat és biztosítja vezére számára az e4 mezőt.

- | | |
|---------|-------|
| 12. ... | d5:c4 |
|---------|-------|

Sötét játéka kedvez világos tervének. Jobb lett volna 12. ... b:c4 13.b:c4, Hb4.

- | | |
|------------|--------|
| 13. b3:c4 | Fe6:c4 |
| 14. Ve2-e4 | Hc6-e7 |

Vagy: 14. ... Vb7 15.Hc3, Fc5: 16.Vg4 veszélyes támadási lehetőségekkel.

- | | |
|------------|-------|
| 15. Hb1-a3 | c7-c6 |
|------------|-------|

Sötét helyzete elég rossz. 15. ... Fb3-ra 16.Bd3, Fe6, 17.H:b5 következik, ha pedig 17. ... Ff5, akkor 18.H:c7+ dönt.

- | | |
|------------|-------|
| 16. Ha3:c4 | b5:c4 |
| 17. Ve4:c4 | |

Világosnak amellet, hogy sikerült kiegyensúlyoznia az anyagi helyzetet, még nyilvánvaló előnyre is szert tett. A sötét király a központba rekedt, az a6 és c6 gyalogok gyengék, a h8 bástya és az f8 futó pedig nem vehetnek részt a harcban.

- | | |
|---------|--------|
| 17. ... | Vc8-b7 |
|---------|--------|

Érdekes a következő változat: 17. ... Ve6 18.B:a6!, V:c4 19.B:a8+, Hc8 20.B:c8+, Ke7 21. Bc7+, Ke6 22.Hd4+ stb.

- | | |
|------------|--|
| 18. e5-e6! | |
|------------|--|

Ezzel a lépéssel világos széjelzúzza a sötét király állását.

- | | |
|---------|-------|
| 18. ... | f7-f6 |
|---------|-------|

Ha 18. ... f:e6 19.V:e6 nincs lehetőség kivédeni a 20.He5-t.

- | | |
|------------|--------|
| 19. Bd1-d7 | Vb7-b5 |
| 20. Vc4:b5 | |

Szmiszlov a legegyszerűbb változatot választja.

- | | |
|------------|--------|
| 20. ... | c6:b5 |
| 21. Hf3-d4 | Ba8-c8 |

Fenyegetett 22.H:b5 stb.

- | | |
|------------|--------|
| 22. Fc1-e3 | He7-g6 |
| 23. Ba1:a6 | Hg6-e5 |
| 24. Bd7-b7 | Ff8-c5 |
| 25. Hd4-f5 | 0-0 |

Vagy 25... F:e3 26.Hd6+ — és az összeomlás elkerülhetetlen.

26. h2-h3

Világos még a harc hevében sem feledkezik meg arról, hogy biztonságba tegye királyát az első vonalon fenyegető veszélytől.

Sötét feladta, mert a futók lecserélése után Ba6-a7 következik és a hetedik vonal elfoglalása gyors győzelmet biztosít világos számára.

41. játszma: Szicíliai-védelem

BOLESZLAWSZKIJ—BÖÖK

(Játszották a stockholmi nemzetközi tornán, 1948-ban)

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | c7-c5 |
| 2. Hg1-f3 | d7-d6 |
| 3. d2-d4 | c5:d4 |
| 4. Hf3:d4 | e7-e6 |
| 5. Hb1-c3 | Hg8-f6 |

Ez a változat sötét számára nehézkes játékot nyújt és éppen ezért nagyon jól kell játszani és alaposan meg kell fontolni minden egyes lépést.

- | | |
|------------|--------|
| 6. Ff1-e2 | a7-a6 |
| 7. 0-0 | Vd8-c7 |
| 8. f2-f4 | Hb8-c6 |
| 9. Fc1-e3 | Ff8-e7 |
| 10. Vd1-e1 | Hc6:d4 |

Elsietett húzás. Hasonló helyzetben sötétnek csak azután szabad megnyitni a vonalakat, miután sáncolt, biztonságba helyezte királyát és játékba hozta tisztjeit.

- | | |
|------------|-------|
| 11. Fe3:d4 | e6-e5 |
|------------|-------|

Az előbbi téves terv folytatása. Most világos támadása könnyen kifejlődik és világos döntő fölényt biztosít magának. Jobb lett volna 11... 0-0.

- | | |
|-------------|-------|
| 12. f4:e5 | d6:e5 |
| 13. Ve1-g3! | |

Erős lépés, amely után sötét már nem rendelkezik kellő védelmi lehetőségekkel.

- | | |
|---------|--------|
| 13. ... | Fe7-c5 |
|---------|--------|

Ez az egyetlen lehetőség mindkét támadott pont (e5 és g7) megvédésére.

- | | |
|------------|---------|
| 14. Fd4:c5 | Vc7:c5+ |
| 15. Kg1-h1 | Ke8-f8 |

Ha 15... 0-0, akkor természetesen 16.B:f6. Ugyanez a válasz az esetleges 15... Bg8-ra is.

- | |
|-------------|
| 16. Hc3-d5! |
|-------------|

Kitűnő lépés. Kihasználva ki-fejlődési előnyét világos erőteljes támadást indít. Ezt a támadást a vonalak megnyitására használja fel.

- | | |
|---------|--------|
| 16. ... | Hf6:e4 |
|---------|--------|

Rossz még 16... H:d5 is, mert 17.V:e5. Ez utóbbi esetben

17... V:c2 18.V:d5, Vc7 19. B:f7+, V:f7 20.Vd8+, Ve8 21. Bf1 és sötét nem akadályozhatja meg a súlyos anyagi veszteségeket.

17.Vg3:e5 He4:f6

Ha 17... Hf2+, akkor nem 18.Kg1?, mivel 18... Hh3+ stb. után fojtott matt fenyeget. Helyesebb egyszerűen 18.B:f2 stb.

18. Ba1-d1!

Világos utolsó tartalékait is harcba veti. Ha most 18... H:d5, akkor a küzdelem sorsát 19. Fh5, vagy esetleg 19.B:f7+ stb. dönti el.

18... Fc8-e5
19. b2-b4 Vc5-c6

Ha 19... V:c2, akkor egy eredeti fojtott matt következik 20.Vd6+ stb. után.

20. Hd5:f6 g7:f6
21. Bf1:f6 a8-e8

Fenyegetett 22.B:e6 stb.

22. Fe2-f3 Vc6-b6
23. Bd1-d6 Vb6-f2
24. Ff3:b7

Kivédve az f1-en fenyegető mattot.

24... Vf2:c2
25. Bd6:e6
Sötét feladta.

42. játszma: Vezér-csel

BOTVINNIK—EUWE

(Játszották 1948-ban, a világbajnokságért rendezett tornamérkőzésen)

1. d2-d4 d7-d5
2. Hg1-f3 Hg8-f6
3. c2-c4 e7-e6
4. Hh1-c3 c7-c6
5. e2-e3

5.Fg5-re sötét folytathatja az úgynevezett „Botvinnik-változat”: 5... dc 6.e4, b5 7.e5, h6 8.Fh4, g5 9.H:g5, hg 10.F:g5, Hbd7 — amely rendkívül éles és bonyolult játékhoz vezet. 5.Fg5 után lehetséges még 5... Hbd7, hogy 6.e3 után 6... Va5-el folytassa.

5... Hb8-d7
6. Ff1-d3 d5:c4

Ezután sötét b7-b5 által elűzi a világos futót és gyorsan c6-c5-t játszik.

7. Fd3:c4 b7-b5
8. Fc4-d3

Roszbabb 8.Fb3, mert 8... b4, ha pedig 9.Ha4, akkor 9... Fa6 és meggátolja világos sáncolását. A játszmában alkalmazott lépésen kívül jó még 8.Fe2.

8... a7-a6

Különben nehéz megvalósítani a c6-c5 előrenyomulást.

9. e3-e4 c6-c5
10. e4-e5 c5:d4

Gyenge 10... Hd5, mert 11. H:d5, e:d 12.0-0 és a jól elhelyezett e5 gyalog révén világos támadáshoz jut a királyszárnyon.

11. Hc3:b5! a6:b5

Előnyösebb a V. Szozjin által ajánlott folytatás: 11.H:e5, mert — például — 12.H:e5, ab 13. F:b5+, Fd7. Most pedig a 14. H:d7-re 14... Va5+, míg a 14. Hc6-ra 14... Vb6 következik (14.F:d7+, H:d7 15.V:d4? nem jó, mert 15... Va5+). 13.F:b5+ helyett azonban sokkal erősebb 13.Vf3, amire sötét 13... Fb4+ 14.Ke2, Vd5-el válaszolhat.

12. e5:f6 Vd8-b6

Természetesen nem 12... V:f6? 13.Fg5.

13. f6:g7 Ff8:g7
14. 0-0 Hd7-c5

Bár világos nem rendelkezik anyagi előnnyel és a d4 gyalog nagyon erős, sötét helyzete mégis erősen veszélyeztetett. Ez annak következménye, hogy nincs hogyan bebiztosítania királyállását. 14... 0-0 15.Be1, Fb7 16.Ff4, Bac8 után világos 17.He5-t játszik és nagyon veszélyes lehetőségeket teremt sötét számára.

15. Fd2-f4 Fc8-b7
16. Bf1-e1 Ba8-d8

Le kellett volna cserélni a d3 futót, de sötét nem veszi észre az egyre fokozódó veszélyt.

17. Ba1-c1 Bd8-d5

Sötét célja e6-e5.

18. Ff4-e5!

Világos kierőszakolta a g7 futó lecserélését. Ez a futó nagyon fontos szerepet játszott sötét védelmében.

18. ... Fg7:e5
19. Be1:e5 Bd5:e5
20. Hf3:e5 Hc5:d3

Késői csere, mert világos tisztjei már elfoglalták az összes fontos pontokat.

21. Vd1:d3 f7-f6

Sötét szeretné megvalósítani tervét (az e6-e5 előnyomulást) azonnal világos huszár visszavonulása után. De lépésére világos kitűnően visszavág.

Meg kell még jegyeznünk, hogy itt hibás lett volna 21... 0-0, mert 22.Hd7, míg 2... Bg8-ra világos 22.V:h7!-el válaszol, majd 22... B:g2+ 23.Kf1 és az f7 pont védhetetlen.

22. Vd3-g3!

Tanulságos állás. Minthogy sötét tisztok nem dolgoznak együtt, nem képesek megvédeni a királyt.

22. ... f6:e5
23. Vg3-g7 Bh8-f8
24. Bc1-c7!

Döntő fontosságú betörés a hetedik vízszintes vonalra.

24. ... Vb6:c7

Reménytelen lépés a 24... Vd6 is, mert 25.B:b7, d3 26.Ba7, Vd8 27.V:h7, aminek pedig a Vg6+ „halálos” fenyegetés a következménye.

25. Vg7:c7 Fb7-d5
26. Vc7:e5 d4-d3
27. Ve5-e3 Fd5-c4
28. b2-b3 Bf8-f7

Sötét a szabad gyalogokba helyezi végső reményét.

29. f2-f3

Lehetséges volt még 29.bc, bc 30.V:e6+, Be7 31.Vc8+, Kf7 32.V:c4+ stb.

29. ... Bf7-d7
30. Ve3-d2 e6-e5

Ha 30... Fb5, akkor 31.V:d3 stb.

31. b3:c4 b5:c4
32. Kg1-f2 Ke8-f7

Veszít még 32... c3 33.V:c3, d2, mert 34.Vc8+, Ke7 35.V:d7+, K:d7 36.Ke2.

33. Kf2-e3 Kf7-e6
34. Vd2-b4 Bd7-c7
35. Ke3-d2 Bc7-c6
36. a2-a4

Sötét feladta.

A fenti játszma a világbajnok nagyszerű győzelmével végződött.

TARTALOM

	Oldal
ELŐSZÓ	5
A SAKKJATEK RÖVID TÖRTÉNETE	9
A SZERZŐK ELŐSZAVA	26
A JATEK LEIRASA	28
A sakktábla és a bábok. A játék célja	28
A mezők meghatározása. Az állások feljegyzése	30
A játék lefolyása. A bábok lépése. Az ütés	31
Támadás és védekezés. A csere	33
A gyalog lépése. Az „en passant” ütés. A gyalog átváltoztatása	34
Sakk és matt	36
A döntetlen. Az örökös sakk. A patt	38
Sáncolás	40
A játékszabály	42
A lépések megjelölése. Nemzetközi jelzések	43
Rövid játszmák	44
Adjunk mattot egy lépésből!	46
EGYSZERU VÉGJATEKOK	47
Szabványos matt-állások	47
Hogyan harcoljuk ki a mattot	48
Döntetlen állások	53
A gyalog vezérré változtatása	55
Különböző más végjátékok	61
Gyakorlat-feladványok	65
A STRATEGIA ÉS A TAKTIKA ALAPJA	68
Stratégia, taktika és terv	68
A sakkbábok viszonylagos ereje és értéke	70
A bábok mozgási lehetőségének korlátozása	74
Kényszerítő lépések	79
A kombináció	83
Rövid játszmák	92
Feladványok	95

	Oldal
A JATSZMA	99
A megnyitás kérdései	99
Rövid játszmák	101
A legfontosabb megnyitás-változatok	106
1. <i>Nyitott játékok:</i> Orosz-védelem, Olasz-játék, Evans-csel, Porosz-huszárijáték, Spanyol-játék, más nyitott játékok	106
2. <i>Félig nyitott játékok:</i> Francia-védelem, Szicíliai-védelem, más félig nyitott játékok	117
3. <i>Zárt játékok:</i> Vezércsel, Elfogadott vezér-csel, Orthodox-védelem, Szláv-védelem, más zárt játékok	121
A SAKK MESTEREINEK GYAKORLATÁBÓL	126

I. I. MAJZELISZ és M. M. JUDOVICS:
„A sakkjáték kézikönyve” — Testnevelési és
Sportkiadó, Bukarest, 1952, 160 oldal. Alak
152x215 mm. Ára 4,75 lej. Készült az Intre-
prinderile Poligrafice Nr. 2. nyomdában.
Szedésbe került 1952. V. 19-én. Nyomtatásba
került 1952. VI. 14-én. Iskolakönyvpapír
61x86/34. Példányszám 6000+100. Nyomdai
ívek száma 10. Kiadói ívek száma 10,4. Tíze-
des osztályozás 796-3791/1962.



A SAKKJÁTÉK KÉZIKÖNYVE

Ez a könyv I. L. Májzelisz és M. M. Judovics, a két kiváló sakkozó munkája. A könyv feladata az, hogy a kezdő játékosokkal megismertesse a sakkjáték alapfogalmait.

Májzelisz és Judovics könyve a sakk minden problémáját felöleli, kezdve a sakkjáték történetével, a megnyitás és végjáték kérdéseig. Az utóbbiak könnyebb megértésére rávilágít a taktika, a stratégia és a bábok gyors és megfelelő játékba hozásának kérdéseire.

„A sakkjáték kézikönyve” komoly és értékes munka, amelyet egyaránt felhasználhatnak a kezdő és a haladó játékosok. A haladók számára különösen az „Egyszerű végjátékok” és „A sakk mestereinek gyakorlatából” című fejezetek hasznosak.

„A sakkjáték kézikönyve”, amelyből a világ legjobb sakkozóinak hazájában, a Szovjetunióban, soktízezer dolgozó tanult meg sakkozni, jelentős tényező hazánk sakkéletének fejlődésében is.

MANUAL DE ŞAH
(ÎN LIMBA MAGHIARĂ)

T. 645

ÁRA 4,75 LEJ

TESTNEVELÉSI ÉS SPORTKIADÓ

2-85-3