

**Portisch Lajos — Sárközy Balázs**



**600 végjáték**

**Sport**

Portisch Lajos—Sárközy Balázs

# 600 VÉGJÁTÉK

Második, javított kiadás

SPORT · BUDAPEST, 1976

A fedelet tervezte:  
DEVECSERI VERA

© Portisch Lajos, Sárközy Balázs, 1973

ISBN 963 253 271 6

A kiadásért felel: dr. Árky István igazgató  
Felelős szerkesztő: Székely Jánosné  
Műszaki vezető: Fraunhoffer Ferenc  
Műszaki szerkesztő: Molnár Zoltán  
Terjedelem: 14,25 (A/5) ív — Példányszám: 10 600



75.2330 Achenaeum Nyomda, Budapest  
Íves magasnyomás  
Felelős vezető: Soproni Béla vezérigazgató

# TARTALOM

|                                                            |     |
|------------------------------------------------------------|-----|
| Előszó .....                                               | 5   |
| Gyalogvégjátékok .....                                     | 7   |
| I. Szembenállás (oppozíció) .....                          | 7   |
| a) Mértani oppozíció .....                                 | 8   |
| b) Mezőoppozíció .....                                     | 17  |
| c) Huszároppozíció .....                                   | 22  |
| II. Átalakulási négyzet .....                              | 24  |
| III. Távoli szabadgyalog .....                             | 27  |
| IV. Gyalogáttörés .....                                    | 32  |
| V. Pattkombinációk .....                                   | 36  |
| VI. Pattveszély elhárítása .....                           | 43  |
| VII. Káros báb, torlasz és lépéskényszer .....             | 44  |
| VIII. Tér- és időnyerő manőverek, pozíciós küzdelmek ..... | 47  |
| Husár- és futóvégjátékok .....                             | 57  |
| I. Mattadás könnyű tisztekkel .....                        | 58  |
| (Két husár egy vagy több gyalog ellen)                     |     |
| II. Husár a gyalogok ellen .....                           | 62  |
| III. Husár a husár ellen .....                             | 71  |
| IV. Futó a gyalogok ellen .....                            | 76  |
| V. Futó a futó ellen (azonos színű) .....                  | 90  |
| VI. Futó a futó ellen (ellentétes színű) .....             | 101 |
| VII. Futó vagy husár?! .....                               | 106 |
| VIII. Futópár .....                                        | 117 |
| IX. Könnyű tisztek egymás ellen .....                      | 122 |



|                                                           |     |
|-----------------------------------------------------------|-----|
| Bástyavégjátékok .....                                    | 128 |
| I. Bástya a gyalogok ellen .....                          | 128 |
| II. Bástya a bástya ellen .....                           | 143 |
| a) Bástya + 1 gyalog a bástya ellen .....                 | 143 |
| b) Bástya + 2 gyalog a bástya ellen .....                 | 152 |
| c) Bástya + 1 gyalog a bástya + 1 gyalog ellen ...        | 156 |
| d) Bástya + 2 gyalog a bástya + 1 gyalog ellen ...        | 159 |
| e) Többgyalogos végjátékok anyagi előnnyel .....          | 166 |
| f) Többgyalogos végjátékok pozícielőnnyel .....           | 176 |
| III. Két bástya a két bástya ellen .....                  | 183 |
| Vezérvégjátékok .....                                     | 187 |
| I. Vezér a gyalogok ellen .....                           | 187 |
| II. Vezér és gyalog a vezér ellen .....                   | 193 |
| III. Többgyalogos vezérvégjátékok .....                   | 199 |
| IV. Vezér és könnyű tisztek .....                         | 206 |
| a) Vezér + futó (huszár) a vezér + futó (huszár) ellen    | 206 |
| b) Vezér a könnyű tisztek ellen .....                     | 210 |
| V. Vezér és bástyák .....                                 | 218 |
| a) Vezér + bástya a vezér + bástya ellen .....            | 218 |
| b) Vezér a bástya ellen .....                             | 221 |
| c) Vezér 2 bástya ellen .....                             | 226 |
| VI. Vezér a bástya és könnyű tisztt ellen .....           | 234 |
| Vegyes végjátékok (Bástyák és könnyű tisztek) .....       | 238 |
| I. A minőségelőny .....                                   | 238 |
| II. Bástya + futó (huszár) a bástya ellen .....           | 258 |
| III. Két könnyű tisztt a bástya ellen .....               | 264 |
| IV. Bástya + futó (huszár) a bástya + futó (huszár) ellen | 270 |
| Irodalom .....                                            | 277 |
| Névmutató .....                                           | 279 |

A sakkjáték szépségét a kombinációk és ellenkombinációk egybeszővődése, valamint az elgondolások gyors és pontos végrehajtása adja meg. A jó és gyors cselekvés, természetesen, nagyon alapos előtanulmányokat igényel, amelyek nélkül eredményes versenyzés nem lehetséges. Azonban nem helyes, ha előtanulmányaink csak a megnyitások elméletére korlátozódnak; foglalkoznunk kell a végjátékok elméletével is.

A megnyitások elmélete a játszmakezdekések alapján csoportosít, és a harc kialakulásáig tartó helyes felvonulást igyekszik bemutatni. A megnyitások elmélete sohasem lehet tökéletes, mert állandó fejlődése jelzi az útját, és az újabb kutatási eredmények a régebbi megállapításokat megdönthetik.

Állandóbb értékű a végjátékok elmélete, különösen az elemi állásokkal kapcsolatban megállapított szabályok és elvek, amelyeket végleges értékeknek tekinthetünk!

Mielőtt azonban a végjátékokkal foglalkoznánk, tudnunk kell, hogy *a játszma mely részét tekinthetjük végjátéknak*. A feladványszerző mesterek megállapítása szerint a végjáték akkor kezdődik el, amikor egy elért állásból kiindulva a lépésen levő játékos a győzelmet vagy a döntetlent minden változatban le tudja vezetni.

Ez a meghatározás, természetesen, nem egészen pontos, hiszen a modern versenygyakorlatban a végjáték már sok esetben a középjátékban elkezdődik, és korántsem könnyű mindkét fél részéről a legjobb lépéseket kimutatni. Végjáték-tanulmányainkat mégis megkönnyíti, ha a feladványszerző mesterek meghatározását, legalábbis részben, elfogadjuk.

*Havasi Artur* feladványszerző mester a végjátékokat három csoportba sorolja: 1. elméleti, 2. gyakorlati és 3. művészi

végjátékok (tanulmányok). Az egyes csoportokat a következők szerint ismerteti: „1. *Az elméleti végjáték* olyan állás, melyben a döntés módja közismert, kielemezett, a megoldás tehát csak technikai művelet. 2. *A gyakorlati végjáték* a játszmaából keletkező olyan állás, amelyből ügyes lebonyolítás útján el kell érni egy elméleti végállást. 3. *A művészi végjáték (tanulmány)* olyan komponált állás, amely feladványszerű komplikációkba burkolva tartalmazza az elméleti végjátékot.”

Tekintettel a feldolgozandó anyag óriási terjedelmére, sajnos nem törekedhettünk teljességre. Igyekeztünk azonban a legfontosabb végjáték-tudnivalókat rendszerbe foglalva bemutatni. Célunk elsősorban a gyakorlati játékot szolgáló oktatási anyag gyűjtése volt és nem végjátékgyöngyök halmozása. Mivel játszmavégjátékaink is csak a játszma utolsó lépéseit tárgyalják, szeretnénk felhívni a figyelmet az önálló kutatómunka jelentőségére. A tanulni vágyó, kis szorgalommal, a játszma korábbi szakaszát könnyen felderítheti, és figyelemmel kísérheti a végjáték kialakulását.

Példáink többségében az alapállásból világos lép először, sötét indulását külön jeleztük. Hasznos időtöltést és jó szórakozást kívánunk!

*A szerzők*

Minden állásnak a gyalogállás a gerince. A tisztek az útvonalaikon tetszés szerinti irányban haladhatnak, a gyalogok azonban csak előre mehetnek; ezért minden gyaloglépést alaposan meg kell fontolni, mert az elsietett gyalogelőnyomulás végzetes gyengeségeket okozhat.

A gyalogvégjáték fokozottabb figyelmet kíván, mert nincsenek tisztek, amelyek az előidézett gyengeségeket a taktikai lehetőségek kihasználásával esetleg még eltüntethetik, illetve más előnyök szerzésével kiegyenlíthetik.

A gyakorlati játszmákból előálló gyalogvégjátékokat nehéz elkülöníteni más típusú végjátékoktól, mert általában a tisztek cserélődése után jönnek létre. Mégis a könnyebb érthetőség kedvéért ebben a részben csak a már kialakult gyalogvégjátékokkal foglalkozunk. Természetesen az olvasó lát majd olyan példát, amelyben az utolsó lépéseket egy tiszt, legtöbbször a vezér teszi meg, hiszen a gyalogvégjáték célja a gyalog átváltoztatása.

Gyalogvégjátékainkat nem a figurák száma, hanem taktikai és stratégiai műveletek szerint csoportosítjuk. Ezek között is talán első helyen áll a

## I. Szembenállás (oppozíció)

Az oppozíció egy sajátos lépéskényszernek az előidézése. A lépésen levő játékos a királyával elfoglal egy fontos mezőt, és ezzel a ténykedésével az ellenséges királyt kedvező helyzetnek elhagyására kényszeríti.

Háromféle oppozíciót ismerünk, éspedig: 1. mértani oppozíciót, 2. mezőppozíciót (megfelelő mezők) és 3. huszároppozíciót.

Az oppozíciók között a mértani oppozícióval való ismerkedést tartjuk a legsürgősebbnek, ezért először ezzel foglalkozunk.

### a) Mértani oppozíció

Az oppozíció a világos és a sötét király szembenállását jelenti. Mértani oppozíció akkor áll elő, ha az ellenséges királyok ugyanazon a vonalon, soron vagy átlón helyezkednek el és a királyok közötti kockatávolság páratlan számú; tehát helyes opponálás esetén a királyok azonos színű mezőkön állnak. Amikor átlós irányban akarunk opponálni, akkor a két király közötti kockatávolságot okvetlenül számoljuk ki, mert átlós irányban a királyok akkor is azonos színű mezőkön állnak, ha az opponálást helytelenül hajtjuk végre. Ha az opponálás után a két király közötti távolság egy kocka, azt közeli oppozíciónak, ha pedig három vagy öt kocka a távolság, azt távoli oppozíciónak nevezzük.

1.



Bármelyik fél indul,  
döntetlen

2.



Világos indul döntetlen,  
ha sötét indul, világos nyer

**1. állás.** (Elméleti végjáték.) A sötét király a világos gyalog előtt lépked le és fel mindaddig, amíg a világos király a gyalogja mellé nem lép, akkor pedig szembe áll vele. (Közeli oppo-

zición.) 1. Ke5, Ke8! (1. —, Kd8[f8]?-ra 2. Kd6[f6], Ke8 3. e7 nyer.) 2. Kd6(f6), Kd8(f8) 3. e7+, Ke8 4. Ke6 patt.

Sötét indulása esetén: 1. —, Ke8! 2. Ke5, Ke7! 3. Kf5, Ke8! 4. Kf6, Kf8 5. e7+, Ke8 6. Ke6 patt.

**2. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos indulása esetén az oppozíció sötét birtokában van, tehát a gyalogátváltozást a sötét király megakadályozhatja: 1. Ke3, Ke5! 2. d4+, Kd5 3. Kd3, Kd6 4. Kc4, Kc6 5. d5+, Kd6 6. Kd4, Kd7 7. Ke5, Ke7 8. d6+, Kd7 9. Kd5, Kd8! 10. Kc6, Kc8 11. d7+, Kd8 12. Kd6 patt.

Sötét indulása esetén az oppozíció világosé, amelynek birtokában a gyalogja előtti területről a világos király kiszoríthatja a sötét királyt, tehát a gyalogját is érvényesítheti: 1. —, Ke5 2. Kc4, Kd6 3. Kd4, Kc6 4. Ke5, Kd7 5. Kd5, Ke7 6. Kc6, Kd8 7. Kd6, Ke8 8. d4, Kd8 9. d5, Ke8 10. Kc7 stb. világos nyer.

**3. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kd6, gy: d5. Sötét: Kd8. Világos nyer. Ha a gyengébb fél a gyalogja előtt álló ellenséges királynak csak a tábla szélén tud opponálni, akkor a gyengébb fél veszít, mert a későbbi gyaloglépés az oppozíció birtoklásában változást okoz: 1. Ke6, Ke8 2. d6, Kd8 3. d7 stb. világos nyer.

**4. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ke1, gy: e2. Sötét: Ke8. Világos nyer. Sötét az oppozíció birtokában látszólag döntetlent tarthat, csak hogy a későbbi gyaloglépés (tartaléklépés) az oppozíciót világosnak juttatja: 1. Kd2, Kd8 2. Ke3, Ke7 3. Ke4, Ke6 (Sötét király az oppozíció szabályának megfelelően lépett.) 4. e3! Kd6 5. Kf5 stb. világos nyer.

**5. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ke1, gy: e3. Sötét: Ke8. Döntetlen. Az előbbi állással szemben lényeges különbség, hogy a gyalog a harmadik soron áll, tehát világosnak akkor sem marad tartaléklépése, ha ő indul és így az oppozíciót sem szerezheti meg: 1. Ke2, Ke7 2. Kd3(f3), Kd7(f7)! (Távoli oppozíció.) 3. Ke4, Ke6 4. Kd4, Kd6 stb. döntetlen.

**6. Berger.** (Elméleti végjáték.) Egyenlő anyagi erők állnak egymással szemben, és a gyalogok is léphetnek anélkül, hogy ütésbe kerülnének. Az indulás az oppozíció megszerzését jelenti és az eredmény ennek megfelelően alakul: 1. —, e5! 2. Kc6,



Kg6 (Opponálás vízszintes irányban.) 3. Kd5, Kf7 (Opponálás átlós irányban.) 4. Ke5.; Ke7 (Opponálás függőleges irányban.) 5. Kf5, Kf7 6. e5, Ke7 7. e6, Ke8! stb. döntetlen.

6.



Sötét indul és döntetlen

9.



Bármelyik fél indul,  
döntetlen

Világos indulása esetén 1. e5! nyer, mert az oppozíció világosé, a gyalogvesztés után pedig sötét csak a nyolcadik soron opponálhat, ami nem elég a döntetlenre.

7. állás. (Elméleti végjáték.) Világos: Ke2, gy: f3. Sötét: Kd4, gy: f5. Döntetlen. A világos király nem mehet d2-re vagy f2-re, mert 1. —, f4 után a sötét király kiszorítaná; világos tehát nem engedi meg a sötét gyalog előnyomulását, hanem feláldozza az amúgy is veszendőbe menő gyalogját, hogy megszerezze érte az oppozíciót: 1. f4! Ke4 2. Ke1, Ke3 3. Kf1, Kf3 4. Ke1, Kf4: 5. Kf2 stb. döntetlen.

8. állás. (Elméleti végjáték.) Világos: Kbl, gy: c4. Sötét: Ke5, gy: d6. Döntetlen. A világos király lépése esetén sötét nemcsak gyalogot nyerne, hanem az oppozíciót is birtokába venné. Az előbbi végjátékhoz hasonlóan világos itt is áldozattal szerzi meg az oppozíciót és a különbség csak annyi, hogy nem közeli, hanem távoli oppozícióval vívja ki a döntetlent: 1. e5, de: 2. Ke1! Kd5 3. Kd1! Kd4 4. Kd2 stb. döntetlen.

9. állás. (Elméleti végjáték.) Egyszerű állás, de a meggon-  
dolatlanság itt is katasztrófához vezetne. A helyes játék:  
1. d4, Ke8 2. Kc7, d5! (Ez az áldozat megszerzi sötétnek az  
oppozíciót; rossz volna azonban 2. —, Ke7? mert 3. d5, Ke8

4. d6 után világos nyerne.) 3. Kc6, Ke7 4. Kd5: Kd7 stb. döntetlen.

Sötét indulása esetén a játék a következőképpen alakulhat: 1. —, Ke8 2. d4, Kd8 3. d5, Ke8 4. Kc7 (Erőszakos nyerési kísérlet.) 4. —, Ke7 5. Kc8! (5. d6+? Ke6 után sötét nyerne.) 5. —, Kd6! (5. —, d6? 6. Kc7 után világos ravaszkodása sikerrel járt volna.) 6. Kd8 stb. döntetlen.

10. Fahrni. (Elméleti végjáték.) Sötét helyzete reménytelennek látszik, gyalogáldozattal azonban megszerezheti az oppozíciót és döntetlent tarthat: 1. Kc7, Ka8! 2. Kb6, a5! 3. b5!, Kb8! (3. —, a4? 4. Kc7 után a világos gyalog sakkadással változna át.) 4. Ka5:, Ka7 stb. döntetlen.

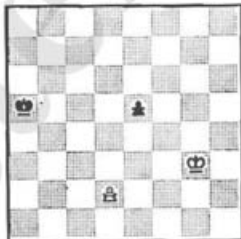
Sötét indulása esetén könnyebb a kigyenlítés: 1. —, a5! 2. b5!, Kb8! 3. Kc5, Kb7 4. b6, a4 stb. döntetlen.

10.



Bármelyik fél indul,  
döntetlen

11.



Világos nyer

11. Ébersz. (Elméleti végjáték.) Tanulságos tempójáték szerzi meg az oppozíciót: 1. Kg4!, Kb4 2. Kf5! (2. Kf3?, Kc5! 3. Ke4, Kc4 döntetlen.) 2. —, Kc4 3. Ke4! stb. világos nyer.

12. állás. (Elméleti végjáték.) A világos királynak az a feladata, hogy lenyerje a sötét gyalogot, és megszállja az a5, b5, c5 döntő fontosságú mezők egyikét; rövidebb úton azonban ezt a célt nem érheti el, mert 1. Kc3?, a3! után a világos gyalogból szélső gyalog lesz, amit a sötét király feltartóztathat. Ezért a világos király a sötét gyalogot a hosszabb úton alulról támadja meg: 1. Kb1!, a3 2. b3! (2. b4?, Ke6 döntetlen.) 2.



—, Ke6 3. Ka2, Kd6 4. Ka3; Kc6 5. Ka4!, Kb6 6. Kb4 stb. világos nyer, mert az oppozíció birtokában az egyik döntő fontosságú mezőt is megszállhatja.

12.



Világos nyer

13.



Döntetlen

**13. Neustadtl.** (Elméleti végjáték.) Közeli opponálás esetén a világos királynak a saját gyalogja állana útjába, mert 1. Kf1?, Kd2 2. Kf2, Kd3! után nem tudná tartani az oppozíciót, és 3. Kg3, Ke3 4. Kg2, Ke2 5. Kg3, Kf1 6. Kh3, Kf2 7. Kg4, Kg2 stb. sötét győzelmére vezetne.

Csak a távoli opponálás menti a játszmat, tehát a helyes játék: 1. Kh1!, Kc2 (1. —, g4-re 2. Kg2!, Kd2 3. fg: tartja a döntetlent.) 2. Kg2, Kd2 3. Kh2!, Ke2 4. Kg2, Ke3 5. Kg3 stb. döntetlen.

**14. Gruber—Sárközy.** (Vegyes-mesterverseny, Budapest, 1926.) Világos csak úgy mentheti a játszmat, ha az oppozíció szabályát nem tartja be: 1. Kd1!, Kd3 2. Kc1, c2 3. a3 (Ez a gyaloglépés tette szükségessé, hogy világos az első lépésben vétsen az oppozíció szabálya ellen.) 3. —, Kc3 patt.

*Gruber* ragaszkodott az oppozícióhoz és 1. Kc1?, Kd3 2. Kd1, c2+, 3. Kc1, Kc3 4. a3, Kb3 után vesztett. Tanulság: ha van még gyaloglépés (tartaléklépés), akkor nem szabad elfoglalni az oppozíciót, hanem az ellenfelet kell rákényszeríteni az opponálásra.

**15. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Világos indulása esetén 1. b4+, cb: 2. Kb3 után sötét nem nyerhetne; tehát a győzelemhez a csere szükséges, és az oppozíció megszerzése szükséges: 1. —, Kb6 2. Kb2. Kc6 3. Kc3, Kd5 4. Kd3, b4! (Ez a

14.



Döntetlen

15.



Sötét indul és nyer

gyaloglépés az oppozíciót jelenti.) 5. Kc2, Kc4! 6. Kd2, Kd4 7. Kc2, Kc3 8. Kb2, Kd2 stb. sötét nyer.

16. Fahrni. (Elméleti végjáték.) Világos: Ka6, gy: a2, b3. Sötét: Kb8, gy: a7. Bármelyik fél indul világos nyer. Világosnak módjában áll a tempót szabályozni, mert az a-gyalogjával tetszése szerint nyomulhat előre egy vagy két kocka távolságra, tehát az oppozíciót is megszerezheti: 1. b4, Ka8 2. b5, Kb8 3. a3! (Sötét indulása esetén 3. a4! vinne győzelemre. (3. —, Ka8 4. a4, Kb8 5. a5, Ka8 6. b6 (Az oppozíció világosé.) 6. —, ab: 7. ab:, Kb8 8. b7 stb. világos nyer.

17. Sárközy—Zinner. (Budapest bajnoksága, 1925.) A huszár- és bástyagyalog harca a huszárgyalog ellen akkor visz

17.



Világos nyer

18.

Bármelyik fél indul,  
döntetlen

sikerre, ha az erősebb fél királya a gyalogjai előtt helyezkedik el, különben nem szerezheti meg az oppozíciót: 1. Kg4!, Kf6 2. h4, Kg6 3. h5+, Kh6 4. Kh4, Kh7 5. Kg5!, Kg8 6. Kg6, Kh8 (Sötét pattra spekulál.) 7. h6, Kg8 8. g4! stb. világos nyer.

18. **Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Az anyagi előny, a védett szabadgyalog győzelmet ígér, és világos mégsem nyerhet, mert a behatolási kísérletére az oppozíció sötét birtokába kerül: 1. —, Kd6 2. Kd2, Kc6! (2. —, Ke6?-ra 3. Kc3, Kd5 4. Kd3, Ke5 5. Kc4 nyer.) 3. Ke2, Kd6 4. Kd3, Kd5 (Sötét megszerezte az oppozíciót.) 5. g5, Ke5 6. g6, Kf6 7. Ke4, Kg6: 8. Kf4:, Kf6 stb. döntetlen.

1. eltérés: 4. Kf2, Ke6 5. Kg2, Kf6 6. Kh3, Kg5 stb.  
döntetlen.

2. eltérés: 2. Kb3 (A világos király a gyalogállást szeretné megkerülni, majd a sötét gyalogot hátba támadni.) 2. —, Kd5 (Oppozíció átlós irányban.) 3. Kb4, Kd4 (Oppozíció vízszintes irányban.) 4. Kb5, Kd5 5. Kb6, Kd6 6. Kb7, Kd7 7. g5 (A megkerülés nem sikerült, most a szabadgyalog próbálkozik.) 7. —, Ke6 8. Kc6, Kf5 9. Kd5, Kg5: 10. Ke4, Kg6! 11. Kf4: Kf6 stb. döntetlen.

Világos indulása esetén sötétnek könnyebb a játéka, mert már a kezdésnél is opponálhat.

19. Lasa. (Elméleti végjáték.) Nem visz győzelemre 1. Kd3, mert 1. —, Kd5! (1. —, d5?-re 2. c3, Ke6 3. Kd4, Kd6 4. e3!, Ke6 5. e4! stb. nyer.) 2. e4+, Ke5 3. Ke3, d6! 4. c4, Ke6 5. Kd4,



Világos indul, nyer;  
sötét indul, döntetlen



## Világos nyer

Ke7 (5. —, Kd7? veszít.) 6. Kd5, Kd7 stb. minden veszélyt elhárít.

Világosnak az oppozíciót kell megszereznie: 1. Kc3!, Kd5 (1. —, d5-re 2. Kd3, d4 3. c3! nyer.) 2. Kd3, d6 (2. —, Ke5-re 3. c4, d5 4. c5! nyer.) 3. c4+, Kc5 (3. —, Ke5-re 4. Ke3, Kf6 5. Kd4, Ke6 6. Ke4 nyer.) 4. Kc3, Kb6 5. Kd4, Ke6 6. e3! (6. e4?, Kc7! 7. c5, Kc6! döntetlen.) 6. —, Kd7 7. Kd5, Ke7 8. Kc6!, Ke6 9. Kc7, Ke7 10. e4!, Ke6 11. Kd8, Kf6 12. Kd7, Ke5 13. Ke7 stb. világos nyer.

Sötét indulása esetén világos nem szerezhethetné meg az oppozíciót, következésképpen a játszma is más eredménnyel végződne: 1. —, Kc4 2. c3, d5 3. e3, Kc5 4. Kd3, Ke6! 5. c4, Kc5! 6. cd:, Kd5: stb. döntetlen.

**20. Ébersz.** A világos király g3, f4, e5 helyezkedésére a sötét király az összefüggő a4, b3, c4 mezőkön döntetlent tarthat, mert 4. e3-ra 4. —, Kc5-tel hatásos szembenállást érhet el; tehát az ellenfelek az opponálásért küzdenek. Az oppozíció birtoklását jelentő gyaloglépést igen szép és tanulságos tempójáték készíti elő: 1. Kg4!, Ka4 2. Kf5, Kb3 3. Ke6!, Kc4 4. Ke5, Kc5 5. e3! (az oppozíció világosé) 5. —, Kc6 6. Ke6, Kc5 7. Kd7, Kc4 8. Kd6 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, Kb6 2. Kg5!, Kc6 3. Kf6, Kb6 4. Ke6!, Kc5! 5. Kf5!, Kc4 (5. —, Kb5-re 6. e3 nyer.) 6. Ke5, Kc5 7. e3!, Kc4 8. Kd6 stb. világos nyer.

**21. Ed. Lasker.** (Elméleti végjáték.) A távoli opponálás teszi lehetővé világosnak, hogy az egyik szárnyon behatoljon és gyalogot nyerjen: 1. Ke2!, Ke7 (1. —, Kd8 2. Kf3, Ke7 3. Ke3! után is világosé az oppozíció.) 2. Ke3, Ke6 3. Ke4, Kf6 4. Kf4! (4. Kd5? után sötét is hozzájutna a gyalogátváltozáshoz.) 4. —, Kg6 5. Ke5 stb. világos nyer, mert a h-gyalog kiütése után a másik sötét gyalogot is lenyeri.

**22. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kf1, gy: g2, g4. Sötét: Ke4, gy: g5, h4. Döntetlen. A 17. végjátéknál láttuk, hogy a huszár- és a bástyagyalog nyer a huszárgyalog ellen, ha a királyuk előttük áll. Most világost fenyegetné ez a veszély, ha a sötét király simán kiüthetné a g4 gyalogot. Világos nem tudja megmenteni gyalogját, de azt úgy adja oda, hogy megszerzi érte az oppozíciót: 1. g3!, hg: 2. Kg2, Kf4 3. Kh3, g2!

(3. —, Kf3 patt.) 4. Kh2!, Kf3 5. Kg1, Kf4 6. Kf2!, Kg4: 7. Kg2: stb. döntetlen. Az oppozíció megszerzését a pattkombináció tette lehetővé.

El t é r é s: 1. —, h3 2. Kf2!, Kd4 3. Kg1, Ke3 4. Kh2 stb. döntetlen.

21.



Világos nyer

23.



Világos nyer

23. Sackmann. Az oppozíció megszerzése érdekében világos stratégiailag visszavonul: 1. Kf5!, Kb6 2. Kf6, Ka6 3. Ke6, Kb6 4. Kd6, Kb7 5. Kd7! (5. Kc5:?, Kc7 döntetlen.) 5. —, Kb6 6. Kc8, Ka6 7. Kc7 stb. világos nyer, mert a sötét gyalogok elesnek.

24. Neustadtl. A világos királynak meg kell támadnia az f6 gyalogot, különben nem nyerhet; ehhez azonban az állás megkerülése és az oppozíció megszerzése szükséges: 1. Kd4, Kc6 2. Kc4, Kd6 3. Kb5!, Kd5! 4. Kb6, Kd6 5. Kb7, Kd7 6. h5! (Ez a gyaloglépés az oppozíciót jelenti, kezdődhet a sötét király kiszorítása.) 6. —, Kd6 7. Kc8, Ke7 8. Kc7, Ke8 9. Kd6, Kf7 10. Kd7, Kf8 11. Ke6, Kg7 12. Ke7 stb. világos nyer.

El t é r é s: 3. —, Ke5 4. Kc5, Kf4 5. Kd5, Kg4: 6. Ke6, Kh4: 7. Kf6:, Kg4 8. Kg6, h5 9. f6, h4 10. f7, h3 11. f8V, h2 12. Vf1 stb. világos nyer.

25. Aljechin—Yates. (Hamburg, 1910.) A világos király nem mehet d4-re, Ke6 válasz miatt, de 1. Kb4, Ke6 2. Kb5:, Ke5: 3. Ka4:, Ke4 4. b4, Ke3: stb. is csak döntetlenre vezetne.

A rögzített gyalogállás mellett az oppozíció birtoklása látszik döntő jelentőségűnek, amelyet sötét csak átmenetileg sze-

rezhet meg: 1. Kd3!, Kd7 (Távoli oppozíció.) 2. e4, f4 3. Ke26 Ke6 4. Kf2! és sötét feladta, mert 4. —, Ke5: 5. Kf3, Ke, 6. Kf4: után világos nyer. Itt egy mértani motívum, a világos király háromszögelése (e2, f2, f3) játszotta a főszerepet, amely a gyaloglőnyt véglegesen bebiztosította.

24.



Világos nyer

25.



Világos nyer

26. Horwitz. Világos: Kh6, gy: c3, d4, e5, f4. Sötét: Kd8, gy: d5, e7, f5, f7. Világos nyer. Az oppozíció megszerzéséért világos gyalogot áldoz, amit azután kamatostól nyer vissza: 1. Kg7! (Azonnali gyalogáldozat nem vinne győzelemre, mert 1. e6?, fe: 2. Kh7, Kd7 3. Kg7, Ke7 után a sötét király opponálna.) 1. — Ke8 2. e6!, fe: (2. —, f6-ra 3. Kg8 nyer.) 3. Kg8, Kd8 4. Kf8, Kd7 5. Kf7, Kd6 6. Ke8! stb. világos nyer.

Eltérés: 3. —, e5 4. de:, e6 (4. —, Kd8-ra 5. Kf8, Kd7 6. Kf7, e6 7. Kf6, nyer.) 5. Kg7, Ke7 6. Kg6, Kd8 (A sötét királyt a saját gyalogja akadályozta meg a további opponálásban.) 7. Kf6, Kd7 8. Kf7 stb. világos nyer.

### b) Mezőppozíció

27. Baráth. A mértani oppozícióhoz tartozó 27., valamint a következő négy állás jó példa a „mértani oppozíció” és a „mezőppozíció” megkülönböztetésére, illetve helyes értelmezésére.



A Magyar Sakkélet, 1954. áprilisi végjátékrovata ebben a kérdésben a következőket írja: „*Baráth Géza* végjátékszakértő szerint oppozícióról csak akkor lehet beszélni, ha a szó szoros értelmében vett szembenállásról van szó, tehát ha a két király ugyanazon a soron, vonalon vagy átlón helyezkedik el, továbbá, ha a két király közötti mezők száma páratlan; ha azonban az erősebb fél királya számára az áttörést nem valamely a másik

27.



Döntetlen

29.



Világos nyer

királlyal mértanilag szemben álló mező elfoglalása biztosítja, legfeljebb „megfelelő mezők”-ről, de nem oppozícióról lehet beszélni.”

A Magyar Sakkélet egyetért *Baráth Géza* megállapításával, annál is inkább, mert merőben elméleti jelentőségű „terminológiai” kérdésről van szó; leszögezi azonban, hogy az oppozíció tulajdonképpen a „megfelelő mezők” egyik különös esete, melyben a mértani szabályok érvényesülnek. A sakkozó számára nehéz feladat annak megállapítása, hogy érvényesülnek-e adott esetben az oppozíció szabályai, vagy meg kell-e keresnie a „megfelelő mezőket”. Ez ugyanis a táblán levő gyalogok helyzetétől függ, és lehetetlen olyan szabályt alkotni, amelynek alkalmazása automatikusan megoldaná egy-egy állásban a megfelelő mezők problémáját.

*Ébersz Kornél* a Magyar Sakkvilágban 1931-ben közölt cikksorozatában a megfelelő mezőket „mezőppozíciónak” nevezi; utalva ezzel arra, hogy lényegében a szoros értelemben vett oppozíció egyik alosztala a megfelelő mezőknek. *Baráth Gézának*



abban van igaza, hogy nem helyes minden, megfelelő mezőkön alapuló feladatot oppozíciós problémának tekinteni.

A fenti állásban a mértani oppozíció szabályai pontosan érvényesülnek, világos első három lépése azonban — a fenti megállapítások ismeretében — a sötét király állásának „megfelelő mezők” elfoglalásának tekinthető: 1. Kg2!, Kb4 2. Kh2, Kc4 3. Kg2, Kb3 4. Kh3 (Ez már szabályos mértani oppozíció.) 4. —, Kc3 5. Kg3, Kd3 6. Kf3, Kc2 7. Kg2! (Világos kénytelen volt átmenni a távoli oppozícióba, mert 7. Ke2?, Kc3 után a saját gyalogja akadályozná meg a további opponálásban és vesztené.) 7. —, Kd1 8. Kf1, Kd2 9. Kf2 stb. döntetlen. Ha a sötét király — zavarkeltés céljából — az 5. és 6. sorra vándorolna, úgy a világos király a g1 és h1 mezőkön mozog mindaddig, amíg a sötét király vissza nem jön a 4. sorra.

28. Foltys. Világos: Kg2, gy: a2, a3, c5, d3, d4, g3. Sötét: Kf7, gy: a4, b5, c6, d5, g4. Világos nyer. Ebben a végjátékban — egyes helyzetekben — ugyancsak a mértani oppozíció elfoglalására van szükség, miként az előbbi végjátékban; itt azonban a gyalogállás már nem szabályos, és ezért a teljes megfejtéshez a „megfelelő mezők” pontos elemzése is szükséges: 1. Kf1!, Ke7 2. Ke1!, Kf7 3. Kd1, Ke7 4. Kc2, Ke6 (4. —, Kd7 5. Kc3, Kc7-re 6. Kd2! és elvész a g4 gyalog.) 5. Kd2, Kf6 6. Kc3!, Ke7 7. Kb4, Kd7 8. Ka5, Kc7 9. Ka6, Kd8 10. Kb7, Kd7 11. Kb6 stb. világos nyer.

29. Ébersz. A Magyar Sakkélet végjátékrovata az előbbi két állásnál ismertetett állásfoglalását a fenti állással kapcsolatban a következőképpen folytatja: vannak állások, amelyekben az oppozíció dogmaként való alkalmazása helytelen. Ha a fenti végjátékban megkeressük a megfelelő mezőket, megállapíthatjuk, hogy ezek egyáltalában nem felelnek meg a mértani oppozíció szerinti mezőknek. Aki ebben az állásban az oppozíció szabályait alkalmazza és nem a megfelelő mezőket keresi meg, sohasem ér célt.

Joggal felmerülhet tehát a kérdés, mikor kell az oppozíció elérésére törekedni, és mikor nem érvényesülnek ennek előnyei. Erre a kérdésre pontos választ adni nem lehet; a leghelyesebb tehát minden esetben megállapítani a megfelelő mezőket. Ez abban áll, hogy a sötét király minden mezejéhez meg kell

találni a világos király számára azt a mezőt, amelyet ha elfoglal, a sötét királyt kedvező helyzetének elhagyására kényszeríti. Ezzel kieroszakolja a sötét állásba való behatolást és így a győzelmet, illetve, ha világos a gyengébb fél, ily módon tudja meggátolni sötét behatolását, azaz biztosítani a döntetlent.

Az előbbi két állással szembe állítva ez a végjáték érdekes módon mutatja, hogy vannak esetek, amikor a mértani oppozíció szabályai egyáltalában nem érvényesülnek: 1. Kd2!, Kd8 2. Ke2, Kc8(e8) 3. Kf3, Kc7(e7) 4. Ke3, Kc8(e8) 5. Kd4, Kd8 6. Ke4, Kd7 (6. —, Ke8-ra, 7. Kf5 nyer.) 7. Kd5, Ke7 8. Ke5, Ke8 9. Kd6 stb. világos nyer. Természetesen 8. Kc6, f5 9. g6! is nyer.

Sötétnek a mértani oppozíció egyes mezőkön döntetlent biztosít, másokon nem: 1. Ke2?, Kd8 2. Kf2, Kd7 3. Ke3, Ke7 4. Kf3, Kd6 5. Kf4, Kd7 6. Ke5, Ke7 stb. döntetlen.

**30. Ébersz.** Az előbbi állás játékához viszonyítva a mértan oppozíciónak itt még sötétre nézve sincs jelentősége, mert a játék sorsa a „megfelelő mezők” elfoglalásán dől el: 1. Kc2, Ke7! 2. Kd3, Kd7 3. Ke4, Ke6 4. Kf4, Kd7 5. Kf5, Ke8 6. Ke4, Kd8 7. Kd4, Kd7! 8. Kd5, Ke7 9. Ke5, Ke8 10. Kd6, Kd8 11. Kc5!, Ke7 12. Kb4, Ke6 13. Ka4:, Kf5 14. Kb3, Kg5: 15. a4!, f5 16. Kc3, Kg4 17. Kd2, Kg3 18. a5!, f4 19. a6, f3 20. a7, f2 21. Ke2, Kg2 22. a8V+ stb., világos nyer.

30.



Világos nyer

31.



Döntetlen

**31. Ébersz.** Ebben a remek végjátékban a mezők összefüggései („megfelelő mezők” vagy „mezőppozíció”) játsszák a főszerepet.

A két király harcol egymás ellen, mert a gyalogok nem mozdulhatnak. Az állást vizsgálva azt látjuk, hogy a világos király nem hatolhat be a sötét állásba, míg a sötét király két helyen is betörhet a világos állásba; a világos királynak tehát úgy kell helyezkednie a játék folyamán, hogy az áttörési pontokat, vagyis a c6 és f3 mezőket a kellő időre lezárhassa. Ehhez azonban az összefüggő mezők ismerete szükséges. A mezőket úgy állapíthatjuk meg a legkönnyebben, hogy a c6 és a5 mezőkről indulunk el, majd a további összefüggő mezőket függőleges és vízszintes irányban keressük meg. E szerint az összefüggő mezők a következők szerint csoportosíthatók: c6-nak a5 felel meg; d7, d8-nak b4, a4; majd e6, e7, e8-nak c3, b3, a3; azután f5(h5), f6(h6), f7(h7), f8(h8)-nak d2, c2, b2, a2 (tehát az f- és h-vonalnak egyaránt a második sor felel meg); továbbá g5, g6, g7, g8-nak d1, c1, b1, a1; végül g4-nek — mint egyetlen kivétel a szabály alól — nem első sorbeli mező, hanem e2 felel meg. Így már mértani szabályosság is megállapítható, mert az összefüggő mezők derékszöget alkotva haladnak a tábla szélei felé.

A c8, b8, a8 mezőknek nincs jelentőségük. Zavarkeltés céljából a sötét király ezekre a mezőkre is elmehet; ebben az esetben a világos királynak olyan lépéseket kell tennie (a5 és b5 mezők), hogy amikor a sötét király visszatér a d7 vagy d8 mezőre, a megfelelő összefüggő mezőre léphessen.

A megoldás tehát a következő: 1. Kb2, Kg8 2. Ka1, Kf8 3. Ka2, Ke7 4. Kb3, Kd7 5. Kb4, Kc6 6. Ka5 (Ezzel a c6 ajtó bezáródott, most a sötét király a másik ajtó felé veszi az útját.) 6. —, Kd7 7. Kb4, Ke6 8. Kc3, Kf6 9. Kc2, Kg5 10. Kd1, Kg4 11. Ke2 stb. döntetlen, mert a sötét király a második ajtón sem tud átmenni. Természetesen, más lépéssorozatok is lehetségesek, amelyek az összefüggő mezők ismeretében mindig döntetlen eredményre vezetnek.

Az a játékos, aki az összefüggő mezőket nem ismeri, hiába próbálkozik ennek a remekműnek a megfejtésével, mert világgossal mindig veszíteni fog.

### c) Huszáropozíció

**32. Dobias.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ke4, gy: f2. Sötét: Kb5, gy: g6. Világos nyer. A mértani oppozíció alkalmazásával világos nem érhetné el a kitűzött célját, mert 1. Kd5? (1. f4?, Kc4 döntetlen.) 1. —, Kb4! 2. f4 (2. Ke5?, Kc4 3. Kf6, Kd4 4. Kg6!, Ke4 döntetlen.) 2. —, Kc3 3. Ke5, Kd3 után a sötét király éppen a kellő időben támadná meg a világos gyalogot.

Ezért a világos királynak úgy kell helyezkednie, hogy az ellenjáték késleltetésével tempót nyerjen a döntő támadáshoz; ezt a helyzetet úgy érheti el, ha a sötét királytól huszártávolságban (huszáropozíció) foglal állást: 1. Kd4!, Kc6 (1. —, Kb4-re 2. f4!) 2. Ke5, Kc5 3. f4, Kc4 4. Kf6 stb. világos nyer.

**33. Sackmann.** (Elméleti végjáték.) Egyetlen lehetőség a döntetlen kivívására a rossznak látszó távolodó lépés. A világos király huszártávolságban követi jobbról a sötét királyt: 1. Kh8!, Kf5 2. Kg7, Ke4 3. Kf6, Kd3 4. Ke5, Kc2 5. Kd4, Kb2 6. Kd3, Ka2: 7. Kc2 stb. döntetlen.

Útvesztő: 1. Kf8? (Ez is huszáropozíció, végeredményben azonban tempóvesztésnek bizonyul, mert a világos király lekési a c2 mezőt.) 1. —, Kf6! 2. Ke8 (Most már 2. Kg8 sem segít.) 2. —, Ke5! 3. Ke7, Kd4 4. Ke6, Kc3 5. Kd5, Kb2 6. Kc4, Ka2: 7. Kc3, Kbl stb. sötét nyer.

33.



Döntetlen

35.



Világos nyer

**34. Dedrle.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ka4, gy: g6. Sötét: Kgl, gy: g7. Döntetlen. A világos király nem támadja meg a

sötét gyalogot, mert a sötét király kellő időre ér h6-ra, és nyeri a világos gyalogot, majd a játszmat is. Ezért a világos király a harcteret alulról közelíti meg, hogy a g6 gyalog útésére opponálhasson: 1. Kb3!, Kf2 2. Ke2, Ke3 (2. —, Ke2 3. Kc1!, Ke3 4. Kd1, szintén a huszároppozícióra vezet.) 3. Kd1, Kf4 4. Ke2, Kf5(g5) 5. Kf3!, Kg6: 6. Kg4 stb. döntetlen.

**35. Grigorjev.** Világos nem engedheti meg, hogy gyalogjait a sötét király azonnal megtámadja, tehát a helyes játék a huszároppozíció: 1. Kg3, Kf1 2. h4, g6 3. Kf4!, Kg2 4. h5, gh: 5. h4, Kh3 6. Kg5 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, Ke3 2. h4, Ke4 3. Kg4, Ke5 4. Kg5, Ke4 5. h5, Kf3 6. Kf5! stb. világos nyer.

**1. útvessző:** 1. Kg5?, Kf3 2. h4, Kg2 3. h5, Kh3! 4 Kg6, Kg4! 5. h3+, Kh4! stb. döntetlen.

**2. útvessző:** 1. Kg4?, Kf2 2. h4, Kg2 3. h3, g6! stb. döntetlen. Rossz volna 3. —, Kh2?, mert 4. h5, Kg2 5. h4, Kf2 6. Kf4!, Ke2 7. Ke4!, Kf2 (7. —, Kd2-re 8. Kf5 nyer.) 8. h6, gh: 9. h5!, Kg3 10. Kf5, Kf3(h4) 11. Kg6 után világos nyerne.

**36. Grigorjev.** Világos: Kh3, gy: b2, c2. Sötét: Kf2, gy: c5. Világos nyer. Azonnali gyalogelőnyomulás nem nyerne, mert 1. c3?, Kf3! 2. Kh4, Kf4 után a sötét király opponálhat, és az esetleg szabaddá váló világos gyalog négyzetében is bent maradhat. A huszároppozíció további fenntartásával azonban a sötét királyt ki lehet szorítani: 1. Kg4!, Ke3 2. c3, Ke4 3. Kg5, Ke5 4. Kg6, Ke6! 5. Kg7, Ke7 6. c4! (Időnyerő lépés, amire sötét kénytelen elrontani az állását.) 6. —, Ke6 7. Kf8, Ke5 (7. —, Kf6 8. b3 után sem opponálhat a sötét király.) 8. Ke7, Kd4 9. b3, Ke3 10. Kd6 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 2. —, Kd3 3. Kf4, Ke2! 4. b4!, c4 5. b5, Kc3: 6. b6, Kd2 7. b7, c3 8. b8V, c2 9. Vb2, Kd1 10. Kf3!, Kd2 11. Ke4, Kd1 12. Kd3 stb. világos nyer.

**37. Ébersz.** Világos: Ka6, gy: g2, h4. Sötét: Ke7, gy: g6, h5. Döntetlen. Világos csak úgy egyenlítheti ki, ha a királyával megkerüli a sötét állást. Ezért a világos király a 8. sor felé veszi az útját, majd a sötét királyt huszártávolságra követi: 1. Kb7!, Kd7! 2. Kb8!, Kd6 3. Kc8, Ke5 4. Kd7Kf4, 5. Ke6, Kg3 6. Kf6, Kh4: 7. Kg6: stb. döntetlen.

Elterés: 2. —, Ke6 3. Kc7, Kf5 4. Kd6, Kg4 5. Ke5, Kh4: 6. Kf6, g5 7. Kf5, g4 8. Kf4, g3 9. Kf5 patt.

1. útvessző: 1. Kb5?, Kd6 2. Kc4, Ke5 3. Kd3, Kf4 4. Ke2, Kg3 5. Kf1, Kh4: 6. Kf2, Kg4 és a gyalogcsere után az oppozíció birtokában sötét nyer.

2. útvessző: 2. Kb6?, Kd6 3. Kb7, Ke5 4. Kc6, Kf4 5. Kd5, Kg3 6. Ke6, Kg2: 7. Kf6, Kg3 stb. sötét nyer.

## II. Átalakulási négyzet

Azt a négyzetet, amelynek egyik szélét a szabadgyalog indulási helyétől az átváltozási mezőig terjedő vonal alkot, átalakulási (átváltózási) négyzetnek nevezzük. Az eredeti helyén (a 2., illetve 7. soron) álló szabadgyalognál figyelembe kell venni, hogy a gyalog az első lépésben két kocka távolságra is előnyomulhat, tehát ilyenkor az átalakulási négyzetet a 3., illetve a 6. sortól kell számítani.

A más bábtól nem támogatott szabadgyalog átalakulását csak akkor tudja megakadályozni az ellenséges király, ha a gyalog átalakulási négyzetébe be tud lépni. Tehát az átváltozási mezőig a lépéseket kiszámolni felesleges fáradság.

A bemutatásra kerülő végjátékok túlnyomó többségében kettős fenyegetés kényszeríti ki a négyzetbe jutást, ugyanis ezek a példák a legalkalmasabbak a négyzetbe jutási problémák szemléltetésére. A kettős fenyegetés úgy jön létre, hogy a támadó báb (a király) két fontos célpont felé egyidejűleg közeledik.

**38. Marco—Schlechter.** (Elméleti végjáték.) A világos gyalogot a sötét király könnyen feltartóztathatja, míg a sötét gyalogtól a világos király reménytelen messzeségben áll. A közép elfoglalása teszi lehetővé a világos királynak, hogy két irányban is kifejthesse hatóerejét, átváltozáshoz segítse gyalogját, vagy bejusson a sötét gyalog négyzetébe: 1. c6!, h5 2. Kb4!, Kb6! 3. Kc4, h4 (Különbén a világos király bejut az átalakulási négyzetbe.) 4. Kd5, h3 5. Kd6, h2 6. c7 stb. döntlen.



**Eltérés:** 2. —, h4 3. Kc5, h3 4. Kd6, h2 5. c7 stb. döntetlen. Marco mester versenyjátzmában alkotott elméleti értékű végjátékot. Nagyszerű teljesítmény!

38.



Döntetlen

39.



Döntetlen

**39. Réti.** (Elméleti végjáték.) Világos látszólag elveszett, és mégis van mentsége. Az előbbi végjátékhoz hasonlóan itt is a centrum elfoglalása teszi lehetővé a két irányú fenyegetést, a vezérbevitelt vagy a négyzetbe jutást: 1. Kg7, h4 2. Kf6, h3 3. Ke7!, Kb6 4. Kd7 stb. döntetlen.

1. eltérés: 2. —, Kb6 3. Ke5, Kc6: 4. Kf4 stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, Kb6 2. Kf6, h4 3. Ke5, h3 4. Kd6, h2 5. c7 stb. döntetlen.

**40. Feijter.** (Elméleti végjáték.) Sötét helyzeti előnye szembeütő, mert királya benne áll a világos gyalog négyzetében, a világos király pedig még csak nem is közeledhet a sötét gyaloghoz. Sötét mégsem nyerhet, mert királyát védekezésre kényszeríti az átváltozással fenyegető világos gyalog, és ezzel utat nyit a világos királynak a sötét gyalog négyzetébe: 1. Kb7, a5 2. Kc7, Kc5! (Különbén a világos gyalog is átváltozik.) 3. Kd7, Kd5 4. Ke7, Ke4! 5. Ke6!, Kf4: 6. Kd5 stb. döntetlen. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**41. Gorgijev.** A küzdelem világos számára reménytelennek látszik, mert királyával semmiféle ellenjátékot sem kezdhet. Egy szép pattkombinációval mégis kiharcolja a négyzetbe



jutást: 1. c6!, h6! 2. a3!, h5 3. a4, h4 4. a5, h3 5. a6, h2 6. a7, h1B! 7. c7, Kd7! 8. c8V+, Kc8: patt.

Eltérés: 1. —, Kc7 2. a4, Kc6: 3. a5, Kb5 (3. —, h5 4. a6!, Kb6 5. a7, Kc7 patt.) 4. Kb7!, Ka5: 5. Kc6, h5 6. Kd5 stb. döntetlen.

40.



Döntetlen

41.



Döntetlen

42. állás. (Élméleti végjáték.) Világos: Kg2, gy: a6, b5. Sötét: Kb6, gy: e4, h5. Világos nyer. A saját térfelén túlhaladott és egymástól két kocka távolságra álló sötét gyalogok nyernének, itt azonban a h-gyalog még a saját térfelén áll. A világos királynak most elég idő áll rendelkezésére, hogy az egyik sötét gyalog kiütése után is bejuthasson a másik sötét gyalog négyzetébe: 1. Kg3!, Ka7 2. Kf4, h4 3. Ke4:, h3 4. Kf3 stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, e3 2. Kf3, h4 3. Ke3:, h3 4. Kf3 stb. világos nyer.

43. Stoltz—Nimzovics. (Berlin, 1928.) A nyerő állás lényege, hogy az egymástól távolabbra álló gyalogok közül sötétnek két gyalogja áll az ellenfél térfelén. Sötétnek az a feladata, hogy a g-gyalogját is szabaddá tegye: 1. —, f4 2. gf:+, Kd6! (Készenléti állás az előnyomuló világos gyalog négyzetébe való belépésre, különben világos is vezért avathatna.) 3. a5, g3 4. a6, Kc7 5. Ke2, d3+ stb. sötét nyer.

Eltérés: 3. f5, g3 4. f6, g2 5. f7, Ke7 stb. sötét nyer.

44. Geller—Szmiszlov. (XX. Szovjet bajnokság.) Sötét gyalogállása rugalmasabb, és ez az előny elegendő a nyeréshez.

Hiába „aktívabb” a világos király, ez csak illúzió, mert nem tudja egyidejűleg feltartani sötét szabadgyalogját, vagy megakadályozni az ellenséges király behatolását. Ugyanakkor a sötét király „hátszágban” a legjobb posztpon áll, felkészülve a sokoldalú feladatra. Következett: 1. —, h5! 2. b4 (2. Kd4-re

43.



Sötét indul és nyer

44.



Sötét indul és nyer

Szmiszlov nagymester a 2. —, h4 3. gh:; gh: 4. Kc4, f4 5. Kd4, Kd6 6. Ke4, Kc5 7. Kf4:; Kb4 nyerést vezet le. 8. Kg4-gyel világos elkésik, mert az a-gyalog úgy változik át vezérré, hogy őrzi a h8 mezőt. 8. Ke4, Kb3: 9. Kd4, Ka4: is nyer sötétnek, mert h-gyalogja már átlépte a felezővonalat.) 2. —, f4! 3. gf:; g4! 4. hg:; h4 5. f5+, Kd7 6. g5, h3 7. g6, Ke7! (A sötét király úgy helyezkedett, hogy bármelyik világos szabadgyalogot megfoghassa.) 8. ba:; h2 9. a6, h1V 10. Kb6, Kd6 és világos feladta.

### III. Távoli szabadgyalog

A harcterétől messze álló szabadgyalogot, „távoli szabadgyalog”-nak nevezzük. Az általános ismeretek szerint, ha a gyalogvégjátékban egyenlő anyagi erők állnak szemben, az a játékos van előnyben, amelyiknek távolabbi szabadgyalogja van, mert ennek a megindulása hozza a döntést: ugyanis a távoli szabadgyalog döntő időelőnyt jelent. Kivételes állások természetesen itt is lehetnek, mert az ellenfél jobb királyállása

kiegyenlítheti, sőt felül is múlhatja a távoli szabadgyalogban mutatkozó előnyt.

**45. Prokop.** (Elméleti végjáték.) A távoli szabadgyalog kihasználása figyelmes játékot igényel, mert a természetes folytatásnak látszó 1. Ke2?, Kd6 2. Kf3, Kd5 3. Ke3, Ke6 4. Ke4, Kf6 5. f5, c3! 6. bc:, a5 7. c4, a4 8. Kd4, Kf5: után nincs győzelem. Ezért a világos királynak azonnal meg kell támadnia a sötét c-gyalogot: 1. Kd2!, Kd6 2. Kc3, Kd5 3. f5!, Ke5 4. Kc4: (4. f6?, Kf6: 5. Kc4:, Ke5 döntetlen.) 4. —, Kf5: 5. Kd4! (huszároppozíció) 5. —, Ke6 (5. —, Kf4-re 6. b4! nyer.) 6. Kc5, Ke5 7. b4!, Ke6 8. Kb6 stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 3. Kb4?, Ke4 4. Kc4:, Kf4: 5. Kb4 (5. Kd4, Kf3! és a sötét király időben megtámadja a világos gyalogot.) 5. —, Ke4 6. Ka5, Kd4 7. Ka6: (vagy 7. b4), Kc4 stb. döntetlen.

45.



Világos nyer

46.



Döntetlen

**46. Szeleznyev.** A rövidebb úton a sötét király nem támadhatja meg a b2 gyalogot, mert az a-gyalog elszaladna. Ez az idővesztés teszi lehetővé, hogy világos király a távoli szabadgyalog kiütése után is kellő időre érkezhessék a harctér fő helyére: 1. Kf2, Kc5 2. Kg3, Kb5 3. Kg4:, Ka4 4. Kf5! (4. Kf4?, Kb3 5. a4, Kb2: után a sötét gyalog sakkadással változna át; 4. Kf3?-ra pedig h1-ről jönne a halálos sakk.) 4. —, Kb3 5. a4, Ka4: 6. Ke5, Kb3 7. Kd4 stb. döntetlen.

**47. Réti.** Nem vinne győzelemre a természetes folytatásnak látszó 1. Kg6?, mert 1. —, Ke7 2. Kf5, Kf7 3. g5, d5 4. Ke5,

Kg6 5. Kd5:, Kg5: után a sötét király elérné a c8 mezőt és döntetlent tartana. Ezért világosnak egy tempónyi időnyerésre van szüksége, amelyet azonban csak úgy nyerhet meg, ha a távoli szabadgyalogjának megtámadását késleltetni tudja: 1. Kg5!, Kf7 2. Kf5, Ke7 3. Kg6, d5 4. Kf5, Kd6 5. g5, Ke7 6. Ke5 stb. világos nyer.

El térés: 1. —, Ke7 2. Kg6, Ke6 3. g5!, d5 4. Kh7, d4 5. g6 stb. világos nyer.

47.



Világos nyer

48.



Világos nyer

48. Szeleznyev. Gyalogvégjátékban — egyenlő anyagi erők mellett — rendszerint az a játékos győz, amelyiknek távoli szabadgyalogja van. Ez a szabály ebben az állásban nem érvényesül, mert a világos király helyzete előnyösebb, mint a sötét királyé. Az a1-h8 átlón, illetve az f-vonalon kibontakozó győzelmet finom stratégiai mozdulat készíti elő: 1. Kc4!, Kf4: 2. d5, Ke5 3. Kc5, a4 4. d6, Ke6 5. Kc6, a3 6. d7, a2 7. d8V, a1V 8. Ve8+, Kf6 9. Vh8+ stb. világos nyer.

El térés: 3. —, f4 4. d6, Ke6 5. Kc6, f3 6. d7, f2 7. d8V, f1V 8. Ve8+, Kf6 9. Vf8+ stb. világos nyer.

49. Karaklajics—Czerniak. (Belgrád, 1954.) Világos: Kd4, gy: a3, c4, d5. Sötét: Ka5, gy: c7, d6. Világos nyer.

Egyszerűnek látszó állás, amelyben a távoli szabadgyalog biztos győzelmet ígér. Világos a győzelem tudatában nem tanulmányozta kellően az állást, hanem a dolog könnyebb részét választva, megvédte veszélyeztetett gyalogját és a játszma 1. Kc3?, Ka4 2. Kb2, Ka5 3. Kb3, Kb6 4. Kb4, c5+ 5. dc:

(5. Kb3 sem nyer, mert világos király az a-gyalogját nem hagyhatja el.) 5. —, Kc6: 6. a4, Kb6 7. Kc3 (7. a5+, Kc6 döntetlen.) 7. —, d5! (7. —, Kc5?-re 8. a5! nyer.) 8. cd: (8. a5+, Ka5: 9. cd:, Kb6! döntetlen.) 8. —, Kc5 9. a5, Kd5: után döntetlenül végződött.

Az alapállásból kiindulva világos a következőképpen nyerhet: 1. c5!, Ka4 2. c6! (2. cd:?, cd: 3. Kc4, Ka5! döntetlen.) 2. —, Ka3: 3. Ke4, Kb4 4. Kf5, Kc4 5. Ke6, Kc5 6. Kd7, Kd5: 7. Kc7: stb. világos nyer, mert gyalogja közelebb áll a célhoz, mint a sötét gyalog.

50. Fahrni. (Elméleti végjáték.) Világos a vezérszárnyon távoli szabadgyalogra tesz szert, és míg a sötét király érte megy, világos király a másik szárnyon kaszabol. 1. a4, Kd5 2. b5, ab:, 3. ab:, Kc5 4. Ke4:, Kb5: 5. Kf5 stb. világos nyer.

50.



Világos nyer

52.



Világos nyer

51. Fahrni. (Elméleti végjáték.) Világos: Ke3, gy: a3, b2, c3 e4. Sötét: Ke5, gy: a5, b5, c4, c5. Világos nyer. Sötétnek nincs lehetősége szabadgyalog képzésére, ezért a távoli szabadgyalogban mutatkozó előnyt a vezérszárnyai gyalogtöbbségével nem ellensúlyozhatja: 1. Kf3, b4 2. Ke3 (Gyalogütésre sötét is szabadgyaloghoz jutna.) 2. —, a4 3. Kf3 (Az ütés most még rosszabb volna mint az előbb.) 3. —, bc: 4. bc: (Sötét kifogyott a gyaloglépésekből.) 4. —, Ke6 5. Kf4, Kf6 6. e5+, Ke6 7. Ke4, Ke7 8. Kd5 stb. világos nyer. Sötét indulása sem változtatna a játszma lényegén és eredményén.

**52. Euwe.** A sötét király visszaszorítása, majd a távoli szabadgyalog kihasználása finom tempójáték eredménye, a küzdelem azonban csak a vezérszárny gyalogok rögzítése után kezdődik: 1. a4, a5 2. c4, c5 3. b3, b6 4. h4, Kf5 (4. —, f5-re 5. h5 nyer.) 5. Kf3, Ke5 6. Kg4!, Ke4 7. h5, f5+ 8. Kh3! (8. Kg5?, f4 vagy 8. Kh4?, f4 9. h6, f3 vagy 8. Kg3?, Ke3 9. h6, f4+ stb. döntetlen.) 8. —, Ke5 (Különben 9. h6 nyer.) 9. Kg3, Ke6 10. Kf4, Kf6 11. h6, Kg6 12. h7, Kh7: 13. Kf5: stb. világos nyer.

**Eltérés:** 4. —, f6 5. Kf3, Kf5 (5. —, f5-re 6. Ke3 nyer.) 6. Kg3, Ke5 7. h5, Kf5 8. Kh4!, Ke6 9. Kg4 stb. világos nyer.

53.



Világos nyer

54.



Világos nyer

**53. Rinek.** Egyenlő anyagi erők állnak szemben egymással, és mindkét félnek van távoli szabadgyalogja, amely egyaránt feltartóztatható. Az indulás bizonyul döntő jelentőségűnek, mert a világos király számára lehetővé teszi a behatolást a sötét állásba: 1. h4!, Kd5 2. c4+, Ke4 3. c5! (Különben 3. —, b6! feltartóztatja a világos királyt.) 3. —, Kf5 4. Kd3, Kg4 5. Kc4, Kh4: 6. Kb4, Kg5 7. Ka5, Kf6! (7. —, Kf5 8. Kb6, a5 9. Kb7: után a világos gyalog sakkkal érkezik.) 8. Kb6, a5 9. Kb7:, a4 10. c6, a3 11. c7, a2 12. c8V, a1V 13. Vh8+ stb. világos nyer.

**54. Dénes.** A remek végjátékban a küzdelem négy részre tagozódik. Világos először távoli szabadgyalogra tesz szert, majd lépéskényszerbe hozza ellenfelét, amely gyalogáttörésre ad alkalmat. Az így kialakult állásban sötét látszólag döntetlent tarthat, de az újabb lépéskényszer már a vereséget jelzi: 1. h4, Ke4 2. h5, gh: 3. gh: (távoli szabadgyalog) 3. —, Kf5 4. Kd2!,



c5 5. Kd3, f6 (lépéskényszer) 6. h6, Kg6 7. f5+! (áttörés) 7. —, Kh6: 8. fe:, Kg7 9. e7!, Kf7 10. ef:, Ke8 11. Kc4, Kd7 (f7) 12. a6!, ba: 13. a5 (Ha most világos lépne, nem nyerhetne.) 13. —, Ke8 14. Kc5:, d3 15. Kd6 stb. világos nyer.

## IV. Gyalogáttörés

Gyalogvégjátékokban az áttörés előfeltétele a gyalogok előrehaladottsága — azoktól az állásoktól eltekintve, amelyekben a királyok is beavatkozhatnak a küzdelembe —, tehát az áttörés csak az ellenfél térfelén hajtható végre. Az áttörést végrehajtó játékos gyalogáldozat(ok) árán nyit utat az egyik gyalogjának, hogy átváltozhassék, vagyis az ellenfél gyalogjait eltereli az útból.

**55. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kb4, gy: a5, b5. Sötét: Kd5, gy: a7. Világos nyer. A világos a-gyalog átváltozási négyzetében a sötét király most benne áll, de ha ez a gyalog előnyomul, akkor már nem tud belépni a négyzetébe; ezért világos áttörést, majd gyalogátváltozást hajthat végre: 1. a6!, Kd6 2. b6, ab: (2. —, Kc6-ra 3. ba: nyer.) 3. a7 stb. világos nyer.

**56. Teed.** (Elméleti végjáték.) A világos gyalogok saját térfelükön állnak, de királyuk segítségével mégis áttörhetnek:

56.



Világos nyer

57.



Világos nyer



1. Kf7!, h5! (Különben a sötét gyalogok elvesznek.) 2. h4!, Kh6 3. Kf6, gh: 4. g5+, Kh7 5. Kf7, h3 6. g6+ stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 2. Kf6?, hg: 3. hg:, Kb6 4. Kf5, Kh7! 5. Kg5:, Kg7 stb. döntetlen.

**57. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A sötét király fenyegető állást vett fel, de az áttöréssel szemben mégis tehetetlen: 1. f6!, gf: 2. g6, hg: 3. h6! stb. világos nyer. A sötét király útját saját gyalogja torlaszolta el.

El t é r é s: 1. —, Ke6 2. fg:, Kf7 3. h6, Kg8 4. Kd3, Kf7 5. Ke4, Kg8 6. Ke5, Kf7 7. Kf5, Kg8 8. g6, hg:+ 9. Kf6!, g5 10. Kg6, g4 11. h7+ és matt.

**58. Prokes.** Világos: Kc1, gy: b5, d2, e5. Sötét: Kd5, gy: d7, e6. Világos nyer. Világos anyagi előnyével szemben a centralizált sötét király látszólag kellő ellenállást fejthet ki; a kezdő kényszerlépések után azonban világosnak döntő áttörésre nyílik alkalm: 1. d4, d6 2. b6!, Kc6 3. d5+!, Kb6: (3. —, cd:-re 4. e6 nyer.) 4. de:, Kc7 5. e7, Kd7 6. ed: stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 2. ed:?, Kd6: 3. Kc2, e5! 4. de:+, Kc5: 5. Kb3, Kd6 6. Ka4, Kc7 stb. döntetlen.

**59. Behting.** Világos: Kf1, gy: f4, g3, h5. Sötét: Kh1, gy: f5, g7. Világos nyer. A világos királynak úgy kell helyezkednie, hogy sötét ne opponálhasson, az áttörés után pedig ne adhasson sakkot: 1. Kc1! (Azonnali áttörés sötét győzelmére vezetne.) 1. —, Kg2 (A saját szabaddá váló gyalogját akadályozza, viszont 1. —, Kh2-re a világos király opponálna és az áttörés még kedvezőbb helyzetben következne be.) 2. g4!, fg: 3. f5, g3 4. f6! (A h-vonalon fenn kell tartani a lehetőséget az esetleges sakkadásra.) 4. —, gf: 5. h6, f5! 6. h7, f4 7. h8V, f3 (Ha a világos az első lépésben Ke2-re ment volna, úgy most a sötét gyalog a sakkadással egy tempót nyerne, és döntetlent tartana.) 8. Va8! stb. világos nyer.

**60. állás.** (Elméleti végjáték.) A királyok távol állnak a harc-tértől, tehát a gyalogok harcába nem avatkozhatnak be; a világos gyalogok mégis áttörhetik a sötét gyalogláncot, mert az ellenfél térfelén állnak: 1. b6!, ab: (1. —, cb:-re 2. a6! nyer.) 2. c6!, bc: 3. a6 stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

60.



Világos nyer

61.



Világos nyer

**61. Maróczy.** (Elméleti végjáték.) A saját térfelünkön álló világos gyalogok áttörését a sötét d6 gyalog teszi lehetővé, mert útjában áll királyának: 1. e4!, Kd4: 2. ef:, Kd5 3. Kd2 stb. világos nyer, mert a sötét király megmozdulására a világos gyalog célba ér.

**Előterés:** 1. —, fe: 2. f5, Kd5 3. Kd2 stb. világos nyer.

**62. Csontos.** Világos Ke8, gy: a5, b4, c5. Sötét: Kd5, gy: a7, b7, e5. Világos nyer. A sötét király a világos gyalogok mellett áll, a sötét szabadgyalog pedig akadálytalanul mehet célja felé, és sötét mégsem fejthet ki kellő ellenállást az áttöréssel szemben, mert a világos király is beavatkozhat a küzdelemben: 1. a6!, Kc6! (1. —, b6-ra 2. cb: nyer.) 2. b5+, Kc7 3. b6+, Kb8 (3. —, ab:-ra 4. a7 nyer.) 4. ab:, ab: (4. —, Kb7:-re 5. Kd7 nyer.) 5. c6, Kc7 6. b8V+, Kb8: 7. Kd7 stb. világos nyer.

**Előterés:** 1. —, ba: 2. Kd7, e4 3. c6, e3 4. c7, e2 5. c8V, elV 6. Vc5+, Ke4 7. Ve7+ stb. világos nyer.

**Útvesztő:** 1. Kd7?, a6! (1. —, e4?-re 2. a6 nyer.) 2. Kc7, e4 3. Kb7:, e3 stb. döntetlen.

**63. Berger—Bayer.** (Levelezési játszma, 1889—1891.) Világosnak gyalogelőnye van, de ez a gyalog visszamaradt; érvényesítése nagyszerű taktikai teljesítmény: 1. c4!, bc: 2. Ke3, Kg5 3. a4!, Kg4: 4. b4!, ab: 5. Kd3!, h5 6. a5 stb. világos nyer. Az áttörést a világos király segítségével vitte győzelemre.

**Útvesztő:** 5. a5?, b3 6. Kd3, b2 7. Kc2, Kf3 8. a6, Ke2 9. a7, b1V+! 10. Kb1:, Kd1 stb. döntetlen.

63.



Világos nyer

64.



Sötét indul és nyer

**64. állás.** (A Szmiszlov—Tal, Szovjetunió csapatbajnoksága, 1964. játszma elemzéséből.) Az azonnali gyalogáttörés nem vezetne eredményre: 1. —, b5 2. cb:; c4 3. f5!, h4 4. b6, hg: 5. b7, Kc7 6. f6, cd:+ 7. Kd3:; g2 8. f7, g1V 9. b8V+, Kb8: 10. f8V+ stb. De sötét finom tempólépésére, 1. —, Kd8!-ra világos mindenképpen veszve van. Pl.: 2. Ke1, b5 3. cb:; c4 4. f5, h4 5. b6, h3 és a gyalog sakkkal érkezik.

1. eltérés: 2. Kf2, b5 3. cb:; c4 4. f5, c3 5. Ke2 (Sajnos, így időt veszít.) 5. —, c2 6. Kd2, h4 stb. sötét nyer.

2. eltérés: 2. Kd2, b5 3. cb:; h4 4. gh:; g3 5. Ke2 (Ismét egy szükséges királylépés.) 5. —, g2 6. Kf2, c4 7. h5, c3 8. h6, c2 9. h7, g1V+ és világos egy lépéssel elkészik.

**65. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kf4, gy: a3, b2, c3, h4. Sötét: Kg7, gy: b5, e4, f5, g6. Világos nyer. Az a-gyalog kedvező helyzete döntő áttörést tesz lehetővé: 1. c4!, Kf7 (Az áldozatot sötét nem fogadhatta el, mert a királya lemaradt volna a négyzetbe jutásról.) 2. cb: (Most viszont a három világos szabadgyalog dönt.) 2. —, Ke7 3. a4, Kd7 4. a5, Kc7 5. b4, Kb7 6. b6! (6. a6?, Kb6 döntetlen.) 6. —, Ka6 7. b5+, Kb7 8. Ke3! (időnyerés) 8. —, Kb8 9. a6, Ka8 10. b7+, Ka7 11. b6+, Kb8 12. Kf4, e3 13. Ke3:; f4+ 14. Kf2!, f3 15. a7+ (A pattallást fel kellett oldani.) 15. —, Kb7: 16. Kf3: stb. világos nyer.

**66. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kgl, gy: a5, b4, c4, d5. Sötét: Kh3, gy: a6, b7, c7, d6, g2. Világos nyer. A négy világos gyalogból csak kettő áll az ellenfél térfelén, a sikeres

áttöréshez azonban ez is elég. A királyok itt sem avatkozhatnak a küzdelemben, a sötét király is hiába igyekszik: 1. b5, Kg4 2. c5!, Kf5 3. b6, cb: 4. c6, bc: 5. ab: stb. világos nyer.

El t é r é s: 2. —, dc: (2. —, ab:-re 3. c6 nyer.) 3. b6, cb: 4. d6 stb. világos nyer.

**67. Salvioli.** Világos: Kc1, gy: d4, e5, f4, g5, h4. Sötét: Kb4, gy: a4, e6, f7, g6, h7. Világos nyer. Az öt világos gyalog közül csak kettő áll az ellenfél térfelén, az áttörés mégis lehetséges, mert a közelben álló sötét király nem tud beavatkozni a küzdelemben. Az áttörés négy gyalogjába kerül világosnak, de az ötödik célba ér. Tempóra kiszámított érdekes és tanulságos végjáték: 1. d5!, ed: (1. —, Kc5 2. d6 után a védett szabadgyalog már nyer.) 2. f5, gf: (2. —, Kc5-re 3. f6, majd 4. e6 nyer.) 3. e6, fe: 4. h5, f4 5. g6, f3 6. Kd2, hg: 7. h6! stb. világos nyer, mert az új vezér ellenőrzi az a1 mezőt.

## V. Pattkombinációk

A pattkombináció, a taktika egyik fegyvere, a köztudatban az utolsó szalmaszál a játszma megmentésére. A gyakorlati játszmákban előforduló pattkombinációknál sokszor az ellenfél felületességére is számít a bajban levő. A gyalogvégjátékokban azonban a pattra játszás esélye minden más végjátéknál nagyobb, hiszen még az elemi állásokban is (lásd 1. példa) az anyagi előnyt legtöbbször a patt miatt nem lehet érvényesíteni. Azokban a végjáték-tanulmányokban, amelyeknek a végcélja a patt, a gyengébb fél mozgékony bábjait azért áldozza fel, hogy a királyát az ellenfél bábjainak tűzhatásával körülzárja. Az erősebb fél kénytelen elfogadni az áldozatokat, különben érzékeny károsodás érné. A mozgékony bábok természetesen rögzítéssel, önkötéssel, öntorlasszal, befalazással is eltüntethetők.

**68. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ka2. Sötét: Kd4, gy: a4, c2. Döntetlen. Az értékesebb gyalogja árán sötét elháríthatja a pattvesztélyt, de akkor a megmaradó szélső gyalogját nem érvényesítheti: 1. Kb2, Kd3 2. Kc1, a3 patt.

**69. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Sötét torlaszt képez a királynak, hogy a mattadó erővé változó ellenséges báb csak pattot adhasson: 1. —, h2+ 2. Kh1, h4 3. g7, Kh3! 4. g8V(B), patt.

69.



Sötét indul és döntetlen

70.



Döntetlen

**70. Szeleznyev.** Világos helyzete reménytelennek látszik, mert 1. Kc4-re a6! következhet a világos király kiszorításával. Ezért világos áldozatul kínálja gyalogját, amelyet sötét nem fogadhat el, mert a b-gyalogja is szélső gyaloggá változna. Így viszont pattfészek keletkezik, amely jó menhely a világos királynak: 1. a5!, b5! 2. a6!, Kd5 3. Kb4, Kc6 4. Ka5!, Kc5 patt. Egyszerűségében is szép, tanulságos pattkép.

71.



Döntetlen

72.



Döntetlen

**71. Halberstadt.** A világos király számára a pattfészek készen áll, csak meglátni és elfoglalni kell: 1. Kd7, Kd3 2. Ke6, Ke3 3. Kf5, g3 4. Kg4, Kf2 5. Kh3, h5! patt.

Eltérés: 3. —, h5 4. Kg5, Kf2 5. Kh5:, g3 6. Kg6!, Kg2: 7. h5, Kf3, 8. h6, g2 9. h7, g1V+ 10. Kf7!, Vd4 11. Kg8 stb. döntetlen.

72. Szeleznyev. A sötét szabadgyalog négyzetébe a világos király nem léphet be azonnal, mert a gyalogjai ellenérték nélkül vesznenek el; gyalogátváltozással fenyeget tehát, amelylyel egy tempót nyer. Ez az időnyereség éppen elég arra, hogy a világos király bejusson egy távoli pattfészekbe: 1. Kc6!, Kd8 (Különben 2. Kc7 nyer.) 2. Kd5, Kd7: 3. Ke4!, Kd6 4. Kf3, Ke5 5. Kg4, Kf6 (Világos lépéskényszerbe jutott, és mégis van hasznos lépése.) 6. Kh5!, Kf5: patt. Azt a lépéssorozatot, amely a királynak egy pattfészekben való elhelyezkedéséhez vezet, „vándorlás”-nak nevezzük. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Útvesztő: 3. Ke5?, Ke7 4. Kd4, Kf6 5. Ke4, g4 stb. sötét nyer.

73.



Döntetlen

76.



Döntetlen

73. Kubbel. Egymástól egy kocka távolságra álló szabadgyalogok meg tudják védeni egymást az ellenséges királytól, tehát a sötét királynak látszólag bőséges ideje van a döntő beavatkozásra. Világos ellenjátéka nagyszerű teljesítmény, amely először gyalognyeréssel, majd gyalogátváltozással fenyeget, de a rejtett célja pattfészek létesítése, amelybe a királlyal szinte észrevétlenül vándorol be: 1. Kd4, d6! 2. Kc3, d5! 3. Kd4, b4 (A sötét gyalogok megvédték egymást.) 4. Kd5:! (És mégis üthetett a király?! ) 4. —, b3 5. Kc6! (Fenyeget 6. a7

átváltozással.) 5. —, Kb8 6. Kb6, b2 7. a7+ (Most látszik a világos terv, az öntorlaszos pattfészek készen áll.) 7. —, Ka8 8. Ka6! b1V(B) patt.

**74. Rinek.** Világos: Kf2, gy: e2, h4. Sötét: Kh1, gy: d6, g4, h7. Döntetlen. Világos gyalograblással fenyeget, és pattfészeket készít: 1. Kg3 (Elzárja a sötét király visszavonulási útját.) 1. —, h5 2. e4 (Sötét lépéskényszerbe jutott.) 2. —, Kgl 3. e5! (Terelő áldozat, amely meghozza a kívánt eredményt.) 3. —, de: patt.

**75. Szeleznyev.** Világos: Kd5, gy: c5, e4. Sötét: Ka8, gy: a6, c7, f7. Döntetlen. Sötét kénytelen elhárítani a gyalogjait fenyegető veszélyt, csak hogy ezzel egyidejűleg az ellenséges királyt is körülzárja: 1. Kc6!, Kb8 2. e5, Kc8 3. e6 (Ezzel a gorombasággal szemben sötétnek nincs más orvossága, mint az ütés.) 3. —, fe: patt.

**76. Troicki.** Sötét kénytelen megvédeni gyalogjait, így azonban világosnak öntorlaszképzésre ad alkalmat, és az ellenfelek máris a pattnál kötnek ki: 1. Kb4, Kg8 2. Kc5, Kf7 3. Kd6, Ke8 (3. —, Kf6 4. Kd7:, Kf5: 5. Kc6: stb. sima döntetlenre vezetne.) 4. c5, Kd8 5. f6! (Terelő áldozat.) 5. —, gf: patt.

**77. Troicki.** Világos: Kb5, gy: a5, e4. Sötét: Kd8, gy: d6, d7, h7. Döntetlen. Az utolsó előtti soron nemcsak a bástya vagy futógyalog, hanem a középgyalog is sikeresen harcolhat az ellenfél vezére ellen, ha a középgyalog kiütése pattadással jár. Ebben az állásban a sötét királynak a világos szélső gyalogot kell feltartóztatnia, és így olyan helyzet keletkezik, amelyben a c8 mező a tábla sarkának felel meg: 1. Kb6!, Kc8 (Különben 2. Kb7 után világos nyer.) 2. a6, Kb8! 3. a7+, Ka8 4. Kc7, h5 5. Kd6:, h4 6. Kd7:, h3 7. e5, b2 8. e6, h1V 9. e7, Vd5+ 10. Kc7, Ve6 11. Kd8, Vd6+ 12. Kc8!, Vc6+ (12. —, Ve7: patt.) 13. Kd8, Kb7 14. a8V+! (14. e8V?, Vc7 matt.) 14. —, Ka8: 15. e8V stb. döntetlen.

**78. Grigorjev.** Világos: Kh1, gy: b3, b4, b5. Sötét: Kb8, gy: b7, d6. Döntetlen. A sötét szabadgyalog nagy veszélyt jelent világosra, mert királyának leszorítása esetén a gyalogjai elvesznének, ezért a leszorítás ellen pattkombinációval védekezik, amit igen szép tempójátékkal vezet be. Élvezetes királyván-



dorlás következik a küzdelem során kialakuló pattfészekbe: 1. Kg2, Kc7 2. Kf3, Kd7! Kf4!, Ke6 4. Ke4, d5+ 5. Kd4, Kd6 6. b6, Ke6 7. b5, Kd6 8. b4, Ke6 9. Kc5, Ke5 patt.

El térés: 4. —, b6 5. Kd4, d5 6. Ke3!, Ke5 7. Kd3, d4 8. Kc4, Ke4 patt.

**79. Csigorin—Tarrasch.** (Nürnberg, 1896.) Ebben az állásban Csigorin feladta a játszmát! Az elemzésnél kiderült, hogy a feladás elhamarkodott volt, mert világosnak egy mentő pattkombináció állt rendelkezésére: 1. Kg4, Ke4 2. g6! h6 3. Kh5, Kf5 : patt.

El térés: 2. —, hg: 3. fg:, f5+ 4. Kg5, f4 5. h5, f3 6. h6, gh:+ 7. Kh6: stb. döntetlen.

79.



Döntetlen

80.



Döntetlen

**80. Gorgijev.** Világos gyalogátváltozással fenyeget, hogy tempót nyerhessen az f-gyalog feltartóztatására, majd a kialakuló pattfészekbe való vándorlásra: 1. Kb5!, f5! (1. —, Ke7: ?-re 2. Kc4! nyer) 2. Kc6!, Ke7: (Különben 3. Kd7 nyer.) 3. Kd5, Kf6! 4. Kd4, f4 5. Ke4! (5. Kd3:-ra, f3 nyer.) 5. —, Kg5 6. Kf3, Kf5 patt.

**81. Prokes.** Az eszme nem új, de kevés bábbal pattfészek a tábla közepén szép teljesítmény. A sötét király nem veszélyes, mert nem tud áttörni a gyalogok védővonalán, a d-gyalog áttörését azonban világosnak meg kell akadályoznia: 1. Kg6, d5 2. Kf5! (2. Kg5: ?-ra, d4! nyer) 2. —, Kd7 3. Ke5, Kc6 4. Kd4, Kd6 patt. Ügyes királyvándorlás.

81.



Döntetlen

82.



Döntetlen

**82. Berger.** A sötét szabadgyalog négyzetébe a világos király nem léphet be, ezért világos is ugyanilyen értékű szabadgyalogra szeretne szert tenni; rossz volna azonban 1. g3?, Kc7 2. h4, Kd7 miatt, mert a sötét király éppen jókor érkezne a veszély elhárítására. Ugyanígy alakulna a helyzet 1. h4?, gh: 2. f4, Kc7 után is, tehát az ellenjátékra világosnak egyetlen lehetősége marad: 1. f4!, Kc7! (1. —, a5? 2. f5, gf: 3. h4! áttörés után a világos gyalog sakkadással változna át. A sötét király most védi a fenyegetéseket és nyerne is, ha világos megselepetést nem tartogatna.) 2. fg: (Világos tervet változtatott.) 2. —, a5 3. Kg3, a4 4. Kh4, a3 5. g3, a2 patt. A világos király befalazása ellen sötét mit sem tehetett.

A többszörös öntorlaszképzést, ha pattra vezet, „befalazás”-nak nevezzük. Ilyen műveletre csak a gyalogok alkalmasak, mert menetirányuk miatt rögzíthetők; de a király befalazását néha tiszt is elősegítheti, ha bezárható a gyalogok gyűrűjébe.

**83. Gorgijev.** A természetes folytatásnak látszó 1. Kg4?, Kg6 2. f5+, ef:+ 3. Kf4, d5 4. Ke3, c5! után a sötét szabadgyalogok a világos királyt bepattolhatják, amit sötét csak akkor oldana fel, amikor a világos gyalogoknak már meg kellett indulniuk, és az egyiket lenyerte. Ezért világos pattkombinációban keres védelmet, mert sötétnek nincs ideje a felajánlott áldozatok visszautasítására, tehát az öntorlaszképzést sem akadályozhatja meg: 1. f5!, ef: 2. Kf4, Kg6 3. e6!,

de: (3. —, Kf6: 4. ed:, Ke7 5. Kf5: döntetlen.) 4. Ke5, Kf7!  
5. f4!, c5 patt.

83.



Döntetlen

84.



Döntetlen

84. Szeleznyev. Nem volna jó 1. f4?, mert 1.—, Kb7: 2. b6, cb:+ 3. Kb5, Kc7! után sötét nyerne, de sötét sem engedheti ki a világos királyt az a-vonalról, mert az veszélyt hozna királyára; így viszont nincs más orvossága, mint a pattadás: 1. b6!, c6! 2. f4!, f6 3. Ka6, c4 4. a5, c3! patt. Sötét nem oldhatta fel a pattállást 4. —, c5 5. Kb5, c3 6. a6, c2 7. Kc6, c1V 8. a7+, és matt miatt.

Ú t v e s z t ő: 2. Ka6?, c4 3. a5, c3 4. f4, c5 5. Kb5, c2 stb. sötét nyer.

85. Császár. Világos: Ke4, gy: a2, a5, c2, c3, g2, g3. Sötét: Kg4, gy: a6, a7, c4, c5, h7. Döntetlen. Világos nem támadhatja meg a sötét vezérszárnyai gyalogokat, mert a sötét h-gyalog előbb érne célba, mint a szabaddá váló világos gyalog. A játszmát világos mégis megmentheti királyának befalazásával: 1. Ke3, Kg3: 2. Ke2! (A befalazási manőver előtt ki kell kényszeríteni a g2 gyalog ütését, különben a h-gyalog a négyes mezőig nyomul, majd a sötét király ellép a g-gyalog elől és ezzel feloldja a pattállást.) 2. —, Kg2: 3. Kd1, Kf2 4. Kc1, Ke2 5. Kb2, Kd2 6. Ka3, Kc3: 7. Ka4, Kd2! 8. c3!, Kc3: 9. a3, Kd2 patt.

E l t é r é s: 3. —, h5 4. Kc1, h4 5. Kb2, h3 6. Ka3, h2 7. Ka4, h1V 8. a3 és sötét képtelen feloldani a pattállást.

## VI. Pattveszély elhárítása

Végjátékokban többször előfordul, hogy a gyengébb fél akkor is pattkombinációban keres mentséget, ha a pattadást nem kényszerítheti ki, ha csak az erősebb fél bele nem esik a csapdájába. Az ilyen pattcsapdát „pattveszély”-nek nevezzük, amelynek elhárítása legtöbbször igen figyelmes játékot igényel. Az elhárítás leggyakoribb eszközei: az ellenfél királyának kiűzése a pattfészekből, vagy egy mozgékony báb megkimélése, továbbá a minorátalakulás, vagyis a vezér helyett kisebb értékű tiszt bevitele.

**86. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kb5, gy: a7, b6. Sötét: Ka8. Világos nyer. A pattveszély elhárítására világosnak áldozatot kell hoznia, különben nem nyerhet: 1. Kc5, Kb7 2. a8V+!, Ka8: 3. Kc6, Kb8 4. b7 stb. világos nyer.

**87. állás.** (Elméleti végjáték.) A c6 gyalog miatt világos győzelmét pattveszély fenyegeti; ezért feláldozza ezt a káros gyalogját, hogy ellenértékül lenyerhesse a sötét gyalogot, majd a sötét királyt is kiszoríthassa: 1. c7+, Kc8 2. Ke7!, Kc7: 3. Ke6, Kc8 4. Kd6, Kb7 5. Kd7, Kb8 6. Kc6, Ka7 7. Kc7, Ka8 8. Kb6:, Kb8 (Most már az opponálás sem segít.) 9. Ka6, Ka8 10. b6 stb. világos nyer.

87.



Világos nyer

88.



Világos nyer

## VII. Káros báb, torlasz és lépéskényszer

Gyalogvégjátékban torlasznak azt a gyalogot nevezzük, amelyik egy fontos útvonalat zár le a saját királya előtt, és emiatt a király nem avatkozhat be a döntő harcba. A torlasz harc közben jön létre az ellenfél kényszerítésére, ezért azt a gyalogot, amelyik az alapállásban is korlátozza királyának a mozgását, s emiatt saját táborá döntő hátrányba kerül, megkülönböztetésül káros bábnak nevezzük.

A játszmában olyan helyzet is kialakulhat, amelyben az egyik fél csak azért veszít, mert lépnie kell, tehát kénytelen elrontani az állását, nem állván rendelkezésére várakozó lépés. Az ilyen helyzetbeni lépéskötelezettséget lépéskényszernek nevezzük. Gyalogvégjátékban a lépéskényszer többnyire a káros báb, illetve a torlasz következménye, ezért célszerű, ha mindhármát egy csoportban tárgyaljuk.

**88. Salvioli.** (Elméleti végjáték.) A sötét gyalog nélkül a játszma döntetlennel végződne, ezért világos nem engedheti meg, hogy sötét a káros bábjától kedvező körülmények között szabaduljon meg: 1. g5! (Különbén a sötét gyalog nyomul előre, és az oppozíció megszerzésével a sötét király döntetlent tart.) 1. —, Kf7 2. Kd7, Kf8 3. Ke6, Kg7 (A sötét király lassan kiszorul, és a gyalogját kedvezőtlen helyzetben veszti el.) 4. Ke7, Kg8 5. Kf6, Kh7 6. Kf7, Kh8 7. Kg6:, Kg8 (Azt már tudjuk, hogy ilyen állásban a tábla szélén történő opponálás értéktelen.) 8. Kh6, Kh8 9. g6, Kg8 10. g7 stb. világos nyer.

**89. Ponziani.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ka1, gy: f6, h5. Sötét: Kf8, gy: a4, b4, c4. Az induló nyer. Világos indulása esetén az egyik világos gyalogból vezér lesz, mert 1. h6, Kg8 2. Kb1! után a világos király az induló sötét gyalog alá áll, és ezzel lépéskényszerbe hozza ellenfelét. A sötét gyalogok elesnek, mire a sötét királynak is lépnie kell, és az egyik világos gyalog átváltozik.

Sötét indulása esetén az egyik sötét gyalog változik át, mert 1. —, c3! 2. h6, Kg8 3. Kb1, a3 után világos kerül lépéskényszerbe.

**90. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kb3, gy: f5, g5. Sötét: Ke5, gy: a6, b6, c6, e7, g6. Világos nyer. Az anyagilag erősebb fél a káros e7 gyalogja miatt jut lépéskényszerbe: 1. fg.; Ke6 2. Kb4 (Ha világos király máshol állott volna, és most léphetne b3-ra, akkor a nyerés egyszerűbb lenne.) 2. —, b5, 3. Kb3, a5 4. Ka3, a4 (4. —, b4+-ra 5. Ka4 nyer; 4. — c5-re pedig 5. Kb2! a nyerő folytatás.) 5. Kb4, c5+ 6. Ka3!, c4 7. Kb4 stb. világos nyer, mert a vezérszárnyi gyalogjainak eleste után a sötét király csak rossz helyre léphet.

**91. Behting.** A 89. számú végjáték ismeretében a megoldás már nem nehéz feladat, az állás mégsem tartozik a szorosan vett elméleti állások közé, mert a győzelem kivívását egy taktikai művelet teszi lehetővé: 1. Kg1! (Más lépésre világos még döntetlent sem tarthatna, mert 1. a6-ra g3!; míg 1. Kh1-re f3! döntene.) 1. —, Ka7(c7) (Gyaloglépésre természetesen a világos király az induló gyalog alá állna.) 2. b8V+! (Szükséges időnyerő áldozat, mert 2. a6?, Kb8! után világos jutna lépéskényszerbe.) 2. —, Kb8: 3. a6!, f3 4. Kf2, h3 5. Kg3 stb. világos nyer, mert sötétnek nincs jó lépése.

91.



Világos nyer

93.



Világos nyer

**92. Horwitz.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kf5, gy: a4, b5, h3. Sötét: Kg3, gy: a5, b6, h5. Döntetlen. Rossz gondolat volna 1. Ke4, Kh3: 2. Kf3-mal a sötét h-gyalog feltartóztatására játszani, mert 2. —, h4 után a sötét király átmenne a vezérszárnyra és az utolsó világos gyalogokat is elpusztítaná. Világos ezért ellenjátékba kezd: 1. Ke4(e5, e6), Kh3: 2. Kd5!,

Kg4 3. Kc6, h4 4. Kb6:, h3 5. Ka7, h2 6. b6, h1V 7. b7 (Az átváltozás előtt álló huszárgyalog veszítene a vezér ellen, ha most segítséget nem nyújtana a sötét gyalog. E káros bábbá vált gyalog miatt a sötét vezér nem adhat sakkor az a-vonalon, tehát a világos királyt sem kényszerítheti a gyalogja elé.) 7. —, Vh7 8. Ka8, Ve4 9. Ka7, Vd4+ 10. Ka8, Vd5 11. Ka7, Vc5+ 12. Ka8, Vc6 13. Ka7 stb. döntetlen.

**93. Whitehead.** A világos szélső gyalog — a győzelem záloga — veszélyben forog, és csak áldozat árán menthető meg; mégis világos marad főlényben, mert sötét a káros c7 gyalogja miatt lépéskényszerbe kerül: 1. d4!, cd: (1. —, Kb6-ra 2. d5, majd 3. e6 nyer.) 2. c5, g4 3. Kd4:, g3 4. Ke3, h5 5. Kf3, h4 6. Kg2 stb. világos nyer.

**94. Lindner.** Világos: Kc7, gy: a2, b2, d2, g3. Sötét: Kf6, gy: c4, c5, d5, e5, e6, g6, h7. Világos nyer. Egyes sötét gyalogoknak az a szerepük, hogy korlátozzák királyuk szabad mozgását; világos tehát nem a távoli szabadgyalogban mutatkozó előnyével vívja ki a győzelmet, mert hiszen sötét is vezért avathat, hanem a már jelzett káros bábok juttatják abba a helyzetbe, hogy mattot adhat, vagy lenyeri a sötét új vezért. A végjáték külön érdekessége, hogy sötét a vezéravatás tekintetében három mező között is válogathat, de azoknak egyike sem jó: 1. a4, d4 2. a5, c3 3. bc:, dc: 4. dc:, e4 5. a6, e3 6. a7, e2 7. a8V, e1V 8. Vf8+, Ke5 (8. —, Kg5-re is kétlépéses matt következik.) 9. Vf4+, Kd5 10. c4+ és matt.

1. eltérés: 2. —, e4 3. a6, e3 4. de:, d3 5. a7, d2 6. a8V, d1V 7. Vf8+, Ke5 8. Vf4+, Kd5 9. Vd6+, Ke4 10. Vd1: stb. világos nyer.

2. eltérés: 2. —, e4 3. a6, e3 4. de:, c3 5. bc:, dc: 6. a7, c2 7. a8V, e1V 8. Vf8+, Ke5 9. Vf4+, Kd5 10. e4+, Kd4 11. Vcl: stb. világos nyer.

**95. Troieki.** Világos: Kg1, gy: a2, b2, c5, d5, f5. Sötét: Kh4, gy: b4, c7, d7, g2, g7, h7. Világos nyer. A veszélyes a-gyalog feltartóztatására két út áll rendelkezésére a sötét királynak; az egyik út f6-on, a másik út pedig c6-on vezet át. Világos csak akkor nyerhet, ha mindkét utat el tudja torlaszolni: 1. f6!, gf: (az egyik út járhatatlan) 2. Kg2: (Különben 2. —, Kg3 után a



h-gyalog mattot ad.) 2. —, Kg4 3. a4, ba: 4. ba:, Kf5! (A sötét király az a-gyalog négyzetébe szeretne bejutni.) 5. a4, Ke5 6. d6!, cd: 7. c6!, de: (Az a-gyaloghoz vezető második út is járhatatlan.) 8. a5, Kd5 9. a6 stb. világos nyer.

**96. Randvir—Keresz.** (Pjarnu, 1947.) A 64. példánál már láttuk, hogy az ellenfelet finom tempólépéssel is lépéskényszerbe hozhatjuk. Az azonnali szabadgyalogképzés 1. —, h5-tel nem vezetne eredményre, mert 2. gh:, Kg7 3. Kf3, Kh6 4. Kg4 után sötét nem jut előbbre. 1. —, Kf8! után azonban világos válaszáút elé kerül, mert lépni kénytelen. 2. Ke3 (2. Kd4-re már nyerne 2. —, h5, mert a király nem érne időben vissza g4-re.) 2. —, Ke7 3. Ke4, Kd6 4. Kd4, h6 5. Ke4, Ke5 6. Ke3, Kd5 7. Kd3, Kd5 8. Ke3, h5 9. gh:, Kf5: 10. Kf3, Ke6 11. Kg4, Kf7 12. Kf5, Kg7 és világos feladta.

96.



Sötét indul és nyer

97.



Döntetlen

## VIII. Tér- és időnyerő manőverek, pozíciós küzdelmek

A tér- és időnyerés szorosan összefüggő harci cselekmény, mert az időnyerés mindig térnyeréssel jár. A négyzetbe jutási problémáknál már láttuk, hogy a kettős fenyegetést időnyerés céljából alkalmazták. A kettős fenyegetés úgy jött létre, hogy a gyengébb fél királya átlós irányban haladva, egyidejűleg két célpont felé is közeledett. Gyalogvégjátékban a térnyerés

legismertebb formája az ellenfél királyának a kiszorítása. A pozíciós küzdelem célja az ellenséges haderőnek, vagy legalábbis egy részének megbénítása, gyengeségek előidézése, és azok elleni felvonulás, vagy az ellenséges táborba való döntő behatolás előkészítése.

**97. Prokes.** (Elméleti végjáték.) Világosnak az a feladata, hogy gyalogjának elvesztése után a sötét királyt az a-vonalra szorítsa, ehhez azonban két tempó is hiányzik. Ezt az időt a sötét gyalog veszélyeztetésével nyeri meg, átlós irányban közeledve a végcél, a c2 mező felé: 1. Kb7, a5 2. Kc6!, a4 3. Kd5, a3 4. Ke4, Kb2 5. Kd3, Ka2: 6. Kc2 stb. döntetlen. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Eltérés: 3. —, Kb2 4. Kc4, Ka2: 5. Kc3! stb. döntetlen.

**98. Schlage—Ahues.** (Elméleti végjáték. Berlin, 1921.) Világos: Kf7, gy: a6. Sötét: Kb2, gy: a7. Világos nyer. A világos király átlós irányban közeledik a sötét gyalog felé, és így a centrum elfoglalásával egy tempót nyer, vagyis döntő időelőnyt szerez: 1. Ke6, Kc3 2. Kd5!, Kb4 3. Kc6, Kc4 4. Kb7, Kc5 5. Ka7:, Kc6 (A sötét király elkésett a tempóval.) 6. Kb8 stb. világos nyer.

A játszmában 2. Kd6? történt és 2. —, Kd4 3. Kc6, Ke5 4. Kb7, Kd6 5. Ka7:, Kc7 után a küzdelem döntetlenül végződött.

**99. Duras.** A sötét király helyzetéhez viszonyítva a világos királynak egy tempó előnye van. Ezt a kis időelőnyt kell nyerésig fokozni, ami nem könnyű feladat. Sötét nemcsak gyalogelőnyomulással fenyeget, hanem a világos gyalog feltartóztatására is elindulhat királyával; a világos királynak tehát úgy kell helyezkednie, hogy mindkét ellenjáttékkal szemben felvehesse a harcot: 1. Kc5!, g5 2. b4, g4 3. Kd4, Kg5 4. b5, g3 5. Ke3, Kg4 6. b6, Kh3 7. b7, g2 8. Kf2 stb. világos nyer, mert 8. —, Kh2-re a világos gyalog sakkadással, időnyeréssel ér a célba.

Eltérés: 1. —, Kg6 2. b4, Kf7 3. b5, Ke7 4. Kc6! (4. Kb6?, g5 döntetlen.) 4. —, Kd8 5. Kb7, g5 6. b6, g4 7. Ka7, g3 8. b7 stb. világos nyer.

**100. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A sötét király fel tudja tartóztatni a világos gyalogokat, de lenyerni már nem, mert az egymástól egy kocka távolságra álló szabadgyalogok akkor is megvédhetik egymást, ha saját térfelükön állnak. Ezért a világos királynak bőséges ideje van a sötét gyalog megsemmisítésére, majd a döntő harc megkezdésére: 1. h4!, Kf5 2. Ka5, Kg6 3. f4! (Különben 3. —, Kh5 kiegyenlít.) 3. —, Kh5 4.

99.



Világos nyer

100.



Világos nyer

f5!, Kh6 5. Ka6:, Kg7 6. h5!, Kf6 7. h6!, Kf7 8. Kb6, Kf6 9. Kc6, Kf7 10. Kd7, Kf6 11. h7, Kg7 12. Ke7 stb. világos nyer.

**101. Behting.** Világos: Kf4, gy: e6, f6. Sötét: Ke8, gy: c7, d4. Világos nyer. Könnyű megoldásának tetsző állás, de a győzelemhez körültekintő figyelmesség szükséges, mert 1. e7, Kf7 után az elhamarkodott 2. Ke4?, c5 3. Kd3, Ke8 4. Kc4, Kf7 stb. csak döntetlenre visz; ha azonban a sötét király most e8-on állna, úgy 5. Kc5: nyerne. Ez a felfedezés vezet rá világost az időnyerő manőverezésre: 1. e7, Kf7 2. Kf3!, c6! 3. Kf4!, c5 4. Ke4! (A kellő időben.) 4. —, Ke8 5. Kd3(d5), Kf7 (d7) 6. Ke4, Ke8 7. Kc5: stb. világos nyer, mert 7. —, d3 8. Kd6, d2 9. Ke6 után sötét mattot kap.

**102. Prokes.** Világos: Kh1, gy: b5, d3, f2. Sötét: Kd5, gy: d6, e5. Világos nyer. A szabadgyalogját világos csak közvetett úton, gyalogáldozat árán védheti meg, ezzel azonban döntő időnyereségre tesz szert: 1. f4, ef: 2. d4!, Ke6 (A sötét király kénytelen körülépkedni a gyalogját.) 3. Kg2, Kd7 4. Kf3, Kc7 5. Kf4:, Kb6 6. Ke4, Kb5: 7. Kd5 stb. világos nyer.

103. Kling és Horwitz. (Elméleti végjáték.) Sötétnek védett szabadgyalogja van, amit a világos királynak őriznie kell, és így a gyaloghátránya látszólag nem jelent veszélyt; csak hogy a világos gyalogok haladóképesek, míg a sötét szabadgyalog csak akkor mozdulhat, ha a világos király olyan messzire távolodik el, hogy már nem érheti utol. A szabadgyalogok mozgékonyasága közötti különbség ad lehetőséget a világos királynak

103.



Világos nyer

104.



Világos nyer,  
ha sötét indul, döntetlen

arra, hogy döntően avatkozassék a küzdelemben: 1. Ke4, Kg4 2. h4, Kh5 3. Kf4, Kh6 4. g4, Kg6 5. h5+, Kh6 6. Ke4, Kg5 7. Kf3, Kh6 8. Kf4, Kh7 9. g5, Kg7 10. g6! (10. h6+?, Kh7 döntetlen.) 10. —, Kh6 11. Kg4, Kg7 12. Kg5! (A világos király nem őrzi tovább a sötét szabadgyalogot, mert a saját gyalogjai már elég előre jutottak.) 12. —, d3 13. h6+, Kg8 14. Kf6!, d2 15. h7+, Kh8 16. Kf7 stb. világos nyer.

104. Fahrni. (Elméleti végjáték.) A játszma sorsa azon dől el, hogy a sötét gyalog lenyérése után a világos király el tudja-e foglalni a b7 mezőt?! Ezért az indulás döntő jelentőségű: 1. a5!, Kg8 2. Kf6, Kh7 3. Ke6, Kh6: 4. Kd6, Kg6 5. Kc6, Kf7 6. Kb6, Ke7 7. Ka6:, Kd7 8. Kb7 stb. világos nyer.

Sötét indulása esetén: 1. —, a5! 2. Kh5 Kh8 3. Kg6, Kg8 4. Kf5, Kh7 5. Ke5, Kh6: 6. Kd5, Kg6 7. Kc5, Kf6 8. Kb5, Ke6 9. Ka5:, Kd7! 10. Kb6, Kc8 stb. döntetlen, mert 11. Ka7 elállja a gyalog útját, gyaloglépésre pedig a sötét király foglalja el az a8 mezőt.

**105. Euwe.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kh6, gy: a4, h4. Sötét: Kf5, gy: a5. Bármelyik fél indul, döntetlen. Világos nem tudja bevinni a h-gyalogját, de megkaphatja érte a sötét gyalogot. A szélső gyalog azonban nem juthat átváltozáshoz, mert a sötét király el tudja érni a mentő c8 mezőt: 1. h5, Kf6 2. Kh7, Kf7 3. h6, Kf8 4. Kg6, Kg8 5. Kf6, Kh7 és a sötét király visszaér c8-ra.

Sötét indulása esetén: 1. —, Kf6 2. h5, Kf7 3. Kh7, Kf6! 4. Kg8, Kg5 5. Kf7, Kh5: 6. Ke6, Kg6 stb. döntetlen.

1. eltérés: 3. Kg5, Kg7 4. Kf5, Kh6 5. Ke5, Kh5: 6. Kd5, Kg6 7. Ke5, Kf6 8. Kb5, Ke6 9. Ka5:, Kd7 10. Kb6, Kc8 stb. döntetlen.

2. eltérés: 2. Kh7, Kf7 3. h5, Kf6! 4. Kg8, Kg5 5. Kf7, Kh5: 6. Ke6, Kg6 stb. döntetlen.

**106. Lejn—Tal.** (XXXII. Szovjet bajnokság.) Az előző két példában bemutatott mentőakció ismeretében világos nem is próbálkozott meg gyalogelőnyének érvényesítésével, hanem megegyezett a döntetlenben. Következhetett volna: 1. —, Kf4 2. Kd4 (2. Kc4, Ke4: 3. Kb5, Kf4 stb.) 2. —, Kg3 3. Kd5, Kg2: 4. Ke6, Kf3 5. Kf6:, Ke4: 6. h4, Kd5 7. h5, Kd6 8. Kg7, Ke7 9. Kh7:, Kf7 10. h6, a5! 11. a4, Kf8 12. Kg6, Kg8 13. Kf6, Kh7 stb. döntetlen.

106.



Sötét indul és döntetlen

107.



Világos nyer

**107. Polugajevszkij—K. Grigorjan.** (XXXIX. Szovjet bajnokság.) Az aktívabb királyállás és a gyalogállásban rejtőző tempótöbblet itt is világos javára dönt: 1. Kg4, Kc5 2. Kf5,

Kd4 3. h5! (Megbénítja a sötét királysárnyai gyalogokat, és biztosítja a g4 tempót.) 3. —, b5 4. b4, a4 (4. —, ab: 5. ab:, Kc4 6. Ke5:, Kb4: 7. Kd4!, Ka5 8. Kc5!, b4 9. Kc4, Ka4 10. e5, és a világos gyalog sakkal érkezik, majd vezércsere után a világos király nyeri a g7 gyalogot. E változatban hiába sötété „a távoli szabadgyalog”, mégis veszít leszorított királya miatt.) 5. g4, Kc4 6. Ke5:, Kb3 7. Kd4!, Ka3: 8. Kc3, Ka2 9. Kc2, és sötét feladta, mert hiába nyeri le a b4 gyalogot és neki lesz két gyalogja egy ellen, de időben alaposan elkésik.

**108. Prokes.** (Elméleti végjáték.) A világos király a sötét állás mögött helyezkedik el, hogy a gyalogjai előtti területről a sötét királyt kiszoríthassa: 1. Ke7!, e4 (1. —, Kd4-re 2. Kd6 nyer.) 2. c4+, Kd4 3. de:, Ke4: 4. Kd6, Kd4 5. c5 stb. világos nyer.

108.



Világos nyer

111.



Világos nyer

**109. Grigorjev.** Világos: Kh1, gy: f2, h2. Sötét: Ka3, gy: a7, d7. Világos nyer. Gyalogvégjátékban rendszerint a távolabbi szabadgyalog előnyomulása hozza meg a döntést. Itt a közelebbi, a beérhető gyalog indul először, különben a sötét d-gyalog is vezérré változna: 1. f4!, Kb4 2. h4, d5 3. f5, Kc5 4. h5, d4 5. f6, Kd6 6. h6, d3 7. f7, Ke7 8. h7, d2 9. f8V+, Kf8: 10. h8V+ stb. világos nyer. Az egyik gyalog feláldozása időnyeres céljából, hogy a másik sakkal változzon át vezérré, ismert motívum.

**110. Mandler.** Világos Kg5, gy: c4, e4. Sötét: Ka7, gy: d6. Világos nyer. Világos kiszorítással nem nyerhet, mert a sötét



király a d6 gyalog, mint tengely körül szimmetrikusan tud mozogni világos királymozgásának megfelelően, és tartja az oppozíciót, de van taktikai megoldás: 1. Kg6!, Ka6 2. Kg7, Ka7 3. Kg8, Ka8 (Sötét eddigi lépései az oppozíció fontossága miatt kikényszerítettek, most azonban a sötét király rossz helyre került.) 4. c5!, dc: 5. e5, c4 6. e6 stb. világos nyer, mert a gyalogja sakkadással változik át.

**111. Szeleznyev. (Elméleti végjáték.)** A világos király nem támadhatja meg a sötét gyalogot, amíg az a g7 mezőn áll, mert a sötét király is megtámadná a világos gyalogokat és kiegyenlítene, világos tehát egy alkalmas pillanatban gyalogot áldoz, hogy a közelebbre terelt sötét gyalogot úgy nyerje le, hogy egyidejűleg a sötét királyt is kizárja a játékból: 1. Kb5, Kc3 2. Kc5, Kd3 3. Kd5, Ke3 4. Ke5, Kf3 5. Kf5, Kg3 6. h6!, gh: 7. h5, Kh4 8. Kg6, Kg4 9. Kh6: világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 5. h6?, gh: 6. Kf5, h5! 7. Kg5, Ke4 8. Kh5:, Kf5 stb. döntetlen.

112.



Világos nyer

117.



Sötét indul és nyer

**112. Dedrle.** Nem vezetne győzelemre 1. Kg7(h7)?, mert sötét 1. —, Ka7(b7)-tel, vagyis a vízszintes irányú opponálással sikeresen védekezhetne, sőt 1. Kh7?-re még az 1. —, Kb5, majd 2. —, Kc4 ellentámadás is kiegyenlítene. Ezért világos arra törekszik, hogy sötét mindkét ellenjátékát meg-  
hiúsítsa: 1. Kg8! (Jól átgondolt stratégiai felvonulás bevezető lépése.) 1. —, Kb6! (A sötét király nem mehet a 7. sorra, mert a világos király azonnal opponálna; de 1. —, Kb5 sem jó, mert 2. Kf7, Kc4 3. Ke6, Kc5 4. Kd7 után a sötét király kiszorulna.)



2. Kf8! (A 8. soron történő felvonulásra sötét csak átmenetileg opponálhat.) 2. —, Kc6! 3. Ke8, Kd6 (A sötét király egy vonalra került a gyalogjával, ami néhány lépés múlva súlyos következménnyel jár.) 4. Kf7, Kd7 5. Kf6, Kd6 6. Kf5! (A sötét király nem opponálhat tovább a saját gyalogja miatt.) 6. —, Kd7 7. Ke5, Kc6 8. Ke6, Kc5 9. Kd7!, Kb5 10. Kd6, Kc4 11. Kc6 stb. világos nyer.

**113. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kh7, gy: a7, b6. Sötét: Kb7, gy: g7, h6. Világos nyer. Mindkét királyt az ellenes gyalogok feltartóztatása köti le, a világos gyalogok előrehaladottsága (térelőnye) azonban nyerő kombinációt tesz lehetővé: 1. Kg6! (Szükséges tempónyerés, mert 1. Kg7:?, h5 után még sötét nyerne.) 1. —, Ka8 2. Kf5, h5 3. Ke6, h4 4. Kd7, Kb7! 5. a8V+!, Ka8: 6. Kc7 stb. világos nyer.

**114. Dedrlé.** Világos: Kc7, gy: b5, g2. Sötét: Kg5, gy: b6, f4. Világos nyer. Világos nem üti ki azonnal a b6 gyalogot, mert amikor vezért avatna, addigra a sötét király is lenyerné a g-gyalogot, a sötét gyalog pedig f2-re érve a vezér ellen is döntetlent tartana; ezért világos a gyalognyerést elhalasztja, hogy előbb a sötét f-gyaloggal bánjon el: 1. Kc6!, Kg4 (1. —, Kg6?-ra már jó 2. Kb6:) 2. Kd6! (2. Kd5?-re Kh5! távoli opponálás következne.) 2. —, Kg3 3. Ke5, Kg4, 4. Kf6, Kh4 5. Kf5, Kg3 6. Kg5, Kg2: 7. Kf4: stb. és a b6 gyalog eleste után világos nyer.

**115. Weenink.** Világos: Kf3, gy: b4, g2. Sötét: Kg5, gy: b5, f4. Világos nyer. Az előbbivel rokontémájú végjáték, itt azonban a térnyerő királymanőver még több finomságot tartalmaz: 1. Ke4, Kg4 2. Kd5!, Kh5! 3. Kc6! (Kritikus pillanat, sötét nem válaszolhat további opponálással.) 3. —, Kg5 4. Kc5 (A gyalognyerési fenyegetéssel világos elérte célját, megszerezte a vízszintes oppozíciót, tehát a sötét királyt kiszoríthatja.) 4. —, Kg4 5. Kd6!, Kg3 6. Ke5, Kg4 7. Kf6 stb. világos nyer.

El tér é s: 3. —, Kg6 4. Kb5:, Kg5 5. Kc5, Kg4 6. Kd4!, Kg3 7. Ke4 stb. világos nyer.

**116. Bogoljubov—Szeleznyev.** (Moravska Ostrava, 1923.) Világos: Kg5, gy: g2, h4. Sötét: Kd7, gy: f7, g6. Világos nyer. A sötét király a g-vonalat szeretné elérni, hogy döntetlent

tarthasson; ezért világosnak nem a szabadgyalogképzés a sürgős teendője, hanem a sötét király feltartóztatása és kiszorítása: 1. Kf6! (1. Kh6?, Ke6 2. Kg7, Kf5! döntetlen.) 1. —, Ke8 2. Kg7, Ke7 3. g3, Ke6! 4. Kf8, Kf6 5. g4, Ke6 6. g5!, f5 7. h5, f4 8. hg: stb. világos nyer.

1. eltérés: 4. —, f6 5. Kg7, Kf5 6. Kf7, g5 7. h5 stb. világos nyer.

2. eltérés: 3. —, Ke8 4. g4, f5 5. h5, fg: 6. h6 stb. világos nyer.

**117. Brinckmann—Rubinstein.** (Budapest, 1929.) Sötét térelőnye elegendő a győzelemhez. Világos nem tudja megakadályozni a sötét király behatolását az egyik szárnyra: 1. —, Ke4 2. Ke2, g5 3. Kf2 (3. Kd2-re, Kf4 4. Ke2, Kg3 5. Kf1, Kh2 6. Kf2, g4 nyer.) 3. —, d4! 4. cd:, Kd4: 5. Ke2, b4 6. Kd2 (6. ab:-re, c3! 7. bc:+, Kc4! 8. Kd2, a3 9. Kc1, Kc3 10. Kb1, Kb4: után a távolabbi szabadgyalog biztosítaná a győzelmet. Ezen a példán jól megfigyelhetjük a stratégiai és taktikai elemek — térelőny, áttörés, távolabbi szabadgyalog — összefüggését.) 6. —, b3! (Fokozza a térelőnyt.) 7. c3+, Ke4 8. Ke2, Kf4 9. Kf2, Kg4 10. Kf1, Kg3 11. Kg1, g4 12. Kf1, Kh2 13. Kf2, Kh1 14. Kg3, Kg1 15. Kg4:, Kg2: és világos feladta. (Ábrát lásd az 53. oldalon.)

**118. Walker.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kd5, gy: a2, b2, c2, e3. Sötét: Ke7, gy: a4, b4, c5, d6. Világos nyer. A világos király az ellenséges gyaloglánc pillére elé állt, hogy előkészítse a gyaloglánc robbantását; mielőtt azonban erre sor kerülne, a gyalogláncot világosnak rögzítenie kell: 1. c4!, bc: 2. bc:, a3 3. c4, Kd7 4. c4, Kc7 5. e5!, de: 6. Ke5:, Kc6 7. Ke6, Kc7 8. Kd5, Kb6 9. Kd6 stb. világos nyer, mert 9. —, Kb7 10. Kc5:, Kc7 opponálásra a másik sötét gyalog is elesik.

**119. Cohn—Rubinstein.** (Szentpétervár, 1909.) A világos gyaloglánc szakadozott, rugalmassága nincs, tehát ellenjátékra sem alkalmas. Sötét erre alapozza a tervét, amikor az ellenséges gyalogállást szét akarja zúzni, stratégiai felvonulása a leggyengébb gyalog elleni támadással kezdődik: 1. —, Kf6! 2. Kd2, Kg5 3. Ke2, Kh4 4. Kf1, Kh3 5. Kg1, e5! 6. Kh1 (Gyalogmozdulat az állás további gyengítésével járna.) 6. —,

b5 7. Kg1, f5 8. Kh1, g5 9. Kg1, h5 10. Kh1, g4 (Kezdődik a felszámolás.) 11. e4, fe: 12. fe:, h4 13. Kg1, g3 14. hg:, hg: és világos feladta, mert 15. f4-re, ef: 16. e5, f3 17. e6, g2 stb. és sötét nyer.

119.



Sötét indul és nyer

120.



Világos nyer

**120. Botvinnik—Flohr.** (XIII. Szovjet bajnokság.) 1. g4! (Világos először is rögzíti sötét gyalogjait.) 1. —, Ke7 2. h4, Kd6 3. Ke4, b6 4. h5! (Előkészíti a behatolást az f5 mezőn.) 4. —, gh: 5. gh:, a5 6. Kf5 (6. ba:, ba: 7. b3!, Kc5 8. Kf5, Kd5: 9. Kf6:, Kd4 10. Kg6 is nyert, mert világos gyalogja ér be előbb vezérnek, és őrzi az a1 átváltozási mezőt.) 6. —, ab: 7. Kf6:, Kd5: 8. Kg6, Ke6 9. Kh6:, Kf6 10. b3, Kf7 11. Kg5, Kg7 12. Kf5, Kh6 13. Ke5, Kh5: 14. Kd5, Kg5 15. Kc6, Kf5 16. Kb6:, Ke6 17. Kc5, Kd7 18. Kb4:, Kc6 19. Ka5, és sötét csak további öt lépés múlva adta fel. Szokatlan időhúzás egy ilyen szintű versenyen!

# HUSZÁR- ÉS FUTÓVÉGJÁTEKOK

Sok tépelődést okoz annak eldöntése, hogy a lebonyolítás utáni állásban, a végjátékban melyik tiszt ér többet: a huszár vagy a futó?! Ezt mindig a gyalogállás, illetve a gyalog- és királyálláshoz viszonyított helyzetük dönti el. Zárt gyalogállás mellett rendszerint a huszár az előnyösebb tiszt, mert a romboló munkára alkalmasabb a futónál; viszont, ha a gyalogállás szakadozott és a küzdelem a tábla mindkét szárnyára kiterjed, akkor a futó az alkalmasabb tiszt, mert a huszárnál hosszabb léptű, tehát gyorsabb mozgású. A futó a gyalogjai mögött veszít a rugalmasságából, a huszár légi úton közlekedvén, ritkábban küzd felvonulási gondokkal.

A középjátékot követő lebonyolításkor kell ügyelni arra, hogy a végjátékra mozgékonyabb tiszt maradjon, mint az ellenfélnek; tehát nem kielégítő, ha a játékos csak a csereértéket mérlegeli.

Az eddig bemutatott végjátékok a gyalogok harcát szemléltették. A végjátékok tartalmát a csoportcímek jelezték, de az elemzések már a stratégiáról és egyes taktikai műveletekről is említést tettek. A következő végjátékokban nemcsak gyalogok, hanem tisztek is részt vesznek a küzdelemben, és a csoportosítás éppen aszerint történik, hogy a harcban milyen elnevezésű tisztek játsszák a főszerepet. Ezekben a végjátékokban már valamennyi taktikai művelet előfordul, szükséges tehát, hogy a stratégia és taktika fogalmával is megismerkedjünk.

Stratégián a tervszerű felvonulást, vagyis a döntő küzdelemre való felkészülést értjük; a fontos mezők megszállása, vagy tűz alatt tartása, támaszpontok kiépítése, továbbá az időnyerő tempózások a legismertebb fegyverei. A taktika



számára is a stratégia hozza létre a kihasználható állásokat, természetesen azok kivételével, amelyek az ellenfél hibás lépéseiből adódnak.

Taktikán a létrehozott alkalmas helyzetek kihasználását értjük; fegyvere a kényszerítés (ütés, fenyegetés stb.), amely az állásban lényeges változást okoz. Azt a lépéssorozatot, amelyik az állásban az ellenfélre káros változást létrehozza, taktikai műveletnek nevezzük. A taktikai műveletet a lehető leggyorsabban kell végrehajtani, nehogy időt nyerjen az ellenfél bábjainak átcsoportosítására, és ezzel a hatásos védekezés megszervezésére. Éppen ezért a taktikai műveletnél a bábok csereértéke nem jön számításba, mert a bábok valódi értékét az adja meg, hogy felhasználhatók-e a kitűzött cél elérésére.

A végjátékok tartalmát a stratégia, valamint a taktikai műveletek adják meg, amelyeket az elemzések kellően ismeretnek.

## **I. Mattadás könnyű tisztekkel (Két huszár egy vagy több gyalog ellen)**

**121. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos csak olyan színű sarokmezőn adhatja be a mattot, mint amilyen színű mezőkön mozog a futója; a jelen helyzetben tehát világosnak az a feladata, hogy a sötét királyt átterelje az egyik fehér színű sarokmezőre: 1. Hf7+, Kg8 2. Fe4 (időnyerés) 2. —, Kf8 3. Fh7, Ke8 4. He5! (Akik nem ismerik az átterelés szabályát, azok nem merik ezt a huszárlépést megtenni, mert attól tartanak, hogy a sötét király szabad úthoz jut. Nagy tévedés, mert a sötét király csak a c6 mezőt érheti el, és azután fokozatosan visszaszorul.) 4. —, Kd8 (4. —, Kf8 5. Hd7+ után az átterelés meggyorsulna.) 5. Ke6, Kc7 6. Hd7!, Kc6 7. Fd3 (A huszár a fekete, a futó pedig a fehér mezőket tartja tűz alatt, tehát a sötét király nem törhet ki.) 7. —, Kc7 (7. —, Kb7-re 8. Kd6 stb. a nyerés útja.) 8. Fe4, Kd8 9. Kd6, Ke8 10. Fg6+, Kd8 11. Fh5 (időnyerés) 11. —, Kc8 12. Hc5!, Kd8 13. Hb7+, Kc8 14. Kc6, Kb8 15. Fg4, Ka7 16. Kc7, Ka6 17. Fe2+, Ka7 18. Hd6, Ka8 19. Fb5 (Újabb időnyerés.) 19. —, Ka7 20. Hc8+, Ka8 21. Fc6+ és matt.

121.



Világos nyer

122.



Világos nyer

122. állás. (Elméleti végjáték.) A futók bármelyik sarokmezőn beadhatják a mattot a magára maradt ellenséges királynak: 1. Kf4, Kd6 2. Kf5, Kd7 3. Fd5, Kd6 4. Ke4, Ke7 5. Ke5, Kd7 6. Fc5, Kc7 7. Ke6, Kd8 8. Fc6, Kc7 9. Kd5, Kd8 10. Fd6, Kc8 11. Kc5, Kd8 12. Kb6, Kc8 13. Fe7, Kb8 14. Fd7, Ka8 15. Fa3, Kb8 16. Fd6+, Ka8 17. Fc6+ és matt.

123.



Világos nyer

124.

Bármelyik fél indul,  
világos nyer

123. állás. (Elméleti végjáték.) Az elmélet megállapítása szerint „Két huszár nem nyer az egyedül maradt király ellen; de ha a hátrányban levő félnek egy olyan gyalogja is van, amelyet legfeljebb három mező választ el az átváltozási mezőtől, és a gyalogot az egyik huszár rögzíteni tudja, akkor a nyeres legtöbbször kikényszeríthető.”

A fenti állás megoldása a nyerés technikáját szemlélteti:  
 1. Kg5, Kh7 2. Hdf5, Kg8 3. Kf6!, Kf8 4. Hg7, Kg8 5. He6,  
 Kh7 6. Kg5, Kh8 7. Kh6!, Kg8 8. Kg6, Kh8 9. Hf8, Kg8  
 10. Hh7, Kh8 (Az állás megérett a döntésre, és most az eddig  
 tétlen huszár is beavatkozik a küzdelembe.) 11. Hg4!, e3 12.  
 Hh6, e2 13. Hg5, e1V 14. Hgf7+ és matt.

**124. Troicki.** (Elméleti végjáték.) 1. Hc4!, a3 2. He5, a2  
 3. Hg6+, Kh7 4. Hf8+, Kh8 5. He7, a1V 6. Heg6+ és matt.  
 (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Ha sötét indul, akkor világosnak előbb tempókkal ki kell  
 kényszerítenie, hogy az ábraállásból ő legyen lépésen: 1. —,  
 Kh7 2. Kf6, Kg8 (vagy 2. —, Kh8 3. Ke6!, Kh7 4. Kf7 stb.)  
 3. Kc7!, Kh8 4. Kf8, Kh7 5. Kf7, Kh8 6. Hc4 és nyer.

**125. Loyd.** (Elméleti végjáték.) Ha a gyalogot csak két mező  
 választja el az átváltozás helyétől, akkor a nyerés csak kivételes  
 esetekben lehetséges. A mattadást az teszi lehetővé, hogy a sötét  
 király beszorítása után gyaloglépés oldja fel a pattot: 1. Hc6,  
 Ka1 2. Kc2, Ka2: 3. Hb4+, Ka1 4. Kc1, a2 5. Hc2+ és matt.

125.



Világos nyer

126.



Világos nyer

**126. Loyd.** (Elméleti végjáték.) A sötét gyalog nincs rögzítve  
 huszár által és mégis nyer világos: 1. Hh3!, gh: 2. Kf2, h2  
 3. Hg3+ és matt.

**127. Bolton.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kf5, Hh1, Hh2.  
 Sötét: Kh4, gy: h3. Világos nyer. A sötét király h8 felé akar  
 menekülni, amit világosnak úgy kell megakadályoznia, hogy



a sötét gyalog továbbra is rögzítve maradjon: 1. Hf2, Kh5 (1. —, Kg3 2. Hfg4 után a harc rövidebb lenne.) 2. Hfg4, Kh4 3. Kg6!, Kg3 4. Kg5, Kg2 5. Kf4, Kh1 (5. —, Kgl-re 6. Kg3! nyer.) 6. Kf3!, Kgl 7. Kg3, Kh1 8. Hf3, h2 9. Hf2+ és matt.

**128. Troicki.** (Elméleti végjáték.) Ha a sötét király eléri a h8 mezőt, úgy világos nem nyerhet, mert a c2 huszár nem tudna időben mattot adni. Világos feladata tehát, hogy a sötét király menekülési útvonalát elzárja: 1. Hd5, Kc8 2. Ke7!, Kb8 3. Kd8, Kb7 4. Kd7, Ka7 5. Kc7, Ka6 6. Kc6, Ka7 7. He7, Ka6 8. Hc8, Ka5 9. Hb6! (A királyt a4 felé sem szabad kiengetni!) 9. —, Ka6 10. Hc4, Ka7 11. Hd6, Ka6 12. Hb7, Ka7 13. Hc5, Kb8 14. Kd7, Ka7 15. Kc7, Ka8 16. Kb6, Kb8 17. Hb7!, Kc8 18. Kc6, Kb8 19. Hd6, Ka7 20. Kb5, Kb8 21. Kb6, Ka8 22. Hc8, Kb8 23. He7, Ka8 24. Kc7, Ka7 25. Hb4!, c2 26. Hec6+, Ka8 27. Hd5 és matt a következő lépésben.

128.



Világos nyer

129.



Világos nyer

**129. Tajmanov—Milics.** (Szovjetunió—Jugoszlávia, 1956.) A versenygyakorlatban a huszároknak általában több gyalog ellen kell megküzdeniük. A nyerés stratégiája ez esetben a következő: az erősebb félnek előbb le kell nyernie az ellenséges gyalogokat, az utolsó kivételével, amelyet az előző példákban ismertetett módon kell az egyik huszárral blokálnia. Az ábrából világos 1. Hd6!, Ke3 2. Hf5+, Kf3 3. Hfd4+, Ke4 4. He2, Kf3 5. H2f4, majd 6. Hh3: folytatással pont a kellő helyen blokálná a h3 gyalogot, és megkezdhetné a sötét király

leszorítását, hogy a 124. példának megfelelően kicsikarja a győzelmet.

Ehelyett 1. He5+? történt és 1. —, Ke4 2. Hf7 (2. Hg6-ra f4! és a gyalog ütésére a sötét király beállna a huszárok közé.) 2. —, f4 3. Heg5+, Ke3 4. Hh3:-mal megszerezte ugyan világos a h3 gyalogot, de az f-gyalog biztosítja sötétnek a döntetlent. 4. —, f3 5. He5, Ke2! (Természetesen nem 5. —, f2? 6. Hg4+ miatt.) 6. Hg4, Kf1 7. Hgf2, Kel 8. Hd3+, Ke2 9. Hdf4+, Kf1 10. Khl, Kel 11. Hd3+, Ke2 12. Hdf2, Kf1 13. Hg4, Kel 14. Kgl, Ke2 15. Hgf2, Kel 16. Hd3+, Ke2 17. Hdf4+, Kel 18. Hd3+, Ke2 19. Hdf2, Kel 20. Hg4, Ke2 21. Hh2, f2+ 22. Kg2, Kel 23. Hf1, Ke2 24. Hf4+, Kel 25. Hd3+ és az ellenfelek döntetlenben egyeztek meg. Világos nem tudja úgy lenyerni az f2 gyalogot, hogy a következő lépésben a h-gyalog ne lépjen előre.

## II. Huszár a gyalogok ellen

**130. Stamma.** (Elméleti végjáték.) Egy huszár is bematolhatja a gyalogja előtt sarokba szorult ellenséges királyt, ha a gyalognak van még lépése: 1. Hg3+, Kh2 2. Hf5, Khl 3. Kf2!, Kh2 4. He3, Khl (Ha a sötét király most h2-ön állna, úgy 5. Hg4+, Khl 6. Kfl készítené elő a mattadáshoz alkalmas helyzetet.) 5. Hf1, h2 6. Hg3+ és matt.

130.



Világos nyer

131.



Döntetlen

**131. Fabrni.** (Elméleti végjáték.) A szélső vonalon álló ellenséges szabadgyalogot a huszár csak akkor tartóztathatja fel,

ha a gyalog az utolsó előtti sort még nem érte el, és a gyalog előtti mezőt a huszár megtámadhatja: 1. Hc1, Kb4 2. Ha2+, Kb3 3. Hc1+, Kb2 4. Hd3+, Kc2 5. Hb4+, Kb3 6. Hd3, a2 7. Hc1+ stb. és döntetlen.

**132. Grigorjev.** A küzdelem alakulására már az első lépés döntő jelentőségű, ezért az állásban rejlő finomságok megértéséhez nézzük meg előbb a természetesnek látszó, de helytelen védekezést: 1. Hg6?, h3 2. Hf4, h2 3. He2+, Kd2! (Rossz volna 3. —, Kd3?, mert 4. Hg3 után a sötét király csak kerülő úton, c2 és d1-en át közeledhetne a huszárhoz, miközben a világos király elérné az f4 mezőt, és minden veszélyt elhárítana.) 4. Hg3, Ke1 5. Kd6 (Elkésztett segítség.) 5. —, Kf2 6. Kh1+, Kg2 stb. sötét nyer.

A helyes stratégiai felvonulás a jó védekezésre: 1. Hf7!, h3 2. Hg5, h2 3. He4+, Kd4 (Az előbbi változattal szemben lényeges különbség, hogy a sötét király nem mehetett d2-re, azt pedig már láttuk, hogy 3. —, Kd3? nem nyer.) 4. Hf2! (4. Hg3?-ra, Ke5 nyer.) 4. —, Kc3 (A sötét király kénytelen vándorútra kelni.) 5. Kd6, Kd2 6. Ke5, Ke2 7. Hh1! (7. He4-re, Kf3 nyer.) 7. —, Kf3 8. Kd4, Kg2 9. Ke3, Kh1: 10. Kf2 patt.

Eltérés: 3. —, Ke2 4. Hg3, Kd1 5. Kd6, Ke1 6. Ke5, Kf2 7. Kf4 stb. döntetlen.

132.



Döntetlen

133.



Világos nyer

**133. Prokop.** A b5 gyalog átváltozási helyét a huszár csak d7-ről támadhatja meg, de ehhez is védelemre van szüksége,

amiből nagy baj származik, mert a sötét király nem ütheti ki az előrenyomuló f-gyalogot: 1. Kc6! Ke7 (Helyet ad a huszárnak és biztosítja a d7 mező elfoglalását.) 2. b6, Hf6 3. b7, Hd7 (A vezérszárnyon látszólag elmúlt a veszély, mert 4. Kc7?-re, Hc5! már biztosítja a döntetlent; most pedig 4. —, Hb8+ fenyeget teljes kiegyenlítéssel.) 4. f6+! (Erre az áldozatra az álomkép szétfoszlik, mert a huszár nem juthat hozzá az előnyös helyezkedéshez.) 4. —, Ke6 5. f7!, Ke7 (5. —, Hb8+-ra 6. Kc7, Ha6 7. Kb6 nyer.) 6. f8V+! stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Ú t v e s z t ő: 1. Kc7?, Hf4! 2. Kd6, Hd3 3. b6, Hb4 4. b7, Ha6 stb. döntetlen.

**134. Szeleznyev.** A huszár támadása miatt az e-gyalog kénytelen átváltozni, ezzel azonban világosnak örökös sakcadásra ad alkalmat: 1. Kf7, e3 2. Hf6+, Kh8 3. Hd5, e2 4. Hf4!, e1V 5. Hg6:+, Kh7 6. Hf8+, Kh8 7. Hg6+ stb. döntetlen.

134.



Döntetlen

135.



Döntetlen

**135. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Ha a bábok egy sorral lejjebb állnának, akkor nyerhetne világos, így azonban a huszárnak csak passzív szerepe lehet, mert a pattveszély miatt a világos király nem mentheti fel a védőszolgálat alól: 1. Kc5, Ka8 stb. döntetlen, mert a világos király nem jöhet közelebb a gyalogjához.

**136. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A tisztok között a huszár az egyedüli, amelyik tempót nem nyerhet. A végjáték meggyőző

egyszerűséggel bizonyítja a huszárnak ezt a tulajdonságát. Sötétnek nem szabad kiengednie a világos királyt a sarokból, ezt a követelményt azonban csak úgy teljesítheti, ha királyával ugyanolyan színű mezőre lép, mint amilyen színű mezőn áll a huszár: 1. —, Kc7! 2. He4, Kc8 3. Hd6+, Kc7 4. Hb5+, Kc8 stb. döntetlen, mert bármerre is nyargaljon a huszár a táblán, a c7 vagy c8 mezőt mindig csak sakkadással tudja megtámadni, tehát a királyát nem szabadíthatja ki a sarokból.

136.



Sötét indul és döntetlen

137.



Világos nyer

**137. Euwe.** (Elméleti végjáték.) Világos győzelme az oppozíció megszerzésétől függ, ezért rossz volna 1. c5, mert a sötét király úgy nyerné le a huszárt, hogy még opponálhatna is. A helyes játék: 1. Ha5! (A sötét királyt a legrosszabb útra kell kényszeríteni.) 1. —, Kc5 2. Kg2, Kb4 3. Kf3, Ka5: 4. Ke4, Kb6 5. Kd5, Kc7 6. Kc5 stb. világos nyer.

**138. Prokes.** (Elméleti végjáték.) A világos király előbb érkezik a gyalogokhoz, mint a sötét király és így az opponálással a huszártöbblettel szemben is döntetlent tarthat, mert a huszárt nem lehet felmenteni a védőszolgálat alá: 1. Kc7, Hg4! 2. Kd6, Hf6! 3. Ke6! (Opponálás átlós irányban.) 3. —, Kg7 4. Ke7! (Opponálás vízszintes irányban.) 4. —, Kg6 5. Ke6, Kg5 6. Ke5, Kg4 7. Kf6:, Kf4 8. Ke6, Ke3! stb. döntetlen. Rossz volna 8. —, d4? mert 9. Kd5, Ke3 10. Kc4 után még világos nyerne.

Útvesztő: 3. Ke7?, Kg7 4. Ke6, Kg6 5. Ke5, Kg5 6. Ke6, Kf4! 7. Kf6:, Ke3 8. Ke5, d4! stb. sötét nyer.

138.



Döntetlen

139.



Világos nyer

**139. Prokes.** (Elméleti végjáték.) A fenyegető gyalogcserét világos áldozattal hárítja el, hogy megszerezze érte az oppozíciót: 1. Kc4, Kc6 2. Hg6, d6 3. He7+, Kd7 4. c6+, Ke7: 5. Kd5, Ke8! 6. Ke6!, Kd8 7. Kd6: stb. világos nyer.

Útvesztő: 1. Hg6?, d6 2. cd:, Kc6 stb. döntetlen.

140.



Világos nyer

141.



Világos nyer

**140. Grigorjev.** A gyalogátváltozást a huszár nem tudja elősegíteni, mert a sötét gyalog erre nem enged időt; a világos gyalog azonban a huszárt mattadáshoz segítheti: 1. Ha2! (A sötét gyalogot rögzíteni kellett, hogy a világos király jó



helyzetet teremthessen a huszár támadására.) 1. —, Kf8 2. Kf6! Kg8 3. Kg6, Kh8 4. Hb4!, Kg8 (4. —, a2-re 5. Ha2: nyer.) 5. h7+!, Kh8 6. Hd3, a2 7. He5, a1V 8. Hf7+ és matt.

Ú t v e s z t ő: 1. Kf5?, Kg8! 2. Kg6, Kh8 3. Ha2 (3. h7, a2! döntetlen.) 3. —, Kg8 4. h7+, Kh8 5. Hb4, a2! stb. döntetlen, mert a huszár most nem juthat el f7-re.

**141. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A küzdelem helyétől a világos király nagy távolságra van, és mégis jókor érkezhet a sötét király kiszorítására, ha elhárítja a fenyegető gyalogcseserét: 1. Hb6+!, cb: (1. —, Kb7-re 2. Hc4, c6 3. b6! nyer.) 2. Kf3, Kb7 3. Ke4, Kc7 4. Ke5! (Az oppozíció világosé.) 4. —, Kd7 5. Kd5, Kc7 6. Ke6, Kc8 7. Kd6 stb. világos nyer, mert sötét a gyalogvesztés után csak a 8. soron opponálhat.

Ú t v e s z t ő: 1. He7?, Kb7 2. Hd5, c6 stb. döntetlen.

**142. Réti—Marshall.** (Baden-Baden, 1925.) Ha sötét lenne lépésen, világos könnyen nyerne, mert 1. —, Kg6-ra 2. d6 jöhet átváltozással; világosnak tehát tempót kell vesztenie, hogy nyerjen: 1. Kg3, Kf5(f7) 2. Kf3!, Kf6 3. Kg4 stb. világos nyer, mert elérte az alapállást, amelyben most már sötétnek kell lépnie. A tempóvesztést világos úgy érte el, hogy királyát háromszög alakban mozgatva vitte vissza a kiindulási helyére. (Király-háromszögelés.)

142.



Világos nyer

143.



Világos nyer

**143. állás.** (Elméleti végjáték.) A sötét szélső gyalog előbb változhat át, mint a világos, tehát az a1-h8 átló a sötét érdeket szolgálja. Mi mentsége lehet itt világosnak?! Az átló

lezárása, amellyel ezt a döntő fontosságú útvonalat a világos érdekek szolgálatába állítja: 1. He6+, Ke3! 2. Hd4! (Ráterelő áldozat, amely a sötét királyt mértani helyzetbe hozza a megszülető vezérével.) 2. —, Kd4: 3. h7, a1V 4. h8V+ stb. világos nyer.

**144. Gligorics—Marovics.** (Zágráb, 1965.) Sötét első feladata kikényszeríteni a h-gyalog lépését. Egyéb próbálkozás nem vezetne eredményre. 1. —, He3 2. h4+, Kg6 3. Kf3, Hd5 (Gyorsabban célhoz vitt 3. —, Hc4!) 4. Ke4, Hb4 5. Ke5, Hc2 6. Ke4, He1 7. Kf4, Hg2+ 8. Kg3, He3 9. Kf4, Hc4! 10. Ke4, Kf7! 11. Kf4, Hd6 12. Ke5 és világos egyidejűleg feladta. Következhetett volna 12. —, Hc8! 13. Kf5, He7+ 14. Kf4, Kg6+ 15. Kg3, Ke6 és világosnak hamarosan lépnie kellene valamelyik gyalogjával, miután a nyereség már nem lenne probléma.

144.



Sötét indul és nyer

145.



Világos nyer

**145. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A sötét királyt nem lehet a sarokból kiűzni, de a gyalogok kiütésével sem lehet a pattállást feloldani; ezért világos oly módon áldozza fel a huszárját, hogy mindkét fél szabadgyaloghoz juthasson: 1. Hd6, Kh8 2. He4, Kg8 3. Ke8! (időnyeres) 3. —, Kh8 4. Hf6!, gf: (Más lépés nincs.) 5. Kf7 stb. világos nyer.

**146. Troicki.** Világos részéről rossz kísérlet lenne mattrá játszani, mert 1. Kg6?, Hf2: 2. Kf6:, g4 3. Ke5, g3 4. Kd6, Hd3! 5. Kc6, Hb4+ 6. Kd6, Ha6! 7. Kc6, Hc7: után az álomkép szétfoszlana; ezért világos az f-gyalogját kivonja az ütésből, hogy kedvező helyzetet teremthessen egy pattfészek kialakí-

tására: 1. f3, He5 2. Kg7, Hf3: (2. —, Hd7 3. Kg6, Kb7 4. Kf5 stb. döntetlen.) 3. Kf6:, g4 4. Kf5, g3 5. Kg4, g2 6. Kh3! (Az utolérhetetlen gyalog kergetésével a világos király patt-fészekbe jutott.) 6. —, g1V 7. b7+, Kb7: 8. c8V+, Kc8: patt.

146.



Döntetlen

148.



Döntetlen

Eltérés: 2. —, f5 3. Kf6, Hf3: (3. —, g4? 4. Ke5:, gf: 5. Kd6!, Kb7! 6. Kd7 után még világos nyerne.) 4. Kf5: stb. döntetlen.

**147. Kubb.** Világos: Kh5, Hh8, gy: h4, h6. Sötét: Kf8, gy: d3, f6, f7. Döntetlen. A gyalogátváltást világos nem tudja megakadályozni, ezért a védekezést úgy szervezi meg, hogy a sötét új vezér ne árthasson: 1. h7, Kg7 (1. —, d2 2. Hg6+, fg:+ 3. Kg6: stb. döntetlen.) 2. Hf7:!, Kh7: 3. Hh6, d2 4. Hg4, d1V patt.

Azt a taktikai műveletet, amellyel egy ellenséges vonalbábót a még mozgásképes utolsó bábunk megbénítására kényszerítünk, önkötésnek nevezzük. (Bán Jenő után.)

**148. Rinck.** Az előbbi végjátékhoz hasonlóan világos itt is a huszárjának megbénításával kerüli el a katasztrófát: 1. f7, Ke7 2. He6!, Kf7: 3. Hg5+, Kf6 4. Hf3:, c2 5. Hg1!, c1V patt. A gyalogátváltás elhalasztása esetén 6. He2 már biztosítja a döntlent.

**149. Prokes.** Világos áldozatot kínál, hogy az egyik sötét gyalogot rossz vonalra terelje, a másikat pedig eltérítése az útból. Az áldozatok elfogadása esetén a sötét új vezér mértani helyzetbe kerül királyával és emiatt elvész; ha pedig sötét

visszaautasítja az áldozatokat, úgy még a gyalogátváltozásig sem juthat el, mert a világos gyalog sakkadással változik át:  
 1. e5!, hg: (A sötét gyalog átváltozási helye most kedvezőtlen.)  
 2. e6 (A sötét f-gyalogot eltereli az útból.) 2. —, fe: 3. f6!, g3 4. f7, g2 5. f8V, g1V 6. Vc5+ stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, Kd5 2. e6, fe: (2. —, Kd6-ra 3. He5, fe: 4. f6, h4 5. Hc6 csak lépéscsere.) 3. f6, Kd6 4. He5, h4 5. Hc6, h3 6. f7, h2 7. f8V+ stb. világos nyer.

149.



Világos nyer

150.



Világos nyer

**150. Prokes.** Sötét nem várhat addig, amíg a világos király megtámadja a gyalogjait, tehát gyorsan helyreállítja az anyagi egyensúlyt; ezzel azonban szabaddá teszi a világos a-gyalogot:  
 1. Kf4, d2! 2. Hd2:, c3 3. Ke3!, c2 4. Hb3! (Döntő elterelő áldozat, amelyet nem lehet visszaautasítani.) 4. —, ab: 5. Kd2, Kh6 6. a4 stb. világos nyer.

1. eltérés: 3. —, cd: 4. Kd2:, Kh6 5. Ke3, Kh5: 6. Kb4, Kg6 7. Ka4:, Kf7 8. Kb5, Ke7 9. Kb6, Kd7 10. Kb7 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, c3 2. Ke3, d2 3. Kc2, Kh6 4. Kd1, Kh5: 5. Kc2, Kg4 6. Hd4, Kf4 7. Hb5, Ke3 8. Hc3: stb. világos nyer.

### III. Huszár a huszár ellen

Már a gyalogvégjátékoknál utaltunk arra, hogy az egyes végjátékokat nehéz meghatározott csoportba sorolni. Mint ahogy a gyalogvégjátékokból lehet vezérvégjáték (a versenygyakorlatban nagyon sok esetben), úgy a könnyűtisz-t-végjátékok is gyakran végződhetnek gyalog-, vagy akár vezérvégjátékban. Mégsem lenne helyes az ilyen végjátékokat szétválasztani és a befejező részt másik fejezetben tárgyalni. Példáinkban továbbra is mindig a kiinduló állást vesszük alapul a besorolásnál, és reméljük, hogy a kevesebb tapasztalattal rendelkező olvasóink is megértik majd az összefüggéseket.

151.



Világos nyer

152.



Világos nyer

151. Troicki. A sötét gyalogot be kell engedni, különben a világos gyalog sem változhatna át, vezér nélkül pedig nincs győzelem. Világos álláselőnye abban nyilvánul meg, hogy a vezérek bevitele után közvetlen támadást indít a sötét király ellen. 1. Hf5!, d2 2. c7, d1V 3. c8V+, Kh7 4. Vc7+, He7 (Kényszer áldozat a matt ellen.) 5. Ve7:+, Kg6 6. Hh4+, Kh6 7. Vf6+, Kh7 8. Vf7+, Kh8 9. Hg6+ és matt.

Elterés: 2. —, He7 (Eltereli a veszedelmes huszárt, de az e7-en is jó helyen áll.) 3. He7:, d1V 4. c8V+, Kg7 5. Vg8+, Kf6 (A sötét király elkerülte a mattot, de most más baj éri.) 6. Hd5+!, Ke5 7. Vg7+!, Kd6 (Különben a sötét vezér azonnal elvész.) 8. Vc7+, Ke6 9. Ve7+! stb. világos nyer, mert sötét bármelyik lépésére kettős támadással felelhet.

**152. Nieszl Fülöp.** A király elleni támadásnak nem mindig mattadás a célja; gyakori eset, amikor a mattfenyegetés csak előnyt szerző taktikai művelet: 1. Kg6!, d2! 2. Hd6! Gyalog-űtésre a sötét huszár még jókor érné el az f8 mezőt, és minden veszélyt elhárítana.) 2. —, d1V 3. Hf7+, Kg8 4. h7+, Kf8 5. h8V+, Ke7 6. Vf6+, Ke8 7. Ve6+, Kf8 8. Hg5!, Vd3+ 9. Kh6 stb. világos nyer, mert sötét a mattot nem védheti. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Ennek a két példának a befejezése tulajdonképpen a vezérvégjátékok tárgyához tartozik, de mint már az előbb indokoltuk, mégis ebben a fejezetben foglalkozunk velük. Világos a győzelmet különben is előnyösebb huszárvégjátékának köszönheti, mert a vezérvégjátékban a tiszta huszárelőnyt (gyalogok nélkül) csak ilyen szerencsés helyzetben lehet érvényesíteni.

**153. Szeleznyev.** A sötét gyalog látszólag veszély nélkül haladhat előre, míg a világos gyalogot a sötét huszár kiütéssel fenyegeti; a megoldás mégis gyalogelőnyomulással kezdődik, mert világos számára létfontosságú, hogy a sötét huszár ne ellenőrizhesse az e2 mezőt: 1. e6!, Hc5+ 2. Ke2, He6 (Különben a gyalogok egyidőben változnak át.) 3. Kf1, h2 4. He2+, Kf3 5. Hg1+, Kg3 6. He2+, Kh3 7. Hg1+ stb. döntetlen örökös sakkadással, mert 7. —, Kg4 8. Kg2 után az utolsó gyalog is lekerülne a tábláról.

153.



Döntetlen

154.



Döntetlen

**154. Villeneuve—Esclapon.** A világos gyalogok előnyomulása akadályokba ütközik, ezzel szemben a sötét gyalog hábo-



rítatlanul nyomulhat előre. Világos a vesztesre álló játszmát pattkombinációval menti, amelynek poénje egy meglepő királylépés 1. b6+, Kb6: (1. —, Kb7? 2. Hb5 döntetlen.) 2. Hc8+, Hc8: 3. Ke6! (A király mértani helyzetbe kerül a megszülető vezérével, és mégis ez az egyetlen lehetőség a veszély elhárítására, mert 3. Kf6?-ra, Hd6 nyer.) 3. —, b2 4. g7, b1V 5. g8V, Vb3+ 6. Kd7!, Vg8: patt.

**155. Rinck.** Világosnak az e7 és f6 mezők ellenőrzését kell valamiképpen megoldania, hogy lehetővé tegye szabadgyalogja előnyomulását: 1. He7, Hd7 2. Hc6+! Kb6! (2. —, Ka6?-ra. 3. Hb8+ elterelés azonnal nyer.) 3. He5:, Hf6 4. Hd7+! (Eltereli a védőbábot.) 4. —, Hd7: 5. e5!, He5: 6. g7 stb. világos nyer.

155.



Világos nyei

156.



Világos nyer

**156. Szeleznyev.** Helytelen kísérlet lenne a győzelemre 1. Hb4?, mert 1. —, Kh5, majd 2. —, h6 után sötétnek semmi baja sem volna. Ez ellen a védekezés ellen az f6 mező gyors elfoglalása látszik hatásos ellenjátéknak, de miként jusson oda a világos huszár, amikor a d5 és e4 mező sötét ellenőrzése alatt áll? Mégis lehetséges, mert a támadó huszárt sötét nem ütheti ki anélkül, hogy még nagyobb bajba ne keverednék: 1. Hc3!, Kh5 (1. —, He8 2. Hd5 is ugyanoda vezet.) 2. He4! (Elterelő áldozat, amelyet sötét nem fogadhat el a 3. Kh3 után fenyegető matt miatt.) 2. —, Hd5 3. Hf6+, Hf6: 4. gf:, Kh6 5. Kf3 (Sötét lépéskényszerbe jutott.) 5. —, g5 6. fg:, Kg6 7. Kf4 stb. világos nyer.

157. Szeleznyev. Világos: Kd3, Hd6, gy: f5, f6, g5. Sötét: Kh7, Hb6, gy: a3, d4, g7, h5. Világos nyer. A sötét szabadgyalogok annyira veszélyesek, hogy világosnak nem lehet más orvossága, mint az ellenfél királya elleni támadás: 1. f7! Hd7 2. g6+, Kh8 (2. —, Kh6-ra 3. f8V, Hf8: 4. Hf7+ és matt.) 3. He8, a2 4. f6+ (Fenyeget 5. fg matt.) 4. —, He5+, 5. Ke4, Hg6: 6. fg+, Kh7 7. g8V+, Kh6 8. Vg7+, Kg5 9. f8V, a1V 10. Vf4+ és matt.

Útvesztő: 1. g6+?, Kg8 2. f7+, Kf8 3. He4, a2 4. Hg5, Hd7! stb. sötét nyer.

158. Rinek. A gyalogáttörést a sötét huszár még valahogy ellensúlyozni tudja, csak az a baj keletkezik, hogy harc közben a sötét király kerül veszélyes helyzetbe. A sötét király menekülni kénytelen, de ezzel olyan helyzet jön létre, amelyben a sötét huszár már elterelhető az őrhelyéről: 1. f6!, gf: 2. h5, Hg3: 3. h6, Hf5 4. h7, Hd6+ 5. Kb4, Hf7 6. He6! (Fenyeget 7. Hc5+ és matt.) 6. —, Kb7 7. Hd8+, Hd8: 8. h8V stb. világos nyer.

158.



Világos nyer

159.



Világos nyer

159. Wolf—Balogh. (Levelezési játszma, 1930.) Világos szélső gyalogja elvesz, de a vezérszárnyon új szabadgyalogra tesz szert, amely értékesebb az elvesztettnél, mert a sötét király messze áll tőle, és így gyorsan haladhat előre: 1. e6, He4 2. e7, Hd6 3. Hd4, Kh7: 4. Hb5:! (Elterelő áldozat, amelyet sötét nem fogadhat el.) 4. —, He8 5. Hc7! (Döntő ráterelő áldozat; rossz lenne 5. Hd6?, mert 5. —, Hd6: 6. b5, Kg7 7. b6, Kf7 után sötét nyerne.) 5. —, Hc7: 6. b5, Kg7 7. b6 stb. világos nyer.

Eltérés: 2. —, Hf6 3. Hd4, Kh7: 4. Hb5:, Kg7 (4. —, He8 5. Hc7! az előbbi változatra vezet.) 5. Hd6 stb. világos nyer.

**160. Szeleznyev.** Mindkét huszár blokálható, és így az erők egyensúlyára lehet következtetni; a világos király előnyös helyzete és a c-gyalog előrehaladottsága azonban világos számára egy döntő hatású elterelő áldozatot tesz lehetővé: 1. f6+, Kd6 2. Kb5, a4 3. Hb6!, cb: 4. Kb6:, a3 5. c7, a2 6. c8V, a1V 7. Vc6+ és matt.

1. eltérés: 3. —, a3 4. Hc4+, Kd5 5. Ha3:, Ke4 6. Ka6, Kf4: 7. Hb5!, Kg5: 8. Hc7:, Kf6: (8. —, Hf6:-ra 9. He6+ nyer.) 9. Hd5+, Ke6 10. c7, Kd7 11. Kb7 stb. világos nyer.

2. eltérés 1. —, Kd8 2. Ka5:, Kc8 3. Ka6, Kb8 4. Hb6!, cb: 5. Kb6: stb. világos nyer.

160.



Világos nyer

161.



Világos nyer

**161. Portisch—Ivkov.** (Szarajevó, 1962.) *Fine* szerint négy gyalog a három ellen valószínűleg még akkor is nyer, ha egy szárnyon vannak a gyalogok. A leszorítást és a szabadgyalogképzést a gyengébb fél nem tudja megakadályozni. Példánkban a leszorítás már megtörtént, világos következő feladata a király centralizálása és a szabadgyalogképzés. 1. e4, He7 2. Hf4! (Akadályozza a g6 gyalogcserét.) 2. —, Hc6 3. Hg6, Ke6 4. f4, Hd4 5. Kf2, Kf7 6. Hh4, Hc2 7. Ke2, Ke6 8. Kd2, Hb4 9. Kc3, Ha2+ 10. Kd4, Hc1 11. Hf5, Kf7 12. e5!, fe: 13. fe:, He2+ 14. Kd5, Hc3+ 15. Kd6, He4+ 16. Kd7, Hc5+ 17. Kc6, He6 18. Kd6, Hf4 19. He7!, He6 20. Hg6, Hg5 21. Kd7 (Mivel 21. —, He6

nem megy 22. Hh8+ miatt, sötét lépéskényszerben van, és nem tudja blokálni a szabadgyalogot.) 21. —, He4 22. e6+, Kg8 23. e7, Hf6+ 24. Kd8, Kf7 25. He5+ és sötét feladta.

#### IV. Futó a gyalogok ellen

**162. Prokes.** A futó egymagában nem akadályozhatja meg a gyalogátváltozást, tehát a világos királynak utat kell törnie a sötét gyalogokhoz: 1. Ke2, f4 2. Kd1, f3 3. Ke1, f2+ 4. Kf1, Kf3 5. Fd4, g3 6. Ff2:, gf: patt.

1. eltérés: 2. —, g3 3. Ke1, g2 4. Ff4:+, Kf4: 5. Kf2, stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, Kf2 2. Kd2, g3 3. Fd4+, Kf1 4. Ke3, g2 5. Kf4 stb. döntetlen.

162.



Döntetlen

163.



Világos nyer

**163. Rinck.** A futó csak akkor tartóztathatja fel az egymástól távol álló ellenséges gyalogokat, ha ezt a kötelességét egyazon átlón teljesítheti. Ez a feltétel itt nincs meg, viszont a gyalogok feltartóztatásában a sötét király is közreműködhet; az e5 mező gyengességén mégis elvérzik sötét, mert a futója az ellenséges király támadásába kerül, tehát a védőszolgálatot teljesítő sötét király az előnyomuló g-gyalogot nem ütheti ki: 1. Kd5!, Fe5 2. g3+ (Ezt az áldozatot sötét nem fogadhatja el.) 2. —, Kf5 3. g4+, Kf6(f4) 4. g5+, Kf5 5. g6, Kf4 6. b7 stb. világos nyer.

**164. Otten.** Sötét király nem juthat be az a-gyalog négyzetébe, tehát ennek a gyalognak a feltartóztatása a futóra hárul. Ritka eset, hogy a saját térfeléről induló gyalog „megszabaduljon” a hosszú léptű futótól, de ez is lehetséges, ha a futó felvonulását késleltetni lehet: 1. a5, Ff8 2 Kd5 (A futó nem léphet a c5 mezőre, ezért e3-ról szeretne játékba jönni.) 2. —, Fh6 3. g5+! (3. Ke4 lépésismétlésre vezet, tehát a futó útját másképpen kell elállni.) 3. —, Fg5: (3. —, Kg5:-re 4. a6 azonnal nyer; most azonban c5 felé a futó útja végleg eldugult, míg az e3 és f2 mezőket a világos király ellenőrizheti.) 4. Ke4, Fh4 5. Kf3, Ke6 (Elkésztet vonalnyitás.) 6. a6 stb. világos nyer.

164.



Világos nyer

165.



Világos nyer

**165. Prokes.** A természetes játéknak látszó 1. Kb7, Kb4 2. Ka6, Fg5 3. b6, Fd8 4. a3+, Ka4 5. b7, Fc7 6. Ka7 stb. csak döntetlenre visz; de nem nyer 1. a4 sem, 1. —, Kb4 2. a6, Ka4: miatt. Az átváltozás tekintetében az a5 gyalog az esélyes, mert ennek az útját a futó csak egy átlón ellenőrizheti; tehát a másik két gyalognak a szerepe nem lehet más, mint megszüntesse a futó ellenőrzését az a7 mezőre és a sötét királyt is veszélytelenné tegye: 1. b6!, Kb4, 2. b7, Fa7 3. a6, Kb5 4. b8V+, Fb8: 5. Kb7!, Ka5 6. a4 stb. világos nyer, mert a lépéskényszer miatt sötét kénytelen elrontani az állását.

Eltérés: 3. —, Ka5 4. b8V, Fb8: 5. Kb7, Kb5 6. a3!, Ka5 7. a4 stb. világos nyer.

**166. Lewitt.** Világos kétszer is lépéskényszerbe hozza ellenfelét; az első még csak kellemetlen sötétre, de a második már halálos: 1. Ke4, Fd8 2. b6!, Ka6 (Kényszerlépés, mert 2. —, Fb6:-ra 3. h7 nyer; 2. —, Kb6: pedig 3. Kf5! dönti el a játszmasorsát.) 3. Ke5!, Fg5 4. h7, Fc1 5. Kd6, Fb2: 6. Kc7!, Fe5+ 7. Kc6, Fc3 (A gyalogelőnyomulást más lépés sem akadályozhatja meg.) 8. b7, Ka7 9. Kc7, Fe5+ 10. Kc8 stb. világos nyer.

166.



Világos nyer

167.



Döntetlen

**167. Weenink.** A világos király nem mozdulhat, mert 1. Ke2?, Kg2 után sötét azonnal nyerne; ugyancsak rossz volna 1. Fg5? is, mert 1. —, Kh2 után a sötét király már szerephez jutna. Az egyensúlyt egy váratlan és igen szép önkötés állítja helyre: 1. Fg3!, d3 2. Ff2:, d2! 3. Fe1!, d1B (Vezérátváltozásra világos patt.) 4. Ke2, Bb1 5. Fh4, Bb3 6. Fg5 stb. döntetlen.

**168. Prokes.** Világos: Kf5, gy: c7, d3, d5, e6. Sötét: Kb7, Fe7. Világos nyer. A c7 gyalog ellenérték nélküli elestével világos győzelmi kilátása is elenyészne; ezért a káros e6 gyalogjától világosnak meg kell szabadulnia, hogy utat nyisson királyának: 1. d6!, Fd6: 2. e7!, Fe7: 3. Ke6 (Fenyeget 4. Kd7!) 3. —, Kc7: 4. Ke7:, Kc6 5. Ke6, Kc5 6. Ke5, Kc6 7. d4, Kd7 8. Kd5 stb. világos nyer.

**169. állás.** (Elméleti végjáték.) A fekete mezőkön mozgó futó a fehér sarokmezőről nem tudja kiűzni az ellenséges királyt, tehát a világos szélső gyalogot nem lehet bevinni: 1. Fd4, Kb8 2. Fe5+, Ka8 stb. döntetlen.



169.



Döntetlen

170.



Döntetlen

170. Réti. (Elméleti végjáték.) A sötét futó csak olyan mezőről tartóztathatja fel a világos gyalogot, amelyet a világos király megtámadhat; ezzel egy tempót nyer, ami éppen elég arra, hogy bejusson a sötét gyalog négyzetébe: 1. Ke7!, g5 2. Kd6, g4 3. e7, Fb5 4. Kc5, Fd7 5. Kd4, Kb6 6. Ke4, Kc6 7. Kf4, Kd6 8. e8V stb. döntetlen.

171.



Döntetlen

172.



Döntetlen

171. Bondarevskij. A világos király nem kerülhet a sötét gyalog elé, mert a futó e8-ról megvédeheti és sötét nyerne; ezért hátra támadja a gyalogot, hogy indulásra kényszerítse. A meglepő kezdés után két tempó előny mutatkozik sötét javára, mégis ez az egyetlen lehetőség a kiegyenlítésre. Világos vezéravatással fenyeget, majd a védekezésre felvonult ellenséges futót támadja meg, és ezzel behozza a két tempónyi időhátrá-

nyát: 1. Kc8!, b5 2. Kd7, Ff5+ 3. Kd6, b4 4. Ke5, Kg4 5. Kd4 stb. döntetlen.

Eltérés: 2. —, b4 3. Ke6, Kf4 4. Kd5, Ff5 5. Kc4 stb. döntetlen.

**172. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) A 169.-hez hasonló állás azzal a különbséggel, hogy a világos futó tűz alatt tartja az a8 mezőt, és sötétnek a 7-en gyalogja van. Ez a meg nem támadható gyalog okozza azt, hogy a sötét királyt most meg a b8 mezőről nem lehet elűzni: 1. Kc6, Kc8! (1. —, Ka8? 2. Kc7 matt.) 2. Kd6, Kb8 3. Fe6, Ka8 4. Kc6, Kb8 5. Fd5, Kc8! stb. döntetlen. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**173. Troicki.** Azt már tudjuk, hogy a szélső gyalog nem nyerhet, ha az átváltozási helyének színe nem egyezik a futó útjának színével, és az ellenséges király az átváltozási mezőt elfoglalhatja; ezért világos arra törekszik, hogy a sötét király kedvező elhelyezkedését megakadályozza: 1. Fe6!, Ke7! (1. —, Kf8?-ra 2. h6 nyer.) 2. h6, Kf6 3. Ff5!, Kf7 (A sötét király g8-ra akar menni.) 4. Fh7, Kf6 (Most tűnik ki, hogy a sötét gyalog káros báb, mert ha nem volna a táblán, úgy az 5. —, Kg5 fenyegetés miatt csak futólépést tehetne, amire újra 6. —, Kf7 vagy 6. —, Kg6 következne az átváltozási mező megszállásával.) 5. Kg3, Kf7 6. Kg4, Kf6 7. Kh5!, Kf7 8. Kg5: stb. világos nyer.

173.



Világos nyer

174.



Világos nyer

**174. Prokes.** Világos az a8—h1 átlón lehetséges mértani motívummal érvényesítheti figuraelőnyét: 1. Fd5, Ke2, 2. e4,

Ke3 3. e5, Kd4 4. e6, Kd5: 5. e7, h2 6. e8V, h1V 7. Va8+ stb. világos nyer.

Előterés: 1. —, h2 2. Fh1! (2. Fg2(f3+)?, Ke1 3. e4, Kf2 döntetlen.) 2. —, Ke2 3. e4, Kf2 4. e5, Kgl 5. Fa8 stb. világos nyer.

175. Fritz. A világos király átlós irányban közeledik a közép felé, hogy kettős fenyegetéssel érje el a kívánt eredményt, a mattadást vagy a négyzetbe jutást: 1. Kf7, h5 2. Ke6 (2. Ff6?, Kb3 döntetlen.) 2. —, h4 3. Kd5, h3 (3. —, Kb3-ra 4. Ke4 nyer.) 4. Kc4!, h2 5. Fb4, h1V 6. b3+ és matt.

175.



Világos nyer

176.



Világos nyer

176. Paulsen—Metzger. (Nürnberg, 1888.) A játszmában 1. Kc4? történt és 1. —, b5+ 2. ab:+, Kb7 3. Kb5, Ka8 4. Fb8, Kb8: 5. Kc6, Kc8 után a küzdelem döntetlenül végződött. Természetesen 1. Kc5? sem nyer, mert 1. —, b6+ után szintén az előbbi elméleti döntetlen állás jönne létre; világosnak tehát meg kell akadályoznia, hogy sötét kedvező körülmények között szabaduljon meg a káros bábjától: 1. Kd4!, Kc6 (1. —, b6 vagy b5-re 2. a6 nyer.) 2. Fb6, Kd6 3. Kc4, Kc6 4. Kb4, Kd6 5. Kb5, Kd7 6. Kc5, Kc8 7. Fa7!, Kc7 (7. —, b6+-ra 8. Kb6: nyer; 7. —, b5-re pedig 8. a6! a nyerés útja.) 8. Kb5, Kd7 9. Fb8, Kc8 10. Ff4, Kd7 11. Kb6, Kc8 12. Fg3 stb. világos nyer. Elméleti értékű végjáték.

177. Kling és Horwitz. (Elméleti végjáték.) Ha a sötét gyalogok nem lennének a táblán, világos nem nyerhetne. Ezek a káros bábok ugyanis a királyuk bepattolásakor indulni

kénytelenek, és így a világos szélső gyalog az ütéssel a b-vonalra jut. Sötét elkerülheti a pattallást, de akkor a királya kiszorul a kedvező sarokból: 1. Fd2!, Ka6 (1. —, Ka5?-re 2. a3, majd 3. ab: nyer.) 2. Kc6!, Ka7 3. Fe3+, Kb8 4. Fb6, Ka8 5. Kc7, b3 6. ab:, b4 7. Fa5 stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, Kc7 2. Kc5, Kd7 (2. —, Kb7 3. Fe1, Kc7 4. Fg3+, Kb7 5. Ff4, Ka6 6. Fc7, Kb7 7. Fb6 után újra pattálás következne.) 3. Kb6! (Még korai volna a gyalogütés.) 3. —, Kd6 4. Ff4+, Kd5 5. Kb5:, Ke6 Kc6, Ke7 7. Kc7, Kc6 8. Fd6, Kd5 9. Fb4:, Kc4 10. a3, Kb5 11. Kb7, Ka4 12. Kb6, Kb3 13. Kb5 stb. világos nyer.

177.



Világos nyer

178.



Világos nyer

178. Euwe. (Elméleti végjáték.) Azonos eszme az előbbi végjátékkal, a főváltozat is hasonló, csak az eltérések különböznek: 1. Fe5+, Ka7 2. Fc7, Ka8 3. Kb6! b4 4. ab:, a3 5. b5, a2 6. Fe5 stb. világos nyer.

1. eltérés: 2. —, Ka6 3. Fb6, b4 4. ab:, a3 5. b5+ és matt.

2. eltérés: 1. —, Kc8 2. Fc7, b4 3. ab:, a3 4. b5, a2 5. b6, a1V 6. b7+ és matt.

179. Troicki. Világos győzelmét pattveszély teszi kétségessé, amelynek elhárítása az utolsó gyalog feláldozását igényli; mégis ez a megoldás, mert egy könnyűt is beadhatja a matot, ha az ellenfél káros bábjai ezt lehetővé teszik: 1. Fh6+, Kg8 3. g7, Kf7 3. g8V+!, Kg8: 4. Ke6, Kh8 5. Kf7! (A sötét király patt lett, de az egyik gyalogja mozoghat; az ilyen helyzet rendszerint vesztesre vezet.) 5. —, e5 6. Fg7+ és matt.

Ütvesztő: 3. Ke5?, e6 4. Kd6, e5! 5. Ke5:, Kg8 stb. döntetlen, mert a pattvesztély miatt a futót nem lehet felmenteni védőszolgálatára alól.

El térés: 2. —, e6+ (2. —, e5 3. Ke6! is ugyanoda vezet.) 3. Kd6!, Kf7 4. Ke5, Kg8 5. Kf6! (Ez a tempójáték azért szükséges, hogy az e-gyalog kellő időre kerüljön ütésbe.) 5. —, e5 6. Ke6!, e4 7. Kf6, e3 8. Fe3: stb. világos nyer.

179.



Világos nyer

180.



Döntetlen

180. A. Larsen. A sötét szélső gyalogot nem lehet feltartóztatni, de a kettős b-gyalog a világos királynak pattfészket jelent: 1. Fh7!, Kd5: (1. —, Ke5? 2. d6 döntetlen.) 2. Ff5, h2 3. Fc8, Kc6 4. Fg4!, h1V (Futóátváltózásra a játszma döntetlen, mert a világos királyt nem lehetne kimozdítani a helyéből.) 5. Ff3+!, Vf3: patt.

181. Sike Sándor. Az a-vonalon felkínált áldozatot világos nem fogadhatja el, mert ott az átváltozási mező kedvezőtlen; inkább még egy szabadgyalogot hagy sötétnek, amelynek epusztításaért ötletes harc kerekedik: 1. Kc5:, a4! 2. b4!, Kb7 (2. —, a3? 3. Kc6, a2 4. Fb6, a1V 5. b5+ és matt.) 3. Kc4, Ka6 (Ha most sötét lépne, akkor a világos király elérhetné az a3 mezőt, majd az a4 gyalogot is lenyerné; a lépéskötelezettség felcseréléséért ötletes tempójáték következik.) 4. Fh2, Kb6 5. Fe5, Ka6 6. Ff4, Kb6 7. Fh2, Ka6 8. Fg1! (Sötét lépéskényszerbe jutott.) 8. —, Kb7 9. Kc3, Ka6 10. Kb2, Kb5 11. Ka3, Ka6 12. Ka4: stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)





Világos nyer



Döntetlen

**182. Réti.** Stratégiai eszközökkel világos semmit sem érhet el, mert 1. Ka7?, Fc8 2. Kb8, Fg4: 3. d6, Ke5 után, vagy 1. Kb8?, Ke5 2. c8V, Fc8: 3. Kc8:, Kd5: után a sötét gyalog vezérré változik. Ezért a g4 gyalog megmentése érdekében világosnak le kell zárnia a h3—c8 átlót: 1. d6, Ke6 2. d7! (Kikényszeríti a kívánt vonalzárást.) 2. —, Kd7: 3. Ka7!, Fe2 4. Kb8, Fa6 5. Ka7, Fc8 6. Kb8, Fa6 7. Ka7, Kc7: Ka6:, Kd6 9. Kb5, Ke5 10. Kc4, Kf4 11. Kd3, Kg4: 12. Ke2, Kg3 13. Kf1 stb. döntetlen.

**183. Rübesamen.** Világos: Ka8, gy: b7, c6, d5. Sötét: Kb6, Fh2, gy: b2. Döntetlen. A világos gyalogok útját a sötét futó tűz alatt tartja, míg a sötét gyalog egy lépésben átváltozhat; világos mégis kikényszerítheti a pattadást, ha az áldozatok sorrendjét helyesen állapítja meg: 1. d6, Fd6: 2. b8V+, Fb8: 3. c7, K(F)c7: patt.

**184. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Világos a tisztelőnnel sem nyerhet, mert sötét királyt nem üzheti ki a sarokból, és a pattallást sem tudja feloldani: 1. Ff6, Kg8! (1. —, gf:-re 2. Kf7! nyer.) 2. Ke6, gf: (2. —, Kh8?-ra 3. Kf7! nyer.) 3. Kf6:, Kf8 stb. döntetlen.

**185. Prokes.** Világos megmentheti az egyik gyalogját, de akkor a futója kerül bajba. A futóért közelharc kezdődik, amelyből egy mattfenyegetés révén világos kerül ki győztesen. 1. Ff5+, Kh4: 2. Fh3, g5 3. Kf5, g4 4. Kf4, g3 (4. —, gh:? 5. g3+ és matt.) 5. Kf3 stb. világos nyer.



184.



Döntetlen

185.



Világos nyer

Eltérés: 2. —, Kg5 3. Ke5, Kh6! 4. Kf4, g5+ 5. Kg3, g4 6. Fg4, hg: 7. Kg4, Kg6 8. g3 stb. világos nyer. A futónyerésnek nem lett matt a következménye, mint a fő változatban, de itt sem hozott semmi jót sötétre.

186. Prokes. A pattveszélyt világos csak gyalogáldozattal tudja elhárítani, ezzel azonban a másik gyalogját is veszélyezteti. A problémát ennek a második gyalognak a megmentése jelenti, amit világos egy igen szép önvonalzárással old meg: 1. Kb3, a4+ 2. Kc4, a3 3. Kd5, a1V 4. Fa1, a2 5. Ke5!, Kg7: 6. Kf5+ stb. világos nyer.

186.



Világos nyer

187



Világos nyer

187. Duras. Szélső gyalog és rossz futó is kivívhatja a győzelmet, ha az ellenséges királyt meg tudja akadályozni az átváltozási mező elfoglalásában. A más-más helyen végrehajtott

elterelő mozdulatok ezt a célt szolgálják: 1. Fg2! (Nemcsak utat nyit a gyalognak, hanem elterelő mozdulatot is.) 1. —, Ke3! 2. h4, Kf4: 3. Ff3! (A második elterelő mozdulat a sötét királyt a káros gyalogjai megkerülésére kényszeríti.) 3. —, Ke5 4. h5, Ke6 5. Fd5+! (A harmadik elterelő mozdulat végleg megakadályozza az átváltozási mező megtámadását.) 5. —, Ke7 6. h6, Kf8 7. Kd2 stb. világos nyer, mert a sötét gyalogok eleste után a sötét királynak is el kell hagynia az őrhelyét. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

El t é r é s 3. —, Kf3: 4. h5, Kg2 5. h6, f4 6. h7, f3 7. h8V, f2<sup>8</sup> 8. Vg7+, Kh2 9. Vh6+, Kg2 10. Vg6+, Kh2 11. Vh5+, Kg2 12. Vg4+, Kh2 13. Vf3, Kg1 14. Vg3+, Kf1 15. Vh2, f5 16. Vh1+ és matt.

188. Portisch—Stejn. (Sousse, 1967.) Ez az állás jó példa arra, hogy mi történhet, ha egy végjáték problémáját felületesen akarjuk megoldani. Világos látszólag könnyen nyer, és a függőállás közös elemzésénél még nem is gondoltuk, hogy a győzelem és ezzel a továbbjutás a zónaközi versenyről egy hajszálon múlik. Már a biztos győzelem tudatában tértem pihenőre, de veszélyérzetem szerencsére nem hagyott nyugodni. Egyedül ismét megvizsgáltam az állást, és nem kis aggodalommal tapasztaltam, hogy a rossz sarokmező miatt csak nagyon pontos lépésekkel lehet érvényesíteni a tisztelőnyt. A hajnali négyig tartó elemzésem tisztázta, hogy világosnak az 1. Fe8! tempónyeréssel meg kell akadályoznia a sötét gyalogok gyors felvonulását. Természetesen az ilyen lépést a tábla mellett is meg kell találnunk, ha elmélyülünk az állás vizsgálatában. De ha „minden simán nyer” jelszóval akarjuk elintézni a kérdést, úgy nagyon sok kellemetlen meglepetés érhet bennünket. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Tehát következett 1. Fe8!, Ke7 2. Fb5, f5 (2. —, Kf6-ra vagy 2. —, Kd6-ra 3. Fc4! jönne, utóbbira 3. —, f6 4. Fg8, h6 5. Fh7 simán biztosítaná a sötét gyalogok blokádját.) 3. Ke3, Kf6 4. Kd4, h5 (4. —, Kg5 5. Ke5, h5 6. h4+!, Kg4 7. Kf6, Kg3: 8. Kg5!, f4 9. Fd3, f3 10. Fg6:, f2 11. Fd3 nyer.) 5. Ke3!, h4 (5. —, g5-re 6. Kd4! és bármely gyalogelőnyomulásra áttolás.) 6. g4, Ke5 7. Ff1, Kf6 8. Kf4, g5+ 9. Ke3, Ke5 10. Fa6 és sötét feladta.



Világos nyer



Világos nyer

*Averbah* nagymester később közzétett elemzése a Sahmatnij Bjulleteny-ben meggyőzőtt arról, hogy ellenfelem számolt az eséllyel, amely a következő eltérésekből állt: 1. Ke3?, Ke5 2. Fb5, f5 3. f'd3, g5 4. Kf3, f4 5. g4 (A gyalogot természetesen nem lehet lecserélni.) 5. —, h5! és most:

1. eltérés: 6. gh:, Kf6 7. h6, Kf7 8. f'h7, Kf6 9. Kg4, Kf7 és a világos király nem mehet előbbre, mert megindul az f-gyalog.

2. eltérés: 6. Fg6, hg:+ 7. hg:, Kd4 8. Ke2, Ke3 9. Fd3, Kd4 10. Kd2, Ke5 11. Ke3 (Különben világos nem jut előbbre.) 11. —, f3! 12. Kd2, Kf4 13. Ff5, Kg3 14. Ke1, Kg2! és döntetlen.

**189. Raina.** Azonnali futólépés tempóvesztésnek bizonyulna, ezért az e4 gyalog megvédésére a világos királynak kell elindulnia: 1. Kb7, Kc2! 2. Fa1!, Kb1 (2. —, Kd3-ra 3. e5! nyer.) 3. Fd4 (Időnyerő tempózások, hogy a világos király kellő időre érkezze a haretérre.) 3. —, e5 4. Fe5:, Kc2 5. Fa1!, e5! 6. Kc6!, Kd3 7. Kd5, stb. világos nyer.

Útvesztő: 2. Fd4?, e5! 3. Fe5:, Kd3 4. Kc6, Ke4: 5. Fd4, a1V stb. döntetlen.

Eltérés: 1. —, a1V 2. Fa1:, Ka1: 3. Kc6, Kb2 4. e5!, Kc3 5. Kd7, Kd3 6. Ke7:, Ke3: 7. Ke6:, stb. világos nyer.

**190. Prokes.** Sötét c-gyalogja látszólag feltartóztatlanul bemegy vezérnek. A sötét király beszorult helyzete miatt azonban világosnak ügyes taktikai fordulattal sikerül a játsz-

mát a maga javára eldöntenie: 1. Kf5, c3 (Különben a világos király bejut az átalakulási négyzetbe.) 2. Ff6, c2 3. Fg5!, clV 4. g4+ (Ez a góromba lépés az ellenfelet döntő vonalnyitásra kényszeríti.) 4. —, fg: 5. Fel:, g2 6. Fe3 stb. világos nyer.

190.



Világos nyer

191.



Világos nyer

**191. Lewitt.** A futó nem tudja feltartóztatni a sötét szabadgyalogokat, ezért sürgős teendője, hogy az egyik világos gyalogot átváltozáshoz segítse: 1. Fe8, a3 2. Fg6: (Elterelő áldozat.) 2. —, hg: 3. h7, a2 (Sötét pattesapdát állított.) 4. h8F! (4. h8V?, a1V! Val: patt.) 4. —, Ka3 5. Kc2, b3+ 6. Kc1, Kb4 7. Kb2, Kc4 8. Ka3 stb. világos nyer.

1. eltérés: 2. —, a2 3. Ff7+, Kb2 4. Fa2:, Ka2: 5. g6, b3 6. g7! stb. világos nyer.

2. eltérés: 2. —, Kb2 3. Ff7, b3 4. g6, hg: 5. h7, a2 6. h8V+, Kb1 7. Fb3:, a1V 8. Fc2+, Ka2 9. Vg8+, Kb2 10. Vg7+ stb. világos nyer. A vezér az átlókon közeledik a sötét király felé és néhány lépésben mattot ad.

**192. Kling és Horwitz.** A 184. végjáték jól bizonyítja, hogy világos a futó többletével sem nyerhetne, ha a sötét szabadgyalogok nem lennének a táblán, mert csak pattolni tudna. Ezért világos nem ütéssel, hanem egy várakozó lépéssel kezdi a játékot, hogy megkímélhesse az egyik káros gyalogot, amelynek később a pattallást kell majd feloldania: 1. Kd7, f4 (1. —, Ka8?-ra 2. Kc7, majd matt következne.) 2. Fg4:, f3 3. Fh3, f2 4. Ff1, Ka8 5. Fa6:, ba: 6. Kc7 stb. világos nyer.

Elterés: 1. —, g3 2. Fd5, f4 3. Ff3, g2 4. Fg2:, f3 5. Ff1, f2 6. Kd8! (időnyerés) 6. —, Ka8 7. Fa6:, Kb8 (Az elterelő áldozat elfogadása gyorsabban veszítene.) 8. Ff1, Ka8 9. Fg2, Kb8 10. Kd7!, Ka8 11. Kc7!, f1V 12. Fb7+: és matt.

193. Prokes. A 190. példához hasonlóan azonnali mattfenyegetés létrehozása nem nyerne, mert 1. Kf5, g3! 2. gh:, g2 3. Fe3, Kh4 után sötét elég erős lenne a döntetlenre; tehát először a mattadó gyalogot kell biztonságba helyezni: 1. g3!, h6! (1. —, h2 vagy 1. —, gf:-re 2. Kf5, majd matt következne.) 2. Fe3, h2 (gf:) 3. Kf5, gf: 4. Ff2, h1V 5. g4+ és matt.

192.



Világos nyer

193.



Világos nyer

194. Lomov. A fenti állás követelményének megoldása egy rendkívül érdekes és tanulságos küzdelmet mutat be. Sötét minden gyaloglépése nyit egy átlót, de ugyanakkor zár is egyet, és a világos futó értéke aszerint változik, hogy ezek a nyitó-záró lépések korlátozzák-e vagy elősegítik-e szabad mozgását. Világos támadása az ellenfél királya ellen irányul, tehát a futójával a b7 mezőt szándékozik megtámadni: 1. a7+, Ka8 2. Fb5! (2. Fg2?, d5 után az f-gyalog előnyomulása döntene.) 2. —, g3 (Kényszer a c8-ról fenyegető matt miatt. A futó most visszakozni kénytelen, mert a g-gyalog sakkadás-sal változna át; viszont sötét is elvesztette az f3 támaszpontot.) 3. Ff1, e5! (3. —, d5? 4. Fg2!, f4 5. Ff3 után sötét lépéskényszeren menne tönkre.) 4. Fh3!, e4 5. Fg2!, d6 6. Ff1, d5! (Az e-vagy f-gyalog nem mozdulhat, mert a futó számára kinyílna az út b7 felé.) 7. Fh3!, d4 (Egyetlen lépés, amelyik nem nyit

átlót a futónak, csakhogy most meg az a baj, hogy a g1—a7 átló lezáródott, tehát a g-nyalog nem változhat át sakkadással.) 8. Ff5:!, g2 9. Fc8, g1V 10. Fb7:+ és matt. A nyitó-záró műveletet ebben a példában az ellenfél fenyegetése kényszerítette ki.

194.



Világos nyer

195.



Döntetlen

195. Möller. A végjáték nagyszerű eszmét mutat be, amelynek tárgya az ellenséges tiszt örökös kergetése: 1. g4!, hg: (Különben 2. f5 nyer.) 2. f5!, gf: (A h3—c8 átló kellő eltorlaszolója után elkezdődhet a futó üldözése.) 3. Kc5, Fa6 4. Kb6, Fc8 5. Kc7, Fe6 6. Kd6, Fc4 7. Kc5, Fa2 8. Kd6!, Fc4! (Különben a c6 gyalog átváltozna.) 9. Kc5, Ff1 10. Kb6!, Fc4! 11. Kc5 stb. döntetlen.

Ú t v e s z t ő: 1. f5?, gf: 2. Kc5, Fe2 3. Kb6, Fg4! 4. c7, f4 5. gf:, Kg2: 6. Kb7, h4 7. c8V, Fc8: 8. Kc8:, h3 stb. sötét nyer.

## V. Futó a futó ellen (azonos színű)

196. Fahrni. (Elméleti végjáték.) A sötét futó ellenőrzését kell megszüntetni az f8 mezőre, különben nincs győzelem. Az ellenséges futók azonos színű mezőkön mozognak, tehát világosnak megvan a lehetősége a sötét futó semlegesítésére, csak a királyát kell bejátszania g8-ra.: 1. Fg7, Fb4 (1. —, Ke7 2. Ff6+, Ke6 3. Fg5, Fb4 4. Kg7 is a fő változatra vezet.) 2. Fh6



(Helyet ad királyának.) 2. —, Fc5 3. Kg7, Fb4 4. Kg8, Fc5 5. Ff8, Fe3 6. Fb4, Fh6 7. Fd2! stb. világos nyer.

Eltérés: 3. —, Kf5 4. Kg8, Kg6 5. Ff8, Fe3 6. Fb4, Fh6 7. Fc3 és sötét lépéskényszerbe került, és az f-gyalog átváltását nem tudja akadályozni.

196.



Világos nyer

197.



Bármelyik fél indul,  
döntetlen

197. állás. (Elméleti végjáték.) A világos király nem tud átmenni g8-ra, és a sötét futót így nem lehet kiszorítani a két hosszú átlóról (a3—f8 és h6—f8). 1. Ff8, Fe5 2. Fa3, Fg7 3. Fb2, Fh6 4. Fc1, Fg7 5. Fd2 után sötét nincs lépéskényszerben, és akár 5. —, Kd6-tal, akár 5. —, Kf5-tel döntetlent érhet el.

198. Centurini. (Elméleti végjáték.) Az utolsó előtti soron álló huszárgyaloggal szemben a gyengébb fél futójának csak egy hosszú átlója van. Világos első feladata átjátszani futóját b8-ra: 1. Fh4, Ff4 2. Ff2, Fh2 3. Fa7, Fg3 4. Fb8, Ff2 5. Fh2, Fa7 6. Fg1! és világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Eltérés: 1. —, Kb5 (Sötét megpróbálja elvenni világos futójától az a7 mezőt.) 2. Ff2, Ka6 3. Fc5!, Ff4 4. Fe7, Kb5 (Fenyegtetett Fd8, majd Fc7.) 5. Fd8, Kc6 6. Fg5!, Fh2 7. Fe3 és a futó mégis eljut a7-re.

199. Forintos—Liberzon. (Moszkva, 1971.) A sötét futó két hosszú átlóról (a3—f8 és d8—h4) keresztezi a gyalog előbbre jutását, világos mégis nyer, mert rossz helyen áll a sötét király. 1. Ke5! (1. Kf6?, Kf4 2. Kf7, Kf5 csak a sötét királyt segítené

198.



Bármelyik fél indul,  
világos nyer

199.



Világos nyer

jó helyre.) 1. —, Fb4 2. Kd5, Kd3 (2. —, Kf4 nem megy 3. Fe5+, majd 4. Fd6 miatt.) 3. Ff6, Fa3 4. Fd8, Fb4 5. Fc7 (Fenyeget 6. Fd6.) 5. —, Fe7 (Abban a reményben, hogy a másik átlóról őrizheti a gyalogot.) 6. Kc6! (Döntő tempót nyer a futó megtámadásával. A sötét királynak f5-ön kellett volna állnia, hogy a manővert megakadályozza.) 6. —, Ke4 7. Kd7 és sötét feladta, mert a futó lépésének megfelelően 8. Fd8 vagy 8. Fd6 dönt.

200. Bokosievic—Freitag. (Csernovic, 1934.) A sötét futó állandóan üldözi a világos futót, és a pattveszély miatt világos sohasem ütheti ki: 1. —, Fd5 2. Fh7, Ff7! 3. Fg6 (3. g6?, Fg6:! döntetlen.) 3. —, Fa2 4. Ff5 (4. Fe8?, Ff7, 5. Fd7, Fe6 stb. örökös támadással.) 4. —, Fe6 6. Kg6, Ff7+ 6. Kf6 (A gyalog-

200.



Sötét indul és döntetlen

201.



Világos nyer

áldozat elhárítja az örökös támadást, de a győzelmet ez sem hozza meg.) 6. —, Fh5: 7. Fe6, Fg6! 8. Ff7, Fd3 9. Fg6, Fc4 10. Ff5, Ff7! stb. döntetlen.

**201. Sackmann.** A sötét futót felfedéses támadás fenyegeti, ezért az átváltozási mező ellenőrzésére alkalmasabbnak látszó másik átlón helyezkedik el, amerről azonban egy kényszerítő erejű lekötés eltereli, és így az e-gyalog célba ér: 1. Fc8!, Ff1 (1. —, Kd6-ra 2. e7! nyer.) 2. e7, Fb5 3. c4+! (Kettős célzatú irányító áldozat, mert vagy a futót téríti el a kedvező átlóról, vagy a sötét királyt tereli rossz helyre.) 3. —, Kc4: 4. Fa6! stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, Fe6: 2. Fe6:+, Ke6: 3. Ke4, Kd6 4. Kd4, Kc6 5. Kc4 stb. világos nyer.

**202. Prokes.** A középgyalog elestével világos győzelmi esélye is elenyészne, ezért áldozatot hoz, hogy megmenthesse ezt az értékes gyalogját: 1. h6, Fg8 2. Fb3! (A sötét futót eltereli az őrhelyéről, vagy rossz helyre üzi.) 2. —, Fh7 3. Fc2+! (A második áldozat felkínálását már el kell fogadni.) 3. —, Kc2: 4. d4, Fe4 5. d5 stb. világos nyer, mert az egyik gyalogból vezér lesz.

202.



Világos nyer

203.



Döntetlen

**203. Troicki.** A küzdelem világos számára reménytelennek látszik, mert 1. Fd8, Ff4 2. e7 után a sötét gyalog sakkadással változik át, míg 1. Fc5-re, Fg5 dönt. Mégis van lehetőség a jó védekezésre: 1. Fb4! (Látszólag jelentéktelen lépés, amelynek értelmét a második és negyedik lépés világítja meg.) 1. —, Fg5 2. Fd2! (Kettős célzatú, irányító áldozat, amely a sötét futót

eltereli a kedvező h4—d8 átlóról, és egyidejűleg rátereli a kedvezőtlen d-vonalra.) 2. —, Fd2: (2. —, Fh4-re 3. Kd7 egyenlítene ki.) 3. e7, c1V+ 4. Kd7 stb. döntetlen, mert a vonalzáró futó miatt a sötét vezér nem adhat sakkot, és így a világos gyalog is célba ér.

El t é r é s: Mint Adorján a Magyar Sakkélet 1974. júliusi számában közölt elemzésében kimutatta 1. Kd7 (Söt ugyanúgy 1. Kd5 és 1. Kb7 is.) döntetlenre visz, mert 1.—, Ff4 2. Fa3!, Ka3: (2.—, Fg5-re 3. Fc1!) 3. e7, c1V 4. e8V „és sötétnek csak erőtlen sakkjai vannak, az eredmény remis”.

**204. Heuäcker.** Világosnak a h8 felé vezető nagyátló megnyitását kell megakadályoznia, ezért a sötét futót úgy irányítja, hogy a királya időt nyerhessen a sötét gyalog rögzítésére: 1. Fa7! (Elterelő áldozat, amelyet sötét nem fogadhat el.) 1. —, Fa1! 2. Kb1, Fc3 3. Kc2, Fa1 4. Fd4! (Ráterelő áldozat, hogy a világos király időnyeréssel közelíthesse meg az e4 mezőt.) 4. —, Fd4: (4. —, ed:-re a sötét gyalog rögzítése a d3 mezőn következne be.) 5. Kd3, Fa1 (A futót ki kellett vonni az ütésből.) 6. Kc4! stb. világos nyer.

204.



Világos nyer

205.



Világos nyer

**205. Duras.** A világos futó a számára előnyös mezőt egy lépésben foglalhatja el, míg a sötét futó ugyanezt csak három lépésben teheti meg, de a b5 gyalog ott is korlátozza a mozgását. Ez ad lehetőséget világosnak a védőbáb döntő lekötésére, helyesebben elterelésére: 1. Ff7, Fc2 2. e6, Ff5 3. e7, Fd7 4. Kc5, Kb8 5. Kd6, Kc8 6. Fe6! stb. világos nyer.

1. eltérés: 4. —, Kb7, 5. Kd6, Fc6 6. Fd5! stb. világos nyer.

2. eltérés: 4. —, b4 5. Kd6, Fb5 6. Fd5+, Kb8 7. Fc6 stb. világos nyer.

**206. Rinck.** A sötét tisztok látszólag jól fogják a világos gyalogokat, de egy finom irányító áldozat az egyiket átváltozáshoz juttatja: 1. Fe4!, Fg8 (A sötét futó most sem áll jobb helyen mint az előbb.) 2. d5+, Kf6 (2. —, Kd6-ra a világos király előnyomulása dönt.) 3. d6, Fe6 (3. —, Ke6-ra 4. Fd5+ nyer.) 4. Ff5! (Eltereli az egyik védőbábot.) 4. —, Kf5: 5. g8V stb. világos nyer.

206.



Világos nyer

207.



Világos nyer

**207. Szeleznyev.** A gyalogtöbblet érvényesítése nem könnyű feladat, mert 1. Fh6?, Fb2: 2. Fg7, Fg7: 3. Kg7:, b2 után a sötét gyalog is vezérré változna; tehát a gyalogátváltás végrehajtására világosnak a mostaninál kedvezőbb állást kell létesítenie: 1. Kf7, Kc4 2. Kg8, Kd3 (A gyalogátváltásra elérkezett az idő, mert a sötét király mértani helyzetbe került a megszülető vezérével.) 3. Fh6! (3. h8V?, Fh8: 4. Kh8:, Kc2 döntetlen.) 3. —, Fb2: 4. Fg7, Fg7: 5. Kg7:, b2 6. h8V, b1V 7. Vh7+ stb. világos nyer.

**208. Herbsztman.** Sötét számára létezik a nagytárol elfoglalása, különben az a6 gyalogot nem tartóztathatja fel. Az átlóért harc keletkezik a világos király és a sötét futó között, amely látszólag a futó győzelmével végződik; ekkor azonban elterelő lekötés következik, és a világos gyalog célba ér: 1. Kc3!, Ff7

2. Kd4, Fe8 (2. —, a2 sem mentené a játszmát, mert a megszülető sötét vezér mértani helyzetbe kerülne a királyával.)  
3. a7, Fc6 4. Fd7!, Fd7: 5. a8V+ stb. világos nyer.

208.



Világos nyer

209.



Világos nyer

209. Szeleznyev. A kiegyensúlyozottnak látszó állás világos számára taktikai poént rejteget, amellyel előnyös lebonyolítást hajthat végre: 1. Kh6, Ff7 2. Fd3, Fe6! 3. g5, Fg8 (A játszma most döntetlennek látszik, mert a h-gyalog kellően védett, a két futó mozgási lehetősége pedig egyenlő távolságra terjed ki.) 4. Fh7: (Derült égből villámcsapás, a sötét király veszélybe került.) 4. —, Fh7: (4. —, Fc4:re 5. g6, majd matt következik.) 5. g6, Fg6: (5. —, Fg8 6. g7+ és matt.) 6. Kg6: stb. világos nyer.

210.



Világos nyer

211.



Világos nyer



**210. Szeleznyev.** Mindkét fél beviheti a gyalogját és a játszma sorsát csak a sötét király rossz helyzete dönti el: 1. c7, Kd7 (1. —, Fd7+-ra 2. Fc6! a nyerés útja.) 2. Ff5!, Kc7: 3. Fe6:, c2 4. g8V, c1V 5. Vc8+ stb. világos nyer.

**El tér é s:** 1. —, Kf7 2. Fd5!, Kg7: 3. Fe6:, g2 4. c8V, g1V 5. Vg8+ ismét lenyeri sötét vezérét.

**211. Szeleznyev.** A káros sötét gyalogok késleltetik a sötét futó felvonulását, és mégis a gyalogátváltozás kierőszakolásáig a világos futónak rendkívüli teljesítményt kell végeznie: 1. Fg7, Fa7 2. h6, Kg6(g8)! 3. Fh8!, Ff2! (3. —, Fd4-re 4. f7! nyer.) 4. h7, Fh4 5. f7, Fg5+ (5. —, Fe7-re 6. Ff6! nyer.) 6. Kd3, Fh6 7. Fg7! (Helynyitás és vonalzárás.) 7. —, Kg7: 8. f8V+! stb. világos nyer.

**El tér é s:** 1. —, Fc7 2. h6, Kg8(g6) 3. Ff8!, Fb6 4. Kd3, Ff2 5. f7+ stb. világos nyer.

**212. Kubbel.** Ádáz harc után a szabadgyalogjáért sötét megkapja a világos futót, de a nyereségben még sincs köszönet, mert a futó kiütése pattadással jár 1. Fd6+ Kf7 2. Fc5, Ke6! 3. Fd4, Fel 4. Fe3:, Fd2 5. Fg5, Kf5 6. f4, Ff4: 7. Kh5!, Fg5: patt.

**Ú t v e s z t ő:** 3. Kd5?, Kg5! 4. Fb6, Ff1 5. Fa5, Kc4 stb. sötét nyer.

212.



Döntetlen

213.



Világos nyer

**213. Prokes.** Az 1. —, e3 fenyegetés miatt a döntetlen eredmény látszik valószínűnek, az állás azonban egy taktikai poént rejteget, amely világos számára matt-támadást tesz lehetővé: 1. Fe2!, g2 2. Fh5+, Kg8 3. Kh6 (Fenyeget 4. f7 matt.) 3. —, e5 4. Fg6, g1V 5. f7+ (A poén, amely végzetes helyzárást kényszerít ki.) 5. —, Ff7: 6. Fh7+ és matt.

**214. Fahrni.** (Elméleti végjáték.) Sötét álláselőnye túl nagy, mert a futója meg tudja támadni az ellenséges gyalogokat, míg a világos futó csak a levegőbe tüzelhet, és az áttörést sem tudja kivédeni. Azt a futót, amely az ellenfél rögzített gyalogjait támadni tudja, „jó futónak” nevezzük. Ez az előny futóvégjátékban rendszerint dönt, s ezért a végjáték kialakulása előtt alaposan meg kell fontolnunk, hogy milyen színű mezőkön rögzítjük a gyalogokat. A következő példákban a „jó és rossz futó” problémáját igyekszünk megvilágítani. 1. —, Fh4! (Fenyget 2. —, Fg3!) 2. gh:, g3! 3. hg:, h2 stb. sötét nyer.

214.



Sötét indul és nyer

215.



Világos nyer

**215. Szeleznyev.** Ha sötét lenne lépésen, úgy 1. —, Kc5 vagy 1. —, h6-tal érvényesíthetné jobb futóját. Pozíciós hátrányt azonban éppen taktikai fegyverekkel lehet a legtöbbször ellensúlyozni, és ez történik most is. Világos kihasználja lépéselőnyét, és gyalogáldozatos áttöréssel erős szabadgyalogra tesz szert: 1. h6, gh: 2. f6!, Fe6 3. f7! (3. Fb3+?, Ke5 4. f7, Fb3:+ után sötét nyer.) 3. —, Ff7: 4. Fb3+ stb. világos nyer.

El t é r é s: 2. —, Ke6 3. Ff5+, Kf6: (3. —, Kf5:-re 4. f7 nyer.) 4. Fc8: stb. világos nyer.

**216. Ivkov—Pomar.** (Wijk aan Zee, 1972.) Szabadgyalog, aktívabb király és a sötét gyalogok gyengesége összesítve olyan előnyt ad világosnak, hogy sötétnek semmi reménye sem lehet a döntetlenre: 1. Kc5, Kb7 2. Kd6, Kc8 3. c4, Kd8 4. Fa5+, Ke8 5. c5, Fd4 6. f3, Ff2 7. g4, Fg3+ 8. Kc6, f5 9. Fc3, fg: 10. fg:, Kf7 11. Kd7, Fb8 12. Kc8, Ff4 13. c6, g6 14. Kd7,

Fb8 15. Fb4, gh: 16. gh:, e5 17. Kc8, Fa7 18. Kb7, és sötét feladta.

216.



Világos nyer

217.



Világos nyer

**217. Smejkal—Jakobsen.** (Raach, 1969.) Sötét h7 és g6 gyalogja rögzítődött a futók színén. Világos először is fontos átlót nyit futójának, és királyának behatolását is előkészíti: 1. d6!, Ke8 (1. —, ed:+ 2. Kd6: után a világos király az egyik szárnyra betör, vagy sötétnek tétlenül kell néznie gyalogjainak elesét.) 2. Fc4, Fc6 (A g8 mezőt védeni nem lehet.) 3. Fg8, Fa4 (Sötét arra számít, hogy a „merész” futót elfogja, de az ár túl magas lesz.) 4. Fh7:, Kf7 5. de:, Kg7 6. Fg6: (A futó megtette kötelességét, most már a gyalogoké a döntő szó.) 6. —, Kg6: 7. Kd6, Kf7 8. h5, Ke8 9. Ke6 és sötét feladta, mert Kf6, majd h6, g6 és h7 nem akadályozható.

**218. Portisch—Reshevsky.** (Palma de Mallorca, 1970.) 1. g4!, Fb1 (Sötét kénytelen lemondani h-gyalogjáról, mert 1. —, hg:-re 2. fg:, és a világos szabadgyalog könnyen nyerne.) 2. gh:, gh: 3. f4, Kd6 (3. —, Fg6-ra 4. f5, Ff5: 5. Fh5:, míg 3. —, Fa2:-re 4. Fh5:, f6 5. Fg6, Kd6 6. h5, Ke7 7. h6, Kf8 8. Kf3 után a világos király behatolása dönt.) 4. Fh5:, Ke7 5. a3, Ff5 6. Kf3, Fd7 7. Kg3, Kf8 8. Fg4, f5 (Sötét kénytelen ezt a gyalogját is világos színre állítani, ha csak nem akarja futóját e8-on börtönbe zárni.) 9. Fe2, Kg7 10. h5, Kh6 11. Kh4, Fe8 (Sötétnek látszólag sikerült „erődöt” kiépítenie, de a h5 gyalog feláldozása árán a világos futó mégis betör, és lenyeri sötét gyenge gyalogjait.) 12. Fd3!, Fd7 13. Fa6, Fe6 14. Fb7, Fd7 15. a4! (lépés-

kényszer) 15. —, Fe8 16. Fc8, Fh5: 17. Fd7 (Még gyorsabban nyer, mint 17. Ff5:) 17. —, Fd1 18. Fc6:; Kg6 19. a5, Kf6 20. b5 és sötét feladta, mert 20. —, Fa4-re 21. a6, majd a 22. b6 fenyegetés ellen nincs kielégítő védelme.

218.



Világos nyer

219.



Világos nyer

**219. Queckenstädt.** Már a 215-ös példán láthattuk, hogy az állásokat sohasem szabad sablonosan értékelni. Itt is 1. a6, Fe8 után látszólag sötété a jobb futó, és az előremerészkedett világos gyalog elvesz. De világos a taktika fegyverével ismét a maga javára dönti el a küzdelmet. 2. g4!, Fc6 (2. —, e4-re 3. Fg2, f5 4. de:; Fc6 5. ef:; nyer.) 3. Fg2! (Átterelő áldozat, hogy azután vonalzárás történhessék.) 3. —, Fg2: 4. e4!, f5! (Ellenjáték a futó útjának megnyitására.) 5. gf:; ef: 6. a7, fe: (Fenyeget 7. —, ed:+ a nagyátló megnyitásával.) 7. d4! (A vonalzárással elgondolt vezéravatás most más formában következik be.) 7. —, e3 8. de:; Kb5 9. e6 stb. világos nyer.

El térés: 4. —, e4 5. a7, cd:+ 6. Kd3:; f5 7. a8V, Fe4:+ 8. Ve4:+ stb. világos nyer.

**220. Szeleznyev.** Világos: Kh5, Fh4, gy: a3, f4, g5. Sötét: Ka4, Fgl, gy: a7, b5, e6, g7. Döntetlen. Ha az állás stratégiailag elveszett, akkor már csak a taktika segíthet. Helytelen kísérlet lenne a kiegyenlítésre 1. Kg6, mert 1. —, Fd4 után a sötét vezérszárnyai túlsúly nyerne; egy pattkombináció azonban menti a játszmát 1. g6, Fc5 2. Ff6!, Ff8 3. f5!; ef: (3. —, gf:? 4. fe: után az egyik világos gyalog vezérré változna.) 4. Fe7!, Fe7: patt. Rossz lenne 4. —, f4?, mert 5. Ff8:; f3 6. Fc5, a5 7.

Kg4, b4 8. ab:, ab: 9. Kf3:, b3 10. Fd4 után még világos nyerne.

1. eltérés: 2. —, Ka3: 3. Fg7:, b4 4. Fe5, Ff8 5. g7, Fg7: 6. Fg7:, b3 7. Kg6, b2 8. Fb2:, Kb2: 9. Kf6, a5 10. Ke6: stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, Fd4 2. f5, cf: 3. Ff6!, Ff6: patt.

## VI. Futó a futó ellen (ellentétes színű)

**221. Fabrni.** Ellentétes színű mezőkön mozgó futók esetén néha még két vagy három gyalogelőny sem biztosítja a győzelmet. Ha a bábok egy mezővel lejjebb állnának, nyerne világos, most azonban a pattallás kihasználásával sötétnek módjában áll megakadályozni a döntő gyalogelőnyomulást: 1. —, Kh8! 2. g7+, Fg7: (2. —, Kg7: ?-re 3. h8V+ nyer.) 3. f6?, Ff6: 4. Kf6: patt.

Útvesztő: 1. —, Fc3? 2. h8V+!, Kh8: 3. f6, Kg8 4. Ke7, Fb4+ 5. Ke8, Fc5 6. Fd5+, Kh8 7. g7+ stb. világos nyer.

221.



Sötét indul és döntetlen

222.



Sötét indul és döntetlen

**222. állás.** (Elméleti végjáték.) Sötét a fenyegető e6+ ellen kétféle futólépéssel védekezhet, de csak az egyikkel tarthatja a döntetlent. 1. —, Fd7! 2. Ke4, Fc8 és világos nem jut előbbre, mert a király az f5 gyalogot nem hagyhatja el. Sötét futója c8—d7-en mozog mindaddig, míg világos e6+-kal áldozatra nem kényszeríti.



Ú t v e s z t ő: 1. —, Fb3? (Látszólag ugyanúgy döntetlent tart, mert a világos gyalog nem léphet előre.) 2. Kc5!, Fa2 3. Kd6 és világos e6+, majd f6-tal nyer. Ha az összekötött gyalogok elérik a 6. sort, a gyengébb fél már nem tudja tartani a döntetlent (kivéve a bástya és huszárgyalogok ellen).

223. Salvioli. (Elméleti végjáték.) Ellentétes színű futó-végjátékokban általában veszélyesebbek az izolált gyalogok, mint az összekötöttek! Világos futójával megvédi az egyik gyalogot, majd királyával átmegy a másik támogatására: 1. Ff3, Kd8 2. Ke6, Fb4 3. f6, Fa5 4. f7, Fb4 5. Kf6!, Fc3+ 6. Kg6, Fb4 7. Kg7 és nyer.

Minél távolabb állnak egymástól a gyalogok, a nyerési esély annál nagyobb. Ha például az ábraállításban az f-gyalog helyett világosnak e-gyalogja lenne, úgy az állás nem nyerhető. (Tebát gy: e5-e1, 1. Ke6, Fb4 2. Ff3, Kd8 3. Kf7, Fa3 4. e6, Fb4 után világos nem jutna előbbre, mert a sötét király feltartja mindkét gyalogot.)

223.



Világos nyer

224.



Döntetlen

224. Rinck. A különböző színű mezőkön mozgó futók ellenére is nyerne sötét, ha világos pattra nem játszhatna: 1. Kh3, Kf3 2. Fg1! (Különben 2. —, Fc2 lenyerné a d3 gyalogot.) 2. —, Fc2 3. d4, Ff5+ 4. Kh2, Fg4 (Világos lépéskényszerbe jutott és mégis van hasznos lépése.) 5. Ff2!, Kf2: patt.

225. Nyevezkey. A fenti állásban a küzdelem sorát az dönti el, hogy amíg a sötét futó felvonulása két tempót igényel,



addig a világos futó a helyén maradva is kellő erőt tud kifejteni; ezért a világos király is előbb avatkozhat a küzdelemben, mint a sötét király: 1. e6!; Fg5 2. Ka3, Fe7+ 3. Ka4, Kd3 4. Kb5. Kc3! 5. Kc6! (Felfedéses támadást készít elő, hogy a sötét király ne üthessen büntetlenül.) 5. —, Kb3: 6. Kd7, Fe5 7. e7+ stb. világos nyer.

225.



Világos nyer

226.



Világos nyer

Ú t v e s z t ő: 1. Fc4+?, Kf3 2. e6, Fg5 3. Ka3, Fe7+ 4. Ka4, Ke4 5. Kb5, Fe5 6. Kc6, Ke5 7. Kd7, Kf6 stb. döntetlen. A világos futó sakkadása tempóvesztésnek bizonyult.

**226. Rubinstein—Grünfeld.** (Karlovy Vary, 1929.) A természetesnek látszó lépés 1. a7, ha azonban világos így játszanék, nagy csalódás érné, mert 1. —, Fa7: 2. Ka7:, Kc3 3. Fb1, Kd2 4. Kb6, Kc1 5. Fd3, Kd2 után a játék lépésismétlésekkel végződne. Világos nem siette el a gyalogelőnyomulást, hanem a futóját elvonta a közvetlen támadás elől, és ezzel egy döntő fontosságú tempót nyer: 1. Fb1!, Fd4 2. a7, Fa7: 3. Ka7:, Kc3 4. Kb6, Kd2 5. Kc5, Kc1 6. Fd3, Kd2 7. Kc4, c2 8. Fe2:, Kc2: 9. Kd5 stb. világos nyer.

**227. Maróczy—Pillsbury.** (München, 1900.) Sötétnek mindaddig nyerési esélye van, amíg az f7 gyalogja a táblán áll; ezért világos, ha áldozat árán is, de elpusztítja ezt a gyalogot, mert ezzel elméleti döntetlen állást érhet el: 1. e6!, fe: 2. fe:, Fe6: 3. Ke5, Fb3 4. Kd6, c4 5. Kc5, Kf5 6. Kb4, a2 7. Ka3, Ke4 8. Kb2, Kd3 9. Ka1! stb. döntetlen. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

227.



Döntetlen

228.



Világos nyer

**228. Kazancev.** A végjáték játszmaszerű állásban mutat be egy különleges eszmét. A győzelmet biztosító tiszt sarokmezőn helyezkedik el, hogy utat nyisson királyának a gyors beavatkozásra: 1. Fh8!, Fd3: 2. Kb2, Kb7 3. Kc3, Ff5 4. Kd4, Kc6 5. Ke5, Kd7 6. Kf6, Ke8 7. Kg7 (Most látszik az első lépés értelme; sötét királyt másképp nem lehetett volna kizárni a további küzdelemből.) 7. —, e5 8. h6, e4 9. h7, e3 10. Kh6, e2 11. Fc3 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 2. —, e5 3. Kc3!, Fb1 (3. —, Fe4-re már ki lehet ütni a sötét gyalogot.) 4. Kc4, Kb7 5. Kd5, Kc7 6. Ke6, Kd8 7. Kf7 stb. világos nyer.

**Útvesztő:** 1. Fa3?, Fd3: 2. Kb2, e5! 3. Kc3, Fe4! 4. Kd2, Kb7 5. Ke3, Kf5 6. Fb2, Kc6 7. Fe5:, Kd5 8. Kf4, Ke6 9. Fb2, Fc2 10. Kg5, Kf7 stb. döntetlen.

**229. állás.** (A Portisch—Besser, Hallé, 1967. játszma elemzéséből.) Világos csak úgy nyerhet, ha c-gyalogját támogatni tudja királyával. Ehhez viszont meg kell védenie a-gyalogját, és elszabadul a sötét gyalog. Mégis: 1. Fd3!, h5 2. Kc6, h4 3. Kd7, h3 4. c6, h2 (4. —, Fe5 5. Ff1, h2 6. Fg2 után sötét a tisztvesztést nem kerülheti el. Ha az f-gyalogok nem lennének a táblán, természetesen világos nem nyerhetne. Látjuk tehát, hogy az ellentétes színű futóvégjátékokban a gyalogok számával arányosan az erősebb fél számára nő a nyelési esély.) 5. c7, h1V 6. c8H+!, Kb8 7. a7+, Kb7 8. Fe4+ és világos nyer.

229.



Világos nyer

230.



Sötét indul és döntetlen

230. Euwe—Yanovsky. (Groningen, 1946.) Sötét nem fogadhatja el a futóáldozatot, mert akkor a nagytúrát csak elkésve nyithatná meg; ezért inkább az újabb gyalogvesztést vállalja, mert egy rejtett út lehetőséget ad az egyensúly tartására: 1. —, Fd3! 2. Fd6; Fe4: 3. a6, c5! 4. Fc5; h5! (4. —, Ke6?-ra 5. Kf2, Kd5 6. Ff8!, g6 7. Fh6!, Kc4 8. g4 nyer.) 5. Kf2, Fd3! 6. a7, Fe4 7. g3, Ke6 8. Ke3, Kf5! 9. Ff8, g6 10. Kd4, Fg2 11. Kc5, Ke6 12. Kb6, Kd7 stb. döntetlen.

A játszmában 8. —, Fg2? lépés történt és 9. Kf4, g6 10. g4, hg: 11. Kg4; Fh1 12. Kg5, Kf7 13. Fd4, Fg2 14. h4, Fh1 15. b4, Fg2 16. b5, Fh1 17. Ff6, Fg2 18. h5!, gh: 19. Kf5 után sötét feladta a játszmát, mert a világos király a c7 mezőt is elfoglalja.

231.



Sötét indul és nyer

232.



Világos nyer

**231. Foltys—Szabó.** (Prága, 1951.) A világos futó nem mozoghat, és mire a királya felszabadítja, már lekésett a harcról. A gyalogátváltozást tisztáldozat segíti elő: 1. —, Ke6 2. Kc3, h5! 3. Kb3:, g5 4. Kc2, h4 5. gh:, gh stb. sötét nyer. A világos király a négyzetbe jutást, a futója pedig az f4 mezőt késte le. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**232. Krénosz—Vörös.** (Budapest, 1952.) A fenti állás egy olyan királyt mutat be, amelyik a haretér cselekvő hőse, a küzdelem sorsát az ő beavatkozása dönti el: 1. d6! (Megbénítja a sötét futót.) 1. —, Kf7 (1. —, Kh6 2. Fd1 után a sötét király visszakozhat.) 2. Fe4!, Fb6 (2. —, Ke8 3. Fc6+ után is visszakozni kellene.) 3. Kf3, Fa7 4. Fc6, Fb8 5. d7, Ke7 6. Ke4, Fa7 7. Kd5, Fb6 8. d8V+! (Az állás megérett a döntésre.) 8. —, Kd8: 9. Ke6, Kc7 10. Fe4, Fa5 11. Kf6:, Kd6 12. Kg7, Fd8 13. f6 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

## VII. Futó vagy huszár?!

**233. Claparède—Grob.** (Levellezési játszma, 1950.) Sötét kétszer is áldozatul kínálja a huszárját, hogy utat törjön királyának a mentő sarokmező felé: 1. —, He5! 2. Fe6 (A huszár kiütésére a sötét király elérné a h8 mezőt; 2. h6-ra pedig Hg4+ a gyalogot távolítaná el a tábláról.) 2. —, Hf7! 3. Kg6, Kg8 4. Ff7+:, Kh8 stb. döntetlen.

233.



ötét indul és döntetlen

234.



Sötét indul és döntetlen

**234. Fischer—Tajmanov.** (Vancouver, 1971.) A világos mezőjű futóval ellentétes színű h8 sarokmező kihasználásával sötét kétféleképpen is könnyű döntetlent érhetne el: 1. —, Hd3 2. h4, Hf4 3. Kf5, Kd6! és a huszár feláldozása árán sötét királya bejut a sarokba. Vagy 1. —, Kd6 2. Fe2, Hd7+ 3. Kf7, Ke5 4. h4, Hf6 stb. döntetlen.

Tajmanov ehelyett a könnyelmű 1. —, Ke4?-gyel folytatta, és 2. Fc8!, Kf4 (2. —, Hd3-ra 3. Ff5+, míg 2. —, Hf3-ra 3. Fb7+ nyer.) 3. h4, Hf3 4. h5, Hg5, 5. Ff5!, Hf3 6. h6, Hg5 7. Kg6 után lépéskényszerbe került. A huszár nem tudja feltartani a szélső gyalogot. 7. —, Hf3 8. h7, He5+ 9. Kf6-ra sötét a játszmat feladta.

**235. Zahodjakin.** Sötétnek semmi baja sem volna, ha a királya elfoglalhatná a g7 mezőt, mert onnan a fehér mezőkön mozgó ellenséges futó nem üzhetné el; csakhogy a sötét huszár sincs biztonságban és világos éppen ezt használja ki, amikor üzni kezdi a huszárt és a g7 mezőn helyzárásra kényszeríti. A további küzdelem igen szép és tanulságos tempójátékot mutat be, amely sötét lépéskényszerével végződik: 1. Ke5!, He7 2.

235.



Világos nyer

236.



Világos nyer

Kd6, He8+ 3. Ke7!, Hg7 (3. —, He7?-re 4. Kf7, majd 5. g6 nyer; most viszont az a baj, hogy a huszár elfoglalta a királya elől a fontos g7 mezőt.) 4. Fg6! (Kezdődik a befűzés.) 4. —, Kg8 5. Ff7+, Kh7! 6. Kf6, Kh8 7. Ke5! (7. Kg6?, He6 döntetlen.) 7. —, Kh7 8. Kc4! (Szükséges tempóvesztés, hogy a király kellő időre meghessen g4-re.) 8. —, Kh8 9. Kf4, Kh7 10. Kg4,

Kh8 11. g6! stb. világos nyer, mert a sötét huszár csak ütésbe léphet.

**236. Reshevsky—Ivkov.** (Palma de Mallorca, 1970.) 1. Fh3! után a sötét a játszmát feladta, mert bárhová is lép királyával, hamarosan lépéskényszerbe kerül. Pl.:

1. —, Ka6 2. Ff1+, Ka5 3. Fc4! stb. nyer.

1. —, Kc5 2. Fd7 és nyer.

1. —, Ka5 2. Fg4, Kb5 3. Fe2+, Kc5 4. Fc4!, He6, 5. b7 és a gyalog átváltozása nem akadályozható. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**237. Szeleznyev.** A szélső gyalog kiütésével világos elméleti döntetlen állást érhet el. Sötét ellenjátéka ezt szeretné megghiúsítani, az erejéből azonban csak pattadásra futja: 1. Hd2+, Ke2 2. Hb1!, Fd5+ 3. Ka1, a2 4. Hc3+ (Ráterelő áldozat, amely a mentőakciót be is fejezi.) 4. —, bc: patt.

Ú t v e s z t ő : 4. Ha3?, b3! 5. Hb5, Kd3, 6. Hc3Kc2 7. Ha4, Fc6 8. Hb2, Fb5 9. Hc4, Kc1 10. Hb2, Kd2! stb. sötét nyer, mert a pattallás feloldódott, a világos huszár pedig csak ütésbe léphet.

237.



Döntetlen

238.



Döntetlen

**238. Szeleznyev.** Sötétnek jó állás mellett három gyalog előnye van; mi ad itt világosnak lehetőséget a menekülésre?! A pattkombináció, amely egy fordulatos és meglepően izgalmas küzdelmet mutat be: 1. Hh5, g2 2. Hf4, g1H! (A fenyegető ket-tős támadás miatt sötét nem vihetett be vezért, most azonban mattal fenyeget.) 3. He2+!, Kd2! (A huszár kiütése pattadással



járna.) 4. Hg1!; Ke3! (A huszárt bekerítették.) 5. Hh3! (És mégis kitör?! ) 5. —, Fh3: patt. Az ütés kötelező volt, különben 6. Hf4 után a sötét gyalogok elesnének. Minimális anyaggal két pattallás a közepén, ritka teljesítmény.

**239. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) A győzelem egyetlen feltétele a futó útjának lezárása az átváltozási mező felé: 1. Ke7!, Kh7 2. f7, Fa3+ 3. Ke8, Kg7 (Fenyeget 4. —, Kf6 az e7 pont kellő védelmével.) 4. Hc4!, Fb4 (4. —, Fc5 5. Hb6!, Fd6 6. Hd5 is ugyanoda vezet.) 5. He3!, Fc6 6. Hd5, Fd6(f8) 7. He7 stb. világos nyer.

El tér é s : 1. —, Fa3+ 2. Ke8, Ff8 (2. —, Fc5-re 3. Hg6 nyer.) 3. f7+, Kg7 4. Hg6!, Fd6 5. He7, stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő : 1. f7+?, Kg7! 2. Ke7, Fa3+ 3. Ke8, Kf6 stb. döntetlen, mert a futót nem lehet kizárni a védelemből.

Mint *Fine* kimutatta, világos csak azért nyerhet, mert az f-gyalog sakkal megy előre. Ha a sötét király h8-on állna, úgy világos nem léphetne 1. Ke7-et, Fe5: 2. f7, Fg7 miatt. Maradna 1. f7, amelyre Kg7 az előbb bemutatott döntetlenhez visz.

239.



Világos nyer

240.



Világos nyer

**240. Kosek.** (Elméleti végjáték.) Ha a gyengébb fél királya távol áll, a huszár elzárhatja a futót, és a gyalog akadálytalanul mehet előre: 1. Hd6, Fg1 2. c6, Fb6 3. Ke6, Fc7 (Kötelező, mert fenyegetett 4. Kd7 és 5. Hc4! a futó elzavarásával.) 4. Kd7, Fb8 5. Hb5, Kg2 6. Hc7, Kf3 7. Ke8, Fa7 8. Hb5, Fb6 (8. —, Fe3-ra 9. Hd6, Fb6 10. Hc4, Ff2 11. Kd7, Fg3 12. Hd6 stb. nyer.) 9. Ha3!, Ke4 10. Hc4, Ff2 11. Kd7, Fg3 12. Hd6+ és nyer.

Útvesztő: 9. Kb7?, Fd8 10. Ha3, Ke4 11. Hc4, Kd5 és csak döntetlen, mert már nincs idő a futó elzavarására.

**241. Szeleznyev.** Világos részéről nagy hiba volna az f5 gyalog megtartására játszani, mert 1. f6?, Fc4+ 2. Kg7, Fa2 3. f7, Ff7: 4. Kf7:, Kf5 5. Ke7, e4 6. f4, e3 után a másik gyalogja is elesne; ezért a sötét gyalogot azonnal el kell pusztítani: 1. Ke6!, Fc8+ 2. Ke5:, Ff5: (Az ütés kötelező volt, mert két gyalog előnnyel már nyerne világos; most azonban az a baj sötétre, hogy az f5 gyalog közvetett úton védett helyzetben állt.) 3. f4+, Kg6(g4) 4. Hh4(e3)+ stb. világos nyer. A gyalogsakk a huszárt kettős támadáshoz juttatta.

241.



Világos nyer

242.



Világos nyer

**242. Berger.** A huszár-futó elleni harcban, mint már láttuk, sokszor a vonalzárás dönt. Káros önvonalzárásra az ellenfelet is rá lehet kényszeríteni: 1. c5, Fb1 (A fenyegető gyalogáttörést a futó csak e4-ről védheti ki.) 2. He6! (Ráterelő áldozat, amely egyidejűleg utat nyit a c-gyalognak, és az ellenfelet önvonalzárásra kényszeríti.) 2. —, fe: (2. —, Fe4 nem ment a fenyegető kettős támadás miatt.) 3. c6!, Fe4 (3. —, Ff5-re 4. cb: nyer.) 4. c7! stb. világos nyer.

**243. Szeleznyev.** A győzelemhez a huszárt védő sötét gyalog elpusztítása szükséges; előbb tehát a sötét királyt kell kiszorítani: 1. Fc6! (Bénító hatású mozdulat; a további küzdelemben sötét csak a királyával léphet.) 1. —, Kd8 2. Kf5! (Figyelemmel az oppozícióra is, a sötét király számára helyet kellett biztosítani, mert 2. Kf6?, Hc8! után a pattvesztély csak huszár-

átváltozást tenne lehetővé, ami kevés volna a győzelemre.) 2. —, Ke7 (2. —, Kc8 is ugyanoda vezet.) 3. Ke5, Kf7 4. Kd4, Ke6 5. Kc5, Ke7 6. Ff3, Kd7 7. Fg4+, Ke7 8. Kc6, Kd8 9. Kb7 stb. világos nyer.

243.



Világos nyer

244.



Világos nyer

**244. Rinek.** Az egyenlő távolságról induló ellenséges szabgyalogok feltartóztatására a gyors mozgású futó alkalmasabb a rövid léptű huszárnál; a huszár mégis beérné a világos gyalogot, ha a futó rossz helyre nem terelné: 1. a5, He4 2. a6, Hf6+ 3. Kh8, He8 (3. —, Hd7-re a ráterelő áldozat a c5 mezőn következne be.) 4. Fd6!, Hd6: 5. a7 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, g4 2. a6, g3 3. Fc5, He4 4. a7, Hc5: 5. a8V, d4 6. Vd5+ stb. világos nyer.

**245. Szeleznyev.** A könnyűtisztek ténykedése mindössze egy lépés, de a hatásuk nagy különbséget mutat. A sötét huszár egy mattfenyegetést hárít el, aminek más következménye nincs; a világos futó azonban a sötét királyt a számára legrosszabb átlók metszéspontjába tereli: 1. Kb5!, Hb6 (Kényszer, mert 1. —, g2-re 2. c8V, g1V 3. Vc6+ és matt jönne.) 2. Kb6:, g2 3. Fd4!, Kd4: 4. c8V, g1V 5. Vc5+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**1. eltérés:** 3. —, g1V 4. Fg1:, a2 5. Fd4!, Kd4: 6. c8V, a1V 7. Vh8+ stb. világos nyer.

**2. eltérés:** 3. —, a2 4. c8V, a1(g1)V 5. Vc6+!, Kd4: 6. Vf6(c5)+ stb. világos nyer. A sötét király mindhárom változatban mértani helyzetbe került a vezérével.

246.



Világos nyer

346.



Világos nyer

**246. Szeleznyev.** A sötét huszárt az elszigetelés veszélye fenyegeti, menekülése azonban a királyát hozza bajba: 1. Kg5, Hg4 (1. —, Ke7: 2. Kf5: után a sötét huszár szereplése befejeződne.) 2. Kf5:, He5: (Nincs jobb.) 3. Ke6, Hc6(g6) 4. Fh5(b5)+ és matt.

**247. Kubbel.** Világos: Kd5, Fg8, gy: e6, h4. Sötét: Ke8, Hg3, gy: h3, h6. Döntetlen. A futónak szabad útra van szüksége, hogy felvonulhasson a sötét szabadgyalog ellen. A vonalnyitás mattal is fenyeget, amellyel világos egy fontos tempót nyer, és bár az első csata után tiszthátrányban marad, a további küzdelemben pattadást tud kikényszeríteni: 1. e7! (Fenyeget 2. Ke6, majd matt.) 1. —, Ke7: Ke5, h2 3. Fd5, h1V 4. Fh1.: Hh1: 5. Kf5, Kf7 6. Kg4 (Fenyeget 7. Kf3 huszár-fogással) 6. —, Hf2+ 7. Kh5! (Nemcsak gyalognyeréssel fenyeget, hanem pattfészekbe is vándorolt.) 7. —, Kg7 patt.

**248. Füstér—Flórián.** (Magyar Bajnokság, 1951.) A játszma sorsa az f7 pont gyengeségén dőlt el, amelynek védelmére a sötét király csak elkésve érkezhets meg: 1. Hf8, Kd8 2. Hg6: (Elterelő áldozat, amelyet nem lehet elfogadni 3. f7 miatt.) 2. —, Ke8 3. He5, Fb3. 4. Hf7:, Ff7: 5. g6 stb. világos nyer.

**249. Szeleznyev.** A huszár nem menekül el, hanem kiüti a sötét szélső gyalogot, hogy a másikat rossz helyre terelje. Ekkor érvényesül a világos szabadgyalog ereje, mert az előnyomulással pattadást kényszerít ki: 1. Hb6+, Kc6 2. Ha4:!, ba: 3. g6, Kb5 4. g7!, Fe5+ 5. Ka3!, Fg7: patt.

248.



Világos nyer

249.



Döntetlen

Útvesztő: 2. Hc8?, Ff8 3. g6 (3. Ha7?, Kb6 4. Hb5:, Kb5: 5. g6, Kb4 után a tisztelőny már nyer.) 3. —, Kb7 4. Kc3, b4+! 5. Kc4, b3 6. ab:, a3! 7. Hd6+, Kb8 stb. sötét nyer, mert a gyalogját nem lehet feltartóztatni.

250. Paoli. Az anyagi előny érvényesítése nem könnyű feladat, mert 1. g3, Kg4 2. He2, Fb6+! 3. Kg2, Fc7 4. Hf4 (4. Kh2, Fg3: döntetlen.) 4. —, Fd6 után világos sem mozoghat hasznosan és 5. Kf2(h2)-re, Ff4: már döntetlent tart; 5. Hg6:-ra pedig 5. —, Fg3: egyenlít ki.

Ezért világos nem tartja meg anyagi előnyét, hanem azt helyzeti előnnyé változtatja át: 1. Kg3!, Fc7+ 2. Kh3, Fg3 3. Hb3!, Fh4: (Különben matt következne.) 4. g4+, Kg5: 5. Hd2! stb. világos nyer. Sötét lépéskényszerbe jutott, futója csak az ellenséges huszár hatókörébe léphet.

250.



Világos nyer

251.



Világos nyer

**251. Kubbel.** Ráterelő áldozattal világos torlaszt gördít a sötét király útjába, hogy a mattfenyegetés elől csak rossz helyre menekülhessen: 1. c6!, bc: 2. Kb3! (Fenyeget 3. a4, majd matt a huszárral.) 2. —, Kb5 (2. —, Fc5-re két lépéses matt következik, más futólépésre pedig a futó vesz el.) 3. a4+, Kc5 4. Hd7+, Kd4 5. Hf8:, Ke3 6. Hg6, Kf2 7. Kc4, Kg2: 8. Kc5 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**252. Szeleznyev.** Nagyon szép irányító áldozatok döntik el a játszma sorsát, amelyek a világos király számára döntő aktivitást biztosítanak: 1. Kg4, Kc8 2. Kh5, Kd8 (A huszár most kénytelen feláldozni magát, de melyik mezőn?! 3. Hc7:-re Kc7: 4. Kg6, Kd8 5. Kf7, Kd7 6. Kg8, Ke7 7. Kh8:, Kf7 patt; még rosszabb 3. Hf6:, mert 3. —, Ff6: 4. Kg6, Ke7 után sötét nyer.) 3. Hg7! (A futót eltereli az átváltozási mezőről.) 3. —, Fg7: (Az ütés kötelező volt, különben 4. Kg6 nyer.) 4. h8V+! (Ráterelés és egyben a poén; a másik lehetőség 4. Kg6?, Fh8 csak döntetlenre vezet.) 4. —, Fh8: 5. Kg6, Ke7 6. Kh7, Kf7 7. Kh8:, Kf8 8. Kh7, Kf7 9. Kh6 stb. világos nyer.

252.



Világos nyer

253.



Döntetlen

**253. Troicki.** Sötét gyalogátváltozással és mattal fenyeget. Világos művészileg védekezik, mozgásképtelenné teszi a huszáriját, majd a szabadgyalogjával pattadást kényszerít ki: 1. He5, h2! 2. Hd3+, Kd2! 3. Hf2, Fb3: 4. Hh1!, Fc4+ 5. Kf2, Fa6: patt.

Ú t v e s z t ő: 1. Kg1?, h2+ 2. Kh2:, f2 stb. sötét nyer.

Az eddigi példák többnyire anyagilag egyenlőtlen állásban



mutatták be a futó és huszár küzdelmét. Az állások figyelmes lejátszásával azonban már az olvasó is levonhat bizonyos következtetést a két könnyű tisztr erejére vonatkozóan. Láthatjuk, hogy a futó gyors mozgása révén különösen alkalmas a szabadgyalogok elleni harcban vagy nyílt állásban, míg a huszár zárt állásban erős és taktikai feladatok megoldására képes. A következő négy típuspélda anyagilag egyenlő, több gyalogos végjátékokban jól szemlélteti azokat az állásokat, amelyekben az egyik könnyű tiszt pozíciós fölénye elegendő a győzelemhez.

**254. Szpasszkij—Fischer.** (Santa Monica, 1966.) A sötét huszárt leköti a szabad h-gyalog, így világos szinte tisztelőnyben van a másik szárnyon, és lenyeri a gyenge a7 gyalogot: 1. Kd3!, Ke5 2. Fa8, Kd6 3. Kc4, g4 4. a4!, Hg8 5. a5, Hh6 6. Fe4, g3 7. Kb5, Hg8 8. Fb1, Hh6 9. Ka6, Kc7 10. Fa2! és sötét feladta.

*Fischer*, aki a futót részesíti általában előnyben a huszárral szemben, bizonyára kényelmetlenül érezhette magát ebben a végjátékban. A következő példán viszont sikerült tökéletes játékkal bemutatnia a futó minden előnyét.

254.



Világos nyer

255.



Világos nyer

**255. Fischer—Tajmanov.** (Vancouver, 1971.) Ez a játszma-végződés is jól szemlélteti a futó fölényét a huszárral szemben. A gyalogállás majdnem szimmetrikus, azonban világos javára szól, hogy a g6 gyalog támadható a futóval és a vezérszárnyai világos mezőket sem tudja sötét kellőképpen ellenőrizni. Az ame-

rikai nagymester fonalas játszmavezetéssel érvényesítette pozícielőnyét. 1. Kd3, He7 (Sötét kénytelen lépni a huszárral, és ezzel megnyitni a világos futó útvonalát a gyenge g6 gyalog felé, mert fenyegetett 2. Fc6:, Kc6: 3. Kc4, nyert gyalogvégjátékkal.) 2. Fe8, Kd5 3. Ff7+, Kd6 4. Kc4, Kc6 5. Fe8+, Kb7 6. Kb5, Hc8 7. Fc6+, Kc7 8. Fd5!, He7 (8. —, Hd6+ 9. Ka6, He4 10. Ff7, Hg3: 11. Fg6:, Kc6 12. Fe8+, Kc7 13. Ka7, He2 14. Fh5:, Hf4: 15. Ff7 és a h-gyalog előnyomulása könnyen nyer.) 9. Ff7, Kb7 10. Fb3! (A futótempózás célja, hogy kiero- szakolja a behatolást az a6 mezőre. 10. —, Hc8-ra most 11. Fd5+ dönt.) 10. —, Ka7 11. Fd1, Kb7 12. Ff3+, Kc7 (Kényszer, mert 12. —, Ka7 13. Fg2 után kénytelen mozdulni a huszár, és a világos király c6-on át tör be.) 13. Ka6, Hg8 14. Fd5, He7 15. Fc4!, Hc6 (Vagy 15. —, Kc6 16. Fb5+ ugyanoda visz.) 16. Ff7, He7 17. Fe8! (Lépéskényszer.) 17. —, Kd8 18. Fg6:, Hg6: 19. Kb6:, Kd7 20. Kc5:, He7 21. b4, ab: 22. cb:, Hc8 23. a5, Hd6 24. b5, He4+ 25. Kb6, Kc8 26. Kc6, Kb8 27. b6 és sötét feladta. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

256. Henneberger—Nimzovics. (Winterthur, 1931.) Ráné- zéssel meg lehet állapítani, hogy a saját gyalogjai által börtönbe zárt futó jóval értéktelenebb sötét huszárjánál. A kérdés csak az, hogy sötét hol tör be világos állásába. 1. —, Hb5! 2. Fd2, Ha3 3. Fc1 (3. Fe1 azonnal veszít 3. —, Hc2+ 4. Kd2, He1: 5. Ke1:, Ke4 6. Ke2, a3! miatt.) 3. —, Hb1 4. Fb2, a3! 5. Fa1 (Szánalmas hely egy futónak.) 5. —, Kd6 6. Ke2, Kc6! (három- szögelés) 7. Kd1 (7. Ke3, Kd5 8. Kf2, Hd2, majd 9. —, Hb3!

256.



Sötét indul és nyer

257.



Világos nyer

nyer.) 7. —, Kd5 8. Kc2, Ke4 9. Kbl.; Kf3 10. Fb2! (Az egyetlen ellenesély.) 10. —, ab: 11. a4, Kg3: 12. a5, Kh2 13. a6, g3 14. a7, g2 15. a8V, g1V+ 16. Kb2; Vg2+! 17. Vg2+:, Kg2: 18. Ka3, Kf3 19. Kb4, Kf4: 20. Kc4; Ke3 21. d5, ed:+ 22. Kd5; f4 és világos feladta.

**257. Reshevsky—Woliston.** (USA bajnoksága, 1940). Hiába van sötétnek védett szabadgyalogja, az e4 pont erős bázis a világos tisztek számára. A sötét futó passzív és gyalogjai gyengék. A királyszárnyon döntő áttörés ígérkezik, de előbb a vezér-szárnyat biztosítja világos: 1. a3!, Kc6 (1. —, Kc4 2. Hd2+, Kc5 3. b4+, Kc6 4. Hf3 ugyanoda visz.) 2. b4, Ff8 (A király nem léphet, mert a d5 betörési pontot kell őriznie.) 3. g5!, hg: 4. Hh2!, Fg7 5. Hg4, Kd6 6. h6, Fh8 7. h7, Fg7 8. Hh6, Ke7 9. Kd5 és a b5 gyalog eleste után a nyeres nem probléma.

**Eltérés:** 1. —, b4 (Ez történt a játszmában.) 2. a4, b3 3. Hd2, Kb4 4. a5, Ka5:? (Elnézés, de sötét állás semmiképp sem tartható, mert pl.: 4. —, Fc7-re 5. a6, Fb6 6. Kd5, Kb5 7. Hb3; Ka6: 8. Hd2, Kb5 9. He4 nyer.) 5. Hc4+ és sötét feladta.

## VIII. Futópár

**258. Euwe.** (Elméleti végjáték.) A futópár erejét jól szemlélteti ez az egyszerű végjáték. Ami nem megy egy futóval (tudjuk már, hogy a sötét mezejű futók nélkül az állás csak

258.



Világos nyer

259.



Világos nyer

döntetlen lenne), kettővel simán sikerül. Világos csak akkor cseréli a sötét mezejű futót, ha a cserét mattadás követheti: 1. h4, Fc3 2. Kg4, Fb2 (A sötét futó a nagyatlót őrzi.) 3. Kg5, Kg7 4. h5, Fc3 5. h6+, Kh8 6. Kg6, Fe5 7. Fc5, Kg8 8. Fc4+ (8. h7+?, Kh8 döntetlen.) 8. —, Kh8 9. Ff8, Fd4 10. Fg7+, Fg7: 11. hg:+ és matt.

**259. Dalkó—Fazekas.** (Szolnok, 1951.) Két futó bizonyos esetekben még gyalogok nélkül is nyerhet egy könnyű tiszttel szemben. Sötét itt elszalasztotta a kedvező alkalmat, hogy a káros gyalogjától g5! áldozattal megszabaduljon, és ezzel királyának kellő mozgási területet biztosítson, mire világos teljesen beszorította, majd a mattot is beadta: 1. Fg5!, Fd3 2. Fd5, Fc2 3. Kf7, Fd3 4. Kf8, Fc4 (Különben 5. Fg8+ után matt következne.) 5. Fc4:, Kh8 6. Fd5, Kh7 7. Fg8+, Kh8 8. Ff6+ és matt.

**260. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) A két futó általában nyer a magára maradt huszárral szemben. A gyengébb félnek nemcsak a leszorítás és matt-támadás, hanem a huszár beszorítása ellen is kell védekeznie. Több végjáték-szakértő

260.



Világos nyer

261.



Világos nyer

szerint a gyengébb fél csak akkor érhet el döntetlent, ha huszárját g7-re, királyát pedig g6-ra vagy f7-re tudja állítani. (Illetve b7, b2 és g2, valamint a megfelelő mezőkön.) 1. Fb4, Hh7 2. Fc3, Ke8 (2. —, Kf8 vagy 2. —, Kg8 3. Fd5+, Kf8 4. Kg6 még rosszabb. 2. —, Hf8-ra gyorsan elvesz a huszár, 3. Fh5+, Kg8 4. Fe8!, Kh7 5. Kf6, Kh6 6. Fd2+, Kh7 7. Fb4, Kg8

8. Ff7+ után.) 3. Fh5+, Kf8 4. Kg6, Kg8 5. Fg4!, Hf8+ 6. Kf6, Hh7+ 7. Ke7, Hg5 8. Ff6, He4 9. Fe6+, Kh7 10. Ff5+, Kg8 11. Fh4 (A pattra természetesen vigyázni kell.) 11. —, Hc3 12. Ke6, Hb5 13. Ff2, Hc7+ 14. Kd7, Hb5 15. Fd3, Hc3 16. Fd4 és a huszár elvész.

1. eltérés: 1. —, Hd7 2. Fd5+, Kg7 3. Fc4, Hf8 4. Fe3+, Kh6 5. Ff7, Hh7 6. Fe8, Hf8 7. Fb2, Hh7 8. Fd4, Hf8 9. Kf6, Hh7+ 10. Kf7!, Hg5+ 11. Kg8, Hf3 12. Fe3+, Hg5 13. Kf8! a király lépni kénytelen, és világos ismét nyeri a huszárt.

2. eltérés: 1. —, Hg8 2. Fd5+, Kg7 3. Kg5, Kh7 4. Ff8!, Kh8 5. Fe4 stb. világos nyer.

**261. Nyevizkey.** Világos kénytelen lemondani gyalogjairól, mégis nyer, mert a sötét király a világos futók keresztútjába került, amelyből csak döntő anyagi veszteséggel szabadulhat ki: 1. Fd5, Kc3 2. Fg2:, Kb4: 3. Ff3!, Ka4: 4. Fd1+, Ka5 5. Fc7+, Kb4! (5. —, Ka6? 6. Fb6 után matt következne.) 6. Fd6:+ stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, gIV 2. Fa7+, Kc3 3. Fg1:, Kb4: 4. Fb3!, Ka5 5. Fb6+, Kb4 6. a5 stb. világos nyer.

**262. Botvinnik—Bronstejn.** (Világ bajnoki párosmérkőzés, 1951.) Világos gyaloghátránya ellenére is döntő fölényben van, és következő lépésével lépéskényszerbe hozza sötétet: 1. Fg5! Sötét hosszas gondolkodás után nem is próbálta meg, hogy tartsa állását, és a játszmát feladta. Tény, hogy az egyetlen 1. —, Hc6 2. Fd5:, Hd6 3. Ff3 után a szabadgyalog és a sötét gyalogok gyengesége elegendő tényező kell, hogy legyen világos győzelméhez. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**263. Flohr—Veltnander.** (Tartu, 1950.) Sötétnek nemcsak az ellenfél futópárja, hanem saját gyalogállásának a gyengesége is gondot okoz. Ha az f5 gyalog e6-on állna, úgy jó döntetlen esélyei lennének. 1. Kf1 (Első feladat a király centralizálása.) 1. —, Fc7 2. g3, g6 3. Ke2, Fd6 4. Kd3, Hc7 (Sötétnek sikerült megvédenie a betörési pontokat, ezért most világosnak gyaloglépésekkel kell fokoznia az előnyt.) 5. a4!, Kf8 6. Ff6, a6 (A várakozás esetén világos Kc3, majd b4—b5-tel rögzítené sötét vezérszárny gyalogjait, majd előkészítené az a5 áttörést.) 7. Kc2, Ke8 8. Ff1, Kd7 9. Fg2, h5 (Felesleges gyengítés.

A gyalogok jobban állnak végjátékban az eredeti helyükön.) 10. Kd3, Fb4 11. Fd4, b5 12. Fb7 (Nem 12. ab:?, mert 12. —, ab: után a b-gyalog kevésbé lenne gyenge, mint most az a.) 12. —, ba: 13. ba:, Fel 14. e4! (Rátapint a sötét gyalogállás szerkezeti hátrányára. A futópár birtokában fontos, hogy mindig a kellő pillanatban nyissuk az állást.) 14. —, fe:+ 15. Ke4:, Fb4 16. Fb6, He6 17. Kd5, Hc7+ 18. Ke5 (Az ellenkező színű futóvégjátékra való lebonyolítás aligha lenne elegendő

262.



Világos nyer

263.



Világos nyer

a nyereshez.) 18. —, Fe7 19. h4, f6+ (Ez az újabb gyengítés már elkerülhetetlen volt, mert a passzív 19. —, Fd8-ra 20. Fe3 után fenyegetett volna 21. Fg5. A futópár érvényesítésének fontos motívuma, hogy mindig lebonyolíthatunk kedvező futó-huszár vagy jó futóvégjátékra.) 20. Ke4, Fd6 21. Kf3, Ke6 22. Fc8, Kf7 23. Fa5, g5 (Passzív játék esetén a világos király átmegy c4-re, majd fenyeget a sötét mezőjű futók cseréjével.) 24. Ke4, gh: 25. gh:, Kg6 26. Fb6, Ha8 27. Fd4, Hc7 28. Fd7, Fb4 29. Fb6, Fd6 30. Fa5, Kg7 31. Fc8, Kg6 32. f4, Kg7 33. Fh3!, Kg6 34. f5+, Kf7 35. Ff1, Ke7 36. Fel, Fe5 37. Fe2 és világos nyer.

264. Gheorghiu—Olafsson. (Athén, 1969.) 1. g4! (Korlátozza a sötét királyszárnyai gyalogok mozgását.) 1. —, Fb7 (1. —, Hc4 talán jobb volt, bár 2. Fel után a későbbi a5 mindig csak gyalogáldozattal lehetséges.) 2. Kf2, f5? (Felesleges gyengítés. Igaz, hogy átmenetileg megszerzi az uralmat az e4 pont felett, de ugyanakkor világos adott játékot kap az f5 gyalog



ellen.) 3. h3!, Kf7 4. Fd3, Fd5 5. Fc3!, Fb7 6. Fe1, Fd5 7. Kg2, Fc4 8. Fc2, Fd5 9. gf:!, ef: 10. Fg3, Hc4 11. Kf2, Hd2 12. Ff5:, Ff3: 13. Fc8, Fc6 14. Fe5, He4+ 15. Ke2, g5 16. Fa6:, Fd7 17. Fb7, Hf6 18. Fg2, Ff5 19. Ff6:!, Kf6: 20. e4, Fe6 21. Ke3, Fc4 22. Ff3 és sötét feladta.

264.



Világos nyer

265.



Világos nyer

**265. Petroszjan—Gurgenyidze.** (Tbiliszi, 1956.) A futópár különösen erős, ha a gyalogállás nem szimmetrikus, és lehetőség van szabadgyalogképzésre. Itt sötét vezérszárnyi gyalogtöbbségét semmire sem tudja használni, míg világos szabadgyaloghoz jut a másik szárnyon: 1. f5!, gf:+ 2. Ff5:, Hg7 3. Fg5+, Kf7 (3. —, Ke5-re is ellép az f5 futó, majd h5 sokkal erősebben fenyeget.) 4. Fd7!, He6 (Sötét tehetetlen a fenyegető h5 és Fd8-cal szemben.) 5. Fe6:+ (A legegyszerűbb. Világos nyert futóvégjátékra bonyolít le.) 5. —, Ke6: Fd8, a4 7. Fb6:, (Nem adja meg azt az esélyt, hogy sötét is szabadgyaloghoz jusson 7. ba:, d5-tel.) 7. —, d5 8. cd:+, Kd5: 9. Kf5, ab: 10. ab:, Fe3 11. h5 és sötét feladta, mert 11. —, Fd2 12. Fd8, Kd6 13. Fg5 kikényszeríti a futócserét, és a gyalogvégjáték könnyen nyer.

## IX. Könnyű tisztek egymás ellen

**266. Prokes.** A sötét huszár nem tud elmenekülni, mert a jónak látszó egyetlen mező elfoglalásával végzetes helyzárást követne el; ezért sötét lépéskényszerbe jut, aminek felfedéses kettős támadás a következménye: 1. Kd2, Hb2 2. Kc2, Ha4 3. Kb3, Ka5 4. Hd6!, c4+ (Kényszerlépés, mert 4. —, Hb6-ra 5. Hb7+ és matt következne.) 5. Hc4:+, Kb5 6. Hb2+ stb. világos nyer.

266.



Világos nyer

267.



Sötét indul és nyer

**267. Browne—Portisch.** (Wijk aan Zee, 1972.) Sötétnek a huszárok cseréjét úgy kell kikényszerítenie, hogy a rossz szélsőgyalogból g-gyalog legyen. Mivel a világos huszárnak az ellenséges futó hatókörét is el kell kerülnie, a nyerés egészen könnyű. 1. —, Kf6 2. He4+, Ke5 3. Hf2, Kd4 4. Kf3, He5+ 5. Kg3, Fe3 6. Hh3 (6. Hd1, Kd3 7. Hb2+, Kc2 8. Ha4, Kb3 lenyeri az elkalandozott huszárt.) 6. —, Ke4 7. Kh4, Hf3+ 8. Kh5 (8. Kg3-ra Hg5 9. Kg2, Kd3 10. Kg3, Ke2 11. Kg2, He4 stb. nyer.) 8. —, Hg5! és világos feladta.

**268. Ellinger.** Világos: Ka1, Fg4, Hc3. Sötét: Ka3, Fc4. Hf1, gy: c2. Döntetlen. Sötét elhárítja a pattveszélyt, sőt anyagi előnyét is megnövelheti, ha a gyalogját könnyű tisztté avatja, akkor azonban világos elméleti döntetlen állásra bonyolíthat le: 1. Hb1+, Kb3 2. Fd1, cd:H (Vezér- vagy bástyabevitelre világos patt.) 3. Hd2+!, Kc3 (3. —, Hd2: patt.) Hc4: stb. döntetlen.

1. eltérés: 2. —, cd:F 3. Hd2+, Kc3 4. Hfl: stb. döntetlen.

2. eltérés: 2. —, He3 3. Hd2+!, Kc3 4. He4+, Kd3 5. Hc5+, Kd4 6. Fc2: stb. döntetlen.

3. eltérés: 1. —, Kb4, 2. Kb2, He3 3. Ha3, Hg4: 4. Hc2:+ stb. döntetlen.

**269. Bron.** A veszélyes világos gyalogokat sötét még tisztáldozat árán is elpusztítja, mert a megmaradó világos könnyű tiszték egy könnyű tiszt ellenében már nem jelentenek döntő anyagi előnyt. Nem is lenne sötétnek baja, ha az állásban világos számára egy remek matt-támadás lehetősége nem rejlene: 1. h5!, Hg5:+, 2. Kf6, He4+! 3. He4:, gh: (A világos gyalogokat sikerült elpusztítani, most azonban a sötét király kerül bajba.) 4. Hg5+, Kh8! 5. Fa2! (Különben 5. —, Fd5 minden veszélyt elhárít.) 5. —, Fb7 6. Kf7, Fa6 7. Kf8, Fd3 8. Fg8, Fg6 9. Fh7! (Frappáns befejezése a nagyszerű küzdelemnek.) 9. —, Fh7: 10. Hf7+ és matt.

Eltérés: 5. —, h4 6. Kf7, h3 7. Kf8, h2 8. Hf7+, Kh7 9. Fb1+, Fe4 10. Fc4:+ és matt.

269.



Világos nyer

270.

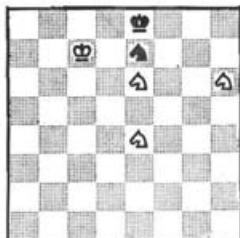


Világos nyer

**270. Rinck.** A játszmaszerű 1. He6:, Fa4 2. c5, Kd7 után világos gyalogtöbblete nem volna elég a győzelemhez; ezért világos a huszárt védő sötét gyalogot támadja meg, hogy azután a védtelenül maradt sötét huszárral is elbánhassék: 1. c5! dc: (1. —, Hc6-ra is 2. He6: — fenyeget 3. Fh5 sakk és matt —

2. —, Fe6: 3. Ke6: nyer, mert a 4. Fb5 fenyegetés miatt a d6 gyalog is elhull.) 2. He6:, Fe6: (Kényszer a 3. Fh5 fenyegetés miatt.) 3. Ke6:, Hd7 (f7) 4. Fb5(h5) stb. és világos nyer.

271.



Sötét indul, világos nyer

272.



Sötét indul és döntetlen

**271. Adorján.** Tudjuk, hogy két huszár nem adhat mattot az egyedül maradt ellenséges királynak. De vajon mi lehet a játszma kimenetele akkor, ha mindkét félnek van még plusz egy-egy huszárja vagyis három támadó huszár az egy védekező huszárral szemben!? Tény, hogy a végjátékelmélet eddig még nem foglalkozott ezzel a kérdéssel, amely inkább csak elméleti értékű, hiszen a gyakorlati játékokban ilyen végjáték létrejötte nagyon valószínűtlen. Az első „bátor” vállalkozó Adorján nagymester a könyvünk első kiadásában szereplő 271. sorszámú végjátékból indul ki (Világos: Kh7, He7, Hh1. Sötét: Kh2, Hc3, He3, gy: g4), melyben valóban 1. Hf2, g3 2. Hg4+!, Hg4: 3. Hf5, g2 4. Hh4 után sötét 4. —, g1V helyett huszárt vihet be.

Az ábraállásból a nyerés útja az egyetlen 1. —, Hg8-ra (1. —, Hg6 vagy 1. —, Hd5+-ra 2. Kd6 után a 3. Hf6 sakk és matt védhetetlen.) 2. Hg4! (Természetesen nem 2. Hg8:?, mert 2. —, Kf7 és sötét lecserélte a számára hátrányos huszár-párt.) 2. —, Kf7 3. Hf4, He7 4. Hd6+, Kg7 5. Kd7, Hg6 6. He6+, Kh8 7. Hf6 He5+ 8. Kc7, majd 9. Hf7 matt.

Eltérés: 5. —, Hg8 6. Ke6, Hh6 7. Hf6!, Hg8 8. Hf5+, majd 9. Hg6 matt, míg 7. —, Kf8-ra vagy 7. —, Kh8-ra 8. Hde8! után védhetetlen a 9. Hg6 sakk és matt.

**272. Szergejev—Kotov.** (Moszkva, 1935.) A világos szabad-

gyalog nagyon veszélyes lesz, ha a sötét huszár eltávolodik. De a huszárok feláldozásával sötétnek itt is sikerül elméleti döntetlent elérnie: 1. —, Hb6! 2. He7 (2. Hb6:-ra Kc7 azonnal döntetlen.) 2. —, Ke8 3. c7, Hd8+! 4. Kd6, Hc4+ 5. Kd5, Ke7:!! és döntetlen, mert világos nem vihet be vezért, 6. Kc4:-re pedig 6. —, Kd7 azonnal lenyeri a gyalogját.

**273. Troicki.** Gyalogátváltásra világos nem gondolhat, ezért a korlátozott mozgású sötét király ellen indít támadást. A mattállás létrehozásában a sötét huszárok akaratlanul is segédkeznek, a főszereplő azonban a világos gyalog: 1. d6+, Kd7 2. Hac5+, Ke8 3. d7+ (Sötét kénytelen kiütni a hetvenkedő gyalogot, csak hogy ez súlyos következményű helyzárással jár.) 3. —, Hd7: 4. Hd6+, Kd8(f8) 5. He6+ és matt.

273.



Világos nyer

274.



Világos nyer

**El t é r é s:** 1. —, Kc8 2. Hb6+, Kb7: 3. de: stb. világos nyer.

**274. Rinek.** A szabadmozgású sötét futó üzése és elfogása három rövidléptű bábbal kimagasló teljesítmény: 1. Hf6+, Kh8 2. Hf3 (Fenyeget 3. He5, majd matt.) 2. —, Fc3 3. Hd5, Fa5 (3. —, Fa1-re 4. Ka2 nyer.) 4. Ka4, Hb7 5. Kb5, Fd8 6. Kc6, Ha5+ 7. Kd7, Hb7 8. Kc8, stb. világos nyer. A sötét tisztak egymást akadályozták a menekülésben.

**El t é r é s:** 1. —, Kf8 2. h7, Kg7 3. Hh5+, Kh8 4. Hf4, Kg7 5. Hg6, Hf7 6. Hf7: stb. világos nyer.

**275. Aronyin—Boleszlavszkij.** (XX. szovjet bajnokság.) Világos pozícióelőnye nyilvánvaló, mert nemcsak a futója

jobb, de huszárja is ideálisan áll. 1. a4!, a5+ (Kényszer, mert különben világos játszik a5-öt és királyával behatol.) 2. Ka3, Ff7 3. c3, Fe8 és sötét további játék nélkül feladta, mert 4. b4!, ab:+ (Különben 5. ba: és 6. Hb3 gyalogot nyer.) 5. cb: után tehetetlen a fenyegető 6. b5, majd Kb4 és a5 ellen. Világos vezérszárnyai gyalogtöbblete szinte magától nyer.

275.



Világos nyer

276.



Világos nyer

276. Szmiszlov—Golombek. (Szovjetunió—Nagy-Britannia, 1947.) Világos térelőnye és a sötét g6 gyalog gyengesége eleget a győzelemhez: 1. g5! (Blokálja a gyenge gyalogot. Ha huszárok nem lennének a táblán, ez a lépés pozícióellenes lenne — lásd: „Jó futó, rossz futó” — de sötét a huszárok cseréjét természetesen nem tudja kikényszeríteni.) 1. —, Fd8 2. Kg4, Ff6: (Mi mást?! Fenyegetett egyszerűen 3. Hb4 gyalognyeréssel.) 3. gf:, Kd6 4. He5! és sötét feladta, mert a huszár ellépésére 5. Kg5 könnyen nyer.

277. Portisch—Szmiszlov. (Wijk aan Zee, 1972.) Sötét gyaloggyengeségei — b7, b6, e5 — miatt nem tudja tartani a látszólag egyenlő végjátékot. Világos első lépésével döntő huszárvándorlást készít elő: 1. a4!, Kd7 2. Ha3, g5 (2. —, Kc7 3. Hc4, Fc4: 4. Kc4:, He7 5. d4, ed: 6. Kd4: után sem kerülheti el sötét az anyagi veszteséget.) 3. Hc4, Fc4: (3. —, Kc7-re Fc6: gyalogot nyer. És bár világos győzelme aligha lehet vitás, mégis ez adta sötétnek a legtöbb gyakorlati esélyt.) 4. Kc4:, Kd6 5. Kb5, Kc7 6. Fc6:, bc:+ 7. Ka6, g4 8. b3! (Harc a tempóért, hogy 8. —, b5-re 9. b4 jöhessen.) 8. —, c5 9. Kb5, Kb7 10. a5, ba: 11. Kc5: és sötét feladta.



277.



Világos nyer

278.



Sötét indul és nyer

278. Euwe—Averbah. (Zürich, 1953.) Sötét nem védi a megtámadott gyalogját, hanem tisztet áldoz, hogy utat nyisson a vezérszárnyi gyalogjainak. Külön érdekessége a végjátéknak, hogy a harc térhez közel álló világos király csak tétlen szemlélője a döntő küzdelemnek: 1. —, Hg3: 2. Fg3:, Hb5 3. Fe1, Hc3: 4. He2, Hb1! és világos feladta.

Útvesztő: 4. —, He2:? 5. Kc2:, e3 6. Kd3, b2 7. Fb2:, cb: 8. Kc2, a3 9. g5!, h6 10. h4 stb. döntetlen, mert a sötét királyt is leköti az őrszolgálati kötelessége, és az f5 gyaloghoz nem tud hozzáférni.

## BÁSTYAVÉGJÁTÉKOK

A játszmák nagy részében bástyavégjáték alakul ki; a bástya itt mutatja meg igazi értékét és más bábok elleni hatóerejét. A bástya romboló munkára kiválóan alkalmas, a nyílt vonalakon jól érvényesül, a szabadgyalogot — kivételes állásoktól eltekintve — akkor támogatja legjobban, ha mögötte áll.

### I. Bástya a gyalogok ellen

**279. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Kd3, Be3. Sötét: Kd5. Világos nyer. A bástya a magára maradt ellenséges királyt a tábla szélein bármelyik mezőn bemattolhatja: 1. Kc3, Kc5 2. Bd3, Kb5 3. Bd5+, Kc6 (3. —, Ka4-re 4. Bh5, Ka3 5. Ba5+ és matt.) 4. Kc4, Kb6 5. Bd6+, Kb7 6. Kb5, Kc7 7. Bd1, Kb7 8. Bd7+, Kc8 9. Kc6, Kb8 10. Kb6, Kc8 11. Bd1, Kb8 12. Bd8+ és matt.

**280. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) A bástya a gyalog lekötésével vagy a g-vonal elfoglalásával fenyeget, hogy megakadályozhassa a vezéravatást. Ezt a tervet világos úgy keresztezi, hogy a királyával a bástya mozgásával párhuzamosan lefelé menetel mindaddig, amíg a g1 mező feletti uralmat meg nem szerzi: 1. g7, Bh5+ 2. Bh4, Kf4+ 3. Kf3, Bh3+ 4. Kg2 stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**281. Saavedra.** (Elméleti végjáték.) A c2 mező elfoglalása hasonló módon történik, mint az előző végjátékban, a küzdelem további része azonban itt sokkal szebb és értékesebb: 1. c7, Bd6+ 2. Kb5 (2. Kc5?, Bd1 döntetlen.) 2. —, Bd5+ 3. Kb4, Bd4+ 4. Kb3, Bd3+ 5. Kc2, Bd4! 6. c8B! (6. c8V?, Bc4+ 7.

Vc4: patt.) 6. —, Ba4 7. Kb3! stb. világos nyer, mert a mattfenyegetés miatt a sötét bástyát nem lehet kivinni az útból.

280.



Világos nyer

281.



Világos nyer

282. Stamma. (Elméleti végjáték.) Világos: Kh6, Bh7. Sötét: Kg8, gy: f2. Döntetlen. A gyalogváltozást a bástya nem tudja megakadályozni, de a sötét bábokat úgy irányíthatja, hogy a világos király helye pattfészekké változzék: 1. Bg7+, Kf8 2. Bg5!, f1V 3. Bf5+, Vf5: patt.

283. Berger. (Elméleti végjáték.) Az előző példákön láttuk, hogy rendkívüli esetekben még egy gyalog is nyerhet a bástya ellen. Több gyalog ellen a bástyának természetesen nehezebb a dolga. Itt a bástyának egyedül kell megakadályoznia a gyalogátváltozást, mert a sötét király messze áll a harctértől. A gya-

283.



Világos nyer

284.



Világos nyer

logok izoláltsága látszólag lehetővé teszi, hogy a bástya sakkadásokkal, vagy a védtelenül maradt gyalog megtámadásával döntetlent érhesen el; világos azonban királya és gyalogjai összjátékával ki tudja vívni a győzelmet: 1. a6!, Bd1+ 2. Kc7, Bal 3. Kb7, Bb1+ 4. Ka8!, Bc1 5. a7!, Bc6: 6. Kb7 stb. világos nyer.

El t é r é s: 5. —, Kf4 6. Kb7, Bb1+ 7. Ka6, Bal+ 8. Kb6, Bb1+ 9. Kc5, Bc1+ 10. Kb4, Bb1+ 11. Kc3, Bal 12. c7, Ke5 13. Kb2! stb. világos nyer.

1. ú t v e s z t ő: 1. c7?, Bd1+ 2. Kc8, Bal 3. a6!, Kf4! 4. Kb7, Bb1+ 5. Kc6!, Bc1+ 6. Kb6, Ke5! (6. —, Bb1+-ra 7. Ka5 nyer.) 7. a7, Kd6! 8. a8V, Bb1+ 9. Ka7, Bal+ (9. —, Kc7: ? nyerési kísérlet balul ütne ki. 10. Vh8! miatt.) 10. Kb7, Ba8: stb. döntetlen.

2. ú t v e s z t ő: 4. Kd7, Bd1+ 5. Ke8 (5. Ke6, Bc1+ 6. Kf6?, Bc1 7. a7, Bc6+! után még sötét nyerne.) 5. —, Bc1+ 6. Kf8, Bh1! 7. a7, Bh8+ 8. Ke7, Ba8 9. Kd6, Kf5! 10. Kc6, Ke6 11. Kb7, Kd7! 12. Ka8:, Kc7: patt. Az útvesztők szebbek és nehezebbek, mint a nyerő változatok.

**284. Tarrasch—Janowski.** (Ostende, 1907.) Világos látszólag könnyen nyerhet, mert gyalogjai királya védelme alatt eléggé előrehaladtak, a sötét király pedig messze áll tőlük. A játék folyamán mégis nagy akadály gördül a világos király elé, mert a 7. sor átlépése nélkül egyik gyalogja sem változhatna át: 1. Kd4, Kb3 (1. —, Bf5-re 2. Ke4, Bg5: 3. f7 nyer.) 2. Ke5, Kc4 3. g6, Bc1+ 4. Kd6, Bg1! (A játszmában 4. —, Bd1+ történt és 5. Ke7, Bc1+ 6. Kf7 után világos könnyen nyert.) 5. g7!, Kd4 6. Kc6! (A világos király még nem léphetett a 7. sorra 6. —, Ke5 miatt, és 7. f7 sem ment 7. —, Bg6+! miatt.) 6. —, Kc4 7. Kd7!, Kd5 8. Ke8 (A világos király végre túljutott a veszélyes 7. soron.) 8. —, Ke6 9. f7, Bal 10. f8H+ stb. világos nyer.

**285. Moravec.** (Elméleti végjáték.) A sötét gyalogok nem juthatnak hozzá az átváltozáshoz, mert az örökös támadás és mattfenyegetés miatt a királyuk állandóan menekülni kénytelen: 1. Bal+, Kb8 2. Bb1+, Kc8 3. Bal, Kd8 4. Kd6, Ke8 5. Ke6, Kf8 6. Kf6, Kg8 7. Ba8+, Kh7 8. Ba7+, Kh6 9. Ba8, Kh5 10. Kf5, Kh4 11. Kf4, Kh5! (11. —, Kh3? 12. Bh8+ és matt.) 12. Kf5 stb. döntetlen, mert a sötét király mozgási le-

hetősége csak egy elhatárolt területre, a 8. soron át a7-től h4-ig terjed.

285.



Döntetlen

286.



Világos nyer

**286. Shapiro.** A 3. sort elért gyalogok nyernének a bástyával szemben, ha a sötét király nem lenne beszorítva. Így viszont lépéskényszerbe jut és a gyalogjait emiatt veszti el: 1. Bd2+, Kb1! 2. Kc3! (huszártávolság) 2. —, Kc1! 3. Ba2, Kb1 4. Be2!,

g2(h2) 5. Be1+, Ka2 6. Bg1(h1)! (Sötétnek nincs jó lépése.) 6. —, h2(g2) (6. —, Ka3? 7. Ba1+ és matt.) 7. Bg2(h2):+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 3. —, Kd1 4. Kd3, Kc1 5. Ke3, h2 6. Ba1+, Kb2 7. Bh1, Kc3 8. Kf3 stb. világos nyer.

2. eltérés: 2. —, h2 3. Bd1+, Ka2 4. Bh1 stb. világos nyer.

**287. Prokes.** A természetes folytatásnak látszó 1. Bf1, g2 2. Ke1 csak döntetlenre elég, egyéb bástyalépésre pedig sötét nyer; ezért a gyalogokat a világos királynak kell megtámadnia: 1. Kd2!, f2 2. Bd1, g2 (2. —, Ke5-re 3. Ke3 nyer; most viszont felfedezés kettős támadás dönt.) 3. Ke2+ stb. világos nyer.

**288. Kling és Horwitz.** Mint a 286. példában itt is matt-fenyegetéssel akadályozza meg világos a sötét gyalogok előrehaladását: 1. Be7+, Kg8 2. Bg7+!, Kf8 3. Bb7 (Mattal fenyeget és gyalogot támad.) 3. —, Ke8 4. Bb2: stb. világos nyer.

1. eltérés: 2. —, Kh8 3. Bb7, a3 4. Kg6, a2 5. Bb8+ és matt.

2. eltérés: 1. —, Kh6 2. Bc2!, Kh5 3. Bb2: stb. világos nyer.

287.



Világos nyer

288.



Világos nyer

289. Herberg. Egy gyalogot a bástya könnyen lenyerhet, csakhogy a győzelemhez mindkét gyalog lenyerése szükséges. Figyelmesen vizsgálva az állást azt látjuk, hogy a világos király utolérné a gyalogokat, ha egy tempót nyerhetne; világos tehát ezért a tempóért csatázik: 1. Kf4, c2! 2. Bh8+! Kg2 (Amint látni fogjuk, a sötét király számára a 2. sor kedvezőtlen hely.) 3. Bc8, b3 4. Ke3! (Most tűnik ki a második lépés értelme, a sötét gyalogok elakadtak, tehát a világos király időt nyert.) 4. —, Kf1 5. Kd2 stb. világos nyer.

289.



Világos nyer

290.



Világos nyer



Ú t v e s z t ő: 1. Bc8?, Kg3 2. Bc4, Kf3 3. Bb4:, Ke3 4. Bc4, Kd2 stb. döntetlen.

**290. Kniest.** Világos nem engedheti meg, hogy a sötét király b2-re menjen, mert akkor a király a nem hatolhatna be a sötét gyalogállásba, tehát nyerni sem tudna: 1. Bb8!, Ka3 2. Kd1, b3 3. Kc1, Ka4 (3. —, c2-re 4. Ba8+, Kb4 5. Kb2 nyer.) 4. Bc8, Kb4 5. Kbl! (A lépéskényszer miatt sötét kénytelen elrontani gyalogállását.) 5. —, b2 6. Kc2, Ka3 7. Bc3:+, Ka2 8. Bb3 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

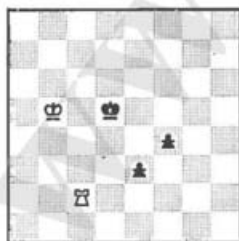
Ú t v e s z t ő: 1. Kd1?, Kb2 2. Bc4, b3 3. Bc8, c2+ 4. Kd2, Kb1 5. Bc3, Kb2 6. Bc8, Ka2 7. Bc2: stb. döntetlen.

**291. Keidanski.** A sötét gyalogokat a világos király nem tudja megtámadni, de a veszély elhárításában közreműködhet; a mentő bástyamanővert, az örökös támadást a király segítségével teszi lehetővé: 1. Bc8, e2 2. Bd8+, Ke4 3. Kc4!, Ke3 4. Be8+, Kd2 5. Bd8+, Kc2 6. Be8, f3 7. Be3!, Kd2 8. Bd3+, Kc2 9. Bc3+, Kb2 10. Bb3+, Ka2 11. Be3! stb. döntetlen.

1. eltérés: 5. —, Ke1 6. Be8, f3 (6. —, Kf2 7. Kd3, f3 8. Kd2, Kf1 9. Be3, Kf2 10. Be8 stb. döntetlen.) 7. Kd3, Kd1 8. Ba8, Ke1 9. Kd3, Kf1 10. Ba1+, e1V+! (10. —, Kg2-re 11. Be1, Kg3 12. Bg1+, Kh2 13. Kf2 nyer.) 11. Be1:+ stb. döntetlen.

2. eltérés: 4. —, Kf2 5. Kd3, f3 6. Kd2, Kf1 7. Be3, Kf2 8. Bf3:+ stb. döntetlen.

291.



Döntetlen

292.



Döntetlen

3. eltérés: 3. —, f3 4. Be8+, Kf4 5. Kd3, Kg3 6. Be2: stb. döntetlen.

4. eltérés: 1. —, f3 2. Bd8+, Ke4 3. Kc4, f2! 4. Be8+, Kf3 5. Bf8+, Ke2 6. Kd4, Kd2 7. Bf3 stb. döntetlen.

5. eltérés: 1. —, Kd4 2. Bf8, e2 3. Bf4:+, Kd5 4. Bf8, Kd4! 5. Be8 stb. döntetlen.

**292. Wotawa.** A sötét gyalogok látszólag feltartóztathatatlanok, és világosnak mégis van mentsége; a döntetlent jelentő lépésismétlést, illetve az örökös sakkadást igen finom stratégiai mozdulatok idézik elő: 1. Bc4+, Kb3! 2. Bf4, f2 3. Kc5!, Kc2 4. Kd4, Kd2 5. Bf3, Ke2 6. Be3+, Kd1 7. Bd3+, Kc1 8. Bc3+, Kb1 (8. —, Kb2 9. Bf3 döntetlen.) 9. Bb3+ stb. döntetlen, mert 9. —, Ka2? nem jöhet 10. Bf3, majd 11. Ke3 miatt, és még világos nyerne.

1. eltérés: 3. —, g2 4. Bf3+, Ka4 5. Bf4+, Ka5 6. Bf3 stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, Kb5 2. Bc1, f2 3. Bb1+, Ka4 4. Kc4, Ka3 5. Kc3, Ka4! stb. döntetlen, mert 5. —, Ka2? 6. Bf1! után világos nyerne.

**293. állás.** (Elméleti végjáték.) Az ábrán szereplő végjátékot már több, mint 100 éve ismeri a sakkirodalom, és azóta sok végjáték szerző foglalkozott vele több-kevesebb sikerrel. A 3. soron álló gyalogok nyernének a bástya ellen, ha királyuk a tábla szélére nem szorulna, ahol az állandó mattfenyegetések elől kell majd menekülnie: 1. Bf1, b2 (Könyvünk első kiadásában sajnálatos hibát követtünk el az ajánlott 1. —, Kg5?-tel, hiszen ez a lépés simán veszít 2. Kd3 miatt, és a világos király utoléri sötét gyalogjait.) 2. Bg1+, Kh3 3. Kf3, Kh4 (3. —, Kh2?-vel újra sötét veszítene 4. Bb1! miatt.) 4. Kf4 stb. döntetlen, mert sötét az állandó mattfenyegetés miatt nem jut hozzá a2-höz.

1. eltérés: 1. —, a2 2. Bg1+, Kh3 3. Kf3, Kh4 (3. —, Kh2? 4. Ba1!, b2 5. Ba2: és még világos nyer, mert úgy ütött a2-re, hogy egyben a másik sötét gyalogot is lekötötte.) 4. Kf4 stb. döntetlen.

**294. Moravec.** Világos mit sem tehet a gyalogátváltozás ellen, de azt megakadályozhatja, hogy sötét ne vezért vigyen be. A sarokmezőn álló huszár elfogása már könnyebb feladat, de a receptjét ismerni kell: 1. Kh7!, h4 2. Kg6, h3 3. Kg5, h2 4. Kg4, h1h (4. —, h1v? 5. Kg3 után sötét mattot kapna. Ha az első lépésben világos kiüti a káros g7 gyalogot, úgy most

293.



Döntetlen

294.



Világos nyer

5. —, Vh8 nyerne.) 5. Kf3, g6 6. Bb2, g5 7. Bd2! (A huszár nem juthat egérúthoz.) 7. —, g4+ 8. Kg4; Hf2+ 9. Kf3, Hh1 10. Ba2 stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, g5 2. Kg6, g4 3. Kg5! (Most a h5 gyalog a káros báb, amelyet kímélni kell, mert 3. Kh5:?, g3 4. Kg4, g2 5. Kg3, Kh1 6. Bg2: után sötét patt lenne.) 3. —, g3 4. Kh4!, g2 5. Kh3, Kh1 6. Bg2: stb. világos nyer.

295.



Döntetlen

296.



Döntetlen

295. Cozio. (Elméleti végjáték.) Világos kétféle kezdőlépéssel is döntetlent tarthat, sőt még sötét indulása is ugyanarra a pattképre vezet. A technikai megoldás, a szabadgyaloggal való terelés elméleti értékű: 1. Kh7, Kf6 2. f8V+!, Bf8: 3. g7, Bf7 4. Kh8, Bg7: patt. A másik változat: 1. Kg7, Ba8 2. Kh7, Kf6 3. f8V+, Bf8: 4. g7, Bf7 5. Kh8, Bg7: patt.

Sötét indulása esetén 1. —, Kf6 2. Kh7, Bf8 3. g7!, Bf7: 4. Kh8, Bg7: patt, vagy: 1. —, Kf8 2. Kh7, Ba8 3. Kh8!, Bb8 4. Kh7, Ke7 5. Kg7, Bf8 6. Kh7, Kf6 7. g7, Bf7: 8. Kh8, Bg7: patt.

**296. Kling és Horwitz.** A kiegyenlítés attól függ, hogy a világos király be tud-e avatkozni a küzdelembe?! Az ehhez szükséges idő megnyerése a bástya kötelessége: 1. Bc7+, Kb4 2. Bb7+, Kc5 3. Bb1, Kc4 4. Kg2, Kc3 5. Kf2, Kc2 6. Ke3 stb. döntetlen.

**Eltérés:** 1. —, Kd4 2. Bd7+, Ke4 3. Be7+, Kf5 4. Bf7+, Ke5 5. Bf1, Ke4 6. Kg3!, Ke3 7. Bh1!, Ke2 8. Bh2+, Kd1 9. Bh8!, Kc2 10. Bc8+ stb. döntetlen.

Ha az alapállásban a világos király a h3 mezőn állna, amire *Berger* hívta fel a figyelmet, úgy 1. Bc7+, Kd4! 2. Bd7+, Ke3 3. Be7+, Kf2 4. Bf7+, Kg1 5. Bg7+, Khl után sötét nyerne.

**297. Prokes.** Itt világosnak kell küzdenie a döntetlenért. Éppen ezért nem várhat addig, amíg a sötét király átmegy a vezérszárnyra, mert akkor a gyalogjai elvesznek, tehát ha áldozat árán is, de királyával át kell törnie a tűz alatt álló

297.



Döntetlen

298.



Döntetlen

e-vonalon; azonnali áldozat mégsem lenne jó, mert akkor a másik gyalog elesne, előbb tehát a világos királynak kell közlednie: 1. Kf4!, Kg7 2. a8V!, Ba8: 3. Ke5, Kf7 4. Kd6, Ke8 5. Kc6, Be8 6. Kd6!, Ba8 7. Kc6, Be8 8. Kd6 stb. döntetlen. Ha most világos volna lépésen, akkor vesztene.

**298. Rinek.** Sötét két változat között választhat: tűz alatt

tartja a gyalogokhoz vezető utat, vagy pedig azonnal megtámadja a gyalogokat. Világos az első változatban a taktika, míg a másodikban a stratégia fegyvereivel egyenlít ki: 1. e6, Bc3 2. Kb5! (Védi a Bc6 fenyegetést.) 2. —, Bc8 3. Kb6, Kh7 4. Kb7, Be8 5. g8V+! (Hogy a bástyát rossz helyre terelje.) 5. —, Bg8: 6. f7!, Bf8 7. Kc6!, Kg7 8. e7! stb. döntetlen.

**Eltérés:** 1. —, Bc3 2. e7, Kf7 3. Kb4! (3. Kb5?, Bb3+ 4. Kc6, Bb8 5. Kd7, Be8 után sötét lenyerné a gyalogokat.) 3. —, Be1 4. Kc5 (A világos királynak sikerült megközelítenie gyalogjait, most már nem árthat a bástyasakk.) 4. —, Be1+ 5. Kd6, Bc8 6. Ke5! stb. döntetlen.

**299. Portisch—Szpasszki.** (Amszterdam, 1964.) A kézenfekvő 1. —, Ke4 után a játszma gyorsan befejeződött, 2. Kb4, Ke5 3. Kc5, Bf8 és világos feladta, mert 4. b3, Bb8 5. b4, Bc8+ 6. Kb5, Kd6 és elveszti gyalogjait.

299.



Sötét indul és nyer

300.



Világos nyer

**Eltérés:** 2. d6, Ke5 3. c5, Be1+! 4. Kb4, Ke6 5. Kb5, Kd7 6. b4, Bb1 7. Kc4, Kc6 8. Kc3, Kb5 9. Kd3, Bb3+! majd 10. —, Bb4: és sötét nyer.

**Útvesztő:** 3. —, Kd5? 4. b4, Kc6 5. Kb2! (Fontos motívuma a védekezésnek, hogy a bástyát nem szabad a gyalogok mögé engedni.) 5. —, Kb5 6. Kc2, Bf3 7. Kb2! (Nem 7. Kd2?, Kc4! miatt.) 7. —, Bd3 8. Kc2, Bd4 9. Kc3, Bc4+ 10. Kd3, Be1 11. Kd2, Bh1 12. Kc2! és sötét nem jut előbbre. Az eltérés és az útvesztő jellemzőbb a végjátéktípusra, mint a játszmafolytatás.

**300. Réti.** Világos nem ér rá 1. Kg2:-re, mert 1. —, Ke4 2. Kf2, e1V+! 3. Ke1: (Be1:+, Kd3 döntetlen.) 3. —, Kd3 4. Ba1, Kc3 5. Bc1, Kd3 után sötét döntetlent tartana.

Ezért a gyalogoktól a sötét királyt mindaddig távol kell tartani, amíg a d2 és f2 mezők elfoglalása a világos király számára be nincs biztosítva: 1. Kf2!, Ke4 2. Ke2:, Kd4 3. Bg1, Ke4 4. Be1!, Ke5 5. Ke3! (Az időnyerő tempózások létrehozták a kívánt helyzetet.) 5. —, Kd5(f5) 6. Kd2(f2) stb. világos nyer.

1. eltérés: 3. —, Kc3 4. Be1! Kb2 5. Kd2, Kb3 6. Kc1, stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Kf4 2. Ke2:, Kg3 3. Ke3, Kh2 4. Kf2, Kh3 5. Kgl stb. világos nyer.

**301. Prokes.** Világos győzelmét pattveszélyek teszik kétségesse, amelyeknek elhárítása az anyagi erők egyensúlyára

301.



Világos nyer

302.



Sötét indul és nyer

vezet. Mégis ez a megoldás, mert a világos új vezér értékesebb a sötétnél: 1. Bc1+ (1. Bg4?, h2 2. Bg2: patt.) 1. —, Kh2 (Fenyeget 2. —, g1V+ 3. Bg1: patt.) 2. Ke2! (Az e3 mezőt az új vezér számára kell fenntartani.) 2. —, g1V 3. Bg1:, Kg1: 4. e7, h2 5. e8V, h1V 6. Ve3+, Kh2 7. Vf4+, Kh3 8. Vh6+, Kg2 9. Vg5+, Kh3 10. Vh5+, Kg2 11. Vg4+, Kh2 12. Kf2 stb. világos nyer.

Eltérés: 2. —, Kg3 3. e7, h2 4. e8V, h1V (4. —, g1V-re 5. Vg6+ nyer.) 5. Ve3+ stb. világos nyer.

**302. Polerio.** Sötét ráterelő áldozattal részleges pattot ér el, és ezzel az ellenfelét rossz lépésre kényszeríti: 1. —, Ba8! 2.



Ka8:, Kc7! (Az alapállásban az a7 gyalog adta a döntetlenesélyt, most pedig káros bábbá változott.) 3. g4, hg: 4. h5, g3 5. h6, g2 6. h7, g1V 7. h8V, Vg2+ és matt.

Ú t v e s z t ő: 1. —, Bc3? 2. a8V, Bb3+ 3. Ka7, Ba3+ (3. —, Kc7?-re 4. Vf8 nyer.) 4. Kb7, Ba8: 5. Ka8:, Ke6 6. Kb7, Kf5 7. Kc6, Kg4 8. Kd5, Kg3: 9. Ke4, Kh4: 10. Kf3 stb. döntetlen. A világos király éppen jókor érkezett a veszély elhárítására.

**303. Troicki.** Világos nem akadályozhatja meg a gyalog-átváltozást, de a sötét király sem kerülheti el az örökös sakkadást: 1. Bb3, Kd2 2. Bb6:! (2. Bb2?-re Kd3 nyer.) 2. —, c1V 3. Bb1!, Vc3: 4. Bb2+, Kc1 (4. —, Kd3? 5. Bb3 döntetlen.) 5. Bb1+ stb. döntetlen örökös sakkadással, mert 5. —, Kc2 6. Bc1+, Kc1: után világos patt lenne.

303.



Döntetlen

304.



Világos nyer

**304. Prokes.** A mattfenyegetést sötét csak úgy védheti ki, ha vezér helyett huszárt visz be. A végjáték a sarokba szorult huszár tehetetlenségét ábrázolja, illetve annak lenyeresési módját ismerteti: 1. b4! (Szükséges elterelő áldozat, mert 1. Kb3?, c4+ döntetlenre vezetne.) 1. —, cb: 2. Kb3, a1H+ 3. Kb4:, Hc2+ 4. Kc3, Hal! 5. Bb2+, Kc1 6. Ba2, Kb1 7. Ba6:, Hc2 8. Be6!, Hal 9. Be2 stb. világos nyer, mert a lépéskényszer miatt a huszár elesik.

1. eltérés: 8. —, Ha3 9. Bc1+, Ka2 10. Be2+, Ka1 11. Kb3, Hb1 12. Ba2+ és matt.

2. eltérés: 3. —, a5+ 4. Kc3, a4 5. Bb2+, Kc1 6. Ba2, Kbl 7. Ba4:, Hc2 8. Be4 stb. világos nyer.

3. eltérés: 1. —, alV 2. Bel+, Kb2 3. Bal:, Kal: 4. bc: stb. világos nyer.

**305. V. és M. Platov.** A gyalogátváltozást a bástya nem tudja megakadályozni, ezért a világos király indul támadásra. Az utolérhetetlen gyalog üldözése céltalannak látszik, és mégis ez a megoldás, mert a világos király csak így érhet el egy távoli pattfészekbe: 1. Kc6, e4 2. Kd5, e3 3. Ke4, e2 (3. —, f2 4. Bf6 döntetlen.) 4. Kf3:, elV 5. Bh6+, Kgl 6. Bh1+, Khl: patt.

305.



Döntetlen

306.



Világos nyer

**306. Behting.** A természetes játéknak látszó 1. Ba2: stb. csak döntetlenre elég, míg 1. Kc3:?, alV+ 2. Kb3, Va8 után sötét nyer; ezért a h1 felé vezető nagyátlót világosnak még a sötét vezér megszületése előtt le kell zárnia: 1. c6!, dc: 2. Kc3:, alV+ 3. Kb3 stb. világos nyer.

1. eltérés: 2. —, alH 3. Bg2 (Időnyerés, hogy a sötét gyalog közelebb érkezzék.) 3. —, c5 4. Be2! (Hogy később a huszár ne mehessen e3-ra.) 4. —, c4 5. Kc4:, Hc2 6. Kc3!, Hal 7. Bh2 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, c2 2. Bh1+, clV 3. Bel+:, Kcl: 4. c7!, alV 5. c8V+, Kb2! 6. Vb7+, Kcl 7. Vc7+, Kb2 8. Vb6+, Kcl 9. Vc5+, Kb2 10. Vb4+, Ka2 11. Kc2 stb. világos nyer.

**307. Troicki.** (Ábrát lásd a következő oldalon.) Világosnak az f6 mező feletti uralmat kell megszereznie, különben mattfenyegetését a sötét új vezér könnyen kivédhetné: 1. h6! (Fontos elte-

relő áldozat, hogy a megszülető vezér ne léphessen f6-ra.) 1. —, gh: 2. Kc3, a1V+ (Huszárátváltásra a nyerés receptjét már ismerjük.) 3. Kb3 stb. világos nyer.

307.



Világos nyer

308.



Döntetlen

308. Wecnink. A sötét gyalogokat feltartóztatni meddő kísérlet volna, ezért világos a sötét király ellen indít támadást: 1. Kc6!, c2 2. Be1, d2 3. Be8+, Kf7 4. Kd7, d1V 5. Be7+ stb. döntetlen.

1. eltérés: 1. —, d2 2. Kd7, c2 3. Bb8+, Kf7 4. Be8 stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, Kf7 2. Kd7, d2 3. Bf1+, Kg6 4. Ke7! stb. döntetlen. Az örökös sakkot egyik változatban sem lehetett kivédeni, mert a sötét király csak egy elhatárolt területen mozoghatott.

309.



Világos nyer

310.



Döntetlen

**309. Rinck.** A sötét szabadgyalog előbb ér célba, mint a világos, és az átváltozást a bástya sem akadályozhatja meg. Világos a veszélyt úgy hárítja el, hogy a sötét királyt arra a vonalra tereli, amelyiken a szabadgyalogok állnak (mértni helyzet), és ezzel a d-vonalat a világos érdekek szolgálatába állítja: 1. Be4+, Kc5 2. Bd4!, Kd4: 3. d7, Ke3! (Ravasz lépés, mely az ellenfél felületességére számít, ugyanis 4. d8V?, d1V 5. Vd1: után sötét patt lenne.) 4. d8B!, Ke2 5. Kh3!, d1V 6. Bdl:, Kdl: 7. Kg4 stb. világos nyer.

**310. Zahodjakin.** Sötét hozzájuthat a gyalogátváltáshoz de a bevitt vezérét játékba hozni már nem tudja, mert királya csak egy elhatárolt területen mozoghat, ahol nem térhet ki az örökös sakk elől: 1. Bc8+, Kd2 (Az első sort őrizni kell a bástyától.) 2. Bd8+, Ke2 3. Be8+, Kf2 4. Bf8+, Kg2 (A bástya nem folytathatja a sakkadást a 8. soron, de a sötét király is rossz helyre jutott.) 5. Bb8!, h1V 6. Bb1! (A vezért el kell kergetni az első sorról, különben a sötét király átmehetne az 5. soron.) 6. —, Vh5 7. Bb2+ stb. döntetlen. Sötét kénytelen bele-nyugodni az örökös sakkba, mert a vezéráldozat balul ütne ki.

311.



Világos nyer

312.



Sötét indul és nyer

**311. Kissling.** Rossz elgondolás volna a sötét szabadgyalogok azonnali elpusztítására törekedni, mert 1. Bg7?, b2 2. Bb7:, b1V 3. Bb1:+, Kb1: után sötét térelőnye győzelemre vezetne.

Világos számára csak egy nehezen felfedezhető remek lépés hoz fordulatot, amely irányító erejével előnyös lebonyolítást ér

el: 1. Bg5! (A jó helyről nemcsak eltereli a h6 gyalogot, hanem egyidejűleg rossz helyre is tereli.) 1. —, hg: (Az áldozatot sötétnek el kellett fogadnia, mert 1. —, b2-re 2. Bf5:, b1V 3. Ba5+ következik, és a tiszték cseréje után az f-gyalog nyer.) 2. h6, b2 3. h7, b1V 4. h8V+, Vb2+ (4. —, Ka2-re 5. Va8+ nyer.) 5. Vb2+:, Kb2: 6. fg: stb. világos nyer.

**312. Lasker—Loman.** (Szimultán előadás, London, 1913.) A káros g7 gyalogja miatt sötét látszólag nem tartóztathatja fel a világos szabadgyalogot, de a neves szimultánozót is érheti meglepetés: 1. —, Bc4+ 2. Kg5, Bh4! 3. Kh4:, g5+ (A káros bábót sikerült eltávolítani, és ezzel egyidejűleg helyet nyit a sötét királynak.) 4. Kg5:, Kg7 stb. sötét nyer.

A történeti hűség megkívánja annak közlését, hogy az alapállás előtti helyzetben a volt világobajnok a bástyasakkra Kg4? helyett Ke2-t is léphetett, ami után a gyalogátváltozást sötét már nem akadályozhatta volna meg. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

## II. Bástya a bástya ellen

### a) Bástya + 1 gyalog a bástya ellen

313.



Világos nyer

314.



Sötét indul és döntetlen

**313. Lucena.** (Elméleti végjáték.) Elméleti nyerő állás, amelynek az a jellegzetessége, hogy a sötét király útja a gyaloghoz támadás alatt van, a világos király pedig a gyalogja előtt

áll, ahonnan csak alkalmas pillanatban jön elő. Ez az alkalmas időpont akkor érkezik el, amikor a világos bástya már meg tudja akadályozni a zavaró sakkadásokat: 1. Bc2+, Kb7 (1. —, Kd6?-ra 2. Kd8 nyer.) 2. Be4!, Bd1 3. Kf7, Bf1+ 4. Ke6, Bel+ 5. Kd6, Bd1+ (5. —, Be2-re 6. Bc5 nyer.) 6. Ke5, Bel+ 7. Be4 stb. világos nyer.

**314. Philidor.** (Elméleti végjáték.) Kritikus állás, amelyben a sötét király a világos gyaloggal szemben, a sötét bástya pedig a tábla szabadabb oldalán helyezkedett el. Helytelen védekezés volna 1. —, Bel+, mert 2. Kd6, Be8 3. Ba7! után világos bástyát nyerne. Ugyancsak rossz 1. —, Ba5 2. Ke6! miatt, és a sötét király kiszorul.

A sötét bástyának a 6. sort kell elfoglalnia, tehát a helyes védekezés: 1. —, Ba6! 2. d6, Ba1! (Amikor a világos gyalog a 6. sorra nyomul előre, a sötét bástya újra az első soron helyezkedik el, hogy az ellenfél királyát hátsó sakkokkal zavarja.) 3. Ke6, Bel+ 4. Kd5, Bd1+ stb. döntetlen.

**315. állás.** (Elméleti végjáték.) A sötét királyt félig ki lehet szorítani, de a félig kiszorított király is döntetlent tarthat, ha az ellenséges gyalog valamelyik középső (c, d, e, f) vonalon áll. A fenti állásban (tehát c- vagy f-gyalog esetén) igen fontos, hogy a sötét király az ellenfél sakkadására a táblának a világos gyalogtól számított keskenyebb része felé térjen ki, mert a tábla szélesebb részét a bástyája számára kell, hogy fenntartsa. Ha a világos gyalog a g-vonalon állna, akkor a sötét király a

315.



Sötét indul és döntetlen

316.



Világos nyer,  
ha sötét indul, döntetlen



táblának a gyalogtól számított szélesebb része felé térhetne csak ki (ha bástyájával nem tudná megvédeni az alapsort) és így az oldalazó sakkok ellen maga adna fedezéket az ellenséges királynak. A játék a következőképpen alakulhat: 1. —, Kg8! (A gyalogtól számítva a tábla keskenyebb része felé tért ki.) 2. Ba8+, Kh7 (A sötét király félig kiszorult.) 3. Bf8 (3. Ke6, Kg7! döntetlen, mert a gyalog nem nyomulhat előre.) 3. —, Ba1! 4. Be8 (Királylépésre sakkadás következne.) 4. —, Bf1! (Ha a világos bástya lemegy az f-vonalról, akkor a sötét bástya helyezkedik el rajta.) 5. Be7+, Kg8 6. Ba7, Bf2! 7. Ba8+, Kh7 8. Ke6, Kg7! stb. döntetlen, a sötét bástya tehát nem megy le az f-vonalról mindaddig, amíg annak szüksége nem mutatkozik, hogy a világos király oldalazó sakkadásokkal zavarja, vagyis, amíg a világos bástya megint az f8 mezőre nem megy.

Ú t v e s z t ő: 1. —, Ke8? 2. Ba8+, Kd7 2. Bf8!, Bg1 4. Kf7, Bf1 5. f6, Bf2 6. Bg8, Bf1 7. Bg2, Kd6 8. Be2, Bf3 9. Kg7, Bg3+ 10. Kf8, Bf3 11. f7, Kd7 12. Bd2+!, Kc7 (12. —, Kc6-ra 13. Ke8 nyer.) 13. Bd4! stb. világos nyer. A Lucena-féle nyerő állás jött létre.

**316. Botvinnik.** (Elméleti végjáték.) Az előző példához képest világos itt lényegesen aktívabban áll, és gyalogja is egy sorral már előbbre jutott. 1. Kf8!, Ba1 2. f7, Ba8+ (Vagy 2. —, Ba7 3. Bf6 stb.) 3. Be8, Ba7 4. Bd8, Kg6 5. Bd6+, Kh7 6. Ke8 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Sötét indulása esetén még ezt az állást is döntetlenre tarthatja, ha megakadályozza világost abban, hogy elfoglálja a 8. sort. Tehát: 1. —, Ba8! 2. Be8, Ba7+ 3. Be7 (3. Kf8-ra most 3. —, Kg6! jöhet.) 3. —, Ba8 4. Bd7, Bb8 5. Ke7, Kg6 és világos nem jut előbbre, mert 6. f7-re már 6. —, Kg7 jöhet.

**317. Weenink.** Döntetlennek látszó egyszerű állás is rejtegethet nyerő változatot. Világos itt egyetlen tempó megnyerésével jut el a döntő lebonyolításig: 1. d7, Bd5! (1. —, Bg8?-ra 2. Bc7!, Bd8 3. Kg2 stb. nyer.) 2. Kg2, Kc2 3. Kf3, Kd3! 4. Kf4, Kd4! 5. Bc7! (Ha most világos lépne, akkor nyerne; ezért a tempóért finom manőver kezdődik.) 5. —, Kd3 6. Bb7!, Kd4 (6. —, Kc4-re 7. Ke4, Bd1 8. Ke5, Kc5 9. Ke6 nyer.) 7. Ba7!, Kd3 (7. —, Bd6 8. Kf5 után sem változna meg az állás lényege.) 8. Bc7!, Kd4 (Világos elérte célját, mert az állás ugyanaz, mint

ami az ötödik lépése után volt, de most ő van lépésen.) 9. Bc1!, Bd6 10. Bd1+ stb. világos nyer.

317.



Világos nyer

318.



Világos nyer

**318. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) Világos hadműveleti területe tágasabb, és az oldalazó sakkadásokat ki tudja védeni: 1. Kf7!, Bf1+ 2. Ke7, Be1 3. e6, Be2 4. Bf8, Be1 5. Bf2, Be3 6. Bc2+, Kb7 7. Kd7, Bd3+ 8. Ke8, Bd1 9. e7 (A Lucena-féle nyerő állás.) 9. —, Bf1 10. Bc4! stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, Bh1 2. Bg8!, Bh7+ 3. Bg7, Bh8(h1) 4. Ke7, Bd8 5. e6, Bd1 6. Ke8+, Ke8 7. e7, Bh1 8. Bg2 stb. világos nyer.

**319. Tarrasch.** (Elméleti végjáték.) Az állás abban különbözik a Lucena-féle állástól, hogy a sötét bástya itt oldalazó sakkokat tud adni. A győzelem feltétele a világos király átván-

319.



Sötét indul és világos nyer

320.



Döntetlen

dorlása a g-vonalra oly módon, hogy a sötét király meg ne támadhassa a gyalogot: 1. —, Ba8+ 2. Kd7, Ba7+ 3. Ke6, Ba6+ 4. Ke5! (4. Kf5?, Kf7 döntetlen.) 4. —, Ba5+ 5. Kf6, Ba6+ 6. Kg5, Ba5+ 7. Kg6, Ba6+ 8. Bf6, Ba8 9. Bd6 stb. világos nyer. Ha az alapállásban a sötét király a g7 mezőn állna, úgy világos nem nyerhetne.

**320. Tarrasch.** (Elméleti végjáték.) A világos bástya hatóereje itt kisebb, mint az előbbi állásban, és bár az oldalazó sakkadásokat ki tudja védeni, a gyalogátváltozást mégsem segítheti elő: 1. Bd8!, Ba7+ 2. Bd7, Ba8! 3. Kd6+, Kf8 4. e7+, Ke8 5. Ke6, Ba6+ 6. Bd6, Ba8! stb. döntetlen. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

1. eltérés: 3. —, Kf6 4. Bf7+, Kg6 5. Bf1, Ba6+ stb. is döntetlen, mert a sötét bástya a gyalogtól négy kocka távolságra áll, és így a 6. sorról nem lehet leszorítani.

2. eltérés: 3. Bd6, Kg6! (3. —, Bb8?-ra 4. Bd8, Bb7+ 5. Kd6, Bb6+ 6. Kd7, Bb7+ 7. Kc6 nyer.) 4. Bc6 (4. Kd7, Kf6 5. e7+, Kf7 döntetlen.) 4. —, Kg7! stb. döntetlen.

3. eltérés: 2. Ke8, Kf6 3. Bd6, Be7+ stb. döntetlen.

4. eltérés: 2. Kd6, Ba6+ 3. Ke5, Ba5+ 4. Bd5, Ba1! stb. döntetlen.

321.



Döntetlen

322.



Világos nyer

**321. Grigorjev.** (Elméleti végjáték.) Már az előző példák is láttuk, hogy a király kizárása nem mindig jelent feltétlenül győzelmet. Ha a gyalog még nem lépte át a négyes sort, úgy a védelem stratégiája a következő: a bástya a gyalogot alulról támadja, és az ellenfél királyának előnyomulását sakkokkal

zavarja. Nagyon fontos, hogy hol áll a védekező fél királya, mert, ha a bástya meg tudja védeni gyalogját és a király felszabadul, úgy az erősebb fél nyer: 1. Bd4, Ke5! (A kellő pillanatban. Ha a király a kiinduló állásban csak e7-en állna, akkor világosnak ideje lenne 2. Kc4-re és 2. —, Ke5-re már 3. Bd5+, Ke6 4. b5, Bc8+ 5. Bc5, Kd7 6. b6-tal nyerni.) 2. Kc3 (2 Bd7, Ke6 3. Ba7, Kd6 4. Ka4, Kc6 is döntetlen.) 2. —, Bc8+ 3. Bc4, Bb8! 4. Bc6, Kd5 5. Ba6, Bc8+ 6. Kb3, Bc6!, 7. Ba7, Bb6 8. Bc7, Kd6 9. Bc4, Bc6 és döntetlen.

Eltérés: 1. Ka4, Ba8+ 2. Kb5, Bb8+ 3. Ka5, Ba8+ 4. Kb6, Bb8+ 5. Kc5, Bc8+ stb. döntetlen, mert a király csak a gyalog mögött bújhat el a sakkokból.

**322. Chéron.** (Elméleti végjáték.) Az előbb ismertetett védekezés csak a huszárgyaloggal szemben hatásos. Futó, valamint centrumgyalogokkal az állás nyerhető, mert elegendő tér áll rendelkezésre a király manővereihez. 1. Kd4, Bd8+ 2. Kc5!, Be8 3. Kd5, Bd8+ 4. Ke6! (c- és d-gyalognál a király balra térne ki, és a bástyával alulról megvédené gyalogját, majd a sötét király közeledésére Kb7, illetve Kc7-tel az alapsoron álló sötét bástya megtámadásával döntő tempót nyerne. Most viszont vigyázni kell, mert 4. Kc6, Be8 5. Be1, Kg7 6. Kd7-re 6. —, Ba8!-cal a bástya átmehetne oldalsó támadásba.) 4. —, Be8+ 5. Kf6! és a mattfenyegetés miatt döntő tempót nyer a gyalogelőnyomulásához, amely biztosítja a győzelmet.

**323. Grigorjev.** 1. b4!, Kd2 2. b5, Kc3 3. b6, Kb4 4. Be8!, Bc6+ 5. Be6, Bc8 6. Ke7 stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

1. eltérés: 3. —, Bc6+ 4. Ke7, Kb4 5. b7, Bb6 6. Kd8!, Bb5 (6. —, Kb5-re 7. Kd7! és világos lépéskényszerben van.) 7. Kd7, Bd5+ 8. Ke6, Bb5 9. Kd6!, Ka5 10. Kc6 stb. nyer.

2. eltérés: 3. —, Bb4 4. Ke5!, Kc4 5. Bc8+, Kb3 6. Bc6, Ka4 7. Kd6, Ka5 8. Kc7, Ka6 9. Bc1! és nyer.

Útvesztő: 1. Ke5?, Kd2 2. Kd5, Bc7 3. Kd6, Bc4 4. b3 (vagy 4. b4, Kc4 stb.) 4. —, Bh4! 5. Kc5, Kc3 és világos nem nyerhet.

**324. Grigorjev.** A különbség az előző példához viszonyítva, hogy rosszabbul áll az erősebb fél királya és bástyája. 1. Ke7, g4 (1. —, Ke4 sem elegendő 2. Kf6, g4 3. Kg5 miatt.) 2. Kf6,

g3 3. Kg5, Bf2 (3. —, Be2 most nem megy 4. Bf3+, Be3 5. Kf4! miatt.) 4. Ba5, g2 5. Ba3+, Kd4 6. Ba4+, Kc3 7. Ba3+, Kc2 (7. —, Kc4-re 8. Bg3, Bf8 9. Kh6!, Bh8+ 10. Kg7, Bh2 11. Kf6, Kd4 12. Kf5 döntetlen.) 8. Ba1! és sötét nem jut előbbre.

323.



Világos nyer

324.



Döntetlen

325. Tarrasch. (Elméleti végjáték.) A sötét király csak a g7 és h7 mezőkön mozoghat, mert 1. —, Kf7? 2. Bh8!, Ba7: után 3. Bh7+ áthatoló kettős támadás következne; 1. —, Kf6? 2. Bf8+ után pedig a gyalogátváltás döntene. Világos mégsem nyerhet, mert 1. Kb6-ra a sakkadások elűzik a királyt a gyalogjától, azután a sötét bástya újra az a-vonalra megy, ezért a világos bástya nem juthat lépéshez gyalogvesztés nélkül.

325.



Bármelyik fél indul,  
döntetlen

326.



Döntetlen

**326. állás.** (Elméleti végjáték.) A bástya akkor támogatja jobban a gyalogját, ha mögötte áll. Ennek a szabálynak az alkalmazásával világos itt nem ér célt, mert 1. Ba5, Bc8 2. Kg3, Kg6 3. Kf4, Kf6 után sötét lenyerné a gyalogot. Ezért a világos bástya a gyalog előtt helyezkedik el az a7 mezőt fenntartva a királya számára: 1. Bb8, Ba1 2. Ba8, Ba5! 3. Kg3, Bg5+ 4. Kf4, Bg6 5. Ke5 (5. a7-re 5. —, Ba6 az előző példához vezet.) 5. —, Kg7 6. Kd5, Bf6 7. Kc5, Kh7 8. Kb5, Bf5+! 9. Kb6, Bf6+ 10. Kb7, Bb7+ 11. Kc6, Bf6+ 12. Kb5, Bf5+ 13. Kb4 Bf6! 14. a7, Ba6 15. Kb5, Ba1 és ismét az előző példához jutunk. Ha sötét nem ismeri fel idejében, hogy a bástyáját át kell vinnie a 6. sorra, akkor veszít.

Ú t v e s z t ő: 2. —, Kg7 3. Kg3, Kh7? (3. —, Bg1+! 4. Kf4, Bg6 még mindig döntetlen.) 4. Kf4!, Ba5 5. Ke4, Kg7 6. Kd4, Kf7 7. Kc4, Kg7 8. Kb4, Ba1 9. Kb5, Kf7 10. Kb6, Kg7 11. Ka7, Kf7 12. Bb8, Ke7 13. Bb6, Kd7 14. Kb7 (A világos király csak most nyithat utat gyalogjának, mert már nem fenyegetik a sakkadások.) 14. —, Bc1 15. a7, Bc7+ 16. Ka6, Bc8 17. Bb8 stb. világos nyer.

327.



Világos nyer

328.



Döntetlen

**327. állás.** (Elméleti végjáték.) A győzelem attól függ, hogy a világos bástya ki tudja-e szabadítani királyát a fogságból: 1. Bc2, Ke7 2. Bc8!, Kd7 3. Bb8!, Bh1 4. Kb7, Bb1+ 5. Ka6, Ba1+ 6. Kb6, Bb1+ 7. Kc5! stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 2. Bc7+?, Kd6 3. Bb7, Bh1! stb. döntetlen, mert a világos király nem jöhet ki a sarokból.



**328. Salvioli.** (Elméleti végjáték.) Az előbbi állásban a világos gyalog azért jutott szabad úthoz, mert a sötét király nem tudta elérni a c-vonalat; itt azonban a sötét király a harctéren tartózkodik, és megakadályozza a gyalogátváltozást: 1. Bf6+, Ke7 2. Bg6, Bf4! 3. Bg2, Kf7 4. Bg7+, Kf8 5. Kg6, Bg4+ 6. Kf6, Bg7: 7. hg:+, Kg8 8. Kg6 patt. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**Eltérés:** 3. Kg7, Bf7+ 4. Kh8, Bf8+ 5. Bg8, Bf1! 6. Kg7, Bg1+ 7. Kh7, Bf1 8. Bg4, Kf7 9. Bg7+, Kf8! stb. döntetlen.

**329. Ponziani.** (Elméleti végjáték.) Világos a döntő fontosságú h-vonalat akarja lezárni, amelynek érdekében előbb a sötét királyt kell visszaszorítania: 1. Kg8, Bg2+ 2. Kf8, Bh2 3. Bb6+, Kf5 4. Kg7, Bg2+ 5. Kf7, Bh2 6. Bb5+, Kf4 7. Kg7, Bg2+ 8. Kh6, Bh2+ 9. Bh5 stb. világos nyer.

329.



Világos nyer

330.



Világos nyer

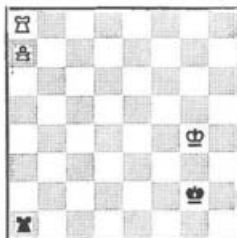
**330. Troicki.** (Elméleti végjáték.) Az átváltozási mezőt sötét nemcsak a 8. sorról, hanem a h-vonatról is ellenőrizheti, a gyalogátváltozást azonban a sötét bábok megfelelő irányításával mégis ki lehet erőszakolni: 1. h7, Bd8 2. Bc4+ (A sötét királyt arra a vonalra űzi, amelyiken a bástyája áll.) 2. —, Kd2 3. Bd4+! (A sötét bástyát eltereli az őrhelyéről.) 3. —, Bd4: 4. h8V stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, Bh2 2. Bf1+, Kd2 3. Bf2+, Bf2: 4. h8V, stb. világos nyer.

**331. Troicki.** A sötét királynak ugyanazon a vonalon kell tartózkodnia, amelyiken a világos király áll, különben a világos

bástya sakkot ad, és a gyalog átváltozik; ez a királymanőver azonban csak addig ad kellő védelmet, amíg a királyok a c-vonalra nem érnek: 1. Kf4, Kf2, Ke4, Ke2 3. Kd4, Kd2 4. Kc5!, Kc3 (4. —, Bc1+-ra 5. Kb4, Bb1+ 6. Ka3 stb. nyer.) 5. Bc8! (Telfedéses kettős támadásra alkalmas ütegállás jött létre.) 5. —, Ba7: 6. Kb6+ stb. világos nyer.

331.



Világos nyer

332.



Világos nyer

**332. Portisch—Faragó.** (Magyar bajnokság, 1965.) Mivel a sötét király távol áll, látszólag könnyen nyer 1. Bg5. Ebben a tévhitben játszott meg világos ezt a lépést, de 1. —, Be1+ 2. Kf6, Kd6 3. h5, Bf1+ 4. Kg7, Ke7! 5. h6, Bf7+ 6. Kg6, Bf6+ 7. Kh5, Kf7 8. h7, Bh1 után kénytelen volt megegyezni a döntetlenben.

Az alapállásból világos fontos tempót nyerhetett volna, amely elég a győzelemhez: 1. Ke6+!, Kc6 (1. —, Kd4 2. Bg5 után a sötét király el van vágva vízszintesen a gyalogtól.) 2. Bg5, Be1+ 3. Be5! (a különbség) 3. —, Bh1 4. h5, Kc7 5. Bd5! Kc6 6. Bg5, majd a királyvándorlás nyer.

### b) Bástya + 2 gyalog a bástya ellen

**333. Heilmann—Bernstein.** (Berlin, 1904.) Az egyik világos gyalog előbbre haladt a kelleténél, ami az ellenfél számára pattkombinációra ad alkalmat: 1. —, Bc1+ 2. Kb6 (Ha a világos király a 2. sor felé haladna, akkor a sötét bástya az a-gyalogot

a 6. sorról tartóztatná fel.) 2. —, Bc7! 3. a6, Bb7:+ 4. ab: patt.

**Eltérés:** 3. Ka6, Bc6+ 4. Bb6, Bb6:+ 5. ab: patt. Ez a példa szemlélteti, hogy óvatlan játékkal még két gyalog előny érvényesítése sem sikerülhet bástyavégjátékban.

333.



Sötét indul és döntetlen

334.



Döntetlen

**334. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) Az előrenyomult gyalogok közé beállt király sikeresen feltartóztathatja a gyalogokat, ha a bástya őrzi azt a sort, amelyen a király áll. 1. Bd4, Bb6! 2. Bd8! (Az egyetlen nyerési kísérlet kizavarni a sötét királyt.) 2. —, Bb4+ 3. Ke5, Bb7! 4. Bg8+, Kh7 5. Bd8, Kg6 és világos nem jut előbbre.

**Útvesztő:** 3. —, Bg4? 4. Bg8+, Kh7 5. Kf5!, Ba4 6. Bg7+, Kh8 7. Bb7! feloldja a pattvesztélyt és nyer.

**Eltérés:** 1. Kg4, Bc6 2. Bf4, Ba6 3. Bf6+, Bf6: 4. gf:, Kf6:! és döntetlen. Ez a változat mutatja, hogy futó és huszárgyalogokkal világos már nyerne, mert a kényszerítő bástya-csere után bármelyik gyalogot ütné is sötét, a másik gyalog a király támogatásával bemegy vezérnek.

**335. Zukertort—Steinitz.** (London, 1883.) Ha a veszélyeket már ismerjük, a nyerés technikája egyszerű: úgy kell előre-  
vinni a gyalogokat, hogy sötét azokat ne blokálja, és pattra se spekulálhasson. 1. h5+, Kh6 2. Bf5, Ba3 3. Bf3, Ba1 (3. —, Ba5-re természetesen nem 4. Kg3?, mert 4. —, Kg5! az előző álláshoz vezet, hanem 4. Bf6+!, Kg5 5. Bg6+ stb.) 4. Kg3, Bg1+ 5. Kh4, Bh1+ 6. Bh3, Bg1 7. Bh2, Ba1 8. g5+, Kg7 9. Bf2!

(Az oldalazó sakkok ellen védekezni kell.) 9. —, Bh1+ 10. Kg4, Bg1+ 11. Kf5, Bh1 12. h6+, Kh7 13. Bf4, Bg1 14. Be4, Bf1+ 15. Kg4, Bg1+ 16. Kh5, Bh1+ 17. Bh4, Bg1 18. Bh2! (Mint előbb.) 18. —, Bg3 19. Be2, Bh3+ 20. Kg4, Ba3 21. Be7+, Kg8 22. g6, Ba4+ 23. Kf5, Ba5+ 24. Be5, Ba8 25. Kf6, Ba6+ 26. Be6, Ba8 27. Bd6, Be8 28. Bd5, Ba8 29. Ke7, Ba7+ 30. Bd7, Ba8 31. Bd8+ és világos nyer.

335.



Világos nyer

336.



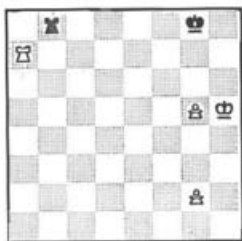
Döntetlen

**336. állás.** (Elméleti végjáték.) A világos király hiába közeledik gyalogjaihoz, az oldalazó sakkok ellen védtelen. A világos bástya a legszerencsétlenebb helyre került, ahonnan nincs már visszatérés. E veszély ismerete is nagyon fontos, bár csak a huszár- és bástyagyalogok miatt nem lehet kiszabadítani a bástyát; bármely más gyalogpárnál a király oldalra ki tudna bújni a sakkokból.

**337. állás.** (Elméleti végjáték.) 1. Kh6!, Bb6+ 2. g6, Bb8 (A g2 gyalog nélkül világos nem nyerhetne, hiába szorította le sötét bástyáját a nyolcas sorra. A dupla gyalogos viszont lehetőséget ad bástyacserére. Futógyaloggal az állás a Bh7 mattfenyegetés miatt akkor is nyerne, ha nem lenne meg a tartalékgyalog.) 3. Ba6!, Bf8 4. g4, Bb8 5. g7, Bc8 6. Bf6, majd 7. Bf8+ nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Sötét indulásával természetesen 1. —, Bb6!-tal rögtön birtokba venné a 6. sort és 2. g6-ra 2. —, Bb1-gyel biztosítaná a döntetlent. A dupla gyalognak ebben az esetben nem lenne jelentősége.

337.



Világos nyer,  
ha sötét indul, döntetlen

338.



Világos nyer

**338. Duras.** (Elméleti végjáték.) A dupla gyalog itt zavarólag hat, mert a b6 gyalog eltorlaszolja a világos király útját; ezért bástyát kell áldoznia, különben nem nyithat helyet a gyalogjának: 1. Bd2+, Ke7 2. Bd6!, Kd6: 3. Kc8, Bc3+ 4. Kd8 stb. világos nyer.

Eltérés: 2. —, Bc3 3. Bc6!, Bc6: 4. Ka7 stb. világos nyer.

**339. Bondarevskij—Keresz.** (Tréningverseny, 1939.) A futó- és bástyagyalog ellen a gyengébb fél eredményesen védekezhet, bár még koránt sincs tisztázva e végjáték összes problémája. 1. —, Bg2 2. Ke5, Ba2 3. Kd6, Ba5! 4. f6 (Világos csak az f-gyaloggal nyerhet.) 4. —, Kg6 (4. —, Kh6: 5. Ke7, Ba8! is döntetlen.) 5. Be8, Ba6+ 6. Ke7, Bf6: 7. Bg8+, Kh7 8. Bg7+, Kh8 9. Kf6: patt!

339.



Sötét indul és döntetlen

340.



Sötét indul és világos nyer

**340. Botvinnik.** (Elméleti végjáték.) Ha a támadó király megszerzi a futógyalog előtti mezőt, úgy a győzelem sincs már messze: 1. —, Ba7+ 2. Kf8, Ba8+ 3. Be8, Ba6 4. Be7+ (Fontos tempót nyer azzal, hogy sötét nem ütheti a h-gyalogot.) 4. —, Kh8 5. Be6, Ba8+ 6. Be8, Ba6 7. f6! és mivel a gyalog nem üthető a felfedett sakk és a bástya egyidejű támadása miatt, világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Ba2 2. f6, Ba8 3. Be8, Ba7+ 4. Ke6, Ba6+ 5. Kf5, Ba5+ 6. Be5, Ba1 7. f7, Bf1+ 8. Ke6, Kg6 9. Bg5+!, Kg5: 10. h7, Be1+ 11. Kd7 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Ba8 2. Be8, Ba7+ 3. Kf8, Kh6: 4. Be6+!, Kg5 5. f6, Kf5 6. Bd6, Kg6 7. f7+, Kh7 8. Ke8 és nyer.

### c) Bástya + 1 gyalog a bástya + 1 gyalog ellen

**341. Lasker.** Világos csak úgy nyerhet, ha a sötét bástyát el tudja terelni a c-vonatról, ehhez azonban a sötét király visszaszorítása, illetve a 2. sorra való ráterelése szükséges: 1. Kb8, Bb2+ 2. Ka8!, Bc2 3. Bh6+, Ka5 (A sötét király nem mehet a b-vonalra, mert lezárná bástyája útját.) 4. Kb7, Bb2+ 5. Ka7, Bc2 6. Bh5+, Ka4 7. Kb7, Bb2+ 8. Ka6!, Bc2 9. Bh4+, Ka3 10. Kb6!, Bb2+ (Más lépésre 11. Bh2: nyer.) 11. Ka5!, Bc2 12. Bh3+, Ka2 13. Bh2: (Döntő elterelő áldozat.) 13. —, Bh2: 14. c8V stb. világos nyer.

**342. Bogoljubov—Thomas.** (Hastings, 1922.) Ebben az állásban *Bogoljubov* elfogadta *Thomas* döntetlen ajánlatát, mert

341.



Világos nyer

342.



Világos nyer

nem vette észre, hogy királymanőverrel elméleti nyerő állást érhet el: 1. Kd5, Ba5+ 2. Kc4, Ba4+ 3. Kb3, Ba3+ 4. Kc2, Bc3+ 5. Kb2, Bc4 6. Ka2:, Bc3 7. Kb2, Be6 8. Kb3, Be5 9. Kb4, Be1 10. Kb5, Bb1+ 11. Kc6, Be1+ 12. Kb7, Bb1+ 13. Kc8!, Bd1 14. Bh8+, Ke7 15. Bd8, Bb1 16. Bd2 (A Lucena-féle nyerő állás jött létre.) 16. —, Bb3 17. Be2+, Kf7 18. Be4! stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**343. Szeleznyev.** Egyik baj maga után vonja a másikat, mert a gyalogvesztés elhárításával sötét ütegállást létesít ellenfele számára, és így gyalog helyett bástyát veszít: 1. Kc7, Bf7 2. Kd6, Kc4 3. Bd8, Kd4 4. e6! (Most derül ki, hogy világosnak más célja is volt, mint a gyalognyerés.) 4. —, de: 5. Ke6:+ stb. világos nyer.

343.



Világos nyer

344.



Döntetlen

**344. Ponziani.** Reménytelennek látszó állás is rejtegethet mentő kombinációt: 1. Kg5! (Nem támad, hanem pattfészekbe vándorol.) 1. —, Bg1+ 2. Kh6, a1V 3. Ba8+!, Va8: patt.

**345. Szeleznyev.** Világos kiütheti a sötét gyalogot, de akkor 1. —, Ba7+ után nincs nyerés; ezért világos a gyalognyerés helyett inkább áldozatot hoz, hogy a sötét bástyát közel terelje a királyához, és így fenyegetéses támadással lenyerhesse: 1. Bg1+, Kh7 2. e5!, Be5:+ 3. Kf7, Kh6 4. Kf6 stb. világos nyer.

Eltérés: 2. —, f4 3. e6, f3 (3. —, Bf5-re 4. Kd6 nyer.) 4. Kf6!, f2 5. Bf1, Kg8 6. Bf2:, Kf8 7. Bb2, Ba8 8. Bb2, Kg8 9. Bg2+, Kf8 10. e7+ stb. világos nyer.



345.



Világos nyer

346.



Döntetlen

**346. Tarrasch—Blümich.** (Breslau, 1925.) A világos gyalogot fel lehet tartóztatni, míg a sötét gyalog két lépésben átváltozhat. Világos látszólag elveszett, és a játszmát fel is adta, pedig egy elterelő áldozat árán a gyalogját bevihette volna: 1. h6, Bb6 2. Bh5, a2 3. h7, Bb8 4. Bb5+ stb. döntetlen.

1. eltérés: 2. —, Bb8 3. h7, Bh8 4. Kg4, a2 5. Bb5+, Kc3 (5. —, Ka1 6. Bb7 döntetlen.) 6. Ba5, Kb3 7. Bb5+, Ka4 8. Bb7, Ba8 9. Ba7+ stb. döntetlen.

2. eltérés: 1. —, a2 (1. —, Bb7(b8) 2. Kh4 döntetlen.) 2. h7, Bb8 3. Bb5+ stb. döntetlen.

**347. Kopajev.** A 341. végjáték gondolatának művészi kifejezése, amely a bástyalekötést jóval nehezebb feltételek mellett oldja meg: 1. Bf5+, Ka4 2. Ba5+! (A b-vonalat zárva kell tartani.) 2. —, Kb4 3. Bh5, Bd3 4. Kc7, Bc3+ 5. Kb6 (Most tűnik ki a második lépés értelme, mert ha a sötét király a4-en állna, akkor 5. —, Bb3+ már biztosítaná a döntetlent.) 5. —, Bd3 6. Bh4+, Ka3 7. Kc7, Bc3+ 8. Kd8 (A világos király csak a gyalog megkerülésével érheti el ismét a kedvező helyzetét.) 8. —, Bc2 9. Ke7, Be2+ 10. Kd6, Bd2+ 11. Kc6, Bc2+ 12. Kb5, Bb2+ 13. Ka5, Bd2 14. Bh3+, Ka2 15. Bh2+! stb. világos nyer.

**348. Fischer—Portisch.** (Stockholm, 1962.) A világos figurák jóval nagyobb aktivitása biztosítja a győzelmet. 1. Kd6, Bf6+ 2. Kc5, Bf7 (2. —, Bf1-re 3. c5, Bc1 4. Kd6, Bd1+ 5. Kc7, a5 6. c6, a4 7. Kb8 nyer.) 3. Bb6, Bc7 4. Kd5, Kf7 (A gyalog már

347.



Világos nyer

348.



Világos nyer

úgy sem tartható, sötét a király harcbevételében bízik.) 5. Ba6:, Ke7 6. Be6+!, Kd8 7. Bd6+, Ke7 (Kénytelen kizárni a királyt, mert 7. —, Ke8-ra 8. Be6 rögtön nyer.) 8. c5, Be8 (8. —, Ba7-re 9. Kc6, Ba6+ 10. Kc7, Ba7+ 11. Kb6 stb.) 9. c6, Be7 10. Bh6, Kd8 11. Bh8+ (Természetesen nem 11. Kd6?, Bd7+! miatt.) 11. —, Ke7 12. Ba8! és sötét feladta, mert lépéskényszerben van, és 12. —, Kf7-re 13. Kd6 után a nyerés már nem probléma.

#### d) Bástyá + 2 gyalog a bástyá + 1 gyalog ellen

349. Szeleznyev. Világos gyalogot áldoz, hogy vonalat nyisson bátyájának a döntő támadásra: 1. g6! (Elterelés, illetve fontos vonalnyitás; 1. Bh1?, a5! után a sötét bástyá is játékba jönne.) 1. —, hg: 2. Bh1, Kc8 3. Kc6, Kd8 4. Bh8+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Ke8 2. gh:, Kf7 3. Ba7+:, Ba7: 4. h8V stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, a5 2. gh:, Ba6+ 3. Kd5, Bh6 4. Ba5:, Ke7 5. Ba8! (5. Ba7+?, Kf8 döntetlen.) 5. —, Bh7: 6. Ba7+ stb. világos nyer.

350. Kluger—Sándor. (Magyar bajnokság, 1954.) A 344. végjáték ötletét látjuk, itt azonban jóval komplikáltabb állásban, kötött gondolkodási idő alatt oldotta meg sötét a nehéz feladatát, amelyért szépségdíjat kapott: 1. —, Ba3+ 2. Kg2,

Kg4 3. a7, Ba2+ 4. Kg1, Kf3! 5. Kh1!, h4! (Különben nincs patt.) 6. f5, Kg3! 7. Bg8+, Kh3! 8. Kg1, Bg2+ 9. Bg2: patt.

1. eltérés: 8. a8V, Ba1+ 9. Va1: patt.

2. eltérés: 5. f5, Bg2+ 6. Kh1, Bg7! 7. f6, Bf7 8. Kh2, Kf4 9. Kh3, Kf5 10. Kh4, Kf6: 11. Kh5:, Kf5 stb. döntetlen, mert sötét király az f-vonalon állandóan opponál.

349.



Világos nyer

350.



Sötét indul és döntetlen

351. Szeleznyev. A világos gyalognak rövid az élete, de ez is elég arra, hogy a döntő fontosságú g-vonalat világos birtokába juttassa. A sötét király körül közelharcera kerül sor, amelyből áthatoló kettős támadással a világos bástya kerül ki győztesen: 1. Ba8, Bg6: (A gyalogot ki kellett ütni.) 2. Bh8+, Bh6 3. Bg8!, Kh4 4. Bg1, Bh5+ 5. Kf4, Kh3 6. Bh1+ stb. világos nyer.

351.



Világos nyer

352.



Világos nyer

1. eltérés: 3. —, Bh7 4. Bg1, Kh6 5. Kf6:, Kh5 6. Bh1+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 3. —, a3 4. Bg1, Kh4 5. Bh1+, Kg3 6. Bh6:, a2 7. Bh1 stb. világos nyer.

**352. Moravec.** Sötét nem hagyhatja védtelenül a gyalogját, de az ellenséges gyalogokat is fel kell tartóztatnia; ez a kettős követelmény megoldhatatlan feladat elé állítja: 1. Kb1!, Bf2 2. Bc4, Bh2 3. h4, Bf2 4. Bc5, Bh2 5. h5, Bf2 6. Bc6, Bh2 7. h6, Bf2 8. h7 (A 7. soron a gyalog már nem szorul rá a közvetlen védelemre, mert ha a sötét bástya kiüti, akkor mértani helyzetbe kerül a királyával.) 8. —, Bh2 9. Ba6, Kc7: 10. Ba8!, Bh7: 11. Ba7+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**353. Kling és Horwitz.** A gyalogelőnyomulást sötét nem tudja ellensúlyozni, és csak az áthatoló kettős támadás, vagy a matt között válogathat: 1. a6, Ba1 (Sötét a gyalogátváltozást szeretné megakadályozni.) 2. a7, Kf7 3. Bh8!, Ba7: 4. Bh7+ stb. világos nyer.

Eltérés: 1. —, e3 (Sötét is vezért akar bevinni.) 2. a7, e2 3. a8V, Bf1+ 4. Kg5, Bg1+ 5. Kh5, e1V 6. Vb7+, Kf8 7. Bf6+, Ke8 8. Vf7+, Kd8 9. Bd6+ és matt három lépésben.

353.



Világos nyer

354.



Világos nyer

**354. Vlk.** A győzelemnek az a feltétele, hogy a világos gyalog időnyeréssel, vagyis sakkadással változhassék át. Világos ezt a feladatát úgy oldja meg, hogy közvetlen támadással nemcsak a sötét bástyát, hanem a sötét királyt is rossz helyekre üzi: 1. Kb8!, Bc6 2. Bf6!, c4! (A gyalogelőnyomulással sietni

kellett, mert a bástyák cseréje után a világos gyalog előbb érne célba.) 3. Bh6+! (Ez a sakk már lehetővé teszi a bástyacserét.) 3. —, Kg2 (3. —, Bh6: után is időt nyer a világos gyalog.) 4. Bc6:!, dc: 5. g6, c3 6. g7, c2 7. g8V+ stb. világos nyer.

**355. állás.** (Elméleti végjáték.) A leggyakrabban ismétlődő probléma bástyavégjátékban a két összekötött gyalog érvényesítése egy ellen. Az erősebb fél általában nyer, de ha az ellenfél szabadgyalogja is már nagyon elől van, úgy sok a döntetlen esély. Példánk típusállás, amelyről a következőt kell megjegyezni: ha a két gyalog eléri a 4. sort (sötéttel az 5.-et), akkor mindig nyer. Világos 1. f4!, Kf8 2. e5, Kg8 3. e6, Kf8 (3. —, Kh8-ra 4. e7, Be1 5. Kf6!) 4. Kf6!-tal könnyen nyer. De ha sötét van lépésen, úgy 1. —, Bf1! (Az utolsó pillanatban.) 2. Ba2:, Bf3:+-kal elméleti döntetlen állásra bonyolíthat le.

355.



Világos nyer,  
ha sötét indul, döntetlen

356.



Világos nyer

**356. állás.** (Elméleti végjáték.) Ez az állás kivétel az előbbi szabály alól, mert világos mindenképpen nyer, bár második gyalogja nem éri el a 4. sort. 1. g5, Kg7 2. Kh5!, Bh1 3. Ba7+, Kf8 4. Ba2:, Bh3:+ 5. Kg6, Bg3 6. Ba8+, Ke7 7. Bg8!-cal a 318. *Kling* és *Horwitz* végjátékhoz jutottunk, csak nem az e-, hanem a g-vonalon. Ha ott sötét lenne lépésen, úgy 1. —, Bh1! fenyegető oldaltámadással elérhetné a döntetlent. A tábla rövidsége miatt viszont itt hasonló lépés nem lehetséges és sötét tehetetlen 8. Kh7, majd g6 ellen.

Ha az ábrán g3-h4 gyalogállással indulna csak világos, úgy nem nyerhetne, mert a g-gyalogját veszítené el. Döntetlen lenne az állás f- és g-gyalogokkal is, mert ha g-gyalogja marad világosnak, sötét bástyája visszamegy az alapsorra, míg az f-gyalog ellen a sötét király kitér a tábla kisebbik része felé, a bástya pedig az oldalazó sakkokkal biztosítaná a döntetlent. Középgyalogokkal ugyanez a helyzet.

Viszont, ha az egyik világos gyalog a 2. soron állna a kiinduló helyzetben, úgy világos mindig nyer, mert előnyomul királyával és a másik gyaloggal. A sötét bástya hiába támadná meg a 2. soron álló gyalogot, világos úgy üt a2-re, hogy egyben véd is.

357.



Sötét indul és döntetlen

358.



Világos nyer

**357. Rudakovszkij—Tolus.** (XIV. Szovjet bajnokság.) Ha a védekező félnek sikerül leszorítania az alapsorra az ellenséges királyt, a döntetlen esély megnő. 1. —, Kg7! 2. Bb6, Kh7 3. h5 (3. Kf1-re, Bh2!) 3. —, Bc2! 4. Bb3:, Bc4 5. Bg3 (5. Bb7+-ra, 5. —, Kg8! vagy 5. —, Kh8!) 5. —, Kh6 6. Kg2, Kg5 és éppúgy döntetlen, mint a 334. végjátékban.

**El t é r é s:** 2. Bb7+, Kg6 3. h5+, Kg5 4. Bg7+, Kf4 stb. könnyű döntetlennel.

**Ú t v e s z t ő:** 1. —, Kf6? 2. h5!, Kg7 3. g5, Bc2 (Vagy 3. —, Kg8 4. Bb7, Kh8 5. h6, Bc2 6. Bb3:, Bc5 7. Bg3 már nyer, mert 7. —, Kh7-re 8. g6+ jöhet.) 4. Bb3:, Bc5 (4. —, Bc4-re 5. Kg2.) 5. Bg3, Bc4 6. Kh2, Bh4+ 7. Bh3, Bg4 8. h6+, Kh7 9. Bg3 stb. világos nyer.

**358. állás.** (Elméleti végjáték.) A 355. példában ismertetett védekezés miatt nem lenne jó 1. Kh3?, mert 1. —, b2 2. Kg4 után világos nem jutna előbbre, csak a b- és g-gyalog cseréjével. Világos mégis nyerhet, ha királyát a 2. soron tartja, és csak a gyalogjaival megy előre: 1. g4!, b2 2. Bb6+, Kg7 3. h5, Kh7 4. Kh2!, Kg7 5. g5, Bc1 (Sötét tovább már nem várhatott, mert 5. —, Kh7 6. Bb7+, Kg8 7. h6, Bc1 8. Bb2:, Bc5 9. Bg2 az előbbi példa útvesztőjéhez visz.) 6. Bb2:, Bc5 7. Bg2! (Most derül ki a negyedik lépés értelme.) stb. és világos nyer.

**359. állás.** (Elméleti végjáték.) Míg futó- és huszárgyaloggal ugyanúgy nyerne világos, mint az előbb, középgyalogokkal már más a helyzet: 1. Bb6+, Kf7 2. e5, Ke7! után világos nem játszhat 3. Kf2-t, 3. —, Bh1 miatt. Különben pedig a gyalogelőnyt nem lehet érvényesíteni.

359.



Döntetlen

360.



Döntetlen

**360. állás.** (A Holmov—Pogáts, Pécs, 1964. játszmából, Holmov elemzése nyomán.) Sötét ezt az állást elmulasztotta, és mivel nem nyomult előre időben a h-gyalogjával, veszített. 1. Kf6, Ba2 2. Kg5, Bb2 3. Bh3 (Helyet ad a királynak.) 3. —, Bg2+ 4. Kh6, Bf2 5. g7, Bf5: 6. Kg6, h1V! 7. Bh1:, Bf6+ 8. Kf6: és patt.

El térés: 3. f6, Bg2+ 4. Kf5, Bf2+ 5. Ke5, Be2+ 6. Kd4, Bf2 7. f7+, Bf7: stb. és döntetlen.

**361. Stamma.** Világos: Kc4, Bf1, gy: a6. Sötét: Ka4, Bb1, gy: b3, c2. Világos nyer. A világos gyalog nem nyomulhat



előre, mert a sötét gyalog időnyeréses átváltozása azonnali győzelemre vezetne. Ezért világos a c1 mezőn helyzárást kényszerít ki, hogy ezáltal maga jusson döntő időnyeréshez: 1. Bc1! (Ráterelő áldozat, amely után a világos gyalog döntő tényezővé változik.) 1. —, Bc1: (1. —, b2-re 2. a7 nyer; most meg az a baj sötétre, hogy a bástyája helyzárást követett el, mert elállta az átváltozási mezőt.) 2. a7, Ka3 3. Kc3!, Ka4 4. a8V+, Kb5 5. Kb3:, Bb1+ 6. Kc2: stb. világos nyer.

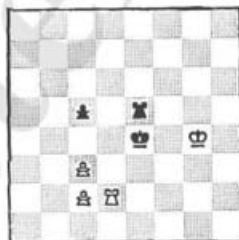
**362. Lazard.** Amíg a sötét gyalog átváltozik, addig a világos király pattfészekbe juthat: 1. Bg7+ (1. Bc7?, Bh5+ 2. Kd4, Bc5! és sötét nyer.) 1. —, Kf3! 2. Bc7! (2. Bg1?-re Ke2 nyer.) 2. —, Bh5+ 3. Kd4!, Bc5 4. Bc5:, bc:+ 5. Kd3!, c1V(B) patt. Könnyűtiszt-átváltózásra 5. —, c1F(H) 6. Kc4, Fa3 7. d4 után az utolsó gyalogok is lecserélődnének.

362.



Döntetlen

363.



Világos nyer

**363. Szeleznyev.** Azonnali bástyacseré nem nyer, mert 1. Be2+, Kd5 2. Be5:+, Ke5: 3. Kf3, Kf5! után az oppozíció sötété; világosnak tehát oly módon kell cserélnie, hogy az oppozíció is az övé legyen: 1. Bd1!, Be6 2. Be1+, Kd5 3. c4+, Kd6 4. Be6:+, Ke6: 5. Kf4, Kf6 6. c3!, Ke6 7. Ke4, Kd6 8. Kf5 stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, c4 2. Be1+, Kd5 3. Be5:, Ke5: 4. Kg5!, Ke4 5. Kf6, Ke3 6. Ke5, Kd2 7. Kd4 stb. világos nyer.

### e) Többgyalogos végjátékok anyagi előnnyel

**364. Szeleznyev.** Vannak kivételek, mikor nem az anyagi előny a döntő. Világos térelőnye jóval értékesebb, mert a mattfenyegetések miatt a sötét bábok nem fejthetik ki az erejüket: 1. Kf7, Bh5: 2. Bg8+, Kh7 3. Bg7+, Kh8 4. Kg6, g4 5. Ba7, Kg5+ 6. Kh6:, g3 7. Kg5:, g2 8. Ba1, f3 9. Kg6, f2 10. Ba8+ és matt.

Eltérés: 1. —, Kh7 2. Bg7+, Kh8 3. Kg6, f3 4. Ba7 és matt két lépésben.

364.



Világos nyer

365.



Döntetlen

**365. Dobrescu.** A pattveszély miatt sötét kénytelen feláldozni a bástyáját. A megmaradt sötét haderő még így is győzelemmel kecsegtet, de világos újabb pattkombinációja már teljes kiegyenlítésre vezet: 1. Khl, f4! 2. Bg8, Bh7: 3. Bg7!, Bh6 4. Bg6!, f3! 5. Bh6:, f2 6. Bf6!, Kg3 7. Bf7, e5 8. Bg7+, Kf3 9. Bf7+, Ke2 10. Kg2, h3+ 11. Kh3:, f1V 12. Bf1:, Kf1: 13. Kg4 stb. döntetlen.

Eltérés: 11. —, e4 12. Kg2, e3 13. Bf3, Kd2 14. Bf2:+ stb. döntetlen.

**366. Szeleznyev.** Világos látszólag elveszett, de a sötét király és bástya szerencsétlen helyzete váratlan taktikai fordulatot eredményez. A veszélyesnek látszó sötét h-gyalog szóhoz sem jut: 1. Bg5!, h2 (1. —, Be4(f4)-re is jó a következő ráterelő áldozat.) 2. a3+, Ka3: 3. Ba5+, Kb4 4. Ba4+ és nyer.

1. eltérés: 1. —, Bd4, 2. a3+, Ka3: 3. Kc3: stb. világos nyer, mert a mattot csak bástyavesztéssel lehet kivédeni.

2. eltérés: 1. —, Bh6(h7, h8) 2. a3, Ka3: 3. Bg4!, h2 4. Ba4+ és matt.

366.



Világos nyer

367.



Világos nyer

**367. Nimzovics.** Ebben a végjátékban még a világos királyra sincs szükség, mert a nagy térelőny és a beszorult sötét bástya alkalmat ad egy végzetes helyzárás kikényszerítésére: 1. Ba7!, Be8 (1. —, Bh7-re 2. de: nyer.) 2. d7, Be7 3. d6!, Bd7: 4. Ba8+ és matt.

**368. Szeleznyev.** Sötét 1. —, Bd1+ után azonnali gyalogátváltozással fenyeget, amelynek elhárítására nem elég a természetesnek látszó 1. Bh8+, mert 1. —, Kh8: 2. e7, Bd1+ 3. Ke4, c1V 4. e8V+, Kh7 5. Vh5+, Vh6 után vége lenne a sakkadásoknak. Ezért világos az e6 gyalogját viszi előre, hogy annak

368.



Döntetlen

369.



Döntetlen

a terelő erejével egy örökös fenyegetésre alkalmas állást alakítson ki: 1. e7!, Kf7 2. e8V+!, Ke8: 3. Ke6!, Bf1 4. Ba4, Bd1 5. Bh4 stb. döntetlen.

**369. Szeleznyev.** A sötét szabadgyalog túl erősnek látszik, mert 1. Kh5:-re a2 2. g6+, Kg8 3. Bb7! (3. Bc1, Kf8! 4. Kg5, Ba7: 5. Ba1, Ke7 után a sötét király elérné az a3 mezőt és nyerne.) 3. —, Kf8! 4. Bb8+, Ke7 5. Bb7+, Kd8 6. Bb8+, Kc7 nyer. Világos ezért lemond az anyagi egyensúly helyreállításáról, és a gyalogátváltozás ellen pattkombinációval védekezik: 1. g6+!, Kh6 2. Bc3!, Ba7: 3. Ba3:, Bb7 4. Bb3 stb. döntetlen örökös támadással, mert a bástya kiütése pattadással jár.

**Eltérés:** 1. —, Kg6: 2. Bc6+, Kh7 3. Ba6, g6 4. Kg5, a2 5. Ba2:, Kg7 6. Ba6, Kf7 7. Ba4 stb. döntetlen. A gyalogelőnyét sötét nem tudja érvényesíteni.

**370. Botvinnik—Fischer.** (Várna, 1962.) Ha a világos a gyalog ütésével helyreállítaná az anyagi egyensúlyt, a játszmát aligha tarthatná, mert 1. —, b4 után sötét összekötött gyalogjai jóval erősebbek, mint az egyedüli h-gyalog, amelyet nem támogat a társa. Világos ezért inkább feláldozza h-gyalogját, de cserébe megszerzi sötét b-gyalogját: 1. h5!, Ba3+ 2. Kg2, (Sötét előző lépésének célja a világos király viasszaszorítása volt.) 2. —, gh: 3. Bg5+, Kd6 4. Bb5:, h4 5. f4, Kc6 6. Bb8, h3+ 7. Kh2, a5 8. f5, Kc7 9. Bb5, Kd6 10. f6, Kc6 11. Bb6+, Kf7 12. Ba6, Kg6 13. Bc6, a4 14. Ba6, Kf7 15. Bc6, Bd3 16. Ba6, a3 17. Kgl és döntetlenben egyeztek meg.

370.



Döntetlen

371.



Sötét indul és döntetlen

**371. Tal—Botvinnik.** (Világ bajnoki párosmérkőzés, 1961.) A sötét bástya aktivitása biztosítja a döntetlent, különösen azért, mert sötét táborában nincsenek betörési pontok. 1. —, Ba1+ 2. Kb4, Bb1+ 3. Kc3, Bc1+ 4. Kd2, Bf1! (A világos király nem jöhet át az f-vonalon.) 5. Ke3, Kc7 6. Bf7+, Kd8 7. Ke2, Bf4 8. Kd3, Bf3+ 9. Kd2, Kc8 10. Ke2, Bf4 11. Ke3, Bf1 12. Bf8+, Kd7 13. Bf6, Kc7 14. Bf7+, Kd8 15. Ke2, Bf4 16. Kd3, Bf3+ 17. Kc2, Kc8 18. f6, Kd8 19. Bf8+, Kc7! (Természetesen nem 19. —, Kd7?, mert 20. f7!-re a kötelező 20. —, Ke7 elveszti a c6 gyalogot.) 20. Kd2, Kb7 21. Ke2, Bf4, 22. Ke3, Bf1 23. Bf7+, Kc8 24. Kd2, Bf3 25. Kc2, Kd8 26. Bf8+, Kc7 és világos belátta a további próbálkozás értelmetlenségét, és megegyezett a döntetlenben. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Ú t v e s z t ő: 1. —, Kc7? 2. Bf7+, Kc8 3. Ka5! nyer, mert a bástya nem hagyhatja el a b-vonalat anélkül, hogy a világos király be ne törjön b6-ra.

**372. Prokes.** Világos: Kf3, Ba3, gy: g2, g3, g6. Sötét: Kh5, Bc6, gy: c7, h6. Világos nyer. Világos gyalogátváltozással fenyeget, de az igazi célja a mattadás: 1. g7, Bf6+ (1. —, Bg6-ra 2. Ba5+ nyer.) 2. Ke4, Bg6 3. Kf5, Bg7: (3. —, Bg5+-ra 4. Kf6 nyer.) 4. g4+, Bg4: 5. Bh3+, Bh4 6. g4+ és matt.

373.



Világos nyer

374.



Sötét indul és döntetlen

**373. Euwe—Aljechin.** (Világ bajnoki párosmérkőzés, 1937.) Világos anyagi előnyével szemben a sötét szabadgyalog nem képvisel kellő ellenértéket, mert előnyomulási lehetősége nincs, sőt még védelemre is szorul: 1. g4+, Ke6 (1. —, Kg5-re 2. f3,

majd 3. Bc5+ következne gyors előnyomulással.) 2. f4, Kd5 (2. —, Bb3+-ra 3. Ke4, Kd6 4. h4 nyer.) 3. Bd4+, Ke6 4. f5+, Ke7 5. Be4+, Kf7 6. h4, Bb1 7. Kf4, Be1 8. Ba4, h6 9. Ba7+, Kg8 10. g5, Bc4+ 11. Ke5, és sötét feladta, mert 11. —, Bh4:-re 12. g6, Bb4 13. f6, Bb8 14. Bg7+, Kf8 15. Bh7 stb. világos nyer.

**374. Szpasszkij—Portisch.** (Lugano, 1968.) Sötét az anyagi veszteséget nem kerülheti el, de ha meg tudja akadályozni, hogy világos királysárnyai gyalogjai gyorsan erőre kapjanak, úgy a szabad c-gyalogjával kivívhatja a döntetlent: 1. —, g5! (Blokálja a világos gyalogokat.) 2. Bh6:, Bd4 3. Ba6:, Bd5: 4. h4, gh: 5. Kh3, c4! 6. Kh4: (6. Bc6, Bd4 7. Kh4:, Kd7 8. Bc5, Kd6 kizavarja a világos bástyát a gyalog mögül.) 6. —, Bc5! és világos ajánlatára döntetlen, mert világos a gyalogot csak alulról blokálnak, és passzív bástyájával nem játszhat nyérésre. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

375.



Világos nyer

376.



Sötét indul és nyer

**375. Portisch—Siskin.** (Leningrád, 1960.) Sötét utolsó lépését Kf7—e7-et még borítékolta, de a játszmát további folytatás nélkül feladta. 1. e3! után sötét nem várakozhat, mert a világos király előnyomulása dönt. 1. —, Ba3: 2. Bb5:, Ba1 3. Ba5, a3 4. Kf3, a2 5. Ke4, Bg1 6. Ba2:, Bg4: 7. Kf5, Bg3 8. Ba7+, majd 9. e4 után világos nyeri az f6 gyalogot és vele a játszmát.

Elterelés: 1. —, Kd7 2. Bf6:, Ba3: 3. Bb6!, Bb3 4. g5 és sötét nem játszhat 4. —, Kc7-t, 5. g6! miatt, egyébként pedig a világos gyalogok gyorsabbak.



**376. Ivkov—Portisch.** (Santa Monica, 1966.) Már több előző példán megfigyelhettük, hogy szabadgyalognál az az erősebb bástya, amelyik a gyalog mögött helyezkedik el. A bástya helyzete meghatározhatja a játszma kimenetelét. Gyalogelőny aktív bástyával általában érvényesíthető, míg a gyaloghátrányt ellen-súlyozhatja az aktív bástya (l. a 371. és 374. példát). (Ábrát lásd az előző oldalon.)

1. —, Bd7! (Az a7 gyalog értékesebb, mint a d4.) 2. h5, Kf8 3. Ba5, Bb7 (Világos bástyája támadott, mégis sötété lett az aktívabb.) 4. d5, b4 5. d6, b3 6. Ba1, a5! 7. h6, b2 8. Bb1, Kg8 9. d7 (Nem várhatja be világos a5—a4—a3-at.) 9. —, Bd7: 10. Bh2:, Ba7! 11. Ba2, a4 12. Ba3, Kh7 13. Kg4, Ba5 14. Kf4, Kh6: (Fordított bástyaállásnál sötét két gyalog előnye ellenére is aligha nyerhetne, így viszont világos tehetetlen a sötét király manővere ellen.) 15. Bh3+, Kg7 16. Ba3, Kf8 17. Ke4, Ke7 18. Kd4, Kd6 19. f3, Ba8! (Világos királya kénytelen valamelyik oldalra kitérni.) 20. Kc4, Ke5 21. Kd3, Kf4 és világos feladta, mert 22. Ke2-re 22. —, Kg3, majd 23. —, f5 24. —, f4 stb. könnyen nyer.

**377. Portisch—Gligorics.** (Vrnjacska Banja, 1966.) 1. Kd2! (1. Kf3 kevésbé szimpatikus, mert sötét ugyancsak Kf5—f6—g5-öt játszik, és veszélyes lehet a d-gyalog. A szöveglépés 1. Kd3-nál is jobb, mert ellenőrzés alá veszi az el pontot.) 1. —, Kf5 2. Ba7, f6 3. Bg7, Be6 (3. —, g5 még korai, mert 4. hg:, fg: 5. f3!, Be6 — ha a király d3-on állna, úgy erős lenne 5. —, Be1! — 6. Bh7, Kg6 7. Bh8 után sötét nem jut előbbre.) 4. Bg8, g5 5. Bh8!, Kg4 6. Bg8!, Be5 7. fg:!, fg: 8. f4, Be5 9. Ke3, Be3+ (Sötétnek nincs hasznos lépése, mert nem megy 9. —, Kg3: 10. Bg5:+ miatt.) 10. Kd4, Bg3: 11. Bg5:+ elméleti döntetlennel.

K ö l c s ö n ö s ú t v e s z t ő: 7. Bg6? (Időzavara miatt világos tulajdonképpen így folytatta a játszmát.) 7. —, Kh3? (Sötét is hibát követ el a döntő pillanatban. 7. —, Bf5!-re világos 8. Ke3-at tervezte a 8. —, d5? 9. hg:, fg: 10. f4 döntetlen végződésel. Mindkét fél elnézte azonban, hogy 7. —, Bf5! 8. Ke3 után 8. —, Kh3! döntő erős: 9. hg:, fg: 10. Bd6: — 10. f4, g4 11. Bg5 sem megy, 11. —, Bg5: 12. fg:, h4 és sötétnek két gyalogelőnyös vezérvégjátéka marad — 10. —, g4! 11. Bd4 — különben sötét Kg2-t játszik, majd Bf3+ és Bf2:,



Kg3: után a g-gyaloggal simán nyer — 11. —, Kg2 12. Bf4, Bf4: 13. gf:, h4 14. f5, h3 15. f6, h2 16. f7, h1V 17. f8V, Ve1+ 18. Kd3, Vf2: és a világos figurák kedvezőtlen helyzete miatt a vezérvégjáték aligha tartható.) 8. Bf6:, gh: (8. —, g4 9. Bd6:, Kg2 10. Bf6, Kf1 11. Kd3, Be2 12. f4, Bg2 13. Bh6 és a világos szabadgyalogok biztosítják a döntetlent esetleges bástyaáldozat árán is. 8. —, Bd5+ 9. Ke3, gh: 10. gh:, Kh4:-re pedig 11. f4 és az erős szabadgyalog előnyomulása elég a döntetlenhez.) 9. Bd6:, hg: 10. fg:, Kg3: 11. Bg6+ és pár lépés múlva döntetlenben egyeztek meg. A h-gyalog — mint már tudjuk — nem érvényesíthető, mert Kh2—h4—h3, Kh1—h2 után hatástalan a Ba5—Ba1—Bg1 manőver, mivel a világos király idejében f2-re ér. Nehéz és tanulságos végjáték, ismét jó példa arra, hogy a sakkjátszmának talán a végjáték a legnehezebb része.

377.



Döntetlen

378.



Sötét indul és döntetlen

**378. Grünfeld—Balogh.** (Levelezési játszma, 1928.) Négy gyalog a három ellen, ha egymás mellett ugyanazon az oldalon áll, nem érvényesíthető. De a védekező félnek azért nagyon pontosan kell játszania. Éppen ezért az olvasó figyelmébe ajánljuk *dr. Balogh* megállapításait, aki sikerrel védte ezt az állást. Ezek a megállapítások nemcsak a döntetlen állások felismerését könnyítik meg, hanem a helyes védekezés módjára nézve is értékes útmutatásokat adnak:

1. Az erősebb fél király- vagy vezérgyalogjának előnyomulása nem jelent veszélyt, ha a gyengébb fél futógyalogja még

nem lépett, tehát ezzel a gyaloggal nem kell mozdulni. A bástyagyalog két mezővel való előnyomulása tartóztatja fel a vele szemben álló gyalogot, tehát ebben a végjátékban a gyalogok helyes védőállása f7, g6, h5; így a támadó gyalog kiüthető, az esetleg szabaddá váló ellenséges bástyagyalog pedig feltartóztatható.

2. Az erősebb fél a gyalogvédőlánc robbantásával is fenyegethet, ha a futógyalogjával nyomul előre. Ennek a veszélynek az elhárítására a védekező bástya a saját táborának negyedik sorában álljon.

3. A védő király a megfelelő király- vagy vezérvonalon lehetőleg a saját táborának harmadik során álljon, hogy megakadályozhassa az ellenséges bástya behatolását a saját táborának negyedik sorára.

A fenti állásban az elméleti értékű végjáték a következőképpen alakult: 1. —, Ke6! (Különben a világos bástya elfoglalja az 5. sort.) 2. Ba2, Bb5 (Jobb az azonnali 2. —, h5.) 3. Ba6+, Ke7 4. Kf4, h5! 5. f3, g6 6. Ba3, Kf6! 7. Ba6+, Ke7 8. e5 (Az utolsó nyerési kísérlet.) 8. —, Bc5 9. Ba4, Ke6! 10. g4, hg: 11. fg:, Bc6! (Amikor már három gyalog küzd kettő ellen, a védekező bástyának a 6. soron a helye.) 12. h5, gh: 13. gh:, f6! (Végre megmozdulhatott a futógyalog, de most kötelessége is volt.) 14. ef:, Kf6: 15. Ba7, Bc4+ stb. döntetlen.

**379. Eliskases—Bogoljubov.** (Párosmérkőzés, 1939.) Világos kettős gyalogja nem gyengeség, hanem erősség, mert a védekezést hatékonyabbá teszi. Sötét szabadgyalogra sem tehet szert, mert a g2 és g3 mező lehetőséget ad a világos királynak a kedvező helyezkedésre: 1. Ba1, g5 2. h3!, Kg7 3. Ba5, Kg6 4. Kg2, h5 5. Bc5, f6 6. Ba5, Bb3 7. Bc5, e5 8. Bc6, Kf5 9. Ba6, Bb4 10. Bc6, Bf4 11. Ba6, g4 12. hg:+, hg: 13. fg: stb. könnyű döntetlennel. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**380. Szeleznyev.** Világos: Kh5, Ba7, gy: f5, g6, h4. Sötét: Kh8, Bf8, gy: b3, d3, g7, h6. Világos nyer. A gyalogáttörést sötét még valahogy megússza, de az áttöréshez kapcsolt mattfenyegetés már megoldhatatlan feladat elé állítja: 1. f6!, Bg8 2. Bf7!, d2 3. fg:+, Bg7: 4. Kh6: (Most tűnik ki világos második lépésének értelme, mert a bástya védett helyzetben van.) 4. —, d1V 5. Bf8+, Bg8 6. g7+ és matt.

Útvesztő: 2. f7?, Bf8! 3. Ba1, b2 4. Be1, d2 5. Bf1, b1V 6. Bb1:, Bd8 7. Bf1, d1V+ 8. Bd1:, Bd5+! 9. Kg4, h5+! 10. Kh3, Bd3+ 11. Kg2, Bg3+ 12. Kf2, Bf3+ stb. döntetlen.

1. eltérés: 1. —, Bb8 2. Bg7:, d2! (2. —, b2-re! 3. Bh7+, Kg8 4. f7+ nyer.) 3. Bd7, d1V+ (3. —, b2-re 4. Kh6:, b1V 5. g7+ nyer.) 4. Bd1:, b2 5. Kh6:, b1V 6. Bb1:, Bb1: 7. f7 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Bd8 2. Bg7:, d2 3. Bh7+, Kg8 4. f7+, Kf8 5. Bh8+, Ke7 6. Bd8: stb. világos nyer.

379.



Döntetlen

381.



Világos nyer

381. Petroszjan—Tal. (Curacao, 1962.) Ha sötét lenne lépésen, úgy Kg6-tal megerősíthetné gyenge h-gyalogját, és kérdés, hogy világos tudná-e érvényesíteni gyalogelőnyét. Bár 5 gyalog 4 ellen mindig több nyerőesélyt nyújt, mint 4 gyalog 3 ellen. Világos kihasználja lépéselőnyét, és döntő támadást indít a gyenge gyalog ellen: 1. Bg8! (Elvágja a királyt a gyalogtól.) 1. —, Bb2 2. Kf3, Bd2 3. h4!, Ke7 4. Bg5, Kf8 5. Bh5:, Kg7 6. Bg5+, Kh7 (A világos bástya látszólag beszorult, de kétféleképpen is kiszabadítható.) 7. g4! (Ezt a változatot *Fischer* mutatta be és jóval meggyőzőbb, mint a *Petroszjan* által választott folytatás.) 7. —, f6 8. Bh5+, Kg6 9. gh:+, Kh5: 10. fe: és sötét tehetetlen a gyalogok ellen, mert 10. —, Ba2-re 11. d5, míg 10. —, Kg6-ra 11. h5+ jön.

Eltérés: 7. h5 (*Petroszjan* így játszott.) 7. —, Ba2 8. g4, Kh6 9. Bg8, Kh7 (Nehezebb lett volna világos dolga azonnali 9. —, fg:+ után.) 10. Be8, fg:+ 11. Kg3, Kh6 12. Be7, Kg7 13. Be7, Bb2 14. Be5, Kf6 15. d5!, Bb4 16. h6, ed: 17. Bd5:,

Kg6 18. Bd6+, Kg5 (18. —, f6-ra 19. h7, Bb8 20. Bd7 nyer.) 19. h7, Bb8 20. Bd1, Bh8 21. Bh1 és sötét ebben a reménytelen állásban túllépte a gondolkodási időt.

**382. Herbsztman.** A sötét bástya az 5. sort akarja lefoglalni, hogy mattal fenyegetsen. Sötét abban reménykedik, hogy világos a mattfenyegetést a bástyájával védi ki, vagy vezért visz be, amire pattadást kényszeríthet ki. Világos átlát a szitán, futót visz be és ezzel vége a pattreménynek: 1. g4, Be8 2. Bh3:, Be5 3. h8F! (Vezérátváltozásra vagy 3. Bh5?-re, Kc4+ 4. V(B)e5: után sötét patt lenne.) 3. —, Bg5 4. Ff6, Bd5 5. Bh5, Kc4+ 6. Bd5: stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 1. Bh3:?, Bf5 2. g4, Bg5! 3. Bh5, Kc4+ 4. Bg5: patt.

382.



Világos nyer

383.



Sötét indul és nyer

**383. Keresz—Tajmanov.** (XXXIII. Szovjet bajnokság.) Sötét gyalogelőnye a vezérszárnyon van, ezért ott aktivizálja királyát: 1. —, c5! 2. Bd1, Kd7 3. c4, Kc6 4. g3, d5 5. f4, Bf5 6. b3, b5! 7. ab:, ab: 8. Be1 (A passzív várakozás sem menti a játszmat.) 8. —, dc: 9. bc:, bc: 10. Be8, Bd5! (Elvágja a világos királyt a gyalogoktól.) 11. Ke2, Kb5 11. Bb8+, Ka4 12. Ba8+, Kb3 13. Bb8+, Kc2 14. Bb6, c3 15. Bg6:, Kb3 és világos feladta, mert 16. Bb6+-ra 16. —, Kc4 17. Bb1, c2 18. Bc1, Kc3 nyer.

**384. Gligorics—Hort.** (Wijk aan Zee, 1975.) Sötétnek gyalogelőnye van, bástyája is a szabadgyalog mögött helyezkedik el, világos mégis tartja a döntetlent a királysárnyi sötét gyalogok gyengesége miatt. A világos király védekező manővere nagyon

384.



Döntetlen

385.



Világos nyer

figyelemre méltó. 1. g4+!, Ke5 2. Ke3, g6 3. Ke2, Ke4 4. Ke1!, Ba7 5. Ke2, Kd4 6. Kd2, Ba5 7. Kd1!, Ba8 8. Kd2, Ba5 9. Kd1, Kc5 10. Kc2, Kc4 11. Kc1! (Világos védekezésének a lényege, hogy királyával követi a sötét királyt, bástyája pedig őrzi a harmadik sort. Most 11. —, Kb4-re egyszerűen 12. Be3 jöhet, és a világos bástya felszabadul.) 11. —, Bc5 (Az utolsó kísérlet.) 12. Kb2, Kb4 13. Be3, Bc4 14. Be6 és döntetlenre adták.

### f) Többgyalogos végjátékok pozícióelőnnnyel

385. Prokes. Világosnak nagy a térelőnye, de arra vigyáznia kell, hogy a sötét királynak meglegyen a mozgási lehetősége, mert 1. Kf7?, Bc6 2. Be4, Bc7+ 3. Be7, Ba7! 4. Kf8, Ba8+ 5.

386.



Világos nyer

387.



Világos nyer



Be8, Ba7 után nincs nyerés; ezért világos a gyors lebonyolítást választja, mert azután már egyetlen tempó megnyerése is elég a győzelemre: 1. Ke7!, Bg8 (1. —, Bh6: ?-ra 2. Kf7 stb. azonnal nyer.) 2. Bd4, Ba8 3. Bd8+, Bd8: 4. Kd8:, Kg8 5. Ke7! (Fontos időnyerés.) 5. —, Kh8 6. Kd6, Kg8 7. Kc5, Kf7 8. Kb4 stb. világos nyer.

**386. Prokes.** Világos a h7 mezőn bástyacserét erőszakol ki, és ezzel új vezérhez jut: 1. Bb2!, Bc7: 2. Bb8+, Kf7(g7, h7) 3. Bb7, Be 7+(f7, g7) 4. Kd6(e6, f6) (A király támadása kikényszeríti a döntő bástyacserét.) 4. —, Bb7: 5. ab: stb. világos nyer.

**387. Rinck.** A világos c-gyalog nem nyomulhat előre, mert akkor a sötét h4 gyalog válna veszélyessé; de az a-gyalog átváltozása sem látszik megoldhatónak, mert 1. —, Kc2 után a sötét bástya már hátbatámadhatja a vezérjelölt gyalogot. Ezért világos az a-vonalon önvonalzárást kényszerít ki, és így az a-gyalogja célba ér: 1. Bg7!, Kc2 (1. —, Be1-re 2. Bg1!, Bg1: 3. a7 nyer.) 2. Bg2+, Kb3 3. Ba2! (Döntő ráterelő áldozat.) 3. —, Ka2: 4. a7 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**388. Barbieri.** Világos nem engedheti meg, hogy a sötét király az e-vonalra lépjen, mert akkor a sötét bástya hátbatámadná szabadgyalogját: 1. Be1! (A sötét bástyát el akarja terelni a d-vonalról.) 1. —, Bd2+ (1. —, Be1:-re 2. d7 nyer.) 2. Kf3, Kd4 3. Be2!, Bd3+ (A bástya kiütése most is tilos volt.) 4. Ke2!, Be3+ 5. Kd1!, Ba3 (5. —, Bd3+-ra 6. Bd2 nyer.) 6. d7, Ba8 7. Be8 stb. világos nyer.

388.



Világos nyer

389.



Világos nyer

**389. Troicki.** Világos nem akadályozhatja meg a döntő fontosságú a-vonal megszállását, ezért a sötét király ellen indít támadást. A mattadás nem sikerül ugyan, de a helyzet úgy alakul, hogy világosnak lehetővé válik a sötét bástya elterelése az a-vonatról: 1. a7, Bg5+ 2. Kf6!, Ba5 (2. —, Bg6+-ra 3. Kf5, Ba6 4. Bc7:+, Kh6 5. Bc6+! nyer.) 3. Kf7! (A káros c7 gyalogot jó volt megkímélni.) 3. —, Kh6! 4. Bc6+, Kh7(g5) 5. Bc5!, Bc5: (5. —, Ba7:? 6. Bh5+ és matt.) 6. a8V stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

390.



Világos nyer

391.



Döntetlen

**390. Maróczy—Marco.** (Monte-Carlo, 1902.) Az aktív és passzív bástya közötti különbség anyagilag egyenlő állásban is elegendő lehet a győzelemhez. A távoli szabadgyalog a sötét bástyát teljesen megbénítja, és így világos döntő térelőnyt szerezhet: 1. Ba2, Bb3 2. a6, Bb8 3. a7, Ba8 4. Ba6! (Elvágja a sötét király útját a c-gyaloghoz.) 4. —, f6 5. Kf3, Kg6 6. Ke4, c4 (Nincs más.) 7. Kd4, Kf5 8. Kc4:, Kg4 (8. —, Ke4-re 9. Kc5, f5 10. Ba4+, Kf3 11. Kb6 nyer.) 9. Kd4, Bd8+ 10. Ke4, Be8+ 11. Kd5, Ba8 12. Ke6, f5 (12. —, Kf4:-re 13. Kf6:, Ke4 14. Ke6 nyer.) 13. Ke5, Be8+ 14. Be6, Bf8 15. Be7, Kh5 16. Bf7! stb. világos nyer.

**391. Spielmann—Capablanca.** (Moszkva, 1925.) Bástya- vagy gyaloglépésre világos elvesztené a c5 támpontot, természetes jó lépés pedig nem látszik, mert 1. Kg2?, Bd2+ 2. Kf1, c2 után sötét nyer. Világos ezért a pozícióhátrányát inkább átváltja anyagi hátrányra, hogy a sötét királyt továbbra is távol



tartsa a harc színhelyétől, a saját királyának pedig kellő mozgási területet biztosítson. 1. Ke2!, Bg3: 2. Kf2, Bd3 3. Kg2, Ke6 4. Kh2, Kd6 5. Kg2, Bd2+ (Az utolsó nyerési kísérlet.) 6. Kg3, c2 7. Kh4!, Bg2 8. Kg5, Bg1 (8. —, Ke6 9. Kf4, Kf6 10. Bc6+, Ke7 11. d5 stb. is döntetlenre vezet, mert a helyzet csak annyiban változott meg, hogy a c5 támpont egy mezővel feljebb tolódott.) 9. Bc2:, Kd5 10. Kf4, Kd4: 11. Bd2+ stb. döntetlen.

**392. Prokop.** Sötét csak az f-gyalogjával tehet hasznos lépést, természetesen nem 1. —, fe:-t, mert erre 2. h7+ azonnal nyerne. Ez a felismerés vezeti rá a világost a döntő manőverre, ami az f-gyalog rögzítésével kezdődik. 1. Bf6!, e3 (Egyetlen lépés, amely nem hoz romlást sötétre, és egy kis ravaszság is van benne, mert 2. Ke3:?-ra, Be8 kötés azonnal kiegyenlítene; világosra most az volna az előnyös, ha újra sötét lépne, tehát világosnak tempót kell vesztenie.) 2. Kf1!, e2+ 3. Ke1! (Itt a lépéskényszer, sötét csak rosszat léphet.) 3. —, Kh8 4. Bf7:, Be8 5. e7, Kg8 6. Bf8+!, Bf8: 7. h7+! stb. világos nyer.

Útvesztő: 1. e7?, Be8 2. Be4:, Kh7 3. Ke3, Kh6: 4. Kd4, Kg5 5. Kd5, f5 6. Be1, f4 7. Kd6, f3 8. Kd7, Ba8 9. e8V, Be8: 10. Be8:, Kg4 11. Kd6, f2 12. Bf8, Kg3 stb. döntetlen.

392.



Világos nyer

393.



Világos nyer

**393. Szeleznyev.** Világos győzelme valószínűtlennek látszik, mert a szabadgyalogját látszólag nem tudja megvédeni az f1 mezőn fenyegető matt miatt, ezzel szemben a sötét szabadgyalog erős, mert előnyomulhat; egy meglepő szép elterelő

áldozat mégis világos javára billenti a mérleget: 1. Be5+!, Be5: 2. g4! (Védi a mattot és támadja a fontos f5 mezőt; az állás gyökeresen megváltozott, és most sötét törheti a fejét, hogy miképpen ellensúlyozza a fenyegető gyalogátváltozást.) 2. —, Be1+ 3. Kg2, Be2+ 4. Kg3! (Rossz volna 4. Kf1?, mert később a sötét gyalog átváltozása sakkadással történne.) 4. —, Be3+ 5. Kf2, Be4 6. f8V, Bf4+ 7. Vf4:, gf: 8. h4, b5 (Most tűnik ki, hogy sötét király rossz helyen áll.) 9. h5, gh: 10. gh:, b4 11. h6, b3 12. h7, b2 13. h8V, b1V 14. Va8+, Kb4 15. Vb7+ stb. világos nyer.

394. Szeleznyev. A sötét király nem mehet le a g-vonatról a fenyegető bástyasakk és a rákövetkező gyalogátváltozás miatt; tehát a sötét király üzésével világos egy fontos tempót nyerhet, ami éppen elég a győzelem kivívására: 1. h3+, Kg5 2. h4+, Kg4 3. Bf8 (Fenyeget 4. Bf4 matt.) 3. —, Bb2+ 4. Bf2, Bf2+: 5. Kf2:, a2 6. h8V, a1V 7. Vc8+ és matt.

394.



Világos nyer

395.



Világos nyer

395. Lasker—Rubinstein. (Szent Pétervár, 1914.) Világos álláselőnye szembetűnő, mert távoli szabadgyalogra tehet szert. Ez a gyalog a bástyák dacára is döntő erőnek bizonyul: 1. f5, gf: 2. gf:, Bf6 3. Bf4, b4 (Fenyegetett 4. b4+.) 4. b3, Bf7 5. f6, Kd6 6. Kd4, Ke6 7. Bf2!, Kd6 8. Ba2!, Bc7 9. Ba6+, Kd7 10. Bb6! és sötét feladta.

396. Herbsztman. Világosnak rendkívül nehéz a feladata, mert úgy kell irányítani a sötét bábokat, hogy a pattfenyegetés kivédése mellett a szabadgyalogját is bevihesse: 1. Bh8+,

Kd7 2. b7, g3! (Fenyeget 3. —, Ba1 matt.) 3. Ba8! (A sötét bástyát azonnal el kellett üzni az a-vonalról, mert 3. Bd8+?, Kc6! 4. Ba8, Bh5+ 5. Kg1, Kb7: sötét fölényére vezetne.) 3. —, Bc5! 4. Bd8+!, Ke6 (4. —, Kc6?-ra 5. Bc8+ nyer.) 5. Bd6+!, Ke5 (5. —, Kf5-re 6. Bd5+ nyer; most azonban világos a megszülető vezére számára előzetes vonalnyitást hajt végre, és ezzel egyidejűleg a mattfenyegetést is kivédi.) 6. Bc6!, Bb5 (A gyalogátváltozást akadályozni kellett.) 7. Bc5+! (Ez a szép elterelő áldozat méltó befejezése a tüneményes irányító manővernek.) 7. —, Bc5: 8. b8V+, Ke4 9. Vg3: stb. világos nyer.

396.



Világos nyer

397.



Világos nyer

**397. Capablanca—Tartakover.** (New York, 1924.) A világos bástya a 7. soron kitűnően helyezkedett el, és a g-gyalog is erős. A világos király behatolásával szemben a sötét bástya gyalograblása már nem jelent lényeges eseményt: 1. Kg3!, Bc3:+ 2. Kh4, Bf3 (2. —, Bc1-re 3. Kh5! nyer.) 3. g6, Bf4:+ 4. Kg5, Be4 5. Kf6!, Kg8 6. Bg7+, Kh8 7. Bc7:, Be8 8. Kf5:!, Be4 9. Kf6, Bf4+ 10. Ke5, Bg4 11. g7+!, Kg8 (Bástyacseré után a világos d-gyalog nyer.) 12. Ba7:, Bg1 13. Kd5:, Bc1 14. Kd6, Bc2 15. d5, Bc1 16. Bc7, Ba1 17. Kc6, Ba4: 18. d6 sötét feladta.

Elterés: 4. —, Bd4: 5. Kf6, Ke8! 6. Bc7:, Ba4: 7. g7, Bg4 8. Ba7:!, d4 9. g8V+, Bg8: 10. Ba8+ stb. világos nyer.

**398. Rubinstein—Réti.** (Berlin, 1928.) Első ránézésre azt hihetnénk, hogy sötét áll jobban, hiszen a bástyája a 2. soron fenyeget lekasználni a világos gyalogokat. De az állást sohasem szabad sablonosan értékelnünk. Meg kell keresnünk az összefüggéseket. Sötét gyenge gyalogjai, az aktívabb világos király

és nem utolsósorban az e5 szabadgyalog többet nyom a lathá, mint a 2. soron álló sötét bástya. Következett: 1. f4!, Bg2: 2. Bc3:, Kd7 (Kényszer, mert a kézenfekvő 2. —, Bh2:-re 3. Bd3! után az e-gyalog előnyomulása ellen nem lenne kielégítő védelem.) 3. Ba3!, Ke6 4. Ba7: (A világos bástya is elérte a 7. sort.) 4. —, h5 5. h4, Bg4 6. Kd4, g6 7. Bg7, Bg1 8. Ke4, Bg2 9. Bc7, Bc2 10. Kd3, Bc1 11. e4!, Bd1+ 12. Ke2, Bc1 13. Kd2, Bc4 14. Kd3, Bc1 15. Bg7, Bd1+ (15. —, Bg1-re 16. Kd4, Bd1+ 17. Kc5, Bg1 18. Bg6:+!, Bg6: 19. f5+ nyer.) 16. Ke3, Be1+ 17. Kd4, Bd1+ 18. Kc5, Bc1+ 19. Kb6, c5 20. Bg6:+, Ke7 21. f5, Bc4 22. Kc6, Be4: 23. Kd5, Bh4: (Az anyagi egyensúly újra helyreállt, de a közben elszabadult világos középgyalogok döntenek.) 24. Bg7+, Kf8 25. f6, Bf4 26. Ke6, Ba4 27. Bc7, Ba6+ 28. Kf5, h4 29. Bc8+, Kf7 30. e6+ és sötét feladta.

398.



Világos nyer

399.



Világos nyer

**399. Aljechin—Euwe.** (Világabajnoki párosmérkőzés, 1935.) Sötét bástyája aktív a világos gyalogok mögött és biztosítaná is a döntetlent, ha csak egy gyalogot kellene ellenőriznie. A b6 gyalog gyengesége miatt viszont a világos király nyugodtan elhagyhatja saját gyalogjait, vándorlása a vezérszárnyra döntő lesz: 1. Ke2!, e5 (1. —, Bb2+ 2. Kd3, Bg2: 3. Kc3!, Bg1 4. Ba6, Bc1+ 5. Kb3!, Bb1+ 6. Ka3 nyer, mert elvesz a b-gyalog.) 2. Kd2, f6 3. Kc2, Bb4 4. Kc3, Bd4 (Sötétnek sikerült támaszpontot kiépítenie a 4. soron, és ezzel megakadályoznia, hogy világos két szabadgyalogra tegyen szert. De a világos király oly aktív, hogy egy gyalog mellett is kivívja a győzelmet.) 5. Ba6, Kg6 6. Bb6:!, Ba4: 7. Ba6, Bd4 8. b6 és sötét feladta.

### III. Két bástya a két bástya ellen

**400. Rinek.** A két bástya összjátékát jól szemléltetik a következő példák. A sötét bástyák rosszul helyezkedtek, mert a tábla széléről nem háríthatják el a királyukat fenyegető veszélyt. Az ellenséges bástyák durva üzése mattig megy: 1. Bc1+, Kd7 2. Bd1+, Ke8 3. Be1+, Kf8 4. Ke6+, Ke8 5. Kd6+, Kd8 6. Bf8+ és matt.

El tér é s: 3. —, Kd7 4. Bd2+, Kc6 5. Bc1+, Kb5 6. Bb2+, Ka4 7. Ba1+ és matt.

400.



Világos nyer

401.



Világos nyer

**401. Rinek.** A helyzáró b4 bástya miatt a bekerített sötét király a közelharcból csak bástyavesztéssel szabadulhat ki: 1. Bh3+, Kc4 2. Kc2!, Bb5 (2. —, Bd4? 3. Bc3+ és matt.) 3. Bh4+, Kc5 4. Bh5+, Bd5 5. Bb5:+ stb. világos nyer.

El tér é s: 1. —, Kd4 2. Bh4+, Kc3 3. Ba3+, Bb3 4. Bh3+, Bd3 5. Bb3:+ stb. világos nyer.

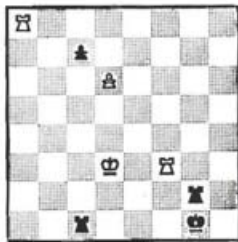
**402. Rinek.** Az egyik sötét bástya annyira rosszul helyezkedett, hogy már a világos ütegállás (felfedésezés támadására alkalmas helyzet) elsütése is veszteséget okozza: 1. Kb6+!, Kd8 (1. —, Kb8? 2. Ba8+!, Ka8: 3. Bc8+ és matt.) 2. Ba8+, Ke7 3. Ba7+, Kf6 4. Bc6+, Be6 5. Be6:+ stb. világos nyer.

**403. Rinek.** Világos: Kh5, Bd1, Be1. Sötét: Kh7, Bd8, Bg8. Világos nyer. Két bástya betörése a 7. sorra majdnem mindig döntő erős támadásra visz: 1. Be7+, Kh8 2. Kh6!, Bge8 3. Bdd7!, Ba8 4. Bh7+, Kg8 5. Bdg7+, Kf8 6. Bh8+ és matt.





Világos nyer



Világos nyer

Eltéré s: 2. —, Bgf8 3. Bh7+, Kg8 4. Bg1+ és matt.

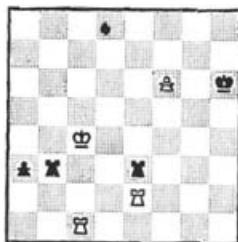
**404. Prokes.** A világos gyalog egyetlen feladata az, hogy a sötét bástyát elterelje az első sorról, de ez éppen elég arra, hogy világos áthatoló kettős támadáshoz juthasson: 1. d7!, Bd1+ 2. Ke3, Bd7: 3. Bf1+!, Kh2 (Bástyaütésre matt jönne.) 4. Bh8+, Kg3 5. Bf3+, Kg4 6. Bg8+ stb. világos nyer.

**405. Mandler és König.** Világosnak annyiból áll az állás-előnye, hogy a királya megtámadta az egymást védő sötét bástyák egyikét, sakkok ellen pedig a sötét gyalogot használhatja fedezékül. A győzelem attól függ, hogy a másik védőbástyát világos rá tudja-e terelni arra a vonalra, amelyiken a sötét király áll; terve megvalósítása érdekében a káros gyalogját azonnal fel kell áldoznia, nehogy a sötét király is fedezéket találjon: 1. f7, Kg7 2. f8V+!, Kf8: 3. Bf1+, Ke7 (3. —, Bf3-ra 4. Bef2) 4. Bfe1, Bbc3+ 5. Kb4, Bb3+ 6. Ka4, Be2: 7. Be2:+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Eltéré s: 3. —, Kg7 4. Bg2+, Kh6 (4. —, Bg3-ra 5. Bfg1) 5. Bh1+, Bh3 6. Bgh2, Bc3+ 7. Kb4, Bb3+ 8. Ka4, Bh2: 9. Bh2:+ stb. világos nyer.

**406. Schlechter—Maróczy.** (Karlsbad, 1907.) A kétbástyás „üteg” működését jól megfigyelhettük az előző művészi végjátékokban, bár ezekhez hasonló állás a gyakorlati játszmából ritkán jön ki. Az elv azonban ugyanaz. Amelyik fél előbb tudja összekapcsolni bástyái együttes hatóerejét, előnyben van a másikkal szemben. Különösen erős a 2., illetve a 7. sorra behatolt bástyapár. Az ilyen „üteg” jelentős anyagi hátrányt ellen-

405.



Világos nyer

406.



Sötét indul és döntetlen

súlyozhat. 1. —, Bd8! 2. Ba7:, B8d2 (Sötétnek pillanatnyilag két gyalog hátránya van, de egyiket visszanyeri, mivel világos a sötét bástyák erejét csak cserével csökkentheti.) 3. Ba3!, Kf8! (Elkerüli a veszélyes csapdát. 3. —, Bf2:-re 4. Bg3+, Kf8 5. a3! semlegesíti a sötét bástyákat és biztonságba helyezi a gyalogelőnyt.) 4. Bf1 (4. Bf3 vagy 4. Bg3-ra most 4. Ba2: jönne.) 4. —, Ba2: 5. Ba2:, Ba2: és a megmaradó gyalogelőnyt világos már nem érvényesítheti.

407. Szabó—Portisch. (Magyar bajnokság, 1959.) Sötétnek nemcsak gyalogelőnye van, hanem a világos állásban a 2. sor is nagyon gyenge. 1. —, Bad8! 2. Ba4 (Világos nem cserélhet 2. Bf4-gyel, mert sötét könnyen érvényesítené vezérszárnyai gyalogtúlsúlyát.) 2. —, Bf7 3. Bba1, a5 4. Be4, Bd2 5. Bb1, B7f2 6. Bb6:, Bg2:+ 7. Kf1, Bh2: 8. Bb8+, Kf7 9. Bb7+, Kf6

407.



Sötét indul és nyer

408.



Világos nyer



10. Bb6+, Kg5 11. Kg1, Bdg2+ (Az ismert tempónyerés gyakran ismétlődik hasonló állásokban. A matta állítással a támadó mindig időt nyer.) 12. Kf1, Bc2 13. Kg1, Bhd2! 14. Bb1, és világos további játék nélkül feladta, mert a h-gyalog előnyomulása dönt.

**408. Szabó—Pilnik.** (Világbajnokjelöltek versenye, 1956.) A 7. sor uralma csinos taktikai lehetőséget ad az e6 gyalog érvényesítésére: 1. Bg7+, Kh8 2. gf., Bf5: 3. e7!, Be6 (A g7 bástya most lépéseken át nyugodtan garázdálkodhat, mert a felfedett sakkos fenyegetéssel közvetve védi a társa. 3. —, Be5-re viszont 4. Bf7 adná meg a kegyelemdöfést.) 4. Bh7:+!, Kg8 5. Bg7+, Kh8 6. Bg6!, B6e5 7. Bc6 és sötét feladta.

**El t é r é s:** 3. —, Bh2+ 4. Ke3, Be5+ 5. Kd4, Be1 6. Ba7!, Bdl+ 7. Ke5, Be2+ 8. Kf6, Bd6+ 9. Kf7 stb. világos nyer.

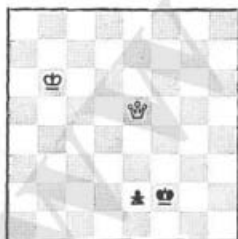
(Ábrát lásd az előző oldalon.)

# VEZÉRVÉGJÁTÉKOK

A bábok csökkenésével a végjátékban a vezér mozgékony-sága és hatóereje nagyban fokozódik, ezért mind a támadás, mind a védelem szempontjából nagy veszélyt jelent az ellen-félre. A gyalogvégjátékoknál már sok olyan példát láttunk, amelyből végül is vezérvégjáték következett. A továbbiakban először is a vezér gyalogok elleni küzdelmét mutatjuk be. A többi végjátéktól eltérően gyalog(ok) a vezér ellen csak kivételes esetben érhet(nek) el döntetlent, míg győzelemről nem is álmodhat(nak).

## I. Vezér a gyalogok ellen

409.



Világos nyer

410.



Döntetlen

409. állás. (Elméleti végjáték.) A vezér nyer az átváltozás előtt álló király-, vezér- és huszárgyalog ellen akkor is, ha a gyalog mellett ott áll a királya: 1. Vf4+, Kg2 2. Ve3, Kf1 3.

Vf3+, Ke1 (A király elállta az átváltozási mezőt, és most az ellenséges király közelebb jöhet a gyaloghoz.) 4. Kc5, Kd2 5. Vf4+, Kd1 6. Vd4+, Kc2 7. Ve3, Kd1 8. Vd3+, Ke1 9. Kd4, Kf2 10. Ve3+, Kf1 11. Vf3+, Ke1 12. Kd3 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**410. állás.** (Elméleti végjáték.) Kivételes helyzetektől eltekintve a vezér nem tud nyerni az átváltozás előtt álló bástya- és futógyalog ellen, ha a gyalog mellett ott áll a királya, mert a pattveszély miatt az erősebb fél királya nem nyerhet időt a közeledésre: 1. Vd2, Kb1 2. Vb4+, Ka2 3. Vc3, Kb1 4. Vb3+, Ka1! 5. Vc2: patt. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**411. állás.** (Elméleti végjáték.) 1. Vb4+, Kc2 2. Va3, Kb1 3. Vb3+, Ka1! és bár világos feloldhatja a pattállást, de vezérsakkokkal nem jut előbbre.

411.



Döntetlen

412.



Világos nyer

**412. Lolli.** (Elméleti végjáték.) Kivételes állás, mert a világos király a pattállás feloldásával megközelítheti a sötét király-állást; sötét vezért avathat ugyan, de a mattfenyegetést nem tudja elhárítani: 1. Kb6, Kb2 2. Kc5+, Kc2 3. Vg2+, Kb1 4. Kb4!, a1V 5. Kb3, Vf6 6. Vc2+, Ka1 7. Va2+ és matt.

**413. állás.** (Elméleti végjáték.) Az átváltozás előtt álló futógyalog ellen is nyer a vezér, ha a királya elég közel van, hogy beavatkozhasnék a küzdelembe: 1. Vd4+, Kc1 2. Vb4! (Különben a sötét király a1 felé menekülve kicsikarná a döntetlent.) 2. —, Kd1 3. Vb3, Kd2 4. Vb2, Kd1 5. Kf3!, Kd2

413.



Világos nyer

414.



Világos nyer

(5. —, c1V 6. Ve2+ és matt.) 6. Ke4, Kd1 7. Kd3, c1V 8. Ve2+ és matt.

414. állás. (Elméleti végjáték.) A káros a-gyalog két tempóhoz juttatja világost, ami éppen elég arra, hogy beadhassa a mattot: 1. Vg7+, Kh1 2. Vh6, Kg2 3. Vg5+, Kh1 4. Vh4, Kg2 5. Vg4+, Kh1 6. Vh3, Kgl 7. Vg3+, Kh1 8. Kb4!, a3 9. Vf2, a2 10. Vf1+ és matt.

415. Kling és Horwitz. (Elméleti végjáték.) Mindkét gyalog átváltozás előtt áll, és sötét mégsem tarthat döntetlent, mert a közelben álló világos király hatóereje befolyással van a küzdelemre: 1. Vh6+, Kd3 2. Vd6+, Kc3(e3) 3. Vc5+, Kd3 4. Vc2+, Ke3 5. Vc3+, Kf2 6. Vd2: stb. világos nyer.

416. Bekey. (Elméleti végjáték.) A vezér nem kényszerítheti a sötét királyt a gyalogja elé, de a világos király sem működhet

415.



Világos nyer

416.



Világos nyer

eredményesen mindaddig, amíg a d3 és f3 mezők tűz alatt állnak; ezért az e4 gyalogot világosnak el kell pusztítania, különben nem nyerhet. Bár az e4 gyalog kiütése után sötétnek is vezére lesz, mégis ez a megoldás, csak a tervet úgy kell végrehajtani, hogy a mattfenyegetést a sötét új vezér ne tudja kivédeni: 1. Va4+, Kc1 2. Va1+, Kd2 3. Va5+, Kd1 4. Vh5!, Kd2 (A feladat első része megoldódott, a világos király már nincs a vezér útjában.) 5. Vg5+, Kd1 6. Vg4!, Kd2 7. Vg2, Kd1 8. Ke4!; e1V+ 9. Kd3! stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**417. Bekey.** (Elméleti végjáték.) Sötét egyedül a b4 gyalogjában bízhat. Ha ez elvész, úgy a játszmának is vége. 1. Vg8+! (Grigorjev szerint egyszerűbb, mint az eredeti 1. Vg3+, Ka2 2. Vf2, Ka1 3. Vd4, Ka2 4. Vd5+ stb.) 1. —, Ka3 2. Vg6, Ka2 3. Vc2, b3 4. Vd2, Ka1 5. Va5+, Kb1 6. Vb4!, majd sötét királylépésének megfelelően 7. Va4+ vagy 7. Vc4+ stb. világos nyer.

417.



Világos nyer

418.



Világos nyer

**418. Berger.** (Elméleti végjáték.) Sötét h7 gyalogja káros gyalog, amely csak a patt lehetőségét zavarja. Ezt fontos tudnunk, mert egy ilyen gyalog felesleges kiütésével esetleg elveszítünk egy fél pontot. 1. Vg4+, Kh2 2. Vf3, Kg1 3. Vg3+, Kf1 (A sötét király most nem léphet a sarokba káros h-gyalogja miatt.) 4. Kc4, h5 5. Kd3, h4 6. Vh3+, Ke1 (vagy 6. —, Kg1 7. Ke2) 7. Vh4: stb. világos nyer.

**419. Grigorjev.** Berger szerint világos csak akkor nem nyerne, ha királya még egy mezővel — a7 — távolabb állna. De Gri-

gorjev kimutatta, hogy sötét helyes védekezéssel a Ka6 állásnál is elérheti a döntetlent: 1. Vg4+, Kf1! 2. Kb5, h5 3. Vg6 (A h-gyalog kiütése természetesen elméleti döntetlenhez visz.) 3. —, Ke2 4. Ve4+, Kf1 5. Kc4, Kg1! (5. —, h4? nagy hiba lenne, mert 6. Kd3, Kg1 7. Vg4+-kal világos már nyerne.) 6. Ve3, Kg2 7. Vg5+, Kh2 8. Vh4+ (A h-gyalog ütése most sem lenne elegendő, mert távol van a világos király.) 8. —, Kg2!, és mivel világos nem adhat sakkot g4-en, nem jut előbbre.

419.



Döntetlen

420.



Világos nyer

420. Grigorjev. A király egy mezővel közelebb van és átlós visszatérése a saját táborba mattfenyegetést eredményez: 1. Vg4+, Kf1 2. Kb4, h5 3. Vg6, Ke2 4. Ve4+, Kf1 5. Vh1+! (Elvágja a sötét királyt a sarokmezőtől és ugyanúgy nyer, mint a 413. példán.) 5. —, Ke2 6. Vg2, Ke1 7. Kc3!, h4 (Vezérbevételre 8. Vd2+ és matt!) 8. Ve4+, Kf1 9. Kd2, Kg1 10. Vg4+ stb. világos nyer.

Grigorjev fontos felfedezéseire a Sahmatnij Bjulletenyben Henkin hívta fel a figyelmet.

421. Berger. (Elméleti végjáték.) A vezér addig késlelteti a sötét gyalogok előnyomulását, amíg a világos király a harctérre nem érkezik: 1. Kb2!, g3 2. Vf3, Kg5 3. Kc2, g2 4. Vf2, Kg4 5. Kd2, f3 6. Ke3 stb. világos nyer.

1. eltérés: 1. —, f3 2. Vb8!, f2 3. Vf4 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, h2 2. Vg2, g3 3. Vf3, Kh3 4. Kc2 stb. világos nyer.



3. eltérés: 1. —, Kg3 2. Vh1!, Kf2 3. Kc2, g3 4. Vh3:, g2 5. Vh4+, Kf3 6. Vel stb. világos nyer.

**422. Bekey.** (Elméleti végjáték.) A vezér minor-átalakítást kényszerít ki, hogy a mattfenyegetéseket sötét ne tudja elhárítani: 1. Vb7, Kh2 (1. —, h2-re 2. Ve4 nyer.) 2. Vd7!, g1H (Vezérváltozásra 3. Vh3:+ és matt) 3. Vd6!, He2 4. Vd2, g2 5. Ve2:, Kh1 6. Vf3, h2 7. Ve4!, Kg1 8. Vel+ és matt.

421.



Világos nyer

422.



Világos nyer

**423. Horwitz.** Sötét királysárnyi gyalogjai annyira közel állnak az átváltozáshoz, hogy világosnak az egylépéses mattfenyegetésre sincs ideje. Sötét a káros gyalogjaitól természetesen a lehető legrövidebb idő alatt kíván megszabadulni, és világos győzelme éppen attól függ, hogy ez idő alatt a királyát elég közelre tudja-e hozni a sötét királyhoz, különben nincs

423.



Világos nyer

424.



Világos nyer

mattadás: 1. Vb6! (Hogy a királyának ne kelljen a g1 mezőt őriznie.) 1. —, f2+ 2. Kg2:, f1V+ 3. Kf1:, g2+ 4. Ke2!, g1V 5. Vg1:+, Kb2 6. Kd2! (A világos király a harctérre érkezett, most már lehet vezére sötétnek is.) 6. —, a1V 7. Vb6+, Ka3 8. Va5+, Kb2 9. Vb4+, Ka2 10. Kc2 stb. világos nyer.

**424. Yates—Marshall.** (Karlovy Vary, 1929). A vezér egyedül nem nyerhet a sötét gyalogok ellen, tehát a küzdelemben a világos királyt is be kell vonni. Az ehhez szükséges időnyerés a vezér kötelessége: 1. Ke6, b3 2. Kd5, b2 3. Kd4+, Ka3 (3. —, Ka1-re 4. Va8 nyer.) 4. Vf8+, Kb3 5. Vf3+, Ka2 6. Vd5+, Ka3 7. Vc5+, Ka2 8. Vc4+, Ka3 9. Vd3+ (9. Vc2?, b1V döntetlen.) 9. —, Ka2 10. Vc2! (A játszmában 10. Kc4? történt, és a küzdelem 10. —, b1V 11. Vb1:+, Kb1: 12. Kb4, Kb2! után döntetlenül végződött.) 10. —, a3 11. Kc3, Ka1 12. Vb3!, b1V 13. Va3:+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

## II. Vezér és gyalog a vezér ellen

Ha a gyengébb fél királya messze van a gyalogtól, illetve nem áll előtte, az előny futó- és középgyalog esetén viszonylag könnyen érvényesíthető. Szélső gyaloggal a reális játszma-végződés döntetlen, a nyerés csak szerencsés esetben képzelhető el. Az igazi problémát a huszárgyalog jelenti. Hosszú ideig azt hitték, hogy a bástyagyaloghoz hasonlóan a huszárgyalog sem érvényesíthető, míg a következő híres játszma-végződés új értékelést tett szükségessé.

**425. Botvinnik—Minev.** (Amszterdam, 1954.) 1. Vf6, Vd5+ 2. Vf5, Vd8+ 3. Kh5, Ve8 (3. —, Vh8+ 4. Kg4 után nincs több sakk, és 4. —, Vg7 5. Vf7!, Vc3 6. g7!-tel világos nyer.) 4. Vf4+, Ka5 5. Vd2+, Ka4 6. Vd4+, Ka5 7. Kg5, Ve7+ 8. Kf5, Vf8+ 9. Ke4, Vh6 10. Ve5+, Ka4 11. g7, Vh1+ 12. Kd4, Vd1+ 13. Kc5, Vc1+ 14. Kd6, Vd2+ 15. Ke6, Va2+ 16. Vd5, Ve2+ 17. Kd6, Vh2+ 18. Kc5! és sötét feladta, mert sakkadásra lecserélődnek a vezérek, egyébként pedig a gyalogátváltozást sötét nem akadályozhatja meg. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Világos meggyőző játékvezetése felveti a kérdést, hogy vajon helyesen cselekedett-e sötét, mikor királyát a4-re vitte. Nem

helyesebb-e minél távolabb tartani a királyt a gyalogtól, a2-n vagy b1-en?! És itt kezdődik a probléma. Szerencsére ebben a „dzsungelben” Averbah nagymester, a híres szovjet végjáték-szakértő fedezett fel némi fényt.

425.



Világos nyer

426.



Bármelyik fél indul,  
világos nyer

**426. Averbah.** (Elméleti végjáték.) Viszonylag a legegyszerűbb állás, mert a sötét vezér passzív. Ha világos indul, úgy 1. Vb5+!, Ka2 2. Va4+, majd 3. Vb4+ és 4. Vf8 után könnyen nyer. Sötét királylépéssel a fenyegetést nem védheti, vezérlépésére pedig gyorsan átváltozik a g7 gyalog.

Erről az olvasó maga is meggyőződhet.

**427. Averbah.** (Elméleti végjáték.) A nyerő terv a következő: a világos király g1-re megy, ahol sötét sakkja nem tudja elérni, majd az előző példához hasonlóan a világos vezér betör f8-ra, és kikényszeríti a gyalogátváltozást. Sötét a tervet csak egy-két sakkal zavarhatja: 1. —, Vd5+ 2. Ke1!, Vh1+ 3. Kf2, Vh2+ 4. Vg2! és nyer.

Útvesztő: 2. Ke2?, Vb5+ 3. Kf2, Vb6+ 4. Kg2, Vc6+ 5. Kh2, Vh6+! és nincs kibúvó az örökös sakkok elől.

**428. Averbah.** (Elméleti végjáték.) Világos beviheti gyalogját, de nem mindegy, hogy milyen tisztre váltja át:

Útvesztő: 1. g8V?, Vc6+ 2. Vb5, Vc2+ 3. Ka5 (3. Vgb3-ra, Vc4+! pattot kényszerít ki.) 3. —, Vc7+ 4. Vb6, Vc3+ 5. Ka6 (vagy 5. Kb5, Vb3+!) 5. —, Vc4+! 6. Vc4: és patt.

A helyes választás 1. g8B! és a világos király a sakkok elől

h1-re megy. Kh1 állásnál sötét kétféle sakkot adhat: a h-vonalról amelyre Vh2, vagy az a8–h1 diagonálisról, amelyre Bg2 nyer.

427.



Sötét indul és világos nyer

428.



Világos nyer

**429. Averbah.** (Elméleti végjáték.) Ha a sötét vezér aktív, úgy a sakkok elől a világos király a4-re megy (vagy h4-re, ha a sötét király a tábla másik felén állna, megalkotva a 426. vagy a 427. nyerő állást.) Világos győzelmének kulcsfontja a d4 mező feletti uralom. Ennek birtokában a nyerés csak technikai feladat: 1. —, Vg2 2. Vb4+, Ka1 3. Ve1+, Kb2 4. Ve5+, Kb1 5. Vb8+, Ka1 6. g8B! és az előző példához jutottunk.

1. eltérés: 1. —, Vg5 2. Vd3+, Ka1 3. Vf1+, Kb2 (vagy 3. —, Ka2 4. Vf7+ stb.) 4. Vb5+ vezércserével.

2. eltérés: 1. —, Vg6 2. Vb4+, Ka1 3. Ve1+, Ka2 4. Ve2+, Kb1 5. Vb5+, Ka1 6. Ve5+, Kb1 7. Vb8+, Ka1 8. Va8! (8. g8B ismét nyer, de a szöveglépés egyszerűbb, amellyel fontos motívumokra mutat rá.) 8. —, Vg7: 9. Kb3+ és matt két lépésben. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**430. Averbah.** (Elméleti végjáték.) Világos csak úgy nyerhet, ha királyával vándorútra kel: 1. Kg6, Vc6+ 2. Kg5, Vg2+ 3. Kf6, Vc6+ 4. Ve6! (Elveszi sötétől a d7 mezőt.) 4. —, Vc3+ 5. Kg6, Vg3+ 6. Kh7, Vh2+ 7. Vh6, Vc7 8. Vd2!, majd 9. Vd4! nem akadályozható. A d4 mező megszállása után a király elsétál a4-re vagy b4-re, és a már ismert módon kiharcolja a győzelmet.

Ha sötét indul, úgy 1. —, Ka2!-vel elviszi királyát a veszélyes b1–h7 átlóról, és 2. Kg6, Vg4+ 3. Kf6, Vf3+ 4. Vf5, Vc3+

5. Kf7, Vc7+ 6. Kg8, Vd8+ 7. Vf8, Vd4!-gyel ő szerzi meg a fontos centrális mezőt. Világos ezután már gyalogját nem érvényesítheti.

429.



Sötét indul és világos nyer

430.



Világos nyer,  
ha sötét indul, döntetlen

Eltérés: 4. Ke7, Vb7+ 5. Kd8, Vb6+ 6. Vc7, Vd4+ 7. Vd7!, Vb6+ (Sötétnek nagyon pontosan kell védekeznie. 7. —, Vf6?-ra 8. Kc8, Vc3+ 9. Vc7, Vh3+ 10. Kb8, Vb3+ 11. Vb7, Vg8+ 12. Ka7-tel világos nyer.) 8. Kc8, Vc5+ 9. Kb7, Vb4+ 10. Ka6, Va3+! (Egy másik hibalehetőség volt 10. —, Vc4+?-al 11. Ka7, Vc5+ 12. Ka8! miatt.) 11. Kb5, Vb3+ 12. Ka5, Vc3! stb. és világos nem jut előbbre. Erre a fontos eltérésre *Novotyel'nov* hívta fel a figyelmet.

431. van Vliet. Ez a művészi végjáték is azt demonstrálja, hogy jobb a gyengébb fél királyának távol állni a gyalogtól, ha már előtte nem lehet. A téma vezéráldozattal elérendő gyalogátváltozás, ami a vezérnyerésre vezet. Ez a motívum több változatban ismétlődik és a végjátéknak különös szépséget ad. Sötét elkerülheti a mértani helyzetet, de a gyalogátváltozást akkor sem akadályozhatja meg: 1. Vb4!, Vh1 (A sötét vezér nem hagyhatja el a h1—a8 nagyátlót.) 2. Va3+, Kb6 3. Vb2+, Kc7 4. Vh2+, Vh2: 5. b8V+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 3. —, Kc5 4. Ka7!, Vh7 5. Vb6+, Kd5 6. Ka6!, Vd3+ 7. Vb5+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 2. —, Kb5 3. Vb2+, Kc4 (3. —, Kc5 az előbbi

változatra vezet; 3. —, Ka4-re pedig 4. Va2+, Kb4 5. Vb1+ nyer.) 4. Ka7, Vh7 5. Ka6, Vg6+ 6. Vb6 stb. világos nyer.

3. eltérés: 1. —, Vg2 2. Va3+, Kb5 3. Vb2+, Vb2: 4. b8V+ stb. világos nyer.

4. eltérés: 1. —, Vf3, 2. Va4+, Kb6 3. Vb3+, Vb3: 4. b8V+ stb. világos nyer.

5. eltérés: 1. —, Vd5 2. Va4+, Kb6 3. Vb3+, Vb3: 4. b8V+, stb. világos nyer.

431.



Világos nyer

432.



Világos nyer

**432. Neumann.** Mivel a gyalog még túl hátul van, világos csak úgy érhet el nyerő esélyt, ha támadást indít az ellenfél királya ellen. Ezért ütegállást létesít, hogy felfedett sakkadás-sal kellő közelségbe vigye a királyát a sötét királyhoz: 1. Vd5!, Vg6+ 2. Kf4+, Kh2 3. Ve5!, Vf7+ 4. Kg4+, Kg2 5. Vg3+, Kf1 (h1) 6. Vf3+ stb. és a vezérek cseréje után világos nyer.

1. eltérés: 3. —, Vh6+ 4. Kg4+, Kg2 5. Vg3+, Kf1 6. Vf4+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 3. —, Vd3 4. b5!, Vd1 5. b6, Kh1 6. Ve4+, Kh2 7. b7, Vf1+ 8. Kg5, Vb5+ 9. Kh4, Kgl 10. Vg4+, Kh1 11. Vh3+, Kgl 12. Vg3+ stb. világos nyer.

3. eltérés: 1. —, Vg3 2. Kf5+!, Kgl 3. Vd1+, Kf2 4. Vd2+, Kf1(g1) 5. Vf4(g5) stb. világos nyer.

4. eltérés: 1. —, Vb4+: 2. Kf3!, Kh2 (2. —, Vc3+ 3. Kf2+, Kh2 4. Vg2+ és matt.) 3. Vh5+, Kgl 4. Vg5+, Kf1 5. Vg2+, Kel 6. Ve2+ és matt.



**433. Fontana.** Mint már e fejezet bevezetőjében említettük, szélső gyaloggal az állás általában döntetlen. Világos itt csak azért nyerhet, mert rosszul áll a sötét vezér: 1. Ve4! (Fenyeget 2. Va8+.) 1. —, Vb2+ 2. Kd1, Vh8 (2. —, Vb3+—ra 3. Kd2, Vb8 4. Vd3+, Ka2 5. Vc2+ stb. nyer. 2. —, Va1+—ra 3. Kd2, Vh8 4. Ke3!, Kb3 5. Vd3+, Ka2 6. Kd2! és fenyeget 7. Vc2+.) 3. Kd2, Kb3 4. Ke3!, Ka2 5. Kd3!, Ka3 (5. —, Kbl—re 6. Vb4+, Ka2 7. Va4+, Kbl 8. Vb3+ stb. nyer.) 6. Ve7+, Ka4 (6. —, Kb2—re 7. Vb4+, Ka2 8. Va4+, Kbl 9. Vb3+; 6. —, Ka2—re 7. Va7+, Kbl 8. Vb7+, Kcl 9. Vc7+, majd 10. Vc2+, nyer.) 7. Vd7+, Ka5 8. Vd5+, Ka6 9. Vg8! és világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Vg5+ 2. Kd1, Vgl+ (2. —, Vh5+—ra 3. Kcl, Va5+ 4. Ke2 és nincs több sakk.) 3. Ke2, Vh2+ 4. Kfl, Vh3+ 5. Kgl, Vg3+ (5. —, Vc8—ra 6. Vf3+, Ka4 7. Vf4+, Kb3 8. Vg3+, Ka2 9. Vg8+; 6. —, Ka2 7. Vg2+, Kbl 8. Vg6+, Kcl 9. Vh6+ stb. nyer.) 6. Vg2, Vel+ 7. Kh2, Ve8 8. Vh3+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Vh6+ 2. Kd1, Vd6+ 3. Ke2, Vh2+ 4. Kfl, Vh3+ 5. Kgl és nyer, mint az előbb.

433.



Világos nyer

434.



Sötét indul és világos nyer

**434. Fontana.** Az előző állástól csak annyiban különbözik, hogy sötétnek sikerült kizavarnia a világos királyt a centrumba, de örökös sakkot így sem tud tartani: 1. —, Vdl+ 2. Ke6, Vb3+ 3. Ke7, Vb8 4. Vd3+, Ka2 5. Vc2+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Vg7 2. Ke6!, Kb3 (2. —, Vh6+—ra 3.

Kd7, Vh3+ 4. Ke7, Vc8 9. Vf3+ és a vezér sakkal a h-vonalra megy.) 3. Vf3+, Kc2 4. Vh5!, Vh8 5. Vg6+ és 6. Vg8 stb. nyer.

2. eltérés: 1. —, Vh8 2. Vf3+, Kb4 3. Vg4+, Kb5 4. Vg8, Va1 5. Vb8+ és nyer.

3. eltérés: 1. —, Vf6 2. Ve3+, Ka2 3. Va7+, Kb3 4. Vb8+ stb. világos nyer.

4. eltérés: 1. —, Vb2 2. Vd3+, Ka2 3. Va6+, Kb1 4. Vg6+, Ka1 5. Vh1+, Ka2 6. Vg8! stb. világos nyer.

5. eltérés: 1. —, Va2+ 2. Kc6!, Vh2 3. Vd3+, Ka2 4. Vd5+, Kb1 5. Vb3+ és nyer.

**435. Fontana.** Világos: Kc1, Vb1, gy: h7, sötét: Ka3, Vg7. Döntetlen. A sötét vezér most jól áll, világos nem nyerhet: 1. Ve4, Kb3! (A 433. állásban nem ment ez a lépés a b7 pont védtelensége miatt.) 2. Ve6+ (2. Vd3+, Kb4 és világos nem jut előbbre.) 2. —, Kb4! (Ez az egyetlen mező a királynak, hogy világos ne adhasson sakkot e8-on vagy h3-on.) Döntetlen, mert világos nem javíthatja állását anélkül, hogy örökös sakkot ne kapjon.

### III. Többgyalogos vezérvégjátékok

**436. Anderssen—Morphy.** (Párizs, 1857.) A gyalogállás szakadozott, tehát nem valami kedvező, ezért a gyalogátváltozás kikényszerítése igen jó stratégiai felvonulást igényel: 1. —, Vd4+ 2. Kf1, a3 3. Vf5+, Kc6 4. Vc8, Kb5! 5. Ke1, c5 6. Vb7+, Kc4 7. Vf7+, Kc3 8. Vf3+, Vd3 9. Vf6+, Kb3 10. Vb6+, Kc2! 11. Va7, Vc3+ 12. Ke2, a3 13. Va4+, Kb2 14. Vb5+, Vb3! 15. Va6, c4 16. Vf6+ c3 17. Vg7, a2 stb. sötét nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**437. Reshevsky—Geller.** (Sousse, 1967.) Egy gyaloggal a nyerés szinte elképzelhetetlen, a két gyalog még ha dupla is, viszont fedezi a királyt: 1. Kh3!, Ve2 (1. —, Vf1+ 2. Kh4 után sincs több sakk.) 2. Vd7+, Kg6 3. Vd6+, Kg7 4. Kh4! (Világosnak sikerült még egy mezőt megszereznie, mivel közben vezérével megvédte a g3-at.) 4. —, Ve4 5. Vd7+, Kh6 6. Vd2+, Kh7 7. Vcl!, Vd5 8. g5, Ve4+ 9. Vf4, Vh1+ Kg4, Vd1+ 11. Vf3, Va4+ 12. Kh5, Ve8+ 13. Kh4, Kg8 (13. —, Va4+-ra 14. Vf4 és

436.



Sötét indul és nyer

437.



Világos nyer

nincs több sakk.) 14. g6!, Ve7+ (A gyalog természetesen nem üthető, mert 15. Vg4 kikényszerítené a vezércserét, és még az oppozíció is világosé lenne.) 15. Kg4, Ve6+ 16. Vf5, Ve2+ 17. Kh3! és sötét feladta, mert több sakkot nem adhat, 17. —, Ve8-ra pedig 18. Vf7+, Vf7: 19. gf:+, Kf7: 20. Kh4! nyerné a gyalogvégjátékot.

438. Kling és Horwitz. A következő három példa azt mutatja, hogy vezérvégjátékban nem mindig az anyagi előny döntő, sokszor többet ér a térelőny. A sötét király nem hagyhatja el a sarokállást, mert a vezére védelemre szorul. A világos vezér akadálytalanul közeledhet a sarokálláshoz, hogy beadja a mattot: 1. Va1+, Kg8 2. Va2+, Kg7 3. Vb2+, Kh7 4. Vc2+, Kg7 5. Vc3+, Kg8 6. Vc4+, Kg7 7. Vd4+, Kh7 8. Ve4+, Kg7 9. Ve5+, Kg8 10. Ve6+, Kh7 11. Vf5+, Kg7 12. Vf7+ és matt.

438.



Világos nyer

439.



Világos nyer

**439. Berger.** Rövid küzdelem lépéskényszeres befejezéssel. Sötét azért veszít, mert a kritikus helyzetben lépnie kell: 1. Ve2, Vb1 2. Ve5+, b2 3. Vd5, c4 4. Vc4: stb. világos nyer.

**Eltérés:** 1. —, Vc2 2. Ve1+, Vb1 3. Vc3+, b2 4. Vc4 stb. világos nyer.

**440. Havasi.** A középben álló világos vezér hatóereje lényegesen nagyobb, mint a tábla szélére szorult sötét vezéré. Világos olyan helyzetet hoz létre, amelyben sötét hasznos lépést nem tehet, közömbös lépéseinek elfogytával pedig önként kell belemennie a mattba: 1. h6+, Kh6: (kényszer) 2. Kf6, Vh5 3.

440.



Világos nyer

441.



Döntetlen

Vd3, Ve8! 4. Vh3+, Vh5 5. Vf5, d3 6. Vd3:, Ve8 7. Vh3+, Vh5 8. Vf5, d4 9. Vd3, Ve8 10. Vh3+, Vh5 11. Vf5, d3 12. Vd3:, Ve8 13. Vh3+, Vh5 14. Vf5 (Sötét lépéskényszerben van.) 14. —, g4 15. Vf4+, Kh7 16. Vc7+, Kh6 17. Vg7+ és matt.

**Eltérés:** 3. —, g4 4. Vd2+, Kh7 5. Vc2+, Kh6 6. Vcl+, Kh7 7. Vc7+, Kg8 8. Vg7+ és matt.

**441. Csom—Tatai.** (Palma de Mallorca, 1971.) A vezér a legerősebb figura, ezt tudjuk. De sokszor túl erős, és ezt már hajlamosak vagyunk elfelejteni. A 428. példán láttuk, hogy világos csak akkor nyerhet, ha lemond a vezérbevitelről, és megelégszik a bástyával. Vezérvégjátékban mindig nagy a pattveszély. Tipikus pattkombinációnak esett sötét áldozatul ebben a játszmában, amikor utolsó lépésével, Vf2—g3:-al, leütötte világos utolsó mozgékony gyalogját, nyilván ellenfele feladását várva. De nagy meglepetés érte, amikor az 1. Vf8+!

válaszlépést meglátta. Sötét kénytelen kiütni a vezért (vagy egy lépéssel később), amelyre világos patt! (Ábrát lásd az előző oldalon.)

A Ka1–Vb3; Kh1–Vg3; Kh8–Vg6; Ka8–Vb6 pattállásokat jól jegyezzük meg!

**442. Prokes.** Gyalogütés döntetlenre vezetne, ezért világos megkíméli a káros sötét gyalogokat, és ráterelő áldozattal a sötét király ellen indít támadást: 1. b7+!, Kb7: 2. a6+, Kb8 3. Ve8+, Vc8 4. Vb5+, Ka8 5. Vc6+, Kb8 6. Kc1! stb. világos nyer, mert a lépéskényszer miatt sötét kénytelen feláldozni a vezérét, hogy ne kapjon mattot.

442.



Világos nyer

443.



Világos nyer

**443. Barcza–Kluger.** (X. Magyar bajnokság.) A játszma sorsát az a6 gyalog ereje, valamint az örökös sakk elhárítása dönti el: 1. Vh2+! (A sötét királyt a g-vonalra űzi; ennek a jelentősége majd a 10. lépésnél tűnik ki.) 1. —, Kg7 2. Va2, Ve1+ 3. Kf4!, Vf1+ 4. Ke5!, Ve1+ 5. Kd6, Vg3:+ 6. Kd7! (A c6 gyalogot meg kellett kímélni, mert az a fedezék az örökös sakk ellen.) 6. —, Vg4+ 7. Kc7, Vf4+ 8. Kb7, Vf7+ 9. Kb6, Ve7 10. Vb2+ (Ha az első lépésben a sötét király g8-ra ment volna, akkor most 10. c5+ lenne a nyerő folytatás.) 10. —, Kh6 11. Vd2+, g5 12. a7, Vf8 13. c5, Kh5 14. Vh2+, Kg4 15. Vb8, Vf5 16. Vd8, Vb1+ 17. Kc7, és sötét feladta.

**El tér é s:** 4. —, Vf6+ 5. Ke4, Vf5+ 6. Ke3, Ve5+ 7. Kf3, Vh5+ (7. —, Vf5+ 8. Kg2, Ve4+ 9. Kh2! és nincs több sakk.) 8. Kg2, Vh8 9. a7, Va8 10. Vb2+, Kh6 11. Vb8 stb. világos nyer.

**444. Portisch—Filip** (Versec, 1971.) Minél több a gyalog, az erősebb félnek annál könnyebb kibújni a sakkokból. A gyalogok korlátozzák a vezér mozgását, nemcsak a királyt védik. A nyerés technikája, mint már az előző példán láttuk, a következő: a király azon a szárnyon keres menedéket, ahol a szabadgyalog (vagy gyalogtöbbség) van. Sötét nem fenyeget örökös sakkal, ezért nyugodtan jöhet 1. c6!, Vh1+ 2. Kg4, Vg2+ 3. Kh4, Vb2+ 4. Kg5! (A vezért kevésbé aktív helyre kényszeríti, mert most nem lenne jó 4. —, Vg3+ 5. Kh6, Ve3:+ 6. Kg6: miatt. Pattkombinációtól nem kell félni, mert él még a sötét d-gyalog.) 4. —, Vh5+ 5. Kf4, Vh2+ 6. Kf3, Vh1+ 7. Kf2, Vh2+ 8. Ke1, Vg1+ 9. Kd2, Vg2+ 10. Kc3! (Nincs több sakk. Sötét egyetlen lépése most...) 10. —, Ve4 11. Vd8+, Kg7 (11. —, Kf7-re 12. Vc7+, Kg8 13. Vb8+, majd 14. Va7+ stb.) 12. Ve7+, Kg8 13. Vc5!, Ve5:+ (Sötét helyreállította ugyan az anyagi egyensúlyt, de közben a c-gyalog elszabadult.) 14. Kb3, Ve4 (14. —, Vc7 persze reménytelen 15. Vd5:+ vagy 15. Vb5: miatt.) 15. c7, Vb1+ 16. Kc3, Va1+ (16. —, Vc1+-ra 17. Kd4 stb. nyer.) 17. Kd2! és sötét feladta, mert 17. —, Vb2+ 18. Vc2, Vb4:+ 19. Vc3 után nincs több sakk.

444.



Világos nyer

445.



Világos nyer

**445. Averbah—Szuetyin.** (Kijev, 1953.) Világosnak nincs szabadgyalogja, mint az előző játszmában, mégis érvényesítheti előnyét a sötét királysárny gyengesége miatt. Saját gyalogállása jól védi királyát, sőt még döntő támadást is kezd-

ményezhet: 1. g4, Vd2 2. Kg3, Vc3+ 3. Kh4, Vd4 4. Vf5+, g6 5. Vf7+, Kh6 6. Vf6, Kh7 7. Kg5, Vd2+ 8. f4!, ef: 9. Vf7+, Kh8 10. Kh6 és sötét feladta, mert 10. —, f3+ 11. g5 után a mattfenyegetést nem tudja kivédeni. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**446. Lichtenstein—Sternberg.** (Bécs, 1923.) A következő három példában a gyengébb fél rossz királyállása teszi lehetővé a nyerést: 1. f3!, Vg6 2. Ve5+, Vg5 3. Ve8+, Vg6 4. fg:+, Kg5 5. Ve5+, Kg4: 6. Vf4+, Kh5 7. Vh4+ és matt.

**Eltérés:** 1. —, gf: 2. Kh3, Vg6 3. g4+, Kg5 4. Ve5+, Vf5 5. Vf5:+ és matt.

446.



Világos nyer

447.



Sötét indul és nyer

**447. Szily—Ozsváth.** (Magyar bajnokság, 1954.) Sötét abban a hiszemben, hogy 1. —, e3 2. Vc4+, e2 3. Vf4+, Vf2 4. Vcl+, elV 5. Vc4+ után világos örökös sakkot adhat, a függő állásban 1. —, Vcl? lépést borítékolta, és a játszma 2. Vf7+, Kel 3. Vg6:, Vf4+ 4. Kg1, Vf1+ 5. Kh2, Vc4 6. Ve6:, e3 7. Vd6 után döntetlen lett.

A választott folytatásra a bajnokság szegényebb lett egy feladványnak is beillő végjátékkal, mert a gyalogelőnyomás jó volt, csak hogy sötétnek nem vezért, hanem huszárt kell bevennie; a közelharc tehát így alakulhatott volna: 4. —, e1H! 5. Vc4+, Ve2 6. Vf4+, Hf3+! 7. Vf3+, Vf3: 8. gf:, Kf2 stb. sötét nyer.

**448. Barbieri.** Világos: Ke8, Vd6, gy: b6, c3, d3, h6. Sötét: Kg5, Vh1, gy: b7, d4, f3, f5. Világos nyer. A tábla sarkában



levő sötét vezér nem lehet méltó ellenfele a középén álló világos vezérnek. A mattfenyegetéseket csak vezérvesztés árán háríthatja el: 1. Vg3+, Kf6 2. Vg7+, Ke6 3. Ve7+, Kd5 4. c4+, Kc6 5. Vc7+ és matt.

El térés: 1. —, Kh6: 2. Kf7, Vh5+ (2. —, Kh5 3. Vg6+ nyerné a vezért.) 3. Kf6, Vg4 4. Vh2+, Vh5 5. Vf4+, Kh7 6. Vc7+, Kh6 7. Vg7+ és matt.

**449. Euwe—Reshevsky.** (Nottingham, 1936.) A világos királyt nem fenyegeti örökös sakk, tehát a szabadgyalogja gyorsan nyomulhat előre. Sötét ellenjátéka az f2 pontra irányul, és bár nem látszik veszélyesnek, a leszerelése pontos játékot igényel: 1. a6, Va3 2. a7, e4 3. Vb8, Vf3+ 4. Kg1, Vd1+ 5. Kh2, Ve2 6. Ve5+! és sötét feladta, mert 6. —, Kh7 (vagy 6. —, f6-ra 7. Vc7+, Kh6 8. Vf4+ nyer) 7. Vf6, Va2 8. Vf7+: stb. világos nyer.

El térés: 1. —, Va2 2. a7, e4 3. Vb7, c3 4. a8V, Vf2+: 5. Kh3, Vf1+ 6. Kh2!, e2 (6. —, Vf2+-ra 7. Vg2 nyer.) 7. Vb2+, f6 8. Va7+, Kh6 9. Ve3+ stb., világos nyer.

449.



Világos nyer

450.



Világos nyer

**450. Maróczy—Marshall.** (Karlsbad, 1907.) Kölcsönös szabadgyalogok esetében az a fél van előnyben, amelyiknek a gyalogjai gyorsabbak. A királyok védettsége is természetesen nagy szerepet játszik. Világos itt 1. Vf6:-tal nagy anyagi előnyre tehetne szert, de 1. —, Vd5! után sötét szabadgyalogja a centralizált vezér támogatásával erős lenne. A magyar nagymester — aki a vezérvégjátékok nagy művésze volt — egy-

szerűbb utat választ: 1. c4!, e4 2. c5, f5 (Sötét kénytelen időt veszíteni, mert nem játszhat 2. —, e3-at, 3. Vd4+ miatt. Az idő-előny birtokában világos gyalogja sokkal gyorsabb, mint a két sötét gyalog.) 3. c6, Vh8+ (3. —, e3-ra ismét 4. Vd4+ és 4. —, Ve4 5. Ve4:+ után világos sakkal visz be új vezért.) 4. c3, e3 5. Vg6+, Kf4 6. c7, e2 7. Ve6, Kf3 (mi mást...) 8. Vf5:+, Kg2 9. Vg4+, Kf2 10. Vf4+, Kg2 11. Ve3, Kf1 12. Vf3+, Ke1 13. Vf4, Vc8 14. Vd6, Kf2 15. Vd8, e1V (15. —, Vd8: 16. cd:V, e1V 17. Vh4+ stb. nyer.) 16. Vc8:, Vd2+ 17. Ka3, Vc1+ 18. Ka4, Vf4+ 19. c4 és sötét feladta. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

#### IV. Vezér és könnyű tisztek

a) Vezér + futó (huszár) a vezér + futó (huszár) ellen

451.



Világos nyer

452.



Világos nyer

**451. Lewitt.** A természetes támadásnak látszó 1. Vb3+, Kc1 2. Vd1+ stb. csak döntetlenre visz, tehát világosnak a huszárját is harcba kell küldenie, amit most a sötét gyalog akadályoz. Tehát el kell pusztítani a gyalogot védő futót, azután a gyalogot: 1. Vh7+, Kb2 2. Vh8+, Ka2 3. Va8:+, Kb2 4. Vb7+, Kc2 5. Vh7+, Kb2 6. Vg7+, Ka2 7. Va7+, Kb2 8. Vd4+, Ka2 9. Vd5:+, Kb2 10. Vb3+, Kc1 11. Vd1+, Kb2 12. Hc4+, Ka2 13. Vc2+, Vb2 14. Vb2:+ és matt. Szerencsés helyzet, hogy a király be van szorítva, különben a vezér és huszár nem nyerhetne a vezér ellen.

El tér é s: 1. —, Kc3 2. Vg7+, d4 3. Vc7+, Kb2 (3. —, Kb4-re 4. Vc4+ nyer.) 4. Vb6+, Kc2 5. Vb3+ stb. világos nyer, mint a fő változat 10. lépésétől.

**452. Kubbel.** Menekülése közben a sötét király a világos király közelébe jut, ahol egy ráterelő áldozat után matthálóba kerül: 1. He3+, Kg3 2. Vg4+, Kf2 3. Vf4+, Ke2 4. Vf1+, Kd2 5. Vd1+, Kc3 6. Vc2+, Kb4 7. Vb2+, Hb3 (7. —, Ka5-re 8. Hc4+, majd matt következne.) 8. Va3+! (Ez a szép ráterelő áldozat már halálos.) 8. —, Ka3: 9. Hc2+ és matt.

**453. Prokes.** Világos sakksorozatát, amellyel a sötét királyt mindig rosszabb helyre üzi, egy csendes lépés követi, ami a küzdelemnek tetszetős befejezést ad: 1. He6+, Ke4 (1. —, Ke5 a harcot két lépéssel megrövidítené.) 2. Ve2+, Kd5 3. Vd3+, Ke5 (3. —, Ke6:-ra 4. Vh3+ nyer.) 4. Vd4+, Kf5 5. Vf4+, Kg6 6. Vg5+, Kf7 7. Vg7+, Ke8 8. Hc7+, Kd8 9. Kc6!, Vf5 10. Vg8+, Ke7 11. Hd5+ stb., világos nyer.

El tér é s: 2. —, Kf5 3. Vf3+, Kg6 (3. —, Ke5-re 4. Vf4+, Kd5 5. Vd4+, Ke6: 6. Vg4+ nyer.) 4. Vg4+, Kf6 5. Vg5+ stb., világos nyer, mint a fő változat 6. lépésétől.

453.



Világos nyer

454.



Világos nyer

**454. Prokop.** Világos az amúgy is veszendőbe menő gyalogja árán a sötét vezért olyan helyre tereli, ahonnan a további küzdelemben nem tud beavatkozni. A tényező üzés, amely a sötét királyt teljesen beszorítja, a játszma sorsát is eldönti: 1. Vf6, Ve7: 2. Vh8+, Vf8 3. Vh5+, Kd8 4. Vd1+, Kc7! 5. Vc1+! (A sakkot fekete mezőről kellett beadni, mert 5. Vc2+?, Kd6

után sötét túl lenne a veszélyen.) 5. —, Kb7 6. Vc6+, Ka7 7. Va4+, Kb7 8. Vb5+ stb., világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

El tér é s: 5. —, Kd8 6. Vd2+, Kc7 7. Va5+, Kb7 8. Vb5+, Ka7 9. Hc6+, Ka8 10. Va6+ és matt.

**455. Rinek.** Világos: Kh4, Va3, Hf6, gy: c2. Sötét: Kf4, Vd1, Fd6, gy: c5, e5. Világos nyer. A sötét vezér kénytelen kiütni a kettős támadással fenyegető világos huszárt, csakhogy az ütéssel rossz helyre kerül, mert a káros bábjai miatt az ellenfél támadásával szemben nem kaphat kellő védelmet: 1. Hd5+!, Vd5:! 2. Vg3+, Kf5 3. Vg5+, Ke4 (3. —, Ke6-ra 4. Vg8+ nyer.) 4. Vg2+, Kd4 5. c3+!, Kc4 6. Va2+ stb. világos nyer.

**456. Fischer—Keresz.** (Bled, 1961.) A huszár vezér mellett kitűnő blokáló figura. Míg vezérek nélkül a futóval támogatott szabadgyalog (mint már láttuk) anyagilag egyenlő állásban is kivívhatja a győzelmet, vezérekkel ez ritkán sikerül. A huszár legtöbbször tudja blokálni a szabadgyalogot, közben a másik szárnyon a vezér aktív lehet, és sok esetben még a huszár feláldozása árán is biztosíthatja örökös sakkal a döntetlent. Világos itt akkor sem nyerhet, ha sötét a passzív 1. —, Hb8-cal

456.



Sötét indul és döntetlen

457.



Világos nyer

folytatná. A centralizált sötét vezér biztosan védené b8-on a huszárt, készenlétben az örökös sakkadásra. De ez a lehetőség a huszár feláldozásával máris fennáll: 1. —, Hd8! 2. Ff3 (2. Vd8:-ra 2. —, Ve1+, majd 3. —, Vg3+ stb. döntetlen.) 2. —, Hb7:! 3. Fb7:, Va1+ 4. Kh2 (A király nem léphet f2-re 4. —,

Va7+ kettős támadás miatt.) 4. —, Ve5+ és megegyeztek a döntetlenben. 5. g3?, Vg3:+, majd 6. —, Vh3:+ után csak sötét nyerhetne.

**457. Krejcek.** A világos tisztek támadása a sötét királyt lépésről lépésre mindig rosszabb helyre űzi, míg végül is sötét mattot kap, vagy elveszti a vezérét: 1. Hd4+, Kc5 2. Vc8+, Kb4 (2. —, Kd4:-re 3. Vc3+, Ke3 4. Vel+ nyer.) 3. Vc3+, Ka4: 4. Val+, Kb4 5. Kb2! (Az egyetlen csendes lépés mattal fenyeget.) 5. —, Va4 (5. —, Kc5-re 6. Va3+, Kd4: 7. Vc3+, Ke3 8. Vel+ nyer.) 6. Vel+, Kc5 7. Vc3+, Kd6 8. Vc7+ és matt.

**Előterjesztés:** 1. —, Kd6 2. Vf4+, Ve5 (2. —, Kc5-re 3. Hb3+ nyer.) 3. Hf5+, Ke6 4. Hg7+, Kd6 5. He8+, Ke6 6. Vg4+, Vf5 7. Hg7+ stb. világos nyer.

**458. Lewitt.** Világos csak matt-támadással győzhet, ehhez azonban a sötét futó, valamint a b-gyalog elpusztítása szükséges: 1. Vh8+, Ka7 2. Val+, Va6 3. Vg1:+, Kb7 (3. —, Ka8? 4. Vg8+, Kb7 5. Vb8+ és matt.) 4. Vg2+, Ka7 5. Vf2+, Kb7 6. Vf3+, Ka7+, 7. Ve3+, Kb7 8. Ve4+, Ka7 9. Vd4+, Kb7 10. Vd5+, Ka7 11. Vc5+, Kb7 12. Vb4:+, Ka7 13. Vb8+ és matt. A vezér és futó győzelme a vezér ellen ugyancsak nagyon szerencsés helyzetben képzelhető el.

458.



Világos nyer

459.



Világos nyer

**459. Prokes.** Világos matt vagy vezérnyerési fenyegetését a sötét futó el tudja hárítani, csak hogy akkor maga kerül bajba, mert kétirányú kettős kötésbe kerül és elvész: 1. Fg2+, Fd5 (1. —, Ka7-re 2. e4+ nyer.) 2. e4, Fe4: 3. Vb1! stb. világos nyer,

mert a két irányban lekötött báb csak jóval kisebb értékű tisztet üthet ki, mint amilyen értékű tisztet az ütés által felfed, királylépésre pedig a lekötött báb vesz el. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

El tér é s: 1. —, Kb8 2. Vh2+, Kc8 (2. —, Ka7-re 3. Vc7+ nyer.) 3. Fh3 stb. világos nyer.

### b) Vezér a könnyű tiszték ellen

A vezér természetesen erősebb, mint két könnyű tiszt, de bizonyos esetekben a könnyű tiszték — különösen a két futó — elérheti a döntetlent, ritkábban (inkább csak a művészi feladványokban) nyerhet is. Viszont három könnyű tiszt már erősebb a vezérnél.

**460. Lolli.** (Elméleti végjáték.) A döntetlen állásnak az a lényege, hogy a sötét futók közel maradnak királyukhoz, a sötét király védi a futóit, a futók pedig távol tartják a világos királyt: 1. Vd7+, Kg8 2. Ve6+, Kg7 3. Kf4, Fh7! (Ha a futónak lépnie kell, maradjon a királya mellett, és ne kerüljön kötésbe.) 4. Vd7+, Kg6 5. Ve8+, Kg7 6. Kg4, Fg6 stb. döntetlen.

El tér é s: 5. Kg4, Fg8! 6. Ve8+ (6. Vf5+, Kg7 7. Kh5, Ff7+ és döntetlen.) 6. —, Kg7 7. Kf5, Fh7+ 8. Kf4, Fg6 stb. döntetlen.

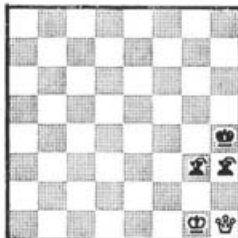
Ú t v e s z t ő: 1. —, Ff7? 2. Kf5, Fc3 (Bűnhődés a futó kötésbetevéséért, mert a királyától eltávozott futó veszélybe

460.



Döntetlen

461.



Világos nyer

kerül.) 3. Vc7, Fa1 4. Va7, Fb2 5. Vb6, Fa3 6. Vd4+, Kf8 7. Vh8+, Ke7 8. Ve5+, Kf8 9. Kf6, Fe8 10. Vc7, Fh5 11. Vg7+, Ke8 12. Vh8+ stb., világos nyer. Más kisebb eltérések is lehetségesek, amelyekre a választ már meg lehet találni.

**461. Dedre.** (Elméleti végjáték.) A tábla szélére szorult védekező veszít, mert a vezér részleges pattot idézhet elő, ezzel kikényszeríti a futólépést, és így az erősebb fél királya behatolhat a gyengébb fél állásába: 1. Ve4+, Kh5! (Ameddig nem szükséges, a futók nem lépnek.) 2. Ve8+, Kg5! 3. Ve3+, Kh4! 4. Vh6+, Kg4 5. Ve6+, Kh4 6. Vg6! (Világos elérte célját, most csak a futó léphet.) 6. —, Fg4 7. Vh6+, Fh5 8. Kg2!, Fe5 9. Ve3, Fb8 10. Vd4+ stb., világos nyer.

Eltérés: 6. —, Ff4 7. Kf2!, Fg4 (7. —, Fg5-re 8. Vh7+, Kg4 9. Ve4+, Kh5 10. Kg3 nyer.) 8. Kg2!, Fh5 (8. —, Fh3+-ra 9. Kf3, Fg5 10. Vh7+ nyer.) 9. Vf5, Fh6 (9. —, Fg5? 10. Vh3+ és matt.) 10. Vf6+, Fg5 11. Vf2+, Kg4 12. Vf3+, Kh4 13. Vh3+ és matt.

Ha a tábla szélén a futópár veszít, akkor a huszárpár vagy a futó és huszár együttes ereje sem vívhat ki jobb eredményt.

**462. Lolli.** (Elméleti végjáték.) A védekező báboknak megvan a mozgási szabadságuk, a király védi a huszárokat, a huszárok pedig távoltartják az ellenséges királyt: 1. Vd1, Hd2+ 2. Ke2, Hb3 3. Ve1+, Kc4 4. Vh4+, Kc3 5. Vf6+, Hd4+ 6. Kf2, Hd5 stb. döntetlen, mert a világos király nem tudja megtámadni a huszárokat. Természetesen világos folytathatja a kísérletezést, mert a védekezőnek nehezebb a feladata.

462.



Döntetlen

463.



Világos nyer



**463. Lolli.** (Elméleti végjáték.) Az egymást védő huszárfelállítás helytelen, mert alkalmat ad az ellenséges király behatolására: 1. Ke4, Kb3 2. Kd4, Kb2 3. Vb7+, Kc2 4. Vb5, Kd1 5. Vb3+, Ke2 6. Vg3, Kf1 7. Ke4, Hf7 (kényszer) 8. Kd5!, Hfe5 9. Kd4, Ke2 (lépéskényszer) 10. Vg2+, Kd1 11. Vf2, Kc1 12. Kc3, Kb1 13. Vc2+, Ka1 14. Vb3 stb., világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**464. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos: Ka8, Vf7. Sötét: Kg4, Ha5, Hc6. Világos nyer. Erősnek látszó védőállás, mert a világos király patton áll, csak hogy a sötét királyt is pattá lehet tenni, ami után az egyik huszárnak lépnie kell: 1. Vf6, Kg3 2. Vf5, Kg2 3. Vf4, Kg1 4. Vf3, Kh2 5. Vg4, Kh1 6. Vg3, Hd8 7. Vh4+ stb., világos nyer.

Ha az alapállásban a sötét király a c-huszára mellett állna, akkor a világos vezér nem pattolhatná be, tehát huszárlépést sem kényszeríthetne ki. A világos király is fogságban maradna, és a játszma döntetlen eredménnyel végződne.

**465. Karstedt.** (Elméleti végjáték.) A futó és a huszár ellen a vezér majdnem mindig nyer. A gyengébb fél számára ez az egyetlen biztos állás, amelyben a döntetlent gond nélkül érheti el. A döntetlen állás lényege az, hogy a huszárt védi a futó, az ellenséges király pedig nem férhet hozzá a futóhoz. Sötétnek mindig volna olyan lépése, amellyel nem változtat az állás lényegén, mert a futó veszély nélkül mehet h8-ra, ha pedig kötésbe kerül, akkor a sötét király megy h7-re: 1. Ke7, Fh8 2. Ve8+, Kh7 3. Kf8, Fg7+ 4. Ke7, Fh8 5. Vh5+, Kg8 6. Vg5+, Fg7 7. Ke6, Kh7 stb. döntetlen.

465.



Döntetlen

466.



Világos nyer

**466. Karstedt.** (Elméleti végjáték.) Teljesen hasonló állás az előbbihez, csak egy mezővel balra tolódtak a bábok. De éppen ez ad lehetőséget arra, hogy a vezér a h-vonatról is tevékenykedhessék, és a huszárt kimozdítsa a védett helyzetéből: 1. Vh6+, Kg8 2. Kd7!, Hb4(c3) 3. Vg5+, Kf8(h8) 4. Vc5(e5)+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**467. Prokes.** A világos király helynyitása még nem elég az üdvösségre, mert sötét nemcsak gyalogátváltozással, hanem örökös sakkadással is fenyeget. A veszélyes ellenjáték leküzdése a vezér kötelessége: 1. Vg6! (Fenyeget 2. Kb7 gyalogátváltozással.) 1. —, b1V! 2. Vb1:, Fd5+ 3. Kb8! (Nem volna jó 3. Vb7?, Fb6! miatt.) 3. —, Fc7+ 4. Kc8, Fe6+ 5. Kb7, Fd5+ 6. Ka6, Fc4+ 7. Vb5! (A kellő időben; a másik futó most tehetetlen.) 7. —, Fb5:+ 8. Kb5: stb. világos nyer.

**El térés:** 1. —, Kd7 2. Vg7+, Kc8 3. Vb7+, Kd8 4. Vb2:, Fd5+ 5. Vb7! stb. világos nyer.

**Ú t v e s z t ő:** 1. Vh7?, Fc7! 2. Kb7, Fd5+ 3. Ka6(c8), Fc4(e6)+ stb. döntetlen örökös sakkal.

467.



Világos nyer

468.



Sötét indul és döntetlen

**468. Larsen—Portisch.** (Párosmérkőzés, Porecs, 1896.) Világos gyalogállása a túl gyorsan előretolt f5 gyalog miatt nem rugalmas, és a két futó könnyedén megakadályozza a szabadgyalogképzést. A sötét gyalogok nem léphetnek, de arra jók, hogy a világos király behatolását gátolják: 1. —, Fe7! 2. g3, c5 3. Ke3, Ff7 4. Vb7, Fe8 5. Kd3, Ff6 6. Vb8, Fe7 7. Kc4, Kf7 8. Kd5, Kf8! 9. f6 (Világos különben nem jut előbbre,

mert 9. Ke6-ra 9. —, b3! biztosítaná a döntetlent.) 9. —, Ff6:!  
(A legegyszerűbb 9. —, gf: 10. Vf4! még veszélyes lehetne.)  
10. Kc5:, Fe7+ 11. Kd5, Kf7 12. Vf4+, Kg8 13. Vb8 (13. Ke6-ra  
Ff8 14. g4, b3! 15. g5, hg: 16. hg:, Fg6! teljesen kiegyenlít.)  
13. —, Kf7 14. Vb7, Kf8 15. Ke5, h5! 16. Vb8, Kf7 17. Vb7,  
Kf8 18. Vb8, Kf7 19. Vc8, b3! 20. Vc4+, Kf8 21. Vb3:, Fd7!  
22. Vf3+, Ff6+ 23. Kd5, Fg4 és döntetlen, mert mindkét futó  
védett helyre került, a világos király pedig nem tud átmenni  
a d-vonalon. Sötét csak akkor lépett h5-öt, mikor ezzel elérte  
a gyaloglánc rögzítését. Amíg világos nem cserélte le az f5  
gyalogot, h5 nagy hiba lett volna, az esetleges g4, majd h5  
és h6 áttörés miatt. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**469. Thomas—Reshevsky.** (Nottingham, 1936.) A világos  
tiszteteknek látszólag sikerült minden fontos pontot ellenőriz-  
niük, a sötét király vándorlása mégis dönt: 1. —, Vf3! (Köti  
a világos királyt a h-gyalog védelméhez, és ugyanakkor helyet  
csinál a saját királyának.) 2. Hh6 (Más lépésre is hasonlóan  
jön a sötét király.) 2. —, Kd5 3. Hg8, Kc4 4. He7, d5 5. Hg8,  
Kc3! (Kis finomság. Azonnali 5. —, Kd3 6. He7, Ke2 7. Hf5,  
Kf1-re 8. Hg3+ védené a közvetlen veszélyt.) 6. He7, Kd3! 7.  
Kgl (7. Hf5-re most 7. —, h5, más huszárlépésre pedig 7. —,  
Ke2 nyerne.) 7. —, Vh3: és világos feladta.

469.



Sötét indul és döntetlen

470.



Döntetlen

**470. Grigorjev.** A brutális erejű 1. —, Vel:+ fenyegetést  
világos csak az azonnali gyalogátváltozással tudja elhárítani,  
ennek a kényszeráldozatnak azonban mélyebb értelme is van.

A rejtett cél, a kombináció csattanója az utolsó mozgékony világos báb megbénítása: 1. a8V, Va8:+ 2. b7, Va7 3. Ff2, Vb8 4. Fg3+, Kg3: 5. Hc6!, Vb7: patt.

Eltérés: 2. —, Vd8: 3. b8V+, Vb8: 4. Fg3+, Kg3: patt.

**471. Prokop.** Világos helyzete reménytelennek látszik, mert felfedéses támadás fenyegeti, és emiatt ellenfele gyalogátváltását nem tudja megakadályozni. Egy szép pattkombináció azonban menti a játszmát: 1. Vb2:, e2+ 2. Kb8, Fh2+ 3. Kc8, e1V 4. Vd2+, Vd2: patt.

1. eltérés: 3. —, Ff5+ 4. Kd8, e1V 5. Vb5:+, Kb5: patt.

2. eltérés: 2. —, e1V 3. Vc3+, Vc3: patt. Ügyes patt-halmozás.

471.



Döntetlen

472.



Világos nyer

**472. Rinck.** Már az előző végjátékban láttuk, hogy előfordulhat, hogy a vezér van hátrányban. Gyakorlati játékban erre persze ritkán van példa, inkább csak az erősebb fél könnyelműsége esetén. De ha a vezért segítő király túl meggondolatlanul nyomul előre, úgy könnyen hasonló helyzetbe kerülhet, mint ebben a művészi játékban. A végjáték szépsége és érdekessége a mattadás előtti kétszeres lépéskényszer: 1. Ff6+, g5 2. Kh2!, Ve2: 3. Fc3! (Sötét kellemetlen lépéskényszerbe jutott.) 3. —, Vf2 4. Fe5! (A második lépéskényszer már halálos.) 4. —, Vel 5. g3+, Vg3:+ 6. Fg3:+ és matt.

**473. Prokes.** Az előbbinél valószínűtlenebb állás, mert mit keres egy vezér a sarokban?! Így nem csoda, ha világos egy tiszt ellenében könnyen lenyerhetné a sötét vezért 1. Hc6+

vagy 1. Fe3 lépéssel, de az e4 gyalog vagy a rossz sarokmező miatt csak döntetlent érne el. De az e4 gyalog nemcsak hasznos, hanem káros is, és világos ezt használja ki, amikor lépéskényszerbe hozza sötétet: 1. Ff4+, Ka7 2. Fe3+, Kb8 3. Kd8! (Még van a lépéskényszer!) 3. —, Va7 4. Hc6+, Ka8 5. Ha7:1 stb. világos nyer. A futó nem üthetett 5. —, e3! miatt, és világos nem oldhatná fel a pattallást.

473.



Világos nyer

474.



Világos nyer

**474. Troicki.** A sötét király itt is a legrosszabb helyen helyezkedett el, és így hiába mozoghat nagy területen a sötét vezér, egy mezőn sem talál menedéket: 1. He8!, Vh2 2. Hf6+, Ke5 (2. —, Kf4-re 3. Hd3+ és matt.) 3. Hg4+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Vb8(d8) 2. Hf6+, Ke5 3. Hc6+ stb., világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Vc3 2. Hf6+, Ke5 3. Hd3+, Kd6 4. He4+, stb. világos nyer. Más eltérésekre könnyebb a nyelés.

**475. Sehwers.** A huszárok összjátéka gyors lebonyolításra vezet, ami után a világos távoli szabadgyalog már nyer: 1. h7!, Vh7: (1. —, Vg7:-re 2. h8V! nyer.) 2. He6+, Kh6! (2. —, Kf6-ra 3. Hd7+ nyer.) 3. g5+, Kh5 4. Hg6! (Fenyeget 5. Hgf4+ és matt.) 4. —, Vg6: 5. Hf4+, Kg5: 6. Hg6:, c5, 7. a5, c4 8. Hf4 stb. világos nyer.

**476. Rinek.** Három könnyű tiszt harmonikus összjátéka többet ér a vezérnél. A futók üldözőbe veszik az ellenséges

királyt, és úgy terelik, hogy a huszárnak kettős támadásra nyíljen alkalma: 1. Ff2+, Kd5 2. Fe4+, Kc6 3. Fb5+, Kb5: 4. Hd6+ stb. világos nyer.

475.



Világos nyer

476.



Világos nyer

**477. Rinck.** Felfedésez támadásra alapozott vezérfogási téma. A huszár kettős támadására a kedvező helyzetet a két futó alakítja ki: 1. Fg2 (Az f1 és h3 mezőkről fenyegető örökös sakkot hárítja el.) 1. —, Ve3! (A vezér más mezőkön azonnal elveszne, pl. 1. —, Va3(c3) 2. Hd4:+, Ka7 3. Hb5+ stb.) 2. Hd4:+, Ka7 3. Fg1! (A vezér 22 mező között válogathat, hogy melyikre lépjen, de egy mezőn sem talál menedéket.) 3. —, Ve8 (Viszonylag a legjobb, mert 3. —, Vd3-ra, 4. Hc6+, majd kettős támadás következne.) 4. Hb5+, Kb8 5. Fa7(h2)+, Kc8 6. Hd6+ stb. világos nyer.

477.



Világos nyer

478.



Világos nyer

478. **Troicki.** A küzdelem körvadászat látszatát kelti, mert a könnyű tisztek gyűrűjéből a sötét vezér képtelen kitörni, s puskacsőre kerül: 1. Fe4, Vc8 2. Hf5!, Ve8 (nincs más) 3. Fd5, Vg6 (Viszonylag a legjobb, mert 3. —, Vh5-re 4. Hd7+ vezért nyer.) 4. Hd7+, Ke8 5. Ff7+!, K(V)f7: 6. He5(d6)+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

El térés: 3. —, Vc8 4. He6+, Kf7 5. Hd6+ stb., világos nyer.

## V. Vezér és bástya

### a) Vezér + bástya a vezér + bástya ellen

479. **Troicki.** Gyalog nélküli vezér + bástya a vezér + bástya elleni végjáték a gyakorlatban általában a bástya végjátékokból alakul ki, ha mindkét fél egyszerre visz be vezért. Az a fél, amelyik a sakkadásokat kezdi, döntő fölényben van. A harcot bevezető meglepő áldozat egyrészt helyzárást kényszerít ki, másrészt egy döntő fontosságú útvonalat nyit meg a világos vezérnek: 1. Be6+ (Ráterelő áldozat, de vonalnyitás is.) 1. —, Be6: 2. Va6+, Kd5 (A 7. sor tilos, mert mértani helyzet alakulna ki.) 3. Vc4+, Kd6 (3. —, Ke5-re a mértani helyzet átlós irányban jönne létre.) 4. Vc5+, Kd7 (A bástya elállta a sötét király kitérőjét.) 5. Va7+ stb., világos nyer.

480. **Rinck.** Nem vezetne győzelemre 1. Ve3+, Kf7 2. Bf5+, Kg7 3. Ve7+, mert 3. —, Kg8 után sötét már kielégítően véde-

479.



Világos nyer

480.



Világos nyer



kezhetne. Ezért világos úgy építi fel a támadását, hogy lépésenként állást hozhasson létre: 1. Bc7+, Bd7 (Királylépésre sötét matt lenne.) 2. Vc5+, Kd8! (2. —, Ke6(e8)-ra 3. Vf5(e5)+ nyer. Most azonban, ha sötét lépne — Bd5+ kivételével — csak káros lépést tehetne, ezért világos olyan lépést tesz, amellyel az állás jellegét úgy tartja fenn, hogy sötét még ezt a bástyasakkot se adhassa be.) 3. Kh6! stb. világos nyer, mert sötét csak rosszat léphet.

**481. Rinek.** Világos mattal fenyeget, de az igazi célja az, hogy a védekező sötét bástyát két irányban is lekösse, és így döntő anyagi előnyt szerezzen: 1. Ve4+, Ka6! 2. Bh6+, Bf6 3. Vf5!, Bh6: 4. Vf7:, Bc6 5. Kc3 stb. világos nyer.

El térés: 2. —, Ka5 3. Ve5+, Kb4 4. Bb6+, Ka4 5. Ba6+, Kb4 6. Va5+ és matt.

481.



Világos nyer

483.



Világos nyer

**482. Prokes.** Világos: Kd1, Vc2, Bh4, gy: d3, d7. Sötét: Kg8, Vf5, Bf8, gy: c6, g7. Világos nyer. A kétirányú kettős lekötés eddigi példáiban a kisebb értékű báb takarta a nagyobb értékűt, és a katasztrófa a lekötött báb lenyerésével vagy a nagyobb értékű védtelen báb felfedésével következett be. Ebben a végjátékban fordított a szereposztás, vagyis a nagyobb értékű báb takarja a kisebb értékűt, és a katasztrófa azért következik be, mert a felfedett védtelen báb kiütése sakkadással történik: 1. Vc4+, Vd5! (1. —, Vf7-re 2. Vf7+:, Kf7: 3. Bf4+ nyer) 2. d8V!, Bd8: (2. —, Vc4:-re 3. Vf8+: nyer.) 3. Bd4!, Vc4: 4. Bd8+: stb., világos nyer.

Útvesztő: 1. d8V?, Vf1+ 2. Kd2, Vf2+ 3. Kc1, Vc2:+ 4. Kc2:, Bd8: és sötét áll jobban.

483. Aljechin—Colle. (Baden—Baden, 1925.) Blokált szabgyalog nehéz tiszték mellett csak akkor érvényesíthető, ha az ellenfél állásában más gyengeség is van: 1. Vc4, Vd7 2. Bd4, Kg7 3. Vd3! (Tanulságos átcsoportosítás. A vezér nemcsak támadja az f5 gyalogot, hanem a bástya aktivitását is segíti.) 3. —, Kf7 (Sötétnek nincs jó lépése.) 4. g4!, Kf8 (Kényszerű gyalogáldozat, mert 4. —, fg: 5. Vh7+, Kf8 6. Vh8+, majd 7. Bg4: gyel világos könnyen nyerne.) 5. gf:, Ve8 6. Be4, Vh5 7. Bg4, Vf7 8. Ve3, Vh7 9. Bg6 és a reménytelen küzdelmet sötét feladta. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

484. Aljechin—Keresz. (AVRO-torna, 1938.) A sötét királyállás és a 7. sor gyengesége miatt világos fonalasan nyertethetett volna: 1. Bb4:!, Vd6: (1. —, Bd6: természetesen nem megy 2. Vg6+ miatt.) 2. Vc4+, Kf8 (2. —, Vd5-re 3. Bb7+, majd 4. Vc7) 3. Bb7, Bd7 4. Vc8+, Ke7 5. Bb3!, f5 (5. —, Kf7-re 6. Bb8!, míg 5. —, Bd8-ra 6. Vg4, Kf8 7. Bb7 döntő erős.) 6. Vg8, Kf6 7. Ve8!, Bf7 (7. —, Kg5-re 8. Bd3!, Vb6 9. f4+ stb. nyer.) 8. f4! és sötét tehetetlen a fenyegető 9. Bb6, majd 10. Ve5 matt ellen.

Útvesztő: Aljechin a gyenge 1. Vg6+-tal folytatta, és 1. —, Kf8 2. Vh7, Kf7 után az ellenfelek megegyeztek a döntetlenben. 2. Bg4 sem volt már elegendő a nyeléshez, 2. —, Vf7 3. Bb4:, Vg6: 4. hg:, Bd6: 5. Bb8+, Ke7 6. Bg8, f5 7. Bg7:+, Kf6 8. Bg8, Bd7 9. Kh3, Bg7 stb. miatt.

484.



Világos nyer

485.



Sötét indul és nyer

**485. Nimzovics—Capablanca.** (New York, 1927.) A sötét és világos nehéz tisztek aktivitása között óriási a különbség. Ezenkívül világosnak nemcsak gyalogjaira, hanem királyára is ügyelnie kell: 1. —, Vc1! 2. Kg3 (A világos nehéz tisztek nem léphetnek, a gyaloglépés pedig csak újabb gyengésséget eredményezne.) 2. —, Vh1! 3. Bd3, Be1 4. Bf3, Bd1 5. b3, Bc1! 6. Be3 (Világos lépéskényszerben van. A h-gyaloggal nem léphet 6. —, Bg1+ miatt.) 6. —, Bf1 és világos feladta, mert 7. Vg2-re 7. —, Bg1, míg 7. Ve2-re 7. —, Vg1+ 8. Kh3, Bf2 nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

### b) Vezér a bástya ellen

**486. állás.** (Elméleti végjáték.) A sötét bástya lenyerésének az a feltétele, hogy a világos vezér kényszerítse ki a bástya eltávolítását a sötét királytól. 1. Vh1+, Kg8! 2. Vh5! (2. Vh6, Bf7+ 3. Kg6?, Bf6+ döntetlen.) 2. —, Ba7 (2. —, Bh7? 3. Ve8+ és matt.) 3. Vd5+, Kh7(h8) 4. Vh1+, Kg8 5. Vg1+ stb. világos nyer. A bástya más lépésekre is elvesz.

486.



Világos nyer

487.



Világos nyer

**487. állás.** (Elméleti végjáték.) Világos első teendője a sötét haderő leszorítása, a második a bástya eltávolítása a sötét királytól, hogy lenyerhető legyen: 1. Kb2, Bf4, 2. Kc3, Be4 3. Kd3, Bd4+ 4. Ke3, Bd5 5. Vg3+, Kf5 6. Vf4+, Ke6 7. Ke4, Bd6 8. Vf5+, Ke7 9. Ke5, Bd7 10. Vf6+, Ke8 11. Vh8+ (11. Ke6?, Bd6+ döntetlen.) 11. —, Kf7 12. Vh7+, Ke8 13. Vg8+, Ke7 14.

Vc8!, Bd1 (A vezér elérte célját, a bástya eltávolodott.) 15. Vc5+, Kd8 16. Va5+, Ke7 17. Vb4+, Kd8 18. Ke6! (Végre a világos király is mozdulhatott, ugyanis most nem kaphat sakkot.) 18. —, Kc7 19. Vf4+, Kc8! 20. Vc4+, Kd8 21. Vb3!, Be1+ 22. Kd6, Kc8 23. Vc3+! stb. világos nyer.

**488. Ponziani.** (Elméleti végjáték.) Sötét nem tudja elhárítani az örökös sakkadást, mert a királya nem mehet a világos király közelébe a pattveszély miatt; de a vezér vonalára sem léphet rá, mert világos akkor kettős támadással egyenlítene: 1. Bh2+, Kg7 2. Bg2+, Kf6 3. Bf2+, Kg5 (3. —, Ke5?-re 4. Be2 döntetlen.) 4. Bg2+, Kf4 5. Bf2+, Kg3 6. Bg2+, Kh3 (6. —, Kf3 7. Bg3+, Kg3: patt.) 7. Bh2+, Kg3 (7. —, Kh2: patt.) 8. Bh3+, Kh3: patt.

488.



Döntetlen

489.



Döntetlen

**489. állás.** (Elméleti végjáték.) A bástya és az eredeti helyén álló középgyalog (tehát b-, c-, d-, e-, f-, g-gyalog) ellen a vezér nem tud nyerni, mert a gyalog mögötti terület szűk, és így a gyalog megkerülésére nem kényszerítheti ki a szabad utat a királyának. Ha nincs megkerülés, akkor nyereség sincs: 1. Vg7, Kd8 2. Vf8+, Kc7 3. Vg8, Bc6 4. Ke5, Be6+ 5. Kd5, Bc6 stb. döntetlen. A vezér akkor sem nyerhet, ha a gyalog a bástya védelme alatt már elérte a saját térfeletől számított 6. sort.

**490. Guretzky—Cornitz.** (Philidor után; elméleti végjáték.) A világos királynak át kell törnie az 5. soron, azután az e-vonalon, hogy megkerülhesse a sötét gyalogot, különben nem nyerheti le. A király útját a vezér kényszeríti ki: 1. Vh7+, Ke6 2. Vc7, Bc5 3. Vd8, Be5 4. Ve8+, Kd5 5. Vc8!, Be4+ 6. Kf5,

Be5+ 7. Kf6, Be4 8. Vc3 (*Philidor* 8. Vf5+ stb. nyerő folytatást vezetette le, de ez valamivel hosszabb változat.) 8. —, Be6+ 9. Kf7, Be5 10. Kf8!, Be4 11. Vd3+, Bd4 12. Vf5+, Kc4 13. Vc2+, Kd5 14. Ke7, Ke5 15. Ve2+, Kf4 16. Kd7, Bd5 17. Ke7, Bd4 18. Ke6, Kf5 19. Ve3 stb. világos nyer.

1. eltérés: 5. —, Kd4 6. Vc6, Bd5 7. Kf3, Ke5 8. Vc3+, Kf5 9. Vc4, Be5! 10. Vf7+, Kg5 11. Vd7, Bf5+ 12. Kg3, Bd5 (12. —, Bf6-ra 13. Vg4+, Kh6 14. Kh4 nyer.) 13. Vc6, Bd3+ 14. Kf2, Bd2+ 15. Kf3, Bd3+ 16. Ke4, stb. világos nyer.

2. eltérés: 4. —, Kf6 5. Vd7, Be6 6. Kg4, Ke5 7. Kg5, Kd5 8. Vf7! stb. világos nyer.

3. eltérés: 1. —, Kd8 2. Vf7, Kc8 3. Va7, Kd8 4. Vb8+, Kd7 5. Vb7+, Kd8 6. Vc6, Ke7 7. Vc7+, Ke6 8. Vd8, Bf5+ 9. Kg4, Be5 10. Ve8+, Kf6 (10. —, Kd5 11. Vc8! stb. a fő változat 5. lépése utáni küzdelemre vezetne.) 11. Vd7, Bd5 (11. —, Be6-ra 12. Kf4 nyer.) 12. Kf4, Bd4+ 13. Ke3, Bd1 14. Vd8+, Kf7! 15. Vh4! stb., világos nyer, mert a sötét bástya kénytelen elhagyni a d-vonalat. Ez az egyenes levezetése a nyérésnek, más kisebb eltérésekre a választ már meg lehet találni. A futógyaloggal szemben a vezérmanőver már nem olyan hatásos, de a nehéz védekezést könnyű elvéteni. A huszárgyalog bármelyik soron döntetlent tart, mert a tábla szélén szűk a hely arra, hogy a vezér lehetővé tegye királyának a gyalog megkerülését.

491. Guretzky—Cornitz. (Elméleti végjáték.) A sötét király szabadon mozoghat, míg a világos vezér képtelen a gyalog

490.



Világos nyer

491.



Döntetlen

mögé kerülni, tehát a királyát sem segíti át a b-vonalon, és így gyalognyerés sincs: 1. Ve7+, Kb8 2. Ve8+, Kb7 3. Vd8, Ka7 4. Vc8, Bb7! 5. Vc5+, Kb8 6. Vd6+, Ka7 7. Vd4+, Ka8 8. Kc5, Ka7 9. Kc6+, Ka8 10. Vd8+, Bb8! 11. Vd5, Bb7 stb., döntetlen.

Útvesztő: 4. —, Kb6? 5. Vb8+, Kc6 6. Va7, Bb6 7. Kd4, Kb5 8. Kd5, Ka5 9. Vc7, Kb5 10. Vc5+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

492. állás. (Elméleti végjáték.) Az alapállásból ki nem mozgult szélső gyalog annyira korlátozza a királya mozgását, hogy képtelen elhárítani az ellenséges vezér fenyegetéseit: 1. Vd7!, Kb8 2. Ve7!, Ka8 3. Vc7!, Bb7 4. Vc8+, Bb8 5. Vc6+ stb., világos nyer.

492.



Világos nyer

493.



Világos nyer

493. Guretzky—Cornitz. (Elméleti végjáték.) Világos csak akkor nyerhet, ha a királyával meg tudja támadni az ellenséges gyalogot. A király útját a vezér most szabaddá teheti, mert a 8. sor felől is bő tere van a hatásos működésre: 1. Vd5, Ka6 2. Vc6+, Ka7 3. Kd3, Bb6 4. Vc7+, Ka6 5. Vc8+, Ka7 6. Kc4, Bb7 7. Vd8, Ka6 8. Va8+, Kb6 9. Kb3, Ba7 10. Vb8+, Ka6 11. Ka4, Bb7 12. Va8+ stb., világos nyer.

1. eltérés: 2. —, Bb6 3. Va8+, Kb5 4. Kb3, Ba6 5. Vd5+, Kb6 6. Ka4, Ba7 7. Vd6+, Kb7 8. Kb5, Kc8 9. Vf8+, Kb7 10. Ve7+, Kb8 11. Vd8+, Kb7 12. Vb6+, Ka8 13. Kc6 stb., világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Bb5 2. Vd6+, Kb7 3. Kc4, Bb6 4. Vd5+ stb., világos nyer. A sötét gyalog elvesz, mert 4. —

Bc6+-ra 5. Kb5 bástyát nyer, 4. —, Ka6-ra pedig 5. Va8+ és matt jön.

**494. Troicki.** Világos ráterelő áldozattal rövidíti meg a sötét vezér útvonalát, hogy azután örökös sakkot adhasson. Az áldozat elfogadása nem kötelező sötétre, de az az erők egyensúlyára vezethet: 1. e6, de: 2. Bh2!, Vf6 3. Bg2+ stb. döntetlen.

El tér é s: 1. —, Kf6 2. e7!, Vg6+ 3. Kf2, Ve8 4. a4!, Ve7:!  
(Kényszer, mert 4. —, d5? 5. a5, d4 6. Ke1!, d3 7. Be3, Kf7 8. Kd2!, Kf6 9. a6, Kg7 10. a7, Kf7 11. Be4!, Kf6 12. a8V után világos nyerne. De balul ütne ki 7. —, d2+ is, mert 8. Kd2:, Vd7+ 9. Ke1, Kf7 10. e8V+, majd a tisztek cseréje után a sötét király lekésné a négyzetbejutást.) 5. Be7:, Ke7: 6. Ke3, Kd6 7. Kd4 stb., döntetlen.

494.



Döntetlen

495.



Döntetlen

**495. Szeleznyev.** A sötét szabadgyalog erejét a 6. soron álló világos gyalogoknak kell ellensúlyozniuk. Ezek a gyalogok le is cserélődnek, csak hogy a csere után a világos bástya jut veszélyes kötésbe. A finálé egy frappáns pattkombináció, amely felszabadítja a bástyát a kötésből, és ezzel világosról minden veszély elhárul, mert a sötét király nem jöhet át a félvonalon, a sötét vezér pedig egymagában nem árthat: 1. g7!, Ve6: 2. Bg3:, Ve5+ 3. Bc3, Vg7: 4. Ka3!, Vg5 (4. —, Vc3: patt.) 5. Kb2, Kb4 6. Bc4+ stb., döntetlen.



Útvesztő: 1. e7?, Ve7:! (1. —, g2?-re 2. a4+, Ka5 3. Bg3, Vg3: 4. e8V stb. után világos ravaszkodása sikerrel járt volna.) 2. Bg3:, Ve5+ 3. Bc3, Vg7! 4. a3, Vf6 5. b4, Ka4 6. b5, cb: 7. c6, b4 8. ab:, Kb4: stb. sötét nyer.

### c) Vezér 2 bástya ellen

496.



Világos nyer

497.



Világos nyer

496. Salvioli. Két bástya erősebb, mint a vezér, ezért utóbbi csak szerencsés helyzetben diadalmaskodhat. Itt a bástyák nem láthatják el a védelem szolgálatát hatásosan, mert összjátékot nem fejthetnek ki a saját királyuk miatt: 1. Vc4!, Ba3+ 2. Kb4+ (Ez ellen a felfedéses kettős támadás ellen nincs védelem.) 2. —, Kb2 3. Ve2+ stb., világos nyer.

497. Rinck. A sötét bástyák összjátéka itt sem kielégítő, ennek a kihasználása azonban jóval nehezebb, mint az előző végjátékban: 1. Vg1+, Kf8! 2. Vc5+, Kg8! (2. —, Ke8-ra 3. Vc6+ nyer.) 3. Ve7, Bd3 4. Ve8+, Kg7 5. Ve5+, Kh7! 6. Ve4! stb. világos nyer. A fenyegetéses támadás ellen nincs mentség, sötét bástyát veszít, vagy mattot kap.

El tér é s: 3. —, Bd1 4. Ve8+, Kg7 5. Ve5+, Kg8 6. Vg3+, Kf8 7. Vb8+, Kg7 8. Vb2+, Kh7 9. Ve2!, Bf1+ 10. Ke6+, Kh6 11. Vh2+, Kg7 12. Vg2+ stb., világos nyer.

Szépséghibája a változatnak, hogy világos 6. Vb8+, Kg7 7. Vb7+, Kh6(f8) 8. Vc6(c8)+, Kg7 9. Vc3+, Kh7 10. Vh3+, Kg7 11. Vg4+ után is nyer.

2. eltérés: 3. —, Ba8 4. Ve6+, Kg7 5. Vg6+, Kf8 6. Vf6+, Kg8 7. Kg6, Bh7 8. Ve6+, Kh8 9. Ve5+, Kg8 10. Vd5+ stb., világos nyer.

**498. Prokes.** (Elméleti végjáték.) Sötét királyállása annyira rossz, hogy ellenfelének a mattfenyegetését csak úgy tudja kivédeni, ha a vezérét odaadja az egyik bástyáért: 1. Be6+, Kd8 (1. —, Kf7-re 2. Bf5+ nyer.) 2. Ba5!, Vf3+ 3. Bd5+ stb. világos nyer.

498.



Világos nyer

499.



Világos nyer

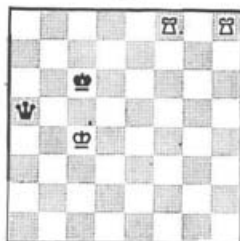
**499. Rinek.** A tábla szélén rossz helyen áll a vezér, mert a világos bástyák működését nem zavarhatja meg. A sötét király a bástyák tüze ellen a világos királyt szeretné fedezékül használni, de ez sem sikerül és végül is minden kárpótlás nélkül veszti el a vezérét: 1. Be6+, Kb5 2. Be5+, Ka4 3. Be4+, Ka3 4. Kc4+, Ka4 5. Kd5+, Kb5 6. Bb3+, Ka5 7. Ba3+ stb., világos nyer.

**500. Lommer.** Áthatoló kettős támadás vívja ki a győzelmet, míg az erre alkalmas helyzetet ráterelő áldozat alakítja ki: 1. Bh6+, Kd7! 2. Bf7+, Ke8 3. Ba7!, Ve5 4. Bh8+!, Vh8: 5. Ba8+ stb., világos nyer.

Eltérés: 3. —, Va7: 4. Bh8+, Kf7 5. Bh7+ stb., világos nyer.

**501. Feijter.** A sötét királyt a vezérétől messzebbre kell távolítani, különben világosnak drága lenne a vezérnyerés: 1. Bg7!, Kf8 (A vezérnek nem volt jó lépése.) 2. Bgb7, Va5 3. B7b5!, Va6 4. Bb8+, Ke7 5. B4b7+, Kd6 6. Bb6+ stb., világos nyer.

500.



Világos nyer

501.

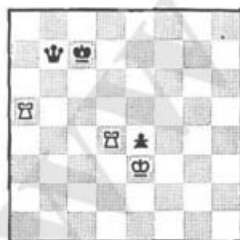


Világos nyer

Útvesztő: 1. Bcb7?, Va5 2. B7b5, Va6 3. Bb8+, Kd7 4. B4b7+, Kc6 stb., döntetlen, mert a vezér lenyérése két bástyába kerül.

**502. Prokes.** A vezér vízszintes irányú útjának eltorlaszolója nem jelent veszélyt sötétre. Annál fontosabb számára azonban, hogy a vezér átlós vagy függőleges irányú útja szabad legyen. Az átlós irányú utat a sötét gyalog már eltorlaszolta, míg a másik fontos út lezárására világosnak a sötét királyt kell rákényszerítenie, hogy azután lépéskényszert idézhessen elő: 1. Bc5+, Kb8 2. Bd8+, Ka7 3. Ba5+, Kb6 4. Bda8! stb. világos nyer, mert sötét minden lépése vezérvesztéssel jár.

502.



Világos nyer

503.



Világos nyer

**503. Prokes.** A káros gyalogjai miatt a sötét vezér nem fejtetheti ki a hatóerejét, és ezért a királyát sem tudja megvédeni a világos bástyák támadásától: 1. Bd7! (Fenyeget 2. Bee7) 1.

—, Vb8! 2. Be5! (Fenyeget 3. Bg7+, Kf8 4. Bf5+ vezérfogással.)  
2. —, Vb1+ 3. Bf5, Vg1+ 4. Bg5, Vb1+ 5. Kf6+, Kh8 6. Bd8+, Kh7 7. Bh5+ és matt.

1. eltérés: 3. —, Vb8 4. Bg7+, Kh8 5. Bh5+ és matt.

2. eltérés: 2. —, Vf8 3. Bee7, h3 4. Bg7+, Kh8 5. Bh7+, Kg8 6. Bdg7+ stb., világos nyer.

3. eltérés: 1. —, Kf8 2. Bf7+, Kg8 3. Bee7, Vc8 4. Bg7+, Kh8 5. Bh7+, Kg8 6. Beg7+, Kf8 7. Bh8+ és matt.

**504. Henkin.** Ha a világos király kijön a sarokból, sötét sakkadásait nem tudja védeni: 1. Kb7, Vb5+ 2. Bb6, Vd5+ 3. Bcc6, Vf7+ 4. Kb8, Ve8+ 5. Bc8, Ve5+ 6. Bc7, Ve8+ 7. Kb7, Ve4+ 8. Bbc6, Vb4+ 9. Ka8, Ve4 10. Kb8, Vb4+ 11. Bb7, Vf8+ 12. Bc8, Vd6+ 13. Ka8, Vd5 stb. döntetlen, mert világos nem jut előbbre.

Sötét csak azért érhetette el a döntetlent, mert királya távol volt és a sakkadásokat nem zavarta. Ha a király már nem lehet a gyalog előtt, úgy akkor van a legtöbb esélye a döntetlenre a védekező félnek, ha a király minél távolabb van.

504.



Döntetlen

505.



Világos nyer

**505. Henkin.** 1. B8c7+, Kd8 2. Kb7, Vb5+ 3. Bb6, Vd5+ 4. Bcc6, Vf7+ 5. Kb8, Vf4+ 6. Bd6+ stb. világos nyer.

A sötét király e5-ön, a többi figura az ábraállásban: 1. Kb7, Vb5+ 2. Bb6, Vd5+ 3. Bcc6, Vf7+ (3. —, Vd7+ 4. Ka6, Vd8 5. Bb8, Vd3+ 6. Bb5+ stb. nyer.) 4. Kb8, Ve8+ 5. Bc8 és nincs több sakk, világos nyer.

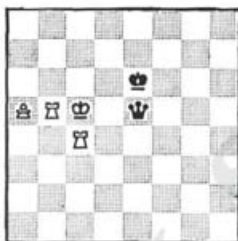
A sötét király e4-en, a többi figura az ábraállásban: 1. Kb7,

Vb5+ 2. Bb6, Vd5+ 3. Kb8, Ve5+ 4. Bc7, Ve8+ 5. Kb7 és a király ismét útban van, világos nyer.

Természetesen a gyakorlati játékban a bástyagyalognak ritkán sikerül elérnie a 7. sort. Ha a védekező fél királya előtte áll, úgy mindig esélye van feláldozni a vezért a két bástyáért. Ha a királyt a bástyák kiszorították a gyalog elől, úgy menekülnie kell a döntetlen-zónába, különben zavarja a vezért.

**506. Osznosz—Szimagin.** (Moszkva—Leningrád, 1960. Felcserélt színekkel.) Sötét rosszul védekezett, és királya „bennragadt” a veszélyes zónában: 1. Kc6, Vd6+ 2. Kb7, Vd7+ 3. Ka6, Vd3 4. Bcc5, Vf3 5. Bb6+, Kd7 6. Ka7, Ve3 7. Bcc6, Ve4 8. a6, Vf3 9. Kb7, Kd8 10. a7, Vf7+ 11. Kb8 és sötét feladta, mert 11. —, Vf4+-ra 12. Bd6+ ellensakk nyer.

506.



Világos nyer

507.



Bármelyik fél indul,  
világos nyer

**507. Henkin.** A huszárgyalog még akkor is nyer a két bástya és a király összjátékával, ha csak a 3. soron áll. De fontos, hogy a bástyák a legideálisabb vonalon legyenek összekötve, és ez két sor távolság a gyalogtól. Sötét királyának leszorítását a 8. sorra ez esetben nem tudja megakadályozni. Ha világos indul, úgy 1. Bd6+, Kc7 2. Bd7+ kikényszeríti a bástyák és a vezér cseréjét, most a sötét király nem térhet vissza a 6. sorra a matt miatt.

Sötét indulása esetén először is ezt a fenyegetést kell kivédenie. 1. —, Vf8+ 2. Bd6+, Kc7 3. Kb5, Vb8+ 4. Kc5, Vf8 (4. —, Vb3:-ra 5. Bd7+, Kb8 6. Bd8+, Ka7 7. B2d7+ lenyeri a vezért.

4. —, Va7+—ra 5. Kc4.) 5. Bd5!, Ve7 (5. —, Vf2+ 6. Kb5, Ve2+ 7. Bd3 csak lépéscsere.) 6. Kb5, Ve2+ 7. Bd3, Ve5+ 8. B6d5, Ve8+ 9. Bd7+, Kc8 10. Kb6, Vg6+ 11. B7d6, Vg1+ 12. B3d4, majd 13. Bd8+ stb. nyer.

**El tér é s:** 3. —, Vf1+ 4. B2d3, Vf5+ 5. B6d5 a fő változathoz vezet.

**508. Henkin.** Ha a gyengébb fél királya el van vágva a gyalogtól, úgy a döntetlenre nincs semmi esélye: 1. b4, Va4 2. Kc3, Va6 3. Bd5+, Ke4, 4. b5, Va5+ 5. Kc4, Va1 6. b6, Ve1+ 7. Kb5, Vc8 8. Bd7, Vc3 9. b7, Vb3+ 10. Kc6, Vc4+ 11. Kb6, Vb4+ 12. Ka7, Va4+ 13. Kb8, Va5 14. Be7+, Kf3 15. Bd6, Kf4 16. Bc6! (A bástyák kettőzése a 6. soron a legbiztosabb védekezés a vezér sakkjai ellen.) 16. —, Kf3 17. Ba6, Vd8+ 18. Ka7, Vd4+ 19. Ka8, Vd5 20. Bc6! stb. világos nyer.

508.



Világos nyer

509.



Döntetlen

**509. Henkin.** A futógyalog még akkor sem nagyon érvényesíthető, ha eléri a 7. sort. Helyes védekezés ellen ez nehezen sikerül, bár ha a gyalog már a 6. soron áll, akkor a gyengébb félnek nagyon pontosan kell játszania: 1. Bd4! (1. Be7, Kb6 2. Kd8, Vc5! miatt világos nem jut előbbre.) 1. —, Ka6! 2. Bf6, Kb6! (Kölcsönös lépéskényszer.) 3. Bd2, Va4 4. Bb2+, Ka7 (4. —, Ka6? veszítene 5. Ba2!, Va2: 6. c7+ miatt.) 5. Kc7, Va5+ 6. Kc8, Va6+ 7. Bb7+, Ka8 8. Kd8, Va5+ 9. Bc7, (9. —, Ke8-ra a legegyszerűbb 10. Vd8+!) 9. —, Kb8 10. Bf7, Vd5+ 11. Ke8, Ve6+ stb. és döntetlen.

El tér é s: 3. Bb4, Vb4: 4. c7+, Ka7! 5. c8V, Ve7+, 6. Ke7: patt!

1. ú t v e s z t ő: 1. —, Kb8? 2. Bf6!, Ka7 3. Bff4 stb. világos nyer.

2. ú t v e s z t ő: 1. —, Kb6? 2. Bf6!, Vc5 (2. —, Ve5-re is 3. c7+, Vf6: 4. Bd6+ stb.) 3. c7+, Kb7 4. Bb4+ és nyer.

**510. Henkin.** Világos a huszárgyalognál ismertetett módon itt is leszoríthatja a világos királyt, de mivel sötét az a-vonalon is manőverezhet, a döntetlent elérheti: 1. —, Vg8+ 2. Be6+, Kd7 3. Kc5, Vc8+ 4. Kd4, Vh8+ 5. B2e5, Vb4+ 6. Be4, Vf2+ 7. Be3, Vd2+ 8. Kc5, Vf2 9. c4, Vg1 10. Be7+, Kc8 11. Kc6, Vg2+ 12. B3e4, Kb8! 13. c5, Vf3 14. Be8+, Ka7 15. Kc7, Va3! 16. c6, Va5+ 17. Kc8, Vf5+ 18. B4e6, Vd5 19. B8e7+, Ka8 20. c7, Ka7 21. Be5, Vg8+ 22. Kd7, Vg4+ 23. Kd8, Vd4+ 24. Bd7, Vh4+ 25. Bee7, Vh8+ és örökös sakkkal döntetlen, hiába érte el a gyalog a 7. sort.

Középgyalog ellen a vezér mozgékonyasága érvényesül, a tábla mindkét oldaláról kapott sakkokat nem lehet kivédeni. Középgyalog csak akkor nyerhet, ha legalább a 6. sort eléri.

510.



Sötét indul és döntetlen

511.



Világos nyer

**511. Henkin.** 1. Be4!, Vg5 (1. —, Kb6, 2. Bg6, Kc6 most hatastalan, mert 3. Bc4, Vc4: 4. d7+ és vezérbevétel után sötét nem játszhat pattra.) 2. Bb4+, Ka7 3. d7!, Vc5+ 4. Kf7, Vd5+ (4. —, Vh5+-ra 5. Ke6, Ve2+ 6. Kd6, Vd2+ 7. Kc7, Vc3+ 8. Bc6 stb. nyer.) 5. Be6!, Vh5+ 6. Ke7, Vc5+ (6. —, Vg5+-ra 7. Kd6, Vg3+ 8. Be5, Vd3+ 9. Kc6, Vc3+ 10. Bc5,



és az átlós sakkok elől a király c8-ra nyomul.) 7. Ke8, Vh5+ 8. Kd8, Va5+ 9. Bbb6, Vg5+ 10. Kc8!, Vc5+ 11. Bec6 stb. világos nyer.

El tér é s: 1. —, Vh5 2. d7, Vh7+ (vagy 2. —, Vc5+ 3. Ke8, Vh5+ 4. Bf7, Vh8+ 5. Ke7 és nincs több sakk.) 3. Kd6, Vh2+ 4. Be5, Vd2+ 5. Ke7, Vb4+ 6. Ke8 stb. világos nyer.

**512. Petroszjan—Geller.** (XXI. Szovjet bajnokság.) A gyakorlati játszmából gyakran előálló végjáték a vezér + 2 gyalog a bástyák ellen. A vezér ekkor már erősebb a bástyáknál, különösen, ha a gyalogok összekötöttek. A védekező félnek csak akkor lehet esélye a döntetlenre, ha sikerül bástyáit aktivizálnia. Itt sötétnek a királyállása is gyenge, és így bástyái nem hagyhatják el a 6., illetve a 7. sort. A világos gyalogok előnyomulása dönt: 1. g4!, Bf6 (Csak átmenetileg akadályozza a szabadgyalogképzést.) 2. a5! (A gyenge b-gyalogot is blokálni, emellett sötétet színvállásra kényszeríti.) 2. —, Bfe6 (2. —, Bf7-re 3. Ve5 jött volna.) 3. Vb2+, Kg8 4. Vb3, Kh7 5. Vd3+, Kg8 6. g5, hg: 7. fg:, Be5 8. Kf4, B5e6 (A bástyák nem kerülhetnek a gyalogok mögé, mert sötét mattot kapna.) 9. g6, b6 10. a6! és sötét feladta.

512.



Világos nyer

513.



Sötét indul és nyer

**513. Tolus—Botvinnik.** (XI. Szovjet bajnokság.) Az előző példaktól eltérően világos királyállása itt valamivel jobb. Ha lenne ideje összekötni bástyáit a sötét szabadgyalogok mögött, úgy eséllyel harcolhatna a döntetlenért. De emiatt a kellemetlen kötés miatt erre nincs idő, és a sötét gyalogok gyors

előretörése eldönti a küzdelmet: 1. —, a5 2. Bhd1, Vc4 (Helyet készít a b-nyalognak, hogy a két gyalog együtt fusson, nehogy elszakadjon egymástól.) 3. Kf3, b5 4. Bd7, b4! (Az idő most mindennél drágább. Az e7 gyalognak nincs jelentősége, ütésére 5. —, b3 nyerne.) 5. Ba7, a4! 6. Bd8+ (A gyalog természetesen nem volt üthető 6. —, Vc6+ miatt.) 6. —, Kg7 7. Bda8, a3 8. g3, Vb5! és világos feladta, mert 9. Kg2-re 9. —, b3 10. Ba3:, b2, míg 9. Ba5-re 9. —, Vb7+, majd 10. —, b3 nyer.

## VI. Vezér a bástya és könnyű tiszt ellen

**514. Réti.** A világos király veszélyes helyzete miatt kétoldalú lépéskényszer alakul ki, és világos csak problematikus úton nyerhet. Sötét Fe5 után Bh8 mattal fenyeget, ami ellen 1. Vf1, Fe5 2. Vb5:+, Ke7 3. Vb7+ nem ad nyerési esélyt, mert világos kénytelen örökös sakkot adni a fenyegető matt miatt. Ezért a világos király h5 felé igyekszik, hogy kijusson a veszélyes sarokból: 1. Kh6! (1. g6?, Fe5 2. gf:+, Bf7:+ katasztrofális volna világosra.) 1. —, Fe5 2. Kg7!, Fh2 (2. —, Ff6:+? 3. gf: után sötét bástyát és játszmát vesztené a lépéskényszer miatt.) 3. c4!, bc: (3. —, b4-re 4. c5! nyer.) 4. e5, Fe5: 5. bc:, Bh8 (5. —, Ff6:-ra 6. gf:, nyer; de 5. —, Fh2 sem ad kielégítő védelmet 6. c5! miatt.) 6. Kh8:, Kd7 7. Kg8!, Ff6: 8. gf:, Ke6 9. Kg7 stb., világos nyer, mert az f7 gyalog kiütése után szabaddá váló gyalogját vezérré avathatja.

514.



Világos nyer

515.



Világos nyer

**515. Fine—Stahlberg.** (Párosmérkőzés, 1937.) Egyenlő gyakorlat mellett a vezér fölényének egyik klasszikus bizonyítása. Sötét látszólag minden pontot megvédett, mégis veszít, mert a sötét mezőket nem tudja ellenőrizni és a világos király behatol: 1. b5! (Elveszi a bástyától a védett c6 mezőt.) 1. —, ab: 2. ab:, Bc4 3. h4!, Bc2 4. h5, Bc4 5. Kg3!, Bc3 6. Vd6, Bc2 7. Vg6+, Kh8 8. Ve8+, Kh7 9. Kf4!, Bc1 10. Vg6+, Kh8 11. Ke5, Fd7 12. Vb6!, Fc8 13. Kd6, Kg8 14. Ve3! és sötét kénytelen volt feladni, mert bástyájának el kell hagynia a c-vonalat, amelyre elveszti a futóját.

**516. Halberstadt.** Bástyalépésre világos tisztet veszít, a futó viszont nem védheti meg a bástyáját. Mégis futólépés adja a menekülést, mert a bástya kiütésére világos pattadást kényszeríthet ki, a futó kiütésére pedig örökös támadással felelhet: 1. Fe1!, Ve3 (1. —, Vc5: 2. Ff2, Vf2: patt.) 2. Fg3, Kb6 (2. —, Vg3: 3. Ba5+ után örökös sakk következik az a-vonalon.) 3. Bc2!, Vg3: 4. Bb2+ stb. örökös sakk a kettes soron, mert a sötét király nem juthat el h3-ra vezérvesztés nélkül.

516.



Döntetlen

517.



Döntetlen

**517. Troicki.** A súlyos anyagi hátrányt világos a sötét király elleni támadással tudja csak ellensúlyozni. Sietni kell, nehogy a sötét vezér kiszabaduljon. Sötétnek a mattfenyegetések ellen kell védekeznie, és végül is nincs más orvossága, mint a pattadás: 1. Kh3, Kg1 2. Fb6!, g5 (2. —, g6?-ra 3. Bf4! nyer.) 3. Bf6!, Vf6: 4. Fd4:+, Vd4: patt.

**518. Rinek.** A bástya és könnyű tisztt sikeres összjátéka néha meghaladja a vezér erejét. Itt a sötét vezér mozgási lehetősége két mezőre terjed ki, de itt is csak ideiglenesen talál menedéket, mert a világos tisztok összjátéka mértani helyzetbe hozza a királyával: 1. Ba8!, Va2 (Az a2—g8 átló az egyetlen veszélytelen hely.) 2. Ba4: (A veszélytelen hely is eltűnt, mint a délibáb.) 2. —, Vg8 3. Ba8, Vh7 (Eddig a bástya dolgozott a futó kezére, most szerepet cserélnek.) 4. Fg6!, Vg6: 5. Ba6+ stb., világos nyer.

518.



Világos nyer

519.



Világos nyer

**519. Sehwers.** Bástya + könnyű tisztt + gyalog általában egyenértékű a vezérrel. Itt mégis világos játszik nyeresre, mert a rossz sötét királyállás döntő lebonyolításra ad alkalmat. A lebonyolítást világos mattfenyegetéssel, majd lépéskényszer előidézésével kényszeríti ki: 1. Fe2! (Fenyeget 2. Fd3+ és matt.) 1. —, Vh3: (1. —, Vd7-re 2 Ff3+! nyer.) 2. Fb5! (Sötét lépéskényszerbe jutott, és most kénytelen elrontani az állását.) 2. —, Vf5: 3. Fd3+, Kf4 4. Kf5:, Kf5: 5. Kd3 stb., világos nyer.

**520. Sehwers.** A világos tisztok nagyszerű összjátékkal harcolják ki a döntő lebonyolítást. Különösen értékes a tisztok cseréjére vezető lépéskényszer előidézése, amely után a gyalogtöbbség érvényesítése már könnyű feladat: 1. Hd6+, Kf6 2. Bg5!, Ke6 3. Be5+, Kf6 (3. —, Kd7-re 4. Be7+ nyer.) 4. Ke2! (Sötét lépéskényszerben van.) 4. —, Vf4 5. Bf5+, Vf5: 6. Hf5:, Kf5: 7. Ke3, Kg5 8. d4, Kh5: 9. d5 stb., világos nyer.

520.



Világos nyer

521.



Világos nyer

1. eltérés: 2. —, Kg5: 3. Hf7+, Kh5: 4. Hh6:, Kh6: 5. d4, Kg6 6. d5, Kf6 7. d6 stb., világos nyer.

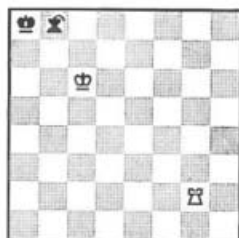
2. eltérés: 1. —, Ke6 2. Be1+, Kf6(d5) 3. Be5! stb., világos nyer, mert sötét most is lépéskényszerben van.

**521. Kubbel.** Bástya + könnyű tiszt + 2 gyalog általában már erősebb a vezérnél. Természetesen sok függ a gyalogállástól és a király helyzetétől. Az anyagi előnyt technikai úton világos itt aligha érvényesíthetné, de kihasználhatja a sötét vezér rossz helyzetét, hiszen a sötét vezér elkalandozott saját táborából. A megoldás a huszár hatókörére alapozott, ismert üzést mutatja be, azonban egy nehezen felfedezhető előzetes útnyitás is szükséges, különben a világos bástya nem működhetne eredményesen: 1. g6! (A bástya számára megnyitja az 5. sor királysárnai részét.) 1. —, hg: 2. Ba1!, Vg2! (A vezér egy bábót sem üthetett ki büntetlenül, mert 2. —, Vd5: 3. Ba4+, Ke5 4. Ba5!, Va5: után is sakk-sekk következik.) 3. Bg1!, Vd5: 4. Bg4+, Kc5 (Az első lépés hasznossága most tűnik ki, mert a bástya az 5. sor királysárnai részén is támadhat.) 5. Bg5!, Vg5: 6. He4+ stb., világos nyer.

# VEGYES VÉGJÁTÉKOK (BÁSTYÁK ÉS KÖNNYŰ TISZTEK)

## I. A minőségelőny

522.



Döntetlen

523.



Világos nyer

**522. állás.** (Elméleti végjáték.) A sarokba szorított huszár lenyerését már több példán láttuk (294., 304.), de a futó még leszorított állásban is tartani tudja a döntetlent, ha a védekező fél királya megfelelő sarokmezőt választ. Ha a király a sarokba került, a futónak közvetlenül mellette kell elhelyezkednie: 1. Kb6, Fa7+ 2. Ka6, Fb8 3. Ba2, Fa7 4. Kb5, Kb7 5. Bh2, Ka8 stb., döntetlen.

**El t é r é s:** 3. Bg8 patt!

**523. állás.** (Elméleti végjáték.) A sötét király a rossz sarokba menekült, mert a futója egy kocka távolságra áll tőle: 1. Kg6, Kg8 2. Ba8, Kh8 3. Bf8:+ és matt.

**524. Kling és Horwitz.** (Elméleti végjáték.) A sötét király nem érheti el a kedvező h8 mezőt, mert a g-vonal tűz alatt áll. Ebből nagy baj származik sötétre, mert a mattfenyegetések miatt a futója egy mezőn sem talál menedéket. Világosnak sürgős teendője, hogy a futót leszorítsa arról a vonalról, ame-

lyiken a sötét király áll, valamint az ezzel szomszédos vonalakról is: 1. Bg3, Fe4 2. Be3, Fg2 3. Be2!, Ff3 4. Bf2!, Fe4(g4) 5. Ke5(g5)+ stb., világos nyer.

1. eltérés: 1. —, Fh5 2. Bh3, Ff7 3. Bh8+, Fg8 4. Kg6, stb., világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Fc6 2. Bc3, Fd7 3. Bb3!, Kg8 4. Bb8+, Kh7 5. Bb7, stb. világos nyer.

524.



Világos nyer

525.



Döntetlen

525. Euwe. (Elméleti végjáték.) Az előző három példából következik, hogy a gyengébb fél még a bástya + bástyagyalog ellen is reménykedhet a döntetlenben, ha a gyalog átváltozási mezeje a futóval ellentétes színű. A király ellenőrzi a b7, a futója pedig az a7 mezőt, ezért a világos gyalog nem juthat el a 7. sorra: 1. Bb7, Fd4 2. Bb4, Fe3 3. Be4, Ff2 4. Be8+, Kc7 (4. —, Kd7?-re 5. Bf8, Fc5 6. Bf5, Fgl 7. Kb7 nyer.) 5. Be2, Fd4 6. Bc2+, Kb8 stb. döntetlen.

Eltérés: 2. Bb6, Ff2! (A bástya ütése veszítene.) 3. Kb5, Fb6:! most viszont már döntetlen.

526. Euwe. (Elméleti végjáték.) A győzelemnek az a feltétele, hogy a világos gyalog a7-re nyomuljon előre. A sötét király kedvező sarokban áll, és mégsem védekezhet sikeresen, mert egy mattfenyegetés a futóját is megbénítja: 1. Bg7, Fh2 2. Bg8+, Fb8 3. Kb5, Kb7 4. Bg7+, Ka8 5. Kb6! (A gyalogelőnyomás most még korai lett volna, mert az a7 mező elérése nincs biztosítva; 5. a6?, Fa7 döntetlen.) 5. —, Fe5 6. Ba7+!,

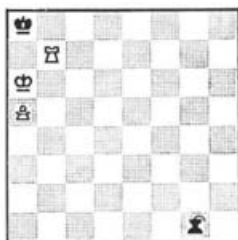


Kb8 7. Bd7! (Mattal fenyeget, és védi a futósakkot.) 7. —, Ka8 8. a6!, Fh2 9. a7 stb., világos nyer.

El t é r é s: 7. —, Kc8 8. Kc6, Ff4 9. a6, Kb8 10. a7+, Ka8 11. Kb6 stb., világos nyer.

Ha a sötét király az alapállásban b8-on állna és döntenie kellene, hogy merre lépjen ki a sakkból, úgy csak 1. —, Kc8! vezetne a döntetlenre, mint az előző példán ismertettük. Tehát a sarokmező azonnali megszállása útvessztés lenne. De e lehetőség fenntartása arra az esetre, ha a világos király ellépne a6-ról, biztosítaná a döntetlent.

526.



Világos nyer

527.



Világos nyer

527. Guretzky—Cornitz. (Elméleti végjáték.) Az 525. példában sötétnek csak azért sikerült a döntetlent elérnie, mert világos meggondolatlanul, túl gyorsan nyomult elő gyalogjával. Az a5 mező fenntartása a királynak arra az esetre, ha már a sötét király kiszorult a sarokból, biztosítja a nyerést: 1. Bb7+!, Kc8 (1. —, Ka8-ra az előző módon ismertetett módszerrel nyer világos 2. a5-tel.) 2. Bb3!, Kc7 (2. —, Fd4 3. Kb5! és mivel sötét nem léphet királyával a b-vonalra a futó elvesztése miatt, 4. Kc6 nyer. Ha a futó elhagyja a g1—a7 átlót, úgy a világos király behatol a8-ra, s könnyen nyer. 2. —, Fg1 3. Bb5 a fő változathoz vezet.) 3. Bc3+! (Barcza nagymester levezetése egyszerűbb és világosabb, mint az eredeti ugyan-csak nyerő 3. Ka5.) 3. —, Kb8 4. Bf3, Fg1 (Az egyetlen hely a futónak, mert 4. —, Fd4-re 5. Bb3+, Kc7 6. Kb5!, míg 4. —,

Fh4-re 5. Bf8+, Kc7 6. Ka7 dönt.) 5. Bb3+, Kc7 6. Bb7+!, Kc8 (6. —, Kc6-ra 7. Bb1, majd sakk a c-vonalon kiszorítja a királyt.) 7. Bb5!, Fe3 8. Ka5, Fd2+ 9. Kb6, Kb8 (különben 10. Kc6 vagy 10. Ka7) 10. Be5!, Kc8 11. a5 stb. világos nyer.

528.



Döntetlen

529.



Döntetlen

**528. Szabó—Botvinnik.** (Elméleti végjáték, Budapest, 1952.) Már több, mint 200 évvel ezelőtt *del Rio* kimutatta, hogy a 6. sorra túl gyorsan előnyomult futógyalog ellen a futó döntetlent tarthat, ha a gyalog mezejével ellentétes színű mezőn mozog. A világos király nem léphet a gyalogja mellé, mert a sötét futó azonnal elüzné. Az a2—g8 átló pedig hosszú ahhoz, hogy a futót le lehetne róla szorítani, ezért a világos gyalogot sem lehet érvényesíteni. 1. Bc7, Fa2 (A bástya üldözésére a futó úgy helyezkedik el, hogy szükség esetén, például Kg6 lépésre sakkot tudjon adni.) 2. Bc1, Fd5 3. Kf5, Kf7 4. Ke5, Fb3 5. Bc7+, Kf8 6. Bb7, Fc4 7. Bb4, Fa2 8. Kf5, Fd5! (Sötétnek pontosan kell védekeznie. A Kg6 fenyegetést átmenetileg elhárító 8. —, Kf7? ugyanis veszítene 9. Bb7+ miatt.) 9. Kg6, Ff7+ 10. Kg5, Fd5 11. Bh4, Fb3 12. Bh8+, Kf7 13. Bh7+, Kf8 14. f7, Ke7! 15. Kg6, Fc4! 16. Bg7, Fb3 17. f8V+, Kf8: 18. Kf6, Ke8 19. Be7+, Kd8 és döntetlen.

Ú t v e s z t ő: 1. —, Fb5? 2. f7!, Kg7 3. Kf5, Fa4 4. Bb7, Fd1 (4. —, Fc6-ra 5. Ke6, Fb7: 6. Ke7 nyer.) 5. Ke6, Fh5 6. Bc7, Fg6 7. f8V+!, Kf8: 8. Kf6!, Fh5 9. Bc8+, Fe8 10. Ba8 futónyerésre vezetne.

529. Benkő. Az előző végjátékkal szemben világosnak sokkal nehezebb a dolga, egy pattkombináció mégis menti a játszmát: 1. Fc7! (Az egyetlen lépés. Sötét fenyeget átvinni a bástyáját az f-vonalra a futó megtámadásával. Tehát 1. Fe5? vagy 1. Fd6?-ra 1. —, Ba5!, illetve 1. —, Ba6 nyer.) 1. —, Bb2 (1. —, Ba7-re most 2. Fb6! kettős támadás jöhetne.) 2. Fd6!, Bc2 (2. —, Bb6-ra 3. Fc5 stb.) 3. Fe5, Bd2 4. Ff4, Be2! (A bástya természetesen nem üthető, a futónak pedig lépnie kell, de hová?! ) 5. Fb8! (Az egyetlen helyes mező. 5. Fc7?-re 5. —, Ba2! vagy 5. Fd6?-ra 5. —, Bb2! 6. Fe5, Bb5 7. Fd4, Kg3! 8. Ff2:+, Kf3 után világos elveszítené a futóját.) 5. —, Be8 6. Fg3! (6. Fa7?, Kg3! 7. Ff2:+, Kf3 nyerne, mint az előbb.) 6. —, Kg4 (Vagy 7. —, Kg3: patt.) 7. Kf2: és döntetlen.

530.



Világos nyer

531.



Döntetlen

530. Guretzky—Cornitz. (Elméleti végjáték.) Az előző állás-sokkal szemben lényeges különbség, hogy itt a gyalog mellett elhaladó egyik átló rövidebb, amelyről a sötét futót már le lehet szorítani, a világos gyalog átváltozhat, illetve döntő helyzeti előnyt szerezhethet: 1. Bg4, Fa6 2. Bg8+, Kd7 3. Bg7+, Kd8 4. Kd5, Fb5 5. Kc5, Fd3 6. d7, Kc7 7. Be7!, Ff5 8. d8V+!, Kd8: 9. Kd6, Kc8 10. Bc7+, Kb8 (A sötét király a rossz sarokba jutott.) 11. Kc6, Fe4+ 12. Kb6, Fb1! 13. Bc1, Fa2 14. Bc2, Fb3 15. Bb2!, Fd5 (15. —, Fa4(c4)-re 16. Ka5(c5)+ felfedezés kettős támadás következne.) 16. Bd2, Fe6 17. Bd8+ és matt két lépésben.

El tér é s: 1. —, Ff7 2. Bb4, Fa2 3. Bb8+, Kd7 4. Bb7+, Kd8 5. d7, Ke7 6. Bb2!, Fc4 7. Bd2 stb. világos nyer.

**531. Holzhausen.** Világos nem várhatja be, amíg a sötét király a gyalogja védelmére jön, tehát a bástyát el kell szigetelnie a sötét gyalogtól. A vonalzárás manőver azonban nem olyan egyszerű, mert az elhamarkodott 1. Fc6?, Bd6, majd 2. —, Bh6 után a sötét gyalog jó védelmet kap, és a sötét király közeledése dönt.

A helyes stratégiai felvonulás: 1. Ff7!, Ka5: (1. —, Bd7? 2. Fc4+ után a sötét gyalog elesik.) 2. Fe6!, Bd6 3. Fh3! (Előzetes vonalzárás, hogy a bástya ne mehessen h6-ra.) 3. —, Bd2 4. Fg2 stb. döntetlen, mert a sötét király messze áll, és így a világos király idővel rendelkezik arra, hogy a rossz sarokból a jó sarokba vándorolhasson. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

532.



Világos nyer

533.



Döntetlen

**532. Koresnoj—Tal.** (XXXII. Szovjet bajnokság.) Világos problémája a leszorított királyállás. Szép manőverezéssel sikerül *Korcsnoj*nak felhozni a királyát: 1. Bg5, Fg4 2. Be5, Kf2 3. Be8, Fe2 4. Bf8+, Ff3 5. Bf7, Ke3 6. Kg1 (Egy mező.) 6. —, Fe4 7. Bf8, Fd3 8. Ba8, Ff5 9. Ba5, Fg4 10. Kg2, Ff3+ 11. Kf1, Fe2+ 12. Ke1 (Még egy mező.) 12. —, Fg4, 13. Ba3+ (A visszaszorítás megkezdődik.) 13. —, Ke4 14. Kf2, Fd1 15. Ba5, Fg4 16. Ba8, Kf5 17. Bb8, Ke4 18. Bf8!, Fh3 19. Ke2, Fg4+ 20. Kd2, Ff5 21. Bf7, Fg4 22. Bf4+, Ke5 23. Ke3, Fe6 24. Bf8, Fh3 25. Ba8, Kf5 26. Ba5+, Kg6 (26. —, Kg4-re 27.

Kf2!) 27. Kf4, h4 (Már mindegy, a gyalog sokáig nem tartható.) 28. Ba6+, Kg7 (28. —, Kh5-re 29. g4+ nyeri a futót.) 29. gh:, Ff1 30. Bb6, Fe2 31. Kg5, Fd1 32. Bb7+, Kg8 33. Kh6!, Ff3 34. Bb3, Fe4 35. Bg3+, Kf7 36. Kg5, Fe2 37. Kf4, Fg6 38. Bg5, Kf6 39. h5, Fe4 40. h6, Fg6 41. Bg3, Fb1 42. Bg7, Fg6 43. Ba7 és sötét feladta.

**533. Majzelisz.** (Elméleti végjáték.) Sötét csak akkor nyerhetne, ha a h-gyalogért úgy adná le a minőségét, hogy a világos király ne tudjon időben visszaérni: 1. Kc4, Ke4 2. Kc3!, Bd3+ 3. Kc2!, Bd7 4. Kc3, Kf3 5. Ke2, Ke2 6. Kc3, Bd3+ 7. Kc4! (Nem jó 7. Kc2?, mert 7. —, Bg3! 8. Kb2, Kd1 9. Ff4, Bg4 10. Fg5, Be4 stb. nyerne. Lásd az útvesztőt.) 7. —, Bg3 8. Kd4, Bg4+ 9. Kc3!, Be4 10. Ff6, Be6 11. Fg5 stb. és döntetlen, mert sötét nem jut előbbre.

**Ú t v e s z t ő:** 3. Kc4?, Bg3! 4. Ff6, Bg6 5. Fg5, Be6+ 6. Kb3, Kf3 7. Kb2, Kg3 8. Kb3, Be8 9. Ff6, Be1 10. Fg5, Bh1 11. Kc2, Bh4: 12. Fh4:, Kh4: és sötét nyer, mert királyával el tudja foglalni a g2-mezőt.

A király kiszorítása a c-vonatról egyértelmű a vereséggel, de mint láttuk, világos az *útlós oppozícióval* kielégítően védekezhet.

**534. Salwe—Rubinstein.** (Prága, 1909.) Az előző példából azt gondolhatnánk, hogy az állás mindenképpen döntetlen, hiszen sötét hiába szorítja ki a világos királyt. A kiszorítás nem is lenne eredményes, de a világos király a gyalogjához közel rosszabbul (!) áll, mint távol: 1. —, Bf3! (Elvágja a világos király útját a centrum felé.) 2. Fh6, Bf7 3. Fg5, Kd3 4. Kg3, Ke2 5. Kg2, Bf2+ 6. Kg3, Bf3+ 7. Kg2, Ba3! (A bástya g4-re igyekszik.) 8. Fe7 (8. Ff4, Ba4 9. Fg5, Bg4+, 10. Kh3, Kf3 11. Kh2, Bg2+ 12. Kh3, Bg3+ 13. Kh2, Kg4 14. Ff6, Bf3 15. Fg5, Bf2+ 16. Kg1, Kg3 stb. sötét nyer.) 8. —, Ba4 9. Fd8, Bg4+ 10. Kh3, Kf3 11. Fe7, Bg1 12. Fh2, Bf1 13. Fe7, Bh1+ 14. Fh2 és mint *Majzelisz* kimutatta 14. —, Ke4! 15. Kg2, Bd1! után világos futója már hiába ér vissza g5-re, mert 16. Fg1 (16. Fe7, Bd7 17. Fb8, Kf5 18. Kf3, Bd3+ 19. Kg2, Kg4 vagy 16. Fg3, Kf5 17. Kf3, Bd3+ 18. Kg2, Kg4 19. Fe1, Bb3 20. Ff2, Bb2 21. Kf1, Kf3 stb. nyer.) 16. —, Kf4 17. Fe5, Kg4 18. Fe7,

Be1! 19. Fg5, Be2+ 20. Kg1, Kg3 21. Kf1, Be8! után világos kénytelen feladni a h-gyalogot és vele a játszmát.

Kölcsönös útvessztő: a játszmában sötét 1. —, Kf5?-tel kiengedte a világos királyt, és 2. Kf2!, Kg4 3. Ke2, Bf3 4. Fh6, Kg3 5. Fg5, Bf8 6. Ke3, Be8+ 7. Kd3, Kf3 8. Kd4, Be6 9. Kd3!, Bd6+ 10. Kc3-mal az előző példában ismertetett

534.



Sötét indul és nyer

535.



Döntetlen

módszerrel világos elérhette volna a döntetlent. Azonban világos sem volt tisztában a végjáték finomságaival, és 9. Kd5? (9. Kd3! helyett) 9. —, Be4! 10. Ff6, Kf4 11. Fd8, Kf5 12. Fg5, Bg4 13. Fe7, Bg7 14. Ff8, Bd7+ 15. Kc6, Bd4 16. Fe7, Ke6 17. Kc5, Bd5+ 18. Kc4, Bf5 19. Fd8, Kd7! 20. Fb6 (20. Fg5-re természetesen 20. —, Bg5: nyer.) 20. —, Bf4+ stb. és sötét nyert.

**535. Barez.** (A Donner—Barez, Havanna, 1967. játszma elemzéséből.) Világos a g-gyalogját nem tarthatja sokáig, de ezt úgy kell elvesztenie, hogy kikényszerítse a sötét f-gyalog lépését: 1. Ke1, Ba1+ 2. Ke2, Bc1 3. Kd2!, Bh1 4. Ke2, Bh2 5. Kf1, f3 6. Kg1! (6. gf:+?-re világos elveszteni futóját.) 6. Bg2:+ 7. Kf1 és a már ismert módon döntetlen.

El térés: 2. —, Bh1 3. Fe1!, Bh2 4. Kf1, f3 5. gf:+, Kf3; 6. Kg1, Bg2+ 7. Kh1! és döntetlen. A király a jó sarokban áll.

Útvessztő: 1. Fe1?, Ba1! 2. Kf2, Bc1! 3. Fb4 (3. Kf1-re 3. —, f3 4. g3, Be1:+! nyer.) 3. —, Bc2+ 4. Kg1, Be2! 5. Kf1, Bb2 6. Fa5, Kg3 7. Fe1+, Kh2 8. Fc3, Bg2: 9. Fe5, Kg3! 10.

Ff4+:, Kf3 11. Fe5, Bg5 12. Ff6, Bf5 13. Fe7, Bf7 14. Fg5, Kg4+ stb. sötét nyer.

**536. Mojszejev—Botvinnik.** (XX. Szovjet bajnokság.) Ha világos fel tudta volna venni a g3—h4 védőállást futógyalogját tartva a nagyatlón, akkor sötét nem nyerne. De így sötét keresztülviszi a g6—g5 robbantást blokálva a világos gyalogot

536.



Sötét indul és nyer

537.



Döntetlen

a g2 mezőn: 1. —, Kf6 2. Fd7, g5 3. hg.: Kg5: 4. Fc8, h4+! 5. Kf3, Bc1 6. Fd7, Bc2 7. Fe6, Bc7! (Sötét tempózásának a g3 mező elérése a célja. Azonnali 7. —, Bc3+ nem vezetne célhoz 8. Ke4 miatt.) 8. g4 (Világos lépéskényszerben van. Ha a futó elhagyja a c8—h3 átlót, úgy 8. —, Bc3+, majd világos királylépésének megfelelően 9. —, Kg4 vagy 9. —, Kf4 már nyer. 8. Fh3-ra pedig 8. —, Bc3+ 9. Ke4, Bg3! 10. Ke5, Be3+, majd 11. —, Kf4 vezet célhoz.) 8. —, Bc3+ 9. Kg2, h3+ 10. Kh2, Kh4 11. g5, Bc2+ és világos feladta.

**537. Ljubojevics—Keene.** (Palma de Mallorca, 1971.) Világos gyalogállása jóval szilárdabb, mint az előző játszmában, és hiába szorította le sötét világos királyát az első sorra, mattfenyegetést nem tud létrehozni, mert a futó mindig sakkot ad a nagyatlón. Világosnak csak arra kell vigyáznia, hogy ezt a sakklehetőséget a bástya nehogyan elvegye a futótól: 1. Fc8, Bb2 (Fenyeget 2. —, Kf3.) 2. Fe6, Ke4 3. Fc4, Bb4 4. Fe6, Bb6 5. Ff7, Bb7 6. Fe6, Bc7 7. Kg2, Bc2+ 8. Kg1, Bd2 9. Fc8, Bd1+ 10. Kg2, Bd2+ és sötét belátta a további próbálkozás értelmetlenségét, és megegyezett a döntetlenben.



El térés: 1. —, Bd8 2. Fb7, h4 3. gh:, Bh8 4. Kg2, Kf4 5. h3!, g3 6. Ff3, Bh4: 7. Fg4, Bh8 8. Fd1, Bd8 9. Fg4, Bd2+ 10. Kg1, g2 11. Kh2, Bf2 (11. —, Ke3-ra 12. Kg1! és a sötét király nem tudja megvédeni gyalogját.) 12. Fc8, g1V+ 13. Kg1:, Kg3 14. h4!, Bc2 15. Fa6 és a h-gyalog biztosítja a király számára a kimenekülést a rossz sarokból.

**538. Havasi.** A királytól távol álló sötét huszár a tábla minden oldalára eljuthat, de ahhoz rövid léptű, hogy megmenekülhessen: 1. Bb2, f5+ 2. Kd3!, He1+ (2. —, Ha3-ra 3. Bb3

538.



Világos nyer

539.



Döntetlen

nyer.) 3. Ke3, f4+ 4. Ke4, f3 (4. —, Ka6:-ra 5. Be2! nyer.) 5. Ba2!, Hg2 6. Kf3:, Hh4: 7. Ke4, Hg6 8. Bg2, Hf8 (8. —, Hh4-re 9. Bg4 nyer.) 9. Bg7+, Ka6: 10. Kf5, Kb6 11. Bf7 stb. világos nyer.

**539. Boros.** A huszár körbehadakozza a táblát, és mégis jókor érkezik a gyalogátváltás elhárítására: 1. g7, Bc8 2. Hd5, Ke6 (Viszonylag a legjobb.) 3. Hb6:, a3! (3. —, Bg8 4. Ha4:, Bg7: után a huszár kényelmesen viasszasétálna királyához.) 4. Hc8:, Kf7 5. He7! (5. Hd6+?-ra Kg8! nyer.) 5. —, Kg7: 6. Hf5+, Kf6 7. He3, a2 8. Hc2 stb. döntetlen.

**540. Troieki.** Egy gyalogtöbblet már kompenzálhatja a minőséghátrányt, sőt sok esetben még előnyt is jelenthet. Itt a világos szabadgyalog nagyon megszaladt, és a rossz sötét királyállás miatt még világos azt is megakadályozhatja, hogy a bástya a gyalogot feltartóztassa. Kettős feladat megoldása vár világosra éspedig: a sötét bástyát ki kell rekesztenie a

d-vonalról, továbbá a 8. soron le kell zárnia az útját d8 felé:  
 1. Fg6!, Bh3 (1. —, Be5?-re 2. Ff7+, Kb4 3. d7 nyer, ezért a bástya az átváltozási mezőt a 8. sorról akarja megtámadni.)  
 2. d7, Bh8 3. Fe8! (Döntő vonalzárás.) 3. —, Bh1+ 4. Ke2, Bh2+  
 5. Ke3! (A d-vonalat őrizni kell a bástyától.) 5. —, Bh3+ 6.  
 Ke4, Bh4+ 7. Ke5 stb., világos nyer, mert a bástya mit sem tehet  
 a gyalogátváltás megakadályozására.

Ú t v e s z t ő: 1. Kd2?, Be4! (A bástya szabad úthoz jutott.)  
 2. Kd3, Bb4! 3. d7, Bb8 4. Kd4, Bd8 stb. döntetlen.

540.



Világos nyer

541.



Világos nyer

541. Kubbel. A döntő vonalzárást heves harc előzi meg, amelynek hőse a világos futó: 1. a7, Bf5+ 2. Ke2, Be5+ (2. —, Bf8?-ra 3. Ff6+, Kc5 4. Fe7+ nyer.) 3. Kd2, Be8 4. Ff2+, Ke5 5. Fg3+, Ke6 6. Fb8 stb. világos nyer.

542. Neustadtl. Tudjuk, hogy két összekötött szabadgyalog nyer a bástya ellen, ha a gyalogok már elérték a 6. sort. Ezért világosnak sürgős kötelessége, hogy a rögzített gyalogját is szabadabbá tegye: 1. Fh5, Kg3 (1. —, gh?-re 2. h7, Bc8 3. g6 nyer.) 2. h7!, Bc8 3. Fg6!, Kf4 4. Fe8! (Utat nyit a g-gyalognak, és zárja a bástya útvonalát h8 felé.) 4. —, Be8: 5. g6 stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

Ú t v e s z t ő: 4. Ff7?, Kg5: 5. Fg8, Bc3+ 6. Kb4, Bh3 stb. döntetlen.

543. Vancesura. A küzdelem taktikai meglepetéssel kezdődik, amely nem hagy időt a sötét király előnyös helyezkedésére, míg a további harc, amelynek hőse a világos futó, igen szép és

tanulságos vonalzárásokat mutat be: 1. e8V!, Be8: 2. Ff8, Be2+ 3. Kh3 (3. Kgl?, Be6 döntetlen.) 3. —, Be3+ 4. Kh4, Be4+ 5. Kh5, Be5+ 6. Kh6, Be1! 7. Fc5! (A g1 mezőt ellenőrizni kell.) 7. —, Be8 8. Kh7: (Fenyeget 9. Ff8.) 8. —, Bd8! 9. Fe7!, Be8 10. Ff8, Be7 11. Fd6 stb. világos nyer.

542.



Világos nyer

543.



Világos nyer

Eltérés: 5. —, Be1 6. Fe7!, Bh1+ 7. Fh4, Bg1 8. Fg5, Bh1+ 9. Kg4, Bg1+ 10. Kf5, Bf1+ 11. Ff4+ stb. világos nyer.

544. Prokes. Nem vinne győzelemre 1. Kc6:?, mert 1. —, Bg7: 2. Fd7, Bg8 után a sötét bástya döntetlent tartana; világos tehát csak úgy nyerhet, ha a bástyát kiszorítja a 8. sorról: 1. Ke6! (Hogy a bástya ne üthessen sakkadással és a futónak is helyet adjon.) 1. —, Bg7: (1. —, Be8:-ra 2. Kd7 nyer.) 2. Fd7

544.



Világos nyer

545.



Döntetlen

(Vonalat zár, és helyet nyit a világos gyalognak.) 2. —, Bg8 3. Kf7, Bh8 4. Kg7, Ba8 5. Fc6:+ stb. világos nyer.

**545. Szeleznyev.** Az elnézésnek látszó kezdő lépés mély értelmét világos második és harmadik lépése világítja meg. Sötét kénytelen beletörődni a pattadásba, mert az erőszakos nyerési kísérlet balul ütne ki: 1. g7!, Ba7 2. Ff7!, Bf7: 3. Kh8!, a2 (3. —, Ke7?-re 4. g8V, Bf8 5. f6+, Ke8 6. f7+, Ke7 7. Kg7! nyer.) 4. g8V, a1V 5. Vg7+!, Bg7: patt.

**546. Steinitz.** Két összekötött gyalog nyer a bástya ellen, ha eléri a 6. sort. (Ha a bástya rosszul áll, az 5. sor elérése is győzelemhez vezethet.) De huszár- és bástyagyaloggal más a helyzet. A gyalogok csak akkor nyernek, ha a támadó királynak sikerül előnyös helyzetet felvennie. A sötét király elleni támadással világos kedvező lebonyolítást érhet el: 1. h7+! (1. Fg5? után a bástya a h-vonalon már jól védekeezhetne.) 1. —, Kg7 2. h8V+! (Előkészíti a döntő fenyegetéseket.) 2. —, Kh8: 3. Kf7! (Mat-tal fenyeget, 3. —, Bh4-re pedig a gyalog változna át.) 3. —, Bf1+ (Viszonylag a legjobb lépés, de segíteni nem tud.) 4. Ff6+, Bf6:+ 5. Kf6:, Kg8 6. g7 stb. világos nyer.

**547. V. és M. Platov.** Az egyik gyalog elvesz, de ellenértékül világos két tempót nyer, ami éppen elég ahhoz, hogy egy ráterelő áldozattal elméleti nyerő állást érjen el: 1. Kb4, Bf5 2. c6, Bh5: 3. c7, Bh4+ 4. Kb5, Bh5+ 5. Kb6, Bh6+ 6. Fd6!, Bd6:+ 7. Kb5, Bd5+ 8. Kb4, Bd4+ 9. Kc3, Bd1 10. Kc2, Bd4 11. c8B! (11. c8V?, Bc4+ 12. Vc4: patt.) 11. —, Ba4 12. Kb3 stb. világos nyer.

546.



Világos nyer

547.



Világos nyer

548. Dehler. A gyalogok elérték a 6. sort, de reménytelennek látszó állás is rejtegethet mentő kombinációt: 1. Bf2+, Kg3(g1) 2. Bc2, dc: patt.

Eltérés: 1. —, Kh3 2. Kd1, Kg3 3. Bc2, Fb3 4. Kc1, F(d)c2: patt.

548.



Döntetlen

549.



Döntetlen

549. Korteling. A világos király kétségbeejtő messzeségben áll a sötét gyalogoktól, és mégis elérheti a mentő g1 mezőt. A királyvándorlást egy érdekes és tanulságos időnyerő manőver teszi lehetővé: 1. Bd8+ (Hogy a bástya sakkadással juthasson a g-vonalra.) 1. —, Kg7 2. Bd3, Fc6+ 3. Kb4, g2 4. Bg3+, Kf6 5. Kc5! (Újabb időnyerés, mert a h-gyalog most nem nyomulhat előre.) 5. —, Fb7 6. Kd4, h5 7. Ke3, h4 8. Kf2, hg:+ 9. Kgl stb. döntetlen, mert a patt feloldása a gyalogok elvesztésével jár.

550. Réti. Két összekötött gyalog és huszár nem nyer a bástya ellen, ha a védekező fél királya a gyalogok előtt, bástyája pedig mögöttük áll. Passzív bástyaállás azonban sokszor katasztrófához vezethet. Itt egy gyalogot könnyen kiüthet a bástya, a másik világos gyaloghoz azonban nem tud hozzáférközni, mert az e-vonalat és a 8. sor királyszárnyai részét a huszár, a 8. sor vezérszárnyai részét pedig a sötét király zárja le, és így a térszűke lépéskényszert okoz: 1. d4, Bd4: 2. e7, Bd6+ 3. Kg7!, Bd8 4. Kf7 stb. világos nyer, mert sötét csak rosszat léphet.

1. eltérés: 2. —, Be4 3. He6, Kd7 4. Hc5+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Kd8 2. Kf7, Kc8 3. e7, Bd8 4. d5 stb. világos nyer.

3. eltérés: 1. —, Kc7 2. d5, Bd5: 3. e7, Bd8 4. He6+ stb. világos nyer.

550.



Világos nyer

551.



Világos nyer

**551. Lazard.** A huszár vonalzárását már az előző példán megfigyelhettük. A vonalzárás sokszor a legváratlanabb helyzetben is biztosítja a gyalog útját. A világos király távol van, a huszárnak az egyik gyalog feláldozásával mégis sikerül a nyerő vonalzárást végrehajtania: 1. Hf4+, Kh6 (A 7. sort szeretné elérni.) 2. He6!, Be8! (Különben 3. Hd8 nyer.) 3. g8V!, Bg8: 4. Hf8, Bg5! (Ravasz trükk, ugyanis 5. e8V?, Be5+! 6. Ve5: után sötét patt lenne.) 5. Hg6! stb. világos nyer.

**552. Tacu.** Világos nem engedheti meg, hogy a bástya kiüsse a d-gyalogját, mert akkor a másik gyalogja is elveszne. Áldozatot hoz tehát, hogy a bástyát elterelje a d-vonatról, és ezzel egy döntő fontosságú tempót nyerjen: 1. He1, Be1: (Különben 2. He2 nyer.) 2. d5, Bd1 3. d6!, Kg3 (3. —, Bd6:-ra 4. Kc7 nyer.) 4. Kc7, Bc1+ 5. Kb6, Bb1+ 6. Kc6, Bc1+ 7. Kd5!, Bb1, 8. d7, Kf4 9. Kc4!, Kb3+ 10. Bc1 stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

**553. Bernhardt.** A 2. soron a bástya örökös sakkot adhat, ezért a 4. sorra kell terelni, különben világos nem viheti be a gyalogját: 1. a7, Bb2+ 2. Kc7 (2. Ka6?, Bb5 döntetlen.) 2. —, Bc2+ 3. Kd7 (A 8. sor elfoglalását nem szabad megengedni a

bástyának.) 3. —, Bd2+ 4. Ke7, Be2+ 5. Kf7, Bf2+ 6. Kg7, Bg2+ 7. Hg4! (Döntő ráterelés, mert a bástyának rossz a negyedik sor.) 7. —, Bg4:+ 8. Kf7, Bf4+ 9. Ke7, Be4+ 10. Kd7, Bd4+ 11. Kc7, Bc4+ 12. Kb7 stb. világos nyer.

552.



Világos nyer

553.



Világos nyer

**554. Prokes.** Három gyalogtöbbslet a minőségért már nagy előny. De példánkon a világos király messze van, ezért gyors cselekvésre van szükség. Helytelen kísérlet lenne a győzelemre 1. Fc4?, mert 1. —, Kg7: 2. Fe6 (Fenyeget: 3. D8V, majd 4. Fc8 vonalzárás.) 2. —, Bd8! után világos vonalzárási terve füstbe menne, és a küzdelem döntetlenül végződne. Ezért a futó elhelyezését világosnak jobban és gyorsabban kell megoldania: 1. d8V! (Helyet nyit a futónak, a sötét bástyát pedig rossz helyre tereli.) 1. —, Bd8: 2. Fd7! (Fenyeget: 3. Fc8 vonalzárás.) 2. —, Bb8! 3. g8V+, Bg8: 4. Fc8 stb. világos nyer.

554.



Világos nyer

555.



Sötét indul és nyer



**555. Fine—Keresz.** (AVRO-torna, 1938.) Sötétnek a győzelmet a királyszárnyon kell kivívnia, mert két gyalogját a vezér-szárnyon sikeresen blokálnia a világos király. Ez a két gyalog mégis fontos szerepet tölt be, mert leköti világos királyát, a bástya pedig egyedül tehetetlen a sötét figurákkal szemben. Sötét gyalogot áldoz, hogy szabadgyaloghoz jusson: 1. —, g4! 2. fg:, f4 3. g5 (Különben 3. —, Kg5, majd 4. —, f3 könnyen nyer.) 3. —, Fd4 4. Bd1, Fe3! 5. Kc3:, Fc1 6. Bd6+, Kg5: 7. Bb6 (7. Kc2-re az f-gyalog előretörése dönt.) 7. —, f3 8. Kd3, Kf4 9. Bb8, Kg3 és világos feladta. Még következhetett volna 10. Bg8+, Kf2 11. Kc2, Ke2 12. Be8+, Kf1 13. Bf8, f2 14. Bf7, Ke2 15. Be7+, Kf3 16. Bf7+, Ff4 stb. és sötét nyer.

**556. Kubbel.** Az átváltozással fenyegető sötét gyalog lenyérésére játszani nagy hiba volna, mert 1. Bg4?, Fh2+ 2. Kd5, g1V 3. Bg1:, Fg1: 4. Ke4:, Ke6 után sötét simán nyerne. A veszély elhárítását világos pattkombinációval oldja meg: 1. Bf4+, Ke8! 2. Be4:+, Kd8 3. Bh4!, Fd4: (3. —, Ke8 lépésméltatlanságra vezetne, a mattfenyegetést pedig védeni kellett.) 4. Bg4!, g1V (Bástyaátváltozásra 5. Bd4: már biztosítja a döntetlent.) 5. Bg8+!, Vg8: patt.

556.



Döntetlen

557.



Világos nyer

**557. Szeleznyev.** A bástya sohasem ütheti ki büntetlenül a világos szabadgyalogot, mert a sötét király a legrosszabb átlóknak metszéspontjában áll: 1. g7, Bb1+ (1. —, Bb8(g3)-ra 2. Fc7:+ nyer.) 2. Ke2, Bg1 3. Kf2, Bg6 4. h5, Bg5 5. Fd2!, Bg7: 6. Fc3+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 2. —, Bb2+ 3. Kf3, Bb3+ 4. Kg4, Bb1 5. Fc7:+, Kf6 6. g8V, Bg1+ 7. Fg3 stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Bd3+ 2. Ke2, Bd8 3. Fc7:+ stb. világos nyer.

**558. Kubbel.** Világos úgy építi fel támadását, hogy a huszárja ne csak a d8, hanem a d7 mezőt is birtokába vehesse. E kettős feladat megoldása igazi huszárbravúr: 1. Hb6!, Kd3! (1. —, Bd8?-ra 2. Hf7, Bd7: 3. He5+ nyer; most azonban világosnak a mattfenyegetést kell kivédenie.) 2. f3, Ke3 3. Hf5+, Kd3 4. He7!, Ke3! 5. Hd5+, Kd3 (5. —, Kd4-re 6. Hc7!, majd 7. He6+ nyer.) 6. Hc7!, Bd8 7. He6! stb., világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 1. He7?, Kc5! (1. —, Bd8?-ra 2. Hc6! nyer.) 2. Hc8!, Ba1+ 3. Ke2, Ba2+ stb. döntetlen. Sötét örökös sakkot ad, vagy hátba támadja a vezérjelölt gyalogot.

558.



Világos nyer

559.



Világos nyer

**559. Szeleznyev.** A sötét bástyának nem elég széles a 4. sor, a b-vonal pedig túl rövid, mert azoknak szabad mezőin a huszár hatókörébe jut: 1. g6, Ke6 (Nincs más védelem.) 2. Hc6!, Bf4 3. Hd8+, Kf6 4. g7, Kg7: 5. He6+ stb. világos nyer.

E l t é r é s: 2. —, Bh4 3. g7, Kf7 4. He7!, Kg7: 5. Hf5+, Kf6 6. Hh4:, Kg5 7. Kb2, Kh4: 8. Kc2, Kg5 9. Kd2, Kf4 10. Ke2 stb. világos nyer.

**560. Herbsztman.** A bástya és könnyű tiszt két könnyű tiszt ellen gyalogok nélkül csak akkor nyerhet, ha a könnyű tiszték rosszul állnak, és az ellenük való támadás anyagi előnyszerzést eredményez. Itt a védőbáb ismételt megtámadásával világos

tisztet nyer, mert a sötét futónak nincs jó visszavonulási helye:  
 1. Be8+ (Hogy a sötét királyt kedvezőtlen mezőre űzze.) 1. —,  
 Kg7 2. Be3, Fg4 3. Bg3, Hf6 (3. —, He5-re 4 Hc4! támadná  
 meg a védőbábot.) 4. He4!, He4: 5. Bg4:+ stb. világos nyer.

560.



Világos nyer

561.



Világos nyer

**561. Havel.** A győzelem útja a futónyerésig pontosan meghatározott, harmonikus lépések sorozata, amely művészi hatást kelt, mégis a technikai megoldás könnyedsége, ahogy a világos bástya a sötét futókat a legrosszabb helyekre űzi, a végjátéknak elméleti értéket is ad: 1. Ff2!, Fe6 (A g8 mezőt védeni kell.) 2. Bg6, Fd5 3. Bg5, Fc4 4. Bg4, Fb3 5. Bg3, Fa2 (Ez a futó megszabadult a további üldözéstől, de viszont nem mozoghat, és most a másik futó kerül tűz alá.) 6. Bf3, Fe7 (Az a3 mezőt védeni kell.) 7. Be3, Fd6 8. Bd3, Fb4 (8. —, Fe7-re 9. Bd7 nyer.) 9. Bd4!, Fc5 (Más lépés sem hárítaná el a kettős támadást.) 10. Bd8+ stb. világos nyer.

1. eltérés: 4. —, Fe6 5. Be4, Fd7 6. Bd4 stb. világos nyer.

2. eltérés: 4. Bg4, Fb3 5. Bg3, Fc4 6. Bc3!, Fa6 (6. —, Fe6-ra 7. Be3, mint az 1. eltérésben.) 7. Bc6, Fb7 8. Be6! és a Be8+ fenyegetés miatt világos ismét lenyeri az egyik sötét futót. (Ez az eltérés Adorján nagymester levezetése a Magyar Sakkelet 1974. júliusi számában.)

**562. Fritz.** Rövid előjáték után világos lenyeri a sötét futót, anyagi előnyének azonban nem sokáig örülhet, mert sötét ellenjátéka helyreállítja az anyagi egyensúlyt. De világos felújítja

támadását és a sötét huszárt végzetes helyzárásra kényszeríti: 1. Kc1!, Hc3 2. Bc2, Hb5 3. Bc6:, Hd4! 4. Bc4!, Hb3:+ 5. Kc2, Ha5 6. Bc5, Hb7 7. Bc8+ és matt. Csinos befejezés, de a végjáték igazi értékét a finom kezdőlépés adja meg.

562.



## Világos nyer

563.



## Világos nyer

563. **Liburkin.** A táblán levő anyag kevésnek látszik a győzelemre, mert világos nem akadályozhatja meg az utolsó gyalogok cseréjét. A végjáték szépségét azonban éppen az adja meg, hogy világos a kedvezőtlennek látszó csere útján jut el a döntő fenyegetésekig. Sötét művészileg védekezik, mégis a közelharc utáni lebonyolítás világos számára elméleti nyerő állást hoz létre: 1. Bc7+, Kb8 (1. —, Ka8? 2. Kd4 és a világos király behatolása döntene.) 2. Bb7+, Ka8 3. Fe8, Hc6: 4. Bb6:, Hb4! (4. —, Ka7?-re 5. Bb1, Ka6 6. Ba1 nyer. Most azonban egyik sötét tisztet sem lehet kiütni, mert a játszma döntetlenül végződné.) 5. Ff7!, Fe8! (Maradt az előbbi helyzet más formában.) 6. Kb4:, Ff7: 7. Bh6! (Fenyeget 8. Bh8+, majd tisztnyerés.) 7. —, Fd5 (Más szabad hely nincs.) 8. Kc5 (Mattal is fenyeget, mert sötét király a rossz sarokban áll.) 8. —, Fb7 9. Kb6 stb., világos nyer.

**564. Prokes.** A futópár sok esetben kompenzálja a minőség-hátrányt. A szabadgyalogokat támogató futók pedig különösen erősek. A Fe6 fenyegetés láttán világosnak kell küzdenie a döntetlenért, s ezt csak a c6 gyalogjának köszönheti: 1. c7, Fe6 2. Bd6+ (Irányító áldozat, amely a sötét mezőkön mozgó futót nemcsak eltereli a jó helyéről, hanem egyidejűleg rossz

helyre is tereli.) 2. —, Fd6: 3. c8V, Fc8: 4. Hc4:+, Kc6 5. Hd6:, stb. döntetlen.

Ú t v e s z t ő: 1. Hb7?, c3 2. Hc5:, c2 3. Hd3, Fc4 4. Kf2:, Fd3: stb. sötét nyer.

564.



Döntetlen

565.



Sötét indul és nyer

**565. Filip—Gligorics.** (Moszkva, 1967.) Általában könnyebb a minőséghátrányt elviselni, ha még egy-egy bástya is van a táblán. De itt a sötét bástyák nagyon aktívan állnak és sötét csak éppen azért nyer, mert a bástyacserét elkerüli: 1. —, f4! 2. Kf3, fg: 3. fg:, Bd6 (Már tudjuk, hogy bástyacseré után sötét nem nyerhet, mert a nagyatlón mozgó futó védi a betörési mezőket.) 4. Fe4, Bf6+ 5. Ke3, Bb2 6. Ba7+, Kh6 7. Bd7, Bb3+ 8. Bd3, Bb1! 9. Bd2, Bbf1 10. Bc2, Be6 11. Bc4, g5! (A plusz bástya nélkül ez az áttörés sem vezetne eredményre.) 12. Ke2, Bf8 13. hg:+, Kg5: 14. Kd3, Bd8+ 15. Kc2, Bf6 16. Bc7, Bf2+ 17. Kc3, Be2 18. Bg7+, Kf6 19. Bg6+, Kf7 20. Fb1, Be3+ 21. Kc4, Be1 22. Ff5, Bc1+ és világos feladta, mert királya matthálóba került, melynek végső beszövését csak anyagi veszteséggel késleltetheti.

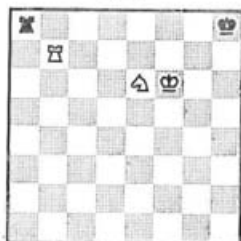
## II. Bástya + futó (huszár) a bástya ellen

**566. Centurini.** (Elméleti végjáték.) Bástya és huszár a bástya ellen csak kedvező sarokállásban nyer. Természetesen más állásban is meg lehet kísérelni a nyerést, mert a védekezést

könnyű elvéteni. A világos tisztek kedvező helyzete, és a sarokba szorított királyállás világos számára nyerő manővert tesz lehetővé: 1. Bc7, Kg8 2. Kg6, Be8 3. Bc6, Ba8 4. Hg5, Kh8 (4. —, Kf8-ra 5. Be6! nyer.) 5. Hh7!, Bg8+ 6. Kh6, Ba8 (6. —, Bg1-re 7. Hg5! nyer.) 7. Hf6, Bf8 8. Kg6, Ba8 9. Bc7, stb. világos nyer.

Sötét indulása esetén: 1. —, Ba6 2. Be7! (időnyerő lépés) 2. —, Ba8 3. Kg6, Bc8 4. Bd7, Bg8+ 5. Kh6, Bg4 (5. —, Ba8-ra 6. Hf4 nyer.) 6. Hg5, stb. világos nyer.

566.



Bármelyik fél indul,  
világos nyer

567.



Világos nyer

**567. Salvioli.** (Elméleti végjáték.) A sötét bástya rosszul helyezkedett, mert a világos királyt nem tudja zavarni, a huszárt pedig képtelen hatásosan lekötni: 1. He6, Bb8 2. Bd1! (Várakozó lépés, amely a sötét bástyát a számára legrosszabb helyre kényszeríti.) 2. —, Bc8 3. Hg7+, Kf8 4. Bg1!, Bc6+ 5. He6+, Ke8 6. Bg8+, Kd7 7. Bd8+ és matt.

Előzmények: 4. —, Kg8 5. He6+, Kh7 6. Kf7, Kh6 7. Bh1+ és matt.

**568. Salvioli.** (Elméleti végjáték.) Az állás hasonló az előbbihez, csak a bábok egy kockával balra tolódtak, de most nincs győzelem, mert a sötét királyt nem lehet sarokállásba kényszeríteni. Ha nincs sarokállás, akkor matt sincs. A játékból megfigyelhető, hogy a sötét bástya akkor köti le a világos huszárt a leghatásosabban, ha ezt azon a vonalon teheti meg, amelyiken a királyok szembenállanak: 1. Hd6, Ba8 2. Be1,



Bb8 3. Hf7+, Ke8 4. Bf1, Kf8! 5. Hd6+, Kg7 stb. döntetlen, mert a sötét királynak elég tere van a menekülésre.

1. eltérés: 2. Bc6, Bb8 3. Hf7+, Ke8 4. Ba6, Kf8 5. Kf6, Ke8! 6. He5, Bd8! (Más lépés veszít.) 7. Be6+, Kf8 8. Hg6+, Kg8 9. He7+, Kh7 10. Kf7, Bd1 11. Be5, Bf1+ 12. Hf5, Bf2 (Az első hatásos kötés.) 13. Kf6, Bf1 14. Ba5, Kg8! 15. Ba8+, Kh7 16. Ba3, Kg8 17. Bg3+, Kf8 stb. döntetlen. A lekötés most a leg-hatásosabb, mert a királyok és a sötét bástya egy vonalon állanak.

2. eltérés: 2. Bc6, Bb8 3. Hf7+, Ke8 4. Bc7, Bb6+ 5. Hd6+, Kf8 6. Bd7, Kg8 7. Kf6, Ba6 8. Kg6, Kf8 9. Bf7+, Kg8 13. Bf6, Ba1 11. He4, Bg1+ 12. Hg5, Bg2 (A harmadik hatásos lekötés.) 13. Bf1, Bg4 14. Kf6, Bg2 15. He6, Bg3 16. Bf2, Bg1! 17. Hf4, Ba1 18. Bb2, Ba6+ 19. He6, stb. döntetlen, mert helyes védekezés esetén mindig hatásos lekötésű állások keletkeznek.

568.



Döntetlen

569.



Döntetlen

569. Szén. (Elméleti végjáték.) Bástya + futó ellen a védekező félnek sokkal nehezebb a dolga. A végjáték nagyon sok gyakorlati nyerőesélyt nyújt, bár a végjátékelmélet jelenlegi állása szerint a gyengébb félnek helyes védekezéssel el kell érnie a döntetlent. Ha a védekező fél királya lezorult az alapsorra, úgy egyes állások nyernek, másokban még mindig megvan a döntetlen lehetősége. A helyes királyállás felvétele nagyon fontos, mert a döntetlen állás lényege az, hogy a királyok huszároppozícióban, a sötét király a világos futóval azonos színű mezőn, a bástyák pedig a királyoktól számított szélesebb



oldalon állanak: 1. Bb8+, Bc8 2. Bb7, Bc2 3. Bh7, Kc8 stb. és sötét kielégítően védekezhet. Tudni kell, hogy huszároppozíció esetén vízszintes irányban csak akkor köti le hatásosan a sötét bástya a világos futót, ha háromnál több mezőn mozoghat. Ha a királyok átlós vonalon állanak, akkor a védekezés nehezebb, de itt is vannak döntetlen állások.

**570. Cochrane.** (Elméleti végjáték.) A királyok szemben állnak egymással, de két kocka távolságra, a futó pedig kötésben áll. A nyerési kísérlet: 1. Ke5, Bf1 2. Fg5, Be1+ 3. Kf6, Bf1+ 4. Kg6, Be1 az előbbi állásra vezet, azzal a különbséggel, hogy két mezővel jobbra tolódott. Sötét kielégítően védekezhet.

570.



Döntetlen

571.



Világos nyer

**571. Philidor.** (Elméleti végjáték.) Az úgynevezett Philidor nyerőállás, melyről fontos tudni, hogy minden vonalon nyer, kivéve a huszár vonalat (b és g), valamint a 2., illetve a 7. sort (ha a királyok oldalt állanak egymáshoz). A nyerés még most sem könnyű, és ismerni kell a technikáját. Az erősnek látszó 1. Ff6?, Be7+! után sötét felszabadulna a nagy nyomás alól. Ezért világosnak az az első kötelessége, hogy a sötét bástyát a hetedik sor elhagyására kényszerítse: 1. Bc8+, Bd8 2. Bc7, Bd2! 3. Bb7, Bd1 4. Bg7, Bf1 5. Fg3, Bf3! (Viszonylag a legjobb, de mint látni fogjuk, a sötét bástya a harmadik sorról nem tudja kivédeni a mattfenyegetéseket.) 6. Fd6, Be3+ 7. Fe5, Bf3 8. Be7+!, Kf8 (Ha 8. —, Kd8, úgy 9. Bb7 nyer, mert a sötét bástya nem mehet c3-ra.) 9. Bc7, Kg8 10. Bg7+, Kf8 11. Bg4, Ke8 (11. —, Be3-ra 12. Bh4! és a bástya nem

mehet g3-ra.) 12. Ff4!, Kf8 13. Fd6+, Ke8 14. Bg8+, Bf8 15. Bf8:+ és matt.

El t é r é s: 4. —, Kf8 5. Bh7, Bg1 6. Bc7, Kg8 7. Bc8+, Kh7 8. Bh8+, stb. világos nyer.

**572. Philidor.** (Elméleti végjáték.) A végjáték a leszorítás módját szemlélteti. A leszorítás azonban — most már tudjuk — még nem győzelem, mert a gyengébb fél a tábla szélén is beállhat az egyik elméleti döntetlen állásba: 1. Ff4, Be7 2. Ba6+, Kf7+ 3. Kf5, Bd7 4. Fe5, Bb7 5. Bh6, Bb5! (A lekötés vízszintes irányban is hatásos, ha a bástya háromnál több mezőn mozoghat.) 6. Bh7+, Kf8! (Két kocka távolságban a gyengébb

572.



Döntetlen

573.



Sötét indul és döntetlen

fél királya szembeáll az ellenséges királlyal.) 7. Bd7, Ke8! 8. Ba7, Kf8 9. Ke6, Bb6+ 10. Fd6+, Kg8 (A királyok egy átlón állanak.) 11. Bd7!, Bb1! 12. Kf6, Bf1+ stb. sötét kielégítően védekezhets. A bástya és futó — bástya elleni harcban olyan állások is vannak, amelyekben még a leszorítás sem sikerülhet.

**573. Flohr—Reshevsky.** (Semmering—Baden, 1937.) A helyes védekezést a leszorítás ellen gyakorlati játszmában az amerikai nagymester mutatta be: 1. —, Kd8! (Az 570. döntetlen állás. A királyok szemben, de két kocka távolságra állnak egymástól. A leszorítás csak átmeneti.) 2. Bh7, Bd2 3. Ke5, Ke8! (A védekező király mindig a másikkal ellentétes irányba mozdul el.) 4. Fc5, Bd7 5. Fe7, Kb7 6. Ke6, Ke6 7. Bh1, Bd2 8. Bc1+, Kb5 9. Fd6, Be2+ 10. Kd7, Be4 11. Bc5+, Ka4 12. Ke6,

Kb3 13. Kd5, Be8 14. Bb5+, Kc2 15. Fc5, Kd3 16. Bb3+, Ke2 17. Fd4, Bd8+ 18. Ke4, Be8+ 19. Fe5, Ke1! 20. Bb2, Be7 és ismét az elméleti döntetlen álláshoz jutottunk.

**574. Kubbel.** Világos: Ke1, Bh7, Ff8. Sötét: Kd8, Ba8, gy: a6. Világos nyer. Világos futótöbblete nem jelent döntő anyagi előnyt, mert a királya messze áll a harcértől. Arra azonban jó a futó, hogy kihasználva a sötét király és bástya mozgási korlátozottságát, lépéskényszert idézzon elő: 1. Fc5!, Bc8 (1. —, Bb8?-ra 2. Bh8+, Kc7 3. Fd6+ nyer; míg 1. —, Kc8 2. Fa7!, a5 3. Kd1, stb. a főváltozathoz hasonló lépéskényszerre vezetne.) 2. Fb6+, Ke8 3. Fc7!, a5 (Más lépésre elvesz a bástya.) 4. Kd1, a4 5. Kc1, a3 6. Kbl, a2+ 7. Kal! stb. világos nyer, mert a lépéskényszer miatt bástyát kap a futójáért. Természetesen 7. Ka2: elszalasztaná a győzelmet, mert 7. —, Ba8+ után a sötét bástya elhagyná a nyolcadik sort.

575.



Világos nyer

576.



Sötét indul és nyer

**575. állás.** (Elméleti végjáték.) Tudjuk, hogy ha a bástyagyalog sarokmezeje ellentétes színű a futóéval, a tiszta futóvégjáték nem nyerhető. Egy-egy bástya mellett azonban már más a helyzet. A gyengébb fél a bástyacserét nem tudja kikényszeríteni és fokozatosan matthálóba kerül: 1. Fe3, Bb8+ 2. Bb7, Bf8 (Különben 3. Ba7+, majd 4. Ff4+ nyer.) 3. Bc7, Bb8+ (3. —, Bf6+ 4. Kb5, Bf8 5. Fc5 is a fő változathoz vezet.) 4. Kc6, Bf8 5. Fc5, Bg8 6. Fd6, Bd8 (6. —, Bh8-ra 7. Kb6, Bb8+ 8. Bb7 nyer.) 7. Bh7, Bc8+ 8. Fc7! (Nem 8. Kb6?, Bc6+! miatt.) 8. —, Bg8 9. Bd7! (Világos eddigi manővereinek a célja a d

vonat megszerzése volt.) 9. —, Ka7 (9. —, Be8 10. Fd6, Bc8+ 11. Kb5!, Bg8 12. Kb6; vagy 11. —, Bc1 12. Bd8+ nyer.) 10. Kb5, Ka8 (10. —, Bg5+ 11. Fe5+, Ka8 12. Kb6 stb. nyer.) 11. Kb6, Bc8 12. Bh7!, Bg8 13. Fd6 stb. világos nyer.

1. eltérés: 8. —, Ka7 9. Kb5, Bg8 (9. —, Ka8-ra 10. Kb6, Be8 11. Fd6 nyer.) 10. Fd6+, Ka8 11. Kb6 stb. világos nyer.

2. eltérés: 5. —, Bf6+ 6. Fd6, Bh6 7. Bc8+, Ka7 8. Bd8, Bg6 9. Kb5 stb. világos nyer.

3. eltérés: 4. —, Bb1 5. Fb6, Bc1+ 6. Fc5, Bb1 7. Bb7!, Bc1 (7. —, Ba1-re 8. Kc7; míg 7. —, Bh1-re 8. Ba7+, Kb8 9. Bd7 nyer.) 8. Ba7+, Kb8 9. Bh7 stb. világos nyer.

**576. Tapasztó—Tipary.** (Magyar Bajnokság, 1954.) Az anyagi erők, valamint a győzelem feltétele ugyanaz, mint az előbbi állásban, itt azonban a döntés — világos kisebb ellenállása folytán — rövidebb idő alatt történik meg: 1. —, Bg7 2. Kh4, Bg2 3. Bh1, Kf5 4. Kh5, Bf2 5. Bh3, Bf1 6. Bh4, Fg3! 7. Bh3, Ba1! (Világos lépéskényszerben van.) 8. Kh6:, Kg4! stb. sötét nyer.

### III. Két könnyű tiszt a bástya ellen

Két könnyű tiszt általában erősebb a bástyánál, ha a gyalogok egyensúlyban vannak. Sőt néha még akkor is a könnyű tisztek az erősebbek, ha a bástyát gyalogtöbbség segíti. A bástya fölénye ritkábban fordul elő, inkább csak akkor, ha a könnyű tisztek rosszul állnak, vagy valóban veszélyes gyalog(ok) ellen kell védekezniök. Az első példákban a bástya fölényével foglalkozunk.

**577. Havel.** A könnyű tisztek egymás védelmére szorulnak, és világos éppen ezt használja ki, amikor állandóan a védőbábot támadja, mert ezzel megbénítja a védelem erőit, és letöri az ellenállásukat. A végjáték külön érdekessége, a tisztek harmonikus mozgása a döntő lecserélődésig: 1. Bb6, Hf7+ 2. Ke7, Fc4 3. Bc6, He5 4. Bc5, Hg6+ 5. Kf6, Fd3 6. Bd5, Hf4 7. Bd4, Hh5+ 8. Kg5, Fe2 9. Bh4+, Kg2 10. Bh5:, Fh5: 11. Kh5:, stb. világos nyer. (Ábrát lásd a következő oldalon.)

1. eltérés: 6. —, Fe4 7. Bd4, Fc2 8. Bd2, Fe4 9. Be2, Fd3 10. Be3, Fc2 11. Be1+, stb. világos nyer.

2. eltérés: 3. —, Fb3 4. Bc3, Fd5 5. Bc5, Fb3 6. Bf5, Kg2 7. Bf7; stb. világos nyer.

**578. Lasker—Capablanca.** (Gyorsjátszma, 1913.) Sötét anyagi ereje elég volna a döntetlenre, ha a királya nem állana a tábla szélén. Így azonban lépéskényszeren megy tönkre. Világos minőséget áldoz, amit kamatostól szerez vissza: 1. Ba8:+!, Ha8: (1. —, Kb7-re 2. Ba7+ nyer.) 2. Kc8 (Sötétre az lenne jó, ha most világos lépne.) 2. —, Hc7 3. Kc7; Ka8 4. Kb6; Kb8 5. Kc6, Kc8 6. b6, Kb8 7. b7, stb. világos nyer.

577.



Világos nyer

578.



Világos nyer

**579. Zahodjakin.** Bánya és két szabadgyalog a könnyű tisztekkel szemben már fölényben van. Itt ugyan világos nem mentheti meg a h-gyalogját, de azt oly módon adja oda, hogy a királya is aktív játékhöz jusson. A gyalograbló huszár menekülni kénytelen, de csak egy mező áll a rendelkezésére, amelyre ha rálép, végzetes helyzárást követ el: 1. h6!, Hg4+ 2. Kf4, Hh6: 3. Kg5!, Hg8 (3. —, Kg7-re 4. Bd7+ nyer.) 4. Bh2+, Kg7 5. Bh7+, Kf8 6. Bf7+ és matt.

**580. Capablanca—Lilienthal.** (Moszkva, 1936.) Típuspélda a bástya fölényére két összekötött szabadgyalog mellett. Sötét csak akkor védekezhethetne eredményesen, ha a gyalogokat blokálni tudná, de ez nem sikerülhet a h7-en rosszul álló futó miatt: 1. c6, Hb6 2. c7, Ff5 (Az egyetlen, különben sötét kénytelen lenne azonnal tisztet adni a gyalogért.) 3. Bd8, e5 4. Bb8!, Hc8 5. b5, Kd6 6. b6, He7 (A huszár kénytelen megnyitni a nyolcadik sort, mert fenyegetett 7. b7.) 7. Bf8!, Fc8 (A 8. b7



fenyegetés miatt kényszer.) 8. Bf7:, Hd5 (Lenyeri ugyan világos gyalogjait, de közben elveszti a sajátját. 8. —, g6 hosszabb ellenállást tett lehetővé, de 9. Bf6+ majd a világos király harcbevételére után sem lenne kétséges a játszma sorsa.) 9. Bg7:, Hb6: 10. Bh7, Hd5 11. Bh6:+, Kc7: 12. e4, He7 13. f3, Kd7 14. h4, Ke8 15. Bf6! (Elvágja a sötét királyt a világos szabadgyalogoktól, s fenyeget egyszerre behatolni a királlyal c5-re.) 15. —, Hg8 16. Bc6! és sötét feladta, mert a futó lépésére 17. Bc5 után utolsó gyalogját is elveszti.

579.



Világos nyer

580.



Világos nyer

581. Liburkin. Világos csak pattkombinációval mentheti a játszmát: 1. Kc8, Fb6: 2. Bb6:, d2 3. Bb2:, Fa6+ 4. Kc7, d1V 5. Bb8+, Ka7 6. Bb7+, Fb7: patt, különben örökös sakk következne.

581.



Döntetlen

582.



Sötét indul és nyer

El tér é s: 1. —, Fg4+ 2. Bg4:, Fb6: 3. Ba4+, Fa7 4. Bb4, d2 5. Bb2:, d1V 6. Bb8+, Fb8: patt.

**582. Kling és Horwitz.** A bástya elleni küzdelemben is a futópár előnyösebb, mint a két huszár vagy futó és huszár. Sötétnek mégsem könnyű érvényesíteni előnyét, mert a gyalog-előnyomulás gondos előkészítést igényel, amelynek során nem csak azt kell megakadályoznia, hogy a világos bástya lecserélje a fehér mezőkön mozgó futóját, hanem a bástyát a második sorról is le kell szorítania: 1. —, Kg3 2. Bg2+, Kf3 3. Be2, Ke4 4. Be2+, Kd3 5. Bb2, Kc3 6. Be2, Kb3! stb. sötét nyer, mert világos lépéskényszerben van, és csak rosszat léphet.

El tér é s: 3. Be2, Fe3+ 4. Kf1, Fc4 5. Ke1, Fg1 6. Be7, h2 7. Bh7, Ff2+ 8. Kd2, Kg2 9. Kc3, Ff1 10. Bg7+, Fg3 stb. sötét nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**583. Prokes.** Világos: Ka5, Fb8, Fe4, gy: b6. Sötét: Kf6, Be8. Világos nyer. Az egyik világos futó elvész, de a halálával alkalmas helyzetet teremt a másik futó számára, hogy a gyalog átváltozását vonalzárásokkal segíthesse elő: 1. Fc7, Be4: 2. Fd8+ (Előzetes vonalzárás, hogy a bástya ne árthasson a nyolcadik sorról.) 2. —, Kf7 3. b7, Be1 4. Ka6!, Ba1+ 5. Fa5, Bb1 6. Fb6, Ba1+ 7. Kb5, Bb1+ 8. Kc5, Be1+ 9. Kd4, Bd1+ 10. Kc3, Be1+ 11. Kb2, stb. világos nyer.

584.



Világos nyer

585.



Világos nyer

**584. Prokes.** Futó és huszár támogatásával csak a c, d, e, f-gyalogok nyernek biztosan a bástya ellen, mert a szélső, valamint huszárgyalognál nagy a pattveszély. Itt a győzelmet csak



a gyalogátváltás biztosíthatja, ehhez azonban a sötét bástyának a nyolcadik sorról való kiszorítása szükséges: 1. He5!, Kf8: (1. —, Bb8-ra 2. Fc5 nyer, mert rosszul áll a király és a bástya.) 2. b7, Bd8 3. Hd7+, Ke8 (3. —, Kg8-ra 4. Ke7 nyer.) 4. Ke6 (Sötét lépéskényszerbe jutott.) 4. —, Bd7: 5. b8V+, stb. világos nyer.

El t é r é s: 2. —, Be8 3. Hg6+, Kg8 4. He7+, Kf8 5. He8 stb. világos nyer.

585. Schwers. A sötét bástyának nem a tisztnyerés a veszélyes fenyegetése, hanem a gyalog kiütése. Az elhárító manőver érdekes és tanulságos: 1. Hf6!, Bf1! 2. Hf3! (Ezt a második ráterelő áldozatot már nem lehet visszautasítani.) 2. —, Bf3: 3. g7, Bg3 4. He4+ stb. világos nyer. A két huszár+gyalog csak akkor nyerhet a bástya ellen, ha a bástya feláldozását a gyalogért meg lehet gátolni.

586.



Világos nyer

587.



Világos nyer

586. Zahodjakin. A bástya a gyalogot szeretné kiütni, ami után a játszma döntetlen lenne. Világos számára tehát az jelenti a problémát, hogy miként mentse meg, és hogyan érvényesítse a gyalogját: 1. e7, Bc8 2. Hc4+ (Elterelő áldozat.) 2. —, Bc4:+ 3. Hd4! (Ráterelő áldozat.) 3. —, Bd4:+ 4. Kf3!, Bd3+ 5. Ke2 stb. világos nyer.

1. e l t é r é s: 3. —, Bc8 4. Hc6+, Kb6 (Sötét nem fogadhatta el a felkínált áldozatot, most viszont vonalzárás következik.) 5. Hd8 stb. világos nyer.

2. eltérés: 2. —, Ka6 3. Hb4+, Ka7 4. He6+, Ka6 5. Hd8, Bc4:+ 6. Kf3, Bc3+ 7. Ke2, Bc2+ 8. Kd1 stb. világos nyer.

587. Troicki. Sötét terve 1. —, Bg6: majd a h8 mező elfoglalása a királyával és huszáruddözés a bástyájával. A huszár lecserélése esetén világos nem nyerhetne, mert a futója a kedvezőtlen színű mezőn mozog. Világosnak ugyancsak résen kell lennie, hogy el ne szalassza a nyerést: 1. He6+, Ke3! 2. h4!, Bg6: 3. He7! (A bástya 14 mező között válogathat, hogy melyikre lépjen, de egy sem ad menedéket.) 3. —, Bg3 4. Hf5+, Kf4 5. Hg3:, Kg3: 6. h5 stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Eltérés: 1. —, Kd5 2. He7+, Ke5 3. h4, Bg3 4. Kh2, Bc3 5. g7 stb. világos nyer.

Útvesztő: 2. He7?, Kf2! 3. h4, Bg1+ stb. döntetlen örökös sakkal.

588.



Világos nyer

589.



Világos nyer

588. Richter. Szabadgyalogra világos könnyen szert tehet, de a pattveszély miatt a győzelemig csak úgy juthat el, ha a vezérnél kisebb értékű tisztet visz be. A megoldás minimális anyaggal mutat be kétféle minorátalakítást: 1. Hd6!, Bc6 2. Hb7:+, Ka6 3. Ha5!, Ka5: 4. b7+, Bb6+! 5. Fb6:+, Ka6! 6. b8H+! stb. világos nyer. Vezér — vagy bástya átváltozásra sötét patt, de a futóátváltás se nyert volna, mert az átváltozási mező színe kedvezőtlen.

Eltérés: 2. —, Ka4: 3. Fc7, Kb5 4. Hd6+, Bd6: 5. b7, Bd8! 6. Fd8:, Ka6 7. b8B! stb. világos nyer.

**589. Rinek.** Kettős támadás vívja ki a győzelmet, de az erre alkalmas helyzetet a világos szabadgyalog terelő ereje alakítja ki: 1. Hd5, Bc4! 2. g7, Kf7 3. g8V+, Kg8: 4. b3 stb. világos nyer, mert a sötét bástya minden mezőn elvész.

1. eltérés: 1. —, Bf5 2. g7, Bg5 3. g8V+, Bg8: 4. Hf6+ stb. világos nyer.

2. eltérés: 1. —, Ba4 2. Fc5, f2 3. Hf6+, Kd8 4. Ff2:, Ke7 5. g7 stb. világos nyer.

#### IV. Bástya + futó (huszár) a bástya + futó (huszár) ellen

**590. Troicki.** Sötét f2+ után azonnali gyalogátváltozással fenyeget, ami ellen 1. Bd1 gyenge védelem volna mert 1. —, Bh3 2. Kf2, Bh1 3. Bg1 (3. He3?-ra Hc2: nyer.) 3. —, Hc2: után sötét anyagi túlsúlyban maradna. Egy irányító manőverrel azonban világos helyreállítja az anyagi egyensúlyt: 1. Bb3+! (A sötét királyt rossz helyre űzi.) 1. —, Kc8 2. Bf3: (Ez a ráterelő áldozat az állásban gyökeres változást okoz.) 2. —, Bf3: 3. Kg2:, Bf5 (A bástya számára az egyetlen szabad mező, és az is rossz.) 4. He7+ stb. döntetlen. A világos bástya csak „alantas” munkát végzett, és a *centralizált* huszáré volt a főszerep.

Eltérés: 1. —, Ka7 2. Ba3:+, Kb7 3. Ba1, Bh3 4. Kf2, Bh1 5. Bg1, Kc6 6. Hf4, Kc5 7. Hd3+, Kc4 8. He1, Kc3 9. Hf3: stb. döntetlen.

590.



Döntetlen

592.



Világos nyer

**591. Kubbel.** Világos: Kb2, Ba1, Ff2, gy: e2. Sötét: Kc4, Bc3, Fb4. Világos nyer. Világos tisztnyeréssel fenyeget, hogy lépéskényszerit idézhessen elő, és azután nyerő állásra bonyolítson le: 1. Ba4! (Fenyeget 2. Bb4:+, majd 3. Fe1 kötés.) 1. —, Ba3! 2. Bb4:+! (2. Ba3:?, Fa3: 3. Ka3:, Kc3 döntetlen.) 2. —, Kb4: 3. Fe1+! (3. Fc5+?, Kc5: 4. Ka3:, Kc4 döntetlen.) 3. —, Ka4 4. Fc3! (Sötét lépéskényszerben van.) 4. —, Bc3: 5. Kc3: stb. világos nyer.

**592. Kling és Horwitz.** Szellemes ráterelő áldozatokkal világos önvonalzárást kényszerít ki, s így a sötét haderőt teljesen megsemmisíti: 1. Fh3+, Kd6 2. Fd7!, Kd7: 3. e8V+!, Ke8: 4. Bh8:+ stb. világos nyer. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

Eltérés: 2. —, Bb2+ 3. Kcl!, Kd7: 4. e8V+, Ke8: 5. Bh8:+ stb. világos nyer.

593.



Világos nyer

594.



Világos nyer

**593. Rinck.** Gyalogcsere esetén nincs nyerés, 1. e7-re pedig a gyalog kerül veszélybe. Mégis ez a megoldás, mert a taktikai lehetőségek kihasználásával vezérré lehet avatni: 1. e7!, Kg4+! 2. Kg2, Be6 3. Be2! (A sötét bástyát áttereli az e4 mezőn, hogy azután vonalzárás, majd kettős támadás történhessék.) 3. —, Be2: 4. Fe4!, Be4: 5. f3+ stb. világos nyer.

Útvesztő: 1. Ff5+?, Kh4 2. e7 (2. ed:, Kg5+ 3. Kg2, Bd6 döntetlen.) 2. —, Bh8 3. Fg6, Kg5+ 4. Kg2, Kg6: 5. Ba6, Kf7 stb. döntetlen.

**594. Lindner.** Egy-egy bástya mellett az ellentétes színű futók ellenére nő az anyagi előny érvényesítésének a lehetősége.

A szabadgyalog érvényesítését igen szép taktikai műveletek viszik dűlőre: 1. Bb1! (A sötét bástyát eltereli az a-vonalról, különben nincs átváltozás.) 1. —, Bb1: (1. —, Ba2 2. a7, Fb2 3. Bb2: után a tisztelőny már nyer.) 2. a7, Bb3+ 3. Ke2!, Bb2+ 4. Kf1, Bb1+ 5. Fd1!, Bb8 (5. —, Bd1: ?-re 6. Ke2! nyer.) 6. f6! (Döntő vonalnyitás.) 6. —, gf: 7. Fg4+ stb. világos nyer.

El tér é s: 4. —, Bf2+ 5. Kg1, Bg2+ 6. Kh1, Bg1+ 7. Kh2, Bg2+ 8. Kh3: stb. világos nyer.

Ú t v e s z t ő: 3. Kc2?, Bb2+ 4. Kc3?, Bb8 5. f6, Fb2+ 6. Kc2, Ba8 stb. sötét nyer.

595. Geller—Stejn. (Zónaközi verseny, Stockholm, 1962.) A két futó közötti különbség óriási. Világos centralizált futója nemcsak blokál, de támad is (b7 és f7 felé). Az aktívabb világos bástya, valamint a szabadgyalog is sokat nyom a latba. E ténye-

595.



Világos nyer

596.



Világos nyer

zők döntővé fokozzák világos pozíciófölényét: 1. b5!, Bb8 (Sötét nem üthet c3-ra, mert 1. —, Bc3:-ra 2. Ba8+, Kh7 3. b6 majd 4. b7, míg 1. —, Fc3:-ra 2. b6, Bb8 3. b7, majd 4. Ba8 nyer.) 2. c4, Fb4 (A b7 mező ellenőrzése miatt sötét nem védheti a hetedik sort.) 3. Ba7, Fc5 (A gyalogvesztés elkerülhetetlen.) 4. Bf7:, Kh7 5. Fe4+, Kg8 6. Fd5 (időnyerés) 6. —, Kh7 7. Ke2! (Sötét tétlenül nézheti a világos király centralizálását.) 7. —, h5 8. Kd3, Kh6 9. Ke4, g6 10. h4!, Bh8 11. f3, Bh7 12. Bh7: +! (A bástya már megtette kötelességét, le lehet cserélni. A végjáték gyalog előnnyel az ellentétes színű futók ellenére is könnyen nyerve van.) 12. —, Kh7: 13. Ff7! (Utat nyit kirá-

lyának, ugyanakkor a sötét királyt helyhez köti.) 13. —, Kg7 14. Fe8, Ff2 15. Kd5, Fg3: (15. —, Kf8 is reménytelen, 16. Fg6:, Ke7 17. Fh5:, Fg3: 18. b6, Kd8 19. Kc6, Kc8 20. Fg4+ majd 21. h5 stb. miatt.) 16. b6, Ff2 17. b7, Fa7 18. Kd6:, Fb8+ 19. Kd7, g5 20. Fh5:, gh: 21. Fg4 és sötét feladta, mert világos válogathat a kétféle nyerő folytatás, a c-gyalog előnyomulása, vagy 22. Kc8 futónyerés között. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**596. Szmiszlov—Bouwmeester.** (Sakkolimpia, Lipcse, 1960.) A könnyű tiszt végjátékoknál már láttuk, hogy a futó szabadgyaloggal lényegesen erősebb a huszárnál. Ez az előny még csak fokozódik, ha van a táblán egy-egy bástya. Példánkban világos a kis anyag ellenére is matthálót sző: 1. Bh6!, Kf8 2. f6 (Fenyegetett két lépéses matt. Sötét boldogan adná huszáriját a világos gyalogért, de az áldozat nem kényszerítő.) 2. —, He7 3. Bh8+!, Hg8 (3. —, Kf7-re 4. Bh7+, Ke6 5. Be7:+! — most már jó — 5. —, Be7: 6. fe:, Ke7: 7. Fb7:, Kd6 8. Fa6: és világos nyer, mert jó a sarokmező.) 4. Fd5 és sötét feladta. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**597. Tarrasch—Réti.** (Wien, 1922.) Itt nincs ugyan világosnak szabadgyalogja, de a hetedik sor uralma és a sötét tábor sötét mezeinek a gyengesége döntő pozícióelőnyt biztosít. A leszorított sötét állásba a világos király könnyen behatolhat, és a támadás ellen nincs hatásos védelem: 1. Kh2! (Világos nem nyer gyalogot, inkább áldoz, de nem engedi lélegzethez jutni sötétet.) 1. —, Hd6 2. Bg7+, Kh8 3. Bd7, Hb5 4. Kg3, Hc3: 5. Kf4, Hb5 6. Ke5, Be8 7. Kf6 és sötét feladta, mert 7. —, Kg8-ra 8. Bg7+, Kh8 9. Bb7, Hd6 10. Bd7, Hb5 11. Kf7, Bg8 12. Bd8!, Bd8: 13. Fg7+ és matt.

**598. Aljechin—Euwe.** (London, 1922.) Itt viszont a centralizált huszár főlénye nyilvánvaló a futóval szemben, mely be van zárva gyalogjai mögött. Az aktívabb világos bástya és a sötét gyalogok gyengesége is súlyos tényezők világos javára: 1. Hc3! (Érdekes, hogy az erős huszár más vadászterületekre vágyik, átengedve helyét a királyának. Sötét gyalogáldozattal utat nyithatna ugyan futójának, de az a g6 gyalog gyengesége miatt továbbra sem léphetne. Világos nyerése akkor sem lenne kétséges.) 1. —, Be7 2. g5! (Teljesen pattá teszi a futót.) 2. —, hg: 3. hg:, Kc6 4. Kd3, Bd7+ 5. Ke4, Be7 6. Hb5,

Be7 7. f3, Kd7 8. Bb8, Kc6 9. Bc8+, Kd7 (9. —, Kb7-re 10. Hd6+, Ka7 11. Bg8!, Bd7 12. He8 nyeri a futót.) 10. Bc7+, Kd8 11. Be6!, Bb7 12. Be6: és sötét beszüntette a további reménytelen ellenállást.

597.



Világos nyer

598.



Világos nyer

**599. Petroszjan—Botvinnik.** (Világ bajnoki párosmérkőzés, 1963.) Szemben az előző példával, itt sötét bástyája aktívabb, viszont a világos király már behatolt a sötét állásba. A világos tiszték összjátéka a király támogatásával eldönti a küzdelmet: 1. Kf7!, Ba1 (1. —, Bh5-re 2. g4, majd a játszmához hasonlóan 3. Be6 jön.) 2. Be6, Fd8 (A futónak itt sincs jó helye. 2. —, Fb4-re 3. Hf6+, míg 2. —, Fc5-re akár 3. Be5:, majd 4. Hc5:+, akár 3. Hf6+ dönt.) 3. Bd6+, Kc8 4. Ke8, Fc7 5. Be6, Bd1 (5. —, Ba4:-re 6. Hc3 nyer.) 6. Hg5!, Bd8+ 7. Kf7, Bd7+ 8. Kg8! és sötét feladta, mert nemcsak h-gyalogját veszíti el, de

599.



Világos nyer

600.



Világos nyer



ellenjátékra sincs semmi reménye. 8. —, Kb7 9. Hh7:, Bd2 10. Hg5! után az f-gyalog nem üthető 11. He6, Fb8 12. Hd8+, majd 13. Bc8 miatt, különben pedig világos újra 11. He4-et játszik és a g-gyalogot is lenyeri. (Ábrát lásd az előző oldalon.)

**600. Fischer—Rubinetti.** (Buenos Aires, 1970.) Mindkét fél táborában van gyaloggyengeség, de világosé áldozattal feloldható: 1. f4!, cf: (Az áldozatot elhárító 1. —, Bh4-re 2. Bg8+, Kd7 3. fe:, Fe5: 4. d4 nagyon erős, mert nem megy 4. —, Be4:+ 5. Kd3 miatt.) 2. d4 (A gyalogáldozattal világos védett szabadgyalogra tett szert, és még a sötét futót is kellemetlen helyzetbe hozta.) 2. —, Kd8 (A fenyegető 3. e5 ellen az egyetlen védelem.) 3. Ha5!, c5 4. e5, Ff8 5. Hc6+, Ke8 (5. —, Kc8-ra 6. Bf7, Fh6 7. e6 nyer.) 6. Bc7:! és sötét feladta, mert 6. —, cd:-re 7. e6 után a fenyegető matt ellen nem lenne kielégítő védelme. (Ábrát lásd az előző oldalon.)



## a) Könyvek

- Averbah*: Lehrbuch der Endspiele  
*Dr. Bán*: A végjátékok taktikája  
*Baturinszkij*: Sahmatnoe tvorcsesztvo Botvinnika  
*Bedő*: Bástyavégjátékok vezérfonala  
*Berger*: Theorie und Praxis der Endspiele  
*Chalupetzky – Tóth*: Capablanca sakkozói pályafutása és játszmái  
*Chalupetzky – Tóth*: Capablanca veszít  
*Dedrlc*: Moderni koncovka  
*Dedrlc*: Studie  
*Dr. Euwe*: Het Eindspel  
*Fahrni*: Das Endspiel im Schach  
*Fine*: Basic chess endings  
*Grigorjev*: Sahmatnoe tvorcsesztvo Grigorjeva  
*Kling – Horwitz*: Chess studies and endgames  
*Knoch*: Rubinstein gewinnt!  
*Kotov*: Das Schacherbe Aljechins  
*Kotov*: Izbrannije partii  
*Kubbel*: 150 sahmatnih etjudov  
*Maróczy*: Végjátékok és játszmák  
*Prokes*: Kniha sachovich studii  
*Prokop*: 212 sachovich studii  
*Reshevsky*: Reshevsky's best games of chess  
*Réti*: Sämtliche Studien  
*Rinck*: 700 Fins de Partie  
*Salvioli*: Teoria e pratica del giuoco degli schacchi  
*Dr. Schwes*: Endspielstudien  
*Smyslow*: Ausgewählte Schachpartien  
*Szeleznyev*: Szbornyik etjudov  
*Dr. Szily*: Maróczy Géza

*Szmiszlov – Levenfis: A bástyavégjátékok elmélete*

*Troitzky: 500 Endspielstudien*

Különféle versenybulletinok és tornakönyvek

b) *Folyóiratok és napilapok*

British Chess Magazine, Československý Šach, Chess Amateur, Chess Monthly, Deutsche Schachzeitung, „64“, Kagans neueste Schach-Nachrichten, Magyar Sakkelet, Magyar Sakkvilág, Österreichische Schachrundschau, Pravda, Revista de Sah, Rigaer Tageblatt, Rude pravo, Sahmati v. SZSZSZR, Sahmatnij Bjulleten, Schach-Archiv, Schweizerische Schachzeitung, Tidskrift för Schach, Wiener Schachzeitung.

# NÉVMUTATÓ

(A számok a végjátékok sorszámát jelzik)

- Adorján 203, 271, 561  
Ahues 98  
Aljechin 25, 373, 399, 483, 484,  
598  
Anderssen 436  
Aronyin 275  
Averbah 278, 426, 427, 428,  
429, 430, 445  
  
Balogh 159, 378  
Baráth 27  
Barbieri 388, 448  
Barcza 443, 527, 535  
Bayer 63  
Behting 59, 91, 101, 306  
Bekey 416, 417, 422  
Benkő 529  
Berger 6, 63, 82, 242, 283, 418,  
421, 439  
Bernhardt 553  
Bernstein 333  
Besser 229  
Blümich 346  
Bogoljubov 116, 342, 379  
Bokosievic 200  
Boleszlavszkij 275  
Bolton 127  
Bondarevskij 171, 339  
Boros 539  
  
Botvinnik 120, 262, 316, 340,  
370, 371, 425, 513, 528, 536,  
599  
Bouwmeester 596  
Brinckmann 117  
Bron 269  
Bronstejn 262  
Browne 267  
  
Capablanca 391, 397, 485, 578,  
580  
Centurini 198, 566  
Chéron 322  
Claparède 233  
Cochrane 570  
Cohn 119  
Colle 483  
Cozio 295  
Czerniak 49  
  
Császár 85  
Csigorin 79  
Csom 441  
Csontos 62  
  
Dalkó 259  
Dedrlé 34, 112, 114, 461  
Dehler 548  
del Rio 528

- Dénes 54  
 Dobias 32  
 Dobrescu 365  
 Donner 535  
 Duras 99, 187, 205, 338  
  
 Eliskases 379  
 Ellinger 268  
 Euwe 52, 105, 137, 178, 230,  
 258, 278, 373, 399, 449, 525,  
 526, 598  
 Ébersz 11, 20, 29, 30, 31, 37  
  
 Fahrni 10, 15, 16, 18, 50, 51, 57,  
 68, 69, 86, 90, 100, 104, 131,  
 135, 136, 141, 145, 172, 184,  
 196, 214, 221  
 Faragó 332  
 Fazekas 259  
 Feijter 40, 501  
 Filip 444, 565  
 Fine 515, 555  
 Fischer 234, 254, 255, 348, 370,  
 456, 600  
 Flohr 120, 263, 573  
 Flórián 248  
 Foltys 28, 231  
 Fontana 433, 434, 435  
 Forintos 199  
 Freitag 200  
 Fritz 175, 562  
  
 Geller 44, 437, 512, 595  
 Gheorghiu 264  
 Gligorics 144, 377, 384, 565  
 Golombek 276  
 Gorgijev 41, 80, 83  
 K. Grigorjan 107  
 Grigorjev 35, 36, 78, 109, 132,  
 140, 321, 323, 324, 417, 419,  
 420, 470  
 Grob 233  
 Gruber 14  
 Grünfeld 226, 378  
 Guretzky—Cornitz 490, 491,  
 493, 527, 530  
 Gurgyenyidze 265  
  
 Halberstadt 71, 516  
 Havasi 440, 538  
 Havel 561, 577  
 Heilmann 333  
 Henkin 420, 504, 505, 507, 508,  
 509, 510, 511  
 Henneberger 256  
 Herberg 289  
 Herbsztman 208, 382, 396, 560  
 Heuäcker 204  
 Holmov 360  
 Holzhausen 531  
 Horwitz 26, 92, 423  
 Hort 384  
  
 Ivkov 161, 216, 236, 376  
  
 Jakobsen 217  
 Janowski 284  
  
 Karaklajics 49  
 Karstedt 465, 466  
 Kazancev 228  
 Keene 537  
 Keidanski 291  
 Keresz 96, 339, 383, 456, 484,  
 555  
 Kissling 311  
 Kling és Horwitz 103, 177, 192,  
 239, 260, 280, 288, 296, 318,

334, 353, 415, 438, 524, 582,  
592  
Kluger 350, 443  
Kniest 290  
Kopajev 347  
Korcsnoj 532  
Kosek 240  
Korteling 549  
Kotov 272  
Krejcik 457  
Krénosz 232  
Kubbel 73, 147, 212, 247, 251,  
452, 521, 541, 556, 558, 574,  
591

A. Larsen 180  
B. Larsen 468  
Lasa 19  
Lasker 312, 341, 395, 578  
Ed. Lasker 21  
Lazard 362, 551  
Lejn 106  
Lewitt 166, 191, 451, 458  
Liberzon 199  
Liburkin 563, 581  
Lichtenstein 446  
Lilienthal 580  
Lindner 94, 594  
Ljubojevics 537  
Lolli 412, 460, 462, 463  
Loman 312  
Lommer 500  
Lomov 194  
Loyd 125, 126  
Lucena 313

Majzelisz 533, 534  
Mandler 110

Mandler és König 405  
Marco 38, 390  
Marovics 144  
Maróczy 61, 227, 390, 406, 450  
Marshall 142, 424, 450  
Metzger 176  
Milics 129  
Minev 425  
Mojszejev 536  
Moravec 285, 294, 352  
Morphy 436  
Möller 195

Neumann 432  
Neustadtl 13, 24, 542  
Nieszl Fülöp 152  
Nimzovics 43, 256, 367, 485  
Novotnyelnov 430

Nyeviezkey 225, 261

Olafsson 264  
Osznosz 506  
Otten 164  
Ozsváth 447

Paoli 250  
Paulsen 176  
Petroszjan 265, 381, 512, 599  
Philidor 314, 490, 571, 572  
Pilnik 408  
Pillsbury 227  
V. és M. Platov 305, 547  
Pogáts 360  
Polerio 302  
Polugajevszkij 107  
Pomar 216  
Ponziani 89, 329, 344, 488



Portisch 161, 188, 218, 229,  
267, 277, 299, 332, 348, 374,  
375, 376, 377, 407, 444, 468  
Prokes 58, 81, 97, 102, 108, 138,  
139, 149, 150, 162, 165, 168,  
174, 185, 186, 190, 193, 202,  
213, 266, 287, 297, 301, 304,  
372, 385, 386, 404, 442, 453,  
459, 467, 473, 498, 502, 503,  
544, 554, 564, 583, 584  
Prokop 45, 133, 392, 454, 471

## Queckenstädt 219

Raina 189

Randvir 96

Reshevsky 218, 236, 257, 437,  
449, 469, 573

Réti 39, 47, 142, 170, 182, 300,  
398, 514, 550, 597

Richter 588

Rinck 53, 74, 148, 155, 158, 163,  
206, 224, 244, 270, 274, 298,  
309, 387, 400, 401, 402, 403,  
455, 472, 476, 477, 480, 481,  
497, 499, 518, 589, 593

Rubinetti 600

Rubinstein 117, 119, 226, 395,  
398, 534

Rudakovszkij 357

Rübesamen 183

Saavedra 281

Sackmann 23, 33, 201

Salvioli 67, 88, 223, 328, 496,  
567, 568

Salwe 534

Sándor 350

Sárközy 14, 17

Schlage 98

Schlechter 38, 406

Sehwers 475, 519, 520, 585

Shapiro 286

Sike Sándor 181

Siskin 375

Smejkal 217

Spielmann 391

Stahlberg 515

Stamma 130, 282, 361

Steinitz 335, 546

Stejn 188, 595

Sternberg 446

Stoltz 43

Szabó 231, 407, 408, 528

Szeleznyev 46, 48, 70, 72, 75,  
84, 111, 116, 134, 153, 156,  
157, 160, 207, 209, 210, 211,  
215, 220, 237, 238, 241, 243,  
245, 246, 249, 252, 343, 345,  
349, 351, 363, 364, 366, 368,  
369, 380, 393, 394, 495, 545,  
557, 559

Szergejev 272

Szén 569

Szily 447

Szimagin 506

Szmiszlov 44, 64, 276, 277, 596

Szpasszkij 254, 299, 374

Szuetyin 445

Tacu 552

Tajmanov 129, 234, 255, 383

Tal 64, 106, 371, 381, 532

Tapasztó 576

Tarrasch 79, 284, 319, 320, 325,  
345, 597

Tartakover 397

Tatai 441

Teed 56

Thomas 342, 469

Tipary 576

Tolus 357, 513

Troicki 76, 77, 95, 124, 128, 146,  
151, 173, 179, 203, 253, 273,  
303, 307, 330, 331, 389, 474,  
478, 479, 494, 517, 540, 587,  
590

Vancsura 543

van Vliet 431

Veltlander 263

Villeneuve—Esclapon 154

Vlk 354

Vörös 232

Walker 118

Weenink 115, 167, 308, 317

Whitehead 93

Wolf 159

Wolston 257

Wotawa 292

Yanovsky 230

Yates 25, 424

Zahodjakin 235, 310, 579, 586

Zinner 17

Zukertort 335

## *Kedves Olvasó!*

A közeljövőben a következő sakk-könyvek jelennek meg, amelyekre felhívjuk szíves figyelmét.

- **Bakesi György: En Passant felügyelő újabb kalandjai**  
(megjelent) fűzve: 20,— Ft
  
- **Karakas Éva: Támadás a király ellen 2., javított kiadás**  
kölve, kb.: 18,50 Ft
  
- **A sakkvilág trónusáért (II. kötet)**  
Szerkeszti: Flesch János kötve, kb.: 50,— Ft

A könyvek előjegyezhetők  
a Sportszerkesztőség Olvasószolgálatánál,  
1361 Budapest,  
postafiók 9.

www.stereo.io