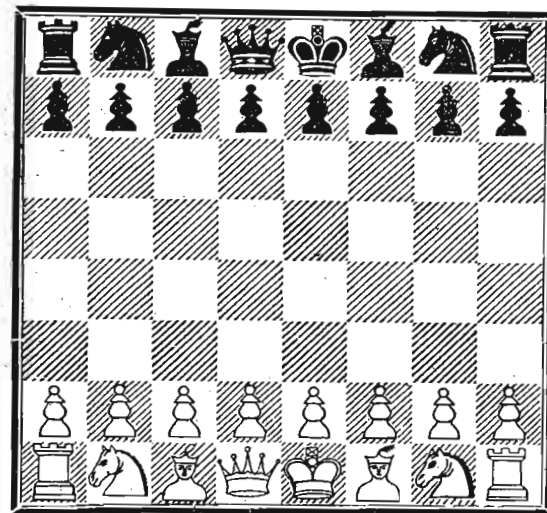


IZIDOR GROSS

ŠAHOVSKA ABECEDA

ZA POČETNIKE, IGRAČE
I PRIJATELJE ŠAHOVSKE IGRE



TISAK I NAKLADA ST. KUGLI, ZAGREB

IZIDOR GROSS

ŠAHOVSKA ABECEDA

ZA POČETNIKE, IGRAČE I PRIJATELJE
ŠAHOVSKE IGRE

TISAK I NAKLADA ST. KUGLI, ZAGREB

Predgovor.

Kada je karlovački šahovski klub godine 1908. bio s vrlo mnogo truda osnovan, bilo je pesimista, koji su njegov osnutak smatrali i istodobnim svršetkom njegova života. Jer, rekoše, jedna lasta ne čini proljeća, pa da je naprotiv nemoguće, da se šah u nas trajno uzdrži. Ali već se za nekoliko mjeseci pokazalo, kako su naši pesimiste bili, na sreću, krivi proroci. Iza jedva šestnedjeljnoga opstanka našega kluba mogli smo da održimo šahovski turnir, koji je u oba svoja dijela — u natjecanju u igri i rješavanju problema — potpuno uspio.

I upravo tečajem tog uspješnog turnira spoznao sam potrebu, da napišem udžbenik na hrvatskom jeziku, kojega do danas nismo imali. Hoću da time omogućim svima i svakome, da prodre u tajne ove starodrevne igre. Da toj zadaći uzmognem posvema zadovoljiti, poslužio sam se u prvom i drugom poglavlju ove knjižice najboljim i najpoznatijim udžbenicima kao Minkwitzovim i Jacques-Miesesovim. No ti sami ne dostaju za samouka. Uznastojao sam zbog toga, učinivši nekoliko promjena, da ovu knjižicu učinim lako pristupnu svakomu početniku, da mu ona u podosta spletenom labirintu u neprohodnom šikarju šahovske teorije bude pouzdanim vodičem. A ni-

sam propustio a da — promjene radi — i na humorističkom polju ne pružim najbolje što sam mogao. Donosim najposlije neke majstorske partije i naših domaćih odličnih šahista, napose gg. Nikole Konjovića, kr. financijalnog tajnika u Zagrebu te Nikole Vesina, kr. profesora realne gimnazije u Osijeku.

Tek treći dio ovoga djelca jest u užem smislu riječi moj sopstveni rad. To su problemi. Tko je upoznao značenje njihovo, shvatit će i sav onaj veliki trud oko njihova stvaranja. Posvetio sam tom dijelu — problema, koji su osobita i nada sve interesantna grana šahovskog umijeća — osobitu pažnju koja ih i ide.

I ocjenu toga svojega rada, što sam ga stvarao puna dva decenija prepuštam blagohotnom sudu poštovanih čitalaca.

Nastojao sam, da savjesno izvršim zadaću, koja zapada ovakav udžbenik. Obradio sam sva polja šahovske teorije, nadopunjavajući je obilnim praktičkim primjerima.

Spremajući ovu knjižicu za štampu, bili su mi mnogo na pomoći i drugi vrlo prijatelji našega umijeća, zašto im i ovdje izričem usrdnu hvalu.

Htio sam da podam na hrvatskom jeziku svakome koga šah zanima, pouzdani i svestrani priručnik, a naročito mi je bilo na umu, da sam o c i m a pružim priliku da se lako i sigurno užive u onaj šareni, bujni i zanimljivi život, što no se razvija na

ona 64 polja šahovske ploče. Bila mi je usto nakana, da baš mladež našu zainteresiram za ovu lijepu igru i da joj podam time prilike, da gdje koje svoje besmislene i neumjerne igre zamijeni s ovom, koja oštri pamćenje, bistri um a ipak pruža ugodnu i duhovitu zabavu.

Ako mi uspije, da tim svojim djelcem pribavim šahovskom umjeću novih prijatelja i da proširim krug dobrih znalaca šahovske igre, ja sam, mislim, svoj zadatak izvršio.

S tom nadom šaljem ovu knjižicu u svijet, prepuštajući je pravednoj ocjeni cijenjenih čitalaca

U KARLOVCU, mjeseca svibnja 1909.

I. G.

Predgovor k II. izdanju.

15 je godina prošlo od kada je ugledao svijet I. izdanje šahovske Abecede. U tom je vremenu trajao krvavi svjetski rat, koji je naravno i na razvitak šaha štetno djelovao.

Poticajem prijatelja šahovske igre odlučio sam izdati novo izdanje, u kojem sam ispustio III. dio t. j. problemni dio, da knjiga bude što jeftinija i time pristupačnija širim slojevima.

Zato sam ali proširio I. i II. dio, koje sam opširno i instruktivno obradio, da svaki početnik i ljubitelj šaha može naći sva pravila i propise igre.

Zahvaljujem ovime gospodinu Juliju Fröhlichu u Karlovcu, koji me je u tom napornom radu podupro.

Najveća će mi zadovoljština biti, ako knjiga posluži proširenju ove divne igre u našoj domovini i steče joj novih prijatelja i ljubitelja.

U KARLOVCU, mjeseca marta 1923.

J. GROSS.

I. DIO.

Šahovska igra naliči borbi između dvije jednake armije u jednakim položajima, od kojih svaka nastoji da zarobi poglavicu protivničkog tabora. Šahovska partija nastaje tako, da dvije osobe, koje upravljaju tim armijama, nastoje da postignu spomenutu svrhu, na taj način, da naizmjenice pokreću po jednu figuru na svojstveni joj način i po stalnim uslovima, sa jednog mjesta na drugo.

Prije nego predemo na pomicanje figura, treba da zapamtimo označivanje polja.

Označivanje polja.

Da se potezi, kao i tečaj igre pratiti može, označujemo polja šahovske daske slijedećim načinom:

Slika broj 1.

Crni.

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

Bijeli.

Vidimo dakle, da se sva vodoravna polja gledajući ih od strane bijelih označuju počam od lijeva na desno tekućim abecednim slovima.

Slika broj 2.

Crni.

8	8	8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1	1	1

Bijeli.

Okomita polja računajući ih opet od strane bijelih, označuju se tekućim brojevima (Vidi sliku br 2.)

Pomislino si obe šahovske daske postavljene jednu na drugu tako, da sva bijela polja označena sa brojevima, pokrivaju ona bijela označena sa slovima, te dosljedno tome da se i sva crna polja pokrivaju, to dobivamo sljedeću sliku:

Slika broj 3.

Crni.

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

Bijeli.

Takovu potpuno označenu šahovsku dasku treba da svaki učenik najbolje upozna tako, da na prvi pogled može označiti svako polje potpunom oznakom.

Svaki igrač ima 16 figura i to 8 »časnika« i 8 »pješaka«.

Po šahovskom načinu pisanja označuje se svaka figura samo početnim slovom kao n. pr. Kralj = K, Toranj = T i t. d.

Slika broj 4.

Imena figura jesu:

	Pješak (Pionir) P	
	Kralj (König) K	
	Dama (Dame) D	
	Toranj (Turm) T	
	Skakač (Springer) S	
	Lovac (Laufer) L	

Ovu su nomenklaturu prihvatili na šahovskom kongresu u Celju 1921. kao valjanu za S. H. S.

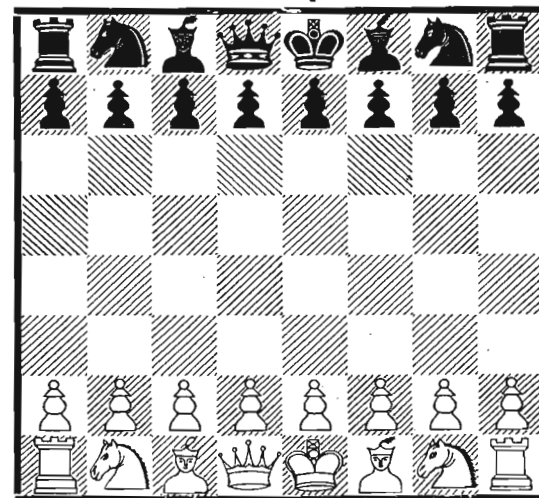
Pravilo jest, da pred početkom igre igrači postave šahovsku dasku tako, da je skranje desno polje na rubu daske bijelo.

Crni Kralj dolazi na bijelo polje, dočim bijeli Kralj na crno polje.

Figure su na šahovskoj dasci poredane u drugom obliku nego u diagramu (gl. donju sliku br. 4) ovdje narisanim naliče tornjevi skakači i pješaci. Kralj se ističe obično krunom na glavi. Iza kralja je dama najviša, poslije dame lovac, koji nosi kapu sa perom ili biskupsku kapu.

Na jednom polju može stajati samo jedna figura.

Crni.



Bijeli.

Pomicanje figura.

Igru počinajući igrač vuče jednu figuru svoje vojske. Potpuno dovršeno gibanje jedne figure zovemo potez. Nato drugi igrač vuče te i on učini jedan potez. Iza drugog igrača vuče opet prvi i tako izmjenice do konca igre.

Način pomicanja »časnika« razlikuje se od pomicanja »pješaka«. Časnici mogu da se pomiču napred, natrag i postrance.

Nalazi li se u pravcu gibanja figure, koja neprijateljska figura, to igrač može da istu potuče, to jest može, da tu neprijateljsku figuru uzme i tako iz igre odstrani i ujedno to prazno mjesto mora da zauzme ona figura, koja je drugu oduzela.

Neprijateljska figura može se, ali ne mora oduzeti, to ovisi već od položaja i volje igrača.

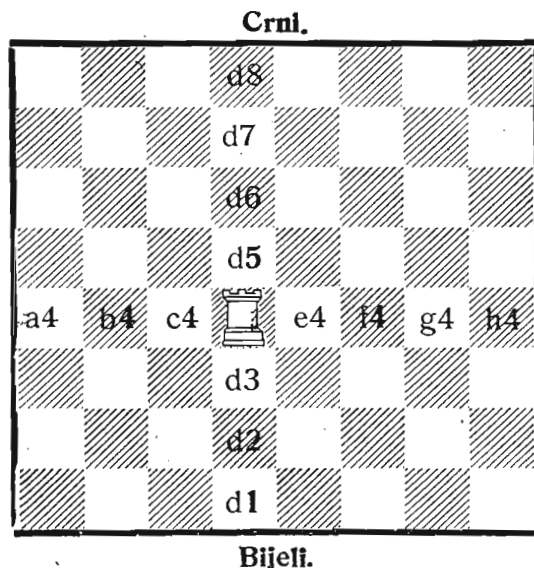
Niže nabrojena pravila kao i potezi igre valjani su za crne kao i za bijele figure, no budući, da u pravilu učini prvi potez igrač bijelih, to ćemo i mi lakšeg razumijevanja radi, da igramo sa bijelim figurama.

Pogledajmo si u prvom redu poteze tornja.

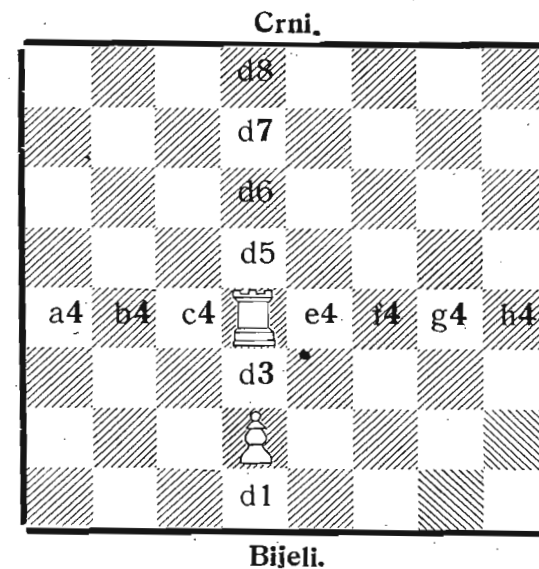
TORANJ.

Toranj pomiče se svim vodoravnim i okomitim crtama i to na sve strane šahovske daske. Toranj bio bijel ili crn stojeći na polju d4, može da učini sve poteze, koje označujemo u slici broj 5.

Slika broj 5.

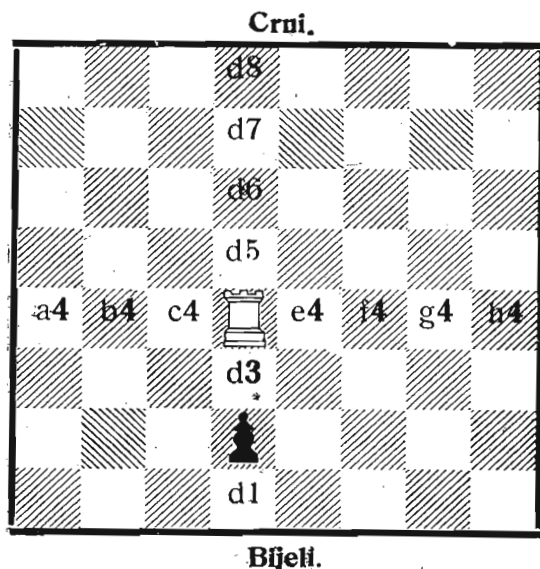


Slika broj 6.



Stoji li ali na polju d2 (kao što je vidljivo na slici broj 6), koja figura igračeve vojske, to je zaprijevka, da druga figura iste vojske ne može preko toga polja preći. Toranj bijelih nesmiye dakle da dodje na d2 gdje pješak bijelih stoji, kao što ne može niti pješak da dodje na d4. Put tornja je otvoren samo na polje d3.

Slika broj 7.



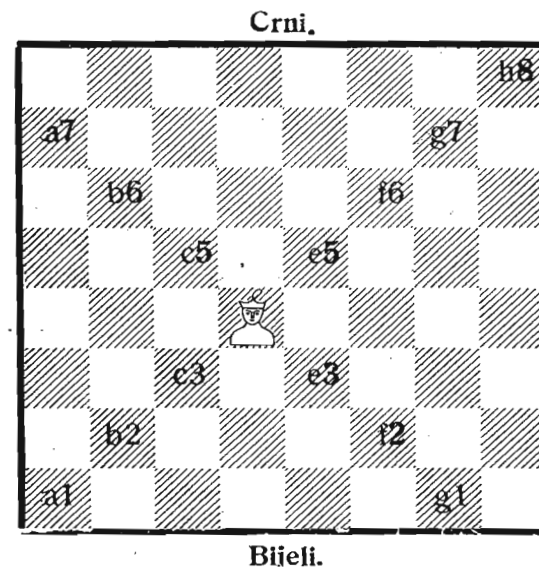
Crnog pješaka stojećeg na polju d2 može bijeli toranj da uzme. U jednom potezu dakle ne može toranj da dođe na polje d1.

L O V A C.

»L o v a c« pomiče se samo u kosim pravcima i to tako da nikad ne mijenja boje polja, t. j. svaki igrač ima dva lovca, jednog na bijelom, a drugog na crnom polju. (Vidi sliku broj 4) Lovac na bijelom polju ne može da dodje na crno i obratno.

U ovom položaju (Slika broj 8.)

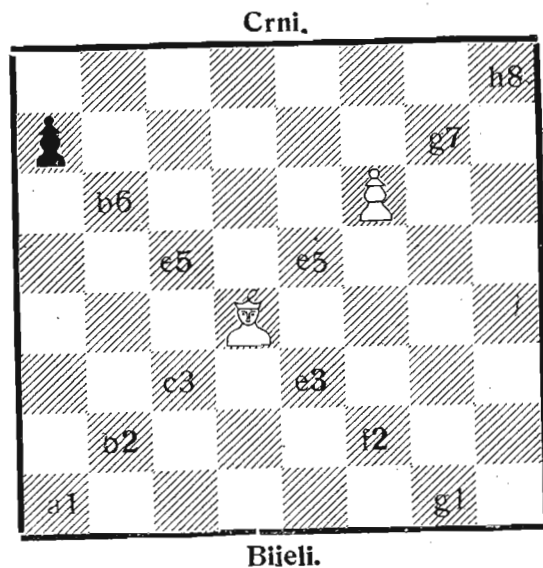
Slika broj 8.



Lovac može na sva označena polja da dodje.

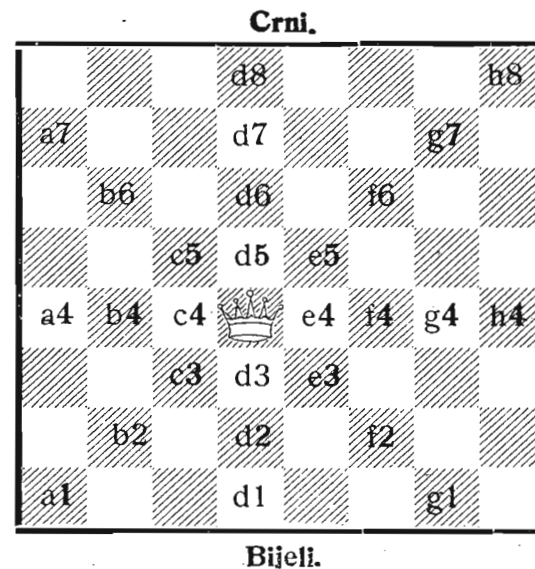
Ako li je koje polje (vidi sliku broj 9.) u ovom pravcu kao n. pr. polje f6 zaposjednuto sa kojom figurom istoga igrača, to lovac ne može dalje nego samo na polje e5; naprotiv crnog pješaka na polju a7 može bijeli uzeti i njegovo mjesto zauzeti.

Slika broj 9

**DAMA**

»Dama« može da se pomiče u svakom pravcu, t. j. i kao lovac i kao toranj. Sa polja d4 (vidi sliku broj 10.) može na sva označena polja da dodje.

Slika broj 10.



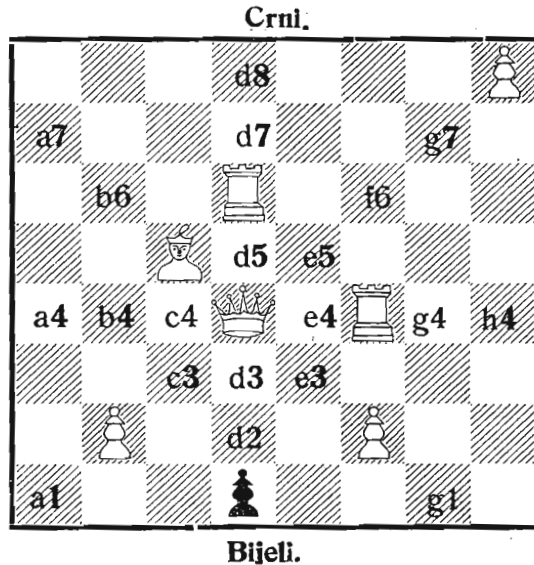
Stoji li naprotiv (Vidi sliku broj 11) na polju c5 lovac ili ma koja druga figura igračeve vojske ili na b2 pješak, na f2 pješak, na f4 toranj, na d6 toranj, na b8 pješak, to na ova polja ne može dama da dodje, kao što niti preko istih preći ne može, naprotiv može dama crnog pješaka na polju d1 uzeti i na njegovo se mjesto posaditi.

SKAKAČ.

Način pomicanja skakača sličan je skoku. Skakač se pomiče na svako koso polje koje graniči susjednim poljem njegovog (skakačevog) sjedišta.

Sa polja e4 (vidi sliku broj 12) može skakač na sva označena polja da dodje.

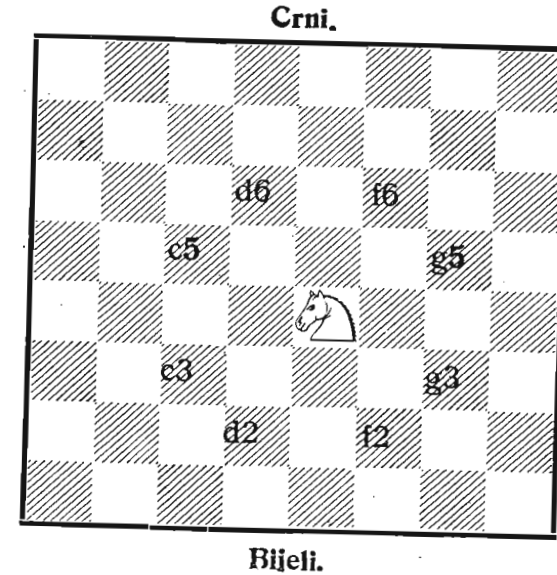
Slika broj 11.



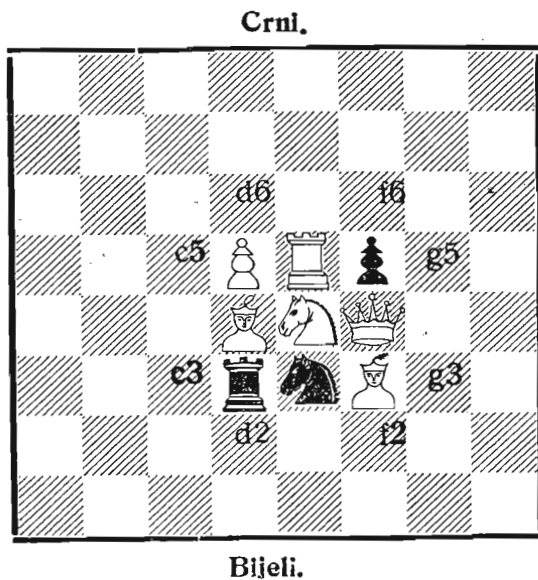
Skakačevom skoku nije zaprijetka, ako mu je susjedno polje ispunjeno kojom figurom.

Kao n. pr. (vidi sliku broj 13) ako je na polju d5 pješak, na e5 toranj na d4 lovac, na f4 dama, na e3 skakač, na f3 lovac (bile to vlastite ili protivničke figure) ipak može skakač bez zaprijetke da dodje na označena polja.

Slika broj 12.

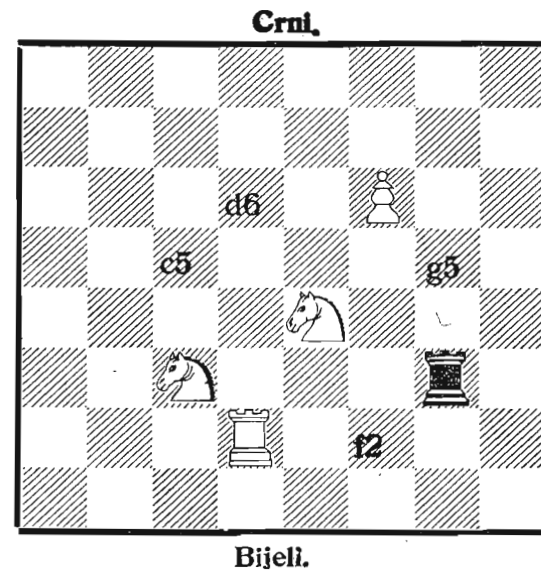


Slika broj 13.



Naprotiv su mu (vidi sliku broj 14.) polja f6, c3, d2 radi vlastitih njegovih figura nepristupačna, dok na polje g3 može da dodje, ako uzme neprijateljski toranj.

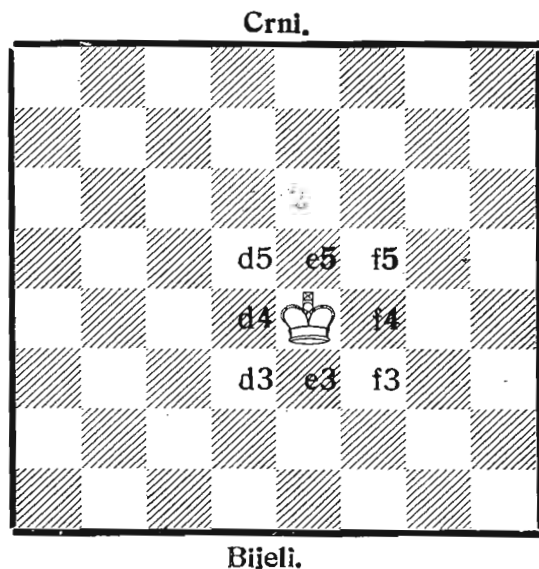
Slika broj 14.



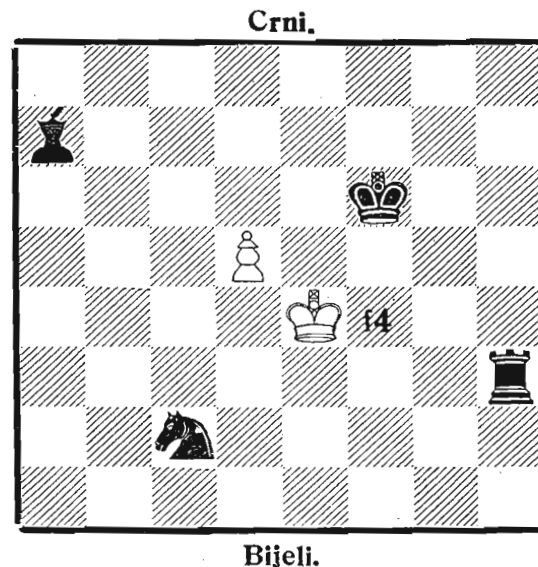
KRALJ.

Kralj uzima i pomiče se na sve strane ali samo za jedno polje. Dakle sva susjedna polja su mu pristupačna. Sa polja e4 (vidi sliku broj 15.) može na sva označena polja doći.

Slika broj 15.



Slika broj 16.

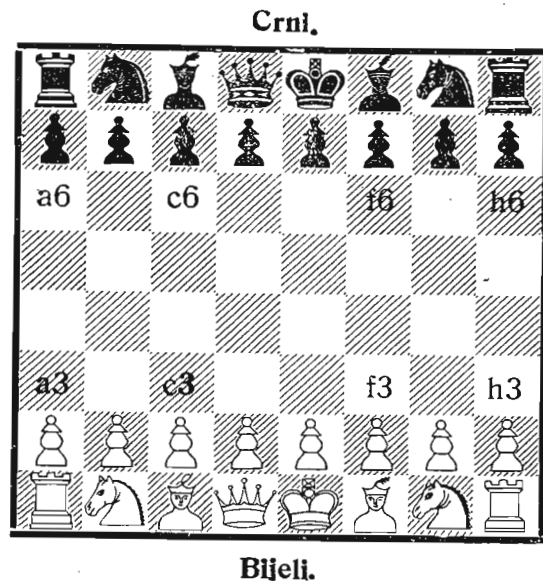


Kralj razlikuje se od drugih figura time, što on ne smije na nijedno od onih polja da dodje, gdje bi ga neprijateljska figura potući mogla.

Na primjer: bijeli kralj (vidi sliku broj 16.) ne smije niti na polje f5 niti na e5 radi neprijateljskog kralja, na d5 radi vlastite figure, na f3, e3, d3 radi protivničkog tornja, na e3, d4 radi protivničkog skakača, a niti konačno na d4 i e3 radi (crnog) protivničkog lovca na a7, jedino polje f4 ostaje mu slobodno.

Radi boljeg pregleda postavimo si još jednom sliku broj 4.

Slika broj 17. (4)



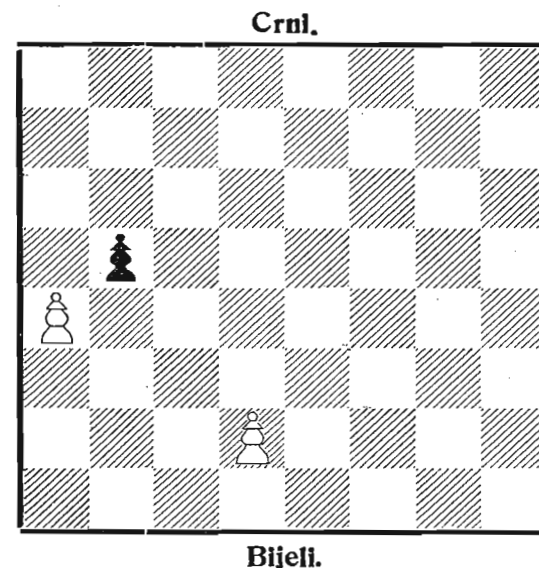
Ovo je početno stanje.

Sada mogu svih 16 pješaka da se pomiču za jedno ili dva mjesta. Osim njih mogu iz takovog početnog položaja da vuku jedino još skakači obiju vojska i to crni od g8 na h6 i f6 ili od b8 na a6 i c6 i bijeli od b1 na a3 i c3 ili od g1 na h3 i f3. Ali niti kralj niti dama, kao ni toranj ili lovac ne mogu iz takovog početnog stanja svoja mjesta napustiti, budući su svojim vlastitim figurama zapriječeni. Isto tako je skakač b8 zapriječen da dodje na d7, skakač g8 na e7, skakač b1 na d2 i konačno skakač g1 na e2.

Pješak.

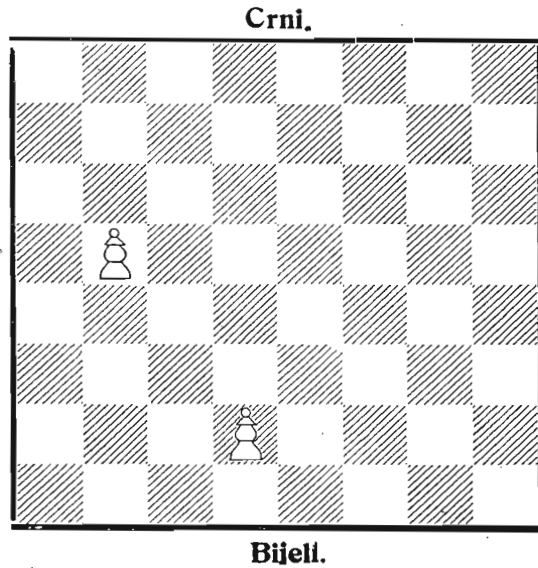
Pješak može se pomicati samo za jedno polje i to u okomitom smjeru. Od svog početnog mjesta može da se pomakne za dva polja. Pješak uzima neprijateljske figure drugačije no što se sam pomiče. On uzima u kosom pravcu napred bilo lijevo ili desno.

Slika broj 18.



Na polju a4 stojeći bijeli pješak može na a5 ići, ali može i crnog pješaka na b5 uzeti. (Vidi sliku broj 18.)

Slika broj 19.



Slika broj 19. prikazuje nam položaj iza kako je Pa4 uzeo b5.

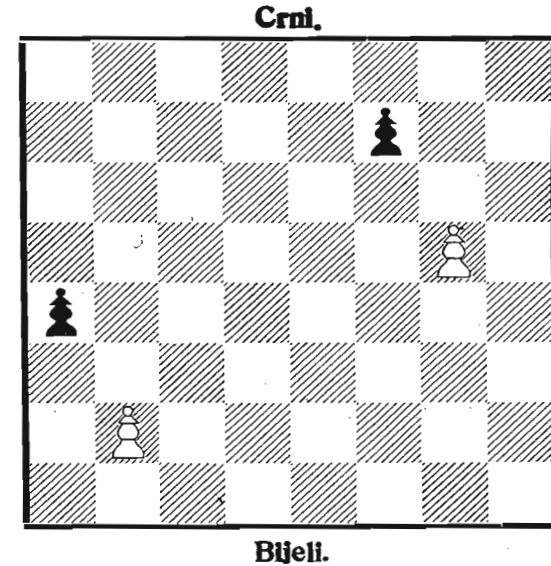
Bijeli pješak na polju d2 može da se po volji pomakne na d3 ili d4.

Ako se koji pješak sa svoga početnog mjesta pomakne najednom za dva polja, te ako se u tom slučaju postavi tik jednog neprijateljskog pješaka, to ga ovaj može da uzme, kao da je bijeli prevalio samo jedno polje. Samo pješak ima pravo da u mimoprolaženju potuče neprijateljskog pješaka i to samo u prvom potezu, koji neposredno iza tog prolaska slijedi, kasnije više ne.

Naglasiti treba ponovno, da je taj t. zv. en passant moguć samo onda, kada se pješak sa svog početnog mjesta pomakne za dva polja.

Prolazili li (vidi sliku broj 20, u kojoj je položaj označen prije poteza en passant) bijeli Pb2 na b4

Slika broj 20.

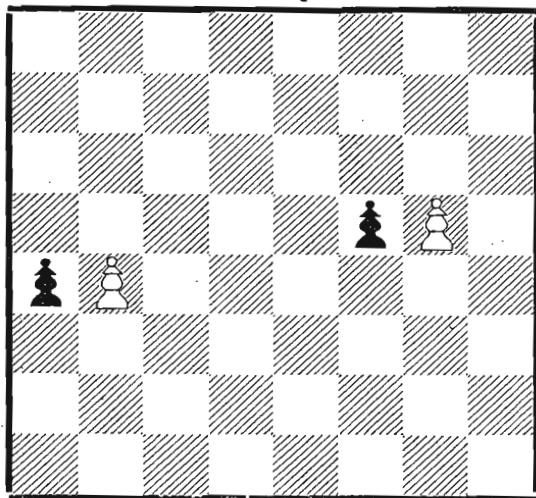


tada crni Pa4 ima pravo da ga u mimoprolaženju (en passant) uzme; isto ako prolazi crni Pf7 na f5 ima pravo bijeli Pg5 da ga u mimoprolaženju (en passant) uzme.

Potezi en passant prikazani su u slici broj 21.

Slika broj 21.

Crni.



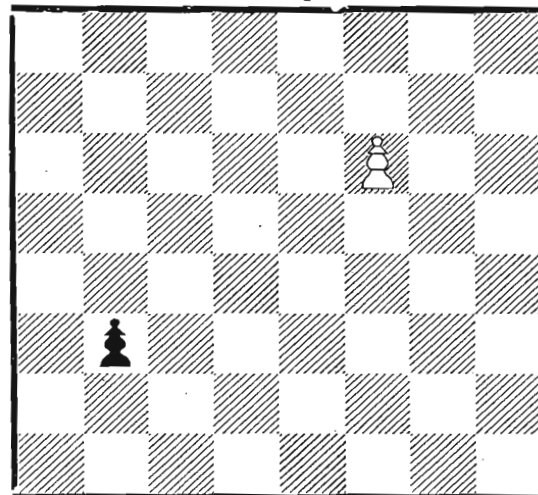
Bijeli.

Igrač crnih Pa4 uzima pješaka b4 i postavlja svoga pješaka na b3. Isto tako igrač bijelih Pg5 uzima pješaka f5 i postavlja svojega pješaka na f6.

Iza dovršenih en passant poteza dobivamo slijedeću sliku:

Slika broj 22.

Crni.

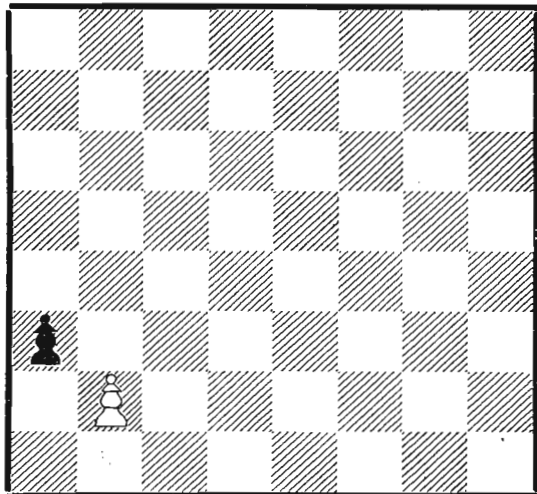


Bijeli.

Naprotiv (vidi sliku broj 23) može pješak b2 bez bojazni vući na polje b4, jer u ovom položaju ne može biti govora o en passant-u.

Slika broj 23.

Crni.



Bijeli.

En passant čini jedinu iznimku u pravilu igre, koje kaže, da jedna figura može biti postavljena samo na ono mjesto, gdje je prije protivnička figura stajala. En passant udar vrijedi kao potez.

Ako koji pješak dodje u tečaju igre na koje mu drago mjesto, gdje su prije neprijateljski časnici stajali, to biva taj pješak s mjesta pretvoren u jednog časnika, u kojeg, to ovisi o volji igrača. Može se uzeti druga ili treća dama, treći ili četvrti toranj, skakač ili lovac, posve po volji odnosno potrebi. Pretvaranje pješaka u figuru vrijedi kao potez.

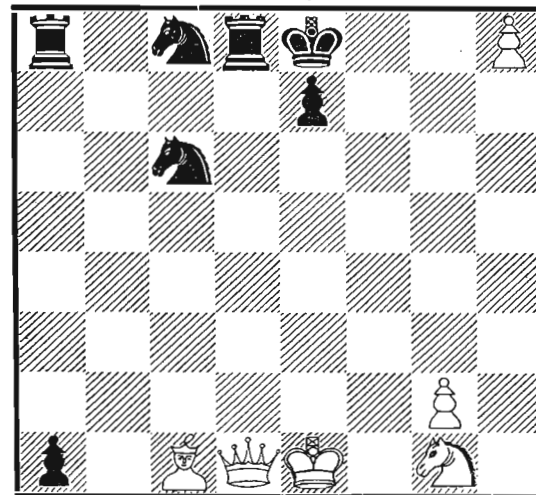
(Vidi sliku broj 24. i 25.)

Pješak h8 je pretvoren u damu. Pješak a1 u toranj, premda igrač ima već jednu damu i dva toranja. Pješak ali može da i ostane pješak. Čim pješak

stigne na zadnje protivničko polje (bijeli na 8, crni na 1) ima se odmah imenovati onom figurom, koja je najpotrebnija. Kod tog imenovanja mora se ostati. To isto vrijedi, ako igrač ostavi pješaka pješakom.

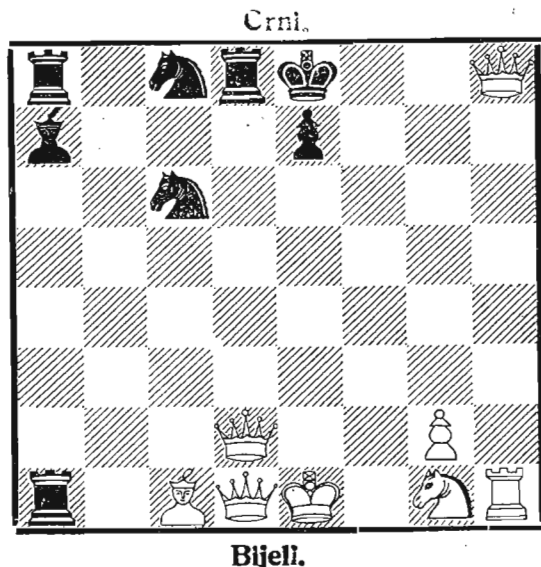
Slika broj 24.

Crni.



Bijeli.

Slika broj 25.



Ne preporuča se pješaka učiniti drugim kraljem, pošto to zvuči kao uvreda šahovskog veličanstva.

ŠAH.

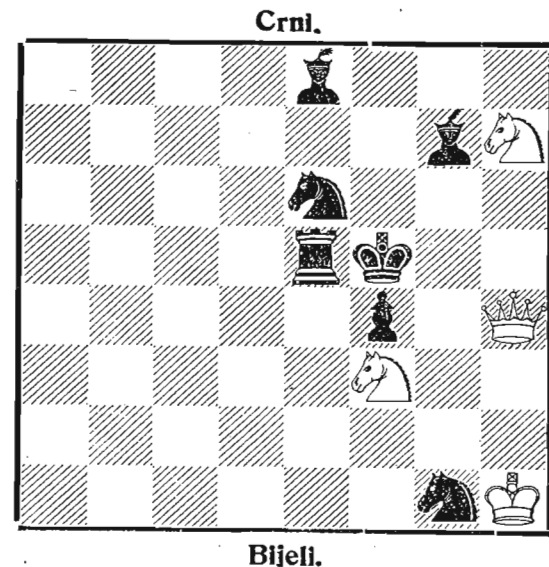
Napadaj na neprijateljskog kralja zovemo šah, i mora se najaviti izrazom »šah kralju« ili naprosto »šah.« Kralj ne može dati kralju »šah« jer među njima mora da bude najmanje jedno mjesto prazno ili zaposjednuto.

Napadaj.

Pod napadajem razumijevamo, ako se jednom figurom ugrozi koja protivnička tako, da bi se u drugom potezu mogla uzeti, u slučaju ako protivnik

to ne bi zapriječio, što se ali većinom događa. Kažemo da kralj stoji u šahu, kad mu je šah nazvan. Igrač, čijem je kralju šah dan, ima skoro uvijek da si na tri načina (već prema položaju) kralja obrani. Ili može da uzme onu figuru, kojom je šah dan, kao što se vidi na slici 26.

Slika broj 26.

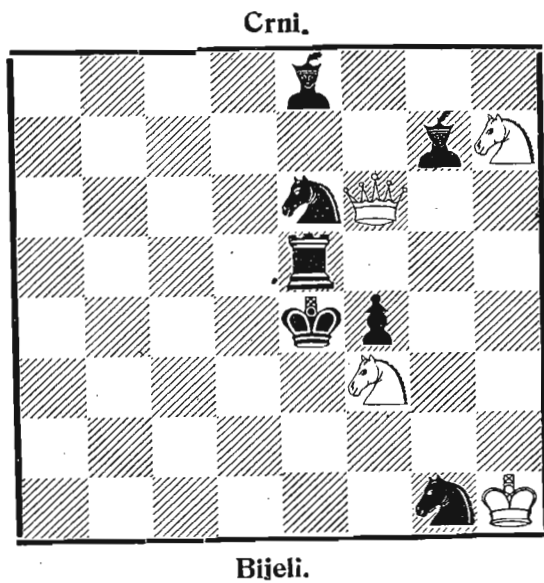


Ako li dama h4 ma gdje na h3, h5, g5 ili f6 daje neprijateljskom kralju šah, to će biti od skakača g1, lovca e8, skakača e6 ili lovca g7 uzeta.

Ili se može kralj da pomakne na koje slobodno mjesto, kao što to vidimo na slici broj 27. ako se kralj od f5 pomakne na e4.

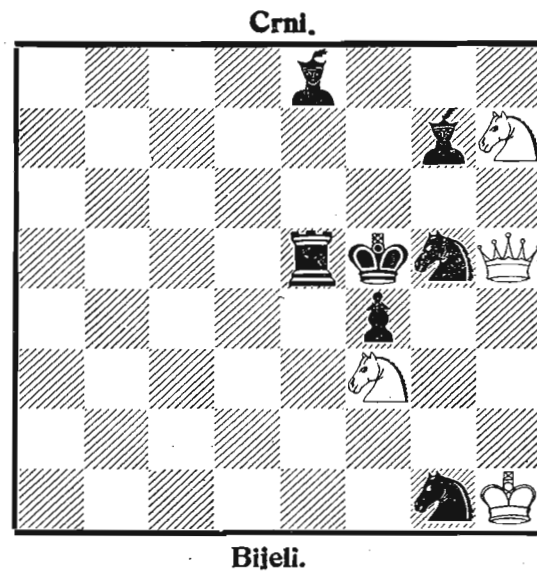
Šahovska abeceda.

Slika broj 27.



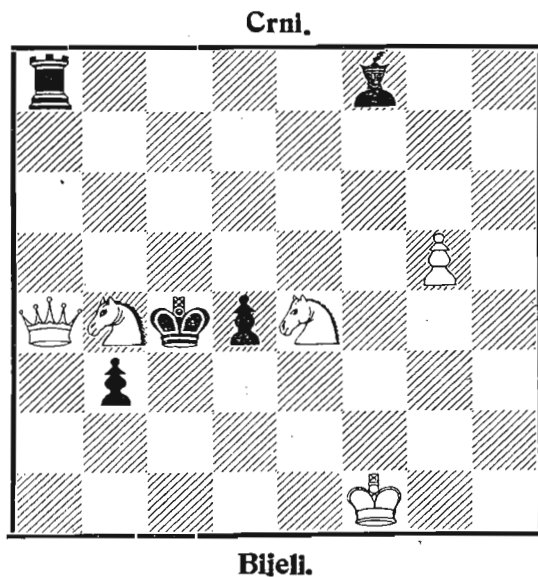
Ili se konačno može koja druga figura pred kralja postaviti tako, da je šah od strane neprijateljske figure zapriječen, što vidimo na slici broj 28. Ako se dama pomakne na h5 i daje šah, to će se skakač postaviti na g5 i tako šah pokriti.

Slika broj 28.



U položaju prikazanom u slici broj 29. može bijela dama n. pr. učiniti potez od a4 na a6. Ovaj potez mora biti popraćen sa uklikom šah kralju, budući da je dama postavljena na a6 napada crnoga kraja.

Slika broj 29.



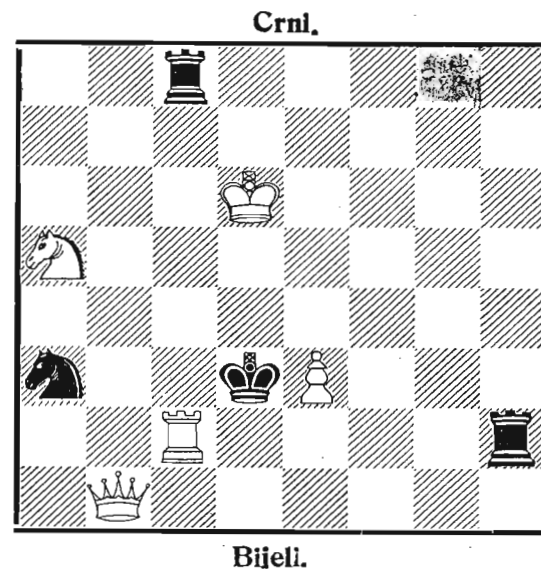
Crni kralj može se u tom slučaju na dva prije spomenuta načina obraniti t. j. ili da uzme sa toranjem a8 damu, ili da kralj uzme skakača na polju b4, te se na njegovo mjesto postavi. Ako li bijela dama vuče od a4 na c6, te se u tom slučaju daje kralju šah, što se ali može obraniti time, ako lovca f8 pomaknemo na c5.

Figura može ili sama da daje šah ili pomicanjem otvori odmah pravac drugoj figuri, koja odmah daje neprijateljskom kralju šah. Takav šah zovemo »otvoreni šah«. (Vidi sliku broj 30.)

Ako li u tom slučaju pomaknuta figura daje šah to je t. zv. »dvostruki šah«.

Pravac bijele dame b1 prema crnom kralju d3 biva otvoren čim toranj c2, koji je put zatvarao, pomaknemo. Postavimo li toranj na ma koje polje a2 b2, e2, f2, g2 ili h2 to nastaje otvoreni šah, od kojeg se kralj može na tri načina obraniti, ili da se sa skakačem a3 uzme bijela dama, ili da se istim skakačem pomaknemo na polje c2 ili konačno da kralj učini potez. Jer vuče li toranj po polju c dalje, to kralju ostaje slobodno polje d2, pomiče li se toranj u pravcu h2—a2, to kralju ostaje slobodno da se pomakne na polje c3.

Slika broj 30.

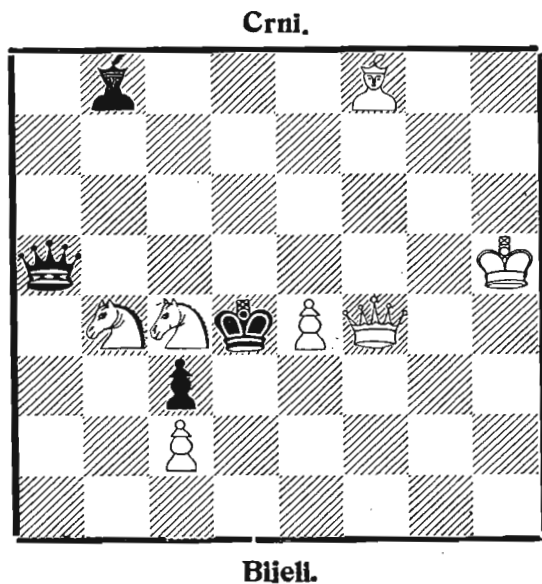


Ako li pomaknuta figura ujedno šah daje, kao na primjer ako toranj c2 na c3 ili na d2 pomaknemo, to on daje sam šah, kao i oslobođena dama b1,

U ovom slučaju je dvostruki šah, pošto toranj kao i dama u isto vrijeme šah davaju, to ne može crni kralj da se zaštiti time, da skakačem a3 uzme damu ili sa kojom od drugih svojih figura uzme neprijateljski toranj, jer u svakom slučaju ostaje još šah ili od tornja ili od dame, budući se dva poteza vući na jednom ne mogu (naime damu sa skakačem uzeti, a toranj sa tornjem). Kralj mora volens nolens, da svoje mjesto napusti, te da uzme pješaka e3, ili da uzme toranj, od kojega mu je šah dan bilo na c3 ili d2, gdje je izvan doseg neprijateljskih figura.

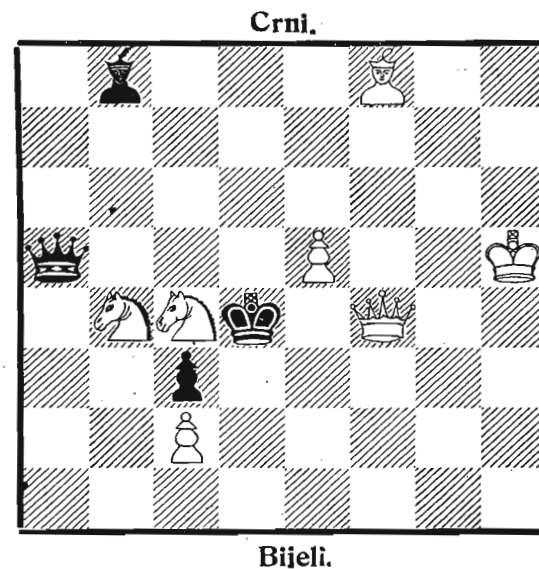
Slika broj 31. pokazuje nam još jedan primjer otvorenog šaha.

Slika broj 31.



Ovdje daje crna dama a5 bijelome kralju šah. Na to bijeli povuče pješaka e4 na e5 i daje crnom kralju šah-mat, kao što nam pokazuje slika broj 32.

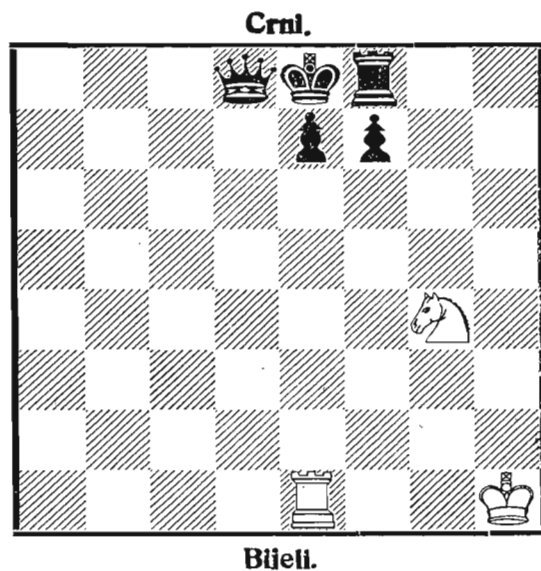
Slika broj 32.



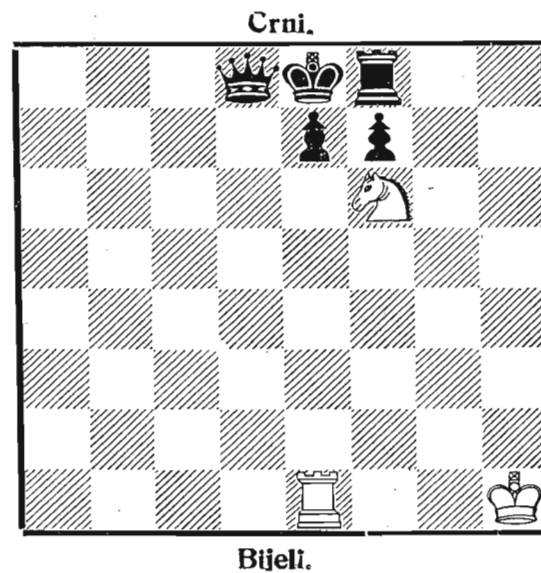
Mat.

Ako li se kralju daje šah tako, da se on po nijednom od prednavedenih načina obraniti ne može, to je on mat. (Vidi slike broj 33. i 34.) Kralj ne može da bude uzet (kao druge figure odstranjen sa šahovske daske) nego mu se daje mat.

Slika broj 33.

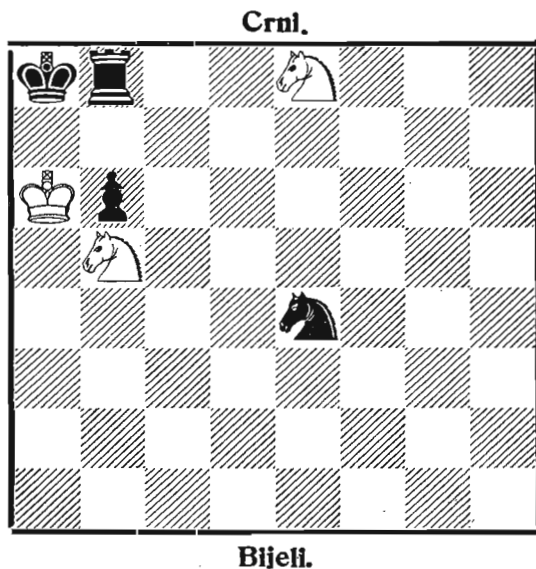


Slika broj 34.



Pomakne li se skakač g4 na f6, to daje crnom kralju mat. Pješak e7 ne može skakača f6 uzeti, jer inače stoji crni kralj od tornja u šahu. Igrač crnih je igru izgubio. — Položaj u kojem je kralj podlegao zovemo šah ili šah-mat.

Slika broj 35.



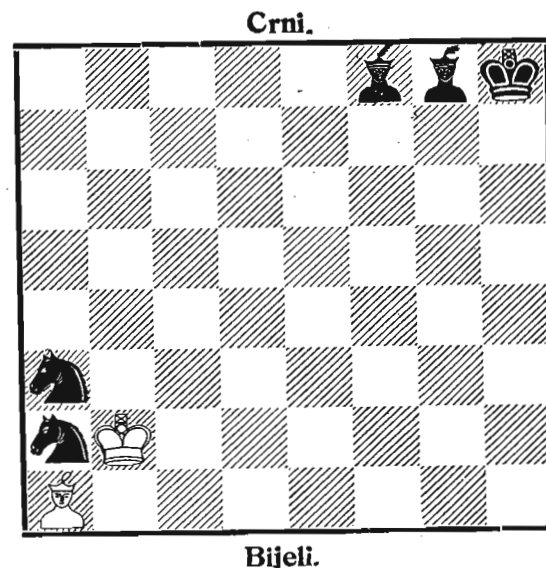
Slika broj 35. pokazuje nam položaj, gdje svršetak igre ovisi o tome, tko je na potezu. Ako li je bijeli na potezu, to on pomakne skakača e8 na c7 i daje crnom kralju mat. Ako li je crni na potezu to on skakačem vuče na polje c5 i daje protivniku mat.

Pat.

Ako li se kralj, komu nije dan šah mora pomaći bilo da su mu druge figure oduzete, bilo da se ne mogu micati, ili ako takav kralj ne može da učini potez, a da odmah u šahu stajao ne bi, to onda zovemo pat.

Pošto kod pat-a manjka neposredni napadaj na kralja, to jest pošto nije kralju u zadnjem potezu šah dan, to se igra kao neodlučna prekida.

Slika broj 36.

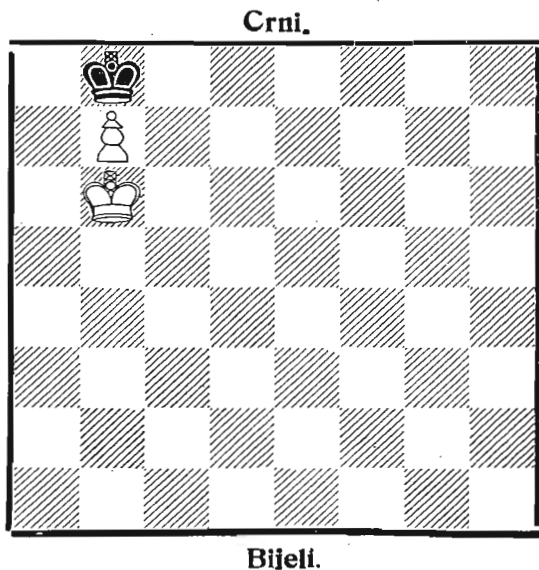


Slika broj 36. pokazuje nam takav pat.

Vidimo, da se nijedna bijela figura, (kao niti sam kralj) ne može pomaći, a da kralj ne bi odmah u šahu stajao.

Slika broj 37. pokazuje nam pat crnoga kralja.

Slika broj 37.



Rohada.

Kao što je poznato od prije, potez je dovršeno gibanje jedne figure. U ovom pravilu ima jedna iznimka.

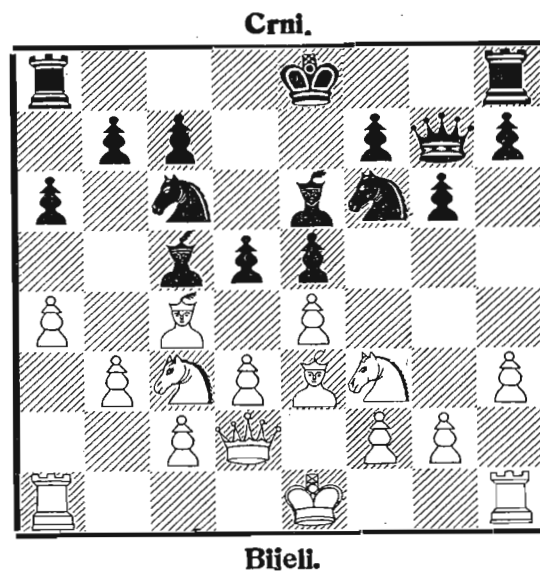
Jedanput u svakoj igri dozvoljeno je svakom igraču učiniti potez, gdje se u isto vrijeme dvije figure, naime kralj i toranj pomiču.

Ovaj dvostruki potez zovemo »rohada« (»rošada«). Taj potez učiniti zovemo »rohirati«. Rohada se čini kraljem i tornjem, ako su obe figure na svom

prvotnom mjestu i ako su sva polja između njih slobodna. (Vidi sliku broj 38.)

Rohira se tako, da kralja pomaknemo u vodoravnom pravcu za dva mjesta bliže tornju, a toranj zpostavimo na drugu stranu tik do kraja.

Slika broj 38.



Rohira li bijeli (crni) sa kraljevim tornjem (tako zovemo toranj koji je kralju najbliži) tada će kralj na g1 (crni g8) a toranj na f1 (crni f8) doći. Rohira li bijeli (crni) sa kraljičinim tornjem (tako zovemo toranj, koji je najbliži dami ili kraljici), tada će kralj na c1 (crni c8), dočim toranj na d1 (crni d8 doći.)

Svaki igrač može sa kraljevim ili sa kraljičnim tornjem rohirati.

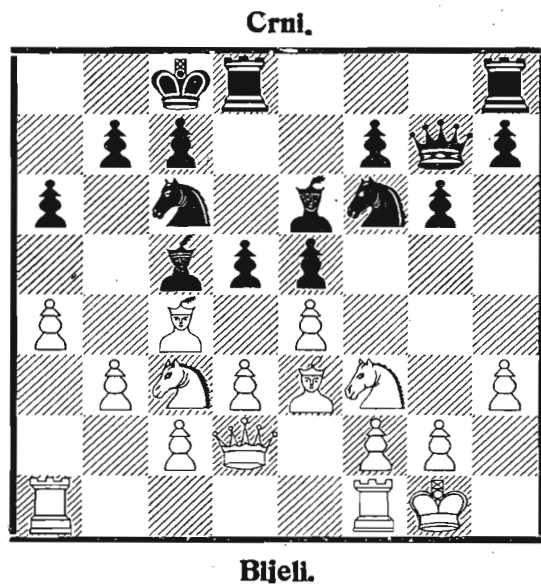
Uzmemo li da igrač bijelih sa kraljevim, dočim igrač crnih sa kraljičnim tornjem rohira, tada dobit ćemo sliku broj 39.

Slika broj 40 pokazuje nam položaj, ako bijeli sa kraljičnim, a crni sa kraljevim tornjem rohira.

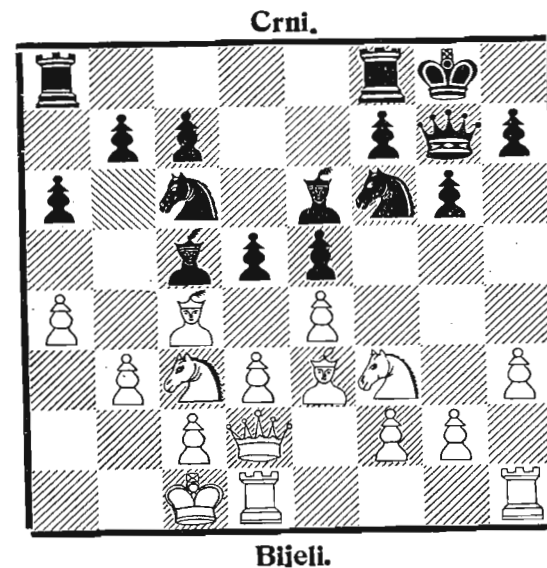
Rohada je ali samo u stanovitim položajima dopuštena.

Rohira se ne smije:

Slika broj 39.



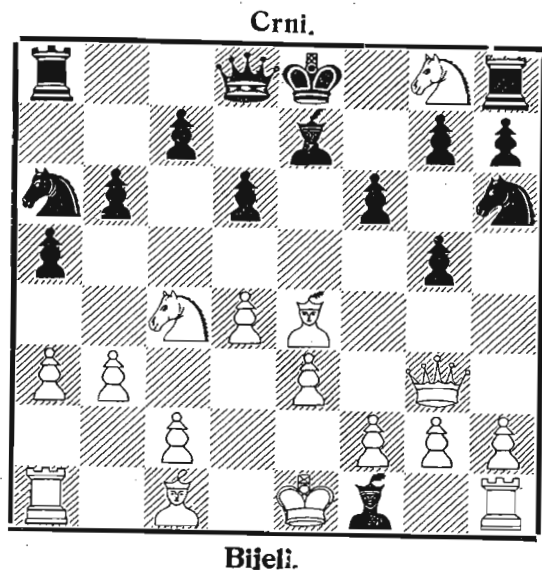
Slika broj 40.



1. Ako se je kralj ili rohirajući toranj već micao.

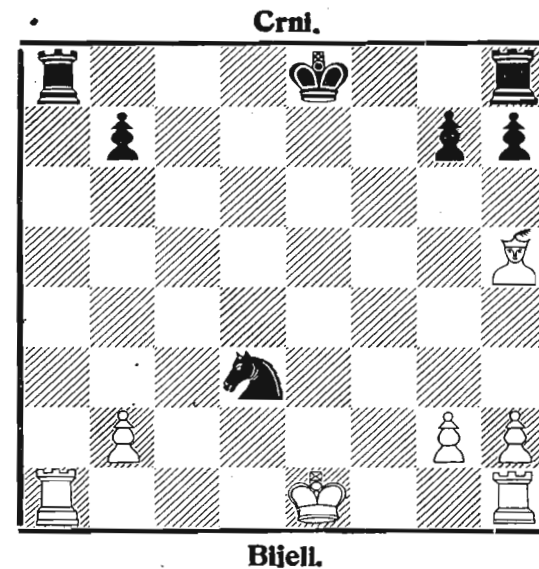
2. Ako li je koje polje između kralja i tornja kojom vlastitom ili neprijateljskom figurom zaposjednuto. (Vidi sliku broj 41.)

Slika broj 41.



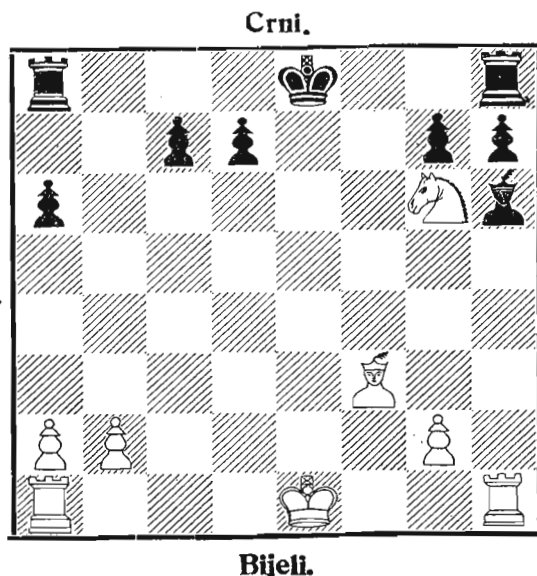
3. Ako kralj u šahu stoji. Šahu se rohadom ne smije izbjeći (Vidi sliku broj 42.) Ali ako je toranj napadnut smije se rohirati.

Slika broj 42.



4. Ako bi kralj rohirajući prolazio preko kojeg polja, na kojem bi u mimoprolaženju bio u šahu (Vidi sliku broj 43.)

Slika broj 43.



Na slici broj 43. ne smije igrač bijelih sa kraljičnim tornjem rohirati, kao niti crni sa kraljevim tornjem. Prvi bi nakon rohade stajao u šahu od lovca h6 na polju c1, dok bi drugi rohirajući prolazio u šahu od skakača g6 na polju f8.

Igrač bijelih može samo sa kraljevim tornjem, dok igrač crnih samo sa kraljičnim tornjem rohirati.. Rohada vrijedi kao potez.

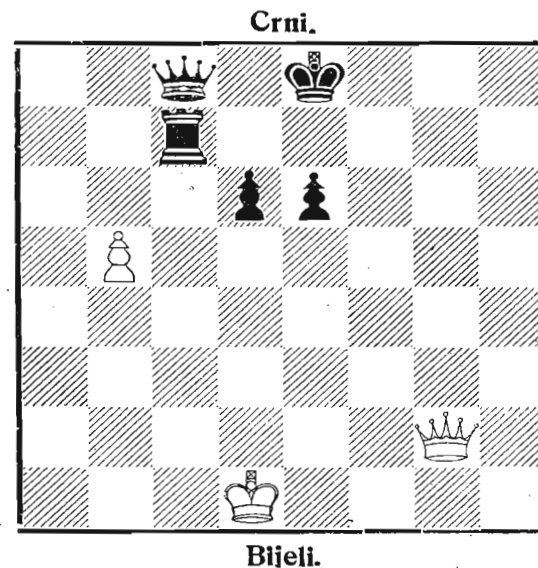
Neodlučna igra (Remis).

Nemože se uvijek neprijateljskog kralja matirati. Ako oboja igrača uvide, da nijedan ne može protivničkog kralja matirati, to se igra kao neodlučna (remis) prekida.

Remis nastaje: Ako oboja igrača nemaju dovoljnih, sila da mogu postići mat. Remis je, ako su samo oboja protivnička kralja ostala na daski, isto tako, ako koji igrač ima samo kralja, a drugi osim kralja imaju još jednoga (event. dva) skakača ili jednog lovca i još u više slučaja.

Remis jest i onda, ako oboja igrača čine uporno uvijek iste poteze ili, ako igrač drži protivnika neprestano u šahu, te ovaj mora uvijek iste poteze ponavljati, kao što se to vidi na slici broj 44.

Slika broj 44.



Bijeli daje sa damom na g8 šah. Crni kralj mora uzmaći ili na e7 ili d7. Onda daje bijeli sa damom na g7 šah, te prisili kralja, da se povraća na

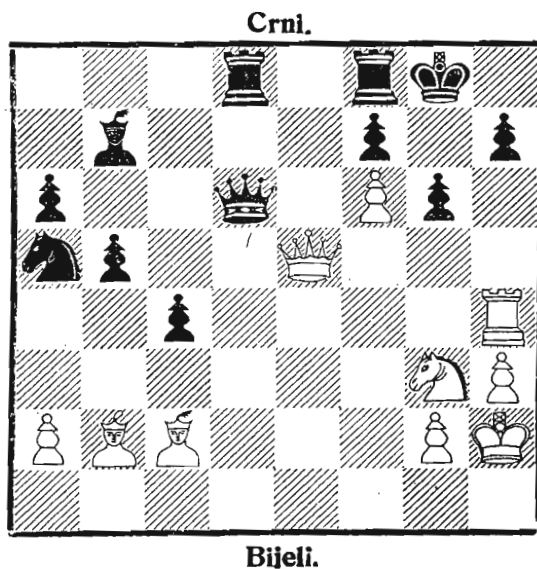
e8 ili, da ide na d8. Bijeli daje opet šah na g8 i sve se ponavlja. Tako bijeli čini ovim potezima igru neodlučnom, pošto bi ju inače izgubio.

Remis je i onda, ako igrač imajući doduše dosta sila, ipak radi neznanja ne može protivnika matirati.

Ako je kralj u patu, igra jest remis.

Donosimo jošte jednu igru dvaju glasovitih igrača (Zukertort crni i Andersen bijeli), gdje bijeli, premda slabiji, prisili na slijedeći duhovit način igru na remis. (Vidi sliku broj 45.)

Slika broj 45.



1. Bijeli vuče sa damom e5 na g5, crni sa damom d6 na d2; 2. bijeli sa skakačem g3 na f5, crni

sa damom d2 uzima g5; 3. bijeli sa skakačem f5 na e7 daje crnome šah. Crni kralj mora uzmaći i vuče sa kraljem g8 na h8; 4. bijeli sa skakačem e7 uzima g6 i daje crnome šah, crni sa damom g5 uzima g6*) i spriječava šah; 5. bijeli sa lovcem c2 uzima g6, crni vuče sa tornjem d8 na d2; 6. bijeli sa tornjem h4 uzima h7 i daje crnome šah, crni kralj mora uzmaći i vuče sa kraljem h8 na g8; 7. bijeli vuče sada sa tornjem h7 na g7, crni sa kraljem g8 na h8 i tako se nastavlja.

Popriječna vrijednost figura.

Dama vrijedi kao 2 tornja, te je jača od tornja, lovca ili skakača. Toranj je slabiji od dviju lakih figura (skakača i lovca ili 2 lovca te 2 skakača). Skakač i lovac su od jednake vrijednosti, dočim je svaki od njih jednako vrijedan kao tri pješaka. (?) To su popriječne vrijednosti figura. Međutim u osobitom slučaju moramo položaj točno ispitati budući da često slabija figura u posebnom toku može imati veću vrijednost od jače figure, koja bi na tom mjestu bila bez koristi.

Skraćivanja.

Kod skraćivanja poteza napiše se polje na kojem figura stoji, te se spoji vodoravnom crtom sa oznakom, kuda je ista figura potegnula. Aako se koja figura miče, to treba početno slovo iste staviti pred potez. K znači kralj, D znači dama, T znači toranj,

*) Da crni sa pješakom f7 uzme g6, onda bi bijeli vukao u 5. potezu sa pješakom f6 na f7 i dao bi crnome šah mat.

L. znači lovac, S znači skakač. Prema tome n. pr. Db2 — d3 razumijevamo, da se dama pomiče od b2 na d3. Kod pješaka ne mećemo početno slovo pred potez a2 — a4 znači, da se pješak od a2 pomakne na a4. Uzimanje figure označujemo sa znakom X ili u (uzme) ili što biva vrlo rijetko sa (:) dvotočkom.

Šah kralju označujemo sa †, koji znak mećemo iza napisanoga poteza.

Oznaka za malu rohadu (na strani kralja) jest 0—0, dočim za veliku (na strani dame) jest 0—0—0. Dode li pješak na 8 polje, postaje časnikom, te to ubilježimo tako, da iza učinjenog poteza metnemo prvo slovo one figure, u koju se isti pješak pretvorio. Tako znači n. pr. e7 — e8D, da je pješak pomaknut sa e7 na e8 i postao damom, a7 X b8S znači, da je pješak a7 uzeo b8 i postao skakačem. Uskličnik (!) znači dobar potez, a upitnik (?) znači pogriješan potez.

Pravila igre.

1. Tko će u prvoj partiji početi, odlučiti se ždrijebom. Tko izvuče bijelu figuru, igra bijelima, te prvi počinje. U sljedećoj igri se mijenja.

2. Ako nije daska bila dobro postavljena, to čim se to opazi, mora se popraviti.

3. Ako su figure krivo postavljene, ili ako koja manjka, mora igrač prije petog poteza zahtijevati, da se igra proglašeni ništetnom, budući da se kasnijim izgovorima ne treba udovoljiti.

4. Ako igrač koju figuru makne ili samo dotakne sa nakanom, da s istom učini potez, mora s njom vući. Pièce touchée. pièce jouée.

5. Isto tako mora figuru protivnika uzeti, ako ju je dotaknuo s namjerom, da to učini.

6. Učinjen potez ne smije se u nijednom slučaju opozvati.

7. Dotakne li igrač figuru, koja se po zakonima igre ne može uzeti, tada je protivnik, ako još nije vukao, ovlašten, da kazni dotičnika time, što ga prisili micati s kraljem, koji potez ne smije biti u rohadi.

Ako kralj, koji bi imao pretrpjeti kaznu ne može vući, tada se ne smije više nikakova kazna dosuditi.

8. Učinio li igrač sa jednom figurom neki potez, koji je po pravilima igre nedopušten, tada može protivnik zahtijevati, da ovaj sa istom figurom ili ako to nije moguće sa drugom jedan točan potez učini. Protivnik može mu također naložiti kazne radi poteza sa kraljem. Konačno može odrediti (protivnik), da taj već izvršen potez, usprkos pogriješci, ostane. Od toga (ta tri postupka) može protivnik samo jedan da izabere.

9. Dobiveni šah mora se braniti, ako i nije najavljen. Ako se tokom igre pronade, da je kralj ostao u šahu, tada moraju protivnici sve poteze, koji su prouzrokovali šah, natrag uzeti (opozvati). Ako se ne mogu sjetiti učinjenih poteza, tada je cijela igra nevaljana.

10. Ako je jedan od igrača na koncu igre tako premoćan, da se može kako je po teoriji dokazano, mat silom postići, tada može protivnik od njega zahtijevati, da ga matira najduže u 50 poteza. U protivnom slučaju ostati će igra neodlučna.

11. Ponovi li jedan igrač tri puta za redom jedan te isti potez, ili oba igrača niz poteza tri puta,

to imade prvi igrač pravo zahtijevati od protivnika, da povuče koji drugi potez. Ne učini li to protivnik, to ostaje igra remis.

Konac prvoga dijela.

II. dio

OTVARANJA.

Svi se načini otvaranja ne mogu dakako izbrojiti. Donosimo stoga ovdje najnužnije.

Talijanska partija ili giuco piano.

Bijeli:

1. e2 — e4
2. Sg1 — f3
3. Lf1 — c4
4. c2 — c3
5. d2 — d4
6. c3 × d4
7. Lc1 — d2

Crni:

1. e7 — e5
2. Sb8 — c6
3. Lf8 — c5
4. Sg8 — f6
5. e5 × d4
6. Lc5 — b4†
7. Lb4 × d2†

Crni može igrati i

- | | |
|---------------|--------------|
| 7. Lc1 — d2 | 7. Sf6 × e4 |
| 8. Ld2 × b4 | 8. Sc6 × b4 |
| 9. Lc4 × f7† | 9. Ke8 × f7 |
| 10. Dd1 — b3† | 10. d7 — d5 |
| 11. Sf3 — e5† | 11. Kf7 — f6 |
| 12. Db3 × b4 | 12. c7 — c5 |
| 13. Db4 — a4 | 13. Dd8 — b6 |
| 14. Da4 — a3! | 14. c5 × d4 |
| 15. Se5 — f3 | 15. Lc8 — g4 |

(najbolji potez!)

Obje strane stoje jednako.

Spanska partija od Ruy Lopez.

- | | |
|-------------|-------------|
| 1. e2 — e4 | 1. e7 — e5 |
| 2. Sg1 — f3 | 2. Sb8 — c6 |
| 3. Lf1 — b5 | 3. a7 — a6 |

Bijeli	Crni:
4. Lb5 — a4	4. Sg8 — f6
5. d2 — d3 (d4)
ili 5. Sb1 — c3
ili 5. 0—0

Evansov gambit.

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. Sg1 — f3	2. Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	3. Lf8 — c5
4. b2 — b4	4. Lc5 × b4

Pješak ne treba biti uzet. Lovac se može bez pogibila na b6 postaviti.

5. c2 — c3	5. Lb4 — c5
6. 0—0	6. d7 — d6
7. d2 — d4	7. e5 × d4
8. c3 × d4	8. Lc5 — b6
9. d4 — d5	9. Sc6 — a5
10. Lc1 — b2	10. Sg8 — e7 itd.

Zlo bi bilo igrati poslije 4. poteza ovako:

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. Sg1 — f3	2. Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	3. Lf8 — c5
4. b2 — b4	4. Sc6 × b4
5. Sf3 × e5	5. Dd8 — f6!

Bilo bi inače matt na D × f2 ili gubitak Skakača ili Turnja a1, ako bi skakač išao na f3.

6. d2 — d4	6. Lc5 × d4
7. Dd1 × d4 ne smije se igrati, Sb4 × c2†	

uzme Damu.

Igra dvaju skakača.

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. Sg1 — f3	2. Sb8 — c6
3. Lf1 — c4	3. Sg8 — f6
4. Sf3 — g5	4. d7 — d5
5. e4 × d5	5. Sc6 — a5
6. Lc4 — b5†
ili 6. d2 — d3

Damin gambit.

Uzeto:

Bijeli	Crni:
1. d2 — d4	1. d7 — d5
2. c2 — c4	2. d5 × c4

Odbijeno:

1. d2 — d4	1. d7 — d5
2. c2 — c4	2. e7 — e6 ili c7 - c6.

Kiseritzkijev gambit.

1. e2 — e4	1. e7 — e5
2. f2 — f4	2. e5 × f4
3. Sg1 — f3	3. g7 — g5
4. h2 — h4	4. g5 — g4
5. Sf3 — e5	5. Lf8 — g7 (ili h7 - h5 ili Sg8 - f6)
6. Se5 × g4	6. d7 — d5!
7. Sg4 — f2	7. Sg8 — e7

Zlo je:

- | | |
|--------------|---------------|
| 7. e4 × d5 | 7. Dd8 — e7† |
| 8. Ke1 — f2 | 9. Lg7 — d4† |
| 9. Kf2 — f3 | 9. Lc8 × g4† |
| 10. Kf3 × g4 | 10. Sg8 — f6† |
| 11. Kg4 — h3 | 11. De7 — d7† |
| 12. Kh3 — h2 | 12. Šf6 — g4† |
| 13. Kh2 — h3 | 13. Sg4 — f4† |

i crni dobije pobjedu.

Algirski gambit.

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. e2 — e4 | 1. e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | 2. e5 × f4 |
| 3. Sg1 — f3 | 3. g7 — g5 |
| 4. h2 — h4 | 4. g5 — g4 |
| 5. Sf3 — g5 | 5. h7 — h6 |
| 6. Sg5 × f7 | 6. Kg8 × f7 |
| 7. Dd1 × g4 | 7. Sg7 — f6 |
| 8. Dg4 × f4 | 8. Lf8 — d6 |
| 9. Df4 — f3 | 9. Sb8 — c6 |
| 10. c2 — c3 | 10. Sb6 — e5 |

Bijeli

Crni:

- | | |
|--------------|--------------|
| 11. Df3 — f2 | 11. Se5 — g4 |
|--------------|--------------|
- Zlo bi bilo poslije 4. poteza:
- | | |
|-------------------|--------------|
| 4. h2 — h4 | 4. f7 — f6 |
| 5. Sf3 × g5 | 5. f6 × g5 |
| 6. Dd1 × h5† | 6. Ke8 — e7 |
| 7. Dh5 × g5† | 7. Ke7 — e8 |
| 8. Dg5 — h5† | 8. Ke8 — e7 |
| 9. Dh5 — e5† | 9. Ke7 — f7 |
| 10. Lf1 — c4† | 10. Kf7 — g6 |
| 11. h4 — h5† | 11. Kg6 — h6 |
| 12. De5 — f4† | 12. Dd8 — g5 |
| 13. Df4 × f8† | 13. Dg5 — g7 |
| 14. d2 — d3 matt. | |

Isto tako bi bilo zlo po crnoga, kad bi poslije 4. poteza igrao:

- | | |
|------------|-------------|
| 4. h2 — h4 | 4. Lf8 — e7 |
| 5. h4 × g5 | 5. Le7 × g5 |
| 6. d2 — d4 | 6. d7 — d6 |
| 7. g2 — g3 | |

Musio gambit.

Bijeli

Crni:

- | | |
|-------------|--------------------------------------|
| 1. e2 — e4 | 1. e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | 2. e5 × f4 |
| 3. Sg1 — f3 | 3. g7 — g5 |
| 4. Lf1 — c4 | 4. g5 — g4 |
| 5. 0—0 | 5. g4 × f3 |
| 6. Dd1 × f3 | 6. Dd8 — f6 ili Lf8—h6
ili Dd8—e7 |

Cunningham gambit

Bijeli

Crni:

- | | |
|-------------|--------------|
| 1. e2 — e4 | 1. e7 — e5 |
| 2. f2 — f4 | 2. e5 × f4 |
| 3. Sg1 — f3 | 3. Lf8 — e7 |
| 4. Lf1 — c4 | 4. Le7 — h4† |
| 5. Ke1 — f1 | |

Karo Kanova igra.

- | | |
|-----------|----------------------------|
| 1) e2—e4 | 1) c7—c6 |
| 2) d2—d4 | 2) d7—d5 |
| 3) Sb1—c3 | 3) d5×e4 |
| 4) Sc3×e4 | 4) Lc8—f5! |
| 5) Se4—g3 | 5) Lf5—g6 |
| 6) Sg1—f3 | 6) Sb8—d7! |
| 7) Lc1—f4 | obje strane stoje jednako. |

Ne bi se preporučilo mjesto zadnjeg poteza 7) h2—h4 jer bi poslije 7) h7—h6, 8) Lf1—d3, Lg6×d3, 9) Dd1×d3, Dd8—c7! crni imao bolju igru.

Fromov gambit.

- | | |
|-----------|-----------|
| 1) f2—f4 | 1) e7—e5 |
| 2) f4×e5 | 2) d7—d6 |
| 3) e5×d6 | 3) Lf8×d6 |
| 4) Sg1—f3 | 4) Sg8—h6 |
| 5) d2—d4 | |

zlo bi bilo igrati:

- | | |
|-----------|------------|
| 5) e2—e4 | 5) Sh6—g4 |
| 6) g2—g3 | 6) Sg4×h2 |
| 7) Th1×h2 | 7) Ld6×g3† |
| 8) Ke1—e2 | 8) Lg3×h2 |
| 9) Sf3×h2 | 9) f7—f5 i |
- crni dobiva igru.

- | | |
|------------|------------|
| | 5) Sh6—g4 |
| 6) Lc1—g5 | 6) f7—f6 |
| 7) Lg5—h4 | 7) g7—g5 |
| 8) Lh4—f2 | 8) Sg4×f2 |
| 9) Ke1×f2 | 9) g5—g4 |
| 10) Sf3—e1 | 10) Ld6×h2 |

i f6—f5 je dobar

- | | |
|------------|-------------|
| 11) g2—g3 | 11) Lh2×g3† |
| 12) Kf2×g3 | 12) Dd8—d6† |
| 13) Kg3—g2 | 13) h7—h5 |

Crni ima jednu figuru manje, ali protivnički kralj stoji vrlo nezgodno, a spojeni pješaci h5 i g4 vrlo su jaki.

PRIMJERNE PARTIJE.

Stijedeće partije treba pomno i opetovano proučiti, da se početnik upozna sa pravilima šahovske igre. Osim toga sadržavaju kombinacije, koje se u praktičnoj igri vrlo često opetuju. (Prva se partija vrlo često igra).

Igra kraljevskog skakača.

1.

Bijeli

Crni

- 1) e2—e4

- e7—e5.

Partije, koje se otvaraju sa dvostrukim skokom pješaka pred kraljem s jedne i druge strane zovemo otvorenim partijama. Ove preporučamo osobito za početni studij, jer su često vrlo živahne i jer se u njima najjasnije pokazuje snaga pojedinih figura.

- 2) Sg1—f3

Jedan od najboljih nastavaka napadaja; bijeli razvije važnog časnika na kraljevoj strani, koji ujedno prijeti napadom na nezaštićenog crnog kraljevog pješaka.

- 2) . . .

- f7—f6

To je jedan od najgorih obranbenih poteza, što će se poslije vidjeti. Najbolje je 2 . . . Sb8—c6 čime se također štiti napadnutog pješaka i ujedno dovodi u igru jednog časnika. Glavna je naime zadaća prvog razvitka, da se figure sa čim manje poteza dovedu u djelatnost.

- 3) Sf3×e5

Bijeli žrtvuje skakača, da provede živahni napadaj. S takovim žrtvama moramo biti vrlo opre-

zni i učiniti ih samo onda, ako je uspjeh siguran. Ovdje je uspjeh siguran.

3) f6×e5

4) Dd1—h5† Kc8—e7

Ako crni štiti šah sa 4) g7—g6, tuče bijela dama pješaka e5 sa šahom i nosi toranj h8.

5) Dh5×e5† Ke7—f7

Crni nema drugog poteza.

6) Lf1—c4† Kf7—g6

Nešto bi se dulje držao crni sa 6) d7—d5, jer se usljed te žrtve pješaka oslobađa lovac c8 i ograničuje se donekle djelatnost bijele dame.

7) De5—f5† Kg6—h6

Crni kralj ne može uzeti dame jer je šticeana pješakom e4.

8) d2—d4†

Bijeli vuče pješaka pred damom i time daje abzug šah sa sa sa lovcem c1.

8) g7—g5

Tim potezom pokriva crni »šah« jer se prekida lovčeva linija.

9) h2—h4

Bijeli napada time po treći puta pješaka g5, koji se nesmije maknuti.

9) Lf8—e7

Crni štiti pješaka po treći put no uzalud!

10) h4×g5††

Bijeli uzima sa pješakom h4 pješaka g5 i daje šah.

10) Kh6—g7

Kako vidimo dvostrukom se šahu ne može inače izmaći, nego da se pomakne kralj.

12) Df5—f7 mat.

Treba pomno proučiti konačni položaj i uvjeriti se, da crni kralj nikako ne može da izmakne kraljičinom šahu.

2.

Slijedeću partiju je igrao E. Schalopp berlinski šahovski majstor sa jednim slabijim igračem.

L. I.

E. Schalopp

bijeli

crni

1) e2—e4

d7—d5

Potez crnoga ne preporučamo u igri sa dobrim igračem.

2) d4×d5

Najbolji potez, ako crni uzme pješaka d5 dobije bijeli sa 3) Sb1—c3 tempo, jer se crni mora natrag povući.

2)

Sg8—f6

Crni napada pješaka d5 sa kraljevim skakačem još jedamput, da ga vrijeme u me.

3) c2—c4

Ovaj puta, kojim bijeli nastoji da dobivenog pješaka zadrži, ne preporuča se, jer se time zadržava slobodan razvitak. Bijeli je bio mogao vući daminog pješaka dva koraka, čime bi zaposjedio sredinu daske i oslobodio liniju daminog skakača.

3)

c7—c6

Crni hoće da mijenja pješaka daminog lovca, da daje daminom pješaku povoljniju poziciju.

Šahovska abeceda.

4) Dd1—a4

Aka bijeli mjesto toga vuče 4) d5×c6 to dobiva crni sa 4) Sb8×c6 radi otvorene linije damine i zaostatka daminog pješaka, koji se više ne može povući na d4 a da ne padne, dobiva bolji položaj. Ali ovaj potez dovoda damu prerano u igru, a dalji razvoj daje dokaz, kako je štetna ova obljubljena pogriješka početnika.

4) Lc8—d7

Crni nije smio 4) c6×d5 da vuče, jer bi inače crni kralj dobio šah.

5) d5×c6 Sb8×c6

6) Da4—b3

Bijeli napada time zaštićenog pješaka b7.

7) Sc6—d4

Crni skakač grozi se da će napasti bijelu damu.

8) Db3—c3

kad bi mjesto toga dama uzela pješaka b7, to bi crni sa skakačem na c2 dao šah i uzeo toranj a1.

8) e7—e5

Crni vuče svog pješaka da zaštiti svoga skakača na d4 i da otvori liniju kraljevom lovcu.

9) f2—f4

Bijeli se nada da će crni sa svojim pješakom e5 uzeti pješaka f4, na što bi on onda osvojio skakača d4. Međutim je ovdje imao bijeli priliku da sa a2—a3 izmakne slijedećem potezu crnoga, no ni taj potez, kao ni onaj, što ga je u partiji izabrao ne bi mogao biti povoljan u razvitku bijeloga.

9) Lf8—b4

Bijela dama nesmije da uzme crnog lovca, koji ju je napao, jer bi inače sa Sd4—c2† propala.

10) Dc3—d3 Ld7—f5

Crni dovede sve više figuru u igru, dok bijeli ne lože ništa da radi nego da štiti svoju damu.

11) Dd3—g3 Sf6—e4

12) Dg3×g7

Crni može prisiliti na mat.

12) Sd4—c2†

13) Ke1—e2 Dd8—d3†

Crna se dama žrtvuje, da dovede kralja na polje, gdje će sigurno biti mat.

14) Ke2×d3 Sc4—g3

mat.

Lovac f5 daje odvodni (Abcug) mat.

Treba svratiti pažnju na to, da bijeli osim dame nije u igru doveo ni jednog oficira.

3.

Bijeli

S.

1) e2—e4

2) Sg1—f3

3) Lf1—c4

To su sve dobri potezi!

4) c2—c3

Ovaj je potez učinjen, da se pripremi d2—d4, da se uzdrže dva pješaka u sredini daske, tako zvani centrom

Sa centrom se protivnička igra znatno stješnjava.

4) Sg8—f6

Crni

A. Anderssen.

e7—e5

Sb8—c6

Sf8—c5

Crni napada sa kraljevim skakačem pješaka e4 i pripravlja rohadu.

5) d2—d4

Bijeli napada tim potezom ujedno i lovca c5 i pješaka e5.

5) e5×d4

6) e3×d4 Lc5—b4†

Kad bi crni umjesto toga povukao lovca na b5 ili e7 izgubio bi tempo t. j. dao bi protivniku vremena za novi napadaj.

7) Lc1—d2

Najbolji je način, da se zaštiti šah. Kad bi bijeli povukao kralja, napustio bi time rohadu. Ako zaštiti sa daminim skakačem šah, to bi crni sa skakačem f6 odnio pješaka e4.

7) Lb4 × d2 +

8) Sb1 × d2

Skakač štiti kraljevog pješaka

8) d7 — d5

Crni dovodi pješaka na polje, gdje je doduše dva put napadnut, ali dvaput zaštićen. Sa time naime potezom napada crni pješaka e4 i lovca c4. On ima zadaću da razbije bijeli centar.

9) e4 × d5

Bijeli uzima pješaka d5, da ne izgubi tempa kad bi lovca povukao natrag, to bi crni sa 10) a5×e4 razbio bijeli centar.

9) Sf6 × d5

10) 0—0 0—0

Obje strane upotebe povoljnu zgotu, da rohiraju

11) Tf1 — e1 :

Bijeli zaposjeda tornjem otvorenu liniju gdje ima najviše djelovanja.

11) Sd5 — f4

Crni stavlja skakača na polje, odakle ugrožava protivničku rohadu. Tim potezom napada crni dama pješaka d4, kojeg je već jednom napao skakač c6, ali i zaštitio skakač f3

12) Sd2—f1

Tim uzmakom štiti dama d1 po drugi put pješaka d4

12) Dd8 — f6.

Crni smatra zgodnim momentom, da dovede damu u igru.

13) Dd1 — c2

Ovaj potez ima dvostruku pogriješku, jer prvo: gubi još uvijek dvaput napadnuti pješak d4 jednu od svojih zaštita, a drugo: crni dobiva zgotu za brzu odluku igre.

13) Sf4 × g2

Dobro proračunana žrtva.

14) Kg1 × g2 Df6 × f3†

Kad bi bijeli kralj odnio damu, to bi crni sa skakačem c6 odnio pješaka d4 sa šahom zatim bi odnio bijelu damu; onda jedan od tornjeva, jer sa obima ne bi mogla izmaći njegovom napadu.

15) Kg2—g1 Sc6×d4

16) Dc2 — d3 b7 — b5

Kad bi bijeli mijenjao dame, što se često događa, da slomi jaki napadaj, to bi je skakač d4 uzeo sa šahom i odnio tornj e1.

17) Dd3 × d4 Lc8 — b7

Crni prijeti s matom sa damom na g2 ili h1.

Bijeli bi se od toga mogao spasiti, jedino sa velikim gubitcima i zato predaje partiju.

Holandijska obrana.

Bijeli	Crni
Dr. Vidmar	Dr. Tartakower
1. d2 — d4	1. e7 — e6 ¹⁾
2. c2 — c4	2. f7 — f5
3. e2 — e3	3. Sg8 — f6
4. Sb1 — c3	4. Lf8 — b4
5. Lc1 — d2 ₂₎	5. 0—0
6. Sg1 — f3	6. Dd8 — e7 ₃₎
7. Lf1 — d3 ₄₎	7. d7 — d6
8. Dd1 — c2	8. g7 — g6
9. a2 — a3	9. Lb4 × c3
10. Ld2 × c3	10. Sb8 — d7
11. 0—0—0	11. e6 — e5
12. d4 × e5	12. Sd7 × e5 ₅₎
13. Sf3 × e5	13. d6 × e5
14. f2 — f4 ₆₎	14. e5 — e4
15. Ld3 — e2	15. Lc8 — e6
16. h2 — h3	16. a7 — a5 ⁷⁾
17. g2 — g4 ₈₎	17. Ta8 — a6
18. g4 — g5	18. Sf6 — d7
19. h3 — h4	19. Le6 — f7
20. h4 — h5	20. g6 × h5
21. Le2 × h5	21. Lf7 × h5 ₉₎
22. Th1 × h5	22. Tf8 — f7
23. Td1 — d5 ₁₀₎	23. a5 — a4
24. Dc2 — d1 ₁₁₎	24. c7 — c5
25. Th5 — h6	25. Ta6 — g6
26. Th6 × g6	26. h7 × g6
27. Td5 — d6	27. Sd7 — f8

28. Dd1 — d5	28. De7 — c7
29. Lc3 — e5	29. Dc7—a5 ₁₂₎
30. Kc1 — b1 ₁₃₎	30. Da5—e1†
31. Kb1 — a2	31. De1 × e3
32. Ta6 — f6	32. De3 — b3†
33. Ka2 — a1	33. Sf8 — e6
34. Tf6 × e6	34. Kh8 — h7
35. Te6 — e8	35. Tf7 — g7
36. Dd5—d7 ₁₁₎	36. crni se predaje

Primjetbe:

1.) Crni hoće da igra holandijsku partiju. (1. d2 — d4, f7 — f5), ne dopusti napada. (2. e2 — e4!) koji je osobito u savezu sa kasnijim (Laskerovim) f2 — f3 najmoćnije i vrlo opasno oružje protiv holandijske obrane. Naravno da bijeli može lako po 1 . . . : e7 — e6 sa 2 — e2 — e4 prijeći u francusku igru.

2.) U holandijskoj igri ne smije bijeli dopustiti da mu crni načini dvostrukog pješaka na c3 — c4.

3.) Crni adoptira Teichmannov sistem, koji se sastoji u tome, da se izmakne pješaku e6 potez na e5.

4.) Bijeli pripusti e6—e5, oslabi time crno kraljevo krilo i time nastaje dijagonala c3—h8 odlučne važnosti.

5.) Možda je tu također d6×e5† bolje. Bijeli bi bio odgovorio c4—c5.

6.) Izgleda li vrlo rizično, tada otvori dijagonalu c3—h8 i načinje silni napadaj.

7.) Crnoga zavađa slabosti kraljevog krila radi točke g6, i da će je morati štititi damskim tornjem

kome otvara put. Svakako je crnome teško naći bolju obranu.

8.) Na 17 . . . f5×g4, 18 h3×g4 slijedilo bi naravski 19. De2×e4! (Sg4—f2) 20. Dc4—e5.

9.) Na 21 . . . Lf7×c4 odluči 22. Le3×i6 također (22 . . . De7—e6 23. Td1×d7).

10.) Najteži potez u partiji. Teško je bilo bijelome napustiti nastavak direktne navale na kraljevo krilo i odlučiti se za udarac na centrum. Htio je prisiliti na c7—c5 i dobiti u ruke važnu točku d6. I zbilja je odlučio taj izvršno promišljeni manevar sudbinu partije i to u kratko.

11.) Prijeti Dd1—d4 i prisiliti crnoga da zapriječi tu namjeru sa potezom c7—c5.

12.) Zadnji pokušaj. Crni je potpuno svezan i onemogao. Možda se može što god učiniti sa šahovcima, kojih se bijeli po svojoj prilici ne boji.

13.) Ako bijeli zapriječi prijeteći šah na e1 sa s30) Ke1 — d1 slijedilo bi Da5 — a8.

Na to bi bilo potez 31. Td6—d8 (sa namjernom žrtvom stupca na f8 osobito radi 31. Da8×d8, 32. Dd5×d8, Tf7—d7† i crni dobiva natrag kraljicu.

14.) Na koncu još nešto za galeriju. U svemu majstorski izvedena partija!

Izvadak iz Šaha br. 3—4, glosirano od E. Kramera, Maribor.

5.

Bijeli	Crni
K. Morphy	S. Levis
1) e2—e4	b7—b6
2) d2—d4	d7—d6
3) Lf1—d3	e7—e6
4) Sg1—h3	d7—d6

5) e4—e5	Sg8—e7	
6) 0—0	Se7—g6	
7) f2—f4	Lf8—e7	
8) f4—f5	e6×f5	
9) Ld3×f5	c7—c6	
10) Lf5—×c8	Dd8×c8	
11) Sb1—c3	c7—c6	0—0
12) Lc1—g5	0—0	
13) Lg5×e7	Sg6×e7	
14) Dd1—h5!	h7—h6	
15) Tf1—f3	Se7—g6	
16) Ta1—f1	Dc8—e6	
17) Sc3—e2	Sb8—d7	
18) Se2—f4	Sg6×f4	
19) Sh3×f4	De6—e7	
20) Tf3—g3	Kg8—h7	
21) Tf1—f3	Tf8—g8	
22) Sf3—h3	g7—g6	
23) Sh3—g5†	De7×g5	
24) Tf3×f7†	Kh7—h8	
26) Tg3—h3	h6×g5	
25) Dh5—g5	matt.	

Morphy igra je ovu partiju kad je 1859 u Filadelfiji sa petoricom igrao simultano a da nije gledao na dasku.

6

Bijeli	Crni
Rzeschevski	Bruckstein
1) e2—e4	e7—e5
2) f2—f4	e5×f4
3) Sg1—f3	d7—d6
4) d2—d4	Lc8—g4

5) Lc1×f4	Dd8—f6
6) Lf4—g3	Lg4×f3
7) g2×f3	a7—a6
8) Sb1—c3	Sb8—c6
9) Sc3—d5	Df6—d8
10) Dd1—d2	Sg8—e7
11) Lf1—c4	b7—b5
12) Lc4—b3	a6—a5
13) a2—a4!	b5—b4
14) Dd2—d3	Dd8—d7
15) 0—0—0	Ta8—c8
16) Dd3—c4	Se7×d5
17) Dc4×d5	g7—g6
18) e4—e5!	Sc6—d8
19) Th1—e1	Sd8—e6
20) Dd5—e4!	Se6—g5

ovaj potez daje protivniku prilike sjajnoj kombinaciji.

21) e5×d6†!!	Sg5×e4
22) Te1×e4†	Dd7—e6
23) Te4×e6†	Ke8—d7
24) Te6—f6	predaje se

Ovo je jedna od partija, koju je igrao čudo od dječaka 9 godina S. Rzesovski u St. Louisu, kad je od 40 simultanih partija dobio 38.

Onaj genijalni dječak zadivio je cijeli svijet svojim osobitim šahovskim talentom, sada pravi turneju po cijeloj Americi.

7

Bijeli
Boris Kostić
Partija iz Budimpeštanskog turnira 1921.

1) d2—d4	Sg8—f6
2) Sg1—f3	b7—b6
3) g2—g3	Lc8—b7
4) Lf1—g2	g7—g6
5) 0—0	Lf8—g7
6) c2—c4	0—0
7) Sb1—c3	d7—d6
8) Dd1—c2	Sb8—d7
9) Tf1—d1!	Tf8—e8
10) e2—e4	e7—e5
11) d4×e5!	d6×e5
12) Lc1—g5	c7—c6
13) Lg5×f6	Lg7×f6
14) Lg2—h3	Te8—e7
15) Td1—d6	Dd8—c7
16) Ta1—d1	Ta8—d8
17) Dc2—d2	Lf7—c8
18) Td6×f6	Sd7×f6
19) Dd2×Td8†	crni se predaje

8.

Sicilianska partija

Bijeli	Crni
1) e2—e4	e7—e6
2) Sg1—f3	c7—c5
3) Sb1—c3	Sg8—e7
4) d2—d4	f7—f5 (?)
5) d4—d5	f5×e4

6) Sc3×e4 Se7×d5

(prijeti Se4—d6)

7) Sf3—e5 g7—g6 (?)

bolje Sd5—f5

8) Dd1—f3 Dd8—c7

(prijeti matt na Dd8—c7 da kralj mjesto dobije).

9) Df3—f7† Ke8—d8

10) Lc1—g5† Sc5—e7

11) Df7—e8†! Kd8×e8

12) Se4—f6† Kc8—d8

13) Se5—f7 mat

9.

Miniatur šahovske partije.

Ruska partija.

Bijeli

Crni

1) e2—e4

e7—e5

2) Sg1—f3

Sg8—f6

3) Sf3×e5

d7—d5

(bolje d7—d6, 4. 1. Sf3, 5. d4—d5)

4) Se5×f7!

Ke8×f7

5) d2—d4

Sf6×e4

6) Lf1—d3

Se4×f2

7) 0—0

Kf7—g8

8) Dd1—f3

Dd8—f6

9) Df3×d5

Df6—f7

10) Lf1—c4

Df7×d5

11) Lc4×d5†

Lc6—e6

12) Ld5×e6

matt.

10.

Španska partija.

Bijeli

Crni

1) e2—e4

e7—e5

2) Sg1—f3

Sb8—c6

3) Lf1—b5

d7—d6

bolje Sg8—f6

4) d2—d4

a7—a6

5) Lb5—a4

b7—b5

6) La4—b3

Sg8—e7

7) 0—0

Lc8—g4

8) d4×e5

Sc6×e5

9) Sf3×e5

Lg4×d1

10) Lb3—f7

matt.

11.

Ludi matt.

Bijeli

Crni

1) f2—f4

e7—e6

2) g2—g4

Dd8—h4

matt.

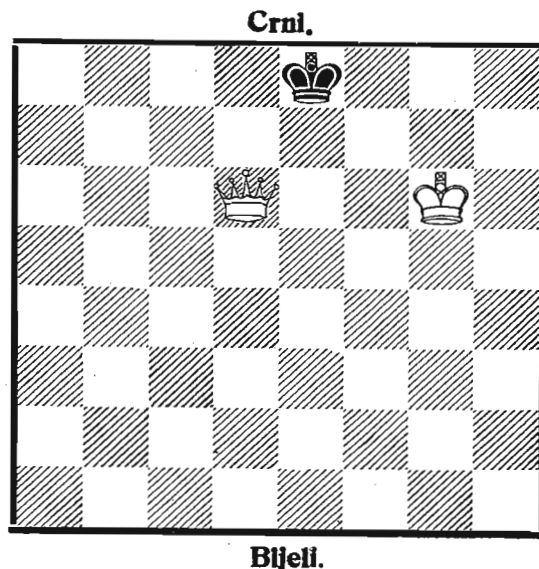
Svršetak igara.

Kao što je nužno znati igru početi (otvoriti), tako je isto od prijekle potrebe znati igru dovršiti.

Dama protiv kralja.

Ako na koncu igre imade igrati dama protiv kralja, onda ona mora najkasnije u 9. potezu kralja matirati. I to ona ga mora tjerati u kut. i svoga

kralja k njemu približiti. Ipak mora dama paziti, da kralja ne učini pat.

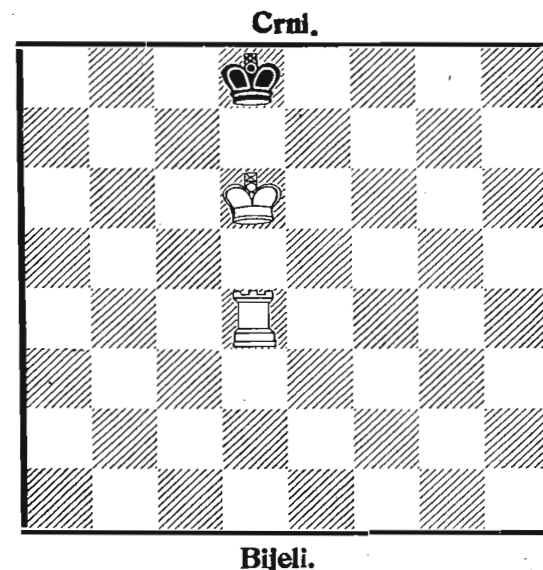


1. Dd6 — c7
2. Dc7 — f7

1. Ke8 — f8
matt.

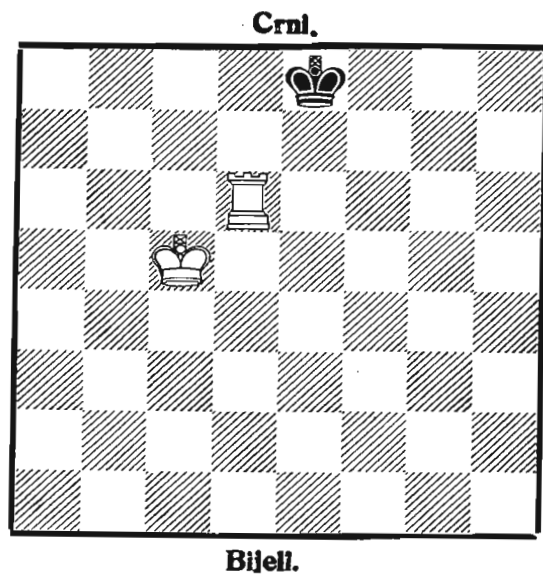
Toranj proti kralja.

U ovom slučaju mora crni najkasnije u 15. potezu biti matt. Bijeli ga mora tjerati na jedan rub, a svoga kralja približavati. Taj mat se može i bez približavanja kralja postići.



1. Bez kraljeva približavanja.

1.	1. Td4 — d1	1. Kd8 — c8
	2. Td1 — b1	2. Kc8 — d8
	3. Tb1 — b8	matt.



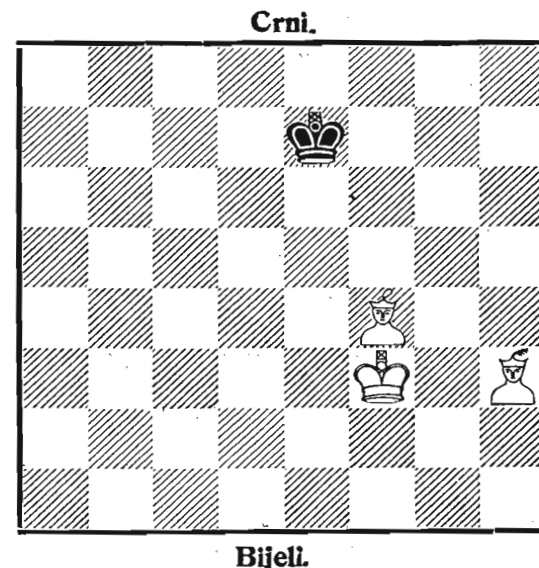
2. Sa približavanjem kralja.

- | | |
|----------------|--------------|
| 2. 1. Kc5 — d5 | 1. Ke8 — e7 |
| 2. Kd5 — e5 | 2. Ke7 — f7 |
| 3. Td6 — d7† | 3. K f7 — f8 |
| 4. Ke5 — e6 | 4. K f8 — g8 |
| 5. Ke6 — f6 | 5. Kg8 — h8 |
| 6. K f6 — g6 | 6. Kh8 — g8 |
| 7. Td7 — d8 | matt. |

Oba lovca protiv kralja.

Ako hoćemo ovdje matt postići, moramo protivničkoga kralja u jedan ugao natjerati. (Vidi slijedeću sliku.)

- | | |
|--------------|-------------|
| 1. Lh3 — f5 | 1. Ke7 — f6 |
| 2. K f3 — g4 | 2. Kf — e7 |
| 3. Kg4 — g5 | 3. Ke7 — e8 |
| 4. Kg5 — f6 | 4. Kd8 — e8 |
| 5. L f4 — c7 | 5. Ke8 — f8 |



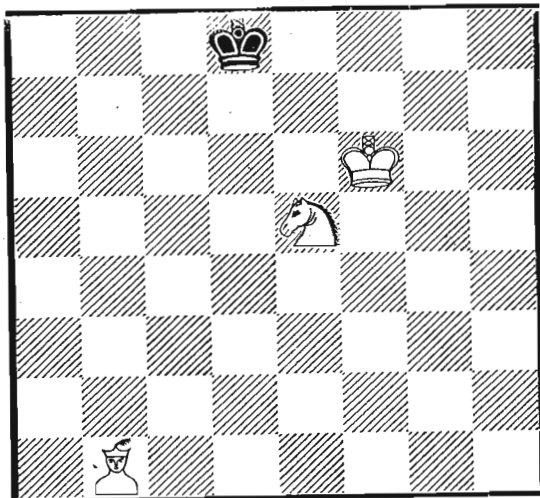
- | | |
|--------------|--------------|
| 6. L f5 — d7 | 6. K f8 — g8 |
| 7. K f6 — g6 | 7. Kg8 — f8 |
| 8. Lc7 — d6† | 8. K f8 — g8 |
| 9. Ld7 — e6† | 9. Kg8 — h8 |
| 10. Ld6 — e5 | matt. |

Lovac i skakač protiv kralja.

Ovaj mat možemo postići u uglu, koji je one boje koje i lovac. Za protivničkoga kralja je najbolje ako ide u onaj ugao, koji nije iste boje, koje lovac. Šahovska abeceda.

Sa skakačem moramo ona polja zauzeti, koja lovac ne može.

Crni.



Bijeli.

- | | |
|----------------|--------------|
| 1. K f6 — e6 | 1. Kd8 — c7 |
| 2. Se5 — d7 | 2. Kc7 — c6 |
| 3. Lb1 — d3 | 3. Ke6 — c7 |
| 4. Ld3 — e4 | 4. Kc7 — d8 |
| 5. Ke6 — d6 | 5. Kd8 — e8 |
| 6. Le4 — g6† | 6. Ke8 — d8 |
| 7. Lg6 — f7 | 7. Kd8 — c8 |
| 8. Sd7 — c5 | 8. Kc8 — d8 |
| 9. Sc5 — b7† | 9. Kd8 — c8 |
| 10. Kd6 — c6 | 10. Kc8 — b8 |
| 11. Kc6 — b6 | 11. Kb8 — c8 |
| 12. L f7 — e6† | 12. Kc8 — b8 |
| 13. Le6 — d7 | 13. Kb8 — a8 |
| 14. Sb7 — c5 | 14. Ka8 — b8 |
| 15. Sc5 — a6† | 15. Kb8 — a8 |
| 16. Ld7 — c6† | ♠ matt. |

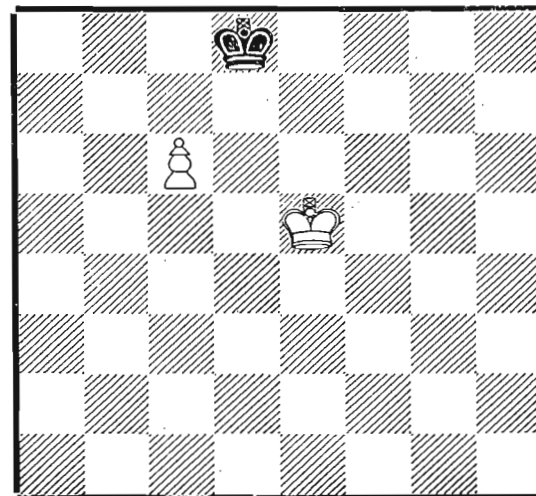
Sa dva skakača i kraljem ostaje igra remis, ali ako je protivnički kralj neoprezan, te pode u koji ugao, onda može biti mat.

Kralj i pješak protiv kralja.

Kada protivni kralj taklo stoji, da može pješaka pred 8. poljem zadržati, radi se o tom, da li se vlastiti kralj može protiviti (apositia) ili ne može. U prvom slučaju možemo igru dobiti, a u drugom ona ostaje neodlučna.

Bijeli vuče i ima apositiju.

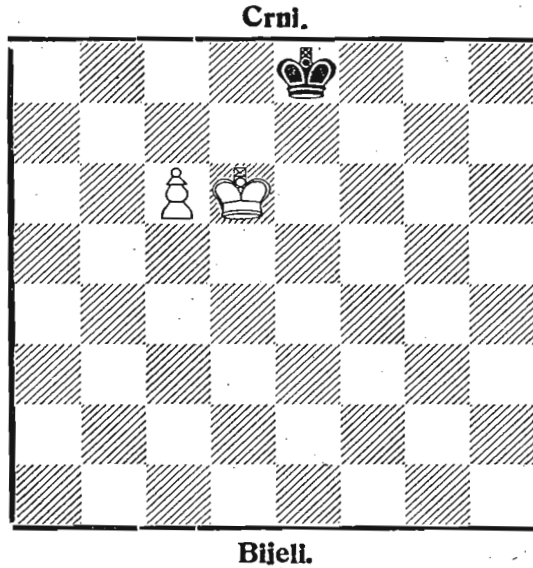
Crni.



Bijeli.

- | | |
|----------------------------|-------------|
| 1. Ke5 — d6 | 1. Kd8 — c8 |
| 2. c6 — c7 | 2. Kc8 — b7 |
| 3. Kd6 — d7 i dobije igru. | |

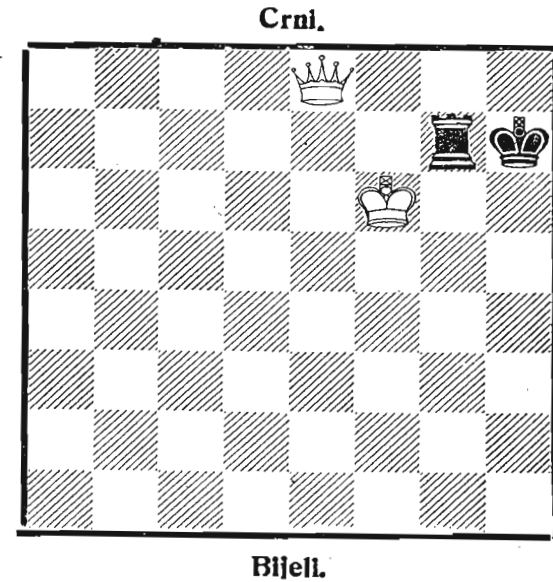
Crni vuče i ima apositiju.



- | | |
|-------------|--------------------|
| 1 | 1. Ke8 — d8 |
| 2. Kd6 — c5 | 2. Kd8 — c7 |
| 3. Kc5 — b5 | 3. Kc7 — c8 |
| 4. Kb5 — b6 | 4. Kc8 — b8 remis. |

Dama protiv tornja.

Igrač koji ima kralja i damu mora dobiti. Glavno nastojanje mora ići za tim, da se protivnikov kralj natjera na kraj i da mu se svojim kraljem približi. Obično se prije desi zgodna, da se osvoji toranj. Jedna od povoljnih pozicija za crnoga je slijedeća, te ćemo iz tog postupka uvidjeti, kako se obično pobjeđuje.



Bijeli igra najprije tako, da crni mora, kod inače nepromijenjenog položaja vući. To se postigne na slijedeći način:

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1. De8 — e4† | 1. Kh7 — h8 (g8) |
| Kh7 — h6 bilo bi 1a | De4 — h4 mat |
| 2. De4 — a8† | 2. Kh8 — h7 |
| Na Tg7 — g8 dobio bi | Da8 — h1 mat. |
| 3. Da8 — e8 | |

Sada je bijeli postigao svrhu. Crni u prvobitnom položaju vući i gubi u svakom slučaju.

Ako: 3. Kh7 — h6 onda

4. De8 — f8 i dobiva.

Ako: 3. Tg7 — b7 ili g2
to dobiva.

4. De8 — e4† tornja

Ili:

3. Tg7 — g4 ili g8

4. De8 — h5† dobiva.

Ili:

3. Tg7 — c7

4. De8 — h5†

4. Kh7 — g8

5. Dh5 — d5†

5. Kg8 — h7 Najbolje

6. Dd5 — d3†

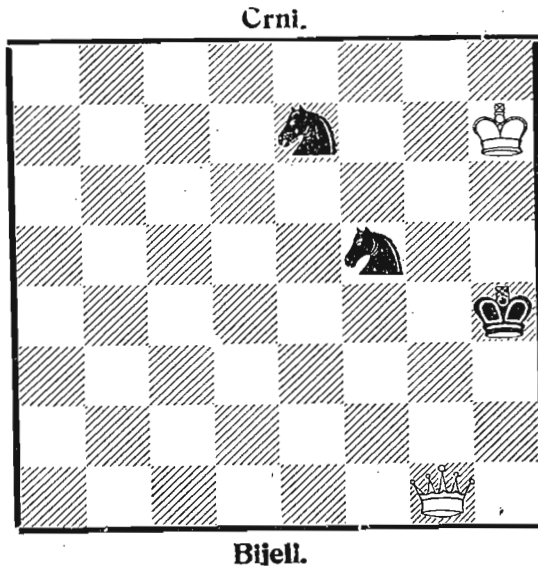
6. Kh7 — g8 (h8)

7. Dd3 — d8† dobiva tornja i t. d.

Dama proti skakačima.

Obično dobiva dama.

Ali se dešava, da igra ostaje neodlučna, kad se skakači uzajamno pokrivaju ili kad stoje jedan kraj drugoga od kralja čuvani.



Ako crni vuče, onda je igra neodlučna po Kh4 — h5, a izgubljena po Kh4 — h3. na pr.

2. Dg1 — g5

1. Kh4 — h3

3. Dg5 — g4

2. Kh3 — h2

4. Dg4 — e2

3. Kh2 — h1

5. De2 — d2

4. Kh1 — g1

Najbolje.

5. Kg1 — f1

6. Dd2 — h2

6. Kf1 — e1

7. Dh2 — c2

7. Ke1 — f1

8. Dc2 — d2

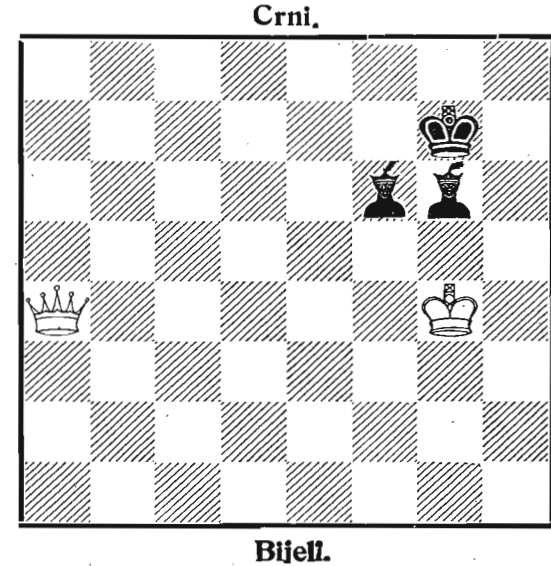
8. Kf1 — g1

9. Dd2 — e2

9. Kg1 — h1

10. De2 — f2.

Bijeli je postigao svrhu. Crni kralj ne može da se makne. Skakači se moraju rastati i propasti.

Dama protiv dva lovca.

Najviše dobiva dama. Igna ostaje neodlučnom, ako lovci (v. diagram) zaštićeni kraljem stoje uporedo jedan do drugoga i zapriječavaju da se protivnički kralj ne može da približi.

Bijeli

1. Da4 — d7†

g8 sa Lg6—f7 gubi crni

2. Dd7 — e6

3. Kg4 — f4

Najbolje.

4. De6 — d7†

5. Dd7 — e8†

Ako bi:

5. Kf4 — g4 onda

6. Dd7 — f5†

7. Kg4 — h5

8. Kh5 — g4

Crni

1. Kg7 — f8 ili

2. Kf8 — g7

3. Lg6 — h7

4. Kg7 — g6

5. Lh7 — g8

6. Kg6 — g7

7. Lg8 — f7†

8. Lf7 — g6

i crni zauzima prvobitni položaj.

5. Kg6 — g7

6. Lh7 — g6

7. Lg6 — h7

8. Kg7 — g6

9. Kg6 — g7

10. Lh7 — f5

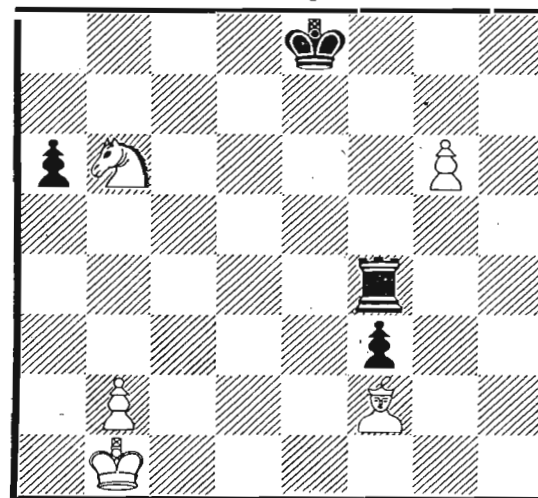
11. Lf5 — g6†

Igra ostaje neodlučna.

Konačna igra.

H. Rink.

Crni.



Bijeli.

Bijeli

1. Sb6 — d5

2. g6 — g7

3. g7 — g8D†!

4. b2 — b3!

Crni

Tf4 — c4

Ke8 — f7

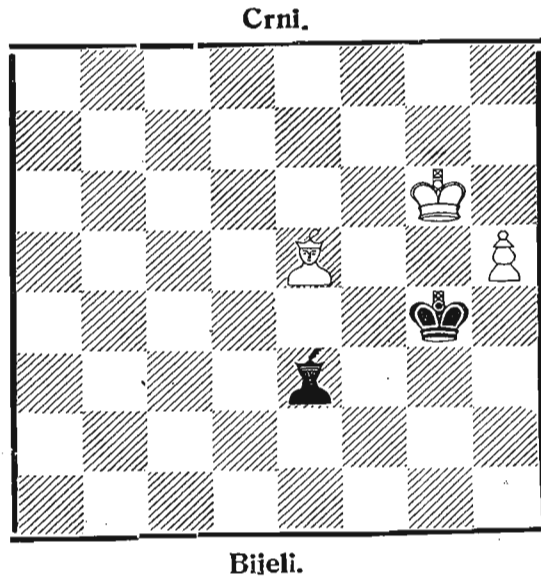
Kf7 × Dg8

i bijeli dobije igru

vrlo lijepo! Crni T. je izgubljen. Ako T. c6, c8, e4 ili g4 vuče, slijedi Sd5 — e7† ili f6†

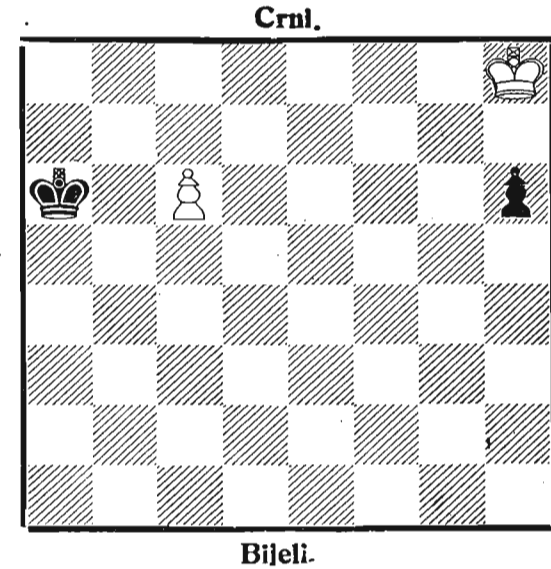
CENTURINI.

(1000 End games).



- | Bijeli | Crni |
|--|----------|
| 1. Le5 — g7 | Le3 — g5 |
| 2. Lg7 — f8! | Lg5 — e3 |
| 3. Lf8 — h6 | Le3 — d4 |
| 4. Lh6 — g5 | Ld4 — g7 |
| 5. Lg5 — e7 | Lg7 — d4 |
| 6. h5 — h6 i bijeli dobiva igru, jer slijedi
Le7 — f6 | |

Usprkor prvoga poteza nemože crni dobiti igru.



Bijeli

Crni

- | | |
|--|----------|
| 1. . . : . | h6 — h5 |
| 2. Kh8 — g7 | h5 — h4 |
| 3. Kg7 — f6 | Ka6 — b6 |
| 4. Kf6 — e5 sa dvostrukom prijetnjom Kd6 | |

ili Kf4

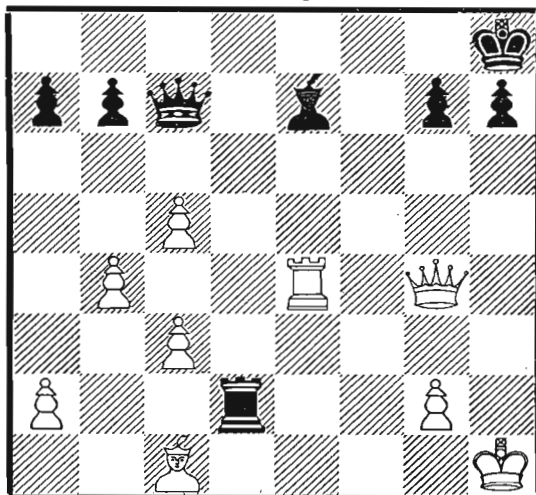
(Ako h4 — h3, slijedi 5. Ke5 — d6, h3 — h2, 6. c6 — c7, h2 — h1 D. 7. c7 — c8D. Remis. Ako pak kralj uzme c6, onda slijedi, 5. Ke5 — e4 i crni pješak je izgubljen.)

Ovaj kuriosum pješačke konačne igre od R. Retia interesantan je radi toga, što bijeli kralj, premda vrlo udaljen, još na vrijeme prisprije da podupre svoga pješaka.

Konačna partija.

Spielmanu.

Crni.



Bijeli.

Capablanka.

Bijeli

Crni:

- | | |
|----------------------------------|---------------|
| 1) | Td2—f2 |
| 2) Lc1—f4! (kralj može uzeti h2) | Dc7—d8 |
| 3) Te4×Le7 (ako Dd8×e7, 4, Dc8 | Dd8—f8 |
| 4) Dg4×g7†!! | Df8×g7 |
| 5) Te7—e8† | Dg7—g8 |
| 6) Lf4—e5 | matt. Sjajno! |

SADRŽAJ:

	Strana
Predgovor	3
Predgovor II. izdanje	6
I. Dio	
Označivanje polja	7
Toranj	11
Lovac	14
Dama	17
Skakač	18
Kralj	21
Pješak	25
Šah	32
Mat	40
Pat	43
Rohada	44
Neodlučna igra (remis)	50
Popriječna vrijednost figura	53
Skraćivanja	53
Pravila igre	54
II. Dio.	
Otvaranja	57
Primjerne partije	63

ISPRAVCI.

- Str. 17. sedmi red mjesto b8 ima biti **h8**
- Str. 19. u diagramu imaju **sve oznake** biti pomaknute **za jedno mjesto na desno.**
- Str. 31. prvi red mjesto 8 ima biti **h8.**
- Str. 32. bijela dama u diagramu na d2 je suvišna, **treba ju ispustiti.**
- Str. 65. 5. red drugi potej mjesto $d4 \times d5$ mora biti $e4 \times d5$.
- Str. 67. 19. red mjesto $Sf8-c5$ treba **$Li8-c5$.**
- Str. 68. 7 red mjesto $e3 \times d4$ treba **$c3 \times d4$.**
- Str. 71. 5. red mjesto $Tab-f6$ treba **$Td6-f6$.**
- Str. 72. 32. red 4.) mjesto $d7-dc$ treba **$d6-d5$.**
- Str. 73. 18. red 26.) mjesto $Sf3-h3$ treba **$Sf4-h3$**
- Str. 73. 7. red 11.) . . . mjesto $c7-c6$ treba **$c6-c5$**
- Str. 73. 21 red mjesto 26.) . . . treba **25.) . . .**
- Str. 73. 21. red mjesto 26.) $Tg3-h3$. . . $h6 \times g5$ treba **25.) $Dh5 \times g5$. . . $h6 \times g5$.**
- Str. 37. 22. red, mjesto 25.) $Dh5 \times g5$. . . $h6 \times g5$ CgS
- Str. 73. 22. red, mjesto 25.) $Dh5-g5$ matt. treba **$Th3$**
matt.
- Str. 75. 17. red, mjesto $Lf7-c8$ treba **$Lb7-c8$.**
- Str. 76. 7 red, mjesto bolje $Sd5-f5$ treba: bolje $Sd5-f6$. 8 mjesto prijeti matt sa $D8-c7$
treba: prijeti mat na **f7**, $Dd3-c7$.
- Str. 76. 3 redak odozdo:10.) . . . mjesto $Lf1-c3$
treba **$Ld3-c4$.**