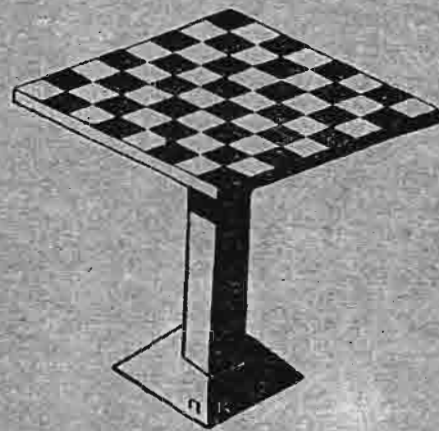


О. НЕДЕЉКОВИЋ

УЉБЕНИК  
ШАХА



БЕОГРАД  
1929.



ОЗРЕН НЕДЕЉКОВИЋ

# УЏБЕНИК ШАХА

Са предговором  
С. Д. ТОДОРИЋА  
председника  
Београдског Шаховског Клуба



БЕОГРАД, 1929.

---

Штампарија Драг. Грегорића, Страх. Бана 93.

## Садржај

	Страна
Предговор . . . . .	5
Увод . . . . .	7
Турнири . . . . .	9
Појединачне утакмице (мечеви) . . . . .	10

### Први део:

<b>Објашњење игре . . . . .</b>	<b>11</b>
1. Шаховска табла и фигуре . . . . .	11
2. Почетак игре и кретање фигура . . . . .	13
3. Рокада . . . . .	18
4. Крај игре . . . . .	20
5. Упоредна вредност фигура . . . . .	23
6. Разни шаховски изрази . . . . .	23
7. Шаховски знаци . . . . .	24
8. Правила игре . . . . .	26
9. Упутства играчима . . . . .	27

### Други део:

<b>Отварање партија . . . . .</b>	<b>28</b>
Улога теорије отварања игре . . . . .	28
Поуке за отварања партија . . . . .	33
Начин отварања партија . . . . .	35
I. Шпанска партија . . . . .	35
II. Талијанска партија . . . . .	40
III. Шкотска партија . . . . .	42
IV. Игра четири коња . . . . .	45
V. Евансов гамбит . . . . .	47
VI. Пруска партија . . . . .	49
VII. Пондијанијева игра . . . . .	51
VIII. Руска партија . . . . .	53
IX. Филидорова одбрана (Ханхам) . . . . .	55
X. Средишни гамбит . . . . .	57
XI. Бечка партија . . . . .	60
XII. Игра краљевог ловца . . . . .	61

	Страна
XIII. Краљев гамбит . . . . .	65
XIV. Француска партија . . . . .	75
XV. Сицилијанска партија . . . . .	82
XVI. Каро-Кан . . . . .	86
XVII. Скадинавска партија . . . . .	89
XVIII. Аљехинова одбрана . . . . .	92
XIX. Нимцовићева Одбрана . . . . .	94
XX. Краљичин гамбит и игра краљичина пешака . . . . .	96
XXI. Ретијево отварање . . . . .	117
XXII. Енглеска партија . . . . .	120
XXIII. Отварање f- пешака . . . . .	123

### Трећи део:

<b>Завршна игра . . . . .</b>	<b>126</b>
1. Краљица противу краља . . . . .	127
2. Топ противу краља . . . . .	127
3. Два ловца противу краља . . . . .	128
4. Ловац и коњ противу краља . . . . .	129
5. Два коња противу краља . . . . .	130
6. Краљ и пешак противу краља . . . . .	131
7. Краљица противу топа . . . . .	134
8. Краљица противу топа и пешака . . . . .	134
9. Краљица противу топа и лаке фигуре . . . . .	135
10. Краљица противу два ловца . . . . .	136
11. Краљица противу два коња . . . . .	138
12. Краљица и пешак противу краљице . . . . .	139
13. Краљица противу пешака . . . . .	139
14. Топ противу ловца . . . . .	142
15. Топ противу коња . . . . .	144
16. Топ против пешака . . . . .	144
17. Топ и ловац противу топа . . . . .	146
18. Топ и коњ противу топа . . . . .	147
19. Топ и пешак противу топа . . . . .	148
20. Коњ против пешака . . . . .	150
21. Ловац и пешак противу ловца . . . . .	151
21. Пешаци противу пешака . . . . .	151

### Четврти део:

<b>Проблеми и студије . . . . .</b>	<b>160</b>
1. Мат проблеми . . . . .	166
2. Студије завршница . . . . .	171
3. Шаховски куриозитети . . . . .	175
Решења задатака . . . . .	177

## Предговор

Живот човеков представља једну непрекидну борбу. Вечиту борбу мишице и интелекта наметнуо му је нагон за самоодржање. У тој вечитој борби мишице и интелекта налази се свеколика слава и величина човекова. Па и код саме потребе за борбом човек је тражи, замеће. А где ће и наћи лепшу борбу, у доба часова одмора него ли у борби умова, у борби на шаховској табли, на којој се мери и интелектуална и морална вредност људи. Прва позната колевка шаха је у Индији. Јавља се у исто доба, када се јављају и чувени епоси Рамајана и Махабарата. Из Индије прелази у Арабију, у XV. веку у Шпанију и Португалију, Италију и Француску. Његов развој тесно је везан за материјалну и духовну културу, јер највише цвета у свим тим земљама у доба највећег материјалног благостања и духовног подизања тих народа.

Велики Наполеон најрадије посвећује своје слободне часове шаху. То тражи и од својих официра. Тек после Наполеоновог пада центар шаха се налази у Енглеској, Немачкој, Русију и најзад у Америци.

У Русији свака средња школа има наставника за шах. У Угарској вотира се из године у годину у државном буџету 40.000 динара ради приређивања интернационалних турнира. У Немачкој је у многим школама уведен шах као предмет. У Енглеској играју све гимназије репрезентативне мечеве. Међутим код нас није учињено у том погледу ништа, јер ни интелектуални ни морални значај исте игре код надлежних

није правилно ни схваћен ни оцењен. Па ипак, приватна иницијатива и поред свих препрека чини своје. У многим градовима наше Краљевине полако уз огромне тешкоће, развија се игра шаха. У Београду неколико година постоји Београдски Шах-Клуб, који је у својој средини окупио наше најбоље снаге. Та приватна иницијатива представља необичну моралну снагу, јер сада се и код нас појављује уз огромне материјалне жртве први уџбеник шаха. Тај уџбеник израђен је зналачки и врло прегледно од секретара и мајстора београдског шаховског клуба г. Недељковића коме треба одати сваку похвалу и почаст.

Прелиставајући ову малу књижицу наћи ће у њој један новајлија сва потребна упутства да уђе у игру шаха. У њој ће наћи и један стари и опробати шахиста врло лепих поука и пуно пажљиво обрађених правила, која не би требало да изгуби из вида ако не жели да му се победоносно узвикне шах мат!

*С. Д. Тодорић,*

Председник Београдског  
Шаховског Клуба,

## Увод

### Историјски преглед

Исток, који је дао основе нашој духовној и материјалној култури, који је дао толико оснивача разних религија и филозофских школа, који је ударио темеље многобројним уметностима и вештинама, дао је човечанству и шах.

Откуда је њега баш исток дао? Како је могуће, да се он могао одржати хиљадама година, а да га не покрије тама заборава? Зашто у некултурној средини он пропада, где га се занемарује и омаловажава, а у културним земљама он узима толико замаха? Откуда то, да су велики умови (Кант, Наполеон, Толстој и т. д.) своје часове одмора посвећивали баш шаху?

Добром познаваоцу ове игре није то чудно. Оно духовно богатство идеја и комбинација могао је дати само исток: „Ех oriente lux“, т.ј. „Светлост са истока“! Мисасне људе је од увек привлачила ова префињена игра, која задовољава човечанску тежњу за борбом и победом.

Прве трагове овој игри у далекој прошлости налазимо у Одисеји: Пенелопини просиоци, чекајући одговор, играли су се са фигурама на дасци. У Египту на папирусу нађене су чак и слике играча при игри.

Порекло шаха је у Индији, где је носио име „чатуранга“. У Перзији је назван „чатранг“, а у Арабији „шатранг“.

У свом првобитном облику представљао је војску. Тада је било четири врсте фигура: слонове, кола,

коњи и пешачки народ. Представа рата је дакле била идеја водила индијском проналазачу.

За касније усавршавање шаха нарочитих заслуга имају Арапи. За време Калифе Харун ал Рашида било је већ играча, који су могли по једну партију напамет играти. Арапска литература онога времена је богата шаховским делима, од којих је леп број сачуван до дан данас. Међу њима има врло занимљивих проблема и студија.

Арапи су шах у 8. веку пренели у Шпанију, а одатле се је он раширио по читавој Европи изузимајући Русију, која га је примила директно из Индије.

Модерна шаховска литература почиње око 1500. год. са Гетиншким рукописом и делима Шпањолца Луцене и Португалца Дамиана. У 16. и 17. веку за њу су имали великих заслуга Шпањолац Ри Лопец и Талијани Полерио и Греко. Француски мајстор Андре Даникан Филдор много је учинио у 18. веку за шаховску теорију издавши 1749. год. дело „Анализ д'ешек“.

Почетком 19. века сматран је де ла Бурдоне као најјачи играч света, јер је све остале мајсторе при сусретима победио.

Ера турнира и појединачног такмичења је отворена 1851. год приликом прве светске изложбе у Лондону. Тада су сви шаховски великани онога времена позвани на утакмицу у Лондон. Турнир се је завршио победом славнога Андерсена. Тај је касније дуго времена све тукао, докле га није савладао Американац Морфи. Незванично првенство света добио је после њега Штајниц. Ову титулу оспорио му је славни тада мајстор Цукершорш, те је том приликом дошло до прве утакмице за првенство света. На овоме мечу победио је Штајниц са размером 10:5 поред 5 реми-партија те је тако освојио *шишулу првога шампијона света*. У години 1894. дошло је у Америци до сензационалне утакмице између Штајница и Ласкера. Двадесетшестогодишњи Ласкер по-

бедио је са 10:5 поред четири реми партије. Читавих 27 година бранио је своју титулу Ласкер противу разних мајстора, докле га 1921. г. Капабланка није тукао у Хавани на Куби са 4:0 поред 10 ремија. 1927. год. дошло је поново до утакмице за првенство света. Славни руски мајстор Аљехин позвао је Капабланку да брани своје првенство. Меч између њих двојице одржан је у Буенос Ајресу и генијални је Рус победио са 6:3 поред 25 реми-партија. На тај начин првенство света на шаху дошло је у словенске руке.

Доносим преглед најважнијих интернационалних турнира и мечева. (На првоме учествује више играча, а у другоме само двојица).

## Турнири

1851. Турнир у Лондону. Победник Андерсен, Вивил други, Виљамс трећи, Стаунтон четврти. — 1857. Турнир у Њујорку. Победник је Морфи, Паулзен други. — 1862. Турнир у Лондону. Андерсен први, Паулзен други. — 1870. Турнир у Баден-Бадену. Андерсен први, Штајниц други, Блекбурн и Најман трећи и четврти. — 1878. Турнир у Паризу. Први Цукерторт, Винавер други, Блекбурн трећи, Мекензи четврти. — 1889. Турнир у Њујорку. Чигорин и Вајс први и други; Гунсберг трећи, Блекбурн четврти. — 1896. Турнир у Нирнбергу. Ласкер први, Мароци други, Тараш и Пилсбири трећи и четврти. — 1904. Турнир у Кембриџ-Шпрингсу. Маршал први, Јановски и Ласкер други и трећи, Марко четврти. — 1907. Турнир у Бечу. Мизес први, Дурас други, Мароци, Видмар и Тартаковер деле III.—V. награду. — 1908. Турнир у Прагу. Шлехтер и Дурас први и други, Видмар трећи, Рубинштајн четврти. — 1911. Турнир у Сан Себастијану. Победник Капабланка, Видмар и Рубинштајн други и трећи, Маршал четврти. — 1922. Турнир у Лондону. Први Капабланка, други Аљехин, трећи Видмар, четврти Рубинштајн. — 1924. Турнир у Њујорку. Први Ласкер,

други Капабланка, трећи Аљехин, четврти Богољубов пети Маршал. — 1925. Турнир у Москви. Први Богољубов, други Ласкер, трећи Капабланка.

### Појединачне утакмице (мечеви)

Париз 1858. *Андерсен-Морфи*. Морфи је победио са 7:2 поред две реми-партије. — Лондон 1872. *Штајниц-Цукершорџ*. Победио је Штајниц са 7:1 поред четири ремиа. — Њујорк 1886. *Штајниц-Цукершорџ*. Ово је била прва званична борба за светско првенство. Победио је Штајниц са 10:5 поред пет ремија. — Америка 1894. *Ласкер-Штајниц*. У овом такмичењу за првенство света победио је Ласкер са 10:5 поред четири ремија. — Америка 1907. *Ласкер-Маршал*. Ласкер је победио са 8:0 поред осам ремија. — Минхен 1908. *Ласкер-Тараш*. Победио је Ласкер са 8:3 поред пет ремија. — Америка 1909. *Капабланка-Маршал*. Капабланка је добио са 8:1 поред 14 ремија. — Хавана 1921. *Капабланка-Ласкер*. Капабланка је победио са 4:0 поред десет ремија и освојио титулу шампиона света. — Буенос Ајрес 1927. *Аљехин-Капабланка*. Аљехин је тукао свог противника са 6:3 поред 25 ремија, те је тако он садањи првак света.

## Први део

### Објашњење игре

#### 1. Шаховска табла и фигуре

Шаховска табла састоји се из 64 квадратна поља, која су неизменично црне и беле боје. Свако од тих 64 поља има своје име, које се састоји из бројева 1 до 8 и слова *a b c d e f g h*.

Шаховска табла са нотацијом (ознаком поља) посматрана од играча са белим фигурама овако изгледа:

Ц р н и

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

Б е л и

Хоризонтални редови означају се дакле бројевима од 1 до 8, а нормални са словима.

*Шаховских фигура* има 32 комада, од којих су 16 бели и 16 црни.

У игри суделују два играча; један од њих води беле, а други црне фигуре. Обе групе фигура треба посматрати као две војске, које се — вођене играчима — међусобно боре.

Фигуре су ове:

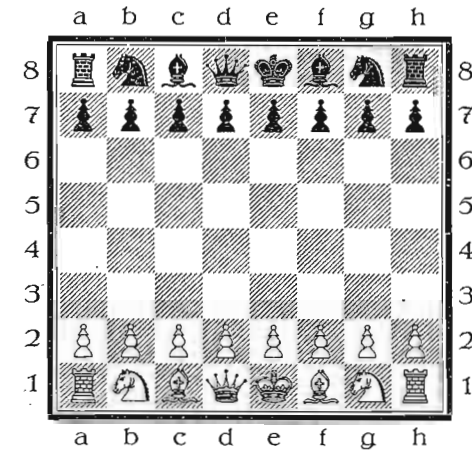
Број фигура	И м е	Слика	Знак
1	Краљ	 	К
1	Краљица(дама)	 	Q
2	Коњ (скакач)	 	S
2	Ловац	 	L
2	Топ	 	T
8	Пешак	 	P
16	Укупно 32 фигуре (2 пута 16)		

Шаховска табла се тако поставља, да свакоме играчу с десне стране на углу дође бело поље.

Сваки играч треба да намести своје фигуре на два прва реда према себи, те је изглед табле пред почетак игре као пример на 13. страни.

Пешаци се намештају тако, да заузму цео 2. и 7. ред. Топови се постављају на углове, до њих долазе коњи, а за овима ловци. Преостала два поља имају краљ и краљица. Бела краљица заузима бело поље, а црна црно. До њих се поставља краљ.

Веома је важно за свакога шахисту проучити ознаке поља и фигура. Тада он може разгледати



партије чувених играча, може сачувати од заборава коју своју лепу партију, а уз то има могућност увида читаве шаховске литературе.

## 2. Почетак игре и кретање фигура

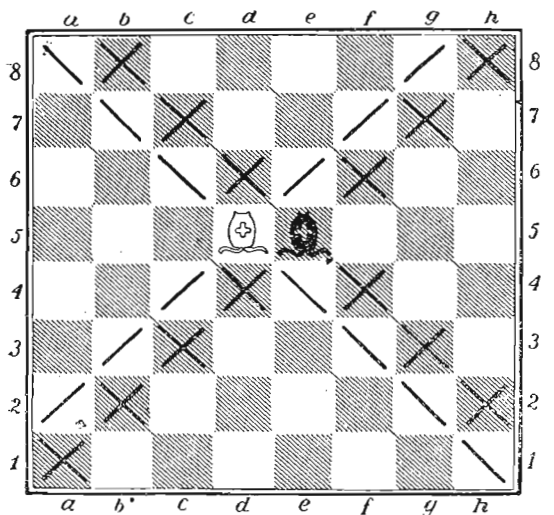
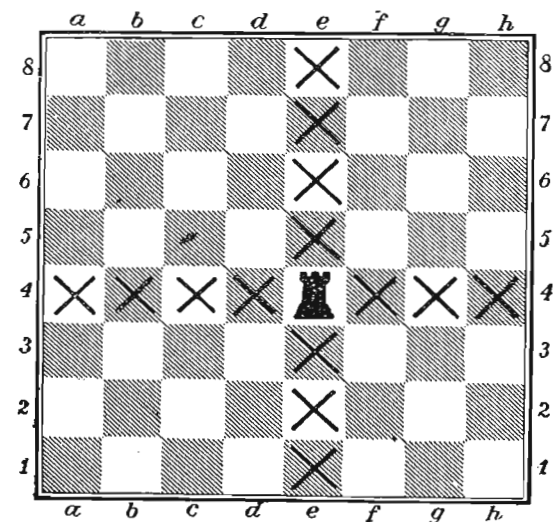
Игру почиње бела страна на тај начин, што узима у руку једну од својих фигура и са првобитног положаја је премешта на неко друго место. Црни затим вуче опет своју неку фигуру и тако наизменично до завршетка игре. Фигуре се крећу по извесним правилима, која ћемо објаснити. На једном истом пољу не може стајати никада више од једне фигуре. У извесним случајевима може играч скинути са шаховске табле туђу фигуру, а на њено место поставити своју. То се зове *шући* или *узети противничку фигуру*.

Свака врста фигуре има свој нарочити ход.

*Топ* се креће и туче само право. Може да иде на све стране у хоризонталном правцу, али не може прескакати друге фигуре. Ако му је противничка фигура на путу, може је тући и тако заузети њено место.



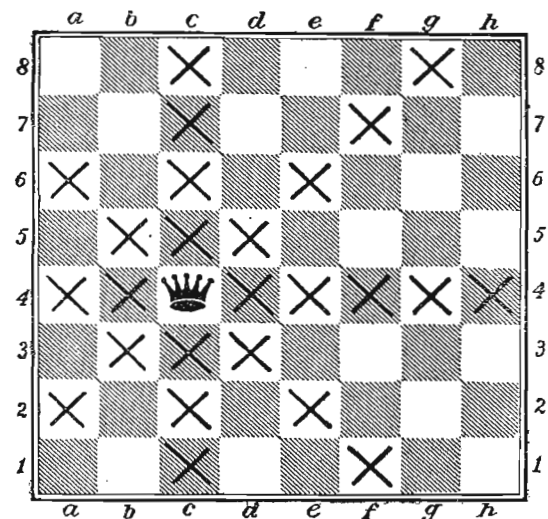
Звездицом су означена поља, на која може ићи топ са е 4.



Ловци иду и узимају само косо. Могу се кретати и напред и натраг преко празних поља. Сваки

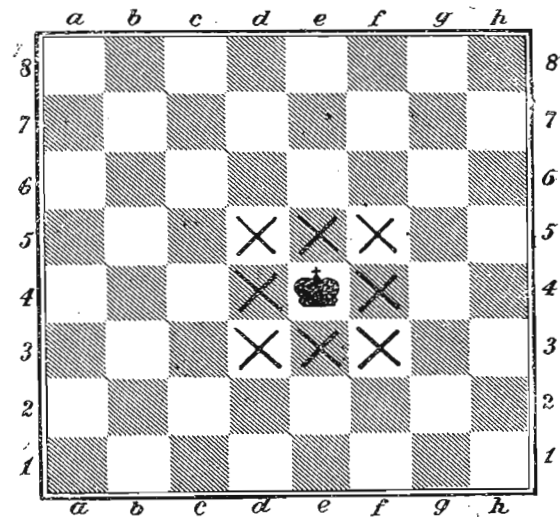
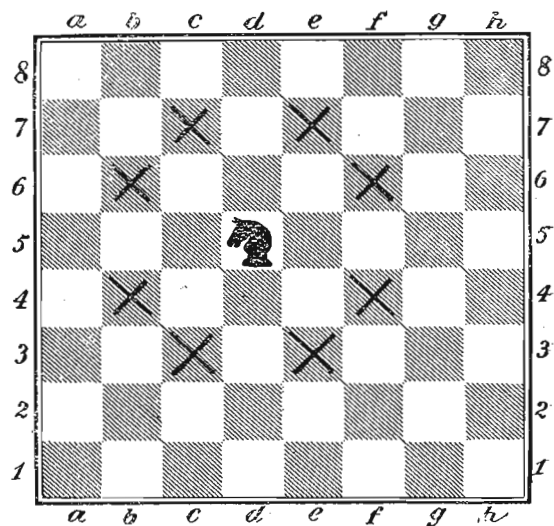
играч има по два ловца, од којих се један креће искључиво по белим пољима, а други по црним.

Краљица се може кретати и као топ и као ловац. Сједињујући те две врсте кретања у себи она је најопаснија фигура на шаховској табли. Иде по пољима обих боја и у свима правцима, али не може ни она прескакати остале фигуре било властите било противне стране.



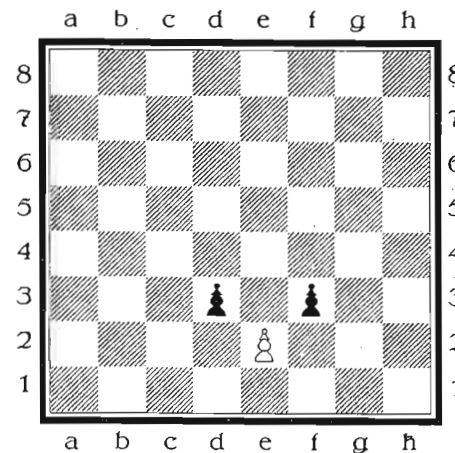
Коњ при скакању описује слово „Г“. Никакву запреку његовоме кретању не чине оне фигуре на пољима, које он прескаче. Поље, на које скочи, увек је обрнуте боје од поља, са кога је скочио. Види први пример на 16. страни.

Краљ, главна фигура у игри, може крочити на свако суседно поље. (Види други пример на 16. стр.). За разлику од осталих фигура он не сме никада тако стајати, да га нека противничка фигура може узети (бити у „шаху“), већ мора бити ван дејства противничких фигура.



Пешак се креће само по један корак унапред, а узима косо-напред. Једино са свог првобитног поља

т. ј. друге односно седме хоризонтале може, али не мора, поћи за два корака унапред. Пешак је једина фигура, која се не може унатраг кретати.

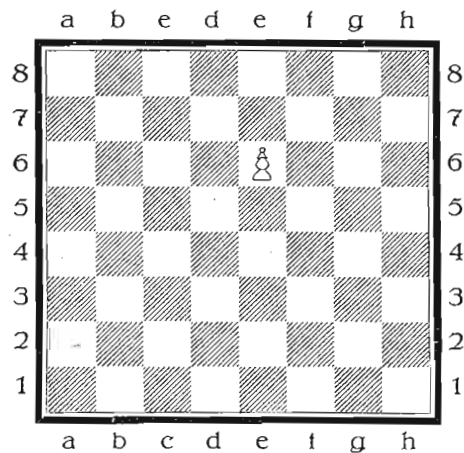
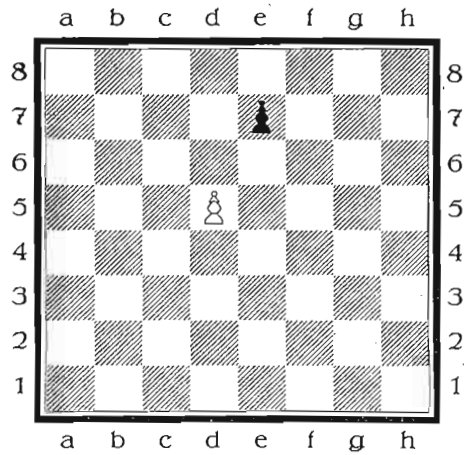


Пешак е 2 на овој дијаграму има четвороструку могућност кретања. Може узети првога пешака на d3 и заузети његово место. Исто тако може узети и онога на f3. Осим тога може иступити на поље е 3 као и на е 4. У даљим потезима он може ићи само по једно поље напред. Ако сретно стигне до последњег реда противниковог, онда га сопственик може заменити којом хоће јачом својом фигуром. Тако се може имати по две краљице, три топа па чак и више већ према томе, колико пешака успемо да прогуремо до последње хоризонтале.

Узети противничког пешака у пролазу — „en passant“ — може играч тада, кад исти пешак својим првим скоком од два корака добије хоризонтално суседство пешака противне боје. Играч свога пешака, који узима туђега, поставља један корак косо-напред на линији, на којој је био противнички пешак.

На дијаграму црни пешак је са првобитног поља е 7 (први пример на стр. 18) крочио за два корака и поставио се на е 5. Бели пешак на d5 тукао га

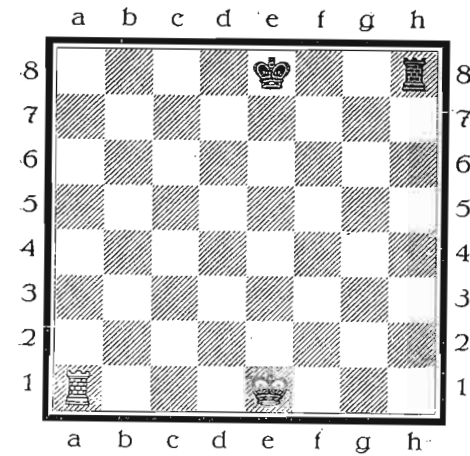
је „en passant“ и крочио је на поље е6, (други пример на овој страни).



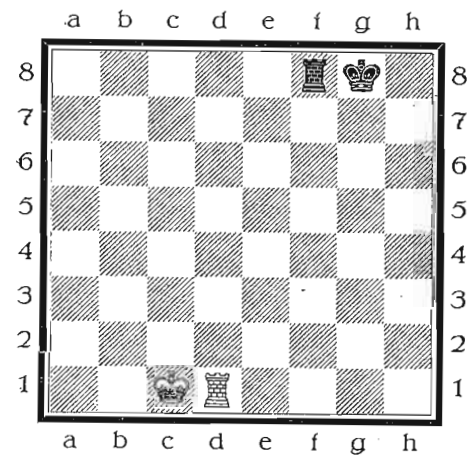
### 3. Рокада

Постоји свега једна изнимка од основног правила у шаху, да се одједном може учинити само један потез. Дозвољено је краљу да једном у пар-

тији може заједно с топом учинити двоструки потез, који се зове *рокада*. Може се рокирати било с јед-



Пре рокаде



После рокаде

ним било с другим топом, те се према томе на краљевој страни зове „кратка“, а на краљициној „дуга“ рокада.

На следећем дијаграму бели краљ је учинио дугу, а црни кратку рокаду.

Рокада се изврши тако, да се топ довуче до краља, а краљ се потом пребаци на суседно поље с друге стране топа.

Рокада је дозвољена;

1. Кад између краља и дотичног топа нема никаквих фигура.

2. Ако нису ни краљ ни топ били раније у покрету.

3. Ако краљ није у шаху.

4. Када ниједно поље, преко којих краљ при рокирању прелази, није нападнуто од противничких фигура. За топа та обавеза не важи.

Сврха рокаде је чисто тактичке природе, да би се краљ из центра, који је често изложен оштром противничком нападу, могао склонити у сигурнији угао. Краљ би осим тога у центру сметао често вези својих фигура.

#### 4. Крај игре

Сврха игре је заробити противничког краља. Кома од играча пође то за руком, тај је добио партију. Када се нападне неком фигуром противнички краљ, мора се казати опомена „шах“. Израз „краљ је у шаху“ значи да је он на пољу, које је нападнуто од неке противничке фигуре. Краљ ни у ком случају не сме остати у шаху, већ мора избећи тој опасности. Има зато три могућности:

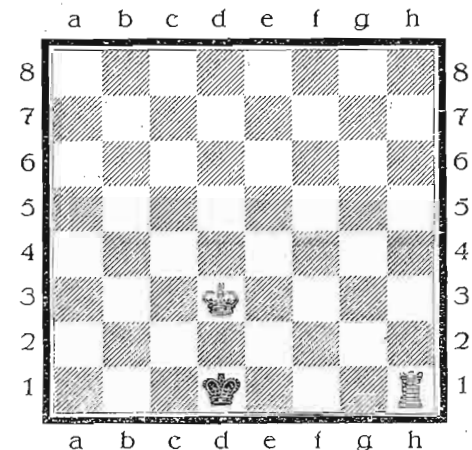
1. Краљ се повлачи на неуgroжено поље.

2. Узима фигуру која га напада.

3. Шах да се покрије на тај начин, што се између нападнутог краља и фигуре, која га напада, постави нека друга своја фигура.

Ако те три могућности у неком тренутку не постоје, те се не може спречити, да краљ не буде

узет-тучен, тада се каже да је краљ у „мату“. Партија се сматра завршена поразом онога, чији је краљ матиран.



Овде је црни краљ у мату, јер ишао он ма на које поље, биће узет, те је бели дакле добио партију.

Нерешена партија назива се „реми“. Ово долази:

1. Када ни једном ни другом играчу није преостало фигура, којима се може матирати.

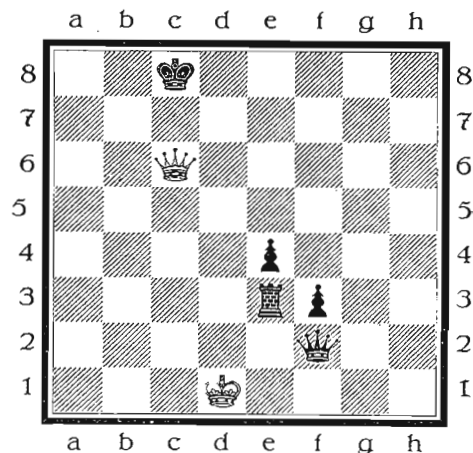
2. Материјално слабији играч не могући матирати противничког краља даје му вечиши шах.

3. Могу оба играча поновити три пута исти потез. Партија се тада сматра као реми, ако то један од играча захтева.

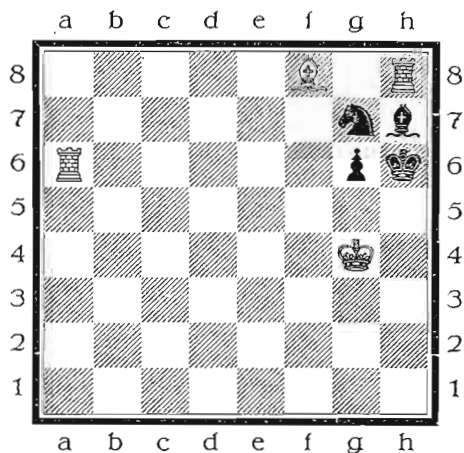
4. ако у 50 потеза ни једна фигура није тучена и ниједан пешак није коракнуо.

5. Нарочита врста ремија је „паи“. Овај настаје када играч, чији краљ није у шаху, не може никакав потез учинити, а да му краљ не буде однесен види 2. пример на стр. 22.

Резултат завршетка партије за играча може дакле бити тројак: или да партију добије или да је изгуби или да је начини реми (нерешеном).



Бели, материјално слабији, иде краљицом по 6. хоризонталу и даје вечити шах т. ј. држи реми.



Црни на потезу је „пат“ јер не сме ниједном фигуром кретати да му краљ не би био узет.

## 5. Упоредна вредност фигура

При опени вредности неке своје или туђе фигуре играч треба да води рачуна пре свега о позицији и улози, коју та фигура тренутно врши и коју ће вршити у даљем току партије.

Пракса је ипак установила просечну вредност фигура, коју треба да познаје сваки шахиста и према њој да се равна при игри.

Краљица је најјача фигура и просечна вредност јој је као два топа или три лаке фигуре (коња или ловца).

Топ има приближну вредност неке лаке фигуре са два пешака.

Ловац и коњ су подједнаке јачине, а вреде отприлике колико три пешака. Однос снаге ловца и коња је зеома споран и о томе се је много расправљало. Мајстори прошлога века су више ценили коња него ловца, а данас се међутим обрнуло мишљење у корист последњег. Већина се ипак слаже, да је просечна вредност два ловца у позицији боља него два коња.

Вредност пешака је најмања; ова ипак расте пред завршетак партије. Везани пешаци су јачи од усамљених.

## 6. Разни шаховски изрази

Браниши фигуру значи тако је штитити, да је противник не може однети без довољне рекомпензације.

Гамбиј (према талијанском изразу dare el gambetto подметути ногу) је тако отварање партије, у коме се жртвује пешак ради бржег развијања фигура.

Двојни пешаци су два пешака исте боје у истом реду. Ово је дошло од узимања неке туђе фигуре.

*Изнуђени пошез* (Zugzwang) је такав, који играч мора вући и ако му доноси штете. То се дешава у позицији, кад „никакав потез не ваља“.

*Квалишеи* добити значи освојити топа, а у замену дати коња или ловца.

*Лаким фигурама* се сматрају коњи и ловци, а *ицешим* краљица и топови.

*Мењаши* или *измениши* своје фигуре значи тући туђе фигуре, а за њих жртвовати своје исте вредности.

*Средишни пешаци* су пешаци центра т. ј. пред краљем и краљицом.

*Слободни пешак* је такав, коме противнички пешаци не закрчују пролаз до последње хоризонтале.

*Угушени мат* („Mat etouffé“ „Ersticktes Mat“) даје коњ противничком краљу у углу, одакле он загушен својим фигурама не може побећи.

*Усамљени пешак* је тај, који нема поред себе пешака исте боје.

*Забсшали пешак* је такав, који је заостао за суседним пешацима исте боје, а нема практичне могућности да их стигне.

## 7. Шаховски знаци

У светској шаховској нотацији (пстиче од Стаме) уведена је абедица, па се је и ми придржавамо, да би имали лакшег увида у светску литературу, а евентуално и они у нашу. Ово је нарочито важно код брзог преношења партија са великих светских турнира. Неки западни народи као Французи и Енглези имају своје засебне националне нотације, али сада и они уводе општу.

При белешењу потеза мора се назначити поље, са кога фигура полази као и оно, на које долази. Оба податка поља одвојена су цртицом. Пред тим подацима долази ознака фигуре, која се креће.

Знаци су:

K = краљ. D = краљица (дама), T = топ,  
L = ловац, S = коњ (скакач) и P = пешак (у партији се не обележава).

O-O значи мала рокада.

O-O-O „ велика рокада.

X или: „ да је узета нека фигура.

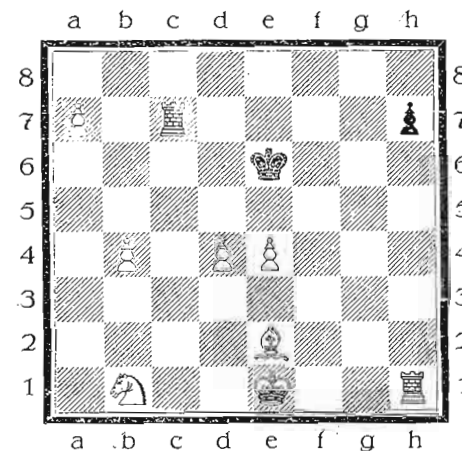
+ „ да је дан шах.

≠ „ да је дан шах-мат.

! „ добар потез.

? „ рђав потез.

Доносимо примере хода неких фигура на овоме дијаграму; бели ту има могућност бирања потеза, он треба наравно да учини најјачи.



b4 — b5 значи, да је пешак са поља b4 крочио на поље b5.

a7 — a8 D значи, да је пешак са a7 дошао на поље a8 и претворио се у краљицу.

O-O значи, да је краљ у вези с топом учинио — у овом случају — малу рокаду.

$L e 2 - c 4 +$  значи, да је ловац са  $e 2$  дошао на поље  $c 4$ , загрозио црnome краљу да га узме и навестио му према томе шах.

$S b 1 - c 3$  нам каже, да је коњ са поља  $b 1$  дошао на  $c 3$ .

$T h 3 \times h 7$  значи, да је топ са  $h 1$  узео црнога пешака на  $h 7$ .

$T h 1 - h 6 \neq$  значи, да је топ са  $h 1$  дошао на поље  $h 6$  и навестио црnome краљу шах-мат. На горњем дијаграму бели би се наравно одлучио за тај потез, јер њиме је одмах добио партију.

## 8. Правила игре.

1. Који ће од играча играти белим фигурама одређује се тако, да један од њих у једну руку сакрије белог, у другу опет црног пешака, а противник му бира, па коју боју извуче, његова је. Идуће партије боје се мењају. Први потез припада ономе, који има беле фигуре. На турнирима се по нарочитим системима одређује ко има с киме беле, а с киме црне фигуре.

2. Табла мора бити правилно намештена. Ако није, онда се партија поништава, ако је учињен тек четврти потез. Ако је учињено више, партија се поништава тек на пристанак и другог играча.

3. *Taknušo-maknušo*, — *pièce touchés* — *pièce jouée!* Чим неко дотакне неку фигуру, мора и њоме и вући. Ако неко жели да боље намести своју фигуру, мора то напред објавити. То се чини обично француским изразом *ж'адуб (j'adoube)*. Ако неко повуче којом фигуром такав потез, који није по правилима могућ, тада мора на захтев противников вући потез краљем за казну. Као потез за казну не може се искористити рокада. Казна се не извршује, ако краљ нема могућност кретања.

4. Ако у последњих педесет потеза није никаква фигура однесена и ни један пешак није коракнуо напред, слабија страна има права да сматра партију као реми. После сваког потеза пешака или узимања фигуре бројање изнова почиње.

5. После троструког обостраног понављања потеза партија се на захтев једнога од играча сматра као реми.

6. Објава шеха, т. ј. да је краљица нападнута, није обавезна.

## 9. Упуства играчима

При игри се препоручује строго придржавање шаховских правила, јер се тиме онемогућују неспоразуми. Принцип „такнуто-макнуто“ многome играчу ће често у почетку довести губитак партије, али ће се убрзо повећати његова сигурност у игри, те неће тако лако прегледавати фигуре и матове. Не треба играти журно и нервозно, већ полако и смишљено, али за то опет не треба противнику додијавати својим сувише дугим мишљењем\*). Присутни гледаоци (кибици) треба да ћуте, а свој суд о неком потезу нека дају само кад их се упита.

Ако у некој позицији ни за једну страну нема изгледа на добитак, играчи могу споразумно *дайти реми*.

Играч, који увиђа да ће му краљ сигурно бити матиран, не мора да чека мат, већ може одмах *предайти партију*.

\*) На турнирима постоје нарочити шаховски сатови за мерење дужине мишљења. Прекорачење дозвољеног времена за мишљење повлачи собом губитак партије.

## Други део

### Отварање партија

#### Улога теорије отварања игре

Веома важно, а често пута и одсудно за ток игре је играчево познавање теорије отварања.

Онај, који не зна отварања, долази још при почетку игре са теоретски спремним играчем у тешку позицију, упада лако у какву познату варку и губи.

Ниједан играч не може далеко напредовати у шаху, а да не зна основне идеје шаховске теорије. У њој је скоцентрисано искуство читавих генерација, те сваки шахиста треба да се труди око проучавања тих идеја.

Играч пре свега мора у шаховској партији стално пред очима имати извесан план. А први план у игри се поклапа са вођењем рата. Пре свега треба трупе што брже мобилисати, упослити их, да би узели још слободне линије и средишна поља у своје руке. Овај процес не траје дуже од 8 потеза. Не прамимо ли тај план, противник ће — ако га се само држи — брзо напасти неку виталну тачку нашега логора и борба ће се завршити пре него што ми организујемо одбрану.

Да би ово објаснили, доносим неколико игара, где су и погрешка и казна лако уочљиве:

#### 1. Игра

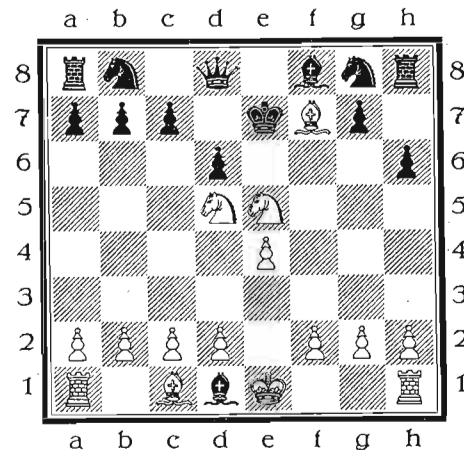
1. e 2 — e 4            e 7 — e 5  
2. L f 1 — c 4            d 7 — d 6

3. S g 1 — f 3            h 7 — h 6  
4. S b 1 — c 3            L c 8 — g 4  
5. S f 3 × e 5            L g 4 × d 1

Бели је жртвовао краљицу и одмах ћемо се уверити да је то било оправдано.

6. L c 4 × f 7 + K e 8 — e 7  
7. S c 3 — d 5 †

Завршна позиција 1. игре:



#### 2. Игра

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

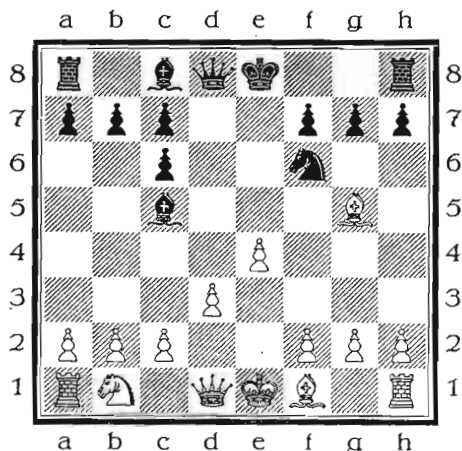
Црни — како изгледа — има толико поверење у брзи развитак својих снага, да презире чак и краљевског пешака белог.

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



Претило је б, ~ ~ ~ S f6 — g4, а то се је требало парирати са б. L f1 — e2. Овако после ове погрешке белог долази одмах катастрофа.

Положај после б. потеза белог.



6. ~ ~ ~ ~ ~ S f6 × e4!!  
 7. L g5 × d8 L c5 × f2+  
 8. K e1 — e2 L c8 — g4 †

### 3. Игра

1. e2 — e4 e7 — e5  
 2. S g1 — f3 f7 — f6

Погрешка! Црни је требао е ~ пешака бранити или краљичиним коњем или d ~ пешаком. Бели сада ефикасно искоришћује противникову грешку.

3. S f3 × e5! f6 × e5

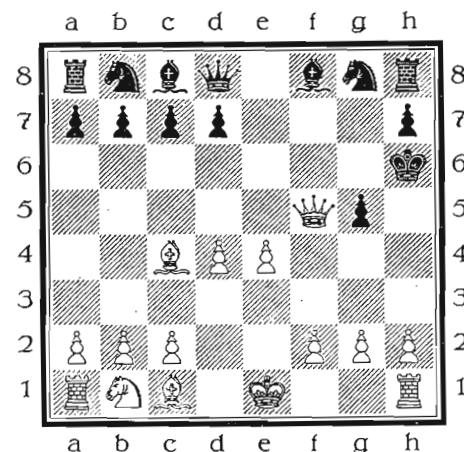
Бели је жртвовао коња потпуно оправдано, о чему ћемо се одмах уверити.

4. D d1 — h5+ K e8 — e7

Не би ваљало 4. ~ ~ ~ g7 — g6 пошто у томе случају бела краљица са шахом туче пешака е5, а затим узима топа на h8.

5. D h5 × e5+ K e7 — f7  
 6. L f1 — c4+ K f7 — g6  
 7. D e5 — f5+ K g6 — h6  
 8. d2 — d4+ g7 — g5

Положај после 8. потеза црнога



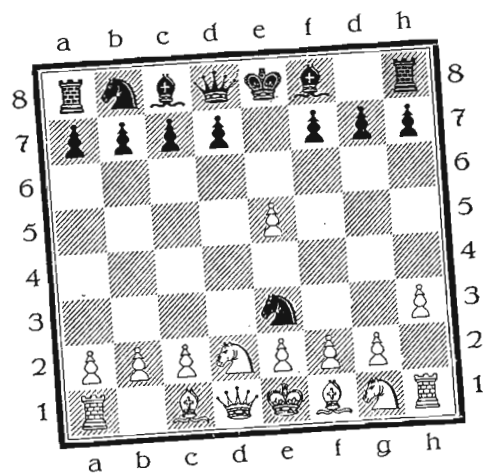
9. h2 — h4 Kh6 — g7  
 10. D f5 — f7+ Kg7 — h6  
 11. h4 × g5 †

### 4. Игра

1. d2 — d4 S g8 — f6  
 2. S b1 — d2 ~ ~ ~ ~ ~  
 Слабо, затвара пут своје ловцу.  
 2. ~ ~ ~ ~ ~ e7 — e5!  
 3. d4 × e5 S f6 — g4  
 4. h2 — h3? ~ ~ ~ ~ ~  
 Погрешка, коју црни елегантно искоришћује.  
 4. ~ ~ ~ ~ ~ S g4 — e3!

Гром из ведре неба!

Положај после 4. потеза црнога:



5. f2 × e3      D d8 — h4 +  
6. g2 — g3      D h4 × g3 ♯

Овај случај се десио на француском националном турниру 1927. године.

### 5. Игра

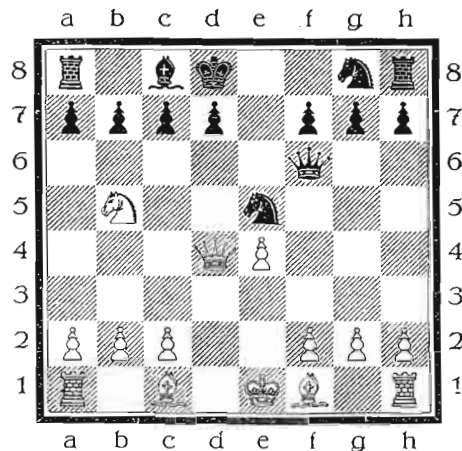
Бели: Рети — Црни: Амагер.

1. e2 — e4      e7 — e5  
2. Sg1 — f3      Sb8 — c6  
3. Sb1 — c3      Lf8 — c5  
4. S f3 × e5      Sc6 × e5  
5. d2 — d4      Lc5 × d4  
6. Dd1 × d4      Dd8 — f6

Прети 7. ... Se5 — f3 + са освојењем беле краљице.

7. Sc3 — b5!      Ke8 — d8

Положај после 7. потеза црнога:



8. D d4 — c5!

Црни предаје, јер се не може бранити од обе претње на c7 и f8.

### Поуке за отварање партија

Неки мајстори су поставили извесна правила, којих се треба држати у почетку игре.

*Ласкер* на основу свога искуства препоручује ово:

1. Не играј у отварању другим пешаком сем онога пред краљем или краљицом.

Изузетак је само c-пешак, који може одмах ићи напред, да не би касније био блокиран коњем на c3.

2. Не играј истом фигуром два пута у отварању, већ гледај да је одмах поставиш на право место.

3. Развијај коње пре ловаца, а нарочито пре краљичина ловца.

*Мизес* се опет држи ових принципа при почетку игре:

1. Вуци што пре средишним пешацима, јер пеш тиме ловцима и краљици омогућити излаз.

2. Сваки непотребан потез избегавај, јер он представља изгубљени темпо, а сваки темпо — нарочито у отварању — од велике је важности.

Почетник често греши, што одмах краљицом полази у игру. Противник је тада напада час пешацима час лаким фигурама (развијајући дакле ове са добитком темпа) и она мора да узмиче изгубивши узалудно неколико потеза.

3. Не баратај лакомислено са пешацима и не подцењуј њихову вредност. Уопште код јаких играча губитак једног пешака значи већином и сигуран губитак партије.

4. Када предузимаш напад, пази добро на властиту сигурност и размисли, какве комбинације противник противу тебе може извести.

5. Учини ли противник на око погрешан потез, пре него што одговориш на њега, размисли, да није то ступица.

6. Тачке f 2 односно f 7 су најслабије у игри, јер их штити само краљ. На њих се често одмах у отварању спрема напад тиме, што се ловци постављају на поље с 4 односно с 5.

7. Коње је најбоље поставити на средину табле, где имају највећи круг дејства.

8. Топови су најзапосленији у другом делу партије, када је терен већ доста расчишћен. Најбоље их је сместити на отворене линије.

9. Не оклевај с рокадом! Она двоструку корист носи! Краља доводи у сигурнији положај, а топа брже уводи у акцију.

10. Не мењај фигуре без плана, али се зато не плаши измене, ако ти само она иде у прилог.

11. Не прави сувише провидне или бескорисне комбинације, јер оне тада иду само на твоју штету.

12. Почетни потез у партији представља наравно неку малу предност, која се при пажљивој протуигри ипак не може реализовати у корист белог.

Бели тиме, што први вуче, има у почетку иницијативу, то јест неку врсту моралног престижа.

### Пачини отварања партија

Као што знамо, циљ је игре матирати противничког краља. Играч при игри не сме концентрисати своју пажњу искључиво око напада на противника, већ мора водити бригу и око сигурности свога краља. У *отвореној игри* може се лакше доћи до напада, али и противник има зато могућност евентуалног протунапада. *Затворена отварања* дају позициону борбу, у којој се гражи прецизност и добра техника. Играчи, који добро комбинирају, већином траже оштра отварања.

Затворена отварања бирају шахисте, који цене солидну, позициону игру, из које ипак изненада може да се створи заплет. Тај испадне у корист онога, који је прецизнијом игром створио себи неку позициону надмоћ.

Данашњи мајстори играји већином затворена отварања, а нарочито краљичин гамбит. Стари мајстори су међутим више ценили оштре, отворене партије.

Ми ћемо постепено прелазити од отворених на затворена отварања. Као узоре тих отварања доносим одабране партије најчувенијих мајстора са објашњењима. На тај начин могу се проучавати не само почетни потези тих мајстора, већ и њихова стратегија у средишној и завршној игри.

### I. Шпанска партија

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. S g 1 — f 3,  
S b 8 — c 6 3. L f 1 — b 5, ~ ~ ~ ~ ~ ~)

Познати шпанолски шаховски аутор Ри Лопез први је увео ово отварање у шаховску теорију. Бели

може овде доста дуго да одржава почетну иницијативу, па је зато шанска партија веома омиљена и у данашњој мајсторској пракси.

### Партија бр. 1.

(Играна на турниру у Пешти 1926. год.)

Бели: Јец — Црни: Рубинштајн.

1. e2 — e4 e7 — e5
2. Sg1 — f3 Sb8 — c6
3. Lf1 — b5 ~ ~ ~ ~ ~

Овај потез ловцем подржава напад на пешака е5. Црни има ипак у свима варијантама довољно одбране, па може по вољи играти d7 — d6 или a7 — a6 или Sc6 — d4 или Sg8 — f6.

*Прва варијанта:* 3. ~ ~ ~ d7 — d6. Црни још још једном брани свога пешака е5. Слаба страна овога потеза је у томе, што ограничава дејство ловца на f8. 4. d2 — d4, Lc8 — d7 5. o-o, Lf8 — e7 6. Sb1 — c3, Sg8 — f6 7. Tf1 — e1 и бели има нешто слободнију игру, али и црни сигурно стоји.

*Друга варијанта:* 3. ~ ~ ~ Sc6 — d4, 4. Sf3 × d4, e5 × d4 5. d2 — d3, Lf8 — c5 6. Dd1 — h5, Dd8 — e7 7. Lc1 — g5, Sg8 — f6 Ако бели туче коња, створиће црnome двојног пешака. Ово би ипак за белогa било опасно, јер црни удвојивши топове преко отворене g-линије лако може доћи до јаког напада. 8. Dh5 — h4, c7 — c6 9. Lb5 — a4, d7 — d6. Изгледи су отприлике подједнаки.

*Трећа варијанта:* 3. ~ ~ ~ Sg8 — f6 4. o-o, Lf8 — e7 5. Sb1 — c3, d7 — d6 6. d2 — d4, Lc8 — d7 7. Tf1 — e1, e5 × d4 8. Sf3 × d4, o-o. Црни и овде сигурно стоји.

*Четврта варијанта* са 3. ~ ~ ~ a7 — a6 долази нам у овој партији.

3. ~ ~ ~ ~ ~ a7 — a6

Црни се не плаши претње белогa, да туче коња, а касније пешака на е5, јер после 4. Lb5 × c6, d7 × c6 5. Sf3 × e5, Dd8 — d4! Црни пешака добија одмах натраг.

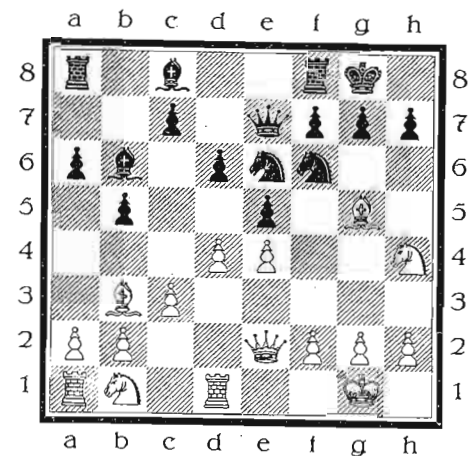
4. Lb5 — a4 Sg8 — f6
5. Dd1 — e2 b7 — b5
6. La4 — b3 Lf8 — c5
7. c2 — c3 o-o
8. o-o d7 — d6
9. Tf1 — d1 Dd8 — e7
10. d2 — d4 Lc5 — b6
11. Lc1 — g5 Sc6 — d8

Слаб потез Требало је играти 11. ~ ~ ~ ~ ~, e5 × d4 и ситуација би се рашчистила.

12. Sf3 — h4 Sd8 — e6

Црни још не слуги катастрофу, која је већ ту.

Положај после 12. потеза црнога.



13. Sh4 — f5 De7 — e8

На 13. ~ ~ ~ ~ ~ De7 — d8 дошло би 14. d4 × e5.

14. Lg5 × f6 g7 × f6

15. L b3 × e6    L c8 × e6  
 16. D e2 — g4 +    Црни предаје.

**Партија бр. 2.**

(Играна на мечу 1892. год.)

Бели: Штајниц — Црни: Чигорин.

1. e2 — e4    e7 — e5  
 2. S g1 — f3    S b8 — c6  
 3. L f1 — b5    S g8 — f6  
 4. d2 — d3    d7 — d6  
 5. c2 — c3    g7 — g6  
 6. S b1 — d2    ~ ~ ~ ~ ~

Бели жели овога коња увести у игру преко поља f1.

6. ~ ~ ~ ~ ~    L f8 — g7  
 7. S d2 — f1    o — o  
 8. L b5 — a4    S f6 — d7  
 Овде је јаче 8. ~ ~ ~ d6 — d5.  
 9. S f1 — e3    S d7 — c5  
 10. L a4 — c2    S c5 — e6  
 11. h2 — h4    ~ ~ ~ ~ ~

Одлучно и оштро. Кажу да је Штајниц овом приликом рекао: „Немам обичај још у почетку партије подузимати напад, али овде сам одмах осетио слабост противника на краљевом крилу. Уосталом, ако ми ко стави прст у уста, ја ћу загрести“.

11. ~ ~ ~ ~ ~    S c6 — e7  
 12. h4 — h5    d6 — d5  
 13. h5 × g6    ~ ~ ~ ~ ~

Сада бели топ добија отворену h-линију.

13. ~ ~ ~ ~ ~    f7 × g6  
 14. e4 × d5    S e7 × d5

15. S e3 × d5    D d8 × d5  
 16. L c2 — b3    D d5 — c6  
 17. D d1 — e2    ~ ~ ~ ~ ~

Бели је сада постигао одличну позицију.

17. ~ ~ ~ ~ ~    L c8 — d7  
 18. L c1 — e3    K g8 — h8  
 19. o — o — o    T a8 — e8  
 20. D e2 — f1    ~ ~ ~ ~ ~

Фини потез, о чијем ћемо се значају брзо уверити.

20. ~ ~ ~ ~ ~    a7 — a5

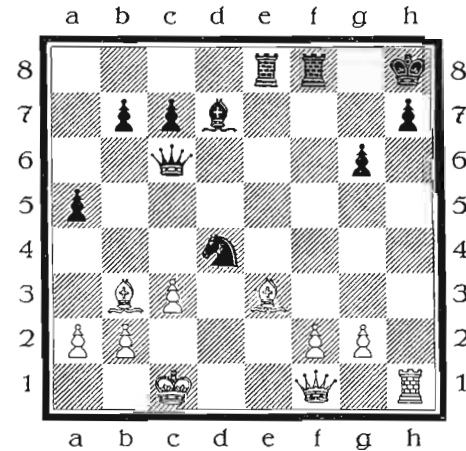
Црни покушава повести протунапад, али је то већ касно.

21. d3 — d4    e5 × d4  
 22. S f3 × d4    L g7 × d4

Краљица није имала добар узмак; на 22. S e6 × d4 долазила би жртва топа на h7 и мат у 2 потеза.

23. T d1 × d4    S e6 × d4

Положај после 23. потеза црнога:



24. T h1 × h7 +! ~ ~ ~ ~ ~

Еlegantна жртва топа, која одмах одлучује партијом.

24. ~ ~ ~ ~ ~ K h 8 × h 7  
 25. D f 1 — h 1 + K h 7 — g 7  
 26. L e 3 — h 6 + K g 7 — f 6  
 27. D h 1 — h 4 + K f 6 — e 5  
 28. D h 4 × d 4 + Црни предаје.

### II. Талијанска партија

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. S g 1 — f 3,  
 S b 8 — c 6 3. L f 1 — c 4, L f 8 — c 5)

Ово мирно и солидно отварање је једно од најстаријих. Назива се још и „Giucò piano“.

#### Партија бр. 3

(Играна на турниру у Франкфурту 1887. год.)

Бели: Шифер — Црни: Хармонист.

1. e 2 — e 4 e 7 — e 5  
 2. S g 1 — f 3 S b 8 — c 6  
 3. L f 1 — c 4 L f 8 — c 5  
 4. c 2 — c 3 ~ ~ ~ ~ ~

Ово је најобичајнији наставак. Стратешки циљ овога потеза пешаком је освајање средишта. Бели намерава спровести d 2 — d 4, па ако га црни е-пешак узме, доћиће с-пешак на његово место, те ће бели имати у средишту два јака пешака.

„Напад Макс-Лангеа“ чини наставак 4. o-o, S g 8 — f 6 5. d 2 — d 4, e 5 × d 4 6. e 4 — e 5, d 7 — d 5 7. e 5 × f 6, d 5 × c 4. Позиција је за обе стране врло тешка и компликована. Наставак са 4. d 2 — d 3, ~ ~ ~ није рђав, али се сматра као мек, јер изједначаје позицију.

4. ~ ~ ~ ~ ~ S g 8 — f 6

5. d 2 — d 4 e 5 × d 4  
 6. c 3 × d 4 L c 5 — b 4 +  
 7. L c 1 — d 2 L b 4 × d 2 +  
 8. S b 1 × d 2 d 7 — d 5  
 9. e 4 × d 5 S f 6 × d 5  
 10. D d 1 — b 3 S c 6 — e 7  
 11. o-o o-o  
 12. T f 1 — e 1 c 7 — c 6

Црни жели омогућити излаз својој краљици.

13. a 2 — a 4 D d 8 — c 7

Краљица би боље стајала на b 6.

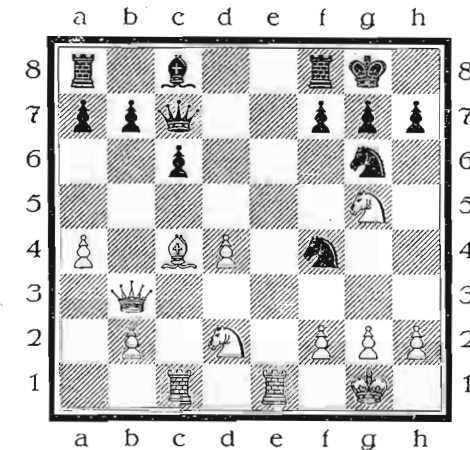
14. T a 1 — c 1 ~ ~ ~ ~ ~

Услед слабог последњег потеза црнога бели је са темпом повољно сместио свога топа.

14. ~ ~ ~ ~ ~ S d 5 — f 4

15. S f 3 — g 5 S e 7 — g 6

Положај после 15. потеза црнога:



16. T e 1 — e 8!! T f 8 × e 8

17. L c 4 × f 7 + K g 8 — h 8

На 17. ~ ~ ~ K g 8 — f 8 бели добија са 18.  
S g 5 × h 7 +

18. L f 7 × e 8 S f 4 — e 2 +  
19. K g 1 — h 1 S e 2 × c 1  
20. S g 5 — f 7 + K h 8 — g 8  
21. S f 7 — h 6 + K g 8 — f 8  
22. D b 3 — g 8 + K f 8 — e 7  
23. L e 8 × g 6 h 7 × g 6

На 23. ~ ~ ~ ~ g 7 × h 6 долази мат у два потеза.

24. D g 8 × g 7 + K e 7 — d 8  
25. D g 7 — f 8 + K d 8 — d 7  
26. S d 2 — e 4 ~ ~ ~ ~ ~

Одличан потез, који осигурава победу. Прети:  
сада 27. S e 4 — c 5 + са матом.

26. ~ ~ ~ ~ ~ D c 7 — d 8  
27. D f 8 — d 6 + K d 7 — e 8  
28. S e 4 — f 6 + Црни предаје.

### III. Шкотска партија

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. S g 1 — f 3,  
S b 8 — c 6 3. d 2 — d 4, ~ ~ ~ ~)

Приликом утакмице Единбурга и Лондона 1824.  
године Шкоти су отворили партију на овај начин,  
па је по њима то отварање и добило своје име.

#### Партија бр. 4.

(Играна на шурниву у Бадену 1914. год)

Бели: Фарни — Црни: Опочевски.

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

3. d 2 — d 4 e 5 × d 4

Слабији је наставак за црнога 3. ~ ~ ~ ~ ~  
S c 6 × d 4, јер после 4. S i 3 × d 4, e 5 × d 4  
5. D d 1 × d 4, S g 8 — e 7 6. L f 1 — c 4,  
S e 7 — c 6 7. D d 4 — d 5, D d 8 — f 6 8.  
o ~ o, L f 8 — b 4 9. c 2 — c 3, L b 4 — a 5  
10. e 4 — e 5 бели стоји боље.

4. L f 1 — c 4 ~ ~ ~ ~ ~

Бели, да би дошао до што бржег напада, не  
узима одмах пешака. Овај наставак се зато назива  
и шкотским гамбитом.

4. ~ ~ ~ ~ ~ S g 8 — f 6

5. o ~ o ~ ~ ~ ~ ~

Овај потез је бољи него 5. e 4 — e 5, на што  
црни са 5. ~ ~ ~ d 7 — d 5 долази до снажне про-  
туигре, као на пр. 6. L c 4 — b 5, S f 6 — e 4  
7. S f 3 × d 4, L f 8 — c 5 и т. д.

5. ~ ~ ~ ~ ~ S f 6 × e 4

6. T f 1 — e 1 d 7 — d 5

7. L c 4 × d 5 D d 8 × d 5

8. S b 1 — c 3 D d 5 — c 4

9. S c 3 × e 4 L c 8 — e 6

10. b 2 — b 3 D e 4 — d 5

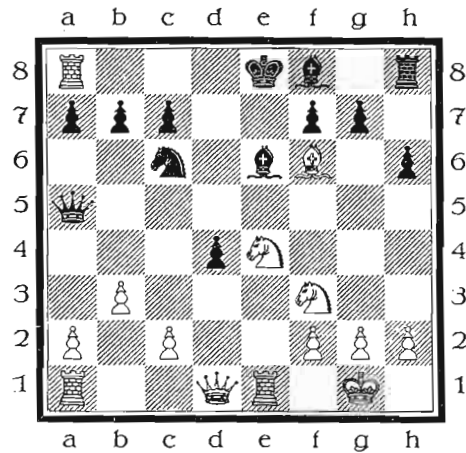
11. L c 1 — g 5 h 7 — h 6

Исправна одбрана је била овде 11. ~ ~ ~ ~ ~  
L f 8 — e 7. Бели сада одлично искоришћује грешку  
црнога.

12. L g 5 — f 6! D d 5 — a 5

Црни наравно није могао узети ловца због  
претње шах-шеха.

Положај после 12. потеза црнога.



13. S f3 × d4! ~ ~ ~ ~ ~

Бели опет оставља свога ловца на удару!

13. ~ ~ ~ ~ ~ g7 × f6

14. S d4 × e6 f7 × e6

15. S e4 × f6 + K e8 — f7

16. D d1 — d7 + ~ ~ ~ ~ ~

Опет ванредно леп потез. Црни не сме тући коња, јер долази тада 17. T e1 — e6 +, K f6 — g5 18. f2 — f4 + и краљ му улази у матну мрежу.

16 ~ ~ ~ ~ ~ L f8 — e7

17. D d7 × e6 + K f7 — g7

18. S f6 — d5 T h8 — e8

19. b3 — b4 ~ ~ ~ ~ ~

Одлучујући потез.

19. ~ ~ ~ ~ ~ S c6 × b4

Црни није смео узети пешака краљницом ради 20. S d5 × c7, а ловцем ради 20. D e6 — d7 +, K g7 — f8 21. T e1 — e3 и т. д.

20. S d5 × e7 D a5 — g5

21. D e6 — e5 + K g7 — h7

За црнога је најбоље било мењати краљице, али и у томе случају стоји на губитак.

22. D e5 — e4 + Црни предаје, јер губи и коња.

#### IV. Игра четири коња

(1. e2 — e4, e7 — e5 2. S g1 — f3, S b8 — c6 3. S b1 — c3, S g8 — f6 4. L f1 — c4 или L f1 — b5 или d2 — d4)

Овај начин отварања је у самој ствари огранак шпанске, талијанске или шкотске партије. Зависи од тога, да ли ће бели у 4. потезу играти L f1 — b5 или L f1 — c4 или d2 — d4.

#### Партија бр. 5.

(Играна на шурниру у Варшави 1917. год.)

Бели: Белсицман — Црни: Рубинштајн.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. S g1 — f3 S b8 — c6

3. S b1 — c3 S g8 — f6

4. L f1 — b5 ~ ~ ~ ~ ~

Дакле имамо шпанску игру четири коња.

4. ~ ~ ~ ~ ~ S c6 — d4

Омиљени потез Рубинштајнов који, како изгледа, није рђав.

5. L b5 — c4 L f8 — c5

6. S f3 × e5 D d8 — e7

7. S e5 — d3 ~ ~ ~ ~ ~

Нешто је боље 7. S e5 — f3. Погрешно било 7. S e5 × f7 ради 7. ~ ~ ~ d7 — d5.

7. ~ ~ ~ ~ ~ d7 — d5

8. S c3 × d5 D e7 × e4 +



9. S d5 — e3 L c5 — d6

10. o~o ~ ~ ~ ~ ~

Ова рокада је слаба. Боље је било играти 10. f2 — f3, D e4 — h4 + 11. K e1 — f1.

10. ~ ~ ~ ~ ~ b7 — b5

11. L c4 — b3 L c8 — b7

12. S d3 — e1 D e4 — h4

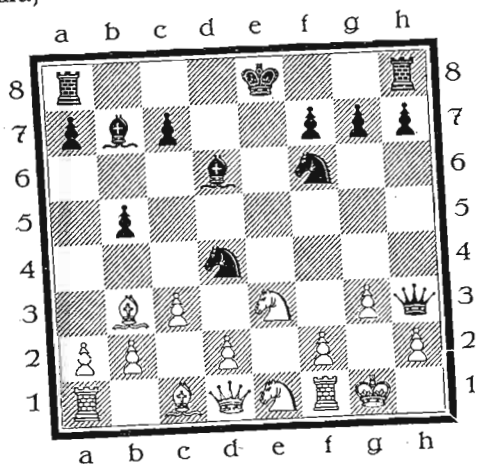
13. g2 — g3 ~ ~ ~ ~ ~

На 13. h2 — h3 долази 13. ~ ~ ~ g7 — g5 са неодрљивим нападом.

13. ~ ~ ~ ~ ~ D h4 — h3

14. c2 — c3 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 14. потеза белог.



14. ~ ~ ~ ~ ~ h7 — h5

Леп и одлучујући потез.

15. c3 × d4 h5 — h4

Ово је јаче него 15. ~ ~ ~ S f6 — g4 16. S e3 × g4, h5 × g4 17 D d1 — e2 + и бели би се са 18. f2 — f4 још могао бранити.

16. D d1 — e2 D h3 × h2 +!

Дивна жртва краљице! Бели предаје, јер је мат у два потеза.

### V. Евансов Гамбит

(1. e2 — e4, e7 — e5 2. S g1 — f3, S b8 — c6 3. L f1 — c4, L f8 — c5 4. b2 — b4, ~ ~ ~)

Ово отварање је добило име по енглеском моринском капетану Евансу. Значај жртве пешака од стране белог у 4. потезу је у томе, што бели успева брже развити своје фигуре и доћи до напада.

### Партија бр. 6.

Бели: Андерсен — Црни: Дифрен.

1. e2 — e4 e7 — e5

2. S g1 — f3 S b8 — c6

3. L f1 — c4 L f8 — c5

4. b2 — b4 L c5 × b4

Црни не мора узети пешака, већ може играти и 4. ~ ~ ~ L c5 — b6. У том случају би имали ошклоњени Евансов Гамбит.

5. c2 — c3 L b4 — a5

6. d2 — d4 e5 × d4

7. o~o d4 — d3

8. D d1 — b3 D d8 — f6

9. e4 — e5 D f6 — g6

10. T f1 — e1 S g8 — e7

11. L c1 — a3 b7 — b5

Жртвом овога пешака црни намерава краљициног ловца и топа брзо увести у игру, те на тај начин доћи до протунапада.

12. D b3 × b5      T a8 — b8  
 13. D b5 — a4      L a6 — b6  
 14. S b1 — d2      L c8 — b7  
 15. S d2 — e4      D g6 — f5  
 16. L c4 × d3      D f5 — h5  
 17. S e4 — f6 +      g7 × f6  
 18. e5 × f6      T h8 — g8

Положај после 18. погеза црнога.



19. T a1 — d1!!      D h5 × f3  
 20. T e1 × e7 +      S c6 × e7  
 21. D a4 × d7 +      K e8 × d7  
 22. L d3 — f5 +      K d7 — e8  
 23. L f5 — d7 +      K e8 — f8  
 24. L a3 × e7 ≠

Штајниц је после смрти Андерсенове рекао за ову партију, да ће представљати вечито зеленило у лоровом венцу славнога мајстора.

## VI. Пруска партија

- (1) e2 — e4, e7 — e5 2. S g1 — f3,  
 S b8 — c6 3. L f1 — c4, S g8 — f6  
 4. d2 — d4, ~ ~ ~)

Билгеров уџбеник с пуним правом тврди, да је ово отварање једно од најтежих. Готово у свима варијантама има веома много компликација.

### Партија бр. 7.

(Играна на интернационалном турниру у Трсиу 1923).

Бели: Е Канал (Перу) — Црни: П. Јонер.

1. e2 — e4      e7 — e5  
 2. S g1 — f3      S b8 — c6  
 3. L f1 — c4      S g8 — f6

Бели има овде више наставака за вођење напада. На пример: 4 S f3 — g5, d7 — d5 5. e4 × d5, S f6 × d5 (Боље је S c6 — a5) 6. S g5 × f7, K e8 × f7 7. D d1 — f3 +, K f7 — e6 8. S b1 — c3, S c6 — e7 9. d2 — d4, c7 — c6 10. L c1 — g5, K e6 — d7 11. d4 × e5, K d7 — e8 12. o-o-o, L c8 — e6 13. S c3 × d5, L e6 × d5 14. T d1 × d5, c6 × d5 15. L c4 — b5 + и добија.

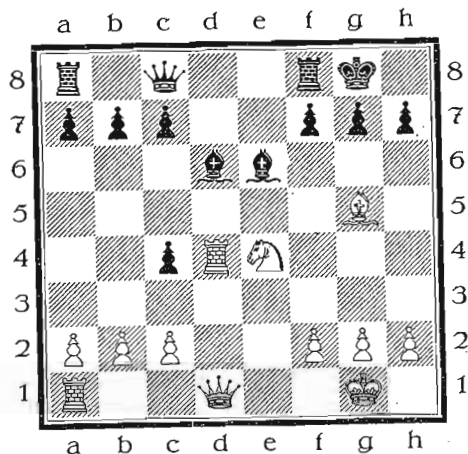
Већина варијаната овога отварања је пуна компликација и опасности за обе стране.

4. d2 — d4      e5 × d4  
 5. o-o      S f6 × e4  
 6. T f1 — e1      d7 — d5  
 7. S b1 — c3!!      d5 × c4  
 8. T e1 × e4 +      L c8 — e6  
 9. S f3 × d4      S c6 × d4  
 10. T e4 × d4      D d8 — c8

11. L c1 — g5      L f8 — d6

12. S c3 — e4      o~o

Положај после 12. потеза црнога:



13. S e4 — f6 +!!

Неочекивана али потпуно коректна жртва фигуре. Црни је мора примити, јер на 13. ~ ~ ~ ~ ~ K g8 — h8 14. D d1 — h5, h7 — h6 15. L g5 × h6 долази неодбрањиви мат.

13. ~ ~ ~ ~ ~ g7 × f6

14. L g5 × f6      L d6 — e5

15. L f6 × e5      f7 — f6

16. L e5 — g3      T f8 — d8

17. L g3 — h4      c7 — c5

18. T d1 × d8 +      D c8 × d8

19. D d1 — f3      K g8 — g7

20. D f3 × b7 +      L e6 — f7

21. D b7 — f3      T a8 — b8

22. T a1 — d1      D d8 — b6

23. D f3 — g3 +      L f7 — g6

На 23. ~ ~ ~ ~ ~ K g7 — h6 дошло би 24. T d1 — d6, D b6 × b2 25. D g3 — g5 ♯

24. T d1 — d7 +      K g7 — g8

25. L h3 × f6      T b8 — b7

26. T d7 — d8 +      K g8 — f7

27. D g3 — f4      D b6 — e6

Наравно не 27. ~ ~ ~ D e6 × f6 ради 28. T d8 — f8 +

28. L f6 — c3 +      D e6 — f5

29. D f4 × c4 +      D f5 — e6

30. T d8 — f8 +      Црни предаје.

## VII. Понцијанијева игра

(1. e2 — e4, e7 — e5 2. S g1 — f3, S b8 — c6 3. c2 — c3, ~ ~ ~)

Понцијанијев почетак игре је добро и солидно отварање, али се ипак данас много не игра, јер не води одмах директном нападају. Доносим једну занимљиву коресподентну партију, у којој је на страни црнога играо и Аљехин.

### Партија бр. 8.

(Коресподентна партија из 1921. год.)

Бели: Берн (Schachklub) — Црни: Париз (Les Echecs du Palais Royal).

1. e2 — e4      e7 — e5

2. S g1 — f3      S b8 — c6

3. c2 — c3      d7 — d5

Често се овде игра и 3. ~ ~ ~ f7 — f5, али је горњи потез ипак бољи и коректнији.

4. D d1 — a4      S g8 — f6

5. S f3 × e5      L f8 — d6!

6. S e5 × c6      b7 × c6

7. d2 — d3      o~o

8. L c 1 — g 5      h 7 — h 6  
 9. L g 5 × f 6      D d 8 × f 6  
 10. L f 1 — e 2      D f 6 — g 5 !  
 11. S b 1 — d 2      ~ ~ ~ ~ ~

Не би било добро рокирати ради 11. ~ ~ ~ ~ ~  
 L c 8 — h 3 12. L e 2 — f 3, D f 6 — f 4!

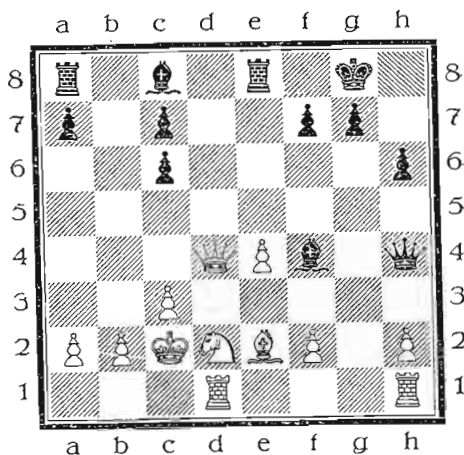
11. ~ ~ ~ ~ ~      D g 5 × g 2  
 12. L e 2 — f 3      D g 2 — h 3  
 13. o-o-o      L d 6 — f 4  
 14. L f 3 — e 2      D h 3 — h 4  
 15. D a 4 — d 4      T f 8 e 8  
 16. K c 1 — c 2      ~ ~ ~ ~ ~

Боље је 16. T h 1 — g 1

16. ~ ~ ~ ~ ~      d 5 × e 4  
 17. d 3 × e 4      ~ ~ ~ ~ ~

На 17. S d 2 × e 4 долази 17. ~ ~ ~ f 7 — f 5  
 и бели губи фигуру.

Положај после 17. потеза белог:



17. ~ ~ ~ ~ ~      L c 8 — f 5!  
 18. D d 4 — c 5      L f 5 — g 6

19. f 2 — f 3      L f 4 × d 2  
 20. K c 2 × d 2      ~ ~ ~ ~ ~

Непријатно али изнуђено. На 20. T d 1 × d 2  
 следило би 20. ~ ~ ~ L g 6 × e 4 + ! 21. f 3 × e 4,  
 D h 4 × e 4 + и бели губи топа.

20. ~ ~ ~ ~ ~      T a 8 — d 8 +  
 21. K d 2 — e 3      ~ ~ ~ ~ ~

На 21. K d 2 — c 1 одлучује 21. ~ ~ ~ ~ ~  
 D h 4 — f 4 + 22. K c 1 — c 2, L g 6 × e 4 +  
 23. f 3 × e 4, D f 4 × e 4 24. L e 2 — d 3,  
 T d 8 × d 3 и т. д.

21. ~ ~ ~ ~ ~      T d 8 × d 1  
 22. L e 2 × d 1      L g 6 × e 4 !  
 23. K e 3 — d 2      T e 8 — d 8 +  
 24. K d 2 — e 2      L e 4 × f 3 + !

Еlegantан завршетак. На 25. K d 2 × f 3 до-  
 лази 25. ~ ~ ~ T d 8 — d 3 + 26. Краљ по вољи,  
 D h 4 — e 4 + 27. K на f 2, T d 3 — d 2 +  
 и бели је убрзо мат.

Бели предаје.

### VIII. Руска партија

- (1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. S g 1 — f 3,  
 S g 8 — f 6)

Зс увођење овога отварања у шаховску тео-  
 рију има највеће заслуге руски шаховски мајстор  
 Петров. Разликује се од осталих до сада приказаних  
 отварања тиме, што не брани свог нападнутога кра-  
 љевог пешака, већ и он истовремено напада туђега.

#### Партија бр. 9.

(Играна на турниру у Паризу 1900. год.)

Бели: Пилсбири — Црви: Маршал.

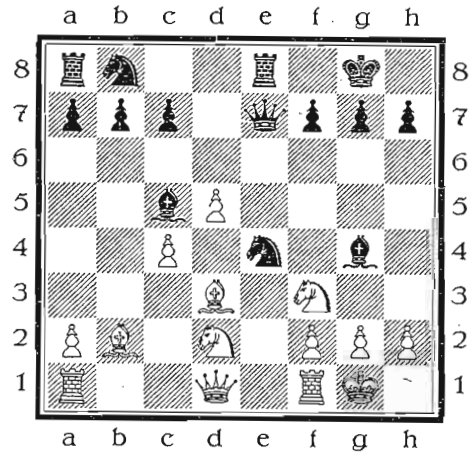
1. e 2 — e 4      e 7 — e 5

2. S g1 — f3      S g8 — f6  
 3.    d2 — d4      ~ ~ ~ ~ ~

Обичнији је наставак 3. S f3 × e5, d7 — d6  
 4. S e5 — f3,      S f6 × e4    5. d2 — d4,  
 d6 — d5 6. L f1 — d3, S b8 — c6 7. o-o  
 L f8 — e7 8 T f1 — e1, L c8 — g4 и обе  
 стране сигурно стоје.

3. ~ ~ ~ ~ ~      d7 — d5  
 4.    e4 × d5      e5 × d4  
 5. L f1 — c4      L f8 — b4+  
 6.    c2 — c3      D d8 — e7+  
 7. L c4 — e2      d4 × c3  
 8.    b2 × c3      L b4 — c5  
 9.    o-o      o-o  
 10.    c3 — c4      T f8 — e8  
 11. L e2 — d3      L c8 — g4  
 12. L c1 — b2      S f6 — e4  
 13. S b1 — d2      ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 13. потеза белог:



13. ~ ~ ~ ~ ~      S e4 × f2

Ова жртва доноси црнеме оштар напад.

14. T f1 × f2      L c5 × f2+  
 15. K g1 × f2      D e7 — e3+  
 16. K f2 — g3      D e3 × d3  
 17. K g3 × g4      T e8 — e2  
 18. K g4 — h3      S b8 — d7

Боље је одмах 18. ~ ~ ~ h7 — h5 на што би  
 бели играо 19. D d1 — b1.

19. T a1 — c1      h7 — h5  
 20. D d1 — c2      S d7 — c5  
 21.    g2 — g3      g7 — g5

Овим потезом је истина угрожена безбедност  
 црнога краља, али је зато њиме слобода кретања  
 белих фигура веома ограничена.

22.    g3 — g4      T e2 × d2  
 23. D c2 × d3      T d2 × d3  
 24. T c1 — c3      f7 — f5  
 25. K h3 — g2      f5 × g4  
 26. S f3 × g5      T d3 — d2+

Бели предаје.

**IX. Филидорова одбрана (Ханхам)**

- (1. e2 — e4, e7 — e5 2. S g1 — f3,  
 d7 — d6)

Ово отварање нарочито је препоручивао фран-  
 цуски шаховски вештак Филипдор (умро 1795. год.),  
 али данас се ипак ретко игра на турнирима. Има и  
 назив „француска игра коња“.

**Партија бр. 10.**

(Играна на великом шурниру у Гејсборгу 1920. год.)

Бели: Нимцовић — Црни; Марко.

1. e2 — e4      e7 — e5

2. S g1 — f3      d7 — d6  
 3.    d2 — d4      S b8 — d7  
 4. L f1 — c4      c7 — c6  
 5.    a2 — a4      L f8 — e7  
 6. S b1 — c3      S g8 — f6  
 7.    o-o            h7 — h6  
 8.    b2 — b3      ~ ~ ~ ~ ~

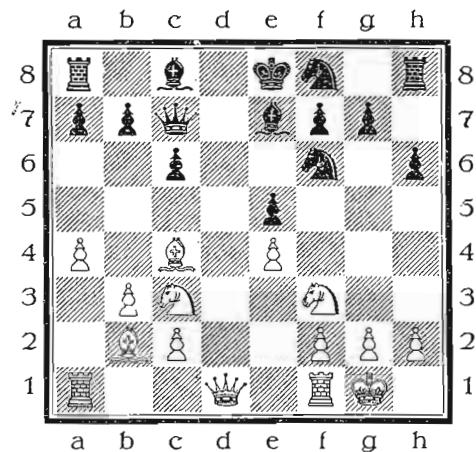
И у овој варијанти се крилно развијање ловца (што је данас мода!) показује врло добро.

8. ~ ~ ~ ~ ~ D d8 — c7  
 9. L c1 — b2      S d7 — f8

Црни намерава сместити коња на g6.

10. d4 × e5!      d6 × e5!

Положај после 10. потеза црнога:



11. S f3 × e5!      D c7 × e5  
 12. S c3 — d5!      D e5 — d6

Бели је коректно жртвовао своје фигуре. На потез црнога 12. ~ ~ ~ ~ ~ D e5 × b2 долази S d5 — c7 мат. Да је црни играо 12. ~ ~ ~ ~ ~ D e5 — b8 бели добија са 13. S d5 × e7,

К e8 × e7 14. L b2 — a3 +, К e7 — e8  
 15. L a3 — d6, L c8 — g4 (једини одговор), 16  
 f2 — f3, D b8 — d8 17. f3 × g4.

13. L b2 — a3!      ~ ~ ~ ~ ~

Рђаво би било играти 13. e4 — e5 ради  
 13. ~ ~ ~ D d6 × d5 и црни (у сигурној позицији!)  
 задржава три фигуре за краљицу.

13. ~ ~ ~ ~ ~      c6 × d5

Црни се ипак одлучује на жртву краљице.

14. L a3 × d6      d5 × c4  
 15. L d6 × e7      К e8 × e7  
 16.    e4 — e5      S f6 — d7  
 17. D d1 — d6 +      К e7 — d8  
 18.    f2 — f4!      a7 — a5  
 19.    f4 — f5      T a8 — a6  
 20. D d6 — d5      K d8 — e7  
 21. D d5 × c4      T a6 — c6  
 22. D c4 — d5      h6 — h5  
 23. D d5 × a5      T h8 — h6  
 24. T a1 — e1      b7 — b6  
 25. D a5 — d2      К e7 — d8  
 26. D d2 — d5!      T c6 × c2  
 27.    e5 — e6      f7 × e6  
 28.    f5 × e6      S f8 × e6  
 29. T e1 × e6      L c8 — b7

30. T f1 — f8 + и црни је у идућем по-  
 тезу мат.

### X. Средишни Гамбит

(1. e2 — e4, e7 — e5 2. d2 — d4 ~ ~ ~)

Међу најоштрија отварања убраја се и сре-  
 дишни гамбит. У неким варијантама његовим бели

жртвује једнога или два пешака, да би дошао до извесног напада.

**Партија бр. 11.**

(Играна на мајсторском турниру у Берлину 1891. г.)

Бели: Винавер — Црни: Рјман.

- |              |         |
|--------------|---------|
| 1. e2 — e4   | e7 — e5 |
| 2. d2 — d4   | e5 × d4 |
| 3. D d1 × d4 | ~~~~~   |

Наставак 3. c2 — c3, d4 × c3 4. L f1 — c4, c3 × b2 5. L c1 × b2, S g8 — f6 6. S b1 — c3, S b8 — c6 7. S g1 — f3, L f8 — b4 8. D d1 — c2 чини т. зв. *нордијски Гамбиш*.

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 3. ~~~~~     | S b8 — c6   |
| 4. D d4 — e3 | L f8 — b4 + |
| 5. c2 — c3   | L b4 — a5   |
| 6. D e3 — g3 | D d8 — f6   |
| 7. L c1 — f4 | d7 — d6     |

Боље је 7. ~~~~~ D f6 — g6, што изједначује игру.

- |               |            |
|---------------|------------|
| 8. L f1 — b5  | L c8 — d7  |
| 9. S b1 — d2  | h7 — h6    |
| 10. S d2 — c4 | L a5 — b6  |
| 11. h2 — h4   | S g8 — e7  |
| 12. S g1 — f3 | S e7 — g6  |
| 13. S c4 × b6 | a7 × b6    |
| 14. L f4 — e3 | S c6 — e5  |
| 15. L b5 — e2 | L d7 — c6? |

Погрешка. Овде је црни морао играти прво 15. ~~~~~ S e5 × f3 +.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 16. S f3 — d2 | o-o-o     |
| 17. h4 — h5   | S g6 — f8 |

Рђаво би било 17. ~~~~~ S g6 — e7 ради 18. f2 — f4, S e5 — d7 19. L e3 — d4, D f6 — e6 20. f4 — f5 и т. д.

- |             |           |
|-------------|-----------|
| 18. a2 — a4 | D f6 — e7 |
| 19. b2 — b4 | ~~~~~     |

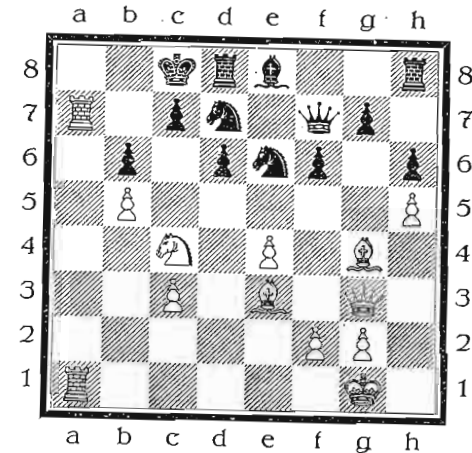
Слабо би било 19. D g3 × g7 ради 19. ~~~~~ S f8 — g6 и каснијег T d8 — g8 са губитком краљице.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 19. ~~~~~     | f7 — f6   |
| 20. b4 — b5   | L c6 — e8 |
| 21. a4 — a5   | b6 × a5   |
| 22. T a1 × a5 | b7 — b6   |
| 23. T a5 — a7 | S e5 — d7 |

Црни спречава 24. L e3 × b6.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 24. o-o!      | S f8 — e6 |
| 25. T f1 — a1 | S e6 — c5 |
| 26. L e2 — g4 | S c5 — e6 |
| 27. S d2 — c4 | D e7 — f7 |

Положај после 27. потеза црнога:



28. D g3 × d6!! f6 — f5

На 28. ~ ~ ~ c 7 × d 6 долази 29. S c 4 × d 6 +,  
 K c 8 — b 8 30. T a 7 — b 7 +  
 29. T a 7 — a 8 + S d 7 — b 8  
 30. S c 4 × b 6 + и мат у идућем потезу.

### XI. Бечка партија

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. S b 1 — c 3 ~ ~ ~).

Бечки мајстори су имали нарочитих заслуга за ово отварање, па је оно по њима и добило своје име.

#### Партија бр. 12

(Играна на интернационалном турниру у Топлицама 1922. године.)

Бели: Шпилман — Црни: Мароци.

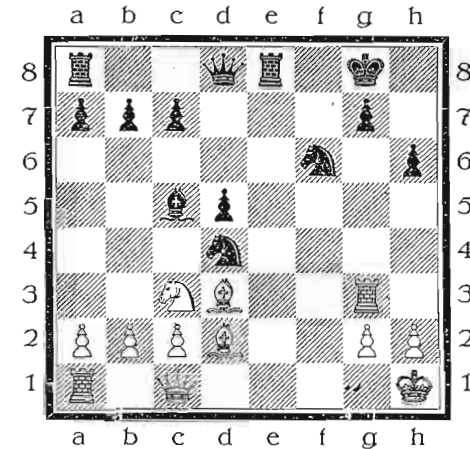
1. e 2 — e 4 e 7 — e 5  
 2. S b 1 — c 3 S g 8 — f 6  
 3. f 2 — f 4 d 7 — d 5  
 4. f 4 × e 5 S f 6 × e 4  
 5. S g 1 — f 3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Овде се чисто игра и 5. D d 1 — f 3!  
 5. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ L f 8 — e 7!  
 6. d 2 — d 4 o-o  
 7. L f 1 — d 3 f 7 — f 5  
 8. e 5 × f 6 S e 4 × f 6  
 9. o-o S b 8 — c 6  
 10. L c 1 — g 5 L c 8 — g 4  
 11. D d 1 — e 1! h 7 — h 6  
 12. L g 5 — d 2 L g 4 × f 3  
 13. T f 1 × f 3 S c 6 × d 4  
 14. T f 3 — g 3 L e 7 — c 5  
 15. K g 1 — h 1 T f 8 — e 8

Да потисне белу краљицу из борбе!

16. D e 1 — c 1 S f 6 — h 5  
 17. T g 3 — h 3 S h 5 — f 6  
 18. T h 3 — g 3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 18. потеза белог:



18. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ D d 8 — d 7  
 19. L d 2 × h 6 S f 6 — g 4  
 20. D c 1 — f 4! S d 4 — e 2

Ступица! Ако бели узме коња на е 2, црни игра 21. ~ ~ ~ S g 4 — f 2 + и добија.

21. D f 4 × g 4 S e 2 × g 3 +  
 22. D g 4 × g 3 Црни предаје.

### XII. Игра Краљевог ловца

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 5 2. L f 1 — c 4, ~ ~ ~)

Француски вештак Филидор имао је и за ово отварање великих заслуга. Ова је игра у последње време заинтересовала хипермодернисте у шаху и они јој почињу обраћати нарочиту пажњу. По речима



Тартаковера она се рашчлањава у разноразна споредна отварања, развија се у свима ниансама борбе, покрива све тачке, нападе све углове, те у пркос привидне тенденције ка изједначењу везује дубоку позициону игру са смелошћу.

### Партија бр. 13.

(Играна на турниру у Берлину 1921. год.)

Бели: Шпилман — Црни: Богољубов.

1. e2 — e4 e7 — e5  
2. L f1 — c4 Sg8 — f6

Некада се често играло на овоме месту 2 ~ ~ ~ f7 — f5 што није сасвим коректно, али се противу слабијег играча може доћи њиме до јаког напада. Најбољи одговор на њега је 3. d2 — d3, Sg8 — f6 4. f2 — f4, d7 — d6 5. Sg1 — f3, f5 × e4 6. d3 × e4 и бели има нешто бољу игру.

3. d2 — d3 S b8 — c6  
4. S b1 — c3 L f8 — b4  
5. L c1 — g5 h7 — h6  
6. L g5 × f6 L b4 × c3 +!  
7. b2 × c3 D d8 × f6  
8. S g1 — e2 d7 — d6  
9. o-o g7 — g5  
10. d3 — d4 h6 — h5  
11. T a1 — b1 h5 — h4  
12. D d1 — d3 ~ ~ ~ ~ ~

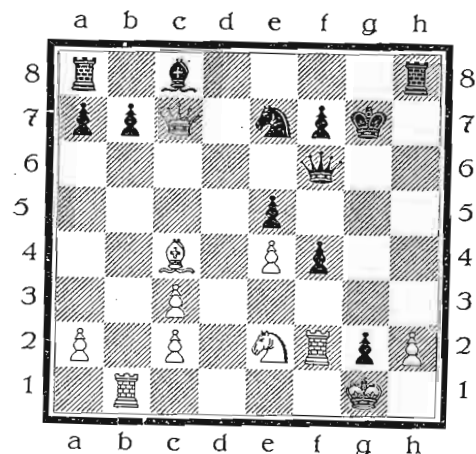
Већ је претило h4 — h3 те на 13. g2 — g3, D f6 — f3!

12. ~ ~ ~ ~ ~ S c6 — e7  
13. L c4 — b5 + K e8 — f8!

Духовита жртва пешака да би се бела краљица одмамила од одбране поља f3, што ће погодати првоме нападу.

14. d4 × e5 d6 × e5  
15. D d3 — d8 + K f8 — g7  
16. D d8 × c7 h4 — h3  
17. f2 — f4 h3 × g2  
18. T f1 — f2 g5 × f4  
19. L b5 — c4 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 19. потеза белог:



19. ~ ~ ~ ~ ~ T h8 × h2!?

Оштра жртва топа, која ипак није била добро прорачуната.

20. S e2 × f4 ~ ~ ~ ~ ~

Бели се поплашио и није смео узети топа, што је требао учинити, јер после 20. K g1 × h2, D f6 — h4 + 21. K h2 × g2, L c8 — h3 + 22. K g2 — h1!! (на 22. K g2 — g1 долази краљ брзо у мат-позицију) 23. L h3 — e6 +, T f2 — h2 бели остаје у материјалној надмоћи.

20. ~ ~ ~ ~ ~ e5 × f4  
21. T f2 × f4 L c8 — f5  
22. T f4 × f5 S e7 × f5?

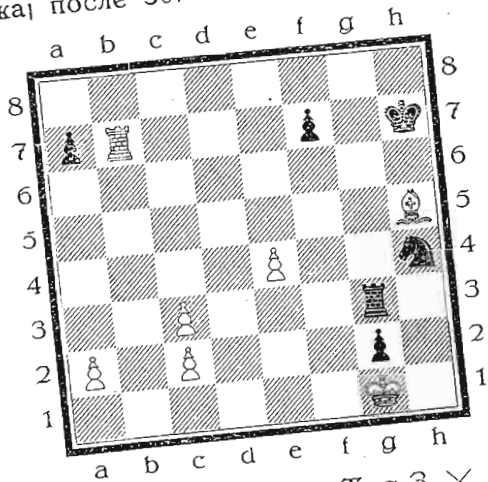
Црни се је својом погрешком реванжирао беломе. Требало је играти 22.  $T h 2 - h 1 +$   
 23.  $K g 1 \times g 2$ ,  $S e 7 \times f 5$  24.  $T b 1 \times h 1$ ,  
 $S f 5 - e 3 +$  25.  $K g 2 - g 3$ ,  $T a 8 - g 8$   
 26.  $D c 7 \times f 7 +$ ,  $D f 6 \times f 7$  27.  $L c 4 \times f 7$ ,  
 $K g 7 \times f 7 +$  28.  $K g 3 - f 4$ ,  $S e 3 - c 4$   
 те црни остаје с фигуром више у завршној игри.

23.  $D c 7 \times h 2$   $S f 5 - h 4$   
 24.  $D h 2 - g 3 +$   $K g 7 - h 8$   
 25.  $T b 1 - b 5$   $D f 6 - h 6$   
 26.  $D g 3 - e 5 +$   $K h 8 - h 7$   
 27.  $D e 5 - h 5$   $T a 8 - g 8$   
 28.  $L c 4 - e 2$  ~ ~ ~ ~ ~

Бели игра сада на добитак. Боље је 28.  
 $D e 5 - f 7 +$ ,  $T g 8 - g 7$  29.  $T b 5 - h 5$   
 те измењати тешке фигуре и осигурати јасан реми.

28. ~ ~ ~ ~ ~  $T g 8 - g 6$   
 29.  $T b 5 \times b 7$   $D h 6 \times h 5$   
 30.  $L e 2 \times h 5$   $T g 6 - g 3$

Положај после 30. потеза црнога:



31.  $T b 7 - b 1$   $T g 3 \times c 3$

32.  $T b 1 - c 1$   $K h 7 - h 6$   
 33.  $L h 5 - e 2$   $K h 6 - g 5$   
 34.  $K g 1 - f 2$   $K g 5 - f 4$   
 35.  $L e 2 - d 3$   $T c 3 - a 3$   
 36.  $T c 1 - a 1$   $f 7 - f 6$   
 37.  $L d 3 - e 2$   $T a 3 - h 3!$   
 38.  $T a 1 - d 1$   $T h 3 - h 1$   
 39.  $c 2 - c 4$   $K f 4 \times e 4$   
 40.  $L e 2 - d 3 +$   $K e 4 - d 4$   
 41.  $L d 3 - f 1 +$   $K d 4 - c 3$   
 42.  $T d 1 - d 3 +$   $K c 3 \times c 4$   
 43.  $L f 1 \times g 2$   $T h 1 - h 2$

Бели предаје. Ово је била оштра и очајничка борба за победом.

### XIII. Краљев Гамбит

(1.  $e 2 - e 4$ ,  $e 7 - e 5$  2.  $f 2 - f 4$ , ~ ~ ~)

Најомиљеније отварање прошлога века било је несумњиво краљев гамбит. Многобројне његове варијанте садрже занимљиве заплете, лепе жртве и пружају широко поље комбинирању. Ово отварање је врло старо и већ га Ри Лопец 1561. год. у своме делу помиње. Мајстори прошлога века су га веома разрадили и партије са тим почетком су им несумњиво најлепше. Игрању оштрих отворених партија нарочито је поговарала Морфијева школа. Овај славни американски мајстор поставио је принцип, да сваки потез у отварању мора бити у складу са развијањем фигура. Дobar њихов распоред може се опет само тако искористити, ако се има отворене линије. Стога треба дакле у почетку што брже развијати фигуре и отварати линије, па се при томе не треба суистезати од жртве којег пешака. Краљев гамбит је от-

варање, које највише одговара овоме принципу, те је зато било највише и играно у прошлости веку.

Жртвованог пешака црни може примити али не мора, те према томе имамо „*примљени краљев гамбиш*“ и „*одбијени краљев гамбиш*“.

Доносим прве потезе главних варијаната.

### А) Примљени Краљев Гамбит

#### 1. Филлидоров Гамбит

- |    |             |           |
|----|-------------|-----------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5 |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4 |
| 3. | S g 1 — f 3 | ~ ~ ~ ~ ~ |

Овим потезом бели уводи једну важну фигуру у игру, а уједно спречава шах краљицом на h 4.

- |    |           |           |
|----|-----------|-----------|
| 3. | ~ ~ ~ ~ ~ | g 7 — g 5 |
|----|-----------|-----------|

Црни брани освојеног пешака. Данас се већином на овој месту игра 3. ~ ~ ~ d 7 — d 5, па црни вративши пешака има добру игру и одличне изгледе. Ово је један од најважнијих разлога, што се данас тако ретко игра краљев гамбит.

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 4. | L f 1 — c 4 | L f 8 — g 7 |
| 5. | h 2 — h 4   | h 7 — h 6   |
| 6. | d 2 — d 4   | d 7 — d 6   |

#### 2. Гамбит Салвиа

- |    |             |               |
|----|-------------|---------------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5     |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4     |
| 3. | S g 1 — f 3 | g 7 — g 5     |
| 4. | L f 1 — c 4 | g 5 — g 4     |
| 5. | S f 3 — e 5 | D d 8 — h 4 + |
| 6. | K e 1 — f 1 |               |

### 3. Гамбит Муциа

- |    |             |           |
|----|-------------|-----------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5 |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4 |
| 3. | S g 1 — f 3 | g 7 — g 5 |
| 4. | L f 1 — c 4 | g 5 — g 4 |
| 5. | o o         | ~ ~ ~ ~ ~ |

Бели не бежи коњем, већ га оставља на удару и врши рокаду. Ово све води великим компликацијама, јер бели за жртвовану фигуру добија јак напад.

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 5. | ~ ~ ~ ~ ~   | g 4 × f 3   |
| 6. | D d 1 × f 3 | D d 8 — f 6 |

#### 4. Алгајеров Гамбит

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5   |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4   |
| 3. | S g 1 — f 3 | g 7 — g 5   |
| 4. | h 2 — h 4   | g 5 — g 4   |
| 5. | S f 3 — g 5 | h 7 — h 6   |
| 6. | S g 5 × f 7 | K e 8 × f 7 |

#### 5. Гамбит Кнезерицкога

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

#### 6. Гамбит Кунингема

- |    |             |               |
|----|-------------|---------------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5     |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4     |
| 3. | S g 1 — f 3 | L f 8 — e 7   |
| 4. | L f 1 — c 4 | L e 7 — h 4 + |
| 5. | K e 1 — e 2 |               |

### 7. Гамбит Краљевог ловца

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 5   |
| 2. | f 2 — f 4   | e 5 × f 4   |
| 3. | L f 1 — c 4 | " " " " " " |

Ова варијанта разликује се дакле од напред поменутих по трећем потезу, где бели не развија коња већ ловца. Рокада је истина беломе осујећена, али се он задовољава темпом, који ће добити, када се црна краљица буде морала ради одбране повлачити назад.

3. " " " " " " D d 8 — h 4 +

Бољи потез је 3. " " " " " " d 7 — d 5

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

### В. Одбијени Краљев гамбит

Црни не мора примити жртвованог пешака, већ може са 2. L f 8 — c 5 пловити мирнијим водама као на пр.

- |    |           |             |
|----|-----------|-------------|
| 1. | e 2 — e 4 | e 7 — e 5   |
| 2. | f 2 — f 4 | L f 8 — c 5 |

Ловац стоји врло добро на овоме пољу. Често се игра и Фелкберов гамбит са 2. " " " " " " d 7 — d 5 3. e 4 × d 5, e 5 — e 4 и позиција је отприлике подједнака.

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

7. d 2 — d 4 e 5 × d 4

8. c 3 × d 4 L c 5 — b 6

Црни стоји нешто боље.

### Партија бр. 14.

(Играна на турниру у Топлицама 1922. г.)

Бели: Шпилман — Црни: Гринфелд.

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

Ово је сада Филлидоров гамбит само са променутиим редом потеза.

7. c 2 — c 3 h 7 — h 6

Претила је жртва коња: 8. S f 3 × g 5!

8. g 2 — g 3 " " " " " "

Бели изнуђава напредовање противничких пешака да би извео већ смишљену жртву фигуре на пољу f 3.

8. " " " " " " g 5 — g 4

9. S f 3 — h 4 f 4 — f 3

10. S b 1 — d 2 L g 7 — f 6!

11. S d 2 × f 3 g 4 × f 3

12. D d 1 × f 3 T h 8 — h 7

Боље је 12. " " " " " " L c 8 — h 3

13. S h 4 — g 6 T h 7 — g 7

На 13. " " " " " " L c 8 — h 3 следило би 14. T f 1 — e 1 са претњом e 4 — e 5.

14. S g 6 — f 4 L c 8 — g 4

15. D f 3 — g 2! " " " " " "

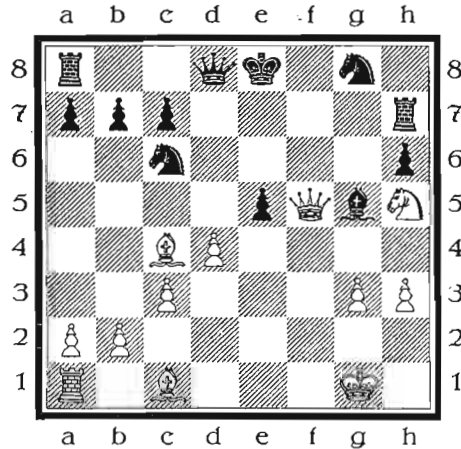
Сада прети h 2 — h 3 поред S f 4 — h 5.

15. ~ ~ ~ ~ ~ L f6 — g5  
 16. h2 — h3 L g4 — d7  
 17. S f4 — h5 T g7 — h7  
 18. e4 — e5 d6 × e5

Потез 18. ~ ~ ~ L g5 × c1 не би био добар  
 ради: 19. D g2 — e4, L c1 — e3 + 20.  
 K g1 — h2! и т. д.

19. D g2 — e4 f7 — f5  
 20. T f1 × f5 L d7 × f5  
 21. D e4 × f5 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 21. потеза белог.



Победа идеје над материјом! Ово је управо историјска позиција краљевог гамбита. Црни има топа више, али је ипак потпуно изгубљен.

21. ~ ~ ~ ~ ~ T h7 — e7  
 22. L c1 × g5 h6 × g5  
 23. T a1 — f1 D d8 — d6  
 24. L c4 × g8 e5 × d4  
 25. D f5 — f8 + K e8 — d7  
 26. D f8 × a8 D d6 — c5

27. S h5 — f6 + K d7 — d6  
 28. D a8 — f8 D c5 — e5  
 29. K g1 — g2 d4 — d3  
 30. T f1 — f2 D e5 — e1  
 31. D f8 — h6 Црни предаје.

### Партија бр. 15.

Бели: Розанес — Црни. Андерсен

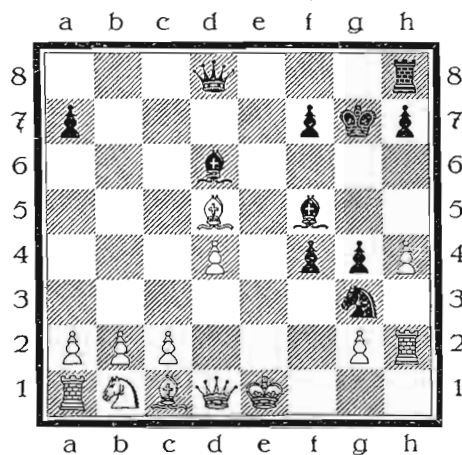
1. e2 — e4 e7 — e5  
 2. f2 — f4 e5 × f4  
 3. S g1 — f3 g7 — g5  
 4. h2 — h4 g5 — g4  
 5. S f3 — e5 S g8 — f6  
 6. L f1 — c4 d7 — d5  
 7. e4 × d5 L f8 — d6  
 8. d2 — d4 S f6 — h5  
 9. L c4 — b5 + c7 — c6  
 10. d5 × c6 b7 × c6  
 11. S e5 × c6 S b8 × c6  
 12. L b5 × c6 + K e8 — f8  
 13. L c6 × a8 S h5 — g3  
 14. T h1 — h2 ~ ~ ~ ~ ~

Боље је K e1 — f2, али и у том случају црни боље стоји.

14. ~ ~ ~ ~ ~ L c8 — f5  
 15. L a8 — d5 K f8 — g7

Одлучујући потез којим се омогућава T h8 — e8 +. Жртва топа је сада разумљива.

Положај после 15. потеза црнога:



16. S b1 — c3      T h8 — e8 +  
 17. K e1 — f2      D d8 — b6  
 18. S c3 — a4      D b6 — a6  
 19. S a4 — c3      ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

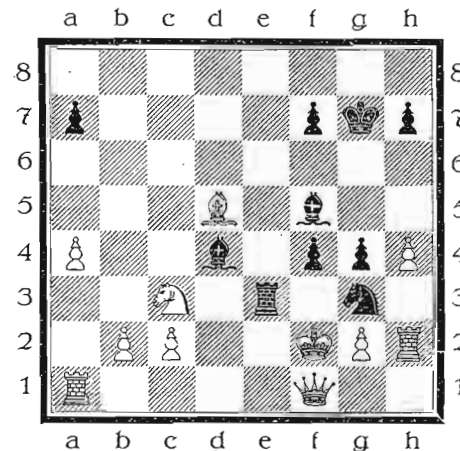
Ни 19. c2 — c4 не би помогло белом, јер црни би играо 19. ~ ~ ~ ~ D a6 × a4, те на 20. D d1 × a4, T e8 — e2 + 21. K f2 — g1, T e2 — e1 + и мат у идућем потезу.

19. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~      L d6 — e5  
 20. a2 — a4      ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Црни објављује сада беломе краљу мат у четири потеза.

20. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~      D a6 — f1 +  
 21. D d1 × f1      L e5 × d4 +  
 22. L c1 — e3      T e8 × e3

Положај после 22. потеза црнога:



У овој позицији бели не може бранити мат у идућем потезу. Завршетак је уметничко дело. Партија спада међу најлепше, које је Андерсен играо.

### Партија бр. 16.

„Бесмртна партија“

Бели: Андерсен — Црни: Кизерицки.

1. e2 — e4.      e7 — e5  
 2. f2 — f4      e5 × f4  
 3. L f1 — c4      D d8 — h4 +  
 4. K e1 — f1      b7 — b5

Овај протунапад је изум Кизерицков.

5. L c4 × b5      S g8 — f6  
 6. S g1 — f3      D h4 — h6  
 7. d2 — d3      S f6 — h5  
 8. S f3 — h4      ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Најбоље! S h5 — g3 + претило је узети квалитет. На K f1 — g1 или K f1 — f2 црни би са D h6 — b6 + зарадио фигуру.

8. ~ ~ ~ ~ ~ D h 6 — g 5  
 9. S h 4 — f 5 c 7 — c 6  
 10. T h 1 — g 1 ~ ~ ~ ~ ~

Далеко срачуната жртва фигуре.

10. ~ ~ ~ ~ ~ c 6 × b 5  
 11. g 2 — g 4 S h 5 — f 6  
 12. h 2 — h 4 D g 5 — g 6  
 13. h 4 — h 5 D g 6 — g 5  
 14. D d 1 — f 3 ~ ~ ~ ~ ~

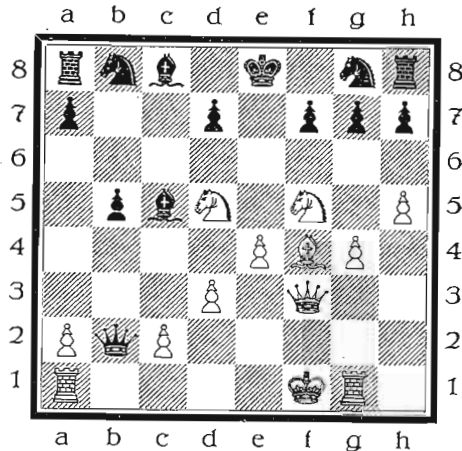
Сала је јасно зашто је Андерсен жртвовао ловца на пољу b 5. Он прети освојењем противничке краљице са L c 1 × f 4.

14. ~ ~ ~ ~ ~ S f 6 — g 8

Црни мора бежати коњем, јер је иначе краљица изгубљена.

15. L c 1 × f 4 D g 5 — f 6  
 16. S b 1 — c 3 L f 8 — c 5  
 17. S c 3 — d 5 D f 6 × b 2

Положај после 17. потеза црнога:



18. L f 4 — d 6 ~ ~ ~ ~ ~

Генијалан потез! Бели намерно оставља топа на a 1.

18. ~ ~ ~ ~ ~ D b 2 × a 1 +  
 19. K f 1 — e 2 L c 5 × g 1

Јасно је да црни не сме краљицом узети топа на g 1, јер је после 20. S f 5 × g 7 +, K e 8 — d 8 21. L d 6 — c 7 мат. Најбоље је било овде играти D a 1 — b 2 са неким изгледима на реми.

20. e 4 — e 5! ~ ~ ~ ~ ~

Одлучујући потез. Овим је поље g 7 ван домене црне краљице, те прети мат у два потеза.

20. ~ ~ ~ ~ ~ S b 8 — a 6  
 21. S f 5 × g 7 + K e 8 — d 8  
 22. D f 3 — f 6 + S g 8 × f 6  
 23. L d 6 — e 7 мат.

Ова лепа партија играна 1851. г. у Лондону с правом се назива бесмртном.

#### XIV. Француска партија

(1. e 2 — e 4, e 7 — e 6)

Француски вештак Лабурдоне има највише заслуга за ово отварање. Французи су прихватили и распрострарили, те је по њима отварање и добило своје име. Многи теоретичари су се мучили питањем да ли се „француски зид“ овога отварања може пробити или не. Има доста варијаната у француској партији. Већином оне дају њој позициони, ток али могу и да подивљају као на пример у Аљехиновом нападу и Мек-Кучеоновом испаду.

## Партија бр. 17.

(Прва меч-партија, Штокхолм 1920. год.)

Бели: Нимповић — Црни: Богољубов

- |    |           |             |
|----|-----------|-------------|
| 1. | e 2 — e 4 | e 7 — e 6   |
| 2. | d 2 — d 4 | d 7 — d 5   |
| 3. | e 4 — e 5 | " " " " " " |

Овај потез је увео Паулзен. Бели покушава остворити терен, али црни може са c 7 — c 5 разбити блокаду. Обично се игра на овоме месту 3. S b 1 — c 3, S g 8 — f 6 4. L c 1 — g 5, L f 8 — e 7 5. L g 5 × f 6, L e 7 × f 6 6. e 4 — e 5, L f 6 — e 7 7. S g 1 — f 3, o-o 8. L f 1 — d 3 са подједнаком игром.

Исто се тако често игра и 3. e 4 × d 5, e 6 × d 5 4. S g 1 — f 3, S g 8 — f 6 5. L f 1 — d 3, L f 8 — d 6 6. o-o, o-o 7. L c 1 — g 5, L c 8 — g 4 8. S b 1 — d 2, S b 8 — d 7 9. c 2 — c 4, d 5 × c 4 10. S d 2 × c 4, L d 6 — e 7 11. S c 4 — e 5, L g 4 — h 5 па је игра изједначена.

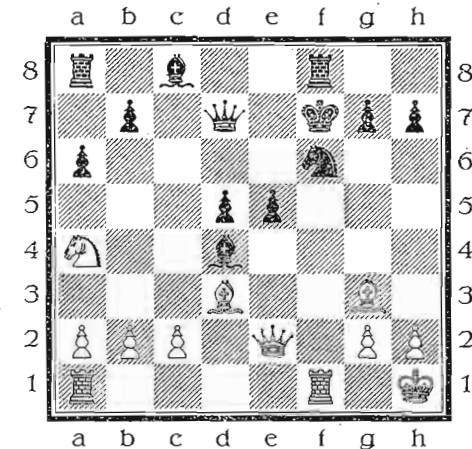
- |     |               |             |
|-----|---------------|-------------|
| 3.  | " " " " " "   | c 7 — c 5!  |
| 4.  | S g 1 — f 3   | S b 8 — c 6 |
| 5.  | d 4 × c 5     | L f 8 × c 5 |
| 6.  | L f 1 — d 3   | f 7 — f 6   |
| 7.  | D d 1 — e 2   | f 6 × e 5   |
| 8.  | S f 3 × e 5   | S c 6 × e 5 |
| 9.  | D e 2 × e 5   | S g 8 — f 6 |
| 10. | L d 3 — b 5 + | K e 8 — f 7 |

Није добро 10. " " " L c 8 — d 7 ради 11. D e 5 × e 6 +.

- |     |              |               |
|-----|--------------|---------------|
| 11. | o-o          | D d 8 — b 6   |
| 12. | S b 1 — c 3  | L c 5 × f 2 + |
| 13. | K g 1 — h 1! | T h 8 — f 8   |
| 14. | D e 5 — e 2  | L f 2 — d 4   |

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 15. | S c 3 — a 4 | D b 6 — c 7 |
| 16. | L c 1 — f 4 | e 6 — e 5   |
| 17. | L f 4 — g 3 | a 7 — a 6   |
| 18. | L b 5 — d 3 | D c 7 — d 7 |

Положај после 18. потеза црнога:



19. L g 3 × e 5!! D d 7 × a 4  
Црни не предвиђа 22. потез белог.  
20. T f 1 — f 4 L c 8 — g 4  
21. D e 2 × g 4 L d 4 × e 5  
22. T f 4 × f 6 + Црни предаје.

## Партија бр. 18

(Играна на турниру четворица мајстора у Килу 1921. године.)

Бели: Богољубов — Црни: Рети.

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | e 2 — e 4   | e 7 — e 6   |
| 2. | d 2 — d 4   | d 7 — d 5   |
| 3. | S b 1 — c 3 | " " " " " " |



На 3. ~ ~ ~ L f8 — b4 Богољубов је увео потез 4. e4 — e5, c7 — c5 5. L c1 — d2, c5 × d4 6 S c3 — b5! с одличном игром за белог.

3. ~ ~ ~ ~ ~ S g8 — f6  
4. L c1 — g5 L f8 — b4  
5. e4 — e5 h7 — h6  
6. L g5 — d2! L b4 × c3  
7. L d2 × c3 S f6 — e4

Ово је т. зв. испад Мек-Кучеона.

8. L d3 — b4 c7 — c5  
9. L b4 × c5 S e4 × c5  
10. d4 × c5 D d8 — a5 +

Црни се не задовољава колијн-овим системом изједначења: 10. ~ ~ ~ S b8 — d7 11. D d1 — d4, D d8 — c7 и т. д.

11. c2 — c3 D a5 × c5  
12. D d1 — d4 D c5 — c7  
13. S g1 — f3 S b8 — c6  
14. L f1 — b5 o-o  
15. L b5 × c6 b7 × c6  
16. b2 — b4 L c8 — a6  
17. K e1 — d2 T a8 — c8  
18. D d4 — c5 f7 — f6  
19. T h1 — e1 f6 × e5  
20. S f3 × e5 T f8 — f5  
21. D c5 — e3 ~ ~ ~ ~ ~

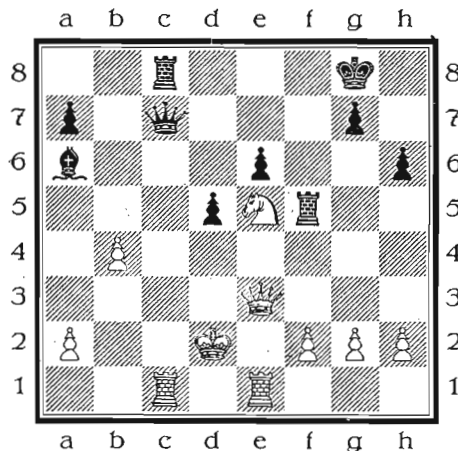
Овај узмак је потребан, јер ако коњ игра, долази e6 — e5!

21. ~ ~ ~ ~ ~ c6 — c5

Сада други црни пешак разбија зид.

22. T a1 — c1 c5 × b4  
23. c3 × b4 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 23. потеза белог:



23. ~ ~ ~ ~ ~ d5 — d4!

Еlegantно и енергично. Бели краљ не бежи више читав са свог изложеног положаја.

24. D e3 — g3 ~ ~ ~ ~ ~

На 24. D e3 × d4 црни врло лепо побеђује са 24. ~ ~ ~ T f5 × f2 +! 25. D d4 × f2, D c7 — d6 + и т. д.

24. ~ ~ ~ ~ ~ D c7 — d6

25. T c1 × c8 + L a6 × c8

26. S e5 — d3 D d6 — d5

27. T e1 — c1 L c8 — a6

„Опет сам ту!“

28. S d3 — c5 d4 — d3!

29. S c5 — b3 ~ ~ ~ ~ ~

Бели се брани из петних жила. Фатално би било наравно 29. S c5 × d3, L a6 × d3 30. D g3 × d3, T f5 × f2 + и т. д.

29. ~ ~ ~ ~ ~ D d5 — e4

30. D g3 — b8 + T f5 — f8

31. D b 8 × a 7      D e 4 — e 2 †  
 32. K d 3 — c 3      d 3 — d 2 !
- Врло немиран пешак.
33. T c 1 — g 1      T f 8 — c 8 +  
 34. S b 3 — c 5      D e 2 — c 4 +  
 35. K c 3 — b 2      D c 4 × b 4 +  
 36. S c 5 — b 3      D b 4 — c 3 +  
 37. K b 2 — a 3      L a 6 — e 2

Бели предаје.

### Партија бр. 19.

(Играна на шурниру у Манхајму 1914. год.)

Бели: Аљехин — Црни: Фарни.

1. e 2 — e 4      e 7 — e 6  
 2. d 2 — d 4      d 7 — d 5  
 3. Š b 1 — c 3      S g 8 — f 6  
 4. L c 1 — g 5      L f 8 — e 7  
 5. e 4 — e 5      S f 6 — d 7  
 6. h 2 — h 4      " " " " " "

Ово је т. зв. *Аљехинов напад*, који је први пут опробан у овој партији. Теорија препоручује прнومه, да не узима пешака.

6. " " " " " "      L e 7 × g 5  
 7. h 4 × g 5      D d 8 × g 5  
 8. S g 1 — h 3      " " " " " "

Бели за жртвованог пешака има велику предност у развоју.

8. " " " " " "      D g 5 — e 7  
 9. S h 3 — f 4      S d 7 — f 8

Нешто боље је било 9. " " " a 7 — a 6.

10. D d 1 — g 4      f 7 — f 5

Једино! Претило је не само 11. D g 4 × g 7  
 већ и жртва 11. S c 3 × d 5.

11. e 5 × f 6      g 7 × f 6  
 12. o ~ o ~ o      c 7 — c 6

\* Опет је претило 11. S c 3 × d 5.

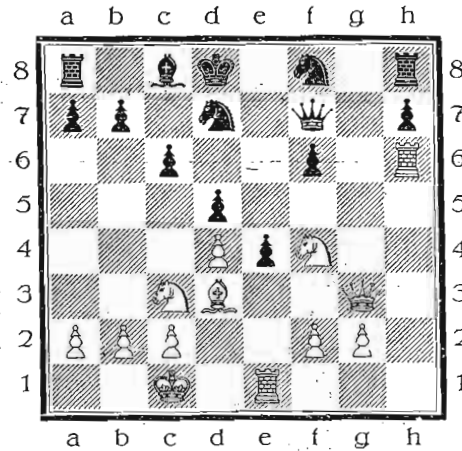
13. T d 1 — e 1      K e 8 — d 8



Првак света на шаху д-р Александар А. Аљехин.

14. T h 1 — h 6      e 6 — e 5  
 15. D g 4 — h 4      S b 8 — d 7  
 16. L f 1 — d 3      e 5 — e 4  
 17. D h 4 — g 3      D e 7 — f 7

Положај после 17. потеза црнога:



18. L d3 × e4! ~ ~ ~ ~ ~

Еlegantно и лепо играно.

18. ~ ~ ~ ~ ~ d5 × e4

19. S c3 × e4 T h8 — g8

20. D g3 — a3 ~ ~ ~ ~ ~

Изненађујући потез, који чини језгро Аљехинове комбинације.

20. ~ ~ ~ ~ ~ D f7 — g7

21. S e4 — d6 S d7 — b6

22. S d6 — e8 D g7 — f7

23. D a3 — d6 + и мат у 2 потеза.

## XV. Сицилијанска партија

(1. e2 — e4, c7 — c5)

Сицилијанска партија је веома важно отварање, које се — као и француска партија — врло често и радо игра и на данашњим турнирима. Варијаната има и овде доста.

## Партија бр. 20.

(Конзултациона партија играна у Берлину 1921. г.)

Бели: 4 Берлинска мајстора заједно — Црни: Аљехин.

1. e2 — e4 c7 — c5

2. S g1 — f3 e7 — e6

3. d2 — d4 c5 × d4

Често се игра и 3. S b1 — c3, S b8 — c6  
4. d2 — d4, c5 × d4 5. S f3 × d4 што  
води ка Паулзеновој варијанти.

4. S f3 × d4 ~ ~ ~ ~ ~

Може се овде играти и 4 D d1 × d4,  
S b8 — c6 5. D d4 — e3.

4. ~ ~ ~ ~ ~ S g8 — f6

5. L f1 — d3 S b8 — c6

6. L c1 — e3 d7 — d5!

7. S b1 — d2 e6 — e5

8. S d4 — f3 h7 — h6!

Црни бојни ред је несумњиво бољи. Прети  
d5 — d4 са јаким притиском у центру.

9. c2 — c3 L f8 — e7

10. o-o o-o

11. D d1 — e2 L c8 — e6

12. T f1 — d1 D d8 — c7

13. e4 × d5 S f6 × d5

14. S d2 — e4 S c6 — a5

15. L e3 — d2 T a8 — e8

16. S e4 — g3 L e7 — d6

17. S g3 — f5 L e6 × f5

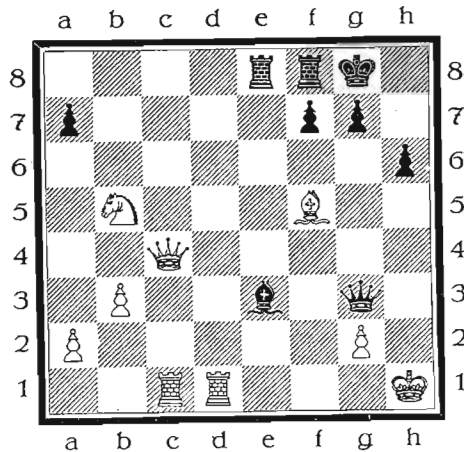
18. L d3 × f5 e5 — e4!

19. S f3 — d4 L d6 × h2 +

20. K g1 — h1 L h2 — f4

21.	c3 — c4	S a5 × c4
22.	T a1 — c1	b7 — b5
23.	b2 — b3	e4 — e3 †
24.	f2 × e3	S d5 × e3
25.	L d2 × e3	L f4 × e3
26.	S d4 × b5	D c7 — g3
27.	D e2 × c4	~~~~~

Положај после 27. потеза белог:



27.	~~~~~	L e3 — f4
28.	K h1 — g1	T e8 — e5
29.	S b5 — d6	~~~~~

Наравно не 29. L f5 — e4 ради 29. ~~~~ L f4 — e3 + поред T e5 — h5 †. Потез 29. L f5 — h3 такође не помаже ради 29. ~~~~ T f8 — e8

29.	~~~~~	g7 — g6
30.	L f5 — h3	L f4 — e3 +
31.	K g1 — h1	T e5 — h5

Прети сада 32. ~~~~ T h5 × h3 са катastroфом белог, који противу тога нема ваљане одбране. Бели предаје.

### Партија бр. 21.

(Играна при гостовању Аљехиновом у Берлину 1921.)

Бели: Аљехин — Црни: Семиш

1.	e2 — e4	c7 — c5
2.	S g1 — f3	e7 — e6
3.	L f1 — e2	d7 — d6
4.	o~o	S b8 — c6
5.	d2 — d4	c5 × d4
6.	S f3 × d4	S g8 — f6
7.	L e2 — f3	~~~~~

Овде ловац врло добро стоји и има велики декруг. те ће га црни морати уклонити.

7.	~~~~~	S c6 — e5
8.	c2 — c4	S e5 × f3 +
9.	D d1 × f3	L f8 — e7
10.	S b1 — c3	o~o
11.	b2 — b3	S f6 — d7
12.	L c1 — b2	~~~~~

Ловац заузима најдужу дијагоналу. За дивљење је, како Аљехин уме постирати своје фигуре на право место.

12.	~~~~~	L e7 — f6
13.	T a1 — d1	a7 — a6

Одузима белим коњима поље b5.

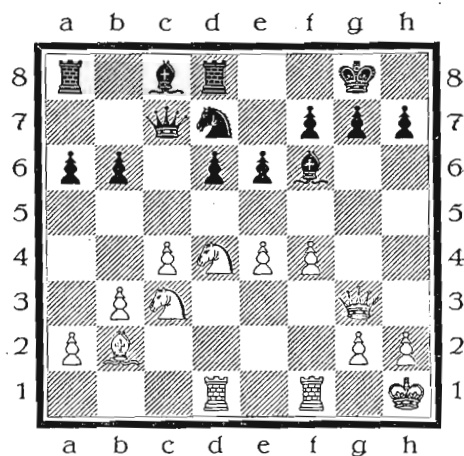
14.	D f3 — g3	D d8 — c7
15.	K g1 — h1	T f8 — d8

Бели је припремио напад и изводи га сада неодољивом снагом.

16.	f2 — f4	b7 — b6
-----	---------	---------

Црни жели развити свога белог ловца, али је већ касно за то.

Положај после 16. потеза црнога:



17. f4 — f5!! L f6 — e5

18. f5 × e6!! L e5 × g3

Дивна жртва краљице.

19. e6 × f7 + K g8 — h8

20. S c3 — d5! ~ ~ ~ ~ ~

Све тачно прорачунато!

20. ~ ~ ~ ~ ~ D c7 — b7

21. S d4 — e6 Црни предаје.

Семиш је рекао после, да је ово најгенијалнија Аљехинова партија.

### XVI. Каро-Кан

(1. e2 — e4, c7 — c6)

Ово отварање је добило своје име по берлинском мајстору Кару и бечком аматеру Кану.

### Партија бр. 22.

(Играна на турниру четворице мајстора у Минхену 1909. године.)

Бели: Шпилман — Црни: Тартаковер.

1. e2 — e4 c7 — c6  
2. d2 — d4 d7 — d5



Велики шаховски мајстор д-р Тартаковер.

3 S b1 — c3 d5 × e4

4. S c3 × e4 S g8 — f6

5. S e4 — g3 ~ ~ ~ ~ ~

На 5. S e4 × f6 црни би најбоље одговорио са g7 × f6.

5. ~ ~ ~ ~ ~ e7 — e5

6. S g1 — f3 ~ ~ ~ ~ ~

Боље него d4 × e5, после чега би следовала измена краљица.

6. ~ ~ ~ ~ ~ e5 × d4

7. S f3 × d4 L f8 — c5

8. L c1 — e3 D d8 — b6

9. D d1 — e2 ~ ~ ~ ~ ~

Врло добар потез. Црни не сме тући на b2 ради L e3 — c1 +.

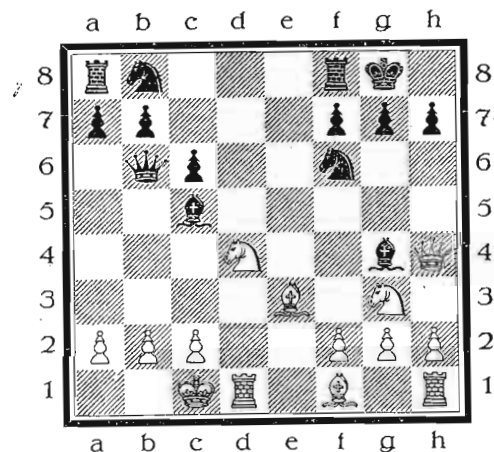
9. ~ ~ ~ ~ ~ o~o

10. o~o~o S f6 — d5

11. D e2 — h5 S d5 — f6

12. D h5 — h4 L c8 — g4

Положај после 12. потеза црнога:



13. L f1 — d3 ~ ~ ~ ~ ~

Бели снажно води партију. Жртва квалитета је коректна, пошто противничко крајево крило располаже слабир одбранбеним тредствима.

13. ~ ~ ~ ~ ~ L g4 × d1

14. T h1 × d1 S b8 — d7

15. S g3 — f5 S d7 — e5

16. S f5 × g7! D b6 — d8

17. S g7 — f5 S e5 — g6

18. D h4 — h6 S f6 — e8

19. S d4 — f3 L c5 × e3 +

20. f2 × e3 D d8 — f6

21. S f3 — g5 D f6 — h8

22. S f5 — e7 + и мат у два потеза.

## XVII. Скандинавска партија.

(i. e2 — e4, d7 — d5)

Ово отварање веома је омиљено у најновијој мајсторској пракси. Бели истина са 2. e4 × d5, D d8 × d5 3. S b1 — c3 добија један темпо, али црни има зато опет лепе шансе у отвореној линији.

### Партија бр. 23.

(Ирана на интeрнaционалном турниру у Карловим Варима 1907. г.).

Бели: Д-р. Оланд — Црни: Мизес:

1. e2 — e4 d7 — d5

2. e4 × d5 D d8 × d5

3. S b1 — c3 D d5 — a5

Често се овде игра и D d5 — d8. Билгер препоручује 3. ~ ~ ~ ~ ~ D d5 — e5 + 4. L f1 — e2, L c8 — g4 5. d2 — d4, L g4 × e2 6. S g1 × e2, D e5 — h5 7. o~o, S b8 — c6 са великом рокадом у идућем потезу.

4. d2 — d4 S g8 — f6

5. L f1 — d3 ~ ~ ~ ~ ~

Ловац на овоме месту не стоји најповољније.

5. ~ ~ ~ ~ ~ S b8 — c6  
 6. S g1 — e2 L c8 — g4  
 7. f2 — f3 ~ ~ ~ ~ ~

Слаби Краљево крило.

7. ~ ~ ~ ~ ~ L g4 — h5  
 8. L c1 — d2 ~ ~ ~ ~ ~

Занимљиво је у овоме отварању, да краљици на а5 већином прете само привидне опасности. Сада се не треба на пр. плашити одскока коња.

8. ~ ~ ~ ~ ~ e7 — e5!  
 9. o o ~ ~ ~ ~ ~

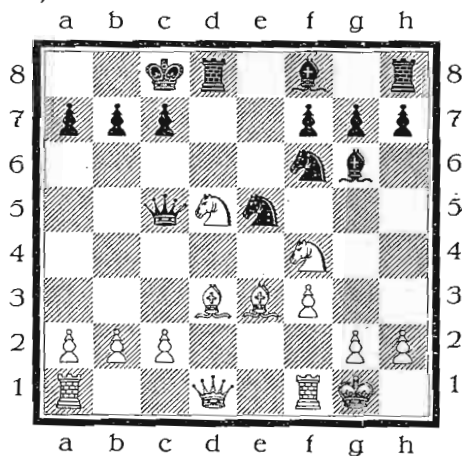
После 9. S c3 — b5, D a5 — b6 10. a2 — a4, a7 — a5 остаје краљичин пешак трајно угрожен.

9. ~ ~ ~ ~ ~ o o o o!

Ово је много јаче него узети пешака.

10. d4 × e5 S c6 × e5  
 11. S e2 — f4 L h5 — g6  
 12. S c3 — d5 D a5 — c5 +  
 13. L d2 — e3 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 13. потеза белог:



13. ~ ~ ~ ~ ~ S f6 × d5!

Црни поред одличног положаја добија три фигуре и једног пешака за краљицу.

14. L e3 × c5 L f8 × c5 +  
 15. K g1 — h1 S d5 × f4  
 16. g2 — g3 S f4 × d3  
 17. c2 × d3 L g6 × d3  
 18. D d1 — c1 ~ ~ ~ ~ ~

Квалитет се не да спасти, јер на T f1 — e1 долази L d3 — e4

18. ~ ~ ~ ~ ~ L c5 — b6  
 19. D c1 — g5 ~ ~ ~ ~ ~

На T f1 — d1 црни може играти S e5 — g4!

19. ~ ~ ~ ~ ~ L d3 × f1  
 20. T a1 × f1 S e5 — d3  
 21. D g5 × g7 h7 — h5

Црни енергично води партију.

22. D g7 × f7 h5 — h4  
 23. g3 × h4 ~ ~ ~ ~ ~

На g3 — g4 краљ би био са h4 — h3 потпуно затворен.

23. ~ ~ ~ ~ ~ S d3 — f2 +  
 24. T f1 × f2 L b6 × f2  
 25. h4 — h5 T h8 — g8  
 26. D f7 — e6 + K c8 — b8  
 27. h2 — h4 L f2 — c5

Прети T d8 — d1 + поред L c5 — d6. + и T d1 — h1 ♚.

28. f3 — f4 T d8 — d1 +  
 29. K h1 — h2 L c5 — g1 +  
 30. K h2 — h1 L g1 — e3 +  
 31. K h1 — h2 L e3 × f4 +  
 32. K h2 — h3 T d1 — h1 ♚

**XVIII. Аљехинова одбрана.**

(1. e2 — e4, Sg8 — f6!)

Ниједно отварање при својој појави није начинило толико сензације као ово. Изазивачки почетни скок коња покренуо би често све средишње пешаке белог. Црни коњ тада бежи са f6 преко d5 на b6. Бели хоће да га казни за смелост, али узалуд! Црна позиција је овде добра и солидна. Аљехиновој одбрани су још првих дана многи покушавали оспорити коректност, али биланса турнирских резултата говори јасно у њену корист.

**Партија бр. 24.**

Бели: Фон Холцхаузен — Црни: Кмох.

- 1. e2 — e4 Sg8 — f6
- 2. Sb1 — c3 ~ ~ ~ ~ ~

Бели се не усуђује ући у главну варијанту, која је пуна компликација: 2. e4 — e5, Sf6 — d5 3. c2 — c4, Sd5 — b6 4 d2 — d4 d7 — d6 5. f2 — f4, d6 × e5 6. f4 × e5, Sb8 — c6! 7. Lc1 — e3, Lc8 — f5 8. Sb1 — c3, e7 — e6 9. Lf1 — e2! Dd8 — d7 10. Sg1 — f3, o~o~o. 11. o~o, Lf8 — e7 са подједнаким изгледима.

- 2. ~ ~ ~ ~ ~ d7 — d5
- 3. e4 — e5 Sf6 — d7
- 4. Sc3 × d5 ~ ~ ~ ~ ~

Чешће се овде игра 4. d2 — d4, e7 — e6 5. Sg1 — f3, c7 — c5 што потсећа на неке варијанте француске партије.

- 4. ~ ~ ~ ~ ~ Sd7 × e5
- 5. Sd5 — e3 c7 — c5!
- 6. Sg1 — f3 ~ ~ ~ ~ ~

Боље је 6. b3 — b3 те 7. Lc1 — b2.

- 6. ~ ~ ~ ~ ~ Se5 × f3 +!

- 7. Dd1 × f3 Sb8 — c6
- 8. Lf1 — b5 Lc8 — d7
- 9. b2 — b3 Sc6 — d4!
- 10. Lb5 × d7 + Dd8 × d7
- 11. Df3 — h5 ~ ~ ~ ~ ~

Слабо, црни јер са добитком темпа спроводи: g7 — g6. Боље је играти Df3 — e4.

- 11. ~ ~ ~ ~ ~ Ta8 — c8
- 12. Lc1 — b2 g7 — g6
- 13. Dh5 — e5 f7 — f6!
- 14. De5 — g3 Lf8 — h6!
- 15. Ta1 — c1 ~ ~ ~ ~ ~

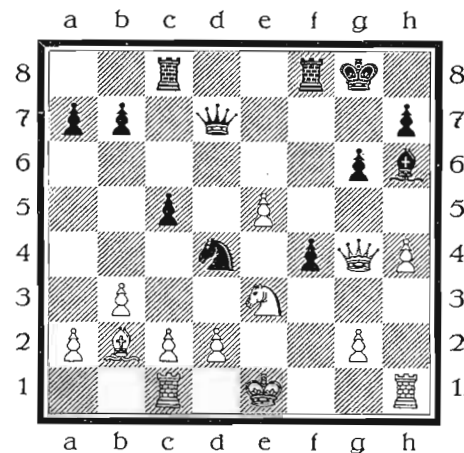
Претило је Lh6 × e3 поред Sd4 × c2 +.

- 15. ~ ~ ~ ~ ~ o~o
- 16. h2 — h4 f6 — f5
- 17. f2 — f4 e7 — e5!

Ванредно фина жртва пешака, а поента јој је жртва краљице у 19. потезу.

- 18. f4 × e5 f5 — f4
- 19. Dg3 — g4 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 19. потеза белог:





19. ~ ~ ~ ~ ~ f4 × e3

Црни потпуно коректно оставља своју краљицу на удару.

20. D g4 × d7 e3 × d2 +

21. K e1 — d1 d2 × c1 D +

22. L b2 × c1 T c8 — d8

23. D d7 — h3 ~ ~ ~ ~ ~

На 23. D d7 × d8, T f8 × d8 24. L c1 × h6, S d4 × b3 + губи бели у завршници.

23. ~ ~ ~ ~ ~ S d4 × b3 +

24. K d1 — e1 S b3 × c1

25. D h3 — c3 T d8 — d4

26. D c3 × c5 T d4 — e4 +

27. K e1 — d1 T f8 — d8 +

Бели предаје.

Ова је партија на турниру у Гисену 1928. г. добила прву награду за лепоту.

**XIX. Нимцовићева Одбрана.**

(1. e2 — e4, S b8 — c6).

Нимцовић је по Аљехиновом узору створио ново отварање, по коме у првој потезу не искаче краљев коњ већ краљичин. Аљехиново отварање ипак садржи више животне снаге у себи, али и ово има занимљивости.

**Партија бр. 25.**

(Играна на мајсторском турниру у Бечу 1921. г.).

Бели: Еве — Црни: Брејер.

1. e2 — e4 S b8 — c6

2. S b1 — c3 S g8 — f6

3. d2 — d4 e7 — e5

4. d4 × e5 S c6 × e5

5. f2 — f4 S e5 — c6

6. e4 — e5 S f6 — g8

7. L f1 — c4 d7 — d6

Црни је постигао идеалан положај по Штајницу и сада треба изложене пешаке белог минирати.

8. S g1 — f3 L c8 — g4

9. o-o D d8 — d7

10. D d1 — e1 o-o-o

11. S f3 — g5 d6 × e5

12. K g1 — h1 ~ ~ ~ ~ ~

Наравно не 12. S g5 × f7 ради D d7 — d4 + и D d4 × c4.

12. ~ ~ ~ ~ ~ f7 — f6

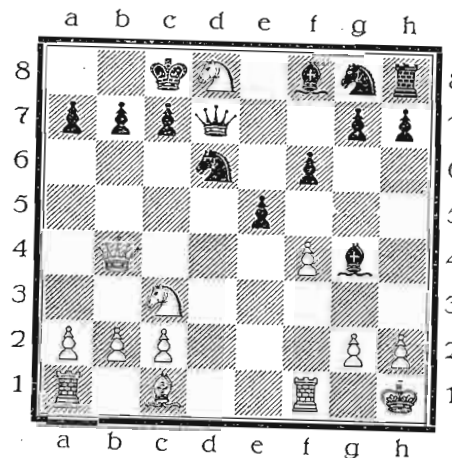
13. S g5 — f7 S c6 — a5!

14. S f7 × d8 S a5 × c4

15. D e1 — e4 S c4 — d6

16. D e4 — b4 ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 16. потеза белог



16. ~ ~ ~ ~ ~ L f8 — e7!  
 Не би било добро одмах тући коња ради  
 f4 × e5 те би биле одједном нападнуте три црне  
 фигуре: S d6, L g4 и L f8.  
 17. f4 × e5 f6 × e5  
 18. S d8 × b7 ~ ~ ~ ~ ~  
 Боље шансе је давало 18. S d8 — c6,  
 b7 × c6 19. D b4 — a5 итд.  
 18. ~ ~ ~ ~ ~ S d6 × b7  
 19. T f1 — f8 + L e7 × f8  
 20. D b4 × f8 + D d7 — d8  
 21. D f8 × g7 S g8 — f6!  
 22. L c1 — g5 T h8 — g8  
 Решавајући потез. Црни задржава фигуру  
 више.  
 23. D g7 — h6 T g8 — g6  
 24. D h6 — h4 S b7 — d6  
 Сврме брату у помоћ!  
 25. T a1 — f1 S d6 — f5  
 26. D h4 × g4 S f6 × g4  
 27. L g6 × d8 S g4 — e3!  
 Црни једва једном слободно дише  
 28. T f1 — f3 K c8 × d8  
 29. h2 — h3 T g6 — g3  
 30. T f3 × g3 S f5 × g3 +  
 Бели предаје.

## XX. Краљичин Гамбит и игра краљичина пешака.

(1. d2 — d4, ~ ~ ~ ~ ~)

Овај добар и сигуран почетак спада међу нај-  
 омиљенија данашња отварања. Некада то није било  
 тако. Прошлого века тај гамбит је био потцењиван и

сматран као отварање другога реда, те као полу-  
 коректан. Преокрет у томе мишљењу учинио је тур-  
 нир у Хестингсу 1895. г. На њему су учествовали  
 највећи тадашњи шаховски корифеји као Ласкер,  
 Тараш, Штајниц, Чигорин и др., а међу њима и  
 23-годишњи Пилсбири, коме је то био први озбиљ-  
 нији турнир. Тај је на турниру заиграо краљичин  
 гамбит, те њиме управо поклао славне мајсторе и  
 освојио прву награду.

Од тога доба датира епохални развитак кра-  
 љичина гамбита.

Вођење овога отварања је теже него оних са  
 1. e2 — e4, јер краљичин гамбит захтева више  
 рутине и разумевања позиционе технике. У накнаду  
 за то водич белих фигура одржава у краљичином  
 гамбиту дуго иницијативу, која се врло лако може  
 претворити у положајну надмоћ белог.

Име гамбита има по томе, што бели у другом  
 потезу жртвује пешака, то јест после 1. d2 — d4,  
 d7 — d5 игра 2. c2 — c4! Црни може пову-  
 ђенога пешака примити или га не узети, те према  
 томе имамо *примљени* или *одбијени краљичин гамбит*.

Црни по теорији сме узети пешака (што се у  
 пракси врло ретко игра), али га не сме бранити.

Један пример: 1. d2 — d4, d7 — d5 2.  
 c2 — c4, d5 × c4 3. e2 — e3, b7 — b5  
 4. a2 — a4, L c8 — d7 (на потез 4. ~ ~ ~ ~ ~  
 c7 — c6 долази 5. a4 × b5, c6 × b5 6.  
 D d1 — f3! и бели добија фигуру). 5. a4 × b5,  
 L d7 × b5 6. b2 — b3!, D d8 — d5 7.  
 b3 × c4, L b5 × c4 8. D d1 — a4 + и  
 бели осваја фигуру.

Као што видимо из овога примера, црни не  
 може бранити добивеног пешака на c4. Стога, ако  
 је узео пешака, мора га и напустити, те тражити  
 рекомпензације на другој страни као на пр.

1. d2 — d4, d7 — d5 2. c2 — c4,  
 d5 × c4 3. e2 — e3 (овде бели може играти и

3. e2 — e4, e7 — e5 4. d4 — d5 и т. д.  
или 3. Sg1 — f3, c7 — c5! 4. d4 — d5,  
e7 — e6 5. e2 — e4 са изједначеном игром)  
3. ~ ~ e7 — e5! 4. Lf1 × c4, e5 × d4  
5. e3 × d4, Lf8 — d6 6. Sg1 — f3,  
Sg8 — f6 7. o~o, o~o и изгледи су подједнаки.

У данашњој пракси обично се не прима попу-  
ђени гамбитни пешак, већ се после 1. d2 — d4,  
d7 — d5 2. c2 — c4 са 2. ~ ~ e7 — e6  
прелази у ошклоњени краљичин гамбит.

### Ортодоксна одбрана

(1. d2 — d4, d7 — d5 2. c2 — c4, e7 — e6  
3. Sb1 — c3, Sg8 — f6 4. Lc1 — g5, ~ ~)

#### Партија бр. 26.

(Играна на турниру у Лондону 1922. год.)

Бели: Д-р Видмар — Црни: Јец

1. d2 — d4	d7 — d5
2. c2 — c4	e7 — e6
3. Sb1 — c3	Sg8 — f6
4. Lc1 — g5	Lf8 — e7
5. e2 — e3	o~o
6. Sg1 — f3	~ ~ ~ ~ ~

Американски мајстор Маршал на овоме месту  
обично покреће дивљачки напад на противничку  
рокаду са 6. Lg5 × f6, Le7 — f6 7. Sg1 — f3,  
Sb8 — d7 8. c4 × d5, e6 × d5 9. Lf1 — d3  
те после форсира свога h- пешака напред.

6. ~ ~ ~ ~ ~ Sb8 — d7

Често се овде игра и т. зв. *Ласкеров испад* са  
6 Sf6 — e4 7. Lg5 × e7, Dd8 × e7 8.  
Dd1 — c2, Se4 × c3 9. Dc2 × c3,

c7 — c5 10. c4 × d5, c5 × d4 11. Sf3 × d4  
e6 × d5 12. Lf1 — e2 и положај је уравни-  
тежен.

7. Ta1 — c1	b7 — b6
8. c4 × d5	e6 × d5
9. Lf1 — d3	Lc8 — b7
10. o~o	c7 — c5



Наши интернационални мајстори д-р Видмар и Б. Костић.

11. Dd1 — e2 c5 — c4

Форсирање овога пешака није у складу са по-  
зицијом.

Најбоље је 11. ~ ~ Sf4 — e4.

12. Ld3 — b1	a7 — a6
13. Sf3 — e5	b6 — b5
14. f2 — f4	Sf6 — e4
15. Lb1 × e4	d5 × e4

16. S e 5 × d 7      D d 8 × d 7  
 17. L g 5 × e 7      D d 7 × e 7  
 18.    f 4 — f 5      f 7 — f 6  
 19. T f 1 — f 4      T a 8 — d 8

Боље је одмах топом ићи на е 8 ради одбране пешака на е 4.

20. T c 1 — f 1      T f 8 — e 8  
 21. T f 4 — h 4      D e 7 — f 7  
 22.    a 2 — a 3      T e 8 — e 7  
 23. T f 1 — f 4      T d 8 — e 8  
 24. D e 2 — g 4      L b 7 — c 6

Црни припрема напредовање на краљичиној страни са а 6 — а 5 поред b 5 — b 4.

25.    d 4 — d 5      ~ ~ ~ ~ ~

Црни није очекивао овај фини и одлучни потез.

25. ~ ~ ~ ~ ~      L c 6 — b 7

На 25. ~ ~ ~ L b 7 × d 5 бели би добио овом лепом комбинацијом: 26. T h 4 × h 7, K g 8 × h 7  
 27. D g 4 — h 3 +, K h 7 — g 8 28. T f 4 — h 4  
 K g 8 — f 8 29. T h 4 — h 8 +, D f 7 — g 8  
 30. S c 3 × d 5 и т. д.

26. D g 4 — h 3      h 7 — h 6  
 27. T f 4 — g 4      K g 8 — h 7  
 28. S c 3 × e 4      D f 7 — f 8

Положај после 28. потеза црнога види на стр. 100.

29. S e 4 × f 6 + !! ~ ~ ~ ~ ~

Ванредно лепа жртва. Игра белих оставља одличан естетски утисак.

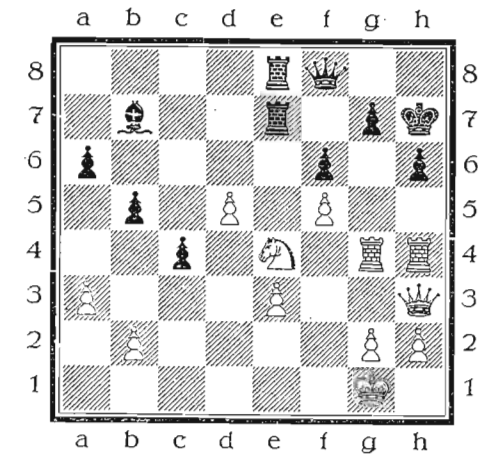
29. ~ ~ ~ ~ ~      D f 8 × f 6  
 30. T g 4 — g 6!    D f 6 — f 8

Претила је жртва топа са 31. T h 4 × h 6 +

31. D h 3 — g 4!    D f 8 — f 7  
 32. D g 4 — g 5      K h 7 — h 8  
 33.    f 5 — f 6      D f 7 × d 5

34. T h 4 × h 6 +    g 7 × h 6

Положај после 28. потеза црнога:



35. T g 6 × h 6 + поред 36. D g 5 — g 7 ≠

### Паргија бр. 27.

(Играна на турниру у Теплиц-Шенау 1922. год.)

Бели: Рети — Црни: Волф

1.    d 2 — d 4      d 7 — d 5  
 2.    c 2 — c 4      e 7 — e 6  
 3. S b 1 — c 3      S g 8 — f 6  
 4. L c 1 — g 5      L f 8 — e 7  
 5.    e 2 — e 3      o ~ o  
 6. S g 1 — f 3      S b 8 — d 7  
 7. T a 1 — c 1      c 7 — c 6

Овде би 7. ~ ~ ~ a 7 — a 6 било преурањено, јер бели тада може 8. c 4 — c 5 играти, а да му позиција не буде минирана. На пр. 8. ~ ~ ~ e 6 — e 5  
 9. d 4 × e 5, S f 6 — g 4 10. L g 5 × e 7,  
 D d 8 × e 7 11. S c 3 × d 5 и бели добија пешака.

8. D d1 — c2      a7 — a6

Црни припрема по могућству 9. ~ ~ ~ d5 × c4  
10. L f1 × c4, b7 — b5    11. L c4 — d3  
c6 — c5 с добром игром.

Често се игра на овоме месту Капабланкин  
систем упрошћавања: 8. ~ ~ ~ ~ ~ d5 × c4 9.  
L f1 × c4, S f6 — d5    10. L g5 × e7,  
D d8 × e7 11. o ~ o, S d5 × c3 12. D c2 × c3  
и позиција је изједначена.

9. c4 — c5      ~ ~ ~ ~ ~

Овај потез је сада рђав, јер црни може одмах  
извести продор у центру и доћи у добар положај.  
Бели је требао играти 9. a2 — a3, а добар потез  
је и 9. a2 — a4.

9. ~ ~ ~ ~ ~ e6 — e5!

10. d4 × e5      S f6 — g4!

11. L g5 × e7      D d8 × e7

12. S c3 — a4      T f8 — e8

13. L f1 — d3      ~ ~ ~ ~ ~

Са 13. h2 — h3, Sg4 × e5 14. Sf3 — d4  
бели би имао још доста добру игру.

13. ~ ~ ~ ~ ~ h7 — h6

Погрешно би било 13. ~ ~ ~ S d7 — f8 ради  
14. S a4 — b6, T a8 — b8 15. S b6 × c8  
T b8 × c8 16. L d3 — f5.

14. S f3 — d4      ~ ~ ~ ~ ~

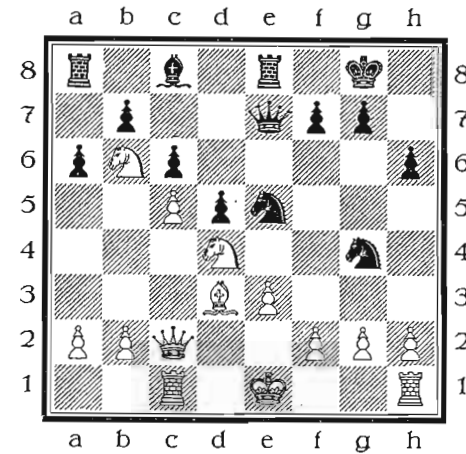
Рокада би била ипак нешто боља.

14. ~ ~ ~ ~ ~ S d7 × e5

15. S a4 — b6      ~ ~ ~ ~ ~

Још и сада је мала рокада била најбољи на-  
ставак. Текстовни потез омогућава црnome лепу и  
победоносну комбинацију.

Положај после 15. потеза бела:



15. ~ ~ ~ ~ ~ Sg4 × f2

16. L d3 — h7 + ~ ~ ~ ~ ~

Да би прво спасао ловца. Ke1 × f2 не ваља  
ради 16. ~ ~ ~ Se5 — g4 +, 17. Kf2 — e1,  
De7 × e3 + 18. Sd4 — e2, Lc8 — f5  
19. Ld3 × f5, De3 — f2 + 20. Ke1 — d2  
(на Ke1 — d1 иде Sg4 — e3 +), Te8 × e2 +  
21. Kd2 — c3, Df2 × c5 + и црни добија.

16. ~ ~ ~ ~ ~ Kg8 — h8

17. o ~ o      Sf2 — g4!

Лепа и елегантна жртва топа на a8.

18. Sb6 × a8      Sg4 × e3

19. Dc2 — e2      Se3 × f1

20. Lh7 — b1      Sf1 × h2!

21. Sa8 — b6      Se5 — f3 +!

Црни по пети пут жртвује и потпуно разбија  
противничку војску.

22. g2 × f3      De7 — g5 +

23. Kg1 × h2      Te8 × e2 +

24. Sd4 × e2      Dg5 — e5 +

Поента завршне комбинације! Краљица угрожава сада три фигуре.

- |                 |               |
|-----------------|---------------|
| 25. S e 2 — g 3 | D e 5 × b 2 + |
| 26. T c 1 — c 2 | D b 2 × b 1   |
| 27. T c 2 — e 2 | L c 8 — e 6   |
| 28. f 3 — f 4   | g 7 — g 6     |
| 29. S b 6 — a 8 | h 6 — h 5     |
| 30. S a 8 — c 7 | h 5 — h 4     |
| 31. S g 3 — h 1 | D b 1 — d 3   |
| 32. T e 2 — f 2 | L e 6 — f 5   |

Бели предаје. Ова партија је оцењена као најбоља на турниру, те је добила посебну награду за лепоту.

### Варијанта Кембриџ-Шпрингс

Увео ју је Пилсбири, а игра се и данас врло често на турнирима. Црни у отварању добија њоме извесну иницијативу, али је у већини случајева не може одржати, а нарочито после извршене беле рокаде.

#### Партија бр. 28.

(Играна на турниру у Њујорку 1924. год.)

Бели: Маршал — Црни: Богољубов

- |                |             |
|----------------|-------------|
| 1. d 2 — d 4   | S g 8 — f 6 |
| 2. S g 1 — f 3 | e 7 — e 6   |

Црни је овде могао играти и 2. ~ ~ ~ ~ ~ b 7 — b 6 поред 3. ~ ~ ~ L c 8 — b 7 што води извесним варијантама индијске одбране.

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

- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| 6. c 4 × d 5 !  | e 6 × d 5   |
| 7. S b 1 — c 3  | D d 8 — a 5 |
| 8. L f 1 — d 3  | S f 6 — e 4 |
| 9. D d 1 — c 2  | S e 4 × g 5 |
| 10. S f 3 × g 5 | h 7 — h 6   |
| 11. S g 5 — f 3 | L f 8 — e 7 |

Боље је било развити ловца на поље d 6.

- |               |             |
|---------------|-------------|
| 12. o ~ o     | o ~ o       |
| 13. a 2 — a 3 | D a 5 — d 8 |

Краљица се несвршена посла враћа натраг.

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 14. T a 1 — e 1 ! | a 7 — a 5   |
| 15. D c 2 — e 2   | S d 7 — f 6 |
| 16. S f 3 — e 5 ! | L e 7 — d 6 |
| 17. f 2 — f 4     | c 6 — c 5   |
| 18. L d 3 — b 1   | L c 8 — d 7 |
| 19. D c 2 — e 2   | L d 7 — c 6 |

Претило је 20. S c 3 × d 5 !

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 20. d 4 × c 5 !   | L d 6 × c 5 |
| 21. K g 1 — h 1 ! | T f 8 — e 8 |
| 22. e 3 — e 4 !   | L c 5 — d 4 |
| 23. S e 5 × c 6   | b 7 × c 6   |
| 24. e 4 — e 5     | S f 6 — g 4 |
| 25. D c 2 — h 7 + | K g 8 — f 8 |
| 26. g 2 — g 3 !   | ~ ~ ~ ~ ~   |

Беломе се не жури. Преурањено би било освајање пешака са 26. D h 7 — h 8 +, K f 8 — e 7 29. D h 8 × g 7, ради 27. ~ ~ ~ T e 8 — g 8 поред S g 4 — f 2 + и црни би дошао на кормило.

Овај потез спречава и противничку претњу мата са 26. ~ ~ ~ ~ D d 8 — h 4 27. h 2 — h 3, D h 4 — g 3 28. h 3 × g 4, D g 3 — h 4 мат.

- |                   |             |
|-------------------|-------------|
| 26. ~ ~ ~ ~ ~     | D d 8 — b 6 |
| 27. L b 1 — f 5 ! | ~ ~ ~ ~ ~   |

Ванредно одиграно! На S g 4 — e 3 или S g 4 — f 2 + жртвује бели квалитет и спрема противнику мат.

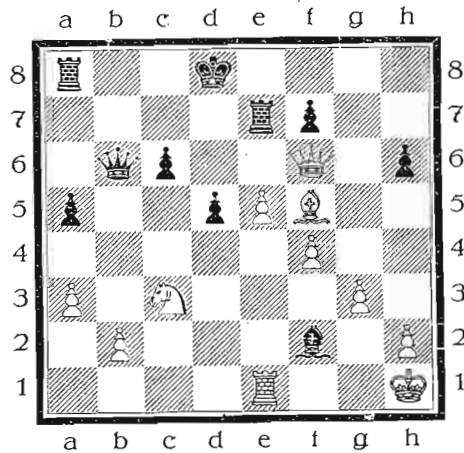
27. ~ ~ ~ ~ ~ S g 4 — f 2 +  
 28. T f 1 × f 2 L d 4 × f 2  
 29. D h 7 — h 8 + K f 8 — e 7  
 30. D h 8 × g 7 ~ ~ ~ ~ ~

Прети мат у 6. потеза: 30. ~ ~ ~ L f 2 × e 1  
 31. D g 7 — f 6 +, K e 7 — f 8 32. D f 6 × h 6 +,  
 K f 8 — g 8 33. L f 5 — h 7 + и т. д.

30. ~ ~ ~ ~ ~ K e 7 — d 8  
 31. D g 7 — f 6 + T e 8 — e 7

На 31. K d 8 — c 7 бели са D f 6 — f 7 + добија топа на e 8.

Положај после 31. потеза црнога:



32. e 5 — e 6! L f 2 — d 4  
 33. e 6 × f 7!! L d 4 × f 6  
 34. f 7 — f 8 D + K d 8 — c 7  
 35. T e 1 × e 7 + L f 6 × e 7  
 36. D f 8 × a 8! K c 7 — d 6

37. D a 8 — h 8 D b 6 — d 8  
 38. D h 8 — e 5 + K d 6 — c 5  
 39. S c 3 — a 4 + K c 5 — b 5  
 40. D e 5 — e 2 + K b 5 × a 4  
 41. L f 5 — c 2 ♠

Богољубов нерадо предаје партије и држи се често до самога мата. Ова је партија добила награду за лепоту на турниру у Њујорку 1924. год.

### Меранска варијанта.

#### Партија бр. 29.

(Играна на интeрнaционалном турниру у Мерану 1924. г.).

Бели: Гринфелд — Црни: Рубинштајн.

1. d 2 — d 4 d 7 — d 5  
 2. c 2 — c 4 e 7 — e 6  
 3. S b 1 — c 3 c 7 — c 6

Потез 3. ~ ~ ~ c 7 — c 5 чини Тарашеву одбрану, која се наставља са 4. c 4 × d 5, e 6 × d 5 5. S g 1 — f 3. S b 8 — c 6 6. g 2 — g 3!, S g 8 — f 6 7. L f 1 — g 2, c 5 × d 4 8. S f 3 × d 4, L f 8 — c 5 9. S d 4 — b 3, L c 5 — b 6 10. o-o! L c 8 — e 6 11. L e 1 — g 5, o-o! 12. S c 3 — a 4, h 7 — h 6, 13. S a 4 × b 6, a 7 × b 6 14. L g 5 — e 3, S c 6 — e 5 15. L e 3 — d 4, S e 5 — c 4 16. S b 3 — d 2 и бели стоји нешто боље.

Јановскову одбрану чини потез црнога 3. ~ ~ ~ a 7 — a 6 на овоме месту.

4. S g 1 — f 3 S g 8 — f 6  
 5. e 2 — e 3 S b 8 — d 7

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 6. L f1 — d3  | d5 × c4!  |
| 7. L d3 × c4  | b7 — b5   |
| 8. L c4 — d3  | a7 — a6   |
| 9. o-o        | c6 — c5   |
| 10. a2 — a4   | b5 — b4   |
| 11. S c3 — e4 | L c8 — b7 |
| 12. S e4 — d2 | L f8 — e7 |
| 13. D d1 — e2 | o-o       |
| 14. T f1 — d1 | a6 — a5   |
| 15. S d2 — c4 | D d8 — c7 |
| 16. L c1 — d2 | T f8 — d8 |
| 17. T a1 — c1 | D c7 — c6 |
| 18. b2 — b3   | D c6 — d5 |
| 19. L d2 — e1 | ~~~~~     |

Губитак времена, пошто се ловац мора вратити  
натраг. Боље је 19. D e2 — f1.

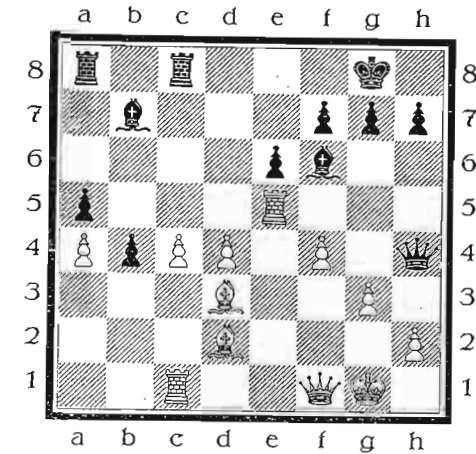
- |               |           |
|---------------|-----------|
| 19. ~~~~~     | c5 × d4   |
| 20. e3 × d4   | T d8 — c8 |
| 21. L e1 — d2 | S f6 — e4 |
| 22. T d1 — e1 | S e4 — d6 |
| 23. D e2 — f1 | S d6 × c4 |
| 24. b3 × c4   | D d5 — h5 |
| 25. S f3 — e5 | ~~~~~     |

Слабо! Најбоље је 25. L d3 — e4, L b7 × e4  
26. T e1 × e4, S d7 — b6 27. c4 — c5!,  
S b6 — d5 28. D f1 — c4 и бели се може још  
држати.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 25. ~~~~~     | S d7 × e5 |
| 26. T e1 × e4 | D h5 — h4 |
| 27. f2 — f4   | L e7 — f6 |
| 28. g2 — g3   | ~~~~~     |

Овај потез даје прилике првоме за лепу ком-  
бинацију.

Положај после 28. потеза белог:



28. ~~~~~ L f6 × e5!

29. d4 × e5 ~~~~~

На 29. g3 × h4 добија 29. ~~~~~  
L e5 × d4 +

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 29. ~~~~~     | D h4 — e7 |
| 30. L d2 — e3 | D e7 — d7 |
| 31. L d3 — e2 | D d7 × a4 |
| 32. g3 — g4   | b4 — b3   |
| 33. K g1 — f2 | L b7 — e4 |
| 34. L e3 — d4 | T c8 — d8 |
| 35. K f2 — e3 | L e4 — c2 |
| 36. T c1 — a1 | D a4 — b4 |

Бели предаје.

### Албинов протугамбит.

Партија бр. 30.

(Тренч. Топлице, август 1926.)

Бели: Валгер — Црни: Костић

- |            |          |
|------------|----------|
| 1. d2 — d4 | d7 — d5  |
| 2. c2 — c4 | e7 — e5! |



Црни жртвује пешака, а добија зато јак напад.

Потез 2. ~ ~ ~ ~ с 7 — с 6 води к *славенској одбрани* краљичиног гамбита.

3. е 2 — е 3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Слабо. Боље је играти 3. d 4 × e 5, d 5 — d 4  
4. S g 1 — f 3, S b 8 — c 6 5. S b 1 — d 2,  
f 7 — f 6 6. e 5 × f 6, D d 8 × f 6 7. g 2 — g 3.

3. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ e 5 × d 4

4. e 3 × d 4 S g 8 — f 6

5. S b 1 — c 3 L f 8 — e 7

6. c 4 × d 5 S f 6 × d 5

7. L f 1 — c 4 S d 5 — f 6!

8. S g 1 — f 3 o-o

6. S f 3 — e 5 S b 8 — c 6

10. S e 5 × c 6 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Изнуђено! На 10. S e 5 — f 3 долази  
L c 8 — g 4.

10. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ b 7 × c 6

11. o-o T a 8 — b 8

12. h 2 — h 3 S f 6 — d 5

13. S c 3 × d 5 c 6 × d 5

14. L c 4 — b 3 L c 8 — e 6

15. L c 1 — e 3 L e 7 — d 6

16. T a 1 — c 1 D d 8 — h 4

17. D d 1 — f 3 K g 8 — h 8

18. T c 1 — c 2 f 7 — f 5

19. L b 3 × d 5 L e 6 × d 5

20. D f 3 × d 5 f 5 — f 4

21. L e 3 — d 2 f 4 — f 3

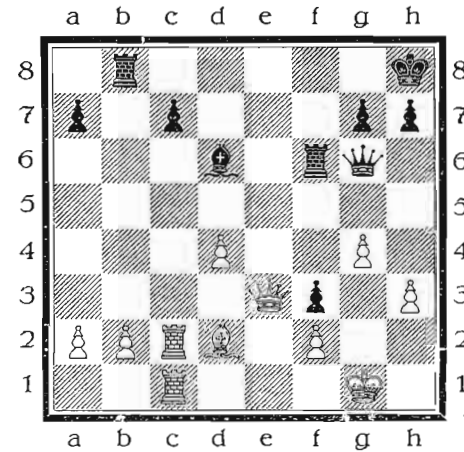
22. D d 5 — g 5 D h 4 — e 4

23. T f 1 — c 1 T f 8 — f 6

24. D g 5 — e 3 D e 4 — g 6

25. g 2 — g 4 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 25. потеза белог:



25. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ L d 6 — f 4

26. D e 3 — c 3 D g 6 — h 6

27. D c 3 × c 7 T b 8 — f 8

Бели предаје, јер ако бежи краљicom, долази  
28. ~ ~ ~ ~ D h 6 × h 3 са претњом мата.

## Индијска одбрана.

### Партија бр. 31.

(Играна на божићњем шурниру у Хесџингу 1925. г.)

Бели: Норман — Црни: Д-р. Видмар.

1. d 2 — d 4 S g 8 — f 6

2. c 2 — c 4 g 7 — g 6

Ово је т. зв. крајева индијска одбрана за разлику од краљичине, где се фианчетира (крилно развија) краљичин ловац.

3. S b 1 — c 3 L f 8 — g 7

4. S g 1 — f 3 o-o

5. e 2 — e 4 d 7 — d 6

6. L f1 — d3      L c8 — g4!  
 7.    h2 — h3      L g4 × f3  
 8. D d1 × f3      S b8 — c6!  
 9. L c1 — e3      S f6 — d7

Црни прижељкује потез белог д4 — д5, да би са 10. ~ ~ ~ ~ S c6 — e5 11. D f3 — e2, S e5 × d3 +. 12. D e2 × d3, S d7 — e5 13. D d3 — e2, f7 — f5 а после и са c7 — c6 засекао у слабе беле средишне пешаке.

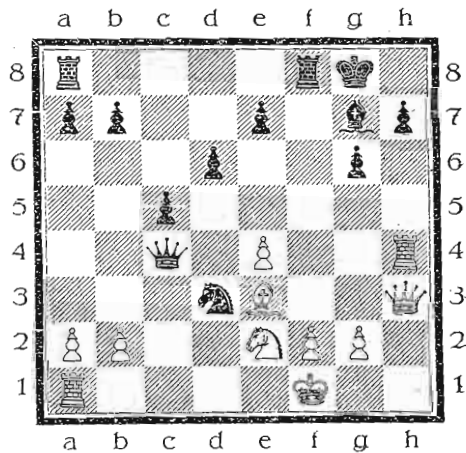
Бели жели то избећи, али не полази добрим путем.

- 10 S c3 — e2?      S c6 — e5!  
 11.    d4 × e5      S d7 × e5  
 12. D f3 — g3      S e5 × d3 +  
 13. K e1 — f1      c7 — c5

Црни спречава 14. L e3 — d4.

14.    h3 — h4      D d8 — d7  
 15.    h4 — h5      D d7 — e6  
 16. T h1 — h4      D e6 × c4  
 17.    h5 × g6      f7 × g6  
 18. D g3 — h3      ~ ~ ~ ~ ~

Положај после 18. потеза белог:



18. ~ ~ ~ ~ ~ S d3 × f2!!  
 19. L e3 × f2      L g7 — d4.  
 Бели предаје.

**Партија бр. 32.**

(Играна на шурниру у Берлину 1928. год.)

Бели: Капабланка — Црни: Нимцовић

1.    d2 — d4      S g8 — f6



Раул Дозе Капабланка бивши првак света.

2.    c2 — c4      e7 — e6  
 3. S b1 — c3      L f8 — b4

4. D d1 — c2      d7 — d5

Тај се потез сматра данас као најбољи наставак ове варијанте.

5. e2 — e3      c7 — c5

6. S g1 — f3      S b8 — c6

7. a2 — a3      L b4 × c3

8. b2 × c3      o-o

9. a3 — a4      c5 × d4

10. c3 × d4      S f6 — e4

11. L f1 — e2      D d8 — a5 +

12. L c1 — d2      S e4 × d2

13. D c2 × d2      d5 × c4

14. L e2 × c4      b7 — b6

15. L c4 — b5      D a5 × d2 +

16. S f3 — d2      ~ ~ ~ ~ ~

Капабланка је давши свој 16. потез понудио реми, који је Нимцовић прихватио. Многобројне реми партије бившег шампиона света оправдано дају Капабланки назив „Краља ремија“.

## Холандска одбрана

### Партија бр. 33.

(Играна на турниру у Визбадену 1871. год.)

Бели: Геринг — Црни: Минквиц

1. d2 — d4      f7 — f5

2. e2 — e4      f5 × e4

Ова жртва пешака даје беломе општар напад.

3. S b1 — c3      S g8 — f6

4. L c1 — g5      e7 — e6

5. L g5 × f6      D d8 × f6

6. S c3 × e4      D f6 — g6

7. L f1 — d3      D g6 × g2

8. D d1 — h5 +      g7 — g6

9. D h5 — e5      D g2 × h1

10. D e5 × h8      D h1 × g1 +

11. K e1 — d2      D d1 × a1

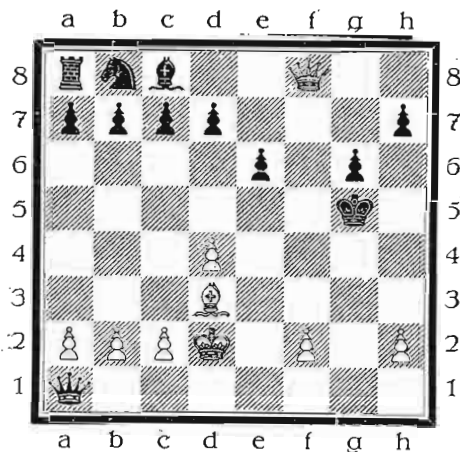
Грешка. Црни је требао играти D g1 × a2 и краљицу приближити у одбрану своје краљу.

12. S e4 — f6 +      K e8 — f7

13. D h8 — g8 +      K f7 × f6

14. D g8 × f8 +      K f6 — g5

Положај после 14. потеза црнога:



15. f2 — f4 +      K g5 — g4

16. L d3 — e2 +      K g4 — h3

17. D f8 — h6 +      K h3 — g2

18. D h6 — g5 +      K g2 × h2

19. L e2 — f3      D a1 — f1

20. D g5 — h4 +      K h2 — g1

21. D h4 — g3 +      D f1 — g2

22. D g3 × g2 ≠

## Пештанска одбрана

### Партија бр. 34.

(Играна на турниру у Берлину 1918. год.)

Бели: Рубинштајн — Црни: Видмар

- |    |             |             |
|----|-------------|-------------|
| 1. | d 2 — d 4   | S g 8 — f 6 |
| 2. | c 2 — c 4   | e 7 — e 5 ! |
| 3. | d 4 × e 5   | S f 6 — g 4 |
| 4. | S g 1 — f 3 | ~~~~~       |

У новије време бели даје жртвованог пешака: натраг и игра 4. e 2 — e 4 !, S g 4 × e 5 5. f 2 — f 4, S e 5 — c 6 6. L c 1 — e 3, L f 8 — b 4 + 7. S b 1 — c 3, D d 8 — e 7 8. L f 1 — d 3 и игра је уравнотежена.

- |    |             |               |
|----|-------------|---------------|
| 4. | ~~~~~       | S b 8 — c 6   |
| 5. | L c 1 — f 4 | L f 8 — b 4 + |
| 6. | S b 1 — c 3 | L b 4 × c 3 + |
| 7. | b 2 × c 3   | D d 8 — e 7   |
| 8. | D d 1 — d 5 | D e 7 — a 3   |
| 9. | T a 1 — c 1 | f 7 — f 6 !   |

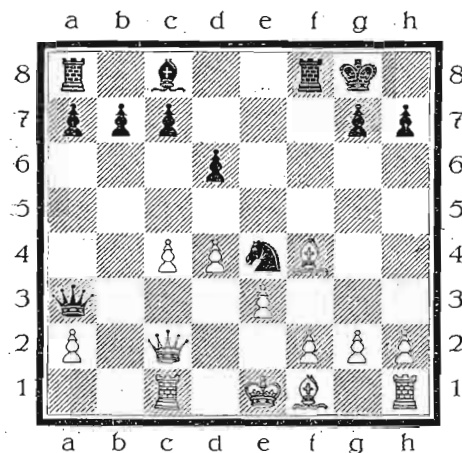
Врло фини потез!

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 10. | e 5 × f 6   | S g 4 × f 6 |
| 11. | D d 5 — d 2 | d 7 — d 6   |
| 12. | e 2 — e 3   | o o         |
| 13. | S f 3 — d 4 | S c 6 × d 4 |
| 14. | c 3 × d 4   | ~~~~~       |

На 14. e 3 × d 4, S f 6 — e 4 15. D d 2 — e 3, T f 8 — e 8 дошло би брзо до катастрофе бела.

- |     |             |             |
|-----|-------------|-------------|
| 14. | ~~~~~       | S f 6 — e 4 |
| 15. | D d 2 — c 2 | ~~~~~       |

Положај после 15. потеза бела:



- |     |       |               |
|-----|-------|---------------|
| 15. | ~~~~~ | T f 8 × f 4 ! |
|-----|-------|---------------|

Одлична жртва квалитета.

- |     |             |               |
|-----|-------------|---------------|
| 16. | e 3 × f 4   | D a 3 — a 5 + |
| 17. | K e 1 — e 2 | L c 8 — f 5   |
| 18. | D c 2 — b 2 | T a 8 — e 8   |
| 19. | K e 2 — f 3 | S e 4 — d 2 + |
| 20. | K f 3 — g 3 | S d 2 — e 4 + |
| 21. | K g 3 — h 4 | ~~~~~         |

На 21. K g 3 — f 3 долази 21. ~~~ g 7 — g 5.

- |     |             |                 |
|-----|-------------|-----------------|
| 21. | ~~~~~       | T e 8 — e 6     |
| 22. | L f 1 — e 2 | T e 6 — h 6 +   |
| 23. | L e 2 — h 5 | T h 6 × h 5 +   |
| 24. | K h 4 × h 5 | L f 5 — g 6 + и |

бели је у идућем потезу мат.

### XXI. Ретијево отварање

(1. S g 1 — f 3, S g 8 — f 6 2. c 2 — c 4, ~~~)

Велики шаховски мајстор Рети увео је ово отварање у модерну турнирску праксу, где је одмах

заузело једно од првих места. Бели има повољну игру и одржава дуго иницијативу.

### Партија бр. 35.

(Играна на интернационалном турниру у Њујорку  
1924. године.)

Бели: Рети — Црни: Богољубов

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

На 4. ~ ~ ~ d 5 × c 4 бели са D d 1 — a 4 + или S b 1 — a 3 добија пешака натраг.

- |              |             |
|--------------|-------------|
| 5. o ~ o     | o ~ o       |
| 6. b 2 — b 3 | T f 8 — e 8 |

Боље је овде играти 6. ~ ~ ~ c 7 — c 5 са претњом. d 5 — d 4. Тада на 7. e 2 — e 3 долази 7. ~ ~ ~ d 5 — d 4 8. e 3 × d 4, c 5 × d 4 па бели не може вући S f 3 × d 4 ради L d 6 — e 5!

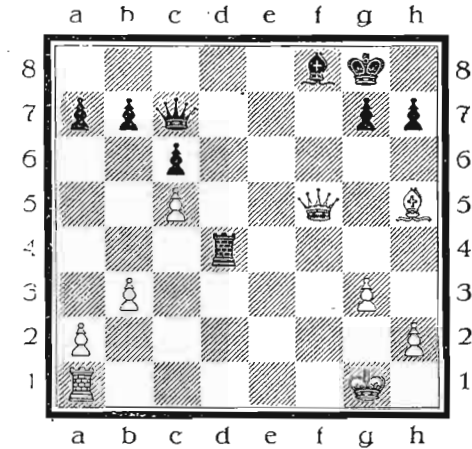
- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| 7. L c 1 — b 2  | S b 8 — d 7 |
| 8. d 2 — d 4    | c 7 — c 6   |
| 9. S b 1 — d 2  | S f 6 — e 4 |
| 10. S d 2 × e 4 | d 5 × e 4   |
| 11. S f 3 — e 5 | f 7 — f 5   |
| 12. f 2 — f 3   | e 4 × f 3   |
| 13. L g 2 × f 3 | D d 8 — c 7 |
| 14. S e 5 × d 7 | L c 8 × d 7 |
| 15. e 2 — e 4   | e 6 — e 5   |
| 16. c 4 — c 5   | L d 6 — f 8 |
| 17. D d 1 — c 2 | e 5 × d 4   |
| 18. e 4 × f 5   | T a 8 — d 8 |

18. ~ ~ ~ ~ D c 7 — e 5 не ваља ради 19. D c 2 — c 4 + и т. д.

- |                 |             |
|-----------------|-------------|
| 19. L f 3 — h 5 | T e 8 — e 5 |
| 20. L b 2 × d 4 | T e 5 × f 5 |
| 21. T f 1 × f 5 | L d 7 × f 5 |
| 22. D c 2 × f 5 | T d 8 × d 4 |

Црни се привидно извукао из шкрипца, али стварно он стоји на губитак.

Положај после 22. потеза прнога:



23. T a 1 — f 1 ~ ~ ~ ~ ~

Одлучујући потез!

23. ~ ~ ~ ~ ~ T d 4 — d 8

На 23. ~ ~ ~ ~ ~ D c 7 — e 7 долази 24. L h 5 — f 7 +, K g 8 — h 8 25. L f 7 — d 5!

24. L h 5 — f 7 + K g 8 — h 8

25. L f 7 — e 8! Црни не може бранити

мат.

## XXII. Енглеска партија

(1. c2 — c4. ~ ~ ~ ~)

У овој игри први потез чини пешак краљичиног ловца са два корака унапред. Ово отварање је добро и сигурно, а поента му је у томе, што неће касније коњ на c3 затварати пут c-пешаку.

## Партија бр. 36.

(Играна на интeрнaционалном шурниру у Лондону 1883. године.)

Бели: Цукерторт — Црни: Блекбурн

1. c2 — c4 e7 — e6

На 1. ~ ~ ~ ~ e7 — e5 бели би третирао ово отварање као сицилијанско само уз један темпо више.

2. e2 — e3 Sg8 — f6

3. Sg1 — f3 b7 — b6

4. Lf1 — e2 Lc8 — b7

5. o-o d7 — d5

6. d2 — d4 Lf8 — d6

7. Sb1 — c3 o-o

8. b2 — b3 Sb8 — d7

Шајниц препоручује овде 8. ~ ~ ~ c7 — c5 поред Sb8 — c6.

9. Lc1 — b2 Dd8 — e7

После овога потеза бели добија прилику да свога незапосленог краљичиног коња измени за противничког ловца, који би касније могао бити опасан.

10. Sc3 — b5 Sf6 — e4

11. Sb5 × d6 c7 × d6

Црни узима пешаком, да би могао касније ићи са e — пешаком напред.

12. Sf3 — d2 Sd7 — f6

13. f2 — f3 Se4 × d2

14. Dd1 × d2 d5 × c4

Овде је боље било 14. ~ ~ ~ ~ e6 — e5, те играти на разбијање противничког центра. Црни би на тај начин могао имати изгледе на побољшање своје позиције.

15. Le2 × c4 d6 — d5

Да би спречио e3 — e4.

16. Lc4 — d3 Tf8 — c8

Црни запоседа топом отворену линију, да би на краљичиној страни постигао преоћ.

17. Ta1 — e1 Tc8 — c7

18. e3 — e4 Ta8 — c8

Удвајање топова не доноси користи, пошто ловац на d3 чини поље c2 неприступачним.

19. e4 — e5 Sf6 — e8

20. f3 — f4 g7 — g6

21. Te1 — e3 f7 — f5

22. e5 × f6 Se8 × f6

23. f4 — f5 Sf6 — e4

Изнуђено! На 23. ~ ~ ~ ~ g6 × f5 долази 24. Ld3 × f5!

24. Ld3 × e4 d5 × e4

25. f5 × g6! ~ ~ ~ ~

Одличан потез.

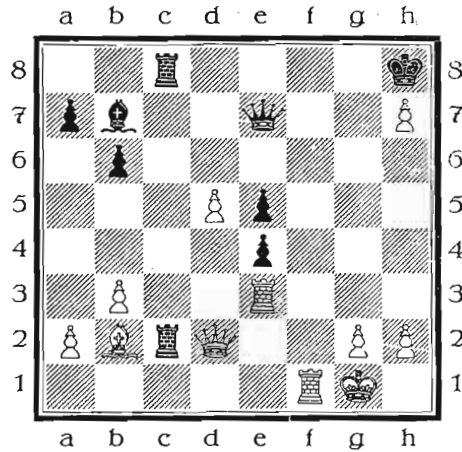
25. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ Tc7 — c2

Чини се да је дошао час триумфа црних топова. Према свим изгледима црни би требао да заради фигуру. Да је ово само варка, доказују идући тенијални потези противника.

26. g6 × h7 + Kg8 — h8

27. d4 — d5 + e6 — e5

Положај после 27. потеза црнога:



28. D d2 — b4!! - - - - -

Неочекивана дивна жртва краљице. Цукерторт је ову вредну комбинацију имао на уму још у 25. потезу, када је играо f5 × g6.

28. - - - - - T c8 — c5

Црни није смео узети краљицу, јер би био мат у најдаље шест потеза: 28. - - - - D e7 × b4 29. L b2 × e5 +, K h8 × h7 30. T e3 — h3 +, K h7 — g6 31. T f1 — f6 +, K g6 — g5 32. T h3 — g3 +, K g5 — h5 33. T f6 — f5 +, K h5 — h6 34. L e5 — f4 +, K h6 — h7 и 35. T f5 — h5 мат.

29. T f1 — f8 + - - - - -

Ова жртва употпуњује пређашњу. Бели очевидно добија, чим му пође за руком, да са L b2 + e5 да шах.

29. - - - - - K h8 × h7

На D e7 × f8 долази 30. L b2 — e5 +, K h8 × h7 31. D b4 × e4 + и т. д.

30. D b4 × e4 + K h7 — g7

31. L b2 × e5 + K g7 × f8

32. L e5 — g7 + Црни предаје. Ово је најлепша Цукертортова партија.

### XXIII. Отварање f — пешака.

#### Партија бр. 37.

(Играна на интернационалном турниру у Амстердаму 1889.).

Бели: Д.р. Е. Ласкер — Црни: Бауер

1. f2 — f4 d7 — d5

На овоме месту често се игра т. зв. *фромов гамбиш* са 1. - - - - e7 — e5 2. f4 × e5, d7 — d6 3. e5 × d6, L f8 — d6 4. S g1 — f3, S g8 — h6 5. d2 — d4, S h6 — g4 и црни за жртвованог пешака добија доста јак напад.

2. e2 — e3 S g8 — f6

3. b2 — b3 e7 — e6

4. L c1 — b2 L f8 — e7

5. L f1 — d3 b7 — b6

6. S b1 — c3 L c8 — b7

7. S g1 — f3 S b8 — d7

8. o-o o-o

9. S c3 — e2 c7 — c5

Овде црни пропушта прилику, да са 9. - - - - S d7 — c5! опасног противничког ловца учини нешкодљивим.

10. S e2 — g3 D d8 — c7

Овај је маневар закаснио.

11. S f3 — e5 S d7 × e5

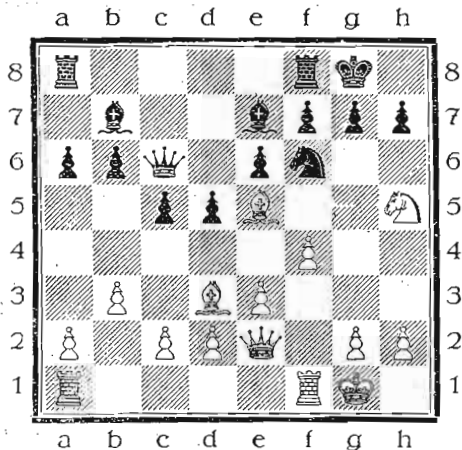
12. L b2 × e5 D c7 — c6

13. D d1 — e2 a7 — a6

Црни и не слуги опасност!

14. S g3 — h5! - - - - -

Положај после 14. покрза белага:



- 14. ~ ~ ~ ~ ~ S f6 × h5
- 15. L d3 × h7 + K g8 × h7
- 16. D e2 × h5 + K h7 — g8
- 17. L e5 × g7!! ~ ~ ~ ~ ~

Ова друга жртва чини језгро далеко срачунате комбинације.

- 17. ~ ~ ~ ~ ~ K g8 × g7
- 18. D h5 — g4! + K g7 — h7
- 19. T f1 — f3 e6 — e5!
- 20. T f3 — h3 + D e6 — h6
- 21. T h3 × h6 + K h7 × h6
- 22. D g4 — d7! L e7 — f6
- 23. D d7 × b7 K h6 — g7
- 24. T a1 — f1 T a8 — b8
- 25. D b7 — d7 T f8 — d8
- 26. D d7 — g4 + K g7 — f8
- 27. f4 × e5 L f6 — g7

На 27. ~ ~ ~ ~ L f6 × e5 добија бели са 28. D g5 — f5 фигуру.

- 28. e5 — e6 T b8 — b7
- 29. D g4 — g6 f7 — f6
- 30. T f1 × f6 +! L g7 × f6

- 31. D g6 × f6 + K f8 — e8
- 32. D f6 — h8 + K e8 — e7
- 33. D h8 — g7 + Црви црпаје.



Бивши светски шампион д-р Емануел Ласкер.



## Трећи део.

### Завршна игра (завршница, Коначница).

Често долази играч после измене фигура у такъв положај, да нема материјала то јест фигура, којима би могао матирати противничког краља. Једини му се пут ка добитку пружа тада у напредовању некога пешака, који — дошавши до последње хоризонтале — може да се претвори у краљицу. Противник покушава наравно то да спречи, а по могућству гура и он свог неког пешака напред. Често се дешава, да играчу остану два ловца или коња или топ, па треба да зна, да ли се може и како се може матираги противначки краљ.

Свима тим случајевима, који падају у фазу крајне игре, бави се *теорија завршница*.

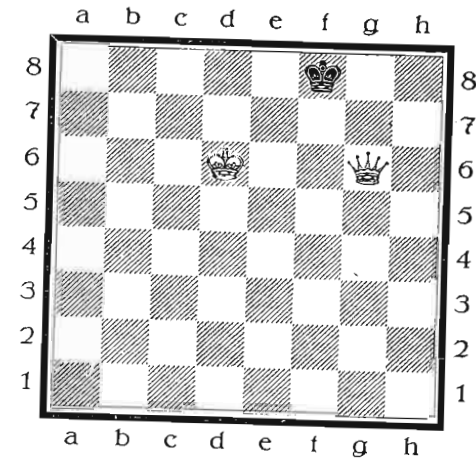
Важну улогу у завршници игра краљ. Повучен и прикриван раније, он сада активно учествује у борби.

Рутинирави играч, ако су му бољи изледи за завршницу, измењаће у згодноме тренутку фигуре и у завршној игри извојевати сигурну победу. За ову је често достатна и мала предност у завршници.

Свакоме шахисти је неопходно потребно знање основа завршне игре, те њу постепено изложити све нарочите случајеве.

### 1. Краљица противу Краља.

Мат се може извести у најдаље девет потеза, па мако која била позиција. Противничкога краља треба потискивати ка рубу табле, где га се матира.



У овоме случају бели матира противника овако:

1. D g 6 — h 7      K f 8 — e 8

2. D h 7 — e 7 или — g 8 ♯

### 2. Топ противу Краља

(Види почешњи положај на сѝрани 128.)

Из најнеповољнијега положаја мат се да постићи најкасније за 15 потеза. И овде се противнички краљ гони ка рубу табле. У нашем примеру треба 8 потеза.

1. T c 8 — c 1      K g 7 — g 6

2. T c 1 — g 1 +      K g 6 — h 5

Црни краљ је потиснут дакле на руб табле.

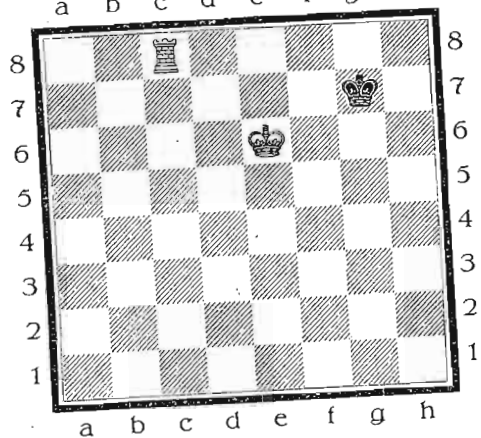
3. K e 6 — f 5      K h 5 — h 4

4. T g 1 — g 8      K h 4 — h 3

5. K f 5 — f 4      K h 3 — h 2

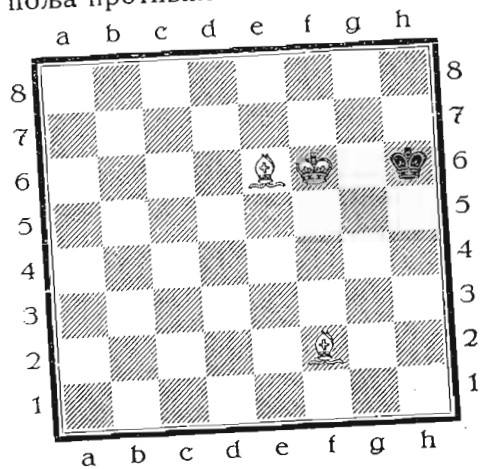
6. K f 4 — f 3      K h 2 — h 1

7. K f3 — f2      K h1 — h2  
8. T g8 — h8 ♯



### 3. Два ловца противу краља.

И овде се увек може извести мат. Оба ловца дејствују један поред другог, да би систематски одузимали поља противничком краљу. Идеја извођења



мата је у томе, да се противнички краљ дотера у неки угао, где га се матира. Из најнеповољнијег положаја може се извести мат у 18 потеза.

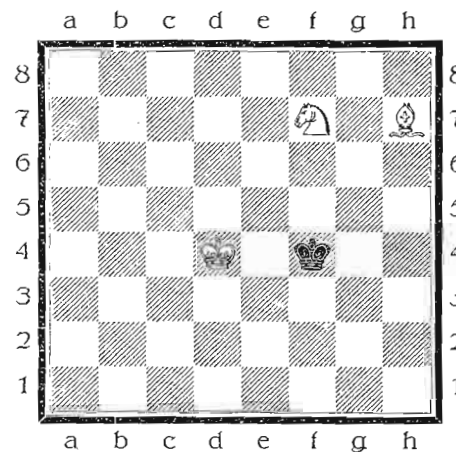
У нашем примеру за матирање је потребно пет потеза:

1. L e6 — g4      K h6 — h7
2. K f6 — f7      K h7 — h6
3. L f2 — e3 +    K h6 — h7
4. L g4 — f5 +    K h7 — g8
5. L e3 — d4 ♯

### 4. Ловац и Боњ противу Краља

У овоме случају идеја је противничког краља дотерати у угао ловчеве боје. Из најнеповољније позиције потребно је 34 потеза за матирање.

Следећу позицију дао је Бурт и уједно извео најбрже решење:

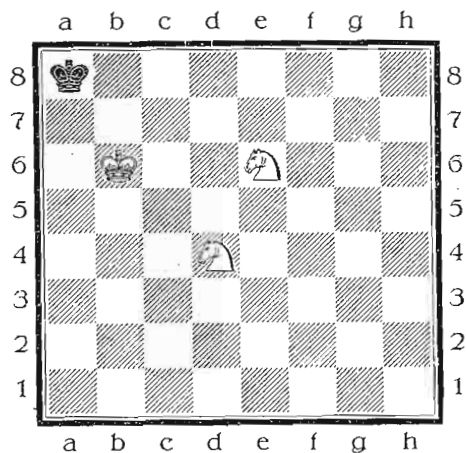


1. L h7 — e4      K f4 — g3
2. K d4 — e3      K g3 — g4
3. L e4 — d3      K g4 — g3
4. L d3 — e2      K g3 — h4
5. K e3 — f4      K h4 — h3
6. S f7 — d6      K h3 — g2

7. S d 6 — e 4      K g 2 — h 3  
 8. K f 4 — g 5      K h 3 — g 2  
 9. K g 5 — g 4      K g 2 — h 2  
 10. L e 2 — f 1      K h 2 — g 1  
 11. L f 1 — h 3      K g 1 — h 2  
 12. S e 4 — d 2      K h 2 — g 1  
 13. K g 4 — g 3      K g 1 — h 1  
 14. L h 3 — g 2 +    K h 1 — g 1  
 15. S d 2 — f 3 ≠

### 5. Два Коња противу Краља

Победа се не може издејствовати. Матирати се може само када би противник погрешно, као на пр. у овом случају:



1. K b 6 — a 6      K a 8 — b 8  
 2. S d 4 — c 6 + ~ ~ ~ ~ ~

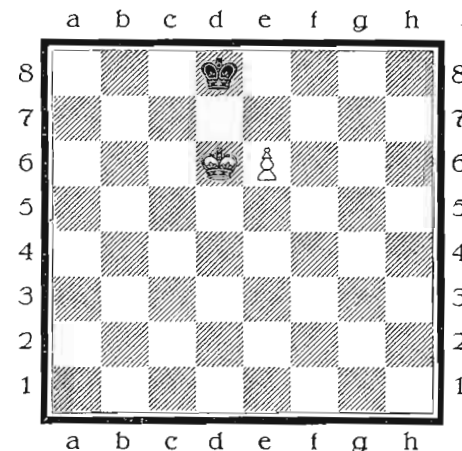
Ако би први играо 2. ~ ~ ~ ~ K b 8 — a 8, бели би му са 3. S e 6 — c 7 дао мат. Црни игра међутим друкчије:

2. ~ ~ ~ ~ ~      K b 8 — c 8

Бели не може извести мат и партија је реми.

### 6. Краљ и пешак противу Краља

Одлуку овде доноси међусобни однос положаја оба краља. Ако стоје у истом правцу, а дели их једно поље, важе се да су у међусобној опозицији. Ако надмоћна страна на потезу излази из опозиције, партија је реми, а у противном случају иста добија.



Ако бели игра, мора напустити опозицију и партија је реми:

1. K d 6 — e 5      ~ ~ ~ ~ ~

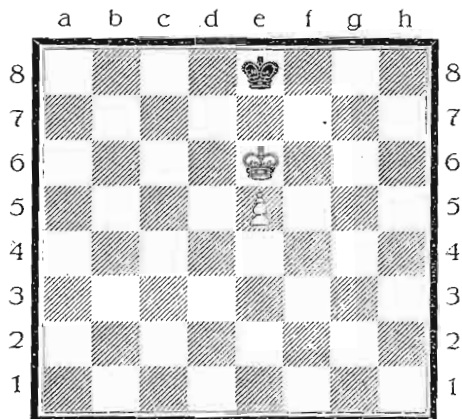
На 1. e 6 — e 7 +, K d 8 — e 8 2. K d 6 — e 6 црни је пат.

1. ~ ~ ~ ~ ~      K d 8 — e 7  
 2. K e 5 — d 5      K e 7 — e 8  
 3. K d 5 — d 6      K e 8 — d 8 реми.

Друга је ситуација, ако је црни на потезу присиљен да напусти опозицију. Бели тада добија:

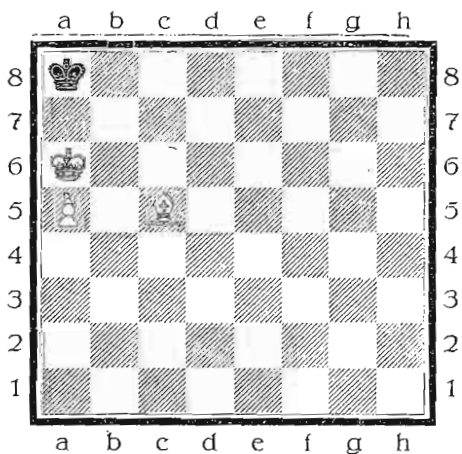
1. ~ ~ ~ ~ ~      K d 8 — e 8  
 2. e 6 — e 7      K e 8 — f 7  
 3. K d 6 — d 7 и добија.

Од овога правила опозиције има важан изузетак, а то је кад краљ достигне шесто поље, а пешак је иза њега. Тада добија без обзира на опозицију.



- a b c d e f g h
1. К e6 — f6      К e8 — f8
  2.    e5 — e6      К f8 — e8
  3.    e6 — e7      К e8 — d7
  4. К f6 — f7 и добија.

Ова правила не важе за угаоног пешака. Чим је противнички краљ пред њим, партија је реми.



Надмоћна страна може имати шта више и ловца, који је противне боје од крајњег угаоног поља, куда треба пешак да стигне, па да је партија ипак реми.

1. К a6 — b6      " " " " " " " "

На 1. L c5 — d6 црни краљ је пат.

1. " " " " " " " "      К a8 — b8

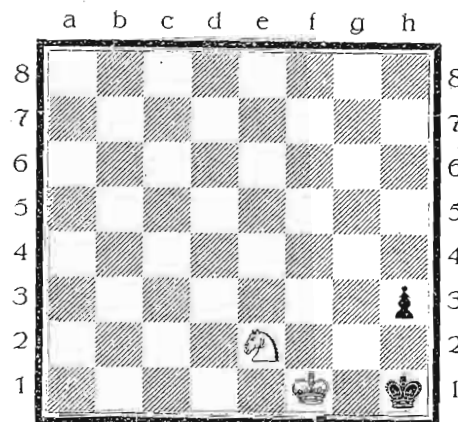
2.    a5 — a6      К b8 — a8

3.    a6 — a7? црни је пат.

Бели не може истерати црнога краља из угла и партија је реми.

Има случајева, да сам коњ може добити противу краља и крајњег пешака као на пр:

Стама

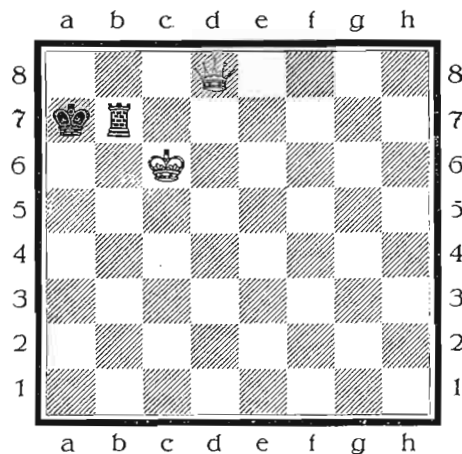


- a b c d e f g h
1. S e2 — g3 + К h1 — h2
  2. S g3 — f5      К h2 — h1
  3. К f1 — f2      К h1 — h2
  4. S f5 — e3      К h2 — h1
  5. S e3 — f1      h3 — h2
  6. S f1 — g3 ≠

Да је црни био на потезу, игра би била нерешена.

### 7. Краљица противу топа

Краљица увек добија противу једнога топа, а противу два је обично реми. Начин, на који краљица добија противу једнога топа, је овај:



1. D d8 — d4 + K a7 — a8

2. D d4 — h8 + K a8 — a7

На 2. ~ ~ ~ ~ T b7 — b8 дошло би 3. D h8 — a1 са матом.

3. D h8 — d8 T b7 — h7

4. D d8 — d4 + K a7 — b8

5. D d4 — f4 + K b8 — a7

6. D f4 — f2 + K a7 — b8

7. D f2 — g3 + K b8 — a7

8. D e3 — g1 + K a7 — b8

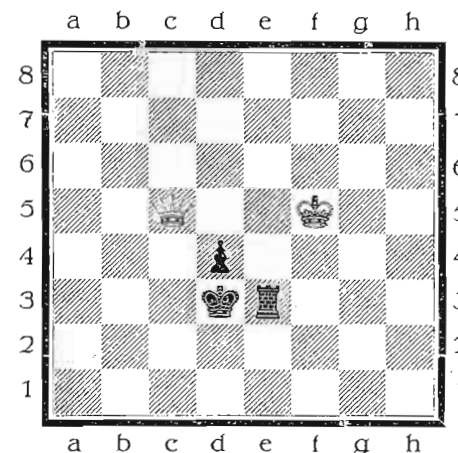
9. D g1 — g8 + и добија топа.

### 8. Краљица противу топа и пешака.

У већини случајева добија краљица. Ако је пешак на свом првобитном пољу (2. односно 7.), а топ и краљ су поред њега, игра је реми. Има веома

занимљивих завршница ове врсте. У овој, коју доносимо, добија краљица.

### Гурецки—Корниц



1. D c5 — c1 T e3 — e2

2. D c1 — d1 + K d3 — e3

3. K f5 — e5 d4 — d3

4. D d1 — g1 + K e3 — d2 +

5. K e5 — d4 ~ ~ ~ ~ ~

Бели краљ је успео доћи пешаку за леђа.

5. ~ ~ ~ ~ ~ K d2 — c2

6. D g1 — g6 T e2 — d2

7. D g6 — c6 + K c2 — b1

На 7. ~ ~ ~ ~ K c2 — d1 добија бели са 8. K d4 — e3.

8. D c6 — c3 T d2 — d1

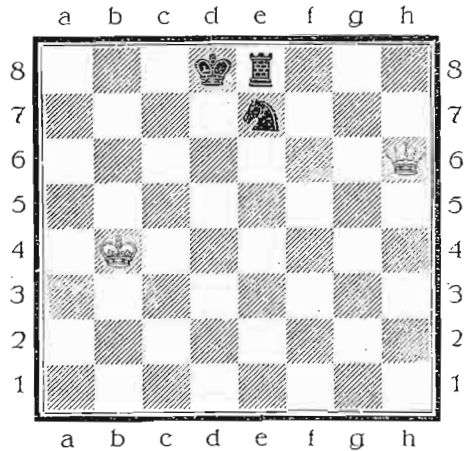
9. D c3 — b3 + K b1 — c1

10. K d4 — e3 и бели добија.

### 9. Краљица противу топа и лаке фигуре.

Већином добија краљица, али има много и реми — позиција.

Ј. Бергер (Дајче Шахцајтунг 1915. г.).



1. D h6 — d6 + K d8 — c8

2. K b4 — c5 S e7 — g8

На 2 ~ ~ ~ S e7 — f5 добија бели са 3.  
D d6 — c6 + и 4. D c6 — d5 +.

3. D d6 — c6 + K c8 — d8

4. K c5 — d6 са неодбрањивом претњом  
мата на d7 или a8.

Да је топ првобитно стајао на g6, партија би  
била неодлучна, јер се бели краљ не би могао при-  
ближити црnome логору.

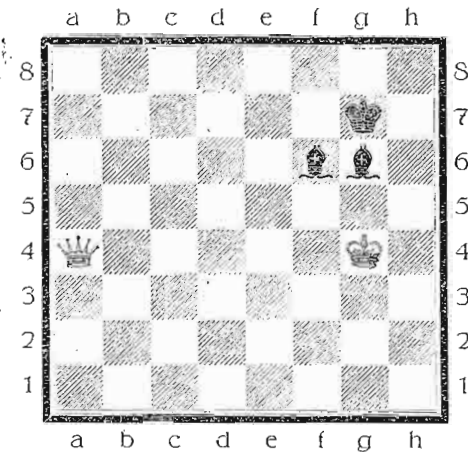
#### 10. Краљица противу два ловца.

У већини случајева добија краљица. Ловци  
ипак могу одржати реми, ако стоје један поред дру-  
гога као неки зид и спречавају приближавање про-  
тивничког краља своме краљу. Познат је као такав  
Лоли-јев пример, који доносим.

(Види пример на страни 137.)

1. D a4 — d7 + K g7 — f8

Потез 1. ~ ~ ~ L g6 — f7 губи, што ћемо  
доказати.



2. D d7 — e6 K f8 — g7

3. K g4 — f4 L g6 — h7

4. D e6 — d7 + K g7 — g6

5. D d7 — e8 + K g6 — g7

6. K f4 — g4 L h7 — g6

7. D e8 — e6 L g6 — h7

8. D e6 — d7 + K g7 — g6

9. D d7 — e8 + K g6 — g7

10. K g4 — h5 L h7 — f5

11. D e8 — c6 L f5 — g6 +

Партија остаје нерешена.

Потез 1. ~ ~ ~ L g6 — f7 губи овако:

2. K g4 — f5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Зид је дакле уклоњен и краљ се приближава.

2. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ L f6 — c3

3. D d7 — c7 L c3 — a1

4. D c7 — a7 L a1 — b2

5. D a7 — b6 L b2 — a3

6. D b6 — d4 + K g7 — g8

7. K f5 — f6 K g8 — f8

8. D d4 — d8 + L f7 — e8  
 9. K f6 — e6 L a3 — b4  
 10. D d8 — f6 + K f8 — g8  
 11. D f6 — g5 + K g8 — f8  
 12. D g5 — f4 +, добија једнога ловца и

тима и игру.

### 11. Краљица противу два коња.

И у овом случају краљица већином добија. Ипак има положаја, где два везана коња одржавају игру реми, а то је где коњи стоје један поред другог, и краљ их штити.



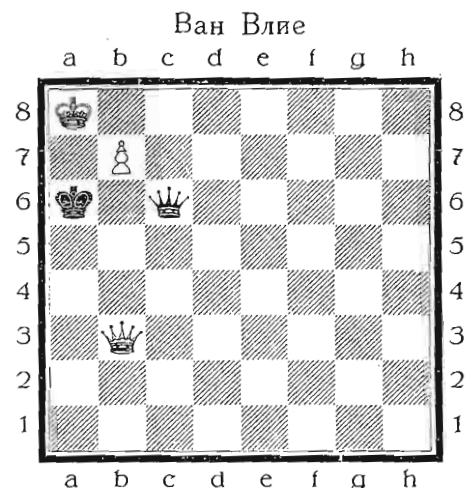
1. D c4 — e6 K f8 — g7  
 2. K g3 — f3 S f6 — h7  
 3. K f3 — g4 S h7 — f8  
 4. D e6 — d6 K g7 — f7  
 5. D d6 — d5 + K f7 — g7  
 6. K g4 — g5? S f8 — h7 +

Бели ће услед преурањеног продирања свога краља још и краљицу изгубити.

Одавде се види, како је тешко приближити се краљем коњима. Тешке су за одбрану само позиције на рубу табле.

### 12. Краљица и пешак противу Краљице.

Већином слабија страна успева одржати реми. Губи обично, ако је противнички пешак стигао седмо поље. У следећем примеру бели овако добија:



1. D b3 — b4 D c6 — h1  
 2. D b4 — a3 + K a6 — b6  
 3. D a3 — b2 + K b6 — c5

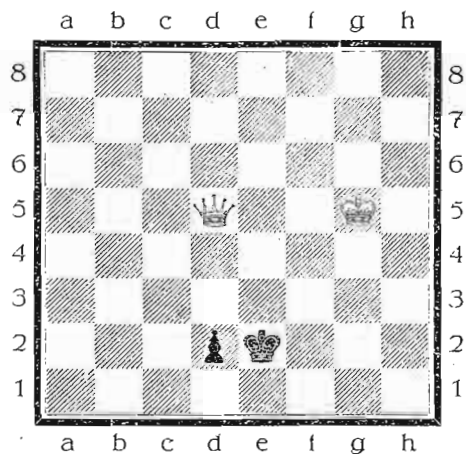
Краљ не сме ићи на c6 или c7; у последњем случају бели жртвује краљицу са 4. D b2 — h2 + и т. д.

4. K a8 — a7 D h1 — h7  
 5. D b2 — b6 + K c5 — d5  
 6. K a7 — a6 и доби.а.

### 13. Краљица противу пешака.

Краљица добија противу пешака, ако исти није још достигао претпоследње поље. Краљица добија

и противу краљем штаћеног пешака на седмоне пољу, ако је тај краљев, краљичин или коњски пешак. Топовски и ловчев пешак држе у истоме случају реми, ако је противнички краљ далеко.



Бели на овај начин добија:

1. D d5 — e4 + K e2 — f2
2. D e4 — d3 K f2 — e1
3. D d3 — e3 + K e1 — d1

Бели је добио важан темпо за свога краља.

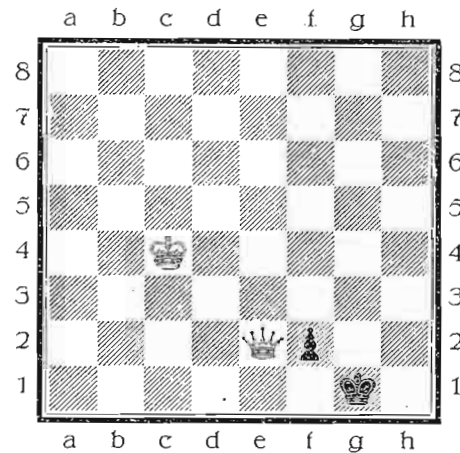
4. K g5 — f4! K d1 — c2
5. D e3 — e2 K c2 — c1
6. D e2 — c4 + K c1 — b2
7. D c4 — d3 K b2 — c1
8. D d3 — c3 + K c1 — d1

Опет је бели добио темпо за свога краља.

9. K f4 — e3 K d1 — e1
10. D c3 × d2 + K e1 — f1
11. D d2 — f2 †

Други је случај код ловчевог или топовског пешака:

### Филидор



Црни ремизира

1. D e2 — g4 + K g1 — h2
2. D g4 — f3 K h2 — g1
3. D f3 — g3 + K g1 — h1!

Бели не може узети пешака због пата, а не може ни краљем напред, те је партија реми.

У следећем случају краљ је близу и бели добија на овај начин:

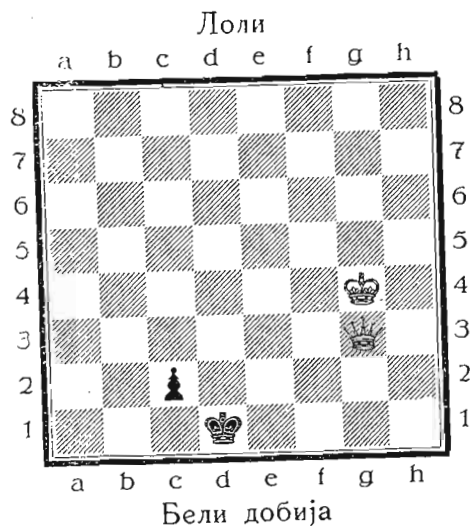
(Види први пример на стр. 142).

1. D g3 — b3 K d1 — d2
2. D b3 — b2 K d2 — d1
3. K g4 — f3! K d1 — d2

Црни не сме створити себи краљицу ради 4. D b2 — e2 †

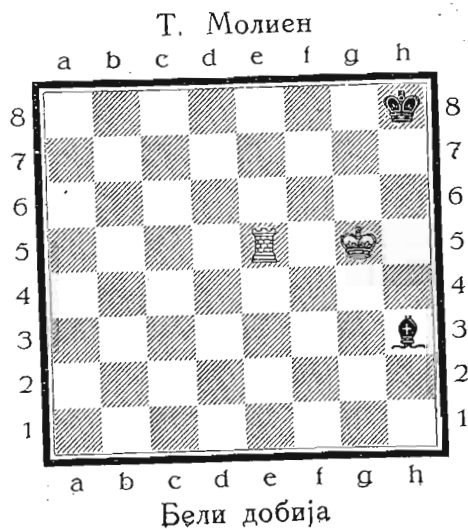
4. K f3 — f2 K d2 — d1
5. D b2 — d4 + K d1 — c1
6. D d4 — b4 K c1 — d1
7. D b4 — e1 †





### Топ противу ловца

Ова завршница је обично реми. Краљ треба при узмицању да бежи у угао противне боје, него што му је ловца. Има доста ипак позиција, где топ добија.



Бели добија.

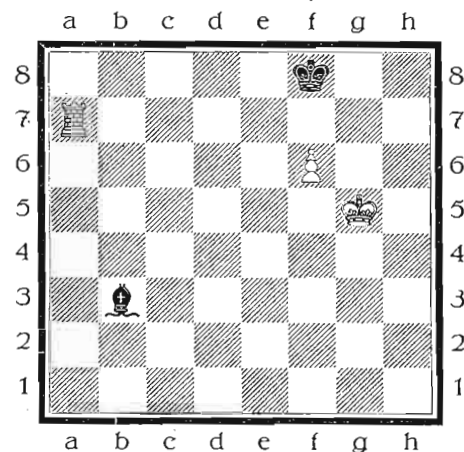
1. T e5 — e8 + K h8 — g7
2. T e8 — e7 + K g7 — f8
3. T e7 — e3 L h3 — d7

Још понајбоље.

4. K g5 — f6 K f8 — g8
5. T e3 — g3 + K g8 — h8
6. K f6 — f7 L d7 — f5
7. T g3 — g8 + K h8 — h7
8. T g8 — g5 и добија.

Има извоничних позиција, где топ и пешак не могу добити противу ловца! Ево један пример:

### Ерколо дел Рио

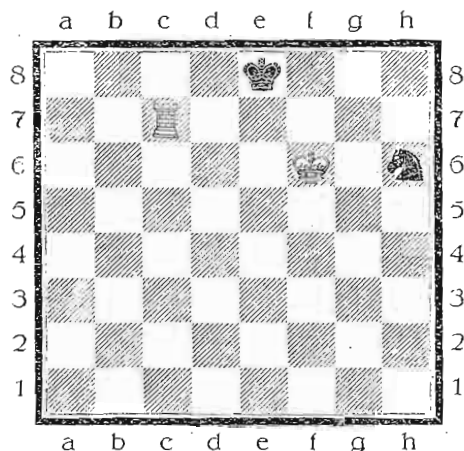


1. T a7 — b7 L b3 — c4
2. T b7 — c7 L c4 — a2
3. K g5 — g6 L a2 — b1 +
4. K g6 — h6 L b1 — a2

Црви креће ловцем по дијагонали а2 до е6 тако да са шахом може гонити краља са поља g6.

15. **Топ противу коња**

Завршица је овде већином реми, ако је коњ близу краља. У противном случају може бити или коњ ухваћен или краљ матиран пре него што му коњ стигне у помоћ.



Црни ремизира

1. T c7 — h7      S h6 — g8 +

Игра је сада реми, пошто се коњ не одваја од краља. Црни би изгубио партију да је играо 1. ~ ~ ~ S h6 — g4 +. На пр.:

2. K f6 — e6      K e8 — d8

3. T h7 — h4      S g4 — e3

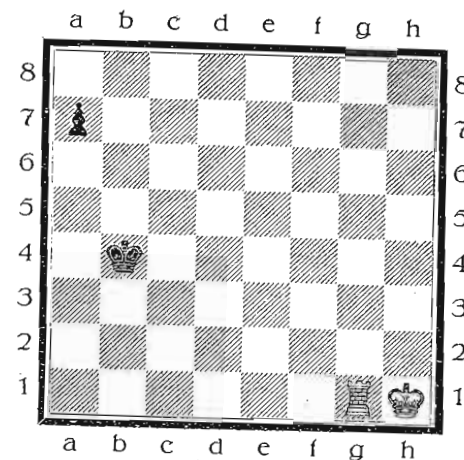
4. T h4 — e4      S e3 — c2

5. K e6 — d5      S c2 — a3

6. K d5 — c5 и за неколико потеза бели ће заробити коња.

16. **Топ против пешака**

Често успева пешак заштићен од краља, да одржи партију реми. Ово се нарочито догађа, кад е противнички краљ далеко.



Црни вуче и ремизира.

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~      a7 — a5

2. K h1 — g2      a5 — a4

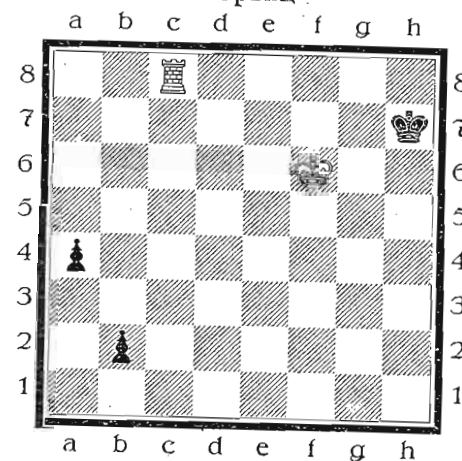
3. K g2 — f2      a4 — a3

4. K f2 — e2      a3 — a2

5. K e2 — d2      K b4 — b3

Партија је реми, јер нити бели може играти K d2 — c1 нити спречити K b3 — b2.

Хорвиц



Бели добија

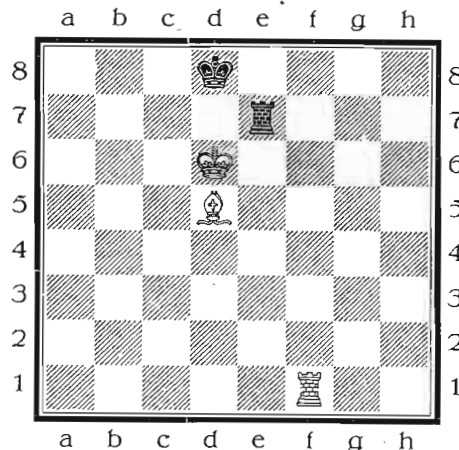
1. T c 8 — c 7 + K h 7 — g 8
2. T c 7 — g 7 + K g 8 — h 8
3. T g 7 — b 7

Црни губи пешака b 2, а тиме и партију. На а 4 — а 3 долази 4. K f 6 — g 6 и црни ће бити матиран.

### 17. Топ и ловац противу топа

Ово је најтежа врста завршница, али је већином ипак реми. У овоме случају бели добија:

Филидор



Бели добија

1. T f 1 — f 8 + T e 7 — e 8
2. T f 8 — f 7 T e 8 — e 2!

Видећемо из решења овога примера, да бели мора црнога топа потиснути на е 1 или е 3, да би могао добити. Погрешно би било 2. ~ ~ ~ T e 8 — h 8 ради 3. T f 7 — a 7, T h 8 — h 6 + 4. L d 5 — e 6!

3. T f 7 — g 7 T e 2 — e 1

4. T g 7 — b 7 T e 1 — c 1

На 4. K d 8 — c 8 долази 5. T b 7 — a 7, T e 1 — b 1 6. T a 7 — f 7, K c 8 — b 8 (на 6. ~ ~ ~ ~ ~ T b 1 — b 6 + 7. L d 5 — c 6, K c 8 — b 8 8. T f 7 — f 8 +, K b 8 — a 7 9. T f 8 — a 8 ≠) 7. T f 7 — f 8 +, K b 8 — a 7 8. T f 8 — a 8 +, K a 7 — b 6 9. T a 8 — b 8 + и добија топа.

5. L d 5 — b 3 T c 1 — c 3

Овај потез даје црноме најдужу одбрану.

6. L b 3 — e 6 T c 3 — d 3 +
7. L e 6 — d 5 T d 3 — c 3
8. T b 7 — d 7 + K d 8 — c 8
9. T d 7 — f 7 K c 8 — b 8
10. T f 7 — b 7 + K b 8 — c 8
11. T b 7 — b 4 K c 8 — d 8

На 11. ~ ~ ~ T c 3 — d 3 одмах одлучује 12. T b 4 — a 4.

12. L d 5 — c 4 K d 8 — c 8
13. L c 4 — e 6 + K c 8 — d 8
14. T b 4 — b 8 + T c 3 — c 8
15. T b 8 × c 8 ≠

### 18. Топ и коњ противу топа

Топ и коњ у вези противу топа могу добити само у неким рубним позицијама, а иначе је увек реми.

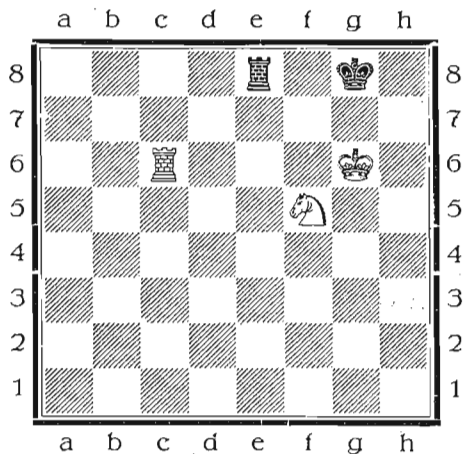
(Види пример на страни 148.)

1. T c 6 — a 6 K g 8 — f 8

На 1. ~ ~ ~ K g 8 — h 8 долази 2. S f 5 — e 7, T e 8 — b 8 3. K g 6 — h 6, T b 8 — d 8 4. S e 7 — g 6 +, K h 8 — g 8 5. T a 6 — a 7 и добија.

На 1. ~ ~ ~ T e 8 — f 8 долази 2. S f 5 — e 7 + K g 8 — h 8 3. T a 6 — a 1 и добија.

## Л. Центурини



Бели добија

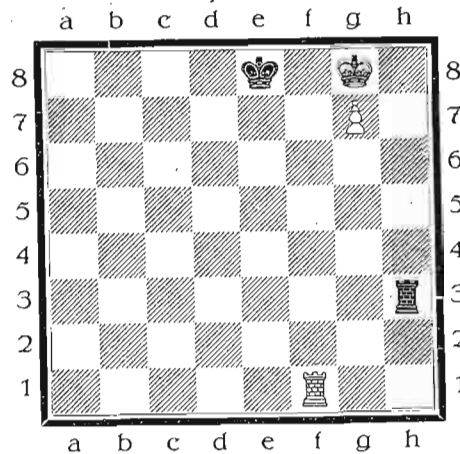
На 1. ~ ~ ~ Т е 8 — б 8, с 8 или д 8 одлу-  
чује 2. Т а 6 — ф 6, К г 8 — х 8 3. К г 6 — х 6  
са S ф 5 — е 7 као и у тексту.

2. Т а 6 — ф 6 + К ф 8 — г 8
3. S ф 5 — х 6 + К г 8 — х 8
4. К г 6 — ф 7 Т е 8 — а 8
5. S х 6 — ф 5 Т а 8 — а 7 +
6. К ф 7 — г 6 Т а 7 — а 8
7. К г 6 — х 6 Т а 8 — е 8
8. S ф 5 — е 7 Т е 8 — а 8
9. Т ф 6 — ф 7 Т а 8 — а 6 +
10. S е 7 — г 6 + К х 8 — г 8
11. Т ф 7 — г 7 †

## 19. Топ и пешак противу топа

Ова занимљива завршница већином је нерешена,  
ако је противнички краљ пред пешаком. У против-  
ном случају пешак обично добија.

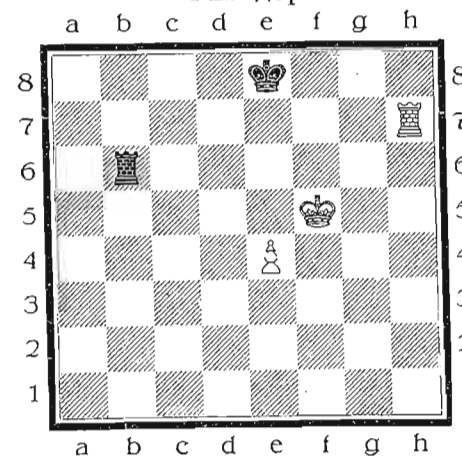
## Лупена



Бели добија

1. Т ф 1 — ф 4 Т х 3 — х 1
2. Т ф 4 — е 4 + К е 8 — д 7
3. К г 8 — ф 7 Т х 1 — ф 1 +
4. К ф 7 — г 6 Т ф 1 — г 1 +
5. К г 6 — ф 6 Т г 1 — ф 1 +
6. К ф 6 — г 5 Т ф 1 — г 1 +
7. Т е 4 — г 4 и добија.

Филидор



Црни ремизира

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ Т b6 — a6
2. e4 — e5 Т a6 — b6
3. Т h7 — a7 Т b6 — c6
4. e5 — e6 Т c6 — c1!

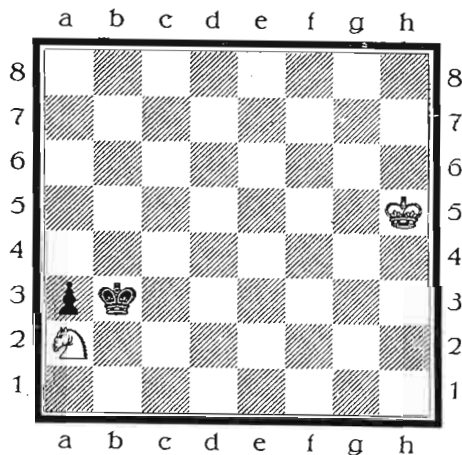
Чим пешак у овој позицији дође до шесте хоризонтале, топ мора ићи доле.

5. К f5 — f6 Т c1 — f1 +

Црни дотле даје шахове, док се противнички краљ не одвоји од свога пешака. Тада црни топ напада пешака и игра је реми.

### 20. Коњ противу пешака

Коњ држи реми противу пешака, који још није прешао шесто поље.



Бели ремизира

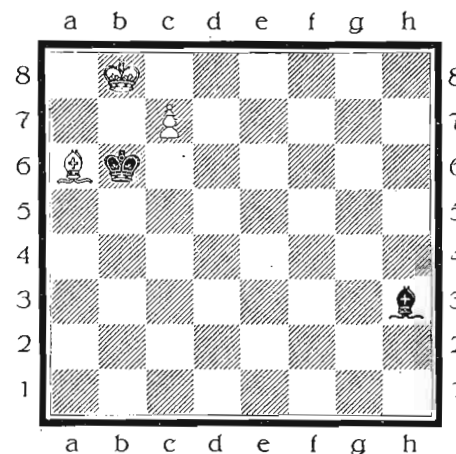
1. S a2 — c1 + К b3 — b2
2. S c1 — d3 + К b2 — c2
3. S d3 — b4 + К c2 — b3
4. S b4 — d3

Бели држи игру реми, пошто на a3 — a2 игра 5. S d3 — c1 + и узима пешака.

### 21. Ловац и пешак противу ловца

Ако су ловци противне боје, игра је увек реми. У случају да су исте боје, игра се у извесним позицијама може добити.

Центурини



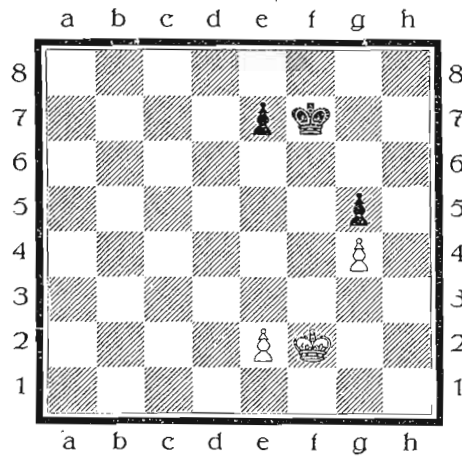
Бели добија

1. L a6 — c8 Л h3 — f1
2. L c8 — g4 Л f1 — a6
3. L g4 — f3 и добија.

### 22. Пешаци противу пешака.

Овде је врло важна т. зв. опозиција, коју смо раније објаснили. Чести је случај, да онај, који има опозицију, добија партију. Краљеви су у опозицији не само, ако их дели једно поље, него може бити и три или пет, дакле само непаран број. Карактеристика је опозиције да су оба краља на пољу исте боје.

## Салвиоли



Ко је на потезу, добија

1. K f2 — f3 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Бели краљ је дакле ухватио опозицију према црноме.

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ K f7 — f6

На 1. ~ ~ ~ ~ e7 — e5 2. K f3 — e4, K f7 — e6 3. e2 — e3 бели искоришћујући позицију добија пешака.

Исто тако није добро за црнога 1. ~ ~ ~ ~ e7 — e6 2. K f3 — e4, K f7 — f6, 3. e2 — e3, K f6 — f7 4. K e4 — e5, K f7 — e7 5. e3 — e4 и бели опет добија пешака.

2. K f3 — e4 K f6 — e6

3. e2 — e3 K e6 — f6

4. K e4 — d5 e7 — e6 +

5. K d5 — d6 K f6 — f7

6. e3 — e4 K f7 — f6

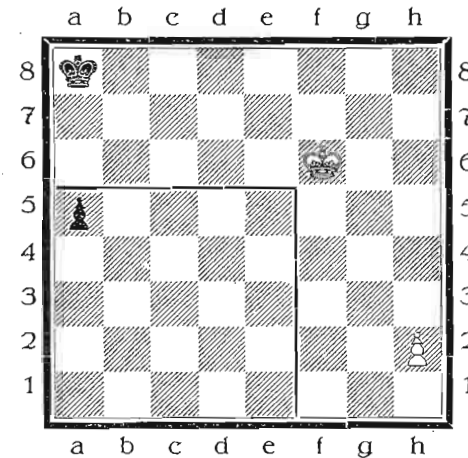
7. e4 — e5 + K f6 — f7

8. K d6 — d7 и добија.

Црни на потезу у овоме примеру добија на исти начин, јер је положај симетричан.

Дакле, ко ту има опозицију, тај има и потребни темпо за добитак партије.

Ако је неки пешак слободан и иде напред, обично се гледа, да ли је *прошивнички краљ* у његовом *квадрану*, т. ј. да ли има могућности да га стигне или не.



Ко је на потезу, добија.

А. Бели на потезу:

1. K f6 — e5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

Бели је краљ дакле ушао у квадрат, те стиже црнога пешака.

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ K a8 — b7

2. h2 — h4 a5 — a4

3. K e5 — d4 и добија, јер црни краљ није у квадрату белог пешака, док је бели краљ у квадрату црнога.

В. Црни на потезу:

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ a5 — a4

2. K f6 — e5 ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~

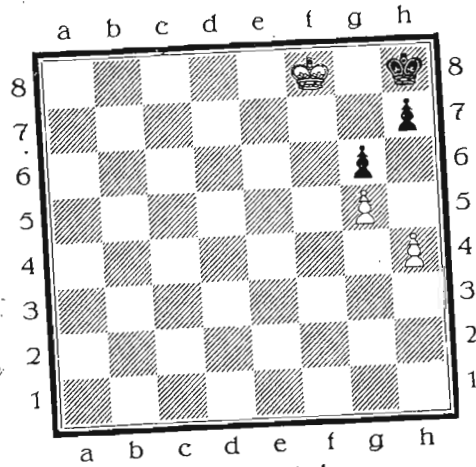
Ни потез 2. h2 — h4 не помаже, јер црни пешак раније стиже за краљицу и заузима дијагоналу.

2. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ а 4 — а 3

Црног пешака бели краљ не може стићи, те је победа црнога сигурна!

У овом примеру бели добија без обзира, ко је на потезу:

Валкер



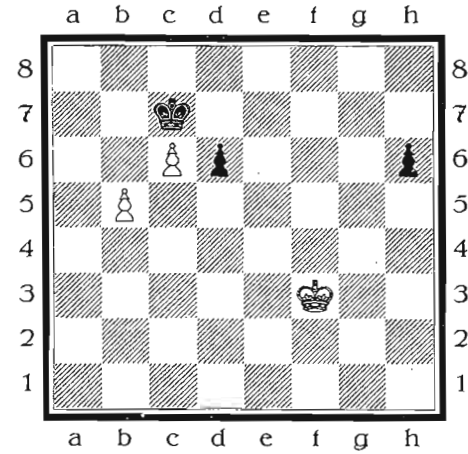
Бели добија

1. К f8 — f7            h7 — h6
2. К f7 × g6            h6 × g5
3. h4 × g5            К h8 — g8
4. К g6 — h6            К g8 — h8
5. g5 — g6 и добија.

Ако је црни на потезу:

1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~            h7 — h6
- На 1. ~ ~ ~ ~ ~ h7 — h5 добија бели са 2. К f8 — f7, К h8 — h7 3. К f7 — f6 и т. д
2. h4 — h5!            К h8 — h7
3. К f8 — f7 и један пешак биће краљица

Клинг и Хорвиц



Бели вуче и добија.

1. К f3 — f4            К c7 — b6

Црни пешаци не смеју напред, јер бели краљ првога, који крене, одмах хвата а другога касније сустиже.

2. К f4 — f5            К b6 — c7
3. К f5 — f6            К c7 — b6
4. К f6 — e6!            К b6 — c7

На 4. ~ ~ ~ ~ h6 — h5 долази 5. Ке6 — d7.

5. Ке6 — d5            h6 — h5
6. b6 — b5 +            К c7 × b6
7. К d5 × d6            h5 — h4
8. c6 — c7 и добија.

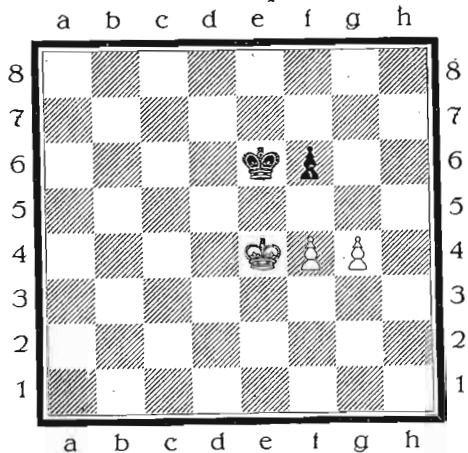
У следећој позицији црни држи реми иако бели има пешака више:

(Види први пример на страни 156).

1. f4 — f5 +            Ке6 — e7
2. Ке4 — d5            Ке7 — d7
3. К d5 — c5            К d7 — c7

Или ако је црни на потезу:

## Валкер

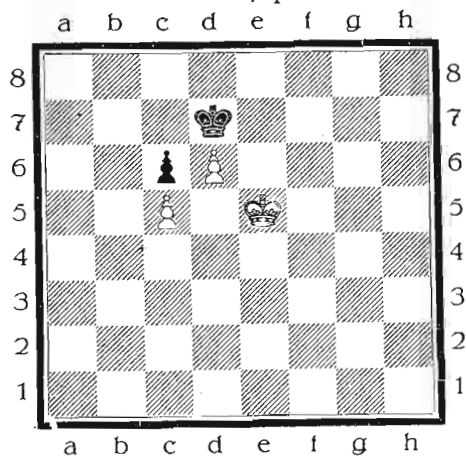


Црни ремизира.

1. ~ ~ ~ ~ ~ f6 — f5 +
2. g4 × f5 + Ke6 — f6
3. Ke4 — f3 Kf6 × f5 Реми.

Који пут, када се има пешака више, партија се може добити једино жртвом тога пешака, као на пр. у овоме случају:

## Алгајер

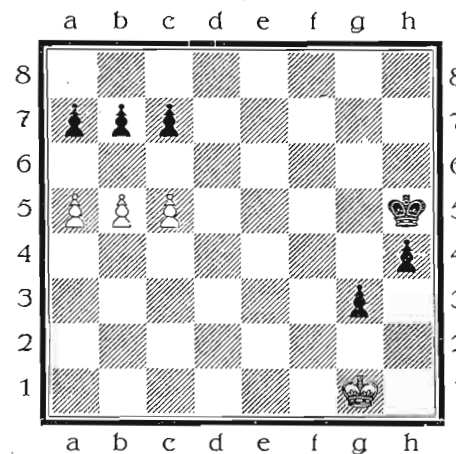


Бели добија

1. Ke5 — f6 Kd7 — d8
2. d6 — d7 Kd8 × d7
3. Kf6 — f7 Kd7 — d8
4. Kf7 — e6 Kd8 — c7
5. Ke6 — e7 Kc7 — c8
6. Ke7 — d6 Kc8 — b7
7. Kd6 — d7 Kb7 — b8
8. Kd7 × c6 и добија.

Занимљива је ова позиција:

## Сарат



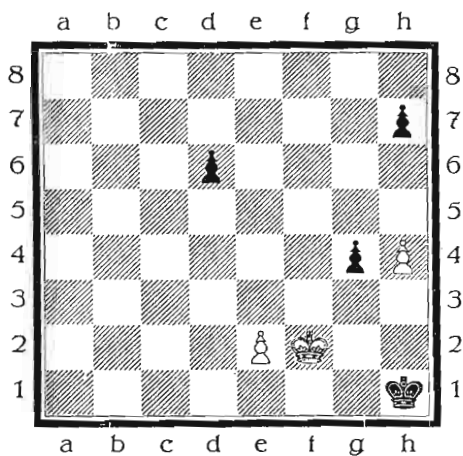
Бели вуче и добија

Овде је бели привидно изгубљен, али стварно добија са финим продором пешака.

1. b5 — b6! c7 × b6
- На 1. ~ ~ ~ a7 × b6 добија 2. c5 — c6
2. a5 — a6 b7 × a6
3. c5 — c6 и одлази за краљицу.



А. Ринк



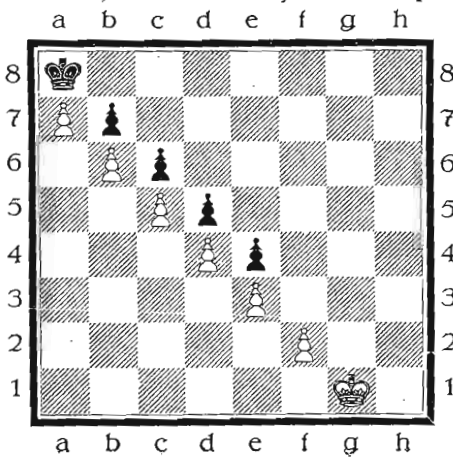
Бели вуче и ремизира.

Белој позицији као да нема помоћи. Славни француски проблемски мајстор Анри Ринк нашао јој је ипак лека:

1. K f2 — g3            h7 — h5
2. e2 — e4            K h1 — g1
3. e4 — e5!!        d6 × e5

Бели је пат.

Оригиналан је ток ове чувене завршнице:



1. f2 — f3            e4 × f3
2. K g1 — f1        f3 — f2
3. e3 — e4        d5 × e4
4. K f1 × f2        e4 — e3 +
5. K f2 — e1        e3 — e2
6. d4 — d5        c6 × d5
7. K e1 × e2        d5 — d4
8. K e2 — d2        d4 — d3
9. c5 — c6        b7 × c6
10. K d2 × d3        K a8 — b7
11. K d3 — c4        K b7 — a8
12. K c4 — c5        K a8 — b7
13. K c5 — d6        c6 — c5
14. a7 — a8D+ K b7 × a8
15. K d6 — c7 и бели добија.

## Четврти део

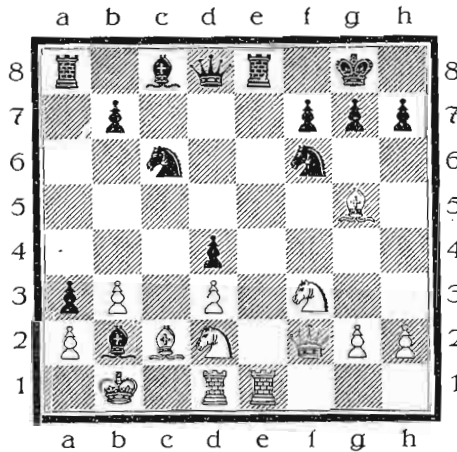
### Проблеми и студије

Познавање овога дела шаха веома је корисно свакоме шахисти. Колико је непријатно посматрате играча, који може брзо матирати противника, а не види то, па још на концу пропушта добитак! Уживање је гледати како добар мајстор дивним жртвама или нарочитом прецизношћу изводи брзу победу. Шах се тада приказује у другим бојама, видимо ту идеју како триумфује, сведоци смо победе духа над материјом.

Пре него што пођемо даље, разгледаћемо неколико позиција из партија мајстора, где су они комбинацијом и жртвама убрзали добитак.

#### Позиција бр. 1

Црни: Аљехин



Бели: Гончаровски

Црни вуче и оставља четири пута краљицу на удару:

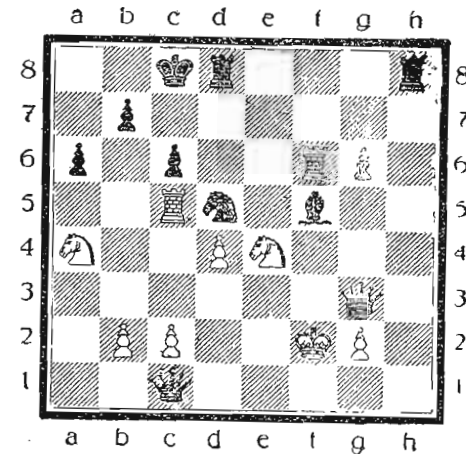
1. ~ ~ ~ ~ ~ S f6 — d5!!
2. T e1 × e8 + D d8 × e8
3. S d2 — e4 D e8 × e4!!
4. L g5 — d2 D e4 — e3!!
5. T d1 — e1 L c8 — f5
6. T e1 × e3 d4 × e3
7. D f2 — f1 e3 × d2
8. L c2 — d1 S c6 — b4
9. По вољи S d5 — c3 ≠

Занимљиво је, да је ову партију играо Аљехин у Одеси 1918. г. не гледајући на таблу.

#### Позиција бр. 2.

(Ирано у Бармену 1919.)

Црни: Н. Н.



Бели: Мизес

Бели на потезу добија елегантно:

1. S a4 — b6 +!! S d5 × b6

2. T c5 × c6 +!! b7 × c6

3. T f6 × c6 + Kc8 — d7

На 3. ~~~ Kc8 — b7 долази 4. Dg3 — c7 +,  
Kb7 — a8 5. Tc6 × b6 и мат се не да  
бранити.

4. Tc6 — c7 + Kd7 — e8

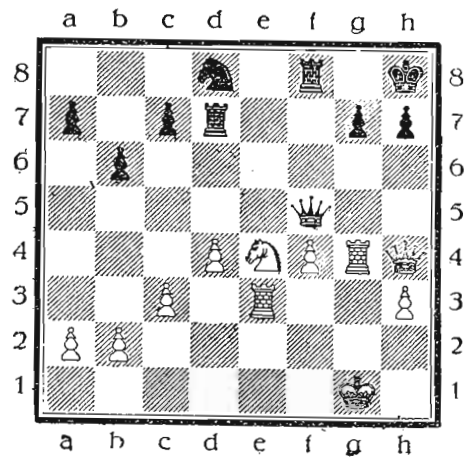
5. Se4 — f6 + Ke8 — f8

6. Dg3 — a3 + и мат у идућем потезу.

### Позиција бр. 3.

(Играно у Марсељу јуна 1925.)

Црни: Н. Н.



Бели: Рено

Бели је на потезу поставио фину замку, у коју је црни упао:

1. Tg4 — g5! Df5 × f4?

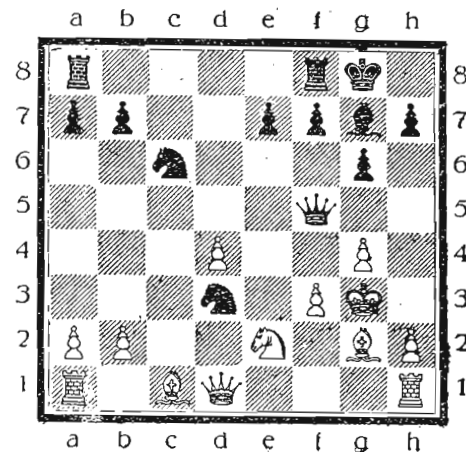
2. Dh4 × f4 Tf8 × f4

3. Se4 — f6!! Sd8 — e6

4. Sf6 × d7 Црни предаје.

### Позиција бр. 4.

Црни: Аљехин



Бели: Корутински

Црни на потезу жртвује краљицу и коњима матира противника:

1. ~ ~ ~ ~ ~ S c6 × d4!!

2. g4 × f5 S d4 × f5 +

3. Kg3 — g4 h7 — h5 +

4. Kg4 — h3 S d3 — f2 ♯

### Позиција бр. 5.

(Види први пример на страни 164.)

Аљехин као црни на потезу опет изводи ванредно леп мат:

1. ~ ~ ~ ~ ~ Dh5 × h3!!

2. g2 × h3 Se4 — f2 +

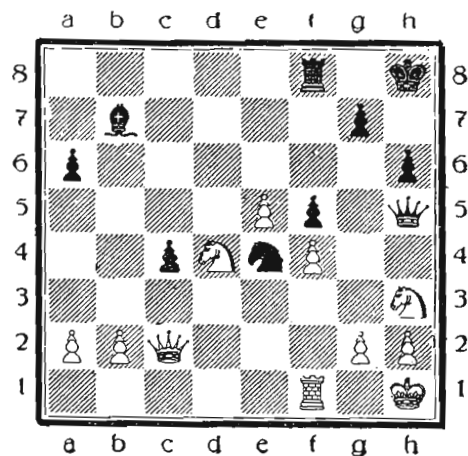
3. Kh1 — g1 Sf2 × h3 ♯

### Позиција бр. 6.

(Види други пример на страни 164.)

Партија на око има реми-изглед, али бели ипак елегантно осигурава себи добитак:

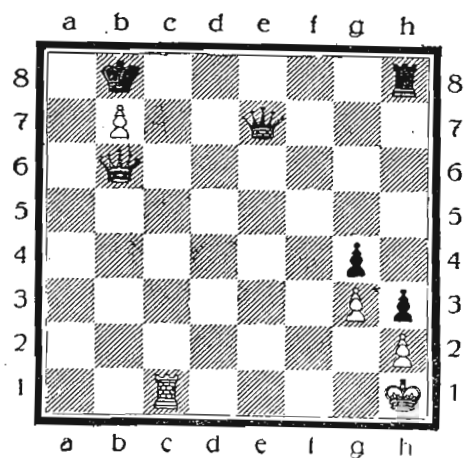
Диаграм позиције бр. 5.  
Црни: Аљехин



Бели: Д-р. Торес

Позиција бр. 6.

Из једне Чигоринове партије:

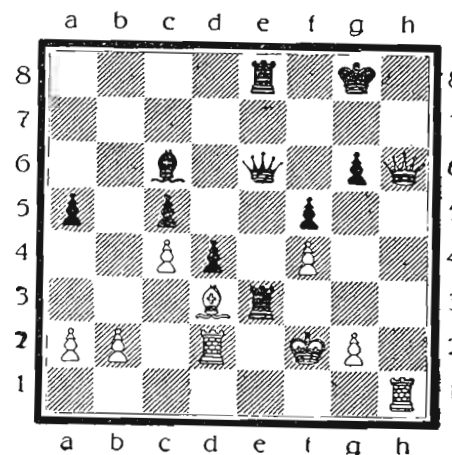


1. T c1 — c8+! T h8 × c8
2. D b6 — a7+!! K b8 × a7

3. b7 × c8 S+!! Црни предаје, јер не остати са фигуром мање.

Позиција бр. 7.

Црни: Рубинштајн



Бели: Кмох

Рубинштајн је у својој турнирској партији противу Кмоха на Семерингу 1926. г. извео врло елангант завршетак:

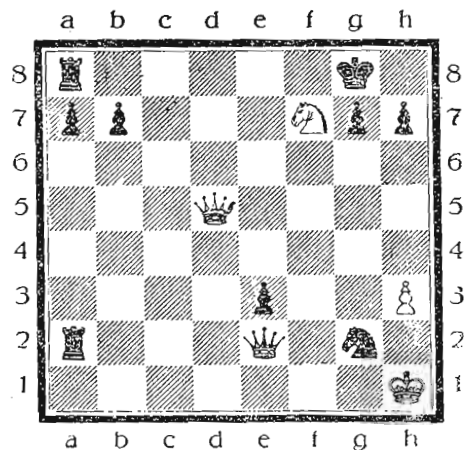
- |                    |              |
|--------------------|--------------|
| 1. ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ ~ | T e3 — f3+!! |
| 2. g2 × f3         | D e6 — e3+   |
| 3. K f2 — f1       | D e3 × f3+   |
| 4. T d2 — f2       | D f3 — d1 ≠  |

Позиција бр. 8.

Бели овако изводи добитак:  
(Види пример на страни 166.)

1. S f7 — h6+ K g8 — h8
2. D d5 — g8+!! T a8 × g8
3. S h6 — f7 ≠

## Угушени мат



Из ових примера јасно видимо, колику улогу у неким позицијама могу играти комбинације са жртвама. Дobar играч ће умети проценити, када је прави тренутак за њих. Сада ћемо прећи најважније врсте проблемских задатака.

## 1. Мат проблеми

Нарочито подрује шаховске вештине чине мат-проблеми. Задатак им је дати мат (реч „мат“ на перзијанском језику значи „мртав“) у траженом броју покрета. Позиционо морају бити могући, а решење не сме бити неки прости покрет као на пример узимање неке туђе фигуре или давање шаха у првом покрету.

Свака фигура на дасци мора имати неку улогу, јер је иначе у уметничком проблему она непотребна. При решавању проблема треба обратити пажњу на ове ствари:

1. У свакоме проблему бели има први покрет.
2. Црни је дужан бранити се најбоље што је могуће, да спречи заказани мат.
3. Ако црnome не успе једна одбрана, дужан је покушати другу. Бели онда обично нађе неки другачији мат. Тако настају „варијанте“.

4. Први покрет зове се „кључем проблема“. Исправан проблем може имати само један кључ.

5. Проблем је решен, ако је црни испробао све одбране то јест изнашао све варијанте. Најваж-



Интернационални проблемски мајстор Исидор Грос.

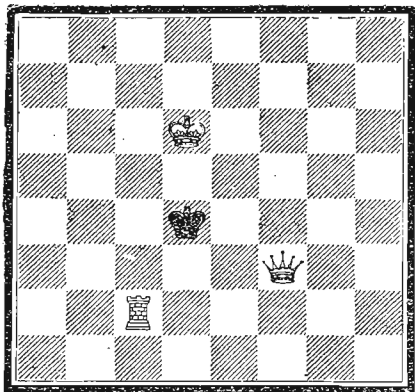
нија и најинтересантнија варијанта садржи идеју проблема, па чини т. зв. „главну игру“.

Велики полет проблема почиње појавом Loyd-а, који истина није основао своју школу, али је својим нечувеним богатством идеја зато исцрпео готово сво врело проблемских идеја. Сјајни стилистичар Конрад Бајер је утро пута данашњој композицији. Он није пазио само на идеју и композицију, већ и на форму т. ј. *чистошћу мата* и *економију*. Ови принципи су после дошли до најоштријег израза у *Немачкој школи*, која најјаче наглашава идеју и дубину положаја уз потпуно очувану економију и чистоту мата. *Чешка школа* највише пази на форму, те заповставља идеју, а главно јој је техника. *Американска* следи стопе Loyd-а, док *енглеска* има велику сличност са чешком, али не наглашава толико форму. Најважнији су према томе услови модерног проблема добро и оштро изражена идеја, дубина распореда и велика техника.

Доносим примере таквих задатака:

Проблем бр. 1.

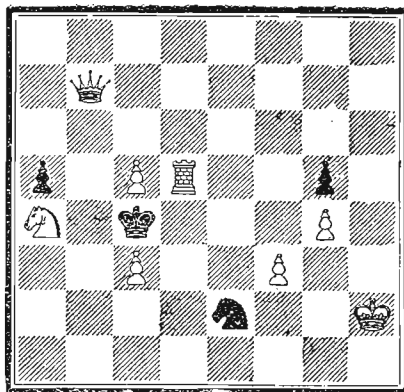
Е. Карпентер



Мат у 2 потеза

Проблем бр. 2.

Исидор Грос (Карловац)

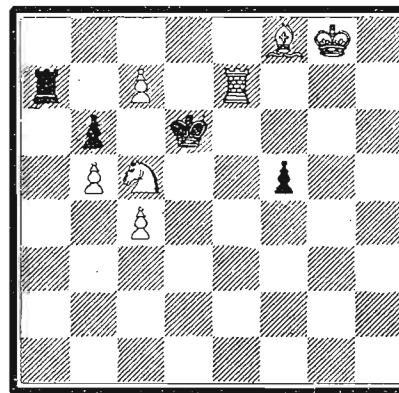


Мат у 2 потеза

\* Решења ових проблема на крају 4. дела књиге.

Проблем бр. 3.

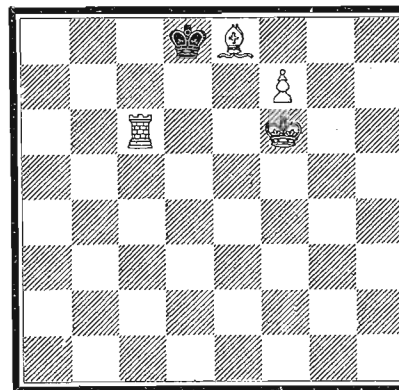
Андреј Антон Уршић  
(Вођерско)



Мат у 2 потеза

Проблем бр. 5.

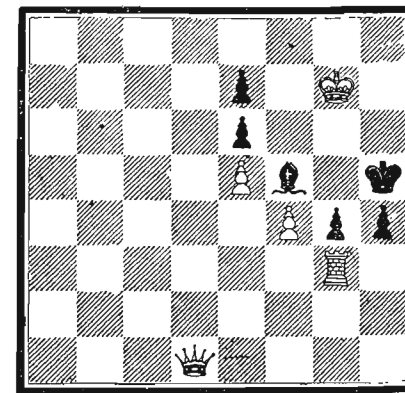
А. Шинкман



Мат у 2 потеза

Проблем бр. 4.

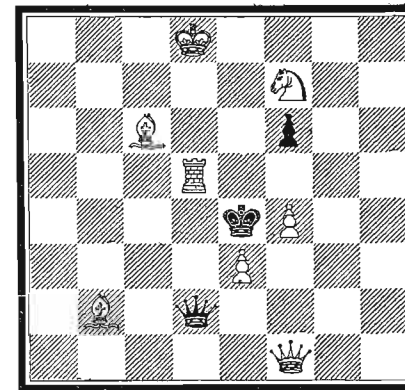
Х. Фон Готшал



Мат у 2 потеза

Проблем бр. 6.

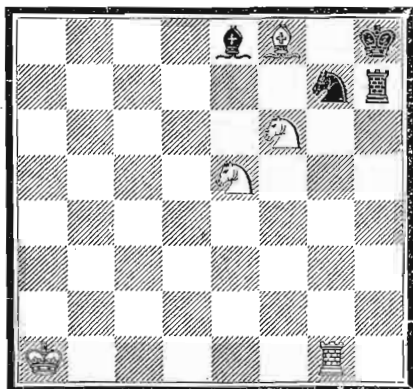
Самуел Лојд



Мат у 2 потеза

## Проблем бр. 7.

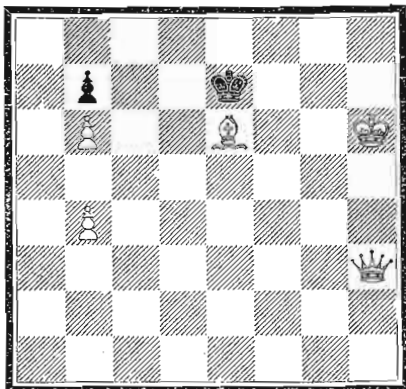
А. Андерсен



Мат у 3 потеза

## Проблем бр. 8.

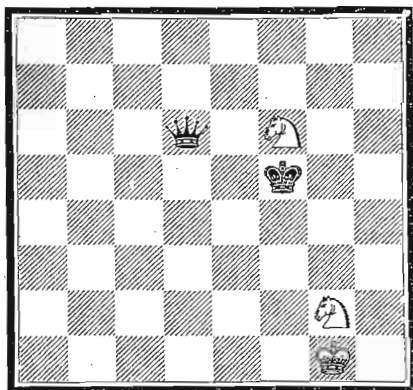
О. Бренандер



Мат у 3 потеза

## Проблем бр. 9.

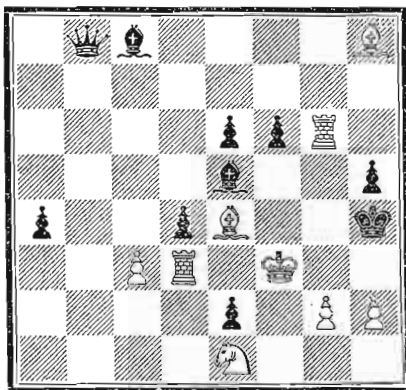
Д-р Волф (Загреб)



Мат у 3 потеза

## Проблем бр. 10.

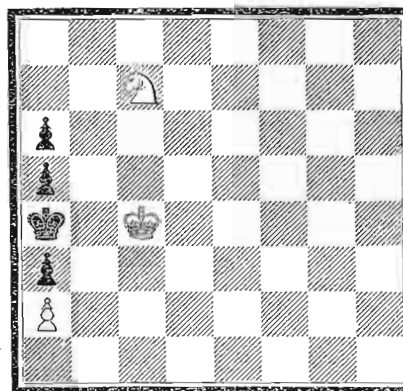
Душан Ристић



Мат у 3 потеза

## Проблем бр. 11.

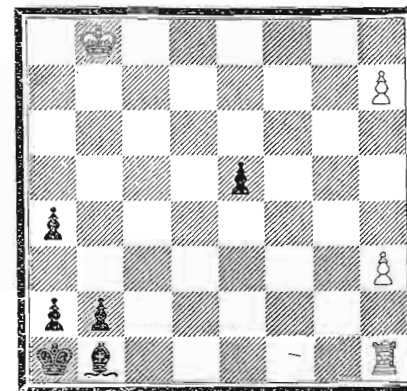
Д-р Антон Шваб (Цеље)



Мат у 4 потеза

## Проблем бр. 12.

Д-р Антон Шваб (Цеље)



Мат у 6 потеза

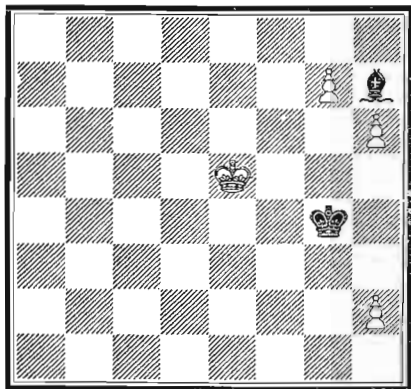
## 2. Студије завршница

Ова врста шаховских задатака разликује се од мат-проблема по томе, што се овде не тражи мат у неколико потеза као тамо, већ се испитује: „Може ли се партија добити“, или „Да ли може још спасти на реми“. Проучавање ових студија веома је корисно свакоме играчу и много пута ће се он у практичној партији користити тим искуством. Која пут се може привидно изгубљена позиција спасти неком поентиравом комбинацијом или маневром, па истргнути противнику готово сигурну победу из шака. Аљехин је на пр. једном остао при игри с фигуром мање. Он је тада спретно мењао фигуре и пешаке, те се је његов противник, уверен у сигурну победу, силно запрепастио, када је у завршници остао само с два коња, па је није могао наравно добити.

Доносим овде неколико занимљивих студија:

Студија бр. 1. \*

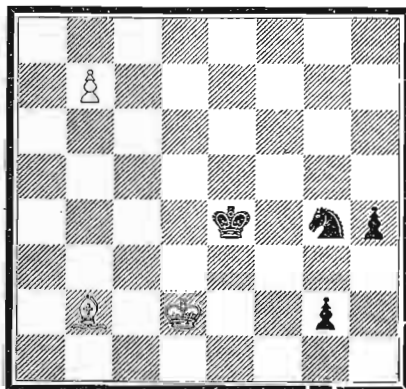
(Д-р Тараш)



Бели вуче и добија

Студија бр. 2.

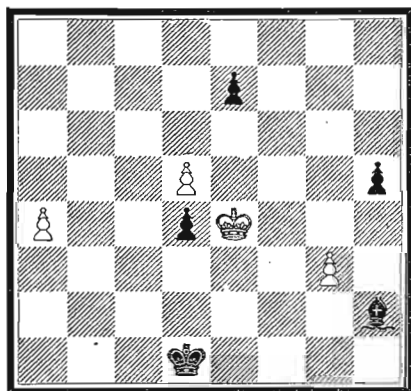
(Стама)



Бели вуче и добија

Студија бр. 3.

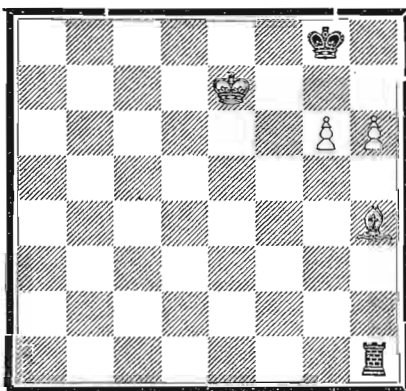
(Г. Берхардт)



Бели вуче и ремизира

Студија бр. 4.

(Штајниц)

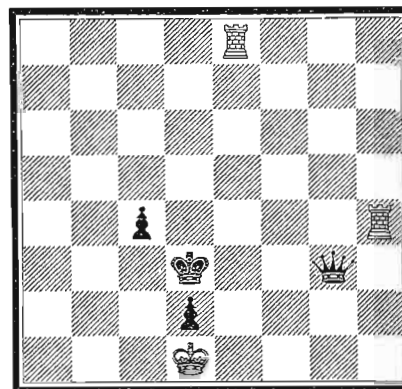


Бели вуче и добија

\* Решења на крају 4. дела књиге.

Студија бр. 5.

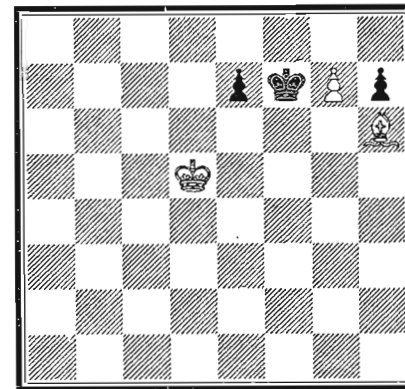
(Стама)



Бели вуче и ремизира

Студија бр. 6.

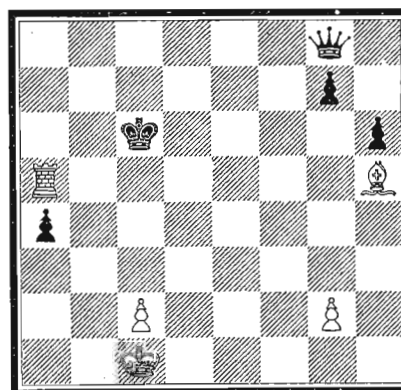
(А. Троицки)



Бели вуче и добија

Студија бр. 7.

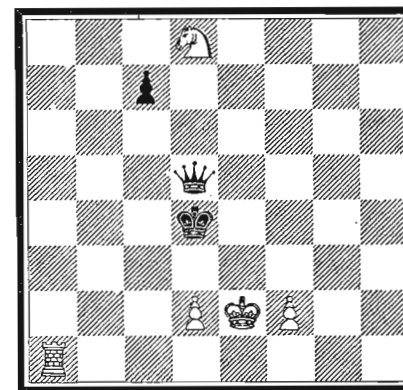
(Аври Ринк)



Бели вуче и добија

Студија бр. 8.

(Хорвиц)

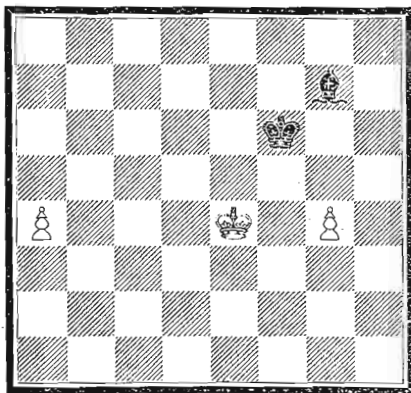


Бели вуче и добија



## Студија бр. 9.

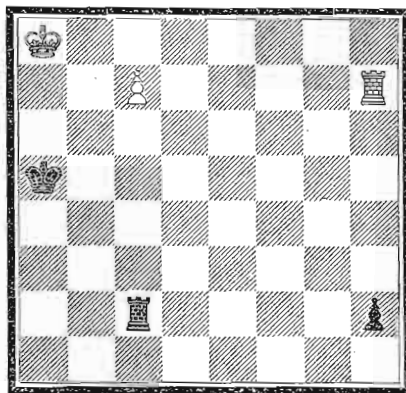
(Хорвиц)



Бели вуче и добија

## Студија бр. 10.

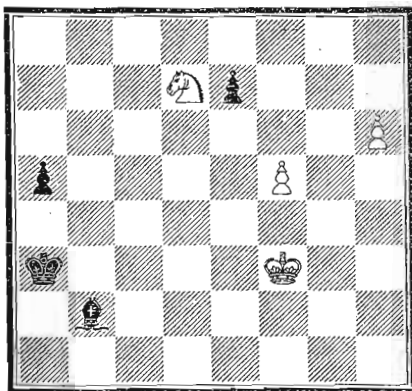
(Д-р Е. Ласкер)



Бели вуче и добија

## Студија бр. 11.

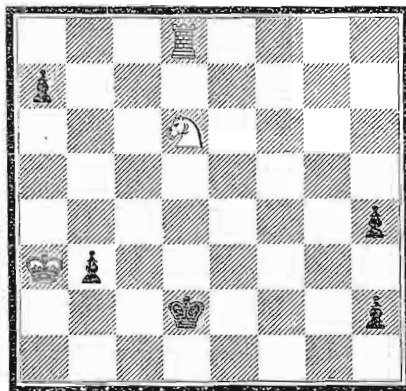
(Апри Ринк)



Бели вуче и добија

## Студија бр. 12.

(Рети)



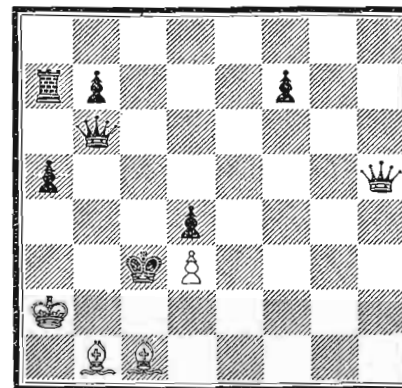
Бели вуче и добија

## 3. Шаховски Куриозитети

У ову групу спадају само-мати, капричи и разни условни задаци, који немају идејне везе са практичном партијом. И ако играч нема од њихових студија директне користи за напредак у практичној игри, ипак су ти задаци доста омиљени на западу. Код само-мата није тежња матирати противника већ себе; друга страна наравно покушава то спречити. Доносим неколицину разних куриозних задатака. Међу њима има их и веома духовитих.

## Задатак бр. 1. \*

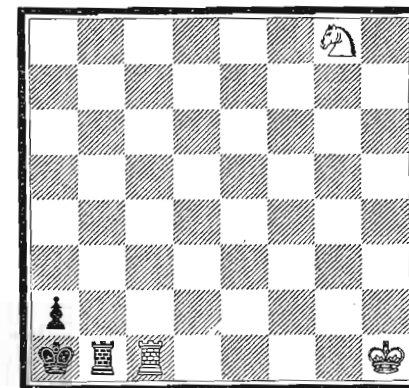
(Роберт Браун)



Самомат у 2 потеза

## Задатак бр. 2.

(Г. Мор)

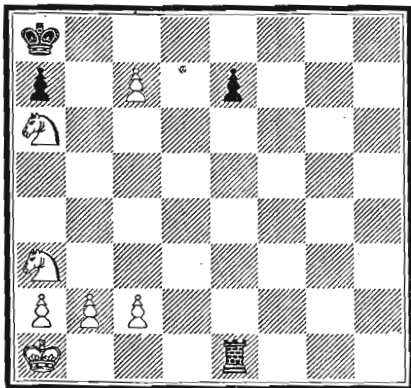


Бели узима натра свој последњи потез, а затим одмах даје мат.

\* Решења на крају 4. дела књиге.

Задатак бр. 3.

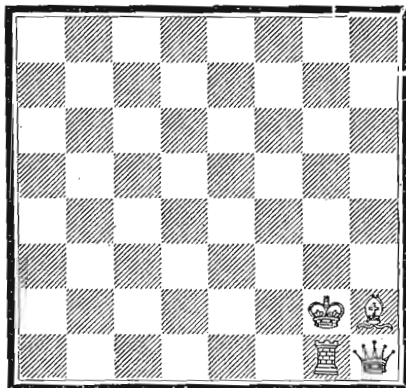
(Б. Мајнерс)



Капричо. — Бели вуче и даје мат у 2 потеза.

Задатак бр. 4.

(Б. А. Шинкман)



Размести ове фигуре у 10 потеза тако, да неки црни коњ може белом краљу дати мат.

## Решења мат-проблема

Бр. 1.

1. D f3 — h3      K d4 — e4  
2. T c2 — c4 мат.

Бр. 2.

1. D b7 — b1      K c4 × d5  
2. D b1 — e4 мат.  
На 1. --- S e2 × c3 долази 2. S a4 — b6 мат.  
На 1. --- S e2 — f4 долази 2. T d5 — d4 мат.

Бр. 3.

1. K b8 — h8      K d6 × c5  
2. T e7 — e4 мат.  
На 1. --- T a7 × c7 долази 2. T e7 — e6 мат.  
На 1. --- f5 — f4 долази 2. S c5 — e4 мат.

Бр. 4.

1. D d1 — f3      g4 × f3  
2. T g3 — g5 мат.  
На 1. --- h4 × g3 долази 2. D f3 — h1 мат.  
На 1. --- h4 — h3 долази 2. T g3 × h3 мат.  
На 1. --- L по вољи долази 2. D f3 × g4 мат.

Бр. 5.

1. f7 — f8 S      K d8 × e8  
2. T c6 — c8 мат.

Бр. 6.

1. L b2 — c1      D d2 × d5 +  
2. S f7 — d6 мат.  
На 1. --- D d2 × c1 долази 2. T d5 — e5 мат.

\* Решења на крају 4. дела књиге.

## Бр. 7.

1. K a 1 — b 1      L e 8 — h 5

На сваки други потез је одмах мат.

2. T g 1 — g 6      L h 5 × g 6

3. S e 5 × g 6 мат.

Једна од најстаријих обрада идеје изнуднице (изнуђени потез — Zugzwang).

## Бр. 8.

1. D h 3 — e 3      K e 7 — d 8

2. L e 6 — c 8      K d 8 × c 8

3. D e 3 — e 8 мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ K e 7 — f 8 долази      2. L e 6 — g 8.  
K f 8 × g 8      3. D e 3 — e 8 мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ K e 7 — d 6 долази      2. L e 6 — f 5,  
K d 6 — d 5      3. D e 3 — c 5 мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ K e 7 — f 6 долази      2. L e 6 — d 5,  
K f 6 — f 5,      3. D e 3 — g 5 мат.

## Бр. 9.

1. S f 6 — g 8      K f 5 — e 4

2. S g 8 — h 6      K e 4 — f 3

3. D d 6 — d 3 мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ K f 5 — g 5 долази      2. D d 6 — e 6,  
K g 5 — h 5      3. D e 6 — f 5 мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ K f 5 — g 4 долази      2. D d 6 — f 4 +,  
K g 4 — h 5      3. D f 4 — f 5 мат.

## Бр. 10.

1. L e 4 — b 7      D b 8 × b 7 +

2. K f 3 — f 2      D b 7 × g 2 +

3. S e 1 × g 2 мат.

Ако црни не туче на g 2 бели ће му топом дати мат.

На 1. ~ ~ ~ ~ L c 8 — b 7 + долази      2. K f 3 × e 2  
и мат у идућем потезу.

## Бр. 11.

1. S c 7 — b 5      a 6 × b 5 +

2. K c 4 — c 3      b 5 — b 4 +

3. K c 3 — c 4      b 4 — b 3

4. a 2 × b 3 мат.

## Бр. 12.

1. h 7 — h 8 S      e 5 — e 4

2. S h 8 — g 6      e 4 — e 3

3. S g 6 — f 4      e 3 — e 2

4. S f 4 — d 3      a 4 — a 3

На 4. ~ ~ ~ ~ e 2 — e 1 D долази      5. S d 3 × e 1  
са 6. S e 1 — c 2 мат.

5. S d 3 — c 5      e 2 — e 1 D

6. S c 5 — b 3 мат.

## Решење студија

## Бр. 1.

1. K e 5 — f 6      K g 4 — h 5

Црни је привидно обезбедио реми.

2. g 7 — g 8 D!!      L h 7 × g 8

Бели сада добија на врло прецизан начин:

3. K f 6 — g 7      K h 5 — g 5

4. h 2 — h 3!!      K g 5 — h 5

5. h 3 — h 4!!      ~ ~ ~ ~ ~

Ово је поента. Црни краљ не може више нападати пешака h 6.

5. ~ ~ ~ ~ ~      K h 5 × h 4

6. K g 7 × g 8 и пешак h 6 иде за краљицу.

## Бр. 2.

Јасно је, да ако буде бели створио себи краљицу, да ће црни исто учинити, те једва бели ако буде могао држати реми. Бели успева на други начин да створи себи шансе на победу:

1. L b 2 — d 4!!      K e 4 × d 4

2. t 7 — b 8 D      g 2 — g 1 D

3. D b 8 — b 6 + и бели осваја црну краљицу, а тиме и партију.

## Бр. 3.

Бели се спасава на овај врло занимљиви начин:

1. d 5 — d 6      e 7 × d 6

2. K e 4 — d 3      L h 2 × g 3

3. a 4 — a 5      d 6 — d 5

4. a 5 — a 6 L g 3 — b 8  
 5. a 6 — a 7 L b 8 × a 7

Бели је пат.

**Бр. 4.**

1. h 6 — h 7 + K g 8 — g 7  
 2. h 7 — h 8 D + K g 7 × h 8  
 3. K e 7 — f 7 T h 1 — f 1 +  
 4. L h 4 — f 6 + и добија.

**Бр. 5.**

Бели би био пат, кад не би имао топова. Спас му је у томе, да топове жртвује тако, да остане пат-позиција.

1. T e 8 — d 8 + Краљ по вољи.  
 2. T h 4 — h 3 D g 3 × h 3  
 3. T d 8 — d 3 + и бели је пат, па ма како ту-  
 као црни.

**Бр. 6.**

1. g 7 — g 8 D + K f 7 × g 8  
 2. K d 5 — e 6 K g 8 — h 8  
 3. K e 6 — f 7 e 7 — e 5  
 4. L h 6 — g 7 мат

**Бр. 7.**

1. T a 5 — a 8 D g 8 — a 2  
 2. T a 8 × a 4 D a 2 — g 8

Занимљиво је, како су изнуђени ови потези краљице услед претњи шах-шеха.

3. T a 4 — a 8 D g 8 — h 7  
 4. L h 5 — g 6 D h 7 × g 6  
 5. T a 8 — a 6 + и осваја краљицу.

**Бр. 8.**

1. T a 1 — a 4 + K d 4 — e 5  
 2. T a 4 — a 5 c 7 — c 5

На 2. - - - D d 5 × a 5 долази 3. S d 8 — c 6 + са освајањем краљице.

3. T a 5 × c 5 D d 5 × c 5  
 4. d 2 — d 4 + D c 5 × d 4

У случају 4. - - - K e 5 × d 4 долази 5. S d 8 — e 6 +

5. S d 8 — c 6 + K e 5 — e 4

6. S c 6 × d 4 K e 4 × d 4

7. K e 2 — f 3 K d 4 — e 5

8. K f 3 — g 4 K e 5 — f 6

9. K g 4 — f 4 и бели добија, јер црни губи опозицију.

**Бр. 9.**

1. a 4 — a 5 L g 7 — f 8

С намером да са поља с 5 задржи пешака.

2. K e 4 — d 5 L f 8 — h 6

Ловац може сада још једино са поља е 3 задржавати пешака. Повлачи ли бели краља натраг на е 4, ловац се враћа на поље f 8, и игра би била реми.

3. g 4 — g 5 + !! ~ ~ ~ ~ ~

Фина жртва пешака, да одузме ловцу једну од двеју потребних дијагонала.

3. ~ ~ ~ ~ ~ L h 6 × g 5

4. K d 5 — e 4 L g 5 — h 4

Изуђено, јер ловац може задржавати пешака само са поља f 2.

5. K e 4 — f 3 и бели добија, јер је поље а 7 обезбеђено.

**Бр. 10.**

1. K a 8 — b 7 T c 2 — b 2 +

2. K b 7 — a 7 T b 2 — c 2

3. T h 7 — h 5 + K a 5 — a 4

Црни краљ не сме ступити на b-линију, јер тада бели са K a 7 — b 7 одмах добија партију.

4. K a 7 — b 7 T c 2 — b 2 +

5. K b 7 — a 6 T b 2 — c 2

6. T h 5 — h 4 + K a 4 — a 3

7. K a 6 — b 6 T c 2 — b 2 +

8. K b 6 — a 5 T b 2 — c 2

9. T h 4 — h 3 + K a 3 — a 2

10. T h 7 × h 2 и бели изводи краљицу, а она као што је раније приказано, добија противу-топа.

**Бр. 11.**

1. f 5 — f 6 !! e 7 × f 6

2. S d 7 — e 5 !! L b 2 × e 5

3. K f 3 — e 4      L e 5 — b 2

4. K e 4 — f 5 и бели h- пешак несметано иде  
за краљицу.

**Бр. 12.**

1. T d 8 — e 8 !!    h 2 — h 1 D  
На K d 2 — d 1 долази 2. S d 6 — e 4.

2. S d 6 — e 4 +    K d 2 — c 1

3. T e 8 — c 8 +    K c 1 — b 1

4. S e 4 — d 2 +    K b 1 — a 1

5. S d 2 × b 3 +    K a 1 — b 1

6. S b 3 — d 2 +    K b 1 — a 1

7. T c 8 — c 2 и добија.

**Решења Куриозитетних задатака**

**Бр. 1.**

1. L c 1 — g 5      D h 5 × g 5

2. D b 6 × a 5 +    D или T × a 5 мат.

**Бр. 2.**

Уместо P h 7 × L g 8 (s) треба играти h 7 — h 8 D  
или L мат.

**Бр. 3.**

1. c 7 — c 8 K (бели напушта краља на a 1 и  
прави себи новог на пољу c 8.

1. ~~~~~ T e 1 × a 1

2. S a 6 — c 7 мат.

**Бр. 4.**

1. K g 2 — h 3    2. K h 3 — h 4    3. K h 4 — h 5

4. K h 5 — h 6    5. K h 6 — h 7    6. K h 7 — h 8

7. T g 1 — g 8    8. L h 2 — e 5    9. L e 5 — g 7

10. D h 1 — h 7.

У овој позицији црни коњ на f 7 даје мат.