

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

#### I.

#### Orodje za šah in nastavek.

Orodje za šah je štirioglata (kvadratna) deska ali tabla, katera je razdeljena v 64 ednakih, zaporedoma svetlo- in temno-barvenih manjših kvadratov (polj), in šahovi kameni ali figure.

Navadno igrata šah samo po dve osebi; vsaka izmed njiju dobode pred začetkom igre po 16 kamenov in sicer eden igralec bele (svetle), a drugi črne (temne) barve. Vsakih 16 kamenov predočuje po edno vojsko (armado), katera se ima, vojena po svojem igralci, z nasprotno armado boriti za zmago s tem, da vsak igralec zapored po jedno potezo stori (eden kamen na deski vleče ali premakne).

Vsaka armada sestoji iz 8 oficirjev (figur) in 8 kmetov; oficirji (častniki) so:

1. eden kralj,
2. edna dama,
3. dva turna (trdnjavi),
4. dva tekáča (lovca),
5. dva skakáča.

Predno se igra začne, treba je pómesti to-le:

Šahova deska se tako položi med igralca, da je pri vsakem igralci na njega desni strani na oglu deske

(v desnem kotu) belo polje (bel kvadrat). Ako se to ne stori in se igra začne, smé vsak igralec, predno sta obá igralca vsak po štiri poteze storila, zahtevati, da se igra ustavi in iz nova prične; po dokončani obojestranski četrti potezi je treba k temu privolitve obéh igralcev.

Ko se je bila deska tako položila, razpostavi vsak igralec svoje kamene na desko in to, kakor podoba 1. kaže, oficirje v prvo vrsto, kmete pa v drugo vrsto šahovih polj, a vsak kamen na svoje posebno polje.

Vsako polje šahove deske ima svoje imé ali znamenje. Zaznamenuje se s črkami in s številkami. Poprečna vrsta polja se zaznamenuje s številko, a navpična s črko.

Ako si ogledamo sliko šahove deske v pod. 1., vidimo, da stojé zdolaj na prvem polji v kotu bel turen; to polje se zaznamenuje s črko *a* in s številko 1, tedaj *a1*; zraven turna stojí bel skakáč, to polje se imenuje *b1*; poleg skakáča stojí, na polji *c1* bel tekáč, na polji *d1* bela dama, na polji *e1* beli kralj in potem zaporedoma na poljih *f1*, *g1*, *h1* bel tekáč, skakáč, turen. V drugi vrsti šahove deske stojí osem belih kmetov na poljih *a2*, *b2*, *c2*, *d2*, *e2*, *f2*, *g2*, *h2*. (Dalje.)

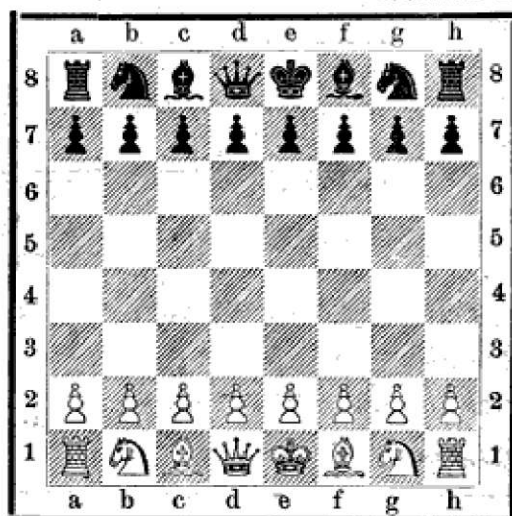
## Navodilo

o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

Baš tako, kakor beli kameni, razvrščeni so na nasprotnem konci šahove deske črni kameni. Polja, na katerih stojé oficirji, zaznamujejo se zaporedoma z: *a8*, *b8*, *c8*, *d8*, *e8*, *f8*, *g8* in *h8*; polja, na katerih stojé črni kmetje pa: *a7*, *b7*, *c7*, *d7*, *e7*, *f7*, *g7* in *h7*. Črna dama stoji na polji *d8*, črni kralj na polji *e8*; bela dama na polji *d1*, beli kralj na polji *e1*; dami in kralja nasprotne barve si tedaj stojita baš nasproti, a zraven je pomneti, da stoji bela dama na belem, črna dama na črnem polji, od koder izvira latinska prislovica: *regina regit colorem*.

Podoba 1.



Začetniku bode koristilo, če si svojo šahovo desko jednako zaznamuje s pisnimi in s številkami, kakor kaže predstoječa podoba, dokler si ne vtisne v spomin znamenj za posamična polja, kar se pa kmalu zgodi.

(Dalje.)

**Književne novosti.** V zalogi knjigarjev Veit & Comp. v Lipskem je izšla pod konec minulega leta knjiga: „Das ABC des Schachspiels von J. Minckwitz. Redacteur der Deutschen Schachzeitung“ v drugem izdanji. Knjiga je, kar že imé kaže, namenjena šahovcem — začetnikom, ter gledé na to popularno in precej obširno ter jako točno razpravlja o početkih (osnovnih pravilih) kraljeve igre. Zatem obravnava v drugem razdelku konec igre ali završetek, v tretjem razdelku začetek igre ali „odpretje“ partije, prinaša v četrtem razdelku 31 skrbljivo izbranih, vzornih partij od „najboljših“ mojstrov, katerim je pridodanih obilo kritičnih opómenj in napósed v petem razdelku poleg kratkega navodila o zlaganji šahovih umetnih nalog 94 krasnih takih kompozicij z obširnimi rešitvami in poučnimi océnami. V „dodatku“ je navrženih nekaj kratkočasnih drobnostij in v „završetku“ podaja pisatelj nekaj zlatih naukov o vedenji pri igri in proti drugim igralcem, katere naj bi si vsak šaholjub dobro zapomnil, kajti pri nobeni drugi igri se ne nahaja toliko neprijetnih razvad, kakor pri šahu, katere naj si pa vsakdo obrusi! — Knjiga je jako dobro sestavljena in ker ní kazno, da bi mi Slovenci dobili kmalu kako učno knjigo o šahu v svojem jezici, priporočamo jo z dobro vestjó vsem slovenskim šahovcem — začetnikom; pa tudi takim že izurjenim igralcem, katerim je teorija šaha še popolnoma neznana, bode to delce dobro došlo ter bodo i ti marsikaj novega in dobrega v nji našli. Dobiva se pri založnikih Veit & Comp., Leipzig, za 96 kr. a. v.

**Popravek tiskovnih hib v navodilu v 1. št.** V levem predelku: v 4. vrsti od spodaj je čitati: pómneti mesto: pómneti; v desnem predelku: v 19. vrsti od zgoraj: polj namesti: polja; v 22. vrsti od zgoraj: stóji namesti: stóje.

## Navodilo

o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

### II.

#### Dama ali Kraljica

Ték figur (častnikov) in jemanje.

Razni šahovi kameni se smejo na razen, a vsak posamični kamen vendar samo na svoj posebni način vleči. Zaradi krajšega se govori, da kamen gré ali vleče, ker se (v prenešenem pomenu) pripisuje kamenu lastnost premikovanja. Zatorej se način, kako se smé vsak posamični kamen vleči, imenuje njega ték.

Častniki (oficirji, figure) se smejo vleči naprej in nazaj, na levo in na desno; kmetje pa samó naprej.

Na vsakem polji šahove deské sme stati samó po jeden kamen; smé pa kamen jedne stranke po določenih pravilih vzeti kamen druge stranke z deské, a kamen ki vzame, postaviti se mora v tem slučaju na mesto, kjer je prej stal vzeti kamen. Figure jemljó v isti sméri, kakor vlečejo; kmetje pa gredó samó naprej, a jemljó samó po strani (na pošév). Vzeti se smé razven kralja vsak sovražni kamen, a igralcu je svobodno, hoče-li vzeti ga, ali ne.

Najiminitnejša figura pri šahu je

#### Kralj,

kajti on je središče vse igre; okoli njega se sučejo vse kombinacije. Ték njegov je jako omejen: iti smé naprej in nazaj, na lévo in na desno in sicer na ravnost ali po šévi, toda vselej samó po jeden korak. Stojí li n. pr. kralj (beli ali črni) na polji *e4*, tedaj smé s tega polja vleči na vsako sosednje polje, rekše: na *e3*, *e5*, *f3*, *f4*, *f5*, *d3*, *d4* in *d5*. Stojí li na jednom omenjenih polj kak kamen nasprotné stranke, smé ga kralj vzeti z deské, a sam mora iti na tisto polje, na katerem je bil prej sovražni kamen. Ne smé pa nikdar vleči na polje, kjer bi ga potem mogel vzeti sovražne stranke kamen, to je: ne sme se nikdar izpostaviti „šahu“.

je najmočnejši častnik. Njen ték je podoben kraljevemu, ali s tem razločkom, da ni prav nič omejen. Ona smé vleči n. pr. s polja *e4* na polja: *e3*, *e2*, *e1*; *e5*, *e6*, *e7*, *e8*; *d4*, *c4*, *b4*, *a4*; *f4*, *g4*, *h4*: dalje na polja: *f3*, *g2*, *h1*, *f5*, *g6*, *h7*; *d3*, *c2*, *b1*, *d5*, *c6*, *b7* in *a8*, na katero koli hoče, ako ji pota ne zapira niti sovražna niti svoje stranke figura ali kmet.

Za kraljico najmočnejša sta:

#### Turna (trdnjavi)

katera ima vsak igralec po dva. Turen smé vleči baš takó kakor dama, a le na ravnost; po šévi ne smé. S polja *a1* smé iti na vsako polje v sméri do *h1* in *a8*, tedaj na polje *a2*, *a3*, *a4*, *a5*, *a6*, *a7* in *a8*, ter *b1*, *c1*, *d1*, *e1*, *f1*, *g1* in *h1*. Nasprotno vlečeta pa

#### tekača

samó po šévi. Zaradi tega ne more tekač, stoječ na polji bele barve, nikdar vleči na polje črne barye in nasprotno. Tekáč na polji *d4* smé iti do *a1* in *h8* ter do *a7* in *g1*, a se vé da na vsako polje, kar jih je med svojim stališčem ter označenimi skrajnimi polji.

Čuden ték imata

#### skakača,

kateri je pa gotovo večini naših čitatelev že znan iz skakalnic, katerih je „Lj. Zvon“ v prejšnjih létnikih več priobčil. Zavoljo popolnosti pa tudi tù še povemo, da skakač, stoječ na polji *d4* more skočiti na polja: *c2*, *b3*, *b5*, *e6*, *e6*, *f5*, *f3* in *e2*, tedaj s črnega polja samó na polja béle barve; on torej z vsakim skokom menja barvo svojega stališča in je jedini kamen, kateri sme skočiti preko drugih kamenov. Recimo, da stojé na poljih okoli skakača *d4*, namreč na *c3*, *c4*, *c5*, *d3*, *d5*, *e3*, *e4* in *e5*, na vseh, ali sovražni ali svoje stranke kameni, to vendar ne brani skakaču, skočiti preko njih a katero koli gori omenjenih polj.

(Dalje prih.)

## Navodilo

o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

### III.

Kmetje; njih ték, jemanje in preobražanje.

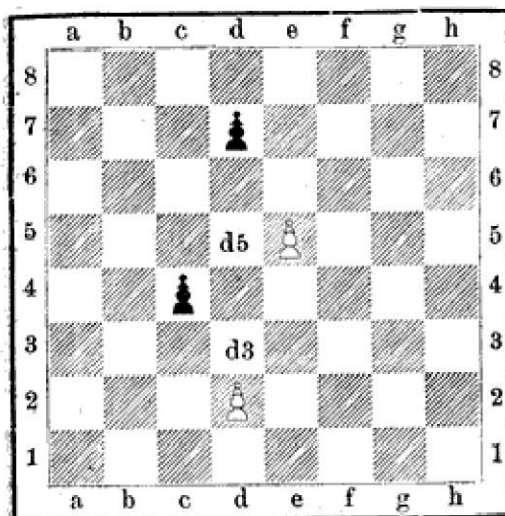
Kmetov ima vsak igralec po osem; kmetje vsi enako vlečejo, namreč samó naprej. Smé pa vsak kmet, ko se prvič vleče, storiti dva koraka, ali pa samó ednega, kakor hoče igralec; pozneje pa gré le korak za korakom, samó naprej; nazaj ne smé nikdar!

Pri oficirjih smo videli, da jemljó sovražne kamene vsi v istej sméri, kakor vlečejo; pri kmetih je pa baš nasprotno: vlečejo naravnost naprej, jemljó pa po šévi.

A še v dvéh drugih ozirih se razlikujejo kmetje od oficirjev. Edna razlika je ta, da smejo kmetje jemati sovražne kmete tudi mimo gredé („en passant“), a to samo tedaj, ako kmet edne stranke stori „z doma“, t j sè svojega prvotnega stališča dva koraka (beli iz 2. v 4., a črni iz 7. v 5. vrsto) tako, da stoji po potezi tik kmeta sovražne stranke (tudi v 4. ali 5. vrsti). V tem slučaju ima sovražni kmet pravico, vzeti ga ali pa né; ako ga vzame, ne smé se postaviti kmet, ki vzame, na polje, kjer je stal vzeti kmet, nego za edno polje naprej. To je edini slučaj, v katerem se ne postavi kamen na polje vzetega kamena. Da se to pravilo bolje razume, pojasnujemo je z diagramom.

Podoba II.

Črni.



Bel.

Ako vleče v diagramu (pod. II.) n. pr. črni kmet *d7* — *d5*, smé ga vzeti beli kmet *e5*; črni kmet se odstrani z deské, a beli kmet se postavi na polje *d6*; prav tako, kakor da je storil kmet *d7* samó jeden korak. Takisto smé i črni kmet *c4* vzeti belega kmeta *d2*, ako bi ta vlekel na *d4*, a črni kmet se ne postavi po vzetji na polje *d4*, kjer je prej stal vzeti kmet, nego na polje *d3*. Bel. kmet, preje na polji *e5*, zdaj na *d6*, gré potem po vrsti *d* naprej, isto tako tud črni kmet *c4* po vrsti *d3* — *d2* — *d1*.

Mimo gredé pa sme vzeti kmet samó kmeta, ne pa tudi drugih kamenov (figur); tudi ga sme vzeti le takó j v prvi potezi; pozneje izgubi to pravico.

To pravilo je v Slovencih še malo znano, dasi je veljavno po vsem sveti, izimši Italijo, kjer velja „passar battaglia“, to je, kmet smé na Laškem mimo sovražnega kmeta iti, ne da bi ga smel ta vzeti.

Ker gredo kmetje le naprej, ne nazaj, primeri se često, da pride kak kmet v zadnjo (beli v osmo, črni v prvo) vrsto šahove deské, kjer so stali preje nasprotné stranké oficirji. Jasno je, da tak kmet „naprej ne more, nazaj ne smé!“ — Kaj torej ž njim? — Kmet postane, ko je bil storil zadnji svoj korak, mahoma oficir, in to po prostej volji igralčevej ali dama, ali turen, ali tekač i. t. d., ne gledé na figure, katere so še na deski. Zatorej je možno napraviti iz kmeta drugo, tretjo damo, tretji, četrti turen i. t. d., samo kralja ne.

O tem vprašanji je bilo prejšnja stoletja mnogo prepira med šaholjubi po vsej Evropi in tudi drugod, ker so veljala po raznih deželah in v raznih dobah različna pravila. Stoprav v začetku tega stoletja je bila stvar konečno dognana in zdaj velja malone po vsem svetu gorenje pravilo.

V pojasnilo do sedaj podanih pravil bomo priobčili v prihodnjem (5.) zvezku „Lj. Zvona“ 3 partije, nalašč v ta namen izbrane in za začetnike jako poučljive.

(Dalje.)

## Navodilo.

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

Tri praktične partije v pojasnilo do sedaj podanih in še nekaterih drugih pravil s potrebnimi opombami.

1.

Ta igra je osobito za začetnike jako ukovita in se zatorej nahaja skoraj v vsaki učni knjigi o šahu. Imenuje se (po krivem) „gambit Damijanov“, dasi se nahaja že pri Luceri (1497. l), dočim je Damiano svoje delo o šahu izdal stoprav 1512. l. — Tudi med igrami Grekovimi se nahaja (1621. l.); le-ta jo imenuje: „il gambitto bastardo“.

Beli:

Črni:

- |             |          |
|-------------|----------|
| 1. e2 — e4  | e7 — e5  |
| 2. Sg1 — f3 | f7 — f6? |

Druga poteza črnega je slaba; dobre poteze na tem mestu so: 2. Sb8 — c6!, 2. d7 — d6 in 2. Sg8 — f6, o katerih bomo pozneje več govorili.

- |             |       |
|-------------|-------|
| 3. Sf3 × e5 | — — — |
|-------------|-------|

Beli žrtvuje skakača; po tej potezi ima imé ta igra.

- |          |          |
|----------|----------|
| 3. — — — | f6 × e5? |
|----------|----------|

Vsled té slabe poteze izgubi črni partijo; najboljša poteza je tu:

- |               |          |
|---------------|----------|
| 3. Dd8 — e7!  |          |
| 4. Dd1 — h5 + | Ke8 — e7 |

Ako črni vleče 4. g7 — g6, sledi: 5. Dh5 × e5 + ≈ ≈ 6. De5 × h8 in beli je dobil kvaliteto in s to tudi partijo.

- |                |          |
|----------------|----------|
| 5. Dh5 × e5 +  | Ke7 — f7 |
| 6. Lf1 — c4 +  | d7 — d5  |
| 7. Lc4 × d5 +  | Kf7 — g6 |
| 8. h2 — h4     | Lf8 — d6 |
| 9. h4 — h5 +   | Kg6 — h6 |
| 10. d2 — d4 +  | g7 — g5  |
| 11. h5 × g6 ++ | — — —    |

„en passant“ ali mimogredé; beli vzame črnega kmeta g5 z deské in postavi svojega s polja h5 na g6.

- |                |          |
|----------------|----------|
| 11. — — —      | Kb6 × g6 |
| 12. De5 — h5 + | Kg6 — g7 |
| 13. Dh5 — f7 + | mat.     |

2.

Hanstein.

Mayet.

Beli.

Črni.

- |             |         |
|-------------|---------|
| 1. e2 — e4  | e7 — e5 |
| 2. Sg1 — f3 | d7 — d6 |
| 3. d2 — d4  | f7 — f5 |
| 4. d4 × e5  | f5 × e4 |

- |              |          |
|--------------|----------|
| 5. Sf3 — g5  | d6 — d5  |
| 6. e5 — e6   | Sg8 — h6 |
| 7. c2 — c4   | c7 — c6  |
| 8. c4 × d5   | Dd8 × d5 |
| 9. Dd1 × d5  | c6 × d5  |
| 10. Sb1 — c3 | Lf8 — b4 |
| 11. Lc1 — d2 | Lb4 × c3 |
| 12. Ld2 × c3 | 0 — 0    |

Črni rokira v 12. potezi, t. j.: on postavi kralja svojega s polja e8 na g8, a turen s polja h8 na f8.

- |               |       |
|---------------|-------|
| 13. 0 — 0 — 0 | — — — |
|---------------|-------|

Beli tudi rokira, a na „dolgo stran“: kralja postavi z e1 na c1, a turen z a1 na d1.

- |               |           |
|---------------|-----------|
| 13. — — —     | Tf8 — f5  |
| 14. e6 — e7   | Lc8 — d7  |
| 15. Sg5 — e6  | Sb8 — c6  |
| 16. Se6 — c7  | Ta8 — c8  |
| 17. Sc7 × d5  | Ld7 — e6  |
| 18. Lf1 — c4  | Sc6 — a5? |
| 19. Sd5 — f6† | Tf5 × f6  |
| 20. Td1 — d8† | Tf6 — f8  |
| 21. e7 × f8D† | mat.      |

V zadnji potezi pride beli kmet v zadnjo vrsto in se premeni v damo, katera daje šah in mat.

3.

Paul Morphy.

Vojvoda Brunšviški in  
grof Isouard.

Beli.

Črni.

- |               |          |
|---------------|----------|
| 1. e2 — e4    | e7 — e5  |
| 2. Sg1 — f3   | d7 — d6  |
| 3. d2 — d4    | Lc8 — g4 |
| 4. d4 × e5    | Lg4 × f3 |
| 5. Dd1 × f3   | d6 × e5  |
| 6. Lf1 — c4   | Sg8 — f6 |
| 7. Df3 — b3   | Dd8 — e7 |
| 8. Sb1 — c3   | c7 — c6  |
| 9. Lc1 — g5   | b7 — b5  |
| 10. Sc3 × b5  | c6 × b5  |
| 11. Lc4 × b5+ | Sb8 — d7 |
| 12. 0 — 0 — 0 | Ta8 — d8 |
| 13. Td1 × d7  | Td8 × d7 |
| 14. Th1 — d1  | De7 — e6 |
| 15. Lb5 × d7+ | Sf6 × d7 |
| 16. Db3 — b8+ | Sd7 × b8 |
| 17. Td1 — d8+ | mat.     |

Potrebna pojasnila k tem igram podamo v prihodnji številki.

## Navodilo.

o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

### I. Šah. Mat. Pat. Remis. Rokada.

#### Š a h.

Ako se kateri koli kamen tako potegne, da sovražnega kralja napade, t. j. da mu preti, v sledečej potezi vzeti ga, treba da se na to opozori igralec s klicem: šah! — Ta pretnja, kateri se mora napadeni kralj takoj ogniti, imenuje se: „šah kralju“, in igralec, ki je s svoje stranke kamenom sovražnega kralja napadel, „dade šah“.

Šahu se ubrani napadeni kralj na tri načine:

1. ali umakne igralec kralja samega na kako polje, kamor mu ne branijo sovražni kameni;

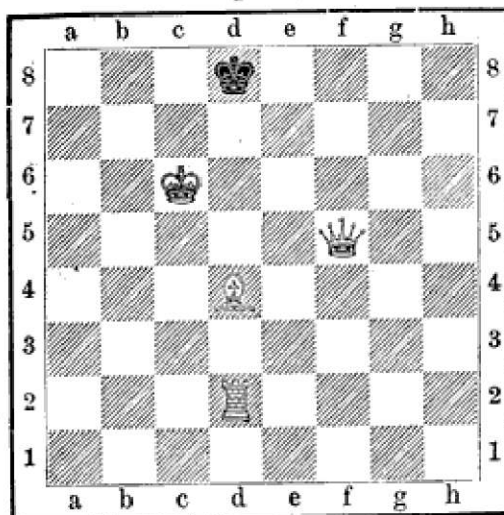
2. ali vzame napadajoči ga kamen s katerim koli svojih kamenov;

3. ali pa potegne kak svoj kamen med svojega kralja in med sovražni kamen.

Proti šahu, ki ga dade skakač ali kmet, pomagata samo prva dva načina.

Popisani šah se imenuje navadni šah ali neposredni šah. Možno pa je tudi na drug način šah dati.

#### III. podoba.



Včasih namreč stoji med kraljem in med sovražno figuro kak drug sovražni

(Dalje prih.)

kamen; ako se ta kamen premakne kam drugam, odkrije se zadej stoječa figura in dade šah.

Takov šah imenuje se odkriti šah.

V podobi III. n. pr. dá lahko bela dama črnemu kralju direktni ali navadni šah, ako se potegne na g5 ali na f6. — Ako se pa premakne beli tekač d4 kamor koli, dade za njim stoječi, zakriti turen šah. Pa tudi tekač sam more dati šah, ako gré ali na polje b6 ali na f6. V poslednjih dvéh slučajih dobođe črni kralj dvojen šah, namreč od tekača direktni, od turna pa odkriti šah.

Takemu dvojnemu šahu se mora kralj umakniti, ker ga svoje figure ne mogó braniti, kajti ni nikdar dopuščeno (izimši rokado), dvé potezi h krati napraviti.

Često se pripeti, da jedna (navadno slabejša) stranka more nasprotnemu kralju neprestano šah dajati, ne da bi mogla druga stranka to zabraniti. Tak šah se imenuje vedni ali neprestani šah (échech perpétuel); igra ostane v enakem slučajih neodločena, t. j. tiste partije ne izgubi in ne dobi nobedna stranka.

#### Smoter ali konec partije

pri šahu je ta, da vsaka izmed bojujočih se strank (igralcev) skuša s spretnim igranjem (manevriranjem) nasprotno stranko toli oslabiti ali v zadrego spraviti, da jej je možno, sovražnega kralja ujeti, ali mat napraviti. Tisti igralec, kateremu se to posreči, je zmagalec, a nasprotnik njegov izgubi igro, katera je z matom končana.

V vsakej partiji pa ni možno niti jedni niti drugi stranki sovražnega kralja mat napraviti; v takih slučajih je partija neodločena, kar se imenuje: „remis“; pa tudi ako je kralj jedne stranke „pat“, ostane igra neodločena.

## Navodilo

o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

### Mat.

Mat (ali šah-mat, a bolje in običajno je: mat) je kralj, ako mu kak nasprotna stranke kamen šah daje, ne da bi se mogel ali ta kamen na kakršnen koli način vzeti, ali pa šah odstraniti, a kralj sam pa tudi ne sme ali ne more ogniti se na sosednja polja, ker ali njegove stranke kameni stoje na njih, ali pa mu branijo ná nje stopiti nasprotni kameni, ker bi se ondu zopet izpostavil šahu. Kralj se tedaj ne more ubraniti šahu in partija (igra) je končana.

Ako gré v III. podobi (št. 6) bela dama z f5 na f8, ondaj je črni kralj mat, kajti mu daje dama šah, kateremu se ne more ogniti: vsa 8. vrsta je v oblasti bele dame, katere črni kralj ne more vzeti, ker je predalječ od njega; isto tako mu brani dama na polje e7, a beli kralj varuje polji c7 in d7. — Pa tudi, ako se potegne bela dama na polje d7, bil bi črni kralj mat, ker dohode šah, pa ne sme vzeti dame, kajti jo štiti beli kralj, a vsa polja, na kateri bi se mogel podati, nahajajo se v oblasti dame, ali kralja.

Več jako elegantnih in čistih matnih pozicij smo že podali v raznih šahovih nalogah; té naj bodo tudi šahovim začetnikom za vzgled, da si bolje predočijo, kedaj je kralj „mat“.

### Pat.

Matu podoben je „pat“; razlika med matom in patom pa je ta, da se pri „pat-u“ ne more vleči niti „pat“ stoječi kralj, niti kak drugi njegove stranke kamen, né da bi bil kralj izpostavljen šahu.

Ako v III. pod. vleče beli 1. Df5 — e6, ondaj je črni kralj pat, kajti ne more vleči nikamor, da se ne bi podal v „šah“, a vendar na polji d8 ne stoji v šahu. V tem slučaju bi bila partija neodločena, da-si ima beli tri figure več, nego črni.

### Remis.

„Remis“ ali neodločena je igra, ako ne more noben igralec svojega na-

sprotnika mat napraviti. Razven pata je to tudi v naslednjih slučajih:

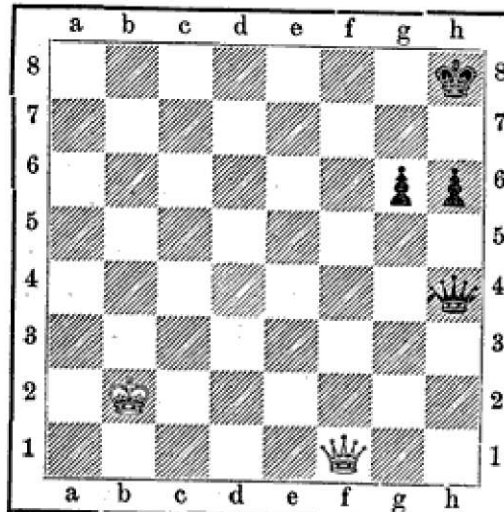
1. Ako nema noben igralec dovolj močij (kamenov), da bi nasprotnika naredil mat, ako n. pr. samó obá kralja ostaneta na deski, ali če ima jeden igralec še samega kralja, drugi pa razven kralja samó jednega tekača ali jednega skakača.

2. Ako obá igralca trdovratno ponavljata isto potezo ali več potez, ali pa, ako jedna stranaka, z védnim šahom sili nasprotno stranako, da vedno ponavlja iste poteze.

3. Ako ima igralec dovolj močij, da bi sovražnega kralja mat napravil, pa tega ne razume (ne zná).

O poslednjem slučaju bodemo pozneje še govorili; k 2. točki pa podajemo sledeči diagram:

### IV. podoba.



Beli potegne 1 Df1 — f8 †; črni kralj se mora umakniti na h7, a beli gré z damo na f7 †; črni kralj mora nazaj na h8, a bela dama gre spet na f8 in potem na f7 i. t. d.

Beli torej napravi z védnim šahom remis, dočim bi bil drugače izgubljen, kajti bi bilo črnemu mogoče, napraviti si iz kmetov dvé dami ali dva turna i. t. d. (Dalje.)

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

#### Rokada.

Osnovnim pravilom šaha se prišteva določilo, da sme igralec vsak pot le jedno potezo napraviti, to je jeden sam kamen premakniti na šahovi deski. Jedenkrat v vsaki partiji pa je dovoljen vsakemu igralcu izimek od tega pravila, da namreč sme h krati premakniti kralja in turen. Ta izimek se imenuje: rokada ali rošada in se šteje za jedno samo potezo. Rokira se, ako prestavi igralec svoj turen s prvotnega njegovega stališča do kralja, ki tudi še stoji na prvotnem svojem stališču, a h krati tudi kralja na drugo stran túrna. Kralj sme navadno storiti le jeden korak; pri rokadi pa stori dva koraka, t. j. preskoči jedno polje, na katero se turen postavi.

Rokirati pa je sméti le tedaj:

1. ako ní dotlé vlekel niti kralj niti turen, s katerim se hoče rokirati;

2. ako so prazna vsa polja med kraljem in turnom;

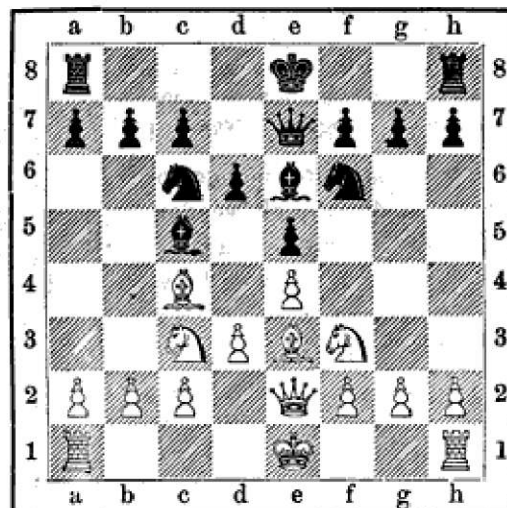
3. ako kralj ne stoji v šahu; ako je bil že poprej kedaj šah dobil, a ga odstranil, ne da bi bil vlekel, ne izgubi vsled tega pravice do rokade; a naravnost iz šaha ne sme se rokirati;

4. ako se polje, preko katerega gré kralj, in tisto, na katerem stoji po rokadi, ne nahaja v oblasti sovražnih kamenov, t. j., da se ne bi nahajal kralj v šahu niti na polji, katero preskoči, niti na tistem, ki se ná-nje postavi. V naslednjih dveh diagramih smeta v V. podobi rokirati oba igralca, vsak na obé strani, a v VI. podobi ne sme rokirati nobeden igralec.

Rokada se zvrši, ako n. pr. v V. pod. beli potegne turen a1 do d1 in prestavi potem kralja na c1; to se imenuje „dolga rokada“ ali „rokada na dolgo stran“ in se zaznamenuje z znakom: 0 — 0 — 0; ali ako potegne turen h1 do f1 in prestavi kralja na g1; to je „mala rokada“ ali „kratka rokada“; rokada na malo stran.

#### V. podoba.

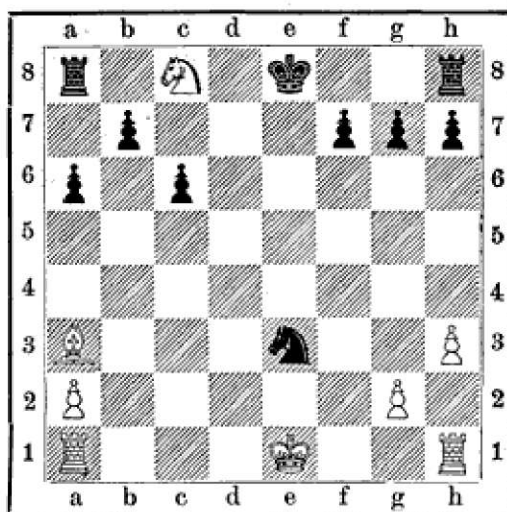
Črni



Beli.

#### VI. podoba.

Črni.



Beli.

Prav takó sme rokirati tudi črni: Ta8 — d8 in Ke8 — c8 = 0 — 0 — 0; ali pa: Th8 — f8 in Ke8 — g8 = 0 — 0. Nasproti pak v VI. podobi, kakor že omenjeno, ne sme rokirati niti beli niti črni niti na dolgo niti na kratko stran; belemu zavira rokado na obé strani jedini črni skakač, ker se nahajata v njega oblasti polji d1 in f1, preko katerih je skočiti belemu kralju, ako hoče rokirati. Črnemu pa brani rokirati na dolgo stran beli skakač na c8, a na malo stran tekač a3, v čegar oblasti je polje f8. (Dalje.)



## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

Smoter rokade je, da se odstrani kralj s srednjega polja, katero je dostopno mnogim sovražnim napadom, ter spraviti kralja v varno zavetje, in da se uže zgodaj razvijeta turna t. j. da uže o začetku igre sodelujeta ta tehovita oficirja. Stranka, katera hitro razvije svojo igro, dobode navadno prvi naskok ali napad. A naskok, inicijativa je igri duša. Zatorej je v obče priporočati vsakemu igralcu, da kar mogoče kmalu rokira, kakor je navadno tudi koristno, nasprotniku po možnosti dolgo zabranjati (zavirati) rokado.

Omeniti nam je še tako zvane neomejene ali italijanske rokade, katera je samo na Italijanskem običajna. Ondu smé pri rokadi skočiti kralj s polja e1, (e8) do a1, ali h1 (a8, h8), turen pa s polja a1 ali h1 na vsako polje do e1. Izven Italije pa neomejena rokada nikjer ni dopuščena.

#### V. Razmerna vrednost šahovih kamenov.

Vrednost vsake posamične figure se ravna po tem, kako so postavljene. Čem prosteje te more figura gibati, tem večji je njen upliv, tem močnejša je. Po tem načelu treba vsak kamen tako postaviti, da je možno z njegovega stališča potegniti ga na razne strani.

Po posebnem načinu, kakó smejo iti in jemati, tedaj ne gledé na pozicijo, v katerej se nahajajo figure, ceni se njihova razmerna vrednost takó-le:

Jeden mali oficir (skakač ali tekač) veljá toliko, kakor 3 kmetje.

Skakač je vreden baš toliko, ko tekač.

Turen je vreden jednega tekača ali skakača in 2 kmeta, a nekoliko slabši od dveh malih oficirjev.

Turen z dvema kmetoma je po priliki vreden toliko, ko dva mala oficirja.

Dama je vredna = 2 turna = 3 male oficirje, a močnejša od 1. turna in 1. malega oficirja.

Vrednost kralja je jako problematična; kajti te-tá, da si je glavna figura pri šahu in sam ob sebi skoro toliko vreden, ko tekač ali skakač, potrebuje večidel varstva drugih kamenov in more stoprav proti konci igre krepkeje podpirati svojo armado, ko je uže večina oficirjev ostavila bojišče.

Vrednostni razložek med damo in turnom in med malim oficirjem se imenuje kakovost ali kvaliteta; dobode-li igralec za svojega turna sovražno damo, ali za tekača ali skakača nasprotne stranke turen, pravimo da dobode kvaliteto. (Dalje.)

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

S člankom v zadnjem (9.) zvezku našega lista je završena razprava o o b-čih pravilih, veljajočih pri šahu. V prihodnji številki pričočimo še zakone, katerim se klanjajo malo ne šahovci vsega svetá in ki so merodajni pri turnirjih ali „dvojbojih“ (matches) na šahovej deski po vsi Evropi in Ameriki, a potem preidemo k teoriji šaha.

Danes pa podajamo v pojasnilo pravila o preobrážanju kmetov jedno partijo, ker ima to že povsodi med izurjenimi šahovci veljajoče načelo med slovenskimi šaholjubi mnogo protivnikov, kojim se zdi vodilo: da je smeti narediti iz kmeta drugo damo ali tretjega skakača nelogično ali nesmiselno, ker se o začetku igre nahaja na deski le jedna dama, le dva skakača i. t. d.

#### 4. partija.

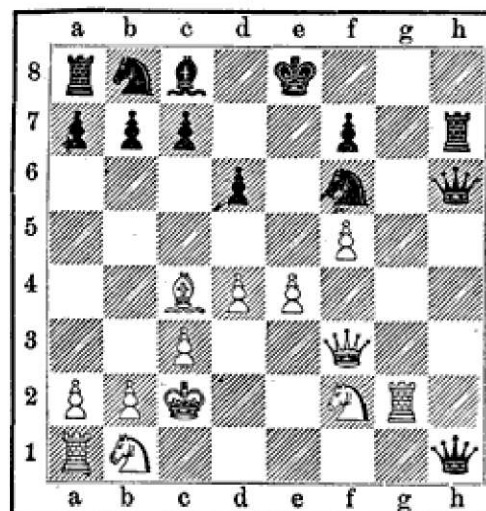
##### Kieseritzky-jev gambit.

(Igrana je bila v Berlinu 21. avgusta 1839. l. \*).

Hanstein.	pl. Lasa.
Beli.	Črni.
1. e2 — e4	e7 — e5
2. f2 — f4	e5 × f4
3. Sg1 — f3	g7 — g5
4. h2 — h4	g5 — g4
5. Sf3 — e5	h7 — h5
6. Lf1 — c4	Th8 — h7
7. d2 — d4	d7 — d6
8. Se5 — d3	f4 — f3
9. g2 × f3	Lf8 — e7
10. Lc1 — g5	Le7 × g5
11. h4 × g5	Dd8 × g5
12. f3 — f4	Dg5 — g7
13. C2 — c3	g4 — g3
14. Ke1 — d2	g3 — g2
15. Th1 — g1	h5 — h4
16. Dd1 — f3	h4 — h3
17. Sd3 — f2	Sg8 — f6
18. f4 — f5	Dg7 — h6 +
19. Kd2 — c2	h3 — h2
20. Tg1 × g2	h2 — h1 D

Tú se je pripetil redki slučaj, da dospel kmet na zadnje polje, predno bil vzet kak oficir, ki bi se mogel postaviti na njegovo mesto, kajti vze tekač je bil črni tekač, t. j. stal je na črnem polji, dočim se preobrazi km na belem polji in bi tedaj imel črni ako vzame tekača za kmeta, dva teka na belih poljih, a nobednega na črnih poljih. A držec se pravila, da je igral svobodno, vzeti si katerega koli oficirja premeni črni svojega kmeta v damo.

Črni.



Beli.

21. Sf2 × h1	Dh6 — h1
22. e4 — e5	Th7 — h2
23. Lc4 — f1	d6 × e5
24. Sb1 — d2	Sb8 — c6
25. d4 — d5	Sf6 × d5
26. Tg2 × h2	Dh1 × h2
27. Lf1 — d3	...

Ako 27. Df3 × d5 — dobode črni partijo z 28. Lc8 × f5 + in 29. Ta8 — d:

27. . . . .	Sd5 — b4 +
28. Kc2 — b3	Sb4 × d3
29. Ta1 — h1	Dh2 × d2
30. Th1 — h8 +	Ke8 — d7
31. f5 — f6	Sc6 — d4 +
32. c3 × d4	Dd2 — b4 +
33. Kb3 — c2	Sd8 — e1 +

Črni zmaga.

\*) Prim. v. d. Lasa: Berliner Schacherinnerungen.

(Dalje)

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

#### VI. Zakoni, po katerih se je ravnati pri igri.

Naslednje zakone naj si vsak slovenski šaholjub dobro utisne v spomin ter se vselej po njih ravna; kajti le tedaj se mu bode možno ogniti sitnih preprirov, ki nastanejo žalibože često tudi med šahovci, ako se tesno drži teh zakonov.

##### §. 1.

Prva poteza in barva kamenov se menjata pri vsaki partiji; gledé prve partije odloči žreb. \*) Kdor dobode beli kamen, igra z belimi in stori prvo potezo.

##### §. 2.

Vselej, tudi v prvič se potegne h krati jed en sam kamen.

##### §. 3.

Poteza je dovršena, ko se je bil premaknil (prestaval) kamen na kako drugo polje in ondu izpusil.

##### §. 4.

Zapazi li igralec, predno sta bila šahovca storila vsak četrto potezo, da je kaj — ali deska ali kameni — napáčno postavljeno, to smé zahtevati, da se igra začne iz nova; po dovršeni četrto potezi treba k temu privolitve nasprotnikove. Takisto je tudi, ako je bil igralec, da-si neopravičen, vender po pomoti storil prvo potezo.

##### §. 5.

Nobedne poteze ni smeti nazaj jemati. Ako se igralec, ko je on na vrsti, da vleče, dotekne kakega svojih kamenov, ne da bi dejal preje: „j' adoube“ ali: „popravljam“, to mora premakniti tisti kamen, katerega je bil prijel; ako se pa dotekne sovražnega kamena, mora ga vzeti: piéce touchée, piéce jouée, ali slovenski: doteknil — premaknil. Ko bi pa kamena, katerega se je bil doteknil, ne bilo možno pre-

mekniti ali (sovražnega) vzeti, to mora za kazen potegniti igralec svojega kralja, ki pa v tem slučaju ne smé rokirati. Ko bi pa tudi kralja ne mogel premakniti, ne da bi ga razpostavil šahu, nema doteknitev kamena nikacih nasledkov. Kazen smé zahtevati nasprotnik samó dotlé, dokler se še sam ni doteknil nobednega svojih kamenov, da bi ga potegnil.

##### §. 6.

Ako potegne igralec kak svoj kamen drugače, nego ga smé po pravilih o téku tistega kamena, ali kak kamen nasprotnikov, smé ta, dokler še sam ni nobednega kamena prijel, zahtevati, ali da je nepravilna poteza veljavna, ali da igralec, ki je tako potezo storil, vleče kralja za kazen, ali napósled, da napáčno potezo nazaj vzame in napravi drugo, pravilom ustrezajočo.

##### §. 7.

Samemu kralju, ne pa tudi dami ali drugim kamenom, zakliče se „šah!“, vender to tudi gledé kralja ni neogibno potrebno; ne sme se pa dalje igrati, ko bi kak igralec svojega kralja v šahu ostavil ter drug kamen potegnil.

Taka partija je torej neveljavna.

##### §. 8.

Kdor sovražnega kralja — ako se ni bil nasprotnik že prej udal — napravi mat, oni zmaga; tu ni nikacega razločka, se li kralj sam še nahaja na deski (roi depouillé), ali je tudi drugih kamenov premagane stranke še na nji. Ako pa močnejši igralec na konci igre nasprotnika do uštete 50. poteze ne bi naredil mat, veljá partija za neodločeno. Poteze obéh strank šteje v takem slučaju nasprotnik. Ko bi bil pa za teh 50 potez vzet kak oficir, začne se štetev iz nova od 1. do 50 i. t. d.

\*) Ali srečkanje. To se zvrši také-le: Jeden igralcev si vzame v vsako roko po jeden kamen, a razne barve; drugi igralec naj potem ugane, v kateri roki je beli kamen. Ako ugane, dobode belo barvo in 1. potezo, ako ne ugane, pa naopak.

# Navodilo

## o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje.)

### Kratka teoretična razprava o odpretjih (otvorjenjih).

#### I. Odprte igre.

##### A. Igra s kraljevim skakačem.

V pojasnitev dozdej podane teoretične razprave priobčamo danes tu 3.

I.

#### Neppravilna branitev.

(Igrana je bila 1880. l. v Wiesbadnu.)

Beli. Englisch.	Črni. Bird.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	d7—d5?
3. S f3×e5	d5×e4
4. d2—d4	L c8—e6
5. L f1—e2	f7—f6
6. S e5—c4	S b8—c6
7. c2—c3	L e6×c4
8. L e2×c4	f6—f5

Čudno, da je Bird, znani izvrstni igralec, prezrl naslednjo potezo belega, vsled katere dobode ta jednega oficirja. Dosledna je bila poteza D d8—d7!

9. D d1—b3!	S g8—h6
10. L c1×h6	D d8—f6
11. L h6—f4	o—o—o
12. L c4—d5	g7—g5
13. L d5×c6	D f6×c6
14. L f4—e5	e4—e3
15. f2—f3	L f8—d6
16. L e5×h8	T d8×h8
17. S b1—a3	D c6—e8
18. o—o—o	e3—e2
19. T d1—e1	D e8—e3†
20. K c1—b1	T h8—d8
21. S a3—c4	D e3—d3†
22. K b1—a1	L d6—f4
23. D b3—b5!	K c8—b8

Izredno duhovita poteza belega. Takisto tudi naslednja.  
24. S c4—d6! D d3×b5  
25. S d6×b5 T d8—e8  
26. K a1—b1 g5—g4  
27. K b1—c2 Črni se podá.

II.

#### Italijanska partija.

Igrana na Dunaji 1873. leta.

Beli. A. Schwarz.	Črni. A. Csák.
1. e2—e4	e7—e5
2. S g1—f3	S b8—c6
3. L f1—c4	L f8—c5
4. c2—c3	L e5—b6
5. d2—d3	h7—h6

6. o—o	d7—d6
7. a2—a4	S g8—f6
8. b2—b4	a7—a5
9. b4—b5	S c6—e7
10. D d1—b3	o—o
11. L c1—e3	S e7—g6
12. L e3×b6	c7×b6

S teoretičnega stališča se zadnja poteza črnega ne more imenovati dobra; osamljena dva kmeta na isti vrsti sta kvarljiva, in tudi kmetu d6 je umaknena opora. A v praktični igri je često koristna, ker se tako črnim odpre črta c, po kateri se spravi Ta8 v igro.

13. S b1—a3	L c8—g4
14. S f3—d2	L g4—e2
15. T f1—e1	S g6—f4
16. g2—g3	S f6—g4!

Beli je imel tu v mislih nadaljevanje: S f4—h3†; 17. Kg1—g2, L e2—g4; 18. f2—f3, L g4—d7, a je prezrl duhoviti odgovor črnega.

17. f2—f3	S f4—h3†
Ako g3×f4, to:	D d8—h4!
18. Kg1—g2	S g4—e3†
19. K g2×h3	D d8—g5

Ako K g2—h1, nadaljuje črni: Se3×c4; 20. Db3×c4, L e2×d3; ali pa naredi z vednim šahom rémis.

20. g3—g4	L e2×f3
21. T e1—g1	L f3×g4†
22. Beli se poda, kajti je v 2 potezah mat: K h3—g3	D g5—f4†; 23. K h3—g4,
D g5—f4†; 23. K h3—g4,	g7—g5† in mat. Črni je igral konec partije v velikem slogu.

III.

#### Italijanska partija.

Igrana v Darmstadt u sušca meseca 1877. l.

Beli. Stade, Bussmann in Gutmann.	Črni. A. Fritz.
1. e2—e4	e7—e5
2. L f1—c4	L f8—c5
3. S g1—f3	S b8—c6
4. d2—d3	d7—d6
5. S f3—g5?	S g8—h6

6. D d1—h5 o—o  
7. S g5—f3 S f6—g4  
Beli se je s svojim popadom ali naskokom nekoliko prenačlil; vsled tega je njegova dama na neugodnem mestu, črnemu pa je bila dana prilika, naglo razviti svoje figure. Kazen za prenačljeni naskok je izredno elegantni popad nasprotnika.

8. o—o	S g4—f6
9. D h5—g5	h7—h6
10. D g5—d2	L c8—g4
11. S f3—e1	D d8—d7

Ako potegne beli zdaj h2—h3, žrtvuje črni tekača: L g4×h3!  
12. S b1—c3 S f6—h5  
13. S c3—d5 S c6—d4  
14. K g1—h1 K g8—h8!

Poslednja poteza črnega je uvod ali začetek dobro preračunane in korektno ter blesteče kombinacije z elegantnimi žrtvami.

15. f2—f3	f7—f5
16. f3×g4	f5×g4
17. T f1×f8†	T a8×f8
18. S d5—e3	

Ako g2—g3, odločuje De8! n. pr. 18. g2—g3, Dd7—e8! (preteč Sg3†) 19. D d2—g2, S h5×g3†; 20. D g2×g3, Sd4—e2! 21. Dg3—g2, Se2—g3† itd.

18. . . . .	g4—g3
19. h2—h3	T f8—f2

Ako 19. h2×g3, nadaljuje črni: Sd4—e2! 20. Se3—f5, T f3×f5; 21. e4×f5, S h5×g3†; 22. K h1—h2, S g3—f1†; 23. K h2—h3, D d7×f5† in zmaga.

20. D d2—d1	S h5—f4
21. D g1—g4	S f4×h3
22. D g4×d7	T f2—f1†
23. S e3×f1	S h3—f2†
24. K h1—g1	S d4—e2†

mat.  
Konec je izredno zanimiv in krasen.

(Dalje.)

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

(Dalje).

Kratka teoretična razprava o odpretjih (otvorjenjih.)

#### I. Odprte igre.

##### A. Igra s kraljevim skakačem.

Ako beli namesti, kakor v italijanski partiji, 3. Lf 1—c4, stori 3 Lf1—b5, nastane tako zvana španjska partija ali Ruya Lopez-a igra. Ta igra je jako sigurna za oba igralca in ima mnogo prednosti pred marsikaterimi drugimi igrami s kraljevim skakačem. Zatorej je osobito v zadnji čas med dobrimi šahovci jako priljubljena. Tu podajamo par najimunitnejših varijant: 1. 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—b5, a7—a6!; 4. Lb5 a4, Sg8—f6; 5. o—o, Sf6 × e4; 6. d2—d4, b7—b5; 7. La4—b3, d7—d5; 8. Sf 3 × e5, Sc 6 × e5; 9. d4 × e5; Lc8—b7; 10. Lc 1—e3, Lf 8—e7; 11. Sb1—d2, Se4 × d2; 12. Dd1 × d2, o—o; 13. f2—f4, f7—f6; 14. c2—c3 in igra je za oba igralca jednaka. Ako beli nadaljuje: 5. Sb1—c3 (mesto o—o), potegne črni Lf 8—b4 in tedaj nastane tako imenovana španjska igra s štirimi skakači (Vierspringerspiel); tudi poteza 5 . . . . Lf 8—c4 je dobra; n. pr.: 5. Sb 1—c3, Lf 8—c4; 6. Sf 3 × e5, Sc 6 × e5; 7. d 2—d4, Lc5 — d6; 8. f 2—f4, Se 5—c6!; 9. e4—e5, Ld 6—b4; 10. e5 × f6, Dd 8 × f6 in črni ima dobro igro. Ako: 7. . . . . Lc 5—b4, 8. d 4 × e5, Sf 6 × e4; 9. Dd. 1—d4, Se 4 × c3; 10. b2 × c3, c7—c5; 11. Dd 4—e3, Lb 4—a5; 12. De 3 × e5; b7—5; 13. La 4—b3, Lc 8—b7; 14. o—o! Ta 8—c8; 15. Dc 5 × e3, La 5 × c3; 16. De 3—g3!, Dd 8—e7!; 17. Lc 1—g5 in beli ima boljšo igro. Igra s štirimi skakači bi se prilično tako-le nadaljevala: 5. Sb 1—c 3, Lf 8—b4; 6. Sc 3—d5, Lb 4—c5; 7. c2—c3, o—o!; 8. d2—d4, e5 × d4; 9. c3 × d4, Lc 5—e7; 10. Sd 5 × f6 +, Le 7 × f6; 11. d4—d5, Sc 6—b8; 12. e4—e5, Lf 6—e7. Črni dobro stoji, kajti belemu ne bode možno vzdržati svojih kmetov.

Še druga nadaljevanja v španjski igri so: 5. d2—d3, Lf 8—c5, 6. c2—c3, b 7—b5 i. t. d. II. 3. . . . . Sg8—f6! 4. o—o, Sf 6 × e4; 5. d2—d4, Lf 8—e7; 6. Dd 1—e2, Se 4—d6; 7. Lb5 × c6, b7 × cb; 8. d4 × e5, Sd 6—b7; 9. Lc 1—e3, o—o; 10. Tf 1—d1, Dd 8—e8! 11. Sb 1—c3, Sb 7

—d8 i. t. d.; ali: 3. . . . . Sg 8—f6; 4. d2—d3, d7—d6; 5. Lb 5 × c6 +, b7 × c6; 6. h2—h3, g7—g6; 7. Sb 1—c3, Lf 8—g7; 8. Lc 1—e3, c6—c5; 9. Dd 1—d2, h7—h6; 10. b2—b3, Sf 6—g8. 11. g2—g4, Lc 8—e6 ter potem Sg 8—e7—c6 in obe stranki imata dobro igro. Še nadaljevanja: 3. . . . d7—d6; 4. Lb 5 × c6 +, b7 × c6; d 2—d4, e5 × d4; 6. Dd 1 × d4, c6—c5 i. t. d. nam je omeniti in s tem završujemo razpravo o španjski partiji, dodavši opazko, da je jedro ali pointa té igre vezanje črnega skakača c 6 in torej indirektni napad na kmeta e5.

Začetek: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg 1—f3, Sg 8—f6 se imenuje ruska partija; nadaljuje se: 3. Sf 3 × e5, d7—d6!; (to je jedino pravi odgovor črnega; jako slaba bi bila poteza: 3. . . . . Sf 6 × e4); 4. Se 5—f3, Sf 6 × e4; 5. d2—d4, d6—d5; 6. Lf 1—d3, Sb 8—c6!; 7. o—o, Lf 8—e7; 8. c2—c4, Lc 8—g4; 9. Sb 1—c3, Se 4 × c3; 10. b2 × c3, o—o!; 11. Ta 1—b1, d5 × c4; 12. Ld 3 × c4, Sc 6—a 5; 13. Lc 4—d3, c 7—c6. To je najboljšo nadaljevanje črnega v tej igri, katera se s teoretičnega stališča kot pravilna ne more priporočati, a v praktični partiji bode možno le izvrstnemu in teoretično po vse izobraženemu igralcu, z belimi vseskozi prav igrati; zatorej se nam ne zdí ruska branitev nič slabša od drugih od teorije priporočenih.

Šibkejšim branitvam se prišteva tudi igra s dvema skakačema na drugo rok o: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg 1—f3, Sb 8—c6; 3. Lf 1—c4, Sg 8—f6 zavoljo nadaljevanja: 4. Sf 3—g5!, d7—d5; 5. e4 × d5, Sf 6 × d5 (bolje je tu: Sc 6—a5!, po kateri potezi sta obe igri jednaki); 6. Sg 5 × f7, Ke 8 × f7; 7. Dd 1—f 3 +, Kf7—e6; 8. Sb 1—c 3, Sc 6—e7; 9. d2—d4, c7—c6; 10. Lc 1—g5, e5 × d4; 11. o—o—o, d4 × c3; 12. Th 1—e1 +, Ke 6—d6; 13. Lc4 × d5, c3 × b2 +; 14. Kc 1—b1, c6 × d5; 15. Lg 5 × e7 +, Lf 8 × e7; 16. Td1 × d5 +, Kd6—c7; 17. Df3—c3 +, kralj gré kamor koli; 18. Td5 × d8 +, Le7 × d8; 19. Dc3 × g7 in zmaga.

Ako beli v italijanski partiji po: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. Lf1—c4, Lf8—c5 potegne; 4. b2—b4 in črni tega kmeta vzame: 4. . . . Lc5×b4 ali Sc6×b4, to nastane gambit kapitena Evansa, ki ima ime po izumitelju poteze W. D. Evansu iz Milforda. Ta partija je iz najživahnejših in najbolj zanimivih, ter za oba igralca jednako nevarna. Po teoretičnih raziskavah bi moral v vsakem gambitu beli igro izgubiti, ker popád, ki ga dohode za žrtvovanega kmeta, ni popolni nadomestek za materijalno izgubo. Ali v praksi, osobito v turnirskih partijah celó izvrstni igralci, n. pr. Zuckertort in drugi posebno kapitena Evansa gambit radi odklanjajo, ker se je hudemu popádu belih rés jako težko ubraniti. Mi podajamo gledé na veliko mnogovrstnost nadaljevanj v tej partiji le najpoglavitejše variјante, ker bi sicer bila razpráva mnogo preobširna in nam v to nedostaje prostora. Nadaljevanje: 4. b2—b4, Lc5×b4, 5. c2—c3, Lb4—c5; 6. o—o, d7—d6, 7. d2—d4, e5×d4; 8. c3×d4, Lc5—b6 se zmatra najboljšim za obé stranki ter se imenuje: n o r m a l n o, in pozicija, ki je nastala po teh osmih potezah: n o r m a l n a p o z i c i j a. Prav ta pozicija nastane lahko tudi, ako črni vzame sè skakačem: 4. . . . Sc6×b4; 5. c2—c3, Sb4—c6; 6. o—o i. t. d.

Beli zdaj more svojo partijo na pet raznih načinov nadaljevati: a) Sb1—c3, b) d4—d5, c) Lc1—b2, d) h2—h3 in e) a2—a4. Najboljši sta prvi dvé nadaljevanji, ki

se pa navadno v glavnih stvaréh strinjata. Tu sledi jedna variјanta: 9. Sb1—c3, Sc6—a5; 10. Lc4—d3, Sg8—e7; 11. d4—d5, o—o; 12. Lc1—b2, c7—c5; 13. Sc3—e2, Se7—g6; 14. Dd1—d2, f7—f6; 15. Kgr1—h1, Lb6—c7; 16. Ta1—c1, Ta8—b8; 17. Se2—g3, b7—b5; 18. Sg3—f5, c5—c4; 19. Ld3—b1, b5—b4; 20. Lb2—d4, c4—c3; 21. Dd2—d1! Sg6—f4. Zdaj je belemu na izvolji nadaljevanje g2—g4 ali pa Tf1—g1, ali v obéh slučajih bode polagoma črni dobil močnejšo igro ter na-pósled zmagal.

Tudi po potezah: 4. b2—b4, Lc5×b4; 5. c2—c3, Lb4—a5; 6. d2—d4, e5×d4; 7. o—o je črnemu na izbér nadaljevanje: 7. . . . d7—d6; 8. c3×d4, La5—b6, s katerim je zopet dospel do normalne pozicije; ali pa nadaljevanje: 7. . . . d4×c3; katero se imenuje »kompromitovani Evansov gambit«, ker v tej variјanti dohode črni pač dva kmeta, a se zato razpóstavi jako hudemu in nevarnemu sovražnemu napadu. Vender se zmatra v novejši čas, odkar je znano nadaljevanje, katero tu podajamo, in osobito 11. poteza (b7—b5), kompromitovani gambit za črnega ugodnejšim, nego-li normalna partija. N. pr. 7. . . . d4×c3; 8. Dd1—b3, Dd8—f6; 9. e4—e5, Df6—g6; 10. Sb1×c3, Sg8—e7; 11. Sc3—e2, b7—b5; 12. Lc4×b5, Ta8—b8; 13. Db3—a4, a7—a6; 14. Lb5×c6, Se7×c6; 15. Lc1—a3, Tb8—b5; 16. Se2—d4, Sc6×d4; 17. Da4×d4, La5—b6; 18. Dd4—c3, Lc8—b7 in črni ima ugodno pozicijo.

(Dalje prihodnjíc).

## OZNANILO.

Večkrat mi dohajajo vprašanja, če se dobivajo pri meni tudi platnice za *prejšnje* letnike »Ljubljanskega Zvona«. Naznanjam, da se dobivajo za vse dozdanje letnike v raznovrstnih barvah.

Janez Bonač,  
knjiгоvez, Poljanska cesta 10.

## Navodilo

### o pravilnem igranju šaha za začetnike.

Kratka teoretična razprava o odpretjih (otvorjenjih.)

#### I. Odprte igre.

##### A. Igra s kraljevim skakačem.

(Dalje.)

Ker je branitev po vzprejetji Evansovega gambita toli težavna, svetovati je, da se gambit ne vsprejme, nego odkloni z 4. . . . Lc5—b6; tudi po odklonitvi nastane igra čisto jako zanimiva in zapletena. Belemu je po odklonitvi možno ali naskok nadaljevati, ali pa s potezo 5. a2—a4 z nasledujočim c2—c3 in d2—d3 kreniti v neko varijanto italijanske partije. Naskok se more nadaljevati na dva načina, ali s 5. b4—b4 ali s 5. o—o. N. pr. 5. b4—b5, Sc6—a5; 6. Sf3×e5, Dd8—g5; 7. Lc4×f7†, Ke8—f8; 8. Lf7×g8, Dg5×e5; 9. Lg8—d5, c7—c6; 10. Dd1—f3†, Kf8—e8; 11. Df3—f7†, Ke8—d8; 12. b5×c6, b7×c6; 13. d2—d4, Lb6×d4; 14. Lc1—f4, De5—f6; 15. Df7×f6†, Ld4×f6; 16. e4—e5, Th8—e8; 17. Ld5—f7, Te8—e7; 18. o—o, Lf6×e5; 19. Lf4×e5, Te7×e5; črni stoji nekoliko bolje.

Jednako mnogovrstna in prav takisto zanimiva, kakor kapitena Evansa gambit je tudi škotska partija: I. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; d2—d4, c5×d4; 4. Sf3×d4, in osobito nadaljevanja: 4. Lf1—c4 (škotski gambit) in 4. c2—c3 (Göringov gambit). Tu nasledujejo 3 varijante: I. 4. Sf3×d4, Lf8—c5; 5. Lc1—e3, Dd8—f6; 6. c2—c3, Sg8—e7; 7. Lf1—b5!, o—o; 8. o—o, d7—d6; 9. Lb5×c6, b7×c6; 10. Sb1—d2. — II. 4. Lf1—c4, Lf8—c5; 5. c2—c3, d4—d3; (najbolje je tu: 5. . . . Sg8—f6, s katero potezo krene črni v italijansko partijo.) 6. b2—b4, Lc5—b6; 7. Dd1—b3, Dd8—f6; 8. o—o, d7—d6; 9. Lc4×d3, Lc8—e6; 10. Db3—c2, h7—h6; obe igri sta jednaki. — III. 4. c2—c3, d4×c3; 5. Lf1—c4, Sg8—f6!; 6. o—o, d7—d6; 7. Sb1×c3, Lf8—e7; 8. Lc1—e3, o—o; 9. Sf3—d4, Sf6—g4; 10. Sd4×c6, b7×c6; 11. Le3—f4, Le7—f6. — Tudi zdaj sta obe poziciji prilično jednaki.

Poslednje odprete, katero še spada k igri s kraljevim skakačem, je angleška igra: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Sg1—f3, Sb8—c6; 3. c2—c3. Najzanimivejša varijanta v tej igri je odgovor črnega: 3. . . . f7—f5, ki se imenuje »gambit Ponzianija« po ita-

lijanskem igralcu D. L. Ponzianiju; dobre so tudi še poteze: a) Sg8—f6, b) d7—d5! in c) d7—d6. Tu sledita dve varijanti: I. 3. . . . , f7—f5; 4. d2—d4, d7—d6; 5. d4×e5, f5×e4; 6. Sf3—g5, d6—d5; 7. e5—c6, Sg8—h6; 8. Lfr—b5, Dd8—d6; 9. c3—c4, d5×c4; 10. Lb5×c4, Dd6×d1†; 11. Ke1×d1, Sc6—d8. — Obe igri sta jednako razviti. — II. 3. . . . , d7—d5!; 4. Dd1—a4, f7—f6!; 5. Lfr—b5, Sg8—e7; 6. d2—d3, a7—a6; 7. Sb1—d2, Lc8—d7; 8. Lb5×c6, Ld7×c6; 9. Da4—c2, Sc7—g6. Črni stoji dobro.

##### B. Igra s kraljevim tekačem.

Obrazec tej igri je: 1. e2—e4, e7—e5; 2. Lf1—c4, t. j., beli razvije z drugo potezo svojega kraljevega tekača, mesto (kakor v prejšnji igri) kraljevega skakača. Najboljši potezi črnega sta: a) 2. Lf8—c5 ali pa b) Sg8—f6! Potezi: c7—c6 in f7—f5 sta šibkejši. Tu sledé tri varijante: I. 2. . . . , Lf8—c5; 3. c2—c3, d7—d5; 4. Lc4×d5, Sg8—f6; 5. Dd1—f3!, o—o; 6. d2—d4, e5×d4; 7. Lc1—g5, d4×c3; 8. Lg5×f6, c3—c2; 9. Sb1—c3, Dd8×f6; 10. Df3×f6, g7×f6; 11. Sg1—f3, c7—c6; 12. Ld5—b3, f6—f5; 13. e4—e5, Lc8—e6. Temu nadaljevanju, počenši s potezo 3. c2—c3, pravi se: *klasični popad* v igri s tekačem; priporočal je je osobito slavni francoski šahovec Danican-Philidor, po čegar sodbi je sploh igra s tekačem najboljše otvorjenje, dasi novejši teoretiki soglasno to zanikujejo ter igro s skakačem zmatrajo za boljše. — II. 2. . . . , Sg8—f6! To je najboljši odgovor v tej igri in se imenuje: *Berlinska partija*. 3. Sg1—f3, Sf6×e4; 4. d2—d3! Se4—f6; 5. Sf3×e5, d7—d5; 6. Lc4—b3, Lf8—d6; 7. d3—d4, o—o. Obe igri sta jednaki.

Ker nam je iz tehniških ozirov treba čem brže završiti svojo razpravo, izpuščamo tu najboljirniše in najnamimivejše poglavje šahove teorije, namreč gambitske igre na kraljevem krilu ter prehajamo k drugemu razdelku.

## II. Zaprte igre.

### a) Francoska igra.

Obrazec: 1. e2—e4, e7—e6; to je posebno previdna branitev! 2. d2—d4, d7—d5; 3. e4×d5, e6×d5; 4. Sg1—f3, Sg8—f6; 5. Sf1—d3, Lf8—d6; 6. o—o, o—o. Tem šestim potezam je dr. Maks Lange dal ime »normalna partija«. — 7. Sb1—c3, Sb8—c6; 8. Lc1—g5, Lc8—g4; 9. Kgf1—h1, Ld6—e7; 10. Lg5—e3, Dd8—d7; 11. Dd1—d3, Lg4×f3; 12. g2×f3, Dd7—h3; 13. Ld3—e2, Lc7—d6; 14. f3—f4, Sc6—e7; 15. Tff1—g1, Se7—f5 itd. V francoski partiji belemu ni možno doseči nikačega dčbička, ako se črni korektno brani, nego teoretično bi bil izid te partije vselej remis.

### b) Sicilijanska partija.

I. 1. e2—e4, c7—c5; z to potezo se je najlažje ogniti vsem gambitom, 2. Sg1—f3, e7—e6! 3. Sb1—c3! Sb8—c6; 4. d2—d4, c5×d4; 5. Sf3×d4, a7—a6!; 6. Lf1—e2, d7—d5; 7. e4×d5, e6×d5; 8. o—o, Sg8—f6; 9. Lc1—e3, Lf8—d6; 10. Dd1—d2, o—o; 11. Ta1—d1. — Igru sta prilično jednaki. II. 2. d2—d4, c5×d4; 3. Sg1—f3, e7—e6; 4. Sf3×d4, Sg8—f6; 5. Lf1—d3, Sb8—c6; 6. Lc1—e3, Lf8—e7; 7. c2—c4, d7—d5; 8. e4×d5, e6×d5; 9. e4×d5, Sf6×d5; 10. Sd4×c6, b7×c6. Igra je za obe stranki jednaka. Sicilijanska partija je v mnogih varijantah podobna francoski partiji; obe sta po vse sigurni in osobito je priperočati francosko partijo kot najpreprostejšo odpretje, s katerim zapreči črni mnogo jakih popadov belega. Res je pač, da partije te vrste niso toli živahne in zanimive, kak odprte igre, ali baš zategadelj zaslužujejo prednost pred temi izlasti v turnirskih partijah ali pa v žilavih »matches«. — V to vrsto iger spada še

#### Gambit od dame.

ki je pa dosti živahnejši od ravnokar omenjenih. Obrazec: 1. d2—d4, d7—d5; 2. c2—c4, d5×c4. Bolje, nego ta poteza je odklonitev tega gambita z 2. . . ., e7—e6.

Nadaljevanje: I. 2. . . ., d5×c4; 3. Sgr1—f3!, e7—e6; 4. e2—e3, Sg8—f6; 5. Lf1×c4, Lf8—e7; 6. Sb1—c3, o—o; 7. o—o, b7—b6; 8. e3—e4, Lc8—b7. Beli ima nekoliko bolj razvito igro. — II. 2. . . ., e7—e6!; 3. Sb1—c3, c7×c5; 4. e2—e3, Sg8—f6; 5. Sg1—f3, Sb8—c6; 6. a2—a3, a7—a6; 7. b2—b3, b7—b6; 8. Lc1—b2, Lc8—b7; 9. e4×d5, e6×d5; 10. Lf1—d3, c5×d4; 11. e3×d4, Lf8—d6; 12. o—o, o—o; obe igri ste popolno jednaki.

S tem završujemo, kakor uže omenjeno, iz tehniških razlogov svojo kratko razpravo o teoriji šaha. Žal, da nam ni bilo možno o nekih stvareh obširneje govoriti in da smo morali mnogo zanimivega izpustiti, posebno razpravo o »gambitskih igrah« in teorijo o koncu partije. Morebiti se nam kdaj pozneje ponudi prilika, spisati o šahu samostojno delo (ako bi se namreč kdaj pokazala potreba posebne knjige v tej stroki) in takrat bomo o vseh delih šahove teorije obširneje govorili. Kdor bi pa že zdaj želel, koreniteje poučiti se v šahovi teoriji, temu priporočamo, da si omisli ali Minckwitzev »Abecednik«, o katerem smo že bili pred dvema letoma govorili, ali knjigo »Der Schachmatador« istega pisatelja, ki je izšla koncem 1880. l. v znani Hartlebnovi knjigo-tržnici na Dunaji, ali napósled Dufresneovo »Kleines Lehrbuch des Schachspiels«, izdano v znani Reclamovi univerzalni biblioteki v Lipsku.

Ako smo s tem skromnim, v mnogokakem oziru nepopolnim in oskudnim navodilom pridobili krasni igri novih prijateljev ter po svoje pripomogli k temu, da se šah i v Slovencih igra nekoliko boljše, dejali bi: bolj umetniški mimo prej, dosegli smo namen, katerega smo imeli pred očmi, pri spisovanju te razpravice. Da bi se lepa, plemenita in nedolžna igra, ki se po pravici prišteva umetnostim, v Slovencih čedalje bolj razširjala ter izpodrinila druge puble in prazne igre, osobito med učedo se mladino, to je naša iskrena želja in zatorej kličemo kraljevi igri z ozirom na naš narod: »Vivat, crescat, floreat!«

Knjigo:

„Russland seit Aufhebung der Leibeigenschaft“

prodaje pisatelj dr. Fr. J. Celestin v Zagrebu po 50 kr.  
in 10 kr. poštarine (mesto prejšnje cene 4 gld.).