

TYGODNIK SZACHOWY.

WYCHODZI W KAŻDĄ SOBOTĘ.

PRENUMERATA (abonnement) wraz z przesyłką wynosi:
 Za rok (par an) Rb 4 — fr. 11 — Gld. 5.50 Mk 9 —
 „ 1/2 „ „ 2 — „ 5.50 „ 2.75 „ 4.50
 „ 1/4 „ „ 1 — „ 2.75 „ 1.40 „ 2.25

Adres Redakcji: **Warszawa, Nowy-Świat 26.**

!ROCZNIE rub. 10 z przesyłką!

Rok trzeci.

1899 Zaproszenie do przedpłaty 1899

NA PISMO TYGODNIOWE

(w roku 1898 wychodziło co dwa tygodnie)

„SPORT”

POŚWIĘCONE WSZELKIEMU SPORTOWI.

W roku 1899 danem będzie: 1) 50 artystycznie wykonanych numerów. 2) ilustracje wszelkiego sportu. 3) kronika sportu w oddzielnych dodatkach. 4) przeszło 20 dodatków bezpłatnych. 5) ALBUM SPORTU.

Adres Redakcji: **Kijów, Pieczersk, Moskiewska 23**

Redaktor-Wydawca: **B. I. Tokarski.**

TYGODNIK

SZACHOWY

OD REDAKCJI: Tygodnik Szachowy w przyszłym półroczu wychodzić będzie na tych samych jak dotąd warunkach. Osoby, odbierające Tygodnik Szachowy za pośrednictwem poczty, prosimy o wczesne nadsyłanie prenumeraty dla uniknięcia przerwy w odbiorze i wprost do Redakcji, ulica Nowy-Swiat 26; wszelkie bowiem pośrednictwa narażają na opóźnienie i pomyłki w przesyłce Pisma.

GAMBIE MIŁOSNY.

przez C. Salvioli *).

Redaktora Nuova Rivista degli Scacchi

(Ciąg dalszy).

Podniosłem się i postąpiłem ku drzwiom, aby zobaczyć tych ludzi, W tejże chwili, przez inne drzwi, weszła dama prowadzona przez rycerza pod rękę. Z powagi ruchów i świetności ubrania łatwo w niej można było odgadnąć panią tego miejsca. Uśmiechnęła się łaskawie i, podając mi rękę, rzekła:

— Witaj nam, panie. Przybywasz rozweselić naszą samotność. I tem bardziej rada cię pozdrawiam, jeżeli grywasz w szachy.

Nie było wątpliwości: widziałem przed sobą tajemniczą kasztelanę. Żadnego śladu okropności, nie piekielnego w tem wszystkim, co mię otaczało, z wyjątkiem może złowróźbnej, djabelsko bla-

dej twarzy kawalera. Pani była młodzieńka i cudnie piękna. Z twarzy przypominała dziwnie moją Elżę. Gdy ująłem jej rękę, dreszcz przebiegł mię po całym ciele; nie doznawałem wszakże trwogi żadnej, przeciwnie, czułem najzupełniejsze zadowolenie.

Piękna kobieta nie puszczając mej ręki, kazała mi iść przy swym boku przez wiele sal, pokoi, sieni, których nie zwiedzałem poprzednio. Zatrzymaliśmy się nareszcie w sali wspaniale oświetlonej i przyozdobionej z przepychem wschodnim. W głębi był rodzaj alkowy nawpół przysłoniętej purpurową kotarą. Był tam stolik z szachownicą i ustawionemi szachami.

— Czy grasz w szachy? — zapytała mię towarzyszka moja głosem słodziuchnym. A kiedy skinąłem głową na znak potwierdzenia, dodała:

— Więc zagramy zaraz?

Kawaler, który dotąd ani słówkiem się nie odezwał, teraz puścił damę, zwrócił się wprost do mnie i z ujmującym uśmiechem zapytał:

— Czy znasz stawkę? Jeżeli przegrasz, do nas należeć będziesz.

— A jeżeli nie będę grał?

— Grać trzeba.

— A jeżeli wygram?

— Zamek będzie twój i kasztelanowa także!

*) Przyp. Red. Przez pomyłkę i niezrozumienie oryginału, tłumacz nasz, w poprzednich numerach zacytował, iż powieść niniejsza napisana została przez Edgara Poe'go, powinno zaś być właściwie „podług Edgara Poe'go”.

Tym ostatnim wyrazom towarzyszył uśmiech tak szyderczy, iż po raz pierwszy przyszło mi na myśl pytanie, czy nie jestem igraszką fantastycznych widziadeł.

Ale dama, która puściła moją rękę, teraz delikatnie mię pociągnęła.

— Chodź — rzekła — chodź, zagramy!

Oko jej pieściło mię. Sam wyraz tego spojrzenia podnosił we mnie utraconą w pierwszej chwili odwagę. Co stać się może? Weszliśmy do gabinetu i kotara opadła za nami. W sąsiedniej sali słychać było głosy i śmiechy orszaku. Widocznie drwiono ze mnie. Siedliśmy nieledwie jedno obok drugiego na sofie, otaczającej szachownicę. Losowanie o pierwsze posunięcie nie było mi przyjazne. Zaczęła moja przeciwniczka i zagrała Gambita Królewskiego, którego przyjąłem.

Wszystkie posunięcia tej piekielnej partji, która zaciężyła nad moim życiem, tak się wbiły w mój umysł, jak gdybym widział przed sobą szachownicę płomienistą. Oto pierwsze posunięcia: 1) e2—e4, e7—e5; 2) f2—f4, e5×f4; 3) Sg1—f3, g7—g5; 4) Lf1—e4, Lf8—g7; 5) 0—0, h7—h6; 6) d2—d4, d7—d6; 7) c2—c3, Sg8—e7; 8) g2—g3.

Kobieta robiła posunięcia zaraz po moich, nie patrząc na szachownicę. Oczy miała ciągle wlepione we mnie. To spojrzenie zaczynało mnie mieszać. Chciałem je wytrzymać i ciarki mię przeszły. Była, jak mówiłem, przedziwnie piękna. Co większa, miała cały urok mojej Elzy, mojej uwielbianej Elzy. Z rysami delikatności i słodyczy anielskiej łączyła czary zmysłowe bogini miłości! Drażniła mię i pociągała zarazem.

Kiedy się namyślałem, jak odpowiedzieć na jej ostatnie posunięcie, ścisnęła moją lewą rękę jedną ręką, a drugą opierając na mojem ramieniu, zapytała z namiętnem spojrzeniem.

— Czy ja ci się podobam?

I nie czekając mej odpowiedzi, szepnęła mi:

— Uściskasz mię?

A gdy milczałem zakłopotany, powtarzała z naleganiem:

— Uściskasz mnie, Pawle, uściskasz mnie!

Płomienie miałem w oczach; a jednak przywołałem zimną krew, pomyślałem, że mam przed sobą tylko widmo, złudzenie, sen!... Pokusa była straszliwa... Wszakże zapanowałem jeszcze nad sobą i wspomniałem, że aby wyjść zaszczycie z tej przygody, powinienem się oprzeć. Oddaliłem od siebie łagodnie syrenę i zrobiłem posunięcie.

Odpowiedziała natychmiast jak zwykle, nie spoglądając prawie na szachownicę. Ale patrzyła wciąż na mnie z niemym wyrzutem. Dalsze nasze posunięcia były: 8) d6—d5; 9) e4×d5, Se7×d5; 10) Dd1—b3, c7—e6; 11) g3×f4, g5×f4; 12) Le1×f4.

(d. c. n.).

Angielska

partja skoczkowa

(1. czenie)

C.

4) Sf6×e4!

Powszechnie uchodzi za najlepszą odpowiedź.

5) d4—d5 Sc6—b8!

Najlepiej; jeżeli 5).... Sc6—e7, to 6) Sf3×e5, d7—d6; 7) Lf1—b5+ i czarne tracą piona. Idąc za Fraserem mogą czarne grać tu także 5)... Lf8—c5. Uzyskany atak nie wyrównuje jednakże poniesionej straty materialnej.

6) Lf1—d3 Se4—c5

7) Sf3×e5 Sc5×d3

6. Sf3×e5 d4-e7 a. b.
7. d4-d5 b8-b6
a.
6. Sc6-e7
7. d4-e7 a. b.

8) Se5×d3 d7—d6!

Zazwyczaj grywają wprzód 8)... Lf8—e7, a potem dopiero d7—d6. Porządek posunięć nie jest według mego zdania obojętny. Na 8)... Lf8—e7 bowiem grać mogą białe 9) Dd1—g4! 0—0; 10) Lc1—h6, Le7—f6; 11) d5—d6! i za poświęconego piona otrzymują niebezpieczny atak.

9) 0—0 Lf8—e7
10) f2—f4!

Posunięcie to uważam za silniejsze, niż posunięcie Showaltera 10) Dd1—f3, uchodzące powszechnie za najlepsze na podstawie matchowej partji z r. 1891 Showalter-Judd. Białe wprawdzie po 10)... 0—0; 11) Sb1—d2, Sb8—d7; 12) Wf1—e1, Wf8—e8; 13) Sd2—c4, Sd7—e5; 14) Sd3×c5, d6×c5; 15) Se4—g3, Le7—f8; 16) c3—c4, Dd8—d6; 17) Lc1—d2, Dd6—g6; 18) Wa1—c1 osiągnęły lepszą pozycję i w następstwie wygrały, atoli posunięcia ze strony czarnych nie wszędzie są najlepsze. Partja Judd-Marco, bardzo dobrze przez Marca grana wskazuje, że przy silniejszej grze, czarne osiągają przewagę pozycyjną: 12)... f7—f5! [zamiast 12)... Wf8—e8 jak grał Judd. Posunięcie f7—f5 ma na celu niedopuszczenie skoczka na c4; 13) Sd2—f1, Le7—f6; 14) Lc1—f4, g7—g5! 15) Lf4—d2, Sd7—e5; 16) Df3—g3, Se5×d3; 17) Dg3×d3, f5—f4; 18) f2—f3, Lf6—e5; 19) Wa1—d1, Lc8—f5 i czarne po dłuższej obronie białych ostatecznie wygrały. Wynik tej partji powoduje mię właśnie do porzucenia posunięcia 10) Dd1—f3, a zalecenia w miejsce jego 10) f2—f4, które otwiera linię wieży, a równocześnie grozi przy sposobności dalszym marszem piona.

10) Lc8—f5

Jeżeli 10)... 0—0, to 11) f4—f5, a jeżeli 10)... f7—f5, to 11) Dd1—h5+, g7—g6; 12) Dh5—h6, Lc7—f8; 13) Wf1—e1+, Kc8—f7; 14) Dh6—h3, Lf8—g7; 15) Lc1—e3, Wh8—e8; 16) Sb1—d2 i białe są lepiej rozwinięte.

11) Lc1—e3 0—0

Jeżeli 11)... Lf5×d3, to 12) Df3×d3, 0—0; 13) Sb1—d2, Sb8—d7; 14) Sd2—f2, Le7—f6; 15) Le3—d4 i białe stoją bardzo dobrze.

12) Sd3—f2 Sb8—d7

13) Sb1—d2 Sd7—f6
lub Le7—f6

14) Dd1—f3 i białe z pewnością gorzej od czarnych nie stoją.

Koniec.

Pisałem w październiku 1898 r.

Ignacy Popiel (Lwów).

PARTJE.

Partja korespondencyjna.

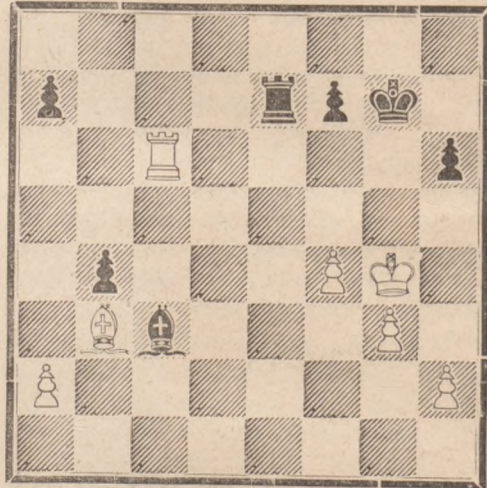
Wiedeń

Petersburg

38)

Wd7—e7

39) Kf3—g4



Pozycja po 39 posunięciu białych.

28. Partja Hiszpańska.

Grana korespondencyjnie.

Nadestana wraz z rozbiorem przez p. S. Jakowskiego.

Petersburg

Piotrków

(P. Arnold) (G. Orłow i S. Jakowski)

1) e2—e4

e7—e5

2) Sg1—f3

Sb8—c6

3) Lf1—b5

Sg8—f6

4) Sb1—c3

Lf8—b4

5) 0—0

0—0

6) d2—d3

d7—d6

7) Lb5×c6

b7×c6

8) Sc3—e2

Sf6—h5

Wolelibyśmy 8) ... Lc8—g4; w razie 9) Se2—g3, nastąpiłoby Sf6—h5; na c2—c3 czarne gra-

byby Lb4—c5 i następnie posunięcie Sf6—h5 byłoby silniejsze.

9) e2—e3 Lb4—a5

Wątpimy czy jest zasada poświęcać w tym razie piona; po posunięciach 10) Dd1—a4, La5—b6; 11) Da4×c6, nie widzimy stanowczo ataku ze strony czarnych, któryby wynagradzał stratę piona. Prawidłowe posunięcie było 9) ... Lb4—c5, a na 10) d3—d4, e5×d4.

10) d3—d4 f7—f5

Teraz czarne zyskują atak. Białe mogłyby zyskać piona grając 11) Dd1—b3†, Kg8—h8; 12) d4×c5, d6×e5! 13) Sf3×e5, Dd8—e8 czarne jednak miałyby zupełnie rozwiniętą grę i silny atak [14) Dd3—a3, La5—b6; 15) Se5×c6, Lc8—b7].

11) d4×e5 f5×e4

12) Sf3—d4

Na 12) Sf3—g5 nastąpiłoby 12) ... d6×e5; czarne miałyby rozwiniętą grę i przy zamianie Dam.

12) Dd8—h4

13) Sd4×c6 La5—b6

14) Dd1—d5†? Kg8—h8

15) Lc1—e3 Lc8—b7

16) Le3×b6

Trudno powiedzieć jakie było w danym razie najlepsze posunięcie, czarne mają silny atak.

16) a7×b6

17) e5×d6 Wf8—f6

18) g2—g3 Dh4—h3

19) d6×e7 Wa8—f8

Czarne mogłyby zyskać figurę grając: 19) ... Lb7×c6; 20) Dd5—d8†, Wf6—f8 wobec jednak 21) Wa1—d1, e4—e3; 22) f2—f3 [21) ... Lc6—b5?, Dd8×a8!] nie zyskałyby ostatecznie tak silnej pozycji jak w partji.

20) Dd5—d8

Białym nie pozostaje nic innego, jak ofiarować figurę i zmusić przeciwnika do zamiany Dam [20) ... Lb7×c6; 21) e7—e8D i t. d.]. W razie 20) Se2—d4 nastąpiłoby e4—e3.

20) g7—g5!

Posunięcie mające wielkie znaczenie w kombinacji czarnych.

21) Se2—d4 e4—e3

22) f2—f3 Sh5×g3

23) Wf1—e1 e3—e2

24) Dd8—e7 g5—g4!

25) Sd4—e6 Sg3—f5

26) Se6—g5 Sf5×e7

27) Sg5×h3 g4×f3!

28) Se6×e7 f3—f2†

29) Sh3×f2 Wf6×f2

30) e7—e8D Wf2—g2†

31) Kg1—h1 Wf8×e8!

Białe poddały się.

29. Pieszek Damy przeciw pieszkowi Króla.

Grana w londyńskim klubie szachowym kobiecym („*Ladies Chess-Club*”).

Pani Elliot Panna A. E. Hooke.

Białe

Czarne

1) e2—e4

d7—d5

2) e4×d5

Sg8—f6

Posunięcie to nie zdaje się być lepszym niż zwykle używane 2) ... Dd8×d5.

3) Sg1—f3

Sf6×d5

4) Lf1—e4

Mocniejsze, jest 4) e2—c4, Sd5—f6; 5) d2—d4, Lc8—g4; 6) Lc1—e3 i t. d.

4)

Sb8—c6

5) e2—e3

Lc8—g4

6) d2—d4

Białe nie zyskałyby nic, grając 6) Dd1—b3, Lg4×f3; 7) g2×f3, Se6—a5 i t. d.

6)

Dd8—d6

7) 0—0

0—0—0

8) Lc4—e2

Porown. uwagę przy 4-ym posunięciu białych.

8)

Lg4×f3

Panie szachistki nie zdają się zbyt wysoko cenić korzyści z posiadania dwóch Laufrów.

9) Le2×f3 e7—e5

10) e3—e4 Sd5—f4

11) d4—d5 Dd6—f6

12) Dd1—a4 Se6—d4

13) Lf3—g4† Kc8—b8

14) Lc1—e3 Lf8—e5

15) Sb1—c3

Na 15) b2—b4 mogło nastąpić 15) ... Sd4—e2† oraz Lc3—d4.

15) h7—h5
 16) Lg4--d1 Df6—g6

Panna Hooke grała bardzo energicznie i mocno. Białe już nie mają obrony dostatecznej,

17) Le3×f4 e5×f4
 18) b2—b4? f4—f3
 19) g2—g3 h5—h4

Czarne nie dają się zbić z tropu!

20) b4×c5 h4×g3
 21) f2×g3 Wh8×h2
Poddały się.

Gra czarnych jest prowadzona bez zarzutu i wytwornie. Z męskich szachistów klubowych nie każdy mógłby się taką grą poszczycić.

„Der Schachfreund”.

WIADOMOŚCI SZACHOWE.

Leon XIII jako szachista. Duchowieństwo rozmaicie zapatrywało się na szachy w różnych czasach. Miały one pomiędzy duchownymi swych gorliwych przyjaciół i swych zawziętych wrogów. Tak np. w r. 1061 kardynał Damianus w liście do papieża Aleksandra II wspomina, że nałożył karę na biskupa, którego zastał grającego w szachy. W Hiszpanji, we Francji były czasy, kiedy księża, grający w szachy, podlegali ekskomunice.

Papież Leon X był wielkim lubownikiem szachów. Zapraszał do siebie znakomitych literatów, uczonych, artystów, i grywał z nimi.

Świeżo „Westminster Gazette” donosi:

„Niewielu może wie, że Leon XIII jest miłośnikiem szachów, w które grywa już, przeszło lat trzydzieści i doszedł do biegłości wyższej nad średnią. Ulubionym partnerem Jego Świątobliwości jest Ojciec Guila, z którym grywał jeszcze jako kardynał Pecci. Zasiadłszy na tronie papieżkim, wezwał do siebie O. Guilę z Florencji, w której tenże mieszkał wówczas, i dał mu apartament w Watykanie. Mówią, że O. Guila łączy z mistrzostwem niepospolitem gniewliwe usposobienie. Czasem, nawet grając

z Jego Świątobliwością, nie może się powściągnąć. Wtedy Ojciec Święty natychmiast grę przerywa i mówi krótką naukę o cnocie i rezygnacji chrześcijańskiej i panowania nad sobą.

Ryga. Lokal Rygskiego towarzystwa szachistów znajdować się będzie od r. b. przy ulicy Mikołaja № 37 (stowarzyszenie młodzieży ewangelickiej). Gra szachowa odbywać się będzie od powyższej daty w poniedziałki i czwartki. Zebranie ogólne odbyło się w nowym lokalu dnia 15-go grudnia.

Członkowie mieli sposobność przekonać się, że nowy lokal odpowiada wszelkim wymaganiom prawdziwego Klubu szachowego.

Stockholm. Pomiędzy Stockholmem a Göteborgiem przygotowywany jest turniej telefoniczny. Równocześnie 6 partji ma być granych.

New-York. „American Chess Magazine” przedłużył termin nadsyłania prac na turniej zadaniowy do 1-go kwietnia 1899 r. Adres: Problem Editor. „American Chess Magazine” 209 East, 23 d. St. New-York.

Berlin. Na czele turnieju zimowego w Berlińskim Towarzystwie Szachowem stoi obecnie Dr. B. Lasker i E. Schallop.

Kentish Mercury rozstrzygnął swój konkurs na zadania 2-chodowe. Sędzią konkursu był B. G. Laws. Pierwszą nagrodę otrzymał M. T. Marakulin z Rossji (100 punktów); drugą — P. F. Blake z Manchester (97 p.); trzecią — również P. F. Blake (96 p.); 4—A. F. Mackenzie z Jamajki (93); 5—E. Pradignat z Francji (90); 6—P. G. L. Fothergill z Anglji (88); 7—M. Siedenschnur z Meklemburga (87); 8—S. S. Blackburn z Nowej Zelandji (86); 9—M. I. Meyer z Jersey; 10—P. G. L. Fothergill z Anglji; 11—V. Marin z Madrytu i 12—M. Looyen z Utrechtu. Prócz tego E. Pradignat otrzymał specjalną nagrodę za zadanie z najlepszym pierwszym posunięciem.

Wielką batalję stoczyli szachiści z Kent i z Hampshire dnia 19 listopada w klubie szachowym londyńskim. Rozegrano jednocześnie 16 partji bez rezultatu, gdyż każda strona wygrała po ośm.

Kraków (kor. wł.). Ponieważ turniej próbnego rozkasyfikowania poszczególnych graczy celem urzadzenia w następstwie turnieju z przed-

datkami, nie odniósł rezultatu z powodu, iż większa część uczestników tego turnieju przepisanych 10 partii nie rozegrała, przeto Zarząd klubu szachowego w Krakowie sam uczestników na cztery klasy podzielił. Dla każdej klasy ustanowiona jest osobna nagroda. W klasie pierwszej przyjmują udział pp. Dr. Ludwik Berger, radca sądowy dr. Tadeusz Bujak, Hieronim Czarnowski, Kleczyński (z Warszawy), kapitan Maj i nadporucznik Alojzy Mainx. Najwięcej szans otrzymania nagrody ma dotychczas dr. Bujak.

„Caissana Brasileira“ przez Artura Napoleao, Rio de Janeiro, 1898. Jest to zbiorek ułożony z 500 przeszło zadań szachowych, układu brazylijskich lub w Brazylii mieszkających autorów. Zaletą tych zadań jest raczej bogactwo pomysowości i wytwórczość w ich przeprowadzeniu, aniżeli czystość i ekonomja.

Odpowiedzi Redakcji.

× *P. Jak.* z *Piotr.* Otrzymałiśmy, dziękujemy.

× Uprzejmie upraszamy nadsyłających rozwiązania, aby pomieszczane były: na oddzielnym kawałku papieru rozwiązania zadań szachowych i na oddzielnym rozwiązaniu zadań warcabowych.

× *P. Dr. I. Szen.* W zadaniu nadesłanem mata niema, gdy po pierwszym posunięciu odpowiedzą czarne Dd2—f4.

× *P. Popielowi z Turny.* Co do zadania № 37 Sz. Pan nie myli się.

× *P. Dr. Gałęz.* Wysłaliśmy. Należy nam się jeszcze od Sz. Pana kop. 25 za porto.

× *P. J. Proc.* Otrzymałiśmy. Za informację serdeczne dzięki; zastosujemy się do rad Sz. Pana.

× *P. I Kuratow.* Nic nam się od Sz. Pana nie należy za „Jednodniówkę“, która rozesłana została jako podarek gwiazdkowy wszystkim prenumeratorom.

Od Redakcji.
Wszystkim naszym prenumeratorom
ślemy z NOWYM ROKIEM
zyczenia
wszystkiego dobrego.



× P. J. Pop. ze *Lw.* № 13 i 14 „Tygodnika wyjąd razem. Niepodobna było zająć się jednocześnie dwoma naraz wydawnictwami. Jako podarek kolędowy otrzymali wszyscy prenumerujący „Jednodniówkę”.

Rozwiązanie i krytyka zadań.

Sprostowanie. Rozwiązanie zadania № 34 podaliśmy mylnie; właściwe rozwiązanie jest: białe cofają swój chód ostatni h2—h1 i zamiast tego biją w przelocie piona g5×f6, czarne b1—a1, 2) 0—0—0 i mat. Dobre rozwiązania nadesłali p. O. Jarosz i p. Zwoliński, za co doliczamy im w ogólnej sumie po punktów cztery.

№ 37. **J. Żabiński.** 1) f2—f3, f7—?; 2) g5—g6, W—g7; 3) f6—f7†, g8—f8; 4) h6—g5, f8—e7! 5) g5—h5, e7—f8; 6) h5—h6, g7×f7; 7) g6×f7, f8×f7; 8) h6—g5 i wygrywają. Gdyby w pierwszym posunięciu białe zagrały f2—f4, to partja zostałaby nierozstrzygniętą, gdyż król czarny zająłby opozycję: „dla teźże przyczyny białe w 4, 5 i 6 posunięciu muszą manewrować królem dla zyskania tempa. Każde inne posunięcie białych pozwala czarnym osiągnąć niedograną. Uzasadniając rozwiązanie tego studjum, można napisać cały traktat”. *J. Zwoliński.*

№ 38. **D. Przepiórka.** 1) 3f4—h5, g4×h5 2) b2—e2†... a) g4—f5, 2) b2—d4...; b)... h4—h3, 2) b2—e2†... c)... f7×e6, 2) h7—g6... Za pomocą szczupłej liczby środków autor połączył względnie wielką ilość estetycznych warjantów.

№ 39. **W. A. Shinkman.** 1) Wh2—g2, h3×g2, 2) h8×d4†... a)... f3—f1, 2) d8—g5†... b) f3—f2, 2) h8—e5†... c)... f3—g3, 2) h8×d4†... d)... f3—e3, 2) h8—h4†... czarne inaczej 2) mat zaraz w 2 posunięciu. „W warjantach b, c, d, następuje jednakowo zbudowany mat damą i wieżą, przyczem jedno pole zatyka wieża czarna. Taka analogja odmiennych jednak warjantów dostępną jest tylko mistrzom. (*O. Jarosz*)”.

№ 40. **V. Marin.** 1) Dd3—c3! z groźbą 2) c3×e5† mat... b4×c3, 2) e7—a3 mat i t. d. „Zadanie nadzwyczaj efektowne i skomplikowane. Iłeż to momentów przygotowawczych zachodzi, zanim nastąpi niespodziany mat Laufrem na a3; ileż przeszkód zniknąć musi, aby był możliwy nieprawdopodobny mat Laufrem na b1! Wobec tej dwustronnej zawilej gry i wobec świetnego wstępnego posunięcia, wybacza się autorowi, że nie zastosował się do prawideł sztuki, gdyż idea wcielona nie da się w żaden sposób przeprowadzić podług estetyki szachowej bez uszczerbku w świetności samego założenia”. (*O. Jarosz*).

№ 41. **O. Jarosz.** 1) Df1—g1!

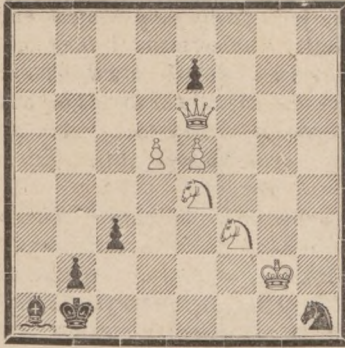
№ 42. **K. Grabowski.** 1) Ld2—b4! „na 8 obron koniem ani jednej podwójnej gry, zadziwiającej!” *J. Zwoliński.*

Dobre rozwiązania nadesłali pp.

	Nazwiska rozwiązujących	№ Z a d a Ń						Suma punktów	Poprzednia suma punktów	Razem
		37	38	39	40	41	42			
1	T. Arlitewicz	—	—	—	—	—	—	11	11	
2	N. Banachiewicz	—	2	2	1	1	1	7	33	
3	A. Elhkan	—	2	2	1	1	1	7	48 ¹ / ₂	
4	M. Friedman	—	2	2	1	1	1	7	41 ¹ / ₂	
5	O. Jarosz	—	2	2	1	1	1	7	59	
6	D. Kuratow	3	2	2	—	1	1	9	32	
7	Z. Mach	—	—	—	—	—	—	9	9	
8	J. Maychrzycki	—	—	—	—	1	—	1	2	
9	I. Popiel (z Turny)	3	2	—	1	1	1	8	46 ¹ / ₂	
10	S. Rotenstein	—	—	—	—	—	—	10	10	
11	M. Sereżyński	—	—	—	—	—	—	2	2	
12	A. Zagrzewski	—	—	—	—	—	—	20	20	
13	J. Zwoliński	3	2	2	1	1	1	10	61	
14	Julius Richter z Brünn	—	2	2	1	1	1	7	7	

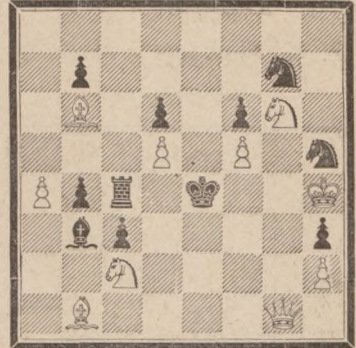
ZADANIA.

69. H. Keidański z Memla.
oryginalne.



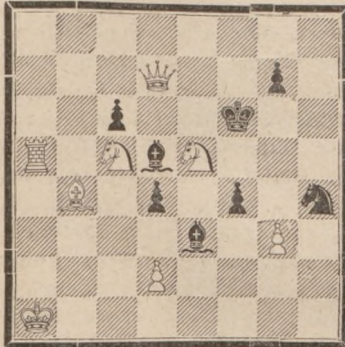
Mat za 3 posunięciami.

70. H. Keidański z Memla.
oryginalne.



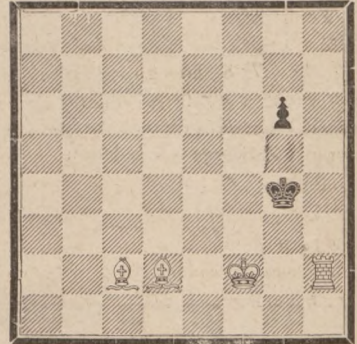
Mat za 3 posunięciami.

71. Jan Maychrzycki z Warszawy.
oryginalne.



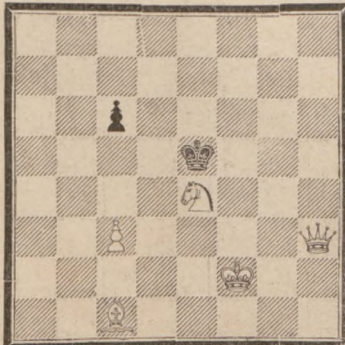
Mat za 3 posunięciami.

72. Oswald Jarosz z Warszawy.
oryginalne.



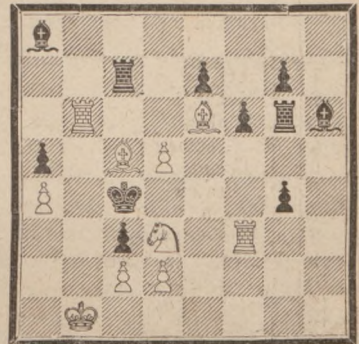
Mat za 3 posunięciami.

73. A. Elhkan z Gieczyny.
oryginalne.



Mat za 3 posunięciami.

74. K. Grabowski, z Warszawy.
oryginalne.



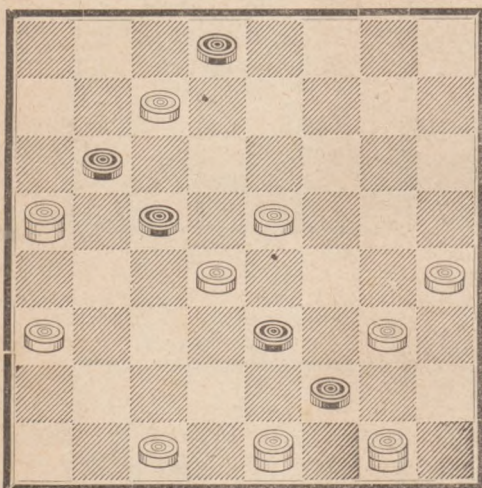
Mat za 2 posunięciami.

WARCABY.

ZADANIE N. II

P. M. Niemcow z Moskwy.

oryginalne.



Zamknąć damę białą.

Odmiany gry w warcaby.

przez D. I. Sargina.

(ciąg dalszy).

Przy przeistaczaniu się warcaba w damę, tylko zwierzchni warcab się przeistacza: *słupek* należy do tego z graczy, którego jest warcab zwierzchni. Najglówniejszą zasadą, różniącą grę od wszystkich innych, jest ta, że kiedy biorą, t. j. przeskakują właściwie warcaba lub słupek, to biorą ze słupka *jednego tylko* zwierzchniego warcaba, niezważając, czy słupek składa się z jednego, lub różnokolorowych kamieni; skutkiem takiego warunku, następuje

ciągła zmiana i uwalnianie kamienie stanowią własność gracza, który danym kolorem zaczynał, (wzięta dama, po oswobodzeniu, pozostaje nadal damą) czyli, że jednokolorowy słupek sam siebie broni.

W przeciwiwnstwie prawidłu nieprzeskakiwania kilkakrotnie po przez biego warcaba, tutaj, przy złożonem biciu, *każdorazowo* zdejmuje się zabity warcab.

Przystosowując rozmaite warcabnice i różnorodne prawidła, otrzymamy **słupki polskie, rosyjskie, angielskie, włoskie, hiszpańskie, amerykańskie, tureckie i t. p.** Ta gra znacznie trudniejszą jest od gry szachowej i pomimo iż jest nadzwyczaj interesującą, mało jest znaną i używaną, albowiem niepodobna nawet obunyścić następstw pójścia ostatniego. Gdy są słupki niezależne t. j. gdy niezawierają w sobie dam, to słupki takie posuwają się o jeden krok tylko: w tył lub naprzód.

Warcaby tureckie (zdaje się, iż w Turcji nieznane zupełnie) różnią się od innych tem, iż warcaby biją po linii prostej, nie zaś w bok, zważając tylko, aby w czasie bicia złożonego, biorący stawał na polu swego koloru; np. w pozycji białe: dama b2; czarne: b4, c7, d6, f4, g5 – białe biorą b2 × b6 × f6 × f2, lecz niewolno brać b2 × b7 × f7 × f2, albo b2 × b7 × g7 × g4 × d4 × d8, lub b2 × b6 × g6 × g4 × d4, albowiem na białem polu stawać im wzbrowniono jeżeli warcaby stały początkowo na polach czarnych. Przy zastosowaniu różnych prawideł i warcabnic otrzymamy warcaby: **polsko-tureckie, rosyjsko-tureckie, włosko-tureckie i t. p.**

Kleszcze, czyli **raki** różnią się sposobem brania. W tym razie dwa kamienie biorą jednego wtedy, kiedy znajduje się on w pozycji kleszczowej, np. białe b2 i d2, czarny c3 zdejmuje się.

Kleszcze różnią się: *proste* $\left(\begin{matrix} (b2, d2) \\ (c3) \end{matrix} \right)$
boczne $\left(\begin{matrix} (b2, b4) \\ (a3 \text{ lub } c3) \end{matrix} \right)$ i *tylne* $\left(\begin{matrix} (b2, d2) \\ (c1) \end{matrix} \right)$

Za jednym razem bić można nie tylko jednego warcaba (np. białe b2, c1, f2; czarne c3, e1; 1) e1—d2 i czarne zdejmują się). Zależnie, jakie dodane zostaną damy, otrzymać będziemy mogli kleszcze rosyjskie (czyli hiszpańskie), angielskie, na stu-polowej szachownicy zaś, polskie.

Przejścia. Bijący spełnia akt wzięcia, lecz bity pozostaje na miejscu i jest własnością poprzedniego właściciela. Celem gry jest przeprowadzenie swych kamieni, na miejsce kamieni przeciwnika; „bija” i idą tylko naprzód, dam niema i kamień zwykły, doszedłszy do ostatniej linii, pozostaje nieruchomym. W przejścia grać można zarówno na 64-polowej szachownicy, jakoteż na 100 polowej.

Gra w trzech. Na szachownicy trójkątnej, z trójkątnymi polami, ustawiane są trójkątne warcaby, damy zaś—sześciokątne; zależnie od prawideł umówionych, będziemy mieli grę w trzech polską, rosyjską, amerykańską, hiszpańską, włoską i t. p. Możliwe są słupki, kleszcze i tureckie do gry w trzech. Warcabnicy o ściśle oznaczonej ilości pól, niema. Używać do gry można 72 polowej, lub więcej. Stosownie do wielkości warcabnicy, zwiększa się ilość kamieni każdego z grających. Gra ta we trzech, wynalezioną została, o ile się zdaje, przez *Huguenina* (Livre de Metz r. 1801—1802).

W końcu nadmienić musimy, że w dziale tym istnieje jeszcze gra t. z. *Willk i owce*. Zasadą jej jest, aby cztery kamienie białe ustawione z jednej strony warcabnicy 61 polowej, nie przepuściły po za siebie kamienia czarnego, ustawionego na początku gry, na przeciwnej jej stronie; przeskakiwać po przez

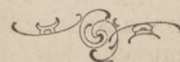
kamienie nie wolno. Jest to raczej zabawka niż gra, albowiem białe nie powinny nigdy kamienia czarnego po za siebie przepuścić.—

Lecz wróćmy do warcabów *polskich*. Jak wiadomo, francuzi nazwali grę swą warcabową: „*warcabami polskimi*”; nazwa ta, o ile się zdaje, nastąpiła tym sposobem, iż francuzom znane były poprzednio tylko zasady warcabów angielskich, które we Francji nosiły i noszą dotychczas nazwę: „*jeu de dames à la française*”; następnie zaś francuzi nauczyli się od polaków gry polskiej z zasadami gry ruskiej (być bardzo może, iż początkowo, dawniej, gra „ruska” mianowaną była grą „polską” lub, co bardzo prawdopodobne, istniały dwie gry jednakowe, które polacy nazywali „grą polską”, rosyjanie — „grą ruską” lub „niemiecką”). Również wiadomem jest, że „nowo-francuska” gra na 100-polowej warcabnicy, pojawiła się dopiero w XVIII wieku, w pierwszej jego połowie, przyczem powodzenia u graczy początkowo nie miała i dopiero w końcu XVIII wieku, zwyciężyła.

(d. c. n.)

Sprostowanie.


W „Jednodniówce” przez pośpiech zapomniano dodać pod zadaniem 100: „*białe zaczynają i zmuszają czarne do zamknięcia swego kamienia (Samozamknięcie)*”.



Redaktor i Wydawca **W. Dzierzbicki**

Дозволено Цензурою. Варшава 19 Декабря 1898 г.

Drukarnia L. Szyller i Syn, Warszawa, Nowy Świat 16.

 **ŻĄDAJCIE WSZĘDZIE
Atramentów „METEOR”**

Grochowskiej Chemicznej Fabryki.

Parowa Fabryka

 **LUSTER** 

Skład szkła do okien i wystaw

MAXIME SILBERBERG

Bieleńska 5, w Warszawie.

Filja w Łodzi, Piotrkowska 62.

25 Stempelków



gumowych

do odbijania diagramów szachowych, w ozdobnym pudełku, z poduszką i flaszeczką

tuszu

DO NABYCIA

w Redakcji „**TYGODNIKA SZACHOWEGO**”

Warszawa, Nowy Świat 26.

Cena kompletu Rb. 1 kop. 50