

**Demandez à tous les Libraires les
éditions à 10 Centimes**

LE LIVRE DES CHARADES le meilleur marché du monde, contenant plus de 525 devinettes amusantes.

L'ESCAMOTAGE EN POCHE

Nouvelle édition contenant un grand choix de tours faciles à exécuter.

AUGUSTE ROI DES BLAGUEURS

MADemoiselle LENORMAND

Petite Cartomancie ou l'art de tirer les cartes et de Lire dans la main.

LA MAGICIEN DE LA FAMILLE

Ou l'art d'amuser la société avec toutes sortes de tours, nouvelle édition, contenant plus de 140 tours faciles à exécuter. — Prix : 50 centimes.

6
B.G. 327.
HET

SCHAAKSPEL,

BEVATTENDE

EENE DUIDBLIJKE EN KLARE VOORSTELLING VAN DE GEZAMEN-
TENTLIJKE REGELEN VAN DIT SPEL,

DOOR VELE

Afbeeldingen, Partijen en Opgaven opgehelderd,

INZONDERHEID OOK VAN DIE PARTIJEN,

WELKE OP HET SCHAAK-TOURNOOI TE LONDEN TUSSEN ANDERSEN
EN STAUNTON GESPEELD ZIJN.

door

CARL KÖNIG.

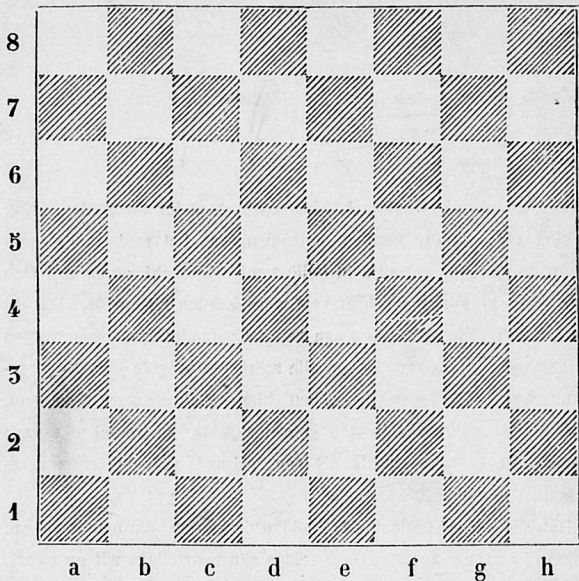
GOUDA,
G. B. VAN GOOR.

H
schij
eeuv
van
spel
is ge
tuun
well
gehe
scho

H
ook
als
duid
de g
mak
8 he
de

Het schaakspel is buiten kijf het zinrijkste onder alle spelen. Men schijnt als zeker te kunnen aannemen, dat het reeds in de zesde eeuw na Christus geboorte in Indië werd uitgedacht, en dat het zich van daar in korten tijd over vele werelddoorden uitbreidde. Dat dit spel sedert zijne uitvinding aan velerlei veranderingen onderworpen is geweest, daarin zijn 't bijna alle schrijvers over de schaak-litteratuur eens. Wij geven intusschen hier enkel die speelwijze aan, welke tegenwoordig algemeen gebruikelijk is, en wenschen over 't geheel dit boekje slechts als een leidraad voor beginnaars beschouwd te zien.

Het *Schaakbord* bestaat uit 64 gelijke vierkanten, die men velden, ook wel ruiten noemt. Deze velden zijn heurtelings wit en zwart, als men de horizontale of de vertikale rigting volgt. Een nadere aanduiding van ieder schaakveld in 't bijzonder geschiedde vroeger door de getallen 1 tot 64 en was eigenlijk voor de mingeoefenden de gemakkelijkste. Tegenwoordig geschiedt zij in dier voege, dat men de 8 horizontale rijen van 't bord, van onderen naar boven geteld, met de getallen 1 tot 8, en de 8 vertikale rijen, van links naar regts ge-

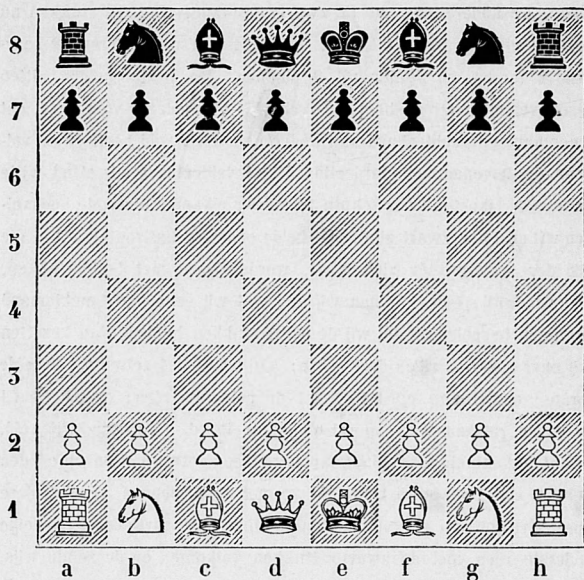


teld, met de letters *a* tot *h* teekent, gelijk de bovenstaande afbeelding toont.

De Schaakstukken, waarvan er 32 zijn, 16 voor ieder' der beide spelers, bestaan uit de eigentlijke stukken of figuren, en uit gewone stukken of pionnen. De eene speler speelt met de 16

witte
best
den,
tege
iede
gens
en z
den
elk
waa
begi
wij
tore
de
"wa
kon
op
ond
der
bei
(da
zet
sta
hor

witte, de andere met de 16 zwarte stukken. Die 16 stukken nu bestaan uit 8 figuren: 1 koning, 1 koningin, 2 raadsheeren, 2 paarden, 2 torens, en verder uit 8 pionnen. De beide spelers zitten tegenover elkander en hebben 't schaakbord zoodanig vóór zich, dat ieder aan zijn rechterhand van onderen een wit veld heeft (want volgens de bovengezegde verdeling der 64 velden in afwisselend witte en zwarte, moeten twee schuin tegenover elkander liggende hoekvelden wit en twee zwart zijn). De beide onderste horizontale rijen, die elk der spelers vóór zich heeft, worden bezet met de 16 stukken, waarmede hij speelt. Nemen wij aan, dat wij eene partij met iemand beginnen te spelen en dat wij de witte stukken hebben, dan bezetten wij onze onderste rij op deze wijze: Op a 1 en h 1 zetten we de beide torens; naast deze op b 1 en g 1 de beide paarden; op c 1 en f 1 de beide raadsheeren; op d 1 de koningin (d. i. op een wit veld. «want de koningin blijft altijd aan hare kleur getrouw») en op e 1 den koning. De tweede rij bezetten we met de 8 pionnen, zoodat deze op de 8 velden van a 2 tot h 2 staan. Onze tegenpartij bezet zijn beide onderste rijen met de zwarte stukken volkomen op de zelfde wijs, derhalve plaatst hij op a 8 en h 8 de beide torens; op b 8 en g 8 de beide paarden; op c 8 en f 8 de beide raadsheeren; op d 8 de koningin (dat is op een zwart veld), en op e 8 den koning. De tweede rij bezet hij met zijn 8 pionnen. zoodat deze op de 8 velden van a 7 tot h 7 staan, — gelijk dat alles door de volgende afbeelding van het schaakbord met opgezette figuren wordt aangewezen.



De 16 stukken hebben echter niet den zelfden loop of eenerlei beweging, d. i. de spelers kunnen niet met ieder stuk den zelfden gang of zet doen, maar:

De pion kan, wanneer hij voor de eerste maal gespeeld of verzet wordt, naar verkiezing een of twee schreden doen, vervolgens echter maar ééne schrede en altijd alleen rechtuit; hij is tevens het eenige

ZWART.				WIT.			
27.	T f8	op	g8	T f4	op	g4	
28.	P f7	"	g5	h2	"	h4	
29.	P g5	"	f3+	K g1	"	f2	
30.	Dc3	"	e1+ Mat.	(Verzien.)			

Vijfde en laatste Partij.

Anderssen.

Staunton.

WIT.				ZWART.			
1.	e2	op	e4	e7	op	e6	
2.	d2	"	d4	g7	"	g6	
3.	R f1	"	d3	R f8	"	g7	
4.	Rc1	"	e3	c7	"	c5	
5.	c2	"	c3	c5	neemt	d4	
6.	c3	neemt	d4	Dd8	op	b6	
7.	P g1	op	e2	Db6	neemt	b2	
8.	Sb1	"	c3	Db2	op	b6	
9.	Ta1	"	c1	P b8	"	a6	
10.	Pc3	"	b5	R g7	"	f8	
11.	rokeert.			d7	"	d6	
12.	d4	op	d5	Db6	"	a5	
13.	Re3	"	d4	e6	"	e5	
14.	Rd4	"	c3	Da5	"	d8	
15.	f2	"	f4	f7	"	f6	
16.	f4	neemt	e5	neemt e5			

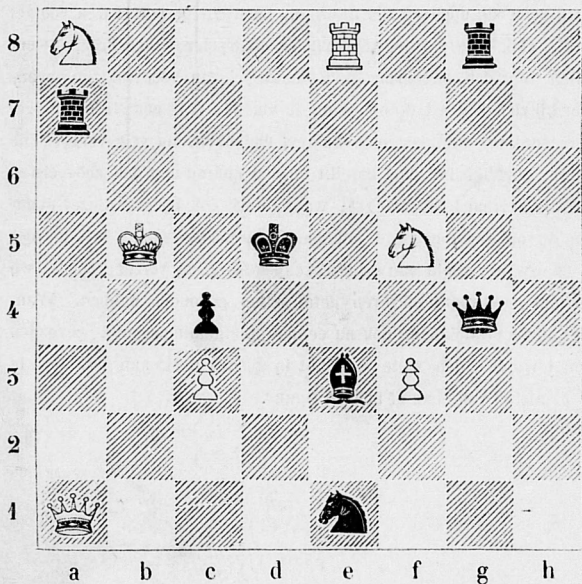
WIT.			ZWART.		
17. Dd1	op	a4	Rc8	op	d7
18. Rc3	"	b4	Pg8	"	h6
19. Kg1	"	h1	Ph6	"	f7
20. Da4	"	a3	Pa6	"	c5
21. Pb5	neemt	d6+	Rf8	neemt	d6
22. Rb4	"	c5	Rd6	"	c5
23. Da3	"	c5	Dd8	op	e7
24. Dc5	op	c7	Pf7	"	d6
25. Dc7	"	a5	h7	"	h5
26. Tc1	"	c7	Th8	"	f8
27. Tf1	"	c1	a7	"	a6
28. Pe2	"	d4	Ta8	"	c8
29. Pd4	"	e6	Tc8	neemt	c7
30. Tc1	neemt	c7	Tf8	op	f7
31. Da5	op	b6	Tf7	"	f6
32. h2	"	h3	g6	"	g5
33. Db6	"	b2	Pd6	"	b5
34. Rd3	neemt	b5	a6	neemt	b5
35. Db2	"	e5	h5	op	h4
36. Tc7	"	b7	Tf6	"	f1+
37. Kh1	op	h2	De7	"	f6

Wit geeft in 7 zetten een afgedwongen Mat.



Heeft nu de beginnende Schaakspeler vele zoodanige goede partijen nagespeeld, dan zij hem nog in 't bijzonder aangeraden, dat hij zich beijvere, opgaven op te lossen, die hem door geoefende spelers worden aangeboden.

In 't volgend voorbeeld kan de lezer met wit spelen, en den zwarten koning, die hier op d 5 staat, met den tweeden zet mat maken.



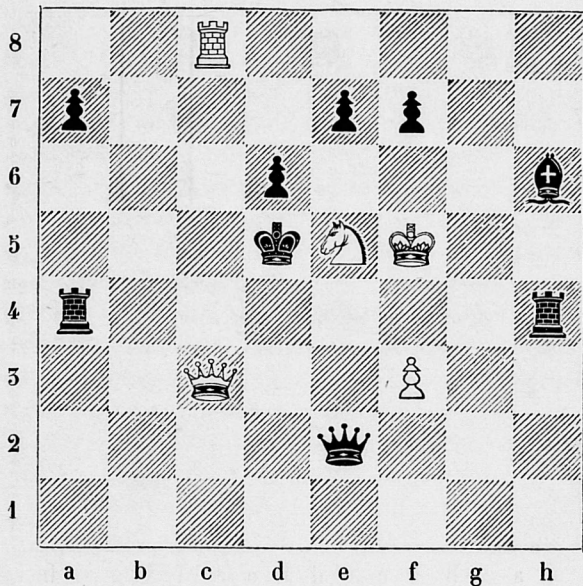
Ofschoon hierbij niet meer dan 2 zetten te doen zijn, is 't vinden of inzien van den eersten juisten zet, waardoor hij, die met zwart speelt, hij moge zetten wat hij wil, mat moet worden, geenszins zoo gemakkelijk. Zulk eene opgave geeft daarom ruime stof tot nadenken, weshalve wij ook de oplossing achterwege laten.

De volgende opgaven zijn allen zoo ingericht, dat wit den voorzet heeft. Ook deze partijen, die wij als eindspelen willen beschouwen, zullen voor den beginnaar in 't schaakspel van veel nut zijn, wanneer hij zich beijvert de oplossing te vinden. 't Is een streelende gewaarwording, wanneer men na veel nadenken, na vele vergeefsche zetten, eindelijk het doel bereikt en den koning met den zooveelsten zet, als gevraagd is, mat zet; waarom wij ook bij geen dezer opgaven de oplossing gevoegd hebben. Daarentegen staan wij in voor de naauwkeurigheid van de stukkenplaatsing, en verzekeren dat wij het mat in 't voorgeschreven getal zetten gevonden hebben. Wanneer alzo de oplossing ook na eenige proefnemingen niet gevonden mocht worden, dan wijte men dat in geen en deele aan een fout in de plaatsing van eene of andere figuur.

EERSTE OPGAVE.

WIT GEEFT IN TWEE ZETTEN MAT.

Zwart.



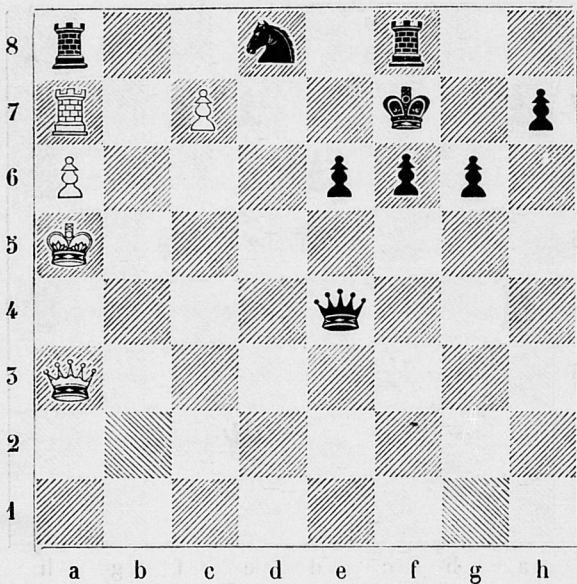
Wit.

4*

TWEEDE OPGAVE.

WIT GEEFT IN TWEE ZETTEN MAT

Zwart.

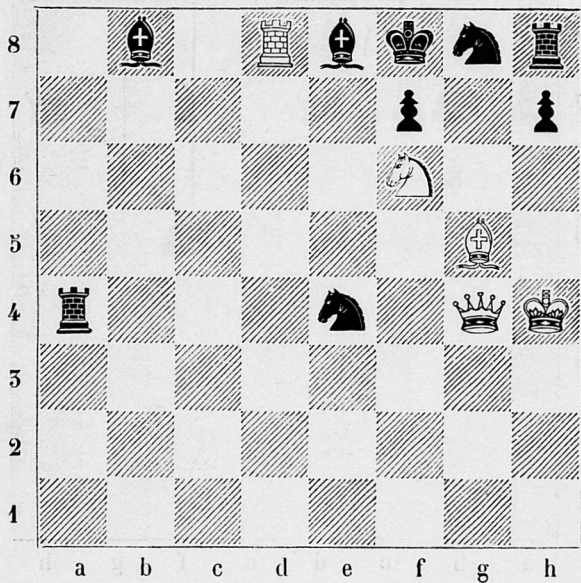


Wit.

DERDE OPGAVE.

WIT GEEFT IN DRIE ZETTEN MAT.

Zwart.

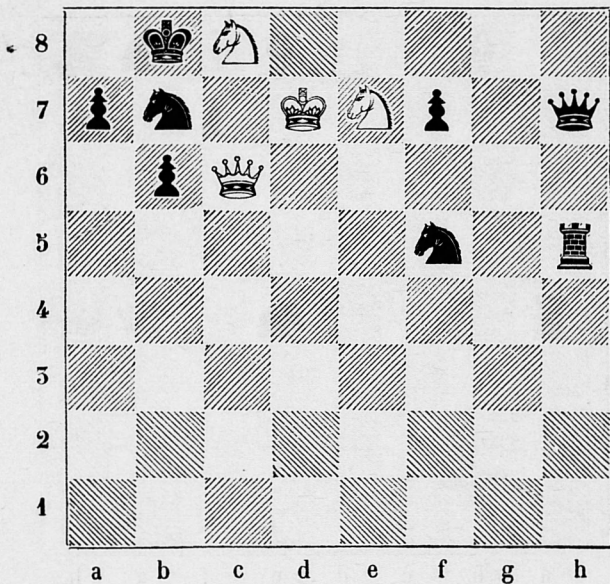


Wit.

VIERDE OPGAVE.

WIT GEEFT IN DRIE ZETTEN MAT.

Zwart.

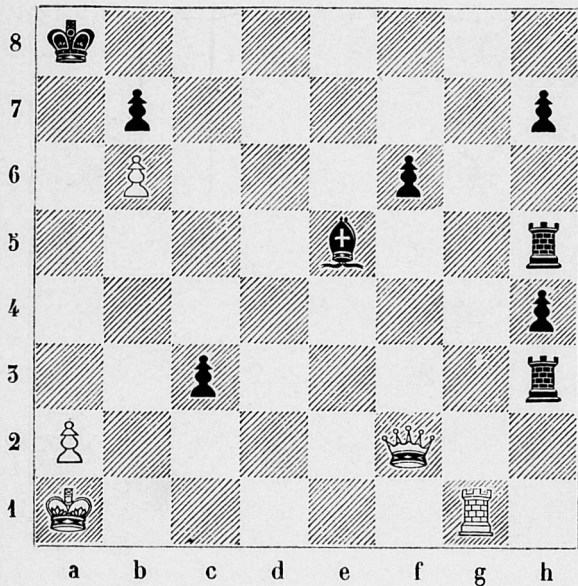


Wit.

VIJFDE OPGAVE.

WIT GEEFT IN DRIE ZETTEN MAT.

Zwart.

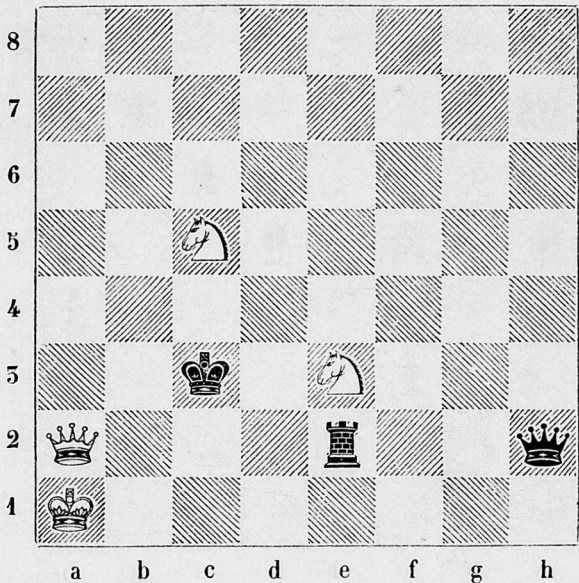


Wit.

ZESDE OPGAVE.

WIT GEEFT IN DRIE ZETTEN MAT.

Zwart.

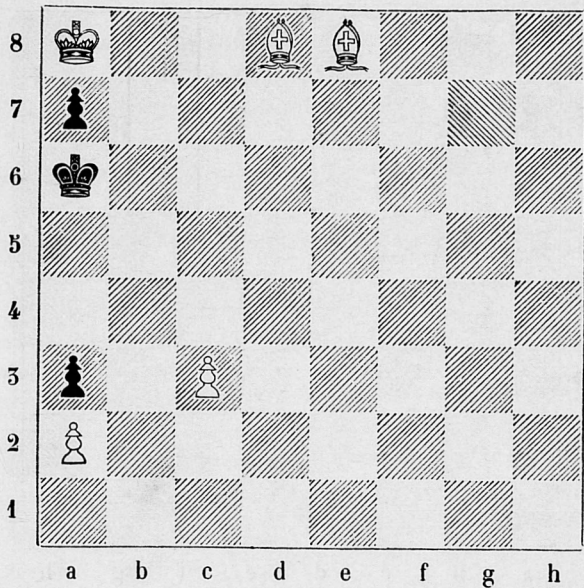


Wit.

ZEVENDE OPGAWE.

WIT GEEPT IN VIER ZETTEN MAT.

Zwart.

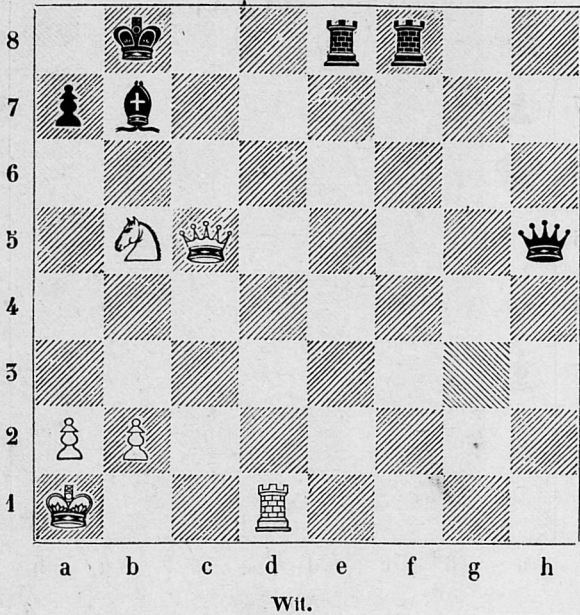


Wit.

ACHTSTE OPGAVE.

WIT GEEFT IN VIJF ZETTEN MAT.

Zwart.

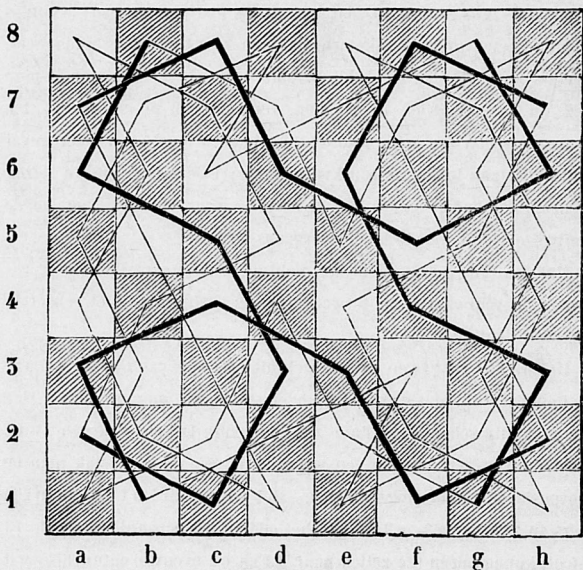


stuk, dat nimmer achteruit mag gaan. Bereikt hij in den loop van 't spel de onderste rij der tegenpartij (dus een witte pion de rij 8, een zwarte de rij 1), dan wordt er van hem een figuur of officier (zoo als de stukken in de rij des konings ook genoemd worden). De speler, wien de tot dam gelooopen pion behoort, mag doorgaans voor hem eene figuur naar zijn verkiezing vragen, b. v. een raadsheer, eene koningin, zelfs in 't geval dat hij zelf die figuren nog had; somtijds echter is men overeen gekomen, dat van hem het stuk worden moet, welks oorspronkelijk veld hij bereikt heeft, b. v. wanneer de pion g 2 op het veld g 8 is gekomen, verandert hij in een paard, ten ware de speler zijn beide paarden nog hebben mocht, in welk geval hij blijft staan tot hij er een kwijt raakte; elders nog zijn te dezen aanzien nog andere gebruiken in zwang; maar de eerstopgenoemde ruilwijze wordt hier te lande doorgaans gevolgd.

Het kasteel gaat niet dan rechtuit, maar naar alle vier de zijden, d. i. voorwaarts, achterwaarts, regts en links — niet echter in schuine richting.

Het paard gaat twee passen rechtuit en eenen pas zijwaarts, en is het eenige stuk, dat over ieder ander stuk heen mag springen. Het geraakt intusschen door deze zijn gangwijze telkens van een zwart veld op een wit en van een wit veld op een zwart, gelijk men op bovenstaande afbeelding kan zien. Het witte paard b 1 b. v. zou zijn eersten zet naar a 3, c 3 of d 2, het andere witte paard naar h 3, f 3 of e 2 kunnen doen (de zetten naar d 2 en e 2 evenwel natuurlijk eerst

dan, wanneer hier de witte pions reeds opgetrokken zijn). Stond er in den loop van 't spel een paard, om 't even of 't een wit of een zwart ware, op het veld e 5, dan stonden het de volgende wegen open : naar f7 en d7, naar g6 en g4, naar f3 en d3, naar c4 en c6, — altijd in de onderstelling, dat op deze velden geen stuk van zij n e kleur staat.



Uit nevenstaande afbeelding van 't schaakbord kan men zien, dat het paard al de velden bespringen kan, zonder een veld twee of meermalen te betreden. Dergelijke zoogenaamde paardesprongen laten zich op velerlei wijze uitvoeren, en de hier ingelaschte paardesprong is enkel om zijn symmetrischen vorm gekozen.

De raadsheer gaat altijd enkel in schuine richting, en daar alle schaakvelden van een schuine rij de zelfde kleur hebben, worden de 4 raadsheeren naar de velden benoemd, op welke zij aanvanke-lijk geplaatst waren. Ieder der beide spelers heeft alzoo een zwarten en een witten raadsheer, d. i. de raadsheer der zwarte 16 stukken, die op het witte veld (c 8) was geplaatst, heet, in wêrwil van zijne kleur, de witte raadsheer, omdat hij gedurende het gansche spel niet anders dan de schuine witte velden beheerscht, Eveneens heet de raadsheer der witte 16 stukken, die op het zwarte veld (c 1) zijne plaats had, de zwarte raadsheer, omdat hij alleen de zwarte schuine velden bestrijkt.

De koningin heeft de grootste speelruimte; zij mag rechtuit en schuin, voor- en achterwaarts gaan. Staat er b. v. geen stuk in den weg, dan kan de witte koningin van d 1 tot a 1, tot h 1, tot d 8, tot a 4, tot h 5 gaan.

De koning, die de hoofdrol in 't schaken vervult, heeft de kleinste speelruimte; hij mag slechts ééne schrede, maar zoo wel naar de schuine als rechte velden, zoowel voor- als achterwaarts gaan, b. v. de witte koning van e 1 naar d 1, naar f 1, naar e 2, naar d 2, naar f 2.

Eenige schaakfiguren dragen ook nog een bijzonderen naam; hetzij van den beginne af, hetzij eerst in den loop van 't spel; zoo b. v. heet de koningin ook dame, het kasteel, toren, de raadsheer, looper, het paard, springer, de pion, boer; voorts heet de pion, die vóór den koning staat, konings-pion of pion van den koning, die vóór de koningin staat, dame-pion of pion der koningin; de figuren, die ter zijde des konings staan, heeten raadsheer, paard en kasteel des konings; die naast de koningin staan, raadsheer, paard en kasteel der koningin; — in den loop van 't spel kunnen twee pionnen van ééne kleur vóór elkander komen en er ontstaat een verdubbelde pion; gebeurt het, dat een pion niet éénen pion van zijne tegenpartij meer vóór zich heeft of voorbij behoeft te gaan, dus niets meer van deze te vreezen heeft, dan heet hij een gepasseerde pion of een vrije boer.

Het slaan der stukken, dat evenwel niet noodzakelijk is, maar enkel van den wil des spelers afhangt, geschiedt in dier voege, dat elk der stukken ieder vijandelijk stuk, dat op een veld komt, 't welk het eerste naar den regel van zijnen loop bereiken kan, wegneemt en zich in zijne plaats stelt. De koning slaat alzoo enkel het stuk, dat onmiddellijk vóór, achter of naast hem komt te staan. De pion slaat enkel het stuk, dat onmiddellijk en wel in schuine richting vóór hem komt; b. v. de witte pion, op c 2, zou alleen een zwarten pion kunnen slaan, die op b 3 of d 3 te staan kwam, enz. Door 't slaan met eenen pion ontstaat dikwijls de zoogenaamde verdubbelde

De pion, b. v. wanneer bij 't slaan naar b 3 de pion b 2 nog op zijne plaats staat.

De Koning is het eenige stuk, dat men niet mag slaan; geraakt hij door de zetten des vijands in gevaar van geslagen te worden, dan heet men dit «den Koning schaak zetten». Een zet, waarmede dit geschiedt, moet aangekondigd worden met de woorden: «schaak aan den Koning» of «den Koning schaak!» — Heeft een speler op die wijze schaak gekregen, dan moet hij natuurlijk zijnen koning uit het gevaar zoeken te brengen; kan dit niet geschieden (doordien nog één of meer vijandelijke stukken zijnen aflocht beletten, d. i. hem insgelijks konden slaan), dan is hij mat! — Zoo min evenwel de koning geslagen kan worden, even min kan hij den anderen koning schaak geven, omdat hij, door in 't bereik van den laatsten te komen, zich zelve schaak zet. — Er is ook een open schaak, wanneer namelijk het stuk, waarmede den koning schaak geboden wordt, daartoe zelf geen' zet doet, maar dat een ander stuk, 't welk tusschen beiden stond, weggenomen wordt, zoodat daardoor de koning aan den aanval van 't eerste stuk bloot staat, en dus onverwachts schaak krijgt. Deze soort van schaak is zeer gevaarlijk. — Eindelijk is er nog een dubbel-schaak, wanneer namelijk twee stukken te gelijk den koning schaak zetten. Ook deze soort van schaak is niet minder gevaarlijk.

Is nu den koning schaak geboden, dan kan men hem op drie manieren uit zijnen toestand bevrijden: men kan hem eenvoudig ont-

schaken d. i. uit het schaak brengen, door hem te plaatsen op een open veld, waar hij voor 't oogenblik niet bedreigd wordt; of men kan hem dekken, d. i. een stuk tusschen hem en 't aanvallende stuk zetten (welk dekken evenwel niet mogelijk is, wanneer de aanval door een paard of door een pion geschiedt); of wel de koning slaat of neemt het aanvallende stuk. Het spreekt van zelf, dat men van deze drie reddingmiddelen dat gene kiest, wat het voordeeligst is. Kan de koning door niet één dezer middelen uit het schaak gered worden (inzonderheid bij 't besloten mat door het paard), dan is de speler mat en heeft het spel verloren. Ziet de aanvaller bij zijn schaak bieden, dat den koning geen redding hoegenaamd overblijft, dan kondigt hij dit bij zijnen zet aan met de woorden: schaak en mat!

't Is intusschen menigmaal 't geval, dat geen der beide spelers den koning zijner tegenpartij mat zetten kan, en dit heeft plaats: of wanneer er behalve de beide koningen geen ander stuk meer op 't bord voorhanden is, of wanneer de troepen der wederzijdsche koningen tot op een of twee of tot zulke stukken zijn ingesmolten, dat een matzetten niet mogelijk is; of wanneer de bedekking der koningen van weêrzijde even sterk is, b. v. wanneer ieder nog een kasteel of zelfs eene koningin heeft, doch geen der spelers een belangrijken aanval waagt, uit vrees van zelf sterk aangetast te worden; of eindelijk wanneer de eene speler den anderen een onophoudelijk schaak biedt en zijnen aanval niet durft staken, uit vreeze dat

anders zijn eigen koning gevaar zou loopen. In al deze gevallen heeft geen van beiden de partij gewonnen en 'tspel is remise of onbeslist.

't Is intusschen ook vaak het geval, dat een der beide spelers noch met zijnen koning, noch met een zijner andere stukken (in geval die nog voorhanden zijn) eenen zet kan doen, inzonderheid niet met den koning, zonder dezen daardoor zelf in 'tschaak te zetten. In dit geval is de speler pat, d. i. de partij eindigt als remise en dit is te minder eervol voor zijnen tegenstander, als deze nog andere stukken had om de overwinning te behalen.

Voor 't overige moeten er, eer eene schaakpartij begint, verscheidene dingen afgesproken worden: 1) de verandering des pions, wanneer hij dam loopt (waarvan reeds boven werd gewag gemaakt); 2) of de eerste zet der partij met één of met twee stukken zal geopend worden; 3) Het rok éren, 't geen daarin bestaat, dat men een der kasteelen doet omwisselen, 't kasteel van zijne plaats neemt en hem aan gene zijde des konings zet. Deze omwisseling wordt op verschillende wijzen gedaan: ten onzent is het vaststaand gebruik, dat de koning twee velden, hetzij naar de regter of linker zijde verzet wordt, terwijl de toren over hem heen op het veld naast den koning wordt geplaatst, derhalve, regts (de korte zijde) e1 naar g1 en h1 naar f1, of links (de lange zijde) e1 naar c1 en a1 naar d1. Andere wijzen van rok éren achten wij hier niet te moeten vermelden.

Het rokéren mag echter alleen onder de volgende voorwaarden plaats hebben : zoowel de koning als 't kasteel mogen nog niet van hare oorspronkelijke plaats zijn gegaan ; — er mag tusschen die beide stukken geen ander stuk meer staan ; — de koning mag op 't oogeblik van 't rokéren niet schaak staan of door de plaats, die hij gaat innemen, in 't schaak komen ; insgelijks mag hij bij deze gelegenheid geen veld passéren, op 't welk hij schaak zou staan. Het kasteel daarentegen heeft met deze bepalingen niets te maken, ja 't is zelfs geoorloofd en in den regel, dat het op zijn nieuwe plaats dadelijk de tegenpartij schaak biedt. 4) Het schaak der koningin, dat door velen even als dat des konings wordt aangekondigd, doch door anderen liever wordt nagelaten. 5) Het laatste stuk des konings, d. i. het eenige stuk, dat den koning nog tot zijne bedekking mocht overblijven, mag naar 't oordeel van velen niet genomen worden, maar de overwinning moet ook ten spijt van zulk een dekkend stuk behaald worden. Intusschen geeft deze bepaling aan den speler, die reeds op het punt staat de partij te verliezen, een niet onbeduidend voordeel, en daarom wordt zij vaak als niet geldig beschouwd.

Eer eene partij begint, loot of trekt men wie met de witte, wie met de zwarte stukken zal spelen ; het zelfde doet men omtrent den voorzet. Meestal echter wordt er maar eens geloot, door te bepalen, dat hij, die de witte stukken treft, ook den voorzet heeft. Bij 't spelen van meer dan eene partij, heeft men om beurten den voorzet.

Somtijds wordt het voordeel van den voorzet door een geoefend speler aan een minder geoefende tegenpartij overgelaten.

Regels. Wie den voorzet heeft, doet het best, wanneer hij den konings-pion twee schreden voorwaarts laat doen (dus wit brengt e 2 op e 4), want hij geeft door dezen zet terstond aan twee belangrijke stukken ruimte om te werken, aan de koningin namelijk van d 1 tot h 5, en den konings-raadsheer van f 1 tot a 6. Zijn tweede zet geschiedt dan 't best met laatstgenoemd stuk, van f 1 op c 4 (alwaar dit stuk op het zwakke punt f 7 is gerigt en bij de minste zorgeloosheid, zwart in het nadeel brengt) of wel hij speelt het koningspaard, doch zóó, dat het den konings-raadsheer niet in den weg staat, derhalve van g 1 op f 3. De tegenpartij doet ongeveer de zelfde zetten, waarna het spel wordt voortgezet, terwijl elk vooral bedacht moet zijn om aan zijn hoofdfiguren vrije wegen tot den aanval te maken, maar zóó, dat zij noch elkander in den weg staan, noch zich te zeer van bedekking ontblooten. Paard en raadsheer moeten ook zoodanig geplaatst worden, dat zij elkander en te gelijk ook de opgetrokken pionnen dekken. Van de pionnen moet inzonderheid gelet worden op dien, welke voor het paard der dame staat, vooral wanneer de raadsheer der dame zich niet meer op zijn oorspronkelijke plaats bevindt; want wordt gezegde pion geslagen, dan is ook de toren der koningin in gevaar. Bovendien moet men den pion der dame spoedig naast dien des konings laten oprukken en beide zoo lang mogelijk in deze stelling zoeken te

dekken; geschiedt dit niet, dan kunnen de figuren der tegenpartij des te lichter hare aanvallen ondernemen daar het indringen haar gemakkelijk wordt gemaakt. Bovenal echter moet de pion des konings behouden, of bijaldien hij nogtans geslagen wordt, ten minste vervangen kunnen worden door den pion der dame, die den slaanden pion terug neemt. Zeer goed is 't, wanneer deze pion door zijne drie ter zijde des konings staande makkers ondersteund wordt, d. i. dat deze zich hem zoodanig kunnen aansluiten, dat de tegenpartij, vooral wanneer hij aan deze zijde niet meer dan twee pionnen heeft, hier niet wel kan aanvallen.

Men moet er op bedacht zijn, zich 't rokéren vrij te houden, dus niet te vroeg den toren, veel minder den koning verzetten; immers is 't rokéren niet anders dan een uitwijken van 't gevaar, dat de tegenpartij reeds den koning bereid heeft en dat daardoor in eens wordt opgeheven.

Geen zet mag weder terug genomen of herdaan worden, ten ware men (zeggen sommigen) nog den vinger op het stuk had; doch in de groote schaak-clubs mag het ook in dit geval geen plaats hebben, maar geldt veeleer de regel: *«touchée—jouée»* (bij verkorting voor *«pièce touchée, pièce jouée»*, het aangeraakte stuk moet gespeeld worden).

Is de koning schaak gezet, zonder dat de aanvaller »schaak!« gezegd heeft, dan behoeft de aangevallene daarop geen acht te geven, maar kan nog eenen zet naar welgevallen doen. Wordt in 't algemeen door de spelers eerst later bemerkt, dat een der beide koningen

in 't schaak staat, zoo is het den aangevallene vergund, zijn laatst gedanen zet terug te nemen en zijnen koning te ontschaken. Ook bij 't matzetten moet de overwinnaar »mat!» roepen, ten ware men aannemen mag, dat hij zelf deze gevolgen van zijnen zet vooraf niet ingezien heeft en hij alzoo enkel een blind, niet een eervol mat tot stand bracht.

In 't geval, waarbij men ziet, dat het wederzijdsch slaan der stukken niet te vermijden is, doet men best het eerst te slaan.

De figuren kunnen eveneens mat gemaakt, d. i. gevangen worden, zoodat zij hare plaats niet meer kunnen verlaten, zonder door een vijandelijk stuk geslagen te worden. Zij zijn dan geheel onbruikbaar en gaan vroeger of later verloren. Men moet daarom zeer voorzichtig zijn, dat een ver voortgerukte figuur, inzonderheid de koningin, niet door een stuk der tegenpartij den terugweg wordt afgesneden.

Men moet zich wachten, twee figuren zoo te plaatsen, dat er, wanneer een vijandelijke pion vóór hen in aantocht is, niet meer dan één veld ruimte tusschen haar is. Staat er b.v. een wit paard op f4 en een witte raadsheer op d4, dan zou een zwarte pion van e6 op e5 rukken, de beide witte figuren te gelijk aantasten en dan onvermijdelijk een van haar slaan.

Ook voor het dubbel-schaak moet men zich zeer in acht nemen, vooral voor dat, waarbij den koning en de dame te gelijk wordt schaak geboden; hetzij dat de koningin in de zelfde richting vóór den koning staat, in welk geval beide door één vijandelijk stuk beheerscht wor-

den (b. v. de witte koning staat op d1, de witte koningin op e2, en de zwarte raadsheer, door een of ander stuk gedekt, op g4); hetzij dat de dame wel van haren koning verwijderd staat, maar toch zóó, dat beide door één zwart stuk kunnen aangevallen worden (b. v. de koning staat op d2, de koningin op b2 en een vijandelijk paard springt van e5 op c4). In beide gevallen is de dame verloren, in geval het schaakgevende stuk niet genomen of door een voorgeschoven stuk werkeloos gemaakt kan worden (wat echter bij 't paard niet baat).

Wij hebben boven de gewone schaakpartij opgegeven; er is evenwel nog een tweede soort, die men 't gambiet-spel heet, naar 't italiaansche woord *gambetto*, heen, uit de zegswijs *dare il gambetto*, een beentje lichten, misleiden, overrompelen. Breda zegt daarvan het volgende: Men noemt gambiet-spelen de zulken, bij welke de voorspeler bij den tweeden zet eenen pion prijs geeft, doch juist door deze opoffering zijne tegenpartij door verrassende zetten en een heftigen aanval zoekt in 't naauw te brengen. Men onderscheidt »gambiet des konings» en »gambiet der dame.» Bij 't konings-gambiet laat men, nadat in den eersten zet de konings-pionnen twee velden zijn opgerukt, den pion van 'skonings raadsheer mede twee schreden doen (alzo de witte pion op f2 gaat op f4, zoodat hij door den zwarten konings-pion (die op e5 staat) kan geslagen worden. Het gambiet der dame ontstaat op gelijke wijze, wanneer eerst de dames-pionnen twee schreden gedaan hebben en dan de pion van den

raadsheer der dame ook twee schreden doet (de witte pion alzoo van d 2 op d 4), en dan na den zet der tegenpartij de witte pion van c 2 op c 4, waar hij door den pion der zwarte koningin (die op d 3 staat) geslagen kan worden. 't Gambiet des konings, d. i. het spel, dat daaruit steeds ontstaat, is een zeer belangwekkend spel. Hij, die 't gambiet opent; namelijk hij, die den boer des raadsheers prijs geeft, verschaft door die opoffering aan zijne figuren een vrijen uitgang en kan daarom zeer levendige aanvallers van haar maken. Juist daarom is de tegenpartij genoodzaakt, alles in 't werk te stellen om dit te verhinderen, en zoo ontstaat een strijd, die beide spelers om 't zeerst bezig houdt. De eene wil terstond op den koning der weërp partij indringen, de andere tracht deels zich tegen dien heftigen aanval te beveiligen, deels zich zelve in den toestand van aanval te verplaatsen."

Men onderscheidt ook de soort eener schaakpartij, en wel in een pionnen-spel, wanneer de pionnen 't zij door hunne menigte, 't zij door hunne goede positie den vijand overwinnen; en in een figuren of officiers-spel, wanneer dit zelfde met de officieren 't geval is. Gelukt het geen der beide spelers zijnen tegenstander mat te zetten, wat vaak voorkomt, wanneer zelfs hij, die in 't voordeel is, te zwakke krachten op 't bord heeft, dan is de partij, gelijk reeds gezegd werd, remise. De genoemde vervaardiger van een »Praktisch Schaakboekje» geeft de volgende eindspelen op als de zoodanige, die remise moeten worden:

- 1) Bij eenen raadsheer en een paard (*)
- 2) Bij twee paarden (wanneer de vervolgde koning zich niet in een hoekveld laat drijven, en beide paarden na elkander kunnen agéren).
- 3) Dame tegen dame;
- 4) Toren tegen toren;
- 5) Toren tegen een raadsheer;
- 6) Toren tegen een paard;
- 7) Toren tegen een paard en twee pionnen;
- 8) Toren tegen een raadsheer en twee pionnen;
- 9) Toren en paard tegen een toren of tegen twee paarden;
- 10) Toren en raadsheer tegen twee paarden;
- 11) Dame tegen twee torens;
- 12) Dame tegen twee raadsheeren;
- 13) Dame tegen toren en raadsheer;
- 14) Dame tegen toren en paard;
- 15) Dame tegen toren en twee verbonden pionnen.

Wij geven ten slotte nog eenige bijzondere regels over 't gebruik der afzonderlijke stukken.

1. De Pion. Dat de pionnen de winst eener partij kunnen be-

(*) BERTIN en PHILIDOR hebben aangetoond, dat een mat bij zoodanig spel mogelijk is, en wel in 't geval, waarbij de koning in eenen hoek van de kleur des raadsheers wordt gedreven.

slissen, is reeds hooger gezegd. Van bijzonder belang zijn de midden-pionnen (die des konings en der dame); daarom moet men ze niet onnoodig van de vierde rij verder laten trekken.

Zoo veel mogelijk zorgt men, de vier pionnen der koningszijde zóó te plaatsen, dat zij elkander kunnen dekken en dan in schuine richting achter elkander komen te staan.

Met het optrekken der beide weêrzijsche hoek-pionnen (a 2, h 2, a 7, h 7), wachte men tot het noodig is; zoo ook met den pion van 't paard, opdat hij 't rokéren de koning door hem tegen aanvallen beschut is; insgelijks met dien van 's konings raadsheer, die door 't verlaten van zijne plaats aanleiding kan geven tot een schaak door de vijandelijke dame.

Men wachte zich een verdubbelden pion te krijgen. Is 't niet te vermijden, dan poge men een derden pion hun ter zijde te brengen.

Alleen dan offert men eenen pion op, wanneer hij aan één of meer gewichtige stukken eenen weg in 's vijands leger baant.

2. De Torens. Om de torens, die in de hoeken opgesloten staan, zoowel voor aanvallen te beveiligen als eenen uitweg te banen (ook tot rokéren), laat men zoo spoedig mogelijk hunne buren, de paarden, oprukken.

Door een toren poogt men een pion te dekken, die men tot dam wil brengen.

Men tracht de beide torens op ééne rij te brengen, zoodat zij elkander dekken en een vijandelijk stuk dubbel kunnen aantasten; men

zoekt intusschen die zelfde manœuvre bij zijne tegenpartij voor te komen, en neemt in 't ergste geval daartoe toren voor toren. Over 't algemeen beijvert men zich om door eenen toren de aanvallen van den vijandelijken toren te wederstaan.

Het is nuttig, hem in de rij vóór den koning te brengen, ten einde hem dadelijk tot dekking te kunnen gebruiken.

Zeer goed is 't almede, als de toren eene stelling op de voorlaatste rij des vijands kan innemen, omdat daardoor verscheidene van zijn stukken, ja ook de koning, ligt bedreigd worden.

3. Het Paard. Men moet het paard spoedig in 't gevecht brengen, overal waar het kan indringen; moet men het terug trekken, dan is dit reeds een nadeel.

Daar het paard, gelijk boven is aangetoond, twee stukken te gelijk kan aangrijpen, zoo moet men hiervan partij weten te trekken, inzonderheid door met hetzelfde schaak te geven, daar 't plaats van een stuk vóór den koning hem niets baat en hij genoodzaakt is zijne plaats te ruimen. Een schaakgeven met het paard verijdelt alzoo ook 't rokéren.

Wanneer de beide paarden zóó geplaatst zijn, dat ze bij den aanval op den vijand elkander kunnen ondersteunen, zoo zijn zij zeer gevaarlijk. Dan moet de bedreigde partij al 't mogelijke in 't werk stellen om één van hen te slaan.

Men trachte met het paard den pion van den dame-raadsheer te slaan of diens plaats in te nemen, dewijl men daardoor te gelijk den

koning en 't kasteel der dame in 'tschaak zet. Wil de tegenpartij die manoeuvre maken, dan dekt men zich door het paard der koningin voor den hoekpion te plaatsen (wit a3), van welke plaats hij 't beoelde veld (c2) bestrijkt.

't Is goed, wanneer het paard bij een aanval door een pion ondersteund wordt.

4. De Raadsheer. Men poge den konings-raadsheer tegenover den dame-raadsheer van de tegenpartij te stellen, 't geen gemakkelijk valt, daar beide op de witte schuine lijnen werken. De gewichtigste plaats van den konings-raadsheer is, met opzicht tot aanval en ondersteuning, het vierde veld van de rij des dame-raadsheers (wit c4, zwart c5).

Wanneer men zijn raadsheeren na 't rokéren der tegenpartij nog heeft, dan poogt men ze op de tegenovergestelde zijde te brengen, om met hen de velden van koning en kasteel te kunnen bestrijken.

Men doet zijn best om met de raadsheeren de soms damloopende vijandelijke pionnen te slaan. Heeft men echter meer pionnen dan partij, zoo geeft men raadsheer om raadsheer, om zelf tot dam te kunnen gaan. Men moet intusschen ook bedacht zijn, om dien raadsheer te behouden, die met den raadsheer des vijands niet op de zelfde schuine lijn werkt; dewijl deze raadsheeren elkander niet slaan kunnen, het geen ten voordeele komt van de weinige pionnen, die door eenen raadsheer gedekt worden.

Twee raadsheeren kunnen aan 't einde van 't spel den koning mat

zetten ; of, wanneer de tegenpartij de dame nog heeft, remise maken. Raadsheer en toren tegen eenen toren kunnen almede mat zetten.

5. De Dame. Daar deze 't gewichtigste en werkzaamste stuk is, moet men haar zoo speedig mogelijk de wegen tot den aanval vrij maken ; maar ook daarop bedacht zijn, haar den aftocht open te houden, vooral wanneer men met haar in 't vijandelijke leger dringt.

Altijd zie men toe, dat de dame, wanneer zij in de rij haars konings staat, zulk eene stelling heeft, dat de vijand niet het zoo gevaarlijke dubbel-schaak (koning en dame) geven kan, daar alsdan de dame reddeloos verloren is.

Men poge, zoo 't mogelijk is, de dame aan de dame van partij tegenover te stellen.

Men trachte met de dame zoodanig schaak te geven, dat met den koning te gelijk nog één stuk bedreigd wordt, welk laatste dan verloren is.

De dame kan eenen naar dam gaanden pion zeer goed op den weg derwaarts ondersteunen, inzonderheid wanneer de beide spelers geen andere officieren meer hebben. Zij zoekt door bedreiging van den vijandelijken koning hem en zijne dame uit de nabijheid des pions te verwijderen.

Hoe min eervol 't ook zij, zonder noodzakelijkheid, dame om dame te nemen (of te ruilen), zoo doet men dit toch, wanneer die der tegenpartij een gevaarlijken aanval doet ; of wanneer de eigen koningin reeds in groot gevaar is van verloren te gaan ; of wanneer

men reeds aanzienlijke voordeelen heeft behaald; of wanneer men eenen pion in veiligheid naar dam wil brengen en men dus spoedig weder een andere dame kan hebben; of wanneer de koning zoodanig bedreigd is, dat men hem enkel door afruiling van de dames voor verdere gevaarlijke aanvallen kan beschutten; of eindelijk als men ziet, dat het plan, dat men tegen den vijand gemaakt heeft, alleen dán een gunstig gevolg kan hebben, d. i. met matzetten zal eindigen, wanneer de dame der tegenpartij buiten gevecht is gesteld.

6. De koning. Gelijk gezegd is, mag de koning altijd maar ééne pas doen; doet hij er twee, 'tgeen enkel en alleen bij 't rokéren 't geval is, dan moet men daarbij zeer bedachtzaam zijn, d. i. niet te vroeg rokéren, dewijl daardoor, als ware 't, de weg tot aanval voor de tegenpartij aangewezen is. Natuurlijk kiest men óf de korte óf de lange zijde, naar gelang men daar of hier het veiligst voor de aanvallen des vijands hoopt te zijn. Men rokeert liefst, wanneer men ziet, dat men met den daardoor vrij geworden toren, die alsdan ook niet meer van den anderen toren gescheiden is, eenen aanval kan doen. Wel is dit doorgaans eerst het geval, wanneer de dames reeds van 't bord zijn; en anderdeels moeten de kasteelen veeleer den koning beschermen. Wanneer de tegenpartij gerokeerd heeft, moet men zetten doen, die hem noodzaken om met de vóór den koning en toren staande pionnen op te rukken, ten einde daarmede vrijere wegen tot den aanval te krijgen.

Zoo mogelijk zoekt men, wanneer de tegenpartij schaak biedt, den

koning door zulk een stuk te dekken, dat te gelijk het schaakbiëdend stuk aanvalt en het tot den aftocht dwingt. Over het geheel echter laat men den koning liefst niet in eene lijn staan, die door een vijandelijken officier wordt bestreken, al is hij ook door een stuk gedekt; want partij kon licht nog een stuk ten aanval doen oprukken, waardoor dan het dekkend stuk, en gevolgelijk ook de koning, dubbel bedreigd zou zijn.

De koning kan zich vrijer bewegen, zoodra de dames genomen zijn; inzonderheid moet hij zoo ver mogelijk vooruit dringen, wanneer een zijner pionnen zich op weg naar dam bevindt. De koning moet dan dicht bij zijnen pion blijven, en zoo veel mogelijk den vijandelijken koning verwijderd houden, ja zelfs helpen aangrijpen.

Merkt men, dat men geen voordeeligen zet doen maar toch schaak geven kan, dan doet men dit, en zoo mogelijk voortdurend; inzonderheid echter, wanneer er geen andere uitweg dan deze overblijft, om de tegenpartij het doen van verderfelijke aanvallen te beletten. Men houdt dan niet op met schaak geven, inzonderheid als de partij slecht staat, en zoo bewerkt men, dat de partij nog remise wordt.

Eene uitvoeriger handleiding dan de hier gegevene zou den eersten beginnaar enkel verwarren en vermoeien. Hij moet oplettend toezien, en vele belangrijke partijen, die in schaak-leerboeken aangehaald staan, op het schaakbord aandachtig naspelen. Een zoodanige partij geven wij uit Breda's handboekje den leerling ten beste.

(De kapitale of hoofd-letters duiden de figuren aan, en wel K = koning, D = dame, R = raadsheer, P = paard, T = toren. Dat de gewone letters en getallen de standplaatsen of velden aanduiden, op welke de stukken staan, is nauwelijks de herinnering waard, evenmin dat de voorste getallen in hunne volgorde den hoeveelsten zet aanwijzen. Staat er voor een zet geen hoofdletter, dan is er op zulk een veld een pion geplaatst. — Het kruisje (+) beteekent dat er schaak wordt gegeven.)

WIT.

ZWART.

1.	e 2	op	e 4	e 7	op	e 5
2.	f 2	"	f 4	e 5	neemt	f 4
3.	P g 1	"	f 3	g 7	op	g 5
4.	R f 1	"	c 4	R f 8	"	g 7
5.	d 2	"	d 4	d 7	"	d 6
6.	h 2	"	h 4	h 7	"	h 6
7.	P b 1	"	c 3	c 7	"	c 6
8.	h 4	neemt	g 5	h 6	neemt	g 5
9.	T h 1	"	T h 8	R g 7	"	T h 8
10.	g 2	op	g 3	g 5	op	g 4
11.	R c 1	neemt	f 4	g 4	neemt	P f 3
12.	D d 1	"	f 3	R h 8	"	d 4
13.		rokeert.		D d 8	op	f 6
14.	T d 1	neemt	R d 4	D f 6	neemt	T d 4
15.	R c 4	"	f 7 +	K e 8	op	f 8

WIT.

16. R f4 neemt d6 +
 17. R f7 op e6 +
 18. D f3 " f7 +
 19. D f7 neemt P g8 +
 20. D g8 " R c8 +
 21. P c3 op a4 +
 22. P a4 " c3
 23. b2 " b4 +
 24. D c8 neemt b7 +
 25. D b7 op b2 + en mat.

ZWART.

- D d4 neemt R d6
 K f8 op e7
 K e7 " d8
 K d8 " c7
 K c7 " b6
 K b6 " a5
 D d6 neemt g3
 K a5 " b4
 K b4 " S c3

Dit is, gelijk men ziet, een van die partijen, waarbij de geen, die met zwart speelt, geen enkelen keer schaak heeft gegeven.

Een tweede soortgelijke partij is ontleend aan von Bilguers Handboek van 't Schaakspel. 't Is de volgende.

WIT.

1. d2 op d4
 2. c2 " c4
 3. P b1 " c3
 4. e2 " e3
 5. R f1 neemt c4
 6. P g1 op f3
 7. e3 " e4
 8. R c4 " b3

ZWART.

- d7 op d5
 d5 neemt c4
 f7 op f5
 e7 " e6
 c7 " c6
 R f8 " d6
 b7 " b5
 a7 " a5

WIT.		ZWART.	
9.	e4 neemt f5	e6 neemt f5	
10.	rokeert.	a5 op a4	
11.	Rb3 neemt Pg8	Th8 neemt Rg8	
12.	c1 op g5	Dd8 op c7	
13.	Dd1 " e2 †	Ke8 " f8	
14.	Tf1 " e1	Kf8 " f7	
15.	Ta1 " c1	Dc7 " b7	
16.	d4 " d5	h7 " h6	
17.	d5 neemt c6	Db7 " a6	
18.	Pc3 " b5	h6 neemt g5	
19.	Pb5 " Rd6 †	Kf7 op g6	
20.	Pf3 op e5 †	Kg6 " f6	
21.	De2 " h5	g7 " g6	
22.	Dh5 " h7	Rc8 " e6	
23.	Pe5 neemt g6	Pb8 neemt c6	
24.	Tc1 " Pc6	Da6 op d3	
25.	Dh7 op e7 †	Kf6 neemt Pg6	
26.	Te1 neemt Re6 †	Kg6 op h5	
27.	De7 op h7 †	Kh5 " g4	
28.	Tc6 " c4 †	f5 " f4	
29.	h2 " h3 †	Dd3 neemt h3	
30.	Dh7 neemt Dh3 † en mat.		

Eindelijk deelen wij hier den lezer nog de 5 merkwaardige partijen

mede, die op 't groote Schaak-tournooi te Londen (1851) tusschen de beide beroemde Schaakspelers Anderssen en Staunton gespeeld zijn en in welken strijd de eerste overwinnaar bleef.

Eerste Partij.

Anderssen.				Staunton.		
WIT.				ZWART.		
1.	e2	op	e4	c7	op	c5
2.	d2	"	d4	c5	neemt	d4
3.	Pg1	"	f3	e7	op	e6
4.	Pf3	neemt	d4	Rf8	"	c5
5.	Pb1	op	c3	a7	"	a6
6.	Rc1	"	e3	Rc5	"	a7
7.	Rf1	"	d3	Pg8	"	e7
8.	rokeert.			rokeert.		
9.	Dd1	op	h5	Pe7	op	g6
10.	e4	"	e5	Dd8	"	c7
11.	Ta1	"	e1	b7	"	b5
12.	f2	"	f4	Rc8	"	b7
13.	Pc3	"	e4	Rb7	neemt	e4
14.	Rd3	neemt	e4	Pb8	op	c6
15.	Pd4	"	c6	d7	neemt	c6
16.	g2	op	g4	Ta8	op	d8
17.	Kg1	"	h1	c6	"	c5

de
zijn

WIT.			ZWART.		
18.	T f 1	op f 3	D c 7	op a 5	
19.	T e 1	" f 1	D a 5	" a 4	
20.	R e 4	" d 3	D a 4	neemt a 2	
21.	T f 3	" h 3	h 7	op h 6	
22.	g 4	" g 5	T d 8	neemt d 3	
23.	c 2	neemt d 3	D a 2	op d 5 +	
24.	T f 1	op f 3	P g 6	" e 7	
25.	g 5	neemt h 6	g 7	" g 6	
26.	h 6	op h 7 +	K g 8	" h 8	
27.	D h 5	" g 5	P e 7	" f 5	
28.	D g 5	" f 6 +	P f 5	" g 7	
29.	f 4	" f 5	D d 5	" b 3	
30.	R e 3	" h 6	D b 3	" d 1 +	
31.	K h 1	" g 2	D d 1	" e 2 +	
32.	T f 3	" f 2	D e 2	" g 4 +	
33.	T h 3	" g 3	Zwart geeft de partij op.		

Tweede Partij.

Staunton.			Anderssen.		
WIT.			ZWART.		
1.	e 2	op e 4	e 7	op e 5	
2.	P g 1	" f 3	P b 8	" c 6	
3.	R f 1	" c 4	R f 8	" c 5	

WIT.				ZWART.		
4.	d 2	op	d 3	d 7	op	d 6
5.	c 2	"	c 3	P g 8	"	f 6
6.	R c 1	"	g 5			rokeert.
7.	P b 1	"	d 2	a 7	op	a 6
8.	a 2	"	a 4	R c 5	"	a 7
9.	b 2	"	b 4	P c 6	"	e 7
10.	R g 5	neemt	f 6	g 7	neemt	f 6
11.	P f 3	op	h 4	c 7	op	c 6
12.	D d 1	"	f 3	d 6	"	d 5
13.	R c 4	"	b 3	D d 8	"	d 6
14.		rokeert.		K g 8	"	g 7
15.	T a 1	op	d 1	R c 8	"	e 6
16.	R b 3	"	c 2	P e 7	"	g 6
17.	P h 4	"	f 5 †	R e 6	neemt	f 5
18.	e 4	neemt	f 5	P g 6	op	e 7
19.	D f 3	op	h 5	K g 7	"	h 8
20.	K g 1	"	h 1	P e 7	"	g 8
21.	f 2	"	f 4	T a 8	"	e 8
22.	f 4	neemt	e 5	f 6	neemt	e 5
23.	T f 1	op	f 3	f 7	op	f 6
24.	g 2	"	g 4	T e 8	"	e 7.
25.	h 2	"	h 4	R a 7	"	b 8
26.	T f 3	"	h 3	T f 8	"	d 8

WIT.

27.	Td1	op	g1
28.	g4	"	g5
29.	g5	"	g6
30.	Tg1	"	g2
31.	Dh5	"	e2
32.	De2	"	h5
33.	Th3	"	f3
34.	Pd2	"	f1
35.	Pf1	"	h2
36.	d3	neemt	e4
37.	Tf3	op	f1
38.	Rc2	"	b3
39.	g6	neemt	h7
40.	Ph2	op	f3
41.	Tf1	"	e1
42.	Kh1	neemt	g2
43.	Kg2	op	h3
44.	Rb3	"	e6
45.	Pf3	"	g5
46.	Dh5	neemt	e2
47.	Kh3	op	g2
48.	Re6	"	g8

ZWART.

Te7	op	g7
Td8	"	d7
Rb8	"	a7
Td7	"	e7
Dd6	"	d7
Te7	"	e8
Pg8	"	e7
Pe7	"	c8
e5	"	e4
d5	neemt	e4
e4	op	e3
Dd7	"	d3
Dd3	"	e4
e3	"	e2
Tg7	neemt	g2
Te8	op	e7
Te7	"	g7
Pc8	"	d6
f6	neemt	g5
De4	"	h4
Pd6	op	e4
Dh4	"	g3+

Wit geeft de partij op.

Derde Partij.

Anderssen.

Staunton.

WIT.			ZWART.		
1.	e2	op e4	e7	op	e5
2.	Pg1	" f3	Pb8	"	c6
3.	d2	" d4	e5	neemt	d4
4.	Rf1	" c4	Rf8	op	c5
5.	rokeert.		d7	"	d6
6.	c2	op c3	Pg8	"	f6
7.	c3	neemt d4	Rc5	"	b6
8.	Pb1	op c3	Rc8	"	g4
9.	Rc1	" e3	rokeert.		
10.	a2	" a3	Dd8	op	e7
11.	Dd1	" d3	Rg4	neemt	f3
12.	g2	neemt f3	De7	op	d7
13.	Kg1	op g2	Pf6	"	h5
14.	Pc3	" e2	Pc6	"	e7
15.	Pe2	" g3	Ph5	neemt	g3
16.	h2	neemt g3	d6	op	d5
17.	Rc4	op a2	Ta8	"	d8
18.	Ta1	" d1	c7	"	c6
19.	Tf1	" h1	Pe7	"	g6

WIT.				ZWART.			
20.	Th1	op	h5	d5	neemt	e4	
21.	f3	neemt	e4	Dd7	op	g4	
22.	Td1	op	h1	Td8	neemt	d4	
23.	Dd3	"	c3	Td4	"	e4	
24.	Th5	neemt	h7	Rb6	op	d4	
25.	Re3	"	d4	Te4	neemt	d4	
26.	Th1	op	h4	Pg6	"	h4+	
27.	Th7	neemt	h4	Dg4	"	h4	
28.	g3	"	h4	Td4	"	h4	
29.	Dc3	op	g3	Th4	op	h5	
30.	f2	"	f4	Th5	"	b5	
31.	b2	"	b4	Tf8	"	d8	
32.	Ra2	"	c4	Td8	"	d2+	
33.	Kg2	"	g1	Td2	"	d1+	
34.	Kg1	"	f2	Tb5	"	f5	
35.	Dg3	"	g4	Zwart geeft de partij op.			

Vierde Partij.

Staunton.

Anderssen.

ZWART.				WIT.			
1.	e7	op	e5	e2	op	e4	
2.	Pg8	"	f6	Pb1	"	c3	
3.	Rf8	"	c5	Rf1	"	c4	

ZWART.			WIT.		
4.	c7	op c6	Pg1	op	f3
5.	d7	" d5	e4	neemt	d5
6.	e5	" e4	d2	op	d4
7.	Rc5	" b4	Pf3	"	e5
8.	c6	neemt d5	Rc4	"	b5+
9.	Pb8	op d7		rokeert.	
10.		rokeert.	Rc1	op	g5
11.	Lb4	neemt c3	b2	neemt	c3
12.	Dd8	op c7	Rg5	"	f6
13.	Pd7	neemt f6	Ta1	op	b1
14.	Dc7	" c3	Tb1	"	b3
15.	Dc3	op c7	f2	"	f4
16.	a7	" a6	Rb5	"	e2
17.	b7	" b5	f4	"	f5
18.	Pf6	" e8	Tb3	"	h3
19.	f7	" f6	Pe5	"	g4
20.	Pe8	" d6	Pg4	"	e3
21.	Rc8	" b7	Dd1	"	e1
22.	Ta8	" c8	De1	"	h4
23.	h7	" h6	Th3	"	g3
24.	Pd6	" f7	Tg3	"	g6
25.	Kg8	" h7	Tf1	"	f4
26.	Dc7	" c3	Dh4	"	g3