

A gyalog a játék lelke.

Közkatonák

I. Bevezetés

Mielőtt hozzákezdnenék a gyalogokkal kapcsolatos fejtegetéseinkhez, meg kell ismerkednünk a sakkjáték anyagának tulajdonságaival.

A saktábla kétdimenziós térben mozgó báboknak két alapvető tulajdonsága van: 1. testi hatás és 2. erőhatás.

A **testi hatás** azt jelenti, hogy a báb elzárja más bábok elől azt a mezőt, amelyen áll, továbbá megakadályozza, hogy a vonalbábok áthaladjanak az általa elfoglalt mezőn, vagyis a báboknak **tömegük** van, és pedig minden bábnak egységnyi tömege, mivel mindegyikük pontosan egy mezőt foglal el.

Az **erőhatás** abban nyilvánul meg, hogy a báb át tud lépni (áthelyezhető) bizonyos mezőkre és az ezeken álló ellenséges bábok ki is tudja ütni. A bábok erejét az általuk egy lépésben elérhető mezők száma (a **hatókör**) határozza meg. A lépés tekinthető a bábokban lekötött **mozgási energia** felszabadulásának is. A bábok közül a

gyalogoknak **helyzeti energiájuk** is van, amely az átalakulási mező megközelítésével egyre növekszik, és az átalakulási mezőtől egy-két lépésnyi távolságban már komolyan számolni kell vele.

A báboknak erejük alapján bizonyos **abszolút értéket** tulajdoníthatunk. A legegyszerűbb természetes rendszer az, ha a gyalogot egységnyi abszolút értékűnek vesszük, és a többi báb értékét ebben az egységben fejezzük ki. Az állás jellegétől és a lépés jogától függően egyes báboknak az abszolút értéküktől eltérő **relatív értékük** is lehet.

A **játszmában** a bábok abszolút értékéből kiindulva törekszünk az anyagi egyensúly fenntartására.

A **feladványokban** viszont az anyagi egyensúlynak nincs jelentősége, de a bábok abszolút értékét felhasználva meg tudjuk állapítani, hogy a feladvány szerkesztése során nem használtunk-e a szükségesnél több anyagot.

II. Játzsma és feladvány

Nagy számuk és különleges tulajdonságaik miatt a **gyalogoknak** valóban kitüntetett szerepük van a sakkjátékban.

A **játzsma** a gyalogok mozgásával kezdődik, a gyalogok elhelyezése határozza meg az állás szerkezetét, menetmódjuk és kis abszolút értékük különösen alkalmassá teszi őket egyes bábok és mezők megvédésére, megakadályozhatják az ellenfelet bizonyos térrészek elérésében, és feláldozhatók távolabbi célok megvalósítása érdekében. A főleg a játzsma végső szakaszában felhasználható különleges képességük a gyalogátalakulás.

A **feladványokban** természetesen ugyanolyan gyalogok szerepelnek mint a játszmában*, lehetőségeik is ugyanazok, felhasználásuk azonban az eltérő körülmények és célok miatt módosul. Kis abszolút értékük és korlátozott menetmódjuk miatt a tisztelnél kevésbé terhelik a feladvány szerkezetét, ezért kisebbek az alkalmazásukkal szemben támasztott esztétikai követelmények is.

*Fejtegetéseink csak a hagyományos feladványokra terjednek ki.

A **játszmában** a világos és a sötét gyalogok – a többi sakkfigurához hasonlóan, – a színüktől függetlenül egyformán viselkednek. A **feladványokban** viszont – annak következtében, hogy itt a követelmény teljesítése mindig világos feladata, sötét pedig (a segítőfeladványoktól eltekintve), ezt megakadályozni igyekszik – a két táborhoz tartozó báboknak, s ezen belül különösen az eltérő színű gyalogoknak a szerepe lényegesen különbözik egymástól, célszerű tehát a világos és a sötét gyalogok felhasználásának lehetőségeit külön-külön is megvizsgálni.

Mielőtt hozzákezdenénk a vizsgálódáshoz, tisztáznunk kell néhány dolgot:

Egy báb mindig valamely mezőn, két átló és két oldalirányú vonal metszéspontjában áll. Ezt a helyzetet – akár megvan már a feladvány alapállásában, akár a megoldás során jön létre – csak akkor nevezzük *mező-* vagy *vonalzárásnak*, ha szerepe van a feladvány megoldásában.

Vonalzárás: hosszúlépésű báb hatásvonalának egyik mezején álló vagy idelépő báb megakadályozza, hogy a hosszúlépésű báb ezen a mezőn túlra hasson vagy lépjen.

Mezőzárás: valamely mezőn egy báb áll vagy idelép, s ezzel megakadályozza, hogy egy vele megegyező színű báb vagy egy ellenséges gyalog erre a mezőre lépjen

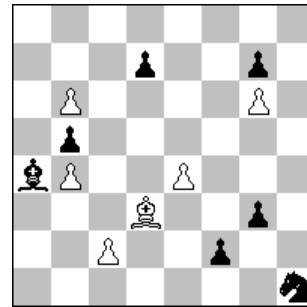
Helyzárás: mezőzárás a saját királynak.

A **testi hatás** nagyságával ellentétben, az egyes báboknak az **erőhatása** nem egyforma. Mindegyik tiszt erőhatása más és más, csak az a közös bennük, hogy a menetmódjuknak megfelelően bármilyen irányban léphetnek.

A gyalogok viszont csak előre tudnak lépni, a kiindulási mezejükről egy vagy két mezőt, utána pedig csak

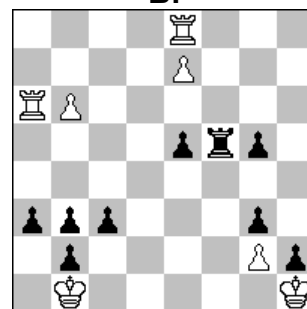
egyét. Ezenkívül lépés- és ütémódjuk is eltérő, ütni csak átlósan előre egy-egy mezőre tudnak.

A.



- a b6 ♖ zárja a b6 mezőt és fogja az a7 és c7 pontokat;
- a d7 ♜ zárja a d7 mezőt és védi a c6 és e6 pontokat;
- a g6 ♖ és a g7 ♜ mezőzárással helyhez köti egymást és ellenőrzi a hatókörébe eső mezőket;
- a b4 ♖ és b5 ♜ megakadályozza, hogy az a4 ♜ lelépjen az a4-d1 átlóról;
- a c2 ♖ és az e4 ♖ megakadályozza a d3 ♙-nak az a6-f1 átlóról való ellépését;
- az f2 ♜ és g3 ♜ megakadályozza a h1 ♞ ellépését.

B.



- a b6 ♖ és e7 ♖ korlátozza a ♖-k mozgását;
- az e5 ♜ és a g5 ♜ megakadályozza, hogy az f5 ♜ ellépjen az f-vonalról;
- a 2. és a 3. soron a világos királyt mozdulatlaná tevő jellegzetes gyalogszerkezeteket láthatunk.

III. Elemi szerkezetek

1. A gyalogok legfontosabb tulajdonságai:

- Kicsi az abszolút értékük, mivel csak két mezőt tudnak egyszerre ellenőrizni.
- Sok van belőlük.
- Különleges a menetmódjuk: a lépésmódjuk és az ütésmódjuk eltér egymástól, az egyszerű lépések és az ütőlépések mezői nem azonosak, ezért a mezők fogását nem tudják rálépéssel megszüntetni, vagyis a lépéslehetősé-

güktől megfosztott gyalogok ütképesége nem szűnik meg

2. Alapfunkciók:

- Mezőzárás:
 - helyzárás.
- Vonalzárás:
 - átlós irányban,
 - vízszintes (sor) irányban,
 - függőleges (oszlop) irányban, amit a vonalról való ellépéssel nem tudnak megszüntetni.

IV. Szerkesztéstechnika

A szerkesztés az anyag elhelyezése a térben, a követelményben meghatározott célnak megfelelően.

Szerkesztéskor a gyalogokkal meghatározhatjuk a feladvány szerkezetét, szabályozhatjuk a bábok mozgását. A gyalogokból nagy számuk és sajátos menetmódjuk következtében könnyen képezhetünk gyalogláncokat és –tömböket a tiszték káros mozgásának kiküszöbölésére, továbbá jól használhatók tempólépések tételére, sőt egész várakozó manőverek lebonyolítására is.

A testi hatás legfontosabb megnyilvánulásai, a **mező- és vonalzárások** lehetnek:

- szerkezetük szerint*
 - egyszerűek, amelyek általában egy záróbábból állnak;
 - többtagúak, amelyek több bábót tartalmaznak;
- időtartam szerint*
 - állandóak, amelyek a megoldás során végig a helyükön maradnak;
 - ideiglenesek, amelyeknél a záróbábokat a megoldás során kiütik, vagy ezek a helyükről ellépnek;
- felhasználásuk szerint*
 - szétválasztóak, amelyek egy báb lehetséges lépései közül egy kivételével mindegyiket megakadályozzák (duáelhárítás);
 - helyhez kötöcek, amelyek megakadályozzák a báb(ok) ellépését.

Ilyenek a bezárások és a torlaszok, amelyek egyes bábokat ideiglenesen vagy véglegesen kizárnak a játékból;

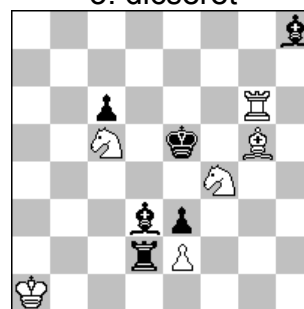
c3) útmeghatározások, amelyek többlépéses manőverek során kiküszöbölik a duálokat.

A gyalogokra szabályozási funkcióikon túlmenően különféle témákat is alapozhatunk. Legfontosabbak közülük a gyalogkereszt, az excelsior (gyaloglétra), az allumwandlung (négyes átalakulás), a Babson-taszka és a különféle halmozások.

Mező- és vonalzárások

K1

Ányos László,
A feladvány, 1987.,
3. dicséret



h#2 A) az ábra 6+6

B) d3♘ C) d3♙

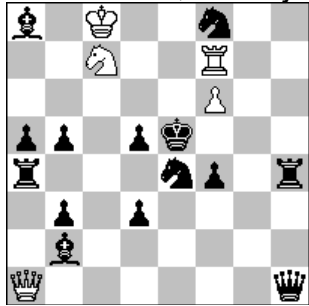
Megoldás

- A) 1. ♙f5 ♘fe6 2. ♚d5 ♙f4#; B) 1. ♘xf4 ♙e7 2. ♚d4 ♙g5#; C) 1. ♚d5

♖f6 2. ♜2d4 ♘g6#. A gyalogok közül az e2 ♖ mezt zár az f4 ♘-nak, hogy az e6 mező helyett ne tudjon idelépni, az e3 ♗ vonalat zár az e2 ♖-nak, hogy az ne tudjon e4-re lépni, a c6 ♗ pedig a minden sötét segítség nélkül elérhető 1. ~ ♜d6 2. ~ ♜d5# ellen nyújt hatásos védelmet, mert nem tud ellépni a c5 ♘ miatt. Az ezekkel a gyalogokkal kiküszöbölt kochok: -e2 ♖ A) 1. ♙f5 ♘fe2? 2. ♜d5 ♙f4#; -e3 ♗ A) B)/C) 1. ♙/♗/♜~ e4? 2. ♜d4 ♜e6#.

K2

Abdelaziz Onkoud,
Thema Danicum, 2005. január



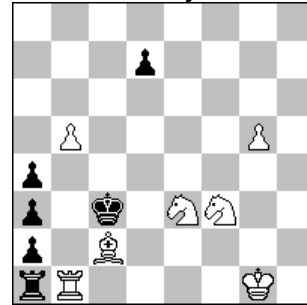
h#2 2.1.1.1. 5+14

Megoldás

I. 1. ♘c5 ♜xh1 2. ♘b7 ♜xd5#, II. 1. ♘xf6 ♜xa4 2. ♘g4 ♜xf4#. – A mattmezőket két oldalról védő sötét tiszték közül egyiket a világos vezér üti ki, a másiknak pedig a sötét huszár zár vonalat. A huszár két-két lehetséges útvonala közül az egyiket az I. megoldásban a világos király helyzete (1. ♘d6 sakkot adna), a II. megoldásban pedig az f6 ♖ (ideiglenes szétválasztó vonalzárás) megsemmisítésének szükségessége zárja ki (1. ♘f2? ♜xa4 2. ♘g4 ♜xf4 nem matt, mert a világos vezér védtelen).

K3

Christer Jonsson &
M. Caillaud
StrateGems 2000
I. díj



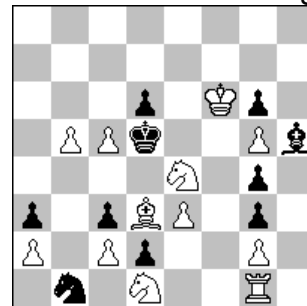
h#2 A) az ábra 7+6
B) a kulcslépés után
C) a kulcslépés után
D) a kulcslépés után
folytatólag

Megoldás

A) 1.d5 ♘d2 2.d4 ♘e4#; B) 1.d4 ♙b3 2.d3 ♘d5#; C) 1.d3 ♘d4 2.d2 ♘e2#; D) 1.d2 ♙xa4 2.d1 ♗b3#. Sötét excelsior kétlépéses segítőmatt-feladvány négy ikerállásban. A b5 ♖ és a g5 ♖ (állandó szétválasztó) mezőzárással duálokat küszöböl ki. A két gyalog kissé kilóg az állásból.

K4

Fritz Giegold,
Süddeutsche Schachzeitung, 1953.



#4

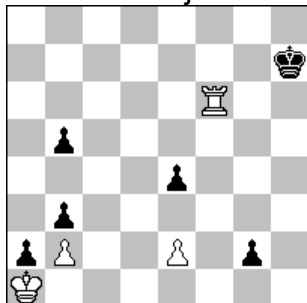
12+10

Megoldás

1. ♖h1! dxc5 2. ♖h4 c4 3. ♕e2 ♔xe4
4. ♕f3#. – A gyalogszerkezet az egymás mozgását korlátozó világos és sötét gyalogokkal, valamint a mellékmegejtéseket akadályozó sötét tiszték bezárásával, nagyon jellemző a szerzőnek az ellenjátékot néhány kényszerlépésre csökkentő és a meglepő mattállásokat előnyben részesítő stílusára. A gyalogok nagy részének szerepe elég könnyen megérthető, de ki gondolna arra, hogy az a3, c3 és d2 gyalogok elsősorban arra szolgálnak, hogy a sötét huszárt ne lehessen lépéskényszerbe hozni, mert ha a huszár lépni tudna, menne az 1. cxd6 ♞~ 2. ♞d(x)c3# kétlépéses megoldás is.

*Bezárások és torlaszok***K5**

Zdravko Maslar
Mat Plus 1995
II. díj



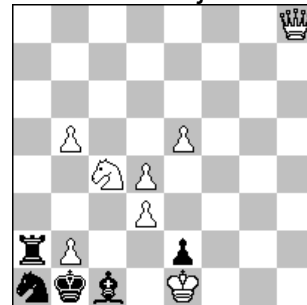
h#7 2.1.1.1.... 4+6

Megoldás

I. 1.g1 ♞ ♖g6 2. ♞f3 gxf3 3.e3 f4 4.e2 f5 5.e1 ♕ f6 6. ♕c3 f7 7. ♕h8 f8 ♞#; II. 1.e3 ♖f2 2.exf2 e4 3.f1 ♕ e5 4.g1 ♖ e6 5. ♖g7 e7 6. ♕c4 e8 ♔ 7. ♕g8 ♔h5#. Vegyes színű allumwandlung. A világos királyt természetesen ki kellett zárni a játékból.

K6

Viktor Csepizsnij
Onkoud-25 JV
Phénix 1998
VI. díj



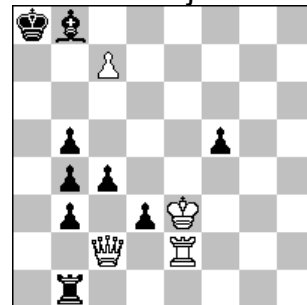
h#2* 2.1.1.1. 8+5

Megoldás

I. 1... ♔c8 2. ♕xb2 ♞d2#; II. 1... ♔g8 2. ♖xb2 ♞a3#; I. 1. ♕xb2 ♞a3+ 2. ♔c1 ♔h6#; II. 1. ♖xb2 ♞d2+ 2. ♔a2 ♔a8#. A b5 ♞, d4 ♞ és e5 ♞ megakadályozza, hogy a ♔ a 2. lépésben mattot adjon, a d3 ♞ pedig a b1-h7 átlót zárja le.

K7

Viktor Csepizsnij
1998. évi Moszkvai Verseny
I. díj



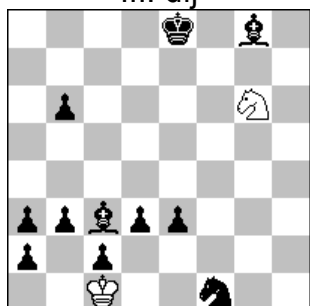
h#2 2.1.1.1. 4+9

Megoldás

I. 1.dxe2 c8 ♞ 2.e1 ♕ ♔g2; II. 1.bxc2 c8 ♔ 2.c1 ♖ ♖a2#. Allumwandlung. A b4 ♞ mezőt zár a b5 ♞-nak, amely az a4 mezőt védi. A c4 ♞ megakadályozza, hogy a ♔ c6-ról mattoljon, az f5 ♞ pedig az e4 mezőt védi.

K8

Michel Caillaud
StrateGems 1999
III. díj



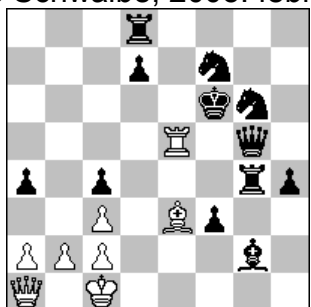
h#8 0.1.1.1.1...2+11

Megoldás

1...♞e5 2.♞f8 ♞c4 3.♞g7 ♞xa3
4.a1♞+ ♞b1 5.♞a7 ♞d2 6.♞h8 ♞f3
7.♞h7 ♞h4 8.♞g7 ♞g6#. A világos
huszár eltávolítja a vonalzáró a3♞-ot,
elősegíti az a2♞ bevitelét, majd mattal
érkezik vissza az eredeti helyére.

K9

Ányos László,
Die Schwalbe, 2005. február



h#3 A) az ábra 8+12

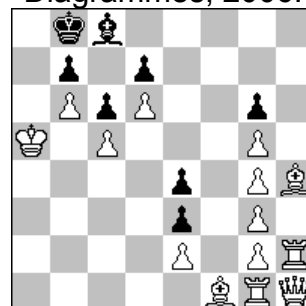
B) ♞e5↔♞e3

Megoldás

A) 1.♞xe5 ♞d2 2.♞e7 ♞e1 3.♞f6
♞c5#; B) 1.♞xe5 ♞d1 2.♞g5 ♞c1
3.♞f6 ♞e5#. Zilahi-téma. Érdekes
megfigyelni, hogy háromlépéses segí-
tőfeladványban mennyire játékon kívül
kell helyezni a világos vezért a lehet-
séges kochok miatt. A világos és sötét
gyalogok alkotta vezérszárnyai „drótaka-
dály” nélkül a világos vezér többféle-
képpen is eljuthatna a sötét király kö-
zelébe.

K10

Bernard Ivanov,
Diagrammes, 2006.



h#7

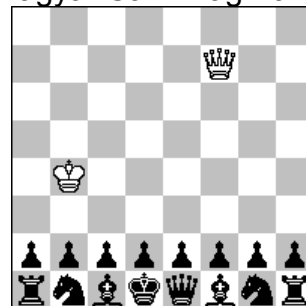
14+8

Megoldás

1.♞a8 ♞h3 2.♞b8 ♞h2 3.♞a8
♞h1 4.♞b8 ♞g1 5.♞a8 ♞f2 6.♞b8
♞f8 7.♞a8 ♞xc8#. Szokatlan felad-
vány. Az ötlet érdekes, hasonlít azokra
a különleges feladványokra, amelyek-
ben (rendszerint kevés mezőből álló
különleges alakú táblán) két vagy több
bábnak kell helyet cserélnie megadott
számú lépésben. Az eredetiségnek
azonban nagy ára van, a két bástya
még csak lép, hogy helyet adjon a
világos vezérnek, de a két futó csak a
vezér ketrecének bezárására szolgál.
Az állás éppen hogy szabályos, a sötét
király pedig mi mást tehetne, mint hogy
topogva várja végzete beteljesedését.

K11

Benkő Pál
Magyar Sakkvilág 2013.



sh#4

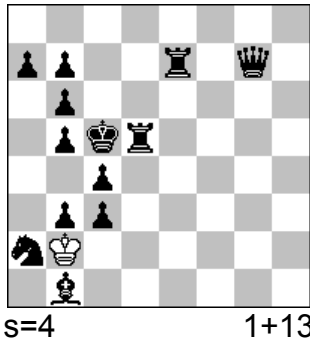
2+16

Megoldás

1.♞c3 2.b1♞ 3.♞b2 4.c1♞ ♞b3#. Rendhagyó feladvány, de az alapállás
megér egy ábrát.

K12

Christopher Jeremy Morse,
EG 1984.



s=4

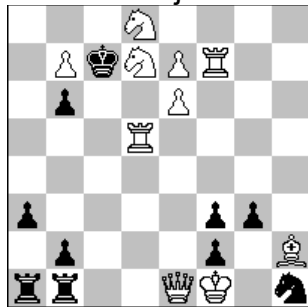
1+13

Megoldás

1. ♔a3 b4+ 2. ♔a4 b5+ 3. ♔a5 b6+
4. ♔a6=. Önpatt 4 lépésben. Rex Solus. A világos király az alapállásban természetesen sakkban van, mert különben, hogyan venné rá sötétet a b2 mező fogására, és ugyanez érvényes az egész játék stratégiájára, a patthelyzetet mindig csak sakkal lehet feloldani, már ameddig egyáltalán mód van rá.

K13

Miodrag Mladenović
StrateGems 1999
I. díj



s#3

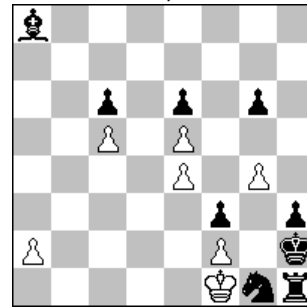
10+10

Megoldás

1. ♖d3? [2. ♖c3+ ♔d6 3. ♔d1+ ♖xd1#]
1...fxe1 ♘ 2. b8 ♘+ ♔c8 3. ♖c3+ ♘xc3#, 1...fxe1 ♞ 2. e8 ♞+ ♔xd8 3. ♘df6+ ♞xd3#, de 1... ♖c1!
1. ♖d2! [2. ♖c2+ ♔d6 3. ♔d1+ ♖xd1#]
1...fxe1 ♘ 2. e8 ♞+ ♔xd8 3. ♘df6+ ♘xd2#, 1...fxe1 ♞ 2. b8 ♘+ ♔c8 3. ♖c2+ ♞xc2#. Érdemes megfigyelni a sötét gyalogok különféle mezőzárásait

Útkijelölés**K14**

Michel Caillaud,
Die Schwalbe, 1983.. III. díj



h#7

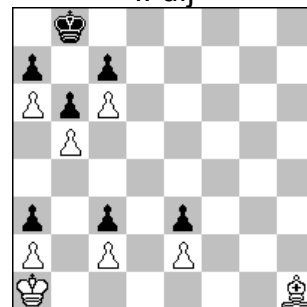
7+9

Megoldás

1. ♙b7 a4 2. ♙c8 a5 3. ♙d7 a6 4. ♙e8 a7 5. ♙f7 a8 ♞ 6. ♙g8 ♞f8 7. ♙h7 ♞f4#. A világos és a sötét gyalogokból épített „kerítés” akadályozza meg, hogy a sötét futó többféleképpen ki tudjon térni az előremenetelő világos gyalog és az átalakult vezér útjából.

K15

Slavo Zlatić & Josip Varga
Prikrl Emlékverseny
Sahovski glasnik 1995
I. díj



h#11

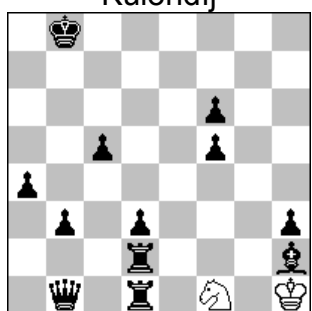
8+7

Megoldás

1. ♔c8 ♔b1 2. ♔d8 ♔c1 3. ♔e7 ♔d1 4. ♔d6 ♔e1 5. ♔c5 ♔f1 6. ♔xb5 ♔g2 7. ♔xc6 ♔f3 8. ♔d7 ♔e4 9. ♔c8 ♔d5 10. ♔b8 ♔c6 11. ♔a8 ♔xc7#. Itt is a gyalogokból álló kerítés határozza meg a királyok útját.

K16

Ányos László és Laborczi Zoltán,
Magyar Sakkélet, 1984.,
Különdíj



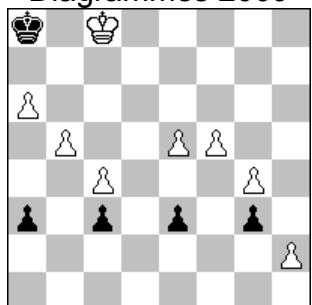
h#8 2+12

Megoldás

1. ♔g1 ♖g3 2. ♜b2 ♘e4 3. ♚c2 ♙xc5
4. ♞a1 ♞xa4 5. ♚c8 ♞c5 6. ♞a8
♞xb3 7. ♔a7 ♘c5 8. ♞b7 ♞a6#. Az
önvonalzáró sötét gyalogok kiütésének
sorrendje határozza meg a huszár útját
a mattadó mezőig.

K17

Ányos László
Diagrammes 2009



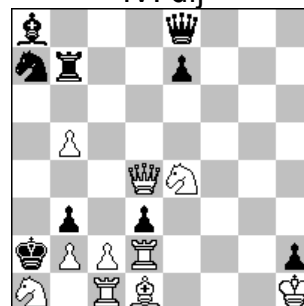
sh=18 Circe 8+5

Megoldás

1. ♚a7 2. ♚b6 3. ♚c5 4. ♚d4 5. ♚e4
6. ♚f3 7. ♚g2 8. ♚xh2 9. ♚h3
10. ♚xg4(♙g2) 11. ♚f4 12. ♚xe5(♙e2)
13. ♚d4 14. ♚xc4(♙c2) 15. ♚xb5
(♙b2) 16. ♚b6 17. ♚a7 18. ♚a8
bxa3(♙a7)=. A sötét király elmegy
leütni a h2 ♙-ot, majd visszamegy
eredeti helyére (switchback), útközben
megbénítva a sötét gyalogokat az
alapállásbeli helyükre visszaküldött
világos gyalogokkal.

Mértani alakzatok**K18**

Alekszandr Kuzovkov
Leiss-émlékverseny 1996
IV. díj



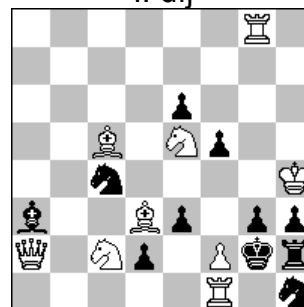
#2 10+9

Megoldás

1. cxb3? [2. ♚a4#A/♞c3#B] 1... ♞xb5!
1. c4? [2. ♞c3#B / ♔xb3# C] 1... ♞xb5!
1. c3? [2. ♔xb3 C / 2. ♚a4#A] 1... ♚xb5!
1.cxd3! [2. ♚a4#/♔xb3#/♞c3#]
1... ♞xb5 2. ♔xb3#;
1... ♞xb5 2. ♚a4#,
1... ♚xb5 2. ♞c3#.
Világos gyalogkereszt.

K19

Franz Pachl & Stefan Dittrich
Freie Presse 2000
I. díj



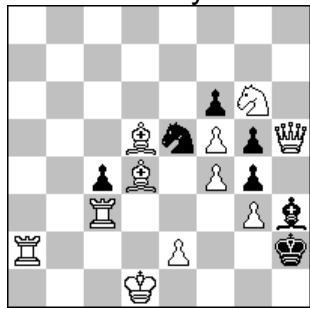
#2 9+11

Megoldás

1. f3? [2. ♞e1#] 1... ♔b2!; 1.fxe3?
[2. ♞e1#] 1... ♞b2!, 1.fxg3? [2. ♞e1#]
1... ♞f2!; **1.f4!** [2. ♞e1#] 1... ♞f2
2. ♞xg3#; 1... ♞b2 2. ♞xe3#; 1... ♔b2
2. ♚a8#; 1... e2 2. ♞g1#. Világos gya-
logkereszt.

K20

Miodrag Mladenović
Liga Problemista 1997
4. hely



#3

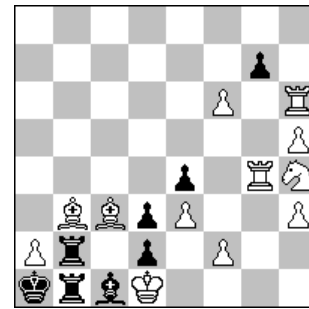
11+7

Megoldás

1. ♔e1! zz. (lépéskényszer).
1... ♞~ 2.e4+ ♕h1 3.e5#;
1... ♞d3+ 2.exd3+ ♜xg3 3.dxc4#;
1... ♞f3+ 2.exf3+ ♕xg3/♕h1 3.fxg4#;
1... gxf4 2.e3+ ♕g1 (♕g3) 3.exf4
(♕h4)#. Világos gyalogkereszt.

K22

Nyikola Velikij & Jevgenyij Szamotugov
Probleemblad 2000
3. elismerés



#4

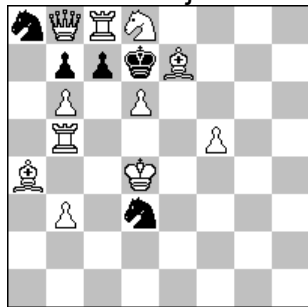
12+8

Megoldás

1. ♕g8! (lépéskényszer); 1...exf6
2. ♖f4 f5 3. ♖e6 ♕xa2 4. ♖a6#; 1...g6
2. ♖g5 gxh5 3. ♖d5 ♕xa2 4. ♖a5#; 1...
g5 2. ♖h7 gxh4 3. ♖f7 ♕xa2 4. ♖a7#;
1...gxh6 2. ♜f3 exf3 3. ♖c4 ♕xa2
4. ♖a4#. Sötét gyalogkereszt.

K21

Alex Casa
The Problemist 1996
II. díj



#2

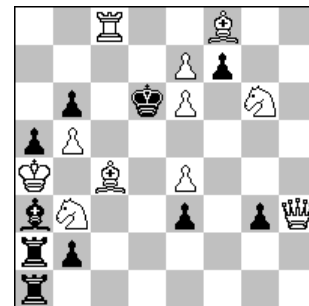
11+5

Megoldás

1. ♕xb7? [2. ♖b~#]; 1... ♕e8 2. ♕c6#;
1... ♞b4 2. ♖xb4#; 1... ♞c5 2. ♖xc5#;
1... ♞e5 2. ♖xe5#; 1... ♞xb6 2. ♖xb6#;
1... ♞b2!;
1. ♜f7! (lépéskényszer); 1... ♕c6
2. ♖b4#; 1...c5+ 2. ♖bxc5#; 1...cxd6
2. ♖e5#; 1. cxb6 2. ♖xb6#; 1...c6
2. ♖d8#; 1... ♞d~ 2. ♜(x)e5#; 1... ♞xb6
2. ♕/♖xc7#. Sötét gyalogkereszt.

K23

Miodrag Mladenović
The Problemist 1997



s#3

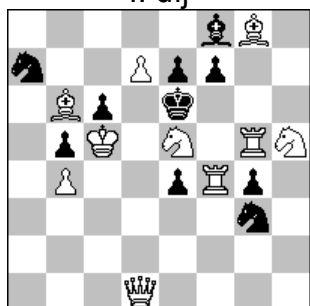
11+10

Megoldás

1. ♕d3! [2.e5+ ♕d5 3. ♖d8+ ♕d6#]
1...fxe6 2.e8 ♖+ ♕d7 3. ♕h7+ ♕e7#;
1...f5 2.e8 ♕+ ♕xe6 3. ♖c6+ ♕d6#;
1...fxg6 2.e8 ♜+ ♕e5 3. ♕d6+ ♕xd6#;
1...f6 2. ♕xg3+ ♕xe6 3.e8 ♕+ ♕e7#.
Sötét gyalogkereszt, világos allum-
wandlung.

K24

Peter Sickinger
Schach 1995
I. díj



s#3 10+10

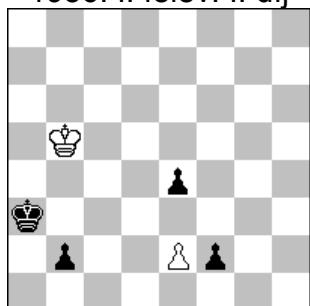
Megoldás

1. ♘f3! [2. ♘g7+ ♔xg7 3. ♕d6+ exd6#];
1... ♖c8 2. ♘d4+ ♕xd7 3. ♘f6+ exf6#;
1... ♗h5 2. ♖xe4+ ♔f6 3. ♕a1+ e5#;
1... ♘f5 2. ♔xf7+ ♕xf7 3. ♕b3+ e6#.
Sötét gyalogkereszt a mattadó lépésben.

*Gyalogátalakulások
(excelsior, allumwandlung, Babson-
taszk)*

K25

Kardos Tivadar,
BTSB témaversenye,
1956. I. félév. I. díj



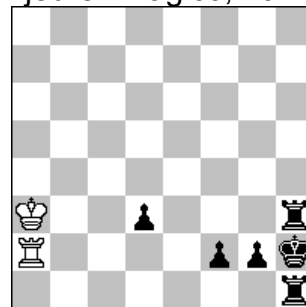
h#7 2+4

Megoldás

1. f1 ♖! e3 2. ♖f4 exf4 3. e3 f5 4. e2 f6 5.
e1 ♖! f7 6. ♖a1 f8 ♖! 7. ♖a2 ♖f3#. Két
sötét és egy világos bástyaátalakulás
hat bábbal.

K26

Korponai József,
Ajedrez Magico, 1971.



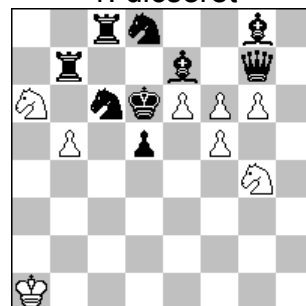
sh#6 2+6

Megoldás

1. f1 ♗ 2. ♗g3 3. d2 4. d1 ♗ 5. ♗f2
6. g1 ♗ ♖xf2#. Három huszárrá változás a d- és a g-gyalogok önfeloldásával.

K27

Gennagyij Sinkarenko és Roman
Zalokotszkij
Problembiad 2000
1. dícséret



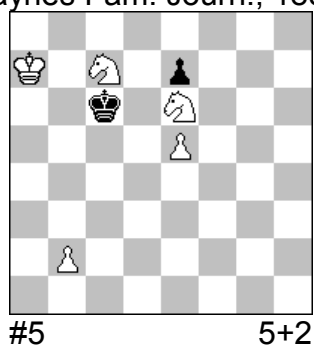
h#2 5.1.1.1. 8+9

Megoldás

I. 1. ♕f8 f7 2. ♕e8 fxe8 ♗#; II. 1. ♕xf6+
♗xf6 2. ♗e5 ♗e8#; III. 1. ♔f8 e7
2. ♖d7 e8 ♗#; IV. 1. ♗f7 gxf7 2. ♖e8
fxe8 ♗#; V. 1. ♖xb5 ♗c7 2. ♖c5 ♗e8#.
Öt különböző huszármatt e8-on, közülük
három átalakult huszárokkal.

K28

J. Hendel
Paynes Fam. Journ., 1859.



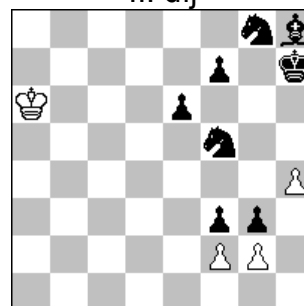
#5 5+2

Megoldás

1.b4 ♔d7 2.b5 ♔c8 3.b6 ♔d7 4.b7 ♔c6 5.b8♘#. A két bebetonozott huszár helyett a gyalog rohan végig a pályán (excelsior), hogy azután a matt-képben még eggyel szaporítsa a huszárok számát.

K30

Fadil Abdurahmanović,
Feenschach 1995
II. díj



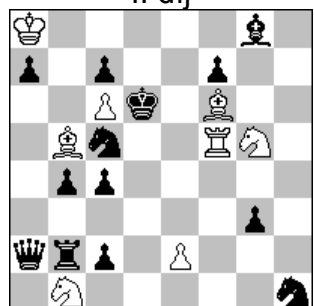
h#5 2.1.1.1... 4+8

Megoldás

I. 1.gxf2 g4 2.f1♞ g5 3.♞g1 g6+ 4.♔h6 g7 5.♞g6 gxh8♞#;
II. 1.fxg2 f4 2.♘g7 f5 3.g1♙ fxe6 4.♙e3 exf7 5.♙h6 f8♘#. Kétszeres excelsior, vegyes színű négyes átalakulás, Zilahi.

K29

Alois Johandl
Vecsernij Petyerburg 2000
I. díj



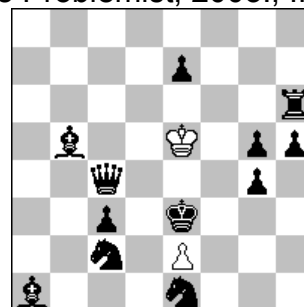
#7 8+13

Megoldás

1.♘d2! [2.♘e4+ ♞xe4 3.♘xe4#]
1. ♞f2 2.e4 [3.♞d5#] c3 3.e5+ ♔d5
4.e6+ ♔d6 5.e7 [6.e8♘#] ♔e6
6.♘c4+ ♔xc4 7.e8♘#. Excelsior.

K31

Fadil Abdurahmanović,
The Problemist, 2003., II. díj.



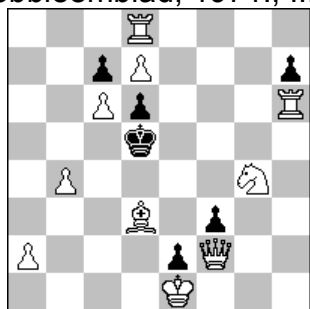
h#6 4.1.1.1... 2+12

Megoldás

I. 1.♞d3+ exd3 2.♞b6 dxc4 3.♔d3 c5
4.♔c4 c6 5.♔c5 c7 6.♔c6 c8♞#; II.
1.♞c8 ♔d5 2.♞f4 e4 3.♞f5+ exf5 4.
♞g6 f6 5.♞f5 f7 6.♞f6 f8♞#; III. 1.
♞f2 e3 2.♞f4+ exf4 3.♞g3 fxe5 4.
♞h4 g6 5.♞g5 g7 6.♞g6 g8♞#; IV. 1.
♞f3+ exf3 2.♞g6 fxe4 3.♞f3 gxe5 4.
♞g4 h6 5.♞h5 h7 6.♞h6 h8♞#.
Világos gyalogkereszt és négy excelsior.

K32

Bakcsi György,
Probleemblad, 1971., II. díj



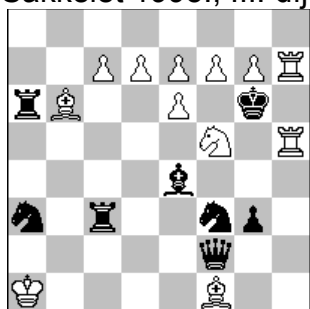
- #2 A) az ábra 10+6
B) a kulcslépés után
C) a kulcslépés után
D) a kulcslépés után
E) a kulcslépés után

Megoldás

A) 1.a4! ♔xc6 2. ♕e4#; B) 1.a5! ♔xc6
2. ♖xf3#; C) 1.a6! ♔xc6 2. ♖c5#; D) 1.
a7! ♔xc6 2.a8♖#; E) 1.a8♘! ♔xc6 2.
♖xf3#. Eredeti ötlet: excelsior kétlépés-
ses mattfeladvány öt ikerállásában.

K33

Csák János,
Sakkélet 1995., III. díj.



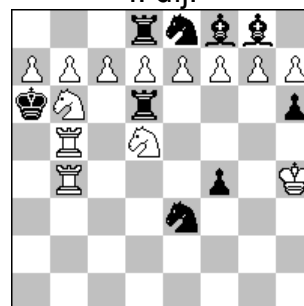
s#7 12+8

Megoldás

1. ♘h4+!
1... ♖f6 2.g8♘+ ♔xe6 3.f8♘+ ♔d6
4.e8♘+ ♔c6 5.d8♘+ ♔xb6 6.c8♘+
♔xc8 7. ♖b5+ ♘xb5#
1... ♘h4 2.g8♖+ ♔f6 3.f8♖+ ♔xe6
4.e8♖+ ♔d6 5.d8♖+ ♔c6 6.c8♖+
♔xb6 7. ♖b5+ ♘xb5#. Gyalogátala-
kulások halmozása: öt ♘ és öt ♖ bevi-
tele.

K34

Szabó Tibor
Kieler Schach-Gesellschaft 1984.
I. díj.



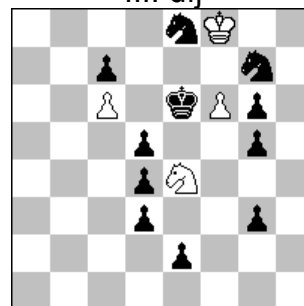
s#10 13+9

Megoldás

1.a8♖+ ♔xa8 2.bxa8♖+ ♔b7 3. c8♕
+ ♔c6 4.d8♘+ ♔xd8 5.exd8♘+ ♔d6
6.gxf8♕+ ♔e5 7.fxe8♕+ ♔e6
8.h8♖+ ♔f5 9.♘e3+ ♔g6 10.♖g5+
hgx5#. Nyolc gyalogátalakulás, benne
két világos allumwandlung.

K35

Rolf Wiehagen,
Kárpáti Aurélnak ajánlva,
Die Schwalbe 1996
III. díj



h#3 A) az ábra 4+11

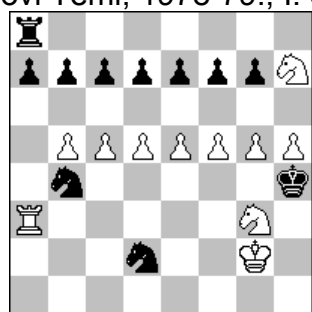
- B) ♗e2→c2
C) ♗d5→f7
D) ♘e8→f5

Megoldás

A) 1.e1♘ f7 2. ♘f3 fxe8♘ 3. ♘e5
♘g7#; B) 1.c1♕ f7 2. ♕f4 fxe8♕
3. ♕e5 ♕d7#; C) 1.c1♖ fxg7 2. ♖a5
g8♖ 3. ♖e5 ♖xf7#; D) 1.c1♗ fxg7
2. ♗xe4 g8♖ 3. ♗e5 ♖xg6#. Babson-
taszk.

K36

Milan Velimirović
Novi Temi, 1978-79., I. díj



#10

11+11

Megoldás

1. ♖a4! a5 2.bxa6 e.p. b5 3.cxb6 e.p. c5 4.dxc6 e.p. d5 5.exd6 e.p. e5 6.fxe6 e.p. f5 7. gxf6 e.p. g5 8.hxg6 e.p. [9. ♖xb4+ ♘c4/ ♘e4 10. ♖xc4/ ♖xe4#]. Hét világos menet közbeni ütés tízlépéses mattfeladványban.

Fritz Giegold

1903. március 2. – 1978. november 13.

A német feladványszerző feladványaiban elsősorban a gyalogok testi hatását használta fel. Nem takarékoskodott velük, gyakoriak nála a gyalogkerítések, gyalogtömbök, az egymást rögzítő gyalogláncok. Így korlátozta a tiszték, és különösen a sötét tiszték mozgását. Jellemzőek rá a váratlan kulcslépések, a lépéskényszer és a lekötöttök. Szeretett meglepetést szerezni az embereknek. Műveiben sötét legtöbbszor csak kényszerlépéseket tud tenni, de világos játéka annál rejtettebb. A világos tiszték gyakran eltávolodnak a fő hadszíntértől, hogy valahol a tábla másik részén „leszállásba” vonuljanak és váratlan lekötömat-

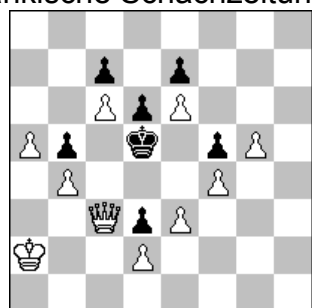
tokat tegyenek lehetővé. Sok művében sötét játéka csak néhány gyaloglépésből áll, ami egyrészt szabad kezet ad világosnak a meglepetések előkészítéséhez, másrészt csökkenti a mellékmegejtések veszélyét a számítógépes ellenőrzés megjelenése előtti időkben.

Stílusa a néhány lépéses direkt feladványokban érvényesült legjobban, műveinek nagy részét is ezek teszik ki.

Olvasóink bizonyára emlékeznek rá, hogy 2012. februári rovatunkban már közöltünk néhány sort róla, de akkor más szempontból vizsgáltuk munkásságát.

K37

Fritz Giegold,
Oberfränkische Schachzeitung, 1929.



#2

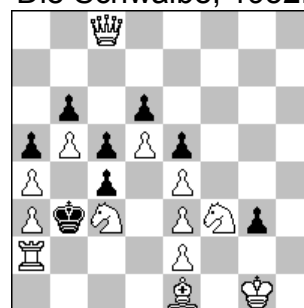
10+7

Megoldás

1. ♖h8! zz.1... ♖c4/ ♖xc6/ ♖xe6/ ♖e4 2. ♖d4/ ♖a8/ ♖g8/ ♖h1#. Sötét királycsillag.

K38

Fritz Giegold,
Die Schwalbe, 1952.



#4

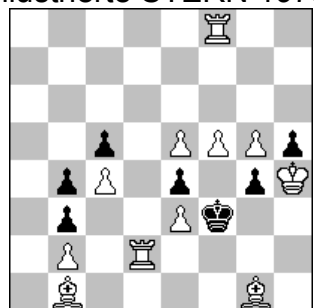
13+8

Megoldás

1. ♖h3! g2 2. ♖f2 ♖xc3 3. ♘d4 cxd4/ exd4 4.exd4#. Meglepő kulcslépés, a

patthelyzet feloldása és újabb lépés-kényszer.

K39
Fritz Giegold,
Illustrierte STERN 1975

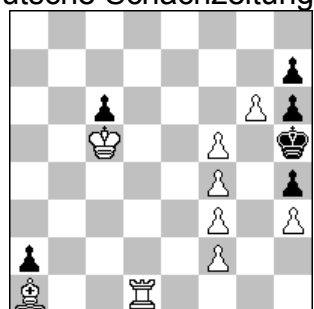


#4 11+7

Megoldás

1. ♖a8! g3 2. ♖a1 g2 3. ♖xg2 ♔xg2
4. ♕xe4#. Közvetett üteg képzése a távolról érkező bástyával.

K40
Fritz Giegold,
Süddeutsche Schachzeitung, 1959.



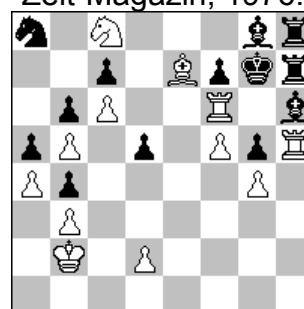
#5 9+6

Megoldás

1. ♖f1 hxg6 2. f6 g5 3. f5 g4 4. fxg4+
♔g5 5. f4#.

K41

Fritz Giegold,
Zeit-Magazin, 1976.



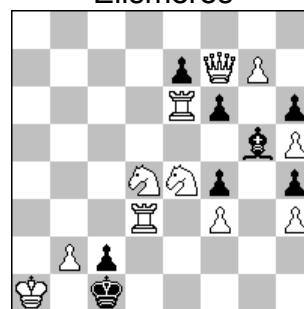
#6 12+13

Megoldás

1. ♖h1 d4 2. ♖a1 d3 3. ♖a3 bxa3
4. ♔a1 a2 5. ♕a3 ♖xf6 ♕b2#.

K42

Fritz Giegold,
Die Schwalbe, 1951.
Elismerés



s#7 11+8

Megoldás

1. g8 ♕ f5 2. ♖xf5 ♕f6 3. ♖xf6 exf6
4. ♖e5 fxe5 5. ♖d4 exd4 6. ♖c3 dxc3
7. ♕a2 cxb2#.

Cseh Gábor

1974. november 21. – 2001. augusztus 2.

A világos és sötét gyalogok sokrétű felhasználásával találkozunk Cseh Gábor soklépéses segítőmatt-feladványaiban. Számos más kitűnő feladványa mellett ezekkel érte el legnagyobb sikereit. Munkásságának jellemzésére hadd idézzem két kiváló külföldi feladványszerző véleményét.

„Cseh Gábor egyik fő tevékenységi területének választotta a soklépéses segítőfeladványokat, és megújította a műfajt. Korábban ezek a feladványok csak egyszerű technikai gyakorlatok voltak és eléggé unalmasak is. ...

Gábor életét lehelt beléjük, érdekessé tette megoldásukat, még ha

ezért fajsúlyosabb állásokat is kellett alkalmaznia.” (Yves Tallec: Cseh Gábor nekrológja. Diagrammes, 2001. október-december.)

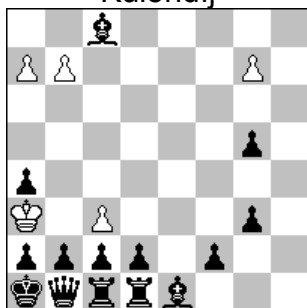
„Különösen kitűnt a gyalogátalakulások halmozásában, amelyekkel legnagyobb sikereit aratta. Stílusának jellemzői a sötét „várok”, amelyeket be kellett venni. A sötét lépések száma általában korlátozott, és ezért erőteljes manővereket kell végrehajtani a pat vagy a világos király megmattolásának elkerülésére.” (Michel Caillaud: Cseh Gábor nekrológja. Phénix, 2002. március.)

K42

Cseh Gábor

Probleemblad 2000.

Különdíj



h#4 A) az ábra 5+14

B) ♖a7→h7

Megoldás

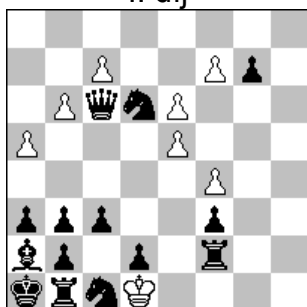
A) 1.f1♔ b8♖ 2.♔f4 ♖xb2 3.♔b8 axb8♔ 4.♔xb2+ ♔xb2#; B) 1.f1♔ g8♙ 2.♔f8 ♙xa2 3.♔g8 hxg8♔ 4.♔xa2+ ♔xa2#.

K43

Cseh Gábor

The Problemist 1996.

I. díj



h#5 0.1.1.1... 8+14

A) az ábra, B) ♔c6↔♞d6

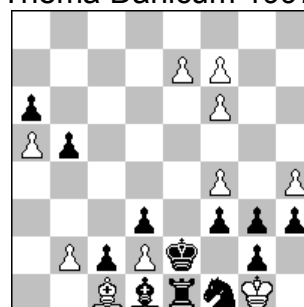
Megoldás

A) 1... c8♔ 2.♞e8 fxe8♔ 3.♔xe6 ♔xc3 4.♔xe5 ♔xb2+ 5.♔xb2 ♔xe5#; B) 1... f8♔ 2.♞d8 cxd8♔ 3.♔xb6 ♔xa3 4.♔xa5 ♔xa2+ 5.♔xa2 ♔xa5#.

K44

Cseh Gábor

Thema Danicum 1997.



h#8*

10+12

Megoldás

1...f8♞ 2.b4 ♞e6 3.b3 ♞d4#
1.b4 e8♙ 2.b3 ♙b5 3.axb5 f8♙ 4.b4 ♙c5 5.f2+ ♙xf2 6.♔f3 f7 7.♔e8 fxe8♙ 8.♔e2 ♙h5#.

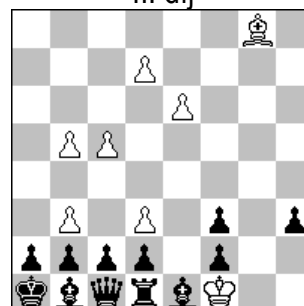
Három futó-átváltozás.

K45

Cseh Gábor

Orbit 2000.

II. díj



h#9

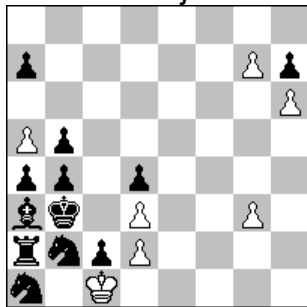
8+12

Megoldás

1.h2 d8♔ 2.h1♙ ♔g5 3.♙g2+ ♔xg2 4.fxg2+ ♔e2 5.f1♔ e7 6.♔f8 exf8♞ 7.g1♔ ♞e6 8.♔xg8 ♞d4 9.♔xb3 ♞xb3#.

K46

Cseh Gábor
 Probleemblad 1996.
 I. díj



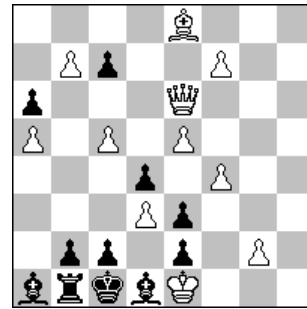
h#10 0.1.1.1... 7+12

Megoldás

1... g8♖ 2.a6 ♖g6 3.hxg6 h7 4.g5
 h8♙ 5.g4 ♙xd4 6.♘c4+ ♙b2 7.♘b6
 axb6 8.♚xb2 b7 9.♙a2 b8♙ 10.♙b3
 ♙g8#.

K47

Cseh Gábor
 The Problemist 1996.



h#13* 11+11

Megoldás

1... ♙a4 2.c6 ♙xc2 3.♙xc2 ♙c4#.
 1.c6 ♙d5 2.cxd5 ♙b5 3.axb5 f8♙ 4.b4
 ♙f5 5.b3 ♙e4 6.dxe4 b8♙ 7.exd3
 ♙b4 8.d2+ ♙xd2+ 9.exd2+ ♙f2
 10.e1♘ e6 11.♙e2 e7 12.♙d1 e8♙
 12.♚c1 ♙xe2#. Három világos vezér-
 átváltás, három vezéráldozat.