

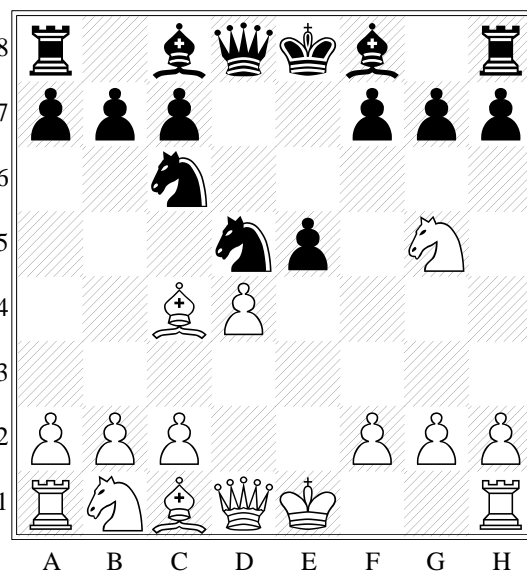
Sakk-szakkör 10.

I. Megnyitás: Porosz huszárjáték

C 57

Ha sötét rosszul folytatja:

1.e4,e5 2.Hf3,Hc6 3.Fc4,Hf6 4.Hg5,d5 5.exd5, Hxd5?



6.d4,Fe6 (a kisebb rossz, mivel 6. ---,exd? 7.0-0,Fe7 8.Hxf7,Kxf7 9.Vf3+, Ke6

10. Hc3!.,dxc 11.Be1+,He5 12.Ff4,Fd6 13. Fxe5,Fxe5 13.Bxe5+! után világos nyer)

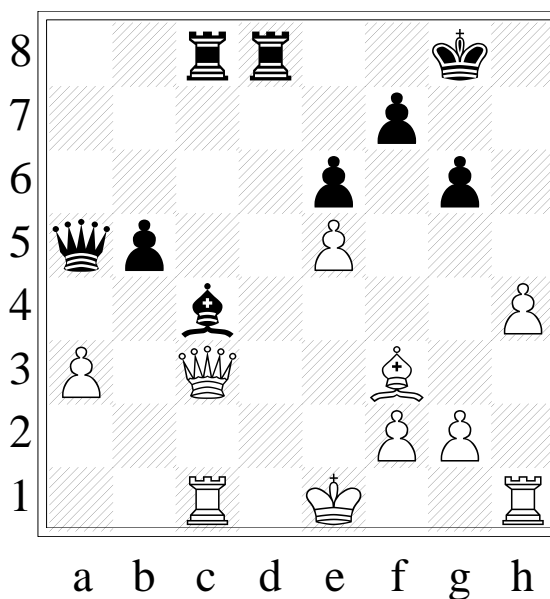
Ha sötét 6. --- ,Fb4+-al folytatja, akkor 7.c3, Fe7 8.Hxf7,Kxf7 9.Vf3+,Ke6 10.Ve4! kell)

7.Hxe6,fxe 8.dxe,Hxe5 9.Vh5+,Hf7 10.0-0 és világosnak álláselőnye van!

II. Középjáték:

Taktikai motívumok:

Felfedés + alapsori gyengeség + kötés → sötét lép, és nyer.



Sakk-szakkör 10.

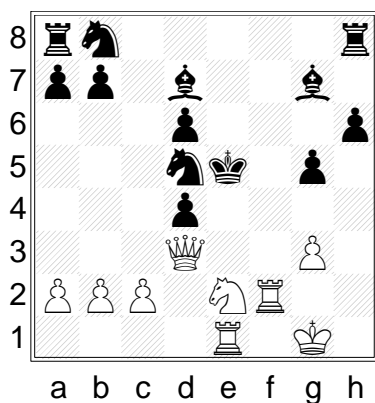
Elterelés, ráterelés motívumok:

Elterelés: ha a matt-adási, vagy tiszt-nyerési lehetőséget akadályozó figurát el tudjuk mozdtítani a helyéről.

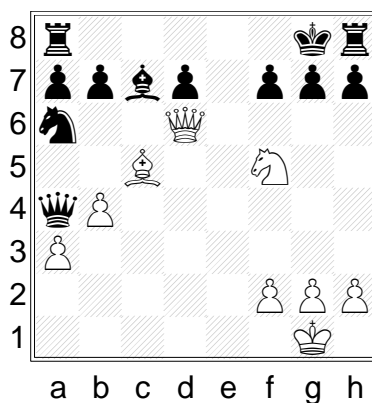
Ráterelés: konkrét helyre kényszerítjük valamelyik bábót az ellenfél táborából.

Világos nyer,

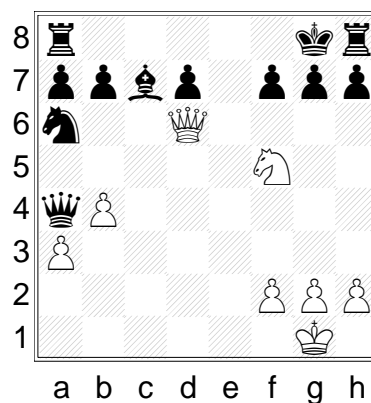
itt kettős sakk,



itt,



és itt, ráterelés motívummal.



Elterelések, világos indul és nyer mindegyik állásban.

