

BIBLIOTECA

Revistei Copiilor, a Tinerimei și a Cercetașilor

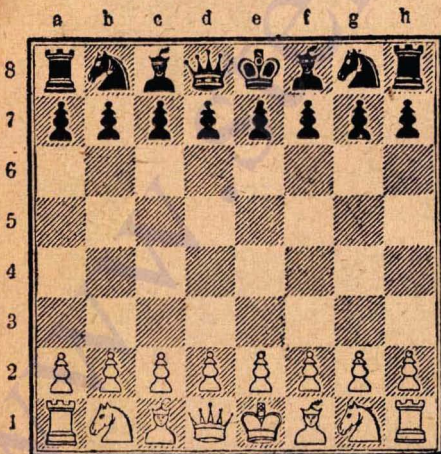
No. 2

ION H. GUDJU

ELEV LA LICEUL „LAZAR” DIN BUCUREȘTI

JOCUL DE ȘAH

NOTIUNI PENTRU ÎNCEPĂTORI
— EDIȚIA II —



BUCUREȘTI

INSTITUTUL DE ARTE GRAFICE „EMINESCU”
1915

Prețul 20 bani

BIBLIOTECA

Revistei Copiilor, a Tinerimei și a Cercetașilor

No. 2

ION H. GUDJU

JOCUL DE ȘAH

NOȚIUNI PENTRU ÎNCEPĂTORI

— EDIȚIA II —



BUCUREȘTI

INSTITUTUL DE ARTE GRAFICE „EMINESCU”

1 9 1 5

Prețul 20 bani

INTRODUCERE

În afară de ocupațiunile zilnice, fiecare simte nevoe și de recreațiune. Meritul este cu atât mai mare cu cât știm să ne alegem un mijloc de recreațiune care să ne fie și folositor. Cu alte cuvinte, trebuie să știm cum să ne întrebuițăm mai bine timpul liber.

Unii și-l întrebuițează pictând, alții cântând cu vre-un instrument ș. a. m. d. Însă nu toți au talent, astfel că majoritatea rămân să facă altceva. Unii au jocurile. Cele mai multe jocuri sunt însă de hazard și au de multe ori cele mai desgustătoare consecințe. S'au văzut mulți tineri cu însușiri destul de alese; însă, neștiind cum să-și întrebuițeze timpul liber, apucați de patima jocului de noroc, au apucat pe căi greșite.

Mă adresez, în special, celor cărora le plac jocul dar nu cele de noroc: există și jocuri cari pe lângă că ne distrează, dar în acelaș timp ne folosesc. Unul din aceste jocuri este șahul. Fără nici o exagerare, șahul este jocul cel mai nobil. El, cerând din partea jucătorului atențiune, răbdare, calcul, natural că va avea o înrăurire folositoare asupra acestuia, dezvoltându-i calitățile intelectuale.

Șahul a fost practicat și de oamenii mari. E destul a cita pentru aceasta, următoarele nume: *Napoleon cel mare, Jean Jaques Rousseau, Alfred de Musset, Kant, Hoffman, de Labourdonnais, Miguel Cervantes,*

Mac Donnel, Jean Paul, etc. Deasemenea și femeile s'au remarcat a fi bune pricepătoare al acestui „*joc al regilor*“. Se citează numele marei poete franceze *Madame de Sevigné, Madame de Remusat*, etc.

După regulile, sau mai bine zis, după legile după care se conduce jocul de șah, mulți s'au găsit care— de altfel cu foarte mare drept cuvânt— să susție a-propierea între șah și știință.

Marele filozof german *Leibnitz* susține cu multă tărie că fără nici o discuție, jocul de șah se poate pune la nivelul științei. Un alt învățat, *Jean Paul*, zice între altele : *Afară de filozofie, nu cunosc un mijloc mai bun pentru mișcarea creierilor decât șahul.*

O partidă de șah poate fi atât de variată, atât de plină de peripeții și de surprize, încât a făcut pe marele poet spaniol *Miguel Cervantes* să spuie : *Viața omului nu este altceva decât o partidă de șah.*

În multe tratate de matematică, șahul ocupă un loc de frunte. Matematicul *Euler* a dat o extensiune destul de însemnată, într'un tratat de matematică, jocului de șah. Aceasta se poate vedea în analele Academiei de științe din Berlin. Cine n'a auzit de faimoasa problemă cu boabele de grâu? Cine n'a auzit de parcurgerea celor 64 patrate a tablei de șah, în 64 mutări, de către cal? (calul jocului de șah). Unii au dat și o interpretare geometrică șahului. Se citează pentru aceasta formula „*mattului în spațiu*“ pe care a vrut s'o dea un mare șahist, *Adolf Andersen*.

Este inutil, cred, din cele ce am spus, a mai insista asupra importanței jocului de șah.

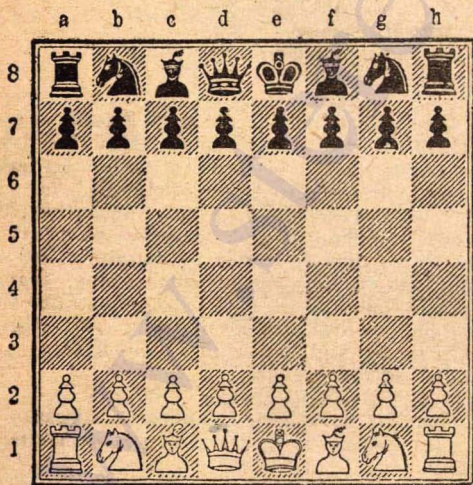
Mulți cred că șahul este foarte greu de învățat. Se înșală. Cu puțină voință înveți inte. Asta însă nu înseamnă că, dela început, vei deveni un bun jucător.

JOCUL DE ȘAH

Cum se joacă jocul de șah

Jocul de șah se joacă pe o tablă patrată, împărțită în 64 de pătrățele alternativ albe și negre.

Șahul se joacă între 2 persoane. La începutul jocului, pe tabla de șah se află 32 figuri (piese): 16



Alb

Așezarea tablei și a pieselor la începutul jocului)

albe aparținând unui jucător, 16 negre aparținând celuilalt. Figurile albe sunt la fel cu cele negre. Ele

constă din : un rege, o regină (damă), 2 turnuri, 2 ofițeri, cărora șahiștii le zic nebuni (fugari, alergători) și 8 pioni. Când se joacă șah, tabla trebuie așezată în așa mod, ca colțul din dreapta fiecărui jucător să fie un patrat alb.

Spre a se învăța șah, trebuie să se știe :

1. *Așezarea tablei și a pieselor.*
2. *Mersul figurilor.*
3. *Valoarea pieselor.*
4. *Scopul jocului.*

1. Cum se așează tabla, am spus. Figurile se așează în fața fiecărui jucător. Piese mari în rândul întâi; piesele mici (pionii) în rândul al doilea, în fața celor mari. Piese mari se așează astfel : în colțuri cele două turnuri ; lângă turnuri câte un cal ; lângă cai câte un nebun. Regina se așează pe patratul coloarei ei. (Regina se așează pe patratul coloarei regelui. Dacă regele aparține partidei albe, regina se așează pe patratul alb și la negru pe patratul negru, de unde și vorba : „*ren a colorem regem*“). Regele se așează pe patratul rămas liber. Pionii se așează în față. (A se vedea figura).

2. Înainte de a începe explicarea mișcărilor pieselor, e necesar ca jucătorul să știe numerația (notația).

În linie generală, notația e de două feluri : *descriptivă și algebrică*. De cea descriptivă (tip. cea franceză) nu mă voi ocupa, deoarece e mult mai grea și mai anevoioasă de priceput, de cât cea algebrică (tip. cea germană). Notația algebrică se face astfel :

Ea începe dela partida albă în modul următor : do

la stânga la dreapta, liniile perpendiculare (verticale) se înseamnă cu litere și cele orizontale cu cifre.

(A se vedea figura).

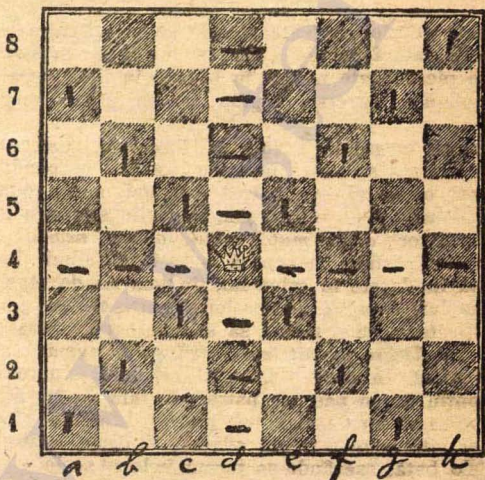
Așa dar, la începutul jocului, turnul alb, din stânga jucătorului care joacă la alb, se află la *a 1* iar turnul negru, din dreapta celui care joacă la negru, se află la *a 8*. Regele alb se află la *e 1*, cel negru la *e 8*. Dama albă la *d 1*. cea neagră la *d 8* etc.

Mersul regelui. (Regele se înseamnă prescurtat cu „R“). Regele se poate mișca în orice direcție, însă numai *câte un pas, câte un patrat*. E de notat, cu această ocazie, că toate piesele se pot mișca în orice direcție, afară de pioni, care se mișcă *numai înainte*. Orice piesă poate merge în bătaia, în linia de atac, a unei piese adverse, regele însă nu poate merge.

Mersul turnului. (Turnul se înseamnă prescurtat „T“). Turnul se mișcă în orice direcție—perpendicular sau orizontal,—un patrat sau mai multe, odată. Zic „*odată*“ pentru că la șah, mutările se fac în modul următor: *odată mută albul, odată negrul*. La începutul partidei începe să mute întâi, albul). Dacă turnul întâlnește în calea lui, (în linia lui de atac, în bătaia lui) o piesă ale aceleiaș partide, nu poate sări peste ea, nici măcar să se așeze pe acelaș patrat. *Pe fiecare patrat trebuie să șadă numai o singură piesă*. În acest caz, turnul trebuie să se oprească cel puțin cu un pas (un patrat) în fața piesei, adică cel puțin să nu fie nici un patrat diferență. Dacă turnul întâlnește o figură adversă în drum, poate s'o s'o bată, așezându-se turnul în locul acelei piese „căzută jertfă“. În nici un caz, nu poate sări peste ea. Dealtfel, *nici o figură nu poate sări peste altă figură (fie albă, fie neagră)*. Numai calul poate sări.

A se vedea mersul calului).

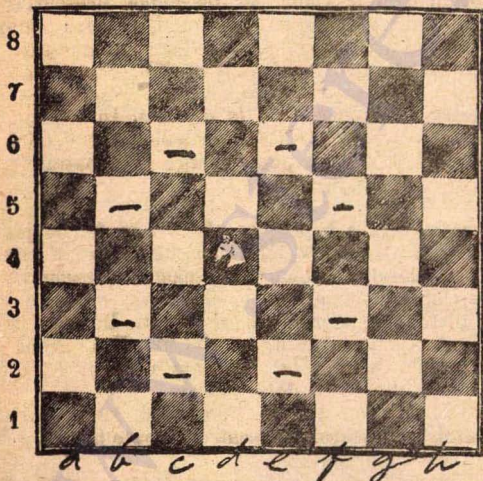
Ca concluzie, asupra celor spuse despre mersul turnului, admitem că un turn alb se află la *d 2* și un nebun negru (adversar), se află la *d 5*. Turnul poate lua piesa, așezându-se la *d 5*, dând afară, scoțând din joc, nebunul negru. Dacă la *d 5*, s'ar afla o piesă a aceleiaș partide, turnul nu poate merge decât până la *d 4*. Ar fi absurd ca o piesă dintr'o partidă să aibă posibilitatea de a lua pe o alta din aceiaș partidă. Două piese de aceeaș culoare, cu alte cuvinte aparținând aceleiași partide, nu se pot lua nici odată.



[Mersul reginei (Fig. No. 2)]

(In patratele cu linii orizontale poate merge ca turn, în celelalte ca nebun).

Mersul nebunului. (Nebunul se înseamnă prescurtat cu „N“). Nebunul merge în orice direcție, în curmeziș (în diagonală). Astfel dacă un nebun se află la d 3, poate merge în următoarele patrate — bine înțeles dacă ele sunt libere — c 2, b 1, e 4, f 5, g 6, h 7; apoi la: e 2, f 1, c 4, b 5, a 6. Admitem că un nebun alb se află la g 3 și o piesă con-



Mersul calului (Fig No. 3)

In patratele însemnate, poate merge calul).

afară (adversă) se află la c 7. El o poate lua, o poate înlocui, așezându-se el în locul ei. și pe ea dând-o afară, scoțând-o din joc. Dacă la c 7 s'ar afla o

piesă albă, nebunul alb din *g 3*, nu poate mișca de cât până *l*

Mersul reginei. (Reginei, începând cu aceeași literă ca și regele, i se mai zice și „*damă*“ și se înseamnă pe scurt cu „*D*“) Dama are acelaș mers ca și un turn și nebun. (A se vedea figura No. 2).

Mersul calului. Calul se înseamnă prescurtat cu „*C*“). Calul are mersul în așa mod, că este singura piesă, după cum am mai spus, care poate sări. El merge astfel: *Din locul unde se află, 2 patrate orizontale — la stânga sau la dreapta, — și un patrat deasemenea la stânga sau la dreapta.* În acelaș mod în ceeace privește patratele verticale. Astfel, dacă un cal se află la *d 4*, el poate merge în 8 patrate.

(A se vedea figura No. 3).

Dacă la *d 5*, *e 5*, *f 5*. se află ori ce fel de piese, el poate sări (adică calul) la *e 6*, de ex. sau la *c 6* etc.

Mersul pionului. (Pionul se înseamnă prescurtat cu „*P*“). După cum am spus și altă dată, pionul e singura piesă care merge *numai înainte*. El poate merge înainte, numai câte un patrat. Din prima lui poziție (linia a doua la alb; linia a șaptea la negru) poate merge și două patrate.

Astfel, un pion dela *e 2*, poate merge la *e 3* sau *e 4*, dintr'o mișcare. Pe urmă nu poate merge decât numai câte un patrat.

Pionul nu poate bate decât un patrat în diagonală. Dacă un pion se află la *e 4*, nu poate bate decât la *d 5* sau *f 5*. Așa dar, pionul merge înainte câte un patrat (din prima poziție chiar 2) și nu poate bate decât un patrat în diagonală.

Ca excepție, pionul poate bate și „*en passant*“ adică: din prima poziție un pion se mută cu 2 pa-

trate înainte și imediat ce la dreapta sau la stânga lui se află un pion adversar, pionul prim poate fi luat de cel adversar.

Să admitem că un pion alb se află la *f 2* și unul negru la *g 4* și albul joacă pionul de la *f 2* la *f 4*; adică a jucat pionul, 2 patrate înainte: Acum vine rândul negrului. Pionul negru poate lua pe cel alb, iar cel negru vine așezat la *f 3*.

Tot așa dacă un pion alb se află la *e 5* și unul negru la *d 7*, cel negru dacă joacă pionul la *d 5*, albul poate să-l ia, și pionul alb din *e 5* va veni să se așeze la *d 6*.

Dacă în timpul jocului, un pion ajunge la extremitatea tabelii (la bandă) atunci se poate *schimba în orice piesă*, afară de rege. Nu numai că se poate, dar *trebuie* să se schimbe. Admitem că un pion alb, care la începutul jocului stătea în fața reginei, la *d 2*, ajunge pe linia a opta (adică unde se află așezate la începutul jocului, piesele negre mari), se poate schimba în regină, turn, nebun sau cal. Chiar dacă albul sau negrul mai are pe tablă regina, turnurile ș. a. m. d., poate să facă din pion regină, turn, nebun sau cal. Așa dar, la un moment dat, în timpul jocului, se poate întâmpla ca un jucător să aibă mai multe dame, turnuri, nebuni, etc. Deci, s'a putut vedea că pionii deși par niște cantități neglijabile, totuș au o importanță destul de apreciabilă.

Ca o concluzie asupra celor spuse relativ la mișcarea pieselor, putem formula următoarele reguli generale :

1. Toate piesele pot merge în orice direcție, afară pioni cari merg numai înainte.
2. Toate piesele iau, după cum le este mersul, afară de pion (pionul merge înainte și ia un patrat în diagonală).
3. Pe un patrat nu poate stă decât o singură pie-

să. Nici o piesă nu poate ocupa locul alteia inamice, decât numai dacă o ia.

4. Nici o piesă nu poate sări peste alta, afară de cal.

5. Numai pionul poate lua „en passant“.

6. Numai pionul poate să se transforme, în orice piesă, (afară de rege), dacă ajunge la extremitatea tablei de şah.

7. Niciodată nu se pot lua 2 piese ale aceleiaş partide (adică un turn alb nu poate lua o piesă albă etc, etc.).

8. Totdeauna albul începe partida.

9. Odată joacă albul, odată negrul ş. a. m. d. Odată nu se poate mişca decât o singură piesă.

Exerciţii

Spre a se fixa mai bine mersul figurilor, am făcut următoarele exerciţii.

(Să admitem că tabla de şah este liberă, nici o piesă nu se află pe ea).

Ex. 1. Un cal se află la *b 1*. În 3 mişcări să ajungă la *a 7*.

Ex. 2. Un rege se află la *e 2*. În câte mişcări ajunge mai iute la *c 8*? Dar la *a 6*?

Ex. 3. Un nebun se află la *g 1*. În 2 mutări să ajungă la *b 8*.

Ex. 4. O damă se află la *h 1*. În două mişcări să ajungă la *g 8*.

Ex. 5. Un turn alb se află la *a 2* şi un cal alb la *a 8*. Să se mute şi turnul şi calul în aşa fel ca la a treia mişcare, turnul să vie la *c 8*.

Ex. 6. Un cal se află la *g 1*. În trei mutări să ajungă la *a 2*.

Ex. 7. Un pion alb se află la *a 2* şi un cal alb la *a 4*. În 6 mişcări pionul să se facă damă.

Ex. 8. Un nebun albse află la *a 2* și un pion negru la *h 7*. In două mutări nebunul să ia pionul negru. Mută numai albul.

Ex. 9. Un nebun alb se află la *h 2*, un turn la *g 3*. In 3 mutări nebunul să ajungă la *d 8*.

Ex. 10. In câte lovituri (cele mai puține) un cal din *a 1* poate ajunge la *h 8*?

Ex. 11. In câte lovituri (cele mai puține) un cal care se află la *e 1*, poate ajunge la *e 8*?

Ex. 12. In câte moduri, o damă care se află la *a 1* poate să ajungă, în 2 lovituri, la *g 8*. Să se enumere toate modurile posibile.

Ex. 13. Un nebun negru se află la *h 1* și un rege tot negru, la *f 3*. In câte lovituri poate ajunge nebunul la *a 8*, fără ca regele să se miște din locul lui.

Ex. 14. Un nebun se află la *a 1*. In câte lovituri, (cele mai puține) poate el să meargă la *h 8*, *a 7*, *h 2* și să se întoarcă înapoi la *a 1*.

Soluțiile exercițiilor

No. 1. 1) *C b 1—a 3* sau *c 3*: 2) *C a 3—b 5* și 3) *C b 5—a 7*.

No. 2. In 6 mișcări. (*e 3*; *e 4*; *e 5*; *e 6*; *e 7*; *e 8* In 4 mișcări (*d 3*, *c 4*, *b 5*, *a 6*).

No. 3. 1) *N g 1—a 7*; 2) *N a 7—b 8* sau 1) *N g 1—h 2*; 2) *N h 2—b 8*.

No. 4. 1) *D h 1—g 1*; 2) *D g 1—g 8* sau 1) *D h 1—h 8*; 2) *D h 8—g 8* etc.

No. 5. 1) *C a 8—b 6*. 2) *T a 2—a 8*. 3) *T a 8—c 8*.

No. 6. 1) *C g 1—e 2*; 2) *C e 2—c 1* sau *c 3*; 3) *C c 1—a 2*.

No. 7. 1) Se mișcă calul: *C a 4—b 6*; 2) *a 2—a 4* 3) *a 4—a 5*; 4) *a 5—a 6*; 5) *a 6—a 7*; 6) *a 7—a 8 D*.

No. 8. 1) N a 2—b 1 ; 2) N b 1×h 7 sau 1) N a 2—g 8 ; 2) N g 8×h 7.

No. 9. 1) T g 3—oriunde ; 2) N h 2—c 7 ; 3) N c 7—d 8 sau 1) N h 2—g 1 ; 2) N g 1--b 6 ; 3) N b 6—d 8.

No. 10. In 6 mișcări : 1) C a 1—c 2 ; 2) C c 2—e 3 ; 3) C e 3—g 4 ; 4) C g 4—h 6 ; 5) C h 6—f 7 ; 6) C f 7—h 8 sau 1) C a 1—b 3 ; 2) C b 3—d 4 ; 3) C d 4—e 6 ; 4) C e 6—f 8 ; 5) C f 8—g 6 ; 6) C g 6—h 8 etc.

No. 11. In 5 mișcări : 1) C e 1—f 3 ; 2) C f 3—d 4 ; 3) C d 4—e 6 ; 4) C e 6—g 7 ; 5) C g 7—e 8 sau 1) C e 1—c 2 etc.

No. 12. I) D a 1—g 1 ; 2) D g 1—g 8 ; II) D a 1— a 2 ; 2) D a 2—g 8 ; III) D a 1—g 7 ; 2) D g 7—g 8 ; IV) D a 1—a 8 ; 2) D a 8—g 8 ; V) D a 1—h 8 , 2) D h 8—g 8.

No. 13. In 5 mișcări : 1) N h 1—g 2 ; 2) N g 2—f 1 3) N f 1—a 6 ; 4) N a 6—b 7 ; 5) N b 7—a 8 sau 1) N h 1—g 2 ; N g 2—h 3 ; 3) N h 3—c 8 etc.

No. 14. In 7 mișcări : 1) N a 1—h 8 ; 2) N h 8—d—4 d 4— a 7 ; 4) N a 7— b 8 ; 5) N b 8—h 2 6) N h N—e 5 ; 7) N e 5—a 1, sau 1) N a 1—h 8 ; 2) N h 2—e 5 ; 3) N e 5—h 2 ; 4) N h 2—g 1 ; 5) N g 1—a 8. 6) N a 7—d 4 ; 7) N d 4—a 1.

3. Valoarea pieselor. Valoarea cea mai mare din piesele unei partide, o are regele. Fără el nu se poate juca nici odată o partidă. Când voi vorbi la No. 4 (*Scopul jocului*), voi evidenția rolul regelui. După rege vine dama Dama într'o partidă este un fel de comandant, general. Indienii, inventatorii jocului de șah, chiar spuneau la damă „fers“, adică „general“. Ca valoare absolută, dama valorează cât un turn și un nebun. La începutul jocului valorează și mai mult. Prin poziția lor, de la început, turnurile aproape nu se pot mișca. Așa că, la începutul jocului, dama valorează cât două turnuri. Către sfâr-

șitul jocului, când turnurile au drum liber, natural că dama va valora mai puțin. După damă vine turnul. După turn vine nebunul și calul. Este o mare greutate a spune cine valorează mai mult: *nebunul sau calul*. Fiecare au atribuțiuni speciale. În tot cazul, un nebun sau un cal valorează mai puțin de cât un turn. Un turn valorează aproape 2 nebuni sau 2 cai sau cât un cal și un nebun. După mine, 2 nebuni, sau 2 cai, sau un nebun și un cal, valorează cât un turn și un pion. În rezumat, calul și nebunul se șocotesc de aceiaș valoare. Au rămas pionii. După cum s'a văzut mai sus, la mersul pionului, și pionii reprezintă o forță. În tot cazul cu toată posibilitatea pionului de a da naștere la regină, turn ș a. m. d., el valorează cam a treia parte din nebun sau cal, a cincea din turn, a noua din regină.

Luând pionul ca unitate, avem următorul tablou al valorii pieselor. (Bine înțeles în mod cu totul aproximativ).

Pionul = 1.

Nebunul = 2.

Calul = 3.

Turnul = 4.

Dama = 5.

Regele nu l'am pus, pentru că o să se vadă imediat valoarea regelui în partidă.

4. Scopul jocului. Natural că, prin *scopul jocului*, nu vreau să arăt importanța jocului de șah. Asupra acestui punct am vorbit altă dată. În acest capitol, prin „*scopul jocului*“, înțeleg care trebuie să fie linia de conduită a fiecărui jucător.

Ținta fiecărui jucător trebuie să fie acapărarea regelui adversar, în așa mod ca să nu mai poată face nici o mișcare. Orice ar juca regele, ori unde s'ar mișcă, să cadă în linia de bătae a unei piese adverse.

Cum se poate lua o piesă oarecare, așa se poate lua și regele. Legile șahului au adoptat însă o tratare mai demnă și au zis că mai bine regele să moară decât să cadă prizonier. Cuvântul *matt*, înseamnă în limba arabă *mori*, iar, șah-matt, nu este altceva decât *mori-rege*.

Deci, acela care a făcut pe adversar „șah-matt“, a omorât, cu alte cuvinte, regele adversar, a câștigat partida. (Cum se face șah-matt, se va vedea mai la vale).

Partida de șah se mai poate câștiga și în alte moduri. De exemplu : O partidă văzând că orice sfortare ar face pentru a salva pe rege, e inutilă, abandonează, adică se *predă*, *cedează*. Sau : la un moment dat o partidă vede că a rămas cu mult mai puține piese decât cealaltă partidă și astfel crede că nu ar putea preîntâmpina vre-un atac prealabil, al partidei adverse. Atunci spre a evita noi pierderi inutile de sânge, se *predă*.

Ca subdiviziuni la „scopul jocului“ se pot adăuga paragrafele care urmează.

Despre atacuri. O piesă se zice că este atacată, când se află în linia de bătae a unei piese adverse.

De exemplu : Un nebun alb se află la *b 2* și un cal negru la *b 4*. Alb joacă nebunul la *a 3*, adică nebunul dela *b 2* îl mută, îl așează la *a 3*. În această poziție, albul (nebunul) *atacă* piesa neagră (calul) iar calul se zice că este *atacat* de piesa albă (nebunul).

Atacurile sunt de două feluri : atacul propriu zis și șahul. Șahul nu este altceva decât atacarea regelui. (A nu se confundă pronunțarea cuvântului „*șah*“ cu *jocul de șah*).

O piesă atacată poate să stea mult timp în atac, regele însă *nu poate să stea*. *Imediat* ce adversarul

a atacat cu vre-o piesă pe rege, regele atacat trebuie să se apere. (Totdeauna cel care atacă regele, să pronunțe cuvântul „sah“). Cum am spus, regele atacat trebuie imediat să se apere. Apărarea se face în 3 moduri :

1. Mișcând regele pe un patrat în care să nu mai fie în bătaia nici uneia din piesele adverse.

2. Luând, dacă se poate cu vre-o piesă oarecare, piesa adversă care a dat șah, care a atacat pe rege.

3. Astupând șahul, anulând șahul, adică a pune o piesă între piesa care a dat șah și rege.

Când regele nu se poate apăra în nici unul din aceste 3 cazuri, atunci el este matt. Partida s'a sfârșit. Cred că s'a văzut acum rolul important pe care-l are regele în partidă.

Se întâmplă însă câte odată, că regele, nefiind în șah, nu poate să joace, adică ori unde ar jucă ar cădea în linia de atac (în linia de bătaie) a unei piese adverse. De asemenea nici o altă piesă din partida lui (a regelui) nu poate să miște (să joace). În această stare, regele se zice că e „patt“.

În acest caz, victoria nu e nici de partea unuia nici a altuia. Partida este, cu alte cuvinte, nulă, adică nu a câștigat nici unul, nici altul, s'a încheiat pacea. O partidă mai poate fi nulă și în alte cazuri :

1) La un moment dat, jucătorii observă că au forțe egale și e imposibil ca să poată câștiga unul din ei. Atunci ei întrerup definitiv lupta, încheind pacea prin bună înțelegere. Teoreticește o partidă este declarată nulă, când nici unul nici altul din combatanți nu are piese suficiente pentru a face matt pe adversar.

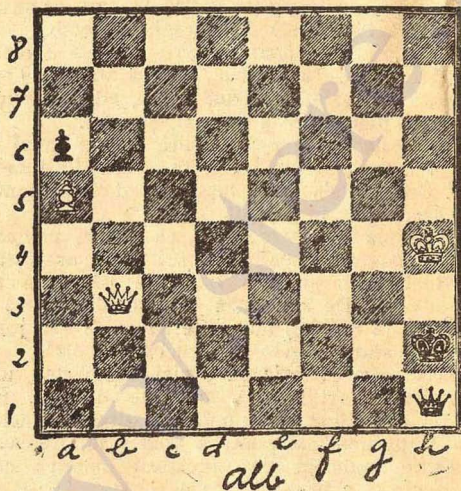
2) Când se repetă de 3 ori aceleași mișcări.

3) Când cel care are superioritate nu poate să facă matt pe adversar în cel mult 50 mutări. (Numai în cazul când adversarul rămâne numai cu re-

gele și cu piese cu care nu poate face matt, în nici un caz, pe jucătorul cu forțe superioare,

4) Când se dă șah perpetuu (incontinuu). (Adică dă mereu șah, fără a putea face matt).

Explicația practică a „matului” și a „pattului”.



Albul joacă dama dela b 3 la g 3 și dă șah-matt, Dă șah, deoarece atacă regele adversar. Dă matt deoarece regele negru nu se mai poate apăra prin nici unul din mijloacele enunțate mai sus (la apărarea regelui când adversarul dă șah). Intr'adevăr : 1. Ori unde ar mișca regele (g 2, g 1 g 3 sau h 3) este tot în șah. 2) Nu poate să ia regina albă cu nici o

piesă. (Regele negru nu poate s'o ia, căci ar veni în linia de bătaie a regelui). 3) Nu poate să pue nimic între el (regele negru) și regină spre a apăra mattul.

Explicarea pattului. Admitem că ar fi pe tablă următoarea poziție: Alb are următoarele piese:

Un pion la a 4; altul la b 5 și altul la c 6. Dama la a 3 și regele la e 3.

Iar negrul ar avea:

Un pion la a 5, altul la b 6 și altul la c 7. Regele la e 1.

Să zicem că e rândul albului de jucat și joacă dama dela a 3 la d 3. În poziția aceasta negrul e „patt“, adică nefiind în șah regele, nu poate să miște pe nici un patrat fără a cădea în linia de bătaie a vre-unei piese albe. De asemenea nici o piesă a negrului nu poate să se miște. Așa dar, rezultatul partidei e nul, n'a câștigat nici unul nici altul.

Dacă albul ar fi jucat dama dela a 3 a 2, negrul poate mișca regele (pionii nu poate). Dacă negru mută regele la d 1, albul mută dama de la a 2 la d 2 și dă *șah-matt*. Dacă negrul ar muta, după ce albul a mutat dama dela a 3 la a 2, regele de la e 1 la f 1, albul va muta dama dela a 2 la f 2 și va da deasemenea *șah-matt*.

Despre rocadă

În limba arabă, rocadă înseamnă „*păzire*“.

Jucându-se pionii din fața regelui, damei, etc., regele aflându-se la locul lui, este prea la drum deschis, prea în bătaia pieselor adverse. De aceea este bine ca să și schimbe locul, cu alte cuvinte să se *păzească* de atacurile eventuale ale partidei inamice (adverse).

Schimbarea aceasta de poziție, și-o face prin mișcarea numită „rocadă”.

Rocada se face numai atunci când drumul dela rege la turn (unul din turnuri, oricare ar fi) e liber, adică piesele mari au plecat din poziția lor de la început. Rocada se face într'o mișcare și—după cum se va vedea—se mută două piese în acelaș timp (natural că aceasta e o excepție); se știe că odată se poate mișca numai o singură piesă.

Rocada e de 2 feluri: mică și mare. Cea mică se face între rege și turnul regelui (turnul din dreapta regelui) și rocada mare se face între rege și turnul damei (turnul din stânga regelui).

Rocada mică se face astfel: la alb: se mută regele din *e 1* la *g 1* și turnul din *h. 1* la *f 1*. (Amândouă aceste deplasări, se face într'o mișcare. *La negru*: se mută regele din *e 8* la *g 8*, iar turnul din *h 8* la *f 8*.



Inainte de rocada mică la alb



După rocada mică la alb

Rocada mare se face astfel: la alb: se mută regele din *e 1* la *c 1*, iar turnul din *a 1* la *d 1*. *La negru*: se mută regele din *e 8* la *c 8*, iar turnul din *a 8* la *d 8*.



Inainte de rocada mare la alb

Rocada nu se poate face în următoarele cazuri :

1. Când se dă șah, nu se poate face rocadă.
2. Regele odată mișcat din locul lui și apoi revenit la poziția de la început, nu mai are dreptul de a face rocadă.

3. Deasemenea dacă turnul se mișcă și pe urmă revine la loc, jucătorul nu mai are dreptul de a face rocadă.

4. Când un patrat pe unde are să treacă regele, când se face rocadă, este în bătaia vreunei piese adverse, deasemenea nu se poate face rocada.

Dacă piesa care a dat șah a fost bătută, rocada se poate face.

Dacă o piesă care bate un patrat pe unde are să treacă regele, când rochează, pleacă de acolo, cu alte cuvinte nu mai bate patratul pe unde o să treacă regele, regele poate să „rocheze“ (să facă rocada).

Teoria explicativă a jocului de șah s'a isprăvit. A rămas acum a mai spune cum e mai bine să se înceapă o partidă de șah, adică cu ce piesă, cu ce mișcare.

Însă, înainte de a spune aceasta, recomand cititorilor acestui manual, să joace partide jucate de alții. Aceasta pe de o parte spre a se întipări mai bine în minte mersul figurilor și pe de altă parte să vadă cum se încep partidele de șah.

Explicarea semnelor

După cum am mai spus, piesele se înseamnă prescurtat astfel :

R	=	regele
D	=	damă (regină)
T	=	turn
N	=	nebun

C = pion

P = cal

O — O = rocada mică

O—O—O = rocada mare

— = la

+ = şah

+ + = şah-matt

× = ia

? = lovitură slabă

! = lovitură bună

!! = foarte bună

?? = foarte slabă

?! = și bună și rea

Cum se înseamnă o partidă :

Acum știți să jucați şahul și să ne închipuim că doi jucători sunt la joc (unul la alb, altul la negru). Așezați piesele în condițiunile știute și începeți jocul.

Întâi joacă albul. Lovitura albului s'o înseamnă cu 1 (întâia lovitură). Mișcă de ex. : pionul din fața regelui, două patrate înainte, adică dela e 2 la e 4,

Mișcarea se înseamnă astfel :

Alb :

1. e 2 — e 4, adică pionul dela e 2 „la“ e 4.

Deci se indică locul de plecare (e 2) și locul de sosire (e 4). Când se mișcă pionii, nu se scrie înaintea loviturii (în cazul nostru e 2—e 4) inițiala pionului (P). Se subînțelege. Numai când se mișcă o piesă, se scrie înaintea mișcării, inițiala piesii care se mișcă,

Așa dar, albul a jucat pionul e 2—e 4 ; acum vine rândul negrului la joc. Negrul joacă tot pionul din fața regelui, tot două patrate înainte, adică de la e 7 la e 5, adică e 7 — e 5. Această mișcare a ne-

grului face parte tot din lovitura *No. 1*, deoarece ea se socotește că este răspunsul la mișcarea făcută de alb.

Deci avem:

Alb și Negru.

Albul a jucat *e 2—e 4* și negrul *e 7—e 5*. Se înseamnă cu număr :

1. *e 2 — e 4* *e 7 — e 5*

Acum începe lovitura *No. 2*; mută întâi albul, pe urmă negrul, și așa mai departe.

Un început de partidă :

Alb

Negru

1. *e 2—e 4*

e 7—e 5

2. *C g 1—f 3*

C b 8—c 6

3. *N f 1—c 4*

N f 8—c 5

și așa mai departe.

Admitem că un cal alb se află, în cursul jocului, la *c 3* și un nebun negru la *d 5*. Albul joacă calul de la *c 3* la *d 5* și ia nebunul negru. Mișcarea nu se înseamnă : *C c 3—d 5* ci așa *C c 3×d 5*.

Admitem că regele alb se află la *e 2* și un nebun negru la *e 6* și e de jucat negrul. Negrul joacă nebunul de la *e 6* la *c 4* și atacă regele (bine înțeles că la *d 3* să nu fie nici o piesă. Așa dar, negrul a mutat nebunul de la *e 6* la *c 4* și a dat și șah (a atacat regele). Mișcarea se înseamnă astfel :

N e 6 — c 4 +

Dacă nebunul ar fi dat șah și matt, mișcarea s'ar fi însemnat așa :

N e 6 — c 4 + +

Celelalte semne cred că s'au înțeles.

Luarea „*en passant*“ : se știe proprietatea pionului

de a lua—en passant. Acum, cum se înseamnă pe hârtie.

Să presupunem că un pion alb se află la $f 5$ și altul negru la $g 7$ și joacă negrul. El joacă — să zicem — $f 7 - f 5$ Albul poate lua pionul $f 5$ cu pionul $g 5$ —en passant. Pionul alb va veni așezat la $f 6$. Mișcarea se înseamnă astfel : $g 5 \times f 5$ en passant sau $g 5 \times f 6$, indiferent.

Tot relativ la o proprietate a pionului și anume atunci când ajunge la extremitatea tablei :

Presupunem că un pion alb a ajuns de ex. : la $c 7$ și este rândul albului să joace. Albul joacă pionul $c 7 - c 8$ și-l transformă în Damă. Mișcarea se înseamnă $c 7 - c 8$ D. Dacă ar fi făcut turn, s'ar fi însemnat $c 7 - c 8$ T. Deci, se scrie după mișcare inițiala piesii în care s'a transformat pionul. Din momentul ce un pion s'a transformat într'o figură (piesă) va figura în partidă sub numele nouiei piese. Astfel pionul $c 7 - c 8$ s'a făcut damă. Negrul joacă ceva. Vine rândul albului. Albul să zicem că mută pionul-damă de la $c 8$ la $c 1$. Mișcarea nu se va însemna $c 8 c 1$ ci D $c 8 - c 1$.

Ca să se vadă oarecum inteligența alcătuirii jocului de șah, voi cită o convorbire avută cu diferiții jucători-începători, (Se știe că șahul e *singurul joc*, care se conduce după legi, după reguli, bine stabilite).

Mai mulți mă întrebau :

— Dece, d le Gudju, un pion când ajunge la extremitatea tablei se poate transforma în orice piesă, numai în rege nu ? Doui sau mai mulți regi, n'ar conduce mai bine armata ?

Răspunsul e foarte simplu :

— Șahul, așa cum e alcătuit, simbolizează 2 armate inamice, față în față, fiecare având un rege

Dacă pionii s'ar putea transforma și în rege, natural că la un moment dat, s'ar putea să fie într'o armată 2—3 regi. Ei bine, ce te faci atunci? Căci: „Două săbii într'o teacă nu încap“, sau referindu-ne la armată: *două regi într'o țară nu se poate.*

Cum se joacă o partidă jucată

Semnele se știu. Cum se numără loviturile, deasemenea. Acum să luăm un exemplu: Vedem într'o revistă oarecare, o partidă de șah, jucată între X și Y, și vrem s'o jucăm. Să nu luăm pe X și pe Y ci să luăm o partidă jucată între 2 jucători, d. ex. între *Mayet* și *Andersen*. O vedem însemnată astfel în revistă:

Partida No. . .

Jucată în Berlin la 1852

<u>Alb</u>		<u>Negru</u>	
<u>Mayet</u>		<u>Andersen</u>	
1	e 2—e 4		e 7—e 5
2	C g 1—f 3		C b 8—c 6
3	N f 1—b 5		N f 8—c 5
4	c 2—c 3		C g 8—f 6
5	N b 5×c 6		d 7×c 6
6	0—0		N c 8—g 4
7	h 2—h 3		h 7—h 5
8	h 3×g 4		h 5×g 4
9	C f 3×e 5		g 4—g 3
10	d 2—d 4		C f 6×e 4
11	D d 1—g 4		N c 5×d 4
12	T g 4×e 4		N d 4×f 2+!
13	T f 1×f 2		D d 8—d 1
14	D e 4—e 1		D d 1×e 1
15	T f 1—f 2		T h 8—h 1+
17	R g 1×h 1		D c 1×f 1++

Acum, iubitul nostru începător vrea s'o joace și el. Iată ce să facă : Se așează în fața tablei de joc, așează piesele și începe să citească :

„Albul, 1. e 2—e 4. Mișcă și el pe tablă e 2—e 4; Negru, (tot lovitura No. 1) e 7—e 5, mută și el pe tablă e 7—e 5. S'a sfârșit prima lovitură. Incepe a 2 a. Alb, calul g 1—f 3; mută și el pe tablă calul dela g 1 la f 3. Negru (tot lov. 2) C b 8—c 6; mută și el pe tablă calul dela b 8 la c 6. S'a sfârșit și a doua lovitură. Incepe pe a treia. ș. a. m. d., joacă și la alb și la negru, până se sfârșește partida.

Reguli practice

Presupunând că știți scopul jocului, vă dau câteva sfaturi ;

1. Nu înaintați nici odată numai cu o singură piesă în tabăra inamică.

2. Înainte de a începe atacul, scoateți toate piesele la lumină, spre a putea fi întrebuințate cu folos.

3. Știți valoarea pieselor. Dacă puteți sacrifica puțin, pentru mai mult, nu vă dați înapoi. De ex. Dacă vi se oferă ocazia sacrificați un pion pentru a lua în schimb un nebun, Ș. a. m. d.

4. Când adversarul lasă o piesă fără apărare și ea se poate lua, observați bine că poate e o cursă. Vă lasă să luați un cal, în schimb vă ia un turn.

5. Nu avansați mult pionii înainte pentru că li expuneți prea mult, întrucât ei nu mai pot să se întoarcă înapoi.

6. Evitați schimbul, (adică să dai un nebun pentru un nebun, un cal pentru un cal, etc).

7. Faceți schimb numai în următoarele cazuri ;

a) Când prin schimb se nimicește vre-un plan oarecare al adversarului.

b) Când ai piese în valoare mai mare decât el.

c) Când, prin schimb, ai drum mai deschis spre a ajunge mai iute la țintă,—*mattul*.

Cu toate acestea se întâmplă de multe ori să fii nevoit a da de ex. o regină pentru un pion, spre a scăpa—momentan—de *matt*.

8. *Faceți sacrificii* (adică a da mult pentru puțin —în aparență—iar în fond ieși mai mult).

a) Când dând un pion de ex., câștigi un nebun.

b) Când îți creezi o situație; o poziție dominantă în lagărul adversarului.

c) Când ești amenințat să fii *matt* și, spre a scăpa de el, jertfești în limita posibilității, piese.

9. Nu faci schimb :

a) Când adversarul are piese mai multe.

b) Când ai o piesă în mijlocul jocului, cu o piesă a adversarului care e într'un loc închis. Pierzi timp.

10. Înaintați cu regele, către regele adversar și băgați de seamă ca și regele vostru să fie apărat. Nu îl lăsați singur.

11. Nu te uita numai la valoarea piesei. Uită-te mai mult la poziție. Se prea poate, destul de bine să ai armată mai numeroasă ca adversarul și cu toate acestea să fii bătut. Cauza ? Poziția, situația armatei pe câmpul de bătae—pe șah.

12. Tot meșteșugul la șah constă în a ști bine cum să te dezvolti mai iute într'un timp scurt. Deci, *nu pierdeți timp cu mișcări de piese, cari nu folosesc la nimic.*

13. Orice lovitură să aibă rostul ei.

14. Totdeauna când mișcați o piesă să vă puneți întrebarea : *De ce faci asta ? În ce scop ?*

15. Un mijloc de a câștiga posibilitatea unui atac, cu succes : *Impiedecați pe regele adversar să facă rocadă.* E mult mai ușor să faci *matt* pe regele care nu a apucat să se păzească să facă rocadă.

16. Nu începeți vre un atac cu sacrificii, pentru un scop care nu știți dacă o să reușească.

17. Nu grăbiți nici odată un atac! Înainte de a-l începe, socotiți bine profitul și pierderea.

18. Ca un atac să aibă mai multe șanse de reușită, atacați partea cea mai slab apărată a adversarului.

19. Când regele adversar nu face rocada în aceeași parte în care ai făcut și tu, poți să-l ataci și cu pionii cari merg spre rege.

20. Când începi un atac contra regelui adversar, nu l slăbi un moment, căci poate el se preface, își sacrifică vre-o piesă în altă direcție, te face să deplasezi piesele și te pomenești la un moment dat că în schimbul unui sacrificiu (jertfe) a scăpat de atac și te-a atacat el. Cum piesele tale sunt duse după luarea piesei care a sacrificat-o șiretul adversar, poți pierde prea bine partida.

Din cele ce am spus până aci, cred că s'a văzut destul de bine superioritatea jocului de șah, asupra tuturilor jocurilor existente. La șah nu încape noroc, nu încape tocmeală. Dela începutul până la sfârșitul unei partide, trebuie să fii cu ochii în patru. Unui bun jucător, i se cere înainte de toate, *sânge rece*. Nu trebuie descurajare, dacă vezi d. ex că ai pierdut o piesă din nebăgare de seamă. Ce să-i faci? Ai greșit. Doar este ertat. A greși e omenesc (*Errare humanum est*). Timpul nu este pierdut nici odată. Adună-ți oștirea rămasă și începi lupta cu curaj. De câte ori nu s'a întâmplat ca o armată mică să înfrângă una înzecit de mare.

Șahul, înaintea de orice, cere răbdare. Pe cei nervoși îi sfătuiesc să nu se apuce să-l învețe. Cauza e foarte simplă.

Dacă vreți să ajungeți un bun jucător, (eventual jucătoare) căutați de jucați cu unul mai superior. Îi prindeți mecanismul, ca să zic așa.

Mici considerațiuni asupra pieselor.

REGELE.

Imprejurul lui se învârteste toată acțiunea. El este ținta. Deaceea, dela început trebuie să ne îndreptăm privirea spre rege. Pe al nostru să-l apărăm, pe cel adversar să punem ochii. In consecință, în general, cât se poate de iute la începutul partidei să facem rocada.

E de preferat rocada mică. In tot cazul, putem să renunțăm la rocadă, dacă prin rocadă, în loc să ne îmbunătățim poziția regelui, mai rău o stricăm.

Când se face rocada, e bine ca pionii cari vin ca avant-gardă în fața regelui să nu-i înaintăm. Să-i ținem pe loc, altfel rămâne regele descoperit, ne apărat. O altă cauză, care folosește de pe urma rocadei este înlesnirea drumului liber turnului care a făcut rocada.

Ca putere, la început, regele e aproape nul. Nu poate ataca. Trebuie să stea tot retras — bine apărat — strein de orice luptă. Către sfârșitul jocului puterea lui crește. Admitem că rămâne din ambele armate numai regele și cu câte 2 pioni. Regele se poate apropia prea bine de pioni.

DAMA (REGINA).

Dama e cea mai puternică piesă. Ca valoare reală, ea e cât un turn și un nebun, poate să mute și ca un turn și ca un nebun; cu alte cuvinte are reunite în ea toate puterile de cari se bucură un turn și un nebun. Natural că e mai preferabil o damă, decât un turn și un nebun. Dama poți s'o mânuești mai ușor decât un turn și un nebun.

Dama, fiind piesa cea mai imdorantă — de pierderea ei depinde mai totdeauna rezultatul unei partide — e bine ca să n'o prea eventurăm.

T U R N U L

La începutul unei partide, valoarea turnului se reduce la un folos cu totul neînsemnat Fiind închise în cele 2 colțuri, ele sunt ca și cum ar fi legate de mâini și de picioare. Când însă i se face și lui drum liber, e de o valoare necontestată. După cum am mai spus, rocada, pe lângă că adăpostește pe rege, dar dă drum liber și turnului.

Turnul, ca forță, vine imediat după regină. E greu până a se pune un turn în joc, dar odată pus, înlesnește mult atacurile partidei căreia îi aparține. Dacă se poate, dublați turnurile, 2 pe aceeași coloană, de ex. unul la e 2, altul la e 1, (presupunând că coloana e este liberă.

N E B U N U L

Aproape imediat dela începutul jocului, nebunul se poate întrebuița. E destul să muți pionii din fața regelui și a damei și nebunii să aibă drum liber.

2 nebuni unul lângă altul, au o forță destul de mare. Bat pe 2 diagonale în toate direcțiunile. Cu toate acestea 2 nebuni e puțin mai mult decât un turn. Faptul că nebunii se pot întrebuița dela începutul jocului, au făcut pe mulți să spună că e mai prețuit decât un cal. Către sfârșitul jocului însă, un cal e mai tare ca un nebun. Așa că aceste 2 piese—calul și nebunul—au aceeaș valoare. De altfel toate

aceste considerațiuni sunt într'un mod cu totul aproximativ. E foarte greu să stabilești valoarea pieselor. Numai experiența poate să te facă să le prețuești mai exact, — în nici un caz precis. Se știe în-deajuns că la șah decide în primul rând: *poziția*.

CALUL

Prin mersul lui caracteristic, calul, în special la începători, poate da naștere de multe ori la surprize. Inchipuți-vă un rege negru la *d 8*, un turn negru la *h 8* și un cal alb la *g 5*. Dintr'o săritură, calul poate jucă din *g 5* la *f 7* și dă *șah*. Regele trebuie să mute și calul ia apoi turnul. Așa că, după cum spuneam mai sus, e greu, chiar foarte greu, a stabili precis valoarea unei piese.

PIONII

Pionii — umilii soldați, care de cele mai multe ori cad jertfă pentru ajungerea scopului final al partidei — au și ei un rol destul de important într'o partidă de șah. S'a spus, pot să zic, cu dreptate că pionii sunt sufletul jocului. Ei încep jocul. O partidă de șah se începe cu mutarea pionilor. Pionii cei mai importanți sunt cei din fața regelui și a reginei. Sunt *centrul*. Cei de pe margini, *din flancuri*, au rol secundar. Pionii nu trebuiesc avântați nebunește. Ia gândiți-vă puțin, — și sper că n'ați uitat, — un pion când ajunge la extremitatea tablei la ce poate da naștere?

Dar, dat fiind multe piese de care dispune o armată, e cam problematic ca un pion să ajungă cu ușurință la lagărul advers. El nu poate fugi înna-

poi ca celelalte piese, când e atacat, De aceea e bine ca pionii să înainteze legați (uniți) unul după altul. De ex. Un pion e la b 5 și altul la c, 4. Cel dela c 4 apără pe cel din b 5.

— Sfârșit —



Citiți No. 1 al Bibliotecii „Revistei
Copiilor și a Tinerimei” :

C. G. COSTA-FORU

GATA ORICÂND!

(conferință)

— PREȚUL 20 BANI —



