



ANUL VI

Nr. 4

15 FEBRUARIE 1949

LEI 20

REVISTĂ BILUNARĂ

(Apare la 1 și 15 ale
fiecărei luni)

REDACȚIA ȘI AD-ȚIA:

BUCUREȘTI

Str. Oteteleșanu, 3

CENTRUL DE DIFUZARE

AL

PUBLICAȚIILOR PERIODICE

(C. D. P. P.)

Telefon: *4.85.08

In acest număr:

De ce toate la un loc
Inițierea unei comisii
filatelice

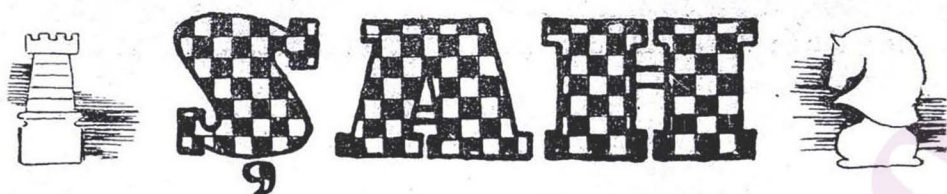
Primele plicuri speciale
Filatelia pentru începători
Ce trebuie să știm....
Ultimele noutăți interne
și externe.

CURS DE ȘAH PENTRU
ÎNCEPĂTORI

NUMEROASE PROBLEME DE
CUVINTE INCRUCIȘATE
PENTRU ÎNCEPĂTORI ȘI AVANSAȚI



Timbrul emis de Republica Bulgară pentru Comemorarea a 25 ani dela moartea lui Lenin.



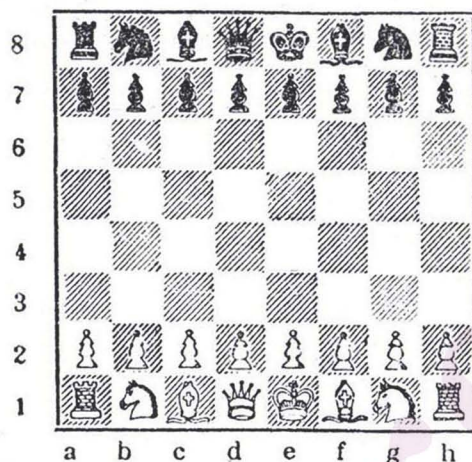
Jocul de șah pentru începători

Șahul se joacă pe o tablă pătrată împărțită în 64 de câmpuri, alternativ albe și negre. Tabla trebuie așezată în așa fel încât să avem la dreapta un pătrățel (câmp) alb. Fiecare jucător are 16 piese : 8 ofițeri și 8 pioni. Piesele (figurile) sunt :

	Un Rege = R
	O Damă. = D
	2 Turnuri (2 Ture) = T
	2 Nebuni = N
	2 Cai = C
	8 pioni.

	a	b	c	d	e	f	g	h
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1

Înainte de a se începe partida, se hotărăște prin tragere la sorți cine are albul, căci albul începe întotdeauna. Piesele se așează astfel :



Regele alb stă întotdeauna pe negru. Regele negru stă întotdeauna pe alb. Dama, indiferent de culoare, stă întotdeauna pe câmp de aceeași culoare cu ea.

Pentru a se putea indica mutările, s'a hotărât ca liniile orizontale să poarte numere, iar liniile verticale să poarte litere.

Mișcarea pieselor

Cea mai simplă figură este pionul. Pionul se mișcă, NU-MAI înainte. Când pleacă din locul lui de origine el poate face un pas sau doi pași. După ce a mutat odată fie un pas, fie doi pași, pionul nu mai poate muta decât câte un pas.

Ofițerii se pot mișca înainte, îndărăt, la dreapta și la stânga. În ordinea valorii lor vine: Regele care nu poate lipsi niciodată de pe tablă. El poate face orice mișcare, fie oblică, fie laterală (înainte, înapoi, etc), numai câte un pas. Adică Regele poate muta numai câte un pas în jurul lui. După Rege vin : Dama, Turnul, Nebunul și Calul.

Notăția mutărilor

Reproducem o diagramă care are pe fiecare câmp litera și numărul respectiv. Învățând această notație, pe din afară, ne va fi mult mai ușor să învățăm mișcările pieselor și teoria jocului.

Pionul

După cum am mai spus, piesa cea mai simplă este pionul.

Pionul nu primește nici o inițială și se înseamnă numai prin locul de unde pleacă pe locul unde vine.

De ex. : é2—é4, sau é4—é5, sau a2—a3, etc.

Când un pion alb, de ex. : dela d4 întâlnește un pion negru venit, de ex. : c7—c5 atunci poate să-l ia, sau poate fi luat. Pionul deci bate pe diagonală și numai pe ea. Se notează astfel : d4 : c5 sau c5:d4, dăm și alte exemple spre a fi mai ușor înțelese : 1) pion alb la e6 și pion negru la f4, în acest caz albul joacă e6 : f7, sau negrul poate juca f7:e6 2) pion alb la b5 și pion negru la c6, atunci alb poate juca b5:c6 sau negru poate juca c6:b5 etc.

Dacă alb sau negru ajunge cu un pion pe linia respectivă a cincea, de ex. : la alb pe : a5, b5, c5, d5, é5, f5, g5; h5 și la negru : a4, b4, c4, d4, é4, f4, g4, h4 și dacă respectiv alb sau negru mută un pion cu doi pași, atunci acest pion poate fi luat ca și cum ar fi jucat un singur câmp. De ex. : pion alb la d5, dacă negrul joacă é7—é5, atunci alb poate juca d5:e6 (ep=en passant). Dacă negru are pion la g4 și alb mută f2-f4 atunci negrul poate juca g4:f3 ep. Trebuie specificat întotdeauna ep=en passant=în trecere.

Un pion ajuns pe ultimul câmp (orizontala opta), el se poate transforma în orice figură, afară de Rege, indiferent dacă acea piese există ori nu pe tablă și se notează de ex. : é7—é8 D,T,N,C. Transformarea într'o figură a pionului, ajuns pe linia I-a este obligatorie.

(vezi figura)

Observații pentru începători

În general la șah, începuturile sunt încete și penibile. Cauza, este întotdeauna, practicarea metodelor defectuoase și necunoașterea principiilor conducătoare. O explicație, este simplă : novicii sunt inițiați în joc de prieteni, care cu toată bunăvoința, nu reușesc a fi profesori buni, alții, care au primele cunoștințe, n'au un prieten care să-i instruiască în vastul domeniu al jocului de șah. De aceea, jocul pare începătorilor, mai greu decât e în realitate și mulți descurajați îl abandonează. Cei care persistă, în cele mai multe cazuri, primesc obiceiuri rele, de care nu pot scăpa prea repede.

Ceeace interesează dela începutul reținerii noțiunilor elementare, sunt principiile generale de joc, a căror cunoaștere este indispensabilă pentru a juca, mai mult sau mai puțin bine, jocul de șah.

Dacă dela început, elevul este bine îndrumat, drumul este ușor și progresele se fac repede.

O mare greșeală a începătorilor, este avansarea a uneia ori a două figuri, guta de atac, uitând că adversarul are toate figurile și pionii în apărare. Nu o piesă, ci toate trebuiesc dezvoltate, cât mai repede posibil, față de adversar. Aceasta va duce mai târziu la o poziție de atac, printr'o mai bună și rapidă dezvoltare a jocului. Figurile trebuiesc dezvoltate de așa manieră, ca piesele adverse să fie jenate în acțiunea lor și acestea în mișcări cât mai puține la număr.

Cel care se va orienta mai bine după acest principiu va câștiga. Câștigând timpii (tempourile), pierduți de adversar, vom ajunge în poziții superioare, fie pentru atac decisiv, fie pentru câștigul de material ori pozițional.

În general primele 10—15 mutări servesc la dezvoltarea și găsirea pozițiilor de atac. Această primă operație tactică, mobilizatoare de trupe, aduse pe drumul cel mai scurt, pe terenul de acțiune, va asigura victoria dacă se va cunoaște sensul (strategia) de a dispune convenabil de piese și a împiedica pe adversar să se desfășoare și a ocupa poziții strategice bune. Din nenorocire, mulți începători și chiar alți jucători, nu țin seamă de acest principiu și nu-l aplică niciodată. Rezultatul este un joc restrâns și dezavantajos, nici o figură nefiind bine dezvoltată din cauza timpilor pierduți.

Acum i se pune elevului problema, cum să-și desvolte figurile, cât mai avantajos posibil.

Această cunoaștere, se va face, printr'un studiu general al deschiderilor, împreună cu jucătorii mai buni (avansați), sau studiind manualele de specialitate despre teoria jocului, care însă cer mult timp. În continuare, elevul, trebuie îndrumat să găsească cât mai curând calea spre progres și să se obișnuiască cu tactica cea mai bună care-i va ușura jucenicia și-l va apăra de descurajări.

De aceia O.S.P.-ul, a luat inițiativa înființării unei școli tehnice de instructor de șah.

Din această cauză o sumedenie de amatori, rămân în afara vieții șahiste, căci cunoștințele lor sunt nule ori prea puțin dezvoltate. În special acestora ne adresăm, promițându-le tot concursul nostru pentru a ușura începuturile lor.

P. VATARESCU

Concursul popular de șah organizat de O. S. P.

★ DUMINICA 6 Februarie au început în toată țara primele etape ale campionatului popular de șah.

Din inițiativa Federației Române de Șah, sub conducerea O.S.P.-ului s'a introdus jocul de șah în masele populare, devenind astfel un sport la fel de apreciat ca și celelalte, pentru calitățile sale educative.

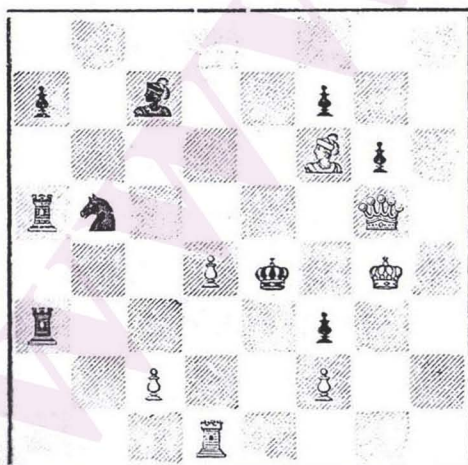
Concursul popular de șah face parte dintr-un vast program al anului în curs, preconizat de către Federația de specialitate, program care va duce la o răspândire și mai mare a acestui joc-știință.

Ce este o problemă de șah

Problema este o poziție de piese, creată de compozitor, în care culoarea cc are mutarea, dă șahmat, Regelui de culoare adversă, într-un număr de mutări, bine stabilit. Prin convenție, culoarea care are mutarea, este totdeauna alb, cu excepția problemelor ajutoare. Prima mutare se numește cheie. Toate mutările admise într-o partidă sunt admise și în problemă, fie ca cheie, fie ca variante. Există însă anumite excepțiuni ca : Cheia nu poate fi niciodată luare de figură, ori să înceapă cu șah, ea este unică și nu ia niciodată vreun câmp de refugiu (de retragere) Regelui negru. (va urma).

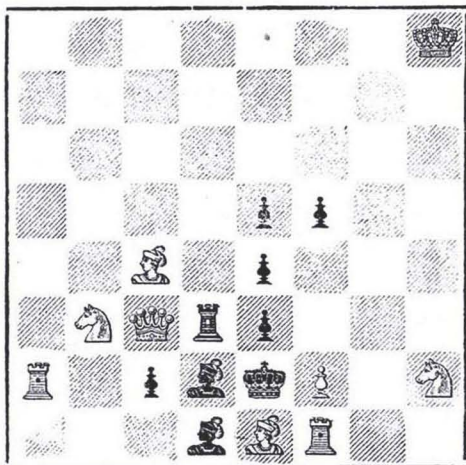
PROBLEME

1. D. ONEȘCIUC-Roman



Alb joacă și face mat. în 2 mutări

2. M. MACRI-București



Alb joacă și face mat. în 2 mutări