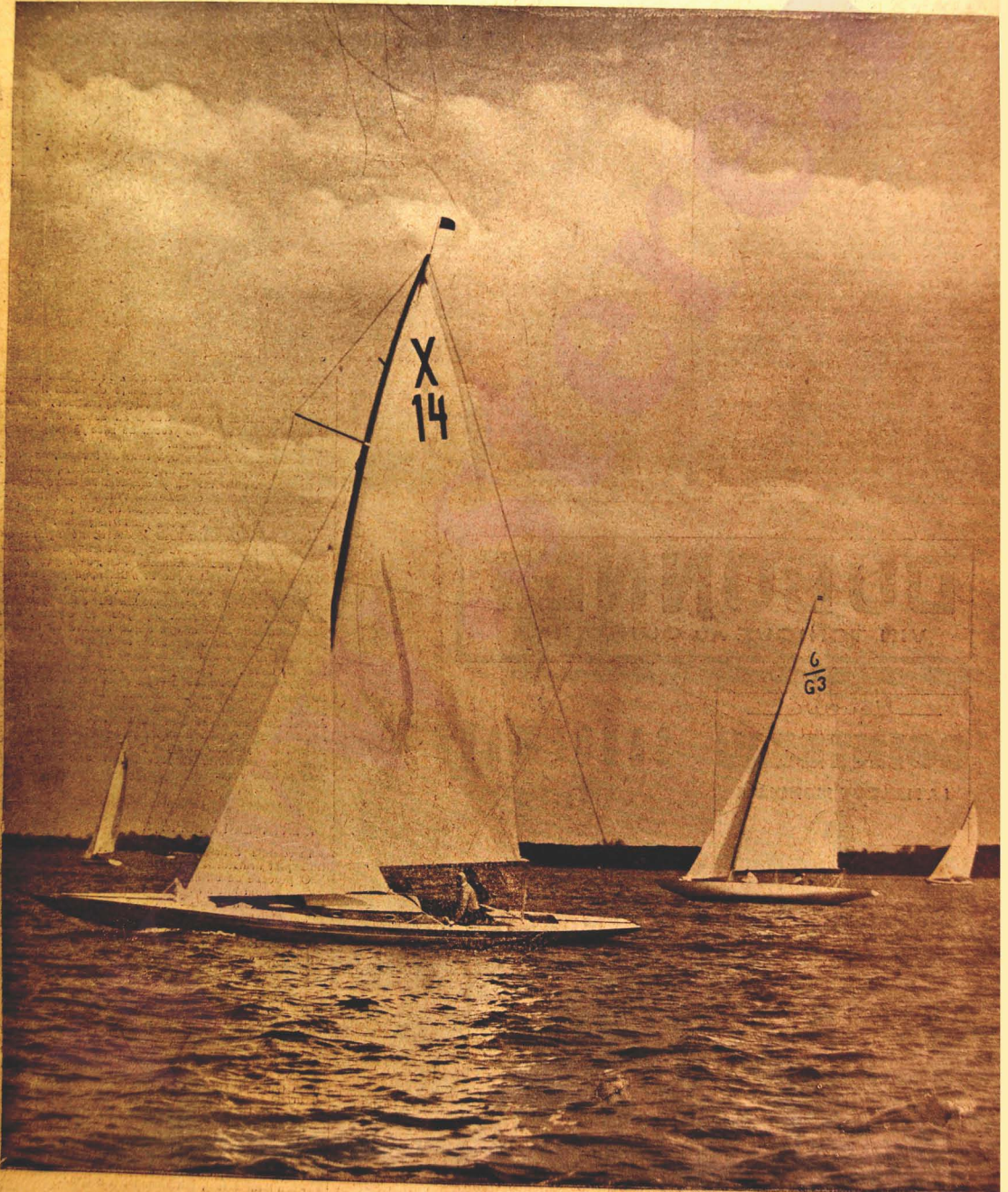


# ILUSTRATIUNEA ROMÂNĂ

ANUL I No. 4

REDACȚIA ȘI ADMINISTRAȚIA: ZIARUL „UNIVERSUL”  
București Str. Brezoianu No. 11. — Telefon 13171, 13172

101 18 IULIE 1929



## JOCUL REGILOR

## Lecția III

*Mersul pionului.* Prescurtat se înseamnă cu p. Pionul e singura piesă, care merge numai înainte, la început poate fi mutat un pătrat sau două.

După întâia trăsătură merge numai câte un pătrat. Fie un pion la a 2, el poate merge la a 3 sau la a 4. Pionul a 7 poate trage la a 6 sau la a 5. În diagonală nu poate bate decât un pătrat, a 5 poate lua b 6 sau invers, depinde cine trage; alb sau negru.

Pionul poate lua și „en passant“, din poziția inițială, un pion merge două pătrate trecând pe lângă un pion adversar, pionul pe lângă care a trecut poate lua pe cel care a fost mutat.

Presupunem ca un pion alb a ajuns la f 6 și pionul dela g 7 este mutat direct la g 5.

f. 6 poate lua g 6, mutându-se în locul lui adică pe g 5.

La sfârșitul unei partide, un pion poate ajunge la a 8. Pionul acesta se transformă fie într'un cal, nebun, turn sau regină. Se poate deci întâmpla la sfârșitul jocului un jucător să aibă mai multe regine, nebuni, cai, etc. Pionii sunt piese de valoare mică, totuși bine jucați, dau adeseori câștigarea partidei.

Intre marii jucători, un pion de multe ori înseamnă pierderea sau câștigarea partidei.

În concluzie asupra celor spuse până în prezent putem enunța următoarele reguli:

Toate piesele pot merge înainte și înapoi, afară de pionii.

2) Toate piesele iau, după cum le este mersul, afară de pion (pionul merge înainte și ia în diagonală).

3) Pe un pătrat nu poate sta de cât o singură piesă. Nici o piesă nu poate să ocupe locul unei piese înamice, afară de cazul când o ia.

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

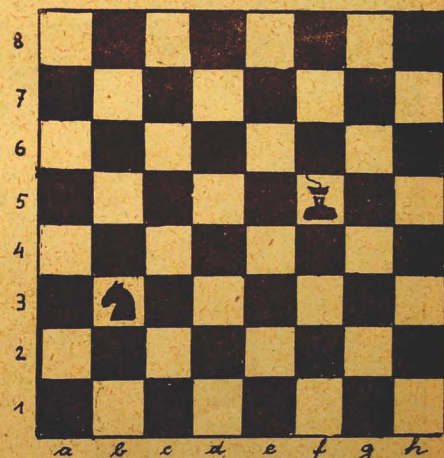
5) Numai pionul ia „en passant“.

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

7) Niciodată o piesă albă nu poate lua o altă piesă albă sau una neagră tot una neagră.

8) Totdeauna albul începe partida.

9) Odată joacă albul, odată negru. Nu se pot face sub nici un motiv două mișcări în același timp.



## Exerciții

Tabla de șah fiind liberă un N așezat la t 5 în câte diagonale poate merge și până la ce pătrat se poate opri? Un cal așezat la b 3 în câte locuri poate merge? Pe ce patrate se poate așeza? Un turn se află la d 1 în câte direcții poate trage?

Arătați sistematic și trimiteți răspunsurile la revistă. Vom publica răspunsurile în numărul viitor.