

Liarul Științelor și Călătoriilor

2 lei

Fondator LUIGI CAZZAVILLAN

Director: STELIAN POPESCU

Abonamente: { in țară 100 lei
in străinătate 200 lei

ENRIC OTETELIȘANU

Directorul Institutului Meteorologic Central

Apare sub îngrijirea d-ilor:

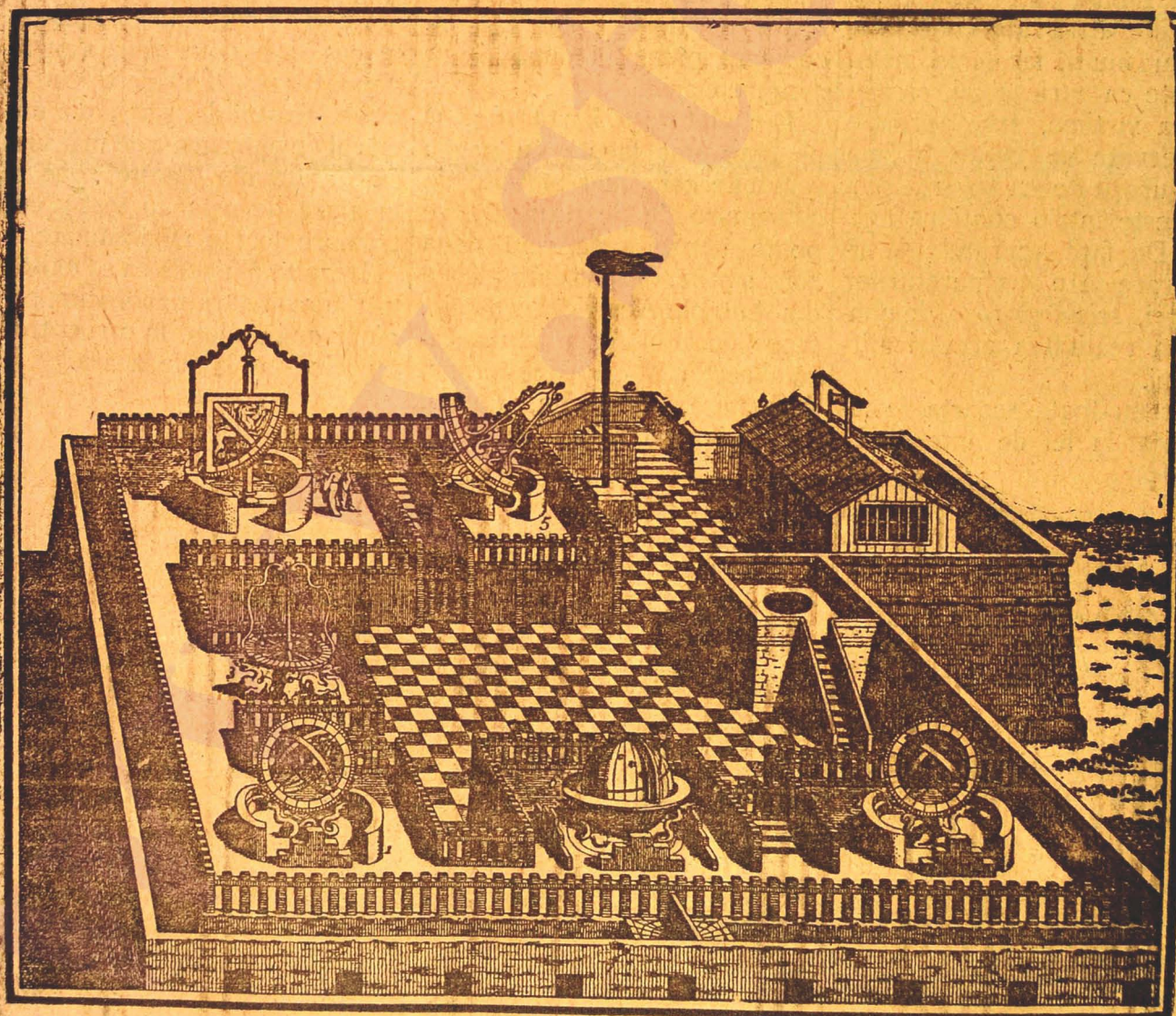
D. ROMAN

Conferențiar la Universitate

SUMARUL:

Cutremurele de pământ David Roman
Astronomia în China M. Th.
Despre Vitamine E. O.
Starea de somn și de veghe la plante. . Dr. I. D.
Clorofila P. P. Stănescu

Actualități E. O.
Diviziunea muncii Prof. M. Mădălean
Jocul de Șah Locot. I. Gudja
Faruri pentru Avioane D. Rn.
Probleme de Chimie E. O.



OBSERVATOR ASTRONOMIC ANTIC IN CHINA

JOCUL DE ȘAH

Noțiuni pentru Începători

V

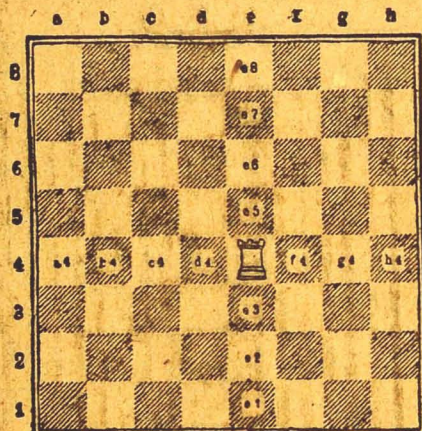
Mersul turnului (continuare)

Spuneam în articolul trecut că dacă turnul întâlnește în calea lui — în linia de atac — o piesă a aceluiaș partide, nu poate sări peste piesă și nici să se așeze pe acelaș pătrat; în acest caz, turnul trebuind să se oprească cel puțin cu un pas (un pătrat) în fața piesei.

Dacă însă turnul, întâlnește o piesă adversă în drum, poate s'o ia, „s'o bată”, așezându-se deci turnul în locul acelei piese, „căzută jertfă”. Reamintim că în afară de cal, nici-o piesă nu poate sări peste altă piesă.

Exerciții:

negru



alb

Cum se vede turnul e așezat în e4.

Pătratele notate cu e3; e2; e1 și e5; e6; e7; e8 sînt pătratele unde se poate mișca turnul din e4 (mersul vertical).

Pătratele notate cu d4; c4; b4, a4 și f4; g4; h4 sînt pătratele unde se poate mișca în sens orizontal.

I. În câte mișcări turnul din e4 poate ajunge în e8?

Răspuns: Într-o singură mișcare.

(Turnul putînd merge — orizontal sau vertical — unul sau mai multe pătrate odată.

Se poate însă mișca cîte un singur pătrat și atunci va face acest drum în 4 mișcări.

1. Turnul din e4 mișcă în e5

2. „ „ e5 „ „ e6

3. „ „ e6 „ „ e7

4. „ „ e7 „ „ e8

Sau în 3 mișcări:

1. Turnul din e4 mișcă în e6

2. „ „ e6 „ „ e7

3. „ „ e7 „ „ e8

Sau în 2 mișcări:

1. Turnul din e4 mișcă în e6

2. „ „ e6 „ „ e8

sau:

1. Turnul din e4 mișcă în e5

2. „ „ e5 „ „ e8 etc.

sau într-o singură mișcare:

Turnul din e4 mișcă în e8.

II. Care e cel mai mic număr de mișcări în care turnul din e4, poate ajunge în h1 (locul unde se așează la începutul partidei, turnul alb, din dreapta jucătorului)?

Răspuns: În 2 mișcări:

1. Turn din e4 mișcă în h4 orizon.

2. „ „ h4 „ „ h1 vertical

sau:

1. Turn din e4 mișcă în e1 vertical

1. „ „ e1 „ „ h1 orizon.

III. În cîte mișcări va ajunge din e4 în a8?

Răspuns: În 2 mișcări.

1. Turn din e4 mișcă în e8

2. „ „ e8 „ „ a8

sau:

1. Turn din e4 mișcă în a4

2. „ „ a4 „ „ a8

Admițînd că turnul alb se află la e4, și un nebul negru (adversar) la e8, turnul poate lua piesa, așezîndu-se în e8 și dînd deci afară — scoțînd din joc — piesa adversă: Turn e4 ia e8.

Dacă însă la e8 se află o piesă — un turn de ex. — a aceleaș partide, turnul din e4 nu poate merge decît pînă la e7, două piese dintr-o partidă (de aceeaș culoare nu se pot lua niciodată).

Mersul Nebunului

Se înseamnă prescurtat cu „N”. Mersul lui este identic ca al turnului, cu singura deosebire, că în timp ce turnul poate merge odată unul sau mai multe pătrate (orizontal sau vertical); nebunul, poate merge odată tot unul sau mai multe pătrate, însă în diagonală.

Observîndu-se piesele la începutul partidei — a se vedea primul articol — se observă că fiecare partidă are 2 nebuni, cari pot bate în diagonală, unul pătratele de culoare albă, celalt pătratele de culoare neagră.

Exerciții:

I. Fie un nebul alb așezat în e4, în cîte mișcări ajunge în a8?

Răspuns:

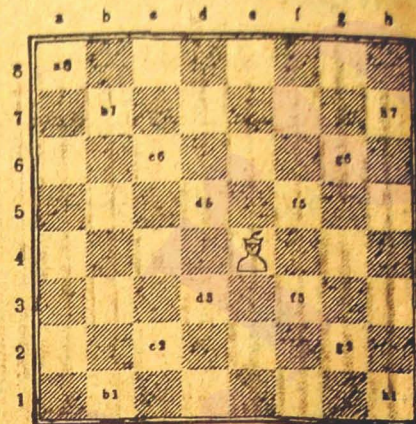
Nebun din e4 mișcă în a8.

(Ar putea ca și la turn să facă acest drum în 2 mișcări:

1. Nebun e4 mișcă în c6

2. „ „ c6 „ „ a8 etc.

alb



negru

În 3 mișcări:

1. Nebun e4 mișcă în d5

2. „ „ d5 „ „ c6

3. „ „ c6 „ „ a8 etc.

În 4 mișcări:

1. Nebun e4 mișcă în d5

2. „ „ d5 „ „ c6

3. „ „ c6 „ „ b7

4. „ „ b7 „ „ a8

II. În cîte mișcări nebunul din e4 poate merge în a2?

Răspuns: În 2 mișcări.

1. Nebun din e4 mișcă în b1

2. „ „ b1 „ „ a2

sau:

1. Nebun din e4 mișcă în d5

2. „ „ d5 „ „ a2

III. În cîte mișcări nebunul din e4 ajunge în e8?

Răspuns: În 2 mișcări.

1. Nebun din e4 mișcă în g6

2. „ „ g6 „ „ e8

sau:

1. Nebun din e4 mișcă în c6

2. „ „ c6 „ „ e8

III. În cîte mișcări nebunul din e4 ajunge în f1? (locul unde așezat el la începutul partidei).

În 2 mișcări:

1. Nebun din e4 mișcă în g2

2. „ „ g2 „ „ f1

sau:

1. Nebun din e4 mișcă în d3

2. „ „ d3 „ „ f1

Locot. L. Gudju

