

Licatul Științelor și Călătoriilor

2 lei

Fondator LUIGI CAZZAVILLAN

Director: STELIAN POPESCU

Abonamente: { In țară 100 le
In străinătate 200 leiENRIC OTETELIȘANU
Directorul Institutului Meteorologic Central

Apare sub îngrijirea d-lor:

D. ROMAN
Conferențiar la Universitate

SUMARUL:

Transformarea Mercurului în aur . . . E. Solomonică
Energetica organismelor vegetale . Prof. Tr. Săvulescu
Minunile instinctului la Insecte . . . J. H. Fabre
Eclipsa de lună dela 14 August a. c. . . M. Teohar
Conferința internațională a științei solului . . E. O.

Indenii blonzi N. G.
Cu „Steaua” în America B. B. Delamare
Olimpiada șahistă din Paris Locot. I. Gudju
Duraluminiu Ing. N. Gane
Nota Redacției



Dr. Miethe din Berlin, care a găsit mijlocul de a transforma mercurul în aur.

JOCUL DE ȘAH

Noțiuni pentru începători

VII.

Mersul pionului

E singura piesă care merge *numai înainte*, cîte un singur pătrat. Din poziția inițială a pieselor însă, cînd se află în linia II-a la alb, sau negru, poate merge și două pătrate.

Astfel, un pion dela e 2, poate merge la e 3 sau dela e 2 la e 4, într-o mișcare.

Asemenea, la negru, de exemplu pionul damei, care este așezat la d 7, poate merge într-o mișcare dela d 7 la d 6 sau d'a dreptul dela d 7 la d 5.

Modul de bătae al pionului e diferit de modul de mers, el neputînd bate decît piesele adverse ce se găsesc înaintea lui, *un pătrat în diagonală*.

Adică, dacă un pion se află la c 4, poate să bată o piesă adversă numai dacă s'ar afla pe cîmpurile b 5 sau d 5.

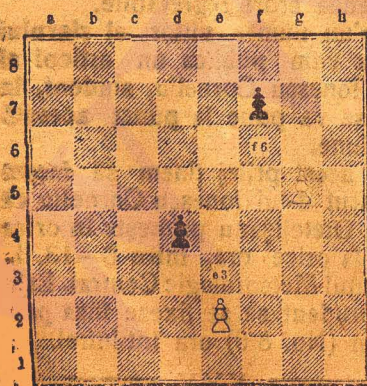
La fel, dacă un pion negru s'ar afla de ex. la g 6, ar putea bate o piesă albă numai dacă s'ar afla pe cîmpurile f 5 sau h 5.

* *

Dacă în timpul jocului, un pion ajunge la extremitatea tablei de joc (la banda) adică în linia, unde la începutul jocului sunt așezate piesele mari adverse, pionul — ca rasplată pentru necontestatul curaj — e avansat, puțin și transformat în orice piesă: damă, turn, nebun sau cal, afară de rege bineînțeles, indiferent dacă jucătorul mai are piese de aceeaș natură ca noua piesă.

Așa dar, la un moment dat în timpul jocului, se poate înîmpla ca un jucător să aibă mai multe dame, turnuri etc.

Negru



Alb

O excepție a pionului e că poate bate și *«en passant»*, adică: din prima poziție un pion face o mișcare de 2 pătrate, ajungînd în linia IV-a și dacă imediat la stînga sau dreapta lui se află un pion advers, pionul prim poate fi luat de cel advers, așezîndu-se nu în locul pionului luat, ci un pătrat înapoi.

Astfel dacă alb joacă pionul din e 2 în e 4, negrul poate lua *«en passant»* cu pionul d 4, așezînd însă pionul negru la e 3.

Idem negru dacă joacă pionul din f 7 la f 5, acest pion poate fi luat de pionul alb din g 5, pionul alb așezîndu-se la g 6.

Olimpiada șahistă din Paris

Ing'ner L. Loewenton

In galeria șahiștilor din România, ing. Loewenton își are un loc de frunte.

Născut în Galați, la 1839, învață șahul la 13 ani, manifestînd dela început rare căutări și o intuiție specifică talentelor reale. Devine în curînd cel mai tare șahist din Galați și Brăila, la 18 ani intră în politehnica din Charlotnburg, pe care a terminat-o în 1912, devenind inginer.

În timpul studiilor, în cercurile de șah din Berlin, tinărul Loewenton reputează diferite succese de seamă; în 1908, într'un concurs de 20 concurenți, ese al II-lea, la mică distanță de Eduard Lasker, actual pretendent la șampionatul Americii (Ed. Lasker e vîr cu fostul șampion mondial dr. Emanuel Lasker).

În acelaș an, făcînd un match nul, cu alt renumit maestru, W. Schlage (9 cîștigate, 9 pierdute și 5 remize) Loewenton este admis între șahiști de cl I, clasă din care se recrută maeștrii consorați. Tot atunci a jucat un simultan de 5 partide „oarbe” (un memorii), cîștigînd 1, 3 remize și 1 neînterminat.

la parte la mai multe concursuri de maeștri, distingîndu-se întotdeauna, ajungînd însă apogeu în 1909, cînd era în fruntea șahiștilor Berlinului dacă împrejurări de forță majoră nu l'ar fi împedecat să-și termine ultima parte a concursului unde premiul I-ul, îl era asigurat.

În afară de alte matchuri, con-

cursuri, simultane, ing. Loewenton, întrebușnează oarecum activitatea sa șahistă între 1912-1918, datorită ocupațiilor profesionale și celor 2 campanii.

Imediat după războiu, Loewenton reapare, afirmîndu-se mai mult în domeniul fanteziei, care e „problema de șah” și sub inspirația marelui Pauly, devine unul din cei mai buni problemişti din România și un colaborator prețios al mai multor reviste de șah.

R întors în 1920, și la jocul de de tablă, în diferite concursuri din București, Loewenton dovedește din nou, însusiri excepționale, iar în iarna 1920/1921, în concursul „Cercului de șah”, ese I-ul din 7 concurenți, iăsînd în urmă 6 frunziși din cei mai buni ai Bucureștilor: Herland, Finner, Dr. Bobes, Dr. A. Wolf, I. Weschsler și M. Armand (retras), consacrîndu-se ca „maestru”.



Ing. L. Loewenton

Între timp a mai avut frumoase rezultate cu maeștrii internaționali, ce-au fost prin București — R. Reti și B. Kostici.

Loewenton deține „recordul” în România cu partidele „oarbe”. La 29 luni a e) a jucat la „Cercul de șah” din București (Camera de Comerț), 4 partide, cîștigînd 3 și 1 remiză (neuecisa).

La numeroasele rezultate tehnice, a adăugat și o izbîndă morală, cea mai elogioasă din întreaga sa activitate șahistă.

Urînd a participa și România la cel mai mare concurs internațional — recenta Olimpiadă de șah din Paris — întreaga mișcare șahistă din țară prin reprezentanții autorizați, a desemnat printre c

delegați și pe ing. Loewenton, recunoscându-i-se deci necontestată sa capacitate și erudiție șahistă.

La Paris, s'a distins din primul moment atât ca «maestru, cât și ca problemist», întorcându-se cu succes pentru el și cinste pentru țară.

Maestru recunoscut, problemist cu renume, teoretician erudit, ajutat de o memorie rară și de o imaginație fecundă, din domeniul șahului, unde spiritul inventiv predomină, Loewenton a trecut și la partea practică, având mai multe invenții brevetate.

La una din ele: «Cinematografierea simultană a două filme pe aceeași pânză», am fost martor la experiențele demonstrative ce le-a făcut la Paris, fiind destul de apreciat de specialiștii francezi.

Partida Euwe-Loewenton

Această partidă jucată cu Euwe, unul din marii maeștri internaționali, a dat prilej maestrului Loewenton să-și afirme pe toată linia remarcabilul său talent: prin invenția unei variante, ce n'a putut fi indicată pînă acum în întreaga strategie șahistă, de nici un critic sau maestru și printr-o tehnică desăvîrșită.

Printr-o curioasă ironie, din cauza surmenajului și oboselii drumului (delegația șahistă fiind singura căruia nu i s'a acordat nici un sprijin și de guvern și de federația sportivă), Loewenton a avut o simplă scăpare din vedere, ce i-a adus pierderea partidei.

Partida No. 2

Jucată în marele concurs internațional, cu ocazia celei d'a VIII Olimpiade, Paris 13 Iulie 1924. Partida e analizată de d. Ing. Loewenton.

Alb: M. Euwe (Olanda).

Negru: Ing. L. Loewenton (România).

Atacul Max Lange

(Varianta Loewenton)

- 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 C g 8—f 6
- 4) d 2—d 4

Este cunoscut faptul că Euwe s'a specializat în ultimul an în acest joc forte de atac, totuși am intrat în acest joc plin de combinații și deci cu oarecare speranțe pentru negru.

- 4) e 5×d 4
- 5) O—O N f 8 c 5

(5) C f 6×e 4 dă albului un joc mai ușor și cum Euwe cunoaște în special această variantă la perfecție, am preferat să intru

în apărarea atacului lui Max Lange).

- 6) e 4—e 5 d 7—d 5
- 7) e 5×f 6 d 5×c 4

8) f 6×g 7 (De obicei se joacă aci T f—e 1 + cu jocuri f. complicate. Dar și mutarea din text e tare p. alb.

- 8) T h 8—g 8
- 9) N c 1—g 5 D d 8—d 6!

De oarece teoria indică aci 9) f 7—f 6 ca cea mai bună mutare, cu continuarea 10) T e 1+ R f 7 11) C e 5+! C e 5: 10) T c 5: T g 7: 11) D h 5+ cu șah continuu am fost forțat să caut altă mutare. Cred că sub influența gândului de a avea în față pe un maestru tare, bine preparat în această variantă, am reușit să găsesc această mutare nouă, care deschide căi nouă teoreticienilor.

10) C b 1—d 2 Singura mutare bună de atac Albul amenința C e 4—

10) D d 6—d 5 Acum cînd calul alb nu mai poate veni la C 3 joc dama la d 5. Aceasta este ideea mea nouă de apărare.

- 11) C d 2—e 4! N c 5—e 7
- 12) N g 5×e 7 R e 8×e 7
- 13) C e 4—c 3 D d 5—h 5!
- 11) D×e 4? (12) T e 1+

Cu această mutare, care egalizează jocurile, se termină combinația 9) D d 6! Complicațiile poziției au dispărut și albul ne mai avînd nici o cale de atac, se decide să joace.

- 14) C f 3×d 4 D h 5×d 1
- 15) T a 1×d 1

15) C d 4×c 6+ ar tripla pionii negrului, dar lui Euwe nu-i convenea ca negrul să aibe 2 linii deschise p. turnurile adversarului).

- 15) N c 8—e 6
- 16) C c 3—b 5 C c 6×d 4
- 17) C b 5×d 4 T a 8—d 8
- (Pionul g 7 trebue să cază).
- 18) C d 4×e 6 T d 8×d 1
- 19) T f 1×d 1 R e 7×e 6
- 20) T d 1—d 4

Euwe încearcă să-și păstreze pionul g 7,

- 20) b 7—b 5
- 21) T d 4—g 4 f 7—f 5
- 22) T g 4—g 3 R e 6—f 6
- 23) f r—f 4 T g 8×g 7
- 24) T g 4×g 7 R f 6×g 7
- 25) a 2—a 4.

Mai bine era 25) C 2—C 3 și jocul s'ar fi terminat cu o remisă. Dar spre norocul lui Euwe care vrea să forțeze cîștigul într'un joc ce a fost bine apărat de negru și făcînd mutarea din text, intră într'un joc pierdut pentru el, căci

după o lungă gîndire obositoare negrul găsește metoda de cîștig cu 25) C 4—C 3! (25) . . . b 5×a 4 ar fi pierdut).

Euwe e forțat să joace

26) b 2—b 3 și eu crezînd că jos b 5 b 4 în continuare, conform planului cugetat, într'un moment de oboseală mintală am jucat

26) C 7—C 5, crezînd că jucasem mai întîiu b 5—b 4. Am făcut o greșeală, pe care nici n'am știut că o comit, căci a urmat

27) a 4×b 5 și zăpăcit de cele întimplate, am cedat partida.

După 26) b 5—b 4, ar fi urmat dela sine, fără nici o cugtare jocul 27) R f 2 R f 6 28) R e 3 c 5 29) R d 3 R e 6 30) R c 4 R d 6 31) R b 5 ab!+ 32) R c 4. Analizînd la mutarea 25) C 3 această poziție pînă la urmă și găsînd cîștigul în toate variantele — am obosit astfel că am trebuit să perd o poziție cîștigată. Ar mai fi urmat:

32) h 5 33) h 4 d 5 34) g 3 R c 6 35) R d 3 R d 5 36) R e 3 C 4 37) R e 2 C 4×b 3 38) C 2×b 3 R e 4 39) R d 1 R f 3 și cîștigă.

Celelalte variante sînt identice.

Erată

Sfîrșitul partidei No. 1 (Gudju-lohnet) se va citi astfel.

11. C c 3×d 5 C e 4—d 6
12. N a 4×c 6+ b 7×c 6
13. C d 5×c 7+ R e 8—d 7
14. C c 7×a 8 N e 7—d 8
15. C f 3—e 5+ Cedează.

Locot. Ion Gudju

xxx

NOTA REDACȚIEI

Într'un articol publicat în No. 32 al ziarului nostru sub titlul „Știința și Cabala” s'au strecurat unele erori științifice. Fiînd dat numele autorului care semna articolul Redacția a scăpat din vedere să-l controleze riguros. Vom avea grije ca pe viitor să nu se mai repete asemenea erori regretabile.

Într'un număr viitor al ziarului nostru vom publica un articol al d. lui Ionescu Corneliu, student, în care se va pune la punct această chestiune.

Cu acest prilej ținem să facem cunoscut d-lui Ionescu Corneliu că d. E. Oțetelișanu primește în orice zi și la orice oră, între 8—13, la Institutul Meteorologic Central. Este mai prudent să se fixeze însă prin telefon (No. 8/0) ora întîlnirii.

xxx