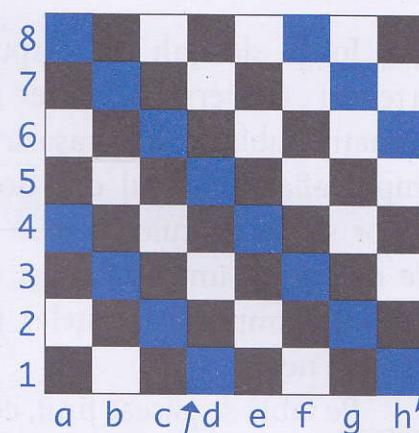
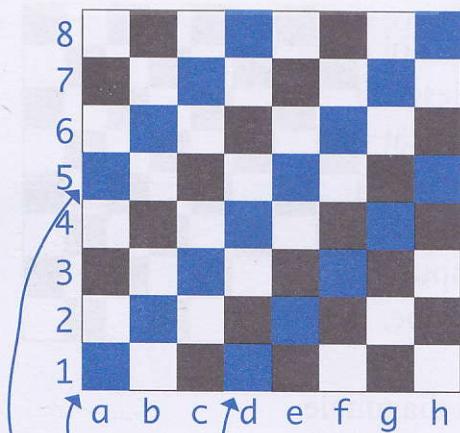


Învățăm ŞAH cu Sclipi

Ediția a 2-a, revizuită



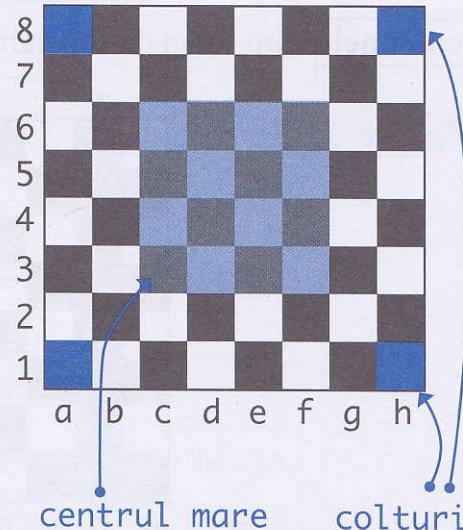
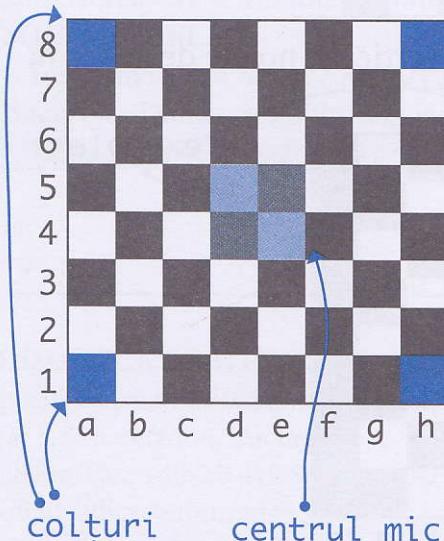
- **diagonalele** sunt alcătuite din câmpuri poziționate oblic (câmpuri de aceeași culoare care se ating între ele la colțuri).



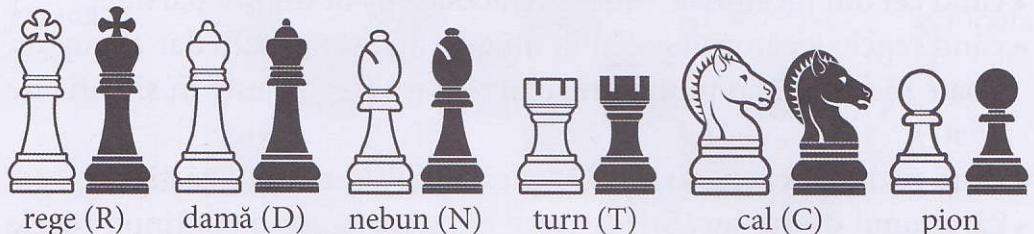
exemple

Câmpurile se notează numind mai întâi coloana (cu litere de la **a** la **h**) și apoi linia (cu cifre de la **1** la **8**).

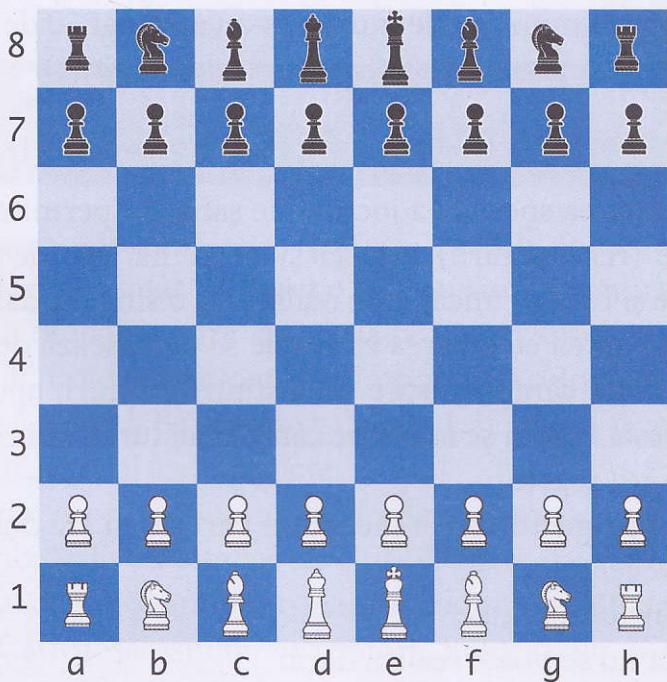
- **a1, a8, h1, h8** se numesc **colțurile tablei**;
- **d4, e4, d5, e5** formează **centrul mic al tablei**;
- **c3, c4, c5, c6, d6, e6, f6, f5, f4, f3, e3, d3** formează **centrul mare (extins) al tablei**.



Respect pentru autorul și traducătorul original
 Fiecare jucător are la începutul partidei 16 piese, unul de culoare albă, celălalt de culoare neagră. Acestea sunt: rege (R), damă (D), două turnuri (T), doi nebuni (N), doi cai (C) și opt pioni. Întotdeauna jucătorul care are piesele de culoare albă începe partida. Fiecare jucător mută, când îi vine rândul, o singură piesă.



Poziția pieselor la începutul partidei este cea din diagrama de mai jos.



- coloanele a, b și c formează flancul damei;
- coloanele f, g și h formează flancul regelui;
- coloanele d și e se numesc coloane centrale.

Scopul fiecărui jucător este să atace regele advers astfel încât acesta să nu mai aibă nicio posibilitate de a scăpa din săh (atunci este mat). Când regele este atacat de o piesă adversă, el se află în săh.

Partida se termină când unul dintre regi este *mat*. Când partida se termină la egalitate, atunci se numește *remiză*.

Remiza se obține în următoarele situații:

- când cei doi jucători se înțeleg în acest sens în timpul partidei;
- când regele jucătorului aflat la mutare nu este în săh, dar acesta nu poate să facă nicio mutare regulamentară (regele este în situația de „pat”);
- când niciun jucător nu mai are piesele necesare ca să câștige;
- când unul dintre jucători reușește să atace în mod continuu regele advers (care are unde să mute, dar nu poate scăpa de săh). Această situație se numește *sah etern*.
- când aceeași poziție s-a repetat de 3 ori;
- când s-a depășit numărul de mutări (s-au efectuat 50 de mutări fără să se mute vreun pion sau să se captureze vreo piesă).

Rocada

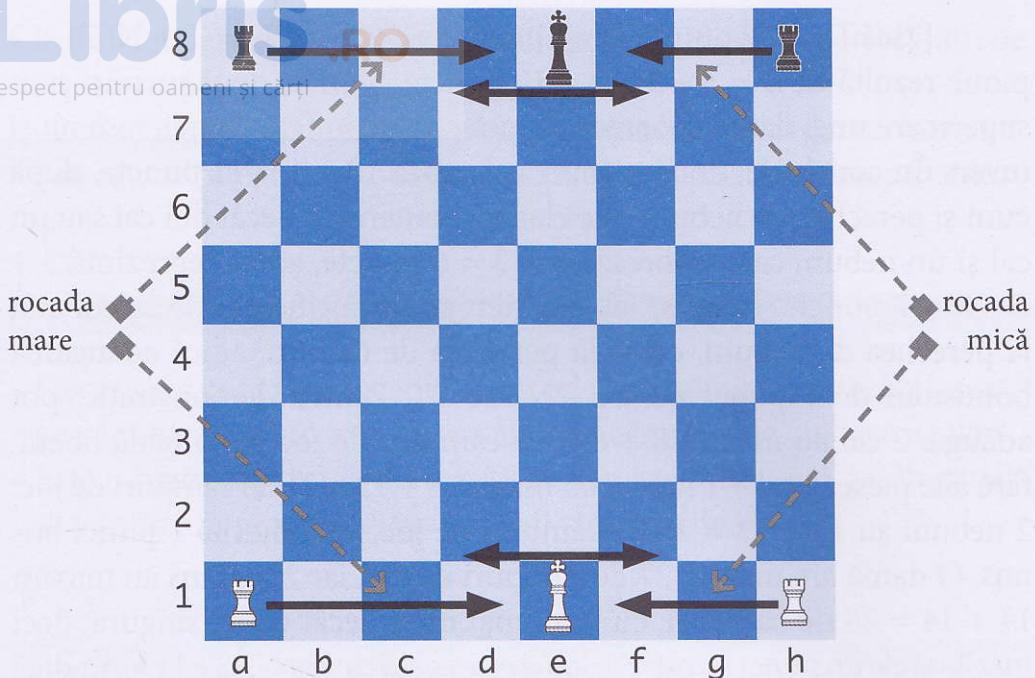
Este mutarea specială a jocului de săh care permite deplasarea a două piese (rege și turn) în același timp. Ea este de două feluri (rocada mare și rocada mică) și se realizează o singură dată în timpul unei partide. Pentru efectuarea ei, regele se deplasează de pe câmpul inițial peste două câmpuri, spre unul dintre turnuri, apoi turnul se deplasează peste rege și se aşază pe câmpul alăturat, adică pe câmpul peste care a sărit regele.

Rocada se efectuează la începutul partidei și are dublu scop:

- protejarea regelui;
- scoaterea turnului la atac.

Rocada nu se poate realiza dacă:

- regele sau turnul au fost mutate din poziția inițială;
- între rege și turn se află o altă piesă;
- regele este atacat (se află în săh);
- în cazul în care regele trebuie să treacă printr-un câmp amenințat de o piesă adversă.



Piese de șah și valoarea lor. Posibilități de deplasare și de capturare

Valoarea pieselor este relativă, modificându-se permanent în timpul partidei, atât în funcție de încurajarea jucătorilor, cât și de posibilitățile de colaborare cu celelalte piese. Regele nu are alocată nicio valoare, fiind figura cea mai importantă a jocului, nelipsită de pe tablă până la final. Pionul are valoarea 1, nebunul și calul valorează câte 3 puncte, turnul are 5 puncte.

Părerile specialiștilor cu privire la valoarea damei sunt împărțite, unei atribuindu-i 9 puncte, iar alții 10. Gabriel Georgescu, maestru internațional de șah și antrenor-maestru, aduce următoarele lămuriri:

„În Cartea șahistului începător¹, autorul nu precizează câte puncte valorează fiecare piesă în parte, însă face o evaluare a pieselor în diferitele faze ale jocului: în deschidere, în jocul de mijloc și apoi în final. El afirmă că în deschidere dama este egală ca valoare cu două turnuri și, apoi, este egală cu un turn, un nebun (sau cal) și doi pioni.

1. Manualul șahistului începător de G.I. Levenfiș, ed. a II-a corectată, Editura Uniunii de Cultură Fizică și Sport, după ediția apărută la Moscova în 1959

Reșepti, rezultă că $D = 5 + 3 + 2 = 10$ puncte. Știm că două turnuri sunt superioare unei dame deoarece ele pot câștiga în fața damei; însă nu și invers. În concluzie, două turnuri valorează $10 + 1 = 11$ puncte, după cum și perechea de nebuni este clar mai puternică decât doi cai sau un cal și un nebun, care valorează $3 + 3 = 6$ puncte, adică reprezintă $3 + 3 + 1 = 7$ puncte. În acest fel, păstrăm același principiu de calcul atât la perechea de nebuni, cât și la perechea de turnuri, adică adăugarea bonusului de 1 punct pentru $2N$ sau $2T$. Pentru demonstrație, pot adăuga: 2 cai au maxim $8 + 8 = 16$ câmpuri de joc, pe o tablă liberă, fără alte piese; 1 cal + 1 nebun au maxim $8 + 13 = 21$ de câmpuri de joc. 2 nebuni au $13 + 13 = 26$ de câmpuri de joc, deci merită 1 punct bonus. O damă are maxim 27 de câmpuri de joc, iar 2 turnuri au maxim $14 + 14 = 28$ de câmpuri, cu unul mai mult decât dama singură, deci merită și ele un punct bonus. O damă este egală cu: $1N + 2C + 1$ pion, adică $3 + 3 + 3 + 1 = 10$ puncte, sau cu $2N + 1C = 7 + 3 = 10$ puncte.

Trebuie precizat că autorul sovietic nu folosește niciun fel de cifre, concluzia fiind interpretată doar prin metoda speculației, dedusă din cifre presupuse.

Cum în România scala valorică este de la 1 la 10, și nu de la 1 la 9, singura concluzie este că dama are 10, și nu 9 puncte, căci altfel am folosi două unități de măsură, neegale, una pentru 2 nebuni și alta pentru 2 turnuri, la prima adunând 1 punct, iar la a doua scăzând 1 punct damei, și nu adunând 1 punct celor 2 turnuri.”



PIONUL – 1 punct

- La începutul partidei, fiecare jucător are 8 pioni.
- Pionul este piesa cea mai slabă și singura care nu merge înapoi.
- El se deplasează înainte, pe coloană, un singur câmp; se poate muta două câmpuri înainte oricând în timpul partidei, dar numai de pe poziția inițială (la prima mutare).
- Capturează avansând cu un câmp în diagonală, la stânga sau la dreapta în fața lui.

- La finalul partidei, valoarea pionului crește, datorită posibilității de transformare a acestuia.
- Când ajunge pe ultima linie, pionul se transformă în damă, turn, nebun sau cal, chiar dacă o asemenea piesă mai există sau nu pe tablă.



NEBUNUL – 3 puncte

- Fiecare jucător are la începutul partidei 2 nebuni: unul se deplasează pe câmpuri de culoare albă, celălalt pe câmpuri de culoare neagră.
- Este o figură ușoară (inferioară), se deplasează numai pe diagonală și capturează piesele adverse care îi stau în cale.



CALUL – 3 puncte

- Este o piesă ușoară, având aceeași valoare ca și nebunul.
- Este singura piesă care poate să sară. Se deplasează în forma literei L, adică două câmpuri într-o direcție orizontală sau verticală și un câmp în cealaltă direcție (perpendicular pe prima).
- Calul capturează doar acele piese care se află pe câmpul final al traseului său și niciodată pe cele peste care sare.



TURNUL (TURA) – 5 puncte

- Face parte din categoria pieselor grele (superioare).
- Se deplasează în linie dreaptă, pe linii și pe coloane și capturează piesa adversă pe care o întâlnește pe aceste direcții.



DAMA (REGINA) – 10 puncte

- Este piesa cea mai puternică și cu cea mai mare mobilitate (posibilități de deplasare).