

LIBRIS

We know
books

MIHAELA MIU

SAH PENTRU
, ÎNCEPĂTORI



NOȚIUNI INTRODUCATIVE

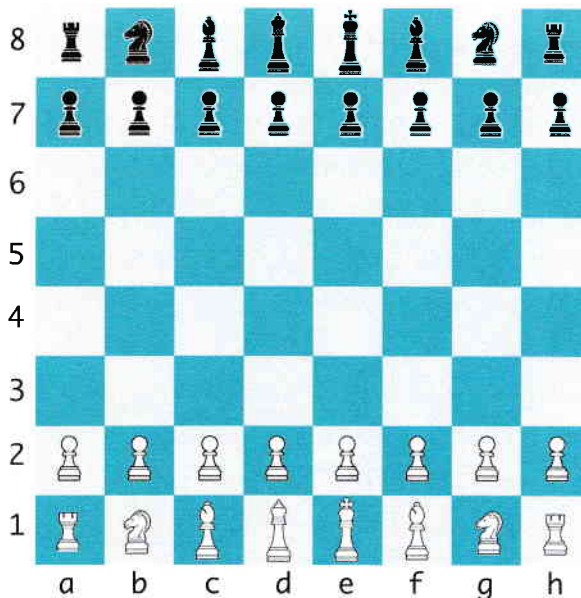
Jocul de șah se dispută între doi parteneri (adversari) care mută piesele alternativ. Tabla de șah se așază în așa fel încât câmpul aflat în colțul din dreapta fiecărui jucător să fie de culoare albă. Tabla de șah are forma unui pătrat și este compusă din 64 de câmpuri (pătrățele), jumătate albe, jumătate negre. Pe tablă se găsesc linii, coloane și diagonale:

- liniile sunt formate din câmpuri dispuse orizontal, numerotate de la 1 la 8;
- coloanele sunt formate din câmpuri dispuse vertical, notate de la a la h;
- diagonalele sunt alcătuite din câmpuri poziționate oblic (câmpuri de aceeași culoare care se ating între ele în colțuri).

Câmpurile se notează numind mai întâi coloana (litere de la a la h) și apoi linia (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.

La începutul partidei, fiecare jucător are 16 piese, unul piesele albe, celălalt, piesele negre. Acestea sunt următoarele: rege (R), damă (D), două ture (T), doi nebuni (N), doi cai (C) și opt pioni. Întotdeauna începe partida jucătorul care are piesele de culoare albă și fiecare jucător mută, când îi vine rândul, o singură piesă.



Poziția pieselor la începutul partidei.

- 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 șah (atunci este mat). Când regele este atacat de o piesă adversă, el se află în șah.

Partida se termină când unul dintre regi este mat, sau se poate termina la egalitate, și atunci se numește remiză.

REMIZA poate fi în următoarele situații:

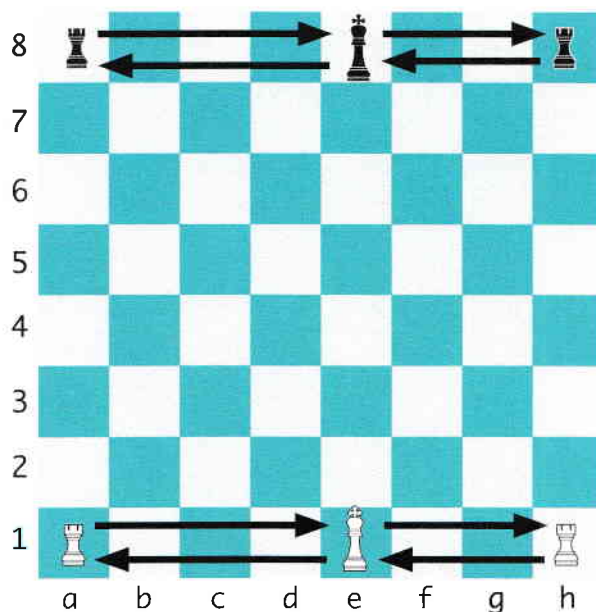
- când cei doi jucători se înțeleg în acest sens în timpul partidei;
- când regele jucătorului aflat la mutare nu este în șah și jucătorul nu poate să facă nicio mutare regulamentară (regele este în situația de „pat”);
- când niciun jucător nu are suficient material pentru câștig;
- când unul dintre jucători reușește să atace în mod continuu regele advers (care are unde să mute, dar nu poate scăpa de șah); această situație se numește șah 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 mute vreun pion sau să captureze o piesă).

ROCADA – este mutarea specială a jocului de șah care permite deplasarea a două piese (regele și tura) 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 una din ture, apoi tura se deplasează peste rege și se așază pe câmpul alăturat, adică pe câmpul peste care a sărit regele.

Rocada se efectuează cât mai la începutul partidei și are dublu scop:

- Protejarea regelui
- Scoaterea turnului la atac

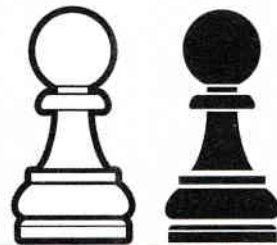


Rocada nu se poate realiza dacă:

- ☒ regele sau tura au fost mutate din poziția inițială;
- ☒ între rege și tură se află o altă piesă;
- ☒ regele este atacat (se află în șah);
- ☒ regele trebuie să treacă prin șah.

PIONUL (SOLDATUL)

*Eu valorez un punct, am mersul uniform.
Și am un mic secret: la capăt mă transform
Pot să devin regină, un cal sau chiar un turn,
Îți dau cuvântul meu că pot fi și nebun!*



- fiecare jucător are la începutul partidei 8 pioni;
- pionul valorează 1 punct, fiind piesa cea mai slabă de pe tabla de șah;
- se deplasează înainte, pe coloană, un singur câmp; de pe poziția inițială se poate muta două câmpuri înainte, oricând în timpul partidei;
- capturează avansând cu un câmp în diagonală, la stânga sau la dreapta în fața lui;
- pionul este singura piesă care se transformă; când ajunge pe ultima linie, poate să devină damă, tură, nebun sau cal, chiar dacă asemenea piesă mai există sau nu pe tablă;
- valoarea pionului crește la finalul partidei, datorită posibilității de transformare a acestuia;
- este singura figură care nu se deplasează înapoi.

