

LBRIS

Ing. MARIAN CULAPOV

– antrenor maestru –

CARTE
de
ȘAH
pentru începători



Ediție revizuită



EDITURA DIDACTICĂ ȘI PEDAGOGICĂ S.A.

Cuvânt-înainte	3
Cuvânt-înainte al autorului	4
<i>Capitolul I</i>	
Noțiuni generale	7
Lecția 1 – Noțiuni introductive despre jocul de șah	7
Lecția 2 – Piesele de șah	10
Lecția 3 – Jocul de șah: descriere, analogii	12
Lecția 4 – Notarea câmpurilor, a pieselor, a mutărilor; notarea partidelor	13
Lecția 5 – Așezarea pieselor în poziția inițială	15
<i>Lectură</i> – Șahul. Istoric	16
<i>Capitolul II</i>	
Mutarea pieselor	19
Lecția 6 – Mutarea pionului	19
Lecția 7 – Mutarea calului	22
Lecția 8 – Mutarea nebunului	24
Lecția 9 – Mutarea turnului	26
Lecția 10 – Mutarea damei	27
Lecția 11 – Mutarea regelui	28
Lecția 12 – Mobilitatea pieselor; valoarea lor relativă	32
Lecția 13 – Modurile în care se poate termina o partidă de șah	36
<i>Lectură</i> – Șahul, în România	38
<i>Capitolul III</i>	
Piesele de șah în atac și în apărare	42
Lecția 14 – Pionul în atac și în apărare	42
Lecția 15 – Nebunul în atac și în apărare	45
Lecția 16 – Folosirea turnului la atac și la apărare	47
Lecția 17 – Jocul cu calul	50
Lecția 18 – Dama, cea mai tare piesă de atac	52
Lecția 19 – Regele	55
<i>Lectură</i> – Primii campioni de șah ai lumii	57

<i>Capitolul IV</i>	
Mutările speciale	60
Lecția 20 – Rocada	60
Lecția 21 – Mutarea de transformare a pionului și captura „en passant”	63
<i>Lectură</i> – Campionii mondiali până la cel de al Doilea Război Mondial.....	65
 <i>Capitolul V</i>	
Maturi simple	68
Lecția 22 – Matul – dintr-o mutare	68
Lecția 23 – Matul cu două turnuri sau cu damă și turn	71
Lecția 24 – Matul cu rege și turn.....	77
Lecția 25 – Maturi remarcabile	90
Lecția 26 – Trecerea la sistemul de notație simplificată	98
<i>Lectură</i> – Campionii mondiali de șah din perioada exploziei șahiste....	99
 <i>Capitolul VI</i>	
Deschiderea	102
Lecția 27 – Regulile deschiderilor	102
Lecția 28 – Clasificarea deschiderilor	107
Lecția 29 – Apărarea Spaniolă	108
Lecția 30 – Apărarea Italiană	116
<i>Lectură</i> – Despre șahul competițional	124
 <i>Capitolul VII</i>	
Finaluri simple de pioni	127
Lecția 31 - Generalități.....	127
Lecția 32 - Pionul în fața regelui	131
Lecția 33 - Regele în fața pionului, pe linia imediată	136
Lecția 34 - Regele în fața pionului, cu mai mult de o linie	142
Lecția 35 - Pionul pe coloanele marginale	148
 Soluții ale problemelor și exercițiilor din manual	152
Bibliografie	161

NOȚIUNI GENERALE

Lecția 1 – Noțiuni introductive despre jocul de șah

Jocul de șah se joacă pe o tablă – numită *tablă de șah*, sau *carton de șah*. Se folosesc niște figurine ca niște mici bibelouri, figurine pe care le vom numi, în continuare, *piese de șah*. Putem deci spune că terenul pe care se joacă șahul se numește tablă de șah, așa cum fotbalul se joacă pe terenul de fotbal. La fel cum mingea de fotbal este obiectul cu care se joacă fotbalul, piesele de șah sunt obiectele cu care se joacă șahul.

Iată cum arată tabla de șah:

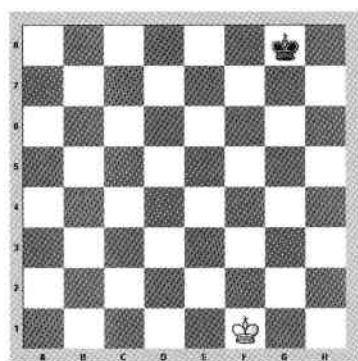


Fig. 1

Privind cu atenție tabla de șah, observăm că este un pătrat mare, care la rândul său este împărțit în 64 de pătrate mai mici (copiii le spun pătrățele), toate de aceleași dimensiuni, pe care șahiștii le numesc *câmpuri*. Unele dintre aceste câmpuri sunt colorate într-o culoare deschisă, iar altele într-o culoare închisă. De regulă, pătrățele de culoare deschisă se numesc câmpuri albe, iar cele închise la culoare – câmpuri negre. Deci, putem spune că tabla de șah este formată din 64 de câmpuri albe și negre.

Definiție. *Un pătrățel de pe tabla de șah se numește câmp.*

Înainte de începerea partidei de șah, tabla de șah se așază pe masă, între cei doi jucători, care stau față în față. Tabla este așezată corect, numai dacă fiecare din cei doi jucători are în colțul din dreapta sa câte un câmp de culoare albă.

Regulă. *Așezarea tablei se face astfel încât câmpul din colțul din dreapta fiecărui jucător să fie de culoare albă.*

Pe tabla de șah, câmpurile sunt așezate pe trei direcții remarcabile: *liniile, coloanele și diagonalele*. Să vedem care sunt acestea și cum le identificăm pe tabla de șah.

Definiție. *Rândurile orizontale formate din câmpuri de culori alternante se numesc linii.*

Prin câmpuri de culori alternante înțelegem că un câmp de culoare albă este urmat de un câmp de culoare neagră și, invers, un câmp de culoare neagră este urmat de unul de culoare albă.

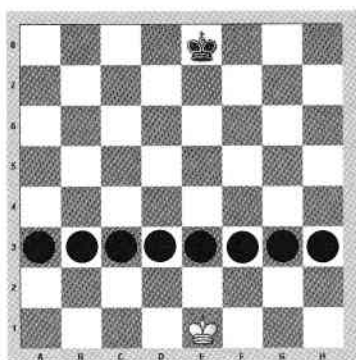


Fig. 2

Câmpurile marcate în figura 2 formează o *linie*.

Privind figura 2, constatăm că există un număr de opt linii, iar acestea sunt numerotate pe marginea tablei, de o parte și de alta, cu cifrele arabe de la 1 la 8. Fiecare linie poartă numele cifrei din dreptul său. Astfel, avem linia 1 – prima de jos –, apoi linia 2 – și așa mai departe, până la linia 8 – ultima de sus. Observăm astfel că fiecare câmp de pe tabla de șah poate fi încadrat într-o linie.

Formațiunile de câmpuri așezate perpendicular pe direcția liniilor, adică vertical, așa cum sunt marcate în figura 3, se numesc *coloane*.

Definiție. *Șirul de câmpuri de culori alternante așezate pe aceeași verticală – se numește coloană.*

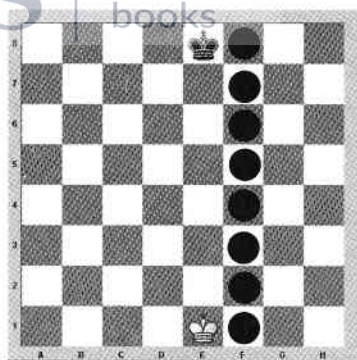


Fig. 3

Câmpurile marcate în figura 3 formează o *coloană*.

Pe o coloană, câmpurile stau unul în spatele celuilalt. Se observă din figura 3 că, în dreptul fiecărei coloane, apare câte o literă mare; corect ar fi fost să fie câte o literă mică, dar nu am putut realiza grafic acest lucru: *a*, în dreptul celei din stânga, apoi *b*, în dreptul următoarei, și așa mai departe, *c*, *d*, *e*, *f*, *g*, și, în cele din urmă, *h* – pentru cea mai din dreapta. Asta înseamnă că fiecare din cele opt litere notează sau numește o coloană. Este, astfel, evident că pe tabla de șah există opt coloane distincte, iar orice câmp de pe tabla de șah nu poate exista în afara unei coloane.

Deși diferite, putem constata că liniile și coloanele au niște caracteristici comune, și anume: sunt formate fiecare din câte opt câmpuri; pe fiecare, culoarea câmpurilor alternează; și, în plus, niciun câmp nu poate exista pe tabla de șah fără a se găsi în același timp și pe o linie și pe o coloană.

Cea de-a treia direcție importantă pe tabla de șah este *diagonala*.

Definiție. *Diagonala este lanțul de câmpuri, toate de aceeași culoare, așezate pe aceeași direcție, direcție înclinată sau oblică.*

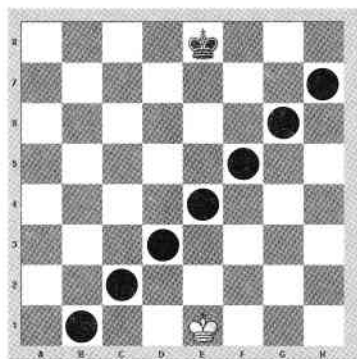


Fig. 4

Diagonala diferă, de celelalte două direcții, învățate nu numai prin modul de distribuire a culorii câmpurilor și prin faptul că este înclinată, ci și prin aceea că numărul de câmpuri de pe o diagonală este variabil de la două la opt câmpuri. Diagonalele cu opt câmpuri se numesc *diagonale mari* sau *diagonale principale* și sunt două: una de câmpuri albe și cealaltă de câmpuri negre.

Celor trei direcții prezentate mai sus (liniile, coloanele, diagonalele) șahiștii le mai spun și *magistrale*.

Exerciții

1. Câte coloane distingem pe tabla de șah?
2. Cum sunt câmpurile, de-a lungul unei diagonale, din punct de vedere al culorii?
3. Pe o linie, după un câmp alb urmează un câmp (de ce culoare?) ...
4. Pe ce linie se află câmpul din colțul din dreapta sus? Și pe ce coloană?

Lecția 2 – Piesele de șah

Piesele folosite în jocul de șah sunt în număr de treizeci și două: câte șaisprezece de culoare deschisă și tot atâtea de culoare închisă. Piesele de culoare deschisă le vom numi în continuare piese albe, iar pe cele de culoare închisă – piese negre. Să încercăm să ne familiarizăm cu ele. Cele șaisprezece piese nu sunt toate identice; șase piese sunt diferite.

Piesa cea mai mare de pe tabla de șah se numește *Rege*. Este ușor de recunoscut după statura sa, dar și pentru că are, în partea superioară, o coroană sau o cruce. Despre Rege, pentru început, spunem că este piesa cea mai importantă de pe tabla de șah, importanță care decurge din faptul că de soarta sa depinde soarta partidei; mai mult despre acest lucru vom discuta însă când vom învăța modul de desfășurare a jocului în partida de șah. Există un Rege de culoare albă și un Rege de culoare neagră.



Fig 5. Regele

Următoarea piesă, ca mărime, pe tabla de șah, se numește *Damă*; între Damă și Rege există o oarecare asemănare: ambele piese sunt de statură mai

mare și pot avea în partea de sus câte o coroană. Dama mai este numită, de cei mai în vârstă, și Regină. Despre Damă vom spune, pentru început, că este cea mai puternică dintre toate piesele de pe tabla de șah. Există, în jocul de șah, o Damă albă și o Damă neagră.



Fig. 6. Dama (Regina)

O altă piesă folosită în jocul de șah, datorită faptului că seamănă cu un turn de pe zidurile unui castel medieval, se numește chiar *Turn*. Există pe tabla de șah două turnuri albe și două turnuri negre. Acestei piese i se mai spune și tură.



Fig. 7. Turnul (Tura)

Următoarea piesă pe care o descriem se aseamănă și ea cu ceva cunoscut, astfel că orice copil care o vede se gândește la un cal. Văzută dintr-o parte, această piesă seamănă cu un profil de cal desenat stilizat. Ea chiar așa se și numește: *Cal*. Despre Cal spunem, pentru început, că este singura piesă de pe tabla de șah care sare peste alte piese. Sunt doi cai de culoare albă și doi cai de culoare neagră.



Fig. 8. Calul

Există, printre piesele de șah, și o piesă vopsită în ambele culori. Această piesă se numește *Nebun* – și are corpul de culoarea pieselor din rândul cărora face parte, iar capul de culoarea celorlalte piese. Sunt doi nebuni albi (cu corpul vopsit în culoare deschisă și capul în culoare închisă) și doi nebuni negri (cu corpul

vopsit în culoare închisă și capul în culoare deschisă). În ultimul timp, nebunii sunt însemnați cu un semn distinctiv pe cap, fără a li se mai vopsi capul.



Fig. 9. Nebunul

Am enumerat până acum câte un Rege și o Damă, câte două Turnuri, doi Cai și doi Nebuni, deci în total opt piese albe și opt negre. Dama, Turnul, Calul și Nebunul sunt cunoscute în șah și sub numele de figuri sau ofițeri. Dama și turnul se mai numesc și *figuri grele*, iar calul și nebunul – *figuri ușoare*.

Restul pieselor, până la șaisprezece, sunt constituite din opt figurine mai mici decât piesele descrise anterior – și se numesc *Pioni*. Sunt opt pioni de culoare albă și opt pioni de culoare neagră.



Fig. 10. Pionul

Lecția 3 – Jocul de șah: descriere, analogii

Jocul de șah se desfășoară pe tabla de șah.

La începutul partidei, piesele de șah se așază pe tablă într-o anumită poziție (pe care o vom numi poziție inițială): într-un capăt al tablei piesele albe, și în capătul opus cele negre, așezarea fiind simetrică față de linia de mijloc a tablei – astfel încât, din acest punct de vedere, să nu fie dezavantajată niciuna dintre tabere.

Apoi, pe rând, se mută câte o piesă albă și una neagră. Și acest lucru face ca niciuna dintre tabere să nu fie avantajată (deși, o să vedem că totuși piesele albe, care mută primele, au un mic avantaj – numit avantajul primei mutări –, dar acest lucru este inevitabil, deoarece cineva trebuie să mute primul).

Fiecare dintre piese se mută după o anumită regulă, regulă identică și pentru piesele albe, dar și pentru cele negre. Aceste reguli le vom învăța însă în lecțiile următoare.

Fiecare tabără urmărește să ia prizonier regele advers – sau, așa cum spun sahiștii, să-l dea mat (caz în care partea care reușește acest lucru câștigă partida); dar, în același timp, trebuie să-și apere propriul rege, care este și el vizat de piesele adverse. Putem spune că scopul urmărit de jucători – în partida de șah – este de a da mat regele advers.

Pe parcursul jocului, atât piesele albe, cât și cele negre se capturează reciproc, atunci când se întâlnesc. Aceste acțiuni de capturare a pieselor adverse reprezintă de fapt o modalitate de a slăbi forța de apărare a regelui advers – și este o cale folosită de ambele tabere.

Astfel, putem constata că jocul de șah se aseamănă foarte bine cu o bătălie între două armate:

- tabla de șah este câmpul de luptă;
- atât piesele albe cât și piesele negre pot fi foarte bine asemănate cu câte o armată;
- fiecare armată are un comandant suprem, regele, și câte șapte ofițeri – dama, turnurile, caii și nebunii – dar și soldați – cei opt pioni;
- cele două armate, pentru a slăbi forța adversarului, iau prizonieri;
- așa cum se întâmpla în multe din bătăliile medievale, când, la căderea comandantului uneia dintre tabere, soldații rămași fără comandant părăseau câmpul de bătălie în dezordine și pierdeau lupta, la șah partida se încheie când cade regele;
- ca în orice luptă, cele două tabere uzează de strategii speciale și îi aplică adversarului lovituri tactice.

Însă, spre deosebire de multe lupte și războaie, care nu s-au putut lăuda cu egalitatea de șanse pentru combatanți, jocul de șah este un joc corect și cinstit, care oferă ambelor tabere condiții egale: forțe egale, poziții inițiale similare, mutări efectuate alternativ, reguli de mutare identice.

Singurele lucruri care fac diferența sunt: modul de gândire, cunoștințele teoretice și creativitatea fiecărui jucător.

Lecția 4 – Notarea câmpurilor, a pieselor, a mutărilor; notarea partidelor

Am văzut, în una din lecțiile introductive anterioare, că orice câmp de pe tabla de șah aparține în același timp unei linii, dar și unei coloane. Știm, de asemenea, că fiecare linie și fiecare coloană are un nume: coloanele au nume de

LIBRIS | We know books

Fiecare dintre piese se mută după o anumită regulă, regulă identică și pentru piesele albe, dar și pentru cele negre. Aceste reguli le vom învăța însă în lecțiile următoare.

Fiecare tabără urmărește să ia prizonier regele advers – sau, așa cum spun sahiștii, să-l dea mat (caz în care partea care reușește acest lucru câștigă partida); dar, în același timp, trebuie să-și apere propriul rege, care este și el vizat de piesele adverse. Putem spune că scopul urmărit de jucători – în partida de șah – este de a da mat regele advers.

Pe parcursul jocului, atât piesele albe, cât și cele negre se capturează reciproc, atunci când se întâlnesc. Aceste acțiuni de capturare a pieselor adverse reprezintă de fapt o modalitate de a slăbi forța de apărare a regelui advers – și este o cale folosită de ambele tabere.

Astfel, putem constata că jocul de șah se aseamănă foarte bine cu o bătălie între două armate:

- tabla de șah este câmpul de luptă;
- atât piesele albe cât și piesele negre pot fi foarte bine asemănați cu câte o armată;
- fiecare armată are un comandant suprem, regele, și câte șapte ofițeri – dama, turnurile, caii și nebunii – dar și soldați – cei opt pioni;
- cele două armate, pentru a slăbi forța adversarului, iau prizonieri;
- așa cum se întâmpla în multe din bătăliile medievale, când, la căderea comandantului uneia dintre tabere, soldații rămași fără comandant părăseau câmpul de bătălie în dezordine și pierdeau lupta, la șah partida se încheie când cade regele;
- ca în orice luptă, cele două tabere utilizează de strategii speciale și îi aplică adversarului lovituri tactice.

Însă, spre deosebire de multe lupte și războaie, care nu s-au putut lăuda cu egalitatea de șanse pentru combatanți, jocul de șah este un joc corect și cinstit, care oferă ambelor tabere condiții egale: forțe egale, poziții inițiale similare, mutări efectuate alternativ, reguli de mutare identice.

Singurele lucruri care fac diferența sunt: modul de gândire, cunoștințele teoretice și creativitatea fiecărui jucător.

Lecția 4 – Notarea câmpurilor, a pieselor, a mutărilor; notarea partidelor

Am văzut, în una din lecțiile introductive anterioare, că orice câmp de pe tabla de șah aparține în același timp unei linii, dar și unei coloane. Știm, de asemenea, că fiecare linie și fiecare coloană are un nume: coloanele au nume de

litere mici – a, b, c, d, e, f, g și h –, iar liniile au nume de cifre arabe: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7 și 8. Acest lucru le-a sugerat, celor care au încercat încă din vremuri mai vechi să-i învețe pe alții să joace șah, să asocieze fiecărui câmp de pe tabla de șah un nume format din două părți: numele coloanei pe care se găsește – prima parte – și numele liniei pe care se găsește – partea a doua. Astfel, câmpul din colțul din dreapta, jos, al tablei, care se găsește pe linia 1 și pe coloana a, se numește câmpul a1, câmpul așezat imediat lângă el pe linia 1 se numește b1, ș.a.m.d., câmpul din colțul din dreapta, sus, se numește h8. Acest sistem de a da nume câmpurilor de pe tabla de șah se numește notarea câmpurilor.

De asemenea, pentru a ușura studiul șahului, cei care s-au ocupat cu asta s-au gândit să noteze și piesele de șah – și s-a convenit ca fiecare piesă să fie notată cu inițiala mare a numelui său (prin inițială, înțelegându-se prima literă din nume).

Astfel, Regele se notează cu R, Dama cu D, Turnul cu T, Calul cu C, iar Nebunul cu N. S-a convenit ca pentru pion să nu se folosească nicio notație. Acum, putem înțelege mai bine de ce pentru damă se preferă acest nume și nu cel de regină, care ar avea aceeași inițială ca și regele.

Folosind notarea câmpurilor și a pieselor, se poate nota orice mișcare a pieselor pe tabla de șah. O notare corectă trebuie să cuprindă elemente suficiente pentru cel care încearcă să descifreze mutarea, și anume: piesa care se mută, câmpul de plecare și câmpul unde ajunge. Astfel, pentru mutarea unui nebun din colțul din stânga, sus, în colțul din dreapta, jos, al tablei, notarea, conținând cele trei elemente, ar arăta astfel: Na8h1, ceea ce s-ar traduce prin: nebunul de pe câmpul a8 se mută pe câmpul h1. Un astfel de sistem de notare se numește sistemul de notare completă – pe care îl vom folosi și noi, pentru început. O mutare notată d2d4, deci la care lipsește inițiala mare a numelui piesei de șah mutate, ne sugerează mutarea unui pion de pe câmpul d2 pe câmpul d4, conform celor spuse în paragraful precedent în legătură cu notarea pionului. Mutarea nebunului din a8 în h1 se poate reprezenta însă și prin notarea Nh1 – notare care se traduce prin aceea că un nebun ajunge după mutare pe câmpul h1 – dacă singurul nebun care putea ajunge pe câmpul h1 era cel din a8. Acest sistem de notare – numit și notare simplificată – este folosit în mod uzual în șah. Conform acestui sistem de notare, mutarea de pion din alineatul precedent se notează doar prin: d4.

În plus față de cele arătate până acum, mai sunt și alte notații convenționale, dintre care amintim:

- : (sau x) captură;
- + șah.

În concluzie: o partidă de șah se poate transcrie notând mutare cu mutare, atât mutările albului, cât și pe cele ale negrului, în ordinea efectuării lor, folosind unul din cele două sisteme de notare prezentate.

Exerciții de notare a câmpurilor, a mutărilor

1. Numiți și notați în caiet câmpurile de pe diagonala mare albă.
2. Numiți și notați câmpurile din colțurile tablei.
3. Scrieți toate câmpurile de pe linia 4.
4. Cum se numește câmpul care se găsește pe linia 6 și pe coloana f? Notați-l!
5. Puneți degetul, pe rând, pe 4 câmpuri la întâmplare – și notați-le în caiet!

Lecția 5 – Așezarea pieselor în poziția inițială

Înainte de începerea partidei de șah, piesele de șah se așază într-o poziție simetrică față de jumătatea tablei. În această lecție, vom învăța unde anume se așază fiecare piesă albă sau neagră.

Piesele albe se așază pe liniile 1 și 2, iar cele negre pe liniile 7 și 8, astfel:

- pionii albi se așază pe linia 2;
- pionii negri se așază pe linia 7.

În spatele pionilor, se așază celelalte piese: în spatele pionilor albi, restul pieselor albe, în spatele pionilor negri, restul pieselor negre, în ordinea următoare:

- turnurile se așază pe câmpurile din colțurile tablei;
- mergând spre interior, lângă turnuri, de o parte și de alta, se așază caii;
- mergând mai spre interior, imediat lângă cai, se așază nebunii;
- pe cele două câmpuri rămase libere în mijloc, se așază mai întâi dama, pe câmpul de culoarea sa – adică, dama albă pe câmpul de culoare albă, dama neagră pe câmpul de culoare neagră – și regele, pe câmpul rămas liber.



Diagrama 1

În diagrama 1, vedem piesele de șah așezate în poziția inițială. Coloanele a, b și c formează *flancul damei*, iar coloanele f, g și h – *flancul regelui*. Coloanele d și e se numesc *coloane centrale*.

Exerciții

1. Pe ce câmpuri este așezată, în poziția inițială, dama albă? Dar cea neagră? Dar regele alb? Dar cel negru?
2. Numiți câmpurile pe care sunt așezați nebunii albi.
3. Enumerați câmpurile pe care se așază pionii negri.
4. Pe ce câmpuri sunt așezați caii albi?
5. Notați câmpurile ocupate de turnuri, în poziția inițială.

Lectură – Șahul. Istoric

Începuturile jocului de șah se pot localiza, ca spațiu, undeva în Asia, cel mai probabil în India, iar ca timp, cândva prin secolul al VI-lea, când se crede că a apărut strămoșul șahului de azi, sub numele de „chaturanga”. Din India, a fost adus la curtea Persiei, de un ambasador, în jurul anului 590. Aici, el a suferit unele modificări și i s-a schimbat și numele, în „șatrandj”. S-au găsit manuscrise arabe cu partide jucate și notate, acestea fiind cele mai vechi scrieri despre șah. Cei care au adus jocul în Europa au fost arabii. În Europa, șahul a pătruns pe două căi: prin Italia și prin Spania. De altfel, cele mai vechi scrieri despre șah, după cele arabe, sunt italiene și spaniole. Din Italia, în Germania, din Spania în Franța, iar din Germania și Franța – șahul s-a răspândit în restul Europei.

În evoluția sa, jocul de șah a cunoscut mai multe perioade:

- *copilăria*: 1450 – 1749, în care, în prima parte, se cristalizează șahul așa cum îl știm astăzi. Asta s-a întâmplat, după cum cred istoricii, în Italia, Spania, Franța. Din această perioadă datează cele mai vechi cărți de șah: cartea spaniolului Lucena, tipărită în anul 1497, și cea a italianului Damiano, apărută în anul 1512. Din această perioadă, au rămas în istoria șahului spaniolul Ruy Lopez și italianii Leonardo da Cutro, Gioacchino Greco sau Paolo Boi.

- *perioada romantică*: 1750 – 1865, din această perioadă, meritând a fi menționată Cafeneaua „La Régence”, din Paris, unde veneau să joace cei mai buni șahiști ai vremii. De aici se ridică primul mare teoretician al șahului – francezul Philidor –, care a publicat cartea „Analiza jocului de șah”. Alți jucători cunoscuți ai vremii au fost: francezul La Bourdonnais, englezul Mac Donnell, americanul Paul Morphy. Tot în această perioadă, apar primele asociații naționale de șah: în 1858, în America și, în 1861, în Anglia.