

LBRIS

We know
books

MANUAL DE ȘAH DE LA ÎNCEPĂTOR LA MAESTRU

Mutări, tehnici, strategii

Sean Marsh

Traducere: Diana Trăncuță



DPH
DIDACTICA PUBLISHING HOUSE

CUPRINS

În memoria lui Bob Wade	6
Introducere	8
Elemente de bază	10
Victorie, remiză și înfrângere	20
Arme tactice	38
Joc pozițional	58
Când se întâlnesc eroii	92
Factori umani	102
Factori nonumani	118
Învață deschiderile	126
Jocuri și jucători clasici	184
Soluții	204
Bibliografie	206



ACEASTĂ CARTE ARE CÂTEVA OBIECTIVE:

1) Folosind ghidurile noastre introductive concise, îi învață pe începătorii de toate vârstele bazele șahului, astfel încât să poată începe să joace în cel mai scurt timp posibil.

2) După puțină practică, îi încurajează pe noii jucători să revină la carte și să treacă la sarcini mai provocatoare, de exemplu să studieze tacticile, jocul pozițional și principiile deschiderilor în șah.

3) Prezintă mai mulți eroi ai șahului și exemple din jocul lor iscusit. Cu puțin noroc, aceste jocuri instructive vor stârni interesul cititorilor, care, ulterior vor fi inspirați să analizeze alte lucrări și să dezvolte un interes pe termen lung pentru istoria și cultura șahului.

4) Încurajează munca independentă prin puzzle-uri de testare a cunoștințelor.

Așadar, cititorule, întoarce pagina și pășește în lumea minunată a șahului!

ELEMENTE DE BAZĂ

Notația în șah

O evidență permanentă a mutărilor în șah poate fi ținută fie pe o tabelă în format tipărit, fie într-o bază de date computerizată. Acest lucru îți permite să reiei propriile jocuri, precum și pe cele ale Marilor Maeștri și Campionilor Mondiali din trecut și prezent, de la care poți învăța arta tacticii și strategiei. Folosim coordonatele tablei de șah pentru a memora mutările și, totodată, pentru a documenta jocurile pentru referințe viitoare. Este aceeași metodă care se folosește în jocul Avioane și în citirea hărților. Fiecare piesă de pe tablă este reprezentată de o literă, cu excepția pionilor, care nu au nevoie de una.

R pentru rege

D pentru damă

T pentru turn

N pentru nebulă

C pentru cal

Pentru mutările speciale sunt folosite diverse simboluri:

O-O pentru rocada în flancul regelui

O-O-O pentru rocada în flancul damei

Capturarea este indicată printr-un „x”. Șahul este indicat prin „+”.

! înseamnă o „mutare bună”

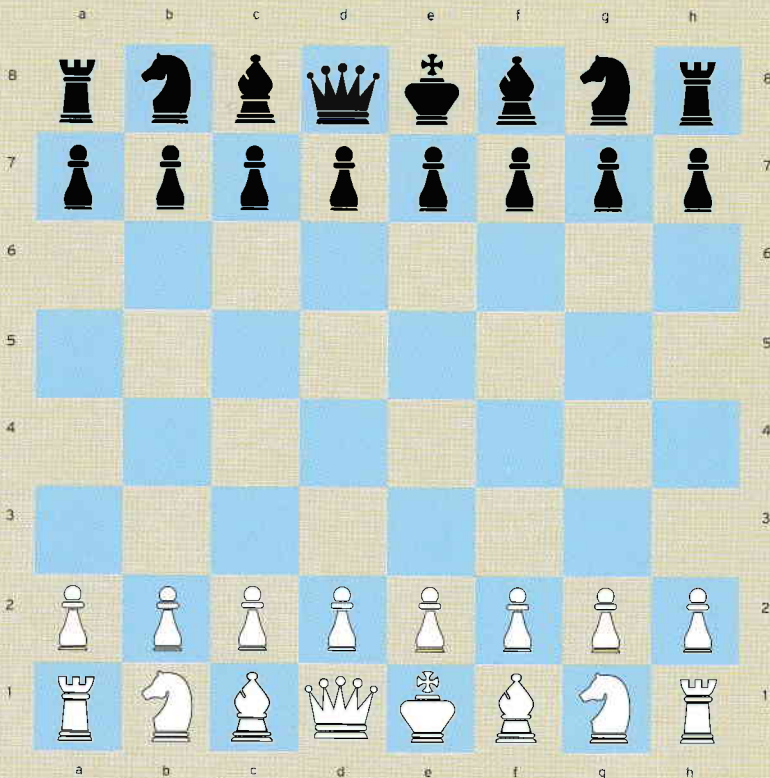
!! înseamnă o „mutare excepțională”

? înseamnă o „mutare proastă”

?? înseamnă o „gafă” (o mutare foarte proastă).

!? înseamnă o „mutare interesantă”, care se poate dovedi bună

?! înseamnă o „mutare nesigură”, care se poate dovedi proastă



Pionul

Pionul poate muta un câmp în față (opțional două, însă numai la prima mutare). El capturează un câmp pe diagonală. Când ajunge la capătul tablei, se transformă într-o piesă de aceeași culoare – damă, turn, cal sau nebul –, niciodată într-un rege. Această mutare se numește „promovarea pionului”.

Pionul în detaliu

În jocul de șah, pionul are cea mai mică valoare. Numele piesei vine de la *peón*, termenul spaniol pentru infanterist. În mod normal, pionul mută un câmp în față. Dar, la prima mutare din joc, are opțiunea de a avansa două câmpuri.

Pionii capturează piesele inamice mutând un câmp pe diagonală. Imaginează-ți un infanterist care pornește la luptă împotriva unui infanterist inamic. Ambii au scuturi care îi protejează de loviturile frontale, așa că trebuie să se „înjunghie” dintr-un unghi oblic. Pionii nu se pot retrage sau muta în lateral. De asemenea, nu pot muta pe diagonală decât în cazul în care capturează un pion sau o altă piesă a adversarului.

Ambii jucători încep jocul cu opt pionii. În general, aceștia au cea mai mare putere când se pot proteja reciproc și sunt slabi când sunt izolați.

Nebulul

Nebulul poate muta oriunde pe o diagonală liberă. El nu poate sări peste alte piese și nu-și poate schimba direcția atunci când face o mutare.

Nebulul în detaliu

În trecut, rolul nebulului era luat de „elefant”. Însă, fiindcă acest animal era necunoscut europenilor, iar rolul clericilor avea o importanță deosebită, piesa de șah a căpătat forma pe care o cunoaștem astăzi, adică cea a unei mitre – un acoperământ pentru cap folosit de episcopi.

Pentru că nebulii pot muta doar pe diagonală, nu pot schimba culoarea câmpurilor pe care se deplasează. Prin urmare, fiecare nebul ajunge doar pe jumătate dintre câmpurile de pe o tablă de șah. Nebunii sunt piese majore de distanță lungă și lucrează cel mai bine în pereche, pentru că doar astfel pot acoperi toate cele 64 de câmpuri de pe tabla de șah.

Ambii jucători încep jocul cu noi nebuni, unul pe câmpul alb și celălalt pe câmpul negru.

Turnul

Turnul poate muta în linie dreaptă oricâte câmpuri neocupate.

Turnul în detaliu

Cuvântul englezesc pentru turn, *rook*, este derivat din termenul *rukh*, un vechi cuvânt persan care însemna „car”, acesta fiind și numele inițial al piesei. În zilele noastre, începătorii fac referire la turnuri folosind și cuvântul „castele”, datorită formei lor crenelate. Castelele erau o priveliște familiară pentru europenii din Evul Mediu, astfel că forma piesei a fost schimbată.

Turnurile sunt piese majore puternice, de distanță lungă. Ambii jucători au două turnuri care, la începutul jocului sunt așezate în colțurile tablei.

Calul mută un câmp în linie dreaptă, în orice direcție, apoi două câmpuri în lateral. Sau, alternativ, două câmpuri în linie dreaptă, în orice direcție, apoi un câmp în lateral. Este singura piesă care poate sări peste alte piese.

Calul în detaliu

Caii reprezintă cavaleria sau călăreții. Începătorii îi numesc chiar „ponei” sau „măgari”.

Mutarea calului este cel mai dificil de înțeles pentru începători, dar se memorează cel mai ușor după forma literei „L” în care se produce. La fiecare mutare, calul schimbă culoarea câmpului, sărind de la alb la negru și apoi de la negru la alb.

Indiferent dacă aparțin armatei adversarului sau propriei armate, caii au voie să sară peste alte piese și pioni. Pentru a intra în joc, toate celelalte piese trebuie să aștepte până când un pion mută. În schimb, calul poate intra în joc de la prima mutare.

Caii sunt piese majore de distanță scurtă; parcurg distanțe lungi doar într-un ritm lent și greoi. Totuși, ei pot ajunge pe fiecare câmp al tablei (ceea ce nu se întâmplă în cazul nebului, piesă de distanță lungă).

Fiecare jucător începe jocul cu doi cai.

Dama mută oricâte câmpuri libere, în orice direcție, în linie dreaptă sau pe diagonală.

Dama în detaliu

Dama este cea mai puternică piesă majoră, însă lucrurile nu au stat mereu așa. Până în secolul al XV-lea, piesa echivalentă damei se numea „fers”, însemnând prim-ministru sau sfetnic, și putea muta doar un câmp pe diagonală, în orice direcție. Prin urmare, era departe de a fi o piesă puternică.

Nu este foarte clar de ce regulile au fost schimbate astfel încât să permită apariția unei figuri feminine puternice, și, în unele părți ale lumii, aceasta a rămas multă vreme o decizie controversată.

Data fiind puterea damei, este foarte tentat pentru jucătorii neexperimentați să o scoată în joc cât mai repede posibil. De altfel, multe jocuri dintre începători sunt decise rapid de faptul că dama intră în acțiune și fie distruge forțele adversarului, fie produce un mat foarte rapid. Totuși, împotriva unor jucători mai experimentați, această strategie se dovedește, de obicei, mult prea riscantă, și duce la o pierdere serioasă de timp sau chiar la pierderea damei.

Fiecare jucător începe cu o singură damă, dar pionul care ajunge pe ultima linie poate fi promovat ca damă chiar dacă dama originală se află încă pe tabla de joc. Din punct de vedere tehnic este posibil – dar puțin probabil – ca un jucător să termine jocul cu nouă dame simultan pe tablă.

Ai grijă de dama ta!

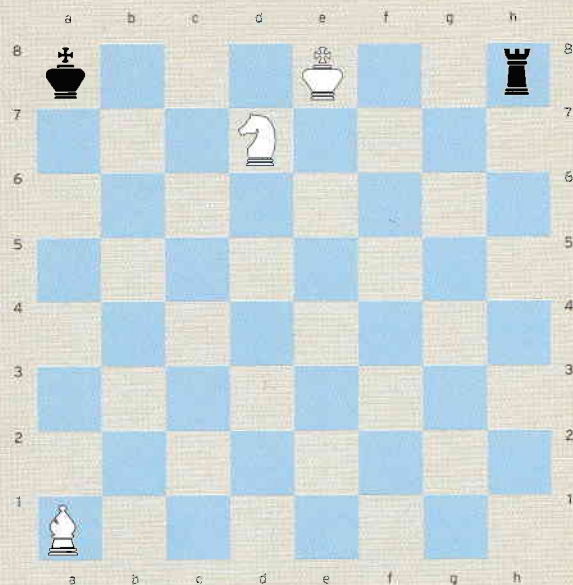
Regele poate muta doar un câmp în orice direcție. Această piesă majoră este specială fiindcă nu poate fi capturată.

Regele în detaliu

În ciuda mutărilor lui limitate, regele este cea mai importantă figură de pe tablă.

Dacă un rege se află sub atacul unei piese inamice, se spune că „este în șah”. Regele nu poate fi capturat în nicio circumstanță, așa că trebuie să încerce să iasă imediat din șah. Dacă nu reușește să facă acest lucru, atunci „este în mat”, iar adversarul câștigă jocul.

Există trei modalități de a ieși din șah.



Albul mută și iese din șah.

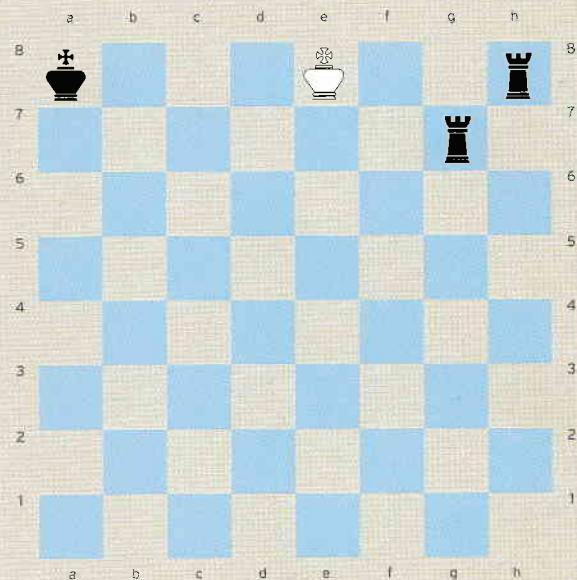
Turnul negru atacă regele alb, așadar, regele este în șah. Cele trei modalități de a ieși din șah sunt:

1) Regele iese din raza de acțiune a piesei care atacă. În acest exemplu, albul poate muta regele în câmpul f7 sau e7.

2) Blocarea șahului. Albul își poate muta calul la f8, blocând atacul turnului.

3) Capturarea piesei care atacă. Nebunul alb se poate deplasa pe diagonala lungă, capturând turnul care atacă.

Dacă niciuna dintre cele trei modalități de a ieși din șah nu e posibilă, atunci jucătorul rămâne în mat și jocul ia sfârșit.



Albul mută.

Albul nu poate captura turnul care atacă și nu are cum să blocheze șahul. Regele lui nu poate muta la d7, e7 sau f7, pentru că celălalt turn atacă acele câmpuri, iar regele nu are voie să mute într-un câmp în care va fi în poziție de șah. Prin urmare, regele alb este în mat și negrul câștigă jocul.

Pe lângă mutările de bază ale pieselor, în șah există și trei mutări speciale.

Promovarea pionului

Pionii devin mai puternici pe măsură ce jocul se apropie de final. Există mai multe șanse ca ei să ajungă în capătul celălalt al tablei dacă în proximitate sunt mai puține piese inamice. Promovarea pionului poate fi o strategie câștigătoare.



Albul mută

Materialul este egal în această poziție, dar pionul a al albului se poate deplasa până la capătul tablei fără să fie oprit. În diagramă, jocul ar putea continua: 1 a7 Rd7 2 a8=D, ducând la pasul următor.

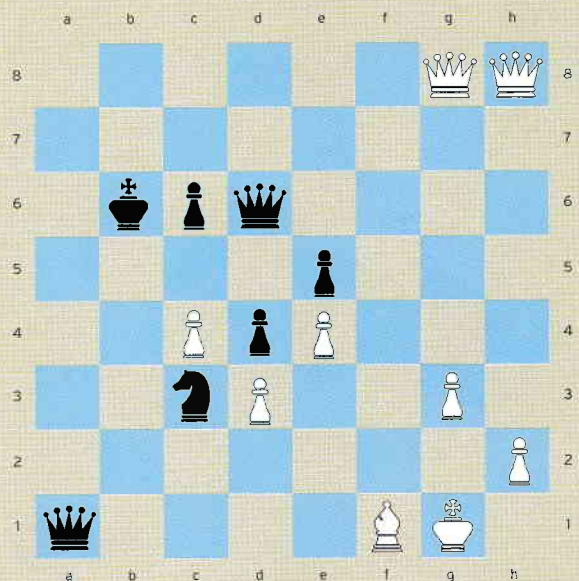


Ambii jucători continuă să aibă un număr egal de piese, dar albul câștigă detașat. Dama valorează mai mult decât un pion.

Există două concepții greșite și întâlnite frecvent cu privire la promovarea pionului. Unii începători cred că:

1) Pionul trebuie promovat doar în damă. Nu este adevărat. Poți promova un pion în damă, turn, nebul sau cal. Desigur, în general dama este de preferat înaintea tuturor. De fapt, promovarea în turn, nebul sau cal se numește subpromovare.

2) Pionul poate fi promovat în damă numai dacă dama originală a fost capturată și eliminată de pe tablă. Nici acest lucru nu e adevărat! Un jucător poate ajunge să aibă pe tablă câteva dame. Următoarea poziție este preluată dintr-un joc celebru între doi dintre cei mai puternici jucători ai lumii.

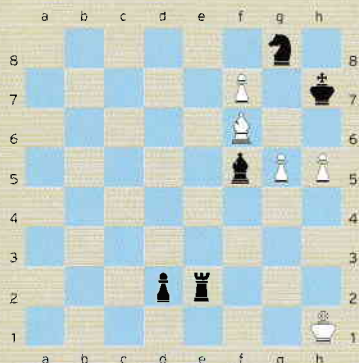


Bobby Fischer vs Tigran Petrosian

Turneul Candidaților, Iugoslavia, 1959

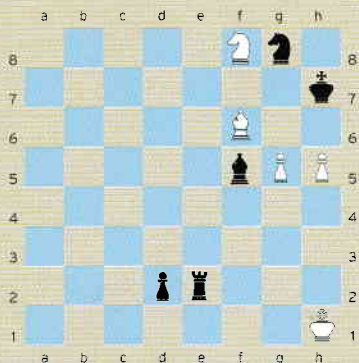
Ambii jucători și-au promovat recent pionii și au obținut dame noi. În cele din urmă, jocul s-a terminat cu remiză.

În marea majoritate a jocurilor, promovarea unui pion rezultă în apariția pe tablă a unei dame noi. Totuși, există excepții rare când pionul trebuie promovat într-o piesă diferită de damă.



Albul mută

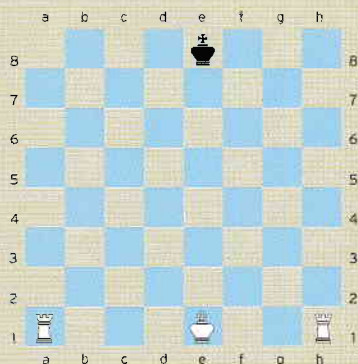
În această poziție, cea mai evidentă mutare pentru alb e să joace 1 f8=D. Din nefericire, negrul ar câștiga jocul, jucând 1... d1=D șah-mat. Așadar, albul ar trebui să-și dea seama că nu este suficient să fie primul care promovează în damă din această poziție. Ulterior, această revelație ar trebui să ducă la descoperirea celei mai bune mutări – subpromovarea în cal: 1 f8=C șah-mat.



Șah-mat

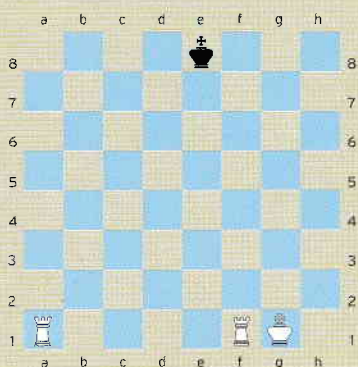
Rocada

Rocada este o mutare specială care implică două piese: regele și turnul.



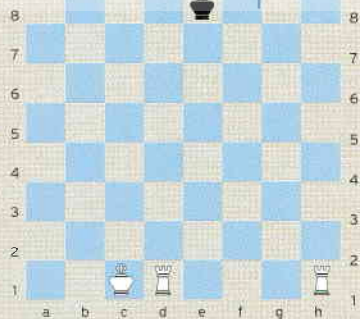
Albul mută

Din această poziție, albul poate face rocada în două modalități diferite. Pentru rocada în flancul regelui pe tablă (strategie cunoscută ca „rocada mică”), regele mută de la e1 la g1, iar turnul, de la h1 la f1. Toate aceste deplasări sunt considerate parte a aceleiași mutări.



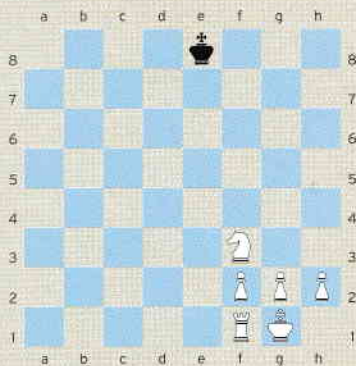
Albul a făcut rocada în flancul regelui

Pentru a face rocada în flancul damei („rocada mare”), regele mută de la e1 la c1, iar turnul mută de la a1 la d1, într-o singură mutare.



Albul a făcut rocada în flancul damei

Ideea rocadei este de a proteja regele și, în același timp, de a aduce în joc turnul. De obicei, în rocadă, în fața regelui se află pioni și un cal care ajută la apărare.



Regele alb se află în deplină siguranță

Este recomandat ca rocada să fie realizată cât mai repede posibil. Uneori, începătorii ezită să-și plaseze regele în colțul tablei, temându-se că va constitui o țintă mai ușoară. Nu este adevărat. Dacă un jucător face rocada, iar altul nu, jucătorul din urmă se va găsi mai des în situații dificile. Fiecare jucător bun de șah va încerca să facă rocada cu prima ocazie.

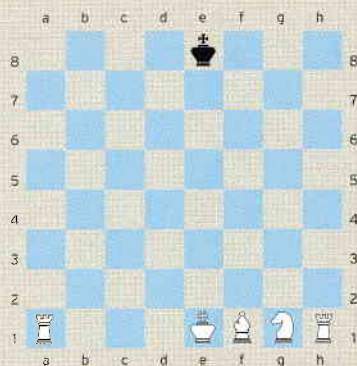
Uneori, rocada nu este posibilă.

1) Dacă regele a mutat deja, jucătorul nu poate face rocada.

2) Dacă turnul s-a deplasat deja, jucătorul nu poate face rocada. Rocada este posibilă pe partea opusă a tablei, dacă celălalt turn nu s-a deplasat încă.

3) Dacă regele este în șah, atunci rocada nu este permisă. Dacă șahul poate fi eliminat fără mutarea regelui, atunci rocada va fi posibilă mai târziu.

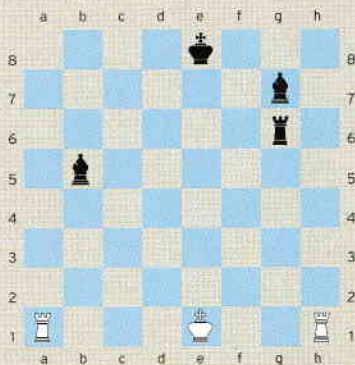
4) Dacă o piesă blochează traseul dintre rege și turn, atunci rocada nu e posibilă.



Albul mută

În această poziție, albul nu poate face rocada pe flancul regelui dacă nu mută calul și nebunul. În schimb, are voie să facă rocada în flancul damei.

5) Un jucător nu are voie să facă rocada dacă, în acest proces, regele s-ar deplasa pe un câmp în care ar risca să intre în șah.



Albul mută

În diagrama din stânga, jos, albul nu poate face rocada în flancul regelui, pentru că atât câmpul f1, cât și g1, se află sub atacul pieselor inamice. Albul poate face rocada în flancul damei și în cazul în care câmpul a1 este atacat de nebul, pentru că regele nu va trebui să treacă prin acel câmp.

Capturarea en passant a pionului

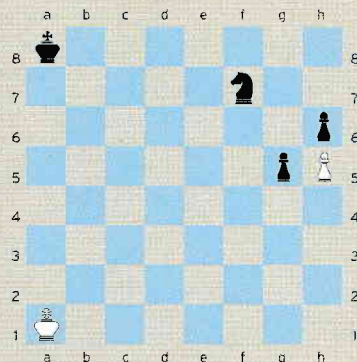
Această mutare este mai complicată, iar începătorilor le e greu s-o înțeleagă inițial.

La începuturile șahului, pionii puteau avansa doar un câmp pe rând. Regulile s-au schimbat la 1400, permițând pionilor să avanseze un câmp sau două la prima mutare. Este o regulă valabilă și astăzi. Această schimbare a dus la apariția unei noi strategii de joc în care sunt implicați pionii.



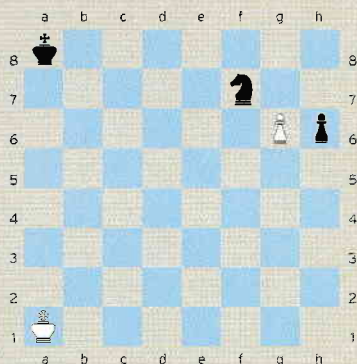
Negrul mută

Din această poziție, negrul are un avantaj decisiv. Conform vechilor reguli, singura mutare posibilă pentru pionul g ar fi la g6, unde albul l-ar putea captura cu propriul pion, mutând un câmp pe diagonala din față. Conform noilor reguli, negrul poate muta pionul g două câmpuri, la g5, evitând astfel capturarea.



Albul mută

Părea cumva o impertinență să profiți astfel de această regulă nouă, așa că a fost introdusă încă una – capturarea en passant. Aceasta permite pionului alb să captureze pionul negru ca și cum ar fi mutat un singur câmp.



Negrul mută

Albul tocmai a capturat pionul negru *en passant*. Sintagma înseamnă „în trecere”, o descriere potrivită pentru acțiunea pionului alb. Capturarea en passant trebuie realizată imediat de către alb. Dacă amână, își pierde dreptul la această capturare specială. În diagrama de mai sus, albul a obținut o poziție avantajoasă, întrucât calul negrului nu este așezat unde trebuie pentru a împiedica promovarea pionului g.

Doar pionii pot captura en passant, și cu această mutare pot captura doar alți pionii.

Este interesant să comparăm calitățile diferitelor piese. Este esențial să le înțelegem valorile, altfel nu vom ști ce înseamnă un schimb bun și ce ar putea fi o greșeală gravă.

Regilor nu le poate fi atribuită o valoare, pentru că ei nu pot fi schimbați niciodată. În termeni simpli, valorile celorlalte piese sunt următoarele:

Pion = 1 punct

Cal = 3 puncte

Nebun = 3 puncte

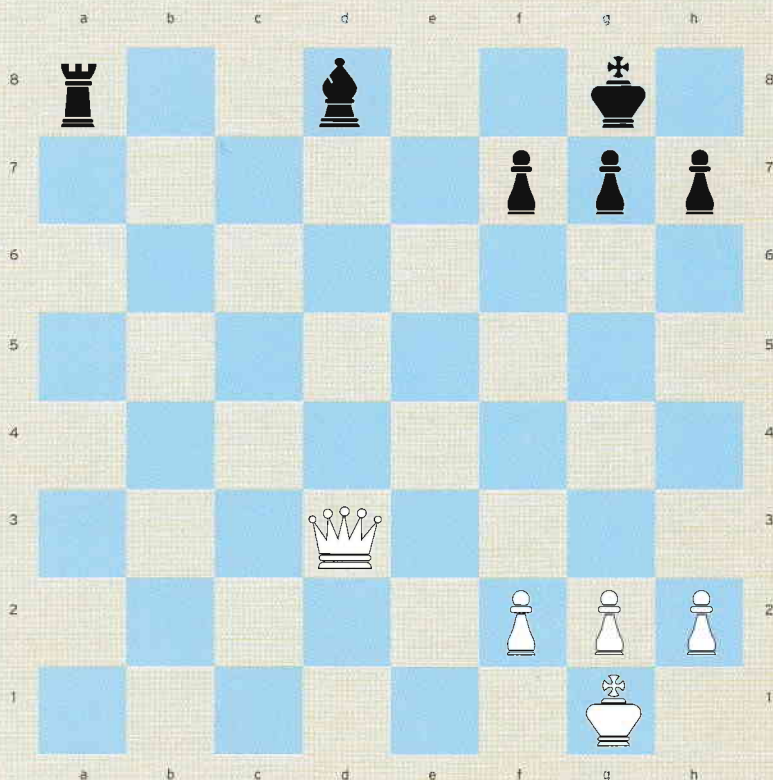
Turn = 5 puncte

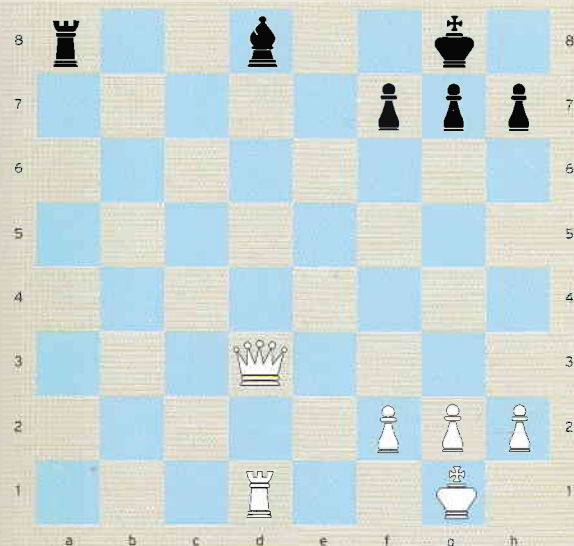
Damă = 9 puncte

În mod cert, în circumstanțe obișnuite, ar fi o greșeală normală să înlocuim o damă cu o piesă de o valoare mai mică.

1 Dxd8+ constituie o gafă. Negrul va recaptura cu 1... TxD8, obținând un avantaj câștigător deoarece dama valorează mai mult decât un nebul. Totuși, uneori există alți factori care ar putea reduce valorile nominale ale pieselor la o importanță secundară.

Albul mută





Albul mută

Adăugarea turnului alb produce o schimbare uriașă. Albul poate juca 1 Dxd8 + Txd8 și 2 Txd8 și mat. Chiar dacă dama valorează de trei ori mai mult decât nebulul, valorile pieselor nu mai reprezintă un factor important.

Matul pune capăt jocului.

Dat fiind că nebunii și caii valorează fiecare trei puncte, poate fi greu de evaluat dacă este sau nu o idee bună să schimbi o astfel de piesă cu alta. De fapt, chiar și cei mai puternici jucători se confruntă cu o astfel de decizie. Compararea activității fiecărei piese ușurează sarcina.



Albul mută

Albul ar putea schimba calul cu nebulul negru prin 1 Cxd7 Rxd7. Cu toate acestea, nebulul este blocat de propriii pioni și se luptă să producă un impact asupra jocului. Calul se află într-o poziție excelentă și are o șansă mult mai mare de a produce un impact semnificativ asupra jocului. Așadar, în acest caz particular, albul ar trebui să păstreze calul pe tablă și să refuze schimbul.



Albul mută

De această dată, nebulul se bucură de mai multă libertate decât în exemplul anterior. Albul poate face schimbul prin 1 Cxe7 Rxe7.

Nebunii preferă pozițiile deschise, unde nu sunt blocați de o mulțime de pioni. Caii preferă pozițiile închise, unde pot sări peste alți pioni.