



Șahul pe înțelesul copiilor



Sabrina Chevannes





Prima publicare în Marea Britanie, în 2013, de Batsford,
printată la Pavilion Books Company Ltd
1 Gower Street
London WC1E 6HD

Copyright © Batsford 2013
Text © Sabrina Chevannes 2013

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei lucrări
nu poate fi publicată, reprodusă, stocată sau transmisă
în vreo formă sau prin mijloace electronice, mecanice,
prin fotocopiere, prin înregistrare sau prin alt mod fără
acordul scris al editurii.

Ilustrații: Fran Brylewka

© 2016, Editura Didactica Publishing House, România
Toate drepturile rezervate.

Editor coordonator: Florentina Ion
Redactor: Luminița Volintiru
Corector: Lorina Chițan
DTP: Mihaela Nicolae

Mulțumiri speciale: Andreea-Ioana Ciutac, Clubul Central
de Șah București



DIDACTICA PUBLISHING HOUSE

Splaiul Unirii nr. 16, Clădirea Muntenia Business Center,
etaj 5, 506, sector 4, București
Informații și comenzi:
tel.: 021 410.88.14, 021 410.88.18;
e-mail: office@edituradph.ro
www.edituradph.ro

Cuprins

Introducere.....	6
Câmpul de bătălie.....	10
Pionul	14
Războiul pionilor.....	17
Turnul	18
Turnul ofensiv	20
Nebunul	22
Nebunul ocupat.....	25
Dama.....	26
Dama excentrică.....	28
Calul	30
Caii flămânzi.....	34
Regele	36
Atenție, mine!.....	39

Să ucidem regele!	40	Trucuri clasice.....	82
Pune-ți regele la adăpost.....	44	Furculița.....	88
Locul pieselor pe tablă.....	46	Legarea	90
De ce facem rocada?	50	Țeapa.....	92
Când putem		Atacul sau șahul	
să facem rocada?.....	52	prin descoperire	94
Pionul vrăjitor.....	54	Înlăturarea apărării.....	96
Valoarea pieselor	60	La plimbare cu câinele	98
Să trecem la joc!.....	62	Zugzwang (lovitura fatală)	104
Conduita în șah.....	64	Ascunde regele în cușcă!.....	108
Remiza	66	Diagrame: secțiunea 1	110
Turneele de șah	72	Diagrame: secțiunea 2	114
Jocul de turneu.....	73	Jocuri	
Limbajul specific		ale marilor maestri.....	118
jocului de șah	76	Fișă de partidă	124
O deschidere bună	78	Dicționar.....	125
Șahul și matematica	81	Index.....	128

Introducere



Bună,
eu sunt
Jess!

Bună,
eu sunt
Jamie!

Suntem gata să te învățăm
tot ce știm despre șah!



Jamie: Șahul este jocul nostru preferat și dorim ca și ceilalți să învețe să îl joace, așa că pot face acest lucru alături de noi. În această carte, vă vom spune tot ce știm despre șah și, atunci când veți termina de citit, veți fi la fel de buni ca și noi la acest joc!

Jess: Îmi place șahul pentru că este sportul oamenilor inteligenți. Toată lumea îmi spune că sunt deștept pentru că sunt bun la șah.

Jamie: Îmi place șahul pentru că îmi plac luptele. Și pentru că nu este frumos să te bați cu ceilalți, eu lupt pe tabla de șah.

Jess: Șahul mă ajută să fac mai ușor calcule și să gândesc în mod corect, deci mă ajută mult la școală! De când joc șah, memoria mea este mult mai bună și, de asemenea, îmi rezolv mai repede și mai ușor problemele la mate!

Jamie: Îmi place să câștig. Mă face să mă simt bine. Pentru că șahul este o bătaie a minții, atunci când câștig o partidă de șah, mă simt mai deștept, iar sentimentul acesta este foarte plăcut!





Jess: Șahul este o bătălie care se dă între două armate: armata albă și armata neagră. Ele trebuie să se lupte având ca principal scop capturarea regelui celeilalte armate și supunerea regatului său.

Jamie: Da, iar persoana care face prima acest lucru strigă ȘAH MAT și câștigă partida!

Jess: Dar nu este nevoie să strigăm, Jamie! Șahul este un joc liniștit.

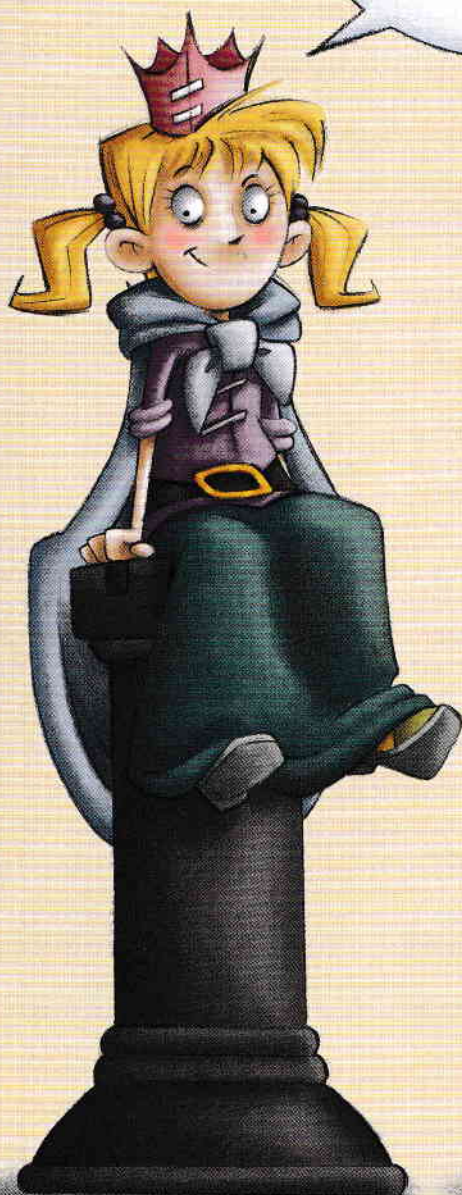
Jamie: Ah! Mereu uit asta! Șșșș!

Jess: De sute și sute de ani, de când se joacă șah, încă se mai descoperă soluții pentru finalizarea unei partide. Poate din acest motiv este un joc extraordinar!

Jamie: Șahul își are originile în India. Prin anul 500 î.H., perșii au început să joace și ei acest joc. Dar șahul nu a pătruns în Europa decât în sec. al XII-lea, iar primele competiții au avut loc abia în anul 1800.

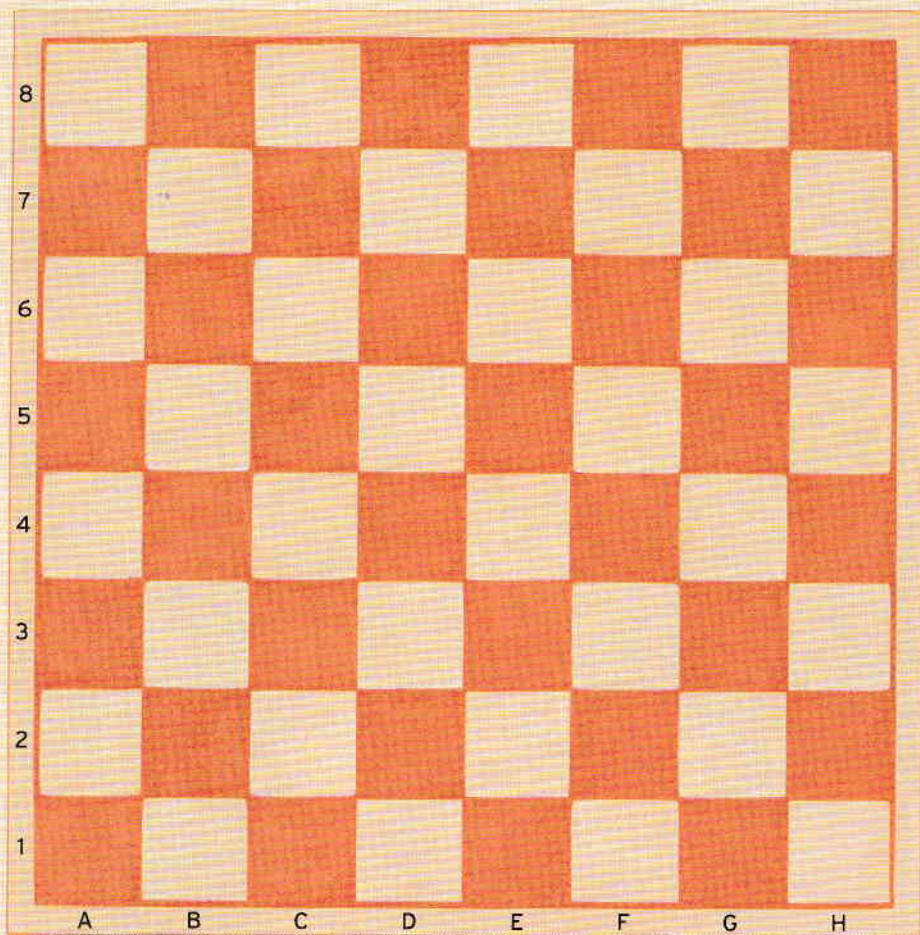
Uau! Jamie,
știi o mulțime
de lucruri despre
istoria șahului!

Păi, este jocul meu
preferat! Acum,
vom învăța mai
multe despre
câmpul de bătălie.



Câmpul de bătălie

Câmpul de bătălie pentru șah este cunoscut sub numele de tablă de șah.
Ea este împărțită în pătrate mici, albe și negre.



Jamie: Ca să fiu mai exact, tabla de șah are 64 de pătrățele (câmpuri). Știu asta pentru că sunt opt pătrate pe latura verticală și opt pe latura orizontală: $8 \times 8 = 64$!

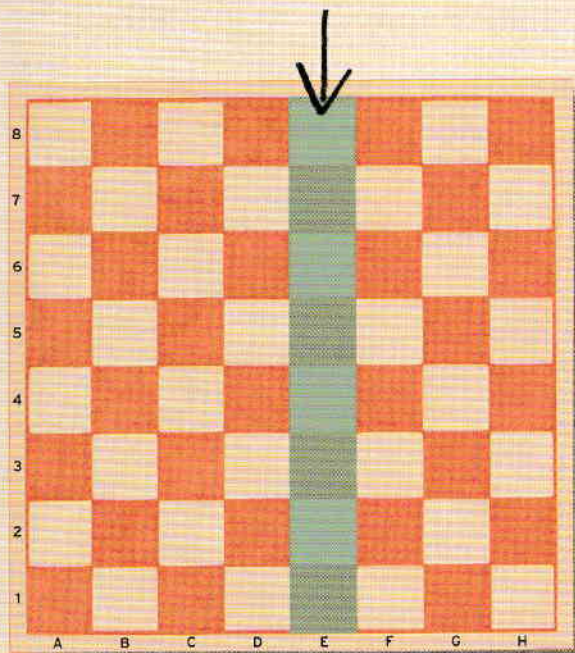
Jess: Bine, deșteptule, foarte bine, dar știi că șirurile verticale și cele orizontale au nume diferite?

Jamie: Știu numai că poartă numele de șiruri.

Jess: Nu, nu se numesc așa! Tu le poți spune șiruri, dar în șah folosim denumiri speciale. Cele verticale poartă numele de **coloane** și sunt marcate cu litere de la **a** la **h**.

Jamie: Am mai auzit cuvântul coloană! Atunci când profesorii ne spun să ne încolonăm înseamnă că trebuie să ne așezăm unul după altul, într-un singur șir.

Jess: Exact! Vezi coloana verde de aici? Este numită coloana **e**, după numele literei e de la bază.

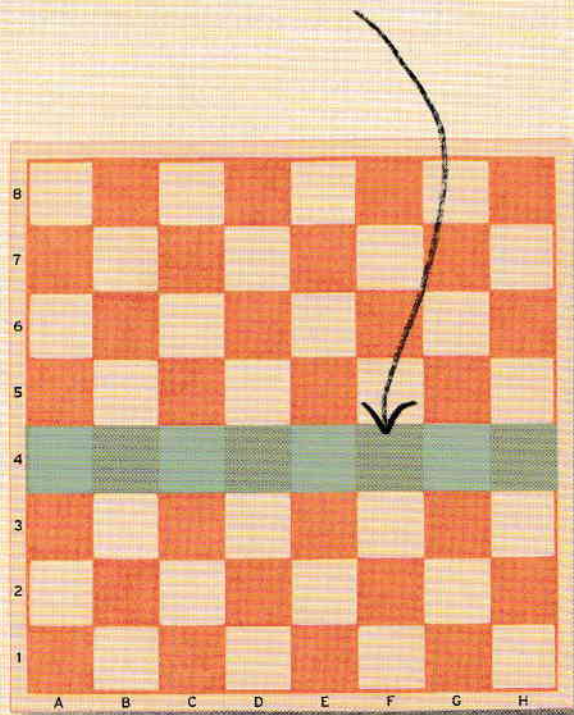


Jamie: Da, da, pe cele două laturi ale tablei de șah avem litere și cifre care ne ajută să aflăm numele unui pătrat.

Jess: Mai înainte de a afla acest lucru, spune-mi, știi cum se numesc rândurile orizontale precum cel indicat de săgeată?

Jamie: Nu le spunem pur și simplu rânduri?

Jess: Nu, le numim **linii** sau **orizontale** și le marcăm cu cifre.

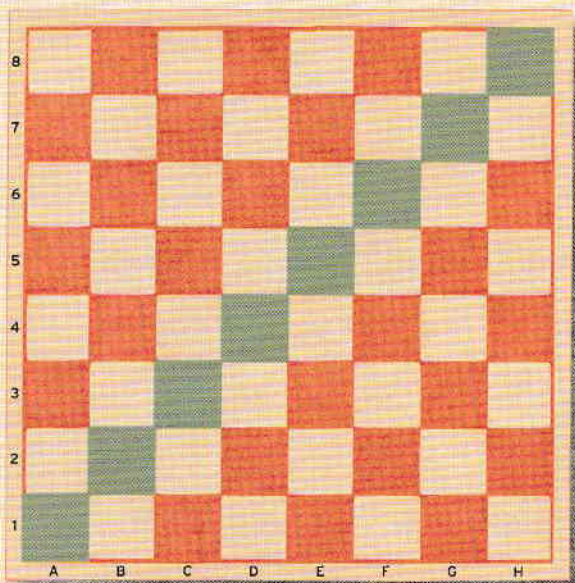
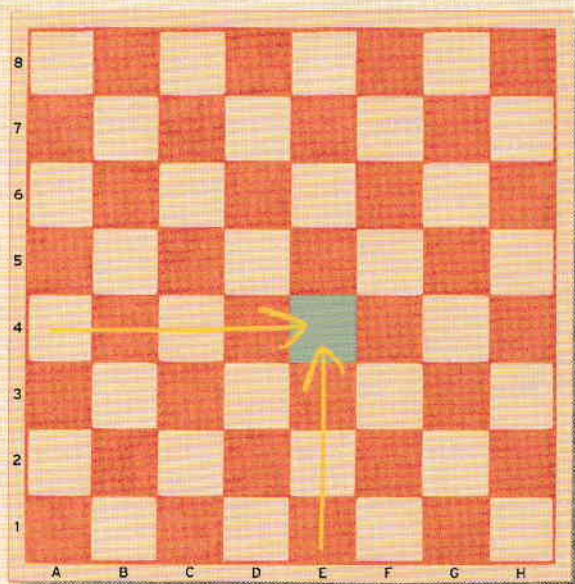


Jamie: Deci rândul verde din diagramă este linia sau orizontala a patra, pentru că toate pătratele se află în dreptul cifrei 4.

Jess: Vezi? Frumos și ușor!
Dar mai avem o linie pe tabla de șah!
Ea merge pe diagonală tablei, așa că
este numită **diagonală**.

Jamie: Iar diagonală marcată
cu verde este numită diagonală
a1-h8, datorită pătratelor
(câmpurilor) prin care trece.

Jess: Cum adică a1-h8? Ce vrei
să spui?



Jamie: Acestea sunt numele
pătratelor. Fiecare câmp are
un nume propriu, reprezentat
de o literă și de un număr,
pe care le numim coordonate.
Privește această diagramă!
Pentru a afla unde este
poziționat un câmp, privim
mai întâi la baza tablei de șah
și vedem despre ce literă este
vorba. Privim apoi pe laterala
din stânga și vedem care
cifră îi corespunde. La final,
descoperim coordonatele
câmpului verde: e4.

Jess: Da... acum mi-am amintit! Sunt ca niște coduri poștale ale câmpurilor. Dacă ne imaginăm că fiecare pătrățel este casa unei piese, coordonatele reprezintă adresele lor.

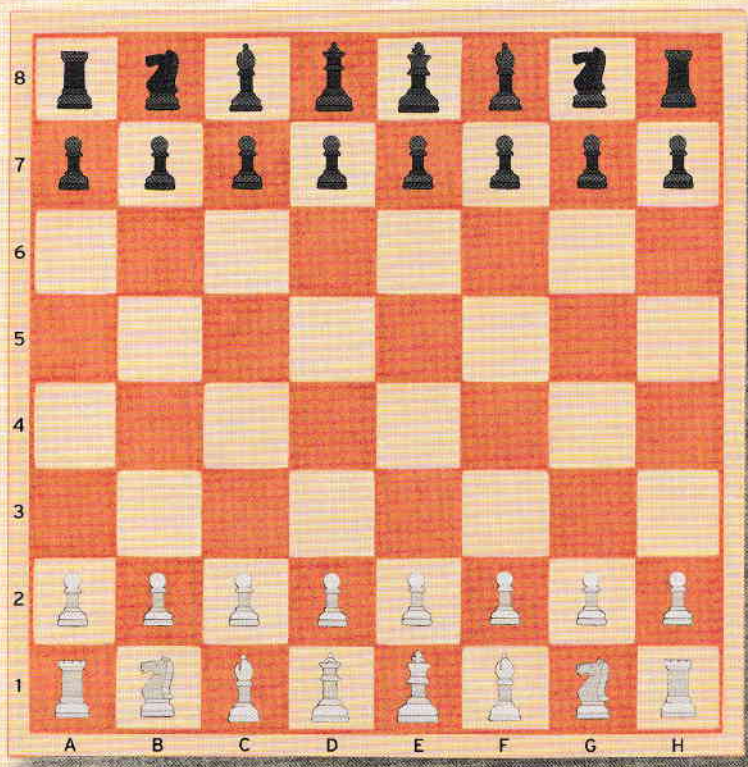
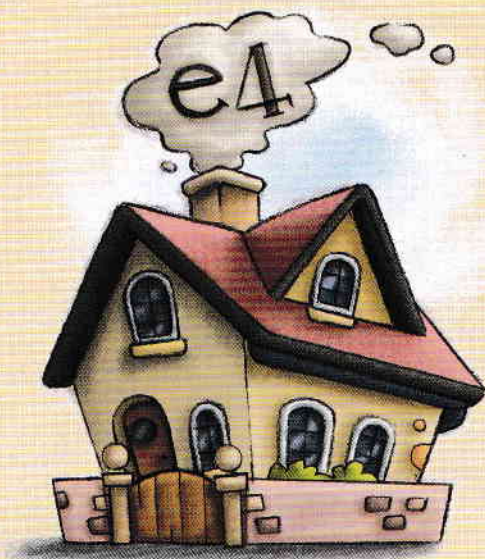
Jamie: Totul pare simplu pentru tine, Jess! Dar nu uita că este foarte important să înțelegi coordonatele de pe tabla de șah, pentru că acesta este modul în care sunt înregistrate jocurile și felul în care vorbesc șahiștii profesioniști. Trebuie să stăpânești bine aceste coordonate, dacă vrei să înțelegi ce spun acești oameni!

Jess: Toate aceste denumiri – coloană, orizontală, diagonală, coordonate – sunt **termeni specifici jocului de șah**.

Jamie: Dar despre așezarea pieselor pe tablă, ce-mi poți spune? Aș vrea să știu cum să procedez înainte să încep jocul.

Jess: Despre asta vom vorbi mai încolo. Acum trebuie să învățăm numele pieselor de șah.

Jamie: Bine, dar tot vreau să punem aici o diagramă care ne arată poziția pieselor pe tablă, în caz că avem nevoie.



Pionul



Jamie, ce știi
despre felul
în care se mișcă
pionul?

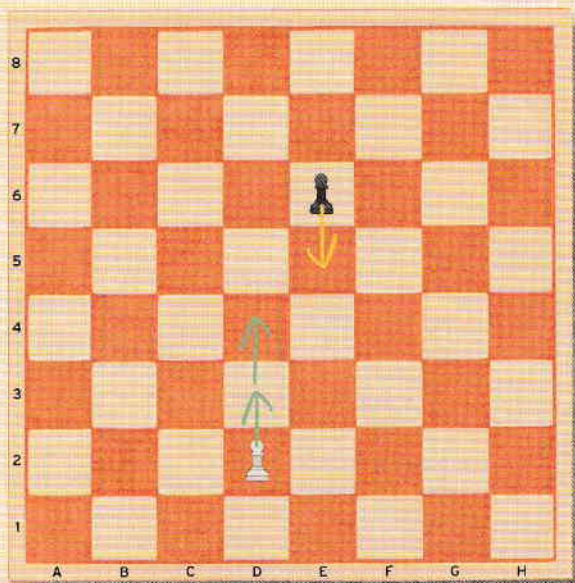
Știu totul!

Bine, atunci,
spune-ne
ce știi!

OK!

Jamie: Pionul este cel mai mic soldat din armată. Se mută numai înainte și nu prea departe. În mod obișnuit se mută câte un câmp, dar, dacă se dorește, la prima sa mișcare pe tablă poate fi mutat două câmpuri înainte. După această primă mișcare, el poate fi mutat de fiecare dată doar câte un câmp. Privește:

În diagramă observăm că pionul alb este în poziția inițială, nu a fost încă mutat. Jucătorul poate opta să îl mute un câmp – la d3 – sau două – la d4. În schimb, pionul negru a fost mutat, așa că singura variantă de acum este mutarea înainte, din câmp în câmp.



Jess: Mi se pare mie, sau pionul negru se mișcă spre înapoi? Parcă îmi spuneai că ei merg numai înainte.

Jamie: Dar el chiar se mișcă înainte! Amintește-ți că cele două armate stau față în față, astfel încât piesele negre merg către orizontala întâi, iar piesele albe merg către orizontala a opta.

Jess: OK, am înțeles! Totuși, cred că ai uitat ceva, Jamie...

Jamie: Nu, n-am uitat! Ți-am spus *tot* despre mutările pionilor.

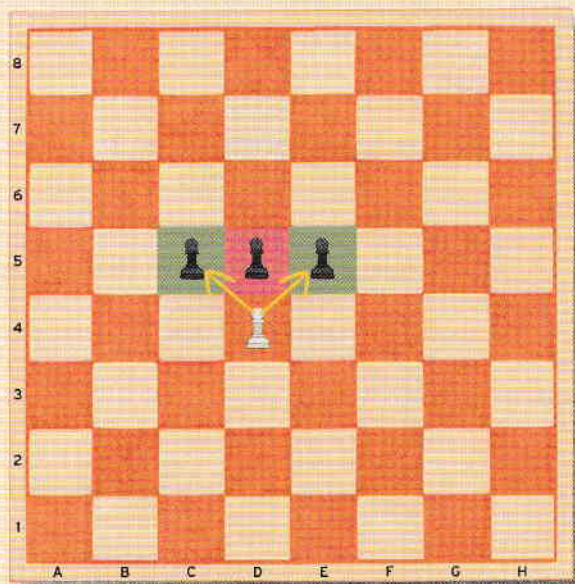
Jess: Ba ai uitat ceva!

Chiar dacă sunt mici, ceea ce fac ei este destul de complicat. Asta pentru că direcția de deplasare diferă de cea în care pot captura alte piese. Astfel, un pion poate fi mutat numai înainte, dar poate ataca numai piesele aflate la un pătrat distanță, pe **diagonală**.

Jamie: Ce vrei să spui cu asta, Jess?

Jess: Uite!

Imaginează-ți situația în care pionul alb se află în fața a trei pioni negri, dintre care unul stă chiar în fața sa. Pe care îl poate lua?



Jamie: Bineînțeles că pe cel de la d5, pentru că un pion se deplasează numai înainte.

Jess: Greșit! Pionul nu capturează piesele aflate pe direcția lui de deplasare, ci pe cele aflate pe diagonală, în prima casuță. Prin urmare, el va alege între pionul din c5 și cel din e5, dar **niciodată** pe cel din d5!

Jamie: Uau, este foarte complicat jocul pionilor! Mulțumesc, Jess! Acum cred că știu tot ce se poate ști despre cum mută pionii.

Jess: Nu chiar! Mai sunt câteva lucruri, dar despre ele vom vorbi mai târziu. Pentru moment, îți spun că fiecare piesă valorează niște puncte, iar pionii, pentru că sunt cei mai mici din armată, valorează cel mai puțin.

Jamie: Și atunci, Jess, câte puncte valorează un pion?

Jess: Un singur punct. El poate muta numai înainte, niciodată înapoi, și doar un număr limitat de pătrate sau câmpuri, în limbajul șahiștilor.

Jamie: O, asta este rău! Dar, la începutul jocului, pe tablă avem opt pionii. Sunt destui!

Jess: Exact! Sunt mulți. Fiecare armată de pionii valorează opt puncte, iar fiecare pion în parte valorează un singur punct.



Pionii!

Ține minte! Acești mici soldați sunt luptători curajoși, loiali celorlalte piese din armata ta și își vor apăra camarazii cât pot mai bine.