

KÉVIN BORDI

SAMY ROBIN

CUM SĂ CÂȘTIGI , LA ȘAH

[CHIAR ȘI ATUNCI CÂND
,
EȘTI ÎNCEPĂTOR]

CUM SĂ CONTROLEZI PARTIDA DE LA PRIMA MUTARE PÂNĂ LA MAT

Traducere din limba franceză de
Ionuț Pepenel

Editura Paralela 45

CUPRINS

REGULILE ȘI NOTAȚIA	4	CELE 10 TIPURI DE MAT	82
Tabla de joc.....	5	Matul pe culoar.....	84
Mutarea pieselor.....	6	Maturile în h7.....	88
Rocada.....	12	Matul lui Damiano.....	92
Rezultatele unei partide.....	13	Maturile în g7.....	96
Notația.....	17	Matul lui Lolli.....	100
Codul culorilor.....	19	Matul cu epoletii.....	104
		Matul arab.....	108
DESCHIDEREA	20	Matul lui Boden.....	112
Cele 10 porunci ale șahului.....	21	Matul sufocat.....	116
Cei trei piloni ai deschiderii.....	22	Matul lui Legal.....	120
Matul prostului.....	26		
Matul începătorului.....	27	PARTIDE DEMONSTRATIVE	124
Tehnica matului în scări (cu două turnuri).....	30	Partida italiană.....	126
		Înfruntarea Apărării franceze.....	132
ECHILIBRUL MATERIAL	33	Apărarea scandinavă.....	138
Cartea de identitate a pieselor.....	34	Deschiderea scandinavă: sacrificarea unui pion.....	143
Schimburile.....	35	Înfruntarea Sistemului londonez.....	149
		Înfruntarea apărării Caro-Kann.....	154
TACTICA	40		
Furculița (sau dublul atac).....	42	FINALUL PARTIDEI	160
Țintuirea.....	46	Mat cu rege și regină împotriva regelui.....	162
Atacul în șir (țintuirea inversă).....	50	Mat cu rege și turn împotriva regelui.....	166
Descoperirea.....	54	Totul despre pioni.....	170
Eliminarea apărătorului.....	58	Rege și pion împotriva regelui.....	176
Devierea.....	62	De reținut.....	185
Prinderea piesei.....	66		
Atacul intermediar.....	70	Concluzii	191
Combi-națiile pentru a face remiză: șah perpetuu și pat.....	74		
Subpromovarea.....	78		

TABLA DE JOC

A juca șah fără tablă este ca și cum ai juca tenis fără fileu! Prin urmare, este esențial să stăpânești geometria acestui teren de joc. Tabla de șah este un platou cu 64 de pătrate colorate numite câmpuri, cu o alternanță perfectă: 32 albe și 32 negre.

Câmpul din dreapta jos al tablei trebuie să fie întotdeauna alb, astfel încât regina fiecărei tabere să înceapă jocul pe un câmp de culoarea sa.

V-ați întrebat vreodată cum reușesc marii jucători să joace legați la ochi – pe nevăzute? Ei bine, nimic mai simplu: în afară de talentul, priceperea și experiența pe care le posedă, ei cunosc numele fiecărui câmp de pe tabla de șah. Acestea au o coordonată unică, determinată prin intersecția dintre rândul și coloana în care se găsesc.

Rândurile corespund denumirii fiecărei linii orizontale de pe tabla de șah și sunt numerotate de la 1 la 8. În diagrama alăturată, al patrulea rând este evidențiat cu verde, ca exemplu.

8	White	Blue	White	Blue	Red	White	Blue	
7	Blue	White	Blue	White	Red	White	Blue	
6	White	Blue	White	Blue	Red	White	Blue	
5	Blue	White	Blue	White	Red	White	Blue	
4	Green	White	Green	White	Red	White	Green	
3	Blue	White	Blue	White	Red	White	Blue	
2	White	Blue	White	Blue	Red	White	Blue	
1	Blue	White	Blue	White	Red	White	Blue	
	A	B	C	D	E	F	G	H

Prin urmare, câmpul încadrat în galben de la intersecția dintre coloana e și rândul 4 este, în mod logic, câmpul e4.

Coloanele reprezintă numele fiecărei linii verticale a tablei de șah și toate au un nume în ordine alfabetică de la a la h. Aici, este vorba de coloana e, care este evidențiată cu roșu.

MUTAREA PIESELOR



REGELE

Cantitate: 1

Valoare: infinită

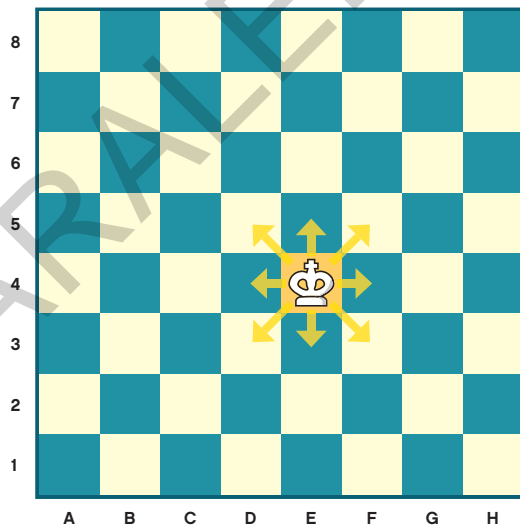
Am fi putut începe cu regina, dar amplitudinea mișcărilor sale o face să fie mai dificil de abordat decât regele cu pașii săi de melc. Să avansăm așadar împreună de la aspectele cele mai simple la cele mai complicate.

Valoarea regelui nu se calculează în puncte, deoarece este singura piesă care nu poate fi capturată. Responsabilitatea sa de a supraviețui când este în șah și mai ales de a evita matul este destul de greu de purtat! Ca o regină ale cărei aripi au fost tăiate, regele își permite luxul de a se mișca în toate direcțiile, dar... doar cu un câmp.

**NICIUN PREȚ NU
ESTE PEA MARE
PENTRU SCALPUL
REGEIUI INAMIC.**



Alexandru Koblenț



Să fie greutatea anilor? Ne imaginăm adesea regi împopoțonați cu o barbă lungă și albă; și, totuși, în jocul de șah, ei nu se mișcă niciodată fără bastonul lor... cu o singură excepție. Ei se bucură de abilitatea de a se teleporta, valabilă o singură dată în timpul jocului, numită rocadă (vezi pagina 12). Această mutare specială le garantează – cel puțin pentru o vreme – un castel fortificat.

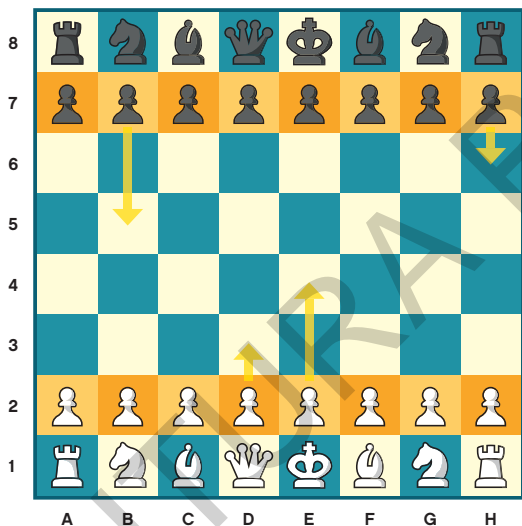
În cele din urmă, regii au, ca toate celelalte piese, dreptul de a captura dușmanii care se aventurează prea aproape fără a fi protejați. Pentru aceasta, le este suficient să se deplaseze în mod normal spre câmpul unde se află viitoarea lor „gustare” pentru a o face să dispară de pe tabla de șah.



Cantitate: 8
Valoare: 1 punct

Castelul pe care tocmai l-am amintit este apărut de cei mai fideli slujitori ai regelui: pionii. Fiecare jucător are opt soldăței și, deși valoarea acestora este estimată la doar un punct, nu ar trebui niciodată subestimați. Numărul lor compensează într-adevăr capacitatea lor limitată de a se mișca și, în plus, au o putere pe cât de unică, pe atât de extraordinară: promovarea!

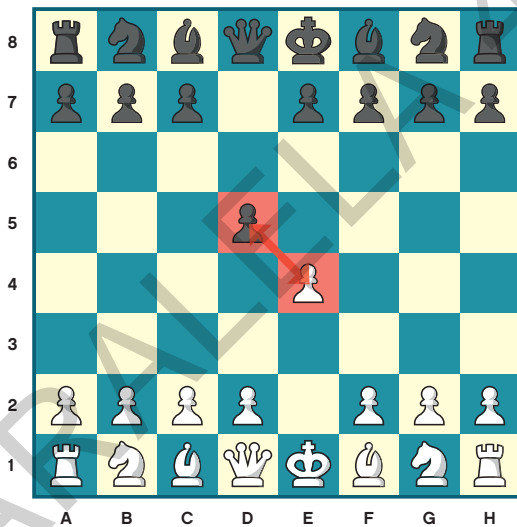
Dar, înainte de a explica acest talent, ne interesează modul lor de a se deplasa pe tabla de șah:



Ca regulă generală, pionii pot avansa doar înainte și doar cu un singur câmp. O excepție le permite totuși să își extindă avansarea la doi pași. Din câmpul de origine, ei pot profita de o opțiune suplimentară, aceea de a înainta două câmpuri.

Pionii sunt singurii scandalagii de pe tabla de șah care nu se pot mișca înapoi! Gândiți-vă de două ori înainte de a-i lansa la atac: pentru ei nu mai există cale de întoarcere!

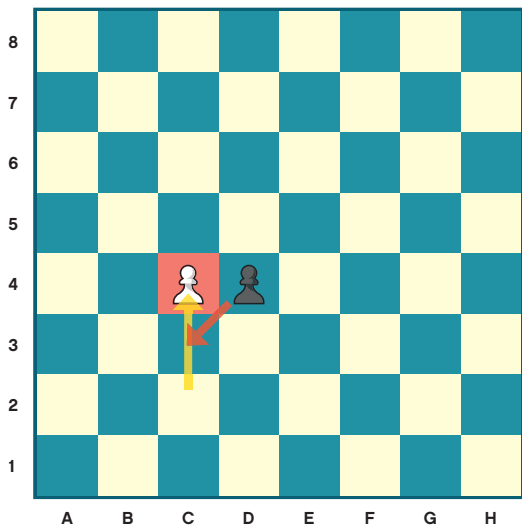
Pionii, care în mod cert nu se deplasează la fel ca toate celelalte piese, sunt, de asemenea, și singurii care nu capturează în același mod în care se mișcă.



Pionii se deplasează numai pe verticală și capturează întotdeauna pe diagonală, doar la un singur câmp distanță (în față), atât spre dreapta cât și spre stânga lor. În poziția descrisă în diagramă, cei doi pionii se pot captura reciproc. În plus, pionii nu sunt niște canibali care s-ar mânca doar între ei; stomacurile lor sunt gata să primească orice piesă, oricât de puternică ar fi, dacă ar avea inconștiența să rămână la îndemâna colților acestora.

Ca și cum nu ar fi de ajuns, mai există o ultimă regulă atipică, uneori ignorată chiar de către cei mai experimentați jucători, așa-numita captură *en passant* (în trecere).

Într-adevăr, pionii dispun de o captură specială care nu funcționează decât împotriva altor pionii și cu condiția ca aceștia să plece din câmpul lor de origine.



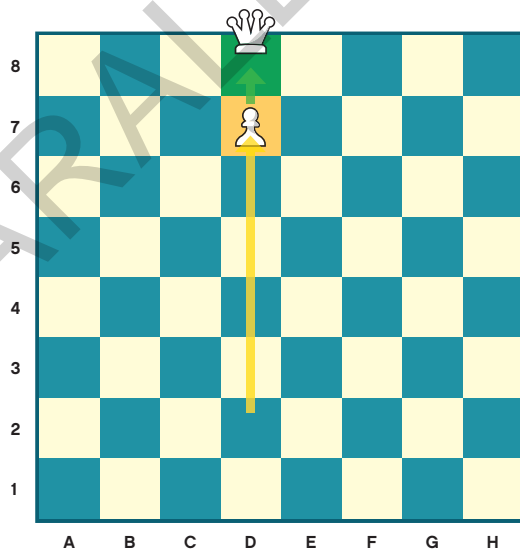
Pionul alb tocmai a avansat cu două câmpuri, ajungând lângă fratele său dușman. Observați că, dacă s-ar fi oprit cu un câmp mai devreme, omologul său negru ar fi putut să îl captureze la următoarea mutare. Pionul alb a trecut așadar printr-un câmp în care putea fi capturat, dând posibilitatea adversarului să facă celebra captură *en passant*. Pentru a face acest lucru, pionul negru se deplasează în câmpul c3, în timp ce pionul alb este eliminat de pe tablă. Această mutare, care de acum nu mai are niciun secret pentru voi, este posibilă doar la mutarea care urmează avansului pionului alb.

⊗ În niciun caz negrul nu poate face altă mutare, după care să revină și să spună adversarului: „uite, aș vrea să-ți iau acum pionul *en passant*”.

Așadar, captura *en passant* fie se face imediat, fie nu se mai face! Să adăugăm că această manevră nu este permisă nici în cazul în care adversarul vostru și-a mutat pionul doar un singur câmp, deși schema pare asemănătoare.

Așa cum am promis, după atâta muncă, e timpul să explicăm superputerea pionilor: **promovarea**. Am putea spune „pe merit”, deoarece recompensează parcursul unui pion care ajunge pe ultimul rând al tablei de șah (primul pentru piesele negre și al optulea pentru cele albe).

Astfel, în mod logic, nu mai poate avansa, dar nu cade nici prostește în gol. Acestui maratonist, drept recompensă pentru traversarea periculoasă a tablei de șah, i se acordă dreptul de a se transforma într-o altă piesă la alegere (cu excepția regelui). El se transformă astfel, de cele mai multe ori, în cea mai puternică dintre ele: regina.



Pionul este scos de pe tablă și înlocuit cu o regină în câmpul de promovare. Prin urmare, este posibil să aveți până la nouă regine de culoarea voastră pe tablă (cea originală plus opt pioni promovați)!

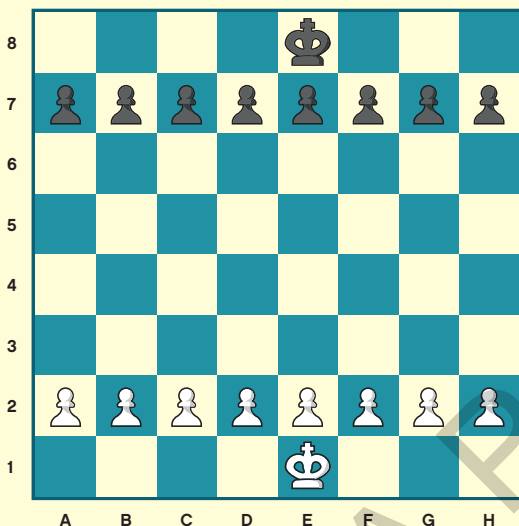
**PIONII CREEAZĂ CONTURUL ÎNTREGULUI TABLOU AL JOCULUI.
DAR EI REPREZINTĂ FUNDAMENTUL ORICĂREI POZIȚII.**



Anatoli Karpov

Acum că stăpâniți mutările regelui și ale pionilor, puteți deja să vă distrați și să vă familiarizați cu subtilitățile lor, jucând partide doar cu pionii!

Acest mod de joc constă în a renunța la celelalte piese și are ca obiectiv promovarea unui pion; primul jucător care reușește această performanță câștigă jocul. Pe lângă faptul că este distractiv, acest exercițiu este foarte util și recomandat chiar și pentru jucătorii experimentați!



Ca și în șahul clasic, albul începe; nu ezitați să vă lansați în atac cu regele pentru a ajuta la avansarea pionilor voștri.

Să profităm de această ocazie pentru a clarifica un ultim aspect: în șah nu există regula „a sufla nu înseamnă a juca”¹! Contrar jocului de dame, nicio captură nu este obligatorie, jocul regelor vă garantează o libertate totală în alegerea capturilor voastre.

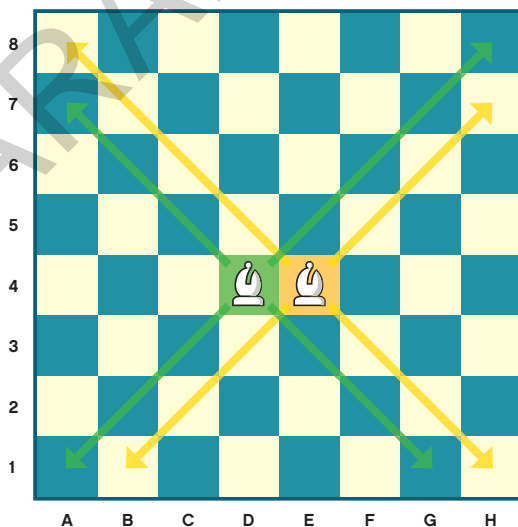
¹ fr. « souffler n'est pas jouer »: veche regulă la jocul de dame potrivit căreia era posibilă capturarea piesei adversarului care a neglijat să captureze o piesă atunci când se impunea (n.t.).



Cantitate: 2

Valoare: 3 puncte

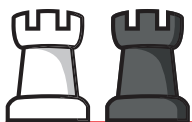
Fiecare tabără dispune de un nebun de alb și unul de negru. Specificitatea lor este că nu pot fi mutați niciodată pe un câmp de altă culoare decât cea originală. Nebunii mută numai pe diagonală și nu au nicio limită în ceea ce privește numărul de câmpuri pe care le pot traversa într-o singură mutare, atâta timp cât calea este liberă!



Valoarea nebulilor este evaluată la trei puncte (ca și în cazul cailor), adică echivalentul a trei pionii.

Aceștia nu sunt niciodată la fel de puternici ca atunci când lucrează împreună, astfel încât uneori îl fac pe regele inamic să-și piardă capul.

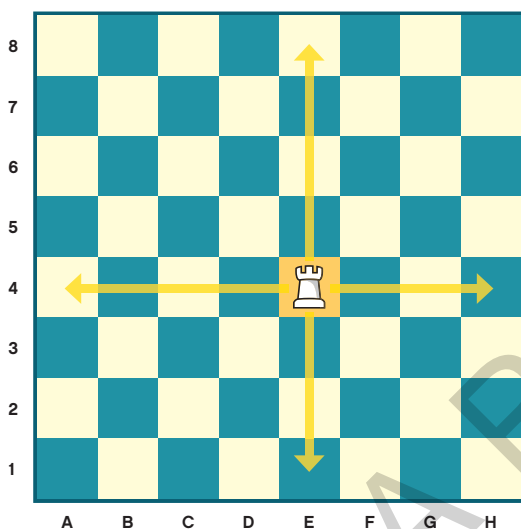
Nebunii capturează piesele adversarului pur și simplu mergând până în câmpul lor, eliminând victima de pe tabla de șah și luându-i locul.



TURNURILE

Cantitate: 2
Valoare: 5 puncte

Turnurile sunt piese puternice care se deplasează pe tabla de șah atât pe orizontală, cât și pe verticală.



Turnurile se pot deplasa cât de multe pătrate doresc, dar numai în cele patru direcții, la alegere, diagonalele fiindu-le interzise.

Turnurile (ca și reginele), considerate piese majore, superioare prin valoarea lor de 5 puncte, au un rol semnificativ în echilibrul începutului de partidă! De asemenea, ele joacă un rol determinant în momentul rocadei (a se vedea pagina 12).



REGINA

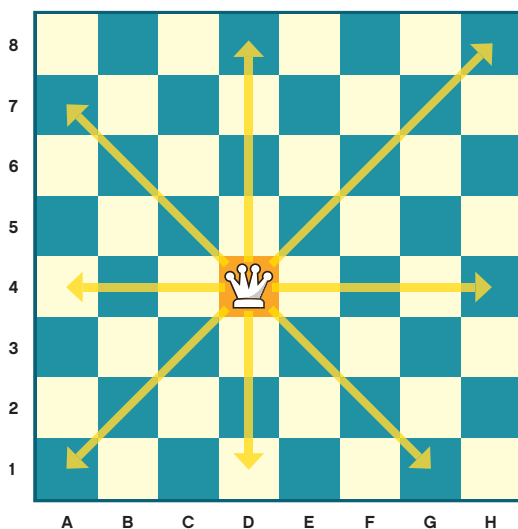
Cantitate: 1
Valoare: 9,5 puncte

Se spune adesea că valoarea reginei este echivalentă cu aproximativ forța combinată a două turnuri, ceea ce se verifică prin valoarea sa în puncte.

Fiind piesa centrală a armatei voastre, gândiți-vă la ea ca la lumina ochilor voștri și învățați să o manevrați cu îndrăzneală și grijă.

Regina se plimbă pe tabla de șah ca pe un ring de dans, pe care este liberă să se miște în toate direcțiile, atât pe orizontală și pe verticală, cât și pe diagonală.

Ea combină, așadar, mișcările nebunilor și ale turnurilor, dar nu poate sări peste obstacole așa cum o pot face caii.



Observați numărul impresionant de câmpuri pe care regina le controlează din centrul tablei de joc: douăzeci și opt!

Suficient pentru a-l face gelos pe rege, care nici măcar nu ajunge la zece (9 câmpuri) într-o situație echivalentă.

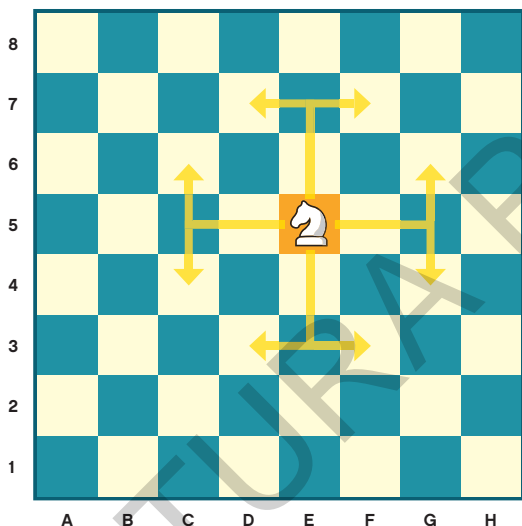


Cantitate: 2
Valoare: 3 puncte

Am păstrat calul pentru final pentru că este PIESA cea mai atipică din șah, prin modul său original de a se deplasa.

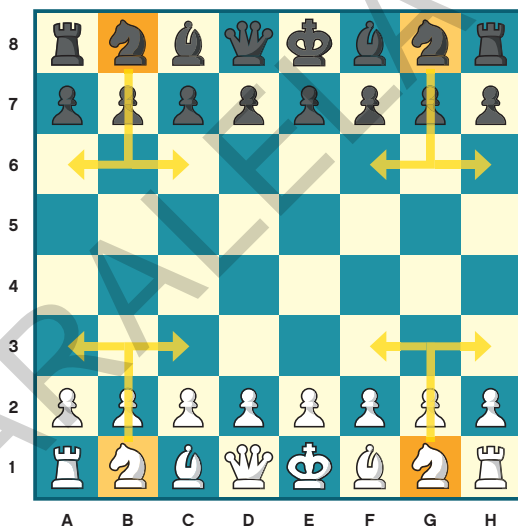
El este singurul care poate sări peste celelalte piese și, de fiecare dată când se deplasează, aterizează pe un câmp de culoare opusă celui de origine.

Se spune adesea că se mișcă asemănător literei L, care poate fi rotită în toate direcțiile.



Mișcarea calului trebuie imaginată în doi timpi: mai întâi cu un câmp înainte sau înapoi, apoi cu două câmpuri într-o parte (dreapta sau stânga) sau cu două câmpuri înainte sau înapoi, apoi cu un câmp într-o parte. Este posibilă și varianta inversă: mai întâi cu un câmp într-o parte (dreapta sau stânga), apoi cu două câmpuri înainte sau înapoi sau cu două câmpuri într-o parte și apoi cu un câmp înainte sau înapoi.

În diagrama precedentă, calul dispune de opt destinații posibile, acesta fiind numărul maxim. În poziția de start, este singura piesă (cu excepția pionilor) care poate muta de la începutul jocului! Pentru fiecare cal există astfel două posibilități, din moment ce dintr-un salt el poate apărea în fața pionilor săi.



Caii, ca și nebunii, sunt denumite **piese minore**, deoarece se consideră că valorează mai puține puncte decât turnurile și reginele. Cu toate acestea, reprezintă o armă formidabilă și mai ales imprezvizibilă, aceștia aducându-vă în galop numeroase victorii.

În cele din urmă, nu uitați niciodată că un cal nu capturează o altă piesă decât dacă aterizează pe pătratul acelei piese și nu sărind peste ea; noi jucăm șah, nu dame!

**DAȚI-MI UN CAL PE RÂNDUL
AL ȘASELEA ȘI VOI CÂȘTIGA
TOATE PĂRȚIDELE.**



Wilhelm Steinitz

ROCADA

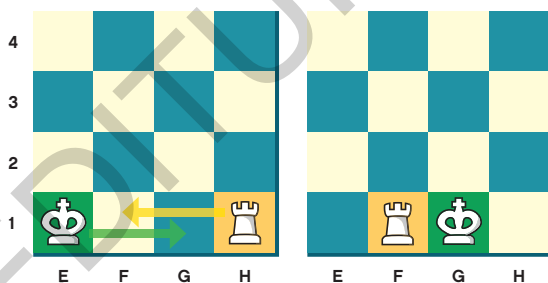
Rocada este o mișcare specială care vă permite să vă puneți regele în siguranță și, în același timp, să vă activați turnul. Este singura mișcare care vă permite să mutați două piese în același timp! Aceasta constă întotdeauna în mutarea regelui cu două câmpuri la stânga sau la dreapta și apoi deplasarea turnului din colțul tablei de șah lângă acesta, spre centru.

Atenție, nu este posibil să faceți rocada decât dacă turnul respectiv și regele nu s-au mișcat niciodată în timpul jocului și dacă nicio piesă nu se află între ei.

⊗ De asemenea, este interzis să faceți rocada atunci când regele este în șah sau când acesta trebuie să treacă printr-un câmp controlat de o piesă a adversarului.

În schimb, turnul poate trece printr-un câmp în care ar putea fi capturat. Și, cum avem două turnuri, putem face rocada în ambele părți.

Cea mai frecventă este **rocada mică**, așa cum este ilustrat mai jos:

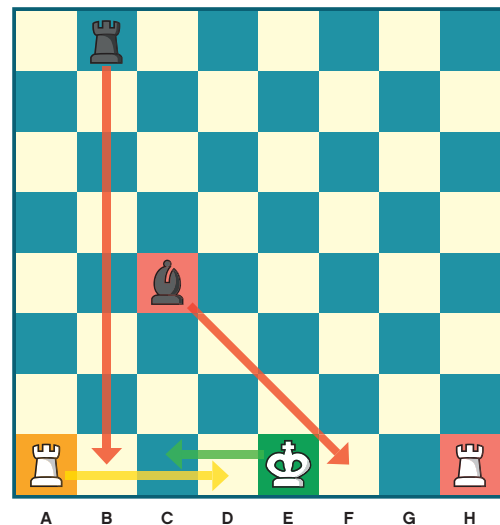


Regele a mutat cu două câmpuri la stânga, iar turnul său a aterizat lângă el.

Rocada mare constă în efectuarea exact a aceleiași mutări, în cealaltă parte a tablei:



Se numește rocada mare pentru că, în acest caz, turnul parcurge o distanță mai mare pentru a se așeza lângă regele său. Acest lucru se explică logic, deoarece această parte a tablei de șah conține în plus câmpul de start al reginei. **Faptul că trebuie să îndepărtezi o piesă în plus pentru a elibera calea face ca rocada mare să fie mai rară.**



În diagrama de mai sus, albul nu poate face rocada mică. Într-adevăr, regele său ar trece printr-un câmp controlat de nebulun adversarului, ceea ce este interzis. În schimb, rocada mare este posibilă din moment ce numai turnul alb s-ar expune unui atac din partea omologului său negru.