

LBRIS

We know
books



EXERCITII DE ȘAH COOL

TACTICI ȘI STRATEGII
CU CARE ȘĂ-TI ÎNVINGI
ADVERSĂRII!

VIKTORIA NI

Traducere din limba engleză de Cătălin Alin Gârbea,
triplu Campion Național și antrenor de șah

LBRIS

We know
books

PENTRU MAMA, CARE M-A ÎNVĂȚAT SĂ JOC ȘAH ȘI A CĂLĂTORIT CU
MINE LA TURNEE DIN ÎNTREAGA LUME.

ȘI FAMILIEI MELE, CARE NU A ÎNCETAT SĂ CREADĂ ÎN MINE.

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

NI, VIKTORIA

Exerciții de șah cool : tactici și strategii ca să-ți învingi adversarul / Viktoria Ni ; trad. din lb. engleză de Cătălin Alin Gârbea... - Iași : Gama, 2024

Index

ISBN 978-606-056-742-4

I. Gârbea, Cătălin Alin (trad.)

794.1

Titlu original: *Winning Chess Exercises for Kids. Tactics and strategies to outsmart your oponent*

Copyright © 2024 by Penguin Random House LLC

All rights reserved including the right of reproduction in whole or in part in any form.

This edition published by arrangement with Z Kids, an imprint of Zeitgeist™, a division of Penguin Random House LLC.

Zeitgeist™ is a trademark of Penguin Random House LLC

© Editura Gama, 2024. Toate drepturile rezervate pentru prezenta traducere.

Această carte este protejată prin copyright. Reproducerea integrală sau parțială, multiplicarea prin orice mijloace și prin orice formă, punerea la dispoziția publică, inclusiv pe internet, în scop comercial sau gratuit, precum și alte fapte similare săvârșite fără permisiunea scrisă a deținătorului drepturilor de autor constituie încălcări ale legislației referitoare la protecția proprietății intelectuale și se pedepsesc în conformitate cu legile în vigoare.

Editor: Diana Mocanu

Redactor-șef: Diana Soare

Redactor: Alexandru Șerban

Corector: Cătălina Plugariu

Tehnoredactor: Roberta Paraschiv

Ilustrații: Foxy Fox, Tartila, Babich Alexander, and Vapart/Shutterstock.com

Book design: Emma Hall

Diagrame: Stalions Design

Fotografia autoarei © by Polina Viluna

CUPRINS

INTRODUCERE 4

CUM SĂ CITEȘTI DIAGrameLE 5

CAPITOLUL 1: Învață tabla, învață piesele 6

CAPITOLUL 2: Reguli și principii de bază 21

CAPITOLUL 3: Centrul, dezvoltarea și rocada 37

CAPITOLUL 4: Șah (și cum să ieși din șah!) 46

CAPITOLUL 5: Totul despre pioni 58

CAPITOLUL 6: Atac, atac, atac 69

CAPITOLUL 7: Distrugerea apărării 85

CAPITOLUL 8: Șah-mat în jocul de mijloc 95

CAPITOLUL 9: Strategii pentru jocul de mijloc 107

CAPITOLUL 10: Șah-mat în jocul de final 127

CAPITOLUL 11: Joacă mai mult, câștigă mai mult 141

RĂSPUNSURI 153

INDEX 164

MULȚUMIRI 167

Bun venit în lumea captivantă a șahului! Numele meu este Viktoria. Sunt maestră internațională la șah, joc și iubesc șahul de mai bine de 25 de ani. De 13 ani sunt profesoară de șah, așa că sunt încântată să fiu ghidul tău în această carte!

Șahul este un joc care, de-a lungul istoriei, a captivat nenumărate inimi și minți din întreaga lume. Am reprezentat echipele naționale feminine ale Statelor Unite și Letoniei, ceea ce mi-a dat prilejul să călătoresc în peste 80 de țări și să trăiesc pe trei continente diferite. Pentru mine, unul dintre cele mai frumoase lucruri legate de șah este că reprezintă o limbă globală comună: odată ce înveți, te poți juca cu oricine, oriunde în lume, fără să trebuiască să vă roștiți vreun cuvânt!

Această carte te va ajuta să învingi adversari dificili, indiferent că joci de plăcere împotriva prietenilor tăi sau concurezi în turnee de șah. Vei învăța mutări, tactici și strategii care îți consolidează jocul și te fac un jucător mai bun.

Această carte te va ajuta, de asemenea, să pui în practică aceste cunoștințe, cu ajutorul multor exerciții de șah. Aceste exerciții te vor ajuta să îți dezvolti capacitatea de a recunoaște modele, gândirea strategică, planificarea și rezolvarea problemelor – toate urmând să-ți fie de folos atât în șah, cât și în multe alte aspecte ale vieții tale.

Unele exerciții vor fi dificile, dar nu renunța! Șahul necesită multă răbdare și practică și, cu cât joci și studiezi mai mult, cu atât îți vei îmbunătăți jocul. Alte exerciții îți s-ar putea părea ușoare, dar fă-le oricum! Ele te vor ajuta să-ți consolidezi elementele fundamentale ale jocului.

Și nu uita: distrează-te! Sunt încântată să te ajut să devii un jucător de șah mai bun și abia aștept să văd unde te poartă pasiunea pentru șah – cine știe, poate vom concura într-o zi!

CUM SĂ CITEȘTI DIAGrameLE

Înainte de a începe, hai să-ți arăt cum să citim diagramele din această carte. Unele diagrame sunt concepute din perspectiva jucătorului cu piesele albe, în timp ce altele sunt concepute din perspectiva jucătorului cu piesele negre. După cum poți vedea în diagrama A, pe tabla de șah (din perspectiva albului) avem: liniile verticale, numite **coloane**, care sunt de la „a” (în stânga) la „h” (în dreapta), și cele orizontale, care se numesc **linii**, de la „1” (în partea de jos) la „8” (în partea de sus).

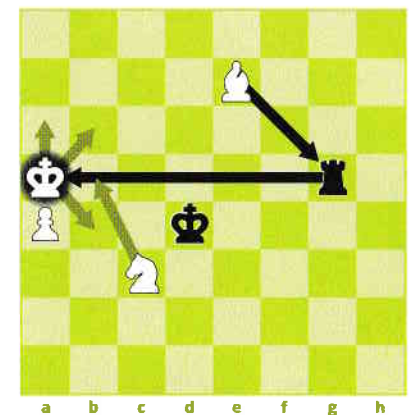


DIAGRAMA A: Privim din perspectiva albului

Tabla este întoarsă în perspectiva negrului (diagrama B), deci coloanele vor fi de la „h” (în stânga) la „a” (în dreapta), iar liniile vor fi de la „8” (în partea de jos) la „1” (în partea de sus). În exerciții, o pictogramă albă **1** sau neagră **2** îți va arăta cu ce culoare joci. Unele diagrame vor avea notări care îți arată ce se întâmplă. Iată semnificația lor:



DIAGRAMA B: Privim din perspectiva negrului

SĂGEATĂ VERDE: O mutare sau captură

SĂGEATĂ NEAGRĂ: O amenințare sau atac

EVIDENȚIERE CU VERDE: Arată locul din care a fost mutată o piesă

EVIDENȚIERE CU NEGRU: Regele este în șah

CERCURI: Evidențierea pieselor sau a câmpurilor de pe tablă

CAPITOLUL 1

ÎNVAȚĂ TABLA, ÎNVAȚĂ PIESELE

Acest capitol este un ghid al începătorului. Vei afla numele, deplasarea, rolul și valoarea fiecărei piese de șah, precum și modul în care piesele interacționează pe tablă. Vom discuta despre cum să aranjezi piesele pe tablă și vei afla câteva curiozități amuzante pe parcurs.

ARANJAREA PIESELOR

O tablă de șah este un pătrat împărțit în 64 de pătrate mai mici, de culori alternante – de obicei alb și negru. Tabla de șah este poziționată în așa fel încât fiecare jucător să aibă un pătrat alb în colțul din dreapta sa. Albul mută primul, după care fiecare jucător mută, pe rând, câte o piesă când îi vine rândul.

Fiecare jucător are 16 piese: opt pioni; câte doi cai, doi nebuni și două turnuri; o damă și un rege.

Fiecare piesă are o valoare în puncte, care ne spune cât de importantă și valoroasă este în comparație cu celelalte piese. Diagrama 1.1 arată amplasarea inițială a pieselor de șah. După cum poți vedea, pionii încep pe „liniile din față”, adică liniile 2 și 7, iar piesele mai valoroase se află în spatele lor, pe liniile 1 și 8.



DIAGRAMA 1.1: Linii și coloane

NOTAȚIA ÎN ȘAH

Jucătorii de șah folosesc un cod special, numit notație, pentru a comunica și a-și înregistra partidele. Versiuni ale acestui limbaj există de sute de ani, așa că ne permite chiar să studiem partide jucate în anii 1800! Multe partide de șah sunt scrise în această notație; este cel mai rapid și eficient mod de a înregistra o partidă. Cunoașterea notației te va ajuta să înțelegi răspunsurile de la finalul cărții.

Iată cum funcționează:

- Fiecare câmp de pe tabla de șah are un nume din două părți: o literă (reprezentând coloana) și un număr (reprezentând linia). În diagrama 1.2, câmpul d3 este în a patra coloană de la stânga jucătorului alb și a treia linie în sus.
- Piesele au un cod format din prima literă a numelui lor: R pentru rege, D pentru damă, T pentru turn, N pentru nebun și C pentru cal. Pionul nu are inițială.
- Pentru a descrie o mutare, combină inițiala piesei pe care ai mutat-o cu câmpul în care ai mutat-o. Dacă ți-ai mutat dama în f6, vei scrie Df6. Dacă ți-ai mutat calul în b7, vei scrie Cb7. Deoarece pionii nu au inițiale, mutarea unui pion în b4 este scrisă doar ca b4.
- Dacă capturezi o piesă, notezi un „x” între inițiala piesei și numele câmpului. Deci, dacă dama a capturat o piesă în f6, ai scrie Dxf6.
- Dacă o mutare pe care o faci atacă regele, adaugi un „+” la sfârșit. Deci, dacă muți dama în f6 și atacă regele, scriem Df6+.

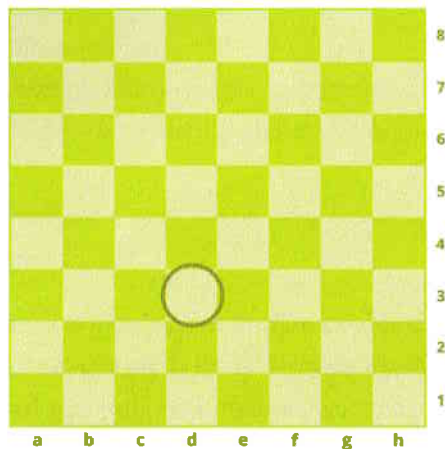


DIAGRAMA 1.2: Câmpul d3

PIONUL



Pionii sunt cele mai mici piese de pe tabla de șah. Așezați pe primele rânduri (liniile 2 și 7), ei sunt de obicei primii mutați. Ei pot părea neimportanti, dar atunci când colaborează pot fi o forță puternică.

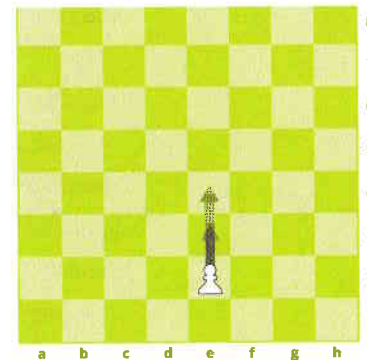


DIAGRAMA 1.3:
Deplasarea
pionului

PUNCTE FORTE

- Sunt foarte mulți, așa că ocupă spațiu și împiedică mutarea pieselor adverse.
- Pionii din centrul tablei controlează centrul – ceea ce e o strategie bună.
- Pot oferi suport și câmpuri sigure pentru piesele proprii.
- Pot oferi un zid de protecție pentru rege.
- Când un pion ajunge pe ultima linie de pe partea opusă a tablei (8 pentru alb și 1 pentru negru), acesta poate fi promovat la orice piesă aceeași culoare, cu excepția regelui. Aceasta se numește **promovarea** pionului (vezi pagina 62).

PUNCTE SLABE

- Nu se pot deplasa înapoi și pot împiedica mutarea pieselor proprii.
- Pot fi adesea atacați și capturați cu ușurință.

VALOARE: 1 punct

DEPLASARE: Pionii avansează câte un câmp, cu excepția primei mutari, când pot fi mutați două câmpuri (vezi diagrama 1.3).

CAPTURARE: Pionii capturează alte piese în diagonală, cu o linie mai sus. Pionii au, de asemenea, o mutare de captură specială, numită **en passant**, pe care o vom discuta în capitolul 5.



Nebunii arată ca o pălărie de episcop. Fiecare jucător începe cu câte doi nebuni – unul de câmp alb și unul de câmp negru, în coloanele c și f.

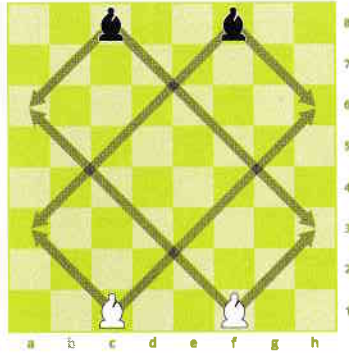


DIAGRAMA 1.4.: Deplasarea nebulului

VALOARE: 3 puncte

DEPLASARE: Nebunul se deplasează oricâte câmpuri în diagonală, de-a lungul câmpurilor de aceeași culoare cu câmpul său de pornire.

CAPTURARE: Nebunul poate captura orice piesă de-ale adversarului care se află în calea sa, apoi îi ia locul.

PUNCTE FORTE

- Când este poziționat în centru sau aproape de centru, nebunul poate acoperi mult spațiu de pe tablă.
- Este bun la atacarea pieselor de pe marginile și colțurile tablei.

PUNCTE SLABE

- Se poate deplasa numai în diagonală.
- Dacă nebunul este blocat sau prins într-un colț, poate fi dificil să îl muți.

CALUL



Oall arată adesea ca un cap de cal. Fiecare jucător începe jocul cu câte doi cai, poziționați pe coloanele b și g.

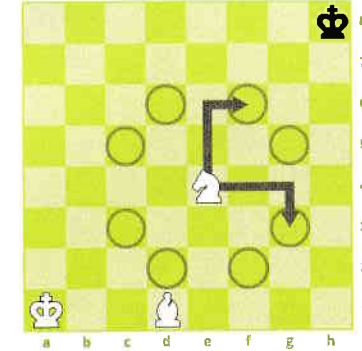


DIAGRAMA 1.5.: Calul se deplasează în forma literei L (poate fi mutat pe oricare dintre cercuri).

VALOARE: 3 puncte

DEPLASARE: Calul se mișcă într-un mod unic, în formă de L, și își termină mișcarea pe un câmp de altă culoare decât cel de pe care a plecat. Se poate mișca două câmpuri orizontal și un câmp în sus sau în jos, sau un câmp orizontal și două în sus sau în jos (vezi diagrama 1.5). Este singura piesă care poate sări peste alte piese.

CAPTURARE: Un cal poate captura piesa unui adversar numai dacă aterizează pe câmpul în care se află piesa respectivă, nu și dacă sare peste ea.

PUNCTE FORTE

- Pentru că poate sări peste alte piese, calul poate ajunge la anumite câmpuri la care alte piese nu pot ajunge.
- Deplasarea unică a calului poate fi dificil de anticipat.

PUNCTE SLABE

- Datorită deplasării sale unice, poate fi dificil pentru începători să-l utilizeze eficient.
- Se pot deplasa pe o distanță mică în comparație cu alte piese.
- Când este aproape de margine sau colț, abilitățile sale de mișcare și atac sunt limitate.
- Sunt adesea mai puțin utili în apropierea finalului jocului, când sunt mai puține piese pe tablă.