

Prințul și jocul minții.....	3	Semne convenționale	26
Obiectivul jocului	5	Notarea mutărilor	27
Tabla de șah	6	Deschiderea	29
Notarea câmpurilor.....	7	Manevre tactice.....	32
Aranjarea pieselor	8	Capturarea	33
Valoarea pieselor.....	9	Capturarea damei	34
Pionul	10	Capturarea nebunului	35
Transformarea pionului.....	11	Succesiune de capturi	36
<i>En passant</i>	12	Valoarea pieselor capturate...	37
Calul	13	Învăță să capturezi!	38
Eficiența calului	14	Atacul dublu	39
Atacul calului	15	Atacul prin descoperire.....	40
Nebunul.....	16	Atacul liniar	41
Eficiența nebunului	17	Legarea pe diagonală.....	42
Turnul	18	Legarea pe coloană.....	43
Eficiența turnului.....	19	Matul pe ultima linie.....	44
Dama	20	Sacrifică pentru a învinge!	45
Eficiența damei	21	Finalul	46
Regele.....	22	Remiza	53
Regele în șah	23	Șahul etern.....	54
Poziția de mat.....	24	Poziția de pat	55
Rocada	25	Probleme	56
		Soluții	59

Prințul și jocul minții

Șahul, un remarcabil joc al minții, își are originile undeva departe, în Orient, în țări precum India, Persia și China, din acele vremuri ajungând până în zilele noastre câteva legende.

Una dintre ele ne istorisește că în India, cândva demult, trăia un tânăr prinț, sau un rajah, cum i se spunea conducătorului statului în acele ținuturi. Acesta avea purtări despotice, își nesocotea sfetnicii și nu ținea seama de nevoile poporului său. După nenumărate războaie, petreceri și multă risipă, prințul a început să sufere de o mare plictiseală, neglijându-și îndatoririle.

Un brahman de la curtea rajahului, pe nume Sessa, a hotărât să-i dea stăpânului său o lecție de viață. El a folosit pentru aceasta un joc pe care îl inventase, sugerându-i prințului că un rege nu poate să conducă țara sau să câștige un război fără a ține seama de oșteni și de sfaturile pe care i le dau cei mai înțelepți oameni de la curtea regală. Tânărului rajah i-a plăcut foarte mult jocul, precum și povețele brahmanului, și i-a spus înțeleptului că poate să-i ceară orice în schimb drept recompensă.

– Nu vreau bani, îi spuse atunci înțeleptul, dar să mă plătești în boabe de grâu, stăpâne! Un bob de grâu pentru primul pătrat al tablei de joc, două boabe pentru cel de-al doilea, patru pentru al treilea pătrat, opt pentru cel de-al patrulea și tot așa dublând numărul până la cel de-al 64-lea pătrat. Dacă îmi dai ce-ți cer, mă faci cel mai bogat om din regat.

– Să i se dea boabele de grâu cât mai repede! porunci rajahul, bucurându-se că a scăpat doar cu atât.



Mare însă i-a fost mirarea când a aflat ce cantitate de grâu are de dat. La cererea lui Sessa, pentru a face calculul corect, prințul și-a chemat vistiernicii. Aceștia, după ce au calculat, au ajuns la un incredibil număr de 18 446 774 073 709 551 615 boabe de grâu, ceea ce reprezenta o cantitate imensă, pe care rajahul nu o putea aduna nici într-o sută de ani!

Neputând fi plătit așa cum a cerut, înțeleptul Sessa l-a îndemnat pe rajah să țină cont de învățătura acestui joc, în care sunt reprezentați membrii curții regale și armatele lor. Un monarh trebuie să fie atent la povețele sfetnicilor și să se îngrijească de supușii săi – fără aceștia el nu ar avea nicio putere.

În jocul de șah, adversarii trebuie să demonstreze bunăvoință și respect unul față de celălalt și să urmeze regulile jocului. Dacă ai făcut o mutare, nu ai voie să renunți la ea și să faci alta. Dacă ai sacrificat o piesă, nu mai poți să o readuci în joc. Așa e și în viața de toate zilele. Trebuie să te gândești bine la ce ai de făcut și abia apoi să acționezi. Faptele necugetate pot avea urmări grave și ireversibile.



Șahul este un sport al minții, dar și un joc antrenant. La o partidă de șah participă doi adversari, aflați față în față. Fiecare dintre ei mută pe rând și are la dispoziție câte 16 piese: un rege, o damă, 2 turnuri, 2 nebuni, 2 cai și 8 pioni. Acestea reprezintă două armate aflate în război: una de culoare neagră și cealaltă de culoare albă.

Obiectivul jocului este de a da mat regelui adversarului, pentru a câștiga disputa. Acest lucru se produce atunci când regele este atacat (se află în șah) și nu are nicio scăpare din această situație, declarându-se învins.

În unele cazuri nu există neapărat un câștigător, jocul terminându-se cu remiză, deoarece, spre final, forțele rămase în ambele tabere sunt egale.

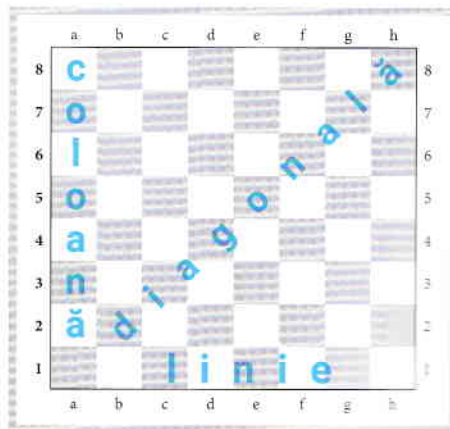
Dar mai întâi să ne familiarizăm cu tabla de șah, apoi, rând pe rând, cu toate piesele participante la joc.

Să începă distracția!



Tabla de șah reprezintă câmpul de luptă al celor două armate. Avem 8 șiruri de pătrate albe și negre pe verticală, care formează *coloane*, și alte 8 șiruri de pătrate, perpendiculare pe coloane, numite *linii*.

Rândurile de pătrate de aceeași culoare care unesc colțurile tablei, precum și liniile paralele cu acestea, se numesc *diagonale*.



Coloanele sunt marcate cu primele 8 litere din alfabet, de la **a** la **h**. De exemplu: **coloana a**, **coloana b**, **coloana c**, **coloana d** etc. Iar liniile, la rândul lor, sunt notate cu cifre de la **1** la **8**. De exemplu: **linia 1**, **linia 2**, **linia 3**, **linia 4** etc.

