



Motto:

„Eu îți citesc povestile din carte,

Copile, ca să trăgi învățăminte.

Cel ce le-așcută, ca să ia aminte.

Ca oamenii cinștii - de bine au parte.

Pierre G. Corwin

## PARTEA I

### Capitolul I

#### TABLA ȘI PIESELE JOCULUI DE ȘAH

Ca în fiecare după-amiază, când își petrecea câteva ore în fața tablei de șah, bunicul privea îngândurat piesele ce se aflau înaintea sa. Era liniște. Deodată intrară în fugă cei doi nepoți ai săi, Alice și Cătălin, cu obraji îmbujorați de alergătură și aproape strigând:

— Bunicule, bunicule, învață-ne și pe noi să jucăm șah! Știi, peste o săptămână începe vacanța și la școală se va organiza un concurs de șah, la care s-a înscris o mulțime de copii. N-am vrea să rămânem nici noi mai prejos.

Bunicul îi privea înduioșat, cu zâmbetul pe buze...

— Ce vă închipuiți voi că e șahul? Un joc de-a v-ați-ascunselea care se poate învăța într-o singură săptămână?

— Bunicule, crezi că noi nu știm chiar nimic?

— Cunoaștem toate piesele, confirmă cu vioiciune Cătălin.

— De unde, când le-ați învățat?

— Oho! De câte ori nu v-am privit pe tine și pe unchiul Toma când jucați șah. Nici n-ați băgat de seamă că ne învăteau pe lângă voi, adăugă șagalnic Alice.

— Să fi învățat voi doar privind? Nu prea îmi vine să cred!

— Ba da, bunicule!

Și, ridicând triumfător piesa cea mai mare de pe tablă, Cătălin i-o arată:

— Acesta e regele, nu?

— Uite și regina! Acestea-s turnurile, dincolo sunt nebunii, caii și pionii, le culegea pe rând Alice.



rege    damă    turn    cal    nebun    pion

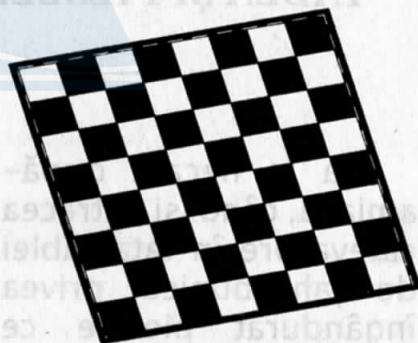
— Dar cum se așază piesele pe tablă la începutul jocului, știți?

— Sigur că da. La colțuri stau turnurile. Lângă fiecare se află un cal și câte un nebun. La mijloc, regele și regina...

— De ce v-ați oprit?

Cei doi copii îl priveau încurcați, frământând între mânuțe ultimele două piese... Regele se așază în dreapta sau în stânga?

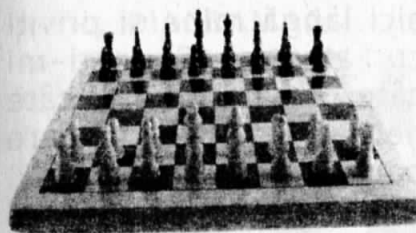
— Băgați bine de seamă! Ați greșit chiar de la început. Tabla de șah se așază astfel încât în partea dreaptă să aveți totdeauna un pătrat alb.



Și încă ceva: la începutul jocului, regina se așază pe pătratul de culoarea pe care o poartă, iar regele, alături. Ia să văd, ați înțeles?

— Cum să nu! Regina albă pe un pătrat alb și regina neagră pe un pătrat negru!

Fără să mai ezite, cei doi copii puneau acum, una câte una, fiecare piesă la locul ei.



— Așadar, reluă bunicul, câte piese sunt în total? Numărați!

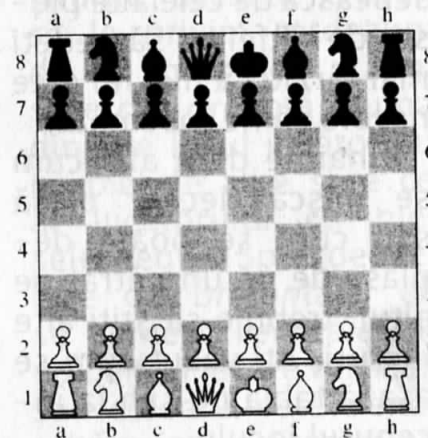
— E ușor, răspunseră în cor cei doi copii, câte 16 de fiecare parte: un rege, o regină, două turnuri, doi cai, doi nebuni și opt pionii. În total 32 de piese.

— Mda... Regele este cea mai importantă piesă de pe tabla de șah, iar regina, cea mai puternică. Urmează apoi, în ordinea forței, turnul, nebunul, calul și, în fine, pionii. Știți voi cum se mișcă piesele astea pe tablă?

Copiii îl priveau pe bunic cu ochi întrebători, încărcăți de curiozitate, însă nu îndrăzneau să spună nimic.

— Am înțeles. Știți voi câte ceva, dar nu chiar totul. O să vă arăt eu cu de-amănuntul cum poate fi mutată fiecare piesă în parte. Mai înainte însă trebuie să învățați altceva. În cărți sau în reviste de șah - de la rege până la pion - piesa este reprezentată printr-un desen anumit, iar numele ei se scrie prescurtat.

DIAGRAMA I



Priviți tabla de șah desenată (șahiștii numesc acest desen *diagramă*).

În cuprinsul ei sunt reprezentate toate piesele de șah. Semnele acestea trebuie să fie bine cunoscute, pentru că le vom întâlni ori de câte ori vom vorbi despre șah.

Regele ♔ = R  
 Regina ♚ = D  
 Turnul ♖ = T  
 Nebunul ♗ = N  
 Calul ♘ = C  
 Pionul ♙ = P

(În scris pionul nu poartă nicio literă care să-l deosebească de celelalte piese; de altfel, o să vedeți mai târziu că nici nu este nevoie să fie însemnat)

Înainte de a afla cum se mișcă fiecare piesă sau cum se poate deplasa de pe un pătrat pe altul, trebuie să știți alte lucruri. Ați văzut cum se așază tabla de șah la începutul jocului...

— Da, da, îl întrerupse nerăbdătoare Alice, cu pătratul alb în dreapta.

— Nu vă pripiți! Veniți

aici lângă mine și priviți cu atenție. Spuneți-mi câte pătrate albe și câte negre sunt de fiecare parte a tablei de șah.

— Câte opt, bunicule, le-am numărat, spuse sigur de sine Cătălin.

— Perfect. Și acum, spune-mi tu, Alice, pentru că ai învățat tabla înmulțirii, câte pătrate sunt în total?

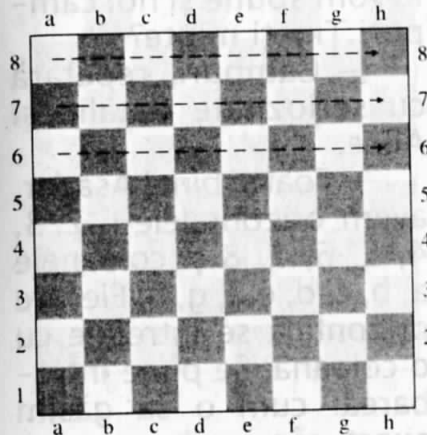
— 64 de pătrate; 32 albe și 32 negre. Și am mai băgat de seamă ceva: lângă un pătrat alb se află unul negru, apoi iar un pătrat alb și unul negru și așa mai departe...

— Foarte bine. Știți însă că fiecare pătrat poartă o denumire proprie?

— Cum așa? întrebă mirat Cătălin.

— Fiți atenți! Șirurile acestea de pătrate, albe și negre, care încep din partea stângă a tablei de șah și se încheie la marginea dreaptă, se numesc *linii sau orizontale*.

DIAGRAMA 2



Șirul cel mai apropiat de jucătorul care are piesele albe poartă denumirea de linia întâi sau orizontala întâi. Urmează apoi șirul de pătrate pe care se așază pionii. Cum se numește acest șir?

— Linia a doua sau orizontala a doua!

— Exact! Vom avea apoi linia sau orizontala a treia, a patra...

— Până la a opta, îl întrerupse Cătălin. Dar jucătorul cu piesele negre cum le socotește?

— Tot așa. Șirul de la

marginea tablei dinspre el poartă numele de linia sau orizontala a opta. E clar?

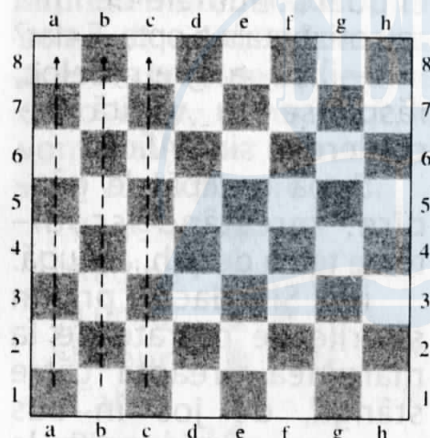
— Nu e greu deloc, răspunse cu vădită încredere în sine Alice.

După o clipă de gândire, cercetând iscoditoare tabla de șah, adăugă:

— Și dacă privim șirurile de pătrate de la marginea dreaptă către stânga, de jos în sus sau de sus în jos, cum le spunem?

— Ține minte, Alice, șirurile acestea trebuie să le privim totdeauna de la marginea stângă spre cea dreaptă, numai dinspre locul jucătorului cu piesele albe spre cel al jucătorului cu piesele negre. Spre deosebire de *orizontale*, ele se numesc *verticale* sau *coloane*. Fiecare verticală sau coloană este denumită printr-o literă a alfabetului, începând din marginea stângă a tablei de șah către marginea dreaptă: a, b, c, d, e, f, g, h.

DIAGRAMA 3



Explicația bunicului părea limpede, dar copiii căzură pe gânduri. Ce legătură aveau aceste horizontale și coloane cu denumirea fiecărui pătrat? Își plimbau nedumeriți degetele, când pe un șir, când pe altul, fără să rostească niciun cuvânt.

— Nu vă speriați, dragii mei! Lămurim totul numaidecât. Am uitat să vă spun însă un amănunt. În limbajul șahiștilor, pătratele de pe tabla de șah se numesc *câmpuri*. Putem spune astfel că pe tabla de șah se află 64 de

câmpuri. De aici înainte le vom spune și noi câmpuri. Țineți minte?

— Câmpuri, repetară cu seriozitate Cătălin și Alice.

— Foarte bine! Așadar, avem horizontalele 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 și coloanele a, b, c, d, e, f, g, h. Fiecare orizontală se întretaie cu o coloană. Se pune întrebarea: cum o să găsim exact câmpurile care ne interesează?

— Am ghicit! bătu din palme Cătălin. Orice câmp de pe tabla de șah se găsește la întretăierea unei orizontale cu o coloană.

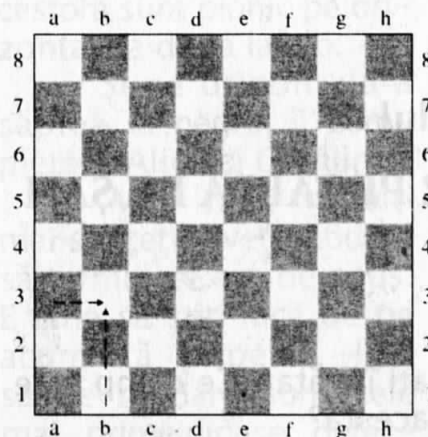
— Și numele câmpului cum îl aflăm? întrebă încă nedumerită Alice.

Cătălin parcă voia să spună ceva, dar stătea pe gânduri, cu sprâncenele încruntate...

Bunicul îl privi îngăduitor, apoi cu un zâmbet ușor le spuse:

— Haideti să ne uităm la câmpul acesta: înainte de toate, căutăm coloana pe care se găsește.

DIAGRAMA 4



În cazul nostru este vorba de coloana „b”. Apoi căutăm orizontala care se întretaie cu coloana „b”...

— Orizontala a treia.

— Ei, acum ați priceput? Câmpul nostru se găsește deci la întretăierea coloanei „b” cu orizontala „a treia”. Ca să-l denumim, spunem la început litera coloanei pe care se află și apoi numărul orizontalei...

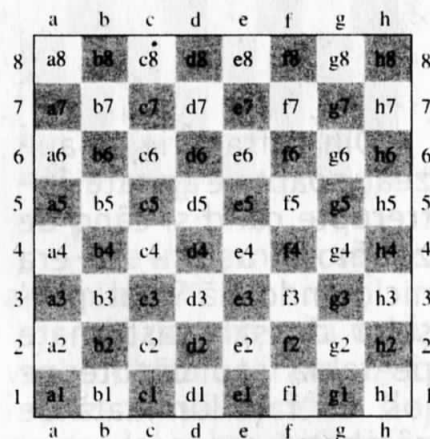
— „b3”! exclamă deodată cei doi copii, îmbujorați de emoție.

— Perfect! Acum puteți să găsiți singuri orice câmp

de pe tablă. Și ca să vă fie mai ușor, o să vi le scriu eu la început pe toate.

— Bunicule, dar la ce ne folosește cunoașterea numelui fiecărui câmp?

DIAGRAMA 5



— O să vedeți în curând. Deocamdată ne oprim aici; mâine vă arăt cum se mișcă fiecare piesă pe tabla de șah.

### Exerciții:

Căutați câmpurile a2, g7, f3, b6, a7, g2, e5, e4, b7, h2.

## Capitolul II

### MUTAREA PIESELOR PE TABLA DE ȘAH

Din sufragerie se auzeau șoaptele agitate, întrerupte când și când de zgomotul ușor - nu era nimic în afară de al pieșelor de șah răsturnate pe tablă sau căzute pe jos. Cu fața luminată de zâmbetul duios al tuturor bunicilor din lumea asta, când gândurile li se îndreaptă către nepoți, bunicul întredeschise ușa de la sufragerie și aruncă o privire furișă înăuntru. Alice și Cătălin, concentrați asupra tablei de șah, nu-l simțiseră. Își arătau unul altuia diferite câmpuri și șopteau: a4, g7, d6, h8...

— Bravo! Văd că sunteți silitori! Ia să văd ce

ați învățat. Ce câmp este acesta?

— „c7“, veni prompt răspunsul din partea amândurora.

— Și acesta?

— „f3“!

Răspunsurile erau exacte, rostite aproape fără ezitare. Mulțumit, bunicul simți că e momentul să-și continue lecția.

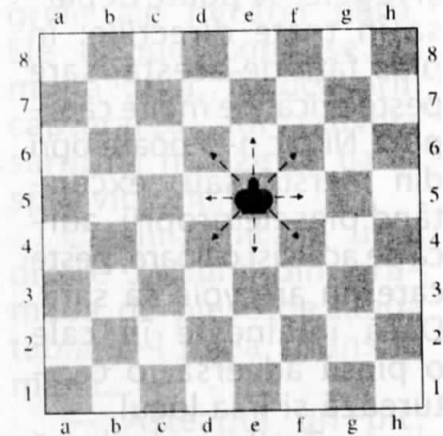
— V-am promis ieri că o să vă arăt cum se mută piesele pe tabla de șah. Mai înainte de asta, trebuie să vă mai spun ceva, foarte important pentru jocul de șah. Am văzut că fiecare parte, albul sau negrul, are la dispoziție câte 16 piese...

Jumătate din numărul acestora sunt pionii; pe orizontala a doua la alb...

— Și pe orizontala a șaptea la negru, îl completează Alice și Cătălin.

— Măi, măi, grăbiți-vă mai sunteți! Aveți răbdare să termin ce am de spus. E bine să știți încă de pe acum că pripeala, lipsa de răbdare sunt cele mai primejdioase defecte ale jucătorului de șah. Așadar, fiecare parte are câte opt pioni. Celelalte se numesc figuri. Cea mai importantă figură este regele. Prinderea sau capturarea regelui advers este chiar scopul luptei ce se dă pe tabla de șah. Cu toată importanța lui, regele este destul de neputincios: nu se mișcă decât pe unul dintre câmpurile alăturate. Cu o condiție însă: niciunul dintre aceste câmpuri să nu fie ocupat de vreo piesă proprie sau amenințat de vreo piesă adversă.

DIAGRAMA 6



— Ce înseamnă „să fie amenințat“?

— Și despre asta o să vorbim mai târziu. Ați înțeles însă modul de deplasare a regelui?

— Da, bunicule, sigur că da! Uite, dacă regele negru ar fi aici la e5, ar putea să se ducă la e6, d6, d5, e4, f4, f5 sau f6.

— Ei, acum să vorbim despre regină. V-am spus că regele este cea mai importantă figură de pe tabla de șah. Regina însă este cea mai puternică...

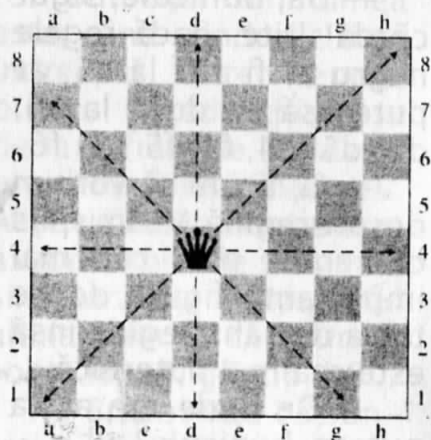
— De unde are atâta putere, bunicule?

— Deoarece regina, ca și regele, se poate deplasa în toate direcțiile; în plus față de acesta, sare peste oricât de multe câmpuri. Nimic n-o poate opri din mersul său, excepând piesele proprii, adică de aceeași culoare, peste care nu are voie să sară. Dacă întâlnește în cale o piesă adversă, o capturează și îi ia locul.

— Teribil, exclamă Cătălin, entuziasmat.

— Prin urmare, regina nu se teme de nimic? se interesă curioasă Alice.

DIAGRAMA 7



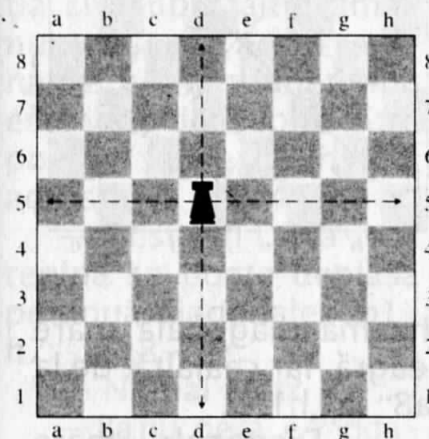
— Ba bine că nu! Chiar și un sărman de pion o poate prinde în capcană, dacă nu este condusă cum trebuie. De aceea, regina trebuie mutată totdeauna cu cea mai mare chibzuință. Pierderea reginei are urmări foarte grave și duce de cele mai multe ori la înfrângere.

Copiii ascultau aproape cu teamă spusele bunicului și priveau piesa aceasta cu o adevărată venerație. Mulțumit, bunicul își relua expunerea:

— A venit rândul turnului. Mai puțin puternică decât regina, figura aceasta are totuși un rol foarte important în joc. Turnul se deplasează numai orizontal sau vertical, adică numai în lungul coloanelor sau al orizontalelor. Alice, așază tu un turn pe tablă, pe care câmp vrei, și arată-ne dacă ai înțeles cum trebuie mutat.

După câteva clipe de gândire, ușor înfiorată, Alice puse un turn în mijlocul tablei.

DIAGRAMA 8



— Așa, bunicule? Turnul poate fi mutat numai la dreapta sau la stânga, în sus sau în jos.

— Foarte bine! Cu aceeași condiție, ca în cazul reginei: nu are voie să sară peste o piesă proprie, iar dacă întâlnește în cale o piesă adversă, poate să o captureze și să-i ocupe locul. Grație forței lor, regina și turnul

se mai numesc și figurile grele ale fiecărei părți. Ele trebuie conduse cu multă grijă, fiindcă prin capturarea lor adversarul își netezește calea spre victorie.

Cătălin ridicase unul dintre nebuni din grămada de piese de lângă tablă și-l ținea strâns în mână...

— Așteaptă un pic, băiete! O să vorbim și despre mersul nebunului. Fiți cu luare-aminte, pentru că trebuie să vă mai explic ceva. Așezați regina într-un colț al tablei, uite aici, în h1! Ce observați?

Copiii stăteau în cumpană, privind tăcuți tabla de șah. Deodată tresăriră amândoi:

— Nu mai poate merge decât în trei direcții: pe orizontala întâi, numai la stânga, pe coloana „h” numai în sus și spre colțul alb din partea cealaltă...

— V-am spus cum se numește direcția aceasta

care trece numai prin colțurile câmpurilor de pe tabla de șah?

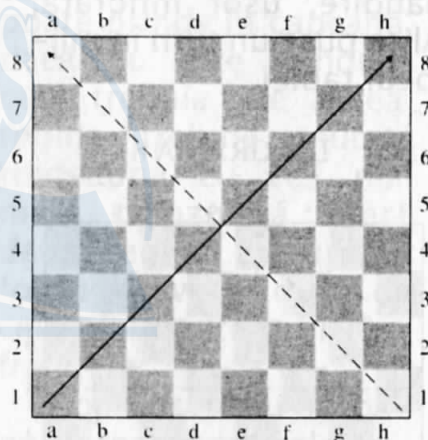
— Nu, bunicule.

— Direcțiile care trec numai peste câmpuri albe sau numai peste câmpuri negre le numim *diagonale*. Ați văzut că atât orizontalele, cât și coloanele cuprind 8 câmpuri: patru albe și patru negre. Diagonalele pot fi însă mai lungi sau mai scurte; unele trec numai peste două câmpuri, altele peste trei, altele peste patru, cinci, și așa mai departe, toate câmpurile pe care le cuprind fiind numai de aceeași culoare. Cele mai lungi diagonale cuprind opt câmpuri. Le vedeți?

— Pe toată tabla sunt doar două: de la „h1” până la „a8” și de la „a1” până la „h8”.

— Așa e. Șahiștii le spun diagonale mari. Cea care trece de la „a1” la „h8” și traversează numai câmpurile negre se

DIAGRAMA 9



cheamă diagonala mare neagră, iar cealaltă, de la „a8” la „h1”...

— Diagonala mare albă, exclamă într-un glas Cătălin și Alice.

— Așadar, ca și orizontalele și coloanele, fiecare diagonală poartă o denumire, indiferent de numărul câmpurilor pe care le traversează; astfel, de la „a2” la „b1” vom avea diagonala „a2-b1”, de la „d1” la „h5”, diagonala „d1-h5” și așa mai departe.

— Da, bunicule. Dacă plecăm de la „a5” la „e1”,

parcurgem diagonala „a5-e1”, iar de la „c1” la „h6”, diagonala „c1-h6”.

— Din ce în ce mai bine, dragii mei. Dar eu voiam să vă mai atrag atenția și asupra altui amănunt. Așezați acum regina pe „e4” și spuneți-mi: este vreo deosebire între poziția sa de la „h1” și aceasta de la „e4”?

— Desigur! De la „e4” regina se poate deplasa pe două diagonale: „b1-h7” și „a8-h1”.

— Numai atât?

— Ba nu; de la „e4” poate fi mutată pe orizontală la dreapta sau la stânga, iar pe coloană în sus și în jos.

— Numărați acum câte câmpuri are la dispoziție!

— 27 de câmpuri și opt direcții.

— Dar când era la „h1”?

— Numai 21 de câmpuri și trei direcții.

— Ei, ce învățătură trageți de aici?

— Spun eu, se precipită Alice. Cu cât regina se

află mai aproape de centrul tablei, cu atât are mai multe posibilități de deplasare.

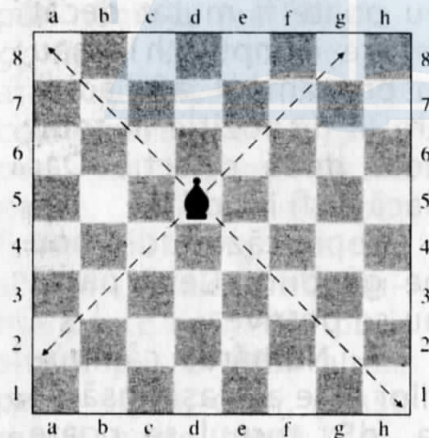
— La fel stau lucrurile și cu turnurile. Dacă un turn se află la „a1”, nu poate fi mutat decât înspre câmpul „h1” sau înspre câmpul „a8”, adică are la dispoziție în total doar două direcții. Dar dacă ar fi la „d5”?

Copiii căzură din nou pe gânduri. Ceva parcă nu se potrivea...

— Numărul câmpurilor este același, însă de la „d5” turnul se poate deplasa în patru direcții, în loc de două. Dacă vă veți strădui ca și până acum, veți învăța repede jocul. Pe de altă parte, nu numai numărul câmpurilor pe care acționează o piesă pe tabla de șah este important, dar și acela al direcțiilor pe care se poate deplasa. Și acum să trecem la mersul nebunului. Spre deosebire de turn, nebunul

se deplasează numai pe diagonale, peste oricâte câmpuri vrem, cu condiția ca drumul să nu-i fie bătut de vreo piesă proprie.

DIAGRAMA 10



— Bunicule - spuse parcă pentru sine Alice - la începutul jocului, un nebun se află pe un câmp negru, iar celălalt, pe un câmp alb... Înseamnă că, de exemplu, nebunul de la „c1“ nu va putea sări niciodată pe vreun câmp alb?

— Tocmai aceasta este slăbiciunea nebunului, în comparație cu forța reginei

sau a turnului. Nebunii nu pot acționa decât pe câmpurile de culoarea pe care au fost așezați la început. Fiecare parte are, prin urmare, câte un nebun care se deplasează numai pe câmpuri negre și altul care poate parcurge numai câmpuri albe. De aici li se trage și numele: nebun de *câmpuri negre* sau nebun de *câmpuri albe*. Dacă avem pe tablă, de exemplu, numai un nebun de câmpuri negre, atunci orice piesă a adversarului, aflată pe un câmp alb, se găsește în siguranță, oricât de aproape ar fi de nebunul nostru.

— Și cei doi cai stau la începutul jocului pe câmpuri diferite, observă Cătălin. Tot așa li se întâmplă și lor?

— Cu caii este altă poveste. Mersul lor pe tabla de șah este cu totul deosebit de al celorlalte figuri. Ei nu pot să facă

niște mutări limitate ca întindere. În schimb, au voie să sară peste piesele proprii și chiar și peste cele ale adversarului, fără să le captureze, cu condiția să nu întâlnească vreuna în câmpul pe care vrem să-l ocupăm.

— Cum asta, bunicule?

— Fiți atenți! E ceva mai greu decât a fost până acum. În mersul calului pe tabla de șah găsim câte ceva și din mersul turnului, și din acela al nebunului.

— ???

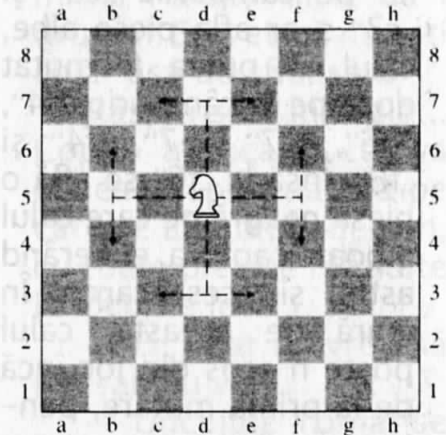
— Nu vă speriați! O să vedeți îndată. Când mutăm calul, numărăm trei câmpuri - începând chiar cu cel pe care se află - la dreapta sau la stânga, în sus sau în jos, și-l așezăm pe unul din câmpurile alăturate, fie la dreapta, fie la stânga.

— Cătălin, așază un cal „d5“. Unde îl putem muta?

Din nou se așternu tăcerea. Explicația bunicului

părea limpede, dar copiii nu îndrăzneau să spună nimic, cu ochii ațintiți asupra tablei de șah...

DIAGRAMA 11



— La „c7“... sau la „e7“, își luă inima în dinți Alice.

— Numai atât?

— Stai, sări Cătălin. Îl putem muta și la „b4“, „b6“, sau la „c3“ și „e3“, sau „f4“ și „f6“.

— Bravo, Cătălin. Asta-i totul. După cum vedeți, un cal aflat în mijlocul tablei poate sări pe opt câmpuri. Desigur, dacă pe vreunul din aceste câmpuri se află o piesă proprie, calul nu