

„Lângă MATEMATICĂ – REGINA ȘTIINȚELOR, pe care o iubim, trebuie să adăugăm și acest misterios joc – ȘAHUL – născut din geometrie și din numere, gimnastică pură intelectuală, nobleță nevinovată, prea mult joc spre a fi știință și prea multă știință spre a fi joc.”

Revista Română de Șah, ianuarie 1931

CUVÂNT ÎNAINTE

Cărțile de matematică prezintă un grad din ce în ce mai ridicat de ariditate, deși recunoaștem că s-au făcut eforturi deosebite prin intermediul manualelor alternative pentru înlăturarea acestui inconvenient.

În fața acestei situații, necesitatea unui alt stil în prezentarea matematicii devine presantă. Nu este vorba numai de alt stil, ci de o altă mentalitate. Ariditatea matematicii este corelată cu ruperea ei de o realitate. Între matematică și șah sunt suficiente punți de trecere.

Orice contribuție la schimbarea situației existente este binevenită, cartea de față se înscrie în această ordine de idei.

Cartea de față conține informații de inițiere în șah adresate micilor șahiști și reprezintă o campanie a autorilor privind răspândirea șahului în rândul copiilor de ce nu și prin intermediul școlilor!

Așadar, sperăm ca această carte să devină călăuza unor inteligente învățătoare pentru studiu ca disciplină opțională și... nu numai. Lucrarea conține două părți:

Partea I: ABC... ul ȘAHULUI ȘI... PRIMII PAȘI PE TABLA DE ȘAH.

Partea a II-a: ȘAH-MAT...EMATICĂ PENTRU ÎNCEPĂTORI.

Șahul este un joc cât o instituție morală! El te poate desface într-o clipă de cele netrebuincioase, te îndeamnă la bună învoire și înfrățire. Îți conferă o noblețe a liniștii și a îngăduinței. Te fixează puțintel în spațiu pentru adâncirea unei combinații, așa cum floarea se fixează în timpul fugar o clipă pentru un scop divin. În ea, misterul vieții tinde a realiza frumosul, pe lângă armonioasele rânduiri biologice în adâncirea combinațiilor de șah e acțiunea unei inteligențe pe care Dumnezeu o vrea mai pură și mai dezinteresată.

Îți dă dreptă rânduială, liniște, zâmbet amical. Înlătură pasiunile violente, jocurile de hazard. Deprinde pe copil cu loialitatea și cu aprecierea justă a valorilor... Șahul e cel mai prețios dar pe care copilul inteligent și-l poate face sie însuși pentru tot timpul vieții.

Observând că jocul de șah și matematica distractivă se îmbină armonios, ne gândim că ideal ar fi ca cele două preocupări să fie dirijate de învățătoarea voastră, părinții... bunicii, uniform separat, dar și în tandem.

Ne-am gândit să preluăm, adaptăm, să creăm sau să repunem în circulație probleme, care să exerseze creativitatea, flexibilitatea și logica gândirii, să formeze plăcerea și priceperea de a raționa riguros.

Cartea este interesantă, și cu fiecare pas înainte apar lucruri noi, neașteptate, ba chiar hazlii.

Izbânda însă nu cade din pom! Pentru a înfrânge greutățile și nedumerirea sunt necesare eforturi susținute! Cine se gândește măcar o clipă să le ocolească?

Desigur că multe probleme sunt dificile, dar urmează îndemnul lui... Nansen: „Ai izbutit continuă, n-ai izbutit continuă”.

Pentru cele mai dificile probleme, dar frumoase, am oferit modele de rezolvări pentru că „Nimeni n-a ajuns la Steaua Polară, dar mulți și-au găsit calea cea bună privind într-acolo!”

Puneți-vă la încercare inteligența, perspicacitatea, prezența de spirit, cu mulțumirea că n-ați răsfoit înainte paginile de la răspunsuri.

Acasă, la școală, în excursie și tabere, cartea aceasta poate fi o bună călăuză pentru petrecerea amuzantă și instructivă a timpului liber. Și dacă va fi așa, autorii și editura pot spera că și-au atins scopul în numele căruia vă invită să citiți și să lucrați conținutul cărții, dar și să respectați savuroasele îndemnuri ale „decalogului” lui Mihail Sadoveanu:

1. Să tacă;
2. Gesturi să nu facă;
3. Orice sfat să leze;
4. Să n-atingă piese;
5. Să nu fredoneze;
6. Să n-aprecieze;
7. Să nu facă glume;
8. Să nu ne afume;
9. Să nu facă semn;
10. Să fie de lemn!

Succes!
Autorii

Partea I

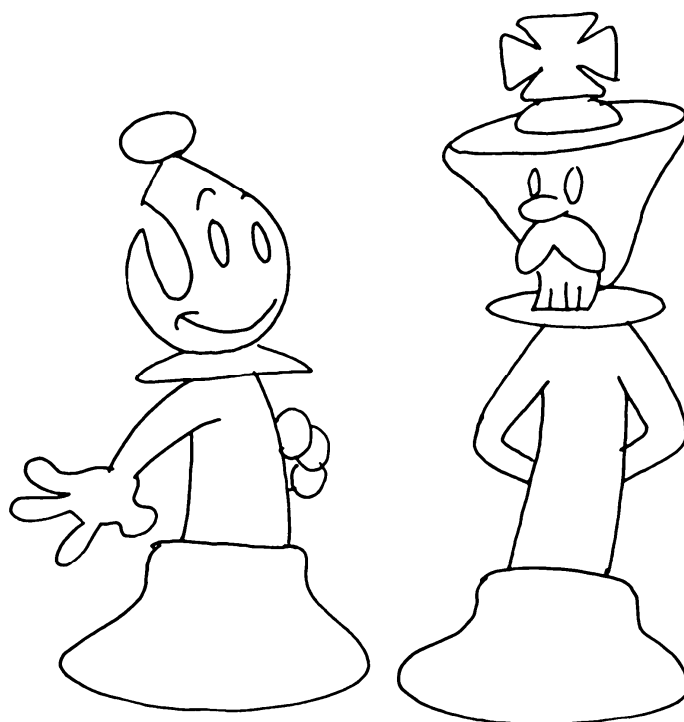
ABC...ul ȘAHULUI ȘI... PRIMII PAȘI PE TABLA DE ȘAH

„N-avem cuvinte destule ca să îndemn pe părinți și pe dascăli să îndrume preocupările elevilor spre șah.”

Mihail Sadoveanu

„Cred că șahul este cel mai frumos dintre jocuri, deoarece adversarii nu-și pot ascunde nimic unul altuia.”

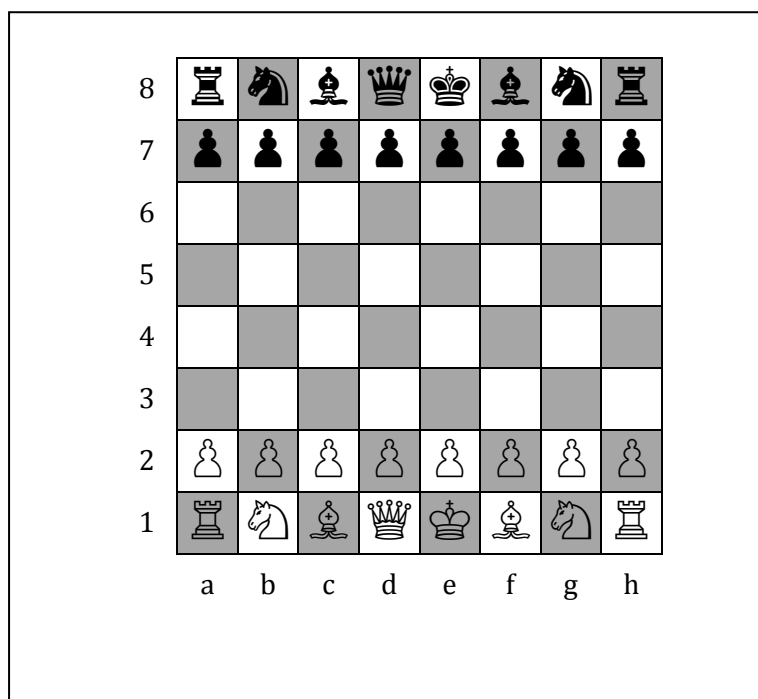
Isaac Bashevis Singer



Șahul.

Primul pas

Așază-te în fața unei table de șah care să aibă o pătrățică albă în dreapta jos!



Pe tablă sunt așezate 16 piese de culoare deschisă și 16 piese de culoare închisă: le vom numi albe și negre!

Privește aranjamentul pieselor pe tablă și remarcă poziția damei pe pătrățica de aceeași culoare cu ea, precum și că regele este așezat alături de ea. În fața au tabăra adversă!

Albul întotdeauna mută primul!

Iată câteva repere care vă vor satisface curiozitatea!

Tabla de șah

Jocul de șah se joacă între doi jucători sub semnul deplinei egalități. Înainte de începerea partidei ca și după terminarea ei, cei doi jucători își dau mâna, semn că adversitatea s-a încheiat.

Aceștia au la dispoziție tabla și piesele de șah.

Este o tablă pătrată compusă din 64 de câmpuri (pătrățele) egale, colorate diferit prin alternarea culorilor deschise (câmpuri albe) și închise (câmpuri negre) pe care se joacă partida de șah. Tabla de șah este așezată între cei doi jucători în așa fel încât pătratul din colțul din dreapta să fie alb.

Tabla din concursurile oficiale are latura aproximativ de 48 cm, iar piesele, o mărime proporțională. Culorile alb și negru sunt convenționale. Se vorbește mereu de jocul cu albele și jocul cu negrele sau despre câmpul alb sau câmpul negru, dar acestea pot avea și alte culori, într-un contrast mai plăcut, tabla cu pătratele albe și maro, piesele alb gălbui și maro etc. Pentru a ușura determinarea câmpurilor, pe marginile tablei sunt notate câmpurile, pe orizontale de la 1 la 8, iar pe verticale de la a la h. Ambele direcții încep din colțul din stânga jos, din partea unde sunt așezate albele. Astfel, fiecare rând are o denumire precisă. Orizontalele numerotate de la 1 la 8 se numesc linii (linia 1, linia a 3-a, linia a 8-a). Verticalele notate de la a la h se numesc coloane (coloana „a”, coloana „f”, coloana „h”). În acest fel se notează și câmpurile prin intersecția verticalelor și a orizontalelor, respectiv a coloanelor cu liniile. Notarea fiecărui câmp în parte se face indicând mai întâi coloana (întotdeauna cu literă mică) și apoi linia în cifre. Pe tabla de șah mai sunt și alte direcții: diagonalele (rândul de câmpuri de aceeași culoare care se ating între ele prin colțuri). Se deosebesc diagonalele de culoare albă și neagră. Exemplu: „a1 – h8”, diagonala neagră; „a8 – h1” diagonala albă – se numesc diagonale mari. Prin câmpul „e3” trec două diagonale negre: diagonala „c1 – h6” și „g1 – a7”. Spre deosebire de geometrie, unde pătratul ipotenuzei (diagonala în cazul nostru) este egală cu suma pătratului celor două catete, pe tabla de șah distanța egală cu numărul de câmpuri pe diagonală este egală cu distanța pe linii. Acest lucru este important de știut, mai ales în finalurile de pioni.

Ce este flancul Damei, dar al Regelui?

Ce este centrul mic sau centrul mare al tablei?

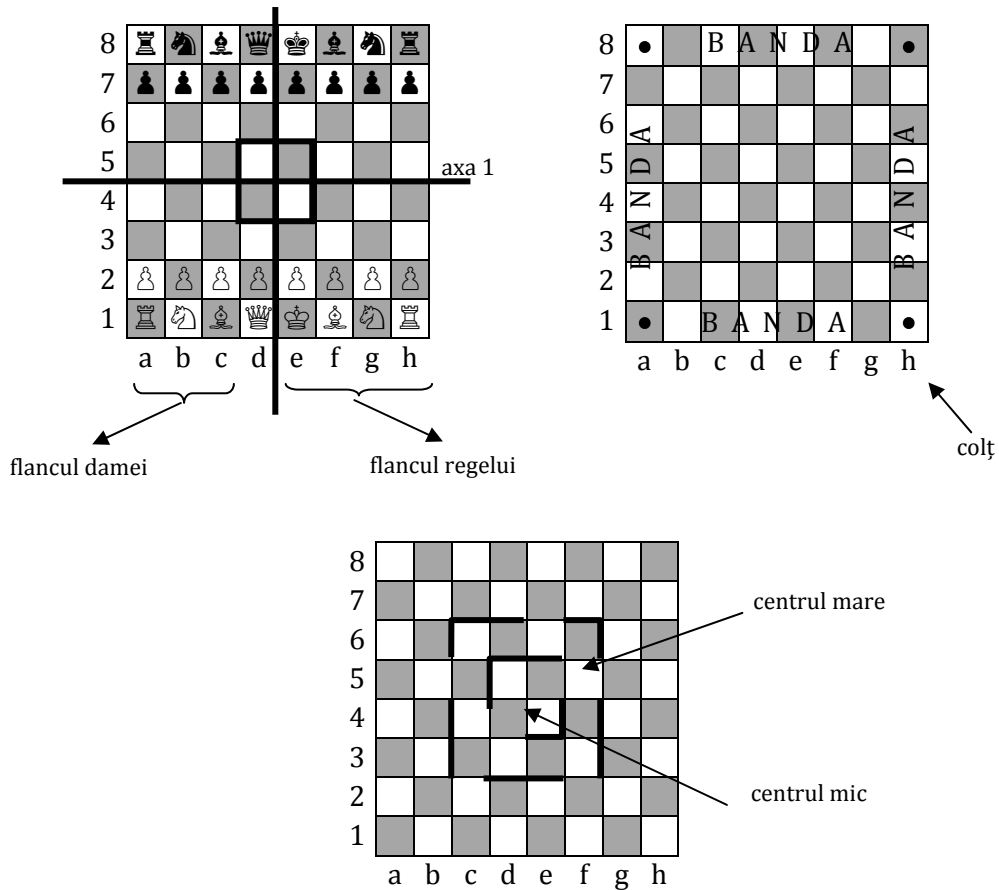
Ce este banda și ce sunt colturile tablei?

Dacă împărțim tabla la mijlocul ei, pe verticală (pe axa de simetrie) între

coloanele „d” și „e” cu o linie imaginară, obținem două părți egale și anume: partea de la „a” la „d” constituind flancul Damei și partea de la „e” la „h”, flancul regelui.

De asemenea, schimbând axa de simetrie pe orizontală, împărțim tabla în două printr-o altă linie imaginară între liniile a IV-a și a V-a obținând tabăra albului de la linia întâi la a patra și tabăra negrului, de la a cincea la a opta.

Remarcăm că intersecția în centru a celor două linii imaginare au ca rezultat centrul mic al tablei compus din patru câmpuri: „d4”, „e4”, „d5”, „e5”. Câmpuri care înconjoară careul format de la „c3”, „c4”, „c5”, „c6”, „d6”, „e6”, „f6”, „f5”, „f4”, „f3”, „e3”, „d3” – se numește centrul mare (vezi diagrama). Câmpuri semnate cu „a1”, „h1”, „h8”, „a8” se numesc colțuri, iar toate câmpurile de la marginea tablei, în linie continuă constituie așa numita „BANDA”.



* Regulamentul jocului de șah F.I.D.E.

Piese de șah



La începutul partidei ambii jucători au câte 16 piese de culoare deschisă (piese albe), iar celălalt 16 piese de culoare închisă (piese negre). Din cele 16 piese fac parte opt pioni și opt figuri: rege, damă, două turnuri, doi nebuni și doi cai.

Jucătorul care are piesele albe începe întotdeauna primul partida, executând mutarea sau după care urmează răspunsul negrului. O piesă poate fi mutată pe un câmp liber sau ocupat de o piesă adversă. În cazul din urmă piesa adversă este scoasă din joc prin „capturare”, deci înțelegem că nicio piesă nu poate fi mutată pe un câmp ocupat de o piesă de aceeași culoare.

Piesele folosite în cadrul competițiilor oficiale sunt de tip „Staunton”. Acestea sunt un model perfecționat de piese de șah, creat de englezul N. Cook în anul 1848, care poartă numele marelui șahist englez H. Staunton (1810-1874). Șahurile de tip Staunton se disting prin linia lor elegantă, dar și prin stabilitatea ce o conferă pe tabla de șah.

Regele



Figură care se mută cu excepția rocadei, când se face o mutare neobișnuită – pe orice câmp vecin (situat pe diagonală, pe linie sau pe coloană) ce nu se află sub controlul unei piese adverse.

Regele este cea mai importantă piesă de pe tabla de șah, deoarece scopul final al luptei șahiste constă în a face mat regele advers.

Caracteristica fundamentală a regelui este faptul că în deschidere și jocul de mijloc este o figură slabă, pasivă, care trebuie păzită prin efectuarea rocadei contra atacurilor pieselor adverse.

În final, însă, el devine o figură activă, mai mult în finalurile de pioni regele devine chiar o figură de atac.

De aceea el trebuie centralizat imediat ce s-au schimbat damele și cel puțin un turn și câteva figuri ușoare. Deseori un rege centralizat bine decide soarta partidei în multe finaluri.

Dama = Regina



Figură grea, care se mută pe orice câmp liber sau ocupat de o piesă adversă, amplasat de-a lungul coloanei, liniei și diagonalei care se formează din câmpul de staționare. Când se mută pe câmpul ocupat de o piesă adversă, dama execută o captură.

Se notează prescurtat: D.

Pionul



„Pionii sunt sufletul partidei de șah”

F. Philidor

Pionul este piesa care se mută numai înainte pe coloana pe care se găsește. El face o excepție atunci când capturează o piesă adversă: în acest caz avansează pe un câmp în direcția uneia din diagonalele în care se află. Un pion care controlează un câmp peste care a trecut un pion al adversarului, prin avansarea cu două câmpuri din poziția inițială, poate captura pionul advers ca și cum acela ar fi fost avansat numai cu un singur câmp (luare „en passant”).

Când ajunge pe ultima linie, orice pion trebuie trasformat, ca parte a aceleiași mutări. Această transformare este la alegerea jucătorului și poate fi: în damă, turn, nebun sau cal de aceeași culoare cu cea a pionului, fără a se ține seama dacă alte asemenea piese se mai află pe tabla de șah.

În poziția inițială albul are opt pioni așezați pe linia a doua, iar negrul are opt pioni așezați pe linia a șaptea.

CUPRINS

Cuvânt înainte	5
Partea I. ABC...ul ȘAHULUI ȘI... PRIMII PAȘI PE TABLA DE ȘAH.....	7
PARTEA a II-a. ȘAH-MAT... EMATICĂ PENTRU ÎNCEPĂTORI.....	136
Răspunsuri și soluții.....	162
Bibliografie selectivă.....	189