

INTRODUCERE

Biblia jucătorului de șah este un ghid ilustrat despre conceptele și terminologia din șah. Este destinat cuiva care poate nu s-a gândit vreodată să cumpere o carte despre șah, deși îi place să joace acest joc. Enciclopedia cuprinde tot ce trebuie să știi pentru a juca și a câștiga.

Despre șah au fost scrise mai multe cărți decât despre orice alt joc. Pe bună dreptate, te întrebi de ce avem nevoie de încă una. Ei bine, majoritatea cărților despre șah sunt extrem de tehnice, scrise pentru cei care studiază realmente acest domeniu. Însă e puțin probabil ca marea majoritate a jucătorilor de șah să apeleze la astfel de cărți.

Chiar și cărțile pentru începători debutează adesea cu notația în șah și, imediat, mizează pe fluentă din partea cititorului. Această abordare ușurează viața autorului, dar poate fi descurajantă pentru un începător sau un jucător obișnuit.

Enciclopedia jucătorului de șah folosește notația în șah într-o anumită măsură, dar cu siguranță nu se bazează pe ea.

Abordarea acestei cărți este orientată într-o mai mare măsură spre vizual decât majoritatea. Conceptele și termenii sunt ilustrați, iar elementele grafice sunt folosite pentru a atrage atenția cititorului la ideile-cheie pe care încerc să le transmit. Dacă ai ajuns cu lectura până aici, deja ai citit mai mult text decât vei întâlni în oricare altă pagină a cărții.

De obicei, cei mai mulți dintre noi suntem învățați să jucăm șah de un părinte sau de o altă rudă. Presupunem că ei știu



Cum să folosești această carte

Conceptele din șah sunt reprezentate vizual, iar metodele de bază sunt descrise mai jos. Capitolul „Informații de bază” de la pag 10 și „Legenda” de la pag 283 oferă de asemenea indicații despre simbolurile folosite și notația din șah.

Tablele de joc



Săgeată roșie indică un atac (direct sau indirect) asupra piesei sau a pieselor unui adversar.



Săgeată gri reprezintă o mutare a unei piese de pe un câmp pe altul.



Încadrarea roșie face referire la mai mult de o piesă.



Hașurarea arată că este vorba despre unul sau mai multe câmpuri descrise. Hașurarea galbenă e folosită dacă este cazul să facem diferențierea de roșu. Hașurarea poate să indice și câmpuri pe care le controlează o piesă.

Notația în șah

× Indică o captură.

+ Șah.

Șah-mat (mat)

O-O Rocardă mică
(pe lângă rege)

O-O-O Rocardă mare
(pe lângă damă)

...Indică faptul că următoarea mutare îi aparține negrului.

e.p. En passant.

Piesele

 sau R: Rege



 sau D: Damă




 sau C: Cal



 sau T: Turn



 sau N: Nebun



Dacă nu apare niciun simbol înaintea unei mutări înseamnă că a fost mutat un pion.

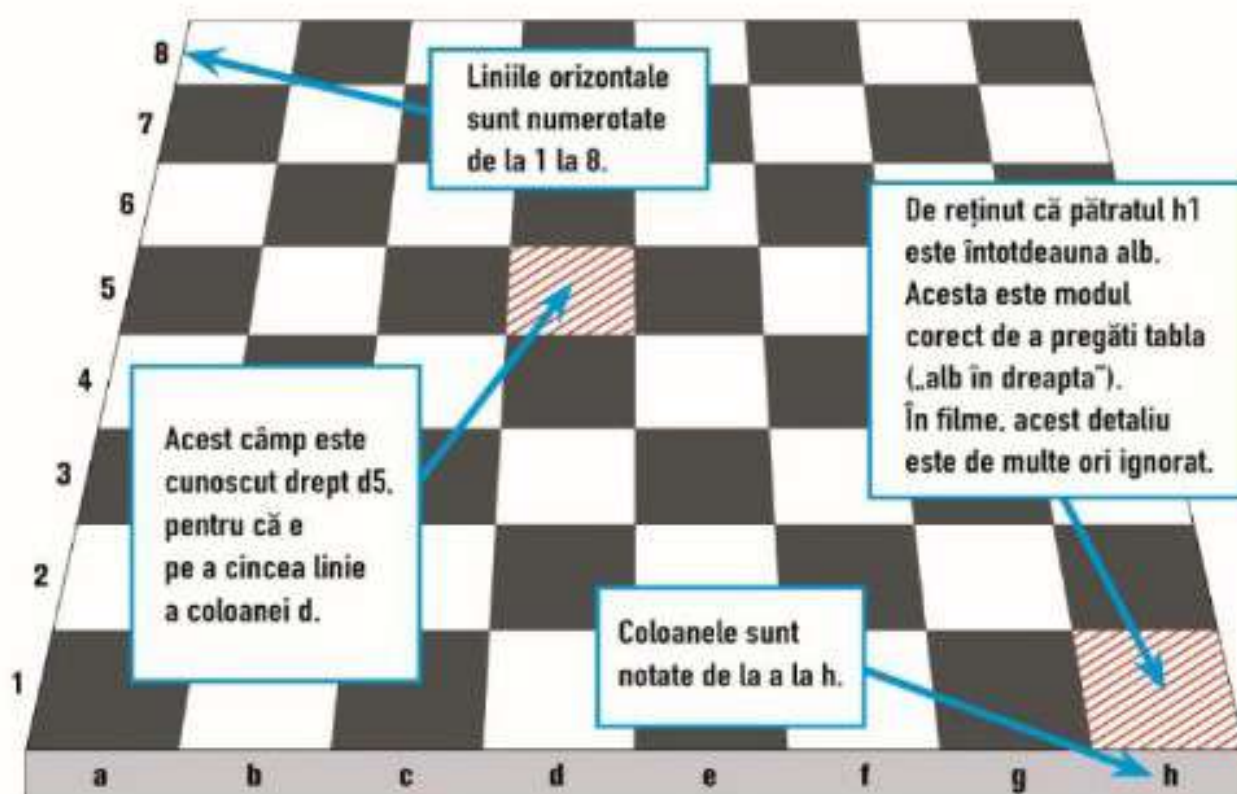


Capitolul 1: INFORMAȚII DE BAZĂ

Oricine poate învăța să joace șah dacă studiază, cu răbdare, regulile jocului. Înainte să începi să joci, citește cu atenție acest capitol pentru a te familiariza cu principiile de bază.

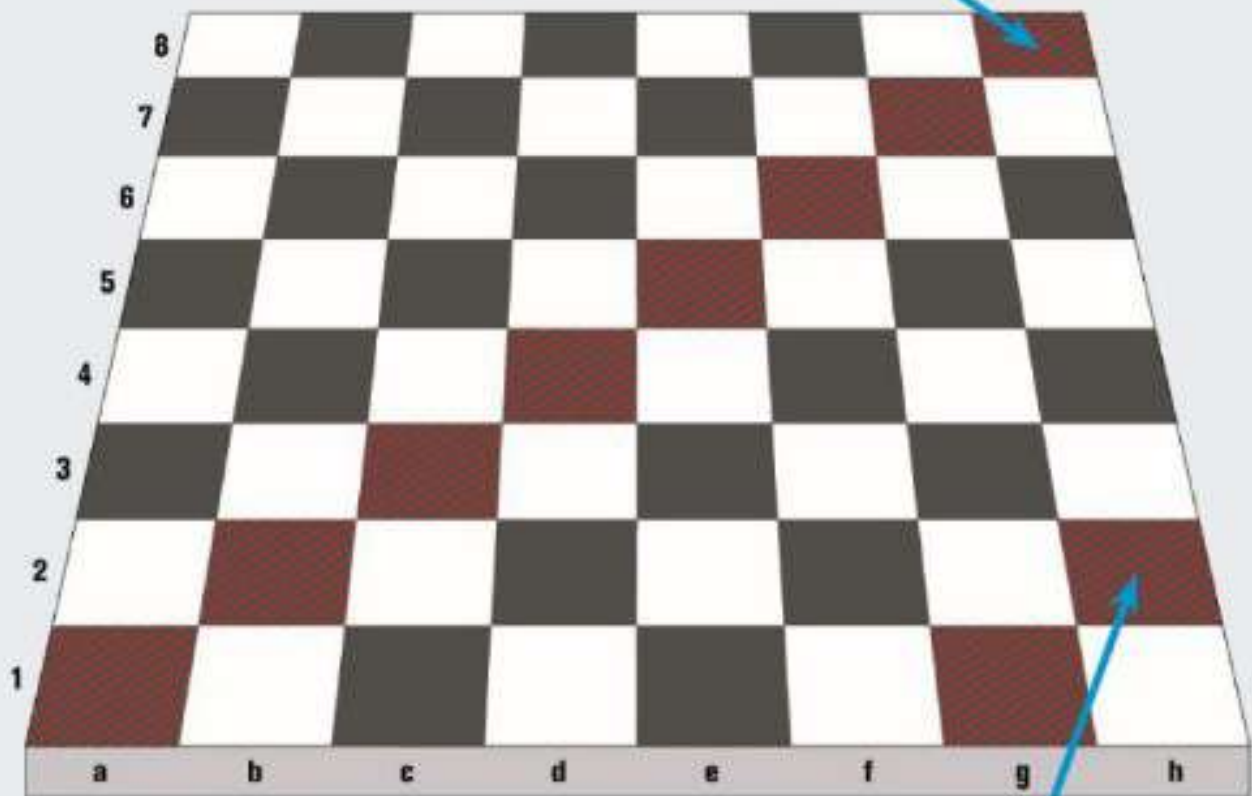
Tabla de șah

O tablă de șah poate părea goală dacă nu există piese pe ea, dar, și așa fiind, conține numeroase informații. Pe tablă se găsesc coloane, linii și diagonale. Fiecare câmp (pătrat) are un nume unic, definit de coloana și linia pe care se află. Aceste coordonate sunt ilustrate pe marginile diagramei de mai jos.



Diagonalele Deși doar coloanele și liniile sunt folosite pentru a identifica pătratele, diagonalele reprezintă un element important al tablei de șah. Dacă nu s-ar ține seama de ele, nebunii n-ar putea să se deplaseze deloc!

Diagonalele sunt de două feluri (albe și negre) și de mărimi diferite. Aceasta e diagonala mare a1-h8.



Aceasta e una dintre cele mai scurte diagonale și este numită g1-h2. De obicei, cele mai importante diagonale sunt cele care traversează centrul tablei de joc. Ele sunt cele mai lungi și, de obicei, aici se petrece acțiunea într-un joc de șah.

Capitolul 2: PRINCIPIILE DESCHIDERII

De-a lungul istoriei până la publicarea, în 1749, a studiului lui François-André Philidor (1726-1795), *L'analyse du Jeu des Échecs*, jocul de șah a fost caracterizat de atacuri imediate asupra regilor inamici.

Principii clasice ale deschiderii

Philidor era un avangardist și abia în a doua jumătate a secolului al XIX-lea, jucătorii au acceptat în unanimitate ideea că atacurile trebuiau pregătite corect dacă voiau să aibă succes în mod constant.

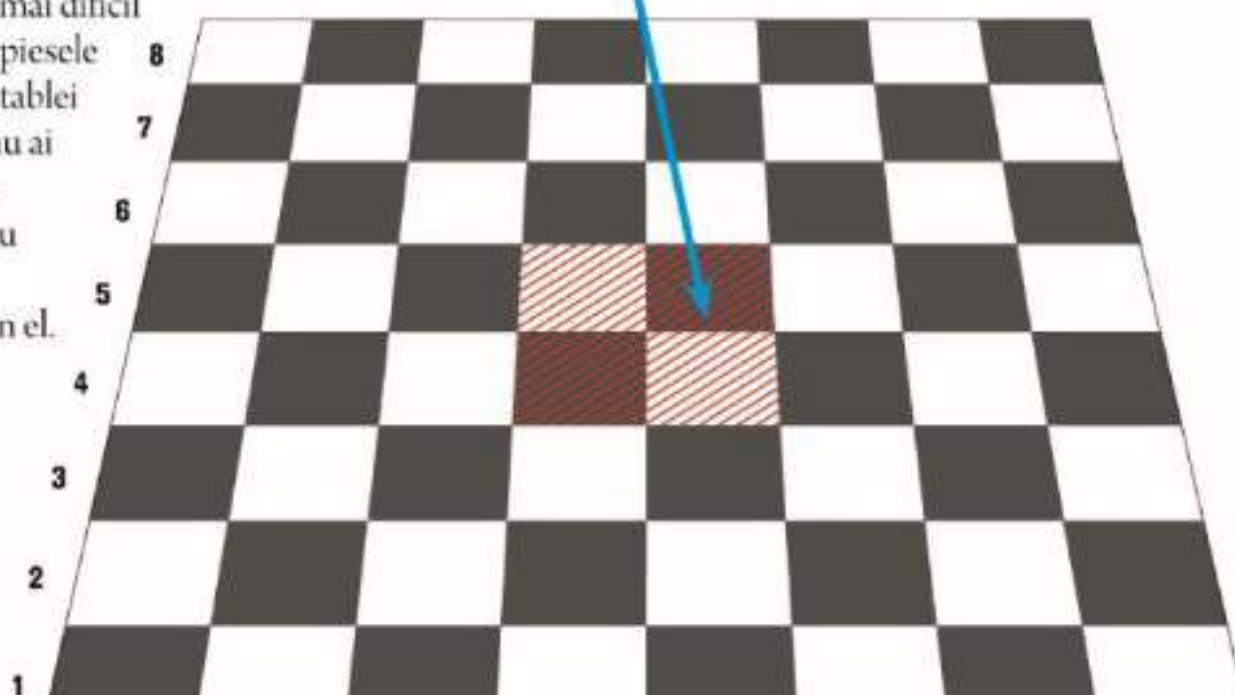
Jucătorii au învățat să amâne atacurile imediate împotriva inamicului în favoarea obiectivelor intermediare, precum cucerirea și controlul centrului. Atacurile directe aveau să fie justificate doar după obținerea unui avantaj strategic. Arta apărării împotriva atacurilor premature a atins noi culmi în jocurile și scrierile lui Wilhelm Steinitz (1836-1900), care, oficial, a fost primul campion mondial.

Centralizarea Centrul este cea mai importantă zonă a tablei de joc. Piesele plasate în centru atacă mai multe câmpuri decât cele poziționate de o parte sau alta.

De multe ori e mai dificil să direcționezi piesele de pe o parte a tablei spre alta dacă nu ai control asupra centrului sau nu ocupi o parte confortabilă din el.

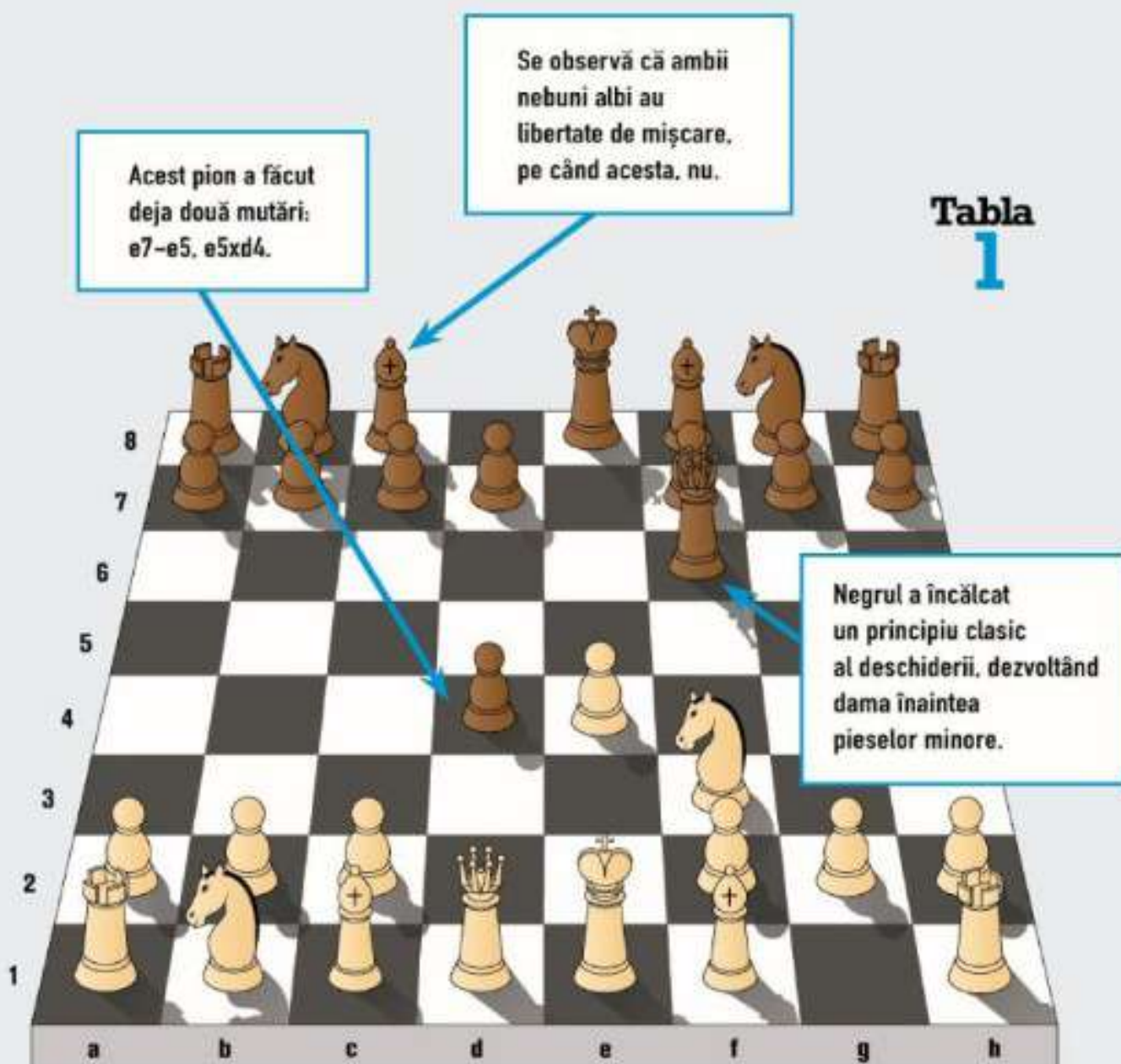
Cele patru câmpuri centrale sunt cel mai important de controlat.

Tabla 1



Dezvoltare rapidă Principiul dezvoltării rapide a fost evidențiat în jocurile lui Paul Morphy (1837-1884) și codificat în scrierile lui Siegbert Tarrasch (1862-1934). Tarrasch a pus accentul pe mobilitatea dinamică a pieselor în dauna poziționării relativ statice a pionilor.

S-a considerat important ca piesele minore (caii și nebunii) să fie scoase din joc înainte de dezvoltarea pieselor majore (turnurile și dama). În mod ideal, ai realiza un număr minim de mutări cu pionii care ți-ar permite să avansezi toate piesele din câmpurile inițiale.



RĂSPUNSURI

1 Cele mai importante câmpuri de pe tabla de șah sunt e4, d4, e5 și d5 – cele patru din centru. Centrul tablei de joc este echivalentul termenului militar „teren înalt”. În termeni mai pașnici, este o „resursă excelentă”. În centru, piesele de joc au mai multă mobilitate și controlează mai multe câmpuri. Când controlezi centrul, e mai ușor să-ți deplasezi repede armata.

2 Cf3 este cea mai bună mutare de dezvoltare disponibilă pe tablă.

- Atacă pionul negru la e5 și, prin urmare, dezvoltă o inițiativă prin forțarea negrului să treacă în defensivă.
- Pune calul în poziția de a ataca pătratele centrale.
- Urmează principiul „calul înaintea nebunului”.

3 A, D și F. Dacă știi pe dinafară aceste reguli pentru deschidere, vei evita catastrofele imediate.

- Realizează una sau două mutări cu pionii care ocupă sau controlează centrul.
- Dezvoltă-ți piesele – asta înseamnă să le deplasezi de pe linia din spate, spre câmpurile care formează centrul.
- Realizează rocada! Această mutare îți pune la adăpost regele, vulnerabil, și îți deplasează turnul puternic spre centru.

4 Tabla B ilustrează principiul clasic al ocupației centrului. Tabla A ilustrează principiul modern al controlului centrului.

5 Albul poate sacrifica un pion cu 4. c3 (în loc să ia pionul cu 4. Cxd4). Dacă negrul joacă 4. ...dxc3, albul ar putea răspunde cu 5. Cxc3. Ar rămâne fără un pion, dar cu un avantaj în dezvoltare.

6 Tabla A ilustrează principiul modern al contraatacului anticipat prin crearea pozițiilor dezechilibrate în deschidere.

7 Tabla B ilustrează jocul deschis. Observă diagonalele cu multe câmpuri disponibile pentru nebuni și coloanele care vor fi disponibile pentru turnuri. Tabla A ilustrează jocul închis – va fi nevoie ca ambele tabere să manevreze pentru a găsi traiectorii spre inamic.

Capitolul 10: RECAPITULARE ȘI ANALIZA JOCULUI

Ai învățat, pas cu pas, elementele șahului. Cea mai bună metodă de a pune laolaltă toate aceste informații pentru a vedea cum sunt aplicate într-o bătălie reală este prin analiza unor jocuri instructive ale marilor maeștri, însoțite de explicații utile.

Pregătește o tablă. Observă că, în cărți, albul mută întotdeauna spre partea de „sus” a tablei, așa că aranjează tabla, pentru alb, din perspectiva ta. Parcurge fiecare joc pe indelete. Pe măsură ce progresezi, verifică-ți poziția de pe tablă prin comparație cu ilustrațiile din carte. Repetă des aceste jocuri – vei învăța ceva nou de fiecare dată.

Jocul 1: Partida de la Operă

Paul Morphy versus Karl, Duce de Brunswick, și Contele Isouard, Paris, 1858

Poate cel mai cunoscut joc din istoria șahului, este confruntarea pe care mulți specialiști o știu cu ochii închiși. Paul Morphy, din New Orleans, își finalizase doctoratul în drept și era prea tânăr pentru a-și practica meseria. Pe când aștepta să împlinească 21 de ani, a făcut turul Europei, învingându-i pe cei mai buni jucători de șah ai lumii. Era recunoscut ca un campion mondial neoficial și idolatrizat ca o celebritate.

Într-o seară, în Paris, doi jucători de șah bogați l-au invitat în loja lor privată de la operă. Legenda spune că l-au așezat cu spatele la scenă și au insistat să joace o partidă de șah cu ei.

Jocurile lui Paul Morphy au schimbat modul în care marii maeștri percep șahul.



Paul Morphy

Jocul 2: Jocul etern

Adolf Anderssen versus Jean Dufresne, Berlin, 1852

Germanul Adolf Anderssen era considerat cel mai bun jucător din lume până la ascensiunea lui Paul Morphy. Când Morphy s-a retras rapid din șah, Anderssen a devenit din nou numărul unu. Adversarul lui în acest joc, Jean Dufresne, era un renumit autor al unor lucrări despre șah și maestru al șahului.

Chiar și campionii mondiali moderni sunt fermecați de strategia lui Anderssen în așa-numitul *Joc etern*, unul dintre cele mai bune jocuri din istoria șahului. Fii atent la conceptele de gambit, inițiativă și șah dublu prin descoperire!

1 e4 e5 2. Cf3 Cc6 3. Nc4 Nc5

Fiecare jucător a pândit centrul cu o mutare cu pion și-a dezvoltat un cal și apoi un nebul – o clasică tactică logică.

4 b4



Gambitul Evans: albul oferă un pion pentru a câștiga inițiativa.



Timbru cu Adolf Anderssen

4 ...Nxb4 5. c3 Na5 6. d4 exd4
7. 0-0 d3 8. Db3



Albul creează o *baterie* pentru a ataca f7, punctul alb dinaintea rocadei din tabăra negrului în deschiderile cu rege și pion. Negrul este în defensivă.

GLOSAR DE TERMENI

Activ (1) Descriere a unei mutări care sporește mobilitatea unui jucător;
(2) descriere a unei piese care e mobilă.

Adnotație Explicația unei mutări de șah sau o analiză a alternativelor.

Atac prin descoperire

Deplasarea unui piese ce rezultă într-un atac de la o piesă care nu s-a deplasat.

Atac dublu Un atac simultan al unei singure piese sau pion asupra a două piese inamice.

Atac al minorității Avansarea unuia sau mai multor pioni într-un flanc unde adversarul are o majoritate de pioni.

Avanpost O piesă din teritoriul adversarului, susținută de un pion și incapabilă să fie eliminată de un pion inamic.

Blocadă Situație unde o tabără nu poate avansa, folosită de obicei pentru a preveni avansarea unui pion liber.

Capturare Câștigarea unei piese a adversarului cu o piesă proprie.

Centralizare Acțiunea de a determina piesele să influențeze centrul.

Centru Câmpurile d4, d5, e4 și e5.

Coloană Oricare dintre rândurile verticale de pe o tablă de șah.

Coloană deschisă O coloană pe care nu sunt plasați pioni.

Coloană semideschisă

O coloană unde doar o tabără are un pion.

Combi-nație O serie de mutări forțate care duc la obținerea unui avantaj.

Deschidere Partea de început a unui joc de șah, unde obiectivul constă în dezvoltarea pieselor.

Deschideri în flanc O serie de deschideri în care albul nu face o avansare rapidă a pionilor d sau e.

Dezvoltare Deplasarea pieselor de pe câmpurile inițiale.

Diagonală Un segment de dreaptă care unește două colțuri opuse ale tablei, pe care se poate deplasa nebunul.

Diagramă Un desen care ilustrează o poziție de șah.

Egalare Obținerea unui poziții echilibrate.

En passant (din franceză, „în trecere”) este o manevră specială a jocului de șah.

Etapă intermediară Faza jocului după deschidere și înainte de final.

Fianchetto Plasarea unui nebun pe câmpurile b2 și/sau g2 ca alb, sau pe câmpurile b7 și/sau g7 ca negru.

FIDE Acronim pentru Federația Internațională de Șah. (Fédération Internationale des Échecs).

