

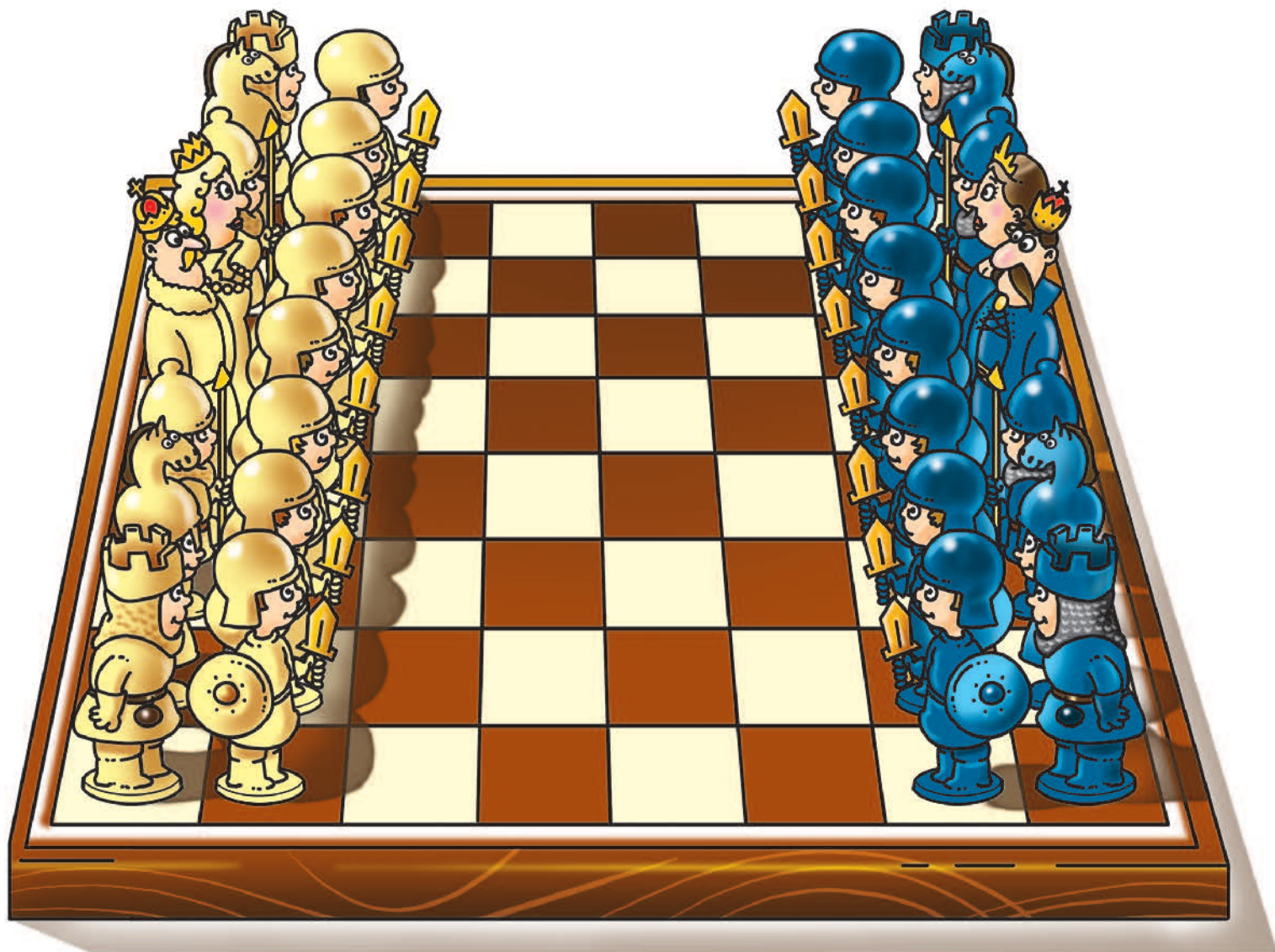


Piesele de șah

Pentru a juca o partidă de șah este nevoie de o tablă cu pătrate și de piese specifice (două armate). Tabla de șah are 64 de pătrate negre și albe (sau deschise și întunecate). Un pătrat alb este în colțul din dreapta al fiecărui jucător.

Prezentarea unui joc de șah pe hârtie se numește diagramă.

Fiecare jucător are 16 piese: un rege, o regină, două ture, doi nebuni, doi cai și opt pionii. Partida de șah începe cu mutarea jucătorului care folosește piesele albe.



Poziția pieselor

Regina (Dama) albă este așezată pe pătratul alb.

Regina (Dama) neagră este așezată pe pătratul negru.

Turele se află în pătratele din colțurile tablei de șah.

Caii sunt așezați lângă ture.

Nebunii urmează după cai.

Regele stă alături de regină.

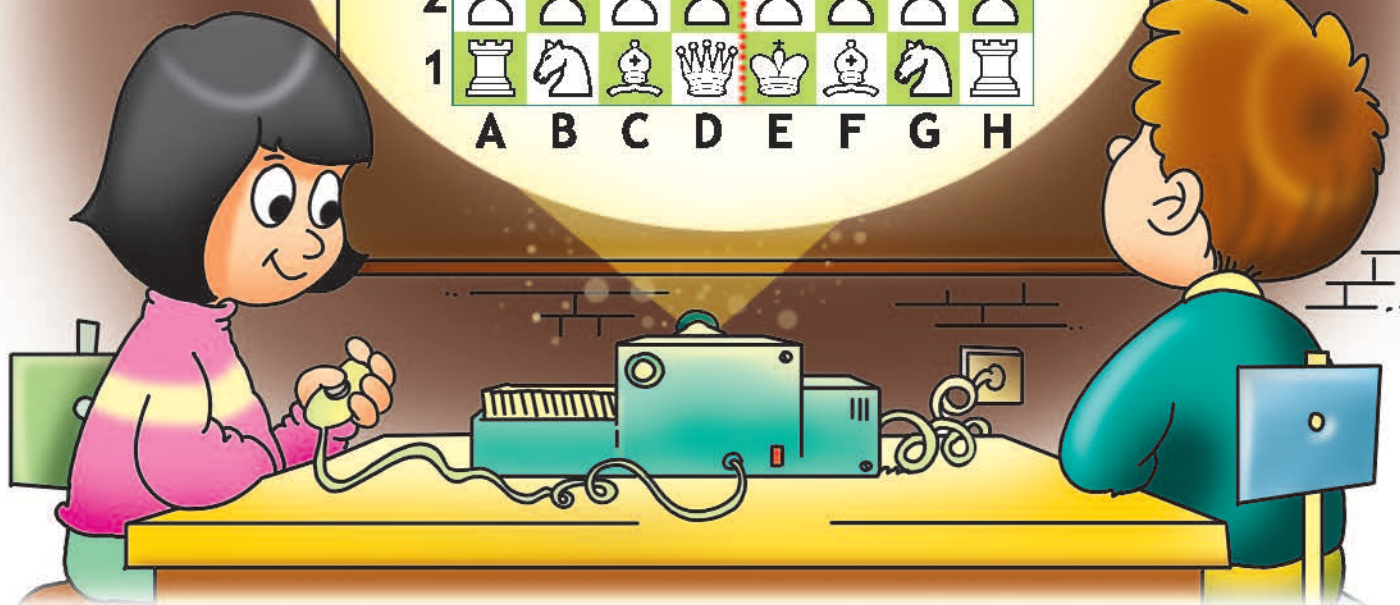
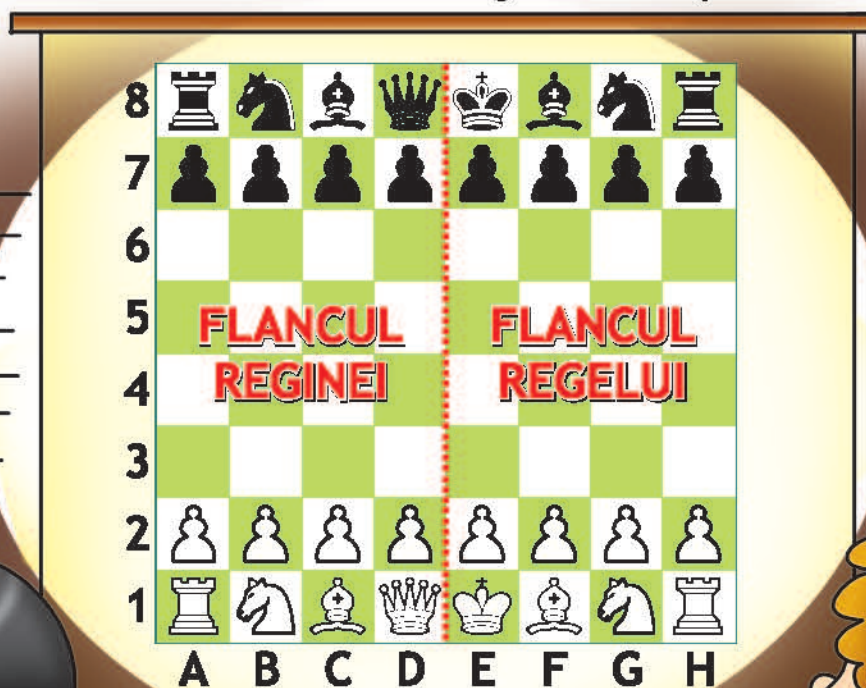
Pionii sunt așezați în fața celorlalte piese.



Flancul regelui și flancul reginei

Partea tablei de șah unde se află regina se numește **FLANCUL REGINEI**.

Partea de pe tabla de șah unde se află regele se numește **FLANCUL REGELUI**.



Prima carte despre șah a fost tipărită la Salamanca, în Spania. A fost găsită întâmplător la sfârșitul secolului al XIX-lea. Au supraviețuit numai zece exemplare din această carte.

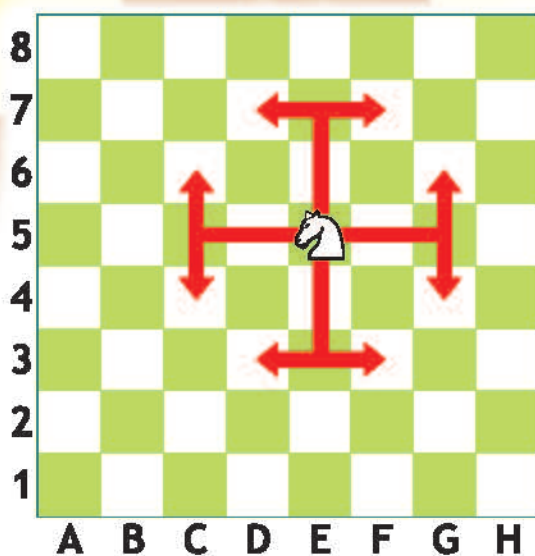
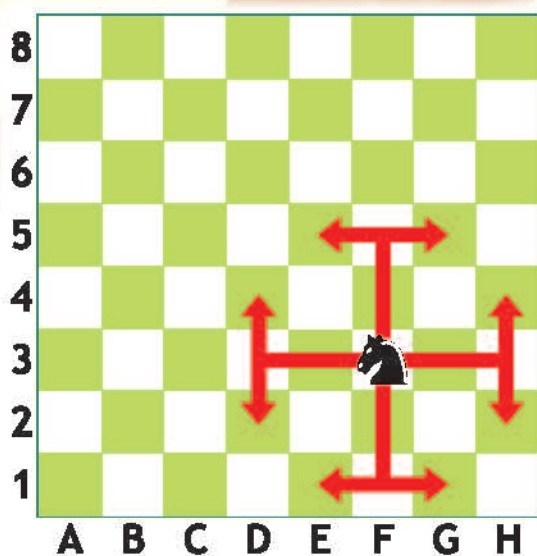


Caii

Fiecare jucător are doi cai.

Sunt asemănați cu niște cai deoarece armatele din vechime aveau în rândurile lor cavalerie (oameni călare).

Calul este o piesă minoră. Poate sări atât peste piesele din propria armată, cât și peste cele ale adversarului.



Calul se poate mișca în toate direcțiile: înainte, înapoi și într-o parte. Mișcarea lui seamănă cu litera „L”. Două pătrate într-o direcție și una în sus, în jos, la stânga sau la dreapta.

Privind diagrama, vedem cum calul poate controla opt pătrate.



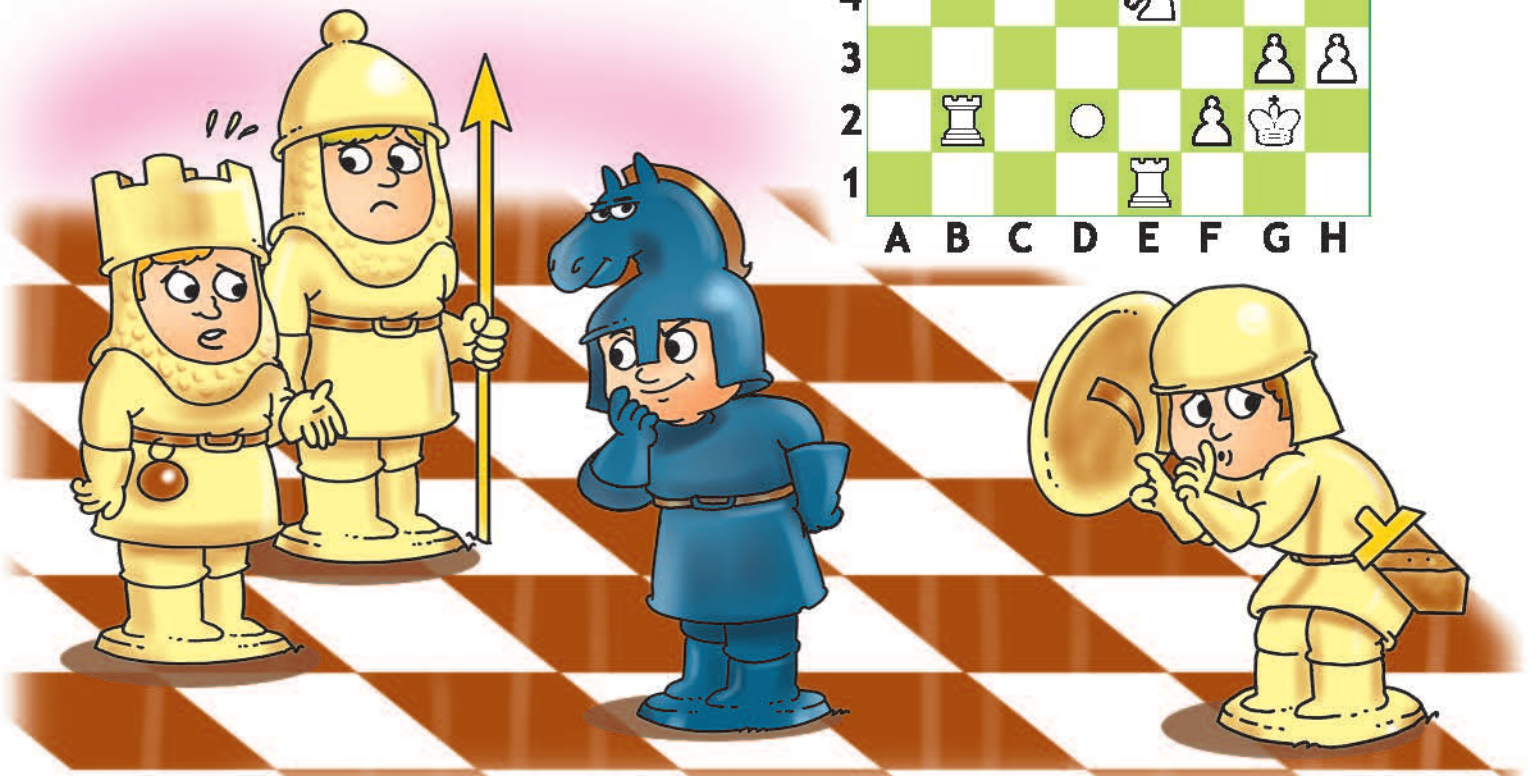
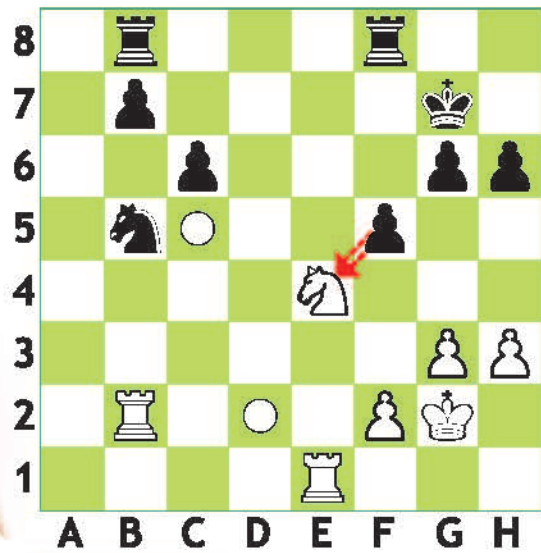
Primele piese de șah au fost făcute cu mai mult de 900 de ani în urmă. Pe atunci, calul arăta astfel.





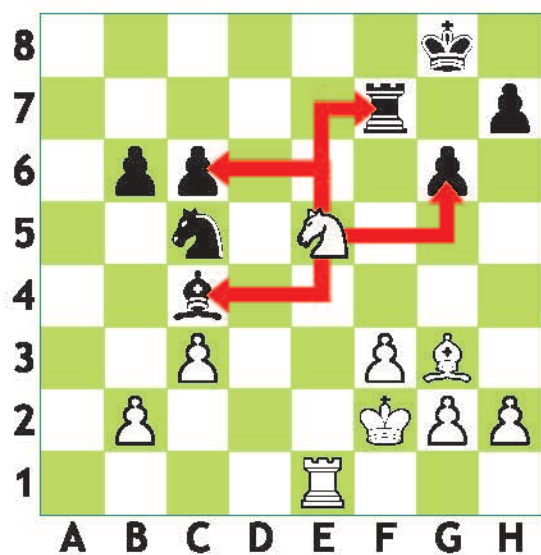
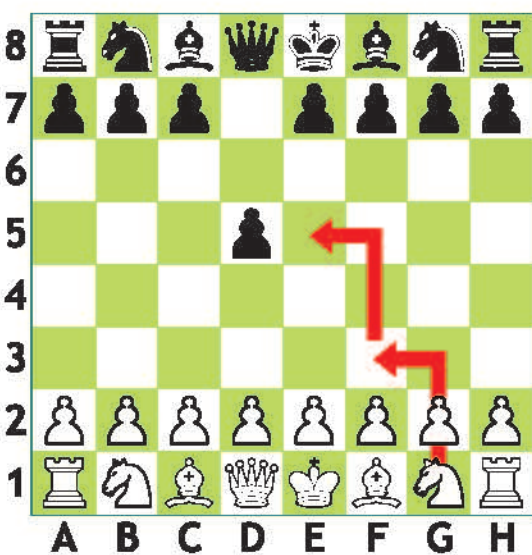
Deoarece calul poate sări, el nu poate fi blocat. Asta îl ajută să scape când tabla de șah este aglomerată.

În diagramă, punctele albe marchează pătratele în care calul poate fi mutat în siguranță.



Caii, spre deosebire de ture, sunt foarte folosiți la începutul unei partide. Pot înainta spre centrul tablei repede, sărind peste pionii din propria armată.

Calul poate atât să atace, cât și să apere diferite piese. Privind diagrama de mai jos, putem observa cum calul alb atacă simultan mai multe piese negre: tura, nebunul și doi pionii.





Șah-mat cu o pereche de nebuni

Șah-matul cu o pereche de nebuni se execută prin unirea forțelor.

Nebunii trebuie să se așeze astfel încât să fie pe partea cea mai îndepărtată de marginea dinspre regele adversarului, astfel ca regele adversarului să se trezească singur în „cușcă”.

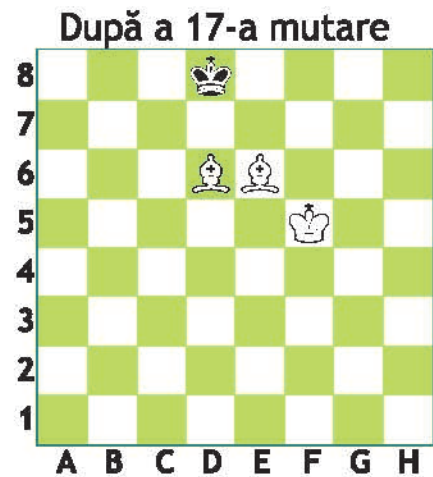
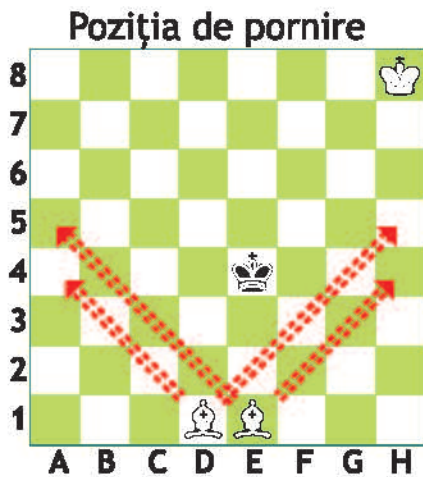
Nebunii folosesc un sistem de poziționare alcătuit din două „linii de foc” pe diagonale. Întreaga acțiune este sprijinită de regele alb, care așteaptă momentul să se apropie de nebun, alegând drumul cel mai scurt.

Nebunul de pe pătratul alb vine în fața nebunului care este pe pătratul negru.

Regele negru trebuie să se mute înapoi un pătrat.

Nebunul de pe pătratele negre se așază lângă partenerul lui de pe pătratele albe.

Modelul se repetă până când regele advers se retrage pe ultima linie. El va ajunge în colțul tablei, iar nebunii, susținuți de regele lor, îi vor da șah-mat.



Soluții posibile pe diagramă

1. Rg7 Rd4 2. Rf6 Re4 3. Rg5 Rd4
4. Rf4 Rd3 5. Rf3 Rd4 6. Ne2 Rd5
7. Nf2 Re5 8. Ne2 Rd5 9. Nd3 Re5
10. Ne4 Re6 11. Nd4 Rd6 12. Rf4 Re6
13. Ne5 Re7 14. Nd5 Re8 15. Rf5 Re3
16. Ne6 Re8 17. Nd6 Rd8 18. Rf6 Re8
19. Nc7 Rf8 20. Nd7 Rg8 21. Rg6 Rf8
22. Nd6+ Rg8 23. Ne6+ Rh8 24. Ne5+≠.

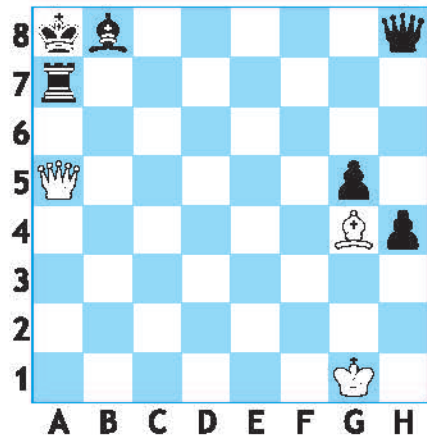




Mici probleme de șah

Șah-mat dintr-o mutare

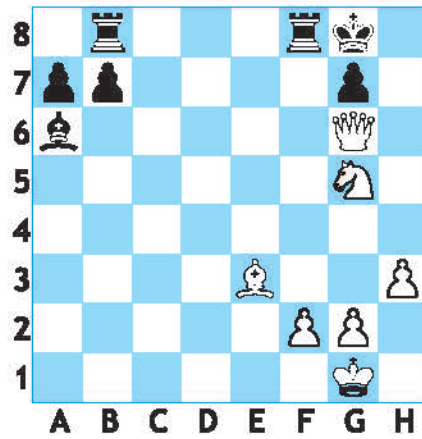
Albul e la mutare



Soluție 1. Nf3+≠

Șah-mat dintr-o mutare

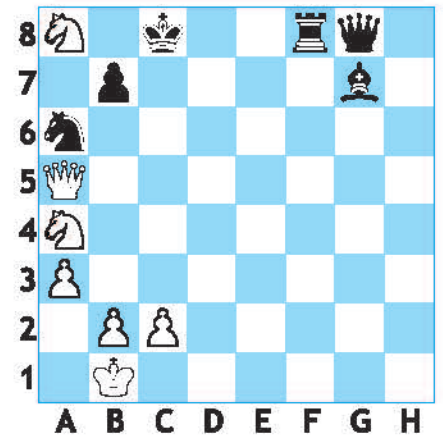
Albul e la mutare



Soluție 1. Dh7+≠

Șah-mat din două mutări

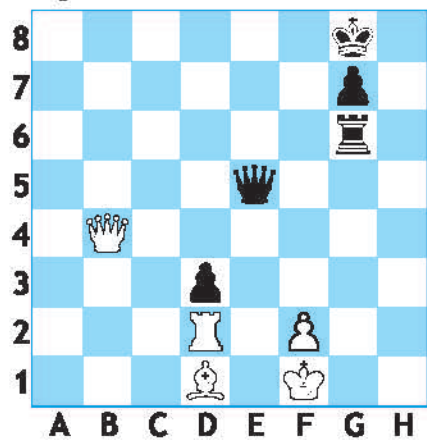
Negrul e la mutare



Soluție 1. Tf1+ 2. De1 Te1+≠

Șah-mat din două mutări

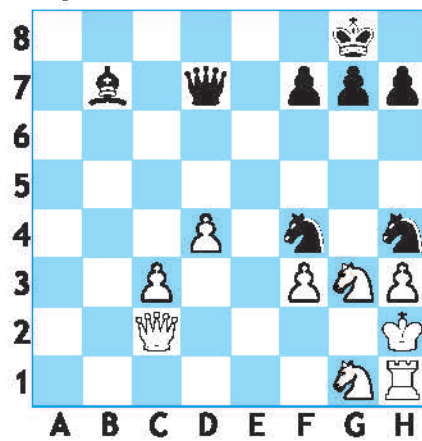
Negrul e la mutare



Soluție 1. De1+ 2. Re1:Tg1+≠

Șah-mat din două mutări

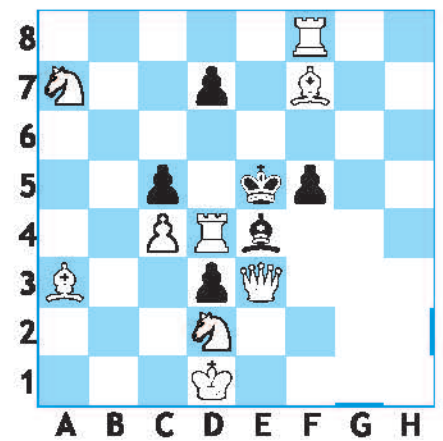
Negrul e la mutare



Soluție 1. Dh3+ 2. Ch3: Cf3+≠

Șah-mat din două mutări

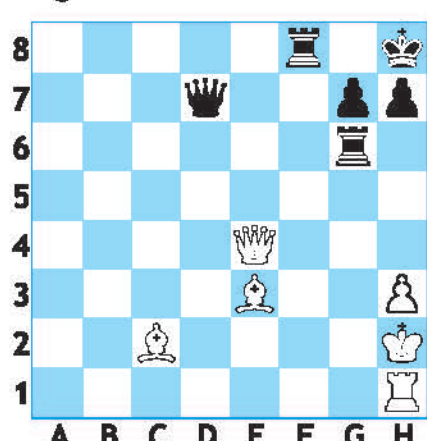
Albul e la mutare



Soluție 1. Cf3+ Rf6 2. Dg5+≠

Șah-mat din trei mutări

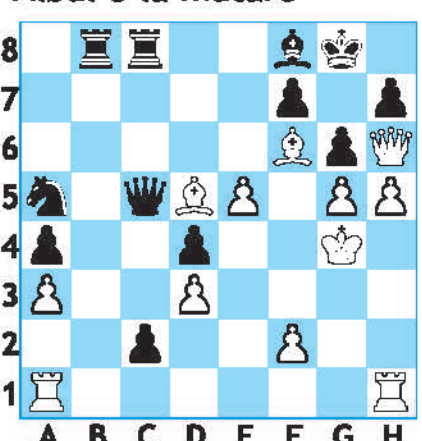
Negrul e la mutare



Soluție 1. Dd2+ 2. Nd2: Tf2+ 3. Dg2 Tg2:≠

Șah-mat din trei mutări

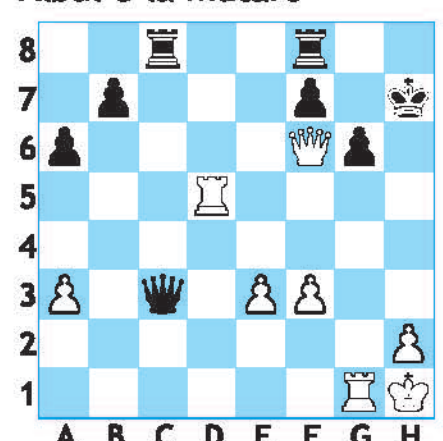
Albul e la mutare



Soluție 1. Dh7+ Rh7: 2. g6+ Rg6: 3. Ne4+≠

Șah-mat din trei mutări

Albul e la mutare



Soluție 1. Th5+ h5: 2. Tg7+ Rh8 3. Dh6+≠