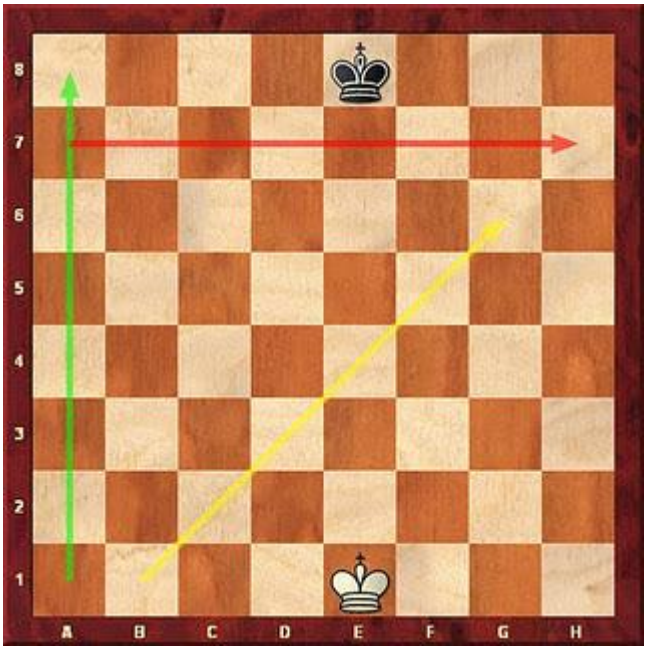
PRIMII PASI IN SAH

Realizat de: Marian Tudorache

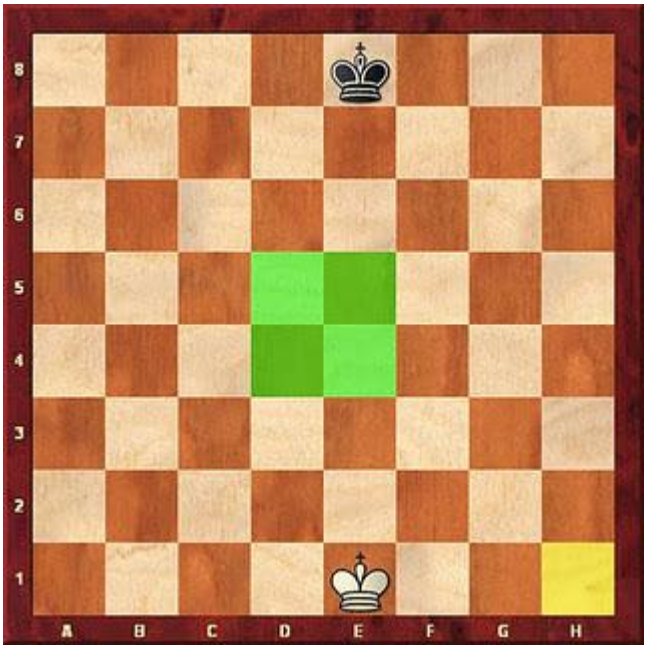
De multe ori am avut aceasta tentatie, de a scrie ceva pentru copii si incepatori (se poate incepe si tarziu nu?). Stiu, pentru unii poate fi o dezamagire, o plictiseala, dar trebuie sa facem ceva si pentru copii si niciodata nu este suficient! Suntem la inceput de an si cred ca este momentul cel mai potrivit. Imi aduc aminte, ca noi pe "maidan" la sah, faceam partide nemuritoare, dar in sensul ca nu se terminau! De ce? Pentru ca am invatat cum se muta piesele, am auzit si noi cum se da sah si ca exista mat, dar sa-l executam...ciuciu! Apoi am auzit de regula celor 40 de mutari (care era de fapt a celor 50...). E distractiv, nu? Asta este pretul care il plateam noi atunci, nefiind la vreun club, neavand internet, nu carti, de antrenor ce sa spunem...nu se punea problema. De fapt, antrenor la acest punct de plecare, e un pic exagerat. Asa ca, aveti ocazia sa incepeti intelegerea mutarilor si regulilor de joc aici. Intai o sa vedem ce este acest joc de sah si cum se joaca.

Asadar, jocul de sah (SAH, pare a fi de origine persana, cum erau denumiti mai marii lor), are nevoie de doi jucatori, o tabla de joc si piese. Tabla de joc este un patrat mare, compus din 64 de patretele mai mici, albe si negre. Aceste patratele, atat pe orizontala, cat si pe verticala, alterneaza. Unul alb (sau de culoare deschisa), apoi unul negru (sau de culoare inchisa) si tot asa. Orizontalele si verticalele sunt numerotate (undeva pe marginea tablei). Verticalele cu litere: a, b, c, d, e, f, g, h (deci sunt 8, numite coloane); iar orizontalele cu cifre: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 (normal, tot 8, numite linii). O sa vedem ca sunt foarte importante aceste doua aspecte, in notarea mutarilor efectuate pe tabla de joc. Intersectia imaginara intre o coloana si o linie, da un patratel precis (numit camp), care va fi indentificat cu o litera si o cifra. Spre exemplu o sa auziti foarte des despre centrul tablei, care poate fi limitat imaginar, ca fiind zona compusa din campurile e4, e5, d4, d5. De asemenea, linia imaginara dreapta, trasata pe campurile de aceeasi culoare, este numita diagonala (ex. de la a1 la h8). Cum ne dam seama, diagonalele sunt albe sau negre. Nu este neaparat compusa din 8 patratele, ci poate fi si foarte mica, de numai 2.

Regula foarte importanta, este aceea ca ambii jucatori, trebuie sa aiba tabla asezata in asa maniera, incat in partea lor dreapta, sa fie un patratel de culoare alba.



Iata imaginea unei table, cu o coloana (a) trasata cu verde, o linie (7) trasata cu rosu si o diagonala alba b1-g6 trasata cu galben.



In aceasta a doua imagine vedem campurile marcate cu verde, adica centrul tablei, iar cel din dreapta jos marcat cu galben ca fiind h1. El de fapt este alb si mereu trebuie sa se afle in dreapta jucatorului cu piese albe, cum si campul a8, obligatoriu se afla in dreapta jucatorului cu piese negre. Si asa, descoperim alta regula importanta: Piesele albe se aseaza la inceputul partidei, pe liniile 1 si 2, in timp ce piesele negre se aseaza pe liniile 7 si 8.

Iata si cum arata tabla completa, cu piese cu tot, pe care o se le invatam, cum se noteaza, cum se muta. Si iata si o tabla cu piese, mai aproape de adevar, asa numita imagine 3D:

Dupa ce am vazut cam ce reprezinta tabla de joc, o sa ne ocupam de celalalt aspect, piesele de joc. Din cate am observat eu, copiii in general nu se prea preocupa de tabla de joc, in special de regula cu patratelul alb in dreapta. Sunt imediat interesati de aceste piese, le retin uluitor de repede numele si in mintea lor deja au scenariul unei lupte intre doua armate, poate si datorita piesei numita rege, care devine conducatorul armatei. Apoi nu este un secret ca odata invatate miscarile, declanseaza o goana teribila dupa capturarea a cat mai multe piese adversare! Deja mintea lor, a inceput sa creeze! Chiar si acest fapt o demonstreaza. Treptat ajung sa isi puna probleme, sa devina precauti, sa intinda curse si sa inteleaga scopul jocului. Este minunat sa-i vezi cum cresc in joc! Si nu incetam sa ne miram, cat de repede progreseaza. Bun.

Aceste figuri de lemn in general, dar si alte materiale cum ar fi plastic, la inceputul partidei sunt in numar de ***32.*** Jucatorul cu piesele albe (sau deschise la culoare) are ***16 piese***, iar cel cu piesele negre (de culoare inchisa), de asemenea ***16.*** Practic ele ocupa jumatate dintre patratelele disponibile pe tabla de joc, care are ***64*** de campuri (patratele).

Ceea ce vedeti este un set de piese extraordinar (Staunton)

Mai mult, sau mai putin, in realitate, piesele se aseamana cu acest set. Unele figuri sunt singulare, altele duble, iar pionii sunt chiar 8 (ma refer doar la una dintre culori). In ordinea in care sunt asezate, de la stanga la dreapta, in imaginea de mai sus, avem: ***Rege, Dama, Nebun, Cal, Turn, pion.*** In plan secund, se vad aceleasi piese, dar de culoare neagra. Am scris numele lor cu litera mare, deoarece in limba romana, ele se noteaza pe fisa de partida (sau in carti si reviste ceva mai vechi) tocmai cu litera de inceput. Pionul (piesa cea mai scunda) nu are un simbol, deoarece se noteaza numai campul de destinatie si se subintelege ca a fost o mutare de pion. In engleza simbolurile sunt : rege ***K,*** dama ***Q,*** nebun ***B,*** cal ***N,*** turn ***R.*** Dar nu va complicati, retineti doar simbolurile din limba noastra. Prima piesa pe care o studiem este regele.

Regii, piesele care se retin imediat (apoi banuiesc, sunt caii). Pe diagrame si pe publicatii au aceste simboluri. Avem un rege alb si unul negru. Nu va faceti iluzii! Nu este piesa cea mai puternica, dar nu se poate juca fara ea! Nu exista partida de sah, daca nu avem regii pe tabla. Cu sagetile verzi si rosii v-am facut campurile pe care ar putea fi mutat fiecare dintre regi. Practic toate campurile vecine neocupate de o piesa proprie. Daca pe un camp vecin se afla o piesa adversa aceasta poate fi capturata (capturare sau luare, adica se indeparteaza o piesa adversa de pe tabla, iar in locul sau se pune piesa proprie). Conditia de baza este, ca regele dupa captura, sa nu poata fi la randul sau capturat (spunem noi sa nu intre in sah), sau mai spunem ca piesa adversa sa nu fi fost aparata. Se observa simplu, ca avem doi regi, unul alb si unul negru. In figura cu piese

reale, este cea mai inalta, prima din stanga. Mai observam imediat, ca regele alb, are mai multe campuri disponibile decat cel negru, deoarece nu se afla pe marginea tablei. Ei sunt scopul partidei de sah! Capturarea regelui advers! (e absurd sa spunem asta, insa de fapt ***sah mat,*** este exact acest lucru, o sa vedeti). Cate dureri de cap o sa aveti cu aceasta figura si cata grija va trebui sa aveti, ca sa fie bine protejata. Apoi o sa vedem si o alta mutare specifica (sunt trei care se inteleg mai greut: mutarea de cal, rocada si luarea en-passant, adica in trecere), in care este implicat regele si turnul.

Iata un exemplu in care regele alb poate captura pionul negru (pe care apoi o sa-l invatam) din c3 (va amintiti? Intersectia intre o coloana si o linie da un camp)

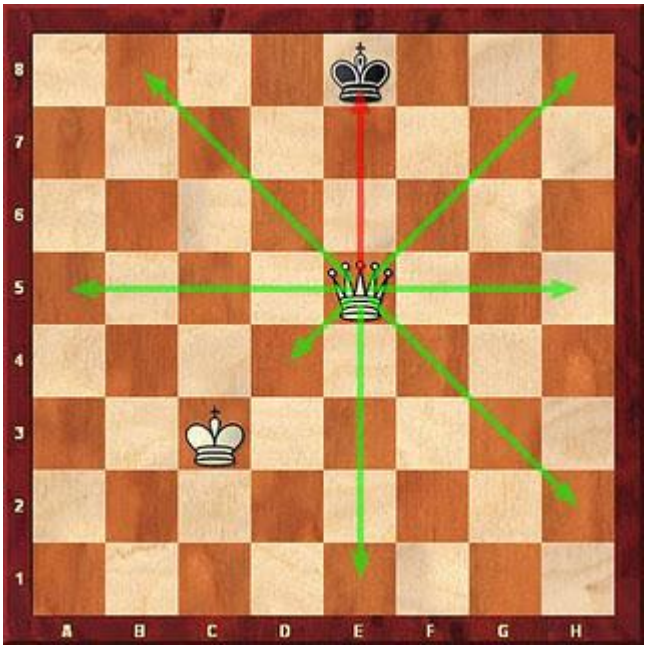
Si iata cum pionul a disparut si locul sau a fost luat de rege

Aceasta este o pozitie importanta. Partida se incheie imediat, deoarece ***regii intotdeauna trebuie sa fie despartiti de o patratica, in orice directie!*** O regula foarte

importanta, care normal, ne spune ca regii nu se pot captura intre ei. Partida este egala! (se numeste ***remiza).***

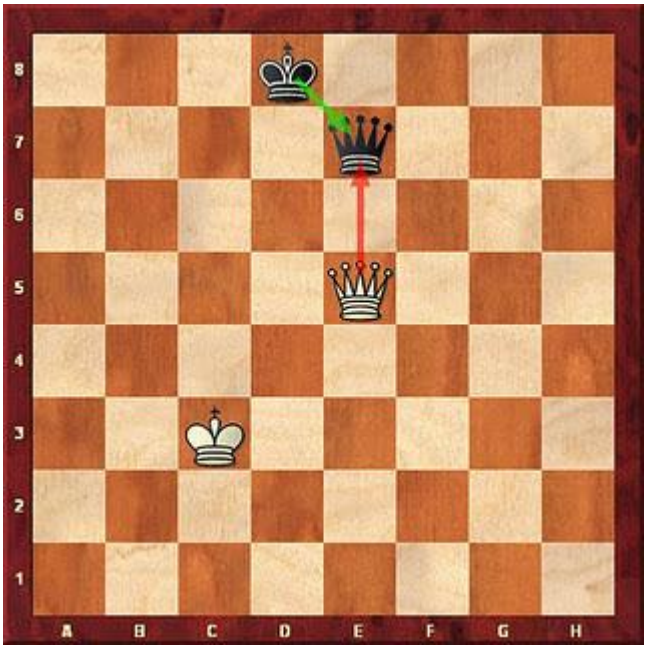
A doua figura de sah, despre care o sa invatam cum se muta este regina. In limba romana se uzeaza rar acest termen in mediul sahistic. Cum deja am explicat, pentru a evita confuziile de notatie, ea este denumita ***Dama***.

In figura noastra cu piese reale de sah, este a doua din stanga (ma refer la piesele albe din prim plan) si a doua ca inaltime. Dar ca forta? Ei bine, avem de prezentat cea mai puternica figura de sah. Are o mare actiune si se muta pe orice camp liber, oriunde pe o anumita coloana, pe o anumita linie sau pe o anumita diagonala (dar nu poate combina aceste posibilitati intr-o singura mutare). In momentul in care intalneste o piesa adversa, o poate captura, sau se poate opri inainte de ea, cum am spus pe orice camp. Apropo, retineti: ***in sah, captura nu este obligatorie. In functie de evenimente, poti lua o piesa sau nu. Bine, sunt cazuri, cand pentru a evita matul (care nu este altceva decat pierderea fortata a regelui, insa in realitate aceasta captura nu se va intampla niciodata, pentru ca partida se incheie imediat, cand este clar ca la mutarea urmatoare va fi pierdut), regele sau alta figura trebuie sa captureze piesa adversa care a executat atacul.*** Nu poate sari nici piese proprii si nici adverse.



Cum spuneam, partida de sah fara regii alb si negru pe tabla nu exista. Deci invatand alte figuri, noi oricum o sa mentinem regii pe tabla permanent. Avem pe campul e5 dama alba. In centrul tablei, ea are o mare raza de actiune. Si observam cu sagetile toate mutarile pe care ar putea sa le efectueze. Se poate opri oriunde doreste pe traseul acestor sageti, spre ex. in e2. Mai vedem ca pe diagonala mare neagra a1-h8, este limitata de

prezenta regelui propriu, avand ca mutare inspre el, doar campul d4 disponibil. Observam si faptul pus in evidenta de sageata rosie, ca executa un atac asupra regelui negru. Acest lucru inseamna ca regele negru este in ***sah.*** Imediat el trebuie sa iasa din sah, parasind coloana e, sau punand intre el si dama alba o piesa proprie, sau ultimul caz, daca este posibil cu o alta piesa sa captureze dama alba. Daca dama alba se afla singura pe campul e7 si executa acest atac, regele negru are posibilitatea sa o captureze (cum spuneam este nesustinuta, neaparata), deoarece nu intra sub atacul altei piese adverse.



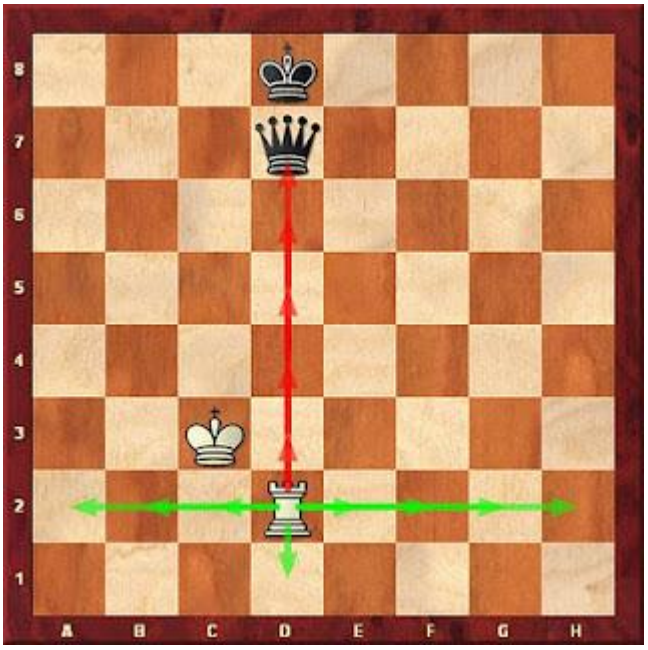
In acest exemplu vedem ca albul, in afara de mutarile posibile explicate, are posibilitatea sa joace ***44.Dxe7+.*** Incet incepem sa invatam notatia. ***44.*** este numarul mutarii la care s-a ajuns. Apoi avem ***D***, care deja stiti ca este simbolul damei, **x** este modul in care se noteaza o captura si ***e7*** campul pe care se opreste dama. Aceasta este notatia scurta (exista si modalitatea mai lunga: ***De5xe7+,*** ceea ce nu-i altceva decat adaugarea campului de plecare e5). Semnul +, este conventional aplicat, pentru a pune in evidenta ca regele advers este sub atac, se afla in sah. In mod logic si evident, regele negru va captura dama alba si notam astfel: ***44...Rxe7.*** Observam detaliul ca o mutare a negrului scrisa singura (impreuna se scriu astfel: 44.Dxe7+ Rxe7), contine trei puncte dupa numarul ei. R este cum stim, simbolul regelui. Partida se incheie egal, in sah termenul fiind ***REMIZA.***

Continuam invatarea mersului figurilor de sah si astazi ne ocupam de piesa numita ***Turn.*** Sau de multe ori o sa intalniti si termenul tura.

Nu este imediat dupa dama in aceasta figura, desi in general, este cu mult mai puternica decat cele doua figuri mai inalte ca ea. Turnul (sau tura), in aceasta figura se afla

penultima daca incepem din stanga. Daca incepem numaratoarea din dreapta, atunci este a doua figura alba. Vedeti dvs., un set de piese normal, are aceasta scarita, spre dreapta si spre stanga. Regele este cel mai inalt si se apoi coboram pana la turnuri, care se afla in colturile tablei. Asa cum am mai spus, daca Regele si Dama sunt piese unice la o culoare, in schimb Nebuni avem doi, Cai avem doi si Turnuri de asemenea doua, un exemplar in dreapta Regelui si un alt exemplar in stanga regelui. Pionii (soldatii jocului de sah) sunt toti plasati in fata acestor figuri, hai sa spunem mai importante si sunt in numar de 8.

Turnul este figura a doua ca valoare (dupa dama). Se muta pe coloana care este plasat sau pe linia care se afla oriunde pe un camp liber. Are deci o mare raza de actiune. Evident, nu poate sari o piesa proprie, iar cand intalneste o piesa adversa o poate captura, evident daca asta convine.



Cum se vede in imagine, turnul poate ajunge spre ex. in e2, sau h2, sau d1, oriunde se vede un capat de sageata. De asemenea poate captura dama neagra din d7, care este mutarea logica. Oricum dama neagra nu are scapare, deoarece plecand de pe coloana d, se comite o mutare ilegala, pentru ca regele negru ramane sub atac, se afla in sah. Dupa ce va captura dama neagra, va fi insa la randul sau capturat si cum am invatat deja, partida se incheie remiza.

Iata figurile invatate pana acum, unde se afla la inceputul partidei de sah si cateva exemple de ce mutari ar putea sa efectueze. Observati aspectul important, ca regele alb, in d1 nu se poate muta, deoarece se afla dama proprie, iar in d2 ar intra sub atacul damei negre. Acelasi lucru este valabil si pentru regele negru, campurile d7 si d8, nu sunt accesibile. ***Foarte important! Avem dama si regele in centru, dar cum se alege campul corect de plasare. Simplu! O regula pe care cei mai varstnici ne-au spus-o cu mare si simpla intelepciune. Dama isi pastreaza culoarea. Adica dama alba se gaseste pe camp alb (d1), iar cea neagra pe camp negru (d8). In mod curios, in limba romana pare ca si litera coloanei corespunde cu litera de simbol a damei.***

Iata ca a venit randul unei figuri un pic hazlie. Numai cand pronuntam denumirea in limba noastra, ne apuca rasul si ne gandim, ce cauta un...***Nebun,*** in sportul mintii? Nu e momentul sa facem istorie si sa vedem cum si de unde vine acest nume. De fapt, eu unul nu stiu! Ceea ce stiu, este ca in alte limbi, nu inseamna nicidecum nebun. Pentru englezi spre ex., este episcop (**B**ishop), de fapt la ei nici calul nu este ceea ce semnifica la noi. Knight, este cavaler si o sa vedeti ca au luat in notatie, a doua litera (**N**) pentru a nota calul, deoarece K era deja atribuita regelui (king). Ca o paranteza, va spun ca multe site-uri dau in functie de activitatea ta si experienta acumulata, un grad. Adica, in fata numelui tau apare o piesa. A trebuit sa-i explic cuiva, ca poate organiza turnee pe Playchess.com, doar daca este...nebun. Evident, are gradul respectiv. Dar cat ne pune acest nebun in dificultate, atat de mult il iubim uneori! Are o raza mare de actiune si cand nu este obstructionat, face minuni.

In obisnuita noastra figura, cu piese reale, se afla al treilea incepand de la stanga (inumarand doar piesele albe). Are acea taietura oblica, pe partea de deasupra. Mersul

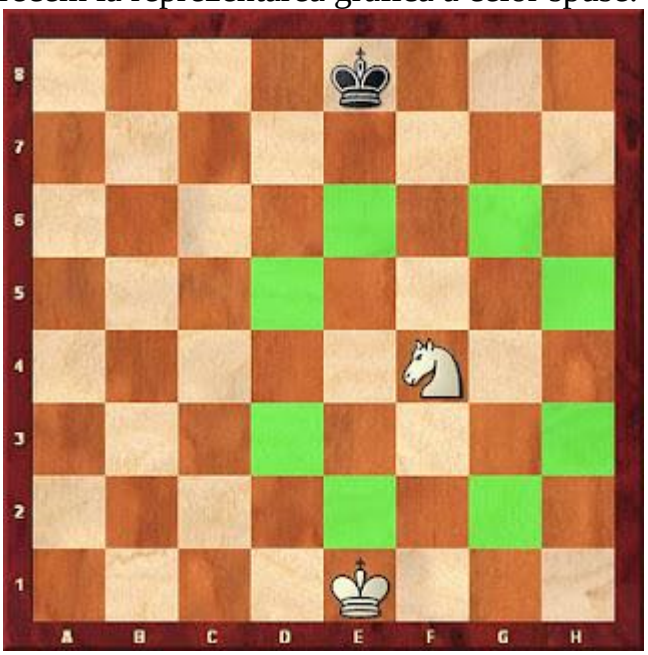
sau, este specific si singular. Merge numai pe diagonale, in orice directie si atentie: ***nu paraseste niciodata culoarea campurilor pe care a inceput partida.*** Sunt doi la numar, pentru fiecare culoare de piese. Unul va actiona pe campuri albe, iar celalalt pe campuri negre. Mutarea sa, trebuie sa fie o linie imaginara dreapta pe o anumita diagonala, mai lunga sau mai scurta. Se poate muta oriunde pe un camp liber al diagonalei. De asemenea cand intalneste o piesa adversa, o poate captura (daca acest lucru convine). Si iar de asemenea, nu poate sari piese.

Iata si simbolul acestei piese, pe diagrame. Avem nelipsitii regi si cate doi nebuni de fiecare culoare. Observam, ce? Cu un pic de logica, ne dam seama si cine este la mutare, conform regulilor jocului de sah, deja amintite. Nebunul negru din b4, are trei directii in care se poate muta si opri pe oricare dintre campurile traversate de sageata verde. In cea de a patra directie, el executa atac la regele alb (sageata rosie). Deci regele alb este in sah. Si vedem acum, nebunul din c1. Are doua directii: diagonala c1-a3 (observatie: daca nu ar fi sah la regele alb, si albul ar duce nebunul in a3, ar fi foarte rau. Poate fi imediat capturat de nebunul negru b4) si c1-h6. Aceasta diagonala, este importanta. Regele alb, poate parasi campul e1 amenintat, dar cum tocmai am invatat mutarea nebunului, se poate proteja si acoperi de sah, prin plasarea nebunului din c1 in d2. Apoi succesiv, negrul poate captura cu Nb4xd2+ (am invatat nu? Nebunul din b4, ia in d2 cu sah), iar albul: Re1xd2. In forma scurta scriem: Nxd2+ Rxd2. Tot asa si cealalta pereche de nebuni (nebunul alb din g4 si cel negru din c8) au o serie de mutari exemplificate prin sageti, printre care si aceea de a se captura unul pe celalalt. Daca regele alb nu ar fi in sah, partea care este la mutare, poate captura nebunul advers.

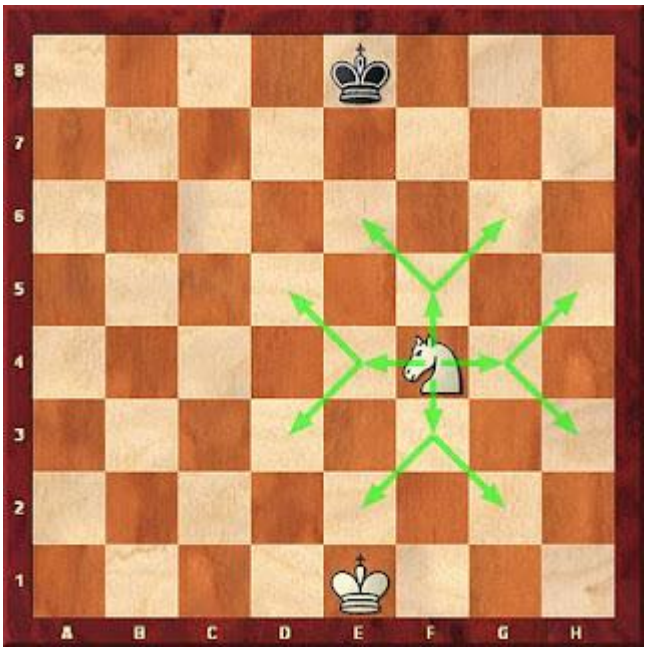
Iata pozitia initiala (la inceputul partidei), a pieselor invatate pana acum. Se face inghesuiala! Multe dintre mutarile legale, devin imposibile, datorita pieselor proprii. Aveti si cateva sugestii de mutari ale nebunilor. In realitate, unele dintre posibilitati, nu sunt bune, deoarece se pierde nebunul. Dar asta descoperiti deja si singuri!

Calul. Foarte usor de recunoscut, dar nu atat de simplu in miscari! In figura noastra (daca mai este nevoie...), e pozitionat al treilea inumarand dinspre dreapta figurile albe. Ce este atat de complicat in mutarea sa? Eu am invatat sah singur si privind cum jucau altii. Nici vorba de carti, iar internet-ul avea sa apara dupa vreo 20 de ani. Auzisem intamplator ca se muta in forma de litera "L". Asta nu lamureste nimic. Dar cate patratele aveau laturile? Ei, aici ne aburim un pic. Partea mare era de trei patratele (inclus campul pe care sta calul), iar partea mica de doua patratele (inclus campul pe care ajunge calul). Patratelul unde se formeaza coltul acestei litere era comun pentru cele doua laturi. Pai daca ne gandim si la faptul ca aceasta litera se poate roti cu partea mica in lateral sau sus, e clar. Nu am inteles nimic! Si daca inercam sa explicam unui mic copil, care nici nu cunoaste literele e si mai greu. Pentru cei mari si care deja au avut de-a face cu jocurile electronice, un bun exemplu ar fi acel L din jocul Tetris, care se poate roti. In realitate, calul este o piesa unica prin modul sau de a muta. Este limitata, nu are mare raza de actiune. Dar are o calitate speciala. Poate sari piese proprii si adversare! Unica piesa ce poate efectua acest lucru! Mutarea sa insa, este o combinatie intre mutarea turnului si cea a nebunului. Am spus ca este limitat, deoarece cand a ajuns la destinatie, el a mutat un camp precum tura (in orice directie) si apoi un alt camp in diagonala precum nebunul. Limitarile continua, deoarece intotdeauna intre campul de partenta si cel de destinatie trebuie sa existe un patrat. ***Simplificand la maxim, spunem***

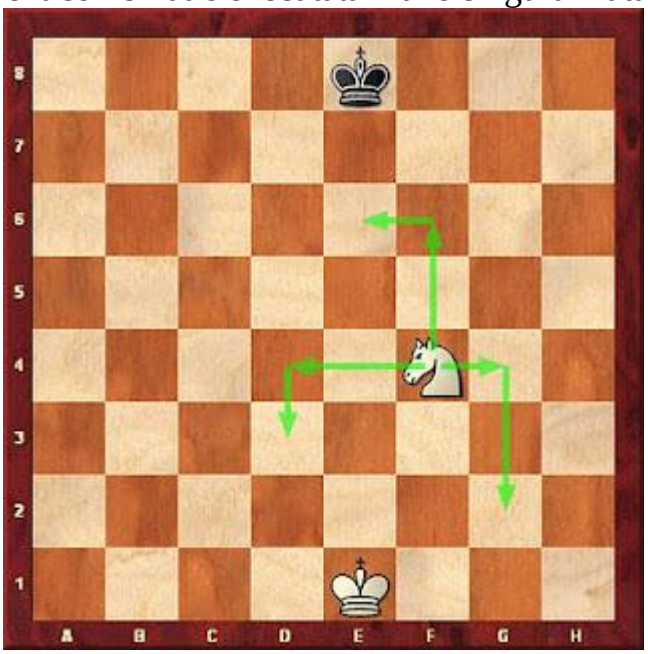
ca al nostru cal, poate poposi pe cel mai apropiat camp de culoare opusa celui de plecare si care nu se afla imediat vecin cu patratelul de plecare. Practic, toate casutele din jurul sau sunt ca un canal cu apa, care trebuie sarit. Aceasta este o regula obligatorie, campul de destinatie, este opus de culoare, celui de plecare. Ca si celelalte piese, nu se poate muta pe un camp unde se afla deja o piesa proprie, iar daca pe campul de destinatie este o piesa adversa, o poate captura. Piesele adverse pe care le sare nu se captureaza. Acum sa trecem la reprezentarea grafica a celor spuse.



Iata reprezentarea grafica a ultimei reguli de mutare explicata. Campurile marcate cu verde sunt toate optime (regulamentare) pentru efectuarea unei mutari de cal. Spre ex. ***Cf4-g2.*** Deci pleaca de pe negru si obligatoriu ajunge pe alb. Si invers. Daca se afla pe un camp alb, obligatoriu va ajunge pe un camp negru. El se afla pe f4. Rezulta ca, e3, e4, e5, f3, f5, g3, g4, g5 sunt campuri interzise pentru el si le poate sari, chiar daca sunt piese adverse sau proprii pe aceste campuri.



Iata si regula mai complicata un pic, o mutare similara celei de tura si apoi in diagonala, precum nebunul (evident combinatie executata intr-o singura mutare).



Si in fine, cateva exemple de L in diferite pozitii. Dar probabil regula cea mai simpla, ramane cea din prima diagrama.

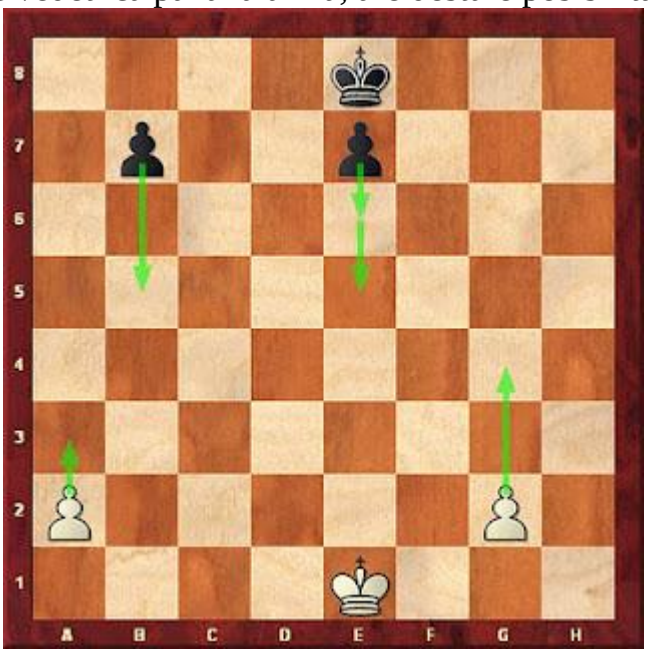
In "Laws of Chess" (Legile sahului) pe site-ul FIDE, ei utilizeaza urmatoarea formula: Calul se poate muta pe cel mai apropiat camp, care nu se afla pe coloana sau linia identica campului de plecare. Deci calul nostru din f4, poate ajunge pe campul cel mai vecin care nu se afla pe linia a 4-a sau pe coloana F. Aceastea sunt: d3, d5, e2, e6, g2, g6, h3 si h5. Insa, groaza mea inaintea explicarii acestei mutari unor micuti, este intotdeauna risipita repede, pentru ca ei pricep mult mai repede decat sper eu. Luati regula care va convine.

Frumos! Am umplut toata linia 1 si linia 8. Asa se afla pozitionate la inceputul partidei, aceste piese spunem noi mai importante. Vedem si posibilitatile de mutare a cailor, care observati ca sunt cate doi, pentru fiecare culoare de piese. In realitate, o sa vedeti, ca pe

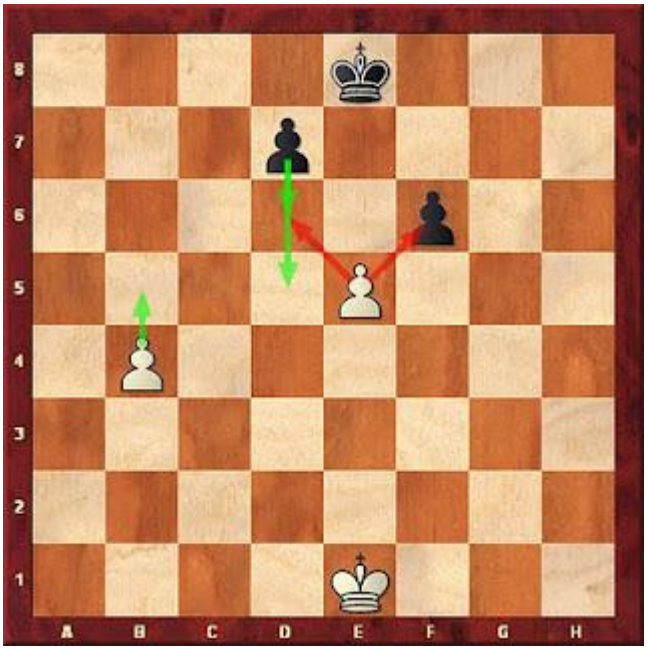
linia a 2-a pentru alb (respectiv linia a 7-a pentru negru), la inceputul partidei, nu pot fi mutati. O sa invatam in lectia viitoare, ca acolo se posteaza pionii la startul partidei.

Pionul. Se recunoaste usor in figura de mai sus. Primul din dreapta, cea mai mica piesa. Nu are o mare mobilitate si inainteaza cu greu. Pare asa neinsemnat la inceputul partidei, dar uneori face miracole. Cum glumeam cu un amic de al meu, preluand o fraza celebra din literatura noastra (care daca nu ma insel, se referea la o revolta a taranilor), pionii sunt prosti dar... multi! Sunt 8 de fiecare culoare si se plaseaza inaintea figurilor pe linia a 2-a, respectiv la negru pe linia a 7-a. Din aceasta pozitie, au insa doua posibilitati: sa mute sau sa captureze (exista si o a treia posibilitate mai complicata, dar cand trec in jumatatea adversa, pe care o sa o prezentam putin mai tarziu). Mutarea unui pion se face in general, cate un camp. Dar din pozitia de start a partidei, au si posibilitatea de a muta doua campuri. Practic pot ajunge la linia imaginara care desemneaza jumatatea tablei dintr-o singura mutare. ***Pionii se muta doar inainte, pe aceeasi coloana pe care au inceput partida. Din pozitia de start, pot alege sa mute un camp, sau doua. Ulterior, le ramane numai mutarea de cate un camp. Pot parasi coloana lor, numai cand au de facut o captura. Si anume, pionul captureaza doar in diagonala, evident inaintand, doar un singur camp, iar piesa adversa ce va fi capturata, sa se afle pe coloana imediat vecina.*** Pionul este singura piesa care nu se mai intoarce niciodata. Doar avanseaza. Spre deosebire de alte piese, cand intalneste o figura proprie sau adversa pe coloana sa, nu mai poate inainta. Spunem ca este blocat. A treia mutare posibila, este cea denumita ***en- passant*** (in trecere). Ea consta in faptul ca, odata intrat pe teritoriul advers (depasind mijlocul tablei, sa zicem ca avem un pion alb pe e5), un pion adversar, aflat pe o coloana vecina, ar putea sa evite atacul, mutand direct doua campuri si postandu-se pe aceeasi linie cu al meu (sa zicem ca se muta pe d5). Practic, a sarit un camp, pe care pionul meu il ataca (mai exact, campul d6). Atunci s-a inventat, aceasta regula, un pic bizara, pe care copii o privesc cu multa neincredere. Se amesteca un pic treburile. Dar in timp scurt, chiar incep sa testeze pe altii, daca o cunosc. Ce se intampla? In situatia explicata, pionul nostru poate captura pionul advers, care culmea se afla pe aceeasi linie cu al nostru! Procedura e ciudata. ***Se plaseaza pionul nostru, pe campul evitat (respectiv d6) si se indeparteaza pionul advers (respectiv pionul din d5). Atentie! Acest tip de mutare este posibil, numai imediat dupa ce adversarul a impins pionul sau, doua patratele direct. Evident, nu este obligatoriu sa efectuati aceasta captura (daca nu va convine), dar asa cum am spus, neefectuand imediat captura, pierdeti acest drept, pentru acea pereche de pioni.*** Si nu am terminat cu acesti bravi pioni, despre care multi spun pe buna dreptate, ca sunt sufletul partidei de sah. Inainteaza, dar unde ajung? exista posibilitatea de a ajunge chiar pe ultima linie (a 8-a pentru cei albi, respectiv linia 1 pentru cei negri). Pentru bravura lor, primesc un premiu imens. Este ca si cum ar fi avansati. Imediat si facand parte din aceeasi mutare, se pot

transforma in orice alta figura. Normal, cel mai des se transforma in dama. Dar sunt situatii cand este mai util sa se transforme in cal, sau in ce piesa e utila in acea pozitie. ***Rezumam: un pion ajuns pe ultima linie (orizontala), se transforma in orice alta piesa (normal, nu poate ramane tot pion), in cadrul acelei mutari. Piesa noua introdusa in locul pionului, daca ameninta regele advers, spunem ca este sah imediat.*** Copiii gandesc: atunci pot sa am noua dame pe tabla! Da, exista aceasta absurda posibilitate! Dama de la inceputul jocului si transformarea celorlalti 8 pioni. Teoretic e posibil, practic...In continuare, sa vedem reprezentarea grafica, care ne va lamuri deplin despre acest pion, care vedeti ca pana la urma, are destule posibilitati.



Iata prima diagama. Avem numai cate doi pioni din fiecare tabara. Vedem posibilitatile lor din pozitia initiala. Pionul alb din a2, poate fi mutat in a3 (noi am ales acest exemplu, dar poate foarte bine sa mearga direct in a4, intr-o singura mutare). Este exact ce a ales pionul din g2. Da, poate fi mutat direct in g4. Dar, aveti si posibilitatea, sa jucati precum pionul negru e7. El a ales sa se opreasca in e6 si apoi intr-o alta mutare ulterioara, sa ajunga in e5. Complexitatea jocului de sah, cere uneori si astfel de manevre. O sa invatati ca pionul este un bun aparator si de multe ori mutarea lui direct doua patratele, nu este cea optima.



In diagrama urmatoare, vedem ca pionul b4, de acum inainte, nu are posibilitatea sa mute, decat cate un camp pe mutare. Mai vedem ca pionul e5, este deja in teritoriul adversar (pe linia a 5-a, analog, pentru negru intrarea in teritoriul advers este efectuata cand pionul este pe linia a 4-a). Si vedem pionul negru f6, pe coloana vecina. Avem conditiile regulamentare pentru a-l captura. ***e5xf6 sau pe scurt exf6.*** Dispare pionul f6 de pe tabla si in locul sau se pune pionul alb din e5. Dar exista un pion negru si pe coloana d. Daca ar fi negrul la mutare, in cazul miscarii d7-d6, avem aceeasi situatie vazuta anterior cu pionul f. Dar, daca negrul decide sa joace direct d7-d5? Nimic mai simplu. Oricum pionul poate fi capturat! Plasam pionul e5 alb in d6 si indepartam de pe tabla pionul d5. Este mutarea ***en- passant!.*** Negrul a evitat un camp atacat de pionul e5 (pare un pic o lasitate, o fuga de lupta, ceea ce ne face sa credem, ca regula este destul de dreapta). Scriem ***e5xd6 e.p. dar mai simplu exd6.***

Ultima diagrama arata cum bravul pion a7, in cazul cand albul se afla la mutare, ajunge la capat si are posibilitatea sa fie inlocuit spre ex. cu o dama alba, mai mult, executa

imediat sah la regele negru. Am invatat toate piesele, dar inca nu cunoastem toate mutarile! Ne-am lungit mult cu pionul nostru... In lectia viitoare, invatam ultimele doua mutari posibile in sah. Cele doua rocade, mare si mica, o alta inventie a inaintasilor nostri, in dorinta de a proteja mai bine regele. Aceasta mutare nu a existat de la inceputurile sahului. Acum in diagrama de mai jos, aveti ocazia sa vedeti toate piesele in pozitia de start a unei partide.

Nu mai avem nevoie de figura cu piesele! Le cunoastem pe toate si stim cum se muta fiecare. Dar mai exista un tip de mutare pe care trebuie sa il invatam. Nu-i greu, insa are mai multe conditii ca oricare alta. Usor se pot face si aici erori, in sensul ca de multe ori la rocada mare, se plaseaza piesele identic cu rocada mica. ***Rocada***. ***Este o mutare unica, efectuata cu doua piese simultan! Cu Regele si cu Turnul. In esenta, cand avem aceste doua piese, nemutate inca de pe pozitia de start si nici o alta piesa intre ele pe aceeasi coloana, sau o piesa adversa care sa atace un camp pe care regele va trece, atunci se muta regele doua patratele in directia turnului, dupa care turnul pleaca inspre rege, il depaseste si se plaseaza imediat pe campul de langa el (practic cel pe care l-a sarit regele). Rocada este lunga (cand intre rege si tura avem trei campuri libere) si scurta (cand avem numai doua campuri libere).***

Iata cele doua diagrame. Avem in cea din stanga pozitia pieselor inainte de rocada si in cea din dreapta, pozitia pieselor dupa rocada. Vedem ca albul a efectuat rocada mare (se noteaza ***0-0-0***), iar negrul a ales sa efectueze rocada mica (se noteaza ***0-0***).

Conditii esentiale pentru a putea efectua rocada:

-regele si de asemenea si turnul, sa nu fi efectuat vreo mutare pana la momentul rocadei (sa se afle pe pozitia de start a partidei). Retineti sa nu fi efectuat vreo mutare! Revenirea dupa mai multe mutari pe campurile pe care se aflau la inceputul partidei, nu va mai da oricum posibilitatea de a efectua rocada.

-rocada este temporar imposibila de efectuat daca, regele este atacat (se afla in sah), daca traverseaza un camp atacat de o piesa sau mai multe piese adverse (trece prin sah), daca piese proprii sau adverse se afla intre rege si tura.

O serie de alte reguli sunt prevazute, mai ales pentru sahul in competitii si diverse situatii. Cateva dintre ele sunt importante. ***Mutarile se efectueaza alternativ si primul care incepe este albul, efectuand o singura mutare*** (nu rar am vazut si chiar am jucat in tinerete, cu doua mutari de fiecare, care evident nu este regulamentar). ***O piesa atinsa intentionat, pentru a fi mutata, este obligatoriu sa fie mutata. O mutare efectuata, nu poate fi retrasa nici chiar cu acordul adversarului. Impuneti-va si respectati aceste doua reguli de caracter, in primul rand pentru respect fata de propria dvs. persoana! Dupa 50 de mutari complete (adica si de alb si de negru), fara sa se fi mutat macar un pion sau fara sa se fi efectuat o captura, partida este REMIZA.*** Sunt multe alte reglementari, insa scopul nostru era sa invatam mutarile.