

596-599

BIBLIOTECA

PENTRU TOȚI

JEAN DUFRESNE

JOCUL DE ȘAH

CĂLĂUZA PRACTICĂ

PENTRU

INCEPĂTORI ȘI JUCĂTORI

cu numeroase probleme și figuri explicative



Editura Librăriei LEON ALCALAY
București, Calea Victoriei, 37

Prețul 1.20

Biblioteca pentru Toți

Sprijinită de numeroșii săi cetitori și încurajată de toți oamenii de bine cari apreciază înalta ei menire culturală, «Biblioteca pentru toți» își urmează drumul ce și-a croit și continuă a publica săptămânal opere literare, științifice, pedagogice și de popularizare, scrise de cei mai de seamă scriitori români și străini.

Prin varietatea lucrărilor publicate și prin estinătatea volumelor sale, biblioteca aceasta a izbutit să-și câștige, an cu an, pături tot mai largi de cetitori, așa în cât astăzi ea se găsește introdusă în toate clasele sociale. Toți o citesc: de la școlarul care buchisește încântat poveștile și istorioarele pentru copii, pâna la omul cult, care recitește în traducere românească vre-o celebră operă literară străină, sau caută a se pune în contact sufletesc cu marii noștri scriitori naționali, ale căror opere s'au publicat ori se vor publica aproape toate în «Biblioteca pentru toți».

BIBLIOTECA PENTRU TOȚI

JEAN DUFRESNE

—♦—

JOCUL DE ȘAH

CĂLĂUZĂ PRACTICĂ

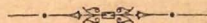
PENTRU

INCEPATORI ȘI JUCATORI

PRELUCRAT DE

I. SCHIOPUL

— *Cu numeroase figuri explicative* —



BUCUREȘTI

Editura Librăriei LEON ALCALAY

37. — CALEA VICTORIEI — 37.

C. 5166.-- Tip. Profesională, Dim. C. Ionescu, Șelari, 10.

EXPLICAȚII

1. Piesele.

Șahul se joacă pe o masă sau o tabletă de șah împărțită în 64 de câmpuri, alternativ albe și negre. Masa se așează întotdeauna așa, încât la dreapta să fie un câmp alb. Fiecare jucător dispune de 16 piese, dintre cari 8 sunt pioni, iar 8 ofițeri.

Pionii sunt :



1. Un rege.



2. O regină sau damă.



3. Două turnuri.



4. Doi cai.



5. Doi nebuni.



sau de-a stânga *înaintea* lui. Un pion alb de pe *e 4* poate să meargă pe *e 5*, dacă acest câmp e liber, și poate să ia o piesă contrară ce ar stă pe *d 5* sau *f 5*. Un pion alb de pe *e 2* poate să se miște, dacă câmpurile *e 3* și *e 4* sunt libere, pe *e 3* sau de-a dreptul pe *e 4*.

Dacă un pion, făcând deodată doi pași, trece pe lângă un pion contrar, pionul acesta are dreptul să-l ia, ca și când ar fi făcut un singur pas. Acest drept de a lua „*en passant*” îl are numai pionul și numai imediat după mișcarea de doi pași a pionului.

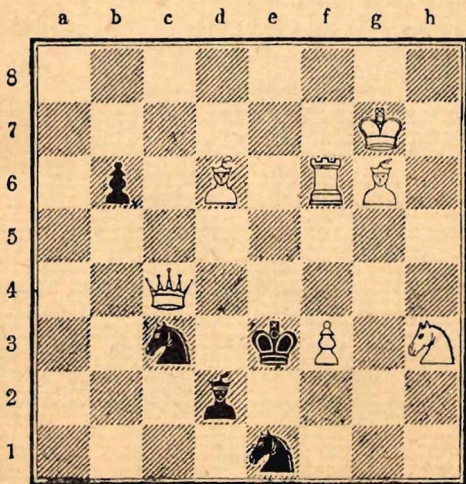
Dacă, având poziția de sus, pionul alb *e 2* se duce pe *e 4*, pionul negru *d 4* are dreptul să-l ia și să-l înlocuiască, așezându-se pe *e 3*. De asemenea poate fi luat pionul negru *f 7* dacă se duce pe *f 5*, punându-se pionul alb *g 5* pe *f 6*.

Dacă, în cursul jocului, un pion ajunge în linia în care stau ofițerii contrari (pentru alb linia 8, pentru negru linia 1 orizontală) se poate schimba într'un ofițer oarecare, după alegerea jucătorului, al cărui pion a ajuns în linia ofițerilor contrari. Jucătorul poate să-și schimbe pionul în orice figură, indiferent dacă mai are sau nu astfel de figuri. Poate să și-o schimbe în Regină, Turn, Nebun, etc., chiar și dacă are încă Regina sa sau cele două Turnuri și cei doi Nebuni și Cai.

5. Atac și șah.

O piesă *atacă* o altă piesă, dacă face o trăsătură de așa fel încât cu trăsătura următoare să ia piesa contrară, dacă adversarul n'o poate apăra. Atacul asupra Regelui se numește «șah» și trebuie întotdeauna anunțat: «Șah la Rege».

Jucătorul al cărui Rege e «în șah», se poate apăra în 3 feluri, după împrejurări: 1) sau ia piesa contrară care îi dă șah; 2) sau pune în calea piesei contrare una dintre piesele sale, sau 3) face o mișcare cu Regele.

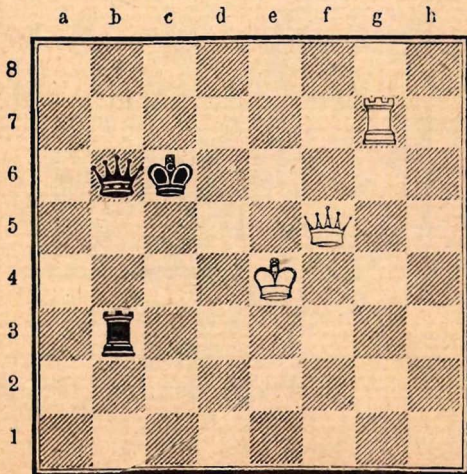


Alb.

În poziția de sus Albul poate, spre pildă, să meargă cu Regina de pe *c 4* pe *c 5*, dând Regelui negru șah (*D c 4—c 5+*). Negru poate acum să ia Regina albă prin pionul *b 6*, sau poate să meargă cu regele său pe *e 2*. Pe alt câmp nu se poate duce fiindcă ar sta «în șah». Regina albă poate da șah și dacă se duce de pe *c 4* pe *e 6*. Negrul se poate apăra punând Calul *c 3* în calea Reginei, pe *e 4*.

6. Mat și Pat.

Dacă Regele care a fost atacat nu se poate apăra în nici unul din aceste trei chipuri e *mat* și jucătorul a pierdut partida.



Alb.

BIBLIOTECA PENTRU TOȚI

Cum se Ghicește în Palmă



Cum poți să cunoști
caracterul
unei persoane

Ghicirea

Trecutului,
Presentului,
Viitorului și
Bunașterea
Maladiilor
etc. etc.

Prețul 60 bani