

**Voinea Andreea
Smîdu Neluța
Dominteanu Teodora**

**Introducere în sportul minții.
Fundamentele teoretice ale șahului
pentru începători.**



RISOPRINT

Cluj-Napoca

2025

**Voinea Andreea
Smîdu Neluța
Dominteanu Teodora**

**Introducere în sportul minții.
Fundamentele teoretice ale șahului pentru
începători.**

**Editura RISOPRINT
Cluj–Napoca
2025**

Toate drepturile rezervate autorilor & Editurii Risoprint

*Editura **RISOPRINT** este recunoscută de C.N.C.S.
(Consiliul Național al Cercetării Științifice).*
www.risoprint.ro www.cnscs-uefiscdi.ro



Opiniile exprimate în această carte aparțin autorilor și nu reprezintă punctul de vedere al Editurii Risoprint. Autorii își asumă întreaga responsabilitate pentru forma și conținutul cărții și se obligă să respecte toate legile privind drepturile de autor.

Toate drepturile rezervate. Tipărit în România. Nicio parte din această lucrare nu poate fi reprodusă sub nicio formă, prin niciun mijloc mecanic sau electronic, sau stocată într-o bază de date fără acordul prealabil, în scris, al autorilor.

All rights reserved. Printed in Romania. No part of this publication may be reproduced or distributed in any form or by any means, or stored in a data base or retrieval system, without the prior written permission of the author.

ISBN 978-973-53-3476-5

**INTRODUCERE ÎN SPORTUL MINȚII.
FUNDAMENTELE TEORETICE ALE ȘAHULUI
PENTRU ÎNCEPĂTORI.**

Autor
**VOINEA ANDREEA
SMÎDU NELUȚA
DOMINTEANU TEODORA**

Director editură: GHEORGHE POP

Referenți științifici:

*Profesor universitar dr. **Raluca Pelin***

Universitatea Națională de Științe și Tehnologie POLITEHNICA BUCUREȘTI
Facultatea de Inginerie
Departamentul de Educație Fizică și Sport - Kinetoterapie

*Conferențiar universitar dr. **Narcis Neagu***

Universitatea Națională de Științe și Tehnologie POLITEHNICA BUCUREȘTI
Facultatea de Inginerie
Departamentul de Educație Fizică și Sport - Kinetoterapie

Prefață

Prezenta lucrare, intitulată „Introducere în sportul minții. Fundamentele teoretice ale șahului pentru începători”, are ca obiectiv principal familiarizarea cititorilor cu elementele fundamentale ale șahului.

Structura volumului urmează o succesiune logică și didactică: de la definirea șahului și evidențierea beneficiilor sale formative, la explorarea istoriei și a tradițiilor culturale asociate, până la prezentarea elementelor esențiale de joc – tabla, piesele, mutările și deschiderile fundamentale. Totodată, sunt incluse aspecte normative și situații specifice practicii șahiste, cu scopul de a oferi o imagine completă asupra regulilor și a etapelor desfășurării unei partide.

Cartea se adresează celor aflați la început de drum în descoperirea șahului, având menirea de a sprijini procesul de învățare și de a încuraja aplicarea principiilor acestui joc în dezvoltarea personală. Ea își propune să fie un manual introductiv și o invitație la descoperire și reflecție, oferind cititorilor instrumente utile pentru cultivarea gândirii logice, a răbdării și a creativității.

Lucrarea răspunde unei nevoi actuale de a readuce șahul în atenția publicului larg, nu doar ca sport al minții, ci și ca activitate cu valențe educative, culturale și interdisciplinare. Exemplele și explicațiile prezentate susțin o înțelegere accesibilă a jocului, dar oferă totodată și repere care pot constitui un punct de plecare pentru studii mai avansate, dedicate strategiilor, tacticii sau dimensiunilor culturale ale șahului.

Prin acest volum, autorii își propun să ofere un ghid clar și riguros, care să combine precizia teoretică cu valoarea formativă a șahului. Menționăm că toți autorii au avut o contribuție egală la elaborarea lucrării, asumându-și împreună responsabilitatea pentru calitatea și rigoarea conținutului prezentat.

Autorii.

CUPRINS

CAPITOLUL 1. ȘAHUL – ANTRENAMENT AL MINȚII ȘI AL VOINȚEI	6
1.1. Ce este șahul și de ce este numit „sportul minții”?	6
1.2. Beneficiile practicării șahului pentru elevi și studenți	7
1.3. Concluzii	11
Capitolul 2. ISTORIA ȘAHULUI	12
2.1. Legenda șahului	12
2.2. Originile și evoluția șahului	14
2.3. Concluzii	19
Capitolul 3. TABLA DE ȘAH	24
3.1. Structura tablei de șah	24
3.2. Denumirea câmpurilor	26
3.3. Zonele tablei de șah: centru, flancuri , jumătățile jucătorilor și marginile tablei	27
3.1. Concluzii	31
Capitolul 4. PIESELE DE ȘAH	33
4.1. Tipurile de piese	33
4.2. Valoarea pieselor și comparații între ele	34
4.3. Poziția pieselor la începutul jocului	35
4.4. Concluzii	36
Capitolul 5. MUTĂRILE PIESELOR	38
5.1. Mutarea fiecărei piese	38
5.2. Captura și regulile de bază	45
5.3. Mutări speciale: rocadă, en passant, promovare	47
5.4. Notarea mutărilor	51
5.5. Concluzii	53
Capitolul 6. DESCHIDEREA PARTIDEI	54
6.1. Principiile fundamentale ale deschiderii	54
6.2. Controlul centrului și dezvoltarea pieselor	55

6.3. Greșeli frecvente în deschidere	56
6.4. Deschideri	56
6.4.1. Deschideri deschise: e4 e5	56
6.4.2. Deschideri semideschise: 1.e4 ...	76
6.4.3. Deschideri închise 1.d4 d5	85
6.4.4. Deschideri semi-închise 1.d4 ...	89
6.4.5. Deschideri de flanc	105
6.5. Concluzii	111
Capitolul 7. ÎNCHEIEREA PARTIDEI DE ȘAH	113
7.1. Ce înseamnă a câștiga în jocul de șah?	113
7.2. Șahul, șah mat-ul și remiza	113
7.3. Situații speciale: pat, șah etern	115
7.4. Concluzii	116
Capitolul 8. REGULI DE JOC	118
8.1. Regulamentul jocului de șah	118
8.2. Concluzii	123
BIBLIOGRAFIE	125

Capitolul 1.

ŞAHUL – ANTRENAMENT AL MINȚII ȘI AL VOINȚEI

1.1. Ce este șahul și de ce este numit „sportul minții”?

Șahul este o disciplină strategică în care doi adversari își dispută supremația prin mutarea alternativă a pieselor proprii, cu scopul de a conduce regele advers în poziția de **șah mat**. La prima vedere, poate părea doar o confruntare liniștită între două armate miniaturale, însă, odată ce pătrunzi în tainele sale, înțelegi că fiecare mutare poartă în spate un plan bine conturat, o evaluare atentă a poziției și o anticipare a intențiilor adversarului. Fiecare pas pe care îl faci are un scop precis, iar ordinea corectă a mutărilor decide dacă inițiativa se păstrează sau se pierde. Jocul nu este o simplă cursă de capturi, ci o competiție de idei.

De ce i se spune „sportul minții”? Pentru că, asemenea unei competiții sportive clasice, șahul presupune antrenament, disciplină și o pregătire constantă, însă „terenul de joc” este mintea jucătorului. În loc să alergi după o minge, alergi după idei; în loc să îți măsoari forța fizică, îți testezi rezistența mentală.

Șahul respectă toate trăsăturile unei activități sportive, deși efortul nu este preponderent fizic, ci cognitiv. Există reguli și arbitraj, se joacă cu ceas și control de timp, se notează mutările, se atribuie clasamente și rating, se organizează turnee și campionate cu standarde unitare. Pregătirea în șah are o structură sportivă clară: încălzirea prin rezolvarea de probleme tactice, studiul deschiderilor potrivite stilului propriu, revizuirea finalurilor elementare și analiza partidelor jucate pentru identificarea erorilor. Ca și în sportul clasic, progresul este măsurabil și se construiește în cicluri: învățare – aplicare – consolidare – feedback – ajustare.

O partidă lungă poate dura ore întregi, iar capacitatea de a rămâne concentrat, de a calcula variante și de a anticipa mutările adversarului devine esențială, implicând atât rezistența mentală, cât și pe cea fizică. Jucătorii experimentați nu privesc doar mutarea imediată, ci și consecințele pe termen lung, pregătind capcane, sacrificii și combinații tactice care pot decide soarta partidei. Ca în orice sport, fiecare decizie are un cost, fiecare greșeală lasă urme, iar fiecare victorie cere sacrificii.

Șahul a fost acceptat oficial ca sport și este recunoscut ca o disciplină în care performanța depinde exclusiv de pregătirea și forța intelectuală a competitorului. Turneele internaționale adună jucători din toate colțurile lumii, iar titlurile de Maestru sau Mare Maestru sunt obținute în urma unor confruntări intense, unde presiunea psihologică este la fel de puternică precum tensiunea unei finale olimpice.

Pe lângă competiția propriu-zisă, șahul dezvoltă abilități transferabile în viața de zi cu zi: gândirea logică, răbdarea, analiza critică și planificarea strategică. Un jucător care învață să calculeze corect în șah va ști să evalueze cu luciditate și situații complexe din afara tablei.

În esență, șahul este mai mult decât un simplu joc: este o artă a gândirii, o știință a calculului și un sport al rezistenței mentale. Pe tabla de șah, fiecare mutare este o declarație, fiecare plan este o provocare, iar fiecare victorie este rodul unei lupte intelectuale duse cu calm, răbdare și clarviziune. Nu întâmplător, de-a lungul timpului, i s-a spus „sportul minții” — pentru că, asemenea unui sportiv care își antrenează mușchii, șahistul își antrenează mintea, transformând-o într-un instrument precis, capabil să facă față oricărei provocări.

Astfel, șahul exprimă prin piesele sale un limbaj universal, recunoscut și înțeles în orice colț al lumii, asemenea marilor sporturi care unesc oamenii dincolo de barierele limbii și culturii.

1.2. Beneficiile practicării șahului pentru elevi și studenți

Șahul este un exercițiu complex pentru minte, o provocare constantă de gândire logică, analiză și creativitate. Pentru studenți, care se află într-o perioadă a vieții în care formarea intelectuală și dezvoltarea personală sunt prioritare, șahul poate deveni un aliat puternic. Șahul îl antrenează pe student să ia decizii corecte sub constrângeri reale: timp limitat, informație incompletă, presiune competitivă. Dincolo de plăcerea jocului, abilitățile formate prin practicarea șahului sunt concrete și transferabile în viața academică și socială.

1. Dezvoltarea gândirii analitice și logice

Fiecare mutare pe tabla de șah necesită o evaluare atentă a situației. Un student care joacă șah învață să analizeze date, să identifice legături între elemente și să anticipeze consecințele unei acțiuni. Acest proces este similar cu cel utilizat la rezolvarea unei probleme de matematică sau în planificarea unui proiect de cercetare: se colectează informațiile, se evaluează opțiunile și se ia o

decizie fundamentată. În timp, aceste abilități se transferă și în activitățile academice, ajutându-l pe student să fie mai organizat și mai precis.

2. Creșterea capacității de concentrare

Într-o lume dominată de stimuli multipli, capacitatea de menținere a atenției asupra unei singure sarcini este un avantaj major. Șahul obligă jucătorul să rămână conectat la joc, să observe detalii subtile și să evite distragerile. Studenții care practică regulat șahul constată că pot lucra mai eficient și se pot concentra mai bine la examene sau la proiecte de lungă durată.

3. Dezvoltarea memoriei și a gândirii vizuale

Mutările, combinațiile tactice și pozițiile-cheie de pe tablă sunt stocate în memorie. Pe lângă memorarea lor, șahul solicită și imaginația vizuală, deoarece un jucător bun își proiectează mental poziția pieselor cu câteva mutări înainte. Această abilitate este extrem de utilă în domenii precum arhitectura, ingineria, designul sau orice activitate care presupune planificare spațială.

4. Antrenarea răbdării și a gestionării timpului

O partidă de șah poate dura câteva minute sau mai multe ore. În ambele cazuri, jucătorul trebuie să își tempereze impulsul de a muta rapid și să calculeze atent. Pentru un student, acest exercițiu de răbdare se reflectă în capacitatea de a lucra constant, fără a căuta rezultate imediate, dar și în abilitatea de a respecta termene-limită printr-o bună planificare.

5. Dezvoltarea gândirii strategice

Spre deosebire de jocurile pur reactive, în care acționezi doar ca răspuns la mișcările adversarului, șahul te obligă să ai un plan pe termen lung. Studenții care joacă șah învață să își stabilească obiective intermediare, să își ajusteze strategia atunci când apar schimbări și să anticipeze scenarii alternative. Această capacitate este valoroasă în orice domeniu profesional, de la afaceri la știință.

6. Îmbunătățirea rezilienței emoționale

Oricât de bine ai juca, vei pierde partide. Șahul învață studenții să accepte înfrângerea ca pe o oportunitate de învățare, nu ca pe un eșec definitiv. În mediul universitar, unde presiunea și

competiția sunt mari, această atitudine pozitivă poate face diferența între a renunța și a continua să cauți soluții.

7. Dezvoltarea creativității

Deși pare un joc rigid, cu reguli stricte, șahul oferă un spațiu larg pentru exprimarea creativității. Mutările spectaculoase, combinațiile neprevăzute și soluțiile originale la problemele din joc reflectă capacitatea jucătorului de a gândi „în afara tiparelor”. Pentru studenți, această creativitate se poate traduce în idei inovatoare la cursuri, proiecte și lucrări de cercetare.

8. Consolidarea abilităților sociale

Șahul este, în esență, un dialog între doi jucători. Prin participarea la echipe universitare de șah sau la competiții, studenții își dezvoltă abilități de comunicare, își extend relațiile sociale, învață să își respecte adversarii, să aprecieze diversitatea de stiluri și strategii. Astfel, jocul devine și o punte spre relații interpersonale de calitate.

9. Beneficii pentru sănătatea mentală

Este deja cunoscut faptul că activitățile care stimulează intens creierul pot reduce riscul de declin cognitiv. Șahul, fiind o combinație între logică, memorie și strategie, este un exercițiu complet pentru minte. Pentru studenți, acesta poate contribui la reducerea stresului, la creșterea încrederii în sine și la menținerea unei stări de echilibru mental.

10. Etică și disciplină

Șahul nu este doar o confruntare intelectuală, ci și un exercițiu de respect față de reguli și adversar. În fiecare partidă, jucătorul este pus în situația de a acționa cu corectitudine, de a accepta deciziile arbitrilor și de a respecta timpul de gândire al celuilalt. Această atitudine, formată în cadrul jocului, se reflectă direct în viața academică și profesională. Un jucător disciplinat știe că succesul nu vine din inspirații ocazionale, ci din muncă constantă și pregătire. La fel, un student care practică șahul învață să își dozeze efortul, să își planifice studiul și să își respecte propriile obiective. Astfel, etica și disciplina cultivate pe tabla de șah devin repere solide pentru viața de zi cu zi.

11. Dezvoltarea capacității de decizie și de asumare a riscurilor

Șahul reprezintă un exercițiu complex de gândire strategică, planificare și evaluare a situațiilor. În timpul unei partide, jucătorul analizează poziția de pe tablă, anticipează răspunsurile adversarului și alege mutarea optimă cu hotărâre. Acest proces contribuie la dezvoltarea capacității de decizie, o abilitate esențială nu doar în joc, ci și în viața reală, fie că este vorba despre alegerea unei cariere sau luarea unor decizii importante în plan personal. În același timp, șahul stimulează capacitatea de asumare a riscurilor. Pentru a obține un avantaj strategic, este uneori necesar să sacrifici o piesă sau să accepți o slăbiciune temporară. Această gândire – bazată pe cântărirea atentă a beneficiilor și a pierderilor – este aplicabilă în numeroase domenii din afara șahului, unde progresul depinde de curajul de a acționa calculat. Astfel, practica șahului îi pregătește pe studenți să devină lideri capabili să ia decizii ferme și să își asume responsabilitatea pentru propriile alegeri, cultivând un echilibru între prudență și inițiativă.

12. Transferul direct către studiu

Șahul este un antrenor discret al gândirii aplicate, pregătind studentul să facă față cerințelor specifice fiecărei discipline universitare. Abilitățile dobândite prin practica șahului se transferă în mod natural către activitățile academice. În funcție de domeniul de studiu, aceste beneficii se manifestă în forme diferite:

- Științe exacte – Gândirea logică necesară în matematică, fizică sau informatică se regăsește și în șah. Recunoașterea tiparelor tactice, a structurilor de pioni și a schemelor strategice este similară cu identificarea unor modele în formule sau algoritmi. În ambele cazuri, verificarea riguroasă a fiecărui pas este esențială pentru a evita erorile.
- Economie și management – Șahul antrenează capacitatea de a planifica în condiții de resurse limitate, la fel cum un manager sau economist trebuie să ia decizii într-un cadru restrâns de timp și buget. În plus, jocul dezvoltă simțul echilibrului între câștigul imediat și avantajul pe termen lung, o abilitate critică în strategiile de afaceri.
- Științe sociale și umaniste – Structurarea clară a argumentelor într-o partidă, anticiparea răspunsurilor adversarului (o formă de profilaxie șahistă) și menținerea coerenței pe

parcursul jocului sunt competențe transferabile în redactarea lucrărilor scrise, în dezbateri și în prezentări academice.

Pentru un student, șahul este o activitate recreativă, dar și un instrument de formare personală și profesională. Fiecare partidă este o lecție de viață: înveți să gândești înainte să acționezi, să îți planifici pașii, să accepți provocările și să cauți soluții ingenioase. Într-o lume în care adaptabilitatea și gândirea critică sunt esențiale, șahul este și va fi un antrenament mental de neprețuit.

1.3. Concluzii

- ✓ Șahul este o disciplină strategică și un „sport al minții”, unde performanța depinde de gândirea logică, anticipare și rezistență mentală.
- ✓ Este recunoscut ca sport oficial, având reguli clare, arbitraj, control al timpului, turnee și ierarhii competitive.
- ✓ Practica șahului dezvoltă abilități esențiale pentru studenți: gândire analitică, concentrare, memorie, răbdare și planificare strategică. Cultivă reziliența emoțională și capacitatea de a transforma eșecul într-o lecție de progres personal. Jocul stimulează creativitatea și gândirea „în afara tiparelor”, oferind soluții originale la probleme complexe.
- ✓ Beneficiile șahului se transferă direct în activitatea academică și profesională: decizie rapidă și fundamentată, asumarea riscurilor, gestionarea resurselor și structurarea logică a argumentelor.
- ✓ Pentru studenți, șahul devine un instrument de formare personală și profesională, oferind o pregătire valoroasă pentru provocările vieții academice și de carieră.

Capitolul 2.

ISTORIA ȘAHULUI

De-a lungul timpului, începuturile șahului au fost învăluite în mister, iar numeroase popoare au încercat să își revendice rolul în nașterea acestui joc. Diferitele legende transmise din generație în generație au supraviețuit până astăzi, devenind nu doar simple povești, ci și expresii ale valorilor culturale și ale modului în care oamenii au înțeles să explice originea unei activități intelectuale deosebite. Astfel, istoria șahului se împletește cu mitul, oferindu-i o aură aparte care continuă să fascineze și în prezent.

2.1. Legenda șahului^{1,2}

Cu secole în urmă, în India trăia un tânăr rege. Deși avea tot ce își putea dori și se afla în fruntea unei mari împărății, viața de la curte nu îi aducea destulă mulțumire. Se plictisea repede de distracții și căuta mereu ceva nou care să-i trezească interesul. Sfetnicul său, un bătrân înțelept, îi amintea mereu că are destule responsabilități având grija unei țări atât de întinse. Dar tânărul șah nu asculta: lua decizii pripite, își pierdea repede răbdarea, se sătura de orice sărbătoare și îi răsplătea cu generozitate pe cei care puteau să-l alunge plictiseala.

Într-o zi a apărut la palat Sessa - un brahman hindus, misterios, scund, care vorbea toate limbile pământului. Acesta i-a promis împăratului că îi va aduce un altfel de divertisment: nu muzică sau dansuri, ci o plăcere a minții, perfectă pentru clipe de liniște și singurătate.

Astfel a luat naștere jocul de șah, păstrat până azi. Împăratul a fost cucerit de această invenție. Regulile erau simple: tabla avea, ca și acum, 64 de pătrățele albe și negre, iar fiecare dintre cei patru jucători primea câte opt piese – regele, elefantul, calul, căruța și patru soldați. Mișcările lor se făceau pe baza punctelor obținute la aruncarea zarurilor.

¹ Duceac Irina , 2011, Începuturile șahului și ridicarea la putere

² Dominte, M., Șerban, C., 2011, Șahul ? – nimic mai simplu !!! Ghid orientate pentru anii de studiu I-II

Încântat că își găsisese, în sfârșit, o modalitate plăcută de a-și petrece timpul, împăratul i-a spus învățatului străin că este dispus să îi ofere orice sumă pentru darul atât de valoros pe care i-l dăduse. După ce s-a gândit o vreme, Sessa a cerut o răsplată care la prima vedere părea foarte mică: pentru primul pătrățel al tablei de șah să primească un singur bob de grâu, pentru al doilea pătrățel două boabe, pentru treilea patru, pentru al patrulea opt, pentru al cincilea șaisprezece, și așa mai departe, astfel încât pe fiecare pătrățel să fie dublu față de cel anterior. El voia ca această regulă să fie respectată pentru toate cele 64 de pătrățele ale tablei. La început, regele s-a simțit ofensat, crezând că Sessa sugerează că împărăția lui ar fi săracă. Însă, spre seară, când a întrebat dacă cererea fusese îndeplinită, a rămas uimit: slujitorii i-au spus că, în ciuda bogăției și puterii regatului, nu exista atâta grâu pe tot cuprinsul lui încât să se poată plăti răsplata cerută.

Regelui nu-l veni să creadă, însă sfetnicul i-a adus la cunoștință că numărul de boabe de grâu cerut de Sessa este egal cu $1 + 2 + 4 + 8 + 16 + \dots + 9\,223\,372\,036\,864\,775\,808 = 18\,446\,744\,073\,709\,551\,615$, iar regatul nu avea atâta grâu. Regele, neștiind cum să rezolve cererea brahmanului, a cerut sfatul matematicianului de la curte. Acesta i-a sugerat să-l invite pe Sessa și să-l pună să-și numere singur boabele de grâu, unul câte unul. În felul acesta, matematicianul a găsit o cale ingenioasă de a-și scăpa suveranul din impas. Chiar și dacă ar fi numărat neîntrerupt, câte un bob pe secundă, după șase luni Sessa ar fi adunat doar aproximativ un metru cub de grâu, iar după zece ani abia douăzeci de metri cubi. În realitate, pentru a număra întreaga cantitate pe care o ceruse, i-ar fi trebuit mai bine de o sută de mii de ani. Din păcate, legenda se încheie aici și nu știm dacă brahmanul a găsit vreo soluție pentru acea situație.

Legenda lui Sessa și a regelui indian ne arată că jocul de șah nu este doar o simplă distracție, ci și o lecție de viață. Cererea aparent modestă a brahmanului, care ascundea un număr uriaș de boabe de grâu, simbolizează puterea gândirii strategice și a previziunii – calități esențiale și în șah. Jucătorul de șah trebuie să prevadă consecințele unei mutări mărunte, care poate declanșa schimbări uriașe pe tabla de joc, pentru a nu fi surprins, asemenea regelui din legendă, de amploarea unor rezultate care nu par importante.

Povestea demonstrează că, asemenea progresiei boabelor de grâu, și pe tabla de șah mutările aparent neînsemnate pot avea urmări decisive. Șahul cultivă capacitatea de anticipare,

răbdarea și înțelegerea faptului că fiecare decizie, oricât de mică, poate schimba radical desfășurarea unei partide.

2.2. Originile și evoluția șahului

Originile șahului provin din **India**, unde, în secolul al VI-lea, era practicat sub forma sa arhaică numită chaturanga. Etimologic, termenul chaturanga înseamnă „patru ramuri” sau „patru componente”, fiind utilizat în poezia epică sanscrită pentru a desemna armata alcătuită din elefanți, care de luptă, cavalerie și infanterie. Jocul era astfel o reprezentare simbolică a tacticii militare.

Chaturanga se juca pe o tablă de 8×8 pătrate, nestructurate în alb și negru, denumită ashtāpada – nume care desemna și un alt joc practicat în India. Se spune că, în unele regiuni, jucătorii aruncau un zar pentru a stabili ce piesă urmau să mute. Pe baza acestei practici a apărut ipoteza – neverificată – că șahul ar fi derivat inițial dintr-o formă de „șah cu zaruri”, dar că acest element a fost eliminat sub influența religiei hinduse, care dezaproba jocurile de noroc.

Cărturarii și exploratorii arabi, printre care Abu al-Hasan ‘Alī al-Mas‘ūdī, au consemnat faptul că în India șahul era practicat ca joc recreativ, ca mijloc de instruire militară, ca exercițiu de gândire matematică și chiar ca formă de joc de noroc.

În versiunile timpurii ale jocului, piesele aveau denumiri și mișcări diferite față de șahul modern:

- Regele purta același nume și se mișca identic cu cel din prezent.
- Sfetnicul– corespondentul actualei dame – se deplasa doar un singur câmp pe diagonală.
- Elefantul - strămoșul nebunului - se mișca două câmpuri lateral sau înainte-înapoi, cu posibilitate de a sări;
- Calul se deplasa la fel ca în șahul actual.
- Carul de luptă - predecesorul turnului - avea aceeași mișcare ca astăzi.

- Soldatul de infanterie - echivalentul pionului - înainta un singur câmp pe coloană și captura pe diagonală înainte, fără posibilitatea de a avansa două câmpuri la prima mutare. Promovarea era permisă doar în sfetnic.

Din India, jocul a pătruns în **Persia**, devenind parte din educația nobiliară și a curților princiere. În jurul anului 600, în Persia sasanidă, jocul era numit chatrang, Tratatul epic Karnamak-i Ardeshir-i Papakan, redactat în limba pahlavi și dedicat fondatorului Imperiului Persan Sasanid, menționează jocul de chatrang printre realizările legendarului Ardashir I. Un document esențial pentru istoria timpurie a șahului este *Matikan-i-Chatrang* („Cartea șahului”), redactat în limba pahlavi în perioada sasanidă. Textul descrie regulile jocului chatrang, varianta persană a chaturanga indian, și oferă detalii despre modul de mișcare al pieselor și obiectivul principal – imobilizarea regelui advers. Deși manuscrisul nu s-a păstrat integral, fragmentele existente confirmă faptul că șahul fusese deja asimilat și codificat în cultura persană.



Piese din fildeș aparținând unuia dintre cele mai vechi seturi de șah din lume, datând din secolul al VIII-lea, descoperite la Samarkand (Afrasiab), Uzbekistan³

După campaniile militare desfășurate între 633 și 651 d.Hr., Imperiul Sasanid a fost cucerit de Califatul Rashidun, iar Persia a fost integrată în **lumea islamică**. În această perioadă, jocul de

³ Rowland Jacky, 2025, *Silk Roads Exhibition Invites Viewers on Journeys of People, Objects and Ideas*

chatrang, moștenit din India, a fost adoptat de arabi și a primit denumirea de shatranj. Schimbarea s-a produs deoarece limba arabă nu dispunea de sunetele „ch” și „ng”.

În epoca islamică, aspectul pieselor de șah a suferit transformări radicale față de timpurile chaturanga. Piese sculptate realist, care reprezentau animale sau figuri umane, au fost înlocuite cu forme abstracte. Motivul a fost interdicția islamică privind reprezentările vii, considerate prea apropiate de idolatrie. Astfel, seturile islamice din secolele următoare au adoptat un stil geometric, cu piese din lut simplu sau din piatră cioplită, păstrând doar denumirile tradiționale. În această perioadă regulile s-au rafinat, iar jucătorii au introdus expresii consacrate: „Shāh!” – folosită atunci când regele advers era atacat, și „Shāh Māt!” – când acesta nu mai avea nicio posibilitate de scăpare, expresie care a dat termenul actual „șah mat”.

Cea mai veche partidă de șah cunoscută din istorie datează din secolul al X-lea și a avut loc la Bagdad, unul dintre marile centre culturale ale Califatului Abbasid. Partida a fost disputată între al-Adli ar-Rumi, un renumit teoretician și istoric al șahului, și unul dintre discipolii săi. Notarea acestei confruntări s-a păstrat în tradiția literară arabă sub forma specifică jocului de shatranj, varianta islamică a șahului timpuriu. Înregistrarea partidei constituie o dovadă prețioasă a faptului că, încă din acea perioadă, șahul era nu doar un divertisment, ci și un subiect de studiu și transmitere scrisă în mediile savante din lumea arabă.

În paralel cu expansiunea islamică spre vest, Drumul Mătăsii a dus jocul către **Extremul Orient**. În secolele VI–VII, jocul ajunge în China, unde se transformă în xiangqi, cu reguli și tablă diferite: piesele se așază la intersecția liniilor, tabla este străbătută de un „râu”, iar piesele sunt plate și marcate cu caractere chinezești. Din China, în secolele VIII–IX, jocul pătrunde în Coreea, unde devine cunoscut ca janggi. Deși păstrează structura de bază a xiangqi, această variantă renunță la „râu” și modifică mișcările unor piese. La rândul său, în secolele IX–X, șahul ajunge în Japonia, unde se dezvoltă shogi, o variantă originală. Spre deosebire de celelalte forme, aici piesele capturate nu sunt eliminate, ci pot fi reintroduse în joc de adversar, ceea ce conferă partidei un ritm intens și spectaculos. În secolele XI–XII, influența chaturanga se resimte și în Asia de Sud-Est, în special în Thailanda și Cambodgia, unde ia naștere makruk – un joc considerat de specialiști drept una dintre cele mai apropiate variante de forma indiană inițială.

În spațiul est-european, șahul a pătruns în **Vechea Rusie** în secolul al IX-lea, prin intermediul rutei comerciale Volga–Caspica. Începând cu secolul al X-lea, legăturile culturale cu Imperiul Bizantin și cu vikingii au influențat, la rândul lor, evoluția șahului în această regiune.

Terminologia șahistă în limba rusă păstrează numeroase elemente de origine străină, dovadă a diverselor influențe care au modelat dezvoltarea jocului. În tradiția populară, șahul este menționat în poeme epice rusești, iar descoperirile arheologice atestă răspândirea sa în diferite zone ale Rusiei medievale.

În Rusia, jocul de șah este atestat documentar din anul 1262, sub denumirea de șahmatî. Mărturiile unor călători străini arată că, până în secolul al XVI-lea, șahul devenise un joc răspândit în toate straturile societății ruse, fiind practicat atât de nobili, cât și de oamenii simpli. Mai târziu, în 1791, celebra lucrare *Morals of Chess* a lui Benjamin Franklin a fost tradusă în limba rusă și publicată pentru prima dată pe teritoriul țării, marcând o etapă importantă în consolidarea culturii șahiste locale.

Șahul continuă să se bucure de un prestigiu deosebit în Rusia, iar din anul 2017 a fost introdus treptat ca disciplină obligatorie în învățământul primar.



Piese de șah rusești (sec. XI–XIII): Cal – Kiev; Pion – Drutsk; Turn – Vyșgorod/Kopys; Elefant – Drutsk; Rege – Suzdal; Damă – Novgorod.⁴

⁴ First Russian Chessmen (f.a.)

Drumul șahului spre Europa a fost deschis de expansiunea arabă. Jocul de shatranj, derivat din tradiția persană, a ajuns în Peninsula Iberică și în Sicilia prin intermediul maurilor, iar în Bizanț a circulat sub denumirea de zatrikion. Primele atestări documentare se situează în secolele IX–X, perioadă în care șahul nu era încă larg răspândit.

În secolele XI–XII, șahul a început să fie adoptat de aristocrația occidentală și a dobândit prestigiul unui simbol cultural. Tablele de șah din acea vreme erau lucrate din materiale rare – fildeș, pietre prețioase – ceea ce reflecta statutul său exclusivist. Tot atunci apar primele tratate dedicate jocului, între care se remarcă *De scaccis* al lui Alexander din Neckham (cca. 1180).

Secolul al XIII-lea marchează un moment de apogeu al popularității șahului. Jacobus de Cessolis redactează celebra lucrare *Liber de moribus hominum et officiis nobilium sive super ludo scacchorum*, unde șahul devine o metaforă a societății medievale. În același secol, Peter Alfonsi include șahul între abilitățile esențiale ale cavalerului, confirmând rolul său educativ. Practica jocurilor pe bani s-a răspândit rapid, ceea ce a stârnit reacții negative din partea Bisericii, culminând cu edictul regelui Ludovic al IX-lea din 1254, prin care era interzisă parierea la șah.

Secolul al XV-lea a adus transformări decisive: regulile de mutare ale damei și ale nebunului au fost modificate, oferindu-le mobilitatea completă de care dispun în șahul modern, iar rocada a fost oficializată. Jocul a devenit mai dinamic, mai spectaculos și mai apropiat de ceea ce numim astăzi șah modern. În secolul al XVI-lea, aceste reguli au fost standardizate: dama a devenit cea mai puternică piesă, nebunul a căpătat libertatea deplină pe diagonale, iar rocada a devenit mutarea esențială pentru protecția regelui. Primele manuale tipărite datează din această epocă. Spaniolul Luis Ramírez de Lucena publică în 1497 *Repetición de Amores y Arte de Ajedrez*, considerată prima lucrare de șah modern, care cuprindea deschideri și probleme sistematizate.

În secolele XVII–XVIII, șahul a devenit un joc de salon, cultivat în Franța, Italia și Spania, dar și un exercițiu intelectual. Italianul Gioachino Greco (1600–1634) a avut un rol esențial în dezvoltarea teoriei deschiderilor, partidele sale servind drept material didactic pentru generațiile următoare. Tot în această perioadă, șahul este elogiat pentru valoarea sa formativă: Benjamin Franklin, în *Morals of Chess* (1779), subliniază că jocul dezvoltă răbdarea, disciplina și gândirea strategică.

Secolul al XIX-lea deschide era șahului competitiv. În 1849, la Londra, este creat celebrul set Staunton, proiectat de Nathaniel Cook și popularizat de Howard Staunton, devenit standard internațional. În 1861 apar primele ceasuri de șah, care au reglementat timpul de joc în turnee. Primul campionat internațional se desfășoară la Londra, în 1851, și este câștigat de germanul Adolf Anderssen, considerat cel mai puternic jucător al vremii. Din acel moment, șahul a început să fie recunoscut nu doar ca divertisment aristocratic, ci ca disciplină sportivă intelectuală, practică în mod organizat la scară europeană.



Piese de șah proiectate de Cook⁵

2.3. Concluzii

- ✓ Originile șahului sunt în India secolului al VI-lea, sub forma chaturanga, un joc militar simbolic.
- ✓ Jocul s-a răspândit în Persia, unde a primit denumirea de chatrang, apoi în lumea arabă, devenind shatranj.
- ✓ Prin intermediul arabilor și al Bizanțului, șahul a ajuns în Europa, fiind practicat inițial de aristocrație ca simbol cultural și educativ.

⁵ Who is Nathaniel Cooke in Chess? (2022)

- ✓ Evoluția regulilor a fost treptată: transformarea sfetnicului în regină, extinderea mișcării nebunului, introducerea rocadei și standardizarea tablei de 8×8 pătrate.
- ✓ În China, Coreea, Japonia și Asia de Sud-Est, șahul a generat variante proprii (xiangqi, janggi, shogi, makruk), fiecare cu particularități de tablă și reguli.
- ✓ În secolul al XV-lea apare șahul modern, cu dame și nebuni puternici, făcând jocul mai dinamic și spectaculos.
- ✓ Primele manuale tipărite și lucrările teoretice (Lucena, Greco) au pus bazele teoriei deschiderilor.
- ✓ În secolul al XIX-lea, șahul devine disciplină sportivă intelectuală: se standardizează setul Staunton, apar ceasurile de șah și se organizează primele turnee internaționale.
- ✓ Legenda lui Sessa arată că șahul este nu doar un joc, ci și o lecție de viață despre anticipare, gândire strategică și consecințele deciziilor mici asupra unui rezultat mare.

Capitolul 3.

TABLA DE ȘAH

Fiecare joc de șah începe cu o tăcere perfectă și două armate așezate față în față pe un câmp de luptă care este tabla de șah. Regulile bătăliei sunt stricte, clare și urmează o logică simplă, dar plină de subtilități.

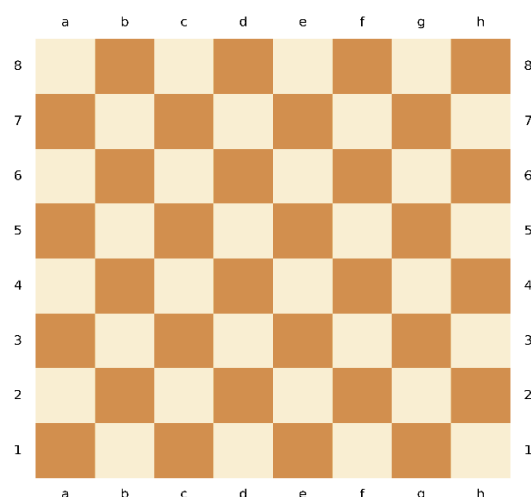
Înainte să vorbim despre mutări, strategii sau victorii, trebuie să cunoaștem terenul de joc.

3.1. Structura tablei de șah

Tabla de șah este pătrată și are 64 de pătrățele, aranjate într-o rețea de 8 linii orizontale și 8 linii verticale. Fiecare pătrățel reprezintă un câmp. Câmpurile alternează culorile – deschise și închise – formând un model similar. Această alternanță ajută la orientare. În mod tradițional, culorile sunt alb și negru sau bej și maro, dar indiferent de paletă, regula rămâne aceeași: culorile se succed egal, pe orizontală și pe verticală. Vom avea 32 câmpuri deschise și 32 câmpuri închise, care vor fi notate individual.

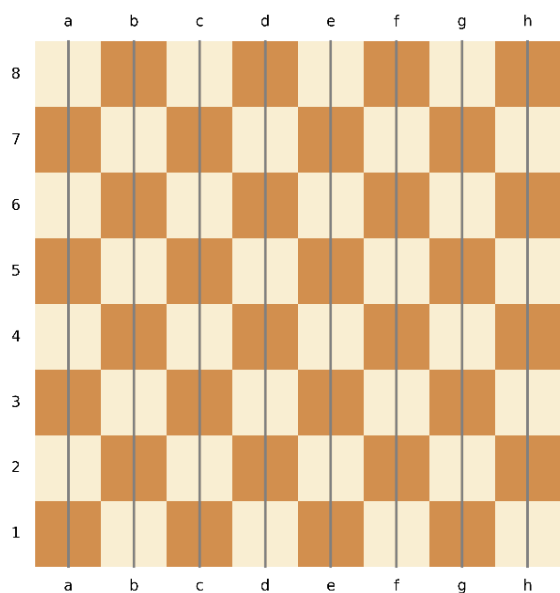
O regulă esențială: colțul alb în dreapta-jos

Există o regulă simplă, dar crucială, care te va ajuta să așezi tabla corect: câmpul din dreapta-jos trebuie să fie deschis (alb). Dacă stai în fața tablei și câmpul din colțul dreapta-jos este închis (negru), întoarce table. Această orientare corectă asigură poziționarea corectă a pieselor, și face ca notarea să fie coerentă.

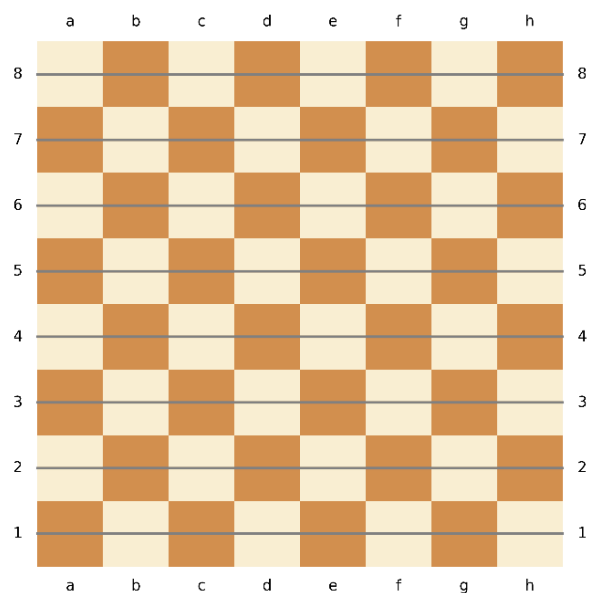


Tablă de șah poziționată corect

Liniile verticale amintite anterior poartă denumirea de coloane (coloana a, coloana b, coloana c, coloana d, coloana e, coloana f, coloana g, coloana h), iar liniile orizontale denumirea de linii fiind notate de la 1 la 8 (linia 1, linia 2, linia 3, linia 4, linia 5, linia 6, linia 7, linia 8).

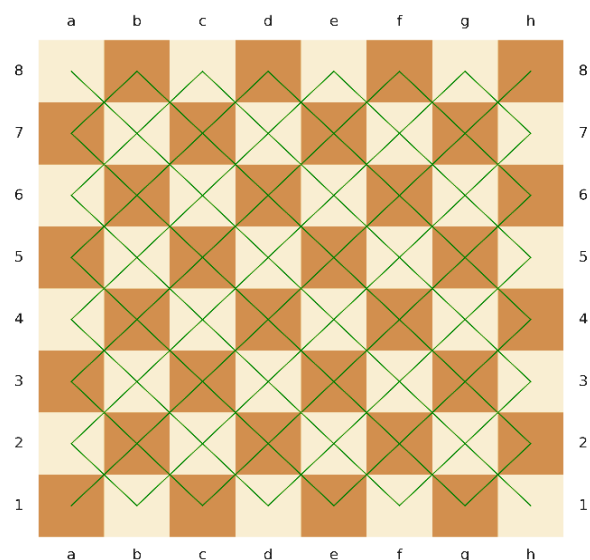


Coloane pe tabla de șah



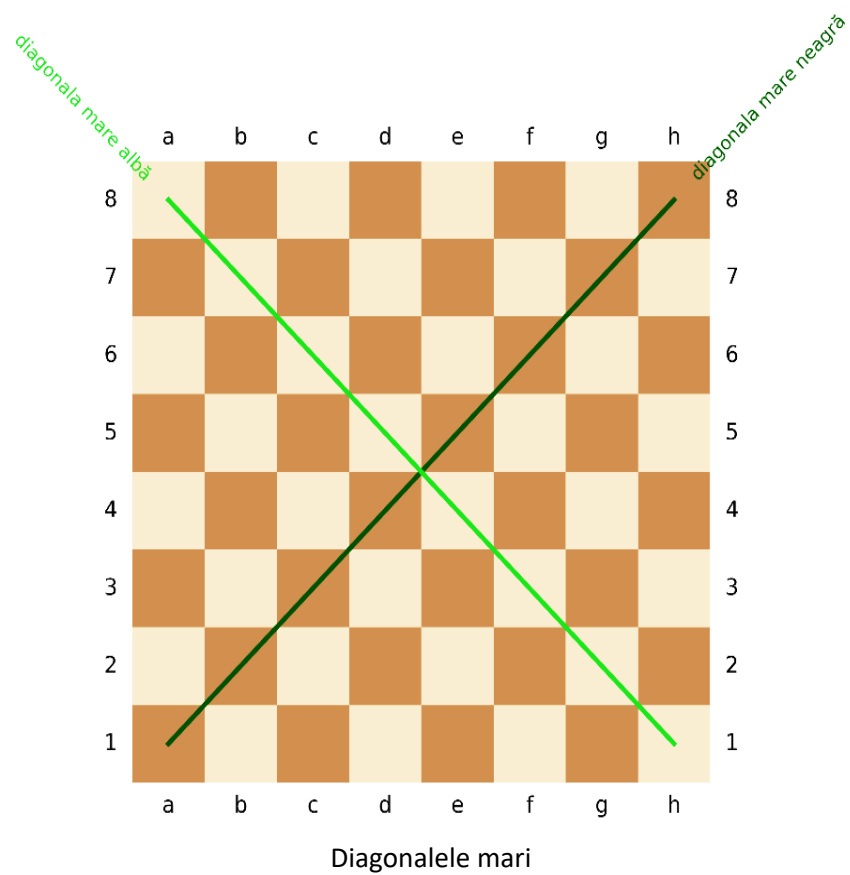
Linii pe tabla de șah

Atunci când discutăm de structura tablei de șah nu trebuie să uităm de diagonale. O diagonală este o succesiune de câmpuri adiacente de aceeași culoare, care urmează aceeași direcție.



Diagonalele pe tabla de șah

Pe tabla de șah există 26 de diagonale, de mărimi diferite. Mărime diagonalelor variază în funcție de numărul de câmpuri care o formează. Numărul de câmpuri care poate crea o diagonală este cuprins între două și 8. Diagonalele de 8 câmpuri sunt diagonale principale sau diagonale mari. Acestea pot fi diagonale principale albe sau diagonale principale negre. Denumirea diagonalelor este data de denumirea câmpurilor de la care pornesc și se opresc, ținându-se cont de succesiunea literelor de la stânga la dreapta. Indiferent dacă diagonala urcă sau coboară, denumirea se face urmând ordinea literelor de la a la h. Exemplu: Diagonala care pornește de la a1 și ajunge la h8 se numește diagonala a1–h8, fiind o diagonală de câmpuri negre, iar diagonala care merge de la h1 la a8 se va nota a8–h1, pentru că „a” vine înaintea lui „h” în ordine alfabetică.



3.2. Denumirea câmpurilor

Câmpurile sunt notate cu litere și cifre, în funcție de intersecția coloanei și liniei câmpului respectiv.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Denumirile câmpurilor

3.3. Zonele tablei de șah: centru, flancuri , jumătățile jucătorilor și marginile tablei

Tabla de șah este împărțită în mai multe zone, importante pentru planurile strategice. Fiecare dintre acestea are o semnificație distinctă în desfășurarea partidei, influențând deschiderile, manevrele tactice și planurile pe termen lung.

Centrul tablei

În mod tradițional, centrul este considerat cea mai importantă zonă.

Acesta se împarte în două:

Centrul mic, compus din patru câmpuri: d4, d5, e4, e5. Acestea sunt pătratele cu cea mai mare influență asupra jocului.

Centrul mare sau extins, care include toate câmpurile din zona c3–f6 (c3, c4, c5, c6, d3, d4, d5, d6, e3, e4, e5, e6, f3, f4, f5, f6). Aici sunt incluse și câmpurile limitrofe centrului propriu-zis.

Importanța centrului este deosebită pentru că piesele plasate în interiorul acestuia au o libertate mai mare de mișcare și pot controla mai multe direcții.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Centrul mic al tablei de șah

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Centrul mare al tablei de șah

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Centrul mare și centrul mic

Flancul regelui și flancul reginei

Tabla este împărțită vertical în două flancuri:

- Flancul regelui cuprinde coloanele e, f, g, h,
- Flancul reginei cuprinde coloanele a, b, c, d.

Această împărțire reflectă poziția inițială a pieselor: regele se află pe coloana e, iar regina pe d.

Flancurile devin relevante mai ales în jocul de mijloc, când atacurile sau apărările se concentrează pe una dintre aceste părți.

Flancul Reginei				Flancul Regelui					
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Flancul reginei și flancul regelui

Teritoriul albului și al negrului

Pe orizontală, tabla se împarte în două jumătăți:

- Partea albului este alcătuită din rândurile 1–4,
- Partea negrului este formată din rândurile 5–8.

Această delimitare are importanță în evaluarea spațiului ocupat, în avansarea pionilor și în pătrunderea în jumătatea adversarului.

	a	b	c	Partea Negrului				d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8				
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7				
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6				
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5				
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4				
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3				
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2				
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1				
	a	b	c	d	e	f	g	h					
Partea Albului													

Partea albului și partea negrului pe tabla de șah

Marginile tablei de șah

Deși la prima vedere par simple contururi ale suprafeței de joc, marginile tablei de șah joacă un rol important în dinamica partidei. Ele influențează atât felul în care se pot mișca piesele, cât și modul în care sunt construite atacurile sau apărările.

Prin margini înțelegem:

- coloanele a și h – cele două coloane exterioare,
- rândurile 1 și 8 – adică cele de la baza fiecărui jucător.

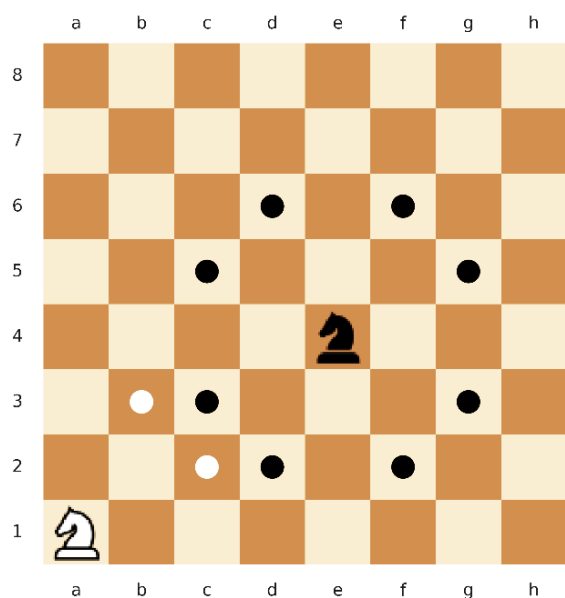
Importanță:

- Spațiul de mișcare este restrâns: o piesă aflată pe margine are mai puține posibilități de deplasare comparativ cu una plasată spre centru. De exemplu, un cal amplasat într-un colț poate accesa doar două câmpuri, în timp ce unul aflat în centru controlează până la opt.
- Matul pe margine: una dintre cele mai frecvente poziții de încheiere a partidei este matul dat pe marginea tablei, cu o tură sau regină, când regele advers nu mai are unde să fugă. Această limitare este deseori folosită în finaluri simple.

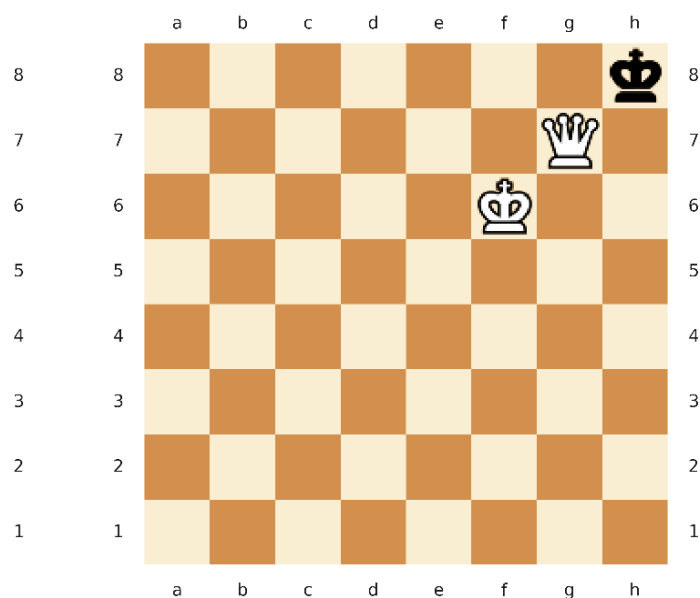
Coloanele și rândurile extreme oferă poziții defensive, dar pot deveni cu ușurință vulnerabile.

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Marginile tablei de șah



Cal amplasat în centru vs. cal amplasat pe margine



Mat pe margine

Marginile ajută la formarea simțului pozițional. Un jucător trebuie să observe rapid când o piesă este „împinsă” spre limită și își pierde din influență.

Marginile tablei nu sunt doar granițe fizice, ci și granițe strategice. A ști când să folosești marginile și când să le eviți este o abilitate esențială în șah.

3.4. Concluzii

- ✓ Tabla de șah are 64 de câmpuri (32 deschise, 32 închise), dispuse într-o rețea de 8 linii și 8 coloane.
- ✓ Orientarea corectă a tablei este esențială: colțul din dreapta-jos trebuie să fie alb.
- ✓ Coloanele sunt verticale și notate cu litere de la a la h, iar liniile sunt orizontale și numerotate de la 1 la 8.
- ✓ Diagonalele sunt formate din câmpuri de aceeași culoare și pot avea între 2 și 8 pătrate. Cele mai lungi sunt diagonalele a1–h8 și h1–a8.
- ✓ Fiecare câmp de pe tablă are o denumire unică, dată de intersecția coloanei și liniei (ex: e4, c6, a1).
- ✓ Tabla este împărțită în zone strategice:
 - Centrul mic: d4, d5, e4, e5;

- Centrul mare: c3–f6;
 - Flancul regelui: coloanele e–h;
 - Flancul reginei: coloanele a–d;
 - Partea albului: liniile 1–4;
 - Partea negrului: liniile 5–8;
 - Marginile: coloanele a și h, liniile 1 și 8.
- ✓ Poziția pe tablă influențează eficiența pieselor: cele din centru au mai multă libertate de mișcare, cele de pe margine sunt limitate.
 - ✓ Cunoașterea tablei este o condiție de bază pentru a înțelege mutările, strategiile și fazele jocului de șah.

Capitolul 4.

PIESELE DE ȘAH

Șahul este construit în jurul a șase tipuri de piese, fiecare având un rol distinct în joc. Fiecare jucător dispune de același set de piese - 16 piese, dar utilizarea lor face diferența între începători și jucători experimentați. Pieseile variază ca formă, importanță și influență asupra desfășurării partidei, însă toate participă la echilibrul strategic de pe tablă.

4.1. Tipurile de piese

- ❖ **Pionul** este piesa cea mai numeroasă - fiecare jucător are 8 pioni - și, adesea, cea mai subestimată. Pionii sunt adesea văzuți ca soldații jocului, formațiunea care deschide drum și susține restul pieselor. Deși sunt considerați cei mai puțin importanți, pionii joacă un rol esențial în controlul spațiului și în blocarea sau deschiderea căilor pentru piesele majore.
- ❖ **Turnul sau tura** este o piesă masivă și impunătoare, prezentă în colțurile tablei. Simetria sa transmite ideea de stabilitate și forță, fiind o piesă care capătă importanță pe măsură ce partida avansează. De cele mai multe ori, turnurile lucrează eficient în pereche, completându-se și sprijinindu-se reciproc. În joc fiecare jucător are două rurnuri.
- ❖ **Calul** este piesa cel mai ușor de recunoscut după formă și particularitate. Este singura piesă care pare să ignore tiparul geometric strict al tablei, având o prezență aparte în joc. Cei doi cai ai fiecărei armate prin flexibilitatea și imprevizibilitatea lor, devin o resursă tactică valoroasă, mai ales în poziții închise.
- ❖ **Nebunul** se remarcă prin eleganță și continuitate. Fiecare jucător are doi nebuni: unul care acționează doar pe pătratele albe și altul pe cele negre. Deși lucrează separat, împreună pot acoperi întregul câmp de joc. Nebunii sunt apreciați pentru capacitatea lor de a influența diagonalele și de a crea presiune constantă la distanță.
- ❖ **Regina** este cea mai versatilă și activă piesă din arsenal. Îmbinând mobilitatea pieselor liniare cu libertatea de acțiune, regina devine adesea piesa decisivă în planurile ofensive. Fiind prezentă în cele mai dinamice faze ale jocului, regina este adesea protejată cu grijă, dar folosită cu îndrăzneală. Ca în fiecare regat ea este unică.

- ❖ **Regele** este piesa în jurul căreia gravitează tot jocul. Spre deosebire de celelalte, scopul nu este să fie folosit pentru atac, ci să fie apărat. Pierderea regelui înseamnă sfârșitul partidei, motiv pentru care toate celelalte piese contribuie, într-un fel sau altul, la siguranța sa. Deși pare pasiv la început, regele poate deveni activ și chiar decisiv în ultimele faze ale partidei.

În practica jocului, pentru a urmări și nota desfășurarea unei partide, fiecare piesă are o literă sau un simbol asociat. Aceste prescurtări sunt folosite în comentarii, în diagrame și mai ales în notarea mutărilor (care va fi tratată separat într-un capitol dedicat).

Pe lângă denumirea lor completă, piesele de șah sunt reprezentate astfel:

Piesa	Simbol	Prescurtare (română)	Prescurtare internațională (FIDE)
Rege		R	K (<i>King</i>)
Regină		D (<i>Damă</i>)	Q (<i>Queen</i>)
Turn/Tură		T	R (<i>Rook</i>)
Cal		C	N (<i>Knight</i>)
Nebun		N	B (<i>Bishop</i>)
Pion		(fără literă – doar poziția)	(fără literă – doar poziția)

Simboluri și prescurtări piese de șah

4.2. Valoarea pieselor și comparații între ele

În șah, nu toate piesele au aceeași greutate în joc. Fiecare contribuie în mod diferit la strategie și la obținerea avantajului pe tablă. De aceea, jucătorii au nevoie de un sistem orientativ care să reflecte valoarea relativă a fiecărei piese, în funcție de potențialul ei de influență.

Această valoare nu este exprimată în puncte absolute, ci în unități comparative. Ea nu reflectă un scor fix, ci un raport de forță între piese. Sistemul folosit este următorul:

- ❖ Pionul este considerat unitatea de bază și valorează 1 punct.
- ❖ Calul și nebunul au o valoare apropiată, fiecare fiind evaluat la aproximativ 3 puncte.
- ❖ Tura este mai puternică decât calul sau nebunul și este cotate cu 5 puncte.
- ❖ Regina, având o rază mare de acțiune și versatilitate, are o valoare de 9 puncte.
- ❖ Regele nu primește o valoare numerică, deoarece este piesa esențială – jocul se termină dacă este pierdut. Valoarea lui este inestimabilă ∞ .

					
					
Pion	Cal	Nebun	Tură	Regină	Rege
1 pct	3 pct	3 pct	5 pct	9 pct	∞

Valorile pieselor

Este important de înțeles că aceste valori nu sunt absolute și nu trebuie aplicate mecanic. În funcție de poziția de pe tablă, de deschidere sau de etapa jocului, o piesă mai puțin valoroasă poate deveni mai influentă decât o piesă mai valoroasă.

De exemplu, doi nebuni care controlează ambele diagonale pot fi mai eficienți decât un cal și un nebun care nu lucrează bine împreună. Sau, în unele poziții, o tură activă poate decide jocul, în timp ce o regină izolată poate deveni o povară.

Valoarea pieselor ajută mai ales jucătorii începători să evalueze dacă un schimb este avantajos sau nu. De exemplu, schimbul unei regine pe două turnuri este, teoretic, echilibrat (9 vs. 10 puncte), dar în practică depinde de poziția pieselor rămase pe tablă.

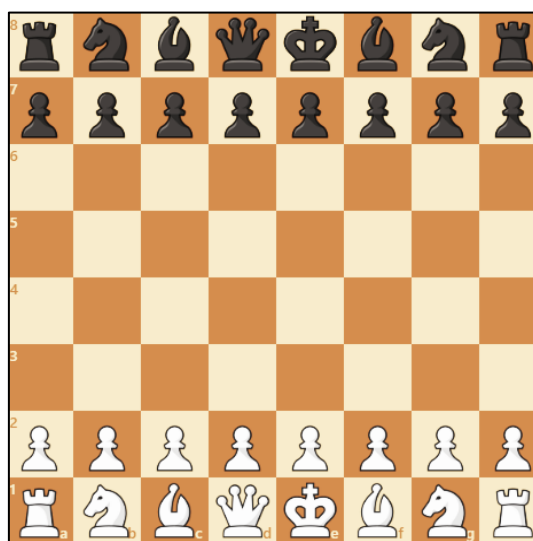
4.3. Poziția pieselor la începutul jocului

Înainte ca prima mutare să aibă loc, tabla de șah trebuie așezată corect. Criteriul simplu este ca colțul din dreapta jos al fiecărui jucător să fie alb. Aceasta este o regulă universală și trebuie respectată pentru ca toate piesele să fie plasate simetric și regulamentar.

Odată tabla orientată corect, fiecare jucător dispune de două linii:

- linia din spate (linia 1 pentru alb, linia 8 pentru negru) este ocupată de piesele majore: turnuri, cai, nebuni, regină și rege;
- linia din față (linia 2 pentru alb, linia 7 pentru negru) este rezervată pionilor, care formează un „zid” protector în fața celorlalte piese.

Ordinea pieselor de pe linia de bază este, dinspre margine spre centru: **tură, cal, nebun, regină, rege, nebun, cal, tură.**



Aranjarea pieselor pe table de șah

O regulă ușor de memorat pentru a plasa regina corect este: regina se află pe câmpul de culoarea ei numerotat cu d de la damă. Astfel, regina albă stă pe câmpul alb (d1), iar regina neagră pe cel negru (d8). Regele se află întotdeauna alături de regină, ocupând câmpul din dreapta acesteia (e1 pentru alb, e8 pentru negru).

Rezultatul este o așezare echilibrată, în oglindă, care asigură șanse egale ambilor jucători. Odată ce piesele sunt în poziție, lupta va putea începe!

4.4. Concluzii

- ✓ Șahul are șase tipuri de piese: pion, cal, nebun, tură, regină și rege. Fiecare jucător începe cu 16 piese, identice ca formă și număr.
- ✓ Fiecare piesă are un rol specific.
- ✓ Fiecare piesă are o valoare orientativă, utilă pentru începători:
 - Pion = 1 punct
 - Cal / Nebun = 3 puncte
 - Tură = 5 puncte
 - Regină = 9 puncte
 - Regele are valoare inestimabilă (∞), deoarece pierderea lui înseamnă pierderea partidei.

- ✓ Valoarea pieselor este relativă și trebuie evaluată în funcție de poziție, faza jocului și coordonarea cu celelalte piese.
- ✓ Poziția inițială a pieselor este fixă și simetrică:
 - Linia din spate (1 pentru alb, 8 pentru negru): tură – cal – nebun – regină – rege – nebun – cal – tură.
 - Linia a doua (pentru alb) și a șaptea (pentru negru): 8 pioni.
- ✓ Regula culorii reginei: regina stă pe câmpul de culoarea ei – albă pe d1, neagră pe d8.
- ✓ Așezarea corectă a pieselor este esențială pentru desfășurarea regulamentară a partidei și asigură un început corect și echitabil.

Capitolul 5.

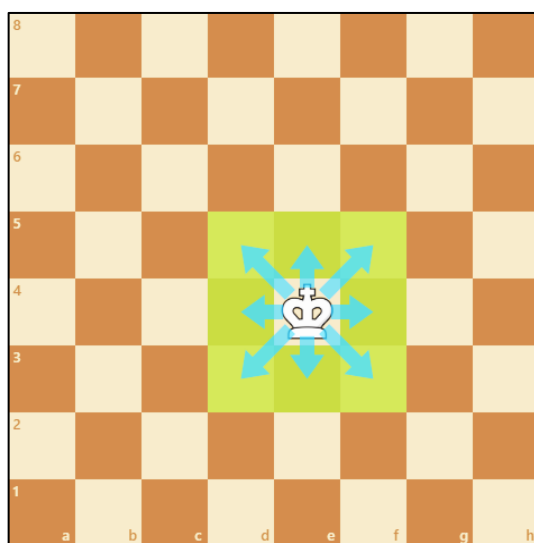
MUTĂRILE PIESELOR

În șah, fiecare piesă are o identitate distinctă, exprimată nu doar prin forma sa, ci și prin modul în care se deplasează. Cunoașterea deplină a acestor mișcări este esențială pentru începători, căci orice strategie solidă pornește de la înțelegerea posibilităților și limitelor fiecărei piese.

5.1. Mutarea fiecărei piese

Regele este piesa centrală, cea mai importantă a jocului, nu prin puterea sa ofensivă, ci prin rolul său vital. Este piesa care trebuie protejată cu orice preț, nu poate fi capturată, iar dacă ajunge într-un pericol ireparabil, întreaga partidă este pierdută.

El se deplasează cu un singur câmp în orice direcție – orizontal, vertical sau diagonal. Dacă pe câmpurile pe care urmează să ajungă se află piese adverse, regele le poate captura.

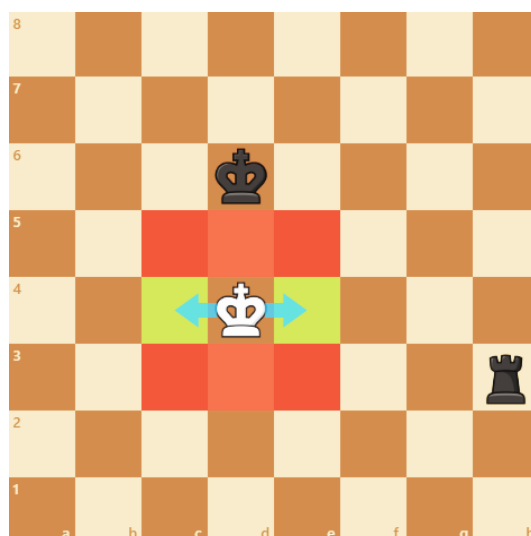


Mutările regelui

Mutări ilegale ale regelui:

- Regele nu poate muta pe un câmp aflat sub atacul unei piese adverse.
- Doi regi nu pot fi niciodată poziționați pe câmpuri alăturate, indiferent dacă acestea sunt pe linie, coloană sau diagonală. Motivul este simplu: regulile șahului interzic plasarea regelui într-o poziție unde poate fi capturat. Dacă regii s-ar afla unul lângă

celălalt, fiecare l-ar amenința direct pe celălalt, ceea ce ar încălca această regulă fundamentală. Deci între regi trebuie să existe cel puțin un câmp.

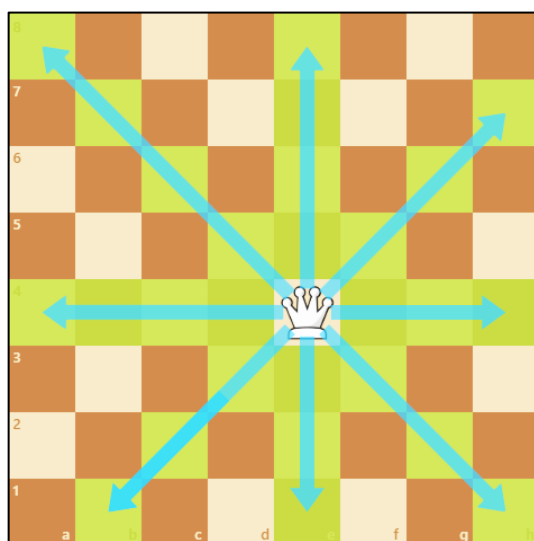


Mutări legale rege alb: Rc4 sau Re4

Regele alb nu poate muta în c3, d3, e3 fiind amenințat de tură – ar intra în șah. Nu poate muta pe c5, d5, e5 pentru că s-ar afla pe câmp alăturat cu regele advers.

Dama este cea mai puternică și valoroasă piesă din șah. Ea poate să se deplaseze pe orice câmp al tablei, vertical, orizontal sau diagonal, într-o singură direcție pe mutare– combinând proprietățile de mișcare ale turei și nebunului. Datorită libertății sale de deplasare, dama poate acoperi rapid distanțe mari și poate influența jocul dintr-o singură mutare decisivă, acolo unde alte piese, precum tura sau nebunul, ar avea nevoie de două sau mai multe mutări pentru a ajunge în aceeași poziție. Dama poate captura orice piesă adversă aflată pe traseul său. Mișcarea sa este limitată doar de faptul că nu poate sări peste alte piese – proprii sau adverse.

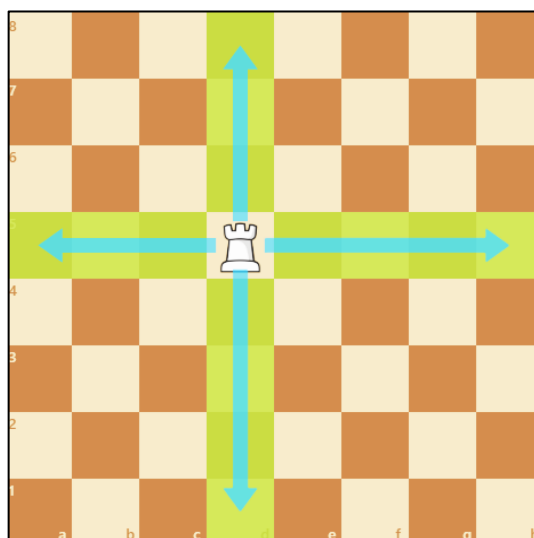
Combinăția dintre rază mare de acțiune și libertatea direcțională o transformă într-o armă redutabilă atât în atac, cât și în apărare. Cu toate acestea, utilizarea neglijentă a damei poate duce la pierderi ireparabile, așa că trebuie folosită cu discernământ



Mutările damei

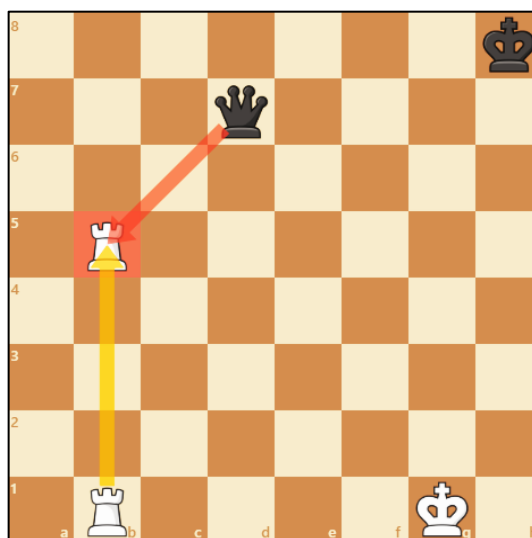
Tura/Turnul este considerată o piesă majoră. Tura se poate deplasa înainte și înapoi, într-o singură direcție pe mutare. Are libertatea de a parcurge oricâte câmpuri neocupate, fie pe orizontală, fie pe verticală, ceea ce o face extrem de eficientă în poziții deschise. Datorită acestei raie mari de acțiune, o singură tură poate controla până la 14 câmpuri – adică aproximativ 22% din tabla de șah!

Tura nu poate sări peste alte piese. Dacă un câmp aflat pe traiectoria ei este ocupat de o piesă a adversarului, tura o poate captura fără probleme. Deoarece la începutul jocului turele sunt în colțurile tablei, în spatele pionilor, ele nu pot acționa liber la început.



Mutările turei

Tura este deosebit de eficientă în pozițiile deschise, unde spațiul îi permite să controleze lungi porțiuni ale tablei. Un aspect strategic important apare atunci când două ture ale unui jucător sunt așezate pe aceeași linie sau coloană: ele sprijinindu-se reciproc. Această poziționare poate exercita o presiune semnificativă asupra apărării adversarului. În poziții finale, cooperarea dintre două ture poate conduce ușor la mat.



Sprijinul reciproc al turelor
 Negrul la mutare 1...Dxb5. Dama capturează tura albă,
 însă aceasta este apărată de Tb1, albul mută 2.Txb5,
 capturând dama de negru.

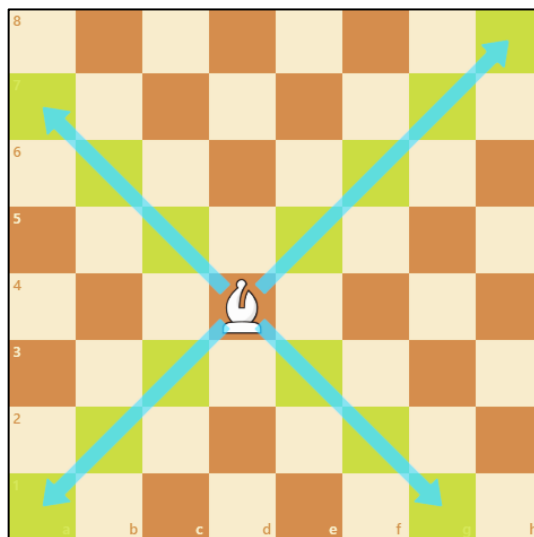
Turele își pot valorifica întregul potențial, devenind piese-cheie în atacuri decisive sau în urmărirea matului.

Nebunul se deplasează doar pe diagonale, pe oricâte câmpuri libere, până la prima piesă întâlnită. Dacă aceasta este o piesă adversă, o poate captura și ocupa câmpul. Acesta nu poate sări peste piese. Nebunul rămâne toată partida pe culoarea câmpului de plecare, astfel fiecare jucător va avea un nebun de câmpuri închise și un nebun de câmpuri deschise,

Fiind piesă de linie pe diagonală, raza lui de acțiune este cu atât mai mare cu cât diagonalele sunt mai deschise. Nebunii pot controla până la 13 câmpuri odată, devenind extrem de puternici pe o tablă liberă.

La începutul jocului, nebunii sunt deseori blocați de propriii pioni. Însă pe măsură ce partida avansează nebunii devin din ce în ce mai activi.

- *Perechea de nebuni*: în poziții deschise, controlează ambele culori și pot domina piesele minore adverse.
- *Fianchetto*: plasarea nebului pe b2/g2 (Alb) sau b7/g7 (Negru) pentru controlul unei mari diagonale .



Mutările nebului

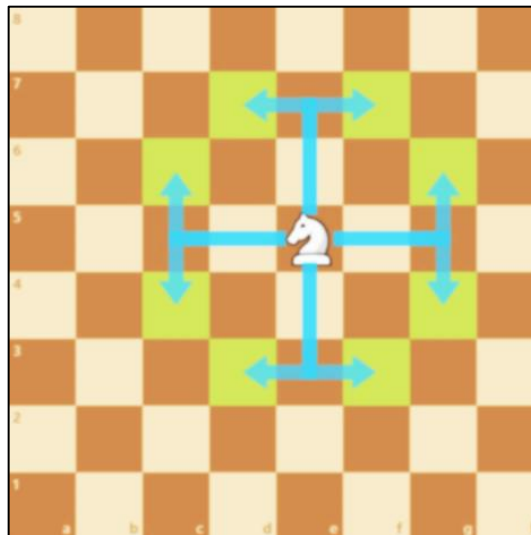


Fianchetto la flancul regelui al nebului alb -
nebulul alb este dezvoltat pe g2 (Nf1-g2), controlând marea
diagonală a8–h1

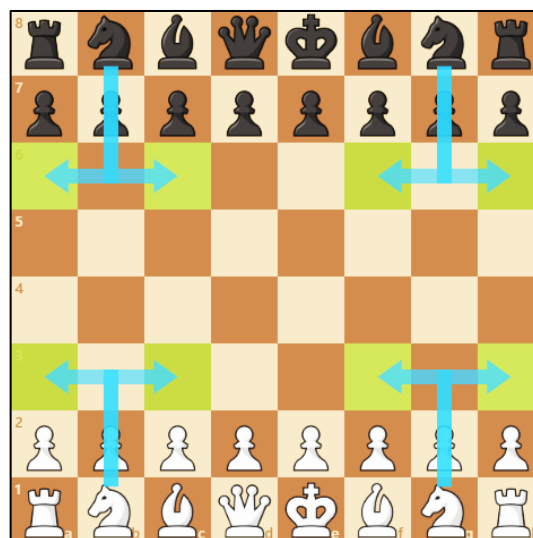
Calul este una dintre cele mai interesante și greu de stăpânit piese de pe tabla de șah. Calul se deplasează în „L”: două câmpuri pe o direcție (orizontală sau verticală) și încă un câmp perpendicular, în orice direcție. Este singura piesă care poate sări peste alte piese, fie ele proprii sau ale adversarului, dar nu poate ocupa un câmp ocupat de o piesă proprie.. Dacă câmpul pe

care vrea să ajungă este ocupat de o piesă adversă, o poate captura. Datorită modului său de mișcare, calul mută întotdeauna pe un câmp de culoare diferită față de cel de pe care a pornit. Astfel, dacă pornește de pe câmp alb, va ajunge pe unul neagr, și invers.

Calul este singura piesă care poate fi mutată de la începutul jocului fără să fie nevoie să fie mișcați pionii.



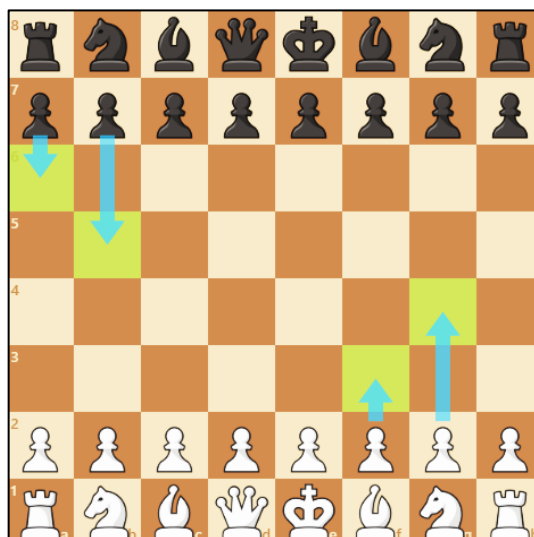
Mutările calului



Posibile mutări inițiale ale calului

Spre deosebire de turnuri sau nebuni, care au nevoie de spațiu liber pentru a fi eficienți, calul este cel mai periculos în poziții aglomerate, unde poate sări peste obstacole. Datorită acestui aspect, calul poate ataca din unghiuri neașteptate și poate juca un rol esențial în capcane tactice.

Pionul aparent modest, are un mod de mișcare unic. El mută doar înainte, câte un câmp, cu excepția primei mutări, când se poate deplasa câmpuri. Pionii nu pot muta înapoi sau lateral și nici nu pot sări peste alte piese,



Opțiunile de prima mutare a pionilor



Mutările pionului în timpul jocului

Pionii sunt singurele piese de șah care capturează diferit față de cum se deplasează. Pionii pot captura piesele adversarului în diagonală, pe direcția înainte. Ei înlocuiesc piesa capturată pe câmpul pe care aceasta se afla.



Mutarea de captură a pionului din f4
Albul la mutare: fxe5

Pionul are o importanță strategică majoră, datorită potențialului de promovare, după cum vom vedea.

Regina și tura sunt piese majore / grele, iar nebunul și calul piese minore / ușoare.

5.2. Captura și regulile de bază

Într-o partidă de șah, scopul final este să reușești să dai șah mat regelui advers, în timp ce îți aperi propriul rege de această amenințare. În decursul jocului, fiecare jucător are ocazia să captureze piese ale adversarului, un proces care face parte din lupta strategică pentru controlul tablei și pentru apropierea de obiectivul final.

Captura are loc atunci când o piesă ajunge pe un câmp ocupat de o piesă de culoare opusă. În acel moment, piesa adversă este considerată capturată și este îndepărtată de pe tabla de joc, fiind înlocuită cu piesa care o capturează.

Fiecare piesă are propriul mod de a captura și propriile puncte forte în acest sens. O parte importantă a câștigării unei partide este slăbirea forțelor adversarului, prin capturarea pieselor sale. Evitarea capturii propriilor piese contribuie la păstrarea unei poziții solide pe tablă.

Există mai multe tipuri de capturi:

- captură fără riscuri – o captură sigură, în care piesa atacantă nu va fi în pericol după mutare, deoarece niciuna dintre piesele adversarului nu acoperă acel câmp.

- captură cu risc: piesa care capturează ar putea fi la rândul ei capturată imediat după. În asemenea situații, este important să se evalueze dacă se merită sacrificiul – adică dacă piesa capturată este mai valoroasă decât piesa pe care o poți pierde.

Capturarea pieselor adversarului este o parte importantă a jocului de șah. Iată câteva lucruri esențiale pe care trebuie să le știi:

- Captura nu este obligatorie, chiar dacă este posibilă.
- *Toate piesele, cu excepția pionului, pot captura pe direcția lor de deplasare, atâta timp cât drumul până la piesa adversă este liber.*
- Pionul este singura piesă care capturează diferit față de cum se deplasează. În mod normal, un pion se mișcă drept înainte, dar atunci când capturează o piesă adversă, se deplasează pe diagonală, înainte cu un câmp.
- Regele nu poate fi capturat. Dacă este amenințat (șah), trebuie imediat apărut, iar acest lucru devine și mai important în finalurile de partidă, când fiecare mutare contează.
- Regele poate captura o piesă adversă doar dacă aceasta se află pe un câmp alăturat și nu este protejată.



Captură cu risc vs. captură sigură

Albul este la mutare. Calul alb poate captura unul dintre pionii de pe d4, respectiv e5. Dacă Albul mută Cxd4 va fi o *captură cu risc* fiind amenințat de pionul de pe e5. Dacă mută Cxe4, va fi o *captură sigură*, nefiind amenințat de nicio piesă.

Capturile pot avea o valoare strategică sau tactică, dar și o componentă psihologică: pierderea unei piese importante poate afecta moralul jucătorului. De aceea, fiecare captură trebuie evaluată nu doar prin valoarea numerică, ci și prin poziția rezultată.

5.3. Mutări speciale: rocadă, en passant, promovare

Rocada

Rocada este o mutare specială care implică regele și unul dintre turnuri.

- Este singura mutare dublă din șah în care sunt deplasate două piese simultan.
- Este singura mutare în care tura „sare” peste altă piesă - regele.

În timpul rocadei, regele se deplasează două câmpuri spre turnul ales, iar turnul trece peste rege și se așază pe pătratul alăturat, de cealaltă parte.

Această mutare aduce numeroase avantaje strategice, atât în apărare, cât și în atac.

- mută regele într-o poziție mai sigură, de obicei în spatele unei linii de pioni
- activează turnul, aducându-l spre centrul tablei, unde poate participa mai eficient la joc.

Există două tipuri de rocadă:

- Rocada mică (numită și „rocadă pe flancul regelui”) – regele se deplasează două câmpuri spre turnul din colțul drept (pentru Alb: Rg1, pentru Negru: Rg8), iar turnul sare peste rege și ajunge lângă el, pe câmpul din stânga (pentru Alb: Tf1, pentru Negru: Tf8) . Este cea mai rapidă și mai frecventă formă de rocadă.
- Rocada mare (numită și „rocadă pe flancul damei”) – regele se deplasează două câmpuri spre turnul din colțul stâng (pentru Alb: Rc1, pentru Negru: Rc8), iar turnul sare peste rege și ajunge pe câmpul din dreapta acestuia (pentru Alb: Td1, pentru Negru: Td8) Această rocadă necesită mutarea mai multor piese pentru a elibera drumul, dar poate fi foarte eficientă în anumite poziții.



Rocada mică a Albului



Rocada mare a Negrului



Rocada este permisă *doar dacă sunt îndeplinite următoarele toate condiții:*

- ✓ Între rege și turn nu trebuie să existe alte piese – drumul trebuie să fie complet liber.
- ✓ Nici regele, nici turnul implicat nu trebuie să fi fost mutate anterior, chiar dacă s-au întors pe poziția inițială.
- ✓ Regele nu trebuie să fie în șah în momentul rocadei.
- ✓ Regele nu are voie să treacă peste un câmp aflat sub atac, nici să ajungă pe unul în care ar fi în șah.

De obicei, rocada se face în deschiderea partidei, când condițiile sunt mai ușor de îndeplinit și beneficiile sunt maxime. Pentru jucătorii începători, se recomandă în special rocada mică, deoarece:

- Necesită mutarea unui număr mai mic de piese pentru a fi posibilă.
- Regele ajunge mai aproape de colțul tablei, unde este mai bine protejat.

Rocada este o mutare esențială pentru siguranța regelui și activarea turei. Totuși, fiecare poziție este unică, iar uneori poate fi mai potrivită rocada mare sau chiar amânarea rocadei, în funcție de planul strategic și de configurația tablei.

En passant

„En passant” (din franceză: „în trecere”) este o mutare specială care se aplică doar pionilor, în anumite condiții specifice. Aceasta apare dintr-o situație legată de mutarea dublă a pionului la prima lui mișcare și oferă o oportunitate unică de captură..

Dacă un pion advers face o mutare dublă (de pe linia a 2-a pe a 4-a) și ajunge alături de pionul tău, ai dreptul doar în mutarea imediat următoare să-l capturezi „în trecere”, ca și cum s-ar fi deplasat doar un câmp.



Mutare en-passant alb
Negrul la mutare 1...d5, pionul alb îl capturează en-passant,
mutând 2.exd6 e.p.

Deși rar întâlnită, mutarea „en passant” poate avea impact strategic semnificativ:

- Împiedică adversarul să construiască o structură solidă de pioni.

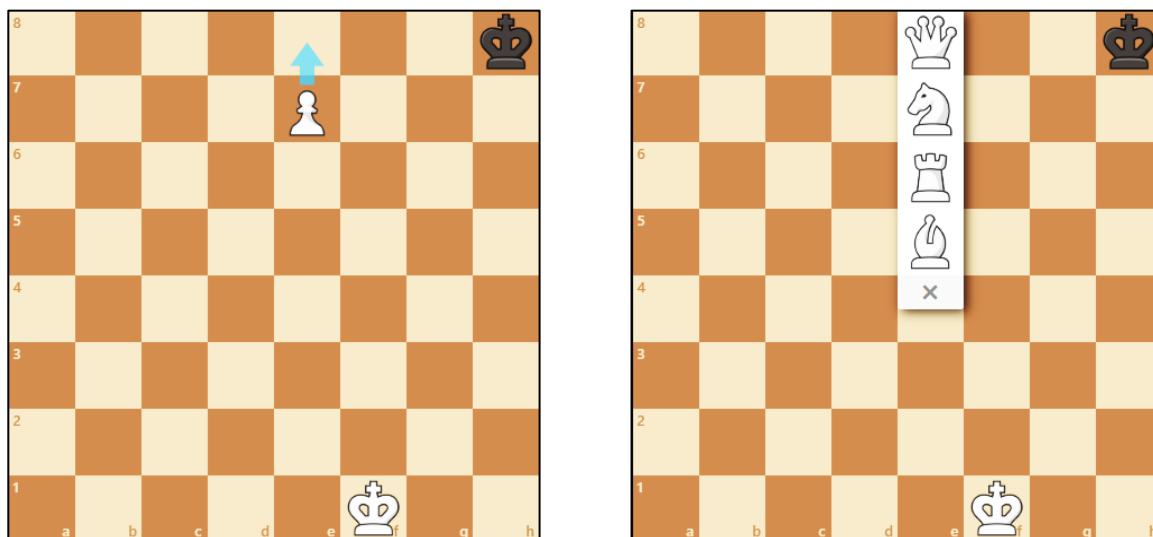
- Poate deschide coloane importante pentru atac sau apărare.
- Este un element surpriză care valorifică neatenția adversarului.

Promovarea

Promovarea este o mutare specială care are loc atunci când un pion ajunge pe ultima linie a tablei (linia a 8-a pentru alb, linia 1 pentru negru). În acel moment, pionul poate fi transformat într-o altă piesă: regină, turn, nebun sau cal – la alegerea jucătorului.

- Se face imediat, în cadrul aceleiași mutări în care pionul ajunge pe pătratul final.
- Nu este condiționată de piesele deja existente – poți avea două regine, trei turnuri sau doi cai, dacă alegi așa.
- Este una dintre cele mai puternice arme strategice, mai ales în finalul de partidă.

În marea majoritate a cazurilor, pionii sunt promovați la regină, datorită mobilității și valorii strategice mari. Acest tip de promovare este cunoscut și sub numele de „queening”. Un jucător poate ajunge să aibă două dame active pe tablă, amplificându-și astfel considerabil șansele de câștig. Totuși, există situații speciale în care este mai eficient să alegi o altă piesă: calul, de exemplu, poate da șah mat sau evita remiza într-o poziție unde regina nu ar fi eficientă. Această alegere deliberată a unei alte piese decât regina se numește „sub-promovare”.



Promovarea pionului alb ajuns pe linia 8

Promovarea unui pion reflectă o strategie de lungă durată: pionul a parcurs întreaga tablă, supraviețuind confruntărilor și blocajelor. Pe parcursul jocului, trebuie să fii mereu atent la

posibilitatea ca un pion să ajungă în poziție de promovare – fie pentru a-ți valorifica avantajul, fie pentru a bloca promovarea adversarului. Promovarea nu trebuie făcută în grabă, trebuie analizat dacă pionul promovat va fi imediat capturat sau blocat.

Un pion promovat poate decide rezultatul unei partide, mai ales în finaluri echilibrate. Promovarea nu este doar o regulă – este o recompensă strategică pentru o planificare bună și un joc precis. Transformarea unui pion modest într-o piesă majoră poate schimba complet soarta partidei.

5.4. Notarea mutărilor

Pentru a înregistra, analiza și învăța din partide, se folosește un sistem de notare universal acceptat, cunoscut sub denumirea de notație algebrică. Acesta este un sistem simplu și intuitiv folosit pentru a nota mutările într-o partidă de șah. Este recunoscută oficial de Federația Internațională de Șah (FIDE) și este utilizat în turnee, cărți, reviste, aplicații și platforme online.

Principalele reguli de notare:

- Tabla de șah este formată din 64 de câmpuri, fiecare identificat printr-o literă (coloana) și un număr (linia). Exemplu: a1, e4, d5
- Fiecare piesă are un simbol:

Piesa	Simbol (română)	Prescurtare internațională (FIDE)
Rege	R	K (<i>King</i>)
Regină	D (<i>Damă</i>)	Q (<i>Queen</i>)
Turn/Tură	T	R (<i>Rook</i>)
Cal	C	N (<i>Knight</i>)
Nebun	N	B (<i>Bishop</i>)
Pion	<i>Nu are</i>	<i>Nu are</i>

*pe parcursul cărții vom folosi notația în limba română

- La mutare se notează inițiala piesei sau se redă simbolul și câmpul de destinație. Exemplu: Nc4, e4 (în cazul pionului)
- Captura se marchează cu x sau : între piesă și câmpul capturat. Exemplu: Dxd6, T:a8.
- Captura pionului se notează coloana de pe care pleacă x câmpul de captură. Exemplu: dxe5, fxg2.

- Dacă două piese de același fel pot ajunge pe același camp se adaugă litera coloanei sau numărul liniei piesei care mută. Exemplu: Tbf6 – turnul din coloana b merge la f6 (dacă mai există un turn pe h6). T3c5 – turnul din linia 3 merge la c6 (dacă mai există unul pe c8).
- La promovarea pionului se notează câmpul și inițiala piesei în care este transformat pionul. Exemplu: e8D (promovare la regină), c1T (promovare la turn).
- Dacă mutarea efectuată conduce la un șah, după notația mutării se adaugă semnul „+”. Exemplu: Ce3+.
- Dacă mutarea conduce la mat se notează De6#.

Scrierea mutărilor:

O mutare completă cuprinde mutarea albului și mutarea negrului marcată printr-un număr comun . Exemplu: 1.e4 f6 2. d4 g6 3. Nc4 e6....31. Dc2+(dama mută în c2 și dă șah regelui) . Dacă urmează să notăm doar mutarea albului, scriem numărul mutării urmat de **un punct** și apoi mutarea piesei (exemplu: 1.f4). Dacă urmează să notăm doar mutarea negrului, atunci folosim numărul mutării urmat de **trei puncte**, apoi scriem mutarea (exemplu: 22...Th4).

- Semne speciale
 - ❖ + = șah
 - ❖ ++= șah dublu
 - ❖ # = șah mat
 - ❖ e.p. = captură „en passant”
 - ❖ O-O = rocada mică (spre flancul regelui)
 - ❖ O-O-O = rocada mare (spre flancul damei)
 - ❖ ! Mutare bună
 - ❖ ? Mutare slabă
 - ❖ !! Mutare excelentă
 - ❖ ?? Blunder (greșeală gravă)
 - ❖ !? Mutare interesantă / creativă
 - ❖ ?! Mutare dubioasă, riscantă

Notăția ajută la reconstituirea exactă a unei partide și este folosită în cărți, baze de date, aplicații și turnee oficiale.

5.5. Concluzii

- **Modul de deplasare și captură:**

- **Regele:** 1 câmp în orice direcție; nu poate pătrunde pe un câmp aflat sub atac.
- **Regina (Dama):** oricâte câmpuri pe linie, coloană sau diagonală; nu poate sări peste piese.
- **Tura:** oricâte câmpuri pe linie sau coloană; nu poate sări peste piese.
- **Nebunul:** doar pe diagonale; rămâne pe aceeași culoare; nu poate sări peste piese.
- **Calul:** se mișcă în „L”; sare peste orice piesă.
- **Pionul:** înainte 1 pătrat (sau 2 la prima mutare); capturează doar în diagonală, 1 pătrat.

- **Mutări speciale:**

- **Rocada:** mutare dublă între rege și turn; mută regele într-o poziție sigură și activează turnul.
 - Rocada mică: regele spre turnul de pe flancul regelui (O-O).
 - Rocada mare: regele spre turnul de pe flancul damei (O-O-O).
- **En passant:** captura în trecere – un pion poate captura un pion advers care tocmai a făcut o mutare dublă, ca și cum ar fi avansat doar un câmp.
- **Promovarea:** când un pion ajunge pe ultima linie, poate fi transformat într-o piesă mai valoroasă (de obicei regină).

- **Notăția algebrică** este sistemul standard de înregistrare a mutărilor în șah. Fiecare pătrat are o denumire unică (ex: e4), iar piesele sunt indicate prin simbolul. Este folosită în turnee, cărți, aplicații și te ajută să înveți din propriile partide.

Capitolul 6.

DESCHIDEREA PARTIDEI

O partidă de șah este împărțită în trei faze: deschiderea, jocul de mijloc și finalul. Înțelegerea deschiderii este primul pas către succesul în celelalte etape. De-a lungul istoriei, au fost analizate sute de variante de deschidere, fiecare cu propriile obiective și planuri. Unele au devenit celebre și larg utilizate, precum Deschiderea Spaniolă, Gambitul Damei sau Apărarea Siciliană. Aceste secvențe de mutări poartă adesea nume proprii și sunt studiate intens de jucători la toate nivelurile.

6.1. Principiile fundamentale ale deschiderii

În șah, începutul jocului – numit deschidere – este etapa în care se stabilesc bazele poziției și ale planului de joc. Deși par simple, aceste mutări inițiale joacă un rol crucial în pregătirea jocului de mijloc și a finalului. Alegerile făcute în primele mutări pot influența întreg cursul partidei. Scopul principal al deschiderii nu este să câștigi rapid, ci să-ți așezi piesele în poziții active, să controlezi centrul și să-ți protejezi regele.

În șah, cele două tabere încep în poziții perfect simetrice. Așadar, nu câștigă jucătorul cu „piese mai bune”, ci cel care înțelege mai bine poziția și reacționează mai eficient la mutările adversarului. Jucătorul care mută primul este numit **Alb**, iar cel care mută al doilea este numit **Negru**.

Principii pe care orice jucător începător ar trebui să le urmeze în deschidere:

- să dezvolte piesele eficient și rapid, adică să le aducă pe câmpuri active în special caii și nebunii;
- să controleze centrul tablei (în special câmpurile e4, d4, e5 și d5) - pionii și piesele plasate în centru au o rază de acțiune mai mare;
- să protejeze regele și să activeze tura, în special prin rocada timpurie;
- să conecteze turele – prin dezvoltarea tuturor pieselor de pe prima linie;
- să limiteze libertatea de mișcare a adversarului;

- să evițe mutările inutile cu pionii de margine – nu aduc control central și pot slăbi poziția regelui.

Aceste principii simple îți oferă un început solid, reduc riscul de greșeli majore și îți permit să intri în jocul de mijloc cu o poziție sănătoasă.

6.2. Controlul centrului și dezvoltarea pieselor

Centrul tablei de șah este format din cele patru câmpuri: e4, d4, e5, d5. Acestea sunt cele mai importante zone în deschidere, deoarece piesele plasate în centru au o influență maximă asupra jocului: pot ataca în mai multe direcții și limitează mișcările adversarului.

Mutări frecvente și recomandate în deschidere:

- 1.e4 sau 1.d4 – cele mai populare mutări ale pionilor, controlează centrul și eliberează regina și nebunul.
- 1.c4 sau 1.Cf3 – mutări alternative care pregătesc controlul centrului.

Dezvoltarea pieselor – activarea forțelor

- Prin dezvoltare înțelegem aducerea pieselor minore (cai și nebuni) în poziții active, unde pot influența centrul și pot colabora eficient. Este important să nu pierzi timp cu mutări neproductive sau repetate.

Reguli esențiale ale dezvoltării:

- Caii se mută înaintea nebulilor, deoarece au mai puține opțiuni de dezvoltare.
 - Ex: Cf3, Cc3 (pentru alb) sau Cf6, Cc6 (pentru negru).
- Nebunii se așează pe diagonale deschise, ideal în afara lanțului de pioni, precum d3, c4, b5 sau e3, f4, g5.
- Nu se scoate regina devreme – poate fi atacată ușor și obligată să se retragă.
- Regina se retrage adesea pe d2 ori e2 pentru a conecta turnurile.
- Turnurile sunt aduse pe coloanele centrale, d și e, unde pot exercita cea mai mare presiune.
- Nu se mută aceeași piesă de mai multe ori în deschidere – se pierde timp și inițiativă.

Oricare mutare trebuie realizată cu o intenție clară, urmărind ca piesele să fie dezvoltate spre centru, pentru a evita blocajele reciproce și pentru a controla un număr cât mai mare de câmpuri.

6.3. Greșeli frecvente în deschidere

La începutul unei partide, mulți jucători începători fac greșeli care duc la pierderea rapidă a inițiativei sau chiar la înfrângere. Cunoașterea acestor greșeli și evitarea lor este esențială pentru un start solid și sigur.

Cele mai frecvente greșeli în deschidere:

1. Mutarea inutilă a pionilor de margine. Mutări precum a4, h4, a3 sau h3 în primele faze nu controlează centrul și pot slăbi protecția regelui.
2. Dezvoltarea întârziată a pieselor. Amânarea dezvoltării cailor și nebunilor duce la lipsă de coordonare și dificultăți în a face rocada.
3. Mutarea aceleiași piese de mai multe ori. Pierzi timp prețios fără să aduci noi piese în joc, iar adversarul îți poate domina centrul.
4. Ieșirea timpurie cu regina. Regina devine țintă ușoară pentru piesele minore adverse și poate fi atacată repetat, pierzând inițiativa.
5. Neglijarea rocadei. Lăsarea regelui în centru poate duce la atacuri directe și la pierderi rapide.
6. Capturi impulsive fără analiză. Doar pentru că o piesă poate fi capturată, nu înseamnă că este o alegere bună. Uneori captura te lasă expus unui contraatac.
7. Lipsa controlului centrului. Mutările care nu influențează centrul (e4, d4, e5, d5) lasă inițiativa în mâinile adversarului.

6.4. Deschideri

6.4.1. Deschideri deschise: e4 e5

PARTIDA SPANIOLĂ (DESCHIDERE RUY LÓPEZ)

Cunoscută și sub numele de *Partida Spaniolă*, Deschiderea Ruy López este una dintre cele mai vechi deschideri din istoria șahului. A fost analizată pentru prima dată în anul 1561 de către preotul spaniol Ruy López de Segura. Cu toate acestea, deschiderea a intrat în uzul constant al jucătorilor de top în a doua jumătate a secolului al XIX-lea, când a început să fie adoptată în mod regulat în partidele de turneu și meciurile importante, fiind o alegere solidă și potrivită pentru toate nivelurile, de la începători la mari maeștri.⁶

Deschiderea începe cu **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5**. Mutarea 3.Nb5 are scopul de a pune presiune pe calul din c6, care apără pionul central e5. În cele mai multe cazuri jocul evoluează într-o luptă strategică prelungită pentru controlul centrului, care se extinde treptat spre flancuri.



Poziție de start – Partida Spaniolă

Variante principale:

- a. **Varianta Principală:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0
- b. **Varianta Închisă:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7
- c. **Varianta Deschisă:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Cxe4
- d. **Apărarea Berlineză:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 Cf6
- e. **Varianta cu schimb:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Nxc6 dxc6
- f. **Gambitul Schliemann–Jaenisch:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 f5
- g. **Atacul Marshall:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 Ne7 6.Te1 b5 7.Nc2 0-0 8.c3 d5
- h. **Varianta Arkhangelsk:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nb5 a6 4.Na4 Cf6 5.0-0 b5 6.Nc2 Nb7

⁶ <https://www.chess.com/openings/Ruy-Lopez-Opening>

JOCUL VIENEZ (DESCHIDEREA VIENEZĂ)

Deschiderea Vineză este relativ nouă. Primele partide cunoscute cu această linie datează din jurul anului 1846, însă deschiderea a început să câștige popularitate abia la începutul secolului XX. Printre promotorii săi principali s-au numărat maeștri vienezi Wilhelm Steinitz, Rudolf Spielmann și Savielly Tartakower, care au contribuit la dezvoltarea teoriei și a ideilor poziționale asociate acestei deschideri. Popularitatea sa s-a menținut până spre sfârșitul anilor 1920, dar a început să scadă în anii '30 devenind o alegere rară la nivel înalt. Unii mari maeștri o folosesc ocazional pentru a-și scoate adversarii din teoriile cunoscute⁷.

Jocul Vinez apare cu mutările: **1.e4 e5 2.Cc3.**



Poziție de start - Jocul vinez

Albul alege să dezvolte calul damei la c3, o mutare mai puțin obișnuită dar flexibilă. Această alegere permite o împingere rapidă a pionului f2–f4, deschizând astfel perspective pentru un joc agresiv în centru și pe flancul regelui.

Deschiderea Vineză este o armă surprinzătoare pentru adversari și ideală pentru începători. *Variante principale:*

⁷ <https://www.chess.com/openings/Vienna-Game>

a. Varianta Falkbeer

➤ **1.e4 e5 2.Cc3 Cf6**

❖ *Varianta Mieses: 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3*

❖ *Gambitul Vienez: 1.e4 e5 2.Cc3 Cf6 3.f4.*

b. Apărarea Max Lange

➤ **1.e4 e5 2.Cc3 Cc6**

c. Apărarea Anderssen

➤ **1.e4 e5 2.Cc3 Nc5.**

APĂRAREA PETROV (APĂRAREA RUSĂ)

Apărarea Petrov a fost analizat și utilizată de generalul și șahistul rus Alexander Petrov în secolul XIX. Linia a devenit cu adevărat populară abia în secolul XX, odată cu promovarea ei de către jucători de top precum Vasily Smyslov, Anatoly Karpov și Vladimir Kramnik. Apărarea Petrov este apreciată pentru simetria sa și caracterul său solid, care permit totodată contrajocuri subtile și planuri strategice rafinate.

Jocul începe cu mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cf6**



Poziție de start – Apărarea Petrov

Negrul contraatacă imediat pionul e4 al albului. Aceasta duce deseori la schimburi rapide și la poziții echilibrate, dar nu lipsite de dinamism. Apărarea Petrov este o alegere frecventă pentru jucătorii care doresc să neutralizeze inițiativa albului fără a-și asuma riscuri majore.

Este o apărare des întâlnită la nivel de turneu și a fost folosită cu succes în campionate mondiale. *Variante principale:*

- a. **Varianta Clasică (sau principală): 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6**
- b. **Varianta Cochrane (Gambitul Cochrane): 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.Cxe5 d6 4.Cf7+**
- c. **Atacul Steinitz: 1.e4 e5 2.Cf3 Cf6 3.d4**

PARTIDA SCOȚIANĂ

Partida Scoțiană este o deschidere veche de secole potrivită pentru jucători de toate nivelurile — de la începători, care vor claritate și dezvoltare rapidă, până la mari maeștri.

A fost consemnată pentru prima dată în 1750 de Ercole del Rio, dar și-a primit numele în urma meciului din 1824 dintre cluburile de șah din Londra și Edinburgh, câștigat de scoțieni. Extrem de populară în secolul al XIX-lea, deschiderea a fost considerată ulterior lipsită de profunzime strategică, intrând în declin. A fost revitalizată de Garry Kasparov în meciurile sale pentru titlul mondial (1990, 1993, 1995), devenind din nou relevantă în șahul de elită. Magnus Carlsen și alți mari maeștri o folosesc frecvent în practica modernă.⁸



Poziție de start Partida Scoțiană

Deschiderea este: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4**

Albul lovește imediat în centru cu 3.d4, provocând un schimb de pionii (3...exd4) și deschizând rapid jocul. Această mutare îi asigură albului un avantaj de spațiu.

⁸ <https://www.chess.com/openings/Scotch-Game>

- a. **Varianța Schmidt:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6
- b. **Varianța Clasică:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Nc5 sau 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Nc5 sau 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Nc5 5.Cxc6 bxc6 (sau Df6)
- c. **Gambitul Scoțian:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Nc4
- d. **Apărarea Dubois-Réti:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Nc4 Cf6
- e. **Varianța Malaniuk:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Nb4+
- f. **Gambitul Göring:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.c3
- g. **Gambitul Göring Refuzat:** 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.d4 exd4 4.c3 d5

JOCUL CELOR PATRU CAI

Jocul celor patru cai este o deschidere clasică, caracterizată prin dezvoltarea simetrică și rapidă a ambilor cai. A fost jucată încă din secolul XIX, dar a devenit populară la începutul secolului XX datorită naturii sale solide și ușor de înțeles. Deschiderea este frecvent întâlnită la nivel de club, dar apare și ocazional în competiții de nivel înalt, mai ales ca armă pentru a evita teoriile adânci ale altor deschideri. Secvența de început este: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6**



Poziție de start – Jocul celor patru cai

Ambele părți și-au dezvoltat rapid caii, pregătind controlul centrului și dezvoltarea pieselor minore. Poziția este echilibrată, dar permite albului mai multe opțiuni agresive sau strategice, în funcție de continuarea aleasă. Este o alegere excelentă pentru jucătorii care preferă un joc clar, fără complicații timpurii.

Variante principale:

- a. **Varianta Spaniolă (sau Partida celor patru cai cu Nc4): 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nc4**
- b. **Varianta Simetrică: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Cxe5 Nxe5 5.d4**
- c. **Varianta Rubinstein: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Nb5**
- d. **Gambitul Halloween: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3 Cf6 4.Cxe5!?**

PARTIDA CELOR TREI CAI

Partida celor trei cai este o deschidere rar întâlnită la nivel înalt, dar logică din punct de vedere al dezvoltării. Apare după mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Cc3**. Spre deosebire de Jocul celor patru cai, negrul alege să nu joace Cf6 la mutarea a treia. Albul alege dezvoltarea rapidă a calului damei (Cc3), pregătind controlul centrului și susținerea unei eventuale împingeri d4. negrul poate alege între mai multe continuări, unele fiind considerate solide și teoretic recomandate, iar altele fiind mai puțin obișnuite, cu caracter experimental sau riscant, folosite adesea pentru a ieși din teoriile cunoscute. Partida celor trei cai este deseori un pretext pentru a intra în sisteme neobișnuite sau deschideri secundare, evitând liniile teoretice din jocul celor patru cai.



Poziție de start – Partida celor trei cai

Variante posibile:

- a. **3...g6 – Sistem hipermodern**
- b. **3...f5?! – Gambit**

c. 3...Nf6 sau Nd4?! – Sisteme rare

PARTIDA ITALIANĂ

Partida Italiană este una dintre cele mai clasice deschideri din șah, fiind adoptată și analizată de maeștri italieni încă din secolul al XVI-lea. Deschiderea a rămas prezentă de-a lungul secolelor în partidele jucate la cel mai înalt nivel, adaptându-se la noi concepte strategice și stiluri de joc. În șahul contemporan, mari maeștri precum Anish Giri, Wesley So și Maxime Vachier-Lagrave folosesc frecvent Giuoco Piano în repertoriul lor cu albul, datorită flexibilității și stabilității sale strategice.⁹

Această deschidere poate duce atât la poziții calme și strategice, cât și la bătălii tactice directe, în funcție de continuările alese. Este foarte frecvent întâlnită în partidele de începători, dar rămâne prezentă și în repertoriul multor jucători de performanță datorită flexibilității și clarității planurilor.

În Deschiderea Italiană, albul își dezvoltă armonios piesele de pe flancul regelui, respectând principiile fundamentale ale deschiderii: controlul centrului și siguranța regelui. **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4**. Calul din f3 controlează câmpurile centrale, în special e5 și d4, iar nebunul din c4 vizează punctul f7, cel mai slab din tabăra negrului în faza de început.



Poziție de start - Partida Italiană

⁹ <https://www.chess.com/openings/Italian-Game>

Variante principale:

- a. Varianta Giuoco Piano: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5
- b. Varianta Giuoco Pianissimo: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.d3 sau 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.c3 Cf6 5.d3
- c. Gambitul Evans: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Nc5 4.b4
- d. Jocul celor doi cai: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Cf6!
- e. Apărarea ungară: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 Ne7
- f. Apărarea Paris (Partida semi italiană): 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Nc4 d6

GAMBITUL REGELUI

Gambitul Regelui este o deschidere agresivă, cu origini foarte vechi în care albul sacrifică pionul din f2 pentru a deschide centrul și a lansa un atac rapid și direct asupra regelui negru. Partidele rezultate sunt pline de tensiune și atacuri spectaculoase.

Deschiderea a fost atestată încă din 1560 într-o partidă jucată de Ruy López. A fost analizată și popularizată în secolul al XVII-lea și a cunoscut un apogeu în secolul al XIX-lea. În șahul modern, deschiderea este rară în partidele oficiale, dar apare uneori în jocurile rapide, fiind folosită ocazional de Kasparov, Nepomniachtchi și Carlsen.¹⁰

Gambitul Regelui apare după: **1.e4 e5 2.f4.**



Poziție de start - Gambitul Regelui

¹⁰ <https://www.chess.com/openings/Kings-Gambit>

Prin 2.f4, albul propune un sacrificiu de pion, urmărind să atragă pionul negru din e5 pe f4 și să preia ulterior controlul centrului cu d4. Dacă negrul acceptă gambitul cu 2...exf4, albul are două planuri principale:

- Să atace direct punctul slab f7, profitând de diagonalele și coloanele deschise;
- Să joace d2–d4 și să-și dezvolte rapid piesele pe câmpuri active, construind un atac de durată și inițiativă pe flancul regelui.

Variante de joc:

- Gambitul Regelui Acceptat – Varianta Calului Regelui: 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3**
- Gambitul Regelui Acceptat – Apărarea Fischer: 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Cf3 d6**
- Gambitul Regelui Acceptat – Varianta Nebunului: 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Nf3 g5 4.Nc4**
- Gambitul Regelui Acceptat – Varianta Cozio: 1.e4 e5 2.f4 exf4 3.Nc4 Dh4+ 4.Rf1 d6**
- Gambitul Regelui Refuzat – Varianta Clasică: 1.e4 e5 2.f4 Nc5**
- Gambitul Regelui Refuzat – Contra-Gambitul Falkbeer: 1.e4 e5 2.f4 d5**

DESCHIDEREA PONZIANI

Deschiderea Ponziani este una dintre cele mai vechi deschideri cunoscute în șahul pozițional, fiind analizată încă din secolul al XVIII-lea de șahistul italian Domenico Ponziani, de la care își trage numele. Este o armă redutabilă în partide rapide și semi-rapide. Deschiderea începe cu mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3.**



Poziție de start – Deschiderea Ponziani

Mutarea 3.c3 are scopul de a susține împingerea d4 și de a construi un centru de pioni puternic.

Variante principale:

- a. Varianta clasică: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 d5
- b. Varianta modernă: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 Cf6
- c. Gambitul contra Ponziani – 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.c3 f5?!

APĂRAREA PHILIDOR

Această apărare poartă numele marelui teoretician și jucător francez François-André Danican Philidor, care în secolul al XVIII-lea a susținut ideea unei apărări poziționale bazate pe controlul centrului cu pioni. Apărarea Philidor este o deschidere solidă și strategică, care apare după mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 d6**. Prin mutarea 2...d6, negrul își apără pionul e5 cu pionul din d7, în loc să dezvolte imediat calul la c6. Aceasta conduce la o structură compactă, dar oarecum pasivă, care oferă albului posibilitatea de a prelua inițiativa în centru.



Poziție de start – Apărarea Philidor

Variante principale:

- a. Varianta clasică: 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cc6 4.Cc3 Nf6
- b. Apărarea Hanham: 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 Cf6 4.Cc3 Cbd7
- c. Varianta Antoshin: 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Nxd4 Nf6 5.Nc3 g6
- d. Varianta cu Nb5: 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 exd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 Cc6 6.Nb5

e. Atac Staunton / Levy: 1.e4 e5 2.Cf3 d6 3.d4 f4 .

GAMBITUL CENTRAL

Gambitul central este o deschidere agresivă și directă, în care albul deschide rapid centrul prin mutările: **1.e4 e5 2.d4 exd4**.



Poziție de start – Gambitul central

Prin 2.d4, albul atacă pionul e5 foarte devreme, fără a fi dezvoltat vreo piesă. Negrul acceptă gambitul cu exd4, caz în care albul urmărește să recupereze rapid pionul prin Cf3 sau c3, obținând astfel dezvoltare rapidă și deschidere a liniilor centrale (coloanele e și d). Dacă negrul refuză gambitul va juca 2...d6 sau 2...exd4 urmat de ...d5.

Variante principale:

a. Gambitul danez: **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.c3**

b. Gambitul central acceptat cu Cf3: **1.e4 e5 2.d4 exd4 3.Cf3**

DESCHIDEREA UNGARĂ INVERSĂ / DESCHIDEREA TAYLER

Este o deschidere neconvențională, rară și flexibilă, care apare după mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne2**. Această linie poate fi atractivă pentru jucătorii care doresc să evite deschiderile clasice și preferă luptele poziționale lente



Poziție de start – Deschiderea Ungară Inversă

Prin 3.Ne2, albul își dezvoltă nebunul pe o poziție retrasă, dar strategică:

- păstrează linia „f” liberă pentru o eventuală împingere f4,
- evită schimburi rapide,
- și pregătește planuri de tip d4, f4, 0-0, urmate de un joc activ în centru sau pe flancul regelui.

Variante principale:

a. Varianta cu f4: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne2 Cf6 4.f4

b. Sistemul cu d4: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne2 Cf6 4.d4 exd4 5.Cxd4

c. Varianta cu g3 : 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne2 Cf6 4.g3

d. Varianta cu 0-0: 1.e4 e5 2.Cf3 Cc6 3.Ne2 Cf6 4.0-0 d5 5.exd5 Dxd5

DESCHIDEREA GUNDERAM

Această linie poartă numele șahistului și teoreticianului german Gerhard Gunderam, care a analizat-o și promovat-o în anii '50, fiind o deschidere neconvențională caracterizată de mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 De7**. Mutarea timpurie a damei este neobișnuită și contravine principiilor clasice de dezvoltare rapidă a pieselor minore, dar are un scop clar: apărarea indirectă a pionului e5, blocarea dezvoltării nebunului din f8, întârzierea posibilității de rocadă scurtă și evitarea liniilor teoretice cunoscute.



Poziție de start – Deschiderea Gunderam

Variante:

- a. Varianta cu d4 și dezvoltare activă: 1.e4 e5 2.Cf3 De7 3.d4 exd4 4.Cxd4 Dxe4+ 5.Fe3
- b. Varianta clasică: 1.e4 e5 2.Cf3 De7 3.Nc4 Cf6 4.d3 d6 5.0–0:
- c. Varianta cu c3–d: 1.e4 e5 2.Cf3 De7 3.c3 d6 4.d4 Cf6 5.Cbd2
- d. Varianta cu Cc3 și d4: 1.e4 e5 2.Cf3 De7 3.Cc3 Cf6 4.d4 exd4 5.Cxd4
- e. Varianta cu Nc4: 1.e4 e5 2.Cf3 De7 3.Nc4 Cf6 4.Cc3 d6 5.0–0 Nf5

APĂRAREA GRECO

Deschiderea este denumită după Gioachino Greco, un mare teoretician și jucător de șah din secolul al XVII-lea. Apărarea Greco apare după mutările: **1.e4 e5 2.Cf3 Df6.**



Poziție de start – Apărarea Greco

Mutarea 2...Df6 este considerată slabă în teoria modernă:

- Dama iese prea devreme, încălcând principiile clasice de dezvoltare.
- Obstrucționează dezvoltarea nebunului de rege (Nf8),
- Este vulnerabilă la atacuri rapide.

DESCHIDEREA NEBUNULUI

Apărută în perioada romantică a șahului, această deschidere reflectă principiul fundamental al dezvoltării rapide și presiunii asupra punctului f7, considerat cel mai vulnerabil din poziția negrului la începutul partidei. Deschiderea poartă această denumire datorită mutării caracteristice **2.Nc4**, jucată imediat după **1.e4 e5**.



Poziție de start - Deschiderea Nebunului

Prima analiză teoretică detaliată a fost realizată de Philidor în secolul al XVIII-lea, care aprecia 2.Nc4 pentru că permitea împingerea ulterioară a pionului f4, oferind avantaj de spațiu și control central .

Deși în prezent este rar întâlnită în practica de nivel înalt, ea rămâne o alegere solidă pentru începători, deoarece permite învățarea rapidă a regulilor de dezvoltare și structură de deschidere.

Prin 2.Nc4, albul urmărește:

- să controleze diagonala a2–g8,
- să pună presiune indirectă pe pionul f7,

- să pregătească 0–0 și ocuparea centrului cu d3 și eventual c3–d4,
- să dezvolte rapid piesele minore fără a intra în linii teoretice complexe.

Variante ale negrului:

- a. Apărarea clasică: 1.e4 e5 2.Nc4 Nc5
- b. Apărarea Berlineză: 1.e4 e5 2.Nc4 Cf6
- c. Apărarea Philidor: 1.e4 e5 2.Nc4 d6
- d. Gambitul Calabrez: 1.e4 e5 2.Nc4 f5?!
- e. Contra atacul Philidor: 1.e4 e5 2.Nc4 c6?!

DESCHIDERE PORTUGHEZĂ

Deschiderea portugheză este o alegere rară care începe cu **1.e4 e5 2.Nb5**. Albul joacă 2.Nb5 direct, cu intenția de a crea presiune pe diagonala a4–e8 și, eventual, asupra pionului c7 într-o etapă ulterioară.

Această deschidere este destinată în principal partidelor de blitz. Deși poate duce la poziții interesante, este inferioară altor deschideri principale, deoarece nu luptă pentru centru și nu dezvoltă piesele eficient.



Poziție de start - Deschiderea Portugheză

DESCHIDEREA ALAPIN

Această linie **1.e4 e5 2.Ce2** poartă numele celebrului teoretician rus Semyon Alapin, cunoscut pentru deschiderile sale neconvenționale, dar valoroase din punct de vedere pozițional. Mutarea 2.Ce2 este extrem de rară și surprinzătoare. Spre deosebire de dezvoltarea naturală a calului la f3, mutarea la e2 are o motivație strategică: evitarea schimburilor premature, păstrarea flexibilității în centru, și posibilitatea de a sprijini împingerea f4, fără ca regele să fie expus pe diagonală e1–h4.



Poziție de start - Deschiderea Alapin

DESCHIDEREA LOPEZ / ATACUL MACLEOD



Poziție de start - Deschiderea Lopez

După mutările 1.e4 e5 2.c3, albul pregătește împingerea d4 și încearcă construirea un centru puternic. Deși nu este o deschidere populară în teoria clasică, mutarea 2.c3 poate avea idei interesante, asemănătoare cu Gambitul Göring sau Deschiderea Ponziani, dar într-o ordine diferită de mutări.

GAMBITUL LETON

Numele provine din popularizarea sa în Letonia, în prima jumătate a secolului XX, unde a fost analizat și jucat frecvent de maeștri locali. Linia Gambitului leton **1.e4 e5 2.Cf3 f5** este o deschidere agresivă în care negrul sacrifică un pion pentru a obține contrajoc rapid .



Poziție de start - Gambitul Leton

Variante principale :

a. Gambitul acceptat: 1.e4 e5 2.Cf3 f5 3.exf5

Negrul are mai multe răspunsuri:

- 3...e4 – linie principală: atacă calul de la f3.
- 3...Cf6 – dezvoltare rapidă, dar pion în minus.
- 3...Cc6 – mai rară, cu idei de Nd4.

b. Gambit refuzat: 1.e4 e5 2.Cf3 f5 3.d4

c. Gambit acceptat cu 3.Cxe5: 1.e4 e5 2.Cf3 f5 3.Cxe5 Df6 4.d4 d6 sau 3...Cc6

d. Varianta Greco: 1.e4 e5 2.Cf3 f5 3.Cxe5 Qe7

e. Atacul Mayet: 1. e4 e5 2.Nf3 f5 3.Nc4

GAMBITUL ELEFANTULUI

Numele neobișnuit al gambitului a fost atribuit probabil pentru a sugera o abordare greoaie, dar puternică, specifică unui joc direct și curajos. Este o deschidere agresivă și neconvențională, negrul oferă imediat un pion pentru a provoca complicații și a dezechilibra jocul încă din faza de debut **1.e4 e5 2.Cf3 d5**.



Poziție de start – Gambitul Elefantului

Variante principale:

- a. **Contragambitul Paulsen:** 1.e4 e5 2.Cf3 d5 3.exd5 e4
- b. **Gambitul Maroczy:** 1.e4 e5 2.Cf3 d5 3.exd5 Nxd6
- c. **Varianta 3.Cxe5:** 1.e4 e5 2.Cf3 d5 3.Cxe5

APĂRAREA DAMIANO

Apărarea Damiano este una dintre cele mai vechi deschideri documentate, fiind analizată încă din secolul al XVI-lea de către Pedro Damiano, un farmacist portughez pasionat de șah, în lucrarea din 1512 cu titlul „*Questo libro è da imparare giocare a scacchi et de li partiti*”. Deși deschiderea **1.e4 e5 2.Cf3 f6** îi poartă numele, Damiano nu a jucat-o niciodată în mod practice, dimpotrivă, el a analizat această mutare și a concluzionat că este defavorabilă pentru negru.¹¹ Mutarea 2...f6 este considerată o eroare strategică deoarece slăbește grav structura de pioni din jurul regelui și împiedică dezvoltarea rapidă a pieselor ușoare, în special a calului de la g8.

¹¹ <https://www.chess.com/openings/Kings-Pawn-Opening-Kings-Knight-Damiano-Defense>



Poziție de start – Apărarea Damiano

Variante pentru alb:

- a. 1.e4 e5 2.Cf3 f6 3.Cxe5
- b. 1.e4 e5 2.Cf3 f6 3.Nc4.
- c. 1.e4 e5 2.Nf3 f6 3.d4

DESCHIDEREA NAPOLEON

Numele deschiderii face trimitere, la împăratul francez Napoleon Bonaparte, care era un iubitor al saului, însa de nivel mediocru.



Poziție de start – Deschiderea Napoleon

Deschiderea 1.e4 e5 2.Df3?! este o alegere rar întâlnită în practica de nivel mediu și avansat, caracterizată prin mutarea prematură a damei albe pe câmpul f3, încă din a doua mutare. Deși poate părea agresivă la prima vedere, această mutare încalcă principiile fundamentale ale deschiderii, precum: dezvoltarea pieselor minore înaintea damei și controlul eficient al centrului.

ATACUL PARHAM

1.e4 e5 2.Dh5 este o deschidere neconvențională și provocatoare, în care albul își mută dama pe h5 încă din a doua mutare, cu intenția clară de a amenința matul pe f7. Mutarea poartă numele jucătorului american Bernard Parham, cunoscut pentru promovarea acestui stil agresiv și atipic de joc. Această deschidere încalcă principiile clasice ale dezvoltării: dama se dezvoltă prea repede, fără a fi susținută de alte piese, și nu contribuie la controlul centrului în mod eficient.



Poziție de start - Atacul Parham

Variante pentru negru:

a. **1.e4 e5 2.Dh5 Cc6**

b. **1.e4 e5 2.Dh5 Cf6**

6.4.2. Deschideri semideschise: 1.e4 ...

APĂRAREA SICILIANĂ

Apărarea Siciliană este una dintre cele mai vechi deschideri din șah, menționată prima dată în 1594 de Giulio Polerio și popularizată în 1834, în meciul dintre La Bourdonnais și

McDonnell. În secolul XX, maeștri precum Kotov, Larsen, Taimanov și Tal au demonstrat eficiența sa, iar campionii mondiali Fischer și Kasparov i-au consolidat statutul de armă principală împotriva mutării 1.e4.¹² Este cea mai frecventă alegere a negrului în fața mutării 1.e4 a albului. Această deschidere este apreciată atât de jucătorii profesioniști, cât și de cei aflați la început de drum. Siciliana generează deseori partide tensionate, în care inițiativa și dinamismul joacă un rol esențial.

Apărarea Siciliană începe cu **1.e4 c5**, mutarea negrului reflectă intenția de a contesta controlul centrului – în special asupra câmpului d4 – folosind un pion de flanc în locul unei confruntări directe (e5).



Poziție de start - Apărarea Siciliană

Această strategie pregătește un contraatac pozițional, oferă șanse reale de inițiativă în jocul de mijloc și duce la un joc complex, care se încheie mai des cu un rezultat decisiv decât cu remiză.

Fiind una dintre cele mai vechi și deschideri jucate cu piesele negre, Apărarea Siciliană beneficiază de o teorie extrem stufoasă. Această deschidere a fost analizată în profunzime, iar astăzi cuprinde un număr mare de variante distincte, fiecare cu idei și planuri specifice.

a. Varianta Deschisă: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 sau 1.e4 c5 2.Cf3 Cc6 3.d4.

d. Varianta Închisă: 1.e4 c5 2.Cc3

e. Varianta Alapin: 1.e4 c5 2.c3

¹² <https://www.chess.com/openings/Sicilian-Defense>

f. Varianta Najdorf: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 a6

g. Varianta Franceză: 1.e4 c5 2.Cf3 e6

h. Varianta Dragon: 1.e4 c5 2.Cf3 d6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 g6.

APĂRAREA CARO-KANN

Numele acestei deschideri provine de la şahiştii Horatio Caro şi Marcus Kann, care au analizat această deschidere în anii 1880. Deschiderea a evoluat treptat în secolului XX, iar la finalul acestuia Apărarea Caro-Kann a devenit armă solidă fiind aleasă frecvent de jucătorii cu stil strategic, de la începători până la mari maeştri, ca Anatoli Karpov.¹³



Poziție start Apărarea Caro-Kann

Apărarea Caro-Kann este cunoscută în primul rând pentru soliditatea sa strategică. Mutarea definitivă 1...c6 pregăteşte răspunsul 2...d5, prin care negrul îşi ocupă centrul fără a-şi bloca nebunul, construind o poziție flexibilă, în care piesele pot fi dezvoltate armonios.. Configurația de bază a deschiderii este: **1.e4 c6 2.d4 d5**.

Variante:

a. Varianta Clasică: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3** sau **3.Nd2 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cg3** sau **5.Cxf6+**

- Varianta Bronstein-Larsen: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3** sau **3.Nd2 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cg3** sau **5.Cxf6+ gxf6** .

¹³ <https://www.chess.com/openings/Caro-Kann-Defense>

- *Varianta Tartakower*: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3** sau **3.Nd2 dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cg3** sau **5.Cxf6+ exf6**.
 - *Varianta Capablanca*: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3** (sau **3.Nd2**) **dxe4 4.Cxe4 Cf6 5.Cxf6+ gxf6**.
- b. Varianta Karpov**: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.Cc3** (sau **3.Cd2**) **dxe4 4.Cxe4 Cd7 5.Cf3 Cf6 6.Cxf6+** sau **6.Cg3**.
- c. Varianta Avansată**: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5**
- *Varianta Shiro* **1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5 4.Cc3**.
 - *Varianta Tal* **1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5 4.h4**.
 - *Varianta Short* **1.e4 c6 2.d4 d5 3.e5 Nf5 4.Cf3**.
- d. Varianta schimbului**: **1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5**
- Varianta 4.Nc3 sau **4.Nf3** urmate de **5.Bd3**.
 - *Varianta Panov-Botvinnik* **1.e4 c6 2.d4 d5 3.exd5 cxd5 4.c4**.

APĂRAREA FRANCEZĂ

Apărarea Franceză este una dintre cele mai vechi deschideri din șahul clasic. Numele său provine dintr-o partidă prin corespondență jucată în anul 1834 între Clubul de Șah din Londra și Clubul de Șah din Paris, în care această deschidere a fost adoptată de tabăra franceză. Akiba Rubinstein, Aron Nimzowitsch, Mihail Botvinnik, Tigran Petrosian, Viktor Korchnoi și Wolfgang Uhlmann sunt doar câțiva dintre marii maeștri care au utilizat frecvent această apărare.¹⁴

Apărarea Franceză este una dintre cele mai utilizate replici ale negrului împotriva mutării 1.e4, fiind apreciată de jucătorii care luptă pentru poziții strategice. Partidele care decurg din Apărarea Franceză au, de un ritm mai lent, ceea ce o face o alegere solidă și accesibilă pentru sahiști de toate nivelurile.

Apărarea Franceză începe cu: **1.e4 e6**. Prin mutarea 1...e6, negrul pregătește împingerea pionului pe d5, cu scopul de a contesta centrul controlat de alb. Totodată, mutarea permite deschiderea liniei pentru nebunul de câmpuri negre și pentru regină.

¹⁴ <https://www.chess.com/openings/French-Defense>



Poziție de start Apărarea Franceză

Variante ale Apărării Franceze:

- a. Varianta Clasică: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Cf6 4.Ng5;
- b. Varianta Winawer: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cc3 Nb4;
- c. Varianta Tarrasch: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.Cd2;
- d. Varianta cu Avans: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5;
- e. Varianta cu schimb: 1.e4 e6 2.d4 d5 3.exd5 exd5.

APĂRAREA SCANDINAVĂ (CONTRAATACUL ÎN CENTRU)

Apărarea Scandinavă este, din punct de vedere istoric, una dintre cele mai vechi deschideri consemnate în şah. Este prezentă în prima partidă înregistrată cunoscută, disputată în anul 1475, între Francesco di Castellvi și Narciso Vinyoles. După această înregistrare, deschiderea nu mai apare în sursele cunoscute până în secolul al XIX-lea.

În a doua jumătate a secolului al XIX-lea, maeștri precum Joseph Blackburne și Jacques Mieses au început să folosească această linie în mod semiregulat, însă nu a fost niciodată adoptată pe scară largă în cercurile de mare performanță¹⁵.

1.e4 d5 este o deschidere populară la orice nivel, în care negrul atacă pionul e4 obținând un joc activ, cu idei clare.

¹⁵ <https://www.chess.com/openings/Scandinavian-Defense>



Poziție de start - Apărarea Scandinavă

Variante:

- a. Varianta principală: 1.e4 d5 2. exd5 Dxd5 3.Cc3 Da5 sau Dd6 sau Dd8;
- b. Varianta cu e5: 1.e4 d5 2.e5;
- c. Gambitul portughez: 1.e4 d5 2. exd5 Cf6 3.c4 sau 3.d4 Cxd5 sau 3.Nb5+ sau 3.Cf3.

APĂRAREA PIRC

Linia 1.e4 d6 2.d4 Cf6 poartă numele marelui maestru sloven Vasja Pirc, care a contribuit semnificativ la dezvoltarea teoriei acestei apărări în secolul XX.



Poziție de start - Apărarea Pirc

Deschiderea este de tip hipermodern, în care negrul nu luptă imediat pentru centru, ci îi permite albului să-l ocupe temporar, având în vedere să-l atace ulterior.

Un element esențial al Apărării Pirc este fianchetto-ul nebunului de rege. Mutarea ...g6 este aproape obligatorie în primele faze; dacă negrul nu o joacă, atunci poziția rezultată nu mai este considerată o deschidere Pirc în sens strict¹⁶.

APĂRAREA ALEHIN

Apărarea Alehin, o replică hipermodernă, a fost popularizată de campionul Alexander Alehin în 1921, deși era cunoscută încă din secolul al XIX-lea. A fost jucată în meciuri mondiale de Euwe și Fischer, iar GM Lev Alburt a rămas un susținător constant al acestei linii dinamice **1.e4 Cf6**.¹⁷ Negrul provoacă albul să avanseze și să creeze o structură extinsă, care va deveni ulterior ținta contraatacului.



Poziție de start - Apărarea Alehine

Din această poziție jocul va continua de obicei. Albul are *două continuări principale* la mutarea a patra:

- a. **Varianta Modernă:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.Cf3 Ng4 sau g6 sau dxe5;
- b. **Varianta cu Schimb:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.c4 Cb6 5.exd6 exd6 sau cxd6;
- c. **Atacul celor Patru Pioni:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.d4 d6 4.c4 Cb6 5.f4 dxe5 sau Nf5 sau g6;
- d. **Varianta Brooklyn:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cg8;
- e. **Atacul celor Doi Pioni:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.c4;
- f. **Mutarea lui Friedrich Sämisch:** 1.e4 Cf6 2.e5 Cd5 3.Cc3;

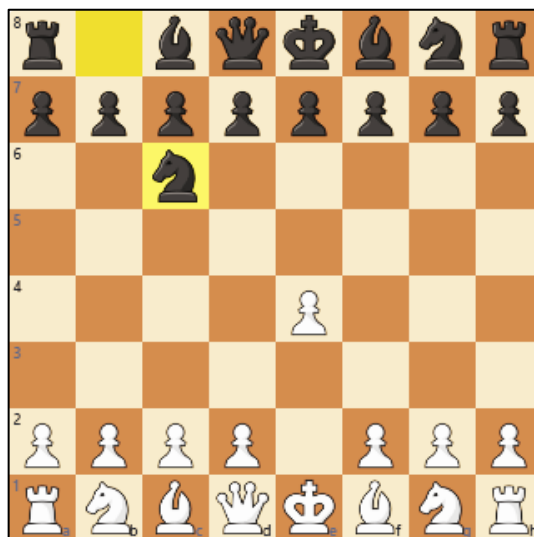
¹⁶ <https://www.chess.com/openings/Pirc-Defense-2.d4-Nf6>

¹⁷ <https://www.chess.com/openings/Alekhines-Defense>

g. Varianta Maroczy: 1.e4 Cf6 2.d3.

APĂRAREA NIMZOVICI

Apărarea Nimzovici **1.e4 Cc6**, numită după celebrul teoretician și maestru Aron Nimzovici, este o replică hipermodernă, în care negrul dezvoltă calul damei încă din prima mutare.



Poziție de start- Apărarea Nimzovici

APĂRAREA ROBATSCH / MODERNĂ

Apărarea Robatsch, **1.e4 g6** cunoscută în literatura de specialitate și sub denumirea de Apărarea Modernă, este o deschidere de tip hipermodern, în care negrul evită ocuparea imediată a centrului și preferă să controleze de la distanță câmpurile centrale. Continuarea standard pentru negru **2...Ng7**. Principala deosebire între Apărarea Modernă și Apărarea Pirc în răspunsul la 1.e4 constă în momentul dezvoltării calului de la g8. În Pirc, negrul joacă devreme ...Cf6, conturând rapid structura clasică d6–Cf6–g6–Ng7, ceea ce facilitează rocada mică. În Apărarea Modernă, negrul întârzie plasarea calului pe f6, păstrând o flexibilitate mai mare în planurile de joc.

Această apărare a fost asociată cu maestrul austriac Karl Robatsch, care a jucat-o frecvent în anii '50–'60 și a contribuit la consolidarea ideilor sale strategice.



Poziție de start - Apărarea Robatsch / Modernă

Variante ale albului:

- a. Varianta 3.Cc3: 1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cc3;
- b. Varianta 3.Cf3: 1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.Cf3;
- c. Varianta 3.c4: 1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.c4;
- d. Varianta 3.c3: 1.e4 g6 2.d4 Ng7 3.c3.

APĂRAREA OWEN

Apărarea Owen **1.e4 b6** este o alegere neconvențională cu scopul de a dezvolta rapid nebunul damei de negru pe diagonala lungă, prin ...Nb7, obținând control indirect asupra centrului, în special asupra câmpului e4.



Poziție de start- Apărarea Owen

Această apărare poartă numele preotului și șahistului englez John Owen, care a jucat-o în secolul al XIX-lea, fiind unul dintre primii care a explorat ideile hipermoderne într-o epocă dominată de jocul clasic.

6.4.3. Deschideri închise 1.d4 d5

GAMBITUL DAMEI

Gambitul Damei 1.d4 d5 2.c4 este una dintre cele mai vechi deschideri, primele referințe despre acesta apar în manuscrisul de la Göttingen în jurul anului 1490. Devine popular abia spre sfârșitul secolului XIX, odată cu dezvoltarea șahului pozițional. În secolul XX, Gambitul Damei a fost consacrat la cel mai înalt nivel, un exemplu celebru fiind meciul Alehin–Capablanca (1927), unde s-a jucat în 32 din 34 de partide. Astăzi, acesta rămâne o armă esențială în repertoriul multor jucători de top, printre care Carlsen, Ding Liren, Aronian și Giri. Este recomandat și jucătorilor începători sau intermediari datorită structurii clare și a dezvoltării logice a pieselor, fiind o școală ideală pentru învățarea principiilor strategiei.¹⁸



Poziție de start Gambitul Damei

Prin continuarea 2.c4, albul oferă temporar pionul c4 pentru a atrage pionul negru din d5 cu scopul de a-l putea ataca sau destabiliza și pentru a deschide liniile pentru dezvoltarea rapidă a pieselor. Dacă negrul acceptă schimbul 2...dxc4, pionul din d5 este dislocat către flanc, iar albul își propune să recupereze ulterior pionul prin dezvoltare activă. Deși poartă denumirea de

¹⁸ <https://www.chess.com/openings/Queens-Gambit>

„gambit”, această deschidere nu implică un sacrificiu real, deoarece negrul are dificultăți în a menține pionul în plus.

Variante:

- a. Gambitul Damei Acceptat: 1.d4 d5 2.c4 dxc4;
- b. Gambitul Damei Refuzat: 1.d4 d5 2.c4 e6;
- c. Contragambitul Albin: 1.d4 d5 2.c4 e5;
- d. Apărarea simetrică: 1.d4 d5 2.c4 c5;
- e. Apărarea Cigorin: 1.d4 d5 2.c4 Cc6;
- f. Apărarea baltică: 1.d4 d5 2.c4 Nf5;
- g. Apărarea Marshall: 1.d4 d5 2.c4 Cf6;
- h. Apărarea Slavă: 1.d4 d5 2.c4 c6:
 - Varianta Principală : 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 Nf5 6.e3 e6 7.Nxc4;
 - Atacul Bled: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 dxc4 5.a4 Nf5 6.Ch4;
 - Apărarea Semi-Slavă: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 e6;
 - Varianta 4.e3: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.e3;
 - Varianta Chebanenko („Cameleon”): 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.Cc3 a6;
 - Varianta Schimbului: 1.d4 d5 2.c4 c6 3.Cf3 Cf6 4.cxd5 cxd5.

GAMBITUL BLACKMAR–DIEMER

1.d4 d5 2.e4 este o alegere curajoasă și agresivă pentru alb, cunoscută sub numele de Gambitul Blackmar–Diemer. Originea sa datează din a doua jumătate a secolului al XIX-lea, când Armand Blackmar a propus ideea inițială, dar abia mai târziu, în anii 1920–1930, șahistul german Emil Josef Diemer a popularizat și a rafinat linia cu mutarea rapidă Cc3.

Acest gambit are un caracter ofensiv, albul oferind un pion încă din mutarea a doua pentru a obține dezvoltare rapidă, inițiativă și atac asupra regelui advers. Gambitul Blackmar–Diemer este apreciat de jucătorii care preferă atacuri directe, jocuri complicate și improvizație tactică. Chiar dacă este mai rar întâlnit în șahul de performanță, continuă să fie o armă surpriză redutabilă, cu multe capcane ascunse.



Poziție de start – Gambitul Blackmar–Diemer

Variante principale:

- a. Varianta clasică: 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.Cf3 e6 5.Ng5;
- b. Varianta Teichmann: 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3;
- c. Varianta Ziegler: 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3 exf3 5.Nxf3 c6;
- d. Gambitul Ryder: 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 Cf6 4.f3 exf3 5.Dxf3!?
- e. Apărarea Ziegler: 1.d4 d5 2.e4 dxe4 3.Cc3 e6;
- f. Gambitul refuzat: 1.d4 d5 2.e4 e6.

PARTIDA CU PIONUL DAMEI



Poziție de start - Deschiderea cu pionul damei

1.d4 d5 2.e3 este o alegere solidă și flexibilă pentru alb, care are ca scop:

- susținerea pionului din d4,
- deschiderea diagonalei pentru nebunul de alb (Nb2 sau Nd3).

Această structură permite albului să intre în diverse sisteme poziționale, cum ar fi:

- **Sistemul Colle:** 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 e6 4.c3 c5 5.Nd3 Cc6 6.0-0;
- **Sistemul Zukertort:** 1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.e3 e6 4.Nd3 c5 5.0-0 Cc6 6.b3 Nb2;
- **Atacul Stonewall:** 1.d4 d5 2.e3 Cf6 3.f4 e6 4.Cf3 c5 5.c3 Cc6 6.Nd3 Nd6 7.0-0.

ATACUL RICHTER–VERESOV

Această deschidere poartă numele a doi jucători care au popularizat-o: Kurt Richter, maestru german cunoscut pentru stilul său agresiv și Gavriil Veresov, maestru sovietic care a jucat-o constant la nivel înalt în anii '40–'50.

Structura specifică este **1.d4 d5 2.Cc3 Cf6 3.Ng5**. Este un sistem agresiv, cu scopul de a pune rapid presiune pe câmpul f6 și de a forța negrul să se apere din primele mutări.



Poziție de start - Atacul Richter–Veresov

SISTEMUL LONDON

Acesta a fost recunoscut ca o deschidere distinctă după Congresul de la Londra din 1922, în urma partidelor dintre Alexander Alehin și Max Euwe. În prezent, Sistemul London a cunoscut un nou val de popularitate datorită utilizării sale constante de către Magnus Carlsen.¹⁹

¹⁹ <https://www.chess.com/openings/London-System>

Este o deschidere solidă și flexibilă pentru alb, folosită frecvent la toate nivelurile de joc. Deși mulți jucători intră în London prin **1.d4 d5 2.Cf3 Cf6 3.Nf4**, teoria modernă recomandă tot mai des varianta: **1.d4 d5 2.Nf4** pentru a evita anumite răspunsuri ale negrului și a menține inițiativa de la începutul jocului.

Albul urmează o schemă fixă de dezvoltare, indiferent de răspunsurile negrului dându-i acestei deschideri numele de sistem. Structura tipică include mutările Nf4, e3, c3, Cbd2, O–O, urmate de h3 și eventual Ce5 sau atacuri pe flancul regelui.



Poziții start - Sistem London

Această deschidere este o alegere excelentă atât pentru începători, cât și pentru avansați care vor să construiască o poziție solidă.

6.4.4. Deschideri semi-închise 1.d4 ...

SISTEME INDIENE

INDIANA REGELUI

Deși este cunoscută de secole, Indiana Regelui a fost privită cu suspiciune de către maeștri clasici, deoarece pare să cedeze centrul albului în deschidere. Ascensiunea curentului hipermodern în anii 1920–1930 a legitimat această apărare. Consacrarea teoretică a venit odată cu utilizarea sistematică a apărării de către mari maeștri precum David Bronstein, care a demonstrat viabilitatea ei în partide de top. Ulterior, mari campioni precum Mihail Tal și Garry

Kasparov au inclus această apărare în repertoriul lor, iar astăzi ea este o armă importantă în mâinile unor jucători de elită precum Teimour Radjabov sau Hikaru Nakamura.²⁰

În **1.d4 Cf6 2.c4 g6** negrul nu luptă pentru centru cu pioni, ci îl lasă pe Alb să ocupe centrul, pentru ca apoi să-l atace și să-l submineze. Mutările obișnuite ale albului vor fi 3.Cc3, 4.e4, prin care va încerca construirea unui centru puternic



Poziție de start - Indiana Regelui

Mutările obișnuite ale albului vor fi 3.Cc3, 4.e4, care va construi un centru puternic.

Variante:

- a. **Varianta Principală:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.Cf3 0–0 6.Fe2 e5 7.0–0 Cc6;
- b. **Varianta Sämisch:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.f3;
- c. **Varianta Averbakh:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.Fe2 0–0 6.Ng5;
- d. **Varianta Petrosian:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.Cf3 0–0 6.Fe2 e5 7.d5;
- e. **Atacul cu patru pioni:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.f4;
- f. **Varianta Makogonov:** 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 g7 4.e4 d6 5.h3.

INDIANA DAMEI

Indiana Damei începe cu mutările **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6**, Negrul alegând o abordare hipermodernă: nu ocupă centrul cu pioni, ci îl controlează de la distanță prin fianchetto-ul

²⁰ <https://www.chess.com/openings/Kings-Indian-Defense>

nebunului pe b7. A fost analizată în profunzime de Nimzowitsch și a devenit populară în anii 1920–1930, fiind considerată o apărare solidă și flexibilă. Deși interesul pentru ea a scăzut după anii 1940, reputația sa de apărare sigură s-a menținut. Începând cu anii 1980, a redevenit o opțiune populară la nivel înalt.²¹



Poziție de start - Indiana Reginei

- a. Varianta Nimzowitsch cu Fianchetto: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Na6;
- b. Varianta Tradițională cu Fianchetto: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.g3 Nb7;
- c. Varianta Petrosian: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.a3;
- d. Varianta Kasparov: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.Cc3;
- e. Sistemul Spassky: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 b6 4.e3.

APĂRAREA BOGO-INDIANĂ

Apărarea Bogó-Indiană este o deschidere solidă **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+**, însă niciodată jucată în Campionatele Mondiale.

Negrul dă șah imediat cu nebunul la b4, forțând Albul să decidă cum își dezvoltă dama sau nebunul de la c1. Structura rezultată duce de obicei la un joc manevrier, unde planurile poziționale și schimburile pieselor joacă un rol central.

²¹ <https://www.chess.com/openings/Queens-Indian-Defense#history>



Poziție de start Apărarea Bogó

- a. Varianta 4.Cc3: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Cc3;
- b. Varianta 4.Nbd2: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2;
- Varianta Nimzowitsch: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2 De7 ;
 - Varianta Wade–Smyslov: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2 a5;
 - Varianta Vitoliș: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2 c5;
 - Varianta de Schimb: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2 Nxd2+;
 - Varianta Retragerii: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Nbd2 Ne7;
- c. Varianta Grünfeld: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Nb4+ 4.Cbd2 b6 sau O-O sau d5.

APĂRAREA BENONI:

Denumirea de «Ben Oni», care în ebraică înseamnă «fiul întristării mele», a fost folosită pentru prima dată în 1825 de jucătorul german A. Rheinhanum. În ceea ce privește utilizarea efectivă a Apărării Benoni în competiții oficiale, aceasta s-a consemnat mai târziu, în anul 1841, într-o partidă disputată între Staunton și Saint-Amant.. Popularitatea reală a venit în anii 1950–1960, prin contribuțiile lui Mikhail Tal, iar mai târziu a fost adoptată și de mari maeștri ca Fischer și Kasparov. Deși mai rară la nivel de elită astăzi, rămâne frecventă în rândul jucătorilor de club datorită caracterului său activ și combativ.²²

²² Cojocaru, D. (2020) Apărarea Benoni (ECO A43–A44, A56–A79),

Apărarea Benoni este o deschidere activă pentru negru, caracterizată prin mutările: **1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6**. Negrul cedează centrul, dar creează dezechilibre dinamice, cu scopul de a contraataca.



Poziție de start Apărarea Benoni

- a. Benoni Modernă: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5
- b. Benoni Antică: 1.d4 c5
- c. Benoni Ceha: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e5.
- d. Benoni cu fianchetto: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cf3 exd5 5.cxd5 d6 6.g3 g6 7.Fg2 Fg7 8.0–0 0–0
- e. Varianta Șarpele: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 c5 4.d5 exd5 5.cxd5 Nd6;
- f. Benoni Repetată: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 Cc6 7.Cf3 Ce7 8.Fd3 Cg6 9.h3 Fe7
- g. Benoni cu f3: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 e6 4.Cc3 exd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.f3;
- h. Gambitul Blumenfeld: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 c5 4.d5 b5;
- i. Gambitul Benko / Volga: 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5:
 - *Varianta Acceptată Complet – 7.e4:* 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 Txa6 6.Cc3 g6 7.e4
 - *Varianta Acceptată Complet – 7.g3:* 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 Txa6 6.Cc3 g6 7.g3

- **Varianta Acceptată Complet – 7.Cf3:** 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 Txa6 6.Cc3 g6 7.Cf3
- **Varianta Acceptată Parțial:** 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.b6
- **Varianta Refuzată:** 1.d4 Cf6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.Cf3.

APĂRAREA NIMZOWITSCH / NIMZO-INDIANĂ

Deschiderea **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4** a fost popularizată de Aron Nimzowitsch în anii 1920, de unde și numele său. Aceasta a fost folosită pentru prima dată într-un meci de campionat mondial în 1929, între Alekhine și Bogoljubov, și de atunci a fost prezentă în majoritatea meciurilor pentru titlul mondial²³. Puternică și flexibilă, apărarea rămâne una dintre cele mai solide arme pentru negru împotriva lui 1.d4.



Poziție de start Apărarea Nimzo-Indiană

- Varianta Rubinstein:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.e3
 - **Varianta Hübner:** 4.e3 c5 5.Fd3 Cc6 6.Cf3 Nxc3 7.bxc3 d6;
- Varianta Clasică (Capablanca):** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Dc2;
- Varianta celor Trei Cai (Kasparov):** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Cf3
- Varianta Kmoch:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.f3;
- Varianta Sämisch:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.a3;
- Varianta Leningrad:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Ng5;
- Varianta Romanishin-Kasparov:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.g3;

²³ <https://www.chess.com/openings/Nimzo-Indian-Defense>

h. Varianta Retrasă: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Nd2;

i. Varianta Spielmann: 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cc3 Nb4 4.Db3.

APĂRAREA GRÜNFELD:

Apărarea Grünfeld poartă numele maestrului Ernst Grünfeld, care a introdus-o în competiții de elită în 1922, reușind o victorie remarcabilă împotriva lui Alekhine. A fost folosită pentru prima dată într-un meci de campionat mondial în 1929, când Bogoljubov a jucat-o împotriva aceluiași Alekhine. Deși nu a avut rezultate excelente în meciurile pentru titlu, deschiderea a fost adoptată și perfecționată ulterior de mari maeștri precum Kasparov, devenind o armă teoretică solidă.²⁴

Apărarea Grünfeld **1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5** este înrudită cu de Indiana Regelui, dar diferă esențial prin abordarea centrului. După 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3, în loc să joace pasiv cu ...Ng7, negrul contraatacă imediat centrul albului cu 3...d5. Spre deosebire de Indiana Regelui, unde Negrul vizează un atac pe flancul regelui, în Grünfeld lupta se poartă direct pentru controlul centrului, prin presiune asupra pionilor albului.



Poziție de start Apărarea Grünfeld

a. Varianta Schimbului :1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.e4 Cxc3 6.bxc3;

b. Varianta Rusească: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Cf3 Nf6 5.Da4+ Dd7 6.Dxc4 O-O 7.e4;

c. Varianta Brinckmann: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Nf4 Ng7 5.e3 O-O;

²⁴ <https://www.chess.com/openings/Grunfeld-Defense>

- d. Varianta Stockholm: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Ng5 Ne4 5.Bh4 Nxc3 6.bxc3 dxc4 7.e3 Be6;
- e. Varianta Accelerată: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.Db3;
- f. Gambitul Zaitsev: 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.h4;
- g. Sistemul Petrosian : 1.d4 Cf6 2.c4 g6 3.Cc3 d5 4.cxd5 Cxd5 5.Ng5 Ce4 6.cxd5 Cxg5 7.Cxg5 e6.

TANGOUL CAILOR NEGRI

Tangoul Cailor Negri este o deschidere creativă și dinamică pentru Negru, introdusă în circuitul teoretic de maeștri sovietici în anii '70, dar popularizată în special de Viktor Moskalenko și Alexei Shirov. Denumirea acestei deschideri provine de la manevrele timpurii ale cailor negri, aceste mutări urmăresc să perturbe schemele teoretice convenționale și să creeze o structură flexibilă și activă pentru negru.²⁵

Tangoul Cailor Negri începe cu mutările: **1.d4 Cf6 2.c4 Cc6**. Negrul aduce ambii cai spre centru rapid, fără a-și angaja pionii centrali. Scopul acestei deschideri este să încurce planurile teoretice ale Albului, să inducă slăbiciuni poziționale timpurii și să păstreze inițiativa de partea Negrului, prin mutări active și uneori neconvenționale.



Poziție de start- Tangoul Cailor Negri

Variante populare:

- a. Varianta Clasică: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.Cc3 e5;

²⁵ Davies, Nigel. *Tango! A Dynamic Answer to 1.d4*. Everyman Chess, 2005

- b. Sistemul Argentinean: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.Cf3 e6 4.a3 d5;
- c. Transpunere în Benoni Modern: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.d5 Ce5 4.e4 e6;
- d. Structura Nimzowitsch-Benoni: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.Cf3 e6 4.Cc3 d5;
- e. Gambitul Tango: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.d5 Ce5 4.e4 Cxe4;
- f. Planul Rubinstein: 1.d4 Cf6 2.c4 Cc6 3.Cf3 e6 4.e3 d5 5.Cc3 Fe7.

ATACUL TROMPOWSKY

Atacul Trompowsky este o deschidere mai puțin convențională pentru Alb, apărută în prima jumătate a secolului XX și popularizată de campionul brazilian Octavio Trompowsky, care a jucat-o constant între anii 1920 și 1940 împotriva unor adversari de top. Deși a fost folosit sporadic după anii '40, Atacul Trompowsky a cunoscut un revenire după 1990, fiind jucat la cel mai înalt nivel (Magnus Carlsen în meciul pentru titlul mondial din 2016 împotriva lui Sergey Karjakin.²⁶

Atacul începe cu **1.d4 Cf6 2.Ng5**, mutarea 2.Ng5 are scopul de a ieși din teoriile clasice și de a surprinde adversarul încă din primele mutări.



Poziție de start Atacul Trompowsky

Trompowsky este o alegere potrivită pentru jucători de toate nivelurile, mai ales pentru începători, deoarece:

- evită variantele teoretice greoaie;
- oferă șanse active de atac pentru alb;

²⁶ <https://www.chess.com/openings/Trompowsky-Attack>

- conduce la structuri clare și planuri ușor de înțeles;
- permite tranziții către sisteme poziționale solide.

Variante pentru negru:

- Varianta 2...Ce4 în Atacul Trompowsky: 1.d4 Cf6 2.Ng5 Ce4;**
- Varianta 2...e6 în Atacul Trompowsky: 1.d4 Cf6 2.Ng5 e6;**
- Varianta 2...d5 în Atacul Trompowsky: 1.d4 Cf6 2.Ng5 d5;**
- Varianta 2...c5 în Atacul Trompowsky: 1.d4 Cf6 2.Ng5 c5;**
- Varianta 2...g6 în Atacul Trompowsky: 1.d4 Cf6 2.Ng5 g6.**

DESCHIDEREA CATALANĂ

Numele deschiderii provine de la Turneul de la Barcelona din 1929, unde marele maestru Savielly Tartakower a folosit-o frecvent. A fost jucată pentru prima oară într-un meci pentru titlul mondial în 1937, apoi reluată la cel mai înalt nivel în 2006, 2010 și chiar în Campionatul Mondial FIDE din 2021²⁷.

Structura Catalanei poate fi obținută și prin: **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3** sau **1.d4 d5 2.c4 e6 3.Cf3 Cf6 4.g3**.



Poziție de start Deschiderea Catalană

Deschiderea Catalană este un sistem de joc pozițional caracterizat prin dezvoltarea nebunului de câmpuri albe pe g2, după d4 și c4, în timp ce negrul joacă ...e6 fără să-și dezvolte

²⁷ <https://www.chess.com/openings/Catalan-Opening>

propriul nebun.. Prin această dezvoltare, Albul urmărește presiune pe termen lung asupra centrului și flancului damei, nu un atac direct asupra regelui. Dacă Negrul alege să-și dezvolte nebunul și el, se intră în Apărarea Indiană a Regelui

Variante:

- a. **Catalana Deschisă:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Ng2 dxc4;
- b. **Catalana Închisă:** 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 d5 4.Ng2 c6;
- c. **Variante Anti-Catalane:**
 - 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 c5
 - 1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.g3 Nb4+ –
 - 1.d4 Cf6 2.c4 g6, urmat de 3.g3.

GAMBITUL BUDAPESTA

Deschiderea a fost jucată pentru prima dată în 1896 de Géza Maróczy și a devenit populară după victoria lui Milan Vidmar împotriva lui Rubinstein. A fost preluată de maeștri precum Tartakower și Tarrasch, iar în 1918 Schlechter i-a dedicat o monografie. Deschiderea a pierdut din popularitate după ce analiza teoretică a arătat avantajul pozițional al Albului.²⁸



Poziție de start – Gambitul Budapesta

Gambitul Budapesta începe cu mutările **1.d4 Cf6 2.c4 e5**. Negrul sacrifică temporar un pion, invitând albul să-l captureze cu 3.dxe5, chiar dacă acest lucru duce la atacarea calului din f6.

²⁸ <https://www.chess.com/openings/Budapest-Gambit>

Este o replică contraintuitivă, dar activă, ce urmărește inițiativa și dezvoltarea rapidă a pieselor, în locul apărării pasive.

Variante:

- a. **Varianta Rubinstein:** 1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Cg4 4.Nf4;
- b. **Varianta Adler:** 1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Cg4 4.Cf3;
- c. **Varianta Alehin:** 1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Cg4 4.e4;
- d. **Varianta Fajarowicz:** 1.d4 Cf6 2.c4 e5 3.dxe5 Ce4.

ATACUL TORRE

Atacul Torre este o deschidere solidă și strategică pentru Alb, care apare după mutările **1.d4 Cf6 2.Cf3 e6 3.Ng5**. Această linie poartă numele marelui maestru mexican Carlos Torre Repetto, carea utilizat-o cu succes în anii 1920, inclusiv în celebra sa victorie împotriva lui Emanuel Lasker²⁹. Prin Ng5, Albul dezvoltă piesele rapid, evitând variantele teoretice complicate din Indiana Damei sau Nimzo-Indiană, și pregătește o presiune timpurie asupra câmpului f6, cu posibilitatea de a juca e4 ulterior.



Poziție de strat - Atacul Torre

²⁹ Palliser, R., (2012). *The Torre Attack Move by Move*.

APĂRAREA DÖRY

Este o variantă rară, dar interesantă, care apare după mutările: **1.d4 Cf6 2.c4 e6 3.Cf3 Ce4**. Negrul iese din tiparele clasice și joacă agresiv cu Ce4 încă din a treia mutare. Această deschidere strategică poate surprinde adversarul, negrul urmărind o dezvoltare rapidă a pieselor și un control flexibil al centrului.



Poziție de start - Apărarea Döry

ALTE DESCHIDERI SEMI-ÎNCHISE

APĂRAREA OLANDEZĂ

Apărarea Olandeză este o deschidere curajoasă și activă, care nu are o origine precisă, dar a rămas o prezență constantă în istoria șahului. Perioada de vârf a Apărării Olandeze a fost în anii 1920, când a fost adoptată cu succes de Savielly Tartakower și Miguel Najdorf, demonstrându-și potențialul agresiv într-un context competitiv.³⁰

Apărarea Olandeză începe cu **1.d4 f5**. Această alegere are scopul de a preveni imediat formarea centrului ideal de alb.. Prin avansarea pionului „f”, negrul câștigă spațiu pe flancul regelui și pregătește o dezvoltare activă,, dar își asumă anumite slăbiciuni strategice:

- își expune diagonala e1–h4, vulnerabilizând câmpul e6 și eventual g6;
- întârzie uneori dezvoltarea pieselor;
- creează dificultăți în rocada rapidă și în apărarea regelui.

³⁰ <https://www.chess.com/openings/Dutch-Defense>



Poziție de start Apărarea olandeză

Varianțe:

- a. **Gambitul Staunton:** 1.d4 f5 2.e4;
- b. **Variantă Leningrad:** 1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Ng2 g6 4.Cf3 Nf7 5.0–0 0–0 6.c4 d6;
- c. **Variantă Stonewall:** 1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Ng2 e6 4.c4 d5 5.Cf3 c6;
- d. **Variantă Clasică:** 1.d4 f5 2.g3 Cf6 3.Cf3 e6 4.c4 Ne7;
- e. **Atacul Hopton:** 1.d4 f5 2.Ng5

Această variantă este cunoscută și pentru o capcană celebră pe care orice jucător al Apărării Olandeze ar trebui să o cunoască: 1.d4 f5 2.Ng5 h6 3.Nh4 g5 4.Ng3 f4 5.e3 fxg3?? 6.Dh5#. Negrul capturează în g3 cu pionul de pe f4, dar această mutare este o greșeală gravă – deoarece urmează Dh5#, mat în următoarea mutare.

Cum poate fi evitată capcana?

1. Nu juca h6 și g5 în primele mutări, joacă dezvoltări normale solide: 1.d4 f5 2.Ng5 Cf6 3.Cf3 e6 4.Nc1 Ae7 5.0–0 0–0
2. Dacă joci h6, nu continua cu g5: 1.d4 f5 2.Ng5 h6 3.Nh4 Cf6 sau Ce7.

GAMBITUL ENGLUND

Gambitul Englund a fost popularizat de maestrul suedez Fritz Englund, care i-a dat și numele. Deschiderea apare după mutările: **1.d4 e5** negrul sacrifică un pion urmând să dezvolte calul de pe flancul damei cu Cc6, atacând pionul e5. Ulterior, poate opta fie pentru o dezvoltare activă a pieselor, fie pentru inițierea unor capcane tactice menite să surprindă adversarul nepregătit. Deși considerat teoretic riscant, gambitul este provocator pentru începători.



Poziție de start - Gambitul Englund

Variante:

- a. **Varianta principală cu capcane: 1.d4 e5 2.dxe5 Cc6 3.Cf3 De7;**
- b. **Capcana cu 6...Cb4: 1.d4 e5 2.dxe5 Cc6 3.Cf3 De7 4.Nf4 Db4+ 5.Nd2 Dxb2 6.Cc3 Cb4;**
- c. **Varianta fără capcane: 1.d4 e5 2.dxe5 Cc6 3.Cf3 d6;**
- d. **Gambitul refuzat: 1.d4 e5 2.d5.**

APĂRAREA ENGLEZĂ

Exemple timpurii ale acelei deschiderii pot fi găsite în jocurile lui: Henry Bird, Gyula Breyer, Aron Nimzowitsch și Richard Réti. În anii 1940–1950, jucătorul britanic P. N. Wallis a investigat potențialul strategic al acestei deschideri, contribuind la dezvoltarea sa teoretică. În anii 1970, Apărarea Engleză a fost adoptată de mai mulți jucători de top din Anglia, precum Tony Miles și Raymond Keene care au introdus-o în repertoriile moderne³¹. Este o deschidere solidă și flexibilă

³¹ Lawton, G., (2003). *Tony Miles: It's Only Me: England's First Chess Grandmaster*.

care pare după mutările: **1.d4 b6**, prin care Negrul pregătește dezvoltarea rapidă a nebunului pe diagonala mare cu ...Nb7, fără a ocupa imediat centrul cu pionii.



Poziție de strat – Apărarea Engleză

APĂRAREA POLONEZĂ

Apărarea Poloneză **1.d4 b5** a fost jucată pentru prima dată de Alexander Wagner, jucător și teoretician polonez, într-o partidă prin corespondență împotriva lui Kuhn, în cadrul Campionatului Elvețian de Corespondență din 1913.



Poziție de start - Apărarea Poloneză

Wagner a fost primul care a analizat sistematic această deschidere și a publicat o serie de idei și variante în revista Deutsches Wochenschach în anul 1914.³² Prin mutare neobișnuită 1...b5, negrul urmărește să controleze câmpul e4 cu pionul b5, deschizând în același timp diagonală pentru nebunul de dame (...Nb7). Apărarea Poloneză creează dezechilibre timpurii și poate duce la jocuri originale.

6.4.5. Deschideri de flanc

DESCHIDEREA RÉTI

Deschiderea Réti **1.Cf3**, numită după Richard Réti, este o deschidere flexibilă. Aceasta este un produs al școlii hipermoderne, care propune controlul centrului prin dezvoltarea calului, nu prin ocuparea directă cu pioni. Mutarea 1.Cf3 oferă dezvoltare flexibilă și a devenit populară după ce Réti a învins spectaculos pe Capablanca în 1924, întrerupând seria sa de 63 de partide fără înfrângere.³³



Poziție de start Deschidere Reti

Variante:

a. Gambitul Réti: 1.Cf3 d5 2.c4 dxc4 sau e6 sau c6 sau d4 3.g3 c5 sau Cc6 4.Fg2 e5

b. Atacul Indian al Regelui : 1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 3.Ng2 c6 sau e6 4.0–0

c. Transpoziții Frecvente: (*Transpoziția este situația în care se ajunge într-o poziție cunoscută dintr-o anumită deschidere, printr-o ordine diferită a mutărilor decât cea standard*):

³² Hooper, D., Whyld, K., (1992) . The Oxford Companion to Chess (2nd ed.).

³³ <https://www.chess.com/openings/Reti-Opening>

- **1.Cf3 Cf6 2.c4 → Deschiderea Engleză**
- **1.Cf3 Cf6 2.d4 d5 3.c4 → Gambitul Damei**
- **1.Cf3 c5 2.e4 → Apărarea Siciliană**
- **1.Cf3 c5 2.c4 → Engleza Simetrică.**

DESCHIDEREA ENGLEZĂ:

Deschiderea Engleză **1.c4** își trage numele de la maestrul englez Howard Staunton, care a jucat mutarea 1.c4 de șase ori în meciul său cu Pierre de Saint Amant. Totuși, deschiderea a devenit cu adevărat populară abia în anii 1930, odată cu utilizarea sa constantă de către Mikhail Botvinnik. A atins apogeul între anii 1960 și 1980, fiind adoptată de mari maeștri precum Petrosian, Timman, Kasparov, și chiar de Fischer, care a învins cu ea pe Spassky în meciul pentru titlul mondial. Deși popularitatea sa a scăzut ușor după 1990, Deschiderea Engleză rămâne parte din repertoriul multor jucători de top.³⁴ Deschiderea Engleză este una dintre cele mai transpozabile deschideri, ceea ce înseamnă că poate duce, prin diverse ordini de mutări, la poziții cunoscute din alte deschideri.



Poziție de start Deschiderea Engleză

Variante:

- a. Varianta Siciliană Inversată: 1.c4 e5;**
- b. Varianta Celor Patru Cai: 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.Cf3 Cc6;**

³⁴ <https://www.chess.com/openings/English-Opening>

- c. Sistemul Bremen: 1.c4 e5 2.Cc3 Cf6 3.g3;
- d. Sistemul Botvinnik: 1.c4 Cf6 2.Cc3 g6 3.e4 Ng7 4.g3 O-O 5.Ng2 c5 6.Cge2 Cc6 7.d3 d6 8.O-O;
- e. Varianta Închisă: 1.c4 e5 2.Cc3 Cc6;
- f. Engleza Simetrică: 1.c4 c5;
- g. Engleza Simetrică Cu Patru Cai: 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 Cc6;
- h. Engleza Ultra-Simetrică: 1.c4 c5 2.Cc3 Cc6 3.g3 g6 4.Ng2 Ng7;
- i. Apărarea Ariciului: 1.c4 c5 2.Cf3 Cf6 3.Cc3 e6 4.g3 b6 5.Ng2 Nb7 6.O-O Nf8.

DESCHIDEREA BIRD

Deschiderea Bird **1.f4** a atras atenția maeștrilor în a doua jumătate a secolului XIX, după ce maestrul englez Henry Bird a folosit-o cu succes împotriva unor jucători de top ai vremii, precum Emanuel Lasker, Johannes Zukertort și Louis Paulsen. A fost jucată ocazional de mari maeștri precum Tartakower, Nimzowitsch și Bent Larsen. În prezent, chiar și jucători de elită precum Magnus Carlsen, Hikaru Nakamura și Sergey Karjakin apelează uneori la această deschidere, mai ales ca armă surpriză.³⁵



Poziție start Deschiderea Bird

³⁵ <https://www.chess.com/openings/Birds-Opening>

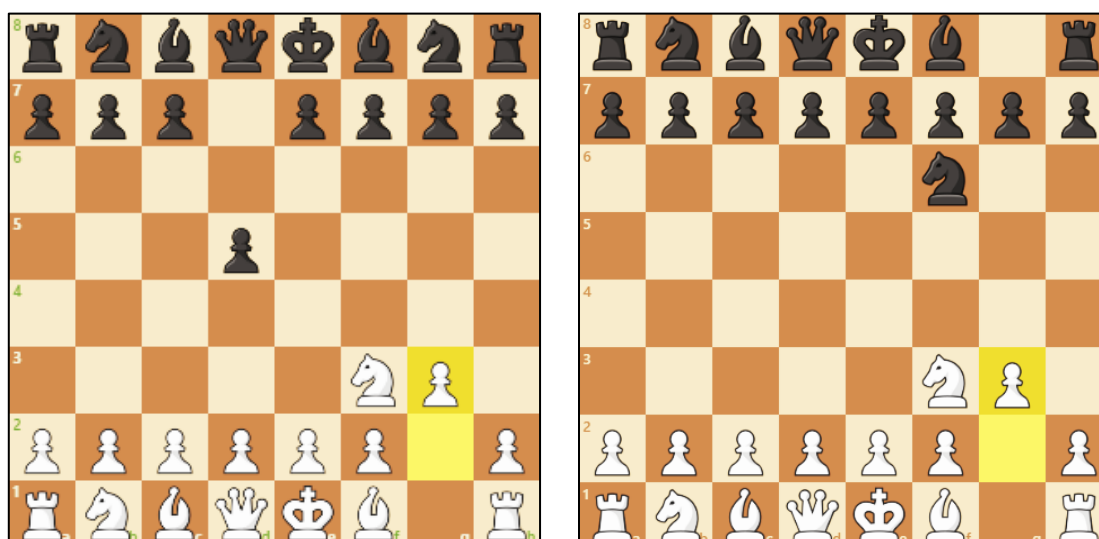
Variante principale:

- a. Varianta olandeză cu g3: 1.f4 d5 2.g3;
- b. Varianta olandeză cu e3: 1.f4 d5 2.e3;
- c. Gambitul From: 1.f4 e5 2.fxe5 d6 sau 2.e4 – transpunere în Gambitul Regelui, în sens invers.

ATACUL INDIAN AL REGELUI:

Atacul Indian al Regelui își are originile în secolul al XIX-lea, fiind utilizat pentru prima dată în partide disputate în India, însă a rămas puțin cunoscut până în anii 1920. Cea mai mare popularitate a atins-o în anii 1960, când jucători ca Bobby Fischer și Pal Benko l-au folosit cu succes constant. În prezent, deși rar folosit la cel mai înalt nivel, sistemul rămâne eficient în partidele de club și este apreciat de jucători care urmăresc să forțeze victoria cu piesele albe.³⁶

Structura inițială a acestei deschideri se bazează pe mutările 1.Cf3 d5 2.g3 sau 1.Cf3 Cf6 2.g3.



Poziții de start Atacul Indian al Regelui

Variante principale:

- a. Varianta iugoslavă: 1.Cf3 d5 2.g3 Cf6 sau 1.Cf3 Cf6 2.g3 d5;
- b. Varianta Keres: 1.Cf3 d5 2.g3 Ng4.

³⁶ <https://www.chess.com/openings/Kings-Indian-Attack>

ATACUL NIMZOWITSCH–LARSEN:

Atacul Nimzowitsch-Larsen, **1.b3**, a fost menționat pentru prima dată în 1851, dar a devenit cunoscut abia în secolul XX prin contribuția lui Nimzowitsch și, mai ales, a lui Bent Larsen. Deschiderea este rar întâlnită în partidele clasice, însă rămâne o armă surpriză eficientă, folosită și astăzi în blitz de jucători de top precum Carlsen sau Nakamura.³⁷



Poziție de start Atacul Nimzowitsch–Larsen

Variante principale:

- a. **1...e5: 1.b3 e5 2.Nb2 d6** sau **2.Nb2 Cc6**;
- b. **1...d5: 1.b3 d5 2.Nb2 Cf6**;
- c. **1...Cf6: 1.b3 Cf6 2.Nb2 d5 3.Cf3** sau **Nb2**.

DESCHIDEREA POLONEZĂ/ SOKOLSKY / URANGUTAN

Prima apariție a deschiderii aparține însă britanicului Arthur Skipworth, în 1868. Deschiderea **1.b4** este asociată cu Tartakower și Sokolsky, iar denumirea amuzantă Urangutan i se datorează tot lui Tartakower, care a jucat-o în 1924 inspirat de o vizită la grădina zoologică.³⁸

³⁷ <https://www.chess.com/openings/Nimzowitsch-Larsen-Attack>

³⁸ <https://www.chess.com/openings/Polish-Opening>



Poziție de start Deschiderea Poloneză

Variante principale:

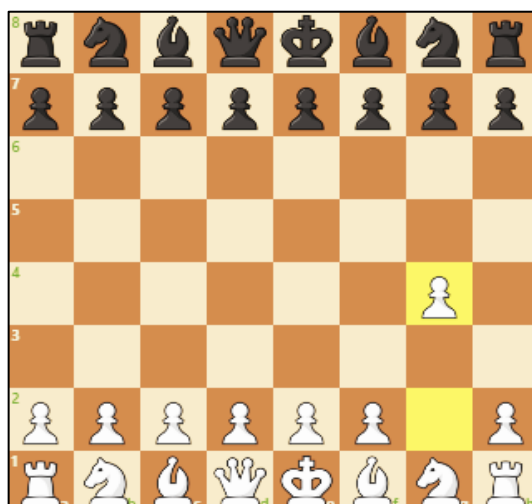
a. Varianta 1...e5: 1.b4 e5 2.Nb2 Nxb4 3.Nxe5 sau 1.b4 e5 2.Nb2 d6 / f6 ;

b. Varianta Varianta Schiffler–Sokolsky: 1.b4 d5 sau 1b4 Cf6;

c. Varianta de Flanc: 1.b4 c6 2.a3 Qb6 .

DESCHIDEREA GROB

Deschiderea Grob poartă numele maestrului elvețian Henri Grob, care a analizat-o în profunzime și a folosit-o frecvent. Deși a mai fost jucată ocazional de alți maeștri, deschiderea nu a câștigat popularitate în turnee. În prezent, este rar întâlnită în competiții oficiale.³⁹



Poziție start Deschiderea Grob

³⁹ <https://www.chess.com/openings/Grob-Opening>

Variante principale:

- a. **Gambitul Grob acceptat: 1.g4 d5 2.Ng2 Nxd4;**
- b. **Gambitul Grob refuzat: 1.g4 d5 2.Ng2 c6 3.h3 sau g5 sau c4;**
- c. **Varianta 1...e5:1.g4 e5 2.h3? este o greșeală frecventă → 2...h5! cu avantaj clar pentru negru.**

DESCHIDEREA MAGHIARĂ

Deschiderea 1.g3 pregătește fianchetto-ul nebunului de rege cu Ng2, de unde acesta va exercita presiune asupra centrului.



Pozitie de start Deschiderea Maghiară

6.5. Concluzii

- ✓ Deschiderea este esențială pentru stabilirea poziției și pregătirea jocului de mijloc și finalului; alegerile timpurii influențează întreaga partidă.
- ✓ Respectarea principiilor fundamentale (dezvoltarea rapidă a pieselor, controlul centrului, siguranța regelui) oferă un start solid și previne greșelile majore.
- ✓ Controlul centrului (e4, d4, e5, d5) cu pioni sau piese este cheia unei poziții active și stabile.
- ✓ Dezvoltarea eficientă a pieselor minore (caii înaintea nebunilor) și evitarea mutărilor repetate sunt reguli fundamentale pentru menținerea inițiativei.

- ✓ Greșelile frecvente în deschidere – cum ar fi mutarea pionilor de margine, ieșirea prematură cu regina sau întârzierea rocadei – trebuie evitate, deoarece pot duce la pierderea controlului sau chiar la înfrângere rapidă.
- ✓ Un joc sigur în deschidere nu înseamnă apărare pasivă, ci dezvoltare activă și pregătirea unui plan coerent pentru fazele următoare ale partidei.
- ✓ Deschiderile sunt:
 - deschise: 1.e4 e5;
 - semideschise: 1.e4, negrul mută altceva decât 1...e5;
 - închise: 1.d4 d5;
 - semiînchise:
 - ❖ sistemele indiene; 1.d4 Cf6
 - ❖ alte deschideri semiînchise 1.d4 negrul mută altceva decât 1...d5 sau 1...Cf6
 - deschideri de flanc.

Capitolul 7.

ÎNCHEIEREA PARTIDEI DE ȘAH

O partidă de șah se încheie fie prin victorie, fie prin remiză. Din punct de vedere al jocului pe tablă, victoria este consfințită prin șah mat: regele aflat sub atac nu mai dispune de nicio apărare legală. Oricât de mare ar fi avantajul material sau teritorial, partida continuă până când apare matul ori remiza.

Avantajele pregătesc victoria, dar matul o confirmă pe tablă; în lipsa lui, jocul poate oricând aluneca spre remiză.

7.1. Ce înseamnă a câștiga în jocul de șah?

Pentru a câștiga o partidă de șah trebuie:

- să se obțină matul;
- adversarul să cedeze;
- adversarul să rămână fără timp.

Atenție: Dacă jucătorul rămas în timp mai are pe tablă doar rege se declară remiza.

7.2. Șahul, șah mat-ul și remiza

Pentru a înțelege finalul unei partide de șah, trebuie să cunoaștem trei concepte esențiale: șahul, matul și remiza.

- ❖ **Șahul** este o amenințare directă asupra regelui. Atunci când regele este atacat de o piesă adversă, se spune că se află „în șah”. În acel moment, jucătorul nu are voie să ignore amenințarea și este obligat să înlăture pericolul în mod legal. Asta se poate face în trei moduri:
 - mutând regele într-un câmp sigur,
 - interpunând o piesă între atacator și rege,
 - capturând piesa care produce șahul.
- ❖ **Șah mat-ul** apare atunci când regele este în șah și nu mai există nicio posibilitate legală de salvare. Este o situație definitivă și marchează sfârșitul jocului. Jucătorul al cărui rege a fost dat mat pierde partida, iar adversarul câștigă.

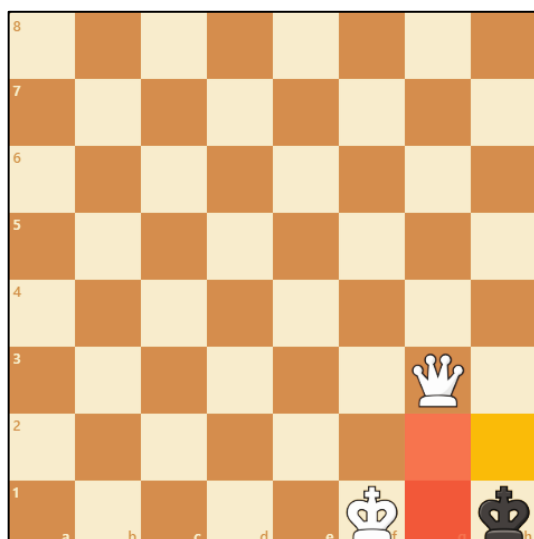
- ❖ **Remiza** este o situație specială în care partida nu are un învingător, se încheie la egalitate (0,5-0,5). Partida se consideră remiză atunci când se ajunge într-un punct în care niciunul dintre jucători nu mai poate da mat regelui advers, indiferent de succesiunea de mutări legale efectuate.

- **Remiza prin acceptare:** jucătorii declară remiză.
- **Remiza prin repetare** apare când *aceeași poziție se repetă de cel puțin trei ori* în cursul partidei, cu aceleași posibilități de mutare pentru fiecare parte. Aceasta reflectă o situație în care jocul stagnează, iar niciunul dintre jucători nu reușește să obțină progres. Un jucător poate solicita remiza dacă, fiind la mutare, poate demonstra că poziția care va rezulta după mutarea sa este identică cu cel puțin două poziții anterioare apărute în cursul partidei.
- Remiza poate fi declarată și atunci când fiecare jucător a efectuat câte *50 de mutări fără ca în acest interval să fi avut loc vreo captură sau mutare de pion*. Această situație trebuie dovedită prin înregistrarea completă a mutărilor.
- **Lipsa materialului** se referă la poziții în care *niciun jucător nu mai are piese care pot forța șah mat*. jocul nu mai poate fi câștigat prin forță, deci se declară remiză teoretică. Această regulă reflectă imposibilitatea obiectivă de a încheia partida cu o victorie. De exemplu, dacă pe tablă au rămas:
 - ✓ doi regi,
 - ✓ rege și nebun, contra rege și nebun,
 - ✓ rege și un nebun contra unui rege,
 - ✓ rege și cal, contra rege și cal,
 - ✓ rege și cal, contra rege,
 - ✓ rege și nebun, contra rege și cal.
- Șah pat.
- Șah etern

7.3. Situații speciale: pat, șah etern

Există momente în șah în care jocul nu se încheie prin situații speciale care duc automat la remiză, chiar dacă inițial păreau avantajoase pentru unul dintre jucători.

- ❖ **Patul** este una dintre cele mai surprinzătoare forme de remiză. Apare atunci când jucătorul aflat la mutare *nu este în șah, dar nu mai are nicio mutare legală*. Regele nu are mutări legale - nu se poate deplasa nicăieri, iar nicio altă piesă nu poate fi mutată regulamentar. Deși pare că unul dintre jucători domină complet partida, dacă adversarul ajunge într-o astfel de poziție blocată, jocul se încheie automat cu egalitate.



Situație de șah pat

Negru la mutare. Regele negru nu este atacat, dar nu mai are nicio mutare legală. Câmpul h2 este sub controlul damei albe, iar câmpurile g1 și g2 l-ar plasa adiacent de regale advers.

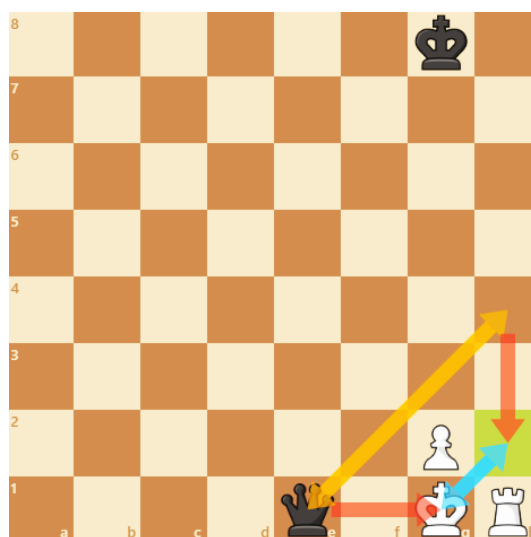
- ❖ **Șahul etern** este o situație rară, dar spectaculoasă, în care un jucător, de obicei aflat într-o poziție inferioară, reușește să dea șah regelui advers de mai multe ori la rând, fără ca celălalt jucător să poată ieși din această succesiune fără a pierde piese importante sau chiar partida. Aceste șahuri repetate nu conduc imediat la mat, dar forțează o repetare continuă a aceleiași secvențe de mutări, rezultând într-o remiză prin repetare.

Pentru ca un șah să fie considerat „etern”, trebuie să existe:

- serie neîntreruptă de șahuri din partea unui jucător;
- imposibilitatea adversarului de a scăpa fără a suferi pierderi decisive;

- repetarea poziției de cel puțin trei ori, ceea ce permite solicitarea unei remize conform regulilor FIDE.

De regulă, șahul etern este o armă de salvare: jucătorul aflat în dezavantaj forțează o remiză într-o poziție altfel pierdută. Este o demonstrație de ingeniozitate tactică și un exemplu de cum amenințările directe pot ține sub control un adversar superior.



Șah etern

Negrul mută 1... De1+ 2. Rh2 Dh4+ 3. Rg1 De1+ 4. Rh2 Dh4+ 5. Rg1 și poziția se repetă la nesfârșit.

Albul nu are interpuneri posibile, h2 și g1 sunt singurele refugii sigure; Th1 și Pg2 limitează propriile ieșiri (h1 e ocupat, g3,h3, f1, f2 sunt controlate), iar Negrul reface mereu rețeaua De1+ / Dh4+.

Aceste situații speciale pot părea frustrante la început, dar ele fac parte din complexitatea jocului. Pentru jucătorii avansați, recunoașterea acestor poziții devine o abilitate tactică valoroasă.

Remiza nu este un eșec. În multe cazuri, ea reprezintă un rezultat just a unei confruntări echilibrate. În competiții oficiale, un rezultat de egalitate poate fi chiar strategic, în funcție de clasament.

7.4. Concluzii

- ✓ Scopul principal al șahului este să dai șah mat regelui advers, adică să îl ataci într-un mod din care nu mai poate fi salvat prin nicio mutare legală.

- ✓ A câștiga în șah nu înseamnă doar să capturezi piese, doar șah matul, expirarea timpului sau abandonul aduc victoria.
- ✓ Șahul este o avertizare: regele este amenințat. Jucătorul trebuie să reacționeze imediat.
- ✓ Șah matul este finalul partidei – regele este atacat și nu mai există nicio cale de scăpare.
- ✓ Remiza apare atunci când partida nu poate fi câștigată de niciun jucător. Poate rezulta din:
 - acordul ambilor jucători;
 - repetarea aceleiași poziții de trei ori;
 - lipsa de progres (50 de mutări fără capturi sau mutări de pioni);
 - lipsa materialului necesar pentru a da mat;
 - situații speciale precum patul sau șahul etern.
- ✓ Patul este o remiză surprinzătoare: jucătorul aflat la mutare nu e în șah, dar nu are nicio mutare legală.
- ✓ Șahul etern este o serie repetată de șahuri date de același jucător, care nu pot fi oprite fără pierderi majore – rezultatul este remiza prin repetare.

Capitolul 8.

REGULI DE JOC

Șahul este mai mult decât un simplu joc: este o disciplină a minții, o artă a gândirii strategice și un antrenament al răbdării. Pentru a putea înțelege frumusețea sa, primul pas este cunoașterea regulilor care guvernează mișcările și desfășurarea unei partide. Regulamentul de șah nu este complicat, dar fiecare detaliu contează, pentru că orice greșeală de interpretare poate schimba soarta unei confruntări.

8.1. Regulamentul jocului de șah⁴⁰

1. Natura și obiectivele jocului de șah

1. Desfășurarea partidei

O confruntare de șah se joacă între doi participanți care mută piesele pe o tablă pătrată cu 64 de câmpuri, colorate alternativ în alb și negru.

2. Ordinea mutărilor

Jucătorul cu piesele albe are întotdeauna inițiativa și mută primul. Ulterior, mutările se fac alternativ.

3. Rândul la mutare

Se consideră că un jucător este „la mutare” în momentul în care adversarul a finalizat corect mutarea precedentă.

4. Scopul jocului

Obiectivul principal este înfrângerea adversarului prin aducerea regelui adversar într-o situație de atac fără ieșire – șah mat.

5. Șah matul

Atunci când regele nu mai are nicio mutare legală pentru a scăpa din atac, se spune că a fost făcut mat, iar jucătorul care a reușit acest lucru câștigă partida. Nu este permis: lăsarea propriului rege sub atac, plasarea acestuia în șah și nici capturarea regelui advers.

7. Remiza

⁴⁰ Federația Română de Șah, (2022), *Legile șahului*

Dacă pe tablă se ajunge la o poziție în care niciunul dintre jucători nu mai poate da mat, partida se declară remiză (egalitate).

II. Mutările pieselor

1. Mutări interzise

- piesă nu poate fi deplasată pe un câmp care este deja ocupat de o altă piesă de aceeași culoare.

2. Captura

- dacă o piesă ajunge pe un câmp ocupat de o piesă adversă, aceasta din urmă este considerată capturată și este imediat scoasă din joc, totul realizându-se în cadrul aceleiași mutări.

3. Atacul

- se spune că o piesă atacă o piesă a adversarului dacă, potrivit regulilor de deplasare, ar putea să o captureze pe câmpul pe care aceasta se află.

4. Controlul câmpurilor

- piesă poate fi considerată că atacă un anumit câmp chiar și atunci când, în realitate, nu are voie să se mute acolo, deoarece o asemenea mutare ar duce la expunerea regelui propriu la șah.

5. Pionul

- se deplasează înainte, câte un câmp, pe coloana sa.
- la prima mutare, fiecare pion are posibilitatea să avanseze două câmpuri.
- capturează pe diagonală, către stânga sau dreapta, un singur câmp.
- are două reguli speciale: **captura en passant și promovarea:**
 - Captura „en passant”: dacă un pion al unui jucător avansează din poziția inițială două câmpuri și se oprește alături de un pion advers aflat pe aceeași linie orizontală, dar pe coloana vecină, atunci pionul advers are dreptul să îl captureze. În această situație, pionul care realizează captura se mută pe câmpul pe care ar fi ajuns dacă adversarul ar fi avansat doar un singur câmp. Această regulă specială

se aplică numai imediat după mutarea pionului care a avansat două câmpuri. Dacă adversarul nu folosește acest drept pe loc, oportunitatea se pierde.

- Promovarea: când un pion reușește să ajungă pe ultima linie a adversarului (a opta linie pentru Alb sau prima linie pentru Negru), el trebuie obligatoriu să fie transformat într-o altă piesă. Jucătorul are dreptul să aleagă între damă, turn, nebun sau cal, indiferent de piesele care se mai află pe tablă. Odată promovat, pionul dispare de pe tablă și este înlocuit de piesa selectată, care intră imediat în joc și poate fi folosită din mutarea următoare.

6. Turnul (T)

- se deplasează oricâte câmpuri dorește, dar numai în linie dreaptă, pe rânduri sau coloane.
- nu poate sări peste alte piese: dacă întâlnește un obstacol, se oprește înaintea lui sau capturează piesa adversarului care îl ocupă.

7. Calul (C)

- are o mișcare aparte: sare în formă de „L” (două câmpuri într-o direcție, apoi unul perpendicular).
- poate sări peste orice piesă aflată între poziția de start și câmpul de destinație.
- captura se face pe câmpul pe care ajunge.

8. Nebunul (N)

- se deplasează pe diagonale, oricâte câmpuri, atâta timp cât nu întâlnește obstacole.
- rămâne pe culoarea câmpului de pe care a pornit (alb sau negru).
- nu poate sări peste alte piese: dacă întâlnește un obstacol, se oprește înaintea lui sau capturează piesa adversarului care îl ocupă.

9. Dama (D)

- combină mișcarea turnului și a nebunului: se poate deplasa pe linie, coloană sau pe diagonală, fără limită de câmpuri.
- nu poate sări peste alte piese: dacă întâlnește un obstacol, se oprește înaintea lui sau capturează piesa adversarului care îl ocupă.

10. Regele (R)

- se mișcă câte un singur câmp, în orice direcție: vertical, orizontal sau diagonal.

- nu are voie să intre pe un câmp atacat de piesele adversarului.
- În anumite condiții, poate realiza mutarea specială numită rocadă.
 - Rocada este o mutare specială care implică simultan regele și unul dintre turnuri ale aceluiași jucător. În cadrul acestei mutări, regele se deplasează două câmpuri spre turn, iar turnul trece peste rege și se așază imediat lângă acesta, pe câmpul de lângă rege, în partea opusă.
 - Această mutare este permisă numai dacă:
 - regele și turnul implicați în rocadă nu au mai fost mutați anterior;
 - între rege și turn nu există alte piese;
 - regele nu se află în șah, nu trece printr-un câmp atacat și nu ajunge pe un câmp aflat sub controlul adversarului.

11. Regele în șah

- se consideră că regele este „în șah” atunci când se află sub atacul uneia sau mai multor piese adverse.
- nicio piesă nu are voie să fie mutată dacă, prin acea mutare, regele de aceeași culoare ar fi lăsat în șah sau ar fi expus unei noi amenințări.

12. Mutări și poziții legale și ilegale.

- Mutarea este considerată legală atunci când respectă toate regulile stabilite pentru modul de deplasare a pieselor și pentru protejarea regelui.
- Mutare este declarată ilegală dacă nu respectă aceste cerințe și contravine regulilor privind modul de joc.
- Poziție ilegală apare atunci când, prin nicio succesiune de mutări corecte, nu s-ar fi putut ajunge la configurația respectivă de pe tablă.

III. Manipularea pieselor

1. Fiecare mutare trebuie efectuată folosind o singură mână.

2. Doar jucătorul aflat la mutare are dreptul să reașeze una sau mai multe piese pe câmpurile lor corecte, cu condiția să își anunțe intenția înainte (de exemplu, prin expresia „aranjez” sau tradiționalul „j’adoube”).

3. Orice atingere a unei piese este considerată deliberată, cu excepția cazului în care este evident că a fost un gest accidental.

4. Obligația mutării piesei atinse

- Dacă jucătorul aflat la mutare atinge, în mod intenționat, o piesă proprie de pe tablă, atunci este obligat să mute acea piesă, atâta timp cât există o mutare legală disponibilă.

5. Captura piesei adverse atinse

- Dacă jucătorul atinge în mod intenționat o piesă a adversarului, atunci el este obligat să o captureze cu una dintre piesele sale, în măsura în care această captură este posibilă conform regulilor.

6. Atingerea simultană a pieselor

- Dacă jucătorul atinge în același timp o piesă proprie și una a adversarului, atunci este obligat să captureze piesa adversă, dacă mutarea este legală.
- Dacă sunt atinse mai multe piese proprii, jucătorul este obligat să mute prima piesă pe care a atins-o și care are o mutare validă.

7. Atingerea regelui și a turnului în rocada

- Dacă jucătorul atinge simultan regele și turnul, atunci este obligat să efectueze rocada dacă regulile permit mutarea.
- Dacă rocada nu este posibilă, jucătorul trebuie să mute regele, iar dacă nici aceasta nu se poate realiza în mod legal, are obligația să mute un altă piesă.
- Dacă jucătorul atinge turnul și apoi regale, nu mai poate face rocada.

8. Promovarea pionului

- În momentul în care un pion ajunge pe linia de transformare, alegerea piesei în care va fi promovat devine definitivă din clipa în care noua piesă atinge câmpul de promovare. Procesul de transformare se poate realiza în mai multe moduri:
 - Nu este obligatoriu ca pionul să fie efectiv așezat pe câmpul final; jucătorul poate trece direct la înlocuirea lui.
 - Scoaterea pionului de pe tablă și așezarea noii piese pe câmpul de promovare pot fi făcute în orice ordine.

- Dacă pe câmpul de promovare se află o piesă a adversarului, aceasta trebuie obligatoriu capturată și îndepărtată înainte ca piesa nouă să fie așezată.

9. Finalizarea mutării

- O mutare devine definitivă în clipa în care piesa deplasată este lăsată din mână pe un câmp valid. Din acel moment, piesa nu mai poate fi mutată pe un alt câmp în cadrul aceleiași mutări.

10. Momentul în care mutarea este considerată încheiată

- *La captură* – atunci când piesa adversarului a fost scoasă de pe tablă, iar piesa jucătorului a fost așezată pe câmpul respectiv și eliberată din mână.
- *La rocadă* – atunci când turnul a fost așezat pe câmpul destinat rocadei, după ce regele a trecut peste el. Dacă jucătorul a eliberat regele din mână, mutarea nu este încă finalizată, însă nu mai are dreptul să facă altă mutare decât rocada pe acea parte, dacă aceasta este permisă. Dacă rocada pe acel flanc nu este legală, regele trebuie mutat printr-o altă mutare validă (inclusiv rocada pe celălalt flanc, dacă este posibil). În cazul în care regele nu are mutări legale, jucătorul este obligat să aleagă o altă mutare permisă pe tablă.
- *La promovarea pionului* – atunci când pionul a fost îndepărtat de pe tablă, iar noua piesă a fost plasată pe câmpul de promovare și eliberată din mână.

11. Dreptul de a reclama

Un jucător are de a reclama o abatere a adversarului de la regulile privind manipularea pieselor până la momentul în care atinge o piesă proprie sau adversă cu intenția de a o muta ori de a o captura.

8.2. Concluzii

I. Natura și obiectivele jocului

- ✓ Partida se joacă între doi jucători pe o tablă cu 64 de câmpuri.
- ✓ Albul mută primul, apoi mutările se fac alternativ.
- ✓ Jucătorul este „la mutare” după finalizarea mutării adversarului.
- ✓ Scopul jocului: șah mat – regele advers nu mai are mutări legale.
- ✓ Nu este permisă capturarea regelui, nici expunerea propriului rege la șah.

- ✓ Partida se poate încheia și prin remiză (egalitate).

II. Mutările pieselor

- ✓ Pionii: merg înainte, capturează pe diagonală, au reguli speciale – en passant și promovarea.
- ✓ Turnul: se deplasează pe linie/coloană, oricâte câmpuri.
- ✓ Calul: mută în formă de „L”, poate trece peste alte piese.
- ✓ Nebunul: se deplasează pe diagonale, rămâne pe culoarea de start.
- ✓ Dama: combină mutarea turnului și nebunului.
- ✓ Regele: mută un singur câmp în orice direcție; poate face rocada în condiții speciale.
- ✓ Regele în șah: nu poate rămâne sub atac.
- ✓ Mutările și pozițiile sunt legale doar dacă respectă regulile și siguranța regelui.
- ✓ Captura: piesa ajunge pe câmpul ocupat de adversar și îl elimină.

III. Manipularea pieselor

- ✓ Mutările se execută cu o singură mână.
- ✓ Jucătorul la mutare poate reșeza piesele doar anunțând („aranjez” / „j’adoube”).
- ✓ Regula „atinge și mută”: atingerea unei piese obligă la mutarea ei dacă este legal posibil.
- ✓ La atingerea unei piese adverse, aceasta trebuie capturată, dacă există mutare legală.
- ✓ La atingerea simultană a pieselor proprii/adverse, se aplică prioritatea capturii sau a primei piese atinse.
- ✓ Rocada este obligatorie dacă au fost atinse simultan regele și turnul și mutarea este legală.
- ✓ La promovarea pionului, alegerea piesei devine definitivă când aceasta este plasată pe câmpul de promovare.
- ✓ mutare devine finală când piesa a fost plasată pe câmpul valid.

BIBLIOGRAFIE

- Cojocaru, D. (2020) *Apărarea Benoni* (ECO A43–A44, A56–A79). Magazinul de Șah, 6 martie. Disponibil la: <https://blog.magazinuldesah.ro/2020/03/06/apararea-benoni-eco-a43-a44-a56-a79/>. (Accesat la: 22 iulie 2025).
- Chess.com (n.d.) *Openings*. Disponibil la: <https://www.chess.com/openings>. (Accesat la: 6 iulie 2025).
- Cunnington, E.E. (2013) *Chess openings for beginners*. Londra: Forgotten Books.
- Dominte, M., Șerban, C. (2011) *Șahul? – nimic mai simplu!!! Ghid orientativ pentru anii de studiu I–II*. București: Ministerul Educației, Cercetării, Tineretului și Sportului.
- Duceac, I. (2011) *Începuturile șahului și ridicarea la putere*. Scientia.ro. Disponibil la: <https://www.scientia.ro/stiinta-la-minut/128-cultura-economie/2597-inceputurile-sahului-si-puterile-numerelor.html>. (Accesat la: 1 septembrie 2025).
- Emms, J. (1997) *Concise chess: the compact guide for beginners*. Londra: Everyman Chess.
- Federația Română de Șah (2022) *Legile șahului* (adoptate de Adunarea Generală FIDE pe 7 august 2022; în vigoare din 1 ianuarie 2023). Disponibil la: <https://frsah.ro/wp-content/uploads/2023/02/Legile-sahului-2023.pdf>. (Accesat la: 29 august 2025).
- First Russian Chessmen* (f.a.) History of Chess. Disponibil la: <http://history.chess.free.fr/first-russian.htm>. (Accesat la: 6 septembrie 2025).
- Ginger, C. (ed.) (2020) *Chess for beginners. Second edition*. Bath: Future PLC.
- Hooper, D. și Whyld, K. (1992) *The Oxford Companion to Chess. 2nd ed.* Oxford: Oxford University Press.
- Ioniță, M., Palamar, C., (2017), *Jocul de șah – Manual pentru învățământul primar și gimnazial*, Ed. Hamangiu, București
- King, R. (2021) *The complete guide to becoming a chess master: learn the winning moves and master the most successful strategies*. Publicat independent.
- Lawton, G. (2003) *Tony Miles: It's Only Me: England's First Chess Grandmaster*. Londra: Batsford.
- Palliser, R. (2012) *The Torre Attack: Move by Move*. Londra: Everyman Chess.
- Palliser, R. (2005) *Tango! A dynamic answer to 1.d4*. Londra: Everyman Chess.

Rowland, J. (2025) *Silk Roads Exhibition Invites Viewers on Journeys of People, Objects and Ideas*. AramcoWorld, 2 ianuarie. Disponibil la: <https://www.aramcoworld.com/articles/2025/qa-silk-roads-exhibition-invites-viewers-on-journeys-of-people-objects-and-ideas>. (Accesat la: 6 septembrie 2025).

Townes, M. (2021) *Chess for beginners: the ultimate guide to chess basics, tactics and openings. Choose your strategies and start winning*. Publicat independent.

Velea, Teodora, (2022). *Bazele generale ale jocului de şah*. Editura Discobolul. Bucureşti.

Who is Nathaniel Cooke in Chess? (2022) ChessGammon. Disponibil la: <https://www.chessgammon.co.uk/blog/who-is-nathaniel-cooke-in-chess/>. (Accesat la: 6 septembrie 2025).

Zaveri, P. (2015) *The chess course: a chess curriculum*. Revised edition. Mumbai: St. Francis ITI Printing Press.

Diagrame de şah realizate pe platforma Chess.com. Disponibil la: <https://www.chess.com>. (Accesat la: 1iulie 2025).