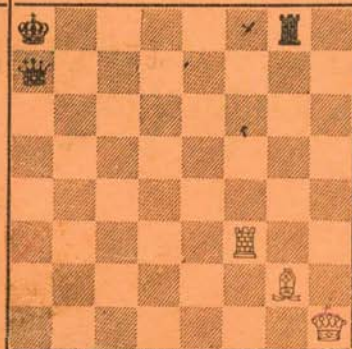


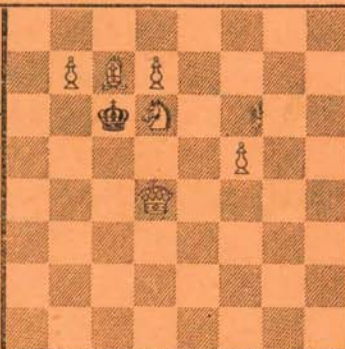
Qui joue un coup en vain  
Perd un grand avantage :  
Joueur habile et sage  
Ne fais rien sans dessein.

Distracts ne soient tes yeux,  
Et ta main trop légère ;  
Un bon coup s'offre à faire :  
Vois s'il n'est rien de mieux.

(DE SAINT-OSSANS).



Mat într'o mișcare



Mat în 2 mișcări

# ELEMENTELE JOCULUI DE ȘACH

DE

CAPITANUL P. VASILESCU

DIN ARTILERIE



Mat în 3 mișcări



Mat în 4 mișcări

Ediție îngrijită de **Marian STERE**

Ediție limitată / Limited edition

Copy no. .... of 50

**P. VASILESCU**

*Elementele Jocului de Șach*  
**- 1903 -**

**arhiȘAH**

**17**

**Gambit**  
**București, 2009**

Am crezut că fără a fi practicianul consumat, voi putea aduce un serviciu publicului iubitor de acest joc dînd la lumină un tratat de șach alcătuit mai cu seamă după următoarele opere :

- 1). *A. B. C des echees* par Jean Preti.
  - 2). *Bilguer*, revăzut de Schalopp.
  - 3). *Arnous de Rivière, Rosenthal*, (publicații în jurnale.
  - 4). *I. Duffresne*, *La Grande Encyclopédie* etc.
- Dăm in acest volum numai elementele acestui joc.

Pitesci 1903.—Ianuarie.

AUTORUL.



# INTRODUCERE

---

Pentru a se vedea cum s'a cultivat acest joc încă din cea mai profundă antichitate și pînă în zilele noastre, ca introducție dăm traducerea istoricului acestui joc din marea operă „La grande Encyclopedie“.

„Nu se știe nimic precis în privința originii jocului de șach, cel mult ne este permis a spune că cei din antichitate aveau diferite jocuri de table ale căror reguli perzîndu-se cu timpul n'aū putut ajunge pînă la noi: așa sînt jocurile figurate pe monumentele egiptene, tot ast-fel este cu *Ludus latruncularum* și *Ludus calculorum* al Romanilor.

În evul mediu, atunci cînd limba scrisă era limba latină, autorii care aveau ceva de zis asupra jocului de șach îl dădeau sub numele de *Ludus latruncularum*, dar această denumire nu putea aduce cu sine nici o asimilare riguroasă a jocului de șach cu *Ludus latruncularum* al Romanilor.

Între poveștile relative la acest joc să menționăm pe aceia după care inventatorul acestui joc ar fi Palmede pe timpul asediului Troiei, de unde și numele

## 2. Mersul regelui

*Regele*, (vezi fig. 6) a cărui prindere constituie scopul jocului, merge făcând numai un pas pe una din cele 8 case vecine cu casa pe care se găsește, dacă aceste case sînt libere sau ocupate de figură adversară care se pot lua (cînd nu sunt apărate). Regele ca orîce figură bate luînd piesa adversară și punîndu-se în locul ei

*Exercițiul.* Puneți regele la 3 R. Locurile pe care le-ar putea ocupa regele sînt :

2 R, 2 D, 2 NR, 3 D, 4 D, 4 R, 4 NR, 3 NR

Modul de a bate al regelui este următorul: dacă în unul din locurile arătate mai sus s'ar găsi o piesă adversară și dacă calculul jocului ar hotărî să bată regele el o va lua și se va pune în locul ei.

*Rocada.*—Regele mai face o mișcare particulară numită rocada mare și rocada mică care se va explica la mersul turnului.

## 3. Mersu reginei sau damei

*Regina*, (vezi fig. 7) este piesa cea mai puternică din joc. Mersul său este următorul: puneți regina la 4 D de exemplu; Dacă eșicherul este gol ea va putea ocupa după voe orîce casă din cele 2 cruci ce trec prin 4 D (locurile ce poate ocupa dama sînt: prima cruce 1 D, 2 D, 3 D,..... 5 D, 6 D, 7 D, 8 D; 4 TD, 4 CD, 4 ND, 4 R, 4 NR, 4 CR, 4 TR.— a doua cruce 1 TD, 2 CD, 3 ND,..... 5 R, 6 NR, 7, CR, 8 TR; 1 CR, 2 NR, 3 R, 5 ND, 6 CD, 7 DT).

### PARTIDA IV

- |         |       |
|---------|-------|
| 1 P.4R  | P.4R  |
| 2 C.3ND | P.4CR |
| 3 C.5D  | C.2R  |

Negrele fără se mai gîndească la ce-ar putea face albele au făcut mișcarea C.2R cu scop ca să schimbe caii, adversarul însă evită schimbarea dînd mat cu:

- 4 C.6NR †

Aceste mișcări însă în care se umblă după schimb sînt condamnate, căci dau naștere la jocuri fără figurî, pe cînd frumusețea acestui joc constă tocmai în a face combinații care cer să fie cît se poate mai multe figurî. Sînt cazurî cînd a umbla să schimbî o figură se impune. Practica jocului ne va arăta ce circumstanțe necesită asemenea schimburî Acest mat este un exemplu de mat înfundat.

### PARTIDA V

- |         |        |
|---------|--------|
| 1 P.4R  | P.4R   |
| 2 N.4ND | N.4ND  |
| 3 D.5TC | C.3NR? |

Această schimbare a negrelor s'a făcut în mod nechibzuit. Negrele aŭ voit să gonească dama

albă fără a judeca ce pôte să facă această damă înainte de a fugi, fără să judece decî intențiile adversarului. Albele profită și joacă:

- 4 D×P †

Adevărata mișcare în acest cas era D.2R. Decî orî de cîte orî sîntem atacatî sâ căutăm mai întiî a ne apăra și apoi cînd am evitat pericolele să atacăm. Dacă apărîndu-ne putem să și atacăm e cu atît mai bine. Aceasta chiar a fost și e tactica jucătorilor de talent. (A se vedea jocurile lui Paul Morphy).

Este bine a se goni piesele ce înaintează prea mult în cîmpul nostru, dar aceasta trebuie făcută cu calcul, iar nu cu pornirea numai de a goni cu orî-ce preț acele piese. La șech ca și în viață actele făcute cu pornire duc de multe orî la rezultate desastroase, Așa partida următoare e un exemplu.

### PARTIDA VI

- |         |       |
|---------|-------|
| 1 P.4R  | P.4R  |
| 2 N.4ND | C.3ND |
| 3 C.3NR | CR.2R |

## § 1. Nulitatea

Se înțelege că din cauza luptei ce-și dau cei 2 adversari de multe ori ei ajung față în față cu forțe reduse. Sînt cazuri și încă foarte numeroase, în care unul din jucători se pare a avea, forte suficiente ca să învingă; în realitate nu este așa, căci cel de al doilea are poziție și forțe ca să anuleze. Am văzut la definiții ce va să zică anulare, să studiem acum cazuri de nulitate.

1) Dacă cei 2 adversari și-au luat toate piesele și au rămas numai cu regii se înțelege că partida e nulă căci nu se poate face mat unul pe altul în nici un fel.

2) Cînd un rege singur are de luptat în contra unui rege însoțit de un cal său de un nebun partida este nulă.

NOTA. Este bine a se studia această pe eșichier spre a se căpăta convingerea deplină a acestui lucru.

3) Un sfîrșit de partidă poate să dea naștere la nulitate cînd poziția este ast-fel în cît cei 2 adversari să nu poată face într'una de cît aceleași mișcări. Sînt 2 cazuri de această categorie:

*Casul I Șachul perpetuu.* Fie | 1d3tr1 | pp3p1p | 5D2 | 8 | 3t3p | 8 | 5P1P | 3n2R1 | Albele joacă și fiind-că au prea puține forțe față de negre preferă nulitatea în loc de aspira la imposibil, cum au tendința mulți începători. Pentru această dama dă șach perpetuu mutînd cînd la 5CR, cînd la 6NR. Jucătorii buni care au căzut în inferioritate caută toate mijloacele posibile spre a anula partida prin șachul perpetuu. Se pot imagina o mulțime de poziții de șach