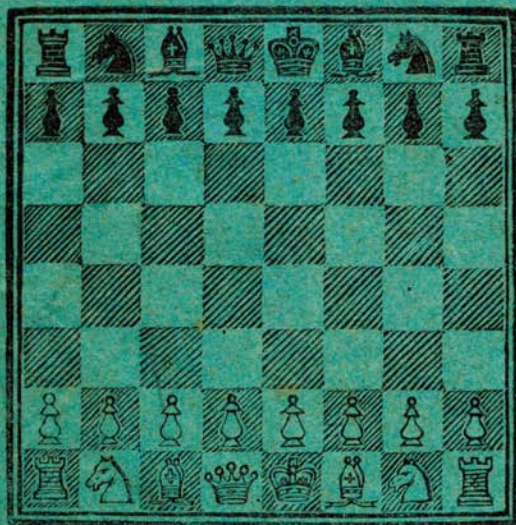


# AMICULŪ JOCULUI DE SCHACH

THEORETICŪ și PRACTICŪ

DE

A. ALBINŪ.



**BUCURESCI,**  
TYPOGRAPHIA FR. THIEL, LIPSCANI 11.

1872.

Ediție îngrijită de **Marian STERE**

Ediție limitată / Limited edition

Copy no. .... of 50

**A. ALBIN**

*Amiculă Jocului de Schach*  
**- 1872 -**



**16**

**Gambit**  
**București, 2009**

# AMICULŪ

# JOCULUI DE SCHACH

THEORETICŪ și PRACTICŪ

DE

A. ALBINŪ.

Dedicatŭ Domniŭ Sélle Domnului

**MANOLACHE COSTACHE EPURÉNU**

(fostŭ Președinte alŭ Consiliului de Miniștri).



**BUCURESCI,**

TYPOGRAPHIA FR. THIEL, LIPSCANI 11.

1872

## Partea I<sup>a</sup>.

### Jocul de Schachü.

Joculü Schachului se esecută pe uă Tablă (ca cea designată măi josü) cu 64 câmpuri quadrate, albe și negre, combinate astü-felü, ca la drépta fie-căria din ambele părți alle tablei, să fie unü câmpü albü.

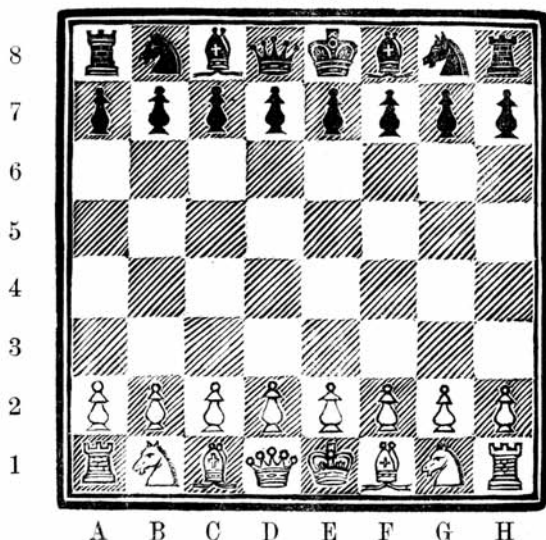
Posițiunea ambelorü părți este de uă putere egală, deosebindu-se numai prin culórea lorü.

Culórea albă ocupă liniile 1. și 2.

Idem négră „ „ 7. „ 8.

Alphabetulü se începe de la No. 1. spre exemplu:

N E G R U.



A L B U.

Fie-care posițiune posedă 8 Oficeri și 8 Soldați, cu următóarele numiri:

Unü Rege.

Duoă Turnuri.

Duoí Cavaleri.

Una Regină.

Duoí Curieri.

Optü Pióne (soldați).

Fie-care din acești oficeri au câte un pion, care au numirele lor, s. e. pionul Regelui, al Reginei, etc.

### Aședarea Pieselor.

Turnurile albe pe câmpurile	A 1 și H 1.
„ negre „ „	A 8 „ H 8.
Cavalerii albi „ „	B 1 „ G 1.
„ negri „ „	B 8 „ G 8.
Curierii albi „ „	C 1 „ F 1.
„ negri „ „	C 8 „ F 8.
Regele albu „ „	E 1
„ negru „ „	E 8

Ambele Regine sînt consecvente (?) culorei lor, cea albă pe câmpul D 1 și cea neagră pe D 8. Pionele formeză avangarda oficerilor lor.

Piesele din drépta Regelui, se numesc piesele Regelui, iarú cele din stînga Reginei, alle Reginei.

Fie-care jocú este compusú de 6 piese.

- |           |              |               |
|-----------|--------------|---------------|
| 1. Regele | 3. Turnulú   | 5. Cavalerulú |
| 2. Regina | 4. Curierulú | 6. Pionulú    |

Fie-care piesă are trăsura sa particulară.

#### REGELE.

Regele face uă trăsură, dréptă saú diagonale, bătându totú într' uă singură trăsură, cândú piesa adversariului seú nu este apărata căci apărata fiindú, nu o póte bate, ca să nu cađă și elú prisionierú, saú bătutú.— Regele nu póte fi luatú, ci numai omoritú prin expresiunea de „*Matt!*“ care în limba arabă, însemnéđă: „*Mori!*“ (veđi Schach-Matt).— Regele póte face și duoă trásuri, cândú turnulú seú nu a făcutú nici uă mișcare și cândú piesele între dînsulú și turnú sîntú pe alte câmpuri; uă asemenea mișcare se numește „*Rochadă*“ (pădire. veđi rochadă).

#### REGINA.

Regina este cea mai forte figură dintre tóte celle-lalte; ea póte merge pe tóte câmpurile, dreptú, diagonalú, înainte și înapoi; ea nu póte face însă trásurile cavalerului. (veđi Cavalerulú) Regina stándú pe câmpulú D 5 póte merge pe 20 de câmpuri, adică 3 pînă la A 8,

3 pînă la D 8, 3 pînă la G 8, 3 pînă la A 2, 4 pînă la H 1, și 4 pînă la D 1, bătîndu totu într'astu-felū de trăsuri.

#### TURNULŪ.

Turnulū merge totu ca și Regina, însă numai pe liniile drepte; de aceea elū are numai uă parte din puterea Reginei; elū dominéză din pozițiunile A 1 saū A 8 și H 1 saū H 8 patru-spre-ḡece cāmpuri.

#### CURIERULŪ.

Curierulū merge înainte și înapoi, elū dominéză pe cāmpurile diagonale, pe care și bate (posedāndū și elū uă parte din puterea Reginei) adicā numai pe cāmpurile luī; s. e. din loculū seū negru, merge totu pe aceeași culóre deschisā în calea sa, saū bătāndū piesa adversarului seū ce-lū împiedicā. Asemenea și celū-laltū Curierū pe cāmpulū celū albū.

Fie-care pozițiune are duoi Curieri, unulū pe cāmpulū celū albū și celū-laltū pe cāmpulū negru.

Curierulū dominéză (stāndū pe cāmpulū D 4 saū D 5) 13 cāmpuri, adicā: 3 pînă la A 8, 3 pînă la G 8, 3 pînă la A 2 și 4 pînă la H 1.

#### CAVALERULŪ.

Cavalerulū se deosibește de celle-lalte piese, prin mișcarea sa, care nu pôte fi îtreruptă, căcī, s. e. stāndū pe E 4 și încongiuratū de piōne pe cāmpurile D 3 4 și 5, E 3 și 5, F 3 4 și 5, pôte merge pe 8 cāmpuri, adicā pe cāmpurile C 3 și 5, D 2 și 6, F 2 și 6 și G 3 și 5.— Mișcarea sa este pe unū cāmpū dreptū și unulū diagonalū și vice-versa și în totū d'auna de la unū cāmpū albū pe unulū negru saū de la negru pe albū.

Alte piese își facū locū trāgāndū mai întaiū pionulū dinaintea lorū, cavalerulū însă, dupe cumū amū arātatū, sare peste piese.

#### PIONULŪ.

Pionulū este cea mai slabă piesă, deosebindu-se de celle-lalte prin mișcările luī; elū merge numai unū cāmpū înaintea sa (putāndū merge și de doă ori, însă din primitiva sa pozițiune) și bătāndū contrariulū mersului seū, (adicā diagonalū) s. e. unū Pionū albū stāndū pe cāmpulū D 2 și unulū negru pe E 3, cellū albū pôte bate pe celū negru și vice-versa.

Pionulū bate și *en passant* în următorele pozițiunii:



Pionulŭ albŭ stândŭ pe câmpulŭ E 2 și celŭ negru pe F 4, celŭ albŭ voidŭ să tragă pe E 4 și câmpulŭ E 3 fiindŭ atacatŭ de pionulŭ F 4, nu-lŭ pŭte trage; mișcatŭ fiindŭ pionulŭ F 4, bate pe celŭ albŭ (luându'lŭ de pe câmpulŭ E 4 și punînduse pe câmpulŭ E 3. pozițiune câștigată prin bătaie).

Uă astŭ-felŭ de bătae se numește *en passant*.

Numai Piónele aŭ în asemenea casuri, astŭ-felŭ de trăsuri.

Pionulŭ se pŭte face și uă figură forte (unŭ oficerŭ) cândŭ elŭ ajunge pe linia a 8-a a adversarului seŭ, jucătorulŭ este forciatŭ a face unŭ Oficerŭ din acelŭ Pionŭ, fiindŭ-că nu pŭte rămînea pe ultima linie în a sa specialitate căci Pionulŭ nu pŭte merge înapoi).

#### PIONE-DUBLE.

Cândŭ două Pióne de aceea'si culóre, staŭ unulŭ dupe altulŭ, se numescŭ pióne, duble căci este evidentŭ că unulŭ arŭ fi bătutŭ uă piesă din cea-laltă linie. s. e.

Unŭ Pionŭ stândŭ pe C 3.

” ” ” ” C 4.

---

## Partea II<sup>a</sup>.

### Scopulŭ jocului de Schachŭ.

Dupe terminarea explicațiunelorŭ date asupra specialității fie-cării piese, credŭ că este necesariŭ a descri și întrebuițarea lorŭ, precumŭ și în ce constă finitulŭ scopului urmăritŭ de ambiŭ jucători.

Unul din jucători deschide partida, prin mișcarea unei piese, conformŭ regulelorŭ trăsurilor (mișcărilor) ce are a face fie-care piesă (regule arătate în partea I-a a acestei broșurŭ) și adversarulŭ răspunde totŭ prin mișcarea unei piese.— Uă astŭ-felŭ de mișcare, se numește „*uă trăsură*.” Două trăsuri d'odată nu se potŭ face; ele se facŭ succesivamente (fie-care dupe rîndulŭ seŭ).

Scopulŭ jocului este, de a aduce pe Regele adversarului seŭ într'ua pozițiune în care să nu se mai pŭtă mișca.— Regele se pŭte lua pri-