



Noi suntem pionii.



Suntem câte opt de fiecare culoare.



NICULESCU kids



Prima mea carte despre

ȘAH



Află cum poți muta piesele de șah.



Eu sunt o tură.

Tabla de șah este câmpul de bătălie.



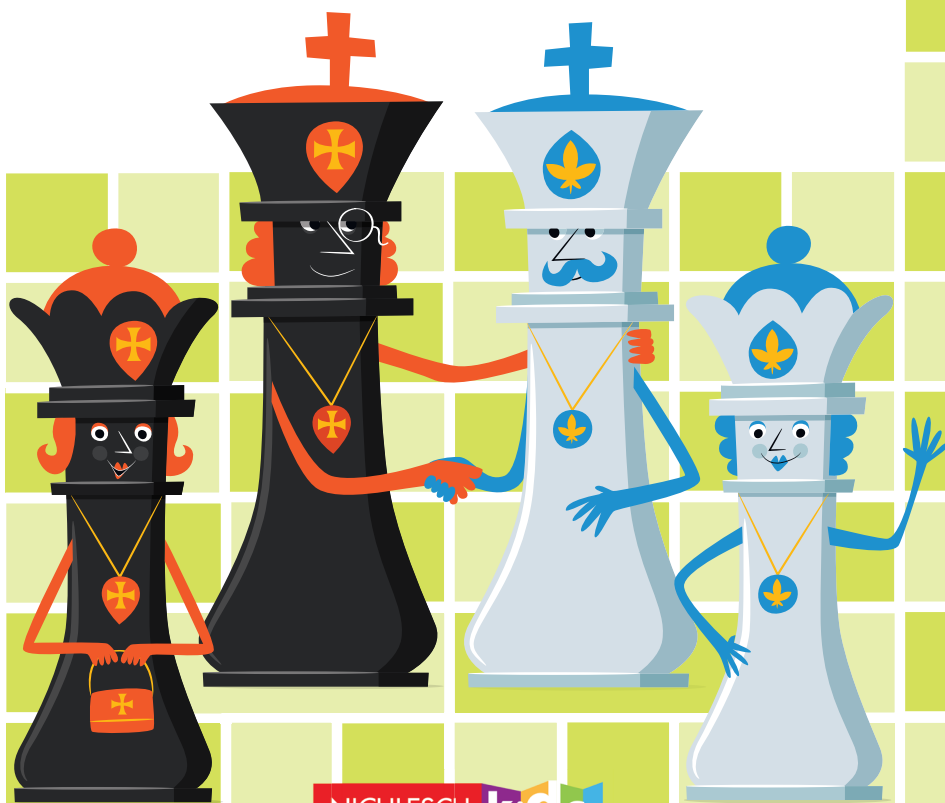
Prima mea carte despre ŞAH

Katie Daynes

Consultant: Sarah Hegarty

Ilustrații: The Boy Fitz Hammond

Traducere: Johnn Mark



NICULESCU kids

Cuprins

3	Jocul de șah	22	Trăiască Regele!
4	Armatele pieselor de șah	24	Șah și șah mat
5	Câmpul de luptă	26	Să ne reamintim
6	Regulile jocului	28	Cum începi
8	Soldații pioni	30	La atac!
10	Un joc pentru pioni	32	Cum te aperi
12	Caii care sar	34	Sfaturi pentru a câștiga
14	Un joc pentru cai	36	Este remiză
16	Nebunii țuguiiați	38	Puzzle-uri
18	Turele impunătoare	39	Cuvinte din șah
20	Regina cea puternică	40	Răspunsuri



Jocul de șah

Timp de sute de ani, șahul a adus bucurie oamenilor de toate vârstele. Tot ce îți trebuie pentru a juca este un set de șah și o înțelegere a regulilor de bază.

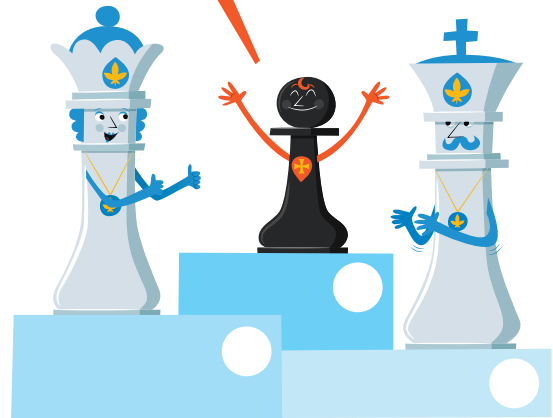
Această carte te va învăța tot ce trebuie să știi ca să începi să joci.



Cu cine pot să joc?

- Provoacă un prieten sau un membru al familiei la un joc de șah.
- Ai putea să te înscrii într-un club de șah, din școala ta sau din zona în care locuiești, și să joci cu ceilalți membri ai clubului.
- Poți de asemenea să joci cu un computer sau pe internet.
- După ce ai căpătat ceva experiență, poți chiar să încerci să participi la o competiție.

Șahul este un joc la care copiii chiar îi pot învinge pe oamenii mari!



Șah pe internet

Pentru jocuri online, puzzle-uri și ponturi, intră pe site-ul Usborne Quicklinks la www.usborne.com/quicklinks și tastează titlul în engleză al acestei cărți.

Recomandăm copiilor să fie supravegheați atunci când navighează pe internet.



Armatele pieselor de șah

Șahul este un joc pentru doi jucători. Un jucător conduce o armată de piese albe, iar celălalt, una de piese negre. Piesele au nume și moduri diferite de a se mișca.

Fă cunoștință cu armata.

Noi suntem PIONII.

Suntem opt la număr.

Noi suntem TURELE.
Suntem două.

Hei! Noi suntem
cei doi CAI.

Noi suntem cei doi NEBUNI.

Eu sunt REGINA.

Iar eu sunt REGELE.

Câmpul de luptă

Câmpul de luptă este o tablă formată din 64 de pătrate. Jumătate dintre pătrate sunt albe și jumătate sunt mai închise la culoare. Aici poți vedea pe ce pătrat se așază fiecare piesă la începutul jocului.



Scopul jocului

Ca să câștigi, trebuie să îți folosești armata pentru a-l încolți pe regele inamic.

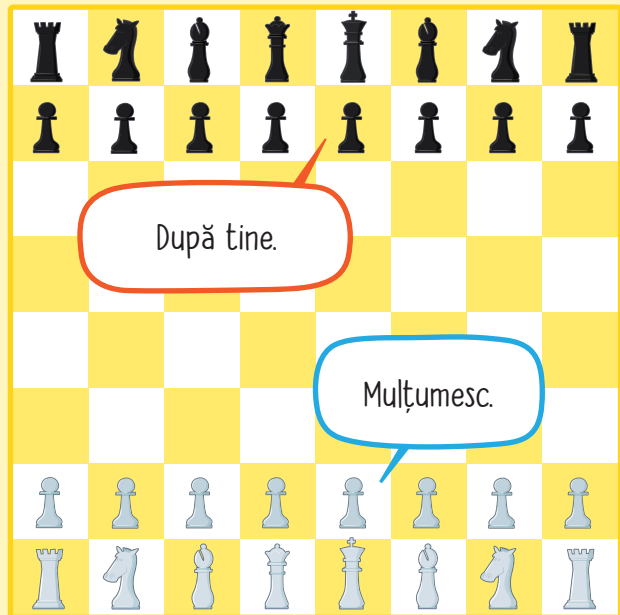
Pătratul aflat în colțul din dreapta tablei, respectiv a ta, trebuie mereu să fie alb.

Regulile jocului

Acestea sunt regulile de bază pe care trebuie să le respecti într-un joc de șah.

Mutați pe rând

- Jucătorul cu armata albă începe primul întotdeauna.
- Apoi este rândul jucătorului cu armata neagră.
- Mutați pe rând.
- Schimbarea poziției unei piese se numește mutare. La fiecare mutare miști o singură piesă, așezând-o pe un pătrat nou.



Încă nu pot să mă mișc.

Eu pot.



Mutările

Piesele pot fi mutate în moduri diferite.

În funcție de tipul piesei, există tot felul de modele de mutare. Această carte ți le va explica pe rând.



Super-pont

Înainte de a începe jocul, învață cum se mută fiecare piesă.

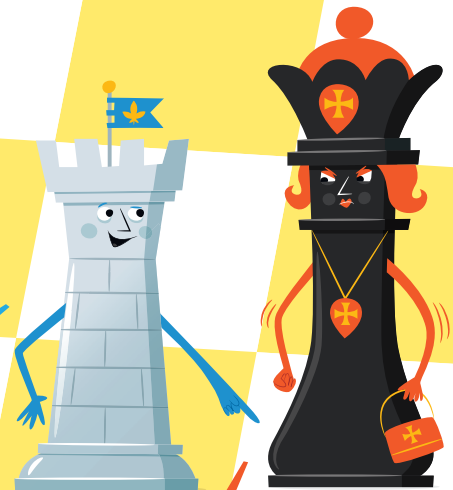
Capturarea

Poți captura o piesă inamică AVANSÂND în locul ocupat de ea. Așază-ți piesa pe pătratul inamicului și ia-i piesa de pe tablă.



Te-am prins! Acum acesta este pătratul meu.

Pe mine m-au capturat deja.



Aaah. Te prind eu data viitoare!

Victoria

Câștigi jocul atunci când prinzi regele inamic în capcană.

Dacă regele nu are cum să mai scape, atunci spui „Șah mat”.

Bravo – ai câștigat!



Șah mat!

Nu am scăpare.
Ai câștigat.

Știai că...?

Într-un joc de șah există mai multe mutări posibile decât fire de nisip în toată lumea.

Asta înseamnă că există MILIARDE de mutări pe care le poți face.



Răspunsuri

Iată rezolvările puzzle-urilor de la paginile 38 și 39.

- A. Nebunul și calul negru din dreapta sunt piesele care și-au schimbat locurile.
B. Negrul poate să facă rocada. (Albul nu poate – regele lui a fost mutat deja.)
C. Pionul alb va captura pionul negru (ca să nu ajungă la marginea tablei și să fie promovat).

- D. Nebunul alb de pe pătratul negru poate să se mute pe diagonală, un pătrat spre dreapta.
E. Regele negru înaintea un pătrat în sus, creând un șah prin descoperire de la nebun. Regele alb nu poate să scape. Șah mat!

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României

DAYNES, KATIE

Prima mea carte despre șah / Katie Daynes ; consultant: Sarah Hegarty ; il.: The Boy Fitz Hammond ; trad.: John Mark. - București : Editura Niculescu, 2019
ISBN 978-606-38-0336-9

I. Hegarty, Sarah
II. Hammond, Fitz (il.)
III. Mark, John (trad.)

794.1

© 2018 Usborne Publishing Ltd.

Titlu original: *MY FIRST CHESS BOOK*

written by Katie Daynes, chess consultant: Sarah Hegarty, illustrated by The Boy Fitz Hammond

© Editura NICULESCU, 2019

Bd. Regiei 6D, 060204 – București, România
Telefon: 021 312 97 82; Fax: 021 314 88 55
E-mail: editura@niculescu.ro
Internet: www.niculescu.ro

Comenzi online: www.niculescu.ro
Comenzi e-mail: vanzari@niculescu.ro
Comenzi telefonice: 0724 505 380, 021 312 97 82

NICULESCUkids este un imprint al Editurii NICULESCU

Redactor: Renata Roșu
Tehnoredactor: Lucian Curteanu
Adaptare copertă: Carmen Lucaci

Tipărit la Tipografia REAL

ISBN 978-606-38-0336-9

Toate drepturile rezervate. Nicio parte a acestei cărți nu poate fi reprodusă sau transmisă sub nicio formă și prin niciun mijloc, electronic sau mecanic, inclusiv prin fotocopiere, înregistrare sau prin orice sistem de stocare și accesare a datelor, fără permisiunea Editurii NICULESCU. Orice nerespectare a acestor prevederi conduce în mod automat la răspunderea penală față de legile naționale și internaționale privind proprietatea intelectuală.