



## فصل ٣

## شطرنج

## واحد یادگیری ۳

### شایستگی شطرنج

#### مقدمه

شطرنج<sup>۱</sup> فعالیت ذهنی پیچیده‌ای است که نیاز به تعقل، تمرکز و قدرت تصمیم‌گیری بالا دارد. در این ورزش سلول‌های خاکستری مغز به کار گرفته می‌شود تا حرکات حریف برای حمله پیش‌بینی شود. هرچقدر که مطالعات بیشتری درباره مغز انجام می‌شود مشخص می‌شود که ورزش شطرنج ابزاری برای تقویت توانایی‌های ذهنی است.

بازیکن برای استقرار مهره‌های خود چگونگی هدایت کردن مهره‌ها را یاد می‌گیرد. می‌آموزد که چگونه تصمیم‌گیری کند. اگر او اجازه دهد تا مهره‌هایش اسیر شود، ممکن است بازی را از دست بدهد. شطرنج در طول زندگی مسئولیت‌پذیری و تصمیم‌گیری را به کودکان آموزش می‌دهد. وقتی بچه‌ها بازی شطرنج را یاد بگیرند، شروع به توسعه مهارت‌های ریاضی از جمله، تفکر حل مسئله، تفکر منطقی، تصمیم‌گیری و حل مشکل می‌نمایند. این مهارت‌ها به آنها اجازه خواهد داد که در مسیر زندگی با اتفاقات غیرمنتظره برخورد نمایند و خود را در تمام موقعیت‌ها کنترل کنند و ارائه راه حل نمایند.

شطرنج از جمله بهترین و مؤثرترین ابزار درآماده کردن کودکان برای مواجهه با دنیای کنونی است که روز به روز با دنیایی از اطلاعات مواجه می‌شود و همراه با آن موقعیت‌های دشوارتری در تصمیم‌گیری به ارمغان می‌آورد.

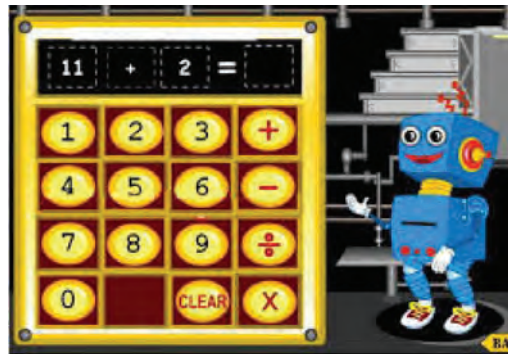
شطرنج نحوه تفکر منطقی و کارآمد را آموزش می‌دهد و انتخاب بهترین گزینه از میان گزینه‌های موجود را نشان می‌دهد و اهمیت برنامه انعطاف‌پذیر، تمرکز و نتیجه انتخاب و تصمیم‌گیری را به نمایش می‌گذارد.

#### استاندارد عملکرد

یک بازی دونفره شطرنج را با رعایت کامل قوانین و مقررات انجام دهند.

### سؤال

- ۱ به نظر شما در شکل‌های زیر افراد مشغول چه فعالیتی هستند؟
- ۲ به نظر شما هر یک از شکل‌ها، بچه‌ها را وادار به چه عکس‌العمل‌هایی می‌کند؟
- ۳ به نظر شما تفاوت این بازی‌ها در چیست؟



شکل ۱-۳

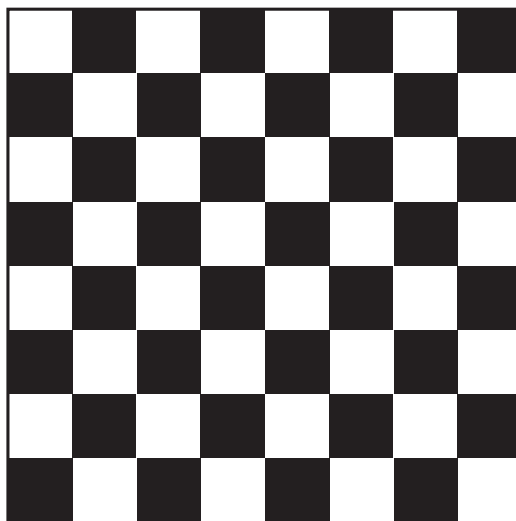
### سؤال

- با دیدن این تصاویر به این سؤالات پاسخ دهید.
- ۱ از دیدگاه شما حرکات دست‌های کودکان چه مهارت‌های پایه‌ای را در آنان تقویت می‌کند؟
  - ۲ از دیدگاه شما آیا می‌توان برای چینش جورچین‌ها و مهره‌ها تصمیم‌های مختلف گرفت؟



تصمیمات مختلف با استفاده از بررسی اطلاعات دقیق در هر یک از بازی‌های شکل ۱-۳ بالاخص بازی آخر، کمک زیادی به فرمان‌برداری صحیح از مغز می‌کند.

## صفحه شطرنج



شکل ۲-۳

### سؤال

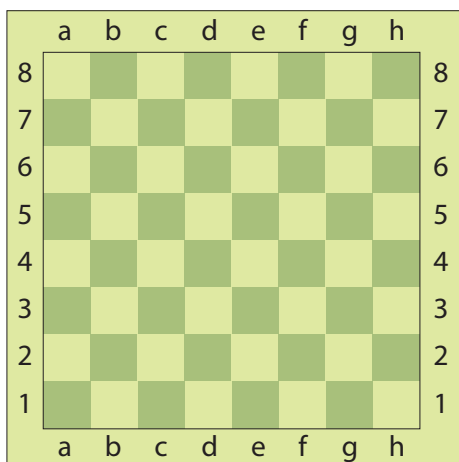
به نظر شما:

- ۱ در تصویر فوق چند مربع کوچک وجود دارد؟
- ۲ در تصویر فوق چند ردیف افقی و چند ستون وجود دارد؟
- ۳ چرا بعضی از مربع‌ها سفید و بعضی سیاه رنگ است؟

صفحه شطرنج یک مربع بزرگ است که از ۶۴ مربع کوچک تشکیل شده است. این مربع‌ها را در اصطلاح خانه‌های صفحه شطرنج می‌نامند. خانه‌های صفحه شطرنج در دو رنگ و به صورت یکی در میان در کنار هم قرار دارند. در شکل ۳-۳ می‌توانید یک صفحه شطرنج استاندارد را ملاحظه کنید.

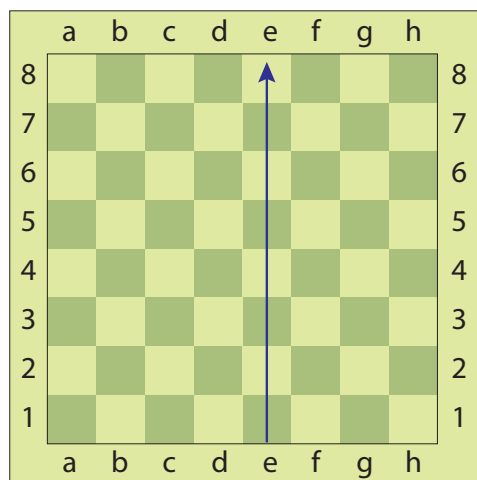
به دلیل اینکه بازی شطرنج یک بازی فکری است و انجام آن زمان زیادی را می‌طلبد و بازیکنان باید چه در هنگام بازی و چه در هنگام تمرین و مطالعه، مدت زیادی به نگاه کردن به این صفحه پردازند، برای جلوگیری از اثرات منفی نگاه کردن به رنگ سیاه، امروزه برای ساخت خانه‌های صفحه شطرنج، از رنگ‌های آرامش بخش مثل سبز و سفید و ... استفاده می‌کنند، اما در هنگام آموزش و یا بازی خانه‌ها باید سیاه و سفید در نظر گرفته شوند.





شکل ۳-۳

ردیف‌های صفحه شطرنج : ستون‌ها، عرض‌ها، قطرها



شکل ۳-۴

در شکل ۳-۴ یکی از ستون‌ها با فلش نشان داده شده است. سایر ستون‌ها را با فلش مشخص کنید؟

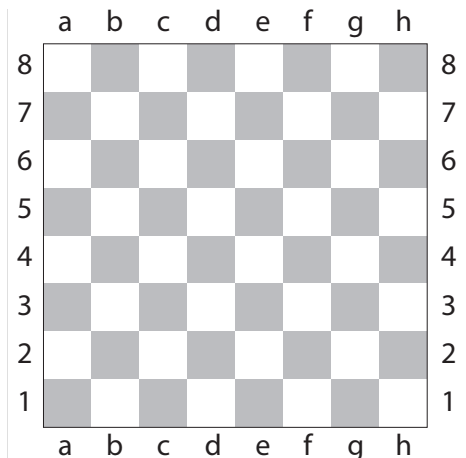
تمرین



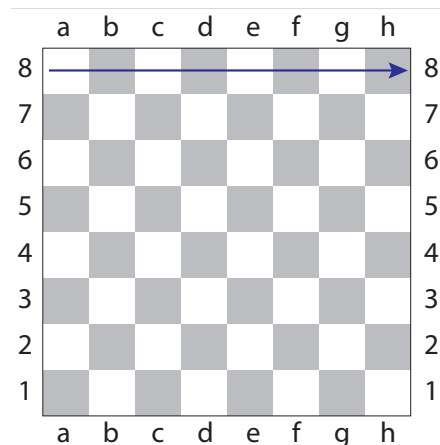
همان‌طور که مشخص نمودید صفحه شطرنج دارای هشت ردیف عمودی است به این ردیف‌ها ستون<sup>۱</sup> گفته می‌شود.

### سؤال

آیا می‌دانید در شکل ۳-۵ خانه‌هایی را که با فلش مشخص شده‌اند، چه می‌نامند؟ سایر ردیف‌های افقی را با فلش مشخص نمایید؟



شکل ۳-۶



شکل ۳-۵

به این ردیف‌های مورب در اصطلاح قطر<sup>۲</sup> گفته می‌شود. یکی از تفاوت‌های اصلی قطرها با ستون‌ها و عرض‌ها در این نکته است که قطرها از نظر اندازه با هم متفاوت هستند. صفحه شطرنج دارای ۴ قطر دو خانه‌ای، ۴ قطر سه خانه‌ای، ۴ قطر چهار خانه‌ای، ۴ قطر پنج خانه‌ای، ۴ قطر شش خانه‌ای، ۴ قطر هفت خانه‌ای و دو قطر ۸ خانه‌ای است.

کوچک‌ترین قطرها در صفحه شطرنج از دو خانه و بزرگ‌ترین قطرها از هشت خانه تشکیل شده‌اند. تفاوت دیگر قطرها با ستون‌ها و عرض‌ها این است که بر خلاف ستون‌ها و عرض‌ها، تمامی خانه‌های یک قطر از یک رنگ تشکیل می‌شوند. نام هر قطر از قرار گرفتن نام خانه اول و آخر آن قطر در کنار هم تشکیل می‌شود.

صفحه شطرنج دارای هشت ردیف افقی است به این ردیف‌ها عرض<sup>۱</sup> گفته می‌شود. در صفحه شطرنج هر عرض دارای ۸ خانه است که شامل ۴ خانه سفید و ۴ خانه سیاه می‌باشند. عرض‌های صفحه شطرنج را با اعداد نام‌گذاری می‌کنند که به ترتیب از ۱ تا ۸ نام‌گذاری شده‌اند.

### سؤال

- ۱ آیا می‌دانید ردیف‌های مورب صفحه شطرنج را چه می‌نامند؟
- ۲ صفحه شطرنج دارای چند ردیف مورب است؟
- ۳ ردیف‌های مورب صفحه شطرنج شکل ۳-۶ را با فلش مشخص نمایید.
- ۴ آیا تعداد خانه‌های ردیف‌های مورب با هم برابر است؟
- ۵ تفاوت ردیف‌های مورب با ستون‌ها و عرض‌ها چیست؟

با انگشتان دست روی صفحه شطرنج ستون‌ها، عرض‌ها و قطرها را نشان دهید.

تمرین



## ارزشیابی

یک صفحه شطرنج استاندارد را ترسیم کنید و بر روی آن ستون، عرض و قطرها را مشخص نمایید؟ شباهت‌ها و تفاوت‌های ستون‌ها، عرض‌ها و قطرها در چیست؟ کوچک‌ترین و بزرگ‌ترین قطرهای صفحه شطرنج از چند خانه تشکیل شده‌اند؟

## نام‌گذاری خانه‌های صفحه شطرنج

## سؤال

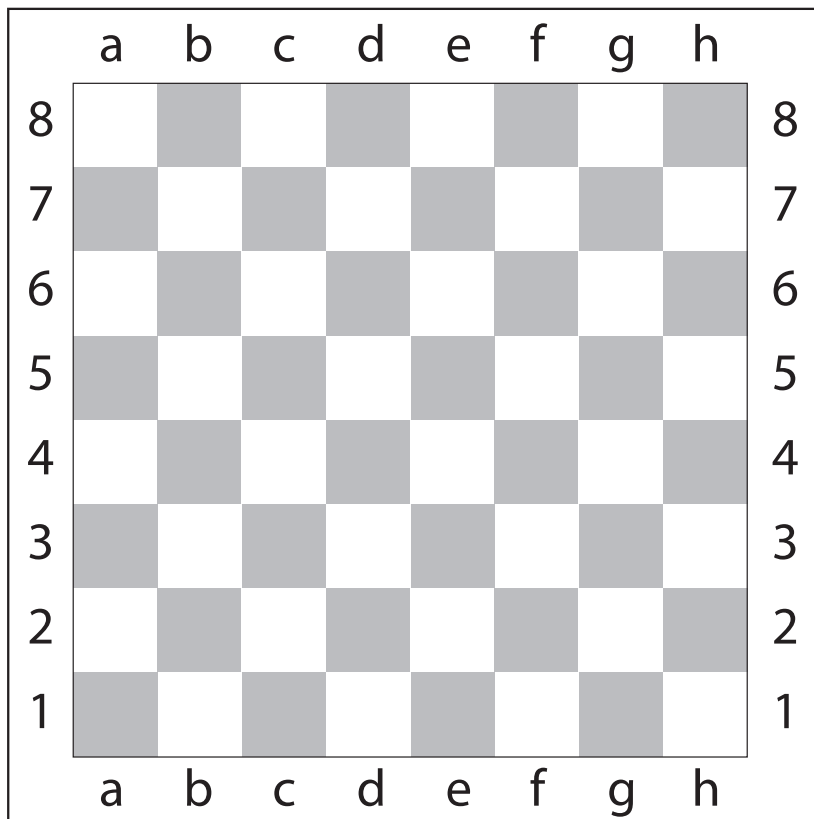
اگر مهره‌ای از مهره‌های شطرنج از یک خانه به خانه دیگر حرکت کند به نظر شما هر خانه باید اسمی داشته باشد؟

اگر به شما بگویند برای هر خانه از صفحه شطرنج طوری اسم تعیین کنید که هیچ خانه‌ای با خانه دیگر هم‌نام نباشد، چگونه این کار را انجام می‌دهید؟

در ادامه مبحث آشنایی با صفحه و مهره‌های شطرنج به سراغ نام‌گذاری خانه‌ها می‌رویم. هر خانه صفحه شطرنج در یک ستون خاص و یک عرض خاص قرار دارد. نام هر خانه در صفحه شطرنج از کنار هم قرار گرفتن نام ستون و عرضی که آن خانه در آنها قرار گرفته تشکیل می‌شود. به‌طور مثال خانه‌ای که در ستون e و در عرض چهارم قرار دارد خانه e4 نام دارد. فراموش نکنید که همیشه نام خانه‌های صفحه شطرنج باید با حروف کوچک نوشته شود، البته دلیل آن را در زمان یادگیری ثبت حرکات خواهید فهمید.

تمرین

با توجه به مطالب فوق نام هر خانه را در صفحه شطرنج شکل ۷-۳ بنویسید.



شکل ۷-۳

## آشنایی با مرکز صفحه شطرنج

### سؤال

- ۱ به نظر شما چهار خانه‌ای که در مرکز صفحه شطرنج قرار دارند کدام خانه‌ها هستند؟
- ۲ شانزده خانه‌ای که در مرکز صفحه شطرنج قرار دارند کدام خانه‌ها هستند؟
- ۳ خانه‌های مرکزی چه تفاوتی با دیگر خانه‌ها دارند؟
- ۴ چرا باید این چند خانه را با نامی مثل خانه‌های مرکزی از دیگر خانه‌ها متمایز کنند؟

در گروه‌های چهارنفره خود در مورد سؤالات فوق با هم بحث کنید.

فعالیت  
کلاسی



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	

شکل ۸ - ۳

به خانه‌های e۵, e۴, d۵, d۴ که در وسط صفحه شطرنج قرار دارند مرکز صفحه و یا خانه‌های مرکزی گفته می‌شود. مجموع شانزده خانه e۳, e۴, e۵, e۶, c۳, c۴, c۵, c۶, d۳, d۴, d۵, d۶, e۳, e۴, e۵, e۶, f۳, f۴, f۵, f۶ را به‌عنوان مرکز بزرگ و چهار خانه e۴, d۴, d۵, e۵ را به‌عنوان مرکز اصلی در نظر گرفته‌اند. اما به‌طور کلی وقتی در مورد مرکز در بازی شطرنج سخن به میان می‌آید، در اکثر اوقات منظور همان مرکز اصلی یعنی خانه‌های e۵, e۴, d۵, d۴ است. در واقع اهمیت مرکز صفحه شطرنج در این نکته است که وقتی مهره‌ها در مرکز قرار می‌گیرند از بیشترین قدرت خود برخوردار می‌شوند، یعنی وقتی یک مهره در مرکز قرار داشته باشد تعداد خانه‌های بیشتری را زیر ضرب خود گرفته و یا به عبارتی دیگر خانه‌های بیشتری را در کنترل خود دارد. اصولاً وقتی مهره‌های شطرنج در گوشه‌های صفحه قرار داشته باشند قدرت آنها تنزل پیدا می‌کند و هر چه به مرکز صفحه نزدیک‌تر شوند قدرت آنها بیشتر خواهد شد و در نهایت وقتی که یک مهره در مرکز صفحه قرار بگیرد قدرت آن به حداکثر ممکن خواهد رسید.



## ارزشیابی

- ۱ نام‌گذاری خانه‌های شطرنج به چه صورتی است؟
- ۲ مرکز اصلی صفحه شطرنج را رنگ آمیزی کنید.
- ۳ دلیل اهمیت مرکز صفحه شطرنج چیست؟

## مهره‌های صفحه شطرنج

با توجه به مهره‌های یک صفحه شطرنج با هم کلاسی‌های خود در مورد سؤالات زیر با هم بحث کنید. با استفاده از صفحه و مهره شطرنج به سؤالات زیر پاسخ دهید: تعداد کل مهره‌ها را شمارش کنید. تعداد مهره‌های سفید رنگ و سیاه رنگ را مشخص نموده و با هم مقایسه کنید. در بازی شطرنج چند نوع مهره مختلف وجود دارد؟ در مورد نام هر مهره به صورت گروهی با هم بحث کنید. مهره‌ها را از نظر اسم، شکل، توانایی حرکتی و قدرت با یکدیگر مقایسه کنید. به نظر شما چیدمان اولیه مهره‌ها بر روی صفحه شطرنج به چه شکلی است؟

فعالیت  
کلاسی



## سؤال

در بازی شطرنج شش نوع مهره مختلف وجود دارد با توجه به تحقیقاتی که انجام داده‌اید نام هر مهره را در زیر آن بنویسید؟



.....

.....

.....

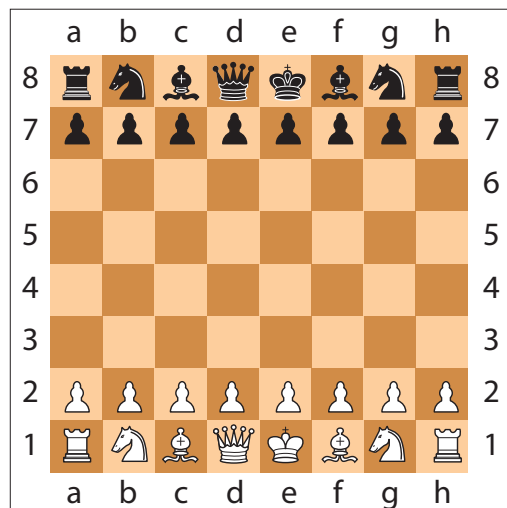
.....

.....

.....

مهره‌های سفید بر روی کدام عرض‌ها مستقر می‌شوند؟

مهره‌های سیاه بر روی کدام عرض‌ها مستقر می‌شوند؟



شکل ۳-۹

بازی شطرنج دارای ۳۲ مهره است که ۱۶ مهره متعلق به بازیکن سفید و ۱۶ مهره متعلق به بازیکن سیاه می‌باشد. اما این مهره‌ها همگی با هم یکسان نیستند و از نظر اسم، شکل، توانایی حرکتی و قدرت با یکدیگر متفاوت هستند.

شکل ۹-۳ یک صفحه شطرنج را با وضعیت اجباری مهره‌ها در ابتدای بازی نشان می‌دهد. مهره‌های سفید در پایین شکل روی عرض‌های یکم و دوم مستقر می‌شوند و مهره‌های سیاه روی عرض‌های هفتم و هشتم قرار می‌گیرند. صفحه شطرنج باید طوری گذاشته شود که نسبت به هر یک از دو رقیب (شطرنج بازها) خانه مربع سفید در طرف راست باشد (h1 برای سفید و a8 برای سیاه).

هر یک از دو طرف دارای ۱۶ مهره مشابه یکدیگر می‌باشند: یک شاه<sup>۱</sup>، یک وزیر<sup>۲</sup>، دو فیل<sup>۳</sup>، دو اسب<sup>۴</sup>، دو رخ<sup>۵</sup> و هشت پیاده<sup>۶</sup>. مقابل شاه سفید شاه سیاه واقع می‌شود، مقابل وزیر سفید وزیر سیاه قرار دارد، مقابل هر یک از فیل‌های سفید یک فیل سیاه مستقر می‌گردد، مقابل هر اسب سفید یک اسب سیاه موضع می‌گیرد و بالاخره در مقابل هر رخ سفید یک رخ سیاه در سنگر می‌نشیند. ضمناً مشاهده می‌شود که وزیرها در خانه‌های هم رنگ خود مستقر می‌گردند: یعنی وزیر سفید در خانه سفید و وزیر سیاه در خانه سیاه.

#### نکات مهم



- به جز ۱۶ پیاده هر یک از ۱۶ مهره دیگر را سوار می‌نامند.
  - وزیر و رخ «سوارهای سنگین»<sup>۷</sup> (بزرگ) نام دارند.
  - فیل و اسب به «سوارهای سبک»<sup>۸</sup> (کوچک) موسوم‌اند.
  - هر سواری که به شاه یا وزیر نزدیک باشد به نام آن خوانده می‌شود مثلاً فیل وزیر یا فیل شاه.
  - هر پیاده نام سواری را که در ابتدای بازی در جلوی آن قرار گرفته است به خود می‌گیرد.
- بدین ترتیب :
- پیاده‌های a و h پیاده رخ نامیده می‌شوند.
  - پیاده‌های b و g پیاده اسب نامیده می‌شوند.
  - پیاده‌های c و f پیاده فیل نامیده می‌شوند.
  - پیاده‌های d پیاده وزیر نامیده می‌شود.
  - پیاده‌های e پیاده شاه نامیده می‌شود.

## ارزشیابی

- ۱ مهره‌های سفید چند پیاده دارند؟
- ۲ سوارهای کوچک و بزرگ را به صورت مجزا بچینید.
- ۳ پیاده‌های فیل را در محل استقرار اولیه آنها قرار دهید.

۱- King  
۲- Bishop  
۵- Rook  
۷- Heavy piece

۲- Queen  
۴- Knight  
۶- Pawn  
۸- Light(minor)Piece

## حرکت مهره‌ها

فعالیت  
کلاسی

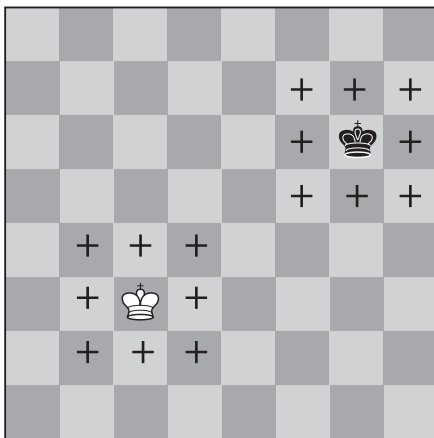


با استفاده از منابع کتابخانه‌ای مدرسه، نشریات، اینترنت و... پژوهش کنید: آیا هر مهره شطرنج دارای حرکت مخصوصی است؟ اگر به شما می‌گفتند برای هر مهره شطرنج یک نوع حرکت تعریف کنید، چگونه این کار را انجام می‌دادید؟

در بازی شطرنج شش نوع مهره وجود دارد و هر مهره دارای حرکت مخصوصی است، برای این منظور هر یک از مهره‌ها را در یک شکل مشخص قرار می‌دهیم علامت (+) یا (۰) در کلیه خانه‌هایی که آن مهره می‌تواند حرکت کند، می‌گذاریم.

### حرکت شاه

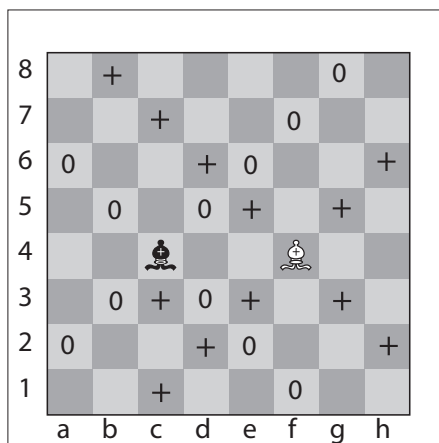
شکل ۱۰-۳ حرکت مهره شاه را نشان می‌دهد، آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟



شکل ۱۰-۳

### حرکت فیل

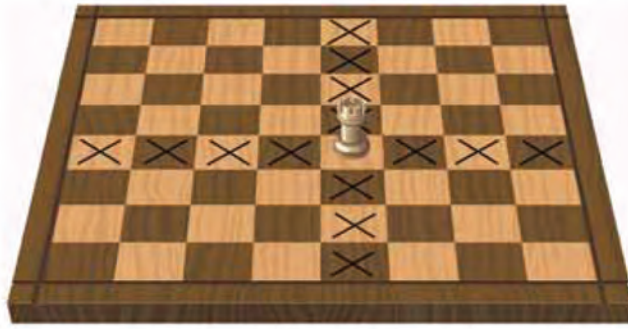
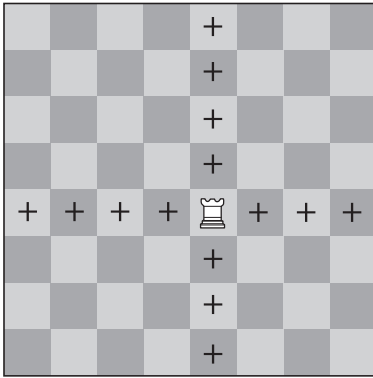
شکل ۱۱-۳ حرکت کدام مهره را نشان می‌دهد، آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟



شکل ۱۱-۳

### حرکت رخ

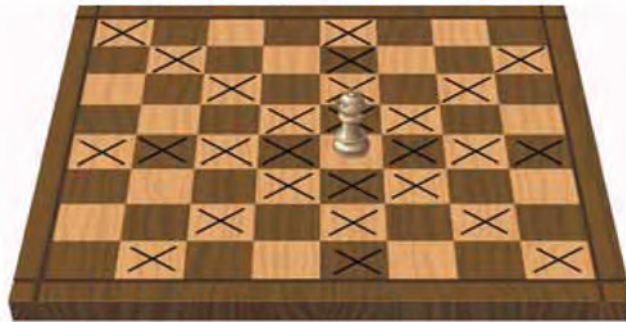
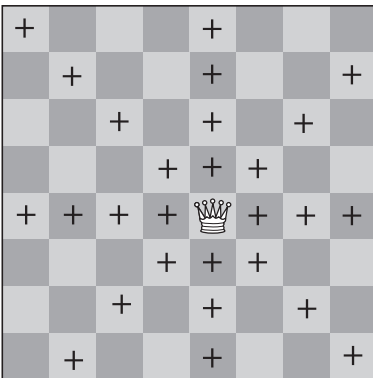
شکل ۱۲-۳ حرکت مهره رخ را نشان می‌دهد، آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟



شکل ۱۲-۳

### حرکت وزیر

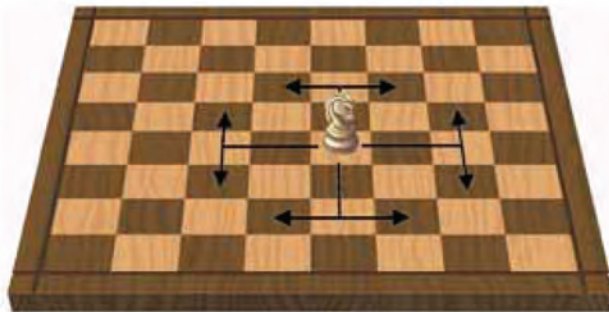
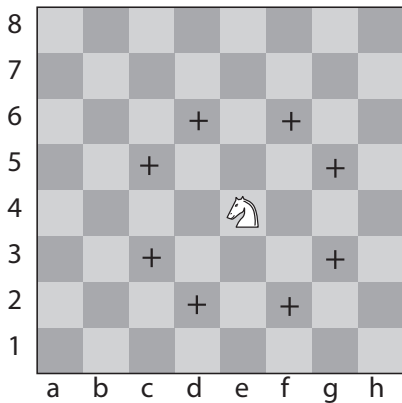
شکل ۱۳-۳ حرکت مهره وزیر را نشان می‌دهد آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟ حرکت وزیر به کدام مهره‌ها شبیه است؟ آیا تحرک بیشتر وزیر می‌تواند دلیلی برای قدرت بیشتر او باشد؟



شکل ۱۳-۳

### حرکت اسب

شکل ۱۴-۳ حرکت مهره اسب را نشان می‌دهد، آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟



شکل ۱۴-۳

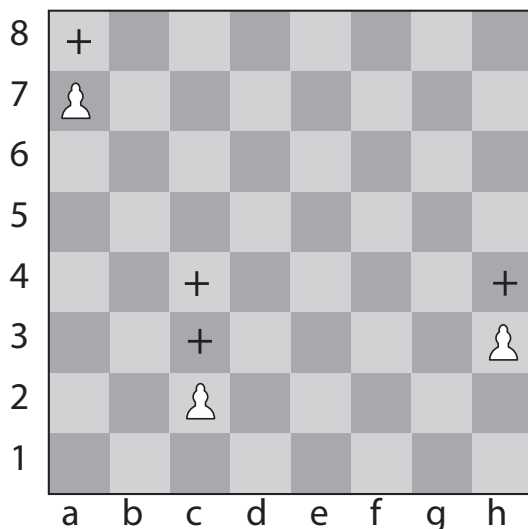


- شاه می‌تواند به کلیه خانه‌های هم‌جوار خود عزیمت کند.
- فیل بر روی قطرها هر اندازه که بتواند به صورت مورب حرکت می‌کند.
- رخ بر روی عرض‌ها و ستون‌ها هر قدر که بتواند حرکت می‌کند.
- وزیر می‌تواند هم مانند رخ و هم مانند فیل حرکت کند.
- مسیر حرکت اسب دو خانه در جهت عمودی و سپس یک خانه در جهت افقی و یا بر عکس دو خانه در جهت افقی و بعد یک خانه در جهت عمودی می‌باشد. به تعریف دیگر مسیر حرکت اسب به شکل حرف "L" است. همان‌طور که در شکل ۱۴-۳ دیده می‌شود اسب سفید خانه e۴ می‌تواند با طی مسیر تعریف شده به هر کدام از ۸ خانه علامت‌گذاری شده نقل مکان کند.
- اسب مستقر در خانه سفید بعد از اجرای حرکت در خانه سیاه خواهد نشست و بر عکس

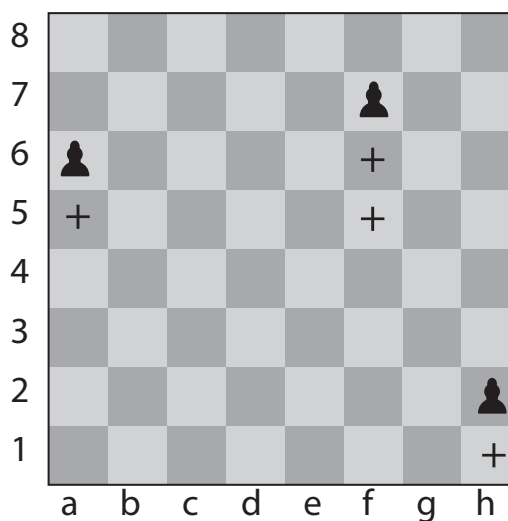


با هم کلاسی خود روی یک صفحه شطرنج با مهره کامل حرکت هر مهره را به طور جداگانه با یکدیگر بحث کنید و نتیجه آن را در کلاس ارائه دهید.

### حرکت پیاده



شکل ۱۵-۳ (ب)



شکل ۱۵-۳ (الف)

شکل ۱۵-۳ (الف) و (ب) به ترتیب حرکت پیاده سیاه و سفید را نشان می‌دهد. آیا می‌توانید الگوی حرکت آن را تشخیص دهید؟ منظور از ترفیع پیاده چیست؟ در ترفیع پیاده چه اتفاقی برای پیاده می‌افتد؟



پیاده در سمت ثابت و روی ستون خود حرکت می‌کند یعنی در امتداد قائم جلو می‌رود و به عقب برگشتن و به چپ و راست رفتن برای آن ممنوع است در صورتی که پیاده در نخستین خانه عزیمت خود باشد، مختار است که به دلخواه خود یک یا دو خانه به جلو حرکت کند ولی اگر در اولین خانه عزیمت خود نباشد، در هر نوبت منحصرأ باید یک خانه پیشروی کند. شکل ۱۵-۳ (الف) و (ب) حرکت پیاده‌های سیاه و سفید را که جهت حرکتشان معکوس است و پیاده سفید به طرف عرض هشتم و پیاده سیاه به طرف عرض یکم پیش می‌رود نشان می‌دهند. به سهولت معلوم می‌شود که پیاده سفید موقعی در یکمین خط عزیمت واقع است که روی عرض دوم باشد و همچنین پیاده سیاه قبل از بازی روی عرض هفتم قرار دارد. نمایش وضعیت ابتدای بازی را در صفحات قبل در شکل ۹-۳ می‌توانید ببینید.

هنرجویان را گروه بندی کنید و به هر گروه فرصت می‌دهیم تا نتیجه تحقیق خود را در ارتباط با ترفیع پیاده در کلاس ارائه دهند.  
در گروه‌های کلاسی خود در مورد ترفیع پیاده تحقیق کنید و نتیجه آن را به کلاس ارائه دهید.

فعالیت  
کلاسی



وقتی که یک پیاده به آخرین خانه خود رسید (یعنی اگر یک پیاده سفید یکی از خانه‌های عرض  $a8-h8$  یا یک پیاده سیاه یکی از خانه‌های عرض  $a1-h1$  را اشغال کرد) دیگر پیاده نبوده و باید بلافاصله به یک سوار هم رنگ خود تبدیل (ترفیع) یابد. ممکن است آن سوار، وزیر، اسب، رخ، یا یک فیل باشد و البته به انتخاب صاحب این پیاده ترفیع یافته، بستگی خواهد داشت. این پیاده مجبور نیست در انتخاب خود سوارهای کشته شده را مورد نظر قرار دهد و روی همین اصل است که یک شطرنج باز می‌تواند دو وزیر یا بیشتر (۹ وزیر)، ۳ اسب یا بیشتر (تا ۱۰ اسب)، ۳ فیل یا بیشتر (تا ۱۰ فیل)، ۳ رخ یا بیشتر (تا ۱۰ رخ) داشته باشد. این تبدیل پیاده را ترفیع گویند.

- مهره‌هایی که ترفیع یافته است بلافاصله با کلیه قدرت تازه خود داخل عمل می‌شوند.
- در بعضی شرایط در ترفیع پیاده بهتر است به جای وزیر به سواری سبک‌تر مثل اسب تبدیل شود.

نکته



## ارزشیابی

- ۱ از هنرجویان بخواهید بر روی صفحه شطرنج هر کدام از مهره‌ها را حرکت دهند و به عملکرد آنها نمره دهید.
- ۲ تفاوت حرکت پیاده با حرکت سایر مهره‌ها چیست؟
- ۳ تفاوت حرکت اسب با حرکت سایر مهره‌ها چیست؟
- ۴ با یک مثال نشان دهید در ترفیع پیاده انتخاب وزیر همیشه بهترین گزینه نیست؟

## ملاحظات کلی راجع به حرکت مهره‌ها

مهره‌ها را به صورت صحیح روی صفحه شطرنج بچینید و مطابق مطالبی که یاد گرفته‌اید با یار خود یک در میان شروع به حرکت مهره‌ها کنید. چون تا به حال حرکت مهره‌ها را به صورت تکی تمرین کرده‌اید، لذا با یک سری سؤال‌ها و محدودیت‌ها مواجه خواهید شد و باید یک راه حل برای آن پیدا کنید. در غیر این صورت در این رابطه تحقیق نموده و نتیجه را در کلاس ارائه دهید.

فعالیت  
کلاسی



### گرفتن (زدن)<sup>۱</sup>

#### سؤال

- ۱ چگونه می‌توان یک مهره حریف را گرفت (زد)؟
- ۲ آیا برای گرفتن مهره‌های حریف شکل واحدی وجود دارد؟
- ۳ چه محدودیت‌هایی برای حرکت و گرفتن مهره‌ها وجود دارد؟

تا اینجا فرض شده بود که هر مهره به تنهایی در روی صفحه شطرنج قرار گرفته است. این ترتیب هیچ‌وقت صورت خارجی ندارد و حرکت مهره‌ها تابع شرایطی است که به شرح آنها می‌پردازیم:

نکات مهم



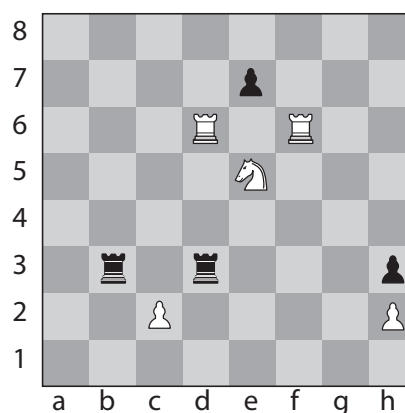
- هیچ مهره‌ای ضمن حرکت نمی‌تواند در خانه‌ای که به وسیله مهره خودی اشغال شده است، بنشیند ولی به عکس هر مهره می‌تواند خانه متعلق به رقیب خود را اشغال کند و مهره رقیب را از صفحه شطرنج خارج کند. این عمل را گرفتن (زدن) می‌گویند.
- روشن است که مهره گیرنده در جای مهره گرفته شده مستقر می‌شود. در بازی شطرنج گرفتن مهره حریف اجباری نیست مگر هنگامی که بازی دیگری وجود نداشته باشد.
- در عین حال بیش از یک مهره را نمی‌توان گرفت و سپس نوبت حرکت به رقیب تعلق می‌گیرد. هر مهره به همان قسمی که حرکت می‌کند مهره طرف را نیز می‌گیرد (می‌زند) به استثنای پیاده که طریقه گرفتن آن با سایر مهره‌ها فرق دارد.
- اسب هیچ‌وقت در خانه مجاور خود موفق به گرفتن نمی‌شود زیرا دسترسی به این خانه با یک حرکت برای آن غیر میسر است.
- هیچ مهره‌ای نمی‌تواند در طی مسیر خود از روی خانه‌های اشغال شده بگذرد؛ به جز اسب که قادر است از روی مهره‌ها پرش کند.

### گرفتن (زدن) به وسیله پیاده

#### سؤال

در شکل ۱۶-۳ پیاده سفید که در خانه سفید واقع است می‌تواند یکی از دو رخ سیاه را بگیرد، آیا می‌توانید الگوی زدن توسط پیاده را حدس بزنید؟ اگر پیاده سفید در خانه‌ای دیگر قرار بگیرد می‌تواند دو رخ سیاه را بزند؟ سایر پیاده‌ها چه وضعیتی دارند؟

بگیرد ولی اگر این پیاده در هر جای دیگری بود موفق به گرفتن آنها نمی‌شد. همچنین این پیاده ممکن است به جای گرفتن، یک یا دو خانه پیشروی کند. پیاده سیاه که در خانه واقع شده است می‌تواند یکی از دو رخ سفید را بگیرد و به علاوه حداکثر ممکن است یک خانه پیشروی کند یعنی از آنجایی که خانه e5 اشغال گردیده است، قادر نخواهد بود که دو خانه به طرف جلو حرکت نماید. پیاده گیرنده در جای مهره گرفته شده مستقر می‌شود و مهره اخیر را از عرصه شطرنج برمی‌دارد. پیاده سفید که در خانه سیاه و پیاده سیاه که در خانه سفید قرار دارند نه تنها به گرفتن یکدیگر بلکه قادر به پیشروی هم نیستند. در این حال می‌گویند این دو پیاده متوقف شده‌اند یا اینکه این دو پیاده متوقف هستند.



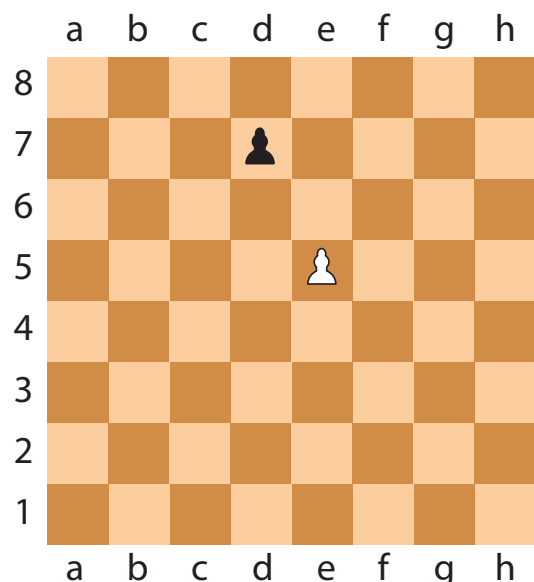
شکل ۱۶-۳

پیاده در امتداد قطر رو به جلو و در اولین خانه موفق به گرفتن می‌گردد. در شکل ۱۶-۳ پیاده سفید که در خانه سفید واقع است می‌تواند یکی از دو رخ سیاه را

### آن پاسان<sup>۱</sup> (گرفتن در حال عبور)

در گروه‌های چهار نفری در مورد آن پاسان بحث و تحقیق کنید. سپس نتیجه تحقیق گروهی خود را در کلاس ارائه دهید.

فعالیت  
کلاسی

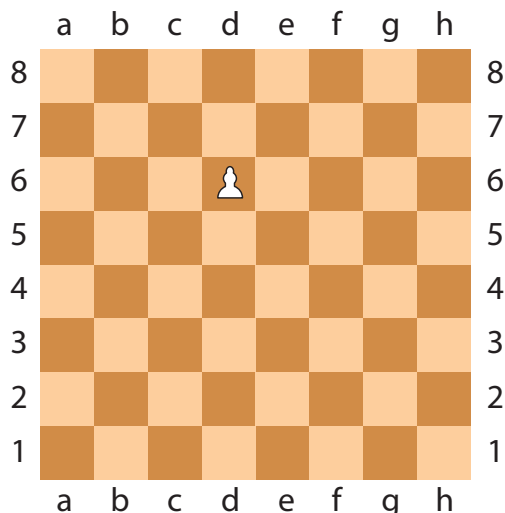


شکل ۱۷-۳ (۱)

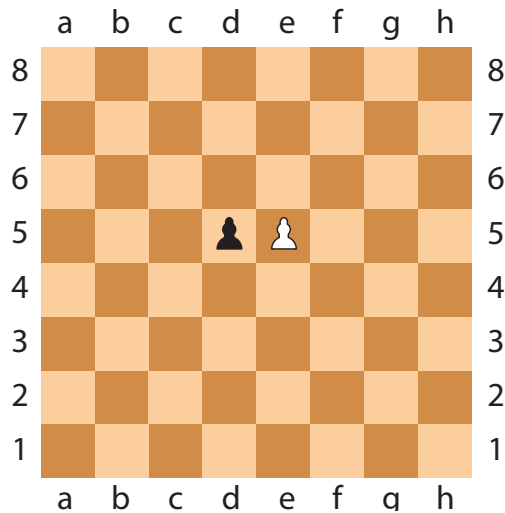
شکل‌های ۱۷-۳ (۱ تا ۳) به ترتیب حرکت آن پاسان را نشان می‌دهد. آیا می‌توانید آن پاسان را توضیح دهید. آن پاسان یک حرکت ویژه و فقط مربوط به حرکت پیاده‌هاست. زمانی که یک پیاده سه عرض جلوتر از حالت اولیه خود قرار گیرد (یعنی همیشه عرض ۵ برای سفید و عرض ۴ برای سیاه). حال اگر یکی از پیاده‌های حریف در دو ستون مجاور این پیاده بخواهند در حرکت اول خود، دو خانه به سمت جلو حرکت کنند، پیاده مورد نظر ما (سه عرض پیشرفته) می‌تواند پیاده حریف را آن پاسان کند یعنی آن را کشته و در خانه پشت آن قرار بگیرد.

<sup>۱</sup>- En Passant





شکل ۳-۱۷ (۳)



شکل ۳-۱۷ (۲)

گرفتن در عبور طبعاً مانند سایر گرفتن‌ها اختیاری است، ولی اگر بخواهند که یک پیاده در عبور گرفته شود باید این گرفتن بلافاصله پس از حرکت صورت گیرد که پیاده قدم مضاعف برمی‌دارد در غیر این حالت یعنی با اجرای حرکات واسطه‌ای قانون گرفتن در حال عبور شامل آن نخواهد شد.

اگر پیاده حریف یک خانه، یک خانه بخواهد حرکت کند یعنی دو خانه را در عرض دو حرکت انجام دهد، دیگر حق آن پاسان وجود نخواهد داشت.

نکته



### ارزشیابی

- ۱ نکات کلی در گرفتن (زدن) مهره‌ها را برشمارید؟
- ۲ با استفاده از صفحه و مهره شطرنج نشان دهید کدام مهره الگوی حرکت آن با زدن (کشتن) آن فرق دارد؟
- ۲ آن پاسان را با استفاده از صفحه و مهره نشان داده و توضیح دهید؟

### ارزش نسبی مهره‌ها

#### سؤال

آیا ارزش مهره‌ها یکسان است؟  
اگر به شما می‌گفتند مهره‌های شطرنج را ارزش‌گذاری کنید چگونه این کار را انجام می‌دادید؟  
پیاده مبنای ارزش‌گذاری مهره‌ها

پیاده ۱ امتیاز - ۱ اسب ۳ امتیاز - ۱ رخ ۵ امتیاز

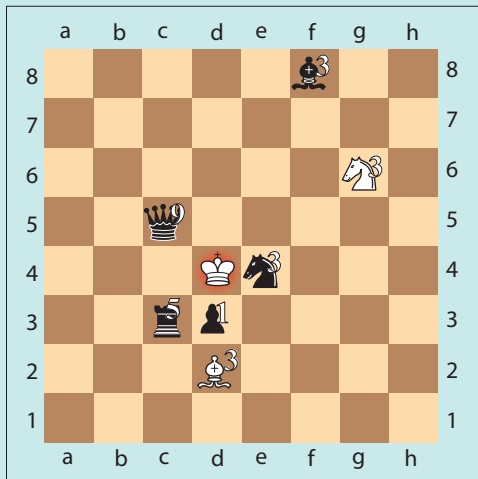
۱ فیل ۳ امتیاز (پیاده) - ۱ وزیر ۹ امتیاز (پیاده) - ۱ شاه بی‌نهایت

فیل + رخ + پیاده = وزیر

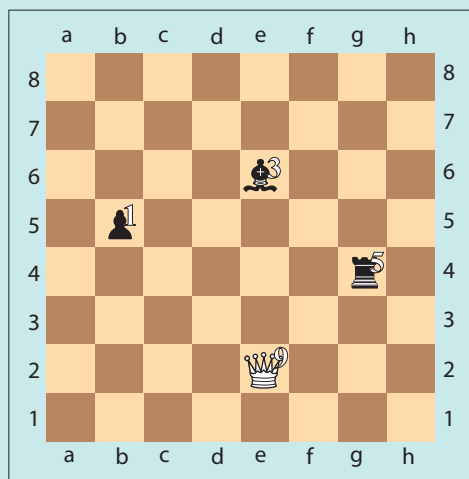
$$۹ = ۱ + ۵ + ۳$$



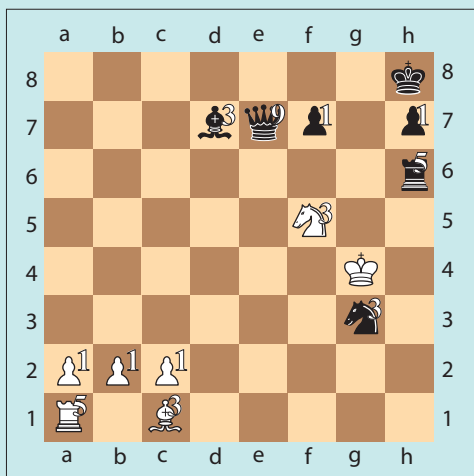
در هر یک از وضعیت‌های زیر با توجه به ارزش مهره‌های خود و حریف بهترین حرکت را پیدا کنید  
(نوبت حرکت با سفید)



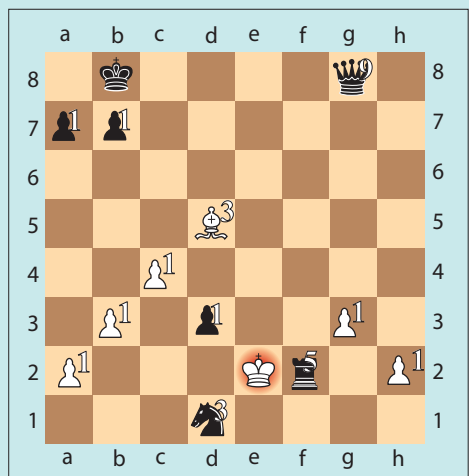
شکل ۱۸-۳ (۲)



شکل ۱۸-۳ (۱)



شکل ۱۸-۴ (۴)



شکل ۱۸-۳ (۳)

تعویض: عوض شدن دو سوار هم ارزش (۲ فیل ۳ به ۳)  
قربانی: فدا کردن یک سوار یا پیاده در مقابل به دست آوردن موقعیت بهتر.

نکته



## ارزشیابی

- ۱ مبنای ارزش گذاری مهره‌ها چیست؟
- ۲ مهره‌ها را از نظر ارزش با هم مقایسه کنید؟
- ۳ تفاوت تعویض با قربانی چیست؟

## کیش ۱ - مات ۲ - پات ۳

فعالیت  
کلاسی



- آیا می‌دانید کیش و مات به چه معناست؟
- کیش و مات در مورد کدام مهره کاربرد دارد؟
- در گروه‌های کاری خود در مورد کیش و مات بحث کنید و به‌وسیله تحقیق نتیجه فعالیت خود را در کلاس ارائه دهید.

در شکل ۱۹-۳ شاه در حالت کیش است. حالا می‌توانید حدس بزنید کیش شاه چه مفهومی دارد؟

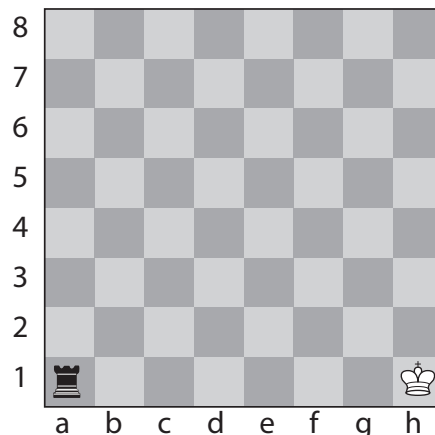
### سؤال

- ۱ آیا مهره شاه مثل سایر مهره‌ها کشته می‌شود؟
- ۲ برای رفع کیش چه اقداماتی می‌توان انجام داد؟
- ۳ آیا تمام مهره‌های حریف می‌توانند شاه را در حالت کیش قرار دهند؟

در بازی شطرنج، هیچ‌وقت شاه را نمی‌گیرند. همیشه هر کیشی را باید دفع کرد و سه طریق برای دفع کیشی که به‌وسیله یک وزیر یا یک رخ یا یک فیل به عمل آمده است، وجود دارد:

- ۱ گرفتن مهره‌ای که شاه را تهدید می‌کند.
  - ۲ تغییر محل دادن شاه به خانه‌ای که مورد تهدید نیست.
  - ۳ قرار دادن یک مهره بین خانه شاه و مهره تهدید کننده.
- ولی تنها دو طریق برای دفع کیش اسب و پیاده در دست است:

- ۱ گرفتن مهره تهدید کننده.
- ۲ تغییر محل دادن شاه.



شکل ۱۹-۳

شاه را در وضعیتی کیش می‌گویند که خانه آن به‌وسیله یک مهره رقیب تهدید شده باشد. اعلان حمله به شاه دشمن به‌وسیله کلمه کیش امری عادی است، لیکن اجباری نیست. کیش به‌جز در مورد شاه گفته نمی‌شود یعنی هیچ‌وقت در مورد وزیر یا مهره دیگر اعلان نخواهد شد.

در شکل ۱۹-۳ رخ به خانه‌ای که به‌وسیله شاه سفید اشغال گردیده است حمله می‌کند. بنابراین می‌گویند شاه سفید کیش شده است.

تمرین



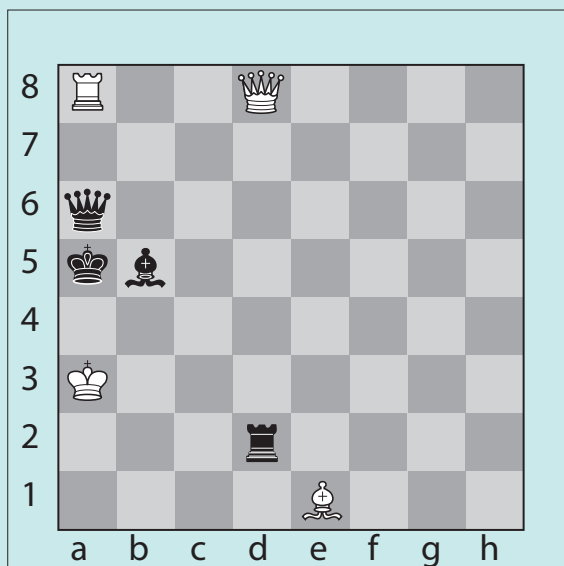
کیش شاه به‌وسیله مهره‌های مختلف و همچنین رفع آن را در گروه‌های دو نفره تمرین کنید.



- اگر یک شطرنج باز بی دقت در حین کیش طوری بازی کند که شاه خود را در حال کیش باقی بگذارد این حرکت منظور نمی‌گردد و باید تجدید شود یعنی به جای آن حرکتی اجرا گردد که متضمن دفع کیش باشد.
  - همچنین اگر یک شطرنج‌باز شاه خود را مورد کیش قرار دهد باید آن حرکت را تجدید نماید و حرکت دیگری به قسمی اجرا کند که شاه او مورد کیش واقع نگردد.
  - هرگاه شاه مورد کیشی واقع شود که دفع آن غیر مقدور باشد بازی خاتمه می‌یابد و می‌گویند شاه مات است و در این حال بازی‌کننده مربوطه بدون در نظر گرفتن مهره‌هایی که روی عرصه شطرنج باقی مانده است، مغلوب خواهد بود.
  - در بازی شطرنج هدف مات کردن شاه رقیب است.
  - در عمل گاهی پیش از آنکه بازی به مات منجر شود ممکن است آن را خاتمه دهند زیرا می‌دانند که اگر بازی ادامه یابد مطمئناً کدام طرف مات خواهد شد. واگذاردن و ترک بازی به منزله باختن و مغلوب شدن است.
- از آنچه گفته شد نتیجه می‌گیریم که:
- 1 در هر وضعیت بازی خواه بررسی و خواه مسئله همیشه به طور قطع یک شاه سفید و یک شاه سیاه در روی صفحه شطرنج قرار دارد.
  - 2 هیچ‌وقت دو شاه نمی‌توانند در دو خانه مجاور یکدیگر مستقر گردند.
  - 3 در صورتی که شاه سفید و شاه سیاه تنها روی صفحه شطرنج باشند بازی هیچ‌به‌هیچ (مساوی) خواهد بود.



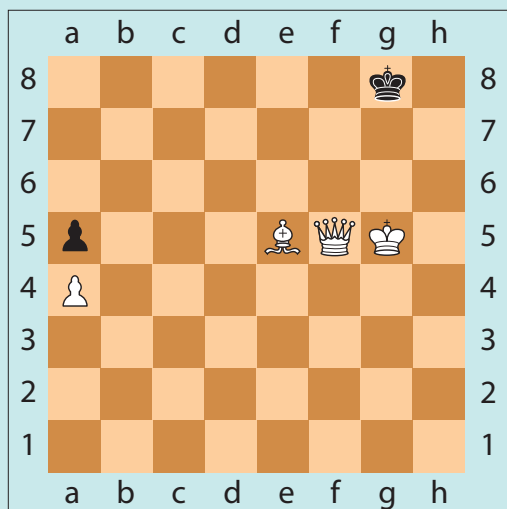
در شکل ۲۰-۳ شاه در چه وضعیتی قرار دارد؟ آیا فرار از وضعیت به وجود آمده امکان پذیر هست؟ چرا شاه مات است؟



شکل ۲۰-۳



در شکل ۲۱-۳ نوبت حرکت با سیاه است. وضعیت را بررسی کنید. آیا شاه سیاه در حالت کیش است؟ آیا شاه سیاه مات شده است؟ آیا مهره سیاه بازی را باخته است؟

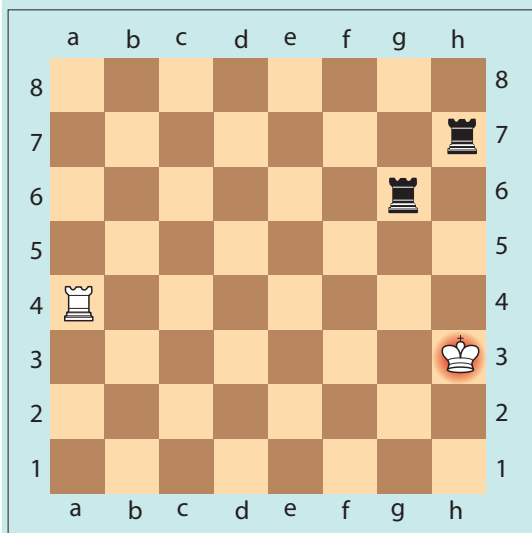


شکل ۲۱-۳

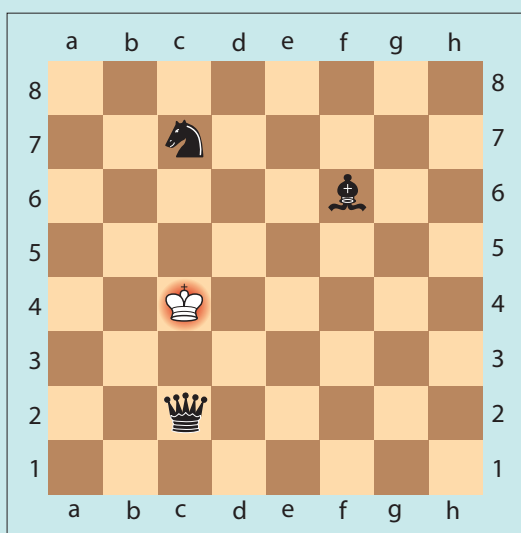
شاه کیش نشده است و هیچ حرکتی هم نه با شاه خودی و نه با مهره‌های دیگرش برای انجام دادن ندارد. به عبارتی بازیکن بدون آنکه شاه او کیش شده باشد، در بی حرکتی مانده است. به این حالت که یکی از حالت‌های تساوی است در اصطلاح «پات» می‌گویند.



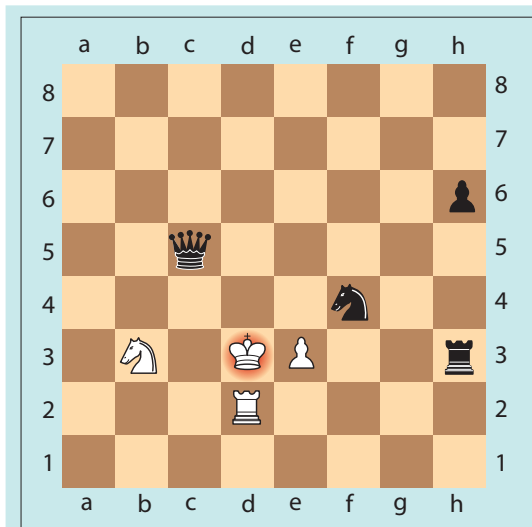
در هر یک از شکل‌های زیر فرار از کیش را تمرین کنید؟



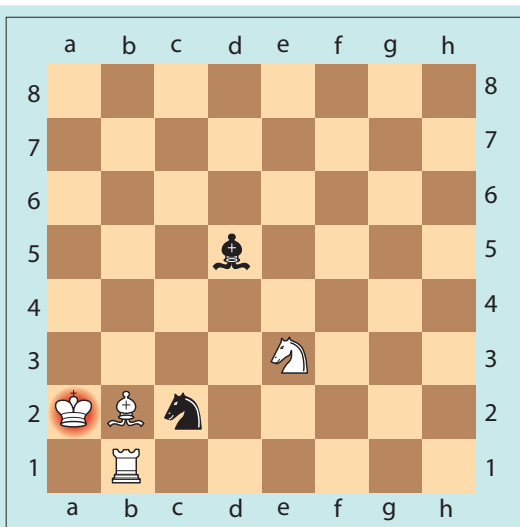
شکل ۲۲-۳ (ب)



شکل ۲۲-۳ (الف)



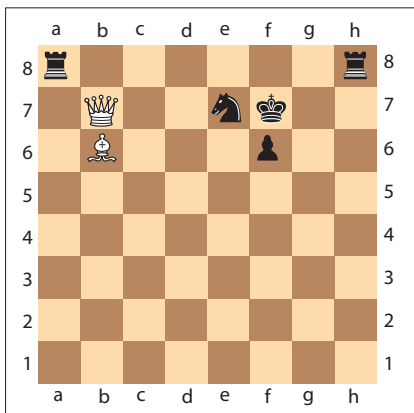
شکل ۲۲-۳ (د)



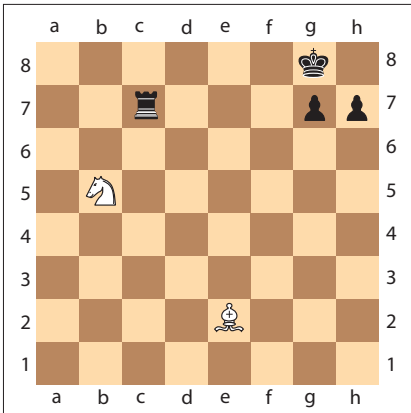
شکل ۲۲-۳ (ج)

## ارزشیابی

- ۱ آن پاسان چیست؟
- ۲ کیش و مات را توضیح دهید؟
- ۳ در مثال‌های زیر با دو حرکت کیش دهید؟



شکل ۲۳-۳ (ب)



شکل ۲۳-۳ (الف)

## چنگال - سیخ - آچمزی

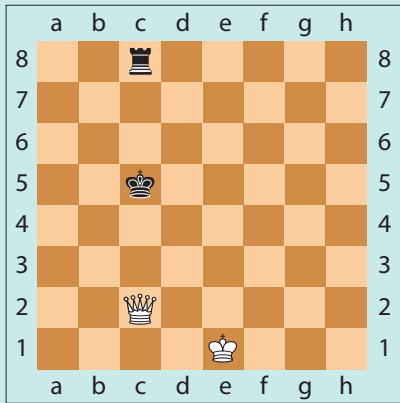
با استفاده از منابعی که در اختیار دارید، در مورد تاکتیک‌های پایه‌ای چنگال، سیخ و آچمزی تحقیق کنید و نتیجه را در کلاس ارائه دهید.

پژوهش

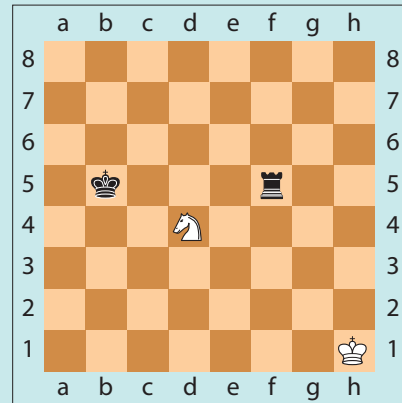




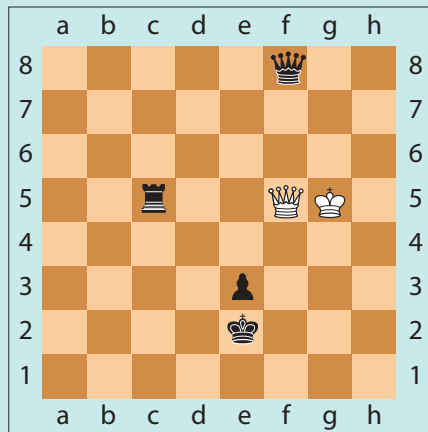
هر یک از شکل‌های زیر اشاره به کدام تکنیک شطرنج دارد؟ نتیجه را در زیر هر شکل بنویسید.



شکل ۳-۲۴ (ب)



شکل ۳-۲۴ (الف)



شکل ۳-۲۴ (ج)

در شکل ۳-۲۰ شاه سیاه مات است زیرا :

- ۱ وزیر کیش داده است.
- ۲ شاه سیاه قادر به فرار نیست به دلیل آنکه کلیه خانه‌های مجاور آن یا اشغال شده و یا تهدید گردیده‌اند.
- ۳ رخ سیاه نمی‌تواند وزیر سفید را بگیرد زیرا جلو فیل سفید باز شده است. شاه در معرض کیش واقع می‌شود (در این موقع می‌گویند رخ سیاه آچمز است).
- ۴ وزیر سیاه نمی‌تواند خود را در خانه b6 بین شاه خود و وزیر دشمن قرار دهد زیرا به‌وسیله رخ سفید آچمز شده است.

### چنگال

گاهی اوقات یک مهره می‌تواند به دو مهره حریف حمله‌ور شود. در چنین حالتی، در اصطلاح چنگال ایجاد می‌شود. اسب‌ها برای عمل چنگال در شطرنج مشهور هستند. برای نمونه، اگر اسب در موقعیت حمله به شاه و وزیر قرار گیرد، شاه وادار است به خانه‌ای امن حرکت کند و اسب می‌تواند وزیر را بزند.

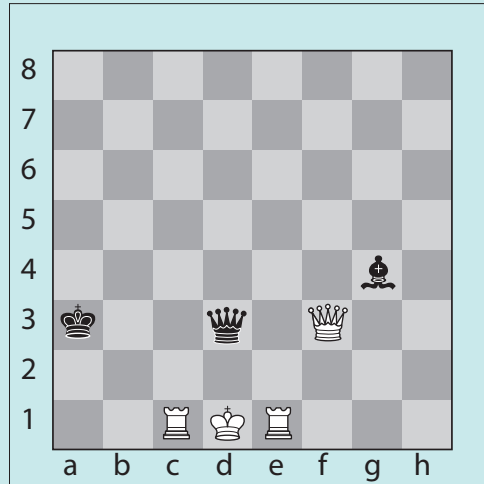
### سؤال

در شکل ۳-۲۰:

چرا رخ سیاه نمی‌تواند وزیر سفید را بگیرد؟  
چرا وزیر سیاه نمی‌تواند خود را در خانه b6 بین شاه خود و وزیر دشمن قرار دهد؟



در شکل ۲۵-۳ وضعیت بازی و آچمزی را بررسی کنید؟

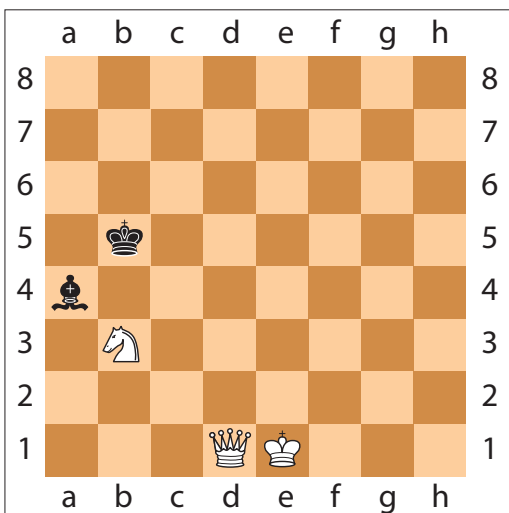


شکل ۲۵-۳

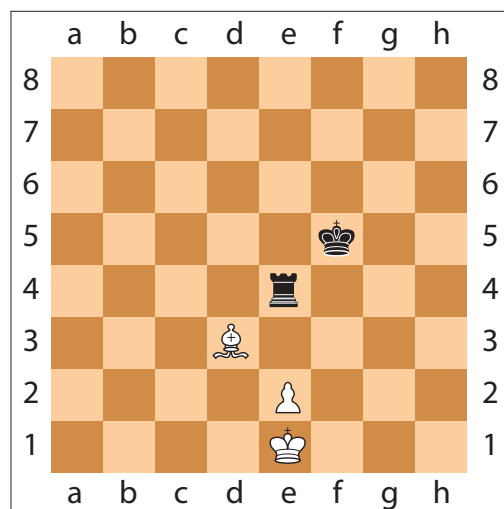
### انواع آچمزی

**آچمز مطلق:** که برای مهره شاه می باشد. در این حالت مهره آچمز شده، مهره‌ای است که بین شاه و مهره کیش دهنده قرار می گیرد. این مهره (آچمز مطلق) مطلقاً بی حرکت می باشد یعنی اجازه حرکت کردن ندارد، چون با حرکت خود موجب کیش شدن شاه خودی می گردد. (شکل ۲۶-۳)

**آچمز نسبی:** که برای مهره‌های با ارزش تر می باشد. مهره آچمز شده در این حالت به طور قانونی اجازه حرکت کردن دارد، گرچه آن حرکت خطرناک به شمار می آید و موجب از دست رفتن مهره‌ای می شود. (شکل ۲۷-۳)



شکل ۲۷-۳



شکل ۲۶-۳



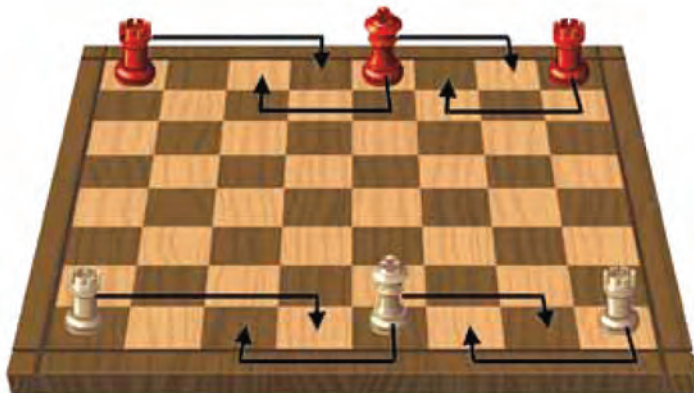
### سیخ

تاکتیک سیخ بسیار مشابه آچمز است، اما در جهت معکوس آن عمل می‌کند. در این تاکتیک، با حمله‌ور شدن یک مهره خودی به یک مهره ارزشمند حریف، مهره حریف مجبور می‌شود که جابه‌جا شود و مهره خودی می‌تواند مهره پشتی مهره حریف را بزند. برای نمونه، اگر یک رخ به شاه حریف کیش بدهد و پشت آن وزیر حریف باشد، شاه مجبور می‌شود که جابه‌جا شود و رخ می‌تواند وزیر حریف را بزند (شکل ۲۴-۳).

### ارزشیابی

- ۱ تکنیک چنگال را با یک مثال توضیح دهید؟
- ۲ آچمزی را با یک مثال توضیح دهید؟
- ۳ آچمزی مطلق را توضیح دهید؟

### قلعه‌گیری<sup>۱</sup>



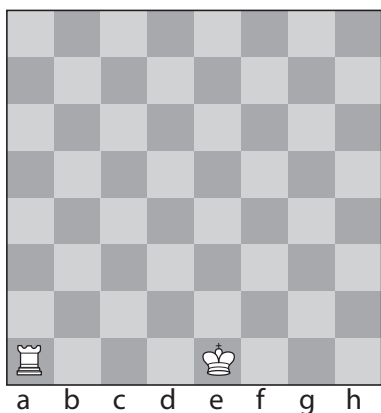
شکل ۲۸-۳

در مورد شکل ۲۸-۳ پژوهش کنید و نتیجه را در کلاس ارائه دهید. لازم به ذکر است حرکت شاه و رخ با هم و در قالب یک حرکت صورت می‌گیرد.

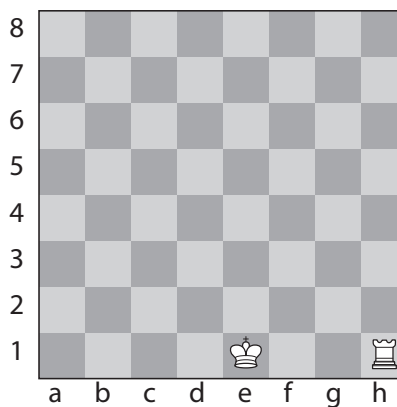
پژوهش



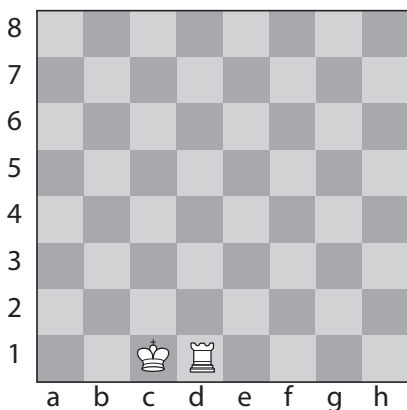
قلعه رفتن عبارت است از حرکت توأم شاه و رخ و این دو عمل یک حرکت محسوب می‌شوند. عمل قلعه رفتن درست مثل این است که رخ به خانه مجاور شاه مربوطه رود و شاه از روی آن پریده باشد.



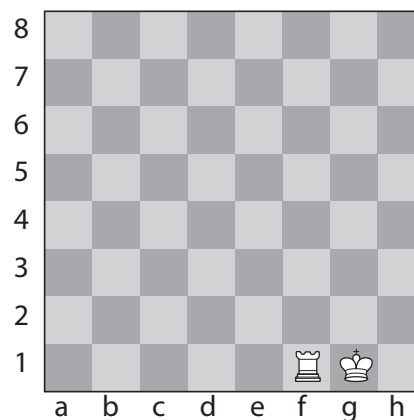
شکل ۳-۳۰ (الف): قبل از قلعه رفتن



شکل ۳-۲۹ (الف): قبل از قلعه رفتن



شکل ۳-۳۰ (ب): بعد از قلعه رفتن

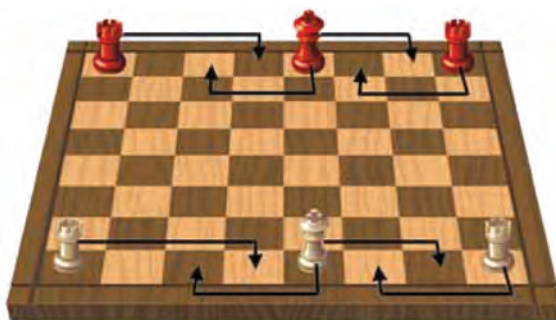


شکل ۳-۲۹ (ب): بعد از قلعه رفتن

در شکل‌های ۳-۲۹ (الف و ب) نحوه عمل «قلعه رفتن کوچک<sup>۱</sup>» با مهره سفید نشان داده شده است. رفتن بزرگ<sup>۲</sup> با مهره سفید نشان داده شده است. در شکل‌های ۳-۳۰ (الف و ب) نحوه عمل «قلعه رفتن کوچک<sup>۱</sup>» با مهره سفید نشان داده شده است.

بر روی صفحه شطرنج به طور عملی قلعه رفتن کوچک و بزرگ را با مهره‌های سفید و سیاه تمرین کنید.

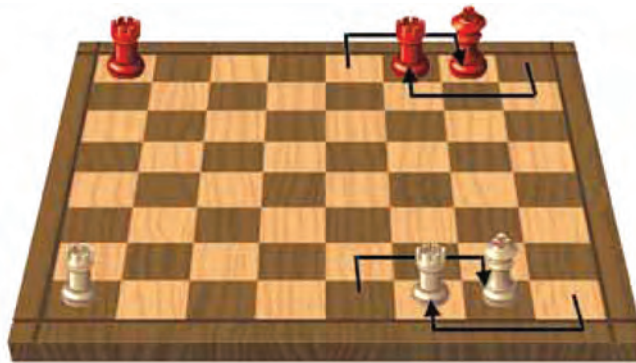
تمرین



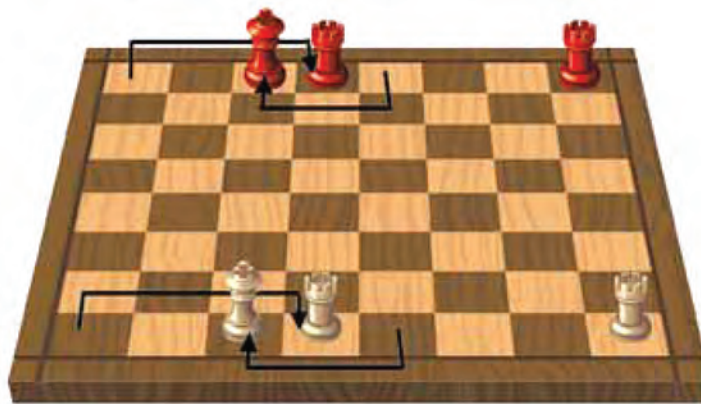
شکل ۳-۳۱ (الف)

۱- Short Castling

۲- Long Castling



شکل ۳-۳۱ (ب)



شکل ۳-۳۱ (ج)

در شکل‌های ۳-۳۱ (الف و ب و ج) طرز قلعه رفتن هر دو شاه سفید و سیاه نمایش داده شده است.

نکات مهم



- برای قلعه رفتن نخست باید شاه و سپس رخ را بازی کرد در صورتی که اول رخ بازی شود تنها حرکت رخ محسوب خواهد شد و عمل قلعه رفتن ممنوع می‌گردد.
- قلعه رفتن از طرف رخی که حرکت کرده است ممنوع می‌باشد در صورتی که شاه حرکت کرده باشد قلعه رفتن از هر دو طرف ممنوع خواهد بود و نیز اگر مهره‌ای (شاه یا رخ) که حرکت کرده است دوباره به وضع اول خود برگردد عمل قلعه رفتن میسر نیست.
- قلعه رفتن در موارد پایین اکیداً ممنوع است:
  - ۱ اگر کلیه خانه‌های واقع، بین شاه و رخ خالی نباشد.
  - ۲ اگر خانه‌ای که شاه باید برای قلعه رفتن از آن عبور کند (f1 یا d1 برای شاه سفید و f8 یا d8 برای شاه سیاه) و یا در آن مستقر شود مورد تهدید یک مهره رقیب باشد.
  - ۳ اگر شاه در حال کیش باشد (یعنی نمی‌تواند به وسیله قلعه رفتن کیش کرد).

قلعه رفتن به سه منظور صورت می‌گیرد:

- ۱ امنیت شاه.
- ۲ ارتباط دو رخ به طریقی که هریک از دیگری دفاع کند.
- ۳ درگیری رخ‌ها در مرکز یعنی در جایی که خطوط طرفین شروع به گشایش می‌کنند. قلعه رفتن نظیر سلامتی است و ارزش آن هنگامی معلوم می‌شود که فاقد آن باشند.

### نحوه انتخاب جهت قلعه‌گیری:

#### سؤال

اگر شما در یک موقعیت بازی واقعی قرار بگیرید قلعه کوچک را انتخاب می‌کنید یا قلعه بزرگ؟ چه عواملی بر انتخاب جهت قلعه‌گیری تأثیر می‌گذارد؟ انتخاب جهت قلعه‌گیری بستگی به دو نکته مهم دارد:

- ۱ آرایش پیاده‌ای و مهره‌های خودی
- ۲ آرایش مهره‌ها و پیاده‌های حریف

نکات مهم



- ۱ معمولاً در جناحی که به قلعه می‌رویم نباید پیاده‌های جلوی شاه را زیاد حرکت دهیم زیرا این حرکت (حرکت دادن پیاده‌ها) پوشش حمایتی شاه را از بین می‌برد و مهم است برای قلعه‌گیری دفاع بگذاریم.
- ۲ در جناحی که حریف حمله می‌کند قلعه‌گیری نکنیم در جناح مخالف قلعه‌گیری کنیم.

### ارزشیابی

- ۱ قلعه رفتن به وسیله کدام مهره‌ها انجام می‌شود؟
- ۲ در چه حالت‌هایی قلعه رفتن ممنوع است؟

### قوانین اصلی بازی شطرنج

در هر رشته ورزشی یک سری قوانین خاص آن رشته وجود دارد به نظر شما در رشته ورزشی شطرنج چه قوانینی وجود دارد؟ به عنوان مثال در فوتبال کدام تیم بازی را شروع می‌کند؟ در شطرنج کدام بازیکن اول بازی را شروع می‌کند؟ در این رابطه با استفاده از منابعی که در اختیار دارید تحقیق کنید و نتیجه را در کلاس ارائه دهید.

پژوهش



برخی از این قوانین اصلی عبارت‌اند از:

- ۱- همیشه سفید بازی را شروع می‌کند. در آغاز بازی شطرنج همیشه سفید نخستین حرکت را شروع می‌کند. در حرکت یکم، مانند هر حرکت دیگر بیش از یک مهره حرکت نخواهد کرد. وقتی که سفید بازی کرد نوبت بازی به سیاه تعلق می‌گیرد سپس از نو سفید و سیاه و ... تا آخر. هیچ‌وقت نمی‌توان دو حرکت متوالی اجرا نمود و همچنین نمی‌توان از بازی در نوبت خود خودداری کرد.

## ۲- مهره‌ای که لمس شد باید بازی شود.

اگر طرفی که نوبت حرکت با اوست یکی از مهره‌های خود را لمس کند حتماً باید آن مهره را بازی نماید. در صورتی که مهره لمس شده مهره طرف مقابل باشد حتماً باید آن را بگیرد مگر آنکه قبلاً خبر داده باشد و یا در ضمن حرکت بگوید مرتب می‌کنم و یا به‌طور واضح معلوم شود که قصدش «به‌جای خود گذاشتن» است نه «بازی کردن». در صورتی که مهره لمس شده قابل حرکت یا گرفتن نباشد عمل لمس متضمن هیچ‌گونه نتیجه‌ای نخواهد بود. اگر مهره لمس شده در دست نگاهداری شود شطرنج‌باز مختار است آن را در خانه‌ای که مناسب می‌بیند، مستقر نماید.

## ۳- شش حالت هیچ به هیچ (تساوی)

شکل ۳۲-۳ یک مثال از حالت پات را نشان می‌دهد.

«نوبت حرکت با سفید - پات - بازی هیچ به هیچ»  
شاه سفید بدون آنکه مورد کیش باشد قادر به حرکت نیست. اسب سفید که آچمز است (به‌وسیله وزیر سیاه) بدون آنکه شاه خود را در معرض کیش قرار دهد، حرکتش غیر مقدور است.

پس چون شاه سفید کیش نبوده و نوبت بازی هم با اوست و از طرف دیگر قادر به حرکت هم نیست بازی پات و هیچ به هیچ است.

**حالت سوم:** هیچ به هیچ در نتیجه تجاوز از پنجاه حرکت - هرگاه بدون اهمیت به موقع و لحظه بازی پنجاه حرکت متوالی (پنجاه حرکت سفید - پنجاه حرکت سیاه) طوری بازی شود که در طی این حرکات هیچ پیاده‌ای حرکت نکند و هیچ مهره‌ای گرفته نشود ممکن است بازی را خاتمه داد و هیچ به هیچ از طرف یکی از دو رقیب اعلان شود.

شمارش پنجاه حرکت بعد از هر حرکت پیاده یا گرفتن مهره از نو آغاز می‌شود.

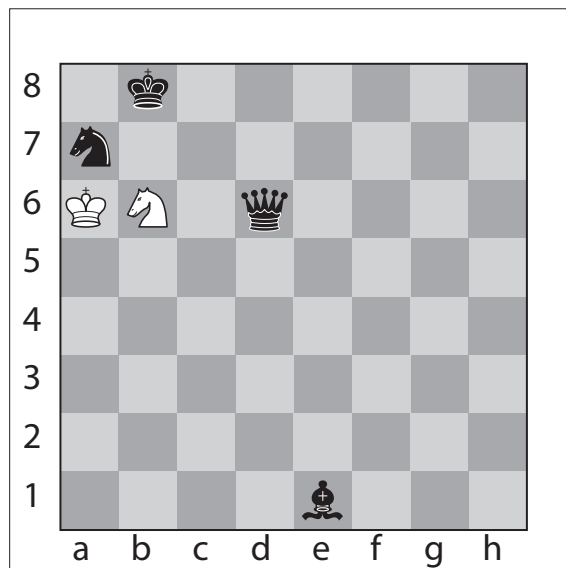
**حالت چهارم:** هیچ به هیچ در اثر رجعت به یک وضعیت - هرگاه یک وضعیت معین سه مرتبه متوالی ایجاد شود بازی می‌تواند مساوی اعلان شود.

**حالت پنجم:** هیچ به هیچ توافقی - دو بازیکن مجاز هستند در هر لحظه از بازی، با توافق یکدیگر بازی را مساوی اعلان کنند.

**حالت ششم:** هیچ به هیچ به‌وسیله کیش دائم - در صورتی که یکی از دو طرف که نوبت حرکت با اوست ثابت کند که قادر است کیش دائم بدهد بازی مساوی خواهد بود.

**حالت یکم:** هیچ به هیچ در اثر کافی نبودن قوا - هرگاه تنها دو شاه در روی صفحه شطرنج باقی بمانند بازی قویاً هیچ به هیچ است زیرا هیچ شاهی نمی‌تواند شاه دیگر را کیش بدهد (چون در این عمل خود او نیز در معرض کیش واقع می‌گردد) بنابراین مات غیر ممکن است.

همچنین مات باشاه و تنهایک سوار کوچک علیه شاه طرف محال است (سوارهای کوچک عبارت‌اند از فیل و اسب)  
**حالت دوم:** هیچ به هیچ به‌وسیله پات - وقتی که نوبت حرکت با طرفی است که کیش نبوده و قادر به هیچ حرکتی هم نیست می‌گویند آن طرف پات شده و بازی هیچ به هیچ است (تعداد مهره‌هایی که در این حالت روی صفحه شطرنج می‌باشند تأثیری ندارد).



شکل ۳۲-۳

- ۱ قوانین اصلی شطرنج را در بازی به کارگیرید؟
- ۲ حالت‌های تساوی را با استفاده از صفحه و مهره شطرنج نشان دهید.

## ثبت حرکات<sup>۱</sup> بازی

### سؤال

چرا شطرنج‌بازان حرکاتشان را باید ثبت کنند؟ این کار را چگونه انجام می‌دهند؟ می‌توانید اهمیت و فواید ثبت بازی را برشمارید؟ در مسابقات شطرنج، هر بازیکن موظف است که حرکات بازی را ثبت نماید. یعنی هم خود و هم حرکات حریف را.

### اهمیت ثبت بازی

- ۱ اگر بنا به دلایلی، صفحه شطرنج به هم بریزد و یا مهره‌ها جابه‌جا شوند، می‌توان از روی برگه ثبت بازی، دوباره آن را بازسازی نمود.
  - ۲ رسیدگی به اعتراض بازیکنان.
  - ۳ تجزیه و تحلیل و بررسی کردن بازی توسط مربی و نقاط قوت و ضعف بازی انجام شده است.
  - ۴ بررسی بازی اساتید شطرنج به منظور آموزش و تمرین.
- علائم اختصاری مهره‌ها که با حروف بزرگ انگلیسی می‌باشد:

شکل مهره	علامت انگلیسی	علامت فرانسوی	نام مهره
	K	R	شاه
	Q	D	وزیر
	R	T	رخ
	B	F	فیل
	N	C	اسب
	P	P	پیاده



- باید نام مهره با حروف بزرگ انگلیسی و نام ستون با حروف کوچک انگلیسی نوشته شود.
- برای نوشتن هر حرکت، از سمت چپ ابتدا علامت اختصاری مهره و سپس نام خانه مقصد نوشته می‌شود. (نام خانه مقصد نام مهره) مثل : (Fb5)
- برای سهولت در کار برای ثبت حرکت پیاده‌ها، از نوشتن علامت اختصاری پیاده صرف نظر می‌کنیم.
- برای ثبت حرکت کشتن ابتدا از سمت چپ، نام مهره، سپس علامت کشتن (ضربدر×) و سپس نام مهره کشته شده و سپس نام خانه‌ای که کشتن در آن صورت گرفته را می‌نویسیم. F× Cf۶
- f۶ : خانه‌ای که در آن کشتن صورت گرفته است. F× Cf۶
- C : نام مهره کشته شده است.
- × : علامت کشتن
- F : نام مهره

### علائم خاص ثبت حرکات :

o-o	قلعه‌گیری (قلعه کوچک)
O-O-O	قلعه‌گیری (قلعه بزرگ)
=	مساوی
+	کیش
#	مات
e.p	آن پاسان
×	زدن (کشتن)
!	حرکت خوب
!!	حرکت بسیار خوب
1 0	سفید برد
0 1	سیاه برد
?	حرکت اشتباه
??	حرکت بسیار اشتباه، خطای مسلم



۱ ثبت حرکات چند مات ساده در زیر آمده است:  
 الف) بر روی صفحه شطرنج به اجرا در آورید. ب) در مورد نتیجه آن با هم بحث کنید.  
 ۲ در جلسه آینده غیر از مات‌های زیر، چند بازی دیگر را همراه با ثبت در کلاس ارائه دهید.

	White	Black
۱	e۴	e۵
۲	Dh۵	Cc۶
۳	Fc۴	Cf۶
۴	D×Pf۷	#
۵	۱	۰

	White	Black
۱	f۴	e۶
۲	g۸	Dh۴+
۳	#	
۴	۰	۱

	White	Black
۱	e۴	e۵
۲	f۴	Fc۵
۳	P×Pe۵?	Dh۴+!
۴	Re۲??	D×Pe۴+
۵	#	
۶	۰	۱

	White	Black
۱	e۴	e۵
۲	Cf۳	Cc۶
۳	Fc۴	Ce۷?
۴	Cg۵	h۶?
۵	F×Pf۷+	#
۶	۱	۰

## ارزشیابی

- ۱ اهمیت ثبت بازی را بنویسید.
- ۲ در ثبت بازی چه نکاتی را باید رعایت کرد؟
- ۳ علامت قلعه‌گیری بزرگ، کیش، آن پاسان و حرکت اشتباه را تعیین کنید.
- ۴ بازی شطرنج را با یار خود همراه با ثبت حرکات انجام دهید.



## مراحل بازی شطرنج

با استفاده از منابعی که در اختیار دارید پژوهش کنید که بازی شطرنج از چند مرحله تشکیل شده است؟ نتیجه را در کلاس ارائه دهید.

پژوهش



بازی شطرنج سه مرحله دارد

۱ شروع بازی<sup>۱</sup>

۲ وسط بازی<sup>۲</sup>

۳ آخر بازی<sup>۳</sup>

**شروع بازی**

**سؤال**

۱ هدف از شروع بازی چیست؟

۲ در شروع بازی چه نکاتی باید انجام شود؟

۳ چه زمانی گسترش کامل شده است؟

هدف از شروع بازی گسترش مهره‌هاست.

**گسترش:** یعنی حرکت دادن مهره‌ها از جاهای اولیه خود و بردن آنها به بهترین جای ممکن و آماده نمودن آنها برای حمله و دفاع است. بعد از گسترش مرحله وسط بازی شروع می‌شود.

### اصول گسترش و شروع بازی

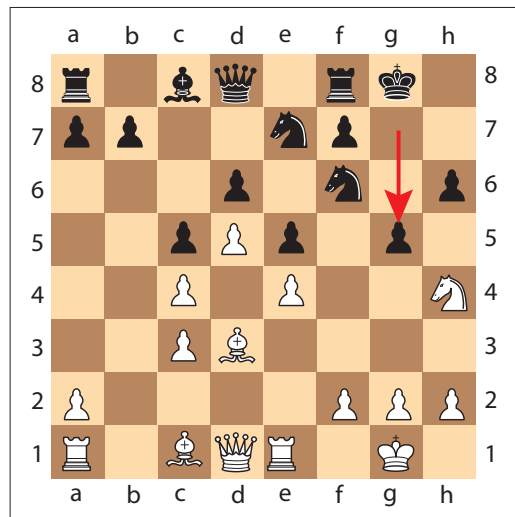
فلش‌های سبز حرکت صحیح و فلش‌های قرمز حرکت اشتباه را نشان می‌دهد.

نکته



برخی از اصول شطرنج عبارت‌اند از:

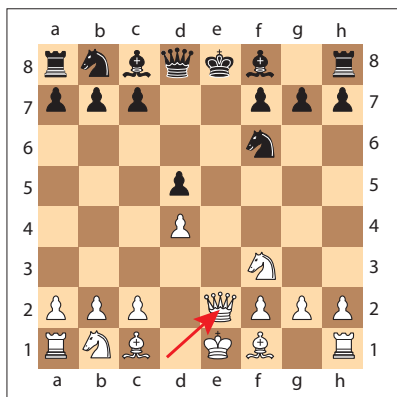
- ۱ با پیاده‌های خود خانه‌های مرکزی را اشغال و کنترل کنید.
- ۲ سوارهای سبک (اسب و فیل) را زودتر از سوارهای سنگین گسترش دهید.
- ۳ از راندن پیاده‌هایی که از شاه محافظت می‌کنند، خودداری کنید (شکل ۳۳-۳)



شکل ۳۳-۳

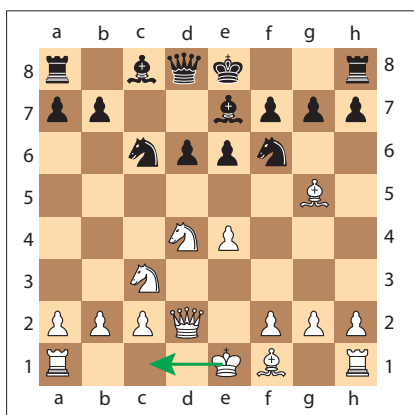
۴ پیاده‌های خود را طوری تعویض نمایید که به مرکز نزدیک شوند (شکل ۳-۳۴)

۱۱ از کیش دادن غیر ضروری شاه پرهیز کنید (شکل ۳-۳۶)



شکل ۳-۳۶

۱۲ به سرعت شاه را به قلعه ببرید (شکل ۳-۳۷)



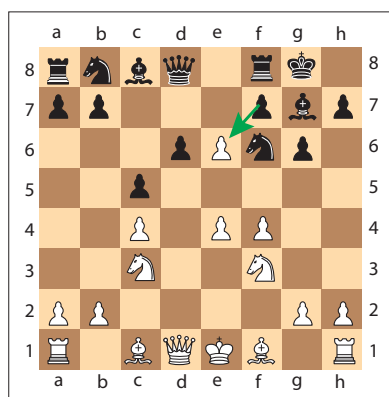
شکل ۳-۳۷

۱۳ زمانی گسترش تکمیل می‌شود که ارتباط بین دو رخ برقرار شود.

۱۴ سرعت در گسترش بسیار مهم است.

۹ از حرکت دادن غیر ضروری پیاده‌ها پرهیز نمایید.

۱۰ حرکت‌های گسترش اگر همراه با تهدید باشند، تکمیل گسترش خودداری کنید.



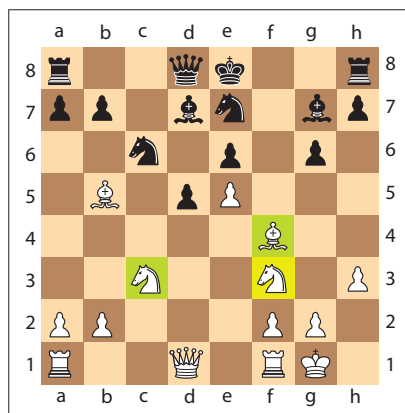
شکل ۳-۳۴

۵ اسب را قبل از فیل گسترش دهید.

۶ از حرکت دادن مجدد مهره‌ها در شروع بازی و گشایش پرهیز نمایید.

۷ در شروع بازی وزیر را زود وارد بازی نکنید.

۸ تا آنجا که ممکن است سوارها را نزدیک به مرکز قرار دهید. (شکل ۳-۳۵)



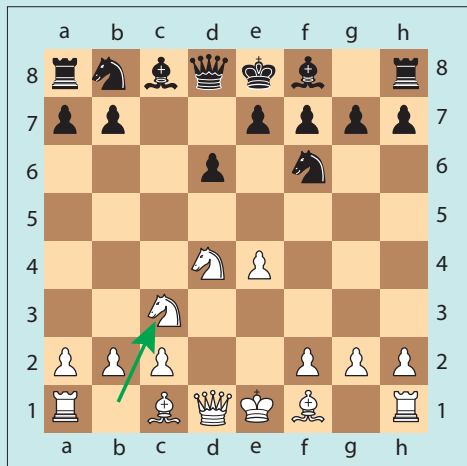
شکل ۳-۳۵

هنرجویان با استفاده از منابع آموزش شطرنج، مراجعه به کتابخانه، رفتن به هیئت شطرنج و ... در مورد سایر اصول بازی در شطرنج تحقیق کنند و نتیجه را بر روی صفحه شطرنج در کلاس ارائه دهند.

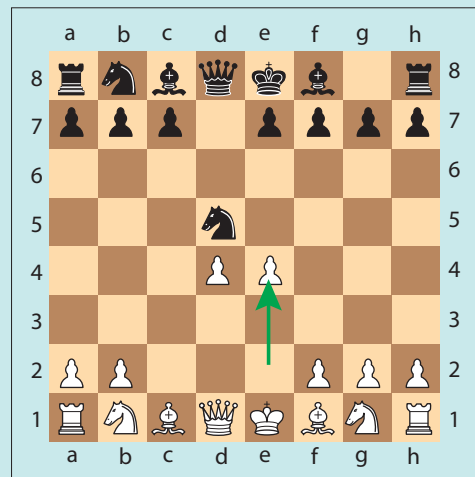




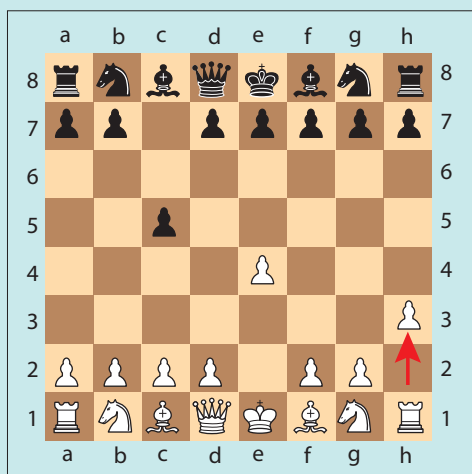
هر یک از شکل‌های زیر اشاره به کدام یک از اصول شطرنج دارد؟ در مورد آن در کلاس بحث کنید و نتیجه را در زیر هر شکل بنویسید؟



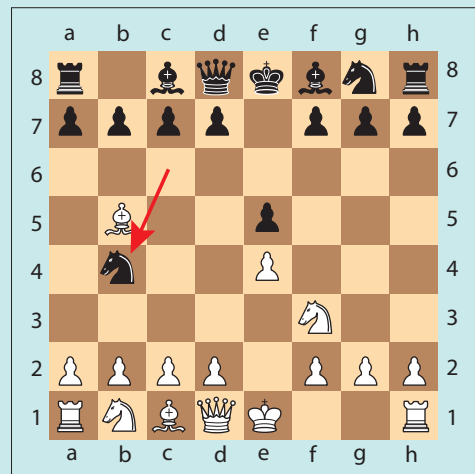
شکل ۳-۳۸ (ب)



شکل ۳-۳۸ (الف)



شکل ۳-۳۸ (د)



شکل ۳-۳۸ (ج)

## ارزشیابی

- ۱ مراحل بازی شطرنج را نام ببرید؟
- ۲ با استفاده از صفحه و مهره نشان دهید سوارهای سبک (اسب و فیل) را باید زودتر از سوارهای سنگین گسترش داد.
- ۳ اصول گسترش و شروع بازی را برشمارید.

### سؤال

۱ وسط بازی چه موقع آغاز می‌شود؟

۲ چگونه آماتور می‌تواند بازی‌اش را در مرحله وسط بازی بهبود بخشد؟

۳ صفت مشخصه وسط بازی چیست؟

۴ آیا برای وسط بازی فرمولی وجود دارد؟

وقتی اکثر سوارها گسترش یافته و آماده نبردی فعال باشند، گشایش تقریباً خاتمه یافته و وسط بازی در شرف آغاز است این مرحله‌ای از بازی است که شاید اداره کردن آن از هر مرحله دیگری مشکل‌تر باشد، از لحاظی به این خاطر که در کتاب‌ها نوشته نشده است، و از لحاظی به این خاطر که اگر چه سوارها آماده بازی هستند، ولی معمولاً هنوز با مهره حریف درگیری پیدا نکرده‌اند.

بنابراین تفکر بازیکن باید بیشتر استراتژیکی باشد تا تاکتیکی. در این قسمت از بازی است که معلوم می‌شود آیا بازیکن معنی کلماتی را که در گشایش بازی می‌کرد، می‌دانسته یا اینکه فقط داشته یک رشته حرکاتی را که در یک کتاب شطرنج یاد گرفته از حفظ بازی می‌کرده است. در این مرحله، بازیکن باید نقشه‌ای برای آینده بکشد و یک استراتژی کلی تعیین کند. انتخاب استراتژی صحیح بسیار مهم است، و در ضمن می‌تواند بسیار مشکل باشد. ریشه استراتژی مرحله انتقال به وسط بازی در گشایش قرار دارند.

تفاوت بین استاد و آماتور در اینجا خیلی بیشتر از گشایش آشکار می‌گردد. در اینجا اغلب آماتور سردرگم است و نمی‌داند با وضعیتی که بنا کرده چه بکند، بی‌هدف، یا حداقل بی‌ثبات، بازی می‌کند، برعکس، استاد، که نوع کلی استراتژی‌ای را که از گشایش بازی شده حاصل می‌شود، می‌فهمد و می‌داند که ویژگی وضعیتش چیست و دنبال چه هدف‌هایی باید باشد، استراتژی‌اش را مطابق با نیاز وضعیتش طرح می‌کند و زمینه‌ای برای یک ادامه موفق در وسط بازی پی می‌ریزد.

چگونه آماتور می‌تواند بازی‌اش را در مرحله انتقال به وسط بازی بهبود بخشد؟

یک کار خیلی مفید برای بهبود یافتن بازی آماتور این است که او آنچه را که استاد در این مرحله انجام می‌دهد مورد بررسی دقیق قرار دهد. بازی مسابقات رسمی اغلب چنین تکنیک‌هایی را نشان می‌دهند، ولی آنها را باید با این قصد مورد مطالعه قرار داد که بفهمیم درست بلافاصله بعد از گشایش چه اتفاق می‌افتد. به خصوص جالب است که این قسمت از بازی استاد - علیه - آماتور را مورد بررسی قرار دهیم تا ببینیم طرز عمل استاد در مقابل حرکات عجولانه آماتور چیست؟

با هدف بازی کردن در مرحله انتقال به وسط بازی، پیش از هر چیز به فهمیدن گشایش بازی ارتباط دارد. وسط بازی آن قسمت از شطرنج است که در آن می‌توان سوارها را در هر گوشه از صفحه یافت. صفت مشخصه آن پیچیدگی روابط متقابل بین سوارها و امکانات عملی متعدد است. این مرحله از شطرنج است که بزرگ‌ترین میدان را در برابر تخیل بازیکن می‌گشاید. بر خلاف گشایش، وسط بازی مورد کوشش‌های بی‌پایان قرار نگرفته است و برخلاف آخر بازی، به یک رشته تکنیک‌های ظریف تبدیل نشده است. به علت فقدان راه‌های مشخصی برای ادامه، و پیچیدگی ذاتی آن، وسط بازی بسیاری از مشکل‌ترین مسائل بازی را دربر دارد. برای درست بازی کردن این مرحله، بازیکن باید از یک سو وضعیت را چون کلی واحد در نظر بگیرد تا بتواند دقیقاً قضاوت کند که چه ادامه‌ای برای بازی صحیح است، و از سوی دیگر تمام جزئیات گوناگون وضعیت را در نظر گرفته و هیچ امکانی، را چه آشکار

یک آخر بازی مقرون به صرفه رسیدن. علاوه بر این سؤال‌ها، مسائل همیشگی تاکتیکی نیز وجود دارند که باید بر هر ملاحظه استراتژیکی تقدم داشته باشند: آیا حریف هیچ تهدیدی ندارد که باید آن را دفع کرد؟ اگر دارد چگونه؟ و اگر نه، می‌توان خود تهدیداتی ایجاد کرد؟ یا آیا می‌توان موقعیتی ناخوشایند برای حریف ایجاد کرد که او را مجبور کند به ضرر خود بازی کند؟

و چه پنهان، نادیده نگیرد. در وسط بازی، انواع مسائل کلی استراتژیکی مطرح می‌گردد: نگاه داشتن نیروها یا تعویض سوارها، حفظ درگیری یا تعویض پیاده‌ها، باز کردن ستون یا بستن آن برای همیشه، شروع حمله همه جانبه به شاه دشمن، تمرکز دادن نیروها برای گرفتن یک سوار حریف، ضعیف ساختن وضع پیاده حریف، یا با تصفیه کامل سوارها به

## ارزشیابی

- ۱ مشخصه‌های وسط بازی را تعیین کنید.
- ۲ در وسط بازی چه مسائل و سؤالاتی مطرح است؟

## آخر بازی

### سؤال

- ۱ آیا می‌دانید آخر بازی کی شروع می‌شود؟
- ۲ تفاوت آخر بازی با مراحل شروع و وسط بازی چیست؟
- ۳ تکنیک‌های آخر بازی را تعیین کنید.
- ۴ چه مهره‌هایی در آخر بازی از اهمیت بیشتری برخوردارند؟

با استفاده از منابع آموزش شطرنج حداقل یک نکته از تکنیک‌های آخر بازی را با توضیح کامل در کلاس ارائه دهید.

فعالیت  
کلاسی



بازی چه می‌باشند. استاد در تکنیک آخر بازی مهارت کامل دارد. وقتی که یک موقعیت آخر بازی پیش بیاید، استاد راه صحیح اداره آن را پیدا می‌کند و از آنجایی که موقعیت‌های آخر بازی معمولاً شامل آن گونه ابداعاتی که پیوسته در گشایش بازی پیدا می‌شود، یا آن گونه امکانات وسیعی که مشخصه وسط بازی است، نمی‌باشد بنابراین داشتن معلوماتی از تکنیک آخر بازی معمولاً کفایت می‌کند. نه تنها تکنیک آخر بازی، بلکه دانستن نتیجه انواع وضعیت آخر بازی نیز بسیار مفید است. چنین اطلاعاتی می‌تواند به ما این توانایی را بدهد که حتی

آخر بازی آن مرحله از شطرنج است که در آن، آن قدر از سوارها تعویض شده‌اند که هر دو شاه بتوانند فعالانه در نبرد شرکت جویند. همه بازی‌های شطرنج به این مرحله نمی‌رسند. آخر بازی با گشایش و وسط بازی فرق می‌کند زیرا که به طور کلی تابع نوع بازی متدیک و دقیقاً طراحی شده‌ای است که تکنیک نامیده می‌شود. به علت کمی تعداد سوارهای صحنه، می‌توان با دقت بسیار بیشتری پیش بینی کرد که بعداً چه پیش می‌آید، و کاوش در انواع مختلف وضعیت‌ها نشان داده است که روش‌های صحیح اداره موقعیت‌های گوناگون آخر

از وسط بازی برای رسیدن به یک آخر بازی مقرون به صرفه تلاش کنیم، با این تضمین که اگر وضعیت مطلوب در آخر بازی فرا برسد، نتیجه آن برد برای ما خواهد بود.

چگونه آماتور می‌تواند آخر بازی اش را بهبود بخشد؟ بهبود بازی در این مرحله نتیجه کسب معلوماتی بیشتر است از (الف) نتیجه انواع استاندارد آخر بازی؛ (ب) طرق خاص اداره انواع استاندارد آخر بازی.

این مسئله فوق العاده اهمیت دارد که نتیجه تئوریک وضعیتی استاندارد آخر بازی را بدانیم، چون این معلومات به ما کمک می‌کند، در هنگامی که وضعیت پیچیده است، بتوانیم بازی را اداره کرده و قدرت انتخابی داشته باشیم. برای مثال اگر در یک آخر بازی که یکی از طرفین یک رخ و یک اسب و یک پیاده و طرف دیگر یک رخ و یک اسب داشته باشد، بازیکن بداند که تحت چه شرایطی یک رخ و یک پیاده از یک رخ می‌برد. آن وقت او توجه خواهد کرد که در چه موقع باید بازی را با تعویض اسب‌ها تسویه کند.

مهم است که بدانیم چگونه وضعیت‌های استاندارد آخر بازی را اداره کنیم. مثلاً، کافی نیست یک شاه و یک پیاده در مقابل شاه داشته باشیم و وضعیت طوری باشد که پیاده ما وزیر شود. ما باید این را هم بدانیم که چگونه بازی را رهبری و به این ترتیب از پات شدن جلوگیری کنیم، و این تکنیکی است که می‌شود آن را آموخت؛ و اگر آموخته نشود، بازیکنی که در چنین وضعیتی قرار بگیرد ممکن است برد را از دست بدهد. در چنین وضعیت‌هایی بسیار اهمیت دارد که ما معنی و مقتضیات «تقابل» را بفهمیم. آماتور باید با آخر بازی‌های استاندارد چون رخ و پیاده علیه رخ، شاه و پیاده علیه شاه، آخر بازی‌های پیاده‌ای که در آن تقابل مطرح است؛ و وضعیت‌هایی که شامل پیاده رونده حمایت شده، و پیاده رونده دور می‌باشد، وزیر علیه پیاده‌هایی پیشرفته، و غیره، آخر بازی‌هایی که شامل مبارزه فیل و پیاده‌ها علیه اسب و پیاده‌ها است، این مسئله که چه عواملی

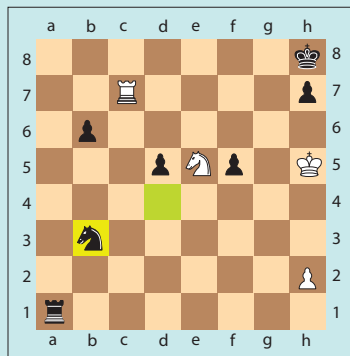
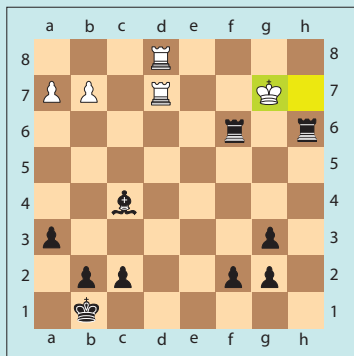
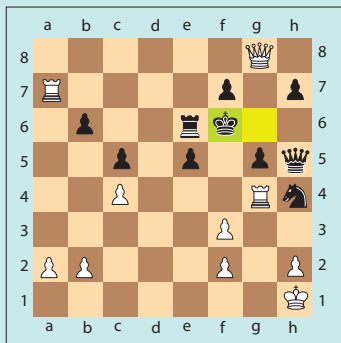
به نفع اسب هستند، مثلاً پیاده‌ها که همه در یک جناح باشند. یا پیادهٔ مسدود شده‌ای که در خانه‌های رنگ فیل دشمن قرار دارند، یا چه عواملی به نفع فیل می‌باشند، مثلاً پیاده‌ها در هر دو جناح صحنه پیاده‌های مسدود شده که در آن پیاده‌های دشمن در خانه رنگ آن فیل قرار دارند، آشنایی یابد. در مورد آخر بازی، ملاحظات کلی زیر را باید در نظر داشته باشیم:

(الف) در بیش از ۹۰ درصد حالات، یک پیاده اضافی در یک آخر بازی ساده پیاده‌ای، نقش قاطع دارد. (ب) در ساختمانی توأم با سوار(ها) و پیاده(ها)، پیاده اضافی شاید در ۵۰ یا ۶۰ درصد حالات قاطع باشد، ولی وقتی که بازیکن غیر از پیاده اضافی برتری دیگری هم داشته باشد پیاده اضافی قاطع می‌گردد. (ج) شاه نقش مهمی در آخر بازی ایفا می‌کند. (د) ابتکار در آخر بازی شاید حتی مهم‌تر از داشتن ابتکار در مراحل دیگر بازی است. در آخر بازی‌های رخ، داشتن ابتکار را می‌توان حداقل به ارزش یک پیاده دانست.

(ه) دو پیاده رونده متحد بسیار نیرومند هستند، و وقتی چنین پیاده‌هایی به عرض ششم برسند به‌طور کلی با قدرت یک رخ برابری می‌کنند. عجیب آن است که اگر شاه حریف در حوزه این دو پیاده گذشته متحد باشد، دو امکان کاملاً مخالف پیش می‌آید:

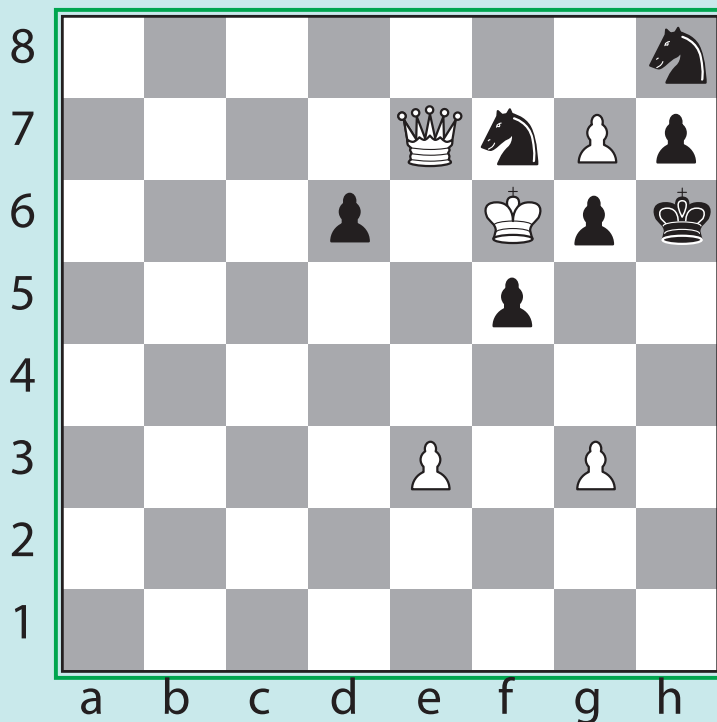
۱- اگر شاه بتواند آن پیاده‌ای را که کمتر پیشروی کرده مسدود کند، این ساختمان پیاده‌ای تقریباً بی‌ارزش می‌گردد؛ ولی (۲) اگر طرفی که پیاده دارد بتواند به شاه حریف حمله کند و این امکان معمولاً موجود است نیروی دو پیاده حتی بیشتر هم می‌شود. خلاصه، آخر بازی مرحله‌ای است که در آن معلومات بیشتر از قدرت دید اهمیت دارد، و مرحله‌ای است که می‌توان آن را تا حدود زیادی به وسیله مطالعه آموخت. بی‌علت نیست که استادان بزرگی چون کاپابلانکا توصیه کرده‌اند: **آخر بازی را بیاموزید.**

با توجه به مطالبی که یاد گرفته اید در هر یک از وضعیت‌های زیر بهترین حرکات را پیدا کنید (ثبت حرکت الزامی است)



شکل ۳-۳۹ (الف) (نوبت حرکت با سفید) شکل ۳-۳۹ (ب) (نوبت حرکت با سیاه) شکل ۳-۳۹ (ج) (نوبت حرکت با سفید)

در شکل ۳-۴۰ سفید شروع و در سه حرکت مات می‌کند. در ارتباط با این مسئله در کلاس بحث کنید و نتیجه را ثبت نمایید.



شکل ۳-۴۰

## ارزشیابی

- ۱ ویژگی‌های آخر بازی را تفسیر کنید.
- ۲ در مورد آخر بازی چه ملاحظات کلی را باید مد نظر قرار داد؟

## قانون مربع

### سؤال

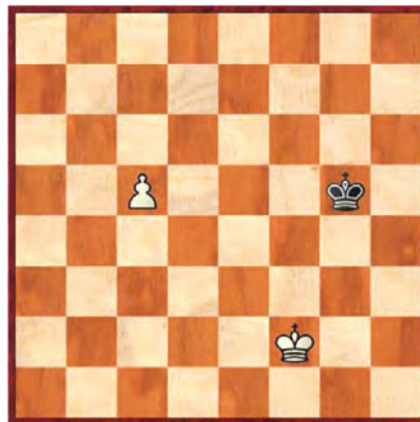
- ۱ آیا با قانون مربع آشنایی دارید؟
- ۲ قانون مربع مربوط به کدام مرحله از بازی است؟
- ۳ قانون مربع در چه مواردی کاربرد دارد؟

### سؤال

در وضعیت شکل ۳-۴۲ اگر نوبت با سیاه باشد آیا بازی مساوی می‌شود؟



شکل ۳-۴۲



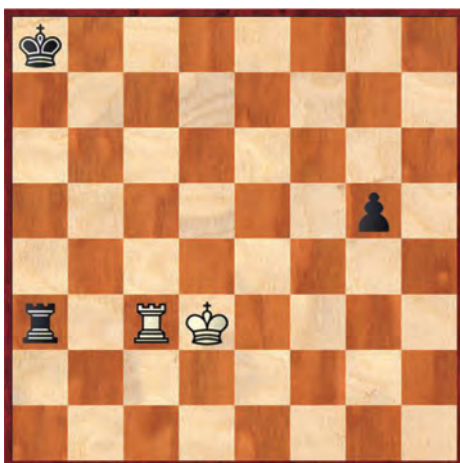
شکل ۳-۴۱

### سؤال

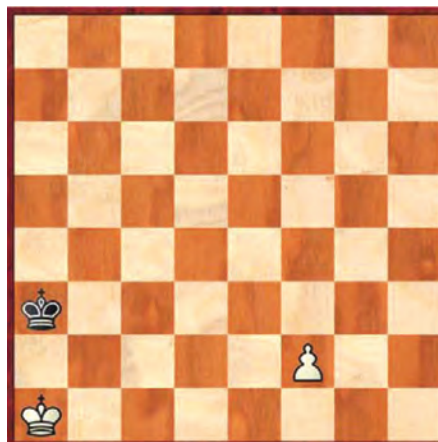
در وضعیت شکل ۳-۴۱ اگر نوبت با سیاه باشد، نتیجه بازی چه می‌شود؟ چگونه؟

### سؤال

در وضعیت شکل ۳-۴۳ سفید شروع می‌کند و می‌برد. چگونه؟



شکل ۳-۴۳



شکل ۳-۴۲



## سؤال

آیا سیاه در وضعیت شکل ۳-۴۴ می‌تواند با تعویض رخ‌ها بازی را ببرد؟  
بعد از اینکه ما با مراحل سه‌گانه شطرنج آشنا شدیم و به اهمیت آخر بازی پی بردیم و کمی هم با ویژگی‌های این مرحله آشنایی پیدا کردیم، لازم است که با بعضی قوانین آن آشنا شویم. گفتیم که قوانین آخر بازی نسبتاً منطقی و در بسیاری از موارد ثابت هستند. همچنین اشاره داشتیم که مهم‌ترین و بیشترین آخر بازی مربوط به آخر بازی پیاده‌ها می‌باشد.

در اینجا یکی از قوانین آخر بازی پیاده را توضیح می‌دهیم. در این آخر بازی چند قانون مهم و مبنایی وجود دارد که بدون دانستن آنها تقریباً می‌شود گفت بازیکن هیچ چیز از شطرنج علمی نمی‌داند. قوانینی مثل: قانون مربع، قانون تقابل، قانون مانور مثلثی، قانون خانه‌های مؤثر یا کلیدی و ...

ساده‌ترین و ابتدایی‌ترین قانون در این نوع آخر بازی که آن قدر ساده و ابتدایی است، بعضی از کتب آخر بازی از ذکر آن صرف‌نظر کرده‌اند و از طرفی برای کسی که پای در عرصه آموزش و یادگیری شطرنج گذاشته است، بسیار مهم است، قانون مربع می‌باشد. هدف از وضع این قانون پیش‌بینی این امر است که آیا شاه ما می‌تواند پیشروی پیاده حریف را که از پشتیبانی شاه خود برخوردار نیست، متوقف کند یا خیر؟ در واقع داستان از این قرار است که در آخر بازی یک طرف یک شاه تنها دارد و طرف دیگر یک شاه و یک پیاده، حال طرفی که شاه تنها دارد به هیچ وجه راهبردی ندارد و فقط به دنبال تساوی بازی است، ولی طرفی که یک پیاده دارد با ترفیع پیاده خود و تبدیل آن به وزیر یا رخ می‌تواند بازی را ببرد (البته فراموش نکنیم که این ساده‌ترین حالت آخر بازی و این قانون است و مثلاً در حالت‌های دو پیاده در برابر یک پیاده یا سه پیاده در مقابل دو یا یک پیاده و ... نیز این قانون می‌تواند کاربرد داشته باشد، حتی در حالت یک پیاده در مقابل یک پیاده) حال در این حالت اگر هر دو شاه از پیاده دور باشند، شاه تنها هنگامی موفق به متوقف ساختن پیاده حریف می‌شود که درون مربع آن پیاده باشد، یا با حرکت بعدی خود وارد آن مربع شود.

تعریف مربع پیاده هم‌چنین است: مربع پیاده یک چهارضلعی است که قطر آن از پیاده شروع شده تا عرضی که پیاده باید در آن به وزارت برسد (برای سفید عرض هشتم و برای سیاه عرض یکم) امتداد می‌یابد. یا اگر خطی فرضی از محل استقرار پیاده تا خانه وزارت پیاده رسم کنیم و در صفحه شطرنج مربعی تشکیل دهیم که یک ضلعش همین خط فرضی باشد، مربع مزبور همان مربعی است که شاه حریف باید درون آن باشد تا مانع ترفیع پیاده شود. دقت کنید با هر حرکت پیاده به سمت وزارت این مربع کوچک‌تر می‌شود.

## نکته مهم

برای پیاده‌ای که در خانه ابتدایی است و هنوز حرکت نکرده است، مربع از خانه جلویی آن؛ یعنی عرض سوم برای سفید و عرض ششم برای سیاه محسوب می‌شود و مربع با ضلع شش خانه‌ای تشکیل می‌دهد، زیرا پیاده در این حالت می‌تواند دو خانه به جلو برود.

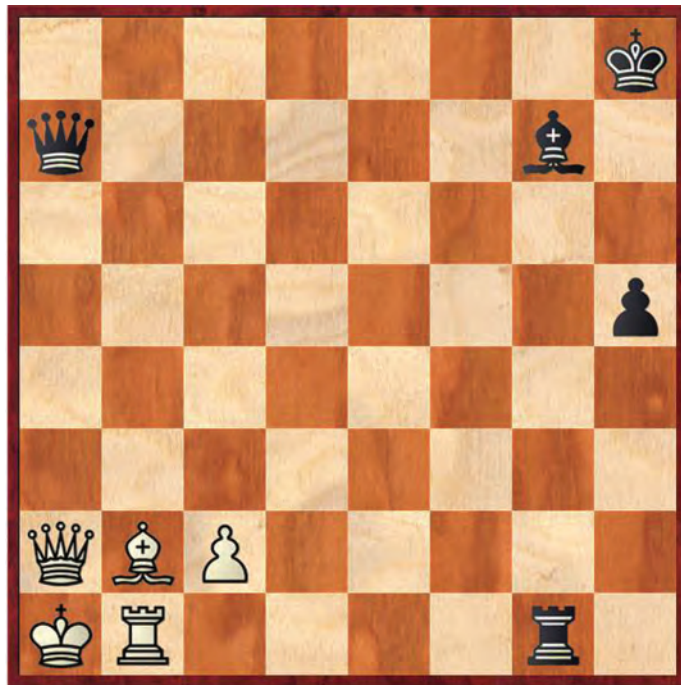


## فعالیت کلاسی

با توجه به مطالبی که یاد گرفته‌اید، قانون مربع را در شکل‌های ۳-۴۱، ۳-۴۲، ۳-۴۳ و ۳-۴۴ عملی سازید.



## مثال ۱



شکل ۳-۴۵ (نوبت با سیاه است)

## مثال ۲



شکل ۳-۴۶

در وضعیت فوق نوبت با سیاه است، او فقط زمانی می‌تواند برنده شود که با انتخاب چگونگی و ترتیب تعویض‌ها، تمام سوارها را تعویض نماید و بعد با راندن پیاده خود موجب ترفیع آن شود، دقت کنید در اینجا دانستن قانون مربع باعث می‌شود شما طرح کلی تعویض سوارها را پی‌ریزی نمایید و به دنبال تاکتیک اجرایی آن باشید. اگر شما تعویض‌ها را با وزیر یا رخ شروع کنید احتمال دارد بازی مساوی شود، زیرا این فرصت را به حریف داده‌اید تا یک سوار سنگین را در صفحه نگهدارد، البته اگر تعویض دوم شما بعد از رخ یا وزیر فیل باشد، می‌توانید این بررسی را نشان دهید. اما اگر تعویض‌ها را با فیل شروع کنید و بعد یکی یکی پیش بروید بازی چنین ادامه می‌یابد:

۱... Bxb2+ ۲.Kxb2 Qxa2+  
۳.Kxa2 Rxb1 ۴.Kxb1 h4!

و حالا پیاده سیاه به راحتی به وزارت رسیده و بازی را می‌برد.

در وضعیت بالا که نوبت حرکت با سفید است اگر بلافاصله دو سوار تعویض شوند شاه سیاه می‌تواند در مربع پیاده سفید قرار گیرد و بازی را مساوی کند، اما سفید با آگاهی نسبت به قانون مربع و استفاده از تاکتیک آچمزی مشکل خود را حل می‌کند.

می‌توانید بگویید چگونه؟ ببینید:

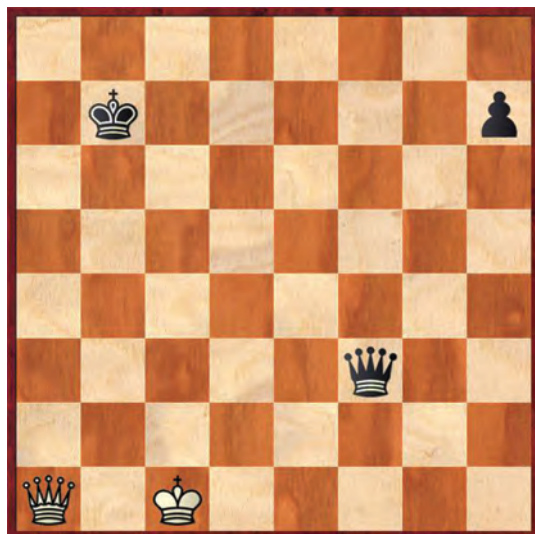
۱.R×g۷! [۱B×g۷ R×g۷ ۲.R×g۷ K×g۷ ۳.b۴ Kf۶ =]

۱.... R×g۷ ۷.b۴!

و حالا با استفاده از این آچمزی سفید یک تمپ یا زمان جلو می‌افتد و در حرکت بعد با تعویض در خانه g۷ اولی این بار پیاده در b۴ به راحتی پیاده را وزیر کرده و بازی را می‌برد.

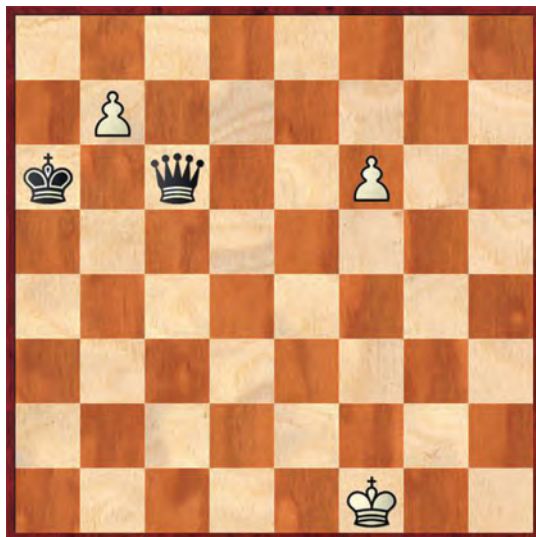
## ارزشیابی

۱ در وضعیت زیر سیاه شروع و می‌برد. چگونه؟



شکل ۳-۴۷

۲ در وضعیت زیر سفید شروع و می‌برد. چگونه؟



شکل ۳-۴۸

۳ در وضعیت زیر سفید شروع و می برد. چگونه؟



شکل ۴۹-۳

## مفاهیم اساسی استراتژی شطرنج

ساده حسابی کنار بیاید، ولی بازیکن پیشرفته به خوبی می داند که این سیستم در بسیاری از مواقع نمی تواند به صورت کامل کاربرد داشته باشد؛ مثلاً یک سوار سبک و دو پیاده ارزشی معادل یک رخ دارند، یعنی  $3+2=5$ .

در اینجا مقایسه کاملاً درست است، اما دو فیل در مقابل رخ و یک پیاده گرچه از نظر ارزش حسابی معادل است ولی در عمل قدرت و تأثیرشان فرق دارد. یا سه سوار سبک تقریباً ارزشی برابر با دو رخ دارند، در صورتی که در جدول ارزش نیروها ارزش دو رخ بیشتر است. این نوع ارزشیابی جنبه انتزاعی دارد و نمی تواند در هر مورد مشخصی صادق باشد. این ارزشیابی حد متوسطی برای بسیاری از وضعیتها می تواند باشد ولی نمی تواند به عنوان یک اصل پابرجا در هر وضعیتی کاربرد داشته باشد.

ارزش مهرهها نسبی است و با ویژگی هر وضعیتی رابطه مستقیم دارد. سوارهای سبک اغلب از نظر ارزش در طول بازی متغیرند. در جریان بازی، نوسانهای بسیار در ارزش نسبی مهرهها به وجود می آید.

یکی از وظایف مبتدیان در یادگیری شطرنج آشنایی با قدرت مستقل مهرههاست. بدون آشنایی با قدرت مهرهها نمی توان قضاوت درستی در هنگام تعویض مهرهها داشت و دریافت که کدام تعویض مقرون به صرفه است.

همان طور که قبلاً اشاره شد یکی از متداول ترین و ساده ترین روش های ارزیابی مهرهها، قرار دادن پیاده به عنوان یک واحد نیرو و ارزیابی سایر مهرهها بر اساس آن است:

سه پیاده = اسب یا فیل،

پنج پیاده = رخ

نه پیاده = وزیر

البته به سختی می توانیم برای مهره شاه ارزش گذاری کنیم، چون یک عامل تعیین کننده در شطرنج، مهره شاه است و با سقوط آن بازی به پایان می رسد.

ارزش نسبی مهرهها پیچیده تر از آن است که گفته شد. ارزش عددی و حسابی مهرهها به تنهایی نمی تواند میزان ارزشیابی باشد.

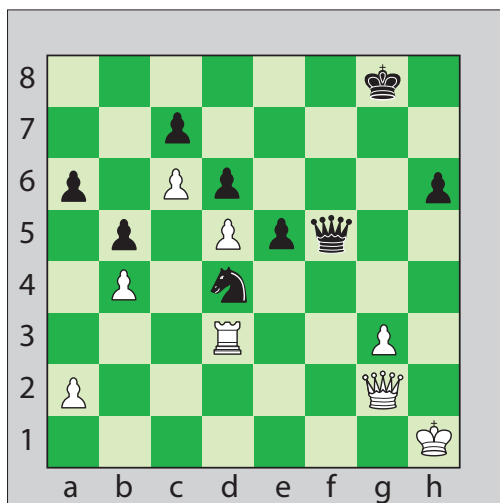
بازیکن مبتدی ممکن است تا مدتی با این سیستم



با ارائه دادن یک وضعیت در کلاس نوسانات ارزش مهره‌ها را مورد بحث و بررسی قرار دهید.

### مثال

مقایسه قدرت رخ و اسب در یک وضعیت خاص (شکل ۵۰-۳)



شکل ۵۰-۳



با دقت به شکل ۵۰-۳ نگاه کنید و در ارتباط با مقایسه ارزش مهره رخ سفید و اسب سیاه فکر کرده و با هم به بحث و تبادل نظر بپردازید.

قدرت یک رخ بیشتر از یک سوار سبک است، ولی بعضی از اوقات اسب مستقر در یک پایگاه مرکزی می‌تواند همپای یک رخ شود. به نمودار یک توجه کنید.

### نمودار یک

در اینجا اگر رخ سفید می‌توانست در عملیات علیه شاه سیاه شرکت کند برتری با او بود، ولی چه از طریق a۳ و چه از مسیر f۱ این کار انجام‌پذیر نیست.

- A) ۱.Ra۳ e۴!  
 ۲.Rxa۶ Nf۳  
 ۳.Ra۳ e۳!  
 ۴.Rb۳ e۲

و سیاه بازی را می‌برد.

## نمودار دو

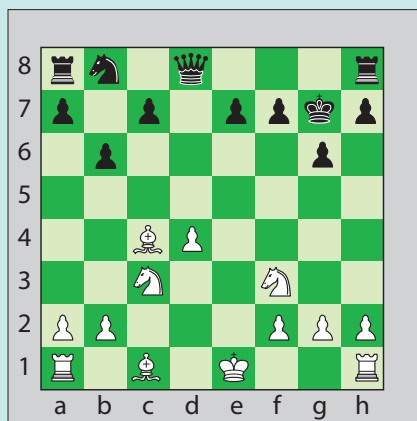
B) ۱.Rd۱ Nf۳  
۲.Rf۱ e۴  
۳.Rd۱ e۳

با وضع برنده برای سیاه.  
می بینیم که اسب مستقر در خانه d۴ با رخ سفید مقابله می کند، و چون سیاه به ازای از دست دادن تفاوت پیاده اضافی دارد، می توانیم بگوییم که سیاه وضع بهتری دارد.

تمرین



در شکل ۵۱-۳ بررسی کنید آیا سوارهای سبک سفید نسبت به وزیر سیاه برتری دارند؟  
آیا پیاده d۴ ایزوله سفید ضعیف است؟



شکل ۵۱ - ۳

## ارزشیابی

- ۱ ارزش نسبی مهره‌ها به چه عواملی بستگی دارد؟
- ۲ با ارائه یک وضعیت ارزش نسبی مهره‌ها را نشان دهید.

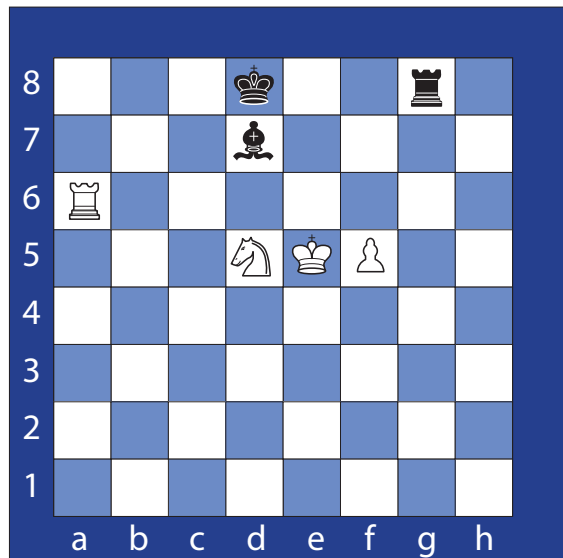
## هنر ترکیب در شطرنج

- ۱ آیا می دانید ترکیب در شطرنج چیست؟
- ۲ آیا می دانید ترکیب در شطرنج چه هدفی را دنبال می کند؟
- ۳ در ترکیب چه تکنیک‌هایی به کار گرفته می شود؟

فعالیت  
کلاسی



ترکیب عبارت است از همکاری چند مهره در یک واریاسیون یا شاخه تحمیلی که همراه با قربانی باشد و به نفع شطرنج باز تمام شود. ترکیب هدف‌های مختلفی دارد، مانند:



شکل ۵۲ - ۳

- مات کردن
  - برتری گرفتن از لحاظ قوا و وضعیت
  - گسیختن زنجیر پیاده‌ای حریف
  - تصرف خانه‌ها یا خطوط مهم
  - نجات بازی از طریق کیش دائم
  - تعویض و نابودی مهره‌های فعال دشمن
  - و غیره ...
- به شکل روبرو توجه و سعی کنید خودتان ترکیب را بیابید...

## ارزشیابی

- ۱ ترکیب را با یک مثال نشان دهید؟
- ۲ هر گروه از هنرآموزان یک مسئله از ترکیب را در کلاس ارائه دهند؟

## فهرست منابع

- ۱ واژگان جامع ورزشی، تألیف دکتر علاءالدین بازار گادی و غلامعلی تفنگدار، ۱۳۷۰
- www.chess86.blogfa.com  
 https://fa.lichess.org  
 http://harandi-chesscenter.ir/  
 http://mahshar.com/learning/chess  
 FIDE Laws of Chess  
 N.Zuravlevs, J.Klovans, G. Kuzmicovs, SAHA RIEKSTI, Riga 1991

## ارزشیابی شایستگی شطرنج

<p><b>شرح کار:</b> با استفاده از تجهیزات شطرنج هنرجویان مهارت‌های آموزش داده شده شامل مهره چیدن، مهره خوانی، حرکت مهره‌ها، حرکت در بازی، مراحل بازی و تاکتیک‌های شطرنج را اجرا نمایند.</p>			
<p><b>استاندارد عملکرد:</b> پیش‌بینی و ثبت ۲۰ حرکت مهره سفید و سیاه (۱۰ سفید و ۱۰ سیاه) بر روی صفحه براساس یک تاکتیک حمله و دفاع <b>شاخص‌ها:</b> صفحه شطرنج و چیدن مهره‌ها مهره خوانی حرکت‌ها حرکت در بازی مراحل بازی شطرنج ارزشیابی تاکتیک‌های شطرنج</p>			
<p><b>شرایط:</b> فضای ورزشی سرپوشیده، میز و صندلی استاندارد شطرنج <b>ابزار و تجهیزات:</b> صفحه و مهره استاندارد شطرنج، تابلوی آموزش شطرنج، ساعت شطرنج، برگه ثبت و کامپیوتر</p>			
<p><b>معیار شایستگی:</b></p>			
ردیف	مرحله کار	حداقل نمره قبولی از ۳	نمره هنرجو
۱	مهره چیدن	۲	
۲	مهره خوانی	۲	
۳	حرکت‌ها	۲	
۴	حرکت در بازی	۱	
۵	مراحل بازی (استراتژی)	۱	
۶	ارزشیابی تاکتیک‌ها	۱	
	شایستگی‌های غیرفنی، ایمنی، بهداشت، توجهات زیست‌محیطی و نگرش:		۲
	میانگین نمرات		*
<p>* حداقل میانگین نمرات هنرجو برای قبولی و کسب شایستگی، ۲ می‌باشد.</p>			