

1

سلیمانی آمادگی

بررسی امور شطرنج

مؤلف: ساسان ربیعی

درس برای  www.achmazstore.ir 

• مطالب آموزشی با مثال های ساده و قابل درک



تألیف: ساسان ربیعی

سطح آمادگی ((

درسنامه شنیدرانج

www.achmazstore.ir

پراغ دول به نور جان برآفروخت

بهمام آنکه جان را فکرت دخت

عنوان و نام پدیدآور	: درسنامه شطرنج: آمادگی ۱ اقالیف ساسان ۱۳۹۶	سرشناسه
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۹۷	مشخصات ظاهری
مشخصات ظاهری	: ۱۵۹ ص: مصور، جدول	شابک
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا	موضوع
موضوع	: شطرنج -- راهنمای آموزشی	موضوع
ردیه بندی کنگره	: GV ۱۴۴۵۱۲۵۴ ۱۳۹۷	ردیه بندی کنگره
ردیه بندی دیوبی	: ۷۹۴/۱۰۷	ردیه بندی دیوبی
شماره کتابشناسی ملی	: ۵۳۶۳۷۳۴	شماره کتابشناسی ملی



فرزین

انتشارات فرزین

درسنامه شطرنج (آمادگی ۱)

قالیف: ساسان ربیعی
شعارگان: ۱۰۰۰ جلد
چاپ و صحافی: طیف نگار

نوبت چاپ: سوم فروردین ۱۴۰۰

بها: achmazstore.ir

BN: 978-600-5017-67-0

شابک: ۰-۱۷-۶۷-۵۰۱۷-۶۰۰

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن فروشگاه: ۰۶۱۷۵۸۷۴ - ۰۶۴۶۲۴۰۶

فهرست مطالب

۴	پیشگفتار
۵	نماد ها و نشانه ها در شطرنج
۷	درس اول: شیوه نگارش و ثبت بازی
۳۱	درس دوم: هدف از بازی شطرنج، کیش و مات
۶۱	درس سوم: قلعه رفتن
۸۱	درس چهارم: ترفیع پیاده
۹۷	درس پنجم: گرفتن پیاده در حال عبور (آن پاسان)
۱۰۹	درس ششم: ارزش نسبی مهره ها
۱۲۳	درس هفتم: آموزش مقدماتی نحوه شروع بازی
۱۲۹	درس هشتم: بازی را چگونه غاز بخواهیم؟
۱۴۷	پاسخ تمرین ها

www.achmazstore.ir

پیشگفتار

شطرنج، قدیمی ترین و در عین حال امروزی ترین ورزش فکری دنیا است. ایران نیز، از این رشته ورزشی، استقبال بسیار خوبی خصوصاً در بین گروه های آمده است. در گزینش و آماده کردن مطالب این کتاب، فرض بر این است که خوانندگان از حرکت مهره ها و مفاهیمی همچون کیش و مات آشنایی دارد. کتاب پیش روی شماره ۱۰ از مجموع چهارده جلد کتابی است که توسط اینجانب به نگارش در آمده است و زیرا تلاش و تجربه در امر آموزش شطرنج می باشد. این دوره آموزشی در سه سطح آماده مقدماتی (شش جلد) و متوسطه (شش جلد) تنظیم شده است. کتاب حاضر، سطح آماده برمی گیرد. هر کتاب شامل هشت درس برای هشت جلسه آموزش است. مطالب آماده های ساده و قابل درک در کلاس توسط مربی به هنرجویان آموزش داده می شود. تعدادی تمرین جهت درک بهتر مطالب و با عنوان تمرین در کلاس، توسط هنرجویان رخواهد شد. در نهایت، تعدادی تمرین به عنوان تکلیف برای منزل جهت مرور بر مطالب نظر گرفته شده است. مجموعه این کتاب ها هم به عنوان خود آموز و هم برای مطالعه باشگاه های شطرنج مفید خواهند بود.

www.achmazstore.ir

نماد ها و نشانه ها در شطرنج

وضعیت سیاه برنده هست	-+	وضعیت سفید برنده هست	+ -
سیاه وضعیت بهتری دارد	±	سفید وضعیت بهتری دارد	± ±
سیاه برتری جزئی دارد	≡	سفید برتری جزئی دارد	≡ !
حرکت عالی	!!	حرکت خوب	!
اشتباه بزرگ	??	حرکت بد	?
حرکت مشکوک	?!	حرکت جالب توجه	!?
مات	#	کیش	+
وضعیت مبهم	∞	وضعیت متعادل	=
با داشتن جیران	↔	گرفتن مهره	×
با بازی متقابل	→	با داشتن ابتكار عمل	↑

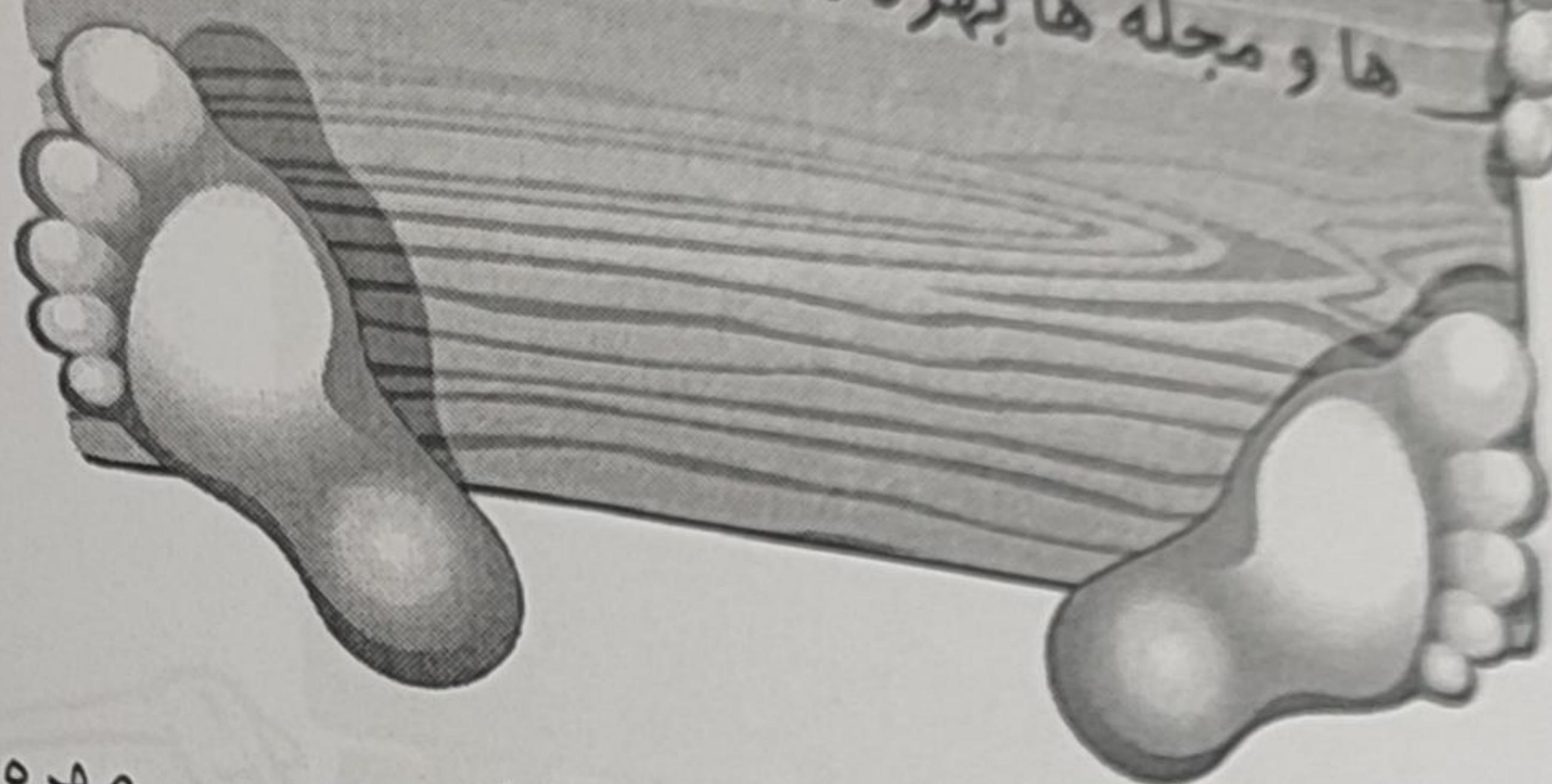
www.achmazstore.ir



www.achmazstore.ir



با یاد گیری نحوه ثبت بازی، درهای
جهان شطرنج به روی شما باز می شود تا
از تفسیر های استادان شطرنج در کتاب
ها و مجله ها بهره مند شوید.



مهره شطرنج می توانیم آنها را
صفحه شطرنج چیده و اجرا کنیم
اما استفاده از آن به شکل امروزی، در یکصد
سال اخیر باب شده است. اگر خواهید به
سرزمین سحرآمیز و شگفت انگیز شطرنج وارد
شوید، باید ثبت حرکات بازی شطرنج را فرا
بگیرید در بازی های قهرمانی و مسابقات
شطرنج، ثبت بازی اجباری است.
www.achmazstore.ir

۱-۱. نام گذاری خانه ها

حرکات

ردیف های افقی یا عرض هارا از پایین
با اعداد ۱ تا ۸ مشخص می کنیم و ردیف

با ثبت کردن بازی در مسابقات، می توانید
بازی خود را بررسی نموده و به اشتباهات
خود پی ببرید.

تا کنون میلیون ها بازی شطرنج در کتاب ها و
مجلات مختلف شطرنجی ثبت شده و جالب
این جاست که پسیاری از این بازیها مربوط به صد
یا دویست سال قبل است. ما امروز در هر نقطه
از دنیا که باشیم، بوسیله یک دست صفحه و

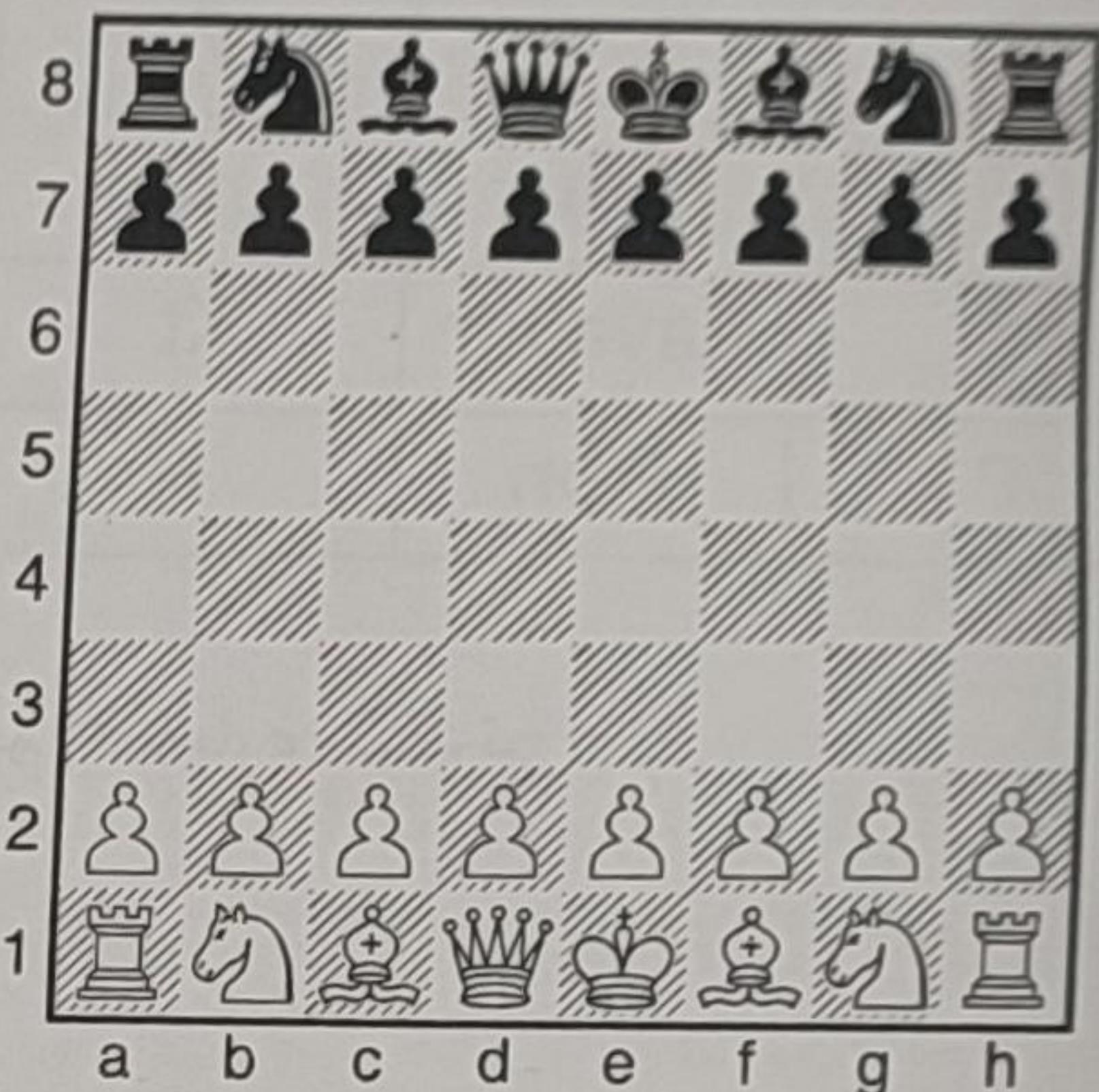
۱-۲. نام و علامت اختصاری مهره ها

در مسابقات رسمی شطرنج، اکثراً علامت اختصاری به فرانسه یا انگلیسی که بیشتر در دنیا متداول است، نوشته می‌شود. در جدول ۱، علائم اختصاری آورده شده است.

عمودی یا ستون ها را از چپ به راست با حروف a تا h نشان می‌دهیم. با توجه به محل برخورد هر عرض با هر ستون، خانه محل برخورد نامگذاری می‌شود.

علامت‌های اختصاری در حقیقت الفبای زبان شطرنج می‌باشند. مهره‌های شطرنج هر کدام با یک حرف بزرگ لاتین نشان داده می‌شوند. در ثبت حرکات در ایران، ثبت فرانسوی کاربرد بیشتری دارد. با استفاده از الفبای شطرنج، تا کنون کتاب‌ها و مجلات زیادی درباره آموزش، مسائل و بازیهای درخشان استادان بزرگ و نیرومند نوشته شده است که هر یک را می‌توان به آسانی فراگرفت و لذت برد. علایم اختصاری شطرنج که در ثبت حرکات مورد استفاده قرار می‌گیرند در جدول ۲ ارائه شده‌اند.

قوی ترین انسان‌ها همیشه کسانی نیستند که پیروز می‌شوند بلکه کسانی هستند که وقتی می‌پازند تسلیم نمی‌شوند.



مثلاً در وضعیت بالا شاه سفید در خانه e1 و رخ‌های سیاه در خانه‌های a8 و h8 و باده جلو وزیر سفید در خانه d2 قرار دارند.

A8	B8	C8	D8	E8	F8	G8	H8
A7	B7	C7	D7	E7	F7	G7	H7
A6	B6	C6	D6	E6	F6	G6	H6
A5	B5	C5	D5	E5	F5	G5	H5
A4	B4	C4	D4	E4	F4	G4	H4
A3	B3	C3	D3	E3	F3	G3	H3
A2	B2	C2	D2	E2	F2	G2	H2
A1	B1	C1	D1	E1	F1	G1	H1

در دیاگرام بالا تمام ۶۴ خانه شطرنج مشخص شده است. هر شطرنج باز باید نام گذاری خانه‌ها را به خوبی بداند.



۱۰ / درسنامه شطرنج - سطح آمادگی ۱

	نام فرانسوی	علامت اختصاری (انگلیسی)	نام (انگلیسی)	نام مهره	مهره
R	Roi	K	King	شاه	♔
D	Dame	Q	Queen	وزیر	♕
T	Tour	R	Rook	رخ	♖
F	Fou	B	Bishop	فیل	♗
C	Cavalier	Kt	Knight	اسپ	♘
P	Pion	P	Pawn	پیاده	♙

جدول ۱ - علائم اختصاری شطرنج

علامت اختصاری	وضنیت
0-0	قلعه کوچک
0-0-0	قلعه بزرگ
+	کیش
×	گرفتن مهره
#	مات
=	وضعیت متعادل
!	حرکت خوب
!!	حرکت عالی
?	حرکت بد
??	اشتباه بزرگ

جدول ۲ - علائم اختصاری و نماد های شطرنج

ای که اسب به آن رفته است باید نوشته شود
بصورت :

1.Cfe3

شما می توانید حرکات را هم به صورت ستونی
و هم به صورت سطیری ثبت کنید. اکنون به
چند بازی کوتاه توجه کنید و سعی کنید آنها
را بر روی صفحه شطرنج بچینید:

1.e4 e5

2.♘f3 ♜c5

3.♕c4 d6??

4.♘xf7#

این یک بازی کوتاه بود که در ادبیات شطرنج
با نام مات ناپلئونی معروف است. در مسابقات
رسمی از برگه های مخصوص ثبت بازی
استفاده می کنند. در شکل ۲، نمونه ای از این
نوع برگه ثبت دیده می شود.

پرای رویا هایتان پر نامه ریندی کنید.
هدفمند شوید و رو به چلو حرکت کنید. پا
اندیشه های خوب می توانید پیش رفت
کنید. شک نکنید خواستن توائیتن
است.



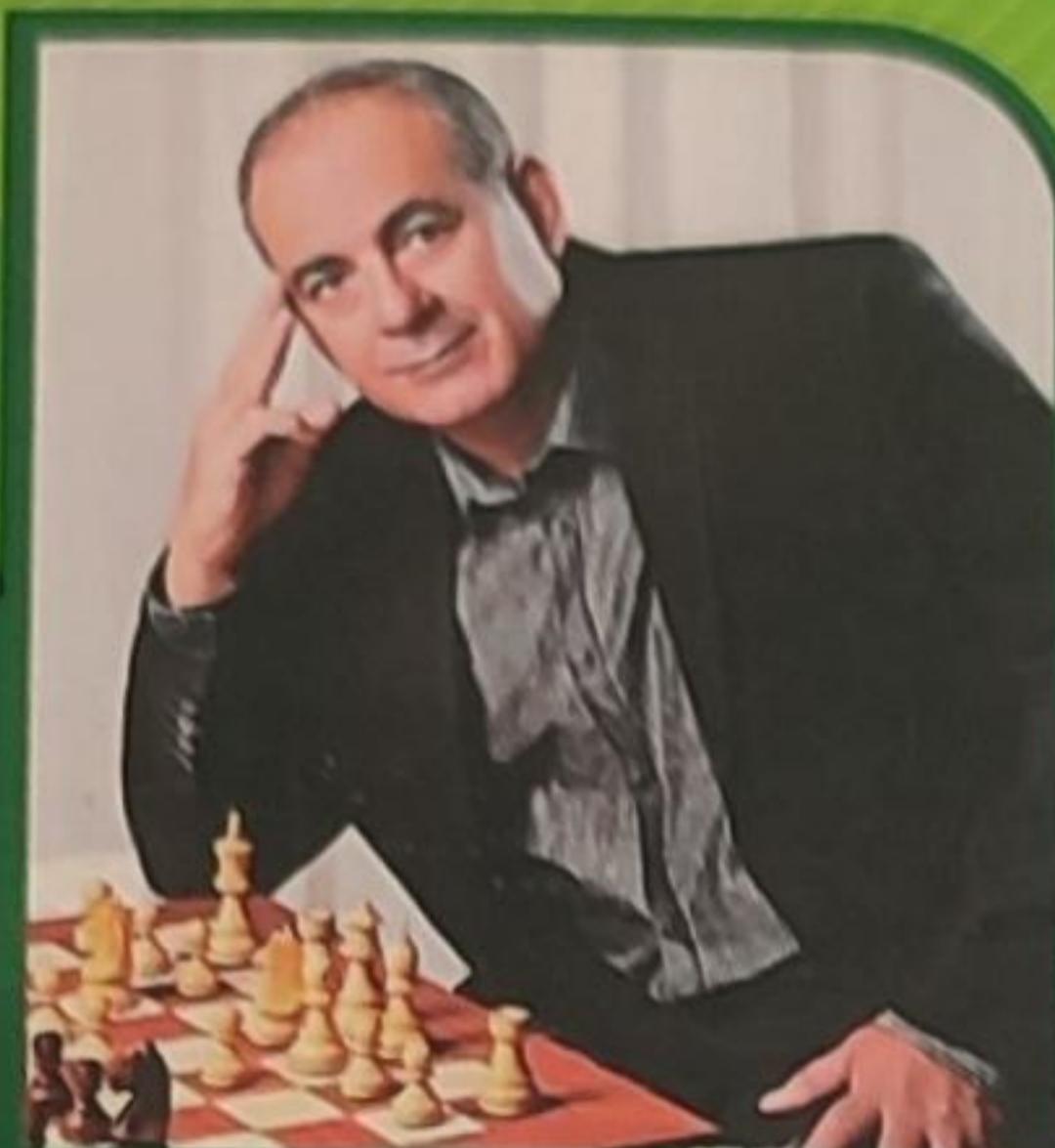
برای ثبت یک حرکت باید ابتدا نام یا علامت
اختصاری مهره و خانه ای را که مهره به آن رفته
است نوشت. مثلًا اگر بنویسیم Ff4 معنی آن
این است که فیل از هر خانه ای که بوده، به
خانه f4 رفته است.

در مورد پیاده ها نیازی به ذکر نام یا علامت
پیاده نیست و نوشتن خانه مقصد کفایت می
کند. مثلًا اگر بنویسیم e4 منظورمان این است
که پیاده از محل قبلی اش به خانه e4 رفته
است.

اگر بخواهیم مثلًا یک مهره حریف را بگیریم،
ابتدا علامت اختصاری مهره ای که می خواهد
حرکت کند را می نویسیم. بعد از آن علامت ×
معنی زدن را می نویسیم و در پایان علامت
اختصاری و نام خانه ای که مهره زده در
آن قرار داشت نوشته می شود.

اگر دو سوار همزمان بتوانند به یک خانه بروند،
باید نام ستون و ردیفی را که سوار مورد نظر در
آن مستقر بوده است را ذکر کرد تا سردرگمی
بوجود نیاید.

به عنوان مثال فرض کنید دو اسب در d1 و f1
قرار دارند که هر دو می توانند به خانه e3
بروند. بنابراین شما باید حتماً مشخص کنید که
کدام اسب به خانه e3 رفته است. مثلًا اگر اسب
f1 به این خانه رفته باشد، ابتدا علامت
اختصاری سوار و به دنبال آن مشخص کردن
اینکه کدام اسب حرکت کرده و در نهایت خانه



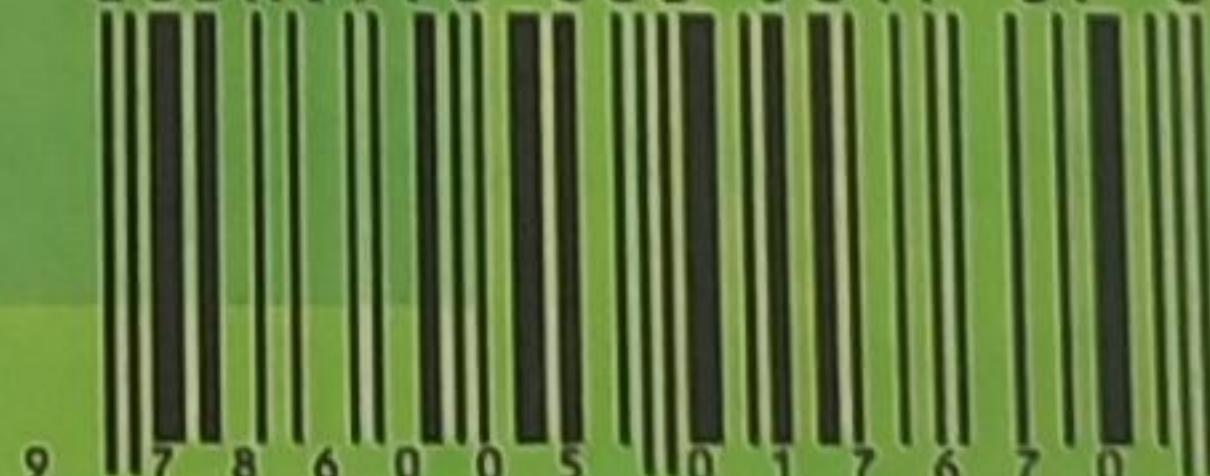
سخنی با شما

پس از سال ها تلاش و تجربه در رشته شطرنج و کسب افتخاراتی همچون قهرمانی جوانان ایران، نفر پنجم اولین دوره مسابقات جوانان آسیا، نایب قهرمان ایران و عضو تیم ملی و ... و همچنین نوزده سال تدریس شطرنج به عنوان مربی درجه یک فدراسیون شطرنج، بر آن شدم تا حاصل تجربیات خود را در قالب یک مجموعه آموزشی چهارده جلدی و در سه سطح آمادگی مقدماتی و متوسطه به نگارش درآمدم تا سهمی هر چند اندک در رشد و اعتلای هنرجویان عزیز این مرز و بوم ایفا کنم.

این دوره آموزشی به گونه ای تدوین شده تا هم به عنوان خود آموز و هم جهت تدریس در مدارس و باشگاه های شطرنج مورد استفاده قرار گیرد. کتاب پیش روی شما عزیزان، اولین جلد از این مجموعه چهارده جلدی است که سطح آمادگی (۱) را شامل می شود.

کتاب شامل هشت درس برای هشت جلسه آموزش است. مطالب آموزشی با مثال های ساده و قابل درک آموزش داده می شوند. به دنبال آن، دو مجموعه تمرین جهت درک بهتر و مرور بر مطالب با عنوان تمرین در کلاس و تمرین در منزل ارائه خواهند شد.

ISBN: 978-600-5017-67-0



فرزین

فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

تلفن: ۰۲۱-۶۶۴۶۲۴۰۶

قیمت: ۵۰۰۰۰ تومان

