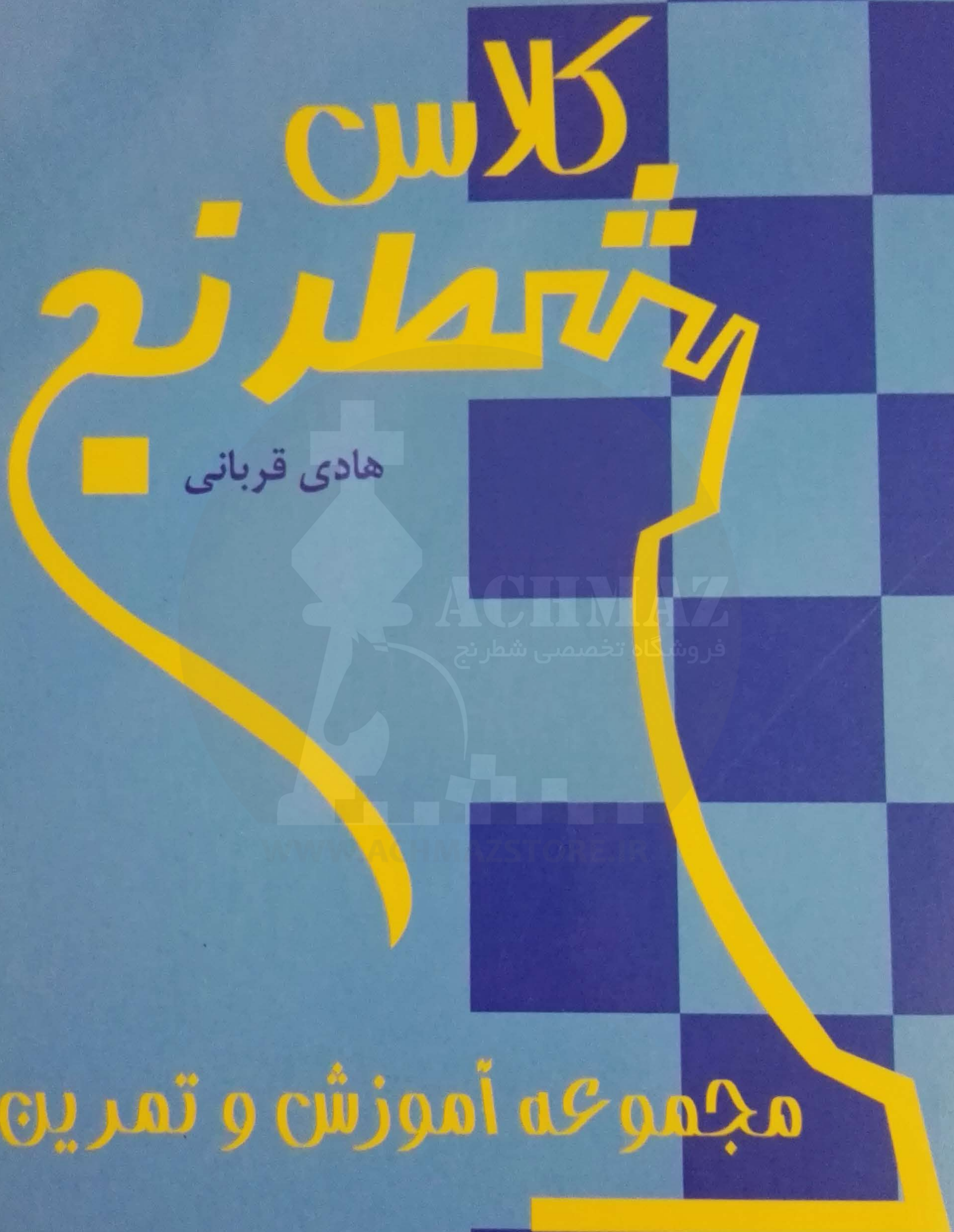




کلاس

شطرنج

هادی قربانی

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مجموعه آموزش و تمرین

# کلاس شطرنج

مجموعه آموزش و تمرین



WWW.ACHMAZSTORE.IR

کتابخانه تخصصی شطرنج  
تألیفات و نشریات آ. هادی



■ سرشناسه: قربانی، هادی، ۱۳۵۸ - ■ عنوان و نام پدیدآورنده: کلاس شطرنج: مجموعه آموزش و تمرین / هادی قربانی ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۰. ■ مشخصات ظاهری: ۳۴۴ ص. : مصور، (رنگی).

ISBN 978-600-130-023-3

- وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا
- موضوع: شطرنج -- راهنمای آموزشی ■ موضوع: شطرنج - قواعد
- رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۰ ک ۸ ف ۱۴۴۵ GV
- رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۰۷ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۲۳۶۰۴۵۴

# کلاس شطرنج

## مجموعه آموزش و تمرین

هادی قربانی

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات شباهنک

کلاس شطرنج  
مجموعه آموزش و تمرین

تألیف هادی قربانی طرح جلد فرناز دمنابی  
لیتوگرافی هنرگرافیک چاپخانه جمالی صحافی شکیب  
چاپ سوم ۱۳۹۶ شمارگان ۵۰۰ جلد  
شابک ۳ - ۰۲۳ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

حقوق چاپ و نشر محفوظ است



انتشارات شباهنگ

دفتر مرکزی خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۴۹

تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵ فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

فروشگاه ۱ خیابان انقلاب، روبه روی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۲، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه ۲ خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳  
تلفن ۱۰ - ۶۶۹۵۳۶۰۹، ۶۶۴۱۳۱۷۵

## مقدمه

در طول سالیان متمادی که وقف آموزش شطرنج نموده و با گروه‌های سنی مختلفی برخورد داشته‌ام همواره نبود یک منبع جامع برای معرفی به نوآموزان، کار آموزش را دشوار می‌کرد و معمولاً با احتیاط کتابی را به آن‌ها معرفی می‌کردم. اگرچه این منابع تا حد زیادی مطالب را بیان کرده بودند ولی هیچ کدام به تنهایی جامع و کامل نبودند و پس از یک دوره آموزشی کوتاه، کتابی دیگر برای آموزش باید معرفی می‌شد تا اینکه این موضوع انگیزه‌ای شد تا من به نگارش کتابی بپردازم که نسبتاً کامل بوده و حجم وسیعی از مطالب را در خود داشته باشد.

در طول یک دهه فعالیت من در امر آموزش کودکان و بزرگسالان به نکات بسیاری برخوردم که سعی کردم از آن‌ها در این اثر استفاده کنم.

نگارش این اثر بیش از یک سال طول کشید و در مدت نگارش کتاب من به مطالعه همزمان منابع فارسی و انگلیسی بسیاری پرداختم و تلاش نموده تا مثال‌های مناسبی را در آن بگنجانم.

فهرست مطالب کتاب بر اساس تلفیقی از آنچه در برخی مدارس شطرنج آمریکا، اروپا و ایران آموزش داده می‌شود گرفته شده است که بیش بینی می‌شود آموزش مطالب آن می‌تواند تا شش ترم به طول انجامد.

WWW.ACHMAZSTORE.IR

اندر فواید شطرنج بسیار سخن گفته‌اند که از جمله می‌توان به رشد خلاقیت، تقویت حافظه، تقویت قدرت تصمیم‌گیری، افزایش توان بهره‌گیری از هوش و ... اشاره کرد. بازی شطرنج را می‌توان پیچیده‌ترین بازی فکری قلمداد کرد، در شروع بازی شما ۲۰ انتخاب مختلف دارید و پس از حرکت شما، حریفان نیز ۲۰ انتخاب دارد و تعداد این گزینه‌های مختلف در طول ده حرکت از بازی اگر به طور متوسط ۲۰ انتخاب را در هر حرکت در نظر بگیریم برابر  $20^{20}$  می‌شود که تقریباً برابر  $10^{12}$  می‌شود که عدد بسیار بزرگی است، ریاضی‌دانان بیان می‌دارند که در روی صفحه شطرنج  $10^{12}$  وضعیت مختلف می‌توان با مهره‌ها چید و این نشان می‌دهد که یک شطرنج‌باز در طول بازی کاری بس دشوار دارد و محاسبه تمام وضعیت‌ها چقدر می‌تواند مشکل باشد، آنچه کار محاسبه را آسان می‌کند درک اصولی است که در گروهی از وضعیت‌های مشابه کارآمد باشد و با به یادسپاری این

اصول در وضعیت‌های مشابه، راحت‌تر بتوان محاسبه کرد. در این کتاب به نحوه محاسبه بسیار تأکید شده است بنابراین شما با مطالعه و فراگیری این اصول و حل تمرین‌های آن می‌توانید به بازیکن قدرتمندی تبدیل شده که بازی‌های بسیاری را می‌برد و امیدوار است تا اولین ریتینگ خود را کسب کند.

## توصیه‌هایی برای مطالعه بهتر کتاب

این کتاب برای افراد بالای چهار سال قابل استفاده می‌باشد حتی در صورتی که نوآموز سواد خواندن ندارد به کمک مربیان و یا اولیا خود به راحتی می‌تواند از این کتاب بهره ببرد و به حل تمرین‌های کتاب بپردازد. مطالب کتاب را حتماً بر روی صفحه شطرنج پیاده کنید تا درک مطالب برای شما راحت‌تر صورت گیرد.

۱. حتی اگر درسی را بلد هستید به مطالعه آن بپردازید و تمرین‌هایش را حل کنید زیرا ممکن است حاوی نکاتی باشد که شما از آن اطلاعی نداشته‌اید.

۲. تا زمانی که درسی را کامل نخوانده‌اید و تمرین‌هایش را حل نکرده‌اید به مطالعه درس بعدی نپردازید، تمرین‌ها را روی صفحه بچینید و بدون دست زدن به مهره‌ها آن را در ذهن خود حل کنید، این کار باعث می‌شود به قانون دست به مهره عادت کنید و قدرت محاسبه خود را بهبود بخشید.

۳. پس از مطمئن شدن از حل یک مسئله می‌توانید آن را با مداد نیز در کتاب حل کنید.

۴. زمان میانگین برای حل یک تمرین می‌تواند ۳ دقیقه تا ۱۵ دقیقه باشد، سعی کنید به جواب تمرین‌ها مراجعه نکنید و تنها در مواردی که مسئله‌ای غیر قابل حل می‌نمود، راه حل را ملاحظه کنید.

مطالب این کتاب پیش از این با گروه‌های مختلف سنی کار شده است و نتایج مطلوبی از نوع آموزش آن کسب شده است امید است شما نیز با خواندن آن نتیجه مطلوب را کسب کنید.

در پایان از پروردگار جهانیان سپاسگزارم که توفیق نوشتن این اثر را به من عطا فرمود. این اثر را تقدیم می‌کنم به خانواده گرامی‌ام و آن دوستانی که در نوشتن این اثر مرا یاری کردند ولی از بردن نامشان معذورم و از برادر بزرگوارم آقای محسن قربانی استاد بین‌المللی شطرنج که همواره در زمینه آموزش و نوشتن این کتاب از ایشان راهنمایی خواسته و ایشان خواسته مرا اجابت کردند تشکر و قدردانی کرده و این اثر را به جامعه شطرنج‌بازان ایران تقدیم می‌کنم باشد که باب جدیدی در آموزش شطرنج در کشور گشوده شود و مربیان و نوآموزان کشور بهره کافی را از آن ببرند.

هادی قربانی

بهار ۱۳۹۰

## فهرست مطالب

### بخش اول : نوآموزان

۱. درس اول :تاریخچه شطرنج ،آشنایی با صفحه شطرنج ..... ۱۳
۲. درس دوم: طرز حرکت رخ،فیل، مفهوم زدن یا گرفتن ..... ۱۶
۳. سوال های درس دوم ..... ۱۹
۴. درس سوم : طرز حرکت وزیر،شاه،مفهوم کیش ..... ۲۳
۵. سوال های درس سوم ..... ۲۶
۶. درس چهارم: حرکت پیاده،مرور کیش،هدف از بازی شطرنج،آشنایی با کیش و مات ..... ۳۱
۷. سوال های درس چهارم ..... ۳۴
۸. درس پنجم : طرز حرکت اسب، مات های یک حرکتی ..... ۳۸
۹. سوال های درس پنجم ..... ۴۱

### بخش دوم : سطح ریتینگ اولیه

۱. ۱. تهدید،حمله،دفاع،توجه به حرکت حریف ..... ۶۱
۲. سوال های درس اول ..... ۶۳
۳. ۲. قلعه رفتن ..... ۶۶
۴. سوال های درس دوم ..... ۶۸
۵. ۳. راه های مختلف تساوی پات،کمبود مهره کافی،کیش دائم و... ..... ۷۱
۶. سوال های درس سوم ..... ۷۳
۷. ۴. ترفیع پیاده ..... ۷۶

|     |                                                                           |
|-----|---------------------------------------------------------------------------|
| ۷۸  | ۸. سوال‌های درس چهارم                                                     |
| ۸۱  | ۹. ۵. آن پاسان                                                            |
| ۸۳  | ۱۰. سوال‌های درس پنجم                                                     |
| ۸۶  | ۱۱. ۶. ارزش نسبی مهره‌ها                                                  |
| ۸۸  | ۱۲. سوال‌های درس ششم                                                      |
| ۹۱  | ۱۳. ۷. مفهوم تعویض، بد و خوب بودن آن                                      |
| ۹۳  | ۱۴. سوال‌های درس هفتم                                                     |
| ۹۶  | ۱۵. ۸. ثبت حرکات، ثبت پوزیسیون                                            |
| ۹۹  | ۱۶. سوال‌های درس هشتم                                                     |
| ۱۰۲ | ۱۷. ۹. رسالت و اخلاق شطرنج‌باز، زوگ‌زوانگ چیست؟                           |
| ۱۰۴ | ۱۸. سوال‌های درس نهم                                                      |
| ۱۰۷ | ۱۹. ۱۰. مات کردن با سوارهای سنگین مات بارخ و وزیر و شاه، مات بادورخ و شاه |
| ۱۱۰ | ۲۰. سوال‌های درس دهم                                                      |
| ۱۱۳ | ۲۱. ۱۱. مات کردن با وزیر و شاه، مات کردن با رخ و شاه                      |
| ۱۱۷ | ۲۲. سوال‌های درس یازدهم                                                   |
| ۱۲۰ | ۲۳. ۱۲. جستجوی مات، مات عرض آخر و راه‌های دیگر برد                        |
| ۱۲۳ | ۲۴. سوال‌های درس دوازدهم                                                  |
| ۱۲۶ | ۲۵. ۱۳. چطور وقتی برتری زیادی داریم بازی را ببریم؟                        |
| ۱۲۸ | ۲۶. سوال‌های درس سیزدهم                                                   |
| ۱۳۱ | ۲۷. ۱۴. قطر کشنده و مات ناپلئونی                                          |
| ۱۳۳ | ۲۸. سوال‌های درس چهاردهم                                                  |
| ۱۳۶ | ۲۹. ۱۵. اصول اساسی شروع بازی                                              |
| ۱۳۹ | ۳۰. سوال‌های درس پانزدهم                                                  |
| ۱۴۲ | ۳۱. ۱۶. بررسی چند بازی کوتاه                                              |
| ۱۴۵ | ۳۲. سوال‌های درس شانزدهم                                                  |
| ۱۴۸ | ۳۳. ۱۷. مختصری درباره آچمزی و حمله پیکانی                                 |
| ۱۵۱ | ۳۴. سوال‌های درس هفدهم                                                    |
| ۱۵۴ | ۳۵. ۱۸. مختصری درباره چنگال و حمله دوگانه                                 |
| ۱۵۸ | ۳۶. سوال‌های درس هجدهم                                                    |
| ۱۶۱ | ۳۷. ۱۹. تاکتیک جلب کردن. تاکتیک از بین بردن مدافع                         |
| ۱۶۵ | ۳۸. سوال‌های درس نوزدهم                                                   |

|     |                                                      |
|-----|------------------------------------------------------|
| ۱۶۸ | ۳۹. ۲۰. گسترش سریع و اهمیت مرکز                      |
| ۱۷۱ | ۴۰. سوال های درس بیستم                               |
| ۱۷۴ | ۴۱. ۲۱. خروج زود هنگام وزیر خوب یا بد                |
| ۱۷۷ | ۴۲. سوال های درس بیست و یکم                          |
| ۱۸۰ | ۴۳. ۲۲. فراگیری اولین شروع بازی                      |
| ۱۸۳ | ۴۴. سوال های درس بیست و دوم                          |
| ۱۸۶ | ۴۵. ۲۳. حمله برخاست، کیش برخاست                      |
| ۱۸۸ | ۴۶. سوال های درس بیست و سوم                          |
| ۱۹۱ | ۴۷. ۲۴. کیش دوگانه                                   |
| ۱۹۳ | ۴۸. سوال های درس بیست و چهارم                        |
| ۱۹۶ | ۴۹. ۲۵. حل مساله های ماتی شطرنجی                     |
| ۱۹۷ | ۵۰. سوال های درس بیست و پنجم                         |
| ۱۹۹ | ۵۱. ۲۶. بررسی چند بازی کوتاه                         |
| ۲۰۱ | ۵۲. سوال های درس بیست و هشتم                         |
| ۲۰۲ | ۵۳. ۲۷. پیاده دویل شاه، قابلیت انعطاف پذیری پیاده ها |
| ۲۰۵ | ۵۴. سوال های درس بیست و هفتم                         |
| ۲۰۸ | ۵۵. ۲۸. آزمون ترکیب با ایده های چندگانه              |
| ۲۱۰ | ۵۶. سوال های درس بیست و نهم                          |
| ۲۱۳ | ۵۷. ۲۹. وقتی حرکتی زود انجام شده است.                |
| ۲۱۵ | ۵۸. سوال های درس بیست و نهم                          |
| ۲۱۸ | ۵۹. ۳۰. هماهنگی سوارها چیست؟ ایده ترکیب              |
| ۲۲۱ | ۶۰. سوال های درس سی ام                               |
| ۲۲۴ | ۶۱. ۳۱. خانه ضعیف f2 (f7)، انفجار در این خانه ها     |
| ۲۲۷ | ۶۲. سوال های درس سی و یکم                            |
| ۲۳۰ | ۶۳. ۳۲. معماها و بررسی های شطرنج                     |
| ۲۳۱ | ۶۴. سوال های درس سی و دوم                            |
| ۲۳۳ | ۶۵. ۳۳. آذربازی و چگونگی اداره آن                    |
| ۲۳۵ | ۶۶. سوال های درس سی و سوم                            |
| ۲۳۸ | ۶۷. ۳۴. گسترش و پس از آن                             |
| ۲۴۰ | ۶۸. سوال های درس سی و چهارم                          |
| ۲۴۳ | ۶۹. ۳۵. انواع برتری ها و تبدیل آنها به برد ۱         |

|     |                                                           |
|-----|-----------------------------------------------------------|
| ۲۴۶ | ۷۰. سوال‌های درس سی و پنجم                                |
| ۲۴۹ | ۷۱. ۳۶. انواع برتری‌ها و تبدیل آنها به برد (۲)            |
| ۲۵۲ | ۷۲. سوال‌های درس سی و هشتم                                |
| ۲۵۵ | ۷۳. ۳۷. مات کردن بادوفیل - قانون مربع                     |
| ۲۵۸ | ۷۴. سوال‌های درس سی و هفتم                                |
| ۲۶۱ | ۷۵. ۳۸. شاه و پیاده کناری در مقابل شاه. تقابل چیست؟       |
| ۲۶۳ | ۷۶. سوال‌های درس سی و هشتم                                |
| ۲۶۶ | ۷۷. ۳۹. خانه‌های کلیدی، آخر بازی شاه و پیاده در مقابل شاه |
| ۲۶۹ | ۷۸. سوال‌های درس سی و نهم                                 |
| ۲۷۲ | ۷۹. ۴۰. شروع بازی ایتالیایی (ژوکوپیانو)                   |
| ۲۷۵ | ۸۰. سوال‌های درس چهارم                                    |
| ۲۷۸ | ۸۱. ۴۱. برتری فضا، تاکتیک و استراتژی                      |
| ۲۸۱ | ۸۲. سوال‌های درس چهل و یکم                                |
| ۲۸۴ | ۸۳. ۴۲. بازی‌های مشهور                                    |
| ۲۸۷ | ۸۴. سوال‌های درس چهل و دوم                                |
| ۲۹۰ | ۸۵. ۴۳. گامبی شاه                                         |
| ۲۹۳ | ۸۶. سوال‌های درس چهل و سوم                                |
| ۲۹۶ | ۸۷. ۴۴. قدرت نسبی مهره‌ها، گامبی مرکزی                    |
| ۲۹۹ | ۸۸. سوال‌های درس چهل و چهارم                              |
| ۳۰۲ | ۸۹. ۴۵. پوزیسیون و تناسب قوا، گامبی شمالی                 |
| ۳۰۵ | ۹۰. سوال‌های درس چهل و پنجم                               |
| ۳۰۸ | ۹۱. ۴۶. شروع فیل، شروع اسب                                |
| ۳۱۱ | ۹۲. سوال‌های درس چهل و هشتم                               |
| ۳۱۴ | ۹۳. ۴۷. گامبی لیتوانی                                     |
| ۳۱۶ | ۹۴. سوال‌های درس چهل و هفتم                               |
|     | ۹۵. جواب تمرین‌ها                                         |
| ۳۱۹ | ۹۶. پیوست                                                 |
| ۳۴۱ |                                                           |

بخش اول

نوآموزان

ACHMAZ

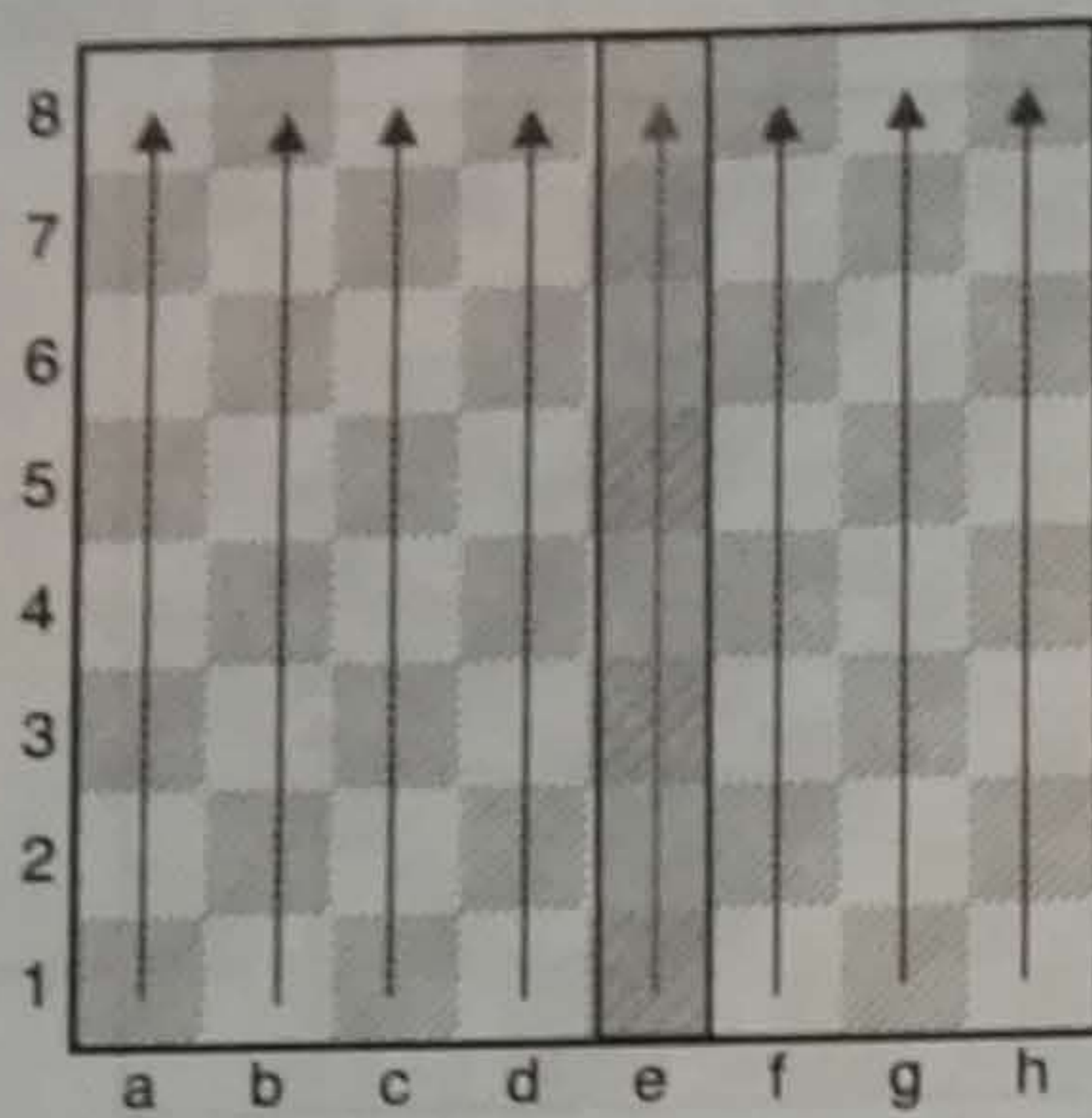
فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR



## درس اول نوآموزان:

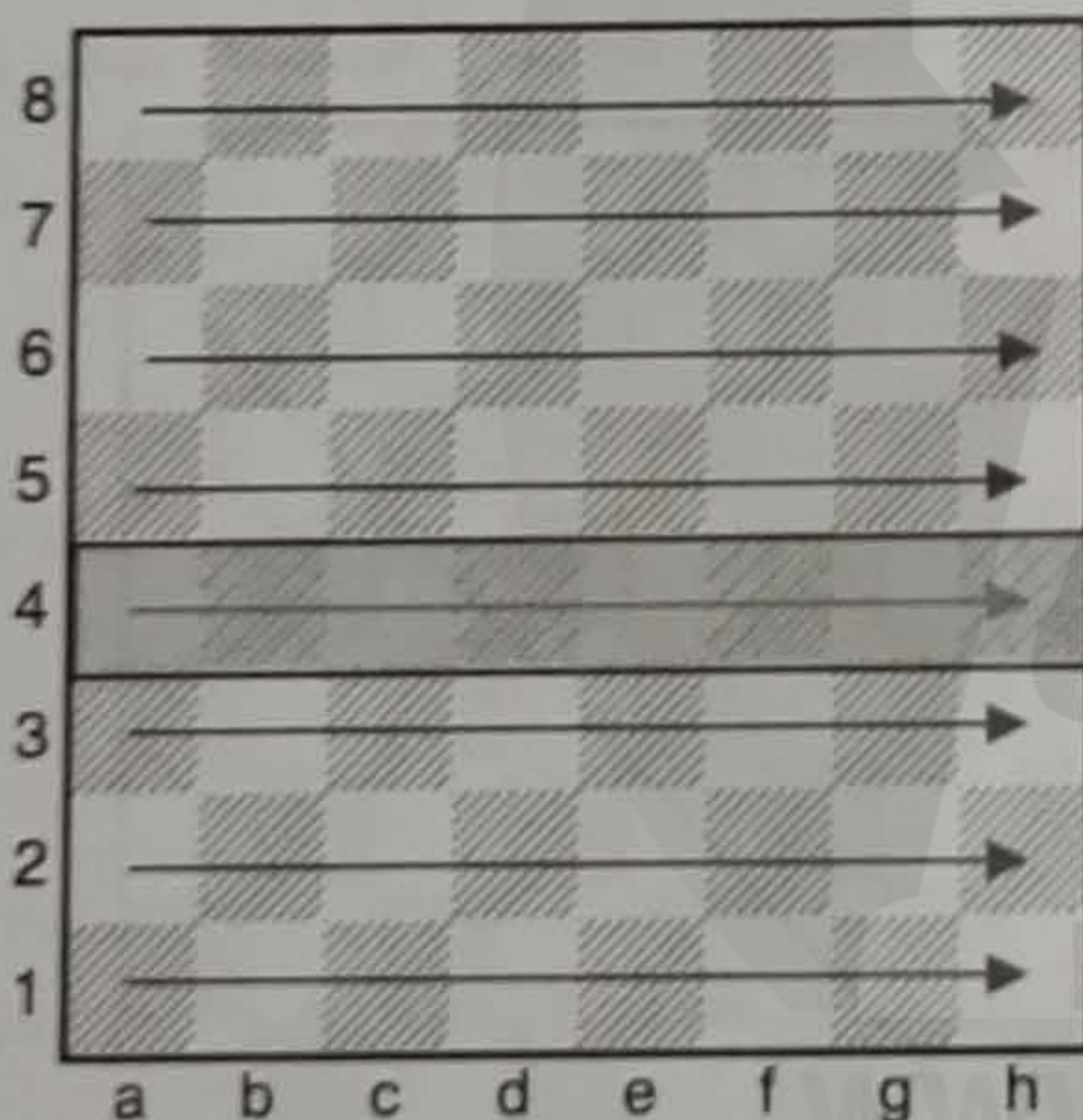
ردیف‌های عمودی در صفحه شطرنج، ستون نامیده می‌شود.



۲

هر ستون با یک حرف مشخص می‌شود در بالا ستون e از بقیه متمایز شده است.

ردیف‌های افقی را عرض می‌نامیم. هر عرض با یک عدد نمایش داده می‌شود.



۳

عرض چهارم در شکل بالا به خوبی از بقیه عرض‌ها متمایز شده است.

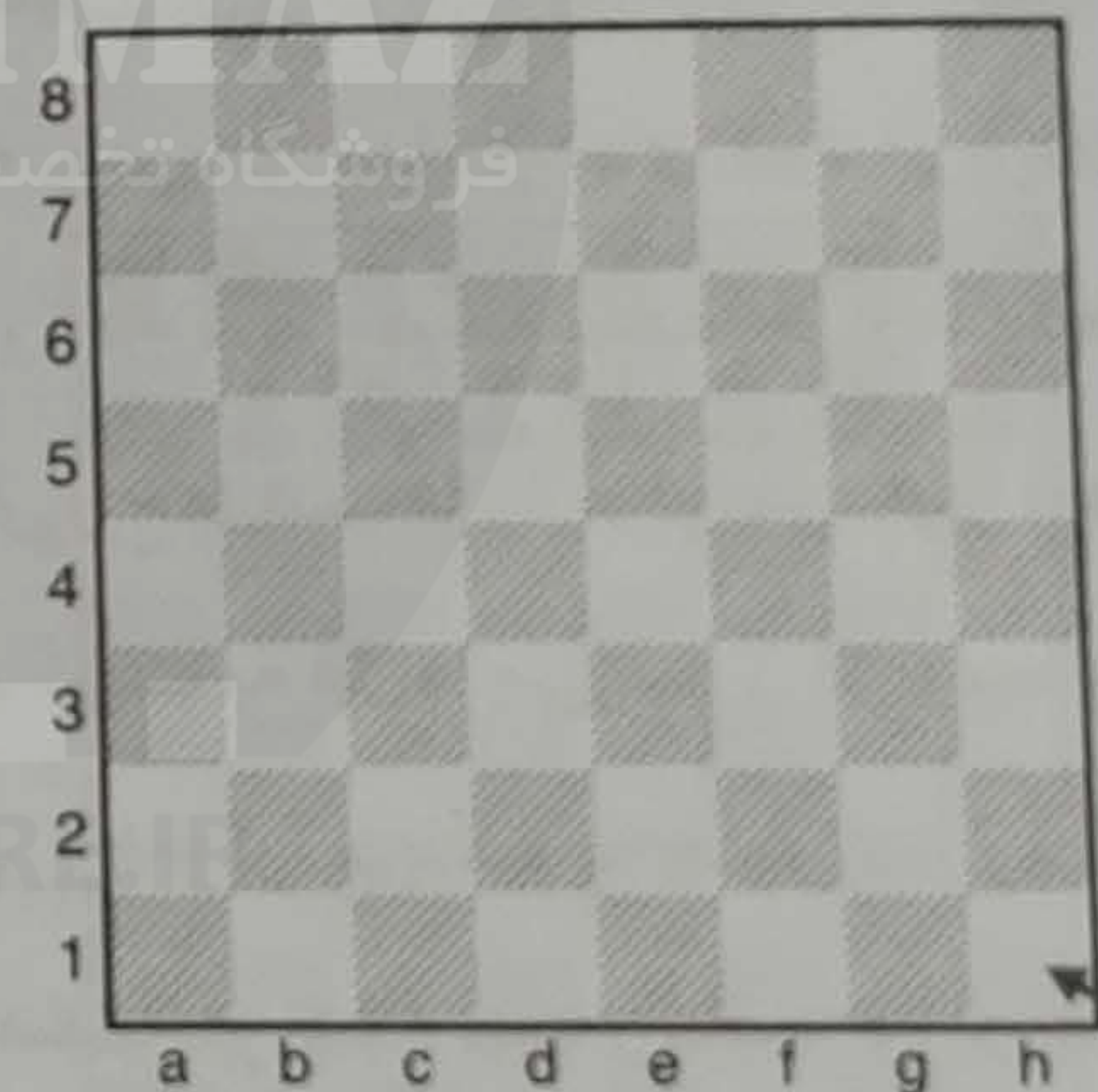
هر خانه صفحه شطرنج نام مخصوص به خود را دارد خانه‌ای که در ستون f و عرض 3 قرار دارد f3 نامیده می‌شود و همه خانه‌ها بدین ترتیب نام گذاری می‌شوند. در صفحه شطرنج خانه‌های a1, b1, c1... h1, a2, b2, c2... h2 و... تا a8, b8, c8... h8 وجود دارد که می‌توانید آن‌ها را از تقاطع ستون‌ها و عرض‌ها پیدا کنید.

تاریخچه شطرنج و آشنایی با صفحه شطرنج

اولین نوع شطرنج در هند قدیم «چاتورانگا» نام داشت. چاتورانگا به معنی چهار جزء می‌باشد که بازتاب کننده سازمان جنگی هند قدیم بوده که از اجزای پیاده، اسب، فیل و ارابه‌های جنگی تشکیل می‌شدند. در چاتورانگا چهار حریف روی یک میز دارای ۶۴ خانه باهم درگیر می‌شدند. هر فرد ۸ مهره که شامل یک شاه، یک فیل، یک اسب، یک کشتی و چهار سرباز می‌شد داشت. قدمت این بازی به اوایل قرن ۵ میلادی در شمال شرقی هند باز می‌گردد که به وسیله تاس حرکت‌ها انجام می‌شد.

می‌گویند در قرن ششم میلادی شطرنج وارد دربار انوشیروان و سپس از ایران به دنیای اسلام و از طریق اسپانیا و جزیره سیسیل در اواخر قرن نهم میلادی به اروپا و دیگر نقاط جهان راه یافته است.

صفحه شطرنج از ۶۴ خانه تشکیل و به صورت مربعی ۸x۸ است. خانه‌های آن یکی در میان سیاه و سفید یا تاریک و روشن است. در زیر صفحه شطرنج را ملاحظه می‌کنید.



گوشه راست

وقتی می‌خواهیم بازی را آغاز کنیم صفحه را طوری باید بگذاریم که گوشه سمت راستمان سفید باشد.

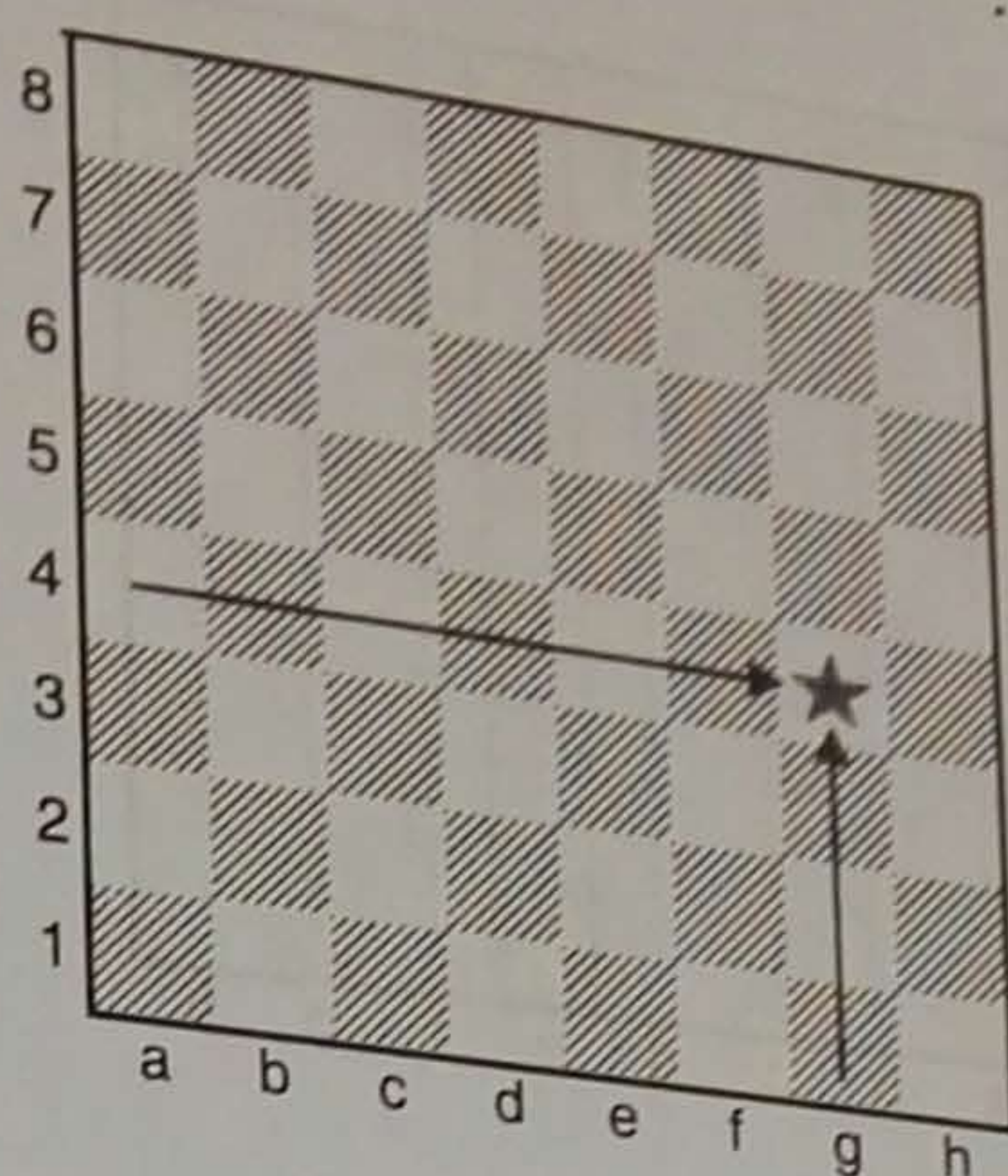
دقت داشته باشید اگر صفحه را طوری دیگر بچینیم،

که گوشه سمت راست سیاه باشد از قوانین بازی

شطرنج تخطی کرده‌ایم و رنگ مهره‌ها به خصوص

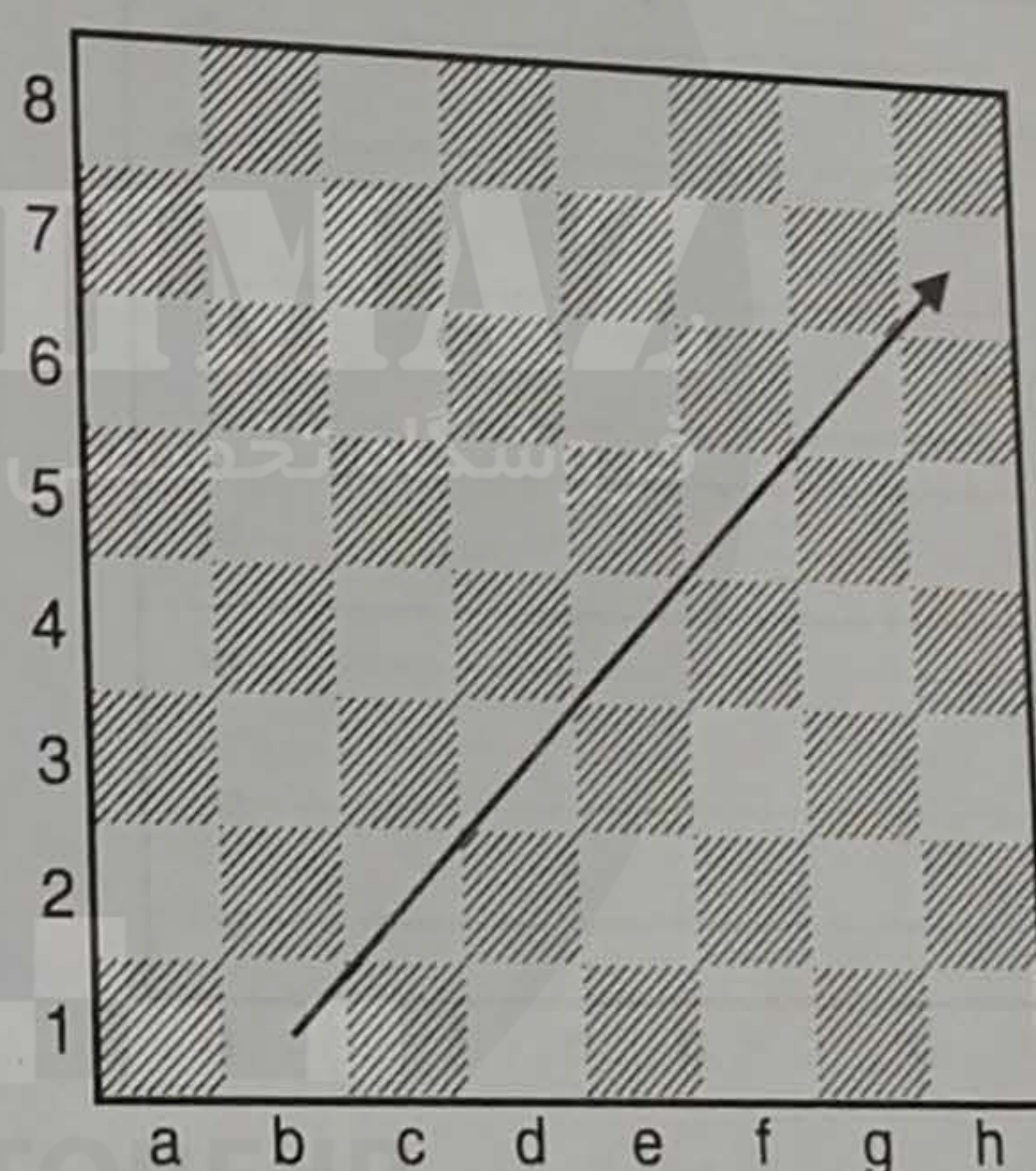
فیل‌ها اشتباه می‌شود.

در شکل زیر خانه g4 با علامت ☆ نشان داده شده است.



۴

مجموعه‌ای از خانه‌ها که در یک راستای مورب قرار دارند قطر نامیده می‌شوند هر قطر با خانه ابتدایی و انتهایی خود نام گذاری می‌شود به طور مثال در دیاگرام زیر قطر (b1-h7) با فلش نشان داده شده است.



۵

چهار خانه که در وسط صفحه قرار دارند مرکز نام دارند که شامل خانه‌های e4, d4, e5, d5 می‌باشد. خط افقی فرضی که صفحه را بین عرض چهارم و پنجم به دو قسمت مساوی تقسیم می‌کند مرز نامیده می‌شود.

خانه‌هایی که در چهار گوشه صفحه قرار دارند گوشه یا کنج نامیده می‌شوند. ستون‌ها و یا عرض‌های کناری را حاشیه صفحه می‌گویند. خودتان در صفحه مرکز، مرز و حاشیه را مشخص کنید.

حال به یادگیری نام مهره‌ها و جای ابتدایی آن‌ها در بازی می‌پردازیم.

در زیر تصویر مهره‌ها با نام آن‌ها آمده است.



شاه وزیر رخ فیل اسب پیاده  
ولی در کتاب‌ها و مجلات از این علائم برای نمایش مهره‌ها استفاده می‌شود که در زیر می‌بینید.

|            |            |
|------------|------------|
| شاه سفید   | شاه سیاه   |
| وزیر سفید  | وزیر سیاه  |
| رخ سفید    | رخ سیاه    |
| فیل سفید   | فیل سیاه   |
| اسب سفید   | اسب سیاه   |
| پیاده سفید | پیاده سیاه |

حال به چیدن مهره‌ها سر جای خود می‌پردازیم.

رخ‌ها را در چهار گوشه صفحه قرار می‌دهیم.

در کنار رخ‌ها اسب‌ها را قرار می‌دهیم، بعد از

اسب‌ها نوبت به فیل‌ها می‌رسد و در وسط شاه

و وزیر را قرار می‌دهیم به خاطر بسپارید که وزیر

سفید همیشه در خانه سفید رنگ و وزیر سیاه همیشه

در خانه تیره قرار می‌گیرد و سپس پیاده‌ها را در

جلوی مهره‌های دیگر قرار می‌دهیم.

لازم به تذکر است که مهره‌های سفید را

عرض‌های اول و دوم می‌چینیم و مهره‌های سیاه

در عرض‌های هفتم و هشتم قرار می‌دهیم.

به یاد داشته باشید که همیشه سفید آغاز کننده

می‌باشد.

س ۲. به نظر شما چه ستون‌هایی، ستون‌های مرکزی هستند؟

ج: ستون‌های d و e ستون‌های مرکزی هستند.

س ۳. آیا می‌توانید تعداد مهره‌های سفید را به تفکیک بگویید؟

ج: پله، سفید دو رخ، دو اسب، دو فیل، یک شاه، یک وزیر و هشت پیاده دارد. پس سفید ۱۶ مهره دارد.

س ۴. کل مهره‌های شطرنج چند تا هستند؟

ج: ۱۶ مهره سفید و ۱۶ مهره سیاه که مجموعاً ۳۲ مهره در بازی شطرنج داریم.

خط مرزی در تقسیم اولیه ۳۲ خانه را به سفید اختصاص می‌دهد و ۳۲ خانه را به سیاه، ولی وقتی نبرد آغاز می‌شود مبارزان از این خط عبور کرده و به صفوف دشمن حمله‌ور می‌شوند. شطرنج مانند جنگی است با مهره‌های محدود که شما فرمانده ارتش خود هستید باید دقت داشته باشید که همواره مراقب مهره‌های خود باشید.

س ۵. خطوط عمودی که در صفحه شطرنج قرار دارند را چه می‌نامند؟

ج: ستون

س ۶. خطوط مورب که در صفحه شطرنج قرار دارند را چه می‌نامند؟

ج: قطر

س ۷. خطوط افقی در صفحه شطرنج را چه می‌نامند؟

ج: عرض

وقتی مهره‌ها سر جایشان چیده شد می‌توانیم بازی را آغاز کنیم ابتدا سفید حرکت می‌کند و نوبت سیاه می‌شود بعد از حرکت کردن سیاه دوباره نوبت سفید می‌شود و سپس نوبت سیاه و به همین شکل بازی ادامه پیدا می‌کند.

هدف بازی شطرنج کیش و مات کردن شاه حریف می‌باشد اگر شما حریف را کیش و مات کنید بازی را برده‌اید و اگر حریف شما را کیش و مات کند شما بازنده خواهید بود، بازی وقتی مساوی می‌شود که هیچ یک از طرفین نتواند دیگری را مات کند.



۶

در شکل بالا چیدمان صحیح مهره‌ها را می‌بینید به جای وزیرها، عرض‌های مهره‌های چیده شده و گوشه سمت راست دقت کنید.

خط فرضی عمودی صفحه را به دو قسمت مساوی تقسیم می‌کند، قسمتی که در آن شاه‌ها قرار دارند جناح شاه و قسمتی که در آن وزیرها قرار دارند جناح وزیر نامیده می‌شود.

حال به سوال‌های این قسمت پاسخ دهید.

س ۱. آیا این صفحه شطرنج آماده بازی است؟

فروشگاه تخصصی شطرنج



۷

در شکل بالا مشاهده می‌کنید که جای شاه و وزیر هر دو طرف اشتباه است پس این صفحه شطرنج آماده بازی نیست. حتی اگر یکی از مهره‌ها در جای درست چیده نشود نمی‌توان بازی شطرنج را آغاز کرد. همان‌طور که می‌بینید پیاده‌ها طوری چیده شده‌اند که محافظ مهره‌های دیگر باشند.

کلاس شطرنج مجموعه‌ای از درس‌های طبقه‌بندی شطرنج است که مطالعه آن چشم‌اندازهای نوینی به‌سوی دروازه‌های دنیای شطرنج به‌روی شما می‌گشاید و شما را با روش مدرن و سریع فراگیری اصول استراتژیک و محاسبه شطرنجی آشنا می‌سازد و نهال تفکر و تخیل را در شما پر بارتر می‌سازد. خواندن این کتاب به‌تمامی گروه‌های سنی توصیه می‌شود.



**ACHMAZ**

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

www.shabhangbook.com



انتشارات شباهنگ

۲۵۰۰۰ تومان

ISBN 978-600-130-075-2

