

بازی شطرنج

شطرنج یک بازی دو نفره است که بر روی صفحه شطرنج و با استفاده از مهره های شطرنج (شاه-وزیر-رخ-فیل-سربازو اسب) انجام میشود. هر یک از مهره های شطرنج به شکل مخصوصی حرکت میکنند و قادر به زدن مهره های حریف هستند. هدف این بازی مات کردن حریف است یعنی ایجاد وضعیتی که شاه حریف هیچ راهی برای فرار نداشته باشد. همچنین بازی در صورت تسلیم اختیاری یکی از بازیکنان نیز به پایان میرسد. این اتفاق معمولا وقتی می افتد که شکست اجتناب ناپذیر به نظر برسد.

بازی شطرنج همچنین در چندین حالت ممکن است با تساوی ختم شود. شطرنج به سه بخش شروع بازی یا گشایش، وسط بازی و آخر بازی ختم میشود. در هر یک از این مراحل تاکتیک ها و سبک های متفاوتی به کار بسته میشود. مهره های شطرنج دارای ارزش متفاوتی هستند و برای ثبت حرکات با نماد های ویژه ای نوشته میشود. شطرنج دارای تاکتیک هایی از جمله: چنگال -حرکت قلعه- آپاسان و آچمز است.

تاریخچه شطرنج

شطرنج در سده ی ششم میلادی از شمال غربی هند سرچشمه گرفته است. در آن زمان امپراطوری گوپتا بر هند فرمان می راند. شاهان هند بر این باور بودند که یادگیری جنگ موجب یادگیری ارزش های دلاوری، تصمیم گیری، شکیبایی و شجاعت میشود. بنابراین تصمیم گرفتند جنگ را مدل سازی کنند. بدین صورت امپراطوری گوپتا این بازی را اختراع کرده و آنرا چاتورانگا نامید. وی شطرنج را به دربار ایران در زمان امپراطوری خسروانشیروان ساسانی رساند. شطرنج در ایرن نام چترنگ برخورد گرفت.

این بازی توسط معامله گران ایرانی به اروپا رسید با فتح امپراطوری ساسانی توسط اعراب در اسلام نیز رایج شد. در اروپا شطرنج دچار تغییراتی شد و قوانین تازه ای بر آن وضع شد و به تدریج قهرمانی شطرنج جهان بنیان گذاری شد. در 20 ژوئیه، 1924 سازمان بین المللی شطرنج جهان (فیده) بنیان گذاری شد و به تدریج مسابقات و عناوین تازه ای به وجود آورد این بازی در طول جنگ جهانی دوم دچار هرج و مرج شد و پس از جنگ جهانی شکل تازه ای به خود گرفت

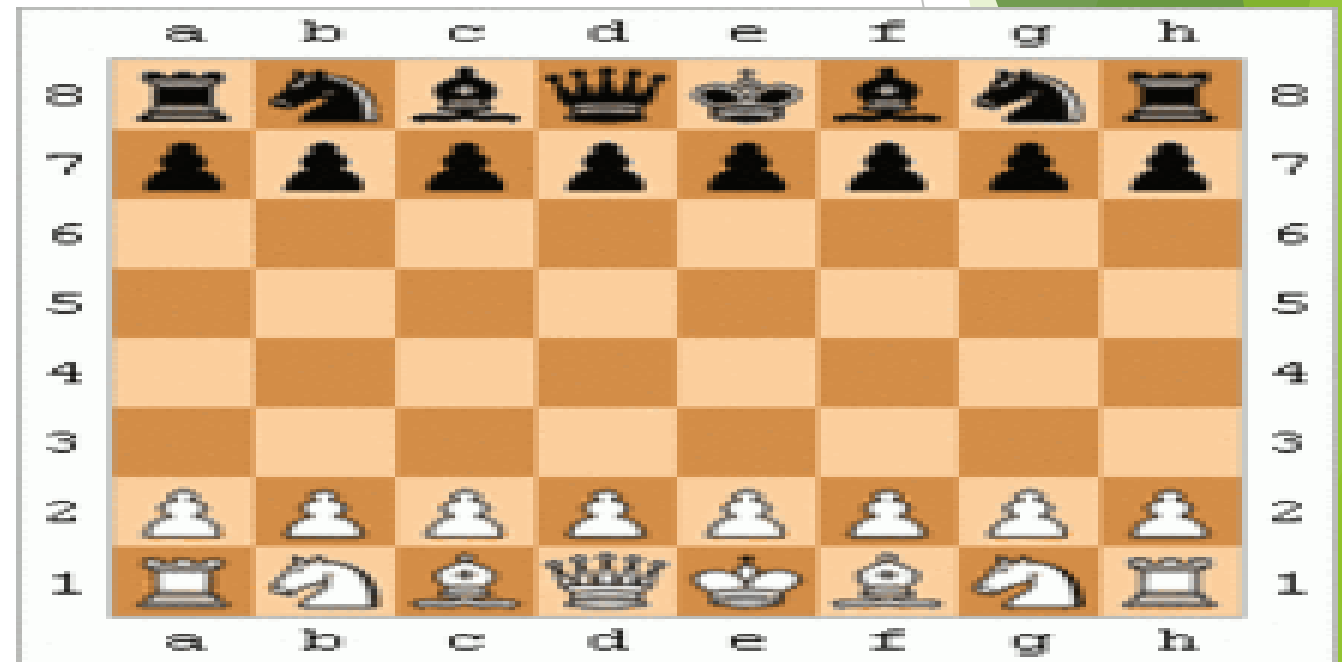
قوانین بازی شطرنج

نخستین گام برای آغاز شطرنج چیدن درست مهره ها در صفحه شطرنج است. صفحه شطرنج 8×8 است و هر خانه دارای یک عدد و یک حرف است. اعداد از پایین به بالا از یک تا هشت هستند حروف طبق الفبای انگلیسی از چپ به راست از a تا h است. همیشه رخ ها در آغاز بازی در گوشه زمین قرار می گیرند. محل قرار گیری اسب ها کنار رخ ها است. فیل ها نیز کنار اسب ها قرار می گیرند. پس از قرار گیری این مهره ها کنار یکدیگر، تنها دو خانه در ردیف پایانی باقی می مانند وزیر در یکی از این خانه ها و در خانه هم رنگ خود قرار می گیرد، وزیر سفید بر خانه سفید و وزیر سیاه بر خانه سیاه قرار میگیرد. شاه ها نیز که بلندترین مهره های شطرنج هستند دارای سلبی بر سر خود هستند، در کنار وزیر قرار می گیرند. شاه باید در خانه غیر هم رنگ خود قرار گیرد. شاه سفید بر خانه سیاه و شاه سیاه بر خانه سفید قرار می گیرد. سربازان نیز که کوتاه ترین و متعدد ترین مهره های شطرنج هستند، جلوی مهره های دیگر قرار می گیرند. هر بازیکن 8 سرباز دارد. بازی توسط یک مهره سفید آغاز می گردد و پس از آن یک مهره سیاه حرکت می کند و بازی همینگونه و طبق روند ادامه میابد.

موقعیت مهره ها در ابتدای بازی



شاه
وزیر
قلعه (رخ)
فیل
اسب
سرباز



نماد های شطرنج

صفحه شطرنج بین دو بازیکن قرار می‌گیرد به طوری که مربع گوشه راست هر بازیکن سفید است .
در ابتدای بازی، یکی از بازیکنان ۱۶ مهره به رنگ روشن (مهره‌های سفید) دارد. بازیکن دیگر ۱۶ مهره به رنگ تیره (مهره‌های سیاه) دارد .

این مهره‌ها عبارت‌اند از :

یک شاه سفید به انگلیسی (White King) با نماد «K»

یک وزیر سفید به انگلیسی (White Queen) با نماد «Q»

دو رخ سفید به انگلیسی (White Rook) با نماد «R»

دو فیل سفید به انگلیسی (White Bishop) با نماد «B»

دو اسب سفید به انگلیسی (White Knight) با نماد «N»

(هشت سرباز سفید) (سرباز، پیاده نیز خوانده میشود white pawn : با نماد «P»)

یک شاه سیاه به انگلیسی (Black King) با نماد «K»

یک وزیر سیاه به انگلیسی (Black Queen) با نماد «Q»

دو رخ سیاه به انگلیسی (Black Rook) با نماد «R»

دو فیل سیاه به انگلیسی (Black Bishop) با نماد «B»

دو اسب سیاه به انگلیسی (Black Knight) با نماد «N» هشت سرباز سیاه به انگلیسی Black Pawn : با نماد «P» +

ارزش مهره ها

▶ ارزش مهره ها با توجه به میدان عمل آنها، قدرت مانور، تعداد خانه هایی که یک مهره در یک حرکت از آن عبور کند و تخت کنترل داشته باشد، میزان سرعت و عمق نفوذ مهره در اردوگاه حریف و میزان خطری که برای مهره های حریف ایجاد میکند، می باشد.

▶ وزیر: 9 امتیاز

رخ: 5 امتیاز

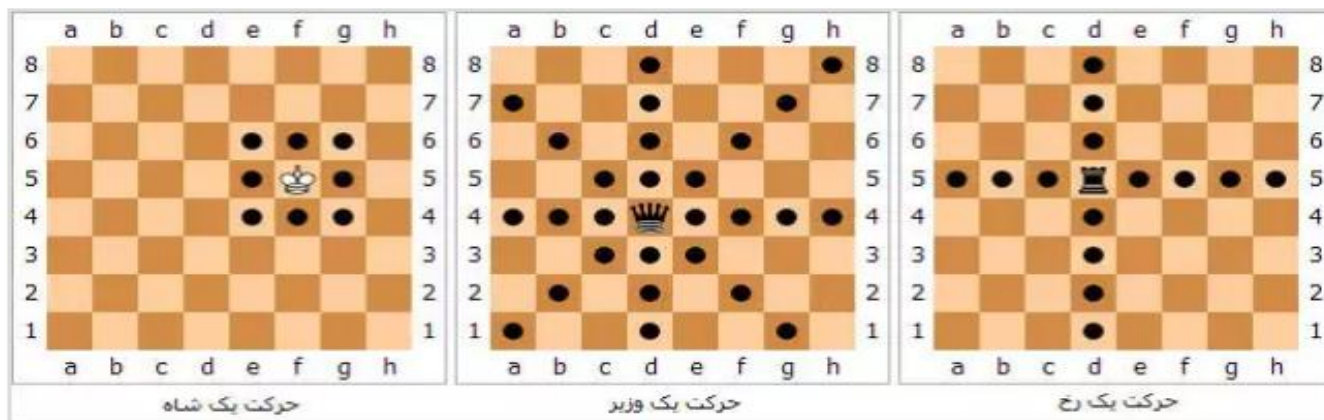
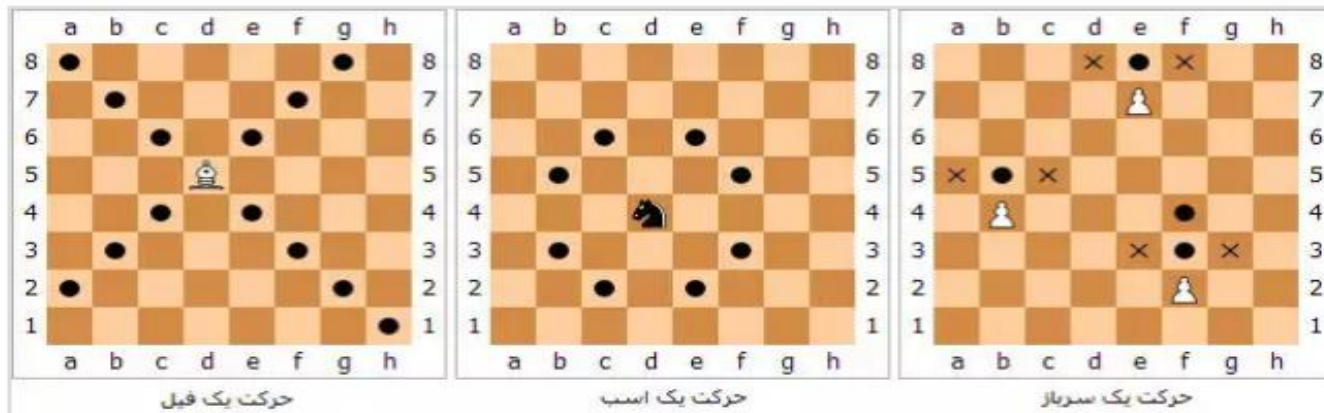
▶ فیل: 3 امتیاز

اسب: 3 امتیاز

▶ پیاده: 1 امتیاز

شاه: بی نهایت

چگونگی حرکت مهره ها



ویژگی های مهره ها

مهره ها در شطرنج دارای ارزش و اعتبار مشخصی هستند و با نماد های ویژه ای نوشته می شوند. در زیر ویژگی ها و امتیازات را برای شما شرح می دهم.

سرباز (Pawn):

سرباز یا پیاده، مهره ای بسیار مهم برای مبارزه در شطرنج است. این مهره در حالی که جابجایی محدودی دارد و مهره کم ارزش شمرده می شود پتانسیل زیادی دارد و میدان نبرد شطرنج را تشکیل می دهد.

اصطلاح پیشرفت یا ارتقا می نامند در چنین شرایطی معمولاً وزیر را جایگزین سرباز میکنند اگر وزیر یک وجود نداشته باشد مهر در آغاز بازی هر بازیکن هشت سرباز دارد که به صورت ردیفی جلو همه مهره های دیر می ایستد. این مهره ضعیف ترین مهره شطرنج است و در هر حرکت یک خانه به جلو حرکت می کند. در حرکت نخست نیز این توانایی را دارد که دو خانه به سمت جلو حرکت کند. این مهره می تواند مهره های حریف را در جهت مورب بزند. سرباز نمی تواند به عقب باز گردد در هنگامی که مهره دیگر جلو مسیر حرکت آن قرار گیرد راه آنرا مسدود می کند. هنگامی که سرباز به واپسین خانه ی صفحه شطرنج می رسد هر مهره دلخواه به جز شاه می تواند جایگزین آن شود این عمل را در ه ی دیگری جایگزین میشود



فیل (Bishop)

فیل یکی از مهره های شطرنج است که می تواند به صورت مورب تا هر خانه ای که بخواهد حرکت کند. هیچگاه رنگ خانه های که فیل بر آنها قرار میگیرد هرگز تغییر نمی کند. برای نمونه اگر این مهره در آغاز بازی بر خانه تیره قرار گرفته باشد، هیچگاه نمی تواند بر خانه روشن قرار گیرد. امکان مسدود شدن مسیر فیل توسط مهره های دیگر وجود دارد، مسیر این مهره های دیگر با گرفتن مهره های حریف مسدود می شود.

در آغاز بازی هر بازیکن دارای دو فیل است که یکی بر خانه روشن و یکی بر خانه تیره قرار دارد. فیل از اسب با ارزش تر است همکاری دو فیل و کنترل خوب آنها، تهدید بزرگی برای مهره های حریف محسوب می شود. ارزش نسبی این مهره به میزان ارزش نسبی اسب است و ارزش آن از شاه، وزیر و رخ کمتر است. به فیلی که سربازی در جهت حرکت آن قرار گرفته <فیل بد> میگویند.

- اسب یکی از مهره های شطرنج است که به صورت L در هر جهت حرکت میکند. برای نمونه اسب در یک حرکت می تواند دو خانه به سمت پایین و یک خانه به سمت چپ یا راست حرکت کند. اسب با هر حرکت رنگ خانه خود در صفحه شطرنج را نیز تغییر می دهد. به طور کلی حرکت اسب رامی توان به دو دسته تقسیم کرد:

- نخست اینکه دو خانه ی افقی و یک خانه عمودی حرکت کند.

- دوم اینکه دو خانه ی عمودی و یک خانه افقی حرکت کند.

در آغاز بازی هر بازیکن دو اسب دارد که هر دو کنار فیل و رخ قرار دارند. با استفاده از این مهره می توان به تضعیف دفاع حریف به ویژه سربازان پرداخت و مهره های حریف را به طور مخفیانه گرفت.



قلعه یا رخ (Rook)

قلعه یا رخ مهره ایست که می تواند به بالا، پایین، چپ و راست و بطور کلی در یک خط راست تاهر خانه که بخواهد، حرکت کند. هر بازیکن در آغاز بازی 2 رخ دارد که هر دو گوشه ی صفحه ی شطرنج قرار دارد. شکل ظاهری این مهره مانند قلعه است و در برخی از نقاط جهان با نام <قلعه> شناخته می شود. واژه انگلیسی [Rook] به معنای رخ، ترکیب شده از دو واژه ی زبان فارسی [Rokh] و زبان سانسکریت [Rath] است. با این مهره و شاه می توان عمل کیش و مات را به انجام رساند. کیش مات کردن با این دو مهره از کیش مات کردن با وزیر و شاه دشوارتر است. زیرا شاه حریف می تواند رخ را بزند. در این روش باید شاه حریف را به گوشه صفحه شطرنج بکشاند.



- وزیر یا فرزین یک مهره حمله ور نیرومند است که معمولاً برای کیش و مات استفاده می شود. این مهره بسیاری از مات های نخستین را انجام می دهد و با پشتیبانی مهره کوچک، کیش و مات را نیز عملی می سازد.
- این مهره می تواند هر چند خانه که بخواهد در همه ی جهات (بالا، پایین، چپ، راست و مورب) حرکت کند. با این حال مسیر این مهره نیرومند را می توان با همه ی مهره های دیگر مسدود کرد.
- در آغاز بازی، هر بازیکن یک وزیر دارد که در مجاور شاه قرار دارد و وزیر در خانه هم رنگ خود و شاه در خانه ی غیر هم رنگ خود قرار دارد.





شاه (king)

شاه مهمترین و یکی از ضعیف ترین مهره های شطرنج است و فقط می تواند یک خانه به همه جهات (بالا، پایین، راست، چپ و مورب) حرکت کند. اگر به شاه کیش داده شود، شاه بلافاصله باید به خانه ای امن در صفحه شطرنج برود و اگر این کار امکان پذیر نباشد شاه بازی را باخت است شاه نمی تواند به خانه هایی که مهره های حریف می توانند به آن حمله ور شوند جابجا شود این مهره قابلیت گرفتن مهره های حریف را نیز دارد اگر شاه با گرفتن مهره ای مورد حمله ی مهره ی قرار بگیرد اجازه گرفتن آن مهره را ندارد

اگر شاه مورد حمله ی یکی از مهره های حریف قرار گیرد اصطلا می گوئیم که شاه کیش شده است این مهره برای خارج شدن از منطقه ی کیش سه راه دارد:
نخست اینکه به خانه امن در صفحه حرکت کند و دوم اینکه مهره ی خودی حلو منطقه کیش قرار گیرد و از کیش حریف جلوگیری کند و سوم اینکه مهره ی خودی مهره ی حمله ور شده را به شاه را بزند اگر شاه نتواند از موقعیت کیش خارج شود اصطلا می گویند کیش و مات شده است و بازی را باخت است

تاکتیک های پایه در شطرنج

تکنیک چنگال: گاهی اوقات یک مهره میتواند به دو مهره حریف حمله ور شود. در چنین حالتی، اصطلاحاً چنگال ایجاد میشود. اسب ها برای عمل چنگال در شطرنج مشهورند. برای نمونه، اگر اسب در موقعیت حمله به شاه و وزیر قرار گیرد، شاه وادار است به خانه ای امن حرکت کند و اسب میتواند وزیر را بزند.

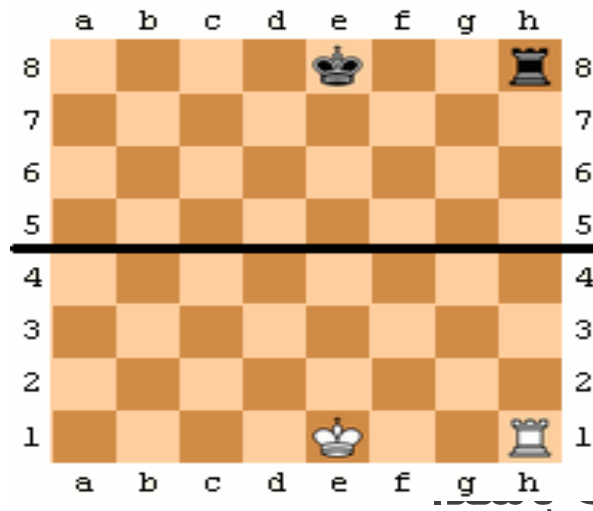
تکنیک آچمز: به معنای بازنشدنی است. (آچ یعنی باز و مزکه منفی کننده است) یک تاکتیک بسیار رایج برای آچمز در زبان ترکی محدود کردن جابجایی مهره های حریف است. در این تاکتیک یکی از مهره ها که (آچمز کننده) نامیده میشود، یکی از مهره های حریف را که در پشت آن مهره یا خانه ارزشمندی قرار دارد، زیر ضرب خود قرار میدهد و به این ترتیب آن مهره را مجبور میکند که در جای خود میخکوب بماند. آچمز به دو نوع نسبی و مطلق تقسیم میشود. اگر مهره ای برای دفاع از وزیر یا سوار یا خانه مهم دیگری آچمز شود آچمز نسبی اتفاق افتاده است. اما اگر مهره ای آچمز شاه شده باشد حق حرکت کردن ندارد و این حالت آچمز مطلق است.

تکنیک حمله پیکانی: این تاکتیک بسیار مشابه آچمز است اما در جهت معکوس آن عمل میکند. در این تاکتیک با حمله و رفتن به یک مهره ارزشمند حریف، مهره حریف مجبور میشود که جابجا شود و میتواند مهره پشتی را زد. برای نمونه اگر یک رخ به شاه حریف کیش بدهد و پشت آن وزیر حریف باشد شاه مجبور میشود که جابجا شود و رخ میتواند وزیر حریف را بزند.

حرکات ویژه شطرنج

قلعه: قلعه شاه و رخ یک مانور دفاعی است.

به منظور سرعت بخشیدن به بازی و کمک به دفاع این حرکت میان شاه و رخ انجام میگیرد. طی این حرکت شاه و رخ همزمان حرکت میکنند. شاه دو خانه به سمت رخ حرکت میکند و رخ به خانه انسوی شاه می‌آید. مواقعی نیز وجود دارد که این حرکت غیر ممکن است.



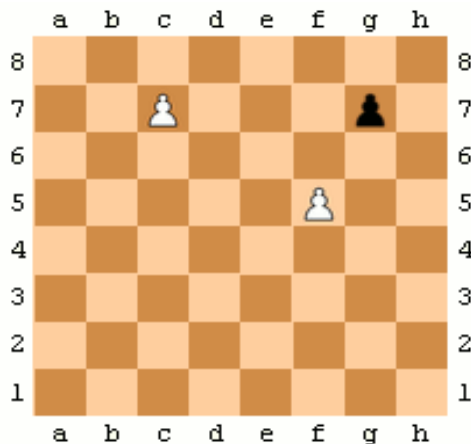
1- پیش از انجام حرکت شاه جابجا شده باشد.

2- پیش از انجام حرکت رخ حرکت کرده باشد.

3- مهره های میان شاه و رخ در صفحه شطرنج باشد.

4- شاه در وضعیت کیش باشد.

5- یکی از خانه های بین شاه و رخ زیر ضرب مهره های حریف



انپاسان: حرکت ویژه ای در بازی است که سرباز تحت قوانین ویژه ای میتواند سرباز حریف را بزند.

اگر سربازی انپاسان خودی از ردیف دوم به ردیف چهارم حرکت کند و سرباز حریف نیز کنار آن در همان ردیف باشد سرباز حریف میتواند سرباز خودی را بزند. در این حرکت سرباز حریف بعد از گرفتن سرباز خودی پشت سرباز خودی قرار میگیرد البته اگر حریف در اولین نوبت حرکت این کار را انجام ندهد در حرکات بعدی حق انجام آن را ندارد.

ترفع: سرباز ضعیف‌ترین مهره شطرنج است، اما می‌تواند به مهره‌ای قوی‌تر تبدیل شود. اگر سرباز به آخرین ردیف صفحه شطرنج برسد، به یک سوار به انتخاب شطرنج بازه مهره‌ای به جز خود پیاده و شاه تبدیل می‌شود. این حرکت را ترفیع پیاده می‌نامند. بیشتر بازیکنان شطرنج ترجیح می‌دهند که سرباز خود را به وزیر تبدیل کنند، اما در برخی وضعیت‌های خاص ممکن است رخ، فیل یا اسب بهتر از وزیر باشند. مهره تازه در همان خانه جایگزین سرباز می‌شود.



تهیه و تنظیم: مریم نوری
اسفند 98