

فصل اول

قواعد بازی و روش های مات کردن

صفحه نمایشی یا معادل رایانه ای را تنظیم کنید. مطمئن باشید هر کس دارای یک نام با اسم کوچک خود است.

سخنان آغازین برای گروه:

خودتان را معرفی کنید ، سپس برخی از نظرات آغازین را بیان کنید. در اینجا برخی از جملات قابل بیان آمده است:

□ "ما می خواهیم به سرعت بازی را شروع کنیم ، اما باید مقدماتی را برای افراد تازه وارد بیان کنیم."

□ "ما امیدواریم که هیجان این بازی که بسیاری از آنها بهترین بازی های جهان محسوب می شوند را به تصویر بکشیم!"

□ "ایده اصلی این است: دو ارتش به یکدیگر نزدیک می شوند ، برای موقعیت ها (به ویژه در وسط صفحه) می جنگند ، و در نهایت سعی می کنند تا شاه حریف خود را مورد حمله قرار دهند و آنها را محاصره کنند. هنگامی که شاه مورد حمله قرار می گیرد و نمی تواند فرار کند ، یک ارتش تسلیم می شود. در شطرنج ما آن را مات می نامیم."

□ "مانند جنگ واقعی ، در چندین بخش از صفحه می توانید نبردهایی انجام دهید. گاهی اوقات انواع مختلف استراتژی ها در هر نبرد درگیر خواهند شد."

□ "بعضی ها می گویند مردم بیشتر از هر بازی دیگری شطرنج بازی می کنند."

□ "شطرنج فقط مختص مغز نیست. این بازی می تواند در هر سطحی انجام شود ، از "فقط برای تفریح" تا سطح قهرمانی جهان."

□ "شما یاد خواهید گرفت که تصمیم گیرنده بهتری باشید. این بازی شما را با انتخاب های زیادی روبرو خواهد کرد. ۱۶ میلیارد موقعیت ممکن روی صفحه بعد از ۱۰ حرکت وجود دارد."

صفحه شطرنج

این اصول را توضیح دهید:

- صفحه شطرنج دارای ۶۴ خانه است که خانه های "سفید" و "سیاه" نامیده می شوند.
- ردیف های افقی "عرض" نامیده می شوند و از ۱ تا ۸ شماره گذاری می شوند.
- ستون های عمودی "ستون" نامیده می شوند ، و به حروف a تا h نشان داده می شود.
- هر خانه بر اساس عرض و ستونی که خانه به آن تعلق دارد دارای یک نام است. مثلاً e4
- مهره های سفید در عرض اول و دوم و مهره های سیاه در عرض های هفتم و هشتم.
- مطمئن شوید که هر دو طرف یک خانه سفید در گوشه سمت راست دارند!
- در نمودارها و صفحه نمایشی ما ، مهره سفید معمولاً در قسمت پایین قرار دارند.
- اهمیت چهار خانه مرکزی را توضیح دهید: d4 ، e4 ، d5 و e5. "مرکز بازی شطرنج."
- حال از دانش آموزان بخواهید که عرض ها ، ستون ها و خانه ها را تعریف کنند.

مهره ها

- هر مهره را تعریف کنید ، آنها را نام ببرید و نحوه حرکت هر مهره را نشان دهید.
- ساده ترین دنباله برای آموزش R ، B ، Q (مانند ترکیب R&B) ، N ، K ، P است.
- یادداشت هایی برای نامگذاری: نام اصلی اسب شوالیه است و نام رخ به جای قلعه صحیح است.
- فقط اسب می تواند پرش کند.
- توجه کنید که اسب همیشه از یک خانه سفید به یک خانه سیاه یا برعکس پرش می کند.
- فیل ها کل بازی را در خانه همان رنگ می گذرانند.
- قرار گیری اولیه روی تخته:
- وزیر در خانه هم رنگ خود ، یا وزیر در ستون d
- شاه و وزیر در کنار همدیگر قرار می گیرند
- فیل ها در نزدیکی شاه و وزیر هستند
- درباره سمت شاه و سمت وزیر توضیح دهید.
- از آنها بخواهید "به صورت نشان گذاری شده" صحبت کنند ، به عنوان مثال "پیاده به e4" یا "اسب به c6".

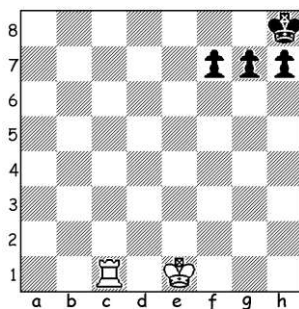
هدف نهایی بازی: کیش و مات کردن

- ما چندین بار این کار را توضیح خواهیم داد، اما به طور خلاصه:
- کیش یعنی حمله به شاه.
- وقتی شاه در حالت کیش است ، باید از کیش خارج شود!
- شاه هرگز نمی تواند به خانه ای که در آن در حالت کیش است حرکت کند.

□ کیش و مات حالتی است که شاه به دام افتاده است: فرد نمی تواند مهره کننده را جابجا کند ، یا مسیر حمله را مسدود کند یا آنرا بزند.

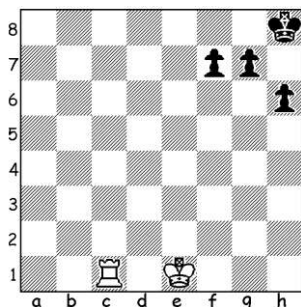
□ اگر در حالت کیش هستید ، تنها گزینه های شما ABC (A. جلوگیری [حرکت] ، B. مسدود کردن C. گرفتن) هستند

به چند نمونه از کیش و مات، به عنوان مثال، توجه کنید:
ترکیب مات عرض آخر

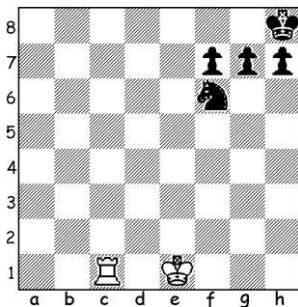


در این حالت سفید با 1.Rc8# کیش و مات می دهد

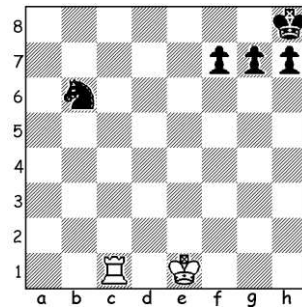
اما در دیاگرام های زیر ، 1.Rc8+ کیش و مات نیست. چرا که



جلوگیری

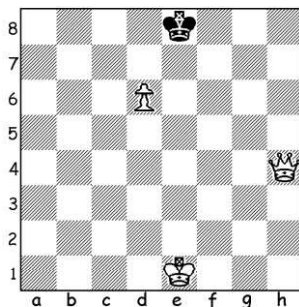


مسدود کردن

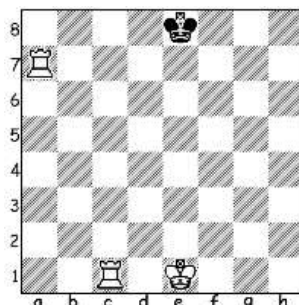


گرفتن

وزیر در کنار شاه حریف (در لبه) در یک نقطه محافظت شده:



مات کردن لدر^۱:



ارزش مهره ها

ارزش مهره ها بر اساس قدرت حمله آنها در صفحه خالی استوار است. در صورت امکان نمودار زیر را نمایش دهید. یا حداقل، اعداد را توضیح دهید.

مهره	خانه حمله	ارزش
وزیر	۲۱-۲۷	۹
رخ	۱۴	۵
فیل	۷-۱۳	۳
اسب	۲-۸	۳
پیاده	۱-۴	۱

□ به عبارت دیگر، وزیر بسته به مکانی که در آن قرار دارد میتواند ۲۷-۲۱ خانه را پوشش دهد، رخ همیشه ۱۴ خانه، فیل ها ۷-۱۳، اسب ها ۲-۸ و پیاده حداکثر ۴ خانه اما بیشتر اوقات فقط یک خانه.

□ ذکر کنید که شاه بدون ارزش گذاری است. زیرا او هرگز نمی تواند از صفحه جدا شود! (در پایان بازی، اغلب گفته می شود که شاه ۳ یا ۴ امتیاز ارزش حمله دارد).

□ چرا فیل ها و اسب ها تقریباً از نظر ارزش برابر هستند؟ فیل می تواند از یک طرف صفحه به سرعت به طرف دیگر حرکت کند، اما اسب می تواند بر روی خانه ها پرش کند و روی همه ۶۴ خانه صفحه قرار گیرد.

□ فیل ها مانند سگ ها و اسب ها مانند گربه ها هستند. "دمیتری گوروویچ".

□ ایده مهم: مهره ها بسته به موقعیتشان می توانند کمتر یا بیشتر ارزش داشته باشند.

^۱ ladder

این یک فرصت خوب برای آموزش ارزش نسبی استقرار در مرکز است. نشان دهید که چگونه قدرت وزیر، فیل ها و به ویژه اسب ها در مرکز صفحه رشد می کنند، سپس از دانش آموزان بخواهید حدس بزنند که یک رخ در e8 نسبت به e4 چه قدر قدرت بیشتری دارد. (جواب: اصلاً!)

کلیات حرکات

- شروع موقعیت بازی در صفحه شطرنج را نشان دهید:
- ابتدا سفید حرکت می کند، سپس حرکت در هر طرف به صورت متناوب تکرار می شود.
- فقط می توانید یک مهره را حرکت دهید (استثناء - قلعه رفتن، بعداً بررسی می شود).
- برای حرکت فقط کافی است مهره را برداشته و آن را در جایی که می خواهید قرار دهید!
- در صورت گرفتن، از مهره ای که در حال حرکت هستید شروع کنید (نه از مهره ای که می خواهید بگیرید)
- فقط یک مهره می تواند روی یک خانه خاص باشد.
- قبل از حرکت خوب فکر کنید!

حمله و گرفتن

- اگر شما به مهره حریف می رسید، این بدان معنی است که می توانید آن را بگیرید
- هنگامی که یک مهره گرفته شد، برای همیشه از بین می رود (به جز ترفیع، که بعداً بحث شده)
- فقط پیاده به روشی متفاوت از حرکت اقدام به گرفتن می کند.
- با تمام مهره ها مثال بزنید. از آنها بخواهید که فرصت های حمله را پیدا کنند، از جمله حمله هایی که به دو حرکت نیاز دارند.

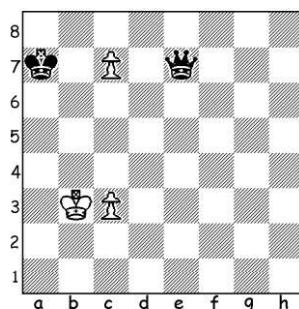
حرکات ویژه (حرکت قلعه، ترفیع، آن پاسان)

قلعه رفتن: تنها حرکتی است که دو مهره به طور همزمان حرکت می کنند.

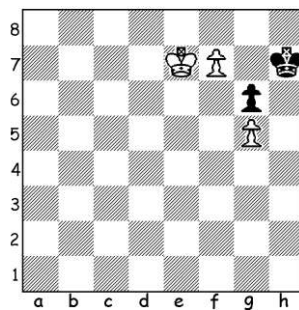
- شاه دو خانه به سمت رخ حرکت میکند و رخ به خانه آن سوی شاه می آید.
- قلعه رفتن از شاه محافظت می کند و یک رخ را به بازی می آورد.
- قلعه رفتن در سمت شاه و قلعه رفتن در سمت وزیر را نشان دهید
- قوانین می گویند شما نمی توانید قلعه بروید اگر:
- پیش از انجام حرکت، شاه جابه جا شده باشد.
- پیش از انجام حرکت، رخ جابه جا شده باشد.
- مهره هایی میان شاه و رخ در صفحه ی شطرنج وجود داشته باشند.
- شاه یا خانه های محل عبور شاه در وضعیت کیش باشد.
- مبتدیان معمولاً تمایلی به قلعه رفتن ندارند. اما باید تقریباً در هر بازی این کار را انجام دهند!

ترفیع پیاده

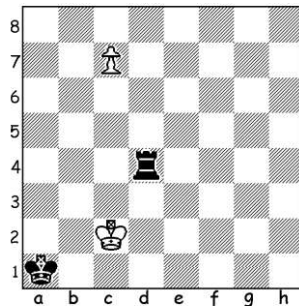
- وقتی پیاده به آخرین خانه می رسد ، می تواند به یک مهره دیگر البته به جز یک شاه تبدیل شود.
- البته تقریباً همیشه می خواهید به یک وزیر ، که قدرتمندترین مهره بازی است ترفیع پیدا کند.
- یک استثناء جالب اما نادر – ترفیع به یک اسب و تاکتیک چنگال:



- 1.c8 = N+ یک چنگال شاه و وزیر است که بهتر از c8 = Q است که ۸ امتیاز را در خود جای می دهد. با چنگال اسب ، بعد از 1...Kb7 2.Nxe7 امتیاز خالص سفید ۱۱ خواهد بود.
- یک استثنای دیگر برای جلوگیری از پات شدن:



- بسیاری از حرکات برنده وجود دارد ، اما 1.f8=Q?? منجر به پات است در حالی که 1.f8=R! یک راه برای پیروزی است



در این موقعیت مشهور (کشف شده توسط فرناندو ساوودرا در سال ۱۸۹۵) ، $1.c8=Q?$ اجازه دفاع توسط $1...Rc4$ می دهد! اگر سفید شاه را حرکت دهد ، سیاه وزیر را می گیرد. اما اگر سفید $2.Qxc4$ بازی کند ، وزیر اکنون به $a2$ تنها فضای حرکت شاه سیاه حمله می کند! و بازی پات می شود . سفید تنها یک راه برای پیروزی دارد: $1.c8=R!! Ra4$ (سیاه مجبور است سفید را از کیش و مات کردن در دو حرکت ابتدایی با $2.Ra8$ متوقف کند) و اکنون $2.Kb3$ هر دو $3.Kxa4$ و $3.Rc1$ را تهدید می کند .

آن پاسان (گرفتن پیاده در حال عبور):

□ هنگامی که پیاده حریف دو مربع به جلو حرکت می کند ، حریف می تواند آن را مانند وقتی یک مربع حرکت داده بگیرید ، اما فقط در همان حرکت بعدی مجاز به این کار است.

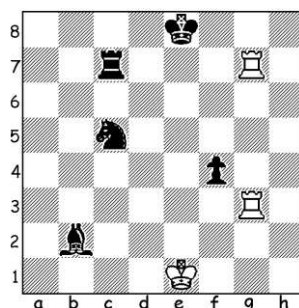
□ بنابراین ، آن پاسان فقط با یک پیاده سفید در عرض ۵ می تواند انجام شود (این کار در عرض ششم به پایان می رسد) یا یک پیاده سیاه که در عرض چهارم قرار دارد (در پایان در عرض ۳ خواهد بود).

□ (بسیاری از مربیان می دانند که مجبورند این کار را به طور مکرر آموزش دهند. چرا که غالباً این امر فراموش می شود)

□ حرکت را نشان داده و توضیح تاریخی آن را ارائه دهید: وقتی بازی ۱۵۰۰ سال پیش توسعه یافت ، پیاده ها فقط می توانند یک خانه حرکت کنند. بنابراین آنها همیشه می توانند از گرفتن پیاده کناری مطمئن باشند. این قوانین ۵۰۰ سال پیش تغییر یافته است به گونه ای که به یک پیاده اجازه می دهد تا در اولین حرکت ۲ خانه را به جلو برود تا سرعت بازی بیشتر شود. پس از آن بود که قانون آن پاسان برای گرفتن پیاده حریف که طبق قوانین قدیمی می توانست گرفته شود اجرا شد.

گزینه ها هنگامی که یک مهره مورد حمله قرار می گیرد

مثال زیر را بازی کنید. رخ سیاه روی $c7$ مورد حمله قرار گرفته است. بازیکن سیاه چه کاری می تواند انجام دهد؟



۱. جلوگیری از گرفتن توسط حریف (حرکت دادن مهره)

۲. مسدود کردن حمله با مهره دیگر

۳. گرفتن مهره حریف

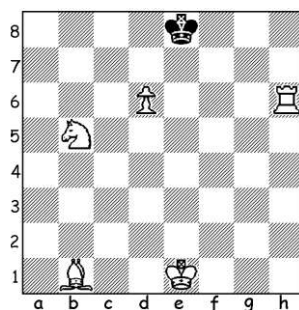
واقعاً کمی پیچیده تر است اما دو انتخاب دیگر نیز وجود دارد:

۴. با یک مهره دیگر دفاع کنید تا توازن را برقرار کنید. اما این موازنه باید درست باشد.

۵- در جای دیگری از صفحه ، شما ممکن است بتوانید تهدید خود را بر علیه مهره ای با ارزش برابر یا بیشتر ، مانند شاه حریف ، اجرا کنید.

کیش

از آنها بخواهید که کیش هایی با چند مهره ایجاد کنند



☐ ایده اصلی: اگر شاه مورد حمله قرار گیرد ، باید بی درنگ از کیش خارج شود.

☐ شاه نمی تواند خود به کیش برود.

☐ به عنوان مثال ، همیشه باید یک مربع خالی بین دو شاه وجود داشته باشد. (نمونه ها را نشان

دهید.)

☐ برخلاف یک مهره مورد حمله ، گزینه های ۴ و ۵ رفع حمله در این حالت قابل اجرا نیست: هنگامی

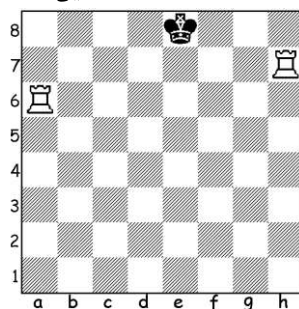
که شما در موقعیت کیش هستید ، باید از جلوگیری ، مسدود کردن یا گرفتن مهره حریف استفاده کنید.

کیش و مات

- این امر هدف نهایی بازی است (نه فقط گرفتن مهره های حریف).
- در این حال شما می توانید برنده شوید.
- اگر در حالت کیش هستید و نمی توانید از جلوگیری ، مسدود کردن یا گرفتن استفاده کنید ، شما باختید!

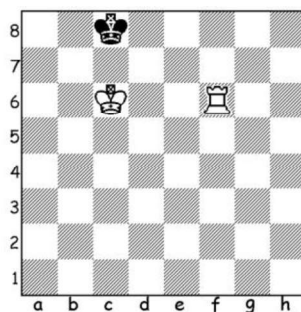
□ شاه هیچگاه صفحه را ترک نمی کند.

هدف از این بخش ارائه ایده ای از مات و ارائه نمونه هایی از مات کردن است

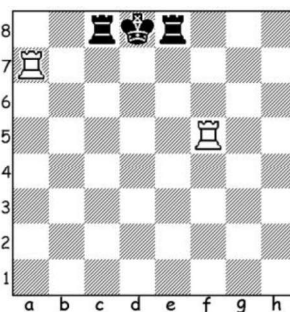


Ra8#

مثالی مشابه اما با شاه در لبه چپ یا راست (تغییر ۹۰ درجه) ارائه دهید. سپس اجازه دهید یک رخ خیلی نزدیک به شاه شود و گرفته شود!



Rf8#



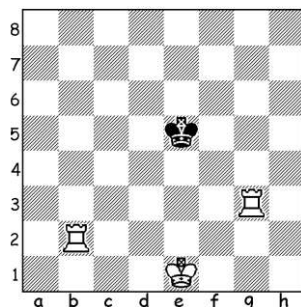
Rd5#

مجدداً نمودارها را ۹۰ یا ۱۸۰ درجه بچرخانید و به آنها نشان دهید که در واقع همان موقعیت هستند.

مات لدر^۱ (مات با دو رخ)

آنها را نشان دهید و تمرین کنید.

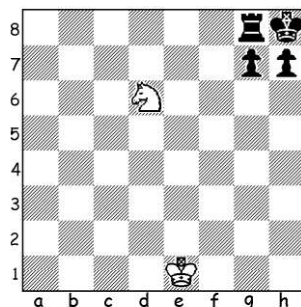
در این روش دو رخ شاه را به سمت یک لبه می کشند.



مات پشتیبانی شده^۲

با داشتن شاه در یک لبه ، وزیر کنار شاه در یک میدان محافظت شده قرار دارد. با چند مهره پشتیبان ، از جمله پیاده ، میتوانید مثال بزنید. درس عمومی از این دو مثال: سعی کنید شاه را به لبه صفحه بکشانید. وقتی شاه در لبه است ، کیش و مات کردن بسیار آسانتر است.

مات با خفه کردن^۳



مات احمقانه^۴

بدون گرفتن هیچ مهره ای سریعترین مات ممکن از موقعیت شروع به این روش است. آن را مات احمقانه می نامند زیرا فقط یک احمق در این دام می افتد!

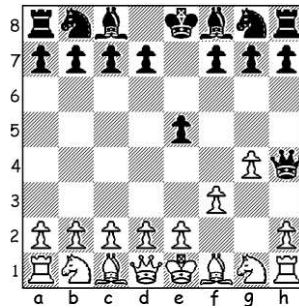
^۱ ladder

^۲ Supported

^۳ Smothered

^۴ Fool's

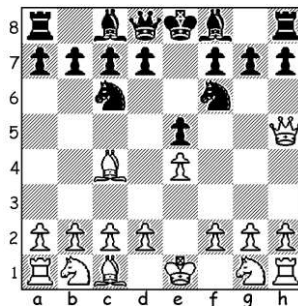
1. f3 e5
2. g4 Qh4#



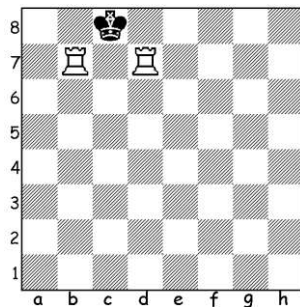
مات محققانه^۱

(توضیح دهید که آنها حتماً آن را خواهند دید ، اما ما به آنها یاد خواهیم داد که چگونه در برابر آن دفاع کنند و روشن خواهیم کرد که توصیه نمی کنید برای آن تلاش کنید.)

1. e4 e5
2. Bc4 Nc6
3. Qh5 Nf6
4. Qxf7#

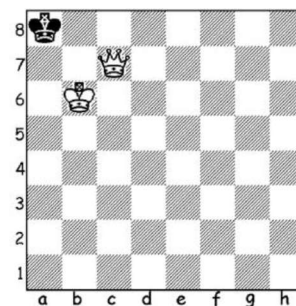
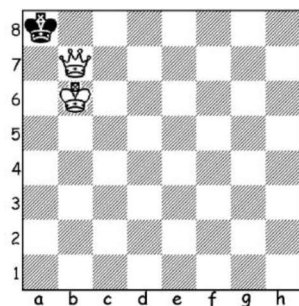


^۱ Scholar's



پات

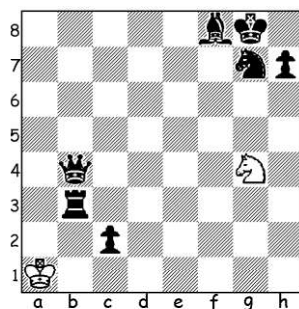
چه کسی این بازی را برنده می شود؟



مشکی مات است. اما اگر وزیر روی c7 باشد، چه می شود؟ سیاه پات می شود.
پات به این معناست که حریف شما در کیش نیست اما هیچ حرکت قانونی ندارد. مثالی دیگر ببینیم:

سایر تساوی ها علاوه بر پات

□ با توافق



□ تکرار سه بار از همان موقعیت با همان بازیکن (لازم نیست به صورت متوالی اتفاق بیفتد)

□ پنجاه حرکت مستقیم توسط هر دو طرف بدون حرکت پیاده یا گرفتن مهره

□ نداشتن نیروی کافی برای مات کردن شاه :

بررسی دائمی (یک نمونه از سه بار تکرار):
 اگر مشکلی حرکت کند ، Qa4 یا Ra3 است و سفید مات است. اما اگر حرکت سفید باشد ، + Nh6 و Nf7+ برای همیشه ادامه خواهند یافت.

آداب معاشرت

□ مودب باشید ، قبل از بازی دست بدهید ("موفق باشید!") و پس از آن ("بازی خوب بود!").
 □ ساکت باشید ، و حتی اگر از حریف خود ببازید از او تشکر کنید.
 برای اطلاعات بیشتر در مورد ورزش و آداب و رسوم ورزشی ، به بخش منابع جوانان در وب سایت ICA مراجعه کنید.

دست به مهره

□ اگر یک مهره را لمس کنید ، مگر به طور تصادفی ، مجبور هستید آن را جابجا کنید ، جز در این حالت که آن مهره حرکت قانونی نداشته باشد.
 □ اگر یک مهره از حریف خود را لمس کنید ، و آن مهره می تواند به صورت قانونی گرفته شود ، باید آن را بگیرید.