



نبرد بی امان مغزها

یادگیری مقدماتی شطرنج، فقط در نیم ساعت

بازی شطرنج یک ماجراجویی هیجان انگیز است. تصوّر کنید که فرماندهی یک لشکر بزرگ هستید. شما با هر حرکت، یک قدم به پیروزی یا شکست نزدیکتر می‌شوید. اینجا دقت و پیش‌بینی، حرف اول را می‌زند. شطرنج نه تنها سرگرم‌کننده، بلکه یک ورزش ویژه برای مغز است. هر بار که شطرنج بازی می‌کنید، ذهنتان قوی‌تر، سریع‌تر و دقیق‌تر می‌شود. پس مهره‌ها را بجینید و در نیم ساعت شطرنج‌باز شوید!

آموزش قدم به قدم:

- صفحه‌ی شطرنج ۶۴ خانه دارد. هشت ردیف و هشت ستون که به رنگ‌های سیاه و سفید هستند.
 - لشکر هر بازیکن ۱۶ مهره است.
- ترتیب قرار گرفتن مهره‌ها از راست به چپ:**

رخ - اسب - فیل - شاه - وزیر - فیل - اسب - رخ

مهره	شکل مهره	تعداد	امتیاز	طرز حرکت
شاه		۱	بی‌نهایت	یک خانه در هر جهتی به صورت افقی، عمودی یا مورب
وزیر		۱	۹	هر تعداد خانه به صورت افقی، عمودی و مورب
رخ		۲	۵	هر تعداد خانه به صورت افقی، عمودی
فیل		۲	۳	هر تعداد خانه به صورت مورب
اسب		۲	۳	حرکت در دو خانه در یک جهت سپس یک خانه در جهت عمود (شکل L انگلیسی)
سرباز		۸	۱	حرکت به سمت جلو، فقط یک خانه. در اولین حرکت می‌تواند دو خانه به جلو برود. حرکت حمله به صورت آریب

- راه‌های نجات دادن شاه:**
- حرکت دادن شاه به خانه‌ای دیگر
 - قرار دادن مهره‌ای دیگر در مسیر شاه
 - زدن مهره‌ی حریف برای نجات شاه

تبدیل سرباز: اگر سرباز به انتهای صفحه برسد، می‌توانید در خانه‌ی آخر به جای آن، یک مهره‌ی دیگر (وزیر، رخ، اسب و یا فیل) را وارد بازی کنید. **کیش و مات:** وقتی یک مهره، شاه حریف را در برابر خطر قرار دهد، «کیش» صورت گرفته است.

قلعه رفتن: شاه و رخ با هم جابه‌جا می‌شوند. شاه می‌تواند دو خانه به سمت رخ حرکت کند. رخ نیز می‌تواند همان وقت به سمت شاه بیاید و پس از عبور از شاه در کنار آن قرار بگیرد. این حرکت فقط یک بار در مسابقه قابل اجراست.

قوانین ویژه

اگر شاه کیش‌شده، راه خلاصی نداشته باشد، «مات» شده است. این یعنی شکست و پایان مسابقه!



رازهای قهرمانی در شطرنج

- + وقتی مهره‌ای را باختی، ناامید نشو و به فکر کردن ادامه بده.
- + هر روز تمرین کن.
- + فیلم‌های آموزشی ببین و در مسابقه‌های مدرسه‌ای شرکت کن.



هدف: شاه را بگیر!

هدف بازی شطرنج، کیش و مات کردن شاه حریف است؛ طوری که راه فراری نداشته باشد. در این بازی، مثل یک فرمانده فکر کن. باید مهره‌هایت را هوشمندانه حرکت دهی، حریف را غافلگیر کنی و در نهایت شاه را تسلیم خودت کنی.



پیدایش شطرنج

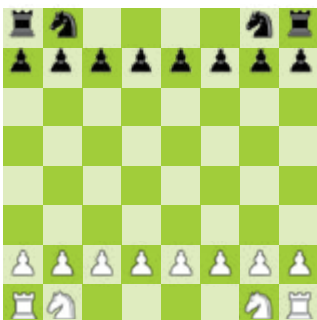
بازی «چاتورانگا» حدود ۱۵۰۰ سال پیش در هندوستان اختراع شد. در این بازی، ارتش‌های کوچک سربازان، فیل‌ها، اسب‌ها و آژابه‌ها، برای شکست حریف می‌جنگیدند. ایرانیان به این بازی علاقه‌مند شدند، آن را گسترش دادند و اسمش را شطرنج گذاشتند. نام شطرنج از همان کلمه‌ی چاتورانگا گرفته شده است.

قهرمانی در شطرنج

«استاد بزرگ» بالاترین عنوانی است که فدراسیون جهانی شطرنج به بازیکنان حرفه‌ای اعطا می‌کند. برای گرفتن این عنوان باید در مسابقات بزرگ به امتیاز ۲۵۰۰ برسید. احسان قائم‌مقامی در سال ۱۳۸۱ عنوان اولین استاد بزرگ ایران را به دست آورد. ۲۲ شطرنج‌باز مرد و ۷ شطرنج‌باز زن از ایران این عنوان را کسب کرده‌اند.

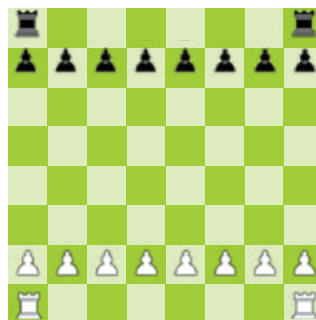
چیدن صفحه‌ی شطرنج

قبل از قرار دادن مهره‌ها، مهم است که ابتدا از جهت درست صفحه مطمئن شوید. فرقی نمی‌کند در کدام سمت صفحه نشسته‌اید، خانه پایین، سمت راست، باید سفید باشد.



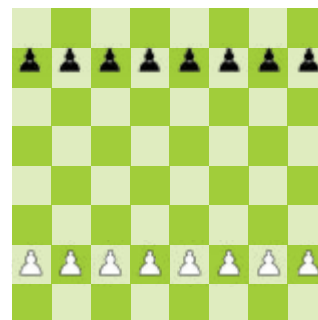
۱. سربازها

اسب‌ها با یک ستون به سمت داخل، بعد از رخ‌ها قرار می‌گیرند.



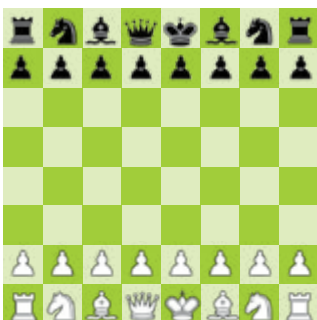
۲. رخ‌ها

رخ‌ها در گوشه‌های صفحه قرار می‌گیرند، درست مانند برج‌های یک قلعه‌ی واقعی.



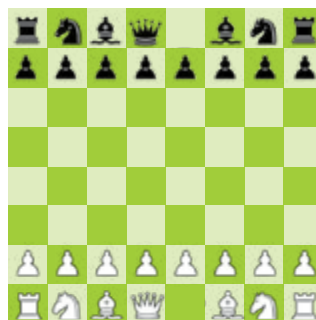
۳. اسب‌ها

اسب‌ها باید ردیف‌های دوم را در هر سمت صفحه پر کنند.



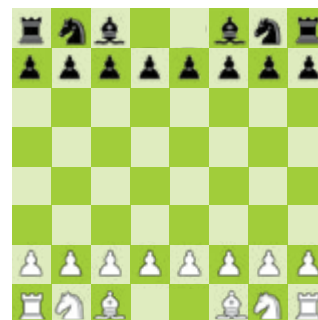
۴. فیل‌ها

فیل‌ها بین اسب‌ها و مهره‌های سلطنتی، یعنی شاه و وزیر قرار می‌گیرند.



۵. وزیر

وزیر باید روی خانه‌ی قرار بگیرد که هم‌رنگ خودش باشد. (وزیر سفید، روی خانه‌ی سفید، وزیر سیاه، روی خانه‌ی سیاه)



۶. شاه

شاه در آخرین خانه‌ی باقی‌مانده قرار می‌گیرد.

