

କୋଣରେ ବିଜ୍ଞାନ

ପାଠ୍ୟମାଧ୍ୟାତ୍ମକ ବିଜ୍ଞାନ





楚那国际象棋

ადმინისტრატორი: გიორგი გურიაშვილი

რედაქტორი: ნანა სუხიშვილი

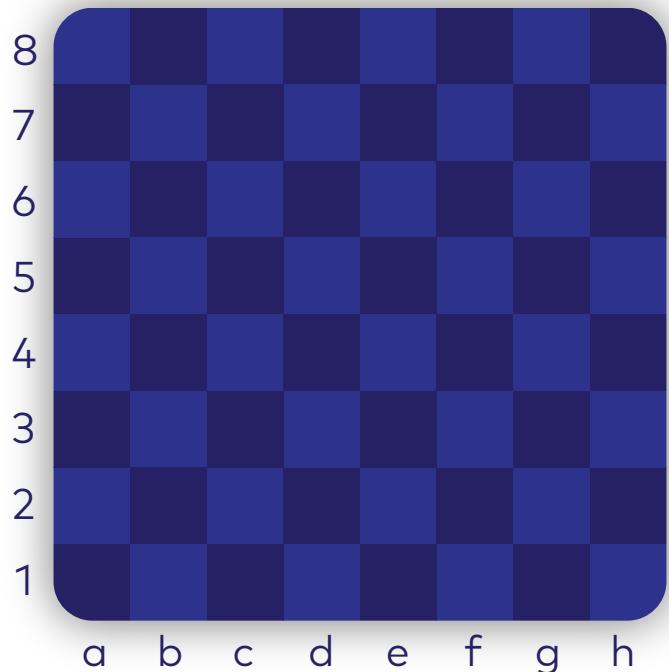
ების გვერდი: ნოვემბერ 2023

გამოშევლის თარიღი: 2023 წლის 2077 დეკემბერი

საჭადრაკო დაფა

ჭადრაკის თამაში არის ერთმანეთის პირის პირ
განლაგებული ორი "არმიის შერპინება" ორივე ბანაკს თავისი
მეფე და დედოფალი(ლაზიერი) ჰყავს. ბრძოლის მიზანია
მოწინააღმდეგის მეფის შეპყრობა, რასაც საჭადრაკო
ლექსიკონით შამათი ეწოდება.

ჭადრაკის დაფას კვადრატის
ფორმა აქვს და შედგება პატარა
კვადრატებისგან. მისი სიგრძე
და შესაბამისად, სიგანე რვა
პატარა კვადრატია, ამიტომ
დაფაზე 64 კვადრატია. ამ
კვადრატებს უკრებს უწოდებენ.
ისინი მუქ და ლია ფერებად არის
შელებილი. მუქ კვადრატებს შავი
უკრები ეწოდება, ლია ფერის
კვადრატებს კი თეთრი უკრები.
ამრიგად დაფაზე 32 შავი და 32
თეთრი უკრაა. დაფა სწორ
მდგომარეობაშია, როდესაც
ქვედა მარჯვენა უკრა თეთრი
ფერისაა.



ჭადრაკის დაფის გამოსახულებას დიაგრამა ეწოდება.

დიაგრამაზე აღმოჩენილ საჭადრაკო პარტიის
ფრაგმენტს პოზიცია ეწოდება

ჭადრაკის დაფაზე გამოყოფენ ჰორიზონტალურ,
ვერტიკალურ და დიაგონალურ ხაზებს.
ჰორიზონტალური ხაზები, ანუ ჰორიზონტალები, დაფას
მარცხნიდან მარჯვნივ კვეთს და აღინიშნება ციფრებით 1-დან
8-ის ჩათვლით.

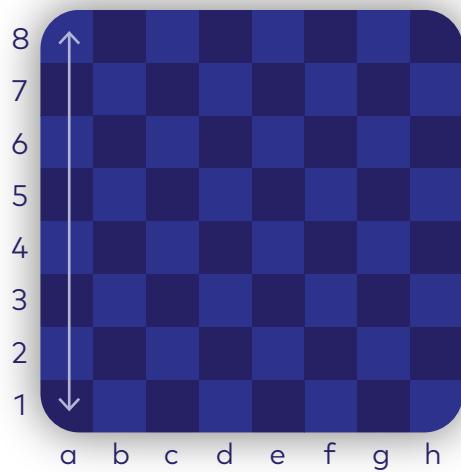
ვერტიკალური ხაზები ანუ ვერტიკალები, დაფას ქვემოდან ზევით კვეშა და ალინიშნება ლათინური ანბანის ასოებით.

გარდა ამისა, ჭადრაკის დაფაზე არის დახრილ ხაზები, რომლებზედაც ერთი ფერის უკრები განლაგდება. ამ ხაზებს დიაგონალები ეწოდება. უკრების ფერის მიხედვით მათ თეთრუკროვანი და შავუკროვანი დიაგონალები ეწოდება

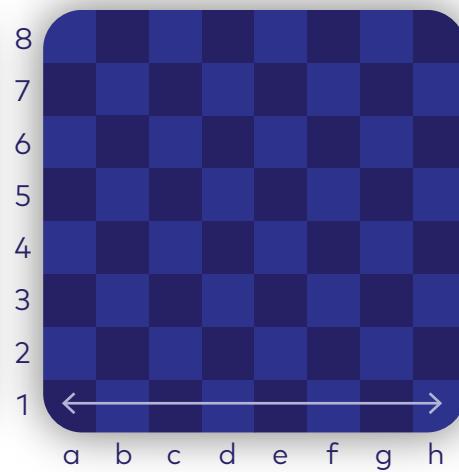
ჰორიზონტალური და ვერტიკალური განსხვავებით, რომელთა სიგრძე 8 უკრას შეადგენს, დიაგონალების სიგრძე ერთნაირი არ არის. ყველაზე მოკლე დიაგონალები 2 უკრისგან შედგება და ისინი დაფის კუთხეებშია განლაგებული, ხოლო ყველაზე დიდი დიაგონალები დაფის ცენტრზე გადის და 8 უკრისგან შედგება.

საჭადრაკო დაფის ყოველ უკრას საკუთარი სახელი აქვს, რომელიც შესაბამისი ჰორიზონტალურისა და ვერტიკალის გადაკვეთის შედეგად დგინდება. მაგალითად დაფის ქვედა მარცხენა უკრა არის a ვერტიკალსა და პირველი ჰორიზონტალის გადაკვეთის ადგილი და მისი სახელი იქნება a1.

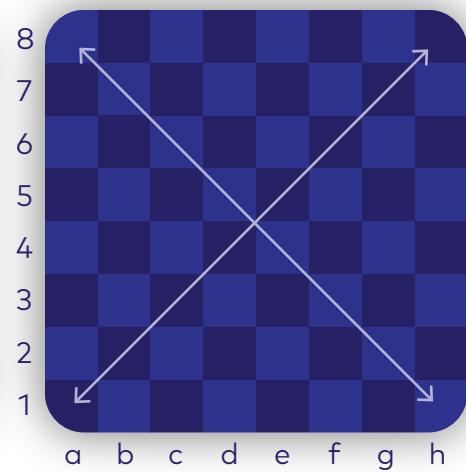
ვერტიკალსა და მის მარცხნივ (თეთრების მხრიდან) მდებარე სივრცეს ლაზიერის ფლანგი ეწოდება, ხოლო e ვერტიკალსა და მის მარჯვნივ მდებარე სივრცეს მეფის ფლანგი.



ვერტიკალური



ჰორიზონტალური



დიაგონალური

განსაკუთრებული მნიშვნელობა აქვს დაფის ოთხ უკრას: d4, d5, e4 და e5. მათ ცენტრალური უკრები ეწოდება.



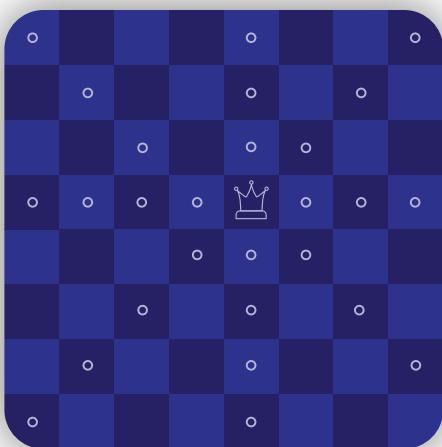
ჭირურები

საჭადრაკო ორთაბრძოლას ჭადრაკის პარტია ეწოდება. ორივე მოჭადრაკეს საწყის პოზიციაში ფიგურების ერთნაირი კომპლექტი გააჩნია, რომელიც 16 ფიგურისგან შედგება და შელებილია ლია (მოთეთრო) და მუქი (მოშავო) ფერით. ამიტომ მათ პირობითად თეთრებს და შავებს უშოდებენ.

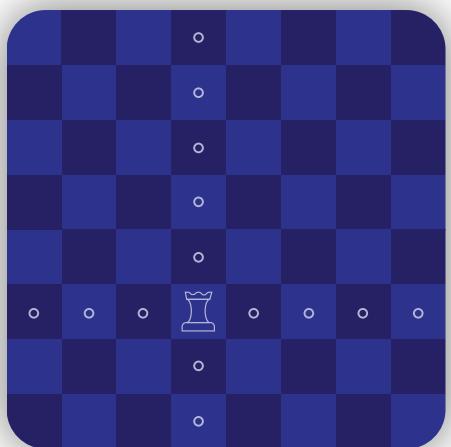
მეფე



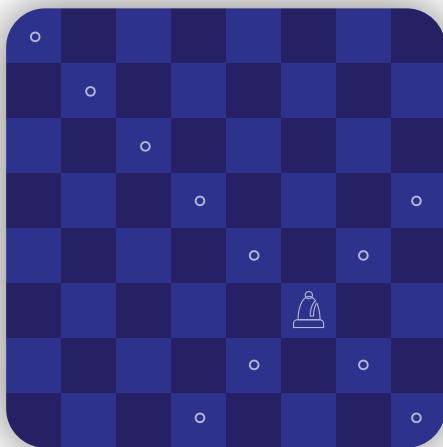
ლაზიერი



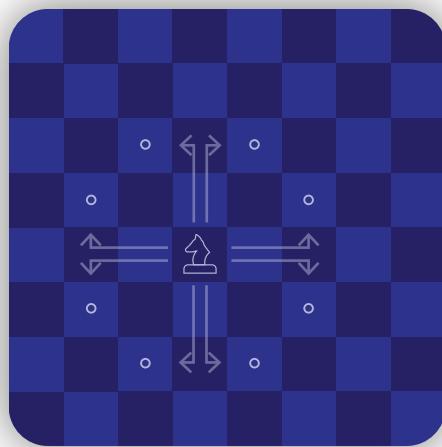
ეჭლი



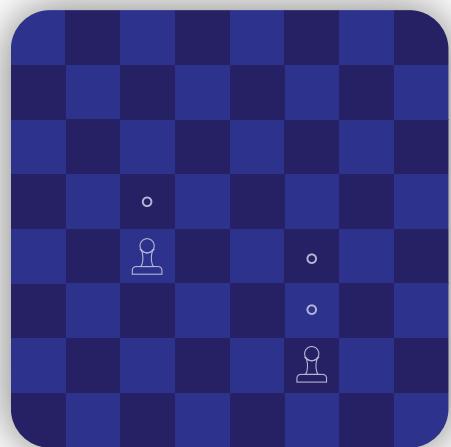
კუ



ცხენი



პაიკი



მეფე ჭადრაკში ყველაზე მთავარი ფიგურაა, მაგრამ მას მხოლოდ ერთი უკრით გადაადგილება შეუძლია.

ლაზიერი ყველაზე მძლავრი ფიგურაა, ვინაიდან ის მოძრაობს როგორც ეჭლის ასევე კუს მსგავსად.

ეჭლს მოძრაობა მხოლოდ ჰორიზონტალურ და ვერტიკალურ ხაზებზე შეუძლია.

კუ მოძრაობს მხოლოდ იმ ფერის დიაგონალებზე სადაც თავდაპირველად თამაშის დასაწყისისას იდგა.

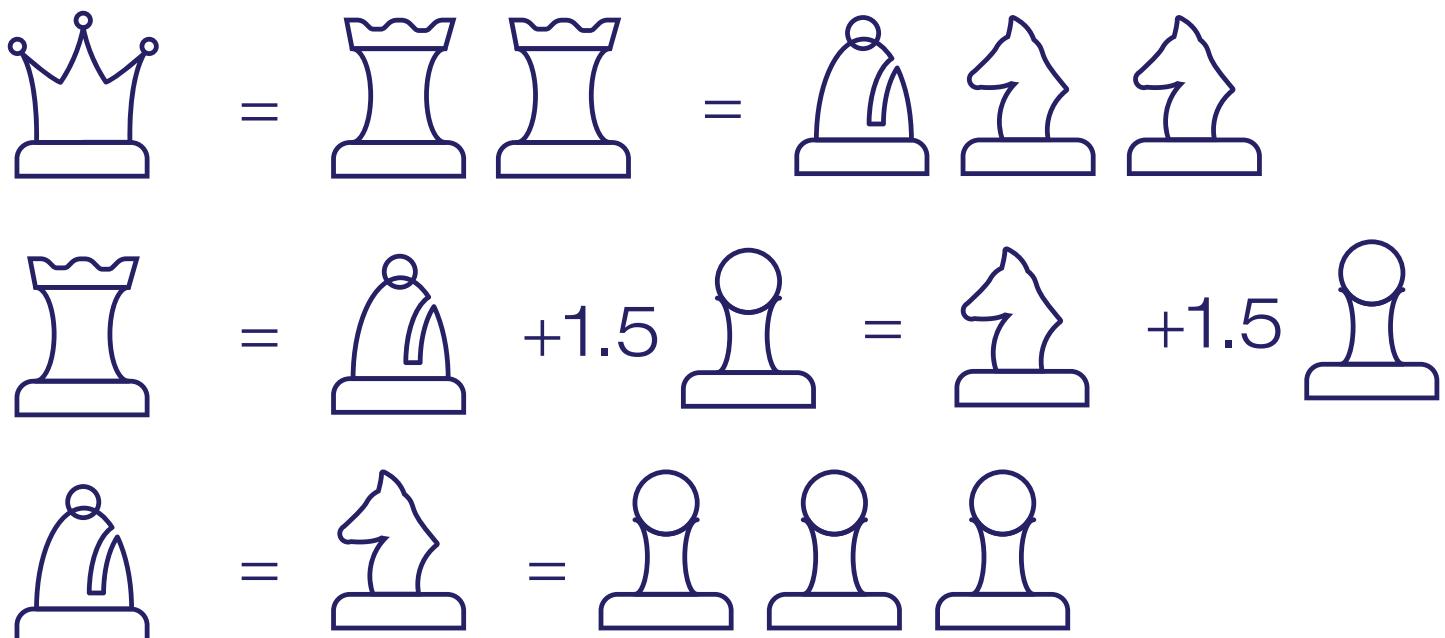
მხედარი საკმაოდ საინტერესო ფიგურაა, ვინაიდან მისი მოძრაობა ვერტიკალურ ან ჰორიზონტალური მიმართულებით 2 უკრით და შემდეგ მარტივიც ან მარცხნივ გრძელდება. მას აქვს თვისება გადაახტეს როგორც საკუთარ ასევე მოშინაალმდების ფიგურებს, შესაბამისად დამწყები მოჭადრაკებისგან საკმაოდ დიდ ყურადღებას ითხოვს.

პაიკი ყველაზე სუსტი მებრძოლია და შესაბამისად მას ფიგურად არ თვლიან, მაგრამ თუ კი იგი მიაღწევს მოშინაალმდების ბოლო უკრამდე შესაძლებლობა უჩნდება შემტავ ფიგურად გადაიქცეს. პაიკის შესაძლებლობები საკმაოდ მშირია, მას მხოლოდ წინ ერთი უკრით გადაადგილება შეუძლია, მოკვლით კი მხოლოდ წინა მარტვენა ან მარცხენა კუთხეში შეუძლია მოკვლა ასევე ერთი უკრის რადიუსზე. თუ პაიკი საშეის პოზიციაზე დგას მეორე ხაზზე, მას შესაძლებლობა ეძლევა მისი პირველი სვლა ორ უკრაზე გააკეთოს, ხოლო შემდეგ კი ჩვეულებრივ ერთი უკრით აგრძელებას.

ქვემოთ მოცემულ ცხრილში მოცემულია ფიგურების დასახელება, მათი გრაფიკული გამოსახულება დაგრამაზე და პირობითი აღნიშვნა პარტიის ჩაშერის დროს.

ფიგურის დასახელება	მეფე	ლატიერი	ვენგრი	კუ	მხედარი	პაიკი
დიაგრამაზე გამოსახულება						
აღნიშვნა პარტიის ჩაშერის დროს	მფ	ლ	ვ	კ	ღ	<small>აღნიშვნა გადაადგილების უკრიზე</small>

ფიგურათა ლირებულება:



მეფის სიცოცხლე შეუფასებელია!



ჭადრაკის თამაშის მიზანი

მატრის მიმღინარეობის ჩატერა ხდება ასე:

1. e4 e5 2. გf3 მc6 3. კc4 გ?d4 4. გ??e5x ლg5! 5. ცf7x ლg2x 6. გf1 ლ+e4x 7. კe2 ცf3#

ჭადრაკის თამაშის მთავარი მიზანი რაღაც მაუნდა მოწინააღმდეგის მეფის შეპყრობა, პარტია ერთ-ერთი მხარის მოგებით მთავრდება, თუ მან შეძლო ჭადრაკის დაფაზე ფიგურათა ისეთი განლაგების შექმნა, როდესაც მეფის მეტოქის მეფე მუქარის ქვეშაა და მისგან თავის დაცვის შესაძლებლობა არ აქვს, ამგვარ დატყვევებას შამათი ეწოდება. შამათი სპარსული სიტყვაა და ითარგმენება როგორც: "მეფე მოკვდა".

ჭადრაკის პარტია სამი შედეგით მთავრდება: იმარჯვებს თეთრი, იმარჯვებს შავი, ყაიმი (ფრე).

ყაიმით პარტია მთავრდება მაშინ როდესაც ბრძოლის შედეგად დაფაზე დარჩენილი ფიგურები საკმარისი არ არის შამათის გამოსაცხადებლად. მაგალითად დაფაზე რჩებიან მხოლოდ მეფეები.

თამაშს ყობელთვის თეთრები იწყებენ და მოქადრავეები სვლას რიგრიგობით აკეთებენ.

ერთი და იგივე უკრაზე ორი ფიგურის მოთავსება დაუშვაბელია.

- მეტოქის ფიგურის მოკვლა ხდება დაფის შესაბამისი უკრიფან მისი აღებით და სანაცვლოდ ამ უკრაზე ამყვანი ფიგურის დასმით. მოქადრავეებს არ შეუძლიათ საკუთარი ფიგურების მოკვლა.

საჭადრაკო ნოტაცია

საჭადრაკო ნოტაცია გამოიყენება პარტიის ჩასაწერად, რათა გვეონდეს შესაძლებლობა შევინახოთ და გავარჩიოთ ჩვენი თუ სხვა მოთამაშის მატჩები.

პარტიის ჩასაწერად გამოიყენება შემდეგი აღნიშვნები:

სვლა	-----	-
მოკვლა	-----	x
როქი	-----	0-0
გრძელი როქი	-----	0-0-0
ქიში	-----	+
ორმაგი ქიში	-----	++
შამათი	-----	#
ძლიერი სვლა	-----	!
ძალიან ძლიერი სვლა	----	!!
სუსტი სვლა	-----	?
ძალიან სუსტი სვლა	-----	??
საეჭვო სვლა	-----	?!

სვლის ჩაწერისას ფიგურის შემოკლებულ სახელს წერენ, შემდეგ კი აღნიშნავენ უკრას რომელზეც მოქმედება მოხდა. ნოტაციაში რიცხვით აღინიშნება სვლის რიგის ნომერი.

განსაკურიერებული მოძრაობები

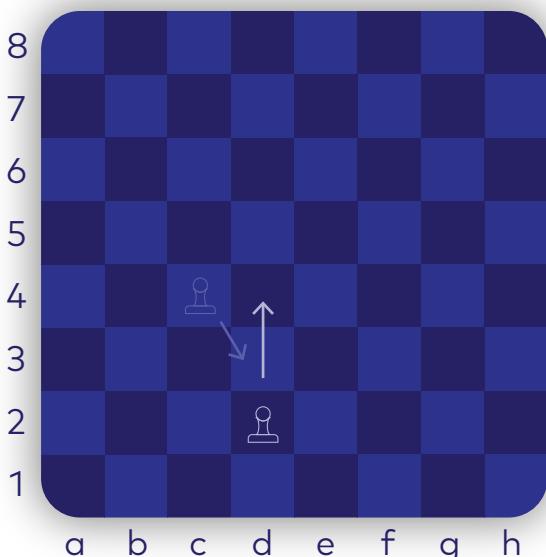
როქი - თუ კი მეფე და ეტლი საწყის პოზიციებზე იმყოფებიან და მათ შორის სხვა ფიგურები არ იკავებენ ადგილს მოთამაშეს შეუძლია გააკეთოს სვლა ერთდროულად ორი ფიგურით, მეფისა და ეტლის მეშვეობით.



როქის გასაკეთებლად მეფეს უწევს გადასვლა ორი უკრით ეტლისკენ, ხოლო ეტლი შემდგომ მეფეს მოპირდაპირე მხრიდან ამოუდგება გვერდში.

როქი ორი სახისაა, მოკლე და გრძელი. მოკლე როქი მეფის მხრიდან კეთდება, გრძელი კი ლაზიერის, პარტიის მსვლელობის განმავლობაში როქის გაკეთების უფლება მოქადრავეს მხოლოდ ერთხელ აქვს, ამავდროულად

დაუშვებელია როქის კეთება თუ ზემოთ ხსენებული ერთ-ერთი ფიგურიდან რომელიმე მაინც გამოძრავებულია, ან მეფე მუქარის(ქიშის) ქვეშ იმყოფება, ამავდროულად როქის გაკეთება არ შეიძლება თუ კი მოწინააღმდეგის ფიგურა ეტლსა და მეფის შორის არსებულ რომელიმე უკრას ემუქრება.



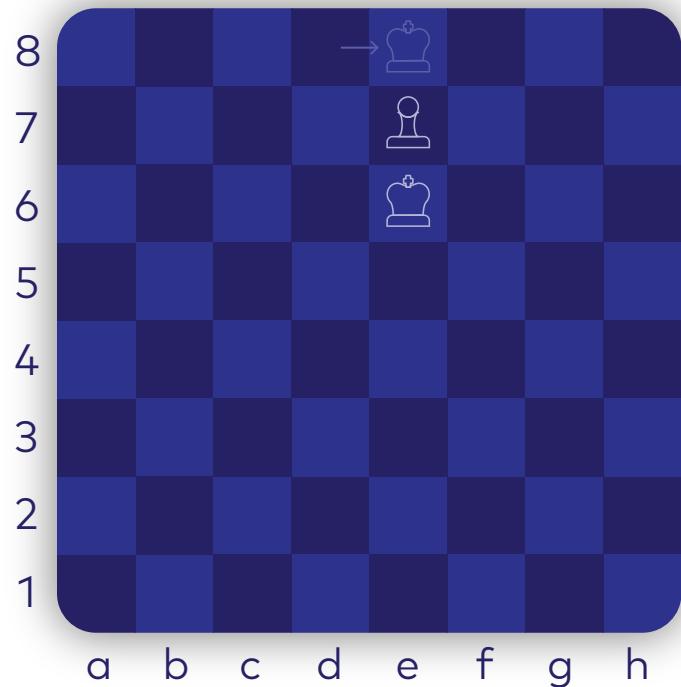
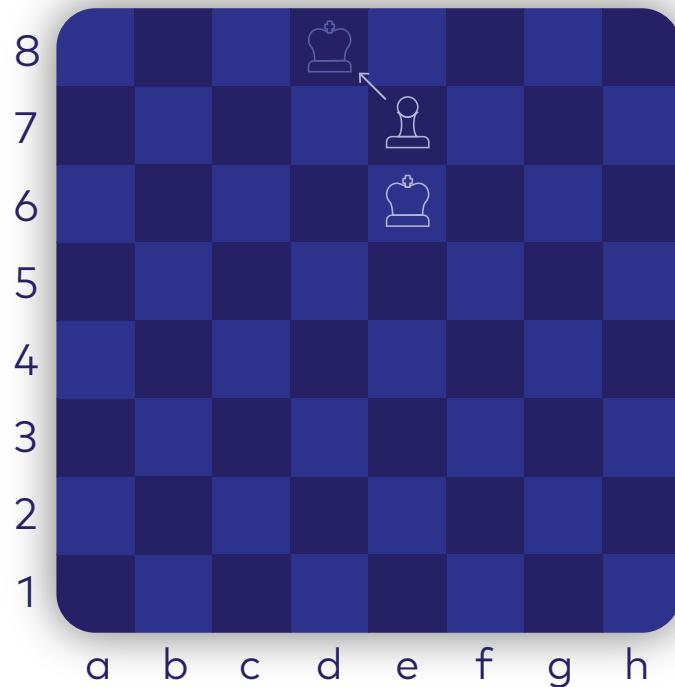
გავლაზე აყვანა - ფიგურებისგან განსხვავებით პაიკს რამდენიმე განსაკუთრებული სვლა აქვს, როგორც უკვე ვახსენეთ მას სძალუდს ბოლო ჰორიზონტალზე მისვლის შედეგად სხვა ფიგურად გადაქცევა, მაგრამ ამასთანავე მას კიდევ ერთი თავისებურობა ახასიათებს, განვიხილოთ სიტუაცია, ვთქვათ თეთრის პაიკი მდებარეობს საწყის პოზიციაზე, ხოლო შავის პაიკი უკვე შემოიჭრა

მეოთხე ზოლში, თუ კი პაიკი გამოიყენებს თავის შესაძლებლობას და ორი უკრით შინ წაიწევს, შავ პაიკს უფლება ეძლევა მისი პაიკი გავლაზე აიყვანოს(მოუკლას).

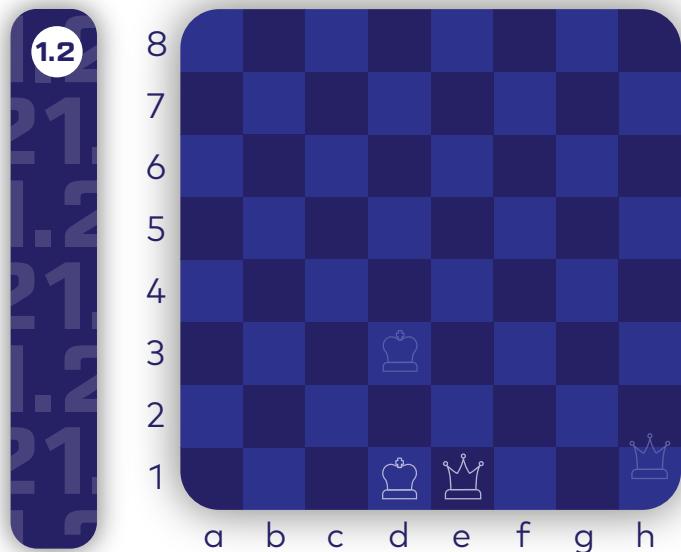
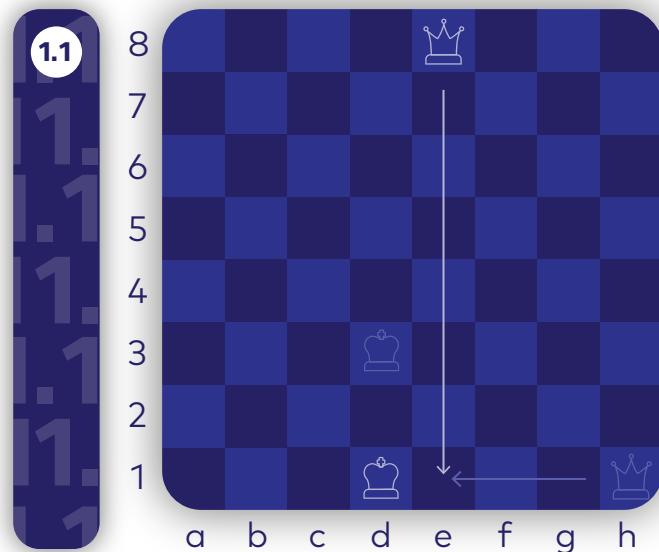
ქიში

ქიშის დროს მეტოქე ემუქრება შენს მეფეს, მაგრამ იმ მომენტისათვის არ შეუძლია მისი აყვანა. მეფის ქიშის ევეშ დატოვება არ შეიძლება, აუცილებელია მისი გაყვანა, ან მისთვის რაიმე ფიგურის გადაფარება, ამავდროულად შესაძლებელია ქიშის გამომცხადებელი ფიგურის მოკვლაც.

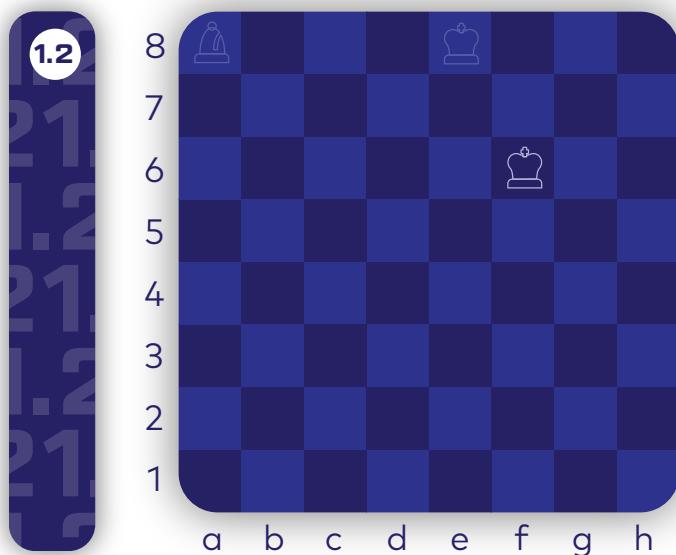
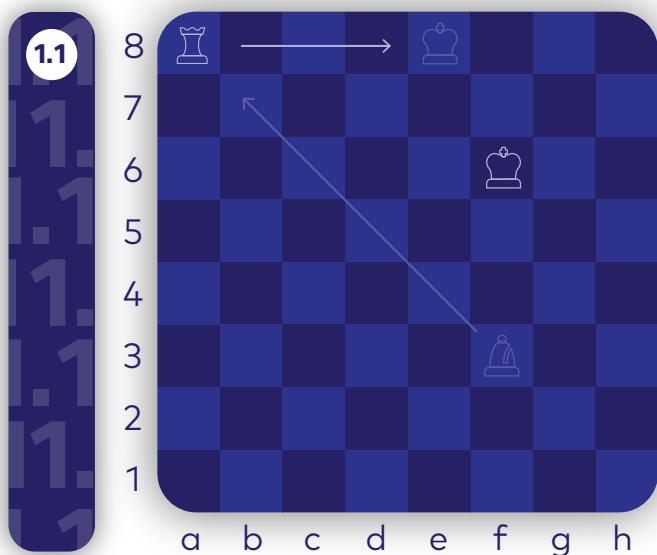
ქიში:



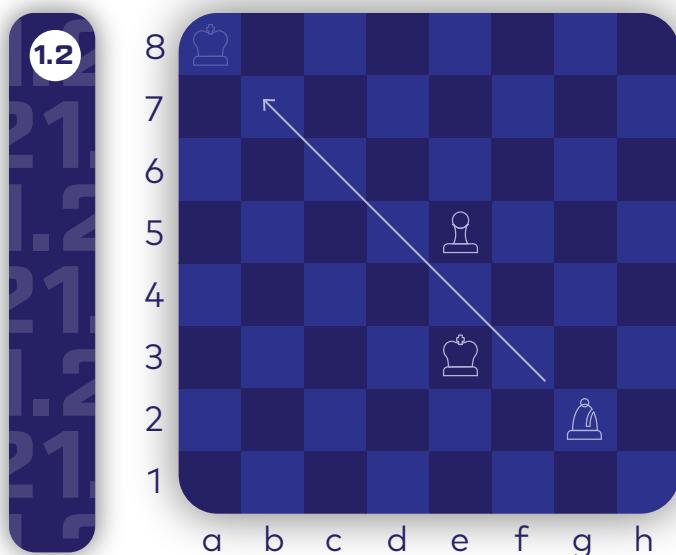
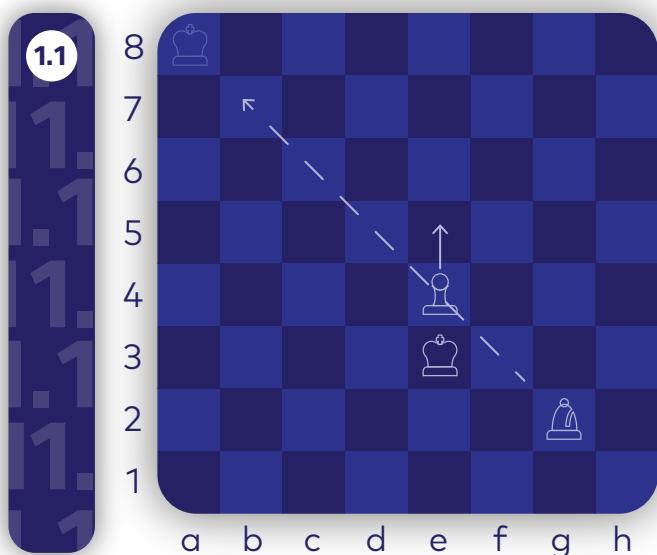
გამომცხადებელი ფიგურის დაბრკოლება:



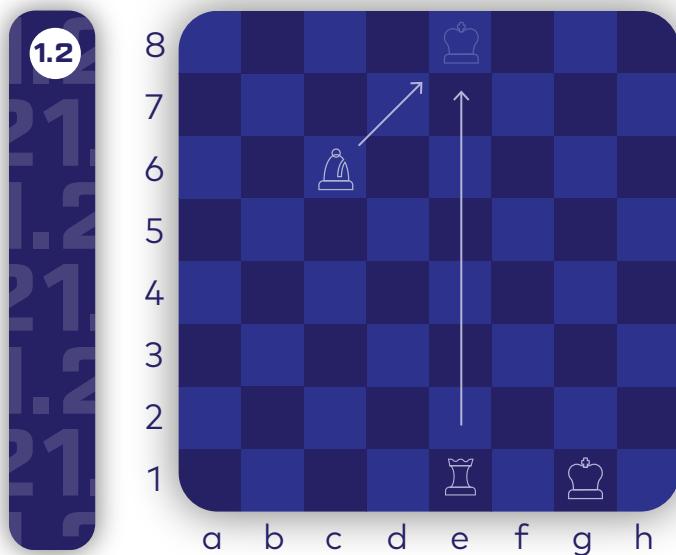
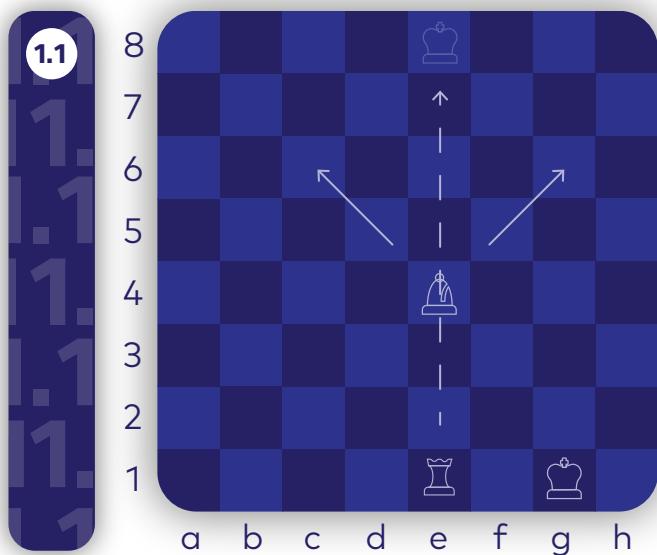
გამომცხადებელი ფიგურის აყვანა:



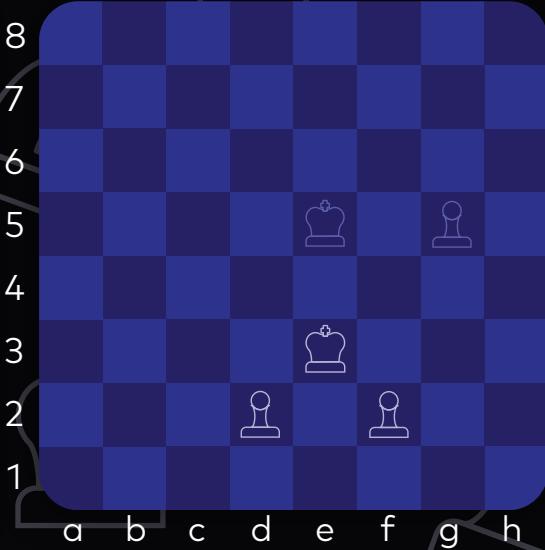
გახსნილი ქიში:



ორმაგი ქიში:



მოძებნეთ თეორიების და მავრების ყველა შესაძლო ქიმი და მეარჩივ საუკეთესო



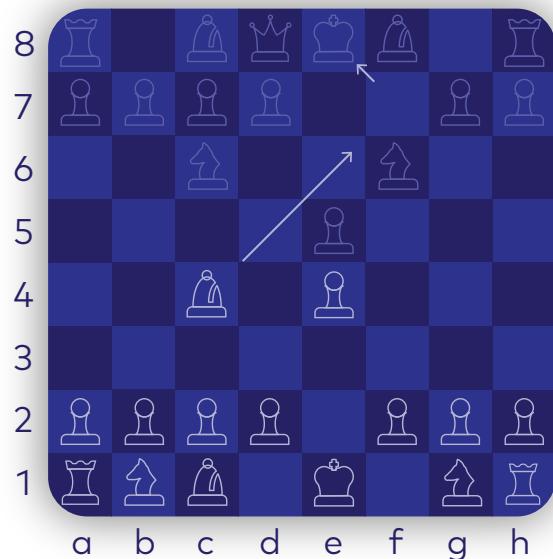


გამატი

ჭადრაკის თამაშის მიზანი მოწინააღმდეგის მეფის დაშამათებაა. როდესაც ერთ-ერთი მოჭადრაკი გააკეთებს შამათს, პარტია დამთავრებულად ითვლება.

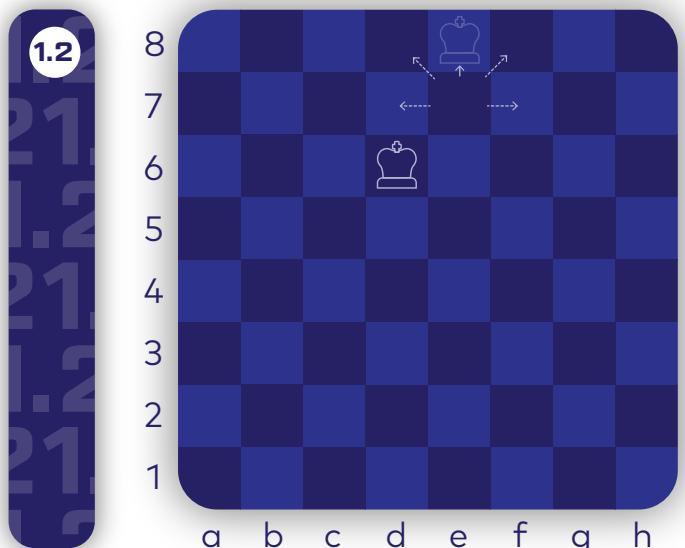
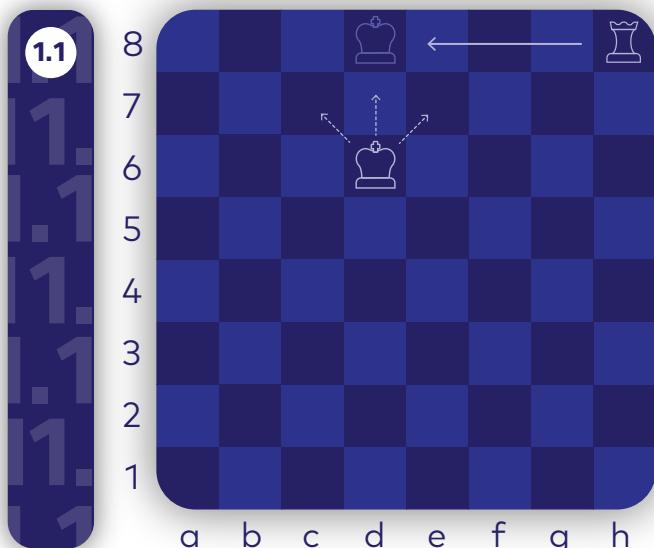
შამათის წინაპირობა ისეთი ქიშის გამოცხადებაა, რომელისგანაც თავის დაცვა შეუძლებელია. იმისათვის, რომ მოთამაშემ შამათისგან თავი დაიცვას, ქიშის გამოცხადების შემთხვევაში უნდა გამოიყენონ ჩამოთვლილთაგან რომელიმე:

- 1) მოკლას ქიშის გამომცხადებელი ფიგურა;
- 2) რომელიმე ფიგურით გადაეფაროს ქიშის გამომცხადებელ ფიგურას.
- 3) მეფით ითამაშოს ისეთ უკრაზე, სადაც მას ქიში არ ექნება.

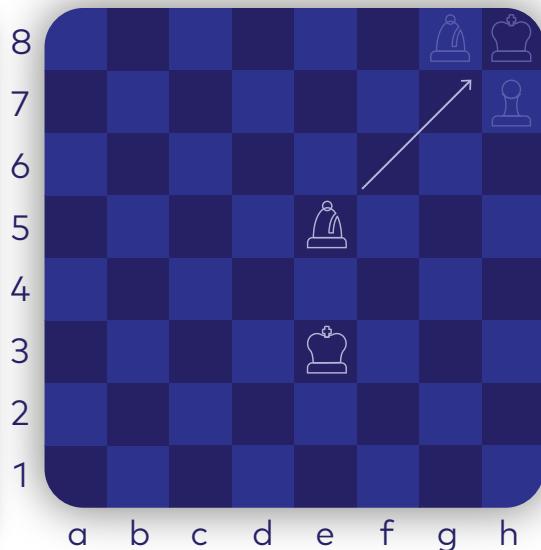


ეგრეთ წოდებული “საბავშვო შამათის” პოზიცია. საწყის პოზიციაში f7 უკრა ყველაზე სუსტია, რადგან მას მხოლოდ მეფე იცავს. შავ მეფეს არ შეუძლია კუc4-ის მიერ დაცული ლაზიერის მოკვლა; e7 უკრას მას თეთრი ლაზიერი ართმევს, bოლო d8 უკრა კი შავი ლაზიერით არის ბლოკირებული, რაც მას გაძლიერის საშუალებას აძლევს. მეფეს გასაძლიერი არსად აქვს და შესაბამისად საშამათო პოზიციაში იმყოფება.

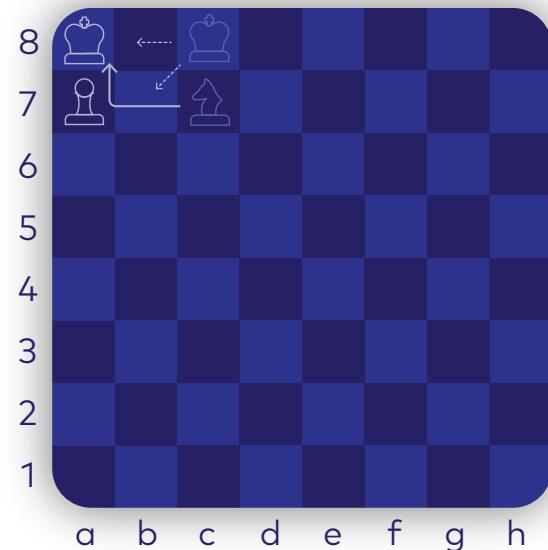
საშამათო ვარიანტები:



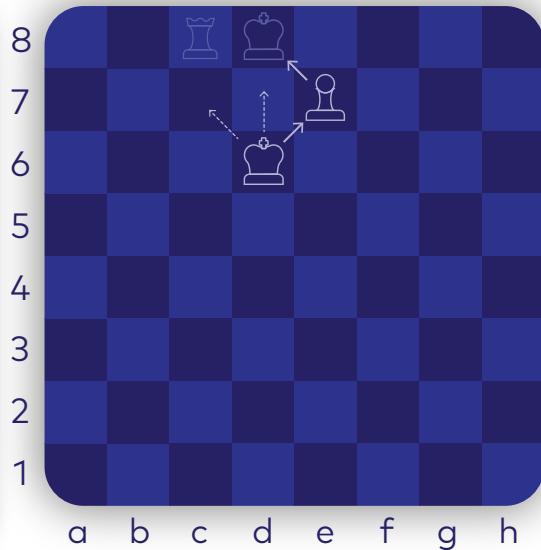
1.3



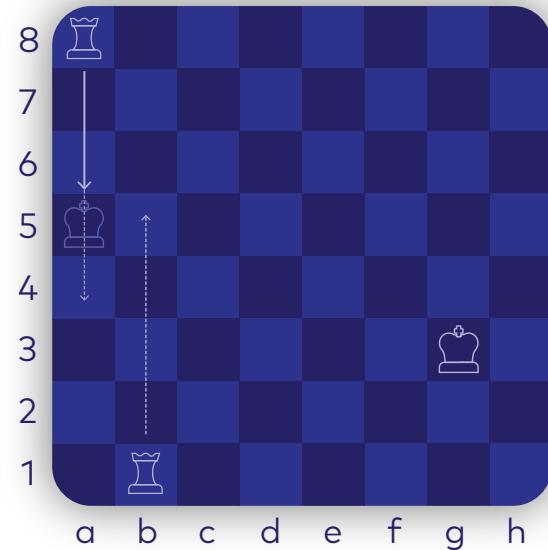
1.4



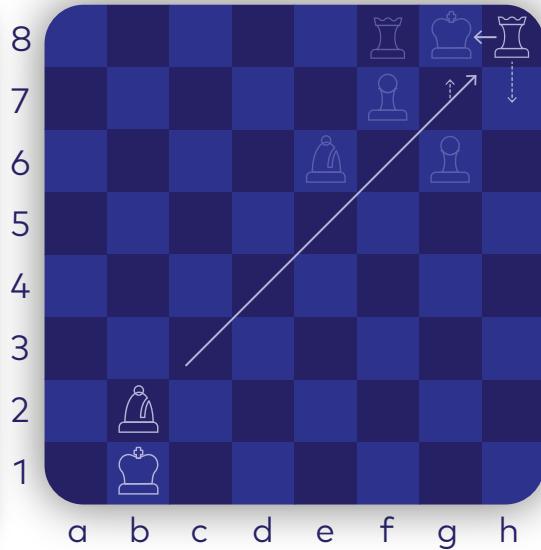
1.5



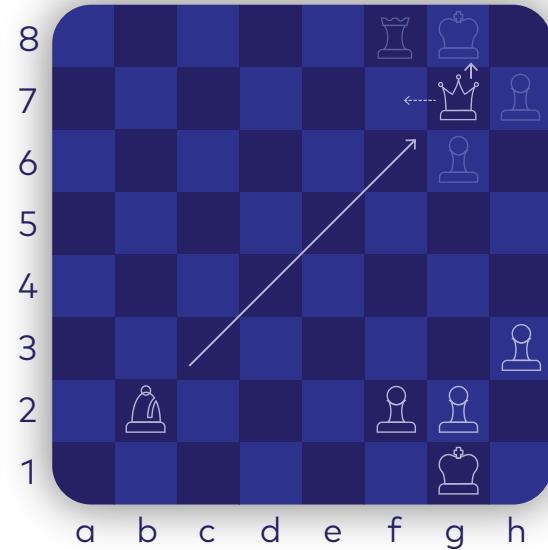
1.6



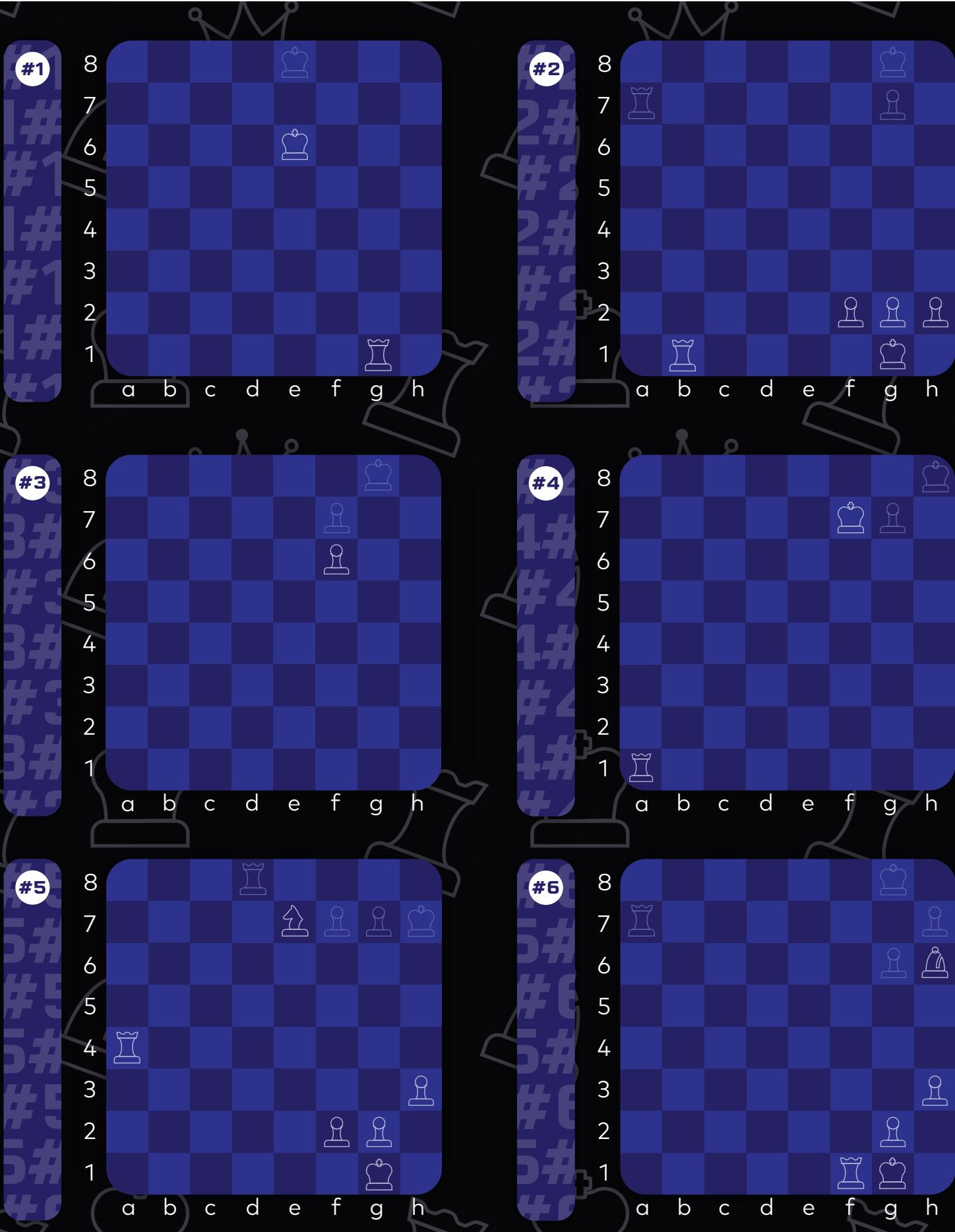
1.7



1.8



მართვის ერთ სტრატეგი

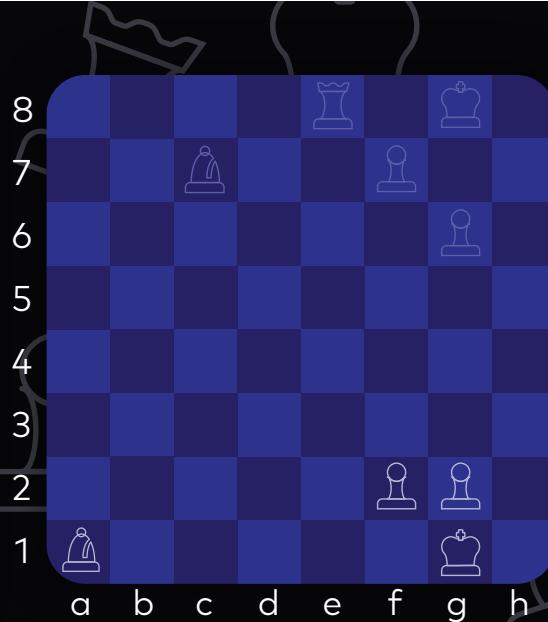




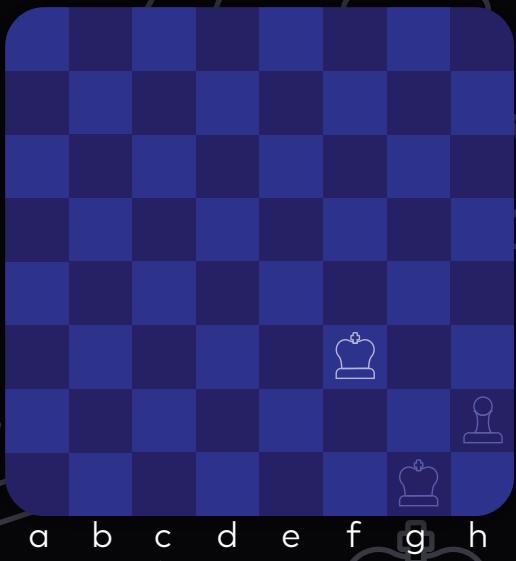
#7



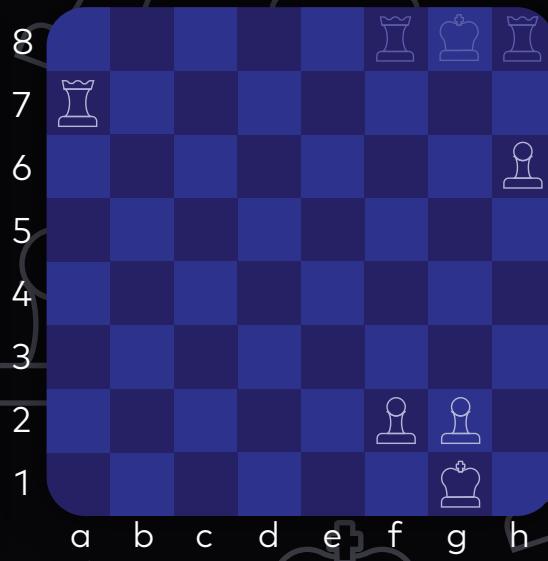
#8



#9



#10



#11



#12



#13



#14



#15



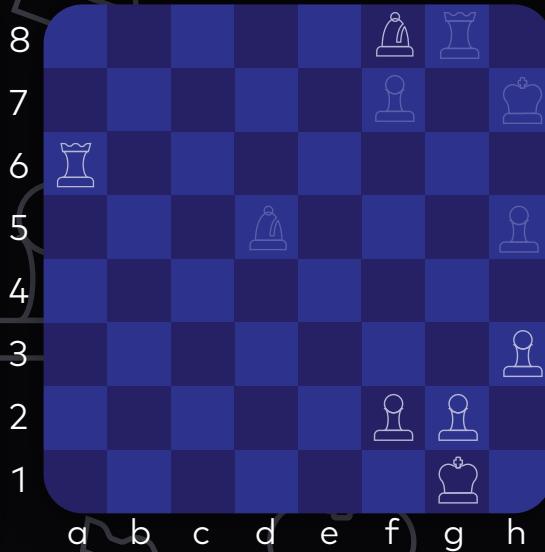
#16



#17



#18





#19



#20



#21



#22



#23



#24

სარჩევი

საჭადრაკო ღაფა

3

ფიგურები

5

ჭადრაკის თამაშის მიზანი

7

საჭადრაკო ნოტაცია

8

განსაკუთრებული მოძრაობები

9

ქიმი

10

სავარაუმონი

12

შაშათი

14

სავარაუმონი II

16



ISMN 464-5-7857-6989-4



4 645785 769894