شطرنج

شَطرَنج بازی دو نفره ‌ای ست که بر روی یک صفحه با 64 خانه به وسیله 32 مهره (16 مهره سفید و 16 مهره سیاه ) انجام می شود.

یک جوان ایرانی در حال بازی شطرنج بادو استاد.شطرنج از قرن سوم میلادی در ایران بازی می شده است.

تاریخچه:

واژه «شطرنج»تلفظ فارسی «چاتورانگا » است کلمه ای که در زبان سانسکریت برای نام گذاری این بازی به کار برده می شود، جایی که معمولا از آن به عنوان نخستین زادگاه این بازی یاد می شود. اگر چه بازیهای مشابهی در کره، چین، ژاپن و تایلند رواج داشته است اما شطرنج امروزی به این بازی هندی برمی گردد که در دوره ساسانیان وارد ایران شده و آنگاه در کشورهای اسلامی، اروپا و روسیه تکامل پیدا کرده است. برخی شطرنج را یک سرگرمی میدانند وعده ای دیگر آن را یک ورزش رزمی ذهنی محسوب می کنند. موفقیت در این ورزش بیش از هر چیز به توان تحلیل و فهم انتزاعی ذهن وابسته است.

صفحه شطرنج

حتما صفحه شطرنج را دیده‌اید. یک صفحه ۸ در ۸ خانه که یکی در میان سیاه و سفید هستند. اگر می‌خواهید طبق استانداردهای بین المللی صفحه را نشانه‌گذاری کنید، دستور زیر را پیش بگیرید. صفحه را روی میز بگذارید و به آن نگاه کنید! حالا ردیفی که نزدیک به شماست یعنی ضلع پائین مربع را نگاه کنید! خانه‌ای که در منتها الیه سمت راست و در آخر و سمت راست قرار دارد را نگاه کنید! اگر سفید بود که هیچی، اما اگر سیاه بود لطفا ۹۰ درجه صفحه را بچرخانید تا شماره گذاری را شروع کنیم!

موقعیت مهره ها در آغاز بازی.

حالا که آخرین خانه سمت راست و پایین سفید شده، آن را H, و تا سمت راست به عقب تا A آنها را شروع به نامگذاری کنید. شماره‌ها را داخل خانه‌ها ننویسید زیر خانه‌ها بنویسید. حالا از سمت راست و همان پایین یعنی کنار همان خانه‌ای که باید سفید باشد را ببینید، کنار خانه اول را ۱ بنامید و تا آخر که ۸ باشد آن را ادامه بدهید. حالا شما یک صفحه شطرنج علمی دارید و بهتر می‌توانید شطرنج بیاموزید، بازی استادان را ببینید، تجزیه و تحلیل کنید، واریانتها را آموخته حفظ کرده و بازی تان را ثبت کنید. نکته دیگر در رابطه با نوشتن نام هر مهره‌است که در پایین امده‌است.

نام حرف نگاره

سرباز P

اسب N

فیل B

رخ (قلعه) R

وزیر (فرزین) Q

شاه K

• سرباز (پیاده)

• اسب؛ مدرنN - کلاسیک C (ایتالیایی)

• فیل؛ مدرن B - کلاسیک F (ایتالیایی)

• رخ (قلعه)؛ مدرن R - کلاسیک T (ایتالیایی)

• وزیر(فرزین)؛ مدرن Q - کلاسیک D (ایتالیایی)

• شاه؛ مدرن K - کلاسیک R (ایتالیایی)

انواع مهره‌های این بازی هستند. شخصی برنده‌است که بتواند شاه حریف را با خطر زدن( کیش) مواجه کند به طوری که حریف راهی برای «رفع کیش» نداشته باشد.

مهره‌ها

پیاده

یا سرباز ضعیف‌ترین مهره بازیست که هر کدام از بازیکنان (سیاه یا سفید) ۸ عدد از آن دارند که در ردیف یکی مانده به آخر قرار می دهند. پیاده به جز حرکت اول که می‌تواند ۲ خانه مستقیم به جلو برود، بقیه حرکتها را باید خانه به خانه انجام دهد. پیاده بعد از رسیدن به آخرین ردیف در خانه حریف اختیار دارد به یک مهره دیگر (به جز شاه) بنا بر خواست بازیکن ( که معمولا وزیر است ) تبدیل می شود. سرباز تنها مهره‌ای ست که به همان شکلی که حرکت می‌کند (مستقیم به جلو) مهره حریف را نمی گیرد بلکه می‌تواند مهره‌هایی را که در دو خانه چپ و راست خانه‌ جلوی خود هستند را بگیرد. همین طور پیاده تنها مهره ای ست که قادر نیست به خانه‌ای که قبلا در آن مستقر بوده و از آن رفته برگردد و فقط به سمت جلو پیش می رود.

حرکات مجاز سرباز.

سرباز سفید در d5 می تواند یا رخ سیاه در c6 یا اسب اسب سیاه در e6 را بزند.

اسب

اسب مهره‌ای ست که به همراه فیل از آنها به عنوان سوار سَبُک یاد می‌شود. ارزش اسب برابر سه و نیم واحد پیاده‌است. حرکت اسب به صورت ۲ خانه به سمت‌های جلو، عقب، راست و چپ و یک خانه در جهت عمود بر آن (برای عقب و جلو به سمت‌های راست و چپ و برای راست و چپ به سمت‌های عقب و جلو) خواهد بود. یعنی اگر اسب ۲ خانه به سمت جلو رفت حرکت خود را با یک خانه‌ به چپ یا راست ادامه می دهد و در واقع مسیر را می شکندو حرکتش را به مانند حرف L لاتین انجام می دهد. اسب تنها مهره شطرنج است که مانعی برای حرکت او وجود ندارد و در صورتی که خانه مقصد تحت اشغال نباشد، بدون هیچ مشکلی به آنجا برود. ( به اصطلاح می تواند بپرد )

فیل (پیل)

فیل یکی دیگر از سوارهای سَبُک بازی شطرنج است که ارزش غیر رسمی آن توسط استادان فن، سه و نیم پیاده ارزیابی می‌شود. فیل مهره‌ای است که می‌تواند به صورت اریب و در صورتی که مانعی نباشد یا خانه مقصد مشغول نباشد، به طور نامتناهی و طولانی، به خانه‌ای در دوردست بنشیند. همانند اسب، هر طرف سیاه یا سفید ۲ فیل دارند که با توجه به چیدمان آنها در صفحه، یکی از آنها در خانه سفید جای می‌گیرد و دیگری در سیاه. از آنجا که هیچ فیلی امکان ندارد از مسیر اریب خود که همیشه دارای یک رنگ است خارج شود، پس یکی از فیلها فیل سفید نام دارد و دیگری فیل سیاه.

رخ

رخ مهره ای قوی‌ در شطرنج محسوب می‌شود که به حضور آن به ویژ ه در انتهای بازی راهگشاست. رخ به همراه وزیر «سوارهای سنگین» نامیده می‌شوند. هر بازیکن شطرنج 2عدد رخ در اختیار دارد و در مجموع ۴ رخ در کل صفحه موجود است که هر کدام در یکی از چهار گوشه صفحه شطرنج (A۱, A۸, H۱, H۸) قرار می گیرند. رخ در شطرنج به صورت عمودی و افقی حرکت می‌کند و می‌تواند در صورت نبودن مانع یا اشغال خانه مقصد، یک ستون یا یک ردیف کامل را هم طی کند.

وزیر (فرزین)

وزیرها قوی‌ترین مهره‌های شطرنج محسوب می‌شوند. قدرت یک وزیر برابر با ۹ پیاده ارزیابی می‌شود. این مهره ارزشمند که نبود او خانمان سوز است، به ۲ صورت اریب و مستقیم (عمودی یا افقی) حرکت می‌کند و به همان ترتیب مهره‌ای را می‌گیرد. هر یک از طرفین بازی شطرنج فقط یک وزیر دارند. وزیرها بین شاه و فیل قرار می‌گیرند یعنی وزیر سفید در خانه D۱ و وزیر سیاه در همان ستون در خانه D۸.

شاه

حیاتی‌ترین مهره بازی ایست که در واقع حضور تمام مهره‌های شطرنج برای دفاع از شاه خود و حمله یا تخریب مستقیم یا غیر مستقیم شاه حریف هست. شاه فقط می‌تواند به تمامی اطراف و خانه‌های مجاور خود برود. نکته‌های مهم در رابطه با شاه:

بین ۲ شاه همیشه باید لااقل یک خانه فاصله باشد.

در صورت این که شاه توسط هر یک از مهره‌های شطرنج (غیر از شاه حریف) مورد تهدید قرار گرفت، اصطلاحا کیش شده و ۳ راه (برای اسب ۲ راه) برای «رفع کیش» وجود دارد.

۱-حرکت دادن شاه

۲-گرفتن مهره تهدید کننده

۳-گذاشتن مانع در مسیر تهدید مهره تهدید کننده شاه.

از آنجا که اسب مانعی برای حرکت نمی‌شناسد، بنا براین رفع کیش با حربه آخر امکان ندارد.

حرکتهای استثنایی در شطرنج

قلعه شاه یا قلعه کوچک

حرکتی که درصورت وجود شرایط زیر، شاه ۲ خانه به سمت رخ می رود و رخ به خانه بعد از شاه و آن سمت دیگر شاه می‌رود. این حرکت حداکثر یک بار در بازی و در صورت برقراری ۳ شرط زیر انجام می‌شود: ۱-شاه و رخی که می خواهد قلعه برود تا آن لحظه حرکتی نکرده باشند. ۲- بین شاه و رخ هیچ مهره‌ای نباشد. ۳-شاه و محل عبور وی در هنگام انجام این حرکت نباید با خطر مهره‌ای از حریف رو به رو باشد.(در معرض کیش باشد.) اگر شرایط بالا برقرار بود، حرکت قلعه عبارت است از عبور شاه از خانه مجاور خود به سوی رخ و قرار گرفتن شاه در خانه بعدی و قرارگرفتن رخ در خانه مجاور شاه (همان خانه‌ای که شاه از آن عبور کرده یا به اصطلاح «از رویش پریده»).

قلعه وزیر یا قلعه بزرگ

درست مانند قلعه شاه‌است ولی در سمت دیگر، یعنی عمل قلعه رفتن با رخ سمت وزیر انجام می‌پذیرد.

آن پاسان

این لغت فرانسوی به معنی در حال حرکت است. به وقتی گفته می‌شود که سرباز می‌تواند در حرکتی که مقصدش سرباز حریف نیست، سرباز حریف را بگیرد.

اگر سرباز یکی از طرفین در ردیف پنجم خود (ردیف چهارم حریف) باشد و سرباز حریف در یکی از دو خانه چپ و یا راست آن باشد، می‌تواند به پشت سرباز حریف رفته و آن را بگیرد.

فکت های جالب درباره شطرنج:

۱. عبارت **کیش و مات** برگرفته از عبارت شاهمات(Shah Mat**)**در **فارسی** که به معنای**شاه مرده است میباشد**.

۲. در جنگ جهانی دوم، برخی از رمزنگاران، از شطرنج‌بازان حرفه‌ای بودند. استادان بریتانیایی مانند **هری گلمبک (Harry Golombek)** و( **استورت میلنر بری (Stuart Milner-** عضو تیمی بودند که موفق به شکستن رمز کد [ماشین انیگما](https://blog.limoonad.com/31550/%d9%85%d8%a7%d8%b4%db%8c%d9%86-%d8%a7%d9%86%db%8c%da%af%d9%85%d8%a7-%d8%af%d8%b3%d8%aa%da%af%d8%a7%d9%87-%d8%b1%d9%85%d8%b2%da%af%d8%b0%d8%a7%d8%b1%db%8c/) نازی‌ها شد.

۳. **طولانی‌ترین بازی ممکن** در [شطرنج](https://www.limoonad.com/category/409/%D8%B4%D8%B7%D8%B1%D9%86%D8%AC)، از نظز تئوری، می‌تواند **۵۹۴۹ حرکت** باشد.

۴. **طولانی‌ترین بازی شطرنج انجام شده** تا به حال، میان **ایوان نیکولیک (**IvanNikolic**)** و **گرآن آرسویک (**Goran Arsovic**)** در سال ۱۹۸۹ میلادی بوده است که دارای **۲۶۹** حرکت بوده و **۲۰ ساعت** به طول انجامیده و به**تساوی ختم** شده است.

۵. کامپیوتری به نام  **DeepThoughtفکر عمیق اولین** کامپیوتری است که یک **استاد بزرگ** بین‌المللی را (در نوامبر ۱۹۸۸ در کالیفرنیا) شکست داد.

۶. **اولین صفحه شطرنج تاشو** یک کشیش که از بازی شطرنج منع شده بود، اختراع شد. این کشیش برای دور زدن ممنوعیت شطرنج صفحه بازی را به صورت تاشو طراحی و ابداع کرد که وقتی آن را می‌بست و در قفسه کتاب قرار می‌داد درست مانند دو کتاب به نظر می‌رسید.

۷. اگر یک دانه گندم در خانه اول صفحه شطرنج قرار دهید، دو دانه در خانه دوم، چهار دانه در خانه سوم و همینطور به ازای هر خانه تعداد گندم‌ها را دو برابر کنید، در خانه شصت و چهارم باید تعداد 9,223,372,036,854,775,808 دانه گندم قرار دهید.

۸. **قانون حرکت پیاده**، که در اولین حرکت خود می‌تواند ۲ خانه حرکت کند، اولین بار در اسپانیا در سال ۱۲۸۰ وضع گردید.

۹. 169,518,829,100,544,000,000,000,000,000 حالت **مختلف** برای انجام **ده حرکت اول بازی شطرنج** وجود دارد.

۱۰**. امانوئل لاسکر (Emanuel Lasker)** از کشور آلمان لقب قهرمانی حهان را بیشتر از هر قهرمان جهان دیگری تا کنون نگه داشته است. به مدت ۲۶ سال و ۳۳۷ روز.

عجیب ترین امارها:

بابی فیشر، **رکورددار شطرنج جهان** برای بیشترین پیروزی های متوالی در شطرنج است. بابی فیشر در مسابقات قهرمانی که در نهایت به مسابقه او با بوریس اسپاسکی ختم شد، 20 بازی فوق العاده را در مسابقات نخبگان برد.

او رکورد شطرنج خود را در مسابقات بین منطقه ای مایورکا در سال 1970 آغاز کرد که در آن هفت بازی متوالی را برد تا مسابقات را به پایان برساند. البته از آنجایی که اسکار پانو از بازی مقابل فیشر انصراف داد، برخی از مورخان شطرنج این بازی را به فیشر تخفیف می دهند.

در جدیدترین رکورد شطرنج از این فهرست، مگنوس کارلسن از 31 ژوئیه 2018 در 125 بازی پیاپی شکست ناپذیر بود، تا زمانی که او در تاریخ 9 اکتبر 2020 در مقابل استاد بزرگ، یان کریستوف دودا در نروژ تن به شکست داد.

در 30 ژوئن 2021، ابیمانیو میشرا، شطرنج باز آمریکایی، با 12 سال، 4 ماه و 25 روز سن، جوانترین استاد بزرگ تمام تاریخ شد. میشرا رکورد 12 سال و 7 ماه که متعلق به سرگئی کاراکین بود را شکست که به مدت 19 سال پابرجا مانده بود.

شطرنج سیمولتانه، نمایش مجموعه ای از بازی ها در مقابل چندین حریف به طور همزمان است. معمولاً حریفان در یک ردیف یا دایره می‌نشینند و استاد به دور بازیکنان می‌چرخد و حرکاتی را در برابر هر حریف انجام می‌دهد و سپس به سمت حریف بعدی میرود.

احسان قائم مقامی، قهرمان 9 دوره شطرنج ایران، با 604 حریف همزمان بازی کرد تا رکورد جهانی بیشترین بازی همزمان را از آن خود کند. او در رقابتی سیمولتانه در تهران، 580 بازی را برد، 16 بازی را مساوی کرد و تنها 8 بازی را باخت. این نمایش در تاریخ  19 بهمن 1390 در استادیوم ورزشی دانشگاه شهید بهشتی برگزار شد.

درجات شطرنج‌بازان

در شطرنج امتیازی با نام انگلیسی Rating وجود دارد که به هر بازیکن توسط مرجع‌های مختلف اختصاص داده می‌شود. این امتیازها ممکن است متفاوت از هم باشند. درجه‌های استادی نیز به شرح زیرند:

استاد بزرگ عنوانی ست که فیده از سال 1950 به شطرنجبازی که به بالاترین سطح مهارت در بازی رسیده است اعطا می کند. شرط تصاحب این عنوان معمولا رسیدن به ریتینگ 2500 است. گرچه در سال 1950 تنها 39 نفر به دریافت این لقب مفتخر شدند اما هم اکنون بیش از 900 استاد بزرگ در سراسر دنیا وجود دارند . سرگئی کارژاکین از اکراین با دست یابی به این عنوان در سال 2002 در حالی که فقط 12سال و7 ماه داشت جوانترین استاد بزرگ شطرنج تاکنون است.

استاد بزرگ زنان ( WGM )این عنوان منحصرا برای بانوانی که در سطحی میان استاد فیده و استاد بین المللی قرار دارند در نظر گرفته می شود.

استاد بین‌الملی

استاد فیده

استادان بزرگ شطرنج ایران

احسان قائم‌مقامی (GM)

الشن مرادی ابدی (GM)

شادی پریدر (اولین استاد بزرگ زنان ایران (WGM))

داوران بین‌المللی ایران

صفحه خاتمکاری شطرنج، کار اصفهاناسکندری، فریدون

اکبر زاده، غلامحسین

باقری اکبر

برادری ازغد، تقی

پورشاهماری، حمید رضا

پهلوان زاده، مهرداد

خواجه‌ای،سیاوش

سالور، حسینقلی

صفرزاده، اسماعیل

کاظمی آشتیانی، حسین

کنعان آذر، ناصر

گلشنی، حسین

گلکار، آبتین

مرتضوی، سید محمد کاظم

مصلحی، سید عبدالله

مظفری، علیرضا

نجیب، ابوالقاسم

دستجردی، وحید

منبع

وب‌گاه رسمی فدراسیون شطرنج ایران

آموزش شطرنج (انگلیسی)

مایزلیس، ایلیالویچ \_ تئوری بنیادی شطرنج \_ رضا رضایی \_ 1376 – کتاب استاد یوسوپوف- صفحات اول کتاب art of attack