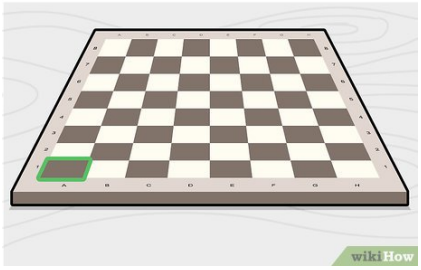
كيفية لعب الشطرنج

شارك في التأليف: فريق عمل ويكي هاو

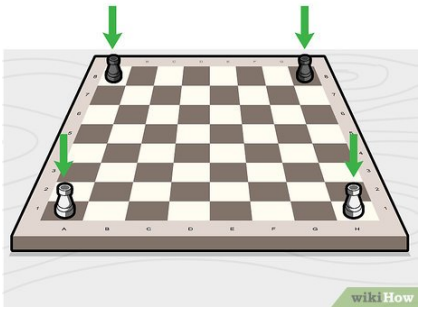
الشطرنج لعبة ذات شعبية عالية يُعتقد أن أصولها ترجع إلى شرق آسيا منذ عدة قرون. رغم أن لهذه اللعبة قواعد سهلة الفهم إلا أنها تتطلب الكثير من الممارسة كي تتمكن من التغلب على خصم بارع. للانتصار في اللعبة، يجب على اللاعب أن يستخدم القطع الخاصة به لكي يضع خصمه في موقف لا يستطيع معه الملك الخاص به تفادي الأسر. يتناول هذا المقال المعلومات التي يحتاجها المبتدئ للبدء في ممارسة هذه اللعبة المعقدة والساحرة أيضًا.

جزء 1 من 5: معرفة الرقعة وقطع اللعب

تتكون رقعة الشطرنج من 64 مربع على شكل شبكي بواقع 8 صفوف و8 أعمدة؛ لكل مربع منهم اسم خاص به مكون من حرف ورقم حيث يدل أولًا على (حرف العمود الرأسي بداية من "a" وحتى "h") الذي يوجد به المربع ثم الصف الخاص بالمربع (الصف الأفقي ابتداء من 1 حتى 8). تمتلك كل قطعة اسمًا محددًا واختصارًا (رموز الشطرنج) وقدرات محددة للحركة، سنستكشف هنا رقعة الشطرنج ثم كل قطعة على حدة. إن كنت بالفعل على دراية بالأساسيات فانتقل مباشرة إلى الثاني من المقال

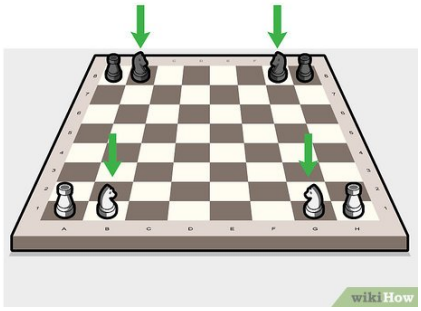


1 **ضع الرقعة في وضعيتها الصحيحة.** اتجاه الرقعة مهم لطريقة اللعب الصحيحة؛ عند وضع الرقعة كما ينبغي فكلا اللاعبين سيمتلك مربعًا قاتمًا (باللون الأسود عادة) في الركن أسفل اليسار.



2 **ضع الرخ في أركان الرقعة.** يُعرف الرُخ باسم آخر هو القلعة، يتم اختصار الاسم لحرف "R" ويكون في المربعات a1 وh1 وa8 وh8. تلك هي الأركان الأربعة كما تدل عليها طريقة ترتيب الصفوف والأعمدة.

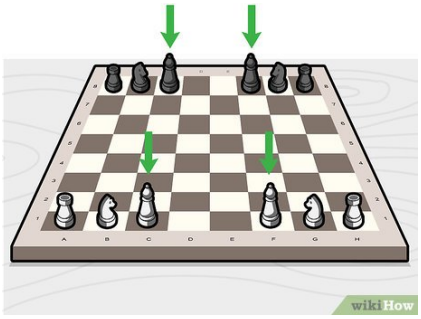
- **كيف يتحرك الرخ؟** يمكن للرخ أن يتحرك *أي* عدد من المربعات الشاغرة *رأسيًا* أو *أفقيًا*. إن كانت هناك قطعة للخصم في طريقها فقد تتعرض تلك القطعة للأسر بتحريك الرخ إلى المربع المحتل من قبل القطعة (وليس إلى مربع يليه) وإزالة قطعة الخصم.
- لا تستطيع الرخاخ (جمع رخ) أن تقفز متجاوزة القطع من أي اللونين. إن كانت أي من قطعك الأخرى في مربع يقع في طريق الرخ الخاص بك فيجب على الرخ التوقف قبل الوصول لذلك المربع.
- يُعتبر **التبييت** نقلة استثنائية تتم باستخدام الرخاخ وهي مفصلة بالأسفل.



3 **ضع أحصنتك بجانب الرخاخ.** يشار إلى قطعة "الحصان" هذه في لغة الرموز بالحرف "N" (أو "Kt" في الترميز القديم). تبدأ الأحصنة اللعب من المربعات b1 و g1 و b8 و g8.

- **كيف يتحرك الحصان؟** الأحصنة هي **القطع الوحيدة التي يمكنها القفز** متجاوزة القطع الأخرى وبالتالي فهي القطع الوحيدة التي لا يمكن قطع طريقها وهي تتحرك في نقلة على شكل حرف L، مما يعني مربعين في اتجاه أفقي ثم مربع في اتجاه رأسي أو مربعين في اتجاه رأسي ثم مربع في اتجاه أفقي (بعبارة أخرى، مربعين في اتجاه أفقي ثم مربع واحد في اتجاه رأسي أو مربع واحد في اتجاه أفقي ثم مربعين في اتجاه رأسي).

- يأسر الحصان قطعة ما فقط عندما يحل في المربع الذي تحتله تلك القطعة. بعبارة أخرى، يستطيع الحصان أن "يقفز" فوق القطع الأخرى (من أي اللونين) وأن يأسر أي قطعة إن كانت تحتل المربع الذي يهبط فيه.

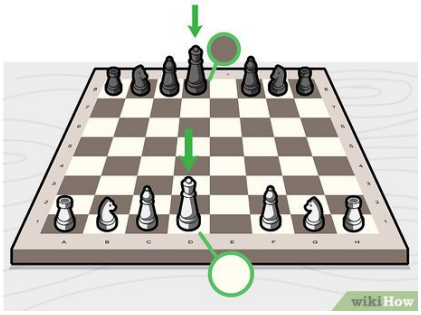


4 **ضع الأفيال إلى جانب الأحصنة.** يُشار إلى الأفيال في لغة الرموز بالحرف "B"، وهي تبدأ في المربعات c1 و f1 و c8 و f8.

- **كيف يتحرك الفيل؟** يمكن للفيلة أن تتحرك أي عدد من المربعات الشاغرة في أي اتجاه **قُطري** مائل. يمكنها كالرخاخ أن تأسر أي قطعة للخصم تقع في مسارها عن طريق التوقف في مربع تلك القطعة واحتلاله.

- يتحرك الفيل ويتوقف ويأسر القطع بشكل قطري مائل ويظل طيلة المباراة على نفس اللون من المربعات الذي بدأ عليه المباراة، بالتالي فإن كل لاعب يمتلك فيلًا للمربعات البيضاء وآخر للمربعات الداكنة.

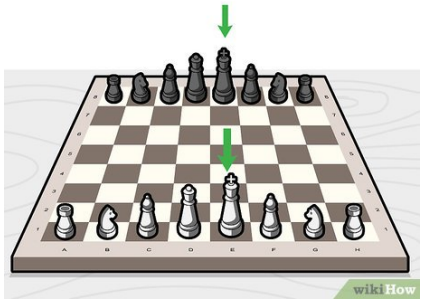
- كما بالنسبة للرخاخ، إن كانت أي من قطعك الأخرى تقع في مسار حركة الفيل، يجب عليه التوقف قبل الوصول إلى المربع المحتل. إن كانت القطعة التي تقطع مساره خاصة بخصمك. يمكنك التوقف على ذلك المربع وأسر القطعة التي تشغله (لكن ألا تتجاوزها).



5 **ضع الوزير في منتصف الصف الأول على *مربع نفس لونه*.** تعتبر قطع الأبيض والأسود انعكاسًا لبعضهما. إن كنت تلعب بالأبيض فسيكون الوزير على العمود الرابع (اعتبارًا من اليسار)، أما إن كنت تلعب بالأسود فسيكون على العمود الخامس بدءًا من يسارك؛ باستخدام الترميز فإن هذين المربعين هما d1 (مربع أبيض للوزير الأبيض) وd8 (مربع داكن للوزير الأسود). (لاحظ أن الوزيرين يبدآن على نفس العمود الرأسي، كما بالنسبة للملكين أيضًا.)

- **كيف يتحرك الوزير؟** الوزير هو القطعة الأكثر قوة فوق الرقعة. يمكنك أن تتخيله **كرُخ وفيل متحدين في قطعة واحدة**، ويستطيع الوزير أن يتحرك أي عدد من المربعات الشاغرة *أفقيًا ورأسيًا وقطريًا*.

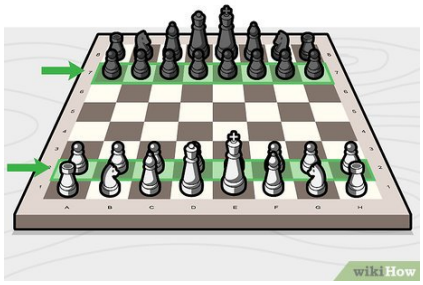
- الهجوم باستخدام الوزير كالهجوم باستخدام الرخاخ والفيلة، ذلك أنه يأسر قطعة الخصم التي تقع في مساره بانتقاله إلى مربع تلك القطعة.



6 **ضع الملكين في المربعين الشاغرين المتبقيين في الصف الأفقي الأول والثامن.** يُرمز للملك بالحرف "K" ويبدأ فوق المربعين e1 وe8.

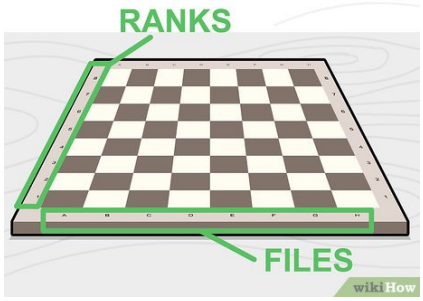
- **كيف يتحرك الملك؟** يمكن للملك أن يتحرك مسافة مربع **واحد** في النقلة الواحدة سواء رأسيًا أو أفقيًا أو قطريًا. لا يستخدم الملك كقطعة مهاجمة (فيما عدا ربما بعض الحالات عند النهاية الوشيكة للمباراة) لأنه مهم للغاية، لذلك تحتاج للاحتفاظ به مصانًا وبعيدًا عن الخطر. رغم ذلك، يمكن للملك أن يهاجم أي قطعة للمنافس ما عدا الملك والوزير، حيث لا يستطيع الاقتراب منهما بما يكفي لأسرهما.

- الملك ليس قطعة هجومية. الملك الخاص بك هو أكثر قطعة تحتاج لحمايتها، ذلك لأنك إذا خسرته فقد خسرت المباراة.



7 ضع البيادق في الصف الأفقي أمام قطعك الأخرى. لا يُرمز للبيادق بحرفٍ ما؛ تبدأ البيادق المباراة مشكلة درعًا لقطعك الأخرى.

- **كيف تتحرك البيادق؟** تتحرك البيادق عادة للأمام مربعًا واحدًا (لا تتحرك أبدًا للوراء). رغم ذلك، فعند تحريكه للمرة الأولى خلال المباراة، يمكن للبيدق أن يتحرك للأمام مسافة مربع أو مربعين، لكن يتم تقييده في كل النقلات اللاحقة بالتحرك مسافة مربع واحد في النقلة الواحدة.
- إن كانت هناك قطعة للخصم تقف أمام البيدق مباشرة، فلن يتمكن من التحرك للأمام ولن يستطيع أسر تلك القطعة.
- يمكن للبيدق أن يهاجم قطعة المنافس فقط إذا كانت تلك القطعة على مسافة مربع واحد أمامه *في الاتجاه المائل* (ما يعني أن تتجه مربعًا واحدًا للأمام ثم مربعًا لليمين أو لليسار).
- هناك نقلة أخرى قد يقوم بها البيدق تحت ظروف محددة. تسمى تلك النقلة **الأسر بالتجاوز** أو بالمرور. (انظر أدناه).
- **ترقية البيدق،** مفصلة بالأسفل ، تحدث الترقية حين يقطع بيدقك كل الطريق عبر الرقعة نحو الصف الأفقي الثامن (الصف الأول من ناحية الخصم).



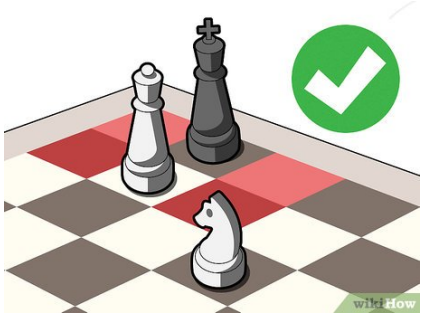
8 تعلم طريقة ترتيب الصفوف والأعمدة إذا أردت. ليس هذا ضروريًا، لكنه سيجعل تخيل النقلات والتحدث عنها أسهل بالنسبة لك، خاصة عند استخدامك لكتب الشطرنج أو المواقع الإلكترونية الخاصة به وأيضًا عندما لا يكون منافسك منتبهًا فيسألك "أين تحركت؟"، يمكنك أن تجيبه "الرخ إلى a4 أو (Ra4)". إليك طريقة عملها:

- الأعمدة هي الصفوف الرأسية الممتدة من أمامك إلى منافسك. من اليسار إلى اليمين بالنسبة للاعب الأبيض ابتداءً من الحرف "a" حتى الحرف "h".
- الرُتب هي الصفوف الأفقية بالنسبة للاعبين. من الأسفل إلى الأعلى بالنسبة للاعب الأبيض ابتداءً من 1 حتى 8. تبدأ القطع الأساسية للاعب الأبيض المباراة من الصف الأول، وبدورها تبدأ القطع الأساسية للاعب الأسود المباراة من الصف الثامن.
- تسجيل مبارياتك بطريقة الرموز وسيلة ممتازة للتعلم، سجل كل نقلة تقوم بها أنت أو خصمك ودوّن رمز القطعة والمربع الذي تحركت إليه (باستخدام رموز القطع والمربعات التي تم ذكرها).

جزء 2

جزء 2 من 5:

معرفة كيفية الفوز

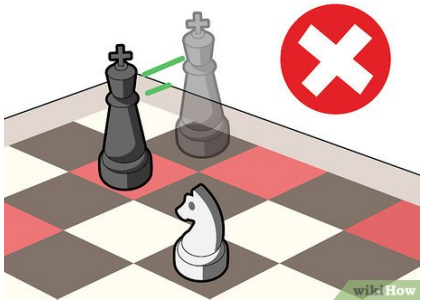


1 **عليك فهم هدف اللعبة وكيف يتم تحقيقه.** لكي تفوز، عليك أن تُخضع ملك الخصم للأسر؛ يعني هذا أن تضطره إلى موقف لا يجد فيه بديلًا عن الأسر مهما فعل فلا يصبح بإمكانه الحركة ولا تتمكن أي قطعة أخرى من حمايته. قد تحدث كش مات (نهاية المباراة) بعد ثلاث نقلات فقط، لكن المباراة غالبًا ما تستمر لعشرات أو حتى مئات النقلات. تتطلب المباراة المثالية الكثير من الصبر.

- هناك هدف ثانوي هو أسر ما تستطيع أسره من قطع الخصم قدر الإمكان؛ هكذا تصبح "كش مات" أسهل، تستطيع أسر القطع بأن تحل محل المربعات التي يشغلونها.
- بينما تهاجم القطع المنافسة، عليك أن تحمي الملك الخاص بك في الوقت ذاته فلا يتعرض للأسر.

2 **عليك معرفة كيف يمكنك وضع ملك الخصم في موقف "كش ملك".** ذلك يعني التهديد بأسر الملك بنقلتك المقبلة مباشرةً إن لم يقم خصمك بفعل شيء لحمايته فورًا.

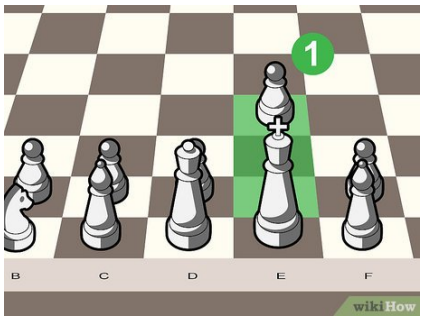
- عندما تضع خصمك في موقف كش ملك فمن اللطف أن تقول "كش ملك" بصوت مسموع حتى يتسنى للخصم أن يقرر واحدًا من الخيارات التالية وفقًا للمتاح:
  - تجنب "كش مات" بتحريك الملك الخاص به إلى أي مربع شاغر لا يكون في مرمى الهجوم لإحدى قطعك.
  - التصدي لموقف "كش ملك" بوضع قطعة بين قطعتك المهاجمة والملك الخاص به.
  - أسر قطعتك المهاجمة التي تضع الملك الخاص به في موقف "كش ملك".



3 **تذكر أنه ليس من المسموح أن تضع نفسك في موقف كش ملك.** لا يمكنك أن تقوم بنقلة من شأنها أن تعرض الملك الخاص بك للأسر عند النقلة التالية للخصم. يعني هذا أنه لا يمكنك أن تحرك الملك الخاص بك نحو مربع يُحتمل أن تحتله إحدى قطع الخصم في نقلتها التالية، ويعني هذا أيضًا أنك لا تستطيع أن تبعد قطعة تقف أمام الملك وكانت تمنع تعرضه للهجوم (ما يعني أن تعرض الملك الخاص بك للهجوم المباشر بإبعاد قطعة كانت تعترض طريق الهجوم).

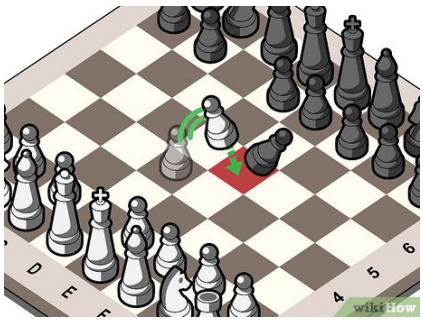
3 ممارسة اللعبة

1 **جهز رقعة الشطرنج.** استخدم الوضعية الصحيحة للرقعة ومراكز القطع التي تم وصفها في الجزء الأول. إن لم يكن لديك رقعة لعب، يمكنك صنع واحدة خاصة بك.



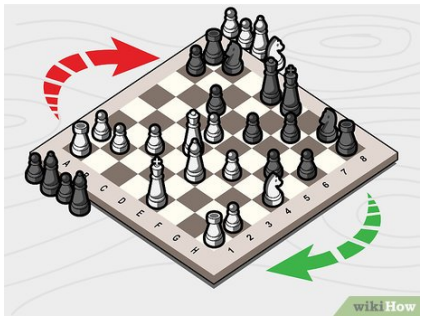
2 **ابدأ المباراة.** يبدأ اللاعب ذو القطع البيضاء المباراة بتحريك قطعة واحدة كما هو موضح بالأعلى ثم يأتي دور اللاعب الأسود لتحريك قطعة؛ يتناوب اللاعبان على الأدوار والنقلات بقية المباراة.

- قررا من يلعب بالقطع البيضاء أو أن يترك اللاعب الأمهر القطع البيضاء للاعب الأقل مهارة. إن كانت المباراة متكافئة الأطراف فستظل هناك أفضلية طفيفة للاعب الأبيض كونه يلعب أولًا. [١]
- إذا انخرط اللاعبان في عدة مباريات، يمكنهما أن يتبادلا اللونين من مباراة لأخرى أو يمكنهما الاتفاق على أن الخاسر في آخر مباراة هو الذي يلعب بالأبيض في التي تليها.



3 **قم بأسر قطعة للخصم بتحريك إحدى قطعك إلى المربع الذي تحتله تلك القطعة، عندئذ تخرج القطعة المأسورة من المباراة بشكل نهائي.**

- هناك قاعدة تطبق غالبًا في المسابقات الرسمية وتقضي بأن اللاعب يجب ألا يلمس أي قطعة ما لم يكن ينوي تحريكها؛ في واقع الأمر، يتوجب عليه تحريكها إذا لمستها. إن كان يود تعديل وضع القطعة فقط، يتوجب عليه قول ذلك قبل لمسها. [٢]



4 **استمرا في اللعب حيث يحرك كل لاعب قطعة واحدة في دوره إلى أن تنتهي المباراة.** القيام بنقلتك أمر إلزامي، فلا يجوز أن تتخلى عن دورك حتى إن كان تحريك أي قطعة سيضر بموقفك. يستمر اللعب حتى يتعرض أحد الملكين لموقف كش مات أو أن تنتهي المباراة بالتعادل. قد ينهي التعادل المباراة في خمس حالات: [٢]

- اختناق الملك: حين يكون الملك القطعة الوحيدة المتبقية من قطع نفس لونه وليس في موقف كش ملك، لكنه كذلك لا يستطيع التحرك إلى أي مربع دون أن يضع نفسه في موقف كش ملك (ما يُعد غير قانوني).
- غياب القطع الفعالة: عندما لا يكون بإمكان القطع المتبقية على الرقعة فرض موقف كش ملك على أحد الطرفين، مما يعني أن أيًا من اللاعبين لن يستطيع الفوز بالمباراة.
- إعادة النقلة ثلاث مرات: حينما تتكرر أوضاع جميع القطع على الرقعة ثلاث مرات، كأن يستمر اللاعبان في القيام بنفس النقلة وعكسها.
- قانون الخمسين نقلة: عندما تمر خمسون نقلة على الأقل من جانب كل لاعب منذ آخر نقلة تم فيها أسر قطعة أو تحريك بيدق ما.
- الاتفاق: حين يتفق اللاعبان على التعادل.

5 **أنهِ المباراة بكش مات.** أية مباراة لا تتجه للانتهاء باختناق الملك أو التعادل فسوف تنتهي بكش مات، حيث لا يتمكن أحد الملكين من تفادي الأسر. إذا حقق أي من اللاعبين موقف كش مات فعليه قول "كش مات" بصوت عال حتى يصبح كلا اللاعبين على دراية بانتهاء المباراة. إليك المزيد لتعرفه عن "كش ملك" و"كش مات":

- اختر أحد الخيارات التالية للتخلص من موقف كش ملك (عندما يكون الملك الخاص بك مهددًا بالأسر لكنك تملك طريقة للإفلات):
  - قم بأسر القطعة التي تهدد الملك. يمكنك فعل ذلك بإحدى قطعك الأخرى أو بواسطة الملك نفسه (إن لم تكن قطعة الخصم تحت حمايته).
  - حرّك الملك من المربع الذي يتعرض للهجوم.
  - استخدم إحدى قطعك لتقطع الطريق بين الملك وقطعة الخصم التي تهدده.
- إن لم يكن بإمكانك تخليص الملك الخاص بك من موقف كش ملك في نقلتك التالية، يصبح الموقف بالتالي "كش مات" ويفوز خصمك. أما إن كان ملكه هو الذي يتعرض لموقف كش مات فأنت الفائز.

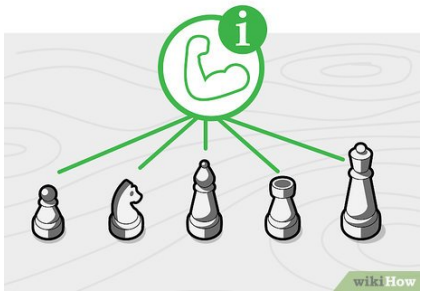
جزء 4

جزء 4 من 5:

استخدام الخطط الاستراتيجية

1 **اعرف قيمة القوة الهجومية النسبية لكل قطعة:**

- بيدق - نقطة واحدة
- حصان - 3 نقاط
- فيل - 3.5 نقاط
- رخ - 5 نقاط
- وزير - 9 نقاط
- لا يملك الملك قيمة هجومية، حيث لا يتم استخدامه عادةً كسلاح هجومي إلا في المرحلة الأخيرة من المباراة.
- عند تقدير القوة النسبية لكلا الطرفين أثناء المباراة، قارن مجموع نقاط القيمة لجميع القطع المأسورة. سيوضح هذا أي الطرفين في وضعية خاسرة وإلى أي مدى.

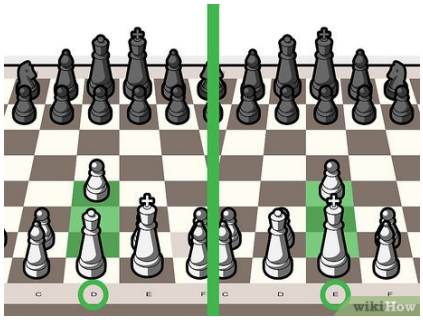


2 **اعرف القوة الفردية المميزة لكل قطعة والتمركز الأفضل لها.** عمومًا ما تكون القطع في أقصى قوتها بالقرب من منتصف الرقعة، أما على وجه التحديد فيمكن للوزير والفيلة أن يسيطروا على صفوف قطرية أطول عند وجودهم في المنتصف، بينما تخسر الأحصنة جزءًا من مجال نفوذها عندما تتواجد بالقرب من طرف الرقعة، أما البيادق فتصبح أكثر خطورة كلما تقدمت للأمام.

- **البيادق** أقوى عندما تكون سويًا في سلاسل (على مربعات الصفوف القطرية حيث يقوم كل بيدق بحماية بيدق آخر). احرص على عدم هدم هذا النسق إلا إذا كانت هناك أفضلية واضحة للسيطرة على المباراة ستجنيها بفعل ذلك.
- تكون **الأحصنة** أضعف ما تكون عندما تكون بالقرب من طرف الرقعة.
  - أقصى عدد من المربعات التي يستطيع الحصان أن يبسط نفوذه عليها هو ثمانية مربعات. إن كان الحصان يقف على حافة الرقعة فإن عدد المربعات التي يستطيع القفز إليها ينخفض للنصف، كذلك إذا كان على بعد صف واحد من حافة الرقعة فسيتمكن من السيطرة على ستة مربعات.
  - لن تفقد قوة الحصان تمامًا، لكنك إذا حرّكت الحصان إلى حافة الرقعة غالبًا ما ستجد نفسك قد خسرت نقلة أخرى لكي تنقله حيث يصبح أقرب للمعركة الدائرة عند منتصف الرقعة.
- تكون **الفيلة** في أقصى قوة لها عندما تتواجد على قُطري الرقعة أو بالقرب منهما حيث تسيطر على أكبر عدد من المربعات.
  - لاحظ أن قوة الفيل قد تتضاءل إذا وضع الخصم قطعة محمية على الصف القطري الذي يقع تحت سيطرة الفيل الخاص بك، على الناحية الأخرى فقد تظل تلك القطعة مسمرة مكانها إذا كانت تحمي قطعة أخرى ذات قيمة كبرى.
- تكون **الرخاخ** قوية للغاية في الصفوف المكشوفة. ضع الرخاخ على الصفوف التي لا يتواجد عليها أي من البيادق الخاصة بك. تصبح الرخاخ قوية كذلك عندما تسيطر على الصف الأفقي السابع من جهة الأبيض (الصف الثاني من جهة الأسود)، فقط عندما يكون الملك المنافس لا يزال في صفه الأولّي.
- يتمتع **الوزير** بأقصى قوته عندما يسيطر على منتصف الرقعة. على الناحية الأخرى، فهو يتعرض كذلك لأشد المخاطر في ذلك المكان، هناك دائمًا استراتيجية جيدة بالاحتفاظ بالوزير على بعد نقلة واحدة من ذلك المركز وأن تتجنب تقييد حركته من قِبل قطعك.
- ينبغي أن يكون **الملك** دائمًا تحت الحماية. يُفضل أن يكون محاطًا بالقطع ذات القيم المنخفضة.

3 **استهدف السيطرة على مركز الرقعة.** كما نستنتج من شرح المراكز المُثلى للقطع، تتمتع القطع بأقصى قوة لها عندما تتواجد بالقرب من مركز الرقعة، عادةً ما تكون المباراة صراعًا حول السيطرة على المركز فعندما تكون في المنتصف تصبح المربعات "المناسبة" التي يستطيع خصمك الاختيار من بينها لنقلاته أقل بكثير، ستمتلك النفوذ الذي قد يمتد إلى جميع الاتجاهات عندما يكون خصمك متواجدًا على جانب الرقعة واضعًا إياه في موقف دفاعي.

- تستطيع البيادق تقديم المساعدة حيال ذلك. بينما تتقدم قطعك الأقوى للهجوم، يمكن لبيدق أو اثنين أن يحافظا على السيطرة في الوسط.

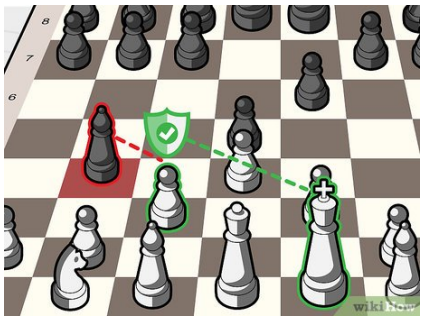


4 **اعتمد على افتتاحية قوية.** قد تتسبب افتتاحية سيئة في إضعاف موقفك تلقائيًا حتى نهاية المباراة. إليك بعض النصائح لتحتفظ بها في ذاكرتك:

- يُفضل عادة أن تبدأ افتتاحيتك بأحد البيدقين في العمود d أو العمود e، سوف يفتح ذلك أمامك المجال إلى منتصف الرقعة.
- حرك اثنين فقط من البيادق في البداية. ستحتاج لإشراك قطعك الأكثر قوة بسرعة في اللعب قدر الإمكان.
- أخرج الحصانين أولًا ثم الفيلين. مجال الأحصنة في الحركة محدود حيث تحتاج غالبًا للقيام بعدة قفزات لتدخل إلى المعركة. (تستطيع الفيلة والرخاخ والوزراء أن تهاجم بطول الرقعة، بينما يتوجب على بيدق متواضع أن يجتاز مربعًا في النقلة الواحدة)، قد يبدو أحيانًا أن لحركة الحصان تأثيرًا غير واضح، لذا غالبًا ما يكون هجومه متسللًا.

5 **استخدم *جميع* قطعك.** إن كان الرخ الخاص بك يقبع مكانه في ركن الرقعة، يعني ذلك إهدارك لسلاح قوي. يكمن جمال الشطرنج في عدم استطاعة قطعة "واحدة" أن تحسم المباراة، بل ستحتاج لجيش من القطع حتى تمطر ملك منافسك بالهجمات.

- من المهم للغاية أن تأخذ في اعتبارك ما إذا كان منافسك يتمتع بالمهارة. قد يكون من السهل كفاية أن تصد قطعة مهاجمة، بل ويمكنك إحباط هجوم قطعتين، لكن خصمًا بارعًا سوف يضاعف هجومه بثلاث قطع إن لم تستمر في تشتيته بهجومك عليه.



6 **احم ملكك.** من المهم أن تأسر قطع الخصم وأن تهاجم ملكه، لكن إن لم يكن ملكك تحت الحماية فستواجه موقف كش مات وسوف تنتهي المباراة، بينما سيصبح الهجوم الذي كنت تدبره بلا جدوى على الإطلاق.

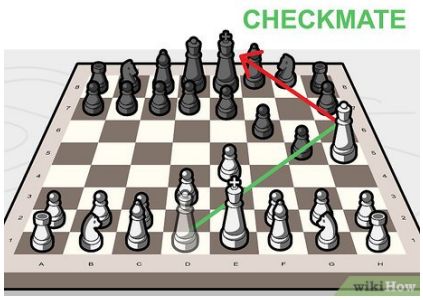
- يمثل الشطرنج تحديًا حيث تكون مضطرًا للتفكير في عدة أشياء في وقت واحد. يتوجب عليك حماية ملكك بينما تخطط لحركات قطعك الأخرى؛ عليك إدراك ما يفعله الخصم وتوقع جميع نقلاته التالية الممكنة، قد تكون مهمة شاقة، لكن مع الكثير من الممارسة، ستجد الأمر أسهل لفعل كل تلك الأشياء في وقت واحد.

7 **فكر في عدة نقلات قادمة.** عندما يقوم خصمك بنقلة ما فهناك سبب وراءها، أي أنه يخطط لشيء ما ويتطلع لهجوم محتمل، ماذا يجري؟ ما الذي يهدف إليه؟ ابذل أقصى ما لديك لتتوقع حركاته وتحبط خطته.

- ينطبق عليك نفس الأمر. قد لا يكون بإمكانك أسر بيدق في نقلتك التالية، لكن ما الذي يمكنك فعله للاستعداد للنقلات اللاحقة؟ ليست هذه كألعاب الطاولة التقليدية وكل نقلة تقوم بها الآن ستؤثر على النقلات التي ستقوم بها لاحقًا.

8 **لا تتخل عن القطع أبدًا بلا داع.** عندما يقوم خصمك بنقلة ما دون أن يأسر أيًا من قطعك فافحص الرقعة لمدة ثانية، هل أصبح في موقف يمكنه من أسر إحدى قطعك؟ إن كان هذا هو الأمر فلا تسمح له بذلك! حرك تلك القطعة من أمامه أو هدّد أيًا من قطعه الأخرى، بل سيُعد من الأفضل أن تأسر القطعة المهاجمة نفسها، عليك فقط ألا تتخلى أبدًا عن قطعتك.

- لا بأس أن تتخلى عن قطعة ما إن كانت تمثل طُعمًا لاستدراج منافسك إلى منطقة معينة من الرقعة حيث تكون قد خططت للإيقاع بقطعة ذات قيمة أكبر.

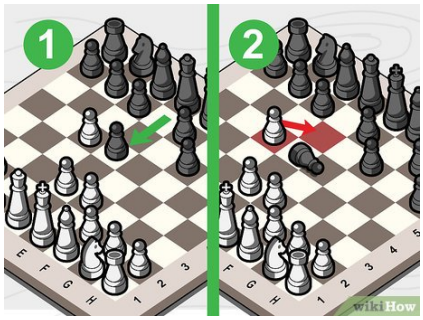


9 **حاول القيام بنقلة كش ملك خاطفة.** هل تعلم أن بإمكانك هزيمة منافسك في نقلتين فقط؟ هناك تعليمات محددة للفوز بمباراة في نقلتين وثلاث وأربع نقلات.

جزء 5

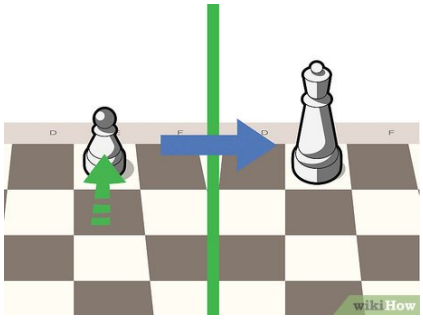
جزء 5 من 5:

معرفة النقلات الاستثنائية



1 **استعمل قاعدة "الأسر بالتجاوز" للبيادق.** *الأسر بالتجاوز* نقلة أسر استثنائية تتم بواسطة بيدق، تُتاح مباشرةً فور تحريك أحد اللاعبين لبيدق ما من مكانه الابتدائي مربعين إلى الأمام، على أن يكون هناك بيدق منافس *كان ليتمكن من أسره* لو أنه قد تحرك إلى الأمام مربعًا *واحدًا* فقط، في هذه الحالة، يمكن للبيدق المنافس في النقلة التالية مباشرةً أن يأسر ذلك البيدق كما لو أنه يأسره "أثناء مروره" عبر المربع الأول.

- سيكون الموقف الناتج عندئذ تمامًا كما لو أن البيدق قد تحرك مربعًا واحدًا للأمام فأسره البيدق المنافس بطريقة طبيعية. لا بد من تطبيق قاعدة الأسر بالتجاوز في النقلة اللاحقة مباشرةً وإلا سقط الحق في تنفيذها.



2 **قم بترقية بيادقك.** إذا وصل أحد البيادق إلى الجانب الآخر من الرقعة (الصف الثامن من ناحية الأبيض والأول من ناحية الأسود)، يمكن ترقيته إلى أي قطعة أخرى (فيما عدا الملك)، لا يُشترط أن تكون القطعة التي تتم ترقية البيدق إليها قطعة مأسورة من قبل، بل يمكن أن تكون أية قطعة. عادةً ما يقوم اللاعب بترقية البيدق إلى وزير، وهكذا يستطيع إنهاء الأمر بوزيرين أو أكثر، ثلاثة رخاخ أو أكثر، إلخ. تعتبر هذه نقلة هجومية وقوية للغاية.

- للدلالة على ترقية بيدق في رموز الشطرنج، اكتب رمز المربع حيث تمت ترقية البيدق (c8 كمثال) ثم اكتب علامة التساوي (c8= كمثال) ثم رمز القطعة التي تمت ترقية البيدق إليها (مثلًا c8=Q).

3 **استخدم التبييت من أجل حماية ملكك.** يتم استخدام هذه النقلة لإبعاد الملك عن منتصف الصف الخاص به حيث يكون في أكثر حالاته تعرضًا للتهديد. للتبييت. حرّك الملك مربعين باتجاه أحد الرخين ثم حرك ذلك الرخ إلى المربع الذي يلي الملك مباشرة على الجانب الآخر. يمكنك التبييت فقط عندما:

- لا توجد أي قطع بين الملك والرخ المراد التبييت معه.
- لا يكون الملك قبل هذه النقلة في موقف كش ملك ولن يضطر للوقوف أو المرور على مربع يجعله في موقف كش ملك.
- لا يكون أي من الملك أو ذلك الرخ قد تحركا خلال المباراة قبل هذه النقلة.

أفكار مفيدة

- الطريقة الوحيدة للتعلم وتحسين أدائك هي باللعب أمام الآخرين أو حتى باللعب ضد نفسك.

- قد يتحرك البيدق مربعين للأمام في أول نقلة له وحسب، لكنه ليس مضطرًا لهذه الحركة رغم ذلك وقد يتحرك مربعًا واحدًا إذا أراد اللاعب.
- فكر دائمًا بطريقتين، أي هاجم ودافع.
- البيادق أقل القطع قيمة، لكن لا تهملهم حيث إنهم مهمون للدفاع، ويملك كل منهم إمكانية الترقية إلى قطعة أكثر قيمة.
- لا تتحرك البيادق للخلف، بل يتحركون للأمام عادةً أو للأمام على نحو مائل عند أسرهم لقطعة منافسة.
- وزيرك هو قطعتك الأفضل للهجوم لأنه يجمع قدرات كل من الرخ والفيل، حيث يستطيع التحرك أي عدد من المربعات في خط مستقيم بأي اتجاه، لذا عليك الاهتمام بحمايته وألا تدعه يقع في الأسر دون أن تأسر في مقابله قطعًا تساوي نقاط قيمته على الأقل.
- حينما يحرك خصمك قطعة ما، تحقق ما إذا كانت إحدى قطعك في خطر.
- يتطلب تطور مستواك في الشطرنج قدرًا كبيرًا من الممارسة والصبر.
- يحتاج اللعب الجاد للشطرنج إلى التركيز. ابقَ منتبهًا وكن مبدعًا متى لعبت.
- يحتاج الشطرنج الاحترافي إلى الصبر فهي لعبة ذات إيقاع بطيء، إن لم تكن شخصًا صبورًا، جرب "الشطرنج السريع" أو مارس هواية أخرى.

المصادر

١. ↑ http://www.chess.com/forum/view/general/whites-first-move-advantage

٢. ↑ ٢٫٠ ٢٫١ http://www.chess.com/learn-how-to-play-chess

٣. http://www.chesscorner.com/tutorial/basic/open/open.htm

المزيد حول هذا المقال

شارك في التأليف::
فريق عمل ويكي هاو
كاتب في فريق ويكي هاو

ساهم فريق عمل ويكي هاو في إعداد المقال. يعمل فريقنا المُدرب من المحررين والباحثين على التحقق من دقة المعلومات وقابليتها للتطبيق بالنسبة للقراء.

يعمل فريق ويكي هاو على مراقبة كتابات فريق التحرير لضمان أن كل المقالات تُلبي معايير الجودة الخاصة بالموقع. تم عرض هذا المقال ٤١٨،٦٩٣ مرة/مرات.

تصنيفات: الألعاب الجماعية

https://ar.wikihow.com/%D9%84%D8%B9%D8%A8-%D8%A7%D9%84%D8%B4%D8%B7%D8%B1%D9%86%D8%AC

The text and visual content in this PDF is intended only for your personal, non-commercial use. Any commercial reproduction of the contents of this document without the express written permission of wikiHow, Inc., is prohibited.