

UOT: 794.

**ŞAHMAT OYUNUNDA FİQURLAR HAQQINDA MƏLUMAT
VƏ QALAQURMA**

*Rəhimova Rəmziyyə Sadəddin qızı, Ağayev İlham Mansır oğlu
Həsənov Etibar Firuddin oğlu
Gəncə Dövlət Universiteti*

Xülasə: Şahmat oyununda hər bir oyunçunun bir şahı, bir vəziri, iki topu, iki fili, iki atı və 8 piyadası olur. Beləliklə, oyunun başlanğıcında müqabil tərəflərdən hər birinin ayrılıqda cəmi 16 dənə daş və piyadası olur. Oyun başlamamışdan əvvəl bütün 32 daş və piyada müəyyən qayda üzrə düzülür. Ümumiyyətlə, şahmat oyununda ağ fiqurlar taxtanın aşağı hissəsində, qara fiqurlar isə yuxarı hissəsində yerləşir.

Açar sözlər: Şahmat taxtası, şahmatçı, qara xana, ağ xana, qalaqurma

Key words: chess board, chess player, black cell, white cell, piling up

Ключевые слова: шахматная доска, игрок в шахматы, черная клетка, белая клетка, построении

Oyunun əvvəlində hər bir oyunçunun, yəni həm ağ və həm də qara daşlarla oynayanın 8 daşı və 8 piyadası olur. Həmin daş və piyadalar cədvəldə göstərilən kimi adlandırılır:

Birinci sütunda daş və piyadaların əsl görünüşü (uyğun olaraq kiçildilmiş şəkli), ikinci sütunda onların şahmat ədəbiyyatında qəbul edilmiş şərti şəkli, sonra daş və piyadaların adı və nəhayət, şərti işarələri göstərilmişdir.

Hər bir oyunçunun bir şahı, bir vəziri, iki topu, iki fili, iki atı və 8 piyadası olur. Beləliklə, oyunun başlanğıcında müqabil tərəflərdən hər birinin ayrılıqda cəmi 16 dənə daş və piyadası olur. Oyun başlamamışdan əvvəl bütün 32 daş və piyada müəyyən qayda üzrə düzülür. Ümumiyyətlə, şahmata aid olan bütün ədəbiyyatda olduğu kimi, bizim kitabda da ağlar taxtanın aşağısında, qaralar isə yuxarı tərəfində düzülmüşdür.

Burada xanalar ayrı – ayrılıqda işarələnmemişdir. Rahat və asan olsun deyə həmin işarələr hərflərlə (aşağıda) və rəqəmlərlə (yan tərəfdə) əvəz edilmişdir. Başlanğıc vəziyyətdə eyni adlı daşlar bir – birilə üzbəüz, ağlar 1- ci üfüqi xətdə, qaralar isə 8 –ci üfüqi xətdə durmuşdur. Buradaca qeyd etməliyik ki, taxtanın vəzirlər yerləşən sol yarısı – a, b, c və d şaquli xətləri vəzir cinahı, şahları yerləşən sağ yarısı isə - e, f, g və h şaquli xətləri şah cinahı adlandırılır.

İndi, hər, bir daşın necə hərəkət etdiyini ayrılıqda izah edək:

ŞAH

Şah bütün istənilən istiqamətlərdə, yalnız qonşu xanaya gedə bilər. Beləliklə, şah öz hərəkət qaydası etibarı ilə bir növ xatırladır: o da vəzir kimi bütün istiqamətlərə, ancaq cəmisi bir xana gedə bilər.

Şah hərəkət etdiyi kimi də vurur.

Beləliklə, şah yalnız qonşu xanalarda olan düşmən daşını vura bilər. Şah şahmat oyununda əsas daş hesab edilir, qayda üzrə onu udmaq, yənitaxta üzərindən götürmək olmaz. Şahsız oyun davam edə bilməz. Demək, şahidüşmən daşının və ya piyadasının zərbəsi altında qoymaq olmaz.

VƏZİR

Vəzir düz və çəp xətlər boyunca istənilən xanalara gedə bilər, yəni o həm üfüqi və şaquli xətlər, həm də dioqanallar üzrə hərəkət edə bilər. Bununla da vəzirin, həm top və həm də fil kimi hərəkət edə bildiyi görünür. Ona görə də vəzir bütün daşlardan qüvvətli hesab olunur. Vəzir hərəkət etdiyi kimi də vurur.

TOP

Top şaquli və üfüqi istiqamətdə, düz xətt üzrə hərəkət edib istənilən xanalarda dura bilər.

Top hərəkət etdiyi kimi də vurur.

Əgər s7 xanasında düşmənin piyadası durmuşsa və həmin piyadanı vurmaq istəyiriksə, onda iki gediş oynamaq lazımdır:

1)Top e4 –ə gedib düşmənin piyadasını zərbə altına almalı;

2)s4 –dən s7 –ə gedərək, düşmənin piyadasını vurub onun yerində dayanmalıdır. E4 xanasında duran top s7 xanasında duran düşmənin piyadasını başqa cür də vura bilər: əvvəlcə e4 –dən e7 –yə gedər, o biri gedişdə isə e7 –dən s7 –yə gedərək, düşmənin piyadasını vurub onun yerində dayanır.

FİL

Fil yerləşdiyi dioqanal istiqamətində hərəkət edib istənilən xanalarda dura bilər. Hər iki düşmənin tərəfin ayrılıqda biri ağ, o biri isə qara xanada duran iki fili vardır. Ağ xanada duran fil heç vaxt qara xanaya, həmçinin qara xanada duran fil heç vaxt ağ xanaya keçə bilməz. Beləliklə durduğu xananın rənginə müvafiq olaraq fil, ya “ağ xanalı”, yaxud “qara xanalı” olur. Fil hərəkət etdiyi kimi də vurur.

AT

At bir xana düz və bir xana çəp gedərək dayanır; bununla da ağ xanada durmuş at hərəkət edəndən sonra qara xanaya və tərsinə, qara xanada durmuş at hərəkət edəndən sonra ağ xanaya düşür. Beləliklə, şahmat oyununda at bir növ atlanaraq hərəkət edir desək, səhv etmərik. Onun atlanmasını belə də izah etmək olar: at üfüqi və şaquli xətlər istiqamətində ya iki xana gedərək dönüb birinci xanada və ya bir xana gedərək dönüb ikinci xanada dayanır.

At qırıq xətlərdə duran zaman onun gedə biləcəyi xanaların sayı azalır. Atın izah etdiyimiz qayda üzrə hərəkət edə bilməsi üçün qonşu xanalarda daş və ya piyadanın olub – olmamasının fərqi yoxdur. Belə ki, at bunların üstündən aşı bilər. At, bu xassələrinə görə, şahmat oyunu daşları içərisində müstəsna yer tutur. Lakin özü rəngli daşın yerini tuta bilməmək qaydası ata da aiddir.

At hərəkət etdiyi kimi də vurur.

Atın xüsusiyyəti də ondadır ki, hücum etdiyi daş, elə o vaxt, yəni bir-bir gedişə onu uda bilməz (əgər hücum edilən daş at deyilsə)

PIYADA

Piyada şahmat oyununda ən zəif daşdır. O ancaq qabağa – irəliyə bir xana gedə bilər. Lap başlanğıc vəziyyətdə isə, yəni ağ piyadalar 2 –ci, qara piyadalar 7 –ci üfüqi xətdə dayanan zaman, oyunçunun istəyindən asılı olaraq, piyada həm bir, həm də iki xanabirdən gedə bilər.

Piyada, şahmat oyunundakı başqa daşlardan fərqli olaraq, hərəkət etdiyi qayda ilə vurmur. Piyada düz gedir, lakin çəpinə (dioqanal üzrə) vurur. Ona görə də piyada daş vurmamışdan qabaq hansı rəngli xanada isə, daş vurandan sonra da yenə həmin rəngli xanaya düşür.

Lap oyunun əvvəlindən, hər bir piyadanın qədrini bilməli və onu hədəf yerə uduzmamalı. Hər başqa daş kimi piyada da şahı mat edə bilər. Yuxarıda göstərilənlərdən başqa piyadanın bir xüsusiyyəti də axırıncı xəttə (ağlar 8 –ci, qaralar isə 1 –ciyə) çatandan sonra şahdan başqa özü rəngli hər hansı bir istənilən daşa çevrilə bilməsidir. Axırıncı xəttə çatmış piyada mütləq özü rəngli başqa daşa çevrilməlidir. Şübhəsiz, belə bir piyadanı ən qüvvətli daş hesab edilən vəzirə çevirmək hamısından yaxşıdır. Ona görə də. “piyada vəzir olmağa gedir” deyirlər. Lakin, az hallarda olsa belə, piyadanı vəzirə deyil, başqa daşa,

məsələn, at, fil, və ya topa çevirmək daha əlverişli olur. Piyadanın son xanaya çatıb başqa daşa çevrilməsi bir gediş hesab olunur.

Piyadanın hərəkət qaydası haqqında dediklərimizi yekunlaşdıraraq:

1.Piyada ancaq qabağa – irəliyə və yalnız bir xana hərəkət edə bilər; başlanğıc vəziyyətdə isə iki xana da hərəkət edə bilər.

2.Piyada çəpinə olaraq, qonşu xanadakı daşı vura bilər.

3.Piyada düşməni piyadasını keçiddə də vura bilər.

Piyada son xəttə çatandan sonra şahdan başqa özü rəngli istədiyi daşa çevrilə bilər.

Piyadalar taxtada durduqları xanalardan və vəziyyətlərdən asılı olaraq müxtəlif cür adlanırlar.

d və e şaquli xətlərindəki piyadalar mərkəzi piyadalar, a və h şaquli xətlərindəki piyadalar isə top piyadaları adlandırılır. Həm durduğu, həm də sol və sağ tərəfindəki şaquli xətlərdə özündən irəlidə heç bir düşməni piyadası olmayan piyadalar keçici piyada adlandırılır.

Oyun zamanı eyni rəngli piyadaların bir şaquli xəttə düşdükləri hal çox müşahidə edilir. Bir şaquli xəttə düşmüş eyni rəngli piyadalar, saylarından asılı olaraq, qoşalaşmış, üçlənmiş və b. piyadalar adlandırılır. Bir piyada eyni zamanda yuxarıda saydığımız adların bir neçəsilə birdən adlandırıla bilər.

İki qonşu xanada yerləşən eyni rəngli piyadalar əlaqəli, yaxud birləşmiş piyadalar adlandırılır, bu cür piyadalar daha çox qiymətlidir, belə ki, lazım gələrsə, biri digərini müdafiə edə bilər. Əlaqəli piyadalar birlikdə piyada zəncirini əmələ gətirirlər.

Piyadaların yuxarıda saydığımız adlarını yadda saxlamağı məsləhət görürük, çünki piyadalara verilən bu adlara şahmat oyununa aid ədəbiyyatda tez – tez təsadüf edilir.

QALAQURMA

Daş və piyadaların, yuxarıda haqqında danışdığımız gedişlərin-dən başqa iki hərəkətdən ibarət mürəkkəb bir gediş də vardır.

Oynayanlardan hər biri bütün bir şahmat oyunu ərzində cəmi bir dəfə bir gedişdə, həm şah və həm də toplardan biri ilə oynaya bilər ki, bunu da qalaqurma və ya “rokirovka” deyirlər.

Bu gediş yalnız şah ilə top arasında hər bir daş olmayan zaman mümkündür. Qalaqurmazamanı şah topa tərəf hərəkət edib ikinci xanada dayanır, top isə şahın üstündən aşılıb onun yanında durur. Qalaqurma – qısa qalaqurma və uzun qalaqurma olmaqla, iki növdür.

Şah ilə top arasında heç bir daş oluması qala qurmaq üçün əsas şərtdirsə, lakin bu şərt kafi deyildir.

Aşağıdakı hallarda qala qurmaq olmaz:

1.Əgər oyun müddətində, qala quranadək şah və qalaqurmada iştirak edən top hərəkət etməmiş;

2.Əgər qala qurmaq istənilən zaman şah düşməni daşının zərbəsi altındadırsa, yəni şah “şah” elan olunubsa;

3.Əgər qalaqurma zamanı şahın keçib gedəcəyi xana düşməni daşının zərbəsi altındadırsa;

4.Əgər qala qurandan sonra şah düşməni daşının zərbəsi altında olan xanaya düşürsə.

Bununla belə, qalaqurma zamanı top düşməni daşının zərbəsi altında olan xanadan keçib gedə bilər, həmçinin top düşməni daşının zərbəsi altında ikən qala qurmaq olar.

Ümumi bir qayda olaraq, şahı mübarizə mərkəzindən uzaqda, daha təhlükəsiz yerdə saxlamaq (adətən şahın mübarizə mərkəzində olması oyunu xeyli çətinləşdirir) və eyni zamanda topu oyun meydanına çıxarmaq üçün qala qururlar.

Eyni başlayan şahmatçı qala qurmanı nə dərəcədə böyük əhəmiyyətə malik olduğunu qiymətləndirə bilmir. O, oyunun lap əvvəlindən hücumə keçmək arzusu ilə oynayaraq, öz şahını mərkəzdə saxlayır və bunun nəticəsində çox zaman oyunu uduzur.

Dediklərimizdən belə bir nəticə çıxır ki, mübarizənin qızğın vaxtında düşməni qala qurmaqdan məhrum etmək, müəyyən dərəcədə üstünlük əldə etmək lazımdır. Belə ki, bu hal düşməni həmişə öz şahının təhlükəsizliyinin qayğısına qalmağa məcbur edir və çox zaman ona öz topunu döyüş meydanına çıxarmaq imkanı vermir. Buna görə də, adətən, oyunun əvvəlində başqa daşları inkişaf etdirməklə bərabər eyni zamanda qala da qurmaq lazımdır.

INFORMATION ABOUT PIECES IN THE GAME OF CHESS AND CONSTRUCTION

Rahimova Ramziya Sadaddin, Agayev Iham Mansir,

Hasanov Etibar Firuddin

Summary

Each player has one king, one queen, two rooks, two bishops, two knights and pawns. This, at the beginning of the game, each of the opposing sides has a total of 16 stones and pawns. Before the game starts, all 32 pieces and pawns are arranged according to a certain order. Generally, in the game of chess, the white pieces are located at the bottom of the board and the black pieces are located at the top.

ИНФОРМАЦИЯ О ФИГУРАХ В ИГРЕ В ШАХМАТЫ И ПОСТРОЕНИИ

Рагимова Рамзия Садеддиновна, Агайев Илхам Мансыр оглы,

Гасанов Этибар Фирудин оглы

Резюме

В игре в шахматы у каждого игрока есть один король, один ферзь, два шара, два слона, два коня и 8 пешек. Таким образом, в начале игры каждая из противоборствующих сторон имеет в общей сложности по 16 камней и пешек. Перед началом игры все 32 фигуры и пешки расставляются в определенном порядке. Обычно в шахматах, белые фигуры располагаются в низу доски, а черные – вверху.