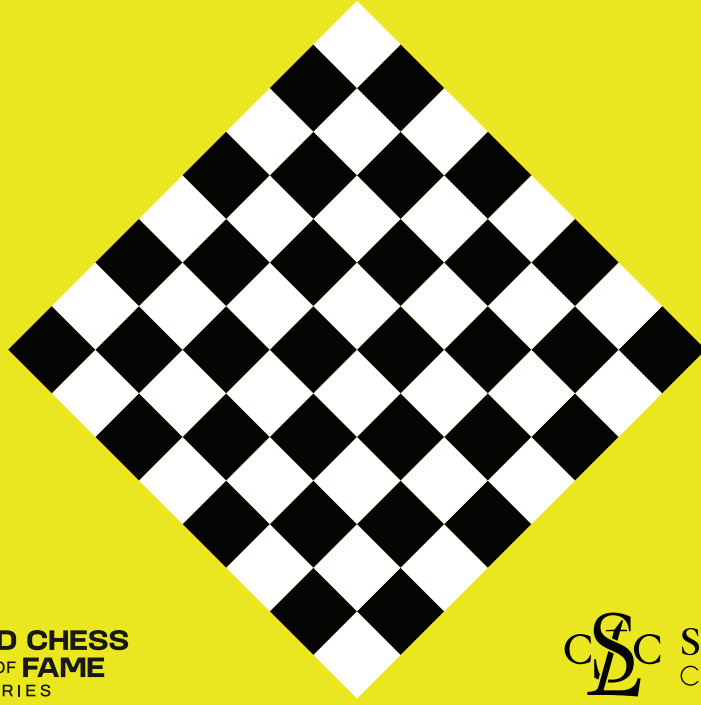




**WORLD CHESS
HALL OF FAME
& GALLERIES**



**Saint Louis
CHESS CLUB**

Şahmat

OXUMAĞI & YAZMAĞI

ÖYRƏN

Müəllif: Cin Kerns Sinkfild (Jeanne Cairns Sinquefield)

Azərbaycan dilinə tərcümə: QM Vəlif Durarbəyli

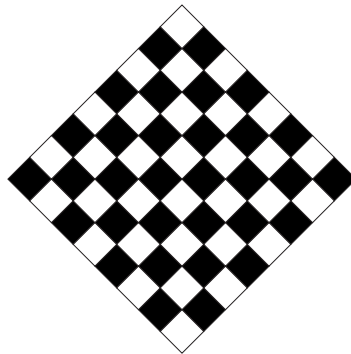
Şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı bilmədən də şahmat oynamaq olar. Mən şahmat oynamağı evimizin arxa eyvanında babamdan öyrənmişəm. Nə o, nə də mən şahmat kitablarının olduğunu və gedişləri yazmaq lazım gəldiyini bilirdik. Sadəcə oynayırdıq. Bu yaxınlarda qərara gəldim ki, şahmatda da oxuyub-yazmağı öyrənməliyəm.

Şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı öyrədən mövcud materialların heç biri xoşuma gəlmədi. Onlar həddindən artıq mürəkkəb idi və yalnız oxumağa əsaslanırdı. Mənim hazırladığım vəsait isə oxumağı, danışmağı, yazmağı və fiqurları əllə hərəkət etdirməyi birləşdirir. Lazım olan bilikləri də sadə hissələrə ayırır: a) fiqurların adları; b) xanaların işarələri; c) gediş növlərinin yazılışı; d) a-c hissələrini birləşdirərək oyunu oxumaq və yazmaqla əlaqələndirmək.

Mən öz yaşımda (70-dən yuxarı) bunu öyrənə bilirəmsə, hər kəs öyrənə bilər.

Cin Kerns Sinkfild

Sent-Luis Şahmat Klubunun həmtəsisçisi



Təşəkkürlər

Bu layihəyə Sent-Luis Şahmat Klubunun və Dünya Şahmat Şöhrət Mərkəzinin əməkdaşları, eləcə də qrosmeysterlərdən tutmuş yeni başlayanlaradək bir çox şahmatçı kömək edib. Şahmat taxtasındaki xanaların işarələrini mənə öyrədən nəvəm Loqana (Logan) və hər kəsin şahmat oynamalı olduğunu düşünən həyat yoldaşım Reksə (Rex) xüsusi təşəkkürümü bildirirəm.

© 2018 Cin Kerns Sinkfild

Versiya 10.

Bütün hüquqlar qorunur. Nəşriyyatın yazılı icazəsi olmadan bu kitabın heç bir hissəsi hər hansı formada və ya hər hansı vasitə ilə, mexaniki, elektron, surətçixarma, səsyazma və ya başqa üsulla, çoxaldıla, məlumat axtarış sistemində saxlanıla və ya ötürülə bilməz.

Nəşr edən və yayan: Dünya Şahmat Şöhrət Mərkəzi

4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108

worldchesshof.org

ABŞ Konqres Kitabxanasının nəzarət nömrəsi: 2019904789

ISBN: 978-0-9981536-1-2

Bir çox şahmatçı şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı bilmir.

Bu, şahmatda inkişaf etməyə mane olur. Amma bunu öyrənmək çətin deyil. Öyrəniləcək dörd mərhələ bunlardır: a) şahmat fiqurlarının hərf işarələri; b) şahmat taxtasındaki xanaların işarələri; c) şahmatda xüsusi gediş növləri; d) a-c hissələrini birləşdirərək oyunun gedişlərini yazmaq və oxumaq.

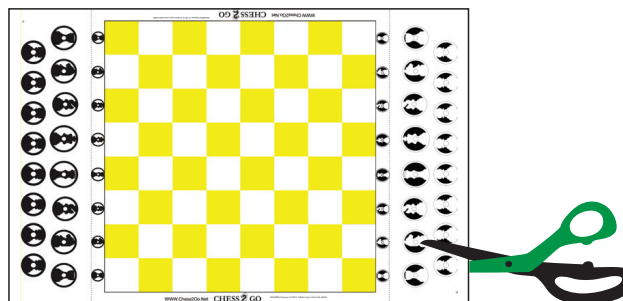
YERİNƏ YETİRƏCƏYİN TAPŞIRIQLAR!!!!

Şahmat fiqurlarının adları və hərf işarələri var

Şəkil 1.



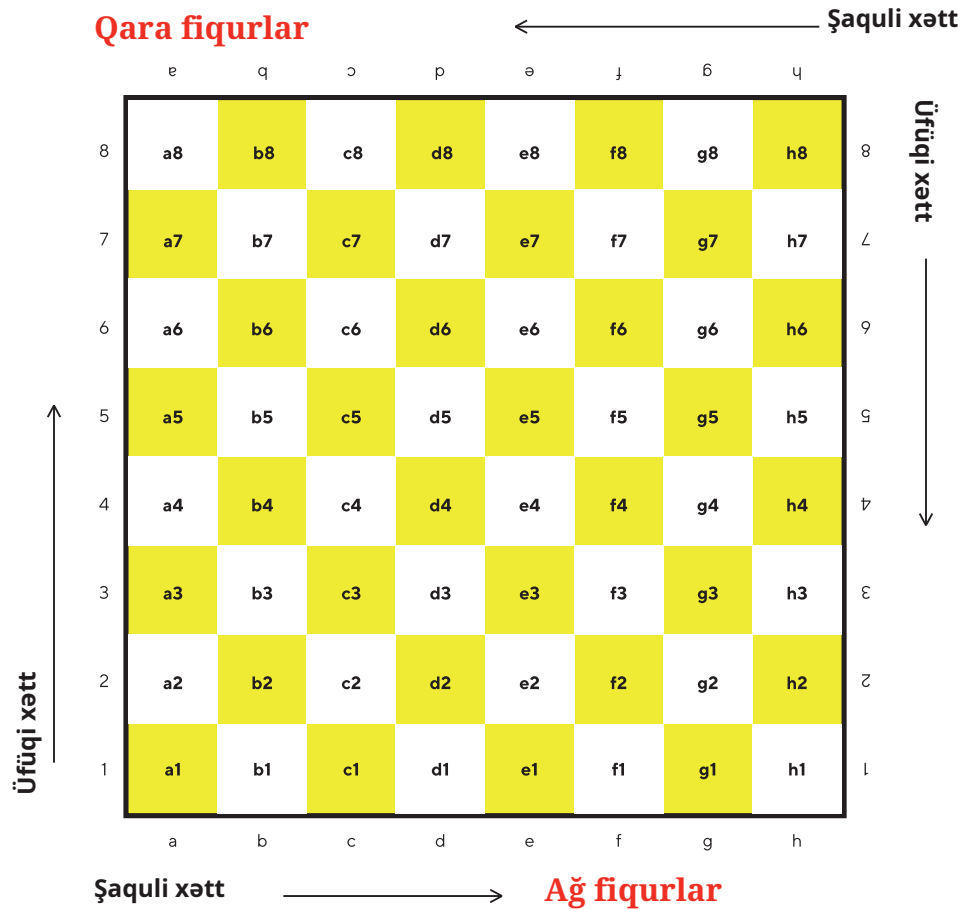
- (1) Hər fiqurun adını və hərfini **YAZ**.
(Piyada üçün hərf yoxdur.)
- (2) Ortadakı kağız şahmat taxtasını **ÇIXAR**.
- (3) Piyadalar istisna olmaqla, hər şahmat fiqurunun üzərinə onun hərf işarəsini (Ş, V, T, F və ya A) **YAZ**.
- (4) Şahmat fiqurlarını ayrı-ayrılıqda **KƏSİB ÇIXAR**.
Onları şüşə qapaqlarının və s. üzərinə yapışdırmaq olar.



Şahmat taxtasında şaquli və üfüqi xətlər, eləcə də xanalar var.

Şahmat taxtasının **şaquli xətləri (a,b,c,d,e,f,g,h) hərfləri**, **üfüqi xətləri isə (1,2,3,4,5,6,7,8) rəqəmləri** ilə işarələnir. Taxtada 8 şaquli xətt, 8 üfüqi xətt və 64 xana var. Xana şaquli xəttin hərfi və üfüqi xəttin rəqəmi ilə göstərilir; məsələn, a1 və ya h7.

Şəkil 2. Şaquli və üfüqi xətlər, eləcə də xanalar göstərilmiş taxta.



(5) Kağız şahmat taxtasında şaquli xətlərin hərflərini və üfüqi xətlərin rəqəmlərini YAZ.

Şaquli xətlər: a, b, c, d, e, f, g, h. Üfüqi xətlər: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8. Şəkil 2 ilə yoxla.

(6) Kağız şahmat taxtasında bütün xanaları YAZ (hamısı 64-dür).

Məsələn, a1, a2 və beləcə h8-ə qədər. Şəkil 2 ilə yoxla.

(7) Hər xananı GÖSTƏR və DE. Məsələn, f6.

(8) Taxtaya beş fiqur YERLƏŞDİR. Fiqurun hərflərini işarəsini və durduğu xananı DE. Məsələn, Ta1.

(9) Şahmat taxtasında mövqeləri QUR.

Fiqurun taxtadakı yeri onun hərf işarəsi və durduğu xananın işarəsi ilə göstərilir. Piyadalar üçün isə yalnız xananın işarəsi yazılır. Məsələn, e6 xanasındaki şah Şe6, g2 xanasındaki piyada isə g2 kimi yazılır.

9a. Kağız şahmat taxtasında mövqeyi QUR, fiqurların yerlərini DE, sonra isə YAZ.

Ağlar: Ta1, Ab1, Fc1, Vd1, Şe1, Ff1, Ag1, Th1

YAZ

Ağ piyadalar: a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2

YAZ

Qaralar: Ta8, Ab8, Fc8, Vd8, Şe8, Ff8, Ag8, Th8

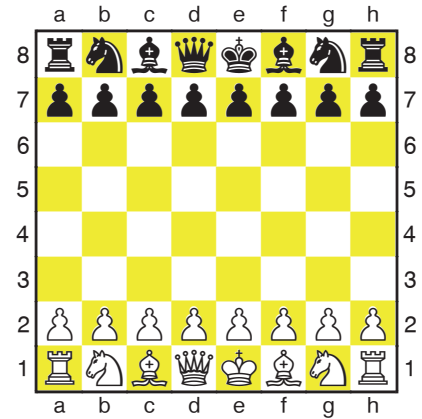
YAZ

Qara piyadalar: a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7

YAZ

Şəkil 3a ilə yoxla.

Şəkil 3a. Başlanğıc mövqe



FAYDALI MƏSLƏHƏTLƏR

Vəzir öz rəngində olan xanada yerləşir.

Sağdakı top həmişə ağ xanada yerləşir.

9b. Kağız şahmat taxtasında mövqeyi QUR, fiqurların yerlərini DE, sonra isə YAZ.

Ağlar: Ta1, Ac3, Vd2, Şe1, Ff1, Ag1, Th1

YAZ

Ağ piyadalar: a2, b2, c2, d4, e5, f2, g2, h2

YAZ

Qaralar: Ta8, Ab8, Fc8, Ve7, Şe8, Ad7, Th8

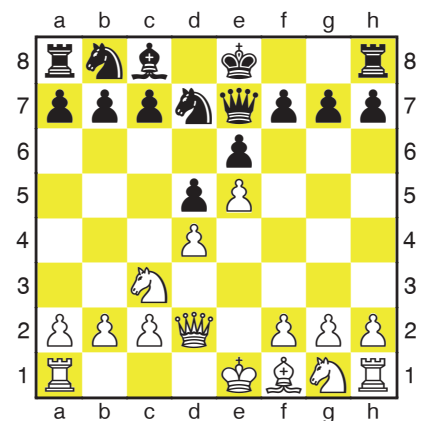
YAZ

Qara piyadalar: a7, b7, c7, d5, e6, f7, g7, h7

YAZ

Şəkil 3b ilə yoxla.

Şəkil 3b.



Şahmatda xüsusi gediş növləri

Şahmat gedişləri müəyyən ardıcılıqla yazılır; bax: **Şəkil 4**. Gedişlərin yazılışında fiqurların hərflərindən (**Şəkil 1**), xanaların işarələrindən (**Şəkil 2**), xüsusi simvollarından və notasiya işarələrindən (**Şəkil 4**) istifadə edilir.

Şəkil 4. Şahmat gedişlərinin yazılış ardıcılığı

SİMVOL	GEDİŞİN ADI	QEYDLƏR
	Fiqurun hərflər işarəsi	Ş, V, T, F və ya A mütləq göstərilir . Piyada üçün hərflər yazılmır.
	Başlanğıc xana	Eyni növdən olan bir neçə fiqur eyni son xanaya gedə bilirsə, göstərilir. Məsələn, Agf2, T1a3, cxd4.
x	Vurma	Məsələn, Axa5: at a5 xanasındakı fiquru vurur; dxe7: piyada ilə vurma.
	Son xana	Mütləq göstərilir . Məsələn, d5: piyada gedişi; Tf5: topun getdiyi son xana f5-dir.
ep	Keçiddə vurma	Məsələn, gxf6ep: g şaquli xəttindəki piyada ilə keçiddə vurma.
=	Piyadanın çevrilməsi	Məsələn, e8=V: piyada e8 xanasına gedir və vəzirə çevrilir.
+	Şah	Məsələn, Fh3+: fil h3 xanasına gedərək rəqibin şahına hücum edir, yəni şah verir.
# və ya ++	Mat	Məsələn, Ve7#: vəzir e7 xanasına gedərək rəqibin şahını mat edir.
XÜSUSİ GEDİŞLƏR. Bax: Şəkil 9.		
0-0	Qısa qalaqurma, şah cinahında	Ağlar: Şg1, Th1f1. Qaralar: Şg8, Th8f8.
0-0-0	Uzun qalaqurma, vəzir cinahında	Ağlar: Şc1, Ta1d1. Qaralar: Şc8, Ta8d8.

(10) Kağız şahmat taxtasında başlanğıc mövqeləri QUR və GEDİŞLƏRİ ET.

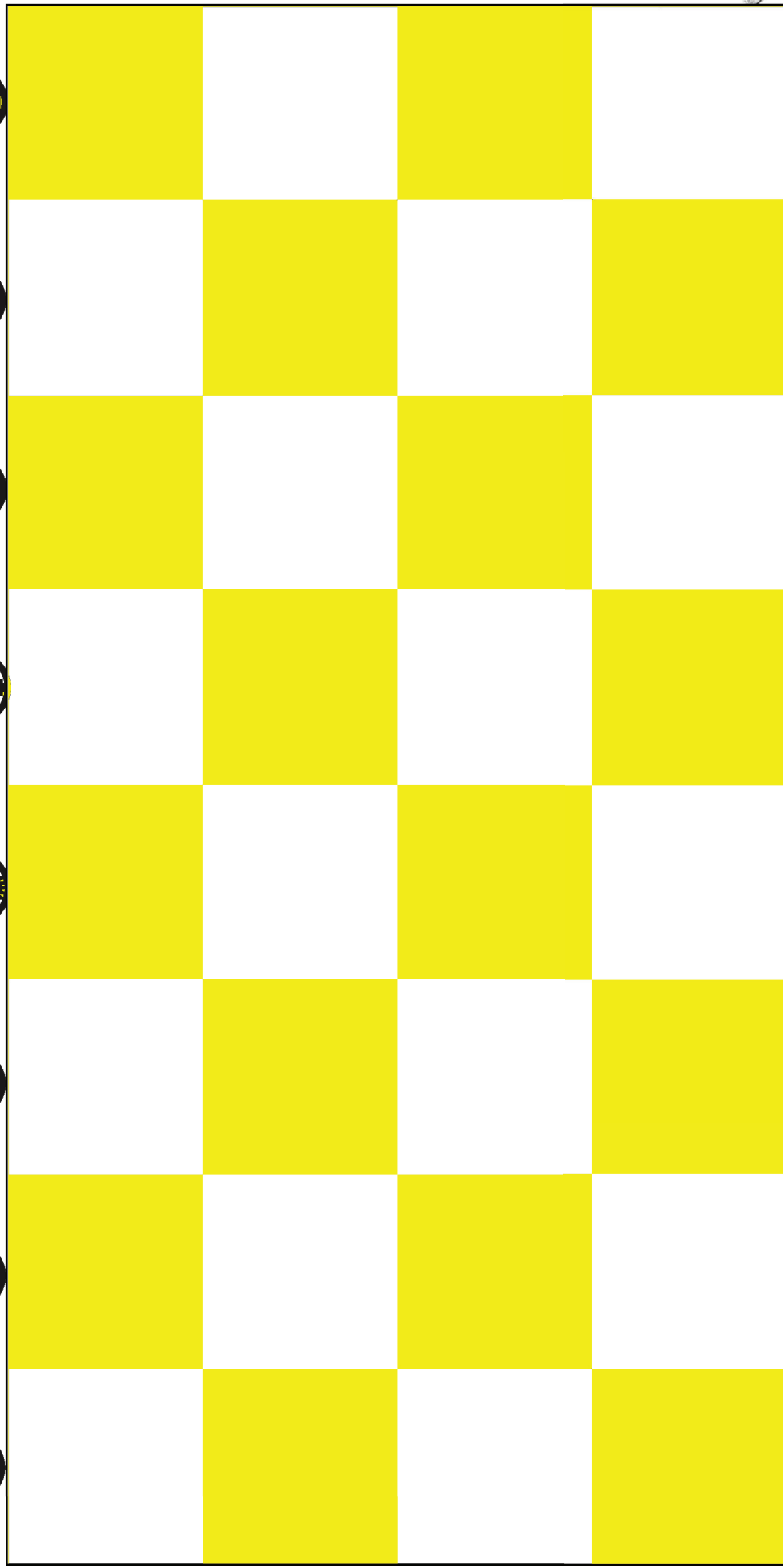
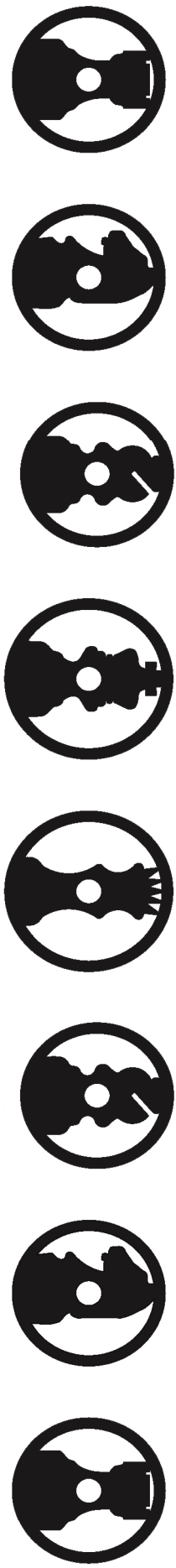
Nümunələri ucadan **DE**. Sadə qayda: yazılış ardıcılığı deyilənlərin ardıcılığına uyğundur.

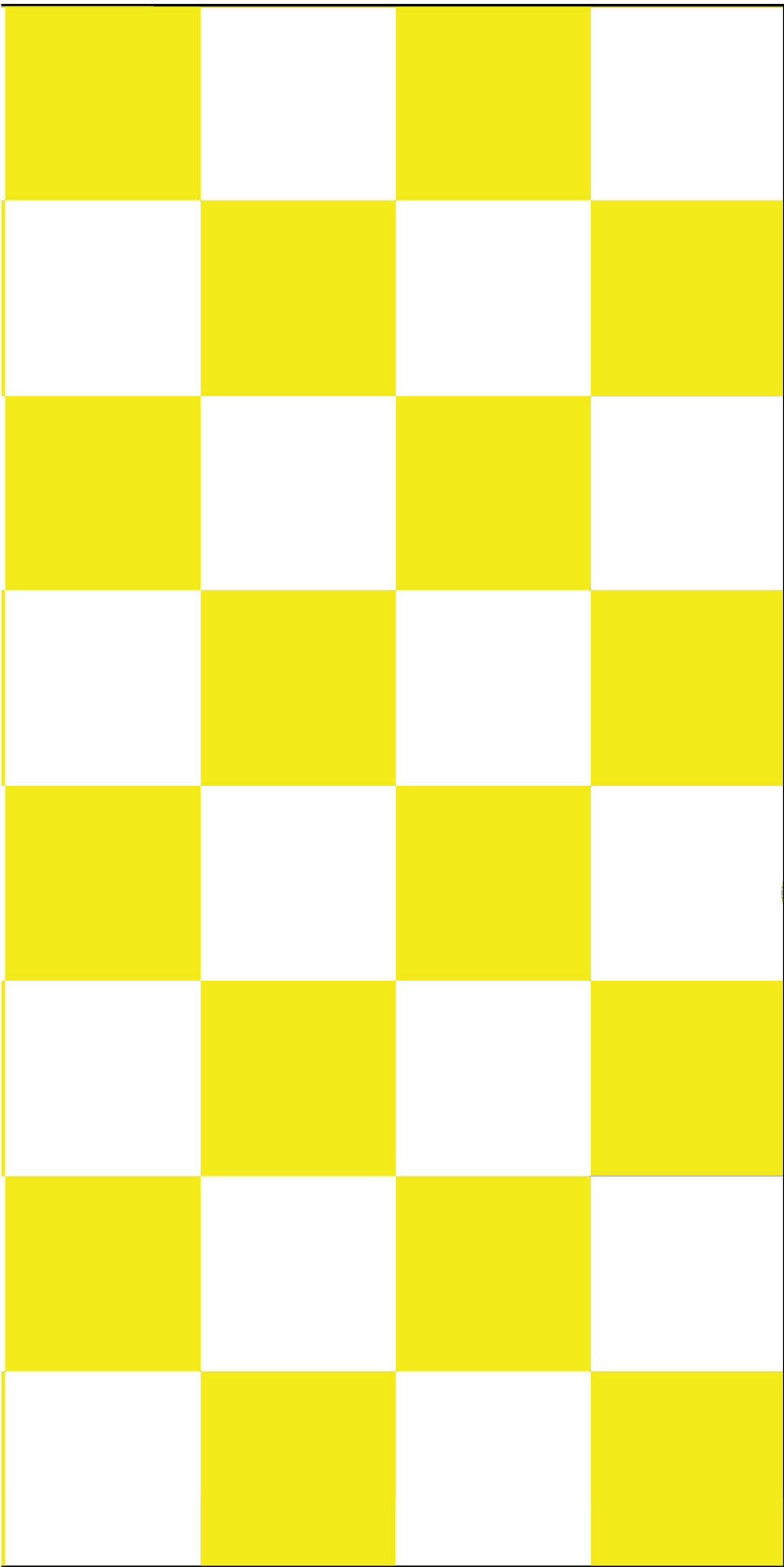
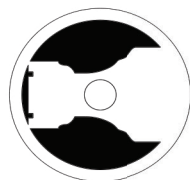
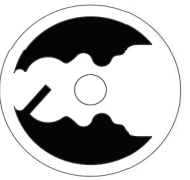
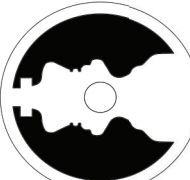
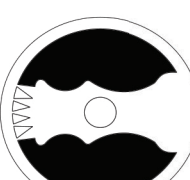
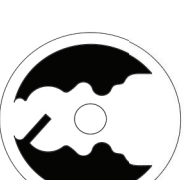
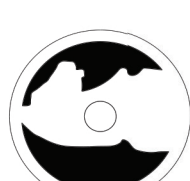
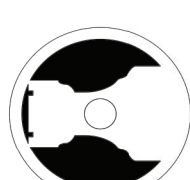
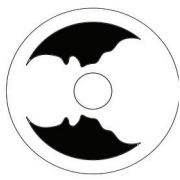
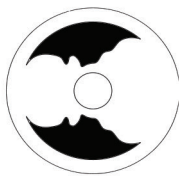
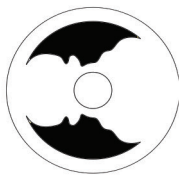
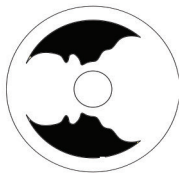
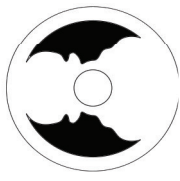
Mümkün başlanğıc xanalar mötərizədə () verilib.

ŞAHMAT GEDİŞLƏRİNƏ AİD YAYĞIN NÜMUNƏLƏR			
a4	Piyada a4 xanasına gedir; məsələn, a2-dən.	Agf2	At g4 xanasından f2 xanasına gedir.
g6	Piyada g6 xanasına gedir; məsələn, g5-dən.	və ya A4f2	(Başlanğıc xana lazım gəldikdə g şaquli xəttini və ya 4-cü üfüqi xətti əlavə et.)
Fd2	Fil d2 xanasına gedir; məsələn, c1-dən.	gxf5	g şaquli xəttindəki piyada f5 xanasındakı fiquru vurur. Bax: Şəkil 5. Piyada ilə vurma zamanı onun başladığı şaquli xəttin hərfini yaz.
Ae3	At e3 xanasına gedir; məsələn, g2-dən.	e8=V	Ağ piyada e8 xanasında vəzirə çevrilir; məsələn, e7-dən gedir. Bax: Şəkil 7.
Axf2	At f2 xanasındakı fiquru vurur; məsələn, g4-dən.	Fh3+	Fil h3 xanasına gedir, şah verir.
dxe7	d şaquli xəttindəki piyada e7 xanasındakı fiquru vurur; məsələn, d6-dan.	Vc2#	Vəzir c2 xanasına gedir, mat edir. Bax: Şəkil 8b.

KAĞIZ ŞAHMAT TAKTASINI ÇIXAR







KAĞIZ ŞAHMAT TARTASINI ÇIXAR



(11) Kağız şahmat taxtasında mövqeləri QUR, gedişləri DE və ET.

Hər gediş nümunəsini şahmat taxtasında oynat.

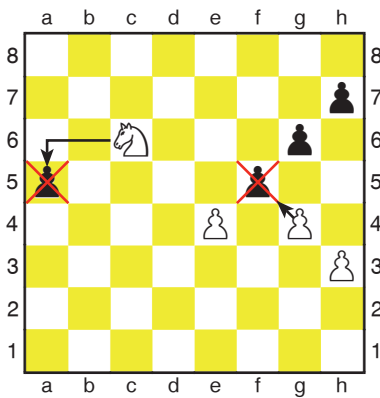
(12) Şəkil 5-9-un altındakı sətirlərdə gedişləri notasiya ilə YAZ.

Şəkil 5-9. Taxta üzərində xüsusi gediş növlərinə aid nümunələr.

5. Vurma x Piyada x

Axa5

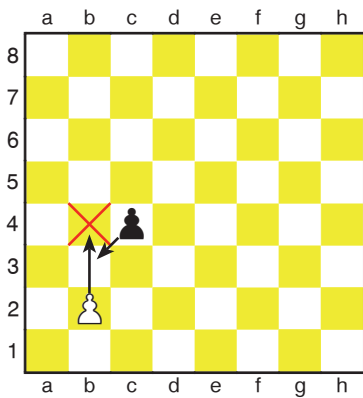
gxf5 (2 piyada vura biləcəyini nəzərə al)



YAZ

6. Keçiddə vurma ep

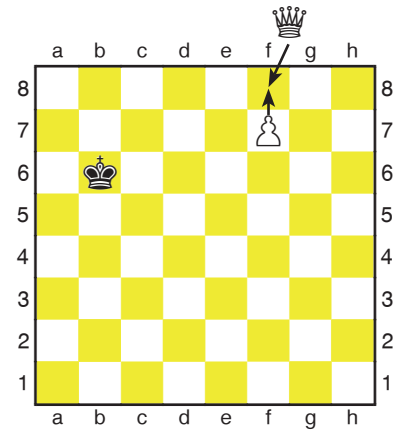
Ağ b4-ə gedir. Qara b4-ü vurur, b3 xanasına keçir: cxb3ep.



YAZ

7. Piyadanın çevrilməsi =

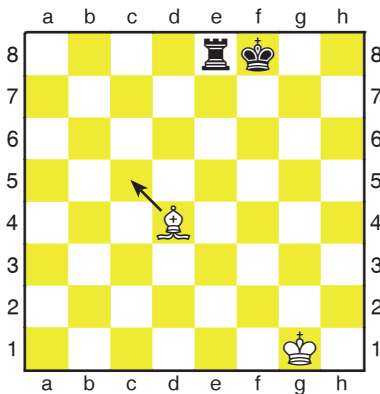
Piyada f8 xanasına gedir və vəzirə çevrilir: f8=V.



YAZ

8a. Şah +

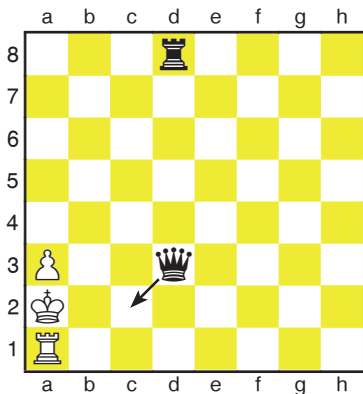
Fc5+



YAZ

8b. Mat

Vc2#

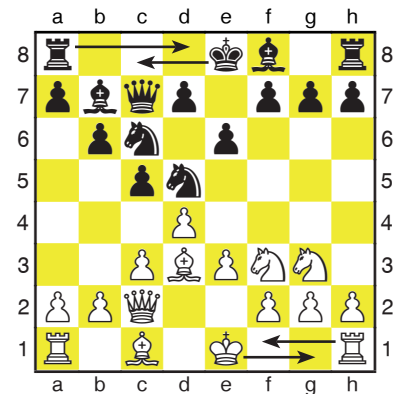


YAZ

9. Qalaqurma

Vəzir cinahında: 0-0-0.

Şah cinahında: 0-0.



YAZ

Şahmat gedişlərini yazmaq və oxumaq

İndi yazılı notasiyadan (gedişlərdən) istifadə edərək bir oyun oynamaq vaxtıdır.

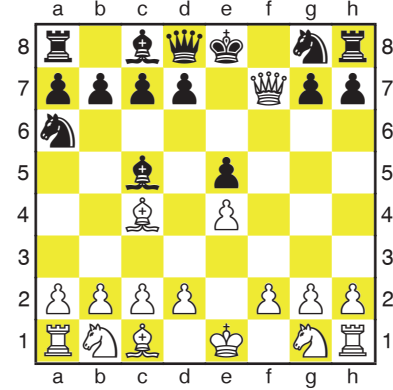
(13) Aşağıdakı oyunu kağız şahmat taxtında OYNA.

Şəkil 3a-dakı başlanğıc mövqedən İSTİFADƏ ET. Son mövqeyi Şəkil 11 ilə yoxla.

Şəkil 10. Uşaq matı

	AĞLAR	QARALAR
1.	e4	e5
2.	Fc4	Fc5
3.	Vh5	Aa6
4.	Vxf7#	1-0

Şəkil 11.



(14) Bir yoldaşla şahmat oyunu OYNA.

Gedişləri oyun blankına yaz. Blank nümunəsi növbəti səhifədədir. 4 gedişdən sonra yoldaşının blankındakı qeydlərin səninkilərlə eyni olub-olmadığını yoxla. Oyunu sona çatdır.

(15) Oyun blankındakı qeydlərdən istifadə edərək oyunu YENİDƏN OYNA.

Onu yenidən oynaya bilirsənmi?

(16) Oyun blanklarından istifadə edərək daha altı oyun OYNA.

Həm ağlarla, həm də qaralarla oyn. Hər 4 gedişdən bir qeydləri yoxla. Oyunu yenidən oynaya bilirsənmi?

(17) Gedişləri kitablardakı yazılış formasına uyğun OYNA. Başlanğıc mövqedən İSTİFADƏ ET.

Kitablardakı yazılış belədir: gedişin nömrəsi, ağların gedişi, qaraların gedişi.

1. e4 e5 2. Af3 Ac6 3. Fb5 a6 4. Fa4 b5 5. Fb3 Af6

(18) Başqa birinə şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı ÖYRƏT.

Təbriklər! Artıq şahmat gedişlərini oxuya və yaza bilirsən. Daha da yaxşı öyrənmək üçün daha çox oyun oyn. Hər 4 gedişdən bir qeydləri yoxla. Oyunu yenidən oynaya bilirsənmi?

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)									
YARIŞ			TARİX						
TUR	TAXTA	BÖLMƏ	VAXT NƏZARƏTİ						
AĞLAR			QARALAR						
	AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR	
1						31			
2						32			
3						33			
4						34			
5						35			
6						36			
7						37			
8						38			
9						39			
10						40			
11						41			
12						42			
13						43			
14						44			
15						45			
16						46			
17						47			
18						48			
19						49			
20						50			
21						51			
22						52			
23						53			
24						54			
25						55			
26						56			
27						57			
28						58			
29						59			
30						60			
NƏTİCƏ:			AĞLAR QAZANDI		HƏÇ-HƏÇƏ		QARALAR QAZANDI		
İMZA					İMZA				

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)									
YARIŞ			TARİX						
TUR	TAXTA	BÖLMƏ	VAXT NƏZARƏTİ						
AĞLAR			QARALAR						
	AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR	
1						31			
2						32			
3						33			
4						34			
5						35			
6						36			
7						37			
8						38			
9						39			
10						40			
11						41			
12						42			
13						43			
14						44			
15						45			
16						46			
17						47			
18						48			
19						49			
20						50			
21						51			
22						52			
23						53			
24						54			
25						55			
26						56			
27						57			
28						58			
29						59			
30						60			
NƏTİCƏ:			AĞLAR QAZANDI		HƏÇ-HƏÇƏ		QARALAR QAZANDI		
İMZA					İMZA				

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)									
YARIŞ			TARİX						
TUR	TAXTA	BÖLMƏ	VAXT NƏZARƏTİ						
AĞLAR			QARALAR						
	AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR	
1						31			
2						32			
3						33			
4						34			
5						35			
6						36			
7						37			
8						38			
9						39			
10						40			
11						41			
12						42			
13						43			
14						44			
15						45			
16						46			
17						47			
18						48			
19						49			
20						50			
21						51			
22						52			
23						53			
24						54			
25						55			
26						56			
27						57			
28						58			
29						59			
30						60			
NƏTİCƏ:			AĞLAR QAZANDI		HƏÇ-HƏÇƏ		QARALAR QAZANDI		
İMZA					İMZA				

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG (314) 361-CHESS (2437)									
YARIŞ			TARİX						
TUR	TAXTA	BÖLMƏ	VAXT NƏZARƏTİ						
AĞLAR			QARALAR						
	AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR		AĞLAR	QARALAR	
1			31						
2			32						
3			33						
4			34						
5			35						
6			36						
7			37						
8			38						
9			39						
10			40						
11			41						
12			42						
13			43						
14			44						
15			45						
16			46						
17			47						
18			48						
19			49						
20			50						
21			51						
22			52						
23			53						
24			54						
25			55						
26			56						
27			57						
28			58						
29			59						
30			60						
NƏTİCƏ:			AĞLAR QAZANDI		HƏÇ-HƏÇƏ		QARALAR QAZANDI		
İMZA					İMZA				

Şahmat məşqçiləri üçün oyunlar

Cinin şahmat notasiyasını öyrədən oyunları

1. Fiqurların adları: Ş, V, T, F, A və P hərfləri.

- a. Figuru göstər, uşaqlar onun hərflərini ucadan desinlər.
- b. Figurun hərflərini de, uşaqlar uyğun fiquru götürsünlər.
- c. Figuru göstər, uşaqlar onun hərflərini yazsınlar. Ən çox düzgün cavab verən iştirakçı və ya iştirakçılar qalib gəlir.

2. Xanaların işarələri: a, b, c, d, e, f, g, h; 1-8.

- a. Taxtada bir xana göstər, uşaqlar onun işarəsini ucadan desinlər; məsələn, d3.
- b. Taxtada bir xana göstər, uşaqlar onun işarəsini yazsınlar; məsələn, a4. Ən çox düzgün cavab verən iştirakçı və ya iştirakçılar qalib gəlir.
- c. Xananın işarəsini de, uşaqlar fiquru taxtada həmin xanaya yerləşdirdinlər.
- d. Xananın işarəsini de, uşaqlar onun ağ, yoxsa qara olduğunu desinlər.
- e. Ağ və qara fiqurların yerləşdiyi xanaların yazılı siyahısını göstər, uşaqlar bütün fiqurları taxtaya yerləşdirdinlər. Bu üsuldən mövqe qurmaq üçün istifadə et. Bütün fiqurları düzgün xanalara ən tez yerləşdirən iştirakçı və ya iştirakçılar qalib gəlir.

3. Gedişlərin adları: vurma (x), qalaqurma (0-0, 0-0-0), keçiddə vurma, şah (+), mat (++).

- a. Gediş adlarının siyahısını göstər, uşaqlar onların notasiya işarələrini yazsınlar. Tapşırığı düzgün və ən tez yerinə yetirən iştirakçı və ya iştirakçılar qalib gəlir.
- b. Bir gediş et, uşaqlar onun notasiyasını ucadan desinlər.
- c. Bir neçə gediş et, uşaqlar onların notasiyasını yazsınlar. Bütün gedişləri düzgün yazan iştirakçı və ya iştirakçılar qalib gəlir.

4. Oyunun gedişləri: fiqurun, başlanğıc xananın, gedişin və son xananın notasiyası.

- a. Bir gediş et, bir uşaq onun notasiyasını ucadan desin: fiqur, başlanğıc xana, gediş, son xana.
- b. Bir neçə gediş və ya bütöv bir oyun oyna, uşaqlar tam notasiyanı yazsınlar. Hamısını düzgün yazan qalib gəlir.
- c. Oyunun gedişlərinin siyahısını göstər, uşaqlar həmin gedişləri taxtada oynasınlar. Düzgün son mövqeni ən qısa vaxtda alan qalib gəlir.

Qaliblərin nəticələrini yoxlamaq üçün müəllim 1c, 2b, 2e, 3a, 3c, 4b və 4c tapşırıqlarına aid siyahıları əvvəlcədən hazırlamalıdır. Kiçik uşaqlar notasiyanı yavaş yazsa və oxuya bilərlər. Buna görə tapşırıqları 1a, 1b, 2a, 2c, 2d, 3b və 4a ilə məhdudlaşdırmaq olar.

“Bu kitab hər bir şahmatçıya şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı öyrənməkdə kömək edəcək. O, valideynlər və məşqçilər üçün də əla vəsaitdir. Kaş bunu daha kiçik yaşlarımda öyrənəydim.”

Toni Riç (Tony Rich), Sent-Luis Şahmat Klubunun icraçı direktoru

“Şahmatı çətin və öyrənilməsi müşkül bir oyun hesab edirlər. Bu, doğru deyil! Şahmat gedişlərini oxumağı və yazmağı öyrənəndə hər şey xeyli asanlaşır. Mən oxumağı 4 yaşında öyrənmişəm.”

Qrosmeyster Yasser Seiravan (Yasser Seirawan), dördqat ABŞ şahmat çempionu

“Bu kitabçadan sinifdə uşaqlara kömək etmək üçün istifadə etmək olar.

- a) Oxumağı, yazmağı və göstərişlərə əməl etməyi öyrənmək.
- b) Qanunauyğunluqları tanımaq üçün məkan qavrayışını inkişaf etdirmək.
- c) Yadda saxlamaq bacarıqlarını və problemləri həll etmək strategiyalarını inkişaf etdirmək.”

Karen Vulf (Karen Wulff), təqaüdə çıxmış ikinci sinif müəllimi



Sent-Luis
Şahmat Klubu

Dünya Şahmat Şöhrət Mərkəzi
və Qalereyaları

Sent-Luis Şahmat Kompleksi

saintlouischessclub.org | worldchesshof.org