

ચેસનો ઇતિહાસ



ચેસની વિવિધ યુક્તિઓ અને યુક્તિઓ પર જઈએ તે પહેલાં, આ પ્રિય રમતની ઉત્પત્તિ કેવી રીતે થઈ તે વિશે આપણે જાણવું મહત્વપૂર્ણ છે. ચેસનો ઇતિહાસ પૂરતો રસપ્રદ છે અને તમે એ જોઈને પ્રભાવિત થશો કે આ રમત વર્ષોથી કેવી રીતે બદલાઈ ગઈ છે. આજે આપણે જે સંસ્કરણ જાણીએ છીએ તે સદીઓ પહેલા કેવી રીતે શરૂ થયું તે નથી. ચાલો ઘડિયાળોને રીવાઇન્ડ કરીએ અને આ રમતના આશ્ચર્યજનક ઇતિહાસમાં ઊંડાણપૂર્વક જોઈએ.

ચતુરંગ

જો કે આપણે આ રમત સાથે કોઈ ચોક્કસ પ્રારંભિક સમયરેખા સાંકળી શકતા નથી, તો પણ આપણે મોટાભાગના ઇતિહાસકારો દ્વારા સંમત સમયમર્યાદા પ્રમાણે જવું પડશે. ચતુરંગની રમતની શોધ ભારતમાં છઠ્ઠી સદીની આસપાસ થઈ હોવાનું માનવામાં આવે છે.

ગુપ્તોના શાસન દરમિયાન જ ચતુરંગની રમતની શોધ થઈ હતી. ત્યારે આ રમતને ચતુરંગા કહેવામાં આવતું હતું, જે લશ્કરના ચાર વિભાગો પર આધારિત હતું. તે સમયે, સૈન્યના ચાર વિભાગો હાથી, પાયદળ, ઘોડેસવાર અને રથ હતા અને રમતના ટુકડાઓ આ ચાર વિભાગોને રજૂ કરતા હતા. ચતુરંગની રમતમાં રાજાની સાથે તેના સેનાપતિ કે સલાહકાર હતા અને કોઈ રાણી ન હતી.

ચતુરંગના નિયમો ઘણા પાસાઓમાં આધુનિક ચેસના નિયમોથી અલગ છે અને આ બે રમતોના નિયમો અલગ હોવા છતાં, ચતુરંગની રમત આધુનિક ચેસબોર્ડ પર સરળતાથી રમી શકાય છે. ચતુરંગાની રમતમાં, સૈનિકને તેની પ્રારંભિક ચાલના ભાગ રૂપે આજના ધ્યાદાઓથી વિપરીત માત્ર એક ચોરસ ખસેડવાની મંજૂરી આપવામાં આવી હતી, જેને તેમની પ્રારંભિક ચાલના ભાગ રૂપે બે ચોરસ ખસેડવાની મંજૂરી છે. બે રમતો વચ્ચેનો બીજો મહત્વનો તફાવત એ છે કે જે રીતે ટુકડાઓ બોર્ડ પર ગોઠવવામાં આવ્યા હતા. ચેસના આધુનિક સંસ્કરણમાં, રાજાઓને એકબીજાની સામે મૂકવામાં આવે છે. જો કે, ચતુરંગની રમતમાં, રાજાઓને ત્રાંસાથી વિપરીત ફેશનમાં મૂકવામાં આવ્યા હતા.

નિયમોમાં એક મુખ્ય તફાવત એ છે કે ચતુરંગમાં, જીતવા માટે, ખેલાડીને દૂર કરવું આવશ્યક છેવિરોધીના તમામ ટુકડાઓ, તેમના રાજા સિવાય; તેથી તે ખૂબ જ સ્પષ્ટ છે કે ચતુરંગાની રમતમાં ચેકમેટનો ખ્યાલ અસ્તિત્વમાં નથી. અન્ય મુખ્ય તફાવત એ છે કે જો કોઈ ખેલાડી પ્રતિસ્પર્ધીને અટકાવવાનું સંચાલન કરે છે, તો જે ખેલાડી અટકી જાય છે તે રમત જીતે છે. આ આધુનિક ચેસના નિયમ સાથે વિરોધાભાસી છે, એટલે કે, મડાગાંઠને ડ્રો

તરીકે ગણવામાં આવે છે.

પર્શિયાની યાત્રા

જ્યારે યતુરંગા પર્શિયામાં ગયો, ત્યારે આ રમતમાં ઘણા ફેરફારો થયા અને ચેસની રમતમાં આ સમયે સૌથી મોટી ક્રાંતિ થઈ. આ રમત ટૂંક સમયમાં પર્શિયાના ઉમદા પરિવારોમાં લોકપ્રિય બની અને ખૂબ જ ઝડપથી પર્શિયામાં ઔપચારિક શિક્ષણનો અભિન્ન ભાગ બની ગઈ. જ્યારે યતુરંગા પર્શિયામાં સ્થળાંતર થયું ત્યારે તે "શતરંજ" તરીકે ઓળખાતું હતું અને જ્યારે તમે આ સંસ્કરણના નિયમો જુઓ, ત્યારે તમને ખ્યાલ આવશે કે તે આધુનિક સંસ્કરણથી એટલું અલગ નથી કે આપણે હવે ટેવાયેલા છીએ; તેમ છતાં, બંને વચ્ચે હજુ પણ મતભેદો હતા. તે આ તબક્કા દરમિયાન હતું જ્યારે ઘણી આધુનિક રણનીતિઓ ઉભરી આવી હતી, બીજા શબ્દોમાં કહીએ તો, આજે ઉપયોગમાં લેવાતી ઘણી પ્રખ્યાત ચેસ યુક્તિઓ ખરેખર શતરંજમાંથી લેવામાં આવી હતી.

જ્યારે તમે બંને રમતોને જુઓ ત્યારે બોર્ડ પર વિવિધ ટુકડાઓ જે રીતે ગોઠવવામાં આવ્યા હતા તે અલગ નથી. યતુરંગની જેમ બંને વચ્ચેનો નોંધપાત્ર તફાવત એ હકીકતમાં મૂકે છે કે શતરંજ હેઠળ પાદાને શરૂઆતમાં એક કરતાં વધુ પગથિયાં ખસવાની મંજૂરી ન હતી. આ ઉપરાંત, યતુરંગામાં તે કેવી રીતે હતું, જો કોઈ ખેલાડી તેના રાજા સિવાય વિરોધીના ટુકડાને દૂર કરવામાં સફળ થાય, તો તે શતરંજની રમતમાં વિજેતા માનવામાં આવતો હતો. બીજી બાજુ, જો કોઈ ખેલાડી પ્રતિસ્પર્ધાને રોકવામાં સફળ થાય, તો તેને વિજેતા માનવામાં આવતો હતો. યતુરંગ હેઠળના મડાગાંઠના શાસનની આ ધ્રુવીય વિરુદ્ધ છે.

તે આ સમયગાળા દરમિયાન હતો જ્યારે ઘણા અગ્રણી ખેલાડીઓ ઉભરી આવ્યા હતા. આ લોકપ્રિય ખેલાડીઓએ વિવિધ વ્યૂહરચના, શરૂઆત અને રણનીતિઓ પર ઘણા પુસ્તકો લખ્યા હતા અને તેમના અનુભવો વિશે પણ જણાવ્યું હતું. શતરંજ ખેલાડીઓ દ્વારા આ સાહિત્યિક અહેવાલો ચેસ સાહિત્યમાં પ્રારંભિક યોગદાન હતા. આ સમયગાળા દરમિયાન કેટલાક નોંધપાત્ર શતરંજ ખેલાડીઓ અલ-રાઝી, અસ-સુલી અને રબરબ હતા.

યુરોપમાં ચેસ

જ્યારે સાતમી સદીમાં પર્શિયા પર ઇસ્લામિક વિજય થયો ત્યારે શતરંજની રમત તમામ મુસ્લિમ દેશોમાં ફરતી હતી. 1000 એડી.ના અંત સુધીમાં, આ રમત

ટૂંક સમયમાં રશિયા અને યુરોપમાં લોકપ્રિય બન્યું. આખરે, આ રમત જાપાન અને ચીનમાં પણ ફેલાઈ ગઈ. જાપાનીઓ અને ચીનીઓએ શતરંજની રમતમાં સુધારો કર્યો અને ઘણી બધી વિવિધતાઓ લાવી અને ચેસની આ આવૃત્તિઓ સમગ્ર વિશ્વમાં રમાતી ચેસની શૈલીથી મોટા તફાવત ધરાવે છે.

13મી સદીની શરૂઆતથી લઈને 15મી સદીના અંત સુધી આ રમતમાં ઘણા ફેરફારો થયા. શતરંજના કેટલાક નિયમો બદલવામાં આવ્યા અને નવી યુક્તિઓ શોધાઈ અને તેનો ઉપયોગ કરવામાં આવ્યો. આ સમયગાળા દરમિયાન જે નિયમો ઘડવામાં આવ્યા હતા તે ટૂંક સમયમાં સમગ્ર યુરોપમાં સ્વીકારવામાં આવ્યા હતા. આ નિયમો આજે પણ વિશ્વભરની તમામ ટુર્નામેન્ટમાં પ્રેક્ટિસમાં છે અને આ સમય દરમિયાન રમત શતરંજનું ધીમે ધીમે ચેસમાં રૂપાંતર થવા લાગ્યું.

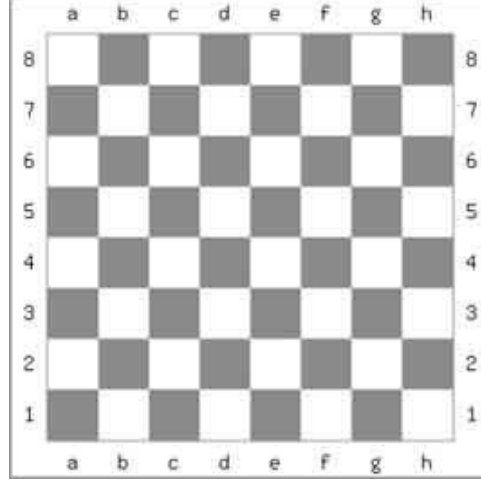
આખરે, રમત સમાપ્ત થવામાં થોડો સમય ન લાગે તેની ખાતરી કરવા માટે વધુ નિયમો બનાવવામાં આવ્યા. આ કારણોસર ધ્યાદાઓને તેમની પ્રારંભિક ચાલના ભાગ રૂપે બે ચોરસ ખસેડવાની મંજૂરી આપવામાં આવી હતી. રમતને ઝડપી બનાવવા માટે "en passant" તરીકે ઓળખાતી ચાલ પણ અસ્તિત્વમાં આવી હતી અને વધુમાં, આ સમય દરમિયાન જ કેસલિંગનો ખ્યાલ પણ રજૂ કરવામાં આવ્યો હતો. ચૌદમી સદીના આગમન સાથે, રાણી અને બિશપની સત્તામાં જબરદસ્ત વધારો થયો. રાણીએ ઘણી શક્તિ મેળવી હતી અને એક સમય એવો હતો જ્યારે રાણીને આપવામાં આવેલી સત્તાઓને કારણે ચેસને "મેડ ક્વીન ચેસ" તરીકે ઓળખવામાં આવતી હતી. જ્યારે પંદરમી સદીની શરૂઆત થઈ, ત્યારે આ રમત આજે આપણે જેની સાથે પરિચિત છીએ તેના જેવું જ થવાનું શરૂ કર્યું. આ યુગ દરમિયાન ઘણી પ્રખ્યાત ચેસ વ્યૂહરચના અને યુક્તિઓ પણ શોધાઈ હતી.

હું આશા રાખું છું કે તમને ચેસનો ઇતિહાસ રસપ્રદ અને રસપ્રદ લાગ્યો હશે. કોણે વિચાર્યું હશે કે ચતુરંગની સાદી રમત આજે વિશ્વની સૌથી લોકપ્રિય રમતમાંની એક બની જશે, ચેસ!

ચેસબોર્ડ અને ચેસ પીસીસ

તમે ચેસ રમવાનું શરૂ કરો તે પહેલાં, તે જરૂરી છે કે તમે બોર્ડને સમજો અને બોર્ડ પરનો દરેક ભાગ શું રજૂ કરે છે. બધા ટુકડાઓને યોગ્ય રીતે ગોઠવવાની જરૂર છે અને તે પછી જ રમતો શરૂ થઈ શકે છે. ચાલો બોર્ડ અને ટુકડાઓને વિગતવાર જોઈએ.

ચેસબોર્ડ



પહેલા આપણે ચેસબોર્ડ પર આવીએ છીએ. જેમ તમે જોઈ શકો છો, કુલ 64 માટે 8 બાય 8 ચોરસ ટાઇલ્સ છે; અડધી ટાઇલ્સ સફેદ છે અને બાકીની અડધી કાળી છે.

બાજુઓ પર ઊભી રીતે, અવલોકન કરો કે કેવી રીતે સંખ્યાઓ 1-8 સુધી વિસ્તરે છે; આને "રેન્ક" તરીકે ઓળખવામાં આવે છે.

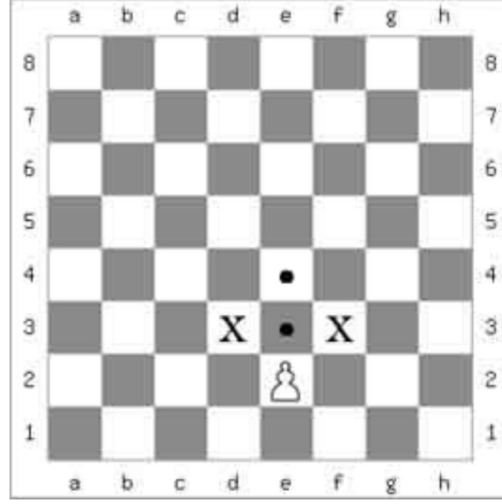
બાજુઓ પર આડી રીતે, અવલોકન કરો કે A-H થી વિસ્તરેલા મૂળાક્ષરો કેવી રીતે છે; આને "ફાઇલો" તરીકે ઓળખવામાં આવે છે.

આ પરિભાષાઓ દરેક ચોરસને ઓળખવા માટે સરળ બનાવવા માટે બનાવવામાં આવી હતી. કેટલીકવાર, લોકો તેમને પંક્તિઓ અને કોલમ કહી શકે છે પરંતુ જો તમે ચેસની ભાષા અને રમત શીખવાનું શરૂ કરવા માંગતા હો, તો તેમને ફાઇલો અને રેન્ક તરીકે ઉલ્લેખ કરવાનું ચાલુ રાખવું વધુ સરળ રહેશે.

પ્યાદુ - મૂલ્ય 1

પ્યાદુ એ સંરક્ષણની પ્રથમ લાઇન છે જે બોર્ડ પર દરેક વ્યક્તિ પાસે હોય છે. દરેક બાજુ 8 પ્યાદાઓ છે અને તેઓને પગદળિયા તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે. તેઓ અન્ય ટુકડાઓ સામે ઊભા છે અને તેમને રક્ષણ આપે છે. જો કે તેઓ પ્રથમ હરોળમાં ઊભા છે, તેમ છતાં તેમની

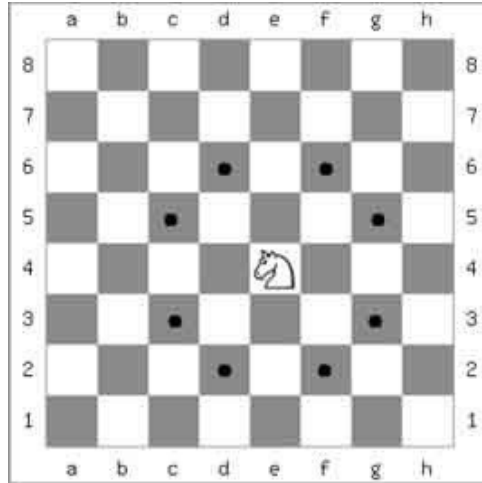
કિંમત બહુ ઊંચી નથી. આનાથી લોકો માને છે કે પ્યાદા મૂલ્યવાન નથી પરંતુ તમારે એ ઓળખવું જોઈએ કે તમારા બધા ટુકડા મહત્વપૂર્ણ છે, ખાસ કરીને અંતિમ રમત માટે. જો સ્થિતિ યોગ્ય હોય તો તમારા માટે તમારા પ્રતિસ્પર્ધીના રાજાને ચેકમેટ કરવાનું અને રમતના છેલ્લા તબક્કામાં ફક્ત તમારા પ્યાદા વડે વિજય મેળવવો શક્ય છે.



તમારા મનમાં કઈ વ્યૂહરચના છે તેના આધારે તમારા પ્યાદાની પ્રથમ ચાલ કાં તો એક પગલું અથવા બે પગલાં હોઈ શકે છે. પ્યાદુ હંમેશા માત્ર ત્રાંસા હલનચલન કરીને બીજા ભાગને પકડશે સિવાય કે તમે "en passant" મૂવનો ઉપયોગ કરો છો જે પછીના પ્રકરણમાં સમજાવવામાં આવશે. પ્રથમ ચાલ પછી પ્યાદુ વળાંક દીઠ માત્ર એક ડગલું આગળ વધી શકે છે, તેથી જો આગળ બીજો ટુકડો હોય, તો તમારું પ્યાદુ સંભવિત રીતે ફસાઈ શકે છે. એકવાર તમારા પ્યાદા આગળ વધે પછી પાછળની તરફ ખસી શકતા નથી અને તેથી, તમારે તેમને બોર્ડ પર કાળજીપૂર્વક ખસેડવું જોઈએ.

નાઈટ - મૂલ્ય ૩

આગળનો ભાગ નાઈટ તરીકે ઓળખાય છે. નાઈટનો આકાર ઘોડા જેવો હોય છે અને તેને ક્યારેક ઘોડા તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે. દરેક ખેલાડીને દરેક રમતની શરૂઆતમાં બે નાઈટ્સ આપવામાં આવે છે.

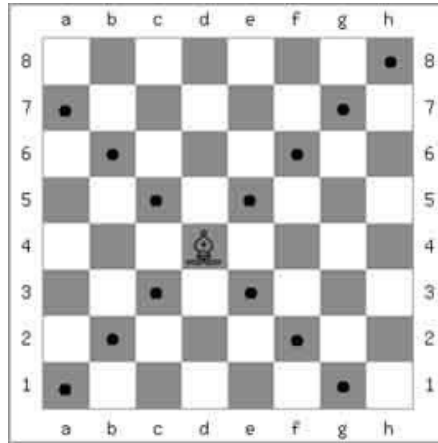


આગળનો ભાગ નાઈટ તરીકે ઓળખાય છે. નાઈટનો આકાર ઘોડા જેવો હોય છે અને તેને ક્યારેક ઘોડા તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે. દરેક ખેલાડીને દરેક રમતની શરૂઆતમાં બે નાઈટ્સ આપવામાં આવે છે.

નાઈટ બંને બાજુના રુકની બાજુમાં ઉભા રહેવાથી શરૂ થાય છે અને "L" આકારની ફેશનમાં આગળ વધે છે. આનો અર્થ એ છે કે તે બે સીધા પગલાં લે છે અને પછી એક જમણી કે ડાબી તરફ. એ જ રીતે, તે એકને જમણી કે ડાબી તરફ અને પછી 2 ડગલાં આગળ કે પાછળ પણ ખસી શકે છે. નાઈટ ખૂબ જ શક્તિશાળી છે, તેમાં, તમારા વિરોધીને કદાચ નોંધ નહીં આવે કે તમે વ્યૂહાત્મક રીતે તમારા નાઈટને શક્તિશાળી સ્થિતિમાં મૂક્યો છે. આ હિલચાલની પેટર્ન સાથે, તે ટુકડાઓ પર કૂદી શકે છે, જેનો ઉપયોગ સારી રીતે ગણતરીની વ્યૂહરચના સાથે કરવામાં આવે તો, તે સૌથી ખતરનાક ભાગ બનાવે છે. જો પીડિત છેલ્લા ચોરસ પર પડેલો હોય તો જ તે ભાગને પકડી શકે છે.

♔ બિશપ - મૂલ્ય 3 ♔

બિશપ એ એક ટુકડો છે જે એક બાજુ રાજા અને બીજી બાજુ રાણીની બાજુમાં રહે છે. આ પ્લેસમેન્ટને કારણે, એક બિશપ હંમેશા તેના રંગ પર અને બીજો વિરુદ્ધ રંગ પર રહેશે.

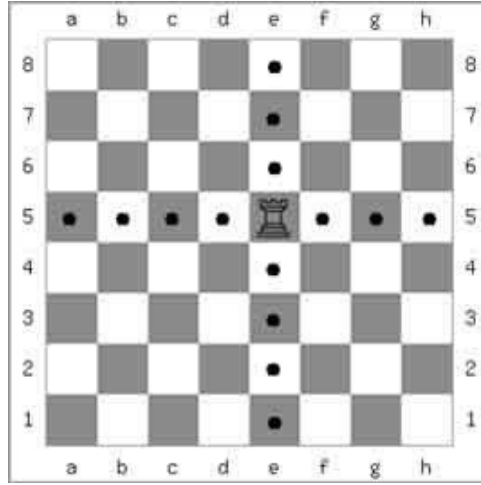


બિશપ હંમેશા ત્રાંસી રીતે આગળ વધે છે અને અન્ય કોઈપણ રીતે આગળ વધી શકતો નથી અને હુમલો કરતી વખતે પણ તે માત્ર ત્રાંસા જ કેપ્ચર કરશે. જ્યાં સુધી બોર્ડ પરવાનગી આપે ત્યાં સુધી તે ગમે તેટલા ત્રાંસા ચોરસને ખસેડી શકે છે. તે સામાન્ય રીતે નાઈટ કરતાં વધુ શક્તિશાળી માનવામાં આવે છે, જો કે તેના ટુકડાની કિંમતો સમાન

હોય છે. ઘણા માને છે કે હુમલો કરનારા બે બિશપ બે નાઈટ્સ અથવા એક નાઈટ અને બિશપ એકસાથે વધુ અસરકારક છે. તમે તમારા બે બિશપનો ઉપયોગ કરીને અને ખાસ કરીને એન્ડગેમ તરફ હુમલો કરવાની રમત રમીને તમારા વિરોધી માટે મોટો ખતરો પેદા કરી શકો છો.

♖ રુક - મૂલ્ય 5 ♜

બોર્ડ પરનો આગળનો ભાગ કે જેના પર આપણે વાંચીશું તે રુક છે. ઘણા લોકો આને બોર્ડ પરના સૌથી શક્તિશાળી ટુકડાઓમાંનું એક માને છે અને યોગ્ય રીતે. રુકને હાથી તરીકે પણ ઓળખવામાં આવે છે અને બોર્ડના દૂરના છેડા પર, દરેક બાજુએ એકથી શરૂ થાય છે.

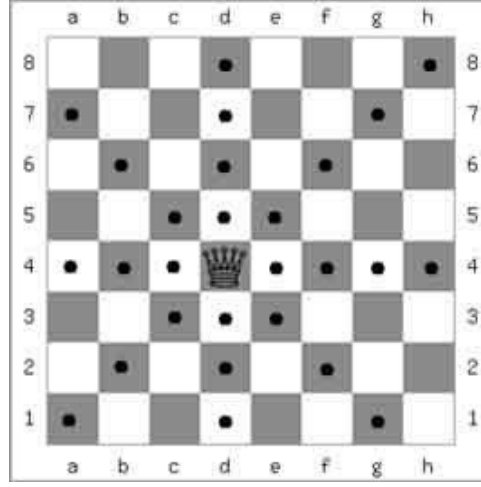


રુક ફક્ત પ્યાદાની જેમ સીધી રેખાઓમાં જ ફરે છે અને ત્રાંસા હુમલો કરી શકતો નથી. તે ફક્ત તેના માર્ગમાં જે કંઈપણ આવેલું છે તેને મારી શકે છે અને ઊભી અને આડી બંને રીતે ખસેડી શકે છે. બીજો તફાવત એ છે કે તે ગમે તેટલા ચોરસ ખસેડી શકે છે જેથી તે એક જ વળાંકમાં બોર્ડના બીજા છેડે જઈ શકે, જો કે તેના માર્ગમાં કોઈ અવરોધ ન આવે. રુકનો ઉપયોગ અન્ય મહત્વપૂર્ણ હેતુ માટે પણ થાય છે. તેનો ઉપયોગ રાજા સાથે સ્થાનોની આપ-લે કરવા માટે તેની સુરક્ષા માટે થઈ શકે છે, જે "કાસ્ટલિંગ" તરીકે ઓળખાય છે. રાજા અને રુક વચ્ચેની ખાલી જગ્યાઓ ખાલી કરવી જરૂરી છે, અને પછી કેટલાક નિયમોના અપવાદો સાથે તેમની સ્થિતિ કાયદેસર રીતે બદલી શકાય છે.

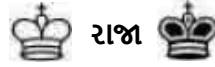
♔ રાણી - મૂલ્ય 9 ♚

બોર્ડ પરનો સૌથી અસરકારક ભાગ તેમ છતાં, રાણી છે. રાણીનું સ્થાન રાજાની બાજુમાં છે, સફેદ રાણી સફેદ ચોરસ પર અને કાળી રાણી કાળા ચોરસ પર ઊભી રહીને શરૂ થાય

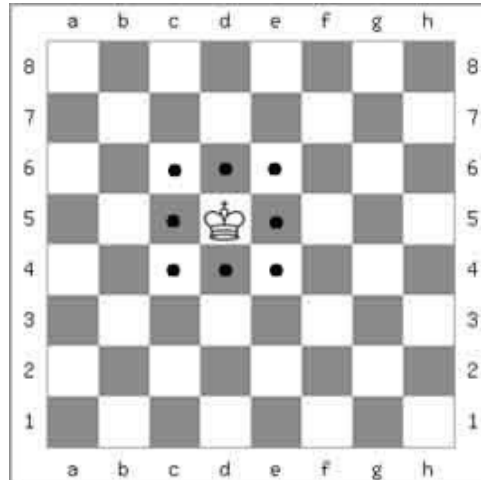
છે.



રાણીને ગમે તે દિશામાં જવાની અને ગમે તેટલી ચાલ કરવાની છૂટ છે. આ તેણીને અત્યંત શક્તિશાળી અને ભયભીત બનાવે છે તેથી તે અત્યંત નિર્ણાયક છે કે તમે શક્ય તેટલી તમારી રાણીની સુરક્ષા કરો અને તેને કોઈ નુકસાન ન થવા દો. જો તમે તેણીને તેણીની સંપૂર્ણ ક્ષમતાનો ઉપયોગ કરો છો, તો તેણી તમને સમયસર રમત જીતી શકે છે. રાણી એક વર્ણસંકર છે અને તેમાં બિશપની ત્રાંસી શક્તિ અને રુકની સીધી-લાઇન હુમલો છે. તે નાઈટની જેમ આગળ વધતી નથી, જે તેની એકમાત્ર ખામી છે.

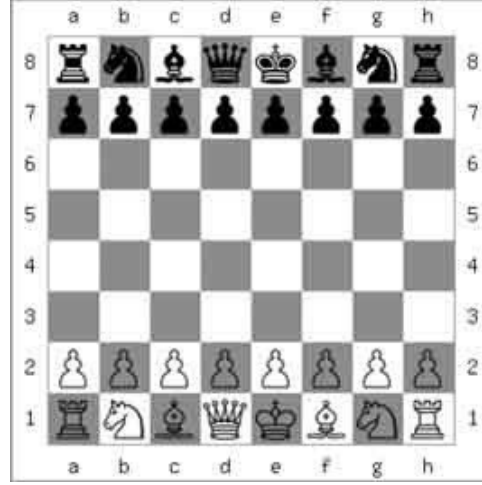


રાજા એ બોર્ડ પરનો સૌથી મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે અને તેનો બચાવ કરવો એ ચેસની રમતનો મુખ્ય હેતુ છે. જો તમારી પાસે બોર્ડ પર તમારા અન્ય તમામ ટુકડાઓ હોય, તો પણ રાજાને ગુમાવવાનો અર્થ એ થશે કે રમતનો અંત અને તમારી ખોટ એ શરૂઆતથી જ છે, તમારે તમારા રાજાની સુરક્ષા કરવી જ જોઈએ.



રાજા માત્ર એક જ પગથિયું, ત્રાંસા અથવા સીધા આગળ વધી શકે છે. આ તેની શક્તિઓને ઘણી મર્યાદિત કરે છે અને તમારા પ્રતિસ્પર્ધી માટે તેના પર હુમલો કરવાનું સરળ બનાવે છે. જો કે તમને લાગતું હશે કે રાજા નકામો છે, તમારે સમજવું જોઈએ કે તે સૌથી મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે અને અંતમાં રમતના સંજોગોમાં તમને ગેમ જીતવામાં મદદ કરી શકે છે. તદ્દનુસાર, તેના ગુણો વિશે વિચારવાનું શરૂ કરો અને તમે તેનો વ્યૂહાત્મક રીતે તમારા ફાયદા માટે કેવી રીતે ઉપયોગ કરી શકો છો કારણ કે છેવટે, તે તમારો સૌથી મહત્વપૂર્ણ ભાગ છે. મોટાભાગના લોકો રમતના પ્રારંભિક અને મધ્ય તબક્કા દરમિયાન તેમના રાજાને બિલકુલ ખસેડતા નથી કારણ કે એકવાર તે તેના કિલ્લામાંથી બહાર નીકળી જાય છે, તે જોખમમાં મુકાય છે. તે શ્રેષ્ઠ છે કે તમે વહેલી તકે કિલ્લો બનાવો અને તેને સલામત ક્ષેત્રમાં મૂકો, નહીં તો દુશ્મનો તમને "ચેક" માં રાખીને તમારા આક્રમણને પ્રતિબંધિત કરે.

પ્રારંભિક સ્થિતિ



બોર્ડની બંને બાજુએ, 16 સફેદ ટુકડાઓ અને 16 કાળા ટુકડાઓ છે. બંને ખેલાડીઓ પાસે દરેક ભાગની સમાન સંખ્યા હોય છે. સફેદ પ્યાદા બધા 2જી રેન્કથી શરૂ થાય છે અને કાળા પ્યાદા બધા 7મા રેન્કથી શરૂ થાય છે.

1 વી અને 8 મી રેન્ક પર બાકીના ટુકડાઓ છે. તેઓ અનુક્રમે ડાબેથી જમણે ક્રમમાં છે: રુક, નાઈટ, બિશપ, ક્વીન, કિંગ, બિશપ, નાઈટ અને રુક.

ચેસ નોટેશન

શું તમે ક્યારેય બીજગણિત ગણિતના સમીકરણો દ્વારા ચેસ શીખવાના પ્રયાસમાં ગુસ્સે થયા છો અને નસીબના અર્થને સમજવામાં નિષ્ફળ રહ્યા છો?

જો તમે ચેસની આ ભાષા પહેલાં ક્યારેય શીખી ન હોય, અને કોઈએ તમને $Bxd7+ Qxd7$ ને ડિફિનિટ કરવા માટે મોટી રકમનો પ્રસ્તાવ મૂક્યો હોય, તો તમે તમારી બૌદ્ધિક શક્તિના દરેક અંશને પરસેવો પાડશો અને થાકી જશો પરંતુ નિઃશંકપણે કોઈ ફાયદો થશે નહીં.

સત્ય એ છે કે, ચેસ ખેલાડી તરીકે સફળ થવાની તમારી ક્ષમતા માટે ચેસ નોટેશન શીખવું અત્યંત મહત્વપૂર્ણ છે. શરૂઆતમાં તે થોડું મુશ્કેલ લાગે છે પરંતુ વાસ્તવમાં તે ગુણાકાર કોષ્ટક શીખવા કરતાં સરળ છે. રમતોને કેવી રીતે રેકૉર્ડ કરવી તે શીખવાના ફાયદા ખૂબ જ છે, અને તેનાથી પણ મોટું શું છે તે રમતોને સમજવામાં સક્ષમ છે.

ઝડપી દ્રષ્ટાંત માટે, એકવાર તમે ચેસ નોટેશન્સ રેકૉર્ડ કરી અને વાંચી શકશો, પછી તમે આના માટે સક્ષમ બનશો:

- ઉત્તમ ચાલ તપાસો
- ભૂલોની તપાસ કરો

- મેચ રિપ્લે
- વિવિધ રમવાની શૈલીઓનું વિશ્લેષણ કરો
- ટોચના ખેલાડીઓની રમતોની સમીક્ષા કરો

આ બધું શું ઉકળે છે તે એક વધુ સારી ચેસ ખેલાડી બની રહ્યું છે. તમારા શસ્ત્રાગારમાં મૂકવા માટે આ અદ્ભુત સાધન શીખીને તમારી ક્ષમતાને મર્યાદિત કરશો નહીં. નીચે સૌથી સામાન્ય રીતે ઉપયોગમાં લેવાતા બીજગણિત સંકેતોનું કોષ્ટક છે; તેમને યાદ કરવાનો પ્રયાસ કરો. તમને ખાતરી થઈ જાય કે તમારી પાસે વ્યાખ્યાઓ અને સંકેતોની સારી સમજ છે, અમે એક ઉત્તમ ઉદાહરણ તરફ આગળ વધીશું જે તમને સંકેત શીખવામાં અને બે ચેસ ખેલાડીઓ વચ્ચે લાઇવ મેચ કેવી રીતે ચાલે છે તે જોવા બંનેમાં મદદ કરી શકે છે!

બીજગણિત નોટેશન

Definition	Notation	Definition	Notation
King	K	Queen	Q
Rook	R	Bishop	B
Knight	N	Pawn	(No Notation)
Castle King's Side	O-O	Castle Queen's Side	O-O-O
Capture	x	En Passant	e.p.
Check	+	Check Mate	#
Good Move	!	Excellent Move	!!
Poor Move	?	Horrible Move	??
Pawn Promotion	=	Draw	½ ½
White Win	1-0	Black Win	0-1

નોટેશન પ્રેક્ટિસ

હવે જ્યારે અમારી પાસે મૂળભૂત સંકેત નીચે છે, તો તે વાસ્તવિકતામાં કેવી રીતે કાર્ય કરે છે તે જોવા માટે તમને ખંજવાળ આવવી જ જોઈએ, તેથી ચાલો આપણે સીધા તેના પર પહોંચીએ.

અહીં પસંદ કરેલ ઉદાહરણ આગલા પ્રકરણ, "રુચ લોપેઝ" માં ચર્ચિત લોકપ્રિય શરૂઆતથી શરૂ થાય છે. હવે, ચાલો બીજગણિત સંકેતોનો ઉપયોગ કરીને પ્રેક્ટિસ કરીએ અને જોઈએ કે રમતો કેવી રીતે રેકૉર્ડ કરવામાં આવે છે. અમે સ્કોર શીટ્સ કેવી છે તેની એક નાની સેમ્પલ શીટ પણ સામેલ કરી છે!

1. $e4 c5$ (સફેદ પ્યાદુ $e4$ તરફ જાય છે અને કાળું પ્યાદુ $c5$ પર જાય છે)



Figure 1

2. $Nf3 Nc6$ (સફેદ નાઈટ $f3$ પર જાય છે અને બ્લેક નાઈટ $c6$ પર જાય છે)



Figure 2

3. $Bb5 e6$ (સફેદ બિશપ $b5$ પર જાય છે અને કાળો પ્યાદો $e6$ પર જાય છે) રુય લોપેઝની શરૂઆત કરવામાં આવી છે.



Figure 3

4. $Qe2 d6$ (સફેદ રાણી $e2$ તરફ જાય છે અને કાળો પ્યાદો $d6$ પર જાય છે) નોંધ લો કે રુય લોપેઝના પરિણામે, $c6$ પર બ્લેક નાઈટ હવે પિન થયેલ છે. બીજા શબ્દોમાં કહીએ તો, નાઈટ ખસેડી શકતો નથી અન્યથા રાજા જોખમમાં હશે.



Figure 4

5. $Na3 Qf6$ (એક સફેદ નાઈટ $a3$ તરફ અને કાળી રાણી $f6$ તરફ જાય છે)



Figure 5

6. $e5! xe5$ (કાળા પ્યાદા દ્વારા હુમલો કરવા માટે સફેદ પ્યાદુ $e5$ પર જઈને સારું બલિદાન આપે છે)

કાળાના રાજા પર હુમલો કરવા માટે એક ફાઇલ ખોલવા માટે સફેદ દ્વારા આ એક નાનકડી છટકું છે.



Figure 6

7. $Nc4 Ne7$ (એક સફેદ નાઈટ $c4$ તરફ આગળ વધે છે અને કાળો નાઈટ $e7$ તરફ

આગળ વધે છે)



Figure 7

8. $Qd3 g5$ (લ્હાઇટની રાણી $d3$ તરફ જાય છે અને કાળી પ્યાદાને $g5$ તરફ આગળ વધે છે)



Figure 8

9. $Nd6+ Kd8$ (સફેદ નાઈટ $d6$ તરફ આગળ વધે છે અને કાળા રાજાને ચેક આપે)

છે. બ્લેકનો રાજા d8 પર સલામતી તરફ આગળ વધે છે.



Figure 9

10. $Ne4+ Ke8$ (સફેદ નાઈટ પછી e4 પર જાય છે જે કાળો રાજાને સફેદ રાણીમાંથી રોકે છે. રાજા e8 પર સલામતી માટે પાછો ફરે છે)



Figure 10

11. $Nxf6\#$ (1-0) (વ્હાઈટ નાઈટ બ્લેકની ક્વીન પર f6 પર હુમલો કરીને ફિનિશિંગ ફટકો આપે છે. આ ચાલ બ્લેકમેટમાં પણ મૂકે છે, અને રમત સમાપ્ત)

થાય છે)



Figure 11

Sample Score Sheet					
Date: November, 3 rd , 1999			Event: WCA Chess Tournament		
White: John Davidson			Black: Bill Lewis		
	White	Black		White	Black
1	e4	c5	11	Nxf6#	
2	Nf3	Nc6	12	1-0	
3	Bb5	e6	13		
4	Qe2	d6	14		
5	Na3	Qf6	15		
6	e5!	xe5	16		
7	Nc4	Ne7	17		
8	Qd3	g5	18		
9	Nd6+	Kd8	19		
10	Ne4+	Ke8	20		