

۲۰۵۷۹۲۸

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
بن اہم سطر و ن

شطرنج برای کودکان

کسری رشن
دکتر یاسمن حیات ابدی



انتشارات فکری

سرشناسه : رشن، کسری، ۱۳۸۲-
 عنوان و نام پدیدآور : شطرنج برای کودکان/ کسری رشن، یاسین حیات ابدی.
 مشخصات نشر : تهران : انتشارات نظری، ۱۳۹۸.
 مشخصات ظاهری : ۱۳۸ ص.: مصور.
 شابک : ۹۷۸-۶۳۲-۳۰۹-۱۰۸-۸
 وضعیت فهرست : فیبا
 نویسی :
 موضوع : شطرنج
 موضوع : Chess
 موضوع : شطرنج -- ادبیات کودکان و نوجوانان
 موضوع : Chess -- Juvenile literature
 موضوع : شطرنج -- راهنمای آموزشی
 موضوع : Chess -- Study and teaching
 شناسه افزوده : حیات ابدی، یاسین، ۱۳۶۸ -
 رده بندی کنگره : GV۱۳۴۹/۵/۱۳۹۷
 رده بندی دیویی : ۷۲۱ [ج]
 شماره کتابشناسی : ۸۵ ۹۳۸۳
 ملی :

نام کتاب : شطرنج برای کودکان
 نویسندگان : کسری رشن، دکتر یاسین حیات ابدی
 نوبت چاپ : اول - ۱۳۹۸
 شمارگان : ۵۰۰

« کلیه حقوق مادی، چاپ و نشر مخصوص و محفوظ ناشر می باشد »

دفتر مرکزی : تهران، خیابان ولی عصر (عج)، خیابان سید جمال الدین
 اسدآبادی (یوسف آباد)، نبش خیابان فتحی شقاقی، جنب بانک انصار

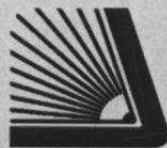
پلاک ۳۲، طبقه ۲، واحد ۱۷

E-mail: nazaribook@yahoo.com

www.nashrenazari.com

تلفن : ۸۸۱۰۲۷۷۵

همراه : ۰۹۱۹۰۱۲۹۴۵۵



انتشارات نظری

قیمت : ۲۸۰۰۰۰ ریال

فهرست مطالب

۹	بخش اول
۱۱	۱-۱ مقدمه و معرفی
۱۳	۱-۲-۱ نام مهرهای شطرنج
۱۳	۱-۲-۲ صفحه شطرنج
۱۴	۳-۱ وضعیت شروع بازی
۱۴	۴-۱ آزمون شماره یک
۱۵	۴-۱-۱ چگونگی حرکت رخ و فیل
۱۶	۴-۱-۲ چگونگی حرکت فیل
۱۷	۴-۱-۳ چگونگی حرکت کردن رخ
۱۸	۵-۱ آزمون شماره دو
۱۹	۵-۱-۱ چگونگی حرکت وزیر و شاه
۲۱	۵-۱-۲ چگونگی حرکت شاه
۲۲	۵-۱-۳ آزمون شماره سه
۲۳	۵-۱-۴ چگونگی حرکت پیاده‌ها و اسب‌ها
۲۴	۵-۱-۵ چگونگی حرکات پیاده‌ها
۲۵	۵-۱-۶ چگونگی حرکت اسب
۲۶	۶-۱ آزمون شماره سه
۲۷	۶-۱-۱ تمرینات
۲۸	۷-۱ بازی مختصر شطرنج

بخش دوم ۳۱

- ۳۴ ۱-۲ یادگیری ثبت حرکات
- ۳۵ ۱-۱ تکرار ثبت حرکات
- ۳۶ ۲-۲ چگونگی خواندن و نوشتن حرکات شطرنج (ثبت حرکات شطرنج)
- ۳۷ ۲-۲ ۱-۲ چگونگی خواندن و نوشتن حرکات شطرنج (ثبت حرکات شطرنج)
- ۳۸ ۲-۲ ۲-۲ چندین واقعیت در مورد ثبت حرکات جبری در شطرنج
- ۳۹ ۲-۲ ۳-۲ چگونگی خواندن و نوشتن حرکات شطرنج (ثبت حرکات شطرنج)
- ۴۱ ۲-۳ ۳-۲ مون شماره پنج
- ۴۲ ۲-۳ ۱۱-۲ ارزش مهره‌های شطرنج
- ۴۴ ۲-۳ ۱۲-۲ از بین شماره‌ی شش
- ۴۵ ۲-۳ ۵-۲ تمرین گرفتن حرکت مهره‌ها
- ۴۶ ۲-۳ ۵-۲ ۱-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "فیل"
- ۴۷ ۲-۳ ۵-۲ ۲-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "رخ"
- ۴۸ ۲-۳ ۵-۲ ۳-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "وزیر"
- ۴۹ ۲-۳ ۴-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "شاه"
- ۵۰ ۲-۳ ۵-۲ ۵-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "پیاده"
- ۵۱ ۶-۲ ۵-۲ ۲-۲ تمرین حرکات و گرفتن مهره‌ها توسط "سب"
- ۵۲ ۲-۳ ۶-۲ آزمون شماره‌ی هفت
- ۵۳ ۲-۳ ۷-۲ تمرین و یادآوری "کیش‌ها"
- ۵۴ ۲-۳ ۷-۲ ۱-۲ کیش دادن
- ۵۵ ۲-۳ ۷-۲ ۲-۲ از خطر کیش نجات یافتن
- ۵۵ ۲-۳ ۷-۲ ۳-۲ کیش دادن حریف و نجات یافتن از آن
- ۵۷ ۲-۳ ۴-۲ کیش دادند و نجات یافتن از کیش
- ۵۷ ۲-۳ ۵-۷ چگونگی ثبت کردن "کیش"
- ۵۸ ۲-۳ ۱۸-۲ آزمون شماره‌ی هشت
- ۵۹ ۲-۳ ۱-۸ کیش و مات کردن
- ۵۹ ۲-۳ ۲-۸ کیش و مات کردن
- ۶۰ ۲-۳ ۹-۲ تمرین و یادآوری کیش و مات کردن
- ۶۲ ۱-۲ ۲-۹ تمرین و یادگیری کیش و مات کردن
- ۶۲ ۲-۳ ۲-۹ تمرین و یادگیری کیش و مات کردن
- ۶۳ ۳-۲ ۲-۹ چند مات پایه‌ای و اساسی دیگر

۶۴..... ۲-۱۰ آزمون شماره‌ی نه.....

۶۵..... بخش سوم.....

۶۷..... ۳-۱ یادگیری قلعه رفتن.....

۶۸..... ۳-۱-۱ چگونه در جناح شاه قلعه برویم (قلعه کوچک).....

۶۸..... ۳-۱-۲ چگونه در جناح وزیر قلعه برویم (قلعه بزرگ).....

۶۸..... ۳-۱-۳ چگونه نوشتن حرکت "شاه و قلعه" در برگه‌ی ثبت حرکات.....

۶۹..... ۳-۱-۴ تمرین و یادگیری قلعه رفتن.....

۷۱..... ۳-۱-۵ نمونه‌ای از قلعه رفتن در طول بازی.....

۷۲..... ۳-۲ آزمون شماره ده.....

۷۳..... ۱-۳ ترفیع پیاده‌ای.....

۷۴..... ۳-۳ چگونه تبدیل پیاده به وزیر.....

۷۵..... ۱-۳-۲ رین و یادآوری ترفیع پیاده‌ای.....

۷۶..... ۳-۳-۱ چند وزیر می‌توانم داشته باشم؟.....

۷۷..... ۳-۳-۲ چندین نمونه دیگر از ترفیع پیاده‌ای.....

۷۷..... ۵-۳-۳ جایگزین کردن شاه (ترفیع) با مهره‌ای به‌جز وزیر.....

۷۸..... ۳-۴ آزمون شماره یازده.....

۷۹..... ۳-۵ حرکت آن پاسبان.....

۷۹..... ۳-۵-۱ مثالی از حرکت آن پاسا.....

۸۰..... ۳-۵-۲ تمرین و مرور آن پاسبان.....

۸۲..... ۳-۶ آزمون شماره دوازده.....

۸۳..... بخش چهارم.....

۸۶..... ۴-۱ چگونه مساوی شدن بازی‌ها.....

۸۶..... ۴-۲ تساوی با رضایت هر دو بازیکن.....

۸۷..... ۴-۳ تساوی با پات شدن.....

۸۸..... ۴-۳-۱ یادآوری پات.....

۸۹..... ۴-۴ تساوی با تکرار حرکت.....

۹۰..... ۴-۵ حالت‌های مساوی شدن بازی.....

۹۰..... ۶-۴ آزمون شماره سیزده.....

۹۱..... ۴-۷ بردن نخستین بازی‌هایتان.....

۹۲..... ۴-۸ مات کردن با شاه و وزیر در برابر یک شاه.....

- ۹۳-۴-۸-۱ مات کردن با شاه و وزیر در برابر یک شاه.....
- ۹۴-۴-۹ برای نیفتادن در دام‌های پاتی آگاه باشید!.....
- ۹۴-۴-۱۰ مات کردن با رخ و وزیر در برابر یک شاه.....
- ۹۵-۴-۱۱ مات کردن با دو رخ در برابر یک شاه.....
- ۹۶-۴-۱۲ آزمون شماره‌ی چهارده.....
- ۹۹- بخش پنجم.....
- ۱۰۱-۵-۱ چند تاکتیک اساسی.....
- ۱۰۲-۵-۲ مهم‌ترین تاکتیک‌های شطرنج.....
- ۱۰۲-۵-۲-۱ چنگال‌ها.....
- ۱۰۳-۵-۲-۲ اچمزی‌ها.....
- ۱۰۴-۵-۳-۱ چندین اچمزی آورنده.....
- ۱۰۴-۵-۴-۱ حمله‌ی دوجانبه.....
- ۱۰۵-۵-۵-۱ حمله‌ی دوجانبه غیر.....
- ۱۰۵-۵-۶ آزمون شماره‌ی پنجم.....
- ۱۰۶-۵-۷ شروع بازی در شطرنج.....
- ۱۰۷-۵-۷-۱-۵ چگونگی بازی کردن در وضعیت شروع بازی.....
- ۱۰۷-۵-۸-۱ نمونه‌ای از شروع بازی (دفاع فرانسه).....
- ۱۰۸-۵-۸-۱ ادامه‌ی دفاع فرانسه.....
- ۱۰۹-۵-۹-۱ روبا و هدف شروع بازی.....
- ۱۱۰-۵-۱۰-۱ ادامه‌های شروع بازی و دوری از آن‌ها.....
- ۱۱۱-۵-۱۱-۱ چند شروع بازی دیگر.....
- ۱۱۱-۵-۱۱-۱-۱ گامبی وزیر.....
- ۱۱۲-۵-۱۱-۲-۱ دفاع نیمزو هندی.....
- ۱۱۲-۵-۱۱-۳-۱ دفاع هندی شاه.....
- ۱۱۲-۵-۱۲-۱ چند شروع بازی دیگر.....
- ۱۱۲-۵-۱۲-۱-۱ رویی لویز (اسپانیایی).....
- ۱۱۳-۵-۱۲-۲-۱ دفاع کاروکان.....
- ۱۱۳-۵-۱۲-۳-۱ دفاع سیسیلی.....
- ۱۱۳-۵-۱۳-۱ آزمون شماره شانزده.....
- ۱۱۴-۵-۱۴-۱ طرح ریزی و استراتژی.....
- ۱۱۵-۵-۱۴-۱-۱ طرح ریزی و استراتژی.....

- ۱۱۵ ۲-۱۴ نکات کلیدی در وضعیت وسط بازی:
- ۱۱۶ ۵-۱۵ ترکیب زدن برای گرفتن برتری از حریف:
- ۱۱۷ ۵-۱۱۶ ایده‌های آخر بازی - شاه فعال:
- ۱۱۷ ۵-۱۱۷ آزمون شماره هفده:
- ۱۱۹ بخش ششم:
- ۱۲۲ ۶-۱ بازی بزرگ کریستی و جورج: