

ŞAMİL ŞÜKÜROV

64 XANALI
İNTİZAM



QANUN NƏŞRİYYATI

Şamil Şükürov — strateji analiz və oyun metodologiyası üzrə mütəxəssisdir. O, şahmatı sadəcə bir idman növü kimi deyil, dəqiq idarəetmə mexanizmi kimi tədqiq edir.

Müəllif hesab edir ki, şahmatda qələbə qazanmaq üçün dünya səviyyəli bir peşəkar olmaq şərt deyil; əsas məsələ — əldə olan bilikləri doğru zamanda və doğru mövqedə (pozisiyada) tətbiq etməyi bacarmaqdır. Şamil Şükürovun fəaliyyətinin ana xəttini məhz bu prinsiplər təşkil edir: mürəkkəb nəzəriyyələri sadələşdirmək və onları praktik nəticəyə çevirmək.

“64 Xanalı İntizam” əsərində müəllif oxucuya şahmat taxtasındaki resurslardan (fiqurlardan) maksimum səmərəliliklə istifadə etməyin alqoritmlərini təqdim edir.

MÜNDƏRİCAT

Giriş	9
I Fəsil – Mərkəz və Açılış Prinsipləri.....	12
1.1. Mərkəzin əhəmiyyəti	12
1.2. Piyada ilə mərkəzin tutulması	13
1.3. Fiqurlarla mərkəzə nəzarət.....	14
1.5. İnkişaf (Development) prinsipləri.....	15
1.5. Şahın təhlükəsizliyi (Rok)	16
II Fəsil – Açılış Sistemləri.....	20
2.1 Açıq oyunlar (1.e4 e5).....	20
2.3 Qapalı oyunlar (1.d4 sistemləri)	22
2.4 Populyar açılışların qısa təhlili	22
2.5 Açılışda ümumi strategiyalar	24
III Fəsil – Oyun Ortası (Middlegame)	26
3.2 Zəif xanalar və güclü mövqelər	27
3.3 Açıq xətlər və sütunlardan istifadə	28
3.4 Fiqurların koordinasiyası	29
3.5 Rəqibin planını anlamaq	29
IV Fəsil – Taktikalar	31
4.1 Çəngəl (Fork)	31
4.2 Bağlama (Pin).....	32
4.4 İkiqat hücum.....	33
4.5 Qurbanlar (Sacrifices)	34

V Fəsil – Strategiya.....	36
5.1 Piyada strukturu	36
5.2 Keçmiş piyada (Passed Pawn).....	37
5.3 Yaxşı və pis fiqurlar.....	37
5.4 Mərkəzin bağlanması və açılması	38
5.5 Uzunmüddətli planlar	38
VI Fəsil – Oyun Sonu (Endgame).....	40
6.1 Şah + piyada sonluqları	40
6.2 Opposisiya	40
6.3 Aktiv şah anlayışı.....	41
6.4 Qala sonluqları.....	41
6.5 Ən vacib endgame qaydaları	42
VII Fəsil – Tapşırıqlar (Puzzles)	43
7.1 Taktik tapşırıqlar.....	43
7.2 “Gedişi tap” sualları	43
7.3 Qarışıq mövqelər.....	44
7.4 Cavablar və izahlar	44
VIII Fəsil – Şahmat Notasiyası və Yazılışı	45
8.1 Notasiya nədir?.....	45
8.2 Qısa notasiya (Algebraic notation)	45
8.3 Xüsusi işarələr	45
8.4 Notasiyanın əhəmiyyəti.....	45
IX Fəsil – Şahmatda Psixologiya	46
9.1 Konsentrasiya.....	46
9.2 Səbir.....	46
9.3 Rəqibə təzyiqlər.....	46
9.4 Səhvlərlə davranış.....	46
X Fəsil – Vaxtın idarə olunması.....	46
10.1 Şahmat saati.....	46
10.2 Vaxt növləri.....	46

10.3 Vaxtdan düzgün istifadə	47
10.4 Zeitnot (vaxt çatışmazlığı)	47
XI Fəsil – Kompüter və Şahmat	47
11.1 Şahmat proqramları	47
11.2 Onlayn platformalar	47
11.3 Süni intellekt və şahmat	47
11.4 Analizin rolu	47
XII Fəsil – Turnirlər və Qaydalar	48
12.1 Şahmat qaydaları	48
12.2 Turnir növləri	48
12.3 Fair-play	48
12.4 Reyting sistemi	48
XIII Fəsil – Kombinasiyalar və Hesablama	48
13.1 Kombinasiya nədir?	48
13.2 Variantların hesablanması	48
13.3 Məcburi gedişlər	49
13.4 Vizuallaşdırma bacarığı	49
XIV Fəsil – Klassik Partiyaların Təhlili	49
14.1 Klassik oyunların əhəmiyyəti	49
14.2 Açılışdan oyuna keçid	49
14.3 Taktik və strateji ideyalar	49
14.4 Öz oyunlarını analiz etmək	49
XV Fəsil – Hücüm Strategiyaları	50
15.1 Şah tərəfə hücum	50
15.2 Açıq xəttədən hücum	50
15.3 Qurbanla hücum başlatmaq	50
15.4 Hücum zamanı səhvlər	50
XVI Fəsil – Müdafiə Texnikaları	50
16.1 Müdafiə nədir?	50
16.2 Passiv və aktiv müdafiə	50

16.3 Təhlükələri azaltmaq.....	50
16.4 Müdafiədə əsas səhvlər.....	51
XVII Fəsil – Açılişdan Orta Oyuna Keçid	51
17.1 Keçid mərhələsi	51
17.2 Tipik planlar.....	51
17.3 Fiqurların yerləşdirilməsi.....	51
17.4 Səhvlər.....	51
XVIII Fəsil – Praktiki Oyun Məsləhətləri	51
18.1 Oyuna necə başlamaq	51
18.2 Oyunda diqqət	51
18.3 Vaxtdan istifadə	52
18.4 Oyun sonrası analiz	52
XIX Fəsil – Şahmat Terminləri.....	52
19.1 Əsas terminlər.....	52
19.2 Taktik terminlər	52
19.3 Strategiya terminləri	52
XX Fəsil – Şahmatda Uğura Aparan Yol.....	53
20.1 Daimi məşq.....	53
20.2 Səbir və motivasiya.....	53
20.3 Düzgün öyrənmə üsulu	53
20.4 Məqsəd qoymaq.....	53
NƏTİCƏ.....	53
Şahmatda inkişaf planı.....	53
Gündəlik məşq sistemi	54

GİRİŞ

Şahmat qədim və zəngin tarixə malik olan, dünyada ən məşhur intellektual oyunlardan biridir. Bu oyun yalnız əyləncə vasitəsi deyil, həm də insanın düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirən güclü bir vasitədir. Şahmat oynayan insan yalnız fiqurları hərəkət etdirmir, eyni zamanda plan qurur, analiz edir və qərar qəbul edir.

Bu kitabın məqsədi oxuculara şahmatın əsaslarını sadə və aydın şəkildə öyrətmək, onların düşünmə bacarıqlarını inkişaf etdirmək və oyuna olan marağını artırmaqdır.

♁ Şahmatın tarixi haqqında qısa məlumat

Şahmatın tarixi təxminən 1500 il əvvəl gedib çıxır. Oyunun ilk forması Hindistanda yaranmış və “çaturanga” adlanmışdır. Bu oyun zamanla digər ölkələrə yayılmış, xüsusilə Persiya və Ərəb dünyası vasitəsilə inkişaf etmişdir.

Orta əsrlərdə şahmat Avropa ölkələrinə yayılmış və burada müasir qaydalar formalaşmağa başlamışdır. XV əsrdə oyunun qaydaları demək olar ki, bugünkü formasını almışdır.

Müasir dövrdə şahmat beynəlxalq səviyyədə geniş yayılmış və müxtəlif turnirlər, yarışlar təşkil olunur. Dünyanın ən güclü şahmat təşkilatlarından biri FIDE-dir. Bu təşkilat beynəlxalq turnirləri təşkil edir və rəsmi qaydaları müəyyən edir.

Şahmatın faydaları

Şahmat oynamaq insanın zehni inkişafına böyük təsir göstərir. Bu oyunun əsas faydaları aşağıdakılardır:

✓ Düşünmə qabiliyyətini inkişaf etdirir

Şahmat oyunçuları hər gedişdə analiz aparır və müxtəlif variantları nəzərdən keçirir.

✓ Yaddaşı gücləndirir

Oyun zamanı əvvəlki mövqeləri və gedişləri xatırlamaq vacibdir.

✓ Diqqət və konsentrasiyanı artırır

Şahmat diqqətli olmağı tələb edir. Kiçik bir səhv oyunun nəticəsini dəyişə bilər.

✓ Məntiqi düşüncəni inkişaf etdirir

Hər gediş səbəb-nəticə əlaqəsi ilə qurulur.


✓ Səbir və intizam yaradır

Şahmat oyunları bəzən uzun çəkir və səbir tələb edir.


Taxta və fiqurların tanınması

Şahmat oyunu 64 xanadan ibarət kvadrat lövhədə oynanılır. Taxta 8 sütun (a–h) və 8 sətirdən (1–8) ibarətdir. Xanalar növbə ilə açıq və tünd rəngdə olur.

Oyunda iki tərəf iştirak edir: ağ və qara. Hər tərəfin 16 fiquru olur:

 Şah (King)

Oyunun ən vacib fiqurudur. Məqsəd rəqib şahı mat etməkdir. Şah istənilən istiqamətdə bir xana hərəkət edə bilər.

 Vəzir (Queen)

Ən güclü fiqurudur. Həm düz, həm də diaqonal istiqamətdə istənilən qədər hərəkət edə bilər.

♖ Qala (Rook)

Düz xətlər üzrə (üfüqi və şaquli) hərəkət edir.

♗ Fil (Bishop)

Diaqonal istiqamətdə hərəkət edir və yalnız bir rəngdə qalır.

♘ At (Knight)

“L” formasında hərəkət edir və digər fiqurların üzərindən atlaya bilər.

♙ Piyada (Pawn)

Ən zəif fiqur sayılır, lakin oyunun gedişində çox vacib rol oynayır. İrəli doğru hərəkət edir və son sıraya çatdıqda vəzirə çevrilə bilər.

Şahmat sadəcə oyun deyil, həm də düşüncə tərzidir. Bu kitab vasitəsilə sən şahmatın əsaslarını öyrənəcək, öz oyun səviyyənizi inkişaf etdirəcək və daha strateji düşüncəni bacaracaqsınız.

I Fəsil – Mərkəz və Açıliş Prinsipləri

1.1. Mərkəzin əhəmiyyəti

Şahmat oyununda uğurun əsas açarlarından biri mərkəzə nəzarətdir. Taxtanın mərkəzi əsasən dörd kritik xanadan ibarətdir: e4, d4, e5, d5. Bu xanalar həm hücum, həm də müdafiə baxımından strateji əhəmiyyət daşıyır. Mərkəzə nəzarət edən oyunçu fiqurlarını daha sərbəst hərəkət etdirə bilir. Bu isə oyunun tempini və istiqamətini müəyyən etməyə imkan verir.

Mərkəzin üstünlükləri

- Fiqurların aktivliyi artır
- Hücum imkanları genişlənir
- Rəqibin fiqurları məhdudlaşır
- Taxtanın hər iki cinahına keçid asanlaşır

Nümunə:

1. e4 e5
2. Nf3 Nc6
3. d4 exd4
4. Nxd4

Bu mövqedə ağlar mərkəzdə üstünlük əldə edir.

İzah:

Ağlar iki piyada (e4 və gələcəkdə d4) və aktiv fiqurlarla mərkəzi idarə edir. Atın mərkəzə çıxması (Nxd4) oyunun təşəbbüsünü ağlara verir.

! Yadda saxla

☞ Açılışda məqsəd yalnız fiqurları çıxarmaq deyil — mərkəzi ələ keçirməkdir

1.2. Piyada ilə mərkəzin tutulması

Mərkəzin ən effektiv şəkildə idarə olunması piyadalar vasitəsilə həyata keçirilir. Piyadalar mərkəzdə yerləşdikdə həm sahə qazanır, həm də fiqurlar üçün dayaq nöqtəsi yaradır.

Ən məşhur başlanğıc gedişləri:

1. e4 – aktiv və açıq oyun yaradır
1. d4 – daha möhkəm və strateji oyun yaradır

Nümunə:

1. d4 d5
2. c4

Bu, məşhur “Qambit” ideyasıdır. Ağlar mərkəzi daha güclü nəzarət etmək istəyir.

İzah

- Ağ piyada c4 ilə qaranın d5 piyadasına təzyiq edir
- Məqsəd: mərkəzdə üstünlük əldə etmək



Qara qəbul etsə belə, ağlar inkişaf üstünlüyü qazanır

Şəkil 1.1-Mərkəzin tutulması

! Yadda saxla

☞ Mərkəzdə irəli çıxan piyada həmişə güclü deyil — onu qorumaq lazımdır.

1.3. Fiqurlarla mərkəzə nəzarət

Bəzən mərkəzi birbaşa piyadalarla tutmaq mümkün olmur. Bu zaman fiqurlar vasitəsilə mərkəzə nəzarət etmək daha effektiv olur.

Xüsusilə:

Atlar (Nf3, Nc3)

Fil (Bc4, Bb5)

Mərkəzə dolayı təsir göstərir.

Nümunə

1. Nf3 d5

2. g3

Bu sistemdə ağlar mərkəzi uzaqdan idarə edir.

İzah

- Ağlar piyadaları ilə deyil, fiqurları ilə nəzarət qurur
- Fil gələcəkdə g2-dən uzun diaqonalı idarə edəcək

! Yadda saxla

☞ Mərkəzə nəzarət etmək = mərkəzdə durmaq demək deyil

1.5. İnkişaf (Development) prinsipləri

Açılış mərhələsində əsas məqsədlərdən biri fiqurların inkişafıdır. İnkişaf dedikdə fiqurların başlanğıc mövqedən çıxarılıb aktiv sahələrə yerləşdirilməsi nəzərdə tutulur.

Əsas prinsiplər

Atları və filləri tez çıxar

Eyni fiquru təkrar-təkrar oynatma

Zəif piyada gedişlərindən qaç

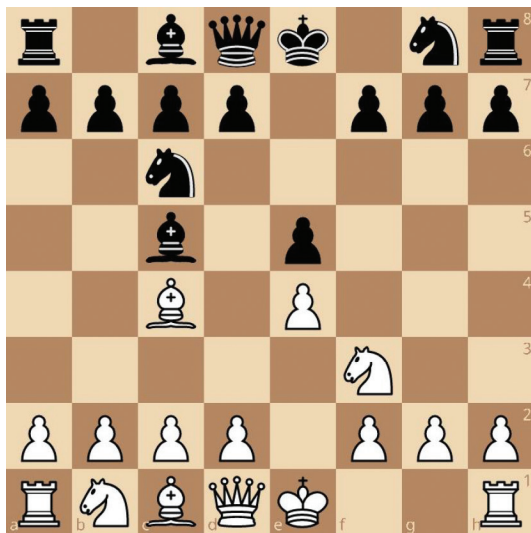
Nümunə

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

Hər iki tərəf fiqurlarını inkişaf etdirir.



Şəkil 1.5– Klassik inkişaf

İzah

Atlar mərkəzə çıxır

Fillər aktiv diaqonallara yerləşir

Oyun balanslı inkişaf edir

! Yadda saxla

☞ Kim inkişafda geri qalırsa, o tez uduza bilər

1.5. Şahın təhlükəsizliyi (Rok)

Şahın təhlükəsizliyi açılışın ən vacib hissələrindən biridir. Bunun üçün əsas üsul rok etməkdir.

Rokun məqsədi

Şahı təhlükədən uzaqlaşdırmaq

Qalanı oyuna daxil etmək

Nümunə

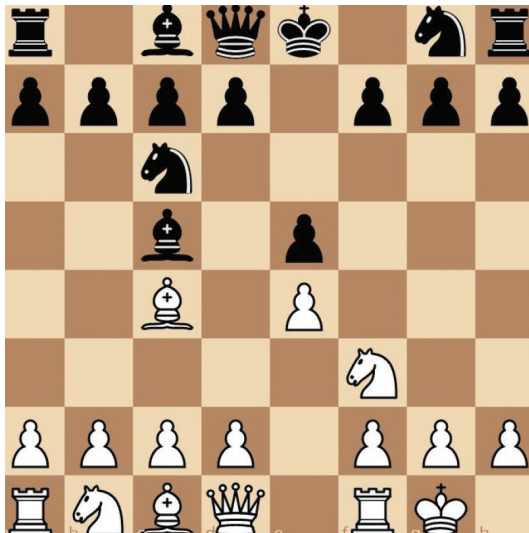
1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

4. O-O

Ağlar rok edərək şahını qoruyur.



Şəkil 1.6 – Rokdan sonra mövqe

İzah

Şah təhlükəsiz küncə keçir

Qala mərkəzə yaxınlaşır

Oyun daha stabil olur

! Yadda saxla

☞ Rok etməyi gecikdirmək çox təhlükəlidir

1.6 Açılışda ən çox edilən səhvlər

Yeni başlayan oyunçular tez-tez eyni səhvləri edirlər.

Bu səhvlər oyunun əvvəlində uduzmağa səbəb ola bilər.

✘ Ən yayılmış səhvlər

Eyni fiquru dəfələrlə oynamaq

Şahı mərkəzdə saxlamaq

Zəif piyada gedişləri

Fiqurları inkişaf etdirməmək

Erkən hücumla keçmək

Pis nümunə

1. e4 e5

2. Qh5??

İzah

Ağlar tez hücum etmək istəyir

Amma fiqurlar inkişaf etməyib

Qara sadəcə Nc6 oynayaraq müdafiə olunur və üstünlük qazanır

! Yadda saxla

☞ Açılışda hücum etməzdən əvvəl hazırlaşmaq lazımdır

Fəsilin xülasəsi

Mərkəz şahmatın əsas hissəsidir

Piyadalar və fiqurlarla nəzarət vacibdir

İnkişaf sürətli olmalıdır

Şah mütləq qorunmalıdır

Səhvlərdən qaçmaq oyunu xilas edir

🧠 Mini tapşırıqlar

1. Bu mövqedə ən yaxşı gediş hansıdır?

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

4. ?

2. Hansı daha doğrudur?

A) Erkən hücum

B) İnkişaf və rok

✓ Cavab: B

II Fəsil – Açıq Sistemləri

Bu fəsildə şahmat açıqlarının əsas növlərini, onların ideyalarını və ən çox istifadə olunan sistemləri öyrəncəyik. Açıqları əzbərləmək yox, məntiqini başa düşmək daha vacibdir.

2.1 Açıq oyunlar (1.e4 e5)

Açıq oyunlar ən klassik və öyrənilməsi vacib sistemlərdəndir. Bu oyunlarda mərkəz tez açılır və fiqurlar aktivləşir.

Xüsusiyyətləri

Sürətli inkişaf

Erkən taktiki imkanlar

Açıq xətlər

Nümunə

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

İzah

Hər iki tərəf mərkəzi tutur

Fiqurlar tez inkişaf edir

Oyun balanslı və aktivdir

! Yadda saxla

☞ Açıq oyunlarda temp və inkişaf çox vacibdir

2.2 Yarıaçıq oyunlar

Əgər qara 1.e4-ə e5 ilə cavab vermirsə, oyun yarıaçıq sayılır.

Ən məşhur sistemlərdən biri:

Sicilian müdafiəsi

1. E4 c5

Xüsusiyyətləri

Qara mərkəzi birbaşa yox, yanlardan idarə edir

Çox taktiki və mürəkkəb oyundur

Qalib gəlmək üçün plan bilmək vacibdir



Şəkil 2.2 – Sicilian əsas mövqe

Nümunə

1. e4 c5

2. Nf3 d6

3. d4 cxd4

4. Nxd4

İzah

Ağ mərkəzi açır

Qara struktur üstünlüyü ilə oynayır

Oyun balanslı, amma dinamikdir

! Yadda saxla

☞ Sicilian oynayırınsansa, planı bilməlisən — yoxsa tez uduza bilərsən

2.3 Qapalı oyunlar (1.d4 sistemləri)

Qapalı oyunlar daha strateji və yavaş tempdə inkişaf edir.

Nümunə

1. d4 d5

2. c4

Xüsusiyyətləri

Möhkəm piyada strukturu

Uzunmüddətli planlar

Daha az taktika, daha çox strategiya

İzah

Ağ mərkəzi genişləndirir

Qara müdafiə və balans qurur

Oyun daha dərin plan tələb edir

! Yadda saxla

☞ Qapalı oyunlarda səbir və plan əsasdır

2.4 Populyar açılışların qısa təhlili

İndi ən məşhur açılışlara qısa və praktik baxaq.

◆ Sicilian Defense

2. E4 c5

İdeya:

Qara mərkəzdən kənardan təzyiq edir

Qarşı hücum qurur

Üstünlük:

Aktiv oyun

Qələbə şansı yüksək

◆ French Defense

1. e4 e6

2. d4 d5

İdeya:

Qara möhkəm müdafiə qurur

Sonra əks hücumu keçir

Üstünlük:

Güclü piyada strukturu

Uzunmüddətli planlar

◆ Ruy Lopez

1. e4 e5

2. Nf3 Nc6

3. Bb5

İzah

Ağ atı (Nc6) təzyiq altına alır

Mərkəzi dolayı yolla idarə edir

Klassik və çox güclü sistemdir

! Yadda saxla

☞ Açılış seçimi sənin oyun stilindən asılıdır:

Aktivsənsə → Sicilian

Səbirli və stratejisənsə → French

Klassik oynamaq istəyirsənsə → Ruy Lopez

2.5 Açılışda ümumi strategiyalar

Açılışları əzbərləmək yox, bu prinsipləri yadda saxla:

✓ Əsas qaydalar

Mərkəzi nəzarət et

Fiqurları tez inkişaf etdir

Şahı təhlükəsiz yerə apar (rok)

Eyni fiquru boş yerə oynatma

Erkən hücum etmə

Pis nümunə

1. e4 e5

2. Qh5 Nc6

3. Bc4 Nf6

İzah

Ağ tez hücum edir

Amma inkişaf zəifdir

Qara üstünlük əldə edir

Fəsilin xülasəsi

Açıq oyunlar sürətli və aktivdir

Yarıaçıq oyunlar taktiki və mürəkkəbdir

Qapalı oyunlar strateji düşüncə tələb edir

Açılışlarda prinsip daha vacibdir, əzbər yox

☞ Tapşırıqlar

3. Bu mövqedə ən yaxşı plan hansıdır?

1. e4 c5

2. Nf3 d6

3. d4 cxd4

4. Nxd4

☞ Ağ nə etməlidir?

4. Hansı daha düzgündür?

A) Şahı mərkəzdə saxlamaq

B) Erkən rok etmək

✓ Cavab: B

5. Bu gediş doğrudur?

1. e4 e5

2. Qh5??

✓ Cavab: Xeyr — zəifdir

III Fəsil – Oyun Ortası (Middlegame)

Oyun ortası (middlegame) açılışdan sonra başlayan və ən mürəkkəb mərhələdir. Bu mərhələdə artıq fiqurlar inkişaf etmiş olur və əsas məqsəd plan qurmaq, hücum etmək və üstünlük qazanmaqdır.

3.1 Plan qurmaq nədir?

Şahmatda plansız oynamaq təsadüfi gedişlər etmək deməkdir. Güclü oyunçular hər gedişdə konkret məqsəd güdürlər.

Plan qurmaq nə deməkdir?

Hansı sahədə oynayacağını seçmək

Hansı fiquru aktivləşdirəcəyini bilmək

Rəqibin zəifliyini tapmaq

Nümunə

1. e4 e5

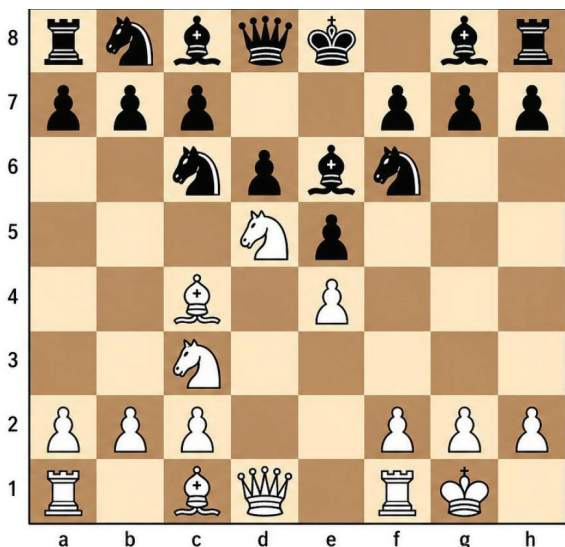
2. Nf3 Nc6

3. Bc4 Bc5

4. c3 Nf6

5. d4 exd4

6. cxd4 Bb4+



Ağın planı: f4–f5 hücumu.

İzah

Bu mövqedə ağların planı:

Mərkəzi genişləndirmək

Fiqurları hücumu yönəltmək

! Yadda saxla

☞ Plansız gediş = zəif oyun

3.2 Zəif xanalar və güclü mövqelər

Zəif xana — qorunmayan və ya piyadalar tərəfindən müdafiə olunmayan sahədir.

Zəif xanaların xüsusiyyətləri

Müdafiəsi çətindir

Rəqib fiqurları üçün ideal dayanacaqdır

Nümunə

Ağ at d5-də yerləşir

☞ d5 çox vaxt güclü mərkəz nöqtəsidir

İzah

Əgər rəqib bu xanaya piyada ilə hücum edə bilmirsə,
bu daimi zəiflikdir

! Yadda saxla

☞ Güclü xana = fiqur üçün “ev”



3.3 Açıq xətlər və sütunlardan istifadə

Qalalar və vəzir üçün açıq xətlər çox vacibdir.

Açıq sütun nədir?

☞ Üzərində piyada olmayan sütun

Nümunə

Qala e1 → e sütunu açıqdır

İzah

Qala açıq xəttə daha güclüdür

Rəqibin zəif nöqtələrinə hücum edə bilər

! Yadda saxla

☞ Qalanı həmişə açıq xəttə gətir

3.4 Fiqurların koordinasiyası

Fiqurlar ayrı-ayrılıqda yox, birlikdə işləməlidir.

Pis koordinasiya

Fiqurlar bir-birini dəstəkləmir

Hücum zəif olur

Yaxşı koordinasiya

Fiqurlar eyni hədəfə hücum edir

Bir-birini qoruyur

Nümunə

Vəzir + Fil birlikdə şah tərəfə hücum edir

! Yadda saxla

☞ Tək fiqur hücum etmir — komanda hücum edir

3.5 Rəqibin planını anlamaq

Şahmat təkə öz planını qurmaq deyil, həm də rəqibi anlamaqdır.

Özünə sual ver:

Rəqib nə istəyir?

Haraya hücum edir?

Hansı fiquru aktivləşdirir?

Nümunə

Rəqib h5 oynayır → şah tərəfə hücum edir

İzah

Sən dərhal müdafiə planı qurmalısən:

Piyada ilə qarşıla

Fiqur yerləşdir

Şahı qoruma

! Yadda saxla

☞ Rəqibi görməyən oyunçu tez uduzar

Fəsilin xülasəsi

Plan qurmaq oyunun əsas hissəsidir

Zəif xanalar istifadə olunmalıdır

Açıq xətlər üstünlük verir

Fiqurlar birlikdə işləməlidir

Rəqibin planını anlamaq vacibdir

☞ Tapşırıqlar

6. Bu vəziyyətdə plan nə olmalıdır?

Ağ fiqurlar inkişaf edib, mərkəz açıqdır

☞ Cavab:

Hücuma keç

Açıq xətlərdən istifadə et

2. Hansı daha düzgündür?

A) Tək fiqurla hücum

B) Koordinasiya ilə hücum

✓ Cavab: B

3. Açıq sütunda hansı fiqur daha güclüdür?

A) At

B) Qala

✓ Cavab: B

IV Fəsil – Taktikalar

Taktika şahmatda qısa müddətdə konkret nəticə əldə etmək üçün istifadə olunan gedişlərdir. Bu, kombinasiyalar, hücumlar və tez qazanc əldə etmək üçün əsas vasitədir.

Strategiya uzunmüddətli planlardırsa, taktika dərhal nəticə verir.

4.1 Çəngəl (Fork)

Çəngəl — bir fiqurun eyni anda iki və ya daha çox fiqura hücum etməsidir.

Ən çox bunu atlar edir.

Nümunə

At e5-də → şah və vəzirə hücum edir



İzah

At eyni anda iki fiqura hücum edir

Rəqib yalnız birini xilas edə bilər

Digəri itirilir

! Yadda saxla

☞ At = çəngəl ustasıdır

4.2 Bağlama (Pin)

Bağlama — bir fiqurun hərəkət edə bilməməsidir, çünki arxasında daha dəyərli fiqur var.

Nümunə

Fil atı bağlayır, arxada şah var

İzah

At hərəkət etsə, şah təhlükədə qalacaq

Buna görə bağlı fiqur “hərəkətsizdir”

! Yadda saxla

☞ Bağlanan fiqur zəif fiqurdur



4.3 Şiş (Skewer)

Şiş — bağlamanın əksidir.

Nümunə

Vəzir şahı yoxlayır, arxada qala var

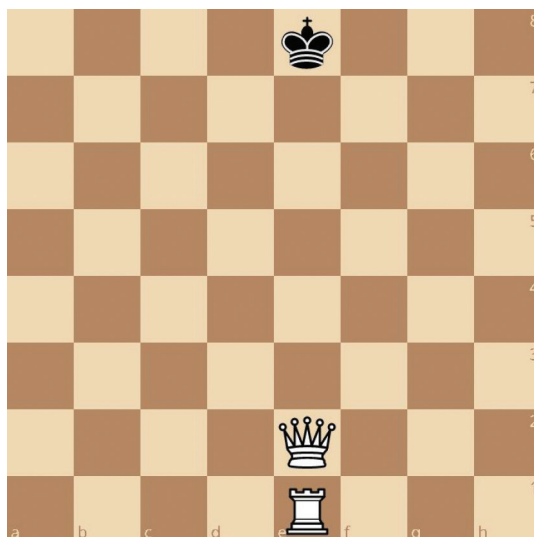
İzah

Şah qaçmalıdır

Arxadakı fiqur itirilir

! Yadda saxla

♖ Böyük fiqur qaçır, kiçik fiqur itir



4.4 İkiqat hücum

Bu, bir gedişlə iki təhlükə yaratmaqdır.

Nümunə

Vəzir həm mat, həm fiqur qazanır

İzah

Rəqib yalnız birini qarşılayır

Digəri baş verir

! Yadda saxla

☞ İki təhlükə = güclü taktika

4.5 Qurbanlar (Sacrifices)

Qurban — fiquru bilərəkdən verməkdir, daha böyük üstünlük əldə etmək üçün.

Qurban növləri

Hücum üçün

Mat qurmaq üçün

Mövqe açmaq üçün

Nümunə

Fil qurbanı → şah açılır

İzah

Fiqur verilir

Amma hücum güclənir

Çox vaxt matla bitir

! Yadda saxla

☞ Qurban = risk + mükafat

✦ Fəsilin xülasəsi

Çəngəl iki fiqura hücumdur

Bağlama fiquru hərəkətsiz edir

Şiş arxadakı fiquru qazandırır

İkiqat hücum çox güclüdür

Qurban hücumun açarındır

☞ Tapşırıqlar

7. Bu hansı taktika növüdür?

At iki fiqura hücum edir

✓ Cavab: Çəngəl

2. Hansı daha təhlükəlidir?

A) Tək hücum

B) İkiqat hücum

✓ Cavab: B

8. Bu vəziyyətdə nə baş verir?

Şah qaçır, arxada qala qalır

✓ Cavab: Şiş (Skewer)

V Fəsil – Strategiya

Strategiya şahmatda uzunmüddətli plan və mövqe üstünlüyü qurmaq deməkdir. Taktika ani nəticə verirsə, strategiya oyunun ümumi istiqamətini müəyyən edir.

Bu fəsildə öyrənəcəksən ki, güclü oyunçular niyə “gözəl gediş” yox, düzgün plan seçirlər.

5.1 Piyada strukturu

Piyada strukturu oyunun “skeleti”dir. Bütün planlar piyadaların necə yerləşməsindən asılıdır.

Əsas ideyalar

Piyadalar geri dönə bilməz

Onların yerləşməsi daimi zəiflik və ya güc yaradır

Açıq və ya qapalı oyun yaradır

Nümunə

E4 d5 exd5 Qxd5

İzah

Mərkəz açılır

Struktur dəyişir

Oyunun planı formalaşır

! Yadda saxla

☞ Pis piyada strukturu bütün oyunu zəiflədi

5.2 Keçmiş piyada (Passed Pawn)

Keçmiş piyada — qarşısında heç bir piyada olmayan və irəliləyə bilən piyadadır.

Nümunə

A və ya h sütununda tək piyada

İzah

Bu piyada çox təhlükəlidir

Qorunması çətindir

Vəzirə çevrilə bilər

! Yadda saxla

☞ Keçmiş piyada = gələcək vəzir

5.3 Yaxşı və pis fiqurlar

Fiqurların gücü onların yerləşməsindən asılıdır.

Yaxşı fiqur

Aktiv xanada

Hücuma yaxın

Mərkəzə təsir edən

Pis fiqur

Küncdə qalan

Hərəkətsiz

Öz piyadası tərəfindən bloklanmış

Nümunə

Fil öz piyadaları tərəfindən bağlanmış

! Yadda saxla

☞ Eyni fiqur fərqli mövqedə güclü və ya zəif ola bilər

5.4 Mərkəzin bağlanması və açılması

Mərkəz oyunun ritmini dəyişir.

Açıq mərkəz

Taktika çox olur

Hücumlar sürətlidir

Qapalı mərkəz

Manevr vacibdir

Planlama ön plandadır

Nümunə

D4 d5 → qapalı mərkəz

! Yadda saxla

☞ Mərkəzi açmaq və ya bağlamaq planla edilməlidir.

5.5 Uzunmüddətli planlar

Strategiyanın əsas hissəsi budur.

Plan nümunələri

Şah tərəfinə hücum

Qala ilə açıq xətt tutmaq

Zəif piyadaya təzyiq

Nümunə

Ağlar şah tərəfinə hücum qurur (h5, g4, f4)

İzah

Hücum yavaş başlayır

Amma güclü nəticə verir

! Yadda saxla

☞ Strategiya səbir tələb edir

Fəsilin xülasəsi

Piyada strukturu oyunun əsasını təşkil edir

Keçmiş piyada çox güclüdür

Fiqurların gücü mövqedən asılıdır
Mərkəz oyunu dəyişdirir
Uzunmüddətli planlar qələbə gətirir

🧠 Tapşırıqlar

1. Keçmiş piyada nədir?

A) Hərəkət edə bilməyən piyada

B) Qarşısı açıq olan piyada

✓ Cavab: B

2. Hansı daha güclüdür?

A) Pis yerləşmiş fil

B) Aktiv fil

✓ Cavab: B

3. Strategiyada əsas nədir?

A) Sürətli hücum

B) Uzunmüddətli plan

✓ Cavab: B

VI Fəsil – Oyun Sonu (Endgame)

Oyun sonu şahmatın ən dəqiq və texniki mərhələsidir. Burada artıq çox fiqur qalmır və hər gediş həlledici olur.

6.1 Şah + piyada sonluqları

Bu endgame ən vacib əsaslardan biridir.

Əsas ideya

Şah aktiv olur

Piyadalar irəliləyir

Hər tempo vacibdir

Nümunə

K + piyada vs K

İzah

Şah piyadaya kömək edir

Piyada vəzirə çevrilə bilər

Aktiv şah qələbə gətirir

! Yadda saxla

☞ Endgame-də şah artıq “döyüş fiqurudur”

6.2 Opposisiya

Opposisiya — iki şahın üz-üzə dayanmasıdır.

Nümunə

Şahlar arasında 1 xana məsafə

İzah

Kim gediş üstünlüyü alırsa, o qalib gəlir

Bu çox texniki mövzudur

! Yadda saxla

☞ Opposisiya = gediş üstünlüyü

6.3 Aktiv şah anlayışı

Endgame-də şah artıq gizlənmir.

Aktiv şah nə edir?

Piyadaları müdafiə edir

Hücuma keçir

Mərkəzə çıxır

Nümunə

Şah mərkəzə yaxınlaşır

! Yadda saxla

☞ Passiv şah = zəif oyun

6.4 Qala sonluqları

Qala endgam-ləri ən çox rast gəlinənlərdəndir.

İdeya

Qala açıq xətlərdə güclüdür

Aktivlik çox vacibdir

Nümunə

Qala 7-ci sətərə daxil olur

! Yadda saxla

☞ Aktiv qala = qələbə şansı

6.5 Ən vacib endgame qaydaları

Şah aktiv olmalıdır

Piyadalar irəliləməlidir

Opposisiya öyrənilməlidir

Qala aktiv saxlanmalıdır

Səbir vacibdir

Fəsilin xülasəsi

Endgame çox dəqiq mərhələdir

Şah aktiv olur

Piyada və şah birlikdə işləyir

Opposisiya çox vacibdir

Kiçik səhv uduzma deməkdir

🧠 Tapşırıqlar

1. Endgame-də ən vacib fiqur hansıdır?

✓ Cavab: Şah

2. Opposisiya nədir?

A) Hücüm

B) Şahların üz-üzə dayanması

✓ Cavab: B

3. Qala necə olmalıdır?

A) Passiv

B) Aktiv

✓ Cavab: B

VII Fəsil – Tapşırıqlar (Puzzles)

Bu fəsil kitabın ən vacib praktik hissəsidir. Burada öyrəndiklərini yoxlamaq və şahmat düşüncəni inkişaf etdirmək üçün müxtəlif mövqələr verilir.

7.1 Taktik tapşırıqlar

Taktika tapşırıqları sürətli düşünmə və düzgün gedişi tapmaq üçündür.

Tapşırıq 1

Ağ gediş edir – qalib gedişi tap

☞ Mövqe:

Ağın atı mərkəzdə aktivdir və iki fiqura hücum imkanını var.

✓ Cavab

Çəngəl (Fork) gedişi tapılmalıdır

At ilə iki fiqura hücum edilir

7.2 “Gedişi tap” sualları

Bu hissədə əsas məqsəd ən güclü gedişi tapmaqdır.

Tapşırıq 2

Ağ hücum altındadır, şah təhlükəsiz deyil

✓ Cavab

Şahı təhlükəsiz yerə aparmaq

Rok etmək

! Yadda saxla

☞ Bəzən ən yaxşı gediş hücum yox, müdafiədir

7.3 Qarışıq mövqelər

Burada həm taktika, həm strategiya qarışıdır.

Tapşırıq 3

Mərkəz açıqdır, fiqurlar aktivdir

✓ Cavab

Açıq xətlərdən istifadə

Hücuma keçmək

7.4 Cavablar və izahlar

Bu hissədə düzgün qərarın səbəbi öyrənilir.

Misal

Sual: Niyə at çəngəl edir?

✓ Cavab:

Eyni anda iki fiqura hücum edir

Rəqib müdafiə edə bilmir

Maddi üstünlük qazanılır

Fəsilin xülasəsi

Taktika sürətli düşüncə tələb edir

“Gedişi tap” sualları inkişaf üçündür

Müdafiə də bəzən ən güclü gedişdir

Qarışıq mövqelər real oyun kimidir

VIII Fəsil – Şahmat Notasiyası və Yazılışı

8.1 Notasiya nədir?

Şahmat notasiyası gedişlərin yazılması üçün istifadə olunan sistemdir. Bu, oyunları analiz etmək və öyrənmək üçün vacibdir.

8.2 Qısa notasiya (Algebraic notation)

Məsələn:

E4 – piyada gedişi

Nf3 – at f3-ə

Bb5 – fil b5-ə

.3 Xüsusi işarələr

X – vurma (Nxe5)

– Şah

– Mat

O-O – qısa rok

O-O-O – uzun rok

8.4 Notasiyanın əhəmiyyəti

Oyunları yadda saxlamaq

Analiz etmək

Digər oyunçularla paylaşmaq

IX Fəsil – Şahmatda Psixologiya

9.1 Konsentrasiya

Oyunda diqqəti itirmək səhvlərə səbəb olur.

9.2 Səbir

Tələsik qərarlar uduzmağa gətirir.

9.3 Rəqibə təzyiq

Vaxt təzyiqi yaratmaq

Çətin mövqelər qurmaq

9.4 Səhvlərlə davranış

Səhv etdikdən sonra panikaya düşmə

Oyunu davam etdir

X Fəsil – Vaxtın idarə olunması

10.1 Şahmat saati

Hər oyunçuya müəyyən vaxt verilir.

10.2 Vaxt növləri

Bullet

Blitz

Rapid

Classical

10.3 Vaxtdan düzgün istifadə

Açılışda çox vaxt sərf etmə

Çətin mövqelərdə düşün

10.4 Zeitnot (vaxt çatışmazlığı)

Vaxt az olanda:

Sadə oynamaq

Risk etməmək

XI Fəsil – Kompüter və Şahmat

11.1 Şahmat proqramları

Analiz üçün istifadə olunur

Səhvləri göstərir

11.2 Onlayn platformalar

Oyun oynamaq

Tapşırıqlar həll etmək

11.3 Süni intellekt və şahmat

Kompüterlər insanlardan daha güclü oynaya bilir.

11.4 Analizin rolu

Oyundan sonra analiz çox vacibdir

İnkişafı sürətləndirir

XII Fəsil – Turnirlər və Qaydalar

12.1 Şahmat qaydaları

Fiqurların hərəkəti

Şah və mat

12.2 Turnir növləri

Dairəvi sistem

İsveçrə sistemi

12.3 Fair-play

Düzgün oynamaq

Aldatmamaq

12.4 Reyting sistemi

Oyuncuların səviyyəsi reytinglə ölçülür.

XIII Fəsil – Kombinasiyalar və Hesablama

13.1 Kombinasiya nədir?

Kombinasiya bir neçə məcburi gedişin ardıcılığıdır və adətən maddi və ya mövqe üstünlüyü qazandırır.

13.2 Variantların hesablanması

Gedişləri qabaqcadan düşünmək

2–3 addım öncədən plan qurmaq

13.3 Məcburi gedişlər

Şah

Vurma

Təhdid

13.4 Vizuallaşdırma bacarığı

Taxtaya baxmadan mövqeni təsəvvür etmək

XIV Fəsil – Klassik Partiyaların Təhlili

14.1 Klassik oyunların əhəmiyyəti

Güclü şahmatçıların oyunlarını öyrənmək inkişafı sürətləndirir.

14.2 Açılışdan oyuna keçid

Real partiyada planların necə qurulduğunu görmək

14.3 Taktik və strateji ideyalar

Hücumlar

Qurbanlar

Mövqe üstünlükləri

14.4 Öz oyunlarını analiz etmək

Səhvləri tapmaq

Düzgün qərarları anlamaq

XV Fəsil – Hücüm Strategiyaları

15.1 Şah tərəfə hücum

Rok olunmuş şah üzərinə hücum

15.2 Açıq xəttədən hücum

Qalalar və vəzirin aktivliyi

15.3 Qurbanla hücum başlatmaq

Fil qurbanı (klassik motiv)

15.4 Hücum zamanı səhvlər

Tələsmək

Hazırlıqsız hücum

XVI Fəsil – Müdafiə Texnikaları

16.1 Müdafiə nədir?

Rəqibin planını pozmaq və mövqeni qorumaq

16.2 Passiv və aktiv müdafiə

Passiv: qorunmaq

Aktiv: əks-hücum

16.3 Təhlükələri azaltmaq

Fiqurları dəyişmək

Şahı qorumaq

16.4 Müdafiədə əsas səhvlər

Panika

Zəif gedişlər

XVII Fəsil – Açılişdan Orta Oyuna Keçid

17.1 Keçid mərhələsi

Açıliş bitdikdən sonra plan qurmaq

17.2 Tipik planlar

Mərkəzdə oyun

Cinah hücumları

17.3 Fiqurların yerləşdirilməsi

Aktiv mövqelər seçmək

17.4 Səhvlər

Plansız oynamaq

XVIII Fəsil – Praktiki Oyun Məsləhətləri

18.1 Oyuna necə başlamaq

Sadə və düzgün oynamaq

18.2 Oyunda diqqət

Hər gedişi yoxlamaq

18.3 Vaxtdan istifadə

Tələsməmək

Gecikməmək

18.4 Oyun sonrası analiz

Səhvləri tapmaq

XIX Fəsil – Şahmat Terminləri

19.1 Əsas terminlər

Mat

Şah

Pat

Tempo

19.2 Taktik terminlər

Fork

Pin

Skewer

19.3 Strategiya terminləri

Struktur

Aktivlik

XX Fəsil – Şahmatda Uğura Aparan Yol

20.1 Daimi məşq

Hər gün şahmatla məşğul olmaq

20.2 Səbir və motivasiya

Uduzmaq inkişafın bir hissəsidir

20.3 Düzgün öyrənmə üsulu

Taktika + analiz + oyun

20.4 Məqsəd qoymaq

Səviyyəni artırmaq

Turnirlərdə iştirak etmək

☰ NƏTİCƏ

Bu kitabda şahmatın əsas prinsipləri öyrənilirdi:

Mərkəzə nəzarət

Açılış sistemləri

Oyun ortası planlar

Taktikalar

Strategiya

Endgame

♟ Şahmatda inkişaf planı

Güclü olmaq üçün:

✓ Gündəlik:

10–20 taktika tapşırığı

1–2 oyun

Səhvlərin analizi

 **Gündəlik məşq sistemi**

Açılışları əzbərləmə → başa düş

Taktikanı hər gün həll et

Endgame öyrən

Oyunlarını analiz et

