

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.