



XAYLAYEV M.J.

SHAXMAT



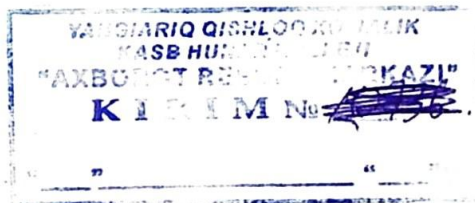
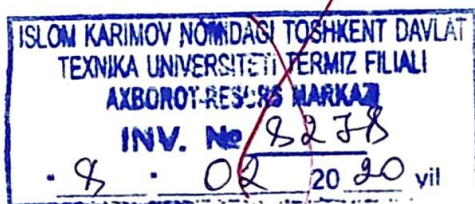
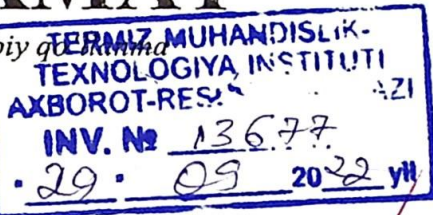
TOSHKENT

**O'ZBEKISTON RESPUBLIKASI
OLIV VA O'RTA MAXSUS TA'LIM VAZIRLIGI
O'RTA MAXSUS KASB-HUNAR TA'LIM MARKAZI
O'ZBEKISTON "BARKAMOL AVLOD" JISMONIY
TARBIYA VA SPORT JAMIYATI MARKAZIY
KENGASHI**

Akademik litsey va kasb-hunar kollejlari
uchun mo'ljallangan

SHAXMAT

o'quv-uslubiy qo'llanma



TOSHKENT – 2017

UO'K 794.1(075.32)
KBK 75.581ya721
X 18

Shaxmat / Xaylayev M.J. – Toshkent: ILMIY-TEXNIKA AXBOROTI - PRESS
NASHRIYOTI, 2017. – 128 b.

Ushbu o'quv-uslubiy qo'llanma O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus ta'lim vazirligi, O'rta maxsus kasb – hunar ta'limi markazi, Axborot metodik xizmati, O'zbekiston "Barkamol avlod" jismoniy tarbiya va sport jamiyati, O'zbekiston Shaxmat Fedetarsiyasi, O'zbekiston davlat jismoniy tarbiya instituti hamkorligida ishlab chiqildi.

ISBN 978-9943-4851-8-1

Mualliflar:

Xaylayev M.J. - FIDE sport ustasi, shaxmat bo'yicha respublika ixtisoslashtirilgan bolalar va o'smirlar sport maktabi murabbiyi.

Taqrizchilar:

Salimov U.Z. - O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus kasb-hunar ta'limi markazi direktori, tex.f.n.

Qurbonov S.N. - O'rta maxsus kasb-hunar ta'limi markazi bosh mutaxassisi.

Mazkur o'quv-uslubiy qo'llanma hozirgi zamon talablariga muvofiq ilg'or xorijiy tajribalarni hisobga olgan holda akademik litsey va kasb-hunar kollejlari o'quvchilariga to'g'arak mashg'ulotlarini o'tkazish uchun mo'ljallangan bo'lib, shaxmatning asosiy mazmuni, atamallari, qoidalari, tushunchalari hamda musobaqalarni tashkil etishning amaliy va nazariy asoslari ochib berilgan.

Asosiy e'tibor, shaxmatda usullarni bajarish, ularni texnik-taktik tomondan to'g'ri qo'llay olishga qaratilgan bo'lib, undagi rasmlar shug'ullanuvchilar uchun samarali o'zlashtirishda asos bo'lib xizmat qiladi.

O'quv-uslubiy qo'llanma o'rta maxsus kasb-hunar ta'limi tizimidagi akademik litsey va kasb-hunar kollejlari tarbiyalanuvchi sportchilarga va shaxmat sport turi bo'yicha faoliyat olib borayotgan murabbiy va yosh mutaxassislarga ham foydalanish uchun tavsiya etiladi.

ISBN 978-9943-4851-8-1

O'zbekiston davlat jismoniy tarbiya instituti ilmiy-uslubiy kengashining 2016-yil 28-iyuldagi 4-sonli majlisida muhokamadan o'tgan va nashrga tavsiya etilgan. (2016-yil 28-iyul 4-sonli bayonnoma)

© XAYLAYEV M.J., 2017

© ILMIY – TEXNIKA AXBOROTI - PRESS NASHRIYOTI, 2017

SO‘Z BOSHI

Jismoniy tarbiya va sport – xalqning umumiy madaniyatining ajralmas qismi, mamlakatning har bir fuqarosining jismoniy hamda ma’naviy kamolotini ta’minlash asosidir.

Milliy g‘oya asosida yosh avlodning ma’naviy – ma’rifiy tarbiyasi, shubhasiz, jismoniy va ruhiy salomatlikni muhofaza qilish hamda mustahkamlashni, sog‘lom turmush tarzi asoslarini shakllantirishni nazarda tutadi. Yoshlarda faol hayotiy pozitsiya, yuksak ma’naviyat, yaxshilik va gumanizm g‘oyalarini tarbiyalash jarayonida jismoniy tarbiya va sport vositalari, shakllari hamda uslublaridan foydalanish ustuvor maqsadlardan biriga aylanishi kerak.

Jismoniy tarbiya va sport sohasining rivojlanish istiqbollari O‘zbekiston Respublikasini rivojlangan davlatlar qatoriga qo‘shish, bozor munosabatlariga o‘tish konsepsiyasi bilan bevosita bog‘liq.

Mamlakatimizda mustaqillik yillarida sport bilan ommaviy tarzda shug‘ullanishni, aholining, ayniqsa, bolalar va o‘quvchi-yoshlarning bo‘sh vaqtlarini tashkil qilishning faol shakllarining ta’minlovchi amaliy tadbirlar bosqichma-bosqich amalga oshirib kelindi. O‘zbekistonning davlat siyosatida mamlakatda jismoniy tarbiya va sportning yanada rivojlanishi, sog‘lom avlodni tarbiyalash ustuvor yo‘nalishga aylandi.

O‘zbekiston Respublikasining birinchi Prezidenti I.Karimov rahbarligida sportni rivojlantirish borasida mutaxassislar tomonidan katta ishlar amalga oshirildi. Zamonaviy sport inshootlari qurildi, yangi sport turlari rivojlanib bormoqda, turli miqyosdagi musobaqalar va turnirlar o‘tkazilmoqda hamda ularda aholining turli qatlamlari vakillari ishtirok etmoqda, sportchilarimiz xalqaro maydonlarda yuksak natijalarni qo‘lga kiritmoqda. Soha rivojlanishining huquqiy bazasi yaratildi. O‘zbekiston Respublikasining “Jismoniy tarbiya va sport to‘g‘risida”gi Qonuni, O‘zbekiston Respublikasi Prezidenti farmonlari, shaxmat va boshqa

sport turlarini rivojlantirish to'g'risidagi hukumat qarorlari shular jumlasidandir.

E'tirof etish joizki, jismoniy tarbiya va sport muammolarini hal etishga dasturli yondashuv soha rivojlanishining xususiyatlaridan biri hisoblanadi. O'zbekiston Respublikasi Prezidentining 2002-yil 24-oktyabrdagi "O'zbekistonda bolalar sportini rivojlantirish dasturini tuzish to'g'risida"gi farmoni rahbariyatning o'sib kelayotgan avlod, uning jismoniy rivojlanishi to'g'risida g'amho'rlikining yana bir namunasidir. Bizningcha, farmon bolalar uchun eng ommabop va sevimli bo'lgan sport turlarini rivojlantirish uchun keng yo'l ochadi, shuningdek, turli yoshdagi o'quvchi-yoshlarning orasida sport turlarini ommalashuviga va sport bilan shug'illanishning erta davrlaridanoq eng iqtidorli yoshlarni aniqlash imkoniyatini beruvchi mezonlarni xalq va sport ta'limi tizimiga joriy etishga yordam beradi.

Bolalar-o'smirlar sportini rivojlantirish uchun majburiy jismoniy ta'lim tizimida o'smirlarning yuqori salomatlik darajasiga hamda bazaviy jismoniy tayyorgarlikka erishishlari, o'quvchi-yoshlar jismoniy imkoniyatlarining yoshga xos rivojlanish xususiyatlariga mos holda sport tayyorgarligi texnologiyalaridan foydalanish, sportda iqtidorlilarni aniqlash va rivojlantirishning yanada mukammal uslublaridan foydalanish, sport turlarini individual tarzda tanlashda ilmiy asoslangan holda yo'naltirish mazmuniy asosni tashkil etadi.

O'zbekiston Respublikasi birinchi Prezidenti I.Karimov ta'kidlaganidek, o'z salomatligi haqida g'amho'rlik qilish madaniyatini erta yoshdan, oila, mahalla, sog'liqni saqlash tizimi jismoniy tarbiya va sport ko'magida singdirish lozim. Muhimi kishilar so'zda emas, amalda o'z salomatliklarini qadrlashlari hamda uni milliy qadriyat sifatida avaylab-asrashlari zarur.

Hozirgi paytda jahonda yirik miqyosda aholini sport-sog'lomlashtirish harakatini yaratishga bo'lgan ehtiyoj shakllanmoqda. Turli xil davlatlar prezidentlarining maxsus

dasturlari ishlab chiqish va amaliyotga joriy etilishi, uning isboti bo'lib xizmat qiladi. O'zbekistonda bu vazifalarni amalga oshirishda faol maqsadli ishlar olib borilmoqda. "Ta'lim to'g'risida"gi Qonuni, "Kadrlar tayyorlash milliy dasturi", "Sog'lom avlod uchun" xalqaro fondining ta'sis etilishi, shuningdek, O'zbekiston Respublikasi birinchi Prezidenti tashabbusi bilan ishlab chiqarilgan jismoniy tarbiya va sportni rivojlantirish dasturi bolalar va o'quvchi-yoshlarni "Umid nihollari", "Barkamol avlod", "Universiada" uch bosqichli sport o'yinlari fikrimiz dalilidir. Ular jamiyatda sog'lom turmush tarzini shakllantirish, kasalliklarni oldini olish, aholi turli qatlamlarini, ayniqsa, yoshlarni jismoniy tarbiya va sport mashg'ulotlariga jalb qilishga qaratilgan.

Jismoniy tarbiya va sport sohasi shaxsning jismoniy va ma'naviy kamolotining muhim omili sifatida mamlakatning ijtimoiy-iqtisodiy rivojlanishining ustuvor yo'nalishiga aylanmoqda.

Insonparvar jamiyat rivojlanishining hozirgi zamon bosqichida jismoniy tarbiya va sport sohasida akademik litsey va kasb-hunar kollejlari o'quvchilarining harakat qobiliyatlarini rivojlantirish hamda umumiy jismoniy tayyorgarlik darajasini oshirish bilan bog'liq bo'lgan masalalar alohida dolzarblik kasb etmoqda. Bu ta'lim muassasalaridagi o'quv jarayoni bazaviy jismoniy tayyorgarlik asoslarini yaratishni o'quvchi-yoshlarda harakat ko'nikma va malakalarining yetarli zaxirasini shakllantirishi, ularni har tomonlama rivojlantirishini nazarda tutadi.

Mahalliy va xorijiy olimlarning fikricha, kollej va litseylardagi mavjud "an'anaviy" jismoniy tarbiya tizimi o'sib kelayotgan organizmning harakat faolligiga bo'lgan ehtiyojni mustaqil qondira olmaydi. Jismoniy tarbiya jarayonini jadallashtirish va yuzaga kelgan ziddiyatlarni hal etish maqsadida ayrim mutaxassislar o'quvchi-yoshlarning harakat qobiliyatlarini hamda jismoniy sifatlarini rivojlantirish uchun sensitiv (qulay) davrlarda tanlab yo'naltirilgan yuklamalardan foydalanishni taklif etadilar.

Agar o'rta maxsus va kasb-hunar ta'limi muassasalarida tahsil oluvchi o'quvchilarning yoshi aksariyat sport turlarida ixtisoslashuvining boshiga to'g'ri kelishini e'tiborga olsak, bu vaziyat alohida ahamiyat kasb etadi.

Ushbu yoshda egallangan harakat ko'nikma va malakalarning, shuningdek, intellektual va jismoniy qobiliyatlarining katta zaxirasi kasb-amaliy harakatlarini tez hamda to'liq egallab olishi va katta yoshda yanada jismonan barkamollikka erishishi uchun asos bo'lib xizmat qiladi.

Jismoniy tarbiya jarayonida har bir o'quvchining salomatlik holati, jismoniy tayyorgarligi va ehtiyojlarini qat'iy e'tiborga olish zarur. Bu talablarning buzilishi salomatlikka putur yetkazadi va mashg'ulotlar samarasini kamaytiradi. Jismoniy tarbiya o'quvchilarda o'z organizmiga, o'z tanasiga nisbatan noto'g'ri munosabatda bo'lishni shakllantiruvchi, irodaviy va axloqiy sifatlarni tarbiyalashga ko'maklashuvchi, sog'liqni mustahkamlashga bo'lgan ehtiyojni shakllantiruvchi yagona o'quv jarayondir.

Maqsadli jismoniy tarbiya jarayoni o'quv jarayonining maqsadli rejalashtirilishiga bog'liqdir. O'quvchilarda jismoniy tarbiya va sportga ijobiy munosabatni shakllantirish o'quv jarayonini samarali tashkil etilishiga va aniq qo'yilgan pedagogik vazifalarga bog'liqdir.

Taklif etilayotgan o'quv-uslubiy qo'llanma zamonaviy talablar asosida tayyorlangan va umid qilamizki, o'quvchi-yoshlar o'rtasida ushbu sport turining yanada ommalashuviga yordam beradi.

*O'zbekiston Respublikasi Oliy va o'rta maxsus
ta'lim vazirining birinchi o'rinbosari,
texnika fanlari nomzodi U.Z. Salimov*

I-BOB. AQL CHIROG'I

Shaxmat aql-zakovatning qadimiy ijod samarasi hisoblanadi. Qariyb ikki ming yildirki, insonlar bu o'yin sirlarini topishga intiladilar. Hozir yer yuzida yuz millionlab kishilar shaxmat o'ynaydi, uni fan sifatida o'rganib, mahoratlari oshiradilar. Lekin yuz yillar avval bo'lgani kabi inson hamon shaxmat olamining bepoyon dengizida suzib yuribdi, o'yin sir-sinoatlari esa hanuz cheksiz-chegarasiz...

Matematik hisoblashlarga ko'ra, shaxmat taxtasidagi 32 dona joylashuv holatlari shunchalik ko'p ekanki, ularning sonini 52 xonali raqamlar bilan ifodalash mumkin ekan. Bu esa, koinotdagi barcha zarrachalardan ham ko'p...

Aslida inson shaxmatni oxirgi chegaralariga yetish uchun emas, balki tafakkur va qobiliyatini o'stirish, uning sirli va go'zal dunyosidan zavqlanish, bahra olish uchun o'ynaydi.

Shaxmatning yana bir o'ziga xos xususiyati bor. U o'zida sport, fan va san'atni mujassamlashtirgan.

Shaxmat nazariyasini mutolaa qilib uning yangi qirralarini kashf etish mumkin. Har qanday yaxshi shaxmatchi esa, chiroyli yurishlaru ajoyib o'yinlardan xuddi musiqa tinglagani, qiziqarli himoya o'qigani kabi zavqlanadi, o'zi ham shunday "san'at asarlari"ni yaratishga intiladi.

Ushbu qo'llanma maktabgacha ta'lim muassasalari, umumta'lim maktablarining boshlang'ich sinflari va to'garaklarida shaxmatni o'rgatish uchun mo'ljallangan. Mashg'ulotlar dars soatlariga taqsimlangan holda o'tiladi. Maktablarda malakali murabbiylardan tashqari shaxmatga qiziquvchi o'qituvchilar ushbu qo'llanma asosida mashg'ulot olib borishlari mumkin.

Qo'llanmadan farzandlariga shaxmat sirlarini o'rgatishni istagan ota-onalar ham foydalanishlari maqsadga muvofiqdir.

Shaxmatning o'z tili, alifbosi mavjud. U shaxmatchiga o'yin nazariyasi asoslarini o'rganishda yordam beradi. Shuni ta'kidlash lozimki, qo'llanmada ilk bor o'zbek tilidagi atama va belgilardan foydalanilmoqda.

Har bir mavzu oxirida o'quvchilar uchun mo'ljallangan savol va topshiriqlar berilgan. O'qituvchi mavzuga mos qiziqarli ijodiy savol va bosh qotirmalarni o'zi ham tuzishi mumkin. Bunda o'rganuvchilarning yoshi, saviyasi inobatga olinadi.

Mashg'ulot o'tiladigan sinfxonada shaxmat taxtalari va donalari, magnitli namoyish taxtasi bo'lishi kerak. Shakllarda tasvirlangan vaziyatlar taxtaga teriladi va donalarni matnlarda ko'rsatilganidek yuriladi. O'quvchilar daftarga maxsus topshiriqlarni yozib boradilar.

Mavzularni yoritishda shaxmatni boshqa fanlarga bog'lab o'tish yaxshi samara beradi. Qo'llanmada matematika, mantiq, chizmachilik va rasm, adabiyot fanlariga bog'liq savol va topshiriqlar bor.

Qo'llanmada shaxmat murabbiylari, mutaxassis va muxlislarning tavsiya va istaklari inobatga olindi.

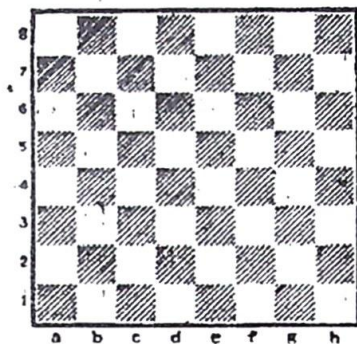
Ushbu saboqlardan shaxmat murabbiylari, jismoniy tarbiya fani o'qituvchilari va bu ko'hna o'yinni mustaqil o'rganuvchilar foydalanishlari mumkin.

1.1. Shaxmat taxtasi

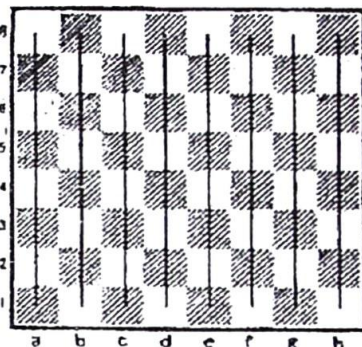
*64 ming olam mujassam unda,
Har bir xonasida siru sinoat.
Yangi fikr, g'oyalar ulg'ayar bunda,
Qaynar kurash, g'ayrat, shijoat.*

Shaxmat eng qadimiy o'yinlardan biridir. U go'yoki ikki lashkarning jang san'atini eslatadi. Lekin bu fikrlar kurashiga asoslangan o'ziga xos san'atdir.

Shaxmat taxtasi 64 ta teng kataklarga bo'lingan. Taxtaning bo'yi va eni bo'ylab 8 tadan qatorlar joylashgan. 64 katakning 32 tasi oq, 32 tasi qora ranglarga ajratilgan va ular ketma-ket, ya'ni har bir qatorda oq va qora kataklar navbat bilan joylashtirilgan. Kataklarni xonalar deb atash ham mumkin (1-shakl).



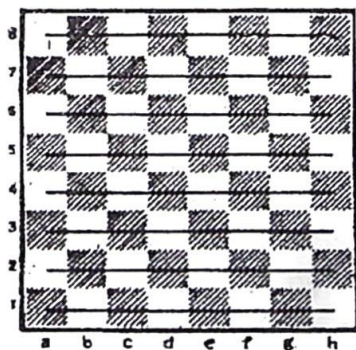
1-shakl



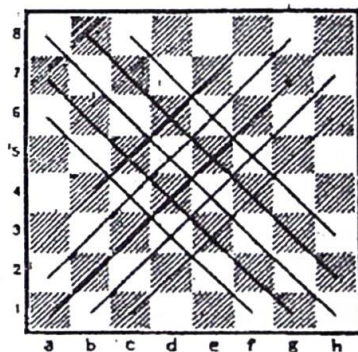
2-shakl

Taxtaning yuqoriga (bo'yiga) tomon ketma-ket joylashgan xonalari yig'indisi **yo'lak(lar)** deyiladi. Shaxmat taxtasidagi yo'lak(lar) soni 8 ta (2-shakl).

Taxtaning yon tomoniga (eniga) qarab ketma-ket joylashgan xonalar yig'indisi **qator(lar)** deyiladi. Shaxmat taxtasidagi qatorlar soni ham 8 tadan iborat (3-shakl).



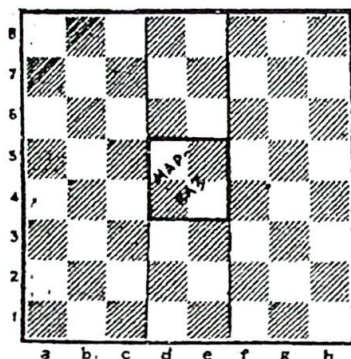
3-shakl



4-shakl

Taxtaning bir xil rangdagi kataklarini (xonalarini) tutashtiruvchi yo'l(lar) **qiya yo'lak(lar)** deyiladi (4-shakl).

Shaxmat taxtasini shartli ravishda uch qismga bo'lish mumkin: chap qanot (**farzin qanoti**), **markaz**, o'ng qanot (**shoh qanoti**) (5-shakl).



5-shakl

Savol va topshiriqlar:

1. Daftaringizga shaxmat taxtasini chizing.
2. Chizilgan taxtada 2 tadan yo'lak, qator, qiya yo'lak va kataklarni rangli chiziqlarda belgilang.
3. Shaxmat taxtasida nechta oq, nechta qora xona mavjud? Ularning jami soni qancha bo'ladi?
4. Yo'lak va qatorlar nechta?
5. Taxtadagi eng qisqa va eng uzun qiya yo'laklarni toping. Ulardagi kataklar sonini aniqlang.

Jismoniy tarbiya inson tanasidagi kuchlarni saqlashga va rivojlantirishga xizmat qilgani kabi shaxmat ham foydali aqliy mashg'ulot sifatida butun dunyoda tar olinmoqda.

Vilgelm STEYNITS

1.2. Shaxmat yozuvi

- *Qaysi ko‘cha, qay bir xona,*
Qanday topay manzilingiz?
- *O‘rgansangiz “shaxmat tilin”*
Oson bo‘lar mushkulingiz!

Shaxmat taxtasi bilan tanishib chiqdik. O‘yin qoidalarini va donalarning harakatini o‘rganishdan oldin shaxmat yozuvi, ya’ni alifbosidan foydalanishni bilish zarur.

Taxtaning yo‘laklari lotin harflarida belgilanadi va eni bo‘ylab harflar alifbo bo‘yicha yoziladi: **a, b, c, d, e, f, g, h** (2-shaklga qarang).

Chap tomondan **a** yo‘lagi, **b** yo‘lagi va hakazo tarzida nomlanadi.

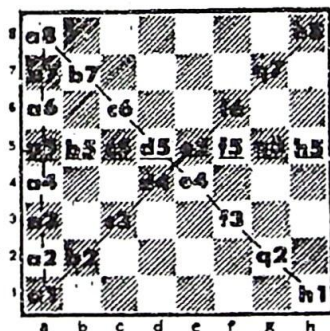
Taxtadagi qatorlar esa bo‘yiga tomon raqamlar bilan belgilanadi: **1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8**.

Hisob tartibi quyidan boshlanadi va 1-qator, 2-qator... 8-qator tarzida nomlanadi (3-shakl).

Taxtaning har bir katagini yozuvda ifodalash uchun shu xona joylashgan yo‘lak harfi va qatordagi raqamdan foydalaniladi.

Masalan: **a** yo‘lagidagi kataklar quyidagicha ifoda etiladi: **a1, a2, a3, a4, a5, a6, a7, a8**.

Yoki 5-qatordagi xonalar (kataklar) **a5, b5, c5, e5, f5, g5, h5** tarzida yoziladi (6-shakl).



6-shakl

Qiya yo'laklardagi kataklar: **a1, b2, c3, d4, e5, f6, g7, h8** kabi yoziladi va a1 – h8 qiya yo'lagi deb yuritiladi. 6-shaklda xonalarning belgilanishi ko'rsatilgan.

Hozircha dastlabki zarur atamalar bilan tanishaylik:

Shakl—shaxmat taxtasining tasviri.

Vaziyat, holat – shaxmat taxtasidagi donalarning ma'lum bir holatda joylashuvi.

Taxta—shaxmat o'yini o'ynaladigan maydon, joy.

Xona—shaxmat taxtasidagi ma'lum katak.

Savol va topshiriqlar:

1. a) Daftaringizga a, b, c, d, e, f, g, h harflarini yozing.
b) 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlarini yozing.
s) Shaxmat taxtasi chizmasidagi yo'laklarni harflar bilan, qatorlarni raqamlar bilan belgilab chiqing.
2. a) "c" yo'lagidagi kataklarni yozuvda ifodalang.
b) Daftarga 3-qatordagi kataklarni yozib chiqing.
s) f1-a6 qiya yo'lagidagi kataklarni aniqlang va og'zaki ifodalang. Daftarga shu kataklarni yozib chiqing.
3. a) Shaxmat taxtasi yordamisiz xayolan "c" yo'lagidagi xonalarni varaqqa yozib chiqing va tekshirib ko'ring.
b) Shaxmat taxtasi yordamisiz xayolan 7-qatordagi xonalarni og'zaki yoki yozma ravishda aniqlab chiqing va tekshirib ko'ring.
s) h1– a8 qiya yo'lagidagi xonalarni ham shu tariqa aniqlang. Bu topshiriqlarni o'rtog'ingiz bilan sinab ko'ring.

Shaxmat hayotdagi ko'pgina zarur fazilatlarni tarbiyalaydi. Farosat va qat'iyat bilan yo'l tanlashga, jasur va ayni damda ehtiyotkor bo'lishga o'rgatadi. Bir so'z bilan aytganda, shaxmat inson xarakterini toblaydi.

Emanuel LASKER

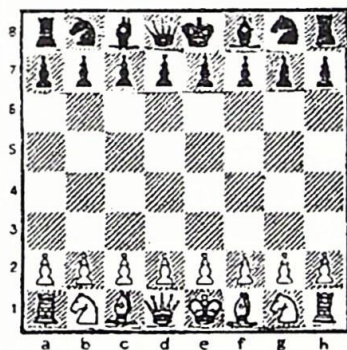
1.3. Shaxmat donalari

*Saf tortib turishar oddiy askarlar,
Sirli jang oldidan saqlab sukunat.
Kurashga shaylangan lashkarboshilar,
Axir, hal bo'layotir taqdir, haqiqat!*

Shaxmat o'yinida "ikki lashkar" – oq va qora rangdagi donalar ishtirok etadi. O'ynovchi tomonlardan biri oq, ikkinchisi qora donalarni boshqaradi.

To'g'ri, amalda ranglar aynan oq va qora bo'lmasdan, och va to'q ranglarning boshqa xillari ham qo'llanilishi mumkin. Lekin adabiyotlarda donalarni va o'ynovchi tomonlarni farqlash uchun "oqlar" va "qoralar" atamasi ishlatiladi. Har bir tomonda 8 tadan sipoh va 8 tadan piyoda, jami 16 ta dona bo'ladi va o'yinda 32 dona ishtirok etadi.

Tomonlarda besh turdagi sipohlar mavjud: bittadan shoh va bittadan farzin, ikkitadan rux, ikkitadan fil, ikkitadan ot, bular *sipohlar* deb nomlanadi.



7-shakl

7-shaklda donalarning taxtaga terilishi, ya'ni shaxmatdagi boshlang'ich holat tasvirlangan. *Oq donalar* birinchi va ikkinchi qatorlarda, *qora donalar* ettinchi va sakkizinchi qatorlarda

terilishi shaxmat adabiyotlarida ifodalash uchun asos qilib olingan.

Amalda o'ynovchi tomonlarning chap tomonidagi yaqin burchakda qora katak, o'ng tomondagi yaqin burchak oq katakda bo'lishi shart.

Oq shoh qora katakda, qora shoh esa oq katakda terilishini unutmaslik lozim.

Adabiyotlarda donalarni ifodalash uchun qisqacha belgilardan foydalaniladi (Jadvalga qarang).

Donalarni ng nomi	Qisqacha belgilanishi			Donalar tasviri	
	o'zbekcha	inglizcha	ruscha	oqlar	qoralar
Shoh	Sh	K (Sh)	Kp		
Farzin	Fz	Q (Fz)	Φ		
Rux	R	R (R)	Л		
Fil	F	B (F)	C		
Ot	O	N (O)	K		
Piyoda					

Jadvalda ko'rsatilganidek, yozuvda donalarning bosh harflari belgi sifatida ko'rsatilgan.

Endi shaxmat o'yinidagi boshlang'ich vaziyatni yozuvda belgilab chiqaylik (7-shaklga qarang).

Oqlar: **She1, Fzd1, Ra1, Rh1, Fc1, Ff1, Ob1, Og1**,
piyodalar: **a2, b2, c2, d2, e2, f2, g2, h2**.

Qoralar: **She8, Fzd8, Ra8, Rh8, Fc8, Ff8, Ob8, Og8**.

Piyodalar: **a7, b7, c7, d7, e7, f7, g7, h7**.

Yozuvdan ko‘rinib turibdiki, dastlab sipohlarning bosh harflari, so‘ngra sipoh yoki piyoda joylashgan katak ifoda etiladi.

Piyodalarni ifodalashda faqat shu piyoda joylashgan katakni yozib qo‘yish kifoya. Ularni qisqacha “p” deb yozib ko‘rsatish ham mumkin.

Savol va topshiriqlar:

1. Shaxmat taxtasiga donalarni mustaqil terib chiqing.

Oqlarda va qoralarda nechtdan dona borligini aniqlang.

2. a) Oq piyodalar qaysi qatorda joylashgan?

Qora piyodalarchi?

b) Shohlar turgan xonalarni yozuvda ifodalang.

s) Ruxlar turgan xonalarni daftarga yozib qo‘ying.

Ularning jami soni nechta?

d) Farzinlar qaysi rangdagi kataklarda joylashgan?

3. Donalarning boshlang‘ich holatlarini daftarga yozib qo‘ying.

4. Sipohlar va piyodalarning shaklini chizishga harakat qilib ko‘ring.

Menga qolsa shaxmatni barcha mamlakatlarda maktablarning o‘quv dasturlariga kiritgan bo‘lar edim. O‘quvchilar shaxmatni yo‘l-yo‘lakay emas, balki yoshi va qobiliyatiga mos holda maxsus dasturlar asosida o‘rgana borishlari lozim.

...Chunki, inson ruhiy qiyofasini shakllantirish va o‘stirishda shaxmatning ahamiyati kattadir.

Xose Raul KAPABLANKA

1.4. O'yin qoidolari

*Shaxmat ham hayotga o'xshaydi asli,
Kimdir shoh, kim piyoda nasabi-nasli.
Egriroq yuradi — farzin-u fillar,
Rux-chi, to'g'ri yo'lda yugurib-elar.
Piyodani toptar gohida otlar,
Gohida piyoda shohni mot etar.*

Shaxmat o'yini oq va qora donalarning kurashiga asoslangan.

O'ynovchi tomonlardan biri oq, ikkinchisi qora donalarni boshqaradi, ularni raqiblar deb ataymiz. Odatda, shaxmat o'yini ikki raqib o'rtasida o'ynaladi. Dastlab tomonlarda kuchlar teng, ya'ni 16 *tadan dona* bo'ladi (7-shaklga qarang).

O'yinda yurishlar navbatma-navbat qilinadi.

O'yinni oqlar boshlaydi. Qoralar javob yurishni qiladi. Yurish galida faqat bitta dona yurish qilishi mumkin (Shohni yashirish, ya'ni rokirovka qilish qoidasi bundan mustasno).

Yurish galini o'tkazib yuborish yoki yurishni qaytarib olish taqiqlanadi (bu o'yin qoidasiga zid).

Shaxmat donalari nafaqat tashqi ko'rinishi bilan, balki harakat qoidalari, kuchi bilan ham farqlanadi.

O'yinning eng muhim donasi — *shoh* hisoblanadi.

Agar shoh yurish imkoniyatlariga ega bo'lmasa, ya'ni kisht berilganda *mot* bo'lsa, shu tomon o'yinni yutqazgan bo'ladi. Shuning uchun shoh doimo himoyalanaadi.

Shaxmat o'yini bosh maqsadi shu asosda qurilgan.

Tomonlardan biri o'yin holatiga qarab, shohi mot bo'lmasdan oldinroq o'zini yutqazgan hisoblashi, ya'ni taslim bo'lishi mumkin. Raqiblar o'zaro kelishgan holda ma'lum vaziyatda (imkoniyatlar barobar bo'lsa), o'yinni *durang* hisoblashlari ham mumkin.

Musobaqa vaqtida yutgan tomonga 1 ochko, yutqazgan tomonga 0 ochko beriladi.

O'yin durang natija bilan tugasa, ochko ikki tomonga bo'linadi, ya'ni 0,5 ochkodan beriladi.

Shaxmatda o'ylash vaqtini chegaralash uchun musobaqalarda *maxsus soatlar* qo'llaniladi.

O'yin uchun ajratilgan muddat *nazorat vaqti* deyiladi. Vaqt ikkala tomon uchun birdek taqsimlanadi. Nazorat vaqti turlicha bo'lishi mumkin.

O'yin uchun ajratilgan vaqt davomida raqiblardan biri o'z vaqtini tugatib qo'ysa, ya'ni belgilangan yurishlar sonini qilishga ulgurmasa, shu tomon o'yinni yutqazgan hisoblanadi.

Rasmiy musobaqalarda (ba'zan oddiy o'yinlarda) o'yinlar yozib boriladi. Vaqt tang holatlarda (ya'ni, seyntnot holatida) matn yozish vaqtincha to'xtatilishi mumkin.

O'yin vaqtida raqibga turli yo'llar bilan xalaqit berish, aytaylik, gapirish, stolni chertish kabilar taqiqlanadi. Shaxmat sabr-toqatli, intizomli va irodali bo'lishga o'rgatadi.

Savol va topshiriqlar:

1. Shaxmat o'yinidagi eng muhim dona qaysi?
2. Qanday holatlarda o'yin tugagan hisoblanadi?
3. O'yinda tenglik, ya'ni durang bo'lishi mumkinmi?
4. a) Yutuqqa necha ochko beriladi? Mag'lubiyatgachi?

Durang natija uchun necha ochko beriladi?

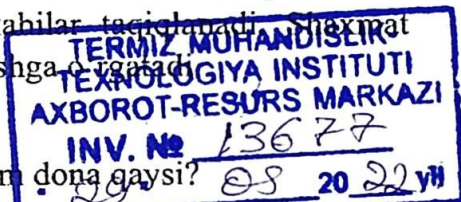
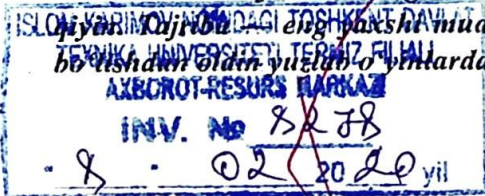
b) Shaxmatchi to'rt o'yinning uchtasini yutdi, bir o'yinda yutqazdi. Uning jami ochkosi nechta?

v) Shaxmatchi uch o'yin o'ynab, uch xil natija ko'rsatsa, jami ochkosi qancha bo'ladi?

Shaxmat o'ynashni o'rganish oson, lekin yaxshi shaxmatchi bo'lish

qiyin. Ujriba — eng yaxshi muallim. Yodda tuting: kuchli shaxmatchi bo'lishdan oldin yulduz o'yinlarda yutqazishingizga to'g'ri keladi.

Xose Raul KAPABLANKA



II-BOB. DONALARNING YURISH QOIDALARI

2.1. Shoh

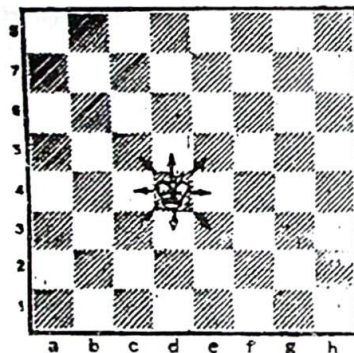
*O'yinda piyoda ketsa hech gapmas,
Hatto ro'y beradi farzin qurboni.
Lekin, shohni asrang, do'stlarim,
Shoh mot bo'lsa – raqib davroni!*

Endi donalarning yurish qoidalarini bilan yaqindan tanishib chiqamiz. Taxtda harakatlanuvchi donalar turlicha kuchga ega.

Shoh – bosh va eng bebaho sipoh hisoblanadi. Yozuvda qisqacha Sh harfi bilan belgilaymiz (**Sh**).

Aytaylik, shoh markazda d4 xonasida joylashgan bo'lsin (8-shakl). U holda **Shd4** tarzida yozamiz. Endi uning harakatlanishini ko'rib chiqaylik.

Shoh faqat bir xona yura oladi.



8-shakl

8-shaklda shohning harakatlanish chegaralari ko'rsatilgan. Demak, d4 xonasidagi shoh yo'lak, qator va qiya yo'laklar bo'ylab faqat bir katakka yurishi mumkin ekan. d3, d5, c4, e4, c5, e5, c3 kataklari shoh yura oladigan xonalardir.

Endi **d4** xonasidagi shohning yurish imkoniyatlarini yozib chiqamiz.

Yo'lak bo'yicha: 1. Shd4-d3 1. Shd4- d5.

Qator bo'yicha: 1. Shd4-c4 1. Shd4- e4.

Qiya yo'laklar bo'yicha: 1. Shd4-c3 1. Shd4-c5 1. Shd4-e3 1. Shd4-e5.

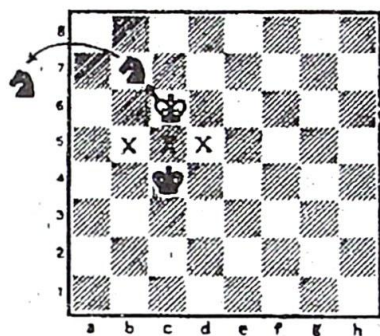
Shoh himoyasiz raqib donasini yutib olishi mumkin.

9-shakldagi holatda Shoh qora otni yutib oladi va shu xonaga joylashadi 1.Shc6: b7.

Yutib olingan sipoh o'yinda qayta ishtirok etmaydi.

"Kisht berish" – raqib donasining shohga hujumidir.

Ikki shoh bir-biriga yonma-yon xonada turishi mumkin emas.



9- shakl

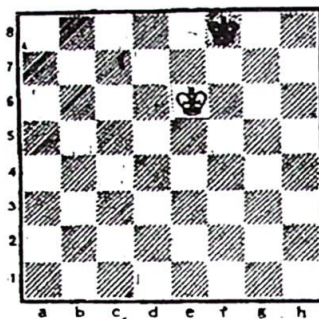
9-shaklda oq va qora shohlarning bir-biriga yaqinlasha olmaydigan xonalari "x" belgisida ko'rsatilgan.

"Mot" – bu kish berilganda shohning yurish imkoniyatlari to'la cheklangan holatdir.

Shoh yura olmasa **"mot"** bo'ladi. Demak, o'yin nihoyasiga yetgan hisoblanadi. Shohni urib olish mumkin emas.

Mot qoidalari bilan kelgusi mavzularda batafsil tanishib boramiz.

Savol va topshiriqlar:



10-shakl

1. 10-shakldagi holatlarda oq va qora shohlarning yurish imkoniyatlarini aniqlang va daftarga yozib chiqing.

2. a1 xonasiga shohni qo'ying. U nechta xonaga yura oladi?

3. Oq shoh h1 xonasida, qora shoh h3 xonasida joylashsa, ularning yura oladigan xonalarini aniqlang.

4. e1 xonasidagi shohni a5 xonasiga eng qisqa yo'l bilan olib boring. Necha yurish talab etiladi? Eng uzun yo'lga nechta yurish ketadi?

Belgi va atamalar

“:” – donani yutib olish.

“+” – “kisht” berish.

“x” – “mot” belgisi.

Shaxmat vositasida men xarakterimni tarbiyaladim. Shaxmat avvalambor, voqelikka haqqoniy baho berishga o'rgatadi. Xuddi hayotda bo'lgani kabi shaxmatda ham kishi o'z xato va kamchiliklari mohiyatini anglab yetsagina mohir usta bo'lib yetisha oladi.

Aleksandr ALYOXIN

2.2. Farzin

Ham epchilman, ham chaqqon,

Hujumga shayman har on!

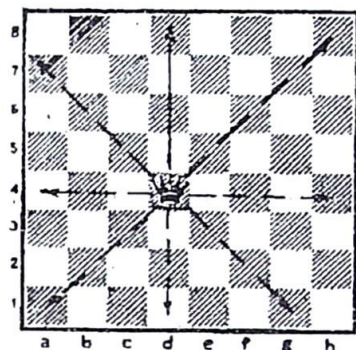
Shohning yonida-ku hoziru nozir,

Axir men farzinman — Bosh vazir!

Shaxmat sipohlari ichida eng kuchlisi — farzindir. Chunki u eng harakatchan va epchil dona hisoblanadi. Yozuvda qisqacha Fz harfi bilan belgilanadi (Fz).

Farzin ham shoh singari yurishi va yutishi mumkin. Lekin hamma farq shundaki, shohning harakat doirasi faqat yon qo'shni kataklar bilan chegaralansa, farzin shu yo'nalishlar bo'yicha istalgan kataklarga yura oladi.

8-shakldagi vaziyatda shohning o'rniga farzinni qo'yib ko'ramiz. Shoh bu xonadan 8 ta katakka yurishi mumkin edi. Farzin esa bir yo'la 27 ta katakka ta'sir o'tkazadi. Demak, u 27 xil yurish imkoniyatiga ega (11-shakl).



11-shakl

Taxtaning a1 xonasidagi shoh h8 xonasigacha 7-yurishda etadi: 1. Sha1-b2 2. Sh b2-c3. 3. Shc3-d4, 4. Shd4-e5. 5. She5-f6. 6. Shf6-g7. 7. Shg7-h8.

Farzin esa bu oraliqni bir yurishda bosib o'tadi.

1. Fza1- h8.

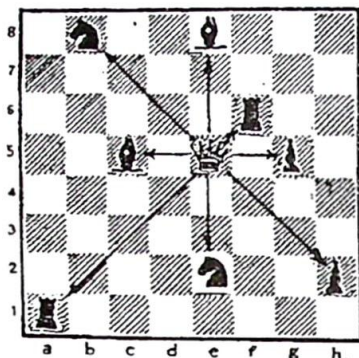
Demak, farzin shohga nisbatan ancha tezkor ekan! U uzoqdagi raqib donalarini bemalol urib oladi.

12-shakldagi vaziyatda farzin sakkizta qora donalardan xohlagan bittasini urib olish imkoniyatiga ega:

1. Fze5:e2. 1. Fze5:a1. 1. Fze5:c5. 1. Fze5:b8. 1. Fze5:e8. 1. Fze5:f6. 1. Fze5:g5. 1. Fze5:h2.

Shoh eng bebaho va bosh sipohdir.

Farzin – shaxmat qo‘shinidagi eng kuchli sipoh.



12-shakl

Savol va topshiriqlar:

1. Farzinni a8 xonasiga qo‘ying. U nechta xonaga yurish qilishi mumkin?

2. Eng uzun yurishida nechta xonaga yura oladi? Bunday yurishlar soni nechta?

3. Taxtada to‘rtta farzinni shunday joylashtiringki, ular bir-biriga hujum qilmasin (daftaringizga shu xonalarni yozib qo‘ying).

Belgi va atamalar

“!” – kuchli yurish.

“!!” – juda kuchli yurish.

“?” – xato, zaif yurish.

“??” – qo‘pol xato.

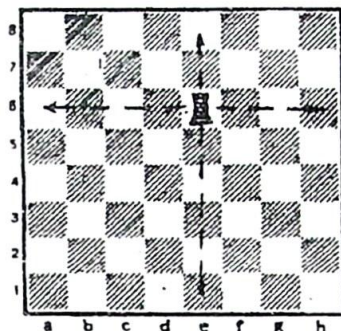
Shaxmat oqilona harakat qilishga, mas’uliyatni his etishga, bilimni oshirish uchun intilishga, mustaqil fikr yuritishga o‘rgatadi. Bu hamma kishilar uchun zarur.

Maks EYVE

2.3. Rux

*Sodiq do'stdir rux, ham to'g'ri yurar,
Himoyada doim shoh yonin olar.
Hujumga tashlansa, gohida agar,
Yo mot qo'yar, yo qurbon bo'lar.*

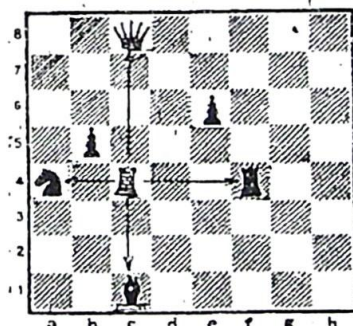
Rux – faqat yo'laklar va qatorlar bo'ylab, to'g'ri yuruvchi sipohdir. Yozuvda qisqacha R harfi bilan belgilanadi (**R**).



13-shakl

13-shaklda ruxning harakatlanish imkoniyatlari ko'rsatilgan. Bo'sh taxtaning qayerida turganligidan qat'i nazar, rux 14 ta xonaga yurishi mumkin.

Rux farzindan deyarli ikki barobar kuchsiz, chunki u qiya yo'laklar bo'ylab (farzin singari) yurish huquqidan mahrum. Biroq, ikki rux hamjihatlikda yolg'iz farzindan kuchliroq hisoblanadi.



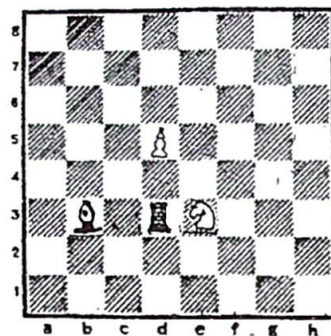
14-shakl

14-shaklda c4 xonasidagi rux 4 ta raqib sipohidan birini urib olishi mumkin:

1. Rc4:c8. 2. Rc4:f4.

3. Rc4:c1. 4. Rc4:a4.

Lekin b5, e6 xonalaridagi piyodalarni ura olmaydi.



15-shakl

15-shakldagi vaziyatda d3 dagi ruxning imkoniyatlari cheklangan. U faqat c3, d1, d2, d4 xonalariga yura oladi. Farzinni ruxning o'rniga qo'yib ko'ramiz. U holda ko'rsatilgan xonalardan tashqari farzinning qiya yo'laklar bo'ylab yurish imkoniyatlari bor.

O'yinda farzin va rux boshqa donalarga nisbatan ancha kuchlidir. Shu bois farzin va rux shaxmatdagi *og'ir sipohlar* deb ataladi.

Savol va topshiriqlar:

1. Rux yo'lak bo'ylab nechta xonani bosib o'tishi mumkin? Qator bo'ylab-chi?

2. Ruxni a1 xonasiga qo'ying va barcha markaziy (d4, e4, e5, d5) hamda burchak xonalarga (a8, h8, h1) yurish qoidasi bo'yicha yurib chiqing va yana a1 xonasiga keltiring. Xuddi shu yo'nalishda farzinni ham yurib chiqing.

3. Yuqoridagi yurishlar uchun rux hamda farzinga nechtdan yurish talab qilinadi? Eng kam yurishlar sonini aniqlang.

4. Shoh h1 xonasidan a8 xonasiga necha yurishda etadi? Farzin-chi? Rux-chi? Shu yurishlarni daftarda qayd eting.

Shaxmatning uch qirradi mavjud – o‘yin, fan va san‘at. Yoshlar dastavval shaxmatning mazmun-mohiyatini, shundan so‘ng sport jihatlari va o‘yin bilan bog‘liq xususiyatlarini o‘rganmog‘i lozim. Mana shu yo‘lgina uzoq va mustahkam muvaffaqiyatni ta‘minlaydi.

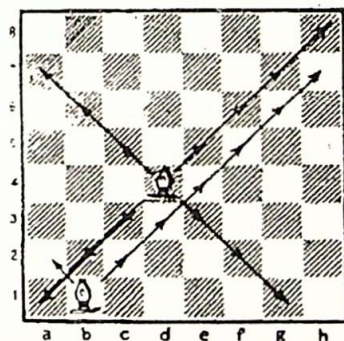
Mixail BOTVINNIK

2.4. Fil

Fil va “ochmas”

Fillar abjir, chaqqonu biroq,
Tanlagan yo‘llari biroz egiroq.
Hujum-himoyada yelib-yugurar,
Yutqazib qo‘yishni doim or bilar.

Fil qiya yo‘laklarda harakatlanuvchi yengil sipoh hisoblanadi. Yozuvda F harfi bilan belgilanadi (F). d4 xonasidagi fil faqat a1 – h8 va g1-a7 qiya yo‘laklari bo‘ylab istalgan xonaga yurish huquqiga ega (16-shakl).



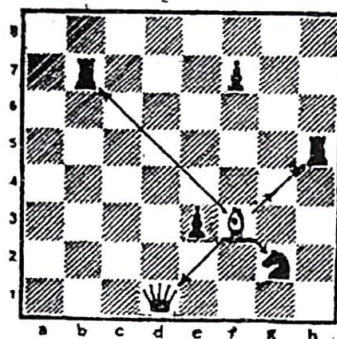
16-shakl

Raqiblarda o'yin payti ikkitadan fil bo'lib, bulardan biri oq xonalar bo'ylab, ikkinchisi esa qora xonalar bo'ylab yuradi. Oq xonalar bo'ylab yuruvchi fil *oq katakli fil*, qora xonalar bo'ylab yuruvchi fil *qora katakli fil* deb ataladi.

16-shakldagi vaziyatda b1 dagi fil faqat oq xonalarga yura oladi. Bu a2 xonasi va b1–h7 qiya yo'lagidagi xonalardir.

Markazdagi fil 13 ta xonaga yurish imkoniyatiga ega. Burchakdagi fil faqat 7 ta katakni "ko'zlay" oladi.

Demak, markazda joylashgan har qanday sipoh kuchliroqdir. Fil qiya yo'lakdagi raqib sipohlarini yutib olishi mumkin.



17-shakl

17-shaklda f3 xonasidagi fil 4 ta sipohdan istalgan birini o'z yurishida yutib olishi mumkin:

1. Ff3:h5. 1. Ff3:g2. 1. Ff3:d1. 1. Ff3:b7.

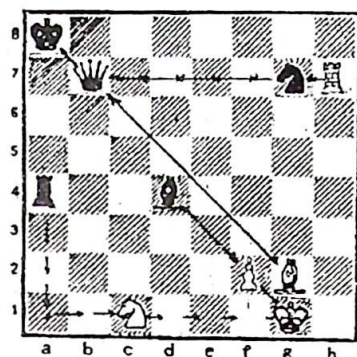
Lekin e3 yoki f7 dagi piyodalarni ura olmaydi.

Fil ruxdan kuchsiz, biroq ikki fil bir ruxdan kuchliroq hisoblanadi.

Filning muhim xususiyatlaridan biri – raqib sipohlarini "ochmas"da qoldirishidir.

"Ochmas" – bu shaxmat jangidagi jangovar usul. Uni yaxshi bilish va o'yinda qo'llay olish kerak.

“Ochmas” — bu orqasida shoh yoki kuchliroq sipoh joylashgan donaga hujum qilish usulidir.



18-shakl

18-shakldagi holatda g2 xonasidagi oq fil qiya yo‘lak bo‘ylab “ochmas” usulini qo‘llagan, ya’ni b7 dagi farzinga hujum qiladi. Farzin filning harakat yo‘nalishidan keta olmaydi. Chunki orqasidagi a8 xonasida qora shoh turibdi. Shohni hujumdan to‘sib turgan sipohni faqat hujum yo‘nalishi bo‘yicha yurishi mumkin. Shohni kisht ostida qoldirish yoki kisht ostiga yurish ham qoida bo‘yicha taqiqlanadi. Filga farzin almashtirilsa, oqlar kuch jihatdan o‘zib ketadi va g‘alaba qilish imkoniyatlari ko‘payadi.

Shu vaziyatda qora rux ham “ochmas” usulini qo‘llashi mumkin. a4 dagi rux a1 xonasiga yursa, c1 xonasidagi oq ot “ochmas”da qoladi. Oq ot to‘la “ochmas”da, chunki yurishi mumkin emas. Shuningdek, d4 dagi qora fil f2 piyodasini to‘la “ochmas”da tutib turibdi. h7 dagi oq rux esa g7 dagi qora otni “ochmas”da saqlayapti. Bu “shartli ochmasdir”. Chunki ot harakatlanishi va farzinni himoyasiz qoldirishi mumkin.

Farzin, rux va fil uzoqqa to‘g‘ri chiziqlar bo‘yicha harakatlanuvchi sipohlardir.

Savol va topshiriqlar:

1. h1 xonasidagi filning shunday yoʻnalishini topingki, u markazdagi hamda taxtaning toʻrt burchagidagi oʻzi yura oladigan xonalarning har biriga yurish qilib chiqsin va h1 xonasiga qaytib kelsin. Necha yurish qilinishini aniqlang. Daftarda filning yoʻnalishini chiziqlar yordamida koʻrsating. Yurishlarni yozib chiqing.

1. Shunday holatlarni taxtaga tering. Unda:

- a) oq fil “ochmas” usulini qoʻllasin;
- b) qora fil oʻz yurishida “ochmas” usulini qoʻllasin;
- e) taxtadagi vaziyatlarni daftarga yozib chiqing.

Men shaxmatni sanʼat deb bilaman, lekin bu kurash natijasida dunyoga keluvchi oʻzgacha sanʼatdir. Undagi eng muhim narsa – ijodiy quvonch, kurashdan zavqlanish. Umuman, shaxmat insonga ajoyib hayot sabogʻini beradi.

Vasiliy SMISLOV

2.5. Ot

Ikkiyoqlama zarba

Ot oʻylandi xoʻp uzoq,

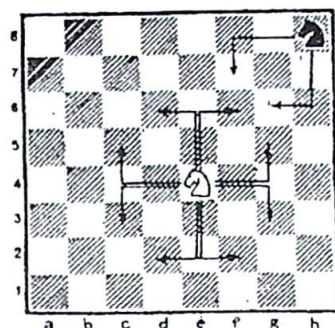
Oxiri qoʻydi tuzoq.

Ham shohni, ham ruxni der,

Yo boʻlmasa filni yer.

Otning harakati farzin, rux va filga nisbatan boshqacharoqdir. U harakatni bir yoʻnalishda boshlab, ikkinchi yoʻnalishda tugatadi. Yozuvda “O” harfi bilan belgilanadi (O).

Otning har bir yurishida katakning rangi, yoʻlak, qator va qiya yoʻlaklar almashadi.



19-shakl

19-shaklda otlarning yurish yo'llari ko'rsatilgan.

Markazdagi ot 8 ta xonaga yura oladi.

Burchakda yoki taxta chekkasida joylashgan otning harakati cheklangan bo'ladi.

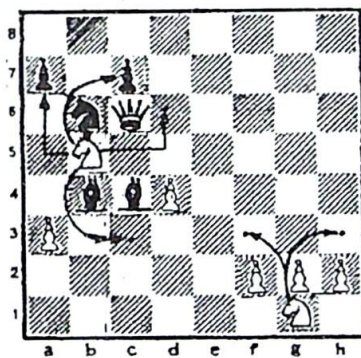
e4 xonasidagi otning yurishlari:

Oe4-c3, Oe4-c5, Oe4-d6, Oe4-f6, Oe4-g5, Oe4-g3, Oe4-f2, Oe4-d2.

h8 xonasidagi otning yurishlari:

Oh8-f7, Oh8-g6.

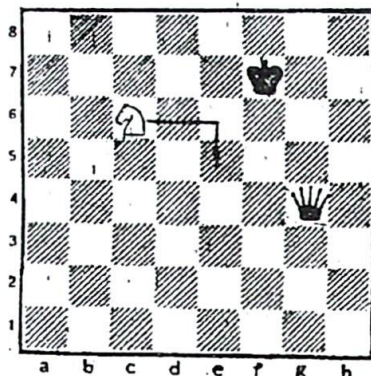
Otning ikkinchi xususiyati – o'zining va raqibning donalari ustidan bemaolol sakrab o'ta olishidadir. Shaxmatda boshqa hech bir dona bunday imkoniyatga ega emas.



20-shakl

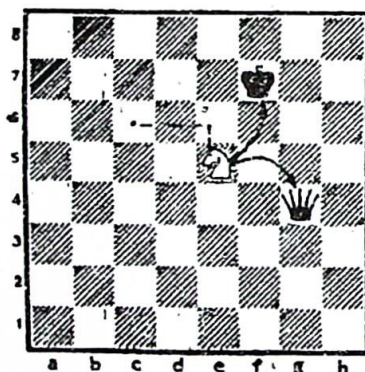
20-shakldagi vaziyatda g1 dagi ot o'z piyodalaridan o'tib f3 yoki h3 xonasiga yura oladi. b5 dagi ot esa c3, d6 xonalariga yurishi, c7, a7 xonalaridagi piyodalarni urib olishi mumkin.

Otning uchinchi bir xususiyatini "shumlik" deb atasa bo'ladi. Bu uning *ikki yoqlama zarba* bera olishi, ya'ni *biryo'la ikki donaga* hujum qilishidir.



21-shakl

21-shaklda c6 dagi ot raqib shohiga va farziniga biryo'la hujum qiladi. Bu "ikkiyoqlama zarba" usuli bo'lib, shoh yurgach, ot farzinni urib oladi (22-shakl).



22-shakl

1. Oc6-e5 +! Shf7-e6.

2. Oe5: g4.

Albatta, boshqa donalar: farzin, rux, fil va hatto piyoda ham ikkiyoqlama zarba berishi mumkin. Lekin otning “tuzog‘i”ni oldindan ilg‘ab olish mushkulroq.

Ot fil singari yengil sipoh deb ataladi.

Ot raqib sipohlarini “ochmas”da qoldirish xususiyatiga ega emas. Biroq ot kisht berganda raqib shohini yurish orqali yoki shu otni biror dona bilan urib qutula oladi.

Ot va fil kuch jihatidan deyarli tengdir. Ikki ot ruxdan kuchliroq sanaladi.

Savol va topshiriqlar:

1. h8 xonasidagi otni yurib chiqing.

a) Barcha markaziy xonalar (d4, e4, e5, d5)da;

b) barcha burchak xonalarda bo‘lsin.

v) Otning yurishlarini daftarga yozing.

g) Yurishlar sonini aniqlang.

2. Shunday holatlarni taxtaga terib ko‘ring. Unda ot:

a) raqib shohi va farziniga;

b) farzin va ruxga;

v) fil va piyodaga;

g) ikki piyodaga ikkiyoqlama zarba bersin.

d) vaziyatlarni daftarga yozib boring.

Shaxmatning o‘ziga jalb qiluvchi kuchini qanday izohlash mumkin? Nega millionlab kishilar shaxmat o‘ynaydilar, minglab yoshlar nazariyasi bilan shug‘ullanadilar, musobaqalarda qatnashadilar? Menimcha, buning birdan-bir sababi shaxmatning ulkan estetik ta‘siridadir.

Mixail TAL

2.6. Piyoda

Piyodaning orzusi azal

Aylanmoq edi farzindek zotga.

So'nggi qator — oxir manzilga

Qadam qo'ydi, ming mashaqqat-la.

Lek, farzingamas, aylandi otga,

Nachora, shu ekan taqdir-qismati.

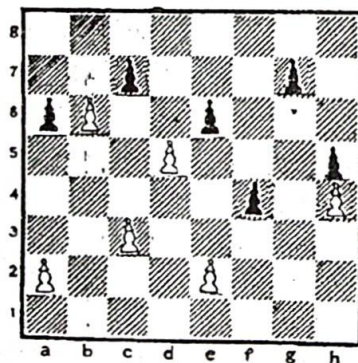
Shaxmat qo'shinidagi jangovar askarlar piyodalardir. O'yinda tomonlarda 8 *tadan*, jami 16 *ta* piyoda ishtirok etadi (7-shakl). Ularning boshlang'ich holati xuddi safda turgan askarlarga o'xshaydi.

Piyodalarni yozuvda ifodalashda faqat turgan xonalarini ko'rsatish kifoya. Masalan: *e4*, *c6*, *g7* kabi.

Piyodalarning yurishi o'ziga xos: u faqat oldinga yuradi (yo'lak bo'ylab).

Piyodalar faqat bir xona siljiy oladi. Boshlang'ich vaziyatdan esa biryo'la ikki xona oldinga yurishi ham mumkin. Bunday imkoniyat piyodaga faqat bir marta, o'zining boshlang'ich vaziyatida beriladi.

Piyodalar raqib donalarini yutib olishi, shohga "kisht" berishi mumkin. U qarshisida (ya'ni, yurish yo'lidagi) donani emas, balki qo'shni yo'lakdagi donani qiya yo'nalishda urib olish huquqiga ega. Piyodalarni o'ylab, ehtiyotkorlik bilan yurish lozim, chunki ular orqaga yurmaydi va orqaga urmaydi.



23-shakl

23-shaklda oq va qora piyodalarning yurish chegaralari, yutish imkoniyatlari ko'rsatilgan.

a2 piyodasi biryo'la ikki xona, b6, c3, d5 piyodalari esa bir xona yurishi mumkin.

1. a2-a4. 2. b6-b7.

3. c3-c4. 4. d5-d6

Qora piyodalardan g7 xonadagisi biryo'la ikki xona, e6, a6 piyodalari esa bir xona olg'a siljishi mumkin.

1... g7-g5; 1... e6-e5; 1... a6-a5

h4 va h5 piyodalari yura olmaydi, chunki ular "to'qnash" kelgan va bir-birining harakatini cheklab turibdi.

Piyodalarning yurib olishi quyidagicha yoziladi:

1. d5: e6; 1. b6: c7 yoki qoralar uchun 1... e6: d5; 1...c7: b6

Piyodalarning uchinchi muhim xususiyati *yo'lda urib olish* qoidasidir.

Agar boshlang'ich vaziyatda turgan piyoda birdaniga ikki xona surilsa va raqib piyodasi bilan bir qatorda yonma-yon turib qolsa, uni o'sha raqib piyodasi "yo'lda" urib olishi mumkin. Chunki u raqib piyodasining zarbasi ostidagi xonani bosib o'tgan bo'ladi. Aytaylik, qoralar c7 - c5 piyoda sursa, oqlar d5 dagi piyoda bilan uni urib olishi mumkin. Bunda d5 piyodasi c6 xonasiga o'tadi, chunki aynan shu xona piyodaning ta'sirida edi.

1... c7-c5 2. d5:c6.

Yo'lda yurish imkoniyati qoralarda ham mavjud: oqlar e2-e4 piyoda sursa, e4 dagi qora piyoda "yo'lda yuradi".

1. e2-e4 f4:e3

"Yo'lda urish" qoidasida ayni shu yurishning o'zida piyoda urib olinmasa, keyingi yurish gallarida urib olishga ruxsat berilmaydi. Masalan, qoralar "e" piyodasini yo'lda urmasdan aytaylik, f4-f3 yursa, keyinchalik "e" piyodasini yo'lda ura olmaydi.

Donalarni urib olish qoidasiga ko'ra, hamma hollardagidek "yo'lda urib" olish majburiy emas.

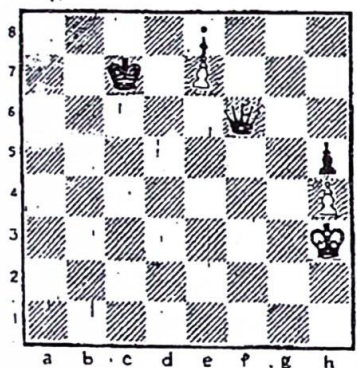
Piyodalarning to'rtinchi muhim xususiyati qiziqarlidir.

Piyoda oxirgi qatorga (oqlarniki sakkizinchi, qoralarniki birinchi) chiqqanda yurish chegarasi tugaydi va *piyoda farzinga, ruxga, filga yoki otga "aylanadi"*. Piyoda o'rniga yangi shohni qo'yish mumkin emas. Bu qoidaga zid.

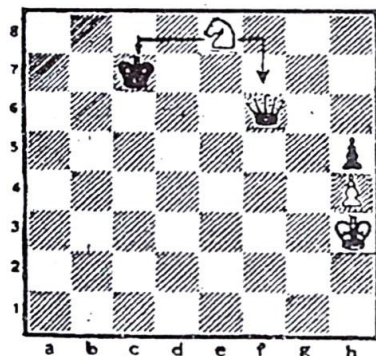
Piyodalar odatda, so'nggi qatorga yetganda eng kuchli sipoh – farzinga aylanadi, ya'ni shu xonaga farzin qo'yiladi. Lekin shunday vaziyatlar bo'ladiki, boshqa sipoh, masalan, rux, fil yoki otni qo'yish foydaliroq bo'ladi.

24-shakldagi vaziyatda e7 piyodasi farzinga chiqsa, ya'ni:

1. e7-e8Fz bo'lsa, o'yin tenglashadi. Lekin piyodani otga aylantirish foydalidir! Bu holatda ot "tuzoq" qo'yadi va ikki-yoqlama zarba berib, raqib farzinini yutib oladi (25-shakl).



24-shakl



25-shakl

1. e7-e8O Shc7-d8. 2. Oe8:f6

Endi oqlarda bir sipoh ortib qoldi. Oxirgi qatorga etgan piyodani qaysi sipoh deb e'lon qilish, taxtada qanday sipohlar borligidan qat'i nazar, o'ynovchining xohishiga bog'liq. Shuning uchun taxtada nazariy jihatdan 9 tagacha farzin bo'lishi mumkin. Shuningdek, rux, fil va otlarning soni ham cheklanmagan. Oq

piyoda oʻrniga, albatta, oq sipoh, qora piyoda oʻrniga albatta, qora sipoh qoʻyiladi.

Savol va topshiriqlar:

1. Taxtaga ushbu vaziyatni tering:

Oq piyoda: b5, qora piyodalar: a6, b6, c6.

Shu vaziyatda:

a) Oq piyoda qaysi piyodalarni yuta oladi?

b) Qora piyodalardan qaysi birlari oq piyodani yuta oladi?

Daftarga yurishlarni yozib boring.

2. f3 xonasidagi oq piyoda necha yurishda “farzinga chiqadi?”.

h7 dagi qora piyoda-chi? Yurishlarni yozib chiqing.

3. “Yoʻlda urish” qoidasiga doir mustaqil ravishda vaziyatlar oʻylab toping. Yurishlarni yozib chiqing.

4. Taxtaga tering: Oqlar: She4, piyodalar: f7, g7, b2.

Qoralar: She6, Fzd7, Og6. Yurish oqlardan. Eng yaxshi yoʻnalishni toping.

Shaxmat – shaklan oʻyin, mohiyatiga koʻra sanʼat, oʻrganish mashaqqatlariga koʻra – fandir... Shaxmat yaxshi kitob yoki musiqa yangligʻ rohat, zavq baxshida eta oladi. Mahorat sirlarini puxta egallash, yaxshi oʻynashni oʻrganish lozim. Ana shunda shaxmat bera oladigan quvonchga oshno boʻlasiz.

Tigran PETROSYAN

III - BOB. O'YIN OXIRIDA KUCHLAR TENGLIGI

Shaxmat musobaqalarida g'olibga 1 ochko, mag'lubga 0 ochko berilishini yaxshi bilasiz.

Shaxmatchi g'alabalardan maqtanib ketmasligi, mag'lubiyatdan tushkunlikka tushmasligi zarur.

Hamma hatto, jahon chempionlari ham ba'zida yutqazib qo'yadi. Mag'lubiyatni mardona qabul qilish jasurlikdir. O'yindagi xatolarni aniqlash, qayta takrorlamaslikka intilish kerak.

Ba'zan jangda raqiblarning kuchi teng kelib qoladi. U holda sulh tuziladi, ya'ni o'yin **durang** natija bilan tugaydi. Raqiblarning har biriga 1/2, ya'ni yarim ochkodan beriladi.

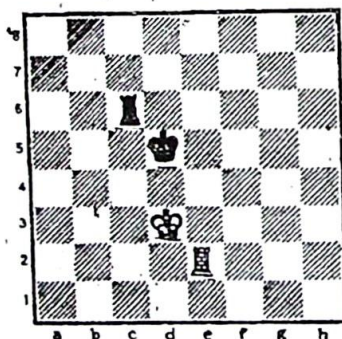
Asosan, uch xil holatlarda o'yin durang bo'lishi mumkin:

1. *Vaziyat teng bo'lsa.*
2. *Pot holatida.*
3. *Kishti-qoyim yo'li bilan.*

Ulardan eng oddiysi taxtada yolg'iz shohlarning qolishidir (10-shaklga qarang).

Har bir shohning yoniga bittadan yengil sipoh qo'yilsa (ot yoki fil) ham o'yin durang bo'lishi muqarrar.

Tomonlarda o'yin oxirida bittadan rux yoki bittadan farzin qolsa ham o'yin odatda, durang bo'ladi.



26-shakl

Lekin ikkala tomon ham juda ehtiyot bo'lishi, tasodifan mot bo'lib qolmaslik yoki sipohni yo'qotib qo'ymaslik chorasini izlashi lozim. Chunki tomonlardan birida yolg'iz rux yoxud farzin qolsa yolg'iz shohga mot qo'yish oson bo'ladi.

Ikki ot va shoh yolg'iz shohni mot qila olmaydi. Buni tajribangiz ortishi bilan tushunib olasiz. Shaxmat "janglari" yakunida, ya'ni o'yin oxirida bunday holatlarni e'tiborda tutish zarur.

Savol va topshiriqlar:

1. Taxtaga shohlarni va bittadan farzinni qo'ying. Do'stingiz bilan shu vaziyatni 10-yurishga qadar o'ynab ko'ring.

2. So'ngra farzinlar o'rniga bittadan ruxni qo'yib o'ynab ko'ring. (Masalan, 26-shakldagi vaziyatni).

3. Engil sipoh va shoh raqib shohini mot qila olmasligini taxta burchagida tekshirib ko'ring.

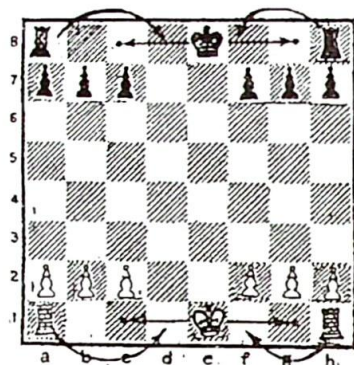
Shaxmat tasavvurimda uzluksiz kurash maydoniga o'xshaydi. Men uchun shaxmatning sportga xos qirralari muhimroq. Raqibni yengib chiqish eng maqbul yo'ldir, men har bir o'yinda aynan shunga – g'alabaga intilaman.

Anatoliy KARPOV

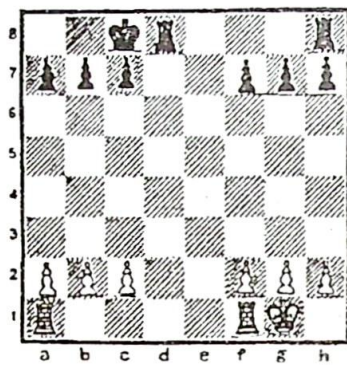
3.1. Shohni yashirish – rokirovka

*Shoh qal'aga,
Ruxlar hamlaga!
Jang boshlandi,
Qizg'in, ayovsiz!
Ortga yo'l yo'q endi,
Faqat oldinga!*

Donalarning harakatlanish qoidalari bilan tanishib chiqdik. Lekin shaxmat o'yinida yana bir o'ziga xos yurish mavjud. Bu katta jang arafasida shohni yashirish, ya'ni "rokirovka" qilish qoidasidir. Rokirovkada biryo'la ikki sipoh – shoh va rux bilan yurish imkoniyati beriladi. Rokirovkani tomonlar o'yinda faqat bir martadan qo'llashlari mumkin.



27-shakl



28-shakl

Ma'lumki, shoh o'yin boshida markaziy yo'lakda joylashgan bo'ladi. Uni qanotlardan biriga, ya'ni xavfsiz joyga olib o'tish maqsadga muvofiq. Rokirovka shu maqsadda qo'llaniladi, u quyidagicha amalga oshiriladi:

Shoh boshlang'ich holatdan bir xona tashlagan holda keyingi xona, ruxni esa shohning boshqa tomonidagi xonaga olib o'tib yonma-yon qo'yiladi. Avvaliga shoh, so'ngra rux joyidan qo'zg'atiladi.

Rokirovkani ikkala tomonga ham qo'llash mumkin.

27, 28-shakllardagi vaziyatda rokirovka qilish qoidasi ko'rsatilgan. Oqlar tanlagan yurish *qisqa* yoki *kichik rokirovka*, qoralar tanlagan yurish *katta* yoki *uzun rokirovka* deyiladi. Tomonlar aksincha yo'l tanlashlari ham mumkin.

Rokirovka qoidasi yozuvda “0-0” (qisqa rokirovka), “0-0-0” (katta rokirovka) tarzida belgilanadi.

Rokirovka vaqtida shoh va rux orasida sipohlar bo‘lmasligi shart.

Rokirovka qilish quyidagi hollarda mumkin emas:

1. Rokirovkada qatnashadigan shoh yoki rux yurgan bo‘lsa (avval yurib, keyin joyiga yana qaytib kelgan bo‘lsa ham).
2. Shohga kisht berilgan paytda.
3. Rokirovka qilingach, shohiga kisht bo‘lib qolsa.
4. Rokirovka qilingach rux zarba ostida qolsa.

3.2. Shohga hujum.

Kisht berish va mot

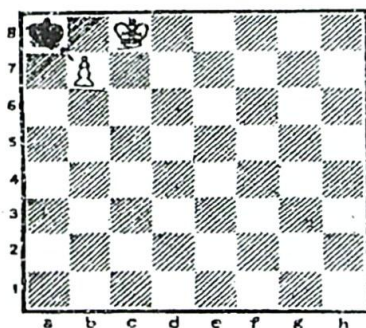
Qal’a atrofida qolmadi panoh,

Ruxlar asir tushdi, fillar — omonat.

Lashkar ko‘z o‘ngida mag‘lub bo‘ldi shoh,

Otlar “kisht” berishdi, farzin qo‘ydi mot.

Shaxmat o‘yinidagi bosh maqsad raqib shohini mot qilishdan iboratdir. O‘yin davomida shohdan boshqa barcha sipoh va piyodalar urib olinishi mumkin. Shohni faqat “asirga” tushirish mumkin. Shohning hujum qilinganda qocha olmasligi, uning mot bo‘lganini anglatadi.



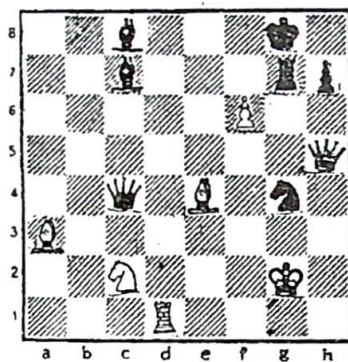
29-shakl

29-shaklda eng kichik dona – piyoda bilan “kisht” berish holati tasvirlangan.

Yozuvda “kisht” berilgan yurishdan keyin “+” ishorasi qo‘yiladi. Masalan:

1. b6-b7+.

Agar “kisht” berilganda shoh mot bo‘lsa, “+” o‘rniga “x” ishorasi qo‘yiladi.



30-shakl

Endi 30-shakldagi vaziyatda “kisht” berish usullarini ko‘rib chiqamiz.

Kuchlar nisbati teng. Lekin yurish navbati qaysi tomonda bo‘lsa, shu tomon turlicha “kisht” bera oladi.

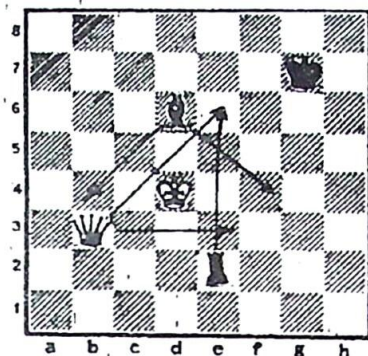
Buni o‘zingiz mustaqil tahlil qilishingiz mumkin.

3.3. Pot

*Raqib kuchi ziyoda,
Maqsadi – “bo‘g‘iq” motdir,
Qurbon bo‘ldi piyoda,
Endi ilojsiz, potdir!*

Pot – durangning o'ziga xos ko'rinishidir.

31-shakldagi vaziyatni ko'rib chiqamiz.



31-shakl

Yurish oqlardan bo'lsa, o'yin durang. Chunki taxtada pot holati. Qanday qilib? Axir, qoralarda farzin, rux, fil bor-ku?

Moddiy ustunlik qoralar tomonida bo'lgach, g'alaba ham ularda bo'lmaydimi? Yo'q.

Bir qarashda nohaqlikdek tuyuladi, lekin shaxmat qoidalariga to'la mos keladi.

Vaziyatdagi muhim xususiyat shundaki, oq shoh atrofidagi sakkizta katakning barchasi hujum ostida, lekin shohning o'zi daxlsiz, ya'ni unga "kisht" e'lon qilinmagan. Shohning "kisht" bo'ladigan xonaga o'tishi mumkin emas.

Shaxmatda ba'zan shunaqasi ham bo'ladi. U o'z kuchingiz va imkoniyatlaringiz bilan maqtanmaslikka o'rgatadi. Har qanday ishda diqqat, aniq hisob zarur. Ehtiyotsizlik, pala-partishlik hayotda ham, shaxmatda ham muvaffaqiyat keltirmaydi.

35-shaklda oq shohning birorta ham yurish imkoniyati yo‘q. Piyodaning ham oldi to‘silgan. Lekin rux bemaolol harakatlanish mumkin. Agar o‘sha rux bo‘lmaganda, taxtada pot holati sodir bo‘lardi. Demak, ruxni qurbon qilish kerak ekan.

1. *Rf1-f8+!* *Shg8:f8* pot.

Qora shoh noiloj ruxni uradi va o‘yin durang bo‘ladi.

To‘g‘ri qurbon berish – ustalikdir. Agar rux shoshma-shosharlik bilan o‘zini f2 yoki c1 xonasida qurbon qilganda pot bo‘lmas edi.



36-shakl

36-shakldagi vaziyatda esa qora rux c6 xonasida o‘zini qurbon qiladi. Endi rux urilsa ham, shoh b5 yoki a5 xonasiga yursa ham o‘yin durang bo‘ladi.

1. ... *Rc8-c6+!*

2. *Shb6:c6* pot.

Yoki 1. ... *Rc8-c6+!*

2. *Shb6-b5* *Rc6:a6*

3. *Shb5:a6* durang

Bu usulni yodda tuting. U tajribada ko‘p qo‘llaniladi.



32-shakl



33-shakl

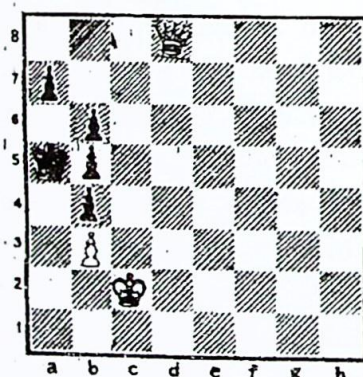
32, 33-shakllarda taxta ikki qismga ajratilgan.

Chap qanotdagi vaziyatda yurish qoralardan bo'lsa, pot holati. Ot ham, fil ham yurishi mumkin emas, chunki qora shoh "kisht" – zarbasi ostida qoladi. Demak *o'yin pot bo'ldi*, deyiladi.

O'ng tomondagi holatda taxtada oqlar farzinni ehtiyotsizlik qilib, g3, g5 yoki g7 xonalaridan biriga yursa, *o'yin pot bo'ladi*.

Agar oq shoh f2 yoki f1 xonalariga o'tsa ham pot bo'ladi.

Ba'zan o'yin oxirlarida kuchsiz tomon atayin pot holatini barpo qilishga harakat qiladi.



34-shakl

34-shakldagi vaziyatda oqlar katta ustunlikka ega. Lekin yurish qoralardan. Ular a7 dagi piyodasini a6 ga suradi va “qal’a” darvozasi yopiladi.

Endi yurish navbati oqlardan bo’lsa ham pot holatiga o’to’sqinlik qila olmaydi. Ular farzini bilan b6 piyodasini urishi va ko’yni davom ettirishi mantiqsizdir. U holda qoralar kuch jihatidan ustunlikka erishadi, hatto g’alaba qiladi.

Shuning uchun oqlar pot holatiga qarshilik qilmagani ma’qul. Demak piyodani surish eng yaxshi va kuchli yurish ekan. Yozuvda buni qayd etish uchun undov belgisi ishlatiladi.

1. ... a7–a6!

33-shakldagi vaziyatda agar oqlarning farzini bo’lmaganda edi, ular shohni f2 yoki f1 xonalaridan biriga yurib atayin pot qilgan bo’lar edi, chunki boshqa yurishlar mag’lubiyatga olib keladi.

1. She2 - f1! Yoki 1. She2 - f2!

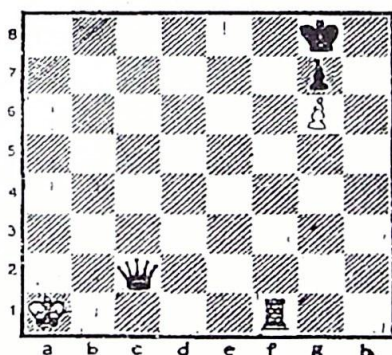
Bunda raqib shohi kuchli tomon pot qilindi.

O’yin oxirlarida yutqazmaslikning yana bir chorasi qurbon berish yo’li bilan pot holatiga erishishdir.

Qurbon – bu sipoh yoki piyodani ko’ra-bila turib, ixtiyoriy tarzda raqib zarbasi ostiga yurish yoki zarba ostida qoldirishdir.

Qurbon maqsadsiz bo’lmaydi.

Pot holatiga olib keladigan bir necha qurbon berish yo’llari bilan tanishamiz.



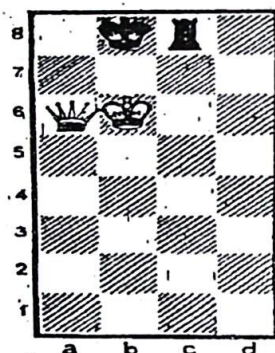
35-shakl

35-shaklda oq shohning birorta ham yurish imkoniyati yo'q. Piyodaning ham oldi to'silgan. Lekin rux bemalol harakatlanishi mumkin. Agar o'sha rux bo'lmaganda, taxtada pot holati sodir bo'lardi. Demak, ruxni qurbon qilish kerak ekan.

1. *Rf1-f8+!* *Shg8:f8* pot.

Qora shoh noiloj ruxni uradi va o'yin durang bo'ladi.

To'g'ri qurbon berish – ustalikdir. Agar rux shoshma-shosharlik bilan o'zini f2 yoki c1 xonasida qurbon qilganda pot bo'lmas edi.



36-shakl

36-shakldagi vaziyatda esa qora rux c6 xonasida o'zini qurbon qiladi. Endi rux urilsa ham, shoh b5 yoki a5 xonasiga yursa ham o'yin durang bo'ladi.

1. ... *Rc8-c6+!*

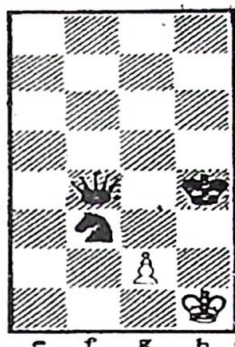
2. *Shb6:c6* pot.

Yoki 1. ... *Rc8-c6+!*

2. *Shb6-b5* *Rc6:a6*

3. *Shb5:a6* durang

Bu usulni yodda tuting. U tajribada ko'p qo'llaniladi.



37-shakl

37-shakldagi vaziyatda esa oqlar so'nggi piyodasini "in'om" qiladi va maqsadiga erishadi.

1. g2 - g3+! Shh4:g3 pot

Yoki 1.... Fzf4:g3 pot

Agar 1... Shh4-q4 yurilsa, 2. g3:f4-durang, chunki yolg'iz ot bilan mot qilib bo'lmaydi.

Savol va topshiriqlar:

1. Pot holatida nega o'yin to'xtatiladi?

1. Taxtaga tering.

Oqlar: Shh4 p: g5, h2

Qoralar: Shf4, Fe5, p:f5, g6

Yurish oqlardan. Qanday yurish kerak? Nega?

3. Qurbon nima?

4. a) farzinni; b) ruxni; s) otni; d) filni; e) piyodani qurbon qilib pot bo'ladigan vaziyatni mustaqil tuzishga harakat qiling. Daftarga yozib boring.

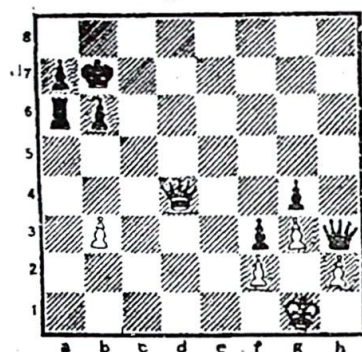
"Bordi-yu, men to'satdan kimsasiz orolda paydo bo'lib qolguday bo'lsam, ishni o'zimga shaxmat yasashdan boshlagan bo'lardim".

Garri KASPAROV

3.4. Kishti-qoyim usuli

Kisht! Yana kisht!
Farzin hujumdan tolmas,
Raqib-chi, hech mot bo'lmas.
Shohlar tuzishar bitim —
Maydonda — kishti-qoyim!

Durang qilishning uchinchi yo'li *kishti-qoyim* deb yuritiladi.



38-shakl

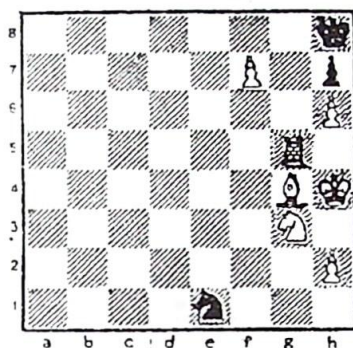
38-shakldagi vaziyatni tahlil qilamiz. Oq shoh mot iskanjasida. Farzinni berib pot qilishning iloji yo'q, chunki b3 piyodasi yurish imkoniyatiga ega. Lekin oqlar kishti-qoyim, ya'ni doimiy kisht berish yo'li bilan o'yinni yutqazmay, durang qiladi.

1. Fzd4-d7+ Shb7-b8
2. Fzd7-d8+ Shb8-b7
3. Fzd8-d7+ Shb7-b8
4. Fzd7-d8+ Shb8-b7
5. Fzd8-d7+

Farzin mot qila olmaydi, lekin shoh ham kishtdan qutulib keta olmaydi. Agar yurishlar va taxtdagi vaziyat uch marta takrorlansa, o'yin durang hisoblanadi.

Kishti-qoyim tajribada ko'p uchraydigan usuldir.

39-shaklda kishti-qoyim qilishga oid misol keltirilgan. Qora shoh mot iskanjasida. Lekin himoya bor, u kishti-qoyim usulidir:



39-shakl

1. Oe1-g2+!
2. Shh4-h5 Og2-f4+!
3. Shh5-h4 Of4-g2+
4. Shh4-h3 Og2-f4+
5. Shh3-h4 Og4-g2+ durang.

35-shakldagi vaziyatda g6 va g7dagi piyodalarni mos holda g5 (oq), d6 (qora) kataklarida joylashtirsak, oqlar pot qilish hamda kishti-qoyim usulini biryo'la qo'llay oladi.

1. Pfl-f8+! Shg8-g7!

Ruxni urish potga olib kelishini yaxshi bilasiz.

Endi 2. Pf8-g8+? xato. Qora shoh kishtlardan qutulib ketadi.

Buni o'zingiz ko'rib chiqing.

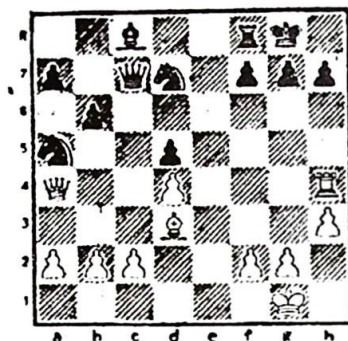
2. Pf8-f7+! Shg7-g8!
3. Pf7-f8+! Shg8-g7!
4. Pf8-f7+! durang.

Shoh kishti-qoyim to'rtburchagidan chiqib keta olmaydi.

Bunday vaziyatlarda ruxni "quturgan rux" deb ham atashadi.

40-shakldagi vaziyat biroz boshqacha. Oq shohga bevosita mot xavf solayotganligi yo'q. Lekin moddiy ustunlik qoralar

tomonda. Binobarin, ular kelajakda g'olib chiqishi mumkin. Oqlar kishti-qoyim usulidan foydalanib durangga erishadilar.



40-shakl

1. *Fd3:h7+* *Shg8-h8*

2. *Fh7-f5+* ...

Ochib kisht berildi. Filni qiya yo'lakdagi xohlagan xonaga yurib kisht berish mumkin.

2.... *Shh8-g8*

3. *Fh7-f5+* *Shg8-h8*

4. *Fh7-d3+* *durang.*

Savol va topshiriqlar:

1. Kishti-qoyim nima?

2. Quyidagi vaziyatda kishti-qoyim qilib bo'ladimi?

Oqlar: *Shb1, Fzd3, p: c2, b3*

Qoralar: *Sha8, Fzb8, Ra7, c3, b4.*

Yurish oqlardan: Sherigingiz bilan shu vaziyatni o'ynab ko'ring. Daftaringizga vaziyatni, yurishlarni yozib oling.

Bolaligimda raqibni faqat taxta uzra yengish zarurligini yaxshi tushunar edim. Hozir ham bolalikdagi bu mantiqiy fikrning naqadar to'g'ri ekanligiga shubha qilmayman.

Aleksandr XALIFMAN

IV-BOB. YOLG'IZ SHOHNI MOT QILISH

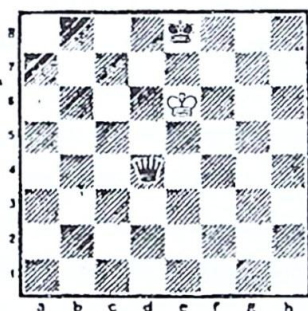
Yolg'iz shoh o'yga toldi:

Qaydadir najot?

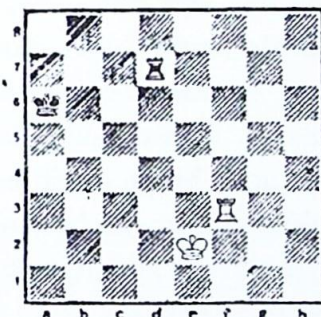
Qayda qoldi rux, farzin

Yoxud uchqur ot?

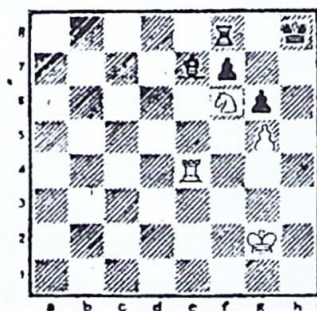
O'yin oxirida yolg'iz shohni mot qilishning o'ziga xos usullari bor. Bu usullarni har bir shaxmatchi yaxshi bilishi zarur. Chunki yolg'iz shohni mot qilish oson ish emas, hatto yakka ot yoki fil shohning yordamida ham raqib shohini mot qila olmasligi yaxshi ma'lum. Quyidagi vaziyatlarda oqlar raqib shohini bir necha yurishlarda mot qilish imkoniyatiga ega, ularni topishga harakat qilib ko'ring.



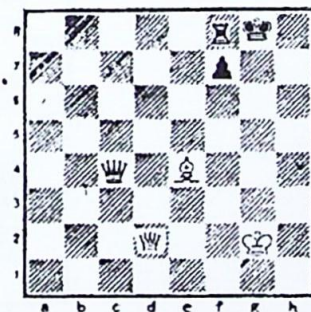
41-shakl. Bir yurishda mot



42-shakl. Ikki yurishda mot



43-shakl. Ikki yurishda mot



44-shakl. Uch yurishda mot

4.1. Farzin bilan mot qilish

Eng kuchli sipoh
Farzin ham gohi,
Shohdan madad so'rar
Qiynalgan chog'i.

Farzin juda kuchli sipoh, lekin o'yin oxirida uning bir o'zi yolg'iz shohni mot qila olmaydi. Hal qiluvchi paytda unga o'z shohi yordam beradi.

45-shakldagi vaziyatni tahlil qilamiz.

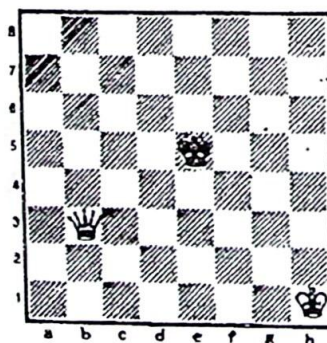
Qora shoh markazda turibdi. Unga kisht berib ko'ramiz.

1. *Fzb3 - b5+ She5-e4*

2. *Fzb5 - b4+ She4-e5*

Demak, kisht berish usuli hech narsani o'zgartirmas ekan. Ma'lumki, shohning sakkiz tomonga yurish imkoniyati bor. Markazda farzin (hatto shohning yordamida ham) biryo'la sakkiz katakni hamda shoh turgan to'qqizinchi katakni zarba ostiga ololmaydi. Demak, shohning yo'lini qirqish, uni taxtaning to'rtta burchagidan biriga quvib borish kerak ekan. Chekka qatorlar yoki yo'laklarda ham shohni mot qilish mumkin. Chunki u hollarda ham shohning yurish imkoniyatlari kamayishini yaxshi bilamiz (10-shaklga qarang).

Endi boshqa yo'lni tanlaymiz (45-shakl).



45-shakl

1. *Fb3- d3!*

Qora shohning qochish yo'llari kamaydi. Shoh d yo'lagiga o'tolmaydi.

1. *Fzb3-c4* ham yaxshi yurishdir.

1. ... *She5-e6*

2. *Fzd3-d4!* *She6-f5*

3. *Fzd4-e3!*

Qora shoh sirtmoqdan chiqib ketishga talpinayapti. Ammo farzin tobora yo'llarni kamaytirib bormoqda. E'tibor bering, farzin va shoh o'rtasidagi masofa ot yurishiga teng.

3. *Shf5-f6* ...

4. *Fze3-e4* *Shf6-f7*

Nochorlik. Agar shoh g5 xonasiga o'tsa, farzin ot yurish masofasini f3 xonasiga o'tib saqlaydi.

5. *Fze4-e5* *Shf7- g6*

6. *Fze5-f4* *Shf6-g7*

7. *Fzf4-f5* *Shg7-h6*

8. *Fzf5-g4* *Shh6-h7*

9. *Fzg4-g5* *Shh7-h8*

Nihoyat, qora shoh burchakka majburan olib kelindi. Endi farzin shoshma-shosharlik bilan g6 xonasiga o'tsa, pot bo'ladi. Demak, mot qilish uchun shohning madadi shu yerda kerak bo'ladi.

10. *Shh1-g2!* *Shh8-h7*

11. *Shg2-f3!* *Shh7-h8*

Qora shohda kutishdan boshqa chora yo'q.

12. *Shf3-f4* *Shh8-h7*

13. *Shf4-f5* *Shh7-h8*

14. *Shf5-f6* *Shh8-h7*

15. *Fzg5-g7 x.*

Oq farzin va shoh hamkorlikda qora shohni yengdilar. Shaxmatda do'stlik, hamjihatlik qadrlanadi. Hech qachon shoshilmaslik zarur.

Mot qilish usullarini umumlashtirish mumkin. Ko'p hollarda kuchli shaxmatchilar o'yin payti umumiy reja tuzadilar.

O'yin rejasi – o'zining harakatlari tartibini aniqlab olishdir.

Yaxshi shaxmatchi ma'lum vaziyatda reja asosida o'ynaydi. Shunda yaxshi yurishlarni topish ham osonlashadi.

Endi farzin bilan mot qilish rejasini tuzib ko'raylik:

1. "Ot yurishi" yordamida farzin raqib shohini taxta burchagiga siqib boradi.
2. Farzin raqib shohiga 2-3 katakni harakat uchun qoldirgan holda, chetki qatorda yoki yo'lakda ushlab turadi.
3. Kuchli tomonning shohi yordamga boradi.
4. Raqib shohi mot qilinadi.

Savol va topshiriqlar

1. Nega yolg'iz shohni farzinning o'zi mot qila olmaydi?

2. Taxtaga tering.

Oqlar: Sha1, Fzb1, Qoralar: Shh2.

Oqlar birinchi qanday yurishi kerak?

3. Taxtaga tering.

Oqlar: Shh8, Fzg2. Qoralar: Shc1

Qora shohni necha yurishda mot qilish mumkin? Vaziyatni, yurishlar tartibini yozib oling.

"Shaxmatni yaxshi o'ynaydigan odamlarga havasim keladi. Ular taxta uzra ijod qilganlarida chinakamiga iste'dodli rassom, musiqachi, artist darajasiga ko'tariladilar; estetik boyliklar yaratadilar. Shaxmat partiyasini xuddi she'r eshitgandek, ajoyib surat yoki teatr spektaklidek tomosha qilsa bo'ladi".

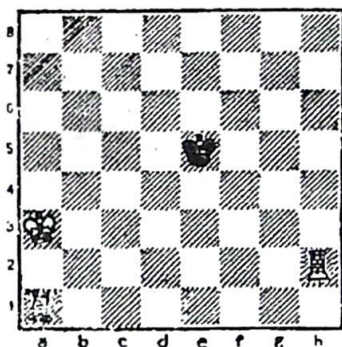
Chingiz AYTMATOV

4.2. Rux bilan mot qilish

Chiziqli motlar

*Ruxlarning biri o'ngdadir,
Birisi – so'lda,
Biroq fikru maqsadlari
Eng to'g'ri yo'lda.*

Avvaliga ikki rux bilan mot qilish yo'lini ko'rib o'taylik. Ikki rux shohni o'z shohining yordamisiz ham mot qila oladi (46-shakl).



46-shakl

1. *Ra1-d1 !*

Yaxshi yurish. Raqib shohi "h" chetki yo'lagiga yaqin. Shu tomonga ta'qib boshlanadi. Hozir "d" yo'lagi "qirqib" qo'yiladi.

1. ... *Sh5-e4*

2. *Rh2-e2+* *Sh4-f3*

3. *Re2-e8* *Shf3-f2*

4. *Rd1-d7!* ...

8-qatorda boshqa rux bor. Ikkinchi rux unga xalaqit bermaslik uchun 7-qatorda turib, yo'lak "qirqish"da davom etadi. Shaxmatda sipohlar bir-birlariga yordam berishi zarur.

4. ... Shf2-f3
5. Pd7-f7+ Shf3-q4
6. Pe8-g8+ Shg4-h5
7. Pf7-h7x.

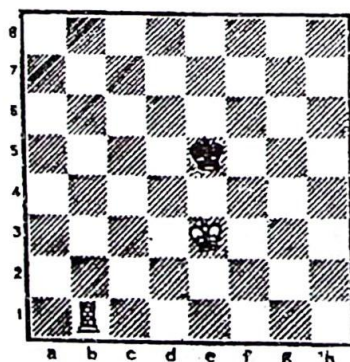
Ruxlar galma-gal kisht berib, qora shohni chetki yo'lakka siqib keldi. Bu mot *chiziqli mot* deyiladi. Chunki ruxlar to'g'ri chiziqlar bo'ylab harakat qiladi.

Boshlang'ich vaziyatda qora shohni 8-qatorga "quvib" mot qilsa ham bo'ladi. Buni o'zingiz sinab ko'ring.

Yolg'iz shohni bitta rux bilan mot qilish murakkabroq. Unda shohning yordamiga tayaniladi. Mot har galgidek taxta chetida qo'yiladi. Lekin shohni qanday qilib "quvib" borish mumkin? Buning uchun "*qarshi holat*" (*oppozitsiya*) usulidan foydalanamiz.

Qarshi holat – ikki shohning bir-biriga yo'lak, qator yoxud qiya yo'lak bo'yicha qarama-qarshi vaziyatda turishidir. Agar shohlar orasida bir katak mavjud bo'lsa, yaqin qarshi holat hisoblanadi. Agar oraliqda 3 yoki 5 katak bor bo'lsa, uzoq qarshi holat deyiladi

47-shaklda shohlar qarshi holatda turibdi. Aynan mana shunday vaziyatlarda yakka rux "kisht" bergani ma'qul.



47-shakl

1. *Rb1-b5+ ...*

Bunday vaziyat yakka rux bilan mot qilish uchun o'ziga xos "kalit"dir. Endi qora shoh taxta cheti tomon bir qator chekinishga majbur.

1. ... *She5-f6*

Qora shoh qarshi holatdan biryo'la qochmoqda. Endi rux b6 xonasidan kisht bersa, yana beshinchi qatorga o'tiladi.

2. *She3-e4! ...*

Bu yurishda gap ko'p. Oqlar qora shohni qarshi holatda turishga majbur qilmoqchi. Sehrli "ot yurish" usuli yana ish bermoqda.

2. ... *Shf6-g6*

3. *She4-f4! Shg6-h6*

4. *Shf4-g4 Shh6-g6*

Yana qarshi holat! Kisht bersa bo'ladi.

5. *Rb5-b6+ Shg6-f7*

6. *Shg4-g5! Shf7-e7*

7. *Shg5-f5 She7-d7*

8. *Shf5-e5 Shd7-c7*

Ta'qib davom etmoqda. Hozir ruxga hamla qilingan. Rux ruzoqda turgani ma'qul.

9. *Pb6-h6! Shc7-d7!*

10. *Ph6-g6!*

"Ot yurish" holati saqlab qolindi. Kutuvchi yurish shoh berishdan afzal.

10.... *Shd7-c7*

11. *She5- d5 Shc7-b7*

12. *Shd5-c5 Shb7-a7*

13. *Shc5-b5 Sha7-b7 (qarshi holat!)*

14. *Rg6-g7+ Shb7-a8*

15. *Shb5-b6 Sha8-b8*

Shoh oxirgi qatorda. Mot qilsa bo'ladi.

16. Rg7-g8 x.

Bu qoidani yodda tuting. Agar kuchli tomon 50 yurish davomida yolg'iz shohni mot qila olmasa, o'yin durang natija bilan yakunlangan hisoblanadi. Shu bois bekorchi yurishlar qilishdan tiyilish zarur. Maqsadli, rejali o'yin g'alaba keltiradi.

Savol va topshiriqlar

1. Rux bilan mot qilish rejasini tuzing.

2. "Qarshi holat" nima?

3. Bir tomondan shoh va rux, ikkinchi tomonda yolg'iz shoh qolgan turli vaziyatlarni taxtaga terib, sherigingiz bilan o'ynab ko'ring. Bir gal kuchli, ikkinchi gal kuchsiz tomonni boshqaring.

4. Quyidagi vaziyatlarda ikki yurishda kuchsiz tomon mot bo'ladi. Shuni toping.

a) Oqlar: Shd6, Pc3, Qoralar: She8.

b) Oqlar: She4. Qoralar: Shd6, Rf8, Pa1.

Yurishni kuchli tomon boshlaydi. Vaziyat va yurishlarni yozib boring.

Shaxmat menga ilhom beradi, yaxshi dam olaman. Ana shuning uchun ham men shaxmatni qadrlayman.

D.SHOSTAKOVICH

4.3. Ikki fil bilan mot qilish

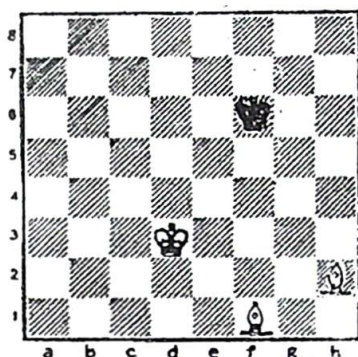
Ikki fil bamisli ikki bahodir,

Shoh bilan birlashsa, ko'p ishga qodir.

Shoh bilan fil yoki shoh bilan ot yolg'iz shohni mot qila olmaydi. Bunday vaziyatlar ro'y bersa, o'yin durang bo'lgan hisoblanadi.

Ikki fil esa shoh yordamida yolg'iz shohni mot qilishga qodir.

48-shakldagi vaziyatni ko'rib chiqaylik.



48-shakl

1. *Ff1-h3!*

Fillar yonma-yon joylashsa xuddi ruxlar kabi shohni burchakka quvib borishi mumkin. Faqat bu usul qiya yo'laklar bo'yicha ro'y beradi.

1. ... *Shf6-g5*

2. *Fh2-g3!*

Endi qora shoh fillarning oldiga yaqinlasha olmaydi.

2. ... *Shg5-f6*

3. *Shd3-e4* *Shf6-g5*

4. *She4-e5* *Shg5-g6*

5. *Fg3-h4!*

Agar ruxlar to'g'ri chiziq bo'ylab iskanjaga olgan bo'lsa, fillar shohni uchburchak usulida ta'qib qilmoqda.

5. ... *Shg5-h5*

6. *Fh4-e7* *Shh5-g6*

7. *Fh3-e6* *Shg6-h5*

8. *She5-f5* *Shh5-h6*

9. *Fe6-f7* *Shh6-g7*

Uchburchak torayib bormoqda. Fillar ikki og'ayni botirlar singari bir-biriga madad bermoqda.

10. Ff7-e8 Shg7-h6

11. Fe7-f8+ Shh6-h7

12. Shf5-f6

"Ot yurish" usuli bu o'yin oxirida ham ish beradi. Faqat pot vaziyatlaridan ehtiyot bo'lish kerak.

12. ... Shh7-g8

13. Shf6-e7 Shg8-h7

14. She7-f7! Shh7-h8

15. Fe8-d7 Shh8-h7

16. Fd7-f5+ Shh7-h8

17. Ff8-g7x

E'tibor bering: Oq sipohlarning harakati qat'iy rejaga asoslandi. Har bir yurish esa, aniq bir maqsadni ko'zladi.

Savol va topshiriqlar

1. Taxtaga mavzuga doir turli vaziyatlarni tering. Unda ikki fil shohni necha yurishda mot qilishini aniqlang.

2. Vaziyatni taxtaga tering:

Oqlar: Shc5, Fd8, Fe8,

Qoralar: Sha6.

Etti yurishda mot. Yurish oqlardan.

Yurishlarni yozib boring.

Men uchun shaxmat – mangu sir, mo'jizadir. ... u – qadimiy, lekin sira eskirmaydigan o'yin. Shaxmat hech qanday mukammallik chegarasini bilmaydi.

Xuan Xose ARREOLA

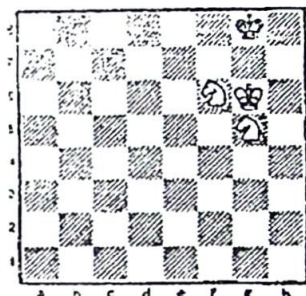
4.4. Ikki ot sho'nga qarshi

Janggohda sapchiydi, depsinadi ot,

Xunobi oshadi qo'yolmayin mot!

Demak, o'yin oxirida ikki ot yolg'iz shohga qarshi qolganda, to'g'ri himoya ko'magida kuchsiz tomon durang qiladi.

49-shakldagi vaziyatda qora shohga kisht berildi. Agar shoh burchakka h8 xonasiga o'tsa, ikkinchi ot f7 xonasida mot qiladi.



49-shakl

1. ... Shg8-h8?

2. Og5-f7 x.

Lekin qoralar shohini f8 xonasiga yurishi va ozodlikka chiqishi mumkin. Endi qora shoh mot bo'lmaydi.

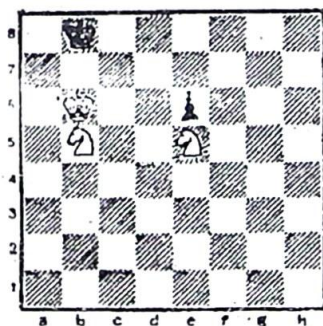
1. ... Shg8-f8!

Ba'zan kuchsiz tomonga o'zining piyodasi xalal beradi.

50-shakldagi vaziyatni ko'rib chiqamiz.

1. Ob5-d6! Shb8-a8

2. Oe5-e6



50-shakl

Shoh burchakka qamaldi. Agar e6 xonasidagi piyoda bo'lmaganda, o'yin pot, ya'ni durang bo'lardi. Lekin qoralar yolg'iz piyodasini surishga majbur. Bu motga olib keladi.

2. ... e6-e5

3. Od6-h5! e5-e4

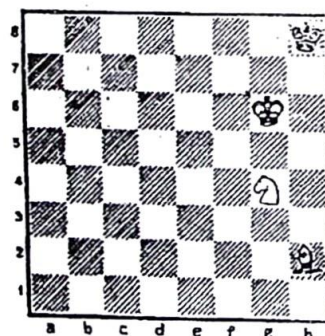
4. Ob5-e7x

Qora piyodaning yurishlari xato emas, balki nochorlikdir. O'yinning qoidasi – shu. Yurish navbatida foydasi bo'lmasa ham yurish zarur.

Bunday nochor vaziyatlarda majburiy yurish qilish *SUGSVANG* holati deyiladi.

Ikki yengil sipoh fil va ot esa, yolg'iz shohni mot qila oladi. Buning uchun fil qaysi rangdagi xonalarda yursa, kuchsiz tomonning shohi shu rangdagi burchakka quvib boriladi.

Taxtada oq katakli fil bo'lsa, h1 va a8 xonalarida, qora katakli fil qolsa, a1 va h8 xonalarida mot qilinadi. Bu murakkab usul bilan tajriba va malaka oshgach, tanishib chiqish tavsiya qilinadi. Hozircha kuchsiz tomonning shohi burchakda joylashgan holatda mot qilish yo'lini ko'rib o'taylik (51-shakl).

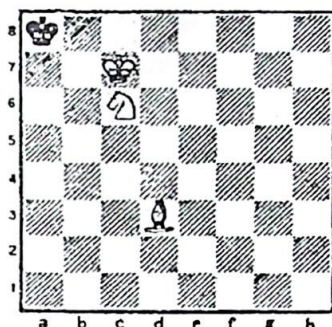


51-shakl

1. Fh2-d6! ...

Qora shohning f8 xonasidan qochib ketmalsigi uchun.

1. ... *Shh8-g8*
2. *Og4-h6+* *Shg8-h8*
3. *Fd6-e5x*



52-shakl

Quyidagi vaziyatda ham so'nggi bosqich – mot qilish vaziyati tasvirlangan (52-shakl). Avvaliga mustaqil holda uch yurishda mot qilib ko'ring. Yechimi esa quyidagicha:

1. *Oc6-e7!* *Sha8-a7*
2. *Oe7-c8+!* *Sha7-a8*
3. *Fd3-e4 x.*

Yolg'iz shohni kerakli burchakka jalb qilish oson ish emas. Hatto, taniqli shaxmatchilardan biri 50 yurishida ham bu vazifani uddalay olmagan va o'yin durang bo'lgan edi. O'yindan so'ng u: "Men-ku, uni burchakka quvdim, biroq shoh kerakli joyga bormayapti-da!" degan ekan.

Savol va topshiriqlar:

1. Quyidagi vaziyatni taxtaga tering:

Oqlar: *Shf7*, *Ob1*, *Oq5*. Qoralar *Shh8*, *p:a4*

Oqlar boshlab, yutadi. Shu yo'lni toping.

2. Oqlar boshlab uch yurishda mot qiladi.

Oqlar. *She7*, *Fb2*, *Oh6*; Qoralar: *Shh8*, *p: q7*, *h7*

Shaxmat o'yini shunchaki bekorchilikdagi ermak emas. Bu o'yin aqlning bir qancha eng muhim fazilatlarini tarbiyalaydi va fazilatlar shunday mustahkamlanadiki, ular inson hayotida ham yaxshi odat tusiga kirib qoladi.

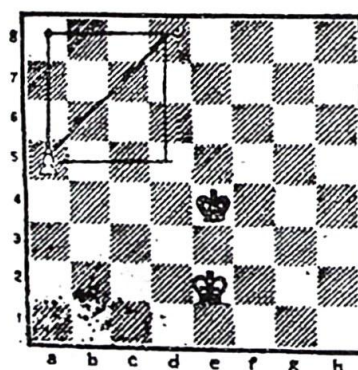
Benjamin FRANKLIN

4.5. Shoh va piyoda shohga qarshi kvadrat qoidasi

*To'g'ri yuruvchi piyoda murodga yetdi,
Farziga aylanib shohni mot etdi!*

Shunday shaxmat "janglari" bo'ladiki, ikkala shohning qo'riqchilari – sarkardalariyu sipohlar, otlaru fillar barchasi qurbon bo'ladi. Shohlarning biri yolg'iz, birida esa yakayu yagona askari – piyoda qoladi. Xo'sh, bu hollarda "jang" natijasi qanday tugaydi? Bitta piyoda g'alaba uchun yetarli bo'ladimi?

Keling, buni shaxmat taxtasida sinab ko'raylik.



53-shakl

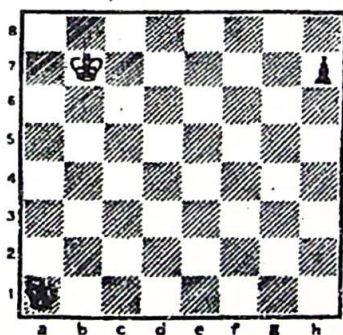
53-shakldagi vaziyatda oq piyoda oxirgi qatorga yetib olishi, shundan so'ng farzin yoki ruxga aylanib qora shohni mot qilishi mumkin. Demak piyoda oldinga, qora shoh esa uni quvib yetishga intiladi. Bunday vaziyatlarda kvadrat qoidasiga amal qilinadi. Kvadrat – bu barcha tomonlari teng bo'lgan to'g'ri to'rtburchak.

Masalan, shaxmat taxtasining bo'yi va enida sakkiztadan katak bor. Demak, bu kvadratdir. Oldi ochiq piyodaning kvadrati uning oxirgi qatorga yetish chegarasi bilan o'lchanadi. Bu masofa qancha bo'lsa, yon tomondan ham shuncha katak sanaladi. Bu uning kvadratidir. 53-shaklda piyodaning kvadrati *a5-a8-d8-d5* to'rtburchagidan iborat. Buni aniqlashning eng oson yo'li – piyoda turgan xonadan oxirgi qatorga qadar bo'lgan qiya yo'lakni aniqlashdir.

Bu *a5-d8* qiya yo'lagidan iborat. Agar yurish navbatida qora shoh piyodaning kvadratiga kirsam, demak u piyodaga yetib oladi va o'yin durang bo'ladi.

1. ... *She4-d5!*
2. *a5-a6* *Shd5-c6*
3. *a6-a7* *Shc6-b7*
4. *a7-a8 Fz* *Shb7:a8 durang.*

Lekin yurish oqlarda bo'lsa, shubhasiz piyoda farzinga chiqishga ulgurarm edi.



54-shakl

54-shakldagi vaziyatda esa oq shoh h7 piyodasining kvadratida. Lekin yurish qoralardan bo'lsa, shoh uni quvib yetib olmaydi. Gap shundaki, boshlang'ich holatdan piyoda biryo'la ikki xona surilishi va kvadrat chegarasini keskin qisqartirishi mumkin.

1. *h7-h5!*

Endi kvadrat *h5-h1-d5-d1* to'rtburchagidan iborat. Shoh o'z yurishida bu oraliqqa kira olmaydi.

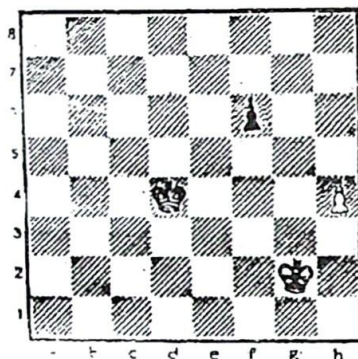
2. *Shb7-c6* *h5-h4*

3. *Shc6-d5* *h4-h3*

4. *Shd5-e4* *h3-h2*

Piyoda manziliga "eson-omon" yetib oladi.

Shunday holatlar bo'ladiki, shoh kvadratda bo'lsa-da, raqib piyodasiga yeta olmaydi. Sababi yo'lda shohga o'z piyodasi to'g'anoq bo'ladi.



55-shakl

55-shaklda garchi qora shoh "chegarada" bo'lsa-da, oq piyodaga yetolmaydi.

1. *h4-h5* *She4-e5*

2. *h5-h6*

Endi piyodani yo'ldan "olib tashlash" (*f6-f5*) yoki uni aylanib o'tish uchun (*She5-e6*) vaqt talab etiladi.

Vaqt – shaxmatda yurishlar bilan o'lchanadi.

Qo'shimcha yurish qilish – sur'at yo'qotishdir.

2. ... *She5-e6* (yoki *f6-f5*)

3. *h6-h7* *Shf6-f7*

4. *h7-h8Fz*

Savol va topshiriqlar:

1. Kvadrat nima? U qanday aniqlanadi?
2. Quyidagi vaziyatda yurish qoralardan. Oqlar: Shh1, Piyoda-a2. Qoralar: Shh8. O'yin qanday tugaydi?
3. Shaxmatda vaqt qanday o'lchanadi?

Shaxmat – bu aqlning quyma toshidir.

I.GYOTE

4.6. Motmi, pot?

Payt poylar oq shoh,

Kutar qora shoh,

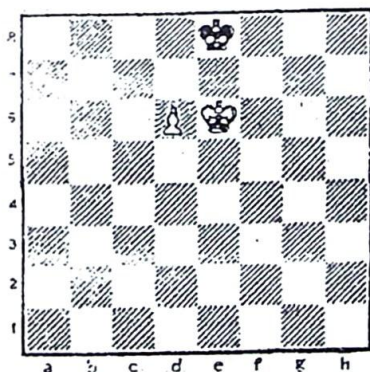
Toqati toq bo'ldi

Piyodaning ham.

Hujumga tashlandi,

Pot bo'ldi, nogoh!

Kvadrat qoidasida yolg'iz piyodaning o'zi raqib shohi bilan kurashdi. Agar ikkala shoh ham piyodaga yaqin bo'lsa, kvadrat usuli o'z ahamiyatini yo'qotadi. Hamma gap shohlar egallagan qarshi holat vaziyatiga bog'liq bo'ladi.



56-shakl

56-shaklda oq piyodaning taqdiri yurish navbatiga ham bog'liq. Yurish oqlardan bo'lsin.

1. *d6-d7+* *She8-d8*

2. *She6-d6* *pot*

Yo'qsa, oq shoh piyodani himoyalashdan voz kechishi zarur. Unda ham durang bo'ladi.

Yurish qoralardan bo'lganda esa, oqlar yutadi va piyoda farzinga chiqadi.

1. ... *She8-d8*

2. *d6-d7* *Shd8-c7*

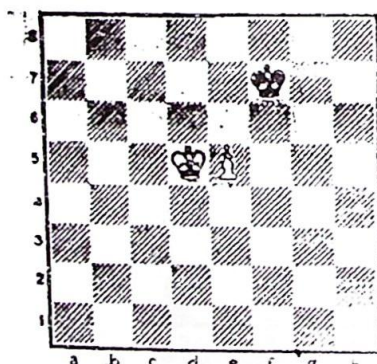
3. *She6-e7* ...

Ko'rib o'tilgan misoldan ikki shoh qarshi holatda turgan edi. Bunday vaziyatlarda yurish navbatini raqibga berish juda muhim sanaladi. Shunda raqib shohi o'zi egallab turgan qulay xonani tashlab, yomon xonaga o'tishga majbur bo'ladi. Yurish qoralardan bo'lganda, ular qarshi holatdan chiqib ketishga majbur qilinadi. Yurish oqlardan bo'lganda, o'z navbatida, ular qulay vaziyatni qo'ldan berishdi. Mabodo, oqlar boshqacha o'ynaganda, qoralar ehtiyotlik bilan durangga erishishi mumkin.

1. *She6-e5* *She8-d7*

2. *She5-d5* *Shd7-d8!*

Bu uzoq qarshi holatni egallashdir. Endi yurish navbati oqlarda. Agar shoh e6 xonasiga o'tsa, qora shoh e8 xonasini, c6ga qarshi esa, mos holda c8 xonasini egallaydi. Natijada biz ko'rib o'tgan holat takrorlanadi.



57-shakl

57-shakldagi vaziyatni ko'rib chiqaylik.

Agar oqlar ko'r-ko'rona 1. *e5-e6* yursa, qora shoh *e7* xonasiga o'tadi va o'yin durang bo'ladi.

Lekin oq shohning faolligi va zarur xonalarni band qilishi muhim ahamiyatga ega.

1. *Shd5-d6!*

Oq shoh biryo'la *d7* ga o'tib, *e8* xonasini nazorat ostiga olmoqchi va yolg'iz piyoda xavf-xatarsiz manzilga yetadi.

1. ... *Shf7-e8!*

2. *Shd6-e6!*

Qarshi holat egallandi! Agar buning o'rniga piyoda oltinchi qatorga surilganda, yuqorida ko'rib o'tgan vaziyatga o'xshash o'yin bo'lar edi.

Endi esa, qora shoh muhim xonani tark etadi va oqlar yutadi.

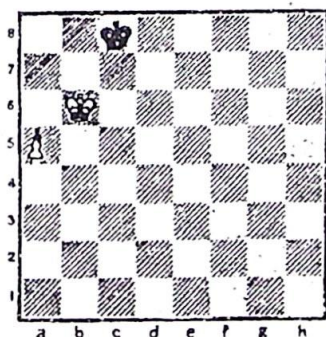
2. ... *She8-d8*

3. *She6-f7* ...

Biz ko'rib o'tgan vaziyatlar piyodali o'yin oxirlarining eng muhim qismidir.

Agar taxtada chetki piyodalardan biri qolsa, qarshi holat qoidasi o'z ahamiyatini yo'qotadi.

Taxta burchagi raqib shohini piyodaning oldidan siqib chiqarishga imkon bermaydi. O'yinda pot holatiga imkon ko'payadi.



58-shakl

58-shakldagi vaziyatda yurish kimdan bo'lsa ham o'yin durang bo'ladi.

1. Shb6-a7

Piyoda farzinga chiqadigan xonani nazoratga olish g'alaba keltirar edi. Lekin chekka yo'laklar bundan mustasno.

1. ... Shc8-c7

2. a5-a6 Shc7-c8

3. Sha7-a8

Yoki shoh b6 xonasiga o'tsa, qora shoh b8 ga o'tadi va o'yin pot bo'lishi mumkin (4.a7 Sha8!).

3. ... Shc8-c7

4.a6-a7 Shc7-c8

o'yin pot bo'ladi.

"Piyodalar – shaxmatning qalbidir" – XVIII asrda yashagan mashhur fransuz shaxmatchisi Filidor piyodalarga shunday baho bergan edi.

Darhaqiqat, piyodali o'yin oxirlari murakkab, shu bilan birga qiziqarli yakundir.

Savol va topshiriqlar:

1. Qarshi holat qoidasi nima?

2. Taxtaga tering. Oqlar: Shg4, p:a4, Qoralar: Shg7, p: a5

Yurish oqlardan. O'yin qanday yakunlanishini tahlil qilish. Vaziyatni va yurishlarni yozib qo'ying.

2. Oq shohni a1 xonasiga qo'ying. U a7 xonasiga yo'lak bo'ylab yurishda etishi ma'lum. Agar shoh faqat qora kataklarda ("d" yo'lagigacha) yursa, shu xonaga necha yurishda yetib keladi? Nega shunday? Uch xil yo'nalishni daftarda chiziqlarda ko'rsating.

Men hayotimni shaxmatsiz tasavvur eta olmayman. U ajoyib hordiq manbai, o'yin jarayonida miya, ong o'ziga xos ravishda harakatga keladi.

Lev TOLSTOY

V-BOB. O'YINNING BOSHLANG'ICH QISMI DEBYUTNING UCH QOIDASI

e2-e4!

Jangni boshlab berdi jasur piyoda,

Safarbar etildi fillar bir yonda.

Shoh qanotdan panoh topgani zamon

Uchqur ot talpindi markazga tomon.

Jangda inoq bo'lib lashkarning bari

Zo'r qadam qo'ydilar g'alaba sari.

Hurmatli o'quvchi! Siz boshlang'ich shaxmat qoidolari va mot qilish usullari bilan tanishib chiqdingiz. Demak endi siz shaxmat o'ynashni o'rganib oldingiz.

Qiziqarli va aqlli o'yin – shaxmatni yaxshi o'zlashtirish, yuqori sport natijalariga erishish uchun yana nimalarga e'tibor berish kerak? O'yin boshida qanday yurishlar qilish kerak? Bu savollar har bir havaskor shaxmatchini o'ylantirib qo'yadi.

Ma'lumki, o'yin boshida ikki tomonda ham imkoniyatlar teng bo'ladi (7-shaklga qarang).

Oq va qora donalar teng hududga, simmetrik holatga ega bo'ladi. To'g'ri oqlarning kichik ustunligi mavjud. Bu birinchi bo'lib yurish qilish huquqidir. Bu ustunlik sezilarlimi?

O'yinlar tajribasi shuni ko'rsatadiki, kuchli ustalarning uchrashuvlarida oqlarning ustunligi ma'lum vaqt sezilib tursa-da, bora-bora qoralar o'yinni tenglashtirishi mumkin ekan. F'alaba qiluvchi tomon qaysi donalarda o'ynashidan qat'i nazar bilimi, mahorati tufayli ustun keladi. Boshlovchi shaxmatchilar o'yin boshida sipohlarni tezroq rivojlantirishga va markazni egallashga intilishi lozim.

O'yin boshiga oid bir necha misollarni ko'rib o'tamiz. Yurishlarning tartib raqamlari oqlarning yurishidan oldin ko'rsatib boriladi.

1. e2-e4 e7-e5

Piyodalar markazda joylashdi va d5, d4 xonalari nazorat ostiga olindi. Muhimi, farzin va fillar uchun yo'l ochildi.

2. Fzd1-h5 ?!

Farzin kuchli sipoh. Hozir ham hujumga chiqib biryo'la e5 piyodasiga va qora shohga ko'z olaytirmoqda. Lekin qator to'g'ri himoyalansa, farzinning harakatlari behuda ketadi.

3. ... Ob8-c6!

Sipoh o'yinga chiqarildi va biryo'la piyoda himoya qilindi. Agar qoralar shoshmashosharlik bilan 2.... Og8-f6? yurib, farzinga hujum qilganda, piyoda ketardi — 3. Fzh5:e5

3. Ff1-c4 g7-g6

Eng yaxshi himoya qarshi hujumdur. Buning o'rniga qora farzin e7 xonasiga o'tsa, filni yo'lini to'sib qo'yadi, f6 xonasida esa otning joyini band qiladi.

4. Fzh5-f3 ...

Qiziqqon farzin mot payida: nishonda yana f7 piyodasi. Lekin oqlar farzini chekinib bir yurish yo'qotishga majbur bo'ldi. Behuda yurish va vaqt yo'qotishdir. Shaxmatda vaqt – yurishlar bilan o'lchanishini unutmang.

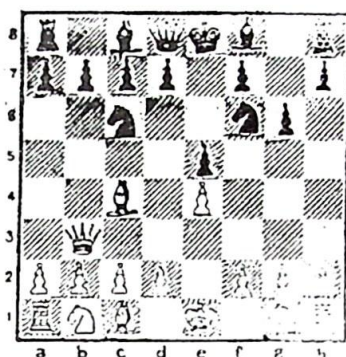
5. ... Og8-f6!

Yana yaxshi yurish qilindi. Rivojlantirilgan ot f7 xonasini to'sib qo'ydi.

6. Fzf3-b3 ...

Farzin o'yin boshida uchinchi bor yurish qilmoqda. Zaruratsiz bunday yurishlar o'rniga tezroq yengil sipohlar – ot va fillarni rivojlantirgan ma'qul. Ayni vaqtda f7 xonasi uchinchi bor nishonga olindi. Lekin qoralar hushyor bo'lsa, bu hamlani qaytarish hech gap emas. Hozir farzinni e7 xonasiga yurish ham

mumkin. Chunki qora fil g7 xonasiga chiqadi. Qoralarning ixtiyorida yana bir yo‘l – qarshi hujum boshlash imkoniyati bor (59-shakl).



59-shakl

5. ... Oc6-d4 !

6. Fc4:f7 + She8-e7

7. Fzb3-c4 b7-b5 !

Qoralar bu yurishdan keyin bir sipoh yutib oladi. Chunki farzin filni himoyasiz qoldirib ketishga majbur.

8. Fzc4-c3 She7: f7

Oq farzinning “tuzoqlari” ish bermadi. *Qoralar moddiy ustunlikka erishdi.*

O‘yin boshida tomonlar uchta asosiy qoidaga amal qilishlari kerak. Bulardan birinchisi markazni nazorat qilishdir.

Ko‘pincha o‘yinlar 1. e2-e4 yoki 1. d2-d4 piyoda surishlari bilan boshlanadi. Bu – markaz uchun kurashning eng yaxshi yo‘llaridir (shuningdek, ba‘zan 1.c2-c4 kabi boshqa yurishlar ham tajribada qo‘llaniladi).

Yana bir boshlanishni ko‘rib o‘tamiz.

1. e2-e4 e7-e5

2. Og1-f3 Ob8-c6

3. Ff1-c4 Ff8-c5

Ikkinchi asosiy qoida – sipohlarni tezroq rivojlantirishdir. Birinchi galda yengil sipohlar o‘yinga chiqarilishi kerak. Ot va fillar hozir eng yaxshi xonalarda joylashib, markazni nazorat qilmoqda.

4. *Ob1-c3* *Og8-f6*

5. *0-0* ...

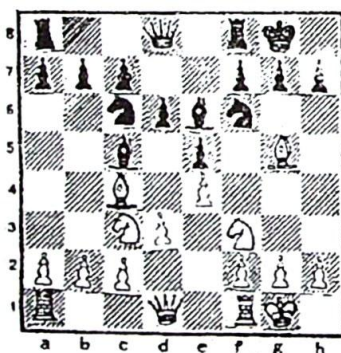
Uchinchi muhim qoida – shohni yashirish, ya’ni rokirovka qilish sanaladi. Oq shoh o‘ng qanotda o‘ziga xos “saroyga” yashirindi: uni uchta piyoda, ot va ruh mustahkam qo‘riqlamoqda. Qoralar ham shunday yo‘l tanlashi tabiiy. O‘yin o‘rtalarida shoh himoyaga muhtoj bo‘ladi. Sipohlar kamayib, o‘yin oxirlaganda esa shohlarning mot bo‘lish ehtimoli kamayadi va ular kurashda faol ishtirok etadilar.

5. ... *0-0*

6. *d2-d3* *d7-d6*

7. *Fc1-g5* *Fc8-e6*

Ikkala tomon ham barcha engil sipohlarni o‘yinga safarbar qilib, shohlarni yashirishdi (60-shakl).



60-shakl

Kelgusi reja og‘ir sipohlar – farzin va ruxlarni qulay xonalarda joylashtirishdan iborat.

Shundan so'ng o'yinning boshlang'ich qismi yakunlanib, o'yin o'rtalari boshlanadi.

O'yinning boshlang'ich qismi debyut (ya'ni boshlanish) deb ataladi.

Debyutlar odatda, 15-20 yurishlar bilan davom etadi.

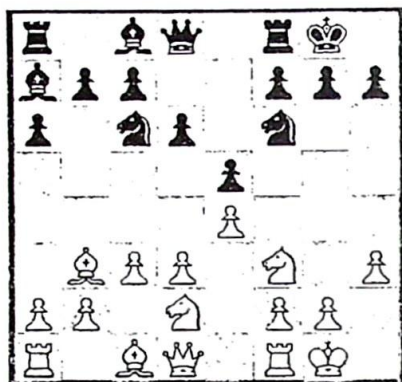
Har bir debyutning o'z nomi bo'ladi. Biz ko'rib o'tgan boshlanish "Italyancha partiya" deb nomlangan. Chunki, dastlab bu debyutni italyan shaxmatchilari o'rganib chiqishgan va amalda qo'llagan. Shuningdek, boshqacha yurishlar bilan boshlanuvchi "Ispancha partiya", "Hind himoyasi", "Fransuzcha himoya", "Ikki ot himoyasi" singari ko'plab debyutlar mavjud.

Yaxshi shaxmatchi bo'lish uchun ko'proq debyutlarni bilish kerak. Lekin eng muhimi, o'yin boshlaridagi asosiy qoidalariga amal qilish va ularni qo'llashdir. Shaxmatchi malakasi oshgan sayin uslubiga xos debyutlarni mukammalroq o'rganib borishi talab etiladi.

Endi sizga tanish bo'lgan *"Italyancha partiya"*ning boshqa bir yo'nalishini ko'rib o'taylik.

- | | |
|-----------|--------|
| 1. e2-e4 | e7-e5 |
| 2. Ogl-f3 | Ob8-c6 |
| 3. Ff1-c4 | Ff8-c5 |
| 4. c2-c3 | Ob8-c5 |
| 5. d2-d3 | a7-a6 |
| 6. Fc4-b3 | d7-d6 |
| 7. Ob1-d2 | 0-0 |
| 8. h2-h3 | Fc5-a7 |
| 9. 0-0 | ... |

O'zbek grossmeysteri Rustam Qosimjonov o'yinlaridan biri ana shunday boshlangan edi (61-shakl).



61-shakl

(Qosimjonov – P i k e t, Veyk-an-Zee, 1999-yil)

Ba'zan o'yinlarni yozishda qisqacha yozuvdan ham foydalaniladi. Qisqacha yozuvda donaning dastlab turgan xonasi yozilmay, qaysi xonaga yurganligi ko'rsatiladi, xolos.

Masalan, yuqorida ko'rib o'tgan partiya qisqacha yozuvda quyidagicha ifodalanadi.

1. e4 e5 2. O_f3 O_c6 3. Fc4 Fc5 4. c3 O_f6
5. d3 a6 6. Fb3 d6 7. O_bd2 0-0 8. h3 Fa7 9. 0-0

Endi o'yin boshlarida u yoki bu tomonning xatosi tufayli tez yakunlangan bir necha partiyani ko'rib o'taylik. Matnlar qisqacha yozuvda berilmoqda.

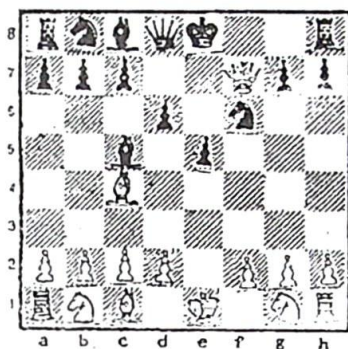
1. e4 e5 2. Fc4 Fc5 3. Fzh5?!

Farzinning tezda o'yinga chiqarilishi yaxshi emas.

Hozir qoralar 3... Fze7 o'ynab e5 va f7 piyodalarini qo'riqlashi lozim edi.

3.... d6?? Ehtiyotsizlik.

Qoralar e5 piyodasini himoya qildi.



62-shakl

Lekin .. 4. Fz:f7 x motni “ko‘rmay” qolishdi (62-shakl).

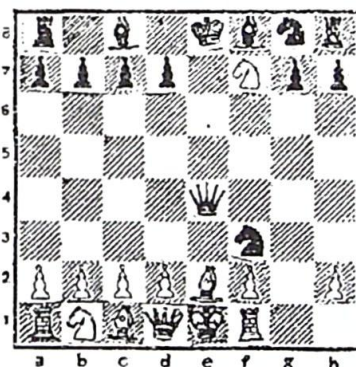
Yana bir misol:

1. e4 e5. 2. Of3 Oc6. 3. Fc4 Od4 !?

Agar ehtiyoj bo‘lmasa, bir sipoh bilan debyutda ikki-uch yurish qilish yaxshi emas. Ayni damda qoralar tuzoq qo‘ymoqda.

4. O:e5 Fzg5 5.O:f7 Fz:g2 6. Rf1 Fz:e4 7. Fe2 Of3 x.

Bu – “Bo‘g‘iq mot” deyiladi (63-shakl).



63-shakl

Donalarni joy-joyiga terib, yana bir qiziq uchrashuvni tomosha qilaylik.

1. e4 e5. 2.Of3 d6 3.Fc4 h6 ?!

Boshlovchi shaxmatchilar yo'l qo'yadigan odatdagi xato. Oqlarga ikki sipohini o'yinga chiqardi, qoralar esa ehtiyojsiz piyoda surmoqda. Vaqtini yo'qotmasdan ot va fillarni rivojlantirish kerak.

4. Oc3 Fg4?

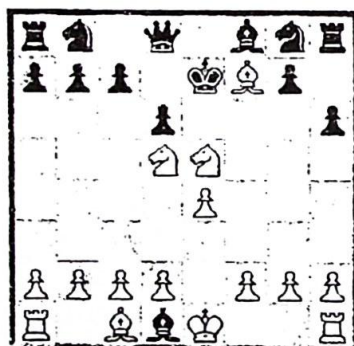
Bu esa, oqlarga chiroyli yakunlovchi zarbalar berish uchun imkon beradi. Lekin bu zarbalarni topmish oson emas.

5.Oe5! F:d1

Eng yaxshisi. 5.... de o'ynab. 6.Fz:g4 dan keyin piyodasiz qolish edi. Ammo butun bir farzinni olmay bo'ladimi?! Balki oqlar farzinni unutib qoldirgandir?

Yo'q, ular chiroyli yakun uchun eng kuchli sipohini qurbon qilmoqda. 6. F:f7+ She7 7.O:d5 x.

Siz bu ajib holatni ilk bor ko'rib turibsiz (64-shakl). Lekin, u ikki asr muqaddam 1787-yili o'ynalgan. Fransuz shaxmatchilari *Legal* va *Sen-Bri* uchrashuvi anna shunday yakunlangan edi. Shundan buyon bu g'oya tajribada tez-tez uchraydigan bo'ldi va "Legal moti" nomini oldi.



64-shakl

Quyidagi qisqa o'yinlar ham tajribada tez-tez uchrab turadi.

1. e4 c6 2.d4 d5 3. Oc3 de 4. O:e4 Of6 5. Fz e2

"Tuzoq" qo'yildi.

5. ... Obd7? 6.Od6x

Yana bir misol.

1. *d4 d5* 2. *c4 e6* 3. *Oc3 Of6* 4. *Fg5 Obd7* 5. *cd ed* 6. *O:d5?*

Bu safar oqlar “tuzoq”qa ilindi.

6. ... *Od5!* 7. *F:d8 Fb4+* 8. *Fzd2*

Oqlar farzinni qaytarib berishga majbur. Endi qoralarda bir sipoh ortib qoladi.

8. ... *Fd2* 9. *Shd2 Sh:d8*

Savol va topshiriqlar:

1. Debyut nima?
2. O'yin boshlaridagi uch asosiy qoida nimalardan iborat?
3. Markazning qanday muhim ahamiyatlari bor?

VI –BOB. KOMBINATSIYALAR

6.1. Shaxmat tarixidan

Osiyo – shaxmat Vatanidir. Yurtimizdagi qadimgi odamlar manzilgohi Dalvarzintepada (Surxondaryo viloyati) IV asrga oid shaxmat donalari topilgan. Qariyb bir yarim ming yil avval Hindistonda bu o‘yin “Chaturanga” deb atalgan. “Chaturanga” to‘rt tomonda o‘tiruvchi raqiblar o‘rtasida o‘ynalib, “To‘rt qo‘shin”, “To‘rt qo‘r” ma’nolarini anglatgan. Donalar va o‘yin qoidalari ham boshqacharoq bo‘lsa-da, bu hozirgi shaxmatning dastlabki ko‘rinishi edi.

Shaxmat taxtasida go‘yo mo‘jiza ro‘y berganga o‘xshaydi. Oqlar qaltis vaziyatda g‘alabaga eltuvchi yagona yo‘lni topdilar. Bu kombinatsiya yordamida amalga oshdi.

IV-V asrlar. O‘rta Osiyoda ikki raqib o‘rtasida o‘ynaluvchi yangi o‘yin “*Shatranj*” paydo bo‘ldi.

64-katakli taxtada shoh, rux, fil, farzin, ot va piyodalar joy oldi. 550-yillar shatranj o‘yini haqida ilk ma’lumotlar tarqaldi. VII asrga kelib, shaxmatning arabcha atamasi shatranj mashhur bo‘lib ketdi. O‘rta Osiyo xalqlari orasidan taniqli ustalar etishib chiqdi, ular “Oliya”lar deb ataldi. Malaka jihatidan shatranjchilar ilk bor toifalarga bo‘lindi.

847-yil Al-Adliy tomonidan birinchi shatranj kitobi yozildi.

6.2. Oddiy kombinatsiyalar

Shaxmatda bor tarozi toshi,

Yaxshi biling sipoh qadrini.

Lek muqarrar mot bo‘lsa shohi,

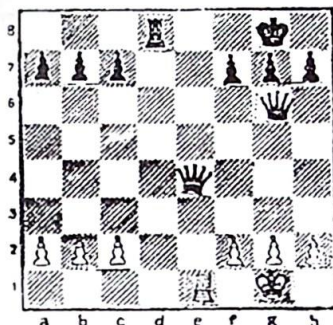
Ayamangiz ruxu farzinni.

Shaxmatda chiroyli yurishlar, kutilmagan qurbonlar hamisha qadrlanadi. U shaxmatchilarga estetik zavq beradi, yaxshi kayfiyat

ulashadi. Shaxmat o'yinining go'zalligi, ayniqsa, kombinatsiyalar ro'y berganda yaqqol ko'zga tashlanadi.

Kombinatsiya – donalarni qurbon qilish bilan bog‘liq majburiy yurishlardir.

Quyidagi vaziyatda kuchlar nisbati teng. Lekin oqlar kombinatsiya yordamida tezda g'alaba qozonadilar (65-shakl).



65-shakl

1. Fze4-e8+!

Farzin ruxdan kuchli sipoh. Lekin, oxirgi qatorda himoya zaiflashganligi mot qilish imkonini yaratdi. Bunday vaziyatlarda donalarning moddiy kuchidan ko'ra, aniq maqsad va g'oya ahamiyatliroqdir.

1. ... Rd8:e8

2. Rel:ed x

Bu eng sodda kombinatsiyalardan biri. Uning g'oyasi raqib shohini mot qilishdan iborat bo'ldi. Tajribada shunga o'xshash kombinatsiyalar tez-tez ro'y berib turadi. Kombinatsiya, umumlashtirish mumkin.

Raqib shohini mot qilish bilan bog'liq kombinatsiyalar bilan tanishib chiqaylik.

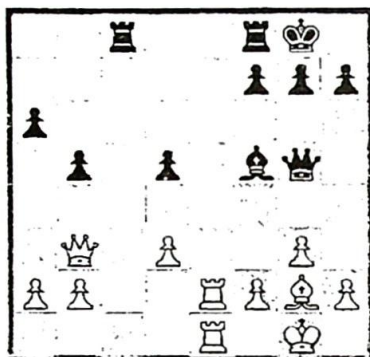
Oxirgi qator zaifligi. Ko'p hollarda bu kombinatsiya boshlash uchun sababga aylanadi. Ko'rib o'tilgan misolda qoralar sakkizinchi qatorni zaiflashtirib qo'ygan edi.

Bu farzinni qurbon qilib, mot qilish g'oyasini keltirib chiqardi. 66-shakldagi vaziyat esa, biroz murakkab. Chunki unda bir-biri bilan bog'liq majburiy yurishlar ko'proq.

1. ... *Fzh5:e2 !*

2. *Re1:e2 Rc8-c1*

3. *Fg2-f1 Ff5-h3 !*



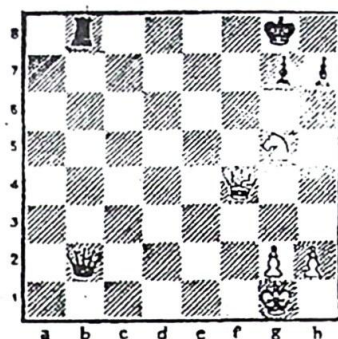
66-shakl

Bu yurishlar albatta, avvaldan hisobga olinishi kerak. Endi motdan qutulishning iloji yo'q.

Bunday majburiy yurishlar ketma-ketligi *yo'nalish* deb ataladi.

Kombinatsiyada bir necha yo'nalishlar bo'lishi mumkin. Lekin, ular barchasi avvaldan baholanishi va hisoblab chiqilishi kerak.

Tajribada tez-tez uchrab turadigan mot turlaridan biri – “*Bo'g'iq mor*”dir. Farzin va ot ishtirokidagi bu mot qiziqarlidir (67-shakl).



67-shakl

Oqlar qanday yurish qilishi kerak?

Agar 1. Fzf7 + bo'lsa, shoh h8 xonasiga o'tadi. Lekin oqlar kombinatsiya qilib, besh yurishda mot qo'yishi mumkin.

1. Fzf4-c4 + Shg8-h8

Mabodo, shoh f8 xonasiga o'tganda f7 xonasida mot bo'lardi.

2. Oq5-f7 + Shh8-g8

3. Of7-h6 ++

Ikkiyoqlama kisht berildi. Bu juda zarur yurish ekanligi keyin ma'lum bo'ladi.

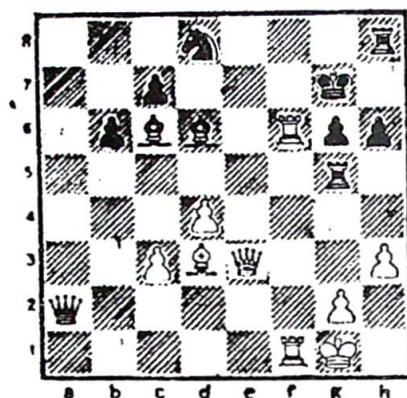
3. ... Shg8-h8

4. Fzc4-g8+! Rb8:g8

5. Oh6-f7 x.

O'z sipohlari qurshovidagi shohni yolg'iz ot bilan bo'g'ib mot qilish va farzin qurboni katta taassurot qoldiradi.

Tegirmon. Bu kombinatsiya qiziq va yorqin ko'rinishga ega. Unda hujum qiluvchi kisht va ochib kisht berish yo'llari bilan g'alaba qozonadi.



68-shakl

68-shakldagi vaziyatda q6 xonasini qo'riqlayotgan rux yo'qotiladi va "tegirmon ish"ga tushadi.

1. *Fzd2:g5 !* *h6:g5*
2. *Rf6:g6 +* *Shg7-h7*
3. *Rg6:e6 +* ...

Ochiq kisht. Biryο'la o'lja yig'ish boshlanadi.

3. ... *Shh7-g7*
4. *Re6-g6 +* *Shg7-h7*
5. *Rg6:d6 +* *Shh7-g7*

Qora shohning boshqa qochadigan xonalari yo'q. Ruxning oltinchi qatordagi takrorlanuvchi harakatlari tegirmonning aylanishini eslatadi.

6. *Rd6-g6 +* *Shg7-h7*
7. *Rg6:c6+* *Shh7-g7*
8. *Rs6-q6+* *Shq7-h7*
9. *Rg6:b6 +* *Shh7-g7*
10. *Rb6-g6 +* *Shq7-h7*

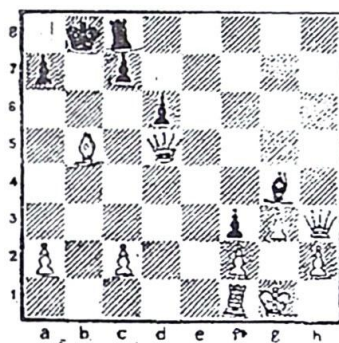
Nihoyat, oltinchi qatordagi "qo'lga ilinadigan" donalarning barchasi yutib olindi. Endi ov – farzin orqasidan.

11. *Rg6-a6+* *Shh7-g7*

12. Ra6:a2

Oqlar katta moddiy ustunlikka erishdi. Endi g'alaba qilish qiyin emas.

Jalb qilish. Bu g'oya ham hujum vaqtida tez-tez ishlatiladi. Uning maqsadi raqib sipohini o'zi uchun noqulay bo'lgan xonaga jalb qilishdir.



69-shakl

69-shaklda oq shoh mot to'rida, uni to'g'ridan-to'g'ri himoyalash qiyin. Lekin oqlar jalb qilish g'oyasidan foydalanib, raqib shohini tezroq mot qilishga erishadi.

1. Fzd5-a8+! ...

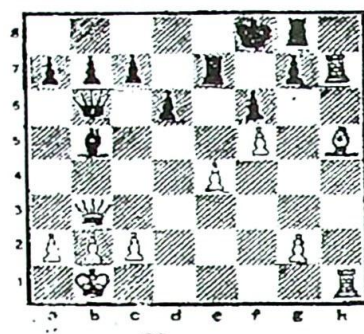
Yana farzin o'zini qurbon qilmoqda. Maqsad – shohni a8 xonasiga jalb qilishdir. Shunda tezroq mot qilish uchun sur'at yutiladi.

1. ... Shb8:a8

2. Fb5-c6+ Sha8-b8

3. Rf1-b1 x

Quyidagi vaziyatda esa qora shohni mot bo'ladigan burchakka majburan yetaklab kelish mumkin (70-shakl).



70-shakl

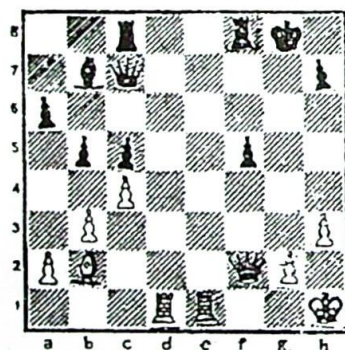
1. *Fzb3:g8+!* *Shf8:q8*

2. *Rh7-h8+!* *Shq8:h8*

Qora shohni mot to'riga solish uchun farzin va ruxning bahridan o'tildi. Endi ochib kisht berish bilan mot qo'yish mumkin.

3. *Fh5-f7 x*

Chalg'itish. Bunday kombinatsiyalarda raqib sipohi (piyodasi) muhim xonani yoki yo'lakni himoyalashdan chalg'itiladi.



71-shakl

71-shakldagi vaziyatda qora shohning himoya qo'rg'oni mustahkam emas.

Shohga ochiq yo'laklar bo'ylab hujum qilish mumkin. Oq sipohlar faol joylashgan. Ayniqsa, b2 xonasidagi fil zo'r tazyiq ko'rsatmoqda.

Bularning barchasi kombinatsiya izlash uchun asos bo'ladi. Vaziyatni tahlil qilaylik. Agar oq farzin q3 xonasidan kisht bersa, qora shohning ahvoli yanada og'irlashadi. Lekin, bu muhim xonani qora farzin qo'riqlamoqda. Demak, farzinni chalg'itish kerak ekan. Bu quyidagi kombinatsiyani boshlash imkonini beradi.

1. Rd1 – d7!

Endi rux olinmasa, "tegirmon" usuli ishga tushadi.

(1.... Fzc7-b8 2. Rd7-q7 + Shq8-h8 3. Rq7-q5 x).

1.....Fzc7:d7

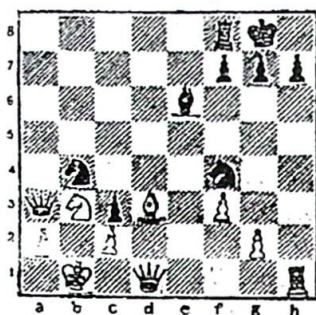
Oqlar sipoh qurbon qilib, qora farzinni chalg'itishdi, endi kisht berish mumkin.

2. Fzf2-q3+ Shg8-f7

2. Fzq3-g7 x

Albatta, kombinatsiya boshlashdan oldin shaxmatchi boshqa yo'nalishlarni va oxirgi holatni xayolan tasavvurida hisoblab chiqishi zarur. Shundan so'ng hisob to'g'riligiga amin bo'lgach, kombinatsiyani boshlash kerak.

Xonani bo'shatish. Ba'zan shunday bo'ladiki, o'zining sipohi mot qilish uchun xalal beradi. Bunda ham qurbon berib, sur'at yutish va mot qilish g'oyasi paydo bo'ladi (72-shakl). Oq shoh mot to'rida. Lekin, "h" yo'lagi ochiqligi kombinatsiya boshlash uchun asos bo'ladi.



72-shakl

1. *Fd3:h7+* *Shg8-h8*

2. *Fd3-f5+!* *Shh8-g8*

Avvaliga "h" yo'lagi tozalandi va qora filning ko'zi "yopildi". Endi kishti-qoyim usuli yordamida durang qilish mumkin. Lekin o'ylab ko'ramiz. Agar h1 xonasidagi ruxning o'rnida farzin bo'lganda edi! Demak h1 xonasini zudlik bilan bo'shatish zarur.

3. *Rh1-h8+!* *Shq8-h8*

4. *Fzd1-h1+* *Of4-q3*

5. *Fzh1:h3+* *Shh8-q8*

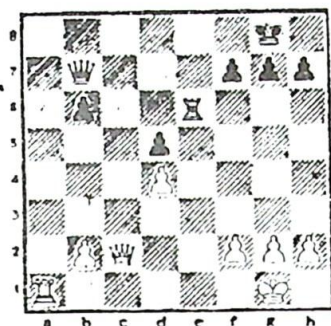
6. *Fzh3-h7 x*

6.3. Topshiriqlar

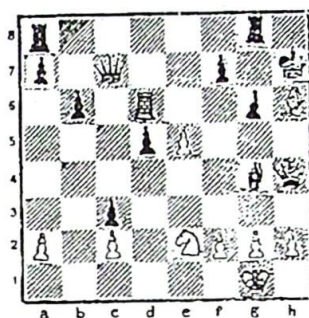
Hurmatli o'quvchi! Siz shaxmatning sehrli olami bilan oshno bo'ldingiz. Lekin yaxshi natijalarga erishish, shaxmatni chuqurroq o'rganish uchun hali ko'p mehnat qilishga to'g'ri keladi. Zero, izlanish, mehnat insonni ko'zlagan maqsadi sari yetaklaydi.

Endi kuchingizni quyidagi topshiriqlarda sinab ko'ring (73-82-shakllar. Keltirilayotgan o'nta topshiriqda ham chiroyli kombi-natsiyalar yashirin. Ularning yechimini mustaqil topishga harakat

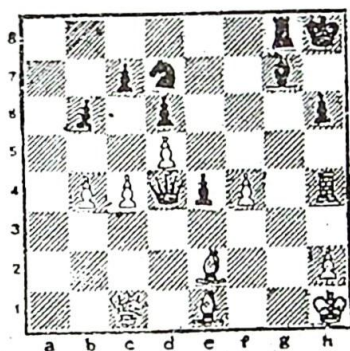
qiling. 75-76-shakllarda yurish qoralardan. Qolgan barcha vaziyatlarda oqlar boshlaydi va yutadi.)



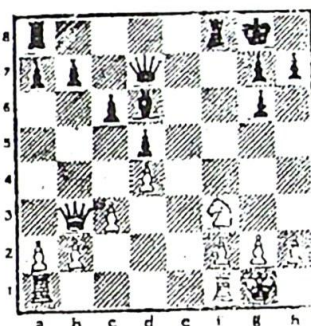
73-shakl



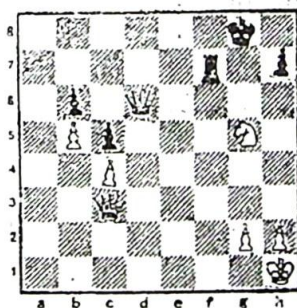
74-shakl



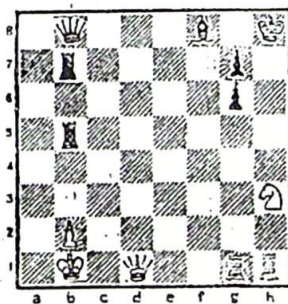
75-shakl



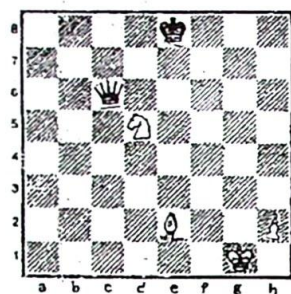
76-shakl



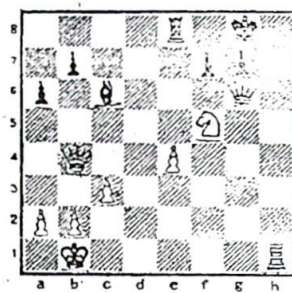
77-shakl



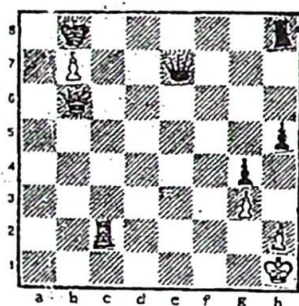
78-shakl



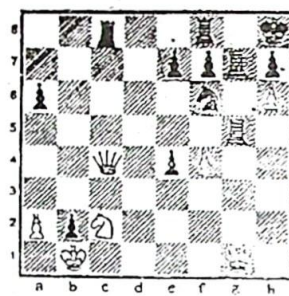
79-shakl



80-shakl



81-shakl



82-shakl

MUSTAQIL TAHLIL QILING

O'ZBEKISTON GROSSMEYSTERLARI IJODIDAN

Siz shaxmatning sehrli olamida ilk qadamlarni qo'ymoqdasiz. Shaxmat o'yini qoidalari va alifbosi bilan ham tanishdingiz. Demakki, siz uchun bu qadimiy o'yin sirlarini chuqurroq o'rganish, mahoratingizni oshirish uchun yo'l ochiq. Endi siz murabbiyingiz bilan (yoki mustaqil holda) kuchli shaxmat ustalari, jahon chempionlari ijodi bilan tanishishingiz, adabiyotlardagi qiziqarli uchrashuvlarni tahlil qilishingiz mumkin. Bunday mustaqil tayyorgarlik yosh shaxmatchilar uchun ayniqsa, foydalidir. Quyida e'tiboringizga yurtimizdan yetishib chiqqan grossmeysterlarning ijodlaridan namunalar keltirilmoqda.

M.TAL – G.A'ZAMOV

Birinci o'zbek grossmeysteri Georgiy A'zamov (1954-1986) ko'plab xalqaro turnirlarda g'olib chiqqan. Jahonning sakkizinchi chempioni Mixail Tal bilan kechgan uchrashuv A'zamovning qizg'in va hujumkor uslubidan dalolat beradi. Ushbu o'yin 1984-yili Sochi (Rossiya) shahrida o'ynalgan bo'lib, shu xalqaro turnirda Georgiy A'zamov birinchi o'rinni egallagan edi.

14. ... d5-d4!

15. e3:d4 Fc8-q74

16. q2-q3 Oc6-b4

17. Fb2-a3 Ob4:d3

18. Fa3:d6 Fc7:d6

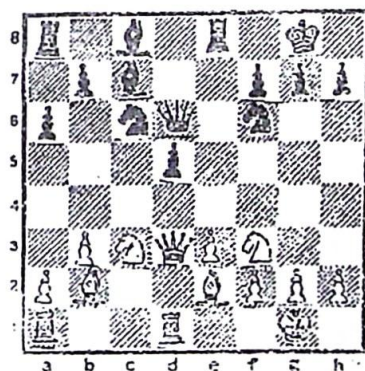
19. Pd1:d3 Fd6-b4

20. Fe2-f1 Fc8-f5

21. Oc3-d1 Ff5:d3

22. Ff1-d3 Of6-d5

Bir necha yurishlardan
so'ng qoralar g'alaba
qozondilar (0:1).



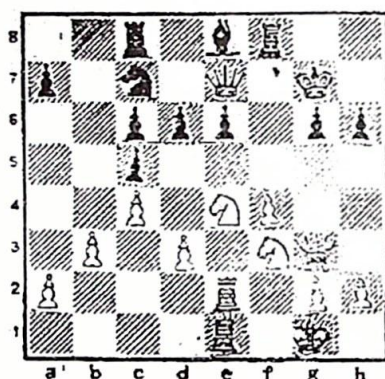
S.YO'LDOSHEV – N.DE FIRMIAN

Saidali Yo'ldoshev (1968-yili Chirchiq shahrida tug'ilgan) O'zbekiston terma jamoasining yetakchi shaxmatchilaridan sanaladi. U jahon olimpiadalarida, Osiyo birinchiliklarida qimmatli g'alabalarni qo'lga kiritib, yurtimiz dovrug'ini dunyoga taratmoqda.

Quyidagi uchrashuv 1996-yili Erevan (Armaniston) shahrida o'tkazilgan jahon olimpiadasida o'ynalgan. Saidalining raqibi mashhur amerikalik grossmeyster Nik De Firmian edi.

- | | |
|--------------|---------|
| 22. f4-f5 | e6-e5 |
| 23. 0f3-h4! | g6-g5 |
| 24. f5-f6+ | Pf8-f6 |
| 25. 0e4-f6 | Fze7:f6 |
| 26. Pe2-f2 | Fzf6-e6 |
| 27. Pe1-f1 | Pc8-d8 |
| 28. Fzq3-f3! | Fe6-d7 |
| 29. Fzf3-f7+ | Fze6-f7 |
| 30. Pf2:f7+ | Shq7-q8 |
| 31. 0h4-q6 | 0c7-e6 |
| 32. 0q6-e7+ | Shq8-h8 |
| 33. Pf1-f6 | |

Qoralar taslim bo'ldi (1:0)



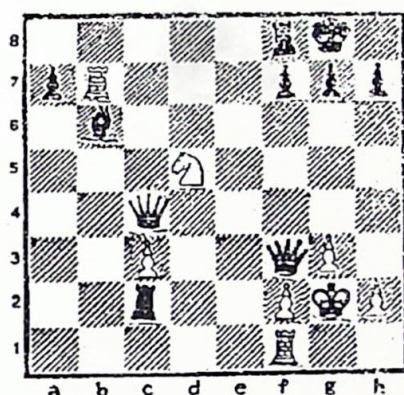
R.QOSIMJONOV – L.VAN VELI

Grossmeyster unvoni eng yuqori shaxmat darajasi hisoblanadi. Xalqaro musobaqalarda yuqori natijalarga erishgan iste'dodli shaxmatchilargina bunday unvonga sazovor bo'ladilar. Iqtidorli o'zbek shaxmatchisi, Osiyo chempmioni, ko'plab xalqaro turnirlar g'olibi Rustam Qosimjonov esa 18 yoshida grossmeyster bo'ldi. 2014-yili Liviya poytaxti Tripoli shahrida o'tkazilgan

FIDE tasnifidagi jahon chempionatida g'oliblikni qo'lga kiritib, 17-jahon chempioni unvoniga sazovor bo'ldi.

Rustam Qosimjonov 1979-yili Toshkent shahrida tug'ilgan. Keltirilayotgan partiya 1999-yili Gollandiyaning Veyk-an-Zee shahrida o'tkazilgan "superturnir"da o'ynalgan bo'lib, unda Rustam Qosimjonov jahonning etakchi shaxmatchilaridan biri – gollandiyalik Van Velini mag'lubiyatga uchratdi.

29. *h2-h4!* *h7-h6*
 30. *Od5-e7+* *Shg8-h8*
 31. *Oe7-g6+!* *f7:g6*
 32. *Fd3-f8+* *Fzc4-q8*
 33. *Pb7-b8* *Fzg8:f8*
 34. *Pb8:f8+* *Shh8-h7*
 35. *Pf1-e1* *g6-g5*
 36. *h4-h5* *Fb6-c5*
 37. *Pf8-c8* *Pc2-f2*
 38. *Shg2-h3* *Fc5-f8*
 39. *Pel-e8* *Shh8-g8*
 40. *c3-c4* *a7-a5*
 41. *c4-c5* *a5-a4*
 42. *c5-c6* *f4-f3*
 43. *Pe8:f8+!*



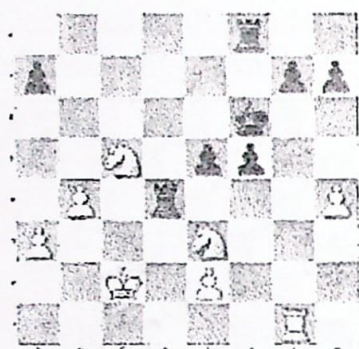
Qoralar taslim bo'ldi (1:0)

R.QOSIMJONOV - Jahon chempioni

Grossmeyster unvoni eng yuqori shaxmat darajasi hisoblanadi. Xalqaro musobaqalarda yuqori natijalarga erishgan iste'dodli shaxmatchilargina bunday unvonga sazovor bo'ladilar. Iqtidorli o'zbek shaxmatchisi, Osiyo chempmioni, ko'plab xalqaro turnirlar g'olibi Rustam Qosimjonov esa 18 yoshida grossmeyster bo'ldi. 2014-yili Liviya poytaxti Tripoli shaxrida o'tkazilgan

FIDE tasnifidagi jahon chempionatida g'oliblikni qo'lga kiritib, 17-jahon chempioni unvoniga sazovor bo'ldi.

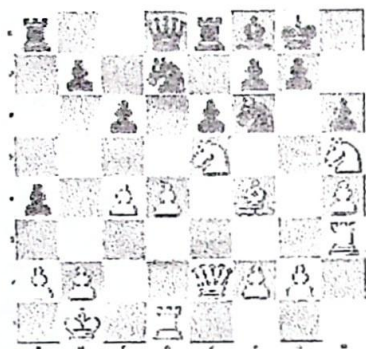
Rustam Qosimjonov 1979 yili Toshkent shahrida tug'ilgan. Keltirilayotgan partiya 2002 yili Gollandiyaning Veyk-an-Zee shahrida o'tkazilgan «superturnir»da o'ynalgan bo'lib, unda Rustam Qosimjonov jahonning etakchi shaxmatchilaridan biri — gollandiyalik Van Velini mag'lubiyatga uchratdi



Qosimjonov – Van Veli

30. Oe3:f5! Shf6:f5
 31. e2-e4+ Shf5:f6
 32. Rg1-f1+ Shf6-e7
 33. Rf1:f8 She7:f8
 34. Oc5-e6+ Shf8-f7
 35. Oe6:d4 e5:d4
 36. Shc2-d3 h7-h5
 37. Shd3:d4 g7-g5
 38. h4:g5 Shf7-g6
 39. b4-b5 Shg6:-g5
 40. a3-a4

Qoralar taslim bo'ldi (1:0)



Qosimjonov - Rausis
 (Bled 2002)

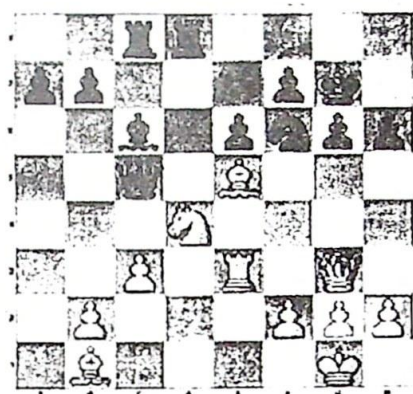
- 18.F:h6 O:h5
 19.Fz:h5 O:e5
 20.d:e5 Fzc7
 21.R:g3 Red8
 22. R:d8 Fz:d8
 23.Fzg4 f5
 24.ef Fz:f6
 25.Fc1 Rd8
 26.Fg5 Fzg6+
 27.Shc1 Rd3

28.Fe3 Fzf6 29.Rf3 Fze5 30.Fz f4 Fz:f4 31.R:f4

Oqlar tezda g'alaba qozondilar.(1:0)

Matnlar qisqcha yozuvda berilmoqda.

Quyidagi partiyada Rustam Qosimjonov taniqli grossmeyster Viktor Korchnoy ni mag'lubiyatga uchratdi.



Qosimjonov - Korchnoy

(Essen 2002)

27.F:g6 fg

28.F:f6 Shh7

29.F:d8 R:d8

30.R:e6 Fzg5

31.Fz:g5 hg

32.Re7+ Sh6

33.h3 Fd5

34.Oc2. (1:0)

Toshkent shahrida shaxmatga ixtisoslashtirilgan bolalar va o'smirlar sport maktabi faoliyat olib bormoqda. Maktab o'quvchilaridan 5 nafari o'z yosh toifalarida jahon chempioni unvoniga sazovor bo'ldilar. Islombek va Javohir Sindorovlar, Afruza Hamdamova maktab o'quvchilari o'rtasida chempionlikni qo'lga kiritdilar. Nodirbek Abdusattorov 2012-yil Sloveniya davlatida 8 yoshgacha, Shamsiddin Vohidov 2015-yili Gretsiya davlatida 14 yoshgacha o'smirlar o'rtasida jahon chempionatining oltin medallariga sazovor bo'ldilar. Quyida 12 yoshidayoq grossmeysterlik talabini bajargan iqtidorli shaxmatchi Nodirbek Abdusattorovning rossiyalik grossmeyster ustidan erishgan g'alabasi mustaqil tahlil uchun keltirilmoqda. Ushbu o'yin turnirning eng chiroyli partiyasi deb tan olingan edi.

Nodirbek Abdusattorov 2004-yil 18-sentyabrda Toshkent shahrida tug'ilgan. 12 yoshidan xalqaro sport ustasi.

N. Abdusattorov 2429 - I Iljishenok 2493

2015-yil Moskva

Frantsuzcha himoya

1. e4 e6 2.d4 d5 3.Od2 Of6 4.e5 Ofd7 5. Fd3 c5 6.c3 Oc6
7.Oe2 cd 8.cd f6 9. ef Fzf6 10.Of3 h6 11.0-0 Fd6 12.a3 0-0
13. Cc2 Rd8 14.Fzd3 Of8 15.Fe3 Fd7 16. Fzd2 Fe8
17. Of4 Rac8 18.Rfe1 a6 19. Rac1 Ff7 20.h3 Fb8 21.Fb1 Re8
22.Od3 Od7 23.Oh2 Fh5 24.f4 Of8 25.Oe5 F e5 26. fe Fzh4
27. Rf1 Rc7 28. Rf4 Fzd8 29.g4 Ff7 30. Rcf1 Rd7 31. g5!
Fzg5+32. Rg4 Fzh5 33. Fh6 Fg6 34. Rf8! Rf8 35. Rg6 Fzh3
36. Ff4 Rdf7 37. Rg3 Fzh4 38. Rg4 Fzd8 39.Of3 Fza5
40. Fzh2 Rf5 41. Ff5 Rf5 42. Fzh6 Rf7 43. Fze6 Fza4
44.Rg7+ Shg7 45. Fh6+ 1-0

Shaxmat tarixidan

IX asrda shatranj nazariyasiga oid adabiyotlar paydo bo'ldi. Sun'iy mevalar, ya'ni mansublar tuzildi. Bu hozirgi shaxmat kompozitsiyasining asosi bo'ldi. O'yinni rivojlantirish maqsadida tabiyalar o'ylab topildi. Tabiyalar o'yinning boshlang'ich qismidagi vaziyatlarni anglatga, mansublar o'yin oxiriga oid boshqotirmalardan iborat bo'lgan.

Sohibqiron Amir Temur shatranjni ulug'lagan, uni rivojlantirishga katta hissa qo'shgan. Saroyda shatranj oliyasi va nazariyotchisi Ali Shatranjiy ayniqsa, mashhur bo'lgan.

VII-IX asrlarda shatranj Evropaga kirib keldi. Ispaniya, Italiya, Rossiya, Fransiya kabi davlatlarda keng tarqaldi. Yangi nom "Shaxmat" paydo bo'ldi. Bu atama "shoh" va arab tilidagi "mot" so'zlaridan olingan.

Savol va topshiriqlarning javoblari:

Shoh 4) Shohning eng qisqa yo'liga to'rt yurish, eng uzun yo'liga sakkiz yurish talab etiladi.

Farzin. 2) Masalan: Fza8, Fzb2, Fzh7, Fzq3.

Rux 4) Shoh 7 yurishda. Farzin 1 yurishda. Rux 2 yurishda.

Fil. 1) Fh1-a8-d5-a2-g8-h7-b1-e4-h1

Ot. 1) Oh8-f7-e5-g4-f2-h1-g3-e4-d2-b3-a1-c2-d4-b5-c7-a8

Piyoda. 1) a) Oq piyoda a6, c6 piyodalarini b) a6, c6 piyodalari.

2) f3 piyodasi 5 yurishda, h7 piyodasi ham 5 yurishda.

4) ... -f8 O+! Oq6:f8 2.q7:f8 O+

Shohni yashirish. Rokirovka.

2) a) yo'q. b) yo'q.

Kisht berish va mot.

3) a) 1. Fzc3-a5+; 1. Ra7-d7+; 1. Fe3-g5+; 1.Oe5-f7+

1. c6-c7 +; 1. e6-e7+;

b) 1... Fzh3-h4 +; 1.. Fzh3. f1+; ... Fzh3:e6+; 1.. Ph8. h4+
1....Fq8:e6+

1.... Oc8-b6+; 1... d6-d5+

4) a) 1. Fzh6-q7x; 1. Fzh6-f8x; 1. Fzh6-h8x; 1. Fzh6-h7x;
1. Pa7-q7x; Fq4-e6x; 1. f6-f7x

5) 1... Fzd4-c4x; 1... Fzd4-d3x; 1... Fzd4-g1x; 1... Fzd4-f2x
1... Pd2-f2x; 1.... Fe4-d3x; 1... q3-q2 x

Pot. 2). h2-h3! va har qanday yurishda pot.

Kishti-qoyim 2) Ha.1.Fzd3-d5+ Pa7-b7 2. Fzd5-a5 Fzb8-a7
3. Fza5+ b8+

Yolg'iz shohni mot qilish.

1) 1. Fzh8x; 2) 1. Rb3 Sha5 2. Ra7x;

3) 1. Ph4+Shg7 2. Ph7x; 4) 1. Fzg5+ Shh8 2. Fzh6+Shg8
3. Fzh7x

Farzin bilan mot qilish. 2) Fzb1-g8!

Rux bilan mot qilish. 4) a) 1. Rs3-f3! She8-d8

2. Rf3-f8x b) 1.... Ra1-a3! 2. She3-d3 Rf8-f3x

Ikki fil bilan mot qilish 2) 1) Shc5-c6 Sha6-a7

2. Fe6-c4 Sha7-b8 3. Fd8-c7+Shb8-a7 4. Fc7-e5 Sha7-a8

5. Shc6-c7 Sha8-a7 6. Fe5- d4+ Sha7-a8 7. Fc4-d5x

Ikki ot shohga qarshi. 1) 1. Ob1-d2 a4-a3

2. Od2-c4 a3-a2 3. Oc4-e5 a2-a1Fz 4.Oe5-q6x

2) 1.Fb2-f6! q7:f6 2. She7-f8

f6-f5 3. Oh6-f7x

Shoh va piyoda shohga qarshi. 2) oqlar yutadi.

1. ... Shh8-q8 2. a2-a4 Shg8-f8 3 a4-a5 Shf8-e7 4. a5-a6

Shd7-c7 5.a6-a7 She7-d7

6. a7-a8Fz

Durang.1.Shq4-f5 Shq7-f7 2.Shf5-e5 Shf7-e7 3.Shc5-d5
She7-d7 4.Shd5-c5 Shd7-c7 5.Shc5-b5 Shc7-b7 6. Shb5:a5 Shb7-
a7.

Oddiy kombinatsiyalar

73-shakl. 1. Fzc2-c7!

74-shakl. 1. Fh6-f8+ Fq4-h5 2.Fzh4:h5+! q6:h5 3 Pd6-h6x

75-shakl.1....Fzd4-q1+!! 2Shh1:q1 Fq7-d4+ va 3..... Rq8-q1x

76-shakl. 1... Rf8:f3! 2. q2:f3 Fzd7-h3 3. Pfl-e1

Fd6:h2+ 4.Shq1-h1 Fh2-q3+5. Shh1-q1 Fzh3-h2+

6. Shq1-f1 Fzh2:f2x

77-shakl. 1. Fzc3-h8+!! Shq8:h8 2. 0q5:f7+va 3. Of7:d6

78-shakl. 1. Oh3-q5 + Shh8-q8 2. Ph1-h8+! Shg8-h8

3. Pq1-h1+ Shh8-q8 4. Ph1-h8+! Shq8:h8 5. Fzd1-h1+

Shh8-q8 6. Fzh1-h7x

79-shakl. 1. Fe2-b5! Fzc6:b5 2. od5-c7 + va 3. Oc7:d5

80-shakl. 1. Fzb4-f8+!! Shq8:f8 2. Ph1-h8 x

Yoki 1... Re8:f8 2. Of5-e7 x

81-shakl. 1. Rc2-c8+ Rg8:c8 2. Fzb6-a7+!! Shb8:a7

3. b7: c8O! Sha7-b7 4.Oc8:e7.

82-shakl. 1. Pq5-c5! Fzc4:c5 2. Pq7:h7+!

Shh8:h7 3. Fzq1-q7x

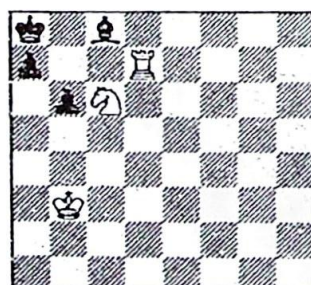
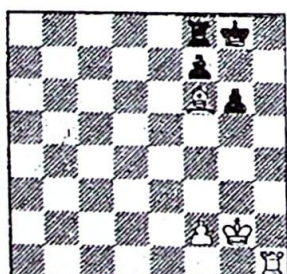
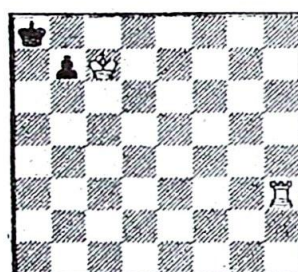
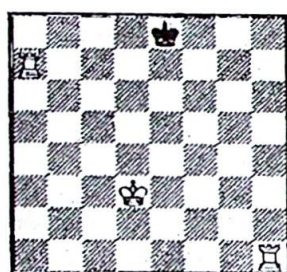
ILOVALAR

Siz qadimiy va jozibali o'yin – shaxmat qoidalarini o'rganib oldingiz. Lekin katta g'alabalarga erishish, shaxmat ilmini puxta o'zlashtirish uchun bu kamlik qiladi. Masala va etyudlar yechish, tajribada ko'p uchraydigan kombinatsiyani, kuchli yurtlarni topish, tinmay mashq qilish zarur. Shu maqsadda quyidagi e'tiboringizga mavzularga mos topshiriqlar berilmoqda. Ularda yashiringan yutuqlarni topish orqali mahoratingiz yanada ortadi.

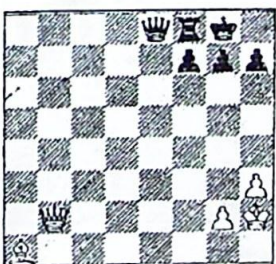
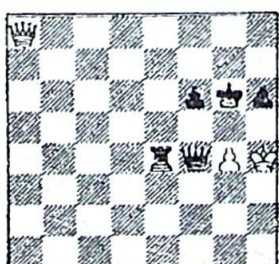
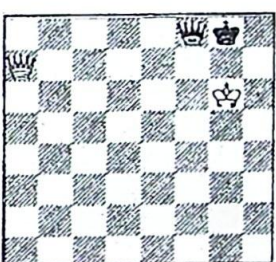
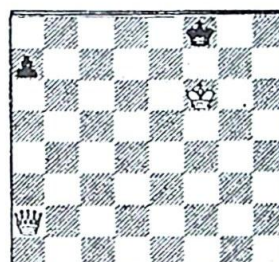
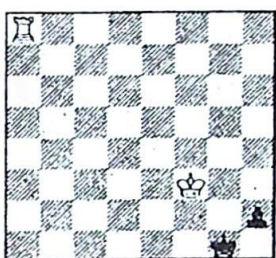
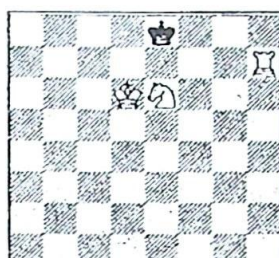
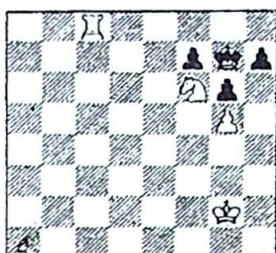
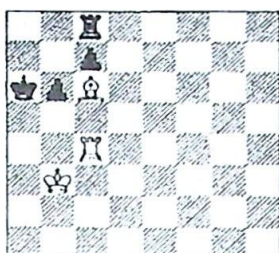
□ - yurishni oqlar boshlaydi.

■ - yurishni qoralar boshlaydi

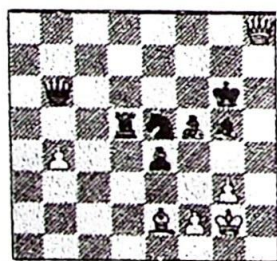
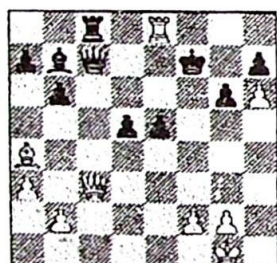
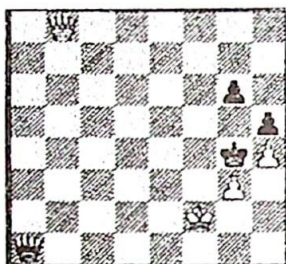
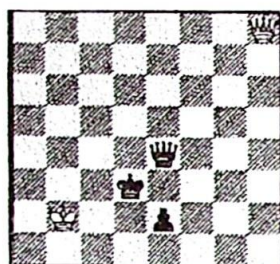
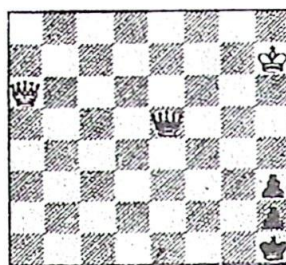
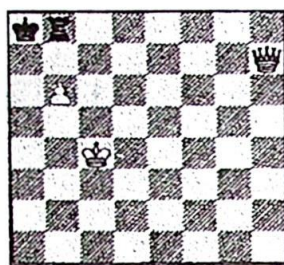
Bir yurishda mot



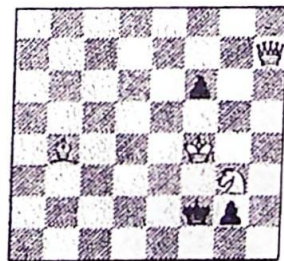
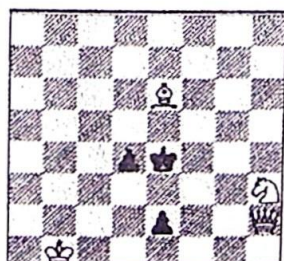
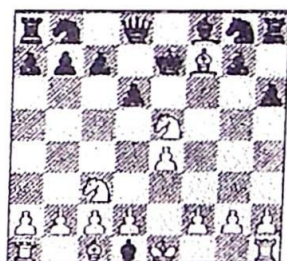
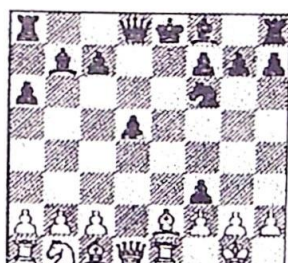
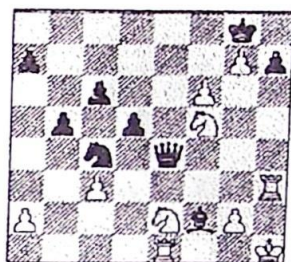
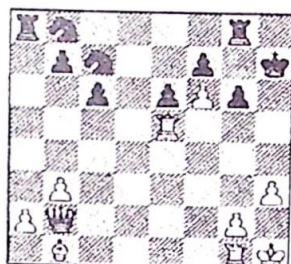
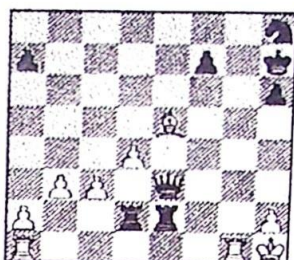
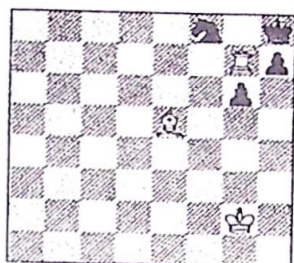
Bir yurishda mot



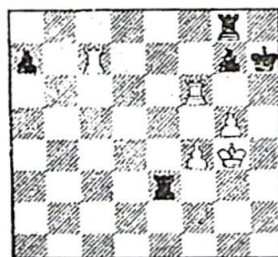
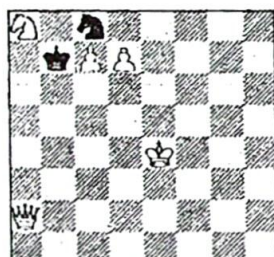
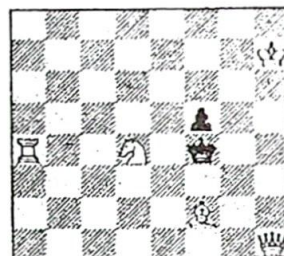
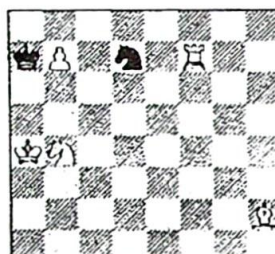
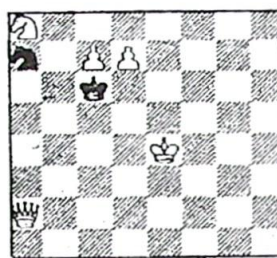
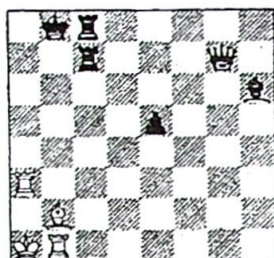
Bir yurishda mot



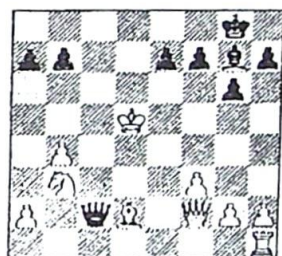
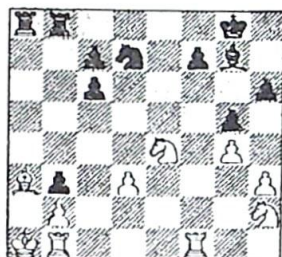
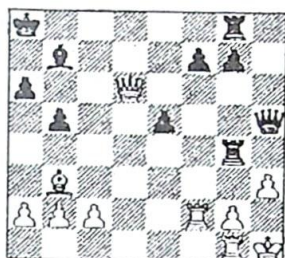
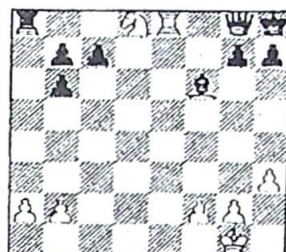
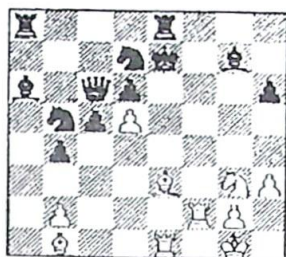
Bir yurishda mot



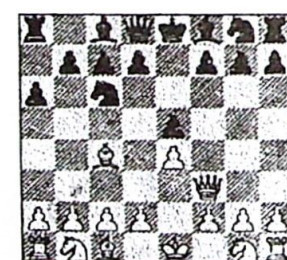
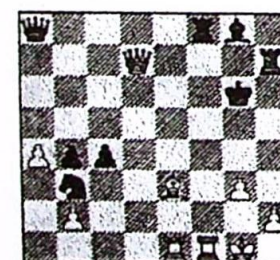
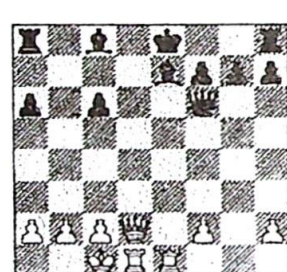
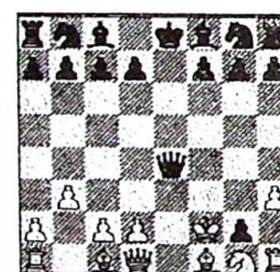
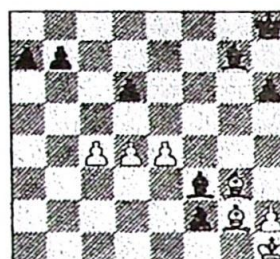
Bir yurishda mot



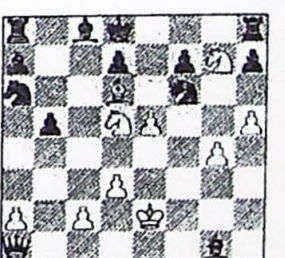
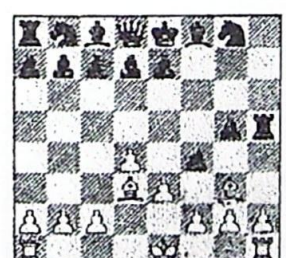
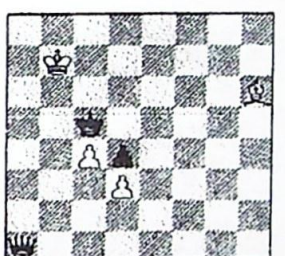
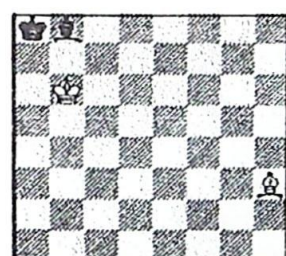
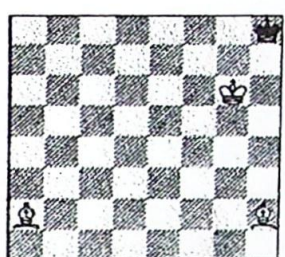
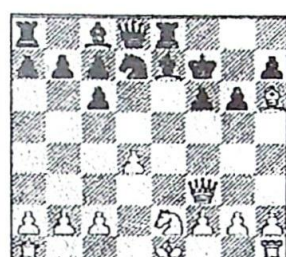
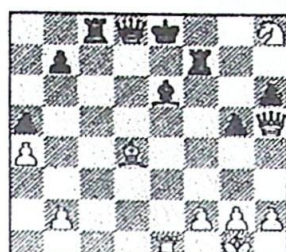
Bir yurishda mot



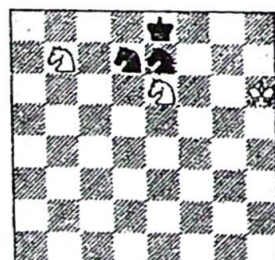
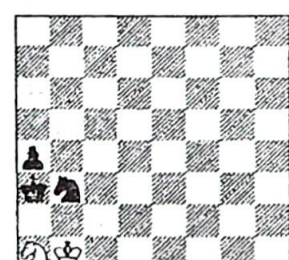
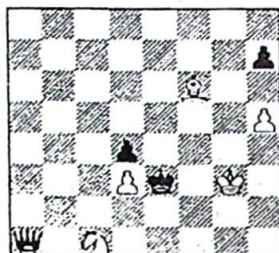
Bir yurishda mot



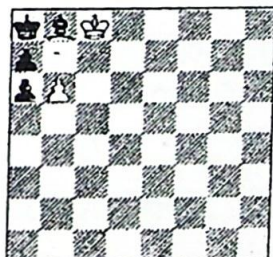
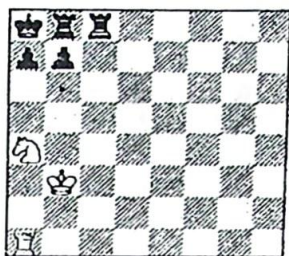
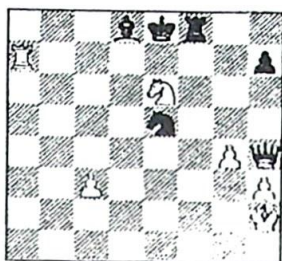
Bir yurishda mot



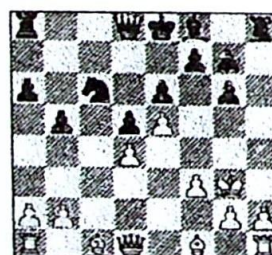
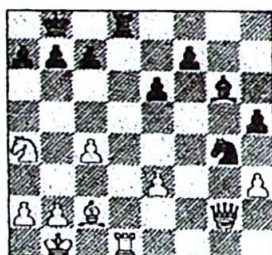
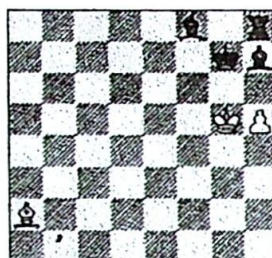
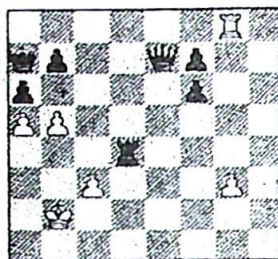
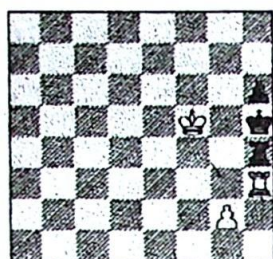
Bir yurishda mot



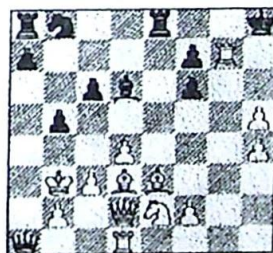
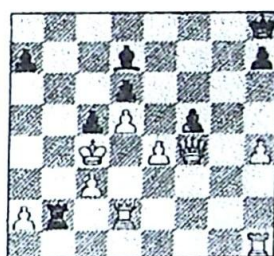
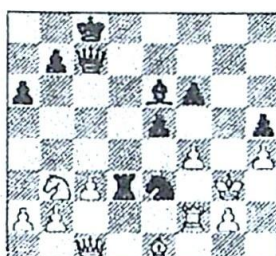
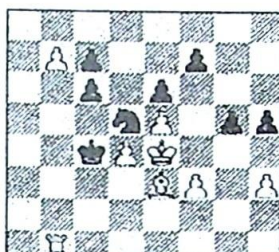
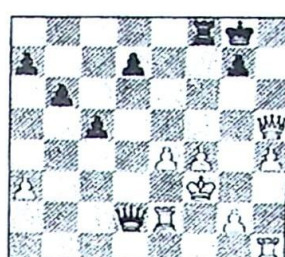
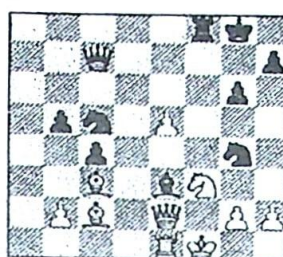
Bir yurishda mot



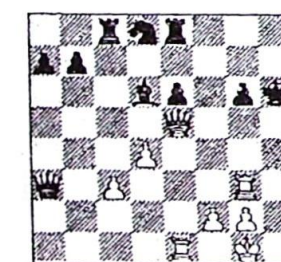
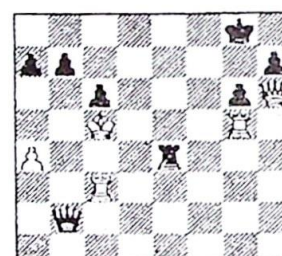
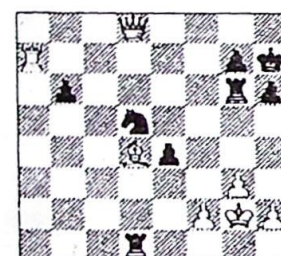
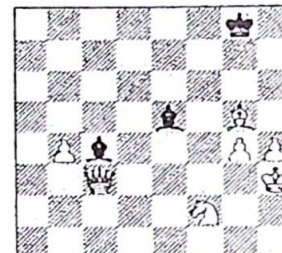
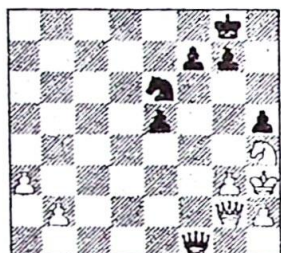
Bir yurishda mot



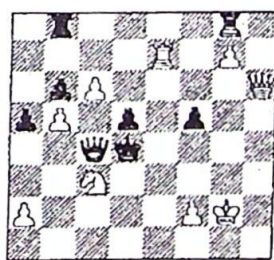
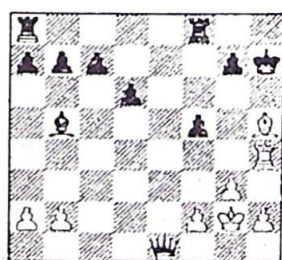
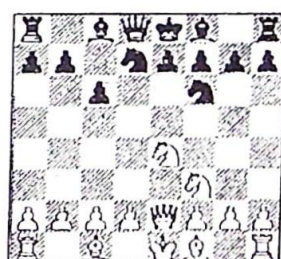
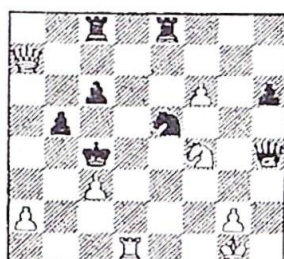
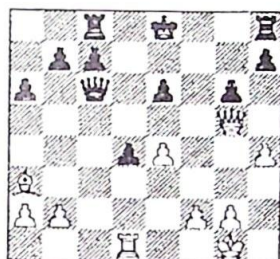
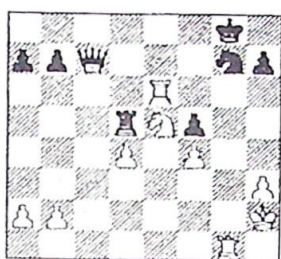
Bir yurishda mot



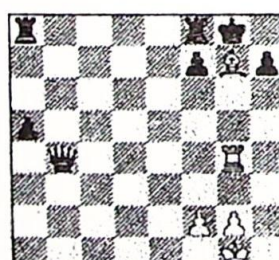
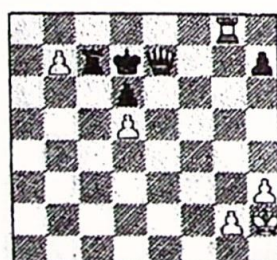
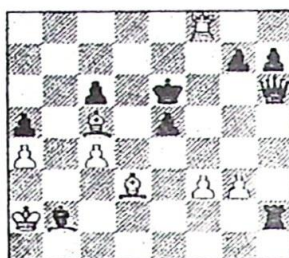
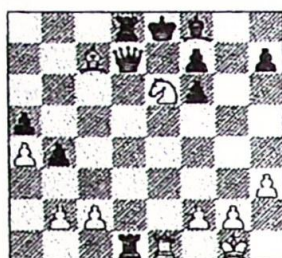
Bir yurishda mot



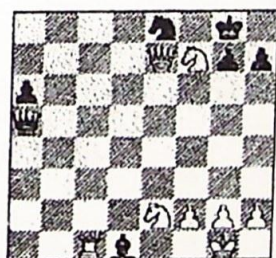
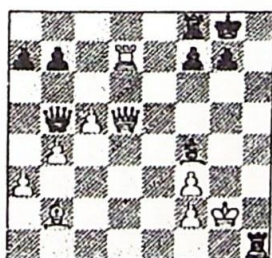
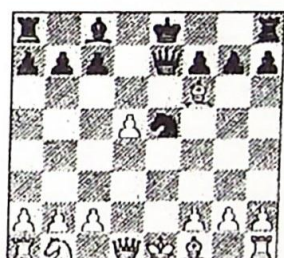
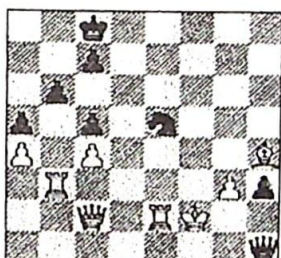
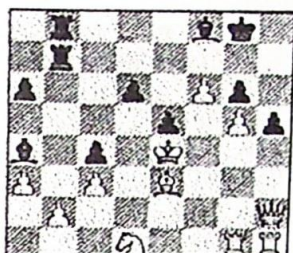
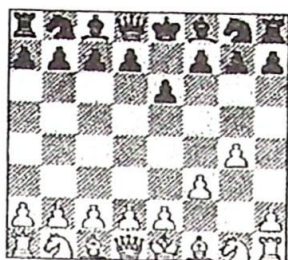
Bir yurishda mot



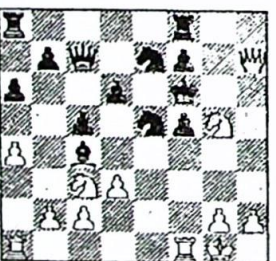
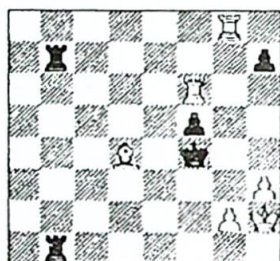
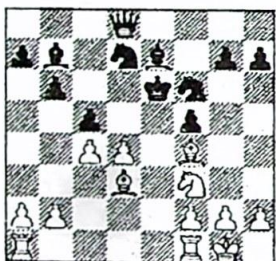
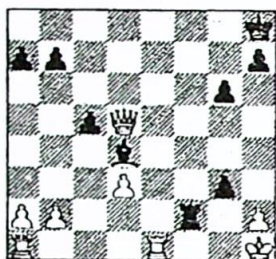
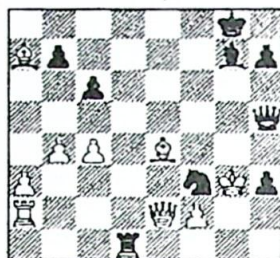
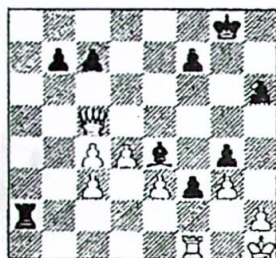
Bir yurishda mot.



Bir yurishda mot.

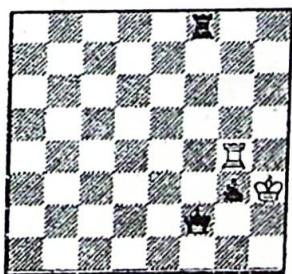
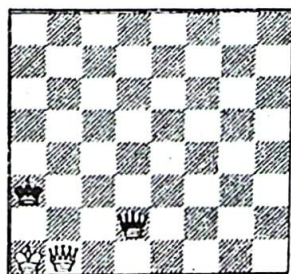
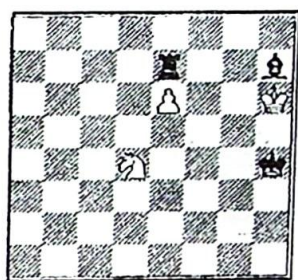
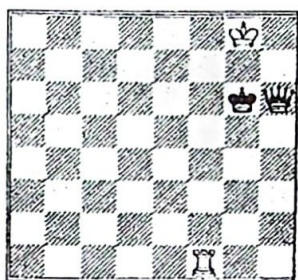
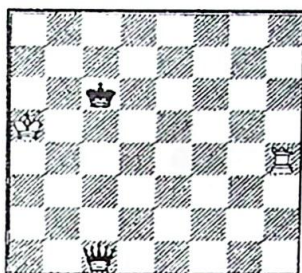


Bir yurishda mot.

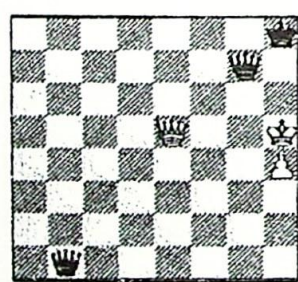
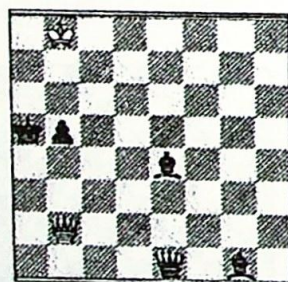
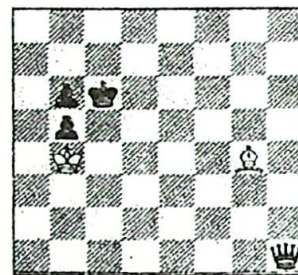
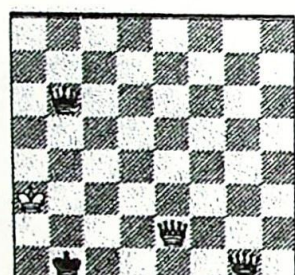
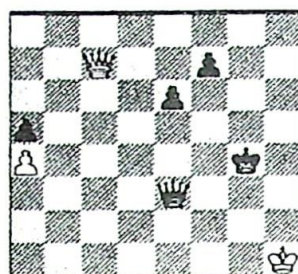
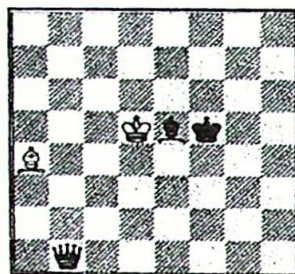


Quyidagi vaziyatlarda kuchsiz tomon chiroyli yurichlar yordamida durang - pot holatiga erichadi.

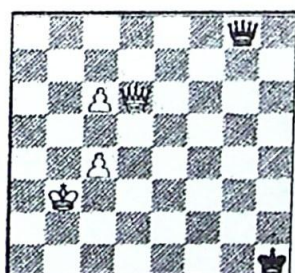
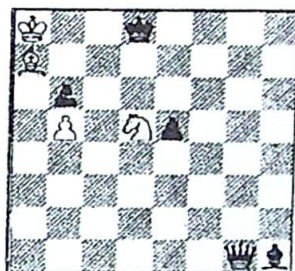
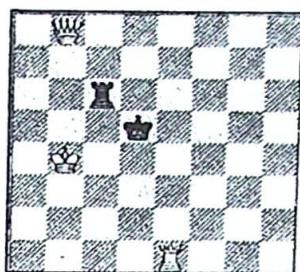
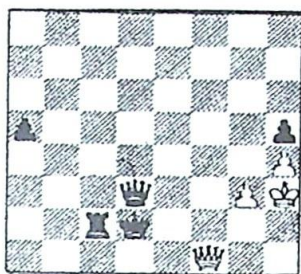
Pot qoidalarini esa siz yaxchi bilasiz.



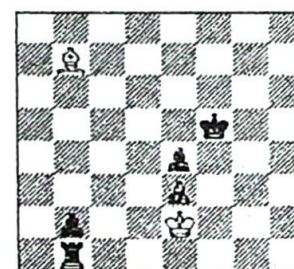
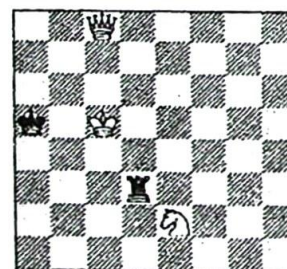
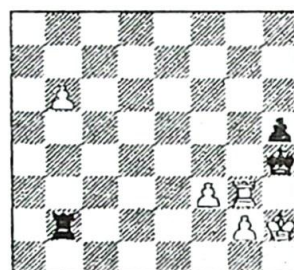
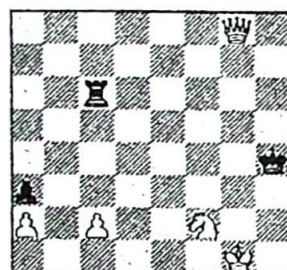
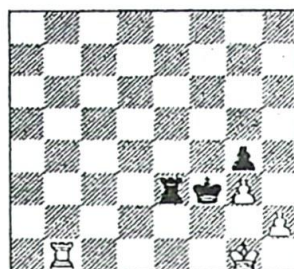
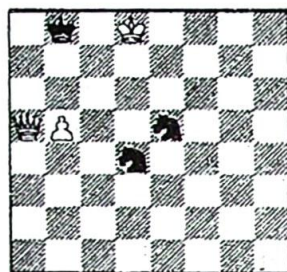
Durang
Hal qiluvchi yurishni toping.



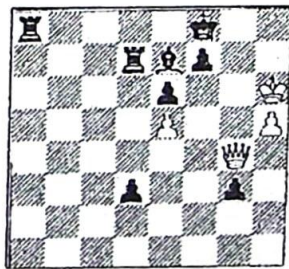
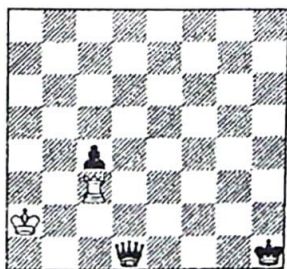
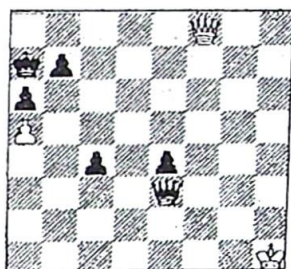
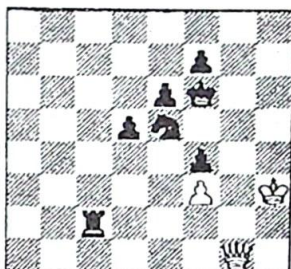
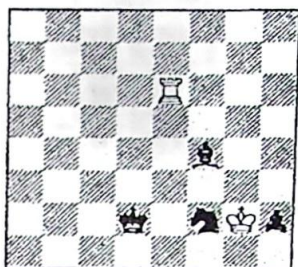
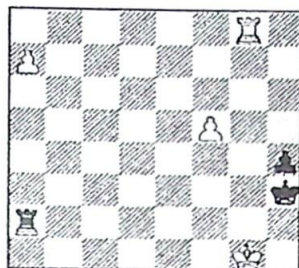
Durang
Hal qiluvchi yurishni toping.



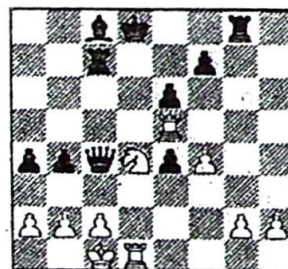
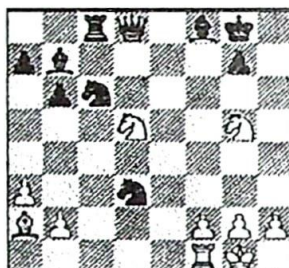
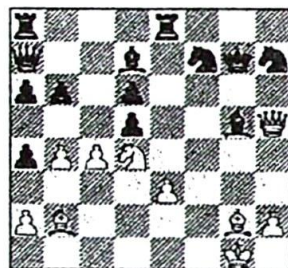
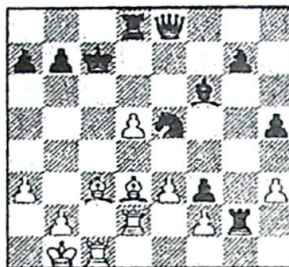
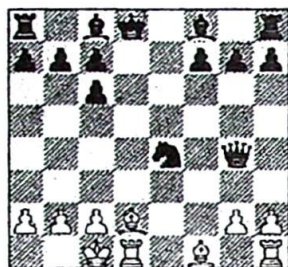
*Durang eki pot.
Hal qiluvchi yurishni toping.*



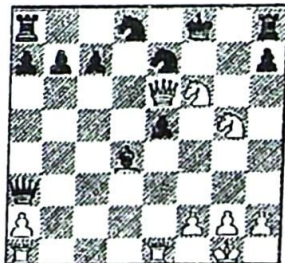
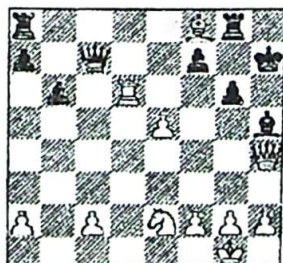
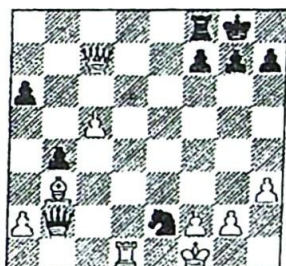
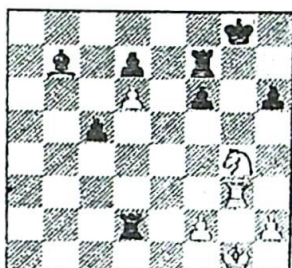
*Durang eki pot.
Hal qiluvchi yurishni toping.*



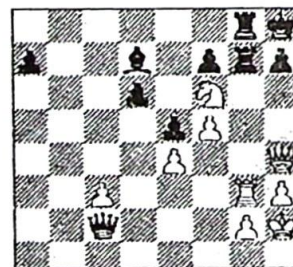
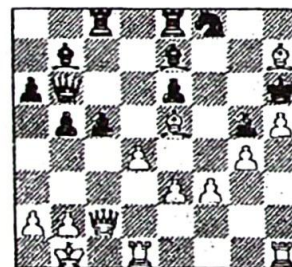
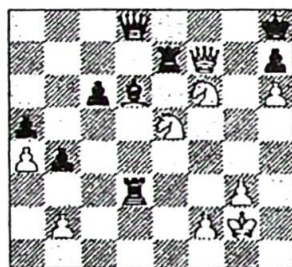
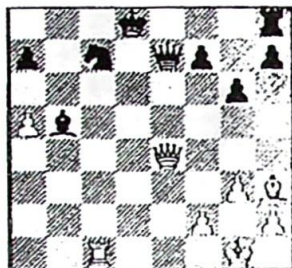
Quyidagi vaziyatlarda ikki yurishli mot kombinatsiyalari keltirilgan.



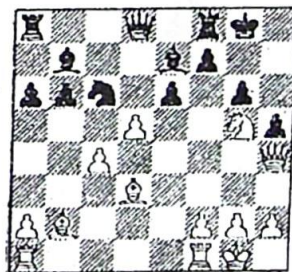
Ikki yurishli mot.
Kombinatsiyalar.



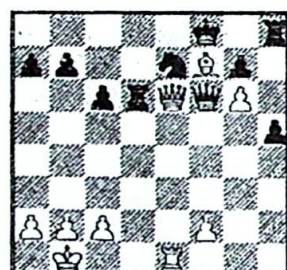
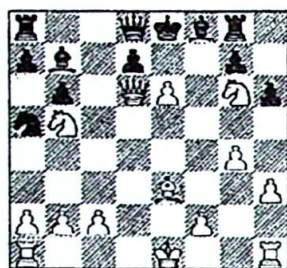
Ikki yurishli mot.
Kombinatsiyalar.



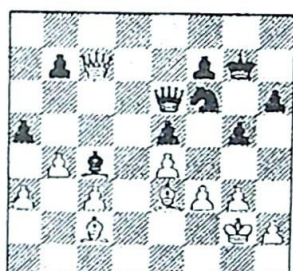
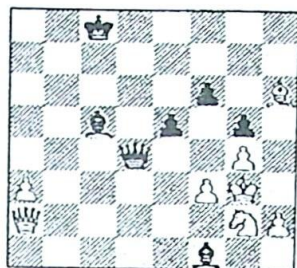
Ikki yurishli mot.
Kombinatsiyalar



Ikki yurishli mot.
Kombinatsiyalar.



Ikki yurishli mot.
Kombinatsiyalar.



TAVSIYA ETILGAN ADABIYOTLAR:

1. Karimov I.A. Barkamol avlod O'zbekiston taraqqiyotining poydevori. – T., 1998.
2. Karimov I.A. Barkamol avlod orzusi. –T.: Sharq, 1998.
3. Kadrlar tayyorlash milliy Dasturi // O'zbekiston Respublikasi Oliy Majlisining Axborotnomasi. 1997 yil, 11-12-son 295-modda.
4. "Sog'lom bola yili" Davlat dasturi to'g'risida O'zbekiston Respublikasi Prezidentining PQ-2133-son Qarori. 19-fevral, 2014- yil.
5. "Ta'lim to'g'risida"gi O'zbekiston Respublikasining qonuni // O'zbekiston Respublikasi Oliy Majlisining Axborotnomasi, 1997- yil, 9-son, 225-modda.
6. Muhiddinov M. Shaxmat. – Toshkent, 1992.
7. Шахматы. Энциклопедические словарь. –М., 1990.
8. Хенкин В. Куда идет король? – М., 1984.
9. Авербах Ю. путешествие в шахматное королевство. –М., 1984.
10. Шахматное обозрение-64. Журнал. –М., 1992. –№99.

Elektron ta'lim resurslari:

Internet saytlari

1. www.bilim.uz
2. www.sport.com.
3. www.edu.uz – Vazirlik sayti.
4. www.ziyo.edu.uz - Vazirlik sayti.
5. www.performance.edu.uz - Vazirlik sayti.

MUNDARIJA

SO'Z BOSHI.....	3
I-BOB. AQL CHIROG'I.....	7
1.1. Shaxmat taxtasi	8
1.2. Shaxmat yozuvi	11
1.3. Shaxmat donalari	13
1.4. O'yin qoidalari.....	16
II-BOB. DONALARNING YURISH QOIDALARI	18
2.1. Shoh	18
2.2. Farzin	20
2.3. Rux.....	23
2.4. Fil	25
2.5. Ot.....	28
2.6. Piyoda.....	32
III - BOB. O'YIN OXIRIDA KUCHLAR TENGLIGI	36
3.1. Shohni yashirish – rokirovka	37
3.2. Shohga hujum.....	39
3.4. Kishti-qoyim usuli	46
IV-BOB. YOLG'IZ SHOHNI MOT QILISH	49
4.1. Farzin bilan mot qilish.....	50
4.2. Rux bilan mot qilish	53
4.4. Ikki ot shohga qarshi	58
4.5. Shoh va piyoda shohga qarshi kvadrat qoidasi	62
4.6. Motmi, pot?	65
V-BOB. O'YINNING BOSHLANG'ICH QISMI DEBYUTNING UCH QOIDASI	69
VI –BOB. KOMBINATSIYALAR	78
6.1. Shaxmat tarixidan.....	77
6.2. Oddiy kombinatsiyalar	78
6.3. Topshiriqlar	86
MUSTAQIL TAHLIL QILING O'ZBEKISTON GROSSMEYS- TERLARI IJODIDAN	89
Shaxmat tarixidan.....	95
ILOVALAR	98
TAVSIYA ETILGAN ADABIYOTLAR.....	126

ay. ch.
Xaylayev M.J.

SHAXMAT

o'quv-uslubiy qo'llanma

Texnik muharrir:

Usmonxo'jayev T.S.

Bosh muharrir:

Aripjanova D.U.

Dizayner:

Dalabayeva N.I.

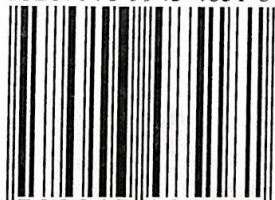
Kompyuterda sahifalovchi:

Imomov Sh.A.

Nashr.lits. AIN^o 283, 11.01.16. Bosishga ruxsat etildi 06.04.2017.
Bichimi 60x84 ¹/₁₆. «Times New Roman» garniturada raqamli bosma usulida
bosildi. Shartli bosma tabog'i 8. Nashriyot bosma tabog'i 8,25.
Adadi 1600. Buyurtma № 14

«ILMIY - TEXNIKA AXBOROTI - PRESS NASHRIYOTI»
100017. Toshkent sh, M-5, 45/4

ISBN 978-9943-4851-8-1



9 789943 485181



NASHRIYOTI