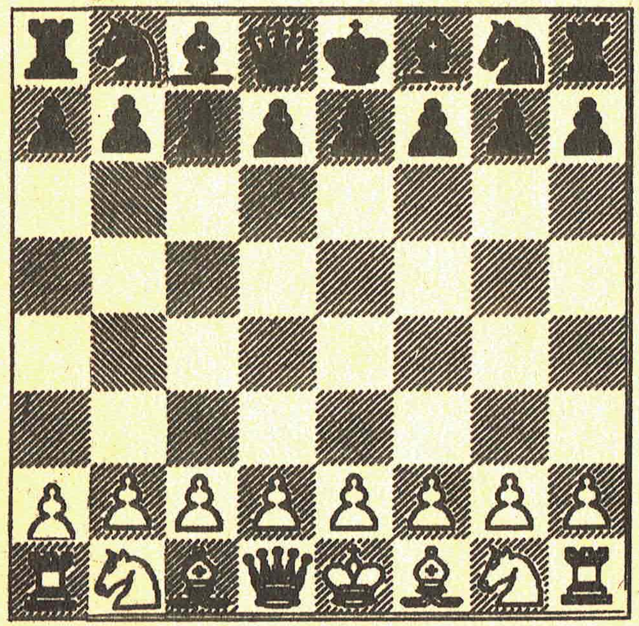
የቼስ ጥበብ



በታፈሰ ሙሉነህ

ግንቦት 1987 ዓ.ም.

አሳታሚ ፡ የኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን
የመ.ሣ.ቁ 3241
ስ.ቁ. 15 05 19
51 53 63
አዲስ አበባ

የኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን መልዕክት

ቼስ ከረዥም ዓመታት ጀምሮ ወቅትና ቦታ ሣይመረጥለት በበርካታ አፍቃሪዎቹ ከገጠር እስከ ከተማ አገራችን ውስጥ የሚዘወተር ስፖርት ነው።

ይሁን እንጂ እንደአዘውታሪው መብዛትና በየትኛውም ቦታ እንደመዘውተሩ በቂ የማዘውተሪያና የማወዳደሪያ ቁሳቁሶች የሉንም ። ጀማሪዎች ከልጅነታቸው እንዲያዘወትሩና ሌሎችም ጨዋታቸውን በንባብ እንዲያበስሉ የሚያደርጉ መፃህፍትም የሉንም። በሌሎች አገሮች ሁሉ ስፖርቱ ከህፃናት ጀምሮ የሚዘወተርበት ሌሎችም ቴክኒካቸውን የሚያደብሩበት ሚስጥር የቼስ መፃህፍትን በየወቅቱ በብዛት ማሳተማቸው ነው።

በእኛም ሀገር የቼስ መፃህፍት ድህነታችንን ለማስወገድ በሚያነሳሳ ሁኔታ ከአቶ ታፈሰ ሙሉነህ ለኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን ተበርክቶ የታተመው ይህ መጽሐፍ የመጀመሪያው በአማርኛ የተዘጋጀ የቼስ መጽሃፍ ነው።

አቶ ታፈሰ የዚህን የመጀመሪያ መጽሐፍ ረቂቅ ለፌዴሬሽኑ በማበርከታቸው ለአገራችን የቼስ አፍቃሪ ከባድ ውለታ አሳድረውበታል ። የኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን ለዚህ ታላቅ ውለታቸው በቼስ አፍቃሪዎችና በራሱ ስም ምስጋናውን አቅርቧል ።

ሌሎችም ቼስ ወዳድ ግለሰቦችና ድርጅቶችም በአጭር ጊዜ ርብርቦሽ በአገራችን ሊያድግና በርካታ ኢንተርናሽናል ተወዳዳሪዎች ሊፈልቁበት ለሚችለው ለዚህ ስፖርት ማንኛውንም ዓይነት ድጋፍና ልገሳ እንዲያደርጉ በዚሁ አጋጣሚ የፌዴሬሽኑ መልዕክት ይድረሳቸው ። የስፖርት መሠረቱ ህዝብ ነውና ቼስንም በህዝብ ተሳትፎና ድጋፍ እንደምናጎለብት እምነታችን ነው።

እሸቱ ጎሣዬ
የኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን
ቋሚ ዋና ፀሐፊ

መቅድም

ዛሬ ለአካል እንቅስቃሴና ለመንፈስ መዝናኛ የሚያገለግሉ በርካታ ጨዋታዎች አሉ ። ሁሉም በተለያየ ደረጃ በተለያዩ አገሮች ሲሰራባቸው ይታያል ። ሆኖም ግን አንዳንድ አገሮች ለአንዳንድ ጨዋታዎች ልዩ ፍቅር እያደረባቸው እነሱኑ በይበልጥ የሚያዘወትሩ ሲሆኑ በዚህም የተነሳ አገሩን ከጨዋታው ለይቶ ለማየት የሚያስቸግርበት ሁኔታ በአንዳንዶቻችን ህሊና ይቀረጻል ። በበኩሌ ጎልፍ ሲነሳ የእንግሊዝ ጨዋታ አድርጌ ወስደዋለሁ ። የእግር ኳስ ሲነሳ ብራዚል በሃሳቤ ይመጣብኛል ... ወዘተ

የቼስ ጨዋታ ሲነሳ ግን የቀድሞዋ ሶቪየት ኅብረት እንደባለቤት ትቀርባለች ። አገር ምድሩ ሁሉ ጨዋታውን የማያውቅ ያለ አይመስልም ። በአጭሩ ጨዋታው ባሕላቸው ነው ። ስለሆነም ይመስለኛል በዓለም-አቀፍ ውድድር ጥሩ ውጤት የሚያስመዘግቡት ። ባለፉት አርባ ሰባት ዓመታት በየሶስት ዓመቱ ከተካሄደው የሻምፒዮናነት ግጥሚያ ውስጥ ከአንዲት ጊዜ በስተቀር በሙሉ አሸናፊ ሆነው የኖሩበት ነው። በሴቶች ውድድርም ቢሆን ዋንጫው ከ 1950 ዓ.ም. እ.ኤ. አ.) ጀምሮ ከሁለት ጊዜ በስተቀር ከሶቪየት ኅብረት እጅ ወጥቶ አያውቅም ። ይህ ለእነሱ በጣም የሚያኮራ ነው። በአንጻሩ ግን በእኛ አገር ይህ ጨዋታ እስከዚህም የተለመደ አይደለም ። እንዲያውም ለእኔ እንደሚመስለኝ ጨዋታው ከከተሞች ውጭ በብዛት የሚታወቅ አይደለም ። እርግጥ ቆየት ባለው ዘመን አረቦች ጨዋታውን በፋርስ በኩል ከህንድ ሲያገኙት ለአውሮፓ እንዳደረሱት ሁሉ ወደ ኢትዮጵያም አምጥተውት እንደነበረ ይነገራል ። ሰንጠረዥ የሚባለው ቃል ራሱ አረቦች ሻትራንዥ ብለው ከጠሩት ከመሠረቱ ቻቱራንጋ ይባል ከነበረ የሕንድ ቃል የተገኘ ነው ይባላል ። ከቻቱራንጋ የፈለቁ የተለያየ የአጨዋወት ህግና ስርዓት ያላቸው ለምሳሌ የጃፓን ፣ የኮሪያና የቻይና የቼስ ጨዋታዎች አሉ በዚሁ ዓይነት የኢትዮጵያ ቼስም የራሱን ባሕርይ ይዞ የመጣና በሰንጠረዥነት ታውቆ የነበረ መሆኑ ታሪካዊ ነው ፣ የሚያስደስትም ነው።

ሆኖም ግን ዛሬ ቼስ እንደማንኛውም ኢንተርናሽናል ጨዋታ አንድ ወጥ ሆኖ ህግና ሥርዓት የወጣለት ስለሆነ የዓለም ሕዝብ ተቀብሎት እየሰራበት ነው። ስለዚህ ኢትዮጵያም ብትሆን በዚሁ በዘመናዊው የአጨዋወት ስልት ብትዘልቅበት ይገባል ። ስለሆነም ጨዋታውን አሁን ባለው ይዞታው በሰፊው ማስተዋወቅ እጅግ አስፈላጊ ነው። ይህ ዘመናዊ የቼስ ጨዋታ በአገራችን ስር እንዲሰድ ለማድረግ ደግሞ አንዱ ቀላል ዘዴ በትምህርት ቤቶችና በገጠር ቀበሌዎች ጭምር እንዲለመድ ማድረግ ነው ።

<u>እንግዲህ ይህ መጽሐፍ የተዘጋጀው ለዚህ ብቸኛ ተግባር ነው</u> ስለሆነም አንድ ጀማሪ ሰው ይህንን ጨዋታ ያለምንም አስተማሪ ራሱ በራሱ ሊከታተለው እንዲችል የርዕሶቹ ቅደም ተከተል በልዩ ጥንቃቄ ተመርጧል። በተግባር እንደማውቀው ለተማሪዎች ስለአንድ ትምህርት ገለጻ በሚደረግላቸው ጊዜ የመጨረሻው ግብ ምን እንደሆነና ወደ የትስ ለመድረስ እንደተፈለገ በቅድሚያ በግልፅና በዝርዝር ሳይነገራቸውና ችግሩን እንዲያብላሉት ዕድል ሳይሰጣቸው በፊት በቀጥታ የተወሳሰበ የአጀማመር ስልት በጭፍን ይቀርብላቸዋል ።

በዚህን ጊዜ ተማሪዎቹ ሊያገናዝቡት ያቅታቸዋል ። አንዳንድ ጊዜ ደግሞ በአጀማመር ላይ ገለጻው በቂ ባለመሆኑ መከታተሉን ያቋርጣሉ ። ይህም ቀሪውን ድካም ከንቱ ያደርገዋል ። ስለዚህ ይህ ሁኔታ እንዳይከሰትና ሂደቱ በደረጃ እያደገና ተማሪዎቹ ችግሩን ከመፍትሔው ጋር እያጣጣሙት እንዲሄዱ በዚህ ጽሑፍ ውስጥ ልዩ ጥረት ተደርጓል ።

አመዘጋገብንም በተመለከተ ለጀማሪዎች ቀላል እንዲሆን የጠጠሮች ስምና የመነሻ ቦታቸው ተመልክቶ መድረሻ ካሬውም አብሮ ቀርቧል ። በውድድር ደረጃ የሚካሄድ ጨዋታ ላይ ሲደረስ ግን አለም - አቀፋዊው የአመዘጋገብ ሥርዓት ቀርቦ እንዲሰራበት ተደርጓል ።

የቼስ ሰንጠረዥን 64 ካሬዎች ለመሰየም የተሰጠው ኮድ በፊደልና በቁጥር ቅንብር ነው። ቁጥሮቹ ከ 1-8 ሲሆኑ ፊደሎቹ ደግሞ ሀለመረሰሸቀበ ናቸው ። እነዚህ ፊደላት የተመረጡበት ምክንያት አንድ ዓይነት አጠራር ያላቸው ሆሄያት ገብተው ለአጠራር ችግር እንዳይፈጥሩ በማሰብ ነው። የቼስ ጨዋታ በኮምፒውተር በስልክና በሬድዮ ጭምር በአካል ተራርቀው ባሉ ተወዳዳሪዎች መካከልም ሊካሄድ የሚችል በመሆኑ ጭምር ሁኔታዎችን ከወዲሁ ማመቻቸት መጀመር ስለሚገባ ነው ።

ሌላው ትኩረት የተሰጠው ቃል መብላት የሚለው ነው ። በካርታ ጨዋታ በዳማ እና በሌሎች አንዳንድ ጨዋታዎችም የመጫወቻ ልውውጥ ሲደረግ መብላት ወይም መበላላት የሚሉትን ቃላት መጠቀም የተለመደ ነው ስለሆነም በቼስ ጨዋታም ይህንን ቃል ላለመጠቀም አመቺ አልሆነም ሆኖም አንዳንድ አነጋገሮች ፀያፍ ሊመስሉ ቢችሉ ሌላ ቃል በመምረጥ ለምሳሌ ወታደሩ ፈረሱን ወሰደው ወይም ማረከው ለማለት አስፈልጓል ። ስለዚህ ሶስቱም ቃላት / መብላት መውሰድ መማረክ / በተመሳሳይ ይሰራባቸዋል ።

መጽሐፉ በሶስት ክፍል ተዘጋጅቶ የቀረበ ሲሆን የመጀመሪያው ክፍል ለጀማሪያን ወይም ጀማሪዎች ነው ። ሁለተኛው ክፍል ለመደበኛ ተጫዋቾች ሲሆን ሶስተኛው ክፍል ደግሞ ለኦፍሴላዊ ውድድር ተሳታፊ መሆን ለደረሱ ወይም ለሚሹ ነው ።

እንግዲህ የቼስ ጨዋታ የማሰብንና የመመራመርን ችሎታ የሚያዳብርና የሚያጎለብት ስለሆነ ይህ ጨዋታ በአገራችን ስር ሰዶ አተኩሮ የማሰብ ተግባር ለእኛ ባህላችን እንዲሆን አስተዋጽኦ እንዲያደርግ ምኞቴ ነው ። ጨዋታውን ለመጫወት የሚያስፈልጉን ጠጠሮች የግድ ከውጭ አገር የመጡ በትክክል የተቀረጹ ጠጠሮች መሆን አያስፈልጋቸውም ። እንደሚታወቀው በአንድ ጨዋታ ላይ አንድ ጠጠር / ለምሳሌ ወታደር / ቢጎድል በዚያ ምትክ የእንጨት ቁራጭ አስቀምጦ ለመጫወት ይቻላል። ዋናው ቁም ነገር ሁለቱ ተጋጣሚ ተጫዋቾች ስምምነትና መግባባት ላይ መድረሳቸው ብቻ ነው ። በዚሁ ዓይነት ሁሉም ጠጠሮች ባይኖሩን እንኳ በሳንቲሞችና በእንጨት ቁራጮች ልንጠቀምና ተግባብተን ልንጫወት እንችላለን ። ቦርዱንም በቀላሉ ከካርቶን ለመስራት ይቻላል ።

ስለዚህ የራሳችንን የፈጠራ ችሎታ በመጠቀም ጨዋታውን ራሳችን አዘጋጅተን ልንማረው እንችላለን ። ከዚያም ሌሎችን በማስተማር ጨዋታውና ይበልጡን ደግሞ የማሰብ ተግባሩ ለአገራችን ባህል እንዲሆን ልናደርግ እንችላለን ። ማድረግም ይገባናል ።

ማውጫ

ር ዕ ስ **ገጽ**

መቅድም

ክፍል 1

/ ለ ጀ ማ ሪ ያ ን /

ምዕራፍ 1

መግቢያ 1

1.1 ሠንጠረዥ 2

1.2 የጠጠሮች ዓይነትና አደራደር 4

1.3 የጠጠሮች አካሄድ 6

ምዕራፍ 2

2.1 የቼስ አመዘጋገብና አጀማመር ሥርዓት 9

2.2 የአበላል ወይም አወሳሰድ ሥርዓት 11

2.3 አስረጂ ምሳሌ 13

ምዕራፍ 3

3.1 የጨዋታ አጨራረስ ሁኔታ 14

3.2 የአጨራረስና የመከላከል ስዕላዊ መግለጫዎች 15

ሀ. _ ቀላል አጨራረስ 15

ለ. _ የመከላከል ስልት 16

3.3 መለማመጃ ጨዋታ 18

ምዕራፍ 4

አንዳንድ የቼስ ልዩ ጠባዮች 19

4.1 መመሸግ 19

4.2 መንገስ 21

4.3 ያለፈ መግረክ 22

ምዕራፍ 5

5.1 የስትራተጂክ ቦታ አያያዝ 23

5.2 የጠጠሮች ንጽጽራዊ ዋጋ 24

5.3 መለማመጃ ጨዋታዎች 26

ክፍል 2

/ ለ መ ደ በ ኛ ተ ጫ ዋ ቾ ች /

መግቢያ 31

ምዕራፍ 6

6.1 ቀላል ታክቲኮችና ወጥመዶች 33

ሀ. መንታ ወጥመድ 33
ለ. አስሮ መብላት 34
ሐ. ቦታ አስለቅቆ መግረክ 34
መ. መንገድ መዝጋት 35
ሠ. አፍኖ መብላት 35
ሸ. በኃይል አሸንፎ መብላት 36

6.2 የማጥቃትና የመከላከል ስልት ምሳሌ 36

ምዕራፍ 7

7.1 የጨዋታ አጨራረስ 39

ሀ. ቀላል አጨራረስ 40
ለ. አቻ መውጣት 45

7.2 ረቂቅ ጨዋታዎች 49

ሀ. ነጋሲ ኃይል 49
ለ. የመቸከል ዘዴ 54
ሐ. ኃይሎችን አቀናጅቶ ድል መምታት 56

ምዕራፍ 8

8.1 የጨዋታ አጀማመር ስትራተጂ 58

ሀ. የአጠቃቅ ስልት 59
ለ. የአመካከት ስልት 70

ምዕራፍ 9

አሸብራቂ ድሎች 76
1. መልካም አስተውሎት 76
2. ሽንፈትን ወደ ድል መለወጥ 77
3. መብረቃዊ ድል 78
4. መስዋዕትን ከፍሎ ማሸነፍ 80
5. እንቆቅልሽ 83

ክፍል 3 85

/ ው ድ ድ ሮ ች /

መግቢያ: 85

ምዕራፍ 10

ብሔራዊ ውድድሮች : 88

10.1 "የኢትዮ-ሶቪየት የወዳጅነት ጨዋታ " 89
10.2 የአዲስ አበባ 1ኛ ዲቪዥን ጨዋታ 90
10.3 የባለሙያ ግጥሚያ 92

ምዕራፍ 11

ኢንተርናሽናል ግጥሚያዎች 95

11.1 ቦቢ ፊሸር-ብቸኛው የምዕራቡ ሻምፒዮን 95
11.2 ካፓብላንካ-የታዳጊ አገር ተጫዋች 99
11.3 ጋሪ ካስፓሮቭ-ወጣቱ ሻምፒዮን 101
11.4 የኮምፒዩተር ጨዋታ 103
ማጠቃለያ : 108

አባሪ 114
ዋቢ መጻሕፍት 122

መ ግ ቢ ያ

የቼስ ጨዋታ እንደኳስ ጨዋታ ፥ ዝላይ ፥ ሩጫና የመሳሰሉ የስፖርት ዓይነቶች በዓለም አቀፍ ደረጃ የሚጫወቱትና የሚወዳደሩበት ጨዋታ ነው ። እርግጥ ውድድሩ እንደአካላዊ እንቅስቃሴ ስፖርት በጥቂት ደቂቃዎች ወይም ሰዓቶች የሚያበቃ ላይሆን ይችላል። ለምሳሌ በሁለት ተጋጣሚዎች መካከል የሚደረገው የዓለም ሻምፒዮና ግጥሚያ ከወር በላይ ጊዜ ሊፈጅባቸው ይችላል ። ይህ እንግዲህ ጨዋታው ረዘም ላለ ጊዜ የሃሳብ ትግልን የሚጠይቅ ከባድ የሕሊና ስፖርት መሆኑን ለማስገንዘብ ያህል ነው። በሌላ በኩል ሲታይ ይህ ጨዋታ ለእኛም ቢሆን ጥሩ የጊዜ ማሳለፊያ ሊሆነን ይችላል።

የቼስ ጨዋታ የተጀመረው መቼ እና የት እንደሆነ በትክክል አይታወቅም አፈ ታሪክ እንደሚለው ከሆነ በአሁኑ ይዞታው የ4 ሺ እና የ5 ሺ ዓመታት ዕድሜ አለው ይባላል ። 2000 ዓመታትን የሚጠቅሱም አሉ ። ግን በ 7ኛው ክ/ዘመን ይጫወቱት እንደነበር በ1561 ዓ.ም.(እ.ኤ.አ.) ሮይ ሎፔዝ / የስፓኙ ቄስ የቼስ ባለሟል / ጽፏል ። እንግዲህ በዚያን ጊዜ እና ከዚያም በፊት ጨዋታውን በመሳፍንትና በመኳንንት በንጉሣውያን ቤተሰቦችም አካባቢ አዘውትረው የሚጫወቱት ነበሩ ከጦርነት ፍልሚያ ፋታ በተገኘበት አጋጣሚ እንደመዝናኛ ጨዋታ እንዲሆን የተፈጠረ ይህ የቼስ ጨዋታ ዞሮ ዞሮ ከዚያው ከጦርነት ጉዳይ ጋር የተያያዘ ነበረ ። እንደሚታወቀው በጦርነት ላይ የሚካፈሉት በብዛት እግረኛ ወታደሮች ነበሩ እንዲሁም ፈረሰኞችም ነበሩ ንጉሡ ራሱ እየተሯሯጠ የማይዋጋ ክቡር አካል ቢሆንም በመጠኑ ግን መንቀሳቀሱ አይቀርም ነበር ። ንግሥቲቱና ጳጳሱም ተፋላሚ ሆነው ይቀርባሉ ። ከመከላከያ አንጻር ሲታይ ደግሞ ምሽግ የማይናቅ አስተዋጽኦ እንዳለው ይታወቃል ። ስለዚህ ይህም በፍልሚያው ስሌት ውስጥ ይገባል ። እንግዲህ የእነዚህ ሃይላት አሰላለፍና አካሄድ ደንብና ስርዓት እንዴት በቼስ ጨዋታ ውስጥ እንደተቀረጸ ከዚህ ቀጥሎ በዝርዝር ይቀርባል ። በቅድሚያ መታወቅ ያለበት ግን በጦርነቱ ፍልሚያ ዋናው ግብ የተቃራኒውን ወገን ንጉሥ በመማረክ ለመውሰድ መቻል ነው ። ተጠቂው ንጉስ መሸሻ አጥቶ ሊማረክ ሲበቃ እዚያ ላይ ጨዋታው አለቀ ይባላል ። ስለዚህ ትግሉ የወገንን ንጉሥ እየጠበቀ የተቀናቃኙን ንጉሥ ለመማረክ ነው ። እንግዲህ ወደ ጨዋታው እንግባ ።

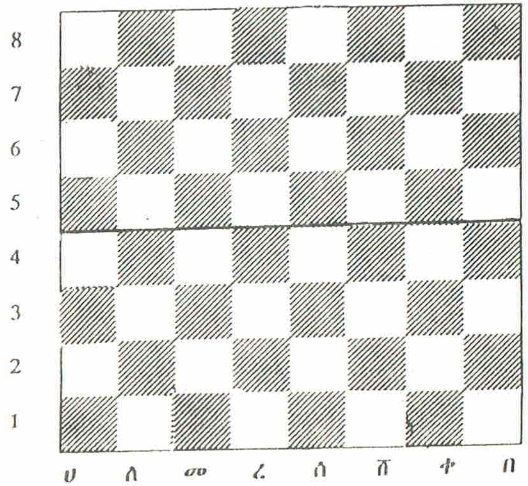
ምዕራፍ አንድ

1.1 ሰንጠረዥ /ቦርድ/

ለቼስ ጨዋታ ተወዳጅነትን ያስገኘለት አንዱ ገጽታው ጨዋታው በዝርዝር ሊመዘገብ መቻሉ ነው ። በዚህ የተነሳ የጨዋታው ሪኮርድ በሰነድ ተይዞ ለሚቀጥለው ትውልድ ሊተላለፍ ይችላል ። በዚህም አንዱ ከሌላው እየተማረና በዚያም ላይ እየገነባና እያሻሻለ ሊያጎለብተው ይችላል ። ሁኔታው በሚቀጥለው ምዕራፎች ግልፅ እየሆነ ይሄዳል ። ከዚሁ ጋር በተያያዘ ሁኔታ የቼስ ጨዋታ በአካል ተራርቀው በሚገኙ ሰዎችና ቡድኖች መካከልም ሊካሄድ ይችላል ። ይህ በሌሎች በርካታ የጨዋታ ዓይነቶች አይቻልም ። ለምሳሌ የሜዳ ቴኒስ ግጥሚያ ለማድረግ የፈለጉ ሁለት ሰዎች መጥተው በአንድ መስክ ላይ መገናኘት ይኖርባቸዋል እንጂ አንዱ ተጫዋች አሜሪካ ሌላው እንግሊዝ አገር ከሆኑ ኳሷን ተቀባብለው ሊጫወቱ አይችሉም ።

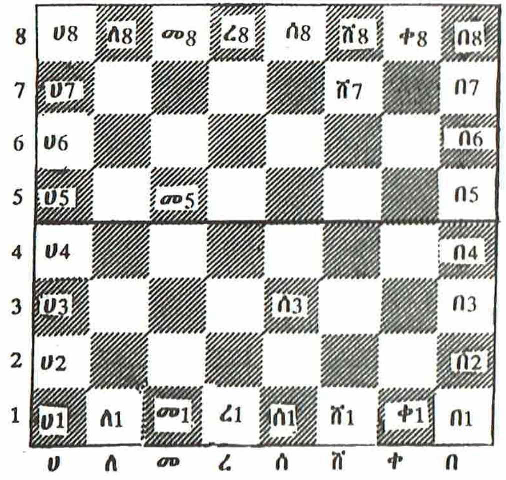
ቼስ ለመጫወት ግን የግድ በአካል መቀራረብ አስፈላጊ አይደለም ። ጨዋታው በስልክ በደብዳቤ፡ በቴሌግራም ፡ በቴሌክስ ወይም በኮምፒዩተር አማካኝነት ሊከናወን ይችላል ። ስለሆነም ተጋጣሚዎች በየቤታቸው ቁጭ ብለው ከባህር ባሻገር ለምሳሌ አንዱ ኢትዮጵያ ሌላው ፈረንሳይ አገር ሆነው ሊጋጠሙ ይችላሉ ።

ይህ ሊሆን የቻለው የቼስ መጫወቻ ስሌዳው ላይ ያሉት ቦታዎች ሁሉ መለያ ቁጥር የተሰጣቸው በመሆኑ የትኛው ጠጠር ከየት ቦታ ተነስቶ የት ቦታ ላይ እንዳረፈ ሊመዘገብና መልእክቱም በጽሑፍ ሊተላለፍ በመቻሉ ነው ። አሰራሩ እንደሚከተለው ነው ።



ሰንጠረዥ 1

በሰንጠረዥ አንድ እንደተመለከተው የቼስ ሰንጠረዥ ወይም ቦርድ በአራት ጎኑ እኩል ቁመት ያለው ባለአራት ማዕዘን ሰሌዳ ነው ። ውስጡም በእኩል ርቀት በተሰመሩ በስምንት ቋሚ መስመሮችና በስምንት አግዳሚ መስመሮች የተከፋፈለ ወይም የተሸነሸነ ነው ። የዚህ ሽንሸና ውጤት 64 ትናንሽ ካሬዎችን ይሰጠናል ። እነዚህ ካሬዎች እንደሳጥኖች ወይም መደዳ ቤቶች ሊመስሉ ይችላሉ ። እነዚህም እያንዳንዱ ካሬ የራሱ መለያ ቁጥር አለው ። አቆጣጠሩ የሚጀመረው በነጭ ጠጠሮች ከሚጫወተው ወገን ነው ። የመጀመሪያው መደዳ ወይም ተርታ ከ ሀ እስከ በ ባሉት ፊደሎች ከመሰየሙ በተጨማሪ የመጀመሪያው መደዳ መሆኑን ለመግለጽ 1 ቁጥር ታክሎበታል ። አጻጻፉም ሀ1፣ ለ1፣ መ1፣ እያለ እስከ በ1 ይቀጥላል ። ሁለተኛው መደዳ እንዲሁ በፊደሎች ላይ ቁጥር 2 ስለሚታከልበት በዚህ ይለያል ። ለምሳሌ ሀ2፣ ለ2፣ መ2፣... በ2 ። የቀሩት መደዳዎችም በተመሳሳይ መንገድ ቁጥሮች በፊደሎች ላይ እየተጨመሩ ይሰጣቸዋል ። እንግዲህ የመጨረሻው መደዳ ሀ8፣ ለ8፣ መ8፣ ... በ8 ይሆናል ማለት ነው ። በዚህ ዓይነት ማንኛውም ካሬ የራሱ የሆነ መለያ አለው ። ለምሳሌ መ5 በመባል የሚታወቀው ካሬ የቱ ነው ? ብንል ይህን የማወቅ ዘዴ ቀላል ነው ። "መ" ከተባለው ቦታ ቀጥታ ወደላይ እንወጣለን ። ይህ "መ" ረድፍ ነው ። እንዲሁም 5 በተባለው መደዳ አግድም እንሄዳለን። ሁለቱ የሚገናኙበት ቦታ መ 5 የተባለው ካሬ ነው ማለት ነው ። ሰንጠረዥ 2 ይመልከቱ ።



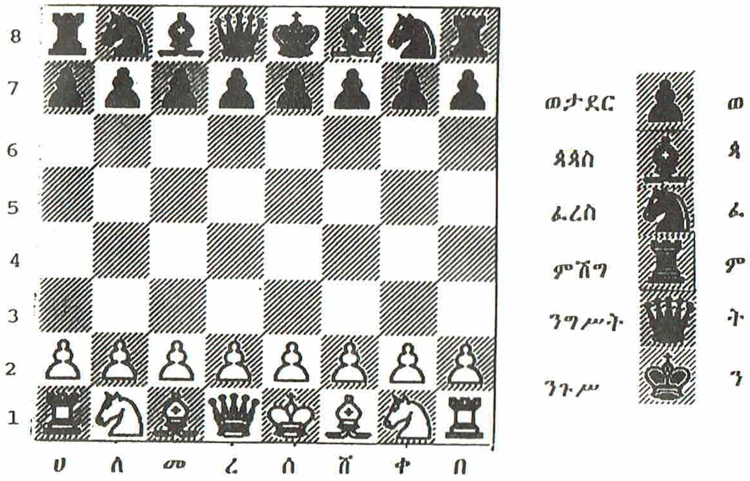
ሰንጠረዥ 2

ለአጨዋወት እንዲያመች ሲባል 4ኛውን ተርታ ወይም መደዳ ከ5ኛው የሚለየውን የቦርዱን መሃል መስመር በከባድ መስመር ለይቼዋለሁ ። ስለዚህ አራተኛውንና አምስተኛውን መደዳዎች

ለማወቅ ከመጀመሪያው ጀምሮ መቁጠር ሳያስፈልግ በቀላሉ ከከባዱ መስመር ታችና ላይ መሆናቸውን እናያለን ። እንዲሁም ሶስተኛውንና 6ኛውን መደዳ ብዙም ሳንቆጥር እንድንለያቸው ይረዳናል ። በአጠቃላይ ሁሉንም ከመሃል ወይም ከዳር በመጀመር ቆጥረን በቶሎ ልንለያቸው ስለሚያስችለን ጨዋታውን ለመከታተል ያቀለዋል ብዬ አስባለሁ ። መጫወቻውን ቦርድ በተመለከተ ግን ብዙውን ጊዜ ሰሌዳው ታጣፊ ሲሆን እጥፋቱ መሐል ላይ ስለሚውል ለአቆጣጠርም እንደመነሻ ሊያገለግል ይችላል ። በሰሌዳው ላይ ያሉት ካሬዎች ደግሞ በሁለት የተለያዩ ቀለሞች መለየት አለባቸው እነዚህም ቀለሞች በዘልማድ ነጭና ጥቁር እንዲሆኑ ስለተደረገ ይኸው አሰራር ተለምዷል ። የቀለሙ አቀባብ ሀ1 ከተባለው ካሬ በጥቁር ቀለም የሚጀምር ነው ። ከዚያ የሚቀጥለው ካሬ ነጭ ቀለም ይቀባል ። ቀጥሎ ያለው ጥቁር ይሆናል። በዚህ ዓይነት ሲቀጥል የመጨረሻው ካሬ "በ1" ነጭ ይሆናል ። ከዚያም ሌሎቹ ቀሪ ካሬዎች በሚቀቡበት ጊዜ ጎን ለጎን የተቀመጡ ካሬዎች አንድ ዓይነት ቀለም እንዳይኖራቸው መጠንቀቅ ያስፈልጋል ። አንዱ ካሬ /ወይም ሳጥን/ ነጭ ከተቀባ ቀጥሎ ያለው ጥቁር መቀባት አለበት ። በዚህ ሁኔታ ከተቀባ አንድ ዓይነት ቀለም ያላቸው ካሬዎች የሚገናኙት በማዕዘን ብቻ ይሆናል። ስለሆነም ለምሳሌ ሀ1፡ ለ2 ፡ መ3፡ ... በ8 የተባሉት ሰያፍ መደዳ ካሬዎች አንድ ዓይነት ቀለም ይኖራቸዋል ። / ሰንጠረዥ 1 ይመልከቱ ። /ይህ ሰንጠረዥ ወይም ቦርድ በመባል የሚታወቅ በብዙዎች ዘንድ የታወቀ የሰሌዳ ቅርጽ ነው ።

1.2 <u>የጠጠሮች ዓይነትና አደራደር</u>

የቼስ ጠጠሮች ሁለት ቀለም ያላቸው ናቸው እነዚህ ብዙውን ጊዜ ነጭና ጥቁር ናቸው። ስለዚህ ሁለት ተጋጣሚዎች ሲጫወቱ አንደኛው በነጮቹ ጠጠሮች ሲጫወት ተቀናቃኙ በጥቁሮቹ ጠጠሮች ይጫወታል ማለት ነው ። ለጽሑፍ አቀራረብ እንዲያመች በነጭ ጠጠሮች የሚጫወተውን ተጋጣሚ ነጭ በማለት ብቻ እንጠራዋለን ። በዚሁ ዓይነት ጥቁር ብለን የምንጠራው በጥቁር መጫወቻዎቹ /ጠጠሮች/ የሚጫወተውን ነው ። እንግዲህ ጨዋታውን ለመጀመር በቅድሚያ ጠጠሮቹ በሚከተለው ዓይነት ይደረደራሉ ። ሰንጠረዥ 3 ይመልከቱ



ሰንጠረዥ 3

በቼስ ህግ መሠረት ምንጊዜም ጨዋታውን የሚጀምረው ነጭ ጠጠሮቹን የያዘው ወገን ነው ። በጥቁር ጠጠሮች የሚጫወተው ወገን ቀድሞ ጨዋታውን ሊጀምር አይችልም ህጉም አይፈቅድም ።

ስለዚህ ነው አቆጣጠሩም የሚጀምረው በነጭ ወገን በኩል የሆነው ። ነጭ ሲጀምር የሰሌዳው አቀማመጥ ምንጊዜም ጥቁሩ የማዕዘን ካሬ /ሀ1 የተሰኘው / በግራው ሆኖ ነጩ ካሬ በቀኙ ይሆናል /ሰንጠረዥ 3 ይመልከቱ /

ከዚያ በኋላ ጠጠሮቹ እንደሚከተለው በመደዳ ቦታ ቦታቸውን ይይዛሉ ። በየማዕዘኑ ካሬ ላይ ምሽጎች ይቀመጣሉ ። /ነጭ የራሱን ሁለት ምሽጎች በግራና በቀኙ ዳር ሲያስቀምጥ ጥቁርም እንዲሁ በራሱ በኩል በግራና በቀኙ ዳርቻ ያስቀምጣቸዋል ። ከዚያ ቀጥሎ ፈረሶች ከምሽጎቹ ጎን ቦታቸውን ይይዛሉ ። ቀጥሎ ጳጳሶቹ ከፈረሶቹ ጎን ይቀመጣሉ ። በመካካል የሚቀመጡት ንጉሡና ንግሥቲቱ ናቸው ። በጨዋታ አጀማመር ምንጊዜም ንግሥት በመሰሏ ቀለም ላይ ስለምትቀመጥ ነጭ ንግሥት በነጭ ካሬ ላይ ትቀመጣለች ። ስለዚህ ነጩ ንጉሥ ጥቁሩ ካሬ ላይ ይውላል ማለት ነው ። እንዲሁም ጥቁር ንግሥት በጥቁሩ ካሬ ላይ ትቀመጣለች የዚህም አቀማመጧ ከነጭ ንግሥቷ ፊት ለፊት በአንድ ረድፍ ላይ ያደርጋታል ። እንዲሁም ጥቁሩ ንጉሥም በነጭ ካሬ ላይ ስለሚውል በዚህ ዓይነት ሁለቱ ተቃራኒ ንጉሶችም በአንድ ረድፍ

ላይ ይቆማሉ ማለት ነው ። ከዚያ ቀጥሎ ወታደሮች ከፊታቸው ይደረደራሉ ። ይህም ማለት ስምንቱ ነጫጭ ወታደሮች በ2ኛው ተርታ /ሀ2 እስከ በ2 / 8ቱ ጥቋቁር ወታደሮች ደግሞ በሰባተኛው ተርታ /ሀ7 እስከ በ7 / በመደዳ ሆነው ይቀመጣሉ አሁን ጨዋታውን ለመጀመር ይቻላል ። በቅድሚያ ግን የጠጠሮቹን የአካሄድ ህግ እንመልከት ።

1.3 <u>የጠጠሮች አካሄድ</u>

የቼስ መጫወቻ ጠጠሮች አካሄድ የራሱ የሆነ ሥርዓትና ህግ አለው ። የጨዋታው አጀማመር ታሪክ እንደሚያመለክተው ይህ ጨዋታ በጦርነት ፍልሚያ የተመሰለ ነው ። እንደሚታወቀው በጦርነት ላይ በብዛት የሚሳተፈው እግረኛ ወታደር ነው ። ስለዚህ ቁጥሩ በርካታ ይሆናል ። አዋጊ መኮንኖች ደግሞ በቁጥር ያነሱ ቢሆንም ለጦርነቱ ወሳኝነት ያላቸው አስተዋጽኦ በነፍስ ወከፍ ሲታይ ከአንድ ወታደር አንድ መኮንን ይበልጣል ። ከመኮንኑ ደግሞ ጀኔራሉ ይበልጣል ።

ይህ ሁኔታ ነው በቼስ ጨዋታ ውስጥም የተንፀባረቀው ። ዝርዝሩን እንመልከት ።

ሀ. <u>ወታደር</u>

በቦርዱ ላይ ከሰፈሩት ጠጠሮች ሁሉ በቁጥሩ ወታደሩ ቢበልጥም በእንቅስቃሴው ግን ከቀሩት ሁሉ ደካማ ነው ። ይህም አንድ ወታደር በአንድ ጊዜ እልፍ ሲል የሚችለው አንድ እርምጃ ብቻ ነው ። ይህም ማለት ከአንድ ካሬ ወደሚቀጥለው ካሬ ብቻ እልፍ ማለት ነው። እርግጥ አንድ ወታደር ጨዋታውን በሚጀምርበት ወቅት ቆሞበት ከነበረው ካሬ ላይ በሚነሳበት ጊዜ ሁለት እርምጃ ሊሄድ ይችላል ። ለዚህ ምርጫ አለው ። ይህም ማለት ወታደር ከመነሻ ቦታው አንድ እርምጃ በመሄድ በሚቀጥለው ካሬ ላይ ሊያርፍ ይችላል ፡ ወይንም ሁለት እርምጃ በመሄድ የሚቀጥለውን ካሬ አልፎ ሊያርፍ ይችላል ። ለምሳሌ ሀ2 የተሰኘው ካሬ ላይ ያለ ወታደር ቢፈልግ ሀ3 ላይ ሊያርፍ ይችላል ወይም ሀ4 ካሬ ላይ ሊያርፍ ይችላል። ከዚያ በኋላ ግን ወታደሩ ሊሄድ የሚችለው በአንድ ጊዜ አንድ እርምጃ ወይም አንድ ካሬ ብቻ ነው ።

ወታደር በምንም አይነት ወደኋላ ሊመለስ ሊጫወት አይችልም ። ወደ ጎን ሊሄድም አይችልም ። ወደ ፊት በሰያፍ ሊሄድ የሚችለው ደግሞ የተቀናቃኙን ጠጠር ለመውሰድ /ለመብላት/ ብቻ ነው ። ይህ ካልሆነ እርምጃው ሁል ጊዜ ወደ ፊት አንድ እርምጃ ነው ። በዚህ የተነሳ ወደኋላ የቀረ ወይም የተገለለ ወታደር የማጥቃት ኃይሉ ትንሽ ነው ። በዚህ የተነሳም በፍልሚያው ሂደት ከብዙ ወታደሮች መካከል አንድ ቢግረክ እስከዚህም የጨዋታውን መልክ ላይቀይረው ይችላል።

ለ. ምሽግ

ከአንድ ወታደር ይልቅ አንድ ምሽግ የበለጠ ዋጋ አለው ። ይህ በጦርነትም ቢሆን ግልጽ ነው። ይህንን የብልጫ ሁኔታ በጨዋታው ውስጥ ለማንጸባረቅ እንዲቻል ምሽግ የተባለው ጠጠር በአራት አቅጣጫ እስከተቻለው እንዲጓዝ ተፈቅዷል ። ይህም ወደፊት ወደኋላ እንዲሁም ወደግራ ወይም ወደ ቀኝ ጎን ሊሄድ ይችላል ። እርግጥ ሌላ ጠጠር መንገዱ ላይ የቆመ ካለ ያንን ጠጠር ዘሎ ሊያልፍ አይችልም ። ግን መንገዱ ክፍት እስከሆነለት ድርስ ከአራቱ አቅጣጫዎች በመረጠው በአንዱ አቅጣጫ ሊሄድ ይችላል።

መ. ጳ ጳ ስ

ጳጳስ የምሽግን ያህል ሃይል የለውም ። ከጠቀሜታ አንጻር በቼስ ጨዋታ የጳጳስ አስተዋጽኦ ከምሽግ አስተዋጽኦ ያነሰ ነው ። እንግዲህ ይህ ሁኔታ በጨዋታው ውስጥ የተንጸባረቀው ጳጳሱ በሰያፍ አቅጣጫ ብቻ እንዲሄድ በመወሰን ነው ። አንድ ጳጳስ የቆመበትን ካሬ ቀለም ዓይነት አይለቅም ። ቀለሙን ተከትሎ በዚያው መስመር በሰያፍ ወደፊት ወይም ወደኋላ ሊሄድ ይችላል ። በዚህ የተነሳ በነጭ ቀለም ካሬ ላይ የሚገኝ ጳጳስ ምንጊዜም ቢሆን ነጨን ቀለም አይለቅም ። ወደ ጥቁር ቀለም ካሬ ሊዛወርም አይችልም ። ስለዚህ በዚያው አይነት ቀለም ባለው ካሬ መስመር በሰያፍ ሊሄድ ይችላል ። ይህም መንገድ ክፍት እስከሆነ ድረስ ብቻ ነው ። በምንም ዓይነት ሌላ ጠጠር እየዘለለ ሊሄድ አይችልም።

ረ. ንግሥት

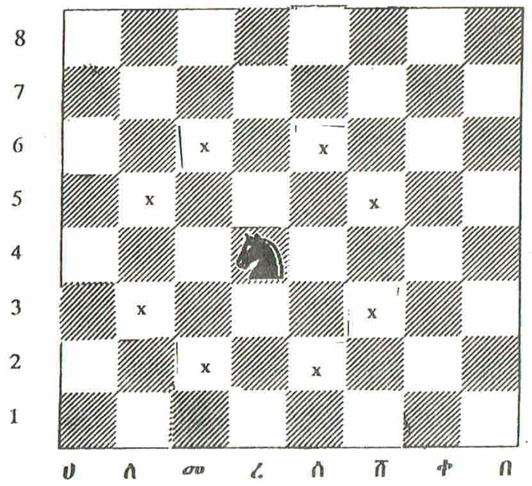
በቼስ ጨዋታ የንግሥት ሚና በጣም ከፍተኛ ነው ። በቼስ ታሪክ እንደተመዘገበው ንግሥት በጥንት ዘመን ፈርዝ በሚባል ትታወቅ ነበር ። ፈርዝ ማለት የንጉሥ ባለሟል ነው ። ሁልጊዜም ከንጉሥ ጎን የሚገኝና ንጉሱን የሚጠብቅ ከፍተኛው ባለስልጣን ነው ። ስለሆነም በጦርነቱ ሂደት ያለው አስተዋጽኦ ከሁሉም የላቀ ሆኖ ይታያል። ይህን ሁኔታ ለማንፀባረቅ ሲባል ዛሬ ንግሥት በመባል ተለይታ የምትታወቀው የቼስ ጠጠር ከሌሎቹ ጠጠሮች ሁሉ ከፍተኛ ዋጋ አላት ። ይህም የምሽጉንና የጳጳሱን ሥልጣን አጣምራ በመያዝ ነው ። ንግሥት መንገዷ ክፍት እስከሆነላት ድረስ በማንኛውም ቀጥታ መስመር ልትጓዝ ትችላለች። እንደምሽግ ወደፊት ወደኋላ እንዲሁም ወደግራና ወደቀኝ ልትሄድ ፥ እንደጳጳስም በሰያፍ ልትጓዝ ትችላለች።

ሰ. ፈረስ

ፈረስ / ወይም በታሪካዊ አመጣጡ :- ፈረሰኛ / የሚሄደው ከሌሎቹ ሁሉ ለየት ባለ ሁኔታ ነው ። ፈረስ ቀጥታ መንገድ አይሄድም ። ፈረስ የሚጓዘው በ "ገ" ወይም በ "ረ" ቅርጽ ነው። ይህም ማለት አንድ ፈረስ ከቆመበት ካሬ ላይ ሲነሳ ሁለት እርምጃ / ወይም ካሬ / ወደፊት ሄዶ አንድ እርምጃ ወደጎን ሊሄድ ይችላል ። እንዲሁም እርምጃው በቅደም ተከተል ወደኋላና ወደጎን ወይም ደግሞ ወደጎን እና ወደኋላ ሊሆን ይችላል።

ይህን የፈረስ አካሄድ በሌላ አገላለጽ እንደሚከተለው ማቅረብም ይቻላል። የፈረስ አካሄድ አንድ እርምጃ እንደምሽግ ቀጥሎ ያለው አንድ እርምጃ ደግሞ እንደ ጳጳስ ነው ፤ ሆኖም ፈረሱ በዚህ ህግ መሠረት ሲሄድ በተቻለው መጠን ራቅ ወደአለው ካሬ ይሸጋገራል እንጂ በምንም ዓይነት ከተነሳበት ካሬ ጎን ተመልሶ እንዲያርፍ አይፈቀድለትም ፤ ፈረስ መዝለል አለበትና ።

በዚህ የተነሳ ፈረስ በሌላ ጠጠር ላይ ሊዘል ይችላል ። ፈረሱ የሚያርፍበት ካሬ ክፍት እስከሆነ ድረስ በመካከሉ ያሉትን ጠጠሮች ዘሎ ሊያርፍ ይችላል ። አንድ ፈረስ ከቆመበት አንድ ካሬ ተነስቶ ሊያርፍባቸው የሚችልባቸውን ቦታዎች በሠንጠረዥ 4 ላይ ይመልከቱ።



ሰንጠረዥ 4

ሸ. ንጉሥ

ንጉሥ የተከበረ አካል ሆኖ መቆየቱ በታሪክ የተመዘገበ ነው ። ስለሆነም በቼስ ጨዋታም ቢሆን ንጉሥ ክቡር ነው ። ስለሆነም በየቦታው እንዲሯሯጥ አይጠበቅበትም ። ንጉሥ በፈለገበት አቅጣጫ እልፍ ሊል ይችላል ። ነገር ግን ቀስ ብሎ መሄድ አለበት ። ይህም በተግባር ሲተረጎም ንጉሥ በአንድ ጊዜ ከአንድ እርምጃ /ካሬ/ በላይ እልፍ ሊል አይችልም ። በአንድ ጊዜ አንድ እርምጃ ብቻ እልፍ ይላል ።

እንግዲህ የቼስ ጨዋታ ጠጠሮች የሚንቀሳቀሱት በዚህ ህግ መሠረት ነው ።

ምዕራፍ 2

2.1 የቼስ አመዘጋገብና አጀማመር ስርዓት

በቼስ ቦርድ ፊት ላይ ያሉት 64 ካሬዎች /ሳጥኖች/ ሁሉ የየራሳቸው መለያ ኮድ አላቸው ተብሏል ። /ስንጠረዥ 2 ይመልከቱ / ። ገጽ 3
መጫወቻ ጠጠሮች ደግሞ በስማቸው ምህፃር ይታወቃሉ ። ለምሳሌ ፈረስ የሚለውን "ፈ" በሚለው ኮድ ለመጥራት ይችላል ። ጳጳስ ለማለትም "ጳ" በቂ ይሆናል ። በዚህ መሠረት የሚከተሉት ጠጠሮች በአንፃራቸው በተቀመጠው ፊደል ይጠራሉ ።

ጠጠር		መለያ ኮድ
ወታደር	-	ወ
ጳጳስ	-	ጳ
ፈረስ	-	ፈ
ምሽግ	-	ም
ንግሥት	-	ት
ንጉሥ	-	ን

እንግዲህ አንድ ጠጠር አንድ ካሬ ላይ ከተቀመጠ ያንን አቀማመጥ ለመመዝገብ ሲፈለግ የጠጠሩን መለያ ኮድ /ወይም ፊደል/ ጽፎ የካሬውን መለያ ኮድ አብሮ ጨምሮ መጻፍ ነው። ለምሳሌ ፈረስ በመነሻ ቦታው ለ1 ካሬ ላይ ከሆነ ፈለ1 ተብሎ ይጻፋል ። ጳጳሱ ቦርዱ መሃል አካባቢ ሰ4 ካሬ ላይ ተቀምጦ ከሆነ ይህ ጳሰ4 ተብሎ ይመዘገባል ።

ደግሞም አንድ ጠጠር ከአንድ ቦታ ተነስቶ ሌላ ቦታ ሲያርፍ የጠጠሩ ኮድ እና የተነሳበት ቦታ ተጽፎ ያረፈበት ቦታ ደግሞ በአጭር መስመር አብሮት ተያይዞ ይቀርባል ። ለምሳሌ አንድ ንግሥት ከ"መ2" ካሬ ወደ "ሰ4" ካሬ ብትዛወር ትመ2-ሰ4 ተብሎ ብቻ ይመዘገባል ። እንዲሁም አንድ ምሽግ ከሀ1 ተነስቶ ሸ1 ላይ ቢያርፍ ምሀ1- ሸ1 ተብሎ ይጻፋል ። ይህ አሰራር ለመጀመሪያ ለግጆች እንዲያመች ተብሎ የቀረበ ቢሆን ለኦፊሼላዊ ውድድሮች የሚሰራበት ህግ ግን ወደ መጨረሻ እንመለስበታለን።

የጨዋታው አጀማመር ብዙውን ጊዜ ፊት ለፊት ከተደረደሩት ወታደሮች በአንዱ ነው ። ጨዋታውን የሚጀምረው ነጭ ነው ። /ይህም ማለት በነጭ ጠጠሮች የሚጫወተው ሰው ለማለት ነው / ። በቼስ ጨዋታ ሁልጊዜም የጨዋታ ጀማሪ ነጭ ይሆናል እንጂ ጥቁር ሊጀምር አይችልም ተብሏል ።

ነጭ ጨዋታውን ሊጀምር ሲዘጋጅ በግራ ጎኑ ያለው የመጀመሪያ ካሬ /ሀ1/ ጥቁር ቀለም መሆኑን ማረጋገጥ አለበት ስለዚህ በቀኝ ጎኑ በኩል ያለው መጨረሻ ካሬ /በ1/ ነጭ ቀለም ይሆናል ማለት ነው ።

ነጭ ጨዋታውን በወታደር ለመጀመር ከፈለገ ወታደሩን አንድ እርምጃ ወደፊት በማስኬድ ሊጀምር ይችላል ። ለዚህም የሚጀምርበት ወታደር ወመ2 (መ2 ላይ የቆመ ወታደር) ከሆነ ወመ2- መ3 ሊጫወት ይችላል ። ብዙውን ጊዜ ግን ወታደሩን ከመነሻ ቦታው በሁለት እርምጃ ማስኬድ የተለመደ ነው ። ይህም ሲጻፍ ወመ2-መ4 ተብሎ ይመዘገባል ።
ይህም ወታደሩን ከ"መ2" ካሬ ወደ "መ4" ካሬ አሻገረ ማለት ነው ።

ነጭ በፈረስ ሊጫወትም ይችላል ቀ1 ላይ ባለው ፈረስ ሊጫወት ቢፈልግ ይህ ፈረስ "በ3" ወይም "ሸ3" ላይ ሊያርፍ ይችላል ። ምክንያቱም ፈረስ ጠጠሮቹን ሊዘል ይችላልና ነው ።

ሌሎቹ ጠጠሮች ሊዘሉ ስለማይችሉ በምሽግ በጳጳስ ወይም በንግሥት ጨዋታውን ለመጀመር አይቻልም ። እነዚህ የሚንቀሳቀሱት መንገድ ሲከፈትላቸው ብቻ ነው ።

እንግዲህ ጨዋታው ሲጀመር አመዘጋገቡ አብሮ ሊቀጥል ይችላል አንድ ጨዋታ እስኪያልቅ ድርስ አርባና አምሳ ወይም እስከ ሰባ ተራ ቁጥሮች ሊኖሩት ይችላሉ ። አንድ ተራ ቁጥር ሁለት እርምጃዎችን አጣምሮ የያዘ ነው ። የመጀመሪያው ክፍል የነጭ ጨዋታ ሲሆን የሚከተለው የጥቁር ነው ። የሚቀጥለው ተራ ቁጥርም እንዲሁ ሁለት እርምጃዎችን ይይዛል ። ለምሳሌ የሚከተለውን አመዘጋገብ እንመልከት ።

2. ወረ2-ረ3 : ፈቀ8-ሸ6

3.

ይህ አመዘጋገብ ግልፅ እንደሚያደርገው እያንዳንዱ ተራ ቁጥር የሁለቱን ተጋጣሚዎች እርምጃ ይይዛል ። የመጀመሪያው ክፍል ሁልጊዜም የነጭ ጨዋታ ሲሆን የሚከተለው የጥቁር ነው ።

ስለዚህ አንድ ሃያሲ ወይም አስተያየት ሰጪ ስለጨዋታው ሊተች ከፈለገ ተራ ቁጥሩን ጽፎና የመጀመሪያውን ክፍል ጽፎ መተቸት ከጀመረ ስለ ነጭ ጨዋታ መተቸቱ ግልፅ ነው ። ነገር ግን ተራ ቁጥሩን ጽፎ የመጀመሪያውን ክፍል ክፍት በመተው ወይም በነጠብጣብ በማለፍ ራቅ ብሎ እርምጃውን ከመዘገበና ከተቸ ስለጥቁር ጨዋታ መተቸቱ ግልፅ እንዲሆን ይገባል ።

ለምሳሌ "2 . . . . . . : ፈቀ8-ሸ6 በዚህ ምትክ በወታደር ሊጫወት ይገባ ነበር " የሚል አስተያየት ተመዝግቦ ብናገኝ ሃሳብ ሰጪው የሚናገረው ጥቁር በሁለተኛ . ተራ ቁጥር ስለተጫወተው እርምጃ መሆኑ መታወቅ አለበት ።

2.2.5 <u>የአበላል ወይም የአወሳሰድ ስርዓት</u>

በተለምዶ አነጋገር በካርታ ጨዋታ በዳማ በብይ እና በገበጣ በመሳሰሉት ጨዋታዎች አንድ ተጫዋች የተቃናቃኙን መጫወቻ "በላ" ይባላል ። በዚህ ዓይነት እየተበላሉ ወደ ጨዋታው ፍጻሜ ይደርሳሉ ። ይህ አነጋገር በቼስ ጨዋታም ሊሰራበት የሚችል ቢሆንም "ወሰደ" "ማረከ" የሚሉትም ሊሰራባቸው ይችላል ። መሠረተ ሀሳቡ ግን አንድ ነው ። ይህም ተጫዋቹ የተቃናቃኙን ጠጠር አንስቶ ከጨዋታው ውጭ አደረገው ወይም ከቦርዱ ላይ አንስቶ አገለለው ማለት ነው ። በቼስ ጨዋታ መብላት ወይም መማረክ በፍላጎትና በፍቃደኝነት ነው እንጂ ግዴታ የለበትም ። አንድ ጠጠር ሲማረክ ሁኔታው የሚመዘገበው ኤክስ /x/ በመፃፍ ነው ። ለምሳሌ ጳጳስ ፈረስን ቢማርክ ጳ x ፈ ተብሎ ይመዘገባል ። ሀ1 ካሬ ላይ የነበረ ጳጳስ ወደ ሰ5 ሄዶ እዚያ ላይ የነበረው ፈረስ ቢማርክ ጳሀ1 X ፈሰ5 ተብሎ ይመዘገባል ።

ከዚህ በኋላ የአበላሉን ወይም የአወሳሰዱን ስርዓትና ደንብ እንመልከት መጀመሪያ ከቀላል አወሳሰድ እንጀምራለን ።

ሀ. <u>ምሽግ</u> ምሽግ የሚያጠቃው በሚሄድበት አቅጣጫ ነው ። ከፊት ለፊቱ አንድ የተቀናቃኝ ጠጠር ካገኘ ሄዶ ያንን ሊማርክ ይችላል ። ይህም ማለት ምሽጉ ሄዶ በጠጠሩ ቦታ ላይ ይቀመጥና ጠጠሩ ከጨዋታው ውጪ ይደረጋል ማለት ነው ። ምሽግ በህጋዊ መንገድ ወደፊት ወይም ወደኋላ ወይም ወደጎን ሄዶ በመንገዱ ላይ የሚያጋጥመውን ማንኛውንም የተቀናቃኝ ጠጠር ሊማርክ ሊያስወግድ ይችላል ።

ለ. <u>ጳጳስ</u> ይህም ጠጠር በህጉ መሠረት በተፈቀደለት መስመር /ማለትም በሰያፍ/ ሄዶ የሚያጋጥመውን የመጀመሪያ የተቀናቃኝ ጠጠር ሊማርክ ይችላል ።

መ. <u>ንግሥት</u> ንግሥት በማንኛውም አቅጣጫ በቀጥታ መስመር ተጉዛ ያጋጠማትን የተቀናቃኝ ጠጠር ልትማርክ ትችላለች ።

ረ. <u>ንጉሥ</u> ንጉሥ ሊሄድ የሚችለው አንድ እርምጃ ብቻ በመሆኑ ሊማርክ የሚችለውም ከጎኑ ያገኘውን ብቻ ነው ። ከጎኑ ካገኘ ማንኛውንም ጠጠር ሊማርክ ይችላል ።

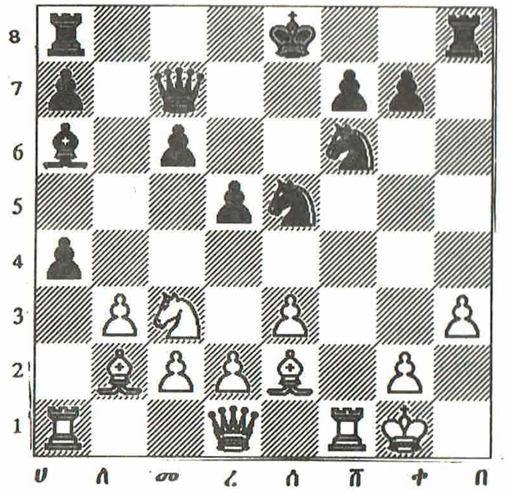
ሰ. <u>ፈረስ</u> ፈረስ የሚማርከው ዘሎ በሚያርፍበት ቦታ ላይ ያገኘውን ሁሉ ነው። /የተቀናቃኙ ጠጠር ከሆነ /

ሸ. <u>ወታደር</u> የወታደር አወሳሰድ ከሌሎቹ የተለየ ነው ። እንደሚታወቀው ወታደር የሚሄደው ወደፊት አንድ እርምጃ ነው ። ሊማርክ የሚችለው ግን ወደፊት በመራመድ ሳይሆን እንደ ጳጳስ በሰያፍ በመሄድ ነው ።

ለምሳሌ " መ3 " ካሬ ላይ ያለ ወታደር "ለ4" ካሬ ላይ ያለ ጠጠር ሊማርክ ይችላል ። ወይም ደግሞ "ረ4" ካሬ ላይ ሌላ ጠጠር ካለ ያንን ሊማርክ ይችላል ። ይህም ማለት በሰያፍ ወደዚያ ካሬ ተዛውሮ ቦታውን በማስለቀቅ ሊያርፍበት ይችላል ። የተማረከውም ጠጠር ከጨዋታ ውጪ ይሆናል ። ወታደር በምንም ዓይነት ወደኋላ ተመልሶ ሊማርክ አይችልም ። በሰያፍም ቢሆን እንኳን ወደኋለኛው መደዳ መመለስ አይቻልም ።

2.3 አስረጅ ምሳሌ

እስካሁን የተመለከትናቸውን ህጎችና ደንቦች በሚገባ ለመገንዘብ እንዲያስችለን በሚከተለው ሰንጠረዥ ወይም ቦርድ ላይ የተቀመጡት ጠጠሮች ሊሄዱ ወይም ሊማርኩ የሚችሉባቸውን መንገዶች በሰንጠረዥ 5 እንመልከት ።



ሰንጠረዥ 5

ይህ በአንድ ጨዋታ ሁኔታ ላይ የተገኘ አቀማመጥ ነው እንበል ። በሰንጠረዡ ላይ ያሉት ጠጠሮች አካሄድና አበላል እንደሚከተለው ነው ። ነጭ ፈረስ መ3 ካሬ ላይ ይገኛል ። ይህ ፈረስ ሀ4 ላይ ያለውን ወታደር ሊበላ ይችላል ። ረ5 ላይ ያለውን ወታደር ሊመርጥም ይችላል ። እንዲሁም ወደ ለ1 ተመልሶ ወይም ሀ2 ካሬ ላይ ሊያርፍ ይችላል ። ሰ2 ግን ስለተያዘበት ሊያርፍበት አይችልም ። ሸ1 ላይ ያለው ምሽግ ቀጥታ ሄዶ ሸ6 ላይ ያለውን ፈረስ ሊበላ ይችላል። መብላት ካልፈለገም ሸ2 ወይም ፣ ሸ3 ወይም ፣ ሸ4 ወይም ፣ ሸ5 በአንዳቸው ላይ መርጦ ሊያርፍ ይችላል ።

ወደ ጎን ለመሄድ ከፈለገ ግን ያለው አማራጭ ሰ1 ብቻ ነው ። የቆመው ዳር ላይ በመሆኑ ወደኋላ ሊሄድ ቦታ የለውም ። ሰ2 ላይ ያለው ጳጳስ ሸ3 ላይ ሊያርፍ ይችላል ። ቀ4 እና በ5 እንዲሁ ለማረፊያ አማራጭ ቦታዎች ሊሆኑት ይችላሉ ። እንዲሁም ረ3 ፣ መ4 ወይም ለ5 ክፍት ቦታዎች ስለሆኑ ከነዚህ በተፈለገበት ቦታ ላይ ሄዶ ሊቆም ይችላል ። ከፈለገም ሀ6 ላይ ያለውን

ጳጳስ በልቶ ቦታውን ሊይዝ ይችላል ። ወደ ኋላ ግን ቦታዎቹ በንግሥትና በምሽግ ስለተያዙበት ብቻ ለመሄድ አይችልም ። ለ3 ላይ ያለው ወታደር ሁለት አማራጭ መንገድ ብቻ አለው ። ይህም 1ኛ ወደ ለ4 አልፍ ማለት ነው ። 2ኛ ሀ4 ላይ ያለውን ወታደር በልቶ እዚያ ማረፍ ነው ። ወደ መ4 ሊሻገር ፈጽሞ አይፈቀድለትም ረ1 ላይ የምትገኘው ንግሥት ከፊቷ ወታደር ስላለና ዘላ ልትሄድ ስለማትችል ያላት አማራጭ ወደጎን መ1 ወይም ለ1 ወይም ሰ1 ላይ ማረፍ ብቻ ነው ። ንጉሡም እንዲሁ ወደ በ1 ወይም ወደ በ2 ወይም ሸ2 አልፍ ሊል ይችላል ። ቀ2 ላይ ያለው ወታደር ከመነሻ ቦታው ላይ የሚገኝ እንደመሆኑ ያህል ወደ ቀ4 ሊሻገር ይችላል ። ቀ2 ላይ ያለው ወታደር ከመነሻ ቦታው ላይ የሚገኝ እንደመሆኑ ያህል ወደ ቀ4 ሊሻገር ይችላል። ካልፈለገ ግን ቀ3 ላይ ሊያርፍ ይችላል ። መ2 ላይ ያለው ወታደር ግን መንገድ ስለሌለው ሊንቀሳቀስ አይችልም ። እንግዲህ በዚህ አካሄድ ደንብ መሠረት ሁለት ተጫዋቾች ጨዋታውን ጀምረው እየተበላሉ ሊቀጥሉ ይችላሉ ።

ምዕራፍ 3

3.1 የጨዋታው አጨራረስ ሁኔታ

አንድ የቼስ ጨዋታ አለቀ ወይም ተፈጸመ የሚባለው ምን ደረጃ ላይ ሲደርስ ነው ? የጨዋታውን ሂደት ምሳሌ ቀደም ብለን እንዳየነው ሁለት ተቃዋሚ ሰራዊቶች የሚዋጉበት ሁኔታ ነው ። የሃይሎቹን ወይም የጠጠሮቹን አካሄድና አወሳሰድ ህግም ተመልክተናል ። ግን በጦርነትም ቢሆን ፍልሚያው ወታደሮቹ ሁሉ እስኪያልቁ የሚቀጥል አይደለም ። በቼስ ጨዋታም ቢሆን ጨዋታውን ለመጨረስ ጠጠሮቹ ሁሉ እስኪበላሉ መጠበቅ አስፈላጊ አይደለም። ዋናው ዓላማ ወይም ግብ የጠላትን ንጉሥ መማረክ መቻል ነው ። ስለዚህ የተቃዋሚው ወገን ንጉሥ ከተማረከ ጨዋታው በሱ በተማራኪው ተሸናፊነት አለቀ ማለት ነው። ለምሳሌ የነጭ ወገን ንግሥት የጥቁር ወገን ንጉሥ ጎን ሄዳ አረፈች እንበል ። እንግዲህ ንጉሡን ለመውሰድ ወይም ለመማረክ የምትችልበት ቦታ ላይ ደርሳለች ማለት ነው ። አሁን የጥቁር ንጉሥ ላለመማረክ አንዳንድ አማራጮች ሊኖሩት ይችላሉ ። 1ኛ ንግሥቲቱ በቅርቡ ከሆነችለት ራሱ ሊማርካት ወይም ሊወስዳት ይችላል ። በዚህም ጥቃቱን ያስወግዳል ። ግን ከበስተጀርባዋ ድጋፍ ሃይል ያላት ከሆነ ሊማርካት አይችልም ። ምክንያቱም እሷን ቢወስድም ከኋላዋ የተሰለፈው ድጋፍ ሃይል ደርሶ ሊማርከው ሊወስደው ይችላልና ። ለምሳሌ ምሽግ በቀጥታ ረድፍ ከኋላዋ ቢሆን ንጉሡ ጠጋ ብሎ ሲማርካት ምሽጉ በተራው ንጉሡን ሊወስደው ይችላል ማለት ነው ። ይህም ጨዋታውን ከመቅጽበት ሊጨርሰው ይሆናል ። 2ኛ ንጉሡ ከታቻለው አልፍ ብሎ ንግሥቲቱ በቀጥታ ልትደርስበት ከማትችልበት ካሬ ላይ ሊያርፍ ይችላል ። ይህም ጥንቃቱን ያስወግድለታል ። ግን ያ ቦታ በራሱ ወገን ጠጠር የተያዘ ከሆነ ሄዶ እዚያ ላይ ሊደረብ

አይችልም ። እንዲሁም ንጉሡ እልፍ ሊል የፈለገበት ቦታ በሌላ የተቃዋሚው ጠጠር ቁጥጥር ስር ከሆነ አሁንም እልፍ ማለቱ ከመግረክ አያድነውም ። ስለዚህ አሁንም ችግር ላይ ወደቀ ማለት ነው ። በዚህ ዓይነት ወደየትም ሂዶ ከመግረክ ለማምለጥ ካልቻለ ንጉሡ እጁን ሰጠ ስለሚባል ጨዋታው በእርሱ ወገን ተሸናፊነት አለቀ ማለት ነው ።

ስለዚህ በማንኛውም የቼስ ጨዋታ ዋናው ዓላማ የተቃዋሚውን ንጉሥ መሂጃ አሳጥቶ መግረክ ወይም መብላት መቻል ነው ። ግን አንድ ተጫዋች ንጉሡን ከመግረኩ በፊት "ተጠንቀቅ" ወይም በእንግሊዝኛው አነጋገር "ቼክ"! ብሎ ማስጠንቀቅ አለበት ። ይህም "ንጉሥህን ጠብቅ" /ጋርደው / ወይም አሸሸው/ " እንደማለት ነው ። ይህንን ማስጠንቀቂያ ሳይሰጥ ወይም ሳያሳውቅ በድንገት ሊግርከው ከቶ አይችልም ። ተከላካይ ወገን ንጉሡን ከጥቃቱ ዞር ለማድረግ ወይም ከቻለ የራሱን ሌላ ጠጠር አምጥቶ ጥቃቱ የተሰነዘረበትን መንገድ በመዝጋት ንጉሡን ከጥቃቱ ለመጋረድ በቅድሚያ እድሉ እንዲሰጠው ማድረግ የቼስ ጨዋታ ግዴታ ነው ። ይህንን አሰራር በሁለት ቀላል ምሳሌዎች እንመልከት :-

3.2 የአጨራረስና የመከላከል ስዕላዊ መግለጫዎች

ሀ. ቀላል አጨራረስ

በሠንጠረዥ 6 ላይ እንደምንመለከተው ጥቁር ንጉሥ ሰ8 ካሬ ላይ ይገኛል ። የጨዋታ ተራው የነጭ ከሆነ ነጭ ለመጫወት ብዙ አማራጮች አሉት ። በቀላሉ ጨዋታውን ለመጨረስ ግን ምበ1 - በ8 ተጫውቶ "ቼክ" ሊል ይችላል ። ይህም ንጉሥህን ተጠንቀቅ፣ ጠብቅ ማለት ነው። ግን ጥቁር ሊከላ፡፡ል አይችልም ። ንጉሡን ወደ ረ8 እልፍ ማድረግ ወይም ወደ ሸ8 ማምጣት ከጥቃቱ አይገላግለውም ። ይህም ማለት ንጉሡ በምሽጉ መወሰዱ አይቀርለትም ። ንጉሡ ወደ ረ7 ወይም ሰ7 ወይም ሸ7 ሊመጣ አይችልም ። ምክንያቱም ይህ ከሆነ ሀ7 ካሬ ላይ ያለው ምሽግ ይወስደዋል ። ስለዚህ ምንም መሸሻ መንገድ ወይም አማራጭ ስለሌለው እጁን ይሰጣል ፥ ይግረካል ፥ ይሸነፋል።

ነጭ በሌላ መንገድም ጨዋታውን ሊጨርስ ይችላል ። ይህም ትለ4-ሰ7 ሂዶ ቼክ በማለት ነው ። እርግጥ ንግሥቷ አጠገቡ ስለቀረበች ጥቁር ንጉሥ እሷን መውሰድ ሊቃጣው ይችላል ። ግን ይህን ቢያደርግ ሀ3 ላይ ያለው ጳጳስ ስለሚግርከው ይህንን ጥቃት ሊያስወግድ አይችልም ማለት ነው ። ይህ ሰ7 የተሰኘው ካሬ በፈረስ እንዲሁም በምሽግ በተጨማሪ የተጠበቀ መሆኑንም ይመልከቱ ። ስለዚህ ጳጳሱና ፈረሱ ወይም ጳጳሱና ምሽጉ ባይኖሩም ኖሮ ንግሥቷ በአንድ ኃይል ተጨማሪ ድጋፍ ብቻ ልትጨርስ ትችላለች ። በዚህ አይነት ንጉሡ ማምለጫም ሆነ መከላከያ በማጣት ከመበላት ወይም ከመግረክ ሊድን የማይችል ሲሆን "ተሸነፈ" ይባላል ።

ለ. የመከላከል ስልት

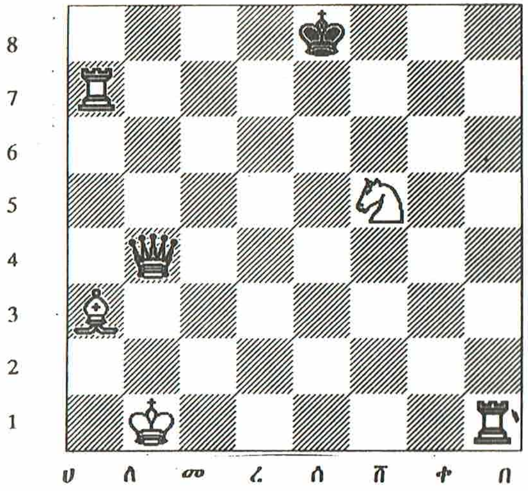
ሰንጠረዥ 7 ይመልከቱ። ነጭ አንድ ንግሥትና አንድ ጳጳስ ሲኖረው ጥቁር ደግሞ አንድ ጳጳስ አንድ ምሽግና አንድ ፈረስ አለው ። አሁን የጨዋታ ተራው የነጭ ቢሆን ነጭ ንግሥቱን ትመ1-ሰ1 ተጫውቶ "ቼክ" ሊል ይችላል ። አሁን ጥቁር ያለውን የመከላከል አማራጮች እንመልከት ።

1/ ምሀ6-ሰ6 በመጫወት ጥቃቱን ሊጋርድ ይሞክራል ። ግን በሚቀጥለው ተራ ነጭ ትሰ1 ወደ ሰ6 ሄዳ ምሽጉን ልትወስድ ትችላለች። የመውሰድ ምልክት ኤክስ /x/ ነውና ይህ በኮድ ሲጻፍ ትሰ1 x መሰ6 ይሆናል ። ስለዚህ ጥቁር አሁንም ከጥቃቱ አላመለጠም ማለት ነው። በከንቱ ምሽጉን ማስወሰዱ አይጠቅምም።

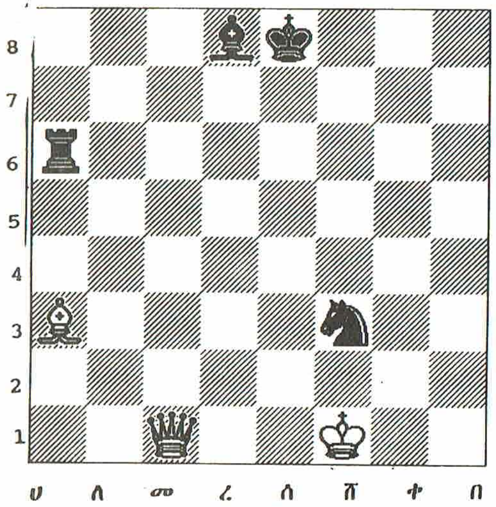
2/ ጥቁር ጳረ8-ሰ7 በመጫወት ጥቃቱን ሊጋርድ ይሞክራል ። ግን አሁንም ንግሥት ጳጳሱን ልትወስድና ቼክ ልትል ትችላለች ። ይህም በኮድ ሲጻፍ ትሰ1 x ጳሰ7+ ቼክ ! ይሆናል ። እርግጥ ጥቁር ንጉሥ ከጎኑ የደረሰውን እራሱ ሊግርክ ይችል ነበር ። ነገር ግን ነጭ ጳጳስ ሀ3 ካሬ ላይ ስላለና መልሶ ስለሚግርከው ንጉሡ ሊድን አይችልም ።

3/ የነጭ ንግሥት ሰ1 ካሬ ላይ ደርሳ በንጉሡ ላይ ጥቃት ስትሰነዝር ጥቁር ንጉሥ ያለው አንደኛው አማራጭ ወደ ሸ7 ወይም ረ7 ካሬ ዞር ማለት ነው ። ነጭ በሚቀጥለው ተራው ንግሥቱን ወደ ሰ7 ካሬ ቢያመጣ ንጉሡ ወደ ሌላ አቅጣጫ እልፍ ሊል ስለሚችል ለጊዜው ከአደጋ ይድናል ።

4/ ነጭ ንግሥት ሰ1 ካሬ ላይ ብትመጣ የጥቁር ተጫዋች ዋና መከላከያ በፈረሱ መጠቀም ነው ። ሸ3 ካሬ ላይ ያለው ፈረስ ንግሥቷን ሊወስድ ይችላል ። ፈሸ3 x ትሰ1 ይህም ጥቃቱን ወዲያው ያስወግደዋል ።



ሰንጠረዥ 6



የመከላከል ምሳሌ

ሰንጠረዥ 7

<u>ማስታወሻ</u>

የቼስ ጨዋታ ሁልጊዜ በአሸናፊነት ወይም በተሸናፊነት ላያልቅ ይቻላል ። ሁለቱም ወገኖች ለምሳሌ ጠጠሮቻቸውን ተበላልተው ከጨረሱ አንዳቸውም አጥቅተው ጨዋታውን ሊጨርሱ በቂ ኃይል ስለማይኖራቸው በአቻነት ይለያያሉ ። ይህም አቻ-ለአቻ ወይም እኩል - ለእኩል ይለያያሉ ማለት ነው ።

ጠጠሮቹ ተበላልተው ባያልቁም ቀሪው ሃይል ጨዋታውን ለማሸነፍ የማያበቃ ከሆነ ውጤቱ በአቻነት መለያየት ይሆናል ። ለምሳሌ አጥቂ አንድ ፈረስ ብቻ ቢኖረው በዚያ የተከላካዩን ንጉሥ መሸሻ አሳጥቶና አስገድዶ ሊማርክ አይችልም ።

እንዲሁም የቼስ ጨዋታ በአቻነት የሚፈጸምበት ሌሎች ሁኔታዎች አሉ /ገጽ 45 ይመልከቱ /

3.3 <u>መለማመጃ ጨዋታ</u>

እንግዲህ አሁን የጠጠሮቹን አካሄድ ሥርዓትና የአመዘጋገቡን ሁኔታ ተረድተናል። ስለዚህ አጭር ጨዋታ ልንጫወት እንችላለን ።

በሰንጠረዥ 3 መሠረት ጠጠሮቹን ቦርዱ ላይ እንደረድራለን ። / ቦርዱ በሁለቱ ተጫዋቾች መካከል ሲቀመጥ በነጭ ተጫዋች ግራ ጎን መጨረሻ ያለው ካሬ ጥቁር የተቀባው ሆኖ በቀኙ በኩል ያለው ነጭ መሆኑን ልብ ይበሉ /።

አሁን ጨዋታውን ነጭ ይጀምራል ። ከዚያም ጥቁር ይቀጥላል ። በዚህ ዓይነት ተራ በተራ ይገሰግሣሉ ።

	ነጭ		ጥቁር
1.	ወሰ2-ሰ4	:	ወሰ7-ሰ5 ወታደሮቹን ከመነሻቸው ከሆነ ሁለት እርምጃ ማራመድ ስለሚቻል
2.	ጳሸ1-መ4	:	ጳሸ8-መ5 ጳጳሶቹ በሰያፍ ሊሄዱ ይችላሉ።
3.	ትረ1-በ5	:	ፈቀ8-ሸ6 ፈረሱ ንግሥቷን ለማባረር በመፈለግ

4. ትበ5 x ወሸ7+ /ቼክ/ ንግሥቷ ወታደሩን ወስዳ በጳጳሱ በመረዳት ንጉሡን ስታጠቃ ንጉሡ መሸሻ ያጣል ።

<u>ምዕራፍ 4</u>

<u>አንዳንድ የቼስ ልዩ ጠባዮች</u>

የቼስ ጠጠሮች አካሄድ የተወሰኑ መስመሮችን የሚከተል የመሆኑን ያህል ሚካኒካዊ ሊመስል ይችላል ። ነገር ግን የቼስ ጨዋታ አንዳንድ ልዩ ጠባዮችም አሉት ። እነዚህም የሚከተሉት ናቸው ።

4.1 <u>መመሸግ</u>

እንደሚታወቀው የጨዋታው ዋና ዓላማ የወገንን ንጉሥ ከጥቃት መጠበቅና የተቀናቃኙን ወገን ንጉሥ ግን ለመማረክ መቻል ነው ። ጨዋታውም የሚያልቀው ይህ ሁኔታ ሲከሰት ነው።

በእውነተኛ ጦርነት ጊዜ አንድ ጦር የራሱን ንጉሥ ከአደጋ መጠበቅ ልዩ ትኩረት የሚሰጠው መሆኑ ይታወቃል ። በቼስ ጨዋታም ቢሆን በተለይ ከፊት ለፊት ያሉት ወታደሮች ወደፊት ሲራመዱ ንጉሡ ስለሚጋለጥ እሱን ተጠንቅቆ መጠበቅ ያስፈልጋል ። ለዚህ ነው መመሸግ የሚል ሁኔታ እንዲኖር የተደረገው ። ንጉሡ የሚመሸገው ወደምሽጉ አቅጣጫ እልፍ ብሎ ጥግ ሲይዝ ነው ። ከዚህ በኋላ ጥቃቱ ቢመጣበትም ከግራና ከቀኝ መሆኑ ቀርቶ ከአንድ ጎን ብቻ ይሆንለታል ። ስለዚህ ይህንንም ለመከላከል የተሻለ ሁኔታ ይፈጠርለታል ።

እንግዲህ አንድ የቼስ ተጫዋች ንጉሡ ለአደጋ ከመጋለጡ በፊት እንዲመሸግ ማድረግ አንድ ዋና ስትራተጂው ነው ። የአመሻሸጉ ሁኔታ እንደሚከተለው ነው ። ጨዋታው ተጀምሮ ጠጠሮቹ ከተንቀሳቀሱ በኋላ በንጉሡና በምሽጉ መካከል ያሉት ካሬዎች ባዶ ከሆኑ ንጉሡ ካለበት ካሬ በሁለት እርምጃ ወደምሽጉ እልፍ ይላል ። ወዲያውም ምሽጉ መጥቶ ንጉሡን አልፎ ከጎኑ ይሆናል ። ይህም ሁኔታ በቼስ አመዘጋገብ ሲጻፍ እንደሚከተለው ይሆናል ። የሚመሸገው ነጭ ቢሆንና ወደቀኝ ጎኑ ሊመሸግ ቢፈልግ:-

ንሰ1 - ቀ1

ምበ1 - ሸ1

እነዚህ ሁለት እርምጃዎች አንድ ላይ የሚደረጉ ናቸውና እንደ አንድ እርምጃ ይቆጠራሉ። ስለዚህ በጨዋታ መካከል ጥቁር ተራውን ከተጫወተ በኃላ ነጭ ተራ ሲደርሰው ይህን ጣምራ እርምጃ ይሄዳል ። ቀጥሎ የመጫወት ተራ የጥቁር ይሆናል ማለት ነው ። ጥቁርም ወደ ግራው ሊመሸግ ቢፈልግ (ንሰ8-ቀ8 /ምበ8-ሸ8) ይጫወታል።

ነጭ ወደግራ በኩል ለመመሸግ ከፈለገ እንደሚከተለው ይጫወታል :-

ንሰ1-መ1

ምሀ1-ረ1

እንግዲህ ንጉሥ ሁለት እርምጃ ሊጓዝ የሚችለው በሚመሸግበት ጊዜ ብቻ ነው ። የንጉሥ መመሸግ ለተጫዋቹ ሁለት ጥቅም ያስገኝለታል ። ይህም አንደኛ ንጉሡን ከለላ ጥግ ማስያዝ ሲሆን ሁለተኛ ደግሞ ምሽጉ ወደ መሃል መጥቶ በጨዋታው ውስጥ የተሻለ ተሳትፎ እንዲያደርግና ማጥቃት እንዲችል ለማድረግ ነው ።

በቼስ ጨዋታ የጠጠሮች አካሄድ በኮድ እንደሚመዘገበው ሁሉ መመሸግም የራሱ ኮድ አለው ። ንጉሡ ወደቅርቡ ወገን /ለምሳሌ ነጭ ንጉሥ ወደ ቀኝ ጎኑ / ሲመሸግ 0=0 ተብሎ ሲጻፍ ንጉሡ ወደሩቁ ወገን ሲመሸግ 0=0=0 ተብሎ ይመዘግባል ።

<u>ማስጠንቀቂያ</u> ንጉሡን ለመመሸግ እንዲቻል በቅድሚያ የሚከተሉት አምስት ሁኔታዎች መሟላት አለባቸው ።

ሀ/ ጨዋታው ከተጀመረ ጀምሮ ንጉሡ ከቦታው ያልተንቀሳቀሰ መሆን አለበት ።

ለ/ ጨዋታው ከተጀመረ ጀምሮ ምሽጉ ያልተንቀሳቀሰ መሆን አለበት ።

መ/ ንጉሡ ሊመሸግበት በቃጣበት ጊዜ በጥቃት ስር ያለ መሆን የለበትም ። በጥቃት ስር /ቼክ/ ከሆነ በቅድሚያ ያንን መጋረድ ወይም ማስወገድ አለበት ። እንጂ በመመሸግ ከጥቃቱ ዞር ሊል አይፈቀድም ።

ረ/ ንጉሡ የጥቃት መስመር ተራምዶ ሊመሸግ አይችልም ። በእውነተኛ ጦርነትም ቢሆን ንጉሡ ጠላቶቹ በሚቆጣጠሩት ክልል ወይም መስመር አልፎ ወደምሽጉ ሊደርስ አይችልም ። በዚሁ መሠረት ለምሳሌ ከንጉሡ ጎን ያለው ካሬ በተቀናቃኙ ጳጳስ ወይም ንግሥት ወይም ሌላ ሃይል ቁጥጥር ስር የዋለ ከሆነ ያንን ሊሻገር ወይም ሊራመድ አይፈቀድም ።

ሰ/ የንጉሡ መመሸግ ውጤት በቀጥታ በጥቃት ስር ካዋለው እንደገና መንቀሳቀስ ግድ ስለሚሆንበት ይህን የሚያስከትል ሁኔታ የሚፈጠር ከሆነ መመሸግ አይቻልም።

4.2 <u>መንገስ</u>

በቼስ ጨዋታ ወታደር ወደፊት መሄድ ብቻ ይችላል እንጂ ወደኋላ እንዲሄድ ወይም እንዲመለስ አይፈቀድለትም ተብሏል ። /ገጽ6 / ታዲያ ወታደሩ ሄዶ ወይም ተጉዞ መጨረሻው መደዳ ላይ ሲደርስ ምን ይደረጋል ? የሚል ጥያቄ መነሳቱ አይቀርም ። ወታደር ተጉዞ መጨረሻው መደዳ ላይ ሲደርስ ይነግሳል ! ይህም ማለት ወታደሩ ወደ ንግሥት ይለወጣል ወይም ወደ ሌላ ሃይል ይለወጣል ። ይህ ማለት ወታደሩ ከቦታው ተነስቶ በዚያ ቦታ ንግሥት ወይም ሌላ ጠጠር /ሃይል / ይቀመጣል ማለት ነው ። ወታደሩ ወደ የትኛው ሃይል /ጳጳስ ምሽግ ወይም ፈረስ / ለመለወጥ እንደሚፈልግ የሚወስነው የወታደሩ ወገን ተጫዋች ነው ። ከሃይሎች ሁሉ ከፍተኛዋ ንግሥት እንደመሆኗ መጠን አብዛኛውን ጊዜ ተጫዋቹ ወታደሩ ሲነግስለት ወደ ንግሥት እንዲለወጥ ይመርጣል ። አንድ ተጫዋች ከአንድ የበለጠ ወታደሮች ሊያነግስ ይችላል። ከአንድ በላይ ንግሥቶች እንዲኖሩት ሊያደርግም ይችላል ።

ወታደር በቼስ ጨዋታ ውስጥ አነስተኛ ዋጋ ያለው ሆኖ ቢታይም ይህ በመጨረሻ ሊነግስ ዕድል ያለው መሆኑ ሁልጊዜም መታሰብ አለበት ። ስለዚህ ተከላካይ ተጫዋች የተቀናቃኙ ወታደር የራሱን ሃይሎች አልፎ ወይም ሾልኮ በመሄድ ወደ መንገስ ደረጃ እንዳይደርስበት አጥብቆ መከላከል ይኖርበታል ።

የቼስ ታሪክ እንደሚጠቁመው ከሆነ ንግሥት ይህን ስሟን ያገኘችው ከዚህ የወታደር መንገስ ባህርይ የተነሳ ነው ይባላል ። በዳማ ጨዋታ ጠጠር ሲነግስ ንጉሥ ይባላል ። ግን በቼስ ጨዋታ ከአንድ በላይ ንጉሥ መኖር ስለማይችል ሌላው አማራጭ ንግሥት ማድረግ ነው ። በጥንት ዘመን ጨዋታው በህንድ አገር ሲጀመር የዚህ ጨዋታ ተምሳሌ በጦርነት የሚሰማሩት አራት የጦር ክፍሎች ነበሩ ። እነዚህም 1ኛ. እግረኛ ወታደር 2ኛ. ፈረሰኛ 3ኛ. ሰረገላ 4ኛ.ዝሆን ናቸው ። እንግዲህ ለጨዋታው ሲባል እነዚህን ምስሎች በእንጨት ወይም በዝሆን ጥርስ ለመቅረጽ በተፈለገበት ጊዜ ወታደሩና ፈረሰኛው ዛሬ በምናውቀው የቼስ ጠጠሮች ቅርጽ ሲወጡ ሰረገላው ግን በአውሮፓውያን የተለመደውን የምሽግ ቅርጽ መሰለ ። ዝሆንን በተመለከተ ግን ቀድሞውንም ቢሆን ጨዋታውን ከህንድ ያመጡት ኢራኖች በኋላም አረቦች የበረሃ ሰዎች ስለሆኑ የዝሆን ክፍለ ጦር አልነበራቸውም፤ ስለዚህ ይህ ስም በሌላ ተምሳሌ እየተተካ በመሄድ በመጨረሻ አውሮፓ ሲደርስ ቅርሱ የቤተክህነት ጳጳስ የሚያጠልቀውን ቆብ መሰለ ። ስለሆነም ያንን ስም ያዘ ይባላል ። ከጥንቱ ታሪክ ጀምሮ በንጉሡ ጎን ይቆም የነበረው ፈርዝ - የንጉሥ

አማካሪ ግን ወደ ንግሥት ቢለወጥ ለወታደሩ አነጋገስ አመቺ ስም ስለሚሰጠው በዚሁ ተፈጸመ ይባላል ።

እርግጥ በቼስ ታሪክ ውስጥ ስለጠጠሮቹ አሰያየም ሌሎች መላ-ምቶች የተመዘገቡ እንዳሉም መጠቀስ ይገባዋል ።

ዋናው ጉዳይ ግን የወታደር መንገስ ክስተት በቼስ ጨዋታ ላይ ከፍተኛ ሚና የሚጫወትና የጨዋታውንም የመጨረሻ ውጤት ሊወስን የሚችል መሆኑ ነው ።

4.3 <u>ያለፊ መማረክ</u> /ያ:መ:/

እንደምናስታውሰው አንድ ወታደር ከመነሻ ቦታው ለመንቀሳቀስ ከፈለገ በአንድ ጊዜ ሁለት እርምጃ ወደፊት ሊጓዝ ይችላል ። እርግጥ ይህ የምርጫ ጉዳይ ነው ፣ ከፈለገ አንድ እርምጃ ሄዶ ሊቆም ይችላል ።

እዚህ ላይ ግን አንድ ገደብ አለ ። ይኸውም ወታደሩ በተቀናቃኙ ወገን ወታደር ላለመበላት ወይም ላለመወሰድ በማሰብ ሁለት እርምጃ ተራምዶ ወታደሩን ሊያልፈው አይችልም። ለዚህ የተቀናቃኙ ወገን ስምምነት አስፈላጊ ነው ። ዝርዝር ጉዳይ እንደሚከተለው ነው ። ተጫዋቹ ከመነሻው ቦታ ሁለት እርምጃ የመሄድ መብቱ ቀድሞውኑ የተሰጠው ነው ። ስለዚህ በዚህ መብቱ ሊጠቀም ይችላል ። ነገር ግን ደግሞ የተቀናቃኙ ወገን ይህ ወታደር አንድ እርምጃ ብቻ እንደሄደ ቆጥሮ ሊማርከው ይችላል ። ይህን የሚያደርገው ግን ወዲያው መሆን አለበት ። ሌላ ጨዋታ ወይም መንገድ ከተጫወተ ግን በአካሄዱ እንደተስማማበት ስለሚቆጠርበት በሌላ ተራው ጊዜ አስታውሶ በዚህ መብቱ ሊጠቀምበት አይፈቀድም ።

ለምሳሌ በአንድ የጨዋታ ሰንጠረዥ ላይ የነጭ ወታደር ሀ5 ካሬ ላይ ይገኛል ። እንበል። የጥቁር ወታደር ደግሞ ለ7 ካሬ ላይ ይሁን ። አሁን የጨዋታው ተራው የጥቁር ቢሆን ጥቁር ወለ7-ለ5 ሊጫወት ይችላል ። ነጭ በዚህ ጨዋታ ተቃውሞ ከሌለው በበኩሉ ወሀ5- ሀ6 ሊጫወት ይችላል ። ነጭ በዚህ ጨዋታው ተቃውሞ ካለው ግን የጥቁር ወታደር ወለ7-ለ6 እንደተጫወተ በመቁጠር ወሀ5 x ወለ6 ይጫወታል ። ይህም ማለት ለ5 ካሬ ላይ የተዛወረውን ጥቁር ወታደር ከጨዋታው አስወግዶ የራሱን ወታደር ለ6 ካሬ ላይ ያዛውራል ። ይህንን አወሳሰድ በኮድ መልክ ስንጽፈው

" ወሀ5 x ወለ6 ያ.መ." በማለት እናሰፍረዋለን።

ምዕራፍ 5

5.1 የስትራተጂ ቦታ አያያዝ

የቼስ ጨዋታ በጦርነት ስትራተጂ እንደሚመሰል ተደጋግሞ የተነገረ ነው ። የጦርነት አንዱና ዋናው ስትራተጂ አመቺ ቦታ መያዝ ነው ። ከዚያም ቦታውን በቁጥጥር ስር እንዲቆይ ወይም ከተቻለ እስከዘለቄታው በቁጥጥር ስር እንዲቀር ማድረግና በዚያ ተጠቅሞ የተፋላሚውን ሃይል ማሰበርና ማሸነፍ ነው ። የቼስ ጨዋታ ስትራተጂም ይህንኑ ይመስላል ። የቼስ ጠጠሮች ጨዋታው እንደተጀመረ ተሽቀዳድመው ቁልፍ ቦታዎችን ለመያዝ መሞከር አለባቸው ። ቦታው አስቀድሞ የተያዘባቸው ከሆነ ደግሞ ያንን ቦታ ለማስለቀቅ መሞከር ነው ።

ስትራተጂክ ቦታዎች የሚባሉት እንዴት ያሉት ናቸው ? በጦርነት ከነበረ በተለይ በድሮው ዘመን እነዚህን ከመሰሉ ቦታዎች አንዱ የውሃ ምንጭ ነው ። ያን ቶሎ ብሎ የተቆጣጠረ ወገን ሃይሉን በዚያ ዙሪያ አጥምዶ ቢጠብቅ ተፋላሚው ወገን ብዙ ችግር እንደሚደርስበት የታወቀ ነው ። ለእይታ በሚያመቹ የኮረብታዎች ጉያ መመሸግም ስትራተጂያዊ ነው ። በቼስ መስክ ግን እንዲህ ዓይነቶቹ ቦታዎች መሃል ሜዳ ያሉት ካሬዎች ናቸው ። እነዚህም በተለይ ረ4፥ ረ5፥ ሰ4 እና ሰ5 ካሬዎች ናቸው ። አንድ ተጫዋች እነዚህን ቦታዎች ከያዘና ከተቆጣጠረ ተቀናቃኙ ወገን መስቀለኛ መንገድ እንደተያዘበት ተሽከርካሪ የሚያልፍበት ቦታ ማግኘት ይቸግረዋል ። በዚህም ጊዜ አጥቂው ወገን በቀላሉ ለማሸነፍ የተሻለ ዕድል ይፈጠርለታል ።

ቁልፍ ቦታዎችን መቆጣጠር የሚቻለው ግን እንዴት ነው ? ቀደም ብለን በተመለከትነው አንድ አስረጂ ጨዋታ /ገጽ 18 ይመልከቱ / ነጭ ጨዋታውን የጀመረው ወታደሩን ወደ መሃል በማምጣት /ወሰ2 - ሰ4 /ነው ። በዚህም እርምጃው ረ5 እና ሸ5 ካሬዎችን ተቆጣጠረ ማለት ነው። ይህም ማለት ወደ እነዚያ ቦታዎች የሚመጣውን የተቀናቃኝ ሃይል ሊያጠቃና ሊማርክ ስለሚችል ቦታው በይዞታው ስር ውሏል ማለት ነው ። ጥቁርም በተራው ወታደሩን ወደ መሃል አምጥቷል /ወሰ7 - ሰ5/። የሱም ዓላማ መሃል ሜዳውን ለመፋለም ነው ። በዚህ ዓይነት ቁልፍ ቦታዎች ለመያዝ ትግሉ ይካሄዳል ። በሚቀጥለው ተራው ነጭ ሲጫወት ጳጳሱን ጳሸ1-መ4 ላይ አምጥቷል ። እርግጥ ሌሎች አማራጭ መንገዶች ቢኖሩም ነጭ ይህን ስትራተጂ መርጧል ጳጳስ ተዋጊ ሃይል እንደሚሆኑ መጠን በዚህ ሃይሉ ሙሉ ለሙሉ ሊጠቀምበት እንዲችል ቶሎ ብሎ ረዥሙን ሰያፍ ረድፍ እንዲቆጣጠረው ለማድረግ ነው ። በማንኛውም የህይወት መስክ ቢሆን አንድ ሰው ያለውን ችሎታ ፥ ተሰጥኦ ወይም እውቀት የተቻለውን ያህል እንዲጠቀምበት ዕድል መከፈት አስፈላጊ ነው ። ይህ ካልሆነ የችሎታው መኖር ዋጋ የለውም ። ለምሳሌ በጦርነት ጊዜ በጥላን መበላሸትና በመሳሰሉት ምክንያቶች ለውጊያ የተሰለፈ ከባድ መሣሪያና ሃይል ሁሉ ሥራ ላይ ለመዋል ሳይችል ቀርቶ እንዳለ ቢማረክ ወይም ቢወሰድ ይህ ጥቅም ላይ ያልዋለ የባከነ

ሃይል መሆኑ ነው ።

በቼስ ጨዋታም ሁኔታው ተመሳሳይ ነው ። አንድ ተጫዋች ብዙ ሃይሎች በቦርድ ላይ እያሉት ነገር ግን ከቦታ አያያዝ ድክመት የተነሳ ጨዋታውን ይሸነፋል ። ይህን በይበልጥ ወደፊት የምናየውና የምናተኩርበት ጉዳይ ይሆናል ። /ምዕራፍ 9 ይመልከቱ/ ። ለጊዜው ግን አንዳንድ ገላጭ ሁኔታዎችን እንመልከት ። አንድ ጳጳስ ቦርድ መሃል ሜዳ ላይ ለምሳሌ ረ5 ካሬ ላይ ቢቀመጥ ስንት ካሬዎችን ይቆጣጠራል? በአንድ አቅጣጫ ስድስት ካሬዎች በሌላው ደግሞ ሰባት በአጠቃላይ 13 ካሬዎች ይቆጣጠራል ። ነገር ግን ይኸው ጳጳስ አንድ ጥግ ሄዶ ለምሳሌ ሀ2 ካሬ ላይ ቢቀመጥ ይህ ጳጳስ ሊቆጣጠር የሚችለው ሰባት ካሬዎችን ብቻ ይሆናል ።

እንግዲህ ችሎታው በግማሽ ያህል ይቀንሳል ማለት ነው። እንዲሁም ፈረስ ሄዶ ረ5 ካሬ ላይ ቢቀመጥ ስምንት ካሬዎችን ሊቆጣጠር ሲችል ሀ2 ካሬ ላይ ግን አቅሙ ወደ ሶስት ብቻ ይወርዳል። እንዲያውም ፈረሱ ሀ1 ካሬ ላይ ቢቀመጥ ከሁለት የበለጠ ቦታዎችን አይቆጣጠርም። ስለዚህ በቼስ ጨዋታ አንዱ ዋና ስትራቴጂ ቶሎ ቁልፍ ቁልፍ ቦታዎችን ለመያዝ መሞከር ነው።

5.2 የጠጠሮች ንፅፅራዊ ዋጋ

በቼስ ጨዋታ ጠጠሮቹ የተለያየ ኃይል ያላቸው ናቸው። የምሽግ የማጥቃት ሃይል ከወታደሩ ሃይል ይበልጣል፤ ግን ከንግስቱ ያንሳል። ይህ ሁኔታ ጠጠሮቹን በመበላላት /በመለዋወጥ/ ጊዜ ችግርን ይፈጥራል። ለምሳሌ አንድ ተጫዋች ሁለት ምሽጎችን ተበልቶ አንድ ንግሥትን ቢማርክ ያዋጣዋል ወይስ አያዋጣውም ? አንድ ፈረስ በአንድ ጳጳስ መለወጥ ያከስራል ወይስ ያተርፋል? ወታደሮችንስ በተመለከተ ስንቱ ናቸው የአንድን ጳጳስ ዋጋ የሚያክሉት?

እነዚህን ዓይነት ጥያቄዎች በትክክልና በብቃት ለመመለስ አስቸጋሪ ነው። እንደዳማ ጨዋታ ጠጠሮቹ ሁሉም አንድ ዓይነት ቢሆኑ ኖሮ ሁሉም እኩል ዋጋ እንዳላቸው ስለሚታሰብ ጥያቄው አይነሳም ነበር። በቼስ ረገድ ግን የጠጠሮቹ አካሄድም ሆነ የማጥቃት አድማሳቸው አንዱ ከሌላው የተለየ ነው። ከዚህም ባሻገር ጠጠሮቹ የተቀመጡበት ቦታ ስትራቴጂያዊ ጠቀሜታቸውን ይወስናል። ከፍ ብለን እንዳየነው አንድ ጥግ ይዞ የቆመ ፈረስና መሃል ሜዳው ላይ የቆመ ፈረስ የማጥቃት ሃይላቸው የተለያየ ነው። የሌሎቹም ጠጠሮች ሁኔታ ይለያያል። በተለይ አንድ ወታደር ወደፊት ተራምዶ ሰባተኛው ረድፍ ላይ የደረሰ ከሆነ እና ያለችግር ወደ መጨረሻው ደርሶ ሊነግስ የሚችል ከሆነ የዚህ ወታደር ጠቀሜታ በጣም ትልቅ ይሆናል። በአንፃሩ ወደ ኋላ ቀርቶ ለጥቃት የተጋለጠ ወታደር ብዙ ዋጋ እንዳለው አይቆጠርም።

ስለዚህ የጠጠሮች ጠቀሜታ በያዙት ስትራቴጂካዊ ቦታ አያያዝ ይወሰናል። በመጨረሻም አንዳንድ ሰዎች የተለያየ ስጦታ እንዳላቸው ዓይነት በቼስ ጨዋታም በአንዳንድ የጠጠር አይነቶች የበለጠ ለመጫወት ዝንባሌ የሚያሳዩ ተጫዋቾች አሉ ። ለምሳሌ ከጳጳሶች በበለጠ በፈረሶች መጠቀምን የሚመርጡ አሉ ። በወታደሮች በመጠቀም ከባድ ጠ[illegible]ችን አድብተው በመማረክ የተካኑ ተጨዋቾችም አሉ ። ስለዚህ የጠጠሮቹ [illegible]ጊነት እንደተጨዋቾቹም ዝንባሌ ይለያያል ።

ሆኖም ግን ትክክለኛ ባይሆንም አቅጣጫ ጠቋሚ የሆነ አንድ አሃዛዊ ንፅፅር መግለጫ መስጠቱ ጠቃሚ ነው።

በዚህ መሠረት የጠጠሮቹ የልውውጥ ዋጋ የሚከተለውን ይመስላል።

<u>ጠጠር</u>	<u>ዋጋ</u>
ወታደር	1
ፈረስ	3
ጳጳስ	3
ምሽግ	5
ንግሥት	

ስለዚህ አንድ ጳጳስና አንድ ፈረስ ከሞላ ጎደል እኩል ዋጋ እንዳላቸው ይቆጠራል ። እንግዲህ እነዚህን ጠጠሮች መለዋወጡ ጉዳት አያስከትልም ተብሎ ሊወሰድ ይቻላል ። እንዲሁም በሁለት ምሽጎች ፈንታ አንድ ንግሥትና አንድ ወታደር ማግኘትም እኩል ለእኩል ያስገኛል ።

በዚህ ዓይነት በርካታ ልውውጦች ሊካሄዱ በታሰበበት ጊዜ ንፅፅራዊ ዋጋቸውን በኅሊና ይዞ ማስላት ያስፈልጋል።

<u>ማስታወሻ</u> አንዳንድ ተጫዋቾች የወታደሮችን ኃይል አሳንሶ በመመልከት ጠጠሮቹን ከፍ ብሎ በተመለከተው ቅደም ተከተል መሰረት ዋጋቸውን 1፥5፥5፥8፥8፥15 አድርገው ይወስዳሉ።

የንግስቲቱ ዋጋ ከ 13 አይበልጥም የሚሉ ተጫዋቾችም አሉ። በኮምፒዩተር ጨዋታ ደግሞ ዋጋቸው እንደቅደም ተከተላቸው 100፥350፥350፥500፥900 የሚደረግበትም ሁኔታ አለ። አብዛኛውን ጊዜ ግን ቀደም ሲል የተሰጠው ንፅፅራዊ ዋጋ ተቀባይነት አለው።

5.3 <u>መለማመጃ ጨዋታዎች</u>

እንግዲህ አሁን በደረስንበት ደረጃ የቼስ ጨዋታን ልንከታተል በቅተናል። ከዚያ በፊት ግን በአንድ የጨዋታው ሂደት የሚያጋጥሙትን የተለያዩ ክስተቶች /ለምሳሌ መማረክ/ በኮድ ለመግለጽ የምንጠቀምባቸውን ምልክቶች ደግመን እናስታውሳቸው።

እነዚህም፥

x	መማረክ፥ መብላት፥ መውሰድ
+	ንጉሥን ጠብቅ! ቼክ!
++	አሸነፈ ቼክ ሜት
0=0	መመሸግ /ወደቅርቡ ወገን/ /ካስሊንግ/
0=0=0	መመሸግ /ወደሩቅ ወገን/ /ካስሊንግ/
ወ-ሸ8=ት	መንገስ /ሸ8 ካሬ ላይ/፥ ወደ ንግሥት መለወጥ
ወxወ ያ.መ.	ያለፈን /ወታደር/ መማረክ

ይህ መለማመጃ ጨዋታ እንዲቀርብ የተመረጠበት አንደኛው ምክንያት ጨዋታው አጭር በመሆኑ ሲሆን ሁለተኛው ምክንያት ደግሞ የጨዋታው ባለቤትና አሸናፊ በወቅቱ የስምንት ዓመት ታዳጊ ወጣት መሆኑ ነው። /ስሙ ሬሼቭስኪ ይባላል።/

1. ወሰ2-ሰ4 ፥ ወሰ7-ሰ5

2. መሸ2-ሸ4 ፥ የነጭ ዓላማ ጥቁር ከመሃል ሜዳው እንዲለቅ ነው።

2. .... ወሰ5xወሸ4	ጥቁር ወታደር ነጩን ማረከ
3. ፈቀ1-ሸ3 ፡ ወረ7-ረ6	
4. ጳሸ1-መ4፥	ነጭ በቶሎ ሃይሎቹን አሰማርቶ ቦታ ለማስያዝ ነው።
4. .... ጳመ8-ሰ6	ጥቁር የነጭን ጳጳስ ከቦታው ለማስለቀቅ
5. ጳመ4xጳሰ6፥	ቦታውን ከመልቀቅ ይልቅ መለዋወጥን በመምረጥ
5. .... ወሸ7xጳሰ6	
6. ወረ2-ረ4	ቁልፍ የሆኑትን መሃል ሜዳ ካሬዎች ለመቆጣጠርና ለጳጳሱ መንገድ ለመክፈት
6. .... ፥ ወቀ7-ቀ5	ወታደሩን እንዳይማረክ ለመጠበቅ
7. 0 = 0	ነጭ መሸገ። ይህም ማለት ንሰ1-ቀ1 ተጫውቶ በተጨማሪም ምበ1-ሸ1 ተጫወተ። ይህ ሁለቱ እንደ አንድ የጨዋታ ተራ ይቆጠራል።
7. .... ፥ ወበ7-በ6	
8. ትረ1-ሰ2	ዓላማው ንግሥቷን ወደ ሰ5 ካሬ ወስዶ የጥቁርን ንጉሥ በማስፈራራት ቀጥሎ ለ7 ካሬ ላይ ያለውን ወታደር በነጻ ለመማረክ ነው።
8. ...... ፥ወሀ7-ሀ6	የጥቁር ሃይሎች እስካሁን ቦታቸውን ለቀው ፍልሚያው ውስጥ ሊሳተፉ ዕድል አለማግኘታቸውን ልብ ይበሉ።
9. ፈሸ3-ሰ1፥	ለምሽጉ ነጻ ረድፍ ለመክፈት
9. ...... ፥ ትረ8-ሰ7	

10. ወቀ2-ቀ3፥ወሰ6-ሰ5	ጥቁር በወታደሮች ዘግይቶ ለመያዝ ወሰነ።
11. ፈለ1-መ3፥ፈቀ8-ሸ6	
12. ወረ4xሰ5፥ወረ6xሰ5	እኩል መበላላት
13. ፈሰ1-ረ3፥ፈለ8-መ6	
14. ፈመ3-ረ5	ንግሥቷን በማስፈራራት ለውጥ ማስገደድ
15. .... ፈሸ6xፈረ5	
15. ወሰ4xፈረ5፥ፈመ6-ረ4	ነጭ ንግስት ዞር ስትል ከተቻለ ወታደር በነጻ ለመማረክ።
16. ትሰ2-በ5^{+}	ንግሥቷ ጥቁሩን ንጉሥ ቼክ በማለት ጥቃት ሰነዘረች።
16. ....፥ንሰ8-ረ8	ከጥቃት መስመሩ እልፍ አለ። ከእንግዲህ ወዲያ ጥቁር ንጉሥ ከቶ ለመሸሸግ አይችልም። ከጥቃቱ በፊት ቢሆን ኖሮ 0=0=0 ሊጫወት በቻለ ነበረ። ይህም ንሰ8-መ8 እና ምሀ8-ረ8 ይሆን ነበር።
17. ጳመ1-ረ2፥ ትሰ7-ሸ6	
18. ፈረ3xወሰ5	ይህ አካሄድ ፈረሱን ያለአግባብ ለጥቁር ንግሥት አሳልፎ የሰጠ ይመስል ይሆናል። ነገረ ግን ጥቁር ትሸ6xፈሰ5 ቢጫወት ነጭ ምሀ1-ሰ1 ተጫውቶ ንግስቷን በማጥቃት ዞር ስትልለት ነጭ ትበ5-ሰ8^{+} በማለት ያሸንፍ ነበር። ግን ጥቁር ይህን ሸመገንዘብ ይተዋል።
18. ....፥ ምበ8-በ7	
19. ምሀ1-ሰ1፥ ጳሸ8-ረ6	ፈረሱን ወደ ኋላ ለማባረር
20. ወቀ3 x ወሸ4 ፡ ጳረ6-መ5	ይህ ታክቲክ የተለመደ ነው። በኋላ ጥቁር ፈረሱን ከረ4

ካሬ ቢያነሳ ነጭ ንጉሥ በጳጳስ ጥቃት ስር ስለሚወድቅ ዞር ማለት ይኖርበታል። እስከዚያው ፈረሱ ወመ3 እና ምሰ 1 ሊወስድ ይችላል። ግን ነጭ ይህን በመገንዘብ ከአሁኑ ንጉሡን ዞር ማድረግ ያሻዋል።

21. ንቀ1-በ1፥ ወመ7-መ6

ጥቁር ወቀ5xወሸ4 ቢጫወት ነጭ በጳጳሱ ድጋፍ ምሸ1xወሸ4 ሄዶ ንግሥቷን በማባረር ወረራውን ይጀምር ነበር።

22. ወሸ4xወቀ5 + ትሸ6-ረ6

23. ፈሰ5-ሸ7^{+}

አሁን ጥቁር ምሽግ በ7 ካሬ ላይ ባይገኝ ኖሮ ጥቁር ንጉሥ ከጥቃቱ ዞር ማለት ስላለበት ፈረሱ ንግሥቷን ይማርክ ነበር። ፈረስ እንደዚህ ንጉሡን አጥቅቶ ሌላ ኃይል ለመማረክ ልዩ ችሎታ አለው።

23. .... ምበ7x ፈሸ7

ጥቃቱን አስወገደ፥ ግን ምሽጉን መስዋዕት ሰጠ።

24. ትበ5xምሸ7፥ ትረ6xወረ5^{+}

ቼክ

25. ትሸ7xትረ5

ነጭ ንጉሡን ከጥቃቱ ዞር ሊያደርግ ይችል ነበር። ነገር ግን በሃይል ሚዛን ስለሚያይል ልውውጡ ለነጭ እንደሚጠቅመው በመገንዘብ ነው።

25. .... ፥ ወመ6xትረ5

26. ወቀ5xወበ6 ፥ ንረ8-መ7

27. ወበ6-በ7

አሁን ወታደሩ ገስግሶ ሰባተኛው ረድፍ ላይ ስለደረሰ በሚቀጥለው እርምጃ ሊነግስ ይችላል። ይህም ወበ7-በ8 = ት ይባል ነበር።
ግን ጥቁር ይህን ማገድ አለበት።

27. ...... ፥ ምሀ8-በ8

28. ምሸ1-ሸ7^{+}

ቼክ በማለት ወታደርንም ለመጠበቅ

28. ......፥ ንመ7-ለ8

29. ጳረ2-ሸ4^{+}፥ ንለ8-ሀ7

30. ጳሸ4-ሰ5

ጥቁር እጁን ሰጠ። ምክንያቱም ምሽጉ ቦታ ሲለቅ ወታደሩ ሊነግስበት ነው። አለበለዚያም ምሽጉ በወታደር ለውጥ ሊማረክ ግድ ይሆንበታል። ከዚያ በኋላ ጥቁር በአንድ ፈረስና ጳጳስ የነጭን ሃይል ሊቋቋም አይችልም።

ለምሳሌ 30 ......ምበ8-መ8

31.ወበ7-በ8=ት፥ምመ8xትበ8
/ወይም በሌላ አጻጻፍ ወ=ት/

32.ጳሰ5xምበ8፥ፈረ4xወመ2

33.ምሰ1-ሰ7፥ወረ5-ረ4
34.ምሰ7xወለ7^{+}፥ንሀ7-ሀ8

35.ምለ7-ሀ7^{+}፥ንሀ8-ለ8

36.ጳበ8-ሰ5^{+}፥ንለ8-መ8

37.ምሀ7-ሀ8^{++} ቼክ ሜት

ነጭ የሚያሸንፍበት ሌሎችም አማራጭ መንገዶች አሉት።

ሣሙኤል ሬሺቪስኪ በዚህ ለጋ ዕድሜው ይህንን ችሎታ ማሳየቱ የተሰጥኦ ጥያቄን ያስነሳል። ወጣቱ ይህንን ችሎታውን የበለጠ ሊያዳብር በመብቃቱ ባለሙያ ሆኖ ለ16 ዓመታት ያህል የዩናይትድ ስቴትስ ሻምፒዮን ሆኖ ቆይቷል።

ክፍል ሁለት

ለመደበኛ ተጫዋቾች

መግቢያ ፥

የቼስ ጨዋታ ስፋት

በዓለም ላይ በርካታ የቼስ ክለቦች አሉ ። በሚሊዮን የሚቆጠሩ ሰዎች ዘወትር ይጫወታሉ። ዛሬ በኢትዮጵያ ውስጥ እንኳ ብዙ ክለቦች ተቋቋመው አያሌ ሰዎችን እያሳተፉ ይገኛሉ ። ግን ከብዙ መቶ ዓመታት ጨዋታ በኋላ እንኳ የጨዋታው መስህብነት አልቀነሰም- አይቀነስምም ። እንዲያውም እየጋለ ይሄዳል ። ለምን ? ዛሬ የዓለም የቼስ ሻምፕዮን መሆን የሚያስገኘው ዝና ፥ ገንዘብና ክብር ከመቼውም ጊዜ የበለጠ ነው ። ግን አንድ ሰው የጨዋታውን ሂደት አጥንቶ ትክክለኛውን የማሸነፍ መንገድ አውቆ በቀላሉ ሻምፕዮን ለመሆን ለምን ያቅተዋል ? ይህ ጨዋታ እንደ ካርታ ጨዋታ በዕድል ላይ ጭምር የተመሠረተ ካልሆነና ሁሉም በግልጽ ሰሌዳ ላይ የሚከናወን እስከሆነ ድረስ ታዲያ ችግሩ ምኑ ላይ ነው ? ለዚህ የሚሰጠው አጭር መልስ " የቼስ ጨዋታ ሰፊ ነው " ማለት ብቻ ነው ። ሁኔታውን በአሃዝ ጭምር ላስረዳ ፦

ጨዋታው ሲጀመር አንድ ተጫዋች አስራ ስድስት መጫወቻዎችን / ጠጠሮችን / ይዞ ይነሣል ። ለመነሻ ያህል ከፊት ከተደረደሩት ስምንት ወታደሮች መካከል በፈለገው እርምጃ ሊጫወት ይችላል ፤ በእያንዳንዱ ወታደር በሁለት እርምጃ ወይም በአንድ እርምጃ ሊጫወት ይችላል ። ይህ እንግዲህ አሥራ ስድስት አማራጭ መንገዶችን ይሰጠዋል ። በተጨማሪም ጨዋታውን በፈረስ ለመጀመር ከፈለገ በሁለት ፈረሶች አራት አማራጭ መንገዶች ይኖሩታል። እንግዲህ በአጠቃላይ ሃያ የተለያዩ አማራጭዎች አሉት ማለት ነው ።

ጨዋታው እየተቀጠለ ሲሄድ መንገዶች ስለሚከፈቱ ሌሎች ጠጠሮች / ምሽግ ጳጳስ ንግሥት / እየወጡ ከቦታ ቦታ ይዘዋወራሉ ። ጠጠሮች ሲበላሉ ደግሞ ቁጥራቸው ይቀንሳል። አንዳንድ ወታደሮች መንገዳቸው ሲዘጋባቸው መሄጃ የሚያጡም ይኖራሉ ። በነዚህ ምክንያቶች የተነሣ በአንድ የጨዋታ ተራው አንድ ተጨዋች ጠጠሮቹን ከአንድ ቦታ ወደ ሌላ ቦታ

ለማንቀሳቀስ ቢያንስ አሥር አማራጮች ይኖሩታል ።

እንግዲህ ከዚህ በመነሣት አንድ ተጨዋች ለወሰደው እርምጃ ሌላው ተጨዋች ማለትም ተከላካዮ ወገን አጸፋውን ለመመለስ እንዲሁ አሥር አማራጮች ይኖሩታል ማለት ነው ። በዚህ ዓይነት በሁለት እርምጃ ብቻ 10x 10 = 10^2 =100 አማራጭ መንገዶች ወይም ቅንብሮች አሉ ማለት ነው ። ለተከላካዩ አጸፋውን ለመመለስ የመጀመሪያው ተጫዋች አሥር አማራጮች ሲኖሩት እንደገና ለዚህ ምላሽ ተካላካዩ ሌላ አሥር አማራጭ ሲኖረው ይህ በአራት ነጠላ እርምጃዎች 10^4 ቅንብሮች ያስገኛል ማለት ነው ። በዚሁ ዓይነት በሃያ ነጠላ እርምጃዎች 10^{20} ቅንብሮች ይከሰታሉ ። አንድ የቼስ ጨዋታ በአማካይ እስከ 50 ተራ ቁጥር ይደርሳል ። ይህም ለእያንዳንዱ ተጨዋች ሲቆጠር አንድ መቶ ነጠላ እርምጃዎች ይሆናል ማለት ነው ። የዚህ አጠቃላይ ቅንብር 10^{100} መሆኑ ነው! የቼስ ጨዋታ ይህን ያህል ቅንብሮች ሊኖሩት ይችላል።

የዚህን አሃዝ ትልቅነት ለማስተዋል ይረዳን ዘንድ አንድ ምሳሌ እንመልከት አንድ ተጫዋች ተቀናቃኙ ለወሰደው አንድ እርምጃ ምላሽ ከመስጠቱ በፊት የቀረቡትን አማራጮች ይመረምራል ። ከነዚህም ጥሩ ወይም የተሻለ የመሰለውን ከአሥሩ አማራጮች አንዱን ይመርጣል ። እያንዳንዱን አማራጭ ለመገምገም አንዲት ሴኮንድ ጊዜ ቢፈጅበት በዚህ ዓይነት በአጠቃላይ ሁሉንም ቅንብሮች ለመጫወት 10^{100} ሴኮንዶችን ይፈጃል ። ይህ ወደ ዓመታት ሲመነዘር ሦስት መቶ ኩንቲሊዮን ጊዜ ዲሲሊዮን ዓመታት ገደማ ነው ። ይህም ከመሬት ዕድሜ 60 ሺ ትሪዴሲሊዩን ጊዜ ይበልጣል ። እንግዲህ አንድ ተጫዋች ያንን ያህል ጊዜ ወስዶ ቅንብሮቹን ሁሉ ለመጫወት በቂ ጊዜ አይኖረውም ።

እንግዲህ ስለ ቼስ ጨዋታ ስፋት ይህን ያህል ካወሳን አንድ ተጫዋች ያሉትን አማራጮች ሁሉ መርምሮ ብቁ ተጫዋች ለመሆን ያለበትን ችግር መገንዘብ ቀላል ይሆናል ።

የቼስ ጨዋታ ከአንዳንድ ጨዋታዎች / ለምሳሌ ቦክስ ፡ ቴኒስ ፡ ሩጫ ፡ ዝላይ የሚለይበት ባሕርይ ይህ ጨዋታ በዝርዝር ሠነድ ላይ ሊሰፍር መቻሉና በዚህም የተነሣ ሌሎች ሰዎች ጨዋታውን መልሶ በመጫወት ሊመረምሩት፥ ሊያጠኑት ፥ ሊተቹበትና ሊያሻሽሉት መቻላቸው ነው ። በየትኛው እርምጃ ላይ ስህተት ወይም ድክመት እንደተከሰተ ሊጠና ይችላል። ይህ ደግሞ ወደፊት እንዳይደገም ማስታወሻ ሊወሰድበት ይችላል ። በዚህ ዓይነት የጨዋታ ረቂቅነት ከዓመት ወደ ዓመት እየተሻሻለና እየመጠቀ ይሄዳል ። የመረጃ ሠነድ ልውውጥ በማድረግና መጽሐፍትና ሌሎች ጽሁፎችን በማሰራጨትም እርስ በርስ ለመማማርና ደረጃውን ለማሻሻል ይቻላል ። እየተደረገም ነው ።

ግን አሁን ለመነሻችን እንዲሆነን በቼስ ጨዋታ ውስጥ ልንጠቀምባቸው የምንችለውን

አንዳንድ ቀላል ታክቲኮችና ወጥመዶች እንመልከት ።

ምዕራፍ 6

6.1 ቀላል ታክቲኮችና ወጥመዶች

የቼስ ጨዋታ የመጨረሻ ግብ ንጉሡን መማረክ ቢሆንም እዚያ ደረጃ ለመድረስ የሚረዱ ብዙ ስልቶች አሉ ። የስትራተጂክ ቦታ አያያዝን አስፈላጊነት ቀደም ስንል በመጠኑ አይተናል። ወደፊት ደግሞ ተመልሰን በበለጠ ጥልቀት እንመረምረዋለን ። ሌሎችም ንጉሡን ወርሮ የማጥቃት ፣ ወታደሮችን የመበታተን ፣ መከላከያን ጥሶ የመግባትና ብሎም በኋላ ዞሮ የማጥቃት ፣ ደካማ ጎኖችን ፈልጎና መርጦ ጥቃት የመሰንዘር ሁኔታዎችን የመሳሳሉ በጨዋታ ሂደት እንመለከታለን ።

ለመነሻ ያህል ግን አንዱና ዋናው የማጥቃት ስልት የተቀናቃኙን ጠጠሮች አሸንፎ በመማረክ ሃይሉን መቀነስና ማድከም ነው ። አንድ ተጫዋች ትርፍ ጠጠሮችን በማረክ ቁጥር የማጥቃት ኃይሉ በዚያው መጠን ስለሚጨምርለት ወደ ማሸነፍ ደረጃ ለመድረስ የበለጠ ይቀለዋል ። ጠጠሮችን በትርፍ ለማግኘት እንዴት ይችላል ? አንዳንድ ሁኔታዎችን እንመልከት። / ሠንጠረዥ 8 እና 9 ይመልከቱ /

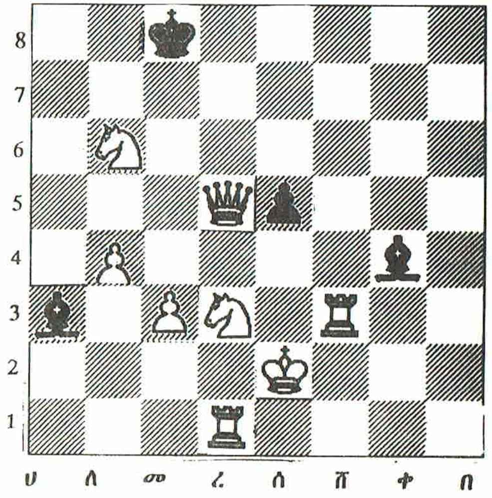
ሀ. መንታ ወጥመድ

መንታ ወጥመድ ሠርቶ ተቀናቃኝ ከአንድ ወጥመድ ሲሸሽ በሌላው ወጥመድ መያዝ የተለመደ አሠራር ነው ። ይህ በብዛት የሚከናወነው በፈረስ ነው። ፈረስ አንድ ቦታ ቆሞ ዙሪያውን እስከ ስምንት ቦታዎችን /ካሬዎችን / ሊዳስስ ይችላል ። / ገጽ 8 ይመልከቱ / ። ስለዚህ በሠንጠረዥ 8 ላይ እንደሚታየው " ለ6" ካሬ ላይ ያረፈ ፈረስ በአንድ ጊዜ የጥቁርን ንጉሥ እና ንግሥት ሊያጠቃ ይችላል ። ይህ በሚሆንበት ጊዜ ንጉሥ በጥቃት ሥር የወደቀበት ወገን ቅድሚያ ተግባሩ ንጉሡን ማዳን ነው ። እሱ ይህን ሲያደርግ ፈረሱ የጥቁርን ንግሥት በነፃ ይማርካል ። ይህ ዓይነት መንታ ወጥመድ / በእንግሊዘኛ አጠራር - ፎርክ / እንደንግሥትና ምሽግ ያሉትን ከባድ ጠጠሮች በቀላሉ በመማረክ ትልቅ ሚና ይጫወታል ። የፈረስም ልዩ ባህርይ ጠቀሜታው እንዲህ ላለ ተግባር ነው ።

በጣምራ አጠመደ ማለት ነው ። ነጭ ሁለቱንም በአንዴ ሊያሸሽ ስለማይችል አንዱን መልቀቅ ይገደዳል ።

ለ. አስሮ መብላት

አንድ ጠጠር ከተቀናቃኝ በኩል ከተሰነዘረበት ጥቃት ዞር በማለት በኋላው ያለውን ንጉሥ ለጥቃቱ የሚያጋልጥ ከሆነ ዞር ሊል አይችልም ።
ቀ4 ካሬ ላይ ያለ ጳጳስ ሸ 3 ካሬ ላይ ያለውን ምሽግ አጥቅቷል ። ግን ምሽጉ ዞር ቢል ንጉሡ ይጋለጣል ። ስለዚህ ምሽጉ ቆሞ መማረክ ግድ ይሆንበታል።



ሰንጠረዥ 8

እርግጥ በሠንጠረዡ መሠረት ከሆነ ጳጳሱ ምሽጉን ሲማርክ ቀጥሎ ነጭ ንጉሥ ጳጳሱን ይማርካል ። ግን ከጳጳሱ ይልቅ ምሽጉ የበለጠ ዋጋ ያለው በመሆኑ ልውውጡ ለጥቁር ወገን ጠቃሚ መሆኑ አይካድም ያም ሆኖ ጥቁር ጳጳሱን ላለማስወሰድ ከፈለገ ሌላ ትንሽ ጠጠር / ለምሳሌ ሰ 5 ካሬ ላይ ያለ ወታደር / ጠጋ ቢያደርግ ምሽጉ እንደታሰረ በወታደር ይማረካል ማለት ነው ።

አስሮ የመብላት ዘዴ ከንጉሥ ፊት የቆመችን ንግሥት በምሽግ ለመማረክና ለሌሎችም ተመሳሳይ ድሎች ያገለግላል ።

መ ቦታ አስለቅቆ መማረክ

ሸ 3 ካሬ ላይ ምሽግ ባይኖር ኖሮ ጳጳሱ ንጉሡን ሲያጠቃ ንጉሡ ዞር ማለት ግዴታ ይሆንበታል ። በዚያን ጊዜ ከኋላው ያለው ምሽግ ይጋለጣል ፣ ይማረካል ። በተመሳሳይ ሁኔታ ምሽግ የተቀናቃኙ ንጉሥን በማጥቃት ዞር እያደረገ ከበስተኋላ

ግዴታ ይሆንበታል ። በዚያን ጊዜ ከኋላው ያለው ምሽግ ይጋለጣል ፣ ይማረካል ። በተመሳሳይ ሁኔታ ምሽግ የተቀናቃኝ ንጉሥን በማጥቃት ዞር እያደረገ ከበስተኋላ የሚያገኘውን ንግሥትን ወይም ሌላ ሃይልን ሊማርክ መቻሉ የዘወትር እይታ ነው ።

ረ <u>መንገድ መዝጋት</u>

ሀ 3 ካሬ ላይ ያለ ጳጳስ ማምለጫ መንገድ ተዘግቶበታል ። ምናልባትም እዚያ ወጥመድ ውስጥ የገባው ለ4 ካሬ ላይ ያለው ወታደር ለ3 ላይ በነበረበት ጊዜ ሀ3 ካሬ ላይ በነፃ ያገኘ የመሰለውን ወታደር ሊማርክ ሄዶ ነው ። በኋላ ነጭ ወለ3- ለ4 ሲጫወት ጳጳሱ መመለሻ መንገዱ ይዘጋበታል ። ቀሪውም ቦታ በነጭ ፈረስ ቁጥጥር የዋለ ስለሆነ ሊሸሽበት አይችልም ። ስለዚህ ነጭ ባመቸው ጊዜ ምረ1 - ሀ1 ተጫውቶ ጳጳሱን ሊማርከው ወይም በወታደር እንዲለወጥ ሊያስገድደው ይችላል ።

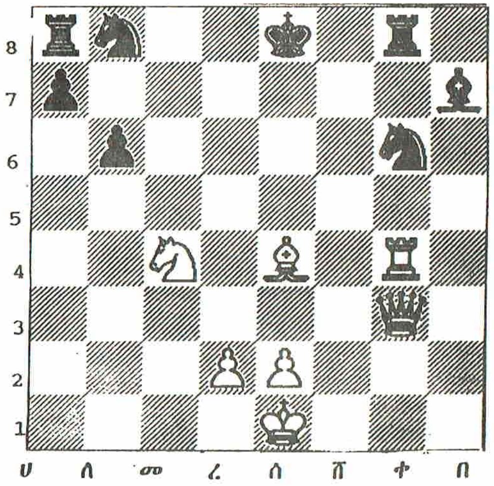
በተመሳሳይ ሁኔታ ንግሥት እና ሌሎች ጠጠሮችም ሳያስቡት መንገድ እየተዘጋባቸው የሚማረኩ አሉ።

ሰ <u>አፍኖ መብላት</u>

ይህ ከመንገድ መዝጋት ታክቲክ ጋር ተመሳሳይ ነው። በሠንጠረዥ 9 ላይ እንደሚታየው ሀ8 ካሬ ላይ ያለ ጥቁር ምሽግ ምናልባት ጨዋታው ከተጀመረ ጀምሮ ከቦታው ገና አልተነቃነቀም ። አሁን ነጭ ጳጳስ በስያፍ ጥቃት ሲሰነዝርበት ማምለጫ የለውም ። በፈረሱ መጋረዱም አያድነውም ። ምክንያቱም ጳጳሱ ፈረሱን ማርኮ በንጉሡና በምሽጉ ላይ መንታ ጥቃት በማድረስ ምሽጉን ጨምሮ ይማርካል ።

ስለዚህ ምሽጉ በቆመበት መውሰድ ግድ ይሆንበታል ።

ሸ. <u>በሃይል አሸንፎ መብላት</u>



ይህ ዘወትር የሚታይ ታክቲክ ነው ። ሠንጠረዥ 9 ይመልከቱ ።

ነጭ ጳሰ4 x ፈቀ6 ሊጫወት ያስፈራራል ። ጥቁር በራሱ ጳጳስ አጸፋውን ሊመልስ ስለሚችል ችላ ይላል። ነጭ ጥቃቱን በማጠናከር ምሽግ ሲያሰልፍ ጥቁርም የራሱን ምሽግ ከፈረሱ ኋላ ያሰልፋል ። እንግዲህ የጥቁር ዓላማ የራሱ ፈረስ በነጭ ጳጳስ ቢማረክ በራሱ ጳጳስ ምላሹን ለመስጠት ያ ደግሞ በምሽግ ቢወሰድ እንደገና በራሱ ምሽግ አጸፋውን ለመመለስ ነው ። ግን ነጭ ንግሥቱን ጨምሮ ሲያሰልፍ ጥቁር መቋቋም ያቅተዋል /ሃይል ስለሚያጥረው/ ። በዚህ ዓይነት እንግዲህ ጥቁር አንድ ከባድ ጠጠር በነፃ እንዲለቅ ይገደዳል ፡ ማለት ነው ።

ሰንጠረዥ 9

ከፍ ብሎ የተጠቀሱት ዘዴዎች የተቀናቃኝን ጠጠር ለማሸነፍና በትርፍነት ለመውሰድ የሚጠቅሙ ናቸው ። ሌሎችም ይኖራሉ ። ለምሳሌ አንድ ንጉሥ በግራና ቀኙ ሁለት ጠጠሮችን የሚጠብቅ ከሆነ ተቀናቃኙ ወገን በሁለቱም ጠጠሮች ላይ አንዳንድ ሃይል አሰልፎ ከዚያ አንዱን ጠጠር መማረክ ነው ። ንጉሡ አጸፋውን ለመመለስ ወደዚያ እልፍ ሲል ሌላኛው ጠጠር የሚጠብቀው ስለሌለና ብቻውን ተጋልጦ ስለሚቀር አሁን በነፃ ሊማረክ ይችላል ማለት ነው ። በዚህ ዓይነት በመሃል ጨዋታ በተወሳሰበ ጥልፍልፍ ግንኙነት ውስጥ አንድ ወይም ሁለት ልውውጥ ከተደረገ በኋላ ሦስተኛው በነፃ ሊገኝ የሚችልበት ሁኔታ ዘወትር ይፈጠራልና አተኩሮ ማሰብ ያስፈልጋል ።

6.2 <u>የማጥቃትና የመከላከል ስልት ምሳሌ</u>

አንድ ተጫዋች የተቀናቃኙን መከላከያ አሸንፎ አንድ ጠጠር በትርፍ ለመማረክ የሚያደርገው ጥረት የመሳካቱ ዕድል በሁለቱ ተጋጣሚዎች የችሎታ ልዩነት ይወሰናል ። የጥሩ ተጫዋች ችሎታው የሚገመተው ምን ያህል አስቀድሞ ወይም አርቆ እንደሚያስብ በማገናዘብ ነው ። ጀማሪ ተጫዋች ከአንድ እርምጃ የበለጠ ላያስብ ይችላል ። /ያን ያህል ካላሰበ ተጫዋች አይባልም/ ይህን ብሂድ በዚህ ይመጣብኛል ፡ በዚያ ብሄድ ያንን ይጋርዳል እያለ ያስባል ።

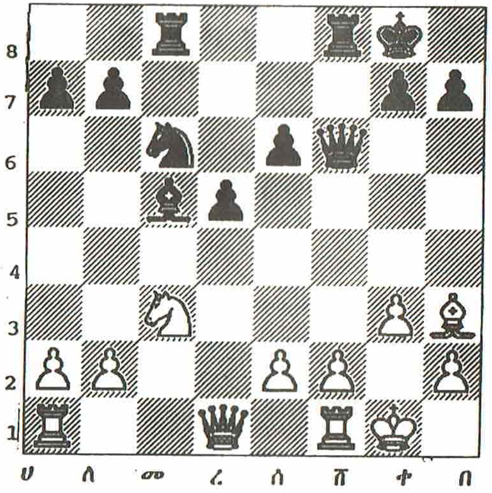
ከፍ ካለ ደረጃ ላይ የሚገኝ ተጫዋች ደግሞ ከአንድ እርምጃ በላይ ልቆ በመሄድ እሱ ለሚሄደው እርምጃ በሚሰነዘርበት አጸፋዊ ምላሽ ላይ የሚኖረውን መልስ አርቆ ያስባል ። ይህ ሁለት እርምጃ መሆኑ ነው ።

ባለሙያ /ፕሮፌሽናል / ተጫዋቾች ደግሞ እስከ አራት እና አምስት እርምጃዎች ወደፊት አርቀው ሊያስቡ ይችላሉ። ከዚያም የበለጠ ችሎታ ያላቸው አሉ ።

እንግዲህ በአንድ ጨዋታ ላይ ትርፍ ጠጠር ለመግረከ በሚደረግ ጥረት ላይ የተጫዋቾች ችሎታ እንዴት እንደሚለያይ በምሳሌ እንመልከት ። /ሠንጠረዥ 10 ይመልከቱ/

የጨዋታው ተረኛ ነጭ ነው ። እርሱም ሊሄድ የሚችለውን እርምጃ ይመረምራል ። ግን አጥጋቢ መንገድ አላገኘም። ግን ረ5 ካሬ ላይ ያለውን ወታደር ቢግርከስ /ፈመ3 x ወረ5 / ያዋጣዋል ? ወይስ አያዋጣውም ?

ጀማሪ ተጫዋች እንደሚያስበው ከሆነ መልሱ "አይችልም" ነው ። ምክንያቱም በምላሹ ጥቁር ተጫዋች ፈረሱን በወታደር ይግርከበታል ። ስለዚህ ይህ እርምጃ አያዋጣም ብሎ በማመን ይህን አማራጭ ከሃሣቡ ያስወግዳል ።



ሰንጠረዥ 10

ግን በሳል ተጫዋች ራቅ አድርጎ ካሰበበት ፈረሱ ወታደሩን ግርኮ በተራው እሱ በወታደር ቢግረከ ረ1 ካሬ ላይ የምትገኘው ንግሥት ወታደሩን ግርካ ጥቁር ንጉሥን በማጥቃት ከጎን /መ 5 ካሬ ላይ / ያለውን ጳጳስ ታተርፋለች ። / በሚከተለው ዓይነት

1. ፈመ3 x ወረ5 ፥ ወሰ6 x ፈረ5

2. ትረ1 x ወረ5$^+$ ፥ ንቀ8 - በ8

3. ትረ5 x ጳመ5

ስለዚህ ነጭ በአንድ ፈረስ ምትክ ሁለት ወታደርና አንድ ጳጳስ ያተርፋል ማለት ነው ። ስለዚህ እርምጃው ያዋጣል ማለት ነው ።

ከነዚህ ላቅ ባለ ደረጃ የሚያስብ ተጫዋች ደግሞ ንግሥቲቱ ጥቁሩን ጳጳስ ከመብላቷ ይልቅ በ3 ካሬ ላይ ያለው ጳጳስ መ8 ላይ ያለውን ምሽግ ሊበላ እንደሚችል ያያል ። ከጳጳሱ ይልቅ ምሽግ እንደሚበልጥ የታወቀ ነውና ። ከዚያ ጥቁር የራሱን ጳጳስ ቢያሸሽ ነጭም እንዲሁ የራሱን ሊያሸሽ ይችላል ። ስለዚህ እርምጃውን በበለጠ ይደግፋል ።

አሁንም ሻል ያለ ተጫዋች ከኖረ ራቅ አድርጎ በማሰብ ጥቁር የራሱን ጳጳስ ከማሸሽ ፋንታ

ጳመ5 x ወሸ2 + ብሎ ንጉሡን በማጥቃት አንድ ወታደር ሊያተርፍበት ይችል እንደሆነ ያስባል ። ከዚያ በኋላ ሊከተል የሚችለውንም ሂደት ይገመግማል ።

እንግዲህ እነዚህ ተጫዋቾች በተለያየ የችሎታ እርከን ላይ ያሉ ናቸው ። ሆኖም የቼስ ጨዋታ በአንድ ቀጥታ አስተሳሰብ ብቻ የሚመራ አይደለም ። ስለሆነም በሰንጠረዥ ላይ ካለው ሁኔታ ስንነሣ ፈረስ ጥቁሩን ወታደር ሲግርከ የግድ በጥቁር ወታደር ይበላል ማለት አይደለም። ጥቁር በዚህ ፋንታ ንግሥቷን ከፈረሱ ጥቃት ራቅ በማድረግ በዚያውም በ3 ላይ ያለውን ጳጳስ ለመግረከ ትዕግሥት ኖሮት ንግሥቷን ወደ በ6 ካሬ እልፍ ሊያደርግ ይችላል ። ይህ ምንን ያስከትላል ? ነጭ ጳጳሱን ሲያሸሽ ወይም በንጉሥ ሲጠብቅ ጥቁር ምሽጉን ረ8 ካሬ ላይ አምጥቶ ፈረሱ ንግሥቱን አጋልጦ ዞር እንዳይል ከአሰረው በኋላ ሊግርከው ይችላል።

ይኸውም :-

1. ፈመ3 x ወረ5 ፥ ትሸ6 - በ6

2. ንቀ1 - ቀ2 ፥ ምመ8 - ረ8

አሁን ነጭ ፈረስ ወታደር ለመማረክ ብሎ እራሱ በምሽግ ተጠመደ ማለት ነው ። ስለዚህ እርምጃው ለነጭ አያዋጣውም ማለት ነው ።

ነገር ግን አሁንም ራቅ አድርጎ የሚያስብ ተጫዋች የነጭ ፈረስ በዚህ ሁኔታ ቢጠመድም ንግሥቱን ከወጥመድ ዞር አድርጎ ወደ መ1 እልፍ ሊያደርግ ይችላል ። አሁን የጥቁር ተጫዋች ምን አማራጭ ይኖረዋል ?

ሀ	ንግሥቱን ካሸሸ ፡	ነጭም ፈረሱን ያሸሻል
ለ	በወታደሩ ፈረሱን ከበላ	ነጭም በንግሥቱ ጳጳስ ይማርካል
ሐ	በምሽጉ ፈረሱን ከበላ	ነጭ ደግሞ ንግሥቶቹን ከተበላላ በኋላ በ3 ላይ ባለው ጳጳስ ሰ5 ካሬ ላይ የተቀመጠውን ወታደር ማርኮ እና ንጉሡን አጥቅቶ ምሽጉን በነፃ ይወስዳል ። ስለዚህ የማታ ማታ ድሉ ለነጭ ሊሆን ነው ። ስለዚህ እርምጃው ያዋጣል ማለት ነው ።

እንግዲህ ከዚህ ምሳሌ የምንገነዘበው ሰዎች ቼስን እንደችሎታቸው መጠን በተለያየ ደረጃ ሊጫወቱት እንደሚችሉ ነው ። አንድ እርምጃ ቀድሞ በማሰብ የሚጫወት ጀማሪ አለ ። ሁለት ወይም ሦስት እርምጃዎች አርቀው የሚያስቡም አሉ ። አንዳንዴ ከስምንት እስክ አሥር የሚዘልቁም ታይተዋል ።

ምዕራፍ 7

7.1 የጨዋታ አጨራረስ

እንግዲህ በመሐል ጨዋታ ያለውን ትግልና የፍልሚያ ዓይነት በመጠኑም ቢሆን ጠቁሚያለሁ ። ግን የዚህ ሁሉ ትግል ዓላማ ምንድነው ? በሌላ አነጋገር የጨዋታው የመጨረሻ ግብ ምንድነው ? መቼም ከተቻለ ጨዋታውን ማሸነፍ ሲሆን ፡ ይህ ካልተሳካ ግን ባይሆን እቻ ለእቻ /እኩል ለእኩል/ መውጣት ነው ። ይህን ለማድረግ እንዴት ይቻላል ? ይህንን ለማድረግ የተለያዩ መንገዶች ስላሉ የአጨራረስ ሥልቶችንና ሕጎችን በቅድሚያ ማወቁ የመሐል ጨዋታውን ሂደት ወደሚፈለገው ግብ ለመምራት ይረዳል ።

በአንድ ጨዋታ ላይ ጠጠሮቹ ሁሉ ተበላልተው ከአጥቂው ወገን አንድ ጳጳስ ብቻ ቢቀር በዚህ ሃይል ጨዋታውን ለማሸነፍ ከቶ አይቻልም ። በሁለት ፈረስ ብቻ ለማሸነፍም እንኳ ከአምሳ በላይ እርምጃዎች ስለሚፈጁ ልዩ ስምምነት ካልተደረገ በስተቀር በሕጉ መሠረት አይቻልም ። በጨዋታው ውስጥ ወታደር መኖር ግን የመንገስን ሁኔታ ሊያስገኝ የሚችል ስለሆነ ይህ ወደ አማረ ውጤት ሊያደርስ ይችል ይሆናል ። ፈረስ ወይም ጳጳስ በወታደር ታግዞ ውጤት ሊያስገኝ ይችላል። ይህ እንግዲህ መሐል ጨዋታ ውስጥ የጠጠሮች ልውውጥ ለማድረግ በተፈለገ ጊዜ ይህ ምን ውጤት ላይ ሊያደርስ እንደሚችል በቅድሚያ በመገመት ጨዋታውን ወደዚያው ለመምራት ያስችላል ። ከዚህ ቀጥሎ አንዳንድ የአጨራረስ ዘዴዎችን እንመልከት።

ሀ. ቀላል አጨራረስ

I በሁለት ምሽግ

በሁለት ምሽግ ንጉሡን አጥምዶ ለመማረክ በጣም ቀላል ነው ። አጭሩ መንገድ ምሽጎቹ በሩቁ ሆነው ንጉሡን እየገፉ ወደ ዳር ማውጣት ነው ። ከዚያ መሸሻ ስለሚያጣ ይማረካል ። ለምሳሌ የሚከተለውን ሠንጠረዥ 11 ይመልከቱ ።

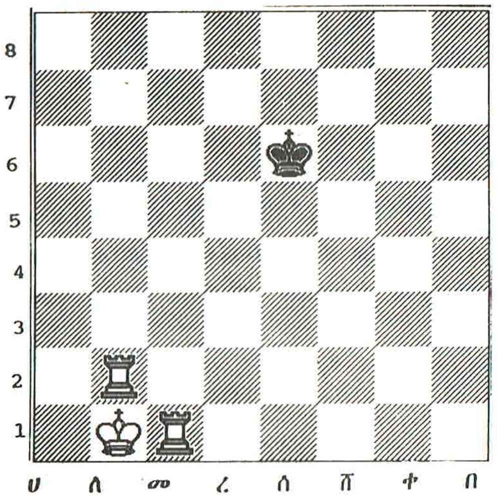
ጥቁር ንጉሥ ሰ- ረድፍ /ማለትም ሰ1→ ሰ8 መስመር/ ላይ ይገኛል ። ይህንን ንጉሥ ወደ ቀኝ ዳርቻ ገፍቶ ለማውጣት ይፈለጋል እንበል ። ምመ1-ሰ1 + /ቼክ/ ማለቱ ዋጋ የለውም። ምክንያቱም ንሰ6- ረ5 ሊመለስ ይችላል ። ስለዚህ አስቀድሞ ይህንን ረድፍ መቆጣጠር ያስፈልጋል ። ምመ1- ረ1 መጫወት ማለት ነው ።

ከዚያ በኋላ ምለ2- ሰ2 መጫወት
ንጉሡን ወደ ኋለኛው ረድፍ ይገፋዋል።
ሂደቱ እንደሚከተለው ነው ።

1. ምመ1 - ረ1 ንሰ6 - ሰ5

2. ምለ2 - ሰ2+ ንሰ5 - ሸ4

3. ምረ1 - ሸ1+ ንሸ4 - ቀ3



ሰንጠረዥ 11

ንጉሡ ወደኋላ እየሄደ ቢሆንም በሰያፍ እየተጠጋ ስለመጣ ምሰ2 - ቀ2+ ለመጫወት አግዷል ። ስለዚህ ምሽግ ራቅ ለማለት ቦታውን ይቀይራል ።

4. ምሸ1 - ሸ8 ንቀ3 - ቀ4

5. ምሰ2 - ቀ2+ ንቀ4 - በ3

6. ምቀ2 - ቀ7 ንበ3 - በ4

7. ምሸ8 - በ8++ ንጉሡ መሸሻ ስለሌለው ተማረከ ።

II. በአንድ ምሽግ

በአንድ ምሽግ ለማሸነፍ የወገን ንጉሥ ረዳትነት አስፈላጊ ነው ። ምሽጉ ተጠቂው ንጉሥ ረድፍ ላይ ሄዶ ወደ ኋለኛው ረድፍ ሊገፋው ሲሞክር ንጉሡ ወደ ፊት ሊመጣ እንዳይችል በቅድሚያ የወገንን ንጉሥ ከፊቱ ማቆም ያስፈልጋል ። ከዚያ በኋላ ተጠቂው ንጉሥ ጥቃት ሲሰነዘርበት የሚኖረው አማራጭ ረድፉን ትቶ ወደ ኋላ ማፈግፈግ ነው ። ወዲያውም የወገን ንጉሥ እየተጠጋ ፊት ለፊት ሲሆኑ እንደገና በምሽጉ ረድፉን አስለቅቆ ወደ ኋላ መግፋትና ዳርቻ አውጥቶ ማሸነፍ ነው ። ተጠቂው ንጉሥ በሰያፍ እየመጣ ወደ ምሽጉ ከተቃረበ ምሽጉ ከንጉሡ ጥቃት ራቅ ለማለት ወደ ረድፉ መጨረሻ ተዛውሮ / ከፍ ብለን ባየነው ምሳሌ መሠረት / ከዚያኛው ወገን በማጥቃት ወደ ዳር ሊያወጣው ይችላል ። ከዚያም እንደተለመደው በወገን ንጉሥ ተከታትሎ ሁለቱ ግንባር ለግንባር ሲሆኑ በምሽጉ ማጥቃት ነው ።

ለምሳሌ በሠንጠረዥ ላይ ጥቁር ንጉሥ ቀ6 ካሬ ላይ ቆሞ ነጭ ንጉሥ ሰ6 ላይ ነጭ ምሽግ ደግሞ ሸ1 ካሬ ላይ ቆመዋል እንበል. የመጫወት ተራው የነጭ ከሆነ

1. ምሸ1 - ቀ1+ ንቀ6 - በ5

2. ንሰ6 - ሸ5 ንበ5 - በ4 ከእንግዲህ ጥቁር ንጉሥ ከረድፉ ሊወጣ አይችልም

3. ምሸ1 - ሸ8 ንበ4 - በ3

3. .... ንበ4 - በ5 ቢጫወት ግን ነጭ

4. ምቀ8 - በ7 ይጨርሳል

4. ንሸ5 - ሸ4 ንበ3 - በ2

5. ንሸ4 - ሸ3 ንበ2 - በ1

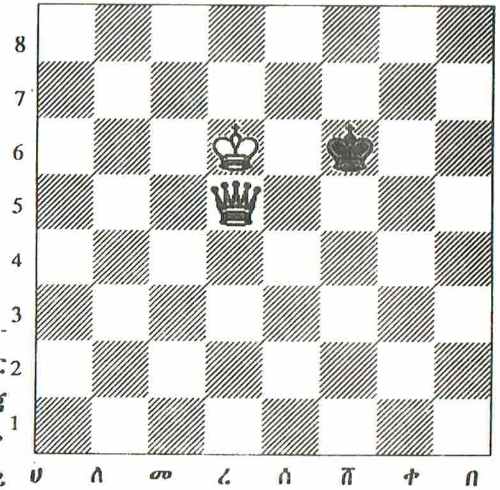
6. ንሸ3 - ሸ2 ንበ1 - በ2

7. ምቀ8 - በ8++

III <u>በንግሥት</u>

በንግሥት ማሸነፍ ከሁሉም የቀለለ ቢሆንም ቅሉ ልዩ ጥንቃቄ ማድረግን ይጠይቃል ። ምክንያቱም ተጠቂው ንጉሥ በቀጥታ በጥቃት ሥር ሳይውል በፊት መሄጃ መንገድ ካጣ ይህ ጨዋታውን እቻ / እኩል ለእኩል / ስለሚያደርግለት ነው ። ይህም የሚያጋጥመው መጨረሻ ረድፍ ላይ ሲደርስና ወደኋላ መሄጃ ሲያጣ ነው ።

ምሳሌውን ከሠንጠረዥ 12 ይመልከቱ ተራው የነጭ ነው እንበል ፡



ሰንጠረዥ 12

1. ትረ5 - ሰ5+ ንሸ6 - ቀ6

2. ንረ6 - ሰ6 ንቀ6 - በ6

3. ንሰ6 - ሸ7 ንበ6 - በ7

አሁን ነጭ ትሰ5 - ሸ6 ቢጫወት ጥቁር ንጉሥ መሄጃ ያጣል ። ሆኖም በቆመበት ቦታ ላይ እንዳለ በጥቃት ሥር ስላልሆነ ጨዋታው እኩል ለእኩል በመሆን ያልቃል ። (ይህ በእንግሊዘኛ አጠራር ስቴልሜት የሚባለው ሁኔታ ነው ።) ስለዚህ ይህ እንዳይሆን በመጠንቀቅ

3. ትሰ5 - ቀ7^{++} ያልቃል

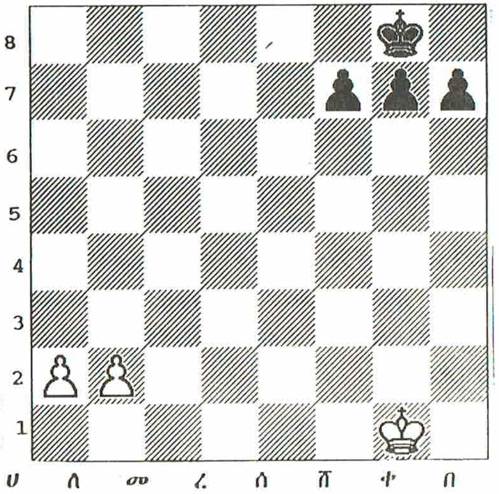
IV. <u>ወታደር በማንገስ</u>

ጨዋታው ወደ መጨረሻ በሚደርስበትና ጠጠሮች ተበላልተው ሲቃለሉ አንድ ትርፍ ወታደር ያለው ወገን ካለ ይህ ወታደሩን ለማንገስ ዕድል ይኖረዋል ። ከዚያም ወታደሩ ወደ

ንግሥት ስለሚለወጥ ከፍ ብሎ በተሰጠው ዓይነት ጨዋታውን በቀላሉ ሊጨርስ ይችላል ።

አንዳንድ ጊዜ የወታደር ብዛት ሳይሆን ቀድሞ ለመንገስ የመቻል ሁኔታ ብቻ ወሳኝነት አለው ።

ለምሳሌ በሠንጠረዥ 13 ላይ እንደሚታየው ጠጠሮች ተበላልተው ንጉሦችና ወታደሮች ብቻ ቀርተዋል ። አሁን ባለው ሁኔታ ጥቁር የአንድ ጠጠር ቢሆንም ብልጫ አለው ። ግን ጨዋታው ሊያልቅ የሚችለው ወታደሮችን እንግሦ በመሆኑ አስቀድሞ ሊያነግስ የቻለ ወገን ነው ቀዳሚ ዕድል ያለው። አሁን የዚህ ጨዋታ ተረኛ ተጫዋች ነጩ ወገን ከሆነ ይህ ተጫዋች ያለው ዕድል የጥቁር ንጉሥ ሳይቀድመው ወታደሩን ለማንገስ መቻሉ ነው ። ሀ2 ላይ ያለውን ወታደር በሁለት እርምጃ ወደ ሀ4 ቢወስደው የጥቁር ንጉሥ አግድም ሄዶ ሳይደርስበት በፊት ያነግሳል ። ከዚያም ንግሥቲቱ ንጉሡን ከጭፍሮቹ በመነጠል ልታጠቃቸውና በቀላሉ ልታሸንፍ ትችላለች።



ሰንጠረዥ 13

1. ወሀ2 - ሀ4 ንቀ8 - ሸ8

2. ወሀ4 - ሀ5 ንሸ8 - ሰ8

3. ወሀ5 - ሀ6 ንሰ8 - ረ8

4. ወሀ6 - ሀ7 ንረ8 - መ8

5. ወሀ7 - ሀ8 = ት$^{+}$ ንመ8 - ረ7

6. ትሀ8 - ሰ4 ንጉሡ ከጭፍሮቹ ተለያየ

የጥቁር ተጫዋች የነጭን ወታደር ማባረሩን ትቶ የራሱን ወታደር ቢገፋ የነጭ ንጉሥ የጥቁር ወታደሮችን ግስጋሴ በማወክ የራሱ ንግሥት እንድትደርስለት ያደርጋል ።

ለ. <u>አቻ መውጣት</u>

ከፍ ብሎ በተራ ቁጥር III እንደተመለከትነው በአሸናፊነት ሊያልቅ የተቃረበ ጨዋታ ድንገት በአቻነት ሲያበቃ ማየት ዘወትር የሚታይ ነው ። የቼስ ሕግ እንደሚደነግገው አንድ ንጉሥ በጥቃት ሥር እስካልዋለ ድረስ መሄጃ መንገድ ካጣ በተጨማሪም ተከላካዩ በሌላ ጠጠርም ጭምር መጫወቻ መንገድ ከሌለው እንደተሸነፈ አይቆጠርም ጨዋታው በአቻነት ያበቃል ።

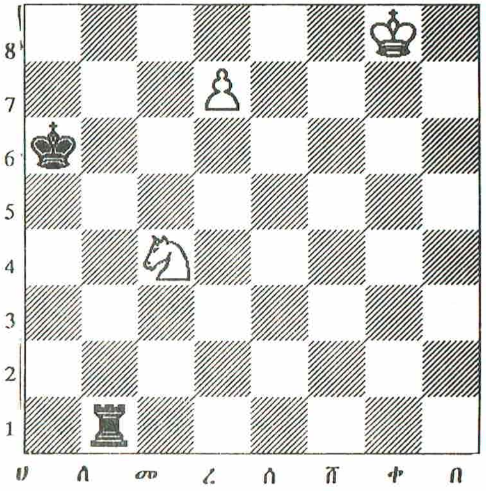
በዚህ ሕግ በመመርኮዝ ንቁ ተጫዋቾች ጨዋታውን መሸነፋቸውን ሲያውቁት ከመሸነፍ ይልቅ ወደአቻነት ደረጃ እንዲለወጥ ሊያደርጉ የሚችሉበት ጊዜ ብዙ ነው ። ይህም በርካታ ሃይል ያለውን ዝንጉ ተጫዋች ያበሳጫል ። የሚከተሉትን ሁለት ጨዋታዎች እንመልከት ።

በመጀመሪያው ጨዋታ ላይ ጥቁር ምሽግ ስላለው ነጭ የተበለጠ ቢመስልም ተረኛ ተጫዋች በመሆኑ ወታደሩ እንዳይነግስ የሚያግደው የለም ። ስለዚህ ንግሥት እና ፈረስ ካለው ነጭ በቀላሉ እንደሚያሸንፍ ይገነዘባል ። ስለሆነም ዘና በማለት ነጭ በቀጥታ ወታደሩን ያነግሳል ።

1. ወረ7 - ረ8 = ት
ነገር ግን ጥቁር
በንቃት ይጫወት
ስለነበር ለመሸነፍ
መቃረቡን በመገንዘብ
የሚከተለውን ይጫወታል።

1. ...... ምለ1 - ለ8
አሁን ንግሥቷ እንዳትሸሽ
ንጉሡ ከኋላዋ ይጋለጣል።
ስለዚህ ነፃ ከመበላት
ይልቅ ልውውጥን
ትመርጣለች ።

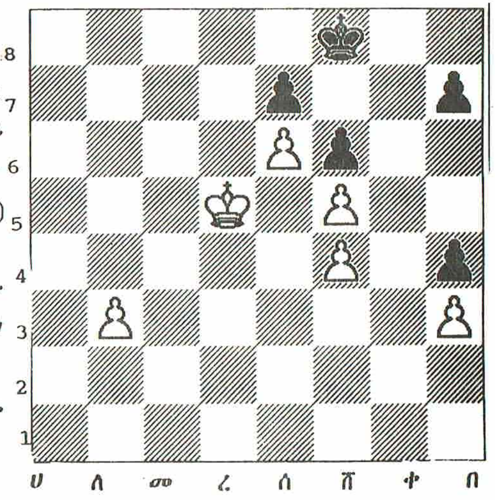
2. ትረ8 x ምለ8 አሁን ደግሞ ጥቁር
ንጉሥ መሄጃ አጣ
ስለዚህም ጨዋታው
ከመቅጽበት አቻ ሆነ



ሰንጠረዥ 14

II. ነጭ ሊያሸንፍ መቻሉ ይታየዋል
የጥቁር ንጉሥ " ረ" ረድፍን አልፎ
እንዳይወጣ ነጭ ንጉሡን መ7 ላይ
አውርዶ ከዚያ በኋላ ለ3 ላይ ያለውን
ወታደር ማንገስ ነው ። (ሰንጠረዥ 15)

ጥቁር ግን ወታደሮቹ ሁሉ
መንገድ ስለተዘጋባቸው የማንገስም ሆነ
የማሸነፍ ዕድል እንደሌለው ይታየዋል።
ስለዚህ ከመሸነፍ የሚድንበት ዘዴ
ይፈልጋል ። ጨዋታው ቀጠለ፡



ሰንጠረዥ 15

1. ንረ5 - መ6 የጥቁር ንጉሥ እንዳይወጣ መንገድ ለመዝጋት

1. .... ንሸ8 - ቀ7

2. ወለ3 - ለ4 ንቀ7 - በ6

3. ወለ4 - ለ5 ወታደሩ ለመንገስ ሲገሰግስ

3. .... ንበ6 - በ5

4. ወለ5 - ለ6 ወበ7 - በ6 ጥቁር የራሱን
መንገድ ሁሉ በፈቃዱ ዘጋ
ስለዚህ አሁን መሄጃ
ስለማይኖረው ጨዋታው እቻ ሆነለት ።

ሌላው የቼስ ጨዋታ እቻ የሚሆንበት መንገድ ሁለቱም ተጫዋቾች አንዱ ሌላውን ለማሸነፍ በቂ ሃይል ሳይኖራቸው ሲቀር ነው ። ለምሳሌ አጥቂው ወገን አንድ ፈረስ ብቻ ቢኖረው በዚህ ሃይል ሊያሸንፍ አይችልምና ጨዋታው በእቻነት ማለቁ የግድ ይሆናል ።

እንዲሁም አንዱ ወገን በተቀናቃኙ ንጉሥ ላይ ባለማቋረጥ ጥቃት ለማድረስ ወይም ቼክ ለማለት ከቻለ ይህ መጨረሻ የሌለው ይሆናልና ጨዋታው በእቻነት ያበቃል ።

ለምሳሌ በሠንጠረዥ 16 ላይ እንደሚታየው
ጥቁር ንጉሥ በ8 ካሬ ላይ እንደቆመ ነው።

1. ፈሸ7$^+$ ንበ8 - ቀ8

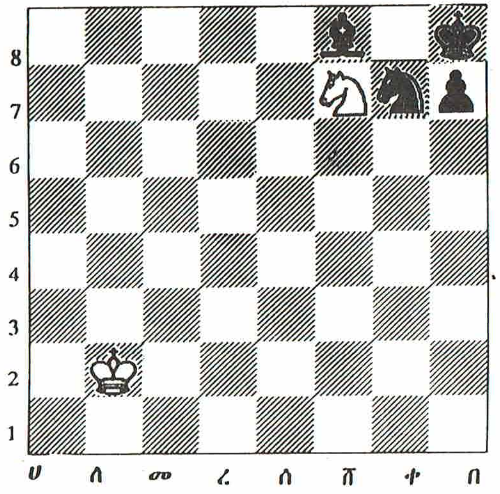
2. ፈሸ7 - በ6$^+$ ንቀ8 - በ8

3. ፈበ6 - ሸ7$^+$ ንበ8 - ቀ8

4 ፈሸ7 - በ6$^+$

እንደሚታየው ጥቁር ንጉሥ ሌላ መሄጃ ስለሌለውና ነጭ ፈረስ ደግሞ ፋታ ስለማይሰጠው ጨዋታው መጨረሻ አይኖረውምና እቻ ይሆናል ።

ሌሎችም ጨዋታውን እቻ የሚያደርጉ ሁኔታዎች አሉ። ሁሉንም በአንድ ላይ ለማጠቃለል ያህል ሕጎቹ የሚከተሉት ናቸው ።



ስንጠረዥ 16

እንዱን ጨዋታ እቻ የሚያደርጉት፦

1. ያላቋረጠ ጥቃት በንጉሡ ላይ ሲደርስ:

2. ንጉሡ በጥቃት ሥር ሳይሆን ግን ተጫዋቹ ሌላ መሂጃ መንገድ ሲያጣ

3. ለማሸነፍ በቂ ሃይል ሳይኖር ሲቀር :

4. አንድ የጠጠሮች አቀማመጥ ገጽታ ሦስት ጊዜ ሲደጋገም :

5. ወታደር ሳይንቀሳቀስና ሌላ ጠጠሮች መበላላት ሳይፈጸም አምሳ እርምጃዎች ጨዋታ ከተፈጸመ ፡

6. በጋራ ስምምነት /ከ30 እርምጃዎች ጨዋታ በኋላ/ ነው ።

ከእነዚህ ሁኔታዎች መካከል አንዱ ከተከሰተ በሕጋዊ መንገድ ጨዋታው በእቻነት ይመዘገባል።

" ቼስ የአንጎልን ክፍሎች ፍርጥም የሚያደርግ ፡ የማሰብንና የመመራመርን ችሎታ የሚያዳብር ፡ ታክቲክንና ስትራተጂን የሚያስተምር ፡ የተወሳሰቡ ሁኔታዎችን አንድ በአንድ የመፍታትና አተኩሮ የማሰብን ልምምድ የሚሰጥ ነው ። " የቼስ ስፖርት ጊዜያዊ አደራጅ ኮሚቴ (15-8-70 እስከ 8-5-73) ጨዋታውን ለማስተዋወቅ ያቀረበው ገለጻ ነው ።

የዚህን ገለጻ ሁኔታ ለመገንዘብ የቼስ ባለሙያዎች የሚጫወቷቸውን ጨዋታዎች ቀረብ ብሎ ማስተዋል ይጠቅማል ። በዓለም-አቀፍ ደረጃ የሚካሄዱትንም ግጥሚያዎች ከጽሁፎች ለማየትና መግለጽ ከታከለባቸውም ያንን ለመከታተል ይቻላል ። ለዚያ እንዲያዘጋጀን ያህል ግን ለናሙና ጥቂት የጫወታ ቴክኒኮችን ከወዲሁ ብንከታተል ይበጃል ።

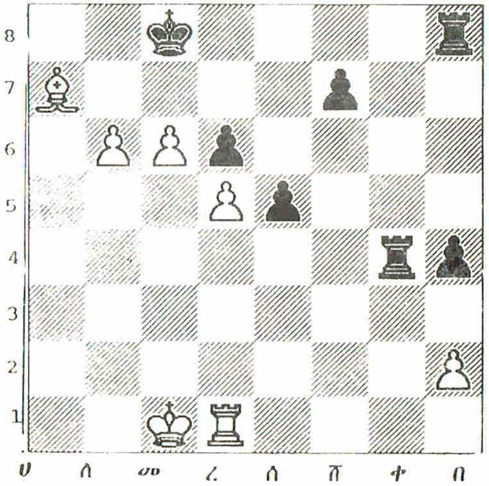
ሀ. ነጋሲ ሃይል

በመሐል ጨዋታ ላይ ዋጋ የሌላቸው መስለው የሚታዩት ወታደሮች ወደ ጨዋታው መጨረሻ ገደማ ሲደርሱ ክብደታቸው ይጨምራል ። በተለይ ሊነግሱ ከቻሉ ጨዋታውን ከመቅጽበት ወደ በጎ ፍጻሜ ያደርሱታል ።

የሚከተለውን ጨዋታ እንመልከት ። /ሰንጠረዥ 17/

ነጭ ወታደሮቹን ሁለቱን አሳልፏል። ከዚያም በላይ ሁለቱንም 6ኛ ረድፍ አድርሷል። ስለዚህ አንዱን እንኳ ለማንገስ ዕድል አለው ።

በአንፃሩ ግን ጥቁር በ "ሸ" ረድፍ በከፍት መስመር ላይ ያለውን ወታደር ሊያነግስ ቢችልም በጣም ወደኋላ የቀረበት ስለሆነ ጊዜ ይፈጃል ። " በ " ረድፍ ላይ ያለው ደግሞ የታገደበት ስለሆነ አስቸጋሪ ነው ።



ሰንጠረዥ 17

በሌላ በኩል ደግሞ የነጭ ወታደሮች እንዳይነግሱ በ8ኛው ረድፍ ላይ የቆመ ምሽግ አለው። በተጨማሪ የጥቁር ንጉሥ ራሱ ተከላካይ ኃይል ሆኖ ከነጭ ወታደሮቹ ፊት ደርሶ መገኘቱ ጥሩ የቦታ አያያዝ ነው። አንድ ወታደር እንዲነግስ ከፊቱ ያለው ቦታ ነፃ እንዲሆንለት ያስፈልጋል ወይም ከፊቱ የተጋረደን ተቀናቃኝ ሃይል በማጥቃት ቦታ የሚያስለቅቅለት ሃይል እንዲኖረው አስፈላጊ ነው ።

በዚህ ጨዋታ ላይ ለዚህ ለተጠቀሰው ተግባር ጳጳሱ ጥሩ ቦታ ይዞ ይገኛል ። እንግዲህ ጨዋታው በተለያየ መልኩ ሊቀጥል ይችላል ።

ለምሳሌ:

1. ወለ6 - ለ7^{+} : ንመ8 - መ7

2. ወለ7 - ለ8 = ት$^{+}$ ምበ8 x ትለ8

3. ጳሀ7 x ምለ8 : ንመ7 x ጳለ8 /ንጉሥ ራሱ ተዋጊ ሃይል መሆኑን አሁንም ልብ ይበሉ።/

እንግዲህ በዚህ ዓይነት የነጭ ወታደር ነግሦ ሊጠቅም አልቻለም ማለት ነው ።

ስለዚህ የነጭ ስትራቴጂ መሆን ያለበት የጥቁርን ምሽግ ከመጨረሻው ተርታ /ሀ8 - በ8/ ማስለቀቅ ነው ። ይህን ሊያደርግ የሚችል ቢሆን ወታደሩን ሊያነግስ ይችላል ማለት ነው ። ግን ምሽጉን ማስለቀቅ እንዴት ይቻላል ?

ለዚህ ተግባር ነጭ የራሱን ምሽግ በጨዋታው ማሳተፍ አለበት ። ለምሳሌ :

1. ምረ1 - ሸ1 የጥቁርን ብቸኛ ወታደር ለማጥቃት

1. .... ምበ8 - ሸ8
በዚህን ጊዜ ነጭ ምሽግ ወታደሩን ለመማረክ በወሰነ ጊዜ አጸፋውን ለመመለስ ጥቁር ምሽግ ወደ7ኛ ረድፍ ስለሚንቀሳቀስ ነጭ አሁን ማንገስ ይችላል ማለት ነው ።

2. ወለ6 - ለ7^{+} ንመ8 - መ7

3. ምሸ1 x ወሸ7^{+} ምሸ8 x ምሸ7

4. ወሰ7 - ሰ8 = ት$^{+}$ ጨዋታው ያልቃል ።

ነገር ግን ጥቁር ሌላ አማራጭ ሊጫወት ይችል ነበር ። ለምሳሌ ፥

1. ምረ1 - ሸ1 ምቀ4 - ሸ4 ረድፉን ይዘጋበታል ማለት ነው ።
   ግን ይህ ጥሩ ዘዴ ቢሆንም

2. ምሸ1 x ምሸ4 ወሰ5 x ምሸ4 የጥቁር ወታደር ሊነግስ ይቃጣል
   ግን ነጭ በማጥቃቱ ቢገፋበት

3. ወሰ6 - ሰ7^{+} ንመ8 - መ7

4. ወሰ7 - ሰ8= ት$^{+}$ ምበ8 x ትሰ8

5. ጳሀ7 x ምሰ8 ንመ7 x ጳሰ8
   ምሽጎቹ ከተነሡ ጥቁር ንጉሥ ቀሪዎቹን የነጭ
   ወታደሮች ሊያጠቃ አይመቸውም ። ነጭ ግን እየዞረ
   የጥቁርን ወታደሮች ይለቅማል በኋላም "በ2" ላይ
   ያለውን ወታደር ያነግሳል ።

ይህ ሁሉ ከሚሆን ይልቅ ጥቁር ሌላ አማራጭ ምላሽ ሊኖረው ይችል ነበር ።

ለምሳሌ ፡

1. ምረ1 - ሸ1 ምቀ4 - ቀ7

   በዚህን ጊዜ የነጭ አማራጭ ረ6 ላይ ያለውን ወታደር
   ማጥቃት መሆን አለበት ።

2. ምሸ1 - ሸ6 አሁን የጥቁር ምርጫ የተወሰነ ነው ። ይኸውም

2. .... ምበ8 - ረ8
   በዚህም ቢሆን ነጭ የጥቁርን ምሽግ ከመጨረሻው
   መደዳ ሊያፈናቅለው ይችላል ።

3. ምሸ6 x ወረ6 ምረ8 x ምረ6

4. ወሰ6 - ሰ7^{+} ንመ8 - መ7

5. ወሰ7 - ሰ8= ት$^{+}$ ጨዋታው ያልቃል ።

እዚህ ላይ መመልከት ያለብን ጉዳይ ጨዋታው በጠጠሮች ክብደት ቢተመን ምሽግ ከጳጳስ እንደመብለጡ መጠን የሃይል ሚዛኑ ወደ ጥቁር ማዘንበል ነበረበት ። ነገር ግን የቦታ አያያዝ እና የወታደሮች ወደ መንገሻው መዳረስ ምን ያህል አደገኛ እንደሆነ ነው ።

ከዚህ ጨዋታ በመነሣት አንዳንድ አጠቃላይ ግንዛቤዎችን ለመጨበጥ እንዲረዳ የሚከተሉትን ነጥቦች ለማስፈር ይቻላል ።

በቼስ ጨዋታ ላይ የወታደሮችን ሚና በተመለከተ ለበኑ የጨዋታ ፍጻሜ በመጨረሻው ምዕራፍ ላይ ጠቃሚነት ወይም ወሳኝነት ያለው ፡

1. ትርፍ ወታደር ሲኖር

2. ንጉሡ ተሽቀዳድሞ አመቺ ቦታ በመያዝ ተዋጊ ሃይል ሊሆን ሲችል /ለምሳሌ አስቀድሞ ገደ ተቀናቃኝ ወታደሮች በመድረስ ከመንገስ ሊያግዳቸው ወይም ከተቻለ ጭራሹን ሊያስወግዳቸው ሲበቃ/ ወይም በአንጻሩ

3. ተቀናቃኝ ንጉሥ የተያያዙ ወታደሮች መሐል ተደንቅሮ የአንዱን እንቅስቃሴ በማገድ ሌላውን ቀዳሚውን ወታደር እልፍ ሲል ሊማርከው የተዘጋጀ ከሆነ ይህንን ለማክሸፍ ንጉሡን አጥቅቶ ከዚህ ስትራቴጂያዊ ቦታ ለማፈናቀል ሲቻል።

4. የተደጋገፉ ወታደሮች ከፍተ ረድፍ ላይ ሲደርሱና በተለይም 7ኛ ወይም 6ኛ መደዳ ሊደርሱ ሲችሉ

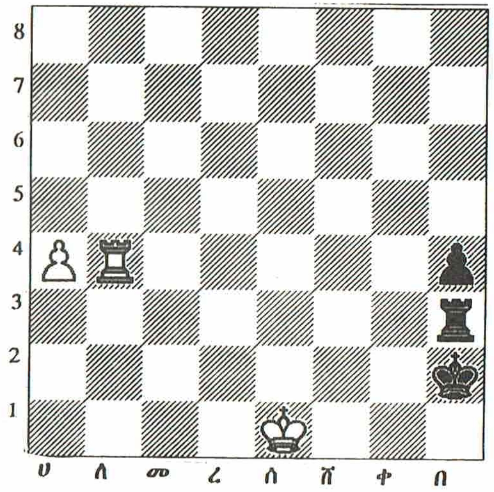
5. እኩል የሐይል ሚዛን ቢኖርም ተሽቀዳድሞ ወይም በቅድሚያ አቅዶ ስትራተጂያዊ ቦታዎችን መያዝ ነው።

ከነዚህ ነጥቦች ውስጥ የመጀመሪያ አራቱን በተመለከተ ቀደም ብለን ካየነው የሠንጠረዥ 17 ጨዋታ በቂ ግንዛቤ እናገኛለን። የስትራቴጂንግ ቦታ አያያዝን ወሳኝነት በተመለከተ ግን

አንድ ተጨማሪ ምሳሌ ባቀርብ የበለጠ ግልጽ ያደርገዋል።

የሚከተለውን ጨዋታ እንመልከት /ሠንጠረዥ 18/

የሁለቱም ተጫዋቾች ሃይል እኩል ነው። ግን. ወሳኙነቱ የቦታ አያያዙ ጉዳይ ነው። እንደሚታየው የነጭ ወታደር ለመንገስ መንገዱ ክፍት ነው። ንጉሡም ነፃ እንቅስቃሴ አለው። በአንፃሩ ግን ጥቁር ታፍኗል። ወይም በገዛ እጁ ተሳስሯል።



ሰንጠረዥ 18

ጨዋታው ቀጠለ፡

1. ንሰ1 - ሸ2 ንበ2 - በ1

2. መሀ4 - ሀ5

አሁን ጥቁር ታሰረ
ነጭ በቀጥታ ሊያነግስ
ይሄዳል። ጥቁር ግን
መንቀሳቀሻ የለውም።
ጥቁር ምሽጉን አንቀሳቅሶ
እልፍ ቢል ነጭ ወዲያው ምለ4xመበ4+ይጫወትና ጨዋታው
ያልቃል።

ሁልጊዜም ቢሆን ተቀናቃኝ ንጉሥ ወደጥግ ከቆመ ከዚያ ረድፍ እንዳይወጣ በንጉሥ ጠጋ ብሎ አግዶ ከዚያ በኋላ በሩቁ በምሽግ ረድፉን ማጥቃት የተለመደ ነው። ይህንን ቀደም ስንል አይተናል። እንግዲህ የተጫዋቾቹ ኃይል ብዛት እኩል ሆኖ ሳለ እዚህ ጨዋታ ላይ ወሳኝ ሚና የተጫወተው የቦታ አያያዝ ስልቱ ነው።

ለ. <u>የመቸከል /የማሰር/ ዘዴ</u>

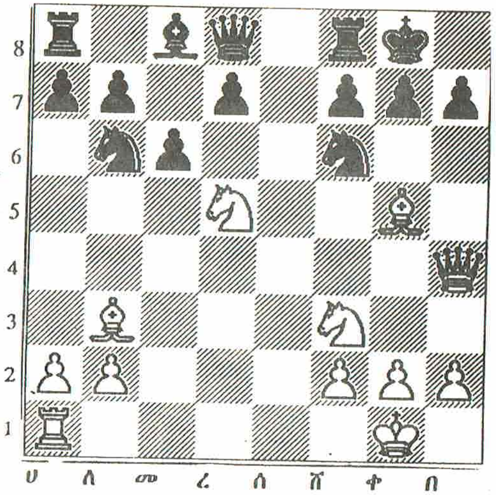
ይህ ተደጋግሞ የሚደርስ ሁኔታ ነው። አንድ ሃይል በቆመበት ቦታ ላይ ራሱ ሊያጠቃ በማይችልበት መስመር ወይም አቅጣጫ አንድ ጥቃት ሊሰነዘርበት ዞር ካለ ከኋላው ከባድ ጠጠር የሚጋለጥበት ከሆነ ዞር ማለት ስለማይችል በቆመበት ተቸከለ ወይም ታሰረ ይባላል።

ይህን ሁኔታ በቀላል አቀራረቡ ቀደም ስንል በገጽ 34 ያየን ቢሆንም በውስብስብ ጨዋታ መሐል እንዴት ሊያጋጥም እንደሚችል እንመልከት።

ሠንጠረዥ 19 ይመልከቱ የነጭ ንግሥት በ7ካሬ ላይ ደርሳ ለመጨረስ እንድትችል የራሷ ወገን ፈረስ ሸ6 ካሬ ላይ ቢቆምላት ትወድ ነበር። ነገር ግን "ያ" በተቀናቃኝ ወገን ፈረስ ተይዟል። ስለዚህ እሱን ቸክሎ መማረክ ያስፈልጋል። ስለዚህ ተገቢው ስትራቴጂ እሱን በጳጳስ እርዳታ ከጥቁር ንግሥት አኳያ ማሰርና ቀጥሎም በወገን ፈረስ ደርሶ ማጥቃት ነው።

እንግዲህ በስዕሉ ላይ እንደሚታየው የጥቁር ፈረስ ተቸክሏል ወይም ታስሯል።

ከቦታው ቢነሳ ነጭ ጳጳስ የጥቁርን ንግሥት ይማርካል። ስለዚህ ፈረሱ አይንቀሳቀስም። አሁን ነጭ ፈረስ በሚደርስበት ጊዜ ውጥረቱ የበለጠ ይጨምራል። እርግጥ ጥቁር "ቀ7" ካሬ ላይ ባለው ወታደር ሊከላከል ይችላል። ግን ፈረስ በፈረስ ቢበላላ ወታደሩ ቦታውን ከለቀቀ ጥቁር ንጉሥ በ "ቀ" ረድፍ ለጥቃት ይጋለጣል።



ሰንጠረዥ 19

እንደሚታየው የነጭ ንግሥት ስትራቴጂክ ቦታ ይዛ ቆማለች። ስለዚህ ነጭ ጨዋታውን በፈለገው መንገድ ለማስኬድ ምርጫው የእሱ ነው። በእንግሊዝኛው ቃል ለመጠቀም የጨዋታው ኢኒሼቲቭ የእርሱ ነው ይባላል። ለምሳሌ:

1. ፈረ5 x ፈሸ6$^+$ ቢጫወት ጥቁር ንጉሡን ወደ "በ8" ቢያሸሽ ነጭ ንግሥት "በ7"ላይ ሄዳ ጨዋታው ያልቃል።

ስለዚህ ለጥቁር ያለው አማራጭ ንጉሡን ማጋለጥ ወይም ንግሥቱን መስጠት ነው።

ንግሥቲቱን ላለመስጠት ቢፈለግ፡

1. .... ወቀ7 x ፈሸ6

2. ጳቀ5 x ወሸ6 አሁን ጥቁር ንግሥቱንም ማሸሽ አለበት ወይም ከተበላችበት መሸነፉ አይቀርም።

2. .... ትረ8 - ሰ8

3. ትበ4 - ቀ5$^+$ ንቀ8 - በ8

4. ትቀ5 - ቀ7$^+$ ጨዋታው ያልቃል።

የአንድ ከባድ ሃይል ተቾክሎ ከጨዋታ ውጭ መደረግ በባለቤቱ ላይ ብሽቀት ማስከተሉ የተጫዋቾች የተለመደ ገጠመኝ ነው። ለምሳሌ፡ አንድ ተጫዋች ከተቀናቃኙ የበለጠ ሃይል እያለውና ለማሸነፍ የበለጠ ዕድል እንዳለው እየታየው ግን በሃይሎቹ መቾከል የተነሣ ሲተሳሰር ይታያል። ለተጨማሪ ማስረጃ ሠንጠረዥ 20 ይመልከቱ።

ነጭ ላለው አንድ ፈረስ ጥቁር አንድ ምሽግ ስላለው ብልጫው የጥቁር መሆኑ ግልጽ ነው።

ግን ምሽጉ "ቀ7" ካሬ ላይ ተቾክሏል። ጥቁር ንጉሥ ወደ "ቀ8" ካሬ እልፍ ቢል በፈረስ ስለሚማረክ ሊንቀሳቀስ አይችልም። ስለዚህ ምሽጉም አብሮ ታስሯል።

የመጫወት ተራው የነጭ ስለሆነ በቦታ አያያዝ እንዲሁም በኢኒሺዬቲቭ ነጭ የበላይነትን ይዟል። ይህንን ለማክሸፍ ሲል ጥቁር ንግስቱን በንግሥት አበላልቶ ምሽጉን ለማስለቀቅ ወደ "ሸ8" ካሬ ላይ መጥቷል።

ነገር ግን ነጭ ቢፈልግ ጨዋታውን አቻ ሊያወጣው ይችላል።

ይኸውም፡

1. ፈበ6 - ሸ7$^+$ ንበ8 - ቀ8

2. ፈሸ7 - በ8$^+$ ንቀ8 - በ8

3. ፈበ8 - ሸ7 የማያቋርጥ ጥቃት/ቼክ/ ይሆናል።

ግን ነጭ የተሻለ አማራጭ አለው።

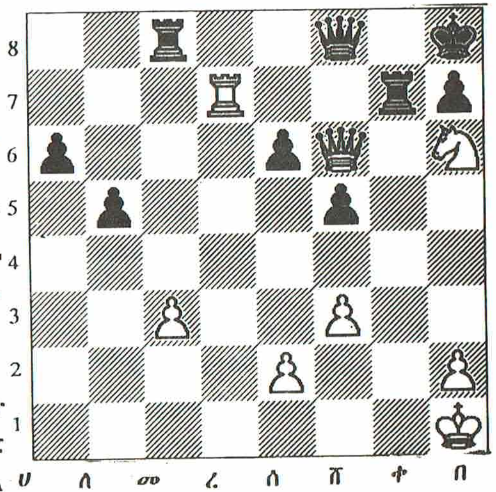
1. ምረ7 - ሸ7

አሁን ጥቁር ንግሥቲቱን ካሸሸ ነጭ ትሸ6xም ቀ7$^+$ በመጫወት ይጨርሳል።

ስለዚህ የጥቁር ንግሥት ምሽጉን ማርካ በፈረስ መማረክ ግዴታ ሆነባት።

በዚህ ሁኔታ ጥቁር ዋና ተዋጊ ሃይሉን እንዲያጣ በመገደድ ለሽንፈት ይዳረጋል።

መ. <u>ሃይሎችን አቀናጅቶ ድል መምታት፡</u>



ሠንጠረዥ 20

አንድ የቼስ ተጫዋች አርቆ የማየት ችሎታውን የሚያስመሰክረው ገና በመሐል ጨዋታ ላይ እንዳለ ሁኔታዎችን በየአቅጣጫው በማየት የሚያዋጣውን መንገድ አይቶና አስተውሎ ሲዘምትና ውጤት ሲያመጣ ነው። ለምሳሌ፡ የሚከተለውን ጨዋታ ይመልከቱ። /ሠንጠረዥ 21/

ጨዋታው ገና መጀመሩ ነው ሁለት ሁለት ከባድ ጠጠሮችና አንዳንድ ወታደር ተለዋውጠዋል። መሐል ጨዋታ ገብተዋል ማለት ይሆናል።

ነጭ የራሱን ፈረስ ስትራቴጂያዊ ቦታ አስይዟል። በወታደር ሊባረርበት አይችልም። በጳጳስ መቀየርም። የነጭን ወታደር ወደ 6ኛ ረድፍ ያራምደዋል። ይህም እያደር አደገኛ ሁኔታን ይፈጥራል።

በአጭሩ ነጭ ጥሩ ቦታ ይዟል። ይህ የቦታ አያያዝ አንድ ጥሩ ምሳሌ መሆኑን ልብ ይበሉ። ግን ነጭ ጨዋታውን ሊጨርስ ይችላል? ምን ቢያደርግ ይጨርሳል? ቀጥተኛው መንገድ ንግሥቱን ወደ በ4 መውሰድ ይመስላል። ከዚያ "በ7" ላይ በልቶ ይጨርስ ነበር ግን ጥቁር ቀድሞ መንገዱን ይዘጋል ወይም የነጭን ፈረስ ያስወግዳል። ከዚያም ሃይሉን ያሰባስባል። ስለዚህ ይህ ለማስፈራራት ካልሆነ በስተቀር ጨዋታውን ለመጨረስ ዋጋ የለውም።

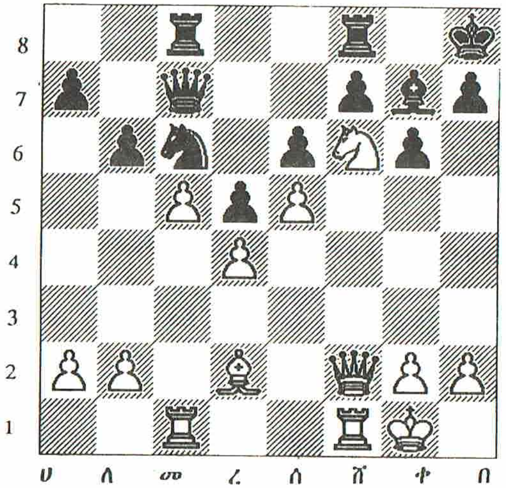
የሚያዋጣው "መ1" ካሬ ላይ ያለው ምሽጉ በ "በ" ረድፍ ላይ ሆኖለት ቢሆን ኖሮ "በ7" ላይ ወታደሩን በልቶ በዚያው ማጥቃቱ ጨዋታውን ይጨርስለት ነበር። ግን ጊዜ ያገኛል? እርግጥ ምመ1-መ3 ቢጫወት ጥቁር ዕቅዱን አይጠረጥር ይሆናል። ስለሆነም "መ5" ላይ ያለችውን ነጭ ወታደር በልቶ ሊቆይና መጭውን እንደአመጣጡ ሊጠብቅ፡ ሊወስን ይችላል። ከዚያ በኋላ ግን ውጊያ መሆን አለበት። ያውም ፋታ የማይሰጥ መሆን አለበት።
ጨዋታው እነሆ፥

1. ምመ1 - መ3 ወለ6 x መ5

2. ጳረ2 - በ6 ነጭ ፈረስ ቢወሰድ ጥቁሩን ምሽግ ለመብላት በማስፈራራት

2. .... ጳቀ7 x ጳበ6

3. ትሸ2 - በ4 ጳጳሱን በልቶ "በ7" ላይ ለመድረስ በማስፈራራት



3. .... ንበ8 - ቀ7

ሰንጠረዥ 21

ትበ4 x ጳበ6 ንቀ7 x ትበ6

5. ምመ3 - በ3^{+} ነጭ ምሽግ ያሰበው ተሳካለት።

5. .... ንበ6 - ቀ7

6. ምበ3 x ወበ7^{++}

ሃይልን አቀናጅቶና አስተባብሮ ድልን የመምታት ሌላ በጣም ጥሩ ምሳሌ በገጽ 95 የቀረበው የፊሸር ጨዋታ ነው።

ምዕራፍ 8

8.1 የጨዋታ አጀማመር ስትራቴጂ

ጥሩ ጅምር ለአመርቂ ውጤት በር ይከፍታል የሚል ዓይነት አነጋገር አለ። ገና ከመጀመሪያው ከመነሻው ጨዋታው የተበላሸበት ተጫዋች ጥሩ ውጤት ያመጣል፥ ተብሎ ብዙ ተስፋ አይጣልበትም። ለምሳሌ አንድ የቼስ ተጫዋች ንግሥትን የመሰለ ከባድ ጠጠር በቸልተኝነት ቢገረክበት ይህ ትልቅ ጉዳት ነው። እኩል ችሎታ ባላቸው ባለሙያ ተጫዋቾች ዘንድ የአንዲት ትንሽ ጠጠር /ወታደር/ በትርፍ መወሰድ እንኳ ልዩነት ሊያመጣ ይችላል።

ግን ጥሩ አጀማመር ማለት እንዴት ነው? ቀደም ብለን እንደጠቀስነው የቼስ ጨዋታ በጦርነት ይመሰላል። በጦርነት ላይ ደግሞ አንዱ ዋና ስትራቴጂ የቦታ አያያዝ ነው። ለማጥቃትም ሆነ ለመመከት እንዲቻል አስቀድሞ ቁልፍ ቁልፍ ቦታዎችን ለመያዝና ለመቆጣጠር መሽቀዳደም ተገቢ ነው። በቼስ ጨዋታም ሁኔታው ተመሳሳይ ነው።

እዚህ ላይ ቁልፍ ቦታዎች የሚባሉት በመጀመሪያ ደረጃ እንደ ረ4 ፥ ረ5 ፥ሰ4 ፥ ሰ5 ፥ ያሉት ካሬዎች ሲሆኑ ሌሎች ደግሞ ለጳጳስ ፥ ለፈረስና ለምሽግ አመቺ ስትራቴጂያዊ ቦታዎች አሉ ። እነዚህን በዝርዝርና ደረጃ በደረጃ ማየት ጠቃሚ ነው ። ስለሆነም በተለያዩ የአጀማመር መንገዶች ውስጥ ቁልፍ ቦታዎችን ለመያዝ የሚደረገውን ከፍተኛ ትግል ፥ ውጣውረድና የከረረ ፍልሚያ በተቻለ መጠን በዝርዝር እናያለን ። እርግጥ አንድ ፍልሚያ ስኬታማ እንዲሆን የመጠረሻውን ግብ ወይም ተፈላጊ ውጤት በግልጽ ማስቀመጥ ተገቢ ነው ። ስለሆነም ቀደም ብለን ስለተፈላጊ ውጤቱ በዝርዝር አይተናል ። ስለዚህ አሁን ስለአጀማመሩ እንመልከት ።

የተለያዩ የጨዋታ አጀማመሮች የራሳቸው ስም ወይም መለያ አላቸው ። ቀደም ባሉት ዘመናት የተለያዩ ባለሙያ ተጫዋቾች ወይም ቡድኖች ሰፊ ጥናት በማድረግ የትኛው አጀማመር የተሻለ ውጤት ሊያስገኝ እንደሚችል አሳይተዋል ። ይህም መንገድ በስማቸው ወይም በአገራቸው ይታወቅላቸዋል ። ሌሎች ደግሞ ለዚህ በቂ የሆነ የአመካከት ስልት ሲያገኙለት የእሱም ስም ለአመካከታቸው ዘዴ መለያ ሆኖ ይሰጣል ።

እነዚህን መንገዶች ያላወቀ ማንኛውም ተጫዋች በነዚያ ጥናቶች ውጤት ተጠቃሚ አልሆነም ማለት ነውና ገና ከአጀማመር ድክመት ይከሰትበታል ።

በዚህ ጽሑፍ ውስጥ የቀረቡት የአጀማመር ስሞች ከብዙ ጥቂቶቹ ናቸው ። ይህም እንዲቀርቡ ያስፈለገበት ሌላው ምክንያት በዓለም-ዓቀፍ ውድድሮች ዘገባ ላይ የዝነኛ ተጫዋቾች አጀማመር ስሙ ይዘገባል ። ስለዚህ ይህን ለሚከታተል አንባቢ ነገሩ ግር እንዳይለው ወይም እንግዳ እንዳይሆንበት በማሰብ ነው ።

በጨዋታ አጀማመር ላይ እንደስትራተጂው አመራረጥ የአጠቃቅና የአመካከት ስልቶች አሉ ። ስለዚህ እነዚህን በሁለት ከፍለን እናያለን ።

ሀ. የአጠቃቅ ስልቶች

ከጥንት ዘመን ጀምሮ የቼስ ጨዋታን መጀመር ከንጉሡ ፊት የቆመውን ወታደር በሁለት እርምጃ ወደፊት በመግፋት መሆኑ የተለመደ ነበር ። ይህም በንጉሥ ረድፍ መጀመር (Kings Opening) የሚባለው ነው ። የዚህ አጀማመር ጠቀሜታ አንደኛው ቁልፍ የሆኑ መሐል ቦታዎችን ለመቆጣጠር ሲሆን ፤ ሁለተኛው ደግሞ ለጳጳስና ለንግሥት ለሁለቱም በአንጻ መውጫ በር ለመክፈት ስለሚያስችል ነው ። ጨዋታው እየቀጠለ ሲሄድ ይህ አጀማመር በተለያየ መንገድ እየተጠና እና እየተዘረጋ ስለሄደ የተለያየ ስም ተሰጥቶታል ። ከነዚህም አንዱ የራይ ሉፒዝ አጀማመር የሚባለው ነው ። ራይ ሉፒዝ አንድ የስፔይን አገር ተወላጅ የነበረ ቄስ ነው ይባላል ። በ1561 ዓ.ም. (እ.ኤ.አ) በጻፈው አንድ ታዋቂ መጽሐፉ ውስጥ ይህንን አጀማመር በሰፊው ስላስተዋወቀው በዚህ የተነሣ የእሱኑ ስም ይዞ ይገኛል ።

የራይ ሉፒዝ አደማመር ፡

(1) ወሰ2 - ሰ4 ወሰ7 - ሰ5 ሁለቱም ወታደሮች ከያዙት ቦታ ጭምር ሦስት ቁልፍ ቦታዎች ተቆጣጠሩ ማለት ነው ። በግልጽ እንደሚታየው ይህ አጀማመር መሐል ሜዳውን ቀድሞ ለመቆጣጠር የሚደረግ እሽቅድምድም ወይም ፉክክር ነው ።

(2) ፈቀ1 - ሽ3 የጥቁርን ወታደር ለማጥቃት የታሰበ ነው ።

(2) .... ፈለ8 - መ6 የጥቁርን ወታደር ለመጠበቅና ዛቻውን ለማክሸፍ

(3) ጳሸ1 - ለ5 ተከላካዩን ፈረስ በልቶ በኋላ ደግሞ የጥቁርን ግንባር ቀደም ወታደር በትርፍ ለመብላት የታቀደ ነው ።

3\. .... ወሀ7 - ሀ6 ጥቁር የነጭን ዛቻ ችላ በማለት ጳጳሱን ያባርራል ። እርግጥ ጳጳሱ ከመሸሽ ፋንታ ሊማርክ ይችላል ። ጥቁርም ጳጳሱን በወታደሩ ቢበላ /ወረ2xጳመ6/ ነጭ በፈረሱ ወታደሩን ሊበላ /ፈሸ3xወሰ5/ ይችላል ። ይህም ትርፍ ያስገኝለታል ማለት ነው ። ነገር ግን ቀጥሎ ጥቁር በተራው በንግሥቱ ወደ ቀ5 ቢመጣ ፈረሱን ለመብላት አስፈራርቶ ነጭ ያንን ሲያሸሽ ጥቁር "ቀ2" ላይ ያለውን ወታደር ይበላበታል ። ወይም "ረ5" ላይ ቢመጣ ሰ4 ላይ ይበላል ። በዚያም ንጉሡን በማጥቃት "ቀ2" ላይ ያጠቃል። ይህም የነጭን የመከላከል ዕቅድ ስለሚያቃውስበት አይበጀውም ።

4\. ጳለ5 - ሀ4 ነጭ መስመሩን ለመልቀቅ አልፈለገም ። ምክንያቱም ጥቁር መሐሉን ለመቆጣጠር "ረ7" ላይ ያለውን ወታደር ወደፊት ማሳለፉ ስለማይቀር ያን ጊዜ ከፈረሱ በስተጀርባ ንጉሡ ብቻ ስለሚቀር ፈረሱን አስሮ ለማስቀረት በመወሰን ነው ።

4\. .... ፈቀ8 - ሸ6 ጥቁር ይህን ችላ በማለት የራሱን ጠጠር አንቀሳቅሶ ተጨማሪ ቁልፍ ቦታ /ረ5/ ለመቆጣጠር በመምረጥ ነው ። እርግጥ ሰ4 ላይ ያለውን ወታደር ለመብላትም አማራጭ አለው ።

5. 0 - 0 ንጉሡን በመመሸግ ሃይሎቹን ወደ አንድ ፊት አሰባስቦ መሐሉን ለማጥቃት ይዘጋጃል ።

5. .... ፈሸ6 x ወሰ4 ጥቁር አንድ ወታደር ያተረፈ ይመስላል ።

6. ወረ2 - ረ4 ነጭ ምሽጉን ወደ "ሰ" በማምጣት ወይም ንግሥቱን ወደ "ሰ2" በማምጣት ጥቁሩን ፈረስ አባሮ ወታደሩን ሊያካክስ ይችል ነበር ። ግን ቁልፍ ቦታ ይዞ ገና ያልመሸገውን ንጉሥ በቶሎ ለማጥቃት ወሰነ ።

6. .... ወለ7 - ለ5 ጥቁር ወታደር በወታደር ሲበላ ከፈረሱ በስተጀርባ ንጉሡ ስለሚጋለጥ ፈረሱ በምሽግ ይጠመድና አደጋ ላይ ይወድቃል ። ስለዚህ ጳጳሱን ማባረሩን ይመርጣል ። ይህም ረ2 ላይ ባለው ወታደር ለመጫወት እንዲችል ፈረሱን ነፃ ለማድረግ ነው።

7. ጳሀ4 - ለ3 ወረ7 - ረ5

8. ወረ4 x ወሰ5 ነጭ እኩል መበላላት ደረጃ ደረሰ ። ግን በተጨማሪ ጥቁር እንዲመሽግ ገና ዕድል አላገኘምና ለነጭ ጥሩ ነው ።

8. .... ጳመ8 - ሰ6 ወታደሩን ለመጠበቅ

9. ትረ1 - ሰ2 ቦታውን ለምሽግ በመልቀቅ ረድፉን ጥሶ ወደፊት ጥቃት ለመጀመር

9. .... ጳሸ8 - ሰ7 ንጉሡን ለመመሸግ ሁኔታውን ለማመቻቸት

10. ምሸ1 - ረ1 0 - 0 ጥቁር መሸገ

11. ወመ2 - መ4 ጥቁር "ረ5" ላይ ባለው ወታደሩ ከበላ ንግሥቱ ለምሽጉ ጥቃት ትጋለጣለችና አይበላም ። ስለዚህ

11. .... ወለ5 x ወመ4

12. ጳለ3 x ወመ4 ትረ8 - ረ7 ምሽጎቹን አገናኝቶ ማጥቃት ለመጀመር። በዚህ ዓይነት ጨዋታው ይቀጥላል።

እንግዲህ በዚህ ጨዋታ የተመለከትነውን ትግል እናስታውስ ። ነጭ ጨዋታውን በንጉሡ ግንባር ወይም ረድፍ በመጀመሩ የአጥቂነት ሚናውን ይዞ ብዙ ተጉዟል ። የነጭ የጨዋታ ፕላን በመጀመሪያ ቁልፍ የሆነውን መሐል ሜዳ በወታደሩ ለመቆጣጠር ነው ። ጥቁር በፈረሱ ሲመጣ ጊዜ ፈረሱን በጳጳሱ አስሮ ለማቆየት ሞከረ ። /ምክንያቱም የጥቁር ንጉሥ ከፈረሱ ጀርባ ስለነበር። / በዚህም ዘዴ ፈረሱን በማገድ የጥቁርን ግንባር-ቀደም ወታደር ለመብላት ታገለ ። በኋላ ደግሞ ጥቁር "ለ7" ላይ በነበረው ወታደር ተጠቅሞ ጳጳሱን ሲያባርር በራሱ የ"ሀ2" ወታደር ተጠቅሞ ክፍት ረድፍ ለማግኘትና በዚያ በኩል ምሽግ ጥሶ ለመግባት አቀደ ።

የጥቁር ተቀናቃኝ ጥረት ደግሞ ይህንን ሁሉ ዕቅድ ለማምከን እንደነበረ ግልጽ ነው ። ከዚያም በተጨማሪ ከተቻለ የነጭን አስቸጋሪ ጳጳስ በራሱ ፈረስ ለመለወጥና መሐል ሜዳውን በራሱ ጠጠሮች ለመቆጣጠር ነው ። ለዚህም ሃይሉን ለማሰባሰብ ንጉሡን ለመመሸግ ይፈልጋል።

ነጭ ደግሞ ራሱ መሽጎ ነገር ግን ጥቁር እንዳይመሽግ ለማገድ ነው። ስለዚህ እሱ ከመሸገ በኋላ በንጉሡ ረድፍ ጥቃት በመጀመር የጥቁርን ንጉሥ በቆመበት ለማጥቃት ምሽጉን ለማዘጋጀት ነው ። እንግዲህ ትግሉ በዚህ ዓይነት በመቀጠል ውስብስብ እየሆነ ይሄዳል ።

<u>የንግሥት ረድፍ ጨዋታ አጀማመር፡</u> (Queens Opening)

ከፍ ብለን ያየነው የንጉሥ ረድፍ ጨዋታ አጀማመር የሚያተኩረው ቁልፍ ቦታዎችን መቆጣጠርና ከዚያም ጠጠሮቹን በፍጥነት ከቦታቸው አውጥቶ ለውጊያ ለማሰለፍ መሞከር እንዲሁም ረድፍ ከፍቶ ወደጠላት ጀርባ ጥሶ ለማለፍ፣ የተቀናቃኝ ንጉሥንም ለማጋለጥ መሞከር የመሳሰሉት ነበሩ።

በአንፃሩ ግን በንግሥት ረድፍ ጨዋታ መጀመር ያለው ዓላማ ቅድሚያ የሚሰጠው ጠጠሮቹን በቶሎ ለውጊያ ማሰለፍ አይደለም። በጥግ ያለውን የራሱን ወታደር በመስዋዕትነት በመስጠት ወይም ችሮታ አስመስሎ በነፃ በመስጠት የጥቁርን ወታደር ወደጎን ለመስደድና የራሱን ወታደሮች ወደመሐል ለማሰባሰብ ነው። በዚህ ዓይነት ወታደሮቹ ቁልፍ ቦታዎችን ከያዙለት በነዚህ ጥላ ሥር ሆኖ የውጊያ ሃይሉን በእርጋታ ለማደራጀት ጊዜና ዕድል ያገኛል።

እርግጥ ጥቁር የነጭን ችሮታ ተቀብሎ ትርፍ ለማግኘት ይህን ብልጫውን ይዞ ሊከራከር ይችላል። ይህ የጨዋታ ዓይነት የነጭን ችሮታ መቀበል ይባላል። በአንፃሩ ደግሞ ትርፉን መውሰድ ባለመፈለግ ወይም ችሮታውን ባለመቀበል ለራሱ ቁልፍ ቦታዎችን ለመቆጣጠር ትግል ያደርጋል። ሁለቱንም መንገዶች በአጭር በአጭሩ እንመልከት።

I. <u>"ችሮታውን" በመቀበል</u>

[1] ወረ2 - ረ4 ወረ7 - ረ5 የሁለቱም ጥረት መሐሉን ለመቆጣጠር ነው።

[2] ወመ2 - መ4 የነጭ ዓላማ የጥቁርን ወታደር ከመሐል መስመር ማፈናቀል ነው።

[2] .... ወረ5 x ወመ4 ጥቁር ችሮታውን ተቀበለ/"ትርፍ አገኘ ይህ የጨዋታ አጀማመር በእንግሊዝኛ አጠራር" Queen's Gambit accepted" ይባላል።

እንግዲህ እዚህ ላይ ነጭ መሐሉን ለመቆጣጠር ዕድል አገኘ። በተጨማሪም ትርፉን ወታደር ለማስመለስ ከፈለገ ወሰ2 - ሰ4 ሊጫወት ይችል ይሆናል። ይህም በኋላ ጻሸ1 x ወመ4 ለመጫወት ያስችላል፤ ወይም ቀስ ብሎ ፈረሱን ፈለ1 - ሀ3 በመጫወት ወይም ንግሥቱን ትረ1 - መ2 በመጫወት ወይም ትረ1 - ሀ4+ /ቼክ/ በማለት ወታደሩን በቀላሉ ሊበላ ይችላል። ይህም ቀደም ብሎ የተበላውን ያካክስለታል ማለት ነው። ሆኖም ግን ጥቁር ወሰ7 - ሰ5 በመሄድና ንግሥት በመበላላት ንጉሡ እንዳይመሽግ ሊያግደው ወይም ቦታ አያያዙን ሊያበላሽበት ስለሚችል ይህንን በመተው ጨዋታውን እንደሚከተለው ይቀጥላል።

3. ፈለ1 - መ3 ጥቁር መሐሉን ቦታ እንዳይዝ ለመከላከል

3. .... ፈቀ8 - ሸ6 ሃይሉን አሳልፎ የመሐል ትግሉን ለመቀጠል

4. ወሰ2 - ሰ3 ወታደሩን በልቶ ለማካካስና በተጨማሪም በጳጳሱ የማዕዘን መሥመሮቹን ለመቆጣጠር

4. .... ወሰ7 - ሰ6 ጳጳሱና ንግሥቷ እንዲሰለፉ ቦታ ለማዘጋጀት

5. ጳሸ1 x ወመ4 ጳሸ8 - ለ4

6. ፈቀ1 - ሸ3 ወመ7 - መ5

7. 0 - 0 ወታደር መብላት ማለት ንግሥቶች ስለሚበላሉ መመሸግ ስለሚቀርበትና መሐሉ ስለሚደክምበት ለነጭ አደገኛ ሁኔታን ይፈጥርበታልና ተወው ።

7. .... ወመ5 x ወረ4

8. ወሰ3 x ወረ4 ወሀ7 - ሀ6 የዚህ ዓላማ በሚቀጥለው ተራው ወለ7 - ለ5 ተጫውቶ ከዚያም ጳመ8 - ለ7 በመጫወት ረዥሙን ረድፍ ተቆጣጥሮ ንጉሡን ለማጥቃት ነው። በዚህ ዓይነት ጨዋታው ይቀጥላል።

II. <u>"ችሮታውን"ባለመቀበል</u>

[1] ወረ2 - ረ4 ወረ7 - ረ5

[2] ወመ2 - መ4 ወሰ7 - ሰ6 ጥቁር የነጭን ወታደር እንዲማርክ የቀረበለትን ግብዣ አልተቀበለም። ይህ አጀማመር (Queen's Gambit Declined) ይባላል።

3 ፈለ1 - መ3 ፈረሱን ለማዘጋጀትና መሐል ቦታዎችን ለመቆጣጠር

3. .... ፈቀ8 - ሸ6 የነጭ ፈረስን ዛቻ ለማክሸፍና የራሱን ሃይል ወደፊት ለማምጣት

4. ጳመ1 - ቀ5 ፈረሱ እንዳይነቃነቅ ለማሰርና ዛቻውን ለመመለስ /ፈረሱ ከተነቃነቀ ጥቁር ንግሥት እንደምትማረክ ግልጽ ነው።/

4. .... ጳሸ8 - ሰ7 ጥቁር ፈረሱን ነፃ በማስለቀቅ በዚያም ንጉሡ ሊመሽግ እንዲችል መንገድ ይከፍታል።

5. ወሰ2 - ሰ3 ለጳጳሱ ቦታ ለመክፈትና በችሮታ ቀርቦ የነበረውን ወታደር ለመጠበቅ፥ በኋላም የመሐል ማጥቃትን ለማጠናከር

5. .... ፊሰ8 - ረ7 ይህ እርቆ የማሰብ ውጤት ነው። ወደፊት ንጉሡ በሚመሸግበት ጊዜ ወደ ቀ8 ይመጣል። ታዲያ ነጭ ጳሸ1 - ረ3 ተጫውቶ ከዚያም ትረ1 - መ2 ቢጫወት በዚህ ማዕዘን ላይ ባሰለፋቸው ሃይላት "በ7" ላይ ያለውን ወታደር በልቶ ንጉሡን ለመማረክ ይቃጣል። ስለዚህ ምናልባት ነጭ ጳቀ5 x ፊሸ6 ቢጫወት ፈረሱን ለመተካትና በዚያውም "በ7" ላይ ያለውን ወታደር ለመጠበቅ እርቆ በማሰብ ነው።

6. ፊቀ1 - ሸ3 ቁልፍ የሆነውን መሐል ቦታ ለመቆጣጠርና በኋላም ወደ "ሰ5" ተራምዶ የጥቁርን ዕቅድ ለማፋለስ

6. .... 0 - 0

7. ምሀ1 - መ1 ወታደሮቹን አበላልቶ /ወመ4 x ወረ5/ ይህንን ረድፍ ለመክፈትና ሃይሉን አደራርቦ ጥሶ ለመግባት በማቀድ። በዚህ ዓይነት ነጭ ማጥቃቱን ይቀጥላል።

ማስታወሻ፣

በቼስ ጨዋታ ላይ ነፃ ረድፍ ማስከፈትና ይህንንም መቆጣጠር መቻል በስተኋላ ወደ ተቀናቃኝ ካምፕ ዘልቆ በመግባት ወታደሮቹን በጎን እና በኋላቸው ዞሮ ማጥቃትና ማጥፋት ያስችላል። ይህም የተቀናቃኙን የመከላከል ስልት ያቃውሳል ንጉሡንም ያጋልጣል። ስለዚህ ይህ ግብ ምንጊዜም ስተራቴጂያዊ ጠቀሜታ አለው።

የእንግሊዝ አጀማመር፣

እስካሁን ባየናቸው ጨዋታዎች ሁሉ ነጭ ጨዋታውን የሚጀምረው ቁልፍ የሆነውን መሐል ሜዳ ለመቆጣጠር በመሞከር ነው። ስለሆነም አጀማመሩ ንጉሡ ፊት ወይም ንግሥት ፊት ሳለ ወታደር ወደፊት ገፍቶ መጫወት ነው።

አሁን ግን የእንግሊዝ አጀማመር የሚባለው መሐል ሜዳውን ለጥቁር ወገን ትቶ እሱ ዳሩን መያዝ ነው። ከዚያም በጠጠሮች አማካኝነት መሐሉን ለማስለቀቅ ወይም የጎን ወታደሮችን ለልውውጥ በማቅረብ የጥቁርን ወታደሮች ወደ ዳርቻ ለማስታጠፍና ራሱ በኋላ መሐሉን ለመቆጣጠር ባለው የሩቅ ስትራቴጂ ነው።

[1] ወመ2 - መ4 መሐል ሜዳን በመፈለግ ከተቀናቃኙ ጋር ከመታገል ይልቅ በሰላም የራሱን ስልት ለመገንባት በማቀድ

[1]. .... ፊቀ8 - ሸ6 መሐል ሜዳውን ቀድሞ ለመቆጣጠር በመዘጋጀት

[2] ፊሰ1 - መ3 በሩቁ በማነጣጠር መሐሉን ለመፋለም

2. .... ወሰ7 - ሰ6 ለማጥቃት በመዘጋጀት

3. ወሰ2 - ሰ4 በሚቀጥለው ጊዜ ፈረሱን ለማባረር በመዘጋጀት

3. .... ወረ7 - ረ5

4. ወሰ4 - ሰ5 ይህን ሳያደርግ ቀርቶ ወ x ወ ቢበላሉ ጥቁር በመጨረሻ ወታደሩን በፈረሱ ሲበላው ረ2 ላይ ያለው ወታደር ብቸኛ ሆኖ ስለሚቀር በስተኋላ ለጥቃት ይጋለጥበታል።

4. .... ወረ4 - ረ5 ከዚህ ይልቅ ፊሸ6 - ረ7 ቢጫወት ቁልፍ ቦታዎችን ለቆ ወደኋላ ማሽግሸግ ስለሚሆን ድክመትን ያስከትልበታል።

5. ወሰ5 x ፊሸ6 ወረ4 x ፊመ3 ፈረስ ተበላሉ /እኩል ለእኩል/

6. ወለ2 x ወመ3 ከዚህ ይልቅ ወሸ6 x ወቀ7 ቢጫወት ጥቁር ወመ3 x ወረ2+ በመጫወት ንጉሡን አስፈራርቶ በኋላም ቀ7 ላይ የደረሰችውን ወታደር ይማርክ ነበርና እኩል ለእኩል ይሆናሉ። እርግጥ አሁን ባለው ሁኔታ የነጭ ወታደሮች ስለተደረቡ /ፊትና ኋላ ስለሆኑ/ ይህ በመሠረቱ ድክመትን ያስከትልበታል። ነገር ግን በዚህ ምትክ 6 ወረ2 x ወመ3 ቢጫወት ኖሮ ጥቁር በተራው ንግሥትን ይለውጥበታል።

6. .... ትረ8 x ትረ1

7. ንሰ1 x ትረ1

7. .... ወቀ7 x ወሸ6

ይህ ቢሆን የጥቁር ወታደሮችም ይደረባሉ። ነገር ግን ጥቁር ከድርቡ ጎን ያለው ወታደር ክፍት ረድፍ ላይ ያለ በመሆኑ በድርብ ወታደሮች ልውውጥ ሳቢያ ጥሶ ሊያልፍና ሊነግስ ዕድል አለው። ነጭ ግን ክፍት ረድፍ ላይ ወታደር ስለማይኖረው አይችልም።

6. .... ትረ8 x ወሸ6

7. ወረ2 - ረ4 አሁን የነጭ ወታደሮች መደራረብ ጥሩ ነው ባይባልም ግን ከጎን ያለው ወታደር በክፍት ረድፍ ላይ ስላለ እሱን ለመርዳት ይጠቅማል።

7. .... ወመ7 - መ5 አሁን ነጭ በተራው ወረ4 x ወመ5 ሊጫወት አይችልም። ምክንያቱም ሦስት ወታደሮች ይደራረቡበታል።

8. ወረ4 - ረ5 ወሰ6 - ሰ5 ጥቁር ወታደሩን በክፍት ረድፍ ስላሳለፈ ለማንገስ ዕድል አገኘ ማለት ነው። በዚህ ሁኔታ ሁለቱም እኩል ዕድል አላቸው።

ይህ ጨዋታ በተለይ የተመረጠው የወታደሮች መደራረብ ወይም ኋላ መቅረት ወይም ብቸኛ ሆኖ መቅረት ከተቀናቃኝ ወገን የሚሠነዘረውን ጥቃት ለመከላከል የሚያስቸግር መሆኑንና በአንፃሩም ደግሞ በክፍት ረድፍ ላይ ያለ ወታደር ለመንገስ ብሩህ ተስፋ ያለው መሆኑን ለማሳየትና በይበልጥም ደግሞ እነዚህን ሁኔታዎች ለመፍጠር ወይም ለመከላከል መወሰድ ስለሚያስፈልግ ቅድመ ጥንቃቄ ለማመልከት ነው።

የእንግሊዝ አከፋፈት የተባለው ጨዋታም በባህርዩ ወደ ቅጽበታዊ ድል የሚያመራ ሳይሆን ሁለቱን ተቀናቃኞች አታግሎና ወታደሮቹን አፋልሞ በረዥም ጨዋታ ችሎታን የሚዳኝ ነው።

<u>የንጉሥ አጀማመር</u>

የንጉሥ አጀማመር (Kings Pawn opening) ቀላልና ጥንታዊ አጀማመር ነው። እንደሚታወቀው አነሳሱ ንጉሡ ፊት ያለውን ወታደር ወደፊት በማራመድ ነው። ይህም ቀደም ሲል እንዳየነው ሁለት ዓላማዎች ይኖሩታል። አንደኛው እንደተለመደው ቁልፍ ቦታ የሆነውን መሐል ሜዳ ለመቆጣጠር ሲሆን ሁለተኛው ንጉሡ ግራና ቀኝ ለቆሙት ከባድ ጠጠሮች መውጫ መንገድ ለመክፈት ነው። ከዚያ በኋላ በሚቀጥለው ተራ ግን ጨዋታው አቅጣጫውን ለውጦ በሚከተለው መንገድ ያመራል።

I. <u>"ችሮታን" በመቀበል፥</u>

[1]. ወሰ2 - ሰ4 ወሰ7 - ሰ5 መሐል ሜዳውን ተሻሙ

[2]. ወሸ2 - ሸ4 ወሰ5 x ሸ4 ነጭ ወታደሩን በችሮታ የሰጠ ይመስላል። የዚህ የዘለቄታ ዓላማ መሐል ሜዳውን ከተቀናቃኙ ሃይል ነፃ ለማድረግና በኋላም ሸ7 ላይ ያለውን ደካማ ወታደር አጥቅቶ በቀጥታ ንጉሥ ጋር ለመድረስ ነው። አሁን ጥቁር የቀረበለትን ችሮታ በነፃ ተቀብሏልና ይህ ጨዋታ "የንጉሡን ችሮታ በመቀበል" (Kings Gambit Accepted) በመባል ይታወቃል።

3. ፈቀ1 - ሸ3 ነጭ ይህንን ባይጫወት ኖሮ ጥቁር በንግሥቱ ትረ8 - በረ4^{+} ብሎ የነጭን ንጉሥ በማጥቃት የመከላከል ዕቅዱን ለማፋለስ ይችል ነበር።

3. .... ወቀ7 - ቀ5 የጥቁር ሥጋት ነጭ ወረ2 - ረ4 በመጫወት ቀጥሎ በጳጳሱ ወሸ4 አጥቅቶ በትርፍ የተገኘውን ወታደር ይወስድብኛል በሚል ስለሆነ ይህን ለመከላከል ነው።

4. ጳሸ1 - መ4 የጥቁርን ደካማ ወታደር ለማጥቃትና በዚያውም ቦታ ለመያዝ ነው።

4. .... ወረ7 - ረ6 ነጭ በፈረሱ፣ፈሰ5 ተጫውቶ ከጳጳሱ ጋር በመረዳዳት ሸ7 ላይ ያለውን ወታደር እንዳያጠቃ ለመከላከል የታቀደና በዚያውም ለጥቁር ጳጳስ መውጫ መንገድ ለመክፈት

5. 0 - 0 ነጭ ሃይሎቹን አገናኝቶ ማጥቃቱን ለማፋፋም

5. .... ወበ7 - በ6 "ቀ5" ላይ ያለውን ወታደር ለመጠበቅና በዚህም የራሱን ንግሥት ነፃ ለማድረግ

6. ወረ2 - ረ4 የመሐል ይዞታውን ለማጠናከር።

6. .... ጳሸ8 - ቀ7 ረዥሙን ማዕዘን ለመቆጣጠር መጠባበቅና ለፈረሱ ቦታ ሰጥቶ በኋላ ለመመሸግ

7. ወመ2 - መ3 ረ4 ላይ ያለውን ወታደር ጥበቃ ለማጠናከርና ንግሥቱን ለ3 ላይ ወስዶ ከጳጳሱ ጋር የማዕዘን ጥቃቱን ለማጠናከር በማቀድ

7. .... ፈለ8 - መ6

8. ወቀ2 - ቀ3 ወቀ5 - ቀ4

9. ፈሸ3 - በ4 ወሸ4 - ሸ3 ጥቁር ረድፉን ላለመክፈት በመታገል እንዲያውም ጥቃቱን አፋፍሟል።

10. ፈለ1 - ረ2 ጳቀ7 - ሸ6 የነጭ ችሮታ ያዋጣው አይመስልም ግን በፈረሱ ወታደሩን ለውጦ ረድፉን በማስከፈት ሊጫወት ይችላል።

II. <u>"ችሮታን" ባለመቀበል፥</u>

የንጉሥ አጀማመር እንደተለመደው በመሐል ጨዋታ ይጀመራል።

[1]. ወሰ2 - ሰ4 ወሰ7 - ሰ5

[2]. ወሸ2 - ሸ4 ጳሸ8 - መ5 በነፃ አንድ ወታደር መማረኩን ባለመምረጥ /ባለመቀበል/ (Gambit Declined) በነጭ ንጉሥ ማዕዘን ላይ ያነጣጥራል። ይህም መመሸጉን ለማሰናከል ጭምር ይረዳል።

3. ፈቀ1 - ሸ3 ከዚህ ይልቅ ነጭ የጥቁርን ወታደር ቢማርክ /ወሸ4 x ወሰ5/ ጥቁር በንግሥቱ ትረ8 - በ4^{+} በመጫወት ንጉሡን አስፈራርቶ አንድ ወታደርና አንድ ምሽግ ይማርካል። ነጭ ከዚያ በኋላ ጨዋታው ስለሚበላሽበት አጉል አጀማመር ማለት ይኸ ዓይነት ነው።

3. .... ወረ7 - ረ5 ከጳጳሱ መስመር ለመክፈትና ወታደሩንም ለመጠበቅ

4. ፈለ1 - መ3 በኋላ ፈመ3 - ሀ4 ተጫውቶ አስጊ የሆነውን የጥቁር ጳጳስ ለማስወገድ በመዘጋጀት

4. .... ፈቀ8 - ሸ6 መሐሉን ለማጥቃትና ንጉሡን ለመመሸግ

5. ጳሸ1 - መ4 ደካማው ወታደር ላይ በማነጣጠር ነው። ከዚህ ይልቅ ወሸ4 x ወሰ5 ቢጫወትና ቢለዋወጡ የጥቁር ንግሥት ረ4 ላይ መጥታ የነጭን መመሸግ ታውክ ነበር።

5. .... ፈለ8 - መ6

6. ወረ2 - ረ3 ጳመ8 - ቀ4 የዚህ ዓላማ ፈረሱ ንግሥቱን ጥሎ እንዳይነቃነቅ አድርጎ በኋላ ፈመ6 - ረ4 በመጫወት በነጭ ፈረስ ለመለዋወጥና ወታደሮቹን "ሸ" ረድፍ ላይ ደራርቦ የንጉሡን ጎን ለማጋለጥ ነው።

ለ. <u>የአመካከት ስልት</u>

በቼስ ጨዋታ ሁልጊዜ ጨዋታውን የሚጀምረው ነጭ ነው። ስለሆነም ለማጥቃትና ቦታ ለመያዝ ቅድሚያ ዕድል ስለሚኖረው ለማሸነፍም ያንኑ ያህል የተሻለ ዕድል ይኖረዋል ያሰኛል። ግን ይህ ሁልጊዜ አይሰምርም። ጥቁር የአጥቂነት ሚናውን ለመቀማት የሚችልበት ብዙ ዕድል አለው።

ከዚህ ቀጥሎ ሦስት የመከላከል ዘዴዎችን እናያለን። ከነዚህ ውስጥ አንደኛው የሲሲሊ

አመካከት (Sicilian Defense) ሲሆን ሁለተኛው የፈረንሳይ አመካከት (French Defense) በመባል የሚታወቅ ነው። እነዚህን ተራ በተራ እንያቸው።

የሲሲሊ አመካከት

በዚህ የጨዋታ ስተራቴጂ ጥቁር መሐል ሜዳውን ለመፋለም አይሻም። እሱን ለነጭ ትቶ የራሱን የንግሥት ወገን ሃይሎች በመጠቀም ሌላ የማጥቂያ ግንባር ይከፍታል። ጨዋታው እነሆ:

[1]. ወሰ2 - ሰ4 ወመ7 - መ5 ጥቁር የራሱን ማጥቃት በመጀመር።

[2]. ፈቀ1 - ሸ3 መሐል ሜዳውን ለመቆጣጠር

[2]. .... ፈለ8 - መ6 ሃይሉን ለማጠናከርና ነጭ "ረ4" እንዳይደርስ ለማድረግ

[3]. ወረ2 - ረ4 የራሱን መንገድ ለመክፈትና ለመቋቋም በመወሰን

[3]. .... ወመ5 x ወረ4 ነጭ ቀጥሎ ወረ4 - ረ5 ሄዶ መሰናክል እንዳይሆን

[4]. ፈሸ3 x ወረ4 ወሰ7 - ሰ5 ጥቁር የአጥቂነት ሚናውን በመቀማት ነጭን ወደ ተከላካይነት መመለስ

5. ፈረ4 - ለ5 ወደኋላ ላለመመለስ

5. .... ወሀ7 - ሀ6 አሁንም በማጥቃት

6. ፈለ5 - ረ6+ ጳሸ7 x ፈረ6

7. ትረ1 x ጳረ6 ትረ8 - ሸ6 ንግሥቷን ለልውጫ በመጋበዝ

8. ትረ6 - ረ1 ወደኋላ ተመልሶ በመሸሽ
ትxት ልውውጥ ቢያደርግ ጥቁር በፈረስ ንግሥቷን በልቶ ወታደሩን ያጠቃል። የራሱንም ወታደር ወደ "ረ5" በማራመድ ማጥቃቱን ይቀጥላል።

8. .... ትሸ6 - ቀ6 በአንድ ጊዜ ወሰ4 ለማጥቃትና ወቀ2 የሚጠብቀውን ጳጳስ እንዳይንቀሳቀስ ለማገድ

9. ፈለ1 - መ3 ፈቀ8 - ሰ7 ፈቀ8 - ሸ6 ቢሄድ ኖሮ የነጭ ንግሥት ወደ "ረ6" ወርዳ ጥቁር እንዳይመሽግ ታሰናክል ነበር።

በዚህ የተከላካይ አጥቂነት ሁኔታ ጥቁር ጥሩ ዕድል ያገኛል።

የፈረንሣይ አመካከት

በዚህ አጨዋወት ጥቁር የመከላከል ሚናን በመምረጥ ወደፊት ሄዶ ከማጥቃት ወይም ቁልፍ ቦታዎች ከመያዝ ይቆጠባል። የእርሱ ስተራቴጂ ነጭ ገፍቶ ከመጣ በኋላ በግራ ወይም በቀኝ ዳርቻ አልፎ ዞሮ በመከበብ ወታደሮቹን በጠጠሮቹ መደምሰስና ቦታውን ማስለቀቅ ነው።

[1]. ወሰ2 - ሰ4 ወሰ7 - ሰ6 ራቅ ላለማለትና ማጥቃትን ባለመፈለግ

[2]. ወረ2 - ረ4 ገፍቶ በማጥቃትና ቁልፍ ቦታዎችን በቁጥጥር ሥር ለማዋል በማቀድ

[2]. .... ወረ7 - ረ5 መንገዱን ለመዝጋት

3. ፈለ1 - መ3 ፈረሱን ቦታ ለማስያዝና ወታደሩን ለመጠበቅ፥ ወxወ ቢመርጥ ወxወ ተከትሎ "መ8" ላይ የታፈነው ጳጳስ ነፃ እንቅስቃሴ ይፈጠርለታል።

3. .... ፈቀ8 - ሸ6 ፈረሱን ለማሰማራትና የነጭ ወታደርን ለማጥቃት

4. ጳመ1 - ቀ5 የጥቁር ፈረስ እንዳይነቃነቅ ለማድረግና ቀጥሎ ወሰ4 - ሰ5 በመጫወት ፈረሱን ለመማረክ

4. .... ጳሸ8 - ሰ7 ፈረሱን ለማስፈታት

5. ወሰ4 - ሰ5 ፈሸ6 - ረ7

6. ጳቀ6 x ጳሰ7 ትረ8 x ጳሰ7

7. ወሸ2 - ሸ4 0 = 0

በዚህ ዓይነት ጨዋታው ይቀጥላል።

<u>የካሮ-ካን አመካከት</u>

በ1890 ዎቹ ዓመታት ዝነኛ ተጫዋቾች የነበሩት አቶ ካሮ እና አቶ ካን ያስተዋወቁት ይህ አመካከት ስልት የፈረንሳይ አመካከት ከተባለው ጋር ተመሳሳይ ነው። ይህም አጥቂው ወገን /ነጭ/ መሐል ሜዳውን እንዲይዝ ፈቅዶ በኋላ ግን በጎን በኩል አጥቅቶ ለማስለቀቅ መሞከር ነው።

በዚህ ስትራቴጂ የሚጫወቱ ባለሙያዎች ሁለቱን አቀራረቦች እየለዋወጡ ይጠቀሙባቸዋል። ግን ምንም ተቀራራቢ ዘዴዎች ቢሆኑም አንዳንድ ተንታኞች እንደሚሉት የፈረንሣዩ ዘዴ ጥቁር በሁለተኛው ተራው የንጉሡን ወታደር አንድ እርምጃ ብቻ በመግፋቱ የጳጳሱን መንገድ ዘግቶ ጨዋታውን ያፍንበታል ሲል ሌሎች ደግሞ የካሮ-ካን አመካከት በስተኋላ ወደመከላከሉ ስለሚያዘነብል ለአጥቂነት አይመችም ይላሉ። እንግዲህ ተጫዋቾች የጨዋታውን አጀማመር የሚመርጡት እንደራሳቸው ባህርይ ሊሆን ይገባል። ቀስ ብሎ በጥንቃቄ ለመመከት እርጋታ እና ትዕግስት ያለው ሰው አንዱን አቀራረብ ሲመርጥ በቀጥታ ለማጥቃት ቁርጥ ውሳኔ እና ጽኑ ፍላጎት ያደረበት ሰው ደግሞ ሌላውን ይመርጣል። ይህ ዓይነት የጨዋታ አጀማመር ቀደም ብለን ያየናቸውንና ሌሎች አቀራረቦችንም ለመምረጥ በምንዘጋጅበት ጊዜ አማራጮችን ደግሞ ገምግመን እስክንወስን ድረስ ለመነሻ የምንወስደው አጀማመርም ሆኖ ሊታይ ይችላል ።

እንደሚታወቀው በመጀመሪያ ንጉሡ ፊት ባለው ወታደር ሁለት እርምጃ በመሄድ /ወሰ2 - ሰ4/ የሚጀምረው የነጭ ወገን ጨዋታ የተለያየ አመካከትን ለመምረጥ ለጥቁር ዕድል የሚሰጥ ነው ። ለምሳሌ :- የጥቁር ተጫዋች ምላሽ

1 .... ወሰ7 - ሰ5 ቢሆን በመሐል ሜዳ ትግል የሚጀምሩ የብዙ አመካከት ዘዴዎች መጀመሪያ ነው ።

1 .... ፈቀ8 - ሸ6 ቢሆን የዝነኛው አለካይን አመካከት ሆኖ የነጭን መሐል ሃይል አደረጃጀት የሚያቃውስ ነው ።

1 .... ወመ7 - መ5 ቢሆን የሲሲሊ አመካከትና የንግሥት ችሮታ (Queen's gambit)

ለመሰሉት ጨዋታዎች በር ከፋች ነው ። እንዲሁም መካከሉን ጭራሽ ትቶ ከዳር በመጀመር ሌሎች ዓይነት አመካከቶችን ለማስጀመር የሚያስችል ነው ። ይህ ሁሉ እንደተጫዋቹ ዝንባሌና ውዴታ የሚወሰን ነው ።

በዓለም አቀፍ ደረጃ የሚጫወቱት ባለሙያዎችም ውድድራቸውን የጀመሩበትን ጨዋታ ስሙን እየጠቀሱ ለአንባቢያን ለማስታወቅ የሚፈለግበት አንዱ ምክንያት ስለተጫዋቾቹ ዝንባሌ ግንዛቤ ለማግኘት እንዲያስችል ነው ። የአጀማመሮቹንም ልዩ ልዩ ስሞች ለመጠቃቀስ አስፈላጊ መስሎ የታየኝ አንባቢ እነዚህ ስሞች ሲያጋጥሙት እንግዳ እንዳይሆኑበት በማለት ነው ። ግን ሌሎችም ብዙ ስሞች ስላሉ ሁሉንም ለመጥቀስ አመቺ አይሆንም አስፈላጊነቱም ጉልህ አይደለም።

እንግዲህ አሁን የካሮ - ካን አመካከትን እንመልከት ።

[1]. ወሰ2 - ሰ4 ወመ7 - መ6

[2]. ወረ2 - ረ4 ወረ7 - ረ5 ነጭ መሐል ሜዳውን ከተቆጣጠረ በኋላ ጥቁር ሊያስለቅቀው ሲፈልግ ነው ።

[3]. ፈለ1 - መ3 ጥቁር መሐሉን እንዲለቅ ተጽዕኖ ለማድረግ ወይም ልውውጥ ካለ የራሱን ወታደር ለመጠበቅ

3.

3. .... ወረ5 x ሰ4

4. ፈመ3 x ወሰ4 ጳመ8 - ሸ5 እንደገና መሐሉን ለመቆጣጠርና ፈረሱን ወደኋላ ለመመለስ

5. ፈሰ4 - ቀ3 ነጭ በተራው ጥቁሩን ጳጳስ ለማባረር

5. .... ጳሸ5 - ቀ6 መስመሩን ላለመልቀቅ

6. ወበ2 - በ4 ጳጳሱን ለማስጨነቅና መሥመሩን ለማስለቀቅ / በኋላም የራሱን ንጉሥ በግራ በኩል ለመመሸግ በመወሰን /

6. .... ወበ7 - በ6

7. ፈቀ1 - ሸ3 ሃይሉን ወደፊት አውጥቶ መሐል ሜዳውን ለመያዝ

7. .... ፈሰ8 - ረ7

8. ወበ4 - በ5 የጥቁርን ሃይል አደረጃጀት አፍኖና አቀጭጮ ለማቆየት

8. .... ጳቀ6 - በ7

9. ጳሸ1 - ረ3 ጥሩ ቦታ የያዘውን ጥቁር ጳጳስ ተለዋውጦ ለራሱ ፈረስ ቁልፍ ቦታ ለማስገኘት

9. .... ጳበ7 x ጳረ3

10. ትረ1 x ጳረ3 ጥሩ ቦታ አስለቅቆ ያዘ

10. .... ትረ8 - መ7

11. ጳመ1 - ረ2 ወሰ7 - ሰ6

12. ትረ3 - ሰ2 ቀጥሎ ፈሸ3 - ሰ5 ሄዶ ለማጥቃት በመዘጋጀት

12. .... ፈቀ8 - ሸ6

13. 0-0-0 0-0-0 በዚህ ዓይነት ሁለቱም ወደሩቁ ወገን መሸገው ፍልሚያውን ይቀጥላሉ ። ግን የነጭ የቦታ አያያዝ የጥቁርን ሃይል አደረጃጀት አፍኖ መያዙ ግልጽ ነው ።

ምዕራፍ 9

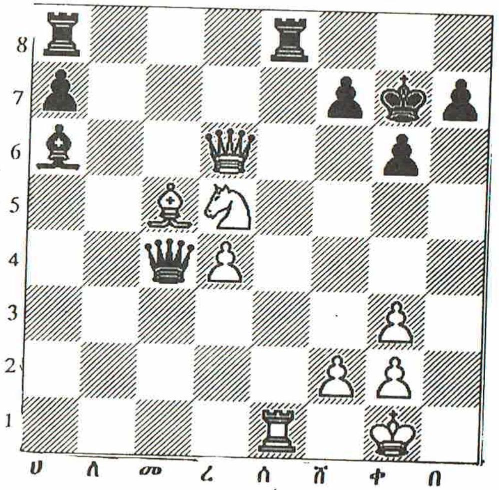
አሸብራቂ ድሎች ፥

የቼስ ጨዋታን አስደሳችና ማራኪ ከሚያደርጉት ምክንያቶች አንዱ ጨዋታው መጠን-የለሽ የአድናቆት ምንጭ መሆኑ ነው ። አንዱ ተጫዋች በሐይል ሚዛን ተበልጦ መሸነፉ ተረጋግጧል ከተባለበት በኋላ በሚያስገርም ሁኔታ ያለችውን ቀሪ ሃይል አቀናጅቶ የማይሆን የመሰለውን እንዲሆን ሲያደርግ ማየት በጣም ያስደስታል ። ሌሎች ያላዩትን ያላሰቡትን መንገድ እሱ ደርሶበትና ተጠቅሞበት ጨዋታውን በድል ሲደመድመው ሲታይ ያስመሰግናል። በዚህ ምዕራፍ ውስጥ እነዚህን ሁኔታዎች እንመለከታለን ። ይህም አንድ ተጫዋች ዘወትር በተለያየ አቅጣጫ የማየትና የመመርመር ችሎታውን እንዲያዳብርና ንቁ አስተውሎት እንዲኖረው የሚጋብዝ ነው ።

ለጨዋታዎቹ መለያ እንዲሆን የሰጠኋቸው ስም በከፊልም ቢሆን ልዩ ባሕሪያቸውን የሚገልጽ ነው ።

1. መልካም አስተውሎት

የአርቆ አስተዋይነት አንድ ምሳሌ የሚከተለው ነው ። ሠንጠረዥ 22 ይመልከቱ። በነጭ ፈረስ ምትክ ጥቁር አንድ ምሽግ ስላለው በዚህ ሃይሉ ይዝናናል ። ምሽጉንም ወደ " ሰ8 " አምጥቷል



ሠንጠረዥ 22

1. ..... ምበ8 - ሰ8 ምክንያቱም ነጭ በሃይል ማነስ የተነካ የራሱን ምሽግ ከመለወጥ ይልቅ ለማሸሽ ስለሚገደድ ጥቁር ከዚያ በኋላ ረድፉን ለመቆጣጠር ብሎም ጥቃቱን ለማጠናከር በማሰብ ነው።

ነገር ግን ነጭ ይህንን ዛቻ ወደ ጎን በመተው እንደሚከተለው ተጫወተ

2. ትረ6 - ሸ6+ ንቀ7 - ቀ8

3. ምሰ1 x ምሰ8+ ምሀ8 x ምሰ8

4. ጳመ5 - ሸ8 ጨዋታው ከመቅጽበት አለቀ።

ጥቁር ምሰ8 x ጳሸ8 ቢጫወት ነጭ ፈረ5 - ሰ7++ ተጫውቶ ይጨርሳል በሌላ በኩል ጥቁር ንቀ8 x ጳሸ8 ቢጫወት ደግሞ ነጭ ሸ6 - በ8 ++ ይጨርሳል ። እርግጥ ንጉሥ ከመጀመሪያው ወደኋላ ከመሸሽ ወደፊት መጥቶ በ6 ላይ ሊሸሸግ ሊሞክር ይችላል ። ግን እሱም ቢሆን አያመልጥም ።

2. ትረ6 - ሸ6+ ንቀ7 - በ6

3. ፈረ5 - ሰ7 የጥቁርን ምሽግ ለመጋረድ አሊያም ፈረሱን በመስጠት ምሽጉን ለመብላትና ረድፉን ለመቆጣጠር ነው ። የጥቁር አማራጭ ጨዋታ 3 ... ትመ4 - ረ3 ወይም 3 ... ጳሀ6 - መ8 ሄዶ ንጉሡን ለመቅረብና ለመጠበቅ ነው። ግን ነጭ ምሰ1 - ሰ5 ተጫውቶ ከዚያም ምሰ5 - በ5+ በመጫወት ከማሸነፍ የሚያግደው ነገር የለም ። ምክንያቱም አንደኛ ቀ6 ላይ ያለው ጠጠር ንጉሡን ለንግሥቲ አጋልጦ ምሽግን ሊያጠቃ አይችልም ። ሁለተኛ ጥቁር ንጉሥ ምሽጉን ቢበላ ደግሞ ነጭ ንግሥት ወደ " በ4 " ተዛውራ ትጨርሳለች ። ጥቁር 3 ... ትመ4 - ረ3

4. ምሰ1 - ሰ5 ትረ3 - ረ1+

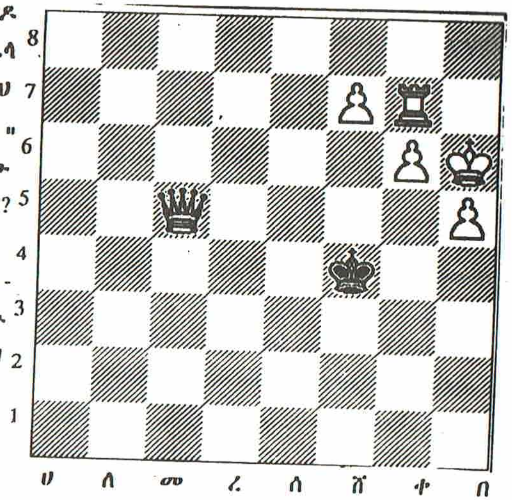
5. ንቀ1 - በ2 ትረ1 - ቀ3 ሄዶ ቢሆንም ኖሮ

6. ወሸ2 - ሸ3 ንግሥቷን ከአካባቢው ያስወግዳል ፥ ጨዋታውንም ይጨርሳል ። እርቆ ማየት ማለት እንዲህ ነው ።

2. ሸንፈትን ወደ ድል መለወጥ ፥

በሠንጠረዥ 23 የተመለከተውን እንመርምር ። ነጭ ሦስት ወታደሮች አሉት ። አንዱ ሊነግስ አንድ እርምጃ የቀረው ነው ። ነጭ ምሽግ ወደ " ቀ8 " እልፍ ብሎ መከታ ከሆነ በኋላ " ሸ7 " ላይ ያለውን ወታደር ማንገስ ቀላል ነው ። ከዚያ በኋላ ጥቁር ንግሥት

በንግሥት ሊለወጥ ቢፈልግ ውጤቱ ባዶ እጅ መቅረት ይሆናል ። ነጭ ግን ሌላ ጨምሮ ሊያነግስ ይችላል ። ስለዚህ የነጭ ማሸነፍ የተጨበጠ ይመስላል ። ነገር ግን ጥቁር አንድ ሃይል ብቻ ያለው ቢሆንም ለማሸነፍ ችሏል ። እንዴት ??



ሰንጠረዥ 23

1. .... ትመ5 - ሸ8 አሁን ምቀ7 - ቀ8 ሊሄድ አይችልም / ንጉሡ ስለሚማረክ / ንጉሡ ወደ " ቀ5 "ሊመጣ አይችልም ።

ስለዚህ :

2. ንበ6 - በ7 ይጫወታል ። አሁን ጥቁር በንጉሡ በመጫወት

2. .... ንሸ4 - ቀ5

3. ወበ5 - በ6 ንቀ5 - በ5 አሁን ነጭ ሊጫወት የሚችለው ምቀ7 - ቀ8 ብቻ ነው

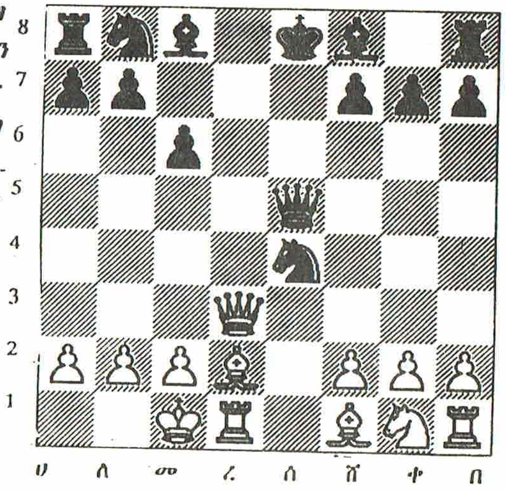
4. ምቀ7 - ቀ8 ትሸ8 x ወበ6 ++

3. መብረቃዊ ድል

ተጫዋቾቹ ገና ሁለት ሁለት ወታደሮች ተበላልተው አንዳንድ ጠጠር መለዋወጣቸው ነው። ስለዚህ መሐል ጨዋታ ደርሰዋል ያሰኛል ። ወደ መጨረሻ ለመድረስ ብዙ ውጣ ውረድ የቀራቸው ይመስላል ። በዚህ ወቅት ጥቁር በቀላሉ ያገኘ የመሰለውን ፈረስ ከ " ሰ4 " ይወስድና የራሱን ፈረስ ያሰፍራል ። ፈxፈ (ሰ4) ተጫወተ ማለት ነው ። ውጤቱ በሠንጠረዥ 24 የቀረበውን መልክ ይይዛል ።

አሁን ነጭ ከተደከመበት የተማረከውን ፈረሱን ሊያስመልሰው እንደሚችል ያውቃል ። ለምሳሌ ነጭ ምረ1 - ሰ1 ቢጫወት ፈረሱ ከሸሸ

ከበስተጀርባው ያለችው ንግሥት በነፃ ስለምትበላ ሊነሣ አይችልም ምሽጉን ለማስፈራራት ያህል ጥቁር ጠ - ሸ5 ሊጫወት ይችላል ፈረሱ ከተበላ በወታደር የነጭን ምሽግ ለማጥቃት ሲል ነው። ግን ነጭ ከዚህ በኋላ ጠ - ሸ3 ቢጫወት አሁንም ፈረስ ሊነሣና ንግሥቲቱን ሊያጋልጥ ስለማይችል በወታደር መበላቱ ነው ። ሆኖም ነጭ ፈረሱን ለማካካስ ይህን ያህል መድከሙን ጥቁር የወደደው ይመስላል ። ግን እንዳሰበው አልሆነም ጥቁር ባላሰበው መንገድ ነጭ የጨዋታ መስመሩን ለውጦ ወደ ጥቃት ያመራል ።



ስንጠረዥ 24

1. ትረ3 - ረ8$^+$ ንግሥት በጥቁር ንጉሥ ትበላለች በሚል እምነት ጥቁር ይህን የሃሣብ መስመር ተከታትሎ አልተነተነም ነበር።

1. .... ንሰ8 x ትረ8

2. ጳረ2 - ቀ5$^+$ ይህ ድርብ ማጥቃት ይባላል /በምሽግና በጳጳስ/ ጥቁር ለዚህ የጳጳስ ጥቃት ምላሽ ፈሰ4 x ጳቀ5 ወይም ጳሸ8 - ሰ7 ሊጫወት ይወድ ነበረ ግን ምሽጉም እያጠቃ ስለሆነ ይህን በመሰለ ድርብ ማጥቃት ጊዜ ያለው ብቸኛ አማራጭ ንጉሡን ማሸሽ ብቻ ይሆናል።

2. .... ንረ8 - መ7

3. ጳቀ5 - ረ8$^+$ ጨዋታው ያልቃል ።

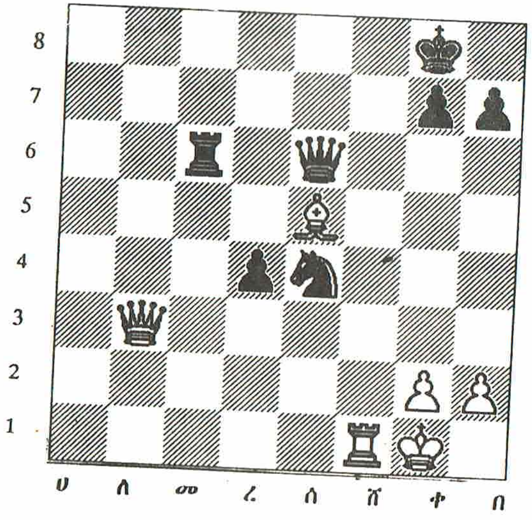
2 ... ንረ8 - ሰ8 ቢጫወትም

3. ምረ1 - ረ8+ ይጨርሳል።

4. <u>መስዋዕትን ከፍሎ ማሸነፍ</u>

ቀደም ብለን እንዳየነው የቼስ ጠጠሮችን ስንለዋወጥ ዋጋቸውን በመገመት መሆን አለበት። ለምሳሌ ምሽግ ገብረን ወይንም አስገብረን በምትኩ ወታደር ብናተርፍ ይህ ከባድ ኪሣራ ነው ። እንጂ ትርፍ አይባልም ።

ስለዚህ ብዙ ተጫዋቾች ከፍተኛ ዋጋ ያላትን ንግሥታቸውን በልዩ ጥንቃቄ ስለሚያዩ እሷን መስዋዕት ማድረግ ፈጽሞ አይታያቸውም። ነገር ግን የጨዋታው የመጨረሻ ግብ የተቃናቃኙን ንጉሥ መማረክ እስከሆነ ድረስ ይህን ለመጨበጥ የሚወሰድ እርምጃ ሁሉ ተገቢ ነው። ግን ንግሥቱ በአደጋ ላይ መኖሯን እየተመለከተ ወደሌላ ሃሣብ የሚሄድ ስንት አለ? ጉዳዩ ከባድ ስለሚመስል ሦስት ምሳሌዎችን እንመልከት በቅድሚያ የሚከተለውን ጨዋታ ይመልከቱ። (ስንጠረዥ 25)

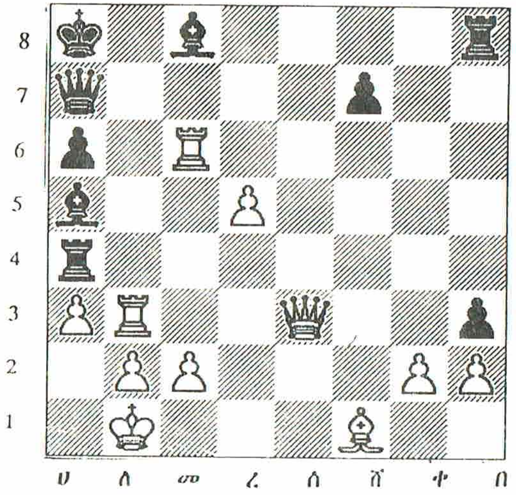


ስንጠረዥ 25

የመጫወት ተራው የነጭ ነው። እንደሚታየው ንግሥቲቱ ለጥቃት ተጋልጣለች ። እንግዲህ እሷን ዞር ማድረግ ይገባል። ነገር ግን ጳጳሱም አደጋ ላይ ነው። ስለዚህ ንግሥትን በንግሥት መለወጥና አደጋውን ማስወገድ ተገቢ ይመስላል። ግን ነጭ ሁሉንም ስጋት ትቶ ጳሰ5 - ረ6 ተጫወተ ። ንግሥቲቱን በመስዋዕትነት መተው ነው።

ግን ጥቁር ትሰ6 x ትለ3 ቢጫወት እርግጥ ንግሥቲቱን በነፃ ይበላል። ግን ጨዋታው ያልቃል። ምክንያቱም ምሽ1 - ሽ8^{++} /የጥቁር ንጉሥ ይማረካል/ ጥቁር ትሰ6 x ጳረ6 ሊጫወት አይችልም። ምክንያቱም የነጭ ንግሥት መንገዱ ቢለቀቅላት የነጩን ንጉሥ ትማርካለች ጥቁር ምመ6 x ጳረ6 ሊጫወት አይችልም ። ምክንያቱም በምላሹ ጥቁር ትለ3 - ለ8^{++} ይጨርሳል። ጥቁር በሌላ ቢጫወት ነጭ የጥቁርን ንግሥት ይማርካል። ወይም በምሽጉ ወርዶ ንጉሡን ያጠቃል።

ሌላ አንድ ምሳሌ እንመልከት። ሠንጠረዥ 26 ይመልከቱ።



ሰንጠረዥ 26

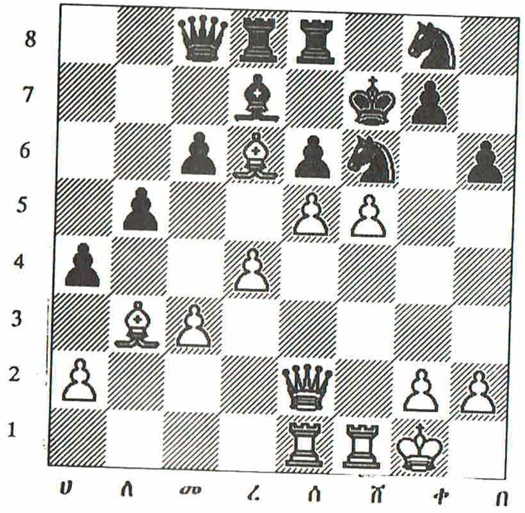
ነጭ ይጫወታል። 1. ትሰ3 - በ6 ተጫወተ! ይህ ንግስቲቱን በነፃ ለምሽግ በመስዋዕትነት መስጠት ይመስላል። ተራ ተጫዋች ይህን አያስበውም። ግን ልብ ብሎ ለተመለከተው ሰው ይህ ጨዋታውን ያስጨርሳል።

ጥቁር 1. ...... ምበ8 x ትበ6 ቢጫወት 2. ምመ6 x ጳመ8^{+} ትሀ7 - ለ8

3. ምመ8 x ትለ8^{+} ንሀ8 - ሀ7

4. ምለ3 - ለ7^{++}

በመጨረሻም አንድ ሌላ ምሳሌ እንመልከት። የሃይሎቹ አሰላለፍ በሠንጠረዥ 27 እንደተመለከተው ነው። ጥቁር የነጭን አንድ ከባድ ጠጠር በትርፍ ማርኳል። እንደገናም ሌላ ሊወስድበት ነው። ጨዋታው እነሆ።



ሰንጠረዥ 27

/1/ ትሰ2 - በ5^{+} ይህ የማይሆን ይመስላል ግን ሆነና ጨዋታው ቀጠለ።

/1/ .... ፈሽ6 x ትበ5

2. ወሽ5 x ወሰ6^{+} ይህ ድርብ ጥቃት ነው። /በጠጠርና በምሽግ/ ንጉሥ ወደ ሰ7 ወይም ሽ8 ሊሸሽ አይችልም። አጥቂውን ወታደርም ሊያስወግድ አይችልም። /የጳጳስ ድጋፍ ከኋላ ስላለ/። ያለው ዕድል ወደ "ቀ6" እልፍ ማለት ብቻ ነው። ከዚያ በኋላ የተጋለጠውን ንጉሥ በማከታተል በማጥቃት መደበቂያ ቦታ አሳጥቶ መማረክ ነው። አካሄዱ ይህን ይመስላል።

2. .... ንሽ7 - ቀ6

3. ጳለ3 - መ2^{+} ንቀ6 - ቀ5

4. ምሸ1 - ሸ5$^+$ አሁን ጥቁር ንቀ5 - ቀ4 ቢመጣ ነጭ ወበ2 - በ3$^+$ ብሎ ከዚያ ምሰ1 - ሰ4$^+$ እና ምሸ1 - ቀ1 በማለት ይጨርሳል። ጥቁር ንቀ5 - በ4 ቢጫወትም ምሽግ ወዲያው ይጨርሳል።

4. .... ንቀ5 ቀ6 ወደኋላ ሄዶ መደበቂያ ለመፈለግ ።

5. ምሸ5 - ሸ6$^+$ ንቀ6 - ቀ5

6. ምሸ6 - ቀ6$^+$ ንቀ5 - በ4

7. ምሰ1 - ሰ4$^+$ ፈበ5 - ሸ4 በፈረስ ለመጋረድና ቦታ ለመክፈት የተደረገ ጥረት።

8. ምሰ4 x ፈሸ4$^+$ ንበ4 - በ5

9. ወቀ2 - ቀ3 ንጉሥ የትም ሊሄድ ስለማይችል

10. ምሸ4 - በ4$^+$ በማለት ይጨርሳል።

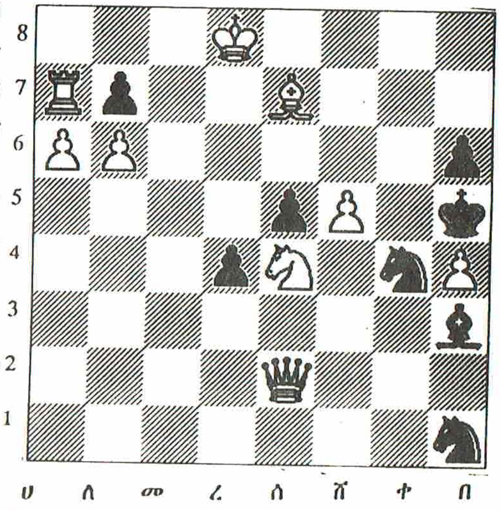
እንግዲህ አንድ ተጫዋች ይህን ያህል እርምጃ ራቅ አድርጎ ወደፊት በማሰብ በድፍረት ንግሥቲቱን መስዋዕት ያደርጋል። ግን ንግሥቲቱን አሳልፎ ከሰጠ በኋላ የተቀናቃኙ ንጉሥ መሹለኪያ አግኝቶ ቢያመልጥ ነጭ ይሸነፋል ማለት ነው። እንግዲህ የገነኛ ተጫዋችነት ችሎታ በዚህ ይፈተናል።

5. <u>እንቆቅልሽ</u>

እስቲ ለአንባቢም የጊዜ ማሳለፊያ እንዲሆን አንድ እንቆቅልሽ ላቅርብ ። ሠንጠረዥ 28 ይመልከቱና የሃይላትን አሰላለፍ ይመርመሩ ። ነጭ ከዚህ ተነስቶ ጨዋታውን በሦስት እርምጃ ሊጨርስ ይችላል ! ግን እንዴት ?? እስቲ በቂ የማሰብ ጊዜ ይወሰድበትና ከዚያ በኋላ ወደ ትንተናው እንገባለን ። እንደሚታየው ጥቁር የቦታ አያያዙ በጣም ደካማ ነው ።

ለምሳሌ " በ1 " ካሬ ላይ ያለው ፈረስ ዋጋ ያለው አይመስልም ። ምክንያቱም ወደየትም ቢንቀሳቀስ በነፃ ይወሰዳል ። ስለዚህ ጥግ ታስሮ ቀርቷልና እንደሌለ ይቆጠራል ። በአንፃሩ ነጭ

ፈረስ መሐል ሜዳ ላይ ስለሆነ ብዙ አማራጭ መሄጃዎች አሉት ።



እንደገና የጥቁር ሌላው ፈረስ ከንጉሡ አጠገብ ሊነሳ አይችልም ። ምክንያቱም ንጉሡን ከነጭ ንግሥት ጋርዶ ያለ በመሆኑ ታስሯል ። ጥቁር ፈረስን ለማስለቀቅ በቅድሚያ ጥቁር ንጉሥ ዞር ማለት አለበት ። ግን ንጉሡ ራሱ መሄጃ መንገድ የለውም ። በነጭ ፈረስ እና በወታደሮቹ ታጥሯል። በአጭሩ የጥቁር ሃይላት መፈናፈኛ አጥተው ታስረዋል ። የስትራተጂክ ቦታ አያያዝ ወሳኝነት በዚህ ዓይነት ነው ። አሁን ጨዋታውን ለመጨረስ ነጭ ተጫዋች ማድረግ ያለበት ጥቁር ንጉሥን በቆመበት ደርሶ ማጥቃት ብቻ ነው ። ይህንን ሊያደርግ ቢችል ንጉሡ መሸሻ ስለሌለው እጁን ይሰጣል ።

ሰንጠረዥ 28

ግን እንዴት ??

የነጭ ችግር እዚህ ላይ ነው ። በፈረሱ ፈሰ4 - ሸ6$^+$ ቢጫወት ሊያጠቃ ይችላል ። ግን የራሱን ጳጳስ ስለሚጋርደው ጥቁር ንበ5 x ወበ4 በመጫወት ያመልጣል ።

ጳጳሱ በፈረሱ ከመጋረዱ በፊት ጳሰ7 - ቀ5 ቢመጣ ጥሩ ነበረ ። ግን ጥቁር ወታደር ወበ6 x ጳቀ5 ስለሚጫወት ጥቃቱ ይከሽፋል ።

ግን ጥቁር ጳጳሱን ከማምጣቱ በፊት ምሀ7 x ወለ7 ተጫውቶ ቢሆን ኖሮ ጥቁር ወታደሩ ጳጳሱን ሲወስድበት ምለ7 - በ7$^+$ ቢጫወት ያሸንፋል ።

ግን ነጭ ምሽግ እንዲያ ከተጫወተ የጥቁር ዓላማ ደግሞ ራሱን ከተሳሰረበት ማስለቀቅ ስለሆነ ነጭ ንግሥትን ከመስመሩ ለማስለቀቅ ሲል ወረ4 - ረ3 ሊጫወት ይችላል። አሁን የነጭ ቅድሚያ ጨዋታ ንግሥቱን መጠበቅ ይሆናል ። ወታደሩን ሊወስድ ወደረ3 ከወረደ 1ኛ ቀ4 ካሬ ላይ ያለው ወታደር ለመንቀሳቀስ ነፃነት ያገኛል ። 2ኛ በ1 ካሬ ላይ ያለው ፈረስ ሊጫወት ይችላል ። / ለምሳሌ ፈበ1 - ሸ2/ አሁን ነጭ ፈረስ ቢወስደው ጥቁር በተራው ፈቀ4 x ፈሸ2 በመጫወት መንገዱን ይከፍታል ። በዚህ ዓይነት የጫወታ ጊዜው ይራዘማል ማለት ነው ።

የነጭ ዓላማ ጥቁር ከእስሩ እንዳያመልጥ ማድረግ ነው ። ለምሳሌ ንግሥቱ ትሰ2 - ለ5 ተጫውታ ከዚያም ትለ5 - ሰ8^{+} ብትሄድ ጥሩ ነበር። ግን በመሐሉ የጥቁር ፈረስ ይፈታል እንዲሁም ነጭ ፈረስ ከ " ሰ4 " ካሬ ቢነቃነቅ " በ1" ካሬ ላይ ያለው ፈረስ መንቀሳቀስ ይጀምራል ።

በሌላ በኩል ጥቁርም ቢሆንም መሄጃ እንደሌለው መገንዘብ ያስፈልጋል ። ለምሳሌ ወለ7 + ወሀ6 ቢሄድ ነጭ ጳሰ7 - ቀ6 ሊሄድ ያስችለዋል ። ስለዚህ ጥቁር ፈረሱን ወይም ጳጳሱን በነፃ ለማስወሰድ ካልፈለገ በስተቀር ያለው የመጫወቻ መንገድ መሃል ሜዳ ባለው ወታደር ብቻ ነው ።

እንግዲህ ነጭ ይህንን በመገንዘብ ትሰ2 - ረ1 ሊጫወት ይችላል ።

1. ትሰ2 - ረ1 ወረ4 - ረ3 ጥቁር የራሱን ፈረስ ለመጠበቅና የነጭን ለማባረር ወይም ለመለወጥ ሲል ጳበ3 - ቀ2 ቢጫወት ነጭ ፈሰ4 - ሸ6^{+} ብሎ ቀጥሎ ትረ1 x ፈቀ4^{+} ይጨርሳል ።

2. ትረ1 - ሀ4 ዓላማው ወደ " ሰ8 " ካሬ ላይ ለመድረስና ጨዋታውን ለመጨረስ ነው። ግን አሁን ጥቁር ይህን ለመከልከል ሲል ፈቀ4 - ሸ6 ቢጫወት ነጭ ፈሰ4 x ፈሸ6^{+} በመጫወት ይጨርሳል / ነጭ ንግሥት "በ4" ካሬን ስለምትጠብቅና እዚህም ያለውም ወታደር "ቀ5" ካሬን ስለሚቆጣጠር እንዲሁም ጥቁር ፈቀ4 - ሰ3 ቢጫወትም የነጭ ፈረስ " ሸ6 " ካሬ ላይ ሄዶ ይጨርሳል ። ስለዚህ በማንኛውም መንገድ ነጭ በሦስተኛው እርምጃ ጨዋታውን መጨረሱ ግልጽ ነው ።

ክፍል 3

/ ው ድ ድ ሮ ች /

መግቢያ ፥

የቼስ ጨዋታ ውድድሮች የሚካሄዱት በክለብ ደረጃ ብቻ ሣይሆን በአገር በአህጉርና በዓለም-አቀፍ ደረጃ ጭምር ነው ። በዓለም-አቀፍ ደረጃ ኦፌሴላዊ ውድድሮችን ለማካሄድ ሥልጣንና ኃላፊነት የተሰጠው ኢንተርናሽናል የቼስ ፌዴሬሽን /ፌዴ/ ነው ። ይህ አካል የጨዋታውን ሕግ የማውጣትና የመተርጎም ሥልጣንም ተሰጥቶታል ። በዚህም መሠረት በቅርቡ አሻሽሎ ያወጣው አንድ ባለ 21 አንቀጽ ደንብ በተለያዩ ቦታዎች የሚካሄዱትን ውድድሮች በአንድ ወጥነት ለማስኬድ እንዲያስችል የታቀደ ስለሆነ በአባሪነት ቀርቧል ።

በኦፌሴላዊ ውድድሮች ላይ አስፈላጊ የሆነ አንድ ዋና ነገር ሰዓት ነው ። የቼስ የውድድር ሰዓት በአንድ ላይ የተያያዙ ሁለት ሰዓቶችን ያጣመረ ነው ። ተጫዋቾች የየራሳቸውን ተራ ለመጫወት የሚፈጁት ጊዜ የተለያየ ስለሚሆን ለሁለቱም ተጋጣሚዎች እኩል ዕድል ለመስጠት እንዲያስችል እያንዳንዳቸው አርባ እርምጃዎችን ለመጫወት ለየራሳቸው የሁለት ሁለት ሰዓት ጊዜ ይሰጣቸዋል ። ከዚያም ለየአሥር እርምጃዎች ግማሽ ሰዓት ይፈቀድላቸዋል ። ለዚህ ሲባል ለተጫዋቾቹ በየራስ አንዳንድ ሰዓት ይመደብላቸዋል ። ስለዚህ አንዱ ተጫዋች ጨዋታውን ሲጀምር ለእርሱ የተመደበው ሰዓት መቁጠር ይጀምራል ። እርሱ እርምጃውን ሄዶ ሲያጠናቅቅ የራሱን ሰዓት ያስቆማል ። በዚህን ጊዜ የተቃናቃኙ ሰዓት መቁጠር ይጀምራል ። ያም ተጫዋች በተራው አስቦበት እርምጃውን ሄዶ ሲያበቃ እሱም እንዲሁ የራሱን ሰዓት ያቆማል ። በዚህን ጊዜ የዚህኛው ሰዓት እንደገና መቁጠር ይጀምራል ። በዚህ ዓይነት እያንዳንዱ ተወዳዳሪ ለጨዋታው የፈጀውን ጊዜ ለመቆጣጠር ይችላል ።

በየትኛውም ቦታ ቢሆን ሁለት የተጣመሩ ሰዓቶች ባይኖሩም በሁለት የስፖርት ሰዓቶች መጠቀም ይቻላል ። እንዲሁም አንድን ጨዋታ በጊዜ ለመጨረስ ካልተቻለ ጨዋታውን በይደር ለማስተላለፍ ይቻላል ። ይህም የሚሆነው የመጨረሻው ተረኛ ተጫዋች የሚወስደውን እርምጃ ለተቀናቃኙ ሳያሳይ በድብቅ ጽፎ ወይም መዝግቦ በማሸግ ለዳኛው በማስረከብ ነው ። በሌላው ቀን ጨዋታው የሚጀመረው ዳኛው የታሸገውን ወረቀት በይፋ ከፍቶ በተመዘገበው መሠረት እርምጃውን ሲሄድ ነው ። ከዚህ በተጨማሪ ኦፌሴላዊ ውድድሮች ሁሉ በጽሑፍ ሊመዘገቡ ቢችሉ ጥሩ ነው ። ይህ ጨዋታውን ለማሳደር ከሚያስችለው አስፈላጊነት ባሻገር ወደፊትም ጨዋታውን መልሶ ለማየት ለመተንተንና ለማጥናት ከፍተኛ ጠቀሜታ ይኖረዋል ።

የውድድር ጨዋታዎች የሚመዘገቡት በተቀላጠፈ ሁኔታ አጠር እንዲሉ ተደርጎ ነው ። ለምሳሌ አንድ ጠጠር ከአንድ ቦታ ወደሌላው ሲዛወር ወይም ሲራመድ ጠጠሩ የተነሣበትን ቦታ መመዝገቡ አስፈላጊ አይሆንም ። ጠጠሩ ያረፈበትን ካሬ መመዝገብ ብቻ በቂ ይሆናል ። ለምሳሌ ምሀ1 - ሀ5 ከማለት ይልቅ ምሀ5 መጻፉ ብቻ ይበቃል ማለት ነው ። እርግጥ አንዳንድ ጊዜ አሻሚ ሁኔታዎች ሊፈጠሩ ይችላሉ ። ለምሳሌ ሁለት ምሽጎች ከተለያየ ቦታ ተነስተው አንድ ቦታ ላይ ሊያርፉ የሚችሉበት ሁኔታ ይኖራል ። ይህ ሲሆን ጠጠሩ ያረፈበትን ካሬ መጻፍ ብቻ በቂ አይሆንም ። ይህ ሁኔታ በሚከሰትበት ጊዜ ብቻ ጠጠሩ የተነሣበትን ረድፍ መጠቀም ይችላል ። ለምሳሌ ም/ሸ/ ሀ5 ይህም ማለት " በሸ " ረድፍ ላይ ያለው ምሽግ ወደ " ሀ5 " ካሬ መጣ ማለት ነው ። እንደገና አንድ ረድፍ ላይ ለምሳሌ ሁለት ፈረሶች የሚገኙ ከሆነ በዚህን ጊዜ ረድፉን ብቻ ሳይሆን ካሬውንም ጭምር ለይቶ መጻፍ ግዴታ ይሆናል ። ለምሳሌ ፈ/በ5 / ሸ4።

የወታደሮችን አካሄድ በተመለከተ ደግሞ አመዘጋገቡ ከዚህም የቀለለ ሊደረግ ይችላል። የወታደሩ ምህፃረ ቃል ሳይገባበት መድረሻ ካሬውን መመዝገብ ብቻ በቂ ነው ። ለምሳሌ የሚጫወተው ነጭ ሆኖ በምዝገባው " መ5" ከተጻፈ የነጭ ወታደር ከ "መ4"ወደ "መ5"

ተራምዷል ማለት ነው ። በአንፃሩ ጥቁር የሚጫወት ሆኖ "መ5" ከተመዘገበለት ጥቁር ወታደር ከ "መ6" ወይም "መ7" ካሬ ወደ " መ5 " ተሸጋግሯል ማለት ነው ።

አንድ ጠጠር ሌላውን ሲማርክ ደግሞ የተማራኪው ጠጠር ምህፃረ ቃል ላይጠቀስ ይችላል። የተማረከበት ካሬ ስም ከተጠቀሰ በቂ ይሆናል ። ለምሳሌ ፈ x መ6 ከተጻፈ ፈረሱ "መ6" ካሬ ላይ ተቀምጦ ያገኘውን ጠጠር ማርኮ ወሰደው ማለት ነው ። ይህ በቂ መረጃ ነው። አንድ ወታደር ሌላ ጠጠር በሚማርክበት ጊዜ ግን የወታደሩን ምህፃረ ቃል መጻፍ አስፈላጊ አይደለም ። የወታደር አበላል የተወሰነ አንድ እርምጃ ብቻ መሆኑ ይታወቃል ። ስለዚህ ካሬዎቹን መጠቀሙ ብቻ በቂ ነው ። ለምሳሌ ለxሀ ከተጻፈ "ለ" ረድፍ ላይ ያለው ወታደር "ሀ" ረድፍ ላይ ያገኘውን ጠጠር ማረከው ማለት ነው ። ተማራኪው ሌላ ወታደር ወይም ጳጳስ ወይም ሌላ ጠጠር ሊሆን ይችላል ።

እንግዲህ በዚህ አመዘጋገብ መሠረት ለምሳሌ ገጽ 68 ላይ የተጻፈውን የንጉሥ አጀማመር እንደሚከተለው ለመመዝገብ ይችላል ።

1. ሰ4፥ ሰ5

2. ሸ4፥ ሰ x ሸ

3. ፈሸ3፥ ቀ5

4. ጳመ4፥ ረ6

እንዲሁም አወሳሰድን በተመለከተ አንዳንድ አገሮች በተለያዩ ምልክቶች ይጠቀማሉ ። ለምሳሌ በሶቭየት ኅብረት ሰ x ሸ ከመጻፍ ይልቅ ሰ:ሸ በመጻፍ ይጠቀማሉ ። ወይም ምxለ6 ከመጻፍ ም:ለ6 መጻፍን ይመርጣሉ ። ንጉሡንም ለማጥቃት ለምሳሌ ምሀ8^{+} ከማለት ፈንታ ምሀ8x ይጠቀማሉ ። ይህም ቼክ ! ማለት ነው ። በሌሎች አገሮችም አንዳንድ ለየት ያሉ አቀራረቦች ሊኖሩ ይችላሉ ።

ሆኖም ጨዋታውን በቅድሚያ በመቃኘት ብቻ አንድ ባለሙያ ነገሩን ሊደርስበት የሚችለው ነው ።

ከዚህ በታች ለተመዘገቡት ውድድሮች ሁሉ የምንጠቀመው አሠራር ቀደም ሲል በዚህ ርዕስ ሥር በተገለጸው አመዘጋገብ መሠረት ብቻ ይሆናል ።

ምዕራፍ 10

ብሔራዊ ውድድሮች

በአገራችን የቼስ ውድድሮች ታሪክ ውስጥ 1979 ዓ.ም. ጉልህ ስፍራ ሊይዝ ይችላል ። ብሔራዊ የቼስ ውድድር ለመጀመሪያ ጊዜ የተካሄደው በዚህ ዓመት ነው ። እርግጥ ወደዚህ ደረጃ ለማድረስ ሌሎች ክንውኖችም ነበሩ ። ከእነዚህም መካከል በ15-8-70 በግለሰቦች ጥረት የተቋቋመው ጊዜያዊ ስፖርት አዘጋጅ ኮሚቴ ከዚያም ኃላፊነቱን የተረከበው በ8-5-73 ዓ.ም. የተዋቀረው ብሔራዊ የቼስ ፌዴሬሽን ሥራዎች በግንባር ቀደም ሊጠቀሱ የሚችሉ ናቸው ።

በ1979 ዓ.ም. የተለያዩ ግጥሚያዎች ተደርገዋል ይባላል ። ለምሳሌ የኢትዮጵያና የሶቭየት ኅብረት የወዳጅነት የቼስ ውድድር የተሰኘ ግጥሚያ በሚያዝያ ወር በራስ ሆቴል አዲስ አበባ ተከናውኗል ። እንዲሁም የብሔራዊ ውድድር በአራት ምርጥ ቡድኖች / አዲስ አበባ ፡ አሥመራ፡ ጅማ ፡ አዋሳ / መካከል ተደርጎ የአዲስ አበባ ምርጥ ቡድን አሸናፊ ሆኗል ። በዚሁ ወቅት። የግለሰቦች ውድድርም ተካሂዶ ሁለት ተጫዋቾች በእኩል ነጥብ ቀዳሚውን ቦታ ይዘዋል ።

በነዚህ ጨዋታዎች ውስጥ እንደንጋት ኮከብ ደምቆ የወጣው አንድ የአሥራ አምስት ዓመት ወጣት ነው ። ስሙ ፍቅረሥላሴ ዓለሙ ይባላል ። ይህ ወጣት በዚያን ጊዜ ጨዋታውን መጫወት ከጀመረ ገና አንድ ዓመቱ ነበር ። ከዚያ በፊት በተወለደባት ቤት ውስጥ ከወንድሙ ጋር ከመጫወት በስተቀር ውድድር የሚባል ነገር አያውቅም ነበር ። እርሱ እንደተናገረው በ1978 ዓ.ም. ወደ ምድር ባቡር ሠራተኞች የቼስ ስፖርት ክበብ ሄዶ ከተጫዋቾቹ ጋር ሲጋጠም እድሜያቸውን በማክበር ማሸነፍ ይፈራ ነበር ። በሚቀጥለው ዓመት ግን በብሔራዊ ውድድር በቡድንም ሆነ በግል በመጫወት የመሪነቱን ቦታ ይዟል ። የእነዚህ ጨዋታዎች ሪኮርድ በጽሑፍ የቀመዘገበ ስላልነበረ እዚህ ለማቅረብ ባይቻልም በዚሁ ዓመት ከአንድ ታዋቂ የሶቭየት ኅብረት ዜጋ ጋር በራስ ሆቴል ያደረገው የወዳጅነት ግጥሚያ ለእይታ የሚበቃ ነው።
ጨዋታው እነሆ (ፍቅረ ስላሴ በጥቁር ይጫወታል።)

" የኢትዮ ሶቪየት የወዳጅነት ጨዋታ "*

1. ሰ4 ሰ5

2. ፊሽ3 ረ6

3. ጳመ4 በ6

4. ፊመ3 ፊሽ6

5. በ3 ሀ6

6. ረ4 ፊ/ለ/ረ7

7. ረxሰ ረxሰ

8. ሀ3 ለ5

9. ጳለ3 ጳለ7

10. ጳረ5 ፊxረ5

11. ሰxረ ጳረ6

12. ትሰ2 0=0

25. ቀxሽ ትxመ7

26. ትሰ3 ትሽ7

13. 0=0 ትሰ7

14. ምረ1 ሽ5

15. ፊረ2 ፊሽ6

16. ፊሽ1 ሰ4

17. ፊሰ3 ትሰ5

18. ቀ3 ም/ሀ/-ረ8

19. ፊቀ2 ትሰ8

20. ፊሽ4 ጳxሽ4

21. ጳxሽ4 ትሽ7

22. ረ6 ፊበ5

23. ረxመ ምxረ1

24. ምxረ1 ፊxሽ4

38. ትመ2 ትቀ1^{+}

39. ንረ2 ትxሽ2^{+}

* ይህ ግጥሚያ በአዲስ አበባ የሚኖሩት የሶቭየት ዜጎች ምርጥ እና በኢትዮጵያ ምርጥ መካከል ነበረ።

27. ምረ6 ትሰ7

28. ምለ6 ምረ8

29. ፊሰ2 ንበ7

30. ፊረ4 ጳመ8

31. ንቀ2 ምረ6

32. ምxረ6 ትxረ6

33. መ3 ጳረ7

34. ትረ2 ጳሰ6

35. ፊለ3 ጳረ5

36. ንሽ1 ጳመ4^{+}

37. ንሰ1 ትቀ6

40. ንመ1 ትሰ1^{+}

41. ትረ1 ትxረ1^{+}

42. ንxረ1 ጳxለ3^{+}

43. ንረ2 ቀ5

44. ንሰ3 ቀxሽ

45. ንxሽ4 ንቀ6

46. በ4 ንሽ6

47. ነጭ እጁን ይሰጣል ምክንያቱም ጨዋታውን ቢቀጥል

47. በ5 ጳሀ4

48. ንቀ3 ንቀ5

49. ነጭ በነፃ መገበር ይጀምራል

የአዲስ አበባ 1ኛ ዲቪዥን ጨዋታ

ከወጣቱ የተለያዩ ጨዋታዎች መካከል አንዱ ለአንባቢ ትምህርት ይሰጣል ብዬ የማስበው ዋጋ-ቢስ የሚመስሉትን ወታደሮች በማቀነባበር እንዴት በአንድ ክንፍ መንገድ ከፍቶ በማጥቃት ወታደሮቹን ለማንገስና ጨዋታውን ለፍጻሜ ለማድረስ እንደሚችል የሚያመለክተው ጨዋታ ነው ። ይህ በ 28-5-1981 ዓ.ም. በአዲስ አበባ ዩኒቨርስቲ ድህረ-ምረቃ አዳራሽ የተካሄደ ለዓመቱ የተዘጋጀ የአዲስ አበባ አንደኛ ዲቪዥን የሻምፒዮና ውድድር ነው ። ፍቅረሥላሴ በነጭ ጠጠሮች ይጫወታል ። ጨዋታው እነሆ ።

1. ረ4 ረ5
2. መ4 ረxመ
3. ትመ2 ፈመ6
4. ሰ3 ሰ6
5. ፈሸ3 ፈሸ6
6. ጳxመ4 ጳሰ7
7. 0=0 0=0
8. ሀ3 ሀ6
9. ለ4 ለ5
10. ጳxለ5 ሀxለ
11. ትxመ6 ምለ8
12. ጳለ2 ጳለ7
13. ትመ2 ጳxሸ3
14. ቀxሸ ትረ5
15. ፈረ2 ም/ለ/መ8
16. ንበ1 መ6
17. ምቀ1 ትበ5
18. ሰ4 ም/ሸ/ረ8

32. ትሰ3 ንxመ8
33. ቀ5 ትቀ6
34. ምሰ1 ንረ7
35. ትxሰ4 ትxሰ4
36. ምxሰ4 ንሰ8
37. ንቀ2 ንሸ7
38. ንቀ3 ምረ5
39. ንቀ4 ምረ8
40. በ4 ምቀ8
41. በ5 ጳሸ6
42. ቀ6^{+} ንሰ7
43. ሸ5 ንሸ8
44. ምxሰ6 ንቀ7
45. በ6^{+} ጥቁር ነበረ

19. ምቀ2 ቀ6
20. ሸ4 ንሸ8
21. ምመ1 ምረ7
22. ትረ3 ም/ረ/ረ8
23. ፈሸ3 ፈቀ4
24. ም/መ/ቀ1 ሸ5
25. ፈቀ5 ምረ6
26. ሸ3 ፈበ6
27. ፈxበ7^{+} ንሰ8
28. ምxቀ6 ፈቀ4
29. ምቀ8^{+} ንረ7
30. ሸxቀ ትxበ7
31. ምxመ8 ሸxሰ

የባለሙያ ግጥሚያ

ለፍቅረስላሴ ልዩ አድናቆትን ካተረፉለትና ዘወትር ሲያስታውሳቸው ከሚኖረው የልጅነት ጨዋታዎቹ መካከል አንደኛው በሰኔ ወር 1981 ያደረገው ግጥሚያ ነው ። ተጋጣሚው በአውሮፖ ደረጃ ችሎታውን አስመስክሮ ለሽልማት የበቃ የውጭ አገር ዜጋ ነው ። ጨዋታው በራስ ሆቴል ሲካሄድ ፍቅረሥላሴ በጥቁር ጠጠሮች የሚጫወተው ነው ። በዚህ ዓይነት የጨዋታ አጀማመር ላይ አንድ ጠጠር ማስበላት የተለመደና በኋላ በቀላሉ ለማስመለስ የሚቻል መሆኑ በሁሉ ዘንድ የታወቀ ተራ ጨዋታ ነው ። ባለሙያው ቁልፍ ቦታዎች ለመያዝ ባደረበት ከፍተኛ ጉጉት

እንዴት ሌላ ጠጠር ንቆ መተው ያስከተለበት ችግር ለሌሎችም ትምህርት ይሆናል ። ጨዋታው እነሆ ።

1. ሰ4 መ5
2. ለ4 መxለ
3. ሀ3 ለxሀ
4. ረ4 ረ6
5. ጳረ3 ፈሸ6
6. መ3 ቀ6
7. ፈሰ2 ጳቀ7
8. ትለ3 0=0
9. 0=0 ትመ7
10. ፈxሀ3 ሀ6
11. ጳቀ5 ፈ/ለ8/-ረ7
12. ም/ሸ/ለ1ምለ8
13. ፈመ4 በ6
14. ጳበ4 ቀ5
15. ጳቀ3 ፈበ5
16. ፈሰ3 ፈ/ረ7/ሸ6

31. ጳመ4+ ንሸ8
32. በ4 ጳሰ8
33. በxቀ ጳxበ5
34. ቀxበ ጳሸ7
35. ጳረ3 ፈሰ4+
36. ጳxሰ4 ጳxሀ1
37. ምxሀ1 ሸxሰ
38. ሸxሰ ንቀ8
39. ንሸ4 ንበ7
40. ንቀ5 ምረ6
41. ምመ1 ምxበ6
42. ምxመ5 ምበ5+
43. ነጭ ገበታ

17. ሸ3 ፈxቀ3
18. ፈxቀ3 ጳሰ6
19. ረ5 ትመ5
20. ንሸ2 ጳረ7
21. ንሰ2 ሰ6
22. ትለ6 ሰxረ
23. ትxመ5 ረxመ
24. ሰxረ ም/ሸ/ሰ8
25. ንረ2 ምxሰ3
26. ንxሰ3 ፈxረ5+
27. ንሸ2 ፈxመ3
28. ምሰ1 ምረ8
29. ፈበ5 ጳረ4+
30. ንቀ3 ሸ5

ይህ ጨዋታ ለወጣት ፍቅረሥላሴ ልዩ ደስታ ሲሰጠው የሚኖር ትውስታ ነው ። ለሌሎች ታሳቢ ወጣቶችም ፋና የሚያበራ ነው ።

(ዛሬ አገራችን ላቅ ያሉ ኮከብ ተጫዋቾች ሊኖራት ችላለች ሆኖም የወጣቱ አጀማመር የሌሎችም ገጠመኝ የማይሆንና በወቅቱ አርዓያ የነበረ ነው::)

ምዕራፍ 11

ኢንተርናሽናል ግጥሚያዎች

ኢንተርናሽናል ግጥሚያዎች የሚካሄዱት በኢንተርናሽናል ቼስ ፌዴሬሽን ቁጥጥር ስር ሲሆን እነዚህም ግጥሚያዎች የተለያዩ ዓይነት ናቸው ። ለምሳሌ በየሁለት ዓመት የሚካሄደው የቡድን ውድድር / ኦሊምፒያድ / እንዲሁም የወጣቶች ውድድር የተማሪዎች ቡድን ውድድር እና የግለሰቦች /የወንድና የሴት/ የነጠላ ውድድሮች ናቸው ። በመጻጻፍ ወይም በቴሌክስ የሚደረጉ ኦፊሴላዊ ውድድሮችም ይገኛሉ ።

ከነዚህ ውድድሮች ውስጥ ዝነኛ በሆነው የወንዶች ነጠላ ውድድር የዓለምን ዋንጫ ዘወትር የምታሸንፈው ሶቭየት ኅብረት መሆኗ ቀደም ሲል የተገለጸ ሲሆን ፤ በአንድ ወቅት ብቻ በ1972 ዓ.ም. (እ.ኤ.አ.) የዩናይትድ ስቴትስ ተጫዋች የነበረው ወጣት ቦቢ ፊሸር ዋንጫውን ሊያሸንፍ በቅቷል ። ይህ ግለሰብ በጠባዩ ቀበዝባዛና ተነታራኪ እንደሆነ ተደርጎ ቢቀርብም ወጣቱ ሕይወቱን ለቼስ ብቻ የሰጠ ስለነበረ እነሆ ውጤት ሊያገኝበት ችሏል ። ይህ ወጣት አርቆ የማሰብ ከፍተኛ ችሎታ የነበረው ለመሆኑ ከዚህ ቀጥሎ የተዘገበው ጨዋታው በቂ ማስረጃ ይሆናል ። የሌሎችም ምሳሌ ይከተላል ።

11.1 የቦቢ ፊሸር ጨዋታ

ይህ ጨዋታ እዚህ እንዲቀርብ የተመረጠበት ሦስት ምክንያቶች አሉት ። አንደኛው ምክንያት የሬቲ አጀማመር የተባለውን ጨዋታ ለማሳየት ነው ። ይህ አጀማመር የወገንን ንጉሥ በቶሎ ለመመሸግና በዚያም ስትራተጂያዊ የሆነውን ረዥም ሰያፍ መሥመር በጳጳሱ በመቆጣጠር የተቀናቃኙን ንጉሥ እንዳይመሸግ ለማገድ የሚጠቅም ነው ። ሁለተኛ አንድ የቼስ ተጫዋች ንግሥት ባትኖረውም ሌሎችን ኃይሎች አቀናጅቶና አስተባበብር የተቀናቃኙን ንጉሥ እንዴት አባሮና ነድቶ ሊያስገብረው እንደሚችል ለማስረዳት ነው ። ሦስተኛው ምክንያት ቦቢ ፊሸር በዚህ ጨዋታ ላይ የተጋጠመው ቀድሞ የዩናይትድ ስቴትስ ሻምፒዮን ከነበረው ከሮበርት ቢርን ጋር ቢሆንም ይህንን ጨዋታውን የተጫወተው የ13 ዓመት ታዳጊ በነበረበት ጊዜ በመሆኑ የቼስ ጨዋታን ዕድሜ እንደማይገድበው ተጨማሪ ምሳሌ ለመስጠት ነው ።

1. ፈሸ3 ፈሸ6

2. መ4 ቀ6 ነጭ መሐሉን በሙሉ ሲቆጣጠር ጥቁር /ፊሸር/ ደግሞ
በቅድሚያ መሸጎ በኃላ በሩቁ ለማጥቃት ይወስናል።

3. ፈመ3 ጳቀ7

4. ረ4 0=0 አሁን ጥቁር ስለመሸገ ከእንግዲህ ዓላማው ነጭ
እንዳይመሸግ ፋታ ለመንሣትና ለማጥቃት ነው ።

5. ጳሸ4 ረ5

6. ትለ3 ጥቁር ጳቀ7 ተጫውቶ ንግሥቱን ከፈረሱ ጀርባ
እንዳያስራት "ለ7 " ካሬን ለማስፈራራትና በዚያውም ረዥሙን ሰያፍ
መስመር ለመቆጣጠር

6\. .... ረxመ

7. ትxመ4 መ6

8. ሰ4 የመሐል ይዞታውን ለማጠናከርና ለጳጳሱ መውጫ ለመክፈት

8\. ፈ/ለ/ረ7

9. ምረ1 ፈለ6 ጥቁር መሐል ሜዳውን ለቆ በራሱ ቀኝ ክንፍ ጥቃት ለመጀመር

10. ትመ5 ትለ3 ቢጫወት ኖሮ ጥቁር በተራው ጳሰ6 ተጫውቶ ንግሥቱን በማባረር
ጥቃቱን ያጠናክር ነበር ።

10\. ጳቀ4

11. ጳቀ5 ነጭ ጳጳሱን አውጥቶ ንጉሡን ለመመሸግ ቢሯሯጥ ይሻለው ነበረ።

11\. ፈሀ4

12. ትሀ3 ነጭ ፈxሀ4 ቢጫወት ኖሮ ጥቁር ፈxሰ4 ተጫውቶ ንግሥቷን በማባረር
ጳጳሱን ይወስዳል ወይም በራሱ ንግሥት "ሀ5" ካሬ ላይ መጥቶ ያጠቃል
ግን አሁን የነጭ ተስፋ የጥቁር ፈረስን በወታደሩ አባሮ ሰ7 ለማጥቃት
ነው።

12\. ፈxመ3

13. ለxመ ፈxሰ4 ይህ ያልተጠበቀ ነበረ ። ምክንያቱም

14. ጳxሰ7 በመጫወት ንግሥቷንና ምሽጉን አጣምሮ ያጠቃል ። ግን ጥቁር ይህንንም ቀድሞውኑ አስቦበት የነበረ ይመስላል።

14. .... ትለ6 አሁን የነጭ ጳጳስ ምሽጉን ቢወስድበት የጥቁር ጳጳስ በተራው ወሳኙን ንግሥቲቱን በማጥቃትና በማባረር በፈረሱ ተጨማሪ ጥቃት ያደርሳል

15. ጳመ4 ፈx መ3

16. ጳመ5 ም/ሸ/ሰ8^{+}

17. ንሸ1 የነጭ ንጉሥ እንዳይመሽግ ተደረገ

17. .... ጳሰ6 አስደንጋጭ ! ጥቁር ንግሥቱን እንደዋዛ አሳልፎ መስጠቱ የማይታመን ነው።

18. ጳxለ6 ጳx መ4^{+}

ከዚህ በኋላ እንዴት የጥቁር ሃይሎች እየተቀነባበሩ የነጭን ንጉሥ ፋታ በማሳጣት እንደሚወሩት እንመልከት ።

19. ንቀ1 ፈሰ2^{+}

20. ንሸ1 ንጉሥ ሌላ መሸሻ የለውም ።

20. .... ፈxረ4^{+}

21. ንቀ1 ፈሰ2^{+}

22. ንሸ1 ፈመ3^{+}

23. ንቀ1 አሁን ጥቁር ፈረስ የነጭ ምሽግን ሊወስድ ይችል ነበረ ። ግን ጳጳሱ ሊያመልጠው ሆነ

23. .... ሀxለ ነጭ ንግሥቱን ከምሽጉ ጥቃት ማሸሸ አለበት ።

24. ትለ4 ምሀ4

25. ትxለ6 ፈxረ1 ነጭ ለመመሸግ አለመቻሉ ቀሪውን ምሽግ ከጨዋታ ውጪ አደረገበት ንግሥቲትም ጥላው ራቀች

26. በ3 መሸሻ ለማግኘትና ምሽጉን ለማውጣት

26. .... ምxሀ2

27. ንበ2 ምኞቱ የተሳካለት ይመስላል ግን ሃይሉ ተዳከመ

27. .... ፈxሸ2

28. ምሰ1 ምxሰ1

29. ትረ8+ ጳሸ8 የጳጳሱ ስትራተጂያዊ ቦታ መያዝ ለማጥቃትም ሆነ ለመከላከል የሚያስችል ለመሆኑ ጥሩ ምሳሌ ነው ።

30. ፈxሰ1 ጳረ5

31. ፈሸ3 ፈሰ4

32. ትለ8 ለ5 ጥቁር የራሱን ሃይሎች ላለማስነካት ብሎ እንጂ ፈሸ6 ቢጫወት የነጭን ፈረስ በነፃ ያተርፋል ። ወይም ፈረሱ ከሸሸ ቀ2 በማጥቃት ያሸንፋል ።

33. በ4 በ5

34. ፈሰ5 ቀጥሎ ፈረ7 በመሄድ ቀጥሎ ትxሸ8+ ለመጫወት

34. .... ንቀ7

35. ንቀ1 አለበለዚያ ጥቁር በወታደሩ ፈረሱን አስነስቶ በኋላ ጳረ6+ ከተጫወተ የነጭ ንግሥት አደጋ ላይ ትወድቃለች

35. .... ጳመ5+ ከዚህ በኋላ ውርጅብኝ ይከተላል

36. ንሸ1 ፈቀ3+

37. ንሰ1 ጳለ4+

38. ንረ1 ጳለ3+

39. ንመ1 ፈሰ2+

40. ንለ1 ፈመ3+

41. ንመ1. ምመ2++ አለቀ ።

የሃይላት ቅንጅት ይህን የመሰለ ውጤት ያስገኛል ።

11.2 ካፓብላንካ - የታዳጊ አገር ተጫዋች

ሌላው ዝነኛ የዓለም ተጫዋች ራውል ካፓብላንካ የተባለው የኩባ አገር ተወላጅ ነበረ። የኖረውም ከ 1888 - 1942 (እ.ኤ.አ.) ነው ይህ ከአንዲት ታዳጊ አገር የፈለቀ ኮከብ ለሰባት ዓመታት /1921- 1927/ (እ.ኤ.አ.) የዓለም ቼስ ሻምፒዮን ነበረ ። እንደሚነገረው ከሆነ ሻምፒዩኑ በቂ ዝግጅት ለማድረግ ጊዜ ባልነበረው አንድ አመቺ ያልሆነ ወቅት ከአለክሃይን ጋር ተጋጥሞ ለጥቂት ተሸንፏል ። ሆኖም ከዚያ በኋላ አሸናፊው ላለመጋጠም ሲል የተለያየ ሰበብ እየፈጠረበት ለመልስ ጨዋታ ዕድሉን ሳይሰጠው ቀርቷል ። ከዚህ ቀጥሎ የቀረበው ጨዋታ ካፓብላንካ በነጭ ጠጠሮች በመጫወት ከአለክሃይን ጋር ያካሄደው ያልታደለ ግጥሚያ ነው ። ትግሉ በጣም ከባድ መሆኑ ቢታይም የጨዋታውን ትንታኔ ለማቅረብም ሆነ ሂስ ለመሰንዘር የሚሞክር አልነበረም ። ጨዋታው እነሆ ።

1. ረ4 ረ5

2. መ4 ሰ6

3. ፈመ3 ፈሸ6

4. ጳቀ5 ፈ/ለ/ረ7

5. ሰ3 ጳሰ7

6. ፈሸ3 0=0

7. ምመ1 ሀ6

8. መxረ ሰxረ

9. ጳረ3 መ6

10. ትመ2 በ6

11. ጳበ4 ፈሰ8

12. ጳቀ3 ጳረ6

13. 0=0 ጳxቀ3

14. በxቀ ፈረ6

15. ፈሀ4 ምሰ8

16. ም/ሸ1/ሰ1 ፈሸ6

17. ፈሰ5 ፈ/ሸ6/ሰ4

18. ትለ3 ጳሰ6

25. ምxሰ4 ምሰ7

26. ም/መ1/ሰ1 ጳረ7

27. ትመ2 ቀ6

28. ጳሀ2 ትሸ8

29 ፈሰ5 ትቀ7

30. ፈxረ7 መxረ7

31. ጳxሰ6 ሸxሰ

32. ምቀ4 ንበ7

33. ምxሰ6 ምቀ8

34. ትሰ4 ምሸ7

35. ሸ4 ትሸ8

36. ም/ቀ/xቀ6 ትxመ5+

37. ንሸ1 ትመ1+

38. ንሸ2 ትረ2+ አቻ

/በማያቋርጥ ጥቃት/ ። የነጭ ንግሥት ምሽጉን በመጠበቅ ስለታሰረች ነጭ ሌላ መንገድ ከሄደ ሊሸነፍ

19. ፈመ5 ፈxመ5

20. ረxመ ፈለ5

21. ሀ4 ፈመ7

22. ጳለ1 ጳመ8

23. ፈሸ3 ፈሰ6

24. ሰ4 ረxሰ

ይችላልና ነገሩን በዚሁ ሊተወው ይገደዳል።

ግን በከባድ ውጥረት ሥር የነበረው ወገን እንዴት ሾልኮ ሄዶ ለአቻነት እንደበቃ ልብ ይበሉ ። ይህ ጨዋታ በ1927 ዓ.ም. እ.ኤ.አ. የተካሄደ በሁለቱ መካከል 27ኛው የነበረ ግጥሚያ ነው ። አለካይን ዋንጫውን ከካፓብላንካ ተቀብሎ ለሚቀጥሉት ስምንት ዓመታት /1927 - 1935/ እ.ኤ.አ. አቆይቷል ። እንደገናም ከሌላ ሰው ተቀብሎ ለአስር ዓመታት /1937 -1946 /እ.ኤ.አ. አቆይቶታል ። እስከዛሬም የእርሱን ያህል ችሎታ ያለው የለም እየተባለም በአንዳንድ ደጋፊዎቹ ዘንድ ይነገርለታል ። ሆኖም ግን የካፓብላንካን ስራ ያጠኑ ግለሰቦች ደግሞ በዚህ አይስማሙም ለማንኛውም ኢንተርናሽናል የቼስ ፌዴሬሽን ሊቋቋም የበቃው ከአለካይን ሕልፈት በኋላ ሻምፒዮናነቱ ሕግና ሥርዓት ባለው ሁኔታ እንዲሸጋገር ለማስቻል ነው ።

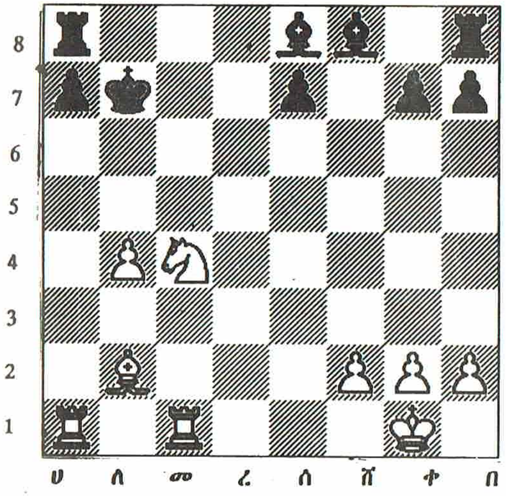
11.3 ጋሪ ካስፓሮቭ-ወጣቱ ሻምፒዮን

እስከዛሬ በ22 ዓመት ዕድሜ ሻምፒዮና ሊሆን በመብቃት የዓለምን ዝቅተኛ የዕድሜ ሪኮርድ ያስመዘገበው ሰው ጋሪ ካስፓሮቭ የተባለው የሶቭየት ኅብረት ተወላጅ ነው ። ወጣቱ ጋሪ ካስፓሮቭ ከስዊዘርላንድ ዝነኛ ተጫዋች ከቪክተር ኮርችኖይ ጋር በ 1989 እ.ኤ.አ. በስዊድን አገር ያደረጉት አንድ ግጥሚያ አጭር ከመሆኑም በላይ ለወጣቱ አርቆ-አሳቢነት አንድ ማስረጃ ነው ። ጨዋታው እነሆ ።

1. መ4 ፈሸ6

2. ፈመ3 መ5

3. ፈሸ3 ረ5



ሰንጠረዥ 29

4. መxረ ፈxረ5

5. ሰ4 ፈለ4

6. ጳለ5$^+$ ፈመ6

7. ረ4 መxረ

8. ሀ3 ረxመ

9. ትxረ8$^+$ ንxረ8

10. ሀxለ መxለ

11. ጳxለ2 ሸ6

12. ሰ5 ጳቀ4

13. ጳxመ6 ለxመ

14. ፈረ4 ሸxሰ

15. ፈxመ6$^+$ ንመ7

16. ፈxሰ5 ጳበ5

17. 0=0 ጳሰ8

18. ም/ሸ1/መ1^{+} ንለ7

19. ፈመ4 እዚህ ደረጃ ላይ የጠጠሮቹ አቀማመጥ በሠንጠረዥ 29 እንደቀረበው ነው። ጨዋታው ግለቱ ይታይዎታል ?

19. ...... ሰ5

20. ጳxሰ5 በ5

21. ፈሀ5^{+} ንለ6

22. ጳመ7^{+} ንሀ6

23. ፈመ6^{+} ጥቁር እጁን ሰጠ። ምክንያቱም

23. ...... ንለ5 ቢጫወት

24. ምሀ5^{++}
ወይም

23. ...... ንለ7 ቢጫወት

24. ፈረ8^{+} ንመ8

25. ጳሀ5^{+} በማለት አባሮ ይማርካል።

እንግዲህ ነጭ በ19ኛው እርምጃ ላይ ፈመ4 መጫወቱ እነዚህን ተከታታይ ሂደቶች በአጠቃላይ መልኩ በማየትና እንደሚያዋጣው በማረጋገጥ መሆኑ ይታመናል ። ጥቁር በታጋይነት ስሜት ጨዋታውን ቢቀጥልም 23ኛው ላይ እጁን መስጠቱ በእነሱ ደረጃ አያስገርምም ።

11.4 <u>የኮምፒዩተር ጨዋታ</u>

የቼስ ጨዋታ ብዙ የማሰብንና የተለያዩ አቅጣጫዎችን አይቶ የማገናዘብን ብሎም የማጥቃትንና የመከላከልን ስልት መቀየስን የሚያጠቃልል የአስተሳሰብ ምጥቀትን የሚጠይቅ ጉዳይ ነው ። ስለሆነም ይህ የሰውን የማሰብ ሃይል የሚፈትን እንጂ ሜካኒካዊ ለሆነ የኮምፒዩተር አሠራር የሚገዛ አይመስልም ።

ግን ከቅርብ ጊዜ ወዲህ የኮምፒዩተር የቼስ ጨዋታ እየተስፋፋ መሄዱ ይታወቃል ። በአገራችንም ቢሆን የኮምፒዩተር ፕሮግራምን ገዝተው የሚጫወቱትና የሚያጠኑት ሰዎች ቁጥር እየበረከተ ነው ። ግን ይህ እንዴት ሊሆን በቃ ? ግዑዝ መሣሪያ እንዴት ያስባል ?

ቀድሞም እንደምናውቀው በርካታ ሥራዎች በኮምፒዩተር የሚከናወኑ አሉ ። በፋብሪካ ውስጥ እንደመበየድ ፣ መብሳት ፣ ብሎን ማሰርና መፍታት የመሳሰሉት ተደጋጋሚና አሰልቺ ሥራዎች ያለማቋረጥ በኮምፒዩተር ይከናወናሉ ። ይህን ለማድረግ ለኮምፒዩተሩ ፕሮግራም ይጻፍለታል ይህም ማለት መሣሪያው በዝርዝር በቅደም ተከተል ማከናወን ያለበት ነገር ሁሉ በመመሪያ መልክ ተጽፎ ይሰጠዋል ማለት ነው ። ከዚያው መሣሪያው መመሪያውን እየተከተለ ሥራውን ሜካኒካዊ በሆነ መንገድ ያከናውናል ።

ቼስ ለማጫወት ከተፈለገም አሠራሩ ይህንኑ ይመስላል ። እንደሚታወቀው የቼስ ቦርድ 8x8 የሆነ 64 ካሬዎች አሉት ። ለእነዚህ ካሬዎች ቁጥር በመስጠት አንዱን ከሌላው ለመለየት ቀላል ነው ። መጫወቻ ጠጠሮቹን ደግሞ ለምሳሌ በፊደል ለመለየት ይቻላል ። በዚህ መሠረት ወታደሮችን ሁሉ በፊደል "ሀ" ምሽጎችን በፊደል "ለ" ...ወዘተ ለመሰየም ይቻላል ። ነጭና ጥቁር ጠጠሮችን ለመለየት ሲባል ደግሞ በአንዱ ላይ የመደመር ምልክት በሌላው ላይ የመቀነስ ምልክት ለማድረግ ይቻላል ።

እንግዲህ አንድ ካሬ ላይ አንድ ጠጠር የተቀመጠ ካለ ያንን ለመመዝገብ ሲፈለግ በኮምፒዩተር ውስጥ ባለው የካሬው መለያ ቁጥር ላይ የዚያን ጠጠር መለያ ፊደል አብሮ ጨምሮ መመዝገብ ነው ። ጠጠሩ ከዚያ ተነስቶ ወደሌላ ቦታ ሲዛወር የፊደሉ አቀማመጥም እንዲሁ ይስተካከላል ። ስለዚህ በማንኛውም ጨዋታ ላይ እርምጃው እየተመዘገበና ሪኮርዱ እየተስተካከለ በኮምፒዩተሩ ሜሞሪ /ማስታወሻ/ ውስጥ ይቀመጣል ።

ኮምፒዩተሩ ራሱ ሊጫወት እንዲችል ሌላ ተጨማሪ መመሪያ ይዘጋጅለታል ። አንደኛ የጠጠሮቹ አካሄድ ደንብ ይሰጠዋል ። ለምሳሌ በአንድ ካሬ ላይ አንድ ፈረስ ከተቀመጠ ይህ

ፈረስ ከዚያ ተነስቶ ሊደርስባቸው የሚችሉት ቦታዎች ሁሉ ይገለጻሉ ። ምሽግ ከሆነም እንዲሁ በተጨማሪ ደግሞ ከነዚህ ፍቁድ ቦታዎች ውስጥ በወገን ጠጠር የተያዘ ከሆነ ይህ ክልክል መሆኑ ይመለከታል በተቀናቃኝ ጠጠር ከተያዘ ደግሞ ሊወሰድ መቻሉ እንዲሁ ይመለከታል ።

በዚህ መመሪያ መሠረት ኮምፒዩተሩ ሕጉን ተከትሎ ጠጠሮቹን ሊያዘዋውር ይችላል ። ወይም እንዲዛወሩ በጽሑፍ ሊያስመለክት ይችላል ። ከዚያም አልፎ ኮምፒዩተሩ ከሰው ጋር ሲጫወት ሰውየው ያለደንቡ ከሄደ ያ በፕሮግራም ሲገባ ኮምፒዩተሩ ያንን ባለመቀበል ሰውየው መሳሳቱን ሊነግረውና ሊያርመው ይችላል ። ይህ የመጀመሪያ ደረጃ ወይም እርምጃ ነው ። በሁለተኛ ደረጃ መታየት ያለበት ጉዳይ ጠጠሩ ተንቀሳቅሶ ሌላ ካሬ ላይ ካረፈ በኋላ ምን ይደርስበታል ? የሚለው ጥያቄ ነው ። አንድ ንግሥት በሕጉ መሠረትም ቢሆን በባዶ ካሬ ላይ ካረፈች በኋላ ከጎኗ ያለው ወታደር በነፃ ከማረካት ጨዋታው ጥሩ አይሆንም ። ስለዚህ እዚያ ከማረፏ በፊት በዚያ ካሬ ዙሪያ ከየአቅጣጫው ሊመጣ የሚችለውን ማየት ያስፈልጋል ። ለዚህ ተግባር ኮምፒዩተሩ የጨዋታውን ስዕል /የጠጠሮች አቀማመጥ/ ከሚሞሪ /ማስታወሻ/ ወስዶ የተቀናቃኙ ጠጠሮች ያሉበትን ቦታ እና በዚያ ካሬ ላይ የሰነዘሩት ጥቃት እንዳለ ያያል ። ለዚህ ሲል ኮምፒዩተሩ ካሬዎቹን ሁሉ ማሰስ አለበት ጊዜ የሚፈጀውም ይኸው ነው ።

ኮምፒዩተሮች እየተለቁ ሲሄዱ ወደላቀ የማሰብ ደረጃ ይደርሳሉ ። ለምሳሌ ፈረሴን እዚያ ካሬ ላይ ሳሳርፍ በዚያ ጠጠር ቢበላኝ በየትኛው ጠጠር መልሼ ልበላው እችላለሁ ? ከዚያስ ምን ሊያደርግ ይችላል ? ከዚያስ ምን አደርጋለሁ ? ከዚያስ?

ዛሬ በዓለም-አቀፍ ደረጃ የሚጫወቱ ባለሙያዎች እስከ ስምንት እርምጃ / አራት ደርሶ-መልስ / ወደፊት ቀድመው ሊያዩ ይችላሉ ይባላል ። ግን ኮምፒዩተርን ትልቅ ካደረግነው እስከ አሥርና ከዚያም በላይ አማራጭ መንገዶችን ቀድሞ እንዲያይ " እንዲያስብ " ለማድረግ ይቻላል ። የጠጠሮችን መበላላት /መለዋወጥ/ በተመለከተ ቀደም ሲል በተሰጠው የጠጠሮች ንጽጽራዊ የጠቀሜታ ዋጋ መሠረት የልውውጡን ትርፍና ጉዳት በአሃዝ እየተመነ ከፍተኛ ጥቅም ሊሰጠው የሚያስችለውን መንገድ እንዲመርጥ ለማድረግ ይቻላል ።

ስለዚህም ኮምፒዩተር ጥሩ የቼስ ጨዋታ እንዲጫወት ፕሮግራም ለማዘጋጀት ይቻላል።

ይህ ሙከራ ከተጀመረ ቆይቷል ። የተለያዩ ቡድኖች በጻፏቸው ፕሮግራሞች መሰረትም ኮምፒዩተሮችን እርስበርስ ማጋጠምና ማወዳደር የተለመደ ሆኗል ። በታሪካዊነቱ ሲታወስ የሚኖረው የመጀመሪያው በሶቪየት ኅብረትና በዩናይትድ ስቴትስ /አሜሪካ/ ኮምፒዩተሮች መካከል የተካሄደው ግጥሚያ በ1966-67 እ.ኤ.አ. የተደረገው ነው በዚህ መጀመሪያ ዓለም-አቀፍ ውድድር ላይ የመጀመሪያ ሁለቱ ግጥሚያዎች በአቻነት የተጠናቀቁ ሲሆን ሦስተኛው ጨዋታ ግን መሸናነፍ መታየት የጀመረበት ነው ። ጨዋታው በሶቪየት ኅብረት ሲጀመር ሂደቱ

እንደሚከተለው ነበር።

	ነጭ /ሶቪየት ኅብረት/	ጥቁር /ዩናይትድ ስቴትስ/
1.	ሰ4	ሰ5
2.	ፈሸ3	ፈመ6
3.	ፈመ3	ጳመ5
4.	ፈxሰ5	ፈxሰ5
5.	ረ4	ጳረ6
6.	ረxሰ	ጳxሰ5
7.	ሸ4	ጳxመ3
8.	ለxመ	ፈሸ6
8.	....	ረ6 ይሻል ነበረ

9. ሰ5 ፈሰ4

10. ትረ3 ፈመ5

11. ትረ5 ፈሰ6 ጨዋታው ተበላሸበት፡ ወደኋላ ከመሸሽ ይልቅ

11. ....ትሰ2 ይሻል ነበር፤ ወይንም

11. .....ረ6

12. ሰxረ ትxረ6 ዕድል ይሰጠው ነበረ

12. ሸ5 ፈቀ5 አንድ ከባድ ጠጠር ሊያስበላ ግድ ሆነበት ነገር ግን አማራጭ አጣ

12. .... ፈሸ8

13. ጳመ4 ትሰ7

14. ጳሀ3 ረ6

15. 0=0 መጫወት ተስፋቢስ ነው።

12. .....መ6 ቢጫወትም አያዋጣውም ነበረ።

13. በ4 ሸ6

14. በxቀ ሸxቀ

15. ምxበ7 ይህ መስዋዕት መስጠት በኮምፒዩተር ጨዋታ የመጀመሪያው ታሪካዊ ክስተት ይሆናል።

አሁን 15. ..... ምxበ7 ቢጫወት

16. ትቀ8+ ንሰ2

17. ጳxቀ5 ያልቅ ነበረ ግን ተከላካይም ሞኝ አይደለም

15. ...... ምሸ8

16. ምxቀ7 መ6

17. ትረ6 ምxሸ5

18. ምቀ8+ ምሸ8

19. ትxሸ8++ አሸነፈ

እንግዲህ ከዚህ ጨዋታ እንደሚታየው ኮምፒዩተሮችም የማሰብ ችሎታቸውን እያዳበሩ ነው። እርግጥ ይህ ጥረት ዓላማው ለጨዋታ ብቻ አይደለም ። ከበስተጀርባው ሌላ ዓላማ አለው።

ይህም የሰውን አንጎል የማሰብ ችሎታ ለማጥናትና አቅሙ እስከምን ደረጃ እንደሆነ ለማስረዳት ነው። እንደሚታወቀው የሰው አካል አብዛኛውን ሜካኒካዊ ነው። ስለሆነም ለምሳሌ እግርን በሌላ ሰው-ሰራሽ መራመጃ ለመተካት ይቻላል። ልብንም እንዲሁ። ግን አንጎል የተለየ ነገር ይመስል ነበር። ዛሬ እንደሚታሰበው የሰው አንጎልም እስከተወሰነ ደረጃ ሜካኒካዊ ነው። ለምሳሌ ነብርን ሲያዩ መሸሽ ፡ ቆንጆ ልጅን ሲያዩ መከተል /ካልተቻለም መጎምጀት/ በጎሊና ፕሮግራም ውስጥ የተቀረፀና ሰውዬውም /ወይም ሌላ እንስሳ/ በዚያው መሠረት የሚያከናውን ይመስላል። እርግጥ ከልምድ ወይም ከመጽሐፍት የተገኘ የእውቀት ክምችት በአስተሳሰብ ላይ ልዩነት ያመጣል። ግን የእውቀት መረጃ ሁሉ በፕሮግራም ተጽፎ በማስታወሻ ከኮምፒዩተር ከቀረበለት ደግሞ በማስታወስም ሆነ በፍጥነት በማስላት ረገድ መሣሪያው ከሰዎች የበለጠ ውጤት ሊያሳይ ይችላል።

በእርግጥም ዛሬ ከኮምፒዩተር ጋር የቼስ ውድድር ተጋጥመው ሊያሸንፉ የሚችሉ ሰዎች ቁጥር በእጅጉ እያነሰ መጥቷል። በ1990 ዓ.ም.በተደረገ አንድ ግጥሚያ ላይ የወቅቱ የዓለም ሻምፒዮን የነበረው ጋሪ ካስፓሮቭ ኮምፒዩተሩን ሊያሸንፍ የቻለው ከብዙ ጥረትና ድካም በኋላ ነው። ግን የኮምፒዩተር ችሎታ ከዓመት ወደ ዓመት እያደገ የመጣ በመሆኑ የወደፊቱ ውድድር የሚያስገኘውን ውጤት ከወዲሁ ለመገመት ይቻላል።

(ዲፕ ብሉ የተሰኘው ዘመናዊ የአይ. ቢ. ኤም. ኮምፒዩተር የዓለም ሻምፒዮን ካስፓሮቭን ሊያሸንፍ የበቃ እና በሴኮንድ 200 ሚሊዮን እርምጃዎችን ሊተነትን የሚችል መሆኑ ታውቋል::)

ማጠቃለያ፡

ባለፉት ተከታታይ ምዕራፎች ከቀረቡት ጨዋታዎች በግልፅ ለማየት እንደሚቻለው የቼስ ጨዋታ በጦርነት ይመስላል ። እንደጦርነት በቼስ ጨዋታም ቢሆን የማጥቃትን ፕላንና ዕቅድ አስቀድሞ መቀየስ አስፈላጊ ነው። እርግጥ ይህ ፕላን በጨዋታው ሂደት በየደረጃው እንደሁኔታው አመጣጥ እየተለዋወጠ የሚሄድ ሊሆን ይችላል። በአጠቃላይ ሲታይ ግን በቼስ ጨዋታ አጀማመር ወቅት ቅድሚያ ትኩረት የሚሰጣቸው፡ ሀ/ መሐል ሜዳውን መቆጣጠር ለ/ ፈረሶቹን ከተቀናቃኝ ወታደሮች አሳልፎና በወገን ወታደሮች አስደግፎ ቦታ ማስያዝ መ/ ጳጳስ ክፍት መሥመር እንዲቆጣጠር ማድረግ እና ረ/ መመሸግ ናቸው ።

እነዚህን ስትራቴጂዎች በተለያየ ጨዋታ በተደጋጋሚ አይተናል። ይህም ለጨዋታው እንደመነሻ ግብ ሊወሰድ ይችላል።

ጨዋታው እየገፋ ሲሄድ ደግሞ ሌሎች ግቦችም ትኩረት ማግኘት ይጀምራሉ።

እንደሚታወቀው በመሐል ጨዋታ ውስጥ የሚጠቅሙንን አንዳንድ ታክቲኮችና ስትራቴጂዎችም አይተናል። ብዙውን ጊዜ ግን የቼስ ጨዋታ አንዱ ወገን ባቀደው ብቻ ሊጓዝለት አይችልምና ሁኔታዎች ሲለዋወጡበት ተጫዋቹ ጥላኑ ሁሉ ይጠፋበትና "እንግዲህ አሁን ምን ላድርግ" ብሎ ግራ ወደ መጋባት የሚደርስበት ሁኔታ አለ። ስለዚህ አንዳንድ ምክሮችን በማሰባሰብ ተጫዋቹ አቅጣጫውን እንዳይስት ለመርዳት የሚከተሉትነጥቦች እንዲታወሱት እሰነዝራለሁ።

1. ጳጳሱ ከፍተኛ የማጥቃት ችሎታ የሚያገኘው መሐል ሜዳ ላይ ሆኖ በየአቅጣጫው ያለውን መስመር ሊቆጣጠር ሲችል ነው። አንድ ጥግ ቦታ ከቆመ የማጥቃት ሃይሉ በአንድ አቅጣጫ የተወሰነ ይሆንበታል። የወገን ወታደር ከፊቱ ተደንቅሮ ከቆመ ደግሞ የባሰ ኃይል-አልባ ያደርገዋል።

ስለዚህ ጳጳስ በሚገባ ሊንቀሳቀስ እንዲችል ወይም የተቀናቃኙን እንቅስቃሴ ለመግታት እንዲችል ክፍት መስመሮችን ፈልጎ በቅድሚያ ለመቆጣጠር መሞከር አለበት። ጠጠሮችን በመበላላት ለጳጳሶቹ መስመር መክፈትና መያዝ የጥሩ ተጫዋች ዓላማ መሆን አለበት።

2. ፈረስ ወደ ጥግ ከቆመ የማጥቃት ኃይሉ ትንሽ ይሆንበታል። በተቻለ መጠን ፈረስ መሐል ሜዳውን ሊቆጣጠር ወደሚችልበት ቦታ ቢደርስ ጥሩ ነው ከዚያ ዕድሉ ወደ አጋጠመው ቦታ እመር እያለ ሊያጠቃ ይችላል። በተለይ ደግሞ ፈረስ በአንድ እመርታ የባላጋራውን ንጉሥ ሊያጠቃ ወደሚያስችለው ቦታ ቢደርስ በጣም ይመረጣል። ምክንያቱም ጥቃት በንጉሥ ላይ በተቃጣ ጊዜ ተከላካይ ወገን በቅድሚያ ማድረግ ያለበት ንጉሡን ማሸሽ ብቻ ይሆናል። ስለዚህ በሌላ ጠጠር ሊጫወት ፋታ አያገኝም በዚህም ጊዜ ፈረሱ እንደገና ለመጫወትና በመንታ ወጥመድ የያዘው ሌላ ጠጠር /ለምሳሌ ንግሥት/ ካለ ሊማርክ ይችላል።

ስለዚህ ፈረሱ ከኋላው ድጋፍ በማበጀት በቀላሉ ሊፈናቀል በማይችልበት ስትራቴጂክ ቦታ አርፎ አድብቶ መጠበቅ ይገባዋል። በተለይ የተቀናቃኙን ወታደሮች አልፎ ከተቀመጠ እሱን ማባረሩም ቀላል አይሆንምና አስጊ ሁኔታን ሊፈጥር ይችላል። ይህ ሲሆን ደግሞ ተከላካይ ወገን ንጉሡን ራቅ በማድረግ ያልታሰበ ጥቃት እንዳይሰነዘርበት መጠንቀቅ ይኖርበታል።

3. ምሽግ በክፍት ረድፍ ላይ ቀድሞ ለመገኘት መጣጣር አለበት። በጠጠሮች ልውውጥ የሚፈጠርን የረድፍ ክፍተት ቶሎ ብሎ መቆጣጠር መቻል ይበጃል። ምክንያቱም በዚያ ረድፍ ወደፊትና ወደኋላ እየሄደ ጥቃት ለማድረስ ያመቻል። በሌላ በኩል ደግሞ ያንን ረድፍ ለማስለቀቅ የሚፈልግ ተቀናቃኝ ሁለት ምሽጎችን አዘጋጅቶ በማሰለፍ ከዚያም አንዱን አቅርቦ በማስበላት በቀሪው ምሽግ ረድፉን መያዝ መሞከር ነው ። ረድፉን ለመቆጣጠር በመሻት የተነሣ ሁለት ተቃራኒ ምሽጎች ግንባር ለግንባር እየተያዩ ሌላው ወገን መጥቶ እስኪለውጠው በማለት የሚጠባበቁ አዘውትረው ይታያሉ።

ከራሱ ወታደር ኋላ የቆመ ምሽግ እጁ እንደታሰረ ሰው ወይም እንደተሰናከለ ነገር ስለሚቆጠር ስሙሉ ኃይሉ አይጠቀምበትም ማለት ነው። በሌላ በኩል የተደራረቡ ምሽጎች /አንዱ ከሌላው ኋላ የቆመ ከሆነ/ የባላጋራን ምሽግ ጥሶ የመግባትና የመጨረሻውን ረድፍ የመቆጣጠር ችሎታ ይኖራቸዋል። ከዚያም አንድ ምሽግ ከተቀናቃኙ ጠጠሮች በስተጀርባ እየተዘዋወረ ጥቃት ሊያደርስ ይችላል። ንጉሡንም በማዋከብ የተቀናቃኙን የመከላከል ስልት ሊያናጋውና ሊያፈራርሰው ይችላል።

ስለዚህ ከተቀናቃኙ መከላከያ ረድፍ ኋላ ለመዞር የቻለ ምሽግ አደገኛ ነው። ማለት ነው ስለሆነም መስመር ለመክፈትና ጥሶ ለመግባት ሙከራ ማድረግ በጣም ጠቃሚ ነው።

4ሀ. ወታደር፡ የወታደሮች መደራረብ ለተጫዋቹ ድክመትን ያስከትልበታል። ምክንያቱም ወታደሮች ኃይል የሚያገኙት ጎን ለጎን ወይም በየረድፋቸው ሲሆኑ ነው። አንዱ ከሌላው ኋላ ከሆነ ሊመክትለት ወይም ሊደግፈው አይችልም። በዚህ የተነሣ የጠጠሮች መበላላት የተቀናቃኙን ወታደሮች የሚደራረብ ሆኖ ከተገኘ ጠቀሜታ ሊኖረው ይችላል ማለት ነው።

እንዲሁም የጠጠሮች ልውውጥ አንዱን ወታደር ብቻውን ነጥሎ ሊያስቀረው የሚችል ከሆነ ወታደሩ ወደፊት በቀላሉ ሊጠቃ የሚችልበት ዕድል ስለሚኖር ልውውጡ የሚደገፍ ነው። ተከላካይ ደግሞ ወታደሮቹ እንዳይደራረቡበት /ፊትና ኋላ እንዳይሆኑ/ ወይም እንዳይነጣጠሉበት መጠበቅ አለበት።

4ለ. ወታደርን ከተቀናቃኝ ወታደሮች ጥቃት ማሳለፍ /ማሻገር/ መቻል በጣም ጥሩ ነው። ምክንያቱም ይህ ዓይነት ወታደር በሌላ ከባድ ጠጠር ከተደገፈ ወደፊት በመገስገስ ወደንግሥት ሊለወጥ /ሊነግስ/ ስለሚችል ነው። ይህም የጨዋታውን ሚዛን ወደአሸናፊነት ያዘነብለዋል። የወገን ወታደሮችን አልፎ የመጣ የተቀናቃኝ ወታደር እንዳይነግስ ለማድረግ ከፈለገ ተከላካዩ ወገን ከባድ ጠጠር /ምሽግ፥ ፈረስ፥ ጳጳስ/ መስዋዕት ማድረግ ስለሚገደድ ይህም ቢሆን ለአጥቂ ወገን በጣም ጠቃሚ ይሆናል።

5. በመጫወቻ ጠጠሮች ብዛት ወይም በጠጠሮች ድምር ዋጋ ብልጫ ያለው ወገን በልውውጥ ወይም በመበላላት ተጠቃሚነት አለው። ምክንያቱም ልውውጡ በዚሁ ዓይነት የሚቀጥል ቢሆን በመጨረሻ በዚያች በትርፉ ጠጠር የማሸነፍን ዕድል ያገኝበታል። በአንፃሩም ደግሞ በጠጠር ዋጋ ያነሰ ሆኖ የተገኘው ወገን ከመበላላት ቢቆጠብ ይበጀዋል ማለት ነው።

6. የንግሥት ዋጋ ከማንኛውም የጠጠር ዋጋ የበለጠ ነው። ስለዚህ ንግሥትን በዝንጉነት ማጣት ወይም መበላት ጨዋታውን እንደመሸነፍ ያስቆጥራል። ንግሥት የማጥቃት ኃይሏ ከፍተኛ ስለሆነ በዚህ ልትጠቀምበት ካልቻለች ዋጋ የለውም ። በባለጋራ ጠጠሮች መካከል ገብታ

ማጣት ወይም መበላት ጨዋታውን እንደመሸነፍ ያስቆጥራል። ንግሥት የማጥቃት ኃይሏ ከፍተኛ ስለሆነ በዚህ ልትጠቀምበት ካልቻለች ዋጋ የለውም ። በባለጋራ ጠጠሮች መካከል ገብታ ከተጠመደች ወይም መውጫ ማምለጫ አጥታ ከተበላች የጨዋታው ሚዛን ያጋድላል።

ስለዚህ ንግሥት ክፍት ቦታ ብትይዝና ወደ ተቀናቃኙ ንጉሥ አነጣጥራ መቆየት ብትችል ከኋላ ድጋፍ ባገኘች ጊዜ ጨዋታውን ከመቅጽበት ለመጨረስ ዕድል ይኖራታል።

7. ንጉሥ፡ ንጉሥ ራሱን መጠበቅ አለበት። ስለዚህ በተለይ በጨዋታው መጀመሪያ ገደማ ንጉሡ ለጥቃት እንዳይጋለጥ መጋረድ አለበት። በጨዋታ አጀማመር ጊዜ ዋናው ስትራቴጂ መሐል ሜዳውን መቆጣጠር ስለሆነ ወታደሮች ወደፊት ሲገሰግሱ ንጉሡ ሊጋለጥ ይሆናል። በዚህን ጊዜ ምሽግ እንዲይዝ ይደረጋል። ይህም ወደአንድ ጥግ ስለሚወስደው የጥቃቱ መምጫው አቅጣጫ ይቀንስለታል ወይም ይጠብለታል ማለት ነው። የወገን ወታደሮችም ከአቅራቢያው ይኖሩታል።

ወደጨዋታው መጨረሻ ገደማ ግን ጠጠሮች ተበላልተው ሲያንሱ ሜዳው ግልጥ ስለሚሆንና ጥቃቱ ስለሚቀንስ ንጉሡ ራሱ አንድ ተዋጊ ሃይል መሆን ይጀምራል። ስለዚህ ቶሎ ቀደም ብሎ ወደመሐል ሜዳ ለመቅረብ ወይም የተቀናቃኙ ወታደሮች ወደአሉበት ቀርቦ ለማስወገድ መንቀሳቀስ አለበት። በሌላ በኩል ደግሞ ንጉሡ በስጋት ላይ ቢሆንም በቀላሉ እንዳይጠመድና ወደኋላ መሸሻ እንዳያጣ ከጥግ ወደመሐል ቢወጣ ይሻላል።

በተለይ ደግሞ ወደጨዋታው መጨረሻ ገደማ ጠጠሮች ተላልቀው ጥቂት ወታደሮች በሚቀሩበት ደረጃ ሲደረስ ወሳኝ የሆነው የወታደር መንገሥ ይሆናል። ይህን ለማራመድ ወይም የተቀናቃኙን ወገን ለማገድ ንጉሡ በጊዜ ተንቀሳቅሶ ተገቢው ቦታ ላይ መድረስና መርዳት መቻሉ ወሳኝ ይሆናል።

ይህ እንግዲህ የቦታ አያያዝን ስትራቴጂ በተመለከተ ነው። ሆኖም ግን የጨዋታው የመጨረሻ ግብ ንጉሡን አሸንፎ መማረክ እስከሆነ ድረስ ለዚህ የሚያደርሰው ስትራቴጂ የተቀናቃኙን የመከላከል ኃይል ለመስበር መቻል ነው። ለዚህም ግልጽ ወይም ቀጥታ የሆነው መንገድ ተጨማሪ ትርፍ ጠጠሮችን መብላት መማረክ ነው። በዚህ ዓይነት የተቀናቃኙ መጫወቻ ጠጠሮች ከተቀነሱ በዚያው መጠን የመከላከል ሙከራው ስለሚደክም ጨዋታውን ለማሸነፍ ይቀላል።

የተቀናቃኙን ጠጠሮች በነፃ ለማግኘት ወይም በትርፍ ለመውሰድ ካሉት የተለያዩ ታክቲኮች የሚከተሉት ይገኙበታል።

1. ፈረስን ወይም ጳጳስን ማሰር አንዱ ዘዴ ነው። ከበስተኋላው ንጉሥ ወይም ንግሥት ካለች ያንን አጋልጦ ከአጥቂ ኃይል ለመሸሽ ስለማይችል ይህንን ሁኔታ ፈጥሮ በኋላ ወታደር ወይም ሌላ ኃይል በማምጣት ፈረሱን ወይም ጳጳሱን በታሰረበት መማረክ፥

2. ማንኛውንም ከባድ ጠጠር መሸሻ ቦታዎቹን ዘግቶ ማጥመድ፥ ለምሳሌ ወደጥግ የቆመን ጳጳስ አንዲት መሸሻ መንገዱን በወታደር በመዝጋት እንዳይወጣ አድርጎ አፍኖ መብላት፥

3. አንድ ጠጠር /ለምሳሌ ንግሥት/ በተለያየ አቅጣጫ ሁለት ጠጠሮችን ከጥቃት የሚጠብቅ ከሆነ ይህን ሁለት ሥራ በአንዴ ሊያከናውን ስለማይችል በሁለቱም ጠጠሮች ላይ ለየብቻ አጥምዶ ከዚያም አንዱን ለይቶ መብላት፥

4. የተደራረቡ ወታደሮች ካሉ ወይም ወደኋላ ቀርቶ ተከላካይ የሌለው ወታደር ካለ ፈልጎ ማጥቃት፥

5. ወታደሮችን በመበላላት አንድ መሥመር አስከፍቶ ከዚያም ለምሳሌ በምሽግ ጥሶ መግባትና ከባላጋራ ጀርባ ዞሮ የመከላከል ዕቅዱን ማፋለስ፥ ጠጠሮችን መማረክ፥

6. አንድ መሸሻ የሌለውን ወይም የታሰረን የተቀናቃኝ ኃይል መርጦ እዚያ ላይ ሁለት ወይም ሶስት ኃይሎችን በማሰለፍ ተከላካዩን አሸንፎ መብላት መማረክ፥

እንግዲህ ባለፉት ተከታታይ ምዕራፎች በተጠቀሱት ታክቲኮችና ስትራቴጂዎች በመጠቀም የቼስ ጨዋታን በባለሙያዎች ደረጃ ለመጫወት ይቻላል። እርግጥ አንድ ሰው ጥሩ ተጫዋች ለመባል ብዙ ልምምድ ማድረግ አለበት። የራሱንም ጥናት ማካሄድ አለበት። ዛሬ በሩሲያ ፌዴሬሽን የቼስ አካዳሚ የሚባሉ ተቋሞች ይገኛሉ። ይህ የሚያመለክተው ትምህርቱ በከፍተኛ ደረጃ እንዲጠና ከፍተኛ ትኩረት የተሰጠው መሆኑን ነው።

በዚህ ዓይነት ጥናትና ባለፉት ተከታታይ ዘመናት በተገኙት ልምዶች ላይ በመመርኮዝ ወደ ጥሩ ውጤት ሊያመሩ የሚያስችሉ የጨዋታው አጀማመሮች ተቀይሰዋል። እነኚህም ብዙ አይነቶች ሲሆኑ፥ ሁሉም የየራሳቸው መለያ ስም አላቸው። ከነዚህም ውስጥ በጣም ጥቂቱን ባለፉት ምዕራፎች ውስጥ ጠቃቅሰናል።

ይህ እንግዲህ እስከተቻለ ድረስ በአጀማመር ላይ ያለአግባብ ለድክመት ወይም ለሽንፈት መዳረግ እንዳይኖር ለማገዝ ነው። ዛሬ በዓለም-አቀፍ ደረጃ ታዋቂ የሆኑ ተጫዋቾች እርስበርሳቸው ሲጋጠሙ የመጀመሪያዎቹን አምስትና አንዳንዴም አሥር እስከ አሥራ አምስት እርምጃዎች ብዙም ሳያስቡና ሳይጨነቁ ጊዜም ሳያባክኑ ቶሎ ቶሎ ይጫወታሉ። ይህም ብዙ

ዘመናት ተጠንተውና ተፈትነው በተረጋገጡ የአጨዋወት መንገዶች ስለሚጠቀሙ ነው። ግን አንድ ባለሙያ ከእርሱ ደረጃ ዝቅ ካለ ሰው ጋር ተጋጥሞ ሰውየው መንገዱን ከሳተ ባለሙያው ያቺ ድክመት የፈጠረችውን ቀዳዳ በማስፋት በዚያች ገብቶ ወዲያው አጣድፎ ያሸንፈዋል። ስለዚህ ቁምነገሩ ያለው የአጀማመር መንገዶቹን በቃል ማጥናቱ ላይ ሳይሆን ያንን መንገድ ባለመከተል የተነሳ የሚከተለውን መዘዝ በደንብ ለመረዳት መቻሉ ነው።

በመርህ /ቲዎሪ/ ደረጃ ስንሄድ ተገቢው የአጨዋወት መንገድ እየተጠና ዛሬ ከሚታወቁት አሥርና አሥራ አምስት እርምጃዎች አልፎ እስከ መጨረሻው ከተደረሰ ከዚያ በኋላ ለጨዋታው ያለን መስህብ ይቀንሳል ማለት ነው። ሰዎች ይህንኑ በመፍራት ሌሎች መንገዶችንም ለመቀየስ ሞክረው ነበር። ለምሳሌ 3-ጎን (Dimension) ቼስ ለመጫወት ተሞክሮም ነበር። ይህን በምሳሌ ላስረዳ።

አንድ ተንሳፋፊ መርከብ በባህር ገጽ ላይ በመጓዙ ወደፊት ወይም ወደጎን ይሄዳል። በሁለቱ ጎኖች መካከል ባሉ አቅጣጫዎችም ወደፊትና ወደኋላ ይሄዳል። ከዚህ ገጽ ውጪ ግን አይሄድም። በአንፃሩ ባህር ሰርጓጅ መርከብ ወደ ጥልቀትም ሊወርድ ስለሚችል /3- Dimension / የእርሱ የእንቅስቃሴ መንገዱ በሁሉም አቅጣጫ ይሆናልና ይህ በጣም ሰፊ አማራጭ ይሰጠዋል። በዚሁ ዓይነት የቼስ ጠጠሮች በአንድ ጠፍጣፋ ወለል ላይ ብቻ እንዲንቀሳቀሱ ከማድረግ ይልቅ በሦስት - ገጽ እንዲዘዋወሩ ሲደረግ ጨዋታው በግራና በቀኝ በላይና በታች ስለሚሆን በጣም ሰፊ ይሆናል። እጅግ ውስብስብም ይሆናልና ያንኑ ያህል ደግሞ ላቅ ያለ የማሰብ ችሎታን ይጋብዛል።

ነገር ግን ዛሬ ባለው ሁኔታ ባለ 2- ገጽ የሆነው የተለመደው የቼስ ጨዋታችንም ገና በበቂ ተተንትኖ አላበቃም። አሁንም ቢሆን ብዙ ጥናትና ምርምር እየተደረገበት ይገኛል።

ዋናው የቼስ ጨዋታ ጠባይ ግን ማንኛውም ግለሰብ ከየትኛውም የዕድገት ደረጃ ላይ ካለ አገር ቢመጣ ግለሰቡ በቂ ስልጠና ከተሰጠው ከማንም ጋር ተወዳድሮ ሊያሸንፍ ዕድል አለው። በዚህ መልኩ ቼስ ከማናቸውም ሌሎች የውድድር ስፖርቶች ጋር ይመሳሰላል።

ስለዚህም ነው ኩባ ከተባለችው ትንሽ የታዳጊ አገር የፈለቀው ካፓብላንካ የተባለው ተጫዋችም የዓለም ሻምፒዮን በመሆን ታላቅ አድናቆትን ያተረፈው። እንዲሁም የቼስ ጨዋታ ባህል አላት ከማትባል ዩናይትድ ስቴትስ የተገኘ ቦቢ ፊሸር የተባለ አንድ ወጣት ልጅ ነው። የዓለም - ሻምፒዮና ከነበረው ከሶቭየት ኅብረት ተጫዋች /ስፖስኪ/ ጋር ተጋጥሞ ዋንጫውን የቀማው።

በአገራችንም ቢሆን እንደፍቅረስላሴ ዓለሙ የመሳሰሉ በርካታ ተጫዋች ልጆች አሉ። የጨዋታው ተሰጥኦ ወይም ተክህኖ ያላቸው ሌሎች ወጣቶችም በየቦታው ይኖራሉ። ቁም ነገሩ

ጨዋታውን በንብረተሰቡ ዘንድ በሰፊው እንዲለመድና እንዲስፋፋ አድርጎ፡ እነዚህ ዓይነት ልጆች ጮራቸውን እንዲፈነጥቁና እንዲበሩ ዕድሉን መስጠትና መድረኩን ማዘጋጀት ነው።

ሌላውና ዋናው የዚህች ጽሑፍ ዓላማ ግን የወጣቱን የማሰብ ችሎታ ለማጎልበት እና ለማዳበር እንዲረዳው ይህንን የቼስ ጨዋታ የአገራችን ባህል እንዲሆን ለማድረግ ነው።

በሩሲያ ፌዴሬሽንና በሌሎችም በርካታ የአውሮፓ አገሮች የተዘዋወረ ሰው እንደሚመለከተው የቼስ መጫወቻዎች በየመዝናኛ ሜዳዎች፡ ፓርኮችና በቡና ቤቶች በብዛት ይገኛሉ። ይህም ሰዎች በመዝናኛ ጊዜያቸው እንዲጫወቱ ይጋብዛል። በእኛ አገር ግን እኔ በደብልዋ ሰዎች ሲጫወቱት የማየው የካርታ ጨዋታን ነው። ይህ ደግሞ በዕድል ላይ የተመረኮዘ ዓይነት ጨዋታ ነው። ስለሆነም አንድ ሰው ካርታ ሲጫወት በማሰብ ብርታት ችሎታው ብቻ ለመካ የሚችልበት ሁኔታ የለም። በዕድል የደረሰው ካርታ ዓይነት እንደሁኔታው አዎንታዊ ወይም አሉታዊ ተጽእኖ ያሳድርበታል። የቼስ ጨዋታ ግን የድብብቆሽ ነገር ከቶ የለበትም። ሁሉም ነገር በግልፅ የሚከናወን ነው። ስለዚህም ለቼስ ጨዋታ የሚያስፈልገው ዋናውና ብቸኛው አስተማማኝ ጉዳይ አርቆና አተኩሮ ማሰብ ብቻ ነው።

ይህ ተግባር ደግሞ ሁለገብ ጠቀሜታ ስላለው ለአገራችን ይበጃል። ስለሆነም ተግባሩ በተለይ በወጣቶች ዘንድ በአጠቃላይም በዜጎቻችን መሐል እንዲለመድና እንዲዘወተር እንደ ባህልም ሆኖ ስር እንዲሰድ ማድረግ አስፈላጊ ነው። ወቅታዊም ነው።

ስለዚህ ሁላችንም ለዚህ ዓይነቱ ባህል ግንባታ ጥረት አስተዋጽኦ በማድረግ የየበኩላችንን ብናከልበት ድምር ውጤቱ መልካም ፍሬ ይሆናል።

አባሪ

የዓለም ቼስ ፌዴሬሽን /ፊዴ/ የቼስ ሕጎች በከፊል

ፊዴ በ1984 ዓ.ም. /እ.ኤ.አ/ አዘጋጅቶት እንደገና ከአራት ዓመት በኋላ ያሻሻለው የቼስ ሕጎች ሠነድ በውድድር ጨዋታ ላይ ሊነሱ የሚችሉ ውዝግቦችን ሁሉ ይፈታል በሚል ስሜት ሳይሆን አጠቃላይ መመሪያዎች ቢዘረጉ የውድድሩ ዳኞች ሚዛናዊ ፍርድ እንዲሰጡ ይረዳቸዋል በሚል ነው።

ከቼስ ሕጎች ውስጥ ብዙዎቹ ቀደም ሲል በዚህ መጽሐፍ ውስጥ ተዘርዝረዋል። ለምሳሌ የሠንጠረዡ ቅርጽ ባለ 64 ካሬ መሆኑ፣ የመጫወቻ ጠጠሮቹ መለያ ስምና የአካሄዳቸው ሥርዓት፣ የማሸነፍ አቻ የመለያየት ሁኔታዎች .... ወዘተ በዝርዝር ተገልጸዋል። ስለዚህ እዚህ የቀረቡት ከዚያ ውጭ የሆኑ ጎላ ጎላ ብለው የሚታዩ ነጥቦች ናቸው።

መጫወቻ ጠጠሮች ስለመንካት ስለማንቀሳቀስ

አንድ ተጫዋች በመጫወት ስሜት አንድን ጠጠር ከቦታው አንስቶ እንደገና ከዚያው ቢመልሰው ወይም ሌላ ካሬ ላይ ካሳረፈው በኋላ መልሶ ቢያነሳው ይህ የተቀናቃኙን ሃሣብ ያጉላላል ስለዚህ ይህ እንዳይሆን ለመከላከል፣

1ኛ/ ተረኛ ተጫዋች አንድ የራሱን ጠጠር ከነካ በዚያው መጫወት አለበት። ተረኛው የራሱን ጠጠርና የተቀናቃኙን ጠጠር ከነካ ያንን በዚያ መብላት አለበት። በዚያ ሁኔታ ሊበላው የአካሄድ ሕጉ የማይፈቅድ ከሆነ በመጀመሪያ የነካውን ጠጠር ይጫወትበታል ወይም ይበላዋል። ብዙ ጠጠሮችን ከነካካ ሕጉ በሚፈቅድበት መንገድ ሊጫወትበት የሚችለውን በቅድሚያ የተነካ ጠጠር ይጫወትበታል ወይም ይበላል።

2ኛ/ አንድ ተጫዋች አንድ እርምጃ ከተጫወተ በኋላ ሊመልሰው አይችልም። አንድ እርምጃ ሂዷል የሚያሰኘው ጠጠሩን አሳርፎ ወይም በልቶ እጁን ሲያነሳ ነው።

3ኛ/ አንድ ተጫዋች በሠንጠረዡ ላይ ያሉ ጠጠሮች አቀማመጣቸው ተዛብቷል በሚል ሁኔታ ጠጠሮቹን ለማስተካከል ከፈለገ በራሱ ተራ ጊዜ ብቻ ያውም ላስተካክል በማለት በቅድሚያ አስታውቆ ሊያስተካክል ይችላል።

4ኛ/ አንድ ተጫዋች ተቀናቃኙ ያለአግባብ ጠጠሮችን ነካካ የሚል ከሆነ ቅሬታውን ለዳኛው ሊያቀርብ የሚችለው ራሱ ጠጠር ከመንካቱ ወይም ከመጫወቱ በፊት መሆን አለበት። እሱ ከነካ በኋላ ሌላውን መክሰስ አይችልም።

የተሳሳተ አጨዋወትን ስለማስተካከል

1ኛ/ መጫወቻ ጠጠርን ያለቦታው በማሳረፍ ወይም ሕጋዊ ባልሆነ መንገድ መመሸግ ወይም ማንገስ እንዲሁም ሕጉ በማይፈቅደው መንገድ በራሱ ጠጠር የሌላውን በልቶ በዚህ ሁኔታ የቀጠለ ጨዋታ ካለ ይህ ስህተት መፈጠሩ እንደተደረሰበት ወዲያው ጠጠሮቹን ወደኋላ መልሶ ስህተቱ ከተፈጸመበት ደረጃ ላይ መጀመርና አስተካክሎ መጫወት ይገባል። ያም ቢሆን ግን አጥፊው በዚያቹ ባሳሳተባት ጠጠር መጫወት አለበት።

ጨዋታውን እንደቀድሞው መልሶ አስተካክሎ ለመጫወት ካልተቻለ ጨዋታው ተሠርዞ በአዲስ መልክ ይጀመራል።

2ኛ/ በጨዋታ መካከል ሠንጠረዥ በትክክል አለመቀመጡ ሲደረስበት የጠጠሮቹ አቀማመጥ እንዳለ ወደሌላ ሠንጠረዥ ተዛውሮ ጨዋታው ይቀጥላል እንጂ አይፈርስም።

3ኛ/ አንድ ተጫዋች በተራው ሊጫወት ሲል ባለማወቅ ጠጠሮቹን ቢያመሰቃቅል ወይም ቢበትን ሁኔታዎች ወደቀድሞው አቀማመጥ እስኪመለሱ ድረስ የሚያልፈው ጊዜ በራሱ ኪሣራ ይሆናል።

ጊዜን ስለመቆጣጠር

አንድ ተጫዋች የተመደበለትን ጊዜ በሚገባ ጠብቆ መጠቀም መቻል አለበት። ስለሆነም፣

1ኛ/ አንድ ተጫዋች ወታደሩን ባነገሰ ጊዜ ወዲያው ራሱ የሚፈልገውን ጠጠር

/ንግሥት፣ ጳጳስ፣ ፈረስ ወይም ምሽግ/ ወስዶ መተካት አለበት። ይህንን እስኪያደርገ የሚያልፈው ጊዜ የራሱ ቢሆንም ወታደሩን ማንገሻው ረድፍ ላይ ካሳረፈ በኋላ ሊመልስ ከቶ አይችልም። ግን የማንገሱን ሁኔታ ሳያጠናቅቅ በፊት የራሱን ሰዓት ቢያቆም ይህ የተቀናቃኙን ጊዜ ማባከን ሆኖ ስለሚቆጠር ይቀጣል።

2ኛ/ አንድ ተጫዋች ንጉሡን በሚመሽግበት ጊዜ በቅድሚያ የሚያንቀሳቅሰው ንጉሡን ይሆናል። በምሽጉ ከጀመረ ይህ ለብቻው እንደአንድ የተሟላ እርምጃ እንዳይታሰብ /ለጊዜውም ቢሆን/ ለማለት ነው። ንጉሡ ከቦታው ከተጫወተ በኋላ ምሽጉ መጥቶ ንጉሡን ተራምዶ ተገቢ ቦታው ላይ እስኪቆም ድረስ ጊዜው የሚቆጠርበት ቢሆንም በመካከሉ ንጉሡን ወደኋላ መልሶ ሌላ እርምጃ ለመምረጥ አይፈቀድም።

3ኛ/ ተጫዋቹ ተራውን ተጫውቶ ሲያበቃ የራሱን ሰዓት የማቆም ኃላፊነቱ የራሱ ብቻ ነው። የዳኛ ወይም የሌላ ሰው አስታዋሽነት አይጠበቅም።

ጨዋታውን መመዝገብ በተመለከተ

1ኛ/ ሁለቱም ተጫዋቾች በየፊናቸው የጨዋታውን ሙሉ ሂደት መመዝገብ አለባቸው። ይህም እያንዳንዱን ሙሉ እርምጃ ከነተራ ቁጥሩ በማስፈር ነው። ይህንን ለማድረግ ፈቃደኛ ሆኖ ያልተገኘ ተጫዋች ሕጉን እንዳፈረሰ ስለሚቆጠር ይሸነፋል። ሆኖም አንድ ተጫዋች ከአምስት ደቂቃ ያነሰ የጨዋታ ጊዜ ብቻ ከቀረው በተጫወተ ቁጥር እርምጃውን እንዲመዘገብ አይገደድም። የተቃረበው የጊዜ ገደብ ካለፈ በኋላ ግን የራሱን ጊዜ ወስዶ የጎደለውን ማሟላት አለበት።

2ኛ/ በጊዜ እጥረት የተነሣ ሁለቱም ተጋጣሚዎች ጨዋታውን ሳይመዘግቡ በመቅረት ሪኮርዱ ያልተሟላ ከሆነ ዳኛው የሁለቱንም ሰዓቶች አስቁሞ ሪኮርዱን እንዲያሟላ ያስደርጋል። በዚህ ሁኔታ መሟላት የማይቻል መሆኑን ዳኛው ካመነበት ምዝገባው ቀርቶ ጨዋታው ይቀጥላል።

3ኛ/ በጨዋታው መካከል ምዝገባው ተረስቶ የማይሟላ ከሆነ ተጠያቂው ወገን ዳኛውን በማስፈቀድ ከተቀናቃኙ ሪኮርድ ሊያሟላ ይችላል። ይህ ግን በራሱ የጊዜ ሂሣብ መሆን ሲኖርበት በተጨማሪም ይህ አሰራር የተቀናቃኙን ጨዋታ የሚያውክ ወይም ሃሳቡን የሚበትን ሁኔታ በማይፈጥርበት አኳኋን መሆን አለበት።

4ኛ/ ሁለቱም ተጫዋቾች ጨዋታውን ሊመዘግቡ የማይችሉ መሆኑን ካረጋገጡ ዳኛው

ይመዘግባል። ግን የጊዜ ገደቡ ካላለቀ በስተቀር ስንት እርምጃ እንደተጫወቱ መንገር የለበትም።

ጨዋታውን በይደር ስለማቆየት

ጨዋታው በተወሰነለት የጊዜ ገደብ ውስጥ ሳያልቅ ቀርቶ እንዲያድር ወይም እንዲቆይ ካስፈለገ ተረኛው ተጫዋች የራሱን እርምጃ በድብቅ ጽፎ በፖስታ /ኤንቨሎፑ/ ውስጥ አሽጎና ፈርሞበት ለዳኛው ይስረክባል። ከዚያም ሰዓቱን ያቆማል። እርግጥ ሰዓቱ እስካልቆመ ድረስ ተጫዋቹ ፖስታውን ቀዶም ቢሆን እርምጃውን ሊለውጥና እንደገና ሊጽፍ ይችላል። በእሽጉ ላይ መመዝገብ ያለባቸው ጉዳዮች፣

1ኛ/ የተጫዋቾቹ ስሞች

2ኛ/ የጠጠሮቹ አደራደር

3ኛ/ እያንዳንዱ ተጫዋች የተጠቀመው ጊዜ መጠን

4ኛ/ የታሸገው እርምጃ ተራ ቁጥር

5ኛ/ የአሻጊው ፊርማ

ተጫዋቹ ሊወስድ ያሰበውን እርምጃ በድብቅ ለመያዝ ካልፈለገ በሠንጠረዡ ላይ በማመልከት ይፋ ቢያደርገው መብቱ ነው።

በይደር የቆየውን ጨዋታ ስለመጀመር

1ኛ/ በመጀመሪያ መጫወቻ ጠጠሮቹ በየቦታው መልሰው ይደረደራሉ። ሰዓቶቹም ተገቢው ቦታ ላይ ይመለከታሉ። ከዚያም ተረኛው ተጫዋች በተገኘበት እሽጉ ይከፈትና በድብቅ ተመዝግቦ ተቀምጦ የነበረው እርምጃ በይፋ ሠንጠረዥ ላይ ይደረጋል። ከዚያም ሰዓቱ ይንቀሳቀሳል።

ነገር ግን ተረኛው ተጫዋች በወቅቱ በቦታው ካልተገኘ ሰዓቱ ጊዜውን መቁጠር

ቢጀምርም እሽጉ ግን አይከፈትም ። ተጫዋቹ በደረሰ ጊዜ እሽጉ ተከፍቶ እርምጃው ይመለከቻል። መዘግየቱ ከአንድ ሰዓት ካለፈ ተጫዋቹ እንደተሸነፈ ይቆጠራል።

2ኛ/ አሻጊው ተጫዋች በወቅቱ በቦታው ባይገኝም እሽጉ ተከፍቶ ጨዋታው ይቀጥላል። ተረኛው ተጫዋች የራሱን ጊዜ ወስዶና አስቦ እርምጃውን ከወሰነ በኋላ ይህን እርምጃውን በይፋ ሠንጠረዡ ላይ ከማመልከት ተቆጥቦ በሬኮርድ ላይ ሊያሰፍረውና በድብቅ እንዲያዝ ለዳኛው ሊሰጠው ይችላል። ከዚያም የራሱን ሰዓት ያስቆማል። ስለዚህ የአሻጊው ሰዓት መቁጠር ይጀምራል። አሻጊው በደረሰ ጊዜ ዳኛው እርምጃውን በሠንጠረዥ ላይ ያመለክትለትና እንዲጫወት ያደርጋል። አስቦ እስኪጫወት ድረስም ሰዓቱ መቁጠሩን ይቀጥላል።

3ኛ/ አሻጊው ከአንድ ሰዓት በላይ ከዘገየ ጨዋታውን እንደተሸነፈ ይቆጠራል። ሆኖም ግን እሱ አሽጎት የነበረው እርምጃ ወጥቶ ሲታይ ጨዋታውን በአሸናፊነት የሚወስነው ከሆነ ወይም አቻ የሚያደርገው ከሆነ ወይም ደግሞ ተረኛው ተጫዋች የጊዜ ገደቡ አልቆበት ተሸናፊ ከሆነ አሻጊው በመዘግየቱ ብቻ እንደተሸነፈ አይቆጠርም።

4ኛ/ በእሽጉ ውስጥ የተመለከተው እርምጃ በሕጋዊ መንገድ የሚያስኬድ ካልሆነና ስህተት ከሆነ አሻጊው ተሸናፊ ይደረጋል።

5 ኛ/ ሁለቱም ተጫዋቾች ከአንድ ሰዓት በላይ ከዘገዩ ሁለቱም ተሸናፊ ይሆናሉ።

በአቻ የመለያየት ሁኔታዎች

1ኛ/ ሁለት ተጋጣሚዎች በአቻነት የሚለያዩት በጋራ ስምምነት ከሆነ ወይም ደግሞ የተከላካይ ንጉሥ በጥቃት ሥር ሳይሆን ግን ተከላካዩ ሌላ ሕጋዊ በሆነ መንገድ ሊጫወት የሚችለው እርምጃ ከሌለው ጨዋታው በአቻነት እንዲመዘገብ በዚህ መጽሐፍ ውስጥ ቀደም ሲል ተገልጿል። በተጨማሪም አንድ የጨዋታ መልክ ወይም የጠጠሮች አቀማመጥ ሦስት ጊዜ ሊደገም የሚችል መሆኑን ተረኛው ተጫዋች አስቀድሞ ካመለከተና እርምጃውን ካሳየ ወይም የተደገመ መሆኑን ሌላው ካስታወቀ ጨዋታው በአቻነት ይመዘገባል። ሆኖም ዳኛው ሁኔታው በትክክል የተከሰተ መሆኑን ማረጋገጥ ከፈለገ የሁለቱንም ሰዓቶች አስቁሞ ጨዋታውን ይመረምራል። ሦስት ጊዜ መድገሙ እውነት ሳይሆን ከቀረ ሀሳብ አቅራቢው በሰዓቱ ላይ አምስት ደቂቃ የመጨመር ቅጣት ይደርስበታል። ከዚያም ሊጫወት ያመለከተውን እርምጃ ይጫወተዋል። ቅጣቱ የጊዜ ገደቡን የሚያሳልፍበት ከሆነ በዚሁ እንደተሸነፈ ተቆጥሮ ዜሮ ነጥብ ይሰጠዋል። /አቻ በሆነ ጊዜ ግማሽ ነጥብ ሲታሰብለት አሸናፊ ለሆነ ግን አንድ ነጥብ ይሰጠዋል/

2ኛ/ በሁለት ተጋጣሚዎች መካከል በሚካሄድ ጨዋታ አንዳችም የጠጠር ልውውጥ ወይም መብላት ሳይከናወን ወታደርም /ካለ/ ከቦታው እልፍ ሳይል ሃምሣ ሙሉ እርምጃዎች ከተካሄዱ ጨዋታው ከአቻነት ይመዘገባል ። ሆኖም ጨዋታው በዚህ ዓይነት እስከ ሰባ አምስት እርምጃዎች እንዲቀጥል የሚያስችሉ ልዩ ሁኔታዎች አሉ።

እነዚህም ፥

ሀ/ በአንድ በኩል ንጉሥ፡ ምሽግና ጳጳስ በሌላ በኩል ንጉሥና ምሽግ

ለ/ " " ንጉሥና ሁለት ፈረሶች " " ንጉሥና ወታደር

መ/ " " ንጉሥና ንግሥት " " ንጉሥና ፈረስ

ረ/ በአንድ በኩል ንጉሥና ንግሥት በሌላ በኩል ንጉሥና ሁለት ጳጳሶች

ሰ/ " " ንጉሥና ሁለት ጳጳሶች " ንጉሥና ፈረስ

ሸ/ " " ንጉሥና ንግሥት " ንጉሥ ንግሥትና ለመንገሥ አንድ እርምጃ ብቻ የቀረው ወታደር ሲገኙ ነው።

አንድ ተጫዋች ሃምሳ / ወይም እንደሁኔታው ሰባ አምስት/ እርምጃዎች ተከናውነዋል ብሎ ለአቻነት ካመለከተ ዳኛው ሰዓቶቹን አስቁሞ ጨዋታውን ይመረምራል። ጉዳዩ እውነት ካልሆነ ክፍ ብሎ በቁጥር 1 በተመለከተው ዓይነት ቅጣቱን ያስፈጽማል።

3ኛ/ አንድ ተጫዋች በአቻ እንዲለያዩ ሃሣብ ሊያቀርብ የሚገባው የራሱን ተራ እንደተጫወተ ነው። ከዚያም በኋላ የራሱን ሰዓት ያቆማል። ተቀናቃኙ ወገን ሃሣቡን ሊቀበል ወይም ላይቀበል መብቱ ነው። ሃሣቡንም በቃል ሊገልጽ ይችላል። ካልፈለገም ዝም ብሎ አስቦበት ተራውን በመጫወት ሃሣቡን አለመቀበሉን ሊገልጽ ይችላል። በዚህ መካከል ሃሣብ አቅራቢው ጥያቄውን ሊያነሳ አይችልም። ተጫዋች በአቻ እንዲለያዩ ሃሳብ የሚያቀርበው በራሱ ተራ ጊዜ ሆኖ ግን ከመጫወቱ አስቀድሞ ሊሆን ይችላል። ተቀናቃኙም ወዲያው መልስ ሊሰጥ ይችላል ወይም የሚቀጥለውን እርምጃ እስኪያይና ብሎም እስኪያስብበት ሊቆይ ይችላል። ሃሣብ አቅራቢውም እስከዚያው መልሱን መጠበቅ አለበት እንጂ ጥያቄውን አያነሳም።

እንዲሁም አንድ ተጫዋች ያለተራው ሃሣቡን አቅርቦ ተቀባይነት ካገኘ አቻ ይሆናሉ። ተቀባይነት ካላገኘ ግን የተቀናቃኙን ሃሣብ እንደረበሸ ተቆጥሮ ተግሣጽ ወይም ቅጣት

ይሰጠዋል።

4ኛ/ አንድ ተጋጣሚ የተመደበለት የጊዜ ገደብ ካለቀበት በጨዋታው እንደተሸነፈ መቆጠሩ ግልጽ ነው። ሆኖም ተቀናቃኙ ወገን ያለው ጠጠር አንድ ንጉሥ ብቻ ከሆነ በዚህ አሸናፊ ሊሆንበት ስለማይችል የጊዜ ገደቡ ማለቅ ውጤቱ አቻነት ይሆናል።

የዳኛ ኃላፊነት

የዳኛን ኃላፊነት አንድ በአንድ ለመዘርዘር ሁሉንም የጨዋታ አጋጣሚዎች በቅድሚያ ለማየት ስለማይቻል ዳኛው እንደሁኔታው እያየ እንዲዳኝ ሥልጣኑ ይሰጠዋል። ሆኖም በአጠቃላይ ሲታይ ዳኛው ፡

1ኛ/ ሕጎች መከበራቸውን ይቆጣጠራል፡ በጥፋተኛው ላይ ቅጣት ይወስናል፡ ያስፈጽማል፡

2ኛ/ የጊዜ ገደብ እንዳያልፍ ይቆጣጠራል።

3ኛ/ በይደር ለሚተላለፍ ጨዋታ አሠራሩን ያስከብራል፡ እሽጉን ፖስታም በኃላፊነት ይጠብቃል።

4ኛ/ ማንኛውም ተጫዋች መንፈሱ በሌላ ተጫዋች ወይም በተመልካች እንዳይረበሽ ብርቱ ጥንቃቄ ያደርጋል ፡ ሥነሥርዓትና ፀጥታን ያስከብራል ።

ከዚህ በተረፈ ሌሎችም በግልጽ ሊገመቱ የሚችሉ ነገር ግን እዚህ ያልተዘረዘሩ ነጥቦች ይኖራሉ። ለምሳሌ ተጫዋቹ አውቆ መጫወቻ ጠጠሮቹን ቢበትን ወይም ጨዋታውን ለመቀጠል ፈቃደኛ ባይሆን በጨዋታው እንደተሸነፈ ይቆጠራል። ሌሎችም አልፎ አልፎ ሊከሰቱ የሚችሉ ሁኔታዎች ቢያጋጥሙም /ለምሳሌ ሰዓቱ በመሐል ቢበላሽ ወይም አቆጣጠሩ ቢዛነፍ/ ዳኛው እንደሁኔታው ሊወስንበት እንዲችል ይተውለታል። ሌሎች ያልተጠበቁ አወዛጋቢ ጉዳዮችም ቢነሱ ውሣኔ የመስጠት ኃላፊነት የዳኛው ይሆናል። ዋናው ጉዳይ ግን የቼስ ጨዋታ በተመስጦ ማሰብን የሚጠይቅ ስለሆነ አንድ ተጫዋች ሙሉ ሃይሉን እንዲያሳርፍበት ለማስቻል ሲባል ሃሳቡ ሳይበታተንበት በረጋ መንፈስ እንዲጫወት ማናቸውም ውጫዊ ተጽእኖ /ከተቀናቃኙም ሆነ ከተመልካች/ እንዳይንፀባረቅ ማድረግ ነው።

ዋቢ መጻሕፍት

1. Abrahams, Gerald — The Chess Mind
Penguin Books Ltd. 1960
England

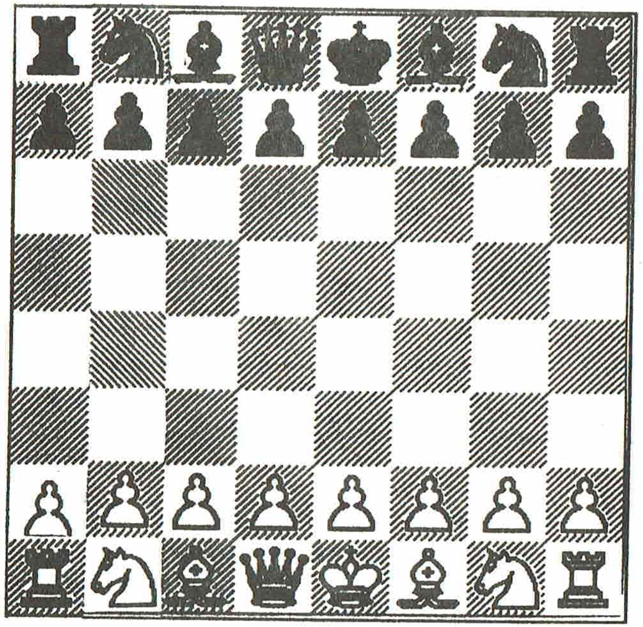
2. <u>Encyclopedia Brittanica</u> Vol. 5 pp 423 - 435

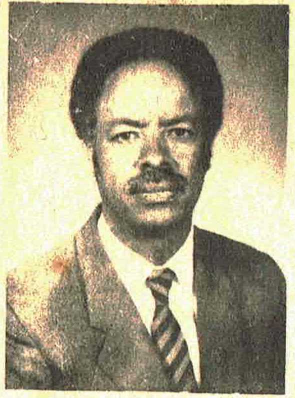
3. Euwe. Max and Meiden, Watter; The road to chess mastery
Vikas Publishing House Pvt. Ltd.
India 1966

4. Frey, Peter W. Ed. ; Chess Skill in man and machine
Springer - Verlag New York Inc. 1977
New York

5. Levy, David N & Keene Rd; How to play the Opening in Chess
The Bobbs-Merril Comp. Inc.
Indianapolis New York 1974

6. Levy, David N and O'Connell, Kevin; ed. ; Oxford Encyclopedia of chess games;
Oxford University Press, 1981
England.





የቼስ ጨዋታ በአገራችን በሰፊው የሚዘወተር አይደለም ። ወደፊት ግን ለጊዜ ማሳለፊያ ለመዝናኛ ለማኅበራዊ ግንኙነትም በበለጠ እንዲያገለግል ፤ እንዲሁም ከቁማር ጨዋታዎች ይልቅ የተሻለ አማራጭ ሆኖ እንዲወደድ ምኞቴ ነው ።

ስለሆነም ጨዋታው ባህላችን እንዲሆን መሠረት ለመጣል እንዲረዳ ይህችን የአማርኛ ፅሁፍ አዘጋጅቼ ለኢትዮጵያ ቼስ ፌዴሬሽን በነፃ ሳበረክት ደስታ ይሰማኛል ።

<u>ደራሲው</u>

ABC Printing Press