



शतरज के बाल योद्धा

जाह्वी राहुल शाह



published by
**Sansi
Ventures**

शतरंज के बाल योद्धा

जाह्नवी राहुल शाह

शतरंज के बाल योद्धा

जाह्नवी राहुल शाह

सर्वाधिकार सुरक्षित

कॉपीराइट @ 2021 जाह्नवी राहुल शाह।

सर्वाधिकार सुरक्षित।

लेखिका की अनुमति के बिना इस प्रकाशन का कोई भी भाग पुनः प्रस्तुत, पुनर्प्राप्ति प्रणाली में संग्रहीत या किसी भी रूप में इलेक्ट्रॉनिक, मैकेनिकल, फोटोकॉपी, रिकॉर्डिंग या अन्यथा किसी भी रूप में प्रेषित नहीं किया जा सकता है।

जाह्नवी शाह शतरंज के बाल योद्धा पुस्तक की लेखिका हैं और यह पहचान उनका नैतिक अधिकार है।

लेखिका अपनी पुस्तक के प्रति अपने पाठकों की राय का स्वागत करती हैं और साथ ही भविष्य के प्रकाशनों के लिए सुझाव प्राप्त करके वे अत्यंत खुश होंगी। कृपया अपने सुझाव यहाँ भेजें:

ईमेल: authorjahnvi@gmail.com

प्रकाशक : सांसी वेंचर्स, सर्वश्रेष्ठ सॉल्यूशंस एलएलपी, मुंबई की प्रकाशन शाखा।

पहला संस्करण: 2021

ISBN: 9781684875573

समर्पित

यह पुस्तक मेरे भाई देव शाह को समर्पित है, जिन्हें मैं उनके समर्पण, जुनून और शतरंज के प्रति प्रतिबद्धता के लिए मानती हूँ।



स्वीकृतियाँ

मैं अपने एनजीओ, निर्माण चैरिटेबल ट्रस्ट को मुंबई के नगरपालिका स्कूलों में पढ़ाने की अनुमति देने के लिए बृहन-मुंबई म्युनिसिपल कॉर्पोरेशन (बीएमसी) की आभारी हूँ। मुझे इस पुस्तक को लिखने के लिए आमंत्रित करके बीएमसी स्कूलों ने जो विश्वास दिखाया है, उसके लिए मैं आभारी हूँ। बच्चों को प्रशिक्षित करने के लिए मेरे साथ काम करने वाले शतरंज कोच विठ्ठल माधव का हृदय से आभार।

मेरे एनजीओ के तहत शतरंज के लिए प्रशिक्षण लेने वाले मेरे सभी छात्र विशेष उल्लेख के पात्र हैं। शतरंज सीखने की दिशा में उनके ईमानदार प्रयासों ने मुझे यह महसूस कराया कि उन्हें एक ऐसी किताब की जरूरत है जो उन्हें ऐसी शैली में पढ़ाए जो उनके लिए सुविधाजनक हो। मुझे लगातार प्रोत्साहित और प्रेरित करने और हर बार अपना सर्वश्रेष्ठ प्रदर्शन देने के लिए अपने सभी शतरंज कोचों को धन्यवाद देती हूँ। उनके प्रशिक्षण ने शतरंज के प्रति मेरा प्यार हर गुजरते पल में बढ़ाया इसके लिए तहे दिल से धन्यवाद।

मैं धीरूभाई अंबानी इंटरनेशनल स्कूल के प्रिंसिपल, शिक्षकों और दोस्तों की आभारी हूँ। मुझे अपने माता-पिता, राहुल और डॉ. कृपाली से जो प्यार और प्रोत्साहन मिला है वह मेरे लिए सब कुछ है। अपनी व्यस्त जीवन शैली के बावजूद, उन्होंने हमेशा मेरी आकांक्षाओं को पंख देने के लिए समय निकाला है। चाहे वह शतरंज के लिए मेरा प्यार हो या मेरे शिक्षाविदों या अतिरिक्त पाठ्यचर्या, मेरे माता-पिता हमेशा मेरे साथ खड़े रहे हैं और बिना शर्त मेरा समर्थन किया है। मेरा भाई देव मेरे लिए ताकत का स्तंभ हैं। राष्ट्रीय और अंतर्राष्ट्रीय स्तर पर उसकी शतरंज की उपलब्धियों ने मुझे हमेशा एक बेहतर शतरंज खिलाड़ी और शिक्षक बनने के लिए प्रेरित किया है।

टीम सर्वश्रेष्ठ सॉल्यूशंस और उनकी सांसी वेंचर्स टीम का तहे दिल से आभार जिन्होंने इस पुस्तक को प्रकाशित करने में मेरी मदद की। मैं अमरकांत जैन, मयूरा अमरकांत, मीनल माथुर, सोनल माथुर को उनके विश्वास, मदद और समर्थन के लिए धन्यवाद देती हूँ। गणेश क्षीरसागर एवं योगेश गाँधी आपकी समय पर सहायता के लिए हृदय से आभार।

अपनी पुस्तक के समर्थन के लिए यवतमाल पब्लिक स्कूल (वाईपीएस) की आभारी हूँ।
वाईपीएस प्रबंध समिति के अध्यक्ष श्री किशोर दर्डा और श्रीमती अर्चना कधाओ, प्रिंसिपल,
वाईपीएस को उनके समर्थन के लिए विशेष धन्यवाद तथा शतरंज कोच सुदर्शन महिंद्रा का
आभार।

मीनल सोनल द्वारा परिकल्पित चित्रण एवं मुख्य पृष्ठ तथा अनुभवी कलाकार अरुण एल
उदमले जी, अजय शर्मा तथा दिप्ती अधवर्यु द्वारा उसके निष्पादन ने मेरी पुस्तक को एक नया
प्रारूप प्रदान किया, मेरे शब्दों को निपुणता से जीवंत करने लिए मैं आप सभी का हृदय से
आभार मानती हूँ। और अंत में, अपने नन्हे पाठकों का धन्यवाद। मुझे आशा है कि मेरी पुस्तक
शतरंज को मजेदार तरीके से जानने और सीखने के लिए मददगार साबित होगी।

प्रस्तावना



ABHIJIT KUNTE
CHESS GRANDMASTER



MOBILE - 9422306236, 8888303377

E-MAIL – ABHYAK@YAHOO.COM

“PRATIK”, S. NO. 32/1, PLOT NO. 11, BEHIND MEHENDALE GARAGE, ERANDAWANE,
KARVE ROAD, PUNE – 411004

प्रस्तावना

जब मैंने पहली बार शतरंज के बाल योद्धा शीर्षक पुस्तक के बारे में सुना, जो एक किशोर शतरंज विशेषज्ञ द्वारा बच्चों के लिए हिंदी में रचित है तो मैं उत्सुक हो गया। इस पुस्तक में सम्मिलित विषयों को जानकर मुझे बहुत खुशी हुई।

एक कुशल शतरंज खिलाड़ी और कोच होने के नाते, जाहनवी राहुल शाह ने यह सुनिश्चित किया है कि वे शतरंज की अपनी समझ को एक अनोखे स्वरूप में बुनकर प्रस्तुत करें। जिस तरह से पुस्तक की अवधारणा और लेखन किया गया है वह सराहनीय है। पुस्तक में सम्मिलित प्रश्नोत्तरी और अभ्यास एक मज़ेदार तरीके से सीखने को सुदृढ़ करते हैं।

भारत के युवाओं को कल के नेताओं के लिए गुणवत्तापूर्ण सामग्री बनाने में काफी प्रगति करते हुए देखना अच्छा लगता है। जाहनवी की पुस्तक पर एक नज़र डालने पर पता चलता है कि यह पुस्तक शतरंज के इच्छुक युवाओं के लिए एक रेडी रेकनर के रूप में काम करेगी और उसे इस महान खेल में शुरुआती स्तर की योग्यता हासिल करने के लिए तैयार करेगी।

मुंबई के बीएमसी स्कूलों के बच्चों के बीच मुफ्त में बांटी जाने वाली इस पुस्तक की प्रस्तावना लिखते हुए मुझे बहुत खुशी हो रही है। अपने एनजीओ के माध्यम से, जाहनवी छोटे बच्चों के जीवन को प्रभावित करना जारी रखेगी जो इस महान खेल के प्रति उत्सुकता विकसित करेंगे और शायद एक दिन हमारे देश का प्रतिनिधित्व करेंगे।

जाहनवी को इस पुस्तक की सफलता के लिए मेरी शुभकामनाएं। मुझे उम्मीद है कि शतरंज के छोटे-छोटे उत्साही युवा इस अद्भुत पुस्तक का पूरा फायदा उठाएंगे और शतरंज की जादुई दुनिया में प्रवेश करेंगे।

जी एम अभिजीत कुंते

प्रस्तावना

मैं बहुत खुश हूँ कि जाह्वी ने मुझे एक ऐसी किताब की प्रस्तावना लिखने के लिए आमंत्रित किया है जो मेरे दिल के बेहद करीब है।

शतरंज के बाल योद्धा, हिंदी में लिखी गई बच्चों के लिए, किशोर बालिका द्वारा, प्राथमिक शतरंज पर पहली किताब है। इसकी सरलता और शैली दिल को छू जाती है और मजेदार तरीके से बच्चों को शतरंज के प्रति आकर्षित करती है।

जाह्वी शाह और उनका एनजीओ, निर्माण चैरिटेबल ट्रस्ट पिछले कुछ वर्षों से हमारे छात्रों को शतरंज का प्रशिक्षण दे रहा है। मुझे यह बताते हुए बहुत खुशी और गर्व हो रहा है कि उनके द्वारा प्रशिक्षित छात्रों ने अखिल भारतीय नगर पालिका स्कूलों द्वारा आयोजित शतरंज प्रतियोगिताओं में रजत एवं कांस्य पदक जीते हैं।

मुझे बहुत गर्व हुआ जब जाह्वी को महाराष्ट्र के राज्यपाल श्री भगत सिंह कोशयारी जी ने हमारे छात्रों के प्रति उनकी कड़ी मेहनत और प्रतिबद्धता के लिए सम्मानित किया।

हम एक ऐसी शतरंज की किताब की तलाश में थे, जिसे हमारे बच्चे पाठ्यपुस्तक के रूप में इस्तेमाल कर सकें, जिसकी भाषा सरल हो और वे आसानी से समझ सकें।

उन्होंने दो पात्र, सोनू और मोनु बनाए हैं और खुद को जाह्वी दीदी के रूप में किताब में रखा है। वह सोनू और मोनु की जिज्ञासा को बढ़ाने के लिए किस्से और कहानियाँ सुनाने का उपयोग करती है और धैर्यपूर्वक उनकी सभी शंकाओं का समाधान करती है। साथ ही अनोखी बातें, मनोरंजक प्रश्नोत्तरी और अभ्यासों को सावधानीपूर्वक शामिल करके, बच्चों की समझ को सुदृढ़ करती है।

जाह्वी जैसी दयालु, ज्ञानी शिक्षिका, एक ऐसी दुनिया का निर्माण करती है, जहां संभावनाएं अनंत हैं। उसने बच्चों को शतरंज से प्यार और खेल में उत्कृष्टता हासिल करने के लिए प्रेरित किया है।

शतरंज के बाल योद्धा जैसी किताब छात्रों को चुनौतीपूर्ण, रचनात्मक, सपने देखना और उत्कृष्टता की आकांक्षा करना सिखाती है।

जाह्वी को मेरी शुभकामनाएं और मैं अपने छात्रों के लिए इस पुस्तक का उपयोग करने के लिए उत्सुक हूँ।

[Name] श्रीम. सुषमा शंकर
मसले
Principal
Sanyas Ashram School, Mumbai



प्रधानाचार्य

विलेपार्ले (प.) म्यु. उ. प्रा. विद्या शाला
मन्यासआश्रम मुंबई - ५६

परिचय

कुछ समय तक टीच फॉर इंडिया फाउंडेशन के तहत शतरंज पढ़ाने के बाद, मैंने अपना एनजीओ, निर्माण चैरिटेबल ट्रस्ट शुरू किया। यह एक शिक्षक पहल के रूप में शुरू हुआ और आज, हमारे पास प्रशिक्षकों का एक मज़बूत नेटवर्क है जो अपने व्यस्त कार्यक्रम से समय निकालकर पूरे मुंबई में वंचित बच्चों को शतरंज पढ़ाते हैं। मुझे खुशी है कि 10 नगरपालिका स्कूलों में 100 से अधिक छात्र वर्तमान में निर्माण के साथ शतरंज प्रशिक्षकण के लिए नामांकित हैं।

जब निर्माण के कोच और मैं बच्चों को पढ़ाते थे, तो हमने महसूस किया कि बच्चों को एक निश्चित तरीके से पढ़ाने की जरूरत है। उन्हें एक ऐसी भाषा और कथा में स्पष्टीकरण, प्रश्नोत्तरी और अभ्यास की आवश्यकता थी जो उनके लिए समझने में आसान हो। इस अंतर्दृष्टि ने इस पुस्तक की नींव रखी।

पुस्तक मूल रूप से व्यवस्थित शतरंज कोचिंग कार्यक्रम की परिणति है जिसे हम अपने छात्रों को निर्माण में डालते हैं। यह किसी भी व्यक्ति के लिए एक पाठ्यपुस्तक है जो हिंदी भाषा में प्रारंभिक शतरंज को मजेदार तरीके से सीखना चाहता है। यह शतरंज प्रशिक्षकों के लिए एक शिक्षण उपकरण भी होगा जो शतरंज की जटिल दुनिया में सरलीकृत स्पष्टीकरण की खोज में हैं।

इस पुस्तक का उपयोग कैसे करें?

भाई-बहन की जोड़ी, सोनू और मोनु अपनी पसंदीदा जाह्वी दीदी से शतरंज सीखने के लिए उत्सुक हैं। वे हमेशा जिज्ञासु होते हैं और सवाल पूछना पसंद करते हैं। जाह्वी दीदी धैर्यपूर्वक उनके सवालों का जवाब देती हैं और उन्हें मजेदार और संवादात्मक तरीके से शतरंज की दुनिया से परिचित कराती हैं।

इस किताब को लिखते समय जाह्वी दीदी ने शामिल किया है:

- उपाख्यानों और उदाहरण के साथ विस्तृत स्पष्टीकरण
- प्रत्येक अध्याय के अंत में मजेदार प्रश्नोत्तरी और दिलचस्प अभ्यास

बच्चों, क्या आप इस पुस्तक के बारे में सबसे अच्छी बात जानते हैं?

सोनू-मोनू जाह्वी दीदी से जो भी सवाल पूछते हैं वो शायद आपके मन में भी होंगे. दीदी के उत्तर आपको अवधारणा को बेहतर ढंग से समझने में मदद करेंगे और शतरंज को सीखने में सरलता प्रदान करेंगे।

जाह्वी दीदी आपको इस किताब में शतरंज की बिसात और शतरंज के टुकड़ों के बारे में महत्वपूर्ण जानकारी देती हैं। वह यह भी मानती है कि यदि आप प्रत्येक अध्याय के अंत में मजेदार प्रश्नोत्तरी और अभ्यासों का उत्तर देते हैं तो आपको प्रारंभिक शतरंज में तेज़ी से महारत हासिल करने में सहायक हो सकती है।

प्रश्नों के उत्तर लिखने के लिए पेंसिल का प्रयोग करें। इस तरह, आप आसानी से उत्तरों को मिटा सकते हैं और बाद के चरण में अपने अभ्यास की फिर से जांच कर सकते हैं।

जाह्वी दीदी ने इस किताब की शुरुआत में अपनी ईमेल आईडी भी दी है। यदि आप किताब पढ़ते समय कहीं फंस जाते हैं और आपको कोई बात समझ नहीं आती है तो आप उस प्रश्न को ईमेल कर सकते हैं। वह आपके प्रश्नों का उत्तर देने में बहुत प्रसन्न होगी।

आकांक्षी शतरंज खिलाड़ियों को शुभकामनाएं, यह पुस्तक आपको शतरंज के बाल योद्धा बनने में मदद करेगी।

विषय सूची

(INDEX)

1. शुरुआत से शुरू करते हैं	13
2. शतरंज की बिसात और मोहरें	22
3. शतरंज संकेतन, नियम, भाषा और शिष्टाचार	42
4. शतरंज की चाल और कब्जा	56
5. चेक और चेक मेट	69
6. शतरंज में कास्टलिंग	84
7. पॉन प्रमोशन (प्यादे की उन्नती)	104
8. एन पसांत कैप्चर रूल	117
9. कुछ बुनियादी शतरंज रणनीतियाँ	131
10. शतरंज का खेल कैसे शुरू करें	156
11. शतरंज में ड्रॉ क्या होता है और ड्रॉ कितने प्रकार के होते हैं?	171
12. आपका पहला गेम जीतने के तरीके	187
13. सबसे प्रसिद्ध शतरंज का खेल	198
14. भारत के सर्वश्रेष्ठ शतरंज के खिलाड़ी	209
15. प्रश्नोत्तरी की उत्तर कुंजी	228
16. अभ्यास कि उत्तर कुंजी	233
17. लेखक बायो/ लेखक जैव	242

1

शरुआत से शुरु करते हैं

(Let us start from the beginning)



1

शुरुआत से शुरू करते हैं

(Let us start from the beginning)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज का इतिहास, शतरंज के खेल की विशेषता, कैसे खेला जाता है यह खेल, क्या सिखाता है शतरंज का खेल और कुछ अनोखी बातें।

“जाह्नवी दीदी आप आ गए, हम आपको बहुत याद कर रहे थे” , सोनू और मोनु ने एक सुर में कहा।

हाँ बच्चों आप लोगों से मिलने आ गईं और आज एक ख़ास इरादे से आई हूँ ।

बच्चों तुमने क्रिकेट और साँप सीढ़ी तो बहुत बार खेला होगा आओ आज एक बहुत निराले खेल के बारे में जानते हैं और सीखते हैं कि उसे कैसे खेला जाता है।

“जाह्नवी दीदी, क्या नाम है इस खेल का? इस खेल को कितने लोग एक साथ खेल सकते हैं? क्या यह बाहर खेला जाता है या अंदर?” मोनु ने उत्साह से पूछा।

अरे बाबा इतने सवाल! तो ठीक है फिर बच्चों शुरुआत से शुरू करते हैं।

मैं शतरंज के खेल की बात कर रही हूँ जिसे इंग्लिश में चैस कहते हैं और बताती हूँ तुम्हें इस खेल से जुड़ी कुछ बेमिसाल बातें।

भारत में शतरंज का इतिहास और कहाँ से आया यह खेल

शतरंज का जन्म बहुत बहुत साल पहले हुआ था, करीब १५०० साल पहले उत्तरी भारत में, यह मान लो कि जब भारत की नींव डाली जा रही थी।

“दीदी इतना पुराना खेल लेकिन आज तक चला आ रहा है?”, सोनू ने पूछा।
हाँ ! और पता है इस खेल को पहले चतुरंगा के नाम से जाना जाता था।

“चतुरंगा क्यूँ दीदी, क्यूँकि इस खेल को खेलने से चतुर बनते है”, खिलखिलाते मोनु ने पूछा।

चतुरंगा का अर्थ है चार रूप में विभाजन या डिवीज़न। और जानते हो मोनु इस खेल ने इतने सालों में अपने कई रूप बदले फिर भी इस खेल की खास बात बरसों से वही है।

“वाह ! दीदी इतना पुराना और समय के साथ बदलता भी रहा, अब तो हमें शतरंज के बारे में और जानना है”, सोनु ने आशा भरी आँखों से कहा।

हाँ बच्चों सातवीं शताब्दी में भारत से यह खेल चलते-चलते बहुत दूर पर्शिया देश पहुँच गया, इसको शतरंज नाम दिया गया और आज शतरंज दुनिया भर में खेला जाता है।



“दीदी, और भी कुछ बताइये ना शतरंज के बारे में। बहुत से लोगों को खेलते देखा है पर कभी इसकी बारीकियों को समझ नहीं पाए”, मोनु झटपट दीदी के पास बैठ गया।

पहले तो शतरंज बड़ा ही मज़ेदार खेल है जिसे तुम घर के अंदर या ताजी हवा में घर के आँगन में या बस और ट्रेन के सफ़र में भी खेल सकते हो।

दूसरी बात यह कि यह बहुत सस्ता और लम्बे टाइम तक चलने वाला खेल है, जो ५० – १०० रुपय में आ जाता है और सालों साल चलता है।

और तीसरी बात यह कि इसे किसी के भी साथ खेला जा सकता है।

मोनु ने झट से कहा, “दीदी फिर तो मैं अपनी क्रिकेट मंडली के साथ यह खेल खेलूँगा” ।

मोनु शतरंज सिर्फ़ दो लोग खेल सकते हैं और ज़रूरी नहीं कि तुम अपने दोस्तों के साथ ही इस खेल को खेलो। तुम इसे अपने माता पिता, अपने से बड़े या छोटों के साथ भी खेल सकते हो।

‘दीदी हमेशा से हमें लगता था कि यह बच्चों के खेलने का खेल नहीं है,’ सोनू ने कहा।

ऐसी बात नहीं है बच्चों, मैं तुम्हें सिखाऊँगी शतरंज कैसे खेला जाता है, उनके नियम और साथ ही बहुत सारी बारिकियाँ भी बताऊँगी।

जानते हो ८ – १४ साल के कितने बच्चे शतरंज के महारथी हैं जिन्हें चैस में ग्रैंडमास्टर कहते हैं।

‘कितने दीदी’, मोनु ने पूछा।

बहुत सारे मोनु !

और ‘विश्वनाथ आनंद’ भारत के आनबान शान हैं। विश्व के कोने कोने में भारत का नाम रोशन किया है और धरती आसमान एक करके भारत के नाम पर चार चाँद लगाए और भारत के सबसे पहले चैस के ग्रैंडमास्टर हैं। पुरुषों की श्रेणी में भारत में सर्वोच्च रेटिंग विश्वनाथ आनंद की है।

‘दीदी क्या हम भी बन सकते हैं ग्रैंडमास्टर’, सोनू ने उम्मीद से पूछा।

क्यूँ नहीं बच्चों, बिलकुल।

आज एक खेल के रूप में शतरंज:

बच्चों शतरंज जैसे करीब २००० और भी खेल हैं लेकिन इस खेल की बात ही कुछ निराली है।

जानते हो आज शतरंज विश्व के सबसे लोकप्रिय खेलों में से एक है, जो दुनिया भर में लाखों लोग घर, क्लब, ऑनलाइन और टूर्नामेंट में खेला जाता है।

यह एक ऐसा खेल है जो बहुत लम्बा समय लेता है खत्म होने में, लेकिन जितना लम्बा समय उतना ही मज़ेदार बनता जाता है जैसे मानो की कलेजा मुहँ को आ जाता है और धड़कने तेज होने लगती है।

“दीदी लम्बा चलने वाला खेल ? यह इतना बड़ा तो नहीं लगता”, मोनु ने चिंता से पूछा।

हाँ मोनु, यह शतरंज एक विशेष प्रकार के चौकोर बोर्ड या पट्टे पर खेला जाता है। यह ८ × ८ का बोर्ड ६४ चौकोर छोटे वर्गों में जिसे हम भागों में बाँटना भी कहते हैं। यह वर्ग श्वेत और श्याम रंग के होते हैं। ज़्यादातर यह खेल सफ़ेद और काले रंग का होता है।

“सिर्फ़ सफ़ेद और काला रंग लेकिन अनोखा खेल, दीदी अब तो हमें और जानकारी चाहिए शतरंज के बारे में”, सोनू ने कहा।



बिलकुल ! और एक सबसे खास बात यह है कि इसमें हाथी, ऊँठ, घोड़े, राजा और रानी भी शामिल है जिन्हें चैस की भाषा में अलग नाम भी मिले हुए है; जिसके बारे में मैं तुम लोगों को बाद में बताऊँगी ।

और शतरंज का खेल हमें बहुत कुछ सिखाता भी है। आओ जानें की शतरंज हमारी कैसे मदद करता है:

शतरंज खेलने के फायदे:

बच्चों शतरंज का खेल गहराई से सोचने और स्मरण शक्ति को बढ़ाता है।

“दीदी क्या सच में हमारे दिमाग की शक्ति इस खेल से बढ़ सकती है? जैसे रोज़ बादाम खाने से बढ़ती है ?” मोनु ने हस्ते हुए पूछा।

जी बिलकुल, यह खेल आपके अंदर फोकस को भी बढ़ाता है जिससे हर काम आसानी से हो जाता है।

शतरंज खेलने वाले बच्चों के अंदर मैथ्स और साइंस की अच्छी पकड़ बन जाती है और कोई भी कैलकुलेशन को बहुत आसानी से समझा जा सकता है।

“वाह ! दीदी फिर तो यह एक ऐसा खेल होगा जिसको खेलने से बड़े लोग कभी नहीं टोकेंगे क्योंकि इससे ऐल्जेब्रा और फ़िज़िक्स भी जल्दी से समझ पाएंगे”, खिलखिलाती हंसी के साथ शैतानी भी झलक रही थी सोनू के चेहरे पर।

बच्चों यह खेल हमें अनुशासन, प्लानिंग और विश्वास भी सिखाता है।

दीदी प्लानिंग और अनुशासन भी, लगता है शतरंज पूरा एक सब्जेक्ट है बस यह बोरिंग ना हो, मोनु ने पूछा।

बोरिंग तो बिलकुल नहीं है बच्चों और इस खेल में समय का पता ही नहीं चलता।

इस खेल से आप गलत और सही के अंतर को भी बहुत आसानी से समझ पाओगे। शतरंज के खेल की ट्रिक्स और रूल्स, खोज करने की ताकत और अंदर की कल्पना शक्ति को बढ़ावा देता है।

जैसे जैसे तुम शतरंज के खेल को समझोगे वैसे वैसे इसका निराला रूप तुम्हें समझ आएगा।
तो बच्चों क्या तैयार हो इस खेल को समझने और खेलने के लिए?

हाँ दीदी बिलकुल !

तुम्हें शतरंज की अनोखी और मज़ेदार बातें बताती हूँ ।

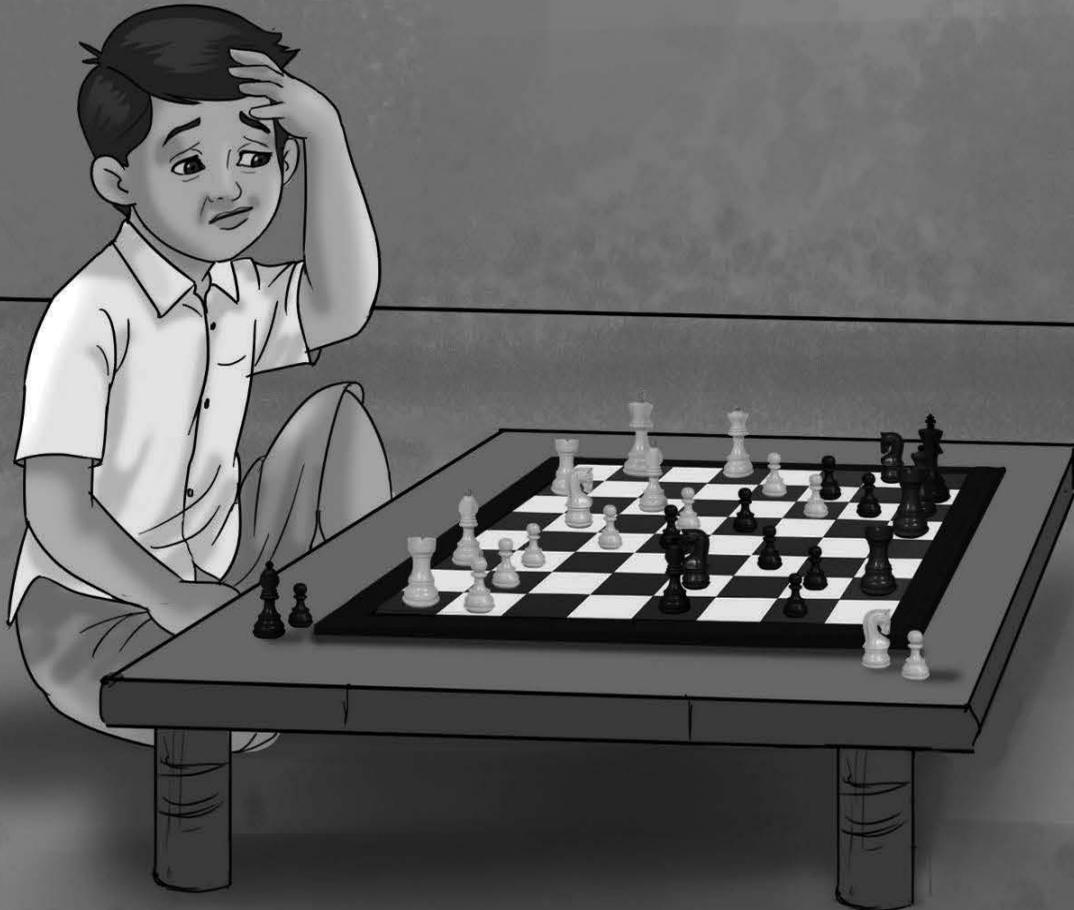
अनोखी बातें

- सबसे लम्बा शतरंज का खेल २० घंटों तक चला।
- अब तक का सबसे लंबा शतरंज का खेल, जो २६९ चालों में समाप्त हुआ इवान निकौलिक – अरसोविक, बेलग्रेड के बीच था। खेल ड्रॉ रहा।
- शतरंज का सबसे छोटा चलने वाला खेल सिर्फ़ २ बारी में खत्म हो गया।
- १९८५ में, एरिक नोपर्ट ने ५०० खिलाड़ियों के विरुद्ध, एक साथ १० मिनट के गेम खेले जो ६८ घंटे तक चले
- अभिमन्यु मिश्रा, १२ साल के सबसे छोटे ग्रैंड मास्टर है।
- लगभग छह सौ मिलियन लोग दुनिया भर में शतरंज खेलना जानते हैं!
- मलिक मीर सुल्तान खान एशिया के पहले माने जाने वाले ग्रैंडमास्टर थे. मीर सुल्तान ने १९२८ में ऑल इंडिया चैंपियनशिप जीती और दो बार ब्रिटिश चैंपियनशिप भी जीती. ग्रैंड मास्टर अलेक्जेंडर एलेखाइन और होजे कैपाब्लांका दुनिया के सबसे महान शतरंज खिलाड़ी माने जाते थे, उनको भी मीर सुल्तान ने हरा दिया था. इसके बावजूद वर्ल्ड चेस फेडरेशन ने उन्हें एक भी ग्रैंडमास्टर टाइटल से नहीं नवाजा. हालांकि उस समय के दिग्गज शतरंज खिलाड़ियों ने हमेशा उन्हें एक ग्रैंडमास्टर ही माना.

तो बच्चों अब तुम्हें सारी बातें पता हैं ।

चलो अब कुछ सवालों का जवाब देकर बताओ कि तुम लोगों को कुछ समझ आया या नहीं?

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



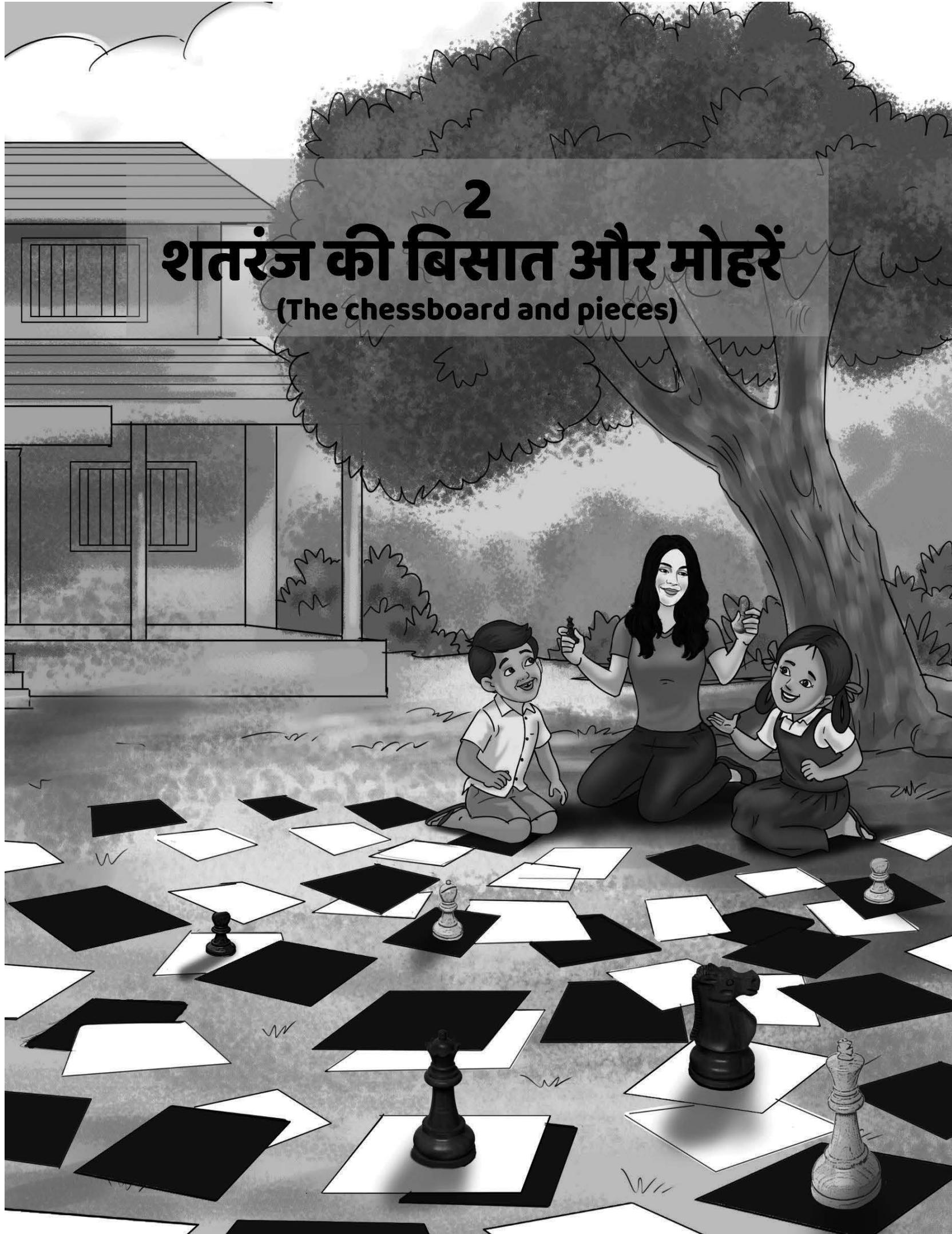
प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. जान्हवी दीदी ने किस नए खेल के बारे में बताया है ?
a. कैरम b. साँप सीढ़ी c. शतरंज d. क्रिकेट
2. शतरंज के खेल का जन्म कितने साल पहले हुआ था ?
a. २००० b. १५०० c. २५०० d. १०००
3. शतरंज के खेल को पहले क्या कहा जाता था ?
a. चतुरंगा b. अष्ट-रंगा-तरंग c. शतरंज d. चौसर
4. शतरंज को इंग्लिश में क्या कहते हैं ?
a. कैरम b. बिलियर्ड्स c. चैस d. स्नेक्स & लैडर
5. पुरुषों की श्रेणी में भारत में सर्वोच्च रेटिंग किसकी है ?
a. विश्वनाथन आनंद b. हरिकृष्ण पेंटाला c. विदित गुजराती d. अधिबान भास्करन
6. भारत में सर्वोच्च श्रेणी की महिला शतरंज खिलाड़ी कौन हैं ?
a. कोनेरू हम्पी b. हरिका द्रोणावल्ली c. तानिया सचदेव d. वैशाली रमेशबाबू
7. शतरंज खेलने से कौनसी शक्ति बढ़ती है ?
a. अंदरूनी शक्ति b. बाहरी शक्ति c. सोचने की शक्ति d. खेलने की शक्ति
8. शतरंज खेलने वाले बच्चों को किस बात में ज्यादा आसानी होती है ?
a. डांसिंग b. सिंगिंग c. कैलकुलेशन d. जंपिंग
9. विश्व शतरंज दिवस कब मनाया जाता है ?
a. २० जुलाई b. १२ अगस्त c. १९ फरवरी d. १ सितंबर
10. शतरंज का सबसे छोटा चलने वाला खेल कितने चालों में समाप्त हुआ है ?
a. ८ चाल b. २ चाल c. ६ चाल d. ४ चाल

2

शतरंज की बिसात और मोहरें

(The chessboard and pieces)



2

शतरंज की बिसात और मोहरें

(The chessboard and pieces)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज की बिसात या चैस बोर्ड, मोहरों के नाम और उनका मूल्य, मोहरों को बोर्ड पर जमाना, अलग अलग मोहरों की चाल।

सोनू क्या हुआ, इतनी परेशान क्यों लग रही हो? जान्हवी दीदी की चमकती आँखों में फिक्र थी।

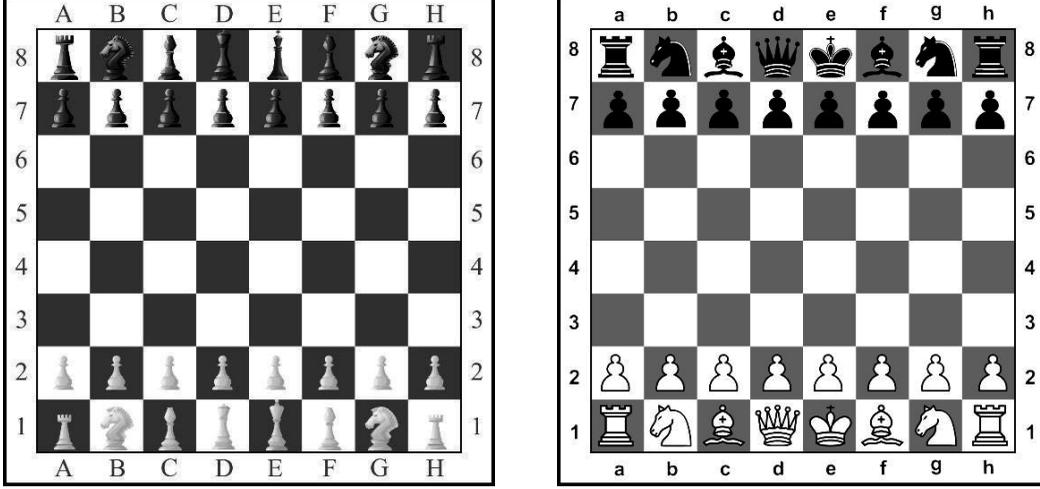
“दीदी यह चैसबोर्ड चौकोर है और इसीलिए हर तरफ से समान है, लेकिन यह समझ नहीं आ रहा कि खेल की शुरुवात कहाँ से करनी है और खेल खत्म कहाँ पर होगा यह सब सोचकर सिर चकरा रहा है?” सोनू चैसबोर्ड को बार-बार घुमा कर देख रही थी।

“हाँ दीदी, जैसे साँप - सीढ़ी के खेल में अंक लिखे होते हैं जिससे पता चल जाता है कि शुरुवात कहाँ से होती है, पर इसमें तो ऐसा कुछ भी नहीं है,” मोनु झटपट दीदी के पास बैठ गया।

बच्चों यही तो है शतरंज के खेल की खास बात। चलो बाहर पेड़ की ठंडी ठंडी हवा में बैठें और सीखें चैस के बिसात यानी बोर्ड और मोहरों के बारे में।

शतरंज की बिसात यानी चैसबोर्ड:

बच्चों चैसबोर्ड एकांतर यानी ऑल्टर्नट रंगों के ६४ वर्गों (८×८) में बंटा हुआ होता है। इन वर्गों के रंग अक्सर काले और सफेद ही होते हैं लेकिन कई बार इन रंगों से अलग रंग भी हो सकते हैं।



“अरे वाह! चैसबोर्ड रंगीन भी होते हैं,” सोनू यह सुनकर खुशी से झूम उठी।

हाँ बच्चों, रंग चाहे कोई भी हों, हल्के रंग वाले वर्ग ‘लाइट’ अथवा ‘सफेद’ तथा गहरे रंग वाले वर्ग ‘डार्क’ अथवा ‘काले’ कहलाते हैं।

पता है मोनु चैस के मोहरें कितने तरह के होते हैं? और उन्हें क्या नाम दिए गए हैं?

तो चलो अब एक एक करके जानें शतरंज के मोहरों के बारे में।

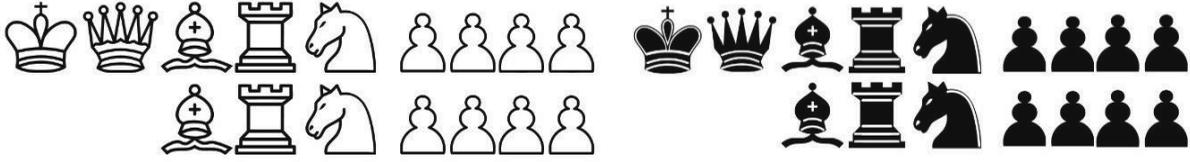
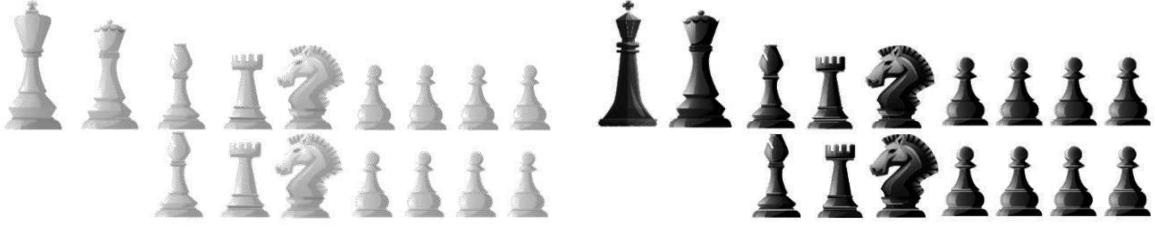
a. शतरंज के मोहरों के नाम और मूल्य:

बच्चों शतरंज में कुल मिलाकर ३२ मोहरें होते हैं, १६ सफेद (व्हाइट) और १६ काले (ब्लैक) रंग के। बिसात इस प्रकार रखा जाता है कि सफेद वर्ग एक खिलाड़ी के दाहिने (राइट) कोने में पड़े और काला वर्ग बाएं (लेफ्ट) कोने में। हर एक खिलाड़ी को एक ही रंग के १६ मोहरें मिलते हैं।

“अब कुछ कुछ समझ आ रहा है दीदी,” सोनू की खुशी का ठिकाना नहीं रहा।

बहुत बढ़िया! तो अब जल्दी से दोनों अपने अपने रंग चुन लो फिर बताती हूँ शतरंज के मोहरों के नाम क्या है?

बच्चों १६ मोहरें कुछ इस तरह होते हैं।



१ किंग, १ क्वीन, २ बिशप, २ रूक, २ नाइट, ८ पॉन

जैसे सोनू के पास १६ मोहरें सफेद और मोनु के पास १६ मोहरें काले रंग के ।

“दीदी शतरंज के मोहरें कितने सुन्दर दीखते हैं, इनकी बनावट बहुत अच्छी है। यह खेल तो काफी मजेदार लगता है !” बच्चे खुशी से उछल पड़े।

b. मोहरों का मूल्य:

बच्चों चैस के मोहरों में विभिन्न शक्तियाँ होती है और खेल के समय कौनसा मोहरा आपको जीत दिला सकता है यह कहना मुश्किल होता है।

हर मोहरे का मूल्य अलग होता है। यह कोई आश्चर्य की बात नहीं है कि मोहरे का मूल्य सीधे उसकी ताकत से जुड़ा होता है।

एक पॉन 1 अंक के बराबर है, एक नाइट या बिशप 3 अंक के बराबर है, एक रूक 5 अंक के बराबर है और एक क्वीन 9 अंक के बराबर है।

किंग ही एकमात्र मोहरा है जिसका कोई मूल्य नहीं है।

“ऐसा क्यों दीदी, मुझे लगा किंग सबसे ताकातवर होगा?” मोनु ने पूछा।

ऐसा इसलिए है मोनु, क्योंकि किंग को कैप्चर नहीं किया जा सकता है (उसे सिर्फ चेक दिया जा सकता है) और हाँ ध्यान रहे, चैस का असली लक्ष्य है किंग को चेक-मेट करना।

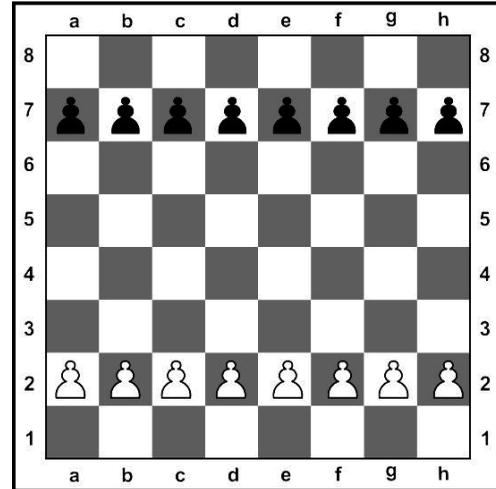
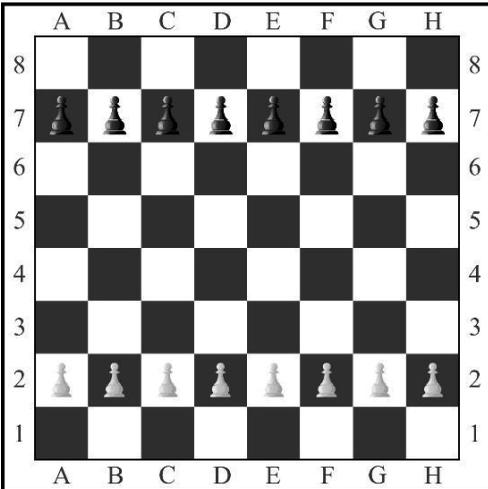
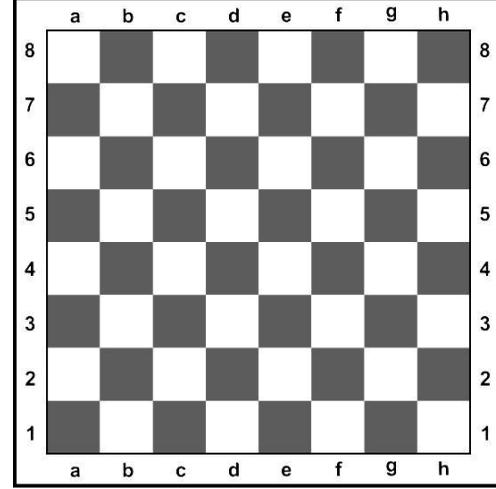
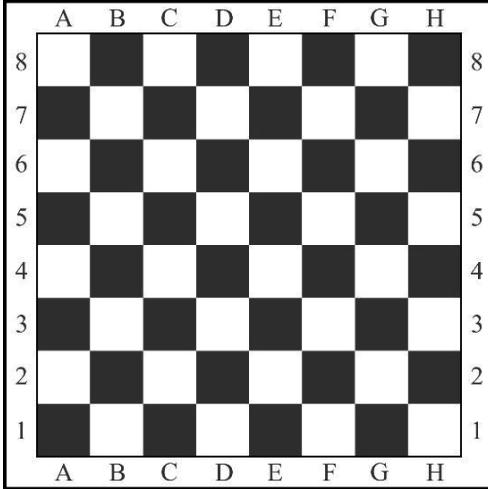
शतरंज एक ऐसा खेल है जिसमे यह बहुत जरूरी है कि किन मोहरों को कहाँ रखना है और कैसे चलना है। एक गलत चाल पूरा खेल पलट सकती है।

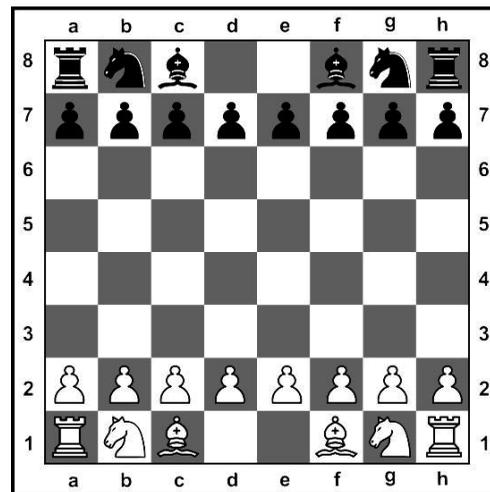
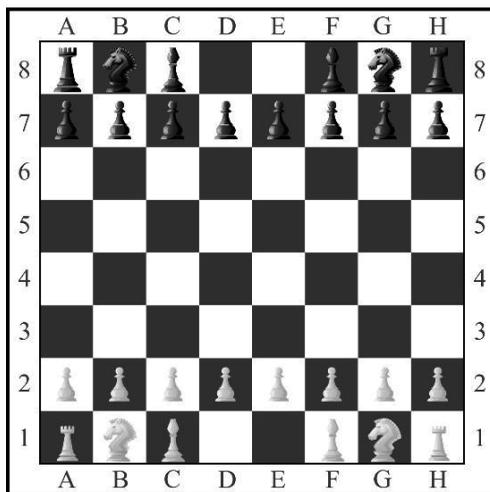
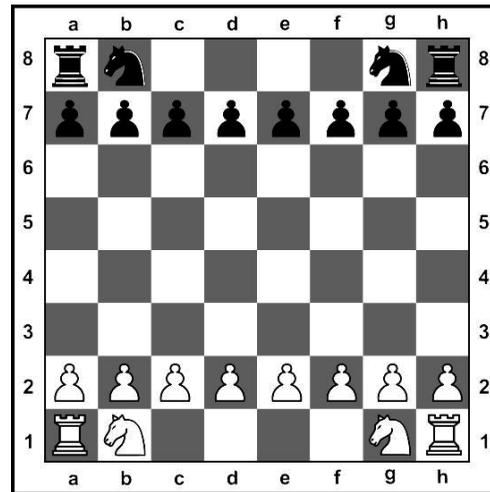
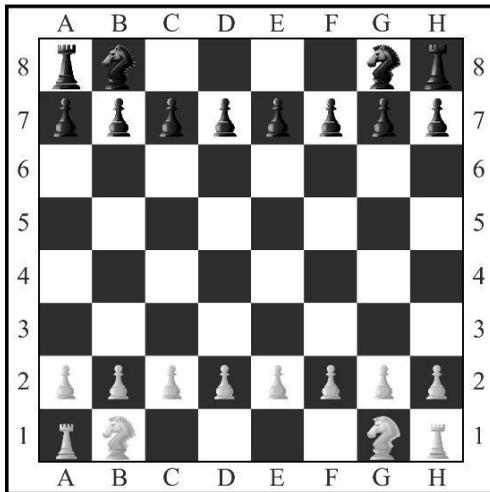
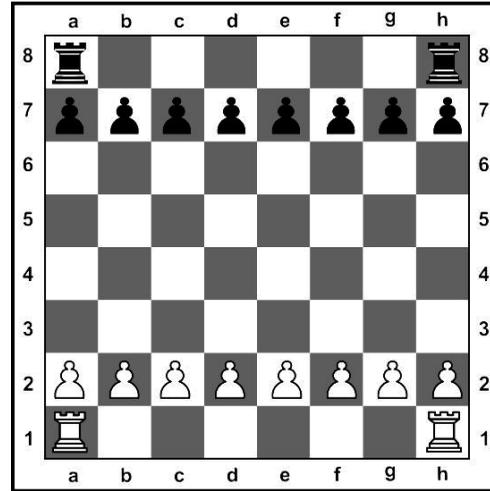
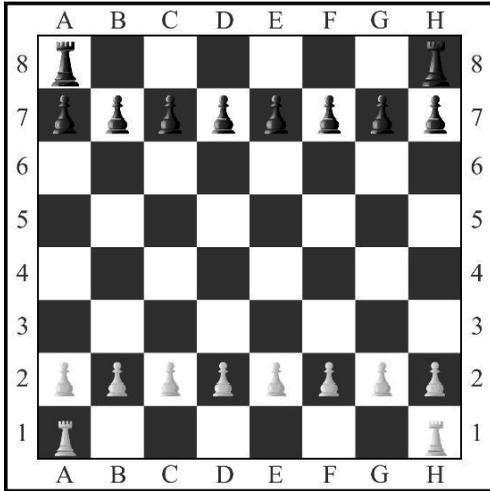
“दीदी फिर तो सभी मोहरें बहुत महत्वपूर्ण हैं,” मोनु को बात समझ आ गई।

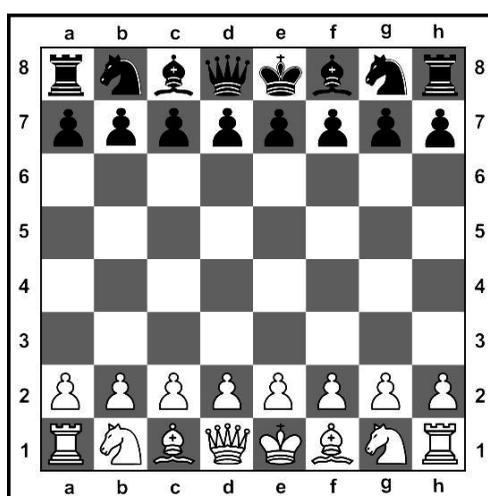
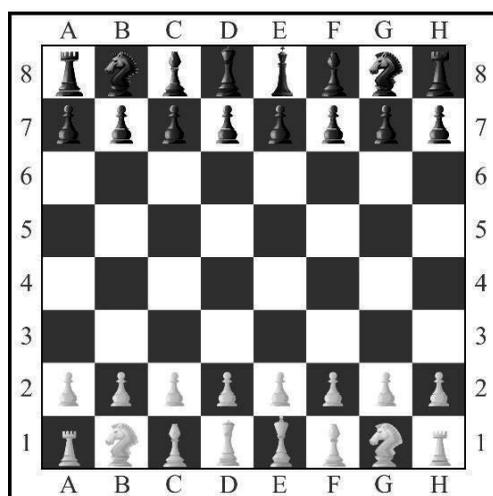
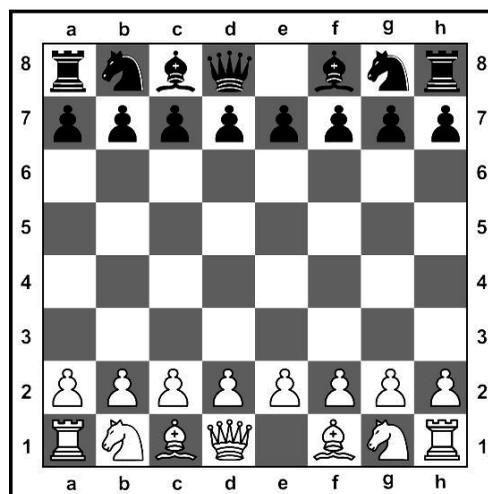
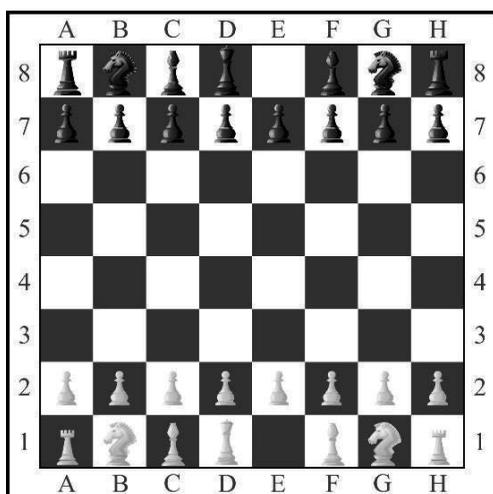
हाँ बिल्कुल, चलो अब बारी आती है, यह सीखने की, कि इन मोहरों को चैस बोर्ड पर किस तरह से जमाया जाता है।

c. चैसबोर्ड पर मोहरों का स्थान:

बच्चों जानते हो, शतरंज के खेल में मोहरों को एक खास तरीके से चैसबोर्ड पर रखा जाता है। बोर्ड के एक ओर सफेद (व्हाइट) रंग की मोहरें ८-८ की २ पंक्ति यानी रो में रखे जाते हैं और दूसरी तरफ काले (ब्लैक) रंग के मोहरें रखी जाती हैं। कुछ इस तरह से :







“दीदी यह चैस बोर्ड पर मोहरें ऐसी लगते हैं मानो दो राजाओं की सेना युद्ध के लिए खड़ी हों।” सोनू मोनु मोहरें जमाकर खुश हो गए।

सही कहा बच्चों !!!

बच्चों, ये बात याद रखना कि, चैस बोर्ड को इस तरह सजाया जाता है कि,दायां निचला वर्ग हमेशा एक सफेद वर्ग होगा। हाँ एक और बात, हमेशा व्हाइट क्वीन व्हाइट वर्ग में रखी जाती है और ब्लैक क्वीन ब्लैक वर्ग में।

d. मोहरों को कैसे चलें:

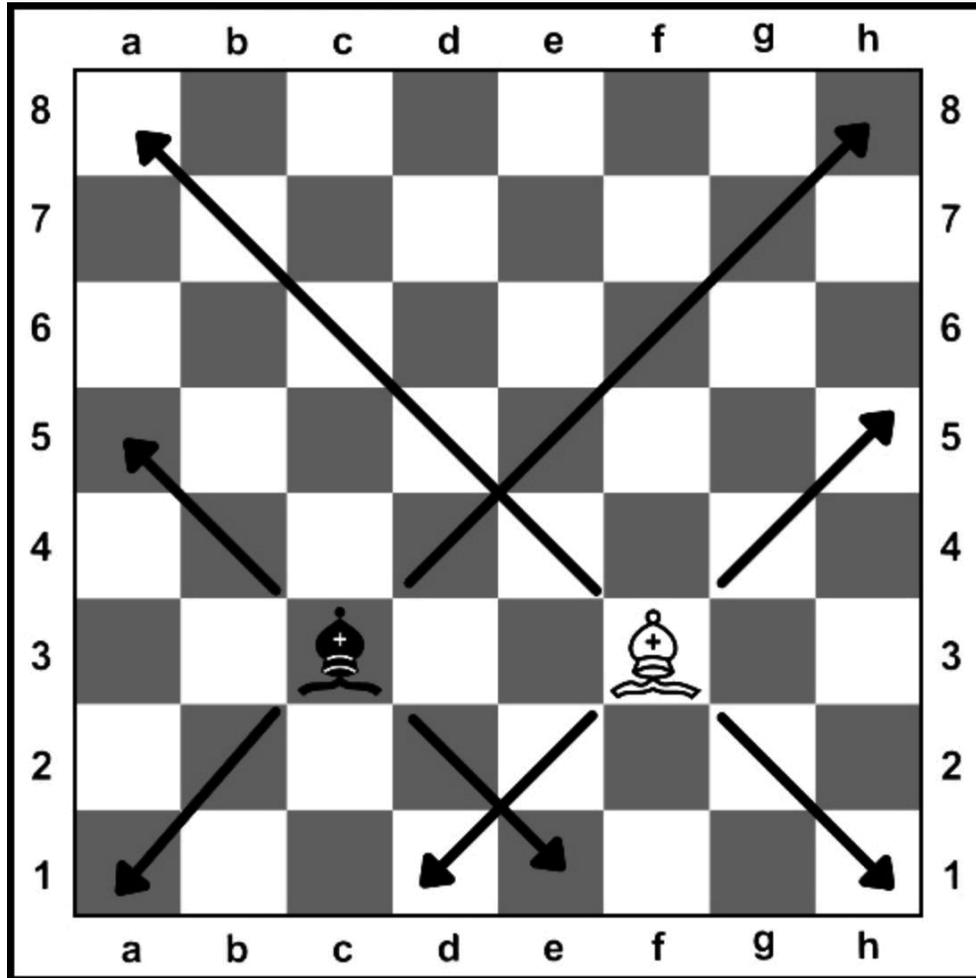
बच्चों शतरंज में मोहरें अलग अलग तरीके से चलते हैं। यूँ समझलो कि सबका एक अलग अंदाज है।

“अरे वाह! दीदी जैसे हम सबका होता है,” सोनू खिलखिलाने लगी।

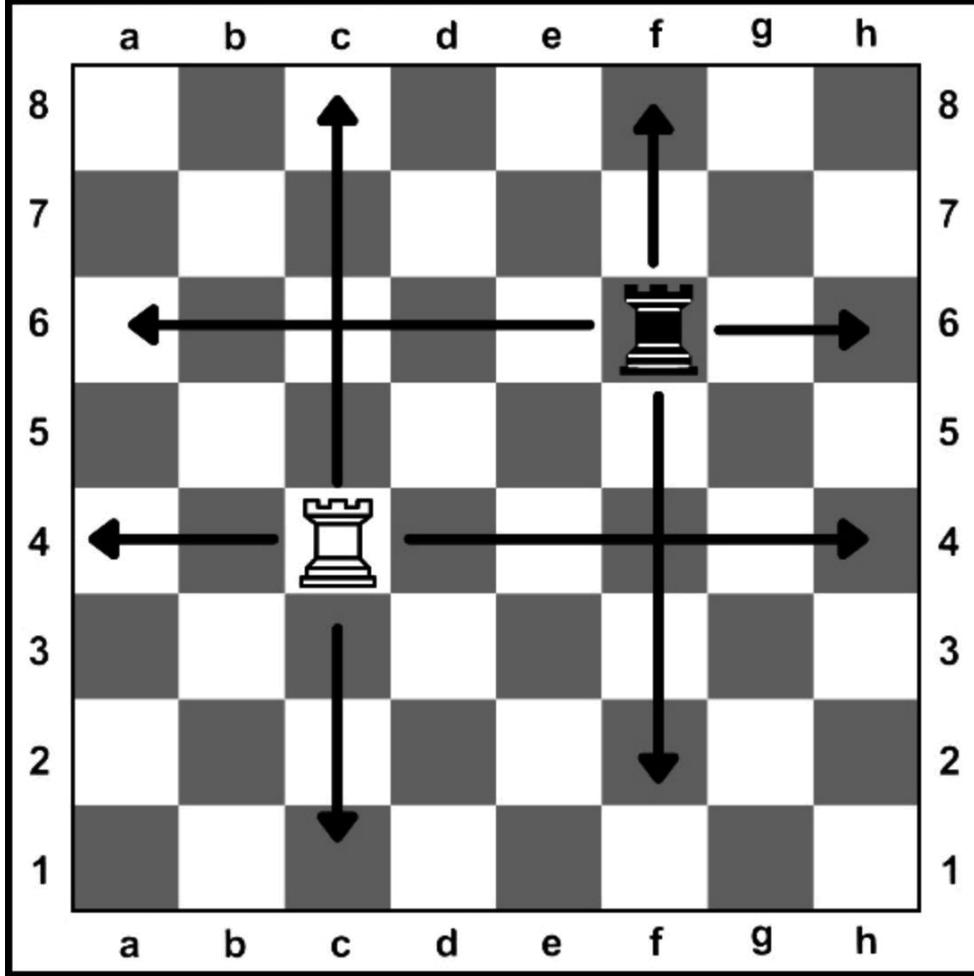
i. बिशप और रूक कैसे चलते है

बच्चों हर खिलाड़ी के पास २ बिशप होते हैं। बिशप को सीधा चलना नहीं आता वो हमेशा तिरछी दिशा में खाली वर्ग में चलता है। बिशप एक साथ कितने भी वर्ग आगे बढ़ सकता है या पीछे भी आ सकता है लेकिन उसके लिए वर्ग खाली होने जरूरी हैं।

बिशप दूसरे मोहरों के ऊपर से छलांग नहीं लगा सकता। लेकिन अगर उसके तय रास्ते में उससे विपरीत रंग का कोई भी मोहरें हो तो वह उस मोहरे को खेल से बाहर कर देता है।



बच्चों, अब बारी है रूक की जिसकी चाल है एकदम सीधी लेकिन याद रहे वर्ग हो खाली। अगर दूसरे रंग का मोहरा रास्ते में टकराए तो उसे जाना होगा खेल से बाहर।



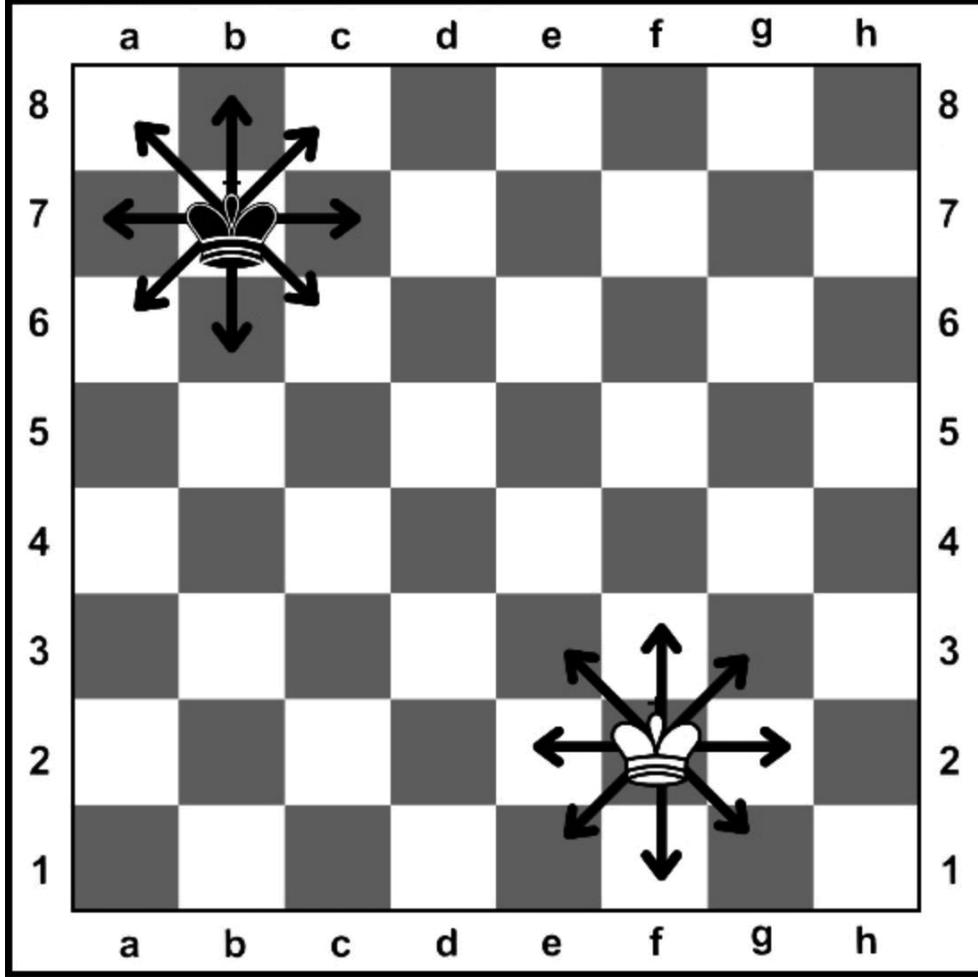
और हाँ बच्चों, रूक भी छलांग नहीं लगा सकता।

“दीदी, और मोहरों के बारे में भी बताइए ना, सोनू ने चैस बोर्ड पर अपनी निगाहें टिका रखी थी।”

जरूर बच्चों, चलो आगे सीखें।

ii. किंग और क्वीन कैसे चलते हैं:

देखो बच्चों किंग सिर्फ एक वर्ग कोई भी दिशा में चल सकता है।



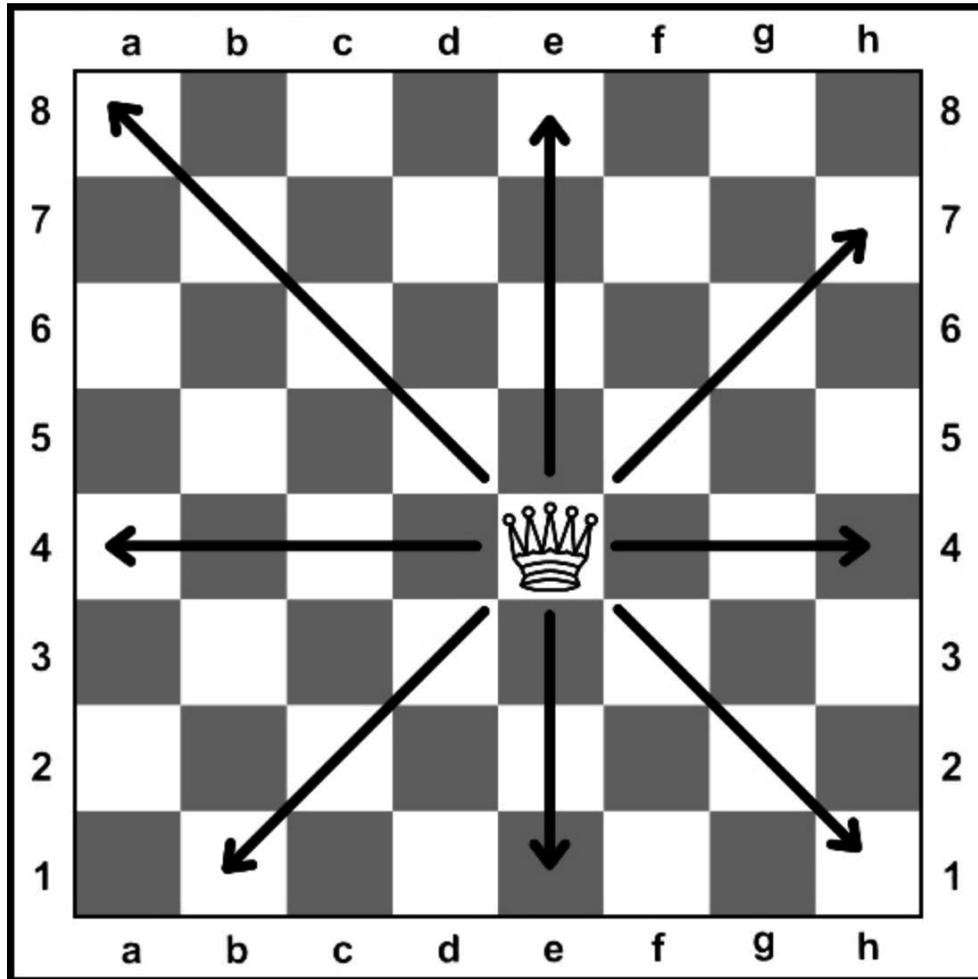
“दीदी फिर तो किंग की चाल बहुत धीमी है,” मोनु ने आश्चर्य से पूछा।

सही कहा मोनु, किंग शतरंज का बहुत अहम मोहरा है। सारे मोहरें किंग की रक्षा करते हैं। किंग धीरे से और बड़े ध्यान से चलता है।

बच्चों शतरंज के खेल में अगर प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी के मोहरों ने अपने किंग को बचा लिया तो मतलब वो खिलाड़ी खेल जीत गया।

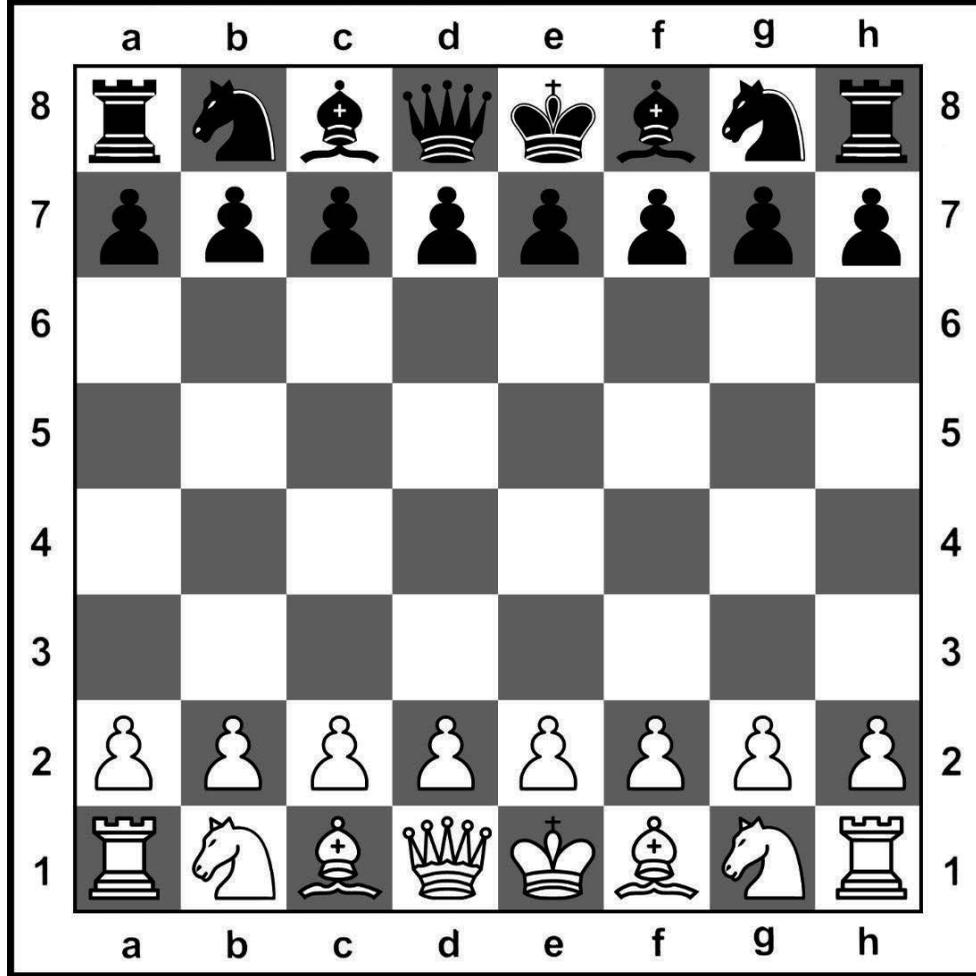
अब बारी क्वीन की।

क्वीन एक बहुत ताकतवर मोहरा है जो रूक और बिशप दोनों की तरह चलता है।
कुछ ऐसे

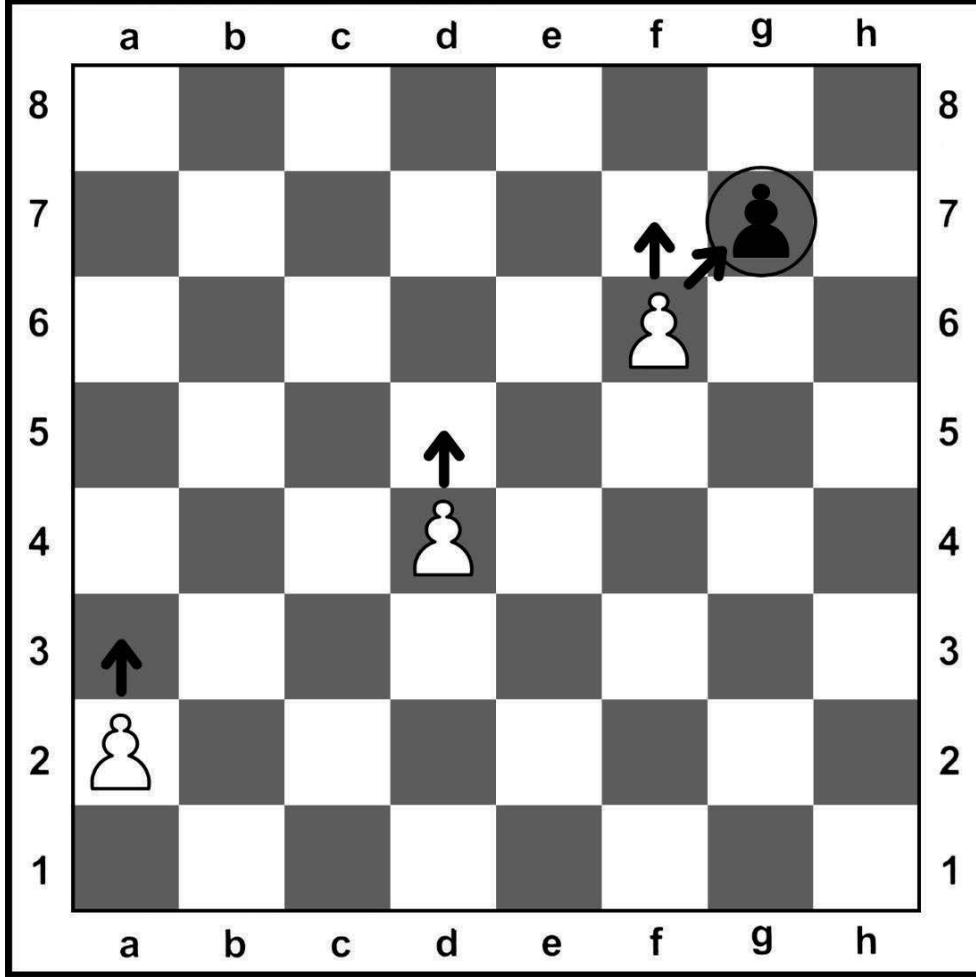


iii. पॉन और नाइट कैसे चलते हैं:

शतरंज के खेल में दोनो खिलाड़ियों को ८-८ पॉन मिलते हैं। खेल की शुरुवात आम तौर पर पॉन की चाल से होती है।



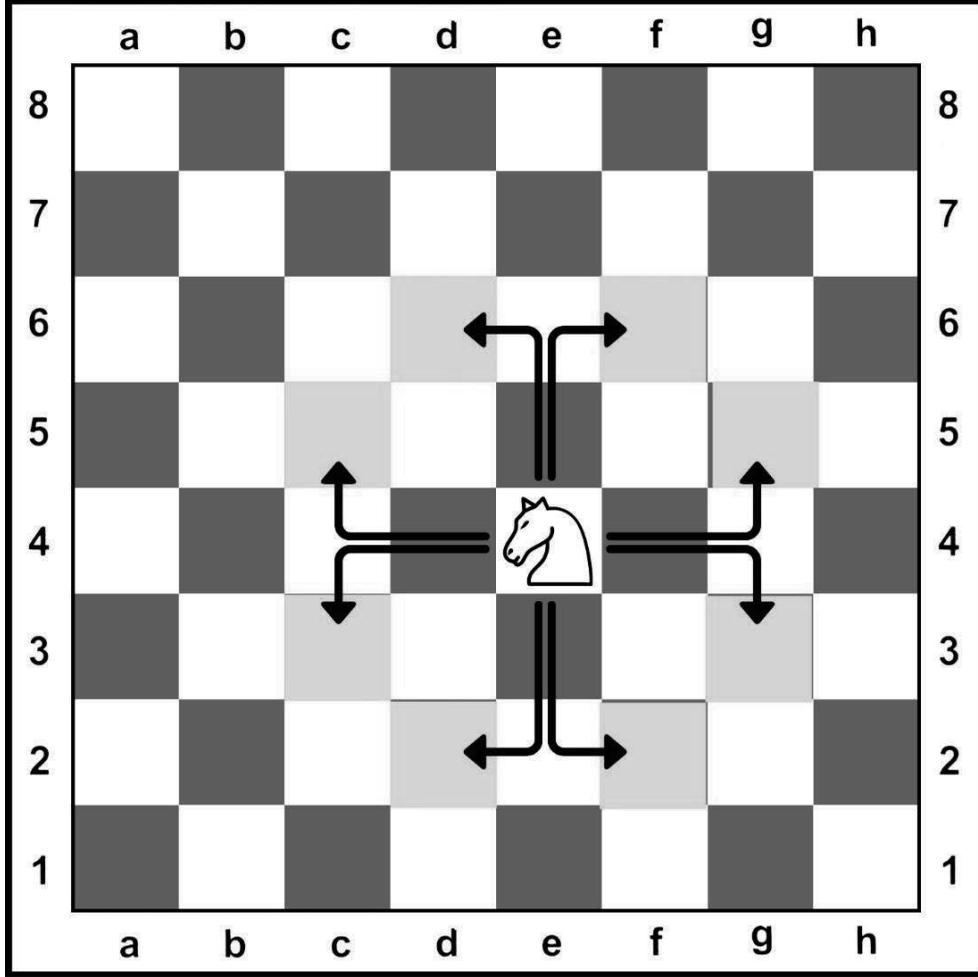
पॉन सीधे सीधे केवल एक बार में एक वर्ग या अगर यह इनकी पहली चाल हो तो एक बार में २ वर्ग आगे बढ़ते हैं। बच्चों ध्यान रहे कि यह मोहरें वापस पीछे की ओर नहीं चल सकते हैं।



बच्चों पॉन्स की एक खास बात यह है कि दूसरे खिलाड़ी के मोहरों को पॉन्स तिरछी चाल चलके बाहर कर सकता है। कुछ इस तरह बच्चों

“अच्छा दीदी अब समझ आया कि पॉन अपनी चाल बदलकर आगे बढ़ते हैं।” मोनु बहुत खुश हो रहा था।

नाइट की चाल सबसे अलग होती है। यह पहले २ वर्ग आगे की तरफ चलता है फिर दूसरे वर्ग के पास वाले वर्ग में चाहे बाएं या दायीं ओर चलता है। यूं समझो कि L के रूप की तरह। देखो कुछ ऐसे



नाइट की एक और खास बात है कि यह दूसरे मोहरों के ऊपर से छलांग लगाकर आगे बढ़ सकता है। जबकि बाकी कोई भी मोहरा ऐसा नहीं कर सकता है।

“दीदी यह खेल तो सबसे अलग और मज़ेदार है। “सोनू मोनु खुशी से उछल पड़े।

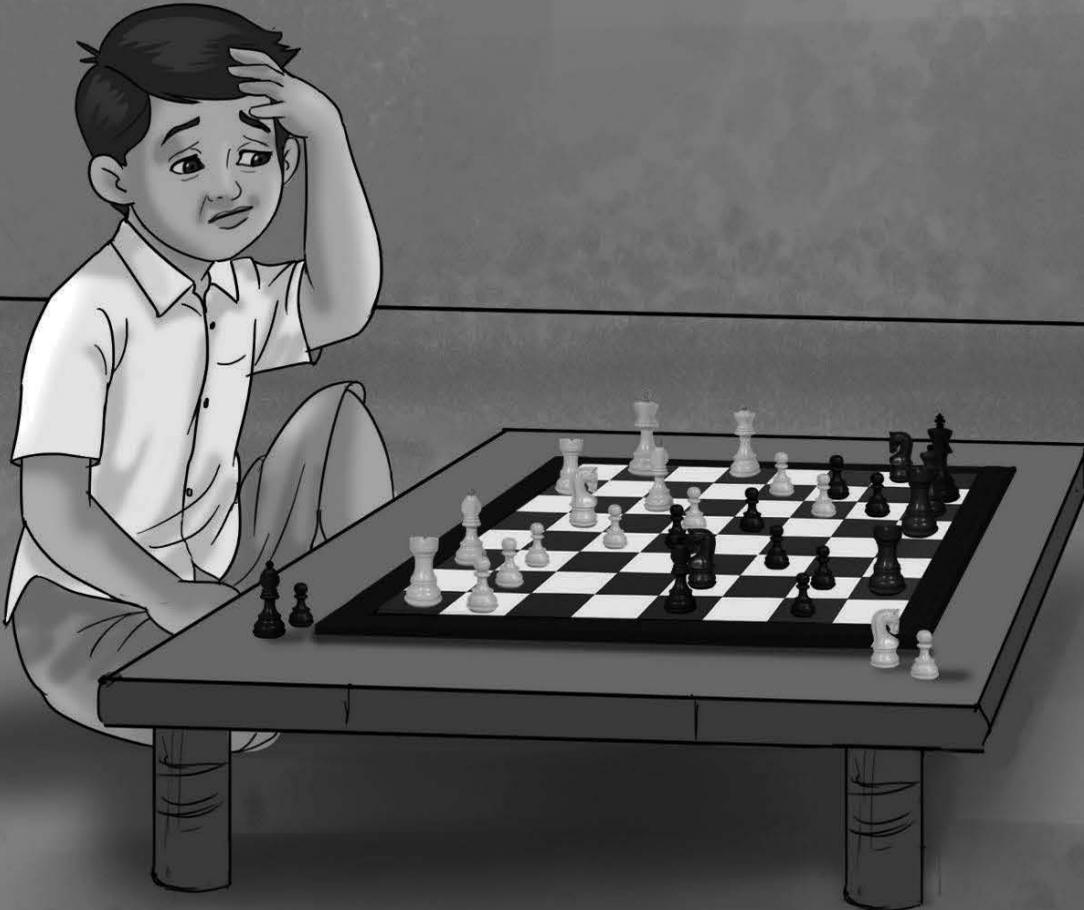
अब मैं तुम्हें शतरंज की अनोखी और मज़ेदार बातें बताती हूँ।

अनोखी बातें

- शतरंज के मोहरें बहुत ठोस पदार्थ से बनते हैं जैसे लकड़ी, धातु या प्लास्टिक। इन्हें सिरेमिक से भी बनाया जाता है।
- सभी मोहरों में क्वीन बहुत ताकतवर मोहरा होता है और उसे बहुत सोच समझ कर चलना चाहिए।
- पॉन पहली चाल पर दो वर्ग आगे चल सकता है यह रूल १२८० में स्पेन में बनाया गया था।
- नाइट की चाल की संभावनाओं की संख्या 12 करोड़ 20 लाख से अधिक है।
- फोल्डिंग चैस बोर्ड का आविष्कार एक पुजारी ने किया था जिसे कहीं भी कैसे भी आसानी से खेला जा सकता है।

तो बच्चों अब तुम्हें बातें समझ आ गई हैं तो चलो अब कुछ सवालों का जवाब देकर बताओ।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

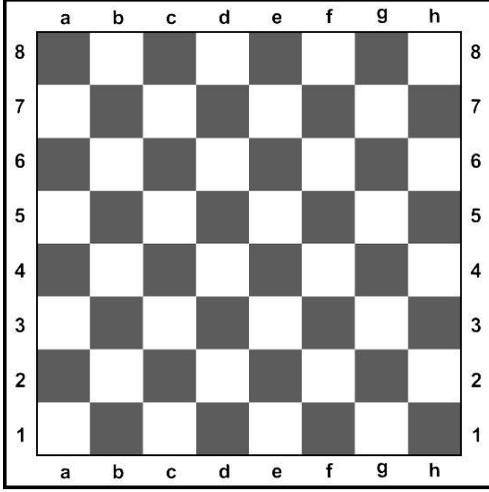
1. चैस बोर्ड कितने वर्गों में बटा होता है ?
a. ८४ b. ५४ c. ६४ d. ४४
2. शतरंज में कुल मिलाकर कितने मोहरे होते है ?
a. ३२ b. १६ c. ६४ d. ८४
3. शतरंज के मोहरे किस प्रकार से चलते है ?
a. एक जैसे b. आगे पीछे c. अलग-अलग d. इधर उधर
4. शतरंज में बिशप की चाल कैसी होती है ?
a. सीधी चाल b. तिरछी चाल c. ढाई घर d. इनमें से कोई नहीं
5. शतरंज में रुक की चाल कैसी होती है ?
a. तिरछी चाल b. सीधी चाल c. ढाई घर (L के रूप की तरह)
d. इनमें से कोई नहीं
6. शतरंज में क्वीन की चाल कैसी होती है ?
a. ढाई चाल और तिरछी चाल (नाइट और बिशप के जैसे)
b. सीधी चाल और ढाई चाल (रुक और नाइट के जैसे)
c. सीधी चाल और तिरछी चाल (रुक और बिशप के जैसे)
d. इनमें से कोई नहीं
7. शतरंज में सबसे धीमी चाल किसकी होती है ?
a. नाइट b. क्वीन c. किंग d. बिशप
8. शतरंज में नाइट की चाल कैसी होती है ?
a. सीधी चाल b. तिरछी चाल
c. ढाई चाल (L के रूप की तरह) d. ढाई चाल और तिरछी चाल
9. सबसे ताकतवर मोहरा कौनसा होता है ?
a. नाइट b. बिशप c. रूक d. क्वीन
10. पॉन्स पहली चाल पर २ वर्ग आगे चल सकता है, यह रूल किस देश ने बनाया ?
a. इंडिया b. रूस c. स्पेन d. अमेरिका

अभ्यास (Exercise)

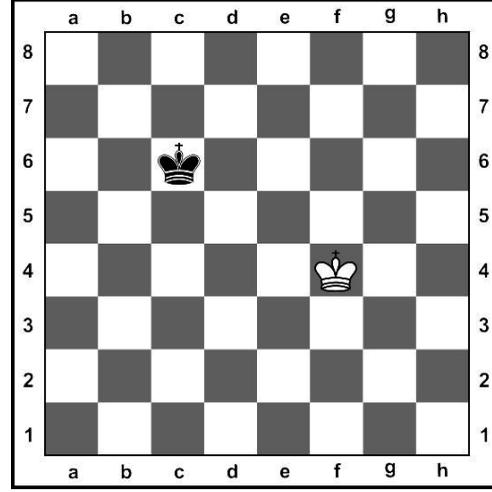


अभ्यास (Exercise)

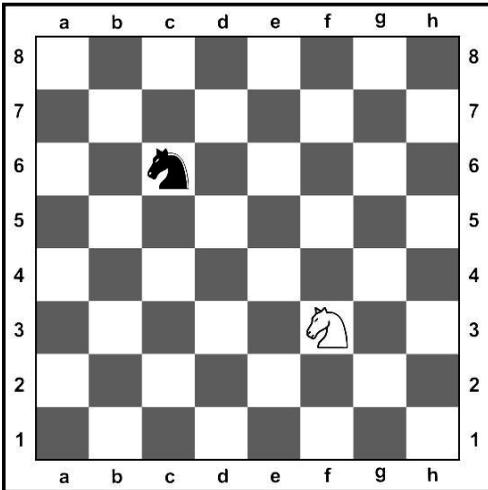
1. क्या यह चैस बोर्ड सही रखा है?
सही बोर्ड कैसे रखा जाता है?



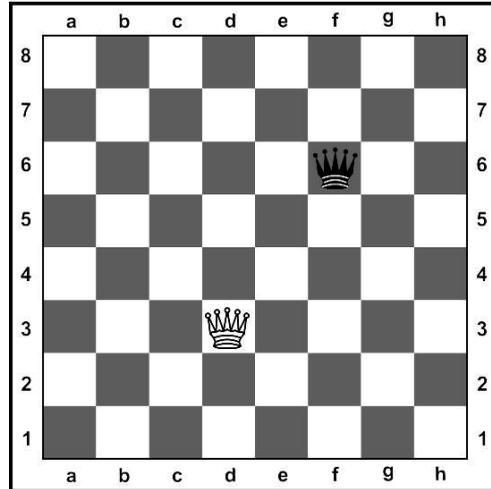
2. किंग कैसे चलता है?
दोनों किंग की वैद्य चाल बताएं?



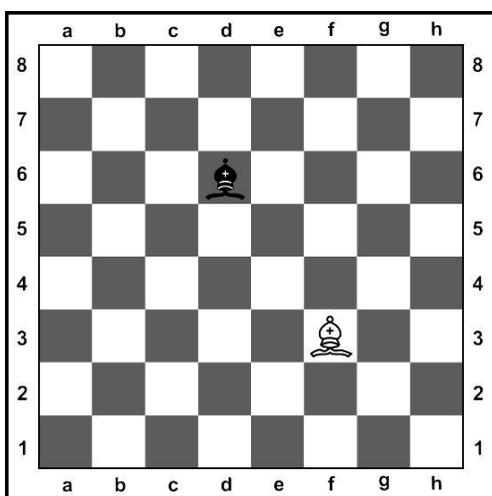
3. नाइट कैसे चलता है?
दोनों नाइट की वैद्य चाल बताएं?



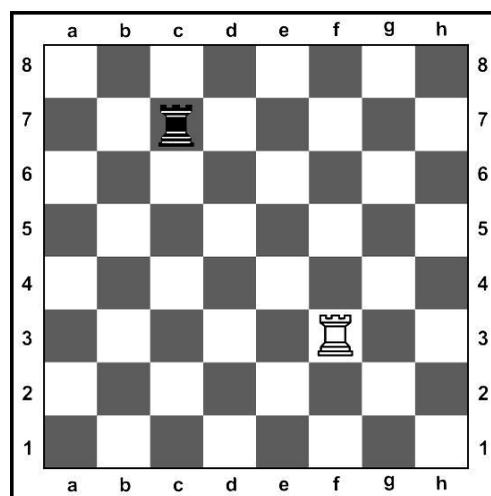
4. क्वीन कैसे चलती है?
दोनों क्वीन की वैद्य चाल बताएं?



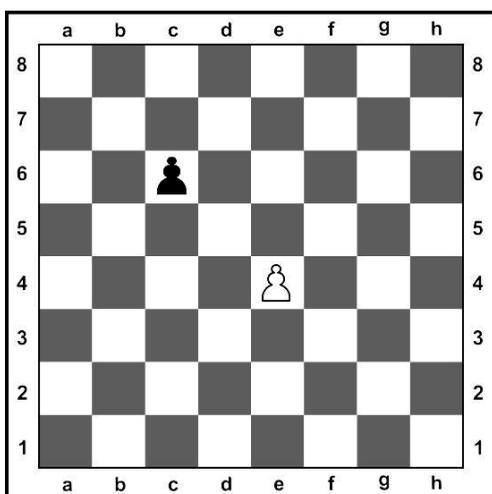
5. बिशप कैसे चलता है?
दोनों बिशप की वैद्य चाल बताएं?



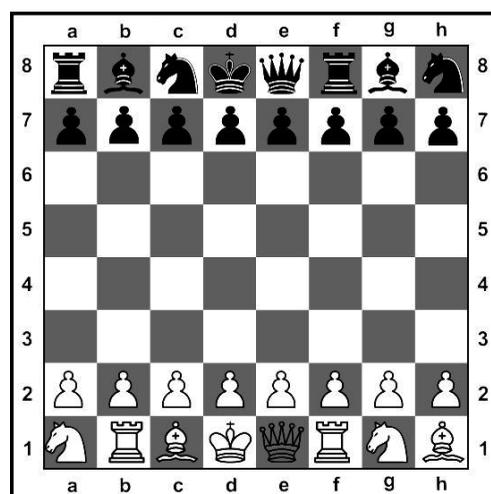
6. रुक कैसे चलता है?
दोनों रुक की वैद्य चाल बताएं?



7. पॉन कैसे चलता है?
दोनों पॉन की वैद्य चाल बताएं?



8. इस चैस बोर्ड में क्या गलत है?
सभी मोहरों को सही स्थान पर रखें



3

शतरंज संकेतन, नियम, भाषा और शिष्टाचार

(Chess notations, rules, language & manners)



3

शतरंज संकेतन, नियम, भाषा और शिष्टाचार

(Chess notations, rules, language & manners)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज संकेतन, कुछ महत्वपूर्ण नियम, शतरंज की अनोखी भाषा और शिष्टाचार।

बच्चों शतरंज का खेल धैर्यपूर्वक खेला जाता है और हर खेल को खेलने से पहले उससे जुड़े नियम और अनोखी भाषा जान लेना बहुत आवश्यक है।

“ऐसा क्यों दीदी”?, मोनु समझ नहीं पा रहा था।

खेल से संबंधित जानकारी रखना हर खिलाड़ी का पहला कदम होता है जो उसे खेल की अच्छी समझ और पकड़ देता है। खेल के नियम, भाषा और शिष्टाचार हर खेल को और भी रोचक बनाते हैं।

“दीदी हमें भी एक आदर्श चैस खिलाड़ी बनना है”, बच्चों का स्वर खुशी से और भी ऊँचा हो गया।

क्यों नहीं बच्चों तो ध्यान से सुनो।

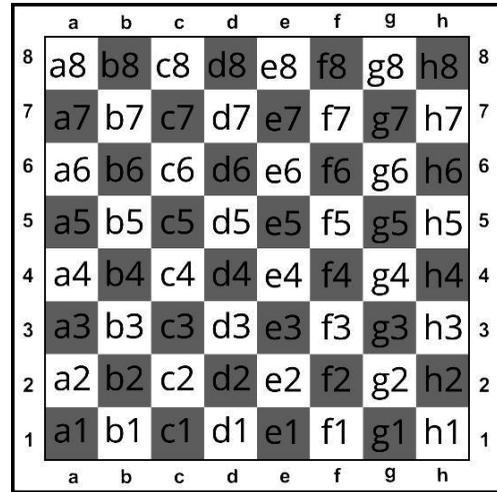
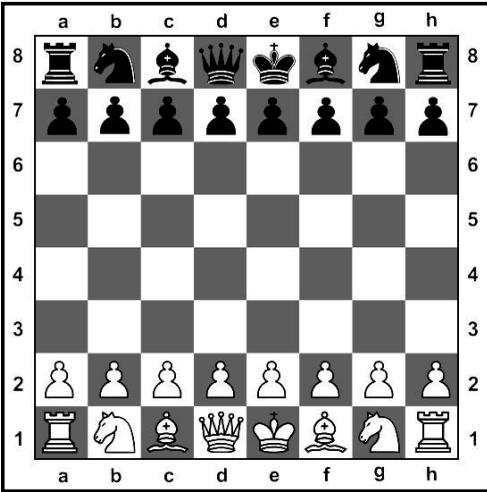
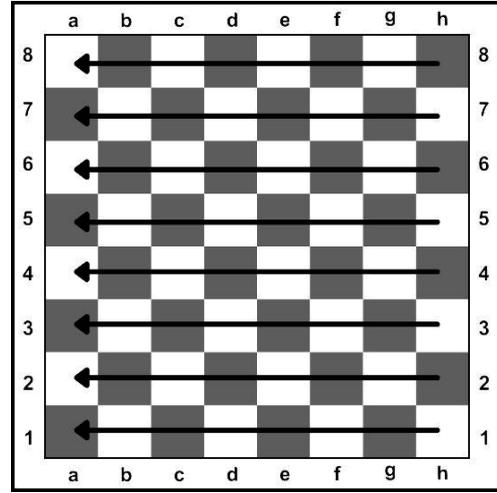
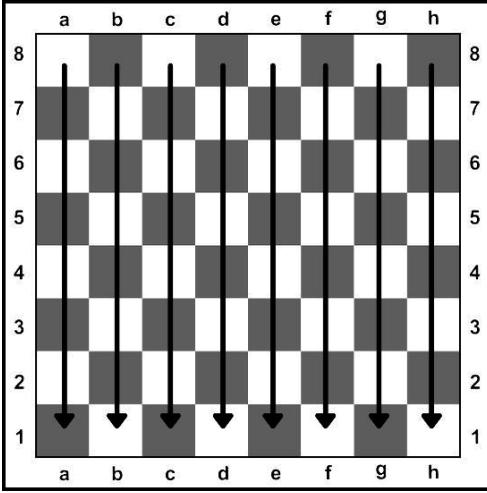
a. शतरंज संकेतन

बच्चों शतरंज के बोर्ड के प्रत्येक वर्ग को अक्षर और अंकों के संयोजन यानी कोम्बिनेशन के माध्यम से एक विशेष नाम दिया जाता है जिसे शतरंज संकेतन कहते हैं।

“दीदी इतने नाम कैसे याद रखेंगे”, सोनू सोच में पड़ गई।

यह बहुत आसान है, यूं समझलो कि अलजेब्रा के कोआर्डिनेट सिस्टम का यहाँ प्रयोग करना है।

सबसे पहले समझो फ़ाइल या कॉलम और रैंक या रोज़ को। फाइल्स दोनों खिलाड़ियों के बीच सीधे वर्गों को कहते हैं जिन्हें "a" से "h" तक अंकित किया जाता है। फिर इसकी रैंक या रोज़ को 1 से 8 तक अंक दिए जाते हैं।
देखो कुछ ऐसे



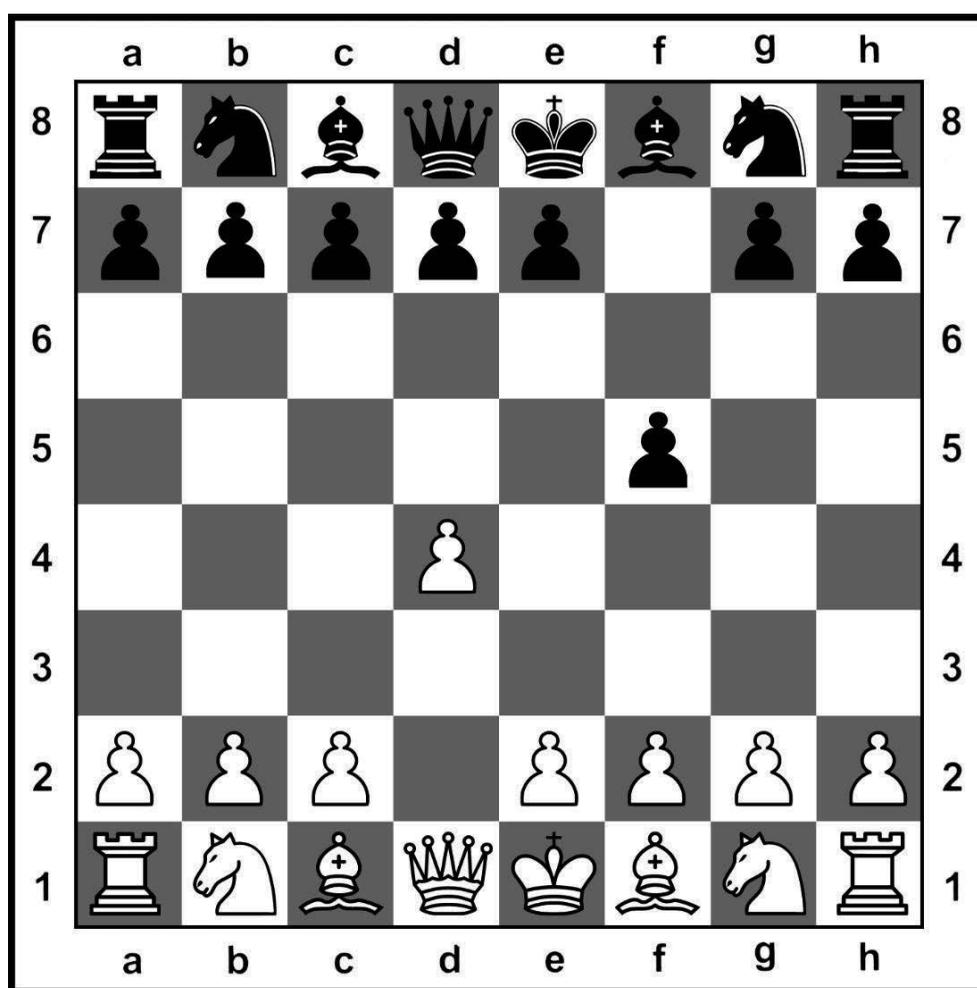
तो दीदी सफेद राजा के वर्ग का नाम e1 होगा?" सोनू ने शतरंज की बिसात को निहारते हुए गंभीरता से पूछा।

बिलकुल सही कहा सोनू, है ना यह बहुत आसान। ये तो हुए वर्ग के नाम अब जानो कि प्रत्येक मोहरों का एक विशिष्ट और संक्षिप्त नाम कैसे लिखा जाता है।

किंग को "K", क्वीन को "Q", बिशप को "B", रूक को "R", नाइट को "N" और हाँ पॉन्स को कोई नाम नहीं दिया गया है, उन्हें उनके वर्ग के नाम से जाना जाता है।

i. शतरंज की चाल को समझना

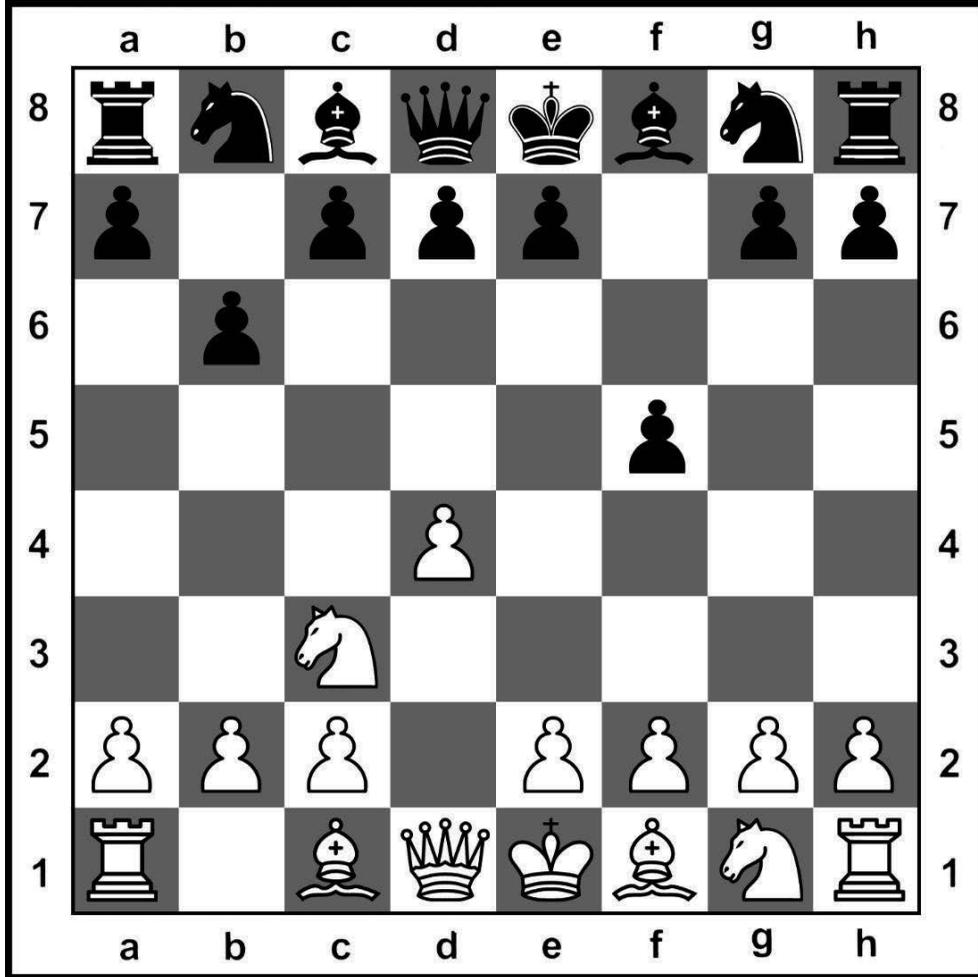
शतरंज के खेल में मोहरों की चाल को अंग्रेजी में मूव्स कहते हैं और इन्हें ऐसे लिखा जाता है।



इसका मतलब यह है बच्चों कि पहली चाल में सफेद पॉन d4 वर्ग में जा बैठा और इसके जवाब में काले रंग का पॉन f5 वाले वर्ग में बैठ गया।

और फिर याद दिला दूँ कि पहली चाल सफेद मोहरों की ही होती है इसीलिए यहाँ रंग के नाम नहीं लिखे जाते हैं।

यहाँ दूसरी चाल या मूव में एक खिलाड़ी ने सफेद नाइट c3 वर्ग में चलाया तो प्रतिद्वंदी खिलाड़ी ने अपने काले रंग के पॉन को b6 वर्ग में बिठा दिया।



1 d4 f5
2 Nc3 b6

“वाह दीदी! यह कितना विचित्र है”, मोनु दौड़ कर कागज़ और कलम ले आया।

ii. शतरंज की स्कोरशीट:

बच्चों स्कोर शीट शतरंज के खेल के दौरान दोनों खिलाड़ियों द्वारा खेली गई चालों को रिकॉर्ड करने के लिए उपयोग किया जाता है। इसमें खिलाड़ियों के नाम, उनके द्वारा खेली गई चालों

Event	Rating	Result	Date
White			Round
Black			Board

	White	Black	Time		White	Black	Time
1				31			
2				32			
3				33			
4				34			
5				35			
6				36			
7				37			
8				38			
9				39			
10				40			
11				41			
12				42			
13				43			
14				44			
15				45			
16				46			
17				47			
18				48			
19				49			
20				50			
21				51			
22				52			
23				53			
24				54			
25				55			
26				56			
27				57			
28				58			
29				59			
30				60			

	White	Black	Time		White	Black	Time
61				71			
62				72			
63				73			
64				74			
65				75			
66				76			
67				77			
68				78			
69				79			
70				80			

FORM FOR ADJOURNMENT OR ADJUDICATION

Position after White's/Black's ____ move

White/Black to move

Sealed move White's/Black's No.

Time	Claim
White	
Black	

8									
7									
6									
5									
4									
3									
2									
1									
	a	b	c	d	e	f	g	h	

Pieces indicated using

Black pieces are ringed

और खेल के परिणाम को भी दर्ज किया जाता है।

“दीदी यह खेल तो बहुत लम्बा चलता है तो फिर बहुत सारी स्कोरशीट्स की जरूरत पड़ती होगी”। मोनु काफ़ी अचरज से बोला।

हाँ मोनु अगर खेल के दौरान एक स्कोरशीट पूरी भर जाती है तो खिलाड़ियों को नई शीट मिलती है और उन्हें अपनी चाल नई शीट पर दर्ज करनी पड़ती है।

बच्चों अब जाने शतरंज के नियमों के बारे में:

b. शतरंज के नियम

वर्ग a1 हमेशा श्याम वर्ग ही होता है। क्वीन अपने से अलग रंग के वर्ग पर शुरुआत में नहीं रहती है।

खेल शुरू करने से पहले अपनी मोहरें सही वर्ग में जमाएँ।

शतरंज के खेल में मोहरों को एक हाथ से ही चलें और बिसात को सही तरीके से बिछाएँ।

प्रत्येक खिलाड़ी को अपनी चाल समय नियंत्रण के भीतर चलना होता है अन्यथा वह खेल हार जाएगा और हाथ मलता रह जाएगा।

अपने मोहरें सही तरीके से चलें और खिलाड़ी अपनी चाल स्कोरशीट पर जरूर दर्ज करें, यह बात अत्यावश्यक होती है।

खेल हमेशा वही खिलाड़ी शुरू करता है जो श्वेत मोहरों का मालिक हो।

एक बार चाल चलने के बाद उस चाल को बदल नहीं सकते।

c. शतरंज की भाषा

बच्चों जैसा कि आप जानते हो हर खेल की एक अलग भाषा होती है जिसको जानने से खेल में और रुचि बढ़ जाती है।

“हाँ दीदी, जैसे क्रिकेट के खेल में नो बॉल और रन आउट होते हैं”, मोनु की आंखों में खेल की भाषा को लेकर चमक थी।

सही कहा, तो चलो सीखें कुछ नए शब्द और जानें उनके मतलब।

शह और मात या चेकमेट

बच्चों यह ऐसी स्थिति है जहाँ आप दूसरे रंग के किंग पर हमला कर रहे हैं जिससे आपका प्रतिद्वंद्वी बच नहीं सकता। और वह खेल हार जाता है जैसे कि रणमैदान से नौ दो ग्यारह होने से कोई नहीं बचा सकता।

चेक

बच्चों यह भी चेकमटे जैसा ही है लेकिन इसमें आपका प्रतिद्वंद्वी अपने किंग को बचा सकता है।

स्टेलमेट

यहां जिस खिलाड़ी की चाल की बारी है वो भले ही चेकमेट न हो फिर भी वह किसी भी मोहरे को चला नहीं सकता। ऐसे में खेल ड्रा हो जाता है।

कैप्चर

जब आपका कोई मोहरा दूसरे खिलाड़ी के मोहरों को खेल से बाहर कर देता तो उसे कैप्चर या वर्ग पर कब्ज़ा करना कहते हैं।

कास्टलिंग

कास्टलिंग किंग और रूक के स्थानों की अदला-बदली को कहते हैं।

एन पसांत

एक साथ दो वर्ग आगे बढ़ने वाले पॉन को दूसरे रंग का पॉन अगर उसके बगल वाले वर्ग में हो तो उसे खेल से बाहर कर सकता है। इस चाल को एन पसांत कहते हैं।

तो बच्चों यह हुए कुछ शब्द जो शतरंज में बार-बार सामने आएंगे और जैसे-जैसे हम खेल को सीखेंगे और ज्यादा समझ जाएंगे।

“ठीक है दीदी”, सोनू मोनु की उत्सुकता और बढ़ गई।

d. शतरंज शिष्टाचार

अपने प्रतिद्वंद्वी खिलाड़ी का आदर करें और उन्हें खेल के दौरान जल्दबाज़ी करने पर मजबूर न करें।

खिलाड़ियों में शिष्टाचार होना बहुत जरूरी है, जैसे हमारी ज़िंदगी में भी शिष्टाचार का बड़ा मूल्य है, यह एक सफल खिलाड़ी की पहचान है।

खिलाड़ियों को खेल से पहले और बाद में हाथ मिलाने चाहिए।

खिलाड़ियों को खेल के सारे नियम पूरी तरह से ज्ञात होने चाहिए।

बच्चों यह छोटी-छोटी बातें हमें दूसरों से एक कदम आगे रखती हैं और हमें अच्छे आचरण प्रदान करती हैं। सही रूप से खेला गया हर खेल हमें सफलता की सीढ़ियाँ चढ़ने में सहायता करता है तथा आदर प्राप्त करने में मदद करता है।

“जाह्नवी दीदी हम खेल के नियम कभी नहीं तोड़ेंगे”, सोनू मोनु एक साथ जोश में बोल पड़े।

सोनू मोनु इस बात को गाँठ बांध लो कि खेल में नीति नियमों, सदाचार और शिष्टाचार का प्रालन जो मनुष्य सदैव करता है वह जीवन में भी सदाचारी मनुष्य बनने में कामयाब हो सकता है।

कुछ खास बातें:

- प्रत्येक पक्ष द्वारा तीन चालें चलने के बाद 90 लाख से अधिक संभावित स्थितियाँ बन सकती हैं।
- शतरंज अल्जाइमर के मरीजों में बहुत फायदेमंद साबित हुआ है।
- द्वितीय विश्व युद्ध के दौरान, शतरंज के कुछ अच्छे खिलाड़ी कोड ब्रेकर थे।
- बहुत समय पहले क्वीन एक बार में केवल एक वर्ग ही चल सकती थी।
- शतरंज में "चेकमेट" शब्द फारसी वाक्यांश "शह मात" से आया है, जिसका अर्थ है "राजा हार चुका है।"

तो बच्चों अब चलें कुछ सवालों की ओर और जानें कि आपने अभी तक क्या सीखा ?

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

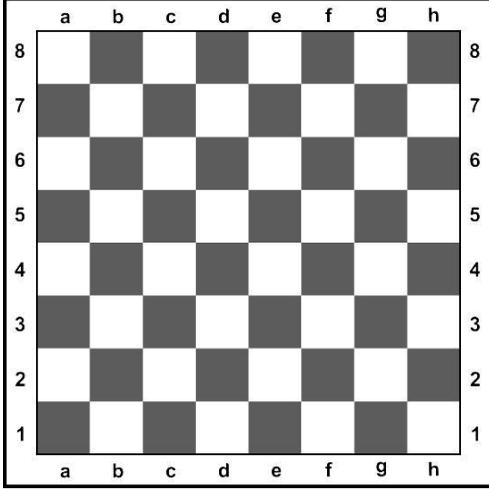
1. हर खेल को खेलने से पहले क्या जान लेना आवश्यक होता है ?
a. इतिहास b. खिलाड़ी के नाम c. नियम d. इनमें से कोई नहीं
2. शतरंज में किंग को नोटेशन में क्या कहते हैं ?
a. Q b. R c. K d. Kn
3. शतरंज में क्वीन को नोटेशन में क्या कहते हैं ?
a. R b. K c. Q d. B
4. शतरंज में रूक को नोटेशन में क्या कहते हैं ?
a. Q b. R c. B d. Kn
5. शतरंज में बिशप को नोटेशन में क्या कहते हैं ?
a. Kn b. Q c. B d. K
6. शतरंज में नाइट को नोटेशन में क्या कहते हैं ?
a. K b. B c. Kn d. N
7. शतरंज के खेल में मोहरों की चाल को अंग्रेजी में क्या कहते हैं ?
a. प्ले b. पीस c. मूव d. स्क्वायर
8. शतरंज के खेल में स्कोर शीट किस लिए होती है ?
a. एंट्री लिखने के लिए b. सिग्नैचर लेने के लिए
c. चालें रिकॉर्ड करने के लिए d. इनमें से कोई नहीं
9. जब आप दूसरे के मोहरे को खेल से बाहर करदो, उसे क्या कहते हैं ?
a. चेक b. स्टेलमेट c. कैप्चर d. कॉस्टलिंग
10. रूक और किंग के स्थानों की अदला बदली को क्या कहते हैं ?
a. कैप्चर b. कॉस्टलिंग c. स्टेलमेट d. चेक

अभ्यास (Exercise)

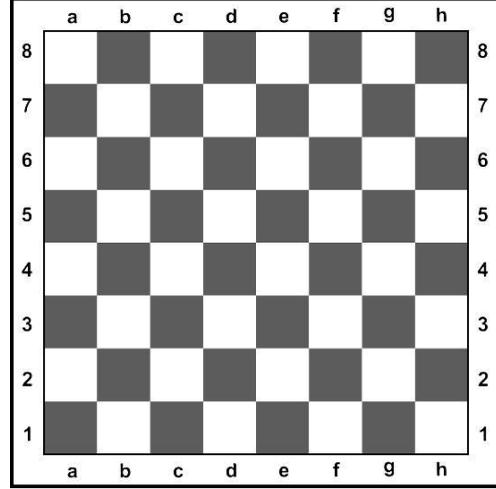


अभ्यास (Exercise)

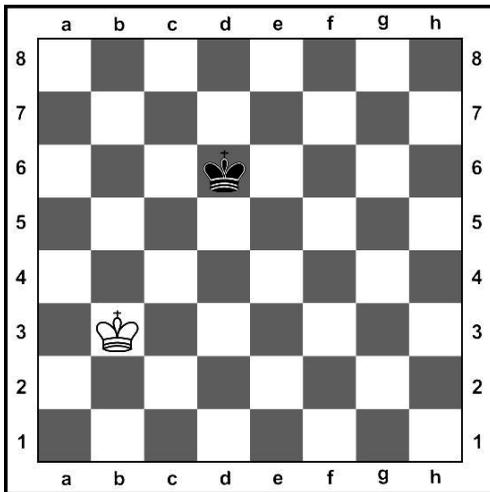
1. d फ़ाइल में वर्गों के नाम लिखें



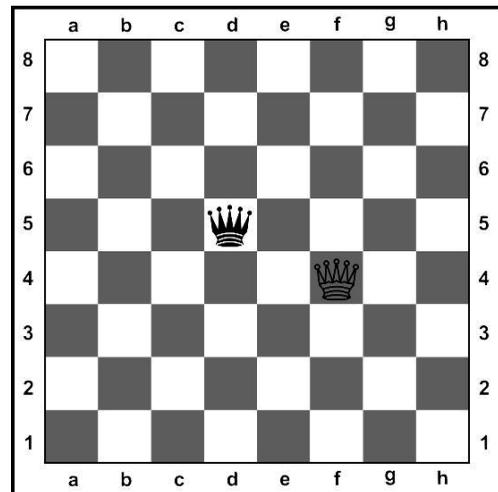
2. पांचवे रैंक के वर्गों का नाम लिखें



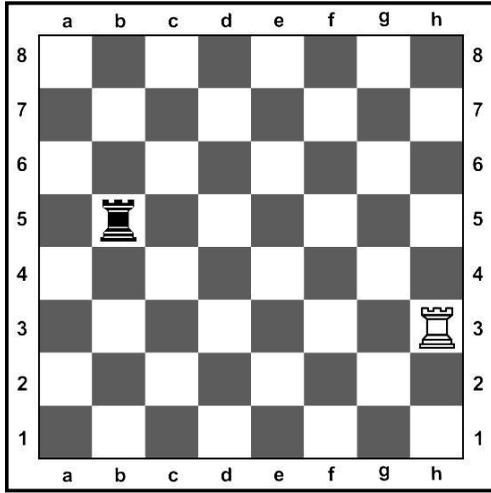
3. दोनों किंग के वर्गों का नाम बताएं



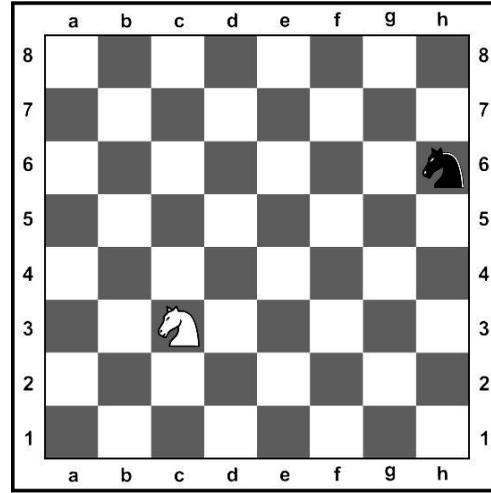
4. दोनों क्वीन के वर्गों का नाम बताएं



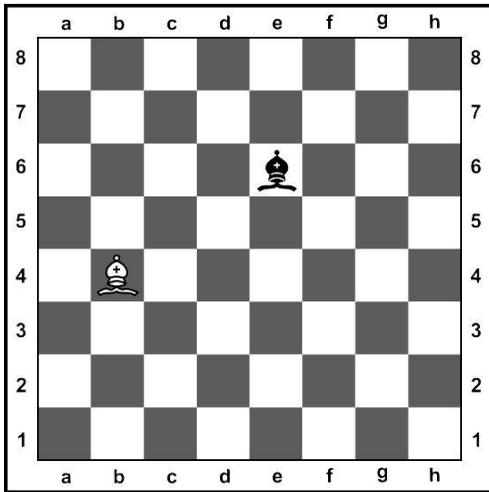
5. दोनों रुक के वर्गों का नाम बताएं



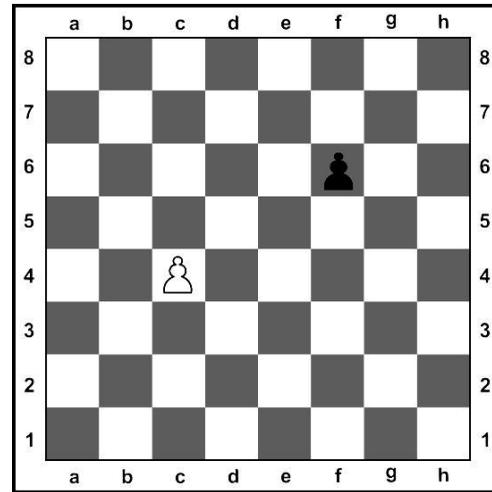
6. दोनों नाइट के वर्गों का नाम बताएं



7. दोनों बिशप के वर्गों का नाम बताएं



8. दोनों पॉन के वर्गों का नाम बताएं





4

शतरंज की चाल और कब्जा

(Moves and captures)



4

शतरंज की चाल और कब्जा

(Moves and captures)

हम क्या सीखेंगे :

मोहरों के मूव्स, कैप्चर या कब्जा करना, स्कोरशीट पर कैप्चर को दर्ज करना, अच्छे कैप्चर की भूमिका और कैप्चर के उदाहरण।

अरे वाह! बच्चों आज सुबह सुबह चैस खेल रहे हो, जाह्नवी को बच्चों में कुछ सीखने की लगन दिखाई दी।

"दीदी, मोनु उठते ही कहने लगा, चलो चैस खेलते हैं", सोनू ने शिकायत भरी आवाज़ में कहा।

"नहीं दीदी सोनू का भी बहुत मन कर रहा था", मोनु ने सोनू की ओर टेढ़ी नज़र से देखा।

"अच्छा जी", जाह्नवी दीदी ठहाके लगाकर हँसने लगी।

बच्चों आज हम एक नई चाल सीखेंगे और उसकी विशेषता भी जानेंगे। मोहरों के चलने का अपना ढंग होता है और उनकी शक्तियां भी अलग होती हैं।

पॉन सबसे कमजोर मोहरे माने जाते हैं लेकिन उनकी ताकत का कोई मुकाबला नहीं कर सकता जब वे एक रणनीति बनाकर वार करते हैं। जैसे कभी कभी हमें लगता है कि हम भी कई चीजों में निपुण नहीं हैं परंतु वही कमज़ोरी कभी कभी हमारी ताकत भी बन जाती है।

शतरंज के खेल में हमेशा दो चीज़ें होती हैं - बचाव और वार। जैसे हर खेल में हम अटैक और डिफेंड करते हैं, उसी तरह शतरंज में भी बचाव और वार होता है।

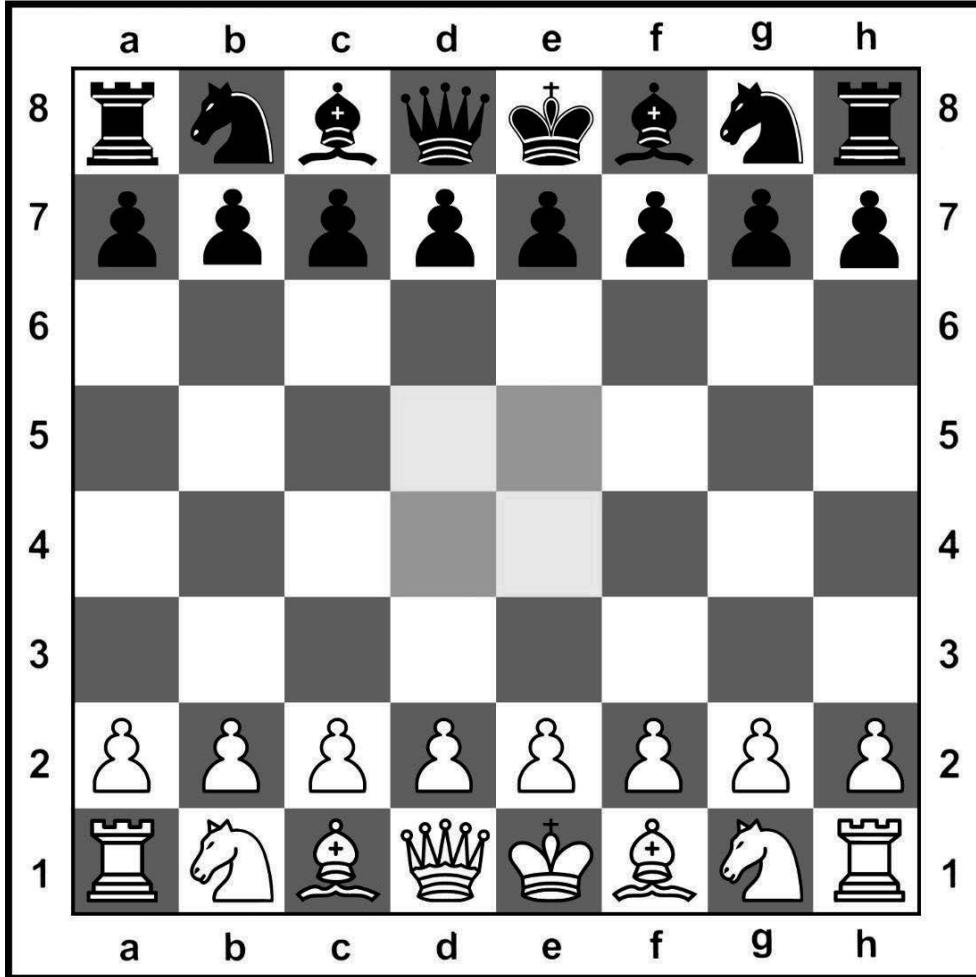
मोनु झट से बोला "हाँ दीदी, जैसे क्रिकेट खेल में बैटिंग में भी अटैकिंग और डिफेंसिव शॉट्स होते हैं"।

हाँ बिलकुल वैसे ही, तुमने सही उदाहरण दिया है मोनु, शाबाश !

चैस में खिलाड़ी अपने-अपने किंग को सुरक्षित रखने के लिए बहुत सारे उपाय सोचते हैं और अपने प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी को अपनी सोची हुई चाल चलने पर मजबूर करते हैं।

“तो दीदी खेल की शुरुआत से ही हमें कैसी चाल चलनी है यह सोचना होगा?”, सोनू एक टक दीदी को देख रही थी।

हाँ अगर हम थोड़ा अध्ययन करके खेलें तो अपने प्रतिद्वन्दी को हराना हमारे बाएँ हाथ का खेल हो सकता और जीत का रास्ता आसान हो जाता है। लेकिन कभी कभी अपनी चाल काम नहीं करती और खेल के दौरान दूसरी रणनीति बनानी भी पड़ सकती है। यही वजह है कि हमें कमर कसकर तैयार रहना पड़ेगा।



आओ तुम्हें सिखाती हूँ शतरंज में कैप्चर कैसे करते हैं और इनकी बारिकियाँ

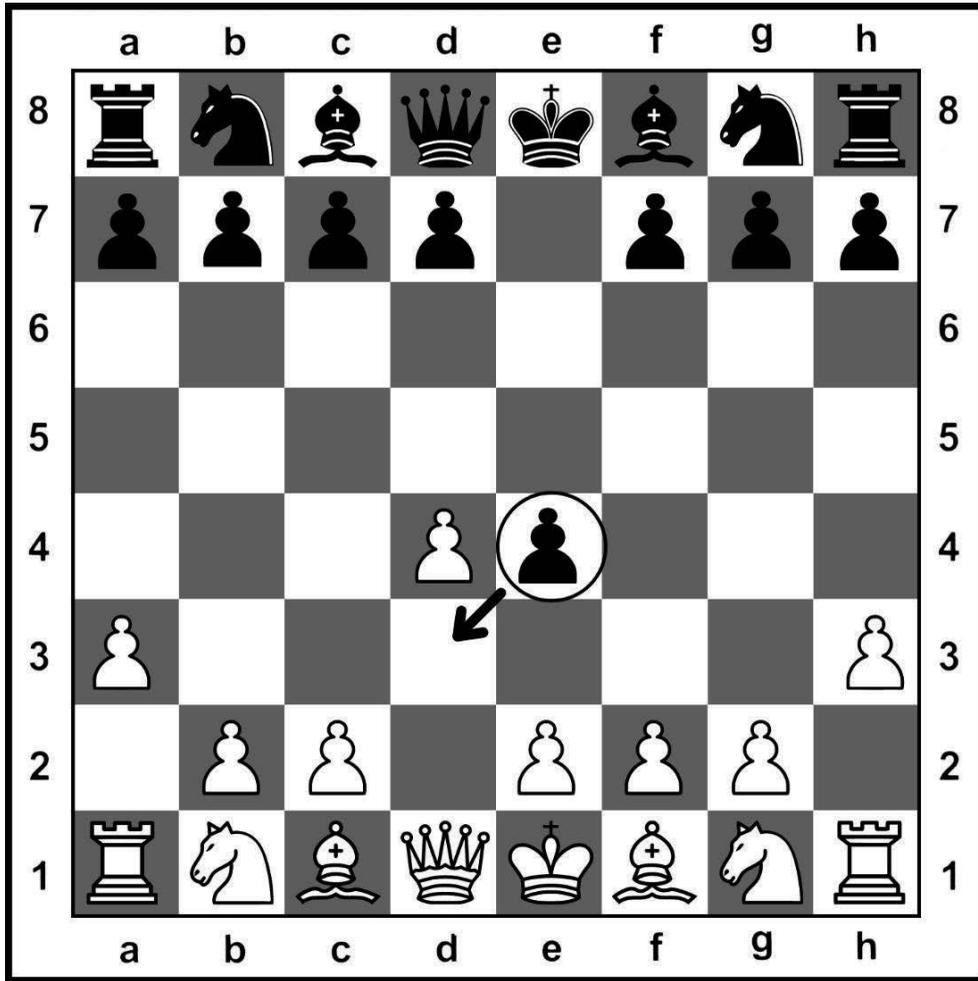
कैप्चर या कब्जा :

कैप्चर एक ऐसी चाल है जहां एक प्रतिद्वंद्वी मोहरे को बोर्ड से हटा दिया जाता है या यूँ समझो कि दूसरों के वर्ग में अपने मोहरों को बैठाना।

“दीदी ये तो ऐसा लगता है जैसे बोर्ड पर मोहरें पकड़म पकड़ाई का खेल खेल रहें हैं”, सोनू की मुस्कान बता रही थी कि वो बहुत खुश है।

हाँ बच्चों! कुछ ऐसा ही मान लो।

यहाँ पर आता है **एन पसांत कैप्चर** :

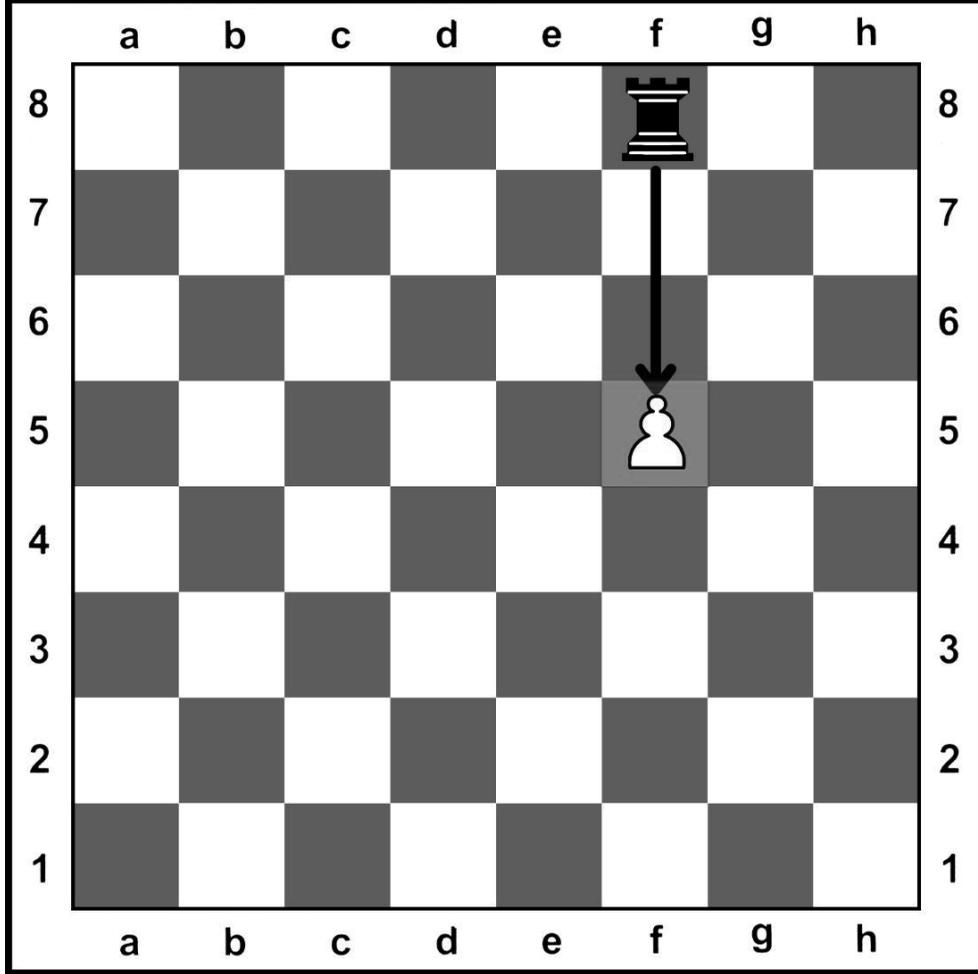


एक साथ दो वर्ग आगे बढ़ने वाले पाँन को दूसरे रंग का पाँन अगर उसके बगल वाले वर्ग में हो तो उसे खेल से बाहर कर सकता है। इस चाल को एन पसांत कहते हैं।

“अच्छा दीदी अब समझ आयी बात”, सोनू मोनु एक स्वर में बोल पड़े।

कैप्चर को स्कोरशीट पर दर्ज करना:

बच्चों अब देखो यह क्या लिखा है, इसको कैसे पढ़ना है।



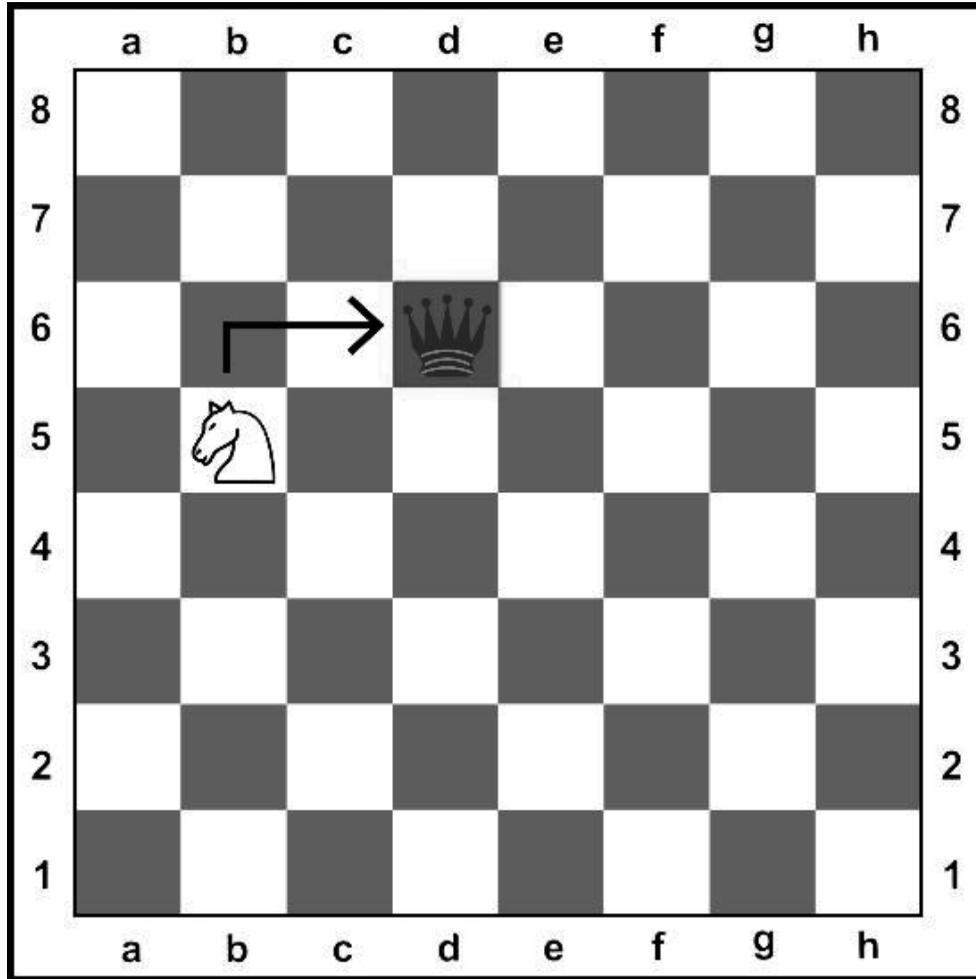
Rxf5

x कैप्चर का संकेत है, इसका मतलब यह हुआ कि एक मोहरे ने दूसरे रंग के मोहरे को खेल से बाहर कर दिया ।

जैसे Rxf5 का अर्थ है: रूक f फ़ाइल पर है और 5 वीं रैंक पर खड़े दूसरे रंग के मोहरे को खेल से बाहर कर देता है।

“दीदी कुछ कुछ समझ आ रहा है, एक और उदाहरण बताइये”, मोनु सोचते हुए चैस बोर्ड पर आँखें टिकाकर पूछ रहा था।

देखो एक और उदाहरण:



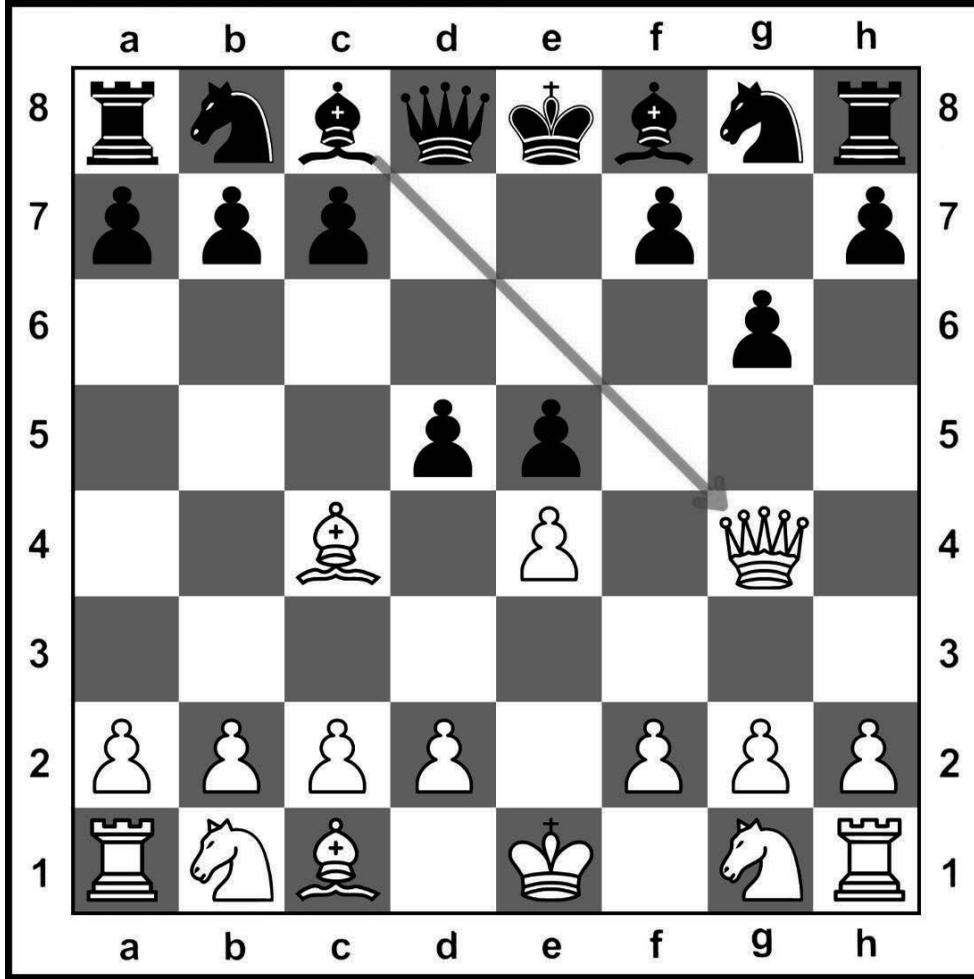
NxQ

यहाँ पर **NxQ** का मतलब यह हुआ कि व्हाइट नाइट ने ब्लैक क्वीन को बाहर कर दिया।

एक अच्छा कैप्चर:

बच्चों एक अच्छा कैप्चर वही माना जाता है जब एक कम मूल्य वाला मोहरा अपने से ज्यादा मूल्य वाले मोहरे को खेल से बाहर करे।

जैसे इस उदाहरण में ब्लैक बिशप वाइट क्वीन को कैप्चर कर सकता है और ब्लैक पॉन भी वाइट बिशप को कैप्चर कर सकता है c4 पे, जो की एक अच्छा कैप्चर साबित हो सकता है।



पर याद रहे बच्चों इस खेल में हर बार ऐसा हो यह ज़रूरी नहीं। बस यह ध्यान रखो कि मोहरा कोई भी हो, जो खेल को जीत की तरफ ले जाये वो चाल ही सबसे सही मानी जाती है।

“हाँ दीदी हमें वहीं करना चाहिए जो हमारे लिए सही हो और सारे चैस नियम का पालन करते हुए”, सोनू ने आत्मविश्वास से कहा।

जाह्नवी ने हस्ते हुए उत्साही बच्चों को देखा।

बिलकुल सोनू ! उदाहरण के तौर पर अगर क्वीन रूक को बाहर करती है तो यह कैप्चर अच्छा माना जाता है क्योंकि क्वीन की शक्तियाँ रूक से ज्यादा होती हैं और क्वीन शतरंज का सबसे महत्वपूर्ण मोहरा है।

पर बच्चों सोचो अगर इसका उल्टा होता तो क्वीन जैसा जरूरी मोहरा हम खो देते।

सोनू मोनु सोच में पड गए।

बच्चों ऐसी कई शतरंज की चाल हैं जिसे हम धीरे धीरे समझेंगे और खेल में उपयोग करेंगे। पहले यह कुछ खास बातें जान लो।

कुछ अनोखी बातें:

- पॉन शतरंज के सबसे पुराने संस्करण चतुरंगा में भी शामिल था। यह दुनिया भर के अन्य सभी प्रकार के शतरंज में मौजूद है।
- प्रत्येक दो चालों के बाद 72, 084 विभिन्न संभावित स्थितियाँ बनती हैं।
- शतरंज में जब मोहरें बोर्ड के केंद्र में होते हैं तो उनकी शक्ति सबसे अधिक होती है।
- औपचारिक टूर्नामेंट के अनुसार एक खिलाड़ी अपने किसी मोहरे को तब तक नहीं छू सकता जब तक वह उसे चलाने का इरादा न रखता हो।
- जब आप अपने प्रतिद्वंदी को शह (चेक) देते हैं तो, शिष्टाचार के नाते आपको जोर से "शह" (चेक) कहना चाहिए।

तो बच्चों मूव्स और कैप्चर की पकड़ खेल के अध्ययन से ही अच्छी तरह समझ में आएगी।

तो चलो, इन सवालों के जवाब पलक झपकते ही देने का प्रयास करो :

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. सबसे कमजोर मोहरा किसे माना जाता है ?

- a. किंग b. पॉन् c. बिशप d. नाइट

2. हमारे प्रतिद्वंदी को हराना आसान कैसे हो जाता है ?

- a. ध्यान भटका के b. अध्ययन करके c. देर से चाल चल के d. जल्दी चाल चल के

3. खेल के दौरान दूसरी रणनीति कब बनानी पड़ती है ?

- a. मूड न होने पर b. सामने वाले के कहने पर
c. चाल काम न करने पर d. इनमें से कोई नहीं

4. कैप्चर का संकेत कैसा होता है ?

- a. =+ b. = c. +- d. x

5. प्रत्येक दो चालों के बाद कितनी संभावित परिस्थितियाँ बनती है ?

- a. 96,849 b. 72,084 c. 85,432 d. 58,764

6. शतरंज में मोहरों की शक्ति सबसे अधिक कब होती है ?

- a. खेल के शुरुआत में b. खेल खत्म होने से पहले
c. केंद्र के खानों पे होनेसे d. इनमें से कोई नहीं

7. पुरे विश्व में अंग्रेजी में छपी दूसरी किताब किस विषय पे थी ?

- a. इतिहास b. इंसान c. चैस d. इनमें से कोई नहीं

8. सबसे ज्यादा समय तक विश्व विजेता कौन रहा है ?

- a. बॉबी फिशर b. गैरी कास्पारोव c. एमानुएल लास्कर d. अनातोली कार्पोव

9. विश्व में सबसे ज्यादा समय तक पहले स्थान पे कौन रहा है ?

- a. अनातोली कार्पोव b. एमानुएल लास्कर c. गैरी कास्पारोव d. बॉबी फिशर

10. स्पेस में खेला गया पहला खेल कौनसा है ?

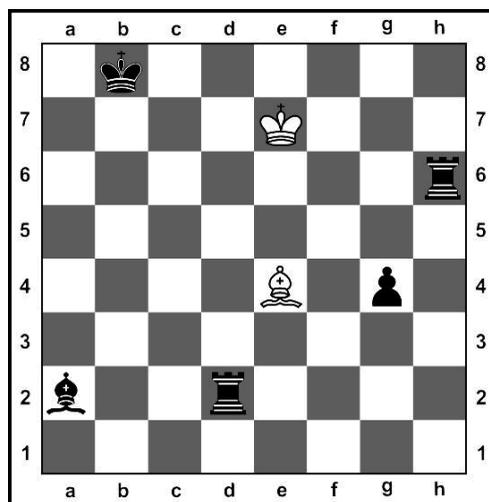
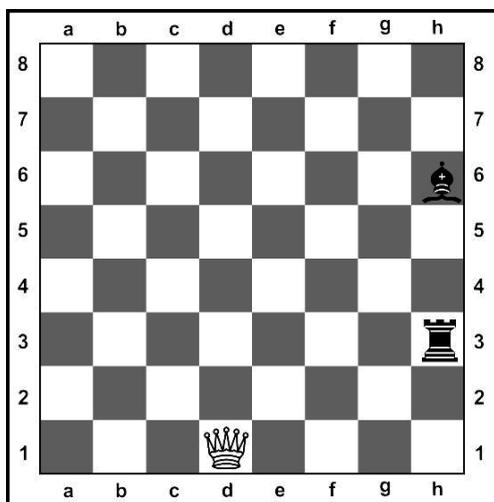
- a. कैरम b. लूडो c. चैस d. सांप-सीढ़ी

अभ्यास (Exercise)



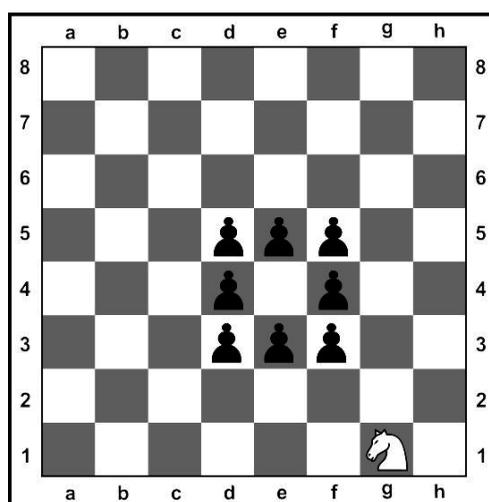
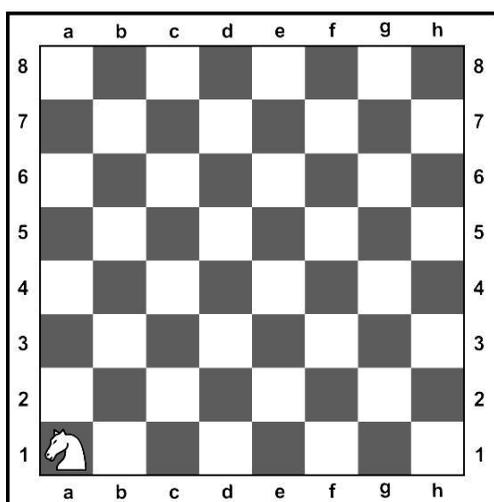
अभ्यास (Exercise)

1. क्वीन की मूव से सही मोहरे पर हमला करें
2. व्हाइट बिशप को सुरक्षित वर्ग में ले जाएँ

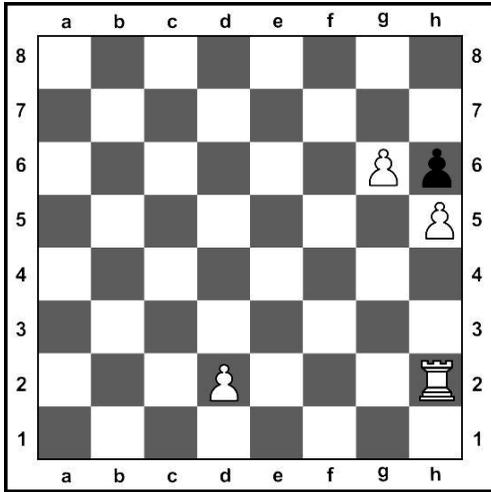


3. नाइट को b8 और फिर h8 और फिर h2 पर ले जाएँ और इसे वापस a1 पर लाएं

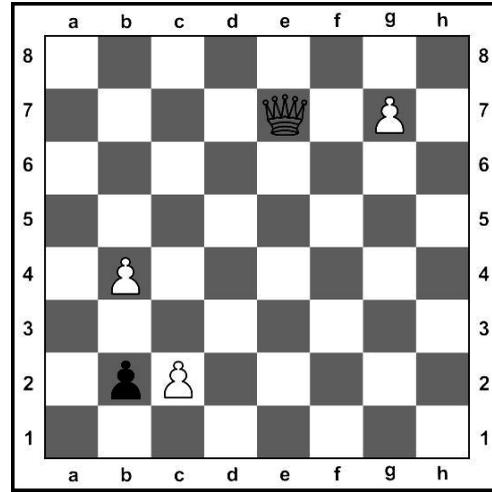
4. नाइट को स्थानांतरित करें और सभी पॉन को 8 चालों में कैप्चर करें



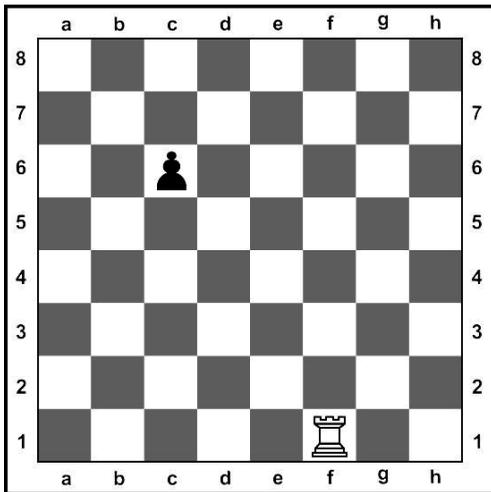
5. रुक को स्थानांतरित करें और 4 चालों में ब्लैक पॉन को पकड़ें



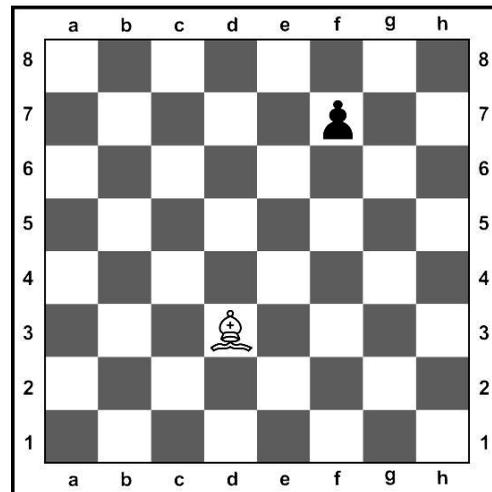
6. क्वीनको स्थानांतरित करें और 2 चालों में ब्लैक पॉन को कैचर करें



5. रुक को स्थानांतरित करें और 2 चालों में ब्लैक पॉन को कैचर करें



6. बिशप को स्थानांतरित करें और 2 चालों में ब्लैक पॉन को कैचर करें



5

चेक और चेक मेट

(Check and Check Mate)



5

चेक और चेक मैट

(Check and Check Mate)

हम क्या सीखेंगे :

चेक देने का तात्पर्य, चेकमटे देने के तरीके और चेक से बचने की चालें।

बच्चों हम सब ने राजा रानी की कहानियाँ सुनी है और देखा है कि एक अच्छे राजा के नेतृत्व में उनकी प्रजा बहुत सुखी रहती है। राजा के सैनिक हमेशा उनकी रक्षा के लिए तैयार रहते हैं।

बच्चों जब जब राजा पर संकट आता है तो उनकी सारी सेना उनकी ढाल बनकर खड़ी हो जाती है। आपके राजा के पतन का मतलब है कि आपके प्रतिद्वंद्वी ने युद्ध जीत लिया है।

“हाँ दीदी हमने टी.वी. पर दो सेनाओं के युद्ध भी देखे हैं”, सोनू मोनु साथ बोल पड़े।

बच्चों राजा की हार में सबकी हार और राजा की जीत में सबकी जीत होती है।

ऐसा ही कुछ शतरंज के खेल में भी है बच्चों!

किंग यानी राजा बोर्ड पर सबसे महत्वपूर्ण मोहरा है और पूरी सेना का कमांडर है। मोहरें अपने किंग को प्रतिद्वन्दी से बचाने का काम करते हैं। और शतरंज के खेल का उद्देश्य भी यही है कि अपने किंग की रक्षा करना। हर चाल ऐसी होनी चाहिये कि अपने प्रतिद्वन्दी के किंग तक पहुँच सकें और उसे चित कर सकें।

“दीदी शतरंज का खेल किंग के बोर्ड पर से हटते ही खत्म हो जाता है क्या?” मोनु ने उत्सुकता से पूछा।

हाँ बच्चों बोर्ड पर चाहे कितने भी मोहरें खड़े हों एक किंग का अंत खेल का अंत माना जाता है। चलो फिर जानें कैसे किंग को बचाना है और कौनसी आवश्यक चालें चलनी पड़ती हैं।

a. चेक को समझें

बच्चों सबसे पहले समझो कि चेक किसे कहते हैं?

जब कोई खिलाड़ी ऐसी चाल चलता है जिससे प्रतिद्वन्दी किंग के हार जाने का खतरा उत्पन्न हो तो किंग को चेक में घिरा हुआ माना जाता है यानी किंग खतरे में हैं। चेक की परिभाषा यह है कि एक या अधिक प्रतिद्वन्दी मोहरें निश्चित रूप से अगली चाल में किंग को हरा देंगे।

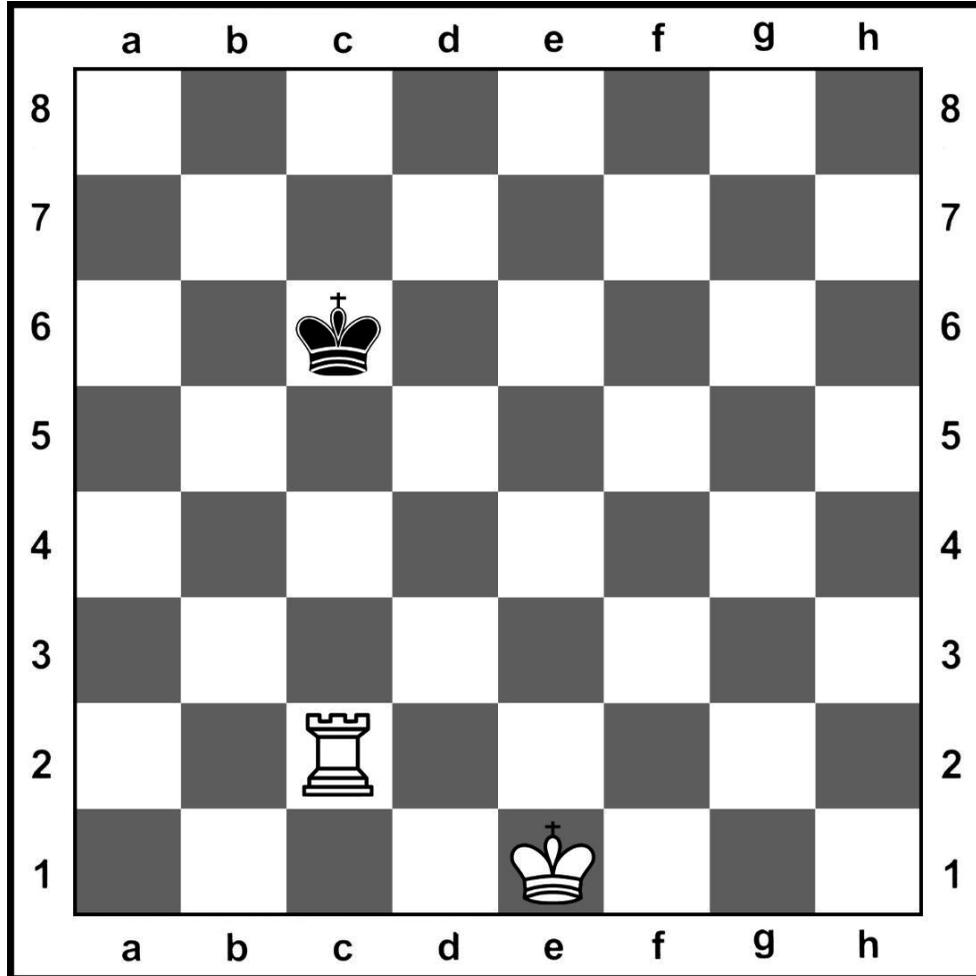
“दीदी फिर क्या किंग हार जाएगा? ” सोनू की आंखों में चिंता थी।

नहीं सोनू चेक तो बस एक खतरे का संकेत है जो हमें बताता है कि अगली चाल किंग के लिए भारी है। यदि किसी खिलाड़ी के किंग को चेक मिला है तो उस स्थिति में खिलाड़ी को ऐसी चाल चलनी पड़ती है जो किंग के हारने के खतरे को खत्म कर दे।

“वो कैसे करते हैं दीदी?”, सोनू मोनु की उत्सुकता बढ़ गयी।

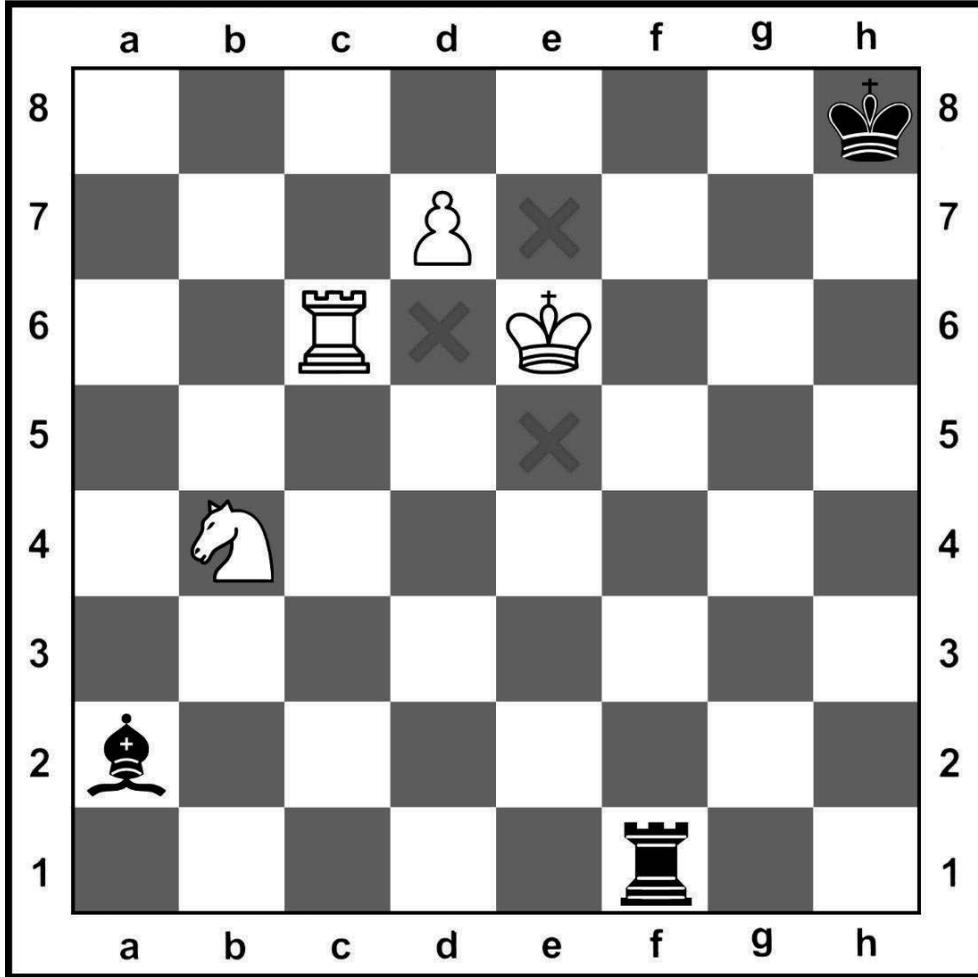
चेक से बचने के तरीके:

बच्चों खिलाड़ी कभी भी अपने किंग को अपनी चाल के अंत में चेक की स्थिति में नहीं छोड़ सकता। वह चेक को खत्म करने के संभावित तरीके खोजता है। कुछ इस तरह की चाल जहाँ काले किंग को सफ़ेद रूक से चेक मिला हुआ है।



किंग को ऐसे वर्ग में ले जाएं जहां इस पर कोई खतरा न हो। जैसे कि यहाँ तीन वर्ग में किंग को मूव करके उसे सुरक्षित किया जा सकता है।

या तो जिस मोहरे से किंग को चेक मिला है उस मोहरे को कैप्चर कर खेल से बाहर कर दें।
और कोशिश करें कि वो चाल किंग खुद चलकर उस मोहरे को कैप्चर करे।



या फिर किंग और प्रतिद्वन्दी के चेक देने वाले मोहरों के बीच कोई मोहरा रख दें जो किंग की ढाल बनकर तैनात हो। किन्तु ऐसा करना तभी संभव है जब चेक देने वाला मोहरें नाइट, रूक या क्वीन हो।

तो बच्चों अपने किंग को चेक से बचाने के लिए आपको तीन बातें याद रखनी है, मूव, कैप्चर, ब्लॉक।

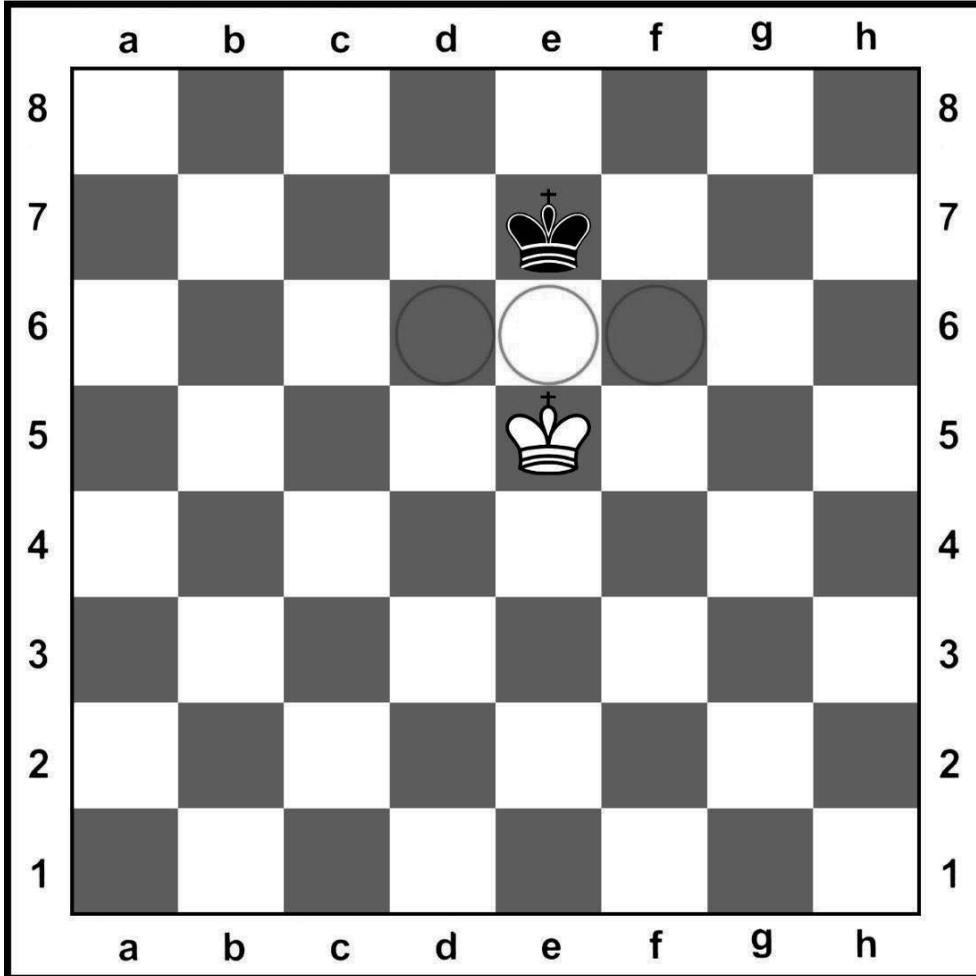
“हम जरूर याद रखेंगे दीदी”, सोनू मोनु शतरंज के बोर्ड पर चेक देने की चाल पर विचार करने लगे।

“पर दीदी अगर हमें पता ही न चले कि किंग को चेक मिला है तो फिर क्या होगा?”, मोनु की आवाज़ में चिंता दिखाई दी।

बच्चों बहुत सारे अनौपचारिक खेलों में, प्रतिद्वन्दी के किंग को चेक देने वाली चाल चलने के दौरान चेक की घोषणा करना आवश्यक होता है। जिससे प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी चौकन्ना हो जाये और अपने किंग को बचाने के प्रयास कर सके।

लेकिन बच्चों औपचारिक प्रतियोगिताओं में शायद ही कभी चेक बोला जाता है और इसमें खिलाड़ियों को खुद ही ध्यान रखना पड़ता है।

“अच्छा दीदी मतलब हर समय चौकन्ना रहना है”, मोनु सोच में पड़ गया।



बिलकुल सही मोनु, खिलाड़ी को ऐसी कोई चाल नहीं चलनी चाहिए जिससे उसके किंग को चेक मिले। खिलाड़ी अपने किंग को प्रतिद्वन्दी किंग के ठीक पास वाले किसी भी वर्ग में नहीं रख सकते क्योंकि ऐसा करने से प्रतिद्वन्दी के किंग द्वारा उनके किंग पर चेक हो जाता है।

“लेकिन दीदी अगर हमें पता चल जाये कि किंग को चेक मिला है तो हम हमेशा ही अपने किंग को बचा लेंगे, फिर यह खेल कब खत्म होगा”, सोनू एक टक जान्हवी दीदी को देख रही थी।

खेल समाप्त होता है सोनू देखो आगे के उदाहरण।

b. चेकमेट देने के तरीके

बच्चों यह सच है कि हर खिलाड़ी अपने किंग को चेक में नहीं छोड़ना चाहेगा और किंग को बचाने की कोशिश करेगा लेकिन खेल का एक दूसरा पहलू यह भी है कि अगर खिलाड़ी के पास ऐसी कोई चाल नहीं हो जिससे वह अपने किंग को बचा सके।

बच्चों यदि खिलाड़ी अपने अगले कदम पर किसी भी विकल्प से किंग को चेक से बाहर नहीं ला सकता है, तो खेल चेकमेट में समाप्त हो जाता है और खिलाड़ी हार जाता है।

“ऐसा कैसे दीदी कि बचने का कोई रास्ता नहीं होता?”, सोनू के सवाल एक के बाद एक आने लगे।

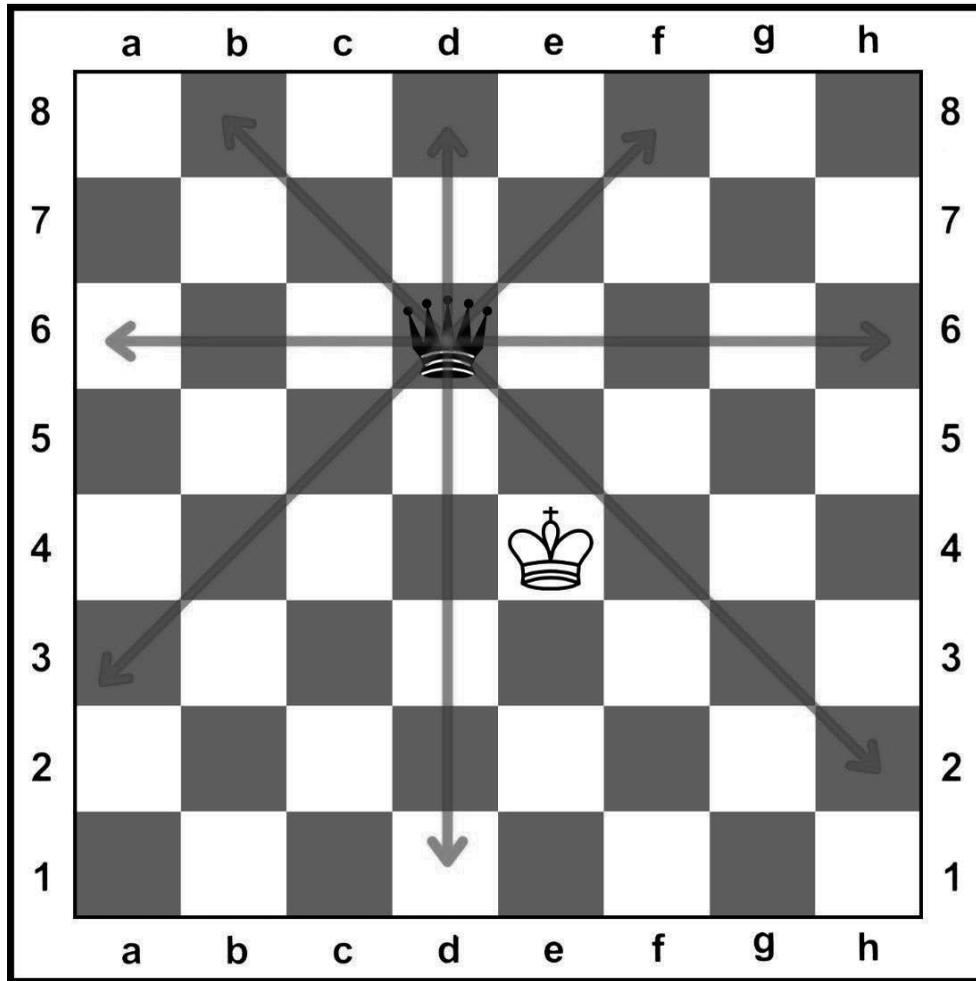
देखो बच्चों अगर हम अपने प्रतिद्वन्दी किंग को कुछ इस तरह की चाल से घेरें कि खिलाड़ी के कोई भी चाल चलने पर उनकी हार निश्चित हो तो चेकमेट संभव है।

और पता है बच्चों ऐसा भी होता है कि जब खिलाड़ी को पता चल जाता है कि वह अपने किंग को हर हालत में बचा नहीं पायेगा तो वह खिलाड़ी पहले ही हार मान लेता है।

चेकमेट से खेल का अंत हो जाता है।

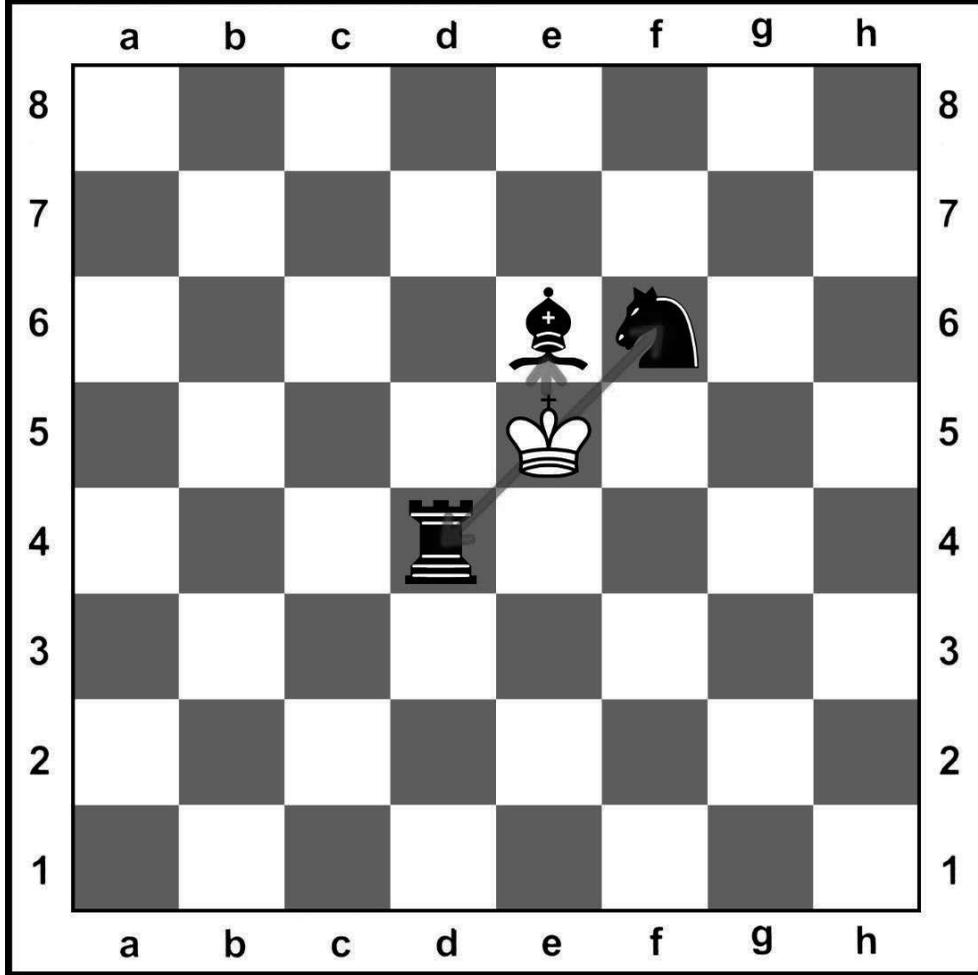
चेकमटे देने के कई तरीके हैं और कोई भी मोहरा चेकमटे दे सकता है। सबसे सरल और हमेशा दिए जाने वाले चेकमटे कुछ इस तरह हैं, जहाँ एक तरफ किंग और दूसरी तरफ प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी के कुछ मोहरें जैसे एक क्वीन, एक रूक, दो बिशप या एक बिशप और नाइट।

क्वीन के साथ चेकमेट सबसे आम है और आसान भी है। यह पॉन प्रमोशन के बाद बनी हुई क्वीन से भी संभव है।



रुक के साथ चेकमेट भी काफी बार देखा गया है।

बिशप और नाइट चेकमेट कठिन है और इसके लिए सटीकता की आवश्यकता होती है।



“तो दीदी देखा जाए तो किंग ऐसा मोहरा हुआ जो खेल से कभी बाहर नहीं जाता, जब किंग पर खतरा होता है तो खेल खत्म हो जाता है”, मोनु बात समझते हुए बोर्ड को ऐसे निहारने लगा जैसे अपनी रणनीति बना रहा हो।

शाबाश बच्चों ! बिलकुल सही बात कही।

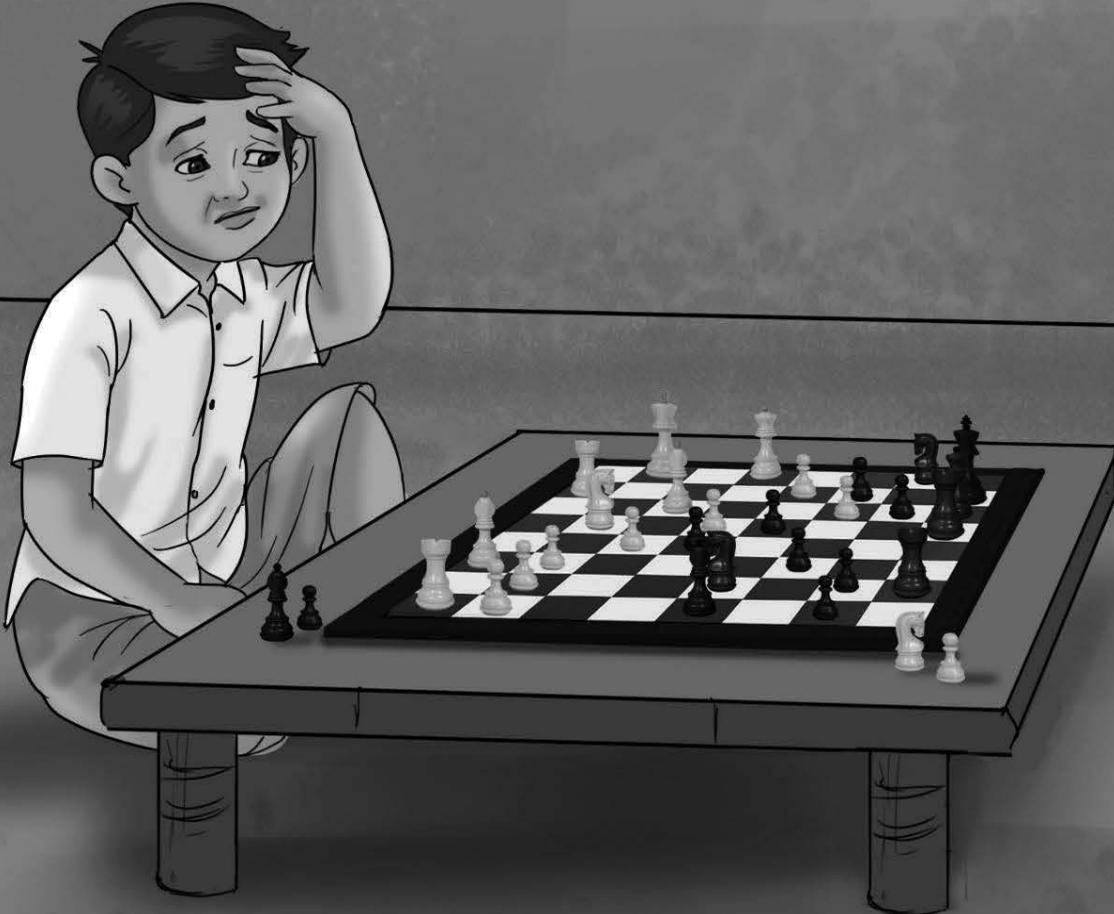
कुछ अनोखी बातें

- शतरंज में एक किंग दूसरे किंग को कैप्चर नहीं कर सकता।
- लगभग सन 1600 से पहले, केवल एक किंग को छोड़कर, प्रतिद्वंद्वी के सभी मोहरों पर कब्जा करके खेल जीता जा सकता था।
- फूल्स मेट, जिसे "टू-मूव चेकमेट" के रूप में भी जाना जाता है, सबसे तेज़ संभव चेकमेट है।
- कभी-कभी किसी प्रतिद्वंद्वी के चेक देने से चेक करने वाले खिलाड़ी को कोई लाभ नहीं होता है। इसे "यूजलेस चेक" कहा जाता है।

तो बच्चों अब समझ आया कि चेक से कैसे बचना है और अपने किंग को कैसे सुरक्षित रखना है।

अब झट पट कुछ सवालों को बूझो तो मैं भी देखूँ कि आज का पाठ तुम दोनों को कितना समझ आया।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. शतरंज में कौन सा मोहरा कम महत्वपूर्ण है?

- a. पॉन b. क्वीन c. रूक d. किंग

2. शतरंज में खेल कब खत्म होता है?

- a. किंग चेक मेट होने पर b. बोर्ड पर कोई मोहरा नहीं होने पर
c. क्वीन कैप्चर होने पर d. इनमें से कोई नहीं

3. चेक क्या है?

- a. पॉन द्वारा मेट b. किंग पर हमला
c. क्वीन पर हमला d. इनमें से कोई नहीं

4. क्या चेक राजा के लिए खतरा है?

- a. अधिकतर नहीं b. हाँ c. बिलकुल नहीं d. इनमें से कोई नहीं

5. क्या चेक बचाने के लिए कोई कदम है?

- a. हाँ b. नहीं c. कहने में असमर्थ d. इनमें से कोई नहीं

6. क्या चेक कहना अनिवार्य है ?

- a. अनिवार्य b. नहीं c. खिलाडी पर निर्भर करता है d. कभी कभी

7. चेक मेट का अंकन क्या है ?

- a. # b. * c. x d. !

8. क्या एक किंग दूसरे किंग को कैप्चर कर सकता है ?

- a. नहीं b. हाँ c. खिलाडी पर निर्भर करता है d. इनमें से कोई नहीं

9. फूल्स मेट और किस नाम से जाना जाता है?

- a. टू-मूव चेकमेट b. बैक रैंक मेट c. अरेबियन चाल d. बिशप नाइट मूव

10. युजलेस चेक किसे कहते हैं?

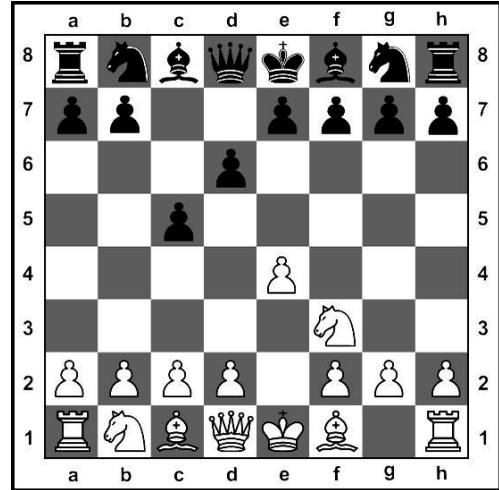
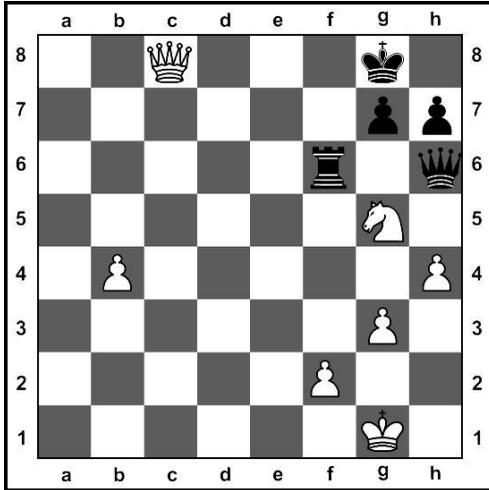
- a. जब चेक देने से कोई लाभ न हो b. यदि चेकमेट हो
c. खेल की परिस्थिति पर निर्भर करता है d. इनमें से कोई नहीं

अभ्यास (Exercise)



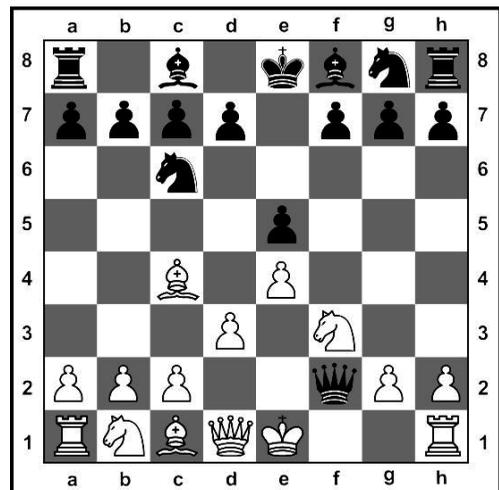
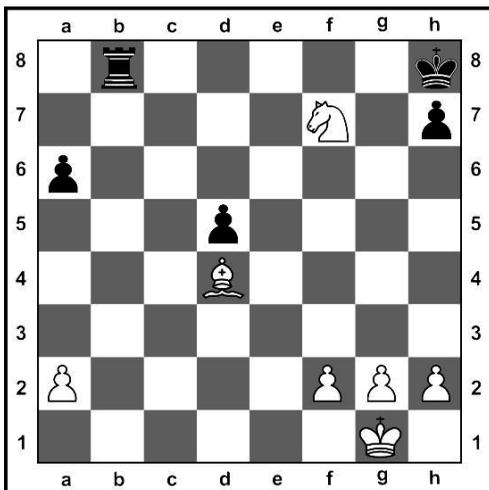
अभ्यास (Exercise)

1. चेक मेट से बचने के लिए ब्लैक को कौनसी चाल चलनी चाहिए ?
2. व्हाइट कौनसी मूव चलकर ब्लैक किंग को चेक दे सकता है?

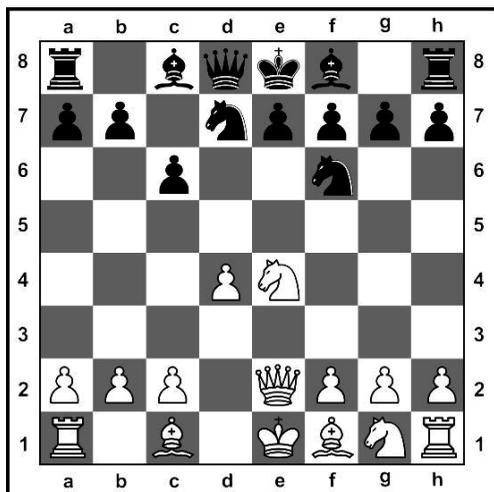


3. ब्लैक कौनसी मूव चलकर डबल चेक से बच सकता है?

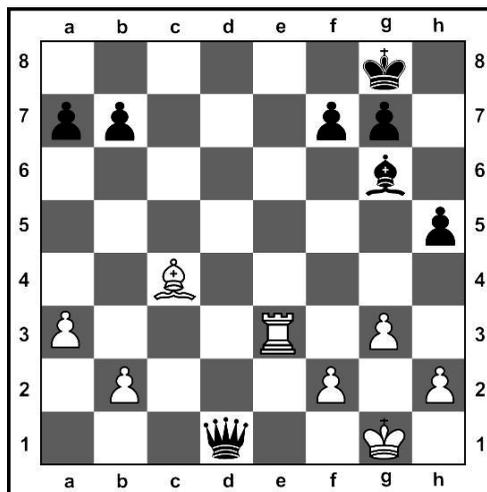
4. चेक मेट से बचने के लिए व्हाइट कौनसी चाल चल सकता है?



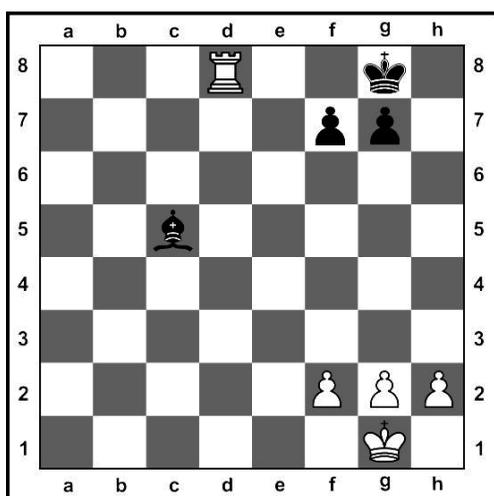
5. व्हाइट कौनसी मूव चलकर ब्लैक को मेट कर सकता है? कौनसी



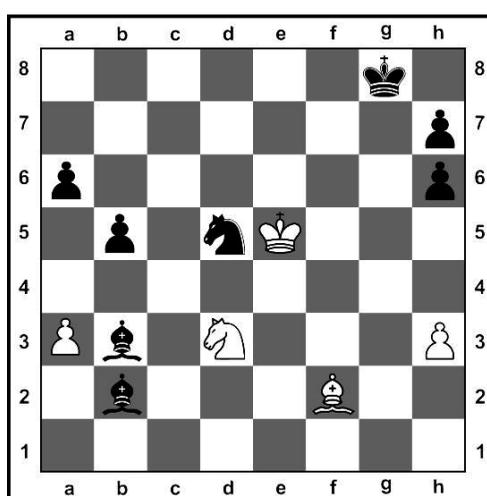
6. चेक मेट से बचने के लिए व्हाइट चेक चाल चल सकता है?



7. चेक मेट से बचने के लिए ब्लैक कौनसी चाल चल सकता है?



8. चेक मेट से बचने के लिए वाइट कौनसी चाल चल सकता है?



6 शतरंज में कास्टलिंग (Castling in Chess)



6

शतरंज में कास्टलिंग

(Castling in Chess)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज में कास्टलिंग का दाव, कास्टलिंग की बारिकियाँ और नियम।

“जाह्नवी दीदी आज हम क्या सीखेंगे,” सोनू ने खनकती आवाज़ में पूछा ।

मैं खुश हूँ यह जान कर कि तुम दोनो शतरंज में अत्यंत रुचि दिखा रहे हो।

“हाँ दीदी आपने कहा था कि शतरंज खेलने से दिमाग तेज दौड़ता है तो देखिए दौड़ने लगा , मोनु कहते हुए मैदान का एक चक्कर तेज़ी से लगा आया।

बच्चों आज हम सीखेंगे कास्टलिंग और जानेंगे इस दाव से मोहरें कैसे अपनी चाल बदलते हैं, जिसके कारन खेल एक नया रूप ले लेता है।

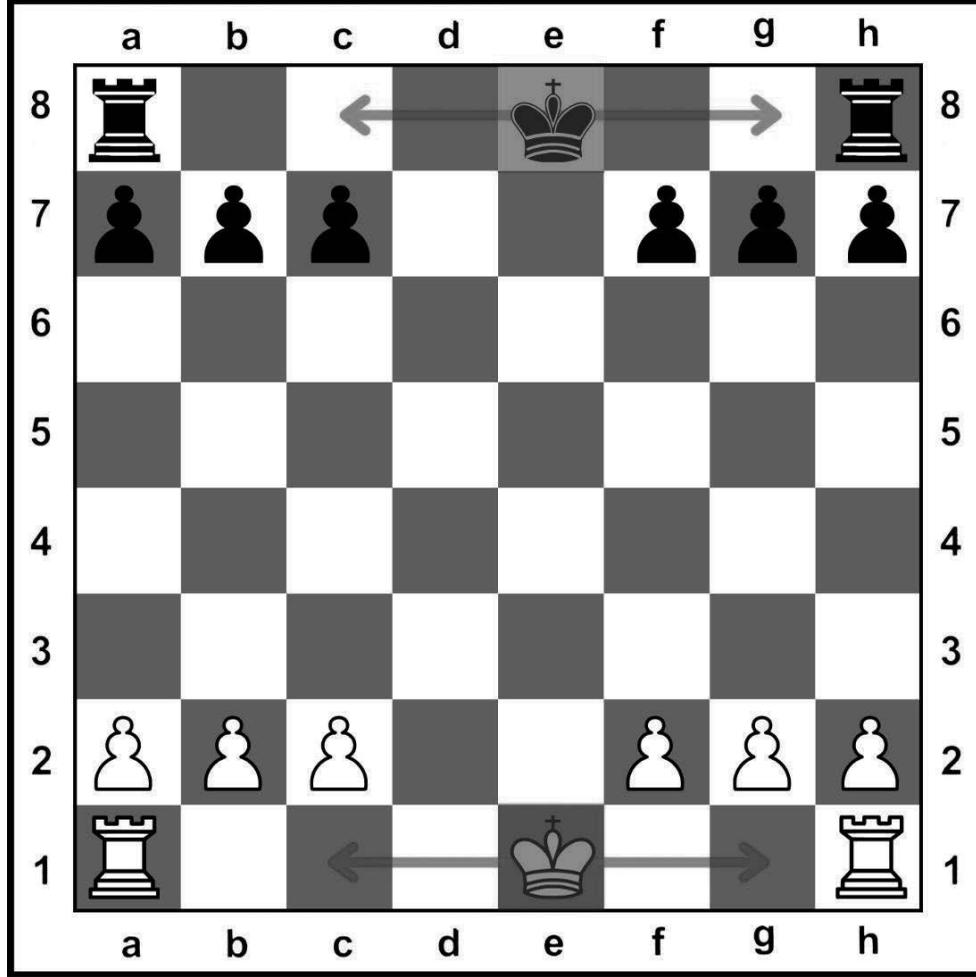
शतरंज में कास्टलिंग

कास्टलिंग का दाव पूरे खेल में केवल एक बार किया जा सकता है जैसे मान लो यह एक लाइफ़ लाइन है या तो कह लो एक समझौता है किंग और रूक के बीच में अपनी जगह अदला बदली करने के लिए।

“अदला बदली जैसे मैं सोनू की जगह और सोनू मेरी,” यह कहते हुए मोनु अपनी जगह से उठा और सोनू की दूसरी तरफ़ आ कर बैठ गया।

मोनु पहले ठीक से समझ लो यह कैसे होता है, यह सिर्फ़ जगह की अदला बदली नहीं है। चलो जल्दी से मोहरें जमाओ शतरंज बोर्ड पर और हाँ किंग और रूक के बीच कोई भी मोहरा ना हो।

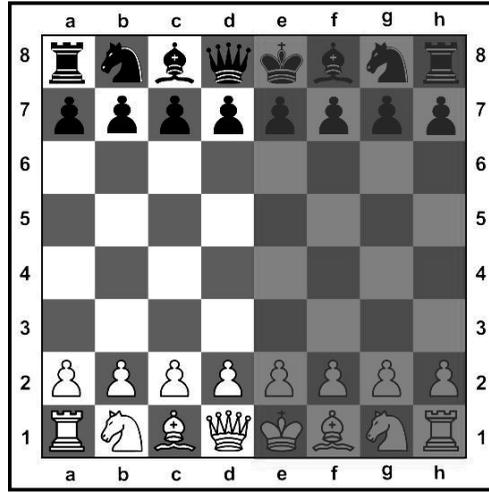
सोनू और मोनु बड़े ही कुशलता से दीदी का कहना मान रहे थे।



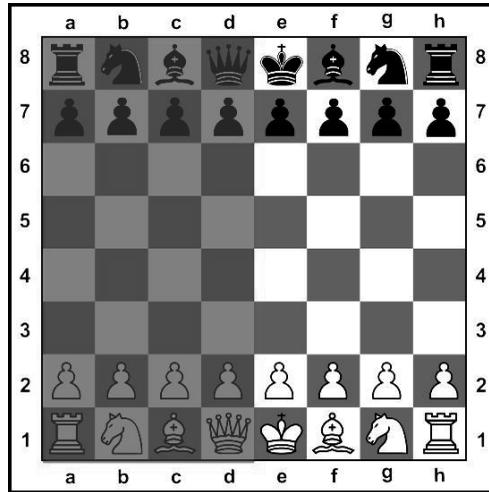
देखो कास्टलिंग के दो प्रकार होते हैं -

किंग साइड कास्टलिंग, एवं क्वीन साइड कास्टलिंग जिसमें से हम पूरे खेल में केवल एक का उपयोग कर सकते हैं।

देखो बोर्ड इस तरह से दो भागों में बँटा हुआ है।



किंग साइड



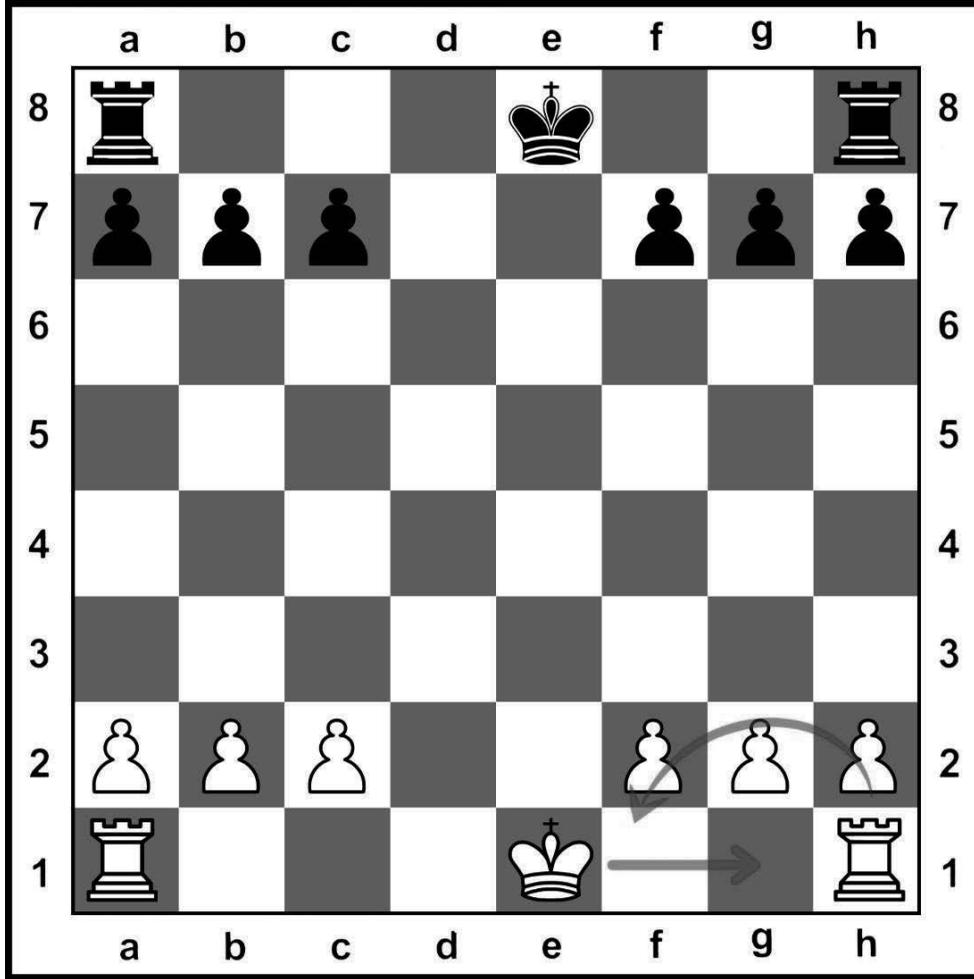
क्वीन साइड

आओ पहले समझते हैं किंग साइड कास्टलिंग ।

किंग साइड कास्टलिंग

किंग साइड कास्टलिंग को शॉर्ट कास्टलिंग कहा जाता है क्योंकि किंग और रूक के बीच सिर्फ़ दो वर्ग खाली होते हैं।

किंग दो कदम रूक की ओर बढ़ता है और रूक भी २ कदम बढ़कर, किंग के बाये वर्ग में आकर बैठ जाता है, देखो ऐसे। इसे ऐलजेब्रेइक चैस नोटेशन में 0-0 लिखा जाता है।



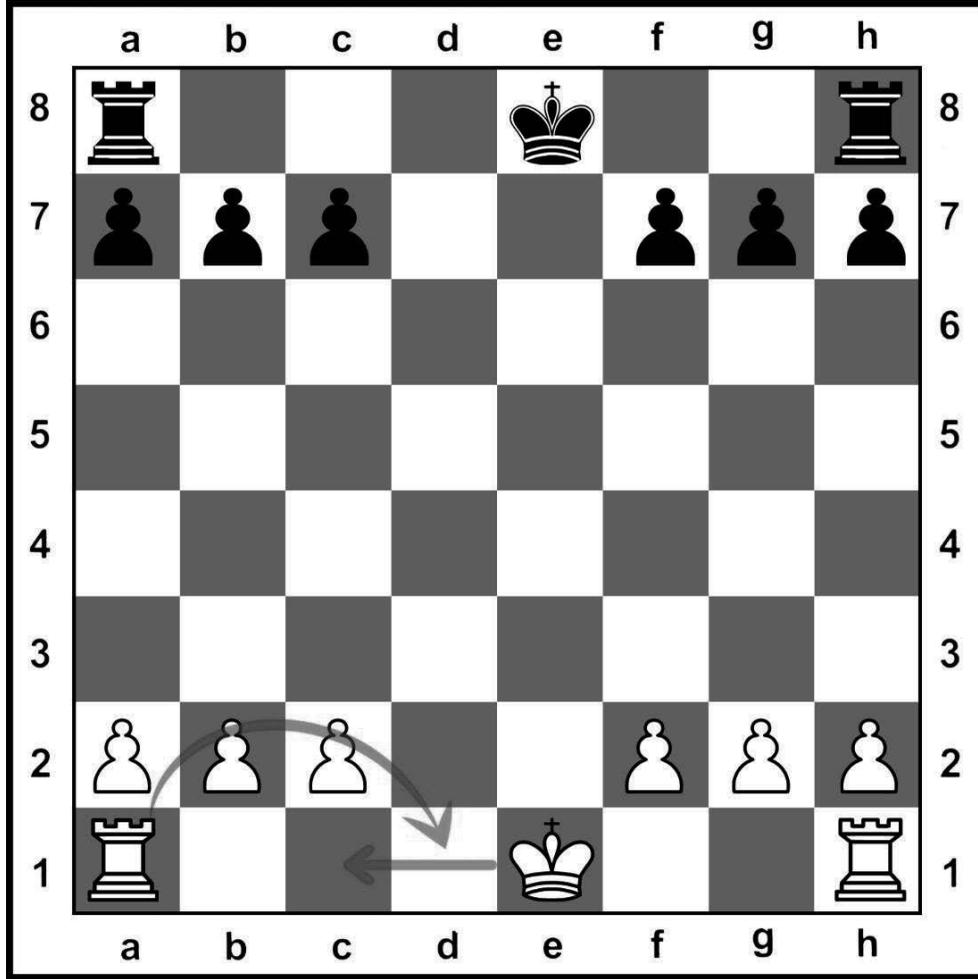
“अच्छा इस तरह होती है किंग साइड की कास्टलिंग”, मोनु चैस बोर्ड को देख कर अपनी किताब में इसके बारे में लिखने लगा।

अब देखो क्वीन साइड कास्टलिंग।

क्वीन साइड कास्टलिंग

क्वीन साइड कास्टलिंग को लॉन्ग कास्टलिंग भी कहा जाता है क्योंकि किंग और रूक के बीच तीन वर्ग खाली होते हैं।

किंग दो कदम रूक की ओर बढ़ता है और रूक ३ कदम बढ़कर, किंग के दाएं वर्ग में आकर बैठ जाता है, देखो ऐसे। इसे ऐलजेब्रेइक चैस नोटेशन में 0-0-0 लिखा जाता है। देखो इस तरह



“वाह दीदी! मोहरें तो मेरी तरह कूद रहें हैं जैसे मैं लंगड़ी टांग खेल में कूदती हूँ,” सोनू ने खिलखिलाते हुए कहा।

बच्चों कास्टलिंग भले ही सरल लगे लेकिन इसके कुछ नियम हैं जिसे हमें एक एक करके समझना होगा।

“दीदी आपने बताया था कि कास्टलिंग पूरे खेल में एक बार ही किया जा सकता है,” मोनु ने झट से कहा।

हाँ उस नियम के साथ और भी नियम है जिन्हें हमें समझना होगा।

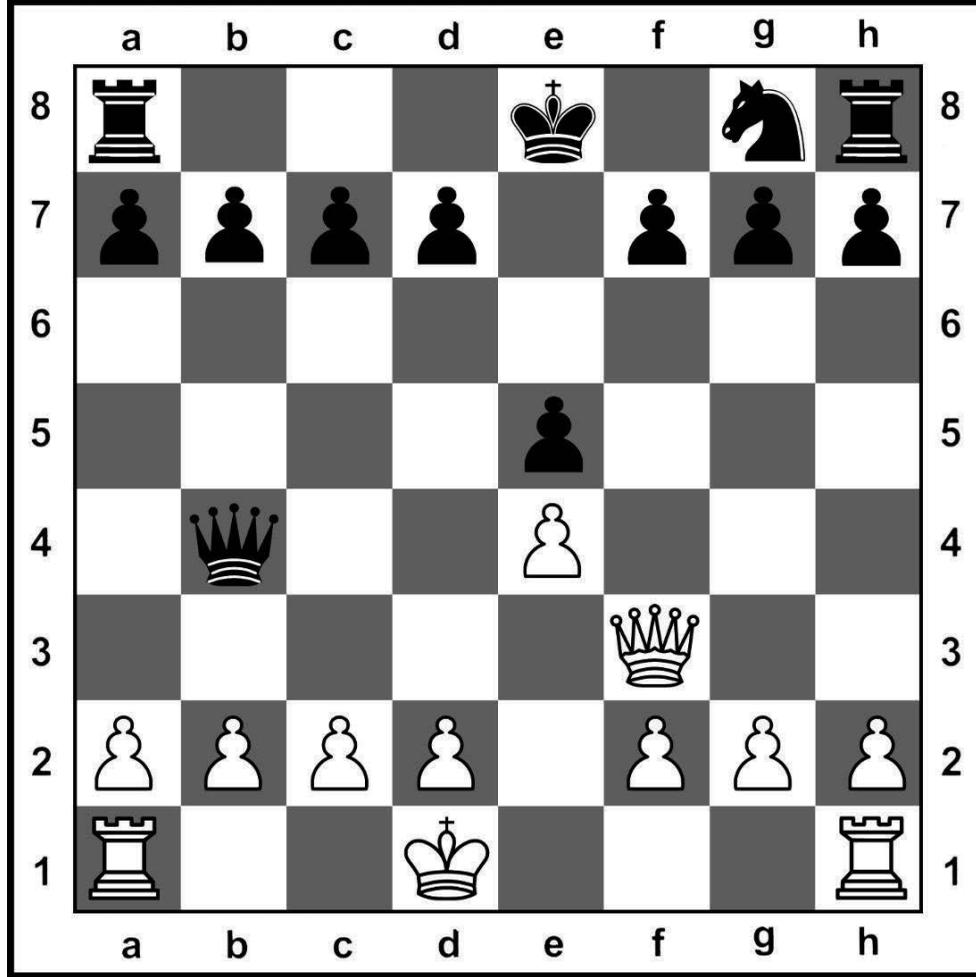
कास्टलिंग के नियम

- कास्टलिंग तब ही किया जा सकता है जबतक रूक और किंग अपनी जगह से ना हिले हो यानी उन मोहरों ने अपनी कोई भी चाल नहीं चली हो।
- अगर किंग को चेकमेट मिला है तो कास्टलिंग नहीं हो सकती।
- जब किंग चेक मेट कि स्थिति में हो तब कास्टलिंग नहीं किया जा सकता है ।
- और यह तो महत्वपूर्ण नियम कि कास्टलिंग के लिए रूक और किंग के बीच कोई मोहरें नहीं होने चाहिए।
- एक और ध्यान देने वाला नियम : खेल के दौरान अगर किंग और रूक अपने वर्ग से हट कर फिर से अपने स्थान पर आ जाते है तब भी कास्टलिंग नहीं किया जा सकता है।

सोनू मोनु बड़े ध्यान से सारे नियम सुन कर अपनी किताबों में अपने अन्दाज़ में नियमों को लिखने लगे।

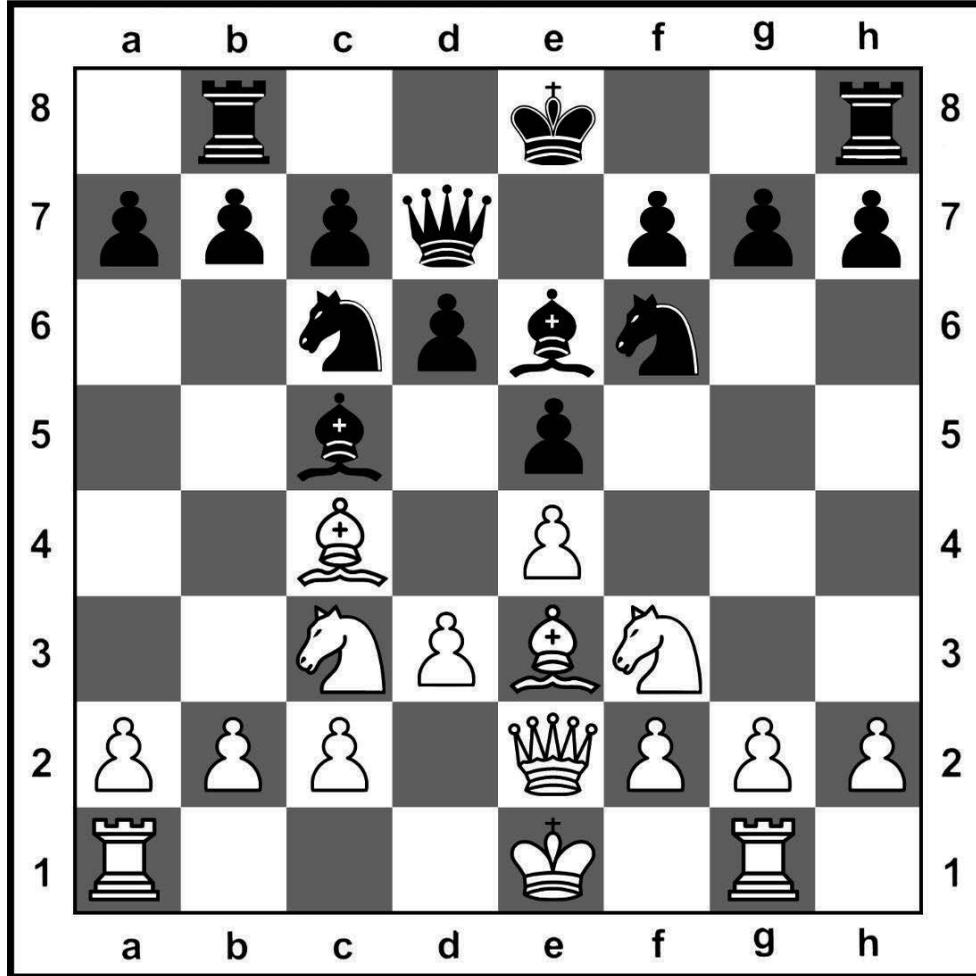
कास्टलिंग इन स्थितियों में संभव नहीं है :

१. यदि आपने किंग को अपने स्थान से हटाया हो



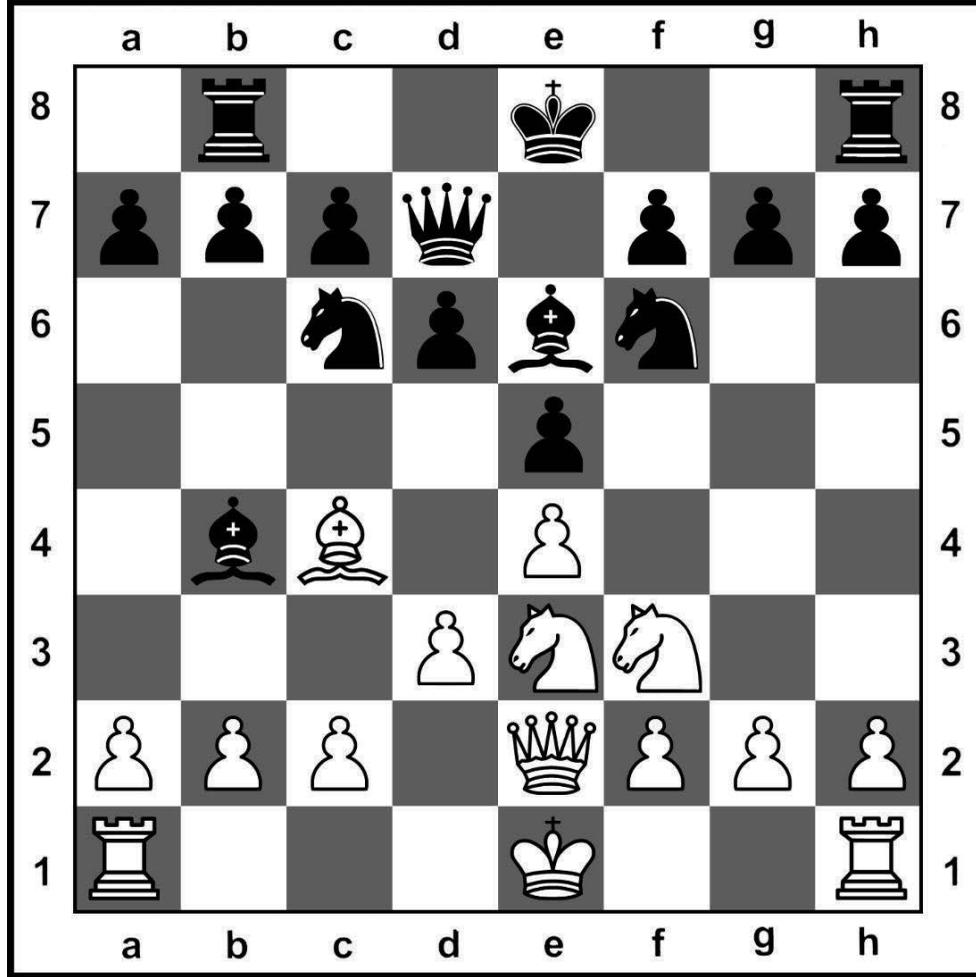
ऊपर दिखाए गए उदाहरण में व्हाइट किंग अपने मूल स्थान से हट गया है इसलिए यहाँ पर कास्टलिंग संभव नहीं है

२. यदि रूक अपने स्थान से हट गया हो



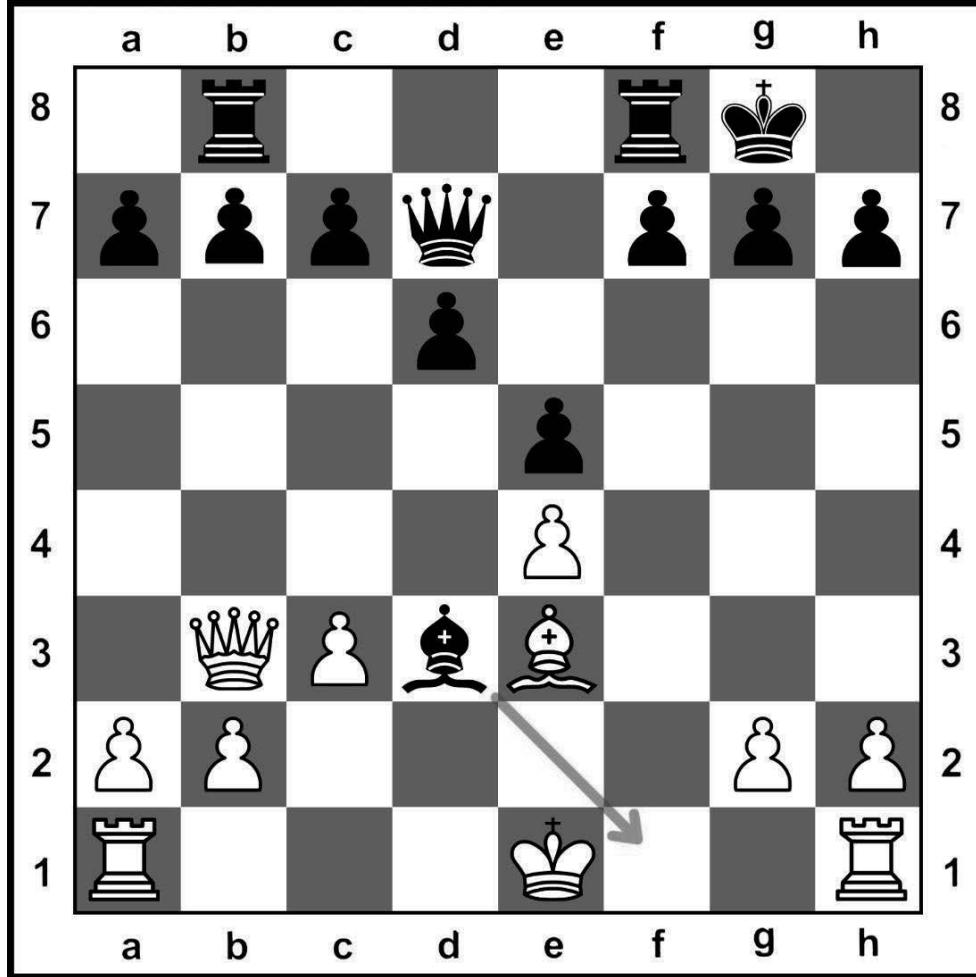
ऊपर दिखाए गए उदाहरण में व्हाइट, किंग साइड कास्टलिंग नहीं कर सकता और ब्लैक, क्वीन साइड कास्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि दोनों के रूक अपने स्थान से हट चुके हैं।

३. यदि किंग को चेक मिला हो



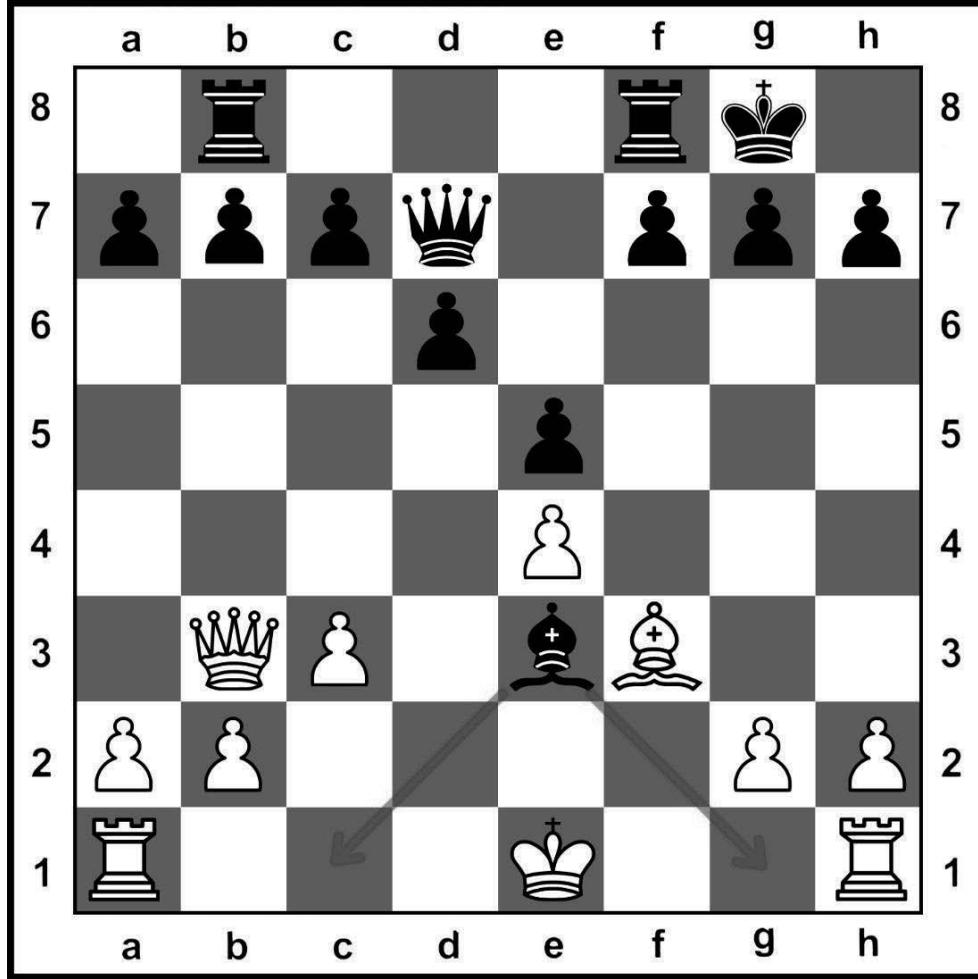
ऊपर दिखाए गए उदाहरण में व्हाइट किंग को चेक मिला है, इसलिए कास्टलिंग संभव नहीं है। एक बार जब वह किसी अन्य चाल से चेक से बच लेता है तो वह कास्टलिंग कर सकता है।

४. यदि किंग को चेक मिलने वाला हो कास्टलिंग के बाद



ऊपर दिखाए गए उदाहरण में व्हाइट मोहरे वाला खिलाड़ी किंग साइड कास्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि कास्टलिंग के दौरान किंग को चेक मिलने वाला है. चेक से बचने के बाद वह कास्टलिंग कर सकता है।

५. यदि किंग ऐसे वर्ग में पहुंचे जहाँ वो कैप्चर हो सकता है

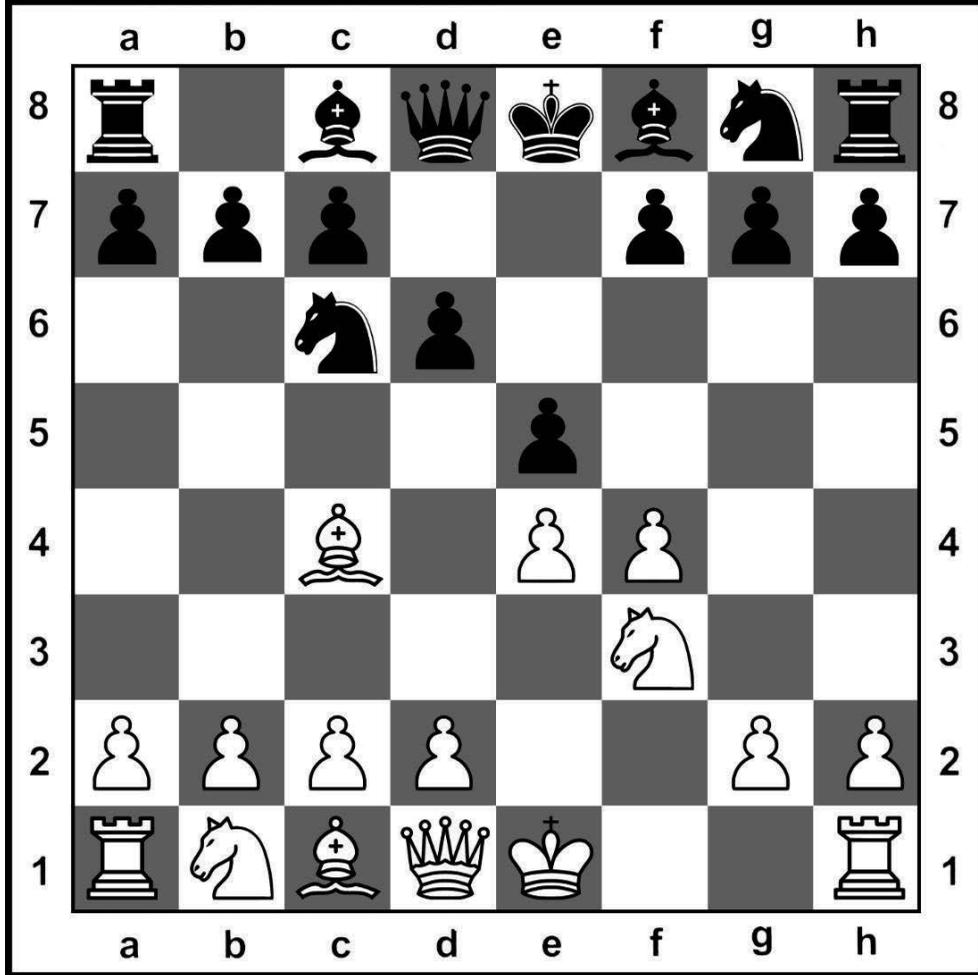


ऊपर दिखाए गए उदाहरण में व्हाइट मोहरे वाला खिलाड़ी कास्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि कास्टलिंग के बाद किंग जिस स्थान पर होगा उस स्थान पर वो कैप्चर हो सकता है।

बच्चों अब कुछ कास्टलिंग के उदाहरण देखते हैं और समझते हैं कि कास्टलिंग कहाँ हो सकती है और कहाँ नहीं।

बच्चों यह बिसात देखो और बताओ व्हाइट की कास्टलिंग कौनसी साइड होगी।

सोनू और मोनु दोनो ही बिसात को ध्यान से देखने लगे।

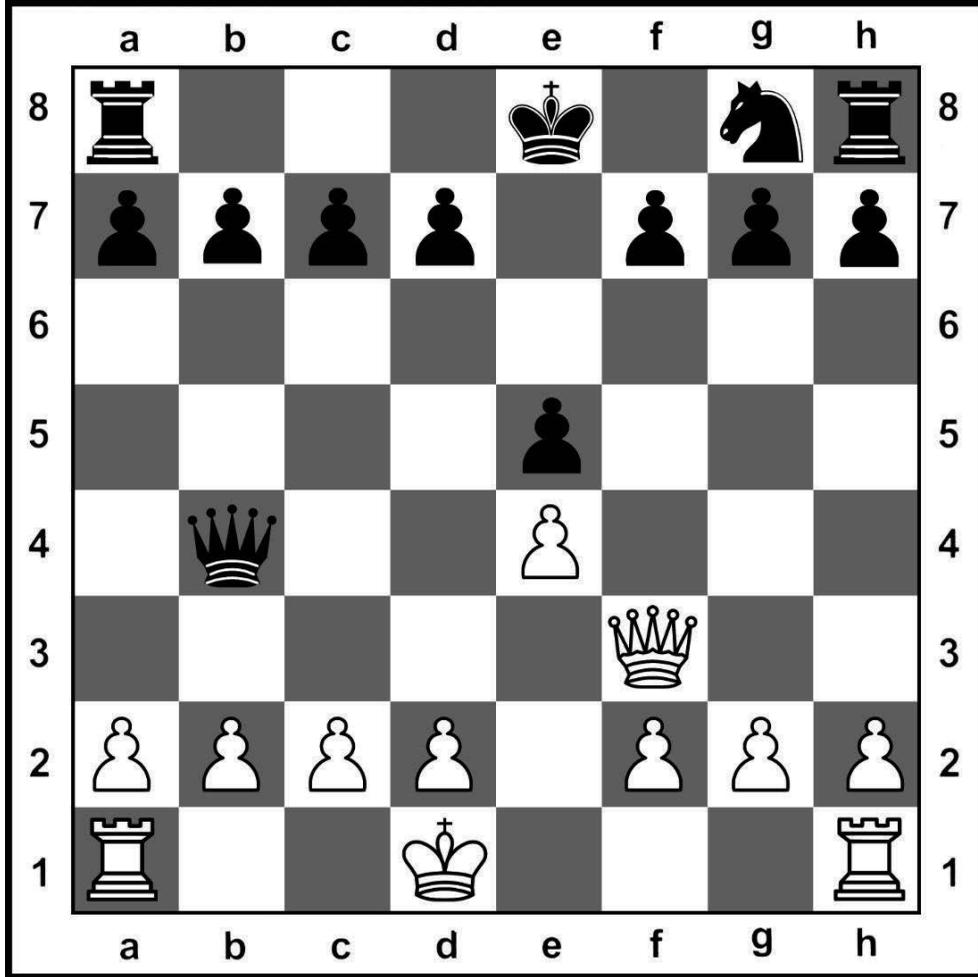


सोनू ने कहा, "दीदी नियम के अनुसार कास्टलिंग सिर्फ किंग साइड हो सकती है।

"क्योंकि क्वीन साइड में रूक और किंग के बीच मोहरें हैं," मोनु ने भी उत्तर दिया।

सही कहा बच्चों।

अच्छा अब इस बिसात को देखो और बताओ क्या व्हाइट की कास्टलिंग सम्भव है?



मोनु ने कहा दीदी, "कास्टलिंग नहीं हो सकती क्योंकि किंग का मोहरा अपने वर्ग में नहीं है"।

बिलकुल सही बच्चों, तुम दोनों को कास्टलिंग का दाव समझ में आ गया, अब मैं बताती हूँ तुम्हें कास्टलिंग से जुड़ी कुछ अनोखी बातें ।

अनोखी बातें

- कास्टलिंग को विशेष नोटेशन 0-0 (किंग साइड कास्टलिंग के लिए) और 0-0-0 (क्वीन साइड कास्टलिंग) द्वारा दर्शाया जाता है।
- एक कास्टलिंग चाल के लिए सबसे लिया गया लंबा समय 1966 में बोबोस्टर बनाम इरकोव के बीच मैच का खेल था: उन्होंने 46 मूव में कास्टलिंग की - 46. 0-0।
- पूर्व विश्व चैंपियन विश्वनाथन आनंद ने नो- कास्टलिंग इवेंट की शुरुआत रूसी ग्रैंडमास्टर व्लादिमीर क्रैमनिक पर जीत के साथ की थी।
- विश्व चैम्पीयन वलद्विर क्रैमनिक का कहना है कि नो-कास्टलिंग शतरंज शीर्ष स्तर के खेल में 50% से अधिक निर्णायक साबित होगा।
- 14 वीं या 15 वीं शताब्दी में कास्टलिंग को यूरोपीय शतरंज में जोड़ा गया था और 17 वीं शताब्दी तक अपने वर्तमान स्वरूप में विकसित नहीं हुआ था। शतरंज के एशियाई संस्करणों में ऐसा कोई कदम नहीं है।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. इस अध्याय में हम क्या सीखते हैं?

- a. कास्टलिंग b. मिलन c. उद्घाटन d. इनमें से कोई भी नहीं

2. कास्टलिंग क्या है?

- a. राजा की सुरक्षा b. किंग और रुक के स्थान की अदला बदली
c. ओपन किंग d. इनमें से कोई भी नहीं

3. कास्टलिंग कितने प्रकार की होती है ?

- a. १६ b. ८ c. ४ d. २

४. किन दो प्रकार की कास्टलिंग होती है ?

- a. छोटी और लंबी कास्टलिंग b. वर्टिकल और हॉरिजॉन्टल कास्टलिंग
c. डायगोनल कास्टलिंग d. इनमें से कोई भी नहीं

५. शॉर्ट कास्टलिंग कैसे लिखी जाती है ?

- a. 1-1 b. 1/2-1/2 c. 0-0 d. 0-0-0

६. लंबी कास्टलिंग कैसे लिखी जाती है ?

- a. 0-0-0-0 b. 1-0 c. 0-1 d. 0-0-0

७. क्या हम चेक के दौरान कास्टलिंग कर सकते हैं?

- a. नहीं b. हाँ c. कहने में असमर्थ d. इनमें से कोई भी नहीं

८. क्या हम चेक बचने के लिए कास्टलिंग कर सकते हैं?

- a. हाँ b. नहीं c. कहने में असमर्थ d. इनमें से कोई भी नहीं

९. आम तौर पर कौनसी कास्टलिंग करनी चाहिए ?

- a. लंबी कास्टलिंग b. शॉर्ट कास्टलिंग
c. नज़दीक वाली कास्टलिंग d. इनमें से कोई भी नहीं

१०. क्या खेल के दौरान कास्टलिंग अनिवार्य है?

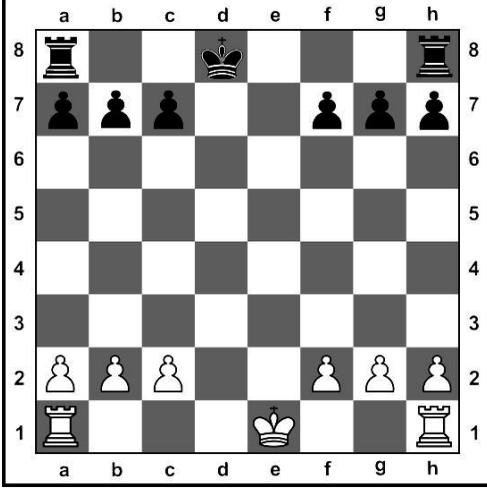
- a. हाँ b. नहीं c. अनिवार्य d. इनमें से कोई भी नहीं

अभ्यास (Exercise)

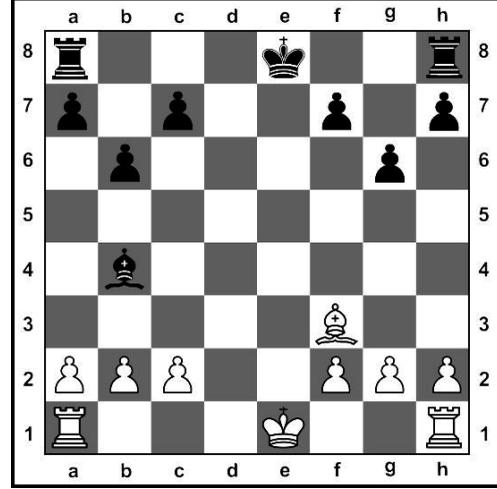


अभ्यास (Exercise)

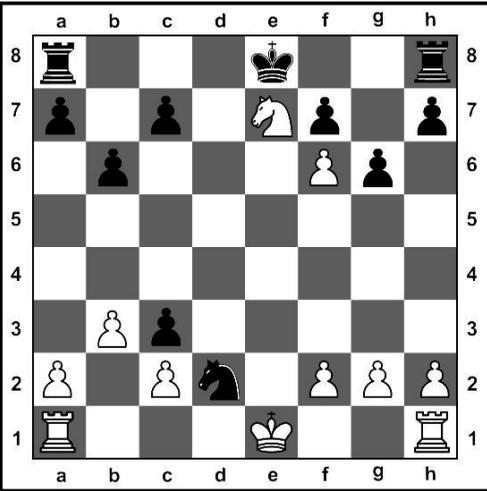
1. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे ? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



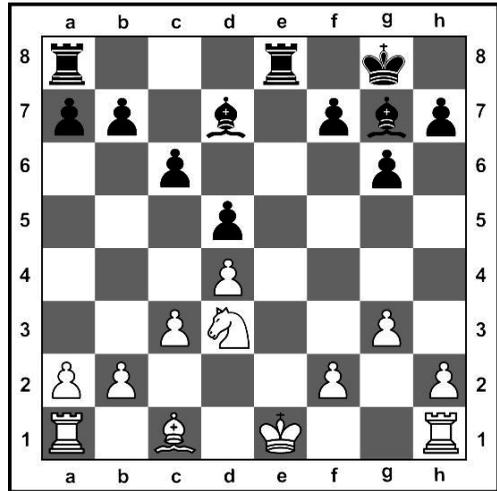
2. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



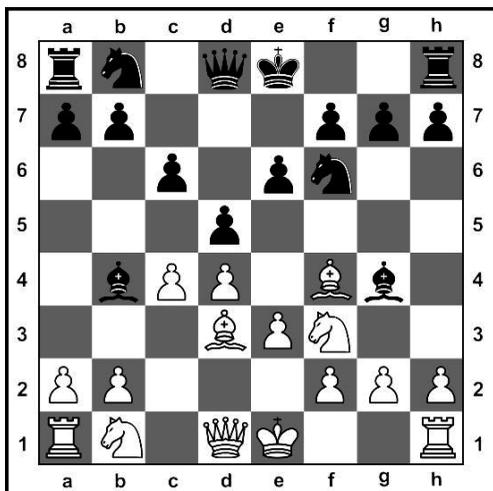
3. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



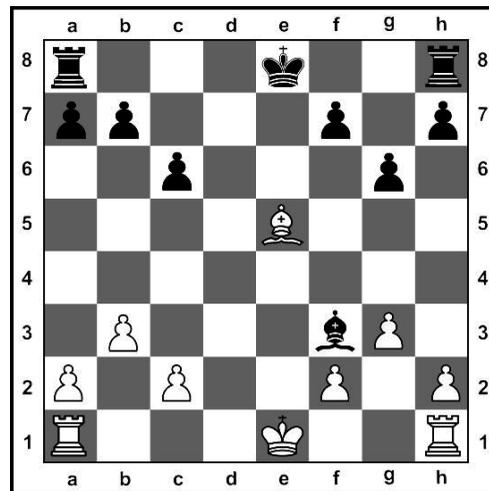
4. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



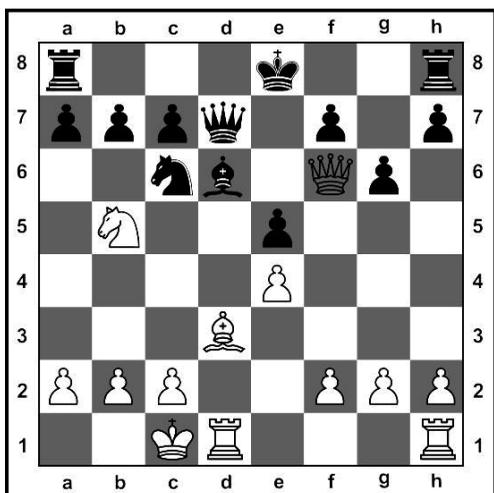
5. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे ? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



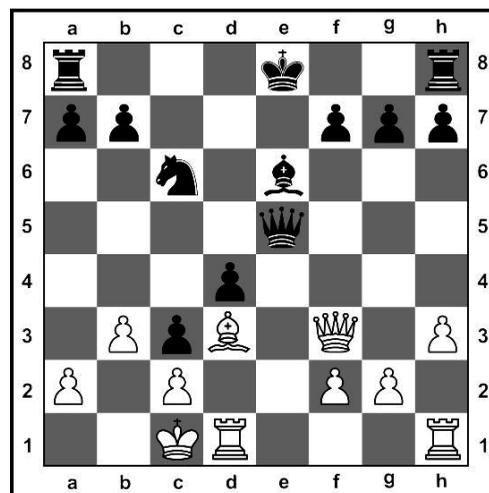
6. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



7. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे ? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



8. क्या कास्टलिंग संभव है यहाँ ?
यदि हाँ तो कैसे? यदि नहीं तो क्यों नहीं?



7

पॉन प्रमोशन (प्यादे की उन्नती)

(Pawn promotion
and underpromotion)



7

पॉन प्रमोशन (प्यादे की उन्नती)

(Pawn promotion and underpromotion)

हम क्या सीखेंगे :

पॉन प्रमोशन, पॉन डिमोशन, इनकी विशेषता, नियम और चालें।

“दीदी देखो सोनू मुझे कह रही है कि, मैं कमजोर हूँ क्योंकि मैं दौड़ में उससे पीछे रह गया”, मोनु जाह्नवी दीदी से शिकायत करने लगा।

ऐसा कहना ठीक नहीं है सोनू चलो, आज मैं तुम्हें बताती हूँ एक नई चाल जो करदे पूरा शतरंज का खेल और भी खास; जहान्वी ने सोनू मोनु को अपने पास बैठने को कहा।

बच्चों आज हम कुछ ऐसी चाल के बारे में जानेंगे जो सबसे कमजोर माने जाने वाला मोहरा, पॉन, जो सबसे ताकतवर मोहरे में बदल सकता है।

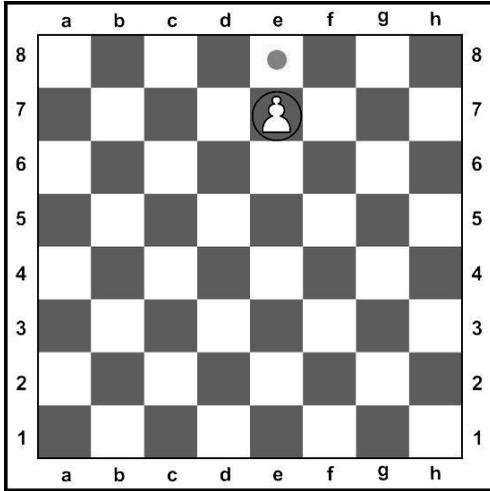
“ऐसा कैसे दीदी, ऐसा कैसे हो सकता है, कि एक मोहरा दूसरे मोहरे में बदल जाये”, सोनू मोनु अचंभित रह गए।

हाँ बच्चों ऐसी दिलचस्प चीज़ तो शतरंज के खेल में ही हो सकती है।

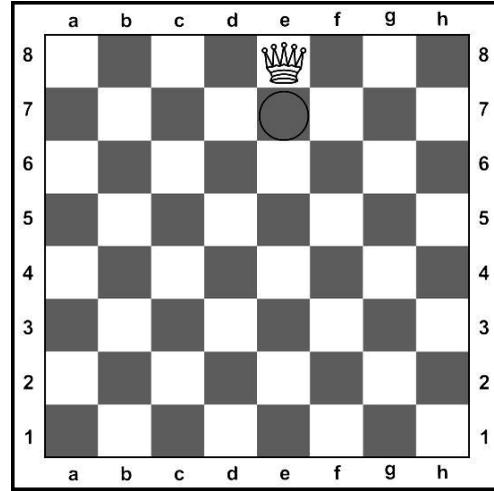
तो अब ध्यान से सुनो।

पॉन प्रमोशन (प्यादे की उन्नती)

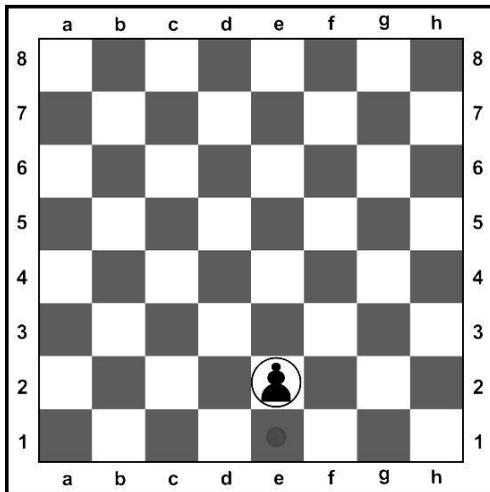
पॉन प्रमोशन शतरंज में पॉन की एक विशेष चाल है। यह तब होता है जब कोई पॉन प्रतिद्वंद्वी की आखरी रैंक तक पहुंच जाता है, यानी बोर्ड के विपरीत पक्ष पर। अगर हम सफेद पॉन की बात करें तो आठवीं रैंक पर आते ही उसे किसी और मोहरे में बदला जा सकता है।



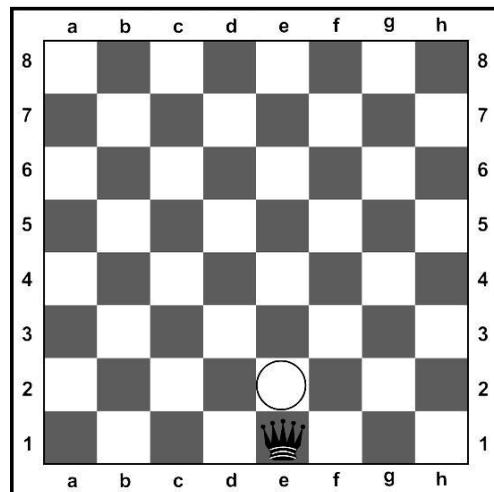
व्हाइट पॉन, प्रमोशन से पहले



व्हाइट पॉन, प्रमोशन के बाद



ब्लैक पॉन, प्रमोशन से पहले



ब्लैक पॉन, प्रमोशन के बाद

कवीनिंग और अंडरप्रमोशन:

और पता है बच्चों एक पॉन चाहे तो रूक, बिशप या फिर शतरंज के सबसे ताकतवर मोहरा, क्वीन में भी बदल सकता है। अगर खिलाड़ी पॉन को क्वीन में बदलता है तो उसे पॉन प्रमोशन या कवीनिंग कहते हैं। और अगर पॉन एक रूक या बिशप या नाइट में बदलता है तो उसे अंडरप्रमोशन कहा जाता है। इस चाल में एक पॉन दूसरा किंग या दुसरे पॉन में बदल नहीं सकता।

“वाह दीदी! फिर तो पॉन कमज़ोर मोहरा कैसे हुआ,” सोनू ने आश्चर्य से पूछा।

बच्चों पॉन प्रमोशन के कुछ नियम हैं और ऐसा करना थोड़ा कठिन भी है। शतरंज के खिलाड़ियों को इसकी अच्छी समझ होनी चाहिए और इस चाल का उपयोग खेल में कब करना है इसका सही ज्ञान होना चाहिए और यह निर्णय पूरे खेल को बदल सकता है।

आपके पास कितनी रानियां हो सकती हैं?

बच्चों जैसा कि आप जानते हो कि एक खिलाड़ी को शुरुआत में 16 मोहरें मिलते हैं जिसमें एक क्वीन होती है। लेकिन पॉन प्रमोशन के द्वारा खेल में एक खिलाड़ी के पास एक रंग की अधिकतम 8 क्वीन हो सकती हैं।

“अच्छा दीदी इतनी सारी क्वीन,” सोनू की आंखें चमक उठी।

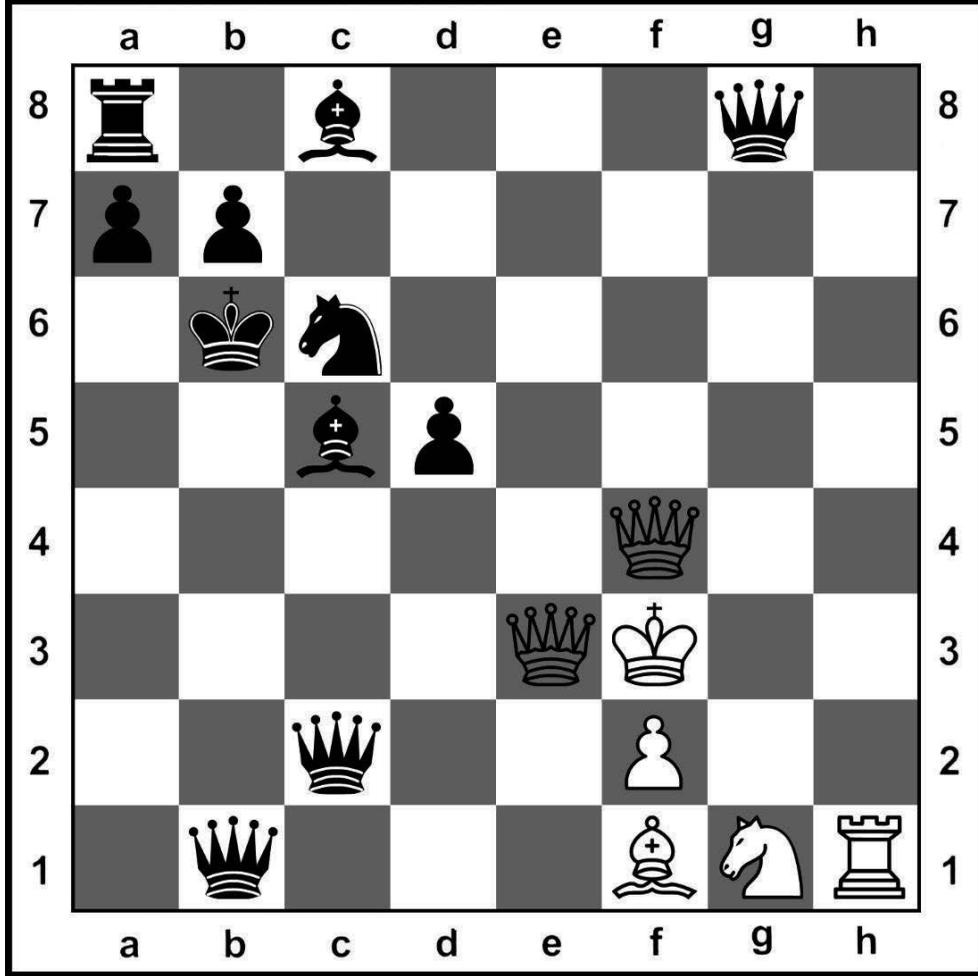
हाँ बच्चों इस तरह एक खिलाड़ी के पास 2 क्वीन या 3 रूक या 2 बिशप या 3 नाइट मोहरें हो सकते हैं।

“लेकिन दीदी कोई भी खिलाड़ी क्वीन के अलावा दूसरे मोहरों से क्यों अपने पॉन बदलेगा? मैं तो हमेशा क्वीन को ही चुनूँगा क्योंकि वही सबसे बलवान मोहरा है।” मोनु ने क्वीन की तरफ इशारा करते हुए कहा।

नहीं ऐसा नहीं है मोनु, भले ही क्वीन का चुनाव सबसे आम है लेकिन अंडरप्रमोशन भी होता है।

सबसे शक्तिशाली मोहरे के रूप में, क्वीन आमतौर पर सबसे ज्यादा प्रचलित है, लेकिन कुछ स्थितियों में एक अलग मोहरे को बढ़ावा देना फायदेमंद हो सकता है।

जैसे बच्चों, एक नाइट का प्रमोशन बहुत उपयोगी होता है, खासकर अगर नाइट तत्काल चेक दे रहा हो।

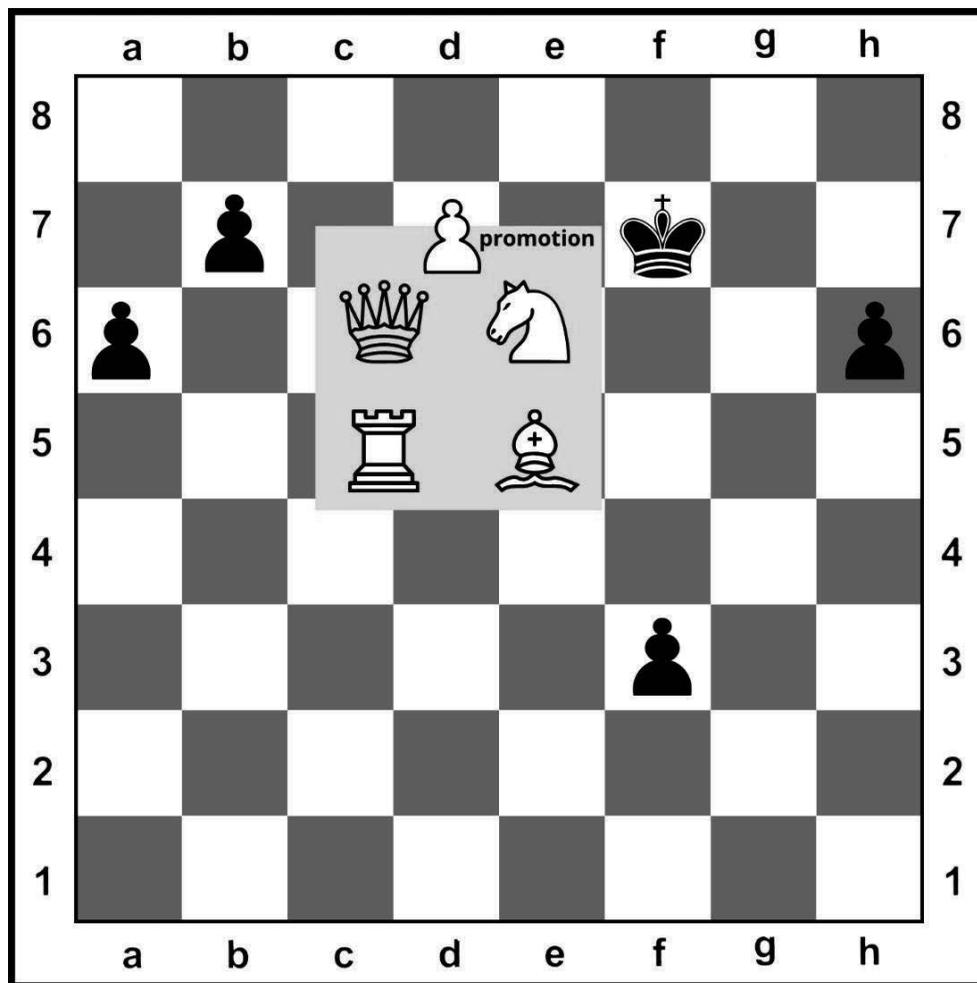


डुँ से बचने के लिए पॉन को क्वीन के बदले रुक में बदलना आवश्यक हो जाता है। एक बिशप का प्रमोशन लगभग नहीं के बराबर होता है।

तो देखा बच्चों कैसे हर मोहरे की खासियत एक चाल पर निर्भर करती है। और किसी को कमजोर या ताकतवर समझना कितना गलत साबित हो सकता है। जैसे जीवन में भी कोई पूरी तरह से कमजोर नहीं होता हर एक में कोई ना कोई खूबी ज़रूर होती हैं।

पॉन प्रमोशन और कैप्चर:

बच्चों पॉन प्रमोशन भी एक कैप्चरिंग मूव हो सकता है। उदाहरण के तौर पर एक सफेद मोहरा रूक को कैप्चर कर ले, एक बिशप (अंडरप्रमोशन) में बदल सकता है और किंग को चेकमेट दे सकता है।



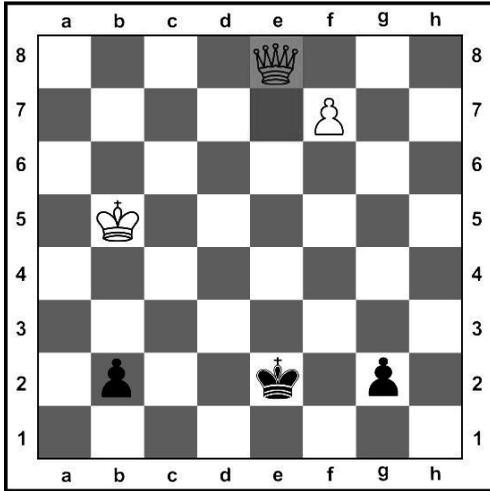
बच्चों, इतना सबकुछ बस एक ही चाल में संभव है ।

अब देखते कि इसको स्कोरशीट पर कैसे लिखते हैं।

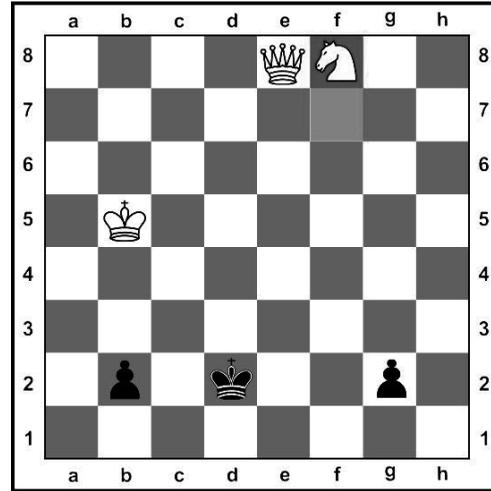
पॉन प्रमोशन के चाल संकेतन को अंत में दर्शाया जाता है।

उदाहरण के लिए: e8Q (पॉन का क्वीन में बदलना) । इसको कई बार कुछ ऐसे भी लिखा जाता है: e8=Q या e8/Q

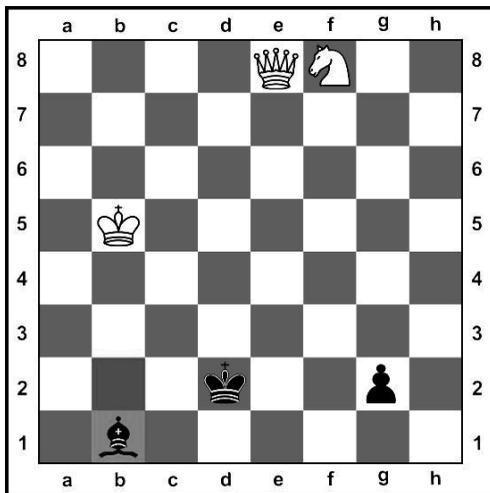
e8Q (पॉन का क्वीन में बदलना)



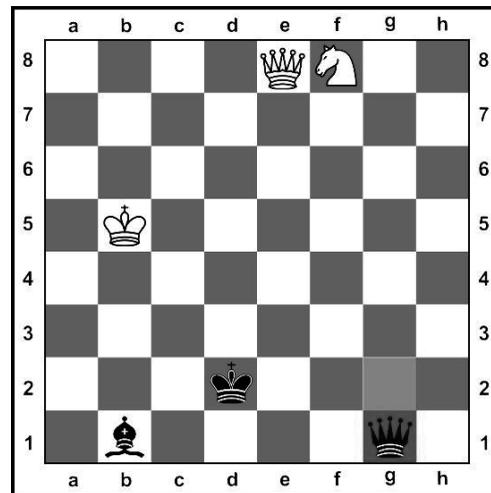
f8N (पॉन का नाइट में बदलना)



b1B (पॉन का बिशप में बदलना)



g1Q (पॉन का क्वीन में बदलना)



“दीदी कितना मनोरंजक है शतरंज का खेल, जितना हम सीखते जाते हैं उतनी ही हमारी उत्सुकता और बढ़ती जाती है”, मोनु के खुशी का ठिकाना नहीं रहा।

बिलकुल सही बच्चों, चलो अब समय है कुछ खास बातें जानने का।

कुछ अनोखी बातें

- पॉन प्रमोशन ज्यादातर एंडगेम्स में होता है (यानी जब बोर्ड पर केवल कुछ मोहरें रह जाते हैं)।
- इटली में १८वीं और १९वीं शताब्दी की शुरुआत में, पॉन को केवल उस मोहरे में प्रमोट किया जा सकता था जिसे पहले ही कब्जा कर लिया गया था।
- मध्ययुगीन पश्चिमी शतरंज में, पॉन केवल एक रानी में बदल सकते थे। उस समय एक कमजोर मोहरा केवल एक वर्ग को तिरछे स्थानांतरित करने की क्षमता रखता था। लेकिन जब क्वीन ने 1475 के आसपास अपनी आधुनिक क्षमताओं को ग्रहण किया, तो शक्तिशाली मोहरे को बढ़ावा देने के लिए यह नियम बनाया गया।
- शतरंज इंजन एक कंप्यूटर सिस्टम हैं जो मानव खिलाड़ियों के खिलाफ शतरंज खेल सकता हैं।
- शतरंज कई देशों में पसंद किया जाता है, और रूस में यह एक राष्ट्रीय शौक है।

चलो अब चलें और देखें कि आज की सीख कितनी काम आयी। बच्चों अब कुछ सवालों के जवाब दो।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. पदोन्नति क्या है?

- a. प्रगति b. एक कदम पीछे। c. कोई लाभ नहीं d. इनमें से कोई भी नहीं

2. पॉन प्रमोशन क्या है?

- a. चेक में कनवर्ट करना b. पॉन को दुसरे मोहरे में कनवर्ट करना
c. कास्टलिंग d. मेट (मात) में कनवर्ट करें

3. पदोन्नति कहां मिलती है?

- a. प्रारंभ में b. मध्य में c. अंत वर्ग में d. इनमें से कोई भी नहीं

4. यदि खिलाड़ी पॉन को क्वीन में बदलता है तो उसे क्या कहा जाता है ?

- a. पौन प्रमोशन या क्वीनिंग b. मेट
c. अंडरप्रमोशन d. इनमें से कोई भी नहीं

5. यदि पॉन एक रूक या बिशप या नाइट में बदलता है तो उसे क्या कहते है ?

- a. 1-0 b. अंडरप्रमोशन c. 0-1 d. मेट

6. खिलाड़ी हमेशा पॉन को क्वीन में क्यों बदलते हैं?

- a. ऐसे ही b. आवश्यक मोहरा c. सबसे शक्तिशाली मोहरा d. बचा हुआ मोहरा

7. ब्लैक पॉन का क्वीन में परिवर्तित होना कैसे लिखा जाता है ?

- a. e1=Q b. a1=N c. b1=B d. c1=R

8. सफेद पॉन का रूक में में परिवर्तित होना कैसे लिखा जाता है ?

- a. a8=R b. b8=N c. c8=B d. d8=Q

9. आम तौर पर पॉन पदोन्नति कब होती है?

- a. प्रारंभ में b. मध्य खेल में c. एन्डगेम में d. किसी भी समय

10. कौन सा मोहरा आखरी रैंक में जाकर बदल सकता है?

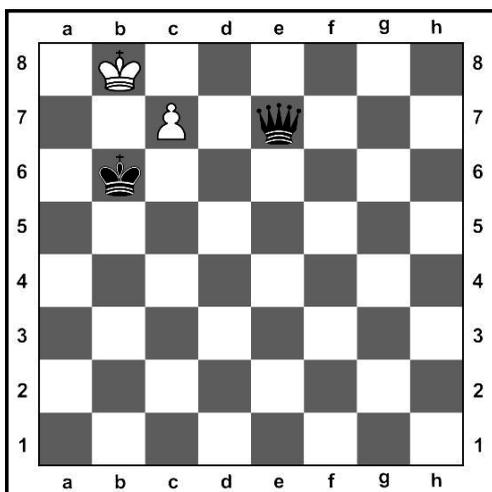
- a. क्वीन b. रूक c. नाइट d. पॉन

अभ्यास (Exercise)

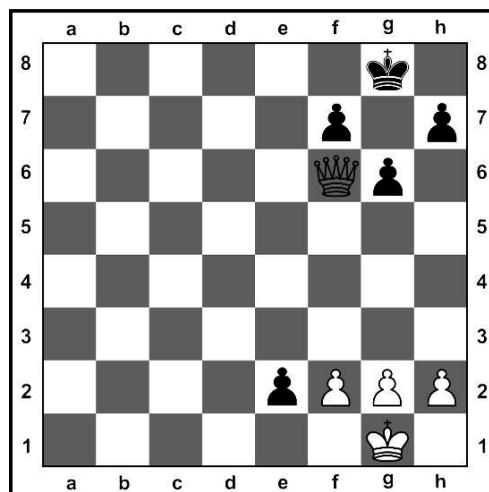


अभ्यास (Exercise)

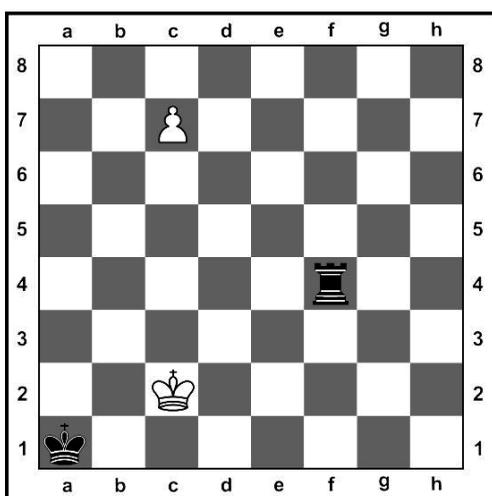
1. व्हाइट पॉन का प्रमोशन करें



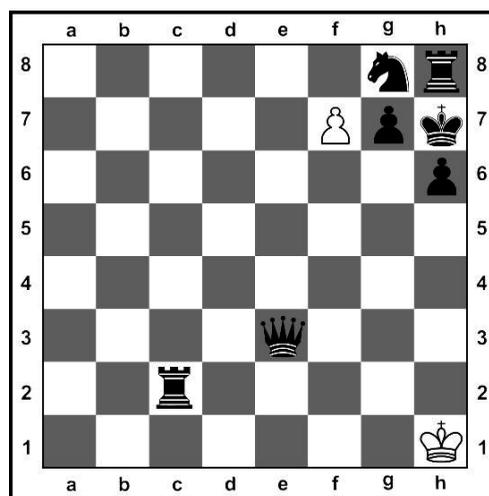
2. ब्लैक पॉन का प्रमोशन करें



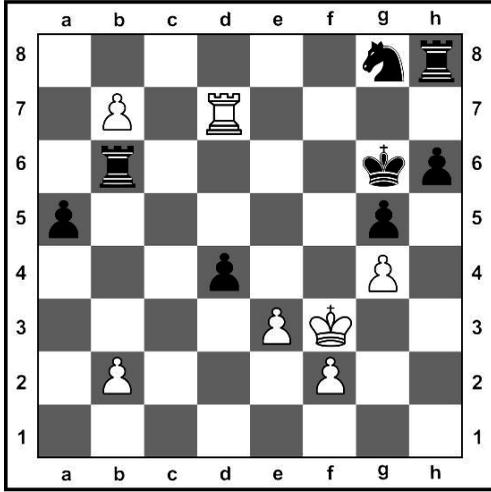
3. व्हाइट पॉन का प्रमोशन करें



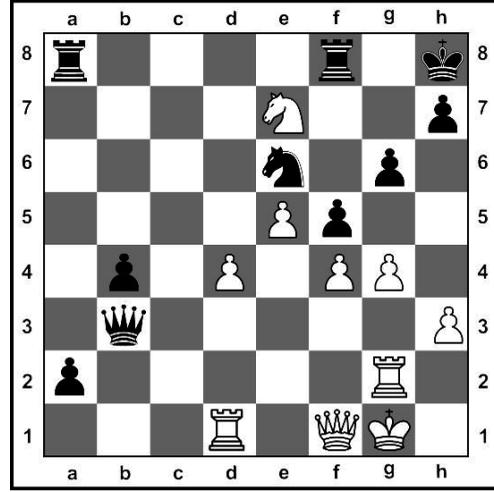
4. एक ही मूव में व्हाइट पॉन प्रमोशन करें और चेक मेट करें



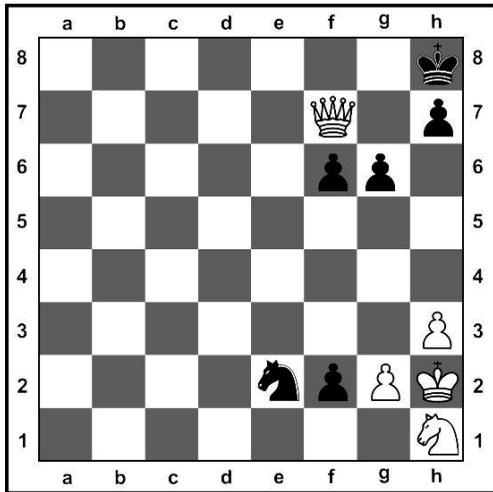
5. **व्हाइट की चाल:** चेक देकर
अगली चल में पॉन प्रमोशन करें



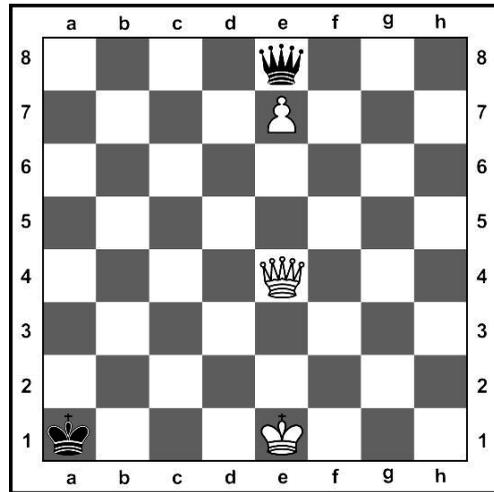
6. **ब्लैक की चाल:**
2 मूव में पॉन प्रमोशन



7. **ब्लैक की चाल:** एक मूव में
पॉन प्रमोशन और चेकमेट



8. **व्हाइट की चाल:**
क्वीन बनाम क्वीन और पॉन



8

एन पसांत कैप्चर रूल

(En Passant Capture)



8

एन पसांत कैप्चर रूल

(En Passant Capture)

हम क्या सीखेंगे :

एन पसांत कैप्चर रूल, एन पसांत कैप्चर के उदाहरण।

“दीदी, हम धीरे धीरे शतरंज की कई बातें जान गए हैं, तो क्या हम शतरंज के ग्रैंडमैस्टर बनने के लिए तैयार हैं”, सोनू ने उम्मीद भरी आवाज़ में पूछा।

सोनू अभी और भी कई दाव हैं जो तुम्हें सीखने हैं जो तरह-तरह से अपने प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी के मोहरों को घेरने से लेकर किंग तक पहुँचने तक का सफर तय करती हैं। ऐसी और भी छोटी छोटी बारीकियाँ हैं जो एक शतरंज के खिलाड़ी को अच्छे अध्ययन से ही आती हैं। जिन्हें सीखने के बाद हम प्रतिद्वन्दी के दाँत खट्टे कर सकते हैं।

बच्चों शतरंज एक ऐसा खेल है जहाँ खेलने का कोई निश्चित तरीका नहीं है। यह इतना रचनात्मक खेल है जिसमें खिलाड़ियों को खेल के दौरान ही रणनीति तय करनी पड़ती है और यहाँ तक कि बार-बार बदलनी भी पड़ती है जैसे, हम सभी जीवन में भी हर कठिनाई का सामना अलग ढंग से करते हैं।

“हाँ दीदी यही बात हमें अच्छी लगती है कि खिलाड़ी खुद ही अपनी सफलता की सीढ़ी चढ़ने का मार्ग बनाता है। “सोनू मोनु खिलखिलाने लगे।

सही कहा बच्चों, तो आज मैं एक और नई चाल को समझाने आयी हूँ, जल्दी से चैसबोर्ड पर मोहरें जमाओ।

a. एन पसांत कैप्चर

बच्चों एन पसांत कैप्चर शतरंज का एक विशेष नियम हैं जो पॉन के लिए बनाया गया है। एक अनुभवी खिलाड़ी इस चाल का प्रयोग कर अपने प्रतिद्वन्दी को चकमा दे सकता है।

एन पसांत नियम शतरंज में एक विशेष पॉन कैप्चरिंग चाल है। जैसा कि हम जानते हैं कि पॉन आमतौर पर केवल उन मोहरों को कैप्चर कर सकते हैं जो सामने वाले वर्ग में तिरछे बैठे होते हैं। मोहरा कैप्चर करने के बाद पॉन कैप्चर किये गए मोहरे के वर्ग में चला जाता है।

अब जरा ध्यान देने वाली बात यह है बच्चों कि एन पसांत सबसे अलग कैसे है।

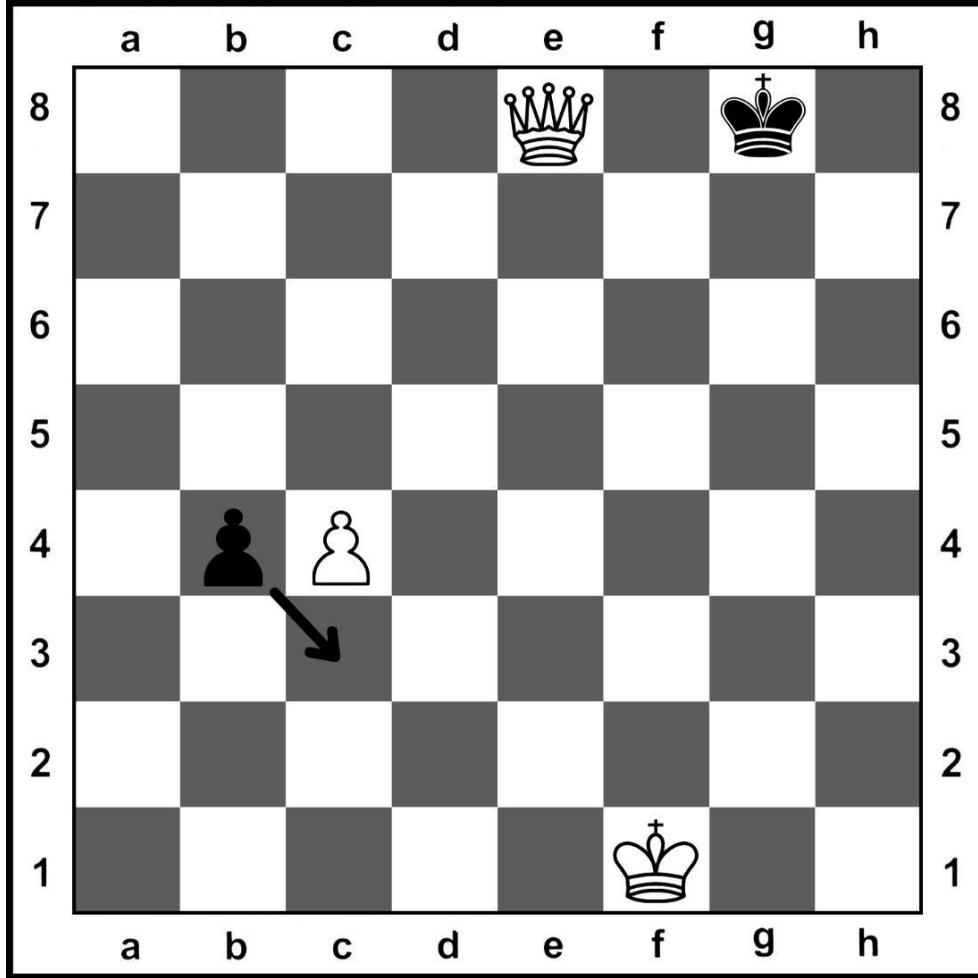
"एन पसांत" एक फ्रांसीसी अभिव्यक्ति है जिसे "इन पासिंग" भी कहते हैं और जो ठीक इसी तरह से काम करता है। यह चाल तब खेली जाती है जब पॉन अपनी पहली चाल में 2 वर्ग आगे बढ़ता है। और प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी के पॉन अपनी अगली चाल में उस पॉन को खेल से बाहर कर देता है। इस चाल को एन पसांत कहते हैं।

बच्चों शतरंज में इस प्रकार का यह एकमात्र ऐसा कैप्चर है जहाँ कैप्चर करने वाले पॉन उस वर्ग पर नहीं जाते है जिस वर्ग पर से उसने प्रतिद्वन्दी पॉन को हटाया है।

"तो फिर दीदी कहाँ जाता है पॉन, क्या होता है फ़िर?" मोनु ने बड़ी उत्सुकता से पूछा।

बच्चों यह चाल तभी संभव है जब कैप्चर करने वाला पॉन दूसरे पॉन के बिल्कुल पास वाले वर्ग में हो।

देखो कुछ इस तरह दोनो अलग रंग के पाँन पास पास खड़े हैं।

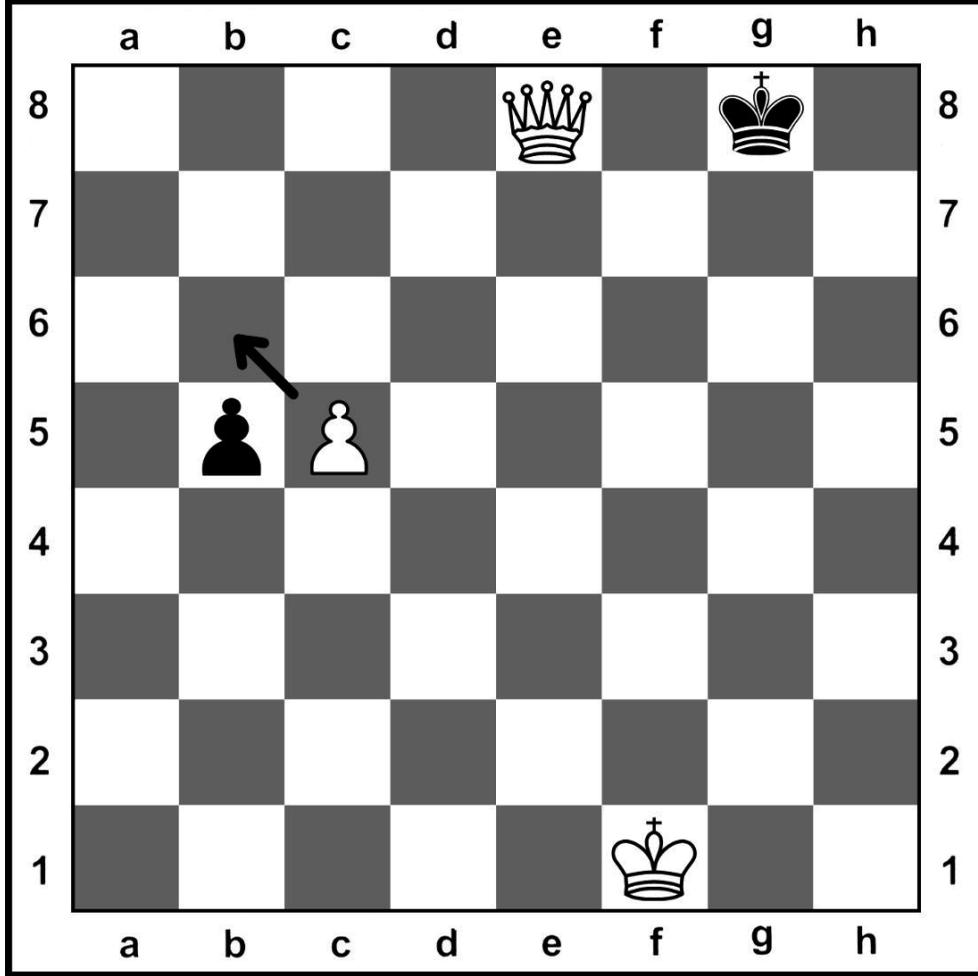


कैच्चर करने के लिए पाँन अपनी टेढ़ी चाल ही चलता है और तिरछे एक खाली वर्ग में चला जाता है।

कैच्चर करने वाला पाँन अब अपनी जगह से एक रैंक आगे की ओर उसी फ़ाइल पर जहाँ प्रतिद्वन्दी मोहरा था चला जाता है , और बोर्ड से प्रतिद्वन्दी के मोहरे को हटना पड़ता है।

इसका मतलब है, ब्लैक पाँन b4 से c3 में बैठ जाता है और व्हाइट पाँन (जो c4 में है) गेम से बहार हो जाता है

इसी तरह नीचे दिए गए उदाहरण में व्हाइट पॉन c5 से b6 में बैठ जाता है और ब्लैक पॉन (जो b5 में है) गेम से बहार हो जाता है



“समझ गया दीदी पॉन तिरछी चाल चलकर अपनी जगह बोर्ड पर बना लेता है और दूसरे वर्ग से प्रतिद्वन्दी पॉन को हटना पड़ता है।” मोनु ने एक सांस में बता दिया।

बिल्कुल सही मोनु शाबाश !!!

एन पसांत के लिए कुछ आवश्यक नियम इस तरह हैं:

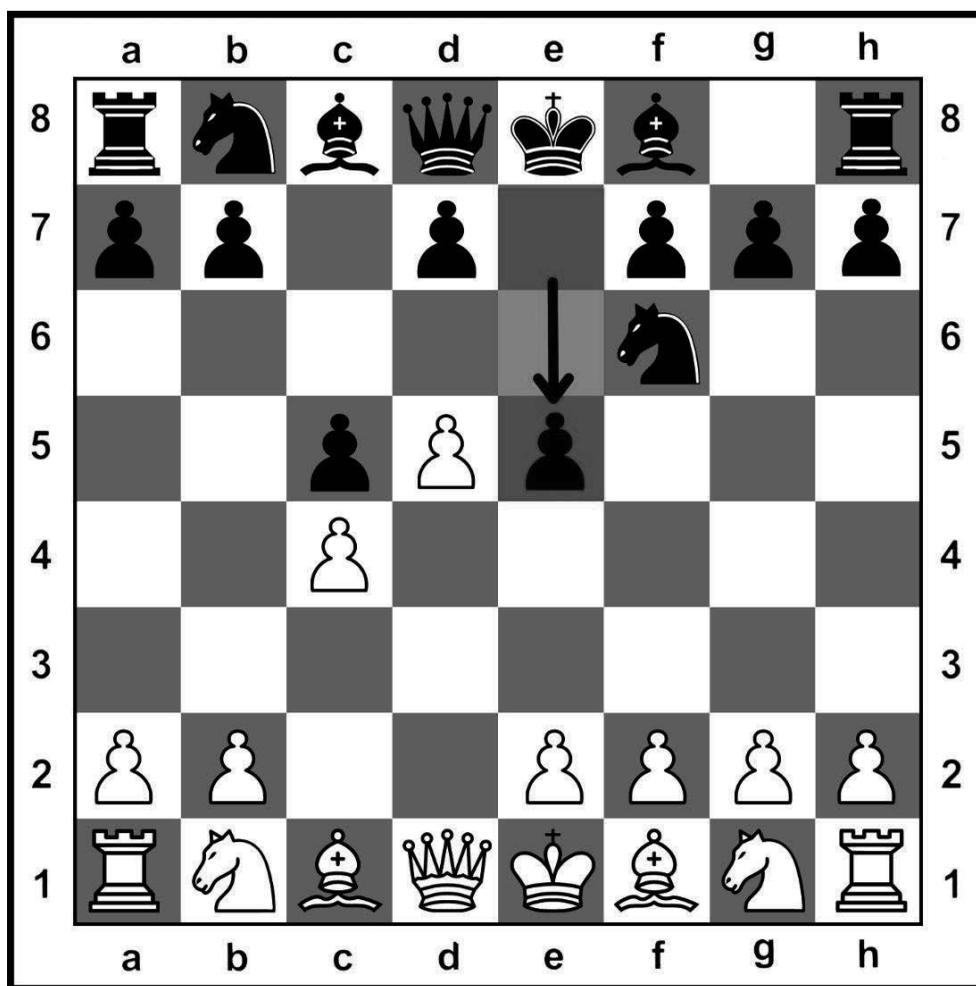
- एन पसांत करने के लिए सफेद मोहरे को 5 वीं रैंक पर होना चाहिए और काले मोहरे को एन पसांत करने के लिए चौथे रैंक पर होना चाहिए
- जिस पॉन को कैचर करना है वह एक चाल में दो वर्ग आगे की तरफ बढ़ता है और कब्जा करने वाले मोहरे के ठीक बगल वाले वर्ग में बैठता है।
- मोहरों के कैचर के तुरंत बाद एन पसांत कैचर को अंजाम देना जरूरी है। यदि खिलाड़ी उस समय एन पसांत पर कब्जा नहीं करता है, तो वे इसे बाद में नहीं कर सकते।

b. एन पसांत कैप्चर के उदाहरण

बच्चों तुम्हें कुछ उदाहरण देती हूँ जिससे तुम्हारी पकड़ इस चाल पर मजबूत हो जाये।

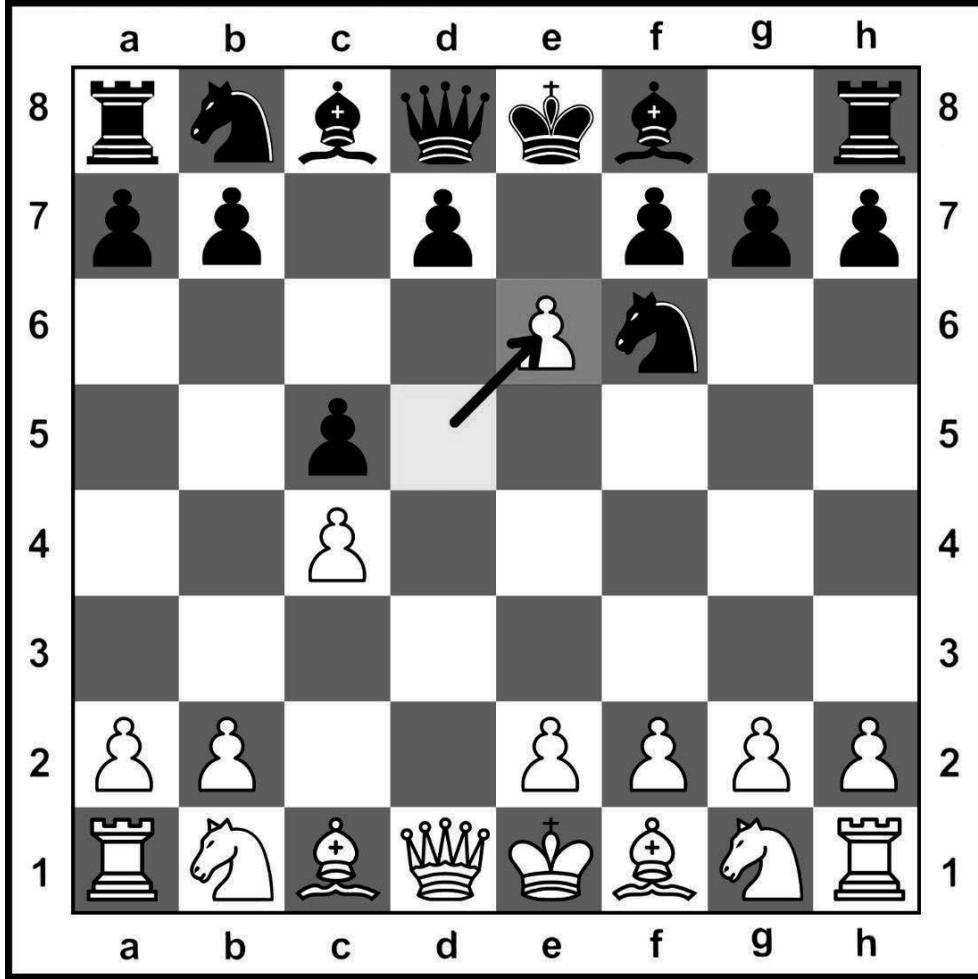
ब्लैक पॉन को e7 से e5 वर्ग में आगे बढ़ाते है और यह इसकी पहली ही चाल है।

अब देखो बच्चों ब्लैक पॉन की यह चाल उसको d5 पर स्थित व्हाइट पॉन के बगल में स्थानान्तरित कर देती है। कुछ इस तरह



अब जो व्हाइट पॉन है वो एन पसांत की चाल चलकर ब्लैक पॉन को खेल से बाहर कर देता है और तिरछी ओर आगे e6 वर्ग पर कब्जा कर लेता है।

कुछ ऐसे



“अच्छा दीदी अब हम समझ गए कि यह पॉन कैच्चर चाल इतनी अनोखी क्यों है।” सोनू मोनु का अंग अंग फूला न समाया।

और हाँ शतरंज के खेल में आप कितनी बार एन पसांत का उपयोग कर सकते हैं, इसकी कोई संख्या या सीमा नहीं है। बस नियमों का ध्यान रखना जरूरी है।

कुछ अनोखी बातें:

- एन पसांत चाल एक अन्य नियम से संबंधित है जो सदियों पहले शतरंज को और अधिक रोचक बनाने के लिए बनाया गया था।
- एक पॉन अन्य मोहरों की तुलना में काफी कम मूल्यवान है, लेकिन कई स्थितियों में, तीन पॉन्स एक छोटे मोहरे (नाइट या बिशप) के बराबर या उससे भी अधिक मज़बूत होते हैं।
- एन पसांत एक शुरुआती या एंडगेम रणनीति में एक महत्वपूर्ण उपकरण हो सकता है।
- शतरंज के एक मैच के दौरान 43 बार चेक दिया गया और यह एक वर्ल्ड रिकॉर्ड है। यह खेल फिर ड्रा हो गया था।

बच्चों अब चलें कुछ सवालों को सुलझाने।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

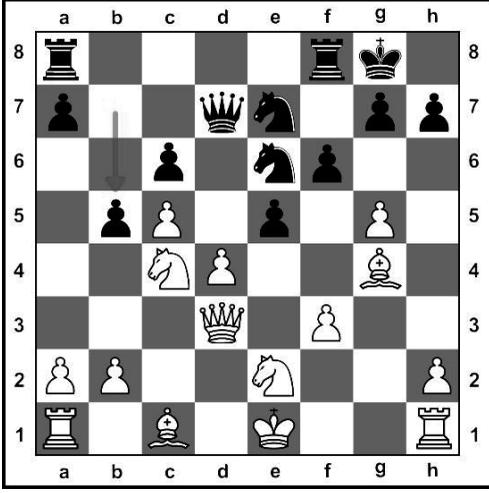
1. किस खेल में एन पसांत का प्रयोग किया जाता है ?
a. लुडो b. कैरम c. शतरंज d. सांप-सीढ़ी
2. कौनसा मोहरा एन पसांत कर सकता है ?
a. पॉन b. नाइट c. रूक d. बिशप
3. कौनसा खिलाड़ी एन पसांत चाल का उपयोग कर सकता है ?
a. बिगिनर b. विशेषज्ञ खिलाड़ी c. कोई भी खिलाड़ी d. इनमें से कोई भी नहीं
4. एक पॉन कितनी बार एन पसांत से कैप्चर कर सकता है ?
a. कई बार b. दो बार c. चार बार d. एक बार
5. क्या खेल के दौरान एन पसांत करना अनिवार्य है?
a. हाँ b. नहीं c. कहने में असमर्थ d. इनमें से कोई नहीं
6. खेल के दौरान एन पसांत का प्रयोग कब किया जाता है?
a. किसी भी समय b. खेल के प्रारम्भ में
c. एन पसांत तब खेला जा सकता है जब दुश्मन का मोहरा अपनी पहली चाल (2 वर्ग आगे बढ़ाते हुए) के दौरान आपके मोहरे के कब्जे वाले वर्ग पर चला जाता है।
d. इनमें से कोई भी नहीं
7. क्या एन पसांत से खेल बदल जाता है?
a. खेल की स्थिति पर निर्भर करता है b. नहीं
c. शायद d. इनमें से कोई भी नहीं
8. क्या हम २-३ चालों के बाद एन पसांत का उपयोग कर सकते हैं?
a. हाँ b. नहीं c. कहने में असमर्थ d. इनमें से कोई भी नहीं
9. किस रैंक पर सफ़ेद मोहरों वाला खिलाड़ी एन पसांत कर सकता है?
a. प्रथम श्रेणी b. दूसरी रैंक c. तीसरी रैंक d. पांचवी रैंक
10. किस रैंक पर ब्लैक मोहरा एन पसांत कर सकता है?
a. प्रथम श्रेणी b. दूसरी रैंक c. चौथी रैंक d. पांचवी रैंक

अभ्यास (Exercise)

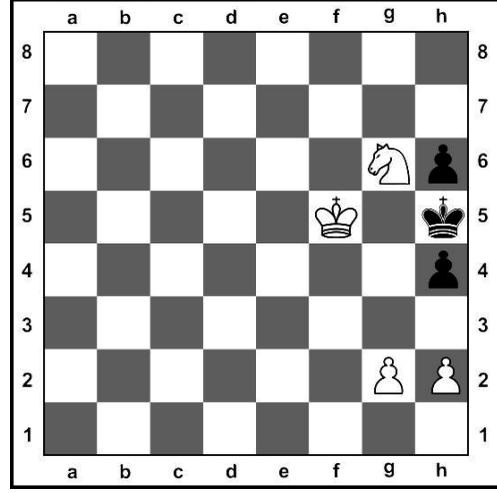


अभ्यास (Exercise)

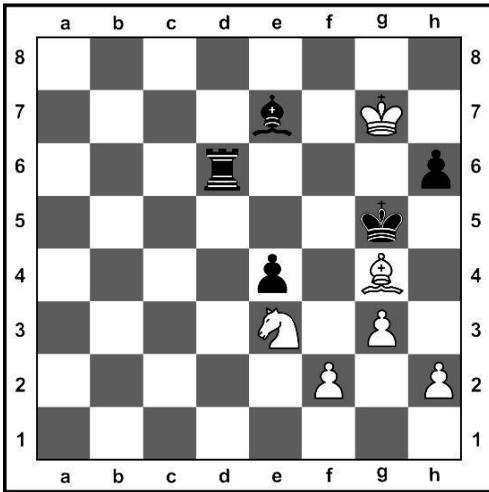
1. ब्लैक ने अभी-अभी b5 मूव चली है।
क्या वाइट एन पसांत कर सकता है?



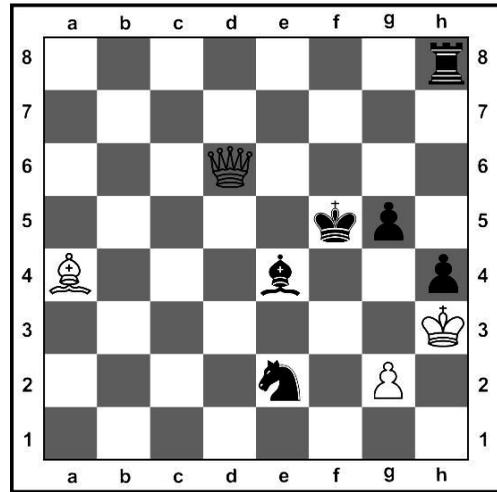
2. क्या वाइट g4 की चाल से चेकमेट कर सकता है?



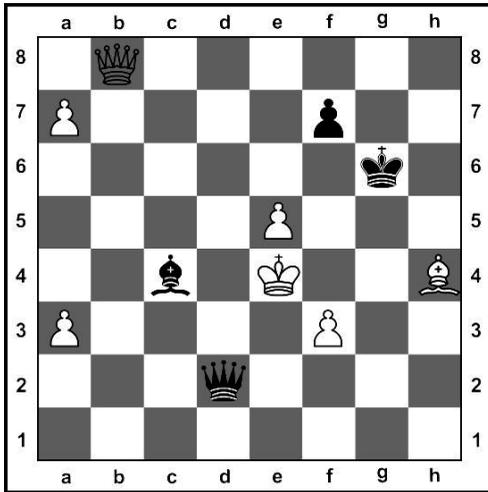
3. किस व्हाइट पॉन की चाल से चेकमेट हो सकता है?



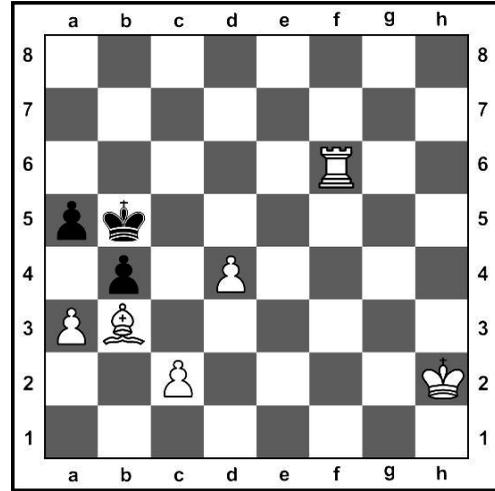
4. क्या व्हाइट g4 की चाल से चेकमेट कर सकता है?



5. क्या ब्लैक f5 की चाल से चेकमेट कर सकता है?



6. कौनसा व्हाइट पॉन चेकमेट कर सकता है?



9 कुछ बुनियादी शतरंज रणनीतियाँ (Some Basic Tactics)



9

कुछ बुनियादी शतरंज रणनीतियाँ

(Some Basic Tactics)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज की कुछ बुनियादी रणनीतियाँ

बच्चों इतने ध्यान से क्या देख रहे हो? क्या है वहाँ?

“दीदी देखो यह चीटियाँ कैसे एक कतार में एक तय रास्ते पर चलती हैं”। सोनू ने चीटियों को देखते हुए कहा।

हाँ सोनू, चीटियाँ एक योजना बनाकर काम करती हैं और सर्दियों के लिए खाना इकट्ठा करती हैं। बल्कि बच्चों जंगल के सारे जानवर भी एक रणनीति बनाकर ही शिकार करते हैं।

“हाँ दीदी, जैसे हम परीक्षा से पहले अपना लक्ष्य बनाकर पढ़ाई करते हैं”। मोनु की बातों ने चार चाँद लगा दिए।

सही कहा मोनु किसी भी काम का लक्ष्य तय करना और उस पर अमल करने से हमें जिंदगी में हमेशा सफलता मिलती है।

बच्चों आज हम कुछ खास सीखने वाले हैं बस यूँ समझ लो शतरंज के खेल को सीखने की एक खास कड़ी है।

शतरंज की कुछ बुनियादी रणनीतियाँ

“शतरंज में भी रणनीतियाँ होती हैं? लेकिन शतरंज की रणनीति क्या है दीदी”? सोनू झट से अपनी किताब लिखने के लिए ले आयी ।

बच्चों अगर सरल भाषा में कहूँ तो शतरंज की रणनीति एक चाल (या चाल की श्रृंखला) है जो एक खिलाड़ी के लिए फायदेमंद साबित होती है। जैसे कि एक मोहरा जीतना, या यहाँ तक कि एक ऐसी चाल जिसके परिणामस्वरूप चेकमेट हो जाय।

पता है बच्चों हर खेल की अपनी अपनी अनोखी रणनीतियाँ होती हैं लेकिन हाँ हर रणनीति आपको सफल बनायें यह तो खेल पर तथा एक खिलाड़ी के सूझ बूझ पर निर्भर करता है।

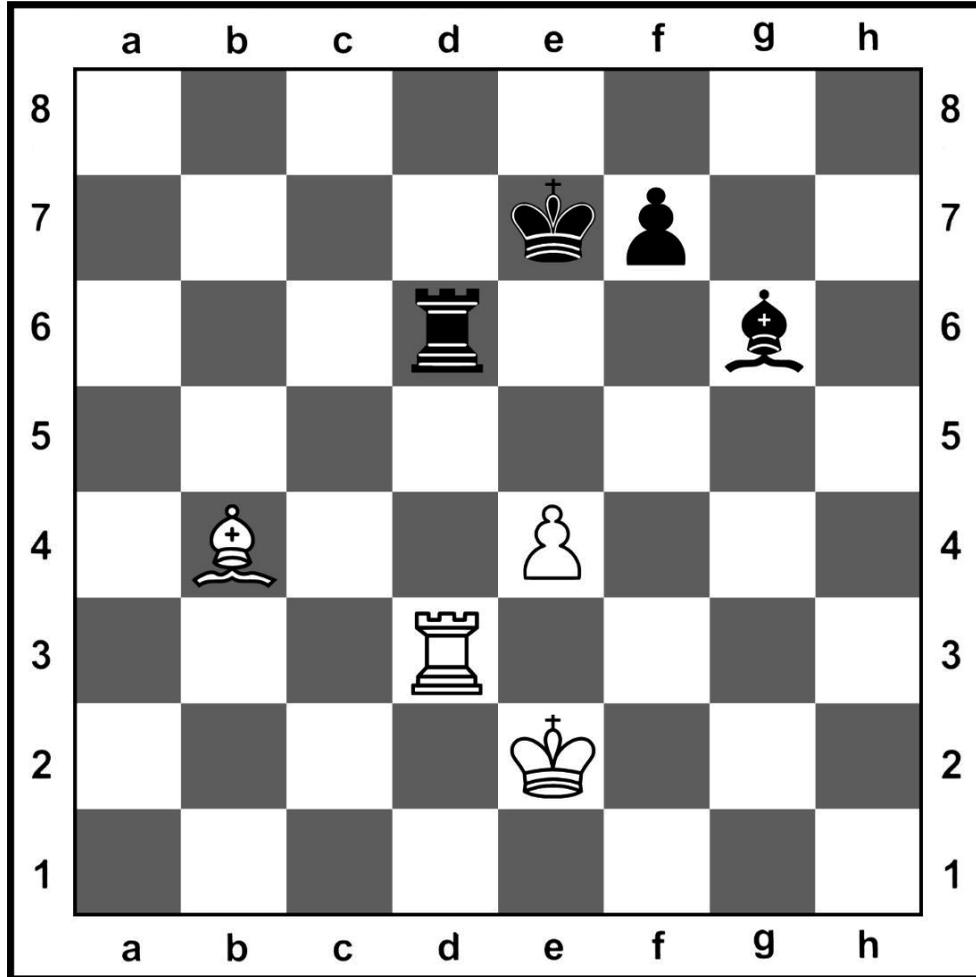
तो चलो सीखें कुछ शतरंज की रणनीतियाँ।

1. पिन (PIN):

बच्चों जब कोई मोहरा हिल नहीं सकता क्योंकि वह एक अधिक मूल्यवान मोहरों के कैप्चर के खतरे को कम कर रहा है तो वह मोहरा "पिन किया हुआ" है।

पिनिंग पीस एक रूक, क्वीन, या बिशप होता है, जिसका लक्ष्य प्रतिद्वंद्वी के मूल्यवान मोहरों पर कब्ज़ा करना है और प्रतिद्वंद्वी वहाँ मोहरों को हिला नहीं सकता । प्रतिद्वंद्वी खिलाड़ी का कम मूल्यवान मोहरा जैसे कि पॉन हमले को रोकने के लिए रास्ते में ढाल बनकर खड़ा हो जाता है ।

एक पूर्ण पिन तब होता है जब एक मोहरा किंग के साथ कुछ इस तरह पिन किया जाता है कि फिर उस मोहरे को स्थानांतरित करना बिलकुल अवैध होता है।



“अच्छा दीदी एक बॉडी गार्ड की तरह”, सोनू को बड़ा अचंभा हुआ।

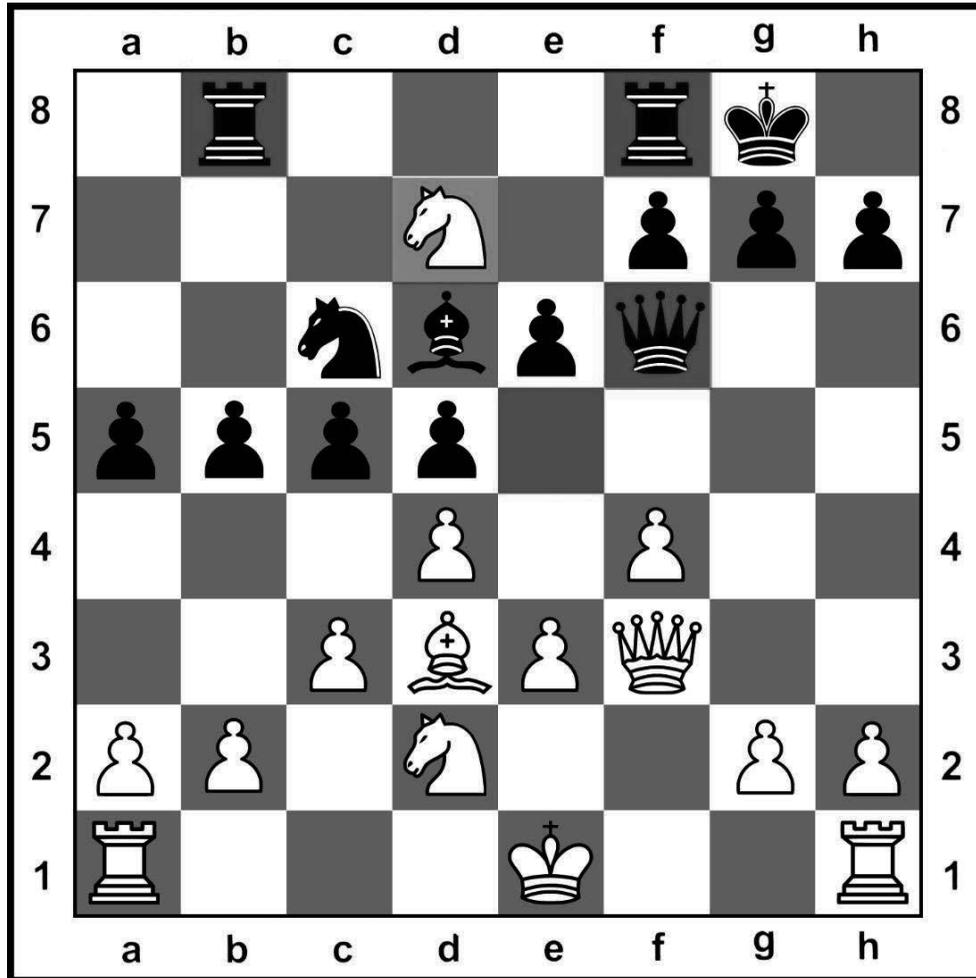
सही कहा सोनू!!

2. नाइट फोर्क (KINIGHT FORK):

शतरंज में फोर्क एक ऐसी रणनीति है जिसमें एक मोहरा एक साथ दो या दो से अधिक मोहरों के लिए खतरा बन सकता है। प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी को अक्सर एक ही चाल में दो या दो से अधिक खतरों का मुकाबला करना पड़ता है।

“ऐसा कैसे होता है दीदी”, मोनु को समझ नहीं आ रहा था।

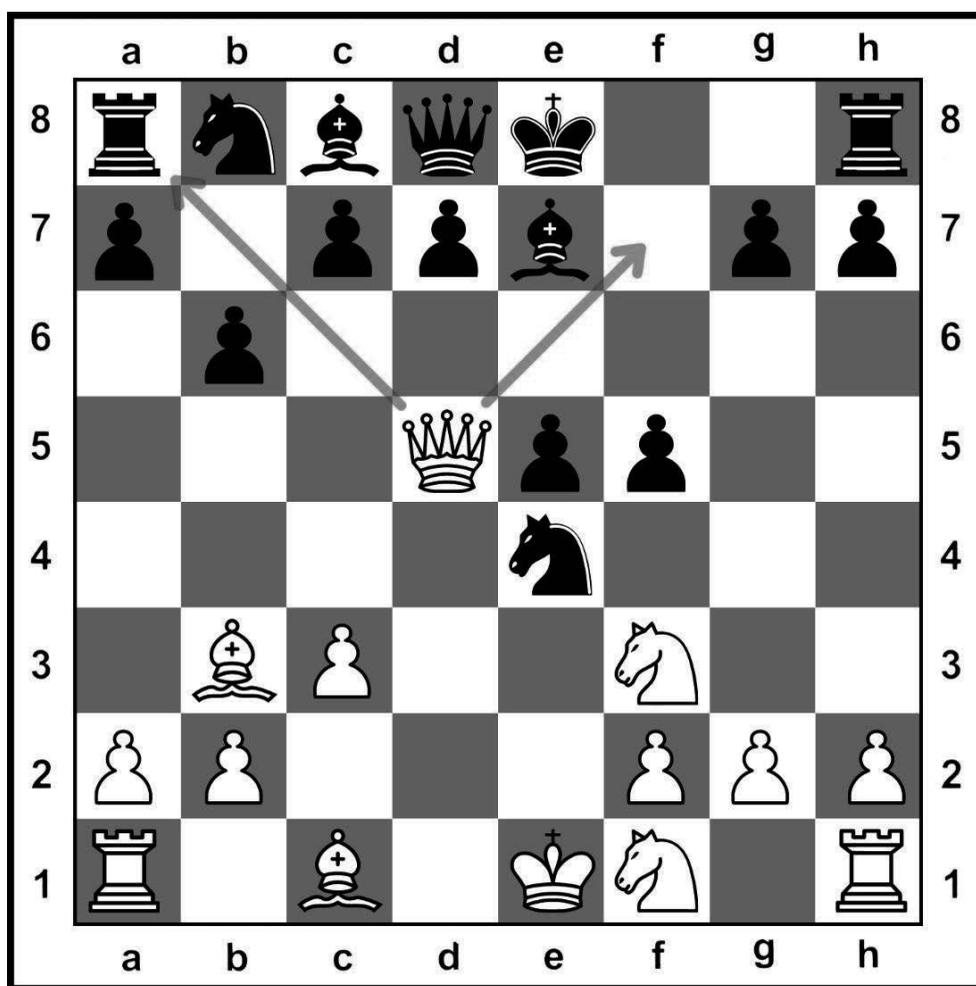
देखो मोनु यहाँ पर एक नाइट फोर्क क्वीन और रूक दोनों में से किसी को भी कैप्चर कर सकता है।



3. डबल अटैक (DOUBLE ATTACK):

बच्चों डबल अटैक भी एक तरह की फोर्क रणनीति है जो एक साथ दो मोहरों के लिए खतरा साबित हो सकता है। यहां निश्चित ही कोई एक मोहरे का खेल से बाहर होना तय है। यह चाल आमतौर पर तब चली जाती है जब एक चाल से किसी एक मोहरे को कैप्चर करना हो और किंग को चेक करना हो।

देखो जैसे क्वीन रूक को अटैक कर सकती है और साथ ही चेक भी दे सकती है।



“दीदी ये तो एक तीर से दो शिकार हुए”, मोनु हँस पड़ा।

सही कहा मोनु! चलो अब देखें आगे की रणनीतियाँ।

4. स्क्यूवर अटैक (SKEWER ATTACK):

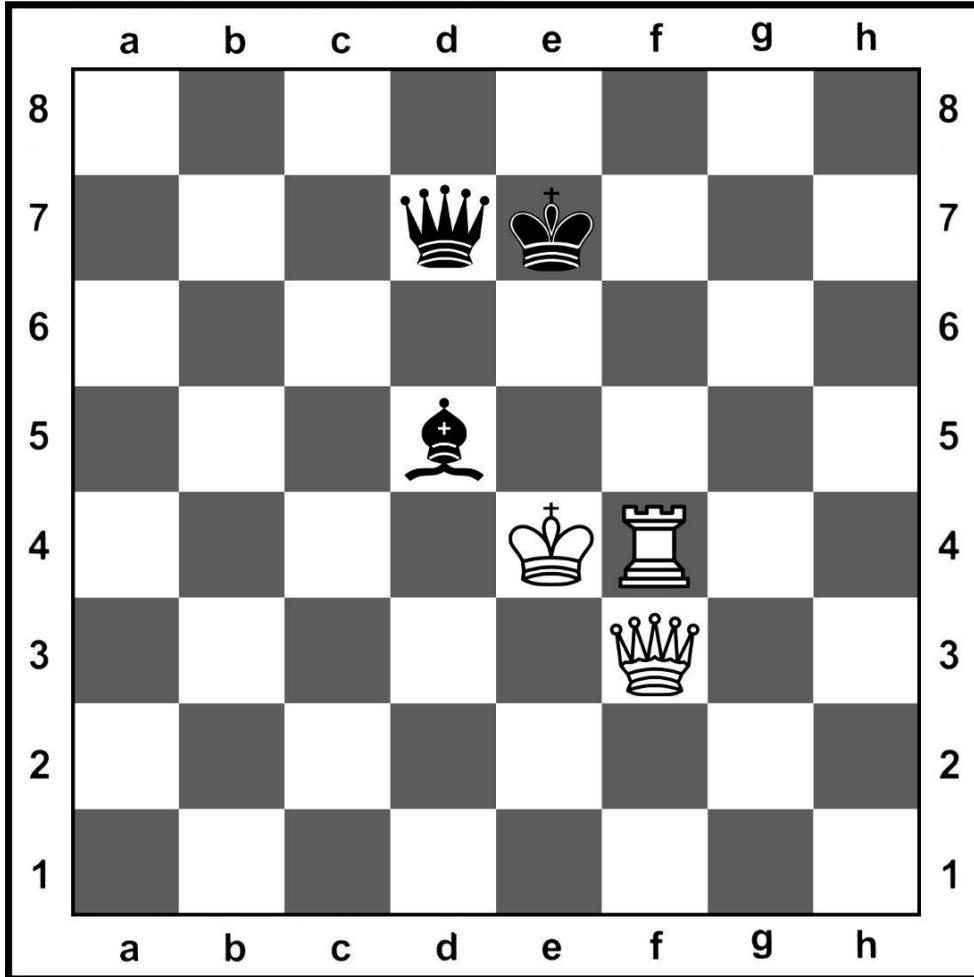
बच्चों इसमें एक पंक्ति में खड़े दो मोहरों को खतरा होता है। स्क्यूवर अटैक को "रिवर्स पिन" भी कहा जाता है क्योंकि यह पिन रणनीति का एक रूप है लेकिन उससे थोड़ा अलग भी है।

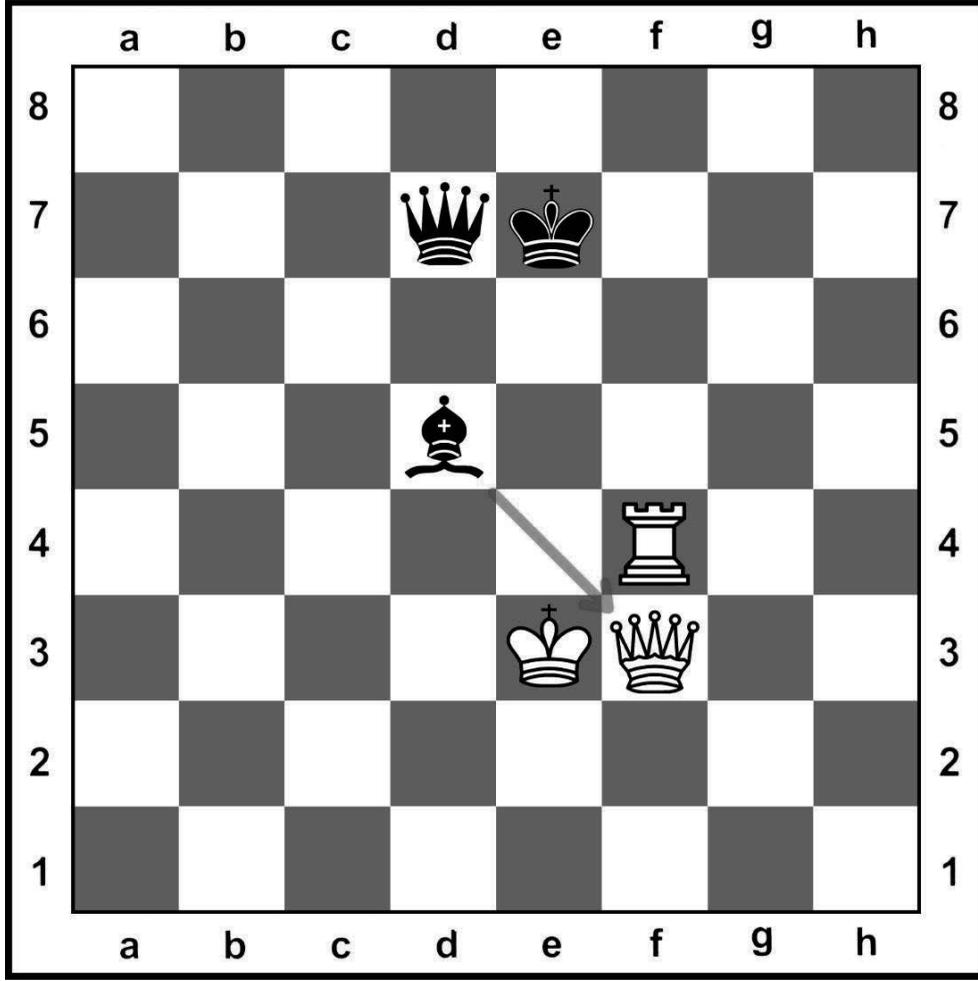
"अलग कैसे दीदी", सोनू ने उत्साहित हो कर पूछा।

ध्यान से सुनो बच्चों, अंतर यह है कि स्क्यूवर अटैक अधिक मूल्यवान मोहरे पर खतरा उत्पन्न करता है। प्रतिद्वंद्वी खिलाड़ी कैप्चर से बचने के लिए जब अपने अधिक मूल्यवान मोहरे को दूसरे वर्ग में ले जाता है तब कम मूल्यवान मोहरा अपने आप ही खतरे में पड़ जाता है और बाद में कैप्चर कर लिया जाता है।

जैसे इस उदाहरण में, जब व्हाइट किंग बचने के लिए e4 से e3 में जाता है तब ब्लैक बिशप व्हाइट क्वीन को अगली चाल में कैप्चर करके उसे खेल से बहार कर सकता है,

कुछ इस तरह





मतलब ज्यादा मूल्यवान मोहरे को हटाना पड़ता है और उसके पीछे छुपे कम मूल्यवान मोहरा खेल से बाहर हो जाता है।

“दीदी यहाँ तो मोहरें मानो छुपन छुपाई खेल रहे हैं”, सोनू खिलखिलाने लगी।

हाँ सोनू सही कहा लेकिन जो मोहरें एक रेखा में चलते हैं वही यह रणनीति का क़िस्सा बन सकता है।

तो बताओ बच्चों वो कौनसे मोहरें होंगे ।

“दीदी बिशप, रूक और क्वीन की चाल ही एक रेखा में होती है चाहे सीधी हो या तिरछी”, सोनू मोनु एक साथ बोल पड़े।

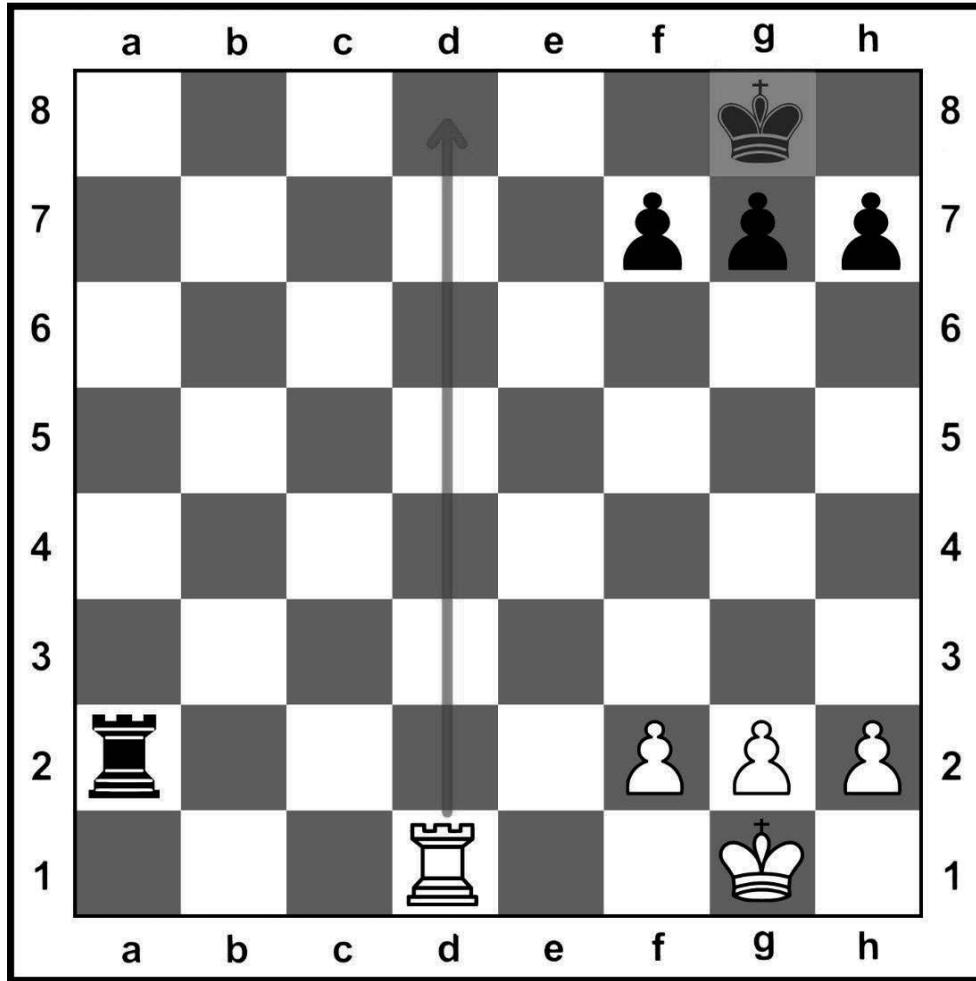
शाबाश बच्चों बिलकुल सही, मुझे तुम पर गर्व है।

5. बैक रैंक (BACK RANK):

बच्चों चलो एक बहुत ही रोचक और अनोखी बैक रैंक रणनीति के बारे में जानें जो हर शतरंज के खिलाड़ी को जानना बहुत जरूरी है।

एक बैक-रैंक मेट तब होता है जब रूक या क्वीन मोहरें प्रतिद्वन्दी किंग के लिए खतरा बन जाते हैं लेकिन प्रतिद्वन्दी खिलाड़ी का किंग अपनी ही सेना द्वारा "पिछली रैंक पर" (सफेद मोहरों के लिए पहली और काले रंग के मोहरों के लिए 8 वीं रैंक) फंस जाता है।

देखो जैसे यहाँ हो रहा है।



“पर दीदी किंग तो हमेशा पिछली रैंक पर ही होता है और किंग के लिए वह सबसे सुरक्षित वर्ग माना जाता है”, मोनु ने अपने किंग की तरफ इशारा करते हुए पूछा।

तुम्हारी बात सही है मोनु किंग के आगे हमेशा मोहरें ढाल बनकर किंग की रक्षा करते हैं लेकिन कभी कभी ढाल हानिकारक साबित हो सकती है।

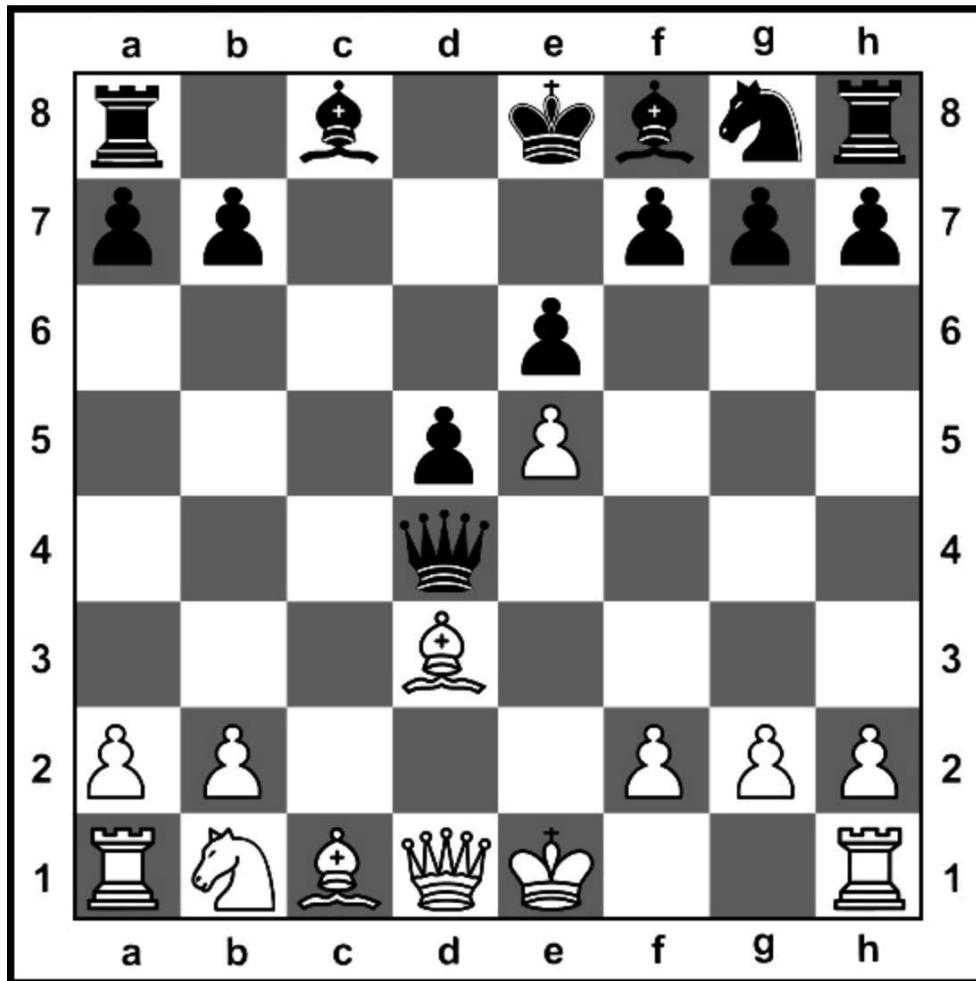
“अच्छा दीदी शतरंज तो सच में अनोखा खेल है, किंग को बचाना भी खतरे से खाली नहीं”, मोनु की आँखें खुली की खुली रह गयी।

6. डिस्कवर्ड अटैक (DISCOVERED ATTACK):

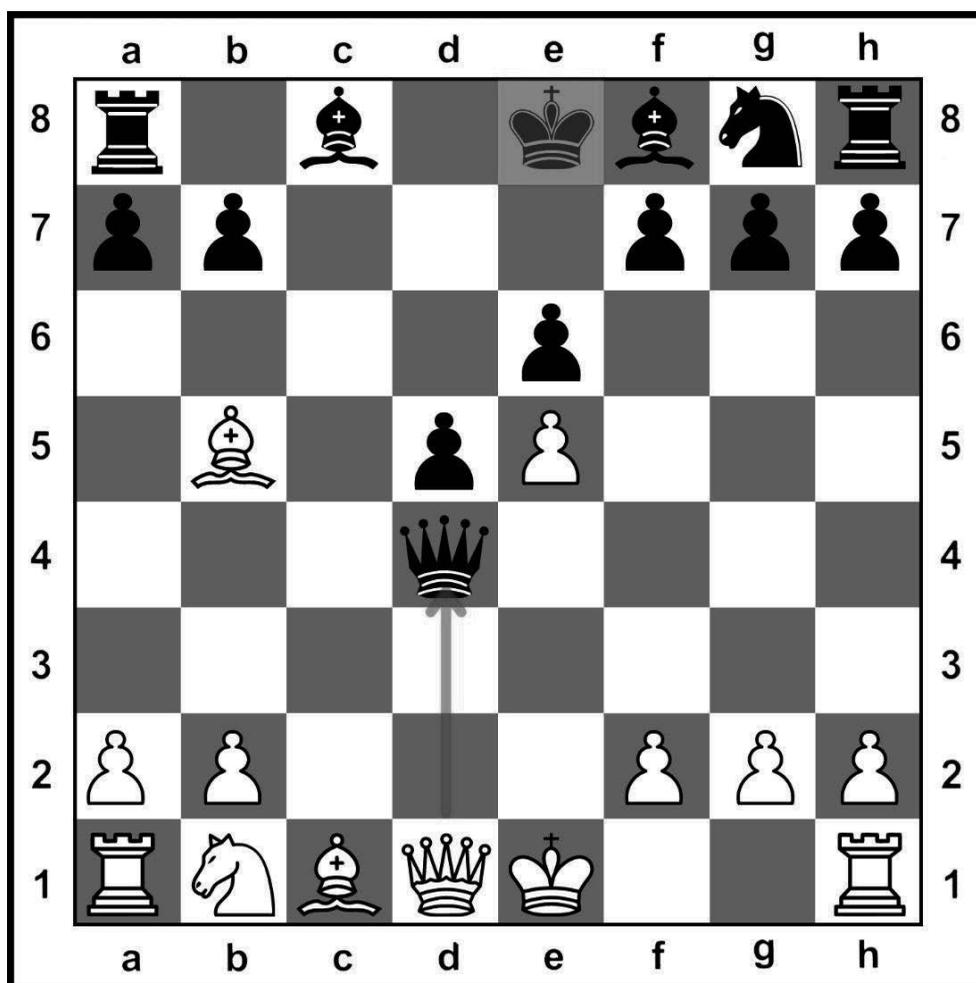
अब चलें एक बहुत ही खतरनाक रणनीति की ओर जो है डिस्कवर्ड अटैक।

डिस्कवर्ड अटैक एक छुपा हुआ अटैक है जो एक मोहरे के हटने से खतरा पैदा करता है।

इस उदाहरण में ब्लैक क्वीन ने अभी अभी व्हाइट पॉन को कैप्चर किया है d4 पे. आप को ये लग रहा होगा कि ब्लैक मोहरों वाले खिलाड़ी के पास एक अधिक पॉन हैं,



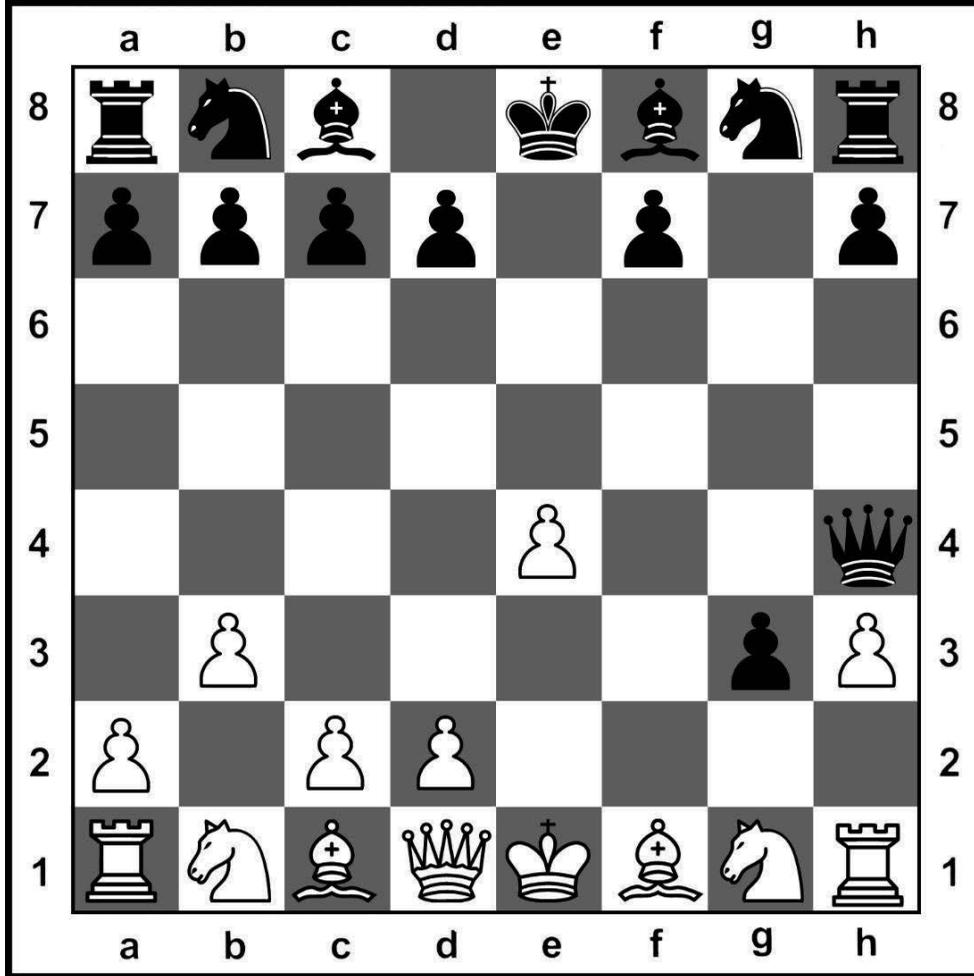
लेकिन आप ध्यान दे, व्हाइट मोहरों वाला खिलाड़ी यदि Bb5 चाल चलता है तो ब्लैक क्वीन पर एक डिस्कवर्ड अटैक संभव हो जाता है व्हाइट क्वीन द्वारा जो अगली चाल में कैप्चर हो सकती है



7. डिस्कवर्ड चेक (DISCOVERED CHECK):

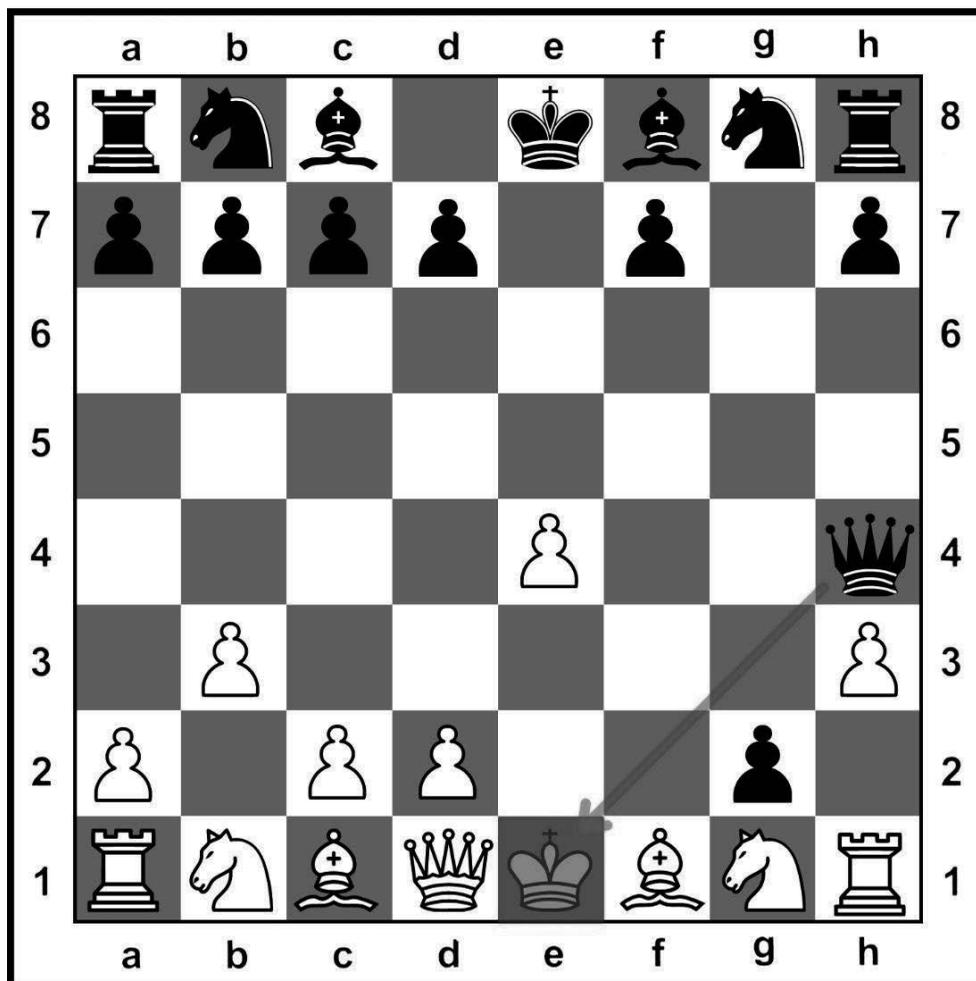
बच्चों डिस्कवर्ड चेक एक डिस्कवर्ड अटैक का ही रूप है, लेकिन इसमें जो मोहरा प्रकट होता है वह प्रतिद्वंदी किंग को चेक की स्थिति उत्पन्न कर सकता है।

जैसे यहाँ हो रहा है,



व्हाइट मोहरों वाले खिलाड़ी ने अभी अभी h3 कि चाल चली हैं।

अब यदि ब्लैक मोहरों वाला खिलाड़ी g2 की चाल चलता हैं तो उसे अगली चाल में अपनी क्वीन द्वारा एक डिस्कवर्ड चेक देना संभव हो जाता हैं

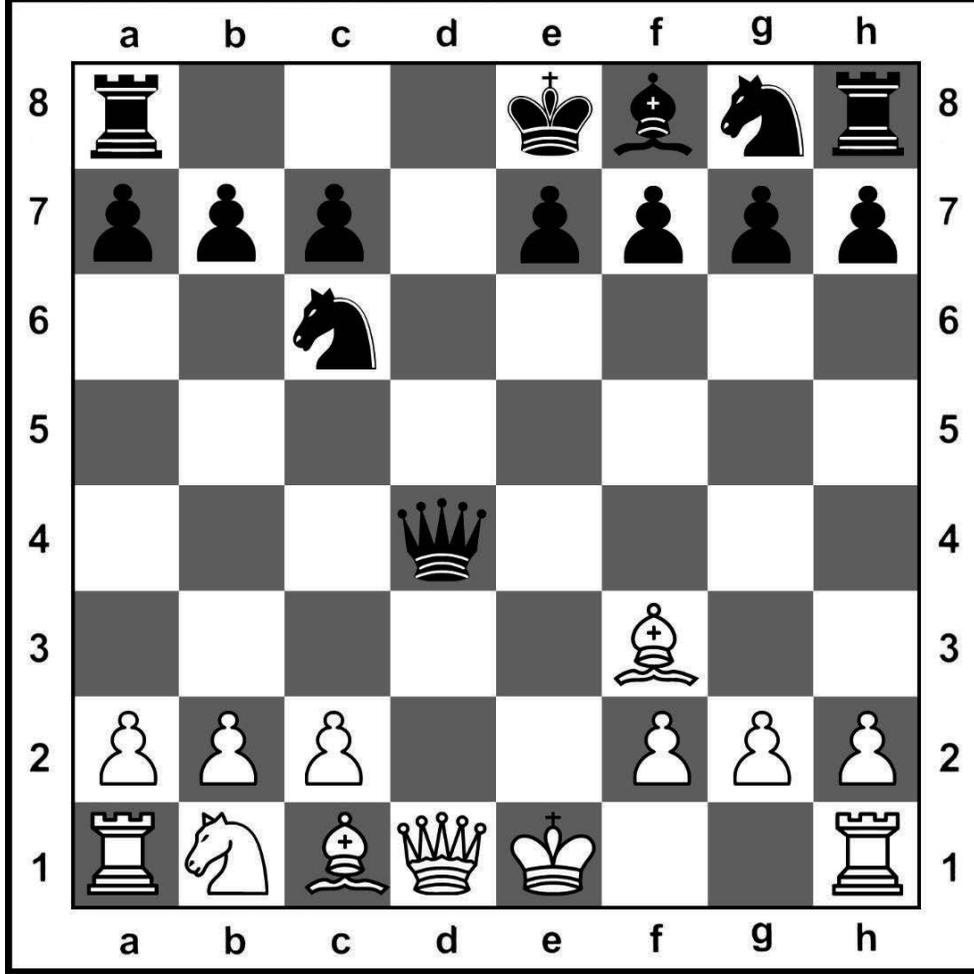


“दीदी रणनीतियाँ तो खेल को और भी मज़ेदार बना रहीं हैं”, सोनू को मानो पंख लग गए।

देखो और बहुत कुछ है आगे सोनू।

8. रिमूविंग द गार्ड (डिस्ट्रोइंग द डिफेंडर) - REMOVING THE GUARD:

बच्चों शतरंज में, डिफेंडर या गार्ड को हटाना तब कहा जाता है जब कोई खिलाड़ी एक ऐसे मोहरे को कैप्चर कर लेता है जो रक्षात्मक भूमिका निभा रहा है। हटाया गया मोहरा अन्य मोहरों या वर्गों का बचाव करने में सक्षम होता है।



इस उदाहरण में ब्लैक क्वीन ने व्हाइट पॉन अभी अभी कैप्चर किया है d4 पे. आप ये समझ रहे होंगे कि अब ब्लैक क्वीन को ब्लैक नाइट गार्ड कर रहा है, लेकिन जब व्हाइट बिशप ब्लैक नाइट को कैप्चर कर लेगा तब वह ब्लैक किंग को चेक दे सकता है और साथ ही ब्लैक क्वीन मुफ्त में खेल से बाहर हो सकती है

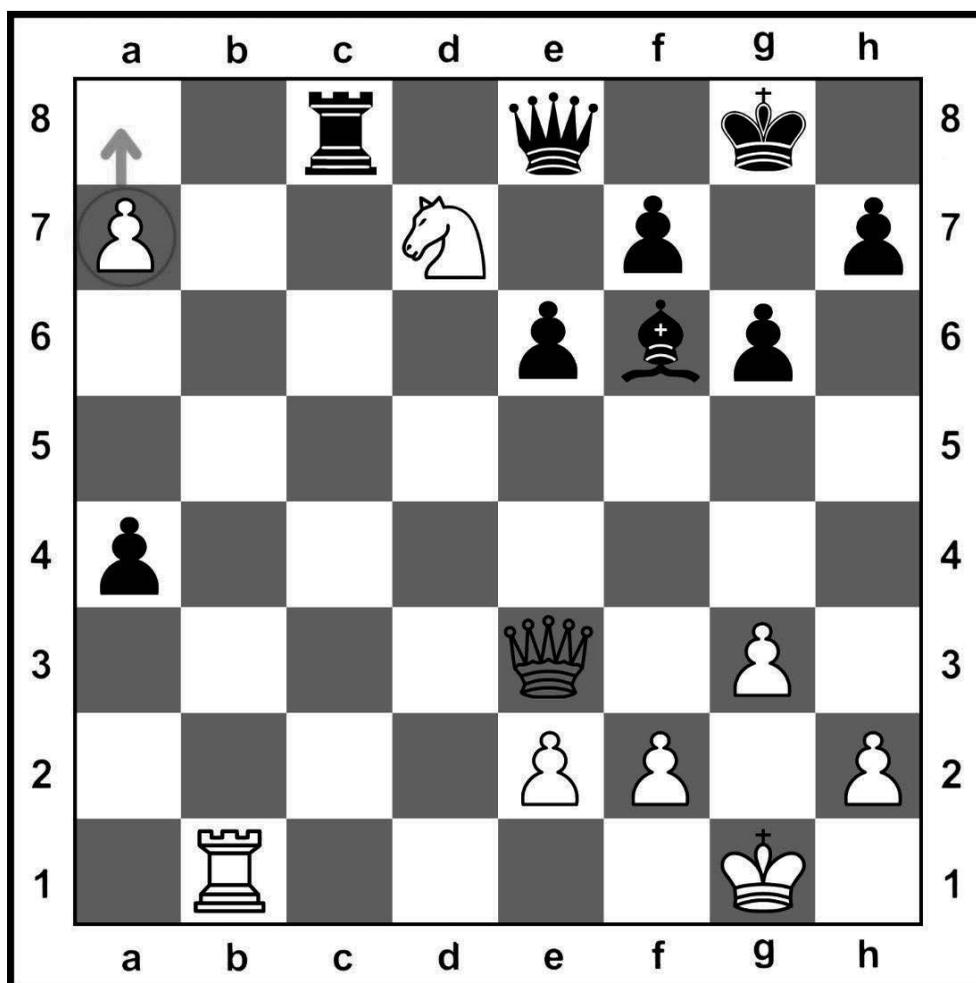
सोनू मोनु तुम्हें मज़ा आ रहा है ना जिसका हम अध्ययन कर रहे हैं? जाह्नवी ने सहजता से पूछा।

“दीदी हमें और भी सीखना है”, सोनू मोनु की सीखने की ललक और बढ़ गयी।

9. पास्ड पॉन (PASSED PAWN):

बच्चों पास्ड पॉन एक ऐसा मोहरा है जो प्रतिद्वन्दी के सभी मोहरों से आगे बढ़ जाता है। दूसरे शब्दों में एक पास्ड पॉन के सामने या आसन्न फाइलों पर कोई प्रतिद्वन्दी मोहरा नहीं है जो उसे आगे बढ़ने से रोक सकता है।

हमने पहले सीखा था कि पॉन दूसरी ओर जब पहुँच जाता है तो वह प्रमोट हो जाता है।

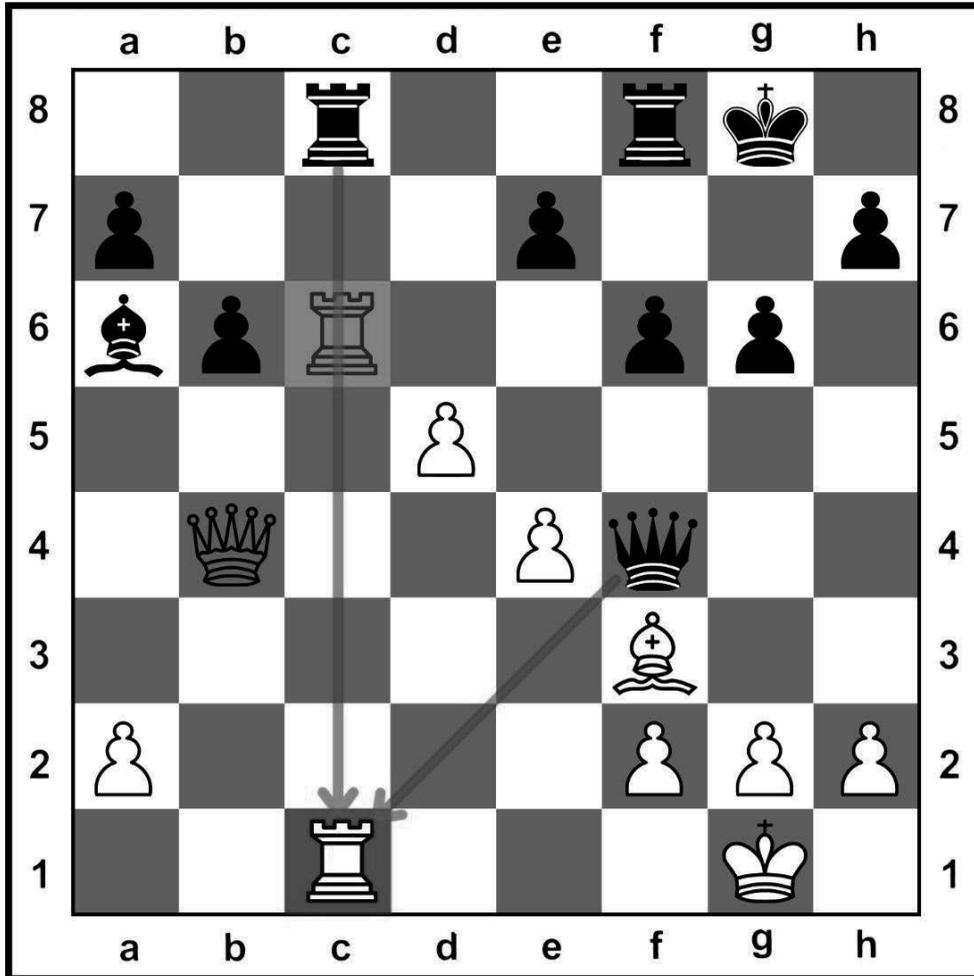


“हाँ दीदी याद है”, सोनू मोनु साथ साथ बोल पड़े।

10. एक्स रे अटैक (X-RAY ATTACK):

बच्चों यह एक बहुत ही शक्तिशाली अटैक माना जाता है।

शतरंज में एक एक्स-रे रणनीति तब होती है जब आपका एक लंबी दूरी तय करने वाला मोहरा(एक रूक, बिशप, या क्वीन) आपके प्रतिद्वंद्वी के मोहरों के माध्यम से अप्रत्यक्ष रूप से खतरा पैदा करे या बचाव करे। एक एक्स-रे रणनीति अक्सर बैक रैंक में आधारित होती है।



ऊपर दिखाए गए उदाहरण में, ऐसा लगता है कि c1 पर स्थित व्हाइट रूक केवल एक बार क्वीन द्वारा हमला किया जा सकता है, लेकिन वास्तव में c8 पर स्थित ब्लैक रूक द्वारा भी हमला किया जा सकता है।

तो चालें इस तरह चलेंगी : Qx c1+ ,Rxc1, Rxc1+, B d1, Rxd1+, Qe1, Rx e1#

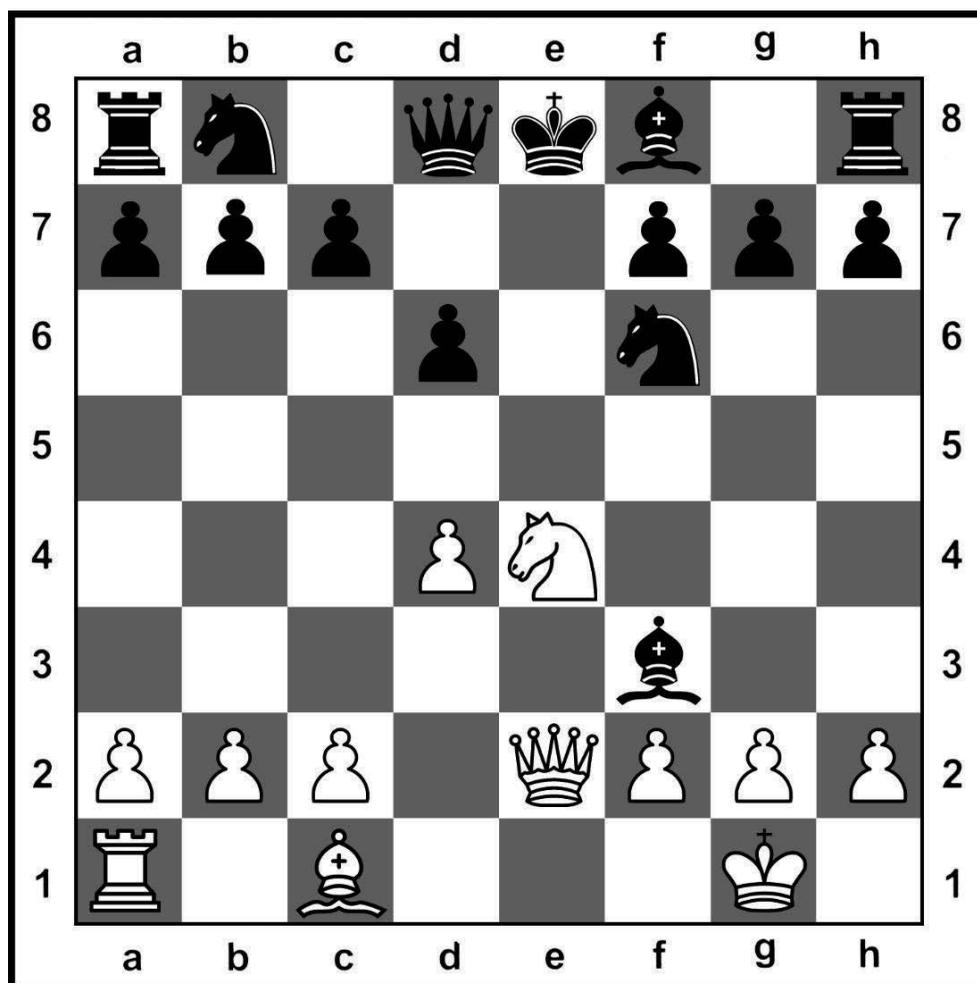
11. डबल चेक (DOUBLE CHECK)

बच्चों डबल चेक एक बहुत ही शक्तिशाली चाल मानी जाती हैं

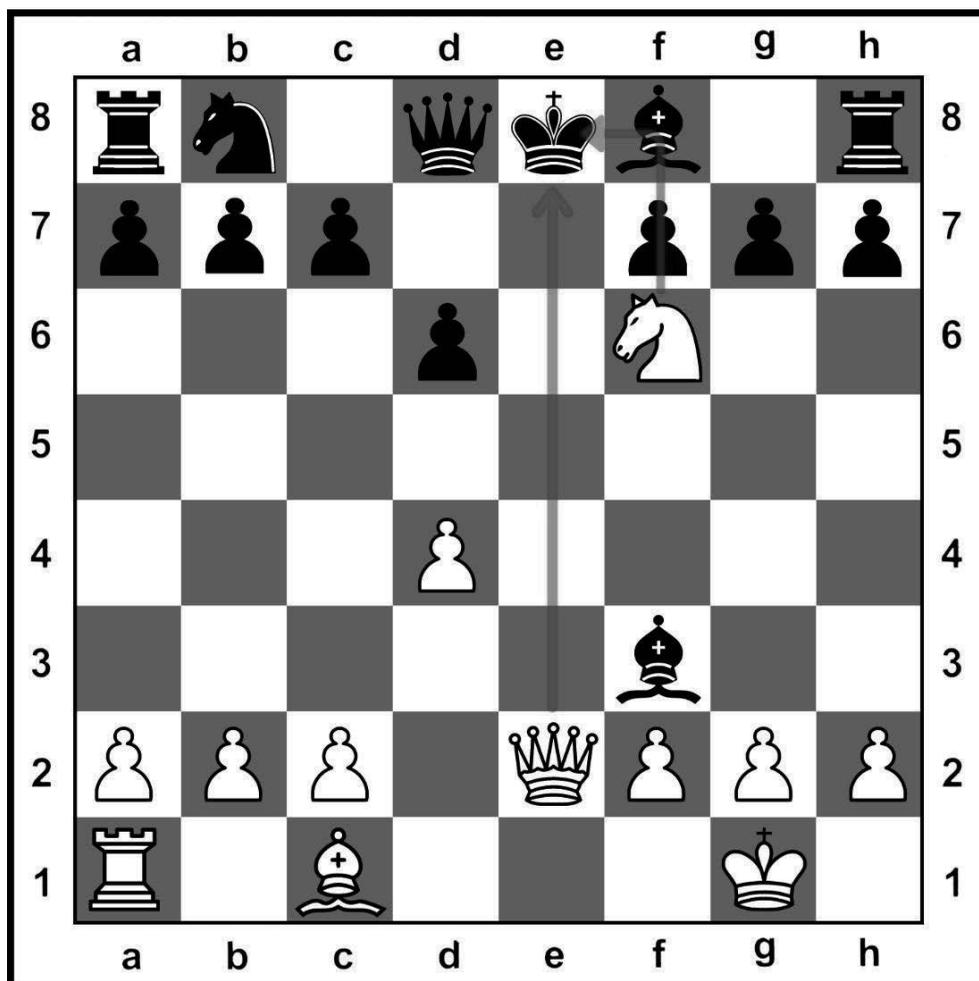
डबल चेक तब होता है जब आप ऐसी चाल चलते हैं जिससे प्रतिद्वंदी के किंग को आपके दो मोहरों से चेक मिलता है.

कुछ इस तरह

इस उदाहरण में व्हाइट मोहरों वाले खिलाड़ी की चाल है. जब वो Nxf6 की चाल चलता है अपने नाइट से प्रतिद्वंदी के नाइट को कैप्चर करके खेल से बाहर कर देता है और साथ ही प्रतिद्वंदी को डबल चेक देता है .



अब यहां आप देख सकते हैं कि प्रतिद्वंदी के पास अपने किंग को बचाने के अलावा और कोई उपाय नहीं हैं.



इस वक़्त प्रतिद्वंदी के किंग के पास कोई ऐसा वर्ग नहीं है जहाँ वो अपने किंग को सुरक्षित कर सके, इसलिए यहाँ एक चेक मेट हुआ है.

अब कुछ अनोखी बातें भी जान लेते हैं।

कुछ अनोखी बातें

- रिचर्ड टीचमैन का प्रसिद्ध उद्धरण कि "शतरंज 99% रणनीति है", यह भावना शतरंज की रणनीति के महत्व को दर्शाती है।
- स्क्यूवर अटैक में किंग, पॉन्स और नाइट हिस्सा नहीं ले सकते।
- एक्स-रे रणनीति शतरंज में सबसे मजबूत रणनीति में से एक है। यदि आप एक्स-रे में महारत हासिल कर सकते हैं तो आप अपने सभी शतरंज के मोहरों का अधिकतम लाभ उठा सकेंगे।
- पूरी दुनिया में शतरंज खेलने वालों की संख्या करीब 6 करोड़ है।
- पहली मुद्रित शतरंज की किताब 'आर्ट ऑफ चैस' 1496 में प्रकाशित हुई थी जिसे लुइस डी लुसेना ने लिखा था।
- ब्राजील के अंतर्राष्ट्रीय ग्रैंडमास्टर ट्रोइस ने 7वीं चाल में 2 घंटे 20 मिनट का समय लिया, यह एक चाल चलने में लगने वाले सबसे लंबे समय का रिकॉर्ड है।

बच्चों रणनीति समझना और उसका प्रयोग करना एक खिलाड़ी को उत्तम खिलाड़ी बनाता है। अब इन सवालों का जावब सोच समझ कर देना।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. किस खेल में पिन रणनीति का प्रयोग किया जाता है?

- a. क्रिकेट b. एथलेटिक्स c. शतरंज d. लंगडी

2. पिन रणनीति क्या है?

- a. मोहरा हिल नहीं सकता क्योंकि एक अधिक मूल्यवान मोहरों के कैप्चर के खतरे को कम कर रहा है
b. मोहरा चल सकता है और अधिक मूल्यवान मोहरों के कैप्चर के खतरे को कम कर रहा है
c. फ्री मूव
d. इनमें से कोई भी नहीं

3. फोर्क रणनीति क्या है?

- a. एक मोहरा एक साथ दो या दो से अधिक मोहरों के लिए खतरा बन सकता है
b. किंग पर हमला c. क्वीन पर हमला d. डबल चेक

4. कौन सा मोहरा आम तौर पर मजबूत फोर्क दे सकता है?

- a. क्वीन b. बिशप c. रूक d. नाइट

5. डबल अटैक क्या है?

- a. किसी भी मोहरे पर हमला b. डबल चेक
c. एक साथ दो मोहरों पर हमला d. इसमें से कोई भी नहीं

6. स्क्यूवर अटैक क्या है?

- a. अधिक मूल्यवान मोहरे पर हमला लेकिन अगली चाल में मोहरे का कैप्चर होना तय
b. मोहरे पर हमला और कैप्चर करने वाले पर हमला
c. पिछली रैंक में जाना d. भटकने वाली चाल

7. बैक रैंक मेट में कौन सा मोहरा इस्तेमाल होता है?

- a. नाइट और बिशप b. रूक और क्वीन
c. पॉन और बिशप d. नाइट और किंग

8 .डिस्कवर अटैक क्या है?

- a. अज्ञात मोहरे द्वारा सही हमला
- b. सीधा हमला
- c फोर्क
- d. इसमें से कोई भी नहीं

9. डिस्कवर चेक क्या है?

- a. पॉन से चेक
- b. अज्ञात मोहरे द्वारा चेक
- c. किंग द्वारा चेक
- d. बिशप द्वारा चेक

10. पास्ड पॉन क्या है?

- a. पॉन नहीं रोका जा सकता है
- b. पॉन रोका जा सकता है
- c. पॉन हिल नहीं सकता
- d. मजबूत पॉन

11. ड्रा कब होता है ?

- a. जब खेल बराबरी का हो
- b. जब दोनों खिलाडी तीन बार एक ही चाल दोहराएँ
- c. जब दोनों खिलाडी चार बार एक ही चाल दोहराएँ
- d. जब दोनों खिलाडी पांच बार एक ही चाल दोहराएँ

12. स्टेल मेट से ड्रा क्या है ?

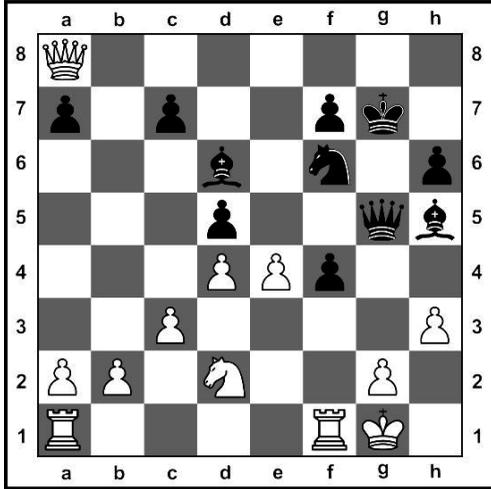
- a. कोई चेक नहीं और खेलने के लिए कोई वर्ग नहीं है
- b. चेक के बाद किंग को चलने के लिए कोई वर्ग नहीं
- c. चेक मेट
- d. पॉन द्वारा मेट

अभ्यास (Exercise)

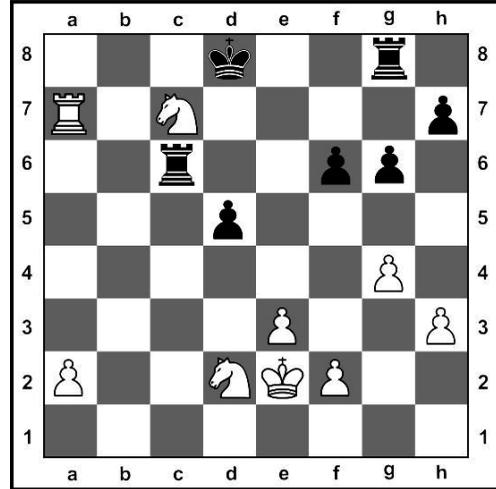


अभ्यास (Exercise)

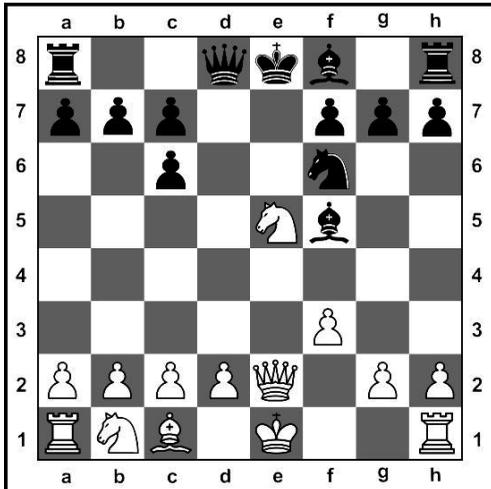
1. व्हाइट की चाल : डबल अटैक कीजिये



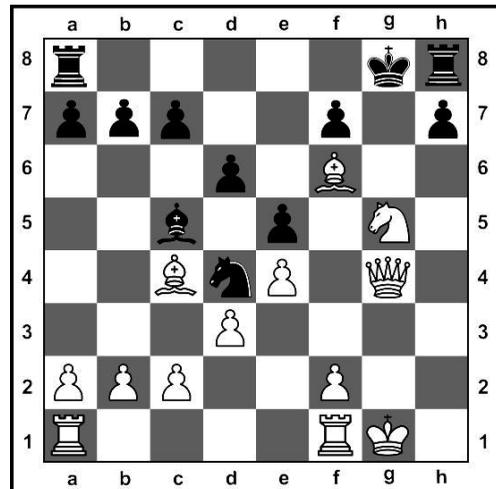
2. व्हाइट की चाल : स्क्यूवर अटैक करें



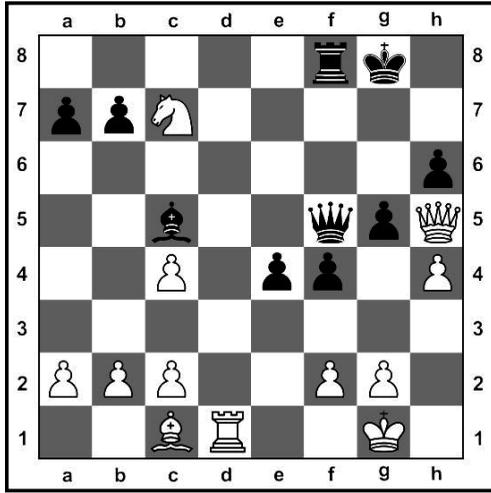
3. व्हाइट की चाल : डिस्कवर्ड चेक करें



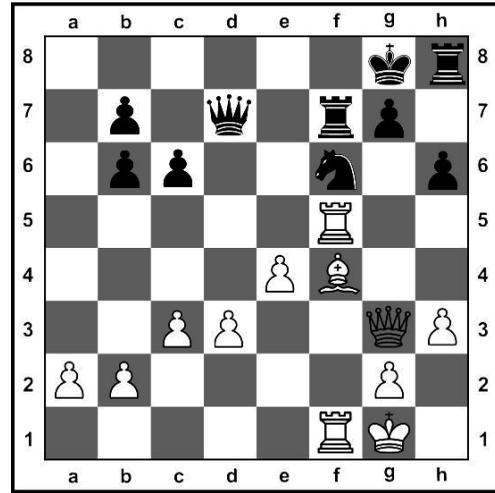
4. व्हाइट की चाल : डिस्कवर्ड चेक करें



5. व्हाइट की चाल : डबल अटैक कीजिये



6. क्या व्हाइट पिन किए गए नाइट पर हमला कर सकता है?



10 शतरंज का खेल कैसे शुरू करें (How to Begin a Chess Game)



10

शतरंज का खेल कैसे शुरू करें

(How to Begin a Chess Game)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज में खेल को शुरू करने के कई तरीकें, कैसे शुरुआत करते है किंग-पॉन और क्वीन-पॉन से।

“दीदी अब हमें शतरंज खेलना बहुत अच्छे से आ गया है,” सोनू ने बड़े आत्म विश्वास से कहा।

“खेलना आ तो गया है दीदी परंतु कभी-कभी सोचता हूँ कि शुरुआत कैसे करूँ की मेरा हर दाव मेरे प्रतिद्वंदी पे भारी पड़े,” मोनु ने पूछा।

“जाह्नवी दीदी आप हमें ऐसी बातें बताएँ जिससे हम शुरू से ही शतरंज के खेल में अपनी पकड़ जमा ले,” सोनू ने भी मोनु के साथ गुहार लगाई।

शतरंज में हर चाल का एक मक़सद होता है और उस चाल को चलने के लिए मोहरें बिसात पे ऐसे होने चाहिए कि हम वह चाल चलने में कामयाब हो परंतु ऐसा हमेशा हो यह सम्भव नहीं और हमें हर चाल के साथ रणनीति भी बदलनी पड़ती है।

हाँ अगर शुरुआत दमदार हो तो आगे की चाल भी उत्तम रूप से खेली जा सकती है।

मोनु सोनू शतरंज की बिसात उत्साह भरे चेहरों से जमाने लगे।

शतरंज की शुरुआत के भाग को चेस की भाषा में ओपनिंग कहते है। शुरुआत करने के कई सम्भव तरीकें है लेकिन सबका लक्ष्य एक समान है

- मोहरों को हर चाल के लिए तैयार रखना
- बोर्ड के मध्य स्थान पर अपनी पकड़ बनाए रखना और सबसे ख़ास
- किंग को सुरक्षित रखना।

“वाह! दीदी आपने पूरे खेल को कितनी सरलता से समझा दिया जैसे मानो शतरंज खेलना चुटकी बजाने जितना आसान लगता है”, सोनू खुश होकर कहने लगी।

चलो तो फिर जानले कुछ तरीकें शतरंज का खेल शुरू करने के लिए।

“हाँ दीदी चलो कूच करे”, मोनु एक दम सैनिक के अन्दाज़ में बोल पड़ा।

ओपनिंग ३ प्रकार की होती हैं, जैसे की ओपन, सेमि-ओपन और क्लोज्ड. इसका मतलब है...

ओपन : e4 या e5 पॉन से ओपनिंग करना

सेमि-ओपन : e4 को किसी अन्य मूव से जवाब देना

क्लोज्ड : d4 से ओपनिंग करना

चलो सबसे पहले सीखते है ओपन ओपनिंग और उसके अंतर्गत कौन-कौनसी ओपनिंग्स आती हैं.

शुरुआत करते हैं किंग पॉन ओपनिंग से

किंग पॉन ओपनिंग

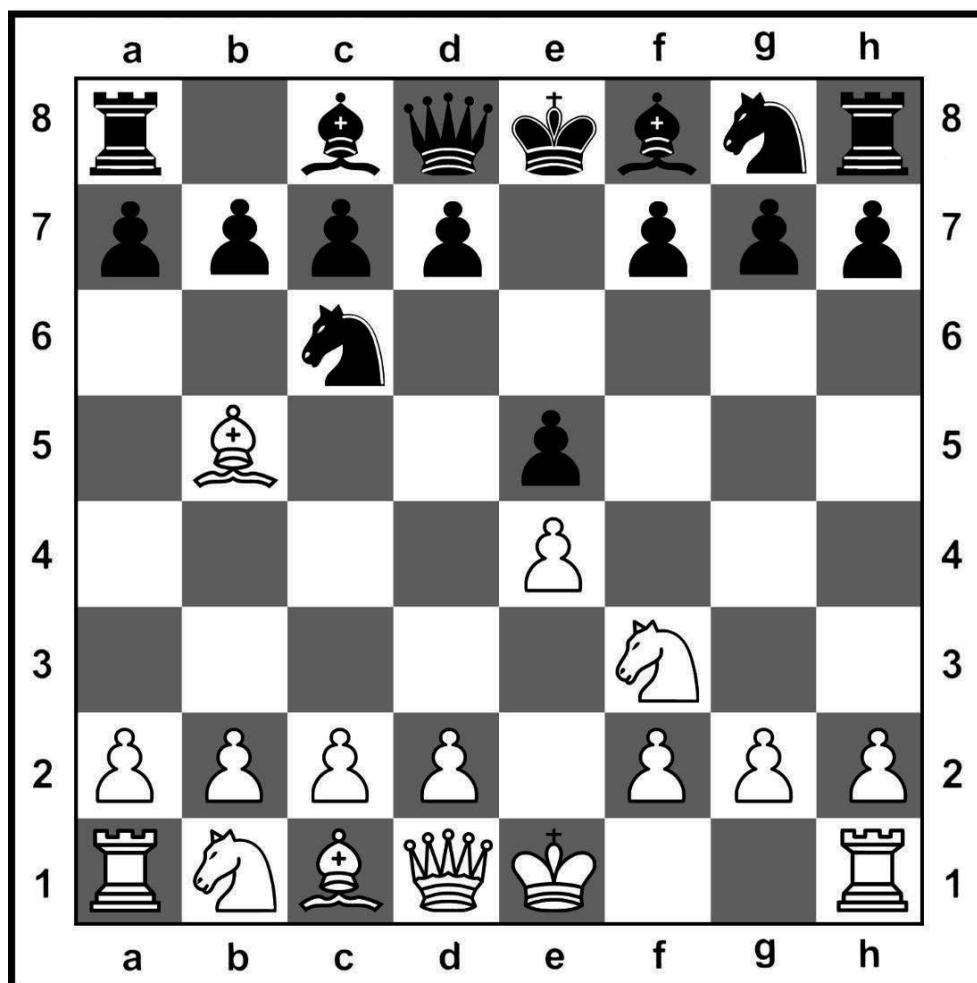
इस ओपनिंग के चार प्रमुख तरीकें है।

पहला है रुय लोपेज़

यह तरीका बहुत पुराना है परंतु शतरंज के खेल को काफ़ी मजेझार और दिलचस्प मोड़ पर ले आता है।

देखो इस बिसात को कहते है रुय लोपेज़ जहाँ यह चाल चली जाती है ।

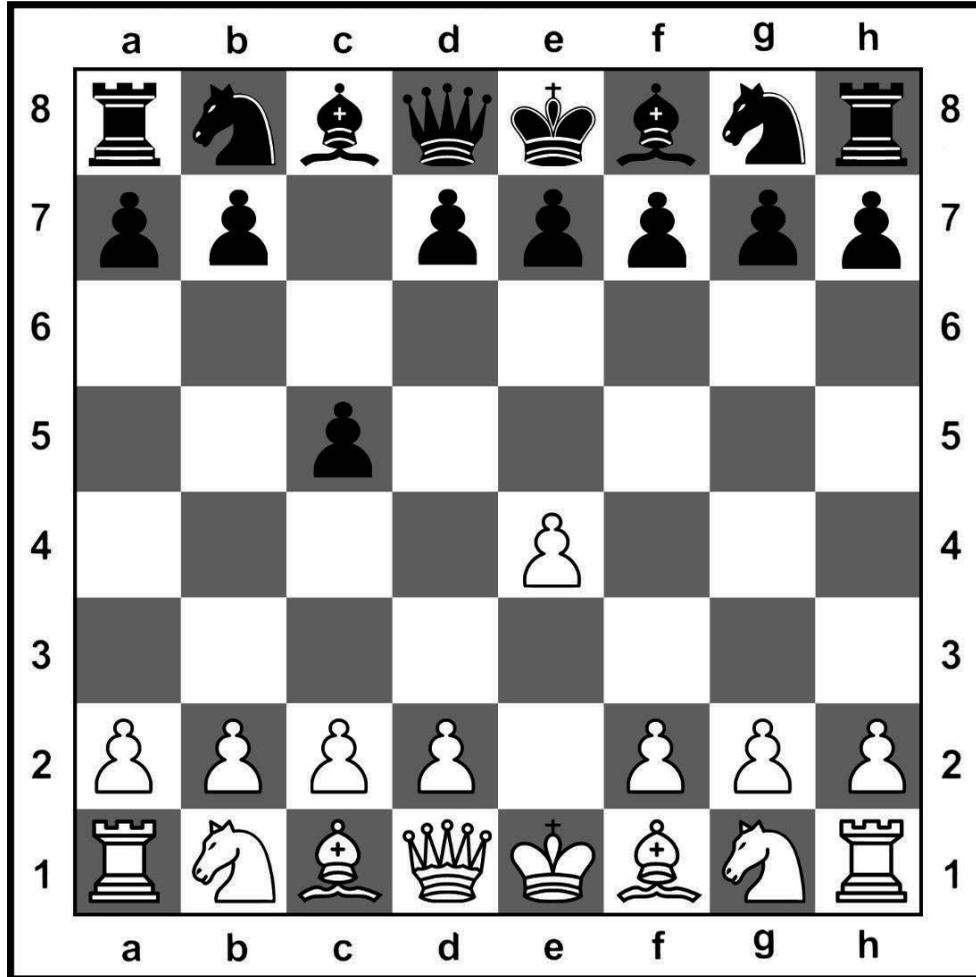
1.e4 e5 2.Nf3 Nc6 3.Bb5



“यह तो बहुत प्रशसनीय दाव है दीदी”, मोनु सभी मोहरों को ध्यानपूर्वक देखने लगा।

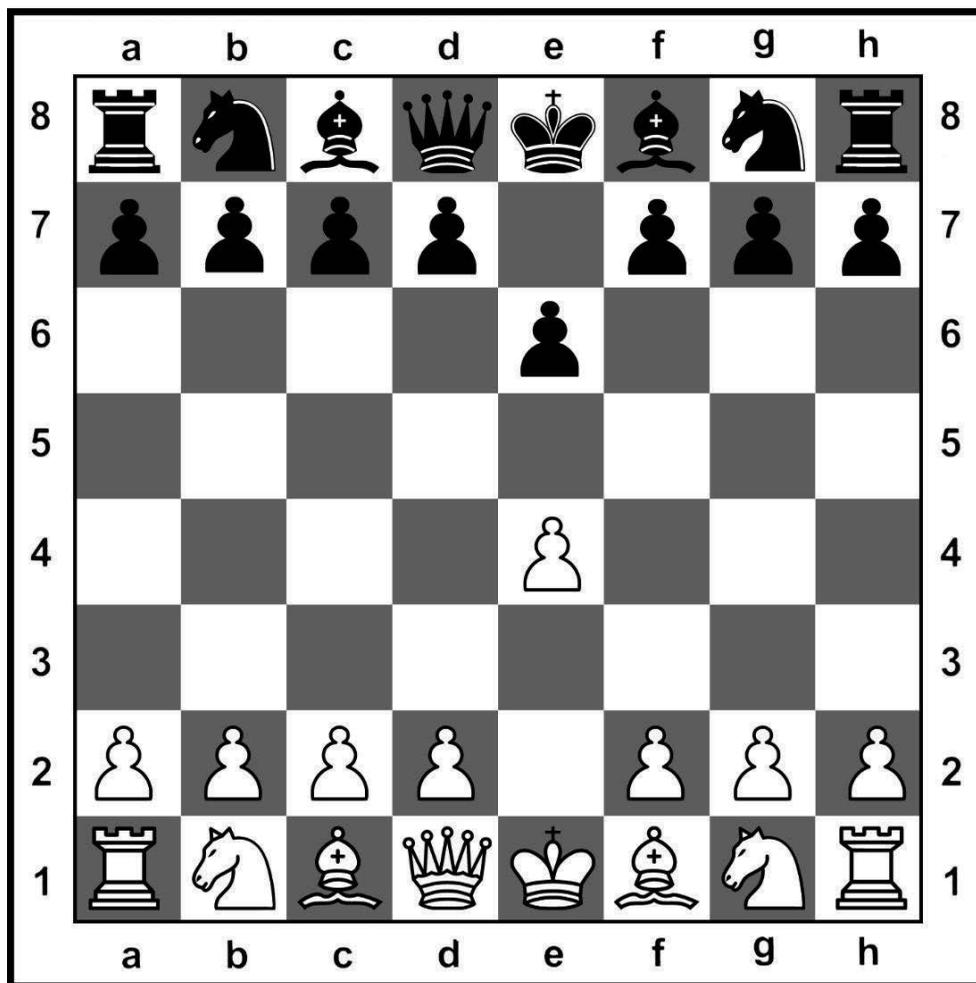
दूसरा है सिसिलीयन डिफ़ेन्स

सिसिलीयन डिफ़ेन्स सबसे लोकप्रिय ओपनिंग का तरीका माना गया है जो सफ़ेद से पहली चाल चलते हैं जिसे e4 c5. से शुरू किया जाता है देखो ऐसे।



तीसरा है **फ्रेंच डिफेन्स ओपनिंग** जो बहुत ही प्रचलित है शतरंज के खेलों में।

फ्रेंच डिफेन्स ओपनिंग में पॉन से खेल की शुरुआत होती है e4 e6, देखो ऐसे। यह सबसे साधारण और सफल शुरुआत मानी जाती है।



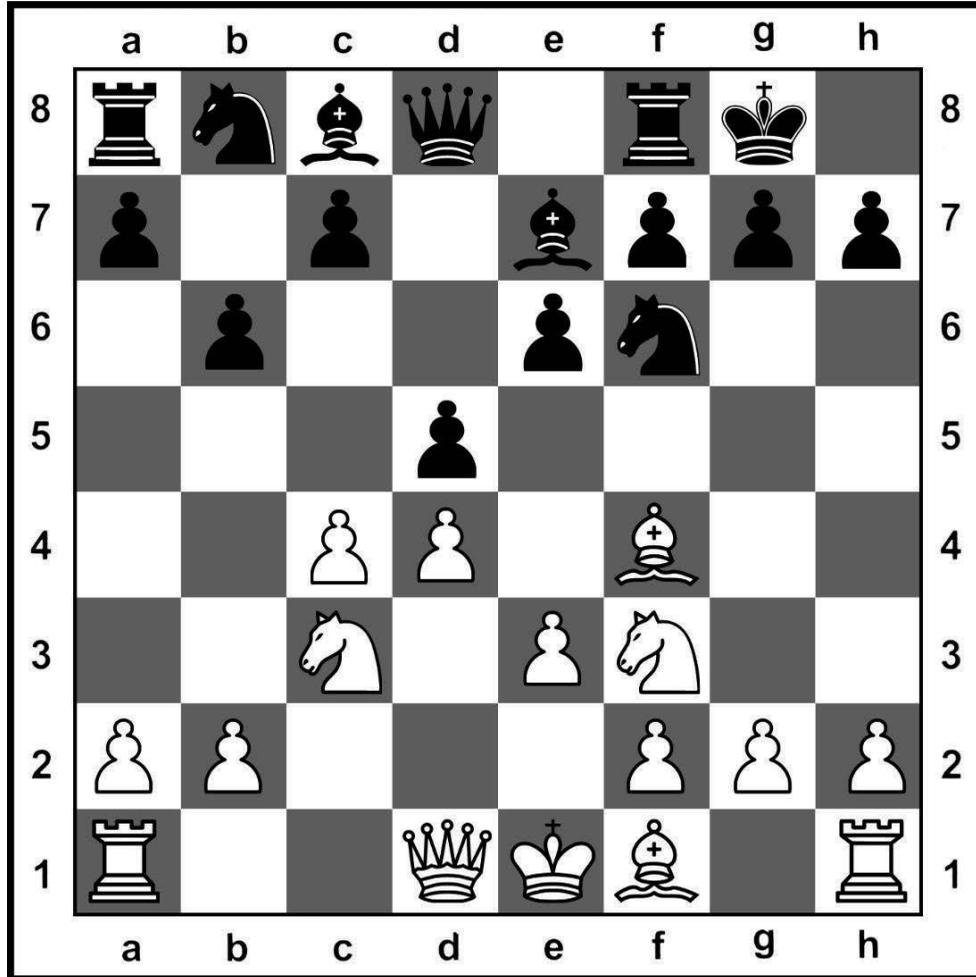
इसमें मध्य वर्ग के पॉन को आगे चलाया जाता है , देखो जैसे d4 d5
 “वाह दीदी इससे तो क्वीन और रूक का रास्ता सीधा सीधा तय हो गया”, मोनु ने तपाक से कहा ।

हाँ मोनु ताकि वक़्त आने पर यह मोहरें अपनी चाल चाल सके।

देखो आगे जाके कैसे नाइट ने अपनी चाल चली।

फ्रेंच ओपनिंग में पहली कुछ चालों में कुछ नहीं होता परंतु आगे खेल के लिए कई द्वार खुल जाते हैं और बहुत से मोहरें बोर्ड के मध्य स्थान पर होते हैं।

देखो एक और उदाहरण

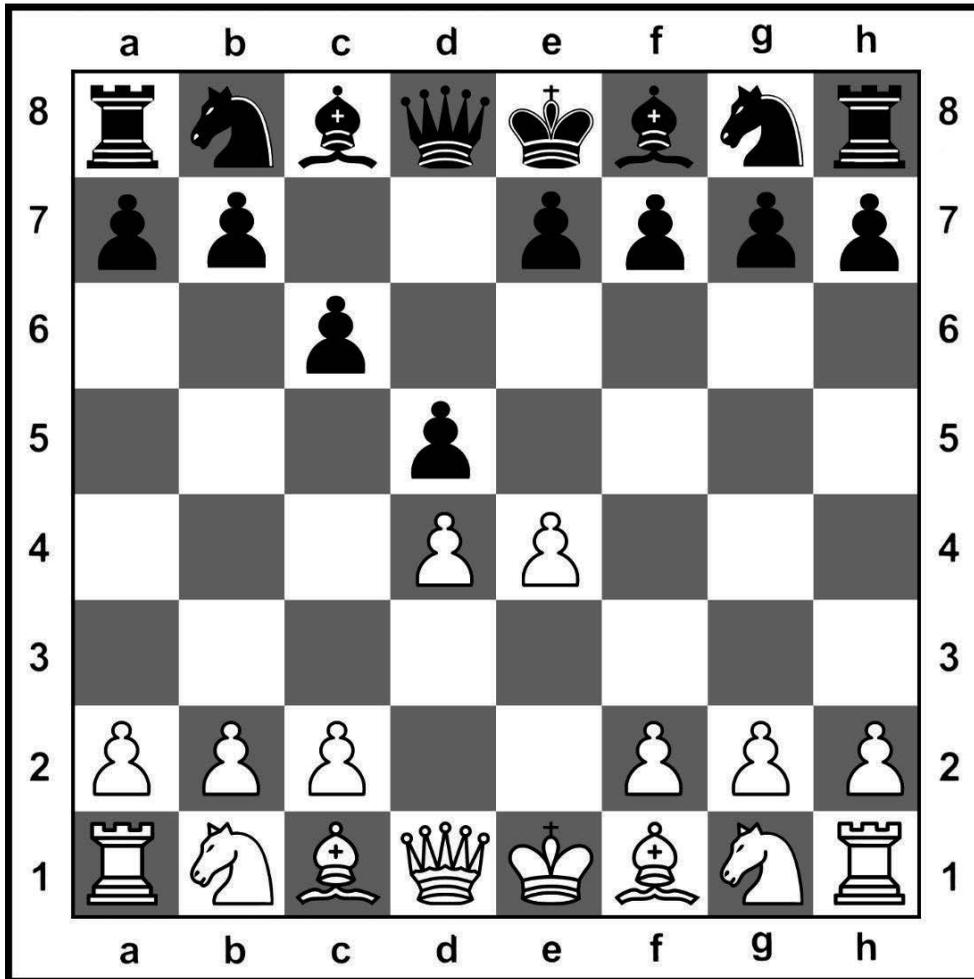


और चौथा है कारो कैन डिफ़ेन्स

नाम सुनते ही सोनू की हँसी छूट गयी, और कहा "दीदी यह अनोखा नाम है क्या इसका दाव भी अनोखा है"।

हाँ सोनू इसे बहुत ही ठोस तरीका माना गया है क्योंकि यह दाव आगे के खेल को और भी रोमांचक कर देता है।

कारो-कन्न 1. e4 c6 से शुरू होता है, जिसमें अधिकांश विविधताएं 2. d4 d5 जारी रहती हैं। इनमें से किसी एक को आमतौर पर कारो-कन्न के लिए शुरुआती स्थिति माना जाता है। देखो ऐसे



दोनों बच्चों के चेहरों पर संतोष के साथ उत्सुकता भी साफ़ दिखाई देने लगी। अब देखते हैं क्वीन पॉन के साथ ओपनिंग कैसे करते हैं।

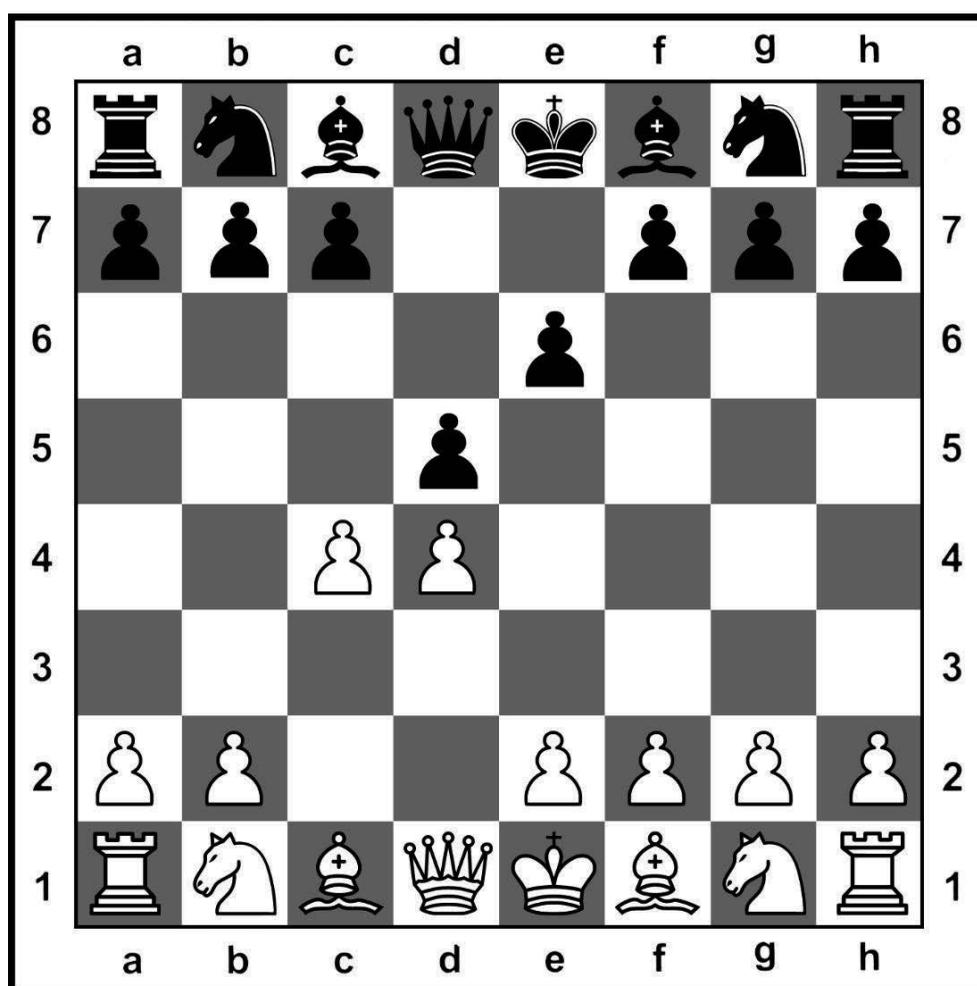
हाँ बच्चों अभी हमने सीखा किंग-पॉन से ओपनिंग अब हम समझते है क्वीन-पॉन से कैसे ओपनिंग करते है।

क्वीन पॉन ओपनिंग

क्वीन गैम्बिट

यहाँ सफ़ेद अपने पॉन प्यादे की कुर्बानी देने को तैयार है अपनी क्वीन की सुरक्षा के लिए परंतु काले मोहरों ने उस चाल का जावब इस तरह दिया, देखो यह बिसात

1.d4 d5 2.c4 e6 | इसे कहते क्वीन गैम्बिट।

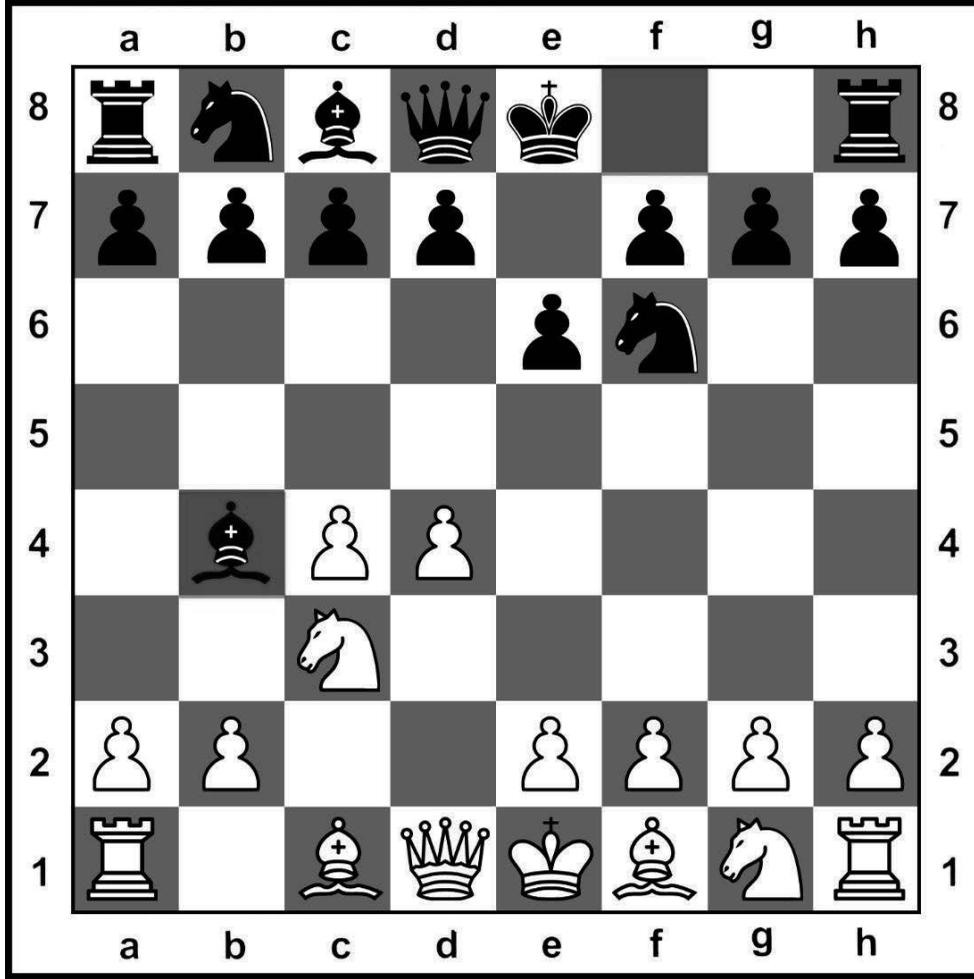


अब देखते है सेमि-ओपन ओपनिंग का तरीका

निमज़ों – इंडीयन डिफ़ेन्स

डिफ़ेन्स ओपनिंग का अर्थ यह है की अपना बचाव करना। निमज़ों इंडीयन में व्हाइट के 1. d4 ओपनिंग के जवाब में ब्लैक की Nf6 चाल सबसे अच्छी प्रतिक्रियाओं में से एक मानी जाती है। एक जवाबी हमला प्रणाली से ब्लैक तुरंत अपने बिशप को बाहर लाता है और व्हाइट नाइट को पिन करता है। देखो ऐसे

1.d4 Nf6 2.c4 e6 3.Nc3 Bb4



“दीदी यह तो बहुत उत्तम तरीकें है, खेल की शुरुआत के लिए”, सोनू ने अपनी किताब में ओपनिंग के सारे ज़रूरी दाव लिखते हुए कहा।

सोनू और भी है, जब तुम सारे तरीकें समझ जयोगी तो सामने वाले खिलाड़ी की चाल को भी पहले से भाँप लोगी।

अब क्लोज्ड ओपनिंग की बिसात को समझते हैं।

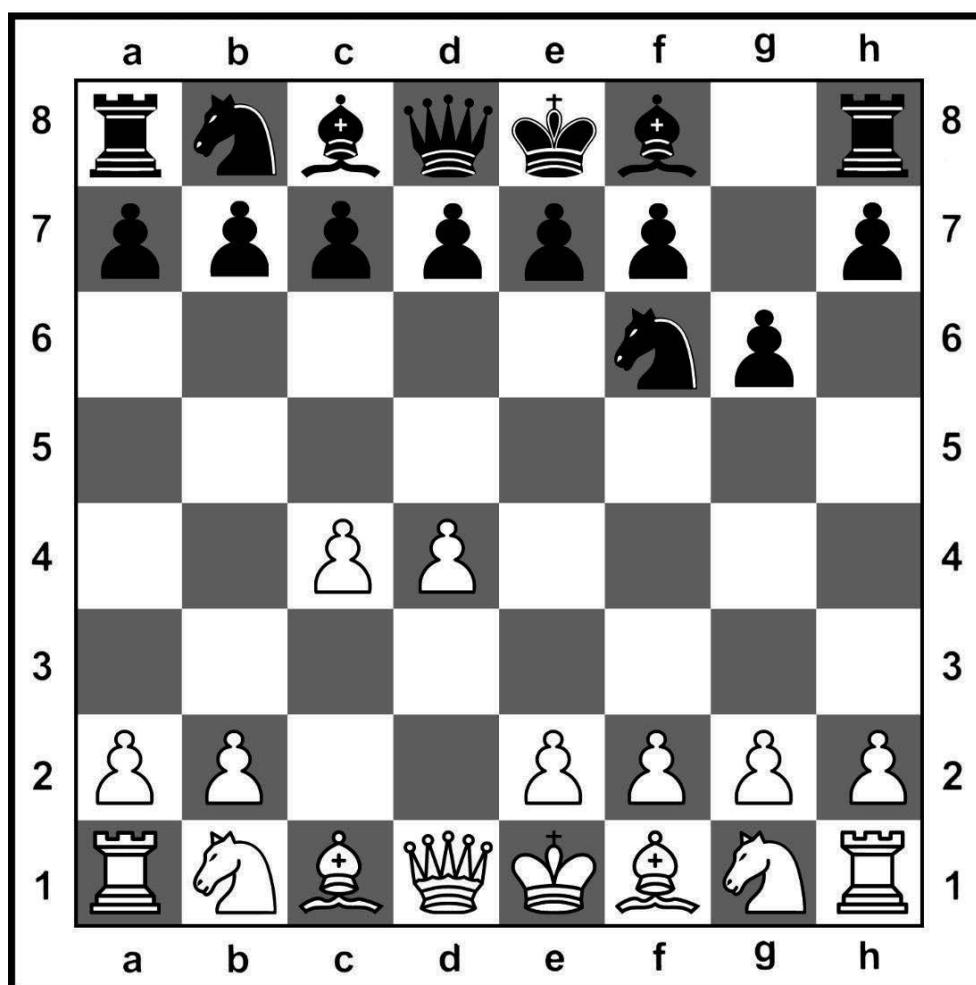
किंग इंडीयन डिफेंस

इसमें ब्लैक, व्हाइट को बोर्ड के मध्य में अच्छी पकड़ बनाने देता है ताकि ब्लैक आगे की चालों में उसे मात दे सके।

“यह कैसे होगा दीदी”, मोनु विचार करने लगा।

इसमें पहली कुछ चाल इस तरह की होती है

1. d4 Nf6 2. c4 g6.



“दीदी यह तो बड़े मज़ेदार दाव है”, सोनू ने समझते हुए कहा।

“सोनू अब हम ऐसे ही खेल की शुरुआत करेंगे, तुम एक तरीके से और में दूसरे”, मोनु पाठ के अभ्यास की तैयारी करने लगा।

जाह्नवी ने मुस्कुरा कर कहा, बिलकुल अभ्यास कर लेना, पहले कुछ तरीकें और भी समझ लो।

सोनू मोनु हैरानी से जाह्नवी दीदी की ओर देखने लगे ।

“दीदी यह सब ओपनिंग हमें एक एक करके सीखनी होगी”, मोनु कुछ चिंता की स्वर में बोला।

मोनु शतरंज के हर दाव को धीरे धीरे समझ कर, याद करने से हमें सारी ओपनिंग याद हो जाएगी, बस अभ्यास करते रहो तो कोई भी पाठ कठिन नहीं लगेगा।

“हाँ दीदी जैसे मैथेमैटिक्स में भी अभ्यास करने से सारे सावल सरल लगने लगते है”, मोनु ने मुस्कुरा कर आत्म विश्वास से कहा।

सोनू भी साथ ही साथ सर हिलाने लगी।

बच्चों कुछ और बातें जो आपको ध्यान में रखनी हैं खेल के दौरान :

१. शुरुआत में अपने मध्य के पॉन से ओपनिंग करें
२. अपने मोहरों को ठीक विकसित करें
३. अपने नाइट को बिशप से पहले विकसित करें और बोर्ड के मध्य की ओर लेकर आएँ ।
४. अपनी क्वीन को जल्दी बाहर मत लाओ
५. जब तक आवश्यक न हो, साइड पॉन को न हिलाएं
६. जब तक आवश्यक न हो, खेल की शुरुआत में एक ही मोहरे को एक से अधिक बार न हिलाएं

अच्छा बच्चों अब जानते है कुछ अनोखी बातें।

कुछ अनोखी बातें

- रुय लोपेज़ ओपनिंग को स्पैनिश ओपनिंग भी कहा जाता है और यह भी बताया गया है कि यह दाव करीब 150 साल पुराना है।
- लगभग हर स्तर पर स्थितीय खिलाड़ियों के लिए एक स्टैंडबाय, कारो-कन्न ओपनिंग बहुत खास था और विश्व चैंपियन जीएम अनाटोली कार्पोव का यह विशेष पसंदीदा था।
- लगभग 20-21 ओपनिंग मूवज़ है जिससे खिलाड़ी व्हाइट मोहरों से शतरंज का खेल शुरू कर सकते है।
- प्रारंभिक स्थिति से, दो चालों में मेट के आठ अलग-अलग तरीके हैं और तीन चालों में मेट के लिए 355 अलग-अलग तरीके हैं।
- 1000 से अधिक विभिन्न ओपनिंग हैं, जिनमें बड़े ओपनिंग या डिफ़ेन्स के भीतर भिन्नताएं शामिल हैं जिन्हें कोई भी सीख सकता है।

चलो अब कुछ सवालों के ओपनिंग में करती हूँ जिनके सही उत्तर देकर तुम इस पाठ को क्लोज़ करो।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

- 1. किस पीस से शतरंज का खेल शुरू कर सकते हैं?**
a. पॉन या नाइट से b. क्वीन से c. किंग से d. रुक से
- 2. शतरंज खेलने का उद्देश्य क्या है?**
a. प्रतिद्वंदी के किंग को चेक मेट करना b. क्वीन को कैप्चर करना
c. दोनों रुक को कैप्चर करना d. इनमें से कोई नहीं
- 3. डिफेन्स ओपनिंग क्या है?**
a. सरल और सुरक्षित ओपनिंग b. अटैकिंग ओपनिंग
c. हाइपर मॉडर्न ओपनिंग d. इनमें से कोई नहीं
- 4. पहली चाल कौन खेलता है?**
a. काला b. सफेद c. ऑर्बिटर d. इनमें से कोई नहीं
- 5. किंग-पॉन ओपनिंग किस प्रकार की ओपनिंग है ?**
a. ओपन ओपनिंग b. सेमि-ओपन ओपनिंग
c. क्लोज्ड ओपनिंग d. इनमें से कोई नहीं
- 6. कितने प्रकार की ओपनिंग होती है ?**
a. १०० b. २०० c. ५०० d. १००० से ज्यादा
- 7. गेम ड्रा कैसे लिखते हैं ?**
a. 1-1 b. 1/2-1/2 c. 1/2-1 d. 0 - 1 / 2
- 8. सफेद जीत कैसे लिखें?**
a. 1-0 b. 0-1 c. 1-1 d. 0 - 1 / 2
- 9. ब्लैक जीत कैसे लिखें?**
a. 0-1 b. 1-0 c. 1/2-1/2 d. इनमें से कोई नहीं
- 10. खेल शुरू होने से पहले क्या करना होता है ?**
a. हाथ मिलाना b. एक दूसरे को बधाई देना
c. एक दूसरे को देखते रहना d. एक दूसरे के सामने झुकना



11

शतरंज में ड्रॉ क्या होता है और ड्रॉ कितने प्रकार के होते हैं?

(How Chess Games are Drawn)

11

शतरंज में ड्रॉ क्या होता है और ड्रॉ कितने प्रकार के होते हैं?

(How Chess Games are Drawn)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज में ड्रॉ के तरीके, ड्रॉ करने के उदाहरण

“जाह्नवी दीदी हम दौड़ में एक साथ फिनिश लाइन तक पहुँच गए।” सोनू मोनु ने खुश होकर अपनी बात बताई।

बच्चों तो इसका मतलब यह हुआ कि दोनों जीत गए।

“दीदी कितनी खुशी होती है ना जीत कर और हम में से कोई हारा भी नहीं”। सोनू की खुशी उसकी आँखों में झलक रही थी।

सोनू खेल में हार जीत तो चलती रहती है यही तो हर खेल के दो पहलू हैं।

बच्चों खेल केवल जीतने की मंशा से नहीं खेले जाते। जब भी हम कोई खेल खेलें तो उसे अच्छी सोच और एकाग्रता से खेलना चाहिए। फिर चाहे खेल का नतीजा कोई भी हो। एक खिलाड़ी की पहचान उसका अच्छा प्रदर्शन होता है ना कि उसकी हार या जीत।

बच्चों, जीतना अच्छी बात है, लेकिन पता है, हारने पर निराश होने के बजाये, हमे अपनी गलतियों को सुधारने का मौका मिलता है जो हमारे खेल को और भी सक्षम बनाता है।

“आपकी बात हम हमेशा याद रखेंगे दीदी”, सोनू मोनु की मुस्कुराहट और भी बढ़ गयी।

चलो बच्चों इसी बात पर सीखें आज कुछ नया, जहाँ न होगी किसी की हार और न ही किसी की जीत।

“कहाँ दीदी आप किसकी बात कर रहे हो”, मोनु ने झट से पूछा।

अरे बाबा अपने शतरंज के खेल की, तो ध्यान से सुनो।

a. ड्रॉ क्या होता है?

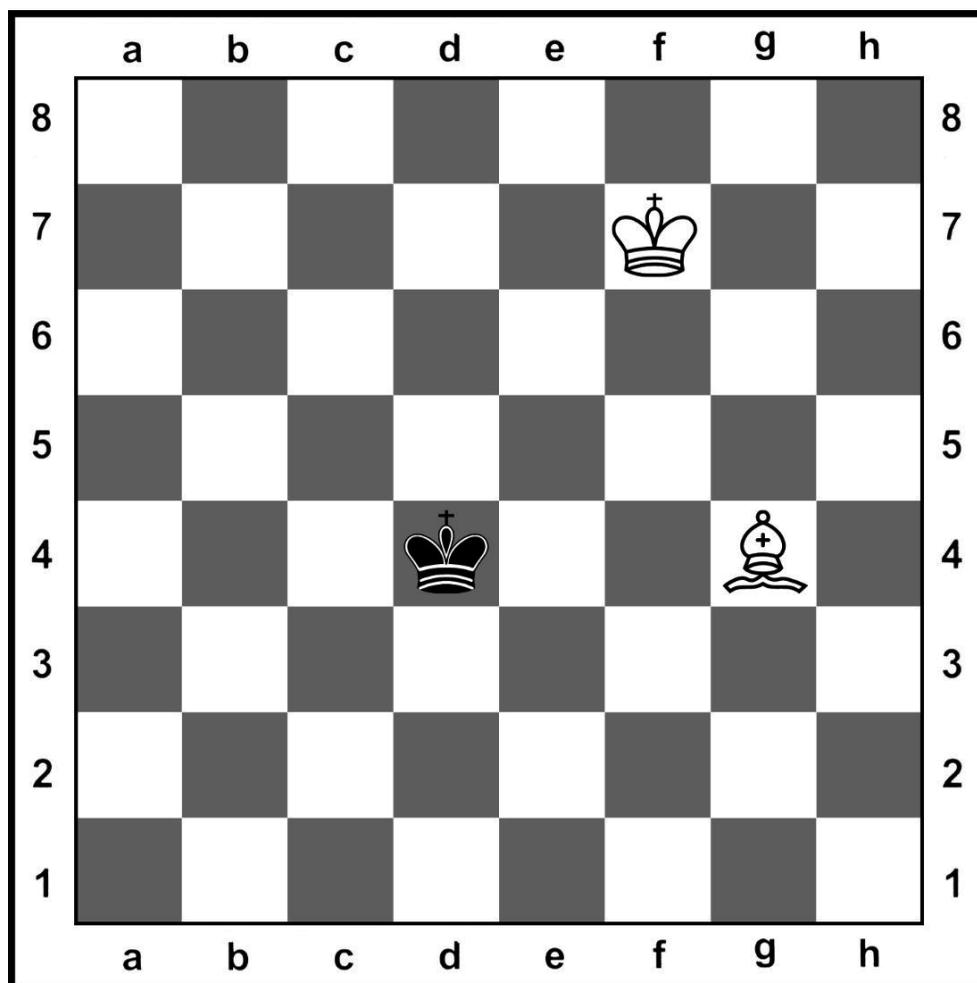
बच्चों शतरंज में ड्रॉ तब होता है जब न तो खिलाड़ी जीतता है और न ही हारता है - खेल एक टाई में समाप्त होता है।

“अच्छा दीदी ऐसा भी होता है शतरंज में”, सोनू की आंखें चमक गयी यह सोचके कि मैच में दोनो खिलाड़ी जीत सकते है ।

“जैसे क्रिकेट में भी ड्रॉ होता है और दोनो टीम जीत जाती है”, मोनु ने सोचते हुए खेलो के नतीजों की तुलना करने लगा।

हाँ बच्चों दोनों में से कोई भी खिलाड़ी ड्रॉ की मांग कर सकता है, और खेल टाई होने के बाद, प्रत्येक खिलाड़ी को आधा अंक मिलता है। जैसे कि यहाँ

पता है, बच्चों उत्तम श्रेणी के खिलाड़ियों के बीच ड्रॉ आम बात हैं। खेल ड्रॉ होने के भी कई नियम होते हैं और ड्रॉ के भी कई प्रकार हैं।



b. ड्रॉ के प्रकार:

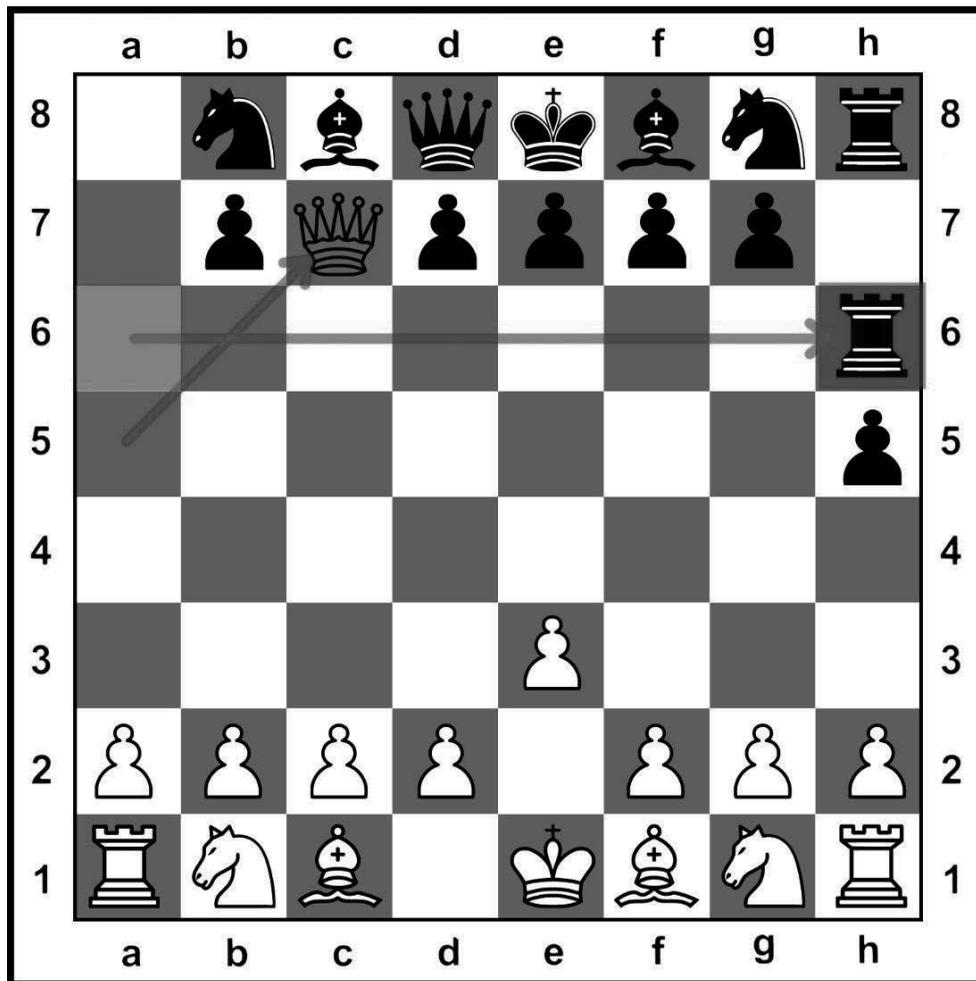
बच्चों शतरंज में कई अलग अलग स्थितियों में खेल ड्रॉ हो सकता है – जैसे

• म्यूचुअल एग्रीमेंट या आपसी समझौता:

बच्चों जब दोनों खिलाड़ी खेल ड्रॉ करने के लिए अपनी अपनी सहमती देते हैं तो इस प्रकार के ड्रॉ को म्यूचुअल एग्रीमेंट कहा जाता है।

“अच्छा दीदी तो खेल के बीच में कभी भी खिलाड़ी खेल ड्रॉ कर सकते हैं”? मोनु ने बड़ी विनम्रता से पूछा।

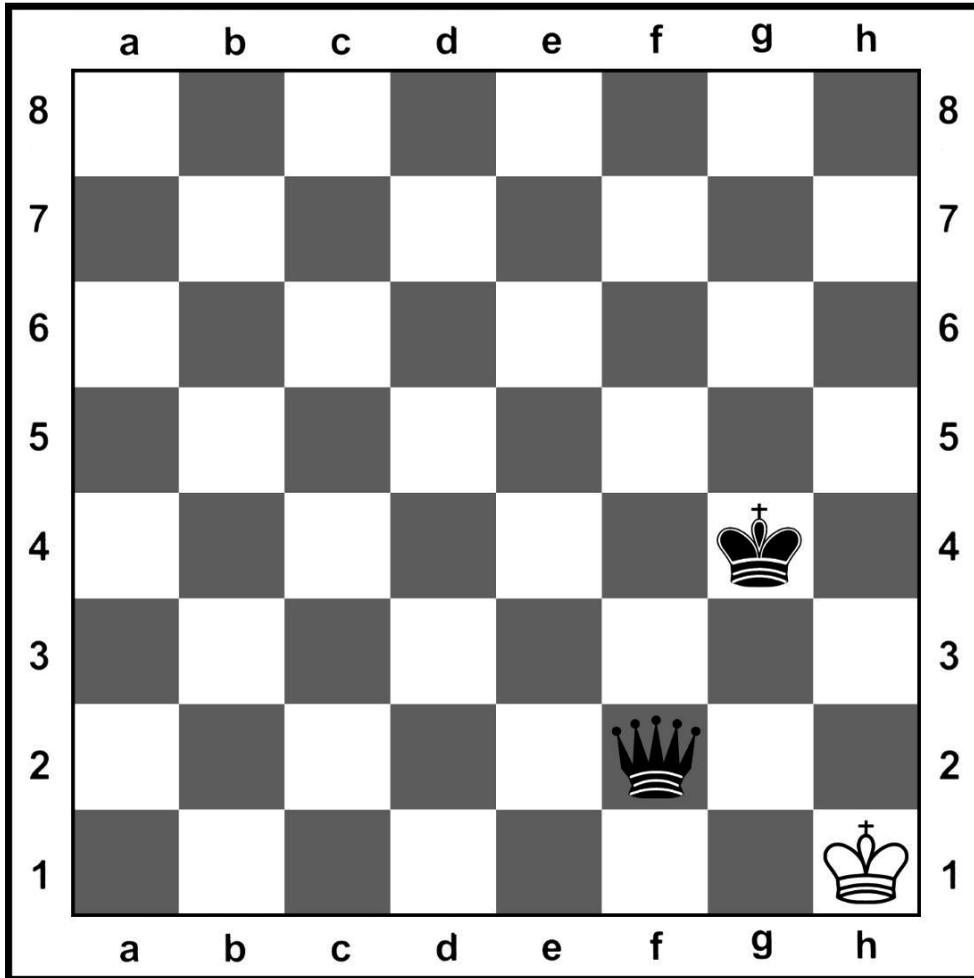
हाँ मोनु खेल के दौरान किसी भी समय एक खिलाड़ी दूसरे को ड्रॉ करने की पेशकश कर सकता है और अगर दोनों खिलाड़ी इसको स्वीकार करते हैं तो खेल को ड्रॉ घोषित कर दिया जाता है। एक उदाहरण यह देखो



• स्तेलमेट से ड्रा

बच्चों शतरंज के खेल में स्तेलमेट तब होता है जब आपकी चाल हो और आपका किंग चेक में न हो और आपके पास कोई भी वैध चाल नहीं बची हैं।

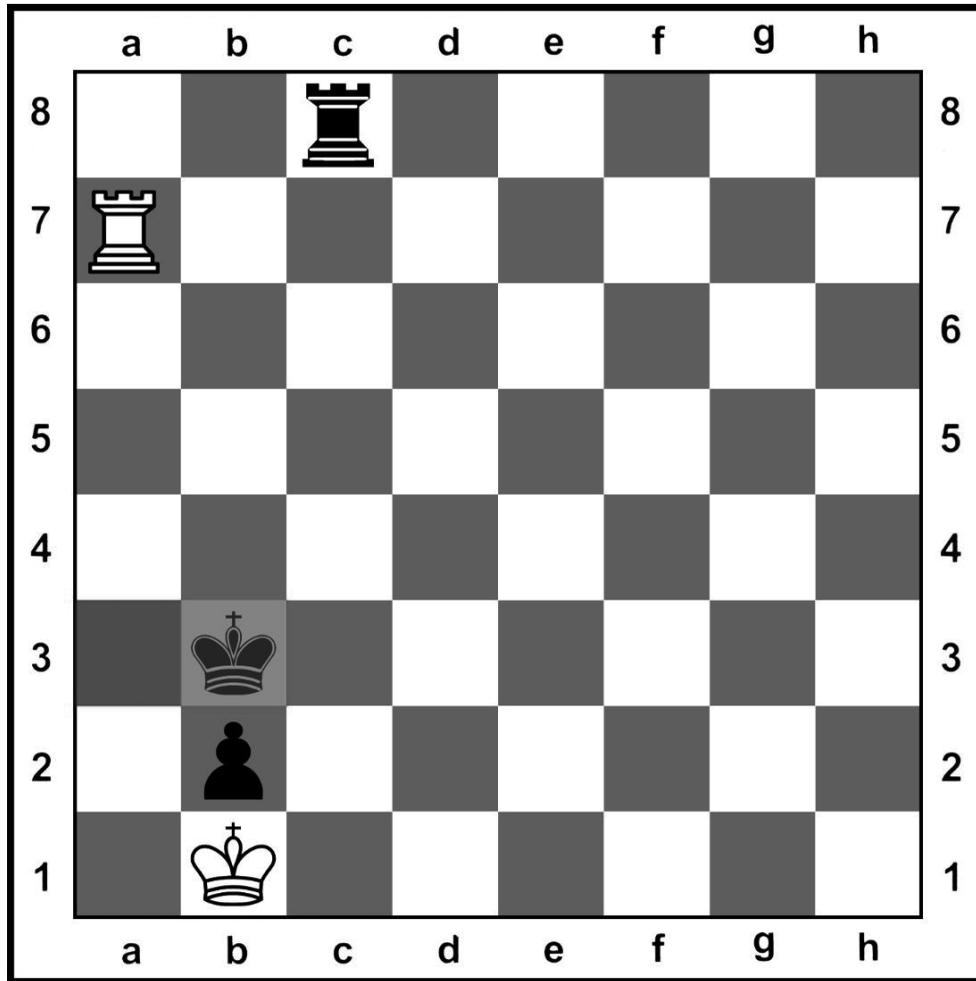
इस उदाहरण में आप देख सकते हैं कि व्हाइट मोहरों वाले खिलाड़ी की चाल हैं और उसका किंग चेक में नहीं है. साथ ही वह कोई वैध चाल नहीं चल सकता. इसलिए यह खेल स्तेलमेट ड्रा में समाप्त होता, हैं देखो ऐसे।



• श्रीफोल्ड रिपीटिशन

बच्चों यहाँ पर शतरंज खेलते समय , एक ही स्थिति यदि तीन बार आती है तब उसे श्री फोल्ड रिपीटिशन कहा जाता है और खेल ड्रा घोषित किया जाता है।

यहां एक बात गौर करने लायक है कि श्री फोल्ड ड्रा तभी घोषित की जाती है जब तीनों बार एक ही स्थिति उत्पन्न हो और हर बार उसी खिलाड़ी की चाल हो।



जैसे कि यहाँ. खेल में इस वक़्त यह स्थिति आ पहुंची है कि ब्लैक किंग के पास चलने के लिए सिर्फ a3 से b3 और b3 से a3 चलने के पर्याय बचे हैं. साथ ही व्हाइट रूक के पास भी a7 से b7 और b7 से a7 चलने का ही पर्याय बचा है. इस लिए यह खेल श्रीफोल्ड रिपीटिशन के तहत ड्रा में समाप्त होता है

“इसका मतलब दीदी शतरंज में अलग अलग तरह की चाल चलना जरूरी है”, सोनू सोच में पड़ गयी।

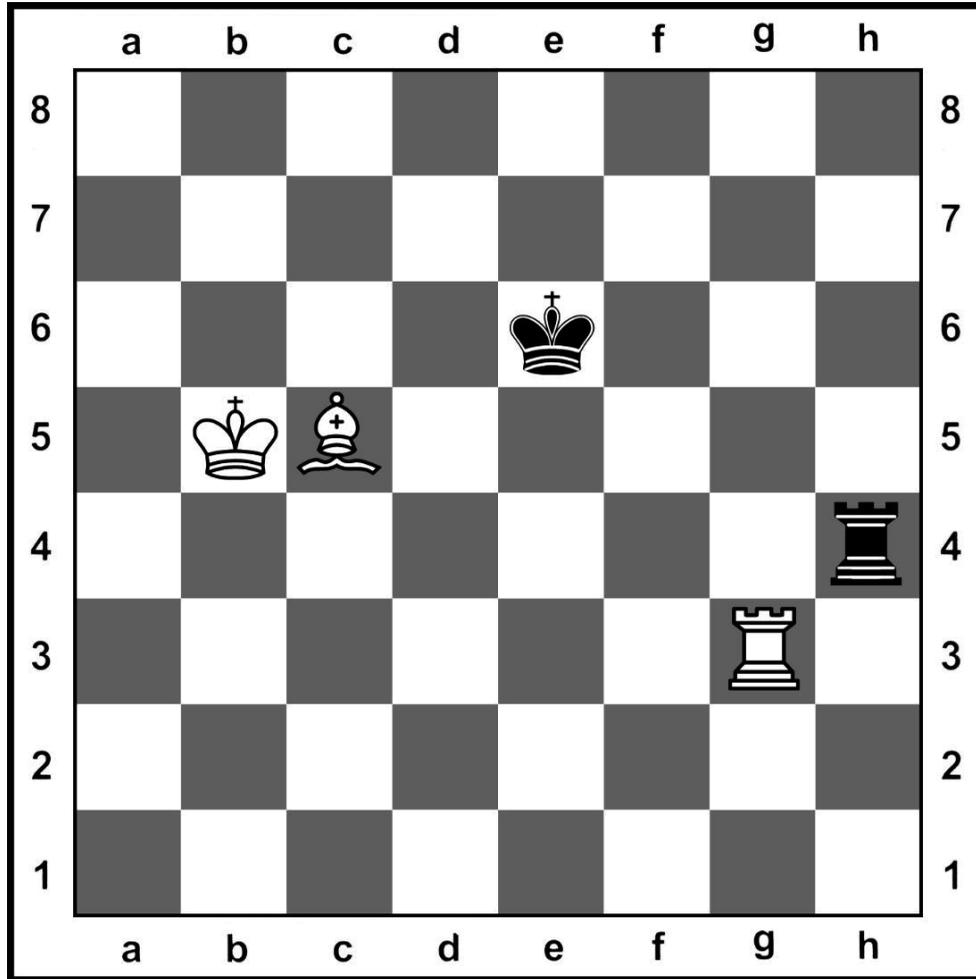
ऐसा इसीलिए होता है सोनू क्योंकि अगर खिलाड़ी एक ही तरह से चाल चलता है तो इसका मतलब वह कोई प्रगति नहीं कर रहा है या फिर और कोई रास्ता दिखाई नहीं दे रहा। ऐसे में खेल को खत्म करना जरूरी हो जाता है। और इसी को थ्रीफोल्ड रिपीटिशन ड्रॉ कहा जाता है।

“दीदी मतलब यहाँ क्रिकेट के खेल की तरह हैट-ट्रिक बनाना खतरनाक है”, मोनु की हँसी रुक नहीं पा रही थी।

एक तरह से सही कहा मोनु ! चलो अब शैतानी कम और आगे देखें की और कैसे ड्रॉ हो सकता।

• फिफ्टी-मूव रूल

बच्चों ड्रॉ का फिफ्टी-मूव रूल कुछ अनोखा है। इसमें यदि दोनों खिलाड़ी किन्ही पचास चालों में किसी भी मोहरें को कैप्चर नहीं कर पाए या पचास चालों में अपने पॉन्स को नहीं चला पाए तो खेल को फिफ्टी-मूव ड्रॉ घोषित कर दिया जाता है। देखो ऐसे



“दीदी मतलब अक्ल के साथ फुर्ती भी रखनी होगी शतरंज के खेल में”, सोनू आश्चर्यचकित रह गई।

बिलकुल सही कहा सोनू!!

एक और ज़रूरी बात. 3 फोल्ड रेपेटिशन और 50 मूव रूल में आपको ऑर्बिटर को आवेदन करना पड़ेगा और ऑर्बिटर की अनुमति के पश्चात् ही ड्रा माना जाता है।

• अपर्याप्त सामग्री (insufficient material)

शतरंज का खेल जीतने के लिए आप के पास कम से कम एक क्वीन, एक रुक , 2 बिशप, बिशप और नाइट, या फिर पॉन, ये सामग्री (मटीरियल) ज़रूरी हैं।

बच्चों शतरंज में अपर्याप्त सामग्री ड्रॉ तब कहा जाता है जब किसी भी खिलाड़ी के पास बोर्ड पर पर्याप्त मोहरें नहीं होते हैं जिसकी वजह से वह दूसरे खिलाड़ी को चेक-मेट नहीं कर सकता है।

उदाहरण के लिए, यदि दोनों खिलाड़ियों के पास केवल अपने किंग्स बोर्ड पर बचे हैं, तो उनमें से कोई भी दूसरे को चेक-मेट नहीं कर सकता, क्योंकि किंग ऐसा करने के लिए एक-दूसरे के पास वाले वर्ग में नहीं आ सकते। तो इस स्थिति में अपर्याप्त सामग्री ड्रॉ के कारण ड्रॉ हो जाती है।

“अच्छा दीदी बोर्ड पर मोहरों को बचाये रखना भी जरूरी है”, मोनु ने बोर्ड को देखते हुए कहा।

हाँ मोनु, तो अब जान गए तुम दोनो शतरंज का खेल कैसे और क्यूँ ड्रॉ होता है।

अब जानते है कुछ अनोखी बातें ड्रॉ को लेकर।

कुछ अनोखी बातें

- पेरिस में एक विशेष टूर्नामेंट था जो सन 1867 में हुआ था जहां पहली बार डेनिश गैम्बिट खेला गया था जिसका स्कोरिंग सिस्टम अलग था: जीत के लिए 1 अंक, ड्रॉ के लिए 0 और हार के लिए 0।
- ड्रॉ की पेशकश के लिए सही प्रक्रिया है कि पहले एक चाल चलें, मौखिक रूप से ड्रॉ की पेशकश करें, फिर घड़ी को दबाएं। दूसरा खिलाड़ी चाल चलकर ड्रॉ ऑफ़र को अस्वीकार कर सकता है, जिस स्थिति में ड्रॉ ऑफ़र अब प्रभावी नहीं है, या फिर स्वीकृति का संकेत देता है।
- शीर्ष स्तर पर ड्रॉ खेल का सबसे आम परिणाम होता है: 'द वीक इन चेस' में प्रकाशित लगभग 22,000 खेलों में से 1999 और 2002 के बीच 2500 या उससे अधिक की FIDE-ELO रेटिंग वाले खिलाड़ियों द्वारा खेले गए, 55 प्रतिशत ड्रॉ के परिणाम थे।
- आंखों पर पट्टी बांधकर शतरंज खेलना एक प्रभावशाली कौशल है जो अधिकांश मजबूत खिलाड़ियों के पास होता है। इसके लिए मन में स्पष्ट रूप से बोर्ड को 'देखने' की क्षमता की आवश्यकता होती है, जो कई चालों के बाद बहुत कठिन हो जाता है। कई ग्रैंडमास्टर ने एक साथ लगभग 50 गेम खेलते हुए प्रभावशाली परिणाम प्राप्त किए हैं।

अब आ गया पाठ का वह भाग जिससे हमें यह पता पड़ेगा कि तुम दोनो को ड्रॉ के बारे में कितना समझ आया।

चलो अब दोनो सोच समझ कर इन कुछ प्रश्नों का उत्तर दो।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. दोनों खिलाड़ी कब जीत जाते हैं ?

- a. गेम समाप्त होने के बाद
b. गेम समाप्त होने से पहले
c. गेम ड्रा होने के बाद
d. इनमें से कोई नहीं

2. हर खेल के दो पहलू कौनसे हैं ?

- a. हसना-रोना
b. खेलना-कूदना
c. हार-जीत
d. इनमें से कोई नहीं

3. उत्कृष्ट खिलाड़ी की पहचान क्या होती है ?

- a. हार
b. जीत
c. अच्छा प्रदर्शन
d. इनमें से कोई नहीं

4. हारने के बाद हमें कौनसा मौका मिलता है ?

- a. हमारी गलतियों को सुधारने का
b. आराम करने का
c. मैदान में खेलने का
d. इनमें से कोई नहीं

5. ड्रा कब होता है ?

- a. जब न कोई जीतता है न कोई हारता है
b. खेलने का मूड न हो
c. कोई एक हार जाए
d. इनमें से कोई नहीं

6. इनमें से कौनसा ड्रा का एक प्रकार है ?

- a. चेक
b. प्रमोशन
c. म्यूचुअल एग्रीमेंट
d. मेट

7. म्यूचुअल एग्रीमेंट का मतलब क्या है?

- a. कोई नहीं जीता
b. आपसी सहमति से ड्रा
c. दोनों जीत गए
d. इनमें से कोई नहीं

8. थ्रीफोल्ड रेपेटेशन का मतलब क्या है?

- a. तीन बार चेक देना
b. दोनों ने ३ बार एक ही चाल चली
c. चैस बोर्ड फोल्ड कर देना
d. इनमें से कोई नहीं

9. यदि आखरी ५० चालो में किसी का कुछ कैप्चर नहीं हुवा और न ही कोई पॉन मूव हुयी तो गेम किस रूल से ड्रा होता है ?

- a. २० मूव रूल b. ५० मूव रूल c. ६० मूव रूल d. इनमे से कोई नहीं

10. इनमे से गेम ड्रा होने का कारण बताओ ?

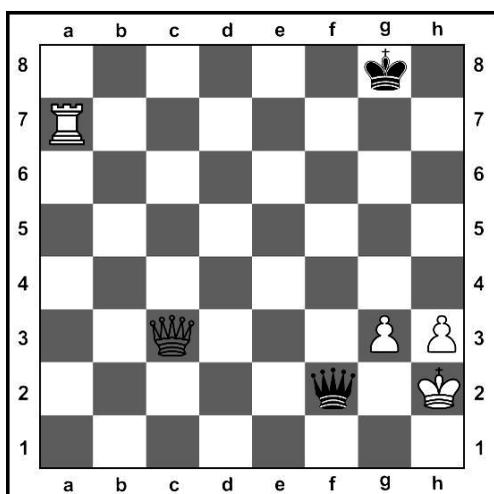
- a. किंग का कैप्चर होना b. दोनों के पास सिर्फ किंग बचना
c. क्वीन का कैप्चर होना d. इनमे से कोई नहीं

अभ्यास (Exercise)

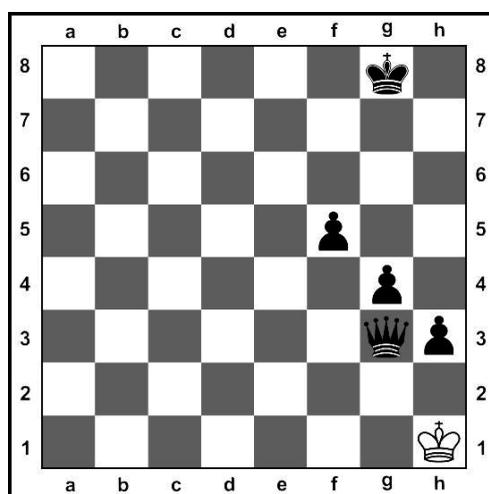


अभ्यास (Exercise)

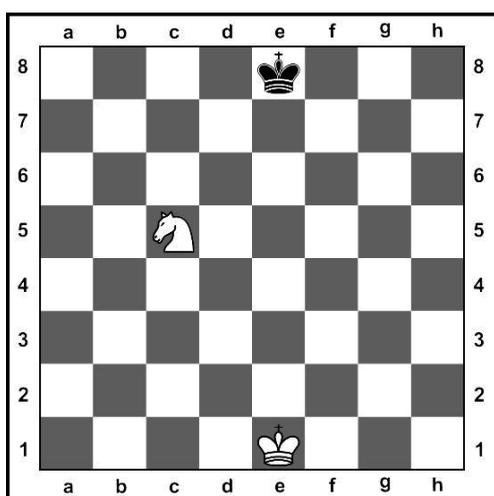
1. **व्हाइट की चाल :**
क्या वाइट जीत सकता है ?



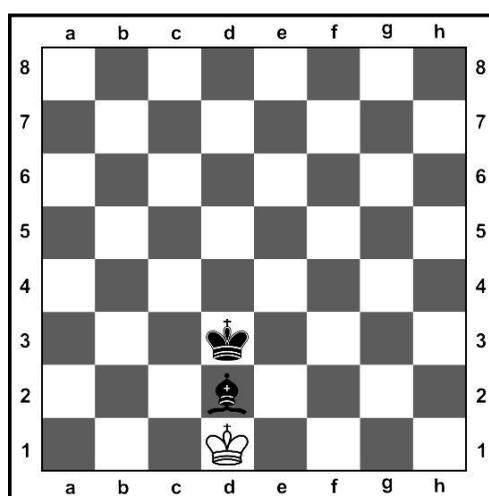
2. **व्हाइट की चाल :**
यह किस प्रकार का ड्रा है ?



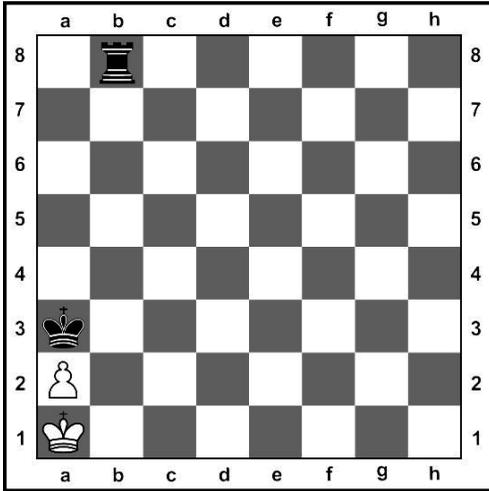
3. **व्हाइट की चाल :**
यह किस प्रकार का ड्रा है ?



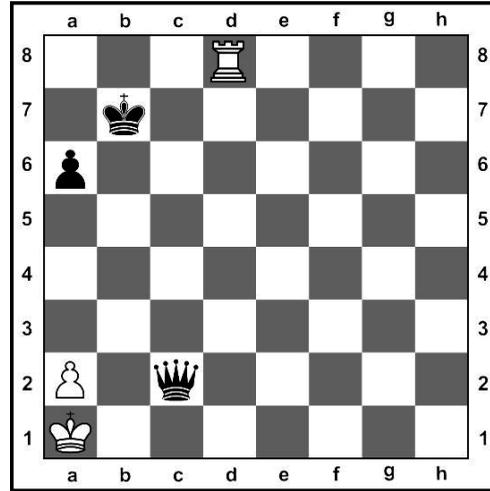
4. **व्हाइट की चाल :**
यह किस प्रकार का ड्रा है ?



5. **व्हाइट की चाल :**
यह किस प्रकार का ड्रॉ है ?



6. **व्हाइट की चाल :**
क्या यहाँ ड्रॉ हो सकता है या चेकमेट?



12

आपका पहला गेम जीतने के तरीके (Winning Your First Game)



12

आपका पहला गेम जीतने के तरीके

(Winning Your First Game)

हम क्या सीखेंगे :

शतरंज के खेल को शुरुआत से अंत तक खेलना, एक सफल बाल योद्धा बनने के तरीके

जाह्नवी के हर पाठ को अच्छे से समझना और उसका अभ्यास करना सोनू मोनु की जीवनी का हिस्सा बना दिया ।

दोनो हर दिन अपनी दीदी का इंतज़ार करते हुए शतरंज के अनूठेपन पर खूब विचार करते।

“दीदी क्या अब हम बन जाएँगे चैस के ग्रैंडमैस्टर”, सोनू ने उम्मीद भरी आँखों से पूछा।

सोनू अभी तक हमने शतरंज के हर भाग को पूरी कुशलता से समझा है अब बारी है सारी बातों पर अमल करने की।

“दीदी हम तो रोज़ आप का कहा करते है और हर दाव का अनेकों बार अभ्यास भी करते है”, मोनु ने पूर्ण विश्वास से कहा।

यह बात तो शत प्रतिशत सत्य है कि तुम दोनों ने पूरी लगन से शतरंज को सीखने और समझने की मेहनत की है ।

चलो अब जानें की जब सम्पूर्ण ज्ञान को हम साथ सींचते हैं तो परिणाम कितना सफल होता है।

बच्चों हम यह जानते हैं कि शतरंज के खेल को कैसे शुरू किया जाता है।

“हाँ दीदी आपने हमें समझाया था कि शतरंज की ओपनिंग यानी शुरुआत कैसे करते है”, सोनू ने याद करते हुए कहा।

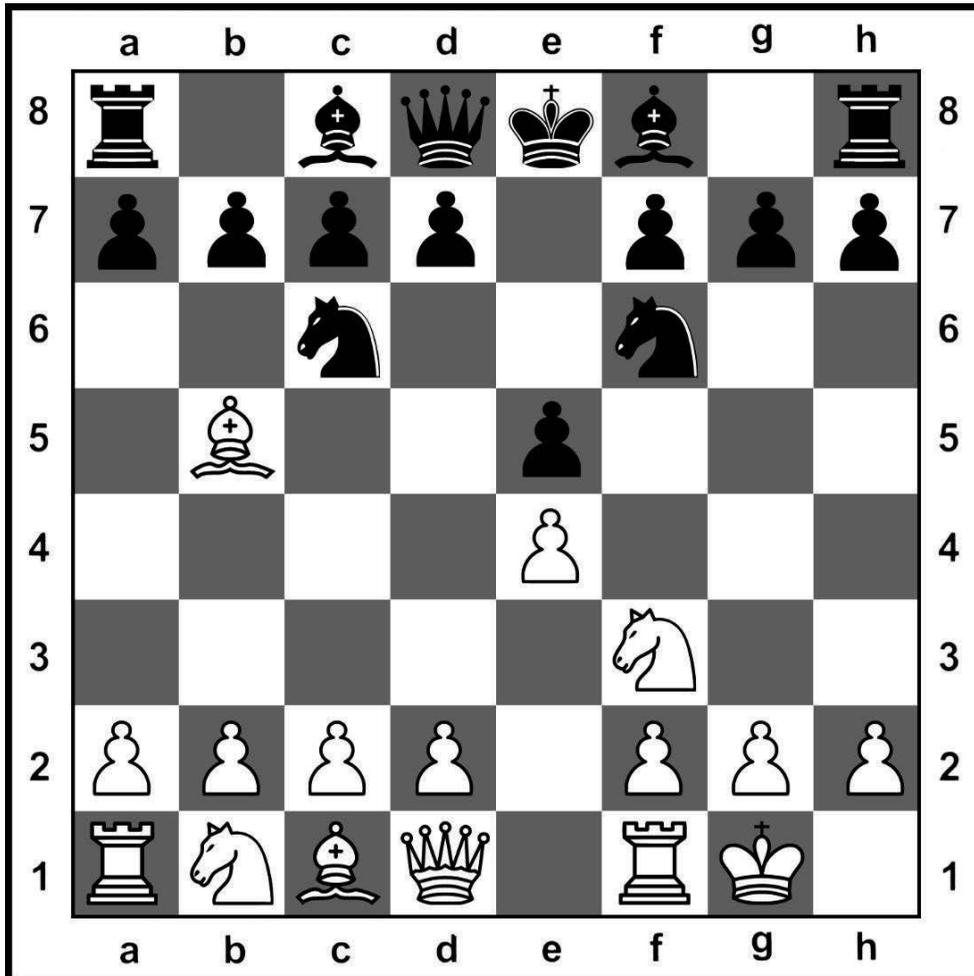
“ओपनिंग के लिए दीदी आपने हमें फ्रेंच डिफ़ेन्स, कारो कैन, सिसिलियन ओपनिंग सिखाई है”, मोनु ने उत्साह से कहा।

“और हाँ दीदी किंग इंडीयन डिफ़ेन्स और नीमजो इंडीयन डिफ़ेन्स भी”, सोनू ने भी गर्दन को हवा की ओर घुमाते हुए कहा।

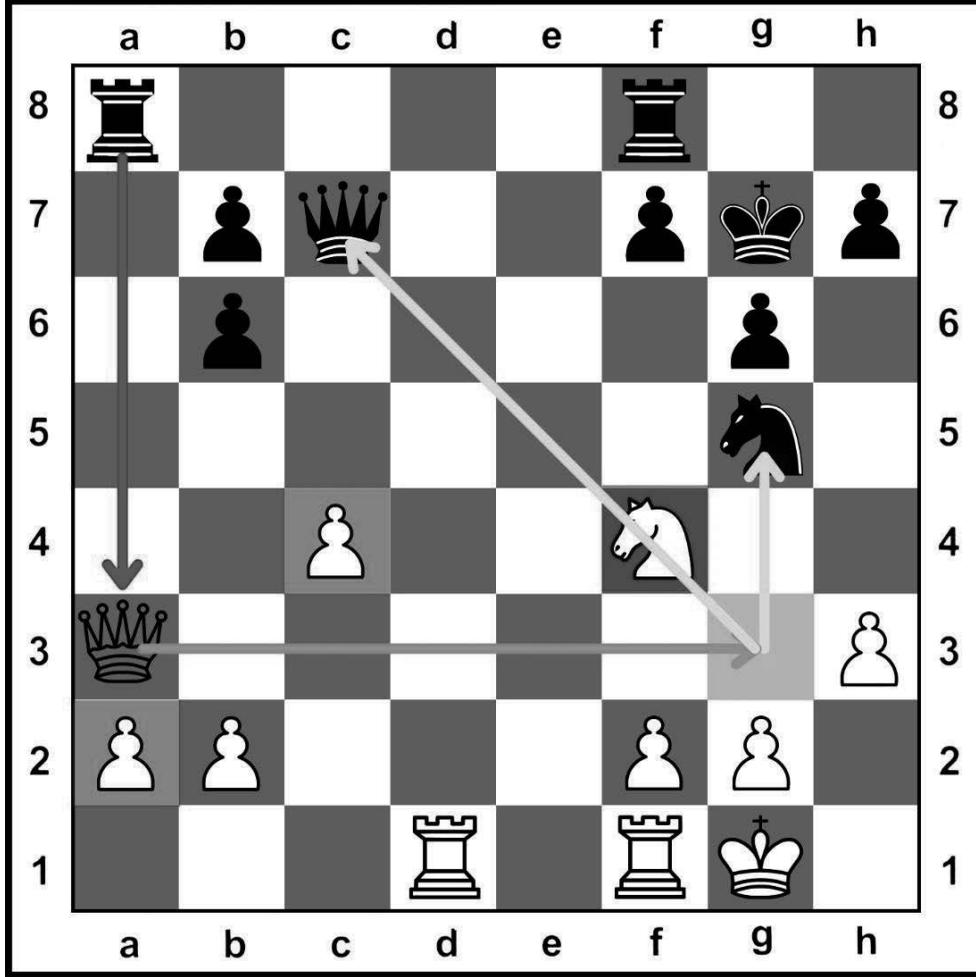
अरे वाह तुम दोनों को तो सारे दाव याद हैं।

अब समझते हैं रणनीति की कला जो हमें खेल के मध्य में अपनी मज़बूत पकड़ बनाए रखने में मदद करेगी।

पहले हमें ध्यानपूर्वक यह देखना होगा कि सारे मोहरें अपने वर्ग में सुरक्षित हैं और उनपर किसी भी तरह का खतरा नहीं है और ध्यान दे कि ऐसी कोई जबरदस्त चालों की श्रृंखला आपके मोहरों को जीत दिला सकते है क्या?



“अगर हाँ में उत्तर है तो दीदी”, सोनू ने पूछा।



तो फिर उन सभी चालों को गौर से देखो और समझों की खेल को जीत की ओर कैसे ले जाया सकता है।

दूसरी महत्वपूर्ण सलाह यह कि क्या प्रतिद्वंदी किंग पर सीधा हमला काम कर सकता है ? यदि आप मोहरों की बली देकर प्रतिद्वंदी किंग को चेक मेट कर सकते हैं, तो मोहरों की बली देनी चाहिए ।

तीसरी रणनीति यह कि अगर खेल में कोई तत्काल संयोजन या हमले संभव नहीं हैं, तो बस अपने मोहरों को प्रभावी स्थिति में ले जाएँ।

और चौथी बात यह कि अपने किंग को सुरक्षित रखें! ओपनिंग में या मध्य खेल में किंग को सुरक्षा के लिए अपने प्यादों के पीछे छिप जाना चाहिए।

आखरी नीति परंतु सबसे ज़्यादा अकलमंद नीति कि यह अनुमान लगाने की कोशिश करना कि आपकी चाल के जवाब में आपका प्रतिद्वंद्वी क्या खेल सकता है। और यह हमें खेल के निर्धारित समय में करना होता है।

“दीदी शतरंज में तो हमेशा ही सारा ध्यान बोर्ड पर केंद्रित रहता है तो फिर कैसे एक खिलाड़ी प्रतिद्वंद्वी की चाल को भापें नहीं पता”, मोनु ने सोचते सोचते पूछा।

मोनु ऐसा कितनी बार होता है कि प्रतिद्वन्द्वी खिलाड़ी हमारा ध्यान भटकाने के लिए कुछ अलग चालें चलता है पर उनकी मंशा कुछ और होती है जिसे भांपने के लिए खूब अध्ययन करना आवश्यक होता है। इस खेल में कला के साथ और कई चीजें हैं जिससे हम खेल को जीत सकते हैं।

वो क्या है दीदी, हम वो सब करेंगे शतरंज के खेल में जीतने के लिए।

शतरंज का खेल हर खिलाड़ी अपनी पूर्ण लगन और बुद्धिमत्ता से खेलता है, फिर भी कोई जीतता है और कोई हार जाता है। यह कुछ बातें हैं जो हर खिलाड़ी को जीत की ओर एक कदम आगे बढ़ाती हैं।

1. समस्या को सुलझाना। शतरंज वास्तव में अपने सबसे सरल रूप में एक बड़ी पहेली के समान है।
2. भाववाचक तर्क
3. दबाव सहने की क्षमता
4. धीरज बनाए रखना
5. खेल भावना होना बहुत आवश्यक है।
6. रचनात्मक सोच को प्रगति दो और उसे अपनाओ।
7. पैटर्न मान्यता।
8. रणनीतिक सोच जो जीवन की हर शैली में काम आती है।

अगर इन सभी बातों का ध्यान रखोगे तो तुम्हें चैस के ग्रैंडमैस्टर बनने से कोई नहीं रोक सकता।

“दीदी हमें यह अच्छी तरह समझ आ गया कि शतरंज खेलना है तो हमेशा चौकस रहना है जैसे हमारे बहादुर सैनिक रहते हैं”, मोनु ने बिलकुल सीधे खड़े होकर कहा।

बिलकुल बच्चों शतरंज खेलने से धैर्य शक्ति ही नहीं बल्कि मनुष्य में बहुत से सकारात्मक बदलाव भी आते हैं।

“दीदी हम बहुत खुशानसीब है कि आपने हमें शतरंज सिखाया जो हमें जीवन में बेहतर इंसान बनने में बहुत सहायक होगा”, सोनू ने मुस्कराते हुए कहा।

बच्चों मुझे भी तुम लोगों को शतरंज सिखाने में उतना ही आनंद आया जितना तुम्हें सीखने में।

चलो बच्चों अब देखते हैं कुछ अनोखी बातें।

अनोखी बातें

- पहली शतरंज पत्रिका 1836 में प्रकाशित हुई थी।
- अंतरिक्ष और पृथ्वी के बीच खेला जाने वाला पहला शतरंज का खेल 9 जून, 1970 को सोयेज़-9 चालक दल द्वारा किया गया था। खेल ड्रॉ पर समाप्त हुआ।
- भारतीय शतरंज मास्टर विश्वनाथन आनंद ने विश्व शतरंज चैंपियनशिप में नॉकआउट, टूर्नामेंट और मैच जैसे तीनों प्रारूपों में जीत हासिल की है।
- डीप थॉट नामक एक कंप्यूटर नवंबर 1988 में लॉन्ग बीच, कैलिफोर्निया में एक अंतरराष्ट्रीय ग्रैंडमास्टर को मात देने वाला पहला कंप्यूटर बन गया।
- 15 वीं शताब्दी के दौरान शतरंज को 'शाही खेल' के रूप में मान्यता दी गई थी।

प्रश्नोत्तरी (QUIZ)



प्रश्नोत्तरी (QUIZ)

1. शतरंज में शुरुवाती चालों को क्या कहते हैं ?

- a. एन्ड गेम b. ओपनिंग c. मध्य गेम d. चैस गेम

2. कौन कौनसी ओपनिंग्स इस पुस्तक के माध्यम से हमें सीखने मिली हैं ?

- a. फ्रेंच डिफेंस ओपनिंग b. किंग ओपनिंग c. पॉन ओपनिंग d. ये सभी

3. पहली शतरंज पत्रिका कब प्रकाशित हुई थी ?

- a. १८३६ b. १८९६ c. १८१६ d. १८२६

4. इंटरनेशनल ग्रांडमास्टर को हारने वाला पहला कंप्यूटर प्रोग्राम कौनसा था?

- a. डीप ब्लू b. डीप सॉ c. डीप थॉट d. डीप मशीन

5. शतरंज में सबसे ज्यादा जरूरी क्या होता है ?

- a. भाववाचक तर्क b. रचनात्मक सोच c. रणनीतिक सोच d. ये सभी

6. शतरंज खेलने से शरीर का कौनसा हिस्सा सबसे ज्यादा विकसित होता है ?

- a. हाथ b. पैर c. दिमाग d. इनमें से कोई नहीं

7. शतरंज का खेल हमें निजी जीवन में किस तरह तैयार करता है ?

- a. समस्या सुलझाना सिखाता है b. दबाव सहने की क्षमता बढ़ता है
c. धीरज बनाए रखना सिखाता है d. ये सभी

8. अंतरिक्ष और पृथ्वी के बीच खेला जाने वाला पहला शतरंज का खेल किस दल द्वारा खेला गया था ?

- a. सोयेज़-9 चालक दल b. नासा दल c. इसरो दल d. इनमें से कोई नहीं

9. शतरंज को 'शाही खेल' के रूप में मान्यता किस शताब्दी में दी गई थी?

- a. १५ वीं शताब्दी b. २० वीं शताब्दी c. २५ वीं शताब्दी d. ३० वीं शताब्दी

10. शतरंज खेलने से मनुष्य में कैसे बदलाव आते हैं?

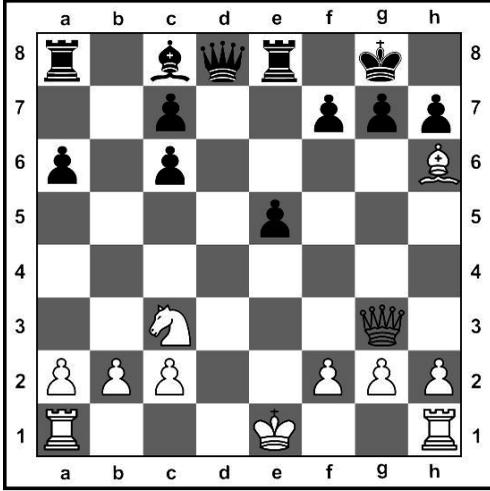
- a. सकारात्मक b. नकारात्मक c. हिंसक d. इनमें से कोई नहीं

अभ्यास (Exercise)

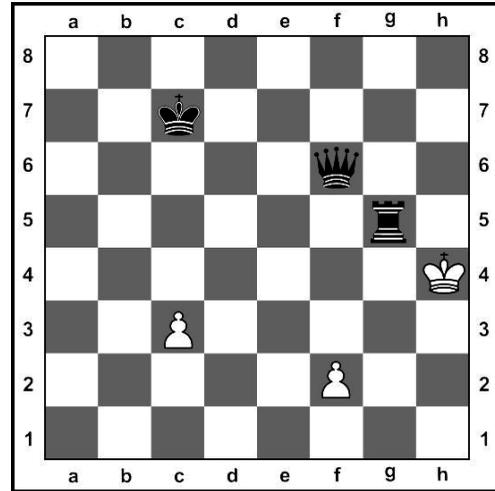


अभ्यास (Exercise)

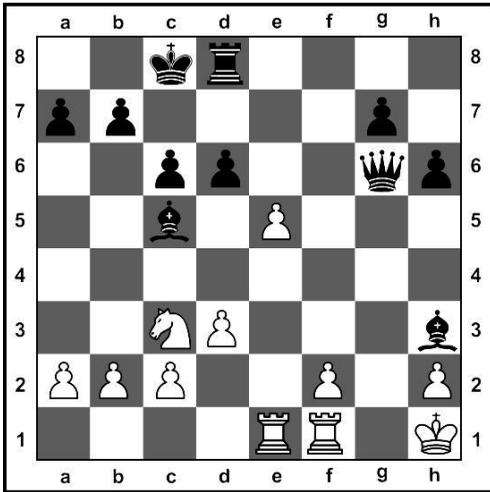
1. व्हाइट की चाल: 1 मूव में मेट



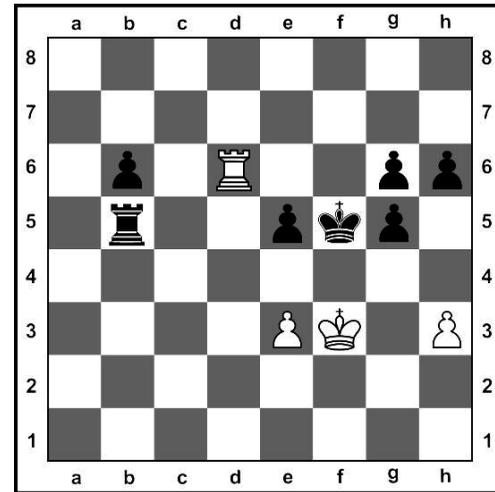
2. ब्लैक की चाल: 1 मूव में मेट



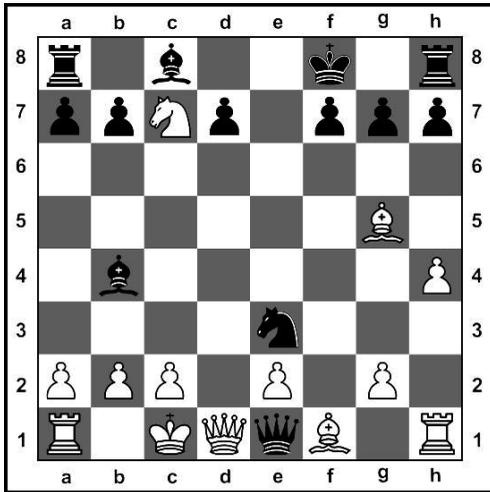
3. ब्लैक की चाल: 1 मूव में मेट



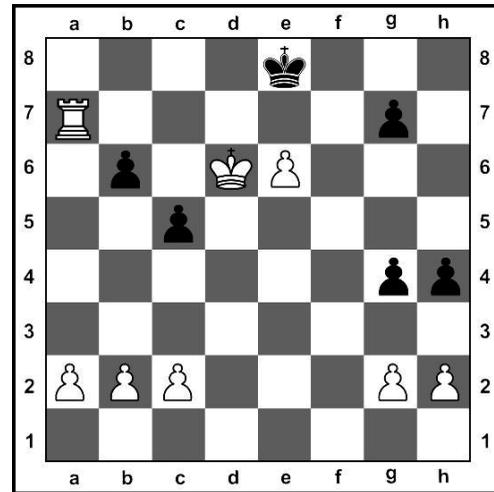
4. व्हाइट की चाल: 1 मूव में मेट



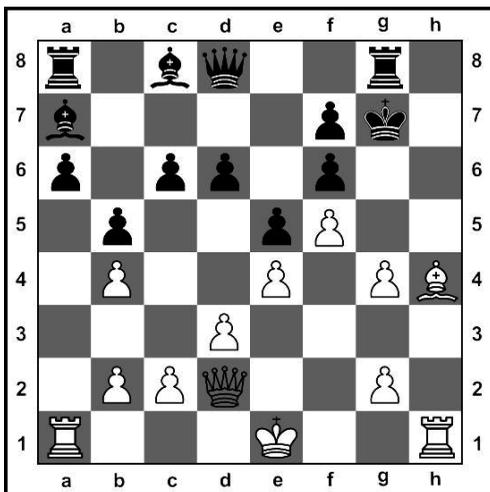
5 ब्लैक की चाल: 1 मूव में मेट



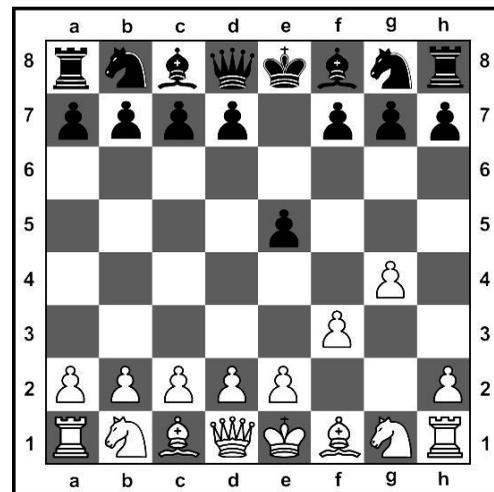
6. व्हाइट की चाल: 1 मूव में मेट



7. व्हाइट की चाल: 2 मूव में मेट



8. ब्लैक की चाल: 1 मूव में मेट



सबसे प्रसिद्ध शतरंज का खेल "ओपेरा में एक रात"

(The Most Famous Chess Game Ever Played)

"A Night at the Opera"



पॉल मोरफी

बनाम

ब्रंसविक के ड्यूक कार्ल द्वितीय और काउंट इसौर्ड डी वाउवेनर्गेस
ओपेरा हाउस, पेरिस (1858)

13

सबसे प्रसिद्ध शतरंज का खेल "ओपेरा में एक रात"

**(The Most Famous Chess Game Ever Played)
"A Night at the Opera"**

ओपेरा ओपेरा गेम (ओपेरा हाउस गेम के रूप में भी जाना जाता है) अब तक के सबसे प्रसिद्ध शतरंज खेलों में से एक है। इसे पॉल मोरफी का सर्वश्रेष्ठ खेल भी माना जाता है।

ओपेरा गेम महत्वपूर्ण है क्योंकि यह शतरंज पर हमला करने के सर्वोत्तम उदाहरणों में से एक है। इस खेल के द्वारा, मोरफी यह बताते हैं कि शतरंज के खेल में विकास, समय, बलिदान और संयोजन की भूमिका कितनी महत्वपूर्ण है।

यह खेल समय की कसौटी पर खरा उतरा है, 150 साल पहले खेले जाने के बावजूद आज भी किताबों, लेखों, वीडियो और अन्य शतरंज साहित्य में इस खेल का उदाहरण दिया जाता है।

पॉल मोरफी कौन हैं :

मोरफी एक क्रांतिकारी खिलाड़ी थे, जो समय से पहले हमलों और जाल के बजाय लम्बी रणनीतिक विकास के मूल्य को समझने और प्रदर्शित करने वाले पहले व्यक्ति थे। इसके बावजूद भी, वे अक्सर अपने महत्वपूर्ण मोहरों के बलिदानों से जीता करते थे, जो आज भी शतरंज के खिलाड़ियों का मनोरंजन और उन्हें विस्मित करना जारी रखता है।

हालाँकि पहले शतरंज विश्व चैंपियन के रूप में उनका खिताब अनौपचारिक है, लेकिन उस समय के सभी बेहतरीन शतरंज खिलाड़ी उन्हें शतरंज के इतिहास का सबसे बेहतरीन खिलाड़ी मानते थे। वे आज भी दुनिया भर में खेल के सबसे शानदार खिलाड़ियों में से एक के रूप में प्रतिष्ठित हैं।

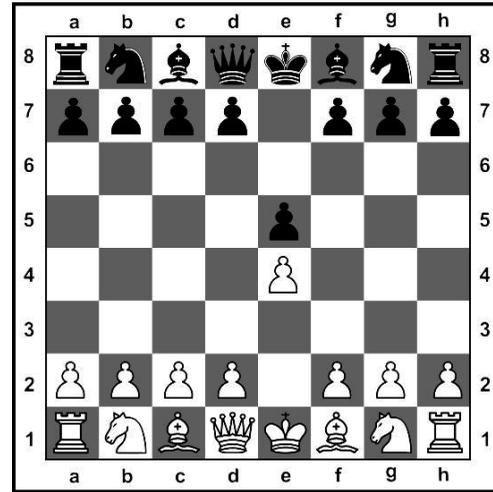
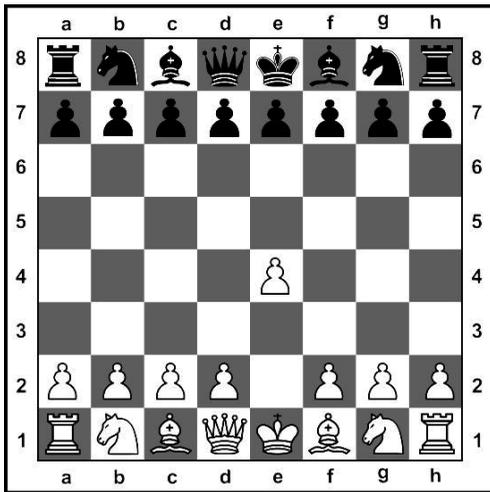
तो आइये देखते हैं कि यह गेम किस तरह खेला गया था. हर एक चाल को समझते हैं।

यह खेल 1858 में पेरिस के एक ओपेरा हाउस में खेला गया था। अमेरिकी आक्रमक प्रतिभावन - पॉल मोरफी के पास व्हाइट (सफेद) मोहरें थे और वे दो महानुभावों (ब्रंसविक के ड्यूक कार्ल द्वितीय और काउंट इसौर्ड डी वाउवेनर्गेस) के खिलाफ खेले।
खेल में 33 चालें क्या थीं?

1. e4 e5 2. Nf3 d6 3. d4 Bg4 4. dxe5 Bxf3 5. Qxf3 dxe5 6. Bc4 Nf6 7. Qb3 Qe7 8. Nc3 c6 9. Bg5 b5 10. Nxb5 cxb5 11. Bxb5+ Nbd7 12. O-O-O Rd8 13. Rxd7 Rxd7 14. Rd1 Qe6 15. Bxd7+ Nxd7 16. Qb8+ Nxb8 17. Rd8#

खेल शुरू होता है, सफेद के स्थानांतरण से

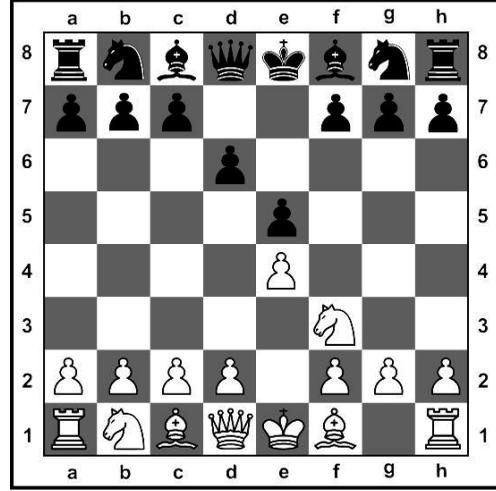
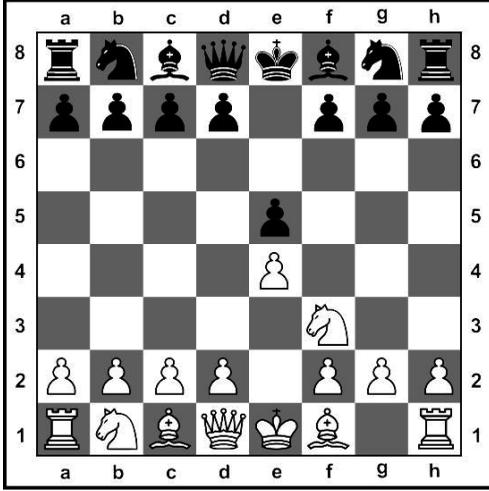
1. e4 e5 :



व्हाइट ने e4 से ओपनिंग की. खेल शुरू करने के लिए यह एक अच्छी और प्रसिद्ध मूव है.

जवाब में ब्लैक ने e5 के द्वारा अपने पॉन को आगे बढ़ाया. आम तौर पे यह सही मूव है.

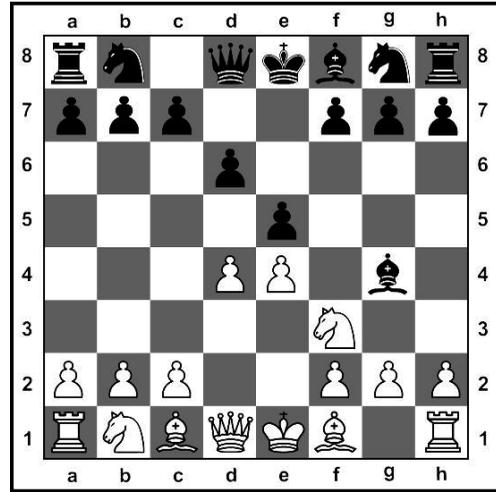
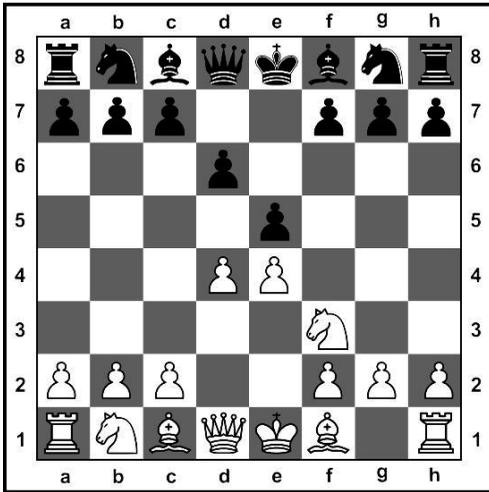
2. Nf3 d6 :



व्हाइट ने अपनी दूसरी चाल में Nf3 खेला. इस स्थिति में यह सर्वश्रेष्ठ दूसरी चाल है। इस मूव से वाइट अपने नाइट को बोर्ड के केंद्र में लेन की तैयारी कर रहा है. जैसा कि आप देख सकते है, यहाँ वाइट नाइट ब्लैक पॉन के लिए खतरा साबित हो सकता है

जवाब में ब्लैक ने d6 कि चाल चली, जो की एक अच्छी मूव नहीं है। Nc6 एक बेहतर मूव होती, जो अपने पॉन को भी बचा सकती थी और साथ ही ब्लैक मोहरे को बोर्ड के केंद्र में ले आती.

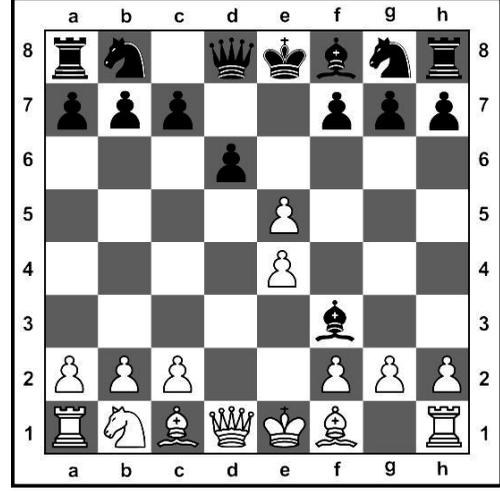
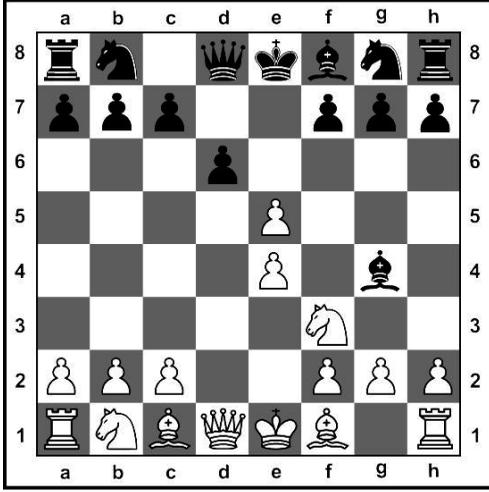
3. d4 Bg4 :



यहाँ, वाइट d4 की चाल चलके अपने एक और मोहरे को बोर्ड के केंद्र में ले आता है ।

जवाब में ब्लैक Bg5 की मूव चलता है. (फिर से एक कमजोर चाल है)

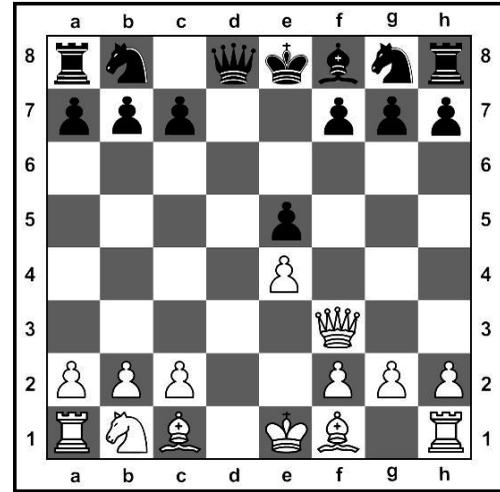
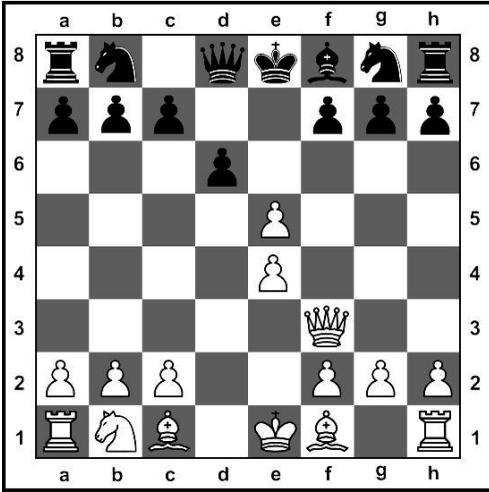
4. dxe5 Bxf3



व्हाइट dxe5 की चाल से e5 पे ब्लैक पॉन को कैप्चर करता है। (यहाँ पे ध्यान दे, यदि ब्लैक पॉन वाइट पॉन को कैप्चर करता है तो वह कास्टलिंग का अधिकार खो देगा क्योंकि अगली मूव में दोनों क्वींस कैप्चर होकर गेम से बाहर हो सकती है)

ब्लैक Bxf3 की चाल से अपने बिशप से व्हाइट नाइट को कैप्चर कर लेता है।

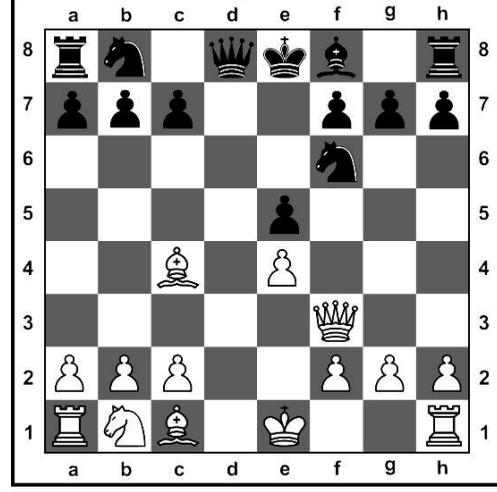
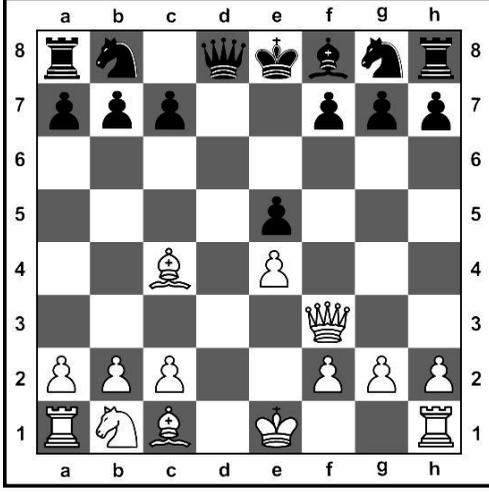
5. Qxf3 dxe5



व्हाइट Qxf3 की मूव से अपनी क्वीन द्वारा ब्लैक बिशप को कैप्चर करता है। इस प्रकार अगली चाल के डबल अटैक को बहता है।

ब्लैक dxe5 की मूव चलता है और व्हाइट पॉन को कैप्चर कर लेता है। इस कैप्चर के साथ ब्लैक अपनी सामग्री को व्हाइट के बराबर कर लेता है।

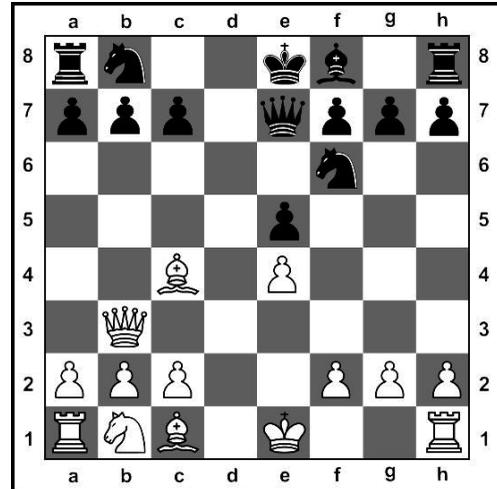
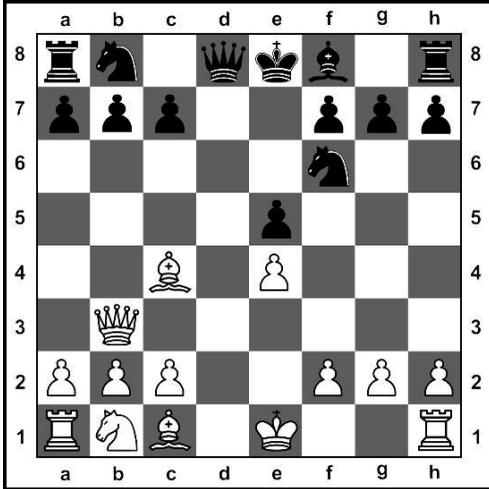
6. Bc4 Nf6



व्हाइट Bc4 की चाल से अपनी अगली चाल में चेक-मेट के लिए सतर्क करता है।
(यहां मोफ़ी ये दर्शाते हैं कि हमले के साथ साथ मोहरों का विकास होना ज़रूरी है।)

ब्लैक Nf6 की चाल के साथ व्हाइट क्वीन को ब्लॉक करते हुए अपने किंग को एक संभव चेक-मेट से बचाता है

7. Qb3 Qe7

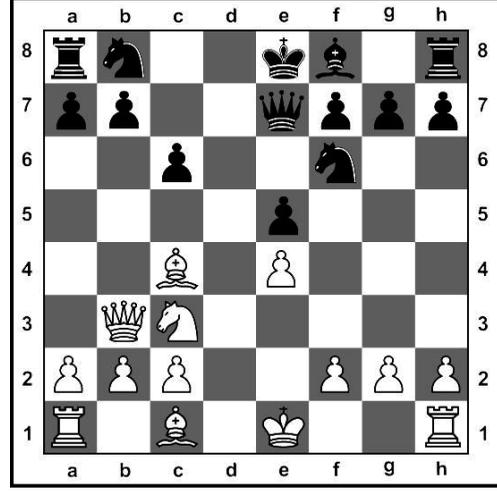
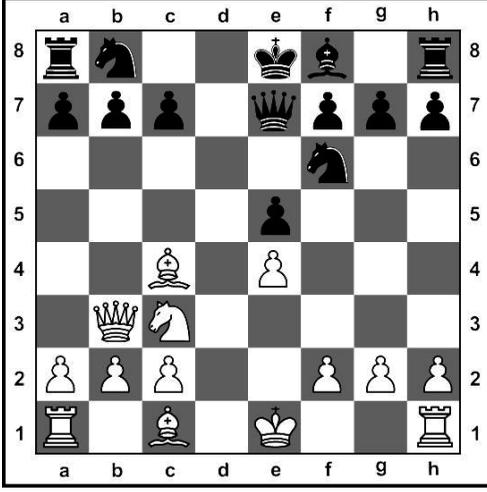


व्हाइट Qb3 की चाल से अगली 2 चालों में एक संभव चेक-मेट हो सकता है, साथ ही b7 पर पॉन को खतरा है। यह व्हाइट क्वीन का डबल अटैक साबित हो सकता है।

ब्लैक Qe7 की मूव से संभव हमले से बचता है।

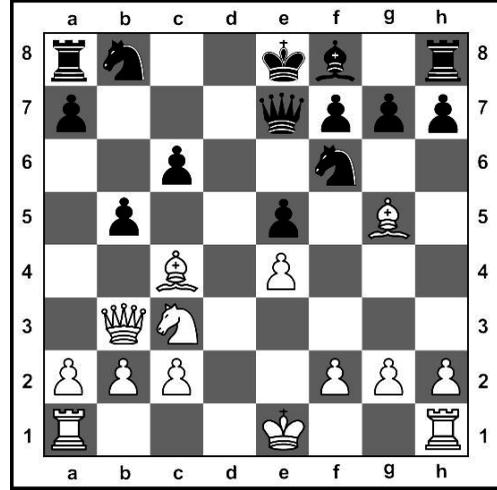
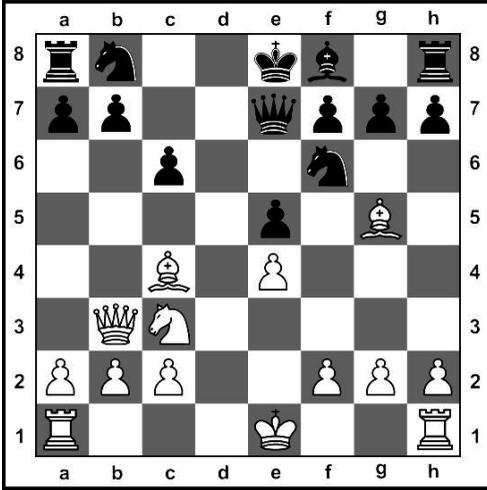
(यदि व्हाइट क्वीन b7 वाले ब्लैक पॉन को कैप्चर करता है, तो दोनों क्वींस कैप्चर होने पर मजबूर हो जाएंगी)

8. Nc3 c6



व्हाइट Nc3 की मूव से पिछली मूव की संभावनाओं को खारिज करता है। अभी भी b7 पॉन पर खतरा टला नहीं है। रुक भी खतरे में आ सकता है। ब्लैक C6 चलता है और पॉन से किंग को कवर करता है

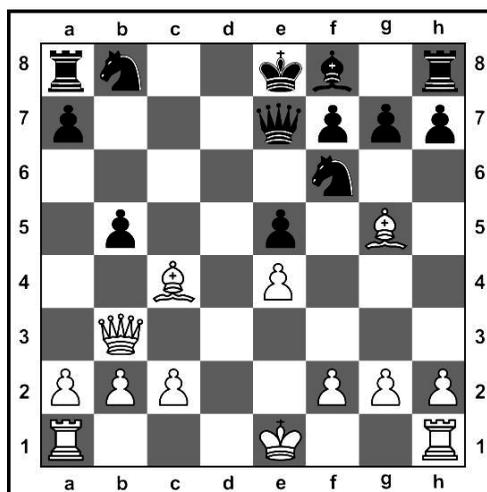
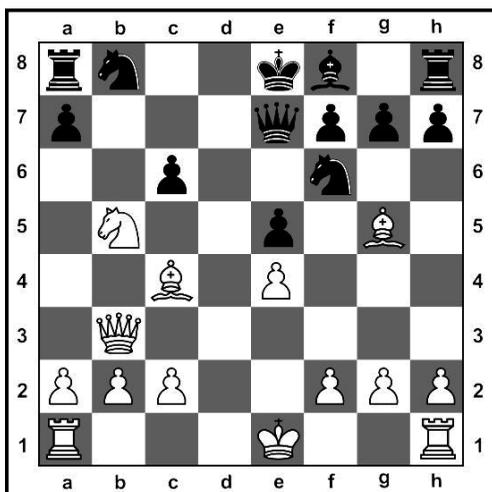
9. Bg5 b5



व्हाइट की अगली चाल Bg5 है। (यहाँ आप देख सकते हैं कि व्हाइट ने बोर्ड पर सभी मोहरों को विकसित किया है, जबकि ब्लैक ने सिर्फ 2 मोहरों को विकसित किया है। ब्लैक क्वीन विकसित होने के बावजूद, अपने बिशप को ब्लॉक कर रही है और नाइट के पास भी बाहर आने के लिए एक अच्छा वर्ग नहीं है। अगर वह d7 पर आता है, तो क्वीन को ब्लॉक करता है।

ब्लैक की b5 मूव एक खराब चाल है

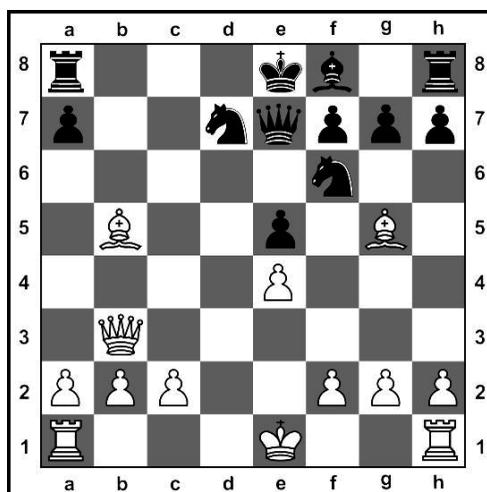
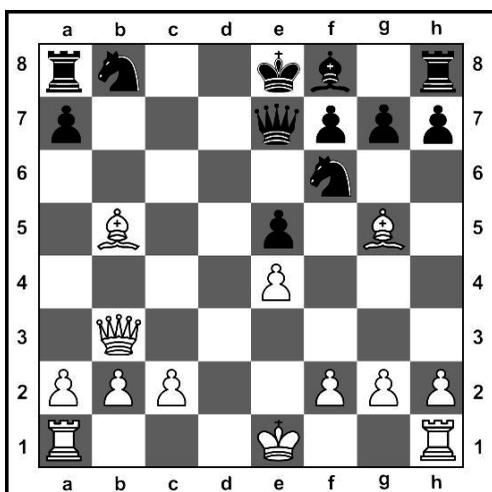
10. Nxb5 cxb5



व्हाइट Nxb5 की मूव से b5 वाले पॉन को कैप्चर करता है। यदि आपके मोहरे विकसित हों तो आक्रमण आसान हो जाता है।

ब्लैक cxb5 की मूव से व्हाइट नाइट को कैप्चर करता है। ब्लैक के इस कैप्चर के बावजूद उसकी स्थिति मज़बूत नहीं है।

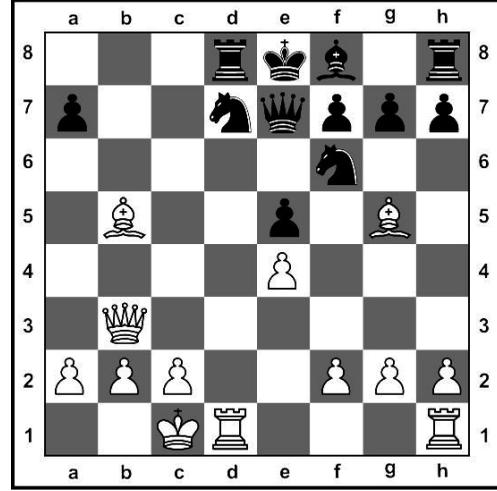
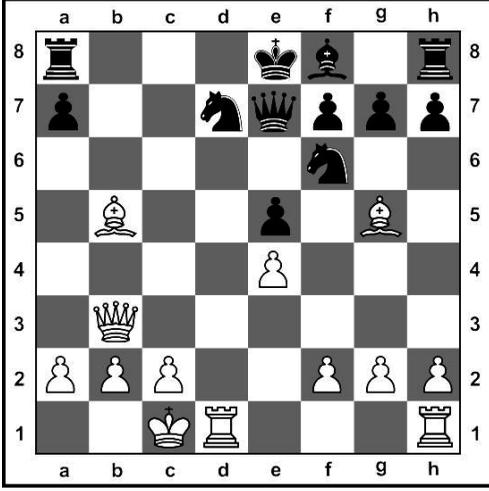
11. Bxb5+ Nd7



व्हाइट Bxb5+ की मूव से अपने बिशप द्वारा ब्लैक किंग को चेक प्रदान करता है।

ब्लैक Nd7 खेलके अपने नाइट द्वारा चेक ब्लॉक करता है।

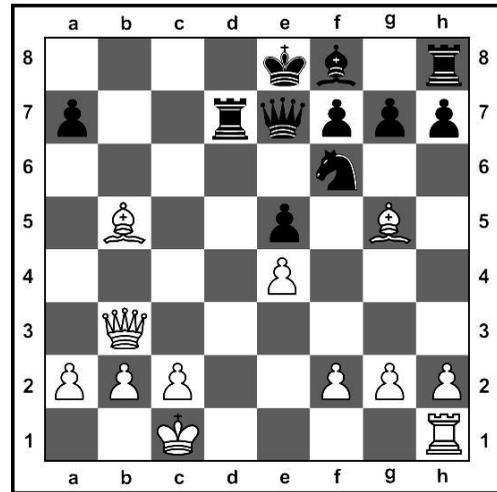
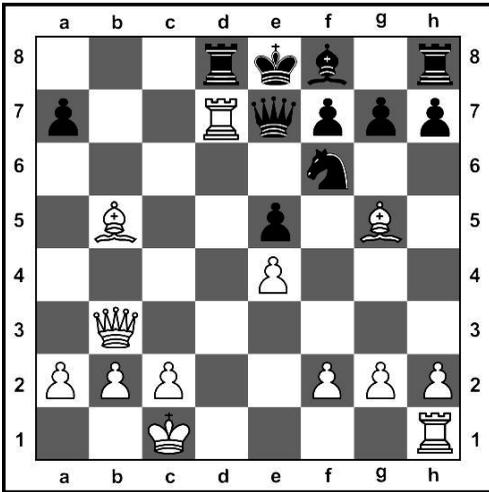
12. O-O-O Rd8



व्हाइट O-O-O (कॉंस साइड कास्टिंग) करता है और d7 में पिन ब्लैक नाइट पर अपने रूक द्वारा सीधे हमले की तैयारी करता है। हालांकि ब्लैक नाइट पर 2 सीधे खतरे हैं और 3 मोहरे उसके बचाव में हैं, उसे एक और सहारा चाहिए, क्योंकि 2 बचाव अधिक मूल्यवान मोहरे, जैसे क्वीन और किंग द्वारा हैं। इसके अलावा f6 के नाइट को बिशप द्वारा पिन किया गया है, इसलिए यह हिल नहीं सकता है।

ब्लैक Rd8 की मूव से d7 पर नाइट को अतिरिक्त सहारा देता है।

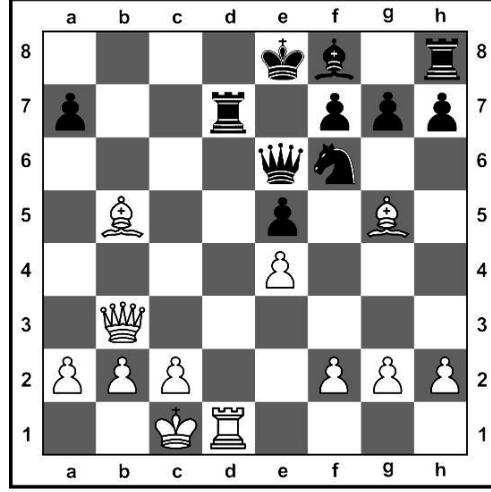
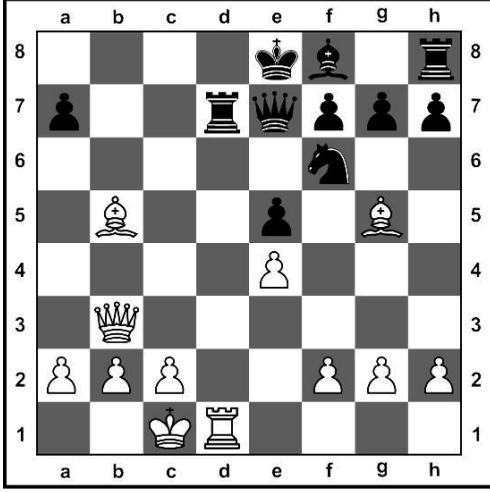
13. Rxd7 Rxd7



व्हाइट Rxd7 की मूव से ब्लैक नाइट को कैप्चर करता है। मोरफी की इस चाल से पता चलता है कि यह चाल Bxd7 से बेहतर है क्योंकि मोहरों का मूल्य बोर्ड पर उनके मौजूदा स्थान पे आधारित है।

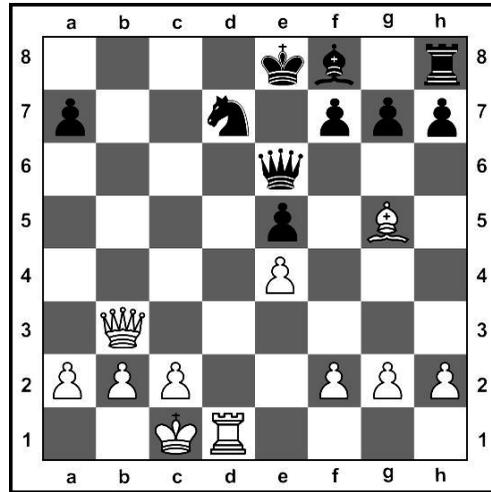
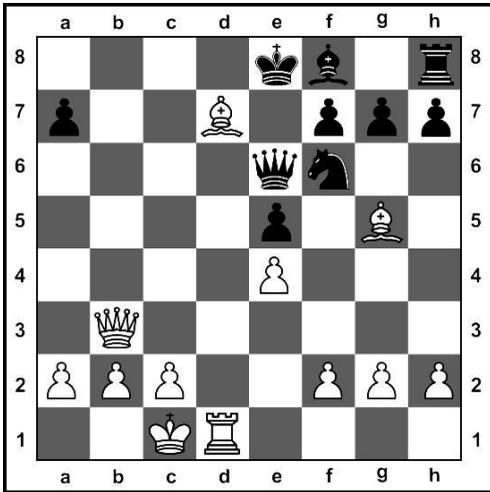
ब्लैक भी Rxd7 चलता है और व्हाइट रूक को कैप्चर कर लेता है।

14. Rd1 Qe6



व्हाइट Rd1 की मूव चलकर d7 में पिन किए गए ब्लैक रुक पर हमले की तैयारी करता है। ब्लैक Qe6 चलता है और अपने नाइट को पिन से आज़ाद कर, d7 पर रुक की सुरक्षा करता है।

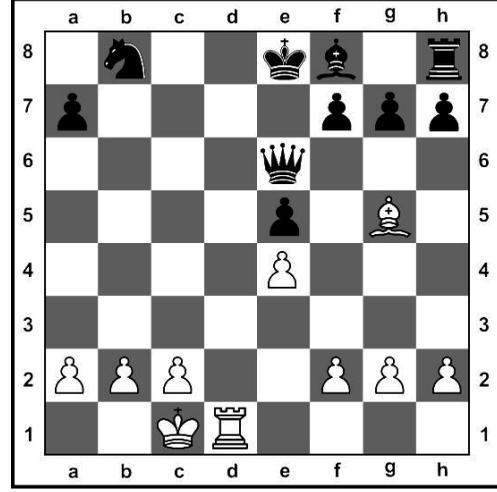
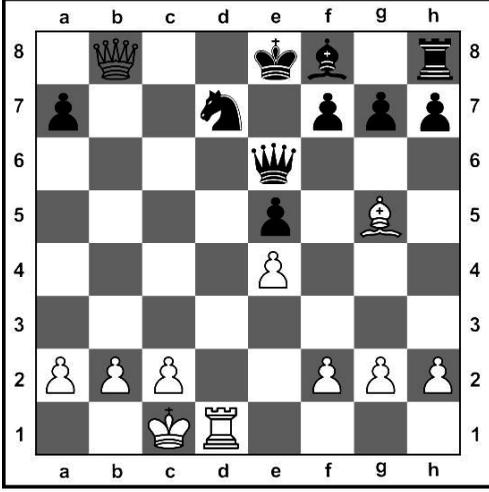
15. Bxd7+ Nxd7



व्हाइट Bxd7 मूव से ब्लैक नाइट को कैप्चर करता है और साथ ही ब्लैक किंग को एक चेक भेंट करता है, या जानते हुए कि उसका बलिदान होना तय है।

ब्लैक Nxd7 कि मूव से व्हाइट बिशप को कैप्चर करता है। इस मूव से क्वीन की फाइल खुल जाती है। साथ ही f8 में बिशप के लिए डायगोनल चाल ओपन कर देता है।

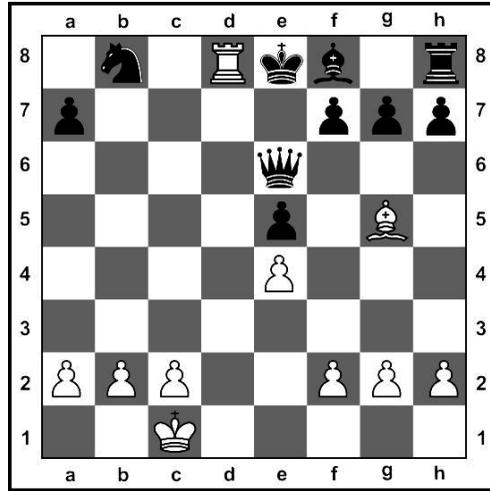
16. Qb8+ Nxb8



व्हाइट Qb8+ मूव से ब्लैक किंग को चेक प्रदान करता है। व्हाइट इस मूव से अपनी क्वीन की कुर्बानी देने को तैयार हैं।

ब्लैक Nxb8 मूव से वाइट क्वीन कैचर करता है।

17. Rd8#



इस मूव से d फाइल एकदम साफ़ हो जाती है व्हाइट रुक के लिए जिससे वो चेक मेट दे सके.

व्हाइट Rd8# मूव से ब्लैक को चेक मेट देकर गेम जीत लेता है ।



14

भारत के सर्वश्रेष्ठ शतरंज के खिलाड़ी

(India's Top Chess Players)

आजकल शतरंज वास्तव में एक वैश्विक खेल है, जिससे सभी महाद्वीपों के लाखों खिलाड़ी जुड़े हुए हैं और हर दिन औसतन 6 करोड़ से अधिक गेम्स खेली जाती हैं।

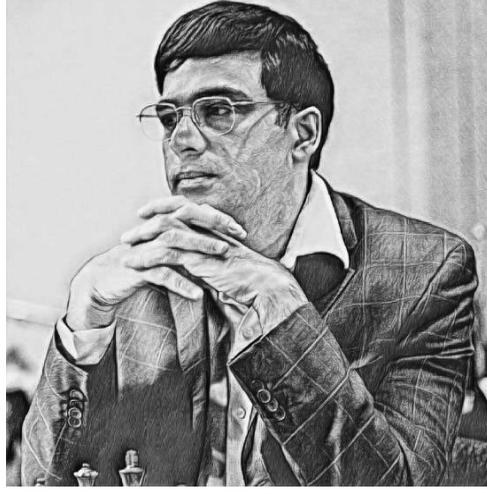
क्या आप जानते हैं कि शतरंज खेलने के कई फायदे हैं?

शतरंज खेलने के फायदे:

- बच्चों में फोकस और एकाग्रता को बढ़ाने में सक्षम है
- बच्चों को समान अनुग्रह के साथ जीत-हार की शिक्षा देकर दृढ़ निश्चयी बनाता है
- बच्चों में दूरदर्शिता के गुण उत्पन्न करके एक सहज योजनाकार बनाता है
- बच्चों के बुद्धि लब्धि या इंटेलिजेंस कोशेंट (IQ) को बढ़ाने में मददगार है
- बच्चों की समस्या सुलझाने के कौशल को सुधारने में सहायक है
- बच्चों के स्थानिक कौशल को मजबूत करता है
- बच्चों की स्मरणशक्ति में सुधार करता है
- मस्तिष्क के दोनों हिस्सों के विकास में अत्यंत लाभकारी है
- बच्चों की रचनात्मकता के स्तर में बढ़ोतरी करता है

आइए हम शतरंज के उन प्रतिभाओं को देखें जिन्होंने भारत को अपने कौशल से गौरवान्वित किया। इन खिलाड़ियों ने बचपन से ही बहुत मेहनत की है और शतरंज की दुनिया को बड़े पैमाने पर प्रभावित किया है। वे सभी मेरे पसंदीदा हैं और उन्होंने मेरी शतरंज यात्रा में प्रेरित किया है। मुझे आशा है कि वे आपको भी प्रेरित करेंगे।

ग्रैंड मास्टर, विश्वनाथन आनंद

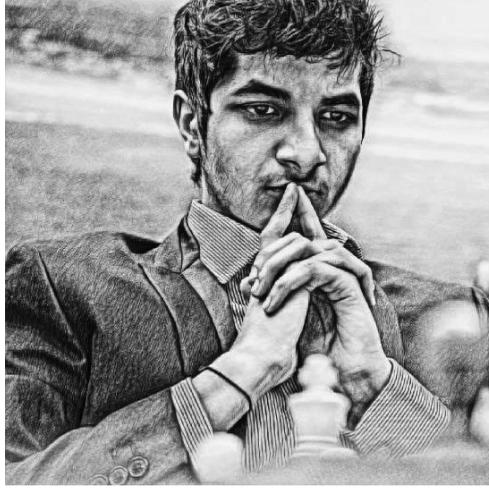


विश्वनाथन आनंद, अब तक के सबसे महान भारतीय शतरंज खिलाड़ी हैं। उनका जन्म 11 दिसंबर, 1969 को भारत के दक्षिण-पूर्वी राज्य तमिलनाडु के मयिलादुथुराई में हुआ था। आनंद को शतरंज उनकी माँ ने सिखाया और छह साल की छोटी उम्र में उन्होंने शतरंज खेलना शुरू कर दिया था। 15 वर्ष की आयु में उन्होंने 1984 में अंडर 20 एशियाई जूनियर चैम्पियनशिप में जीत हासिल कर अंतर्राष्ट्रीय मास्टर का खिताब हासिल किया। आनंद, अपने करियर की शुरुआत में फुर्ती से खेलने के लिए जाने जाते थे। उन्होंने 1995 में क्लासिकल चैम्पियनशिप में पहली बार भाग लिया और 2000-2002 तक FIDE चैम्पियन रहे। २००७ में उन्होंने वर्ल्ड चैम्पियन का खिताब वापस जीतकर अपनी धाक जमाई। उन्होंने 2013 तक छह साल के लिए उस खिताब को धारण किया और उस उम्र में जब कई अन्य शीर्ष खिलाड़ी सेवानिवृत्त हो जाते हैं एक उत्पादक पोस्ट-चैम्पियनशिप करियर से अपनी अनोखी पहचान बनाई।

GM विश्वनाथन आनंद को इन राष्ट्रीय सम्मानों से सम्मानित किया गया है:

- 1985 : अर्जुन पुरस्कार - शतरंज में उत्कृष्ट भारतीय खिलाड़ी के लिए।
- 1987 : पद्म श्री - भारत सरकार द्वारा प्रदान किया जाने वाला चौथा सर्वोच्च नागरिक पुरस्कार।
- 1991-92: राजीव गांधी खेल रत्न पुरस्कार, भारत का सर्वोच्च खेल सम्मान।
- 2000 : पद्म भूषण - भारत सरकार द्वारा दिया जाने वाला तीसरा सर्वोच्च नागरिक पुरस्कार।
- 2007: पद्म विभूषण - भारत सरकार द्वारा दिया जाने वाला दूसरा सर्वोच्च नागरिक पुरस्कार।

ग्रैंड मास्टर, विदित संतोष गुजराती



विदित का जन्म 24 अक्टूबर 1994 में मध्य भारत के इंदौर शहर में हुआ था। विश्व युवा चैंपियनशिप के अंडर -14 समूह में जीत के साथ इंटरनेशनल मास्टर (IM) बने। जनवरी 2010 में 2500 रेटिंग तक पहुंचकर ग्रैंड मास्टर (GM) बनने की दिशा में पहला कदम रखा।

हालाँकि, उन्होंने अभी तक कोई खिताब हासिल नहीं किया था, 2011 में चेन्नई में आयोजित विश्व जूनियर शतरंज चैंपियनशिप, उनकी पहला जीत थी जहां उन्होंने 8/13 के स्कोर से सबको अचंभित कर दिया।

15 साल की उम्र में 2500 रेटिंग की उनकी उपलब्धि एक युवा खिलाड़ी के रूप में उनकी प्रगति का एक उचित संकेतक था।

विदित, FIDE ऑनलाइन शतरंज ओलंपियाड 2020 में ऐतिहासिक स्वर्ण जीतने वाली भारतीय टीम के कप्तान थे।

ग्रैंड मास्टर, पेंटाला हरिकृष्णा



हरिकृष्णा का जन्म 1986 में बंगाल की खाड़ी से 64 किलोमीटर उत्तर में स्थित गुंटूर शहर में हुआ था। वर्ष 2000 में हरिकृष्णा ने अपना IM टाइटल अर्जित किया था। 2001 में (12 सितंबर को) सातवें सबसे छोटे GM बनने का खिताब अपने नाम कर लिया। अपनी युवावस्था में वे लगभग अपनी उम्र के भारत के सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ी रहे। उन्होंने 8, 10, 14, 15 और 18 वर्ष से कम उम्र वाली श्रेणी में देश का राष्ट्रीय खिताब जीता। 1996 में अंडर -10 समूह में उन्होंने अपने वर्ल्ड टाइटल अपने नाम कर लिया।

अपनी कम उम्र के बावजूद, हरिकृष्णा की सफलता ने उन्हें केवल 14 साल की उम्र में इस्तांबुल, तुर्की - सन 2000 में शतरंज ओलंपियाड में भारत के लिए तीसरे बोर्ड पर केले। उन्होंने आठवें स्थान की भारतीय टीम के लिए 11 में से 6.5 अंक के साथ सकारात्मक स्कोर बनाया।

ग्रैंड मास्टर, भास्करन अधिबान



भास्करन अधिबान एक भारतीय ग्रैंडमास्टर हैं। उनकी सबसे बड़ी उपलब्धियों में 2009 का भारतीय चैंपियन और 2008 का विश्व अंडर -16 चैंपियन शामिल है। उन्होंने 2007 की एशियाई अंडर -16 चैंपियनशिप भी जीती और सबसे कम ELO वाले खिलाड़ी होने के बावजूद, 2017 में टाटा स्टील टूर्नामेंट में तीसरे स्थान पर रहे और अपनी पहचान बनाई। इसी टूर्नामेंट में GM वेस्ली सो और मैग्नस कार्लसन ने पहला व दूसरा स्थान हासिल किया था।

ग्रैंड मास्टर, निहाल सरीन



निहाल सरीन एक भारतीय शतरंज खिलाड़ी हैं जो 14 साल की उम्र में ग्रैंडमास्टर बन गए थे और वर्तमान में अपने देश के शीर्ष 10 खिलाड़ियों में माने जाते हैं। 2013 में सरीन ने अंडर-10 वर्ल्ड ब्लिट्ज चैंपियनशिप जीती और एक साल बाद, उन्होंने 9/11 के स्कोर के साथ U-10 विश्व युवा शतरंज चैंपियनशिप में भी अपनी छाप छोड़ी।

2020 में, सरीन के प्रभावशाली परिणाम थे। उन्होंने Chess.com की जूनियर स्पीड शतरंज चैंपियनशिप, FIDE शतरंज ओलंपिक में स्वर्ण पदक और U-18 विश्व युवा चैंपियनशिप जीती। फरवरी, 2021 में 2620 की अपनी चरम FIDE रेटिंग पर पहुँच गए।

ग्रैंड मास्टर, एस पी सेथुरमन



एस पी सेथुरमन एक भारतीय ग्रैंडमास्टर और एशियाई शतरंज चैंपियन हैं। उन्होंने 2004 में एशियाई अंडर -12 चैंपियनशिप जीती और 2009 में विश्व अंडर -16 चैंपियन बने। 2010 वोइवोडा कप जीतने के पश्चात अपना अंतिम मानदंड प्राप्त करके ग्रैंडमास्टर बने।

सेथुरमन ने 2014 में इंडियन नेशनल प्रीमियर चैंपियनशिप जीती और उसी साल शतरंज ओलंपियाड में भारत को कांस्य पदक से नवाजा। दो साल बाद सेथुरमन ने एशियाई शतरंज चैंपियनशिप का खिताब अपने नाम कर लिया।

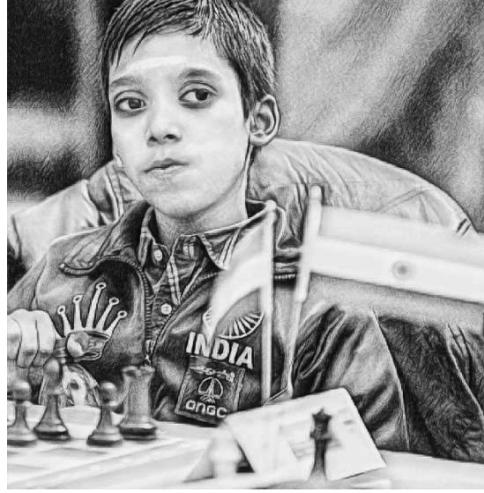
ग्रैंड मास्टर, अर्जुन एरिगैसी



अर्जुन एरिगैसी एक भारतीय ग्रैंडमास्टर हैं। उन्होंने 14 साल, 11 महीने, 13 दिन की उम्र में ग्रैंडमास्टर का खिताब हासिल किया और GM का खिताब हासिल करने वाले 32वें सबसे कम उम्र के व्यक्ति बन गए। वह तेलुगु राज्यों के पांचवें और भारत के 54वें GM हैं। 2017 विश्व युवा शतरंज चैंपियनशिप में अंडर -14 में एरिगैसी उपविजेता रहे।

एरिगैसी ने 2021 बुलेट शतरंज चैंपियनशिप में प्रतिभागी बनने के लिए क्वालीफायर जीता। उन्होंने GM हिकारू नाकामुरा, अलीरिज़ा फ़िरोज़ा, लेवोन एरोनियन, डैनियल नरोडिट्स्की जैसे विश्व स्तरीय बुलेट खिलाड़ियों के साथ खेला और उन्हें अपने प्रदर्शन के लिए काफी सराहा गया।

ग्रैंड मास्टर, प्रग्गानंधा आर



प्रग्गानंधा रमेशबाबू एक भारतीय ग्रैंडमास्टर हैं और इतिहास में चौथे सबसे कम उम्र के GM हैं। उन्होंने 12 साल, 10 महीने और 13 दिन की उम्र में यह खिताब हासिल किया और वह इतिहास में सबसे कम उम्र के IM हैं।

प्रग्गानंधा के पास तीन विश्व युवा खिताब हैं: 2013 में U8, 2015 में U10 और 2019 में U18।

अप्रैल 2021 में, उन्होंने पोलगर चैलेंज जीता और मेल्टवाटर चैंपियंस चैस टूर के लिए क्वालीफाई हुए।

ग्रैंड मास्टर, रौनक साधवानी

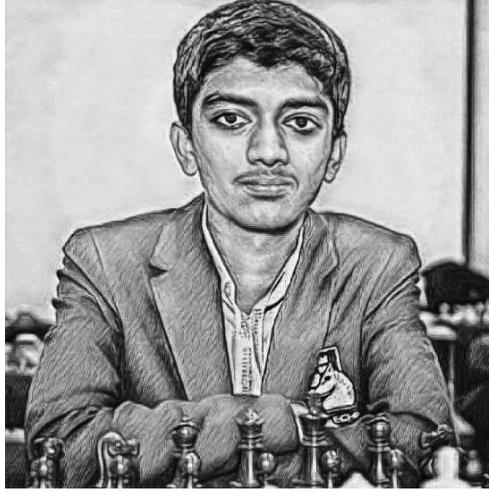


रौनक साधवानी , एक शतरंज के कौतुक, उन्होंने 13 साल की उम्र में ग्रैंडमास्टर का खिताब हासिल किया। वह इतिहास के 9वें सबसे कम उम्र के खिलाड़ी हैं और ग्रैंडमास्टर बनने वाले चौथे सबसे कम उम्र के भारतीय हैं।

रौनक 2015 में नई दिल्ली, भारत में अंडर -10 राष्ट्रमंडल चैंपियन थे।

रौनक 15 साल 8 महीने की उम्र में 2600 ELO रेटिंग हासिल कर चुके हैं ।

ग्रैंड मास्टर, गुकेश डी



भारतीय जीएम डोमाराजू गुकेश एक युवा शतरंज कौतुक है। वह इतिहास में दूसरे सबसे कम उम्र के ग्रैंडमास्टर बनने के लिए जाने जाते हैं। यह उपलब्धि जनवरी 2019 में मिली, जब गुकेश ने १२ साल, ७ महीने और १७ दिन की उम्र में GM का शीर्षक हासिल किया तथा सर्गेई कर्याकिन को हराकर गुकेश इतिहास में सबसे कम उम्र के ग्रैंडमास्टर बनने की कगार पर थे लेकिन केवल 17 दिनों के अंतर से वे रिकॉर्ड बनाने से चूक गए।

गुकेश ने 2015 में एशियाई स्कूल शतरंज चैंपियनशिप के अंडर-9 वर्ग और 2018 में अंडर 12 वर्ग में विश्व युवा शतरंज चैंपियनशिप जीती। उन्होंने 2018 एशियाई युवा शतरंज चैंपियनशिप में अंडर -12 व्यक्तिगत रैपिड और ब्लिट्ज, अंडर -12 टीम रैपिड और ब्लिट्ज और अंडर -12 व्यक्तिगत क्लासिकल प्रारूपों में पांच स्वर्ण पदक जीते।

ग्रैंड मास्टर, हम्पी कोनेरू



ग्रैंड मास्टर कोनेरू दुनिया की सर्वश्रेष्ठ शतरंज महिला खिलाड़ियों में से एक हैं और अपने अधिकांश आजीविका में वह उस स्थान पर बनी रही हैं। 2004 के अंत तक, 16 वर्षीय हम्पी ने पहले ही तीन राष्ट्रीय खिताब (ब्रिटेन और भारत में) जीते थे और ग्रैंडमास्टर बनने वाली सबसे कम उम्र की महिला के रूप में ग्रैंड मास्टर जुडिट पोल्गार के रिकॉर्ड को तोड़ दिया था।

अपनी बेटी को जन्म देने और उसकी देखभाल करने के लिए शतरंज से दो साल के ब्रेक के बाद, वह वापस आ गई हैं। कुछ ही महीनों में, वह पहले ही दो महिला ग्रां प्री 2019-20 इवेंट, 2020 महिला विश्व रैपिड शतरंज चैम्पियनशिप और 2020 केर्न्स कप जीत चुकी हैं।

ग्रैंड मास्टर, हरिका द्रोणावल्ली



भारतीय ग्रैंड मास्टर हरिका द्रोणावल्ली महिला विश्व शतरंज चैम्पियनशिप में तीन बार कांस्य पदक विजेता और महिला शतरंज में सर्वश्रेष्ठ खिलाड़ियों में से एक हैं। अंडर -12, अंडर -18 और जूनियर गर्ल्स वर्गों में उनके पास तीन विश्व युवा खिताब हैं, और उन्होंने 18 साल की उम्र में भारत की महिला राष्ट्रीय शतरंज चैम्पियनशिप जीती।

हरिका 2009 में ग्रैंडमास्टर बनीं, जिससे वह GM हम्पी कोनेरू के बाद खिताब हासिल करने वाली भारत की दूसरी महिला बन गईं। अगले वर्ष हरिका ने FIDE की सर्वश्रेष्ठ 25 महिलाओं में प्रवेश किया, और 2014 में उन्होंने सर्वश्रेष्ठ 10 में प्रवेश किया, और तब से किसी भी सूची को नहीं छोड़ा है।

महिला ग्रैंड मास्टर, वैशाली रमेशबाबू



वैशाली रमेशबाबू (जन्म 2001) चेन्नई की एक भारतीय शतरंज खिलाड़ी हैं। वह GM प्रगानंधा रमेशबाबू की बहन हैं।

उन्होंने अंडर -14 और अंडर -12 लड़कियों की विश्व युवा शतरंज चैंपियनशिप जीती। 2016 में वह महिला अंतर्राष्ट्रीय मास्टर (WIM) बनी और उस समय, उनकी ELO रेटिंग 2300 थी। 2018 - रीगा, लातविया में रीगा टेक्निकल यूनिवर्सिटी ओपन शतरंज टूर्नामेंट में अपना अंतिम मानदंड पूरा करके एक महिला ग्रैंडमास्टर (WGM) बन गईं।

महिला ग्रैंड मास्टर तानिया सचदेव



प्रतिष्ठित अर्जुन पुरस्कार से सम्मानित, तानिया सचदेव एक भारतीय महिला ग्रैंडमास्टर (WGM) और अंतरराष्ट्रीय मास्टर (IM), और कमेंटेटर हैं। उन्होंने 1998 में U12 भारतीय चैम्पियनशिप, 2000 में एशियाई U14 गर्ल्स चैम्पियनशिप और 2002 में एशियाई U20 गर्ल्स चैम्पियनशिप जीती।

2005 में, सचदेव महिला ग्रैंडमास्टर का खिताब हासिल करने वाली आठवीं भारतीय बनी। अगले दो वर्षों में, उन्होंने भारतीय महिला चैम्पियनशिप का खिताब जीता। सचदेव ने 2007 में महिला एशियाई शतरंज चैम्पियनशिप और 2008 में अंतरराष्ट्रीय मास्टर का खिताब हासिल किया।

तानिया 2016, 2018 और 2019 में तीन बार और वर्तमान राष्ट्रमंडल महिला शतरंज चैम्पियन हैं।

अंतर्राष्ट्रीय मास्टर, भक्ति कुलकर्णी



भक्ति एक अंतर्राष्ट्रीय मास्टर (IM) एवं भारतीय महिला ग्रैंडमास्टर (WGM) हैं। गोवा की रहने वाली उनतीस वर्षीय भक्ति ने 2018 और 2019 में लगातार राष्ट्रीय महिला खिताब जीते। उनकी सबसे बड़ी उपलब्धि 2016 में ताशकेंट में एशियाई महिला चैंपियनशिप जीतना था।

भक्ति का 2020 शानदार रहा, ऑनलाइन शतरंज ओलंपियाड और ऑनलाइन एशियाई टीम चैंपियनशिप में भारतीय टीम के साथ स्वर्ण पदक जीता।

अक्टूबर 2021 में, भक्ति भारतीय टीम की हिस्सा थीं जिसने FIDE वर्ल्ड विमेंस चैस चम्पिओन्शिप्स में रजत पदक जीता।

अंतर्राष्ट्रीय मास्टर, पद्मिनी राउत



ओडिशा के बारम्बागढ़ में जन्मी पद्मिनी ने 9 वर्ष की उम्र में शतरंज खेलना शुरू कर दिया था। उन्होंने इंटरनेशनल मास्टर (IM) और वुमन ग्रैंडमास्टर (WGM) का खिताब अपने नाम किया है। वह 2014-2017 से लगातार चार बार राष्ट्रीय महिला प्रीमियर खिताब धारक हैं और 2018 की एशियाई महिला चैंपियन थीं। राउत को वर्ष 2007 में बीजू पटनायक खेल पुरस्कार और 2009 में एकलव्य पुरस्कार से सम्मानित किया गया था।

कैंडिडेट मास्टर, देव शाह



मुझे अपने छोटे भाई देव शाह को इस विशिष्ट सूची में शामिल करते हुए बहुत गर्व हो रहा है। ३ साल की नन्ही उम्र से ही देव शतरंज की बिसात से आकर्षित हुआ। वह कॉमनवेल्थ गोल्ड मेडलिस्ट, FIDE वर्ल्ड यूथ एंड कैडेट्स चैस चैंपियनशिप का उपविजेता, नेशनल अंडर-11 गोल्ड मेडलिस्ट, नेशनल अंडर-9 सिल्वर मेडलिस्ट रह चुके हैं।

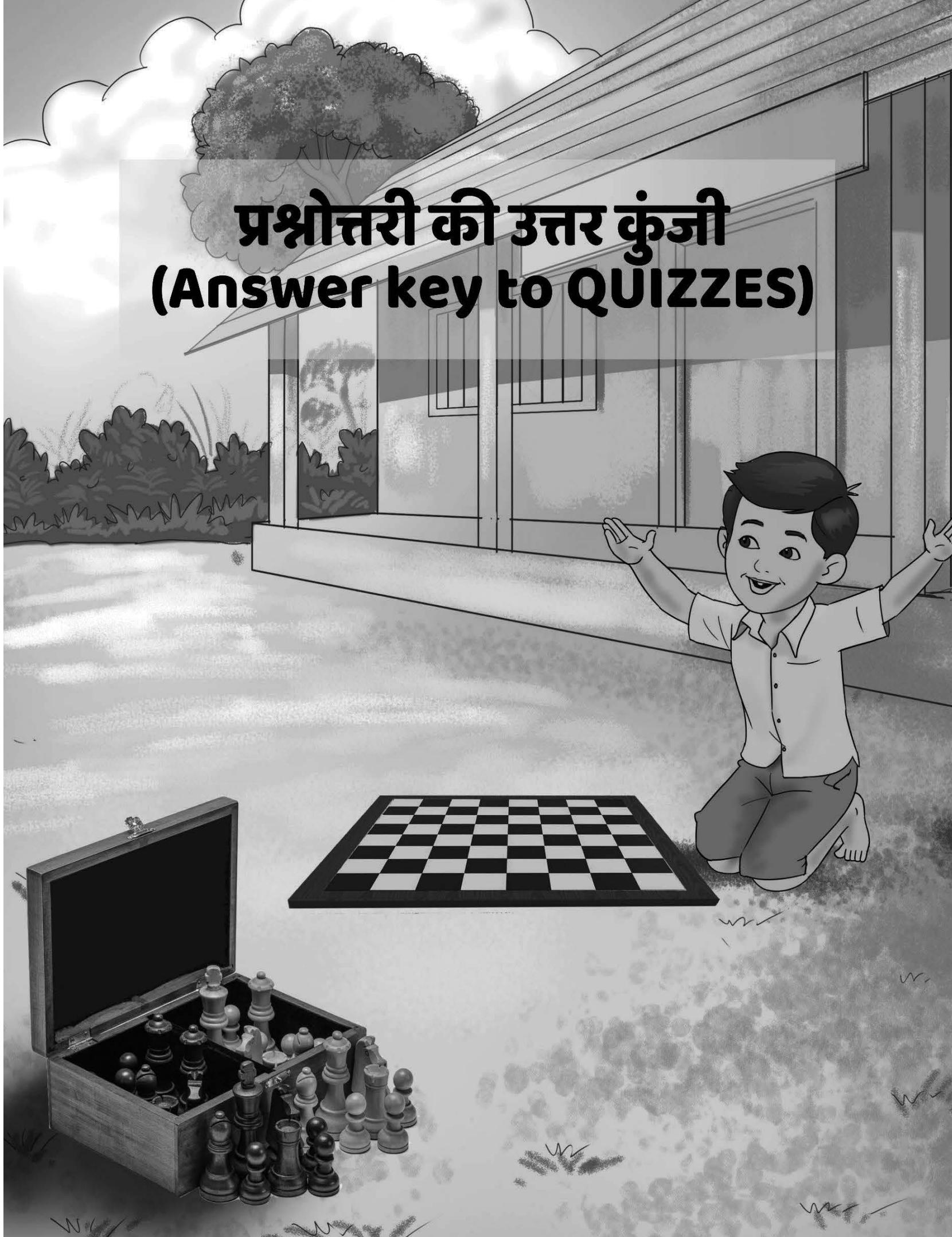
2016 में भारत के पूर्व राष्ट्रपति श्री प्रणव मुखर्जी ने देव को नेशनल चाइल्ड एक्सीलेंस अवार्ड से भी सम्मानित किया

देव की एक उपलब्धि यह भी है की 9 वर्ष की उम्र में उसे TEDx टॉक्स के लिए आमंत्रित किया गया जहाँ उसने अपने शतरंज के सफर की कहानी सुनाई.

देव कहता है कि शतरंज लोगों को उनकी सोचने की क्षमता को बढ़ाने और उन्हें और बेहतर बनाने में मदद करता है।

आशा है कि ये सभी खिलाड़ी आपको शतरंज को खेल या शौक के रूप में अपनाने के लिए प्रेरित करेंगे। शतरंज आपको सक्रिय होने और हार न मानने का महत्व सिखाएगा।

प्रश्नोत्तरी की उत्तर कुंजी (Answer key to QUIZZES)



प्रश्नोत्तरी की उत्तर कुंजी

(Answer key to QUIZZES)

Chapter 1

1. (c) शतरंज 2. (b) १५०० 3. (a) चतुरंगा 4. (c) चैस
5. (a) विश्वनाथ आनंद 6. (d) वैशाली रमेशबाबू 7. (c) सोचने की शक्ति
8. (c) कैलकुलेशन 9. (a) २० जुलाई 10. (b) २ चाल

Chapter 2

1. (c) ६४ 2. (a) ३२ 3. (c) अलग-अलग 4. (b) तिरछी चाल
5. (b) सीधी चाल 6. (c) सीधी चाल और तिरछी चाल (रुक और बिशप के जैसे)
7. (c) किंग 8. (c) ढाई चाल (L के रूप की तरह) 9. (d) क्वीन
10. (c) स्पेन

Chapter 3

1. (c) नियम 2. (c) K 3. (c) Q 4. (b) R
5. (c) B 6. (c) Kn 7. (c) मूव
8. (c) चालें रिकॉर्ड करने के लिए 9. (c) कैप्चर 10. (b) कॉस्टलिंग

Chapter 4

1. (a) किंग
2. (b) अध्ययन करके
3. (c) चाल काम न करने पर
4. (d) ×
5. (b) 72084
6. (c) मोहरों के केंद्र के खानो पे होनेसे
7. (c) चैस
8. (c) एमानुएल लास्कर
9. (c) गैरी कास्पारोव
10. (c) चैस

Chapter 5

1. (a) पॉन
2. (a) किंग चेक मेट होने पर
3. (b) किंग पर हमला
4. (a) अधिकतर नहीं
5. (a) हाँ
6. (b) नहीं
7. (a) #
8. (a) नहीं
9. (a) टू-मूव चेकमेट
10. (c) खेल की परिस्थिति पर निर्भर करता है

Chapter 6

1. (a) कास्टलिंग
2. (b) किंग और रुक के स्थान की अदला बदली
3. (d) २
4. (a) छोटी और लंबी कास्टलिंग
5. (c) 0-0
6. (a) 0-0-0-0
7. (a) नहीं
8. (b) नहीं
9. (b) शॉर्ट कास्टलिंग
10. (b) नहीं

Chapter 7

1. (a) प्रगति
2. (b) पॉन को दुसरे मोहरे में कनवर्ट करना
3. (c) अंत वर्ग में
4. (a) पॉन प्रमोशन या क्वीनिंग
5. (b) अंडरप्रमोशन
6. (c) सबसे शक्तिशाली मोहरा
7. (a) e1 = Q
8. (a) a8 = R
9. (c) एन्डगेम में
10. (d) पॉन

Chapter 8

1. (c) शतरंज
2. (a) पॉन
3. (c) कोई भी खिलाड़ी
4. (a) कई बार
5. (b) नहीं
6. (c) एन पसांत तब खेला जा सकता है जब दुश्मन का मोहरा अपनी पहली चाल (2 वर्गों को आगे बढ़ाते हुए) के दौरान आपके मोहरे के कब्जे वाले वर्ग पर चला जाता है।
7. (a) खेल की स्थिति पर निर्भर करता है
8. (b) नहीं
9. (d) पांचवी रैंक
10. (c) चौथी रैंक

Chapter 9

1. (c) शतरंज
2. (a) मोहरा हिल नहीं सकता क्योंकि एक अधिक मूल्यवान मोहरों के कैप्चर के खतरे को कम कर रहा है
3. (a) एक मोहरा एक साथ दो या दो से अधिक मोहरों के लिए खतरा बन सकता है
4. (d) नाइट
5. (c) एक साथ दो मोहरों पर हमला
6. (a) अधिक मूल्यवान मोहरे पर हमला लेकिन अगली चाल में मोहरे का कैप्चर होना तय
7. (b) रूक और क्वीन
8. (a) अज्ञात मोहरे द्वारा सही हमला
9. (b) अज्ञात मोहरे द्वारा चेक
10. (d) मजबूत पॉन
11. (b) जब दोनों खिलाड़ी तीन बार एक ही चाल दोहराएँ
12. (a) कोई चेक नहीं और खेलने के लिए कोई वर्ग नहीं है

Chapter 10

1. (a) पॉन या नाइट से
2. (a) प्रतिद्वंदी के किंग को कैप्चर करना
3. (a) सरल और सुरक्षित ओपनिंग
4. (b) सफेद
5. (a) ओपन ओपनिंग
6. (d) १००० से ज्यादा
7. (b) 1/2-1/2
8. (a) 1-0
9. (a) 0-1
10. (a) हाथ मिलाना

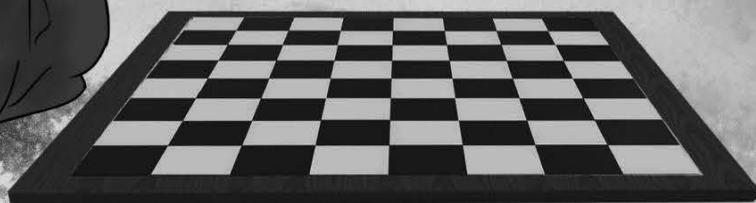
Chapter 11

1. (c) गेम ड्रा होने के बाद
2. (c) हार जीत
3. (c) अच्छा प्रदर्शन
4. (a) हमारी गलतियों को सुधरने का
5. (a) जब न कोई जीतता है न कोई हारता है
6. (c) म्यूचुअल एग्रीमेंट
7. (b) आपसी सहमति से ड्रा
8. (b) दोनों ने ३ बार एक ही चाल चली
9. (b) ५० मूव रूल
10. (b) दोनों के पास सिर्फ किंग बचना

Chapter 12

1. (b) ओपनिंग
2. (d) ये सभी
3. (a) १८३६
4. (c) डीप थॉट
5. (d) ये सभी
6. (c) दिमाग
7. (d) ये सभी
8. (a) सोयेज़-9 चालक दल
9. (a) १५ वीं शताब्दी
10. (a) सकारात्मक

अभ्यास की उत्तर कुंजी (Answer key to Exercises)

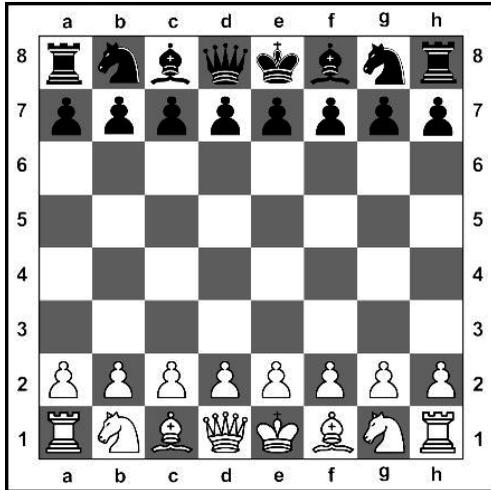


अभ्यास कि उत्तर कुंजी

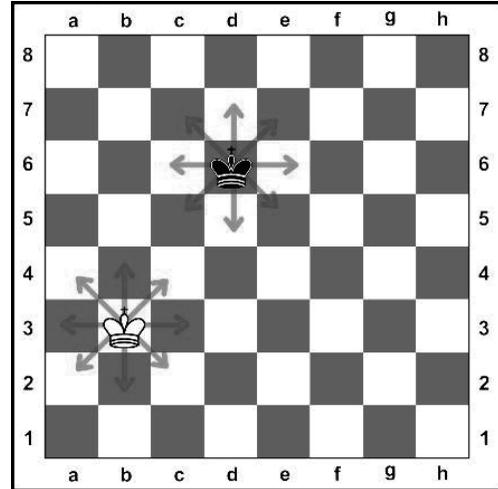
(Answer Key to Exercises)

Chapter 2

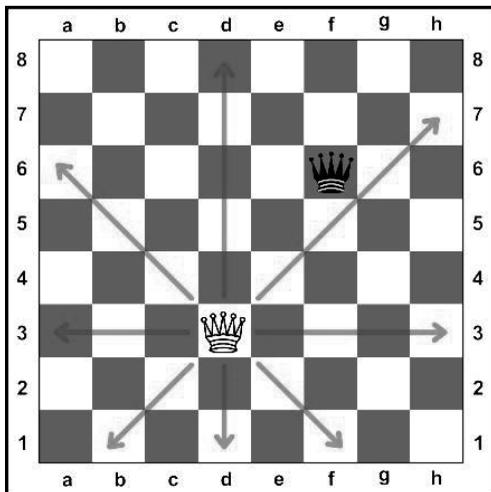
1.



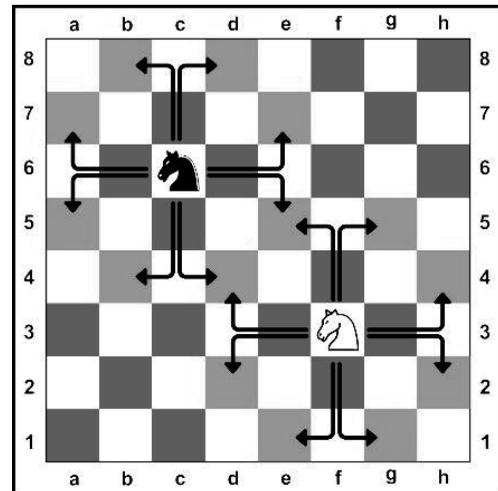
2.



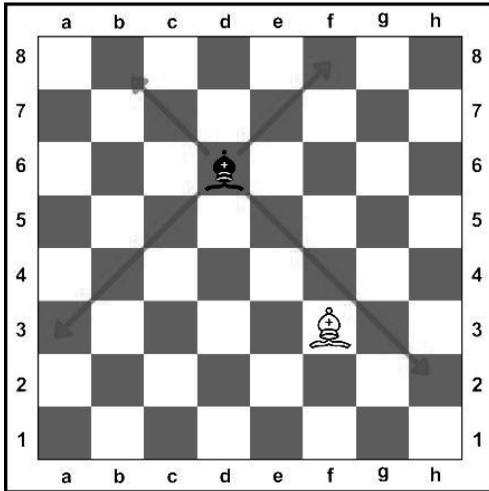
3.



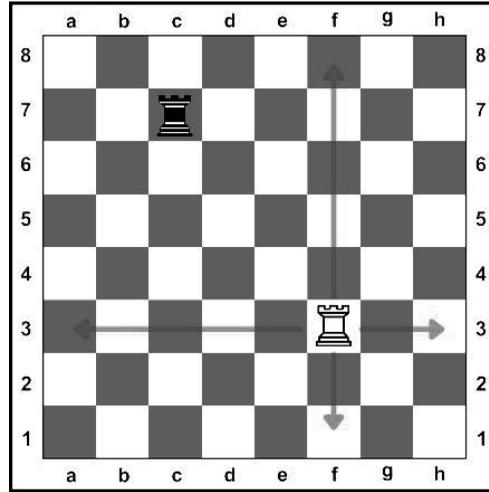
4.



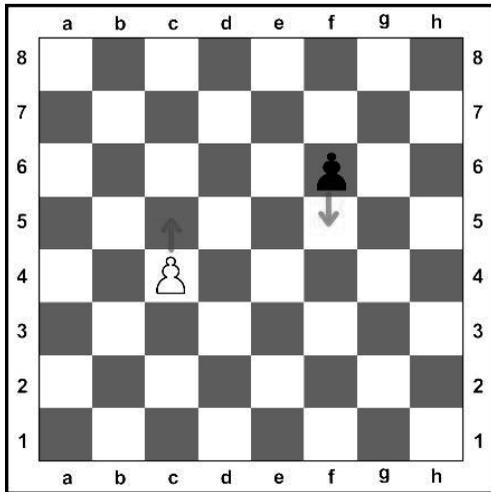
5.



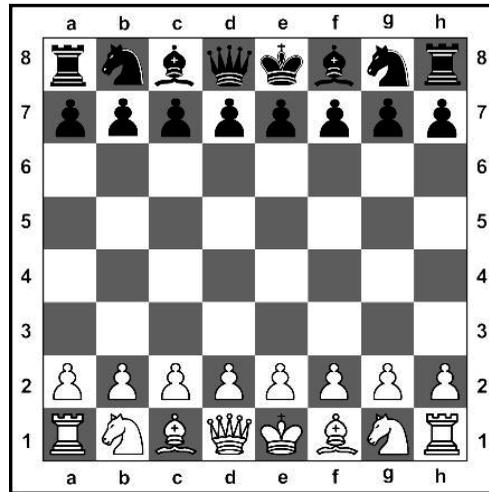
6.



7.

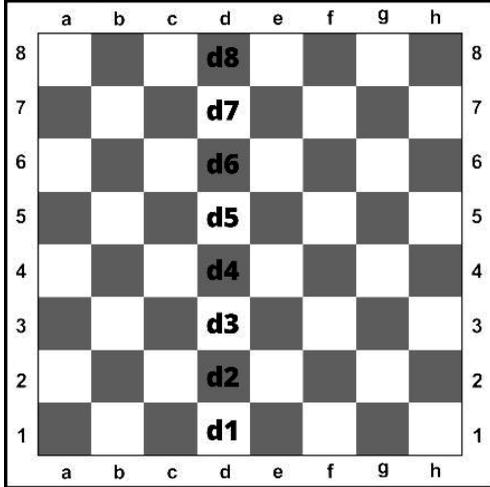


8.

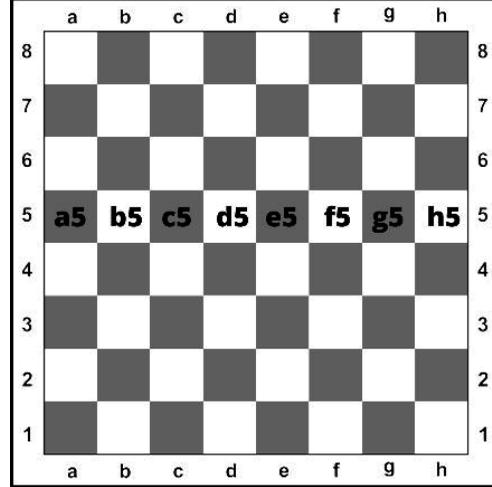


Chapter 3

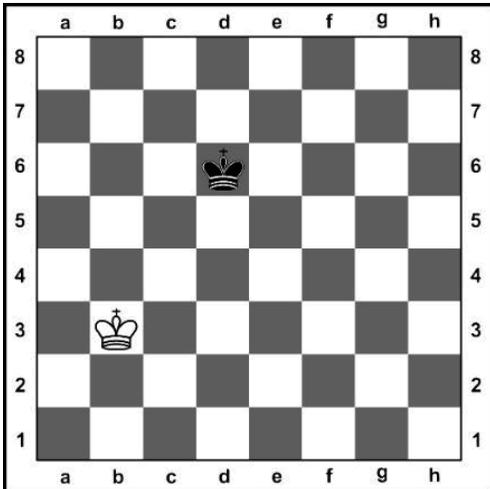
1.



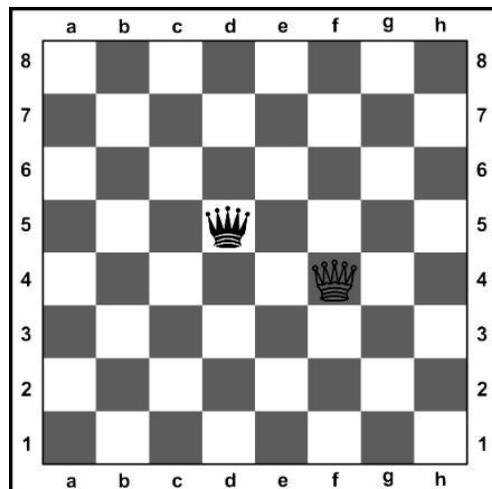
2.



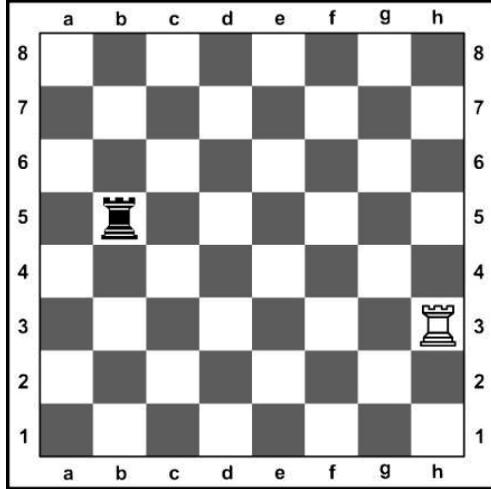
3. b3 & d6



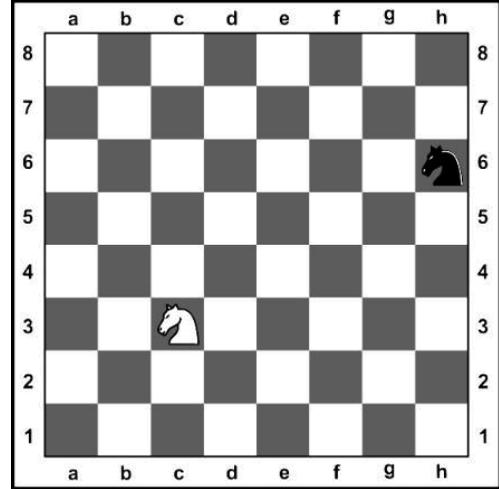
4. d5 & f4



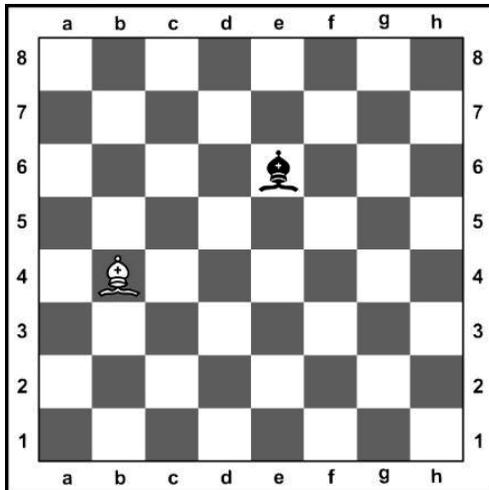
5. b5 & h3



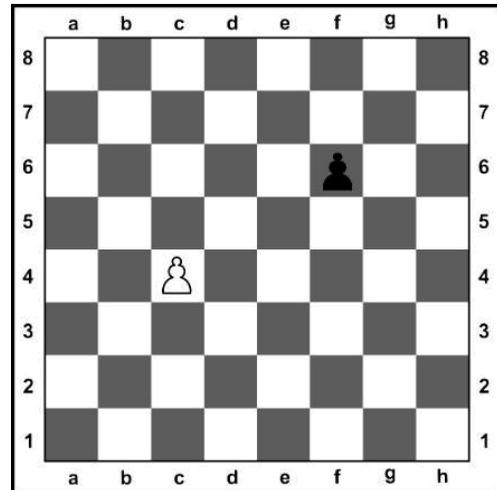
6. c3 & h6



7. b4 & e6



8. c4 & f6



Chapter 4

1. ब्लैक बिशप सुरक्षित है ब्लैक रुक की वजह से, इसलिए आपको ब्लैक रुक पर Qf1 या Qg4 या Qd7 की चालों से हमला करना पड़ेगा।
2. Bc6
3. कई तरीके हैं उनमें से एक इस प्रकार है :
c2, b4 c6 b8, d7 f8 g6 h8, f7 g5 h3 g1, f3 d2 b3 a1
4. f3 e5 d3 f4 d5 e3 f5 d4
5. Rf2 Rf8 Rh8 Rh6
6. Qe5 Qb2
7. Rc1 Rc6
8. Bc4 Bf7

Chapter 5

- | | | | |
|--------|---------------|---------------|----------|
| 1. Rf8 | 2. Bb5 | 3. Kg8 | 4. Kx f2 |
| 5. Nd6 | 6. Bf1 or Kg2 | 7. Bf8 or Kh7 | 8. Nx b2 |

Chapter 6

1. व्हाइट शार्ट और लॉन्ग कॉस्टलिंग कर सकता है, पर ब्लैक कास्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग अपने स्थान से हिल चुका है।
2. व्हाइट कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग को चेक मिला है, पर ब्लैक शार्ट और लॉन्ग कॉस्टलिंग कर सकता है।
3. व्हाइट शार्ट कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग चेक से गुजरेगा, और ब्लैक बिल्कुल भी कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि दोनों तरफ किंग को चेक मिलेगा कॉस्टलिंग के बाद।
4. व्हाइट कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग चेक में है, और ब्लैक पहले ही कॉस्टलिंग कर चुका है।

5. व्हाइट कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग चेक में है, और ब्लैक शार्ट कॉस्टलिंग कर सकता है, पर लॉन्ग कॉस्टलिंग नहीं कर सकता क्योंकि किंग और रुक के बीच मोहरे हैं।
6. ब्लैक दोनों तरफ कॉस्टलिंग कर सकता है। व्हाइट शार्ट कॉस्टलिंग कर सकता है, पर लॉन्ग कॉस्टलिंग नहीं कर सकता, क्योंकि किंग चेक से गुजरेगा।
7. ब्लैक दोनों तरफ कॉस्टलिंग कर सकता है। व्हाइट पहले ही कॉस्टलिंग कर चुका है।
8. काला दोनों तरफ महल कर सकता है। व्हाइट पहले ही कॉस्टलिंग कर चुका है।

Chapter 7

1. c8 = N. यहाँ पर एक डबल अटैक हैं. एक तरफ ब्लैक नाइट से चेक है और दूसरी तरफ क्वीन कैप्चर हो सकती हैं।
2. e8 = R or Q #
3. c8 = R. यदि क्वीन में प्रमोशन हुआ तो स्टेल मेट हो जायेगा।
4. f8 = N #
5. Rd6 + Rx D6 b8 = Q
6. Qx d1 Qxd1 a1 = Q
7. f1 = N#
8. Qd4 Qd8

Chapter 8

1. हाँ। c x b6
2. नहीं, क्योंकि, ब्लैक h x g3 की चाल से ऐन पसांत कर सकता हैं। चेक मेट के लिए सही चाल Nf4 हैं।
3. h4 #, क्योंकि यदि व्हाइट f4 की चाल चलता है, तो वह पॉन, e4 वाले ब्लैक पॉन की ऐन पसांत चाल से कैप्चर हो जायेगा।
4. नहीं, क्योंकि ब्लैक h x g3 की चाल से ऐन पसांत कर सकता हैं। चेक मेट के लिए सही चाल Bd7 हैं।
5. नहीं, क्योंकि व्हाइट e x f6 की चाल से ऐन पसांत कर सकता हैं। चेक मेट के लिए सही चाल Bd5 हैं।
6. a4 #, क्योंकि यदि व्हाइट c4 की चाल चलता है, तो वह पॉन, b4 वाले ब्लैक पॉन की ऐन पसांत चाल से कैप्चर हो जायेगा।

Chapter 10

1. e5 की चाल दोनों नाइट और बिशप पर एक डबल अटैक हैं।
2. Ra8
3. N x c6. इस चाल से व्हाइट नाइट ब्लैक किंग को चेक भी दे रहा है, साथ ही अगली चाल में ब्लैक क्वीन भी कैप्चर हो जाएगी।
4. Ne6 #
5. Rd5 की चाल से दोनों बिशप और क्वीन पर एक डबल अटैक हैं।
6. हाँ. e5 की चाल से।

Chapter 11

1. नहीं, क्योंकि यहाँ पर व्हाइट लगातार अपने रुक से चेक देता रहेगा और ब्लैक किंग लगातार एक ही चाल चलकर बचता रहेगा. रेपेटिशन की वजह से खेल ड्रा हो जायेगा।
2. स्तेलमेट
3. अपर्याप्त सामग्री की वजह से खेल ड्रा हो जायेगा।
4. स्तेलमेट
5. स्तेलमेट
6. हाँ यहाँ ड्रा संभव है क्योंकि व्हाइट रुक Rb8 चाल से ब्लैक किंग को लगातार चेक देता रहेगा और ब्लैक किंग एक ही चाल से बचता रहेगा. यदि ब्लैक रुक को कैप्चर किया गया तो स्तेलमेट हो जायेगा।

Chapter 12

1. Qx g7#
2. Qh6#
3. Qg2#
4. E4#
5. Q x d1#
6. Ra8 #
7. Qh6+ K x h6 Bx f6 #
8. Q h5#



लेखक बायो/ लेखक जैव

18 वर्षीय जाह्नवी शाह ईएलओ 1518 के साथ राष्ट्रीय स्तर की शतरंज खिलाड़ी हैं। वह राज्य चैंपियन और 19 साल से कम की श्रेणी में स्कूल में भी शतरंज चैंपियन हैं। जाह्नवी 14 साल की उम्र से ही टीच फॉर इंडिया फाउंडेशन के तहत वंचित बच्चों को पढ़ा रही हैं। उनके द्वारा प्रशिक्षित बच्चों ने 2020 में दिल्ली में आयोजित ऑल-इंडिया म्यूनिसिपल स्कूल शतरंज चैंपियनशिप में खूब वाहवाही बटोरी।

माननीय महाराष्ट्र के राज्यपाल, श्री भगत सिंह कोश्यारी जी ने उन्हें समाज के गरीब और जरूरतमंद वर्गों के बच्चों को शतरंज सिखाने की दिशा में उनके प्रयासों के लिए प्रशंसा पत्र से सम्मानित किया। उन्होंने वंचित बच्चों के परिवारों की आर्थिक मदद के लिए धन जुटाया जिसके लिए COVID योद्धा प्रमाणपत्र से भी सम्मानित किया गया है।

मुंबई में धीरूभाई अंबानी इंटरनेशनल स्कूल की छात्रा, जाह्नवी को शैक्षणिक उपलब्धियों के साथ साथ प्रतिस्पर्धी शतरंज और प्रशिक्षित कथक नृत्य में भी महारत हासिल हैं।

2018 में, उन्होंने वंचित बच्चों को शतरंज की शिक्षा प्रदान करने के लिए निर्माण चैरिटेबल ट्रस्ट नामक एनजीओ शुरू किया। आज, मुंबई के 10 म्यूनिसिपल स्कूलों में 100 से अधिक बच्चों को शतरंज में निर्माण द्वारा प्रशिक्षित किया जा रहा है। उन्होंने 'chess buzz' नामक एक ऐप भी विकसित किया है जो बच्चों को शतरंज से जुड़े समाचार से परिचित कराने के लिए एक प्रयास है।

यह पुस्तक बच्चों के लिए मैत्रीपूर्ण तरीके से शतरंज को सरल बनाने का एक प्रयास है जो उनमें वितरित की जाएगी।

जाह्नवी का मानना है कि बच्चों में अद्भुत शक्ति होती है और अगर सही जानकारी दी जाए तो भारतीय बच्चे शतरंज की उपलब्धियों से हमारे देश को गौरवान्वित कर सकते हैं। इस पुस्तक के माध्यम से, जाह्नवी पूरे भारत के बच्चों तक शतरंज को पहुंचाने की इच्छा रखती है और इस तरह हमारे देश के हर कोने में शतरंज चैंपियन बनाना चाहती है।

1st नेशनल म्युनिसिपल स्कूल गेम्स 2020 के विजेता खिलाडी,
जिन्हे जाह्नवी ने प्रशिक्षण दिया था।



शतरंज प्रतियोगिता में लड़कों ने रजत पदक और लड़कियों ने कांस्य पदक प्राप्त किया।

18 वर्षीय **जाह्नवी शाह** एक राष्ट्रीय स्तर की शतरंज की खिलाड़ी हैं और अपने **एनजीओ निर्माण चैरिटेबल ट्रस्ट** द्वारा वंचित बच्चों को शतरंज की शिक्षा प्रदान करती हैं।

मुंबई के 10 नगरपालिका स्कूलों में 100 से अधिक बच्चे उनकी ट्रस्ट से जुड़कर लाभान्वित हो रहे हैं। उनके द्वारा प्रशिक्षित बच्चों ने दिल्ली में आयोजित **आल इंडिया शतरंज चैंपियनशिप** में अपनी अनोखी धाक जमाई। '**चेस बज़**' नामक अपने ऐप के द्वारा वे दुनिया भर के बच्चों तक शतरंज को पहुँचाना चाहती हैं।

मुंबई में धीरूबाई अंबानी इंटरनेशनल स्कूल की छात्रा के रूप में उन्होंने कई शैक्षिक उपलब्धियाँ अपने नाम की। उनकी रुचियों में प्रतिस्पर्धी शतरंज एवं नृत्य शामिल है। वे एक पेशेवर प्रशिक्षित कथक नर्तकी भी हैं।

उनके निःस्वार्थ प्रयासों के लिए **महाराष्ट्र के माननीय राज्यपाल, श्री भगत सिंह कोश्यारी जी** द्वारा सम्मानित भी किया गया।



"जाह्नवी की पुस्तक शतरंज के इच्छुक युवाओं के लिए एक रेडी रेकनर के रूप में काम करेगी। उत्सुक चैस खिलाड़ियों के लिए यह पुस्तक बहुत लाभदायक रहेगी।"

- **GM Abhijeet Kunte**

उन्होंने दो पात्र, सोनू और मोनु बनाए हैं और खुद को जाह्नवी दीदी के रूप में किताब में रखा है।

वह सोनू और मोनु की जिज्ञासा को बढ़ाने के लिए किस्से और कहानियां सुनाने का उपयोग करती है और धैर्यपूर्वक उनकी सभी शंकाओं का समाधान करती है। साथ ही अनोखी बातें, मनोरंजक प्रश्नोत्तरी और अभ्यासों को सावधानीपूर्वक शामिल करके, बच्चों की समझ को सुदृढ़ करती है।

- **Sushma Shankar Masle**

Principal, Sanyas Ashram School

शतरंज के बाल योद्धा एक अनुवाद है, नन्हे उत्साही बच्चों और जाह्नवी दीदी के बीच। यह पुस्तक एक अनोखे प्रारूप से शतरंज के बेमिसाल खेल को सिखाने में सक्षम है। सरल भाषा में विश्लेषण, प्रश्नोत्तरी और अभ्यास बच्चों को शतरंज की दुनिया में प्रवेश करने तथा खेल की बारीकियों को समझने के लिए वरदान है। बच्चों को अवधारणाओं को समझने के लिए संबंधित उदाहरणों के साथ रुचिपूर्ण तरीके से कहानी कहने का तरीका पुस्तक का अनूठा पहलू है। इसमें सम्मिलित शतरंज के खिलाड़ियों की प्रेरक कहानियाँ बच्चों को नई दिशा प्रदान करती हैं।

तो बच्चों तैयार हो जाह्नवी दीदी के संग शतरंज की निराली दुनिया को जानने के लिए!!

published by
Sansi Ventures