

شطرنج که در ابتدا (چاتارانگا) گفته می شود در حدود قرن ششم میلادی در هند بوجود آمد کوششها و تلاشهایی درباره خاستگاه انجام شده اکنون معلوم شده که مردم چین باستان قرن ها قبل از میلاد چیزهای بنام بازیهای را می دانستند بازیهایی که در آنها منطقهای ساده ای وجود داشت این بازیها شطرنج نبودند ولی بدلیل اینکه اساس و شالوده این بازیها سوال منطقی و جواب منطقی می توانیم این بازیها را پایه یا هفت جد و آباد شطرنج امروزی دانست چرا که یک شطرنج باز در حین بازی باید از خودش سوال منطقی پرسد و بدنبال جواب منطقی باشد مردم چین باستان حتی تصور هم نمی توانستند بکنند که این بازیها یا گفتگوهای ساده منطقی در قالب بازی قرن ها بعد تبدیل به غول عظیم منطقی بنام (شطرنج) بشود که ذهن بشر را به مبارزه بطلبد همچنین دکتر سجادی باستانشناس دانشگاه تهران طی کاوشهایی که در اطراف شهر سوخته (در جنوب زابل) انجام داده موفق شدند چیزی شبیه به مهره های شطرنج پیدا کنند این مهره ها همگی دارای برآمدگی می باشند و یا همه مهره ها چاق هستند بارزترین این مهره ها مهره ای است که با تزئینات روی سرش شباهت زیادی به مهره رخ شطرنج دارد ولی مهره بدست آمده از جنس سنگ و به گونه ای تراشیده شده که دارای برآمدگی در پیرامون خودش می باشد یا مهره چاق است رخ چاق خاستگاه شطرنج هر کجا که باشد مهم نیست مهم منطق نیرومند شطرنج است که این منطق در طول زمان نیرومند شده و به ما به ارث رسیده و ما هم باید این ارث را خوب نگهداری کنیم این ارث را غنی سازیم و این ارث را بدست آیندگان بسپاریم.

تاریخچه مهره ها و بازی

همانطور که گفته شد مبدا شطرنج را هند می دانند و درهند به شطرنج چاتارانگا می گفتند شکل و فرم مهره هایی که ما هم اکنون بازی می کنیم سرمنشا در ارتش زمان قدیم هند دارد قصه مهره ها به اینصورت است که در زمان قدیم در هند پادشاهی بود که انواع بازی و سرگرمی ها را دوست داشت و یک نفر مامور این کار بود که برای پادشاه بازی جدیدی را بیاورد بازی هایی که برای پادشاه برده می شد برای مدتی جالب بودن و جذابیت خود را بدلیل تکراری بودن از دست می داد تا اینکه یکروز این مامور به نزد پادشاه آمد با جعبه ای دردست و گفت این جعبه بازی جنگ است و بعد مهره ها را چید مهره هایی که نشان دهنده ارتش آن زمان هند می باشند ابتدا این بازی جنگ هیچ قانونی نداشت و نوبت حرکت هم نداشت و در واقع این بازی تصویری از جنگ واقعی بود پادشاه از این بازی جنگ خوشش آمد و بتدریج بین درباریان رواج پیدا کرد و به نام جنگ تخیلی یا چاتارانگا خوانده می شد همانطور که گفته شد چاتارانگا در ابتدا هیچ قاعده و منطقی نداشت چند قرن بعد بازرگانان هندی این بازی را که اکنون شطرنج نامیده میشود به ایران آوردند و در ایران شطرنج قالب منطقی پیدا کرد دانشمندانی نظیر ابو ریحان - خواجه نصیر - ابن سینا و.... درباره شطرنج نظر داده اند چند قرن بعد اعراب به ایران حمله کردند و شطرنج منطقی شده به اعراب راه یافت و بوسیله اعراب در اثر حمله و کشور گشایی های اعراب این بازی هم به این کشورها راه یافته اعراب در سواحل شمال آفریقا پیش رفتند تا کشور مراکش و بعد با عبور از تنگه جبل الطارق به اسپانیا رسیدند و قسمتهای زیادی از اسپانیا یا اندولس را تصرف کردند و شطرنج به اینصورت به اروپا راه پیدا کرد و اندکی بعد شطرنج در سراسر اروپا و بعد در کل جهان گسترش یافت.

تعریف شطرنج

شطرنج عبارت است از یک صفحه مربع شکل 8×8 و یا به عبارتی صفحه شطرنج 64 خانه دارد خانه های عمودی را ستون می گویند و با حروف کوچک انگلیسی نشان می دهند و خانه های افقی را عرض می گویند که با اعداد انگلیسی نشان می دهند طریقه درست قرار گرفتن صفحه باید به گونه ای باشد که سفید بتواند حروف انگلیسی را بخواند.

ارزش این مهره یک ارزش در شروع بازی و یا یک ارزش در ابتدا به ساکن است و هنوز بازی شروع نشده می باشد از آنجایی که شطرنج نسبی ترین نسبی ها می باشد ارزش هر کدام از این مهره ها هم بستگی به موقعیتشان فرق می کند و نسبی می باشد در فیزیک و در نظریه نسبیت خاص انیشتن می گوییم که (حرکت نسبی است) و حرکت در شطرنج شاید

یکی از شاهدهای این امر کلی در کیهان بنام (نسبی بودن حرکت) باشد چون شطرنج یک جنگ است ارزش هر مهره تنها به موقعیت آن بستگی نداشته و به کارآرایی مهره هم بستگی دارد از نظر کلی شاید ارزش هر مهره را بتوانیم اینگونه تعریف کنیم که : ارزش هر مهره در یک موقعیت به میزان کارآیی آن مهره بستگی دارد و یا به عبارتی مهره ها در حین بازی شطرنج دارای حالتی دو ارزشی می شوند 1- ارزش وجودی و تعریف شده خود مهره 2- ارزش کارآیی مهره در آن موقعیت بخاطر همین است که در موقعیت های مثلا ما وزیر زیر ضربمان را نجات نمی دهیم و یک پیاده را یک خانه به جلو می بریم که تهدید خطرناک مات را ایجاد می کند انجام می دهیم تهدیدی که از عهده مهره وزیرمان بر نمی آید و به یاد داشته باشید این گفته فیلسوف و ریاضیدان بزرگ انگلیسی گاتفریده‌اروادهاردی که شطرنج باز خوبی هم بوده : مهم این نیست که شما در صفحه شطرنج چه مهره ای یا چه خانه ای را از دست می دهید بلکه مهم کل بازی است .

زدن مهره یا گرفتن : یعنی حرکت یک مهره ما (مهره ای که بتواند حرکت کند) حرکت طبق آن چیزی که برای مهره تعریف شده و قرار گرفتن در خانه ای که مهره حریف در آن است (مهره حریف نباید شاه باشد چون مهره شاه را در شطرنج نمی زنیم) مهره حریف را برداشته و مهره خودمان را به جای مهره حریف در آن خانه قرار می دهیم به این عمل عمل زدن مهره حریف یا گرفتن مهره حریف می گویند.