

آموزش شطرنج

کرد آورنده: سایت وزیر شطرنج

پیاده یا سرباز شطرنج

معرفی و حرکت مهره پیاده یا سرباز و تعویض

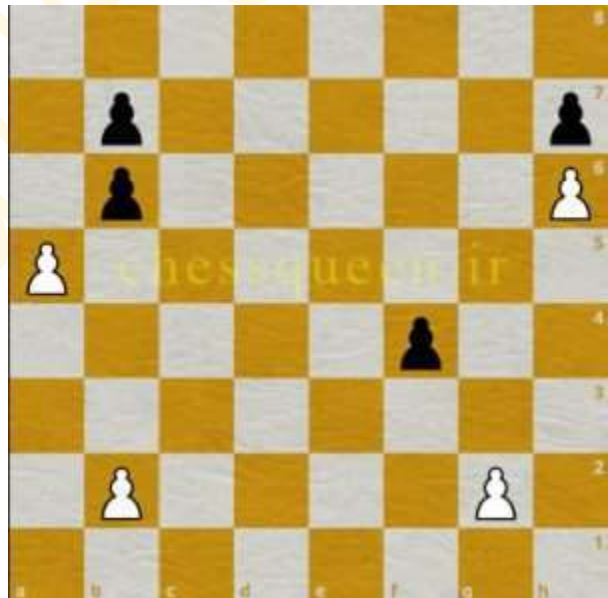


آموزش شطرنج

پیاده ضعیف ترین مهره است و فقط یک خانه رو به جلو حرکت می کند. استثنائاً پیاده ای که هنوز حرکت نکرده باشد (یعنی در خانه اولیه اش باشد) می تواند بنا به میل شطرنجباز دو خانه به پیش برود. یعنی پیاده های سفید می توانند از عرض ۲ به عرض ۴، پیاده های سیاه میتوانند از عرض ۷ به عرض ۵ حرکت کنند.

پیاده با حرکت عادی خود نمی تواند مهره حریف را بگیرد و به جای آن بنشیند. پیاده در صورتی می تواند مهره حریف را بگیرد که مهره حریف یک خانه جلوتر و در ستون مجاور قرار داشته باشد. به عبارت دیگر، پیاده "راست" می رود و به "کج" می زند.

برای روشن شدن مطلب به شکل زیر نگاه کنید. پیاده a5 سفید هم می تواند حرکت عادی خود را انجام می دهد و به a6 برود و هم می تواند پیاده b6 سیاه را بگیرد و خود به جای آن بنشیند. اگر پیاده a5 سفید به a6 برود، سیاه خواهد توانست با پیاده b7 خود را آن بگیرد.



در اینجا بد نیست با چند اصطلاح آشنا شویم. پیاده های مانند b2 و g2 را "عقب افتاده" می خوانند. که این امر در مقایسه با a5 و h6 روشن شود. پیاده های a5 و h6 پیش رفته اند. پیاده های f4 و h7 را منفرد یا ایزوله می نامند.

آموزش شطرنج

زیرا در ستون های مجاور آنها پیاده خودی وجود ندارد تا از آنها حمایت کند. پیاده b7 و b6 را "دوبله" یا "مضاعف" می خوانند.

یک خاصیت مهم پیاده ها این است که اگر به آخرین خانه پیشروی خود را برسند حق ترفیع می یابند. مثلا اگر سفید یکی از پیاده های خود را به عرض هشتم برساند می تواند در همان لحظه پیاده خود را از صفحه خارج کند و به جای آن یک سوار قرار دهد که البته هر شطرنج بازی قویترین سوار یعنی **وزیر** را ترجیح می دهد(در بعضی موارد ممکن است اسب یا رخ یا فیل کارساز باشد). این تبدیل پیاده به سوار را **ترفیع** می نامند.

ارزش و امتیاز مهره پیاده در **صفحه شطرنج 1** می باشد.

برای نحوه ثبت بازی مهره در شطرنج به لینک زیر مراجعه فرمایید:

<https://chessqueen.ir/record-chess-moves-and-contract-symbols/>

برای دریافت **محصولات مرتبط آموزشی** شما می توانید از سایت ما خریداری نموده و با انواع مهره های شطرنج آشنا شوید.