

74.100.58

A49



ESON ALI



KICHKINTOYLARGA SHOHMOT O'YINI



УДК 794.1–053.2
ББК 74.100.58
А–49

А–49 **Ali Eson.**

Kichkintoylarga shohmot o'yini: Yozamiz, sanaymiz,
o'ynaymiz. – T.: «Sharq», 2012. – 32 b.

ISBN 978-9943-00-656-0

УДК 794.1–053.2
ББК74.100.58

ISBN 978-9943-00-656-0

334447

© «Sharq» nashriyot-matbaa aksiyadorlik
kompaniyasi Bosh tahririyati, 2012.

OTA-ONALARGA

Hurmatli ota-onalar, bog'cha tarbiyachilari. Ushbu qo'llanma maktabgacha yoshdagi bolalarga shohmot o'yinini o'rgatish uchun mo'ljallangan. Bilasiz, shohmot o'yini eng ommaviy o'yinlardan biridir.

U bola xotirasini mustahkamlaydi, fikrlash qobiliyatini oshiradi.

5–6 yoshdagi hamma bolalar yozish va chizishga qiziqadi. Ana shu qiziqishidan foydalanib ularga shohmot o'yinini o'rgatsa bo'ladi.

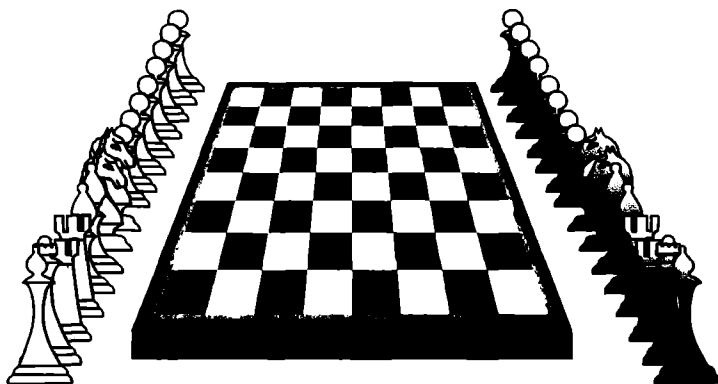
Ikki ming yil avval hozirgi Markaziy Osiyoda kuchli va yuksak madaniyatli Kushan imperiyasi bo'lgan. Shohmot o'yini shu davlatda paydo bo'lgan va butun dunyoga tarqalgan degan rivoyatlar yurdi.

Bu o'yinni avval «shatranj» deyishgan. U paydo bo'lgandan keyin 300 yil o'tgach Hindistonning shimoliy viloyatlari Panjob va Kashmirga ham tarqalib «hind chaturangasi» nomini oladi. Vaqt o'tishi bilan donalarning shakllari, o'yin qoidalari va nomi qisman o'zgaradi. XV asrga kelib bu o'yin hozirgi ko'rinish va shohmot nomiga ega bo'ldi.

RAQAMLAR

19.	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20.	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
21.	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
22.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
24.	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6	6
25.	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7
26.	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
27.	1	2	3	4	5	6	7	8						

OQLAR, QORALAR QO'SHINI VA JANG MAYDONI



Oqlar qo'shini

Shoh Farzin Ruxlar

Fillar

Otlar

Piyodalar



Qoralar qo'shini

Shoh Farzin Ruxlar

Fillar

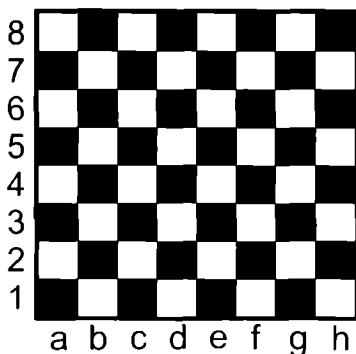
Otlar

Piyodalar



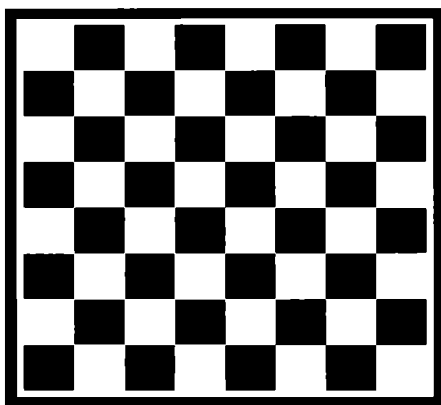
Shohmot o'yinidagi jang maydon – shohmot taxtasi. Shohmot taxtasi 64 ta teng kvadratlarga bo'lingan va ularning har biri *xona* deb ataladi. Shohmot taxtasining yon tomonlarida 8 tadan xona bor. Taxtadagi xonalar qoramtir va oqish ranglarga bo'yalgan. Oqish rangdagilar – *oq xonalar* va qoramtir rangdagilar – *qora xonalar* deb ataladi.

Jang maydoni



Shohmot taxtasining gorizontal va vertikal qatorlarida yonma-yon joylashgan ikkita bir xil rangdagi xonalar bo'lmaydi. Ular ketma-ket joylashishadi.

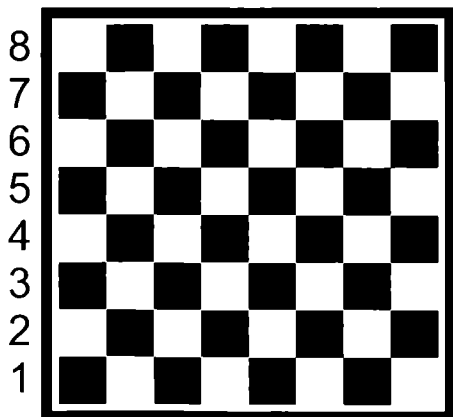
oq – qora – oq – qora – oq ...
qora – oq – qora – oq – qora ...
oq – qora – oq – qora – oq ...



a b c d e f g h

Vertikal qatorlar

Vertikal qatorlar 8 ta. Ular lotin alifbosining «a», «b», «c», «d», «e», «f», «g», «h» harflari bilan belgilangan.

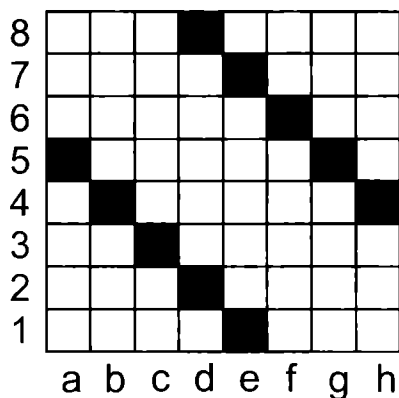
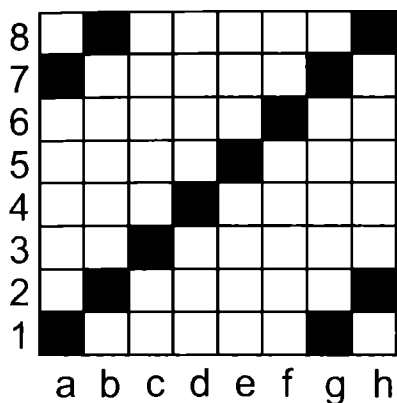


Gorizontal qatorlar

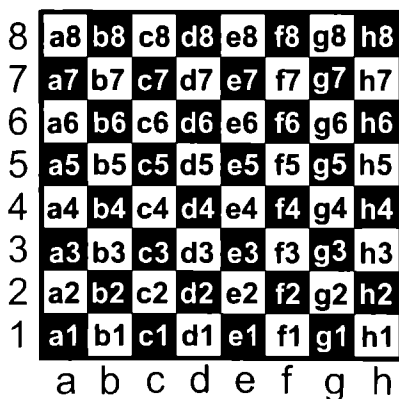
Gorizontal qatorlar ham 8 ta. Ular 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 raqamlari bilan belgilangan.

DIAGONAL QATORLAR

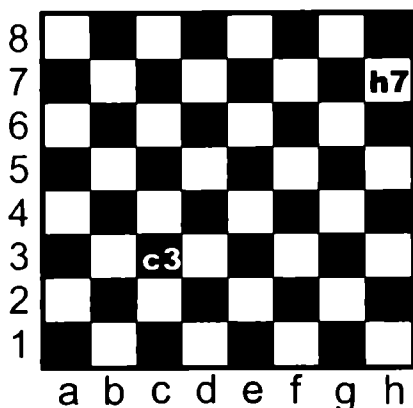
Diagonal qatorlar 26 ta. Ularning 13 tasi – oq xonali va 13 tasi – qora xonalilar.



Har bir xona vertikal va gorizontal qatorlar kesishida joylashadi va o'zining nomi bo'ladi (*1-diagramma*).



1 - diagramma



2 - diagramma

Masalan «c3» xonaning nomi «c» vertikal qatorning nomi va «3» gorizontal qatorning nomeridan iborat bo'ladi. Boshqa, h7 xonaning nomi esa «h» vertikal qatorning nomi va «7» gorizontal qatorning nomeridan tashkil topadi. (2-diagramma).

SHOHMOT DONALARI BILAN TANISHAMIZ



Shoh

Shoh – shohmot donalarining ichida eng asosiysi, kam harakatlanadi va doim himoyaga muhtoj bo'ladi. Agarda «dushman» tomonidan asirga olinsa – o'yin yutqaziladi.



Farzin

Farzin – juda kuchli, tezkor va harakatchan. Rux hamda filga o'xshab – to'g'ri, ko'ndalang va qiyasiga yuradi. Raqib donalarini uzoqdan ham, yaqindan ham urib oladi. Farzinni ba'zida «malika» yoki «vazir» deb ham aytishadi.



Rux

Rux – ancha kuchli, undan faqat farzin kuchliroq. Rux og'ir harakatlanadi, o'ngga, chapga, oldinga, orqaga yuradi. Jangga suvori va jangovar fillardan keyin kiradi. Jangni uzoqdan ham, yaqindan ham olib boraveradi.

Fil – yengil dona, diagonal bo'yicha harakatlanadi. Jangga birinchilar qatorida kiradi. Fillarning biri oq xonalar, ikkinchisi esa qora xonalar bo'ylab yurishadi. Fil piyoda bilan bog'lanib olsa birgalikda yaxshi jang qilishadi.

Fil



Ot – bu donaga o'xshab birorta shohmot donasi yura olmaydi. Ot, yurmasdan kutilmagan joyga sakrab o'tadi. U, o'zining va raqibning donalari ustidan, ikki xonadan keyin yon tomondagi uchinchi xonaga yuradi. Oq xonada turgan bo'lsa qora xonaga yuradi, qoradan – oqqa.

Ot



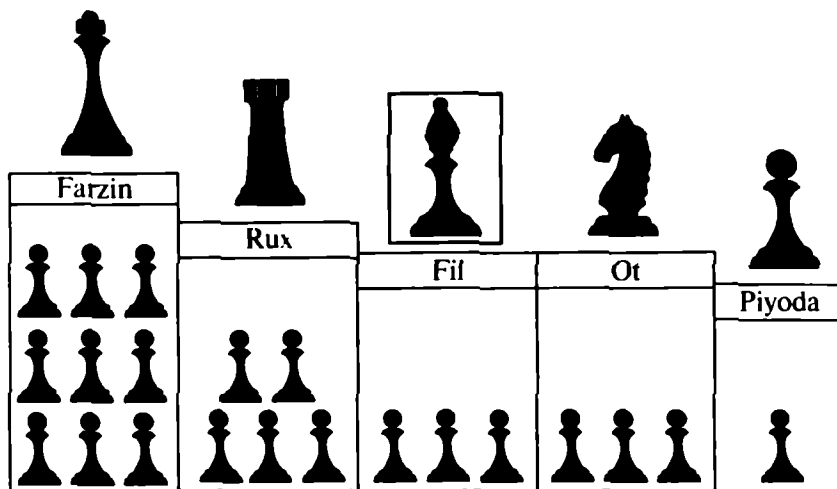
Piyoda – kichkina bo'lgani bilan jasur jangchi. U doim oldinga qarab harakatlanadi, orqaga yoki yonga yurmaydi. Raqib donasini qiyasiga urib oladi. Piyodaning yagona maqsadi bor – tezroq oxirgi qatorga yetib borib eng kuchli shohmot farzinga aylanish.

Piyoda



HISOBLASHNI O'RGANAMIZ













Shohmot donalari sipoh va piyodalarga ajratiladi. Piyodalarning kuchlari teng, sipohlarning kuchlari baravar emas – biri kuchliroq bo'lsa, boshqasi kuchsizroq. Shohmot sipohining kuchini aniqlashda o'lchov birligi qilib piyodaning kuchi olinadi. Sipohning kuchi piyodaning kuchi bilan taqqoslanadi va sipoh piyodadan necha marta kuchli ekanligi aniqlanadi. Taqqoslash natijasida aniqlanib qabul qilingan sipohlarning kuchlari 6-rasmda berilgan.



6 - rasm

Rasmda sipohlarning kuchlari yaqqol ko'rsatilgan. Farzin — eng kuchli sipoh, uning kuchi 9 ta piyodaning kuchiga teng. Ruxning kuchi farzinning kuchidan kamroq, uning kuchi 5 ta piyodaning kuchiga teng. Fil bilan otning kuchlari baravar va 3 ta piyodaning kuchiga teng.

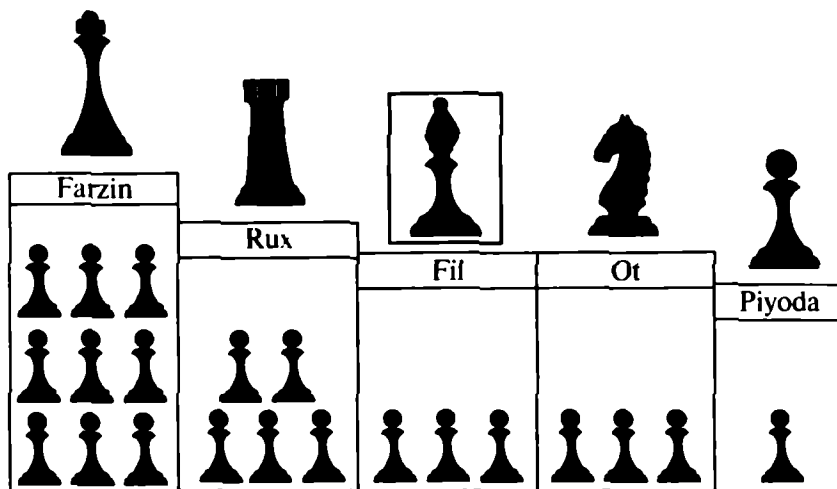
Qulayroq bo'lish uchun «teng», «kuchli», «kuchsiz», «qo'shish», «ayirish» so'zlar iborasini qisqartirib yozishda «=» (teng), «>» (katta), «<» (kichik), «+» (qo'shish), «-» (ayirish) matematik belgilardan foydalanamiz. Shohmot iboralarini qisqartirib yozishda 1-jadvalda ko'rsatilgan sipohlarning qisqartirilgan nomlari, diagrammadagi sipohlar tasviri va sipohlar kuchlaridan foydalanamiz.

Donalarning nomi	Donalarning qisqartirilgan nomi	Donalarning ko'rinishi		Donalarning kuchi
		Shohmot taxtasida	Diagrammada	
Shoh	Sh			
Farzin	Fz			9
Rux	R			5
Fil	F			3
Ot	O			3
Piyoda	P			1

Yuqorida aytilganday: «ruxning kuchi farzinning kuchidan kamroq» degan iborani «rux farzindan kam» deb aytsa ham bo'ladi. Buni, $R < Fz$ yoki $\text{♖} < \text{♗}$ ($5 < 9$) deb qisqartirib ko'rsatish mumkin.

«Rux ikkita fildan kuchsizroq» degan iborani «Rux ikkita fildan kam» deb aytilsa ham bo'ladi. Buni ham, $R < F + F$ yoki $\text{♖} < \text{♘} + \text{♙}$ ($5 < 3 + 3$) deb qisqartirib ko'rsatish mumkin.













Qisqartirilgan sipoh yozuvlarini, diagrammadagi sipohlarning ko'rinishlarini yaxshi o'rganib olish, hamda kichikintoyning fikrlash qobiliyatini rivojlantirish uchun u, 2- va 3-jadvallardagi amaliy mashqlarni bajarishi lozim.



6 - rasm

Rasmda sipohlarning kuchlari yaqqol ko'rsatilgan. Farzin — eng kuchli sipoh, uning kuchi 9 ta piyodaning kuchiga teng. Ruxning kuchi farzinning kuchidan kamroq, uning kuchi 5 ta piyodaning kuchiga teng. Fil bilan otning kuchlari baravar va 3 ta piyodaning kuchiga teng.

Qulayroq bo'lish uchun «teng», «kuchli», «kuchsiz», «qo'shish», «ayirish» so'zlar iborasini qisqartirib yozishda «=» (teng), «>» (katta), «<» (kichik), «+» (qo'shish), «-» (ayirish) matematik belgilardan foydalanamiz. Shohmot iboralarini qisqartirib yozishda 1-jadvalda ko'rsatilgan sipohlarning qisqartirilgan nomlari, diagrammadagi sipohlar tasviri va sipohlar kuchlaridan foydalanamiz.































Donalarning nomi	Donalarning qisqartirilgan nomi	Donalarning ko'rinishi		Donalarning kuchi
		Shohmot taxtasida	Diagrammada	
Shoh	Sh			
Farzin	Fz			9
Rux	R			5
Fil	F			3
Ot	O			3
Piyoda	P			1

Yuqorida aytilganday: «ruxning kuchi farzinning kuchidan kamroq» degan iborani «rux farzindan kam» deb aytsa ham bo'ladi. Buni, $R < Fz$ yoki $\text{♖} < \text{♑}$ ($5 < 9$) deb qisqartirib ko'rsatish mumkin.

«Rux ikkita fildan kuchsizroq» degan iborani «Rux ikkita fildan kam» deb aytilsa ham bo'ladi. Buni ham, $R < F + F$ yoki $\text{♖} < \text{♘} + \text{♙}$ ($5 < 3 + 3$) deb qisqartirib ko'rsatish mumkin.



















Qisqartirilgan sipoh yozuvlarini, diagrammadagi sipohlarning ko'rinishlarini yaxshi o'rganib olish, hamda kichikintoyning fikrlash qobiliyatini rivojlantirish uchun u, 2- va 3-jadvallardagi amaliy mashqlarni bajarishi lozim.

2-jadval

1 ? 3	0 ? F	 ? 	 +  ? 
3 ? 3	R ? 0	 ? 	 -  ? 
5 ? 3	R ? Fn	 ? 	 +  ? 
9 ? 5	n ? F	 ? 	 +  ? 
3 ? 5	F ? 0	 ? 	 +  ? 
5 ? 9	F ? R	 ? 	 +  ? 

2-jadvalda so'roq belgining o'rnida «>» (ko'p), «<» (kam), «=» (teng) belgilarning qaysi biri bo'lishi aniqlanadi.

3-jadval

3 = ?	F = ?	 < ?	 >  + ?
1 < ?	R > ?	 = ?	 <  + ?
5 > ?	R > ?	 > ?	 <  + ?
5 < ?	0 > ?	 < ?	 >  + ?
9 > ?	0 < ?	 > ?	 >  + ?
5 < ?	F < ?	 > ?	 <  - ?

3-jadvalda so'roq belgining o'rnida tegishli raqamni, siphoning qisqartirilgan nomini yoki siphoning diagrammadagi ko'rinishini aniqlash kerak.

SHOHMOT O'YINI

Shohmot o'yinida ikki tomon qatnashadilar. Bir tomon oq donalarni, ikkinchi tomon esa qora donalarni navbatma-navbat siljitishadi. O'yin doim oq tomonning yurishi bilan boshlanadi, keyin qora tomon yuradi, so'ngra yana oq tomon va hokazo.

O'yinni boshlashdan avval shohmot donalarini shohmot taxtasida to'g'ri joylashtirish lozim. 1- va 2-gorizantal qatorlarda oq donalar joylashtiriladi, 7- va 8-gorizantal qatorlarda esa — qora donalar.

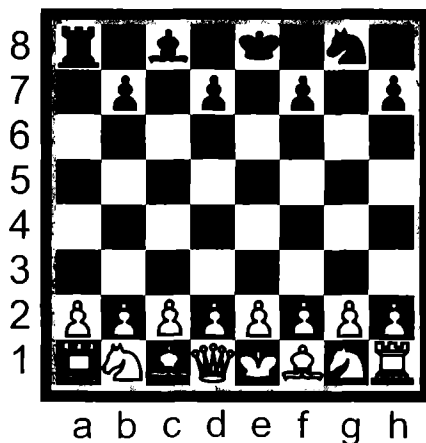
OQ DONALARNING JOYLANISHI

Shohmot taxtasining 1-gorizantal qatorida oq donalarning sipohlari, 2-gorizantal qatorda piyodalar joylashtiriladi. Shohmot taxtasining pastki chap va o'ng burchaklarida, **a1** va **h1** xonalarida ruxlar joylashtiriladi. Ruxlarning yonlariga, **b1** va **g1** xonalarga otlar o'rnatiladi. Otlarning yonlarida, **c1** va **f1** xonalarda fillar joylashishadi. Qatorning o'rtasida ikkita — oq va qora xonalar qoladi. Oq xonaga oq farzin, farzinning yoniga shoh joylashtiriladi. 2-gorizantal qatorga sakkizta piyodalar qator qilib teriladi (3-*diagramma*).

QORA DONALARNING JOYLANISHI

Shohmot taxtasining 8-gorizantal qatorida qora donalarning sipohlari, 7-gorizantal qatorda esa piyodalar joylashishadi. Shohmot taxtasining tepadagi chap va o'ng burchaklarida, **a8** va **h8** xonalarda ruxlar joylashtiriladi. Ruxlarning yonlariga, **b8** va **g8** xonalarga otlar o'rnatiladi. Otlarning yonlariga, **c8** va **f8** xonalarda fillar joylashishadi. Qatorning o'rtasida ikkita — oq va qora xonalar qoladi. Qora xonaga qora farzin, farzinning yoniga shoh joylashtiriladi. 7-gorizantal qatorga sakkizta piyodalar qator qilib teriladi (3-*diagramma*).

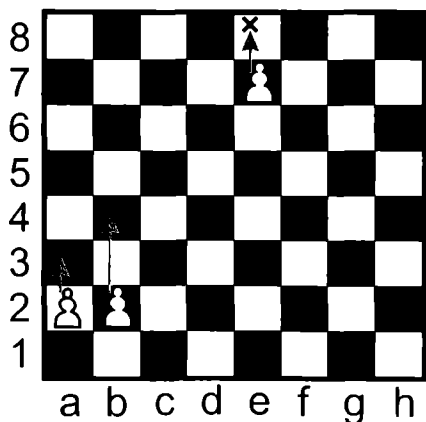
Shohmot donalari taxtada terilgandan keyin, ularning harakatlari, ya'ni donalarning shohmot taxtasida yurishlari va raqib donalarini urib olishlari bilan tanishamiz.



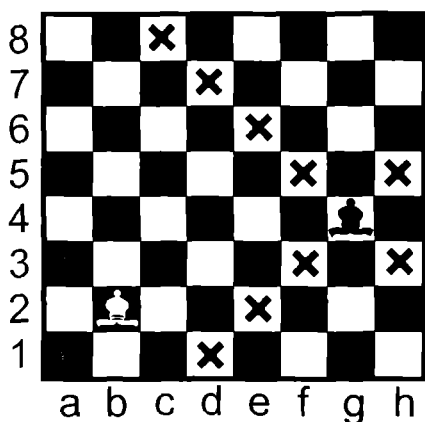
3-diagramma

DONALARNING YURISHLARI

Piyoda raqib tomonga qarab oldinga yuradi, ya'ni bir xonaga siljiydi. Ammo birinchi yurishda ikki xonaga yurishi ham mumkin (4-diagramma). Piyodaning kuchi kam, harakatlari chegaralangan, ammo oxirgi gorizontal qatorga yetib borsa eng kuchli sipohga aylanadi.

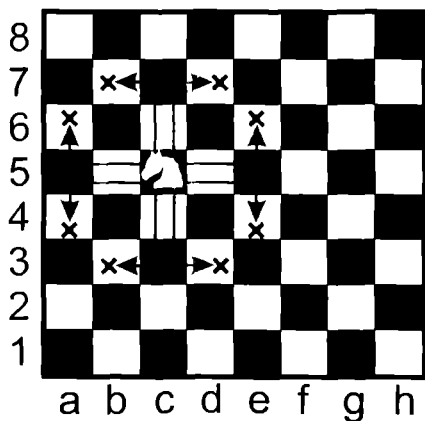


4-diagramma



5-diagramma

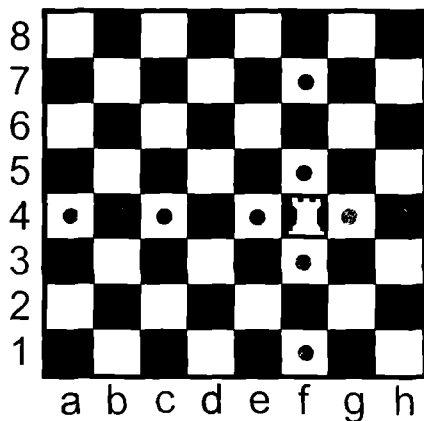
Fil diagonallar bo'yicha harakatlanadi. Oq xonada turgan fil oqxonalar fili bo'lib hisoblanadi, u faqat oq diagonallarda yuradi. Qora xonada turgan filga qoraxonalar fili deb aytiladi, u faqat qora diagonallarda harakatlanadi. (5-diagramma).



6-diagramma

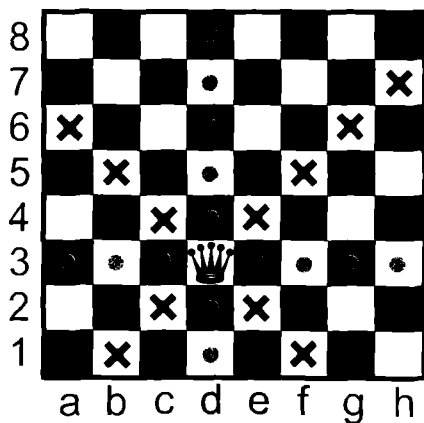
Ot uchinchi xonaga yuradi, ikki xona to'g'riga va uchinchisi yonga. Oq xonada turgan ot qora xonaga yuradi va, aksincha, qoradan oqqa (6-diagramma).

Rux gorizontal va vertikal qatorlar bo'yicha xohlagan xonagacha yura oladi (7-diagramma).

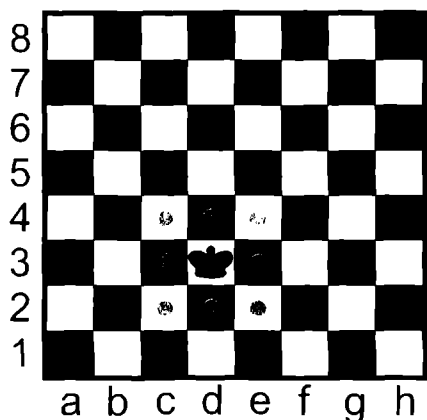


7-diagramma

Farzin ruxga o'xshab gorizontal va vertikal qatorlar bo'yicha va filga o'xshab diagonallar bo'y-lab harakatlanadi (8-dia-gramma).



8-diagramma



9-diagramma

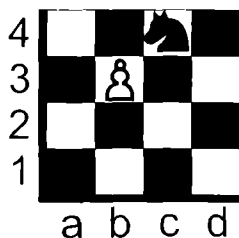
Shoh oldinga, orqaga, ko'ndalang va qiyasiga faqat bir xonaga yura oladi (9-diagramma).

RAQIB DONALARINI URIB OLISH

Shohmot jangi paytida tomonlarda yo'qotishlar bo'ladi, tomonlarning shohmot donalari birin-ketin urib olinib jang maydonidan chiqarib tashlanadi. Tomonlar raqib shohmot donalarini shohmot taxtasidan chiqarib tashlash uchun, ular donalarni urib olishadi. Bir tomon ikkinchi tomonning shohmot donasini urib oladigan bo'lsa, u tomonning shohmot donasini joyidan oladi va u joyga o'zining shohmot donasini qo'yadi.

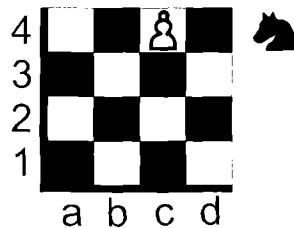
Hamma sipohlar o'zlarining yurish qoidalariga amal qilgan holda raqib shohmot donalarini urib olishadi. Piyodaning harakatlari boshqacharoq, u to'g'riga va qiyasiga urib oladi. Urib olish misollari 10–21-diagrammalarda ko'rsatilgan.

Urib olishdan oldin



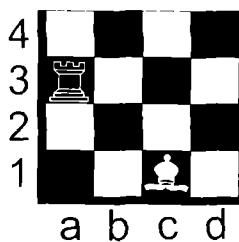
10-diagramma

Urib olgandan keyin



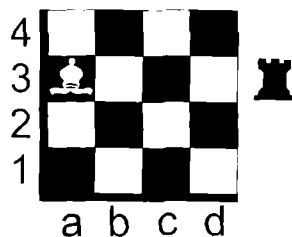
11-diagramma

Urrib olishdan oldin



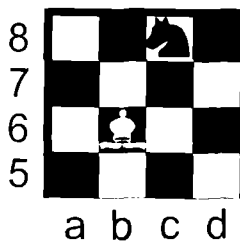
12-diagramma

Urrib olgandan keyin



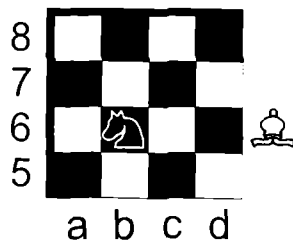
13-diagramma

Urrib olishdan oldin



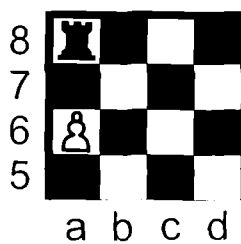
14-diagramma

Urrib olgandan keyin



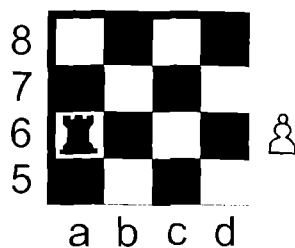
15-diagramma

Urrib olishdan oldin



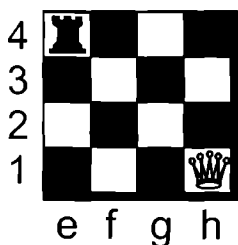
16-diagramma

Urrib olgandan keyin



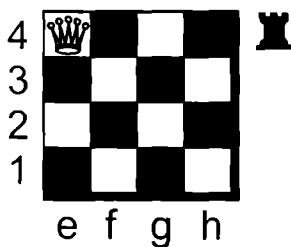
17-diagramma

Urrib olishdan oldin



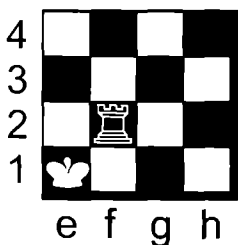
18-diagramma

Urrib olgandan keyin



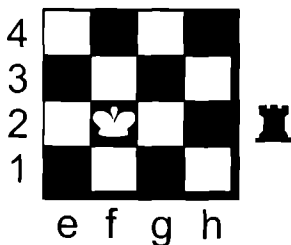
19-diagramma

Urrib olishdan oldin



20-diagramma

Urrib olgandan keyin



21-diagramma

Raqib shohmot donasini urib olishdan avval o'ylab ko'rishi lozim. Agarda, urib olish foydali bo'lsa, albatta, urib olinishi kerak, urib oladigan tomonga zararli bo'lsa, urib olishdan voz kechgan yaxshi. Shuning uchun har doim raqib tomonning shohmot donasini urib olib bo'lmaydi.

Raqib tomonning himoyalangan shohmot donalarini shohdan tashqari hamma shohmot donalarini, urib olish mumkin. Shoh himoyalangan raqib shohmot donasini urib ololmaydi, u faqat himoyalangan raqib shohmot donasini urib oladi.

O'YINNI YOZIB BORAMIZ

Bizlar raqam, harf va ba'zi belgilar bilan tanishdik. Endi, shohmot o'yinini yozib borish uchun kerak bo'lgan belgilar bilan tanishamiz:

- — yurish;
- : — urib olish;
- + — kisht (raqib shohini ogohlantirish);
- x — mot (raqib shohining taslim bo'lgani);
- o-o — kichik rokirovka (shoh va rux baravariga yurishadi);
- o-o-o — katta rokirovka (shoh va rux baravariga yurishadi).

Bajarilgan yurishni tushuntirish va baholash uchun yana qo'shimcha belgilar ishlatiladi:

- ! — kuchli yurish;
- ? — xato yurish;
- !? — tushunib bo'lmaydigan yurish.

Yuqoridagi belgilardan foydalanib shohmot o'yinini yozib borish mumkin. Bu **shohmot notatsiyasi** deb aytiladi. Shohmot notatsiyasidan foydalanib boshqa shohmotchilarning o'yini bilan tanishamiz, foydali tajriba orttiramiz va o'zimizning o'yinimizni baholab kamchiliklarimizni aniqlab olishimiz ham mumkin. Shohmot notatsiyasini yaxshiroq tushunish uchun shohmot o'yini yozuvi bilan tanishamiz.

Yurish №№	oqlar	qoralar
1.	e2 — e4	e7 — e5
2.	Og1 — f3	f7 — f6 ?
3.	Of3 : e5!	f6 : e5 ?
4.	Fzd1 — h5+	She8 — e7
5.	Fzh5 : e5+	She7 — f7
6.	Ff1 — c4+	Shf7 — g6 ?
7.	Fze5 — f5+	Shg6 — h6
8.	d2 — d4+	g7 — g5
9.	h2 — h4	Ff8 — e7
10.	h4 : g5++	Shh6 — g7
11.	Fzf5 — f7 x	

Endi, ushbu o'yinni so'zlar bilan tushuntiramiz.

1-yurish. *Oqlar:* e2 xonadagi piyoda e4 xonaga yuradi.

Qoralar: e7 xonadagi piyoda e5 xonaga yurdi.

2-yurish. *Oqlar:* g1 xonadagi ot f3 xonaga yurdi.

Qoralar: f7 xonadagi piyoda f6 xonaga yurdi.

Bu xato yurish, shuning uchun so'roq belgisi qo'yilgan.

3-yurish. *Oqlar:* f3 xonadagi ot e5 xonadagi piyodani urib oldi. Bu kuchli yurish, shu sababdan undov belgisi qo'yilgan.

Qoralar: f6 xonadagi piyoda e5 xonadagi otni urib oldi. Bu xato yurish, shuning uchun so'roq belgisi qo'yilgan.

4-yurish. *Oqlar:* d1 xonadagi farzin h5 xonaga yuradi va shohga kisht deydi.

Qoralar: e8 xonadagi shoh e7 xonaga yuradi.

5-yurish. *Oqlar:* h5 xonadagi farzin e5 xonadagi piyodani urib oladi va qora shohga kisht deydi.

Qoralar: e7 xonadagi shoh f7 xonaga yuradi.

6-yurish. *Oqlar:* f1 xonadagi fil c4 xonaga yuradi va qora shohga kisht deydi.

Qoralar: f7 xonadagi shoh g6 xonaga yuradi. Bu xato yurish, shuning uchun so'roq belgisi qo'yilgan.

7-yurish. *Oqlar:* e5 xonadagi farzin f5 xonaga yuradi va qora shohga kisht deydi.

Qoralar: g6 xonadagi shoh h6 xonaga yuradi.

8-yurish. *Oqlar:* d2 xonadagi piyoda d4 xonaga yuradi. Bu yurish bilan c1 xonadagi fil ochiladi, qora shohga kisht bo'ladi.

Qoralar: g7 xonadagi piyoda g5 xonaga yuriladi va shoh c1 xonadagi fildan himoyalanadi.

9-yurish. *Oqlar:* h2 xonadagi piyoda h4 xonaga yuradi va oqlar navbatdagi hujumga tayyorlanadi.

Qoralar. f8 xonadagi fil e7 xonaga yurilib g5 xonadagi piyoda qo`shimcha himoyalana-
nadi.

10-yurish. *Oqlar.* h4 xonadagi piyoda g5 xonadagi piyodani urib oladi va qora shohga kisht beradi. Shu paytda, ochilgan rux qora shohga ikkinchi kishtni beradi.

Qoralar h6 xonadagi shoh g7 xonaga yuradi.

11-yurish. *Oqlar.* f5 xonadagi farzin f7 xonaga yuradi va qora shohga mot e`lon qilinadi.

Qoralar yutqazdi va o`yin tamom.

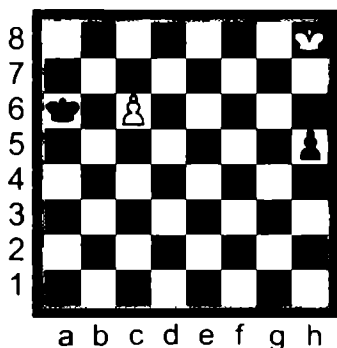
ETYUD VA MASALALAR

Etyud va masala – sun`iy ravishda tuzilgan shohmot taxtasidagi vaziyat. Etyudda, o`ynayotganlarning bir tomoniga (odatda oq tomonga) mo`ljallab yutadigan yoki durang qiladigan vaziyat beriladi. Masalada esa raqib shohini ma`lum yurishda mot qilish talab etiladi.

Etyud shohmot o`yinida uchraydigan vaziyatga o`xshaydi, shuning uchun etyudlarni yechish foydali va bolalarning fikrlash qobiliyatini rivojlantiradi.

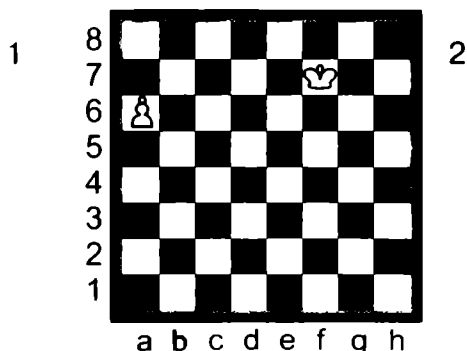
ETYUDLAR

R. Reti, 1921



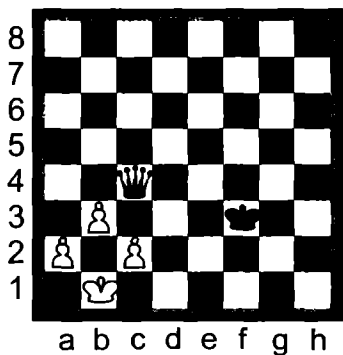
Oqlar boshlab durang qiladi.

I. Mayzelis, 1921



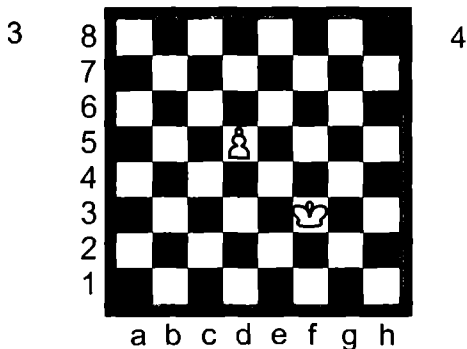
Oqlar boshlab yutadi.

G. Nadareishvili, 1947



Oqlar boshlab yutadi.

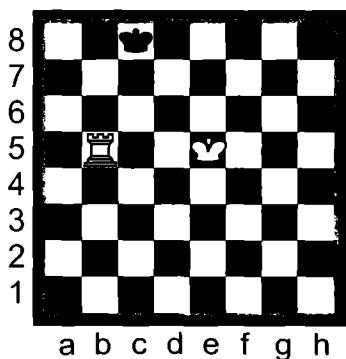
E. Ali



Oqlar boshlab yutadi.

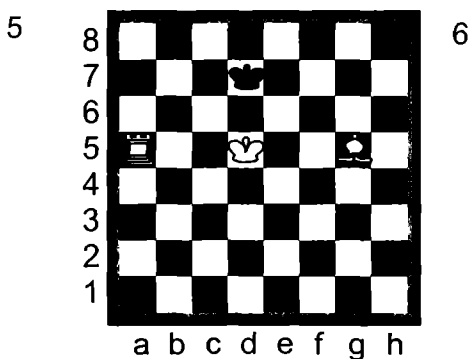
MASALALAR

E. Ali



2-yurishda mot

V. Shinkman, 1905



4-yurishda mot

YECHIMLAR:

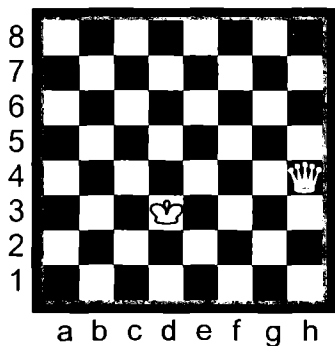
1. 1. Shg7 h4 2. Shf6 Shb6 3. She5 h3
 4. Shd6 h2 5.c7 Shb7 6. Shd7 h1Fz
 7. c 8Fz +.
Yoki 1. Shg7 h4 2. Shf6 h3 3. She7 h2
 4. c7 Shb7 5. Shd7 h1Fz 6. c8Fz+.
2. 1. She6 Shc3 2. Shd5 Shb4 3. She6 Shc4
 4. Shb7 Shb 5. Sh:a7 Shc6 6. Shb8 Shb6
 7. a7 Sha6 8. a8Fz+.
3. 1. Fzh4 She3 2. Fzg4 Shd2 3. Fze4 Shd1
 4. Fza8 Shd2 5. Fz:a3 ba 6. b4 She3
 7. b5 Shd4 8. b6 Shc5 9. b7 Shc6
 10. b8Fz.
4. 1. d6 b3 2. d7 b2 3. d8Fz b1Fz
 4. Fzd2+ Shh3 5. Fzh6X.
5. 1. Shd6 Shd8 2. Rb8x.
6. 1. Fd8 Sh:d8 2. Shd6 She8 3. Rf5 Shd8 4. Rf8X.

Muharririyatdan:

Ushbu kitob muallifi 1-darajali shohmotchi va oliy toifadagi o'qituvchidir. Ko'p yillar davomida ishdan bo'sh paytlarida bolalar bog'chalarida shohmot bo'yicha murabbiylik qilganlar. Kichkintoylarga shohmot o'yinini o'rgatish bo'yicha uslubiy qo'llanmalar yaratgan. Bir so'z bilan aytganda yosh avlod fidoyisi.

MASALALARNING DAVOMI:

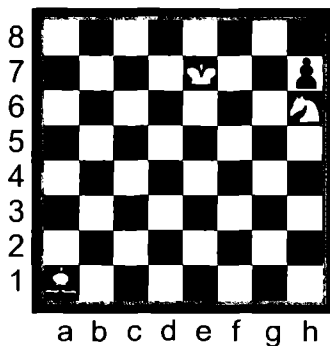
M. Muhiddinov, 1999



7

2-yurishda mot

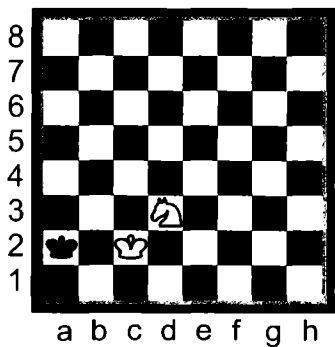
M. Yudovich, 1976



8

3-yurishda mot

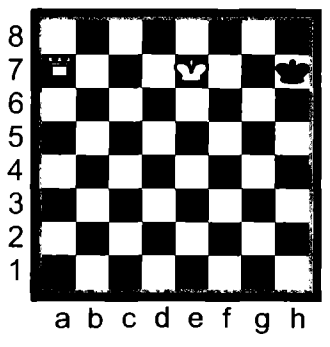
Muallifi noma'lum, XII asr



9

3-yurishda mot

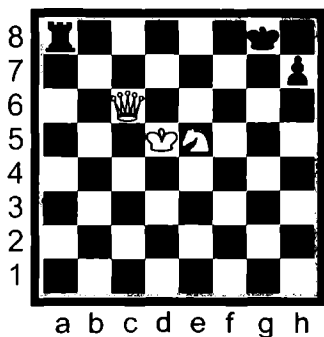
Yu. Averbax, 1976



10

3-yurishda mot

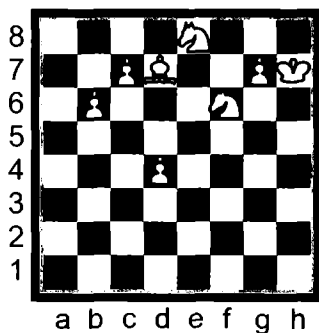
Lusena, 1497



11

5-yurishda mot

M.Yudovich, 1976



12

2-yurishda mot

YECHIMLARNING DAVOMI:

7. 1. Shc2 Sha2 2. Fz a4x
8. 1. Fzf6 gf 2. Shf8 f5 3. Of7x.
9. 1. Ob4+ Sha1 2. Shc1 a2 3. Oc2x
10. 1. Shf7 Sh h6 2. Ra5 Sh h7 3. Rh5x.
11. 1. Fze6+ Sh h8 2. Of7+ Shg8 3. Oh6++ Sh h8
4. Fzg8+ R:g8 5. Of7x.
12. 1. Od6 Sh:d6 2. c80x, yoki 1.Od6 Sh:f6 2. g80x.