## ***قاموس مصطلحات الشطرنج حسب التسلسل الأبجدي***

**إتحاد الأوروبي للشطرنج . *إأش* - ECU :هو الجهاز الذي يدير رياضة الشطرنج في أوروبا تحت مظلة الإتحاد الدولي للشطرنج** FIDE .

**إتحاد دولي للشطرنج : FIDE, أو الإتحاد العالمي للشطرنج . هو الجهاز الذي يدير رياضة الشطرنج في العالم والمعترف به من اللجنة الأولمبية الدولية كما أنه عضو في** ARISF **– جمعية** IOC **( اللجان الأولمبية الدولية ) المعترف بها من الإتحادات الرياضية الدولية .**

**إجباري FORCE : تعني أيضا " إلزامي " أو بشكل أوضح أن اللاعب لا يمتلك نقلة منطقية ومعقولة بدلا من النقلة الملعوبة .**

**أحجار الشطرنج CHESSMEN : وهي مجموع الجنود والقطع .**

**إخلاء : VACATION- مربع , خط .**

**أستاذ إتحاد دولي - FIDE MASTER ( ورمزه - FM - ) وهو المستوى الثالث لتصنيف اللاعبين ومن لديه هذا اللقب هو من بين أقوى 10000 لاعب شطرنج في العالم .**

**أستاذ دولي كبير Grandmaster - GM**

**أستاذ دولي كبير Grandmaster: أعلى لقب ممكن ان يحصل عليه لاعب الشطرنج ( فيما عدا لقب بطل العالم ) وهذا يعني أن هذا اللاعب هو من بين أقوى 1000 لاعب في العالم .**

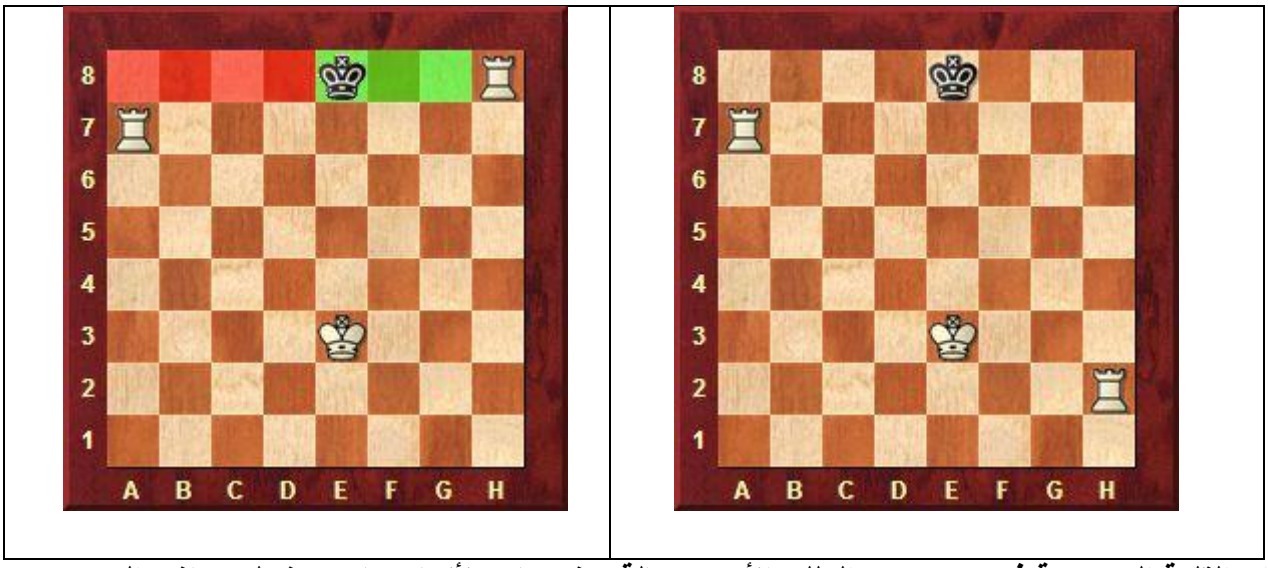
**أستاذ دولي .IM - International Master . هو اللقب المتوسط ( الثاني ) من حيث الأهمية للاعبين ومن يملك هذا اللقب هو من بين أفضل 3000 – 4000 لاعب في العالم .**

**إستسلام – RESIGN هو الإنسحاب وعدم إكمال الدور مع الإعتراف بالهزيمة , ويحدث غالبا بسبب حصول اللاعب المنافس على أفضلية ساحقة . المبتدئون باللعب يجب ألا يستسلموا مطلقا ويكملوا الدور للنهاية بينما يستخدم اللاعبون الأكثر خبرة تقديرهم وتقييمهم للوضع لتقدير ذلك.**

**الأسر CAPTURE إذا ما تحركت قطعة ما إلى مربع مشغول بقطعة للمنافس فإن قطعة المنافس يتم أسرها ويتم إخراجها من الرقعة كجزء من نفس نقلة الأسر . ملاحظة : الأسر الذاتي ممنوع حيث لا يسمح بأن يتم نقلة القطعة إلى مربع مشغول بقطعة من نفس لون القطعة الآسرة .**

**إشتباك** - Combination **كومبينيشين:سلسلة من النقلات الإجبارية لها هدف محدد وتعتمد على التكتيك الشطرنجي .**

**أشعة سينية X :** X-RAY - **لها إسم آخر مرادف هو السيخ أو السفود والأكثر أهمية هو مضمون المعنى الذي يدل على " القدرة على الرؤية عبر" والمثال المبسط التالي وهو : ملك + قلعة + قلعة ضد ملك .**




**إن القلعة المتوضعة في h8 تضع الملك الأسود بحالة كش مات لأنها تهاجم بشكل مباشر المربعين g8 , h8 والملك الأسود في e8 كما تهاجم بشكل غير مباشر عبر الأشعة السينية X المربعات خلف الملك , والمربع الأكثر حرجا هو مربع d8 الذي كان من الممكن أن يهرب إليه الملك وبسبب تأثير الأشعة أصبح غير ممكن .**

**إفتتاح** OPENING **: هي النقلات الأولى من الدور , وللتشبيه بألعاب أخرى فهو ذلك الجزء الذي يلي مغادرة اللاعبين غرفة إرتداء الملابس ونزولهم إلى أرض الملعب .**

**ألقاب –** TITLES **يقوم الإتحاد الدولي للشطرنج** FIDE **بمنح ألقاب للتعرف على إنجازات أي شطرنجي سواء كان لاعبا أو مدربا أو حكما . القائمة التالية تضم ترتيب الألقاب الدولية من الأعلى للأسفل .**

**( الحكم ) -** (ARBITER) **– حكم دولي** (IA) **– حكم إتحاد دولي** FIDE (FA) .

**( اللاعب )-** ( PLAYER ) **- أستاذ كبير** (GM) **– أستاذ دولي** (IM) **– أستاذ إتحاد دولي** (FM) **– أستاذة سيدات دولية كبيرة** (WGM) **- أستاذة سيدات دولية** (WIM) - **أستاذة إتحاد دولي للسيدات** (WFM) .

**( المدرب )** – (TRAINER) **- مدرب دولي كبير** (FST) **– مدرب دولي** ( FT ) **– معلم ( أو مرشد ) دولي** ( FI ) **معلم ( أومرشد ) وطني** (NI) **– معلم مبتدئين** (DI) .

**أمرر الدور** PASS **: الواقع أنه ليس هناك وجود حقيقي لتعبير " أمرر الدور " بلعبة الشطرنج – حيث أن كلا اللاعبين مجبر على اللعب بشكل متتالي كل منهما بدوره طالما ما يزال يوجد نقلات قانونية**

للعبها . إن تعبير " أمرر الدور " يستخدم بالشطرنج عندما يملك أحد اللاعبين إمكانية لعب نقلات غير محددة " ليس لها أهمية بالضرورة " بهدف واحد هو نقل دور اللعب إلى المنافس الذي سيجد نفسه بحالة حيص بيص " زغزوانغ Zugzwang " ( إنظر بالأسفل )

في الوضع السابق يوجد ثلاث نقلات فقط تفشل في إنجاز الفوز للأبيض وهي : النقلتان الإنتحاريتان Rg1-g5 و Rg1-g6 ( واللتان تؤديان لخسارة الأبيض الدور ) والنقلة الثالثة هي Rg1xg7 ( و تؤدي إلى التعادل ) لكن النقلة " البديهية " للعبها هي تحريك القلعة إلى أحد المربعات **b1 , a1** أو **c1** وذلك لتمرير الدور للأسود الذي هو مضطر للعب Kf8-e8 وبالتالي سيرد الأبيض بلعب القلعة على الصف الثامن مع كش مات للملك الأسود .

**إنتشار** : تعبير عام يستخدم بكثرة للتعبير ببساطة عن تحريك قطعة ما من مربعها البدئي إلى مربع آخر ( عادة إلى مربع قريب من وسط الرقعة ) . إن القطع هي جزء من فريقك ونعم إنها بشكل عام تتكلم وتعبرعن آرائها وهي تكون أقوى عندما تكون في مسرح اللعب مما لو تم تركها على المقعد متفرجة أو في غرفة الملابس , نعم إن فعالية القطع هو الأمر الأكثر أهمية .

- **إيلو – ELO** : أتت التسمية من مخترع هذا النظام وهو : آرباد إيلو , الذي إخترع نظام لتصنيف ( rating ) لاعبي الشطرنج ويتم إستخدامه في جميع البطولات الدولية والماتشات . إن التصانيف الفردية للاعبين يتم نشرها شهريا , العديد من الإتحادات الوطنية تستخدم نفس النظام لتصنيف لاعبيها على قائمة التصنيف ضمن بلدها على قوائم تصنيف خاصة بها التابعة للإتحاد الدولي FIDE .

**باطة ( الميتة الفاسدة ) STALEMATE – تحدث عندما تكون النقلة للاعب لكنه لا يملك أي نقلة قانونية كما أن ملكه ليس بحالة كش , وبالتالي فإن نتيجة الدور بهذه الحالة هي التعادل بالباطة . نقدم هنا حالة نموذجية من دور بين لاعبين مبتدئين, أحدهما تحسن لعبه قليلا فرغب بأن يقوم" بإحصاء " عدد الجنود الذين يستطيع ترقيتهم فوصل لهنا . النقلة للأسود :**

**النقلة الأخيرة للأبيض كانت ♕f7–f8 أدت لحدوث حالة تعادل بسبب الباطة. بالطبع كانت النقلة ♕b2–b6# مات أفضل بكثير من نقلة الترقية السيئة .**

**<u>بالمرور</u> - EN PASSANT : عندما يهاجم جندي ما مربع تم عبوره من قبل أحد جنود المنافس ( الذي يجب أن يكون قد تحرك مربعين للأمام بنقلة واحدة إبتدأ من مربعه الأصلي ) فإن يحق للجندي المهاجم أن يأسر الجندي المنافس من على المربع كما لو أن الجندي المنافس قد تحرك مربع واحد فقط . هذا الأسر يعتبر قانونيا فقط في حالة إذا تم مباشرة بعد نقلة الجندي المنافس مربعين للأمام .**

**<u>البديهية</u> OBVIOUS : هي النقلة أو الفكرة التي يراها ويفهمها المدرب ( بينما لا يراها المشاهدون ) .**

**<u>التبادل</u> EXCHANGE : لهذا التعبير معنيين : الأول هو التبادل المادي ( يحدث عادة بين قطعتين لهما نفس القيمة, مثلا إذا ما قام وزيري بأسر وزيرك الذي هو محمي بقطعة لك فقمت أنت بأسر وزيري ) . المعنى الثاني هو الفرق بين القطعة الخفيفة ( الفيل أو الحصان ) وبين القلعة اي إذا ما قمت أنا بأسر إحدى قلعتيك بأحد أحصنتي وقمت أنت بأسر هذا الحصان بأي قطعة لك فعندها يقال أنني قد "فزت" بالتبادل EXCHANGE**

**ملاحظة المترجم : التعبير الثاني لا ينطبق على اللغة العربية التي يقال فيها أنني " فزت بالفرق " عندما أقوم بأسر قلعة للمنافس مقابل أن يأسر المنافس لي حصان أو فيل ( ولا يقال بالعربية أنني فزت بالتبادل ) .**

**التبييت هو وليد حديث نسبيا بالشطرنج وتم تثبيته كحركة رسمية في نهاية القرن السادس عشر وهو قفزة للملك , فالتبييت هو تحريك وبوقت واحد للملك وإحدى القلعتين من نفس لون الملك والموجودتين على الصف الاول للاعب ويعتبر ذلك كنقلة واحدة للملك وهو يتم بحيث أن الملك يتحرك من مربعه الأصلي مربعين بإتجاه إحدى القلعتين الموجودة بمربعها الأصلي التي تتحرك بدورها إلى المربع الذي عبره الملك للتو .**

**يتم فقدان الحق بالتبييت مطلقا بالحالات التالية :**

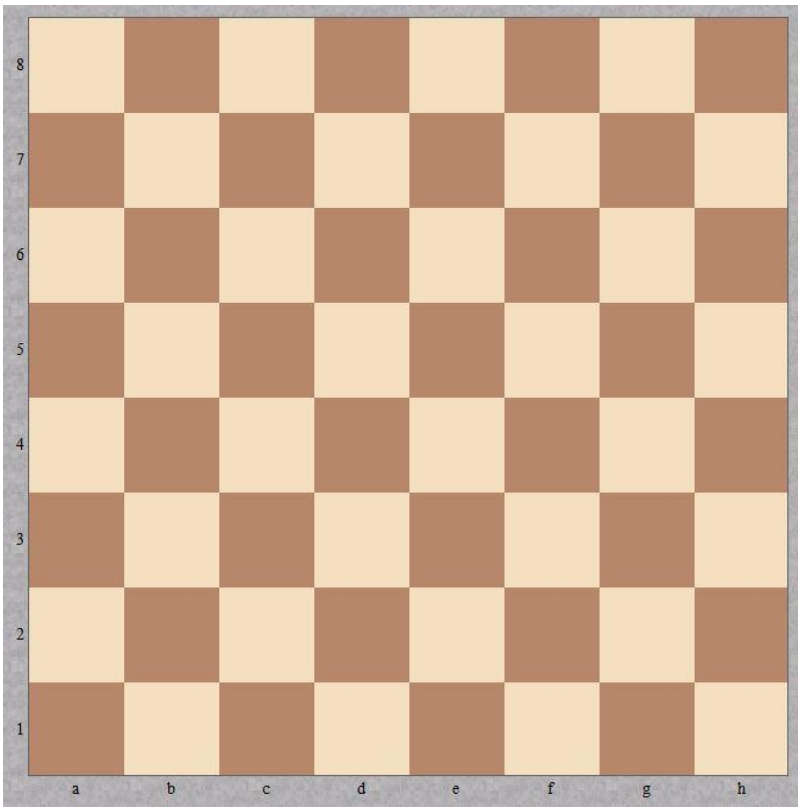
1. **إذا تحرك الملك قبل حركة التبييت ( حتى لو عاد لمربعه الأصلي )**
2. **أو إذا تحركت القلعة قبل حركة التبييت ( حتى لو عادت لمربعها الأصلي )**

**يتم فقدان الحق بالتبييت مؤقتا : بالحالات التالية :**

1. **إذا كان المربع الذي يقف عليه الملك أو المربع الذي سيعبره بحركة التبييت أو المربع الذي سينتقل إليه معرض للهجوم بواحدة أو أكثر من قطع المنافس .**
2. **إذا تواجدت اي قطعة بين الملك والقلعة التي ينوي الملك التبييت بإتجاهها .**

**تسجيل النقلات: بما أن كل مربع على الرقعة له إسم خاص به , يمكننا إستخدام هذه الاسماء لشرح أفكار اللاعبين والنقلات الملعوبة على رقعة الشطرنج . هذا الأمر يعطينا " لغة شطرنجية " يمكننا إستخدامها في قراءة أدوار الشطرنج والكتابة الشطرنجية إضافة للتكلم عن أدوار الشطرنج والأوضاع الشطرنجية .**

**لقد تم إستخدام العديد من الطرق المختلفة بالتسجيل ( قد تكون صادفت عددا منها في الكتب القديمة وبشكل عام فقد تم إستخدام الطرق القديمة بالتسجيل في الكتب الإنكليزية والإسبانية التي تم طباعتها منذ اكثر من 30 عاما ) , لكن الآن هناك طريقة عالمية معتمدة للتسجيل وهي موجودة ... في نوعين ( طويل وقصير مع بعض الفروقات بينها ) هذه الطريقة العالمية بالتسجيل سميت كذلك لأنها تستخدم أسماء موحدة للمربعات بكل اللغات ( تظهر تحت مسمى " الشكل ") حتى في الدول واللغات التي تختلف أبجديتها بشكل جذري ( مثل اللغتين العربية والسلافية ولغة كانجي ...) فالجميع يستخدم الأبجدية الرومانية ( الأوروبية ) للأحرف والارقام .**




جميع كتب الشطرنج العالية المستوى تستخدم في كتابة الأدوار ضمنها النوع القصير من الطريقة العالمية المعتمدة, وفي هذا النوع من التسجيل يتم كتابة مربع الوصول فقط لكل نقلة , لكن هذه الطريقة هي أقل دقة كما أنها تجعل الحياة أكثر صعوبة على اللاعبين المبتدئين .

الكتب المخصصة للمبتدئين والمستجدين يجب أن تستخدم النوع الطويل من التسجيل حيث يتم فيها تسجيل أسماء مربعي الإنطلاق والوصول لكل نقلة مع فاصل بشكل – بينهما , هذا الأمر يسهل متابعة ماذا يحصل على رقعة الشطرنج . ومثال على ذلك النقلة e2-e4 ( التي من الممكن أن تكون النقلة الأولى في الدور ) .

تم الإتفاق ( بنوعي التسجيل القصير والطويل ) على أن يتم وضع حرف ( أو صورة ) للقطعة التي ننوي تحريكها في بداية تسجيل النقلة . إن الحرف الذي يرمز للقطعة يتغير حسب اللغة المستخدمة , لذلك فهناك إتجاه متزايد كي يتم إستخدام صورة القطعة كما في الأشكال التي نستخدمها في نصوصنا . من النادر جدا جدا أن يتم إستخدام حرف أو صورة عندما تكون النقلة لجندي , حيث تم الإتفاق على أن يتم فقط إستخدام مربعي الإنطلاق والوصول ( مع فاصل - بينهما ) . إن إضافة الحرف الرامز للقطعة يجعل متابعة سلسلة حركات أسهل , كما أنه تم الإتفاق أنه إذا تضمنت النقلة عملية أسرعندها يتم وضع الرمز ( X ) بدلا من الفاصل (-) وإتفاق آخر على أن يتم إضافة الرمز( + ) إلى نهاية النقلة عندما تتضمن النقلة هجوم على الملك مع كش ( مثلا النقلة e6xf7+ تعني أن الجندي الأبيض

بالمربع e6 قام بأسر حجر للأسود من على المربع f7 مهاجما الملك المنافس - كش ملك - ) . لا حظ أن القطعة التي يتم أسرها لا تأخذ إسما أو حرفا يرمز عليها ( نذكر فقط المربع الذي يتم الأسر عليه ) حتى لو كانت الحجر المأسور هو قطعة ( طبعا بالأحرى إذا كان الحجر المأسور جندي فلا يرمز له ) .

باللغة الإنكليزية ( على ضفتي الأطلسي أي إنكلترا وأميركا وفي كافة أرجاء العالم ) تم التوافق على أن يتم الرمز للقطع بأحرف كبيرة ) كالتالي :

الملك : K - King

الوزير : Q - Queen

القلعة : R - Rook

الفيل : B - Bishop

الحصان : إن حرف K قد تم إستخدامه هنا للرمز للملك وحرفي Kn ( الذين تم إستخدامهما للدلالة على الحصان لمدة 100 – 200 عام على الاقل ) طويلان وغير مريحان , لذلك إتفق على الحرف N للدلالة عليه .

التبييت : التبييت بجناح الملك " ويدعى التبييت القصير" ( حيث يتحرك الملك من العمود e إلى العمود g ) ويتم الرمز إليه في التسجيل بشكل " 0 – 0 ", بينما التبييت في جناح الوزير يدعى التبييت الطويل ( حيث يتحرك الملك من العمود e إلى العمود c ) ويرمز إليه بشكل " 0 - 0 – 0 " , لماذا هذا الرمز ؟ السبب أنه يشير إلى عدد المربعات التي تفصل بين الملك والقلعة مباشرة قبل التبييت .

إليكم الآن مثالا على تسجيل بعض النقلات في الشطرنج :

1 e2-e4 e7-e5 2 Ng1-f3 d7-d6 3 Bf1-b5+ Nb8-c6 4 0-0 Bf8-e7 5 Bb5xc6+

1.e2–e4 e7–e5 2.♘g1-f3 d7–d6 3.♗f1-b5+ ♘b8–c6 4.0-0 ♗f8–e7 5.♗b5xc6+

من أين أتت هذه الأرقام الإضافية قبل كل نقلة ؟ لقد تم وضع هذا الترقيم كي يكون سهلا متابعة عدد وتسلسل النقلات , فهنا بدأ الأبيض نقلته الأولى بتحريك الجندي من e2 إلى e4 ورد عليه الأسود بتحريك جنديه من e7 إلى e5 وفي النقلة الثانية حرك الأبيض حصانه القريب من الملك من المربع g1 إلى المربع f3 ورد عليه الأسود بتحريك جنديه من d7 إلى d6 , وفي النقلة الثالثة حرك الأبيض فيله من f1 إلى b5 مهاجما الملك الأسود ( كش ) ورد الأسود على تهديد الملك بإغلاق الكش من خلال لعبه الحصان من b8 إلى c6 , وفي النقلة الرابعة قام الأبيض بالتبييت ورد الأسود بلعب الفيل من f8 إلى e7 , ونقلة الأبيض الخامسة والأخيرة هنا كانت أسر فيله الموجود في b5 للحصان الأسود الموجود في c6 مع تهديد كش للملك الأسود . الأسطر الستة الأخيرة تعبر ( تقريبا ) عن كيفية تسجيل نقلات أدوار الشطرنج . أعتقد أنك توافقني الرأي بأن طريقة التسجيل العالمية الحديثة التي تم إعتمادها تعتبر خطوة تطوير

**كبيرة في مجال التسجيل في كلا مستويي الوضوح والإيجاز . من الممكن أيضا أن ترى تسجيلا كالتالي :**

1- e2-e4, e7-e5; 2. Ng1-f3, d7-d6; 3. Bf1-b5+, Nb8-c6; 4. 0-0 (إضافة عدد من النقط والفواصل

**أو تسجيلا قريبا جدا من ذلك , لكن معظم المؤلفين يعتبرون أن فوضى التنقيط هي زائدة عن الحاجة وأنا اعتقد كل شيء زائد عن الحاجة يمكن أن يتم فهمه تدريجيا فيما بعد .**

**من الطبيعي أن نستخدم الرقم " 1 " للدلالة على النقلة الأولى عند بداية الدور , لكن كثيرا ما نستخدم أيضا الرقم " 1 " أيضا في حال كنا بصدد تحليل وضع ما تشكل بعد عدد معين من النقلات لذلك فمن نقطة بدء تحليل الدور ولتسهيل الأمور نبدأ برقم " 1 " وذلك بدلا من أن نكتب الرقم الفعلي للنقلة بالدور مثل " 18 " أو " 47 " أو مهما كان رقم النقلة الفعلي .**

**أحيانا يمكن أن ترى إشارة تعجب " ! " أو إشارتان " !! " أو ترى إشارة إستفهام " ؟ " أو إشارتان " ؟؟ " توضع بعد النقلة مباشرة , هذه العلامات هي عبارة عن طريقة بسيطة للتعليق على النقلة الملعوبة وهي يمكن أن تشير حسب التسلسل , نقلة جيدة ( أو جيدة جدا , جدا !! ) , أو نقلة سيئة ( أو سيئة جدا , جدا ؟؟ ) .**

**أنت بالتأكيد من خلال قراءاتك الشطرنجية قد صادفت النوع القصير من الطريقة العالمية للتسجيل , وسنعيد تكرار سلسلة النقلات السابقة لكن بالنوع القصير من التسجيل والتي ستبدو كالتالي :**

1 e4 e5 2 Nf3 d6 3 Bb5+ Nc6 4 0-0 Be7 5 Bxc6+

1.e4 e5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♘c6 4.0-0 ♗e7 5.♗xc6+

**كما ترى فإن إشارة كش ملك " + " بقيت ثابتة وكذلك إشارة الأسر " x " بقيت ثابتة .**

**أحيانا هناك ضرورة لإضافة معلومة توضيحية على النقلة كالمثال التالي :**

1 e4 e5 2 Nf3 Nc6 3 d3 d6 4 Nbd2. 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d3 d6 4.♘bd2.

**الحرف الإضافي " b " ضمن النقلة الرابعة للأبيض هو ضروري حيث أن كل من حصاني الأبيض يمكن أن يتحرك إلى المربع d2 وأحيانا من الممكن أن يظهر تعقيد آخر وذلك بانه أحيانا من الضروري إضافة رقم على النقلة بدلا من إضافة حرف وكمثال على ذلك نفترض أنه لدى الأبيض حصانين أحدهما بالمربع d3 والآخر في d5 فإن كل من الحصانين يستطيع أن يأسرا حجرا للأسود موجود بالمربع f4 لذلك إذا كتبنا Ndxf4 فنحن لن نعرف أي من الحصانين أسر الحجر فكلاهما على عمود d لذلك يجب كتابة النقلة كالتالي N3xf4 أو N5xf4 . بالطبع فإنه في النوع الطويل من التسجيل فإن جميع المعلومات موجودة أصلا لذا فنحن لا نحتاج لإضافة حرف أو رقم للتوضيح :**

1 e2-e4 e7-e5 2 Ng1-f3 Nb8-c6 3 d2-d3 d7-d6 4 Nb1-d2

1.e2–e4 e7–e5 2.♘g1-f3 ♘b8–c6 3.d2–d3 d7–d6 4.♘b1-d2

**إستكمالا لموضوعنا وضمن سياق " تكلم " شطرنج عن النقلات الخمس أعلاه فالحديث يكون كالتالي :**

**( تكلم بلغة الشطرنج بالتسجيل القصير يكون كالتالي, وقد تم وضع فواصل للتمييز بين النقلات كما تم وضع : بنهاية كامل النقلة ). واحد , e أربعة ,e خمسة : إثنان , حصان f ثلاثة , d ستة : ثلاثة , فيل b خمسة كش , حصان c ستة : أربعة , تبييت , فيل e سبعة : خمسة , فيل يأسر c ستة كش .**

**( التكلم شطرنج في التسجيل الطويل يكون كالتالي, وقد تم وضع فواصل للتمييز بين النقلات كما تم وضع : بنهاية كامل النقلة). واحد, e إثنان إلى e أربعة , e سبعة إلى e خمسة : إثنان , حصان g واحد إلى f ثلاثة , d سبعة إلى d ستة : ثلاثة , فيل f واحد إلى b خمسة كش , حصان b ثمانية إلى c ستة : أربعة , تبييت , فيل f ثمانية إلى e سبعة : خمسة , فيل b خمسة يأسر c ستة كش .**

**تسمير PIN : هذا التعبير يجب أن يشمل دوما ثلاثة أحجار شطرنج , المُسمِر ( بكسر الميم ) والمُسمَر ( بفتح الميم ), ( القطعة التي في الوسط ) وأخيرا الحجر الهدف وهو الذي يتوضع خلف الحجر المُسمَر ويكون أكثر أهمية منه والتسمير بالتعريف هو ان تقوم قطعة ما من خلال خط حركتها ( عمود أو وتر ) بتثبيت حجر للمنافس ضمن مربعه إما لأن الملك المنافس يقف خلف الحجر المسمَر ( وهنا لا يمكن للحجر المسمَر أن يتحرك لأنه يعرض ملكه للكش ) أو لأن قطعة ذات أهمية أعلى تتوضع خلفه ( مثلا فيل يسمِر حصان على طول وتره لأن وزير المنافس يتوضع خلف الحصان ) .من الممكن للتسمير أن يكون " تاما " ( عندما يكون الملك هو الذي يقف خلف الحجر المُسمَر ) أو يكون التسمير " نسبي " ( عندما يكون خلف الحجر المُسمَر قطعة ذات قيمة أعلى عدا الملك ) .**

**تصنيف – RATING هو نظام تم إعتماده لتقدير قوة اللاعب ( راجع إيلو ELO ). تستطيع إيجاد جميع نشرات التصنيف الأخيرة التي أصدرها الإتحاد الدولي FIDE على الموقع : http://ratings.fide.com/**

**تضحية – SACRIFICE هي التخلي عن ملكية مادية شطرنجية ( بقيم تختلف حسب سلم التقييم الشطرنجي بالنقاط ) ويكون السبب - دوما تقريبا - الأمل بالحصول لاحقا على ميزة مادية على نفس سلم التقييم أو أكثر من ذلك الأمل بالوصول إلى كش مات وبالمناسبة قد يكون سبب التضحية تأمين الوصول إلى نصف نقطة الدور ( التعادل ) ولولا التضحية فإن النتيجة ستكون الخسارة .**

**ترقية PROMOTE : هو تحول الجندي إلى وزير وذلك يحصل عندما يصل الجندي إلى المربع الأخير في مسيره ويسمى مربع " الترقية " أو مربع التوزير .**

**تعادل : يمكن أن ينتهي الدور بالتعادل من خلال إتفاق اللاعبين على ذلك , أو من خلال حدوث وضعية باطة**

( الميتة الفاسدة ) أو من خلال تكرر الوضع ثلاث مرات ( راجع الفقرة 9 / 2 من قانون الشطرنج )
أو من خلال قاعدة الخمسين نقلة ( فقرة 9 / 3 ) أو من خلال بقاء الملكين فقط على الرقعة .
أيضا راجع الكش ( المتكرر ) .

**تفريع :** VARIATION- إتجاه وخط للعب بديل عن خط آخر , وهو عبارة عن مجموعة نقلات تكون بشكل عام متشاركة فيما بينها بمضمون منطقي واحد .

**تكتيك** – TACTICS : الأمثلة الرئيسية لها هي : الشوكة , التسمير , السيخ , الهجوم بالكشف ,الكش بالكشف , الكش المزدوج , تحطيم أو إزاحة الحجر الحارس أو المدافع , الصف الخلفي , تغيير مكان توضع قطعة المنافس , الفخ ( الشرك ) , إخلاء مربع أو خط , النقلة الوسطية , اليائس , الحيص بيص ( زغزوانغ ) .

**جزيرة الجنود** PAWN ISLAND : مجموعة من الجنود من لون واحد تتوضع بجوار بعضها تنفصل عن باقي جنود نفس اللون بعمود واحد على الأقل من كلا الجهتين .

**جندي ( البيدق )** PAWN : هو حجر الشطرنج الأصغر حجما والأقل قيمة ورمزه حرف P أو الشكل ♙

**جندي السالك** PASSED PAWN : هو جندي لا يمنع سيره وجود جندي منافس يتوضع مقابله مباشرة كما أن مساره مفتوح على طول العمود حتى يصل لمربع " التوزير"
( هذا يعني أنه لا يوجد جنود للمنافس على الأعمدة المجاورة أيضا )

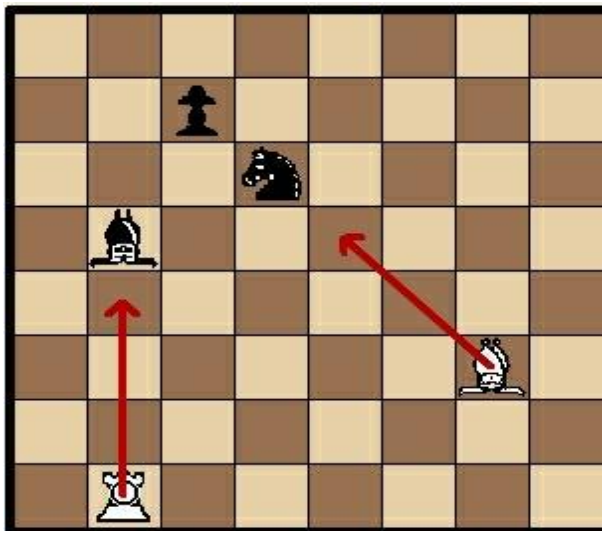
**جنود مزدوجة :** هم جنديان من نفس اللون يتوضعان على نفس العمود , ومن الممكن ايضا رؤية ثلاثة جنود تتوضع على عمود واحد .

**جنود معلقة** - إنها جزيرة من الجنود تحتوي على جنديين متجاورين متوضعين على عمود نصف مفتوح ويقال عن جنديين أنهما معلقين فقط في حال كان جندي واحد على الأقل بينهما موجود على أحد أعمدة وسط الرقعة أي على أحد أعمدة **c – d – e – f** .

**في الشكل السابق فإن الجنديين - c - d – هما جنديان معلقان .**

**<u>جنود مرتبطون :</u> الجندي المرتبط هو جندي يقوم بحراسة جندي آخر أو أن جندي آخر يقوم بحراسته أو أنه يقع على صف واحد متصل مع جنود آخرين .هذا التعبير هو ثابت تقريبا ويستخدم لتعريف مجموعة من الجنود مؤلفة من جنديين أو أكثر .**

**<u>حارس</u> GUARD : إن تدمير أو إبعاد الحارس ( أو المدافع ) هو تكتيك شطرنجي تم توضيحه بالشكل التالي :**



**حجر ( الرجل ) – إن كلمة ( رجال ) أحجار الشطرنج** chessmen **تشمل جميع القطع والجنود .**

**حرف المنافس : هو تكتيك شطرنجي يجبر ( أو يقنع ) قطعة منافسة على ترك مربع أو صف أو عمود تشغله .**

**الحصان KNIGHT - هو قطعة على الرقعة ويتراوح تسميتها بين " الحصان " كما في اللغات ( الألمانية , الروسية, الإسبانية ) وبين " الفارس " ( الذي يركب الحصان ). ويتم تمثيله على الرقع بالرمز N أو بالشكل ♘ .**

**حكم - (ARBITER) – حكم دولي** (IA) **– حكم إتحاد دولي** FIDE (FA)

**حكم إتحاد دولي FA - FIDE Arbiter -: هو ثاني أعلى لقب ضمن تصنيف مستويات الحكام الدوليين للشطرنج .**

**حكم دولي IA -** International Arbiter. **هو أعلى لقب يمنح للحكام والحاصلون على هذا اللقب يسمح لهم ويمكنهم تحكيم البطولات الدولية .**

**حيص بيص ( إجبارية النقلة ): ZUGZWANG – في الشطرنج على اللاعب أن يؤدي كل نقلة في دوره ( قد يكون تحت تهديد الكش أو قد لا يكون ) وبهذه الحالة ( الحيص بيص ) قد يكون لديه نقلة واحدة أو نقلتين قانونيتين لكنه ( لكنها ) كان يفضل بشدة أن يمرر اللعب لمنافسه دون أن يلعب , لكن بما أن "التمرير" غير ممكن فعليا في الشطرنج فإن إضطراره للعب سيؤدي للإساءة لوضعه وهذا الإضطرار للعب مع الإساءة للوضع هو الحيص بيص .**

**الخط – هو عمود أو صف أو وتر .**

**خط – قطعة – أي قطعة من التالية ( فيل أو قلعة أو وزير ) تستطيع أن تتحرك أي مسافة على طول الخط حسب طريقة عملها , ( شريطة أن لا تكون هذه المربعات مشغولة بأي حجر ) .**

**الخسارة – لا أحد يحب هذا التعبير لكن هناك بعض الأمور تبقى محفورة بالذهن . إخسر بشكل هاديء ولطيف قدر الإمكان , الأستاذ الكبير نايجل شورت أظهر موهبة مميزة من خلال قدرته على الإبتسام لمنافسه عندما يستسلم أمامه أو عندما يوقع بإستسلامه على ورقة تسجيل الدور , على كل حال فأنا لن أرسل للطباعة بعضا من أفكاره عن منافس معين أو دور ما لكنني سأكشف أنه ومن خلال خصوصية وسرية غرفته قد تم سماع ضوضاء عالية تخرج من هذه الغرفة ...**

**الدفاع :** هو القيام بنقلة يتم من خلالها الدفاع ضد تهديد للمنافس , سواء من خلال حماية حجر صديق , أو تحريك الحجر المهدد أو حتى القيام بتهديد أكبر من تهديد المنافس .

**رجل ( الحجر ) –** إن كلمة ( رجال ) أحجار الشطرنج chessmen تشمل جميع القطع والجنود .

**رقعة الشطرنج CHESSBOARD:** يطلق عليها إختصارا إسم " الرقعة " والمقصود بها لوحة تتضمن مربعات متجاورة بعدد (8 x 8) يتناوب فيها بإنتظام اللونين الفاتح والغامق (غالبا ما يطلق عليهما اللونين الابيض والاسود) يتوضع اللاعبان ويجلسان مقابل بعضهما وكل منهما إلى يمينه مربع بلون فاتح .

جغرافية الرقعة : خطوط مستقيمة تمتد مباشرة بين اللاعبين ونطلق عليها إسم "الأعمدة" ( مثلا العمود الممتد عبر المربعات e1-e2-e3-e4-e5-e6-e7-e8 إنظر الشكل ) وهناك خطوط تمتد من جانب إلى الجانب الآخر وتسمى الصفوف ( مثلا الصف الممتد عبر المربعاتa3-b3-c3-d3-e3-f3-g3-h3 ) بينما الخطوط الوترية تسمى إختصارا أوتار (مثلا الوتر الممتد عبر المربعات b1-c2-d3-e4-f5-g6-h7 ) وعندما نريد أن نحدد أي خط من هذه الخطوط نطلق عليه مثلا " عمود e " أو " الصف الثالث " أو " الوترb1-h7 " .

الأمر الملاحظ بكثرة أنك إذا ما نظرت من نافذة محل بيع فكثيرا ما تشاهد أن المربع الأسود موضوع على يمين الرقعة وعلى كل حال فإن بعض من يضع هذه الأوضاع يعرف التوضع الصحيح للرقعة أما بالنسبة للبقية فإن إحتمال تثبيت الوضع صحيحا على الرقعة هو بنسبة حظ 50% – 50 %. بالمناسبة فإن المصورون لديهم عذرا مقبولا عندما يعرضون صورا لرقعة الشطرنج بوضع مقلوب حيث أن ناشروا الصحف والمجلات غالبا ما يختارون قلب صورة النيغاتيف لأنهم يعتقدون أنها بذلك لها تأثير أكبر على القراء . نتيجة تأثير الصور بالناس هي تماما كما لو أننا نضع شكلا شطرنجيا ما داخل نافذة ثم نخرج للخارج ( للشرفة مثلا ) وننظر إلى النافذة فنرى أن الشكل ما زال كما هو لكن الشيء الوحيد الخاطيء فيه هو أن الرقعة تبدو بوضع مقلوب ( أي الأسود إلى اليمين ) .

**سيخ ( السفود )** SKEWER هي قطعة تهاجم حجر شطرنجي منافس ( على الأغلب يكون الملك ) على إمتداد خط ( عمود أو وتر ) وذلك بالضبط مثل سيخ الكباب حيث يتم يتم تهديد قطعة خلفية متوضعة على نفس الخط خلف القطعة الأمامية ( أحيانا يسمى ذلك بالهجوم بالأشعة السينية X ) .

**هنا القلعة البيضاء تشكل هجوم السيخ على الملك الأبيض والوزير الأبيض والملك مضطر على التحرك والنتيجة هي خسارة الوزير .**

**<u>الشرك :</u> تحييد أو منع حجر للمنافس من ممارسة دوره الدفاعي .**

**<u>الشطرنج الخاطف</u> ( البليتز BLITZ ) هو على الأغلب أسرع رياضة على الأرض . الشكل الأساسي لها هو خمس دقائق لكل لاعب لإستكامل كامل الدور , والحقيقة أننا نرى فيها أحيانا وكأن القطع تطير على الرقعة , في التسعينات من القرن الماضي تم إستخدام طريقة لكسر التعادل بالشطرنج الخاطف من خلال منح الأبيض 6 دقائق مقابل 5 دقائق للأسود وميزة الفوز للأسود في حال إنتهى الدور بالتعادل أي أنه على الأبيض أن يفوز بالدور واي نتيجة أخرى مثل التعادل أو الباطة تعتبر كخسارة الدور بالنسبة للأبيض .**

**<u>شكل :</u> يشبه صورة فوتوغرافية , وهو تطبيق تصويري لوضع القطع على الرقعة مستخدما أشكال شطرنجية صغيرة تمثل أحجار الشطرنج . يتم تثبيت الشكل دوما بحيث تتوضع الأحجار البيضاء " بالأسفل " والأحجار السوداء " بالأعلى ". كل مربع له رمزه الخاص ( كما ترى على رقعة الشطرنجية المرجعية في الأسفل – هناك المزيد عن هذا الموضوع في فقرات " تسجيل الأدوار" ) . إنظر الشكل التالي :**

**شوكة FORK : هو هجوم مزدوج يمكن أن يتم من قبل جندي أو قطعة , وكمثالين على ذلك نفترض أن الجندي e4 تقدم للمربع e5 ( غالبا الجندي محمي ) ويهاجم فيل بالمربع d6 وحصان بالمربع f6 . أو أن قلعتي الأسود تتوضعان على المربعين c6 , e8 بينما الفيل الأبيض يهاجم الإثنتين من المربع d7 .**

**صف – RANK هو خط معترض من ثماني مربعات يعبر الرقعة من الأيسر للأيمن , وفي بداية الدور تتوضع القطع على الصفين الأول والثامن ( الصفوف الخلفية ) وتتوضع الجنود على الصفين الثاني والسابع .**

**صف الخلفي BACK RANK هو الصف الذي تتوضع عليه القطع عند بداية الدور لذلك فهو الصف الأول بالنسبة للأبيض والصف الثامن بالنسبة للأسود وكثيرا ما يكون مسرحا للمات الماساوية المسماة مات "الممر –الكوريدور-"**

**عمى شطرنجي BLINDNESS : يحدث عندما يفشل لاعب برؤية شيء ما على الرقعة تعتبر رؤيته أمرا بسيطا بالنسبة لك أو لي وهو أيضا عندما تفشل أنت برؤية شيء سهل الرؤية بالنسبة لي ونفس الشيء بالنسبة لي عندما أفشل برؤية شيء سهل الرؤية بالنسبة إلى غيري .**

**عمود FILE : هو خط عمودي من ثماني مربعات على الرقعة . عمودي القلعتين يمتدان على عمودي a – h وعمودي الحصانين يمتدا على عمودي b – g وعمودي الفيلين على عمودي c – f أما عمود الوزير فهو يمتد على عمود d وعمود الملك يمتد على عمود e . راجع مغلق , نصف مغلق , مفتوح .**

**عمود مغلق CLOSED FILE : هو العمود الذي يتوضع عليه جندي أو أكثر لكلا اللاعبين .**

**عمود مفتوح** OPEN FILE : هو عمود على رقعة الشطرنج لا يوجد فيه أي جندي .

**عمود نصف مفتوح** - هو عمود على رقعة الشطرنج حيث يملك عليه لاعب واحد فقط جندي أو عدة جنود .

وإستنادا لهذا التعريف فالأعمدة بالشكل التالي هي **e – d – c – b** هي أعمدة نصف مفتوحة.

**فيل** BISHOP لهذه القطعة الشطرنجية أسماء عديدة مثلا يمكن أن تسمى " المجنون " أو " المهرج " باللغة الفرنسية أو " الراكض " بالألمانية أو " الفيل باللغتين الروسية والعربية ويرمز له بالحرف B أو الحرف L

**قانون الشطرنج** – يتضمن لوائح وقواعد اللعبة التي وضعها الإتحاد الدولي للشطرنج FIDE , ويمكننا دوما إيجاد هذا القانون على الصفحة الإلكترونية للإتحاد الدولي (www.fide.com) . كما أكتب أنهم حاليا في الجزء ( E ) من الكتيب ( هاند بوك ) .

**القطع** PIECES : المقصود فيها تحديدا الملك والوزير والقلعة والفيل والحصان لكن عندما نتكلم بشكل عام فإن هذا التعبير يمكن أن يشمل الجنود أيضا . [ للعلم : في وضع بداية الدور فإن القطع ( في جميع أطقم الشطرنج المتعارف عليها) تتوضع حسب التسلسل التالي , قلعة ثم حصان ثم فيل ( بدءا من زاوية الرقعة بإتجاه أعمدة المركز ) ومن ثم يتوضع الوزير على المربع من نفس لونه ( الوزير الأبيض على المربع الأبيض والوزير الاسود على المربع الأسود ) , وأخيرا يتوضع الملك على المربع الباقي ( ولونه بعكس لون الملك فالملك الأبيض يجلس على مربع أسود ).

**قطعة كبيرة ( ثقيلة ) – وهما الوزير والقلعة وتسميان قطع ثقيلة أو كبيرة في الكثير من اللغات .**

**قلعة – ROOK ينظر اللاعبون الناطقون بالإنكليزية نظرة دونية إلى تعبير " القلعة " رغم أنه مستخدم في العديد من اللغات ( الفرنسية والألمانية والإسبانية والعربية ) , وكالعادة هناك أسماء أخرى تطلق على قطعة القلعة مثل إسم " القارب " باللغة الروسية , ويتم تمثيلها بحرف R أو بالرمز ♖ .**

**الكش CHECK : هو تحرك قطعة ( أو جندي ) إلى مربع تهاجم من خلاله الملك المنافس مباشرة أو تحريك قطعة خارج خط ما يؤدي إلى كشف هجوم مباشر من قطعة أخرى لم تتحرك . ليس مسموحا أن يحرك اللاعب ملكه إلى مربع يتعرض للهجوم من أحجار المنافس ولذلك من غير الممكن أن يقف ملكان بجوار بعضهما مباشرة , رغم أنني كثيرا ما أرى أوضاع بحالات كش مات للملكين بنفس الوقت ( بالطبع هي أمور غير قانونية ) وهذه الأوضاع تشاهد في مباريات المبتدئين ( الذين لا يعرفون قانون الشطرنج جيدا ) .**

**الكش بالكشف CHECK DISCOVERED :هو تحريك قطعة خارج خط ما يؤدي لكشف هجوم مباشر من قطعة أخرى صديقة متوضعة خلف القطعة الأولى المتحركة .**

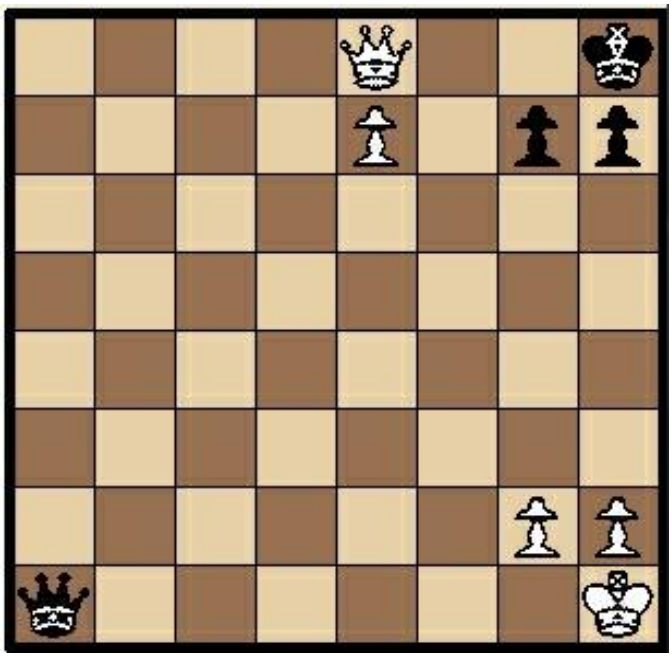
**الكش المزدوج CHECK DOUBLE هو حالة خاصة من الكش بالكشف وفيها تتحرك قطعة ما إلى مربع تهاجم فيه الملك المنافس مباشرة ومن خلال حركتها تكشف هجوما من قطعة أخرى على الملك , وهذه الكش الإضافية تزيد بشكل عام من القوة التدميرية للتكتيك الهجومي .**

**الكش الأبدي ( أو المتكرر) CHECK PERPETUAL هو حالة كش مستمرة لا تتوقف والتي ستؤدي عاجلا أم آجلا إلى إنتهاء المباراة بالتعادل سواء بتكرر الوضع ثلاث مرات ( راجع قانون التعادل ) أو من خلال قاعدة الخمسين نقلة ( أيضا راجع قانون التعادل ) .**

**الكش مات إذا ما تعرض الملك إلى حالة كش ولم يكن يستطيع أسر القطعة التي تكش كما لم يستطع وضع قطعة بين القطعة التي تكش والملك كما لم يستطع تحريك الملك إلى أي مربع آمن عندها يحدث الكش مات وهذه الحالة تنهي الدور مباشرة . من الناحية النظرية والقانونية حدوث كش مات متبادل بين اللاعبين بنفس الوقت غير ممكن لكننا قد نرى هذه الحالات بين اللاعبين المبتدئين .**

**هذه الحالات الغير قانونية لم يتم ذكرها بالكامل في قانون الشطرنج وخبرتي الخاصة في هذا الموضوع هي أن أعلن أن الدور تعادل . ذكر باتريك وولف في كتابه – الدليل الكامل للبلاهة في الشطرنج – قصة لطيفة منقولة عن الأستاذ الدولي الكبير من أصل سوري ياسر سيروان الذي ذكر التالي "... *منذ سنوات عديدة عندما كنت صغيرا ألعب في أول دورة شاركت بها لعبت بإحدى الجولات مع أستاذ في الشطرنج وعندما كنت على وشك ترقية***

***جنديي إلى وزير قام منافسي بنقلة كش مات على ملكي لكن قبل أن يستطيع الاستاذ النطق بأية كلمة قمت بترقية جنديي إلى ملك " هنا سأل المؤلف وولف ياسر سيروان : هل قال لك منافسك أن نقلتك غير قانونية ؟ فأجاب الأستاذ الكبير سيروان بسرعة " لا , لكنه ببساطة نفذ كش مات ثانية على ملكي الثاني الذي رقيته وهذا ما حصل " .***



**<u>لاعب</u> - ( PLAYER ) - أستاذ كبير (GM) – أستاذ دولي (IM) – أستاذ إتحاد دولي (FM) – أستاذة سيدات دولية كبيرة (WGM) - أستاذة سيدات دولية (WIM) - أستاذة إتحاد دولي للسيدات (WFM) .**

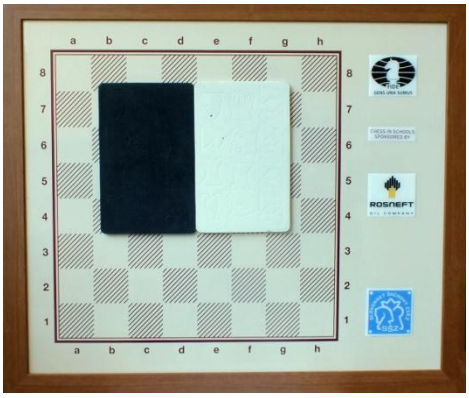
**<u>لاعبون</u> PLAYERS : يتوضع اللاعبان بشكل متقابل على الرقعة وكل منهما يلعب بأحجار ذات لون مختلف عن الآخر . من الممكن أن نعرف إسميهما , وفي تلك الحالة يمكننا إستخدام الأسماء ونعرفهما في الدور بشكل : سميث – جونز ( بحيث يكون الإسم الأول للاعب بالأبيض ) أو أن نكتب ببساطة , الأبيض – الأسود ( خاصة في حال عدم معرفتنا بأسماء اللاعبين ).**

**<u>لجنة الشطرنج المدرسي</u> CIS : لجنة الشطرنج المدرسي التابعة للإتحاد الدولي للشطرنج FIDE .**

**<u>لجنة المدربين التابعة للإتحاد الدولي للشطرنج</u> TRG**

**<u>لمست حرّك</u> TOUCH MOVE – هي العبارة الشعبية للدلالة على المقال رقم 4 من قانون الشطرنج .**

**لوحة شطرنج حائطية : رقعة شطرنج كبيرة لها بعدين ( طول وعرض ) يتم تعليقها على الحائط وتستخدم لتدريس الشطرنج أو للتدريب وذلك لإظهار أدوار الشطرنج إلى مجموعة من الأشخاص ويطلق عليها غالبا إسم : رقعة " ديمو " أو " العينة "**



**مات الممر ( الكوريدور ) : هذه المات تحدث غالبا على الصف الخلفي للاعب عندما تقوم قطعة مثل الوزير أو القلعة بنقلة كش ملك من الصف الخلفي للمنافس ومربعات الصف السابع (أو الثاني) مقابل الملك ( مربعات الهروب ) مشغولة بقطع صديقة أو معرضة للهجوم .**

**متكرر PERPETUAL : إنظر كش ( متكرر ) .**

**مدرب (TRAINER) - مدرب دولي كبير (FST) – مدرب دولي ( FT ) – معلم ( أو مرشد ) دولي ( FI ) معلم ( أومرشد ) وطني (NI) – معلم مبتدئين (DI) .**

**مدرب دولي FIDE TRAINER: هو ثاني أعلى لقب من بين خمسة ألقاب يمكن أن يحصل عليها مدرب .**

**مدرب دولي كبير- FIDE SENIOR TRAINER هو أعلى لقب من بين خمسة ألقاب يمكن أن يحصل عليها المدرب وهو يعني أن هذا المدرب أصبح من بين أفضل 100 مدرب ( أو قريبا من هذا العدد ) في العالم .**

**مدرس ناشر DI : هو أول شهادة تدريب ( الأقل قوة ) تعطى لمدربي الإتحاد الدولي FIDE .**

**مرشد ( معلم ) شطرنج دولي - FIDE Instructor - FI -: هو المستوى المتوسط ضمن قائمة من خمسة**

**ألقاب من الممكن أن يحصل عليها مدرب الشطرنج .**

**مربع الترقية** PROMOTION SQUARE **: هو المربع الموجود في نهاية عمود يقف عليه جندي والذي من خلال وصول الجندي إليه سوف يتم ترقيته إلى قطعة .**

**مربع التوزير** QUEENING SQUARE **: هو طريقة غير صحيحة تماما للتعبير عن مربع الترقية , حيث أنه يمكن للجندي أن يترقى لوزير لكن يمكنه أيضا الترقية لحصان أو فيل أو قلعة وجميعها ليست وزير!**

**معلم شطرنج مدرسي** - SI - School Instructor **إنه أحد الألقاب التي يمنحها الإتحاد الدولي للشطرنج** FIDE **وإضافة إلى ذلك فإن العديد من الدول لها ألقابها الوطنية الخاصة بها .**

**معرض للأسر** - EN PRISE **: عندما يتوضع أحد الأحجار على مربع موجود تحت تهديد إحدى قطع المنافس فمن الممكن أسره ( عادة دون أي تعويض أو على الأقل مقابل حجر للمنافس ذو قيمة أقل ) .**

**ملك** KING **هو القطعة الأكثر أهمية على الرقعة , لكنها ليست الأقوى ويتم تمثيله بالرمز K أو بالشكل** ♔ .

**منافس** OPPONENT **: هو اللاعب الخصم الذي يلعب مقابلنا .**

**مقابلة** OPPOSITION **: هو تعبير خاص بالشطرنج ويعبر عن علاقة خاصة تتعلق بتوضع الملكين تجاه بعضهما , وتتعلق جزئيا بالمسافة بين الملكين .**

**نقلة غير قانونية – هي نقلة لقطعة أو جندي تم تحريكها بطريقة لا يسمح بها قانون الشطرنج .**

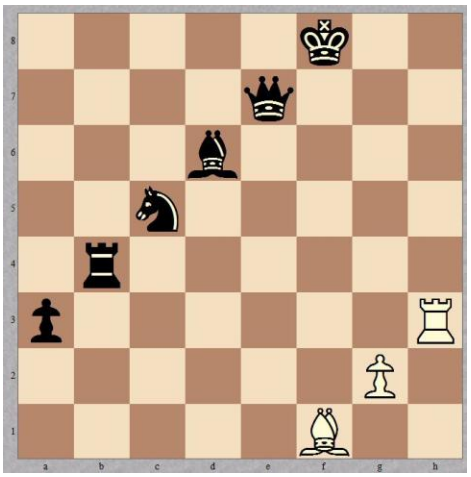
**نقلة الوسطية : ZWISCHENZUG – ( مأخوذة من اللغة الألمانية ) وتعني نقلة بين مجموعة نقلات .**

**هجوم** ( ATTACK ) **: هو نقلة تهدد شيئا ما لدى المنافس ( كش مات أو أسر يؤدي لمنفعة )**

**هجوم بالكشف** (ATTACK DISCOVERED ): **هو نقلة تؤدي لفتح خط مما يؤدي لكشف هجوم من قطعة أخرى .**

**هجوم المزدوج** (ATTACK DOUBLE ): **هو هجوم مشترك بوقت واحد ضد هدفين مختلفين للمنافس ومن التطبيقات الهامة لذلك هو " الشوكة " أي عندما يقوم رجل واحد بمهاجمة رجلين معا, كما أضفت تعبير** "trident" **أي الهجوم الثلاثي عندما تقوم قطعة واحدة بمهاجمة ثلاث قطع للمنافس بوقت واحد .**

**وتر : كل خط مستقيم من المربعات لها لون واحد يمتد من أحد أطراف الرقعة إلى الطرف المقابل يدعى وتر .**



**وزير QUEEN : هو القطعة الأقوى حاليا على الرقعة , لكن بداية ظهور الوزير ( كان يدعى الفرز أو الفرزان ) كان يعتبر القطعة الأضعف وإستمر ذلك حتى تم تنظيم الشطرنج الحديث عام 1475 ميلادي . يتم الرمز إليه بحرف Q أو الشكل ♕ .**

**وسط CENTRE : المقصود بهذا التعبير هو المربعات d4, e4, d5, e5 .**

**وقت – TEMPO مأخوذة من الكلمة اللاتينية " تيمبوس " ويستخدم عادة للتعبير عن " الزمن المقابل لنقلة واحدة " ( جمع تمبو هو " تمبي " ) , كما يستخدم هذا التعبير لشرح نقلة " أمرر " وهي ببساطة نقلة يتم تأديتها لتحويل اللعب للمنافس والإستفادة من ذلك .**

**يائس : قطعة معرضة للأسر أو قطعة محجوزة , يتم إستخدامها لإحداث أكبر ضرر ممكن لدى المنافس قبل أن يتم أسرها .**