

சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்



ஆக்கம்

ஜெயராஜா ஜெயமாருத்

இராமநாதபுரம் மகாவித்தியாலயம்
கிளிநொச்சி.

மாருதி வெளியீடு

சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்.



ஆக்கம்
ஜெயராஜா ஜெயமாருதி
இராமநாதபுரம் மகாவித்தியாலயம்
கிளிநொச்சி.

நூல் : சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்

ஆக்கம் : ஜெயராஜா ஜெயமாருதி

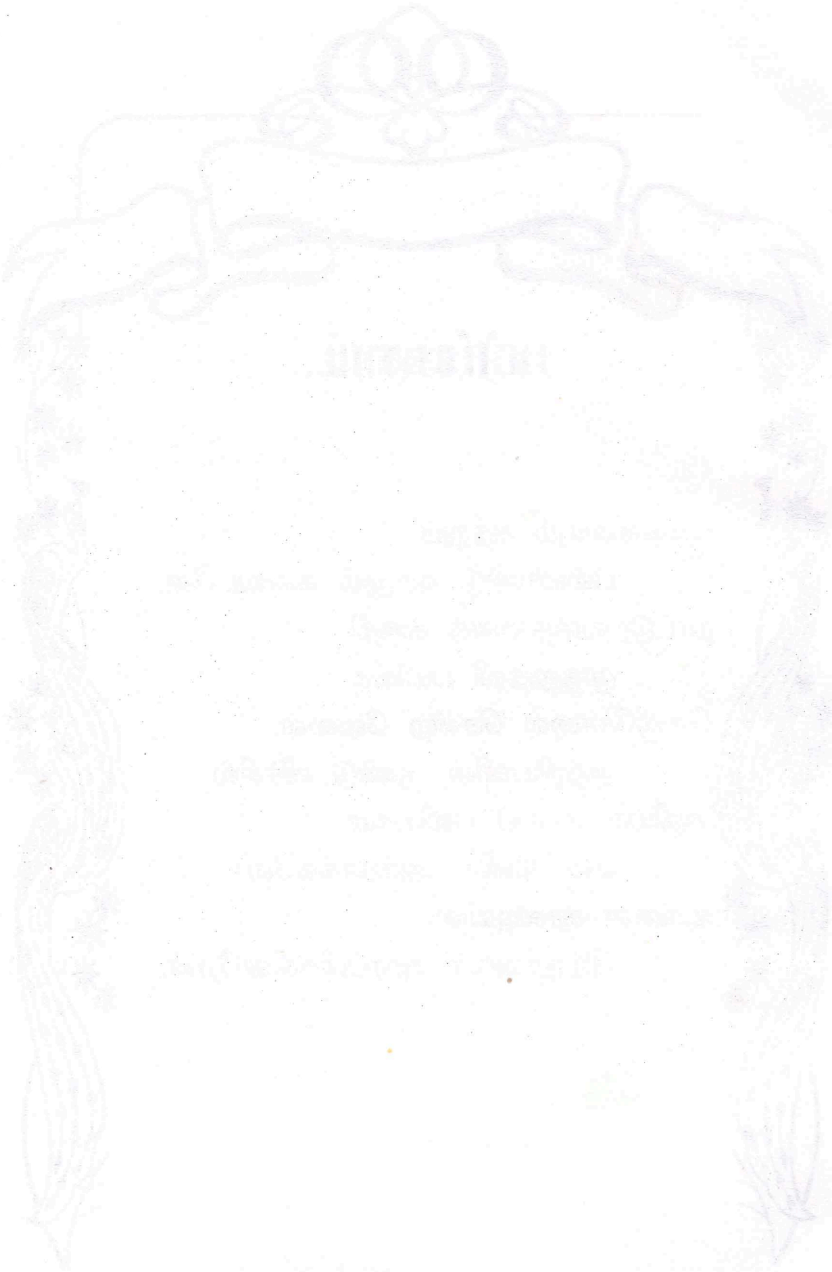
முதற்பதிப்பு : 2006

வெளியீடு : மாருதி வெளியீடு

அச்சுப்பதிப்பு : சூரியா அச்சகம், 88/2A கந்தசாமி
கோவில் வீதி, வவுனியா

சமர்ப்பணம்.

பல்கலையும் கற்றுப்
பல்லாண்டு வாழும் கனவுடனே
நாட்டுநலன்தனைக் கருதி
முதலுதவி பயிலச்
செஞ்சோலை சென்ற வேளை
அந்நியனின் குண்டு வீச்சில்
அநியாயமாய்ப் பலியான
என் இனிய அக்காக்களே
உங்கள் காலடியில்
இந்நூலைச் சமர்ப்பிக்கின்றேன்.



வாழ்த்துரை

திரு. க.முருகவேல்

அதிபர்

இராமநாதபுரம் மகாவித்தியாலயம்

கிளிநொச்சி

சதுரங்க விளையாட்டானது இன்று உலகளாவிய ரீதியில் மிகவும் பிரபல்யம் பெற்று வருகின்றது. அமெரிக்கா, ரஷ்யா போன்ற நாடுகள் மற்றைய எல்லா விளையாட்டுக்களையும் விட சதுரங்கத்தைத் தமது முதன்மை விளையாட்டாகக் கொண்டு அதற்கு ஊக்குவிப்புக்களைப் பாரிய அளவில் வழங்கி வருகின்றன. இவ்வாறு முக்கியத்துவம் பெற்ற இவ்விளையாட்டு எமது பிரதேசத்தில் ஒப்பீட்டு ரீதியில் மிகவும் பின்தங்கிய நிலையிலேயே காணப்படுகின்றது.

எமது பிரதேசத்தில் சதுரங்கத்தை வளர்க்கும் முகமாக எமது பாடசாலை மாணவன் செல்வன். ஜெ.ஜெயமாருதி அவர்களின் ஆக்கத்தில் உருவான “சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்” என்னும் இந்நூல் தற்போதைய பாடசாலை மாணவர்கட்கு சதுரங்கம் பற்றிய அறிவினை அறிந்து கொள்வதற்குப் பெரிதும் உதவியாகவும் பயனுள்ளதாகவும் அமையும்.

செல்வன். ஜெ.ஜெயமாருதி எமது பாடசாலையின் முன்மாதிரியான சிறந்த மாணவன். தரம் 01 இல் இருந்து எமது பாடசாலையில் கல்வி பயிலும் இவர் யாழ் தினக்குரல் நிறுவனம் நடாத்திய சதுரங்கப் போட்டியில் சாதனை படைத்ததுடன் இலங்கைச் சதுரங்கச் சம்மேளனத்தினால் நடாத்தப்பெற்ற தேசிய மட்ட இளையோர் சதுரங்கப் போட்டிகளில் பங்குபற்றி எமது பாடசாலைக்குப் பெருமை தேடித் தந்தவர்.

சதுரங்கப் போட்டிகளில் மட்டுமல்லாது ஆக்கத்திறன், நாவன்மை, கட்டுரை, நடனம் ஆகிய துறைகளில் நடைபெற்ற போட்டிகளிலும் தேசிய மட்டம் வரை சென்று பரிசில்களைப் பெற்றுக் கொண்டவர்.

இவரின் இம்முயற்சி சிறப்பாக அமையவும் இவர் வாழ்க்கையில் மேலும் பல சாதனைகளையும் நிகழ்த்திப் பல்லாண்டுகள் சேவையாற்றவும் மனமுவந்து வாழ்த்துகின்றேன்.

வாழ்த்துரை.

திரு.கி.சின்னராசா
பிரதிக்கல்விப்பணிப் பணிப்பாளர்
வலயக்கல்விப் பணிமனை
கிளிநொச்சி

இளமை எண்ணங்களும் செயற்பாடுகளும் பிற்காலப் பிரவேசங்களுக்கும் சாதனைகளுக்கும் கட்டியம் கூறும். வரலாற்று ரீதியான சான்றுகள் இதற்குண்டு.

தன் நிலையை மேம்படுத்த வேண்டும் அதற்குரிய வாழ்வாதாரங்களைத் தேடிச் சென்று கொண்டிருக்கின்ற செல்வன் ஜெயராஜா ஜெயமாருதி தன் விருப்பத்திற்கும் இயல்பிற்கும் ஏற்ற வகையில் தன் நிலையைப் பல்வேறு மட்டங்களிலும் வெளிக்காட்டியுள்ளார்.

தமிழர்தம் சொத்தாகப் போற்றும் கலைகளை எல்லாம் சிறு வயதிலேயே தெளிவுறக் கற்க வேண்டும் அதை நடைமுறைப்படுத்திக் காட்ட வேண்டும் என்ற விருப்புடைய ஜெயமாருதி முத்தமிழிலும் தனது திறன்களை தேசிய மட்டம் வரை காட்டியுள்ளதுடன் பரிசில்களும் பெற்றுள்ளார்.

உடலுக்குப் பலமளித்து உறுதியான உள்ளத்தைக் கொடுக்கும் பல்வகைப்பட்ட பயிற்சிகளில் விளையாட்டுக்குச் சிறப்பிடம் உண்டு. அதிலும் சதுரங்கம் மனதை ஒருநிலைப்படுத்தி செயற்பட வைக்கும் ஒரு விளையாட்டாகும். ஒரு காலத்தில் அரசவை விளையாட்டாகக் கொள்ளப்பட்ட இவ்விளையாட்டு இன்று பலரும் பயிலக்கூடியதான வாய்ப்புக்களைக் கொண்டுள்ளது. இவ்விளையாட்டில் நேர்த்தியான பயிற்சியும் அனுபவமும் பெற்ற செல்வன் ஜெயமாருதி இவ்விளையாட்டின் நுணுக்கங்களை நன்கறிந்துள்ளார். இந்த வகையில் சிறார்களும்

பயிற்சிபெற அவரது இப்படைப்பு ஒரு படிக்கல்லாக அமையும் என்பதில் எனக்கு முழு நம்பிக்கை உண்டு.

காய் நகர்த்தல் என்பதில் நீண்ட ஒரு நிறைவாற்றலையும் வெற்றி வாய்ப்பைப் பெறுவதில் ஏற்படப் போகும் தடைகளையும் எதிராளியைத் தோல்வியுறச் செய்ய எடுக்கப்படும் எத்தனங்களும் இவ்விளையாட்டில் உண்டு.

புத்திக்கூர்மை, நினைவாற்றல், குறுக்கீடு, குறுக்கீடுகளைத் தடுக்க எடுக்கும் நடவடிக்கைகள் இவ்வாறான எண்ணப்பாடுகளுடன் சிறார்கள் வளர்க்கப்படும் போது இவர்களது வாழ்வு சிறக்கும்.

இவ்வாறான ஓர் உயர் எண்ணத்தில் திரு.திருமதி ஜெயராஜா இவர்களின் புதல்வனால் ஆக்கப்பட்ட இந்நூல் பாடசாலைச் சிறார்களுக்கு ஏற்றமுறையில் படங்களுடன் வெளியாகின்றது.

இச்சிறு வயதிலேயே நல்லெண்ணத்துடன் பிள்ளைகளுடன் பெற்றோரையும் சமூகத்தையும் ஒன்றிணைக்க முயற்சிக்கும் ஜெயமாருதியைப் பாராட்டுகின்றேன். இவரது எண்ணத்தை நிறைவேற்ற வேண்டிய வழிகாட்டல்களையும் ஆலோசனைகளையும் உதவிகளையும் வழங்கும் அவரது பெற்றோர்கள் போற்றப்பட வேண்டியவர்கள்.

இவ்வாறான ஆக்கபூர்வப் பணியை மேற்கொண்டு வெற்றிகண்டு வரும் ஜெயமாருதியின் செயற்திறன் இத்துறையுடன் நில்லாது ஏனைய துறைகளிலும் மேலோங்க வாழ்த்துகின்றேன். உலகம் போற்றும் நூலாசிரியர் வரிசையில் இவரது எதிர்காலம் மிளிர் மீண்டும் மீண்டும் வாழ்த்துகின்றேன்.

ஆசீர்செய்தி...

திரு.வே. இளங்குமரன்
கல்விக் கழகம்
நடுவப்பணியகம்
கிளிநொச்சி.

பொதுவாக கல்வி, விளையாட்டு, கலை தொடர்பான அனைத்து செயற்பாடுகளிலும் தமிழ் மாணவர்களுக்கு சிறிலங்கா ஆட்சியாளர்களால் காட்டப்பட்டுவரும் பாகுபாடுகள் புறக்கணிப்புக்களுக்கு இடையில் பெரும் எதிர் நீச்சல் போட்டே எமது மாணவர்கள் தமது திறன்களை வெளிப்படுத்தி வருகின்றனர்.

அந்த வகையில் நீண்ட காலமாக விளையாட்டுத் துறையிலும் எமது மாணவர்கள் மிகவும் பின்தங்கிய நிலையில் இருந்து அண்மைக் காலங்களில்தான் தமது திறன்களைப் படிப்படியாக வளர்த்து வருகின்றனர். காலத்தின் தேவை கருதி எமது ஆசிரியர்களும் பல்வேறு நெருக்கடிகளுக்கு முகங்கொடுக்கின்ற நிலையிலும் கடமையுணர்வோடு எமது மாணவர்களின் வளர்ச்சிக்குப் பெரிதும் உறுதுணையாக இருந்து வருகின்றனர்.

தன்னம்பிக்கை, கூர்ந்த நோக்கு, நினைவாற்றல், இலக்கு நோக்கிய விரைந்த செயற்பாடு போன்ற அருந்திறன்களை மாணவர்களிடையே வளர்க்கக்கூடிய உள்ளக விளையாட்டான சதுரங்கம் எமது பள்ளிகளில் இன்னும் பரவலாக அறிமுகப்படுத்தாத சூழ்நிலையில் சதுரங்க விளையாட்டுப் பற்றிய அடிப்படையிலிருந்து ஆழமான தெளிவான வழிகாட்டி நூலாக தனது பட்டறிவினையும் படிப்பு(வாசிப்பு) அறிவினையும் பயன்படுத்தி மாணவன் ஜெயராஜா ஜெயமாருதி “சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்” என்னும் இந்நூலை ஆக்கியிருக்கின்றார்.

சதுரங்க விளையாட்டில் பலகையில் காய்களை அடுக்குவதிலிருந்து காய்களை நகர்த்தத் தொடங்குவது, தொடர்ந்து வெற்றியை நோக்கி நகர்த்திச் செல்வது என்பவற்றை எல்லாம் படவிளக்கங்களுடன், எளிதாகப் புரிந்து கொள்ளக் கூடிய நடையில் இந்தச் சதுரங்க விளையாட்டு அறிமுக வழிகாட்டி நூல் ஆக்கப்பட்டிருப்பது பாராட்டப்பட வேண்டியது.

மாணவன் ஜெயராஜா ஜெயமாருதியின் இந்த அரிய முயற்சியைப் பாராட்டுவதோடு மேலும் பல அரிய ஆக்கங்களைப் படைத்து வழங்க வேண்டுமென்று வாழ்த்துகின்றேன். மாணவனின் இம்முயற்சிக்கு தூண்டுகோலாக இருந்து வரும் பெற்றோர், ஆசிரியர், பள்ளி முதல்வர் ஆகியோரையும் பாராட்டுகின்றேன்.

வாழ்த்துரை

திரு.த. குருகுலராசா
வலயக் கல்விப் பணிப்பாளர்
வலயக்கல்விப் பணிமனை
கிளிநொச்சி.

அரசு அவைகளிலும் பிரபுக்களின் மாளிகைகளிலும் சிறையிருந்த சதுரங்கம் இப்போ சதந்திரமாகி சாதாரண மக்களிடையே தன்னை நிலைநிறுத்தியுள்ளது. இதனால் இதற்கு இப்போ ஒரு வெகுஜனத் தன்மை ஏற்பட்டுள்ளது.

இரண்டு தசாப்தங்களுக்கு மேலான போர் மற்றும் பொருண்மியத்தடை இவற்றால் புற உலகின் ஒளிநிறைந்த வாழ்விலிருந்து பின்னோக்கிப் போயிருந்த எமது கிளிநொச்சி மாவட்டத்திலும் சதுரங்கம் இப்போது தன்னை அறிமுகப்படுத்தி உள்ளது. பயிற்சிகள், வருடாந்தப் போட்டிகள் எனக் கிளிநொச்சி வலயக் கல்விப்பணிமனையும் தனக்கான பங்களிப்பை வழங்கியிருந்தது.

பிரச்சினைகளைச் சரியாக இனங்காணுதலும் இதற்கான தீர்வைக் கண்டுபிடித்தலுமான செயற்பாட்டில் சிறுவர்களைப் பயிற்றுவிக்கும் சிந்தனையை மேம்படுத்தும் ஒரு கல்விச் செயற்பாட்டின் பங்களியாகச் சதுரங்கம் இன்று வளர்ச்சி பெறுகின்றது.

விதிமுறைகளால் ஆளப்பெற்று ஒரு நாளில் நடாத்தி முடிக்கப்படும் ஒரு சடங்காக இன்றைய விளையாட்டு உலகு தன்னை மட்டுப்படுத்திக்கொள்ளவில்லை. மாறாக விரிந்த தளத்தில் உலகையே எல்லையாகக் கொண்டு திறன்களின் விருத்தியில் மனித மனங்கள் செழுமை பெற்றுச் சாதனைகளால் தன்னை நிலைநிறுத்திக் கொள்ளும் செயற்பாடாக இன்று விருத்தி பெற்று விட்டது.

இந்த அடிப்படையில் கிளிநொச்சி இராமநாதபுரம் மகாவித்தியாலய மாணவன் செல்வன் ஜெயராஜா ஜெயமாருதி சதுரங்க ஆட்டத்தில் தனது அகவைப் பிரிவில் சாதனை படைக்கும் ஒரு மாணவனாக மட்டுமல்ல இந்த ஆட்டம் பற்றிய புரிந்து கொள்ளலை இந்த ஆட்டத்துள் புதிதாக நுளையும் சக மனிதர்களும் இலகுவில் புரிந்து கொள்ளும் வகையில் எழுத்துரு வாக்கியுள்ளார், என்பது இவருடைய வயதிற்கு அப்பாற்பட்ட முதிர்ச்சியையும் விருத்தியையும் சுட்டி நிற்கின்றது.

“அறிதலாட்சியிலும் ஆக்குதிறனே அற்புதமானது” என்றார் விஞ்ஞான மாமேதை அல்பேட் ஐன்ஸ்டீன். இன்றைய நவீன கல்விக் கோட்பாடுகளும் ஆக்கதிறன் பிரச்சினையைச் சரியாகப் புரிந்து கொண்டு தீர்வுகாணும் இயல்பு ஆகியவற்றை வளர்க்கும் செயற்பாடுகளையே அடிப்படையாகக் கொண்டுள்ளன.

செல்வன் ஜெயராசா ஜெயமாருதி இன்றைய மாணவர் சமூகத்திற்கு ஒரு நல்ல முன்மாதிரியானவர். இவருடைய முயற்சிகள் மேலும் சமூகத்திற்கு பயனுள்ளதாக அமைய வாழ்த்துகின்றேன்.

முன்னுரை

சதுரங்கம் என்பது பழமையும் பெருமையும் வாய்ந்த ஒரு உள்ளக விளையாட்டாகும். பெரும்பாலான விளையாட்டுக்கள் உடற்பலத்திற்கே முக்கியத்துவம் அளிக்கின்றன. இச்சதுரங்க விளையாட்டானது உடற்பலத்தை ஒதுக்கி அறிவாற்றல் சிந்தனா சக்தி என்பவற்றிற்குப் பிரதான இடம் அளிக்கின்றது.

இவ்விளையாட்டு முற்காலத்தில் மன்னர்களாலும் அறிஞர்களாலும் அறிவாளிகளாலும் விளையாடப்பட்டதாக வரலாறுகள் குறிப்பிடுகின்றன. மேலும் இது குறுகிய ஒரு நிலப்பரப்பிலேயே அமைதியாகவும் ஆறுதலாகவும் விளையாடப்படக்கூடிய ஒரு விளையாட்டாகும்.

சதுரங்க விளையாட்டைப் பொறுத்தவரை எமது பிரதேசம் மிகவும் பின்தங்கிய நிலையிலேயே காணப்படுகின்றது. எதிர்காலத்தில் எமது பிரதேச எனது சக மாணவ சகோதரர்கள் இவ்விளையாட்டினைச் சிறப்பாகக் கற்று சர்வதேச அளவில் முன்னேற்றம் அடைய வேண்டும் என்ற நல்லெண்ணத்துடன் எனது சதுரங்க விளையாட்டு அனுபவங்களையும் எனக்குத் தெரிந்த சதுரங்கம் பற்றிய தகவல்களையும் தொகுத்து “சதுரங்கம் ஓர் அறிமுகம்” என்னும் நூலாக வழங்குவதில் மகிழ்ச்சியும் மன நிறைவும் அடைகின்றேன்.

மேலும் இந்நூலிற்கு வாழ்த்துச் செய்திகளை மனமுவந்து வழங்கிய மதிப்பிற்குரிய எமது பாடசாலை அதிபர் அவர்கட்கும், மதிப்பிற்குரிய பிரதிக்கல்விப்பணிப்பாளர் அவர்கட்கும், மதிப்புக்குரிய வலயக் கல்விப் பணிப்பாளர் அவர்கட்கும், ஆசிச்செய்தியை வழங்கி உதவிய மதிப்பிற்குரிய கல்விக் கழகப் பொறுப்பாளர் அவர்கட்கும் எனது முதற்கண் நன்றிகளைத் தெரிவித்துக் கொள்கின்றேன்.

நூலாசிரியர் அறிமுகம் பகுதிக்காக என்னை அறிமுகம் செய்துதவிய மதிப்பிற்குரிய திரு. டாக்டர் நா.எதிர்வீரசிங்கம் அவர்களுக்கும் எனது இனிய நன்றிகளைத் தெரிவித்துக் கொள்ளுகின்றேன்.

இதேவேளை எனக்கு முதன்முதலில் சதுரங்கத்தைப் பழகுவதற்காக சதுரங்கப்பலகை ஒன்றினை பரிசாக வழங்கி என்னை ஊக்குவித்த மதிப்பிற்குரிய ஆசிரியை திருமதி நளாயினி ஜெயபாலசிங்கம் அவர்கட்கும் சதுரங்கம் பற்றிய பிரச்சினைகள் சந்தேகங்கள் என்பவற்றை அவ்வப்போது நீக்கிய மதிப்பிற்குரிய ஆசிரியர் திரு.தி.சிவநுபன் அவர்கட்கும் எனது நன்றிகளைத் தெரிவித்துக் கொள்கின்றேன்.

குறிப்பாக எனது சதுரங்க அறிவு மேன்மேலும் விருத்தியடையவும் சதுரங்கம் பற்றிய சர்வதேச நடைமுறைகளைத் தெரிந்து கொள்ளவும் அகில இலங்கை சதுரங்கப் போட்டிகளில் பங்கு கொள்வதற்கு காரணமாக இருந்தவரும் சதுரங்கம் பற்றிய அறிவிக்குப் பூரண வழிகாட்டியாகவும் இருந்த மதிப்பிற்குரிய ஆசிரியர் திரு.சி.வித்தியாதரன் அவர்களுக்கும் எனது நன்றிகளைத் தெரிவித்துக் கொள்கின்றேன்.

எப்போதும் எனக்கு உதவியும் ஒத்தாசையும் வழங்கி என்னை நல்வழிப்படுத்தும் எனது பெற்றோருக்கும் இந்நூல் வெளிவர பல்வேறு வழிகளிலும் உதவி செய்த அனைவருக்கும் எனது மனமார்ந்த நன்றிகளைத் தெரிவித்துக்கொள்ளுகின்றேன்.

நன்றி

ஜெயராஜா ஜெயமாருதி
தரம் 08
இராமநாதபுரம் ம.வி
கிளிநொச்சி

அம்பிகை வைத்திய நிலையம்
வட்டக்கச்சி
கிளிநொச்சி

பொருளடக்கம்

01.	சதுரங்கம் என்பது	17
02.	சதுரங்கப் பலகை	18
03.	சதுரங்கக் காய்கள்	21
04.	சதுரங்கக் காய்களை அடுக்கும் முறையும் பெயரிடலும்	21
05.	குறியீடுகள்	26
06.	சதுரங்கக் காய்களின் நகர்வுகள்	26
07.	சதுரங்கக் காய்களின் பெறுமத்	29
08.	சதுரங்க ஆட்டத்தில் கடைப்பிடிக்க வேண்டிய விதமுறைகள்	31
09.	கோட்டை கட்டல்	32
10.	கோட்டை கட்டல் நிகழ்வின் போது கவனிக்க வேண்டியவை	33
11.	En Passant- என் பேசன்ட் வித்	35
12.	வெளித்தெரியாத தாக்குதல்	37
13.	கீடுக்கப்பிடி	37
14.	இரட்டைக்குறி	38

15.	Pin கட்டுதல்	39
16.	Check-Check mate	40
17.	சதுரங்க விளையாட்டில் சமநிலை	40
18.	சதுரங்க விளையாட்டின் பிரிவுகள்	42
19.	சதுரங்கத்தில் கடிகாரம்	46
20.	Score - Sheet	49

சதுரங்கம் என்பது.....

சதுரங்கம் என்ற சொல்லானது சதுர்+அங்கம் எனப் பிரிக்கப்படுகின்றது. சதுர் என்றால் நான்கு எனவும் அங்கம் என்றால் பிரிவு எனவும் பொருள்படும்.

அதாவது நான்கு வகைச் சேனைகளான ரத, கஜ, துரக, பதாதிகள் என்று அழைக்கப்படும் தேர்ப்படை, யானைப்படை, குதிரைப்படை, காலாப்படை ஆகிய நான்கு வகை சேனைகளை மையமாகக் கொண்டு விளையாடப்படும் விளையாட்டாகும்.

முற்காலத்தில் அரசு செய்த அரசர்கள் போர்க்களத்தை நோக்கிச் செல்லும் பொழுது மேற்குறிப்பிட்ட நான்கு வகைப்படைகளும் அரசருடன் சேர்ந்து சென்றிருக்கின்றன. இப்படைகள் அரசனிடும் கட்டளைகளை மேற்கொண்டு தமது படையணிகளுக்கு ஏற்படும் தடைகளை உடைத்து எதிரிகளுடன் பேராற்றலுடன் போரிடும். இத்தகைய போர்க்காலச் சேனை அமைப்பினைப் பின்பற்றி விளையாடப்படும் விளையாட்டே சதுரங்கம் எனப்படும்.

இச்சதுரங்க விளையாட்டானது இற்றைக்கு 5000 வருடங்களுக்கு முன்பே விளையாடப்பட்டுள்ளதாகவும் இந்தியாவில் தான் இவ்விளையாட்டு ஆரம்பிக்கப்பட்டதெனவும் வரலாறுகள் குறிப்பிடுகின்றன. மேலும் இவ்விளையாட்டினை ஆரம்ப காலங்களில் மன்னர்களே விளையாடினர். இதனால் இவ்விளையாட்டு கனவான்களின் விளையாட்டெனவும் பெயர் பெற்றிருந்தது.

இச்சதுரங்க விளையாட்டினை விளையாடும் ஆட்டக்காரர்கள் பின்வரும் விடையங்களிலும் சிறப்பான தேர்ச்சி பெற்றவர்களாக இருத்தல் வேண்டும்.

1. தன்னம்பிக்கை
2. ஞாபகசக்தி
3. கவனித்தல்
4. வேகம்
5. துல்லியம்
6. ஆக்கத்திறன்
7. தெளிவாகப் புரிந்து கொள்ளல்
8. சிந்தனை ஒருமுகப்படுத்தல் என்பன.

சதுரங்கப்பலகை

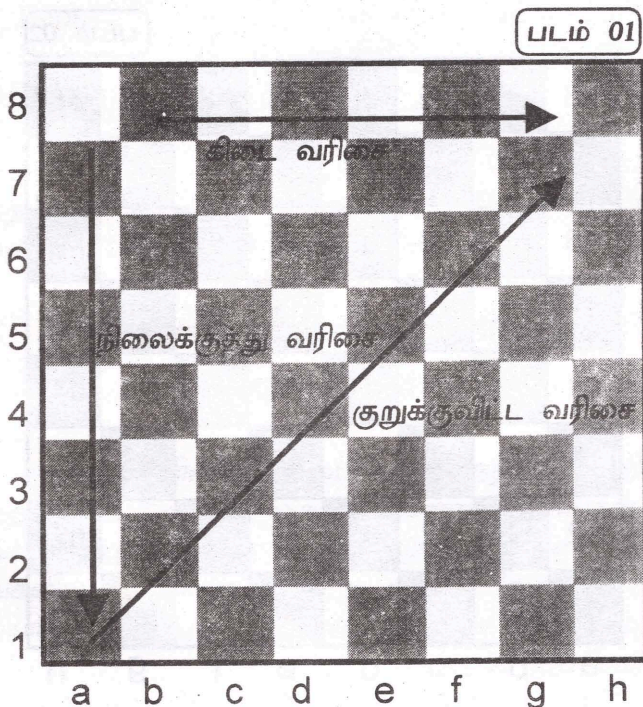
சதுரங்க விளையாட்டிற்கு உபயோகிக்கப்படும் பலகை சதுரங்கப் பலகை எனப்படும். இதில் மொத்தமாக 64 சதுரங்கள் காணப்படும். அதாவது 32 சதுரங்கள் கறுப்பு நிறத்தினாலும் 32 சதுரங்கள் வெள்ளை நிறத்தினாலும் ஆக்கப்பட்டிருக்கும். கறுப்பு வெள்ளை நிறங்களுக்குப் பதிலாக வேறு நிறங்களும் தீட்டப்பட்டிருக்கலாம். இச்சதுரங்கள் பொதுவாக கறுப்பு-மஞ்சள் அல்லது வெள்ளை-பச்சை அல்லது வெள்ளை-மண்ணிறம் போன்ற நிறங்களில் வர்ணம் தீட்டப்பட்டுக் காணப்படும். எப்படியிருப்பினும் நிறங்களில் வெளிர் நிறத்தை (light) வெள்ளை நிறமாகவும் அழுத்த நிறத்தை (Dark) கறுப்பு நிறமாகவும் கொள்ள வேண்டும்.

இச்சதுரங்க விளையாட்டு விளையாடப்படும் பொழுது விளையாட இருப்பவர்களின் இடது பக்கம் சதுரங்கப் பலகையின் கறுப்புச் சதுரம் இருக்க வேண்டும். இச்சதுரங்கப் பலகையில் எட்டுக் கட்டங்கள் அடங்கிய நேர் வரிசையாலும் (Vertical) எட்டுக் கட்டங்கள் அடங்கிய கிடை வரிசையாலும் (Horizontal) 64 கட்டங்கள் உருவாக்கப்பட்டிருக்கும். நேர் வரிசைகளில் கிடை வரிசைகளில் கறுப்பு வெள்ளை நிறங்கள் மாறி மாறி அடுக்கப்பட்டிருக்கும். மேலிருந்து கீழ் அல்லது கீழ் இருந்து

மேல் எட்டுக் கட்டங்கள் அடங்கிய ஒரு நிலைக்குத்து வரிசை ஒரு File என பெயர் பெறும். சதுரங்கப் பலகையில் a,b,c,d,e,f,g,h என எட்டு File கள் உள்ளன. File ஐக் குறிக்கும் a-h ஆங்கில எழுத்துக்கள் சதுரங்கப் பலகையில் கீழ் எழுதப்பட்டிருக்கும்.

(படம் 1ஐப் பார்க்கவும்)

எட்டு கட்டங்கள் அடங்கிய ஒரு படுக்கை கிடை வரிசைக்கு Rank என்று பெயர். இது எட்டு கட்டங்களை கிடை வரிசையில் ஒவ்வொன்றாக இணைப்பதனால் உண்டாகின்றது. எட்டு Rank களினதும் எண்கள் சதுரங்கப் பலகையில் இடது பக்கப் பிழேமில் எழுதப்பட்டிருக்கும். குறுக்கு விட்டவரிசைகள் Diagonal எனவும் அழைக்கப்படும்.



சதுரங்கப்பலகையின் ஒவ்வொரு சதுரத்திற்கும் பெயரிடுவதற்காக நிலைக்குத்து வரிசைக்கு கீழிருந்து மேலாக 1-8 வரை இலக்கம் இடப்படும். கிடைநிலை வரிசையில் இடமிருந்து வலமாக ஆங்கில எழுத்துக்களான a-h வரை பெயரிடப்பட்டுள்ளன. அதாவது நிலைக்குத்து வரிசையும் கிடைநிலை வரிசையும் சந்திக்கும் சதுரத்தின் பெயர் ஆங்கில எழுத்தையும் சதுரத்தின் இலக்கத்தையும் சேர்த்துக் குறிப்பிடப்படுகின்றது. (படம் 2ஐப் பார்க்க) உதாரணமாக இடப்பக்கம் உள்ள முதலாவது சதுரத்தின் பெயர் a1 எனப்படும். இதே போல் இடப்பக்கம் மேல் வரிசையிலுள்ள சதுரத்தின் பெயர் a8 எனப்படும். மேலும் மையத்தளச் சதுரங்களான d4,e4,d5,e5 ஆகிய , நான்கும் முக்கியமானவை.

படம் 02

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	a	b	c	d	e	f	g	h

விளையாட்டின் போது இவ் நான்கு சதுரங்களையும் தன் தன் கட்டுப்பாட்டில் வைத்திருப்பதற்கு ஒவ்வொரு வீரர்களும் முயற்சிப்பர்.

சதுரங்கக் காய்கள்

மொத்தமாக 32 காய்கள் விளையாட்டின் போது உபயோகிக்கப்படுகின்றது. கறுப்புக் காய்கள் 16ம் வெள்ளைக் காய்கள் 16ம் ஆக மொத்தம் 32 காய்கள் காணப்படும். வெள்ளைக் காய்களிலே.

King	-	ராஜா	01
Queen	-	ராணி	01
Rook	-	யானை/கோட்டை	02
Bishop	-	மந்திரி	02
Knight	-	குதிரை	02
Pawn	-	சிப்பாய்	08

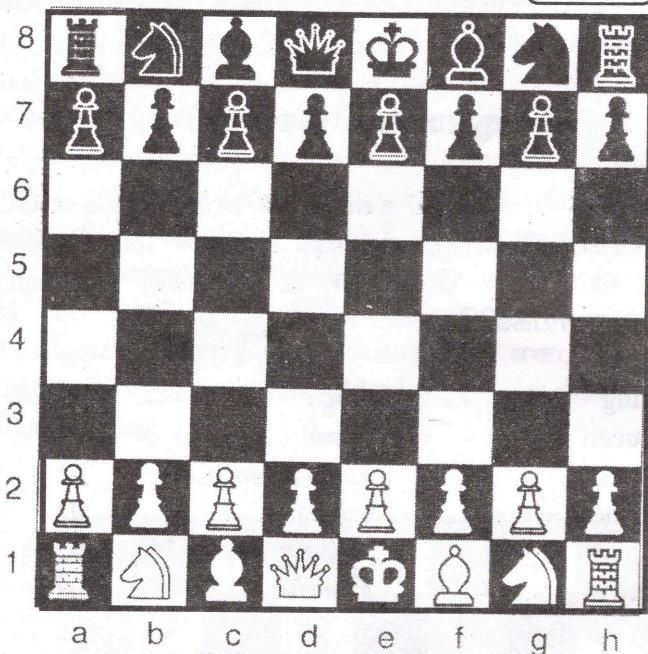
மொத்தம் 16 காய்கள் காணப்படும். இவ்வாறே கறுப்புக் காய்களிலும் 16 காய்கள் காணப்படும்.

சதுரங்கக் காய்களை அடுக்கும் முறையும் பெயரிடலும்

சதுரங்க விளையாட்டை ஆடுவதற்காக எதிரெதிரே அமர்ந்திருக்கும் இருவரில் ஒருவர் வெள்ளைக் காய்கள் 16ஐயும் மற்றவர் கறுப்புக் காய்கள் 16ஐயும் எடுத்துக் கொள்ள வேண்டும். கட்டங்களில் காய்களை எவ்வாறு அடுக்க வேண்டும் என்பதை முறையாகத் தெரிந்து கொள்வது மிக மிக முக்கியம்.

(படம் 03 ஐப் பார்க்கவும்)

படம் 03



வெள்ளைக் காய்களை எவ்வாறு அடுக்குவது என்பதை பார்ப்போம்.

01. Rook யானை/கோட்டை

இடது பக்கமுள்ள முதல் கறுப்புக்கட்டத்திலும் வலது பக்கமுள்ள கடைசி வெள்ளைக் கட்டத்திலும் யானைக் காய்களை ஒவ்வொன்றாக வைக்க வேண்டும். இடப்பக்கம் இருப்பது இராணி யானை (Queen Rook) எனவும் வலப்பக்கம் இருப்பது ராஜா யானை (King Rook) எனவும் அழைக்கப்படும்.

02. Knight குதிரை

இடது பக்கமுள்ள இரண்டாவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் அதாவது யானையின் (Rook) வலப்பக்கத்தில் உள்ள வெள்ளைக் கட்டத்தில் ஒரு குதிரையையும் வலதுபக்கத்தில் உள்ள யானையின் இடது பக்கம் உள்ள கறுப்புக் கட்டத்தில் மற்றொரு குதிரையையும் (Knight) வைக்க வேண்டும். இடது பக்கம் ராணிக்குப் பக்கத்தில் இருப்பது ராணிக் குதிரை எனவும் (Queen Knight) வலது பக்கம் ராஜாவுக்குப் பக்கத்தில் இருப்பது ராஜாக் குதிரை (King Knight) எனவும் அழைக்கப்படும்.

03. Bishop மந்திரி

இடப்புறம் உள்ள மூன்றாவது கறுப்புக் கட்டத்தில் ஒரு மந்திரியையும் (Bishop) வலப்புறம் உள்ள மூன்றாவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் மற்றைய மந்திரியையும் (Bishop) வைக்க வேண்டும். இடப்பக்கம் இருப்பது ராணி மந்திரி (Queen Bishop) எனவும் வலப்பக்கம் இருப்பது ராஜா மந்திரி (King Bishop) எனவும் அழைக்கப்படும்.

04. Queen ராணி and King ராஜா

இடப்பக்கத்திலிருந்து நான்காவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் ராணியையும் அதற்கடுத்த கறுப்புக் கட்டத்தில் ராஜாவையும் நிறுத்த வேண்டும்.

05. PAWN சிப்பாய்

முன்வரிசை முடிந்த பின்பு அதனையடுத்து முன்னிற்கும் இரண்டாவது வரிசையில் உள்ள எட்டுக் கட்டங்களிலும் சிப்பாய்களை கட்டத்திற்கு ஒன்றாக நிறுத்தி வைத்தல் வேண்டும். இதுவே வெள்ளைக் காய்களை அடுக்கும் முறையாகும்.

கறுப்புக் காய்களை அடுக்கும் போதும் மேற்குறிப்பிட்ட வெள்ளைக்காய்களை அடுக்குவது போலவே அடுக்க வேண்டும். கறுப்புக்காய் வைத்திருப்போர் தனது இடப்புறம் முதல் கறுப்புக்கட்டத்தில் தனது யானை (Rook) பின்பு குதிரை (Knight) அடுத்து மந்திரி (Bishop) மூன்றையும் வரிசையாக வைத்து அடுத்த கறுப்புக்கட்டத்தில் தனது கறுப்பு ராணியையும் அதற்கடுத்த வெள்ளைக் கட்டத்தில் ராஜாவையும் அதனையடுத்து மந்திரி, குதிரை, யானை என்ற வரிசையில் எட்டுக் கட்டங்களிலும் நிறுத்தி வைக்க வேண்டும். வெள்ளை ராணியும் கறுப்பு ராணியும் எதிரெதிராக நிற்பது போலவும் வெள்ளை ராஜாவும் கறுப்பு ராஜாவும் எதிரெதிராக நிற்பது போலவும் காய்களின் அமைப்பு அமைந்திருக்கும்.

மேலும் விளங்கிக்கொள்வதற்குக் காய்கள் அடுக்கப்பட்டிருப்பதைப் பின்வரும் எழுத்து வடிவில் குறிப்பிடலாம்.

(படம் 4ஐப் பார்க்கவும்)

படம் 04

8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1
	QR	QN	QB	Q	K	KB	KN	KR

முதலில் வெள்ளைக் காய்கள் அடுக்கப்பட்டிருக்கும் எழுத்து முறைகளைப் பார்ப்போம்.

a1-QR	ராணி யானை
h1-KR	ராஜா யானை
b1-QN	ராணிக் குதிரை
g1-KN	ராஜாக் குதிரை
c1-QB	ராணி மந்திரி
f1-KB	ராஜா மந்திரி
d1-Q	ராணி
e1-K	ராஜா
a2-h2	சிப்பாய்கள்

அடுத்து கறுப்புக் காய்கள் அடுக்கப்பட்டிருக்கும் எழுத்து முறைகளைப் பார்ப்போம்.

a8-QR	ராணி யானை
h8-KR	ராஜா யானை
b8-QN	ராணிக் குதிரை
g8-KN	ராஜாக் குதிரை
c8-QB	ராணி மந்திரி
f8-KB	ராஜா மந்திரி
d8-Q	ராணி
e8-K	ராஜா
a7-h7	சிப்பாய்கள்

மேலே விளக்கப்பட்டுள்ள கட்டங்களுக்கான குறியீடானது உலக சதுரங்கக் கட்டமைப்பால் ஏற்கப்பட்ட ஒன்றாகும். மேலும் உலக சதுரங்கப் போட்டிகளும் இம்முறையிலே தான் நடாத்தப்படுகின்றன.

குறியீடுகள்

சதுரங்க விளையாட்டினை விளையாடும் போது காய்களின் நகர்த்தல்களை விபரிப்பதற்காகவும், விளக்குவதற்காகவும் சில குறியீடுகள் பயன்படுத்தப்படுகின்றன. அவையாவன:

01.	!	Good Move
02.	?	Bad Move
03.	??	Blunder Move
04.	!!	Excellent Move
05.	X	Capture
06.	=	Draw
07.	+	Check
08.	++	Check Mate
09.	0-0	King Side Castling
10.	0-0-0	Queen Side Castling
11.	1-0	White win
12.	0-1	Black Win

சதுரங்கக் காய்களின் நகர்வுகள்

சதுரங்க விளையாட்டில் வெள்ளைக் காய்களை வைத்திருப்பவர்களே முதலில் ஆட்டத்தை ஆரம்பித்தல் வேண்டும். வெள்ளைச் சிப்பாய்க்காய் கறுப்புக்காய் இருக்கும் திசையை நோக்கித்தான் முன்னேற வேண்டும்.

01. சிப்பாயின் நகர்வு

முதன் முதலாக சிப்பாயை நகர்த்த விரும்புகின்றவர்தான் விரும்பினால் அல்லது தேவையானால் இரண்டு கட்டங்கள் முன்னோக்கி நகர்த்தலாம். பின்பு அடுத்து நகர இருக்கும் வாய்ப்புக்களில் முறைக்கு ஒரு கட்டம் தான் நகர்த்தப்பட

Bishop வெள்ளைச் சதுரத்திலும் இருக்கும். இவ் Bishop காயானது குறுக்குக் கட்டம் வழியாகத்தான் போகும். அதாவது வெள்ளைக் கட்டத்தில் இருப்பது குறுக்காகவுள்ள வெள்ளைக் கட்டத்தின் வழியாகவும் கறுப்புக் கட்டத்தில் இருப்பது குறுக்காகவுள்ள கறுப்புக் கட்டத்தின் வழியாகவும் நகரும். இவ்வாறு நகரும் போது தன்னினக் காய்களைத் தாண்டிப் போக முடியாது. கடக்கும் வழியில் எதிரிக் காய்கள் இருந்தால் அவற்றை வெட்டலாம் இல்லையேல் விரும்பிய இடத்திற்கு நகர்ந்து செல்லலாம்.

04. குதிரையின் (Knight) நகர்வுகள்

குதிரையின் நகர்வு சற்று வித்தியாசமானது. அதாவது மற்றைய காய்களைப் போன்று நகராமல் பல கட்டங்கள் தாண்டிக் கடக்கும் இயல்புடையது. அதாவது தான் இருக்கும் இடத்திலிருந்து வலப் புறமோ இடப்புறமோ ஒரு கட்டம் நகர்ந்து பின்பு மேல் நோக்கியோ அல்லது கீழ் நோக்கியோ இரண்டு கட்டம் சென்று அக் கட்டத்தில் இருக்கலாம். அல்லது தான் இருக்கும் இடத்திலிருந்து வலப்புறமோ இடப்புறமோ இரண்டு கட்டம் நகர்ந்து பின்பு மேல்நோக்கியோ அல்லது கீழ் நோக்கியோ ஒரு கட்டம் சென்று அக் கட்டத்திலும் இருக்கலாம். சதுரங்கப் பலகையில் நான்காவது அல்லது ஐந்தாவது வரிசையின் மத்திய கட்டத்திலிருக்கும் குதிரைக்கு எட்டுக் கட்டங்களைத் தனது ஆதிக்கத்தில் வைத்திருக்கக்கூடிய வாய்ப்புக் கிடைக்கின்றது. அக்கட்டங்களில் எதிரிக் காய்களிருந்தால் அவற்றை வெட்டவோ இல்லையேல் அமரவோ முடியும். எல்லாக் காய்களும் பொதுவாக நகரும் போது எதிரே தன் இனக் காய்கள் இருப்பின் நகரமுடியாமல் அங்கேயே நின்றுவிடும். எதிரிக் காய்களிருந்தால் அவற்றை வெட்டி அவ்விடத்தில் அமர்ந்துவிடும். ஆனால் எதிரே எந்தக் காய்களிருந்தாலும் தாண்டிச் சென்று தான் விரும்பிய இடம் போய்த் தங்குகின்ற அனுமதி குதிரைக் காய்க்கு மட்டுமே உண்டு.

05.ராணியின் (Queen) நகர்வுகள்

சதுரங்க விளையாட்டிலே அதிக சக்தியுள்ளதாக ராணிக்காய் அமைக்கப்பட்டுள்ளது. ராணிக்காய் தான் இருக்கும் இடத்திலிருந்து முன்னோக்கி, பின்னோக்கி, இடப்புறமாக, வலப்புறமாக, இடப்புறக் குறுக்குக் கட்டமாக மேல்நோக்கி, இடப்புற குறுக்குக் கட்டமாக கீழ் நோக்கி, வலப்புறக் குறுக்குக் கட்டமாக மேல்நோக்கி, வலப்புறக் குறுக்குக் கட்டமாக கீழ் நோக்கி என்னும் எட்டுத் திசைகளில் விரும்பிய கட்டங்களிற்கு ராணிக்காய் நகரலாம். நகரும் பொழுது எதிரியின் காய்கள் இருப்பின் அவற்றை வெட்டி அவ்விடத்தில் தரித்து நிற்கலாம். ஆனால் தன்னினக் காய்கள் இருப்பின் அவற்றைக் கடந்து செல்ல முடியாது.

06.ராஜாவின் (King) நகர்வுகள்

சதுரங்க ஆட்டத்தின் முக்கியமானதும் தலைமை யானதுமான காய் இதுவாகும். ராணிக் காயைப் போல் விரும்பிய எட்டுத்திசைகளிலும் நகரலாம். ஆனால் ஒரு கட்டம் மட்டுமே நகரமுடியும் குறிப்பிட்ட கட்டங்களில் எதிரிக்காய்கள் பாதுகாப்பற்று இருப்பின் மட்டுமே வெட்ட முடியும். ராஜாக் காயைத் தப்பியோட முடியாதவாறு சிறைப்பிடிப்பதன் மூலம் (Check mate) ஆட்டத்தின் வெற்றி தோல்வி நிர்ணயிக்கப்படும்

சதுரங்கக் காய்களின் பெறுமதி

சதுரங்க விளையாட்டில் விளையாடப்படும் காய்கள் ஒவ்வொன்றிற்கும் அதன் சக்தியை அளவிட்டு உரிய மதிப் பெண்களை வழங்கியிருக்கின்றார்கள். மதிப்பெண்களாவன,

ராணி	9 வெற்றி எண்கள்
யானை	5 வெற்றி எண்கள்
மந்திரி	3 வெற்றி எண்கள்
குதிரை	3 வெற்றி எண்கள்
சிப்பாய்	1 வெற்றி எண்.

விளையாட்டின் போது தவறுதலாகவோ அல்லது கவனமின்மையாலோ ராணியை இழந்து விடுகிறார்கள் என்றால் ஆட்டத்தின் முக்கிய சக்தியை இழந்து விட்டார்கள் என்றே கூறலாம். எதிராட்டக்காரரும் ராணியை இழந்து விட்டிருக்கலாம் என்றால் ஆட்டத்தைத் தொடர்ந்து விளையாடலாம். இல்லையேல் ராணிக்காயை இழந்த ஆட்டக்காரருக்குத் தோல்வி நிச்சயம் என்ற அளவிற்கு ராணியின் சக்தி அளவிடப்பட்டு இருக்கின்றது.

இறுதி ஆட்டத்தில் இரு ஆட்டக்காரர்களில் அதாவது A,B என்ற இரு ஆட்டக்காரர்களை எடுத்துக்கொள்வோமாயின் A என்பவரிடம் ஒரு ராஜா மட்டும் தனியாகவோ வேறு சக்தி குறைந்த காய்களான ஒரு குதிரை ஒரு மந்திரி என்பன இருக்கும் போது மற்றைய ஆட்டக்காரான B என்பவரிடம் ராஜாவும் ராணியும் அல்லது ராஜாவும் இரண்டு யானைகளும் அல்லது ராஜாவும் ஒரு யானையும் இருக்குமாயின் B என்பவருக்கு வெற்றிக்குரிய வாய்ப்புச் சுலபமாகின்றது. எனினும் இக்காய்களுக்குப் பதிலாக இரண்டு மந்திரிகள் அல்லது சிப்பாய்கள் இருக்குமாயின் B என்பவர் திறமையுடன் சிந்தித்து விளையாடினால் மட்டுமே வெற்றி பெற முடியும் இல்லையேல் ஆட்டம் சமநிலையிலேயே முடிவுறும். குதிரைக்கும் மந்திரிக்கும் மதிப்பு வெற்றியெண்கள் ஒரேயளவாகக் குறிப்பிட்டிருந்தாலும் பொதுவாக ஆட்டத்திற்குத் தேவையான பொழுது மந்திரியே கூடுதலாக ஆட்டத்தில் விரும்பி ஏற்கப்படும்.

சிப்பாய் எல்லாக் காய்களிலும் குறைவான மதிப்பு எண்களை உடையது. ஆனால் ஆட்டத்தின் போது

சிப்பாய்கள் வெட்டப்படாமல் கடைசிக் கட்டம் வரை முன்னேறிச் செல்லலாம். அவ்வாறு முன்னேறி எதிர் ஆட்டக்காரரின் ராஜா ராணி வைக்கப்பட்டிருக்கும் முதல் வரிசையை அடைந்தவுடன் சிப்பாய் மறுவாழ்வு பெற்று உயர்ந்த ஸ்தானத்தைப் பெற்று தான் எந்தக் காயாக மாற விரும்புகிறதோ அந்தக்காயாக மாறிக்கொண்டு மீண்டும் ஆட்டத்தைத் தொடரலாம்.

சதுரங்க ஆட்டத்தில் கடைப்பிடிக்க வேண்டிய வீதிமுறைகள்

1. விளையாட்டு வீரரின் இடது கைப்பக்கம் சதுரங்கப் பலகையின் கறுப்புக்கட்டம் இருக்க வேண்டும். ✓.
2. வெள்ளைக் காயை வைத்திருக்கும் ஆட்டக்காரரே முதலில் தனது காயை நகர்த்தி ஆட்டத்தை ஆரம்பித்தல் வேண்டும்.
3. தொட்ட காயை நகர்த்த வேண்டும். அதாவது ஒரு காயை நகர்த்த விரும்பும் ஆட்டக்காரர் அந்தக்காயை எடுத்து காலியான கட்டத்தில் வைத்து அந்தக்காயின் மேல் வைத்திருக்கும் கையின் தொடர்பை அகற்றி விட்டால் அவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவடைந்து விட்டது. மீண்டும் அந்தக் காயை எடுத்து வேறு ஒரு காயை ஆட முயலக்கூடாது.
4. ஒரு காயை நகர்த்த விரும்பி அந்தக்காயை எடுத்துக் காலியான கட்டத்தில் வைத்து அந்தக் காயின் மேல் வைத்திருக்கும் கையின் தொடர்பை எடுக்காத பட்சத்தில் அந்தக் காயைத் திரும்பவும் வேறு காலியான கட்டத்தில் வைக்க முடியும். கையின் தொடர்பை அகற்றி விட்டால் அவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவடைந்து விட்டது. மீண்டும் அந்தக் காயை எடுத்து வேறு ஒரு காயை ஆட முயலக்கூடாது.

5. எதிரிக்கு உரிமையான ஏதாவதொரு காயைவெட்டு வதற்காக விரும்பி அந்தக் காயை எடுத்து சதுரங்கப் பலகையில் இருந்து அப்புறப்படுத்திவிட்டு வெட்டுவ தற்காகப் பயன்படுத்திய தனது காயை அந்தக் கட்டத்திற்கு கொண்டு சென்று அந்தக் காயின் மேல் வைத்திருக்கும் கையின் தொடர்பை நீக்கிவிட்டால் வெட்டியாயிடி அவரது ஆடும் வாய்ப்பு அத்துடன் முடிவடைந்து விட்டதெனக் கொள்ள வேண்டும். கையை எடுத்த பின்பு திரும்பவும் வேறு காயை அசைத்தல் கூடாது.
6. சிப்பாய் எட்டாவது வரிசையை அடைந்து அங்கிருந்து அது எடுக்கப்பட்டு அதற்குப் பதிலாகப் புதிய காய் ஒன்று நிர்ணயிக்கப்பட்டு அப்புதிய காயை அதே இடத்தில் வைத்து அந்தக் காயில் இருந்து கையை அகற்றியதும் அந்தக்காய் முறைப்படி வைக்கப்பட்டு விட்டதாகவே கருதப்படும்.
7. விளையாட்டின் போது ஒரு ஆட்டக்காரர் ஒரு காய் அல்லது ஒன்றுக்கு மேற்பட்ட பல காய்களின் மீது கை வைத்து யோசனை செய்து ஆடுவது என்பது இயலாது. ஆரம்பத்தில் தொட்ட காயையே நகர்த்தல் வேண்டும்.

கோட்டை கட்டுதல்

ராஜாவை எதிரிகளின் காய்களில் இருந்து பத்திரமாக முடிந்தவரை பாதுகாத்துக் கொள்வதற்கான ஒரு சிறப்பான அசைவே கோட்டை கட்டுதலாகும்.

இந்நிகழ்வின் போது ராஜாவை எடுத்து யானை இருக்கும் கட்டத்திற்குப் பக்கத்து கட்டத்தில் வைத்து அவ் யானையை ராஜா இருக்கும் கட்டத்திற்குப் பக்கத்து கட்டத்தில் வைத்து விடுவது முறையாகும்.

ராணிக்குப் பக்கத்தில் இருக்கும் யானையை (Queen Rook) எனவும் ராஜாவுக்குப் பக்கத்தில் இருக்கும் யானையை (King Rook) எனவும் அழைப்பர். கோட்டை கட்டுதலை இரு பக்கங்களிலும் அதாவது (King Side) அல்லது (Queen Side) பக்கங்களில் எதாவதொன்றில் நிகழ்த்தலாம்.

ராஜாப் பக்கம் கோட்டை கட்ட வேண்டுமானால் ராஜாவை அது இருக்கும் இடத்திலிருந்து வலப்புறமாக இரண்டு கட்டங்கள் கடந்து வைத்து விட்டு அதற்கடுத்துள்ள யானையை எடுத்து ராஜாவுக்கு இடப்புறமுள்ள அடுத்த கட்டத்தில் வைத்துவிட வேண்டும். அதாவது 5வது கட்டத்தில் ராஜா இருக்கிறது, 8வது கட்டத்தில் யானை இருக்கிறது. மாற்றும் போது 5வது கட்டத்தில் உள்ள ராஜாவை எடுத்து 7வது கட்டத்தில் வைத்துவிட்டு 8வது கட்டத்தில் உள்ள யானையை எடுத்து 6வது கட்டத்தில் வைத்துவிட வேண்டும்.

ராணிப்பக்கம் கோட்டை கட்ட வேண்டுமானால் 5வது கட்டத்தில் உள்ள ராஜாவை எடுத்து இடப்புறமாகக் கொண்டு வந்து 3வது கட்டத்தில் வைத்துவிட்டு 1வது கட்டத்தில் இருக்கும் யானையை எடுத்து 4வது கட்டத்தில் அதாவது ராஜாவின் வலப்புறத்தில் வைத்துக் கொள்ள வேண்டும்.

கோட்டை கட்டல் நிகழ்வின் போது கடைப்பிடிக்க வேண்டியவை

1. ராஜா அதன் இருப்பிடத்தை விட்டு வேறு கட்டத்திற்கு நகர்த்தப்பட்டிருந்தாலும் யானை அதன் இருப்பிடத்தை விட்டு வேறு கட்டத்திற்கு நகர்த்தப்பட்டிருந்தாலும் விளையாட்டுத் தொடக்கத்திலேயே ராஜா நகர்த்தப் பட்டிருந்தாலும் விளையாட்டு முடியும் வரை இந்நிகழ்வை நிகழ்த்த முடியாது

2. எந்த யானை நகர்த்தப்படாமல் இருக்கும் இடத்திலேயே வைக்கப்பட்டிருக்கிறதோ அந்தக் காயுடன் மட்டும் ராஜா இடம் மாற்றிக் கொள்ள முடியும்.
3. ராஜாவுக்கும் யானைக்கும் இடையேயுள்ள கட்டங்களில் தனக்குரிய காய்களோ அல்லது எதிரியின் காய்களோ இருக்கும் போது இந்நிகழ்வை நிகழ்த்த முடியாது.
4. ராஜாவுக்கு எதிரிகளின் காய்களினால் சிக்கல் நிலை இருக்கும் பொழுது அதாவது (Check) இருக்கும் பொழுது இந்நிகழ்வை நிகழ்த்த முடியாது.
5. இந்நிகழ்வின் போது முதலில் ராஜாவையும் பின்பு யானையையும் நகர்த்தல் வேண்டும்.

சதுரங்க விளையாட்டில் ஆட்டக்காரர்கள் பின்வரும் காரணங்களால் ஆட்டத்தை இழந்து தோல்வியுற்றவர்கள் எனக் கருதப்படுவர்

01. போட்டி நடத்துபவர்களினால் வழங்கப்பட்ட நேரத்திற்குள் குறிப்பிட்ட எண்ணிக்கையான நகர்த்தல்களை செய்யாது விடின் அதாவது ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் முதல் இரண்டரை மணித்தியால நேரத்திற்குள் 40 நகர்வுகளையும் பின்பு தொடர்ந்து வரும் ஒவ்வொரு மணி நேரத்திற்குள்ளாக 16 நகர்த்தல்களையும் செய்தல் வேண்டும்.
02. விளையாட்டுத் தொடங்குவதற்கு உரிய குறிப்பிட்ட நேரத்திற்கு வராது தாமதித்து வருதல். இரு ஆட்டக்காரருமே தாமதித்து வரின் இருவருமே ஆட்டம் இழந்தவர்களாக கருதப்படுவர்.

இவற்றை விட மேலும் சில விதிமுறைகள் சதுரங்க விளையாட்டில் காணப்படுகின்றன அவையாவன.

01.என் பேசன் விதி (En Passant)

En Passant என்பது குறுக்கிட்டுத் தாக்குதல் எனப் பொருள்படும். சிப்பாய்க்குரிய மற்றொரு சிறப்புத் தகுதி இங்கு குறிப்பிடப்படுகின்றது.

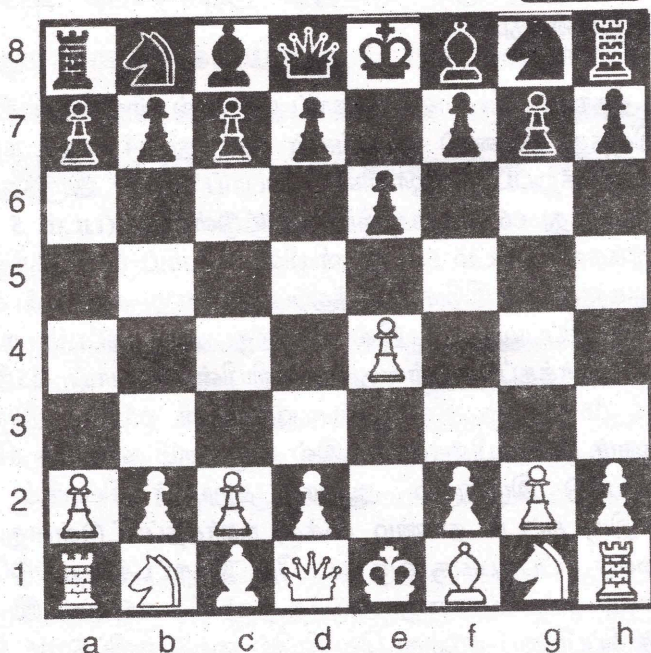
கறுப்பு வெள்ளை ஆகிய இருவகைக் காய்களிலும் குறுக்கிட்டுத் தாக்குதல் நடைபெறலாம். வெள்ளைச் சிப்பாய்களைப் பொறுத்தவரை 5வது கிடைவரிசையை அடைந்த பின்பு கறுப்புச் சிப்பாயானது 7வது கிடைவரிசையிலேயே நகர்த்தப்படாமல் இருக்கும் பொழுது குறுக்கிட்டுத் தாக்குதல் நடைபெறுகின்றது.

அதாவது வெள்ளைக் காய் நகர்வில் ராஜாவின் சிப்பாய் e2ல் இருந்து இரண்டு கட்டங்கள் நகர்ந்து e4 க்கும் கறுப்புச் சிப்பாயில் கறுப்பு ராஜாவின் சிப்பாய் e7ல் இருந்து ஒரு கட்டம் நகர்ந்து e6 க்கும் நகர்த்தப்பட்டுள்ளது. (படம் 5 படம்6 ஐப் பார்க்கவும்) படம் 6ல் ராணியின் சிப்பாய் e4 இருந்து ஒரு கட்டம் நகர்ந்து e5 இற்கு நகர்த்தப்பட்டுள்ளது, கறுப்புக் காயில் ராணியின் சிப்பாய் d7 இல் இருந்து இரு கட்டம் நகர்ந்து d5இற்கு நகர்த்தப்பட்டுள்ளது. ராணியின் சிப்பாய் d5இற்குப் பதிலாக d6 இற்கு நகர்த்தப்படடிருப்பின் e5இல் இருக்கும் வெள்ளைச் சிப்பாயினால் d6 இல் இருக்கும் கறுப்புச் சிப்பாய் அடிக்கப்பட்டு இருக்கும். ஆனால் கறுப்புச் சிப்பாய் d6க்கு வராது இரு கட்டம் தாண்டி d5க்கு நகர்த்தப்பட்டுள்ளது. இது வெள்ளைச் சிப்பாய்க்கு ஒரு நட்டமே. இந்நட்டத்தை ஈடுசெய்ய வெள்ளைச் சிப்பாய் தனது அடுத்த நகர்வில் d5 இல் இருக்கும் கறுப்புச் சிப்பாயை எடுத்து வெளியில் வைத்துவிட்டு d6 இற்குச் சென்று அமர்ந்து விடலாம். இந்நிகழ்வை வெள்ளைச் சிப்பாய்

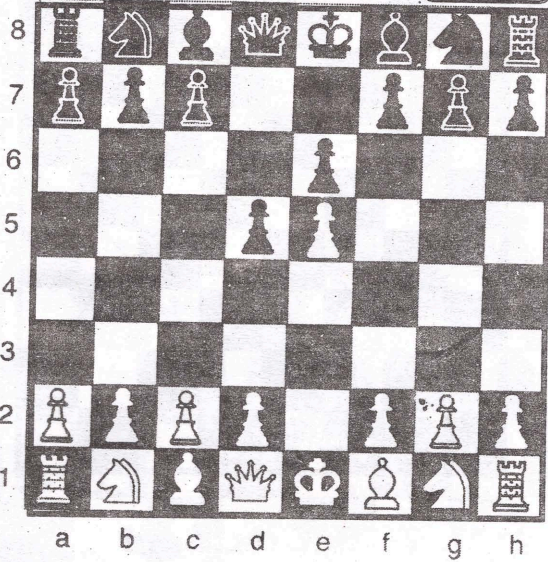
உடனடியாகச் செய்ய வேண்டும். இல்லையேல் அச்சந்தர்ப்பத்தை இழந்துவிட நேரிடும்.

இங்கு அடிக்கப்பட வேண்டிய கறுப்புச் சிப்பாய்க் காய் வரவேண்டிய கட்டத்தில் (d6) வராமலே வந்ததாகக் கருதப்பட்டு அடிக்கப்பட்டு விட்டது. இது போன்று எந்தச் சிப்பாய்க்கும் ஏற்படலாம். இதுவே குறுக்கிட்டுத்தாக்குதல் (En Passant) விதியாகும்.

படம் 05



படம் 06

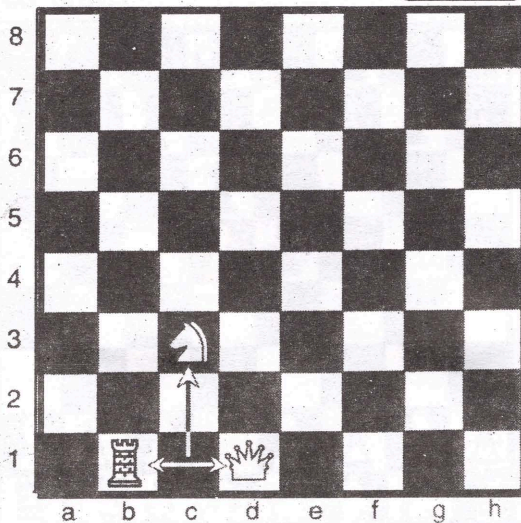


02. வெளித்தெரியாத தாக்குதல் (Discovered check)

ராஜாவிற்ருத் தாக்குதல் கொடுக்கும் காயானது ராஜாவின் முன் நிற்காமல் அதன் வேறொரு காய்க்குப் பின்னால் நிற்கும். தாக்கும் காயின் முன்னுள்ள காயை நகர்த்தியவுடன் ராஜாவுக்கு நேரடி check ஆகிவிடும். இவ்வகைச் check இற்கு Discovered check என்று பெயர்.

03. கிடுக்கிப்பிடி (கிரண்டில் ஒன்று) Fork

ஒரு ஆட்டக்காரர் எதிராளியின் இருகாய்கள் மீது ஒரே சமயத்தில் தாக்குதல் தொடுப்பதை இருபக்கத் தாக்குதல் என்பர். இவ்வகைத்தாக்குதலில் குதிரையைக் கொண்டு நடாத்தப்படும் கிடுக்கிப்பிடி பிரபல்யமானது. (படம் 7ஐப்பார்க்க)

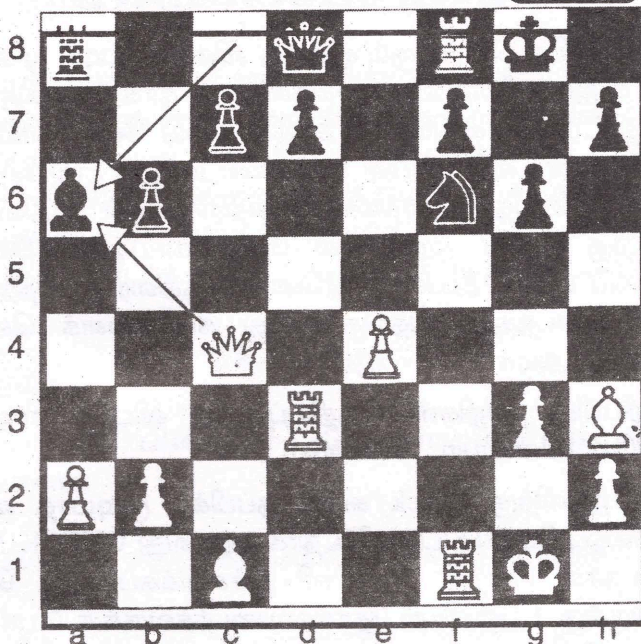


04. இரட்டைக்குறி

நடுகள விளையாட்டில் எதிரியின் இரண்டு காய்களுக்கு குறி வைக்கப்படும் நிகழ்வாகும். (படம் 8ஐப் பார்க்கவும்)

வெள்ளை யானை d3 இல் நிற்கின்றது. வெள்ளை ராணி c4ல் நிற்கின்றது. c3ல் நிற்கும் மந்திரி a6ற்கு வந்து வெள்ளை ராணிக்கும் வெள்ளை யானைக்குமாக இரட்டைக் குறி வைத்து விட்டது. a6ல் நிற்கும் மந்திரி வெள்ளை ராணியை அடிக்கும். வெள்ளை ராணி நகர்ந்தால் வெள்ளை யானையை அடிக்கும். a6இலுள்ள மந்திரியை c4 இலுள்ள ராணியால் அடித்தால் a8ல் நிற்கும் யானை, ராணியை அடித்து விடும்.

இரட்டைக் குறிக்கும் இரண்டில் ஒன்றிற்கும் உள்ள வித்தியாசம் என்னவென்றால் இரட்டைக்குறியில் ஒரு காய் ஒரு நேரத்தில் ஒரு காயைத் தாக்கும், அதன் குறி இரண்டு காய்களுக்கு இருக்கும். ஆனால் இரண்டில் ஒன்றில் ஒரு காய் ஒரே நேரத்தில் இரண்டு காய்களைத் தாக்கும்.



08. PIN கட்டுதல் (நகரவிடாமல் செய்தல்)

சதுரங்க விளையாட்டிலே சில சந்தர்ப்பங்களில் வெள்ளை அல்லது கறுப்பின் இரண்டு காய்கள் ஒரே வரிசையில் அதாவது நேர்வரிசையில் குறுக்கு வரிசையில் கிடைவரிசையில் வருகின்றன. அவ்வாறு வரும் போது ஒரு காய் தனக்குப் பின்னால் உள்ள ஒரு காயைப் பாதுகாத்துக் கொண்டிருக்கும். பாதுகாக்கப்படும் காய் பலம் வாய்ந்த ஒரு காயாக இருக்கலாம்.

இந்நிலையில் எதிரி தன் காய் ஒன்றைக் கொண்டு பாதுகாத்துக் கொண்டிருக்கும் காயின் மேல் தாக்குதல் தொடுப்பார். இந்நிலையில் தற்காத்துக் கொண்டிருக்கும் காயை நகர்த்த முடியாது. அவ்வாறு நகர்த்தினால் பின்னால் இருக்கும் காயை இழக்க வேண்டி நேரிடும். இரு காய்களையும் நகர விடாமல் செய்தல் PIN கட்டுதல் எனப்படும்.

CHECK, CHECK MATE

இவ்விரு சொற்களும் சதுரங்க விளையாட்டில் முக்கியமானவை, ராஜா எதிராளியின் காய்களினால் தாக்குதலுக்குட்பட்டிருப்பதை Check என்கிறோம். இந்நிலையை வேறு காய்களின் உதவி கொண்டு எதிராளியின் காய்களை மறித்து ராஜாவிற்குரிய நேரடி Check ஐத் தவிர்க்கலாம். எதிராளியின் குதிரையால் ராஜாவிற்கு Check ஏற்பட்டால் வேறு காய்களைக்கொண்டு குதிரையை மறிக்க இயலாது. ஏனெனில் குதிரை தாவித்தாக்கும் வலிமை படைத்தது. இதற்கு தனது காய்களைக் கொண்டு குதிரையை அடிக்க வேண்டும்.

மேற்குறிப்பிட்ட வழிகள் சாத்தியப்படாத விடத்து ராஜாவை நகர்த்தியே விளையாட வேண்டும்.

ராஜாவிற்கு Check கூறித் தப்பிக்க முடியாத விடத்து ராஜா சிறைப்பிடிக்கப்பட்டு விட்டதாக அதாவது CHECK MATE ஆகிவிட்டதாக வெற்றி தோல்வி நிச்சயிக்கப்படும். வெற்றி பெற்றவருக்கு 1 புள்ளியும் தோல்வியடைந்தவருக்கு 0 புள்ளியும் வழங்கப்படும்.

சதுரங்க விளையாட்டில் சமநிலை (DRAW)

சதுரங்க விளையாட்டின் ஆட்ட முடிவில் வெற்றி தோல்வி நிச்சயிக்கப்படாது சமநிலையில் முடிவடைந்து விடுகிறது. இவ்வகையான ஆட்டங்கள் சமநிலை ஆட்டங்கள் எனப்படும் சமநிலை ஆட்டங்கள் பின்வரும் நிலைகளில் ஏற்படலாம்.

01. ஒப்புதலின் பெயரில் சமநிலை (Draw By Agreement)

இரு ஆட்டக்காரர்களும் ஒருவரை ஒருவர் சிறைப்பிடிக்க முடியாத விடத்து விளையாடும் ஆட்டக்காரர் இருவரும் ஆட்டத்தை முடித்துக் கொள்ளச் சம்மதித்து ஆட்டத்தை முடித்துக் கொள்வர்.

02.நிர்க்கதியாகிவிடல் (Stalemate)

விளையாட்டின் போது ராஜா நிற்கும் இடம் எதிராட்டக்காரரின் தாக்குதலுக்கு அதாவது Check ற்கு உட்படாமலும் அதே நேரம் தானோ தன்னுடைய படைகளோ நகர்வதற்கு இடமில்லாமல் இருக்கும் போது அந்நிலை நிர்க்கதியாகிவிடல் நிலையாகும். இந்நிலையில் ஆட்டக்காரர் இருவருக்கும் வெற்றியைச் சமமாகப் பங்கிட்டு மதிப்பீடாக 0.5, 0.5 புள்ளிகள் வழங்கப்படும்.

03.சமநிலை

சமம் என்பது பின்வரும்² நிலைமைகளில் ஏற்படலாம் அவையாவன.

- இரண்டு ராஜாக்கள் மட்டுமே களத்தில் நிற்கும் நிலை
- ஒரு ராஜா மட்டும் தனியாகக் களத்தில் இருக்கும் பொழுது அதை எதிர்த்து எதிராட்டக்காரரின் ராஜா மற்றும் மந்திரி அல்லது குதிரை இருக்கும் நிலை.
- ஒரு பக்கம் ஒரு ராஜாவும் ஒரு மந்திரியும் மறுபக்கம் ஒரு ராஜாவும் ஒரு மந்திரியும் இருக்கும் நிலை.
- 50 தொடர்ச்சியான நகர்த்தலில் எந்தக்காயையும் அடிக்காமல் சிப்பாய்களின் முன்னேற்றம் இல்லாமல் இருக்கும் நிலை.
- ராஜாவைச் சிறைப்பிடிக்காது தொடர்ச்சியான Check வைப்பது.
- இரு ஆட்டக்காரர்களும் ஒரே நகர்வுகளையே திரும்பத் திரும்ப மூன்று தடவைக்கு மேல் நகர்த்துவது.

சதுரங்க விளையாட்டின் பிரிவுகள்

சதுரங்க விளையாட்டானது பின்வரும் மூன்று பிரிவுகளாகப் பிரிக்கப்பட்டிருக்கின்றது. அவையாவன

01. திறப்புகள் (Openings)
02. நடுகள விளையாட்டு (Middle Game)
03. இறுதியாட்டம் (End Game)

இவை ஒவ்வொன்றையும் தனித்தனியாக நோக்குவோம்.

திறப்புகள் (Opening)

சதுரங்க விளையாட்டின் வெற்றி தோல்வி நாம் செய்கின்ற சிறப்பான தொடக்க ஆட்த்தின் அடிப்படையிலேயே அமைகின்றது. இவ்விளையாட்டின் ஆரம்பத்தில் எமது கவனக்குறைவினால் பிழையான நகர்வுகளைக் காய்களுக்கு வழங்கினால் அந்நகர்வுகள் இறுதியில் தோல்விக்குக் காரணமாகி விடுகின்றது.

எனவே சதுரங்க விளையாட்டிலே கறுப்பு வெள்ளைக் காய்களுக்குரிய சிறப்பான பாதைகளைத் திறப்பதற்கு வழியமைக்க வேண்டும்.

ஆரம்பத்தில் சிப்பாய்களில் ஒன்றை அல்லது குதிரைகளில் ஒன்றையே நகர்த்த முடியும். சிப்பாய்களில் யானைக்கு முன்னுள்ள சிப்பாயை நகர்த்தினால் யானை ஒரு கட்டம் மட்டுமே நகரமுடியும்.

எனவே இது சிறப்பான நகர்த்தல் அல்ல. குதிரைக்கு முன்னுள்ள சிப்பாயை நகர்த்தினால் மந்திரி இரண்டு கட்டம் சென்று சதுரங்கப்பல்கையின் இறுதியை அடைந்துவிடும்.

மந்திரிக்கு முன்னால் உள்ள சிப்பாயை நகர்த்தினால் ராணி முன்று கட்டங்கள் நகர்ந்து சதுரங்க பலகையின் இறுதியை அடைந்து விடும். அல்லது ராஜா ஒரு கட்டம் மட்டும் நகரும். இவற்றையும் சிறப்பான நகர்வுகளாகக் கொள்ள முடியாது.

ராஜாவின் முன்னாலுள்ள சிப்பாயை நகர்த்துவோமானால் ராணிக்கு நான்கு கட்டங்களும் மந்திரிக்கு ஆறு கட்டங்களும் வழி திறக்கப்படுகின்றது. இதே போன்று ராணியின் முன்னுள்ள சிப்பாயை நகர்த்தினால் ராஜாவிற்கும் மந்திரிக்கும் வழி திறக்கப்படுகின்றது. எனவே ராஜாவின் ராணியின் முன்னுள்ள சிப்பாய்களை நகர்த்துவது மிகச் சிறந்த நகர்வுகளாகும். அதாவது இரண்டே நகர்வுகளில் ராஜா ராணி இரு மந்திரி ஆகியோருக்கு வழி திறக்கப்பட்டு விடுகின்றது. குதிரைகளுக்கு வழி திறக்கப்பட வேண்டியதில்லை. ஏனெனில் அவைகளுக்குக் காய்களைத் தாண்டும் உரிமை உண்டு. வழி கிடைக்காது இருப்பது இரண்டு யானைகளுக்கு மட்டுமே அவைகளை முழுமையாகச் செல்ல வழி வகுக்க முடியாது. ஏதாவது ஒரு பக்கம் (King Side or Queen Side) மந்திரி குதிரை ஆகியவற்றை நகர்த்தி அச்சதுரங்களைக் காலி செய்துவிட்டு கோட்டை கட்டுவதே சிறப்பானது. எனவே மொத்தமாக நான்கு நகர்வுகளில் ஏழு காய்களுக்கு வழி திறக்கப்பட்டு விட்டது. கோட்டை கட்டலுடன் எல்லா காய்களுக்குமே வழி திறக்கப்பட்டு விட்டது.

இவ்வாறு விளையாட்டின் ஆரம்ப நிலையிலேயே நகர்த்தப்படும் நகர்வுகளுக்கு திறப்புக்கள் (Opening) எனப்படும். பல வகையான திறப்புகள் சதுரங்க உலகிலே காணப்படுகின்றன. உதாரணங்களான Ruylopez opening , Guocopiano opening , Petrofts defence opening, Two knight defence, The english opening, Queens gambit, Reti opning, Alekhine's defence, Sicilian defence, The french defence போன்றவற்றை குறிப்பிடலாம் மேலும் விளங்கிக் கொள்வதற்காக RUYLOPEZ என்ற திறப்பு மட்டுமே கீழே தரப்பட்டுள்ளது.

RUYLOPEZ OPENING

WHITE	BLACK
01. e4	e5
02. Nf3	Nc6
03. Bb5	a6
04. Ba4	Nf6
05. O-O	Be7
06. Re1	b5
07. Bb3	O-O
08. c3	d6
09. h3	Na5
10. Bc2	c5
11. d4	Qc7

02.நடுகள விளையாட்டு (Middle Game)

சதுரங்க விளையாட்டின் குறிக்கோளே ராஜாவைச் சிறைப்பிடிப்பதாகும். Opening இற்குப் பின்பு ராஜா கோட்டை கட்டிக் கொண்டு தனது பாதுகாப்பை உறுதி செய்து பாதுகாப்புடன் இருப்பார். எதிரியின் எந்தக்காயும் தாக்கப் போனாலும் தாக்கமுடியாத அளவிற்குப் பாதுகாப்புடன் இருப்பார். இந்த ராஜாவினது தற்பாதுகாப்பை உடைத்தெறிவதும் நமது காய்களைத் தாக்க வரும் காய்களை அடித்தெடுப்பதும் எதிரியின் ஆப்பு, இரண்டிலொன்று, இரட்டைக்குறி ஆகிய வற்றைச் சமாளிப்பதுமாகிய விளையாட்டினை நடுகள விளையாட்டு என்கின்றோம். நடுகள விளையாட்டின் போது மத்திய சதுரங்களான e4 ,e5,d4,d5 என்பவற்றின் மீது ஆதிக்கம் செலுத்துகின்ற ஆட்டக்காரர் எதிரியின் ராஜாவைத் தாக்கும் சந்தர்ப்பத்தை அதிகம் பெற்றவராகின்றார். எனவே ஒவ்வொரு ஆட்டக்காரரும் நடுகள விளையாட்டின் போது இவ் நான்கு சதுரங்களையும் தங்களது கட்டுப்பாட்டில் வைத்திருக்க முயற்சி செய்வர்.

03. இறுதி ஆட்டம் End Game

சதுரங்க விளையாட்டின் ஆரம்பத்தில் சிறப்பான Opening செய்து நடுகள விளையாட்டின் போது சிறப்பாக விளையாடி எதிரியின் தற்பாதுகாப்பை உடைத்து இறுதியாட்ட நிலைக்கு வந்துவிடுவார். இவ் இறுதியாட்ட நிகழ்வினைச் சிறப்பாகச் சிந்தித்து எதிரியின் ராஜாவை எவ்வாறு செயற்பட முடியாமல் ஒதுக்கலாம் என்பதை யோசித்து செயற்பட வேண்டும். சில வேளைகளில் தமது கவனக்குறைவினால் தோல்வி நிலைக்கு எதிரி வருவதற்குரிய வாய்ப்புக்கள் அதிகம் இருப்பின் தனது காய்களை அடிக்கக் கொடுத்து stalemate ஆகும்படி செய்து விடுவர். எனவே எதிரியின் ராஜாவை அதிகமாகச் சதுரங்கப்பலகையின் கடைசி வரிசைக்குத் தள்ளல் வேண்டும். அல்லது சதுரங்கப் பலகையில் எங்கு திருப்பினும் ராஜாவை சிறைப்பிடிக்கும் ஆற்றல் இருக்க வேண்டும். மத்திய கட்டங்களில் ராஜாவை சிறைப்பிடிப்பதென்பது இலகுவான காரியமல்ல.

இறுதியாட்டத்தின் போது சில வேளைகளில் இரு ஆட்டக்காரர்களுக்கும் குறிப்பிட்ட சில காய்கள் மட்டுமே காணப்படும். குறைந்த பட்சம் கீழ்க்குறிப்பிடப்படும் காய்கள் நிச்சயம் இருக்க வேண்டும் இல்லையேல் விளையாட்டில் வெற்றி கொள்ள முடியாது.

1. ராஜாவும் ராணியும்
2. ராஜாவும் ஒரு யானையும்
3. ராஜாவும் ஒரு சிப்பாயும்
4. ராஜாவும் இரு மந்திரிகளும்

இதில் சிப்பாயானது எதிரியின் காய்களால் அடிபடாமலும் எதிரியின் சிப்பாய் ராஜா போன்றவற்றால் தடுத்து நிறுத்தப் படாமலும் கடைசிக் கிடைவரிசையை அடைந்து ராணியாக மாறும் என்னும் நிச்சயம் இருக்க வேண்டும்.

மேற்குறிப்பிடப்பட்ட காய்கள் இருவரிடமும் அல்லது ஒருவரிடம் இருப்பின் ஆட்டம் தொடரும். Draw ஆகாது. எனவே இறுதியாட்டத்தில் இரு ஆட்டக்காரர்களும் திறமையாகச் சிந்தித்து விளையாடல் வேண்டும்.

சதுரங்கத்தில் கடிகாரம்

பொதுவாக ஒரு சதுரங்க விளையாட்டில் ஒவ்வொரு விளையாட்டு வீரரும் இரண்டு மணி நேரத்தில் நாற்பது நகர்வுகளைச் செய்திருக்க வேண்டும். இதன்படி ஒரு மணித்தியாலத்தில் இருபது நகர்வுகள் என்றும் மூன்று நிமிடத்தில் ஒரு நகர்வு என்றும் கணக்கிடப்படக்கூடாது. சில நகர்வுகளுக்கு சில வினாடிகள் போதுமானது. சில நகர்த்தல்களுக்கு அதிக நேரம் தேவைப்படும். விளையாட்டின் ஆரம்பத்திலும் இறுதியாட்டத்திலும் அதிக நேரம் தேவையில்லை. நடுகள விளையாட்டில் அதிக நேரம் செலவு செய்யப்படலாம். எனவே விளையாட்டு ஆரம்பித்து இரண்டு மணித்தியாலத்தின் பின்பு நேரம் பற்றிய பிரச்சினை ஆரம்பிக்கின்றது.

இதனால் சதுரங்க விளையாட்டில் நேரத்தை கணக்கிடுவதற்காக இரு ஆட்டக்காரர்களுக்கும் கடிகாரம் வைக்கப்பட்டு இருவருக்கும் ஒரு குறிப்பிட்ட நேரம் வழங்கப்படும். அதாவது முப்பது நிமிடங்களோ அல்லது பதினைந்து நிமிடங்களோ வழங்கப்படும். பின்வரும் உதாரணத்தின் மூலம் சதுரங்க விளையாட்டின் கடிகாரம் பற்றி விளக்கப்பட்டுள்ளது.

A,B என இரு விளையாட்டு வீரர்கள் A என்பவர் வெள்ளையிலும் B என்பவர் கறுப்பிலும் விளையாடுகிறார்கள் என வைத்துக் கொள்வோம் A என்பவர் தனது நகர்வைச் செய்து விட்டு கடிகாரத்தில் தனக்குரிய அழுத்தும் பகுதியை அழுத்தும்

போது B என்பவரது கடிகாரம் ஓடத்தெடங்கிவிடும். B என்பவர் தனது நகர்வை செய்து விட்டு கடிகாரத்தில் தனக்குரிய அழுத்தும் பகுதியை அழுத்தும் போது A என்பவரது கடிகாரம் ஓடத்தொடங்கி விடும் இவ்வாறு மாறி மாறி நகர்வுகளைச் செய்யும் போது வழங்கப்பட்ட நேரம் யாருக்கு முதலில் முடிவடைகின்றதோ அவர் தோல்வி அடைந்தவராக கருதப்படுவார்.

கடிகாரத்தில் விளையாடும் போது கவனிக்க வேண்டியவை

01. கறுப்புக் காயை விளையாடுவருக்கு இசைவாகவே கடிகாரம் வைக்கப்படும்
02. நகர்த்தலைச் செய்பவர் தான் காய்களை நகர்த்திய கையினாலேயே கடிகாரத்தை அழுத்துதல் வேண்டும்.
03. காய்களினால் கடிகாரத்தினை அழுத்துதல் தவிர்க்கப்படல் வேண்டும்.
04. கடிகாரம் அழுத்தப்பட்டதும் அழுத்தியவரின் நகர்த்தலுக்குரிய நேரம் முடிவடைந்ததாக கருதப்படும்.
05. எதிராளி தனது நகர்வின்பின் மணிக்கூட்டை அழுத்துவதை மறந்திருப்பின் அந்த நேரத்தில் மற்றவர் தனது காய்களை நகர்த்த முடியாது.

ஆட்டக்காரர்களில் ஒருவர் மேற்படி விதிமுறைகளை மீறியவராயின் மற்றவர் நடுவரிடம் முறையிடும் பட்சத்தில் அவருக்குத் தகுந்த நடவடிக்கை எடுக்கப்படும். மேற்குறிப்பிட்ட தவறுகளை ஒரு ஆட்டத்தின்போது ஒருவர் மூன்று தடவைக்கு மேல் செய்வாராயின் அவர் ஆட்டத்தில் தோற்றவராகக் கருதப்பட்டு எதிராளி வெற்றி பெற்றவராவர்.

SCORE SHEET

சதுரங்க விளையாட்டின் போது இரு விளையாட்டு வீரர்களும் தனித்தனியே ஒவ்வொரு SCORE SHEET ஐ வைத்து தாம் நகர்த்தும் ஒவ்வொரு நகர்த்தலையும் அதே வேளை எதிராளி நகர்த்தும் ஒவ்வொரு நகர்த்தலையும் குறித்துக் கொள்ள வேண்டும் என்பது ஒரு பொதுவான விதியாகும்.

சாதாரண ஒருவர் தான் விரும்பாவிடில் நகர்த்தல்களைக் குறித்துக்கொள்ள வேண்டிய கட்டாயம் இல்லை. எனினும் சதுரங்கக் கடிகாரம் வைக்கப்பட்டு விளையாடப்படும் பொழுது இரு ஆட்டக்காரர்களும் கட்டாயமாக நகர்த்தும் அனைத்து நகர்த்தல்களையும் குறித்துக் கொள்ள வேண்டும். என்பது விதியாகும் SCORE SHEET இன் மாதிரி வடிவம் கீழே தரப்பட்டுள்ளது.

SCORE SHEET

Event

Round

Name (white)

Name (Black)

Date

Starting Time

White.	Blcak.	White.	Black.
01.		21.	
02.		22.	
03.		23.	
04.		24.	
05.		25.	
06.		26.	
07.		27.	
08.		28.	
09.		29.	
10.		30.	
11.		31.	
12.		32.	
13.		33.	
14.		34.	
15.		35.	
16.		36.	
17.		37.	
18.		38.	
19.		39.	
20.		40.	

Result

Signature (white)

Signature (Black)

Chess Clock set at

உள்ளுணர்வை வெளிக்கொணரும் ஒருசெய்தி.

செல்வன் ஜெயராஜா ஜெயமாருதி தனது பன்னிரெண்டு வயதில் சதுரங்க அறிமுகம் என்னும் இந்நூலைப் பாடசாலை மாணவர்களுக்காக தமிழ் மொழியில் எழுதி வெளியிட எடுத்த முயற்சி போற்றுதற்குரியதே. மேலும் யுத்தச் சூழ்நிலையிலுள்ள வட்டக்கச்சி இராமநாதபுரம் மகா வித்தியாலயத்தில் 08ம் வகுப்பில் கல்வி பயிலும் இம்மாணவன் இந்நூலை எழுதவேண்டுமென்னும் அவாவின் நிமித்தம் சிறந்த முறையில் இதை ஒழுங்கமைத்து சதுரங்க விளையாட்டைக் கற்க விரும்புவர்களின் நன்மை கருதி தனது நேரத்தின் ஒரு பகுதியை அர்ப்பணித்தமை பெரிதும் பாராட்டுதற்குரியது. இம்மாணவன் பேச்சுப் போட்டிகள், எழுத்துப் போட்டிகள், கணித, சதுரங்க விளையாட்டுக்கள் போன்றவற்றில் பங்கு பற்றி பல்வேறு பரிசில்களைப் பெற்றுள்ளார் என்பது குறிப்பிடத்தக்கது. இவர் தேசிய இளைஞர் சம்மேளனம் நடாத்திய போட்டியில் பங்குபற்றியதுடன் வடமாகாண சதுரங்க விளையாட்டுப் போட்டியிலும் பங்கு பற்றி 02ம் இடத்தைப் பெற்றுள்ளார். இவர் இத்தகைய வெளிக்கள வேலைகளில் மாணவர்கள் ஈடுபடுவதற்கு அவர்களின் படிப்போ, பரீட்சையோ தடையாக இருக்காதென்பதை வெளிப்படுத்தியுள்ளது.

இவரின் எழுத்தாற்றல், கணித, சதுரங்க விளையாட்டுப் போன்றவற்றில் உள்ள திறமையை ஏனைய மாணவர்களுக்கும் வயது வந்தவர்களுக்கும் தெரியப்படுத்தி அவர்களை ஊக்குவிப்பதற்கு எடுத்துக் கொண்ட பெருமுயற்சி மிக முக்கியமானது. சதுரங்க விளையாட்டு இன்று ஆசியாவிலும் சரி, பொதுநலவாய நாடுகளிலும் சரி இடம் பெற்றுள்ளதால் இந்நூலாசிரியர் இத்துறையில் கொண்டுள்ள ஈடுபாடும்,

உற்சாகமும் ஏனைய சிறுவர்களிடையேயும் வியாபித்து அவர்களும் இவ்விளையாட்டில் கூடிய ஆர்வமெடுத்து மேலே குறிப்பிட்டுள்ள நாடுகளில் நடைபெறும் சதுரங்க விளையாட்டுப் போட்டிகளில் பங்கு கொண்டு வெற்றி பெற முயற்சிக்க வேண்டும். இவ்விளையாட்டு ஒருவருக்குள்ள நேரம், திறமை, பயிற்சி என்பவற்றில் மட்டும் தங்கியுள்ளது. ஏனைய விளையாட்டுக்கள் போல் இதற்கு விலையுயர்ந்த உபகரணங்களோ, வசதிகளே தேவையில்லை.

எனவே பெற்றோர் தங்கள் பிள்ளைகளுக்கு இந்நூலைப் பெற்றுக்கொடுத்து இவ்விளையாட்டை அவர்களுக்கு அறிமுகப்படுத்துவதோடு அவர்களுக்கு உற்சாகமுட்டி யுத்தச் சூழ்நிலையில் ஏற்படக் கூடிய பல்வேறு அனர்த்தங்களிலிருந்தும் அவர்களைப் பாதுகாத்து எதிர்காலம் சிறப்புறவும் அவர்களின் திறமைக்கேற்றபடி அத்துறையில் அவர்கள் முன்னேறவும் வழிவகுப்பர் எனநான் நம்புகின்றேன்.

இந்நூல் சகமாணவன் ஒருவனால் எழுதப்பட்டதால் இதைச் சகல மாணவர்களும் பெருமையுடன் பெற்றுப் பயன்பெற வேண்டும். சிறுவர்கள் தாம் சிறுவர்களின் தேவையை நன்கு அறிவர்.

Dr. N. எதிர்வீரசிங்கம்.

ஆலோசகர்,

NEYAO,

America.

A Message of Inspiration

It is commendable that 12 years- old Mast. Jeyarajah Jeyamaruthy made the attempt to write an introductory chess book in Tamil for school children. It is praiseworthy that living in a war zone and schooling in Ramanathapuram M.V in Kilinochchi at Grade 8 he found the time and most importantly the will to craft and create a book for the benefit of those who wish to learn chess. Jeyamaruthy has won many prizes in speech, writing, mathematics and chess tournament He has shown that while learning and preparing for examinations students can also take active part in extra curricular activities.



What is more important is using his talent in writing, mathematical reasoning and experience in playing chess took the arduous task to communicate to other school children and adults who wished to learn and enjoy chess. As chess is now an Asian and Commonwealth Games sports, Jeyamaruthy's interest and enthusiasm in the game should spread to children to take chess seriously with the aim of winning at the Asian and Commonwealth levels. It is a sport that requires only talent, coaches with talent and time, not expensive facilities and equipment like other sports.

I hope that parents will purchase this book for their children not only to introduce them to chess but also to inspire them that not withstanding the war, deprivation and displacement the children will be protected and their future ensured to achieve the best they are capable of. This is a book all children should be proud to own and use as it is written by one of the children. Children understand the need of the children best.

Dr. N.Ethirveerasingan,
Consultant,
NEYAO,
America.