

———— JIFUNZE ————

Kusoma na Kuandika Sataranji

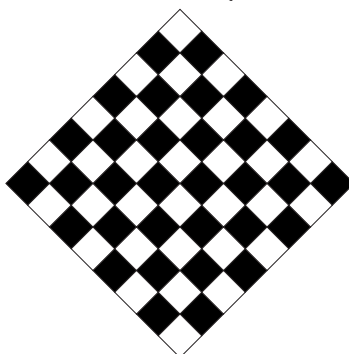
na Jeanne Cairns Sinquefield

Imetafsiriwa na Johnson John na Brigid McCarthy
Wakutubi wa Maktaba ya Elimu Yetu

Unaweza kucheza sataranji bila kujua kusoma au kuandika sataranji. Nilijifunza jinsi ya kucheza sataranji kwenye ukumbi wa nyuma na babu yangu. Si yeye wala mimi tulijua kuwa kulikuwa na vitabu vya sataranji, au kwamba unahitaji kuandika hatua zako. Tulicheza tu. Hivi karibuni, niliamua kuwa ninahitaji kusoma na kuandika. Sikupenda nyenzo zozote zinazopatikana kwenye kujifunza kusoma na kuandika sataranji. Ilikuwa ngumu sana, na yote ilitegemea usomaji. Kitabu hiki kinaunganisha kusoma, kuzungumza, kuandika na vipande vya kusogea kimwili. Na inagawanya maarifa muhimu katika vizuizi rahisi a) majina ya vipande b) maeneo c) aina za kusogea zilizoandikwa na d) kuchanganya a-c ili kuunganisha kucheza na kusoma na kuandika. Nikiweza kujifunza kusoma katika umri wangu (zaidi ya miaka 70) basi mtu yeyote anaweza.

Jeanne Cairns Sinquefield

Mwanzilishi mwenzu wa Klabu ya Sataranji ya Saint Louis



Shukrani

Mradi huu ulikuwa na usaidizi kutoka kwa watu wengi wakiwemo wafanyakazi wa Klabu ya Sataranji ya Saint Louis na Ukumbi Mashuhuri wa Dunia wa Sataranji, na wachezaji wa sataranji kutoka kwa wakuu wa zamani hadi wanaoanza. Shukrani za pekee kwa mjukuu wangu Logan ambaye alinifundisha kuhusu maeneo ya bodi ya sataranji, na mume wangu Rex ambaye anadhani kila mtu anapaswa kucheza sataranji.

© 2018 Jeanne Cairns Sinquefield
Toleo la 10

Haki zote zimehifadhiwa. Hakuna sehemu ya kitabu hiki inayoweza kutolewa tena, kuhifadhiwa katika mfumo wa kurejesha, au kupitishwa kwa njia yoyote au kwa namna yoyote ile, kwa mitambo, kielektroniki, kunakili, kurekodi, au vinginevyo, bila kibali cha maandishi kutoka kwa mchapishaji.

Imechapishwa na kusambazwa na
Ukumbi Mashuhuri wa Sataranji Duniani
4652 Maryland Avenue, Saint Louis, Missouri 63108
worldchesshof.org

Nambari ya Udhibiti wa Maktaba ya Congress:
2019904789
ISBN: 978-0-9981536-1-2

Wacheza sataranji wengi hawawezi kusoma au kuandika sataranji.

Ni kikwazo cha kuboresha ujuzi wa sataranji. Lakini si vigumu kujifunza. Hatua nne za kujifunza ni a) Herufi za Kipande za Sataranji b) Maeneo ya Bodi ya Sataranji c) Aina Maalum za kusogea za Sataranji na d) Kuchanganya a-c ili Kuandika na Kusoma Mienendo ya Mchezo.

KAZI KWAKO YA KUFANYA!!!!

Kete za Sataranji vina Majina na Herufi

Mchoro wa 1.



Mfalme
King (K)



Malkia
Queen (Q)



Ngome
Rook (R)

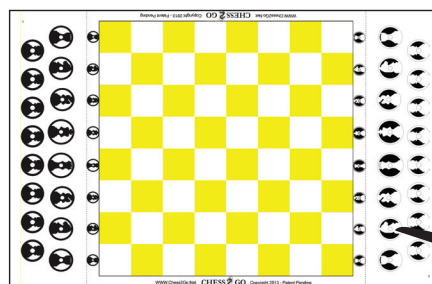
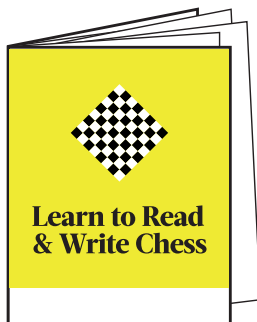


Askofu
Bishop (B)



Farasi
Knight (N)

- (1) **ANDIKA** Jina na Herufi ya kila Kete (Hakuna Herufi ya Pawn).
- (2) **VUTA** Kurasa za bodi ya Sataranji (katikati ya kitabu hiki).
- (3) **ANDIKA** herufi (K,Q,B,N au R) kwenye kila kete ya kuu.
- (4) **KATA** kete zote mojawoja kwa mkasi. Zinaweza kuunganishwa kwenye visoda / vifuniko / kofia za vyupa nk. kwa kutumia tepu au gundi.



Ubao wa Sataranji una Faili, Madaraja na Maeneo

Bao za Sataranji zina Faili / File (a,b,c,d,e,f,g,h) na Daraja / Rank (1,2,3,4,5,6,7,8). Kuna File 8 na Rank 8 zenye miraba au maeneo 64. Eneo / Location linatajwa kwa herufi ya Faili na nambari ya Daraja, k.m. a1 au h7.

Mchoro wa 2. Picha ya ubao yenye majina ya Faili, Daraja na Maeneo.

Kete Nyeusi ←

	a	b	c	d	e	f	g	h	Faili File
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	Daraja Rank
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	File Faili

Kete Nyeupe →

(5) ANDIKA Herufi za faili na nambari za Daraja kwenye karatasi wa ubao wa sataranji. Angalia Mchoro wa 2.

Faili — a, b, c, d, e, f, g, h Daraja — 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8

(6) ANDIKA majina ya maeneo yote kwenye ubao wa sataranji (zote 64) k.m. a1, a2, hadi h8. Angalia na Mchoro wa 2.

(7) ELEKEA kwa kila mraba na **USEME** maeneo yake k.m. f6

(8) WEKA kete tano kwenye ubao **SEMA** herufi na maeneo k.m. Ra1

(9) WEKA Nafasi kwenye Ubao wa Sataranji

Nafasi zina Herufi ya Kete na Maeneo, isipokuwa Pawn / Askari huwa na Mahali pekee. Kwa mf. King kwenye e6 ni Ke6. Askari kwenye g2 ni g2.

9a WEKA na USEME nafasi kwenye ubao wa Sataranji. Kisha ANDIKA nafasi hizo.

Nyeupe: Ra1,Nb1,Bc1,Qd1,Ke1,Bf1,Ng1,Rh1

ANDIKA _____

Askari Weupe: a2,b2,c2,d2,e2,f2,g2,h2

ANDIKA _____

Nyeusi: Ra8,Nb8,Bc8,Kd8,Qe8,Bf8,Ng8,Rh8

ANDIKA _____

Askari Weusi: a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

ANDIKA _____

Angalia na Mchoro wa 3a.

9b WEKA na USEME nafasi kwenye ubao. Kisha ANDIKA nafasi hizo.

Nyeupe: Ra1, Nc3, Qd2, Ke1,Bf1, Ng1, Rh1

ANDIKA _____

Askari Weupe: a2,b2,c2,d4,e5,f2,g2,h2

ANDIKA _____

Nyeusi: Ra8,Nb8,Bc8,Qe7,Ke8,Nd7,Rh8

ANDIKA _____

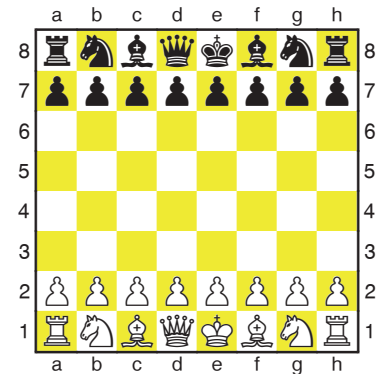
Askari Weusi: a7,b7,c7,d7,e7,f7,g7,h7

ANDIKA _____

Angalia na Mchoro wa 3b.

Mchoro wa 3a

Nafasi za Kuanza

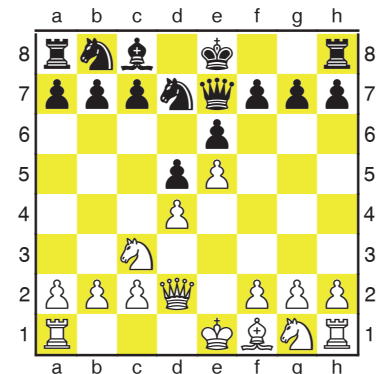


Vidokezo vya Kukusaidia

Malkia huanza rangi yake

Ngome ya kulia hukaa kwenye mraba mweupe

Mchoro wa 3b



Aina Maalum za Hatua za Sataranji

Hatua za Sataranji (kama zinazonukuliwa) zina mpangilio maalum, angalia Mchoro wa 4. Hatua za Sataranji huandikwa kutumia Herufi ya kete (Mchoro wa 1). Maeneo (Mchoro wa 2), Alama Maalum na Nukuu (Mchoro wa 4).

Mchoro wa 4. Mpangilio wa Nukuu wa Hatua za Sataranji

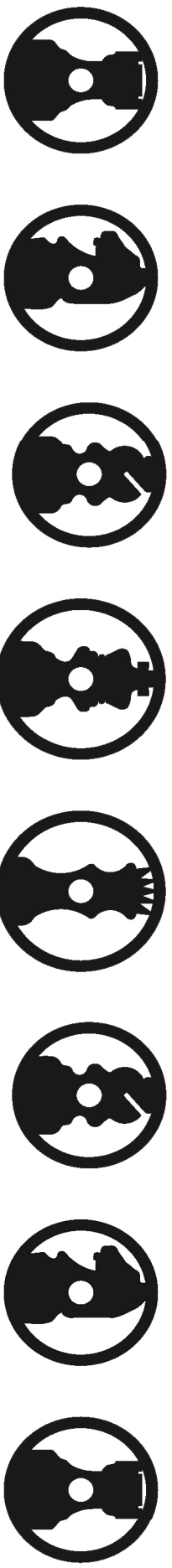
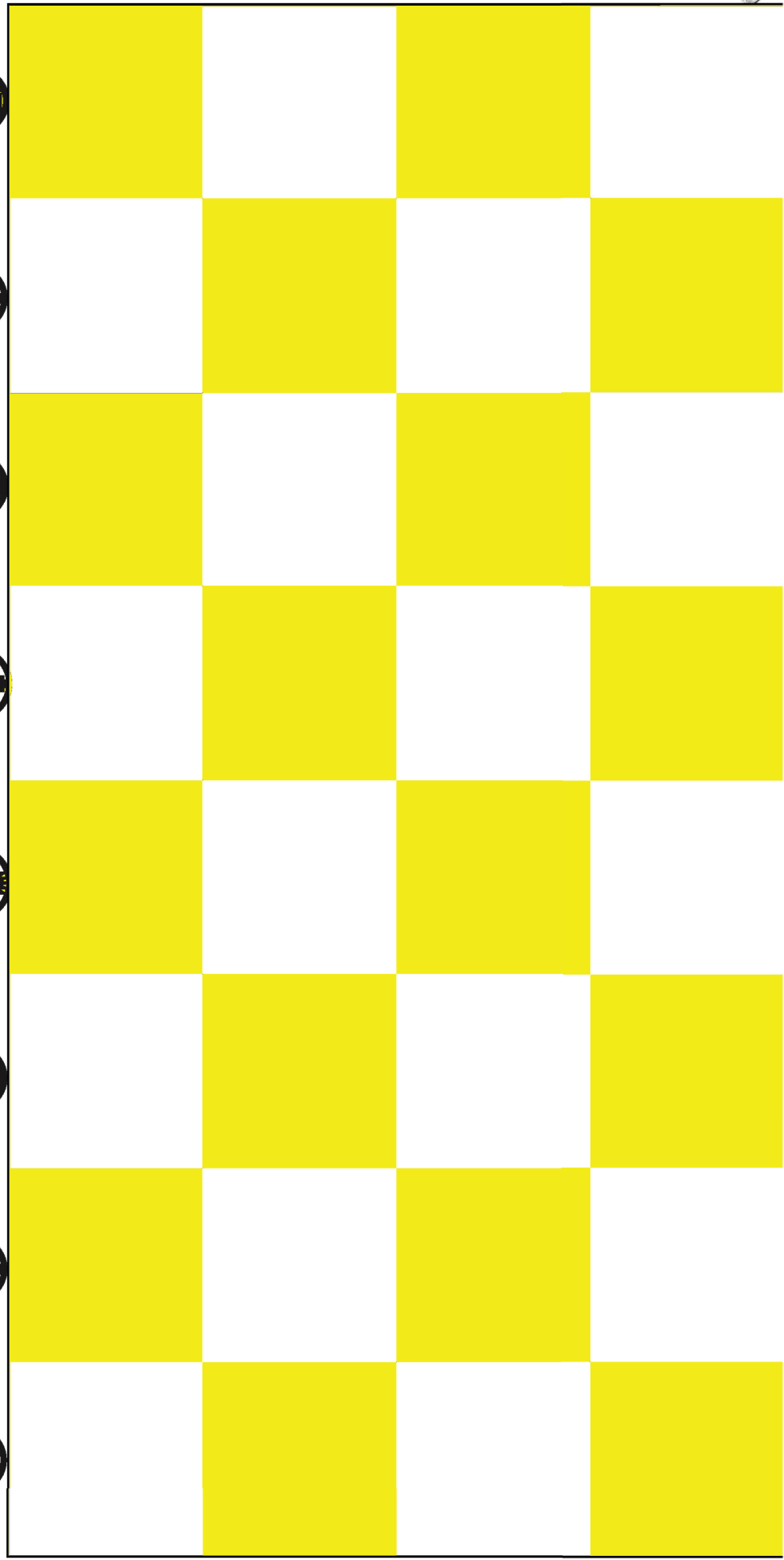
ALAMA	HARAKATI	MAELEZO
	Herufi ya Kete	Inahitajika kwa K, Q, R, B au N (si Askari)
	Anzisha Mahali	Ikiwa kete sawa zinaweza kwenda kwa mahali pa mwisho k.m. Ngf2, R1a3, cxd4
x	Nasa/Kuamata	k.m. Nxa5, Farasi ananasa kwenye eneo a5, dxe7 (Askari)
	Maliza Mahali	Inahitajika , k.m. d5 (askari) au Rf5, mahali pamwisho ni Rook f5
ep	Kukamata kwa Kupita	kutoka kifrs. En Passant - k.m. gxf6ep, Askari kwenye daraja g
=	Ukuzaji wa Askari	k.m. e8=Q, Askari anasogea hadi e8, inabadilishana na Malkia
+	Check	k.m. Bh3+, Askofu anasogea hadi h3, anaweka Mflame katika Check yaani Angalia au kuogopesha kutishia
# or ++	Checkmate	k.m. Qe7#, Malkia anahamia e7, Mlfame ktk Checkmate (King hana pa kukimbia)
HATUA MAALUM		Angalia Mchoro wa 9
0-0	Ngome (kifalme)	Castle (kingside) - Nyeupe: Kg1, Rh1f1 Nyeusi: Kg8, Rh8f8
0-0-0	Ngome(Malkia)	Castle (kingside) - Nyeupe: Kc1, Ra1d1 Black: Kc8, Ra8d8

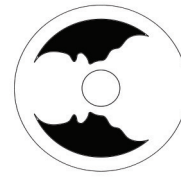
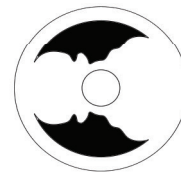
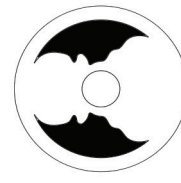
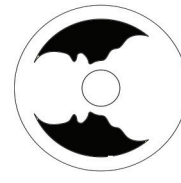
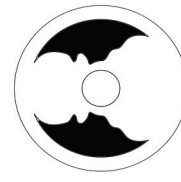
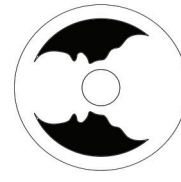
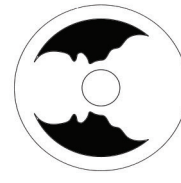
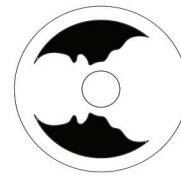
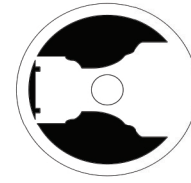
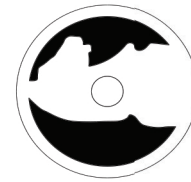
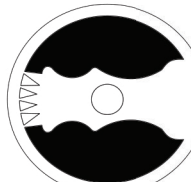
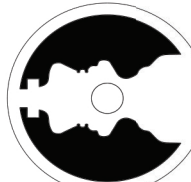
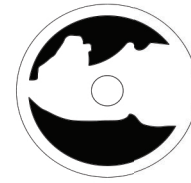
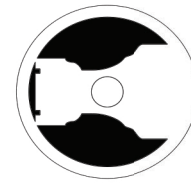
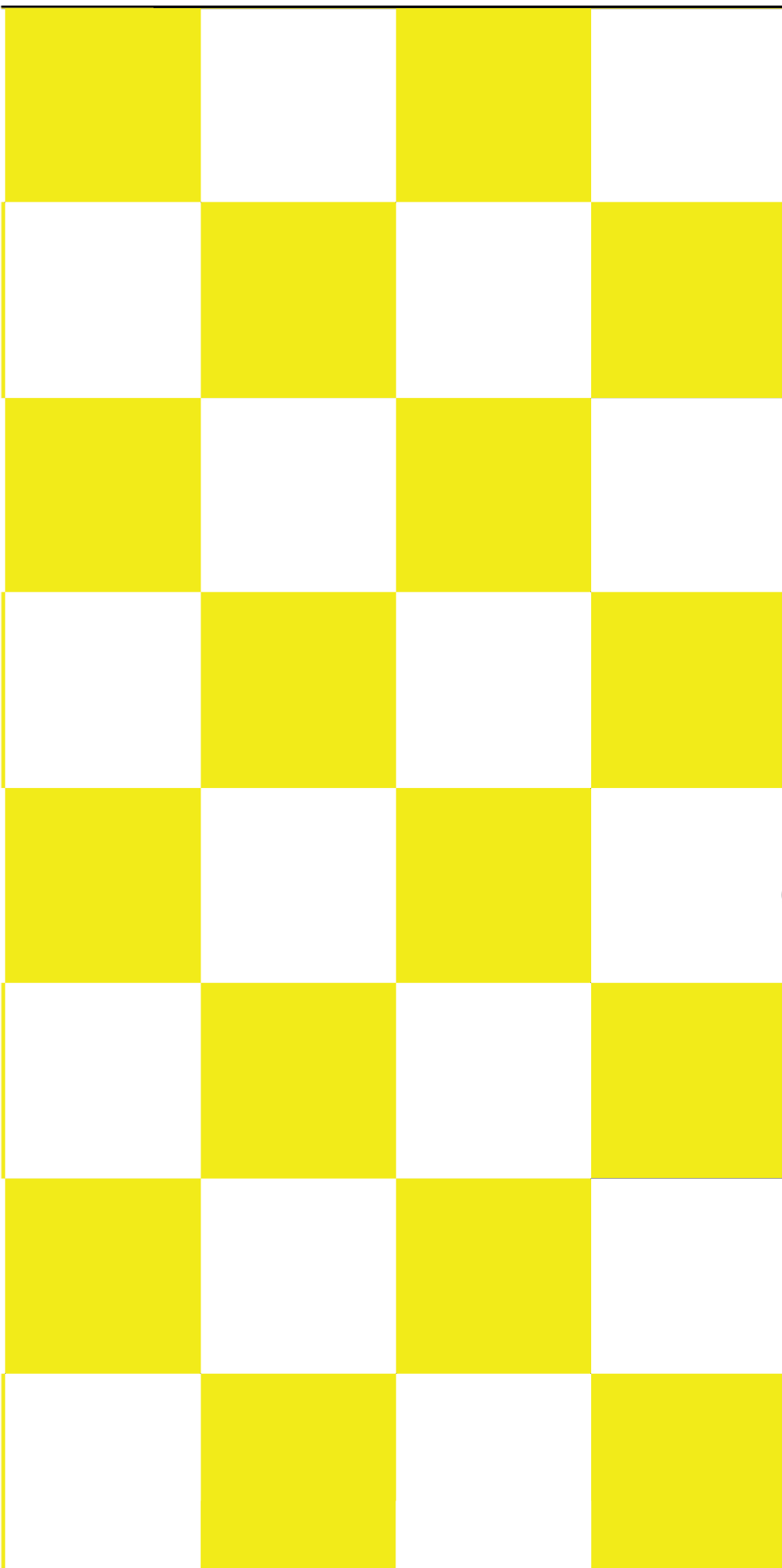
(10) ANZA na CHEZA HATUA katika karatasi ya Ubao.

SEMA mifano. Kanuni rahisi: Mpangilio wa Nukuu sawa na maeneo yaliyotamkwa. Maeneo yanayowezekana ya kuanza yametolewa kwenye mabano ().

MIFANO YA KAWADA YA HATUA ZA SATARANJI			
a4	Askari anasogea hadi a4 (k.m. anaanza a2)	Ngf2	Farasi anasogea kutoka g4 hadi f2
g6	Askari anasogea hadi g6 (k.m. anaanza g5)	au N4f2	(Ongeza faili la g au eneo la 4 ikiwa maeneo ya kuanzia yanahitajika)
Bd2	Askofu anasogea hadi d2 (k.m. anaanza c1)	gxf5	Askari kwenye faili la g ananasa kwenye f5, Mch 5 (Tumia jina la faili kwa Askari kunasa)
Ne3	Farasi anasogea hadi e3 (k.m. anaanza g2)	e8=Q	Askari mweupe anapanda cheo kwenye e8, hubadilisha kwa Malkia (k.m. anaanza e7) Mch. 7
Nxf2	Farasi ananasa eneo la f2 (k.m. anaanza g4)	Bh3+	Askofu anasogea hadi h3, Check (Angalia)
dxe7	Askari kwenye faili d ananasa e7 (k.m. anaanza d6)	Qc2#	Malkia anasogea hadi c2, Checkmate, ona Mch. 8b

VUTA KARATASI YA UBAO WA SATARANJI





— VUTA KARATASI YA UBAO WA SATARANJI —

(11) WEKA, SEMA, na USOGEZE kwenye karatasi ya Ubao.

Cheza kila mfano wa hatua za Sataranji kwenye ubao wa sataranji

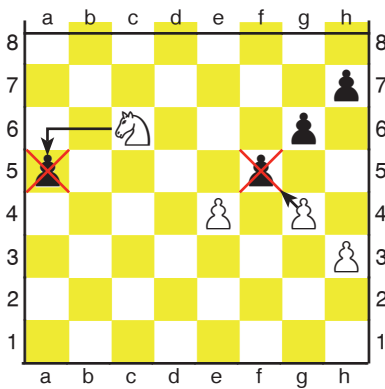
(12) ANDIKA nukuu ya sataranji kwenye mstari hapa chini Mich. 5 - 9.

Michoro 5 - 9. Mifano ya aina maalum za hatua kwenye ubao.

5. Nasa x Askari x

Nxa5

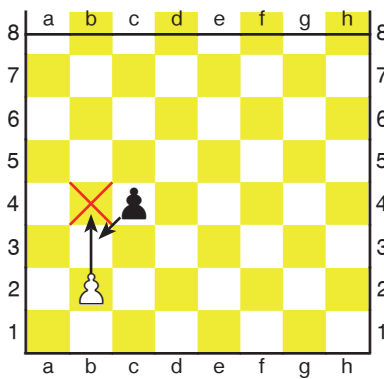
gxf5 (note 2 pawns can move)



ANDIKA _____

6. En passant ep

Mweupe hadi b4. Mweusi ananasa b4, anahamia b3: cxb3ep

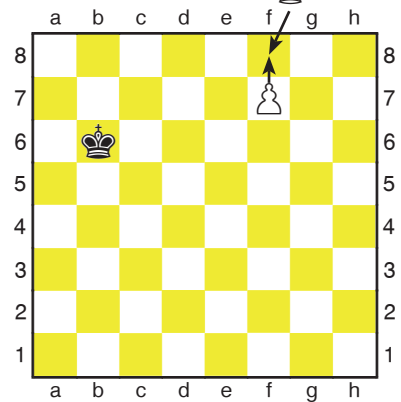


ANDIKA _____

7. Pawn promotion =

Pawn moves to f8, swaps for Queen:

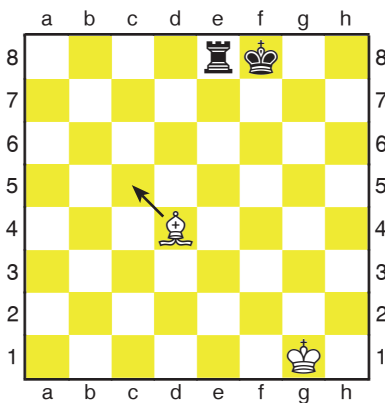
f8=Q



ANDIKA _____

8a. Check +

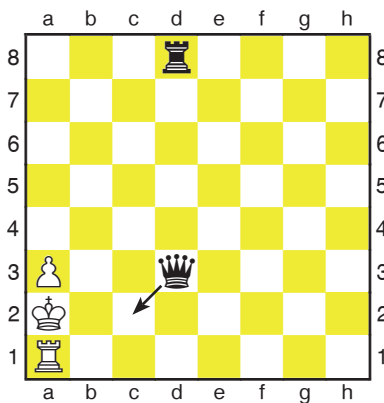
Bc5+



ANDIKA _____

8b. Checkmate #

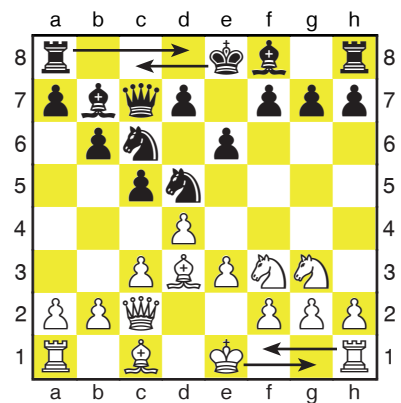
Qc2#



ANDIKA _____

9. Castling / Ngome

Queenside: 0-0-0 Kingside: 0-0



ANDIKA _____

Kuandika na Kusoma Hatua za Sataranji

Wakati umefika kucheza mchezo T kwa kutumia nukuu iliyoandikwa (hatua)

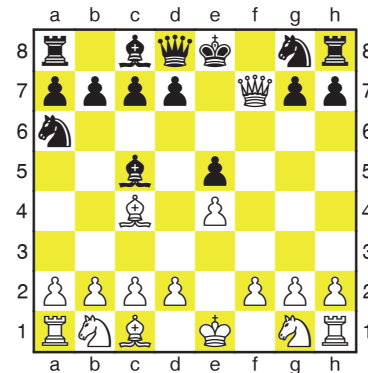
(13) CHEZA mchezo ufuatao kwenye karatasi ya Ubao wako. **TUMIA** Nafasi ya kuanzia, Mchoro wa 3a. Angalia nafasi ya kumaliza na Mch. 11

Mchoro wa 10.

Rafiki ya Msomi

	NYEUPE	NYEUSI
1.	e4	e5
2.	Bc4	Bc5
3.	Qh5	Na6
4.	Qxf7#	1-0

Figure 11.



(14) CHEZA mchezo wa sataranji na mwenzako.

Andika hatua kwenye karatasi ya Alama. Tazama ukurasa unaofuata kwa mfano wa karatasi ya alama. Baada ya hatua 4 angalia ikiwa karatasi ya alama ya mwenzako ni sawa kama yako. Maliza mchezo.

(15) CHEZA TENA mchezo wako kwa kutumia karatasi yako ya alama Je, unaweza kucheza tena mchezo uleule?

(16) CHEZA michezo mingine sita kwa kutumia karatasi za alama Cheza kama nyeupe na nyeusi. Angalia alama kila hatua 4. Je, unaweza kucheza tena?

(17) CHEZA hatua kwa kutumia muundo wa kitabu. **TUMIA** Nafasi ya Kuanzia Muundo wa kitabu ni nambari, hatua ya nyeupe, hatua ya nyeusi.

1. e4 e5 2. Nf3 Nc6 3. Bb5 a6 4. Ba4 b5 5. Bb3 Nf6

(18) FUNDISHA mtu mwingine kusoma na kuandika Sataranji

Hongera. Unaweza kusoma na kuandika Sataranji. Ili kuweza kucheza vizuri, kucheza michezo mingine zaidi na andika. Pia cheza michezo kutoka kwa vitabu.



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
SIGNATURE	SIGNATURE		SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:	WHITE WON	DRAW	BLACK WON
SIGNATURE	SIGNATURE		SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE



EVENT		DATE	
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL
WHITE		BLACK	
	WHITE	BLACK	WHITE
1		31	
2		32	
3		33	
4		34	
5		35	
6		36	
7		37	
8		38	
9		39	
10		40	
11		41	
12		42	
13		43	
14		44	
15		45	
16		46	
17		47	
18		48	
19		49	
20		50	
21		51	
22		52	
23		53	
24		54	
25		55	
26		56	
27		57	
28		58	
29		59	
30		60	
RESULT:		WHITE WON	BLACK WON
SIGNATURE		DRAW	SIGNATURE

Michezo kwa Walimu wa Sataranji

Michezo ya Jeanne ya kujifunza Nukuu ya Sataranji

1. **Jina la Kete – Herufi K,Q,B,N,R and P.**
 - a. Onyesha kete, watoto watapiga kilele kwa Herufi
 - b. Sema jina la herufi ya kete, watoto huchukua kete sahihi.
 - c. Onyesha ketewatoto waandike herufi. Washindi walio sahihi zaidi.
2. **Majina ya Maeneo – a,b,c,d,e,f,g,h; 1-8**
 - a. Onyesha eneo kwenye ubao, watoto hupiga kelele mahali, mf. d3
 - b. Onyesha mahali kwenye ubao, watoto waandike mahali, mf. a4, Washindi walio sahihi zaidi.
 - c. Sema jina la eneo, watoto waweke kipande ubaoni
 - d. Sema jina la eneo, watoto wanasema ikiwa ni nyeupe au nyeusi
 - e. Onyesha orodha ya maeneo yaliyoandikwa kwa vipande vyeusi na vyeupe, watoto weka kete zote kwenye bodi. Tumia kuweka nafasi. Washindi ni haraka sana na maeneo sahihi.
3. **Jina la hatua – Kunasa / Kukamata (x), Ngome / Castle (0-0,0-0-0), Kukamata kwa kupita / en passant, Angalia / Check (+), Checkmate (++)**
 - a. Onyesha orodha ya majina ya hatua, watoto andika nukuu. Washindi ni wa haraka zaidi na sahihi.
 - b. Cheza hatua moja, watoto hupiga kelele kwa nukuu ya hatua.
 - c. Cheza hatua kadhaa, watoto wanaandika nukuu ya hatua. Washindi wana sahihi yote.
4. **Usogezaji wa Mchezo – kete, eneo, hatua na nukuu ya eneo.**
 - a. Cheza hatua moja, mtoto mmoja anapiga kelele (kete, eneo, hatua, eneo) nukuu.
 - b. Cheza hatua kadhaa au mchezo, watoto wanaandika nukuu kamili, mshindi wa yote ni sawa.
 - c. Onyesha orodha ya hatua za mchezo, watoto hucheza hatua kwenye ubao. Mshindi amepata nafasi sahihi ya mwisho katika muda mdogo.

Orodha za maandalizi ya walimu zinahitajika kwa 1c,2b,2e,3a,3c,4b,4c hadi uangalie matokeo ya washindi. Watoto wadogo wanaweza kuwa polepole katika kuandika nukuu, na kusoma nukuu haraka. Kwa hivyo inaweza kuwa na kikomo hadi 1a,1b,2a,2c,2d,3b,4a.

“Kitabu hiki kitasaidia mchezaji yeyote wa sataranji kujifunza kusoma na kuandika sataranji. Hii pia ni rasilimali kubwa kwa wazazi na makocha. Natamani ningejifunza nikiwa na umri mdogo.”

– Tony Rich, Mkurugenzi Mtendaji, Klabu ya Saint Louis Chess

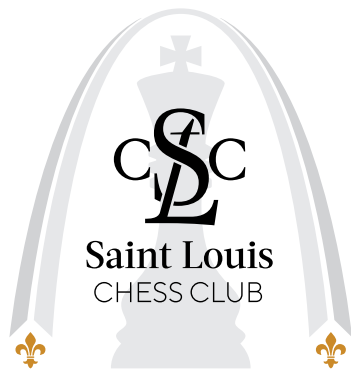
“Sataranji ina sifa ya kuwa ngumu na ngumu kujifunza Si ukweli! Unapojifunza kusoma na kuandika sataranji, inakuwa rahisi sana. Nilijifunza kusoma nikiwa na miaka 4.”

– Grandmaster Yasser Seirawan, Bingwa wa Chess mara nne

“Kijitabu hiki kinaweza kutumika darasani kuwasaidia watoto:

- a) Jifunze kusoma, kuandika na kufuata maelekezo.
- b) Ongeza ufahamu wa muundo ili kutambua mifumo.
- c) Kukuza ujuzi na mikakati ya kukariri na kutatua tatizo.

— Karen Wulff, mwalimu mstaafu wa darasa la pili



Kampasi ya Sataranji ya Saint Louis
saintlouischessclub.org | worldchesshof.org