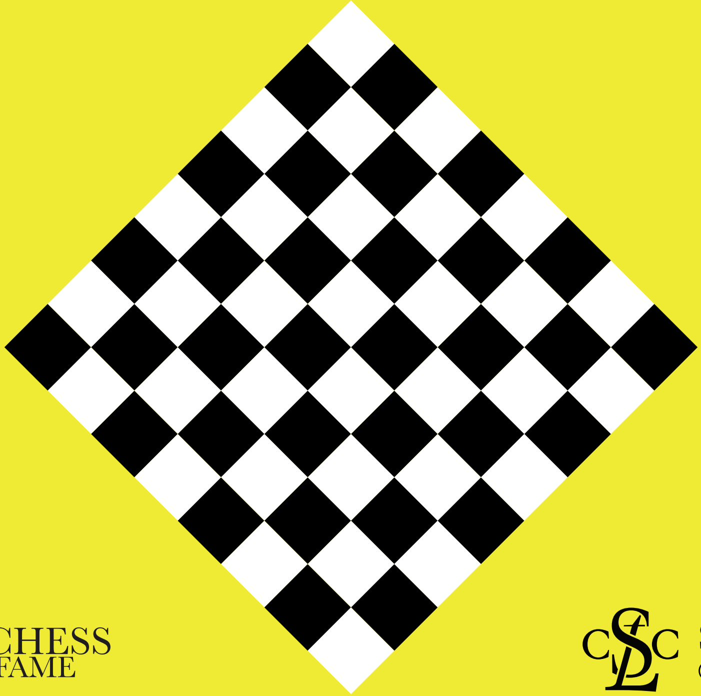
SWAHILI VERSION



WORLD CHESS HALL of FAME

Saint Louis CHESS CLUB

JIFUNZE

Kusoma na Kuandika Sataranji

by Dr. Jeanne Cairns Sinquefield
(na Dr. Jeanne Cairns Sinquefield)

Translated by Translated by John Johnson and Brighid McCarthy
Imetafsiriwa na Johnson John na Brighid McCarthy

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 mwenza 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

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.

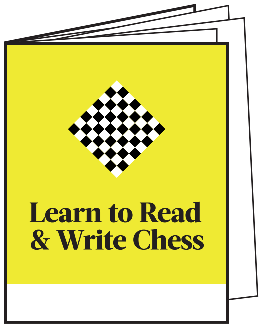
Mfalme King (**K**)	Malkia Queen (**Q**)	Ngome Rook (**R**)	Askofu Bishop (**B**)	Farasi Knight (**N**)
________ ____	________ ____	________ ____	________ ____	________ ____

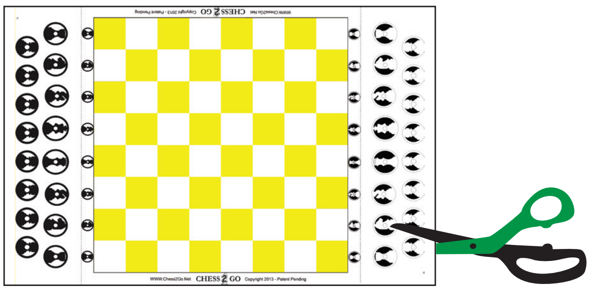
(1) **ANDIKA Jina na Herufi ya kila Kete** (Hakuna Herufi ya Pawn).

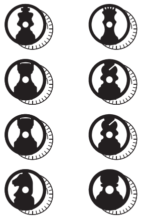
(2) **VUTA Kurasa za bodi ya Sataranji** (katikati ya kitabu hiki).

(3) **ANDIKA herufi (K,Q,B,N au R) kwenye kila kete ya kuu.**

(4) **KATA kete zote mojamoja kwa mkasi**. Zinaweza kuunganishwa kwenye visoda / vifuniko / kofia za vyupa nk. kwa kutumia tepu au gundi.



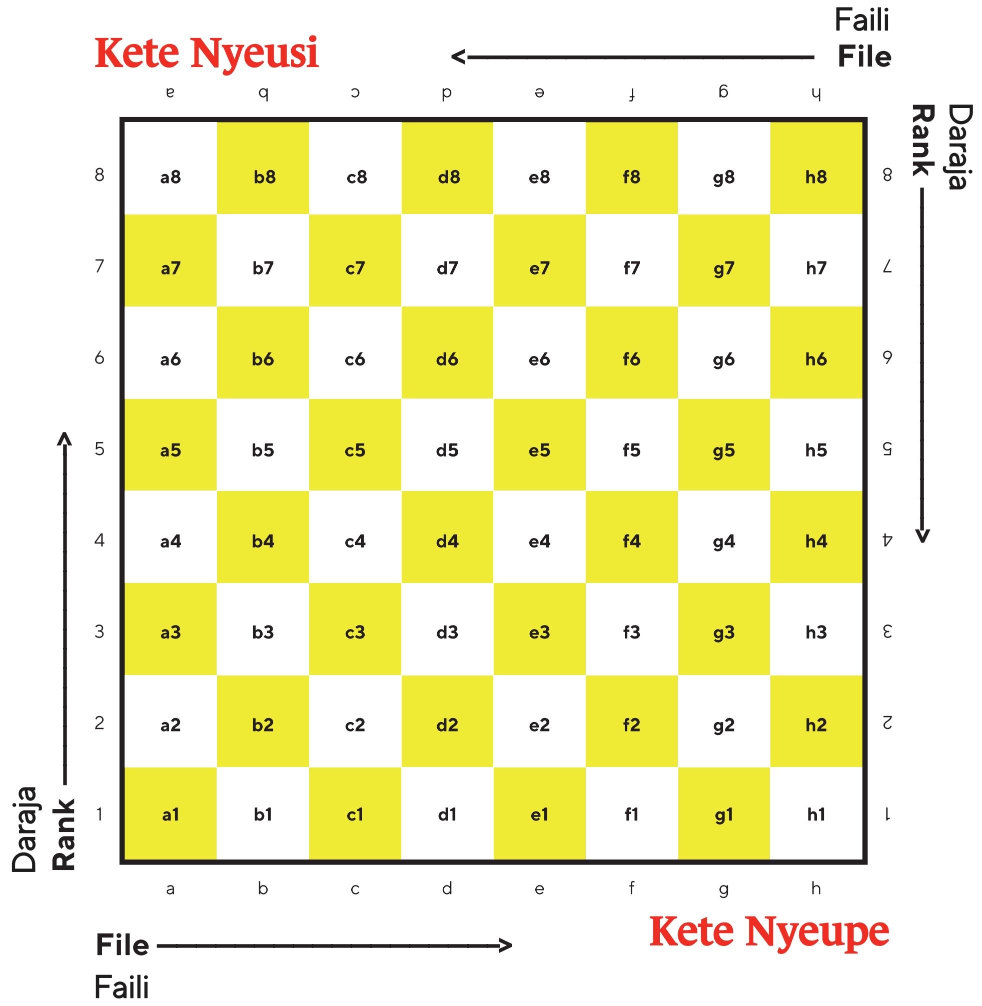




Ubao wa Sataranji una Faili, Madaraja na Maeneo

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.



(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

© Jeanne Cairns Sinquefield, Haki zote zimehifadhiliwa

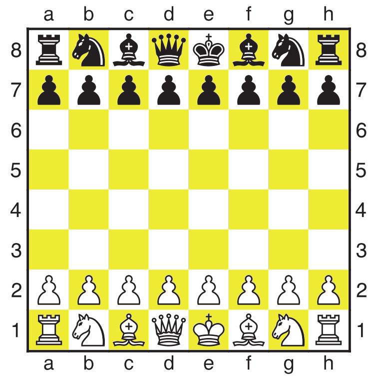
(9) WEKA Nafasi kwenye Ubao wa Sataranji

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.

Mchoro wa 3a

Nafasi za Kuanza



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.

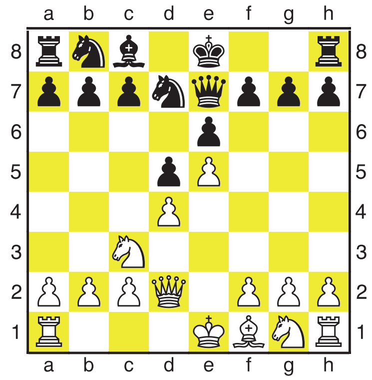
> **Vidokezo vya Kukusaidia**
>
> Malkia huanza rangi yake
>
> Ngome ya kulia hukaa kwenye mraba mweupe

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

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

ANDIKA ______________________

Mchoro wa 3b



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.

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 anasongea 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 ().

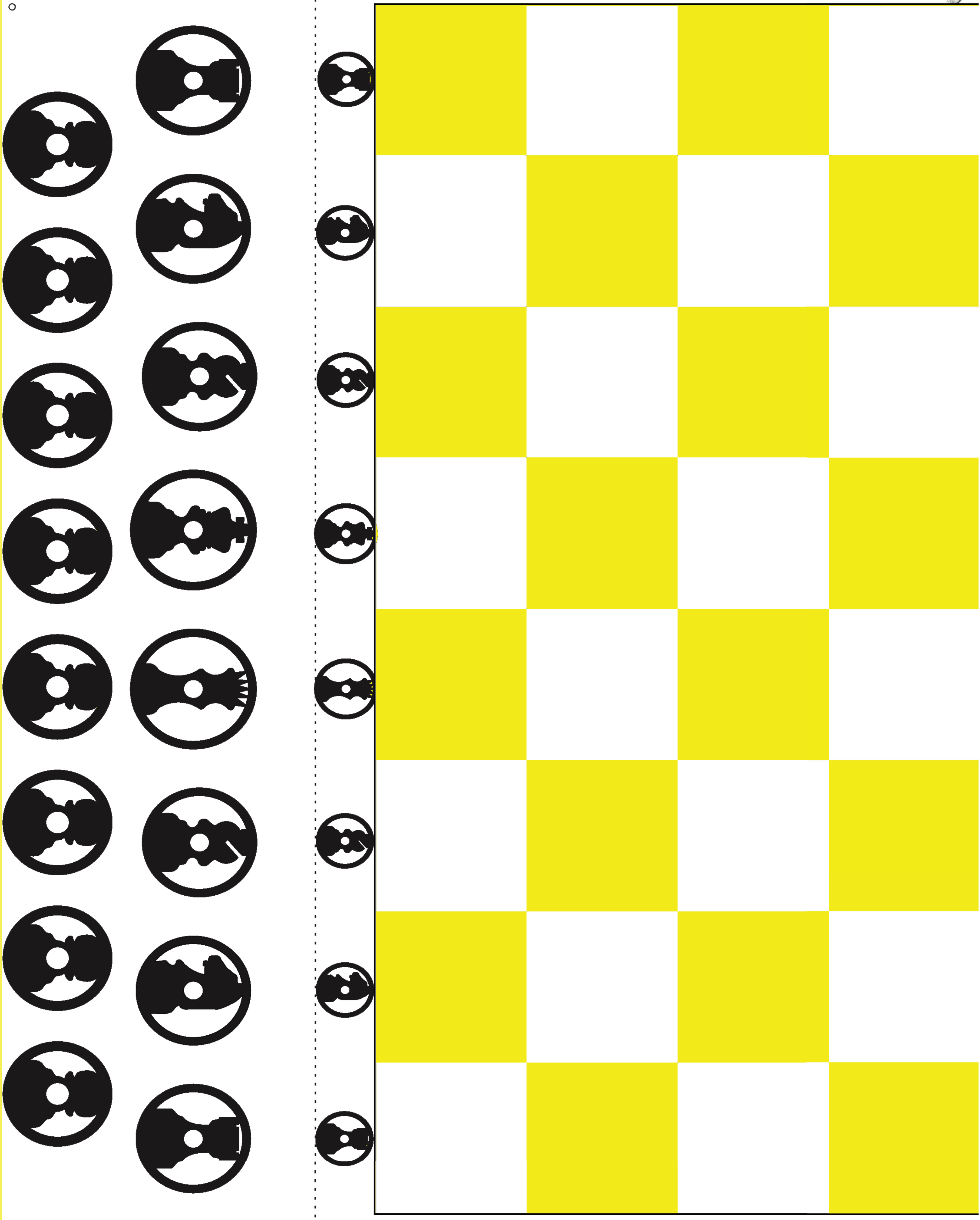
MIFANO YA KAWADA YA HATUA ZA SATARANJI

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

© Jeanne Cairns Sinquefield, Haki zote zimehifadhiliwa

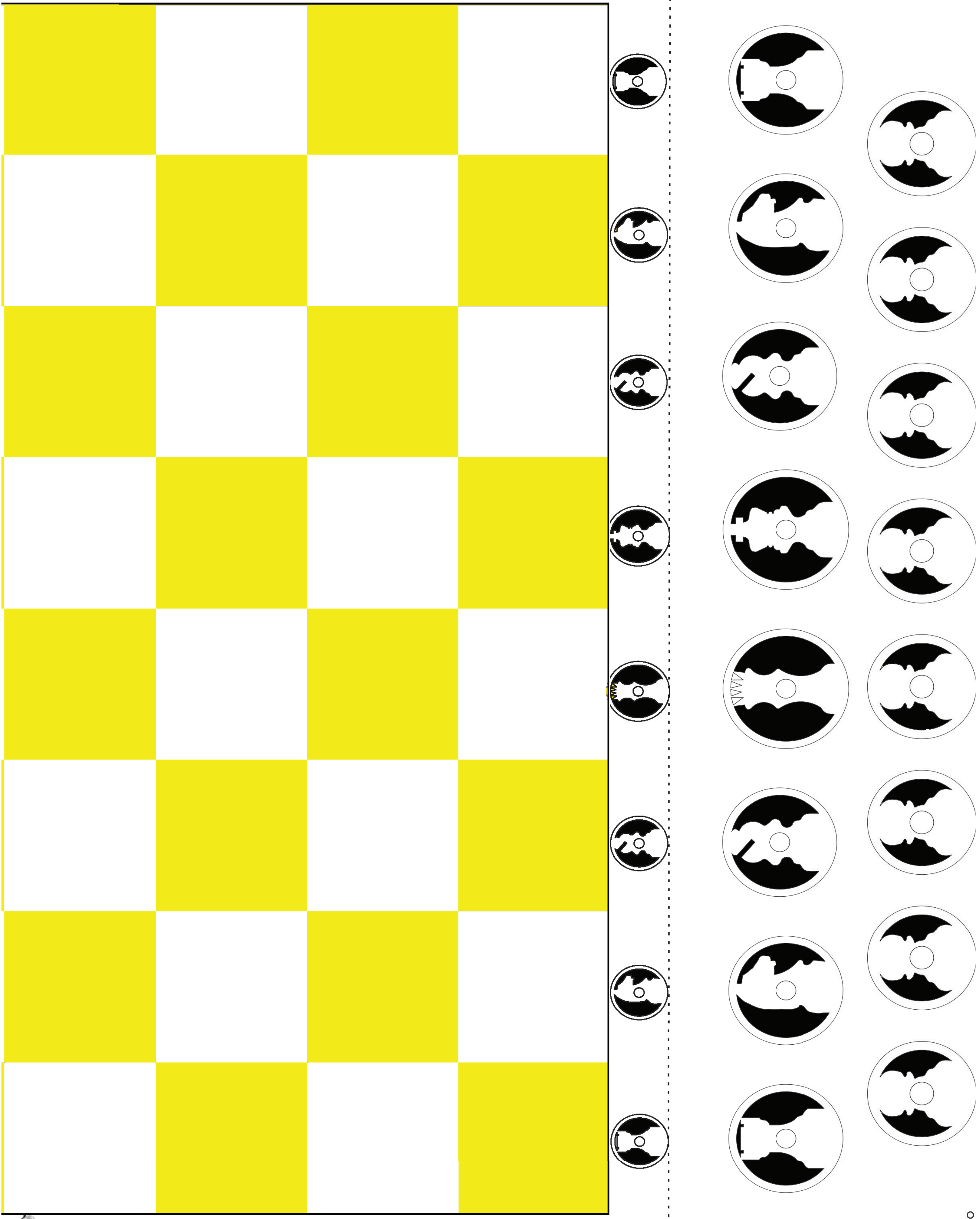
VUTA KARATASI YA UBAO WA SATARANJI

2GO Copyright 2013 - Patent Pending



CHESS WWW.Chess2Go.Net

CHESS WWW.Chess2Go.Net



2 GO Copyright 2013 - Patent Pending

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

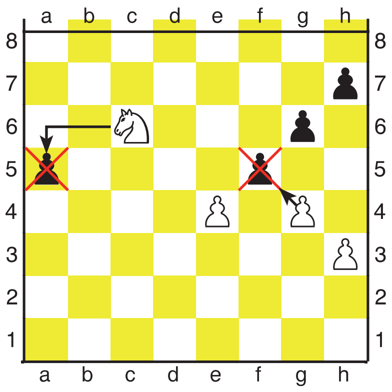
(12) ANDIKA nukuu ya sataranji kwenye mstari hapa chini Mich. 5 - 9.

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

5. Nasa x Askari x

Nxa5

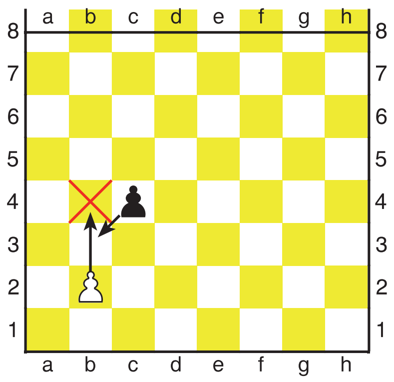
gxf5 (note 2 pawns can move)



ANDIKA ___________

6. En passant ep

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

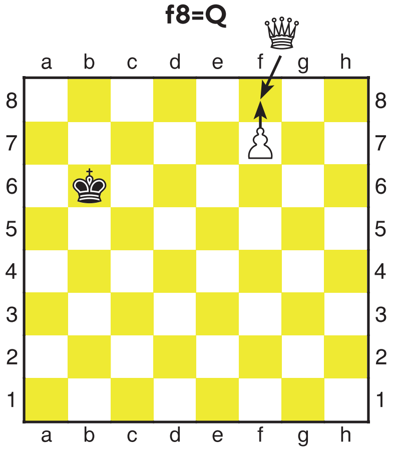


ANDIKA ___________

7. Pawn promotion =

Pawn moves to f8, swaps for Queen:

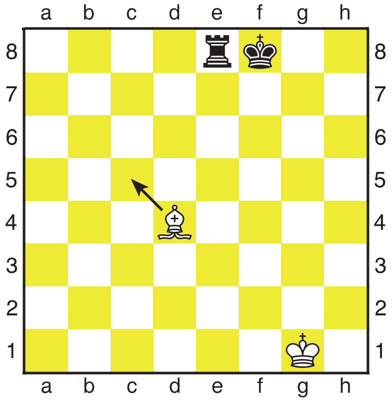
f8=Q



ANDIKA ___________

8a. Check +

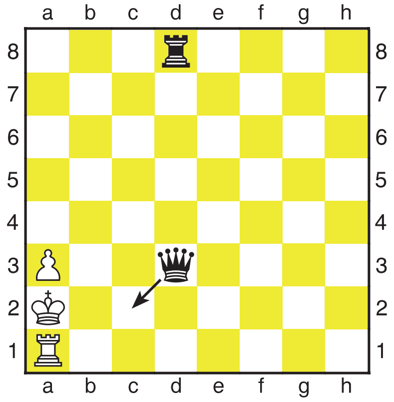
Bc5+



ANDIKA ___________

8b. Checkmate

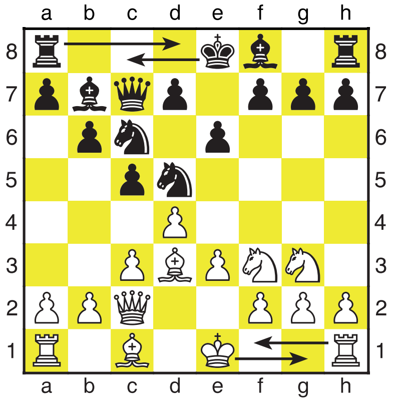
Qc2#



ANDIKA ___________

9. Castling / Ngome

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



ANDIKA ___________

Kuandika na Kusoma Hatua za Sataranji

Wakati umefika kucheza mchezoTkwa kutumia nukuu iliyoandikwa (hatua)

(13) CHEZA mchezo ufuataο kwenye karatasi ya Ubao wako.

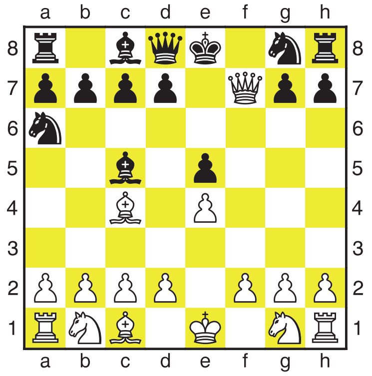
TUMIA Nafasi ya kuanzia, Mchoro wa 3a. Angalia nafasi ya kumaliza na Mch. 11

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 mwengine 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.

CSLC

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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

CSLC

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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

SAINTLOUISCHESSCLUB.ORG
(314) 361-CHESS (2437)

EVENT			DATE
ROUND	BOARD	SECTION	TIME CONTROL

WHITE			BLACK		
	WHITE	BLACK		WHITE	BLACK
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

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

CSLC Saint Louis CHESS CLUB

WORLD CHESS HALL of FAME
UKUMBI MASHUHURI WA SATARANJI DUNIANI

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