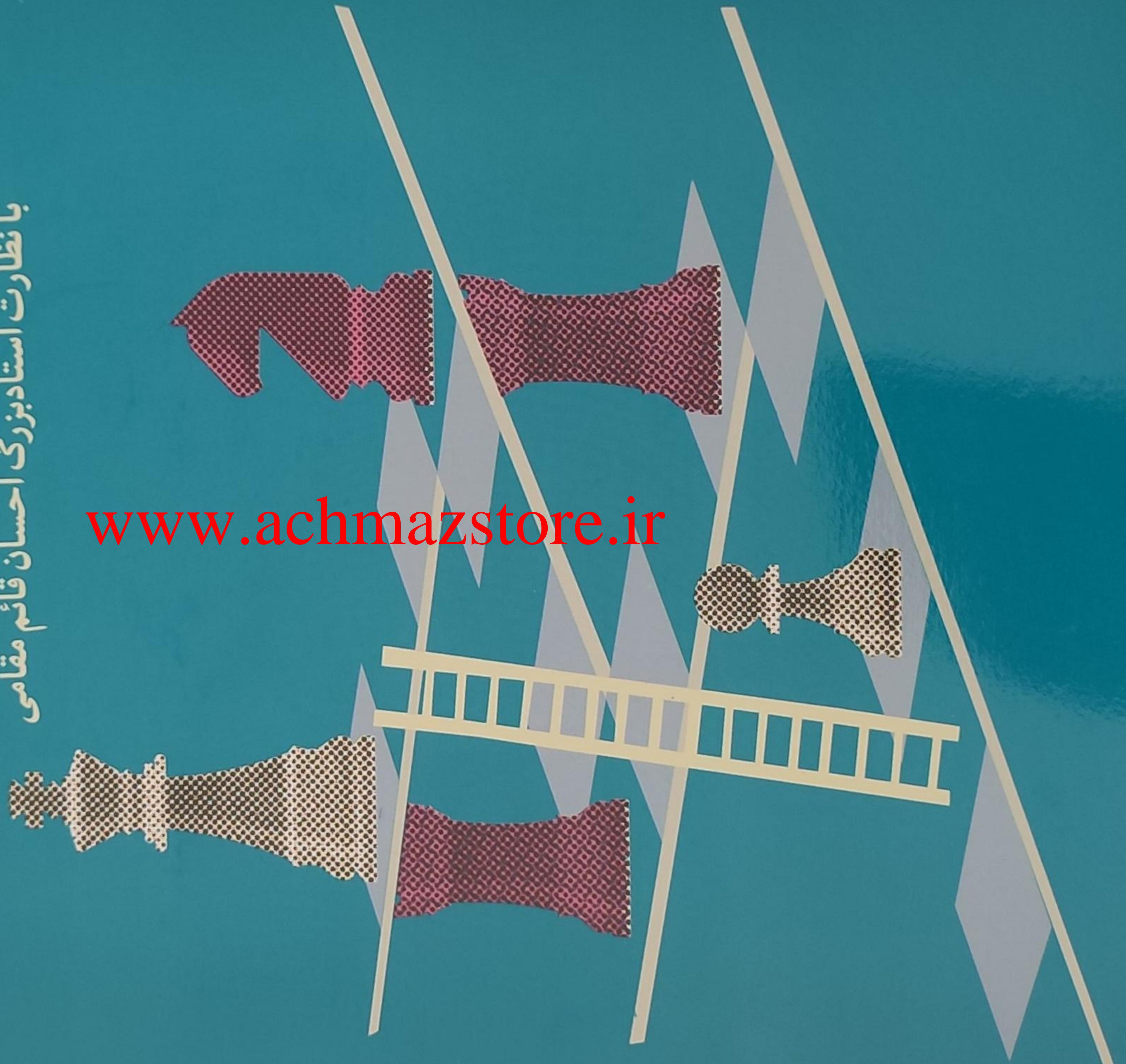


کامپوند شیطان

بنیادیتی زاده مونا سعید پور
با نظرات استاد بزرگ احسان قائم مقامی

www.achmazstore.ir



کامی نو در شطرنج

پینا همتی زاده • موفا سعید پور
بانظارت استاد بزرگ احسان قائم مقامی



www.achmazstore.ir

انتشارات شیاهنگ

■ سروشناسه: همتیزاده، نینا، ۱۳۵۸ - ■ عنوان و نام پدیدآور: گامی نو در شطرنج / نینا همتیزاده، مونا سعیدپور؛ با نظارت استادبزرگ احسان قائم مقامی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۴۰۱. ■ مشخصات ظاهری: ۱۴۴ صفحه. ■ شابک: ۴ - ۲۸۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸ ■ وضعیت فهرستنويسي: فيپا ■ موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی. ■ موضوع: Chess - Study and Teaching -- ■ موضوع: Chess - Rules ■ موضوع: شطرنج - قواعد ■ موضوع: شطرنج - آموزش شطرنج - آموزش ■ موضوع: Chess - Training ■ شناسه افزوده: سعیدپور، مونا، ۱۳۶۹ - ■ شناسه افزوده: قائم مقامی، احسان، ۱۳۶۱ - ■ ردیابی کنگره: ۱۴۴۵ GV ■ ردیابی دیوی: ۸۹۹۵۰۸۴ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۷۹۴/۱۰۷

www.achmazstore.ir

گامی نو در شطرنج

نینا همتیزاده، مونا سعیدپور
با نظارت استادبزرگ احسان قائم مقامی

ویراستار: جعفر سهرابی نیارکی
لیتوگرافی زیتون، چاپ پارمیدا، صحافی آذین
چاپ یکم ۱۴۰۱، شمارگان ۱۰۰۰ جلد
شابک ۴ - ۲۸۲ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸
ISBN 978 - 600 - 130 - 282 - 4

حقوق چاپ، نشر و توزیع این اثر محفوظ است.



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۶۰، تلفن ۰۶-۴۲۳۵-۶۶۹۶

فروشگاه ۱ خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۴، تلفن ۰۹۸-۴۹۱۰-۹۶۶

فروشگاه ۲ خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳، تلفن ۰۹-۳۶۰۹-۹۵۹۶

فهرست

۱۱۱	شروع بازی	۴	نشانه‌های شطرنج
۱۱۱	دفاع دو اسب	۵	مقدمه
۱۱۲	ایتالیایی	۷	مفاهیم
۱۱۳	اسپانیایی (روی لوپز)	۷	کیش و مات
۱۱۴	دفاع کاروکان	۷	قلعه
۱۱۵	دفاع فرانسه	۸	آن پاسان (گرفتن پیاده در حال عبور)
۱۱۶	دفاع سیسیلی	۸	قربانی
۱۱۸	گامبی وزیر	۸	حمله دوگانه
		۸	آچمزی
۱۲۷	بازی امتیازی ۱	۹	حمله‌ی پیکانی
۱۲۸	بازی امتیازی ۲	۹	از بین بردن مهره مدافع
		۹	جلب کردن
۱۳۰	بازی کلاسیک	۹	حمله‌ی برخاست
۱۳۰	آدامز - توره، ۱۹۲۰	۱۰	کیش برخاست
۱۳۲	کاپابلانکا - برونوشتاین (۱۹۱۴)	۱۰	کیش دوگانه
		۱۰	به‌دام انداختن
۱۳۳	قهرمانان جهان	۱۰	حمله‌ی نامرئی
۱۳۵	پاسخنامه	۱۰	باز کردن خط
		۱۱	حالی کردن خط
		۱۱	حالی کردن خانه
		۱۱	قطع ارتباط
		۱۱	بلوکه کردن
		۱۱	مات مختنق
		۱۲	تخرب ساختار پیاده‌ای
		۱۲	ترفیع پیاده
		۱۲	زوگزوانگ
		۱۲	حالت‌های مساوی

www.achmazstore.ir

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

+ کیش # مات

- برتری کامل سفید

!! حرکت خیلی خوب ! حرکت خوب

?? حرکت خیلی بد ? حرکت بد

△ با طرح = مساوی

▲ نوبت سیاه △ نوبت سفید

0-1 برد سیاه 1-0 برد سفید

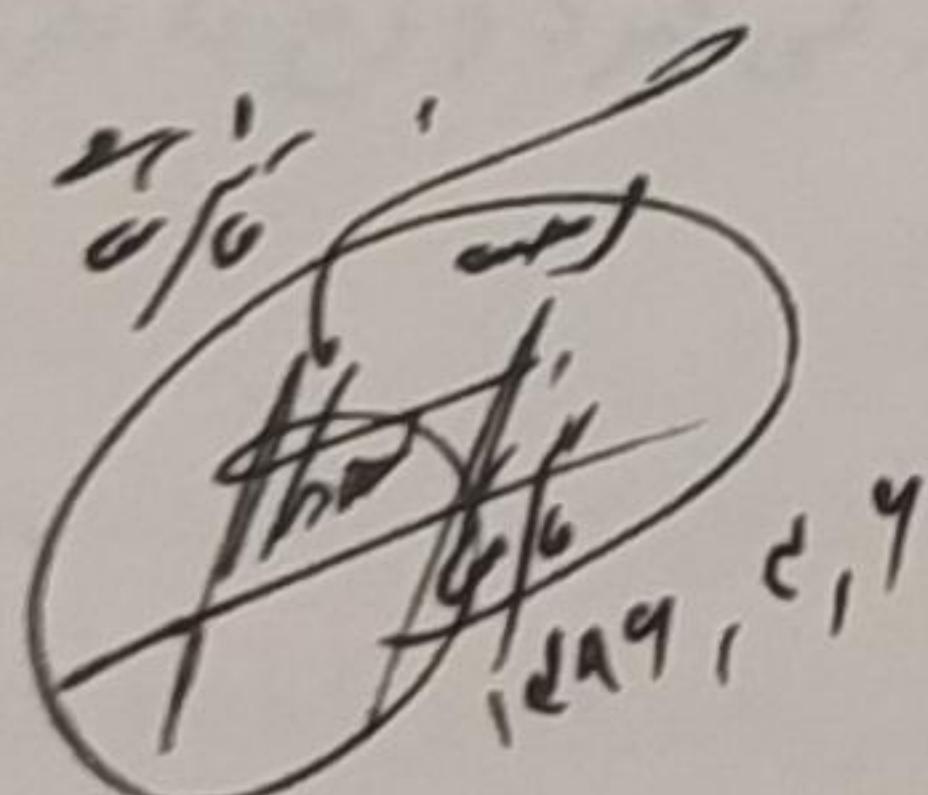
مقدمه

این کتاب به کوشش خانم‌ها نینا همتی‌زاده و مونا سعیدپور برای یادگیری آسان شطرنج آموزان عزیز تألیف و گردآوری شده است. موضوعات ارائه شده در مجموعه‌ی پیش‌رو کاملاً کاربردی می‌باشند و تمرینات طراحی‌شده به‌گونه‌ای مؤثر، مهارت و تسلط را باعث می‌گردند. مطالعه این کتاب برای سطوح آمادگی و مقدماتی بسیار آموزنده است، همچنین شطرنج‌بازان و علاقه‌مندان به شطرنج در سطوح بالاتر می‌توانند برای تثبیت آگاهی‌ها و بالا بردن سرعت عمل خود از مطالب مطرح شده بهره گیرند.

نظرات تنی چند از کارشناسان و اساتید شطرنج کشور از جمله جناب آقای ابوالقاسم نجیب و بازنگری دقیق دست‌اندرکاران به ارتقا کیفیت ویرایش دوم این کتاب افزوده است.

در پایان ضمیم تقدیر و تشکر از کوشش عزیزان در زمینه‌های نشر، تألیف و ترجمه کتاب‌های شطرنج توجه علاقه‌مندان گرامی را به این مبع مفید آموزشی جلب می‌نمایم.

امید آن که گامی نو و استوار در جهت دانش‌افزایی خوانندگان این کتاب برداشته شود.



۱۴۰۰

۱۴۰۱

۱۴۰۲

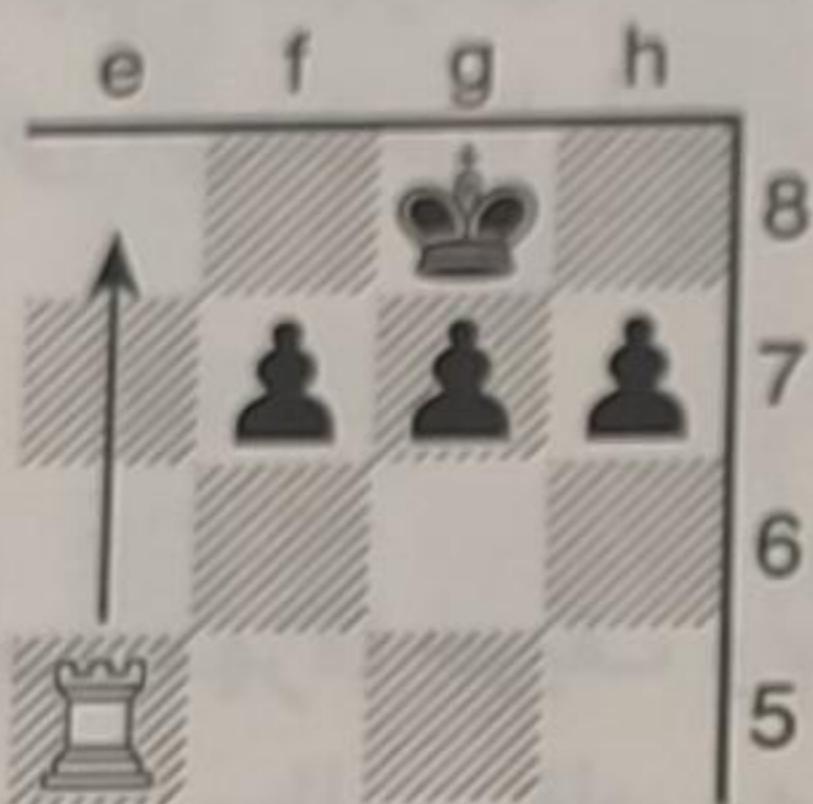
آدرس پست الکترونیکی: newstepinches@gmail.com

با تشکر ویژه از مرد بی‌همتای شطرنج ایران و یکی از افتخارات و
برندهای برتر ورزش ایران، استاد بزرگ احسان قائم مقامی که وقت
گرانبهای خود را بر نظارت و بازبینی این کتاب صرف نمودند.

www.achmazstore.ir

گیش و مات

هدف بازی شطرنج گیش و مات کردن شاه حریف است. اگر به شاه حریف حمله کنیم، اصطلاحاً می‌گوییم که به شاه گیش داده‌ایم. اگر حریف نتواند با حرکت قانونی به هیچ طریقی گیش را برطرف کند شاه گیش و مات شده است.



www.achmazstore.ir

قلعه

قلعه حرکتی خاص در شطرنج است که در آن شاه و رخ همزمان حرکت می‌کنند؛ بدین ترتیب که شاه از خانه اولیه خود دو خانه به طرف رخ حرکت می‌کند و رخ نیز با پریدن از روی شاه در کنار آن قرار می‌گیرد.

هر بازیکن در دو جناح می‌تواند قلعه ببرود. قلعه در جناح شاه را قلعه کوچک و قلعه در جناح وزیر را قلعه بزرگ می‌نامیم. اهمیت و فایده قلعه در این است که شاه در جای امن قرار می‌گیرد و رخ به بازی می‌آید و فعال می‌شود.

شرایط قلعه رفتن

در حالت‌های زیر حق قلعه رفتن از بین می‌رود:

- شاه قبلًاً حرکت کرده باشد.
- رخی که می‌خواهیم با آن قلعه ببرویم قبلًاً حرکت کرده باشد.

در حالت‌های زیر قلعه رفتن موقتاً ممنوع است:

- خانه‌ای که شاه در آن قرار دارد، یا خانه‌ای که شاه باید از آن عبور کند، یا خانه‌ای که شاه قرار است در آن قرار گیرد، در معرض حمله یک یا چند مهره حریف باشد.
- بین شاه و رخ مهره‌ای وجود داشته باشد.

آن پاسان (گرفتن پیاده در حال عبور)

در شرایط زیر انجام می شود:

- پیاده بازیکن سفید در عرض پنجم خود قرار داشته باشد.

- پیاده بازیکن سیاه در جای اولیه و در عرض دوم خود و در ستون مجاور

- پیاده بازیکن سفید باشد.



اگر بازیکن سیاه بخواهد پیاده‌ی خود را دو خانه به جلو براند، بازیکن سفید

می‌تواند پیاده‌ی در حال عبور را بگیرد؛ مانند زمانی که آن پیاده فقط یک خانه حرکت کرده است.

قریانی

قریانی در شطرنج به حرکتی گفته می‌شود که در آن یک مهره را به‌طور ارادی از دست می‌دهیم تا در

ازای آن برتری به‌دست بیاوریم.

به عنوان مثال اسب را می‌دهیم تا مات کنیم، یا مهره‌ای با ارزش‌تر از اسب یا برتری پوزیسیونی به‌دست

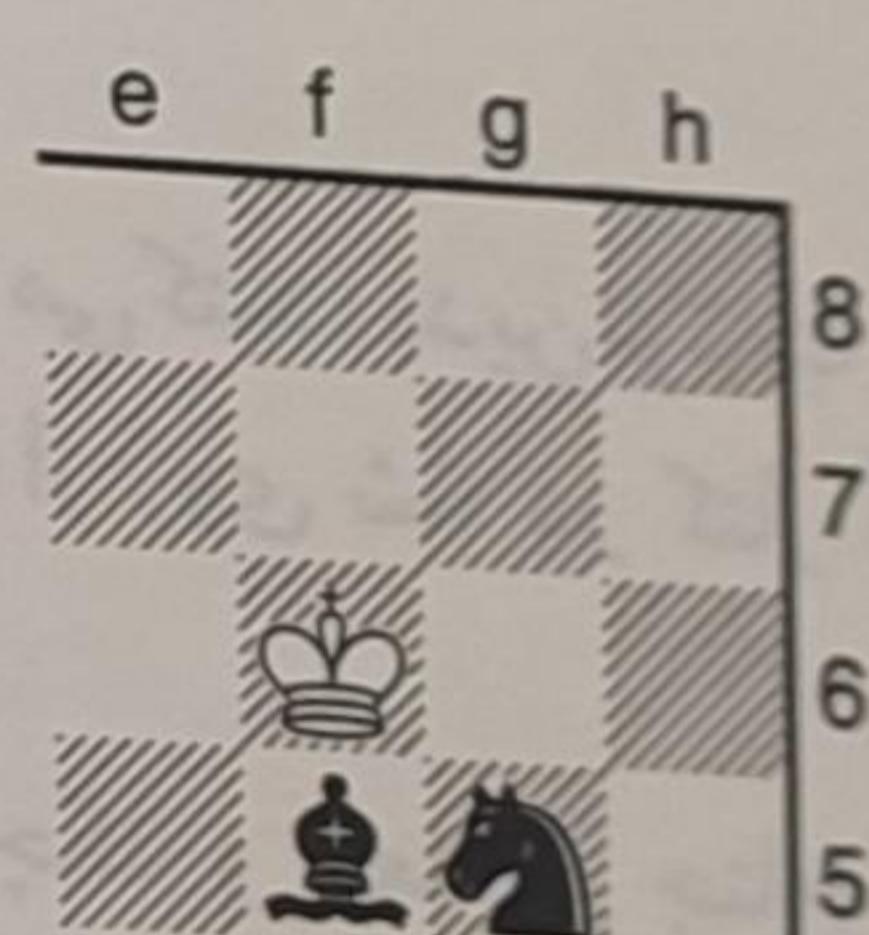
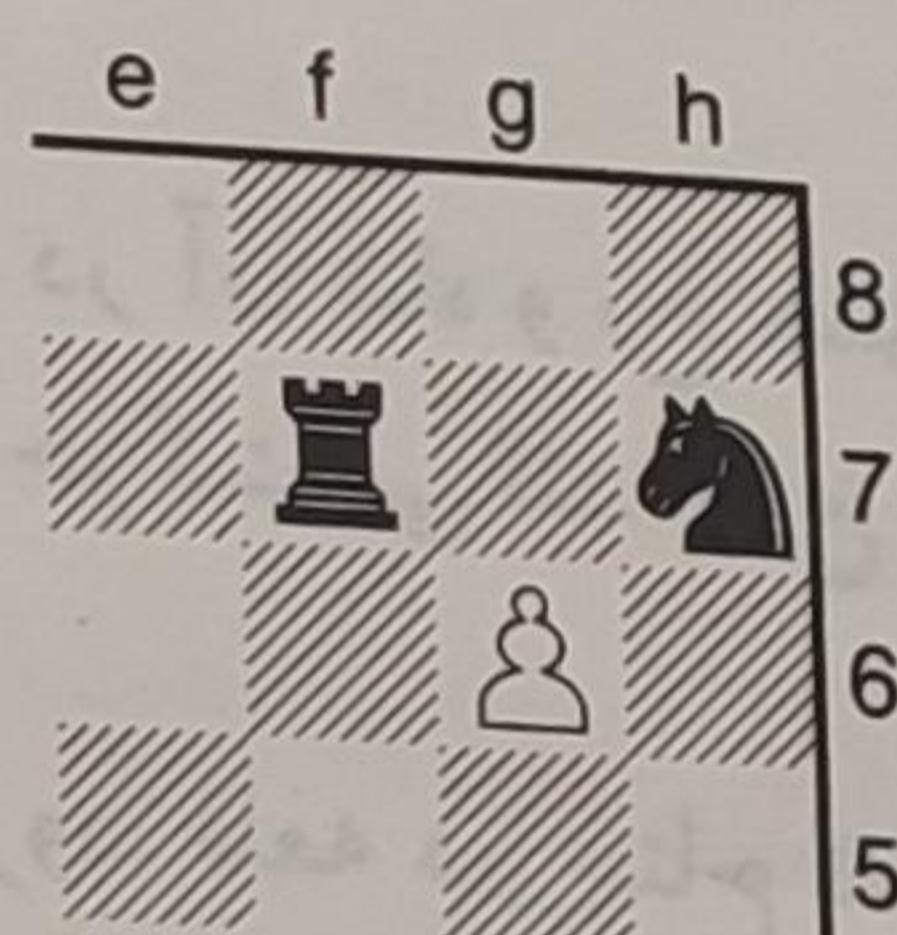
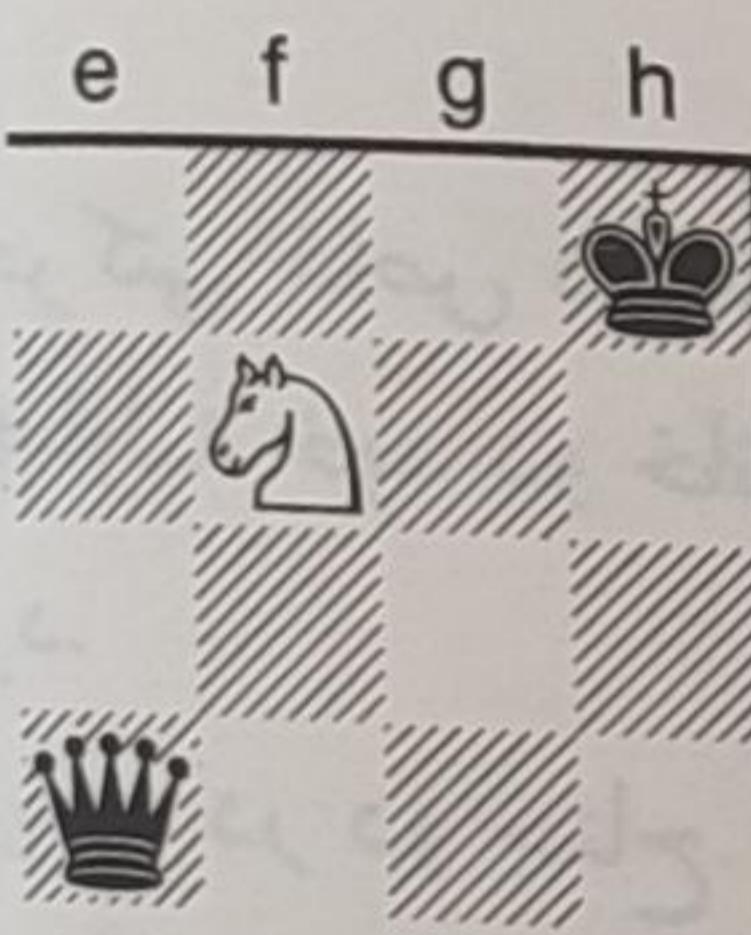
آوریم و همچنین در وضعیت بازنده قربانی می‌دهیم تا بازی را مساوی کنیم.

حمله دوگانه

حمله همزمان یک مهره به دو مهره (یا چند مهره) حریف و یا دو هدف را به‌طور همزمان حمله دوگانه

می‌نماید. هر مهره‌ای در صورت ایجاد شرایط مطلوب تا مات به حمله دوگانه است.

www.achmazstore.ir



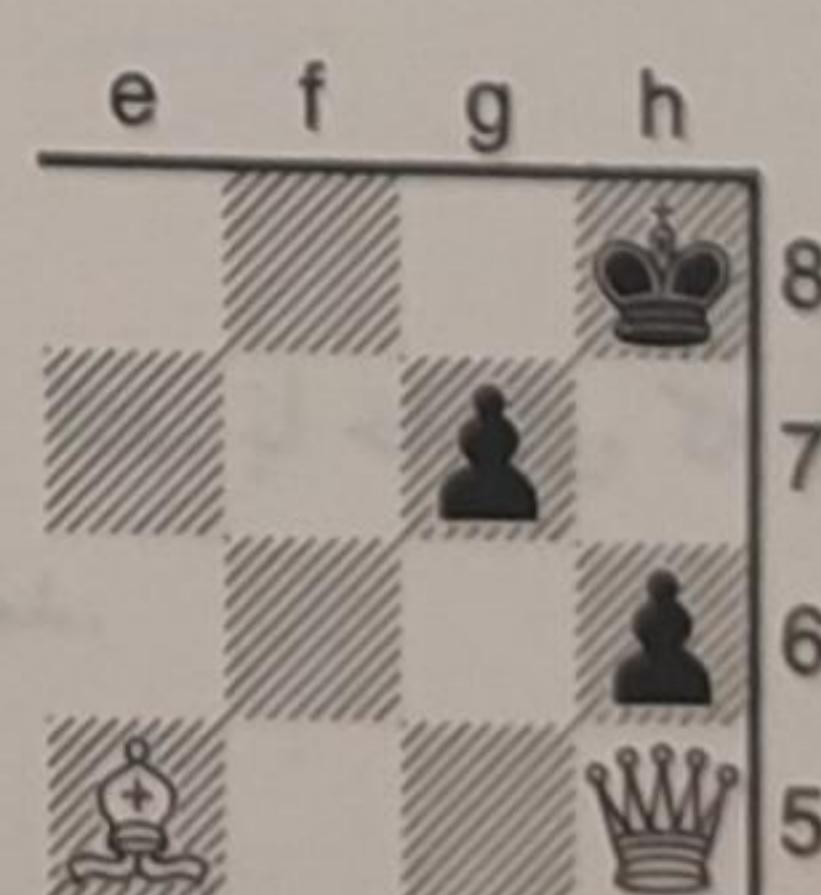
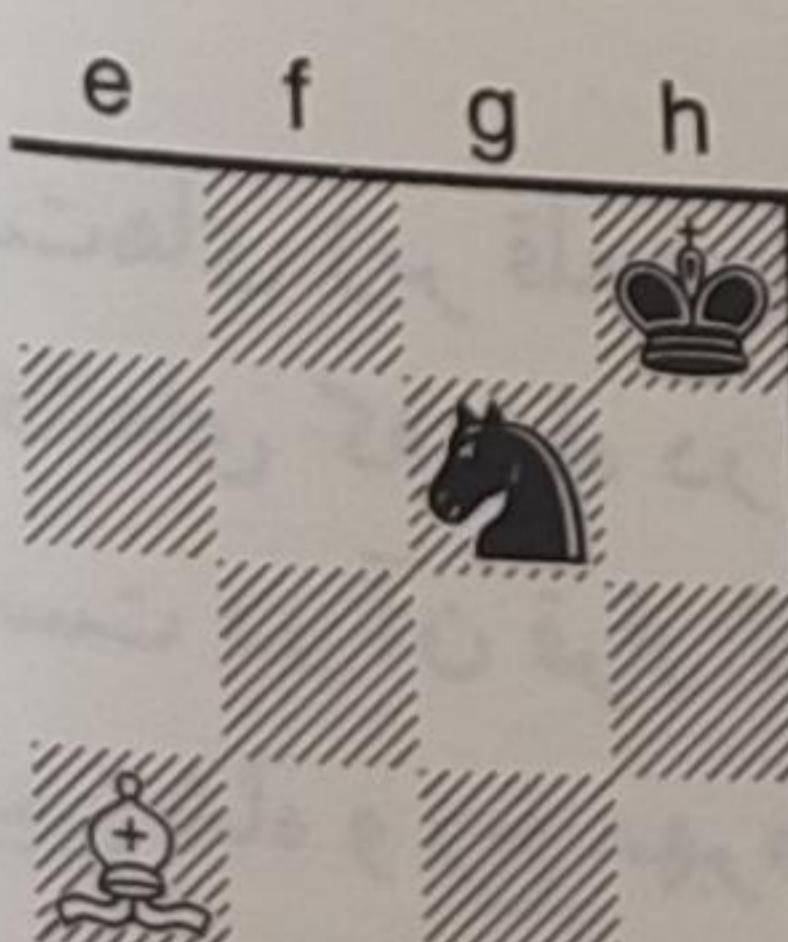
آچمی

از حالت‌های محدودیت حرکت یک مهره است و با دو نوع آچمی مطلق و آچمی نسبی شناخته شده

است و دارای سه عامل مهره آچمی‌کننده، مهره آچمی‌شده و مهره پشت آچمی است.

اگر مهره پشت آچمی شاه باشد آچمی از نوع مطلق و در صورتی که مهره پشت آچمی مهره‌ای غیر

از شاه باشد آچمی از نوع نسبی است.

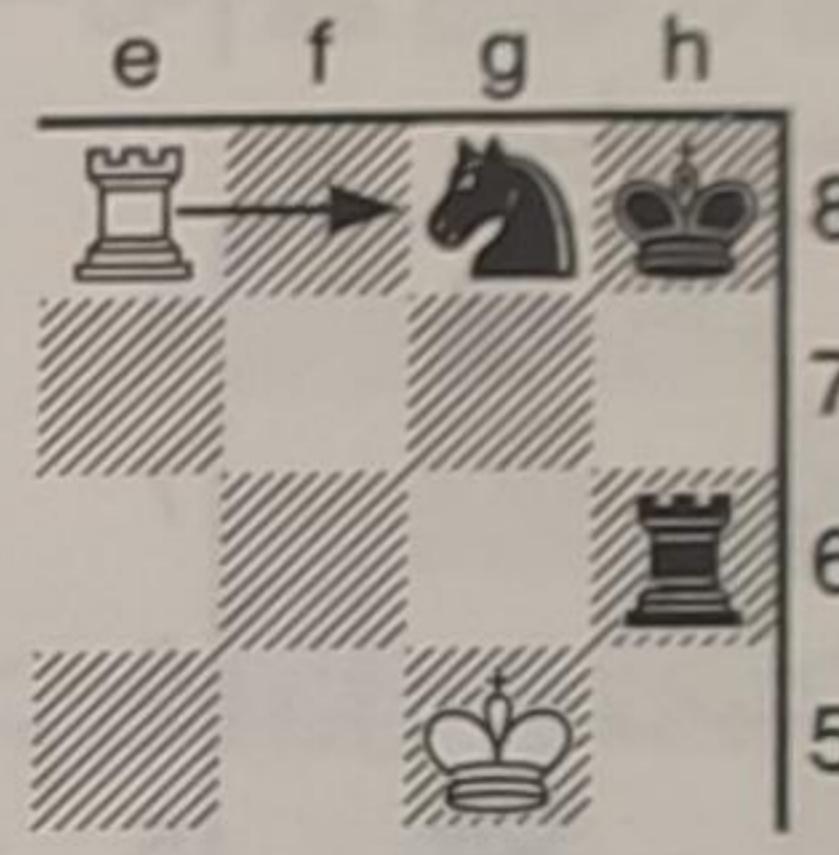
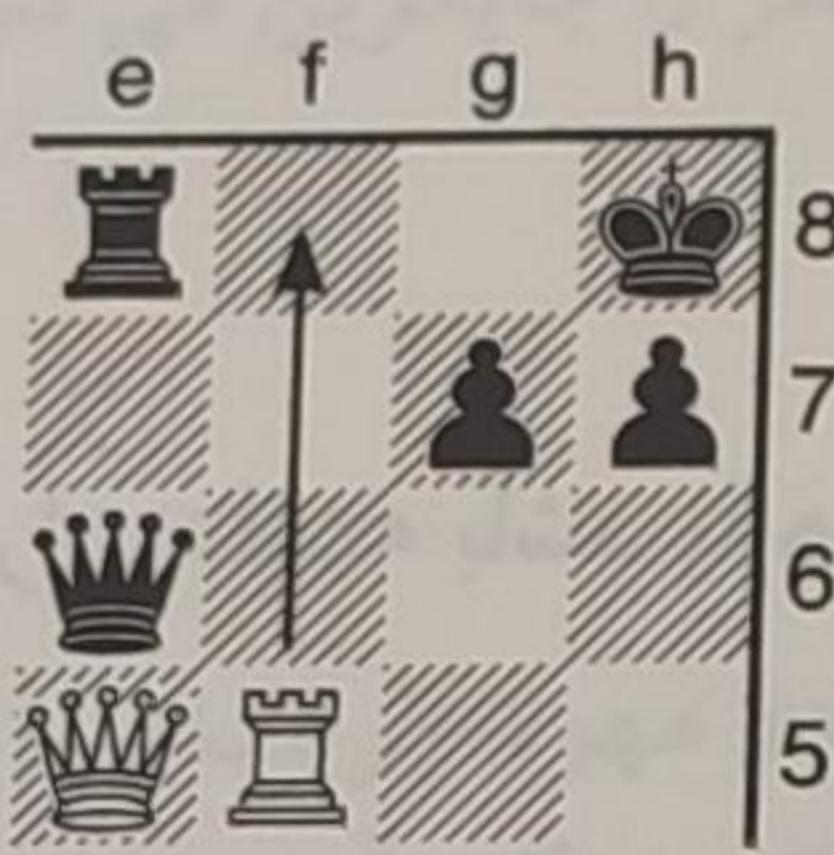
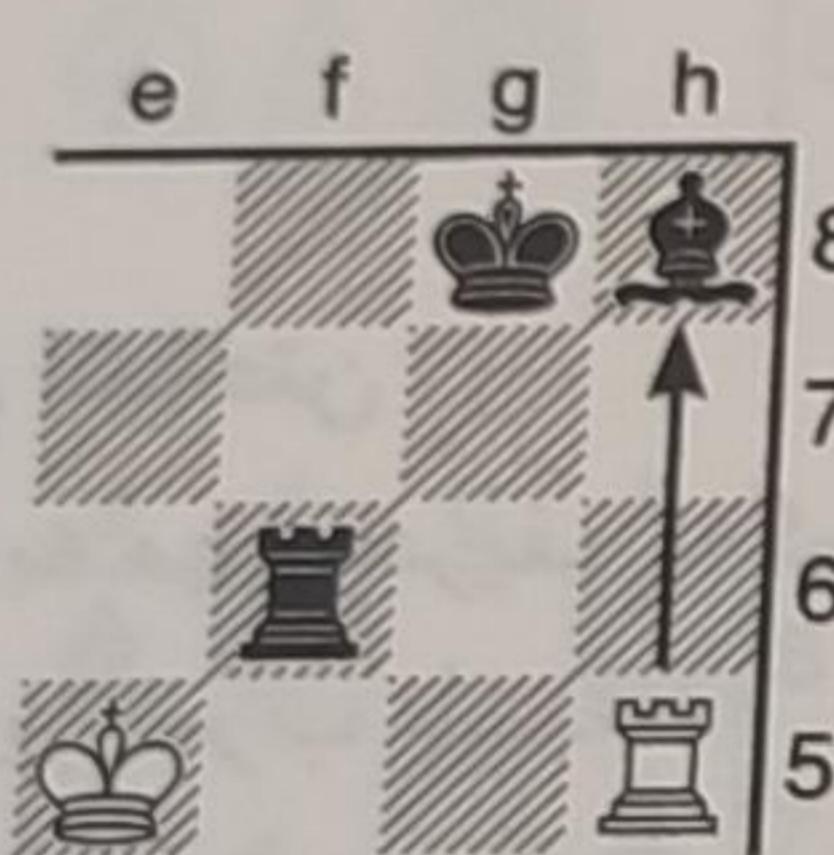




حمله‌ی پیشکاری
این تاکتیک حالتی است که در آن حداقل ۲ مهره حریف در یک خط قرار گرفته‌اند و ما با حمله به مهره اول و کنارزدن آن به هدف پشتی اعم از مهره یا مات دست پیدا می‌کنیم.

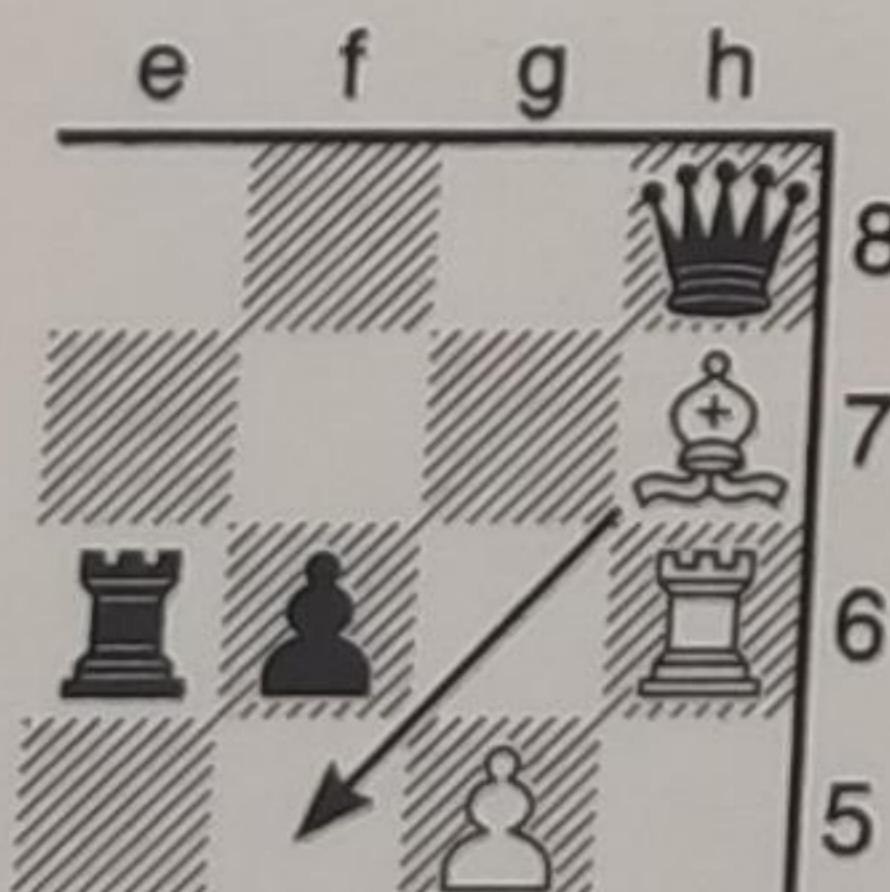
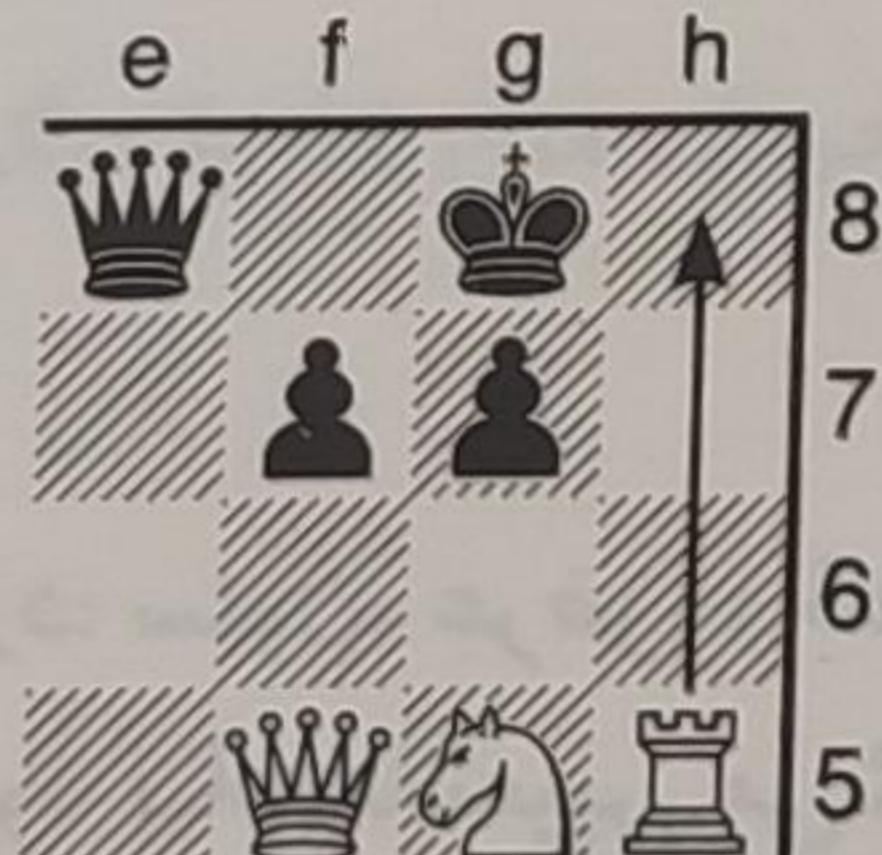
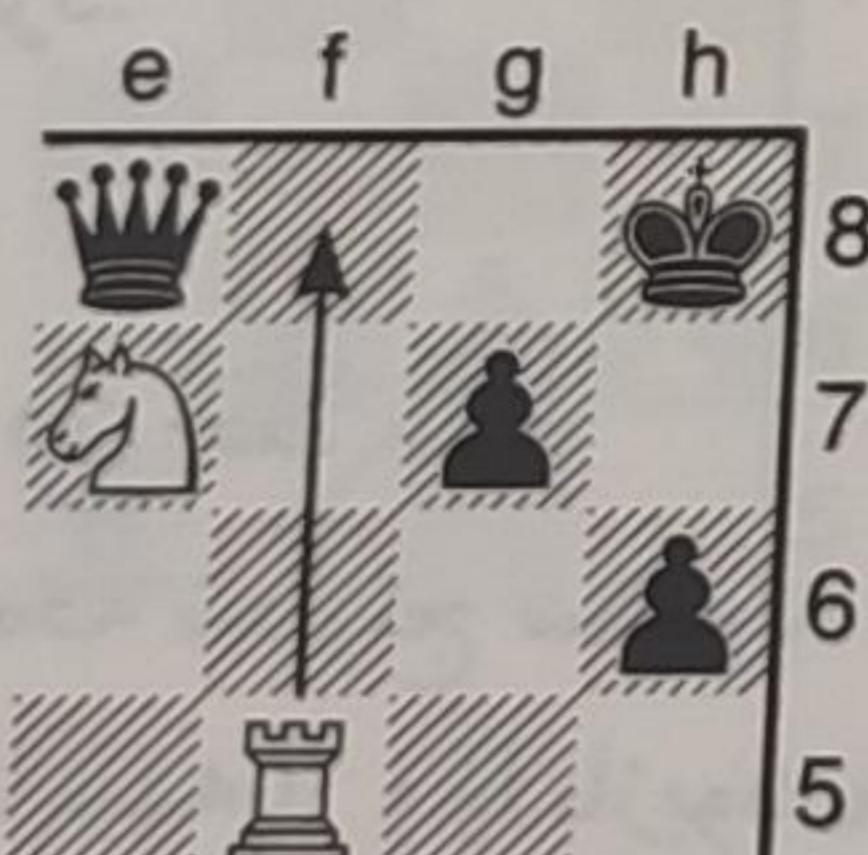
از بین بردن مهره مدافع و دور کردن مهره مدافع

مهره مدافع مهره‌ای است که از مهره‌ی دیگری دفاع می‌کند یا مجبور به کنترل مسیرهای خاصی است. از معایب مهره مدافع کم تحرک بودن و محدودیت حرکتی آن می‌باشد. با از بین بردن یا دور کردن مهره مدافع می‌توان به مهره‌ای که مهره مدافع در حال دفاع از آن است ضربه وارد کرد.



جلب کردن

گاهی لازم است برای مات کردن یا گرفتن مهره حریف، آن مهره یا مهره دیگری را به خانه مورد نظر خود جلب کنیم.



حمله‌ی برخاست

با برخاستن یک مهره، مهره پشتی به حریف حمله و مهره‌ای که برخاسته می‌شود به مهره‌ای دیگر مانند شاه، سوار و یا پیاده حمله می‌کند. در واقع حمله برخاست یک حمله دوگانه با دو مهره است.

این کتاب به گوش خانمها بنتا ممتاز داده و مونا سعیدبور بروای بیادگیری آسان شطرنج آموزان عزیز،
علیه و گردآوری شده است. موضوعات ارائه شده در مجموعه بیش رو کامل‌کاربردی می‌باشد،
شرکت طراحی شده به کوئنای موزون، مهارت و تسلط را باعث می‌گردد. مطالعه این کتاب برای مطلع
شدن بروای تیت ایامی‌ها و بالابردن سرعت عمل خود از مطالعه کارشناسان و اساتید شطرنج کشیده می‌باشد.
دقیق مستاندر کاران به لرها کیفیت ویژه‌ترین مطبوعات شطرنج ایران را معرفی می‌نماید.
www.achmazstore.ir

۶ بازنگری

انتشارات شاہنگ

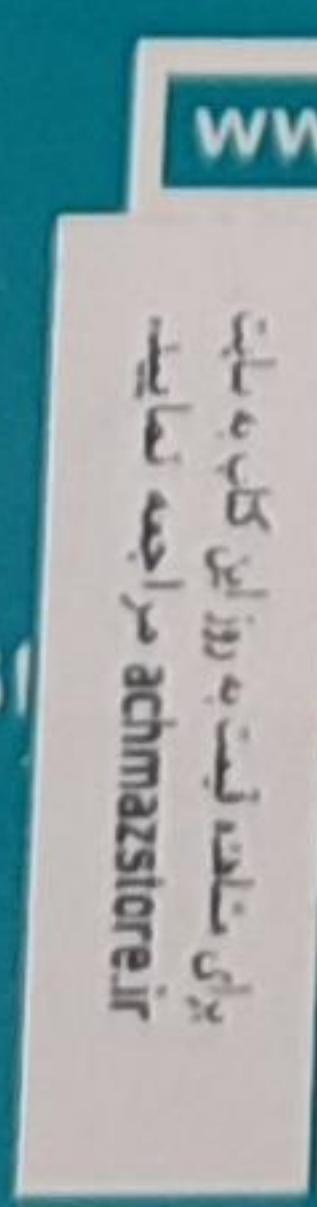


www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-282-4



9 786001 302824



shabahangbook.com



 shabahang books

 info@shabahangbook.com