

# تئوری شطرنج

لئونارد باردن

برگردان : محمود طلوعی فر ، حمید بلوچ

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



چاپ شانزدهم ، ویراست جدید

# تئوری شطرنج

Play Better Chess



انتشارات شباهنگ

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



تئوری شطرنج و تکنیک بازی با مهره ها  
چاپ سوم (روز است دوم) : ۱۳۰۰ | شمارگان : ۵۰۰ نسخه | شابک : ۹۷۸-۶۰۰-۱۳۰-۰۷۲-۱  
ایستادگانی : صدق | چاپ : نقش ایران | صحافی : آذین |  
تیراژ : خیابان شهدای زاهدان، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۲۲۳۵-۶



[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

# تئوری شطرنج

لئونارد باردن

با مقدمه ویکتور کورچنوی

ترجمه‌ی: محمود طلوعی فر، حمید بلوچ

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



■ سرشناسه: باردن، لئونارد Barden, Leonard، عنوان و نام پدیدآورنده: تئوری شطرنج / لئونارد باردن؛ برگردان محمد طلوعی فر، حمید بلوچ ■ وضعیت ویراست: [ویراست ۲]  
■ مشخصات نشر: تهران: شاهنگ، ۱۳۹۱. ■ مشخصات ظاهری: ۳۱۲ ص: مصور، جدول.

ISBN: 978-600-130-072-1

■ وضعیت فهرست‌نویسی: فیبا ■ یادداشت: این کتاب ترجمه و تلخیص «کتاب Play better chess» با مقدمه ویکتور کورچنوی است. ■ یادداشت: این کتاب در سال‌های مختلف توسط ناشران متفاوت منتشر شده است. ■ موضوع: شطرنج. ■ موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی. ■ موضوع: شطرنج‌بازان. ■ شناسه افزوده: کورچنوی، ویکتور، مقدمه‌نویسی. ■ شناسه افزوده: Korchnoi, Viktor ■ شناسه افزوده: طلوعی فر، محمود،

مترجم. ■ شناسه افزوده: بلوچ، حمید، ۱۳۳۸ - مترجم.

■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۱ ت ۹ ب ۲ / ۱۴۴۵ GV

■ رده‌بندی کنگره: ۷۹۴/۱۲ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۱۹۸۲۵۷۴

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



از قهرمانان بیاموزید.....	۹۳	هوش شطرنجی خود را بیازمایید.....	۸۵
طرح‌های برنده برای سیاه.....	۱۹۹	مقررات بازی.....	۱۱
طرح‌های برنده برای سفید.....	۲۳۷	ده حيله ساده.....	۲۷
تکنیک‌هایی برای آماتورها.....	۲۸۱	ده دام گشایشی مهم.....	۳۷
فرهنگ اصطلاحات شطرنج.....	۳۰۷	ده حمله مهم کیش مات.....	۵۵
		آخر بازی.....	۶۹

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



بهبود بخشیدن توانایی‌های فردی یک شطرنجباز کار آسانی نیست. پرورش عضلات بازو یا پاها یا یک ورزشکار به سادگی از طریق تمرین با وزنه‌های مختلف قابل حصول است. تمرین همچنین به بهبود سرعت در شنا و دو کمک می‌نماید. اما چه مقدار زمان و انرژی باید جهت به دست آوردن مختصر پیشرفت در شطرنج به کار برد؟ هزاران نفر در سرتاسر جهان به طور منظم به بازی شطرنج می‌پردازند اما در مجموع هیچ پیشرفت قابل توجهی حاصل نمی‌کنند. زمانی کتاب‌های آموزشی لاسکر، کاپابلانکا و اویوه را مطالعه می‌نمودم. گفته‌های اویوه را به خاطر هماهنگی و استدلال منطقی‌اش ستایش کردم، به ویژه یادداشت‌های لاسکر را به خاطر دارم. او فرد بسیار خوشبختی بود به دلیل آن‌که اظهار می‌داشت قادر است در مدت ۱۲۰ ساعت یک شطرنجباز مبتدی را به سطح یک بازیکن بین‌المللی برساند. نمی‌دانم چه کسی این ادعای لاسکر را می‌پذیرد، اما بی‌شک فاصله‌ی بس درازی است میان کسی که فقط چگونگی اجتناب از خطاهای بزرگ را می‌داند (مبتدی) و کسی که به استقلال تکنیکی در بازی دست یافته و به سیستم‌های گشایشی مختلف مجهز بوده و به ظرافت‌های استراتژی شطرنج واقف است (استاد شطرنج). دلیلی وجود ندارد که یک فرد هنگامی که استاد شد بتواند با موفقیت به بازیکنان جوان تعلیم شطرنج دهد. استعداد و قابلیت تعلیم و آموزش از ویژگی خاصی برخوردار است. من هرگز به طور جدی به پسر شطرنج را آموزش نداده‌ام. فقط وقتی که دیدم خیلی مغشوش و سردرگم بازی می‌کند کتابی به او توصیه نمودم و گفتم «اول این کتاب را بخوان بعد با هم بازی می‌کنیم.» برای کسی در سن و سال او شطرنج فقط یک وسیله‌ی بازی و سرگرمی است، مثل یک ترن برقی، اما برای من شطرنج یک حرفه است.

من هرگز نتوانستم طرز تلقی و نگرش او به شطرنج را درک کنم همان‌طور که او نتوانست در این زمینه مرا درک کند. وظیفه‌ی یک معلم آن است که استعداد را در شاگرد خود کشف کند، آن را شکوفا کرده و پرورش دهد و فقط بعد از این مرحله است که می‌تواند با تمرین و ممارست منظم و آشنا کردن وی با مسائل پیچیده و جدید او را به سطوح بالاتر ارتقا دهد.

در سال ۱۹۷۲ لئونارد باردن مسئول آموزش شطرنج جوانان (لندن) شد و به سال ۱۹۷۶ فرصتی  
به دست آمد که من با سی تن از این جوانان انگلیسی بازی کنم (به شکل سیمولتانه). این بازی هفت  
ساعت به طول انجامید. نتیجه‌ی آن ۱۱ مساوی و یک شکست و ۱۸ برد بود. در سال ۱۹۷۹ بورس  
اسپاسکی نیز بازی مشابهی با جوانان انگلیسی برگزار کرد. در ۵ بازی شکست خورد، با ۱۲ نفر مساوی  
کرد و فقط در ۱۳ بازی به پیروزی رسید. سه نفر از بازیکنانی که موفق به شکست دادن اسپاسکی  
شدند بعدها به مقام استادبزرگی نایل شدند و دو نفر دیگر استاد بین‌المللی یا استاد فیده (فدراسیون  
جهانی شطرنج) شدند. آن بازیکنی که مرا شکست داد نایجل شورت بود. بی آنکه بخواهم به شیوه‌ی  
آموزشی لئونارد باردن پردازم فقط به عنوان یک بازیکن پیشرو سعی می‌کنم به بعضی عوامل که  
موجب پیشرفت بازیکنان می‌شود اشاره نمایم.

شاید موضوع اصلی که یک بازیکن پیشروی را قادر می‌کند این نکته باشد که کدام  
قابلیت و ویژگی ذهنی است که گواه استعداد ذاتی وی می‌باشد. در عصری که کتاب و آموزش شطرنج به  
طور وسیعی گسترش یافته است استعداد فطری از اهمیت اساسی چندانی برخوردار نیست. در این  
زمینه قابلیت کار سخت و پیگیر در شطرنج دارای اهمیت بیشتری می‌باشد. من چند استاد بزرگ را  
می‌شناسم که از استعداد ذاتی خاصی نیز برخوردار نبوده‌اند، یکی از آنها باتونیک است که برای مدت  
۱۵ سال قهرمان جهان بود. وی به عوض استعداد فطری از یک ظرفیت استثنایی برای کار و تلاش  
بهره‌مند بود. پس مطالعه‌ی شطرنج از عوامل مفید پیشرفت و ترقی در این ورزش است. اما یک بازیکن  
چه موقع باید شروع به مطالعه‌ی جدی نماید؟ بدیهی است که نبایستی یک باره برای کسب یک رتبه با  
سراسیمگی و شتاب به جلو بتازیم. مبادرت جدی به ورزش شطرنج فشار ذهنی قابل توجهی را طلب  
می‌نماید که این خود می‌تواند بازدارنده‌ی دیگر مطالعات و اشتغالات ذهنی فرد باشد. اما در شکل  
متعادل آن شطرنج ورزش فکری مفیدی است. معمولاً بهتر است از سنین ۱۰ یا ۱۲ سالگی بازی  
شطرنج را شروع کنیم و تجربه نشان داده است که در این سنین بازیکن به گونه‌ای مستحکم پیشرفت  
نموده و ذهن او برای تفکر منطقی از آمادگی بیشتری برخوردار است.

من گاهی اوقات از خود می‌پرسم چگونه باید ارزش و کیفیت یک بازی را ارزیابی نمود. آموختن  
نحوه‌ی حرکت مهره‌ها موضوع ساده‌ای است، اما این مسئله مثل آموختن چند کلمه از یک زبانه بیگانه



است. همان طور که با فراگیری چند کلمه نمی توان مدعی شد که قادر به تکلم آن زبان هستیم در مورد شطرنج نیز صرف آموختن حرکت ها نمی تواند دال بر دانستن شطرنج باشد. شطرنج نیز همچون زبان بایستی به طور پیوسته و دائم مورد تفحص و تحقیق قرار گیرد، زیرا همواره چیز جدیدی برای آموختن وجود دارد. حتی قهرمانان نیز اگر به مطالعه مداوم نپردازند دچار پسرفت و تحلیل می شوند. اگر شما به اصول علمی شطرنج تسلط یافته اید و خواهان آن می باشید که توانایی های خود را گسترش و تعمیق بخشید بهتر آن است که همه ی بازی های خود را ثبت کنید و در فرصت های بعدی به تحلیل و بررسی آنها بپردازید.

این کار را می توانید با دوست یا مربی خود انجام دهید اما بهتر همان است که به تنهایی اقدام به تفسیر بازی خود کنید. در این مورد باید دقیق عمل کنید و برای همه ی بازی هایتان تفسیری بنویسید خواه در آن بازی برنده یا بازنده شده باشید. از این طریق می توانید مراتب تحول فکری خود را دنبال نموده و به اشتباهات خود و حریفان پی ببرید. توجه داشته باشید که برای پیشرفت در شطرنج بازی با بازیکنی که از شما قوی تر می باشد مفیدتر است، زیرا بدینوسیله به نقاط ضعف خود پی می برید. همین طور مطالعه چند بازی با تمام جزئیات آن، بازی هایی که سیستم گشایشی آنها مورد دلخواهتان است، بسیار ارزشمند می باشد. به خاطر سپردن یک شیوه ی گشایشی سلاحی است که شما می توانید از آن در عمل استفاده کنید. با تقلید و پیروی از بازی بزرگان شطرنج قادر خواهید شد که خود را به سطوح بالاتر بکشانید. از این هراس نداشته باشید که از بازی مثلاً کاپابلانکا یا فیشر تقلید کنید، چرا که آنها نیز خود برای رسیدن به مقام قهرمانی از همین روش سود برده اند. به طور کلی ضروری است که یک یا دو شیوه ی گشایشی بازی را بیاموزید و به چند وضعیت اساسی در آخر بازی نیز مجهز شوید. هیچ نکته ی خاصی در آموزش شاخه های بی شمار وجود ندارد. آنچه اهمیت دارد درک شیوه های گشایشی مورد انتخابتان و کشف ظرافت های استراتژیکی بازی می باشد.

شطرنج از طرفی ساده و از جانب دیگر بازی پیچیده ای است. با شناخت و در نظر گرفتن مسایل فوق آماده خواهید بود که مهارت های شطرنجی خود را با کمک اصول آموزشی مندرج در کتاب تحکیم بخشید.

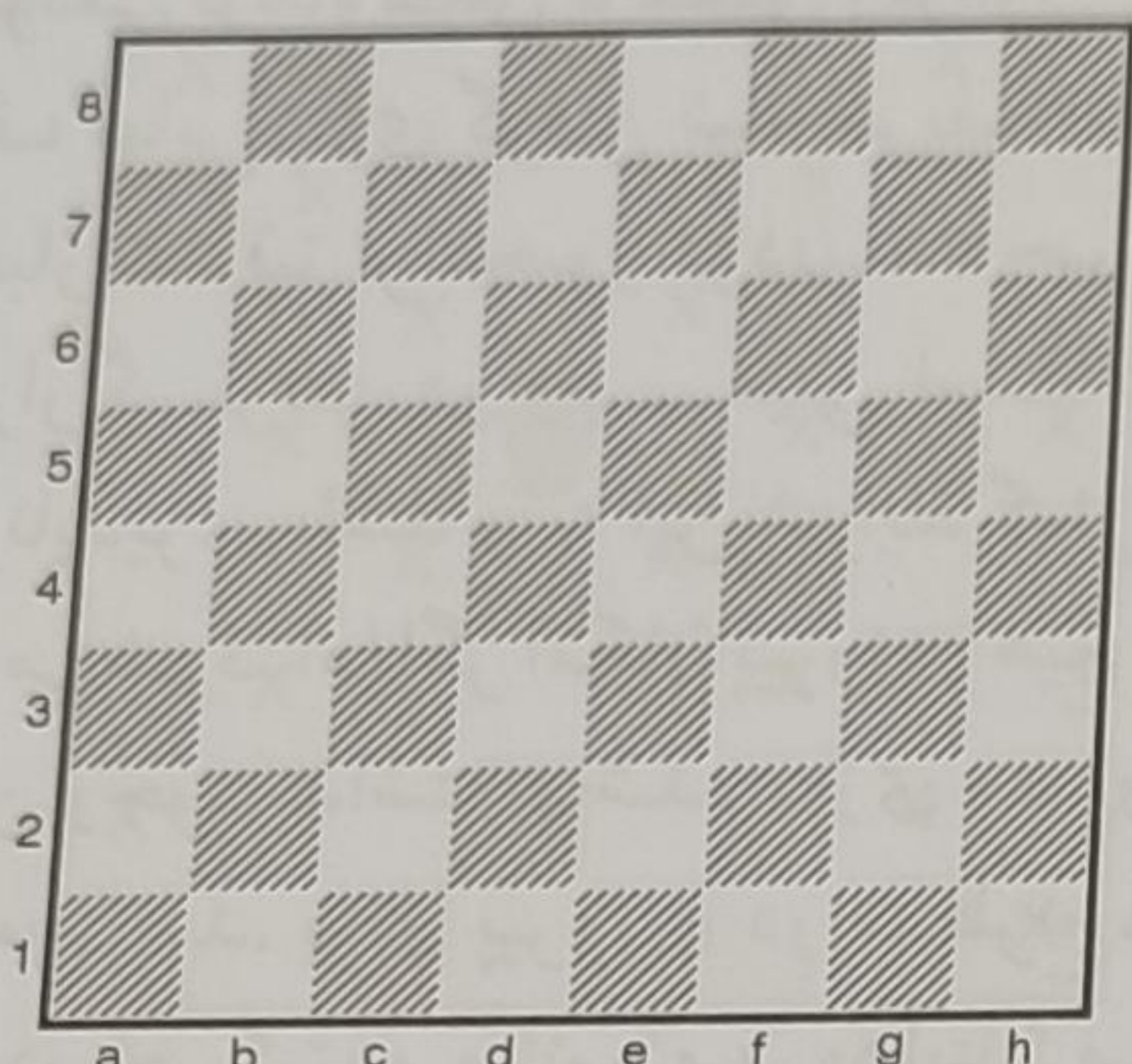
# مقررات بازی



[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

وضعیت شروع بازی. توجه کنید که خانه گوشه سمت راست سفید است. وزیر سفید همیشه در خانه سفید و وزیر سیاه همیشه در خانه سیاه قرار دارد. با میلیون‌ها حرکتی که در چند حرکت شروع بازی وجود دارد، سعی مبتدیان باید در اختیار گرفتن خانه‌های مرکزی باشد.

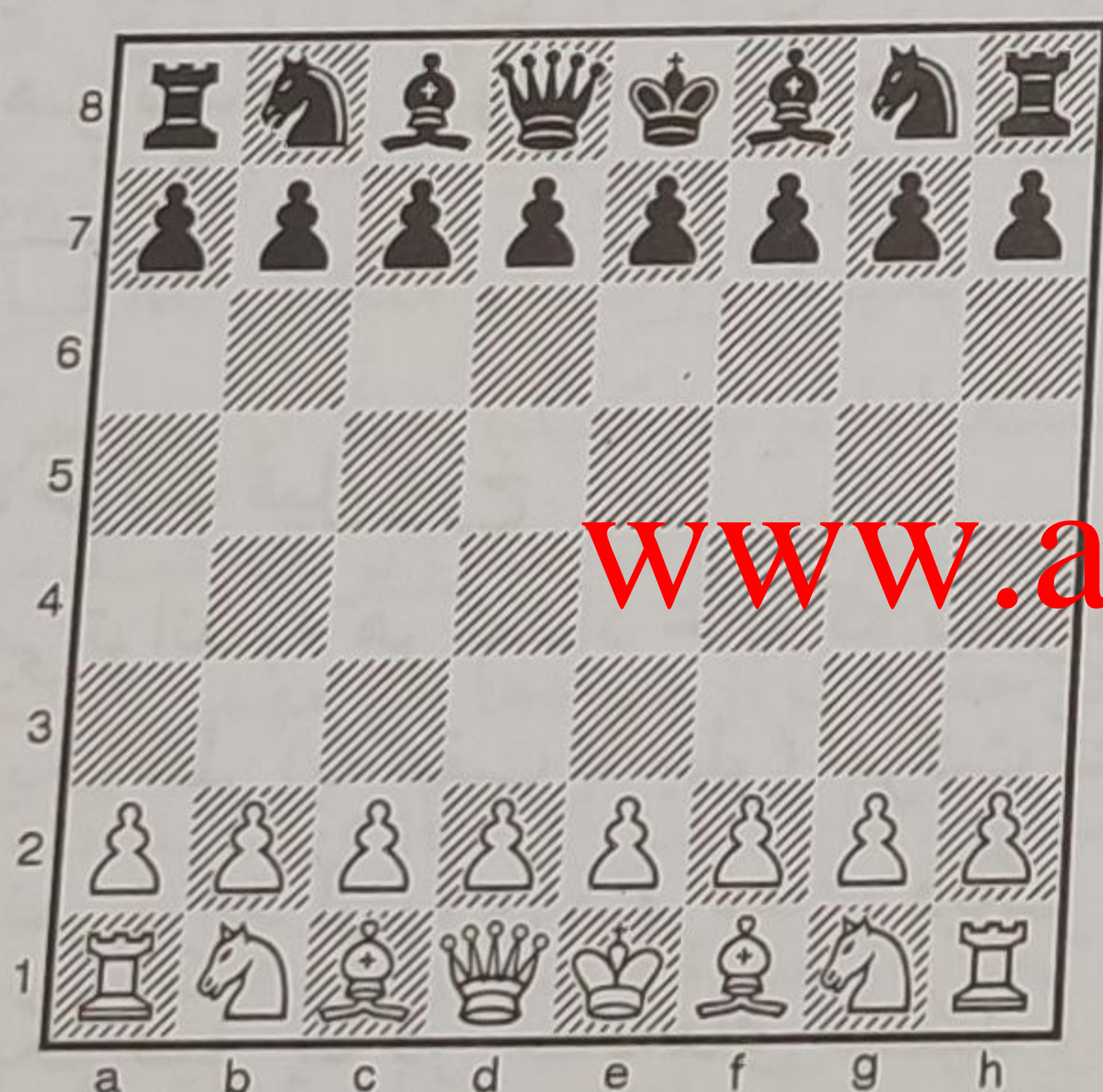
شطرنج یک بازی دو نفره است که روی صفحه‌ای با ۶۴ مربع سیاه و سفید انجام می‌گیرد. برای شروع بازی صفحه را باید طوری میان خود قرار دهید که آخرین خانه سمت راست (ردیف اول) هر بازیکن سفید رنگ باشد.



شکل ۱

محل استقرار مهره‌ها

در شروع بازی مهره‌ها مطابق شکل ۲ روی صفحه چیده می‌شوند:

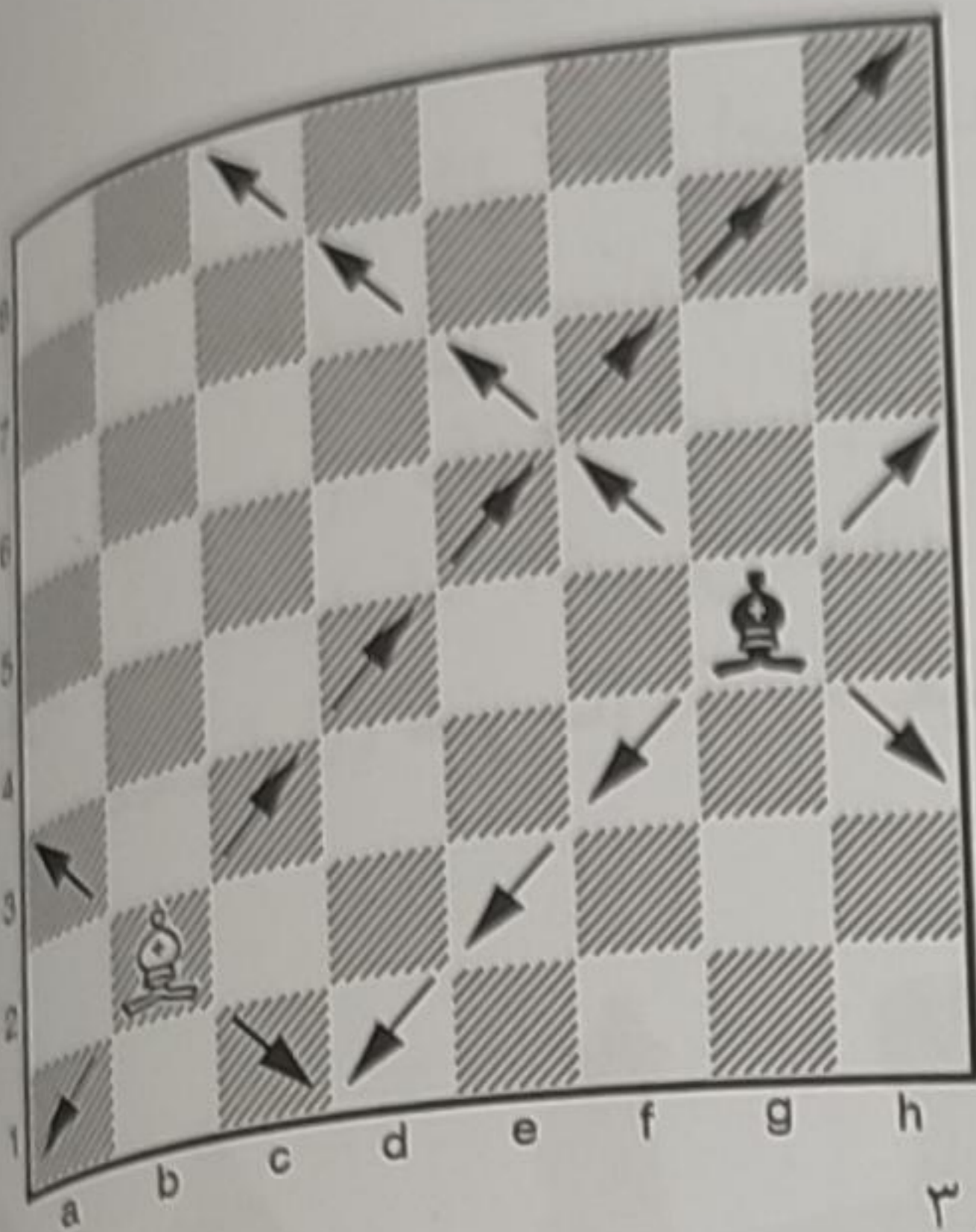


شکل ۲

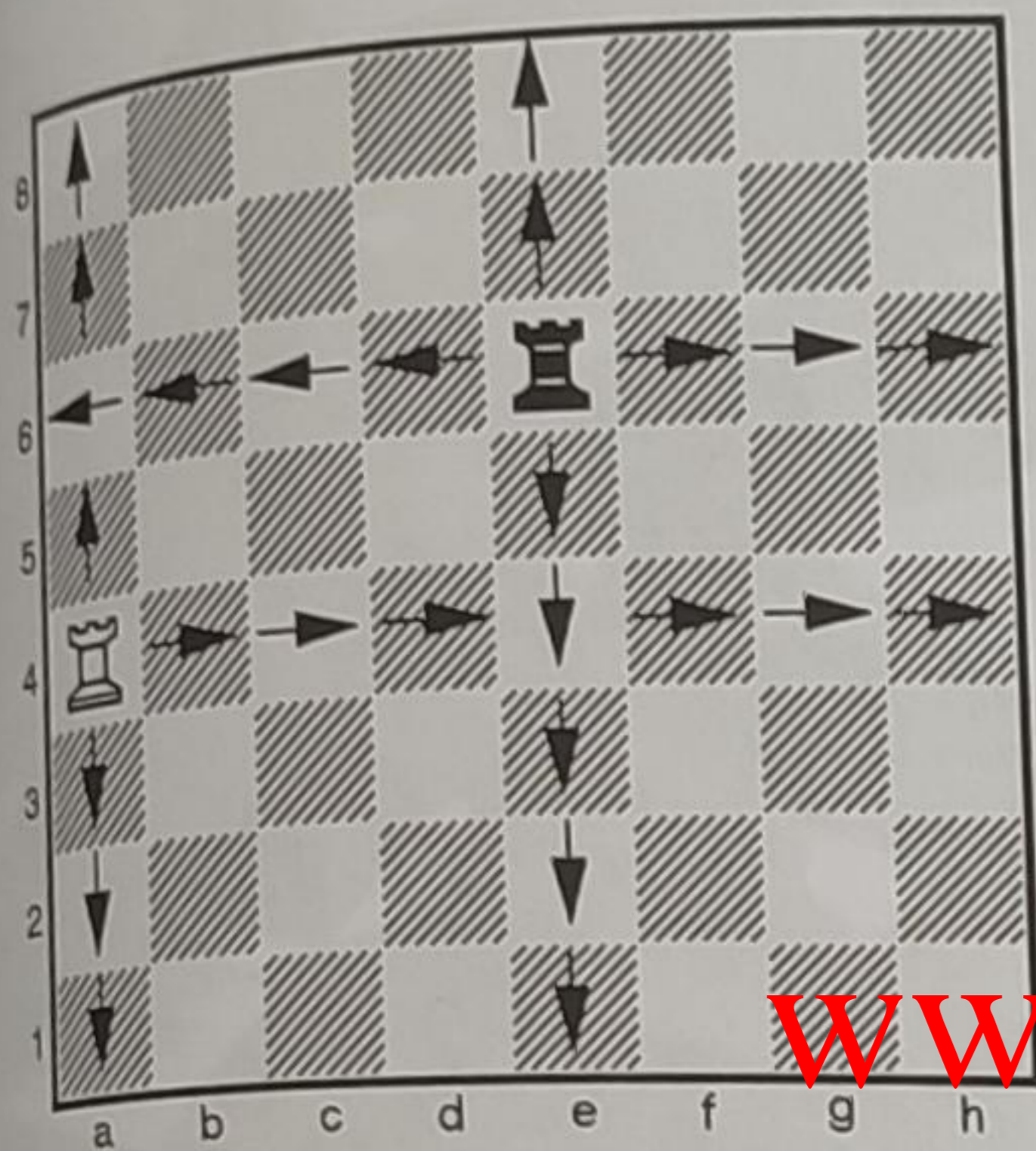


[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

هر بازیکن دارای یک شاه، یک وزیر، ۲ فیل، ۲ اسب، ۲ رخ و ۸ پیاده است. هر خانه فقط پذیرای یک مهره می‌باشد، توجه داشته باشید که وزیر سفید در خانه سفید و وزیر سیاه در خانه سیاه قرار می‌گیرد. همیشه سفید بازی را شروع می‌کند. در کلیه شکل‌هایی که در این کتاب آمده سفید در پایین صفحه قرار داشته و به طرف بالا حرکت می‌کند. (رسم معمول در کتابها و مجلات شطرنج چنین است)



شکل ۳



شکل ۴

### نحوه گرفتن مهره‌ها

گرفتن مهره حریف به انتخاب بازیکن است. جریمه‌ای برای نگرفتن مهره حریف وجود ندارد. شما با برداشتن مهره حریف از روی صفحه و قرار دادن مهره خود در جای آن مهره‌ای را می‌گیرید. در شکل ۵a سفید امکان انتخاب برای گرفتن رخ یا پیاده دشمن با فیل خود را دارد. فیل نمی‌تواند به خانه آنسوی مهره سیاه بپرد. در صورت تمایل بازیکن سفید می‌تواند حرکتی غیر از گرفتن با فیل خود انجام دهد و یا تصمیم به حرکت مهره دیگری بگیرد. در شکل ۵b سفید رخ را با فیل خود گرفته مهره گرفته شده را از روی صفحه برداشته است. همه این‌ها یک حرکت محسوب می‌شود. در شکل ۶ رخ سفید می‌تواند اسب

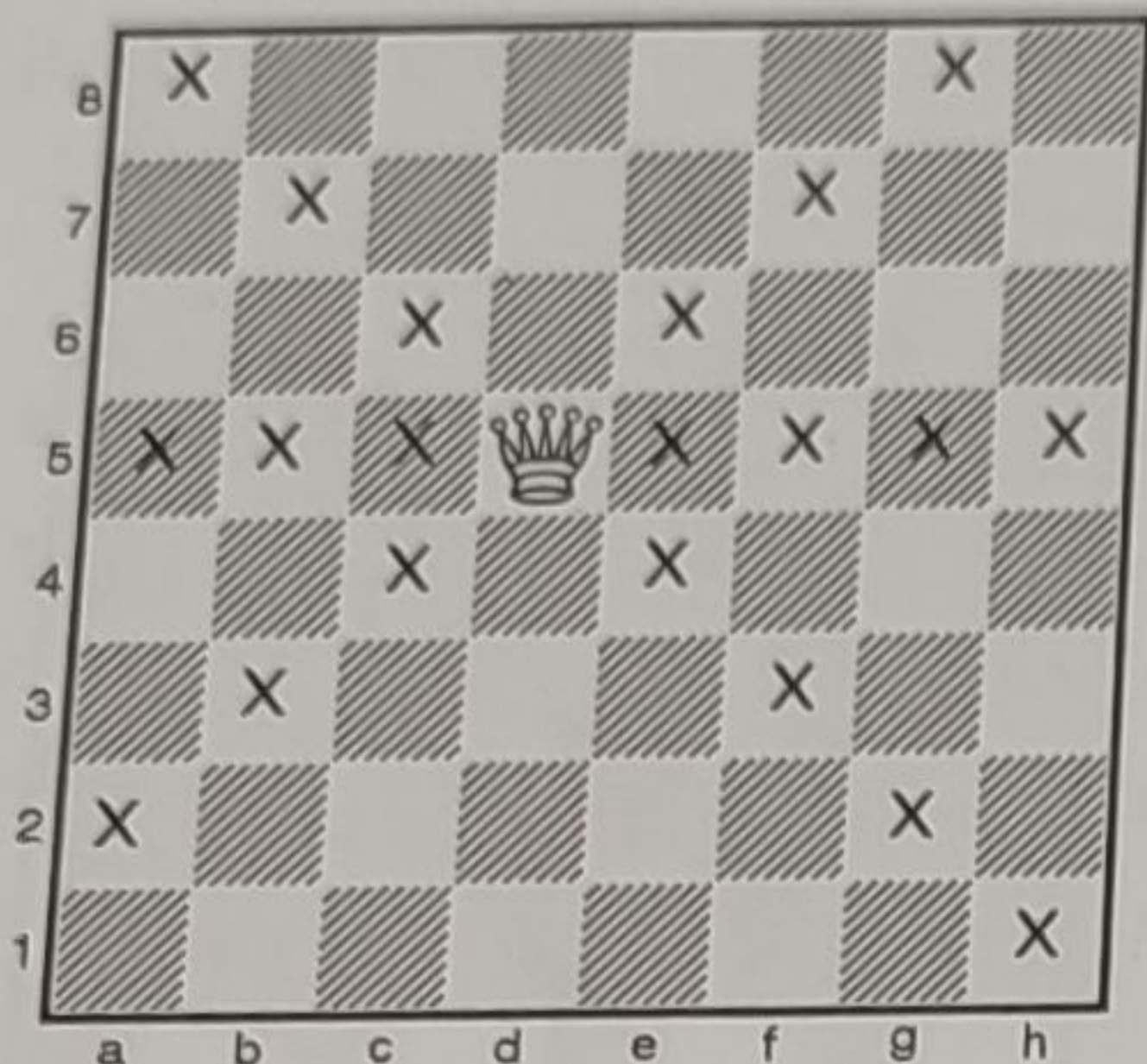
### چگونگی برنده شدن یا مساوی کردن

هدف نهایی بازی گرفتن شاه حریف است و یا به عبارت دقیق‌تر مجبور کردن شاه حریف به قرار گرفتن در وضعیتی است که دام‌گیرزناپذیری باشد و به این شرایط کیش مات گفته می‌شود. اما اگر امکان پیروزی هیچ‌یک از طرفین وجود نداشته باشد، بازی مساوی به پایان می‌رسد. برای پیروزی در شطرنج، شما باید در حرکت و مانور مهره‌هایتان مهارت بیشتری نسبت به حریف داشته باشید. گاهی اوقات این حرف ممکن است به معنای کسب یک برتری کمی قاطع به صورتی باشد که کیش و مات شاه دشمن اجتناب‌ناپذیر باشد. به طور کلی در بازی شطرنج شش نوع مهره وجود دارد که هر کدام از آنها به نحو خاصی حرکت می‌کنند.

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)

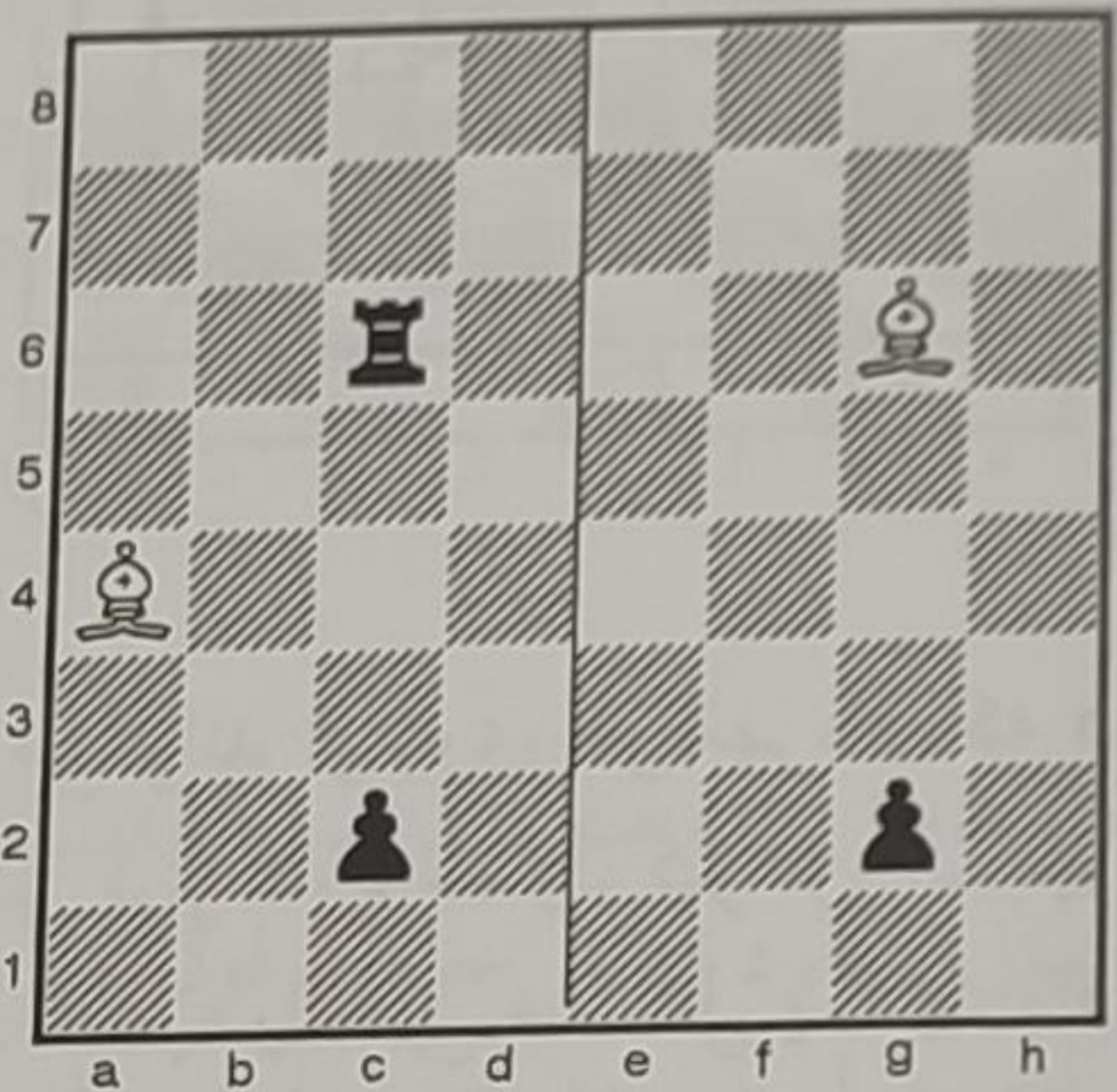
### نحوه حرکت فیل و رخ

فیل می‌تواند به هر تعداد خانه که بخواهد در طول یک قطر (به عقب یا جلو) حرکت کند. این مهره نمی‌تواند از روی مهره‌های دیگر پرش کند. یک فیل یا در خانه‌های سفید و یا در خانه‌های سیاه حرکت می‌کند. هر بازیکن دارای یک فیل سیاه‌رو و یک فیل سفیدرو می‌باشد. حرکت رخ افقی یا عمودی است. بدین گونه که در طول ستون‌ها یا عرض‌ها به هر تعداد خانه که بخواهد حرکت می‌کند. از روی مهره‌ها قادر به پرش نیست ولی هم در خانه‌های سیاه و هم در خانه‌های سفید می‌تواند مستقر شود.



شکل ۷

سیاه را بگیرد اما نمی‌تواند از روی اسب پریده و در خانه پشت آن بنشیند. همچنین رخ نمی‌تواند به خانه‌ای که توسط پیاده خودش اشغال شده رفته یا در سه خانه پشت آن بنشیند.



شکل ۵a

شکل ۵b

در شکل ۷ وزیر می‌تواند در تمام خانه‌هایی که با علامت X مشخص شده‌اند حرکت کند. شکل ۸a نحوه حرکت و گرفتن مهره توسط وزیر را نشان می‌دهد. او می‌تواند مثل فیل حرکت کند و رخ را بگیرد یا مثل رخ حرکت کرده فیل را بگیرد. وزیر در شکل ۸b فیل را گرفته است. اما توجه کنید، حالا نوبت حرکت سیاه است. رخ را می‌تواند وزیر قدرتمند سفید را بگیرد. حفاظت از مهره‌ها امر مهمی است. به همین منظور باید طوری بازی کنید که اگر حریف یکی از مهره‌هایتان را گرفت شما نیز متقابلاً بتوانید یکی از مهره‌های او را بگیرید.

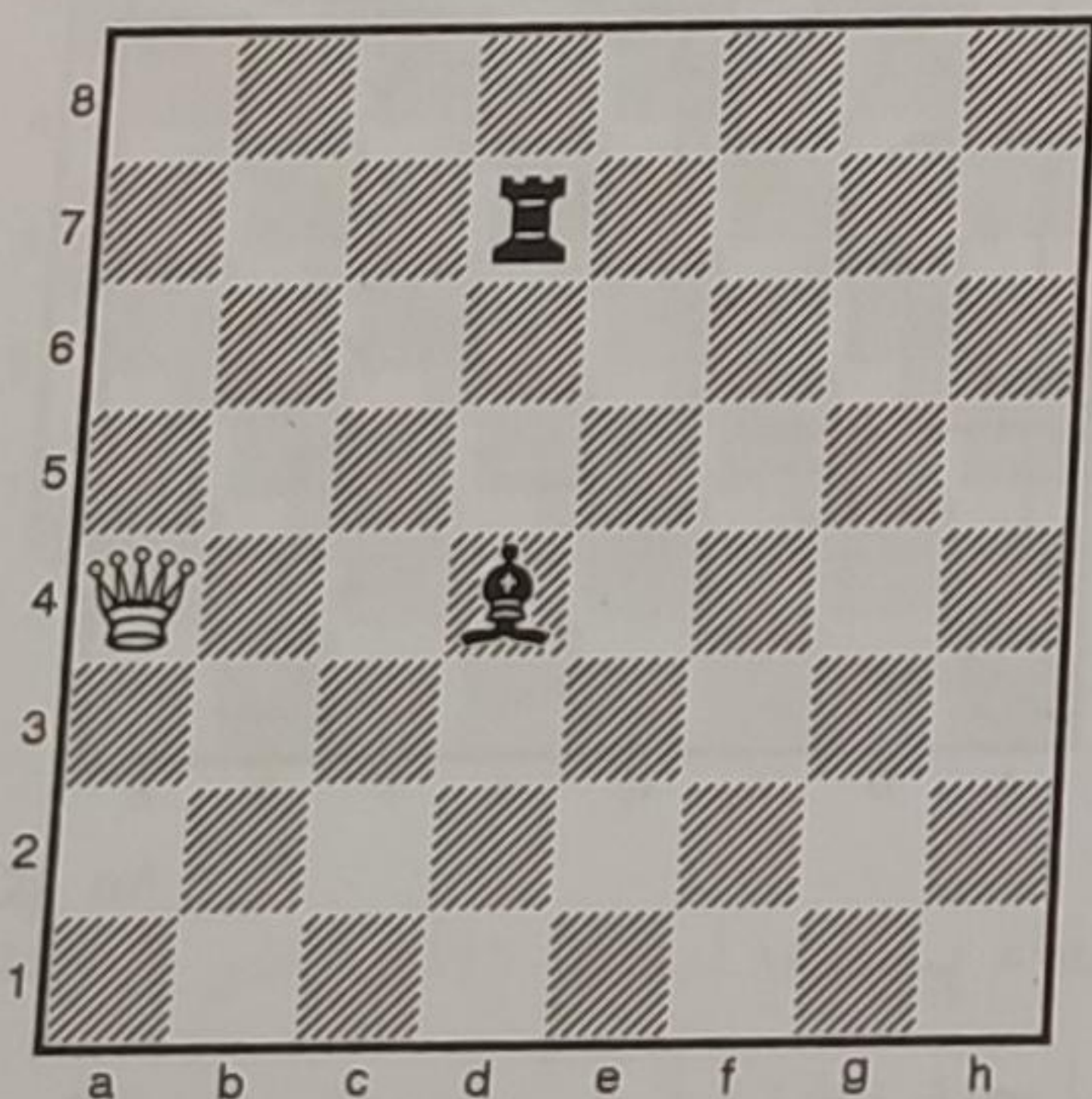
[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



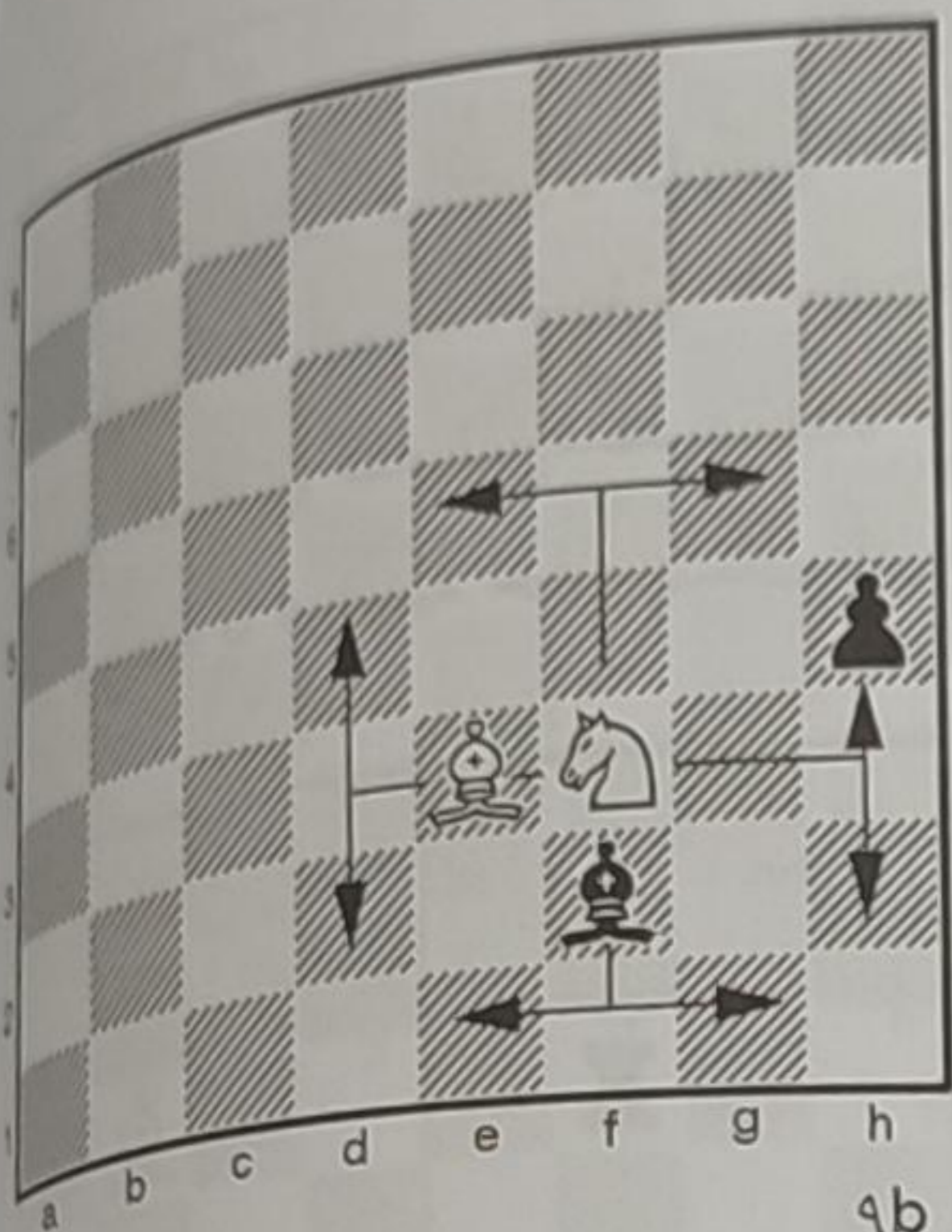
شکل ۶

نحوه حرکت و گرفتن مهره توسط وزیر

وزیر قدرتمندترین مهره محسوب می‌شود و می‌تواند مثل یک فیل و یا یک رخ حرکت کند. وزیر قادر است در طول قطرها، ستون‌ها و عرض‌ها حرکت کند اما در هر نوبت فقط می‌تواند روی یک قطر یا یک ستون و یا یک عرض حرکت نماید.



شکل ۸a



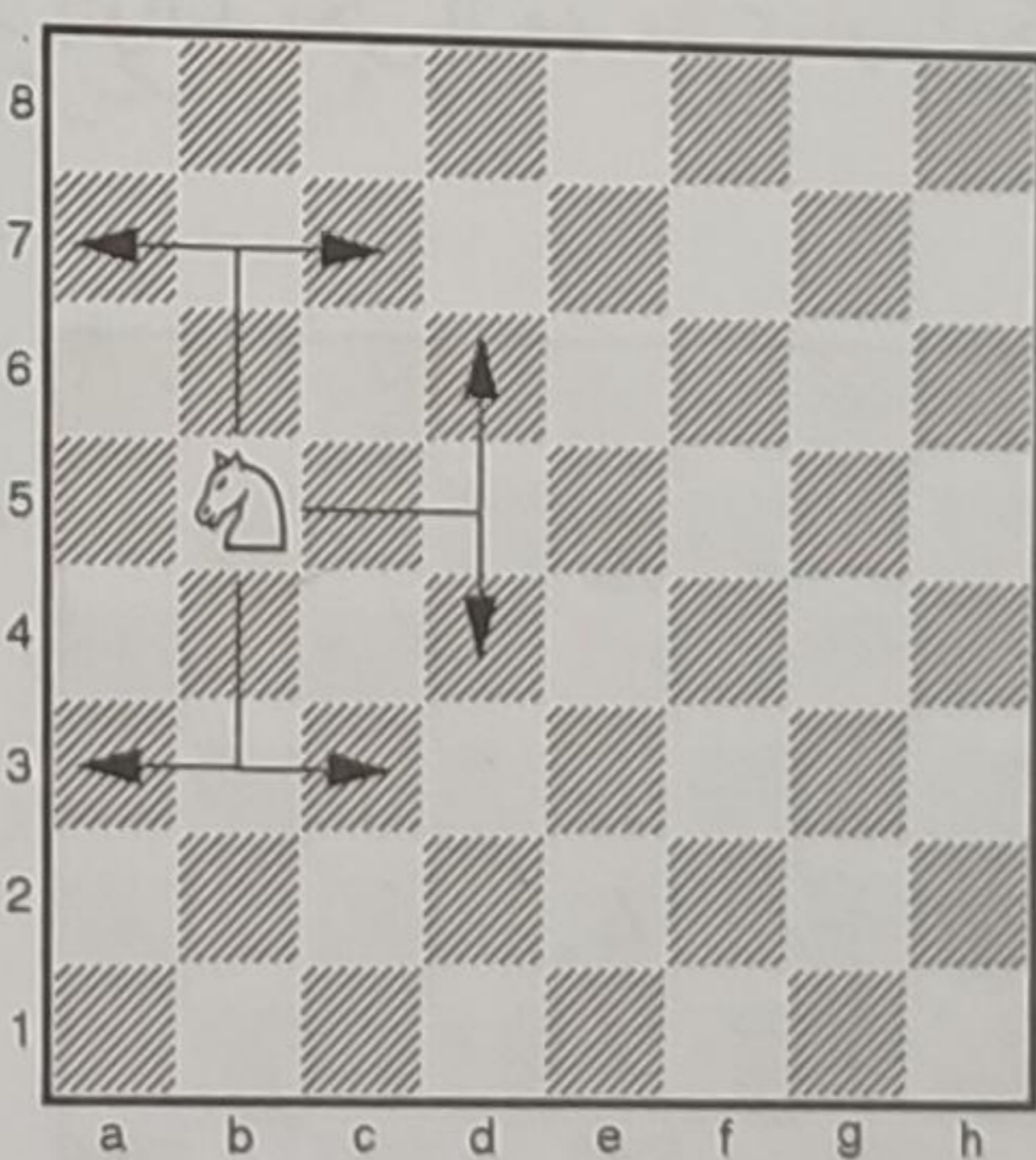
شکل ۹b



شکل ۸b

### نحوه حرکت اسب

حرکت اسب با حرکت سایر مهره‌ها تفاوت دارد. اولاً این مهره می‌تواند از روی دیگر مهره‌ها بپرد. ثانیاً حرکت آن به صورت L می‌باشد. (شکل ۹a) دو خانه به جلو یا عقب می‌رود و آنگاه یکی خانه به چپ یا راست حرکت می‌کند و بالعکس. اگر یکی یا چند مهره حریف یا خودتان در مسیر حرکت اسب قرار گیرد این مهره به آسانی می‌تواند از روی آنها بپرد. در شکل ۹b اسب سفید قادر است از روی هر دو فیل بپرد.



شکل ۹a

اسب می‌تواند از روی هر مهره‌ای که در حرکتش قرار دارد بدون گرفتن آن بپرد. حرکت اسب را کمی مشکل یافتید به خاطر داشته باشید که اسب همیشه از خانه حرکت می‌کند و در خانه سیاه می‌نشیند. بالعکس. نحوه گرفتن مهره توسط اسب به صورت اسب است که اگر در خانه‌ای که اسب می‌نشیند مهره حریف وجود داشته باشد مهره از صفحه برداشته شده و اسب جای قرار می‌گیرد. در شکل ۹b اسب سفید می‌تواند پیاده سیاه را بگیرد.

نحوه حرکت و گرفتن مهره توسط پیاده پیاده تنها مهره‌ای است که فقط به جلو حرکت می‌کند. معمولاً پیشروی پیاده به یک خانه هر نوبت محدود می‌شود. اما در حرکت پیاده مجاز است یک یا دو خانه حرکت کند. همچنین پیاده تنها مهره‌ای است که حرکتش با نحوه گرفتن مهره توسط آن متفاوت است. وقتی پیاده می‌تواند مهره حریف را بگیرد که آن مهره یک خانه به طور مورب از پیاده باشد.

# Play Better Chess

With  
Leonard Barden

[www.achmazstore.ir](http://www.achmazstore.ir)



انتشارات شباہنگ

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-072-1

9 786001 300721

برای مشاهده قیمت و جزئیات کتاب به سایت  
www.achmazstore.ir مراجعه نمایید