

شطرنج مقدماتی

نویسنده:

استاد بزرگ شطرنج

اُوکللی

ترجمه و تدوین: عزیزالله صالحی مقدم

WWW.ACHMAZSTORE.IR



شطرنج مقدماتی

نویسنده:

استاد بزرگ شطرنج

فروشگاه تخصصی شطرنج

اکلی

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه و تدوین: عزیزالله صالحی مقدم

شابک: ۹۶۴-۵۵۲۹-۱۸-۲

ISBN: 964-5529-18-2

فروشگاه تخصصی شطرنج

شطرنج مقدماتی

اکلی

ترجمه عزیزا... صالحی مقدم

WWW.ACHMAZSTORE.IR

چاپ اول: (آموزش شطرنج) ۱۳۶۹

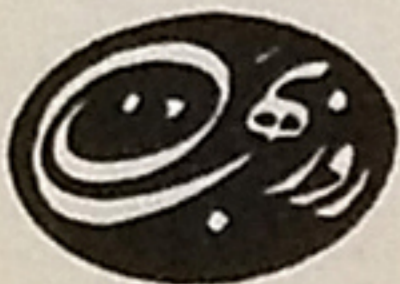
چاپ دوم: مرداد ۱۳۷۶ (ویرایش اول)

چاپ: چاپخانه دیبا

تیراژ: ۵۰۰۰ نسخه

ظ است.

۳۷۰



تهران، خیابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، شماره ۱۳۴۲ - تلفن ۶۴۰۸۶۶۷

فهرست

صفحه	عنوان
۵	پیشگفتار.....
۷	ثبت حرکتهای در شطرنج.....
درس اول	
۹	آخر بازی پیاده‌های.....
۱۴	مات.....
۲۴	تمرینهای درس.....
درس دوم	
۲۷	گامهای نخستین.....
۳۵	ماتهای ابتدایی.....
۳۶	مات با اسب و فیل.....
۳۹	شروع بازی.....
۳۹	دفاع فیلیدور.....
۴۵	تمرینهای درس.....
درس سوم	
۴۷	حمله در شروع بازی.....
۶۱	گامبی شاه.....
۶۲	گامبی شاه پذیرفته شده.....
۷۰	تمرینهای درس.....

درس چهارم

۷۱	کنترل مرکز و برتری فضا
۸۱	گامبی شاه (بخش دوم)
۹۸	تمرینهای درس

درس پنجم

۱۰۱	حمله و دفاع
۱۱۰	گامبی شاه (دنباله)
۱۱۵	گامبی شاه پذیرفته نشده
۱۱۹	ضدگامبی فالكبير
۱۲۷	تمرینهای درس

درس ششم

۱۲۹	آچمزی
۱۴۰	بازی اسکاتلندی
۱۴۷	گامبی اسکاتلندی
۱۴۸	گامبی گورینگ
۱۵۰	تمرینهای درس
۱۵۱	پاسخ پرسشها

بیشگفتار

پیش از آغاز این دوره، بهتر است در اینجا، به نکاتی اشاره کنیم که بر ذهن بازیکنان، سالها تأثیر منفی داشته‌اند. کم نیستند کسانی که فکر می‌کنند بازی شطرنج نیاز به استعداد خارق‌العاده دارد؛ در حالی که چنین نیست. هر کس که بخواهد می‌تواند بازیکنی قوی و یا حتی استاد شطرنج شود. فقط کافی است از معلوماتی که به مرور کسب کرده است با دقت استفاده کند. ما باید از تواناییهای خود برآورد درستی داشته باشیم. پس نباید با ادامه دادن به بازیهای کاملاً بازنده - که ادامه آن چیزی بر معلومات ما نمی‌افزاید - وقت خود و حریف را تلف کنیم.

معمولاً گفته می‌شود که بازی شطرنج بازی دشواری است. این نظر تا حدودی صحیح است: دشواری بازی، بستگی به مقاومت حریف دارد و چون معمولاً بازیکنان همقدرت با هم بازی می‌کنند، پس بازی برای هیچ طرف چندان دشوار نیست.

شاید بتوان بازی شطرنج را با محاسبه ذهنی مقایسه کرد که ضرب یک رقمی در یک رقمی در ذهن ساده است اما با اضافه شدن هر رقم، محاسبه پیچیده می‌شود تا جایی که از حد توانایی ذهن می‌گذرد. این پیچیدگی برای هر دو حریف یکسان است و جذبه شطرنج درست در همین امکانات بی‌شمار آن نهفته است.

یافتن بهترین حرکت به طور مطلق تقریباً ناممکن است. تازگی و

زیبایی شطرنج در این است که فقط یک حرکت بیشتر از حریف خود
پیش بینی کنیم و یا اینکه واریانت یا حرکت تازه‌ای کشف کنیم.
با اینکه مطمئن هستیم که شما با ثبت حرکات آشنا هستید اما برای
یادآوری، تکرار آن را - البته به طور مختصر و مفید - لازم می‌دانیم.

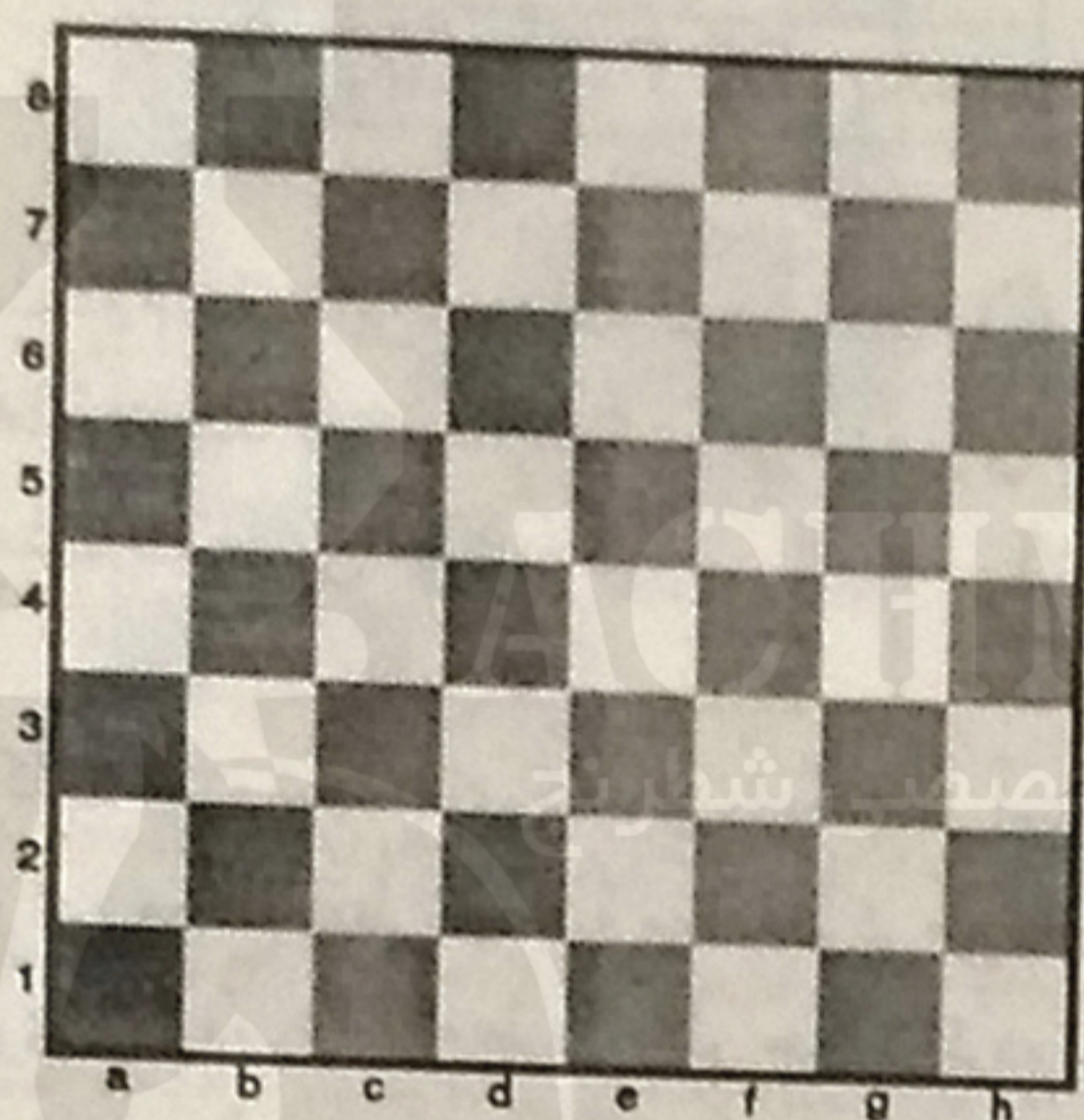


ثبت حرکتهای در شطرنج

نامگذاری خانه‌های صفحه شطرنج

در صفحه شطرنج خانه‌هایی که به طور افقی به دنبال هم قرار گرفته‌اند عرض و خانه‌هایی که به طور عمودی به دنبال هم قرار گرفته‌اند ستون می‌نامند. عرضها از پایین به بالا از یک تا هشت شماره گذاری شده‌اند. همچنین ستونها از طرف چپ به راست به وسیله حروف لاتین a, b, c و... مشخص شده‌اند.

مثلاً نخستین خانه پایین سمت چپ a1 خوانده می‌شود، چون از برخورد ستون a و عرض یک به دست آمده است.



علائم اختصاری مهره‌ها

مهره‌ها با نخستین حرف اختصاری که از اسم لاتین (فرانسه) گرفته شده است خوانده می‌شود. مثلاً شاه با R مشخص می‌گردد که از roi گرفته شده است.

ثبت حرکتهای

برای ثبت حرکتهای، نخست علامت اختصاری مهره را ذکر می‌کنند و سپس خانه‌ای را که از آن حرکت می‌کند نام می‌برند. مانند:

1. ♖e2

منظور پیاده‌ای است که در جلوی شاه سفید قرار گرفته است. سپس علامت - را اضافه می‌کنند (یعنی حرکت می‌کند) و بعد نام خانه مقصد ذکر می‌شود:

1. ♖e2-e4

یعنی پیاده جلوی شاه دو خانه به جلو می‌رود. پس: سیاه سفید

1. $\text{♞} e2-e4$ $\text{♜} e7-e5$

2. $\text{♘} g1-f3$

نام مهره‌ها	علامت اختصاری	شکل مهره‌ها	
		سفید	سیاه
شاه	R		
وزیر	D		
رخ	T		
فیل	F		
اسب	C		
پیاده	P		

منظور از حرکت دوم سفید این است که اسب سفید (♞ علامت اسب است) از خانه $g1$ مبدا به خانه مقصد یعنی $f3$ حرکت می‌کند. برای اختصار نام پیاده ذکر نمی‌شود. پس در مثال بالا چنین می‌شود:

1. $e2-e4$ $e7-e5$

2. $\text{♘} g1-f3$

برای اینکه حرکات ثبت شده جای کمتری را بگیرد و آسانتر باشد، خانه مبدا را نیز نام نمی‌برند. در این مواقع فقط نام خانه مقصد ذکر می‌شود.

1. $e4$

یعنی پیاده جلوی شاه دو خانه به طرف جلو حرکت کرده است (علامت پیاده که ♞ است ذکر نمی‌شود، همچنین نام خانه مبدا یعنی $e2$ نیز حذف می‌شود). پس حرکت‌های بالا به این صورت در می‌آید:

سفید

سیاه

1. $e4$

$e5$

2. $\text{♘} f3$

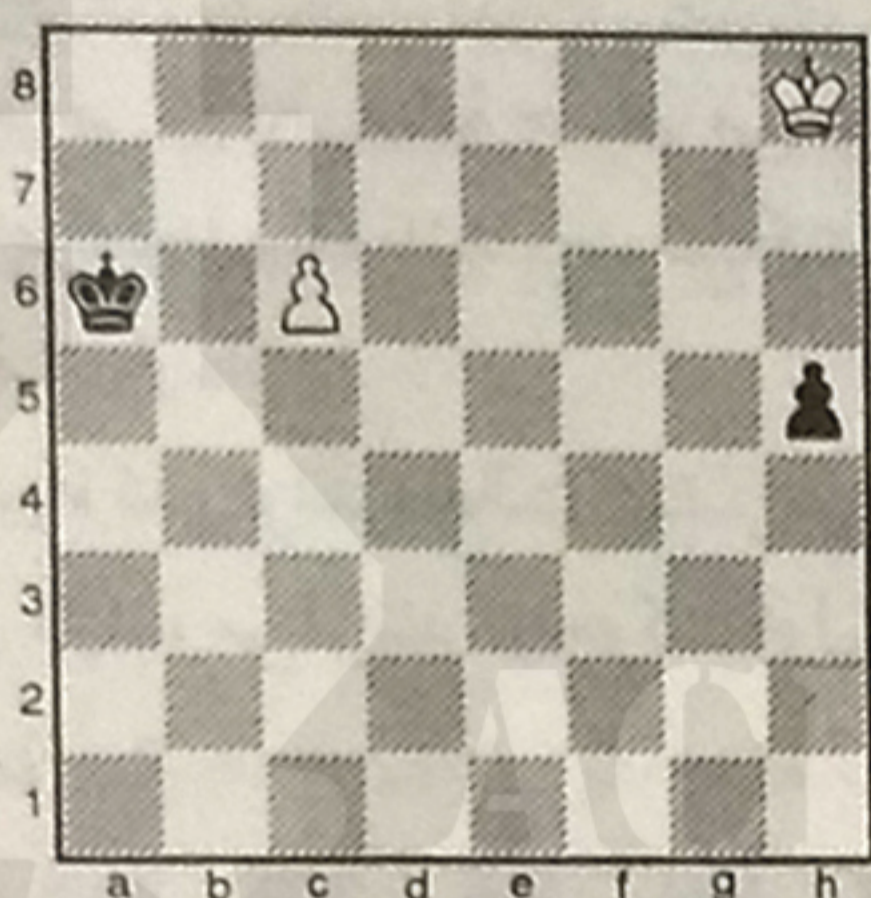
در حرکت دوم نیز خانه مبدا اسب سفید حذف شده است.

سایر علائم

کیش +، گرفتن مهره x، مات ++، مساوی =، قلعه کوچک O-O، قلعه بزرگ O-O-O، گرفتن پیاده در حین عبور e.p.، حرکت خوب! حرکت عالی!! حرکت بد؟، حرکت خیلی بد؟؟، حرکت مشکوک؟!، حرکت غافلگیرکننده!؟.

آخر بازی پیاده‌ای

مهره شاه آن طور که اغلب تصور می‌شود مهره ضعیفی نیست. شاه هنگامی که در وسط صفحه قرار بگیرد ۸ خانه را کنترل می‌کند. منظور از کنترل این است که مهره ما می‌تواند به آن خانه حرکت کند و یا مهره دشمن را در آن خانه - اگر بی دفاع باشد - بگیرد. شاه می‌تواند به اسبی که در گوشه صحنه مثلاً h1 گرفتار شده است از طریق f3 نزدیک شده و آن را بگیرد. ضمناً شاه می‌تواند هر دو جناح را کنترل کند.



فرهشگاه تخصصی شطرنج
شاه سفید به پیاده سیاه در h5 نمی‌رسد، چون آن پیاده دو حرکت (دو خانه) جلو است. به ظاهر پیاده سیاه باید وزیر شود و سیاه، بازی را به راحتی ببرد. اگرچه سفید هم یک پیاده دارد، اما شاه سیاه به این پیاده بسیار نزدیک است و می‌تواند با دو حرکت آن را بگیرد (این همان دو حرکتی است که سفید برای رسیدن به پیاده سیاه نیاز دارد).

1. ♔ h8-g7 h5-h4

2. ♔ g7-f6 h4-h3

3. ♔ f6-e6

اکنون شاه سفید به اندازه کافی به پیاده خودی نزدیک شده است. اگر سیاه

3....h2 4.c7 h1=♔

5.c8=♔+

و سفید می‌تواند کیش دایم بدهد و بازی مساوی است. اگر سیاه طور دیگر پاسخ بدهد:

1. ♔ h8-g7 ♔ a6-b6

2. ♔ g7-f6 ♔ b6xc6

3. ♔ f6-g5

2... h4 3. ♔e5!

a) 3... h3

5. e7 ♔b7

7. e8 = ♖+

b) 3... ♔xe6

5. ♔g3 h3

به پیاده سیاه می‌زنند و اکنون اگر سیاه

4. ♔d6 h3

6. ♔d7 h1 = ♖

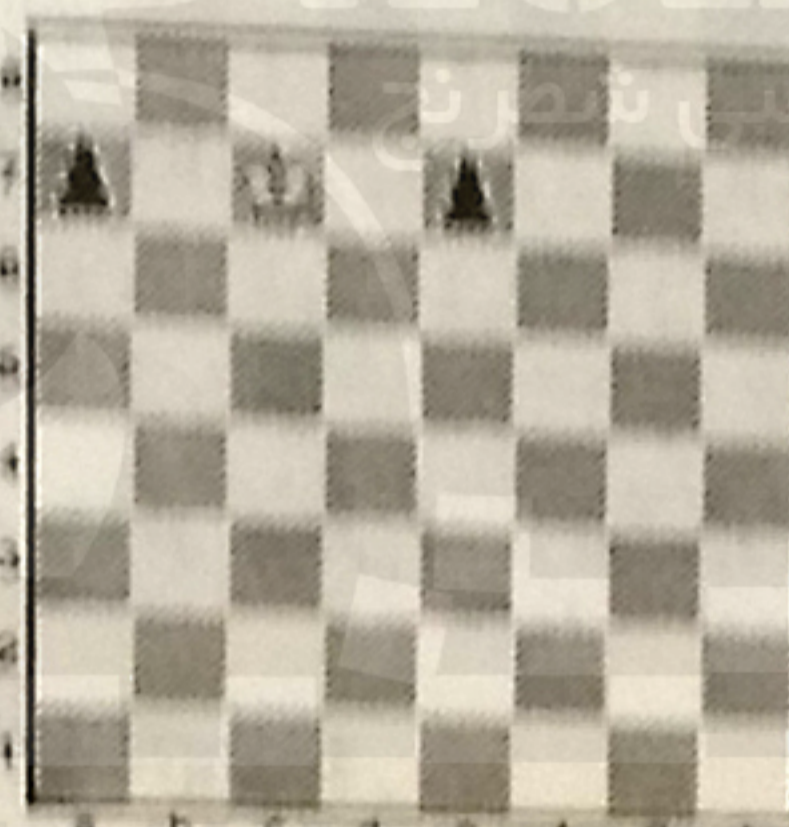
4. ♔f4 h3

6. ♔e h2

در هر دو مورد بازی مساوی است.
راز پیروزی سیاه در این نکته نهفته است که شاه می‌تواند در قطر و ستون یا
ستونی بگردد حرکت کند.

هرگاه شاه بتواند در تریبی که قطر پیاده حریف می‌سازد قرار بگیرد، می‌تواند آن
پیاده را - حتی اگر نوبت حرکت با پیاده باشد - متوقف کند. پس باید کوشش کرد شاه
را در مربع پیاده آزاد حریف قرار داد.

فرض می‌کنیم شاه سیاه نمی‌تواند دخالت کند. چون پیاده‌های سیاه که در
خانه‌های اولیه خود قرار دارند، می‌توانند در حرکت اول، دو خانه پیشروی کنند،
پیاده‌ها اتفاقی می‌افتد!



1. ♔e7-c6 e7-e5

3. ♔d5xe4 a7-a5

5. ♔d4-c3 a4-a3

2. ♔c6-d5 e5-e4

4. ♔e4-d4 a5-a4

6. ♔c3-b3...

اکنون اگر سفید حرکت اول را، که یک حرکت انتظاری بود، انجام نمی‌داد و به
جای آن فوراً به یکی از پیاده‌ها حمله می‌کرد، پیاده دیگری، وزیر می‌شد.

1. ♔d7? a5! اگر سیاه پس از 1. ♔e7-c6 پیاده را تنها یک خانه به جلو

می‌راند 1... e7-e6 شاه سفید باز هم یک حرکت انتظاری می‌کرد 2. ♔c6-c5!

2...a7-a6

3. ♔c5-c4

(یا حتی ♔c6)

3...e6-e5

4. ♔c4-d5 a6-a5

5. ♔d5×e5 a5-a4

6. ♔e5-d4 a4-a3

7. ♔d4-c3 a3-a2

8. ♔c3-b2

و پیاده را می‌گیرد.

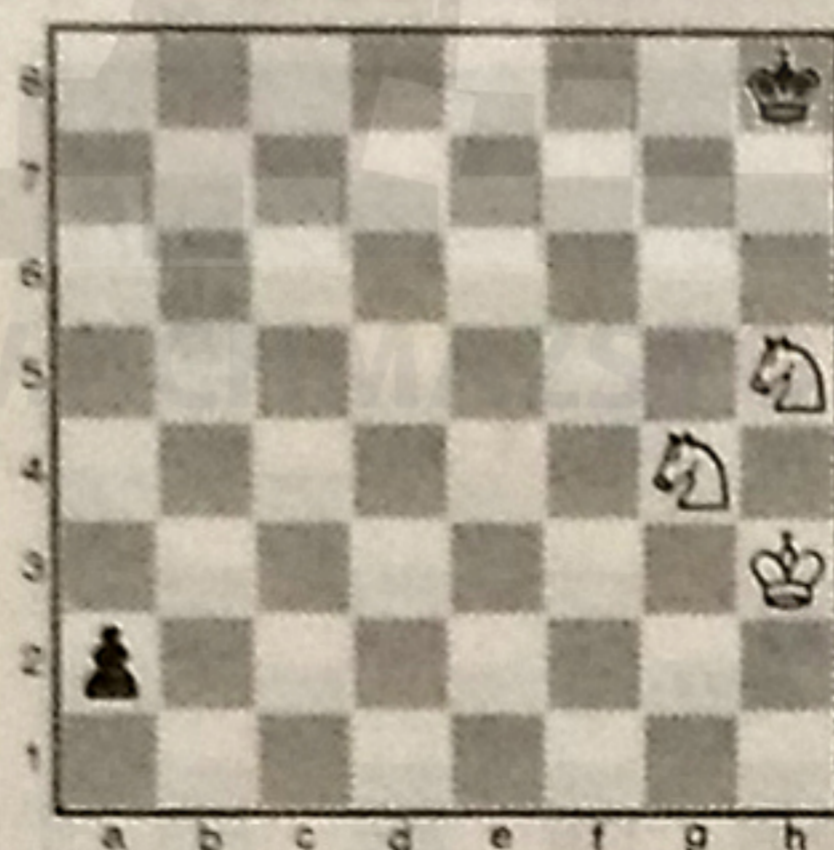
شاه سفید هنگامی به پیاده حمله می‌کند که یکی از پیاده‌ها عقب مانده باشد. در مورد بالا، سفید باید انتظار بکشد تا یکی از پیاده‌ها در عرض پنج ظاهر شود، وگرنه پیاده دیگر می‌تواند دو خانه یکی کند. در برابر پیاده‌هایی که از یکدیگر دفاع می‌کنند از شاه، کاری ساخته نیست. اگر یکی از آنها را بگیرد، دیگری وزیر می‌شود. مثلاً در وضعیت شاه سیاه در g6، پیاده‌های سفید در g5، h6، شاه سیاه فقط می‌تواند در ♔h7، ♔g6، ♔h7 مانور کند. هر حرکت دیگر شاه باعث پیشروی پیاده می‌شود.

1... ♔f7?

2. h7 ♔g7

3. g6

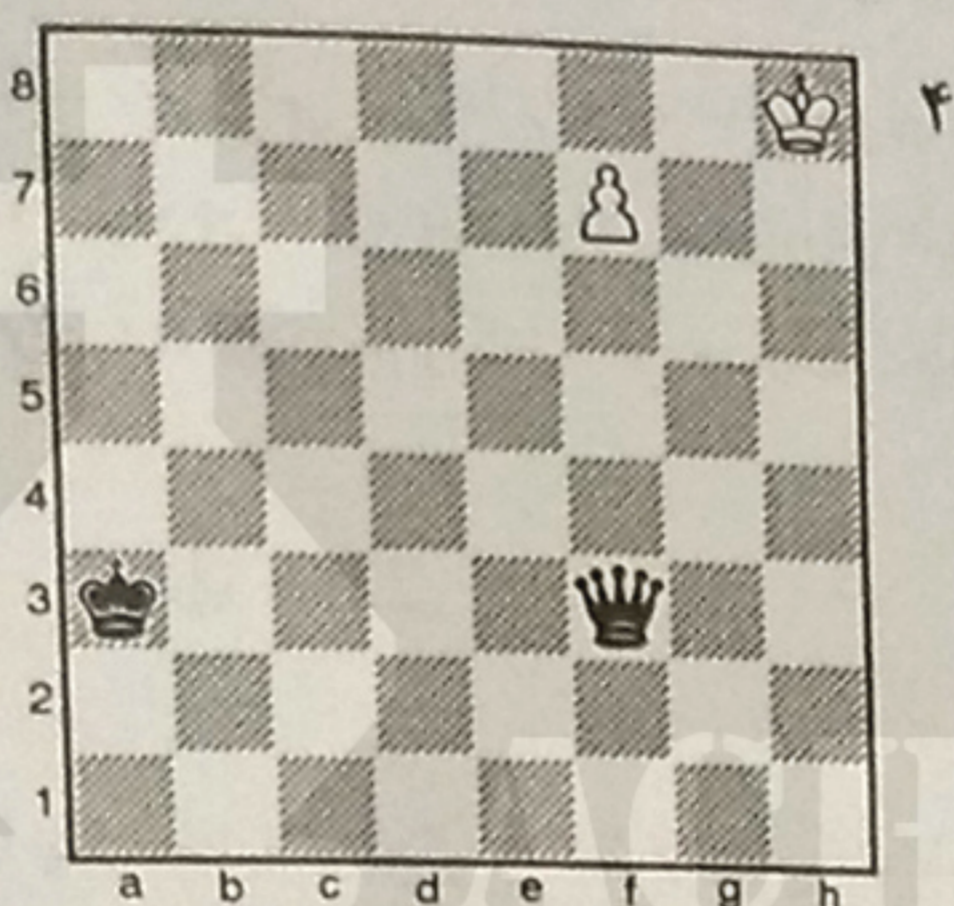
بدین ترتیب پیاده‌ها یک خانه جلوتر رفتند و حرکت شاه سیاه را محدودتر کردند. می‌دانیم که اگر شاه کیش بخورد باید حتماً کنار برود. همین طور می‌دانیم که شاه نمی‌تواند به خانه‌ای که در کنترل حریف است برود. این اجبار، نه تنها ضعف‌های شاه را نشان می‌دهد بلکه نقطه‌های قوت این مهره را نیز آشکار می‌کند. در نمونه‌های بعدی به مواردی می‌پردازیم که این خصوصیات می‌تواند بازی را نجات بدهد.



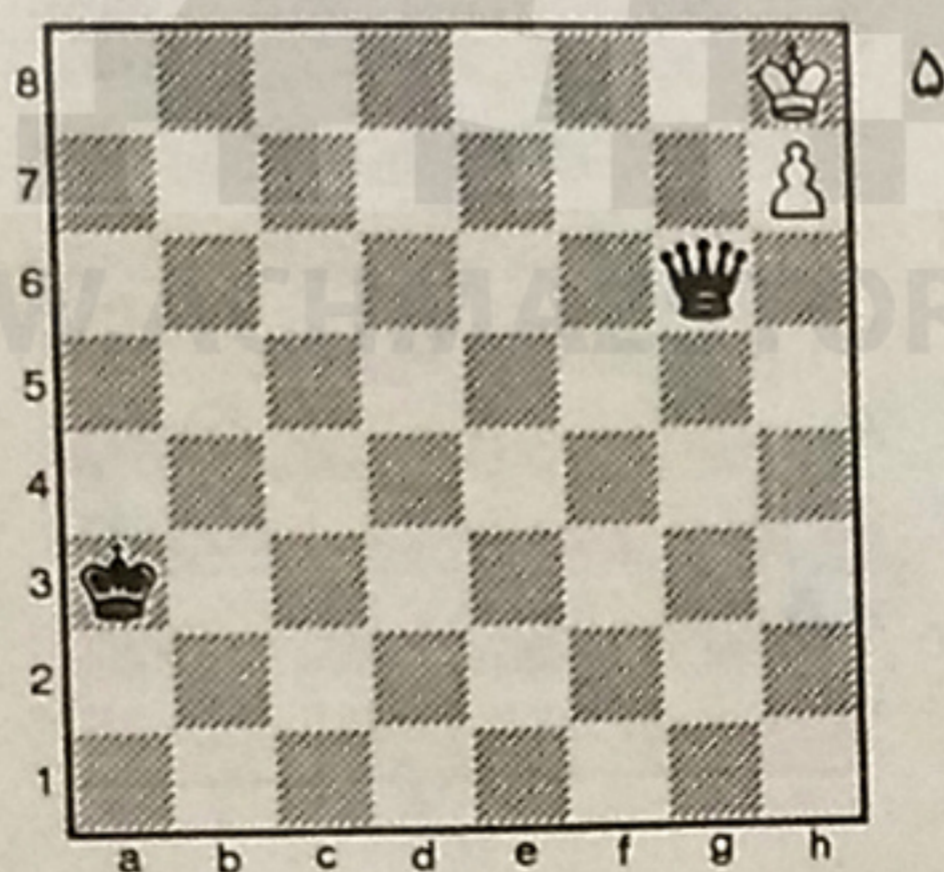
وزیر قویترین مهره است. وزیر باید قاعدتاً از رخ، دو اسب، اسب و فیل و یا دو فیل ببرد. البته استثناهایی وجود دارد که بعداً به آن می‌پردازیم. یک وزیر نمی‌تواند بدون کمک شاه خودی شاه حریف را مات کند.

اگر نوبت حرکت با سیاه باشد و سیاه پیاده را در a1 وزیر کند سفید! $g4-f6$ 1. بازی کرده و شاه سیاه را بی حرکت می کند. البته سیاه می تواند اسب f6 را بگیرد اما با این کار وزیر خود را از دست می دهد و دیگر مهره ای برای مات کردن ندارد و اگر اسب را نزنند وزیر سیاه، از حمایت شاه سیاه محروم می ماند و فقط می تواند کیش دایم بدهد. اما سیاه مجبور نبود پیاده را فوراً وزیر کند او می توانست، در حرکت اول با $g8$ 1.... به سفید اجازه ندهد که شاه او را زندانی کند و بعد با خیال راحت پیاده خود را وزیر کند و بازی را ببرد.

قدرت زیاد وزیر گاهی مانعی در سر راه رسیدن به پیروزی ایجاد می کند.



اگر نوبت حرکت با سیاه باشد، وزیر نمی تواند پیاده f7 را بگیرد. چون شاه سفید پات و بازی مساوی می شود. اکنون اگر به جای وزیر در f3 یک رخ سیاه قرار داشت، سیاه به سادگی می توانست پیاده f7 را بگیرد و شاه سفید پات نبود و خانه g8 را داشت در این وضعیت ویژه، رخ قویتر از وزیر است!



ملاحظه می کنید که اگر شاه در نزدیکی پیاده عرض هفت ستون فیل باشد (c7, f7 برای سفید f2, c2 برای سیاه) وزیر حریف نمی تواند بازی را ببرد؛ فقط کافی

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



شابک: ۹۶۴-۵۵۲۹-۱۸-۲

ISBN: 964-5529-18-2

WWW.ACHMAZSTORE.COM

