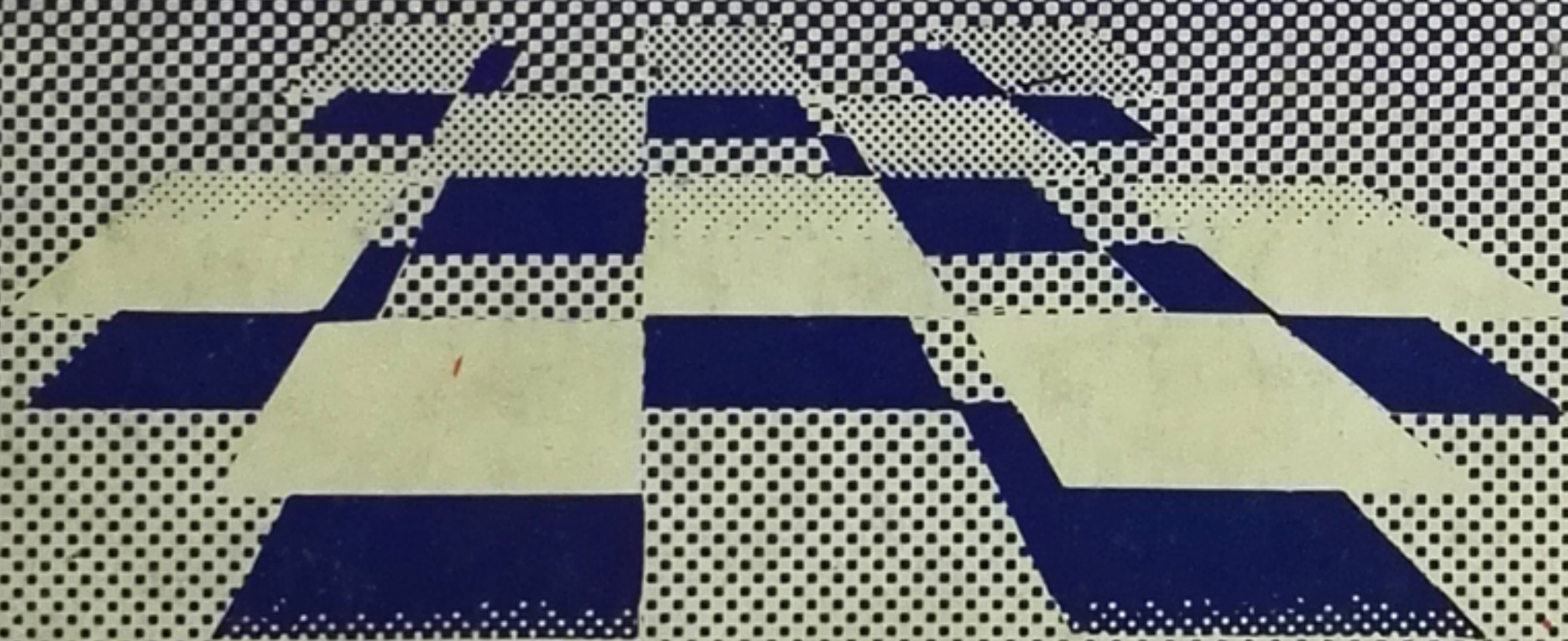


هنریک کاسپاریان

۲۵۴۵ پیروزی

(بررسی آذربای)

ترجمه: محسن معینی



کتاب فروشی مشهد
دشت: خیابان امام

۱۰ / ۱۶ / ۱۳۷۶

هنریک کا سپاریان

۲۵۴۵ پیروزی

(بررسی آذربای)

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه: محسن معینی



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

نام کتاب: ۲۵۴۵ پیروزی (بررسی آخر بازی)

مؤلف: هنریک کاسپاریان

ترجمه: محسن معینی

طرح روی جلد: محسن معینی

حروفچینی و صفحه آرایی: حروفچینی فردوسی (۲۸۵۹۰۳۸)

«صفحه آرایی طبق متن اصلی کتاب انجام شده است»

لیتوگرافی: قاسملو

چاپ: حیدری

صحافی: مینو

چاپ اول: ۱۳۶۹

تیراژ: ۲۰۰۰

ناشر: انتشارات انیشتین

پخش: انتشارات گوتنبرگ

در پی گسترش شطرنج در جامعه ما و انتشار کتاب و نوشته‌های تئوریک، اشاره به بعضی مسائل در ارتباط با این موضوع ضروری بنظر می‌رسد.

در کتاب حاضر نیز مطالبی جهت آشنایی با این مرحله از شطرنج (آخر بازی) بمثابه پیشگفتار ارائه می‌گردد.

بطور کلی تمام کتاب‌هایی که مرحله آخر بازی را بررسی می‌نمایند از جمله کتاب حاضر مشتمل بر تعداد نسبتاً زیادی آخر بازی هستند، بجه هر یک مشخصات ویژه ای چون، نام طراح، محل بازی و غیره را با خود دارند، که این اسامی و مشخصات به همان زبانی نوشته می‌شوند که در ابتدا نشر یافته و معمولاً به زبان دیگری نوشته نمی‌شوند. شطرنج بدین دلیل که هیچ یک از زبان‌های رایج جهان و شیوه نگارش آنها منجمله زبان پارسی از نظر فونتیک امکان بیان صحیح به چندین زبان را ندارند، و در این کتاب نیز بنابه روال رایج در دنیا، اسامی و مشخصات بازی‌ها اغلب به زبان اصلی نوشته شده است.

در مورد حروف اختصاری مهره‌ها نیز از این علائم: $B =$ فیل، $Q =$ وزیر، $K =$ شاه، $R =$ رخ و $N =$ اسب استفاده شده.

راه حل هر یک از بازی‌ها در ارتباط با شماره دیاگرام مربوط به آن مقدور و قابل پیگیری است. در

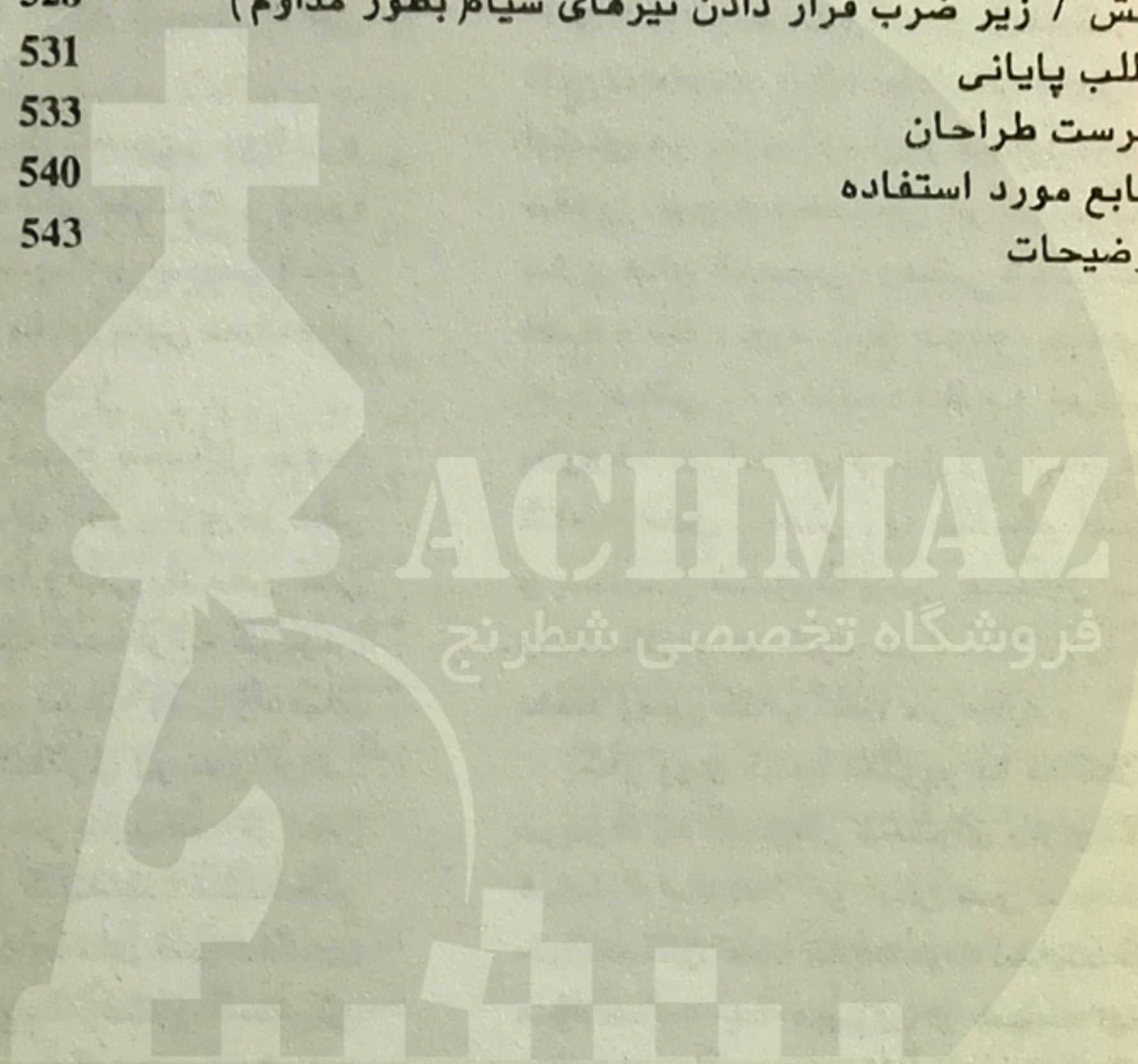
پایان لازم می‌بینم ضمن سپاس و قدردانی از زحمات دوست ارجمند محمد رضا سلطاندوست که امر ویرایش را به عهده گرفتند قبلاً از ابراز عقاید و نظرات خوانندگان تشکر نمایم. مطمئناً راهنمایی دوستان و اهل فن در مورد اشتباهات و کاستی‌ها موجب امتنان و اصلاح آتی خواهد شد.

محسن معینی

فروردین شصت و نه

شماره بازی	صفحه	
	5	مقدمه
	7	آشنایی با کتاب
	9	فصل اول بدام انداختن سوارهای سبک
1-61	9	بخش 1 بدام انداختن سوار سبک بوسيله سوار سبک
62-268	23	بخش 2 بدام انداختن یک سوار سبک بوسيله دوسوار سبک
269-309	70	بخش 3 دو سوار سبک علیه دو سوار
310-349	78	بخش 4 سه سوار سبک علیه یک یا دو سوار
350-432	86	بخش 5 رخ (با پیاده‌ها) علیه سوارهای سبک
433-677	105	بخش 6 رخ با سوار سبک (یا وزیر) علیه دو سوار سبک
	151	فصل دوم بدام انداختن رخ
678 -728	152	بخش 1 بدام انداختن رخ بوسيله سوار سبک
729-840	162	بخش 2 بدام انداختن رخ بوسيله دو سوار سبک
841-902	185	بخش 3 بدام انداختن رخ بوسيله دو اسب و فیل
903-1005	195	بخش 4 بدام انداختن رخ بوسيله رخ
1006-1076	215	بخش 5 بدام انداختن رخ بوسيله سایر نیروها
	230	فصل سوم بدام انداختن وزیر
1077-1436	230	بخش 1 بدام انداختن وزیر بوسيله سوارهای سبک
1437 -1508	300	بخش 2 بدام انداختن وزیر بوسيله رخ‌ها
1509-1724	314	بخش 3 بدام انداختن وزیر بوسيله رخ و سوار سبک
1725 -1877	356	بخش 4 بدام انداختن وزیر بوسيله رخ و دو سوار سبک یا دو رخ و سوار سبک
1878 -1998	387	بخش 5 بدام انداختن وزیر بوسيله وزیر
1999-2395	412	بخش 6 بدام انداختن وزیر بوسيله وزیر و سوار سبک

	498	فصل چهارم بدام انداختن سوارها با سایر نیروها
2396 - 2440	498	بخش 1 بدام انداختن رخ و سوار سبک بوسیله دو رخ بخش 2 بدام انداختن رخ و سوار سبک بوسیله رخ
2441-2476	507	و دو سوار یا (یک سوار) بخش 3 بدام انداختن دو رخ و سوار سبک بوسیله
2477-2481	514	دو رخ و سوار سبک
2482-2505	516	بخش 4 بدام انداختن رخ و سوار سبک بوسیله وزیر
2506-2519a	521	بخش 5 بدام انداختن وزیر و رخ (یا فیل) بوسیله وزیر و رخ
2520-2539	524	بخش 6 ترکیب‌هایی Chechers
2540-2545	528	بخش 7 زیر ضرب قرار دادن نیرهای سیاه (بطور مداوم)
	531	مطلب پایانی
	533	فهرست طراحان
	540	منابع مورد استفاده
	543	توضیحات



ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

یافت و همینطور شاهد مثال‌های زیبایی از چگونگی آفرینش آخر بازی طرحان در تمام دوران‌ها خواهند بود.

کلاسمان کردن بازی‌ها و ارزیابی آنها در جهت رشد و گسترش تئوری‌هاست. ارائه اطلاعات دقیق در ابتدای هر بازی (زمان و منبع) همیشه مقدور نبوده بخصوص در مورد آخر بازی‌های قدیمی، وقتی که صحت اطلاعات مورد شک بوده، چنین اطلاعاتی داده نشده نظم و ترتیب بازی‌ها بر اساس جدول و ارتباط هر شاخه (فصل - بخش) با یکدیگر است. و بدین صورت این جداول با راهنمائی‌های خود خوانندگان را با دامنه وسیع کتاب آشنا می‌سازد.

کار روی کتاب ناگزیر با مشکلات مربوط به آزمایش محتوای بازی‌های همراه بوده* و این بر عهده خوانندگان است تا قضاوت نمایند که مؤلف به چه میزان از عهده این وظیفه بر آمده که این امر نشانگر سطح رشد و پیشرفت در پوزیسیون و ایده‌های برتری و تسلط است.

Ghenrikh.M.Kasparyan

* - اشاره مؤلف به مشکلات، در ارتباط با ایرادهایی است که به بعضی از بازی‌ها گرفته می‌شود و آنها را از درجه اعتبار ساقط می‌کند. م.

این مجموعه بررسی آخر بازی از سراسر جهان در ارتباط با آخر بازی‌های است که در آن سفید با برتری بر مهره سیاه به پیروزی می‌رسد.

این بررسی‌ها به دو قسمت اساسی تقسیم می‌شود:

ابتدا ارائه یک تصویر روشن و پیشرفته از ایده‌های متفاوت و نحوه گرفتن مهره سیاه و سپس قادر ساختن خواننده به ارزیابی مسله‌های بعدی در گرفتن مهره‌ها

در این جا ارتباط مسائل جهت رشد در ترکیب‌های آخر بازی در نظر گرفته شده، طبعاً وقتی یک نظر کلی طی آنچه که گفته شده ارائه گردید، تنها راه بررسی نبوده‌ولی راه‌های دیگر از اعتبار کمتری برخوردارند. یک مقایسه در آخر بازی‌ها از نظر: تنوع، سبک، و کیفیت نشانگر بوجود آمدن راه‌های گوناگون تئوریک در امر پیشرفت و گسترش است این تنها راه پیگیری و پیشرفت در ترکیب‌های آخر بازی و پیش بینی ترکیب در حرکات بعدی می‌باشد.

طراحان آخر بازی در جوار مشکلات ویژه، کتاب را سودمند خواهند یافت، همچنانکه در سابق نیز بوده، و پاسخگوی ایده‌های زیادی در جهت حل مسائل است.

شطرنج بازان کلاس‌های مختلف نیز آنالیز بازی‌ها را در بهبود سطح مهارت بازیهایشان مفید خواهند

آفرینش استادان برجسته هر دوره در طراحی آخر بازی بیانگر سطح رشد در ترکیب آن دوره است. در قرن نوزدهم چهره‌های تابناکی چون J. Berger, B. Horwitz, J. Kling و دیگران که از برجسته ترین تحلیلگران بودند و همچنین ظهور افرادی چون A. Troitzky در افق شطرنج (اواخر قرن گذشته) و سپس H. Rinck و برادران Platov و L. Kubbel, (Vladimir, Mikahail) و دیگران نشانگر سطح جدید در شطرنج است. علاوه بر آن در قرن حاضر نیز اشکال فوق العاده بازی‌های آرتیستیک دیده می‌شود. حال تفاوت تحلیل و ترکیب‌های آرتیستیک چیست؟ تخریبی شطرنج بر اساس یک قاعده تحلیل‌های آخر بازی تنها در مورد پوزیسیون‌های که باعث پیشرفت در تئوری آخر بازی می‌شوند مطرح می‌گردند و ایده اصلی آنها دقت زیاد در مسائل و شرح واریانت‌های که شبیه یک تحلیل آخر بازی واقعی است می‌باشد. واریانت‌های آخر بازی، قدیمی‌هستید، البته همراه با شاخص‌های تماشائی. در ترکیب‌های آرتیستیک، مسله بر عکس تحلیل‌های آخر بازی است، بدین صورت که مبنای آنها بر اساس نکات جزئی در نظر گرفته شده، یعنی روی استثناء تکیه شده. اصول اساسی در آخر بازی‌های

آرتیستیک در ارتباط با یک ایده است. و آن حداکثر استفاده از نیروی فکری است و آنالیز مبناء یک قاعده نخواهد بود کنترل امکانات ولی با امکان صرفنظر کردن از تحلیل بازی در بررسی آخر بازی، عینی گرائی یعنی پیروزی، کوشش هر یک از طرفین جهت گسترش امکانات و برتری یافتن منجر به برد خواهد شد. سفید جهت رسیدن بدین پیروزی دو راه در پیش دارد:

1. با گرفتن مقداری از نیروی سیاه

2. با ترقی دادن پیاده خود. این کتاب هر یک از این دو قسمت را بیان می‌دارد، جلوگیری از سازماندهی مهرهای حریف، خارج کردن آنها از صحنه، پی‌گیری تا گرفتن آنها هر یک از اصول استراتژیک در شطرنج محسوب می‌شود.

گرفتن مهره‌ها یا برتری در ترکیب، عکس العمل‌ها، نیز از جمله اصول استراتژیک هستند و بدین صورت پیشرفت مضمون برتری در ترکیب‌های آخر بازی بصورت تئوری عمومی شطرنج در می‌آید.

ترم تسلط یا برتری در فرهنگ شطرنج بوسیله طراح برجسته فرانسوی Henri Rinck شناسانده شده. که مبنای اصلی آن برای سفید کنترل ویژه خانه‌ها، حمله و گرفتن مهره‌های سیاه و در نتیجه از دست دادن امکانات، و شکست آن می‌باشد. بهر صورت من معتقدم که موضوع

می‌باشد، و این کاری است مشکل
و با زحمت.

در این کتاب مؤلف کوشش دارد
مسائل عمده را در ارتباط متقابل بیان
کرده و گسترش مسائل و نکات عمده
را بطور مختصر بیان دارد.

برتری و تسلط عرصه وسیعی است
همچون گرفتن مهرها از راه‌های
مختلف، این روش‌ها جهت ساده
کردن کلاسمان‌ها در زمینه‌های غیر
همنوع و روش‌های گرفتن در آخر
بازی‌ها نیز اغلب پیچیده هستند.

در این مجموعه شما راه‌های
مختلف گرفتن مهرها را از قبیل:
راه‌های هندسی، ساده‌کردن، ارتباط،
حمله برخاستی*، جلوگیری از کسب
پوآن، رفع تهدید ماتی، زوج‌زوانگ و
غیره را می‌بینید.

مبنای کلاسمان ما در آخر بازی
بر اساس موقعیت مهره‌ها در
پوزیسیون فینال است.

و این در اساس درست است زیرا
در بعضی از آخر بازی‌ها تعویض زود
هنگام به ازای جابجائی نیروها انجام
می‌شود.

بهر حال در آنجا نیز چند استثناء
دیده می‌شود. و بدین شکل کلاسمان
کردن با دو سؤال اساسی روبروی
می‌گردد.

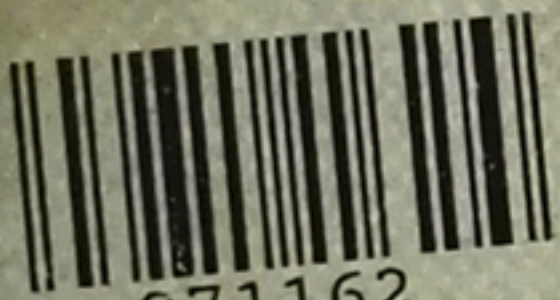
a. کدام یک از مهره‌های سیاه
باید گرفته شود؟

b. کدام یک از مهره‌های سفید این
کار را انجام می‌دهد؟

این کمک‌ها به خواننده امکان
می‌دهد که نوع ترکیب مورد علاقه
خود را پیدا کند.

تقسیم‌بندی فوق از نظر
ارتباط و سابقه گروه و گروه‌های
کوچکتر نیز بسیار مهم، و موثر
در کیفیت پیشرفت ایده‌ها

۲۵۴۵ پیروز شطرنج



971162

کتاب فروشی مشهد



رشت: خیابان امام

تلفن ۲۳۶۳۷