

دربکانه شطرنج

در شطرنج

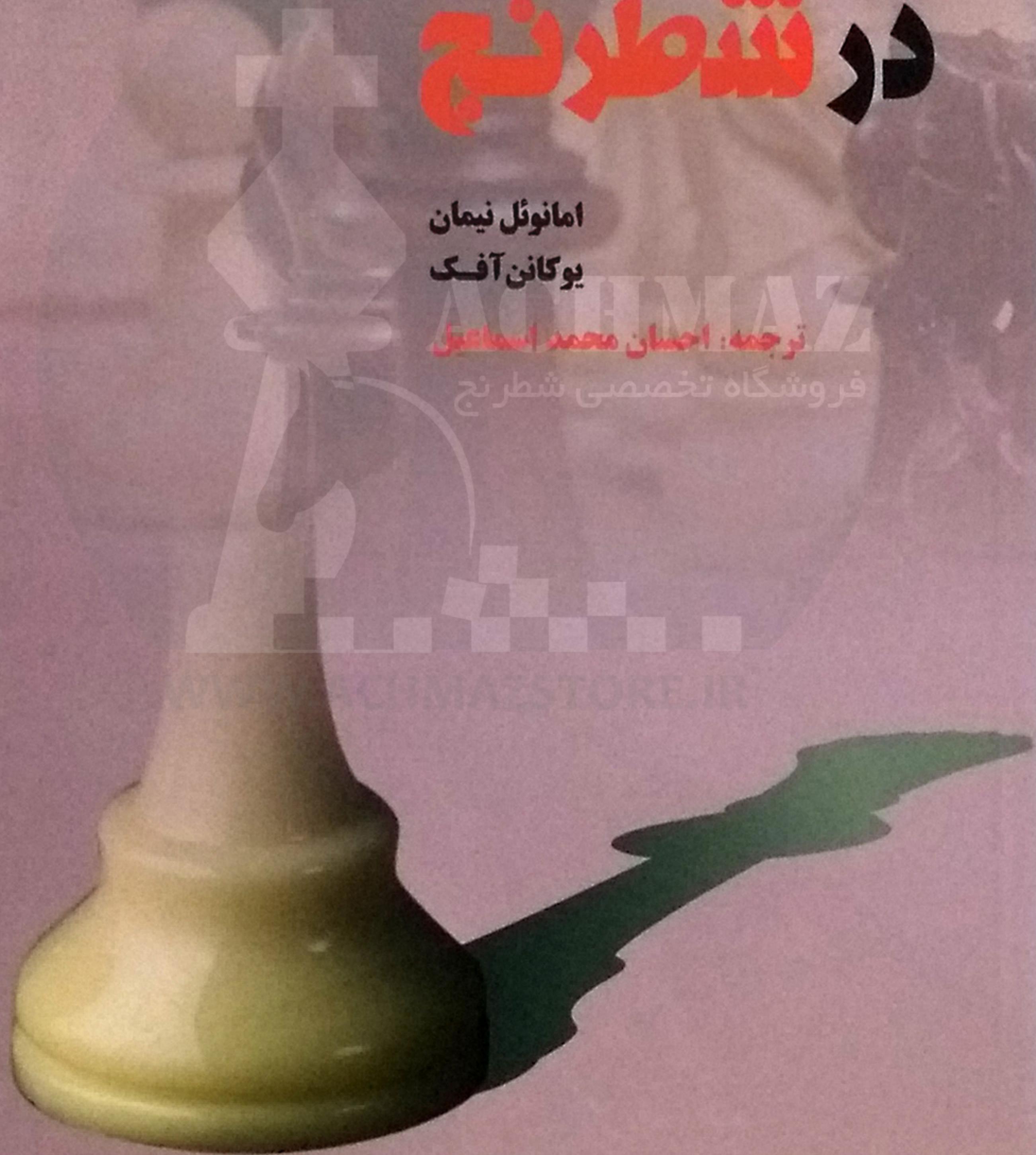
اماونڈل نیمان

یوگان آفک

AQUIMAZ

ترجمه: احسان محمد اسماعیل

فروشگاه تخصصی شطرنج



بِنَامِ خَدَاوَنْدِ جَانِ وَخَرْدِ
كَرْزَنْ بَرْزَانْدِيْشِه بَرْكَنْدِرْدِ

حرکات نامرئی در شطرنج

ACHMAZ

اماونل نیمان

یوکان آفک

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه: احسان محمد اسماعیل

انتشارات فرزین

Neiman, Emmanuel	نیمان، امانوئل، ۱۹۶۴-	سرشناسه
حرکات نامرئی در شطرنج /امانوئل نیمان، یوکان آفک؛ ترجمه احسان محمد اسماعیل.	عنوان و نام پدیدآور	
تهران: فرزین، ۱۳۹۰	مشخصات نشر	
۲۲۲ ص. مصور	مشخصات ظاهری	
هر، شطرنج	فروست	
۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۲۸-۱ ۶۵۰۰ ریال	شابک	
Invisible chess moves, c2011. discover your blind spots and stop overlooking simple wins	وضعیت فهرست نویس فیا عنوان اصلی	پادداشت
Afek, Yochanan	نامه	پادداشت
محمد اسماعیل، احسان، مترجم	شطرنج	موضوع
GV1449/5/۹۴۱۳۹۰	شناسه افزوده	شناسه افزوده
۷۹۴/۱۲	شناسه افزوده	شناسه افزوده
۲۵۴۱۷۷۵	رده بندی کنگره	رده بندی دیوبی
	شماره کتاب شناسی ملی	شماره کتاب شناسی ملی

ACHMAZ

فرزین

انتشارات فرزین

حرکات نامرئی در شطرنج

نویسنده: امانوئل نیمان - یوکان آفک

ترجمه: احسان محمد اسماعیل

اجرای جلد: الهام میر آفتاب

تایپ و صفحه آراء: الهام گمار

چاپ و صحافی: طیف نگار

شمارگان: ۰۰۰ ۲۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول/آذر ۱۳۹۰

بها: ۰۶۵۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-28-1

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴
تلفن فروشگاه: ۰۶۴۶ ۲۴۰۶

به همسر عزیزم
تا سکوت ایثارش نامرئی نماند.



پیشگفتار مترجم

هر گز نرسد در صفت جود تو وهم
گر خاطر من اسب بود فکرت من زین
باشد فرس و بیدق و فیل و رخ و فرزین
تا با شه شطرنج گه تعییه بر نطبع

امیر معزی نیشابوری

کتابی که در دست دارید یکی از آخرین کتابهای روز دنیاست که در نیمه دوم سال ۲۰۱۱ منتشر شده است. نویسنده گان کتاب با دیدگاهی تازه، حرکاتی را که از چشمان برترین بازیکنان دنیا دور مانده است بررسی کرده اند و سعی در توضیح چرایی این نادیدنها و نامرئی ماندن حرکات داشته اند.

در عین حال نکته ظریفی اینجا هست که مترجم ضمن بیان آن، آرزوی قلبی خویش را نیز مطرح می کند و آن این که، غفلتها و اشتباههایی که از برترین استاد بزرگان جهان سرزده است، ثابت می کند که در شطرنج از هیچ حریفی نباید واهمه داشت و جوانان برومند این مرز و بوم با تکیه بر پیشینه فرهنگی خود که روزگاری سر آمد همه جهان بوده اند و با باور توانایهای خویش و اعتماد به نفس شایسته ایرانی، خواهند توانست مجدداً سر بر آسمان بسایند و با پشتکار باشیسته، تاج افتخار را بر سر نهند.

مترجم امیدوار است تا به اندازه گامی کوچک در راه رسیدن به این هدف بزرگ تلاش کرده باشد.

فهرست

۹	مقدمه نویسنده گان
۳۱	بخش اول - نامرئی بودن عینی
۳۲	فصل ۱ - حرکات دشواریاب
۳۳	الف - حرکات آرام
۳۹	ب - حرکات بینایی
۴۵	ج - استقرار روی یک خط
۵۱	د - فراموش کردن قوانین
۷۱	ه - وضعیتهای آرام
۷۷	فروشگاه تخصصی شترنج
۹۸	فصل ۲ - نامرئی بودن هندسه ای
۹۹	الف - تأثیر گذاری افقی
۱۰۲	ب - چرخش
۱۰۲	چرخش رخ
۱۰۳	چرخش فیل
۱۰۴	چرخش وزیر
۱۰۶	ج - تغییر جناح
۱۱۵	د - حرکات رو به عقب
۱۱۹	ه - حرکات رو به عقب اسب
۱۲۳	و - آچمزی و آچمزی خود خواسته

۱۳۳	ز - حرکات هندسه ای
-----	--------------------

۱۵۳ بخش دوم - نامرئی بودن ذهنی

۱۵۴	فصل ۳ - نامرئی بودن به دلایل موضعی
۱۵۵	الف - ساختار پیاده ای
۱۶۲	ب - تضعیف مدافعان شاه
۱۷۰	ج - تعویضهای غیرمنتظره
۱۷۵	د - جایگیری نامعمول یک سوار
۱۸۵	ه - حرکات ضد گسترشی
۱۸۸	و - تصور جا مانده در ذهن

فروشگاه تخصصی شطرنج

۲۰۷	فصل ۴ - حرکات نامرئی به دلایل روانشناسی
۲۰۸	الف - پیشداوری در مورد نتیجه احتمالی
۲۲۵	ب - اشتباها فاحش در رویاروییهای قهرمانی جهان
۲۳۲	ج - حرکات رو به جلو هنگام دفاع
۲۴۷	د - حرکات رو به عقب هنگام حمله

۲۶۸	آزمون نهایی
۲۸۲	پاسخ آزمون
۳۲۷	نمایه بازیکنان

卷之三

طور محسوسی از سطح بازی در دهه ۱۹۸۰ بالاتر است. دهه‌ای که هنوز عصر به کار گیری کامپیوترها در شطرنج آغاز نشده بود. کتاب حاضر به وضعیتها بی می پردازد که از حرکتی ساده در آنها غفلت شده و عموماً هم از چشم هر دو نفر دور مانده است. فرضیه ما بر این مبنای شکل گرفته است: در شطرنج حرکات خاصی هستند که یافتن آنها برای انسانها سخت تر از دیگر حرکات است. برای یک فرد شطرنج باز مبتدی، وضوح حرکات مهره اسب در مقایسه با تصور حرکات رخ بسیار دشوارتر است. با مهره رخ در نظر داشتن حرکات رو به جلوی آن آسان تر و طبیعی تر از حرکات رو به عقب این مهره است و حرکات افقی آن مکرراً نادیده می‌مانند.

برای یک مبتدی، هندسه شطرنج و مهارت در به کار گیری هر یک از مهره‌های شطرنج دشوار است، در حالی که برای یک بازیکن با تجربه راز و رمزی در این مطلب وجود ندارد. با این همه حتی استادان بزرگ هم اغلب یک تک حرکت رو به عقب رخ را در قیاس با حرکت رو به جلویش، کمتر در نظر می‌گیرند و نیز برای آنها هم یافتن حرکات افقی رخ دشوارتر از حرکات عمودیش است. (فصل ۲ نامرئی بودن هندسه ای را ببینید.) همچنین عناصر زیادی در بازی یک بازیکن با تجربه به صورت خودکار پدیدار می‌شوند. در گشايش: سریعتر گسترش را تکمیل کنید و به قلعه بروید. در وسط بازی: مواضع مهره‌های بی دفاعتان باشید. در آخر بازی: شاه خود را به مرکز آورید. دانستن شمار هر چه بیشتری از این اصول جامع، کیفیت یک بازیکن را تعیین می‌کند. بازیکن هر چه قویتر باشد بهتر می‌تواند چنین قوانین خودکاری را در موقع لزوم زیر پا گذارد. بازیکنان حرفه‌ای همواره آماده در نظر گرفتن و اجرای استثنایات و حرکات به ظاهر متفاوض هستند. و دقیقاً در این کتاب ما شاهد مثالهای متعددی از فرصتهای از دست رفته

هستیم، فرستهایی که با به حساب نیاوردن چنین حرکات ((غیر منطقی)) دود شده و به هوا رفته اند. (فصل ۳ نامرئی بودن تکنیکی)

دشواری دیگری هم بر مبنای جنبه های روانی رویارویی شطرنجی شکل می گیرد. گاهی اوقات یک بازیگن بر نتیجه محتمل یک بازی تمرکز می کند، مطابق با وضعیت ذهنی اش او در انتظار برد، مساوی یا مثلاً حتی باخت، در رویارویی با یک بازیگن قویتر است. در چنین موقعیتها بیشتر که حرکات بسیار ابتدا بیشتر هستند با استفاده از آورند، نادیده می مانند حتی آنگاه که این حرکات بسیار ابتدا بیشتر هستند. با استفاده از تصوری فروید در مورد ناخود آگاه می توان گفت که آنها فروخته باقی می مانند. اینجا عوامل تکنیکی تحت تأثیر فاکتورهای روانی قرار می گیرند که بستگی به سیر تکاملی یک نبرد دارند، از رویارویی های پیشین میان دو قهرمان گرفته تا موقعیت فعلی آنها و عنوان و درجه اشان و سایر عوامل. چنین موارد روانشناختی از نادیدن حرکات، عموماً با دشواریهای هندسی و تکنیکی کار تقویت شده و در نتیجه حرکت دشواریاب تبدیل به حرکتی نامرئی می شود که قطعاً ناشی از رویدادهای استرس زای نبرد شطرنجی است.

(فصل ۴ نامرئی بودن روانشناختی)

بديهی است که عوامل واقعی دیگری هم هستند که می توانند توجیه کننده اشتباهات باشند، به عنوان نمونه و به ویژه نداشتن زمان کافی برای تفکر. به همین دلیل است که ما معمولاً تلاش کرده ايم تا اشتباهات ارتکابی در بازیهای سریع، برق آسا و چشم بسته را در کتاب خود نیاوریم، همان گونه که اشتباهات ناشی از تنگی وقت را نیاورده ایم. ما صرفاً تمرکز خود را بر بازیهایی قرار داده ایم که در آنها هر دو حریف زمان کافی برای گرفتن تصمیمی معقول در اختیار داشته اند.

کتاب حاضر همانند یک رساله شکل گرفته است، اما برای هر دیاگرام سوال همیشه یکی است: بهترین حرکت برای سفید/سیاه کدام است؟ و می توان فرض را بر این مبنای

گذاشت که به احتمال بسیار زیاد در بازی واقعی، شترنجیاز قادر به یافتن آن حرکت نشده است. برای فهم بهتر موضوع مورد نظر، لازم است تا حرکت درست را در زمانی به اندازه زمان صرف شده برای تصمیم گیری در بازی واقعی بیابید. بنابراین پیش از دیدن راه حل سعی کنید تا حرکتی را پیدا کنید که از چشمان کاسپاروف - کارپف - کرامنیک - آناند - توپالوف و کارلسن دور مانده است. فقط آن هنگام است که شما پی خواهید برد چقدر آن حرکت بدیهی بوده است.

سوال ۱

چه تفاوتی میان یک حرکت نامرئی و یک اشتباه فاحش است؟

یک اشتباه فاحش در واقع خطای ناخودنی است، نظیر رها کردن وزیر زیر ضرب حرکت بعدی حریف.

مثالی مشهور از این نظر، جایی است که در وضعیتی برتر، بازیکن ارمنی تهدید پنهان شده در آخرین حرکت حریف را نادیده گرفت. پس از:

36 ... ♔f5

پتروسیان خونسردانه چنین کرد:

37 ♀g5

و تسلیم شد پس از:

37 ... ♔xd6

تیگران پتروسیان

داوید برونشتاین

مسابقه نامزدها آمستردام ۱۹۵۶ (۲)



حوالشان لحظاتی در بازی پر شود. نمونه ای نسبتاً تازه را اینجا می بینیم. در این بازی کرامینک پس از گشایشی خوب، دائماً در تلاش برای کسب امتیاز کامل بازی بود. سیاه با اندیشه حفظ فشار از یاد برد که حریف تهدید مات در یک حرکت را ایجاد کرده است.

34 ... ♕e3

پس از **34 ... ♔g8** ۳۴ سفید ناچار بود تا با دادن کیش دائم، حداقل نیم امتیاز به چنگ آورد.

35 ♕g6 ♕e3 36 ♕d5+ ♔h7 37 ♕f8+ ♔h8 38 ♕g6+ =

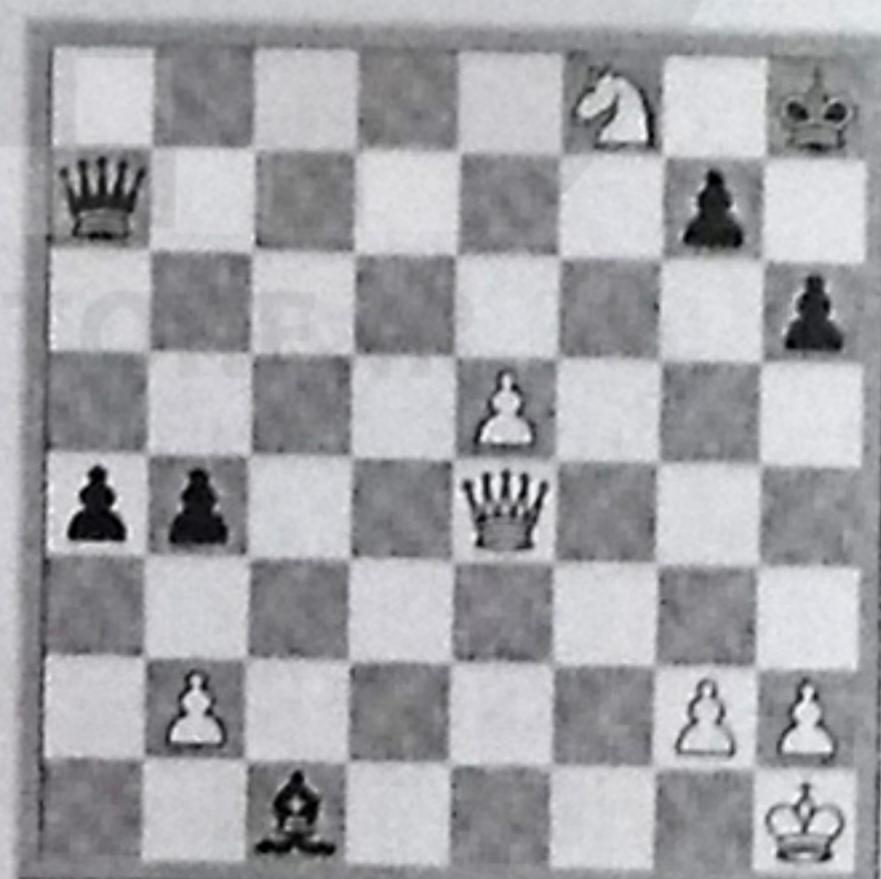
35 ♕h7 #

حالا ما می توانیم نتیجه گیری خود را از این دو بازی داشته باشیم: در هر دوی آنها، شخص مرتکب شونده اشتباه فاحش، تسلط کلی بر بازی داشت و از یاد برد تا به اولین تهدید واضح حریف توجه کند. نمونه اشتباهات فاحشی این چنین، زیاد هم بی شباهت به وضعیتهاست

در حالی که به جای آن **37 ♕c7** به سفید برتری قاطع موضعی می داد. چنین نوع اشتباهاتی را "اشتباه فاحش" می نامند. و نیاز به گفتن ندارد که در هر سطحی می تواند اتفاق بیفتد. چنین اشتباهاتی بارها نتیجه قطعی یک بازی را رقم زده است، در حالی که حرکات نامرئی نتیجه ندیدن دو گانه هر دو نفر بوده و معمولاً تأثیری روی نتیجه نهایی نداشته است.

**دیپ فریتز ۱۰ تخصصی شطرنج
ولادیمیر کرامینک**

رویارویی - بن (۲۰۰۶) (۲)



حتی برترین بازیکنان هم ممکن است

زوگر انجام داد.

بیت زوگر

کلود لاندن برگ

قهرمانی سوئیس چیاسو ۱۹۹۱ (۹)



1 $\mathbb{W}xg3?? \mathbb{W}h1\#$

محاسبه شاخه برنده دشوار و از آن هم دشوارتر تصور آن است. این شاخه چنین آغاز می شود:

1 $\mathbb{B}g7+! \mathbb{Q}xg7$

1 ... $\mathbb{K}h8$ 2 $\mathbb{B}xg5+ \mathbb{K}h7$

3 $\mathbb{W}e7+$ با مات

2 $\mathbb{W}xg7+!! \mathbb{K}xg7$

3 $\mathbb{Q}xf8+ \mathbb{K}xf8$ 4 $\mathbb{Q}xh3$

که ما در فصل ۴ آورده ایم، نیستند (نامرئی بودن روانشناختی)، اما سرشت اصلی آنها ناشی از نوعی آشفتگی ذهنی در بازیکن است و حریف به سرعت فرصت را غنیمت شمرده، برتری فوری از آن می گیرد. ما بیش از این به چنین حرکاتی نخواهیم پرداخت زیرا هیچ چیز نامرئی در آنها وجود ندارد.

اما در بازی زیر می توان برداشت دیگری داشت با این که نتیجه و راه رسیدن به آن ظاهراً شیوه به همند. در اینجا وضعیت فوق العاده پیچیده است و هر دو شاه در خطر مات شدن هستند. شما حتماً نیاز به مقداری صرف وقت دارید تا دریابید چه اتفاقی افتاده است و این که تعادل کمیت نیروها و تهدیدهای گوناگون نیروهای رقیب را متوجه شوید. تنها یک حرکت برنده برای سفید وجود دارد و یافتن آن هم بسیار دشوار است. سایر حرکات به سرعت باعث باخت خواهند شد و انجام دادن آنها بسیار طبیعی تر است، درست حرکتی که

است.

6 exf3

و شاه تنها سیاه در برابر تمام پیاده های رونده سفید خود را نتوان از مقابله خواهد یافت.

در این مثال هم سفید در یک وضعیت برنده دچار مات در یک حرکت شد. با وجود این ویژگی نامرئی بودن حرکت برنده در اینجا به روشنی مشخص بود زیرا دیدن این مطلب که پس از گرفتن ۹۳f3 سفید مات می شود، دشوار بود (فصل ۲ آچمزی را ببینید). عاملی که به این مات سرشت نامرئی بودن را داد آچمزی دوگانه سوارهای سبک سفید بود که از خانه h1 محافظت می کردند. در کتاب حاضر ما در جستجوی دلایل چندی خواهیم بود تا بتوانند توجیه کنند این مطلب باشد که چگونه یک بازیکن قوی نظیر زوگر دچار مات در یک حرکت در وضعیتی برنده می شود، رویدادی که برای یک استاد بین المللی خیلی پیش نمی آید!



نمودار تحلیلی

ما به وضعیت عجیب رسیده ایم که در آن وزیر سیاه به دام افتاده است و اسب سیاه هم به دلیل ۶f3 که وزیر را می

گیرد نمی تواند از چاپش تکان بخورد. حالا بازی تبدیل به مسابقه ای میان شاه

سیاه و پیاده های سفید می شود در حالی که تمام سوارها در گوش راست صفحه به هم مشغولند. ۷... ۴ که

تهدید مات را دارد با ۷f3 ۵ دفاع شده ... وزیر را هم می دهد!

۷... ♕e7!؟ و اکنون ساده ترین

راه حل چنین است: ۵ ۷f3 ۷xf3 ۵ ۷... ♕xh3 ۶ ♔xh3 ادامه:

۷ ۷xh3 ممکن است قویتر باشد اما آخر بازی اسب حاصله، کاملاً بازنده

کتاب حاضر یکی از کتاب‌های روز دنیاست که از دیدگاهی نوین به مساله نادیده ماندن حرکات از دید بروئین استاد بزرگان و قهرمانان می‌پردازد و با کوشش در فهمیدن چراًی این امر، سعی می‌کند که راهکاری را به خواننده نشان دهد تا این حرکات نامرسنی را در بازیهای خود یا دیگران به سرعت بیند و امتیاز کامل بازی را از آن خود کند.

از سوی دیگر مثال‌های فراوانی که از غفلت‌های بروئین استاد بزرگان آورده شده به خودی خود بسیار جالب توجه و آموزنده است.



فرزین

فروشگاه: خیابان انقلاب، بند اسی خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴۰ تلفن: ۰۶۰۴۶۲۴۰۶

ISBN-978-600-50117-28-1
9786005017281