

گام ۲

کتاب کار

تمرین های قدم به قدم شطرنج

راب برونیا • کور فان ویخردن

ترجمه و تنظیم: شهرام فخر عبداللهی

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZ.STOR



گام ۲

کتاب‌کار

تمرین‌های قدم به قدم شطرنج



Rob Brunia • Cor van Wijgerden

راب برونیا • کور فان ویچردن

ترجمه و تنظیم: شهرام فخر عبداللهی

« سرشناسه: برونیآ، راب، ۱۹۴۷ - ۲۰۰۵ م. Brunia, Rob » عنوان و نام پدیدآورنده : تمرین
قدم به قدم شطرنج : کتاب کار گام ۲ / کور فان ویخردن، راب برونیآ، ترجمه شهرام فخر عبداللهی. « مشخصات
نشر: تهران، شاهنگ، ۱۳۹۶. « مشخصات ظاهری: ۶۰ ص. : مصور، جدول، نمودار: ۲۲ × ۲۹ س م.
« وضعیت فهرست نویسی: فیا

ISBN: 978 - 600 - 130 - 180 - 3

« یادداشت: عنوان اصلی: Learning Chess: Step 2
« موضوع: شطرنج - راهنمای آموزشی « موضوع: Chess--Study and Teaching « شناسه افزوده:
ویخردن، کور فان « شناسه افزوده: Wijgerden, Cor van « شناسه افزوده: فخر عبداللهی، شهرام،
۱۳۴۷ - مترجم « رده بندی کنگره: ۱۳۹۶ ت ۸ پ ۴ / GV ۱۴۴۵ « رده بندی دیویی: ۷۹۴/۱۰۷
« شماره کتابشناسی ملی: ۴۹۳۵۸۴۷



تمرین های قدم به قدم شطرنج

کتاب کار

گام ۲

کور فان ویخردن، راب برونیآ

ترجمه و تنظیم: شهرام فخر عبداللهی طرح جلد: نسرین رضائیان ویرایش: جعفر سهراپی نیارکی

صفحه آرایی: شهرام فرجی لیتوگرافی: زیتون چاپخانه جمالی صحافی: بستان منش

چاپ یکم ۱۳۹۶ شمارگان ۱۰۰۰ شابک ۳ - ۱۸۰ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

حق چاپ و نشر محفوظ است.



انتشارات شاهنگ

مرکز پخش: خیابان انقلاب، خیابان شهدای زاندارمری، پلاک ۴۹، تلفن ۰۶-۶۶۹۶۴۲۳۵، فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

فروشگاه ۱: خیابان انقلاب، روبه روی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۲، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه ۲: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳، تلفن ۱۰-۶۶۹۵۳۶۰۹، ۶۶۴۱۳۱۷۵

به نام خدای مهربان

پیشگفتار

روش گام به گام شطرنج توسط «راب برونیا» و «کور فان ویخردن» با هدف آموزش بازی شطرنج به کودکان طراحی شده است.

این شیوه، در سال‌های اخیر، در باشگاه‌ها و آموزشگاه‌های کشورهای نظیر هلند، بلژیک، فرانسه، آلمان، سوئیس، اتریش و ... مورد توجه بسیار قرار گرفته است و از آن استفاده می‌کنند.

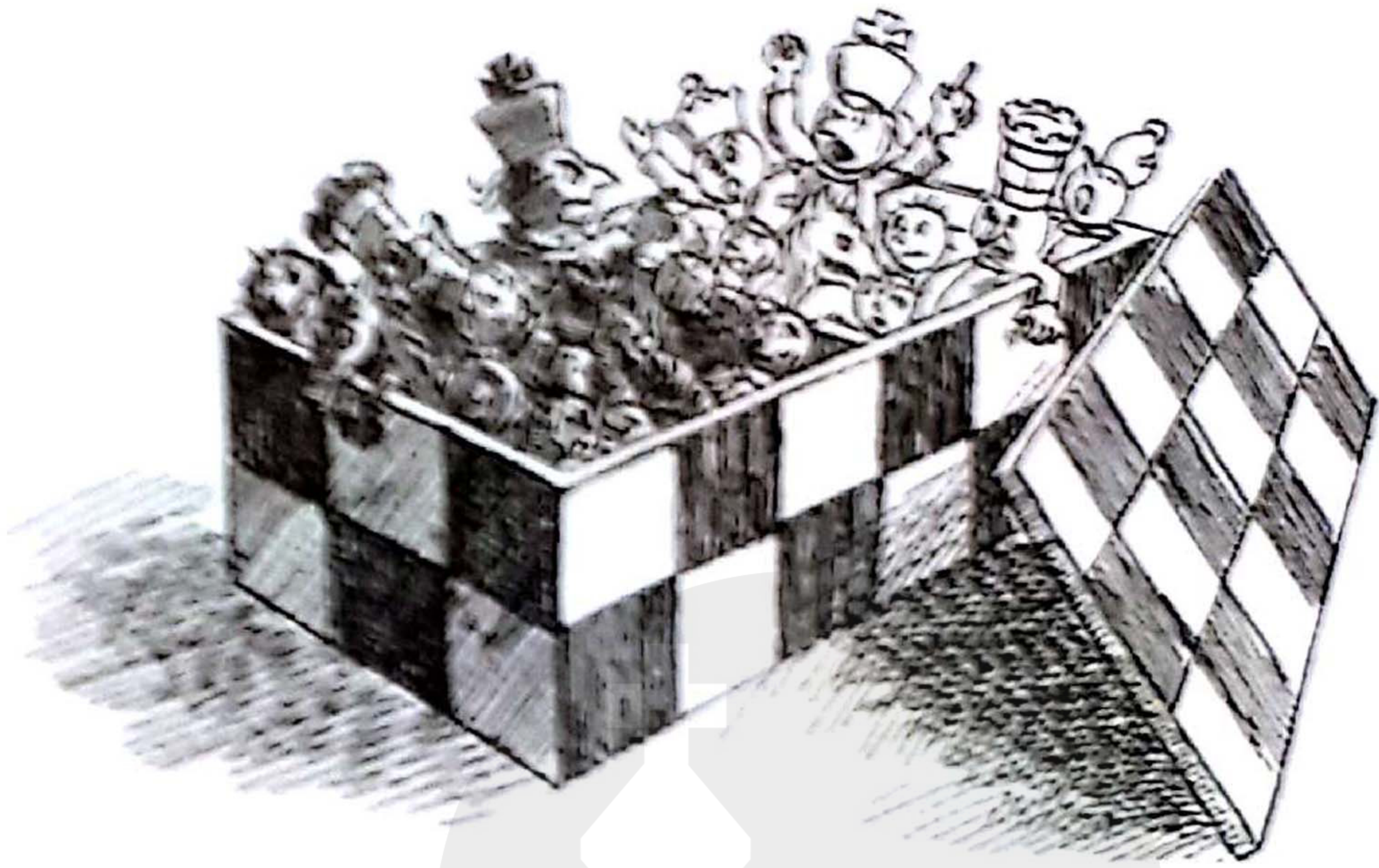
این دوره‌ی آموزشی شامل شش جزوه‌ی اصلی است که ویژه‌ی معلمان و مربیان شطرنج تدوین شده است (چند گام اول برای والدین نیز مناسب است). ۲۳ کتاب تمرین (سه یا چهار کتاب تمرین برای هر گام اصلی) که دانش‌آموز می‌تواند به‌تنهایی از آن‌ها به‌عنوان کتابچه‌ی تمرین هر گام استفاده کند. در کل این مجموعه‌ی آموزشی ۳۲ جلد است.

شیوه‌ی آموزشی به‌کار گرفته شده در این مجموعه بسیار منظم و کاملاً ساده و همگانی برای بازیکنان با استعداد بالای ۶ سال است. در واقع ابتدا جنبه‌های روانی بازی آموزش داده می‌شود و تلاش شده از مشکلاتی که در دیگر روش‌های آموزشی وجود دارد دوری شود. با به‌کارگیری این شیوه هر کس با توانایی ذهنی متوسط می‌تواند به‌راحتی مطالب را بفهمد و یاد بگیرد (البته با سرعت یادگیری خودش!). نوآموز با استفاده از این شیوه‌ی آموزشی تمامی قواعد و مهارت‌هایی را که برای تبدیل شدن به یک بازیکن باشگاهی نیرومند لازم است، فرا خواهد گرفت. همچنین تلاش شده مشکلات و موانعی که عموماً باعث می‌شوند بازیکن نتواند از همه قابلیت‌های خویش در بازی شطرنج استفاده کند، پرهیز شود.

در گام اول و دوم تمام قواعد بازی شطرنج آموزش داده می‌شود. سپس بیشتر به ایجاد مهارت‌های پایه لازم برای بازی شطرنج توجه می‌شود. در مقایسه با دیگر شیوه‌های آموزش شطرنج، در این روش از ترتیب ویژه‌ای برای ارائه مطالب آموزشی استفاده شده است. آموزش شیوه‌ی مات کردن حریف تا جای ممکن به تأخیر انداخته شده و این موضوع عجیب و حتی شگفت‌آور تا به حال و در عمل نتیجه‌ی بسیار مطلوبی در آموزش شطرنج و موفقیت شیوه‌ی فوق داشته است. اگر نوآموزان وقت کافی برای بازی و تمرین در نظر بگیرند، بازی شطرنج را خیلی خوب یاد می‌گیرند.

زبان اصلی این مجموعه هلندی است و ۳۱ عنوان از این کتاب‌ها به زبان انگلیسی نیز ترجمه شده است. همچنین بسیاری از دیگر کتاب‌های این مجموعه به زبان‌های گوناگون از جمله آلمانی، فرانسه، سوئدی، ترکی و ... ترجمه شده‌اند.

امیدواریم از درس‌های آموزش شطرنج این مجموعه لذت ببرید!



ACHMAZ

فرهنگ تخصصی شطرنج

تاریخ شروع دوره :

نام و نام خانوادگی :

WWW.ACHMAZSTORE.IR

نام مدرسه یا آموزشگاه :

تاریخ تولد :

روز و ساعت کلاس :

نام مربی :

توضیحات :

فهرست

تحرک سوارها

۶

هدفِ حمله

۹

حمله‌ی دوگانه (چنگال وزیر)

۱۳

آزمزی

۱۹

حذف مهره‌ی مدافع

۲۴

سه قانون طلایی در شروع بازی

۲۹

WWW.ACHMAZSTORE.IR

مات در دو حرکت

۳۶

حمله‌ی دوگانه (چنگال اسب)

۴۰

حمله‌ی برخاست

۴۸

دفاع در مقابل مات

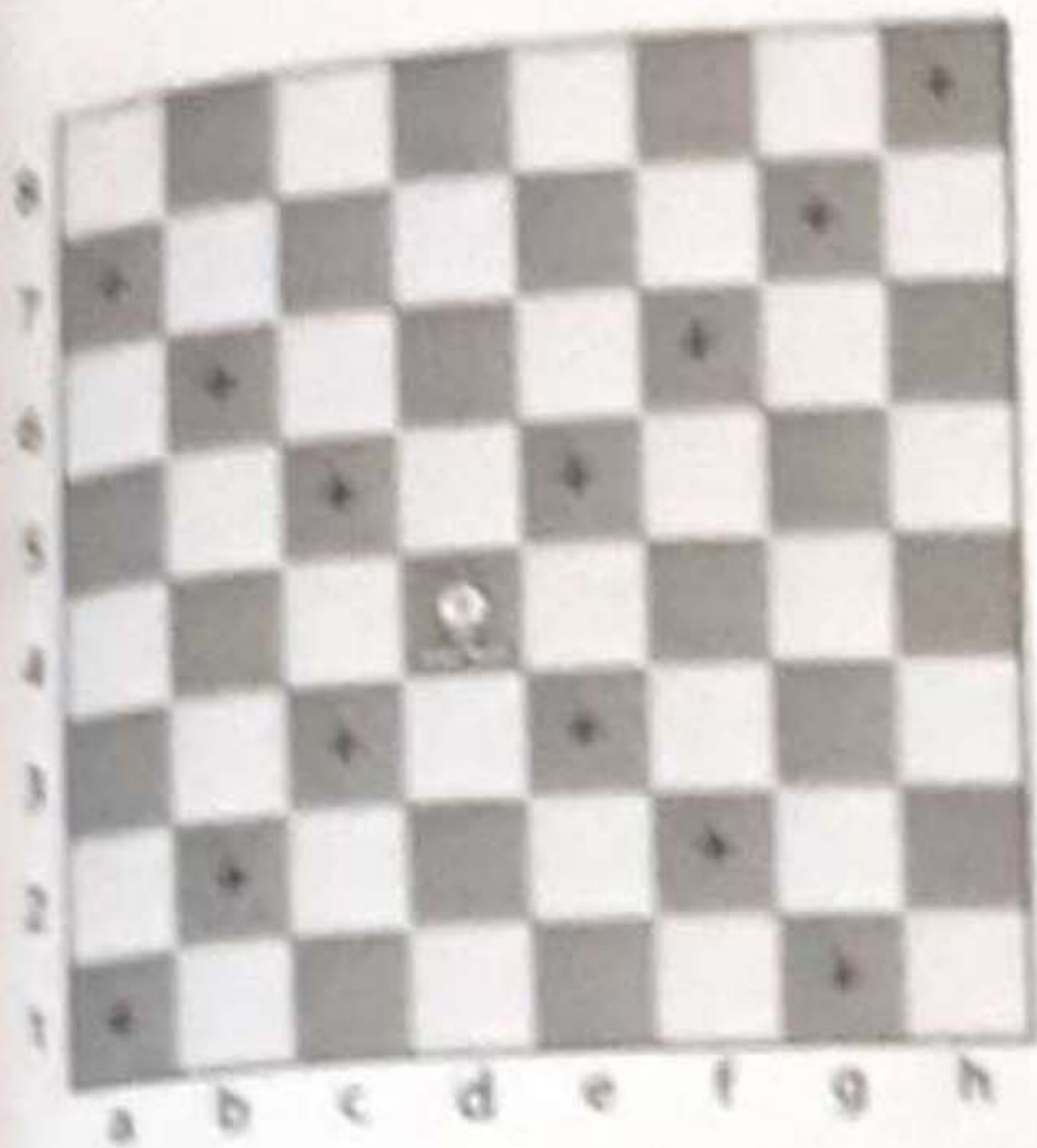
۵۳

ثبت اختصاری حرکات

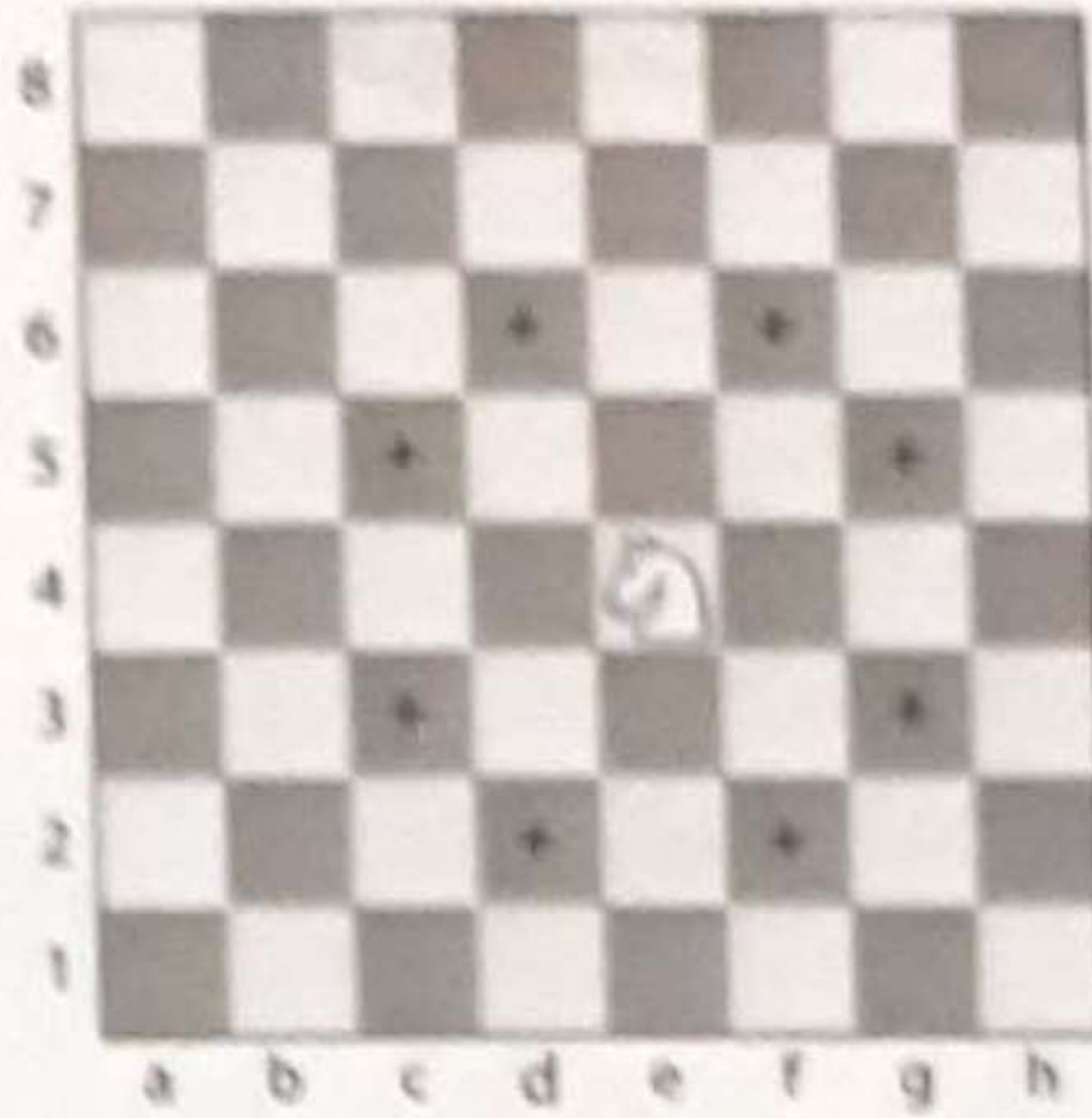
۵۶

تحرك سوارها

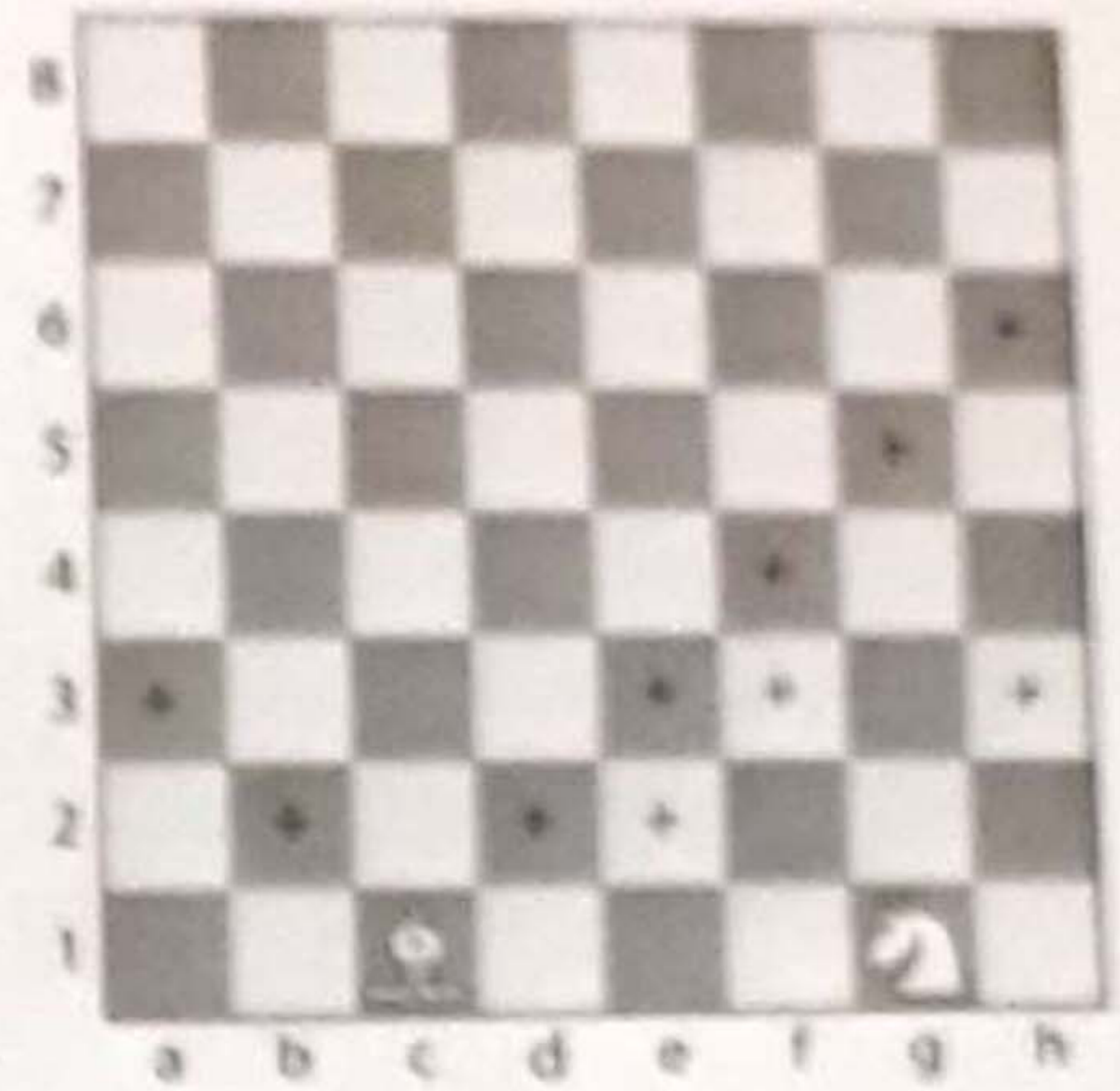
ارزش نسبی مهره‌ها بسیار مهم است. وزیر توانایی بیشتری نسبت به مهره‌های دیگر دارد. موقعیت قرارگیری سوارها بر روی صفحه شطرنج و نقشی که بازی می‌کنند نیز بسیار تعیین‌کننده است. در واقع می‌توانیم بگوییم که ارزش مهره‌ها با قرارگیری‌شان در خانه‌های مناسب افزایش پیدا می‌کند و با گاهی می‌تواند ارزش مهره‌ها را به خیلی کمتر از ارزش واقعی‌شان کاهش دهد.



اسب d4 می‌تواند به 13 خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند. این فیل توانایی بیشتری نسبت به آن یکی فیل در دیاگرام اول دارد. این فیل از تحرك بیشتری برخوردار است و علاوه بر تحرك بیشتر 7 خانه از جبهه‌ی حریفش را هم کنترل کرده است.



اسب e4 می‌تواند به 8 خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند. این اسب از توانایی بیشتری نسبت به دیاگرام قبلی برخوردار است، و علاوه بر تحرك بیشتر چهار خانه از جبهه‌ی حریفش را هم کنترل کرده است.



اسب g1 می‌تواند به سه خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند. فیل c1 می‌تواند به 7 خانه‌ای که با علامت (+) مشخص شده حرکت کند. دو خانه از این هفت خانه یعنی g5 و h6 در جبهه‌ی حریف قرار دارند.

نکته‌ی بسیار مهم این است که بتوانید خانه‌های بیشتری از حریف خود را تحت کنترل سوارهایتان قرار دهید. زیرا باعث می‌شود که حریف نتواند به‌آسانی سوارهایش را حرکت بدهد.

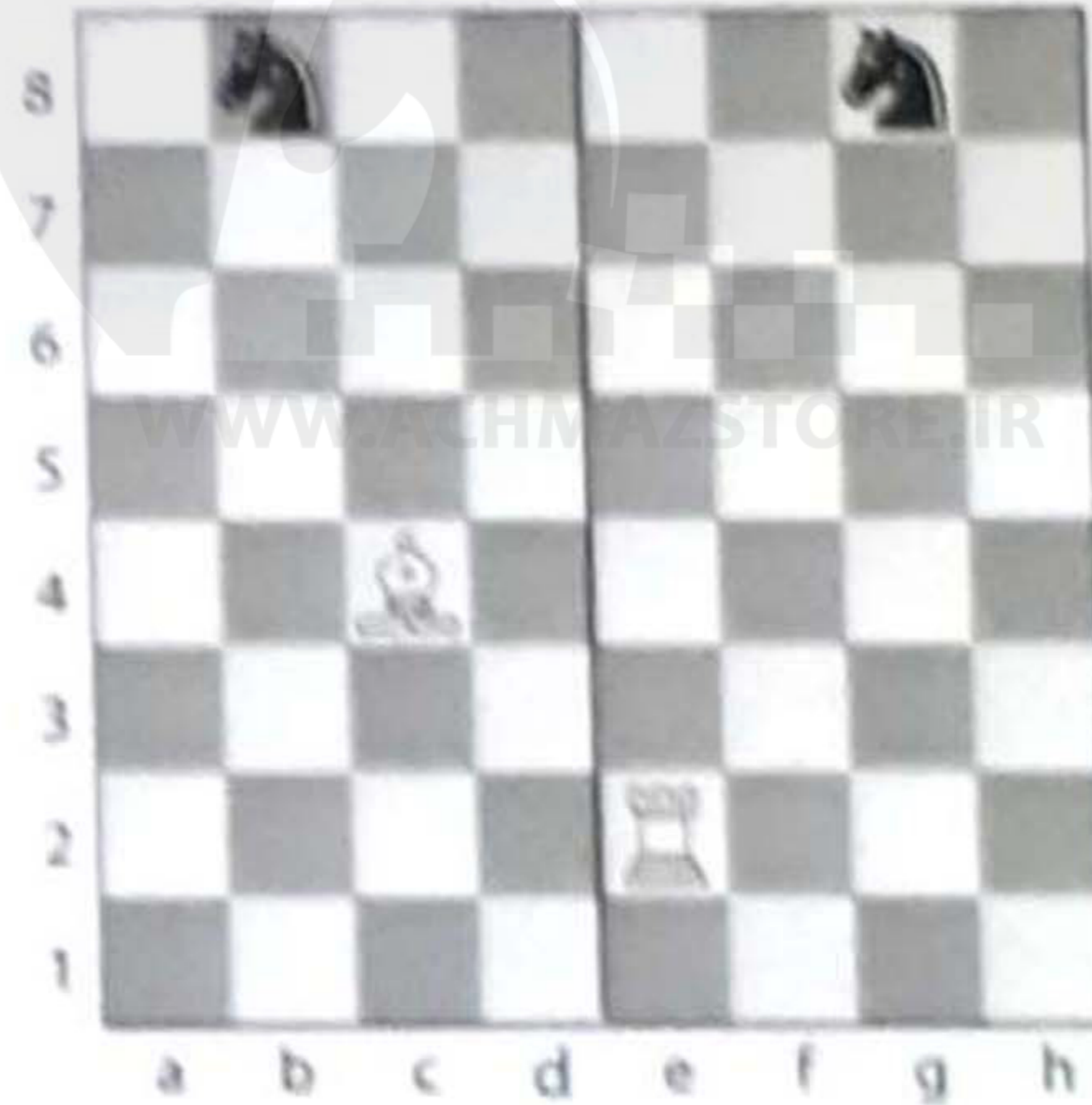


در جریان بازی‌هایتان باید بسیار مراقب سوارهایتان باشید که از تحرك لازم برخوردار باشند.

در نمودار بالا فیل سفید و اسب سیاه خانه‌های محدودی را کنترل کرده‌اند و به هیچ مهره‌ای هم حمله نکرده‌اند.

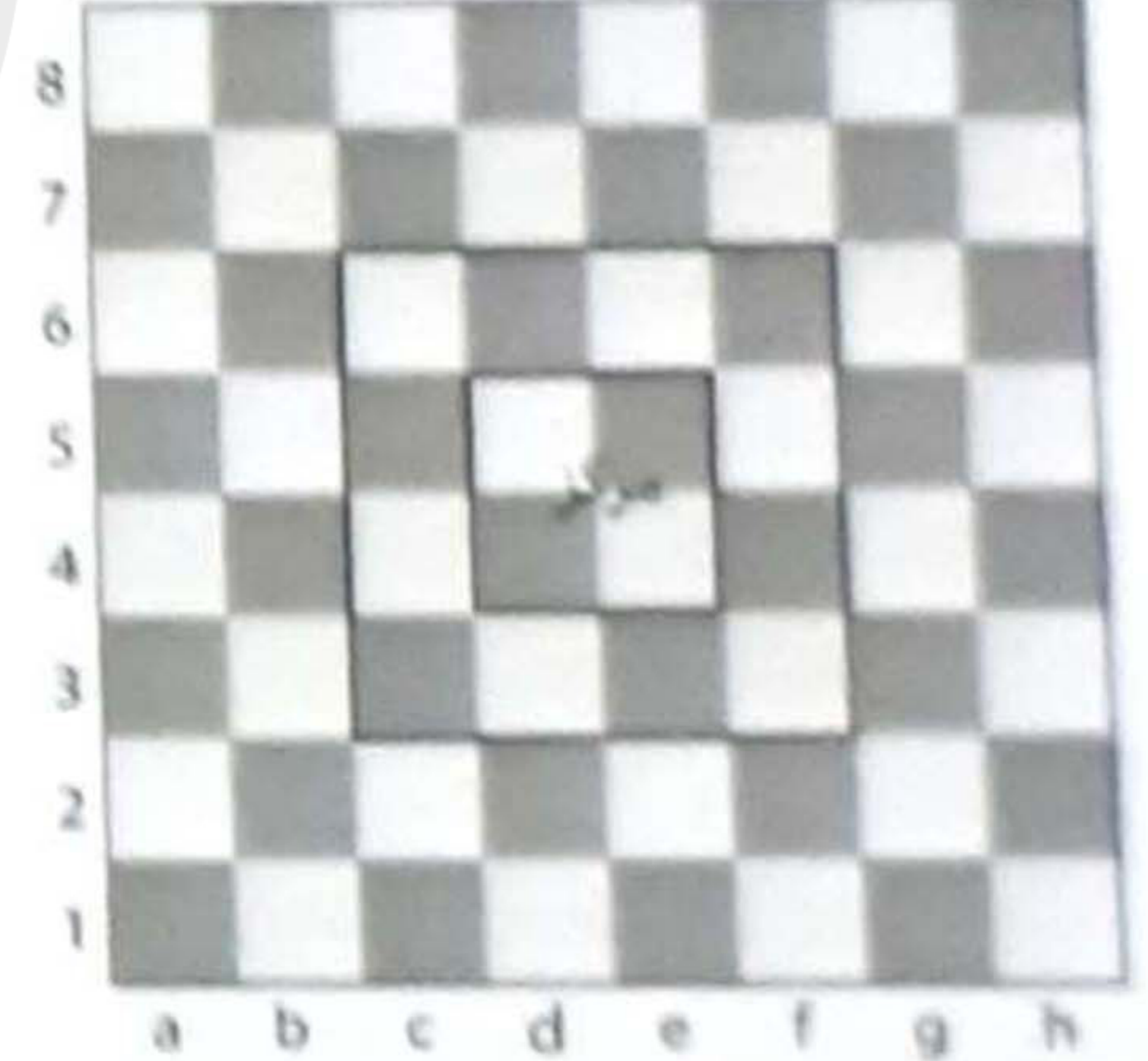
بازیکن سفید می‌تواند با حرکت فیل به خانه c1 و سپس f4 برود و پا در حالت بهتر با راندن پیاده c به جلو، این مشکل را حل کند. اما بازیکن سیاه برای وارد کردن اسب خود به بازی با مشکلات بیشتری روبه‌رو خواهد شد.

Nd8 و Nf7



در نیمه‌ی سمت چپ سفید می‌تواند اسب سیاه را در حاشیه صفحه با حرکت $1.Bc4 - b5$ متوقف کند. در نیمه‌ی راست سفید حرکت $1.Re2 - e6$ را انجام می‌دهد و بعد از این حرکت، اسب g8 دیگر نمی‌تواند به بازی برگردد. یک سوار زمانی فعال است که:

- بیشترین خانه‌های ممکن خودش را تحت پوشش قرار داده باشد.
- خانه‌های واقع در جبهه‌ی حریف را کنترل کند.
- سوار حریف را در حاشیه‌ی صفحه متوقف کرده باشد.
- به مهره‌های حریف حمله کرده باشد.



در وسط صفحه شطرنج سوارها غالباً می‌توانند اکثر خانه‌ها را تحت کنترل خود داشته باشند. باید سعی کنید که سوارهایتان را به این سمت گسترش بدهید.

به وسط صفحه شطرنج مرکز گفته می‌شود که شامل 4 خانه به نام‌های e4, d5, d4 و e5 است. همچنین خانه‌های اطراف مرکز نیز مهم هستند.

نکته: یک سوار مستقر در مرکز به‌سرعت می‌تواند از سوارهای دیگر در هر نقطه‌ای از صفحه حمایت کند.

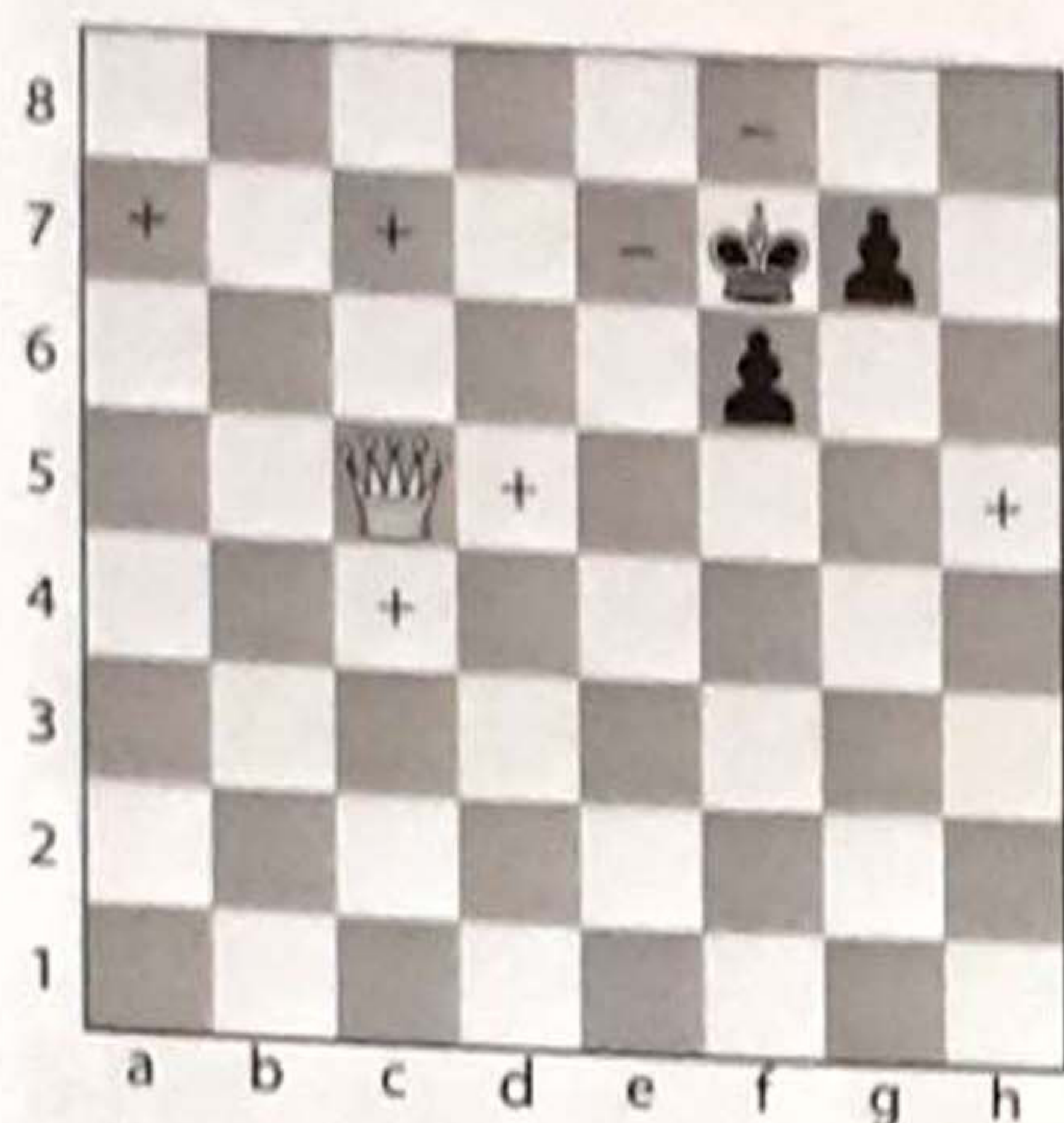




ACHMAZ
فرهنگ تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

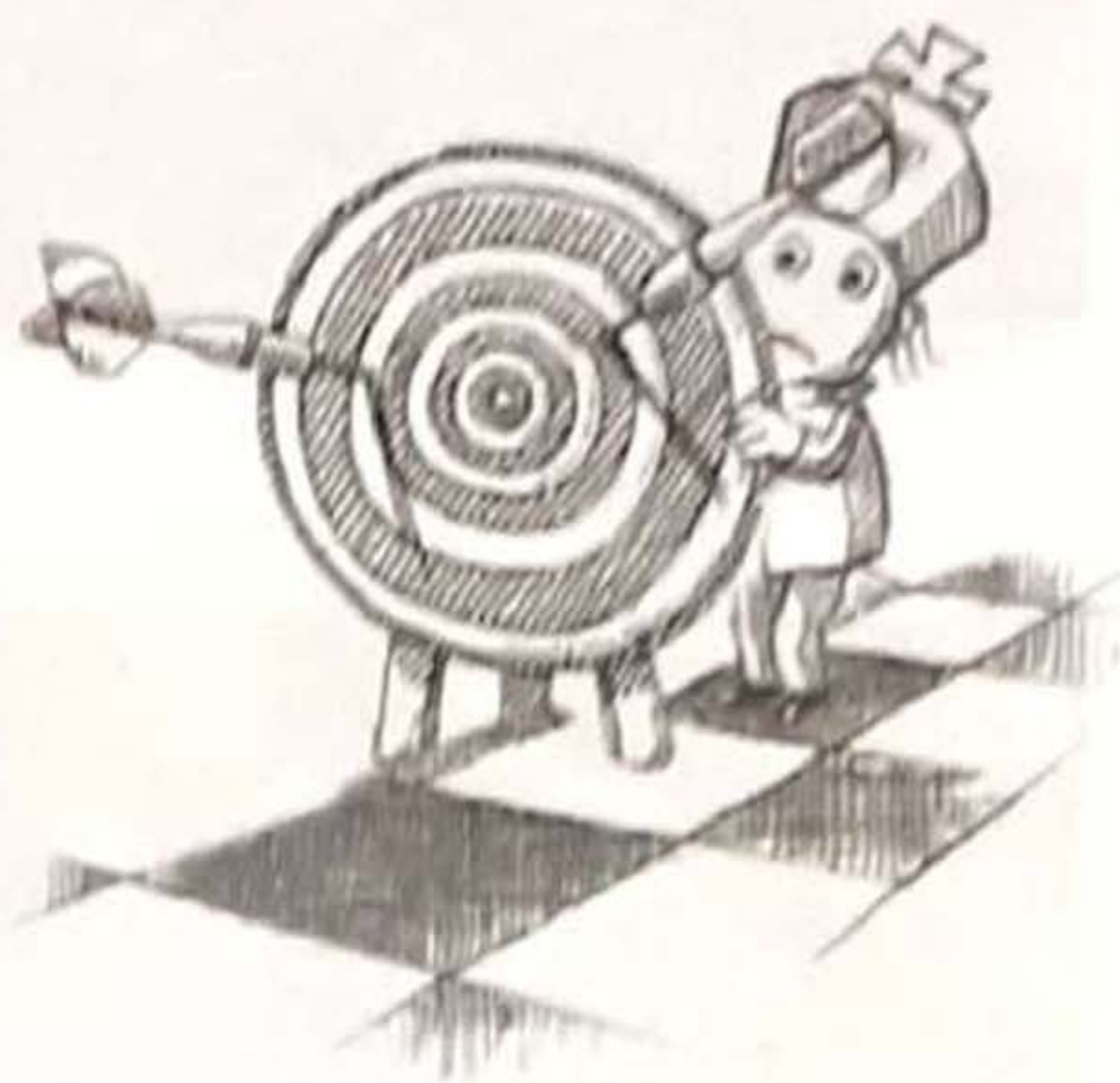
هدف حمله

در بازی شطرنج هدف‌های متفاوتی وجود دارند که می‌توانند مورد حمله قرار بگیرند.



۱. هدف می‌تواند حمله به شاه باشد

وزیر در خانه‌هایی که با علامت (+) مشخص شده، می‌تواند به شاه حمله کند. البته کیش دادن در e7 و f8 زمانی که شاه بتواند وزیر را بگیرد خوب نیست. حمله کردن به شاه همواره حریف را مجبور می‌کند که نسبت به آن واکنش نشان بدهد. (جزو حرکات اجباری است)



۲. هدف می‌تواند گرفتن برتری قوا باشد

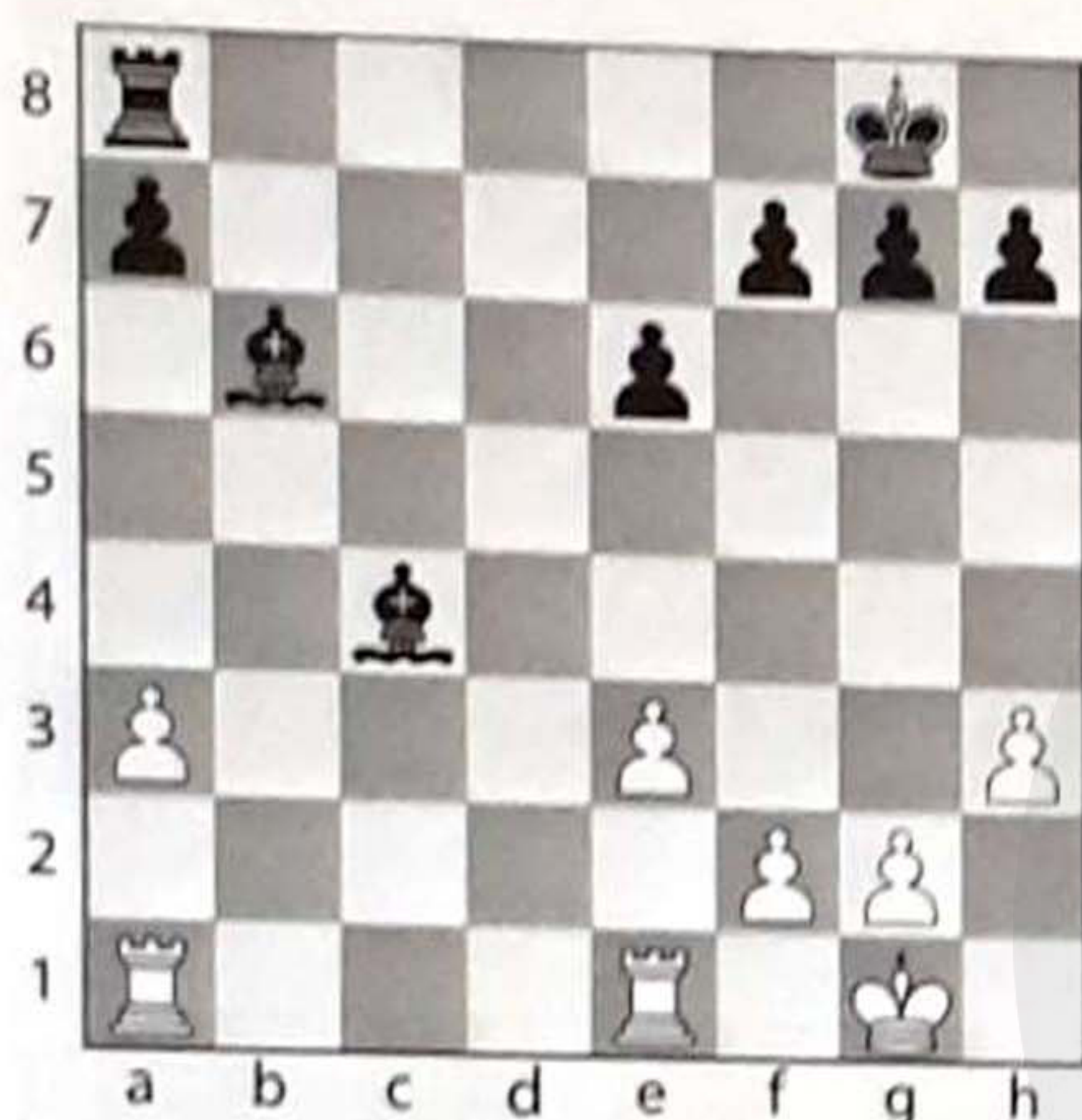
حمله به یک مهره در مقایسه با حمله به شاه از اهمیت کمتری برخوردار است. اهداف حمله برای کسب برتری قوا (سوارها یا پیاده‌ها) در حالت‌های زیر مفید است:

الف) مهره‌هایی که پشتیبان نداشته باشند

فیل بدون پشتیبان c4 می‌تواند هدف خوبی برای حمله رخ باشد.

(1.Ra1-c1 یا 1.Re1-c1)

حمله به فیل b6 به وسیله رخ (1.Ra1-b1) کمتر می‌تواند مفید باشد چون سفید هیچ تهدیدی برای گرفتن مهره ندارد.



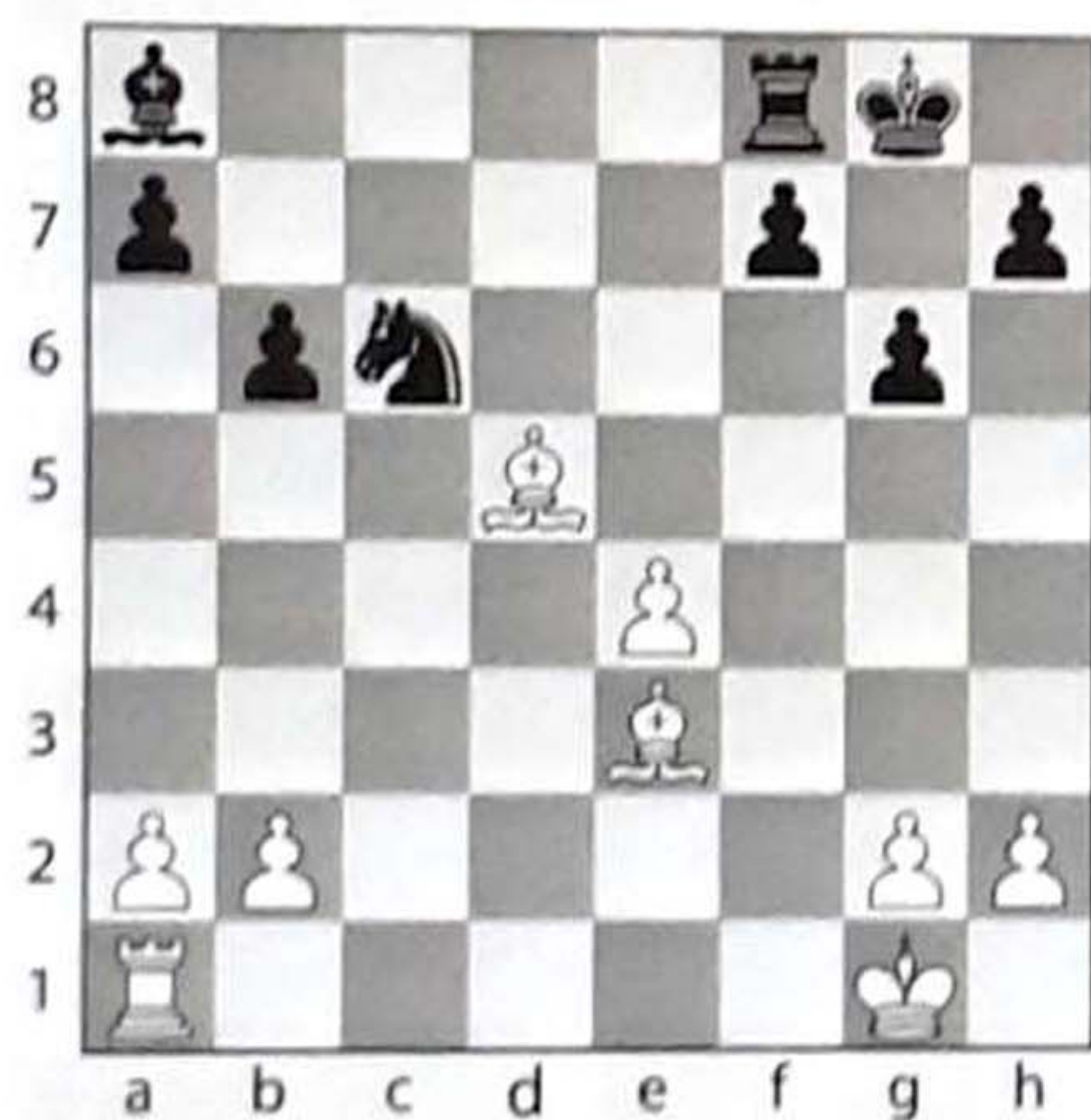
ب) مهره‌هایی که ارزش بیشتری داشته باشند

سفید می‌تواند با حرکت فیل 1.Be3-h6 (حمله با مهره‌ی کم‌ارزش‌تر به مهره‌ی پر ارزش‌تر) به رخ حمله کند.

سیاه باید رُخش را حرکت بدهد تا سوارش را از دست ندهد.

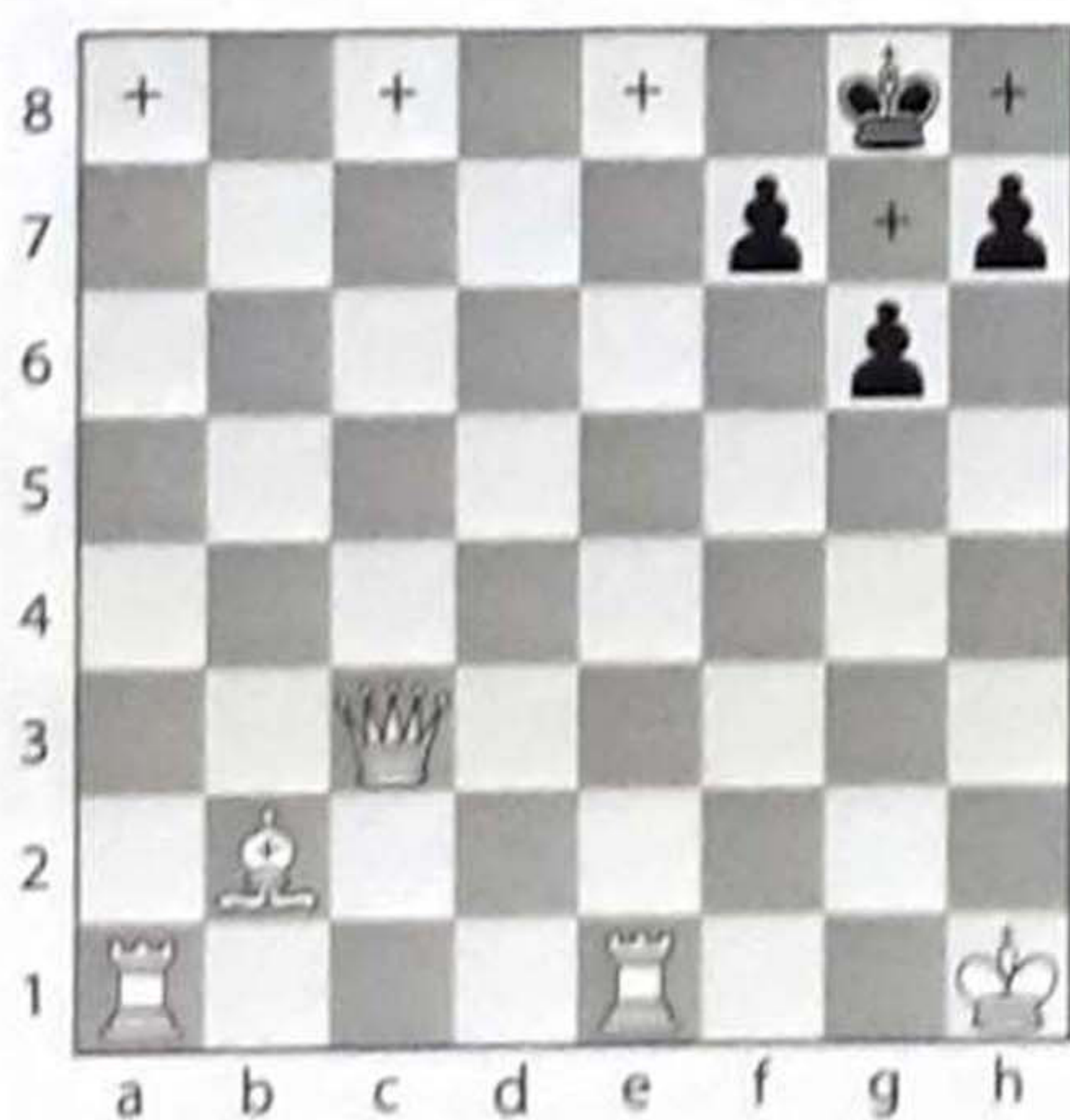
ج) مهره‌هایی که از پشتیبانی کافی برخوردار نباشند

اسب در c6 به وسیله یک مهره حریف زیر ضرب و به وسیله یک مدافع مورد پشتیبانی واقع شده است. سفید می‌تواند با حرکت Ra1-c1 یک حمله به اسب اضافه کند. (حمله مضاعف) در این صورت سیاه باید یا از اسب پشتیبانی کند یا آن را از زیر ضرب دور کند.

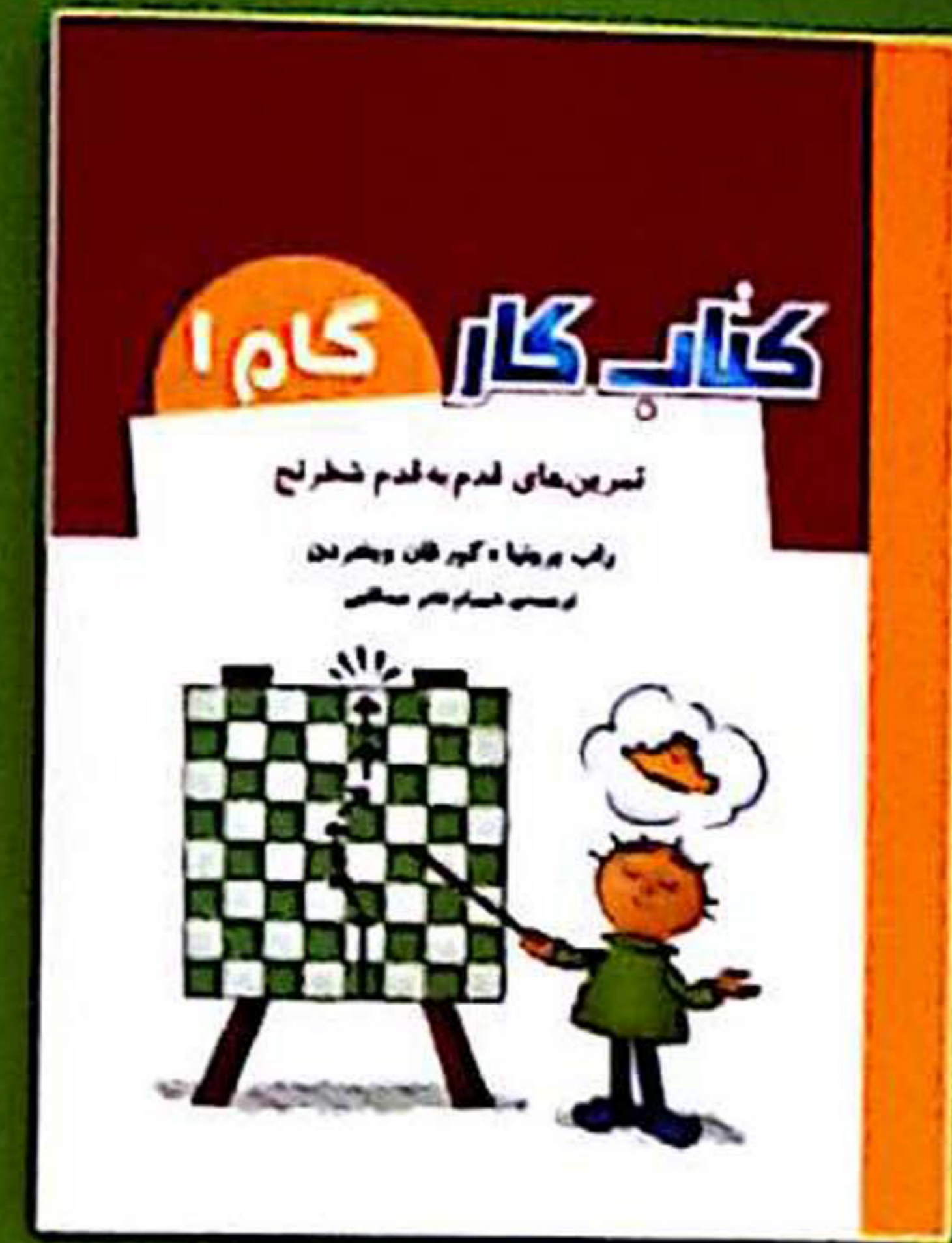


۳. هدف می‌تواند یک خانه مهم باشد

هدف سوم از حمله می‌تواند یک خانه مهم باشد. در دیاگرام مقابل، سفید کلی هدف برای حمله دارد. در تمام خانه‌هایی که با علامت (+) مشخص شده سفید تهدید مات دارد، و دیگر اهمیتی ندارد که کدام خانه‌ها اشغال یا خالی باشند.



از این مجموعه منتشر شده است



شطرنج ابزار آموزشی مؤثری است که مهارت‌های گوناگونی به کودکان و نوجوانان می‌آموزد.

شطرنج درست فکر کردن همراه با دقت، توانایی حل مسئله، تفکر خلاق و منطقی و تفکر پیشگیرانه را تقویت می‌کند و باعث افزایش قدرت تمرکز، حافظه، برنامه‌ریزی و مسئولیت‌پذیری در کودکان و نوجوانان می‌شود.

شطرنج ترکیبی از ورزش، علم و هنر است و ذهن همه‌ی کودکان، نوجوانان و بزرگسالان را در سطوح مختلف استعداد به چالش می‌کشد.

شطرنج همچنین به افزایش هوش عمومی کودکان و نوجوانان زیر ۱۴ سال کمک کرده و حس اعتماد به نفس را در آنها تقویت می‌کند.

شطرنج تنها ورزشی است که هیچ‌گونه محدودیت سنی و جسمی ندارد و برای بیماری‌هایی مثل بیش‌فعالی و پیشگیری از آلزایمر مؤثر است.

تاکتیک‌ها و استراتژی‌های زیبا و شگفت‌انگیز بازی شطرنج هنرمندان، دانشمندان و افراد برجسته را شیفته خود کرده است.

  shabahang_pub
www.shabahangbook.com


انتشارات شباهنگ

۹۵۰۰ تومان
ISBN 978-600-130-180-3

9 786001 301803