

اسرار تصویرسازی ذهنی صفحه شطرنج

و خطایسه واریانتها

کنستانتین چرنیشوف

برگردان: دکتر مهدی دوستکام

استاد فدراسیون جهانی شطرنج

اسرار تصویرسازی ذهنی
صفحه شطرنج
و محاسبه واریانت‌ها

■ سرشناسه: چرنیشوف، گنستائین، ۱۹۶۷ - م. - КОНСТАНТИН, ЧЕРНЫШОВ -
■ عنوان و نام پدیدآورنده: اسرار تصویرسازی ذهنی صفحه شطرنج و محاسبه واریانت‌ها
ا. ک. چرنیشوف، برگردان مهدی دوستکام ■ مشخصات نشر: تهران، شاهنگ، ۱۳۹۸.
■ مشخصات ظاهری: ۲۸۸ ص. نمودار ■ وضعیت فهرست‌نویسی: لیا
ISBN: 978 - 600 - 130 - 209 - 1

■ یادداشت: عنوان اصلی:

Тайны видения шахматной доски и расчета вариантов

■ موضوع: شطرنج -- راهنمای آموزشی ■ موضوع: Chess -- Study and teaching

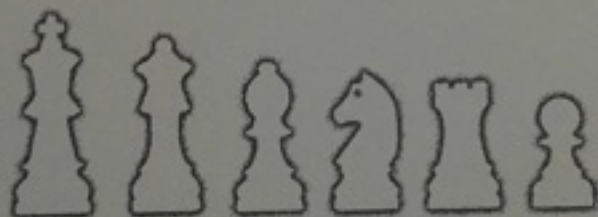
■ شناسه افزوده: دوستکام، مهدی، ۱۳۲۱ - مترجم

■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۸ ۶ ت ۴ ج ۱ / GV ۱۴۵۰ ■ رده‌بندی دیویی: ۷۹۲/۱۰۷

شماره کتابشناسی ملی: ۵۵۱۷۶۰

اسرار تصویرسازی ذهنی صفحه شطرنج و محاسبه واریانت‌ها

کنستانتین چرنیشوف
برگردان: دکتر مهدی دوستکام
استاد فدراسیون جهانی شطرنج



انتشارات شاهنگ

پخشگاه ۱ خيابان انقلاب، خيابان شهدای زاندارمیری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۲۳۵
پخشگاه ۲ خيابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۲، تلفن ۶۶۹۹۱۰۹۸
پخشگاه ۳ خيابان انقلاب، خيابان فروردین، ساختمان نشران، پلاک ۲۷۲، تلفن ۶۶۹۵۲۶۰۹ - ۶۶۹۱۳۱۷۵

کتابخانه
موسسه
موزه



اسرار تصویرسازی ذهنی صفحه شطرنج
و محاسبه بازیانت‌ها

کنستانتین چریشوف

برگردان دکتر مهدی دوستکام

حروفنگاری: مهیار بحرانی
لیتوگرافی: فروز، چاپخانه: جمالی، صحافی: مهرگان

چاپ یکم: ۱۳۹۸، شمارگان: ۵۰۰

شابک: ۹۷۸ - ۶۰۰ - ۱۳۰ - ۲۰۹ - ۱

حق چاپ و نشر محفوظ است.



انتشارات شهابنگ

مرکز پخش خيابان انقلاب، خيابان شهدای زاندارمیری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۲۳۵
فروشگاه ۱ خيابان انقلاب، روبروی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۲، تلفن ۶۶۹۹۱۰۹۸
فروشگاه ۲ خيابان انقلاب، خيابان فروردین، ساختمان نشران، پلاک ۲۷۲، تلفن ۶۶۹۵۲۶۰۹ - ۶۶۹۱۳۱۷۵

تقدیم به فرزندان دلندم
آیدا، پویان، پیروزان و آسان

فهرست

۹	سخن مترجم
۱۱	پیش‌درآمد
۱۳	ساختار تمرین‌های گام‌به‌گام
۱۴	سرآغاز
۱۵	تصویرسازی ذهنی صفحه‌ی شطرنج و محاسبه واریانت‌ها
۱۷	تصویرسازی ذهنی ۱
۲۱	جست‌وجوی حرکت ۱
۴۵	اهداف واقعی و غیرواقعی
۴۶	خطاپذیری
۴۹	تصویرسازی ذهنی ۲
۵۴	جست‌وجوی حرکت ۲
۹۴	تصویرسازی ذهنی ۲ (ادامه)
۱۰۰	جست‌وجوی حرکت ۳
۱۳۷	توجه متمرکز
۱۴۱	تصویرسازی ذهنی ۳
۱۵۲	جست‌وجوی حرکت ۴
۱۹۵	تصویرسازی ذهنی ۳ (ادامه)
۲۰۸	جست‌وجوی حرکت ۵
۲۵۳	نتیجه
۲۵۵	پاسخ تمرین‌ها
۲۸۷	توصیه به شطرنج‌بازان و مربیان

سخن مترجم

تا چه بازی رخ نماید بیدقی خواهیم راند
عرصه‌ی شطرنج رندان را مجال شاه نیست
حافظ

شطرنج را پیکار اندیشه‌ها نامیده‌اند. به گفته‌ی یکی از بزرگان:

«انسان با اندیشیدن فرهیخته می‌شود و با فرهیخته شدن انسان‌ها، جهل و استبداد به پایان می‌رسد.»

این کتاب برگردان فارسی کتابی است که توسط کنستانتین چرنیشوف استاد بزرگ و مربی برجسته‌ی روس نوشته شده است. هدف کتاب حاضر که از متن روسی به فارسی برگردان شده است کمک به جوانان شطرنج‌باز جهت تسلط بر صحنه‌ی نبرد (صفحه‌ی شطرنج) و محاسبه‌ی واریانت‌ها و همچنین حرکت سریع و هدفمند به‌سوی کمال بیکران است.

در این کتاب بی‌نظیر با روشی نوین در آموزش شطرنج آشنا خواهید شد که در آن «فرآیند آموزش» بدون استفاده از صفحه و مهره‌ی شطرنج انجام می‌شود!

با استفاده از این روش در هر لحظه از بازی موقعیت مهره‌ها در صحنه‌ی شطرنج را می‌توان در ذهن تحلیل و شاخه‌های مختلف مورد نظر برای ادامه‌ی بازی را بررسی دقیق کرد.

تفاوت این کتاب آموزشی با کتاب‌های کلاسیک آموزشی دیگر نظیر «سیستم من» (نیمزوویچ) یا «استراتژی و تاکتیک» (لیسینسین) شبیه استفاده از وزنه‌بردار از وزنه‌هایی است که روزه‌روز آن‌ها را افزایش می‌دهد و وزنه‌بردار دیگری است که همیشه با یک وزنه‌ی ثابت (هرچند سنگین) تمرین می‌کند. بدیهی است شانس پیشرفت و قهرمانی وزنه‌بردار نخست بیشتر است.

یادآوری می‌نمایم این کتاب اولین کتابی است که شطرنج‌باز را با تصویرسازی ذهنی (بدون استفاده از صفحه و مهره) آموزش می‌دهد. از این رو امیدوارم نقش سازنده‌ی خود را در پیشرفت شطرنج‌بازان میهنم ایفا نماید.

در پایان از دوست گرانقدرم آقای مهندس محمد خیرخواه که در انتخاب کتاب و همچنین در آماده‌سازی نسخه فارسی آن همیاری داشتند و از اهتمام جناب آقای کاظم احمدزاده مدیر انتشارات شباهنگ سپاسگزاری می‌نمایم.

بدرقه‌ی سخن چند بیت شعر است از غزلی که توسط زنده‌یاد پدرم سروده شده و گوشه‌ی چشمی نیز به شطرنج دارد:

مرا در سینه آهی آتشین است	ز هجران دیده گریان دل غمین است
دلیم بُرد آن پری‌رو با نگاهی	کنون توبت به هوش و عقل و دین است
بیا شاهد شراب و شهد و شطرنج	به باغ آور که فصل فرودین است
لب جام و لب جوی و لب یار	مرا خوشتر ز فردوس برین است
به بخت دوستکام آمد همه وصل	رقیبش داغ هجران بر جبین است

نظر دانشگاه شطرنج و خانه شطرنج روسیه درباره‌ی کتاب

کتاب استاد بزرگ مشهور و مربی باتجربه کنستانتین چرنیشوف معرّف روش جدید و مؤثر محاسبه گسترش واریانت‌ها و تصویرسازی ذهنی صحنه شطرنج با هدف دستیابی به تمرکز بیشتر است. این روش نوین آموزش در سه سطح برای خوانندگان و دوست‌داران شطرنج و شطرنج‌بازان حرفه‌ای تدوین شده است.

نوصیه‌ها هم‌چنین برای استادان، مربیان، پدران و مادران و نوآموزان که به شطرنج می‌پردازند سودمند خواهد بود.

اگر به دنبال راهی برای شکوفایی دانش و استعداد خود هستید، این کتاب روشنگر راه شما خواهد بود.

خانه شطرنج روسیه

دانشگاه شطرنج روسیه

پیش در آمد

تصویرسازی ذهنی^۱ و منطق شطرنجی دو مهارت بنیادین و بسیار مهم ذهنی در بازی شطرنج است که باید در همان آغاز مراحل آموزش شطرنج حرفه‌ای آموزش و تمرین داده شوند. شاید مهم‌ترین تکنیک مورد نیاز برای «محاسبه‌ی» دقیق شاخه‌ها در درجه نخست توان تصویرسازی ذهنی بازیکن و سپس خرد و منطق شطرنجی اوست.

چرا مهارت در تصویرسازی ذهنی مهم است؟

برای پاسخ به این سؤال به موضوعات متعددی باید توجه داشت؛ اگر در بازی خود زیاد دچار اشتباه فاحش می‌شوید، یا در ذهن خود برای اطمینان از این که در محاسبات خود چیزی را فراموش نکرده‌اید تحلیل یک حرکت را بارها و بارها تکرار می‌کنید و یا با انجام دو یا سه حرکت ذهنی رشته‌ی بازی را از دست می‌دهید و نمی‌توانید صحنه یا پوزیسیون پیش آمده را واضح و دقیق تصور کنید، همه نشان از آن دارند که توان تصویرسازی ذهنی شما ضعیف است.

در حقیقت چون در جریان بازی حق لمس و حرکت مهره با هدف ارزیابی و تحلیل پوزیسیون وجود ندارد، پس باید بتوانید تمامی حرکات موردنظر و ارزیابی‌های مرتبط با آنها را در ذهن خود پی‌گیری کنید. ضمناً باید در این مورد اعتماد به نفس کافی نیز داشته باشید؛ هرگونه شک و شبهه در این مورد موجب بروز اشتباه یا تنگی وقت و در نهایت واگذاری بازی خواهد شد. پس برای تقویت اعتماد به نفس و تسلط بر میدان نبرد، لازم است تصویرسازی ذهنی خویش را تقویت کنید و برای این منظور آگاهی از شیوه‌های رایج و مفید که قبلاً بارها و بارها آزموده و تمرین شده است ضروری به نظر می‌رسد.

خبر خوب برای شطرنج‌بازان حرفه‌ای و حتی اساتیدی که احساس می‌کنند در مهارت تصویرسازی ذهنی تسلط کافی ندارند این است که با استفاده از شیوه‌های آموزشی گام به گام می‌توان مهارت تصویرسازی ذهنی خویش را به نحو چشمگیری بهبود بخشید.

در این راستا از مدت‌ها پیش در پی انتخاب کتابی مناسب با تمرکز بر موضوع «محاسبه در شطرنج» بودم و در این راه مشغول مطالعه و ارزیابی منابع مختلف موجود بودم که در میانه‌ی راه متوجه نقش و اهمیت توان تصویرسازی ذهنی و نقش منطق شطرنجی که مقدم بر محاسبه است شدم. فوراً دست به کار شدم و به جست‌وجوی منبع مناسبی برای شیوه‌ی صحیح آموزش و تقویت توان ذهنی پرداختم که خوشبختانه با کتاب «اسرار تصویرسازی ذهنی صفحه‌ی شطرنج و محاسبه‌ی واریانت‌ها» برخورد کردم که توسط استاد بزرگ روس کنستانتین چرنیشوف در سال ۲۰۱۶ میلادی تهیه و انتشار یافته بود. کتاب صرفاً جهت آموزش و تقویت توان ذهنی تدوین و به زبان روسی نوشته شده بود و مناسبانه من با زبان روسی آشنایی کافی نداشتم. بر آن شدم تا درباره نقش و اهمیت جایگاه آن با دوستانی که به این زبان تسلط دارند صحبت کنم تا شاید بتوانم نظر آنها را برای ترجمه‌ی این کتاب جلب کنم.

ساختار تمرین‌های گام به گام

در این کتاب دو گروه عمومی تمرین‌های تصویرسازی به صورت ارایه‌ی متن حرکت یا شرح استاندارد وضعیت (۱ تا ۵۰۰) در سه سطح با درجه‌ی سختی متفاوت و جست‌وجوی حرکت به صورت دیاگرام (۱ تا ۲۵۰) منظم شده‌اند. هدف در تمرین‌های گروه اول تقویت توان تصویرسازی ذهنی و در گروه دوم تقویت منطق و خرد شطرنجی بازیکن است.

هدف ۱۰۰ تمرین اول تصویرسازی و آغازین کتاب که می‌تواند در قالب سؤال و جواب و با کمک مربی، دوستان یا والدین نیز اجرا شوند، آشنایی ذهنی خواننده با مختصات میدان نبرد (صفحه شطرنج)، رنگ خانه‌ها و ویژگی‌های ساده و هندسی شیوه‌ی حرکت نیروهای حاضر در صحنه‌ی نبرد است. متن حرکات با وضعیت برای نوآموز خوانده می‌شود و باید به سؤال مطرح شده در وضعیت فوق پاسخ دهد. در تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۱ تا ۵۰) دیاگرام‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند تا نوآموز پس از دیدن هر وضعیت بتواند حرکات ۱ تا ۳ را برای مهره‌ی سفید و سیاه و در برخی دیگر در ادامه‌ی بازی ۴ تا ۶ حرکت ادامه را با کمک دیاگرام دوم پیدا کند.

ادامه‌ی تمرین‌های تصویرسازی از ۱۰۱ تا ۲۰۰ بلافاصله بعد از این بخش ارایه شده است. در این تمرین‌ها وضعیت و جانمایی مهره‌ها با فرمت استاندارد شرح داده شده و نوآموز باید وضعیت را در ذهن خود بازسازی کند و در نهایت به سؤال مطرح شده پاسخ دهد.

موضوع تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۵۱ تا ۱۰۰) یافتن حرکات سفید و سیاه تا رسیدن به دیاگرام موردنظر است که این کار تا حرکات ۱۳ یا ۱۴ با کمک دیاگرام‌های میانی ادامه خواهد داشت. تمرین‌های تصویرسازی ۲۰۱ الی ۳۰۰ شکل ویژه و نوینی دارند. وضعیت به شکل متن و با فرمت استاندارد ابتدا ارایه می‌شود و نوآموز باید آن را در ذهن تصویرسازی کند سپس متن حرکات ادامه‌ی بازی مثلاً ۴ تا ۵ حرکت آبی بیان شده و در نهایت وضعیت نهایی و محل قرارگرفتن مهره‌ها با ارزیابی شما از وضعیت و انتخاب بهترین ادامه‌ی بازی سؤال خواهد شد.

در ادامه‌ی تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۱۰۱ تا ۱۵۰) در هر دیاگرام ۲ تا ۳ حرکت قبلی باید پیدا شوند و جریان یک بازی واقعی به چهار دیاگرام پی‌درپی به شکلی تقسیم‌بندی شده که در نهایت ۱۴ حرکت بازی با کمک دیاگرام‌های میانی و به صورت ذهنی قابل پی‌گیری خواهد بود. تمرین‌های تصویرسازی بعدی با درجه‌ی سختی ۳ (۳۰۱ تا ۴۰۰) هم‌آمیزی دیاگرام و متن حرکت است. برخی تمرین‌ها صرفاً با شرح وضعیت به شکل استاندارد و تصویرسازی آن در ذهن، در مورد ارزیابی یا حرکت آبی سؤالی مطرح می‌شود و در برخی دیگر ابتدا دیاگرام وضعیت و سپس ادامه‌ی بازی با بیان شرح حرکات آورده شده است و در نهایت ارزیابی به صورت سؤال مطرح می‌شود. در تمرین‌های نسبتاً دشوارتر جست‌وجوی حرکت (۱۵۱ تا ۲۰۰) علاوه بر این که ۳ تا ۴ حرکت قبلی هر دیاگرام باید تعیین شوند، بازی ادامه می‌یابد و در برخی مواقع تا حرکت ۲۱ با کمک دیاگرام‌های بینابینی پی‌گیری ذهنی می‌شود.

در تمرین‌های ترکیبی تصویرسازی و جست‌وجوی حرکت (۴۰۱ تا ۵۰۰) این رویه به صورت هم‌آمیزی دیاگرام و متن حرکت آورده شده است و حتی تا ۲۰ حرکت آبی بازی با کمک این اطلاعات پی‌گیری ذهنی می‌شوند. در تمرین‌های دشوار جست‌وجوی حرکات سطح ۵ (۲۰۱ تا ۲۵۰) که با هوشیاری خاصی طراحی شده‌اند ۳ تا ۴ حرکت سیاه و سفید در هر دیاگرام و در برخی ادامه‌ی بازی با نمایش ۶ دیاگرام پی‌گیری شده است که تمامی حرکات باید به صورت ذهنی پیدا شوند. در بخش پایانی کتاب پاسخ تمامی تمرین‌ها آورده شده است.

ساختار تمرین‌های گام به گام

در این کتاب دو گروه عمومی تمرین‌های تصویرسازی به صورت ارایه‌ی متن حرکت یا شرح استاندارد وضعیت (۱ تا ۵۰۰) در سه سطح با درجه‌ی سختی متفاوت و جست‌وجوی حرکت به صورت دیاگرام (۱ تا ۲۵۰) منظم شده‌اند. هدف در تمرین‌های گروه اول تقویت توان تصویرسازی ذهنی و در گروه دوم تقویت منطق و خرد شطرنجی بازیکن است.

هدف ۱۰۰ تمرین اول تصویرسازی و آغازین کتاب که می‌تواند در قالب سؤال و جواب و با کمک مربی، دوستان یا والدین نیز اجرا شوند، آشنایی ذهنی خواننده با مختصات میدان نبرد (صفحه شطرنج)، رنگ خانه‌ها و ویژگی‌های ساده و هندسی شیوه‌ی حرکت نیروهای حاضر در صحنه‌ی نبرد است. متن حرکات یا وضعیت برای نوآموز خوانده می‌شود و باید به سؤال مطرح شده در وضعیت فوق پاسخ دهد. در تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۱ تا ۵۰) دیاگرام‌ها به گونه‌ای طراحی شده‌اند تا نوآموز پس از دیدن هر وضعیت بتواند حرکات ۱ تا ۳ را برای مهره‌ی سفید و سیاه و در برخی دیگر در ادامه‌ی بازی ۴ تا ۶ حرکت ادامه را با کمک دیاگرام دوم پیدا کند.

ادامه‌ی تمرین‌های تصویرسازی از ۱۰۱ تا ۲۰۰ بلافاصله بعد از این بخش ارایه شده است. در این تمرین‌ها وضعیت و جانمایی مهره‌ها با فرمت استاندارد شرح داده شده و نوآموز باید وضعیت را در ذهن خود بازسازی کند و در نهایت به سؤال مطرح شده پاسخ دهد.

موضوع تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۵۱ تا ۱۰۰) یافتن حرکات سفید و سیاه تا رسیدن به دیاگرام موردنظر است که این کار تا حرکات ۱۳ یا ۱۴ با کمک دیاگرام‌های میانی ادامه خواهد داشت. تمرین‌های تصویرسازی ۲۰۱ الی ۳۰۰ شکل ویژه و نوینی دارند. وضعیت به شکل متن و با فرمت استاندارد ابتدا ارایه می‌شود و نوآموز باید آن را در ذهن تصویرسازی کند سپس متن حرکات ادامه‌ی بازی مثلاً ۴ تا ۵ حرکت آتی بیان شده و در نهایت وضعیت نهایی و محل قرار گرفتن مهره‌ها یا ارزیابی شما از وضعیت و انتخاب بهترین ادامه‌ی بازی سؤال خواهد شد.

در ادامه‌ی تمرین‌های جست‌وجوی حرکت (۱۰۱ تا ۱۵۰) در هر دیاگرام ۲ تا ۳ حرکت قبلی باید پیدا شوند و جریان یک بازی واقعی به چهار دیاگرام پی‌درپی به شکلی تقسیم‌بندی شده که در نهایت ۱۴ حرکت بازی با کمک دیاگرام‌های میانی و به صورت ذهنی قابل پی‌گیری خواهد بود. تمرین‌های تصویرسازی بعدی با درجه‌ی سختی ۳ (۳۰۱ تا ۴۰۰) هم‌آمیزی دیاگرام و متن حرکت است. برخی تمرین‌ها صرفاً با شرح وضعیت به شکل استاندارد و تصویرسازی آن در ذهن، در مورد ارزیابی یا حرکت آتی سؤالی مطرح می‌شود و در برخی دیگر ابتدا دیاگرام وضعیت و سپس ادامه‌ی بازی با بیان شرح حرکات آورده شده است و در نهایت ارزیابی به صورت سؤال مطرح می‌شود. در تمرین‌های نسبتاً دشوارتر جست‌وجوی حرکت (۱۵۱ تا ۲۰۰) علاوه بر این که ۳ تا ۴ حرکت قبلی هر دیاگرام باید تعیین شوند، بازی ادامه می‌یابد و در برخی مواقع تا حرکت ۲۱ با کمک دیاگرام‌های بینابینی پی‌گیری ذهنی می‌شود.

در تمرین‌های ترکیبی تصویرسازی و جست‌وجوی حرکت (۴۰۱ تا ۵۰۰) این رویه به صورت هم‌آمیزی دیاگرام و متن حرکت آورده شده است و حتی تا ۲۰ حرکت آتی بازی با کمک این اطلاعات پی‌گیری ذهنی می‌شوند. در تمرین‌های دشوار جست‌وجوی حرکات سطح ۵ (۲۰۱ تا ۲۵۰) که با هوشیاری خاصی طراحی شده‌اند ۳ تا ۴ حرکت سیاه و سفید در هر دیاگرام و در برخی ادامه‌ی بازی با نمایش ۶ دیاگرام پی‌گیری شده است که تمامی حرکات باید به صورت ذهنی پیدا شوند. در بخش پایانی کتاب پاسخ تمامی تمرین‌ها آورده شده است.

سر آغاز

گزارش زیر ارزیابی یکی از مربیان شطرنج شهر مسکو درباره‌ی شاگردش است:

«هنگامی که بازی‌های هنرمندانه‌ی او را بررسی می‌کردم به این نکته پی بردم که در بیشتر بازی‌ها دچار تنگی وقت می‌شود. این مسئله با گذشت زمان می‌تواند به «بیماری تنگی وقت» تبدیل شود. البته این مشکل را می‌توان به میزان قابل توجهی کاهش داد. برخورد با همین مسئله در بازی دیگر بازیکنان شطرنج مرا در مورد این پدیده به فکر واداشت. گره‌گشایی منطقی این مسئله منجر به تهیه روش قانونمندی برای آماده‌سازی جوانان از همان مراحل اولیه آموزش شد. در حقیقت جوانان صفحه‌ی شطرنج را به خوبی در نظر مجسم نمی‌کردند! در کمال تعجب برخی از شطرنج‌بازان با تجربه و با ریشگی بالا و حتی کاندیداهای استنادی نیز اگر پشت به صفحه‌ی شطرنج فرار می‌گرفتند نمی‌توانستند رنگ خانه‌ها را به سرعت تشخیص دهند و اعلام وضعیت فرار گرفتن مهره‌ها پس از چند حرکت برایشان ناممکن بود.»

با کنکاش بیشتر معلوم شد در مراحل نخست آموزش، آنگاه که مربی، آموزش شطرنج نوجوان را آغاز می‌کند، این موضوع - تصویرسازی صفحه‌ی شطرنج - مورد تأکید فرار نمی‌گیرد. با گذشت زمان، ذهن شطرنج‌باز تحت‌الشعاع درهم آمیختن سوارها و پیاده‌ها در صحنه‌ی نبرد فرار می‌گیرد و گم‌گان مشکل تصویرسازی به قوت خود باقی می‌ماند. بدتر از آن، این مشکل ناخودآگاه باعث ترس و وحشت بی‌دلیل در شطرنج‌باز می‌شود. ترس از اینکه ممکن است محاسبه‌ی واریانت‌ها دقیق نباشد. بنابراین لازم است این محاسبه دوباره با چندباره راستی‌آزمایی شود.

در بازی‌های امروزی که محدودیت و کنترل دقیق زمان وجود دارد، عدم مدیریت زمان می‌تواند فاجعه‌آمیز باشد. پس برای حل این مشکل باید چاره‌ای اندیشید. در این راستا بررسی دقیق دست‌آوردهای مهم روانشناسی شطرنج نقش و اهمیت بسزایی دارند.

که. چریشوف

تصویرسازی ذهنی صفحه‌ی شطرنج و محاسبه‌ی واریانت‌ها

در سال ۱۸۸۴ بینه روانشناس معروف فرانسوی به سؤال مهم «شیوه‌ی عملکرد حافظه‌ی انسان» علاقه‌مند شد. او به کمک تعدادی از شطرنج‌بازان مشهور و عضو کافه معروف روزانس پاریس تحقیقی بر روی شیوه‌ی عملکرد ذهن شطرنج‌بازان انجام داد. بینه اطلاعات سودمندی در مورد مکانیسم تفکر شطرنج‌بازان در جریان بازی چشم‌پسته، به دست آورد.

نتایج او عجیب و باورنکردنی بود؛ حافظه شطرنج‌بازان مکانیکی نیست؛ جابه‌جایی پیاده‌ها و سوارها در صفحه‌ی شطرنج به خانه‌های سیاه و سفید محدود نمی‌شود. در دنیای ترکیب‌ها و مانورهای استراتژیک حرکات خلاق، منحصر به فرد و حیرت‌انگیز که گاه در مانورهای دنیای شطرنج قرار دارند، مشهور است که یک بار میخائیل نال در حالی که احساس می‌کرد تاکتیک مهمی را یافته است، ناگهان شعر کودکانه‌ای را به خاطر آورد و زمزمه کرد: «آه، بیرون کشیدن اسب آبی از باتلاق، کار ساده‌ای نیست».

شگفت آور است؛ با نگاه به وضعیت ترکیب غیرمنتظره‌ای دیده می‌شود. در بیشتر موارد شطرنج‌بازان در حالی که افکار هزارتوی ویژه‌ی آنان در وضعیت ابدتال خود باشند در جریان اندیشیدن گویی آهنگ می‌نوازند. در چنین لحظه‌ای شطرنج‌باز هیچ چیز، به جز حرکات مرموز مهره‌های سیاه و سفید را نمی‌بیند. مثلاً آلکساندر آلهین در چنین لحظات ویژه‌ی درحالی که نگاه خونسردانه‌ای به همسر خود داشت، او را نمی‌شناخت!

به نظر آلفرد بینه،

«اگر امکان نظر انداختن به داخل مغز شطرنج‌باز وجود داشت در آنجا دنیایی از احساس، خلاقیت، ایده، هیجان، شور و شوق، جوش و خروش بی‌پایان، آگاهی و هوش را مشاهده می‌کردیم. البته این تنها تصویری خیالی و انتزاعی از آن است».

اکنون زمان آن رسیده که به درک موضوع مهم «نگاه دقیق به صفحه‌ی شطرنج» بپردازیم.

در اینجا مثال مبالغه‌آمیزی ارایه می‌کنیم:

دختر زیبایی را در یک صبح بهاری گرم در پیاده‌رو مجسم کنید. در حالی که خیلی خونسرد و بی‌خیال

در حال گذر است، یک چشم الکترونیک در حال مشاهده و تحلیل رایانه‌ای لوست؛

موضوع؛ دختر مورد نظر،

قد: ۱۶۶ سانتیمتر،

رنگ مو: سیاه،

رنگ پوست: روشن،

رنگ کفش: سیاه،

و در دست چپ کیف سیاه‌رنگ نیمه پلاستیک حمل می‌کند؛ او کاملاً خونسرد است و توجهی به اطراف ندارد.

روشن است که نگاه ماشین، هیچ حسی نسبت به جزئیات موضوع مورد مشاهده ندارد و فقط اطلاعات را ثبت می‌کند.

هم‌زمان مرد جوانی با جمدان و عجله در حال دویدن است. خیلی دیر کرده و احتمالاً به قطار مورد نظر نمی‌رسد. مرد جوان در حالی که فوطی نوشیدنی در دست دارد در یک لحظه کوتاه نگاهی به دخترکی می‌افتد و در ذهن خود چنین «تصویرسازی» می‌کند:

«عجب دختر آراسته و زیبایی!»

و بی‌درنگ در سینه‌ی خود آرزوی تنفس بوی سرمست‌کننده‌ی پارس را حس می‌کند و ناخودآگاه شعر زیبایی زیر برایش تداعی می‌شود:

آن گاه که در برابر آشکار شدی،
در یک لحظه شگفتی به‌خاطرم آمد.
ای زیاروی حیرت‌انگیز،
ای رؤیای زودگذر

در حقیقت مرد جوان در ذهن خود به‌گونه‌ای تصویرسازی کرده است و با یک نگاه، نکات بسیار زیادی در ذهنش شکل می‌گیرد و آنها را مورد تجزیه و تحلیل خود قرار می‌دهد و حتی در جریان این ارزیابی لذت نیز می‌برد. این اختلاف نگاه در حقیقت به تفاوت ماهیت ماشین و انسان مربوط است.

در زمان مسابقه و پشت‌میز، انتخاب ادامه‌ی بازی در وضعیت‌های بحرانی به درک و تجربه‌ی شطرنج‌باز بستگی دارد. بدین ترتیب هرچه با وضعیت‌های بیشتر مواجه شود حرکت به حرکت و گام به گام سبک بازی شطرنج‌باز پیشرفت می‌کند و نکات نهفته در وضعیت ملکه‌ی ذهن او خواهد شد.

در ادامه تلاش می‌کنیم این شیوه‌ی یادگیری را با کمک شما بیازمائیم!

پیشنهاد می‌کنم اولین گروه تمرین‌های ویژه را در حالی که تصویری از صحنه‌ی شطرنج در ذهن خود مجسم کرده‌اید آزمایش کنید تا محاسبه‌ی واریانت‌ها ملکه‌ی ذهن شما شود. این تمرین‌ها از ۵ بخش جداگانه تشکیل شده‌اند و برای هر کدام ۱۵ دقیقه زمان، پیش‌بینی شده است.

تصویرسازی ذهنی ۱

۱. رنگ خانه‌های a3, c2, e4, a6, h1 کدامند؟
۲. فطر c1-a5 چه رنگی است؟
۳. با چند حرکت اسب d1 پیاده غیرقابل حرکت a6 را می‌گیرد؟
۴. W. ♖h2, ♜e6, ♔f7, PP. g2, g3 ; B. ♘g8, ♙f8, PP. g7, h7
حرکت سفید. مات در سه حرکت.
۲۰. W. ♖b3, ♙a1, ♚b2, PP. c2, c3 ; B. ♘b8, ♙c8, ♚d6, PP. c6, c7, d5
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۲۱. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
h6, f5, f2, e6, b7
۲۲. رنگ تمام خانه‌های فطر c1-h6 کدامند؟
۲۳. آیا فیل b6 می‌تواند پیاده غیرقابل حرکت h5 را بگیرد؟
۲۴. W. ♖c7, ♚d8, B. ♘a8, ♙b8, ♙c8, PP. b6, b7, c6
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۲۵. W. ♖a3, ♔e3, P. b6 ; B. ♘a8, ♙b8, ♙c8, P. b7
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۲۶. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
h1, g6, d2, c7, b4
۲۷. تمام خانه‌های فطر h2-h8 را نام ببرید.
۲۸. با چند حرکت شاه d2 پیاده غیرقابل حرکت d6 را می‌گیرد؟
۲۹. حرکت سفید. آیا اسب سفید b8 می‌تواند پیاده رونده h5 را متوقف کند؟
۳۰. این بازی را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
1. f4 e6 2. g4??
حرکت سیاه.
۳۱. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
h7, g4, e3, b3, a4
۱. رنگ خانه‌های a3, c2, e4, a6, h1 کدامند؟
۲. فطر c1-a5 چه رنگی است؟
۳. با چند حرکت اسب d1 پیاده غیرقابل حرکت a6 را می‌گیرد؟
۴. W. ♖c3, ♚d3; B. ♘a2
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۵. W. ♖b3, ♙e3, ♙f3; B. ♘b1
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۶. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
a8, c5, e3, d2, g1
۷. رنگ همه‌ی خانه‌های فطر a6-f1 کدامند؟
۸. با چند حرکت رخ a2 پیاده‌های غیرقابل حرکت b5, c6, d7, f4 را می‌گیرد؟
۹. W. ♖e3, ♙e5; B. ♘f1
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۱۰. W. ♘g3, ♙h3, ♔h4; B. ♖h1
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۱۱. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
h8, h5, h2, f2, d4
۱۲. تمام خانه‌های فطر h4-c1 را نام ببرید.
۱۳. با چند حرکت فیل d2 پیاده‌های غیرقابل حرکت a7, b6, c5, d7 را می‌گیرد؟
۱۴. W. ♖c7, P. b6 ; B. ♘a8
حرکت سفید. مات در سه حرکت.
۱۵. W. ♖g6, ♙e1 ; B. ♘f8
حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۱۶. رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
h5, g4, e5, d6, d3
۱۷. فیل b3 می‌تواند به خانه g7 برود؟

۳۵. حرکت سفید.
رنگ خانه‌های زیر کدامند؟
۳۶. حرکت سفید. آیا اسب سفید مستقر در d2 می‌تواند پیاده‌های سیاه a2 و b4 را متوقف کند؟
۳۷. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۳۸. حرکت سفید. مات در سه حرکت.
۳۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۴۰. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۴۱. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۴۲. حرکت سفید. آیا فیل سیاه مستقر در b3 می‌تواند پیاده‌های سفید f3 و g3 را متوقف کند؟
۴۳. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۴۴. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۴۵. حرکت سفید. آیا شاه سفید مستقر در g2 می‌تواند پیاده سیاه a5 را متوقف کند؟
۴۶. حرکت سفید. مات در سه حرکت.
۴۷. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۴۸. حرکت سفید. آیا فیل سیاه مستقر در b3 می‌تواند پیاده‌های سفید f3 و g3 را متوقف کند؟
۴۹. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۵۰. حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟
۵۱. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۵۲. حرکت سفید. آیا شاه مستقر در g3 می‌تواند پیاده‌های سیاه b3 و c3 را متوقف کند؟
۵۳. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۵۴. حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟
۵۵. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۵۶. حرکت سفید. آیا شاه مستقر در g3 می‌تواند پیاده‌های سیاه b3 و c3 را متوقف کند؟
۵۷. حرکت سفید. مات در دو حرکت.
۵۸. حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟
۵۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.
۶۰. حرکت سفید. مات در سه حرکت.
۶۱. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

۱. e4 e5 2. ♖e2 g6??

۱. ♖g1, ♘a1, ♙f1, ♚d4, ♐f2, ♑f4, ♒g3; ♜b8, ♞b3, ♝c8, ♞h8, ♐p. b7, c7, f5

۱. ♖g1, ♘a1, ♙f1, ♚d4, ♐f2, ♑f4, ♒g3; ♜b8, ♞b3, ♝d7, ♞h8, ♐p. b7, c7, f5

۱. ♖g1, ♘a1, ♙f1, ♚d4, ♐f2, ♑f4, ♒g3; ♜b8, ♞b3, ♝d7, ♞h8, ♐p. b7, c7, f5

۱. e4 e5 2. ♖f3 ♚f6 3. d3 c6 4. ♚xe5?

۱. ♖a6, ♚c4, ♙c1; ♜a8, ♞h1, ♐. e7

۱. ♖c6, ♞c2; ♐. c5; ♜. ♘a7, ♞g1, ♐p. a4, b5, g2

۱. ♖c6, ♐. c7; ♜. ♚a7

۱. ♖c2, ♝c8; ♜. ♚a1, ♘a4

۱. ♖g6, ♙f1, ♚f5; ♜. ♚g8, ♞b3, ♐p. g7, h6

۱. ♖b1, ♞c1, ♞h1, ♐p. b2, c2, g6; ♜. ♚g8, ♞f3, ♘a8, ♐. b3

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۱. e4 c6 2. ♚c3 d5 3. ♚f3 dxc4 4. ♚xc4

۶۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. h3 ♙f6 4. c3 ♗e4??

حرکت سفید.

۷۰. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖f3 g5 4. ♗c4 f6?? 5. ♗xg5 fxg5

حرکت سفید.

۷۱. آیا اسب سفید مستقر در a6 می‌تواند پیاده h4 سیاه را متوقف کند؟ حرکت سفید.

۷۲.

W. ♗g3 , ♚h4 , P. a7 ; B. ♗d7 , ♚a1

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۷۳.

W. ♗c4 , ♚b3 ; B. ♗c6 , ♚h5

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۷۴. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. ♖f3 ♗c6 3. ♗c4 ♗c5 4. c3 ♙f6 5. d4 ♗b6? 6. dxe5 ♗xe4?

حرکت سفید.

۷۵. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. d4 d5 2. c4 dxc4 3. e3 b5?! 4. a4 c6 5. axb5 cxb5?

حرکت سفید.

۷۶. آیا فیل سفید a2 می‌تواند پیاده‌های سیاه h2 ، g3 ، f4 ، e5 ، d6 را متوقف کند؟ حرکت سفید.

۷۷.

W. ♗e5 , ♚f3 ; B. ♗g6 , ♗b1

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۷۸.

W. ♗b1 , ♚g2 , PP. f2 , g3 ; B. ♗b3 , ♖f3 , PP. a6 , g4

حرکت سیاه. چگونه ادامه می‌دهید؟

۷۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♗c4 ♚h4+ 4. ♗f1 ♗c5?! 5. d4 ♗b6 6. ♖f3 ♚g4? 7. ♗xf7+! ♗xf7?

حرکت سفید.

۸۰. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. f4 d5 3. exd5 ♚xd5 4. ♗c3 ♚e6 5. ♖f3 exf4 6. ♗f2 ♗c5+ 7. d4 ♗d6 8. ♗b5+ ♗f8 9. ♚e1 ♚f5

حرکت سفید.

۵۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♗c4 ♗g4 4. ♗c3 g6? 5. ♗xe5 ♗xd1??

حرکت سفید.

۶۰. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. ♖f3 d6 3. ♗c3 e5 4. ♗c4 ♗c6 5. d3 ♖ge7 6. ♗g5 ♗g4 7. ♗d5 ♗d4? 8. ♗e5 ♗xd1??

حرکت سفید.

۶۱.

W. ♗g1 , ♚d5 , PP. f2 , g2 , h3 ; B. ♗g8 , ♚a8 , ♚b3 , ♗h5 , P. g7

چند سوار دشمن، وزیر سفید را مورد حمله قرار داده‌اند؟

۶۲.

W. ♗d4 , PP. g7 , h6 ; B. ♗g8 , ♗a1

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۶۳.

W. ♗g1 , PP. a5 , c5 , f4 , g2 , h3 ; B. ♗b7 , ♗h5 , PP. f6 , f7

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۶۴. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. ♗c4 e6 3. ♗c3 ♗e7 4. f4 d5 5. ♗b5+ ♗bc6 6. d3 d4 7. ♗ce2??

حرکت سیاه.

۶۵. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام دهید.

1. e4 e5 2. f4 exf4 3. ♖f3 d5 4. ♗c3 dxe4 5. ♗xe4 ♗g4 6. ♚e2 ♗xf3??

حرکت سفید.

۶۶.

W. ♗a1 , ♚c3 , ♗b1 , PP. a2 , b2 , h3 ; B. ♗g7 , ♚a5 , ♗c7 , ♖g3 , PP. f6 , f7 , g6

وزیر سفید کدام سوار سیاه را بدون مشکل نابود می‌کند؟

۶۷.

W. ♗g6 , ♗c6 , PP. b5 , h3 ; B. ♗g8 , ♚b7 , PP. b6 , c7

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۶۸.

W. ♗e7 , P. b2 ; B. ♗g8 , ♗b7

حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟

۹۱. آیا فیل سفید مستقر در d5 می‌تواند پیاده‌ها
h2, a7 را متوقف کند؟ حرکت سفید.

۹۲. حرکت سفید. چگونه ادامه می‌دهید؟
W. ♖h1, ♔d6, PP. f2, g2, h3; B. ♗c8,
♞c8, ♚b7, ♚f7, ♙c4, P. g6

۹۳. حرکت سفید. چگونه بازی می‌کردید؟
W. ♖h6, ♚b1; B. ♗g8, ♙b4, PP. b2, f7

۹۴. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام
دهید.
W. ♖b3, ♞e1, ♔b2; B. ♖b6, ♞d8, ♔b5,
P. a6

۹۵. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج
انجام دهید.
W. ♖b3, ♞e1, ♔b2; B. ♖b6, ♞d8, ♔b5,
P. a6

۹۶. با چند حرکت اسب مستقر در a1 می‌تواند
خانه h8 برود. حرکت سفید.

۹۷. چند سوار سیاه زیر ضرب هستند.
W. ♖h1, ♞b3, ♔f5, PP. a2, c2, g3; B.
♙d8, ♞c7, ♚f4, ♚g8, ♔a4, ♔h4, PP. a7,
f7, h7

۹۸. حرکت سفید. چگونه بازی می‌کردید؟
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۹۹. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج انجام
دهید.
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۰. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج
انجام دهید.
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۱. حرکت سفید. چگونه بازی می‌کردید؟
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۲. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج
انجام دهید.
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۳. حرکت سفید. چگونه بازی می‌کردید؟
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۴. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج
انجام دهید.
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۵. حرکت سفید. چگونه بازی می‌کردید؟
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7

۱۰۶. بازی زیر را بدون نگاه به صفحه شطرنج
انجام دهید.
W. ♖a1, ♞c2, ♚h1, ♙h7, PP. a2, b2, f4;
B. ♖h8, ♞d5, ♚a8, ♚f8, ♙e6, ♔b4, PP.
f7, g7



استاد بزرگ کنستانتین چرنیشوف که مدت‌ها به‌کار مربیگری و آموزش نوجوانان شطرنج روسیه اشتغال دارد، به اهمیت و نقش «تصویرسازی صحنه‌ی نبرد» در قدرت محاسبه و ارتباط مستقیم آن با موضوع بسیار مهم تنگی وقت و خستگی پشت میز پی‌برده و با تدوین شیوه‌نامه‌ی آموزشی خود راهی مناسب و سریع برای تقویت قوای ذهنی شطرنج‌باز در ارزیابی و تحلیل ذهنی شاخه‌ها یافته است. حدود ۸۰ سال پیش بنجامین مارکوویچ بلومفلد، شطرنج‌باز معروف روس (لیتوانی) که حریف نیرومندی در برابر چیکورین، نیمزوویچ، اشپیلمان، کان، نوسکوبروفسکی، سالو، آلمخین، باتونیک، کاسپارین و کارو بود درباره‌ی نقش و اهمیت مهارت‌های ذهنی نیز چنین گفته است:

تئورسین‌های شطرنج تلاش و تمرکز بیشتری بر مقوله‌ی «گشایش» داشته‌اند. واضح است که دانش گشایشی در کیفیت بازی نقش مهمی دارد اما قطعاً عنصر تعیین‌کننده و حیاتی نیست و حذف نقصان‌های موجود در فرآیند فکر کردن شطرنج‌باز اگر مهم‌تر از دانش گشایشی وی نباشد، قطعاً کمتر از آن نیست!

در جریان بررسی یک شاخه‌ی بلند، بعد از اجرای هر حرکت، پوزیسیون جدیدی ایجاد می‌شود که فاصله‌ی بیشتری با واقعیت موجود روی صحنه نبرد دارد و به همین سبب درک ما نسبت به آن ضعیف‌تر و ضعیف‌تر می‌شود. حتی بازیکنی که دارای قوه‌ی تجسم نیرومند است و کاملاً مطمئن است که می‌تواند تصویر صحیح و بدون اشکال پوزیسیون در ذهن خود ایجاد کند، نمی‌تواند مطمئن باشد که ارزیابی او از پوزیسیون ذهنی‌اش درست بوده است.

این اتفاق ممکن است برای هر بازیکنی پیش آید و بعد از محاسبه‌ی صحیح شاخه، گم‌اگان متوجه مفید بودن شاخه نمی‌شود. با توجه به تجربیات شخصی خود در این زمینه، به نظر من عدم قطعیت ناشی از ناکافی بودن شفافیت تصویری است که در ذهن ایجاد شده است. در حقیقت «تصویرسازی ذهنی» بخشی از فرآیند فکر کردن شطرنج‌باز است و هر چه این تصویر ذهنی، واضح‌تر و روشن‌تر باشد، تفکر او دقیق‌تر و ساده‌تر عمل می‌کند و قطعاً نتیجه‌بخش‌تر است.

در مورد شاخه‌های طولانی خطر دیگری هم وجود دارد:

از آنجایی که بعد از هر حرکت ذهنی انتخابی، تصویر ذهنی پوزیسیون ناشی از آن باید اصلاح شود و تا رسیدن به انتهای شاخه این فرآیند ادامه یابد، بنابراین ذهن به تدریج خسته خواهد شد و این خستگی بعداً تأثیر خود را در نتیجه‌ی بازی خواهد گذاشت.

هر شطرنج‌باز حرفه‌ای به نقش تصویرسازی ذهنی و خطراتی که به‌ناچار در جریان محاسبه‌ی شاخه‌ها در آن نهفته است باید آگاه باشد و با توجه به میزان توانایی تصویرسازی ذهنی خویش (توان دید شطرنجی خود) تصمیمات مقتضی را در جریان بازی اتخاذ کند.



انتشارات شباهنگ

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-209-1



9 786001 302091

shabahangbook.com

shabahang_pub

shabahang_books

info@shabahangbook.com