

تئوری شروع بازی

شطرنج



عباس لطفی

ای نام تو بهترین سر آغاز
بی نام تو نامه کی کنم باز

تئوری شروع بازی شطرنج

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

عباس لطفی

WWW.ACHMAZSTORE.IR

انتشارات فرزین

۱۳۸۸

سرشناسه	: لطفی، عباس، ۱۳۰۶-
عنوان و نام پدیدآور	: تئوری شروع بازی شطرنج / تدوین عباس لطفی.
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۸۸.
مشخصات ظاهری	: ۴۷۹ ص.: مصور.
شابک	: ۴۸۰۰۰ ریال: ۲-۵-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸-
وضعیت فهرست نویسی	: فیپا
یادداشت	: کتابنامه: ص. ۴۷۹.
موضوع	: شطرنج -- شروع بازی
رده بندی کنگره	: ۱۳۸۸ ت ۹ ل ۶ / GV ۱۴۵۰
رده بندی دیویی	: ۷۹۴/۱۲۲
شماره کتاب شناسی ملی	: ۱۷۲۱۳۰۰



فرزین

انتشارات فرزین

تئوری شروع بازی شطرنج

تألیف: عباس لطفی

طراح جلد: ساناز فلاحتی

ناظر فنی: بهنام یوسفی

چاپ: طیف‌نگار

صحافی: نوری

شمارگان: ۲۵۰۰ جلد

نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۸

بها: ۴۸۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-05-2

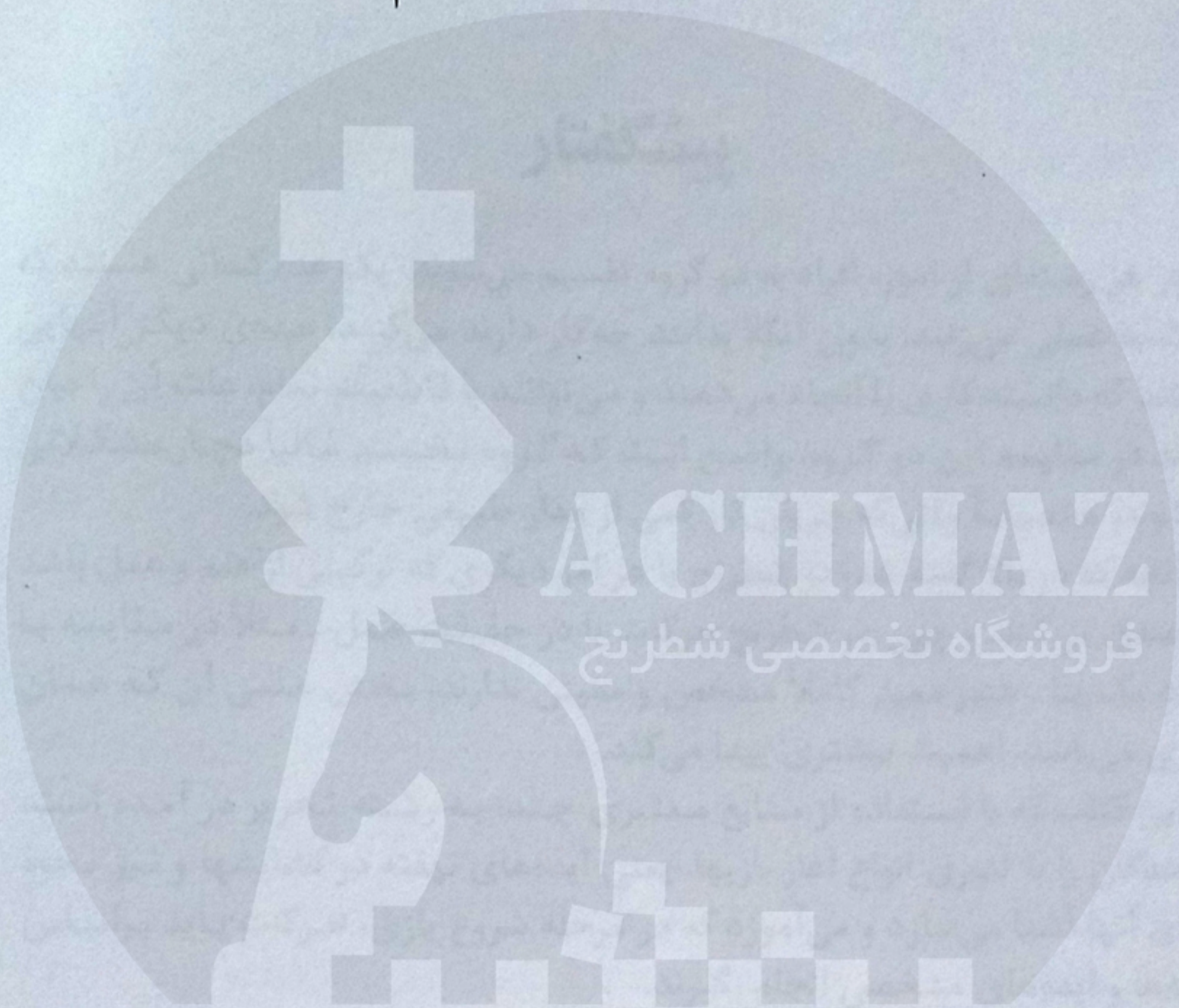
شابک: ۲-۵-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸-

انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴

دفتر مرکزی: ۹۰ ۴۱ ۴۸ ۶۶

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

تقدیم به خویشید.



WWW.ACHMAZSTORE.IR

میراث شطرنج
بگردید. علت آن نسبت کمالات در این ورزش است. این ورزش با اصرار بازی که
می تواند به حالت فتنه شروع را وسط بازی که به برتری نیرو پیدا نماید. انسان صورت
می گیرد بلکه در بیشتر اوقات به حالات محدود می شود که توانمندان آن را دور می آرند
و اهمیت آن را درک نمی کنند اما آن کسی که خواهمان ترفنی و پیشرفت است باید
تئوری آغاز بازی را به خوبی یاد بگیرد و البته در عرض به خاطر سپردن طوخی و
حرفات، گوشه اندازی هر کدامش را باید درک کند و بداند که این ایدهها هستند که
می توانند او را در حدیته در دست بازی راهنما باشند.
به او دوران توسعه می تواند بدون توجه خود را بر روی نشانیهای باز که امکانات

پیشگفتار

در هر رشته‌ای از امور، افراد به دو گروه تقسیم می‌شوند. یک عده کسانی هستند که دست به عملی می‌زنند، بدون آنکه بدانند چه کار دارند می‌کنند. عده‌ی دیگر آنهایی هستند که دانسته کاری را انجام می‌دهند و می‌توانند با قاطعیت تمام، علت آن را بیان کنند. در مقایسه این دو گروه، واضح است که گروه نخست، غالباً دچار مشکلاتی می‌شوند. مخصوصاً وقتی که جریان کار کمی از مدار طبیعی خارج شود.

آنچه که در بالا گفته شد، در شطرنج یا هر امر دیگری که ترکیبی از علم و عمل باشد هم صدق می‌کند. و چون در شطرنج حرکات یا در حقیقت عمل - مثلاً در مقایسه با ایجاد یک بنا - هنوز معیار کاملاً مشخص و معینی ندارند، بخش علمی آن که همان تئوری می‌باشد، اهمیت بیشتری پیدا می‌کند.

این کتاب که با استفاده از منابع معتبری چند، به رشته تحریر در آمده است، خوانندگان را با تئوری انواع آغاز بازیها، یعنی ایده‌های نهفته در گشایشها و نیز نحوه اجرای آنها آشنا می‌سازد و می‌آموزد که در مرحله شروع بازی، حرکات باید براساس نقشه‌ها و ایده‌های مشخصی انجام بگیرند.

مرحله شروع بازی، در واقع مشکل‌ترین بخشی است که نوآموزان می‌توانند آن را فرا بگیرند. علت آن است که در این مرحله، اثبات برتری - در مقایسه با آخر بازی که می‌تواند به مات منجر شود، یا وسط بازی که به برتری نیرو بیانجامد - آسان صورت نمی‌گیرد. بلکه در بیشتر اوقات به حالاتی محدود می‌شود که نوآموزان، آن را باور ندارند و اهمیت آن را درک نمی‌کنند. اما آن کس که خواهان ترقی و پیشرفت است، باید تئوری آغاز بازی را به خوبی یاد بگیرد و البته در عوض به خاطر سپردن طوطی‌وار حرکات، بکوشد، ایده‌های هر گشایش را نیک درک کند و بداند که این ایده‌ها هستند که می‌توانند او را در هدایت درست بازی راهنما باشند.

به نوآموزان توصیه می‌شود، بدواً توجه خود را بر روی گشایشهای باز که امکانات

بی‌شماری برای عملیات سوارها را در خود دارند، متمرکز سازند. و در مراحل اولیه، به مطالعه شمار محدودی از گشایشها اکتفا کنند و به تدریج آنها را افزایش دهند. تئوری شطرنج، نظریات مختلفی را بیان می‌کند. اما تاکنون کسی نتوانسته است برای تعیین ارزش این نظریات، روشی بهتر از بررسی بازی استادان طراز اول پیدا کند. به عبارت دیگر، با رعایت اصول و قواعد محکم و پابرجا، بعضاً وضعی پیش می‌آید که برای طرفین، محاسن و معایبی دارد. در چنین مواردی، بازی بین دو استاد برجسته، مهمترین راهنمایی است که می‌تواند ملاک و معیار قضاوت قرار بگیرد. این نکته یکی از مهم‌ترین علل نقل و تفسیر بازی اساتید است.^(۱)

جای بسی خشنودی است که شطرنج در سالهای اخیر، پیشرفت شایان توجهی در کشور ما داشته و با استقبال فراوان خردسالان، نوجوانان و جوانان مواجه شده است. به طوری که در حال حاضر پنج تن از این جوانان صاحب استعداد، برای نخستین بار در تاریخ شطرنج ایران به مقام شامخ استاد بزرگ بین‌المللی شطرنج دست یافته‌اند.^(۲) نمونه بازی این شطرنج‌بازان افتخار آفرین، که به همت و کمک بی‌دریغ دوست ارجمند آقای هادی کریمی دبیر فدراسیون شطرنج ایران فراهم شده است، با اندیشه تشویق سایر جوانان، در این کتاب از نظر خوانندگان می‌گذرد.

بدون شک یکی از عوامل مهم و مؤثر این پیشرفت بزرگ و شایسته مباحثات، دسترسی علاقه‌مندان به کتابهای سودمندی است که در این سالها منتشر شده است. امید است کتاب حاضر نیز بتواند در افزایش سطح آگاهی جوانان به دانش تئوری شطرنج و پرورش استعدادهای آنان اثری و سهمی داشته باشد.

لازم به ذکر است از بین منابع متعددی که برای نگارش این کتاب استفاده شده است (فهرست منابع در پایان کتاب آمده است) سهم بیشتر، از آن کتاب «خودآموز جامع شطرنج» است که تغییرات موردنظر در آن به کار رفته است. این کتاب با کمک آقای منوچهر فرهنگ به رشته تحریر درآمده بود و من در اینجا وظیفه خود می‌دانم از معاضدت آن دوست قدیم تشکر کنم.

در پایان از آقای حسن نوابی دوست دیرین و دبیر اسبق فدراسیون شطرنج ایران سپاسگزارم که کار بازنگری نهایی کتاب را پذیرفت و به انجام رسانید.

عباس لطفی

آذرماه ۱۳۸۷

۱. در همه‌ی بازیهای تفسیر شده این کتاب، نام بازیکن دارای مهره‌های سفید در سمت چپ نوشته شده است.

۲. نام ۵ شطرنج‌باز برتر ایران زمین، به ترتیب حروف الفبا چنین است: آقای امیر باقری، خانم شادی پریدر و آقایان احسان قائم‌مقامی، مرتضی محبوب و الشن مرادی.

فصل ۱

اصول اساسی

تئوری گشایشها، شطرنج‌باز را به رعایت اصول مشخصی هدایت می‌کند که هرگز نباید از خاطر دور بماند. از جمله این اصول می‌توان به موارد زیر اشاره کرد:

- (۱) در وضعیت اولیه بازی، سفید به دلیل داشتن نوبت، اندکی برتری دارد. در نتیجه:
- (۲) در این مرحله، هدف سفید باید حفظ این برتری باشد. حال آنکه:
- (۳) هدف سیاه دست یافتن به تساوی وضعیت (پوزیسیون) است.

بنابراین تئوری شروع بازی، در واقع تلاش برای تحقق اهداف بالا در همه حالات است.

هر زمان که هدف‌های ۲ و ۳ به روشنی محقق شود، می‌توان گفت که مطابق «تئوری» بازی شده است. مع‌هذا تا به حال کسی نتوانسته است روشی بیابد که ارزش آن از «عملکرد و تجربه» خوب استادان بیشتر باشد. به عبارت دیگر، در بیشتر حالات، تئوری چیزی بجز یک «عملکرد و تجربه» خوب نیست.

در ابتدای بازی، شطرنج‌باز همواره باید به دو اصل بسیار مهم دیگر توجه داشته باشد. یکی «گسترش» و دیگری «مرکز»، به این منظور لازم است همه سوارها به طور هماهنگ گسترش داده شوند. بدون تلف کردن «زمان» در مواضع حساس صحنه نبرد مستقر گردند. مرکز صحنه پیکار را به تصرف درآورند و یا دست‌کم بر آن نظارت کنند. و در همان حال بکوشند قوای حریف را از دستیابی به آنچه که درصدد رسیدن به آن است، محروم بسازند. در اجرای اصول مزبور رعایت ۱۰ قاعده عملی زیر ضروری است. البته لازم به ذکر است که یک شطرنج‌باز آزموده و باتجربه می‌تواند موارد استثناء آن را

به خوبی دریابد. قواعد یادشده به شرح زیر است:

(۱) بازی را با پیاده شاه یا پیاده وزیر آغاز کنید.
 (۲) تا آنجا که ممکن است، بهترین حرکات گسترشی را که در عین حال با تهدید همراه باشد، انجام دهید.

(۳) اسبها را قبل از فیلهها وارد بازی کنید.

(۴) برای گسترش هر سوار بهترین خانه را انتخاب کنید.

(۵) در شروع بازی بیش از یک یا دو پیاده را حرکت ندهید.

(۶) وزیر را زود وارد بازی نسازید.

(۷) هر قدر که ممکن است زودتر قلعه بروید.

(۸) برای کنترل مرکز بازی کنید.

(۹) بکوشید همواره دست کم یک پیاده در مرکز داشته باشید.

(۱۰) بدون دلیل موجه و روشن قربانی ندهید.

در مورد قاعده دهم باید اضافه شود که برای پیشکش کردن پیاده به حریف، توجه به

یکی از دلایل چهارگانه زیر ضروری است:

اول- قربانی پیاده به یک گسترش محسوس منجر شود.

دوم - وزیر حریف را از مسیرش منحرف سازد.

سوم - مانع از قلعه رفتن شاه حریف بشود، خواه برای همیشه و خواه برای چند

حرکت.

چهارم - به تدارک یک حمله نیرومند بیانجامد.

و بالاخره لازم است خوب بخاطر سپرده شود که در هر حرکت بازی باید به دو سؤال

پایین پاسخ داده شود.

(۱) این حرکت چه تأثیری بر مرکز دارد؟

(۲) در جمع سوارها و پیاده‌های گسترش یافته، چه مکانی برای آن مهره در نظر

گرفته شده است.

در شطرنج سه عامل مهم نیرو، عرصه و زمان دخالت کامل دارند.

نیرو - همان مهره‌های هستند که دو بازیکن در ابتدای بازی در اختیار دارند.

عرصه - یا فضا همان صفحه شطرنج یا میدان نبرد است که قوای دو هم‌آورد بر روی

آن جابه‌جا می‌شوند و مانور می‌دهند.

زمان - در حقیقت همان نوبت بازی است که برای حرکت دادن مهره‌ها برعهده بازیکن قرار می‌گیرد.

در جریان بازی سه عامل بالا می‌توانند به یکدیگر تبدیل شوند. به این معنا که می‌توان مثلاً یک پیاده یعنی «نیرو» را از دست داد، برای آنکه از لحاظ «زمان» از حریف پیشی گرفت، یا آنکه بر عرصه بیشتری تسلط پیدا کرد. یا برعکس می‌توان با اجرای چند حرکت یعنی از دست دادن «زمان» یک پیاده حریف را به چنگ آورد.

سخن گفتن درباره برتری نیرو زاید بنظر می‌رسد. زیرا شطرنج‌بازی که از لحاظ نیرو از حریف پیش باشد قاعدتاً بازی را به سود خویش به پایان می‌رساند.

عرصه نقش بسیار مهمی را در شطرنج ایفا می‌کند. بازیکنی که بر عرصه بیشتری تسلط داشته باشد، به همان نسبت آزادی عمل زیادتری پیدا می‌کند و آسانتر می‌تواند به گسترش نیروها و اجرای مانورها بپردازد. برعکس اگر قلمرو قوایش به سه عرض محدود شود، درواقع امتیاز بزرگی را از دست داده و برای مانور سوارهای خود در تنگنا قرار گرفته است.

زمان نیز در شطرنج عامل بسیار بااهمیتی است و لازم است شطرنج‌باز هر «زمان» یا نوبت بازی را تمام و کمال در خدمت گسترش قوا بکار برد و بکوشد در این زمینه هم مثل نیرو و عرصه تعادل با حریف خود را حفظ کند. شطرنج‌بازی که با سبقت در «زمان» عمل می‌کند، می‌تواند ابتکار عمل را بدست بگیرد و چه بسا پیروزی را از آن خود سازد. در پایان بازی، غالباً حتی یک «زمان» قاطع است. آن کس که یک «زمان» پیش است می‌تواند پیاده خود را به وزارت برساند، در حالی که پیاده حریف تازه به عرض ماقبل آخر رسیده است.

حرکات آغاز بازی شطرنج بر پایه شماری ایده‌های مشخص بنا شده‌اند. این ایده‌ها درواقع، پایه و اساس بازی را تشکیل می‌دهند. بنابراین شطرنج‌باز، به عوض آنکه انواع شروع بازی را به خاطر بسپارد، باید ایده‌های اساسی آنها را به خوبی درک کند و فرا بگیرد.

در دوران ما، تئوری گشایشها با اندیشه‌های نوین وسط بازی نیز درآمیخته و پیچیدگی‌های خاصی پیدا کرده است که حل آنها، نوآوری‌های روزافزون را ایجاب

می‌کند. می‌توان گفت که در این دوران تئوری گشایشها تا سطح والای علم ارتقاء یافته است.

خصوصیات برجسته و بارز گشایشهای نو، همان طور که در بازیهای مسابقات کنونی شطرنج مشهود است، در نکات مهم زیر خلاصه می‌شود:

(۱) جدال زنده و حاد در مرکز

(۲) حفظ توان تحرک پیاده‌ها

(۳) گسترش نیروها با هدف تحقق طرحهای وسط بازی.

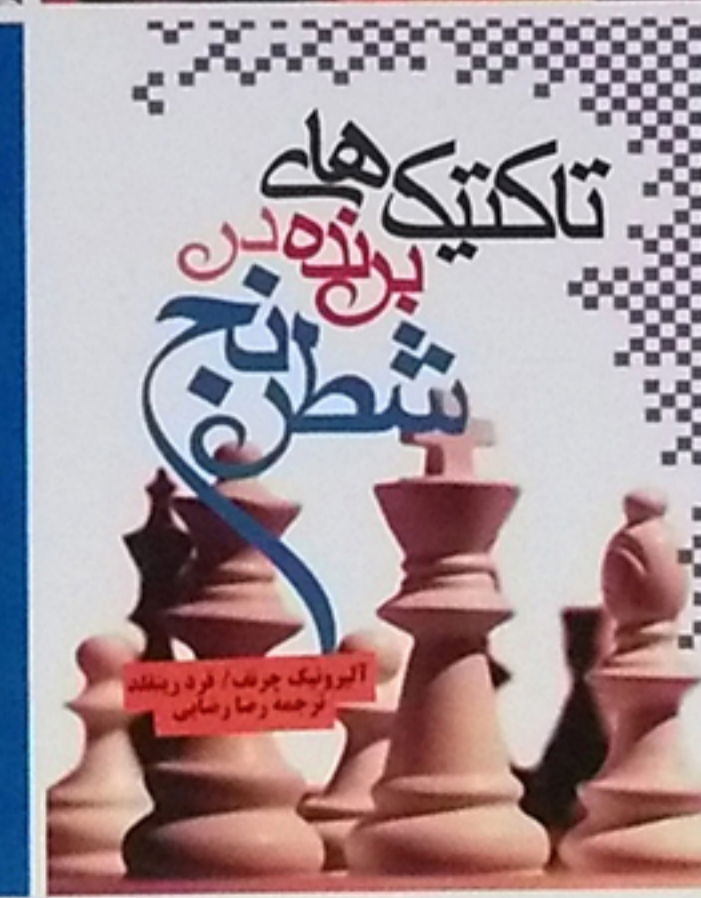
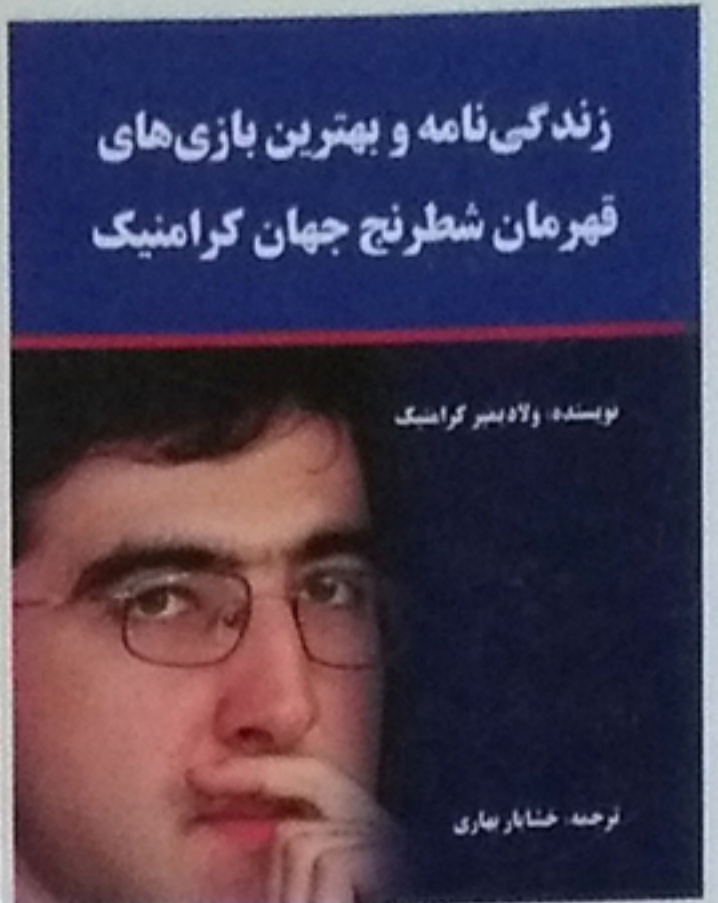
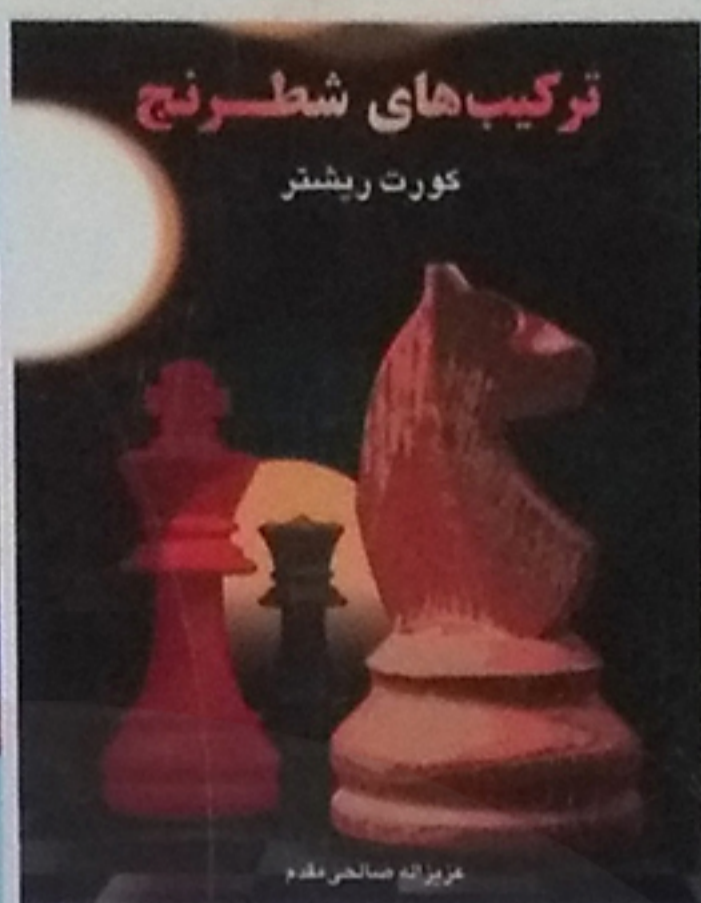
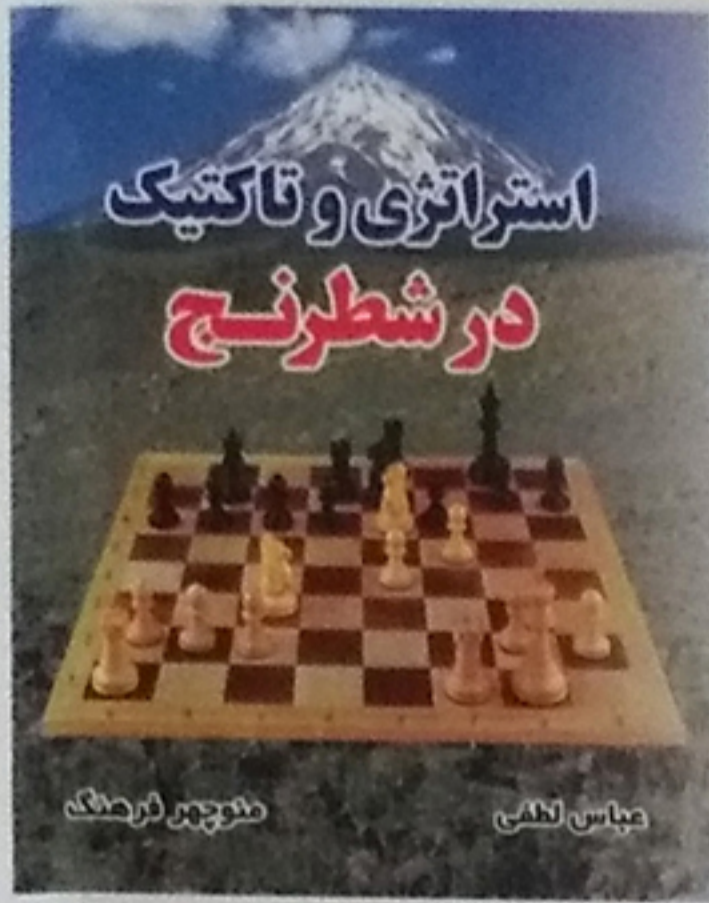
(۴) جستجو و تلاش برای اجرای یک بازی متقابل فعال از جانب سیاه، به جای

اتخاذ تاکتیک‌های انفعالی و رسیدن به نتیجه مساوی.

امروزه در عمل شروع بازیهای بسیار متنوع و گوناگونی بکار می‌رود که هر کدام از آنها شاخه‌های متعددی را شامل می‌باشد. هر یک از این گشایشها نام خاصی دارد. بعضی نام سرزمینی را گرفته است که نخستین بار در آنجا بازی شده است. برخی دیگر اسم شطرنج‌بازی را دارد که طراح یا بررسی کننده آن بوده است و بالاخره وجه تسمیه تعدادی نیز مهره‌ای است که گسترش آن، خصوصیات بازی را تعیین می‌کند.

انواع گشایشهای بازی، به سه بخش تقسیم می‌شوند: بخش اول آغاز بازیهای باز که طرفین بازی در حرکت نخست پیاده شاه را دو خانه به جلو می‌رانند. بخش دوم آغاز بازیهای نیمه‌باز (یا نیمه‌بسته) که سیاه به حرکت $e2-e4$ سفید جوابی غیر از $e5-e7$ می‌دهد و بخش سوم آغاز بازیهای بسته که سفید در حرکت اول به جای $e2-e4$ حرکت دیگری را بازی می‌کند.

انتشارات فرزین ناشر تخصصی شطرنج



فروشگاه: خیابان انقلاب، ابتدای خیابان دانشگاه، شماره ۱۷۴ تلفن: ۰۶۰۲۴۴۶۶۶