



تاکتیک هفده

برای نبرد

استطیع

ACOLIMAZ

فروشگاه تخصصی

WWW.ACOLIMAZSTORE.IR

اروینگ چرنف / فرد رینفلد

ترجمه رضا رضایی

مرتضی رضایی



به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه بر مگذرد

تاکتیک‌های برنده در شطرنج

ACHMAZ

فروشگاه اینترنتی / فرد رینفلد

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه

رضا رضایی - مرتضی رضایی

انتشارات فرزین

سرشناسه	چرنف، اروینگ، ۱۹۰۰ م. - Chernev, Irving
عنوان و نام پدیدآور	تاکتیک های برنده در شطرنج اروینگ چرنف، فرد رینفلد، ترجمه رضا رضایی، مرتضی رضایی
مشخصات نشر	تهران فرزین، ۱۳۹۶
مشخصات ظاهری	۲۶۷ ص، مصور، جدول
شابک	۳-۶۶-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸-۱۸۰۰۰۰۰ ریال
وضعیت فهرست نویسی	فیبا
پادداشت	عنوان اصلی: Winning chess: how to perfect your attacking play.
پادداشت	کتاب حاضر در سال های مختلف توسط ناشران متفاوت منتشر شده است.
موضوع	شطرنج -- وسط بازی
موضوع	Chess Middle -- games
شناسه افزوده	رینفلد، فرد، ۱۹۱۰ - ۱۹۶۴ م.
شناسه افزوده	Reinfeld, Fred
شناسه افزوده	رضایی، رضا، ۱۳۳۵ - مترجم
شناسه افزوده	رضایی، مرتضی، ۱۳۴۱ - مترجم
رده بندی کنگره	۱۳۹۶ ت ۲ / ج ۴ / ۱۴۵۰۳ / GV
رده بندی دیویی	۷۹۴ / ۱۲۳
شماره کتابشناسی ملی	۲۵۸۹۷۸۵



ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج
فرزین
انتشارات فرزین

تاکتیک های برنده در شطرنج

نویسنده: اروینگ چرنف / فرد رینفلد

ترجمه: رضا رضایی - مرتضی رضایی

چاپ اول: ۱۳۹۶

شمارگان: ۵۰۰

چاپ و صحافی: طیف نگار

بها: ۱۸۰۰۰ تومان

ISBN: 978-600-5017-66-3

شابک: ۳-۶۶-۱۷-۵۰۱۷-۶۰۰-۹۷۸

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

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

فهرست

۵	پیشگفتار
۷	مقدمه
۹	فصل ۱ - آچمزی
۳۳	فصل ۲ - جنگال اسب
۵۵	فصل ۳ - حمله دوگانه
۷۹	فصل ۴ - حمله برخاست
۹۷	فصل ۵ - کیش برخاست
۱۰۳	فصل ۶ - کیش دوبل
۱۰۷	فصل ۷ - سوار پروظیفه
۱۱۷	فصل ۸ - حذف مهره مدافع
۱۲۹	فصل ۹ - مهره " بدون عقب نشینی "
۱۳۹	فصل ۱۰ - حمله در خطوط
۱۴۹	فصل ۱۱ - ترکیب های وزیر کردن
۱۶۱	فصل ۱۲ - آسیب پذیری عرض اول (عرض هشتم)
۱۷۳	فصل ۱۳ - قطع ارتباط
۱۷۹	فصل ۱۴ - حرکت غافلگیر کننده
۱۸۹	فصل ۱۵ - عملیات ترکیبی
۲۰۳	فصل ۱۶ - طراحی برای مات
۲۲۱	فصل ۱۷ - هنر دفاع
۲۴۱	فصل ۱۸ - بازی های نمونه
۲۶۳	پاسخ آزمون ها

در شطرنج، معکر نظام مندیش از الهام به کار می آید - پوردی

فروشگاه تخصصی شطرنج

WWW.ACHMAZSTORE.IR

پیشگفتار

هر شطرنج‌بازی، چه استاد و چه تازه‌کار، همواره می‌خواهد بازی‌اش را بهتر کند. ما با بررسی بیش از ۵۰،۰۰۰ بازی استادان پس از سال ۱۸۵۱ به این نتیجه رسیدیم که رمز پیروزی در شطرنج، کاربرد صحیح بازی ترکیبی است.

خیلی وقت‌ها روش‌های تاکتیکی به مات می‌انجامد، اما در بیشتر حالات، بازی ترکیبی راهی برای کسب برتری قوا است. برتری قوا در مقابله با حریف هم‌توان عموماً سبب پیروزی می‌شود. گاهی حریف به ازای قوای از دست داده‌اش از امکانات و بفرنجی‌هایی برخوردار می‌شود که اصطلاحاً آن را "جبران" می‌نامیم. در پوزیسیون‌های کتاب حاضر، هرگاه کسب برتری در قوا مورد نظر است وضعیت را از پیچیدگی مبرا ساخته‌ایم تا حریف جبرانی در برابر قوای تلف شده‌اش نداشته باشد.

ترکیب را می‌توان به اجزای ساده‌تری تفکیک کرد، مانند: آچمزی، چنگال اسب، حمله دوگانه، کیش برخاست و ... هر کدام از این ترفندها ویژگی خاص خود را دارد و طبق الگوهای تکرار شونده‌ای در صفحه شطرنج نقش می‌بندد.

لیکن الگو فقط به کار کسانی می‌آید که معنای آن را دریافته باشند. مثلاً در فصل آچمزی می‌آموزید که هرگاه شاه و وزیر حریفان در یک مسیر قرار گرفته باشد (چه در ستون و عرض، و چه در قطر) باید به دنبال آچمزی باشید. تکنیک بهره‌برداری از آچمزی (با افزایش فشار بر مهره آچمز شده، راندن مدافعان این مهره، یا تضعیف حامیان آن به کمک تعویض) در پوزیسیون‌های ساده و قاطعی که از بازی‌های واقعی اقتباس شده‌اند به نمایش درآمده و بررسی شده است.

پوزیسیون‌های هر فصل از ساده به دشوار تنظیم شده‌اند، لیکن هنگامی که با تیم مورد بحث آشنا شوید پوزیسیون‌های "دشوار" به نظرتان "ساده" می‌رسد. وقتی با اطمینان کامل این روش‌های تاکتیکی را به کاربندید، تشخیص و پیش‌بینی حالات استفاده از این روش‌ها خودبه‌خود ملکه ذهن شما می‌شود. با استفاده از تیم‌های گوناگون و آمیزش تعدادی از آن‌ها، رفته‌رفته در جاده پیروزی پیش خواهید رفت.

موتیف‌های تاکتیکی را در کتاب حاضر به ترتیب اهمیت و کثرت آن‌ها در بازی‌های واقعی تنظیم کرده‌ایم. مثلاً آچمزی مهم‌ترین و رایج‌ترین ترفند در مسابقات به شمار می‌رود و از این‌رو، ابتدا به آن پرداخته‌ایم.

در سراسر کتاب، زبان ساده و قابل فهم به کار برده‌ایم تا شطرنج‌بازی که صرفاً قواعد بازی و حرکت مهره‌ها را می‌داند با اصطلاحات پیچیده فنی مواجه نشود. از این‌رو، به عمد به تکرار



متوسل شده‌ایم. مثلاً بارها با این عبارت‌ها مواجه می‌شوید: "تقدم کیش را فراموش نکنید!" یا "هر تعویض ممکن را بررسی کنید". هدف ما عادت دادن خواننده به تجسم ترکیب‌های اجباری بوده است.

پوزیسیون‌های نمونه برای سرگرمی و نیز آموزش خواننده انتخاب شده‌اند. این پوزیسیون‌ها معمولاً چنان ساده‌اند که از روی نمودار می‌توان ادامه‌ها را به‌طور ذهنی دنبال کرد (که این روش البته لذت‌های خاصی دارد).

اما برای بهبود بازی باید از صفحه استفاده کنید و مهره‌ها را بچینید و تمام پوزیسیون‌ها را اجرا کنید. نباید صرفاً نگاهی بیفکنید و بگویید "آهان، این که ساده است!" و بعد به سراغ پوزیسیون بعدی بروید. فراموش نکنید که اجرای واقعی این ترکیب‌ها به شما کمک می‌کند تا ایده‌های اساسی ترکیب‌ها را در بازی‌های خودتان به‌کاربندید.

برای هر تم باید دو یا سه جلسه وقت بگذارید. کلیات هر الگوی برنده (هر قدر هم زیرکانه باشد) با هر بار چیدن پوزیسیون‌ها واضح‌تر و مفهوم‌تر می‌شود. به گفتهٔ قدما، کار نیکو کردن از پُر کردن است. تمرین‌های پایان هر فصل محکی است برای آگاهی از میزان یادگیری‌تان. بهتر است ابتدا روی حرکات واقعی تمرکز کنید و سپس گزینه‌های احتمالی و فرضی را مورد نظر قرار دهید. ضمناً به تفاوت حرکات مهره‌های سفید و سیاه توجه داشته باشید. وقتی می‌نویسیم: 3...♘e5، منظورمان این است که سفید در حرکت سوم، فیل خود را به پنجمین خانهٔ ستون شاه خود برده است، اما وقتی بنویسیم: 3...♘e5، منظور این است که سیاه در حرکت سوم، فیل خود را به پنجمین خانهٔ ستون شاه خود آورده است. وجود علامت "!" در مقابل هر حرکت به معنی این است که حرکت خوبی انجام شده است و علامت "!!" نشان دهندهٔ حرکت عالی یا بسیار خوب است. علامت "?" نشانگر حرکت بد یا غلط، و علامت "??" نشان دهندهٔ حرکت خیلی بد یا اشتباه فاحش است. ضمناً علامت "!" نشان می‌دهد که حرکت زیرکانه‌ای انجام شده که ویژگی‌های مخاطره‌آمیز نیز دارد و کلاً حرکت جالب محسوب می‌شود. علامت "!" مشخص‌کنندهٔ این است که حرکت خوبی انجام نشده، لیکن این حرکت مودبانه نیز هست و کلاً مشکوک به حساب می‌آید.

مطالعهٔ مثال‌های متعدد و روش‌های تجزیه و تحلیل ترکیب‌ها سبب درک بهتری از تلفیق نیروهای مهره‌ها می‌شود. با تکرار دائمی الگوهای برنده، کاربرد این الگوها به‌صورت عادت درمی‌آید. خواهید دانست که چه موقعی، صحنه برای کاربرد حملهٔ دوگانه یا چنگال اسب یا ترفندهای دیگر مهیاست. آشنایی با الگوهای برنده سبب انتظام یافتن تفکر شطرنجی می‌شود. استفادهٔ صحیح از سلاح‌های شطرنج، شما را به این عادت می‌کشاند که ترکیبی بازی کنید و ترکیب طرح کنید. بازی ترکیبی، کلید پیروزی است. چرنف - رینفلد، ۱۹۴۷

مقدمه

شطرنج تا ۹۹ درصد تاکتیک است.

تایشان

تاکتیک، مهم‌ترین عنصر در وسط‌بازی است.

تاراش

شمار حرکت‌های ممکن در هر بازی شطرنج به میلیاردها میلیارد می‌رسد، با این همه، شطرنج بازی ساده‌ای است. این معما را چگونه باید حل کرد؟

پاسکال گفته بود: " آدمی کالبدی بیش نیست، اما کالبدی است اندیشمند." با تفکر دقیق و سیستماتیک در بازی شطرنج درمی‌یابیم که از میلیاردها میلیارد حرکت ممکن فقط کسر بسیار کوچکی معنی‌دار است و هدف معقولی را دنبال می‌کند. پس برای بازی هدف‌دار باید حرکت‌های بهینه را برگزینیم. حرکت‌های معقول دو دسته‌اند: استراتژیکی و تاکتیکی. عده‌ای از صاحب‌نظران گفته‌اند که ۹۰ درصد بازی را تاکتیک تشکیل می‌دهد. اما هیچ کتابی تا به حال (سال ۱۹۴۷) نوشته نشده که در آن تاکتیک محور اصلی بحث باشد. کتاب حاضر در زمره نخستین آثاری است که تاکتیک در آن نقش اصلی را دارد.

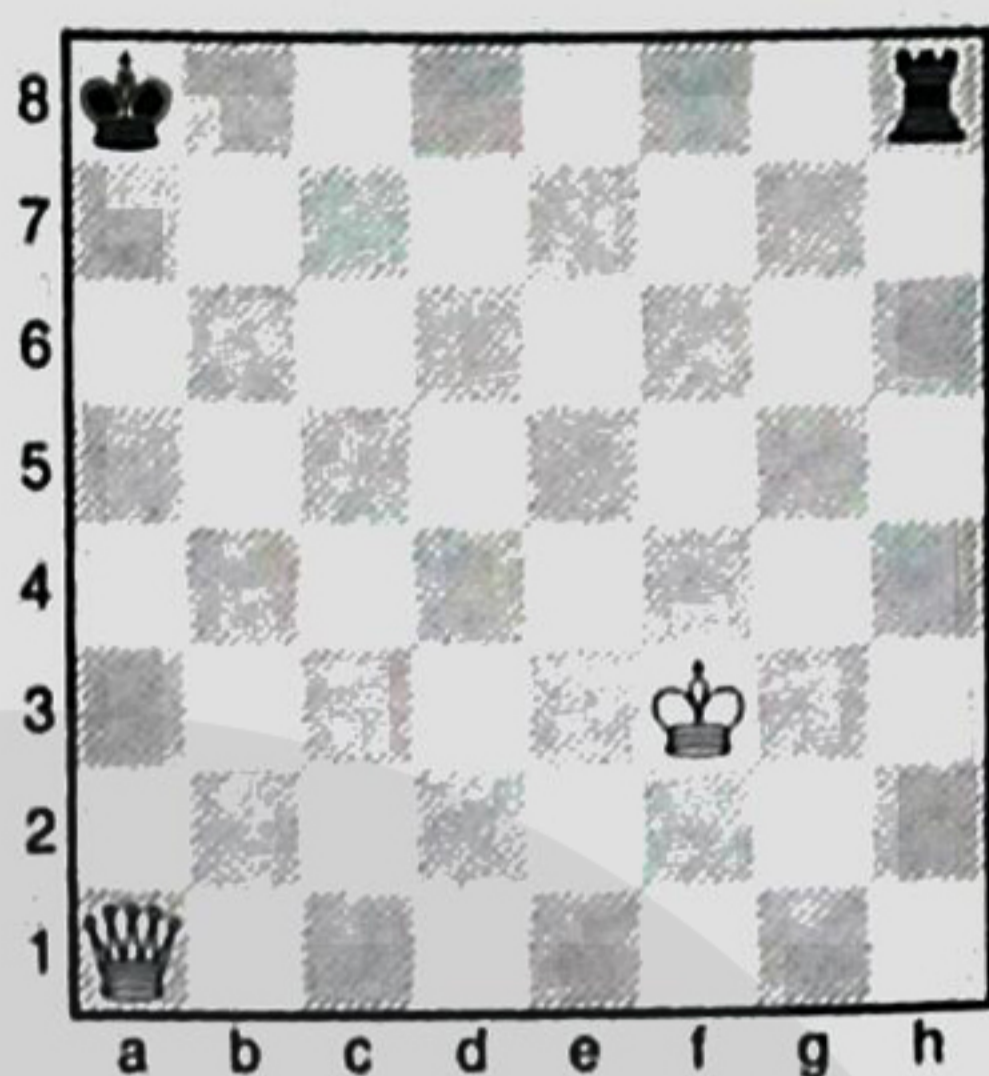
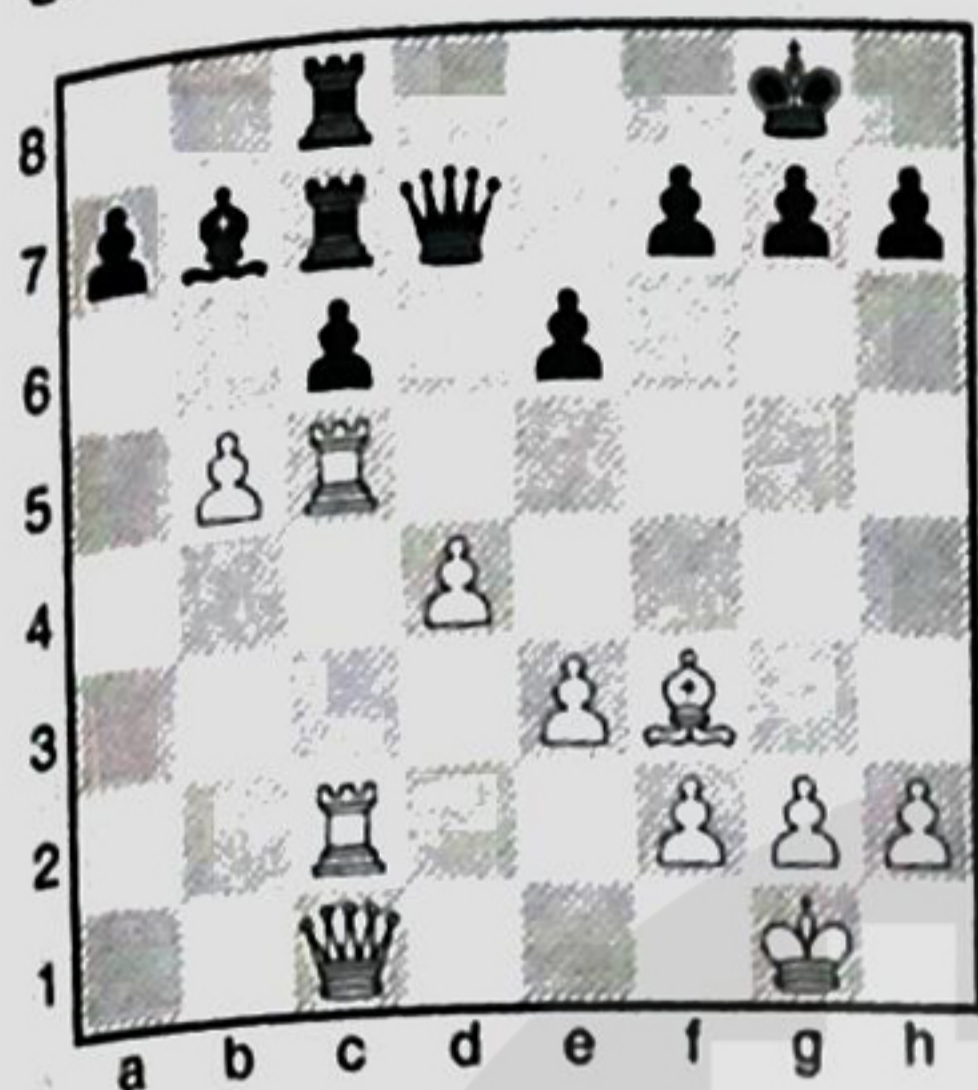
تاکتیک‌ها را اساساً می‌توان به دو دسته از روش‌ها تبدیل کرد: (۱) حمله مضاعف، (۲) تمرکز نیروی برتر. و ما می‌پردازیم به یادگیری این روش‌های بُرد.

تاراش گفته است: " تاکتیک، مهم‌ترین عنصر در وسط بازی است." منظورمان از تاکتیک چیست؟ تاکتیک یعنی حمله، یعنی استفاده از حرکات خردکننده و اجبارآور. پس تاکتیک یعنی تحمیل اراده به حریف. چه موقعی تاکتیک کارساز است؟ موقعی که حمله شما قوی‌تر از حمله حریف باشد و موقعی که نیروی برتر در اختیار داشته باشید.

روش‌های تاکتیکی را چگونه باید به کاربرد؟ اجرای ایده‌های تهاجمی باید با حرکت‌های حاد و اجبارآور همراه باشد. این نوع حرکات‌ها یا توأم با کیش و یا گرفتن هستند، یا تهدید به کیش یا گرفتن. در این صورت، امکان انتخاب حریف به شدت محدود می‌شود و صحت محاسبات طرف مهاجم افزایش می‌یابد. ((تحمیل اراده)) سبب می‌شود که میلیاردها میلیارد امکان از حریف سلب شود.

در دو نمودار بعدی، اساس بازی تاکتیکی (۱. حمله مضاعف، ۲. تمرکز قوای برتر) را نشان

داده‌ایم:



سفید با پنج نیرو به پیاده C6 فشار می‌آورد، اما سیاه با چهار نیرو دفاع می‌کند. پیاده C6 قابل نجات نیست. این مثالی از تمرکز قوای برتر است.

سفید به شاه سیاه کیش داده و هم‌زمان به رخ سیاه حمله کرده است. شاه باید از کیش خارج شود و رخ از دست می‌رود. این مثالی از حمله مضاعف است.

در تدوین کتاب حاضر، برای تعیین اهمیت نسبی انواع مختلف موتیف‌های حمله، هزاران بازی را بررسی کرده و فراوانی تم‌های حمله را سنجیده‌ایم، و مثلاً دریافته‌ایم که آچمزی از هر روش دیگری بیشتر به‌وقوع پیوسته است. از این‌رو، بیشتر مثال‌ها را از آچمزی آورده‌ایم. اصطلاحات مربوط به تم‌های حمله را نیز با دقت بسیار انتخاب کرده‌ایم و بیشتر آن‌ها به خودی خود گویا هستند (مانند حمله مضاعف، چنگال اسب، و غیره). هر تم را شرح داده‌ایم و به‌صورت الگوی اساسی درآورده‌ایم و با نمونه‌های عملی نمایانده‌ایم و سپس در قالب تمرین‌هایی پیش روی خواننده گذاشته‌ایم.

یکی از خطاهای جدی در پرداختن به مسئله تاکتیک‌ها این است که مثال‌های مربوط به یک تم را بدون منفک کردن آن‌ها از تم‌های دیگر ارائه می‌دهیم. در نتیجه، ممکن است بخواهیم ترکیبی را تحت عنوان چنگال اسب شرح دهیم لیکن حمله مضاعف، کیش برخاست و غیره نیز در آن گنجانده شده باشد. در کتاب حاضر از این روش خطا اجتناب کرده‌ایم. تم‌های حمله را به صورت‌های تدریجی نمایش داده‌ایم. مثال‌های آچمزی معطوف به آچمزی‌اند؛ مثال‌های چنگال اسب شامل چنگال اسب، و نیز آچمزی‌اند، و به همین ترتیب کار را دنبال کرده‌ایم. در این حالت است که معلومات خواننده به‌طور تدریجی و سیستماتیک گسترش می‌یابد. در مواردی نیز لازم بوده که به تم پیشرفته‌تری "جهش کنیم" که البته تعداد این موارد بسیار اندک است.

تمرین‌ها بسیار ساده‌اند و عمداً آن‌ها را ساده انتخاب کرده‌ایم تا خواننده با حل آن‌ها احساس قدرت کند. ما حتی از اجرای ترکیب‌های بسیار ساده نیز احساس قدرت می‌کنیم.

فصل ۱ - آچمزی

قدرت دفاعی مهره آچمز، خیالی است.

نیمزوریج

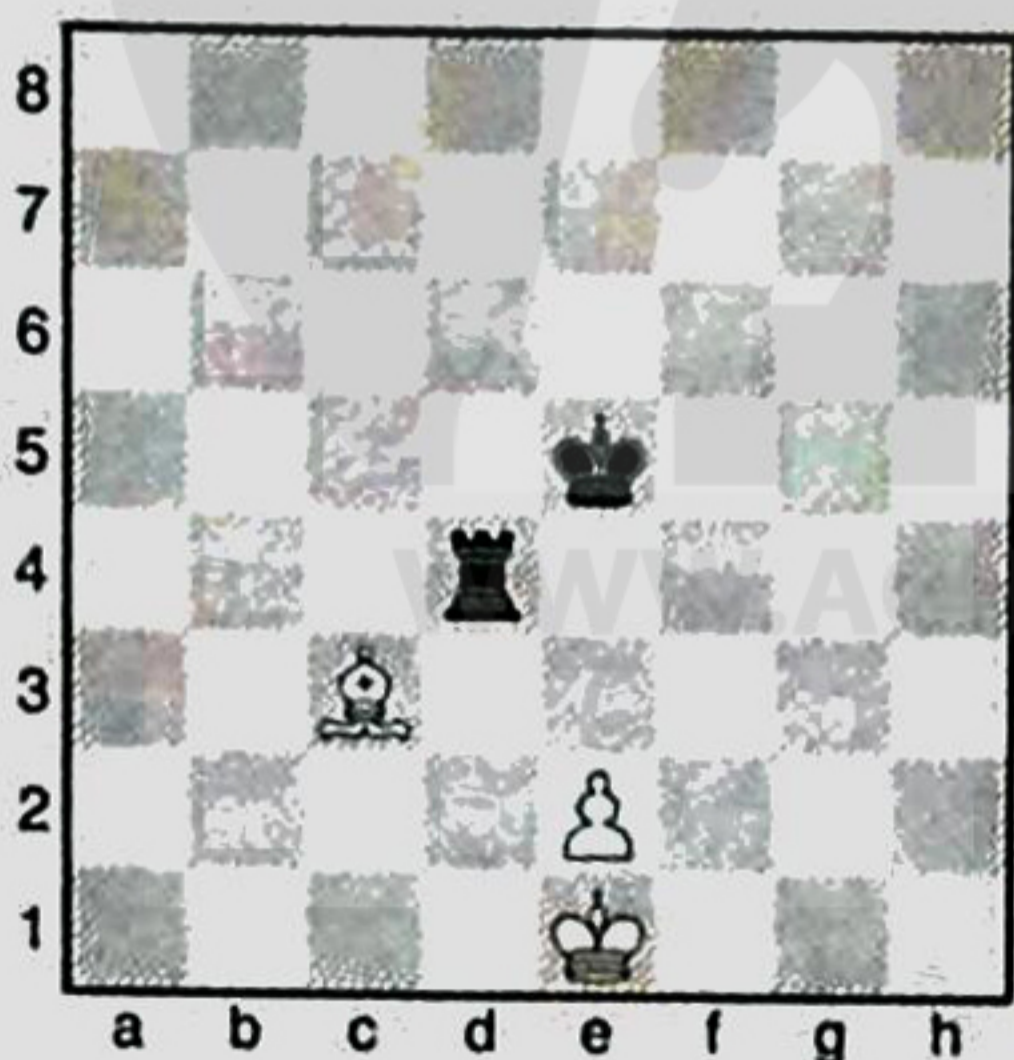
آچمزی از شمشیر هم قدرتمندتر است.

ریفلند

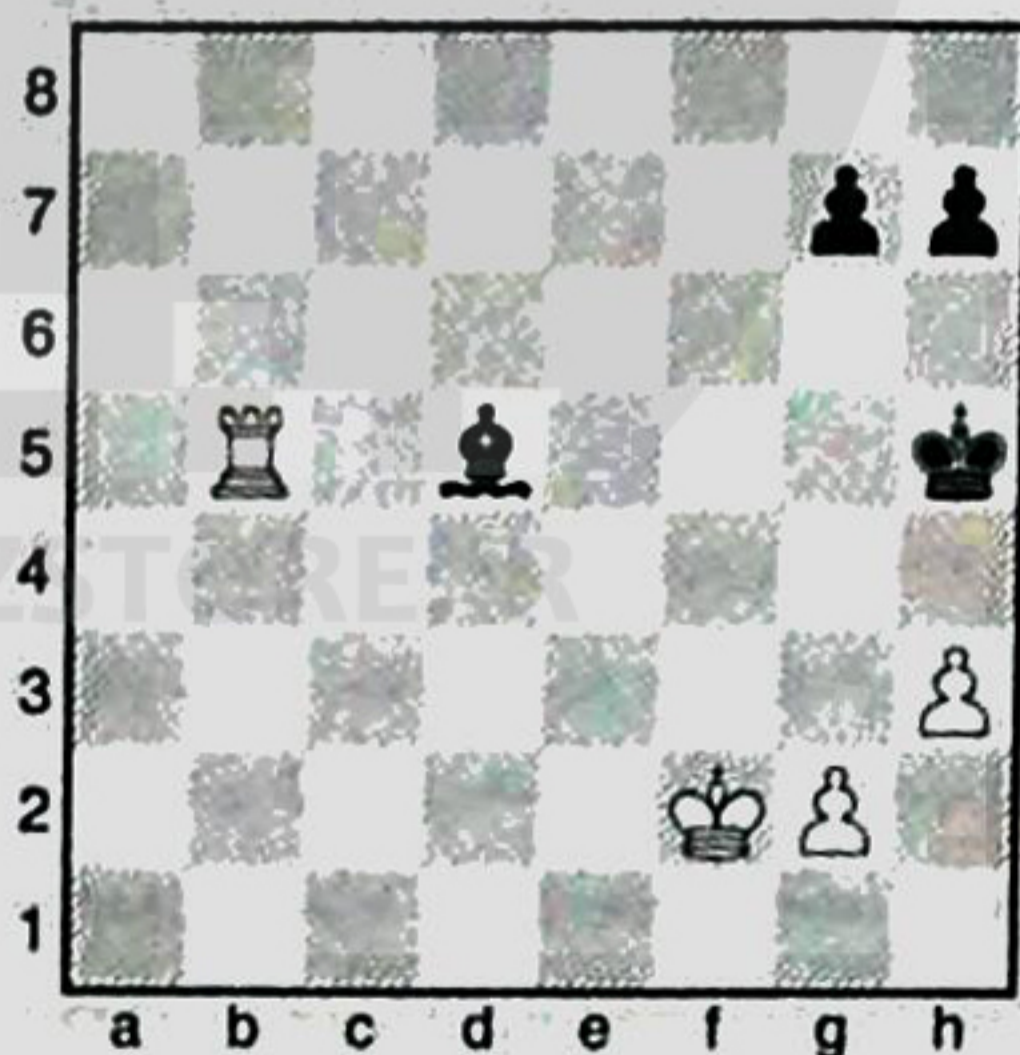
آچمزی، حمله‌ای علیه دو یا چند مهره دشمن است که در یک مسیر (ستون، عرض یا قطر) قرار گرفته‌اند. آچمزی عمومی‌ترین، خطرناک‌ترین و بنابراین مهم‌ترین سلاح تاکتیکی در میان کل ترکیب‌ها است.

آن چیزی که آچمزی را مؤثر می‌سازد، عدم توانایی مهره آچمز شده در حرکت است. قدرت آچمزی در این است که مهره آچمز شده را از حرکت بازمی‌دارد. در شطرنج مهره‌ای را که به زانو درمی‌آید، از بین می‌برند! وقتی مهره آچمز فلج می‌شود، فشار را بر آن افزایش دهید، از ناتوانی آن بهره بگیرید و از لحاظ قوا جلو بیفتید.

فروشگاه تخصصی الگوی اساسی آچمزی

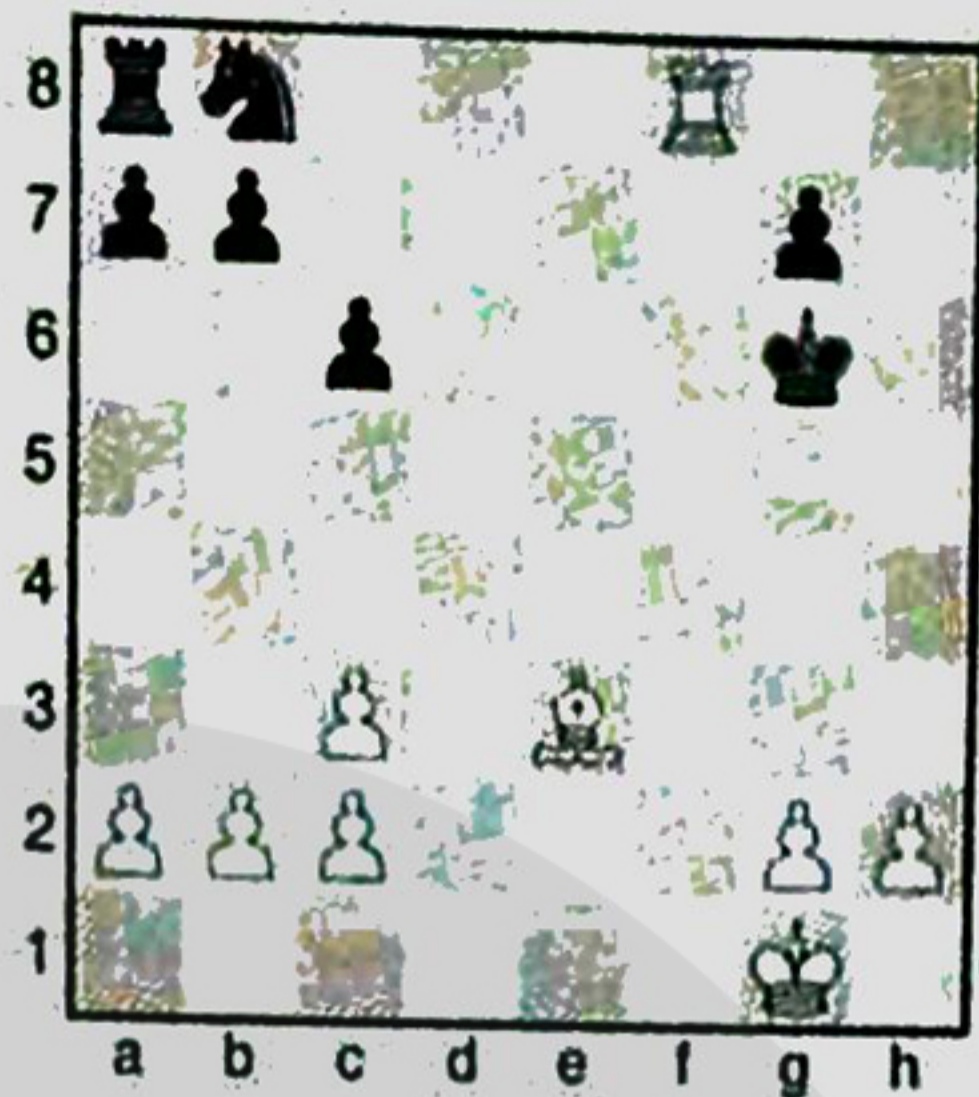


۲. حرکت سفید، سفید می‌تواند با $1. \text{Kxd4+}$ تفاوت بگیرد. در عوض، وی از موقعیت نومیدکننده رخ بهره برداری می‌کند و با حرکت $1. \text{e3}$ و تصاحب رخ کامل، بازی را فیصله می‌دهد.



۱. حرکت سیاه، رخ، فیل را که نمی‌تواند حرکت کند، آچمز کرده است. سیاه نمی‌تواند شاه خود را در معرض کیش قرار دهد. فیل هم نمی‌تواند محفوظ بماند. در حرکت بعدی، رخ سفید فیل را خواهد گرفت.

۳ الف. سفید به علت قرار گرفتن دو سوار سیاه در یک مسیر، برتری دارد. چگونه؟ رخ سفید اسب سیاه را آچمز ساخته که به علت از دست دادن رخ خودی نمی‌تواند حرکت کند. سفید چگونه می‌تواند به فشار خود برای تصاحب این مهره بیفزاید؟ پاسخ این است: باز هم حمله به اسب ۱ بنابراین: $1. \text{f4}$. نگاه کنید به نمودار ۳ ب.



۳ الف. نوبت حرکت سفید

۴ الف. سیاه تهدید $1... \text{f2+}$ و مات را دارد و به نظر می‌رسد راهی برای نجات بازی وجود ندارد. سفید توجه می‌کند که شاه و وزیر سیاه در یک مسیر قرار دارد اما پیاده $g7$ سیاه هرگونه شانس آچمزی با حرکت $1. \text{g1}$ را از بین می‌برد. بنابراین سفید این پیاده را برمی‌دارد: $1. \text{g7+}$!! نگاه کنید به نمودار ۴ ب.

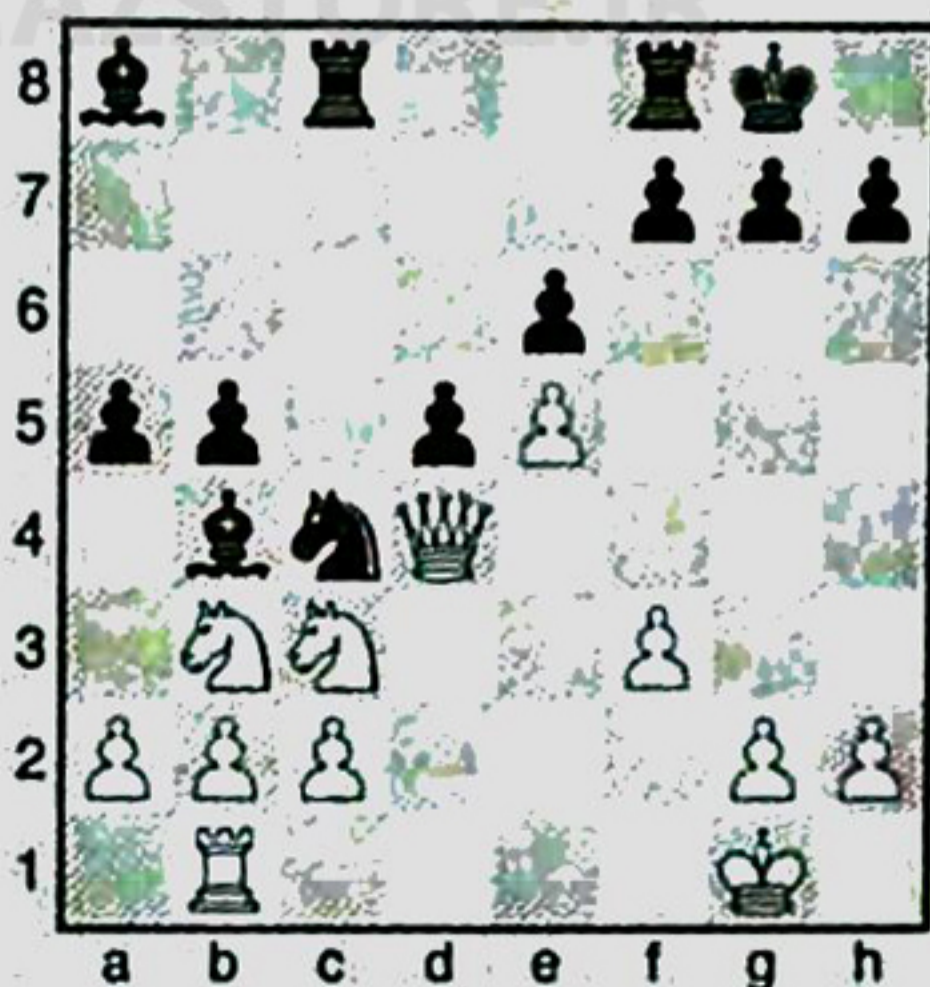


۴ الف. نوبت حرکت سفید

۵ الف. با قرار داشتن شاه و وزیر سفید در یک قطر، سیاه متوجه می‌شود که با قرار دادن فیل در خانه $c5$ و ایجاد آچمزی می‌تواند وزیر سفید را بگیرد. اما با وجود اسب مدافع در خانه $b3$ ، این کار چطور امکان‌پذیر است؟ این مهره دفاعی باید دور شود!

1 ... $a4!$
2. $d2$ $c5$

نگاه کنید به نمودار ۵ ب.



۵ الف. نوبت حرکت سیاه

انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب‌های شطرنج

 <p>شطرنج و استراتژی</p>	 <p>شطرنج با هم بازی کنیم</p>	 <p>شطرنج با هم بازی کنیم</p>	 <p>آخر بازی کرس بانول کرس</p>	 <p>هنر ترکیب</p>
 <p>روان‌شناسی در شطرنج</p>	 <p>مایزلیس</p>	 <p>طرح درس برای عربیان شطرنج</p>	 <p>آموزش شطرنج</p>	 <p>هنر ترکیب</p>
 <p>دایره المعارف شروع بازی شطرنج</p>	 <p>تئوری وسط بازی شطرنج</p>	 <p>درسی‌هایی از بازی‌های بابی فیشر</p>	 <p>استراتژی‌های آخر بازی</p>	 <p>آزمون‌های استراتژی در شطرنج</p>
 <p>استاد شطرنج در برابر شطرنج باز آماتور</p>	 <p>دایره المعارف ترکیب‌های شطرنج</p>	 <p>درسنامه ترکیب‌های شطرنج</p>	 <p>آچمزهای باول دوربرستی</p>	 <p>شطرنج</p>
 <p>تدریس شطرنج</p>	 <p>بازی پوزیسیونی</p>	 <p>درسنامه ترکیب‌های شطرنج</p>	 <p>آزمون‌های مهارت در شطرنج</p>	 <p>مات‌های دو حرکتی</p>

