

چاپ هفته

تئوریهای بنیادین و نوین

# شش‌طرنج



سید کاظم مرتضوی

تئوریهای بنیادین و نوین

در

# شطرنج

سید کاظم مرتضوی

فروشگاه تخصصی شطرنج



مرتضوی، کاظم، ۱۳۲۵ -

تئوریهای نوین و بنیادین شطرنج، (آموزش شطرنج) / کاظم  
مرتضوی. -- تهران: اندیشه برتر، ۱۳۸۵.

۴۰۱ ص.: مصور.

ISBN: 978-964-96434-7-2

فهرست نویسی براساس اطلاعات فیپا.

۱. شطرنج -- راهنمای آموزشی. ۲. شطرنج -- قواعد.

الف. عنوان. ب. عنوان: آموزش شطرنج.

۷۹۴/۱۰۷

۹ت ۴م ۱۴۴۰/GV

کتابخانه ملی ایران

۸۵-۱۶۴۹۱م



ACI  
فروشگاه تخصصی شطرنج

نام کتاب	: تئوریهای بنیادین و نوین در شطرنج
مؤلف	: سیدکاظم مرتضوی
ناشر	: انتشارات اندیشه برتر با همکاری ماهنامه شطرنج
مرکز پخش	: انتشارات شباهنگ، تلفن: ۶۶۹۶۴۲۳۵
نوبت چاپ	: چهارم، تهران - ۱۳۹۴
حروفچینی و صفحه آرایی	: ماهنامه شطرنج
چاپ	: راهیان هنر
صحافی	: معین
تیراژ	: ۱۰۰۰
شابک	: ۹۷۸-۹۶۴-۹۶۴۳۴-۷-۲

حق چاپ محفوظ است

## به نام خداوند جان و خرد

کتاب پیش روی شما خوانندگان ارجمند، حاصل بیش از سی سال تلاش بی وقفه در امر آموزش شطرنج است.

پس از تدوین کتاب، در چند سال اخیر، همکاران، دوستان و اساتید بزرگووارم و حتی عزیزانی که در کلاس‌های اینجانب حضور داشته‌اند با بازخوانی آن، کمک نمودند تا متن حاضر در اختیار شما بزرگواران قرار گیرد.

وظیفه خود می‌دانم از همه این عزیزان اعم از حروف‌نگاران و صفحه‌آراییان، تصحیح‌کنندگان نمونه‌های حروفچینی شده، از جمله همکاران سابق خودم در ماهنامه سرکار خانم مهندس عبدی، جناب آقای خشیار بهاری، شهرام منوچهری و سردبیران سابق ماهنامه آقایان علیرضا شفیعی و سپهر سالور تشکر ویژه داشته باشم. از استاد بزرگ عزیز و پرافتخار کشورمان جناب آقای احسان قائم مقامی که به رغم همه گرفتاریها، متن کتاب را به طور کامل مورد ملاحظه قرار داده و توصیه‌های ارزنده‌ای داشتند، همین‌طور سرمربی سابق تیم ملی کشورمان استاد بزرگ سرخان گولیف که کتاب را به دقت و با موشکافی مطالعه نمودند، استاد عزیزم جناب آقای حسین قلی سالور، همکار ارجمندم جناب آقای علیرضا مظفری سردبیر ماهنامه شطرنج و دوست بزرگووارم جناب آقای هوشنگ قندی همچنین دوست جوان و نکته‌سنجم آقای حامد موسویان سپاسگزاری و قدردانی می‌نمایم.

بدون شک عزیزانی همچون قهرمان اسبق نونهالان جهان استاد بین‌المللی سید جواد علوی، امیر عظمتی و... دیگر عزیزانی که مطالب کتاب با آنها مرور شده است در پویایی و تکامل کتاب نقش ویژه‌ای داشته‌اند. از پیگیریهای سرکار خانم علی پناه که چندباره کتاب را تصحیح، صفحه‌آرایی و بازخوانی نموده‌اند تشکر می‌نمایم.

لازم می‌دانم از برادران بزرگووارم جناب آقای سید مرتضی امامی، استاد مرتضی حمصیان و دکتر روح‌الله عالمی به خاطر خدمات ارزنده به شطرنج و حمایت‌های

بی دریغشان یاد نموده و از خداوند بزرگ برایشان توفیق روزافزون آرزو کنم.  
در خاتمه از خانواده عزیزم، بخصوص همسرم خانم مهرانگیز امیدوارو فرزندانم  
که با صبوری خاص برای من مجال خدمت به شطرنج را فراهم نموده‌اند، تشکر  
خاص دارم.

اما ذکر چند نکته:

کتاب حاضر بر مبنای دروس و آموزش‌های برجسته‌ترین مربیان حاضر  
دنیا از جمله کوبلنتز، لیسیتسین، شرشفسکی، دورتسکی، بابورین  
همچنین با توجه به آثار کلاسیک و ارزشمند بزرگان شطرنج جهان از  
جمله نیمزوویچ، کاپابلانکا، لاسکر، ایوه، باتونیک، کرس، مایزلیس و...  
تحریر شده است.

تمام کتاب بارها توسط اینجانب تدریس شده و به طور عملی تأثیر مثبت  
خود را نشان داده است.

کوشیده‌ایم، تا سر حد امکان از مثالهای جدید و تازه استفاده کنیم. شطرنج  
مثل هر علمی در حال پیشرفت و تکامل است. بنابراین سعی کرده‌ایم در  
کتاب حاضر تئوریهای بنیادین را با دستاوردهای نوین به طور هماهنگ به  
کار گیریم.

همان‌گونه که استاد بزرگ ارجمند جناب آقای احسان قائم مقامی اشاره  
نموده‌اند مطالب کتاب وقتی سودمند است که در بازیهای عملی آنها را  
مورد توجه قرار داده و پس از بازی، میزان رعایت آموخته‌های خود را  
ارزیابی نموده و در بازیهای بعدی به کار گیرید.

سرانجام این که بیش از یک سال از صدور مجوز رسمی چاپ کتاب  
حاضر می‌گذرد، تأخیر طولانی در انتشار کتاب ناشی از اصرار اینجانب  
برای تقدیم هرچه بهتر و دقیق‌تر کتاب بوده است.

مطالعه بازیهای روز استادان بزرگ و مقایسه آنها با آموخته‌هایتان از رموز  
اصلی پیشرفت در شطرنج است.

برای همه شما عزیزان توفیق روزافزون در همه زمینه‌ها و برای ملت بزرگمان  
سربلندی و بهروزی آرزو دارم.

سید کاظم مرتضوی

خانه‌های صفحه شطرنج از سه طریق به هم مربوط هستند:

۱. بالا به پایین (پایین به بالا) که آن را اصطلاحاً ستون می‌خوانند؛
۲. راست به چپ (چپ به راست) که عرض نامیده می‌شوند و؛
۳. از طریق گوشه‌ها که قطر خوانده می‌شوند.

### مهره‌های شطرنج

گفتیم که مهره‌های شطرنج سی و دو تا هستند. این مهره‌ها به دو گروه تقسیم می‌شوند: ۱۶ مهره به رنگ تیره (سیاه) هستند. در هر گروه از مهره‌ها یک شاه، یک وزیر، دو رخ، دو فیل، دو اسب و هشت پیاده وجود دارند (شکل ۲).



رخ



وزیر



شاه



پیاده



اسب

۲



فیل

### ۱. مقدمات

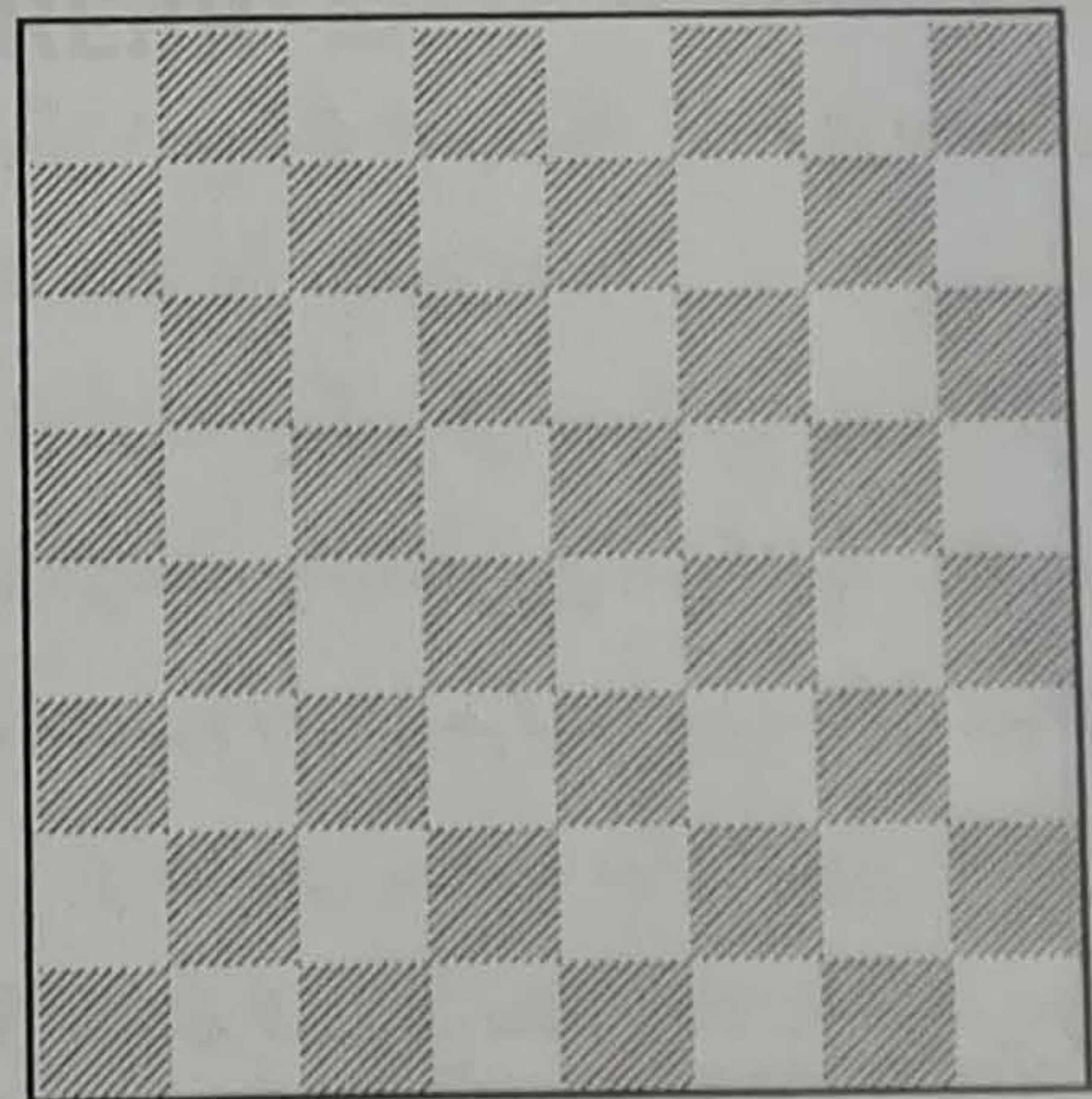
#### وسایل بازی

برای بازی شطرنج به یک صفحه و سی و دو مهره احتیاج داریم. بینیم این وسایل به چه شکل هستند و چگونه به کار برده می‌شوند.

#### صفحه شطرنج

صفحه شطرنج مربعی است که به ۶۴ مربع کوچک و مساوی تقسیم شده است. این مربعهای کوچک را خانه‌های شطرنج می‌نامند (شکل ۱).









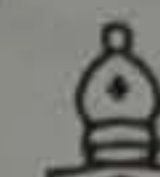

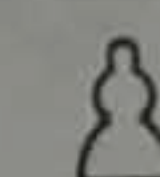

همان طور که در شکل می‌بینید، این صفحه به ۶۴ مربع کوچک تقسیم شده که ۳۲ تا از آنها سفید و ۳۲ تای دیگر سیاه است. صفحه شطرنج ممکن است به رنگهای دیگری رنگ‌آمیزی شده باشد. معمولاً ۳۲ مربع به رنگ روشن و ۳۲ مربع دیگر به رنگ تیره هستند. در این صورت نیز مربعهای روشن را خانه‌های سفید و مربعهای تیره را خانه‌های سیاه می‌خوانند.



۱

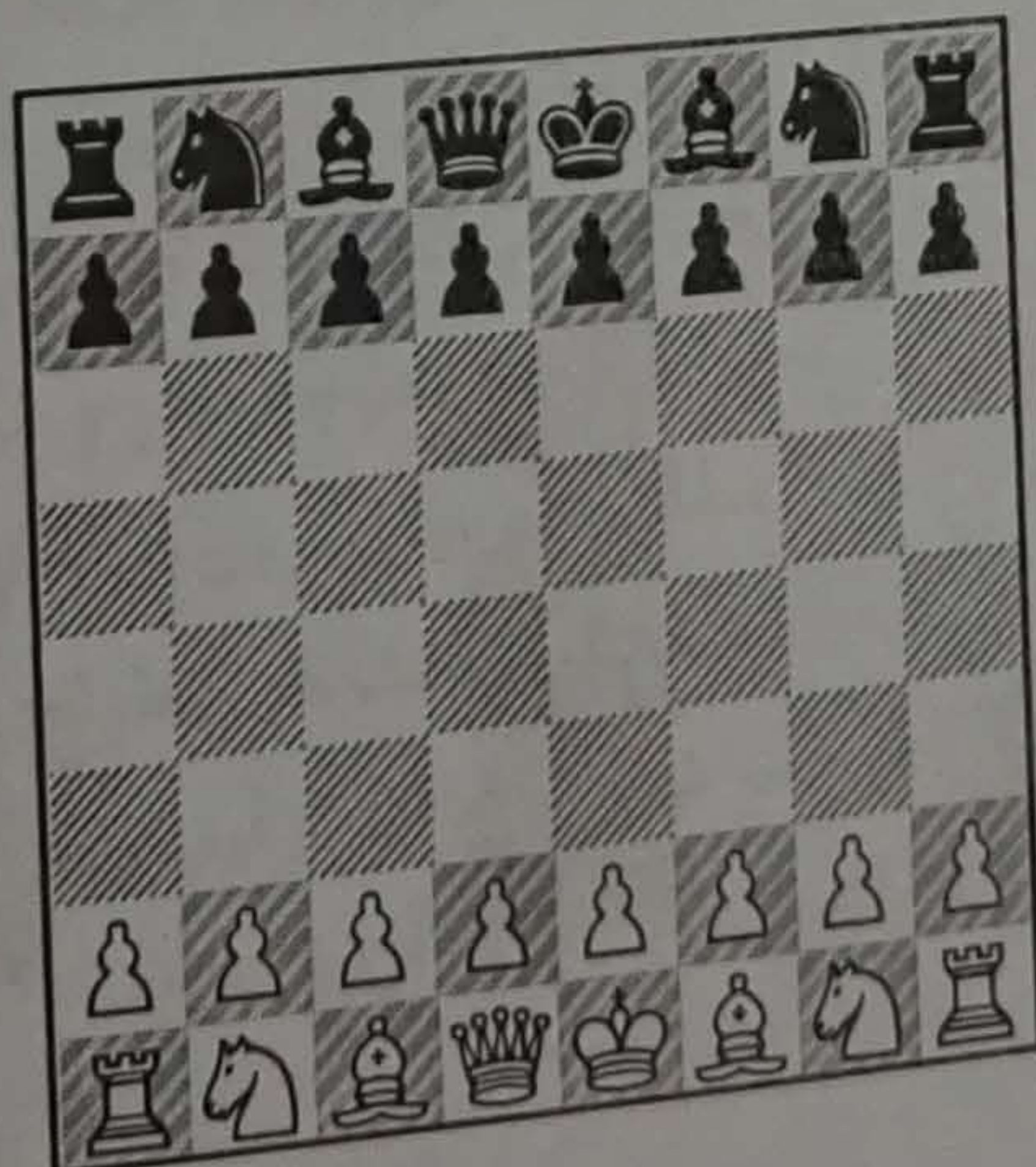
همان طور که در شکل می بینید، مهره‌های شطرنج همه به یک شکل و به یک اندازه نیستند.

چون نمایش مهره‌های شطرنج به صورت واقعی آنها در کتاب یا مجله جای زیادی می‌گیرد، آنها را معمولاً به صورتی که در شکل ۳ می بینید نشان می‌دهند.

	شاه سفید		شاه سیاه
	وزیر سفید		وزیر سیاه
	رخ سفید		رخ سیاه
	اسب سفید		اسب سیاه
	فیل سفید		فیل سیاه
	پیاده سفید		پیاده سیاه

### ۳ ترتیب قرار گرفتن مهره‌ها روی صفحه

در شکل ۴ چگونگی آرایش مهره‌ها، یعنی ترتیب قرار گرفتن آنها را پیش از شروع بازی نشان داده‌ایم.



پیش از شروع بازی، هنگامی که صفحه شطرنج را روبه‌روی خودتان قرار می‌دهید و مهره‌ها را روی آن می‌چینید، نکته‌های زیر را در نظر بگیرید:

- صفحه شطرنج را طوری قرار دهید که خانه گوشه طرف راست هر دو بازیکن سفید باشد.
- پیش از شروع بازی، باید وزیر سفید در خانه سفید و وزیر سیاه در خانه سیاه قرار گرفته باشند. ولی شاه سفید در خانه سیاه و شاه سیاه در خانه سفید قرار می‌گیرند.
- توجه داشته باشید که مهره‌های سفید و سیاه کاملاً به صورت قرینه و روبه‌روی هم چیده می‌شوند؛ به طوری که شاه سفید درست مقابل شاه سیاه، وزیر سفید روبه‌روی وزیر سیاه و بقیه مهره‌ها روبه‌روی هم قرار می‌گیرند.

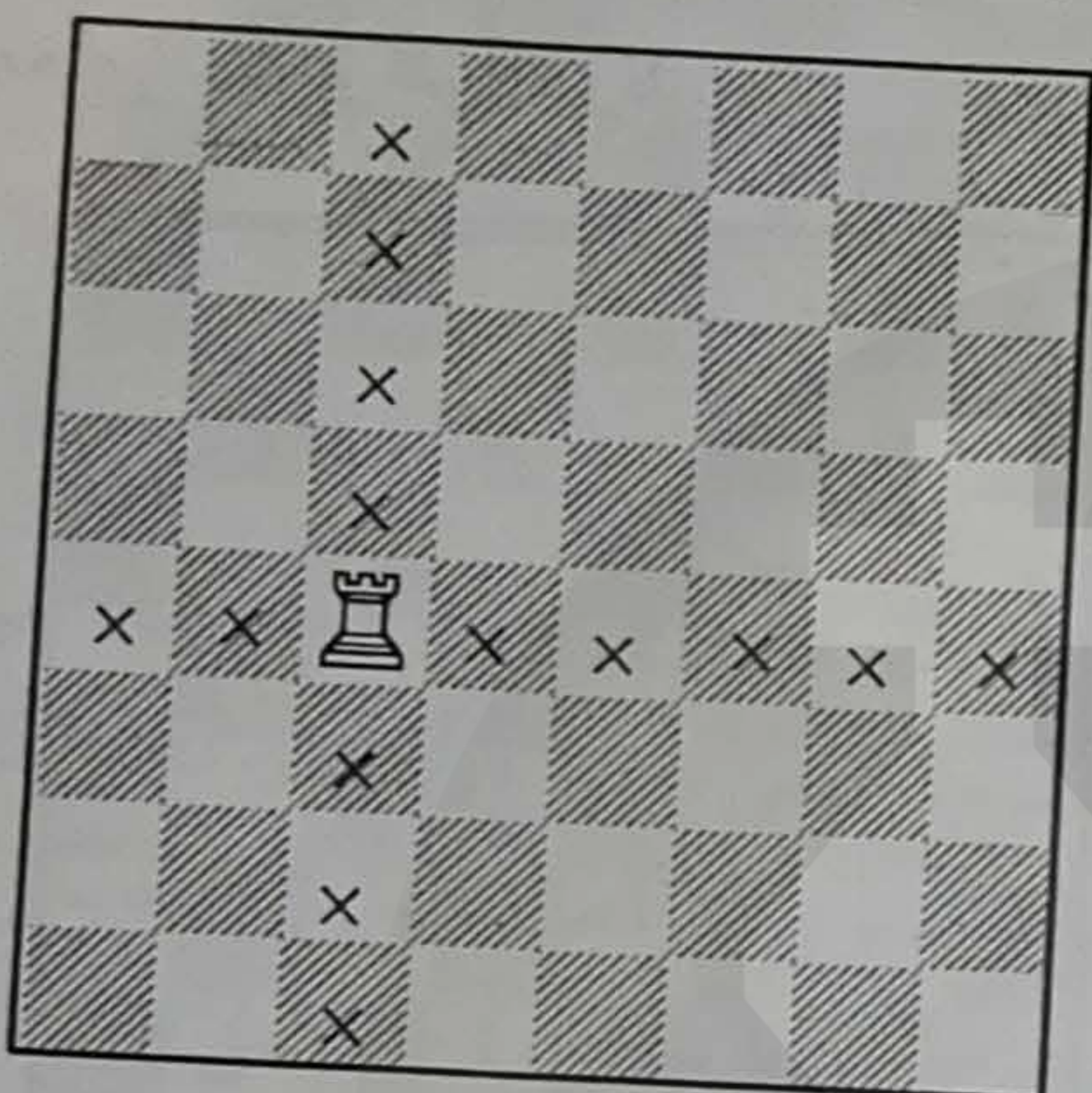
### حرکت مهره‌ها

با شکل ظاهری مهره‌ها و شیوه چیدن آنها روی صفحه شطرنج آشنا شدید. اکنون باید چگونگی حرکت هر یک از مهره‌ها را روی صفحه شطرنج بیاموزید.

پیش از آنکه چگونگی حرکت مهره‌ها را شرح دهیم، دو نکته را یادآوری می‌کنیم:

- مقصود از یک حرکت، جابه‌جا کردن یک مهره از خانه‌ای به خانه دیگر است.
- صفحه شطرنج دارای هشت عرض و هشت ستون است. به هر ردیف از خانه‌هایی که روی یک خط افقی قرار گرفته‌اند عرض

که رخ در امتداد یک عرض یا یک ستون حرکت می‌کند.  
در شکل ۶ یک رخ را روی صفحه شطرنج می‌بینید. خانه‌ای که رخ در آن است روی یک عرض و یک ستون قرار دارد. خانه‌های این عرض و این ستون را با علامت x مشخص کرده‌ایم.



۶

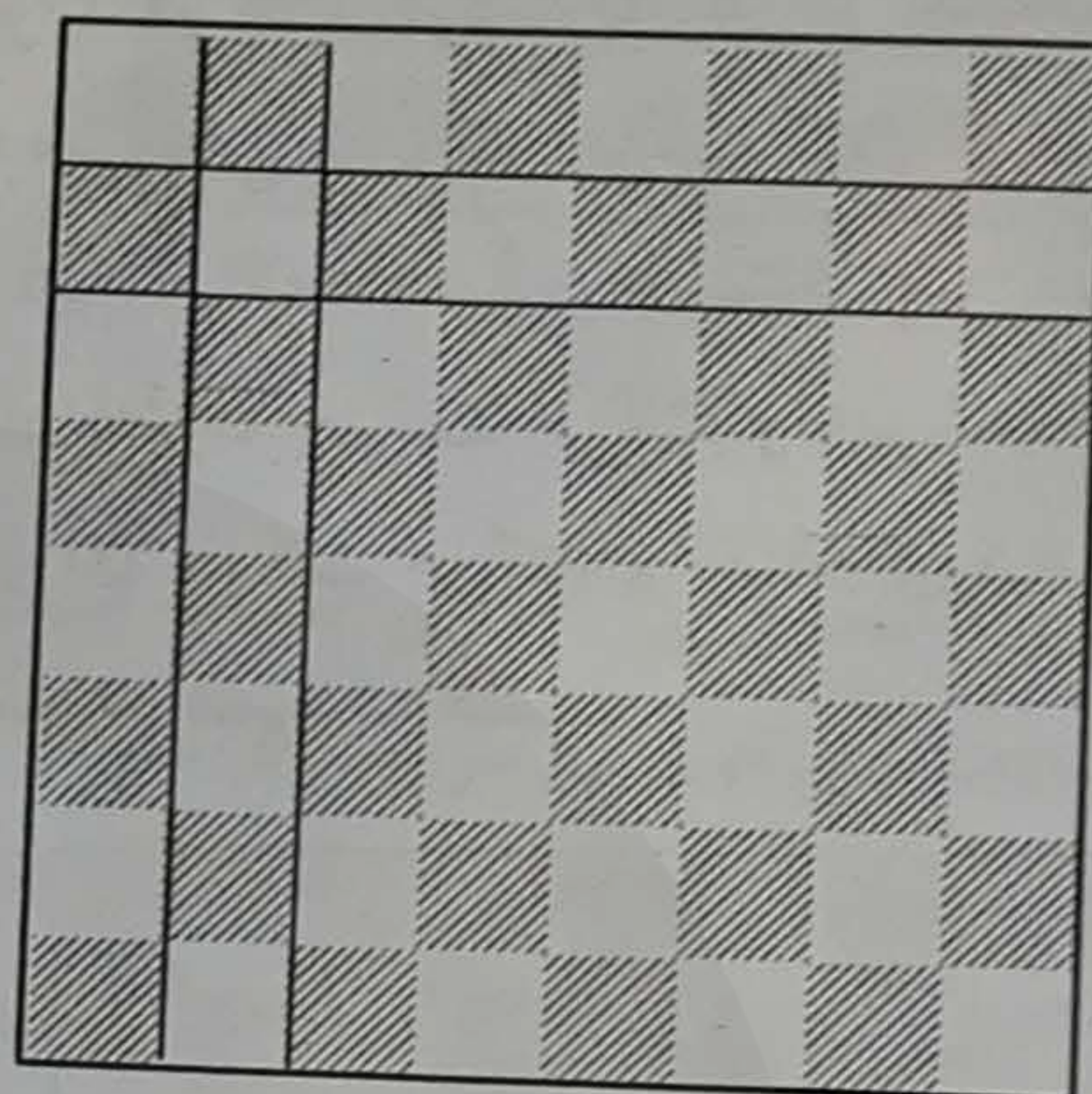
رخ می‌تواند در یک حرکت به یکی از خانه‌هایی که با علامت x مشخص شده‌اند برود. اگر به خانه‌هایی که با علامت x مشخص شده‌اند توجه کنید؛ می‌بینید که رخ می‌تواند به طور افقی یا عمودی در خط مستقیم به طرف جلو، عقب، چپ یا راست حرکت کند.

### حرکت فیل

فیل در امتداد قطرهای خانه‌های صفحه شطرنج حرکت می‌کند. برای آشنایی با چگونگی حرکت فیل به نکته‌های زیر توجه کنید:

می‌گویند. به هر ردیف از خانه‌هایی که روی یک خط عمودی قرار گرفته‌اند ستون می‌گویند.

در شکل ۵ یک عرض و یک ستون را روی صفحه شطرنج نشان داده‌ایم.



۵

برای آشنا شدن با چگونگی حرکت مهره‌ها بهتر است که صفحه شطرنج را خالی از مهره‌های دیگر فرض کنیم و تنها مهره‌ای را که می‌خواهیم چگونگی حرکت آن را بررسی کنیم روی صفحه قرار دهیم. شما هم می‌توانید فقط یک مهره را روی صفحه شطرنج قرار دهید و چگونگی حرکت آن را عملاً یاد بگیرید. اگر آموزش شطرنج را همراه یک یا چند تن از دوستان خود شروع کنید، نتیجه بهتری خواهید گرفت.

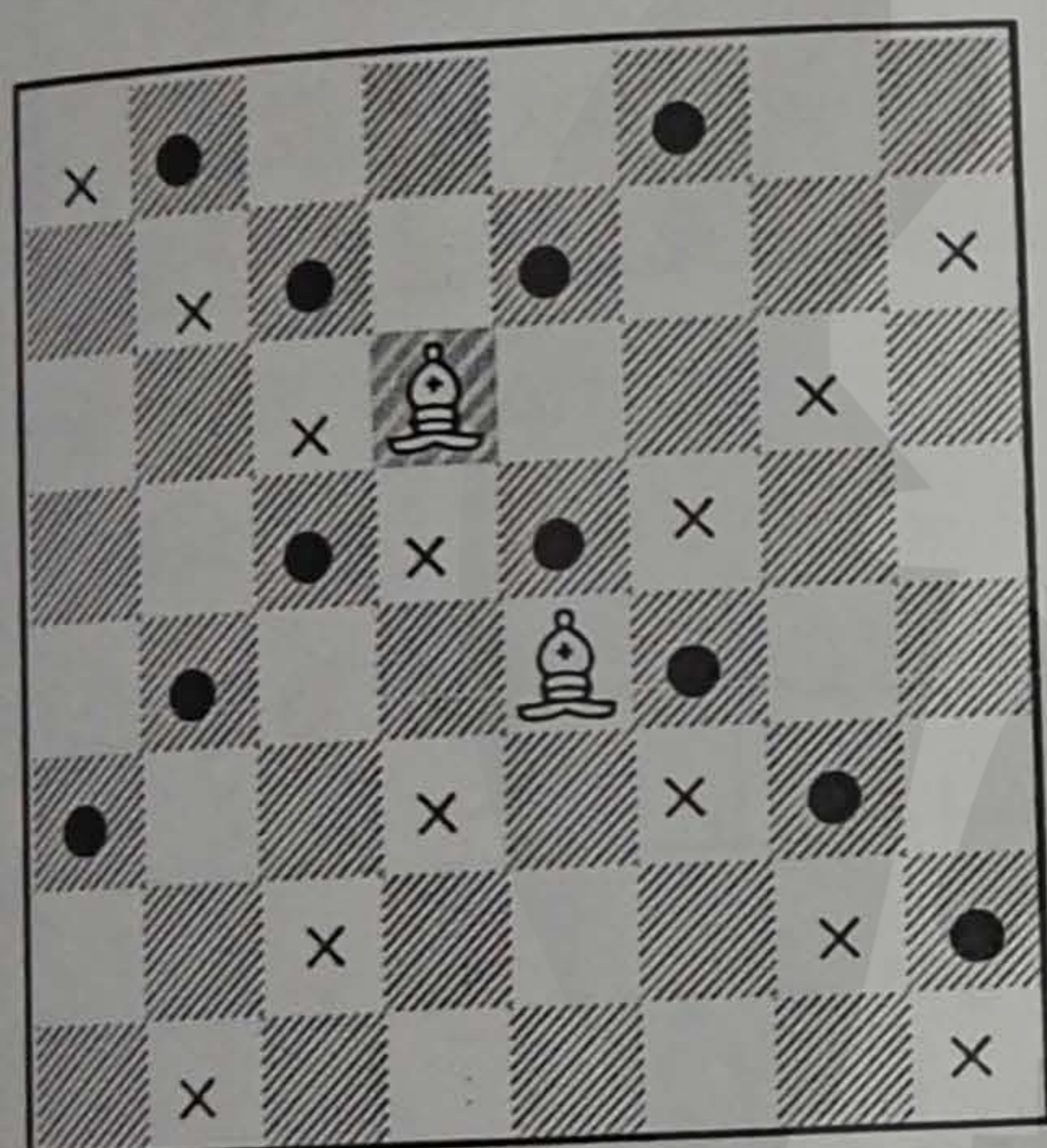
### حرکت رخ

رخ در امتداد خانه‌های افقی یا عمودی و به طور مستقیم حرکت می‌کند. با توجه به تعریفی که درباره عرض و ستون کردیم، می‌توان گفت



این خانه‌ها در امتداد دو قطر قرار دارند. خانه‌ای که فیل در آن است روی این دو قطر قرار گرفته است. خانه‌های این دو قطر همه سیاه هستند.

از طرف دیگر، فیل مستقر در خانه سفید می‌تواند در یک حرکت به یکی از خانه‌هایی که با X مشخص شده‌اند حرکت کند. می‌بینید که همه این خانه‌ها سفید هستند. پس فیل در امتداد قطرها حرکت می‌کند و همیشه خانه‌ای که از آن حرکت می‌کند و خانه‌ای که در آن می‌نشیند، هم‌رنگ هستند.



۸

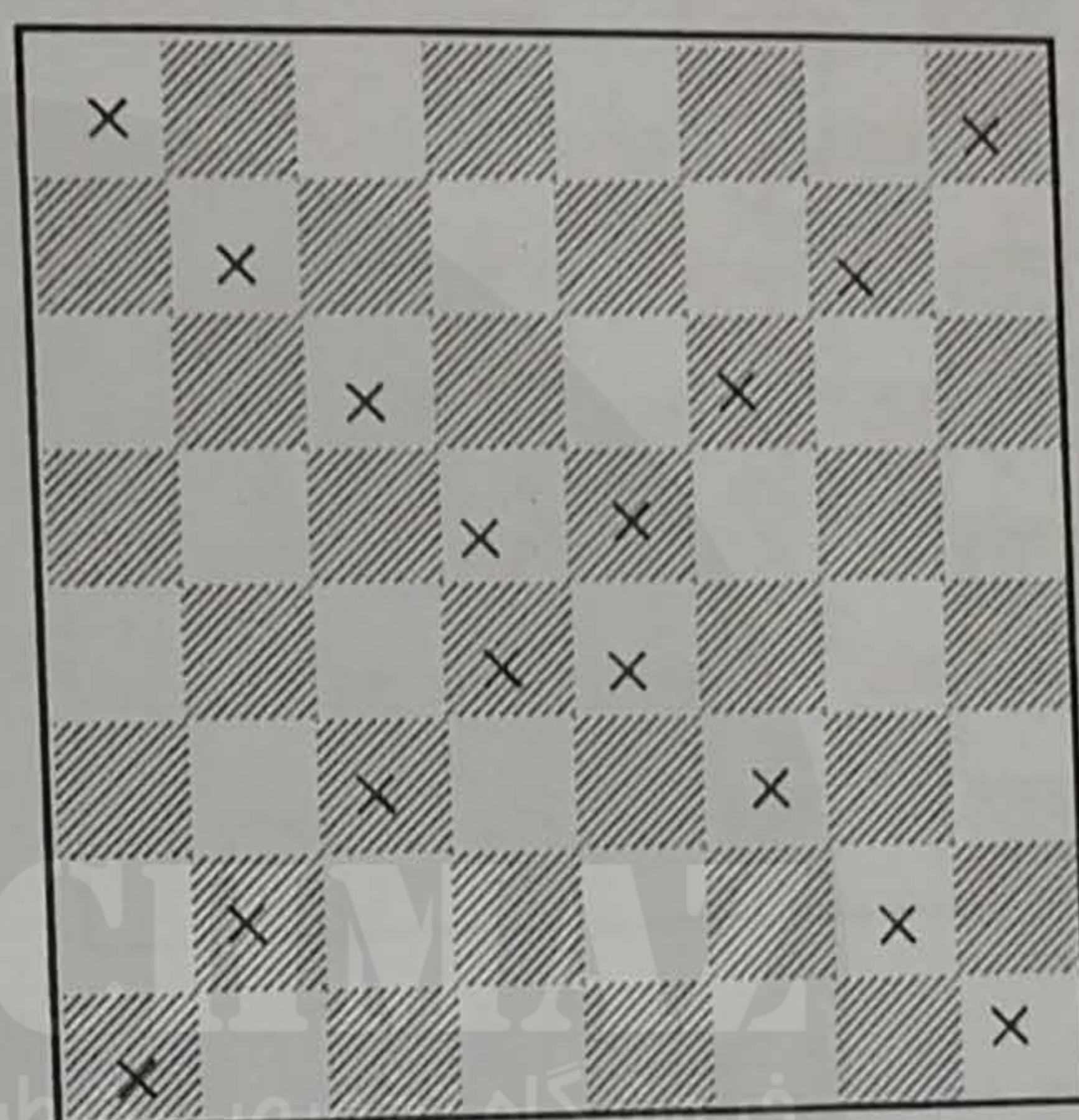
### حرکت وزیر

وزیر از دیگر مهره‌های شطرنج نیرومندتر است. زیرا می‌تواند هم به طور عمودی، هم به طور افقی و هم در امتداد قطر خانه‌های صفحه شطرنج حرکت کند. یعنی اگر بخواهد، می‌تواند هم مانند رخ حرکت کند و هم مانند فیل. اما در یک حرکت فقط می‌تواند مانند رخ یا مانند فیل حرکت کند.

● خانه‌هایی از صفحه شطرنج که در امتداد یک قطر قرار دارند گوشه‌به‌گوشه به هم چسبیده‌اند.

● خانه‌هایی که در امتداد یک قطر قرار دارند از یک رنگ هستند.

همان طور که در شکل ۷ می‌بینید، در امتداد یک قطر خانه‌های سفید و در امتداد قطر دیگر خانه‌های سیاه وجود دارند.



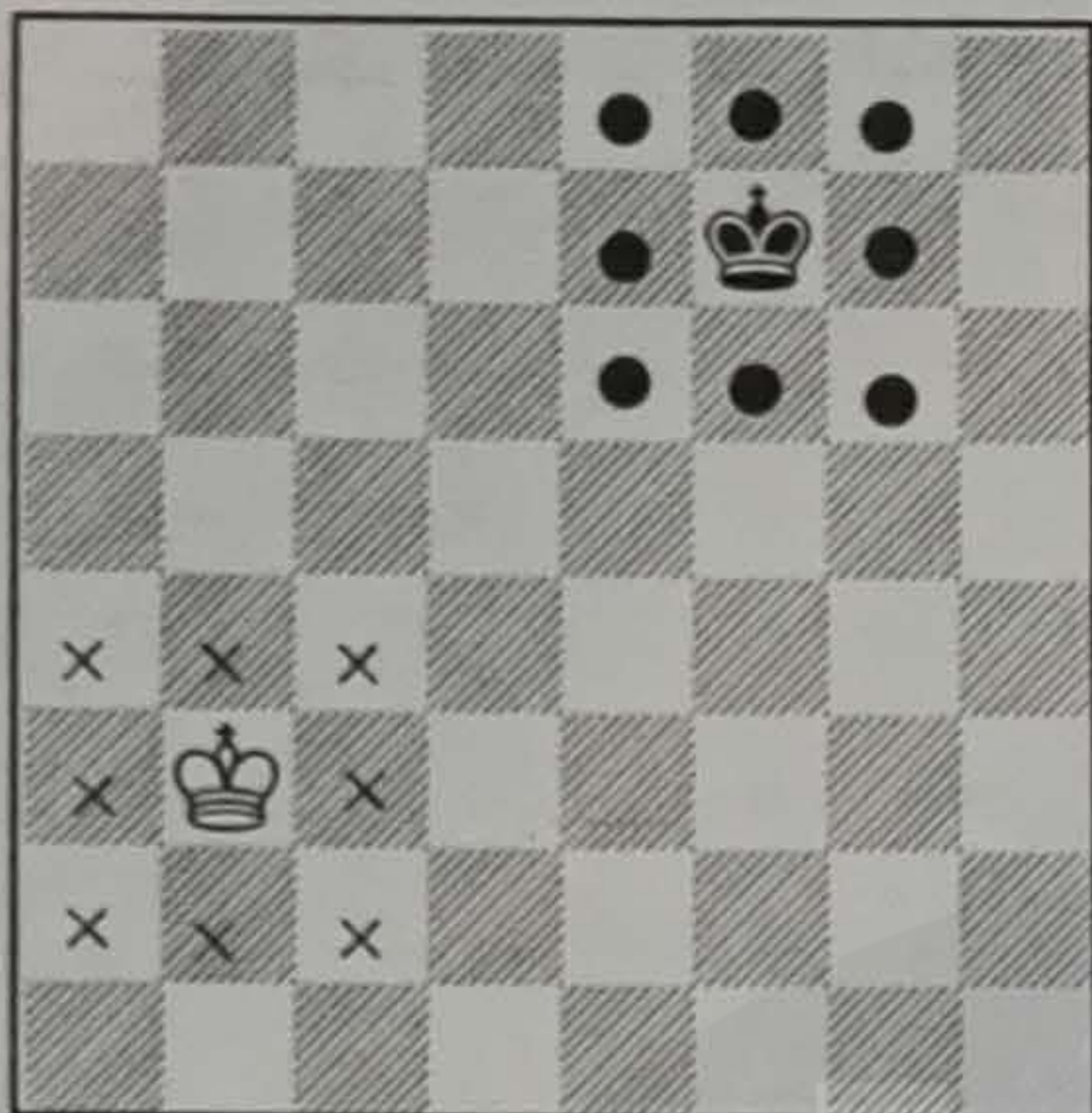
۷

● چون فیل در امتداد قطرها حرکت می‌کند، پس نمی‌تواند از یک خانه سفید به خانه سیاه برود؛ یا برعکس از خانه سیاه به خانه سفید حرکت کند.

● هر بازیکن دارای دو فیل است که پیش از آغاز بازی یکی از آنها در خانه سفید و دیگری در خانه سیاه قرار دارد. بنابراین، این دو فیل همیشه در خانه‌هایی حرکت می‌کنند که هم‌رنگ نخستین خانه آنها است.

در شکل ۸ دو فیل می‌بینید. فیلی که در خانه سیاه قرار گرفته است، می‌تواند به خانه‌هایی که با دایره تیره مشخص شده‌اند برود. می‌بینید که

گذاشته‌ایم حرکت کند.



۱۰

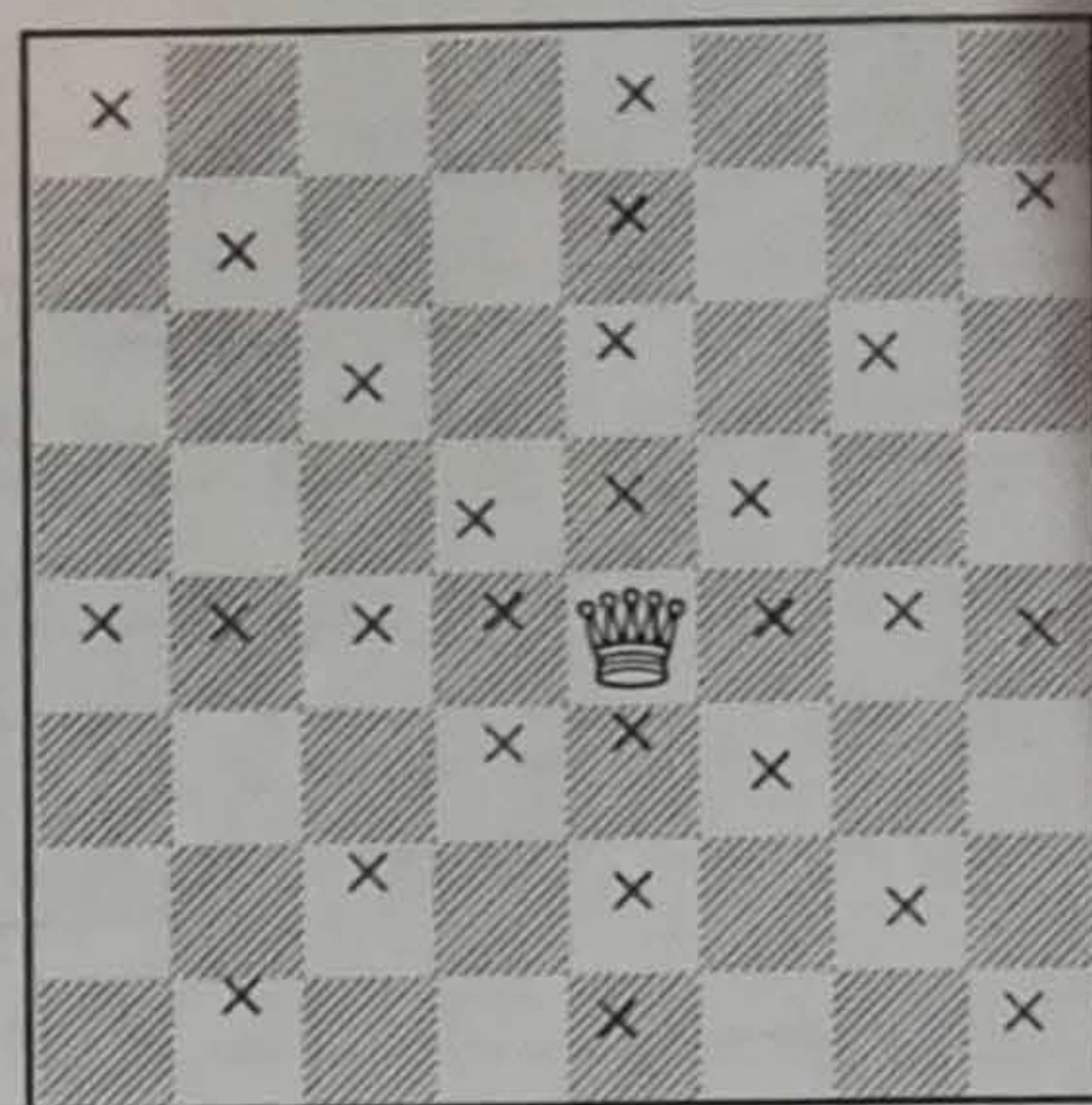
ذکر این نکته ضروری است که دو شاه سیاه و سفید هیچ‌گاه نمی‌توانند در مجاورت یکدیگر قرار بگیرند و باید فاصله آنها از یکدیگر (در قطر، عرض و یا ستون) حداقل یک خانه صفحه شطرنج باشد.

### حرکت اسب

همیشه فکر می‌کردند که حرکت اسب خیلی دشوار است. به همین دلیل برای توضیح حرکت اسب به شیوه‌های گوناگون متوسل می‌شدند.

اما با توجه به شناخت شما از صفحه شطرنج حرکت اسب نیز خیلی ساده و آسان است.

با توجه به این‌که حرکت مهره روی صفحه شطرنج تابع ارتباط خانه‌ها از طریق قطر، عرض و یا ستون است؛ بهتر است بگوییم اسب دو خانه در ستون و یک خانه در عرض حرکت می‌کند، یا بالعکس.



۹

در شکل ۹ یک وزیر را روی صفحه شطرنج نشان داده‌ایم. این وزیر می‌تواند در یک حرکت به یکی از خانه‌هایی که علامت x دارند حرکت کند. می‌بینید که تعداد این خانه‌ها خیلی زیاد هستند، به همین سبب است که گفتیم وزیر از دیگر مهره‌های شطرنج نیرومندتر می‌باشد.

### حرکت شاه

شاه می‌تواند هم به طور عمودی، هم به طور افقی و هم در امتداد قطر خانه‌های صفحه شطرنج حرکت کند. اما در یک حرکت فقط می‌تواند یک خانه به راست، به چپ، به جلو، به عقب و یا در امتداد قطر خانه‌های شطرنج حرکت کند.

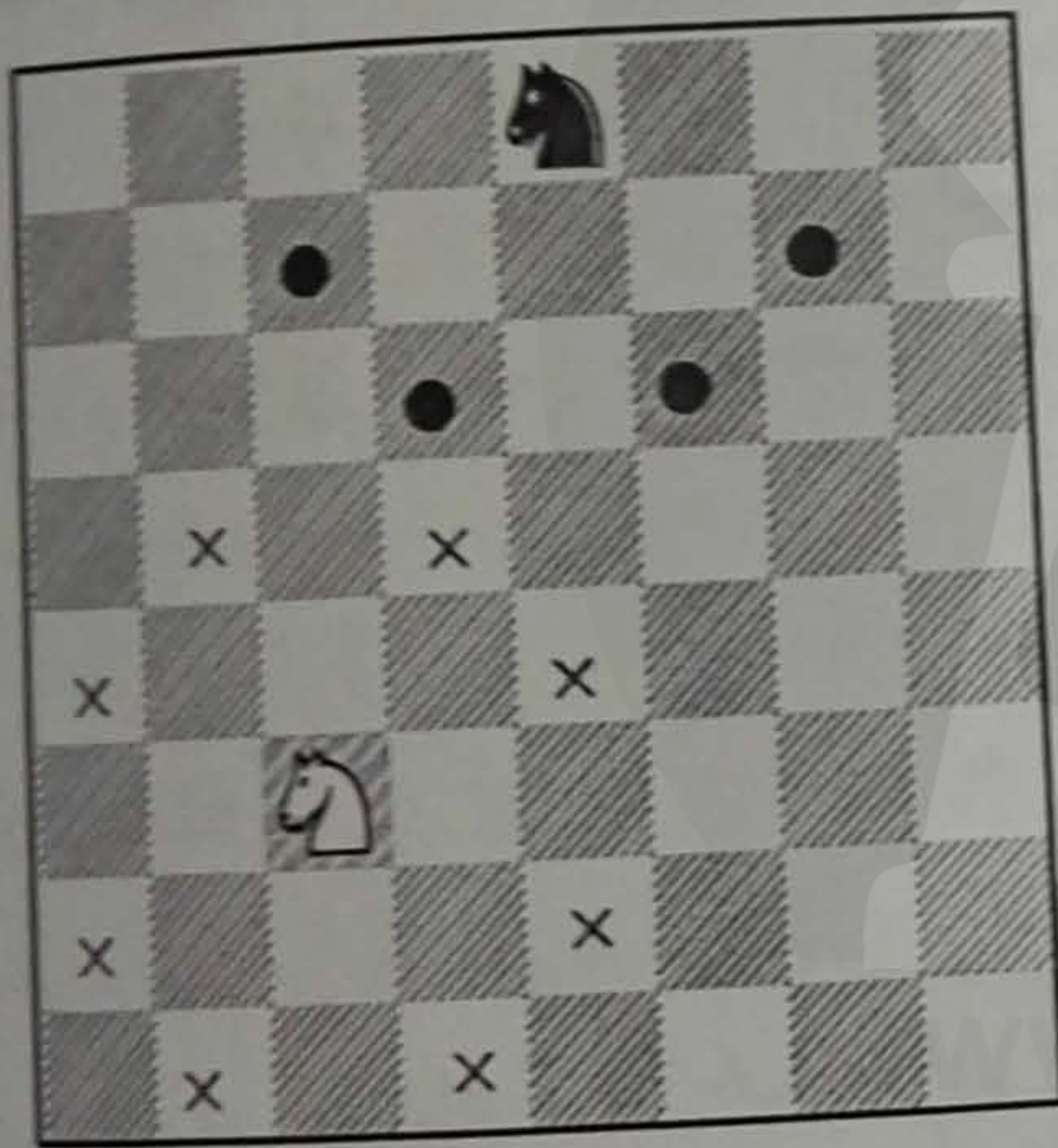
در شکل ۱۰ یک شاه سیاه و یک شاه سفید را روی صفحه شطرنج نشان داده‌ایم. شاه سیاه می‌تواند به یکی از خانه‌هایی که در آنها دایره تیره گذاشته‌ایم برود. شاه سفید هم می‌تواند به یکی از خانه‌هایی که در آنها علامت x

می تواند به یکی از خانه هایی که در آنها دایره تیره گذاشته ایم برود.

یک تعریف دیگر از حرکت اسب: اسب می تواند به نزدیکترین خانه ای که نه از طریق قطر، عرض و ستون با آن در ارتباط است، حرکت کند.

برای این که حرکت اسب را به خوبی فراگیرید، یک اسب را در خانه های مختلف صفحه شطرنج بگذارید و آن را چندین بار به خانه هایی که می تواند برود حرکت دهید.

این کار را تا زمانی که حرکت اسب را کاملاً فرا گیرید دنبال کنید.



۱۲

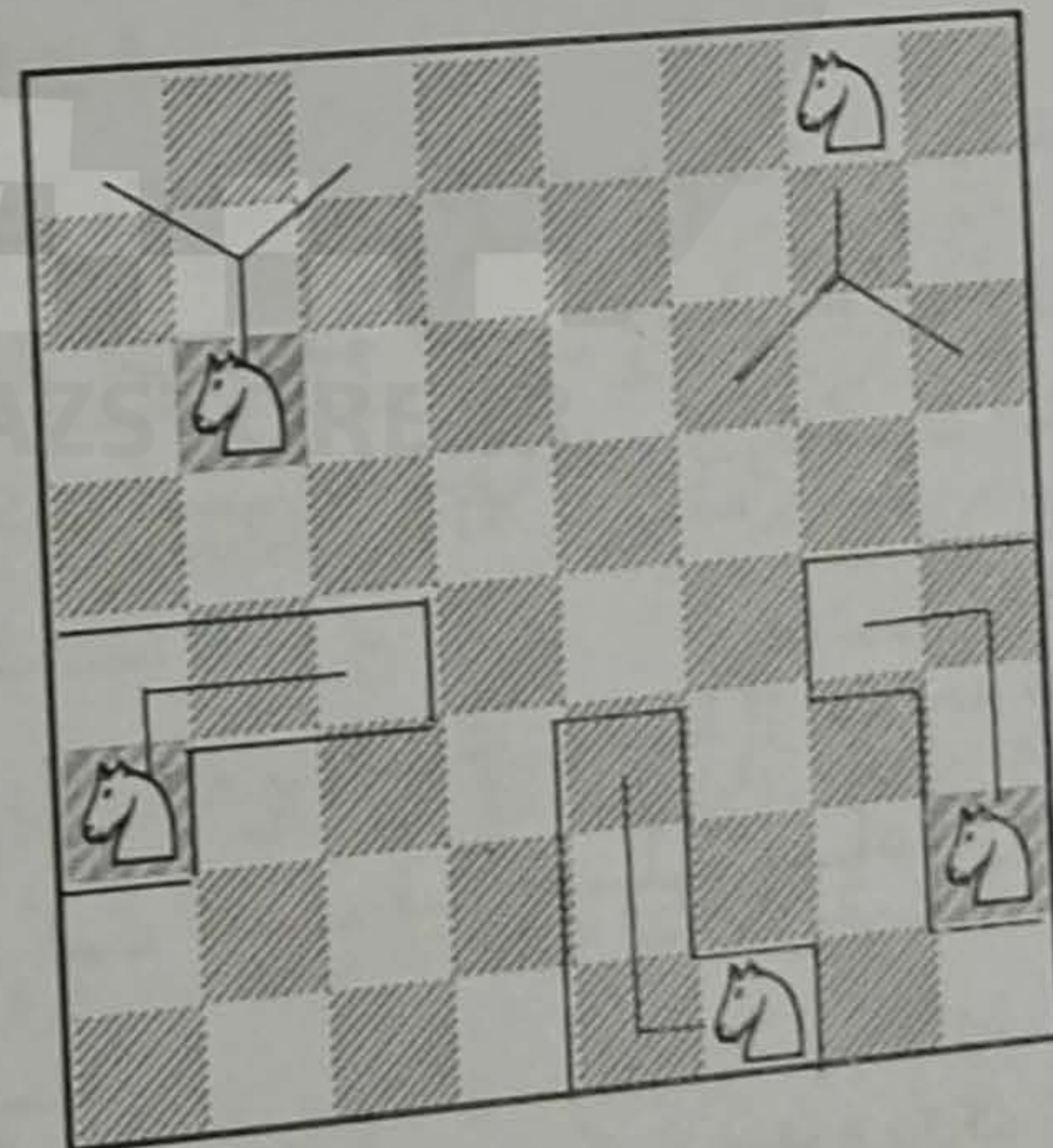
### حرکت پیاده

پیاده تنها مهره ای است که می تواند فقط به جلو حرکت کند. اگر حرکت مهره های دیگر شطرنج را در نظر بگیرید، می بینید که آنها می توانند به جلو، عقب، راست و یا به چپ حرکت کنند؛ ولی پیاده فقط می تواند به جلو حرکت کند. هر بازیکن دارای هشت پیاده است که روبه روی پیاده های حریف قرار می گیرند. هر

همین طور می توانیم بگوییم اسب یک خانه در ستون و سپس یک خانه در قطر (به چپ یا راست) حرکت می کند. اسب تنها مهره ای است که هنگام حرکت کردن می تواند از روی مهره های دیگر بگذرد.

اما روش قدیمی برای یاد گرفتن اسب آن بود که هنگام حرکت کردن این مهره، شکل حرف "L" را در نظر بگیریم. البته این "L" ممکن است وارونه، خوابیده و یا به شکلی باشد که در آینه دیده می شود.

به گفته دیگر، چنان چه از خانه های صفحه شطرنج مستطیلی را در نظر بگیریم که طول آن سه خانه و عرض آن دو خانه باشد، اسب می تواند از یکی از خانه های گوشه این مستطیل به خانه روبه رو که در امتداد قطر مستطیل است برود. شکل ۱۱ نوع حرکت اسب را به خوبی نشان می دهد.



۱۱

در شکل ۱۲ یک اسب سیاه و یک اسب سفید را روی صفحه شطرنج نشان داده ایم. اسب سفید می تواند به یکی از خانه هایی که علامت x دارند برود. به همین ترتیب، اسب سیاه

### آغاز بازی



۱۲

اکنون مهره‌ها را روی صفحه شطرنج در جای خودشان بچینید. برای این که اطمینان داشته باشید که این کار را درست انجام داده‌اید، به شکل ۱۲ نگاه کنید.

پیش از آن که درباره آغاز بازی سخن بگوییم، توجه شما را به نکته‌های زیر جلب می‌کنیم:

- در شطرنج همیشه نخستین حرکت را کسی انجام می‌دهد که دارای مهره سفید است.
- وقتی که سفید نخستین حرکت را انجام داد، سیاه با نخستین حرکت خود به او پاسخ می‌دهد و بازی به همین ترتیب ادامه می‌یابد.
- هیچ وقت یک بازیکن نمی‌تواند پشت سرهم در حرکت انجام بدهد.
- هیچ بازیکنی نمی‌تواند وقتی که نوبت بازی با او است، حرکت نکند.
- یک مهره در یک زمان فقط می‌تواند یک خانه

کدام از پیاده‌ها فقط می‌تواند به طور مستقیم به جلو پیشروی کند. پیاده‌های سفید به طرف پیاده‌های سیاه و پیاده‌های سیاه به طرف پیاده‌های سفید حرکت می‌کنند. پیاده در یک حرکت فقط می‌تواند یک خانه به جلو برود. ولی هنگامی که پیاده هنوز در جای اول خود قرار دارد، می‌توان آن را یک یا دو خانه به جلو راند، اما چنان چه پیاده قبلاً حرکت کرده باشد، در حرکت‌های بعدی دیگر نمی‌توان آن را دو خانه جلو برد.

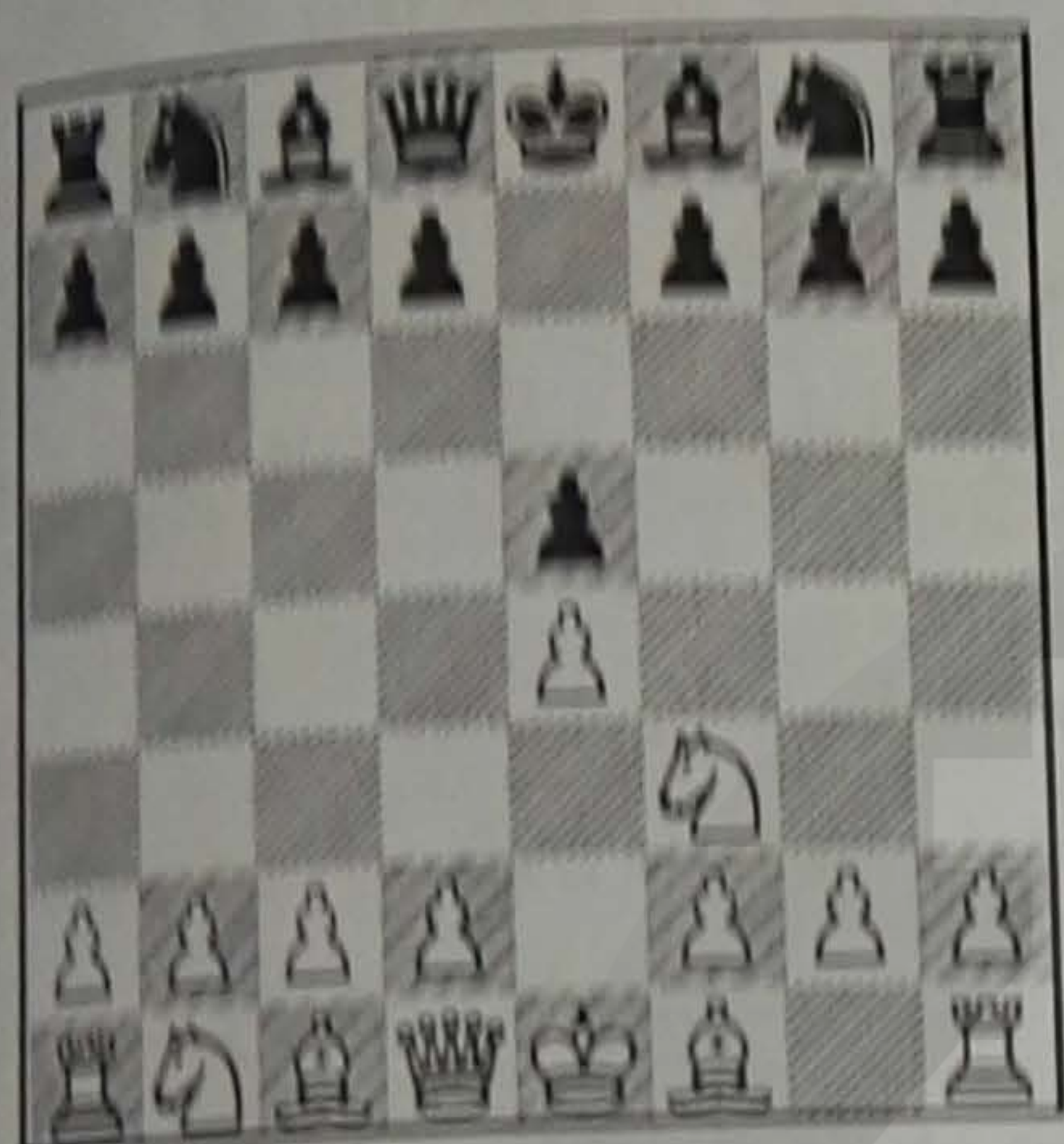
در شکل ۱۳ دو پیاده سیاه و دو پیاده سفید را روی صفحه شطرنج نشان داده‌ایم. پیاده سفید طرف راست و پیاده سیاه طرف چپ صفحه شطرنج، در جای اول خود قرار دارند. بنابراین می‌توانند یک یا دو خانه به جلو رانده شوند.



۱۳

اما پیاده سفید طرف چپ و پیاده سیاه طرف راست صفحه شطرنج، در جای اول خود نیستند؛ یعنی قبلاً حرکت کرده‌اند. بنابراین فقط می‌توانند در یک حرکت، یک خانه به جلو بروند.

شکل ۱۶ حالتی را نشان می‌دهد که سیاه نیز نخستین حرکت را انجام داده است. می‌بینید که سیاه هم پیاده شاه را دو خانه جلو برده است. اکنون باز نوبت سفید است که دومین حرکت را انجام بدهد.



۱۷

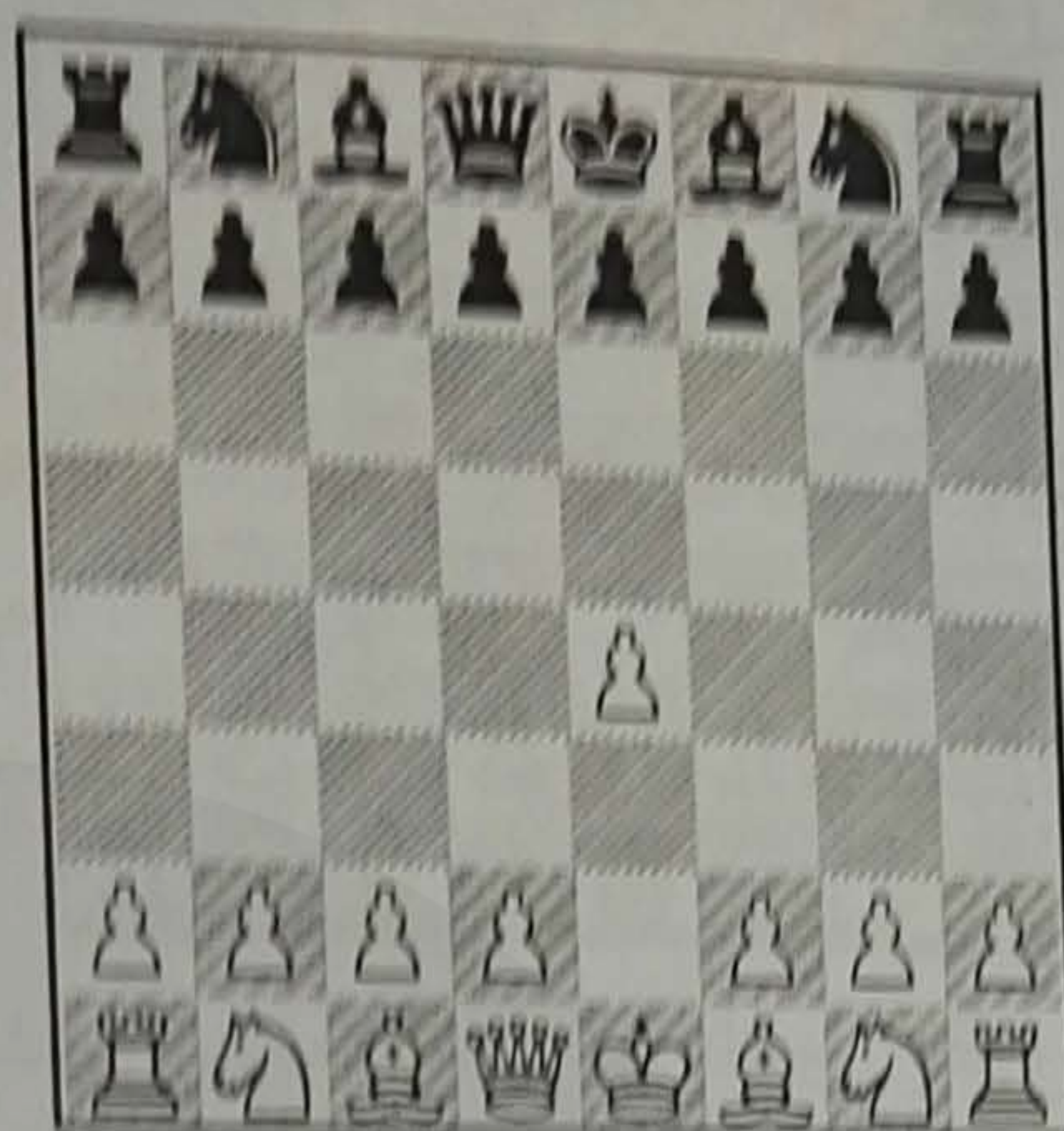
شکل ۱۷ صفحه شطرنج را پس از دومین حرکت سفید نشان می‌دهد. می‌بینید که سفید این بار یکی از اسبهای خود را حرکت داده است. اکنون نوبت سیاه است که بازی کند. به همین ترتیب، دو بازیکن، یکی بعد از دیگری مهره‌های خود را حرکت می‌دهند تا بازی به نتیجه برسد.

### گرفتن

در شطرنج گرفتن عبارت است از خارج کردن یک مهره حریف از بازی و قرار دادن یکی از مهره‌های خود به جای آن. به گفته دیگر، اگر یکی از مهره‌های شما بتواند به خانه‌ای برود که یکی از مهره‌های حریف در آن است، شما می‌توانید مهره حریف را از بازی خارج کنید و

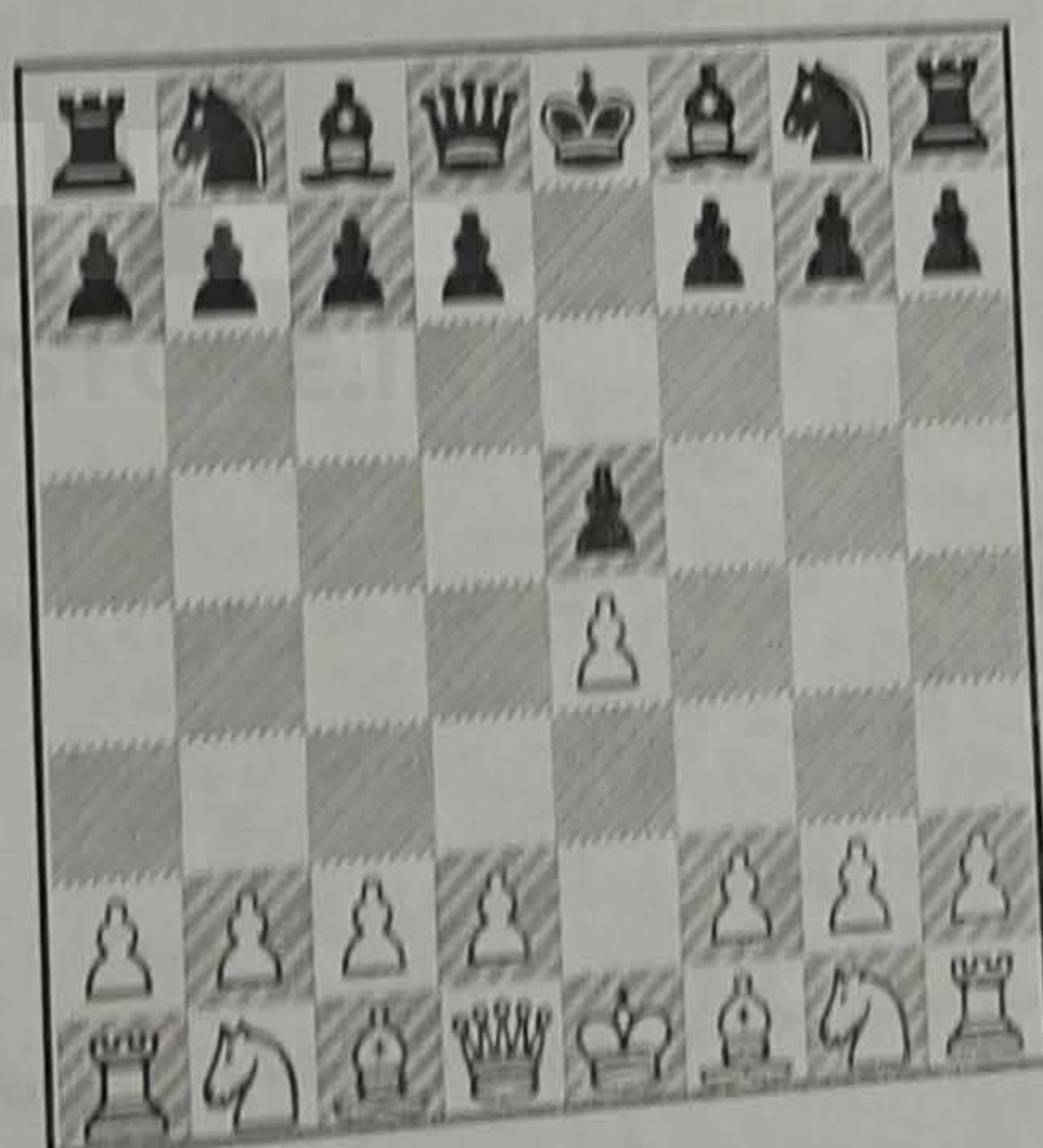
را اشغال کند.

• هیچ وقت دو مهره نمی‌توانند در یک زمان یک خانه را اشغال کنند.



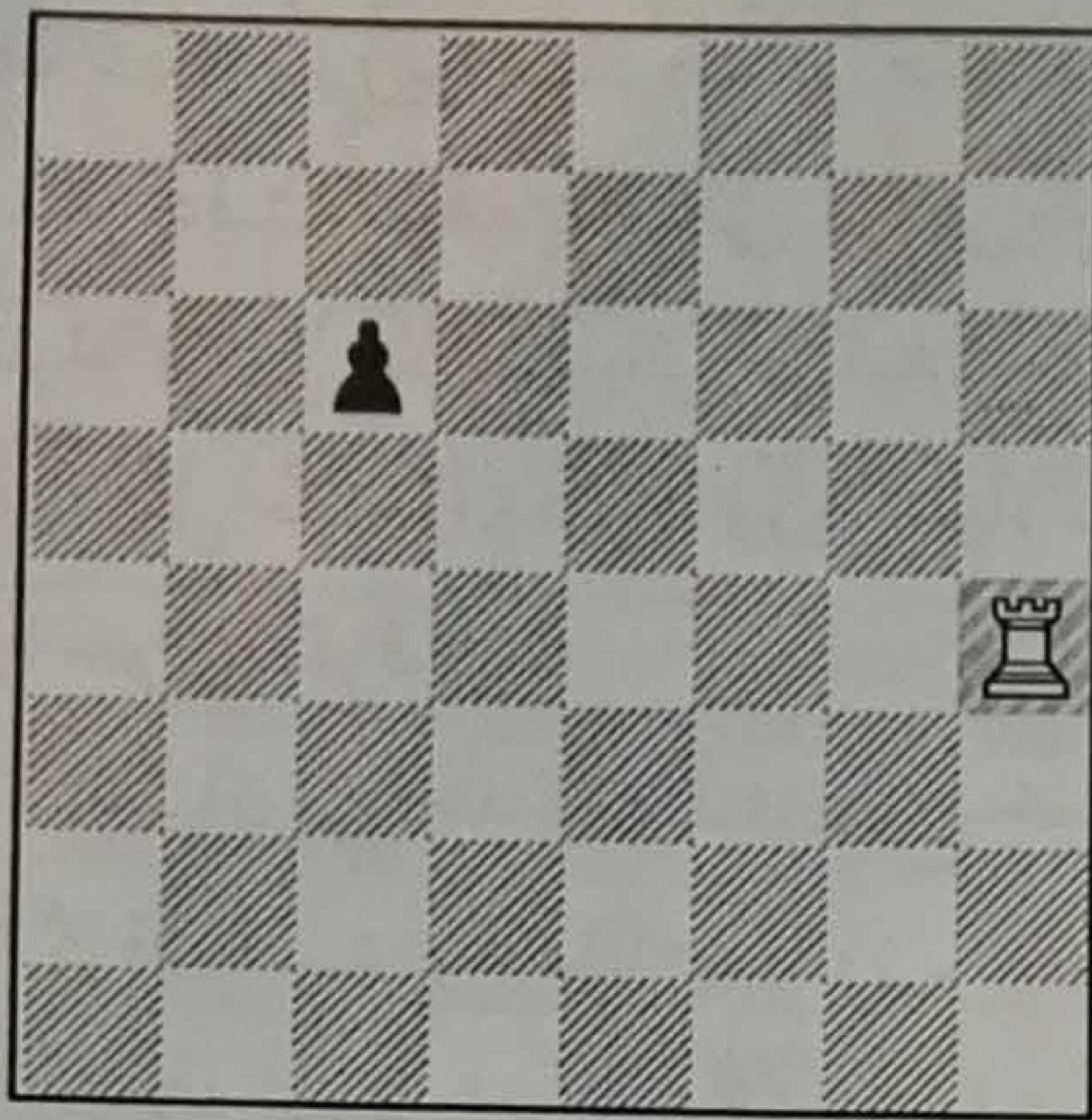
۱۵

اکنون به شکل ۱۵ نگاه کنید. می‌بینید که یکی از پیاده‌های سفید دو خانه به جلو حرکت کرده است. پس سفید با حرکت دادن پیاده شاه بازی را آغاز کرده است.



۱۶

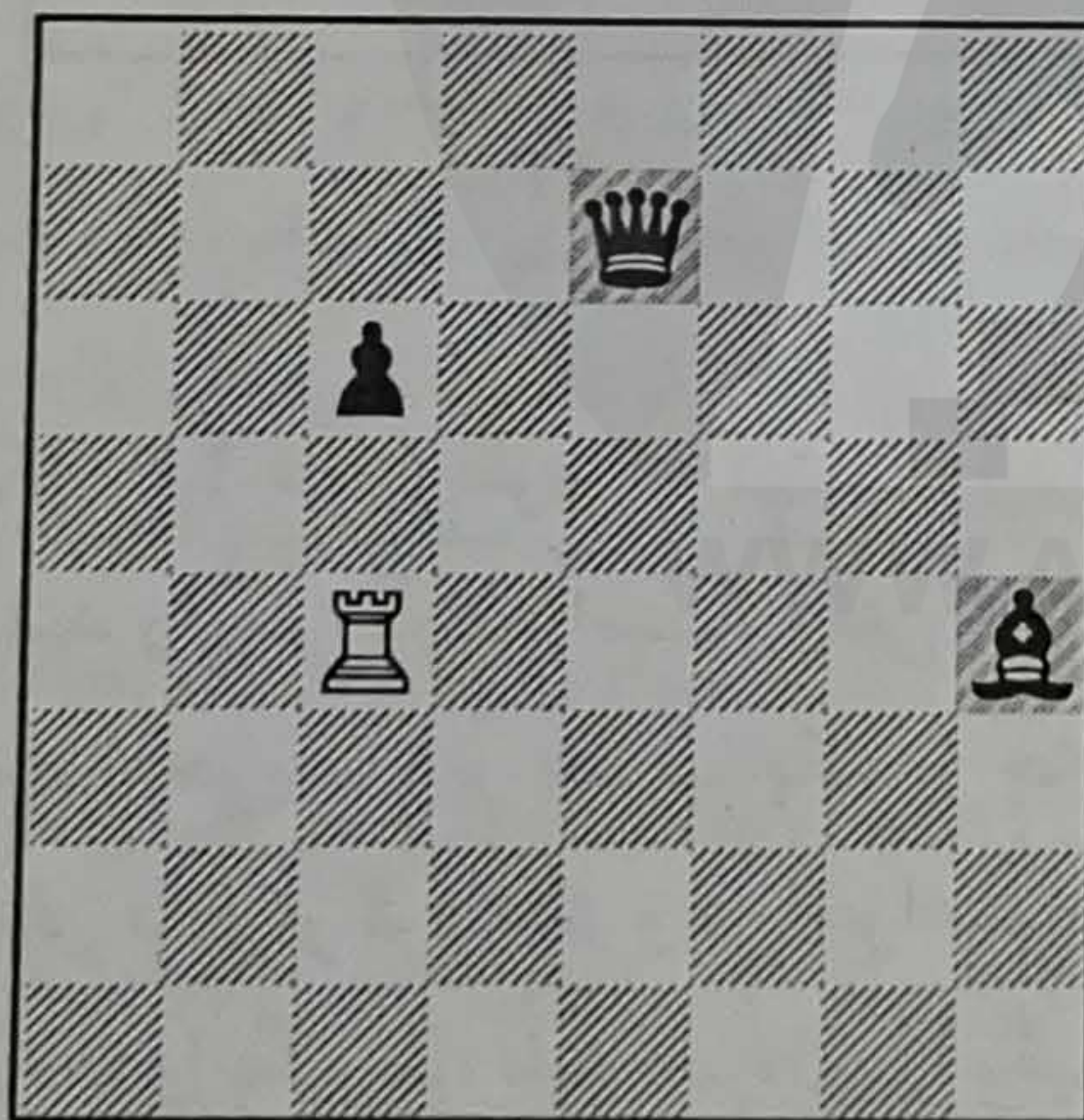
البته سفید می‌توانست به جای حرکت دادن پیاده شاه، مهره دیگری را حرکت بدهد.



۱۹

### پس گرفتن

گفتیم که اگر یکی از مهره‌های شما بتواند به خانه‌ای برود که یکی از مهره‌های حریف در آن است، شما می‌توانید مهره حریف را از بازی خارج کنید و مهره خود را به جای آن بنشانید. این کار را در بازی شطرنج گرفتن یا کشتن می‌گویند.



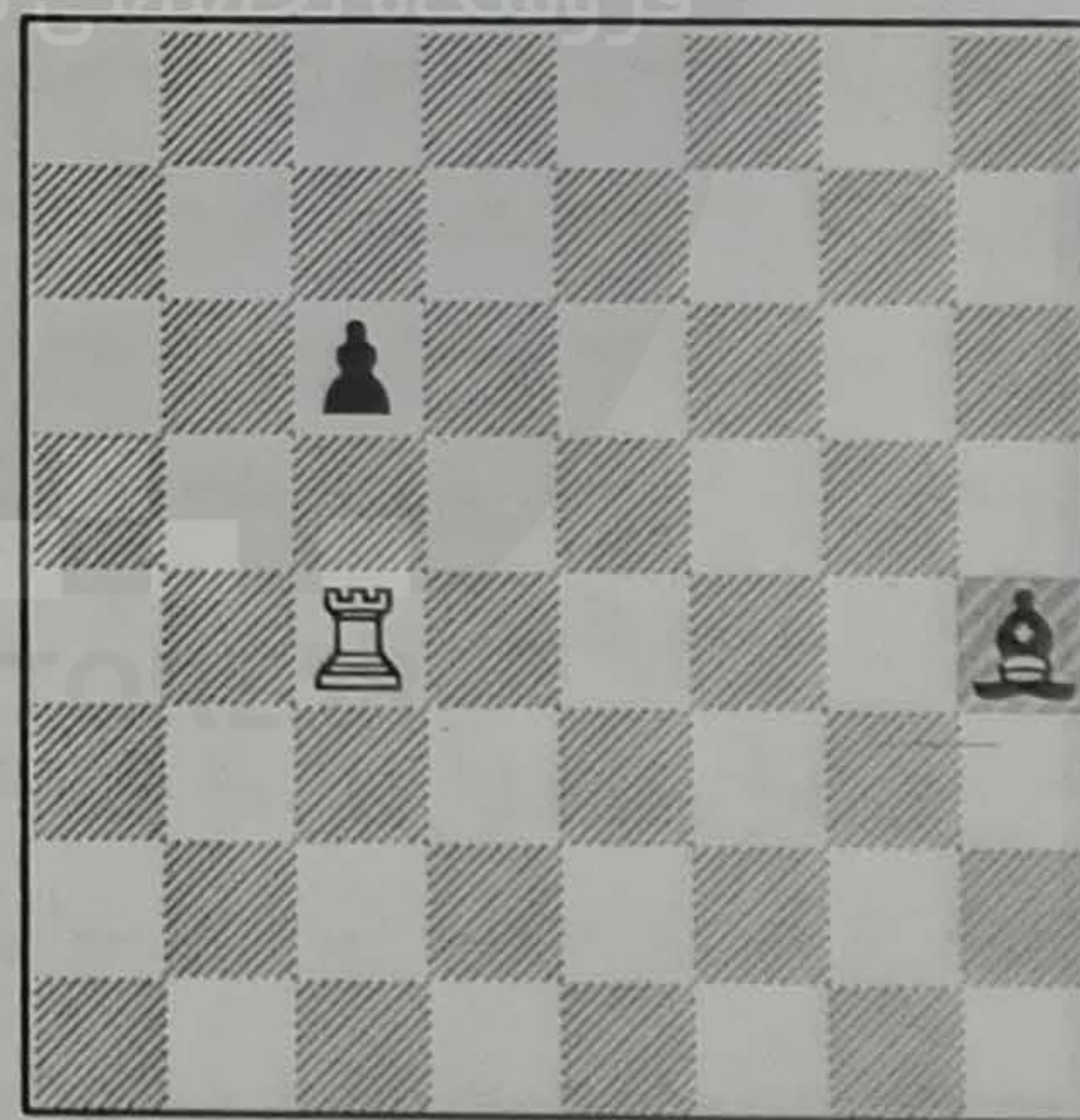
۲۰

اکنون به شکل ۲۰ نگاه کنید. می‌بینید که فیل و پیاده سیاه زیر ضرب سفید قرار دارند. اما

مهره خود را به جای آن بنشانید.

همه مهره‌ها می‌توانند مهره‌های حریف را بگیرند. اما گرفتن در بازی شطرنج اجباری نیست و هر بازیکن می‌تواند از گرفتن مهره‌ای که زیر ضرب مهره یا مهره‌های او است خودداری کند. هرگاه مهره‌ای در خانه‌ای باشد که یک یا چند تا از مهره‌های حریف بتوانند آن را بگیرند، می‌گوییم که آن مهره زیر ضرب قرار گرفته است.

اکنون به شکل ۱۸ نگاه کنید. در اینجا یک رخ سفید با یک فیل سیاه و یک پیاده سیاه روی صفحه شطرنج دیده می‌شوند. فیل و پیاده سیاه هر دو در مسیر حرکت رخ قرار گرفته‌اند. بنابراین، رخ سفید می‌تواند هر کدام از این دو مهره را که بخواهد بگیرد و خود به جای آن بنشیند.



۱۸

شکل ۱۹ وضعیت تازه‌ای از شکل ۱۸، بعد از یک حرکت سفید است. همان‌طور که می‌بینید، رخ سفید فیل سیاه را گرفته است و خود به جای آن نشسته است.

کتاب حاضر که حاصل زحمات جناب آقای سیدکاظم مرتضوی است، مجموعه‌ای هماهنگ از دروس پایه‌ای و مبانی اصولی و وضعیت‌های کلیدی و شناخته شده و کثیرالاحتمال در بازی شطرنج می‌باشد که با توجه به نظم و ترتیب مطالب موجود، می‌تواند به صورت کتابی جامع و هدفمند در اختیار علاقه‌مندان قرار گیرد. توصیه می‌شود خوانندگان گرامی جهت فراگیری ماندگارتر سعی کنند نمونه‌های مطرح شده در این کتاب را با مثال‌های مشابه در بازیهای عملی خود و دیگر شطرنج‌بازان تطبیق دهند.

با آرزوی موفقیت و صلح و آرامش برای تمامی مردم دنیا  
با عرض احترام و ارادت خاص خدمت شطرنج‌بازان گرامی

### استادبزرگ احسان قائم‌مقامی

خوشحالم که با کتاب آقای مرتضوی مری زحمتکش و محترم، قبل از چاپ آشنا شدم. کتاب به سبکی صمیمانه همانند آموزشهای لاسکر و کاپابلانکا براساس مفاهیم ساده شطرنج تدوین شده است. بخشی از کتاب تحت عنوان پیاده منفرد را با تجزیه و تحلیل کامل برای اولین بار دیدم. اطمینان دارم که کتاب تا زمان‌های طولانی برای شطرنج‌بازان مفید بوده و در تکامل و خودباوری شطرنج‌بازان سودمند واقع می‌شود. از صمیم قلب برای مؤلف آرزوی موفقیت نموده، بی‌صبرانه منتظر دیدن اثر بعدی ایشان هستم.

استادبزرگ سرخان گولیف

بیش از نیم قرن رابطه تنگاتنگ با شطرنج و ارتباط نزدیک با استادان و قهرمانان گذشته و حال و با دقت در پیروزیها و شکست‌های نخبگان شطرنج به این اعتقاد راسخ رسیدم که بدون آگاهی، احاطه و تسلط بر اصول و مبانی پایه‌ای و بنیادی شطرنج، دستیابی به مدارج عالی و کسب عناوین قهرمانی کاری دشوار و شاید هم غیرممکن است.

ابتکار بی‌نظیر و در خور تحسین استاد سیدکاظم مرتضوی، مری صاحب نام و استاد گراتمایه در امر تدوین کتاب تئوریهای بنیادین و نوین در شطرنج که در برگزیده اکثریت قریب به اتفاق اصول اساسی و پایه‌ای شطرنج می‌باشد، مجموعه‌ای است ارزشمند که از هر نظر پیشبرد و ترقی سطح دانش بازیکنان و قهرمانان شطرنج را فراهم می‌نماید. مطالعه این اثر ارزنده را به تمامی دوستداران شطرنج خصوصاً مربیانی که عهده‌دار امر تدریس می‌باشند، توصیه می‌نمایم.

حسینقلی سالور

قیمت: ۲۵۰۰۰ تومان

