

1001 Deadly Checkmates

John Nunn

جان نان



۱۰۰۱ امات سرمگین

شناخت الگوها و ایده‌های مات

برگردان: حمیدرضا رحیمی

ویرایش: ابوالقاسم نجیب

۱۰۰۱ مات سرمگین

زیست‌شناسی جانداران

■ سرشناسه: نان، جان، ۱۹۹۵ - م.، گردآورنده Nunn, John ■ عنوان و نام پدیدآورنده: ۱۰۰۱ مات سهمگین / جان نان؛ ترجمه حمیدرضا رحیمی. ■ مشخصات نشر: تهران، شباهنگ، ۱۳۹۷.
■ مشخصات ظاهری: ۳۳۶ ص. : نمودار

■ وضعیت فهرست‌نویسی: فیپا ■ یادداشت: عنوان اصلی: ۱۰۰۱ مات سهمگین
ISBN 978-600-130-201-5

1001 Deadly Checkmates, 2011
■ عنوان گسترده: هزار و یک مات سهمگین ■ موضوع: مات (شطرنج) ■ موضوع: Chess ■ عنوان گسترده: ۱۰۰۱ مات سهمگین
■ موضوع: شطرنج -- آخر بازی ■ موضوع: Chess – End games ■ شناسه افزوده:
رحیمی نصرآبادی، حمیدرضا ۱۳۷۳ -، مترجم. ■ رده‌بندی کنگره: ۱۳۹۷ ۴ هـ ۲ ن / GV ۱۴۴۵
رده‌بندی دیویی: ۷۹۴/۱۲۴ ■ شماره کتابشناسی ملی: ۵۳۹۳۸۵۴

۱۰۰ مات سرهمگین

شناخت الگوها و ایده‌های مات

جان فان

برگردان: حمیدرضا رحیمی

ویرایش: ابوالقاسم نجیب



انتشارات شباهنگ



۱۰۰۱ مات سرمگین

شناخت الگوها و ایده‌های مات

جان فان

برگردان: حمیدرضا رحیمی

حروف‌نگاری و صفحه‌آرایی: مهیار بحرانی، ترسیم نمودارها: محمد صیاحی

لیتوگرافی: فروز، چاپخانه: جمالی، صحافی: مهرگان

چاپ یکم ۱۳۹۷ شمارگان ۱۰۰۰

حق چاپ محفوظ است.

شماره استاندارد بین‌المللی کتاب (شابک) ۵ - ۲۰۱ - ۱۳۰ - ۶۰۰ - ۹۷۸

International Standard Book Number (ISBN) 978 - 600 - 130- 201 - 5



انتشارات شباهنگ

مرکز پخش: خیابان انقلاب، خیابان شهدای ژاندارمری، پلاک ۶۰، تلفن ۶۶۹۶۴۲۳۵ - ۶
فروشگاه ۱: خیابان انقلاب، روبه‌روی دانشگاه تهران، پلاک ۱۱۹۴، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸
فروشگاه ۲: خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناشران، پلاک ۲۷۳، تلفن ۶۶۹۵۳۶۰۹ - ۱۰

فهرست

۶	پیشگفتار	پیشگفتار
۷	پیشگفتار	پیشگفتار
۸	پیشگفتار	پیشگفتار
۹	پیشگفتار	پیشگفتار
۱۳	مقدمه	۱
۳۷	مقدمه	۲
۵۳	مقدمه	۳
۸۱	مقدمه	۴
۹۳	مقدمه	۵
۱۰۵	مقدمه	۶
۱۲۱	مقدمه	۷
۱۳۱	مقدمه	۸
۱۴۷	مقدمه	۹
۱۶۳	مقدمه	۱۰
۱۸۹	مقدمه	۱۱
۲۰۵	مقدمه	۱۲
۲۱۳	مقدمه	۱۳
۲۴۱	مقدمه	۱۴
۲۴۹	مقدمه	۱۵
۲۸۹	مقدمه	۱۶
۳۰۷	مقدمه	۱۷
۳۲۸	مقدمه	۱۸

پیشگفتارِ موراى چندلر

مدتی پیش، من کتاب کوچکی را با عنوان «چگونه پدر خود را مات کنید»^۱ نوشتم. کتابی که به زبان خیلی ساده، الگوهای پایه‌ای کیش و مات را توضیح می‌دهد. این کتاب خیلی زود توجه علاقه‌مندان شطرنج را به خود جلب کرد. به دنبال آن، بسیاری از خوانندگان درخواست‌هایی مبنی بر ادامه کتاب به همراه مسائل اضافی کیش و مات برای حل کردن دادند. مجموعه کتاب‌های کار «چگونه پدر خود را مات کنید» که به حل پوزیسیون‌هایی می‌پرداخت که قدرت و دید خواننده را نسبت به الگوهای ماتى افزایش می‌داد؛ پاسخی بود برای علاقه‌مندان.

بنابراین خوشحالم که کتاب عالی «۱۰۰۱ مات سهمگین»، نوشته‌ی جان نان دوست و همکار قدیمی‌ام را توصیه کنم. جان نان برای یافتن پوزیسیون‌های کیش و مات آموزنده‌ی این کتاب شش ماه تحقیق مبتکرانه‌ای صرف کرده است و انتخاب تمرین فوق‌العاده است. علاوه بر الگوهای محبوب و قدیمی همچون «مات عرض آخر» یا «قربانی استاندارد وزیر»؛ همچنین می‌توانید بسیاری از الگوهای جدید و پیشرفته را نیز از این کتاب بیاموزید.

مطالعه این ۱۰۰۱ کیش و مات به‌طور خودکار شما را قادر به شناخت وضعیت‌های مشابه در بازی‌های آینده‌تان می‌کند. این دقیقاً همان طرز فکر تکنیکی است که اساتید بزرگ شطرنج از آن استفاده می‌کنند، به‌ویژه وقتی که آنها می‌خواهند بدون هیچ زحمتی حمله‌ی کوبنده‌ی خود را پیش ببرند.

بنابراین امیدوارم از حل این تمرین‌های جالب و شگفت‌انگیز لذت ببرید، پاسخ‌های خود را بازبینی کرده و امتیازهایتان را جمع بزنید. خیلی زود قادر خواهید بود تا از ایده‌های این مات‌های سهمگین در بازی‌های خود استفاده کنید.

موراى چندلر

پیشگفتار مترجم

شطرنج به عنوان پرطرفدارترین بازی ورزشی که جنبه های علمی و هنری بسیاری دارد و در عین حال جذاب و سرگرم کننده نیز هست، میراث گران بهایی است که از نیاکان ما ایرانی ها به جهانیان معرفی شده است. راز ماندگاری این بازی در طی سالیان دراز، پرشور بودن، تنوع و تازگی آن است. به اضافه ای این نکته که شطرنج هنر درست اندیشیدن و در واقع هنر درست زندگی کردن را به ما می آموزد.

در این میان، اروپایی ها در سده های اخیر، توجه خاصی به این میراث کهن کرده اند و روحی تازه در بکره ی آن دمیده اند. ما ایرانی ها نیز در چند دهه ی گذشته، ثابت کردیم می توانیم با آموختن دانش لازم از آنها و به بهره گیری از استعداد ذاتی خویش، بار دیگر یکی از پرچم داران اصلی این رشته ی مهیج شویم. هر چند راه درازی در پیش داریم، اما پیشرفت قابل ملاحظه ای که کرده ایم، نشان می دهد دستیابی به آن غیرممکن نیست.

کتاب پیش روی شما، ۱۰۰۱ پوزیسیون از بازی های به ثبت رسیده در سال های اخیر است که در قالب ۱۰۰۱ تمرین مات، مهارت شما را در این زمینه اندازه می گیرد. امیدوارم این کتاب گامی استوار در جهت بهبود شطرنج در میهن عزیزمان باشد.

در مورد نویسنده ی کتاب، دکتر جان نان، باید بگویم که وی یکی از بزرگ ترین و قابل احترام ترین شخصیت های شطرنج در دوران معاصر است. کسی که نزدیک به بیست سال در شمار نیرومندترین بازیکنان و یکی از استادان بزرگ پیشرو در جهان بوده است. او چهار بار مدال طلای المپیاد جهانی را به گردن آورده است. در مسابقات جهانی حل معماهای شطرنج در سال های ۲۰۰۴، ۲۰۰۷ و ۲۰۱۰ موفق به کسب عنوان قهرمانی شده که از این نظر رکوددار است. وی هم چنین کتاب های ارزشمندی در زمینه ی آموزش شطرنج تدوین کرده است. از جمله کتاب «مفاهیم وسط بازی» با ترجمه ی آقای محمد اسماعیل که توسط انتشارات شهابنگ به چاپ رسیده است.

در پایان، باید از پدر و مادر عزیز و فداکارم، کلیه عزیزانی که در مراحل آماده سازی این کتاب همراه و مشوق من بودند و هم چنین استاد ابوالقاسم نجیب که کار ویراست کتاب را با ظرافت و دقت انجام دادند، تشکر و قدردانی کنم.

این کتاب را با عشق و علاقه ی فراوان به همه شیفتگان شطرنج تقدیم می کنم. اطمینان دارم لحظات زیبا، آموزنده و سرگرم کننده ای را با آن سپری خواهید کرد.

پیشگفتار مترجم

شطرنج به عنوان پرطرفدارترین بازی ورزشی که جنبه های علمی و هنری بسیاری دارد و در عین حال جذاب و سرگرم کننده نیز هست، میراث گران بهایی است که از نیاکان ما ایرانی ها به جهانیان معرفی شده است. راز ماندگاری این بازی در طی سالیان دراز، پرشور بودن، تنوع و تازگی آن است. به اضافه ای این نکته که شطرنج هنر درست اندیشیدن و در واقع هنر درست زندگی کردن را به ما می آموزد.

در این میان، اروپایی ها در سده های اخیر، توجه خاصی به این میراث کهن کرده اند و روحی تازه در بکره ی آن دمیده اند. ما ایرانی ها نیز در چند دهه ی گذشته، ثابت کردیم می توانیم با آموختن دانش لازم از آنها و به بهره گیری از استعداد ذاتی خویش، بار دیگر یکی از پرچم داران اصلی این رشته ی مهیج شویم. هر چند راه درازی در پیش داریم، اما پیشرفت قابل ملاحظه ای که کرده ایم؛ نشان می دهد دستیابی به آن غیرممکن نیست.

کتاب پیش روی شما، ۱۰۰۱ پوزیسیون از بازی های به ثبت رسیده در سال های اخیر است که در قالب ۱۰۰۱ تمرین مات، مهارت شما را در این زمینه اندازه می گیرد. امیدوارم این کتاب گامی استوار در جهت بهبود شطرنج در میهن عزیزمان باشد.

در مورد نویسنده ی کتاب، دکتر جان نان، باید بگویم که وی یکی از بزرگ ترین و قابل احترام ترین شخصیت های شطرنج در دوران معاصر است. کسی که نزدیک به بیست سال در شمار نیرومندترین بازیکنان و یکی از استادان بزرگ پیشرو در جهان بوده است. او چهار بار مدال طلای المپیاد جهانی را به گردن آورده است. در مسابقات جهانی حل معماهای شطرنج در سال های ۲۰۰۴، ۲۰۰۷ و ۲۰۱۰ موفق به کسب عنوان قهرمانی شده که از این نظر رکوددار است. وی هم چنین کتاب های ارزشمندی در زمینه ی آموزش شطرنج تدوین کرده است. از جمله کتاب «مفاهیم وسط بازی» با ترجمه ی آقای محمد اسماعیل که توسط انتشارات شهابنگ به چاپ رسیده است.

در پایان، باید از پدر و مادر عزیز و فداکارم، کلیه عزیزانی که در مراحل آماده سازی این کتاب همراه و مشوق من بودند و هم چنین استاد ابوالقاسم نجیب که کار ویراست کتاب را با ظرافت و دقت انجام دادند، تشکر و قدردانی کنم.

این کتاب را با عشق و علاقه ی فراوان به همه شیفتگان شطرنج تقدیم می کنم. اطمینان دارم لحظات زیبا، آموزنده و سرگرم کننده ای را با آن سپری خواهید کرد.

راهنمای علائم و نشانه گذاری

شاه	
وزیر	
رخ	
فیل	
اسب	

#	کیش و مات
+	کیش
++	کیش دوگانه
x	گرفتن (زدن)
!!	حرکت درخشان
!	حرکت خوب
?	حرکت بد
??	اشتباه فاحش
1-0	سیاه تسلیم می شود
0-1	سفید تسلیم می شود
Ch	(مسابقات) قهرمانی

نشانه گذاری جبری

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	a8	b8	c8	d8	e8	f8	g8	h8	8
7	a7	b7	c7	d7	e7	f7	g7	h7	7
6	a6	b6	c6	d6	e6	f6	g6	h6	6
5	a5	b5	c5	d5	e5	f5	g5	h5	5
4	a4	b4	c4	d4	e4	f4	g4	h4	4
3	a3	b3	c3	d3	e3	f3	g3	h3	3
2	a2	b2	c2	d2	e2	f2	g2	h2	2
1	a1	b1	c1	d1	e1	f1	g1	h1	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

حرکات به وسیله نماد مهره ها و در ادامه، خانه ای که به آن می روند نشان داده می شود. برای مثال اگر خانه ای که در دیاگرام مشخص شده حرکت کند؛ علامت جبری آن به صورت f3 می باشد. اگر یکسان بتوانند به یک خانه حرکت کنند؛ اطلاعات بیش تری داده می شود. برای مثال؛ اگر دو اسب یکی دیگری در e5 باشند، و آن یکی که در e5 قرار دارد به f3 حرکت کند؛ به صورت Nef3 نمایش داده می شود. برای حرکات پیاده فقط خانه ای که پیاده پس از حرکت به آن می رسد؛ نمایش داده می شود. (به طور یعنی یک پیاده به خانه e4 می رود).

برای گرفتن پیاده ستونی که پیاده آن را ترک می کند نیز نشان داده می شود. بنابراین exf4 به آن است که پیاده ای در ستون e اقدام به گرفتن (زدن) می کند و به خانه f4 رسیده است.

پیش درآمد

در شطرنج کیش و مات بازی را تمام می‌کند. اگر از هر فیلان یک پیاده بگیرد بازی ادامه پیدا می‌کند و ای بسا راه زیادی برای مبارزه در پیش باشد اما «کیش و مات» هیچ راه بازگشتی ندارد این پایان بازی است. یکی از آسان‌ترین راههای بهبود شطرنجتان و بردن بازی‌های بیش‌تر این است که مطمئن شوید در حین بازی، تمامی موقعیت‌های ماتی به‌وجود آمده را درمی‌یابید. چگونه چنین چیزی دست یافتنی است؟ بازیکنان شطرنج از «شناخت الگو» بسیار گسترده استفاده می‌کنند، توجه به ایده‌های مشابهی که قبلاً دیده‌اند. یکی از بهترین راههایی که به شما اطمینان می‌بخشد ایده‌های ماتی را هنگام بازی از دست نمی‌دهید، این است که تجربه خود را از الگوهای ماتی افزایش دهید؛ و این همان چیزی است که این کتاب در دسترس می‌گذارد.

مطالعه الگوهای ماتی سود بی‌نهایت در این وضعیت من با استاد بزرگ برجسته‌ی مجارستان یعنی لایوش پورتیش (روبرو بودم) کسی که هشت بار در مرحله‌ی کنفرانسی‌ای عنوان قهرمانی جهان شرکت کرده بود، پورتیش در اینجا؟ کیش بازی کرد. (پس از $2.\text{f3}$ قوی بازی به تساوی کشیده می‌شد، به‌عنوان مثال:

$2.\text{f3}$ $2.\text{d4}$ $3.\text{h2}$ $3.\text{xe2}$ $4.\text{g4}$ $5.\text{g7}$ $5.\text{d4}$

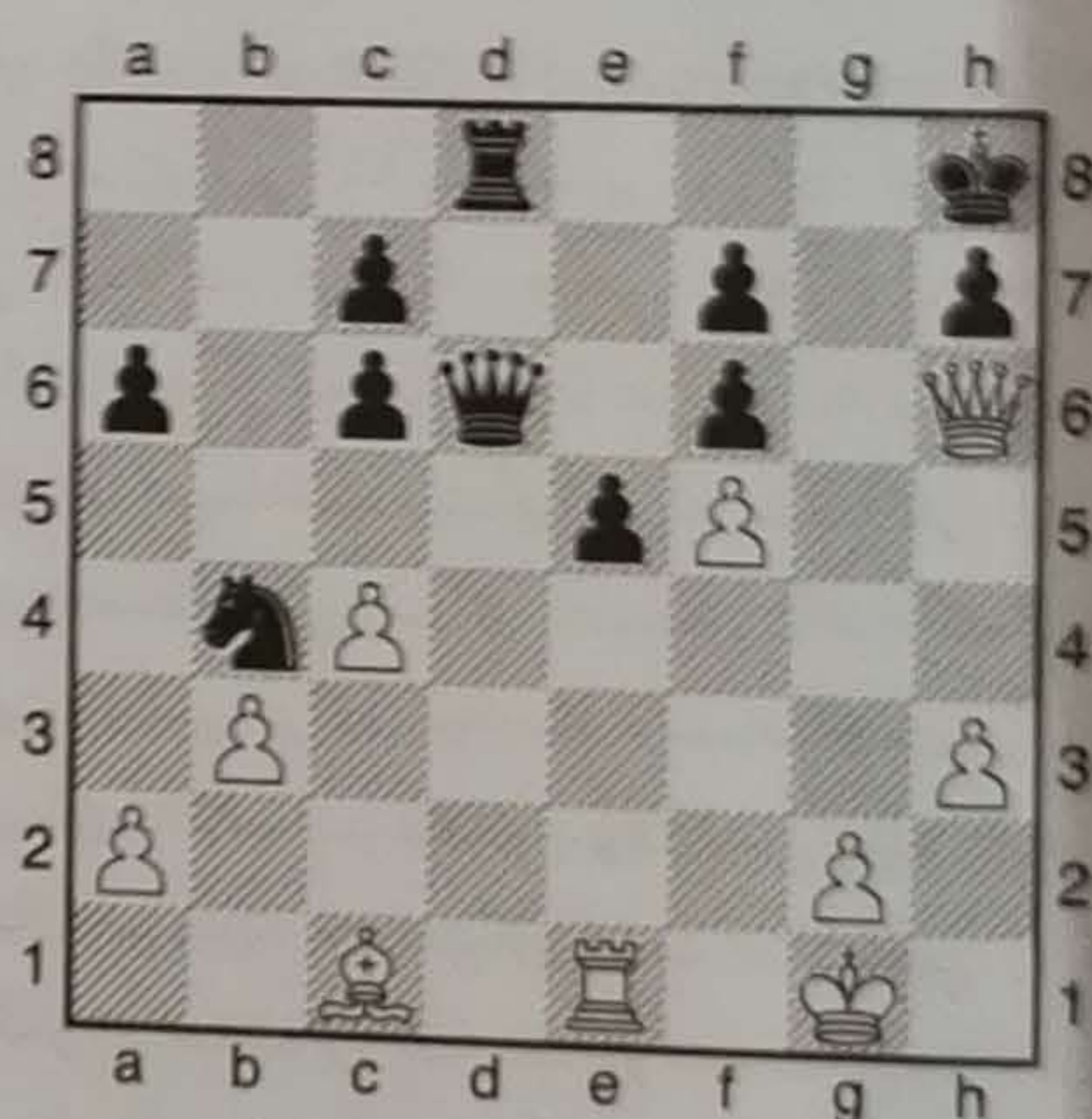
همراه با کیش دائم) و من با $2.\text{f4}$ پاسخ دادم. با تهدید $3.\text{h4}$ و مات در $h7$. پورتیش با $2.\text{f4}$ ادامه داد که تنها دفاع ممکن در برابر تهدید سفید است. با این هدف که $3.\text{h4}$ را با ادامه زیر روبرو سازد:

$3.\text{d4}$ $4.\text{h2}$ $5.\text{g2}$ $6.\text{e2}$

کیش دائم را اجباری می‌سازد.



سپس شوک وارد آمد. من ضربه ویرانگر را با $3.\text{h7+}$ وارد کردم و برای لحظه‌ای پورتیش به‌ت‌زده شد. در ابتدا او نتوانست نکته قربانی وزیر را ببیند؛ سپس فهمید که یک مات اجباری در پیش است؛ بعد از:



نان - پورتیش

جام جهانی، ریکیاویک ۱۹۸۸

بازیکنان در هر سطحی که باشند می‌توانند از

پیش در آمد

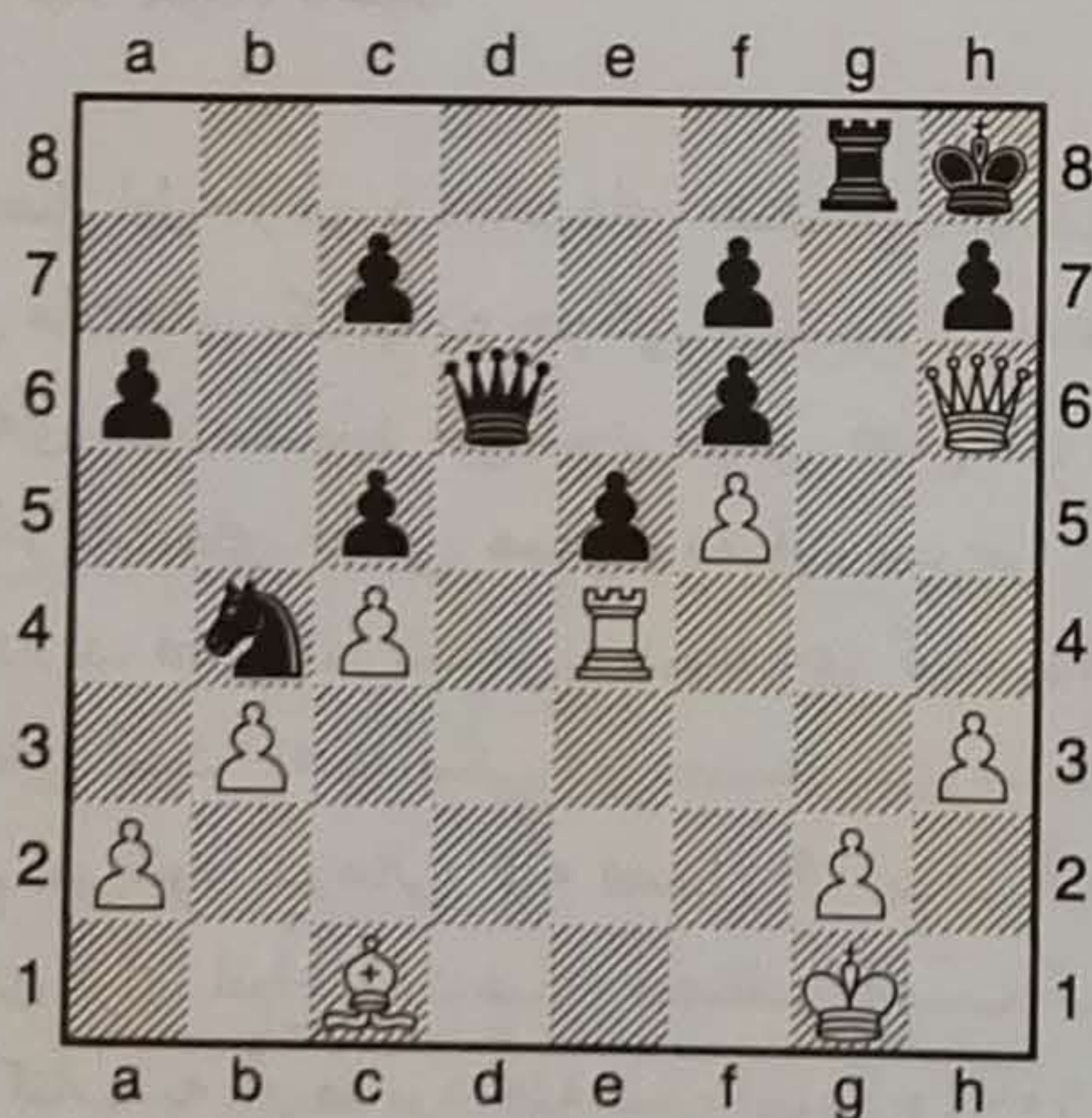
مطالعه الگوهای ماتی سود ببرند. در این وضعیت، من با استاد بزرگ برجسته‌ی مجارستان یعنی لایوش پورتیش روبه‌رو بودم؛ کسی که هشت بار در مرحله‌ی کاندیدای عنوان قهرمانی جهان شرکت کرده بود. پورتیش در اینجا $1...c5?$ بازی کرد. (پس از $1...g8$ فوری، بازی به تساوی کشیده می‌شد؛ به عنوان مثال:

$2.\text{B}e2 \text{K}d1+ 3.\text{Q}h2 \text{K}xe2 4.\text{K}xf6+ \text{B}g7$
 $5.\text{K}d8+$

همراه با کیش دائم) و من با $2.\text{B}e4$ پاسخ دادم، با تهدید $3.\text{B}h4$ و مات در $h7$. پورتیش با $2...g8$ ادامه داد، که تنها دفاع ممکن در برابر تهدید سفید است. با این هدف که $3.\text{B}h4?$ را با ادامه زیر روبه‌رو سازد:

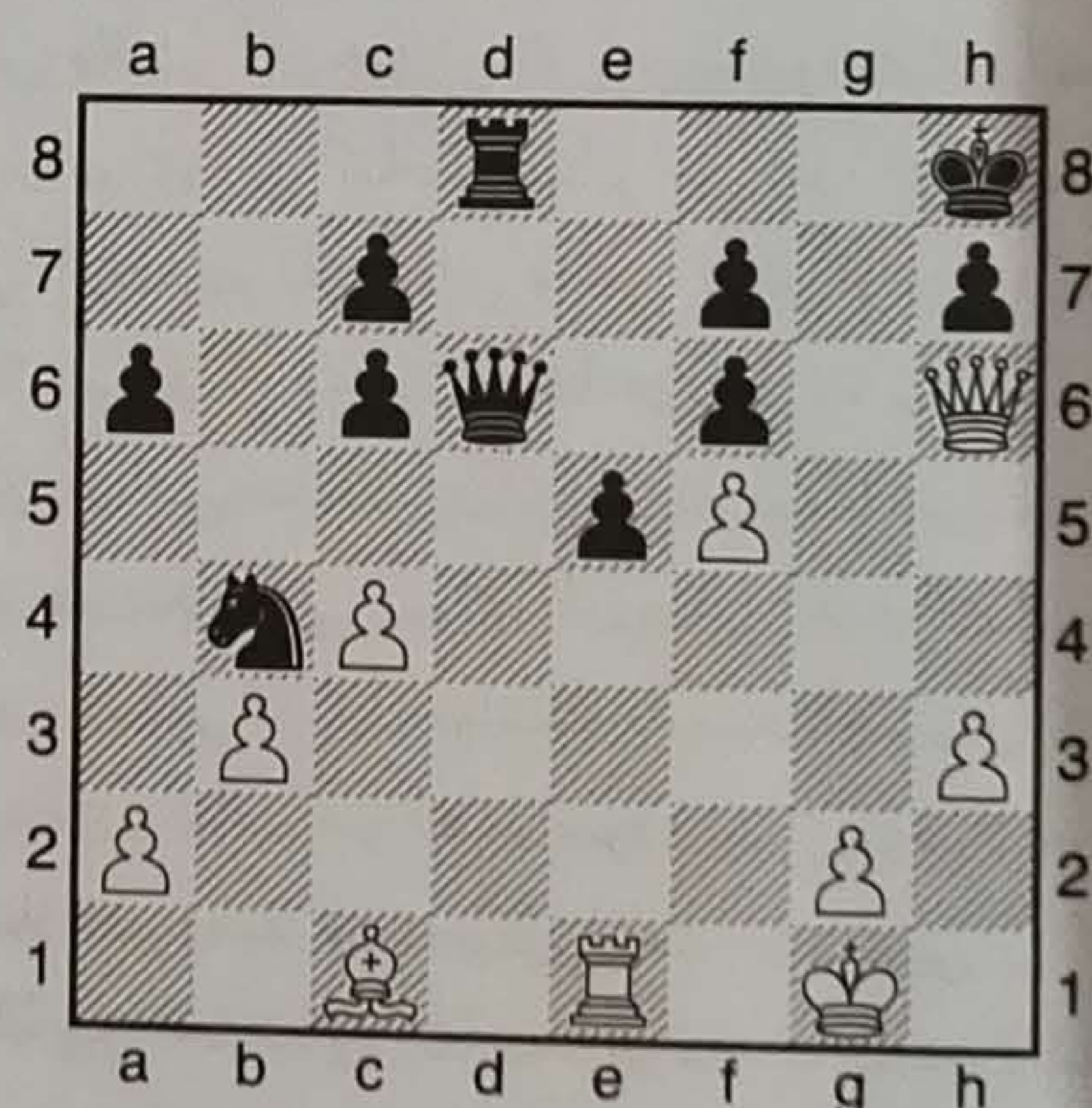
$3...\text{K}d1+ 4.\text{Q}h2 \text{B}xg2+! 5.\text{Q}xg2 \text{K}e2+$

کیش دائم را اجباری می‌سازد.



سپس شوک وارد آمد. من ضربه ویرانگر را با $3.\text{K}xh7+!$ وارد کردم و برای لحظه‌ای پورتیش بهت‌زده شد. در ابتدا او نتوانست نکته قربانی وزیر را ببیند؛ سپس فهمید که یک مات اجباری در پیش است؛ بعد از:

در شطرنج کیش و مات بازی را تمام می‌کند. اگر از حریفان یک پیاده بگیرد، بازی ادامه پیدا می‌کند و ای بسا راه زیادی برای مبارزه در پیش باشد، اما «کیش و مات» هیچ راه بازگشتی ندارد؛ این پایان بازی است. یکی از آسان‌ترین راه‌های بهبود شطرنجتان و بردن بازی‌های بیش‌تر این است که مطمئن شوید؛ در حین بازی، تمامی موقعیت‌های ماتی به وجود آمده را درمی‌یابید. چگونه چنین چیزی دست یافتنی است؟ بازیکنان شطرنج از «شناخت الگو» بسیار گسترده استفاده می‌کنند، توجه به ایده‌های مشابهی که قبلاً دیده‌اند. یکی از بهترین راه‌هایی که به شما اطمینان می‌بخشد ایده‌های ماتی را هنگام بازی از دست نمی‌دهید، این است که تجربه خود را از الگوهای ماتی افزایش دهید؛ و این همان چیزی است که این کتاب در دسترس می‌گذارد.



نان - پورتیش

جام جهانی، ریکیاویک ۱۹۸۸

بازیکنان در هر سطحی که باشند می‌توانند از

و به دنبال آن 6.4f8 پورتیش بازی را واگذار کرد (1-0) و امتیاز کامل را به دست آورد. اگر استاد بزرگ نیرومندی همچون پورتیش متوجهی یک الگوی ماتی نشود، بنابراین، این اتفاق برای هر کس دیگری نیز می‌تواند رخ دهد.

این الگو و بسیاری از الگوهای دیگر ماتی را در حین خواندن این کتاب پیدا می‌کنید. با حل کردن ۱۰۰۱ مسئله ماتی در سطوح مختلف دشواری، می‌توانید دانش خود را از ایده‌های نمونه‌وار ماتی، به خوبی افزایش دهید. این موضوع کمک خواهد کرد تا چنین ایده‌هایی را در بازی خود به کار ببرید و یا زمانی که حریفان برای مات کردن نقشه می‌کشند پی ببرید.

در کتاب متن زیادی وجود ندارد؛ زیرا هدف این است که خواننده با حل کردن تمرینات بیاموزد. ساده‌ترین راه این است که از ابتدای کتاب شروع کنید و همه‌ی تمرین‌های کتاب را حل کنید. حتی اگر یک بازیکن پیشرفته‌تر باشید، بعضی از تمرین‌ها شامل ایده‌های ماتی غیرمعمول هستند که شاید قبلاً ندیده باشید.

فصل اول در مورد «مات‌های مقدماتی» است که شامل مات‌های یک یا دو حرکتی می‌شود و به عنوان مقدمه‌ی سودمند باید حل شود. سپس، فصل‌های بعدی به انواع مات‌های خاصی، همچون «مات عرض آخر» می‌پردازند. فصل ۱۵ شامل مجموعه‌ی گسترده‌ای از مات‌هایی است که به آسانی در دسته‌بندی مشخصی تقسیم نمی‌شود، در حالی که فصل ۱۶ یک آزمون دوره‌ای برای انواع مات‌های مختلفی است که در طول کتاب به آن‌ها پرداخته شده است. «۱۰۰۱ مات سهمگین» با چالش مات‌های پیچیده و دشوار به پایان می‌رسد؛ مجموعه‌ای از مات‌های چالش‌برانگیز و دشوار.

از هر پوزیسیون می‌توانید امتیازی بین ۱ تا ۵ کسب کنید. امتیاز هر کدام از آن‌ها براساس درجه‌ی سختی آن‌ها می‌باشد؛ که در طول هر فصل این امتیاز از ۱ تا ۵ افزایش می‌یابد. در آخر هر فصل یک جدول امتیاز وجود دارد که در آن می‌توانید امتیازهای خود را ثبت کنید. در آخر امتیازات خود را جمع بزنید و ببینید، چه قدر به حداکثر امتیازات ممکنه نزدیک هستید. در آخر کتاب می‌توانید امتیازات تمام فصل‌ها را در جدول مخصوص به آن برای خود جمع بزنید و ببینید چه قدر به امتیاز کامل یعنی ۲۶۳۰ نزدیک هستید.

ارزش این نوع کتاب‌ها عمدتاً به انتخاب پوزیسیون‌ها بستگی دارد؛ و این همان جایی است که من بیش‌ترین توانم را بر روی آن گذاشتم؛ و حدوداً دو سوم زمان نوشتن این کتاب را به آن اختصاص دادم. در ابتدا یک فهرست کوتاه، شامل ۱۰۰۰۰ پوزیسیون درست کردم. بسیاری از آن‌ها نامناسب بودند؛ چراکه برای مثال برخی از آن‌ها به آسانی در تعریف‌های ما جای نمی‌گرفتند و یا در برخی موارد، راه‌های ماتی جایگزینی هم وجود داشت. سپس از میان پوزیسیون‌های باقی‌مانده، آن‌هایی را که آموزنده‌تر و مفیدتر بود انتخاب کردم. در نهایت، فهرست پوزیسیون‌های این کتاب کاهش یافت. آن چیزی که پوزیسیون‌های انتخاب شده را برای این کتاب متمایز می‌کند؛ این است که تمامی آن‌ها در بازی‌های واقعی اتفاق افتاده‌اند. بیش از ۹۵ درصد از پوزیسیون‌ها مربوط به سال ۲۰۰۰ یا بعد از آن می‌باشند. بنابراین تقریباً اکثریت آنها جدید هستند، حتی برای آن‌هایی که کتاب‌های ترکیبی قدیمی‌تر را خوانده باشند. چیزی که در فصل‌بندی کتاب در ذهنم بود؛ این بود که حتی بازیکنان نیرومند نیز ممکن است مات‌هایی را که در یک الگوی استاندارد نباشند از دست بدهند. انتخاب من براساس تجربه‌ی واقعی است و در نتیجه خصوصاً طیف گسترده‌ای از ایده‌های ماتی را ارائه می‌دهد که شامل وضعیت‌های بسیاری است که به ندرت در کتاب‌های ترکیب دیده می‌شود.

ممکن است ایده‌های مشابهی را پیدا کنید که در بیش از یک پوزیسیون پدیدار می‌شوند. این کار عمدی است. نه تنها با تکرار زیاد ایده‌های مهم به تقویت یادگیری آن‌ها کمک می‌شود؛ بلکه پوزیسیون‌ها با یک ترتیب منطقی چیده شده‌اند تا در پوزیسیون بعدی ایده‌هایی از پوزیسیون‌های قبل تکرار شوند ولی با دقت و ظرافت بیشتر. با کار کردن بر روی پوزیسیون‌ها مهارت شما به تدریج افزایش می‌یابد و یاد می‌گیرید ایده‌های ماتی سخت و سخت‌تر را شناسایی کنید.

در هر پوزیسیون باید به دنبال یک مات اجباری باشید. در بعضی از وضعیت‌ها راه‌های آرام‌تر پیروزی وجود دارد، به طور مثال با به دست آوردن برتری کمی، اما در حالت کلی فقط برای پیدا کردن سریع‌ترین راه مات امتیاز می‌گیرید. (در چند مورد به آن‌ها اشاره شده است، همچنین برای پیدا کردن

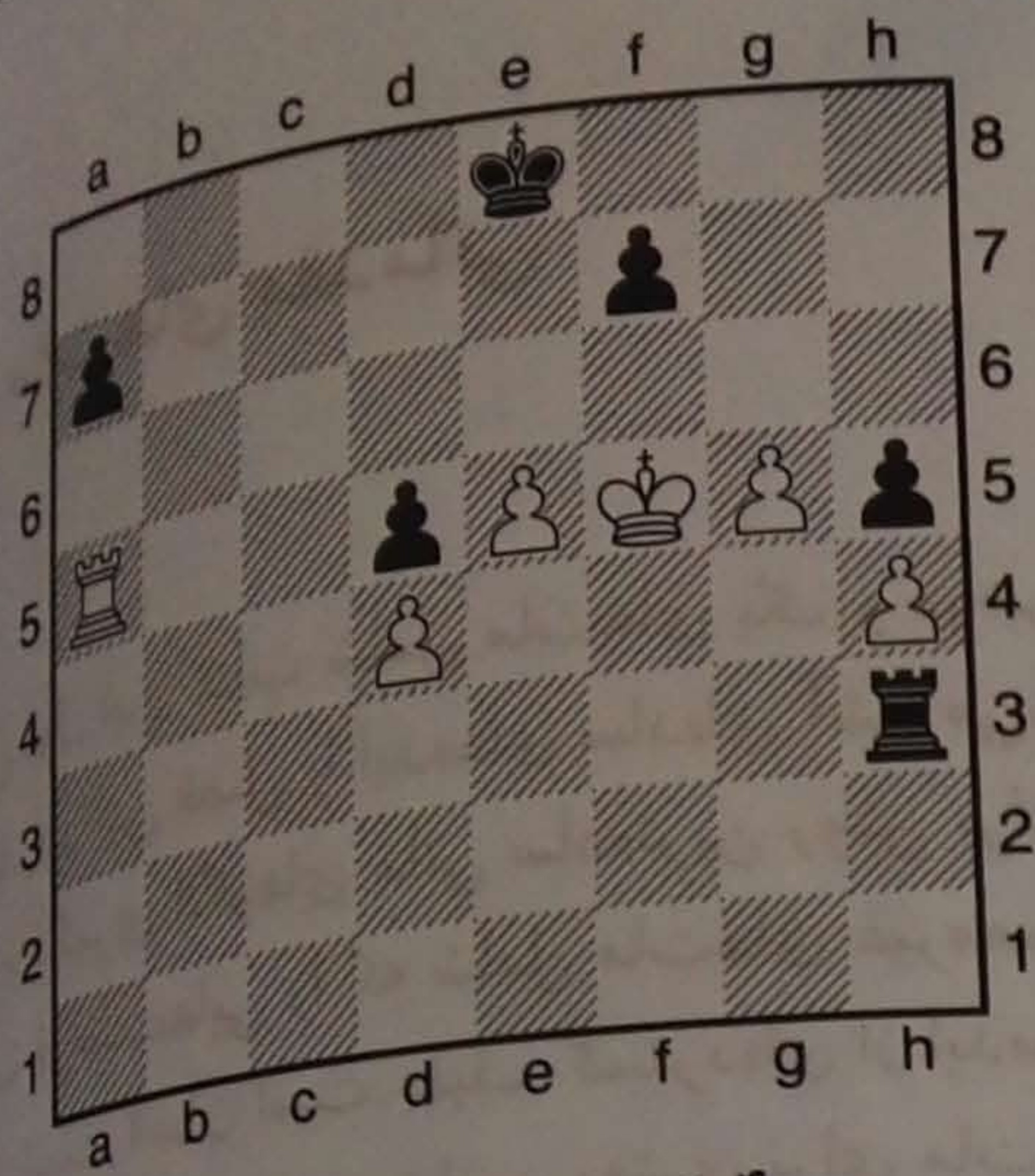
حرکات برنده‌ی جایگزین نیز امتیاز می‌گیرید.) پاسخ‌ها منحصر به فرد هستند چون همیشه یک راه ماتی وجود دارد که سریع‌تر از بقیه نتیجه می‌دهد. تلاش کرده‌ام به وضعیت‌ها پاسخ کاملی بدهم. با وجود این خوانندگان باید بدانند که در برخی موارد مدافع می‌تواند مات را به تأخیر بیندازد، با «کیش‌های ایدایی» (از دست دادن مهره همراه با کیش) یا با بستن مسیر کیش هر چند که بلافاصله گرفته می‌شود. در اغلب موارد به چنین تاکتیک‌های تأخیری بی‌حاصل اشاره نکرده‌ام.

پوزیسیون‌های این کتاب، شامل مات‌های زیبا و غیرمنتظره‌ای هستند که امیدوارم علاوه بر آموزنده بودن، سرگرم‌کننده نیز باشند.

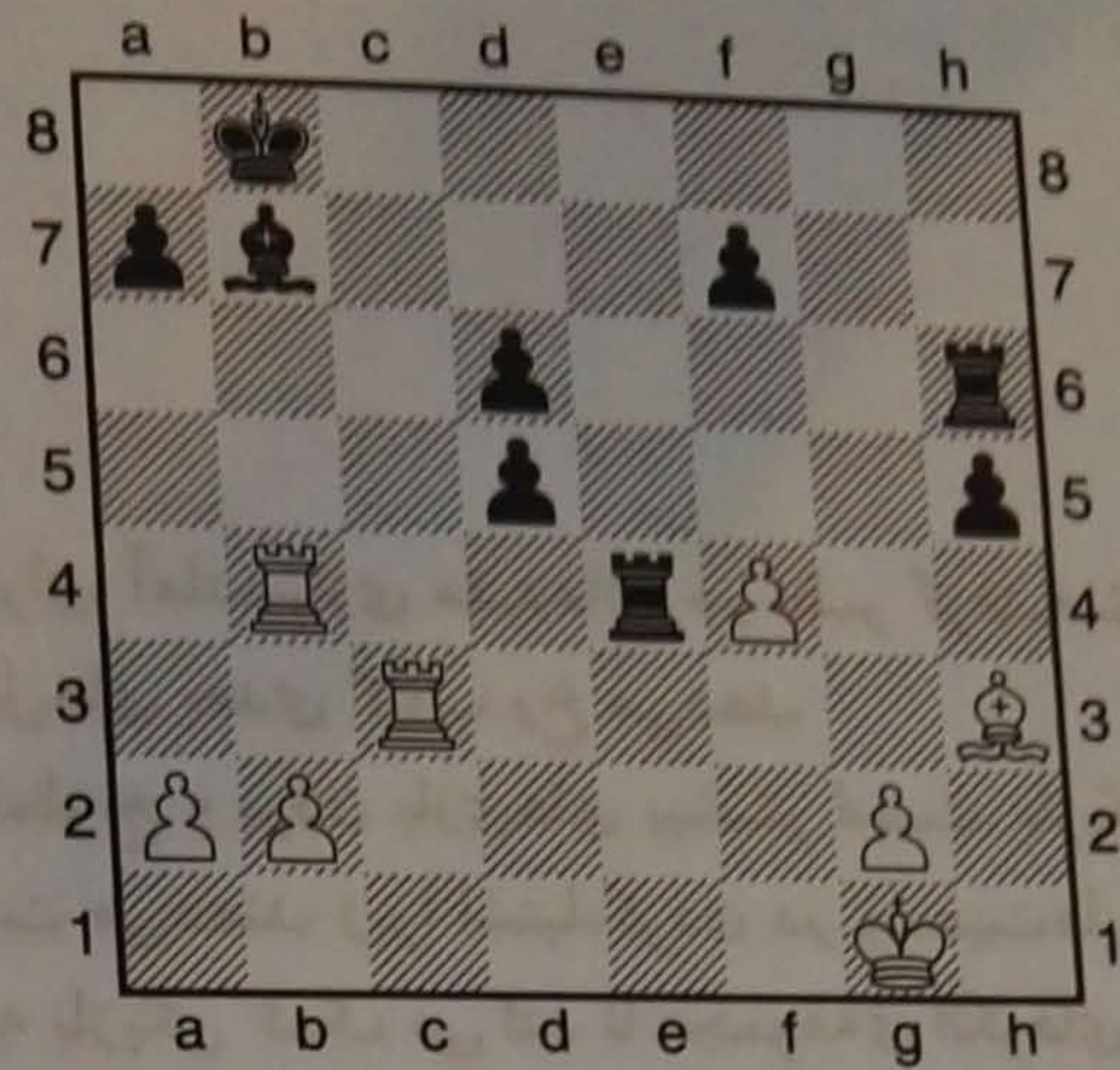
امیدوارم سفر خوب و لذت‌بخشی با «۱۰۰۱ مات سهمگین» داشته باشید!

۱ مات‌های مقدماتی

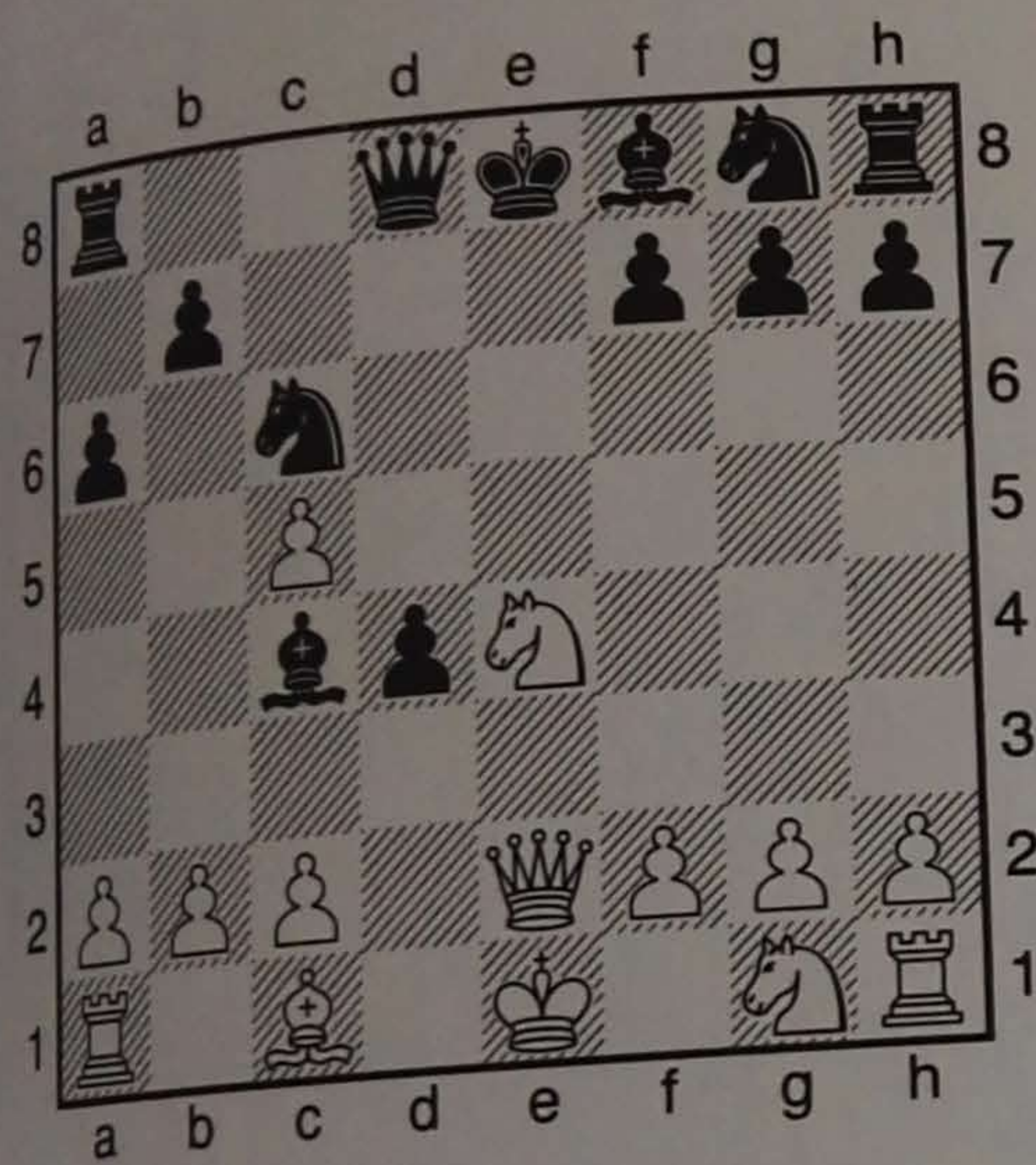
فصل اول این کتاب شامل مات‌های یک و دو حرکتی است که برای آماده‌سازی مقدماتی در نظر گرفته شده است. در این فصل با ایده‌های ساده‌ای آشنا می‌شویم که در فصل‌های بعدی کتاب رخ می‌دهد. یادگیری الگوهای ماتی ساده‌ترین روش برای بهبود بازی شطرنج و بردن بازی‌های بیشتر است. بازیکنان اغلب فرصت‌هایی را که شامل مات‌های غیر معمول است از دست می‌دهند، زیرا اشتباه کردن در وضعیت‌هایی که ناآشناست آسان است. طیف گسترده‌ای از ایده‌های این فصل به بازیکن کمک می‌کند تا مجموعه‌ی الگوهای ماتی خود را افزایش دهد و شانس بهتری برای مات کردن حریف بعدی خود داشته باشد!



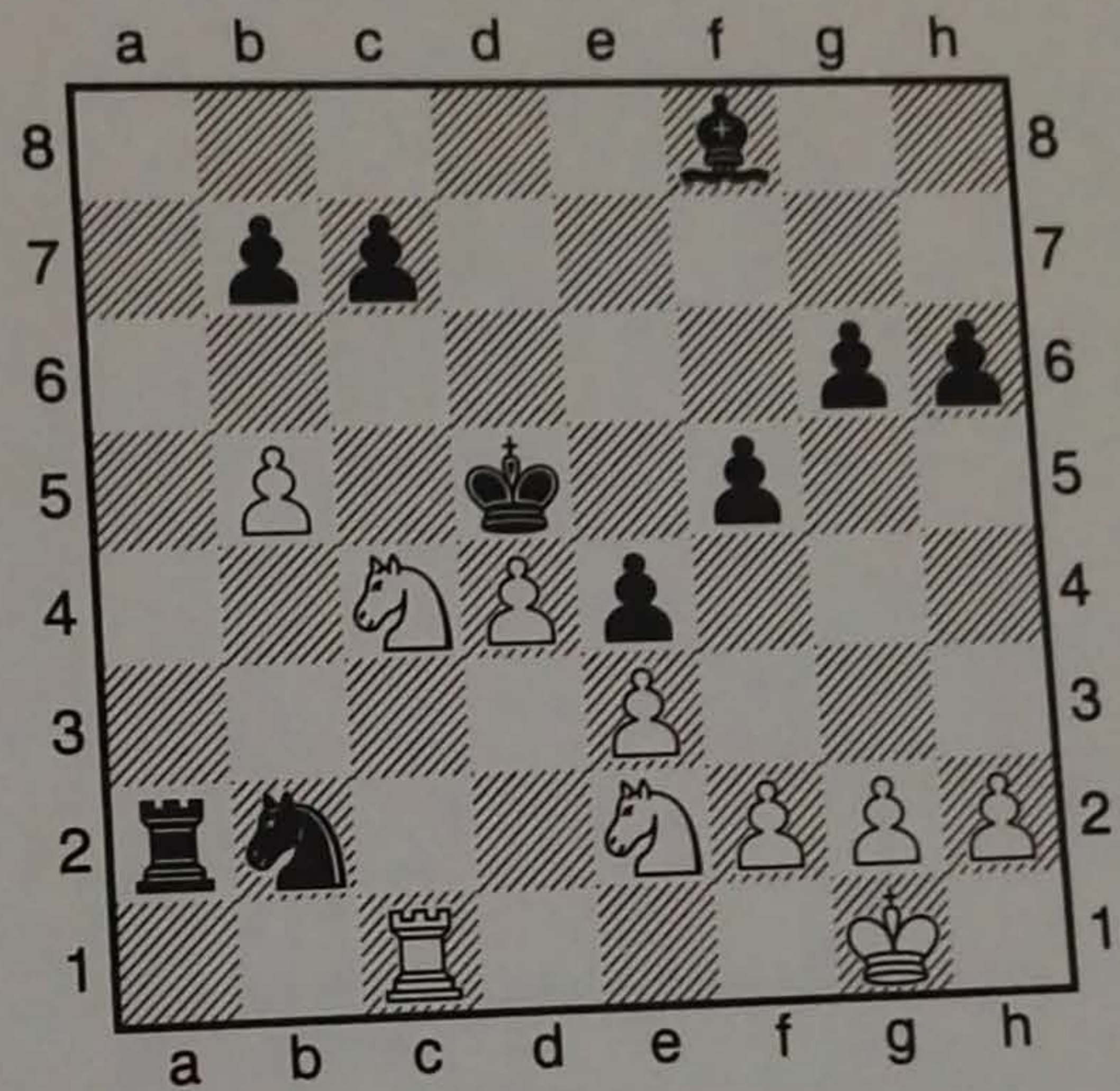
۴. نوبت سیاه (۱ امتیاز)



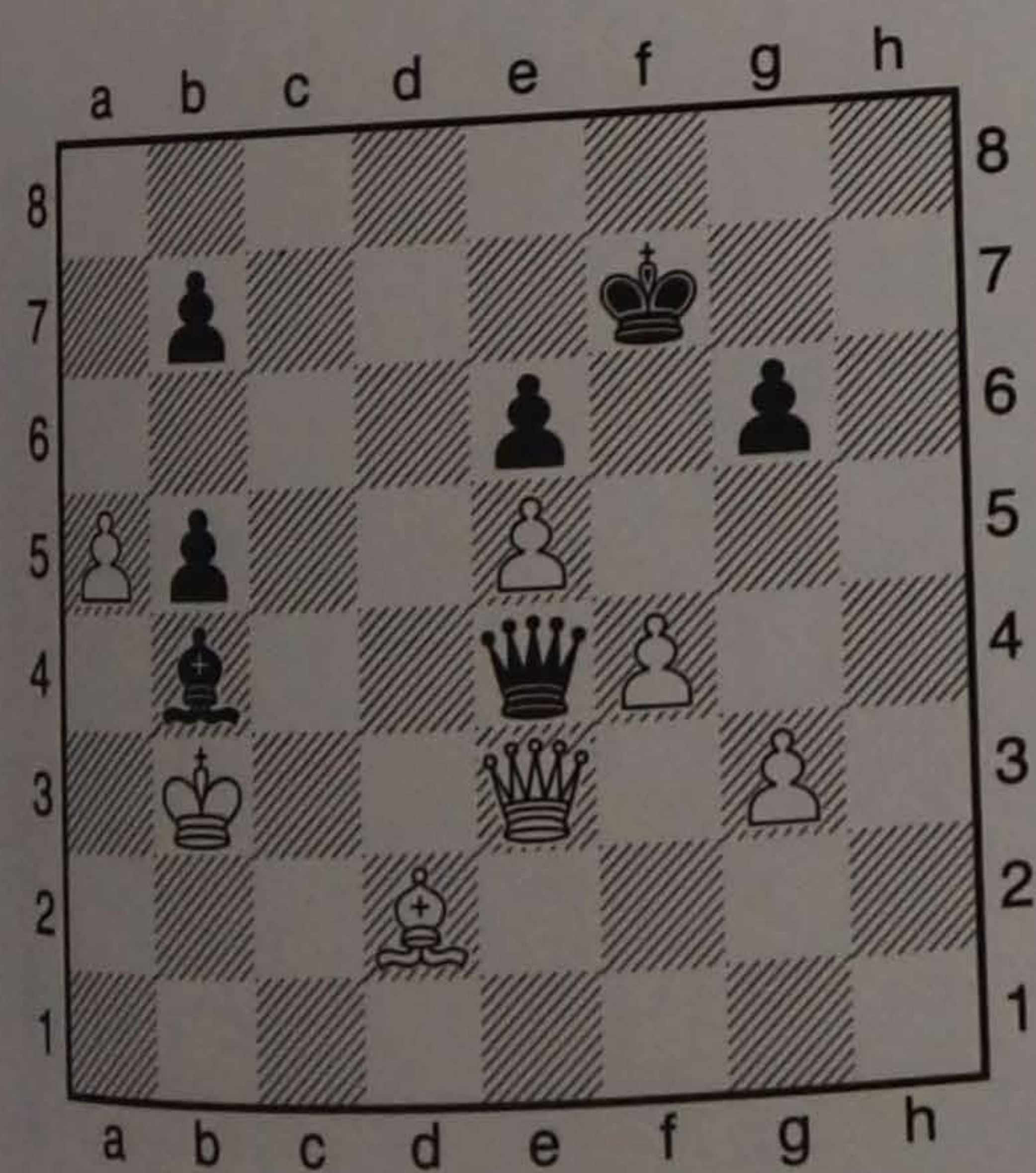
۱. نوبت سفید (۱ امتیاز)



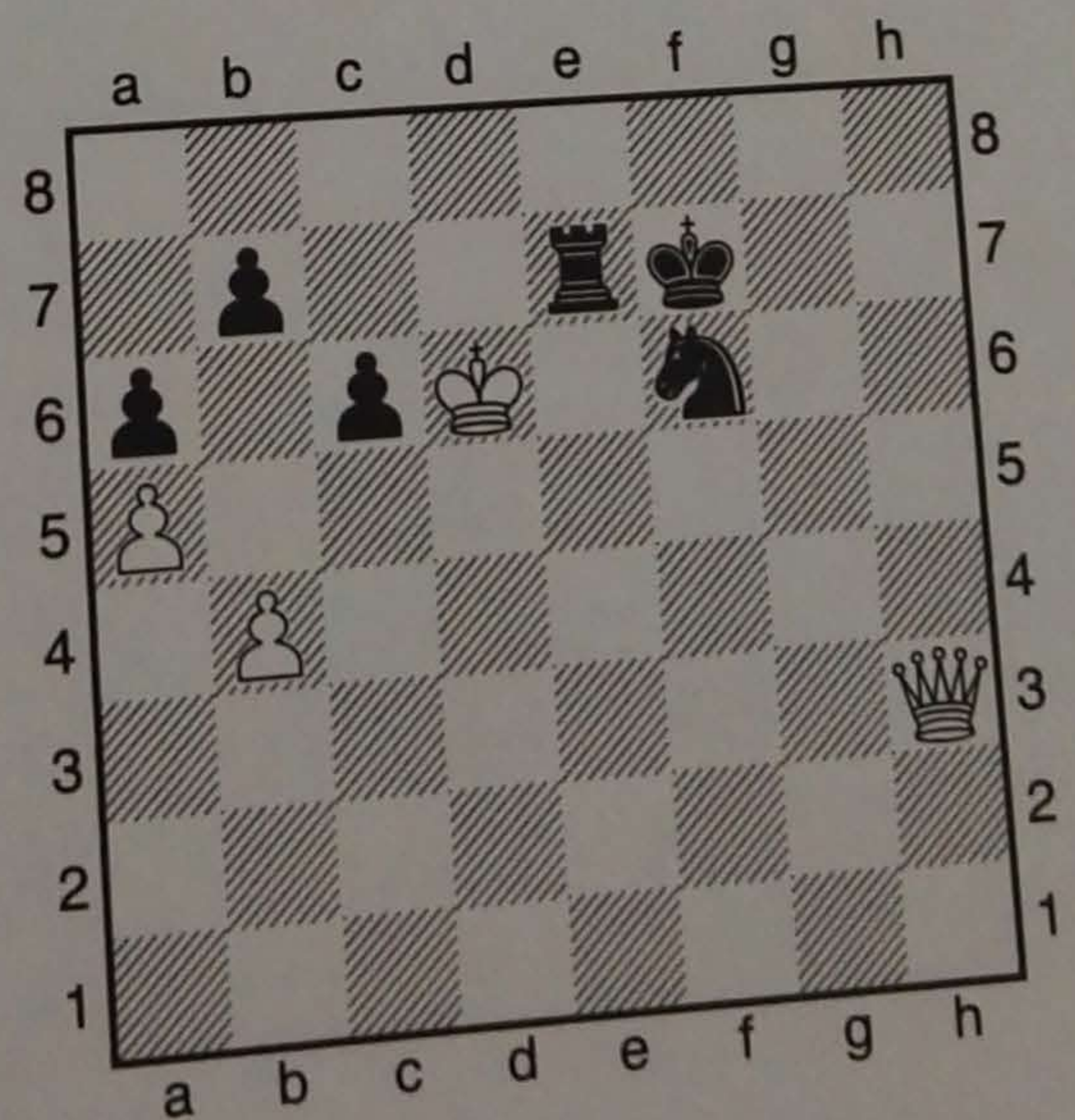
۵. نوبت سفید (۱ امتیاز)



۲. نوبت سفید (۱ امتیاز)



۶. نوبت سیاه (۱ امتیاز)



۳. نوبت سیاه (۱ امتیاز)

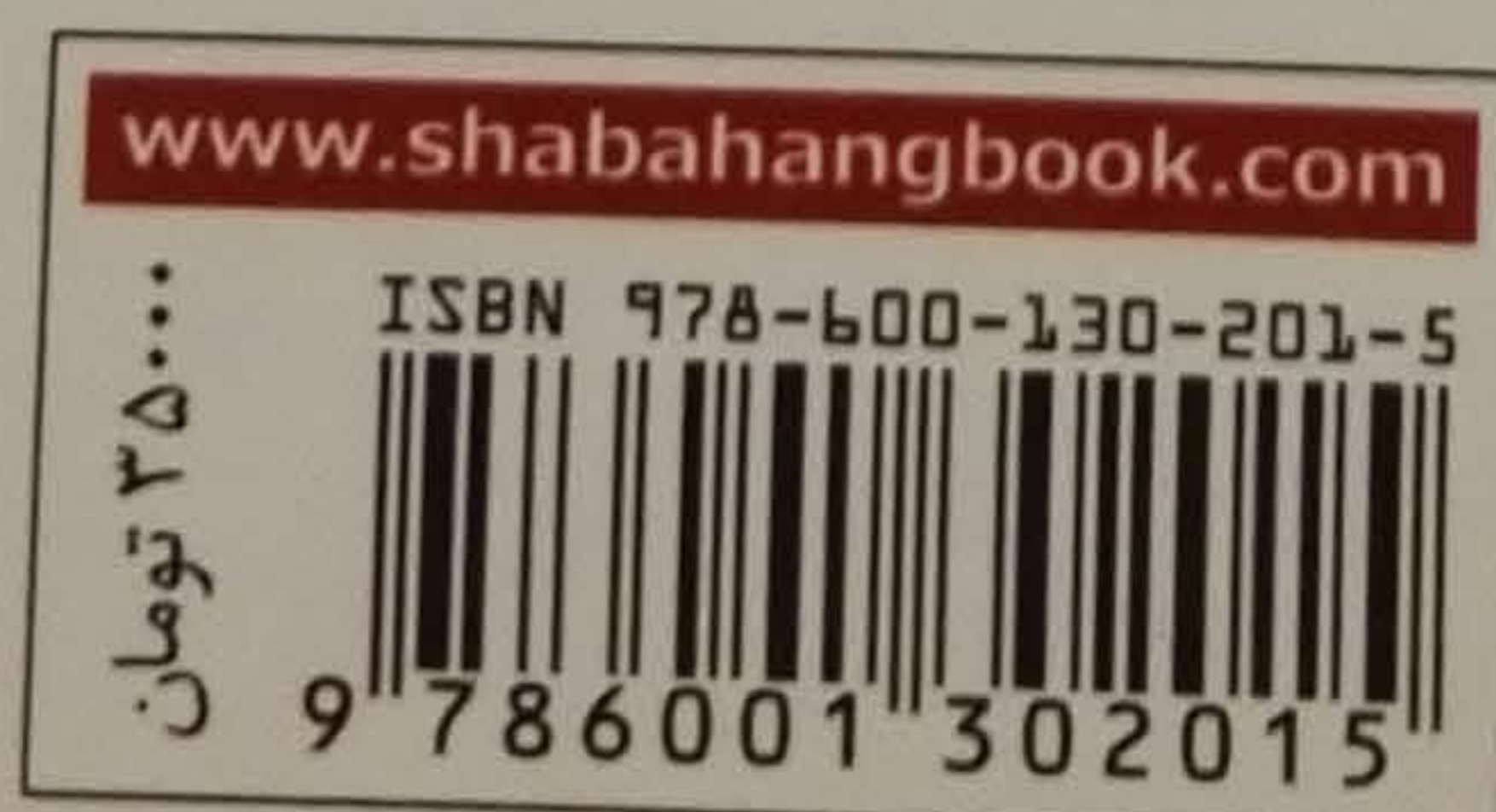
شناخت الگوها و ایده‌های مات از مهم‌ترین مهارت‌های هر شطرنج‌باز است. در این کتاب به کمک استادبزرگ دکتر جان نان یاد می‌گیرید چگونه حریف خود را با یک مات سهمگین روبه‌رو سازید؛ چه در یک مسابقهٔ مدرسه‌ای و چه باشگاهی و حتی یک مسابقهٔ قهرمانی.

جان نان با تمرکز بر روی بازی‌های واقعی، از مسابقات جوانان تا مسابقات سطح استادبزرگ، الگوهای مات را که در عمل بیشتر اتفاق می‌افتند تدوین کرده است.

بیشتر تمرین‌های این کتاب برای بازیکنان جوان و نوآموزان در حال پیشرفت نیز مناسب است. همچنین فصل آخر کتاب شما را با مات‌های سخت و پیچیده به چالش می‌کشد. البته جای نگرانی نیست، چون دکتر جان نان که در زمینهٔ نوشتن کتاب‌های آموزشی شطرنج نبوغ فراوان دارد با آموزش تم‌ها و ایده‌های گوناگون شما را برای پاسخ‌گویی به آن‌ها آماده می‌سازد.



انتشارات شباهنگ



shabahangbook.com



shabahang_pub



shabahang_books



info@shabahangbook.com