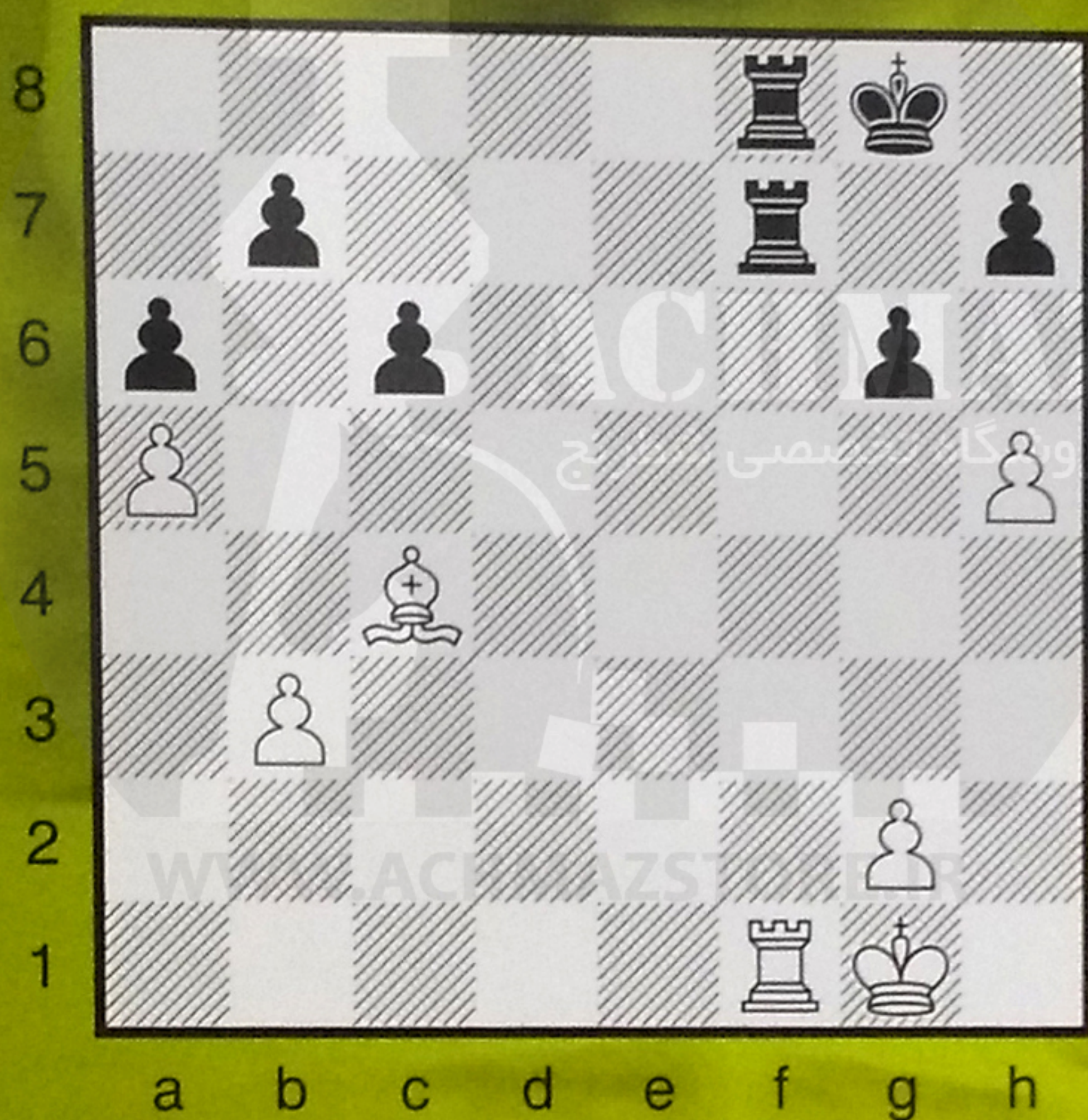


آچمزی

پاول دو بریتسکی



به کوشش ابوالقاسم نجیب

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه برنگذرد

آچمزی

پاول دو برینتسکی

ترجمه: ابوالقاسم نجیب

انتشارات فرزین

سرشناسه	: دوبریتسکی، پاول
عنوان و نام پدیدآور	: آچمزی / پاول دوبریتسکی؛ ترجمه ابوالقاسم نجیب
مشخصات نشر	: تهران: فرزین، ۱۳۹۱
مشخصات ظاهری	: ۱۲۴ ص، مصورا ۲۱×۲۴ س م
فروست	: هنر، شطرنج
شابک	: ۳۵۰۰۰ ریال، ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۸-۰
وضعیت فهرست نویسی	: فیبا
یادداشت	: عنوان اصلی: 2010 و cb Я3ka
موضوع	: شطرنج
شناسه افزوده	: نجیب، ابوالقاسم، ۱۳۳۷، مترجم
رده بندی کنگره	: ۱۳۹۱ ۳ آ ۵ / ۵ / ۵ GV۱۴۴۹
رده بندی دیویی	: ۷۹۴ / ۱۲
شماره کتابشناسی ملی	: ۲۷۲۲۷۱۰



فرزین
انتشارات فرزین

آچمزی

نویسنده: پاول دوبریتسکی

ترجمه: ابوالقاسم نجیب

چاپ و صحافی: طیف نگار

شمارگان: ۳۰۰۰ جلد

چاپ اول: ۱۳۹۱

بها: ۳۵۰۰ تومان

ISBN:978-600-5017-38-0

شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۵۰۱۷-۳۸-۰

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

تلفن فروشگاه: ۰۶ ۲۴ ۴۶ ۶۶

در میان ابزارهای تاکتیکی، آچمزی، حمله دوگانه و حمله پیکانی از دیگر تاکتیک ها بیشترین کاربرد را در بازی عملی دارند و به وفور در بازی ها یافت می شوند. طبق آمار و همچنین نظر نویسندگان شطرنجی، آچمزی از دو تاکتیک دیگر بیشتر و سریع تر در بازی ها رخ می دهد. در تعریف مهره آچمز باید گفت که پیاده یا سوار آچمز همانند سپر عمل می کند و حمله سوارهای حریف به سوار با ارزش تر از خود را سد می کند. هرگاه دو مهره حریف در یک خط (ستون، عرض و قطر) قرار گیرند، می توان از ابزار آچمزی استفاده کرد. البته مهره جلویی که مهره آچمز شده نامیده می شود باید کم ارزش تر و سوار پشته که هدف آچمزی محسوب می شود با ارزش تر باشد. مثلاً فیل یا اسب در جلو و شاه یا وزیر در پشت قرار گیرند. سه سواری که به طور مستقیم به مهره آچمز حمله می کنند عبارتند از: وزیر، رخ و فیل که دورزن هستند و سوارهای آچمز کننده نام دارند. برای تعریف انواع آچمزی بهتر است که با مثال هایی از نمودارهای کتاب، موضوع را شفاف تر توضیح دهیم. سه نوع آچمزی در بازی ها رخ می دهد:

۱. آچمزی مطلق، ۲. آچمزی نسبی، ۳. شبه آچمزی.
- در آچمزی مطلق، مهره آچمز شده به هیچ وجه قادر به حرکت نیست و این کار طبق قوانین شطرنج غیرقانونی به حساب می آید. در این نوع آچمزی، شاه در پشت مهره آچمز قرار دارد. مثلاً در نمودار ۳ و ۴ بعد از آچمز کردن رخ و فیل سیاه با سوارهای دور زن سفید، آن دو مهره مطلقاً قادر به حرکت نیستند.

اما در نمودار ۵ و ۷۳ فیل‌های آچمز شده سیاه می‌توانند در قطر a2-g8 حرکت بکنند، اما نمی‌توانند آن قطر را ترک کنند چون شاه خود را در معرض کیش قرار می‌دهند. به این نوع آچمزی، آچمزی نسبی می‌گویند. اما در نوع سوم آچمزی که شبه آچمزی نامیده می‌شود، در پشت مهره آچمز سواری غیر از شاه وجود دارد. به همین علت حرکت مهره آچمز قانونی است هر چند که باعث از دست دادن سوار با ارزش می‌شود.

اساساً سوار آچمز به خاطر عدم تحرک، فعالیت و اثرگذاری خود را از دست می‌دهد. بخصوص اگر این سوار با ارزش‌تر باشد. اگر به مهره آچمز با نیروی بیشتری حمله شود، آن مهره حتماً از پا در می‌آید. بهترین مهره برای حمله بیشتر، پیاده است. حتی اگر تعداد مهره‌های مدافع بیش از سوارهای مهاجم باشد، یک پیاده (فقط یک پیاده) می‌تواند با حمله مضاعف خود، کار را تمام کند. از این رو، مهره آچمز بی‌تحرک، غیر فعال و ناکارآمد است و نقطه ضعف به شمار می‌آید. بازیکنان مبتدی و تازه‌کار وقتی سوار حریف را آچمز می‌کنند، بلافاصله اقدام به گرفتن آن می‌کنند - بدون این که از این تعویض سودی برده باشند (معمولاً فیل در برابر اسب). اما وقتی که شطرنج بازی در فرآیند یادگیری مفاهیم شطرنجی خود، با آچمز کردن مهره‌های حریف بیشترین بهره‌برداری را می‌کند و با استفاده از این تاکتیک، برتری قوا یا پوزیسیونی کسب می‌کند، به فهم بالاتری از بازی تاکتیکی و پوزیسیونی دست می‌یابد. چرا؟

چون آچمزی هم تاکتیک است و هم استراتژی.

ابزارهای تاکتیکی شامل حمله دوگانه، حمله پیکانی، حمله برخاستی و ... فقط موضوعات تاکتیکی هستند؛ و پرداختن به آنها مهارت‌های

تاکتیکی بازیکن را افزایش می دهد. اما آچمزی با مفاهیم استراتژیکی هم سروکار دارد. در موضوع ترکیب نیز، مهره آچمزی به عنوان موثیف عمل می کند. موثیف (علت، انگیزه) در ترکیب نقش اساسی دارد. تا حریف نشانه‌ای از نقطه ضعف تاکتیکی یا پوزیسیونی (معنای دیگر موثیف) نداشته باشد، ترکیب درست کارساز نمی شود و هدف آن محقق نمی گردد. آچمزی علاوه بر مفاهیم استراتژیکی با عوامل پوزیسیونی نیز ارتباط دارد. زیرا امکان دارد یک سوار آچمزی تمام مهره‌های خودی را تحت تاثیر بی تحرکی خود قرار دهد؛ یعنی سوارهای دیگرش را درگیر خود کند و فعالیت همه مهره‌ها مختل شود و آن‌ها را از تحرک و بازی متقابل باز دارد و صرفاً به دفاع از مهره آچمزی مشغول کند.

اگر بخواهیم از میان تمام عوامل بازی پوزیسیونی، یک عامل را تعیین کننده بدانیم، آن عامل تحرک و فعالیت سوارهاست. و از طرف دیگر، بی تحرکی و عدم فعالیت سوارها مهم ترین ضعف پوزیسیونی به شمار می آید. موضوع آچمزی عالی ترین نمونه در شطرنج برای توصیف بی تحرکی و عدم فعالیت سوارهاست. بعنوان مثال می توان به بازی شماره ۵۲ این کتاب اشاره کرد. در این بازی مشهور که بین آلمخین و نیمزوویچ در سال ۱۹۳۰ برگزار شد تمام سوارهای سیاه مشغول دفاع از اسب آچمزی c6 و در نتیجه از تحرک و بازی متقابل محروم شدند. و سرانجام تمام مهره‌های سیاه به حالت زوگروانگ درآمدند.

بهترین راه کسب مهارت در موضوعات تاکتیکی، حل کردن تمرین‌های زیاد در خصوص آن موضوعات است- تا کاملاً در آن فن خبره شویم. امتیاز خاص این کتاب نسبت به کتاب‌های تاکتیکی

دیگر این است که علاوه بر ۳۰۰ نمودار آموزشی که حاوی وضعیت‌های آسان به نسبتاً دشوار است، شامل بیش از ۵۰ بازی کامل است که شطرنج باز را با فرآیند ایجاد آچمزی و نحوه استفاده از آن آشنا می‌کند؛ و این بهترین روش آموزش تاکتیک است. در این کتاب شاهد مثال‌هایی از استفاده مستقیم و غیر مستقیم از آچمزی و همچنین شکستن آچمزی خواهید بود. تعدادی از نمودارها مات‌های دو حرکتی است که در چهارچوب مسئله شطرنج قرار می‌گیرد و باید آن را با حرکت کلیدی حل کرد. برای آشنایی با موضوع مسئله به مقدمه کتاب مات‌های دو حرکتی از همین مترجم رجوع کنید.

امیدوارم این کتاب به پیشرفت و گسترش دانش شطرنجی فرزندان عزیز این مرز و بوم کمک کند.

فروشگاه تخصصی شطرنج

ابوالقاسم نجیب

علامت‌ها

△ نوبت سفید

▼ نوبت سیاه

+ - سفید می برد

- + سیاه می برد

~ هر حرکتی انجام گیرد

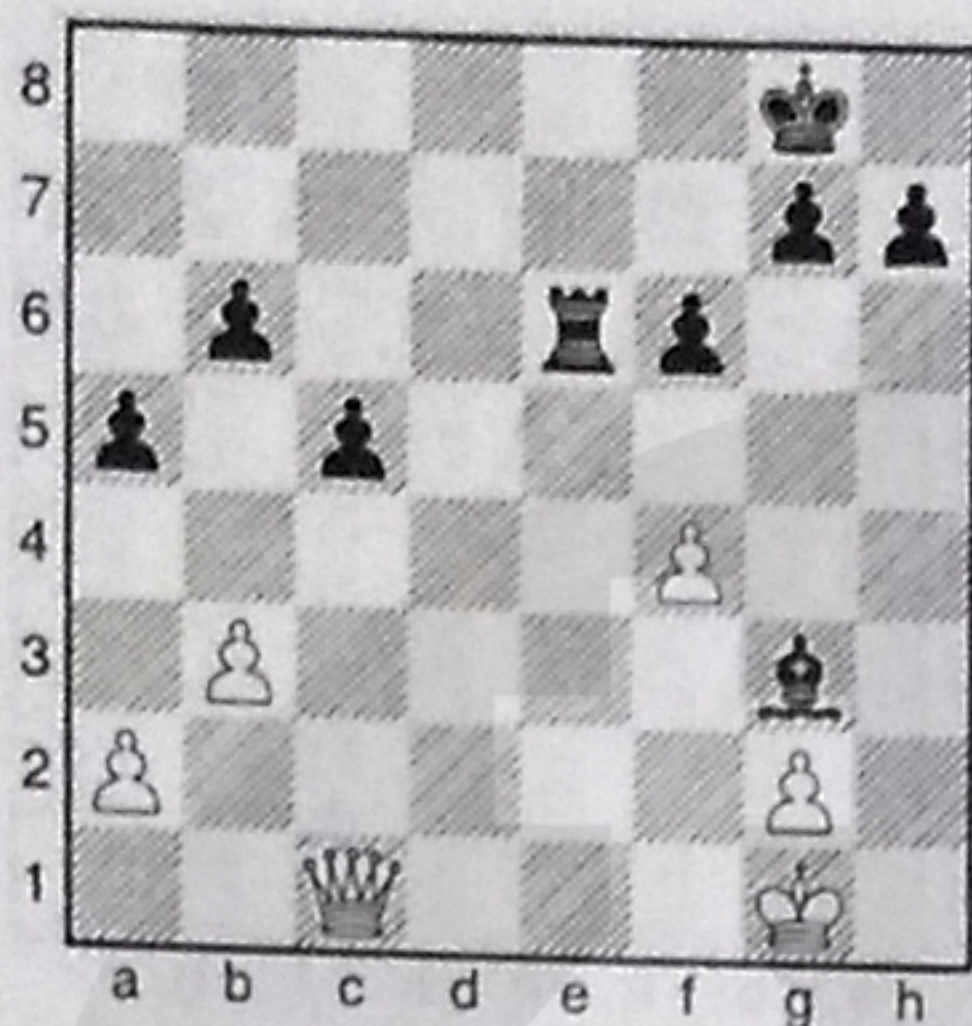
#۲ مات در دو حرکت



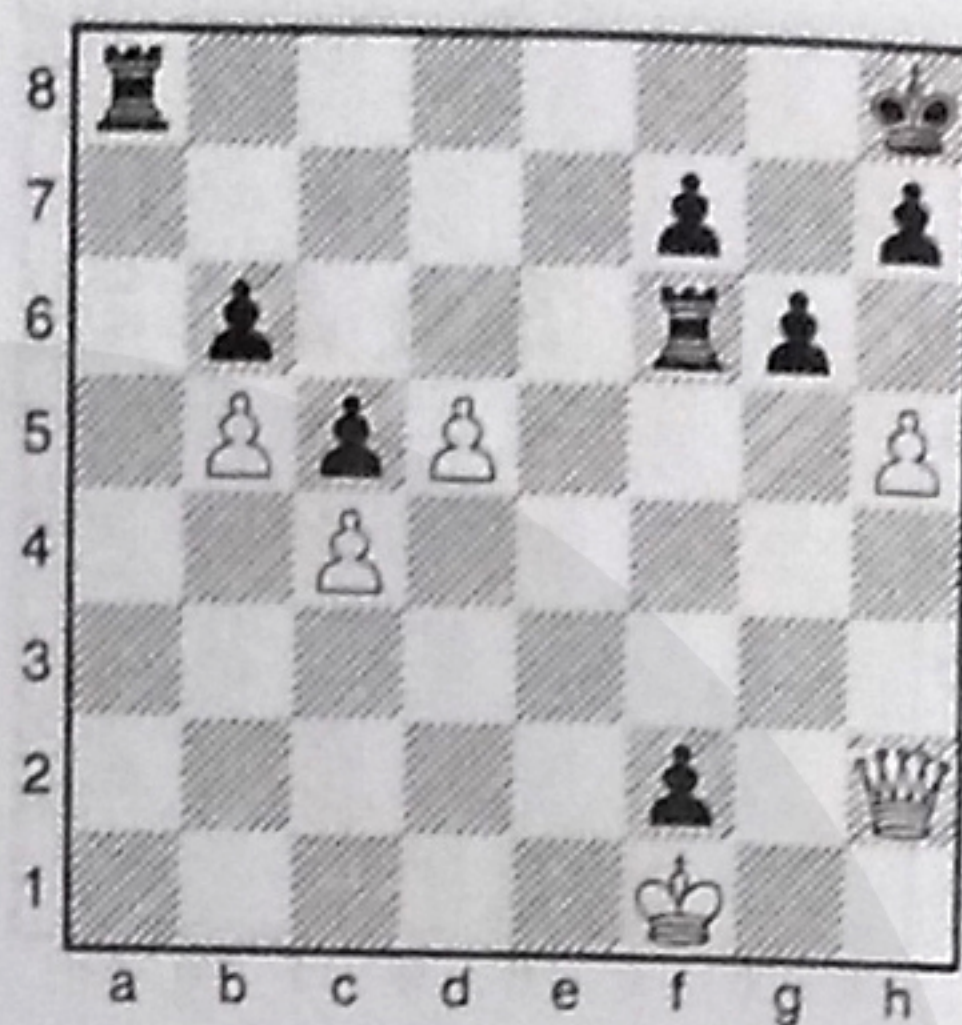
آچمزی

+ -

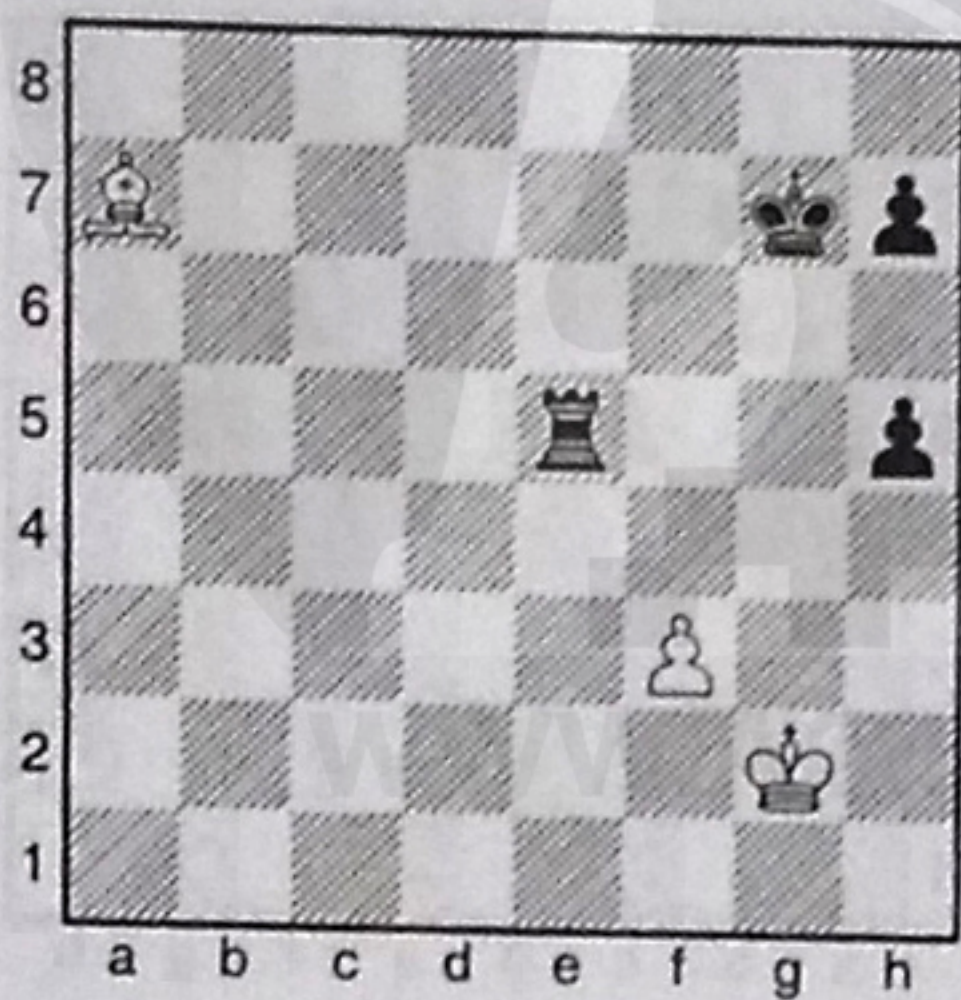
۱



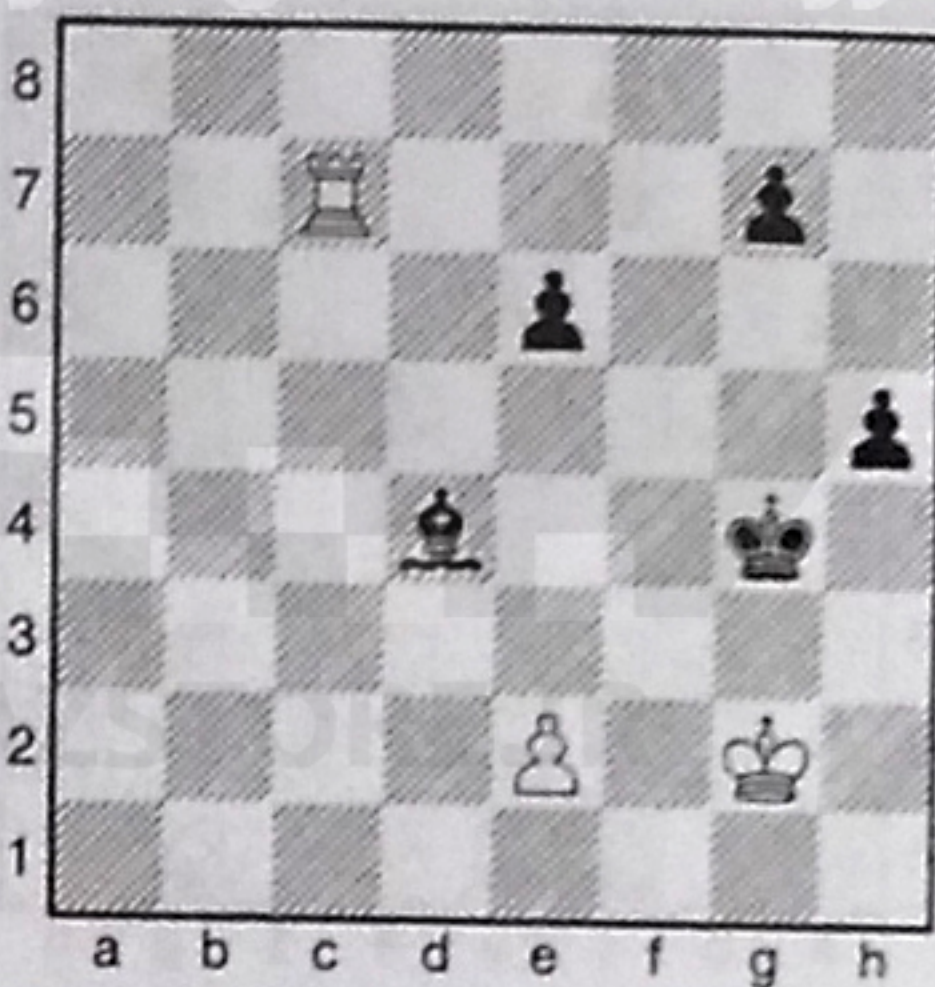
۲



۳

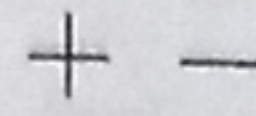


فروشگاه تخصصی شطرنج

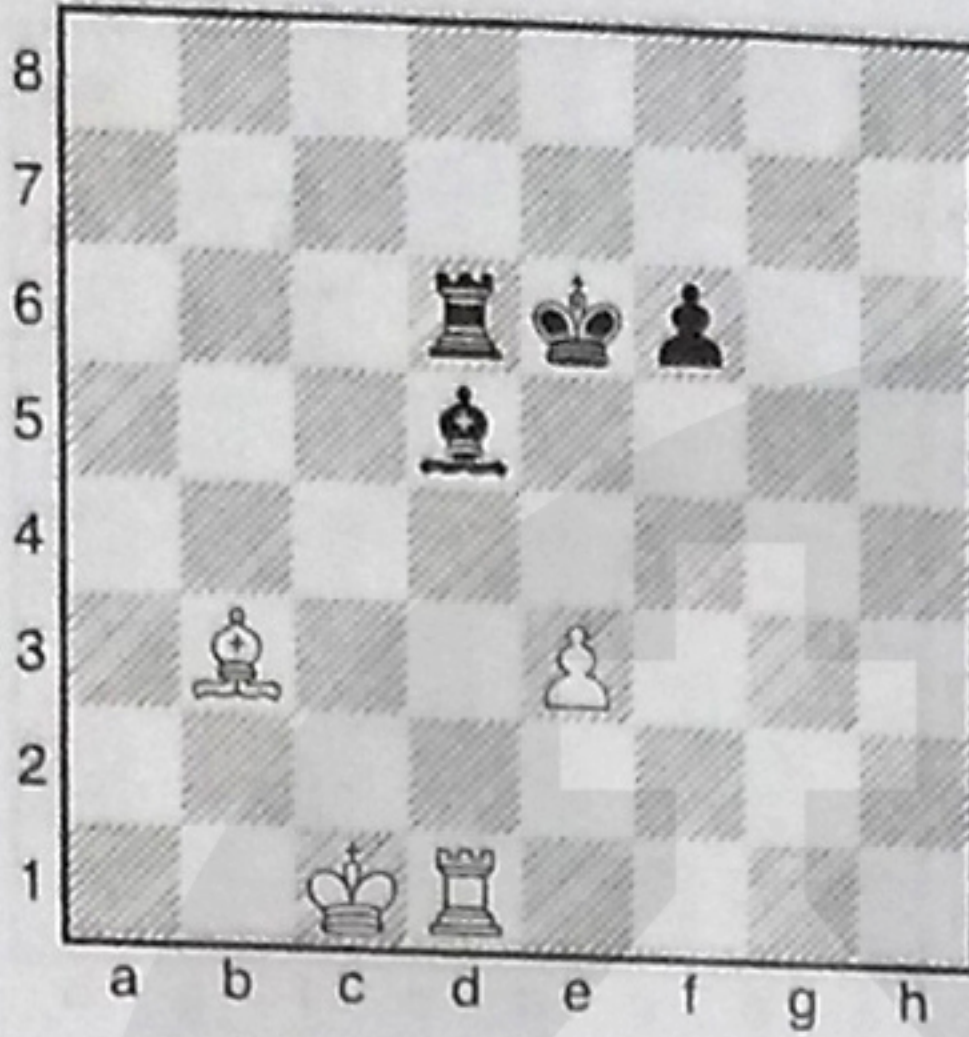




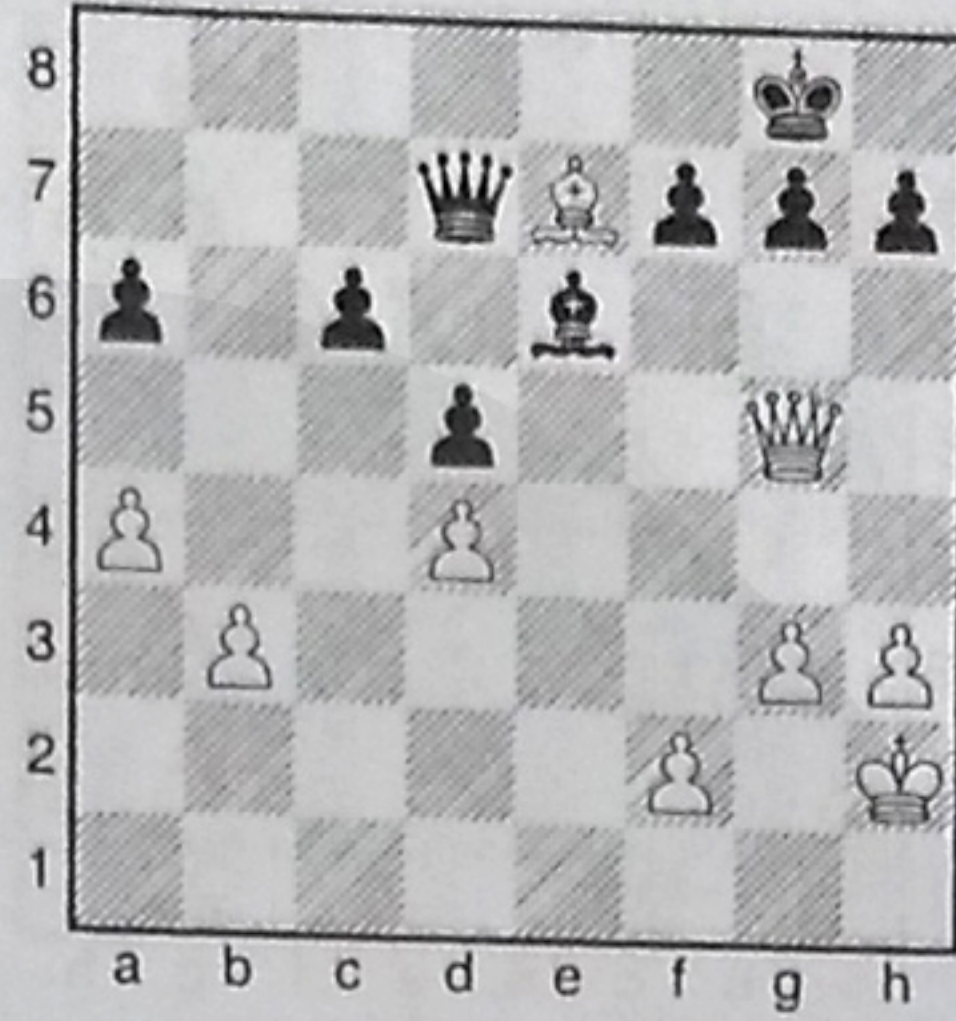
آچمزی



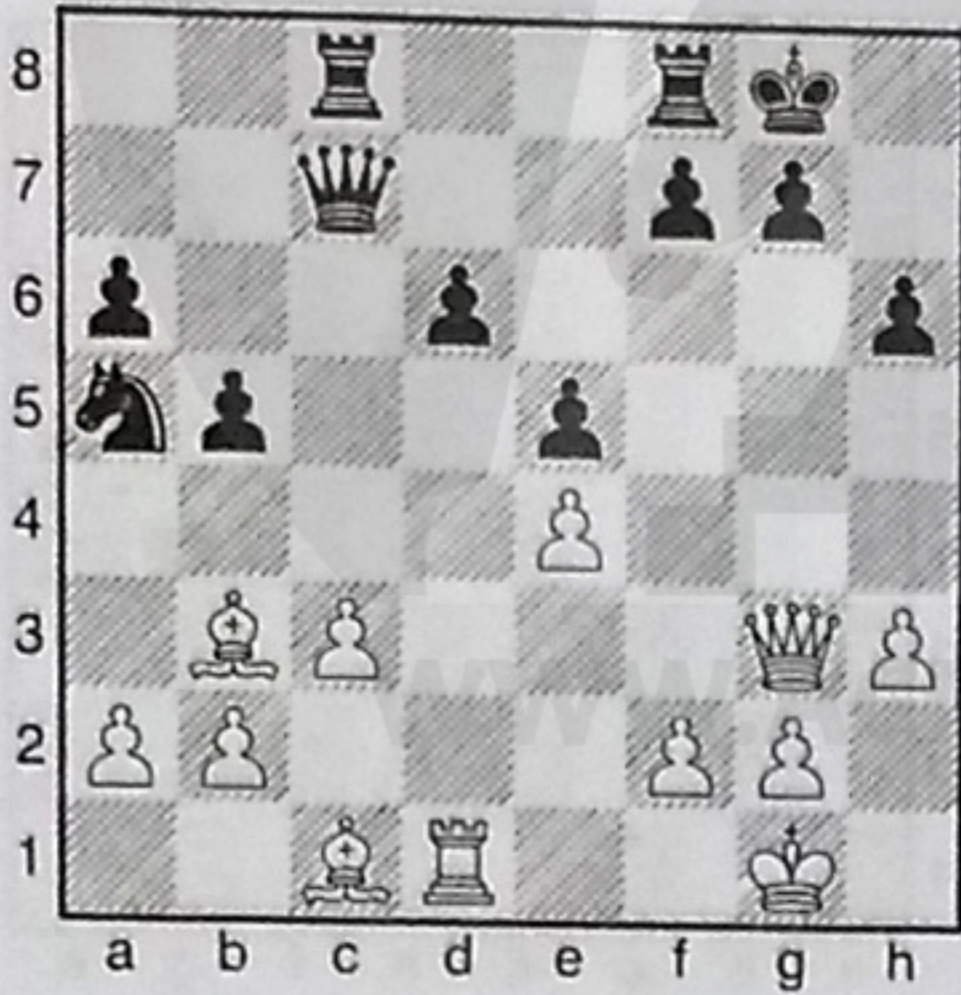
۵



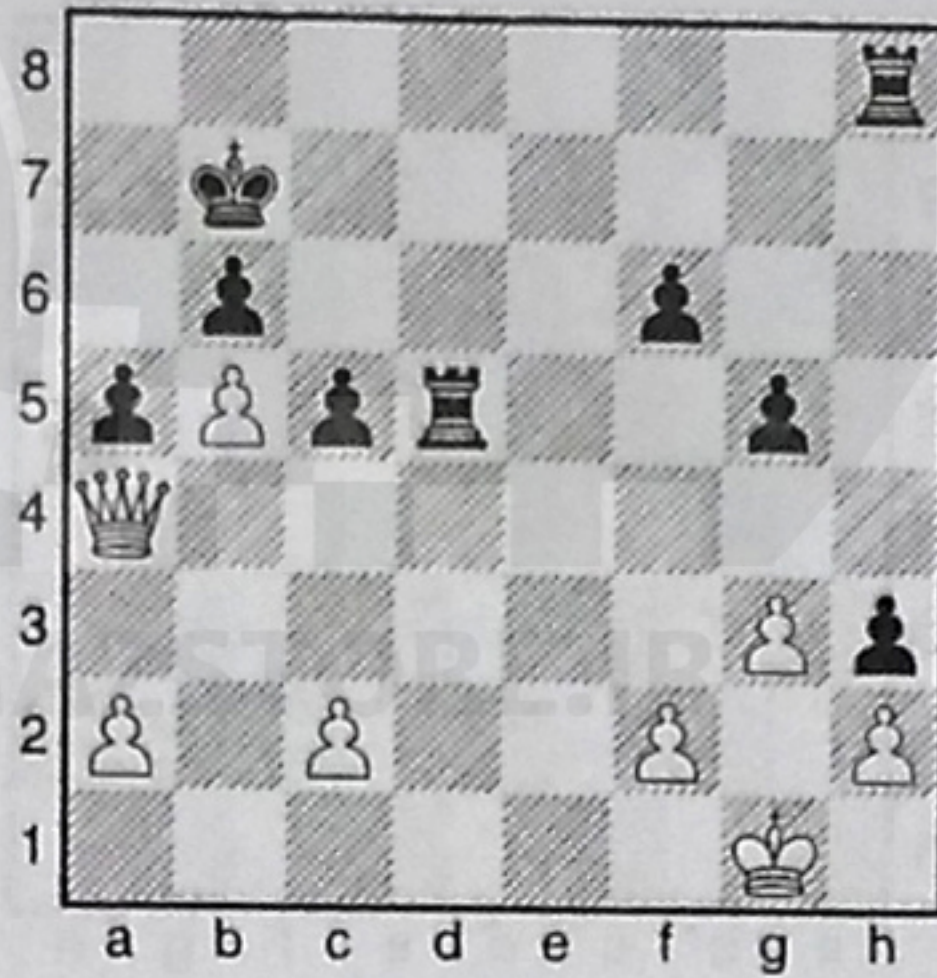
۶



۷



۸



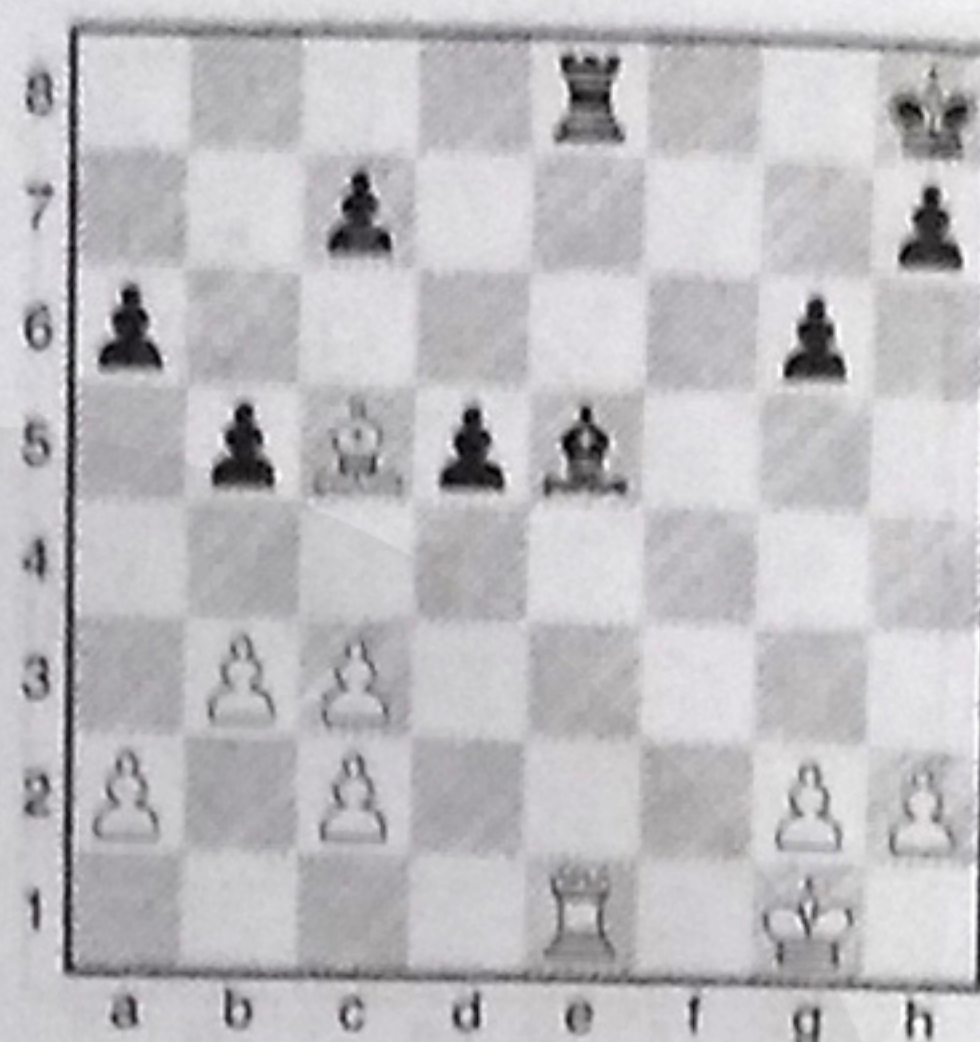


آچمزی



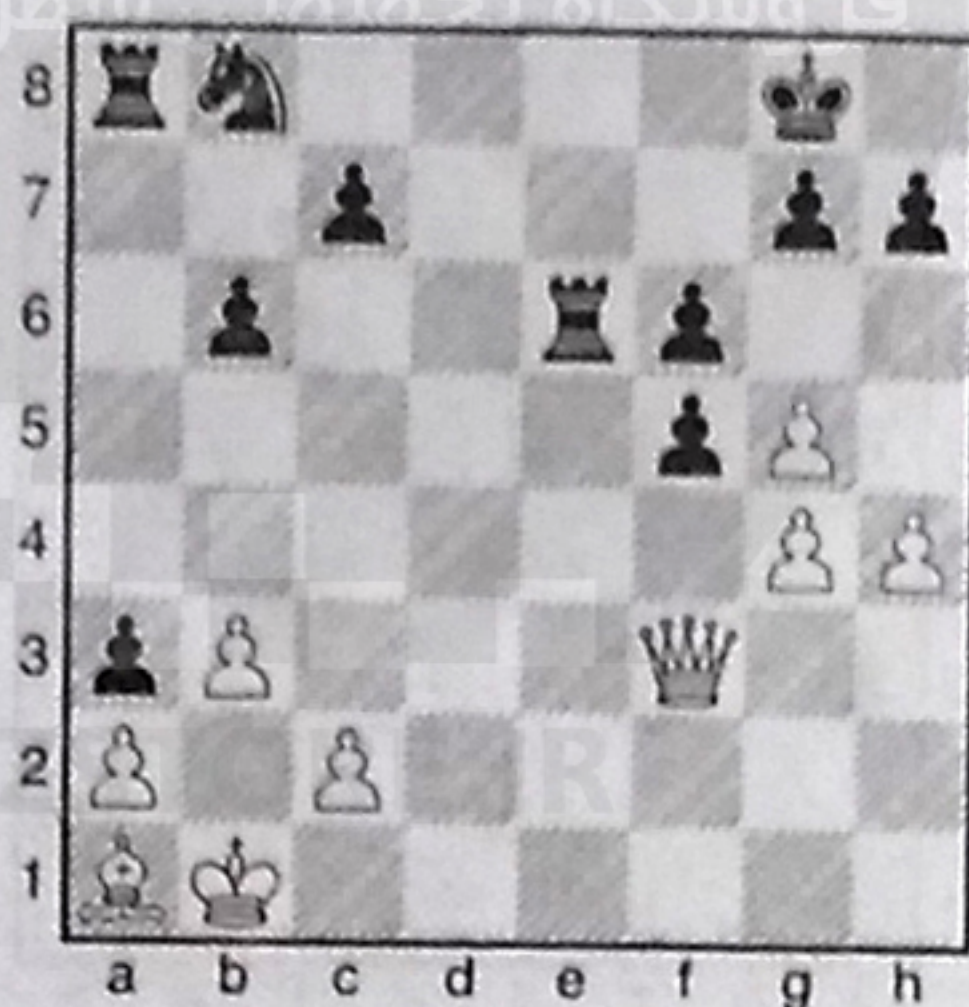
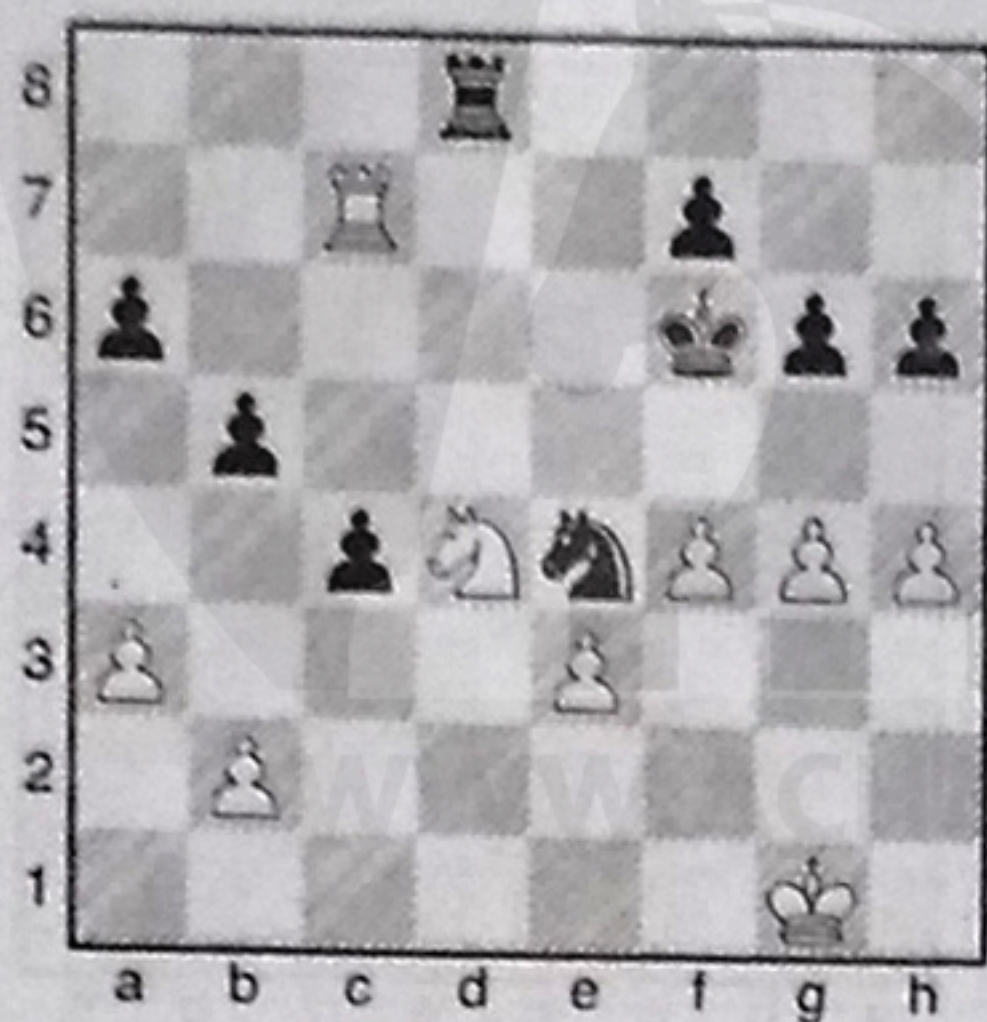
۹

۱۰



۱۱

۱۲

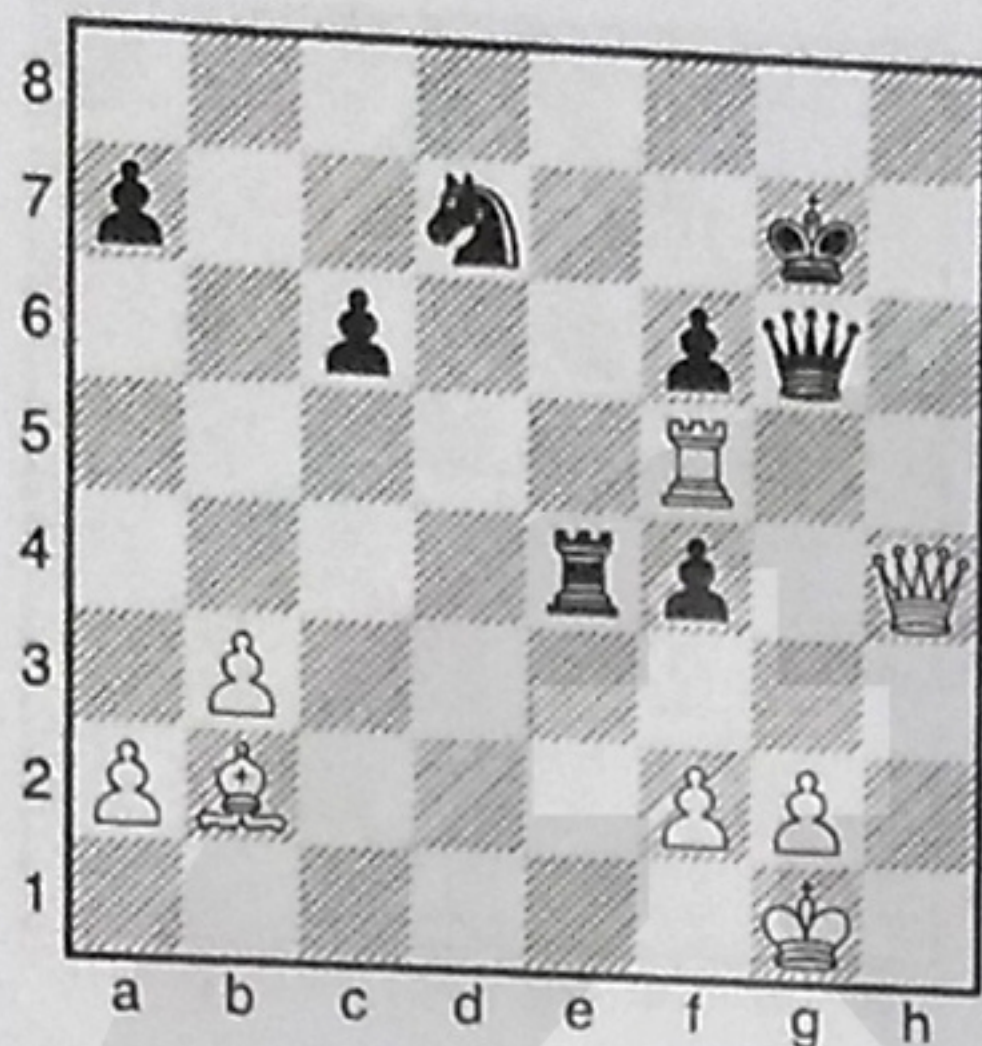




آچمزی

+ -

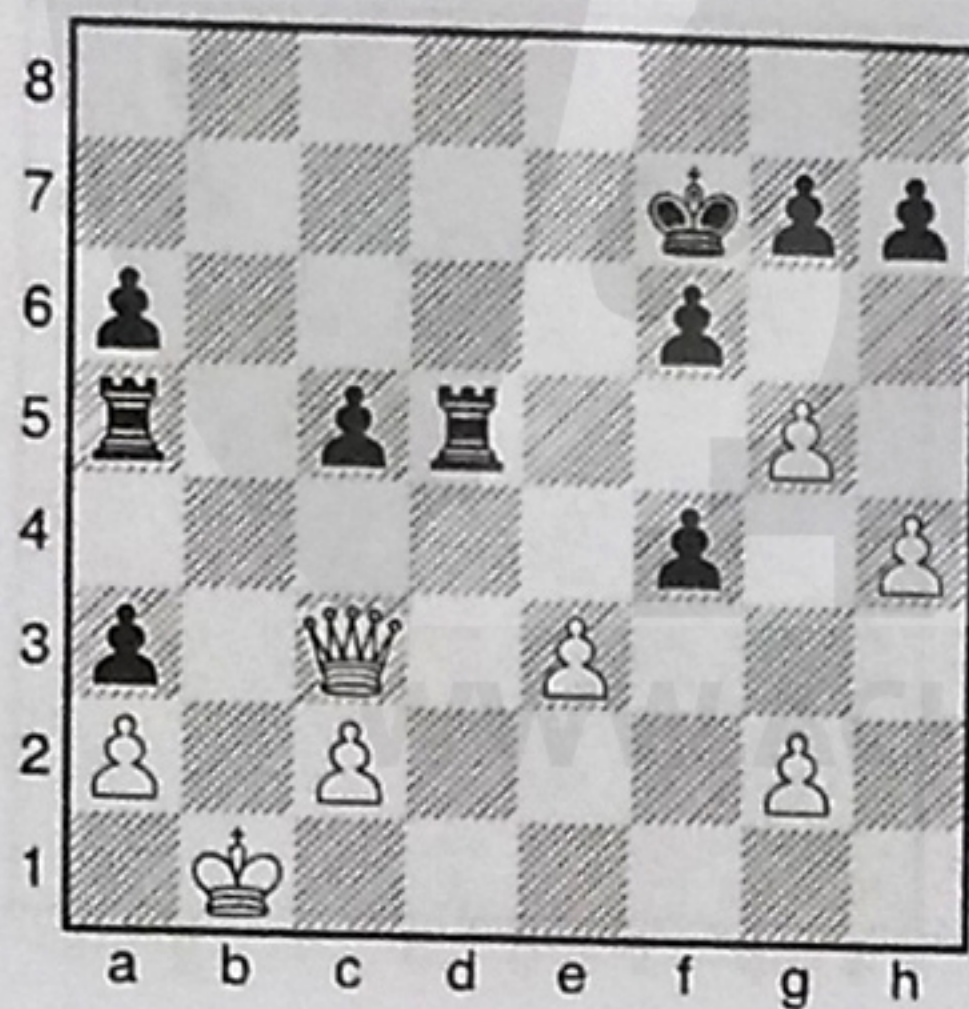
۱۳



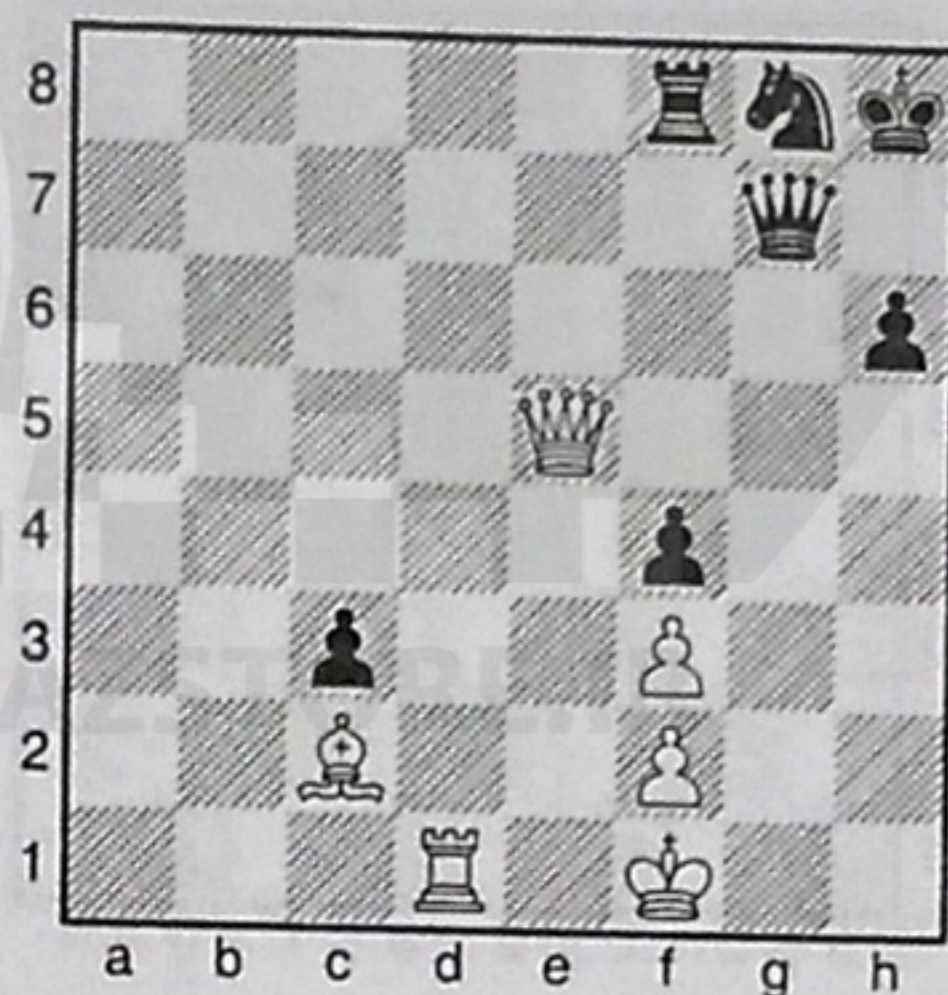
۱۴



۱۵



۱۶



انتشارات فرزین ناشر تخصصی کتاب‌های شطرنج

