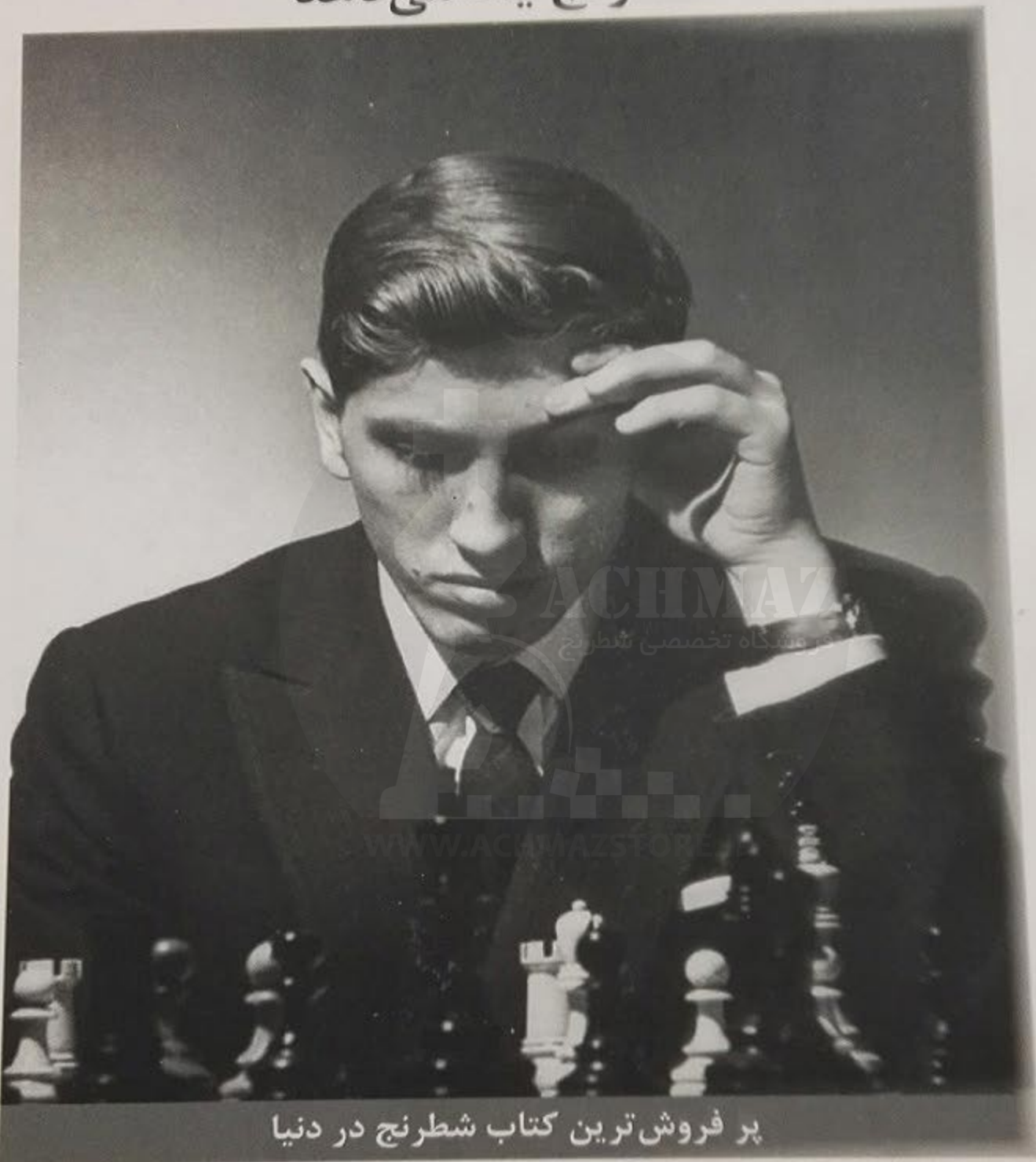


بابی فیشر شطرنج یاد می دهد



پرفروش ترین کتاب شطرنج در دنیا

فهرست اشخاص

شطرنج تصادفی فیشر یا شطرنج ۹۶۰

مترجم: شاهین بلوری

نویسنده: بابی فیشر

بابی فیشر ...

... در سال ۱۹۵۷ که ۱۴ سال بیشتر نداشت برای اولین بار قهرمان آمریکا شد و وقتی فقط ۱۵ ساله بود به مقام استاد بزرگی دست یافت...



... بردهای پیاپی و بازیهای شورانگیزش توجه دنیا را به شطرنج جلب کرد. همان زمان یک استاد شطرنج آلمانی ... نوشت: "هیچ استاد دیگری چنین بردهای خارق العاده‌ای کسب نکرده است. او (فیشر) در صفحه شطرنج چنان می‌درخشد که حتی قدرتمندترین حریفان چون خرگوشانی که بوی پلنگی به مشامشان رسیده باشند منجمد می‌شوند. حتی وقتی در ضعف باشد خطرناک است..."

... در سال ۱۹۷۲ .. هیجان انگیزترین مسابقه تاریخ را در برابر قهرمان وقت جهان بوریس اسپاسکی بر سر کسب عنوان قهرمانی جهان انجام داد که به رویارویی قرن مشهور شد... و تاج قهرمانی را که دیر زمانی در اختیار قهرمانان شوروی سابق بود به چنگ آورد.

... او این گونه بازی شطرنج که به ویژه در سطوح بالا بازی می‌شود را به شدت بی‌اعتبار می‌دانست. در سال ۱۹۹۶ ... فیشر نوع دیگری از شطرنج را پیشنهاد داد و نام آن را شطرنج تصادفی فیشر .. گذاشت که بعدها به نام شطرنج ۹۶۰ هم شناخته می‌شود. هدف شطرنج تصادفی، اطمینان از این است که بازی بین دو بازیکن به جای توانایی آنها در به حافظه سپردن خطوط گشایشی و تدارک استراتژی شروع بازی، رقابت بین درک آنها از شطرنج باشد...

ISBN:978-600-94593-3-9



قیمت ۲۰۰۰۰ تومان

به نام خداوند دانایی



فهرست مطالب

صفحه	عنوان
	مقدمه مترجم
الف	گفتاری از بابی فیشر
ب	بابی فیشر اعجوبه
ت	مقدمه: چگونه شطرنج بازی کنیم
۱	فصل ۱: عناصر کیش مات
۱۵	فصل ۲: مات‌های عرض آخر
۱۰۳	فصل ۳: دفاع‌های عرض آخر و واریانت‌ها
۱۵۵	فصل ۴: جا به جایی مدافعان
۱۹۳	فصل ۵: حمله به پوشش پیاده‌ای دشمن
۲۳۶	فصل ۶: بررسی نهایی
۲۹۲	پیوست ۱: فهرست اشخاص
پ۱-۱	پیوست ۲: شطرنج تصادفی فیشر یا شطرنج ۹۶۰
پ۲-۱	

مقدمه مترجم

بی تردید نقش بابی فیشر در توسعه و ترویج بازی شطرنج نزد عموم مردم جهان جایگاه ممتاز و ویژه‌ای دارد و گزاف نخواهد بود اگر بگوییم شطرنج مدرنی که امروز می‌شناسیم از فیشر برآمده باشد. بازتاب گسترده رسانه‌ای جدال دائمی او با فدراسیون جهانی شطرنج (فیده) و برگزارکنندگان مسابقات بر سر قوانین و مقررات، بازی‌های کوبنده و درخشانش در برابر اساتید نام‌آور و سرانجام فینال تاریخی‌اش با اسپاسکی، شطرنج را از بازی طبقه نخبه جوامع به همه مردم سرایت داد. نوآوری‌های او در زمان‌بندی و ساعت بازی، طرح خلاقانه و نبوغ آمیز شطرنج تصادفی و تألیف کتاب آموزش شطرنج با شیوه متفاوت، گواه تأثیر بابی فیشر بر پیشرفت و دگرگونی این بازی کهن است.

کتابی که در دست دارید برگردان پر فروش ترین کتاب شطرنج در دنیا با عنوان: BOBBY FISCHER TEACHES CHESS می‌باشد که از صفحه ۱ تا ۳۳۴ آمده است. در ادامه آن پیوست شماره یک به معرفی کوتاه اشخاصی که نام آنها در کتاب ذکر شده و پیوست شماره دو جهت آشنایی مخاطب با شطرنج تصادفی فیشر یا شطرنج ۹۶۰ توسط مترجم تألیف گردیده و به بازیکنان پیشنهاد می‌شود که شطرنج را به شکل تصادفی فیشر تجربه کنند و از این شیوه بازی لذت ببرند. نکته دیگر این که تمامی تاریخ‌های این کتاب بر اساس تقویم میلادی است.

مخاطبان گرامی لطفاً نظرات خود را از طریق این آدرس پست الکترونیکی با مترجم در میان بگذارند: bobbyfischerteacheschess.fa@gmail.com

با سپاس از نزدیکان و دوستانی که مرا در ترجمه این اثر یاری کردند و... تقدیم و یادگار به فرزندان شایان و همه فرزندان خردمند فارسی زبان. امیدوارم هر کدامشان قهرمان صحنه شطرنج زندگی خود باشند.

شاهین بلوری

گفتاری از بابی فیشر

کتاب من نوشته شده تا به شما کمک کند شطرنج باز بهتری باشید و حتی اگر نشانه گذاری شطرنج را نمی دانید و بازیکن معمولی هستید به شما کمک می کند. هم چنین اگر در مسابقات شرکت کرده اید و تجاربی دارید و اگر در کل، نمی دانید چطور بازی کنید این کتاب باز به شما کمک می کند. برای مبتدیان، مقدمه ای برای حرکات آورده ام و آنها پس از مطالعه مقدمه خواهند توانست به آسانی وارد کتاب شوند. به هر حال کمی تمرین و یکی دو مرتبه بازی کردن شما را یاری می کند.

کتاب، وضعیت عمومی مات و ترکیب ها را آموزش می دهد. چون هدف بازی کیش مات است، من فکر می کنم این اساسی ترین چیز برای یادگیری است. کیش مات ضربه فنی شطرنج است. کتاب با مات های یک حرکتی شروع شده و سپس این طرح ها به مات های دو، سه، و یا چهار حرکتی بسط داده می شود. شما این ها را می بینید و در بازی به کار خواهید بست.

معمولاً، کتاب های شطرنج شما را در نقش انفعالی قرار می دهد و از شما انتظار می رود مواد را مطالعه کنید و به خاطر بسپارید. کتاب من مواد آموزشی را چون یک معلم سرخانه ارائه می کند و لازم است شما فعالانه از طرح های جدید برای پاسخ به پرسش ها استفاده کنید. پس از پاسخ به هر پرسش، به سادگی به صفحه بعد بروید تا پاسخ درست و توضیح من را بیابید. با این روش مواد آموزشی را به طور کامل بررسی خواهید کرد.

آموزش برنامه ریزی شده و روش مورد استفاده در این کتاب، مفهوم جدیدی در آموزش می باشد. این روش در صنایع و مدارس استفاده شده و نتایج عالی داشته است. شما به سرعت می توانید مواد درسی را بیاموزید و حفظ کنید که به مراتب بهتر از کتب درسی و سخنرانی هاست. حتی مبتدیان به خاطر خواهند آورد که من تعلیم شان دادم و توانستند فوراً از آن استفاده کنند.

کتاب دو کار برای شما خواهد کرد. نخست، به شما خواهد آموخت چگونه مسائل شطرنج را بهتر تحلیل کنید. دوم، به شما طرح‌هایی می‌آموزد که حرکت درست را به سرعت و بعضی وقت‌ها در چند ثانیه جستجو و پیدا کنید. در کتاب وضعیت‌های زیادی هست که رویشان تمرین کنید. شما شروع به تشخیص مات‌های ممکن می‌کنید و این که چگونه آنها را پیش ببرید. پس با اطمینان خاطر از ابتدا، شروع و سراسر کتاب را کار کنید. اگر دچار مشکل شدید و خودتان نتوانستید پرسش را حل کنید، به صفحه بعد بروید و پاسخ و توضیح من را پیدا کنید.

هر موقع که خواستید کتاب را کنار بگذارید فرصت دارید بعداً از جایی که قطع کردید ادامه دهید. شما می‌توانید به یافتن حرکت و پاسخ به سؤالات سرعت دهید. شما به صفحه شطرنج نیاز ندارید و تنها همین کتاب و چند دقیقه وقت فراغت کافیست.

پس از این که کتاب را تمام کردید، می‌توانید یک دست شطرنج کوچک ارزان یا یک دست مسابقه‌ای هشت تا ده دلاری بخرید. فروشگاه تخصصی شطرنج
شطرنج هر جایی بازی می‌شود - روی نیمکت و میزهای پارک در باشگاه‌های شطرنج، مدارس و دانشگاه‌ها، پست‌های نظامی، زندان‌ها. حتی از طریق نامه. شما نباید در گرفتن بازی مشکلی داشته باشید. حتماً امیدوارم که کتاب من به هر کسی کمک کند تا از این بازی شگفت‌انگیز لذت ببرد.

بابی فیشر

بابی فیشر اعجوبه

رابرت جیمز فیشر یا بابی فیشر در ۹ مارس ۱۹۴۳ در شیکاگو به دنیا آمد و در شش سالگی با مادر و خواهرش به بروکلین نقل مکان کرد. همان سال خواهرش یک دست شطرنج خرید و با همراهی او حرکت های بازی را آموخت. رشد بابی در شطرنج بی نظیر بود.



در سال ۱۹۵۷ که ۱۴ سال بیشتر نداشت برای اولین بار قهرمان آمریکا شد و وقتی فقط ۱۵ ساله بود به مقام استاد بزرگی دست یافت. به مدت چهار سال در مسابقات قهرمانی آمریکا بابی هیچ باختی نداشت و همه بازی ها را با برد یا تساوی پشت سر گذاشت.

طی سال های ۶۴-۱۹۶۳ در مسابقات قهرمانی آمریکا به شاهکاری بی نظیر دست یافت و همه یازده بازی را با برد (بدون حتی یک مساوی) به پایان رساند. در مسابقات یادبود کاپابلانکا سال ۱۹۶۵، بابی جوان نشان داد که نه تنها بازیکن توانایی است بلکه استقامت فوق العاده ای هم دارد زیرا سفر به کوبا برایش امکان نداشت و او با همه حریفانش از راه دور و با تله تایپ بازی کرد. در این مسابقات، او سوم شد و مسلماً این یکی از سخت ترین مسابقاتش بود. از سال ۱۹۶۰ به مدت هشت سال در هفت تورنمنت معتبر اول یا دوم شد. سال ۱۹۷۰ در بلگراد یوگسلاوی سابق مسابقه ای بین تیم منتخب شوروی سابق و تیم منتخب بقیه جهان برگزار گردید. این مسابقه غول های آن زمان بود. ده نفر در تیم شوروی به ترتیب شماره میز: اسپاسکی، پتروسیان، کورچنوی، پلوگایوفسکی، گلر، اسمیسلاوف، تایمانوف، بوتوینیک، تال، و کرس حضور

داشتند و ده نفر دیگر برای تیم بقیه جهان به ترتیب: لارسن، فیشر، پورتیش، هورت، گلیگوریچ، رشفسکی، هولمن، ماتولوویچ، نایدورف و ایوکف بازی می کردند. نتیجه تیمی این مسابقه با اختلاف امتیاز ناچیز ۲۰/۵-۱۹/۵ به نفع تیم شوروی سابق تمام شد اما در جدول نتایج انفرادی، بابی اول، کرس دوم و بوتوینیک سوم شدند. اما شاهکارهای فیشر هنوز در راه بود. در سال ۱۹۷۰، بابی در مسابقات انتخابی قهرمانی جهان هفت بازی را پشت سر هم برد. سال ۱۹۷۱ در ادامه همین مسابقات با استاد بزرگ شوروی، مارک تایمانوف رو به رو شد و در ناباوری شش بر صفر او را شکست داد. با این نتیجه، تعداد بردهای متوالی خود را به عدد سیزده رساند. حریف بعدی او بنت لارسن استاد بزرگ پرمدهای دانمارکی بود. باز هم نتیجه عجیب و دور از انتظار شش بر صفر! در مرحله نیمه نهایی در مقابل قهرمان اسبق جهان و استاد بی همتای دفاع، تیگران پطروسیان قرار گرفت. بابی بازی اول را برد و تعداد پیروزی های متوالیش را به عدد بیست رساند. این رکورد در تاریخ قهرمانی شطرنج جهان بی سابقه بوده و هست. بازی دوم را باخت. سپس سه بازی مساوی کرد و چهار بازی بعد را برد و شش و نیم بر دو و نیم پطروسیان را در هم شکست. بردهای پیاپی و بازی های شورانگیزش توجه دنیا را به شطرنج جلب کرد. همان زمان یک استاد شطرنج آلمانی در مجله لایف نوشت: "هیچ استاد دیگری چنین بردهای خارق العاده ای کسب نکرده است. او (فیشر) در صفحه شطرنج چنان می درخشد که حتی قدرتمندترین حریفان چون خرگوشانی که بوی پلنگی به مشامشان رسیده باشند منجمد می شوند. حتی وقتی در ضعف باشد خطرناک است. گشایش هایش با مهره سفید قابل پیش بینی نیست. شما می توانید در برابرش نقشه ای داشته باشید، اما به طرز عجیبی نقشه های شما تقریباً هرگز کارگر نمی افتد. دقت و خلاقیت او در وسط بازی شگفت آور است و در آخر بازی نیز به سادگی نمی توانید به او ضربه بزنید."

در سال ۱۹۷۲ بابی فیشر هیجان انگیزترین مسابقه تاریخ را در برابر قهرمان وقت جهان بوریس اسپاسکی بر سر کسب عنوان قهرمانی جهان انجام داد که به رویارویی قرن مشهور شد. در بازی اول و در حرکتی عجیب دستش را دراز کرد و با فیلس پیاده‌ای گرفت و فیل به دام افتاد و بازی را باخت. بازی دوم را حضور نیافت و اسپاسکی دو امتیاز پیش افتاد. پس از جنجال‌های فراوان سرانجام بابی ادامه داد و جبران کرد و در آخر ۱۲/۵ بر ۸/۵ پیروز شد و تاج قهرمانی را که دیر زمانی در اختیار قهرمانان شوروی سابق بود به چنگ آورد. سه سال بعد در ۱۹۷۵ حاضر به رویارویی با آناتولی کارپف نشد و بدون رقابت، عنوان قهرمانی جهان را واگذار کرد. بیست سال پس از قهرمانیش در سال ۱۹۹۲ مسابقه انتقامی تشریفاتی با اسپاسکی در یوگسلاوی سابق انجام داد و به همین خاطر از کشور آمریکا سلب تابعیت گردید و به تابعیت کشور ایسلند درآمد. سال‌های عمر بابی فیشر برابر با تعداد خانه‌های صفحه شطرنج بود. او در ۶۴ سالگی و در ریک یاویک ایسلند، همان جایی که قهرمان جهان شده بود بر اثر بیماری درگذشت. مصمصی شطرنج

فیشر در عرصه شطرنج، ویژگی‌های زیادی داشت که می‌تواند الگوی بازیکنان قرار بگیرد اما شاید شاخص‌ترین ویژگی‌های او شجاعت و اشتیاق به بردن باشد. او هرگز از باختن نمی‌ترسید و از رویارویی با هیچ حریفی نمی‌هراسید. حتی زمانی که دوازده ساله بود از مسابقه دادن با اساتید مطرح و با سابقه که چند برابر سنش را داشتند، واهمه نداشت. در نهایت آرامش و خونسردی پشت میز می‌نشست و با دانش و درک عمیقش، بازی را برای بردن پیش می‌برد و به تساوی زودهنگام رضایت نمی‌داد. بابی همیشه مقابل بزرگ‌ترها جنگید و دست آخر که خود سرآمد دنیا شده بود انگیزه‌اش را برای بازی از دست داد. بابی فیشر از بزرگ‌ترین شطرنج بازان تاریخ جهان به شمار می‌رود و اغلب صاحب نظران او را جزو چهار نفر برترین‌ها در کنار کاپابلانکا، آلخین و لاسکر قرار داده‌اند.

مقدمه: چگونه شطرنج بازی کنیم

مطالعه این بخش اختیاری است و برای کسانی در نظر گرفته شده که بازی شطرنج را نمی‌دانند و یا پیش از شروع قسمت‌های اصلی کتاب نیاز به مرور قواعد بازی دارند.

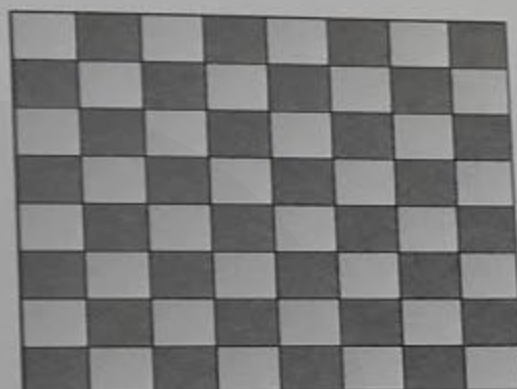
اگر شما با حرکات بازی آشنا هستید به صفحه ۱۵ بروید.



توصیف صفحه و مهره‌ها

شطرنج بین دو نفر بازیکن که هر کدام به نوبت حرکت می‌کنند بازی می‌شود. محل بازی را صفحه شطرنج می‌گویند و شامل ۶۴ خانه در هشت عرض و هشت ستون است. خانه‌ها متناوباً سفید و سیاه هستند. صفحه طوری باید قرار بگیرد که در مقابل هر بازیکن گوشه پایین سمت راست، خانه سفید رنگ باشد.

صفحه شطرنج



مهره‌های شطرنج روشن و تیره هستند که با سفید و سیاه تعیین می‌شوند. هر طرف با شانزده مهره شروع می‌کند:

سفید



۱ شاه



۱ وزیر



۲ رخ



۲ فیل



۲ اسب



۸ پیاده

سیاه



چون سلطان شروع مهردها بر صفحه از طرف دیو میزند
مثلاً



تکانه این که وزیر در خانه هم رنگ خود
و شاه در کنار وزیر قرار دارد. شاه و
وزیرهای مخالف رو به روی هم هستند.

همیشه سفید بازی را شروع می کند.

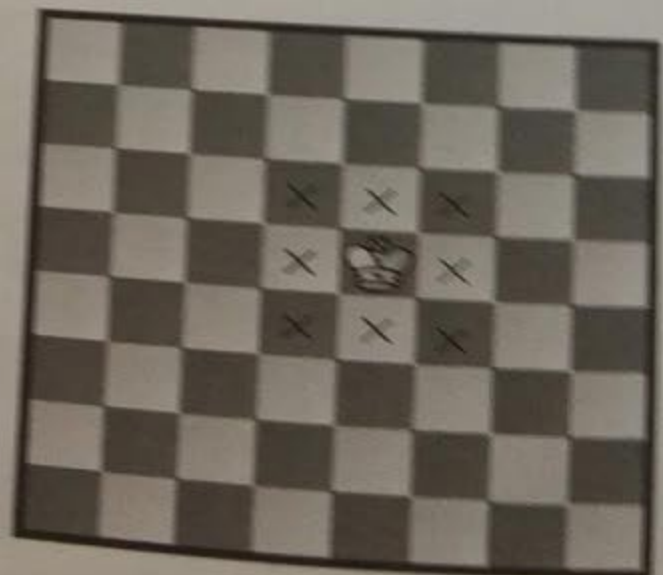
سفید

حرکت کردن و گرفتن (زمن):

حرکتها برآید جایی یک مهره شطرنج از یک خانه به خانه دیگر است. برداشتن
یک مهره حریف از روی یک خانه و جایگزین کردن آن با مهره خودی. گرفتن
(زمن) است. بدیهی است که مهره خودی را نمی توان گرفت.

قدرت مهردها

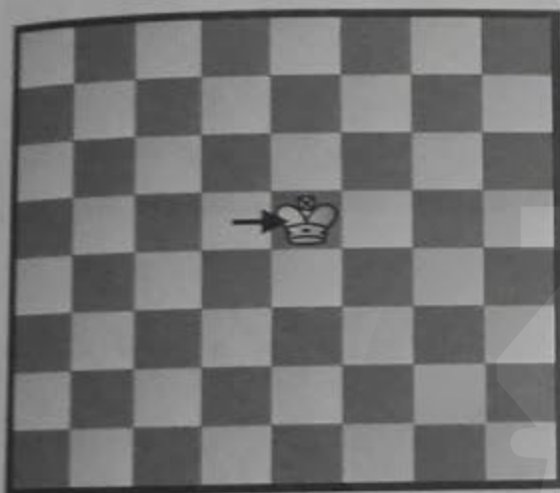
شاه می تواند در فاصله یک خانه در هر جهت حرکت کند یا مهره حریف را بگیرد.



شاه می تواند به خانه هایی که با
علامت X مشخص شده حرکت کند.

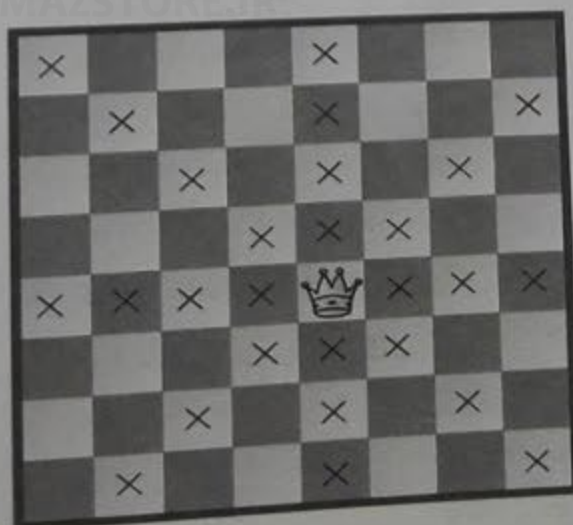
شاه به خانه‌هایی که ممکن است به وسیله مهره‌های حریف گرفته شود و یا توسط مهره خودی اشغال شده باشد نمی‌تواند حرکت کند. شاه در شعاع حرکت خود می‌تواند مهره حریف را بگیرد و خانه آن مهره را اشغال نماید.

شاه می‌تواند پیاده را به این شکل بگیرد:

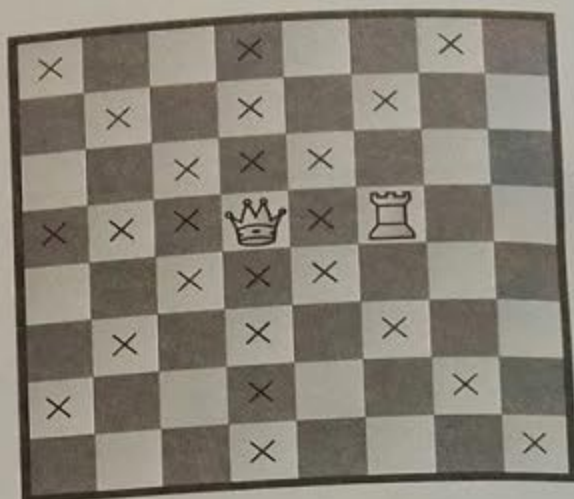


وزیر می‌تواند در هر فاصله‌ای که بخواهد و در هر جهتی افقی، عمودی، قطری - حرکت کند یا مهره حریف را بگیرد مگر این که مسیرش با مهره‌ای اشغال شده باشد.

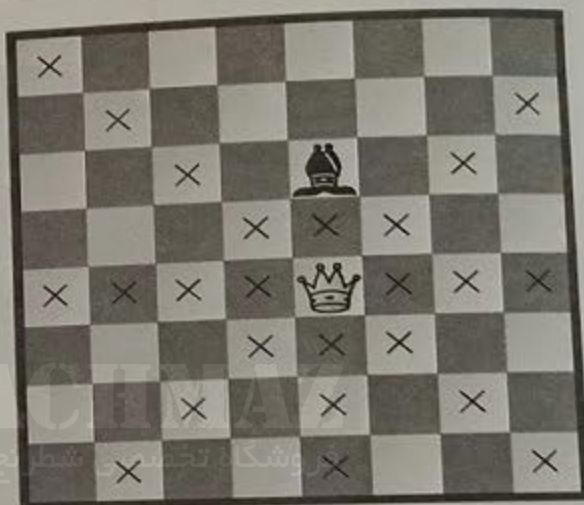
وزیر می‌تواند به خانه‌هایی که با علامت X مشخص شده حرکت کند.



در این جانیز وزیر می تواند به خانه هایی که با علامت X مشخص شده حرکت کند اما نمی تواند به خانه ای که رخ خودی اشغال کرده و همچنین خانه های بعدی رخ حرکت نماید.

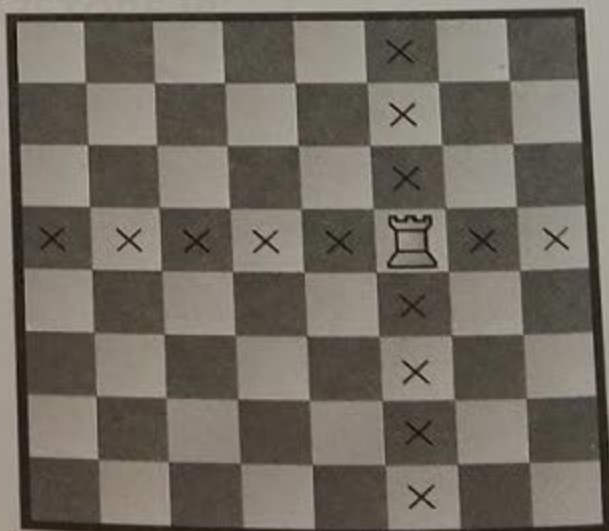


وزیر می تواند به خانه هایی که با علامت X مشخص شده حرکت کند یا فیل سیاه را بگیرد و خودش در آن خانه قرار بگیرد اما نمی تواند به خانه های بعد از فیل حرکت نماید.



رخ مانند وزیر می تواند در جهت افقی یا عمودی حرکت کند یا مهره حریف را بگیرد اما نمی تواند حرکت قطری انجام دهد.

رخ می تواند به خانه هایی که با علامت X مشخص شده حرکت کند.



رخ هم چنین می تواند با اشغال خانه مهره حریف آن را بگیرد.



فیل فقط در قطر حرکت می کند و نمی تواند افقی یا عمودی حرکت نماید.

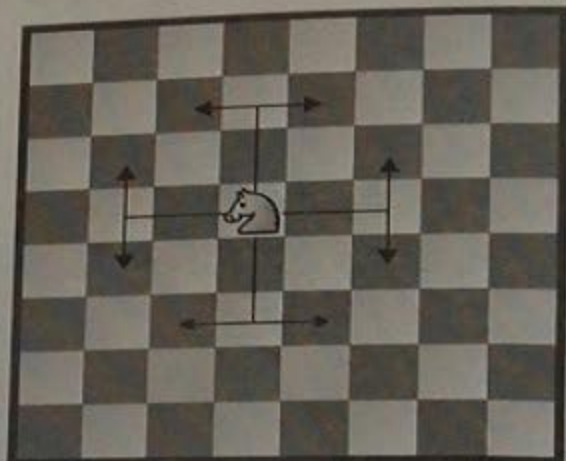


حرکت های فیل.

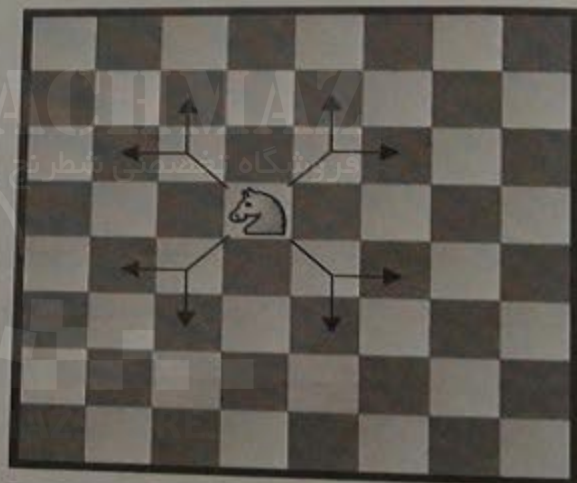
حرکت قطری فیل محدود به خانه های هم رنگ است. فیل در محدوده حرکت خود می تواند مهره حریف را بگیرد.

حرکت اسب با بقیه مهره‌ها فرق دارد. حرکت آن کج است پس می‌تواند باعث سردرگمی مبتدیان شود. بنابراین من آن را به سه شیوه توصیف می‌کنم.

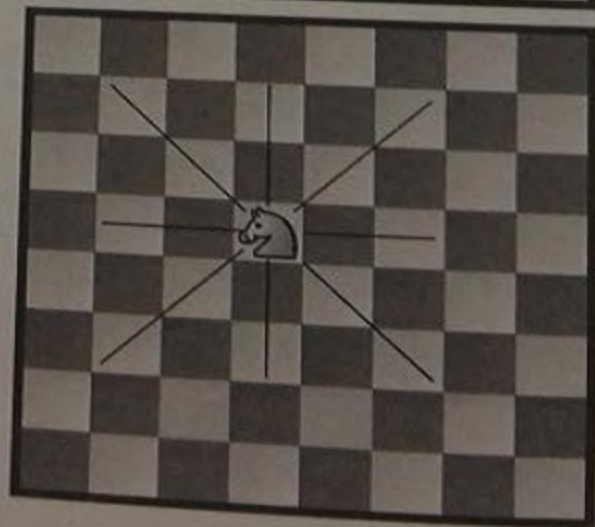
حرکت اسب دو خانه افقی یا عمودی و سپس یک خانه به چپ یا راست است.



حرکت اسب یک خانه قطری و سپس یک خانه افقی یا عمودی است.



اسب نمی‌تواند مستقیم به صورت افقی یا عمودی یا قطری حرکت کند.



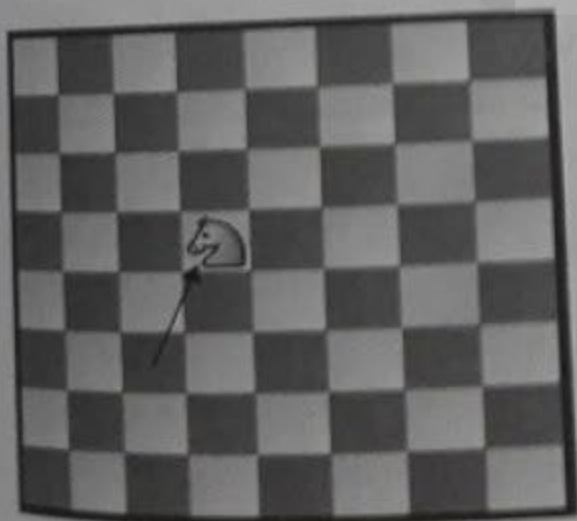
نکته این که اسب همیشه به خانه ناهم رنگ خود حرکت می کند.
 اسب تنها مهره ای است که در مسیر حرکت خود می تواند از روی مهره های
 دیگر (چه مهره خودی باشد چه مهره حریف) بپرد.

برای مثال در وضعیت شروع بازی
 سفید می تواند چهار حرکت با
 اسب هایش مانند شکل انجام دهد.



فروشگاه تخصصی شطرنج

اسب به همان شیوه که حرکت می کند مهره حریف را هم می گیرد:
 در خانه ای که می نشیند جایگزین مهره دشمن می شود.



پیاده شبیه بقیه مهره‌ها نیست، حرکتش به یک شیوه و زدنش شیوه دیگری دارد. او هم‌چنین فقط پیشروی می‌کند و هرگز بر نمی‌گردد. پیاده در هر حرکت یک خانه به جلو می‌رود و عقب نشینی نمی‌کند چون شکل:



وقتی پیاده در خانه اولیه خود قرار دارد در نخستین حرکتش به اختیار می‌تواند یک یا دو خانه به جلو برود.

پیاده می‌تواند به خانه A یا B حرکت کند.

