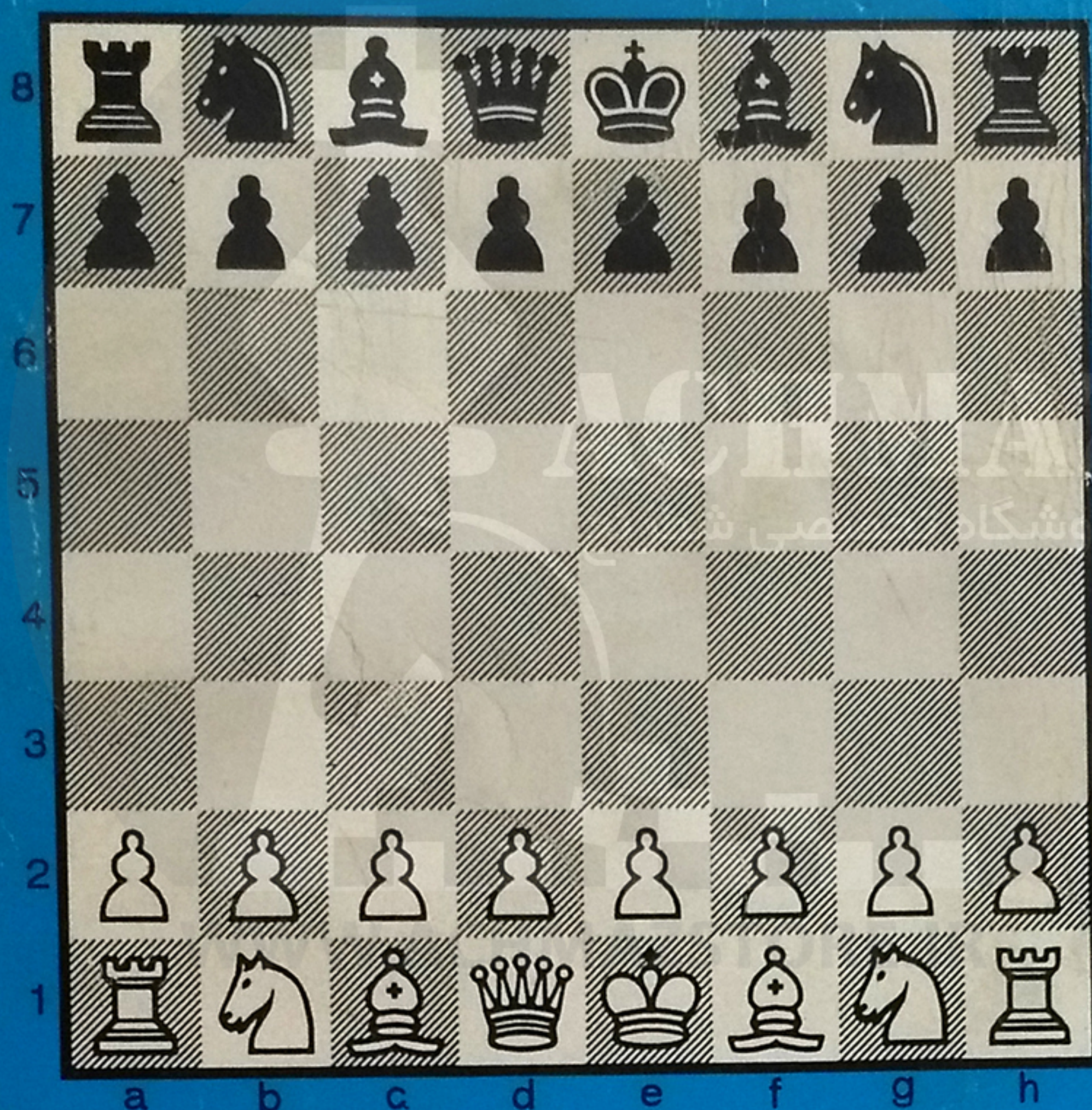


شطرنج برای نو آموزان

با مجموعه‌ای از ترکیبها، مسئله‌ها و بررسیهای درخشان



ارنست یونش

ترجمه و تدوین: عزیزاله صالحی مقدم

بنام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه بر نگذرد

شطرنج برای نوآموزان

با مجموعه‌ای از ترکیبها، مسئله‌ها و بررسیهای درخشان

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج

ارنست یونش

WWW.ACHMAZSTORE.IR

ترجمه و تدوین: عزیزاله صالحی مقدم

انتشارات فرزین

تهران، ۱۳۷۷

فرزین
ACHMAZ
فرهنگگاه تخصصی شطرنج
انتشارات فرزین

☐ شطرنج برای نوآموزان

☐ ارنست بونش

☐ ترجمه عزیزا... صالحی مقدم

☐ چاپ اول : ۱۳۷۷

☐ تیراژ : ۳۰۰۰

☐ حروفچینی : فرمان رایانه

☐ چاپ : هدی

☐ صحافی : زرین

☐ قیمت : ۶۵۰۰ ریال

ISBN 964 - 6256 - 06 - 6

شابک ۶ - ۰۶ - ۶۲۵۶ - ۹۶۴

انتشارات فرزین، خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه، پلاک ۵، تلفن ۶۴۶۲۴۰۶

پیشگفتار

در بین فعالیتهای فرهنگی بشر، ورزش فکری شطرنج جایگاه شامخی دارد. امروزه میلیونها نفر در سراسر جهان به شطرنج می‌پردازند و روز به روز به شمار بازیکنان حرفه‌ای افزوده می‌شود. در کشور عزیزمان ایران نیز از این ورزش به خوبی استقبال می‌شود.

انتشارات فرزین در سالهای اخیر با پی بردن به اهمیت این رشته ورزشی در تربیت جوانان و با درک وظیفه خود در اشاعه فرهنگ و ورزش خلاق، با یاری گرفتن از اساتید و مربیان صاحب نام شطرنج به انتشار آثار ارزنده در این رشته اهتمام ورزیده است که خوشبختانه با استقبال پرشور خوانندگان عزیز، به ویژه نسل جوان رو به رو شده است.

به دلیل تقاضای علاقه‌مندان به آموزش نوآموزان، انتشارات فرزین تصمیم گرفت تا کتاب کاملی در این زمینه منتشر کند و به این منظور از پیشنهاد آقای عزیزا... صالحی مقدم، یکی از پیشکسوتان و مربیان مجرب کشور، استقبال کرد. ایشان پس از بررسی متون شطرنجی، کتاب حاضر را انتخاب و به ترجمه آن از آلمانی همت گماشتند. **شطرنج**

کتاب حاضر دارای مزایای خاصی است. مؤلف آن ارنست بونش یکی از مربیان نامی جهان به ویژه در آموزش به کودکان و نوجوانان است و اکنون تیم امید آلمان را رهبری می‌کند. مؤلف با استفاده از کتابهای آموزشی (نظیر آثار اندره شرون، تایمانوف، سوئتین، کوبلنتس و غیره) کتاب **شطرنج برای نوآموزان** را طبق موازین تربیتی و براساس آخرین دستاوردهای تئوری شطرنج به رشته تحریر در آورده است. کتاب به صورت درسنامه تهیه شده است. در پایان هر درس، بخش خودآزمایی قرار دارد. خواننده می‌تواند با پاسخ دادن به سوالات این بخش، از میزان پیشرفت خود آگاه شود. بخش طبقه‌بندی تفصیلی شروع بازی نیز بازیکن را با این مرحله مهم بازی شطرنج آشنا می‌کند. در بخش تمرینها، مجموعه‌ای از ترکیبها، مسئله‌ها و بررسیهای درخشان گنجانده شده است. مطالعه این بخش نه تنها برای نوآموزان بلکه برای شطرنجبازان با تجربه نیز مفید و لذت بخش است.

امید است کتاب حاضر مورد استفاده علاقه‌مندان قرار گیرد.

فهرست مطالب

صفحه

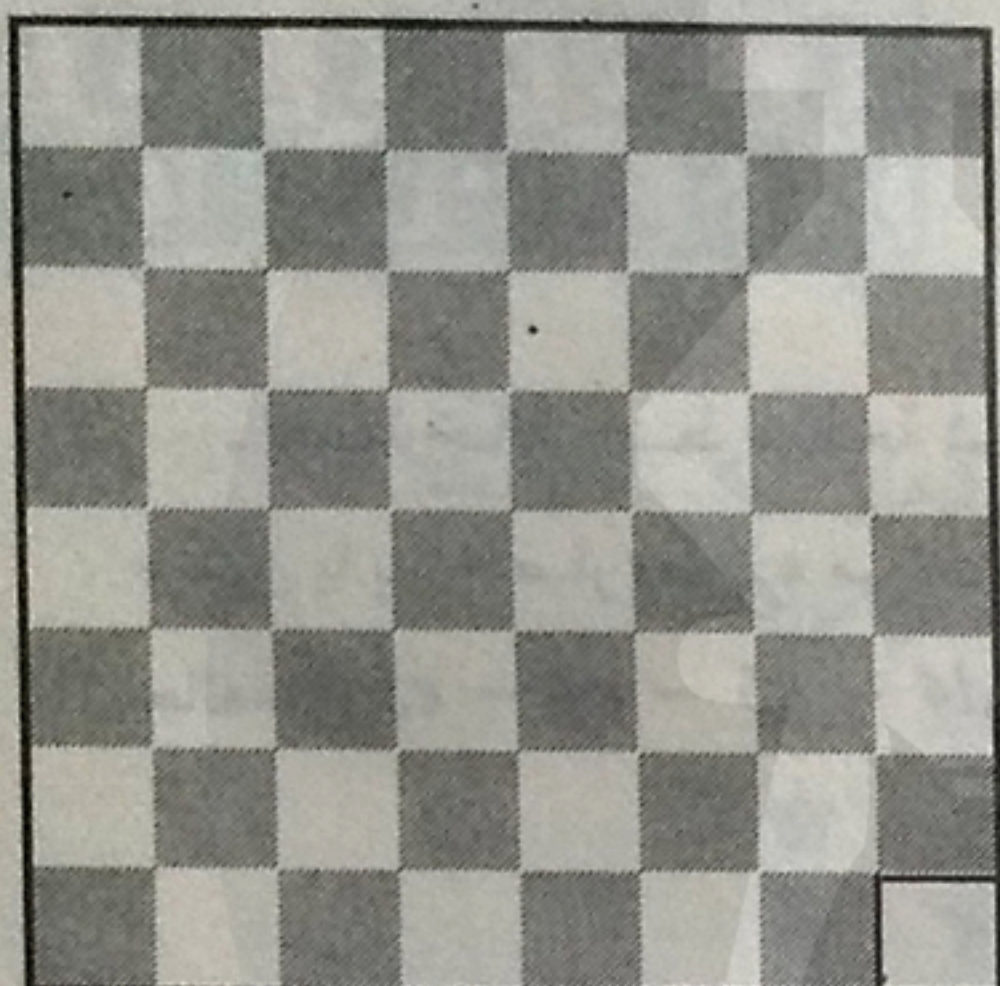
عنوان

۳		پیشگفتار
۷		درس ۱
۹	 صفحه شطرنج	درس ۲
۱۳	 مهره‌ها و طرز حرکت آنها	درس ۳
۲۰	 ثبت حرکتهای	درس ۴
۲۴	 مات: مات با سوارهای سنگین	
۲۵	 مات با دو فیل	
۲۸	 مات با دو اسب	
۳۰	 مساوی: پات	درس ۵
۳۲	 کیش دایم	
۳۴	 مساویهای تئوریک	
۳۷	 مساوی به علت تکرار حرکتهای، قانون پنجاه حرکت	
۴۶	 مراحل سه گانه شطرنج	درس ۶
۴۸	 آخر بازیهای ابتدایی	درس ۷
۵۱	 مات با اسب و فیل	
۵۳	 نبرد سوار (بدون حضور پیاده)	
۵۵	 نبرد سوار علیه پیاده	
۵۷	 رخ علیه پیاده پیشرفته	
۶۱	 فیل علیه پیاده، اسب علیه پیاده	
۶۴	 مقدمه‌ای بر آخر بازی پیاده: قانون مربع	درس ۸
۶۷	 قانون تقابل	
۶۹	 قانون مثلث خانه‌ها	
۷۳	 قانون خانه‌های موثر	
۷۴	 قانون گرفتن پیاده بلوکه	
۷۷	 محاسبه ذهنی	
۸۲	 طبقه‌بندی شروع بازیها	درس ۹
	 طبقه‌بندی تفصیلی شروع بازی	درس ۱۰

۸۵	 1.e4 e5 شروع بازی باز
۹۱	 1. e4 c5 دفاع سیسیلی
۱۰۰	 1.d4 d5 2. c4 شروع بازیهای بسته با
۱۱۵	 سایر حرکت‌های نخست
۱۲۷	 شروع بازیهای نیمه باز
	تمرینهای کتاب
۱۳۰	 تمرین تاکتیک
۱۶۵	 تمرینهای طنزآمیز
۱۶۹	 سفید چگونه به استحکامات سیاه نفوذ می‌کند؟
۱۷۰	 جادوی پلکان
۱۷۱	 آکروبات اسب
۱۷۳	 معمای پلیسی: شاه در کجاست؟
۱۷۴	 معماهای دشوار
۱۷۵	 پاسخ تمرینها

درس ۱

صفحه شطرنج



صفحه شطرنج از ۶۴ خانه که به ترتیب سفید و سیاه هستند، تشکیل شده است.

توضیح: صفحه شطرنج هنگامی درست گسترده شده است که نخستین خانه سمت راست آن سفید باشد (شکل ۱).

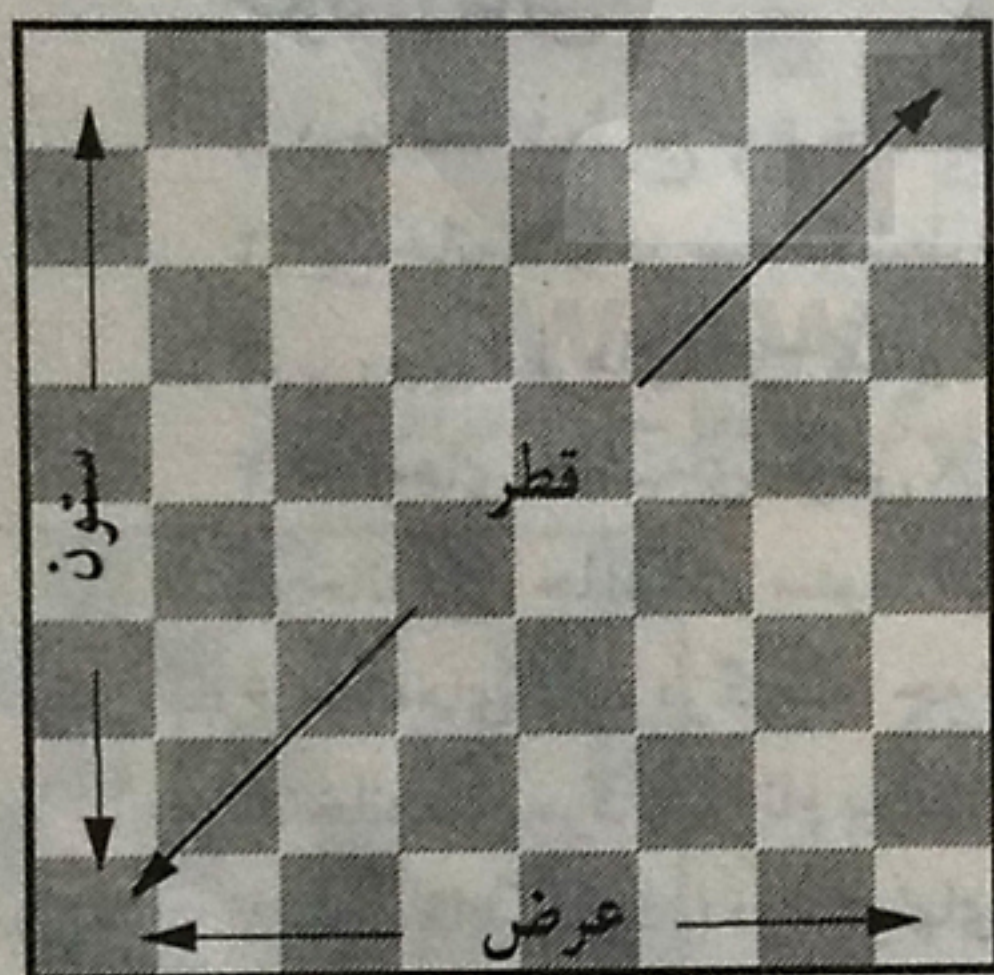
فروشگاه تخصصی شطرنج

نامگذاری خانه‌ها

- خانه‌هایی را که به طور افقی به دنبال هم قرار گرفته‌اند **عرض** می‌نامند.

- خانه‌هایی را که به طور عمودی روی یکدیگر قرار گرفته‌اند **ستون** می‌نامند.

- در ضمن خانه‌هایی را که به طور مایل (اریب) کنار یکدیگر قرار گرفته‌اند **قطر** می‌نامند.



۲

ستونها را (از چپ به راست) با حروف لاتین **a, b, c, ..., h** و عرضها را (از پایین به بالا) با اعداد لاتین **1, 2, 3, ..., 8** مشخص می‌کنند. نام هر خانه، از برخورد حرف ستون با شماره عرض، به دست می‌آید.

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

۳

- کلیه خانه‌های حاشیه صفحه را خانه‌های حاشیه‌ای و خانه‌های گوشه صفحه (a1, a8, h1, h8) را خانه‌های گوشه‌ای می‌نامند.

گ							گ
گ							گ

۴

- چهارخانه وسط صفحه شطرنج را خانه‌های مرکزی یا به اختصار «مرکز» می‌نامند؛ آنها عبارت‌اند از خانه‌های d4 - d5 - e4 - e5.

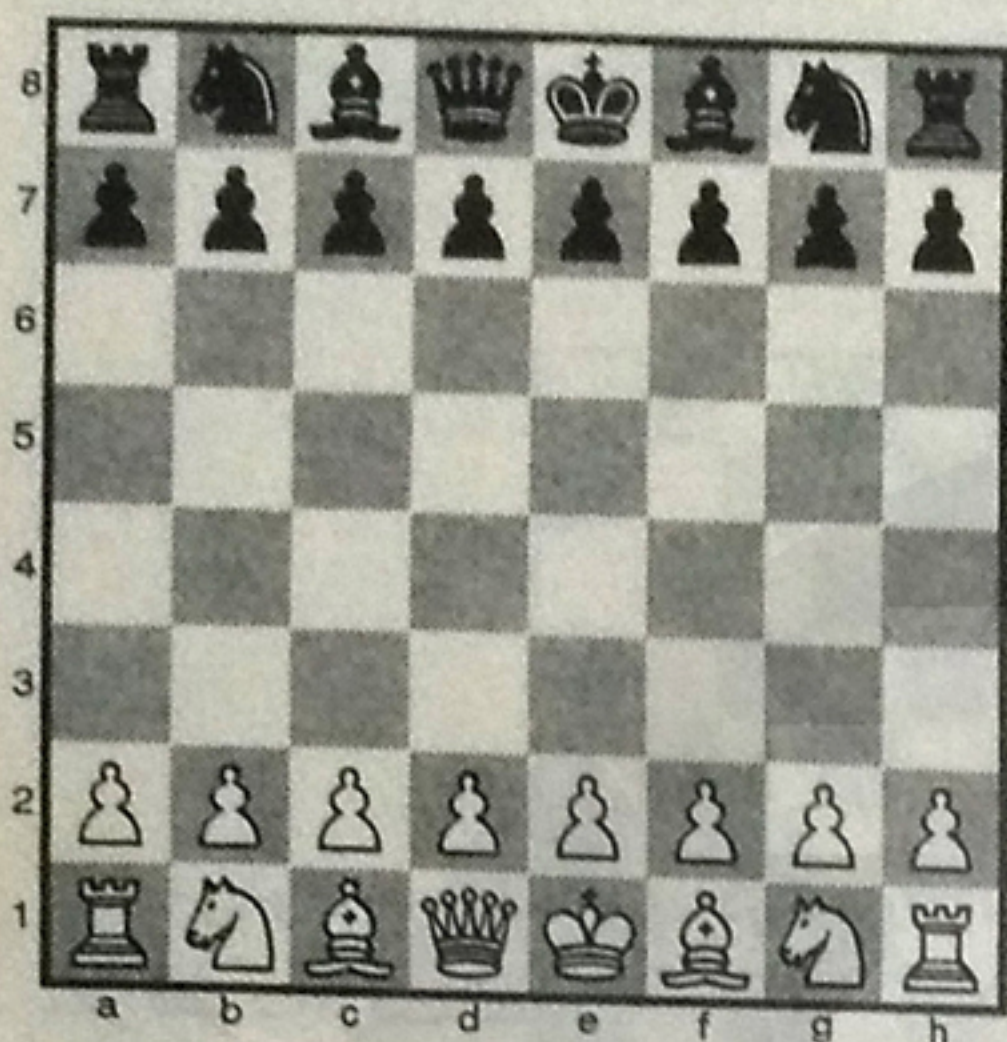
فروشگاه تخصصی شطرنج

خودآزمایی

۱. در صفحه شطرنج چند خانه سفید و چند خانه سیاه وجود دارد؟
۲. این خانه‌ها را در صفحه شطرنج نشان بدهید: f4, e4, a3, h7
۳. بر روی قطره‌های a2-g8 و h1-a8 کدام خانه‌ها قرار دارند؟
۴. خانه‌های حاشیه‌ای عرض ۸ را نام ببرید.
۵. خانه‌های حاشیه‌ای ستون a را نام ببرید.
۶. خانه‌های سیاه در گوشه، چه نام دارند؟
۷. خانه‌های مرکزی را نام ببرید.
۸. خانه‌های سفید را در ستون‌های a و h ثبت کنید.
۹. خانه‌های سیاه عرض‌های فرد را ثبت کنید.
۱۰. سعی کنید به طور ذهنی (بدون نگاه کردن به صفحه) کلیه خانه‌های عرض اول را نام ببرید.

درس ۲

مهره‌ها و طرز حرکت آنها



۵

بر روی صفحه شطرنج دو «ارتش» با قدرتی برابر روبه‌روی هم صف‌آرایی می‌کنند.

در هر طرف، هشت سوار (عرض ۱ و عرض ۸) و هشت پیاده (عرض ۲ و عرض ۷) صف بسته‌اند. روی دو عرض نخست مهره‌های سفید و روی دو عرض آخر مهره‌های سیاه مستقر شده‌اند. این آرایش را آرایش اولیه می‌نامند (شکل ۵).

ستونهای *a, b, c* را جناح وزیر و ستونهای *f, g, h*

را جناح شاه می‌نامند.

توضیح: وزیر و رخ را سوارهای سنگین و فیل و اسب را سوارهای سبک نام نهاده‌اند. هر مهره را با حرف اول آن که از لاتین (فرانسه) گرفته‌اند مشخص می‌کنند.

علامت مهره سفید سیاه



R

شاه



D

وزیر



T

رخ



F

فیل



C

اسب



P

پیاده

ارزش نسبی مهره‌ها

اگر ارزش پیاده را یک فرض کنیم - به نسبت آن - ارزش دیگر مهره‌ها چنین خواهد بود:

۳

اسب

۳

فیل

۹

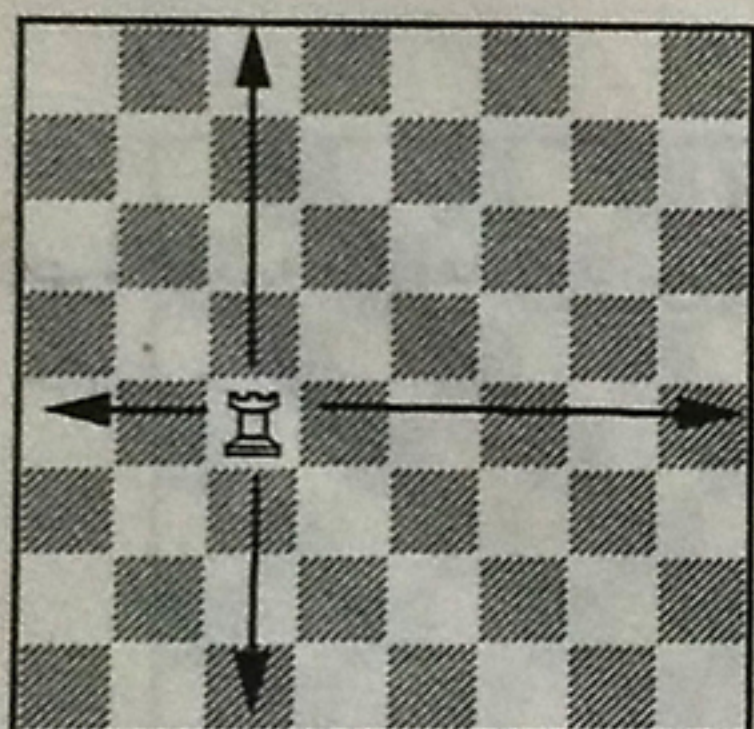
وزیر

۵

رخ

بازی شطرنج با حرکت دادن مهره‌ها روی صفحه انجام

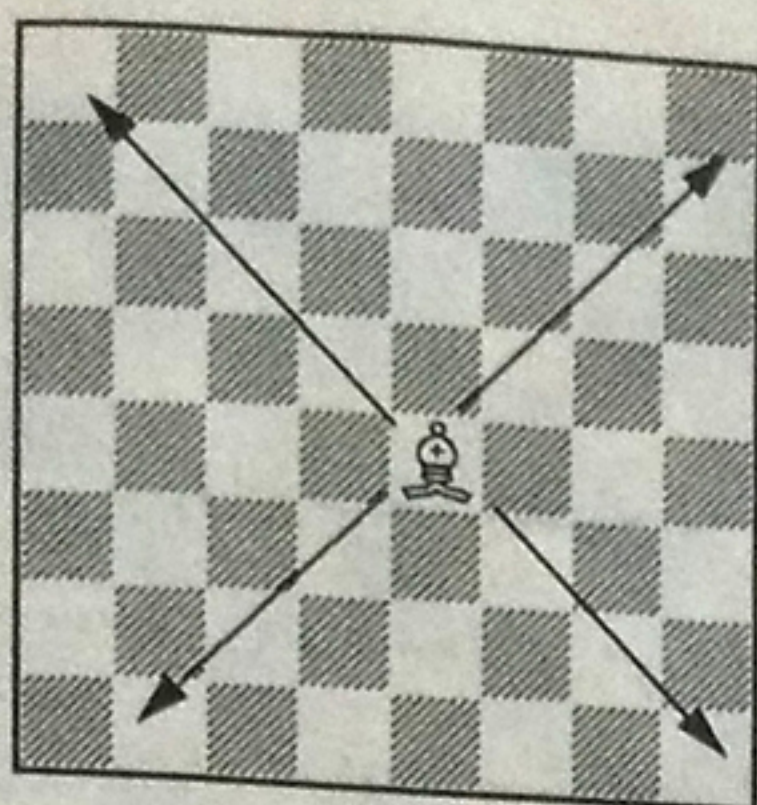
می‌شود.



۶

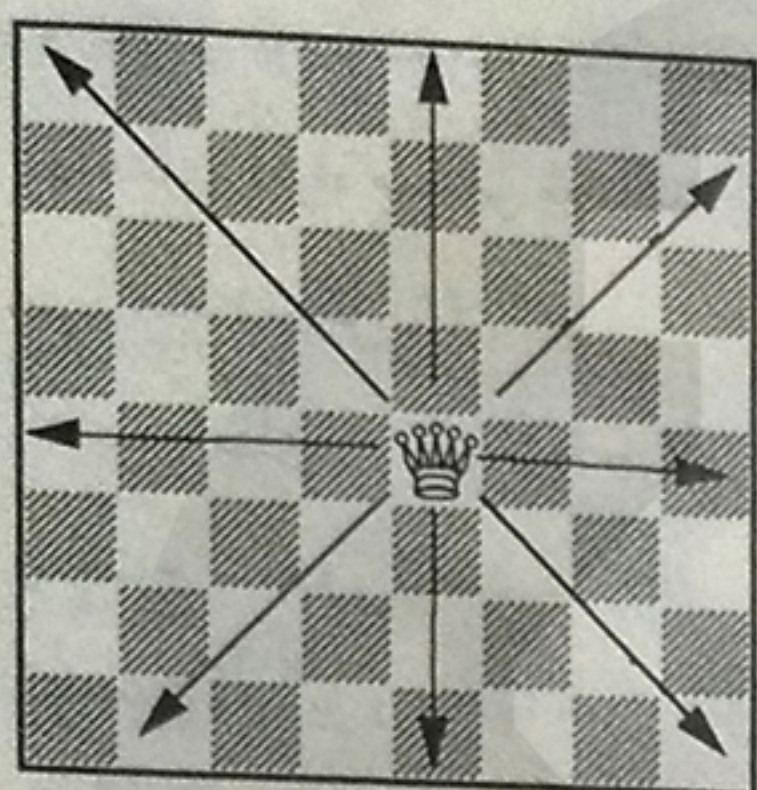
حرکت رخ

رخ می‌تواند در ستون و عرض حرکت کند.



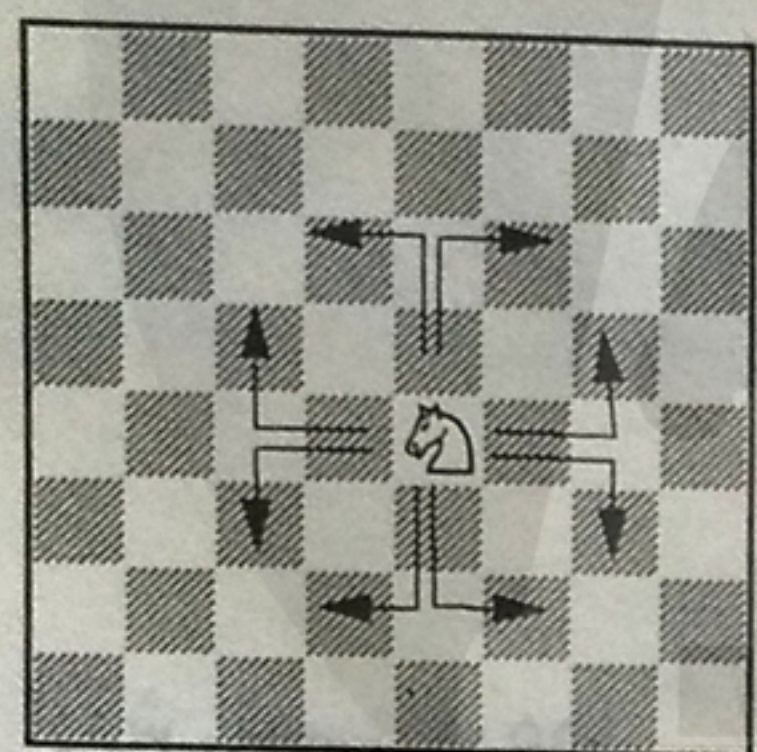
حرکت^۷ فیل

فیل می تواند در قطر حرکت کند.



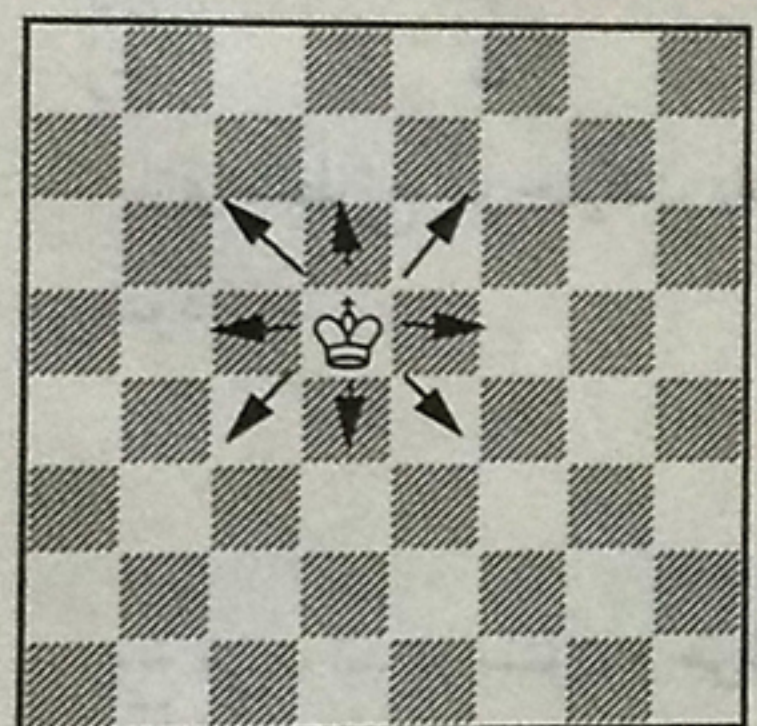
حرکت^۸ وزیر

وزیر می تواند هم مانند رخ - در ستون و عرض - و هم مانند فیل - در قطر - حرکت کند.



حرکت^۹ (پرش) اسب

اسب به خانه مجاور دو خانه جلوترش - با رنگی مخالف رنگ خانه مبدأ - حرکت (پرش) می کند.
هر مهره اگر در مسیر حرکت خود با مهره دشمن برخورد کند می تواند آن مهره را بگیرد.



شاه

مهره شاه به خانه های جانبی - در ستون، عرض و در قطر - حرکت می کند.



WWW.ACHMAZSTORE.IR



انتشارات فرزین: خیابان انقلاب، اول خیابان دانشگاه، تلفن ۶۴۶۲۴۰۶