

چگونه پدر خود را مات کنید

۵۰ الگوی مات هوشمندانه



مورای چندلر

برگردان: اعظم اعتماد

چگونه پدر خود را مات کنید

۵۰ الگوی مات هوشمندانه

مورای چندلر

برگردان : اعظم اعتماد



انتشارات شباهنگ

■ سرشناسه: چندلر، مورای، ۱۹۶۰ - م. Chandler, Murray
 ■ عنوان و نام پدیدآورنده: چگونه پدر خود را مات کنید ■ مشخصات نشر: تهران، شاهنگ، ۱۳۹۴
 ■ مشخصات ظاهری: ۱۲۷ ص، مصور (رنگی)، نمودار (رنگی)، ۲۲ × ۲۹ س. م.
 ISBN 978-600-130-125-4

■ وضعیت فهرست‌نویسی: فیبای مختصر
 ■ یادداشت: فهرست‌نویسی کامل این اثر در نشانی <http://opac.nlai.ir> قابل دسترسی است
 ■ یادداشت: عنوان اصلی: How to Beat Your Dad at Chess
 ■ شناسه افزوده: اعتماد اعظم، ۱۳۵۶ - مترجم ■ شماره کتابشناسی ملی: ۳۸۱۶۶۶۱



WWW.ACHMAZSTORE.IR

انتشارات شاهنگ

چگونه پدر خود را مات کنید

| نویسنده: مورای چندلر | برگردان: اعظم اعتماد | ویراستاران: حسین میرزائی، احسان محمداسماعیل
 | صفحه‌آرایی: شهرام فرجی | لیتوگرافی: صدف | چاپ: جمالی | صحافی: مهرگان
 | چاپ اول: ۱۳۹۴ | شمارگان: ۱۵۰۰ نسخه | شابک: ۴-۱۳۵-۱۳۰-۶۰۰-۹۷۸

حق چاپ محفوظ است

فروشگاه انقلاب، خیابان انقلاب، پلاک ۱۱۹۲، تلفن ۶۶۴۹۱۰۹۸

فروشگاه فروردین، خیابان انقلاب، خیابان فروردین، ساختمان ناسران، پلاک ۱۶، تلفن ۶۶۴۱۳۱۷۵

دفتر مرکزی و مرکز پخش، خیابان انقلاب، خیابان شهدای زاندارمری، پلاک ۴۹، تلفن ۶-۶۶۹۶۴۲۳۵، فاکس ۶۶۴۶۰۳۶۵

فهرست مطالب

۶۶	۲۷	بمباران بیشتر با ♔g6	۵	پیشگفتار
۶۸	۲۸	مانور کورجنوی	۶	نشانه‌های جبری
۷۰	۲۹	قربانی ♙xh6	۸	استادان شطرنج چگونه می‌اندیشند
۷۲	۳۰	به خط شدن فیل و وزیر		۵۰ الگوی مات
۷۴	۳۱	حذف مدافع f6	۱۴	۱ مات آناسازیا
۷۶	۳۲	هدیه یونانی (۱)	۱۶	۲ از دست رفتن پیاده‌ی مدافع f
۷۸	۳۳	هدیه یونانی (۲)	۱۸	۳ مات عربی
۸۰	۳۴	هدیه یونانی (۳)	۲۰	۴ میراث فیلیدور
۸۲	۳۵	هدیه یونانی (۴)	۲۲	۵ مات نیمه مختنق
۸۴	۳۶	مات در قطر بزرگ	۲۴	۶ قربانی یک رخ در h8
۸۶	۳۷	خانه‌های تیره‌ی ضعیف	۲۶	۷ قربانی دو رخ در h8
۸۸	۳۸	یک مات دیگر بلک بُرن	۲۸	۸ مات دامیانو
۹۰	۳۹	مات‌های لولی	۳۰	۹ کیش اسب تایمانوف
۹۲	۴۰	مات‌های عرض آخر	۳۲	۱۰ آسیاب
۹۴	۴۱	مات عرض آخر ظریف	۳۴	۱۱ تساوی پتروسیان
۹۶	۴۲	مات‌های عرض آخر بیشتر	۳۶	۱۲ دام ♖h8+ و ♙xf7+
۹۸	۴۳	منحرف کردن‌های رخ	۳۸	۱۳ مات بلک بُرن
۱۰۰	۴۴	دو رخ در عرض هفتم	۴۰	۱۴ مات بُودن
۱۰۲	۴۵	مات آندرسن	۴۲	۱۵ سایر مات‌های جناح وزیر
۱۰۴	۴۶	پیاده در عرض هفتم	۴۴	۱۶ قربانی دو رخ
۱۰۶	۴۷	مات لگال	۴۶	۱۷ قربانی دو فیل
۱۰۸	۴۸	قربانی فیل در f7	۴۸	۱۸ مات مورفی
۱۱۰	۴۹	قربانی اسب در f7 و e6	۵۰	۱۹ مات پیلزبری
۱۱۲	۵۰	دام فیشر	۵۲	۲۰ حرکت ماهرانه‌ی ♙g8
۱۱۴		آزمون‌های وضعیت	۵۴	۲۱ قربانی رخ در g7
۱۲۱		راه حل وضعیت‌ها	۵۶	۲۲ یک اسب در f5 (۱)
۱۲۳		فهرست اصطلاحات	۵۸	۲۳ یک اسب در f5 (۲)
		و سرانجام ...	۶۰	۲۴ قربانی فریبنده‌ی رخ در h7
۱۲۵		اگر پدرمان گری کاسپاروف بود، چه کار کنیم	۶۲	۲۵ مات فیل و وزیر
۱۲۷		نکاتی برای پیشرفت بیشتر در شطرنج	۶۴	۲۶ مات گرکو

تقدیم به

هستی زندگی ام، هستی

و روح پدر بزرگوارش



WWW.ACHMAZSTORE.IR

این کتاب برای همه‌ی بازیکنانی است که به‌طور معمول با حریفانی قوی‌تر از خود روبه‌رو می‌شوند و به آن‌ها می‌بازند. این اتفاق می‌تواند در محل کار، باشگاه شطرنج، مدرسه، مسابقه یا برای بسیاری از نوجوانان در خانه به‌هنگام بازی با پدرشان رخ دهد. در واقع عنوان پدر برای کسی استفاده شده است که همواره شما را شکست می‌دهد، خرد و خمیر می‌کند، سوارهایتان را می‌گیرد و مات‌تان می‌کند.

هر کدام از ۵۰ الگوی مات^۱ که در این جا فهرست شده است، تم مشخصی را در رابطه با حمله به شاه حریف توضیح می‌دهد. این تم‌ها در واقع بدون توجه به سطح بازیکنان و محل استقرار دقیق سوارها، بارها و بارها در بازی پدیدار می‌شوند. بازیکنان برجسته در تشخیص این الگوهای پایه مهارت دارند. با آموختن عناصر کلیدی، یافتن ترکیب‌های برنده بسیار ساده‌تر و سریع‌تر خواهد بود.

یک معیار کیفی برای این ۵۰ الگوی مات این بود که هر یک از تم‌ها بایستی لااقل به تعداد قابل قبولی در تجربه‌های واقعی روی داده باشند. برخی از آن‌ها همواره پیش می‌آیند. بدون توجه به سطح بازی، فرصت‌های بسیاری برای استفاده از این مفاهیم تهاجمی وجود دارد.

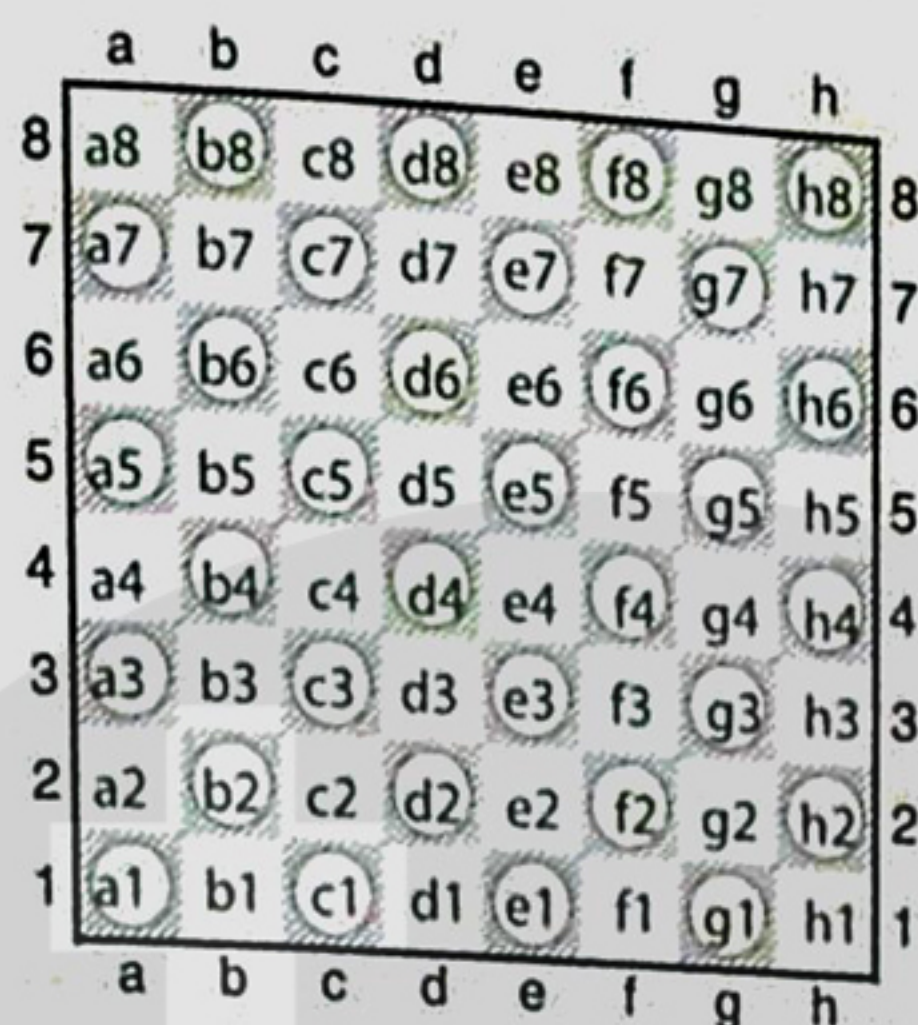
بنابراین اگر واقعاً می‌خواهید از پدر خود انتقام بگیرید، بفرمایید این گوی و این میدان!

مورای چندلر

WWW.ACHMAZSTORE.IR

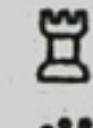
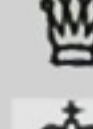
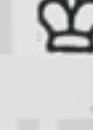
۱. اگر بخواهیم کاملاً دقیق باشیم باید بگوییم که در واقع ۴۷ استراتژی مات در این کتاب وجود دارد. الگوی مات شماره‌ی ۱۱ نشان می‌دهد که چگونه با کیش دائم یک وضعیت دشوار را از شکست برهانید و شماره‌ی ۱۰ و ۱۲ تم‌هایی برای گرفتن نیرو به‌دست می‌دهند. تنها تعدادی از تم‌های تهاجمی دارای نام هستند (اگرچه تاریخچه شطرنج به صدها سال پیش برمی‌گردد). برای توصیف تم‌های غیرطبقه‌بندی شده در مواردی که در یک بازی مشهور استفاده شده‌اند، از نام بازیکن استفاده شده است. مثلاً تساوی پتروسیان (الگوی ۱۱)، کیش اسب تایمانوف (الگوی ۹)، مانور کورچنوی (الگوی ۲۸)، سایر مات‌های بلک برن (الگوی ۳۸) و دام فیشر (الگوی ۵۰) می‌توان نام برد.

نشانه‌های جبری



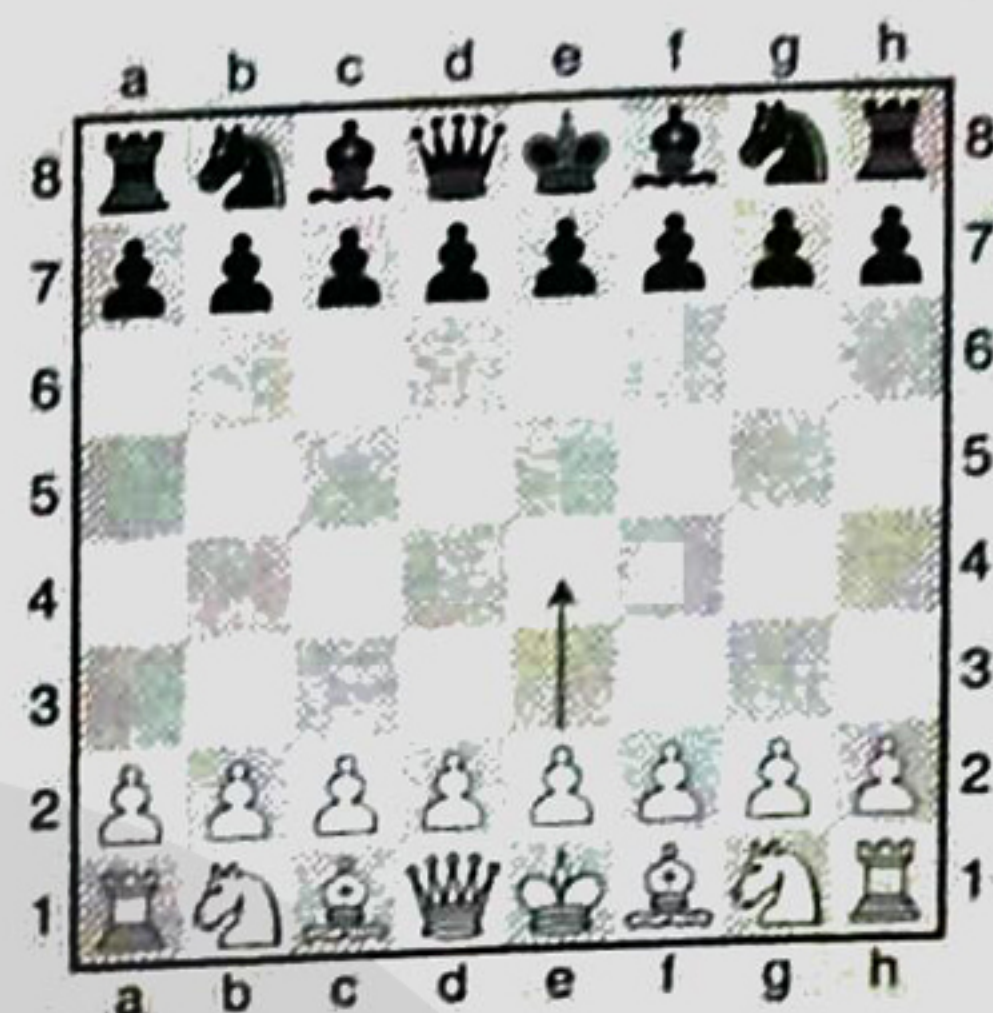
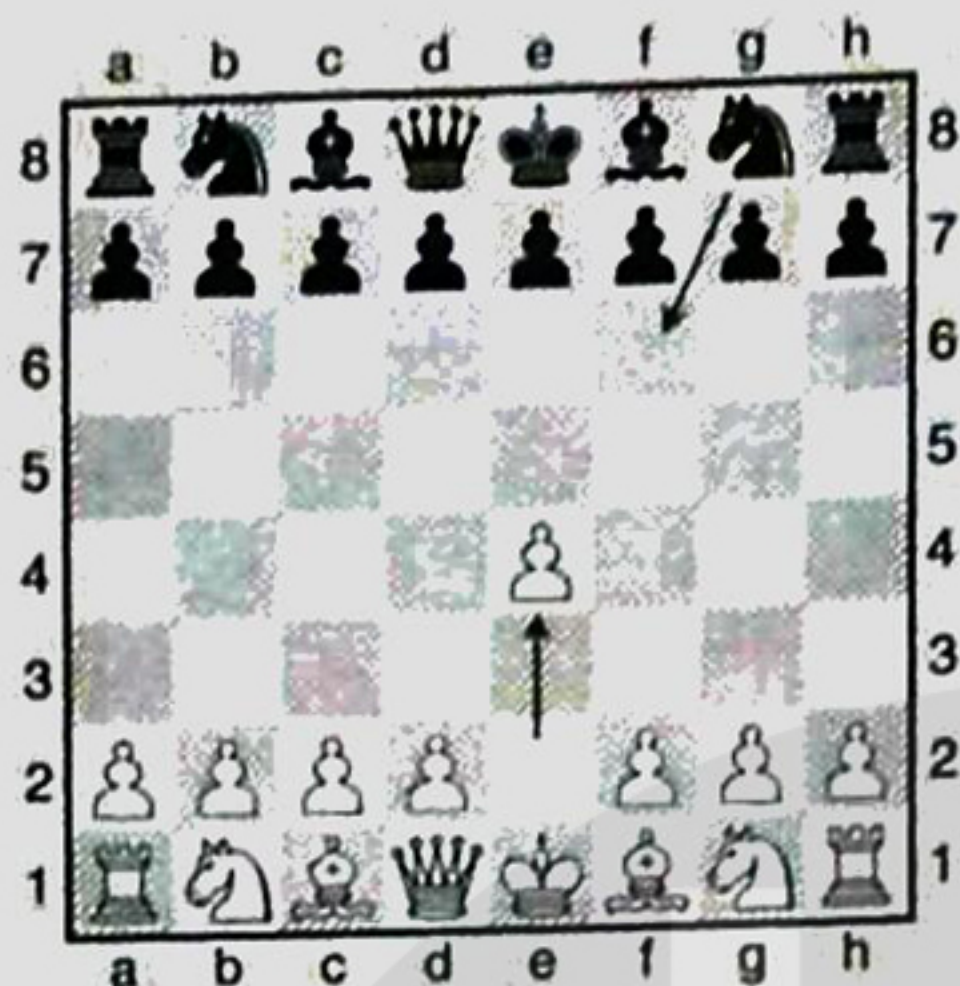
نشانه‌های شطرنجی مورد استفاده در این کتاب ساده هستند، نشانه‌های جبری در سراسر دنیا استفاده می‌شود و تنها در چند دقیقه قابل یادگیری است.

همان‌گونه که در صفحه‌ی بالا می‌بینید، ستون‌ها از a تا h نام‌گذاری (از چپ به راست) و عرض‌ها از ۱ تا ۸ نشانه‌گذاری شده‌اند. این کار باعث می‌شود هر خانه نشانه‌ی منحصر به فرد خود را داشته باشد. نشانه‌ی سوارها به شرح زیر است:

-  : اسب
-  : فیل
-  : رخ
-  : وزیر
-  : شاه

پیاده‌ها علامتی ندارند. برای نشان دادن حرکت آن‌ها از نشانه‌ی خانه‌ی مقصد استفاده می‌شود. سایر نشانه‌ها نیز به شرح زیر هستند:

- + : کیش
- ++ : کیش دوگانه
- x : گرفتن
- 0-0 : قلعه در جناح شاه
- 0-0-0 : قلعه در جناح وزیر
- ! : حرکت خوب
- ? : حرکت بد



در نمودار سمت راست، سفید می‌خواهد 1.e4 بازی کند. عدد 1 نشان‌دهنده‌ی شماره‌ی حرکت و e4 خانه‌ی مقصد پیاده‌ی سفید است.

در نمودار سمت چپ، حرکت 1.e4 سفید انجام شده است. سیاه می‌خواهد با 1...f6 (راندن اسب به خانه‌ی f6 در حرکت اول) پاسخ دهد.

ACHMAZ

فروشگاه تخصصی شطرنج



استادان شطرنج چگونه می‌اندیشند

اگر برای دیدن یک مسابقه شطرنج رفته و از نزدیک بازی یک استاد بزرگ را دیده باشید، شاهد احساسات هیجان‌انگیزی خواهید بود. هر از گاهی شاید در وضعیت‌های به ظاهر ساده، یک استاد بزرگ مدت زمان زیادی بر صفحه تمرکز و ده دقیقه یا بیشتر برای یک حرکت فکر کند. در مواقعی دیگر نیز حتی در وضعیت‌های پیچیده شاهد انجام بسیار سریع حرکت‌ها هستید، یا حتی هنگامی که می‌بینید استاد بزرگ به طور ناگهانی و پس از تنها چند ثانیه تفکر با یک قربانی سوار که تا مات ادامه می‌یابد، بازی را می‌برد، شوکه می‌شوید. مشخص است که فرآیند تحلیلی همواره در ارتباط مستقیم با میزان پیچیدگی وضعیت در صورت ظاهر نیست.

دلیل این موضوع، شناخت الگو است. اگر استاد بزرگ بتواند وضعیت‌های مشابهی را که در گذشته با آن‌ها مواجه شده است به خاطر بیاورد، شاید همان تم‌ها و مفاهیم در بازی در حال انجام، قابل کاربرد باشد. این امر باعث می‌شود تحلیل وضعیت ساده‌تر و سریع‌تر انجام شود. این موضوع به ویژه در رابطه با ساختارهای تهاجمی پایه در اطراف شاه حریف کاربرد دارد. هنگامی که یک درون‌مایه‌ی آشنا را دیدیم، حرکات ترکیب احتمالی را تحلیل می‌کنیم تا بدانیم که آیا این حرکات در آن وضعیت خاص روی صفحه واقعاً مؤثرند یا خیر.

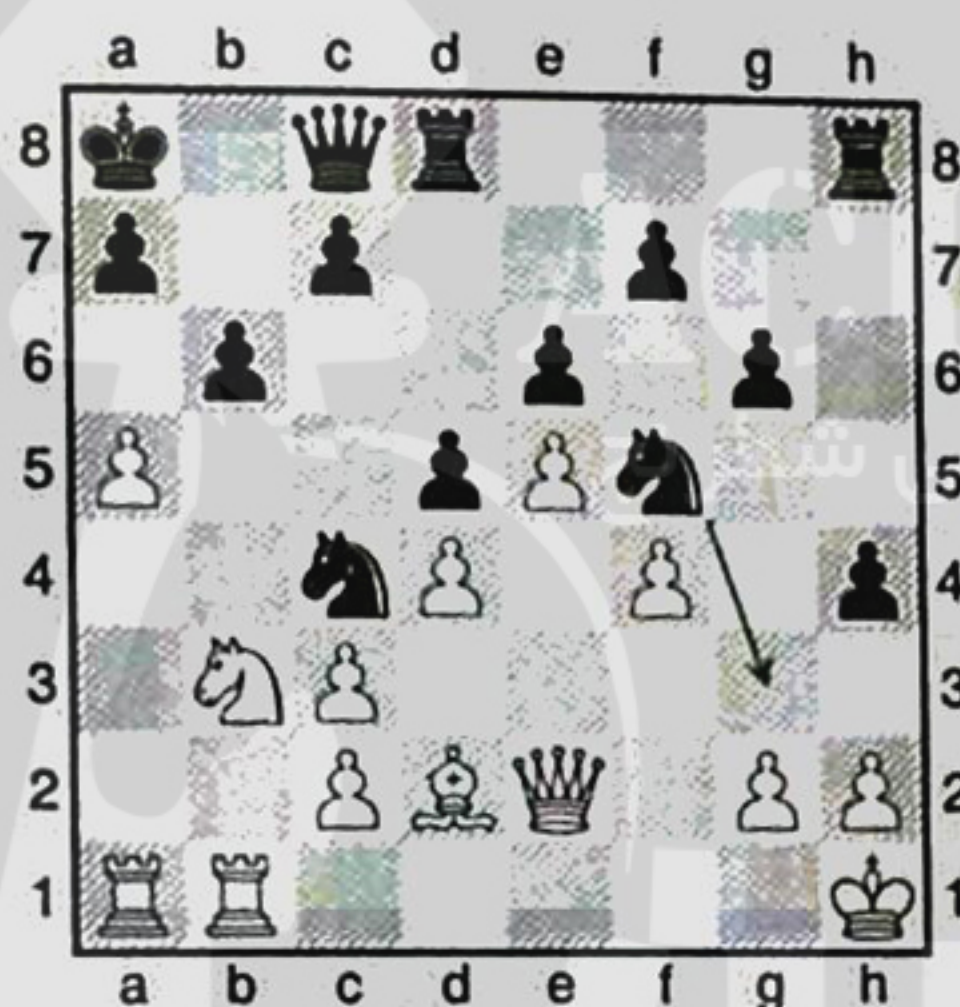
بنابراین مشخص است که تحلیل شطرنجی، آمیزه‌ای از محاسبه‌ی هر یک از حرکات و شناسایی الگو است.

در واقع همه‌ی بازیکنان شطرنج همین‌گونه می‌اندیشند (خودآگاه یا ناخودآگاه!). البته نسبت بین این دو شیوه‌ی اندیشیدن در بین بازیکنان با توانایی مختلف، متفاوت است. شاید بازیکنان بدون تجربه ۹۵ درصد محاسبه و ۵ درصد شناسایی الگو داشته باشند، اگرچه هیچ آزمایش علمی در این رابطه انجام نشده است. برای بازیکنانی که در سطح استاد هستند، این نسبت ۴۰ درصد برای محاسبه و ۶۰ درصد برای شناسایی الگو است. بنابراین به طور منطقی، دانستن هر چه بیشتر این الگوهای کلیدی و شناسایی آنها می‌تواند نقش چشمگیری در بهبود توانایی شطرنجی شما ایفا کند. در این کتاب به طور اجمالی به ۵۰ الگوی مات می‌پردازیم که همگی در بردارنده‌ی حملات مستقیم به شاه حریف است. اما پیش از همه، بیان کوتاهی از چگونگی شناسایی و به خاطر آوردن این الگوها خواهیم داشت.

بازیکنان حرفه‌ای شطرنج خواهند توانست نمودار وضعیت منطقی شماره ۱ را هفته‌ها یا حتی ماه‌ها پس از دیدن به‌طور دقیق به‌خاطر بیاورند. اما ماهیت عجیب و غریب وضعیت شماره ۲ به‌خاطر آوردن آن را دشوار می‌کند و شاید حتی یک استاد نیز یک روز پس از دیدن آن برای چیدن دوباره‌ی آن با مشکل مواجه باشد. شماری از آزمایش‌های روانشناختی که طی سالیان متمادی بازیکنان در سطوح متفاوت را مورد بررسی قرار داده‌اند، این موضوع را تصدیق کرده‌اند. نتایج نشان داده‌اند که بازیکنان قوی در به‌خاطر آوردن وضعیت‌های کاملاً تصادفی از بازیکنان معمولی چندان بهتر نبوده‌اند. البته در مواردی که وضعیت‌ها برگرفته از بازی‌های واقعی هستند، بازیکنان حرفه‌ای کارایی بیشتری دارند. توانایی آن‌ها در به‌خاطر آوردن الگوها به‌طور فوق‌العاده‌ای بسیار رشد یافته است. منظور از الگوها همان ساختارها یا آرایش‌های شناخته‌شده‌ی سوارها و پیاده‌هاست.

کالبدشکافی یک ترکیب

مزیت بزرگ آگاهی از رایج‌ترین تم‌های مات در وسط بازی این است که محاسبه‌ی شاخه‌ها را بسیار ساده می‌کند. ترکیبی را که در زیر می‌بینید، از سوی یک بازیکن قوی باشگاهی در یک بازی سریع پیدا شد. این ترکیب بسیار طولانی است و مشروح آن را می‌توانید با نمودارهای بیشتر در بخش هشتم ببینید.



۳. نوبت سیاه

در نمودار بالا سیاه با ادامه‌ی زیر به برد می‌رسد:

1... ♖g3+ 2. hxg3 hxg3+ 3. ♔g1 ♜h1+ 4. ♔xh1 ♜h8+ 5. ♔g1 ♜h1+ 6. ♔xh1 ♜h8+ 7. ♔g1 ♜h2+ 8. ♔f1 ♜h1#.

یک ترکیب در هشت حرکت که با قربانی اسب و دو رخ مات را تحمیل می‌کند. چه عالی! هنگامی که این وضعیت به استاد بزرگ مشهور جان نان نشان داده شد، تنها در دو ثانیه ترکیب را پیدا کرد. جالب این که با نرم افزار فریتز ۵ پیدا کردن این مسیر اجباری برد چند دقیقه طول کشید.

درخور توجه است که مغز انسان بتواند وضعیت‌های صرفاً تاکتیکی را سریع‌تر از رایانه‌های قدرتمند حل کند. دلیل آن نیز فرآیندهای تفکری است که بازیکنان با تجربه از آن استفاده می‌کنند. ابتدا برخی از الگوهای تهاجمی که به‌طور ذاتی میزان محاسبه‌ی مورد نیاز را کاهش می‌دهند، به‌خاطر آورده می‌شوند. در مثال بالا شاید به دلیل طولانی بودن

چگونه پدر خود را مات کنید

این کتاب برای همه افراد ۸ تا ۱۸ ساله از مبتدی تا استادی مناسب است و با قالبی ساده و شفاف بهترین راه شکست دادن حریفی قوی‌تر از خود (یک دوست، هم‌باشگاهی یا حتی پدر) را با استفاده از یک الگوی مات هوشمندانه آموزش می‌دهد. وضعیت‌های آموزنده و جالب‌توجه آن برگرفته از بازی‌های واقعی هستند که ۵۰ الگوی مات را نشان می‌دهند که استادان شطرنج با به‌کارگیری آن‌ها توانسته‌اند به پیروزی برسند.

یادگیری این ایده‌های مات برای بازیکنان مبتدی ساده است و استفاده از مثال‌های آن به توسعه‌ی مهارت‌های تاکتیکی مورد نیاز برای اجرای حملات، ترکیب‌ها و قربانی‌ها کمک می‌کند.

بسیاری از ایده‌های مات مطرح شده برای یک بازیکن پیشرفته، الهام بخش خواهند بود، زیرا جزء الگوهای طبقه‌بندی شده نیستند. کارشناسان معتقدند که شناسایی الگو برای موفقیت در شطرنج عاملی اساسی به شمار می‌رود و این کتاب گنجینه‌ای از الگوهای ارزشمند است.

چگونه پدر خود را مات کنید، ارتقاء در شطرنج را ساده و جالب می‌کند و سرشار از توضیحات سودمند و توصیه‌های عملی در رابطه با چگونگی اداره کردن بازی‌ها و کسب موفقیت است.

استاد بزرگ مورای چندلر پس از شکست گری کاسپاروف در مسابقات قهرمانی نوجوانان جهان در سال ۱۹۷۶ به مقام دوم دست یافت. او تا به امروز از معدود بازیکنانی است که توانسته است در برابر کاسپاروف همواره به امتیاز کامل دست یابد.

او عضو اصلی تیم شطرنج انگلستان بود و این تیم طی دهه ۸۰ توانست سه بار موفق به کسب مدال نقره شود. هم‌چنین در سال ۱۹۹۴ نیز کاپیتانی تیم را برعهده گرفت. او چندین کتاب موفق در زمینه‌ی شطرنج از جمله تاکتیک‌های شطرنج برای کودکان و شطرنج برای کودکان را به نگارش درآورده است.



انتشارات شباهنگ

www.shabahangbook.com

ISBN 978-600-130-125-4



۱۵۰۰۰ تومان

9 786001 301254