چگونه
وسط بازی خود را بهبود بخشیم

آندرو کینزمن

ترجمه : امیر علی تقی خانی

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

امیر علی تقی خانی

به نام خداوند جان و خرد
کزین برتر اندیشه بر نگذرد

چگونه وسط بازی خود را بهبود بخشیم

نویسنده : آندرو کنیزمن

فروشگاه تخصصی شطرنج

از مجموعه کتاب‌های « شطرنج برای همه»
تحت نظارت عالی گری کاسپاروف

ترجمه : امیرعلی تقی‌خانی

ویرایش : ابوالقاسم نجیب

انتشارات فرزین
۱۳۸٤

Kinzman, Andrew
کینزمن، آندرو
چگونه وسط بازی خود را بهبود بخشیم / نویسنده آندرو کینزمن؛
ترجمه امیرعلی تقی خانی .-- تهران: فرزین ، ۱۳۸٤.
۱٦۲ ص. : مصور.
ISBN: 964-6256-82-1 :۱۵۰۰۰ ریال

فهرستنویسی بر اساس اطلاعات فیپا.

۱.شطرنج -- بازیهای میانه. الف. تقی خانی، امیرعلی، ۱۳٤۷ -.
ب. عنوان.

GV ۱٤۵۰/ک۹چ۸ ۷۹٤/۱۲۳
۱۳۸٤
کتابخانه ملی ایران ۸٤-۲۱٤۵٤م

انتشارات فرزین

چگونه وسط بازی خود را بهبود بخشیم

نویسنده : آندرو کنیزمن
ترجمه : امیرعلی تقی‌خانی
ویرایش : ابوالقاسم نجیب
چاپ اول : ۱۳۸٤
شمارگان : ۲۰۰۰
چاپ : دالاهو
صحافی : نوری
بها : ۱۵۰۰۰ ریال

شابک ۱-۸۲-٦۲۵٦-۹٦٤ ISBN 964-6256-82-1

خیابان انقلاب ، خیابان ۱۲ فروردین ، پلاک ۱۶ (ساختمان ناشران)
طبقه دوم تلفن : ۶۶۹۵۱۹۲۰-۶۶۴۶۲۴۰۶

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSHOP.IR

به نام خداوند بخشنده و مهربان

ستایش یزدان را که سزاوار ستایش است و سپاس او را آن گونه که شایسته اوست، و با ژرف‌ترین سپاس از همسر عزیزم که مانند همیشه وجود گرانبهایشان الهام بخش من در ترجمه این کتاب بود.

امروزه علیرغم وجود کتب متعدد درباره شطرنج، متاسفانه تعداد کتابهای ترجمه شده به زبان فارسی در خصوص «وسط بازی در شطرنج» بسیار اندک است و این کمبود بویژه در مورد چگونگی افزایش مهارتهای یک شطرنج باز خوب در وسط بازی کاملاً محسوس است.

هدف اصلی در ترجمه این اثر، گسترش دانش شطرنج خصوصاً در بین نوجوانان علاقمند به این رشته می‌باشد. هر چند آگاهی از دانش روز، کتب جدید و آشنائی با شطرنج بازان انگلیس از جمله اهداف دیگر ترجمه این کتاب می‌باشد.

نویسنده کتاب آقای آندروکینزمن یکی از شطرنجبازان خوب انگلیس و دارای یک نرم استاد بزرگی است. این کتاب از مجموعه کتابهای «شطرنج برای» همه که تحت نظارت عالی قهرمان جهان گری کاسپاروف است، تهیه و تدوین شده است.

امید است این کتاب که از مجموعه کتابهای ترجمه شده توسط بنده در خصوص وسط بازی است، به مذاق شطرنج دوستان کشور خوش آید و از آن حظّ و بهره کافی راکسب نمایند.

شایان ذکر است برای ترجمه بهتر و رعایت امانت داری در ترجمه کتاب فوق، توضیحات مختصری در علامت‌های [ ] آورده شده است که امیدواریم باعث روان‌تر شدن جملات شده باشد.

در خاتمه از تلاشهای جناب آقای غیاثی مسئول محترم انتشارات فرزین و همچنین ازکوششهای مجدّانه و دلسوزانه جناب آقای ابوالقاسم نجیب در ویراستاری کتاب، کمال تشکر و قدردانی را بعمل می‌آورم و از خداوند متعالی برای ایشان جزای خیر مسئلت دارم.

تقی خانی - خردادماه ۸۴

فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

فهرست مطالب

فصل اول: وسط بازی چیست؟ ۵

فصل دوم: اصول بازی پوزیسیونی ۱۶

فصل سوم: حفظ کنترل ۴۹

فصل چهارم: اجتناب ورزیدن از اشتباهات ۸۲

فصل پنجم: بازی حمله‌ای ۹۵

فصل ششم: وقتی اوضاع برمی‌گردد ۱۱۶

فصل هفتم: کنترل زمان ۱۳۳

فصل هشتم: پاسخ تمرینها ۱۴۸

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

فصل اول

وسط بازی چیست؟

- شروع بازی، وسط بازی و آخر بازی
- بازی تاکتیکی و پوزیسیونی
- طرح ساده
- یک درس گرانبهاء
- ساختار این کتاب

ACHMAZ
WWW.ACHMAZSTORE.IR

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

شروع بازی، وسط بازی و آخر بازی

غیر ممکن است دقیقاً تعیین کرد که از کجا شروع بازی پایان و وسط بازی آغاز می‌شود. بعضی از بازیها از شروع بازی و بدون وجود وسط بازی آشکار، به یک آخر بازی منتهی می‌شود. هر چند، در اکثر بازیها دو طرف با انباشت قوا و تضعیف نمودن وضعیت حریف، بازی را دنبال می‌کنند. تا زمانیکه اکثر مهره‌ها بر صفحه باقیمانده‌اند، می‌توانیم بطور مطمئن بگوئیم که ما در وسط بازی هستیم، بدون توجه به اینکه ۱۰ یا ۲۰ یا ۵۰ حرکت انجام داده باشیم. بنابراین همانطوریکه گفتم، غیر ممکن است بدون توجه به شروع بازی و آخر بازی دربارهٔ وسط بازی صحبت کنیم، بازی شطرنج در خصوص مراحل سه‌گانه بازی بسیار آمیخته و پیوسته است.

بازی تاکتیکی و پوزیسیونی

شما فکر می‌کنید که آیا یک بازیکن تاکتیکی یا یک بازیکن پوزیسیونی هستید؟ اگر پاسخ دهید که «تنها یک بازیکن شطرنج» هستم، آنگاه نخواهید توانست دیگردرجات

عالی شطرنج را طی نموده وارزیابی صحیحی را از خود ارائه دهید. تمام بازیکنان قوی تقریباً به طور مساوی در بازی تاکتیکی و پوزیسیونی استاد می‌باشند. اگر شما فهم درستی از بازی پوزیسیونی نداشته باشید، پس چگونه می توانید انواع وضعیتهای حاصل از یک حمله را پیش‌بینی کنید؟ و اگر همیشه از تاکتیکها هراسان باشید، هرگز نخواهید توانست در وضعیتهای بحرانی، بازی پوزیسیونی خوب خود را به پیروزی تبدیل کنید. هدف این کتاب پیشرفت همه جانبه شما در وسط بازی می‌باشد. اگر شما قبلاً یک بازیکن تاکتیکی بودید، خواهید توانست که بیشترین منفعت را از بخش بازی پوزیسیونی کسب کنید و اگر همچنین یک بازیکن پوزیسیونی هستید، از بازیهای تاکتیکی ارائه شده، بسیار سود خواهید برد.

دقیقاً به یاد داشته باشید که اگر شما بخواهید یک بازیکن قوی شوید، باید در آن بخشهایی که ضعف دارید بیشتر کار کنید، در غیر این صورت یک بازیکن تک بعدی مانده و به آسانی در مسابقات در برابر حریفان خود شکست خواهید خورد.

توجه: استادان بزرگ هرگز در بخش خاصی از بازی متخصص نمی‌باشند - آنها بازیکن تمام عیار هستند.

طرح ساده

بیشتر وسط بازی‌ها از فراز و نشیب زیادی برخوردار می‌باشند، و هر دو بازیکن بطور مداوم ایده‌های جدیدی را اجراء می‌کنند و تهدیدات [حریف] را با تهدیدات خود پاسخ متقابل می‌دهند. هر چند در بعضی از اوقات، بازی یک مسیر آرامی را طی می‌کند. اجازه دهید با نگاهی با یک بازی که یک ایدهٔ واحد و ساده بر تمام آن حاکم است، شروع نمائیم.

کاریف لوتیه

۱۹۹۲ بیل

1.d4 d5 2.c4 c6 3.♘c3 ♘f6 4.e3 e6 (نمودار ۱)

نمودار ۱

دفاع نیمه اسلاو

نمودار ۲

وسط بازی شروع می‌شود

در اینجا ما با دفاع محکم نیمه اسلاو در مقابل گامبی وزیر مواجه هستیم. سیاه مرکز بسیار با ثباتی دارد ولی او باید فکری برای آینده فیل سفیدرو خود در *c8* بکند، فیلی که توسط پیاده‌های *e6* و *c6* دفن شده است. فیل سفید در خانه *c1* از آینده بهتری برخوردار است زیرا که برای سیاه بسیار سخت است که از انجام حرکت *e3-e4* حریفش در طولانی مدت جلوگیری کند.

5.♘f3 ♘bd7 6.♕c2 ♗d6 7.♗e2 0-0 8-0-0 ♖e8 9.♖d1 ♕e7 10.h3 b6 (نمودار ۲)

هر دو طرف گسترش خود را به روش معمول انجام داده و در انتظار حرکات یکدیگر هستند. حرکت بعدی سفید با شروع یک عملیات فعال در مرکز، نشان دهنده مرحله انتقال بازی از شروع بازی به وسط بازی است.

11.e4 ♘×e4 12.♘×e4 d×e4 13.♕×e4 ♗b7 (نمودار ۳)

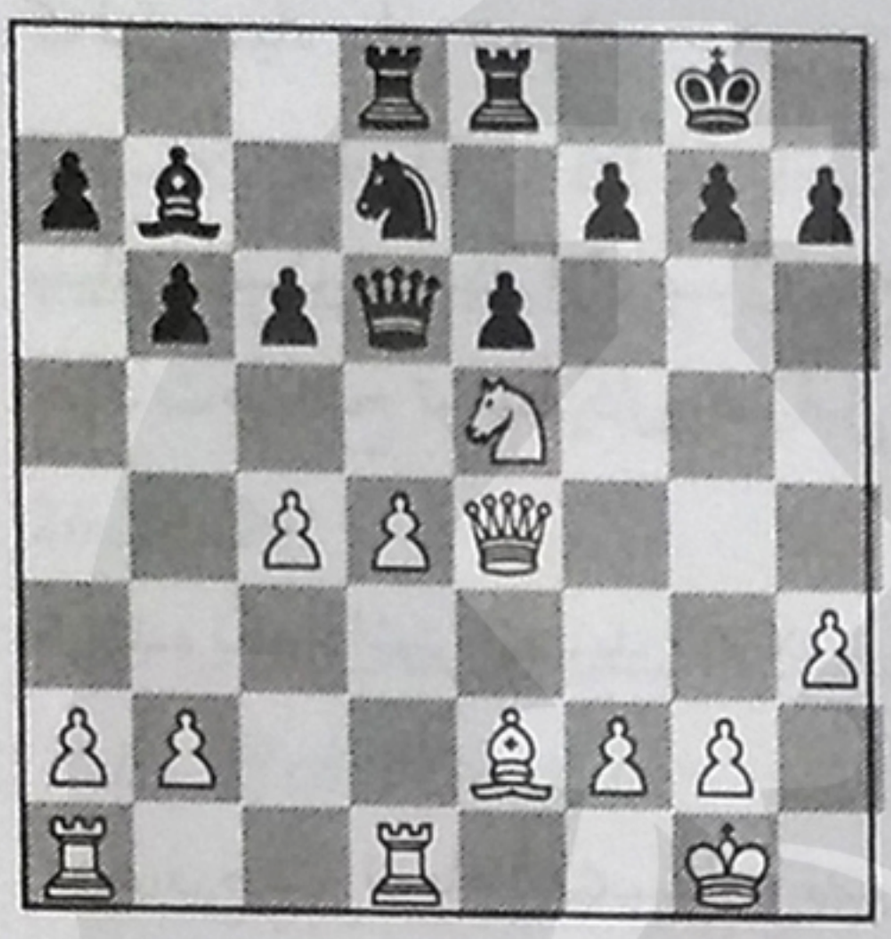
اولین چیزی که درباره این وضعیت مورد توجه قرار می‌گیرد این است که سفید از

ACHMAZ
فروشگاه شطرنج
WWW.ACHMAZSTORE.IR

فضای بسیار بیشتری برخوردار است. او کاملاً کنترل چهار عرض اول صفحه را بدست آورده است، در حالیکه تمام قوای سیاه در عقب سه عرض مستقر شده‌اند. جدال حساس در اطراف عرض پنجم در می‌گیرد. در صورتیکه سفید کنترل این بخش از صفحه را بدست آورد سپس موفق خواهد شد که حمله‌ای بر علیه وضعیت سیاه را تدارک ببیند، نهایتا سیاه نیز دوست دارد تا با حرکت *c6-c5* فیل سفید رویِ خودش را آزاد کند.

نمودار ۳

سفیددارای برتری فضائی است



نمودار ۴

اسب سفیدیک خانه قوی‌رااشغال‌می‌کند

14. ♗f4

سفید ترسی از تعویض فیلها ندارد، زیرا که فیل *b7* سیاه هنوز محصور مانده است.

14.... ♖ad8

علیرغم اینکه سیاه حرکات طبیعی خود را صورت داده ولی به سوی وضعیت مشکلی پیش رفته است شاید او می‌توانست ایده کورچنوی *14.... ♖ab8* را آزمایش کند و با شکستن آچمزی پیادهٔ *c6*، سریعاً *c6-c5*... کند.

اما بعد از *15. ♗×d6 ♕×d6 16. ♘e5 c5 17. ♕e3*، سفید هنوز وضعیت بسیار دلخواهی دارد.

15. ♗×d6 ♕×d6 16. ♘e5! (نمودار ۴)

سفید اولین تاخت و تاز به اردو سیاه را انجام داده و در تلاش برای بدست آوردن یک پایگاه در عرض پنجم است.

ACEMIA فروشگاه تخصصی شطرنج WWW.ACHMAZSTORE.IR

16...♘×e5?

سیاه بی‌خبر از خطر مانده و به هر حال تعویض سوارها را ادامه می‌دهد. بهتر بود سیاه ازطریق *16...♘f6 17.♕e3 c5* فیل خود را آزاد می‌کرد، گرچه وضعیت او در آخر بازی بدلیل پیاده‌های منفردش در جناح وزیر نسبتاً خوشایند نبود:

18.d×c5 ♕×c5 19.♕×c5 b×c5

توجه کنید که *16...♗a8* نیز بدلیل *17.♘×d7 ♖×d7 18.c5!* امتیاز می‌یافت زیرا که‌فیل سیاه برای همیشه حبس می‌شود.

17.d×e5 ♕e7

سیاه عاقبت تهدید آزاد سازی وضعیتش را با *c6-c5* دارد، اما یک مجموعه از حرکات‌صحیح توسط کارپوف فیل سیاه را همچنین گرفتار نگه می‌دارد:

18.♗f3! ♗a8

با زنده نگه داشتن تهدید *c6-c5*

19.♖×d8! ♖×d8 20.♖d1 ♖×d1+

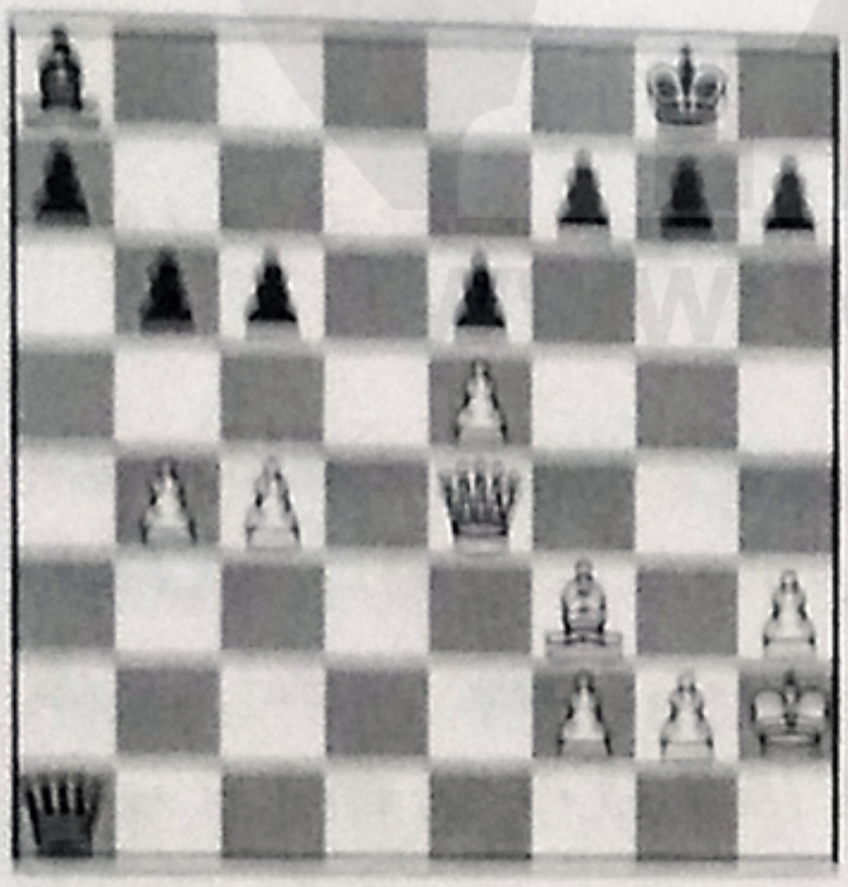
سیاه فرصت انجام *20...c5?* را ندارد زیرا سوار از دست می‌دهد:

21.♖×d8+ ♕×d8 22.♕×a8

21.♗×d1 ♕d8 (نمودار ۵)

نمودار ۵

سفید وضعیت مستحکمی دارد



نمودار ۶

سیاه شانس بازی مقابل را از دست می‌دهد

ACHMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.CHMAZS

سیاه به امید بیهوده به دنبال آزاد سازی فیل خود از طریق *c6-c5* است، اما سفید با این ایده مقابله می‌کند. سفید حتی حاضر است به قیمت از دست دادن یک پیاده، ایده خود را انجام دهد.

22.♗f3 ♕d2 23.b3 ♕×a2 24.b4!

حرکت *24.♕d4* وسوسه کننده بود ولی بعد از *24.♕a3* وزیر سیاه می‌توانست جهت دفاع از مهره‌های خود به عقب بازگردد. حالا *♕d4* خیلی قوی ترخواهد بود، زیراکه سیاه همچنین با تهدید *b4-b5!* باید مبارزه کند.

24....♕a1+ 25.♔h2 (نمودار ۶) 25....♕a6?!

بعد از این حرکت، بازی سیاه بسیار غیر فعال می‌شود. پیشنهاد کورچنوی حرکت فعال *25....♕a3!* است که هنوز شانسهای تساوی را در بردارد.

26.♕-d4!

احتمالاً لوتیه بر روی ادامه زیر با یک وضعیت آشفته حساب کرده بود:
26.b5 ♕c8 27.b×c6 g6
گرچه کارپوف ضمن گرفتن مجدد پیاده‌اش و با تلاش برای حفظ فشار بر وضعیت سیاه [از جریان بازی] منحرف نمی‌شود.

26....♕c8 27.c5!

عاقبت سرنوشت فیل سیاه رقم می‌خورد.

27....b×c5 28.♕×c5 a6

این حرکت از *b4-b5* جلوگیری می‌کند، اما به وزیر سفید اجازه نفوذ را خواهد داد.

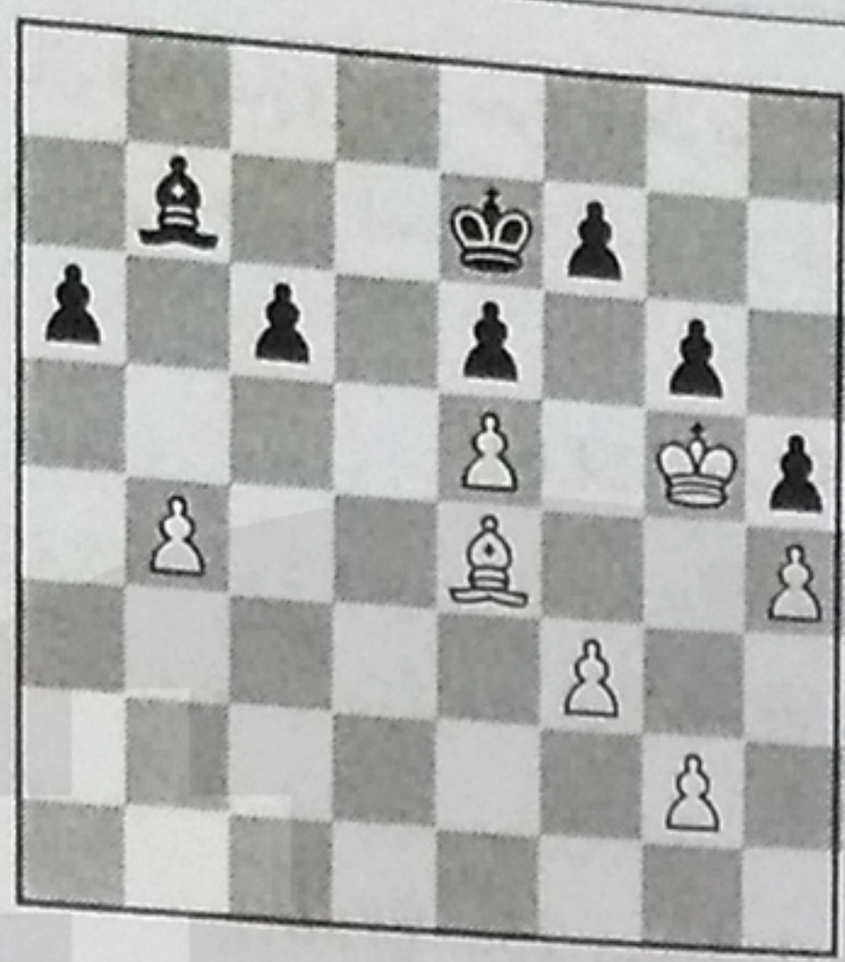
29.♕e7 g6 30.h4!

کارپوف تصمیم می‌گیرد که جناح شاه سیاه راکمی ضعیف کند.

30....h5 31.♔g3! ♕b7?

اشتباه مرگبار. هیچ راهی برای تجدید حیات این فیل بد در آخر بازی وجود ندارد. حرکت‌انتظاری چون *31....♕b8* انتخاب بهتری بود، گرچه بازی سیاه چنگی به دل نمی‌زند.

32.♕×b7 ♗×b7 33.♔f4 ♔f8 34.♔g5 ♔e7 35.♗e4 ♗a8 36.f3 ♗b7 (نمودار ۷)



نمودار ۷
سیاه تنها می‌تواند بنشیند و منتظر سرنوشت خود باشد

37.g4 ♗a8

ادامه زیر نیز کاملاً ناامیدانه است:

37....h×g4 38.f×g4 ♗a8 39.h5 g×h5 40.g×h5 ♔f8 41.♔f6

38.g×h5 g×h5 39.f4 ♗b7 40.♗f3 ♗a8 41.♔×h5 1-0

این بازی آشکارا علل شکست سیاه را ریشه یابی می‌کند. ارادهٔ مصمم سفید در جهت بهره‌برداری از وضعیت فیل سفیدرو و غیر فعال سیاه از ابتدای شروع بازی تا وسط و سپس آخر بازی بود. سفید فقط کافی بود که همه تعویض‌های سادهٔ سوارها را تا آنجائیکه بجز فیل خوب او در برابر فیل بد سیاه چیز دیگری باقی نمانده باشد، مورد محاسبه قرار دهد. طبیعتاً، در بازی سیاه چند نقطه پیشرفت وجود داشت، اما نکته اصلی آن بود که در طول تمام بازی سیاه تحت فشار بود. او چند تصمیم مشکل گرفت و تعجبی ندارد که عاقبت راه اشتباهی را طی کند. کارپوف طوری موثر بازی کرد که تساوی را نیز در دست داشت و به قدر کافی می‌توانست مشکلاتی را برای حریفش ایجاد کند که این تساوی را عاقبت به برد تبدیل نماید.

نکته مهم: همیشه سعی کنید طوری بازی کنید که تساوی در دست شما باشد.

شما متوجه خواهید شد که تعداد کمی از بازیهای شما مسیری درست و آسانی را دنبال می‌کنند نه دقیقاً مثل بازی مذکور، زیرا که شما به خوبی آناتولی کارپوف بازی نمی‌کنید. در ۹۹٪ از بازی‌ها، بعد از اینکه از لحاظ پوزیسیونی بر حریفتان پیشی می‌گیرد، حریف شما سعی درگل آلود کردن آب در نقاطی می‌نماید، تا اینکه ناامیدانه در لحظه آخر بازی خود را آزاد کند. آنچه برای بازیکن تمام عیار شدن، مهم است، فقط این نیست که وقتی همهٔ امور به خوبی پیش می‌رود با بازی خوب پوزیسیونی از

امکانات ایجاد شده برتری پوزیسیونی کسب کنیم، بلکه باید قادر باشیم، زمانیکه وضعیت‌مان رو به خرابی می‌رود، در پوزیسیون‌های دشوار، وضعیت بازی را پیچیده نماییم.

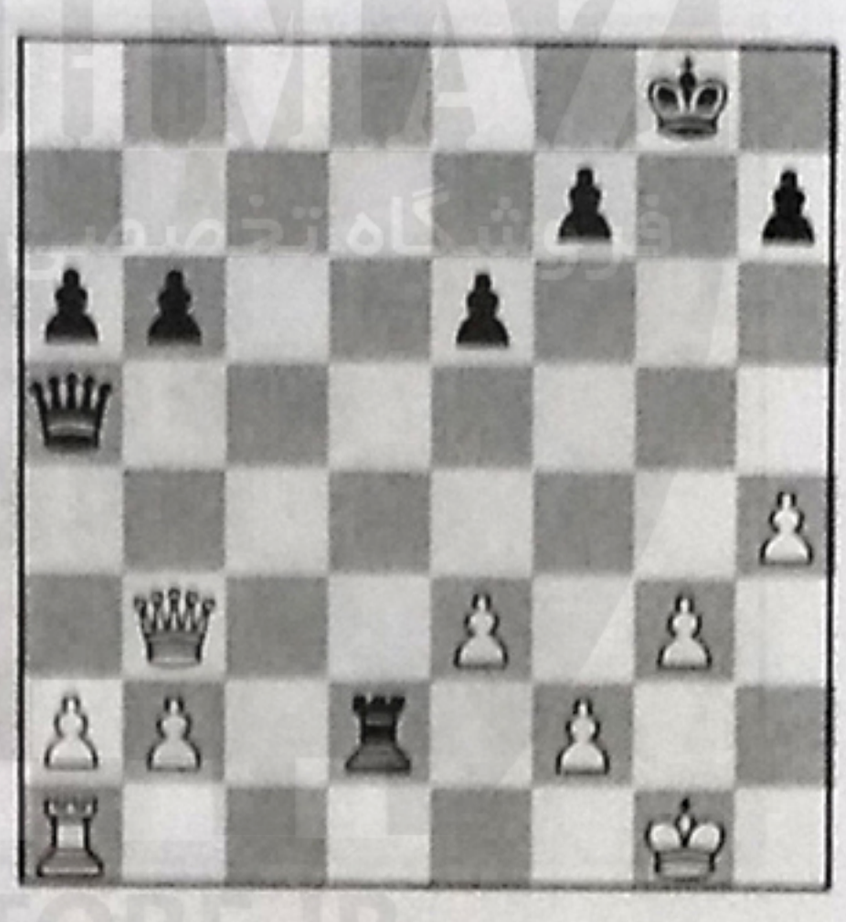
یک درس گرانبهاء

بعضی اوقات ما درسهای مان را با تلاش بسیار یاد می‌گیریم.
در اینجا من خاطرهٔ زنده‌ای از یک بازی که بیشتر از ده سال پیش بازی کرده‌ام و هنوز برایم خاطره‌ای دردناک است، یادآوری می‌کنم.

نکته مهم: بهتر است از اشتباهات دیگران درس بگیریم تا از اشتباهات خودمان.

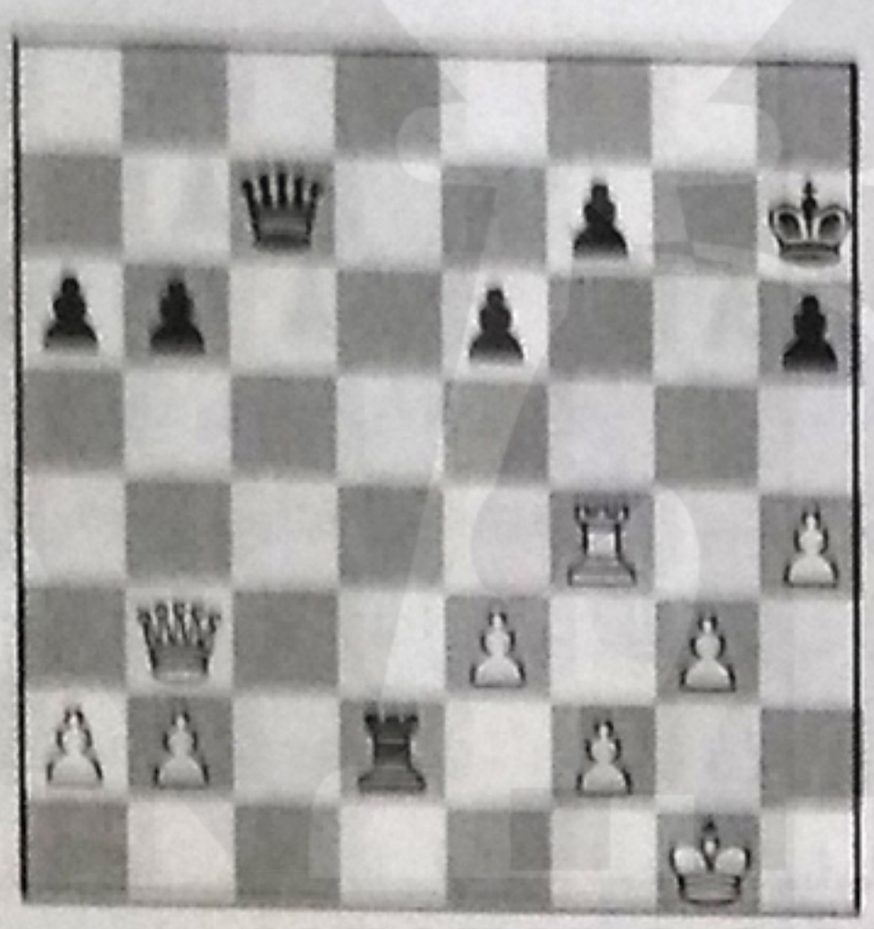
کنیزمن فاین گلد

۱۹۸۹ مسابقات آزاد لوتوک



نمودار ۸

سفید یک پیادهٔ اضافی دارد



نمودار ۹

سفیدرخش رافعال‌کرده‌است

نمودار ۸ حاصل ۲۷ حرکت از بازی دور آخر این مسابقات می‌باشد. برنده این بازی در مقام اول مشترک شده و جایزه قابل توجه‌ای بدست می‌آورد، در حالیکه بازنده این بازی فقط با پول جایزه برای خرید چند نوشیدنی راهی خانه خواهد شد. من برای رسیدن به این نقطه، بازی پوزیسیونی منطقی را انجام داده بودم و یک پیادهٔ اضافه داشتم، اما در این مسیر، وقت زیادی صرف کرده بودم. پایان بازی [فقط] باید

یک موضوع تکنیکی باشد. امّا من به سختی این امر را درک کردم!

28.♖c1 h6 29.♖c8+ ♔h7 30.♖c4! ♕e5 31.♖f4 ♕c7 (نمودار ۹)

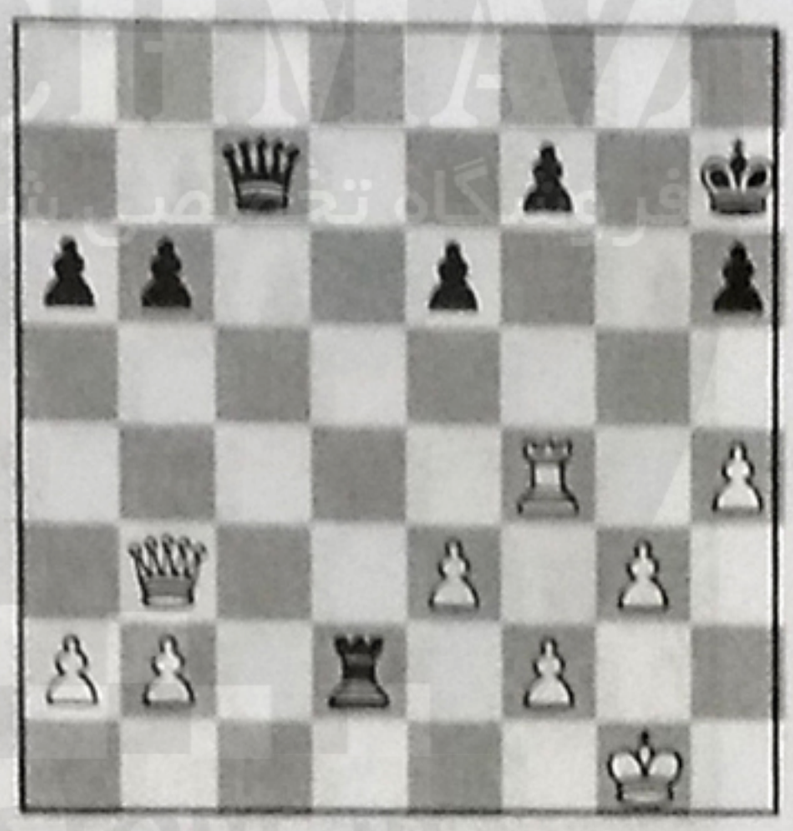
تا اینجا هیچ اشتباهی صورت نگرفته، و رخ من وظیفه خود را بخوبی در حمایت از پیاده ایفاء کرده و همزمان به جناح ضعیف شدهٔ شاه سیاه فشار وارد می‌کند.

32.♔h2!

من این حرکت را دوست دارم. در حال حاضر هیچ عجله‌ای وجود ندارد زیرا که سیاه‌نمی‌تواند تهدیدی را ایجاد کند. اگر سفید بتواند فقط به حرکت صحیح دسترسی پیدا کند، آنگاه او وقت کافی خواهد داشت که بنشیند و ترفیع پیادهٔ خود را تماشا کند.

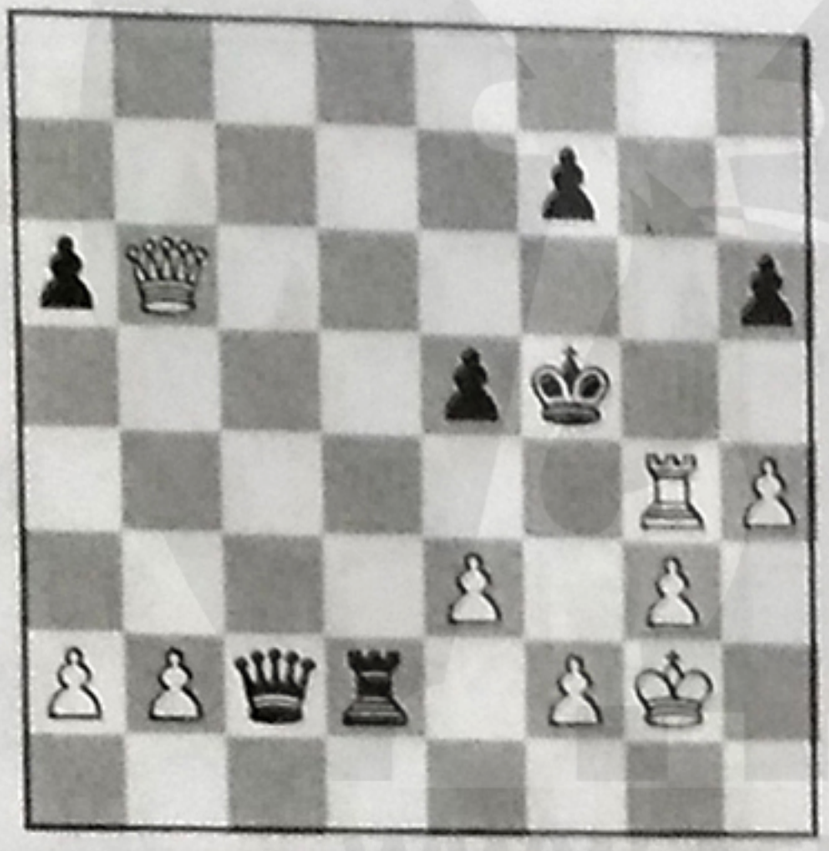
32....♔g7 33.♖g4+ ♔h7 34.♖f4! (نمودار ۱۰)

یک حرکت خوب دیگر، تکرار حرکات منجر به نزدیک شدن به کنترل زمان خواهد شد.



نمودار ۱۰

سفید شروع به از دست دادن طرح بازی می‌کند



نمودار ۱۱

اشتباهات سفید باعث از دست دادن بازی می‌شود

34....♔g7 35.♕b4 ♕c2 36.♔g2 e5 37.♖g4+?

انتخاب احمقانه. *37.♖f3* محکم و خوب بود.

37....♔f6!??

37....♔h7 علاوه بر اینکه مناسب بود، همچنین مطمئناً حرکت واقع بینانه‌تری نیز بود. گرچه، سیاه در حالِ بهره برداری کامل از سردرگمی آشکار و تنگی وقت من

بود.

38.♕×b6+ ♔f5 (نمودار ۱۱) 39.e4+??

شاید بدترین حرکت من در طول این بازی، و تبدیل برتری از *7/5+* به *5/5*-براساس مقیاس نرم‌افزار *"fritz"*. من در تنگی وقت مضطرب شده و به کلی متوجه تنها حرکتِ برنده و آشکار *39.♔h3* با تهدید مرگبار *40.e4+* نشدم.

39....♔×g4 40.♕e3 ♖d3 41.♕×h6 ♖×g3+ 0-1

آخ! همانطور که [این بازی] یک درس دردناک (و با ارزش) بود، یک مثال عالی است [در موردِ] اینکه چگونه یک بازی پوزیسیونی خوب قبل از اینکه نیازی به محاسبه داشته باشید - حتی در آرام‌ترین وضعیتها - ناگهان در مقابل چشمان شما منفجر می‌شود.

هشدار: هرگز تصور نکنید که یک وضعیت برنده، خودبه خود تبدیل به برد خواهد شد.

ساختار این کتاب

ریشه‌های یک وسط بازی خوب از درک و فهم پوزیسیون حاصل می‌گردد. اگر شما قادر به شناسائی و حمله به نقاط ضعف حریفتان باشید بنابراین روش موفق شدن را خوب فراگرفته‌اید. در فصل دوم، اصول بازی پوزیسیونی، چند ساختار نمونه‌وار [تیپیک] در وسط بازی به شما نشان داده خواهد شد و راههای مواجه با آنها تشریح می‌گردد. زمانیکه شما وضعیت خوبی را در بازی بوجود آورده باشید، مهمترین امر در این زمان حفظ و کنترل کردن آن و جلوگیری از تدارک حمله متقابل از سوی حریف است (همانطوریکه من در مثال قبلی در انجام آن شکست خوردم). در فصل سوم به موضوع فوق الذکر پرداخته شده است، قبل از آن که روشهای اجتناب ورزیدن از اشتباهات در فصل چهارم مطرح شود.

بازی حمله‌ای موضوع فصل پنجم است، در فصل ششم به راههای مبارزه با حریف زمانیکه از وضعیت بهتری برخوردار است، پرداخته خواهد شد. در نهایت، در فصل هفتم به روشهای جلوگیری از افتادن در تنگی وقت و نحوه بازی در چنین شرایط نگاهی می‌اندازیم.

ISBN 964-6256-82-1
9789646256828

خیابان انقلاب، خیابان ۱۲ فروردین، پلاک ۱۶ (ساختمان ناشران) طبقه دوم
تلفن: ۶۶۹۵۱۹۲۰ - ۶۶۴۶۲۴۰۶

بها: ۱۵۰۰۰ ریال

ALIMAZ
فروشگاه تخصصی شطرنج
WWW.ALIMAZSTORE.IR